

## НАС Запрошують

### Corus Endgame Studies Composing Tourney

Організатори **Corus Chess Tournament** оголосили міжнародний конкурс складання **етюдів** на довільну тему.

**5 призів:** 1<sup>й</sup> - 750 Євро, 2<sup>й</sup> - 500 Євро, 3<sup>й</sup> - 250 Євро; 4<sup>й</sup> - 150 Євро; 5<sup>й</sup> - 100 Євро.

А також книжкові призи для етюдів, які ввійдуть до фінального звіту судді.

Всі учасники отримують підсумки конкурсу, які будуть надрукованими

**Corus Chess Tournament** в січні 2008 року.

Суддя: **Yochanan Afek.**

Роботи (не більше трьох від кожного автора) потрібно надсилати до **1 листопада 2007 року** (1. 11. 2007) на адресу нейтрального судді:

**Harold van der Heijden**

**Michel de Klerkstraat 28, 7425 DG Deventer, Netherlands**

e-mail: [heijdenh@studieaccess.nl](mailto:heijdenh@studieaccess.nl)

\* \* \* \* \*

Ювілейний конкурс **"А. Мельничук - 50"**

**Задачі - мініатюри: #2, #3, #N** (суддя - ювіляр)

Задачі слід надсилати до **1. 03. 2008 року** на адресу судді конкурсу:

**ул. Плеханова, 33 - 194, г. Рыбинск, Ярославской обл, 152934, Россия**

або на e-mail: [kosmel@mail.ru](mailto:kosmel@mail.ru)

\* \* \* \* \*

### Меморіал Володимира Тищенка

Часопис **«Козацька шахівниця»** оголошує конкурс складання

**триходових задач (#3)**

Суддя: **Анатолій Мітюшин** (Львівська область)

Композиції у двох примірниках слід надсилати до **1. 01. 2008 року** на адресу:

**Віталій Шевченко, а. с. 5827, м. Запоріжжя-96, 69096, Україна**

або на e-mail: [shinkarenko78@mail.zp.ua](mailto:shinkarenko78@mail.zp.ua)

\* \* \* \* \*

### Меморіальний конкурс «Валентину Лукьянову - 60»

Термін надходження робіт продовжено до **1. 08. 2007**

**Три розділи, теми довільні:**

**#2, #3** - суддя **В. Мельниченко:** а.с. 11, м. Котовськ, Одеська обл., 66300

**#N** - суддя **Ю. Гордіан:** а.с. 66, м. Одеса, 65026, Україна (e-mail - [gordian37@mail.ru](mailto:gordian37@mail.ru))

### Від редакції:



На сторінках 3 ... 29, 31 **першої версії** файлу "Chess\_Leopolis\_24.pdf", який розповсюджувався через мережу Інтернет, а також в деяких примірниках чорно-білої версії журналу, який друкувався на основі цього файлу, в **верхньому інформаційному рядку** помилково вказаний 2006 рік. Має бути - **2007**.

В розділі **Н # 2,5 ... 10** ювілейного конкурсу "Yves Tallec-80" можуть прийняти участь задачі, у яких є **МІНІМУМ** 7 фігур.

За несумлінне відношення до обов'язків судді і порушення суддівської етики **Р. Ф. Залокоцький (Самбір)** відсторонений від суддівства річних конкурсів за **2006 рік (розділи Н#2 і Н#3)** і за **2007 рік (розділ Н#3)**.

Суддею цих розділів призначено **Є. М. Богданова (Львів)**.

Віталій Шевченко: У задачі **№ 1548** є ще третій співавтор - **Олексій Угнівенко** (Волноваха).



«Chess Leopolis»

№ 25, July 2007

Приватне видавництво

(032) 272 - 43 - 57

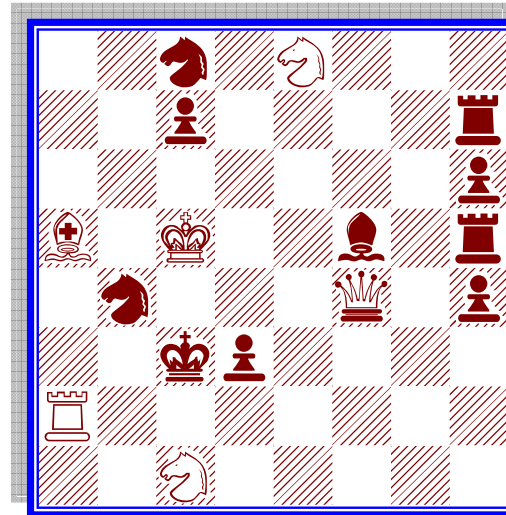
**Богданов Євгеній Михайлович**

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів - 16, 79016, Україна

[embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru), [embogdanov@gmail.com](mailto:embogdanov@gmail.com)

[chess\\_leopolis@zadarma.com](mailto:chess_leopolis@zadarma.com)

наклад **110** примірників



# Шаховий Леополіс №25

липень 2007

## СЬОГОДНІ В НОМЕРІ:

Остаточні підсумки конкурсу "Львів - 750" .....	2
Попередні підсумки конкурсу "Богданов – 55/40" .....	2
1. Розділ двоходових задач (# 2) .....	4
2. Розділ триходових задач (# 3) .....	14
2. 1. Мініатюри .....	14
2. 2. Багатофігурні задачі .....	19
3. Розділ багатоходових задач (# 4 ... # 6) .....	25
3. 1. Мініатюри .....	25
3. 2. Багатофігурні задачі .....	29
4. Розділ задач на зворотний мат за три ходи (S # 3) .....	34
Друкується вперше: річний конкурс .....	39
Нас запрошують .....	48

## ОСТАТОЧНІ ПІДСУМКИ КОНКУРСУ

### "ЛЬВІВ - 750"

(FINAL RESULTS of Yub. Ty "Lviv - 750")

В журналі "Шаховий Леополіс" ("Chess Leopoldis") № 20, 2007 були надруковані попередні підсумки ювілейного конкурсу "Львів – 750". Надійшло одне зауваження: задача № 1065 (А. Панкрат'єв) була вже надрукованою в журналі "Кудесник" (VIII) 2006 (ЮК "Шумарин - 65"). *Задача виключена з конкурсу.* Це не вплинуло на відзнаки іншим роботам: *вони залишаються без змін і підсумки вважаються остаточними.*

В журналі "Шаховий Леополіс" ("Chess Leopoldis") № 20, 2007 були опубліковані попередні підсумки ювілейного конкурсу "Львів – 750". Поступило одне зауваження: задача № 1065 (А. Панкрат'єв) була вже опублікованою в журналі "Кудесник" (VIII) 2006 (ЮК "Шумарин - 65"). *Задача виключена з конкурсу.* Це не вплинуло на відзнаки іншим роботам: *они осталися без змін і підсумки вважаються остаточними.*

The preliminary results of anniversary competition "LVIV - 750" were published in the magazine "Шаховий Леополіс" ("Chess Leopoldis") № 20, 2007. The problem № 1065 (A.Pankrat'ev) is excluded from a competition, because this problem (of the same author) was published in the magazine «Kudesnik», August 2006 (Yub. Ty «Shumarin - 65»). It does not influence others awards of the judges. *They remain without changes and are considered as final.*

## ПОПЕРЕДНІ ПІДСУМКИ ЮВІЛЕЙНОГО КОНКУРСУ

### «Є. М. БОГДАНОВ – 55/40»

(Yub. Ty "E. M. Bogdanov - 55/40")

В 2006 - 2007 роках редакція журналу «Шаховий Леополіс» («Chess Leopoldis») провела ювілейний конкурс складання шахових задач, який був присвячений 55-й річниці з дня народження і 40-й річниці творчої діяльності в шаховій композиції

## Chess Leopoldis

№ 25, July 2007

міжнародного майстра FIDE і гросмейстера України *Богданова Євгенія Михайловича*. Суддею у всіх розділах був сам ювіляр, який має, до того ж, і великий досвід суддівства міжнародних змагань (більше 30 конкурсів і турнірів) в різних розділах шахової композиції.

Сьогодні ми публікуємо його звіт по всіх розділах цього конкурсу.

*Це попередні підсумки.*

В чотирьох розділах прийняли участь *181 задача 65 авторів з 15 країн*. Майже всі конкурсні роботи були опубліковані в журналі для забезпечення можливості їх участі в різних змаганнях за відповідний період часу до публікації підсумків, наприклад, в III WCCI.

Зауваження слід надсилати на адресу редакції до 1 вересня 2007 року.

В 2006 - 2007 годах редакция журнала «Шаховий Леополіс» («Chess Leopoldis») провела ювілейний конкурс складання шахових задач, який був присвячений 55-й годовщине со дня рождения и 40-й годовщине творческой деятельности в шахматной композиции международного мастера FIDE и гросмейстера Украины *Богданова Евгения Михайловича*. Судьей во всех разделах был сам юбилер, который имеет, к тому же, и большой опыт судейства международных соревнований (более 30 конкурсов и турниров) в разных разделах шахматной композиции.

Сегодня мы публикуем его отчёт по всем разделам этого конкурса.

*Это предварительные итоги.*

В четырех разделах приняли участие *181 задача 65 авторов из 15 стран*. Почти все конкурсные работы были опубликованы в журнале для обеспечения возможности их участия в разных соревнованиях за соответствующий период времени до публикации итогов, например, в III WCCI.

Замечания следует посылать в адрес редакции до 1 сентября 2007 года.

In 2006 - 2007 years the magazine «Шаховий Леополіс» («Chess Leopoldis») has carried out the competition of composing the chess problems, which was devoted to 55-th anniversary from the birthday and 40-th anniversary of the creative activity in the chess composition of *Evgenij Mikhajlovich Bogdanov*. He was the judge in all sections. The judge (IM of FIDE and GM of Ukraine) has a large experience: awarded in the different sections of chess composition in more than 30 international competitions.

We publish today his report in all sections of this competition.

*It is preliminary results.*

*181 problems from 65 authors living in 15 countries* have taken part in four sections. Majority works were published in the magazine for providing of possibility of their participating in the different competitions for proper period of time before the publication of these judgements, for example, in III WCCI.

Remarks can be accepted till September 1, 2007.

Приз	Приз	Prize
Почесний відгук	Почётный отзыв	Honourable Mention
Похвала	Похвальный отзыв	Commendation
На рівних	На равных	On equal

## 1. РОЗДІЛ ДВОХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 2)

В цьому розділі прийняли участь 63 задачі 34 авторів з 12 країн.

До конкурсу допущені також виправлення або покращення тих чи інших робіт, які були отримані в межах встановленого терміну.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач	
1	Dieter Mueller	Deutschland	1288, 1289,	
2	Efren Petit	España	0471, 0473,	
3	Evgeni Bourd	Israel	1377	
4	Aaron Hirschenson		1455, 1457	
5	Kārlis Jankēvics	Latvija	0667, 0668, 0669,	
6	Zivko Janevski	Macedonia	0366, 0597	
7	Mohamed Jamal Elbaz	Morocco	1458	
8	Karol Mlynka	Slovakia	0893	
9	Zoltán Labai		0989	
10	Kari Valtonen	Suomi	1449	
11	Самвел Погосян	Армения	1459	
12	Владимир Сычов	Беларусь	1454	
13	Владимир Кожакін	Россия	0469, 0470*, 0666*, 0894	
14	Алёна Кожакіна		0470*,	
15	Владимир Попонин		1188	
16	Григорий Марковский		1325, 1451	
17	Александр Елизаров		1375	
18	Владимир Шумарин		1445	
19	Николай Попков		1447, 1450	
20	Павел Мурашев		1448, 1456, 1567, 1568, 1569	
21	Виктор Зенков		1452, 1460	
22	Юрий Алексеев		1453	
23	Олексій Файзулін		Україна	0168, 0472, 1286, 1446
24	Микола Пархоменко			0666*, 0986, 0987, 0988, 1185, 1187, 1284
25	Марк Басистий			0745*
26	Анатолій Василенко			0745*
27	Олександр Цаплін	1084, 1085, 1285, 1287, 1290		
28	Олександр Деревчук	1086, 1374		
29	Володимир Карпенко	1186		
30	Володимир Рябцев	1189		
31	Вячеслав Стасенко	1373		
32	Іван Сорока	1376*		
33	Роман Залокоцький	1376*		
34	Анатолій Пожарський	"ШЛ" № 11, 2006, стор. 28, №№ 1, 2, 5, 6		

Рівень конкурсних задач є **достатньо високим**: адже серед них є роботи і з просто цікавими ідеями, і з надскладними сучасними тематичними комплексами.

Серед конкурсних робіт є 14 задач - мініатюр, але, на жаль, майже всі вони або мають попередників, або не відповідають рівню сучасної мініатюри. Тому було вирішено не виділяти їх в окрему конкурсну групу.

До деяких двоходівок є суттєві зауваження:

№ 0470 – є багато подібних задач, наприклад: Е. Богданов, «Слава Родины», 1972 (Е. Богданов, «Мініатюри», 2002, № 0160). Відмінності, які все ж таки існують, не дозволяють задачу відмітити навіть спеціальною відзнакою. Додаткові спроби не вносять в гру нічого суттєвого.

№ 0988 - попередник: М.Розенталь "Freie presse", 1967 (дивись А.Тишков, В.Чепижный «Шахматные задачи-миниатюры», 1987, № 140).

№ 1086 - попередник: Н. Funk "Good Companion" 1921, 1<sup>st</sup> Prize

Ke5, De6, Ta8, Sb8, Sc6, p.p. a3, e7, f5, f6, f7 (10)

Kc7, Da6, Lb5, p.p. a4, a7, b6 (6) Початкова гра + 1. Dd5!

Автор задачі № 1086 замість початкової гри використовує удаваний слід, але зміст гри залишився без змін.

№ 1187 - попередник: Н. Максимов, О. Blumenthal "Schachmimiaturen", 1903 (дивись А.Тишков, В.Чепижный «Шахматные задачи-миниатюры», 1987, № 16).

№ 1445 - є багато подібних (за грою) задач, в яких замість білого коня використовуються пішак. Наприклад, в такій роботі, як: Е.Богданов "ТИХООКЕАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ", 1972 (Е.Богданов, «От МИНИ до МАКСИ», 2003, № 0424), - гра в рішенні співпадає повністю (з поворотом позиції на 90°).

№ 1453 - самоплагіат: Ю. Алексеев «XV командное первенство России», 2005, 20 ... 22 места. До того ж, задача має більш давнього попередника: М. Басистый, Конкурс спортивного клуба «Богатырь», 1988, 1 приз.

№ 1457 - дуаль на матуючому ході в рішенні 1. De3! 1 ... d2 2. Dc3, Da3 #.

При присудженні враховувались: **зміст авторського задуму, його складність, гармонійність і оригінальність, а також технічна майстерність, з якою він був реалізованим в задачі.**

## Пропонується наступний розподіл нагород

1 – 2 призи (на рівних) присуджено задачам № 1188 (Владимир Попонин) і № 1567 (Павел Мурашев).

№ 1188, «ШЛ» № 18, 2006 (Владимир Попонин)

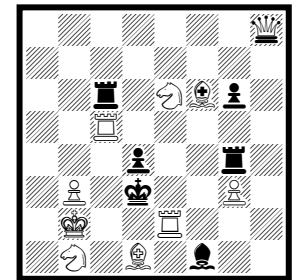
1. Te1? Le2 (a)! Загроза 2. Lc2 (A) # 1 ... Tc5 2. Sx c5 #  
1. T2e5? Te4 (b)! Загроза 2. Lc2 (A) # 1 ... Tc5 2. Sx c5 #

1. Dh2? Lg2! Загроза 2. Lc2 (A) # 1 ... Tc5 2. Sx c5 #  
1 ... Le2 (a) 2. Dx e2 #

1. Tce5? Te4 (b)! Загроза 2. Td2 (B) # 1 ... Tc2+ 2. Lx c2 (A) #  
1 ... Le2 (a) 2. Lx e2 #

1. Ld4! Загроза 2. Te3 # 1 ... Le2 (a) 2. Lc2 (A) #  
1 ... Te4 (b) 2. Td2 (B) #

1 ... Tx e6 2. Tc3 #  
1 ... Tx d4 2. Dx d4 #  
1 ... Tg3 2. Sf4 #



10 + 6 = 16

# 2 v ...

У всіх фазах задачі при чудовому технічному виконанні реалізовані декілька складних тем:

- в удаваних слідах 1. Te1?, 1. T2e5?, 1. Tce5? і в рішенні 1. Ld4! є класична форма теми Домбровскіса з парадоксом Ханнеліуса;
- в удаваних слідах 1. Dh2?, 1. Tce5? і в рішенні 1. Ld4! є симбіоз двох форм теми Рухліса з використанням здійснених загроз, а саме:

естафетної форми ("ШЛ" № 11, стор. 7)

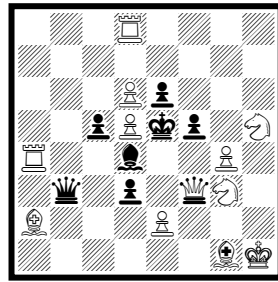
? загроза 2. A # → ? загроза 2. B # → ! загроза 2. НОВИЙ 1  
1 ... новий 1 2. A # 1 ... новий 2 2. B #

і послідовної форми з накопиченням ігрових варіантів ("ШЛ" № 11, стор. 5 ... 6)

! 1 ... a 2. A # → ? 1 ... a 2. НОВИЙ 2 → ? 1 ... a 2. НОВИЙ 3  
загроза 2. A # загроза 2. НОВИЙ 4 (2. B #)  
1 ... новий 1 2. A #

№ 1567 Павел Мурашев (Химки, Россия)

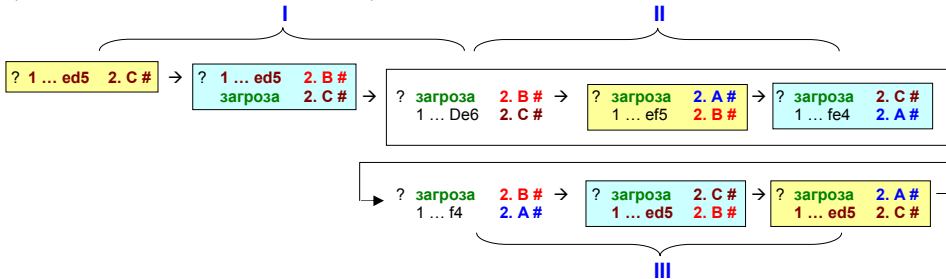
- |           |            |                      |                |
|-----------|------------|----------------------|----------------|
| 1. gf5?   | Dd5!       | Загроза              | 2. De4 # (A)   |
|           |            | 1 ... ef5            | 2. Dx f5 # (B) |
|           |            | 1 ... ed5            | 2. Df4 # (C)   |
| 1. e4?    | Le3!       | Загроза              | 2. Df4 # (C)   |
|           |            | 1 ... fe4            | 2. De4 # (A)   |
|           |            | 1 ... ed5            | 2. Dx f5 # (B) |
| 1. de6?   | Db7!       | Загроза              | 2. Dx f5 # (B) |
|           |            | 1 ... Dx e6          | 2. Df4 # (C)   |
|           |            | 1 ... f4             | 2. De4 # (A)   |
| 1 ... Dd5 | 2. Dx d5 # |                      |                |
| 1. Sf5!   |            | Загроза              | 2. Lh2 #       |
|           |            | 1 ... ed5            | 2. Te8 #       |
|           |            | 1 ... Db1 (Dd1)      | 2. Df4 # (C)   |
|           |            | 1 ... Le3 (Lf2, Lg1) | 2. De4 # (A)   |
| 1 ... ef5 | 2. Dx f5 # |                      |                |



12 + 7 = 19 # 2 v ...

У відомому механізмі зміни гри в удаваних слідах автору вдалось реалізувати декілька надскладних тем з використанням здійснених загроз. Найпростішими з них є: в удаваних слідах 1. gf5? і 1. e4? - компактна двонаправлена форма теми Рухліса ("ШЛ" № 9, стор. 16), у всіх удаваних слідах - подвійна псевдоформа теми le Grand з циклом матів A - BC ⇔ C - AB ⇔ B - CA.

За рахунок того, що використовуються або варіанти, яких не існує в інших фазах задачі, або варіанти зі зміною мата на відомий хід чорних з попередньої фази, автору вдалось здійснити симбіоз з трьох надскладних для реалізації форм теми Рухліса: послідовної (I) форми теми Рухліса ("ШЛ" № 11, стор. 4), яка переходить у дві (II, III) циклічні естафетні форми цієї теми ("ШЛ" № 11, стор. 8) з своєрідним додатковим протифазним чергуванням по відношенню одна до другої (BC ⇔ AB ⇔ CA & BA ⇔ CB ⇔ AC)!



В рішенні задачі, яке ніби знаходиться осторонь від головного змісту, є чергова зміна гри з реалізацією класичного парадокса Рухліса (дивись 1. gf5?).

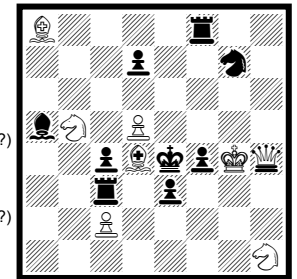
Чудове технічне виконання з красивими спростуваннями удаваних слідів!

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публикується впервые ===== C+ =====

3-й приз - задачі № 0472, «ШЛ» № 9, 2006 (Олексій Файзулін)

Трифазна зміна гри у формі вибору. Цікавим є те, що мати в загрозі удаваного сліду 1. Df6? в двох інших фазах задачі (1. Dg3?, 1. Df2!) стають матами на захисти від загрози з реалізацією теми Богданова – Рухліса ("ШЛ" № 10, стор. 7) з білими комбінаціями на матуючих ходах. Приємно, що перші ходи у всіх тематичних фазах задачі здійснюються ходом одної і тої ж самої фігури - Dh4. Чудове технічне виконання гармонійного задуму, незважаючи на однакове спростування удаваних слідів!

- |         |      |             |                       |
|---------|------|-------------|-----------------------|
| 1. Df6? | Tc2! | Загроза     | 2. De5 (A), Sd6 (B) # |
|         |      | 1 ... Lc7   | 2. Sc3 #              |
|         |      | 1 ... Tx f6 | 2. d6 #               |
| 1. Dg3? | Tc2! | Загроза     | 2. Df3 #              |
|         |      | 1 ... fg3   | 2. Sg3 #              |
|         |      | 1 ... f3    | 2. De5 (A) #          |
|         |      | 1 ... e2    | 2. Sf2 #              |
|         |      | 1 ... e2    | 2. Sf2 #              |
|         |      | 1 ... f3    | 2. Sg3 #              |
|         |      | 1 ... Tc2   | 2. Dc2 #              |
| 1. Df2! |      | Загроза     | 2. Df3 #              |

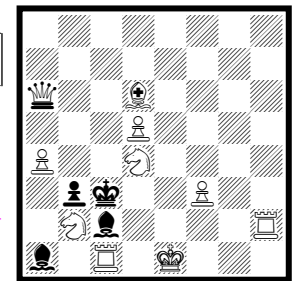


8 + 9 = 17 # 2 v v

( 1. De7? Se6!; 1. Dh7? Sf5!, 1 ... Tf5 2. d6 # )

4-й приз - задачі № 1568, Павел Мурашев (Химки, Россия)

- |                |            |          |   |
|----------------|------------|----------|---|
| 1. Db6?        | Lx b2 (a)! |          | 2. Se2 (A), Sb5 (B), Dd3 (C), Dc4 (D) # |
| 1. La3?        | Kx d4 (b)! | Загроза  |   |
| 1. Ke2?        | Kx b2!     | Цугцванг | 1 ... Lx b2 (a) 2. Dd3 (C) #            |
|                |            |          | 1 ... Kx d4 (b) 2. Dc4 (D) #            |
| 1. De2?        | Kx b2!     | Цугцванг | 1 ... Lx b2 (a) 2. Sb5 (B) #            |
|                |            |          | 1 ... Kx d4 (b) 2. De5 #                |
| 1. Db5!        |            | Цугцванг | 1 ... Lx b2 (a) 2. Se2 (A) #            |
|                |            |          | 1 ... Kx d4 (b) 2. Dc5 #                |
|                |            |          | 1 ... Kx b2 (c) 2. Thc2 #               |
| Додаткова гра: |            |          | ( 2 ... bc2? )                          |
| 1. Tb1?        | Kx d4 (b)! | Загроза  | 2. Se2 (A), Sb5 (B), Dc4 (D) #          |
|                |            |          | 1 ... Ld3 2. Dd3 (C) #                  |
| 1. Thc2?       | bc2!       |          | 1 ... Kx d4 (b) 2. Dd3 (C) #            |



10 + 4 = 14 # 2 v ...

Надскладний і цікавий задум, який складається з декількох, об'єднаних між собою, тем: з помноженого парадокса Ханнеліуса ("ШЛ" № 5, стор. 11 ... 13), для реалізації якого використовуються спроби 1. Db6? і 1. La3?, удавані сліди 1. Ke2?, 1. De2? і рішення 1. Db5!; парадокса Домбровскіса (1. La3?, 1. Ke2?) і класичної форми теми Загоруйко зі зміною гри в трьох фазах задачі на 1 ... Lb2, Kd4.

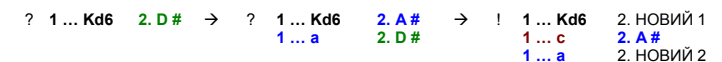
На жаль, дуже неестетичні спростування удаваних слідів. Що, безумовно, вплинуло на оцінку задачі.

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публикується впервые ===== C+ =====

5-й приз - задачі № 1448, «ШЛ» № 23, 2007 (Павел Мурашев)

На тлі п'ятифазної зміни гри автору вдалось реалізувати комплекс з декількох складних двоходових тем:

- в удаваних слідах 1. Tc4?, 1. Tg7? і в рішенні 1. Dg8! є естафетна форма теми Рухліса з накопиченням ігрових варіантів ("ШЛ" № 11, стор. 7)



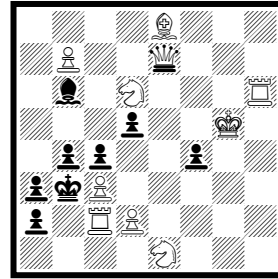
- в удаваних слідах 1. Dd5?, 1. Db8? і 1. Tg7? утворена компактна форма теми Банного - Богданова, а з врахуванням удаваного сліду 1. Tc4? - ще і інтегрована форма цієї ж теми ("ШЛ" № 6, стор. 13 ... 15);



ної загрози («ШЛ» № 9, стор. 4). Красиві перші ходи удаваного сліду 1. Df4? і рішення 1. Sf6!. Приємно, що мат загрози удаваного сліду (2. B #) в рішенні стає першим ходом – звичайна зміна функції ходу без реалізації якоїсь складної теми.

## № 0597, «ШЛ» № 11, 2006 (Zivko Janevski)

1. Sb5?	Lc5!	Загроза	2. Db4 #	1 ... bc3	2. Da3 #
				1 ... La5	2. Sd4 #
			1 ... Ld8	2. Sd4 #	
1. Sc4?	Ld8!	Загроза	2. Db4 #	1 ... bc3	2. Tc3 #
				1 ... La5	2. Sa5 #
			1 ... Lc5	2. Sa5 #	
1. Se4!		Загроза	2. Db4 #	1 ... bc3	2. Tb6 #
				1 ... La5	2. Sc5 #
			1 ... Ld8	2. Sc5 #	
			1 ... Lc5	2. Sc5 #	

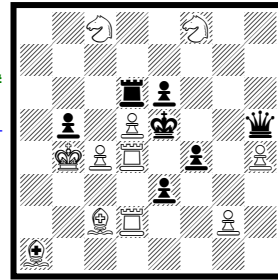


10 + 8 = 18 # 2 vvv

**Класична форма теми Загоруйко** з додатковим чергуванням типу «спростування ⇔ варіант гри» в удаваних слідах.

## № 1456, «ШЛ» № 23, 2007 (Павел Мурашев)

1. de6?	f3 (a)!	Загроза	2. Td5 (A), Tx d6 #	1 ... Tx d4	2. Lx d4 #
1. c5?	Dd1 (b)!	Загроза	2. Tc4 (B) #	1 ... ed2	2. Tx d2 (D) #
1. g3?	Dd1 (b)!	Загроза	2. Tf4 (C) #	1 ... fg3	2. Tg4 #
1. Tf2?	bc4(c)!	Загроза	2. Td2 (D), Td1 (E), Tf4 (C) #		
1. Te2?	bc4(c)!	Загроза	2. Td2 (D), Td1 (E) #		
1. Td1!		Загроза	2. Td2 (D) #	1 ... f3 (a)	2. Tg4 #
				1 ... Dx d1 (b)	2. Tx d1 (E) #
				1 ... bc4 (c)	2. Tx c4 (B) #
				1 ... ed5 (Tx d5)	2. Tx d5 (A) #
				1 ... Kf6	2. Tf4 (C) #
1 ... Ta6	2. Sd7 #				

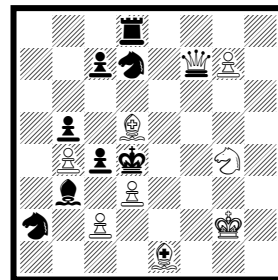


11 + 7 = 18 # 2 v ...

Задача має 5 удаваних слідів, гра в яких, здебільшого, повторює гру варіантів рішення з незначними змінами. Причому, всі удавані сліди з рішенням утворюють ту чи іншу тему. В удаваних слідах 1. Tf2?, 1. Te2? і в рішенні 1. Td1! реалізована тема Богданова – Ричкова. В цих же фазах задачі і в додатковому удаваному сліді 1. c5? - тема Ханнеліуса. Перші дві фази задачі з рішенням утворили симбіоз з класичної (1. de6? + 1. c5? → 1. Td1!) і компактною (з врахуванням 1. g3?) форм теми Ханнеліуса – Богданова («ШЛ» № 8, стор. 13).

## № 1451, «ШЛ» № 23, 2007 (Григорій Марковський)

1. La8 ?	c6!	Загроза	2. Df2 (A), Dd5 (B), Df4 (C) #	1 ... Tx a8	2. Dx d7 #
1. Le4?	cd3 (a)!	Загроза	2. Df2 (A), Dd5 (B) #		
1. Lf3?	Sb4 (b)!	Загроза	2. Dd5 (B), Df4 (C) #	1 ... Sc5	2. Df6 #
				1 ... Sc3	2. Lf2 #
1. Le6?	Lc2 (c)!	Загроза	2. Df4 (C), Df2 (A) #	1 ... Tf8	2. Dx d7 #
1. Lc6!		Загроза	2. Df2 (A), Dd5 (B), Df4 (C) #		
				1 ... Sb4 (b)	2. Df2 (A) #
				1 ... Lc2 (c)	2. Dd5 (B) #
				1 ... cd3 (a)	2. Df4 (C) #



9 + 8 = 17 # 2 v ...

У всіх фазах задачі: 1 ... Sf6 2. Dx f6 #

Три мати загрози спроби 1. La8? в трьох додаткових спробах утворюють ланцюг чергування AB ⇔ BC ⇔ CA з білими комбінаціями (третій мат загрози не може бути реалізованим через перекриття лінії мату білому ферзю - Df7). В рішенні всі ці мати залишаються матами загрози і диференціюються спростуваннями тематичних спроб (одна з форм теми Флека), утворюючи відому помножену циклічну форму теми Ханнеліуса («ШЛ» № 8, стор. 5 ... 8).

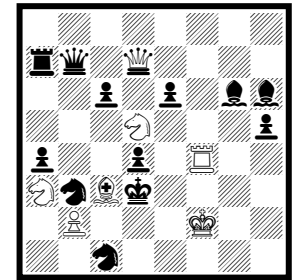
## 1 похвала - задачі № 0745, «ШЛ» № 13, 2006 (М. Басистий і А. Василенко)

Трифазна зміна гри з імітацією рознесеної форми теми Рухліса, адже мат 2. Sb4 # вже існує в початковій позиції не тільки на хід, який вказали автори, але і на більшість ходів ферзя, які є захистами від загроз в удаваному сліді і в рішенні.

Цікавим є те, що мат одного з варіантів початкової гри стає в удаваному сліді матом загрози, другий мат якої стає матом на той самий (з початкової гри) хід чорних. На жаль, немає диференціювання матів загрози удаваного сліду, а саме: немає жодного ходу чорних, який дозволив би використати мат загрози 2. Dg6 # (цей мат загрози є нездійсненним). Якби таке диференціювання було, то в задачі був би додатково реалізованим ідеальний парадокс Рухліса (1. De6? і 1. Dc6!).

## В початковій грі:

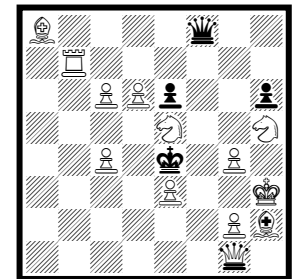
			1 ... dc3 (a)	2. Sb4 (A) #
			1 ... ed5 (b)	2. Dh3 (B) #
1. De6?	De7!	Загроза	2. Dh3 (B), Dg6 (C) #	
			1 ... dc3 (a)	2. De3 #
			1 ... Dd7 (Dc8)	2. Sb4 (A) #
			1 ... Lf5	2. Df5 #
			1 ... Le4	2. De4 #
1 ... Sd2	2. Td4 #			
1. Dc6!		Загроза	2. Dc4 #	
			1 ... Dc7 (Db4, Dc8, Dc6, Da6)	2. Dc3 #
			1 ... Dc7 (Db4, Dc8, Dc6, Da6)	2. Dg6 (C) #
			1 ... Db5	2. Sb4 (A) #
				2. Db5 #
1 ... Sa5 (Sc5, Sd2)	2. Td4 #			
1 ... Lf4	2. Sf4 #			



7 + 12 = 19 # 2 v

## 2 похвала - задачі № 0989, «ШЛ» № 16, 2006 (Zoltán Labai).

1. Tb8 (A)?	Df2, Df4!	Загроза	2. c7 # (B)	
1. Tb5 (C)?	Df2!	Загроза	2. Sg3 #	1 ... Df4
1. Tb3 (D)?	Df4!	Загроза	2. Db1 #	1 ... Df2
				2. c7 # (B)
			1 ... Df1	2. c7 #
			1 ... Dd6	2. Sf6 #
1. c7 (B)!		Загроза	2. Tb8 # (A)	1 ... Df2
				1 ... Df4
			2. Tb3 # (D)	2. Tb5 # (C)
1 ... De8 (Dc8, Da8, Dd6)	2. Sf6 #			
			У всіх фазах гри →	1 ... Df3+ 2. gf3 #





13 + 4 = 17 # 2 vvv

Ігровий комплекс, який на території бывшего СРСР називають Харківською темою

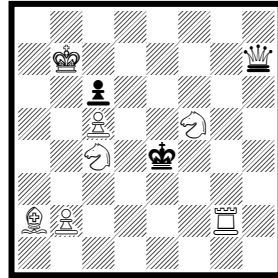
? a, b! → ? a! 1 ... b ⇔ ? b! 1 ... a → !? 1 ... a, b

реально був запропонованим і реалізованим в 50-х роках минулого сторіччя відомим англійським проблемістом Barry Barnes.

В цій роботі, окрім вказаної ідеї, автор реалізував *тему Urania* («ШЛ» № 13, стор. 7) на тлі *теми Банного – Салазара* («ШЛ» № 14, стор. 2 ... 9). Не ново, адже механізм з грою напівбатареї   багато разів використовувався проблемістами з різних країн, але симпатично!

**3 похвала** - задачі № 1569, Павел Мурашев (Химки, Россия)

1. Df7?	Kf3!	Цугцванг	1 ... Kd3 1 ... Kf4	2. Lb1 # 2. Sfd6 #
1. Dh6?	Kf3!	Цугцванг	1 ... Kd3 1 ... Kx f5 1 ... Kd5	2. De3 # 2. Lb1 # 2. Dx c6 #
1. Dg7!	Цугцванг		1 ... Kd3 1 ... Kf4 1 ... Kx f5 1 ... Kd5 1 ... Kf3	2. Dd4 # 2. Dg4 # 2. De5 # 2. De5 # 2. Dg4 #
1. Dh2?	Kd3!	Цугцванг	1 ... Kf3 1 ... Kd5 1 ... Kx f5	2. Sd2 # 2. De5 # 2. De5 #



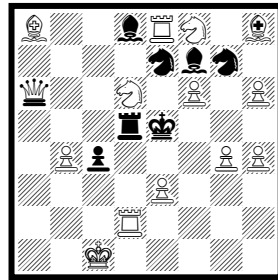
10 + 2 = 12 # 2 v ...

Трифазна зміна гри у формі вибору з реалізацією *класичного парадоксу Рухліса* в удаваних слідах.

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публикується вперше ===== C+ =====

**4 похвала** - задачі № 1458, «ШЛ» № 23, 2007 (Mohamed Jamal Elbaz)

Початкова гра:	1 ... Se6 (a) 1 ... Tc5 (b)	2. Sd7 # (A) 2. Sx f7 # (B)
1. Dx c4!	Загроза 1 ... Se6 (a) 1 ... Tc5 (b)	2. Df4 # 2. Sx f7 # (B) 2. Sd7 # (A)
	1 ... Kx d6 1 ... Kx f6 1 ... Sh5 1 ... Td4	2. Df4 # 2. Lx g7 # 2. Sx f7 # 2. Dx d4 #



14 + 7 = 21 # 2 \*

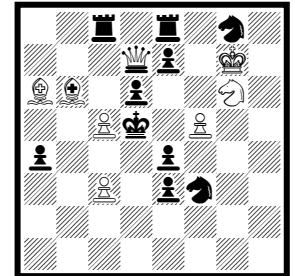
**5 похвала** - задачі № 1454 (Владимир Сычов). Відомий механізм з використанням чотирьох фаз гри з елементами простої і довільної змін. В удаваних слідах реалізована *псевдоформа теми le Grand* (AB ⇔ BA). В рішенні – перший хід одного з удаваних слідів стає матом загрози. Цікавий мат з поверненням ферзя на свою початкову позицію.

**6 похвала** - задачі № 1286 (Олексій Файзулін). Трифазна зміна гри з реалізацією в рішенні *теми Пікеніні*.

**7 похвала** - задачі № 0168 (Олексій Файзулін). Чотирифазна зміна гри без якоїсь складної тематики. Приємно, що мати загрози одного з удаваних слідів стали матами в рішенні з реалізацією *парадокса Домбровскіса*.

**5 похвала** - задачі № 1454, «ШЛ» № 23, 2007 (Владимир Сычов)

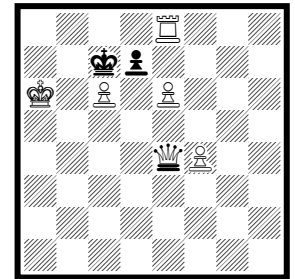
В початковій грі:	1 ... Tcd8 1 ... Sd4 1 ... e6 (e5)	2. Db7 # 2. De6 # (A) 2. c4 # (B) 2. Dx d6 #
1. Lb5?	Sg5!	Загроза 1 ... Tc6 1 ... Se5
1. c6 (C)?	Sd2!	2. c4 # (B) 2. De6 # (A) 2. Sf4 #
1. Db5!		загроза 1 ... dc5 1 ... Tc6 1 ... Tx c5 1 ... Sd4
		2. c6 (C) # 2. Dd7 # - повернувся ! 2. Dc4 # 2. Lb7 # (2 ... Tc6?) 2. c4 #



8 + 10 = 18 # 2 vv

**6 похвала** - задачі № 1286, «ШЛ» № 19, 2007 (Олексій Файзулін)

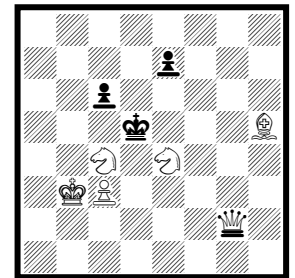
Початкова гра:	1 ... dc6 1 ... Kx c6 1 ... d6	2. De5 # 2. Dx d7 # 2. Tc8 # 2. Db6 #
1. Dd4?	d5!	Загроза 1 ... Kx c6 1 ... d6
1. Kb5 !!	Цугцванг	1 ... de6 1 ... dc6+ 1 ... d6 1 ... d5 1 ... Kd6
		2. De5 # 2. Dc6 # 2. Dh7 # 2. De5 # 2. De5 #



6 + 2 = 8 # 2 v

**7 похвала** - задачі № 0168, «ШЛ» № 3, 2006 (Олексій Файзулін)

1. Sg3?	Kc5!	1 ... Ke6 1 ... e5	2. Dc6 # 2. Sc5, Sg5 # 1 ... c5+ 1 ... e5	2. Sc5 # 2. Lf7 #
1. Kb4?	Ke6!	Загроза 1 ... e6 1 ... e5	2. Dd2 # 2. Dg8 #	1 ... c5 2. Sg5 #
1. Lf3?	Ke6!	1 ... e6 1 ... e5	2. Dd3 # 2. Lf7 #	1 ... Ke6 1 ... c5
1. Df3!	Цугцванг	1 ... e6 1 ... e5	2. Dd3 # 2. Lf7 #	1 ... Ke6 2. Sc5 # 2. Sg5 #



6 + 3 = 9 # 2 vv

Окрема подяка авторам скахографічних задач: Вадиму Жилко, Олександру Цапліну і Анатолію Пожарському, чий твори хоч і не змогли конкурувати з відміченими роботами, стали приємним сюрпризом для всіх читачів нашого журналу.

## 2. РОЗДІЛ ТРИХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 3)

В цьому розділі прийняли участь 51 задач 31 автора з 8 країн.

До конкурсу допущені також виправлення або покращення тих чи інших робіт, які були отримані в межах встановленого терміну.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№№ робіт
1	Efren Petit	Еспања	0478
2	Anatoliy Holubitsky	Israel	0263, 0673*
3	Arieh Grinblat		1379*
4	Evgeni Bourd		1379*
5	Zivko Janevski		0367,
6	L. Togookhuu	Mongolia	0603
7	Karol Mlynka	Slovakia	0895
8	Zoltán Labai		0990
9	Валерий Резинкин	Беларусь	0408, 1462*
10	Вадим Жилко		"ШЛ" № 13, 2006, стор. 28, №№ 4 ... 7
11	Чеслав Якубовский		1088
12	В. Волчек		1462*
13	Владимир Сычов		1464
14	Алена Кожакіна	Россия	0474
15	Владимир Кожакін		0475, 0476, 0477, 0598, 0599, 0600, 0601, 0670, 0671, 0896, 0897
16	М. Костылев		1190*
17	А. Мельничук		1190*
18	Валерий Кириллов		1291*
19	Александр Сыгуров		1292*
20	Евгений Фомичев		1292*
21	В. Александров		1378*
22	Павел Мурашев		1570
23	В. Винокуров		1378*
24	І. Я. Новінський	Україна	0169*,
25	О. Є. Файзулін		0169*, 0264, 0533, 0534, 0535, 0672, 0673*, 0746, 0747, 0825, 1087, 1326, 1461
26	Геннадій Шинкаренко		0602
27	Михайло Мишко		1291*
28	Федір Капустін		1293
29	Олександр Жук		1327
30	Анатолій Пожарський		"ШЛ" № 11, 2006, стор. 28, №№ 4
31	Іван Сорока	1463	

Рівень конкурсних задач, на жаль, виявився *невисоким*, хоча серед відзначених робіт є твори з цікавими ідеями, над якими варто працювати і в майбутньому.

При присудженні враховувались *зміст задачі, складність, гармонійність задуму і технічна майстерність його реалізації*.

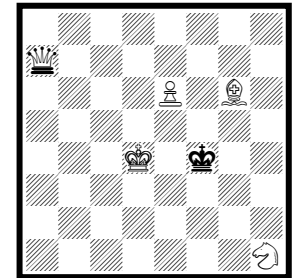
## 2. 1. МІНІАТЮРИ

Серед конкурсних робіт є 22 мініатюри 10 авторів. Саме тому було вирішено виділити їх в окрему групу.

## Пропонується наступний розподіл нагород

**1-й приз** присуджено задачі № 0534, «ШЛ» № 10, 2006 (Олексій Файзулін)

1. Lh5?	<b>Kg5!</b>	1 ... Kf5	2. De7	Kf4	3. Df6 #
1. Db7?	<b>Kg5!</b>	1 ... Kg4	2. Dg2+	Kh4 (Kf4)	3. Dg3 #
1. Df7?	<b>Kg5!</b>	1 ... Kg4	2. Df5+ (A)	<b>Kh4</b>	3. Dh5 (B) #
1. Kd5?	<b>Kg5!</b>	1 ... Kf3	2. Df2+	Kg4	3. Dg3 #
		1 ... Kg4	2. De3	<b>Kh4</b>	3. Dg3 #
1. Dh7 !		1 ... Kf3	2. Dh2	Kg4	3. Dg3 #
		1 ... Kg4	2. Dh5+ (B)	<b>Kf4</b>	3. Df5 (A) #
		1 ... Kg5	2. Ke5	Kg4	3. Dh5 #



5 + 1 = 6

# 3 v ...

П'ятифазна зміна гри з *класичною формою теми накопичення ігрових варіантів* («ШЛ» № 3, стор. 6)

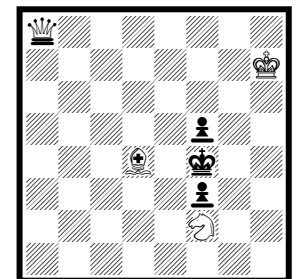
1. Db7 (Df7)?	1 ... Kg4
1. Kd5?	1 ... Kg4 + Kf3
1. Dh7!	1 ... Kg4 + Kf3 + Kg5

і з *чергуванням 2-х і 3-х ходів білих* на 1 ... Kg4 в удаваному сліді 1. Df7? і в рішенні 1. Dh7!

**2-й приз** - № 1190, «ШЛ» № 18, 2006 (М. Костылев і А. Мельничук)

Три фази задачі зі зміною гри на 1 ... Kg5 і з красивою грою білого ферзя по всім кутам дошки! Цікаво, що в удаваному сліді і в рішенні здійснюється так звана *"повна проста зміна"* (змінюються 2 і 3 ходи білих на одні і ті ж самі перші і другі ходи чорних 1 ... Kg5 2 ... Kf4, Kh5).

Початкова гра:	1 ... Kg5	2. Df3 !!	Kh4	3. Lf6 #	
		2 ...	f4	3. Dg4 #	
1. Dh8?	<b>Kg3!</b>	1 ... Kg5	2. Df6+	<b>Kf4</b>	3. Dh4 #
			2 ...	<b>Kh5</b>	3. Dh6 #
1. Da1!		1 ... Kg5	2. Lf6+	<b>Kf4</b>	3. De5 #
			2 ...	<b>Kh5</b>	3. Dh1 #
		1 ... Kg3	2. Dh1 !!	Kf4	3. Dh4 #
			2 ...	f4	3. Dh3 #



4 + 3 = 7

# 3 v

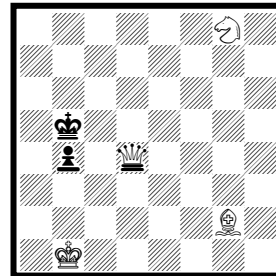
**3-й приз** - № 0169 (І. Я. Новінський і О. Є. Файзулін). В трьох варіантах рішення реалізоване *чергування клітин*, на які ходять білі фігури на 2-му і 3-му ходах: c6 – a7 ⇔ a7 – f1 ⇔ f1 – c6.

**4-й приз** - № 0601 (Владимир Кожакін). Трифазна зміна гри без складної тематики. Найбільш цікавим є удаваний слід 1. Ld2? з грою в трьох варіантах.



3-й приз - № 0169, «ШЛ» № 3, 2006 (І. Я. Новінський і О. Є. Файзулін)

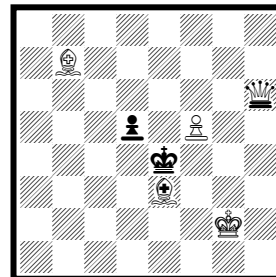
1. Se7! Цугцванг 1 ... Ka4 2. Lc6+ Ka5 3. Da7 #  
 2 ... Kb3 3. Dd3 #  
 2 ... Ka3 3. Db2 #  
 1 ... Ka5 2. Da7+ Kb5 3. Lf1 #  
 1 ... b3 2. Lf1+ Ka5 3. Sc6 #  
 1 ... Ka6 2. Db4 Ka7 3. Db7 #



4 + 2 = 6 # 3

4-й приз - № 0601, «ШЛ» № 11, 2006 (Владимир Кожакін)

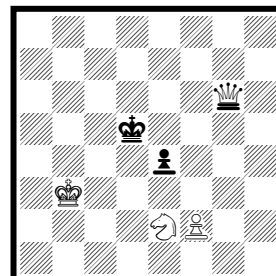
1. La6? Kf5!  
 1. Kh2? Kd3! Zz 1 ... Kf3 2. La6 Ke4 (d4) 3. Df4 #  
 2 ... Kg4 3. Dh3 #  
 1 ... Kf5 загроза 3. De6, Dg5 #  
 2 ... Ke5! 3. De6 #  
 1. Ld2? Kd3! Zz 1 ... Kd4 2. De3+ Kc4 3. La6 #  
 1 ... Ke5 Kd4 3. Dd5 #  
 1 ... Kf5 2. Lc8+ Ke4 3. De3 #  
 2 ... Ke5 3. Df4 #  
 1. Kf2! Цугцванг 1 ... Kd3 2. Dc6! Ke4 3. Dd5 #  
 2 ... d4 3. La6 #  
 1 ... Kf5 2. Ld5 Kg4 3. Le6 #  
 2 ... Ke5 3. De6 #



5 + 2 = 7 # 3 v

1-й почесний відгук - № 0598, «ШЛ» № 11, 2006 (Владимир Кожакін)

- Початкова гра: 1 ... Ke5 2. Kc4 e3 3. f4 #  
 1. Kb4? e3!  
 1. Sd4 !! 1 ... e3 2. fe3 Kc5 3. Dc6 #  
 2 ... Ke5 3. De6 #  
 1 ... Kc5 2. Dc6+ Kd4 3. Dd6 #  
 1 ... Ke5 2. De6+ Kd4 3. Dd6 #  
 2 ... Kf4 3. Df5 #

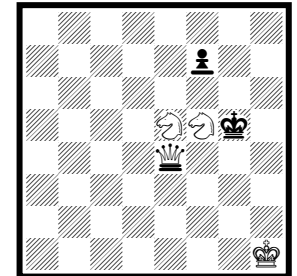


4 + 2 = 6 # 3 \*

Зміна гри в двох фазах на 1 ... Ke5. В рішенні додатково реалізована тема диференціювання ходів чорних і білих («ШЛ» № 4, стор. 2 ... 8).

2-й почесний відгук - № 0533, «ШЛ» № 10, 2006 (Олексій Файзулін). Трифазна зміна гри без якихось ускладнень. Цікавою є жертва білого коня на другому ході в варіанті гри удаваного сліду.

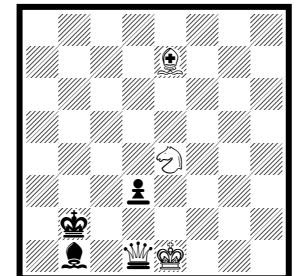
- Початкова гра: 1 ... f6 2. Dg4 #  
 1. Sg7? Kf6! Zz 1 ... Kh6 2. Se6 !! загроза 3. Dh4 #  
 2 ... Kh5 3. Dh7 #  
 2 ... fe6 3. Dg6 #  
 1 ... f5 2. Df5+ Kh4 3. Dg4 #  
 2 ... Kh6 3. Dg6 #  
 1. Sd7! Цугцванг 1 ... Kh5 2. Dg2 f6 3. Sf6 #  
 1 ... Kg6 2. Dg4+ Kh7 3. Dg7 #  
 1 ... f6 2. Sf8 Kh5 3. Dh4 #



4 + 2 = 6 # 3 v

3-й почесний відгук - № 0671, «ШЛ» № 12, 2006 (Владимир Кожакін)

- Початкова гра: 1 ... Ka1 2. Lf6+ Ka2 3. Da4 #  
 1. Kd2? Lc2! 1. Lf6? Ka3!  
 1. Da4? d2! 1 ... Lc2 2. Da3+ Kb1 3. Sc3, Sd2 #  
 1 ... La2 2. Lf6+ K ~ 3. Dd1 #  
 1. Sd2! 1 ... Kc3 2. Dc1+ Kd4 3. Dc5 #  
 2 ... Lc2 3. Da1 #  
 1 ... Lc2 2. Dc1+ !! Kx c1 3. La3 #  
 2 ... Ka2 3. Da3 #  
 1 ... La2 2. Lb4 L ~ 3. Da1 #  
 3. Db1 #

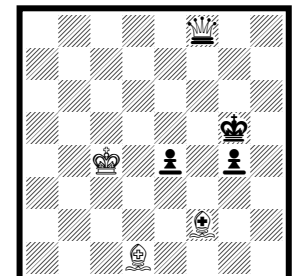


4 + 3 = 7 # 3 v

В роботі використаний відомий механізм задачі: В. Гофман "Wiener Schachzeitung" - 1900 (А.Тишков, В. Чепижный «Шахматные задачи-миниатюры», 1987, № 406). Автор відмовився від жертви ферзя на полі "a1" для створення трифазної зміни гри. Непогано. Щоправда, задача має незначні недоліки: очевидний перший хід рішення (немає відповіді на шах білому королю) і дуаль на матуючому ході в варіанті 1 ... Lc2 в удаваному сліді 1. Da4?, позбутися якої можна, переставивши Se4 на f3 або на f1.

4-й почесний відгук - № 1087, «ШЛ» № 17, 2006 (Олексій Файзулін)

- Початкова гра: 1 ... Kh5 2. Dg7 e3 3. Lg4 #  
 1. Le3? Kh4! 1 ... Kg6 2. Lg4 Kh7 3. Lf5 #  
 1. Dd6! Цугцванг 1 ... Kf5 2. Lh4! g3 3. Df6 #  
 2 ... e3 3. Lc2 #  
 1 ... Kh5 2. Le3! Kh4 3. Dh2 #  
 1 ... g3 2. Ld4! ~ 3. Df6 #  
 2 ... Kh4 3. Dh6 #  
 2 ... Kf5 3. Df6 #  
 1 ... e3 2. Lx e3+ Kh4 3. Dh2 #  
 2 ... Kf5 3. Lc2 #  
 2 ... Kh5 3. Dh6 #



4 + 3 = 7 # 3 v

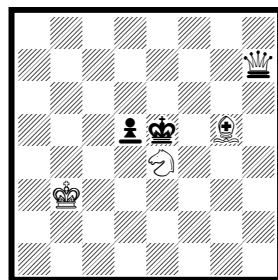
Трифазна зміна гри без якихось ускладнень, але з приємною грою у всіх фазах.

**Похвали** (на рівних) присуджено задачам № 0263, 0476, 0640 і 0895.

У всіх роботах реалізована зміна гри в двох або в трьох фазах без якихось складних додаткових тем.

№ 0263, «ШЛ» № 5, 2006 (Anatoliy Holubitsky)

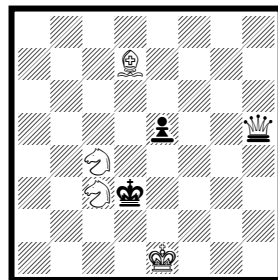
1. Sf6?	Kd6!	1 ... Kd4	2. De7	Kd3	3. De3 #
		1 ... Ke6	2. Dd7+	Ke5	3. Dd5 #
		1 ... d4	2. Dd7	d3	3. Dd5 #
1. Df7!		1 ... Kd4	2. Df4	Kd3	3. De3 #
		2 ...	de4		3. Dd6 #
		1 ... Kx e4	2. Df4+	Kd3	3. De3 #
		1 ... de4	2. Lf4+	Kd4	3. Dc4 #
		1 ... d4	2. Kc4!	Загроза (d3)	3. Dd5 #



4 + 2 = 6 # 3 v

№ 0476, «ШЛ» № 9, 2006 (Владимир Кожакін)

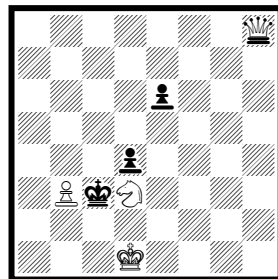
1. De2 (A)?	Kc3!	1 ... Kd4	2. Se4 (B)	Kd5	3. Dd3 #
1. Se4 (B)!		1 ... Kc4	2. Dd1	Kb4	3. Da4 #
		1 ... Ke4	2. Dd1	Kf4	3. Dg4 #
		1 ... Kd4	2. De2 (A)	Kd5	3. Dd3 #



5 + 2 = 7 # 3 v

№ 0670, «ШЛ» № 12, 2006 (Владимир Кожакін)

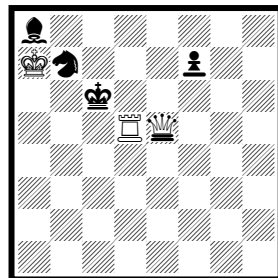
1. Db8?	Kd3!	1 ... e5	2. Db5	e4	3. Dc4 #
1. Da8?	Kb3!	1 ... e5	2. Dd5	Kd3	3. Df3 #
			2 ...	e4	3. Dc4 #
1. Df8!		1 ... Kb3	2. Db4+	Ka2	3. Db2 #
		1 ... e5	2. Df7	Kd3	3. Df3 #
			2 ...	e4	3. Dc4 #



4 + 3 = 7 # 3 vv

№ 0895, «ШЛ» № 15, 2006 (Karol Mlynka)

Початкова гра:		1 ... f6 (f5)	2. De6+	Kc7	3. Dd7 #
		2 ...		Sd6	3. Dd6 #
1. Dd4?	Sd6!	Загроза	2. Dc4+	Sc5	3. Dc5 #
		1 ... Kc7	2. Db6+	Kc8	3. Dc6 #
1. Td4!		Загроза	2. Dd5+	Kc7	3. Dd7 #
		1 ... Sd6 (Sc5)	2. Dd6+	Kb5	3. Db6 #



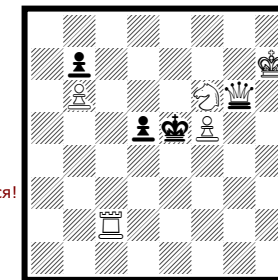
3 + 4 = 7 # 3 ~v

2. 2. БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

Пропонується наступний розподіл нагород

1-й приз присуджено задачі № 1326, «ШЛ» № 20, 2007 (Олексій Файзулін)

Початкова гра:	1 ... Kd6 (a)	2. De8!	d4	3. De6 #
	1 ... Kf4	2. Te2 (A)!	Kf3 (d4)	3. Dg4 #
1. Dg4?	d4!	Загроза	2. Se8!	Загроза
			2 ...	d4
			2. De2!	d4
			2. Te2 (A)!	Kf7
			2 ...	d4
1. Dh6!	Цугцванг	1 ... Kd6 (a)	2. De3	d4
		1 ... d4	2. Tc5+	Kd6
		1 ... Kd4	2. Df4+	Kd3
		1 ... Kx f5	2. De3	Kx f6 (d4)
				3. Dd2 #
				3. Tf2 #



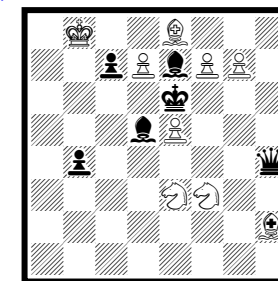
6 + 3 = 9 # 3 ~v

В легкій формі реалізована трифазна зміни гри з реалізацією одної з спрощених форм теми Лівшица ("ШЛ" 17, стор. 8), яка передбачає зміну:

- другого ходу білих на один і той самий хід чорних 1 ... Kd6 у всіх тематичних фазах задачі;
- ходів чорних при одному і тому ж самому другому ході білих (2. Te2), але лише в двох фазах;
- і перших ходів чорних, і других ходів білих в рішенні по відношенню до перших двох фаз.

2-й приз - № 1463, «ШЛ» № 23, 2007 (Іван Сорока)

1. g8=D / L?	Lf8!			
1. g8=S!	Загроза	2. d8=S+ (A)	Lx d8	3. f8=S # (B)
	1 ... Df4	2. f8=S+ (B)	Lx f8	3. d8=S # (A)
		2 ...	Dx f8	3. Sd4 # (C)
	1 ... Lc5	2. Sd4+ (C)	Dx d4	3. d8=S # (A)
		2 ...	Lx d4	3. f8=S # (B)
1 ... Lf8 (Ld6)	2. Sd4+	Dx d4	3. d8=S #	



9 + 6 = 15 # 3

Після несподіваного першого ходу рішення з перетворенням білого пішака у коня здійснюється чергування 2-х і 3-х ходів білих в загрозі і в двох варіантах рішення з одночасною реалізацією теми диференціювання ходів білих («ШЛ» № 4, стор. 2 ... 8) з використанням перетворень ще двох білих пішаків в коней.

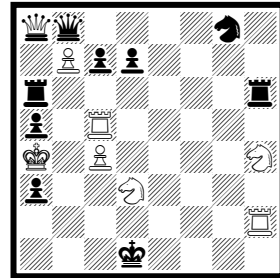
В задачі є три ланцюги вказаного чергування. Найдовший з них відповідає такій схемі гри: AB ⇔ BC ⇔ CA, а короткі - AB ⇔ BA і BC ⇔ CB.

Присмна робота, легка конструкція.



гра після другого ходу білих, фактично, завершується, а також і те, що немає диференціювання матів загрози після 2. Da5!

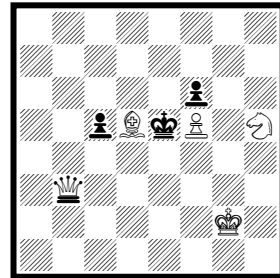
<b>Початкова гра:</b>	1 ... Tac6	2. Da5	загроза	3. Dd2, De1, Td2 #
	1 ... Thc6	2. Sf3	загроза	3. Td2 #
1. Tb5? a2! (2. Tb1 #)	1 ... Tab6	2. Da5	загроза	3. Dd2, De1, Td2 #
	1 ... Thb6	2. Sf3	загроза	3. Td2 #
1. Te5? De8! (2. Te1 #)	1 ... Tae6	2. Da5	загроза	3. Dd2, De1, Td2 #
	1 ... The6	2. Sf3	загроза	3. Td2 #
1. Tf5? Df8! (2. Tf1 #)	1 ... Taf6	2. Da5	загроза	3. Dd2, De1, Td2 #
	1 ... Thf6	2. Sf3	загроза	3. Td2 #
1. Tg5? Da7! (2. Tg1 #)	1 ... Tag6	2. Da5	загроза	3. Dd2, De1, Td2 #
	1 ... Thg6	2. Sf3	загроза	3. Td2 #
1. Td5!	Загроза	2. Sb2+	K ~	3. Td1 #
	1 ... Tad6	2. Da5	загроза	3. Dd2, De1, Td2 #
	1 ... Thd6	2. Sf3	загроза	3. Td2 #



8 + 9 = 17 # 3 \*v ...

#### 4-й почесний відгук - № 0672, «ШЛ» № 12, 2006 (Олексій Файзулін)

1. Dc4? Kd6!	1 ... Kf5	2. Lf7	загроза	3. Df4 #
		2 ...	Kg5	3. Df4 #
1. Lf3? Kd6!	1 ... Kd4	2. Kf2	Ke5	3. Dd5 #
		2 ...	c4	3. De3 #
	1 ... Kf5	2. Df7	загроза	3. Df6 #
		2 ...	Kg5	3. Df6 #
	1 ... c4	2. Db6	загроза	3. Df6, Dc5 #
		2 ...	Kf5	3. Df6 #
1. Lc4! Цугцванг	1 ... Kd4	2. Dd3+	Ke5	3. Dd5 #
	1 ... Kf5	2. Dg3	Ke4	3. Df4 #
	1 ... Kd6	2. Db7	Ke5	3. Dd5 #
	1 ... Ke4	2. Dd3+	Ke5	3. Dd5 #

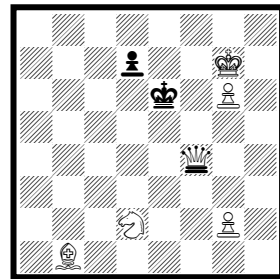


5 + 3 = 8 # 3 vv

Трифазна зміна гри без якоїсь складної тематики.

#### 1 похвала - № 0264, «ШЛ» № 5, 2006 (Олексій Файзулін)

1. Kf8? Kd5!	Цугцванг	1 ... d5	2. Ke8	d4	3. La2 #
1. Sb3? Kd5!	Цугцванг	1 ... d5	2. Sc5+	Ke7	3. Df8 #
		1 ... Ke7	2. Df6+	Ke8	3. Df8 #
		1 ... d6	2. Df7+	Ke5	3. Df5 #
1. g4 (A)? Kd5!	Цугцванг	1 ... d5	2. Dc7 (B)	загроза	3. Lf5 #
			2 ...	d4	3. La2 #
		1 ... Ke7	2. Df6+	Ke8	3. Df8 #
		1 ... d6	2. Df7+	Ke5	3. Sf3 #
1. Dc7 (B)! Цугцванг		1 ... d5	2. g4 (A)	загроза	3. Lf5 #
			2 ...	d4	3. La2 #
		1 ... Ke7	2. Lf5	Ke8	3. Dd7 #
		1 ... Kd5	2. Kf6	Kd4	3. De5 #
			2 ...	d6	3. Dc4 #
		1 ... d6	2. Df7+	Ke5	3. Sf3 #

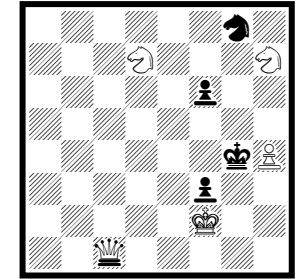


6 + 2 = 8 # 3 v ...

Чотирифазна зміна гри на 1 ... d5 і двофазна на 1 ... Ke7. Приємний додаток – проста двоходовою формою теми Салазара (AB ⇔ BA).

#### 2 похвала - № 0747, «ШЛ» № 13, 2006 (Олексій Файзулін)

1. Shf6 (A)? Kf5 (a)!	1 ... Kh4 (b)	2. Df4+ (B)	Kh3	3. Dg3 #
	1 ... Sx f6	2. Dg5+ (C)	Kh3	3. Dg3 #
1. Se5? Kf5!	1 ... Kh5	2. Df4 (B)	fe5 (f5)	3. Dg5 #
	1 ... fe5	2 ...	S ~	3. Shf6 # (A)
		2. Dg5+ (C)	Kh3	3. Dg3 #
1. Shf8? Kh4 (b)! Zz	1 ... Kh5	2. Df4 (B)	f5	3. Dg5 #
	1 ... S ~	2 ...	S ~	3. Shf6 #
		2. Sdf6+	Kh3	3. Dh1 #
		2 ...	Kh4	3. Dh6 #
		2 ...	Kf5	3. Dg5 #
1. Sdf8! Цугцванг	1 ... Kf5 (a)	2. Kf3	загроза	3. Dc5, Df4 #
		2 ...	Ke5	3. Dc5 #
	1 ... Kh5	2 ...	Se7	3. Df4 # (B)
		2. Df4 (B)	f5	3. Dg5 # (C)
	1 ... S ~	2. Shf6+ (A)	S ~	3. Shf6 # (A)
		2 ...	Kh3	3. Dh1 #
		2 ...	Kh4	3. Dh6 #
	1 ... f5	2. Dg5+ (C)	Kh3	3. Dg3 #
		2. Kf3	загроза	3. Dh1 #
	1 ... Kh4 (b)	2 ...	Kh5 (Kh3)	3. Dh1 #
	1 ... Kh3	2. Df4 (B)	загроза	3. Dg3 #

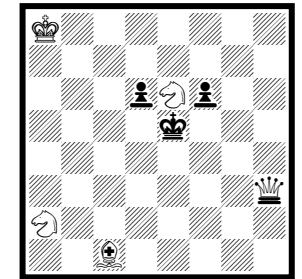


5 + 4 = 9 # 3 vvv

Чотири фази задачі з елементами різних видів зміни гри. Цікаво, що в чотирьох варіантах рішення здійснюється спіральне чергування ходів білих ("ШЛ" № 23, стор. 8 і № 24, стор. 5) і тема диференціювання ходів чорних (2 ... f5, S ~) і білих (3. Dg5, Shf6).

#### 3 похвала - № 0746, «ШЛ» № 13, 2006 (Олексій Файзулін)

<b>Початкова гра:</b>	1 ... Ke4	2. Sc3+ (A)	Ke5	3. Lf4 # (B)
	1 ... d5	2. Lf4+ (B)	Ke4	3. Sc3 # (A)
1. Sc3 (A)? f5!				
1. Lf4 (B)? Kd5!				
1. Lb2? Kd5!	1 ... Ke4	2. Sb4	f5 (d5)	3. Dd3 #
1. Sf4!	1 ... Ke4	2. Dd3+	Ke5	3. D3d5 #
	1 ... d5	2. De6+	Kd4	3. Ded5 #
	1 ... Kd4	2. Df5	Kc4 (d5)	3. Dfd5 #
	1 ... f5	2. Dc3+	Ke4	3. De3 #



5 + 3 = 8 # 3 \*vvv

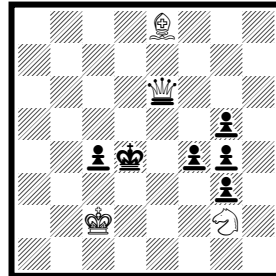
Трифазна зміна гри з чергуванням 2-х і 3-х ходів білих в варіантах початкової гри (AB ⇔ BA).

4 похвала - № 0825 (Олексій Файзулін). Три фази задачі з реалізацією чергування 2-х і 3-х ходів білих (AB ⇔ BA) в удаваному сліді 1. Kb2? і класичного парадоксу Рухліса в удаваному сліді 1. Lg6? і в рішенні 1. De7!, а також чергування типу «спростування ⇔ варіант гри» в удаваних слідах.

5 похвала - № 0535 (Олексій Файзулін). Дві фази задачі зі зміною гри в трьох варіантах без складної тематики.

**4 похвала** - № 0825, «ШЛ» № 14, 2006 (Олексій Файзулін)

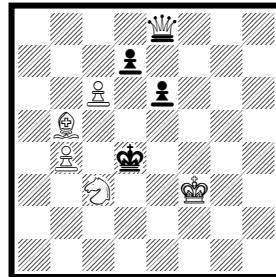
1. Lg6 (A)? Kc5! 1 ... c3 2. Dd6+ (B) Kc4 3. Ld3 #
1. Kb2? c3! 1 ... Kc5 2. Kc3 f3 3. Dc6 #  
 1 ... Kd3 2. Lg6+ (A) Kd2 3. De1 #  
 1 ... f3 2 ... Kd4 3. Dd6 # (B)  
 2. Dd6+ (B) Ke4 3. Lg6 # (A)
1. De7! 1 ... Kd5 2. Kc3 f3 3. Se3 #  
 1 ... c3 2. Lf7 f3 3. De3 #  
 1 ... f3 2. Dd6+ (B) Ke4 3. Lg6 #



4 + 6 = 10 # 3 vv

**5 похвала** - № 0535, «ШЛ» № 10, 2006 (Олексій Файзулін)

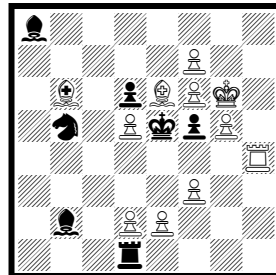
- Початкова гра: 1 ... Ke5 2. Df8 загроза 3. Df4 #  
 2 ... Kd4 3. Dc5 #  
 1 ... d5 2. Dh8+ e5 3. Se2 #  
 1 ... e5 2. Se2+ Kd5 3. Dd7 #
1. Se4! Цугцванг 1 ... Ke5 2. Dh5+ Kd4 3. Dc5 #  
 1 ... d5 2. Dd8 !! Ke5 3. Df6 #  
 2 ... e5 3. Db6 #  
 1 ... Kd5 2. Db8 !! загроза 3. Dd6 #  
 2 ... Kd4 3. Dd6 #  
 1 ... dc6 2. Dc6 загроза 3. Dd6, Dc5 #  
 2 ... Ke5 3. Dc5 #  
 1 ... d6 2. De6 загроза 3. Dd6 #  
 2 ... d5 3. Df6 #



6 + 3 = 9 # 3 \*

**6 похвала** - № 0367, «ШЛ» № 7, 2006 (Zivko Janevski)

1. f8=S? Lc6!
1. Le3! загроза 2. Te4+ fe4 3. f4 #  
 1 ... Tf1 2. d4+ L (S) x d4 3. Lf4 #
- 1 ... f4 2. Lf4+ Kd4 3. Lx d6 #  
 1 ... Lx d5 2. f4+ Ke4 3. Lf5 #  
 2 ... Kx e6 3. f8=S #



11 + 7 = 18 # 3

Нескладна робота з жертвами білих фігур і з зміною функцій ходів білих в рішеннях: мати в загрозі і варіанті 1 ... Tf1 стають другими ходами в інших двох варіантах.

**3. РОЗДІЛ БАГАТОХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 4 ... # 6)**

В цьому розділі прийняли участь 49 задач 24 авторів з 8 країн.

До конкурсу допущені також виправлення або покращення тих чи інших робіт, які були отримані в межах встановленого терміну.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Albert Grigoryan	Armenia	<b>1090</b>
2	Самвел Погосян		1465
3	Baldur Kozdon	Deutschland	1193, 1195
4	Dieter Mueller		<b>1296, 1297</b>
5	Arieh Grinblat	Israel	1380*
6	Evgeni Bourd		1380*
7	Imants Dulbergs	Latvija	0677
8	Karol Mlynka	Slovakia	<b>0899</b>
9	Zoltán Labai		<b>0991, 0992</b>
10	Валерий Резинкин	Беларусь	0409, 1294, 1469*
11	Владимир Сычов		1467
12	В. Волчек		1469*
13	М. Р. Костылев	Россия	<b>0170, 0171, 0266, 0606*, 0607*, 0608*, 1192, 1194*</b>
14	Владимир Кожакін		<b>0479, 0676, 0898</b>
15	А. Н. Мельничук		0606*, 0607*, 0608*, 1194*
16	Григорий Попов		<b>0826, 0827, 1328</b>
17	Евгений Фомичев		1295
18	О.Є. Файзулін	Україна	<b>0265, 0368, 0536, 0538, 0604*, 0605*, 0748, 0900, 1089, 1466, 1572</b>
19	Ігор Навроцький		<b>0537</b>
20	Н. Н. Сітник		<b>0604*</b> , 0605*
21	Анатолій Мітюшин		<b>0674, 0675</b>
22	Володимир Рябцев		1191
23	Анатолій Пожарський		"ШЛ" № 11, 2006, стор. 28, №№ 3
24	Іван Сорока		1468, 1571, 1573

Рівень конкурсних задач, на жаль, виявився *невисоким*, хоча серед відзначених робіт є твори з цікавими ідеями і з складними тематичними комплексами. Сучасна задача вимагає, щоб між першим ходом і матами в варіантах гри була реалізована якась цікава ідея, тому безідейне моделювання правильних матів мною не заохочувалось.

При присудженні враховувались: *зміст авторського задуму, його складність, гармонійність і оригінальність, а також технічна майстерність, з якою він був реалізованим в задачі.*

**3. 1. МІНІАТЮРИ**

Серед конкурсних робіт є 23 мініатюри 11 авторів. Саме тому було вирішено виділити їх в окрему групу.

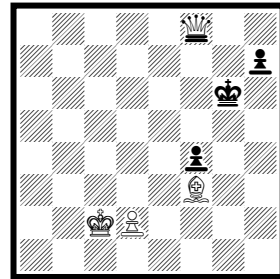
**Пропонується наступний розподіл нагород**

**1-й приз** присуджено задачі № 1089v, «ШЛ» № 17, 2006 (Олексій Файзулін).

В своїй роботі автор додав білого пішака, змінивши позицію короля такого ж кольору.

ру, завдяки чому в задачі утворились дві повноцінні фази гри з двома варіантами з реалізацією **простої двоходової форми теми Салазара** (AB ↔ BA) і **чергування 2-х і 3-х ходів білих** в рішенні (CA ↔ AC). Хороший перший хід рішення.

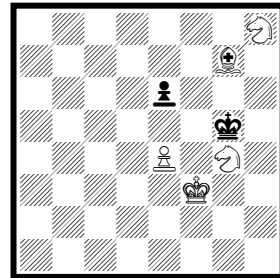
- |                   |            |    |            |         |        |          |          |          |
|-------------------|------------|----|------------|---------|--------|----------|----------|----------|
| <b>1. d4 (A)?</b> | <b>h5!</b> | Zz | 1 ... Kg5  | 2. Dg7+ | Kf5    | 3. Lg4+  | Ke4      | 4. De5 # |
|                   | 1 ... h6   |    | 2. De7 (B) | Kf5     | 3. Lh5 | ~        | 4. De5 # |          |
|                   | 2 ...      |    | h5         | 3. Le4+ | Kh6    | 4. Df6 # |          |          |
- 
- |                    |          |           |             |         |             |          |          |
|--------------------|----------|-----------|-------------|---------|-------------|----------|----------|
| <b>1. De7 (B)!</b> | Цугцванг | 1 ... Kf5 | 2. Lh5 (C)! | h6 (f3) | 3. d4 (A)   | ~        | 4. De5 # |
|                    |          | 1 ... h6  | 2. d4 (A)!  | Kf5     | 3. Lh5 (C)! | ~        | 4. De5 # |
|                    |          | 2 ...     | h5          | 3. Le4+ | Kh6         | 4. Df6 # |          |



4 + 3 = 7 # 4 v

### 2-й приз - № 0992, «ШЛ» № 16, 2006 (Zoltán Labai)

- |                    |      |           |             |         |         |          |          |
|--------------------|------|-----------|-------------|---------|---------|----------|----------|
| <b>1. Kg3 (A)?</b> | e5!  | 1 ... Kh5 | 2. Le5 (B)  | Kg5     | 3. Lf4+ | Kh5      | 4. Sf6 # |
| <b>1. Se5?</b>     | Kh4! | 1 ... Kh5 | 2. Sg6 (C)  | Kg5     | 3. Sf4  | Kh4      | 4. Lf6 # |
| <b>1. Le5 (B)!</b> |      | 1 ... Kh4 | 2. Sg6 (C)+ | Kg5     | 3. Sf4  | Kh4      | 4. Lf6 # |
|                    |      | 2 ...     | Kh5         | 3. Sf4+ | K~      | 4. Lf6 # |          |
|                    |      | 1 ... Kh5 | 2. Kg3 (A)  | Kg5     | 3. Lf4+ | Kh5      | 4. Sf6 # |

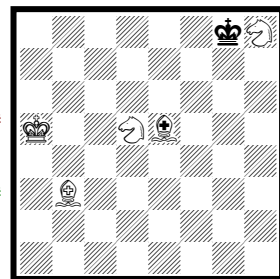


5 + 2 = 7 # 4 vv

Трифазна реалізація **теми Салазара – Рухліса** («ШЛ» № 13, стор. 14 ... 16), яка утворена з **простої двоходової форми теми Салазара** в першому удаваному сліді 1. Kg3? І в рішенні 1. Le5! з **класичним парадоксом Рухліса** (1. Se5? і 1. Le5!).

### 3-й приз - № 0265, «ШЛ» № 16, 2006 (Олексій Файзулін)

- |                    |          |               |                       |             |         |     |              |  |
|--------------------|----------|---------------|-----------------------|-------------|---------|-----|--------------|--|
| <b>1. Se7 (A)?</b> | Kf8 (a)! | 1 ... Kh7 (b) | 2. Lf6 (C) & Ld1 (D)! |             |         |     |              |  |
| <b>1. Sb6 (B)?</b> | Kh7 (b)! | 1 ... Kf8 (a) | 2. Lf6 (C)!           | Ke8         | 3. Lf7+ | Kf8 | 4. Sd7 #     |  |
| <b>1. Kb6?</b>     | Kh7! Zz  | 1 ... Kf8 (a) | 2. Sc7!               | Ke7         | 3. Le6  | Kd8 | 4. Lf6 (C) # |  |
|                    |          | 3 ...         | Kf8                   | 4. Sg6 #    |         |     |              |  |
| <b>1. Lf6 (C)!</b> | Цугцванг | 1 ... Kf8 (a) | 2. Sb6 (B)!           | Ke8         | 3. Lf7+ | Kf8 | 4. Sd7 #     |  |
|                    |          | 1 ... Kh7 (b) | 2. Se7 (A)!           | Kh6         | 3. Sf7+ | Kh7 | 4. Lc2 #     |  |
|                    |          | 3 ...         | Kh5                   | 4. Ld1 (D)! |         |     |              |  |



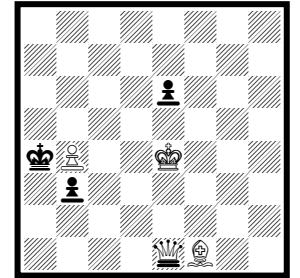
5 + 1 = 6 # 4 v ...

В елегантній формі реалізована **тема Банного – Салазара** («ШЛ» № 14, стор. 2 ... 9) з цікавою **антидуальною корекцією ходів білих спроби** 1. Se7?: обидва ходи стають ... матами в удаваному сліді 1. Kb6? і в рішенні 1. Lf6!.

Цікаво, що у всіх фазах використовується гра батареї **Sd5 – Lb3** або на першому, або на другому ходах.

### 1-й почесний відгук - № 0900, «ШЛ» № 15, 2006 (Олексій Файзулін)

- |                    |          |               |            |          |          |          |          |
|--------------------|----------|---------------|------------|----------|----------|----------|----------|
| <b>1. Ke5 (A)?</b> | Ka3 (a)! | 1 ... b2 (b)  | 2. Lc4 (C) | Ka3      | 3. Dc3+  | Ka4      | 4. Db3 # |
|                    | 2 ...    | b1=           | 3. Dx b1   | Ka3      | 4. Db3 # |          |          |
| <b>1. Dc3 (B)?</b> | b2 (b)!  | 1 ... Ka3 (a) | 2. Lc4 (C) | Ka2      | 3. Db3+  | Ka1      | 4. Da2 # |
| <b>1. Lc4 (C)!</b> |          | 1 ... Ka3 (a) | 2. Dc3 (B) | Ka2      | 3. Db3+  | Ka1      | 4. Da2 # |
|                    |          | 1 ... b2 (b)  | 2. Ke5 (A) | Ka3      | 3. Dc3+  | Ka4      | 4. Db3 # |
|                    |          | 2 ...         | b1=        | 3. Dx b1 | Ka3      | 4. Db3 # |          |

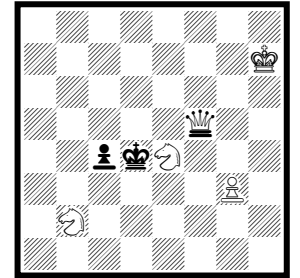


4 + 3 = 7 # 4 vv

І знову **тема Банного – Салазара** («ШЛ» № 14, стор. 2 ... 9). На цей раз навіть з правильними матами у всіх фазах гри. Неприємно, що в рішенні є укорочена загроза 2. Dc3! ~ 3. Dx b3#. Таким чином, варіант 1 ... Ka3 є, попросту, видовженим варіантом реалізації загрози. Безумовно, це вплинуло на відзнаку задачі.

### 2-й почесний відгук - № 0748, «ШЛ» № 13, 2006 (Олексій Файзулін)

- |                |      |           |         |        |         |          |          |
|----------------|------|-----------|---------|--------|---------|----------|----------|
| <b>1. Sc5?</b> | Kc3! | 1 ... Ke3 | 2. Df4+ | Ke2    | 3. Se4  | c3 (Ke1) | 4. Df2 # |
|                |      | 1 ... c3  | 2. Sd3  | Kc4    | 3. De6+ | Kd4      | 4. De4 # |
|                |      | 2 ...     | c2      | 3. De4 | Kc3     | 4. Db4 # |          |
| <b>1. Sd6?</b> | Kc3! | 1 ... Ke3 | 2. Df4+ | Ke2    | 3. Se4  | c3 (Ke1) | 4. Df2 # |
|                |      | 1 ... c3  | 2. S2c4 | c2     | 3. De5+ | Kd3      | 4. De4 # |
| <b>1. Sd1!</b> |      | 1 ... Kd3 | 2. Df3+ | Kc2    | 3. Dc3+ | Kb1      | 4. Db2 # |
|                |      | 2 ...     | Kd4     | 3. Sc3 | Ke5     | 4. Df6 # |          |
|                |      | 1 ... c3  | 2. Sec3 | Kc4    | 3. Db5+ | Kd4      | 4. Dd5 # |

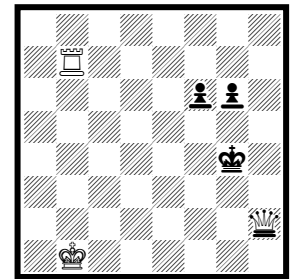


5 + 2 = 7 # 4 vv

Три чіткі фази задачі з елементами зміни гри без реалізації якоїсь складної теми.

### 3-й почесний відгук - № 0368, «ШЛ» № 7, 2006 (Олексій Файзулін)

- |                    |           |           |            |             |           |          |          |
|--------------------|-----------|-----------|------------|-------------|-----------|----------|----------|
| <b>1. Dg2 (A)?</b> | Kf4!      | 1 ... Kf5 | 2. Te7 (B) | Kf4         | 3. Te4+   | Kf5      | 4. Dg4 # |
| <b>1. Te7 (B)?</b> | Kf3!      | Загроза   | 2. Te3     | Kf5         | 3. Dh4    | g5       | 4. De4 # |
|                    |           | 2 ...     | Kg5        | 3. Te4      | Kf5       | 4. Df4 # |          |
|                    |           | 2 ...     | g5         | 3. Dh3+     | Kf4       | 4. Df3 # |          |
|                    |           | 2 ...     | f5         | 3. Dg2+ (A) | Kf4       | 4. Dg3 # |          |
|                    |           | 1 ... f5  | 2. Dg1+    | Kf3         | 3. Te3+   | Kf4      | 4. Dg3 # |
|                    |           | 2 ...     | Kf4        | 3. Te3      | загроза   | 4. Dg3 # |          |
| <b>1. Df2!</b>     | загроза → | 1 ... f5  | 2. Tb4+    | f4          | 3. Tx f4+ | K~       | 4. Dh4 # |
|                    |           | 3 ...     | Kh3        | 4. Th4 #    |           |          |          |
|                    |           | 1 ... Kg5 | 2. Th7     | Kg4         | 3. Th4+   | Kg5      | 4. Df4 # |
|                    |           | 1 ... Kh5 | 2. Dg3     | g5          | 3. Dh3+   | Kg6      | 4. Dh7 # |
|                    |           | 1 ... g5  | 2. Th7     | f5          | 3. De3    | f4       | 4. Dh3 # |

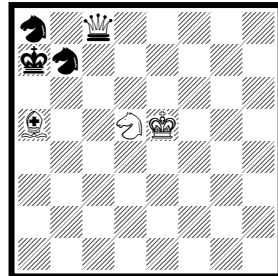


3 + 3 = 6 # 4 vv

Три фази задачі з цікавою грою в рішенні. Приємно, що в удаваних слідах додатково реалізована **проста форма теми Салазара - Уранія** («ШЛ» № 13, стор. 9).

4-й почесний відгук - № 1192, «ШЛ» № 18, 2006 (М. Костылев)

- В початковій грі: 1... Sb6 2. Lx b6+ Ka6 3. Dc4 #
1. Lc7?! Ka6! Загроза 2. Sb4! Sx c7 3. Dx c7 Ka8  
4. Sc6! Загроза 5. Db8, Dc8 #
- 1... Sx c7 2. Dxc7! Ka8 3. Sb6+ Ka7 4. Sd7 Ka8 5. Db8 #  
4 ... Ka6 5. Db6 #
1. Lc3! (1. Le1? Sb6!)
- 1... Ka6 2. Dx a8+ Kb5 3. Dx b7+ Kc4 4. Db4+ Kd3 5. De4 #  
3 ... Kc5 4. Sf4 !! Kc4 5. Db4 #
- 1... Sc5 2. Ld4 Sb6 3. Dc7+ Sb7 4. Lx b6+ Ka8 5. Dc8 #  
4 ... Ka6 5. Dc4 #
- 1... Sb6 2. Ld4 Ka6 3. Sx b6 Kb5 4. Dc4+ Ka5 5. Da4 #  
3 ... Ka5 4. Da8+ Kb5 (Kb4) 5. Da4 #  
2 ... Sc5 3. Dc7+ Sb7 4. Lx b6+ Ka8 5. Dc8 #  
4 ... Ka6 5. Dc4 #



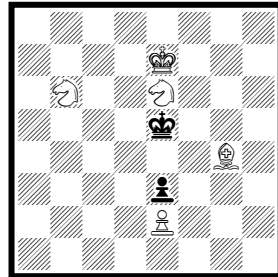
4 + 3 = 7 # 5 v

Три фази зі зміною гри. Цікавий удаваний слід 1. Lc7?. Неприємно, що варіанти 1... Sc5, Sb6 в рішенні, фактично є варіантами реалізації загрози, які дозволяють видовжити її ще на два ходи. Це не забороняється, але вносить певний елемент дисгармонії в гру.

1 похвала - № 1090, «ШЛ» № 17, 2006

(Albert Grigoryan)

1. Kd7? Kf6! 1... Ke4 2. Kc6 Ke5 3. Sd7+ Ke4 6. Lg6 #  
4. Lh5 Kf5 5. Kd6 Ke4
1. Kf7 (A)? Ke4! 1... Kd6 2. Lf3 (B) Ke5 3. Sc4+ Kf5 6. e4 #  
4. Se3+ Ke5 5. Sc4+ Kf5
1. Lf3 (B)! 1... Kf5 2. Kf7 (A) Ke5 3. Sc4+ Kf5 6. e4 #  
4. Se3+ Ke5 5. Sc4+ Kf5



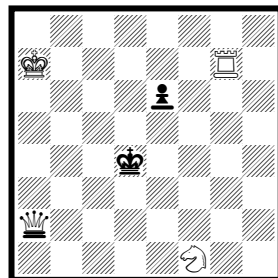
5 + 2 = 7 # 6 vv

Три фази гри, хоча і з одним варіантом, з реалізацією двоходової псевдоформи теми Салазара (AB ↔ BA) - це дуже непогано для шестиходової мініатюри. Механізм задачі є досить відомим і в більш простих формах (без трифазної зміни) вже використовувався різними авторами.

2 похвала - № 0604, «ШЛ» № 11, 2006

(Н. Н. Сітнік і О. Є. Файзулін)

1. Sg3! Цугцванг 1... K ~ 2. Tg4 ~ 3. Tc4+ Kd3 4. De2 #  
1... Kc5! 2. Da4 загроза 3. Td7 загроза 4. Se4 #  
2 ... Kd5 (Kd6) 3. Td7+ Kc5 4. Se4 #  
3 ... Ke5 4. Dd4 #  
1... e5 2. Db3 Kc5 3. Sf5 e4 4. Tc7 #  
3 ... Kc6 4. Dc4 #  
2 ... e4 3. Tg5 e3 4. Td5 #



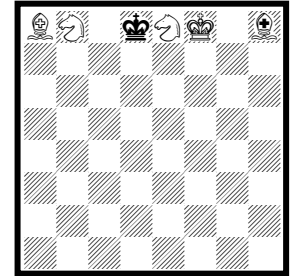
4 + 2 = 6 # 4

Цікава гра всіх білих фігур при «повторній загрозі» на ходи ... чорного короля.

3 - 4 похвали (на рівних) присуджено задачам № 0170 і № 1296. В обох задачах реалізована проста двоходовою формою теми Салазара в удаваному сліді і в рішенні. Гра після другого ходу в цих фазах задачі, на жаль, повторюється аж до мату.

№ 0170, «ШЛ» № 3, 2006 (М. Р. Костылев)

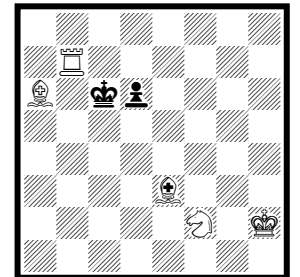
1. Sa6 (A)? Kd7! 1... Kc8 2. Lc6 (B) Kd8 3. Lf6+ Kc8 4. Sd6 #
1. Lc6 (B)! 1... Kc8 2. Sa6 (A) Kd8 3. Lf6+ Kc8 4. Sd6 #



5 + 1 = 6 # 4 v

№ 1296, «ШЛ» № 19, 2007 (Dieter Mueller)

1. Te7? d5!
1. Ld4 (A)? Kd5!
- 1... d5 2. Sd3 (B) Kd6 3. Sc5 Kc6 4. Lb5+ Kd6 5. Td7 #
1. Sd3 (B)! 1... d5 2. Ld4 (A) Kd6 3. Sc5 Kc6 4. Lb5+ Kd6 5. Td7 #



5 + 2 = 7 # 5 v

3. 2. БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

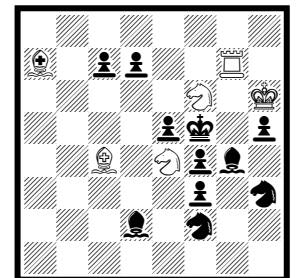
Пропонується наступний розподіл нагород

1-й приз присуджено задачі № 1571, Іван Сорока (Львів)

В початковій грі: 1... Sg5 2. Tx g5 #

1. Ld5? Lb4!

1. Tf7!
- |          |                |               |              |
|----------|----------------|---------------|--------------|
| Загроза  | 2. Sd6+ !! cd6 | 3. Se8+ ! Ke4 | 4. S8 x d6 # |
| 1... Lb4 | 2. Sg3+ !! fg3 | 3. Sh5+ ! Ke4 | 4. Sh x g3 # |
- 1... Sx e4 2. Sd7+ Sf6 загроза 3. Ld5 !! загроза 4. Tx f6 #  
1... d5 2. Lx d5 ! Sg5 загроза 3. Sf ~ #  
2 ... Sg5 3. Sx g5 загроза 4. Le6, Sf ~ #  
3 ... Sf ~ # 4. Lh3 #  
3 ... e4 4. Sd7 #  
1... Sg5 2. Sx g5 ! загроза 3. Sf ~ # 4. Le6, Sf ~ #  
2 ... Lh3 3. Kh5 ! загроза 4. Sf ~ #  
3 ... Lg4+ 4. Sx g4 #  
3 ... Se4 4. Sx e4 #



6 + 11 = 17 # 4

Задача є версією № 1468, "ШЛ" № 23, 2007. Автор не тільки спростив позицію на 4 фігури, але додав ще два варіанти гри. В задачі чітко простежуються два те-

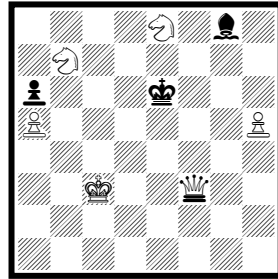
матичних комплекси, які об'єднані грою батареї Sf6 – Tf7. Перший комплекс є в загрозі і в варіанті захисту 1 ... Lb4. Він побудований на відволікаючій жертві Se4 на другому ході з подальшою грою вказаної батареї з матом на полі жертви.

Другий комплекс побудований трьома додатковими варіантами і передбачає "спірально чергування" 2-х і 3-х ходів білих. Приємно, що в грі приймають участь всі білі фігури.

\*\*\*\*\* Друкується вперше \*\*\*\*\* Original \*\*\*\*\* Публікується вперше \*\*\*\*\* C+ \*\*\*\*\*

## 2-й приз - задачі № 1572, Олексій Файзулін (Львів)

Початкова гра:	1 ... Ke5	2. Sc5	Lh7	3. Df6+	Kd5	4. Dd6 #
	1 ... Lf7	2. Df6+	Kd5	3. Df5+	Kc6	4. Sd8 #
		2 ...	Kd7	3. Dd6+	Kc8	4. Dc7 #
				3 ...	Kx e8	4. Dd8 #
1. De3?	Kd7!	1 ... Kf5	2. Sbd6+	Kg4	3. Sf6+	Kh4
		1 ... Kf7	2. Sbd6+	Kf8	3. Da7 !!	загроза
					3 ...	Lf7
						4. Dg7 #
						4. Dx f7 #
1. Dg4?	Ke7!	1 ... Ke5	2. Sbd6	Kd5	3. Dc4+	Ke5
		2 ...	Lh7	Kd5	3. Sf7+	Kd5
		1 ... Kf7	2. Dd7+	Kf8	3. Sbd6	загроза
					3 ...	Lf7
						4. Dx f7 #
1. Sbd6!	Zz	1 ... Kd7 (Ke7)	2. Db7+	Ke6	3. Kd4!	L ~
		1 ... Lh7	2. Df7+	Ke5	3. Sc4+	Ke4
						4. Df7 #
						4. Sed6 #



6 + 3 = 9 # 4 \*vv

Чотири фази задачі зі зміною гри за формою 4 x 2. Цікаво, що:

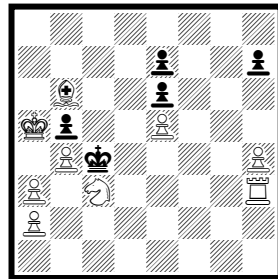
- в удаваному сліді 1. De3? мати здійснюються на полях, куди своїм першим ходом ходив чорний король - тема "Наслідування по-Львівськи" ("ШЛ" № 24, стор. 4): 1 ... Kf5 → 4. Sf5 #, 1 ... Kf7 → 4. Df7;
- в удаваних слідах 1. De3? і 1. Dg4? реалізований класичний парадокс Рухліса ("ШЛ" № 5, стор. 8);
- в рішенні реалізована тема "Пішов – прийшов" в грі білих фігур: Sb7 залишає поле для ферзя, який грає на поле "b7" в варіантах 1 ... Kd7 (Ke7); в подальшому цей же кінь звільняє поле "d6", але вже для мату іншим білим конем Se8.

\*\*\*\*\* Друкується вперше \*\*\*\*\* Original \*\*\*\*\* Публікується вперше \*\*\*\*\* C+ \*\*\*\*\*

## 3-й приз - задачі № 1194, «ШЛ» № 18, 2006

(М. Костылев & А. Мельничук)

1. Tf3?	h6!
1. Te3?	h5!
1. Lc5?	h6!
1 ... h5	2. Le7
	Kd4
	3. Kb5
	Ke5
	4. Tf3
	Kd4
	5. Ld6
	6. Lc5 # !!
1. La7!	Загроза
	2. Te3
	загроза
	3. h5
	h6
	4. Kb6
	Kd4
	5. Kb5 #
	2 ...
	h6
	3. Ka6
	h5
	4. Kb6
	Kd4
	5. Kb5 #
	2 ...
	h5
	3. Kb6
	Kd4
	4. Kb5 #
1 ... h5	2. Kb6
	Kd4
	3. Tf3 !!
	Ke5
	4. Lb8+
	Kd4
	5. Kx b5
	e5
	6. La7 # !!

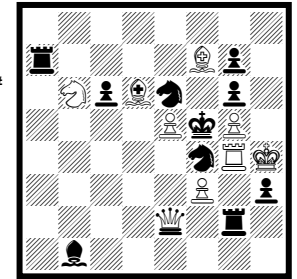


9 + 5 = 14 # 6 v

Дві фази з грою, сенс якої полягає в поверненні на матуючому ході слона Lb6 на поле його першого ходу. Симпатично і приємно, що в цих фазах здійснюється повна проста зміна гри: змінюються тільки ходи білих на одні і ті ж самі ходи чорних від їх першого до останнього (1 ... h5 2 ... Kd4 3 ... Ke5 4 ... Kd4, e5) !!

## 1-й почесний відгук - № 1295, «ШЛ» № 19, 2007 (Евгеній Фомичев)

Початкова гра:	1 ... Ta2	2. Sc8 !!	Ta7	3. Lc7!	загроза	4. Se7, Sd6 #
				3 ...	Tx g4+	4. fg4 #
					Sd5	4. fe4 #
	1 ... Sd4	2. Tx f4+ !!	Kx f4	3. De4+	Lx e4	4. De5 #
				3. e6+	Kf5	
1. Dc4!	загроза	2. Lx e6+	Sx e6	3. De4+ !!	Lx e4	4. fe4 #
	1 ... Te2	2. Tx f4+	Sx f4	3. Le6+	Sx e6	4. Dg4 #
	1 ... Sd4	2. Dx d4	Sf ~	3. De4+	Lx e4	4. fe4 #

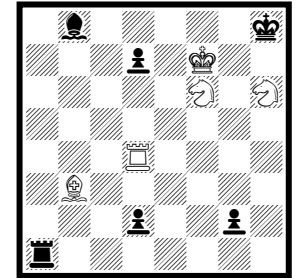


9 + 10 = 19 # 4 \*

Дві фази гри з реалізацією класичного парадокса Рухліса. Тематичні варіанти з відволікаючими жертвами білих фігур є досить цікавими (особливо на 1 ... Te2), але неоднорідними.

## 2-й почесний відгук - № 1328, «ШЛ» № 20, 2007 (Григорій Попов)

1. Tc4?	Lc7!	(2. Tc8 #)
1. Kg6?	g1=D/!!	(2. Sf7 #)
1. Kf8?	Ld6!	(2. Sf7 #)
1. Sf5?	Th1!	1 ... Lf4
		2. Tc4 !
		Tc1
		3. Lc2
		Tx c2
		4. Tx f4
		4 ... Tc4
		5. Tx c4
		загроза
		6. Th4, Tc8#
		5 ...
		d1=D
		6. Tc8 #
		g1=D
		6. Th4 #
		4 ... d1=D
		5. Th4+
		Dh5
		6. Tx h5 #
		2 ...
		Ta8
		3. Tx f4
		Tf8+
		4. Kx f8!
1. Th4! (2. Sh ~ #)	1 ... Th1	2. Tc4 !!
	Tc1	3. Lc2
	3 ... Tx c2	4. Th4
	Lg3	5. Kg6
	3 ... Lc7	4. Tx c7
	Tx c2	загроза
		6. Sf7 #
		5. Kf8
		загроза
		6. Sf7 #

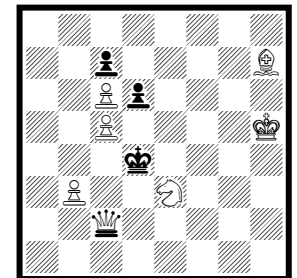


5 + 6 = 11 # 6 v ...

Сучасна логічна школа, яка поєднує елементи класичної логічної школи з елементами зміни гри. Перші спроби відтворити план гри, який був задуманим автором і який вдається здійснити лише в рішенні після попередньої ліквідації певних перешкод зі сторони чорних фігур. Удаваний слід – це спроба здійснити першу частину плану. Саме він є тим свіжим елементом в грі задач подібного типу.

## 3-й почесний відгук - № 0538, «ШЛ» № 10, 2006 (Олексій Файзулін)

1. Db2 (A)?	Kc5!	1 ... Ke3	2. Kg4 (B)	dc5 (d5)	3. Kg3	c4	4. Df2 #
1. Sd1 (C)?	Kd5!	Загроза	2. b4!	Ke5	3. Df5+	Kd4	4. De4 #
		1 ... Ke5	2. Df5+	Kd4	3. Lg8	dc5 (d5)	4. Dd5 #
1. Lf5?	Ke3!	1 ... Ke5	2. Sg4+	Kd5	3. Ld7	Kd4	4. Dc4 #
		1 ... d5	2. Sd1 (C)	Ke5	3 ...	dc5	4. Dd3 #
					3. Kg5	Kd4	4. Dc3 #
					3 ...	d4	4. De4 #
1. Kg4 (B)!	Загроза	2. Kf4!	Загроза	3. Dc4 #			
		2 ...	d5	3. Sf5 #			
	1 ... Ke5	2. De4+	Kf6	3. Sf5!	~	4. De7 #	
	1 ... d5	2. Sf5+!	Ke5	3. De2+	Kf6	4. De7 #	
	1 ... Ke3	2. Db2 (A)!	dc5 (d5)	3. Kg3	c4 (d4)	4. Df2 #	



7 + 3 = 10 # 4 vvv

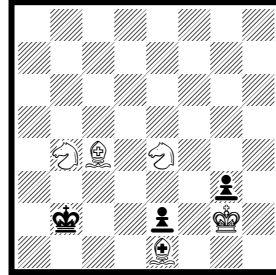


Чотирифазна зміна гри з реалізацією **двоходової форми теми Салазара** (AB ↔ BA) в удаваному сліді 1. Db2? і в рішенні 1. Kg4!

Цікавою є форма організації гри з утворенням теми **накопичення ігрових варіантів** ( ? 1 ... Ke5 → ? 1 ... Ke5 + d5 → ! 1 ... Ke5 + d5 + Ke3 ) і, при використанні першої спроби з варіантом гри 1 ... Ke3, **теми додавання ігрових варіантів** ("ШЛ" № 3, стор. 11). Неприємною є лише "коротка загроза" в рішенні.

#### 4-й почесний відгук - № 0266, «ШЛ» № 5, 2006 (М.Р. Костылев)

Початкова гра: 1 ... Ka3 2. Sbd3! Ka4 3. Sc5+ (A) Ka3 4. Lb4 #  
 1. La2 (B)? Ka3! 1 ... Kc1 2. Sbd3+ Kc2 3. Sc5 (A) Kd1 4. Lb3 #  
 1. Sc5 (A)! 1 ... Ka3 2. Lc3 e1=S+ 3. Kg3 S ~ 4. Sc2 #  
 1 ... Kc1 2. Scd3 Kc1 3. La2+ Ka1 4. Lc3 #  
 1 ... Kc1 2. Scd3 Kc1 3. La2+ Ka1 4. Lc3 #  
 1 ... Ka1 2. Scd3 Kc1 3. La2+ (B) Ka1 4. Lc3 (C) #  
 1 ... Kc1 2. Scd3 Kc1 3. La2+ (C) Kc1 4. La2 (B) #



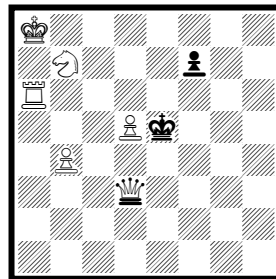
5 + 3 = 8 # 4 vv

Три фази з зміною гри і функцій ходів білих з реалізацією **різнорівневої псевдоформи теми Салазара** і **чергування 3-х і 4-х ходів білих** в додаткових варіантах 1 ... Ka1, Kb1.

#### Похвали (на рівних) присуджені наступним задачам

##### № 1466, «ШЛ» № 23, 2007 (Олексій Файзулін)

Початкова гра: 1 ... f5 (a) 2. De3+ Kd5 3. Sd6 (A) f4 4. De4 #  
 1. Th6 (B)? Kf4 (b)! 1 ... f5 (a) 2. Dc4 f4 3. Sd6 (A) загроза 4. De4, Te6 #  
 1. Sd8? f5!  
 1. Sd6 (A) !! Загроза 2. Df5+ Kd4 3. Ta3 загроза 4. De4, Td3 #  
 1 ... f5 (a) 2. Sb5! Kf4 3. Tg6 Ke5 4. Dd4 #  
 1 ... Kf4 (b) 2. Sf7! Kg4 3. Th6 (B)! Kf4 4. Th4 #  
 1 ... Kf6 2. Dg3! Ke7 3. Ta7+ Kf6 (Kf8) 4. Tf7 #  
 3 ... Kd8 4. Dg8 #



6 + 2 = 8 # 4 \*v

Три фази з зміною гри на 1 ... f5 з реалізацією **триходових форм: псевдоформи теми Салазара** (AB ↔ BA) і **парадоксу Владимирова** ("ШЛ" № 5, стор. 9).

Але найбільш цікавим є рішення. Після красивого 1. Sd6! утворюється непряма батарея Sd6 - Ta6, яка грає в двох варіантах з реалізацією **теми "Прийшов – пішов"** (біла фігура спочатку займає поле, а потім його залишає, з метою або звільнення поля для своєї ж фігури, або для включення в гру фігури такого ж кольору) з розмашистою грою Та6.

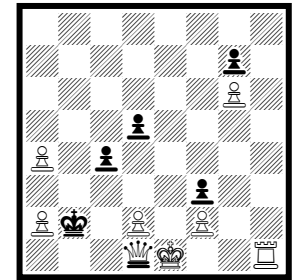
№ 1573, Іван Сорока (Львів). Симпатична гра. Найбільш цікавими є варіанти:

- 1 ... Ka2 з скритою **прокладкою ферзем** шляху для тури по-Бристольськи,  
 - 1 ... Ka3 з грою білої тури по кутам шахової дошки (h1 → h8 → a8),

- 1 ... cd3 з взяттям пішака на проході (En Passant) і короткою рокірівкою (0-0).

##### № 1573 Іван Сорока (Львів)

1. Th8? d4!  
 1. d4! Цугцванг 1 ... Ka2 2. Kd2 загроза 3. Da1+, Kc3!  
 2 ... Ka3 3. Kc3 загроза 4. Da1 #  
 2 ... Kc3 3 ... Ka2 4. Da1 #  
 1 ... Ka3 2. Db1 загроза 3. Da1+ Kb3 4. Tb1 #  
 2 ... Kx a4 3. Th8 Ka4 4. Ta8 #  
 2 ... Kc1 3 ... c3 4. Db3 #  
 1 ... cd3 - EP 2. Db3+ Kc1 3. Th8 загроза 4. Ta8 #  
 1 ... c3 2. Db3+ Kc1 3. O-O+ Ka5 (Ka3) 4. Ta8 #  
 1 ... c3 2. Db3+ Kc1 3. O-O+ Kd2 4. Db2 #  
 1 ... c3 2. Db3+ Kc1 3. O-O+ Kd2 4. Dd1 #

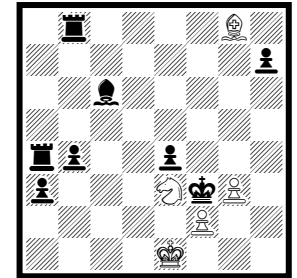


8 + 5 = 13 # 4

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публикується вперше ===== C+ =====

##### № 0677, «ШЛ» № 12, 2006 (Imants Dulbergs)

1. Lf7? Ta5! Загроза 2. Lh5 #  
 1. Le6? Tg8! Загроза 2. Lg4 #  
 1. Lb3? Td8! Загроза 2. Ld1 #  
 1. Lc4! загроза 2. Le2 #  
 1 ... Lb5 2. Lf7! (2 ... Ta5?) Le8 3. Le6 (3 ... Tg8?) Ld7  
 4. Lb3 (4 ... Td8?) Lb5 5. Ld1 + Le2 6. Lx e2 #

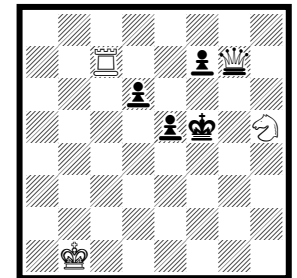


5 + 8 = 13 # 6 vv

Логічна задача. Три логічні спроби і один варіант рішення, в якому спроби реалізовані послідовно на різних рівнях ходів з перекриттям ліній гри чорних тур.

##### № 0605, «ШЛ» № 11, 2006 (Н. Н. Сітник і О. Є. Файзулін)

Початкова гра: 1 ... Ke6 2. Df7 #  
 1 ... e4 2. Tf7+ Ke6 3. Sf4 #  
 1. Dg2? f6! загроза 2. Tf7+ Ke6 3. Tg7, Df3  
 1 ... e4 2. Te7 загроза 3. Te4 загроза 4. Dg4 #  
 2 ... d5 3. Dg3 загроза 4. Te5 #  
 3 ... f6 4. Sg7 #  
 1. Dg3! Цугцванг 1 ... f6 2. Sg7+ Ke4 3. Tc4+ Kd5 4. Dd3 #  
 1 ... e4 2. Te7 e3 3. Te3 f6 4. Sg7 #  
 3 ... d5 4. Te5 #  
 1 ... d5 2. Tf7+ Ke4 3. Dc3 загроза 4. Sg3 #  
 3 ... d4 4. Df3 #  
 1 ... Ke4 2. Tc4+ Kd5 3. Dg4 загроза 4. Sf6 #  
 3 ... f5 4. Dg8 #  
 3 ... e4 4. De4 #



4 + 4 = 8 # 4 \*v

Початкова гра і удаваний слід, на мою думку, є формальними, хоча і прикрашають задачу. Найбільш цікавим є рішення з 4-ма варіантами гри, в трьох з яких реалізована **тема "Пішов – прийшов"**, подібно до вже відомої задачі № 1572 (ферзь «g7» своїм першим ходом залишає поле для коня «h5», який використовує це в двох варіантах; в варіанті 1 ... d5 той самий ферзь нову залишає поле для цього ж коня, але на цей раз – поле «g3»).

## 4. РОЗДІЛ ЗАДАЧ НА ЗВОРОТНИЙ МАТ за 3 ХОДИ ( S # 3 )

В цьому розділі прийняли участь 18 задач 14 авторів з 9 країн.

До конкурсу допущені також виправлення або покращення тих чи інших робіт, які були отримані в межах встановленого терміну.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Dieter Mueller	Deutschland	1298
2	Efren Petit	España	0480,
3	Alessandro Cuppini	Italy	0539, 0540
4	Zivko Janevski	Macedonia	0369, 1471, 1476
5	Eugeniusz Iwanow	Polska	1299
6	Zoltán Labai	Slovakia	0993
7	В. Волчек	Беларусь	1472*
8	М. Храпцевич		1472*
9	Валерий Кириллов	Россия	1091*
10	А. Селиванов		1473
11	Виктор Зенков		1474, 1475
12	Іван Сорока	Україна	0828, 1470, 1574
13	Михайло Мишко		1091*
14	Володимир Рябцев		1196

Рівень конкурсних робіт є достатньо **високим**, тому 15 задач отримали відзнаки. Про невідзначені роботи слід сказати деілька слів окремо:

№ 1091 – вилучена з конкурсу із-за **попередника**, про що повідомлялось в «ШЛ» №19, стор. 32;

№ 1298 – немає гри;

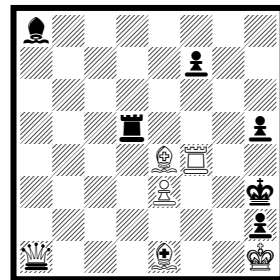
№ 1474 – дуже поганий перший хід рішення: відбирає два поля у чорного короля.

При присудженні враховувались: **авторський задум, його складність і оригінальність, гармонійність і технічна майстерність, з якою він був реалізованим в задачі.**

## Пропонується наступний розподіл нагород

**1-й приз** присуджено задачі № 1574, Іван Сорока ( Львів )

1. Da2?	Tf5 !	Загроза	2. Lf5+	Tx f5+	3. Dg2+
		1 ... T ~	2. De6+ !	fe6	3. Lg2+
		1 ... Td2!	2. Lg2+ ! (A)	Tx g2	3. Dx g2+ (B)
		1 ... Tg5!	2. Dg2+ ! (B)	Tx g2	3. Lx g2+ (A)
1. Dg7 !!		Загроза	2. Lf5+	Tx f5+	3. Dg2+ Lx b2 #
		1 ... T ~	2. Dg4+ !	hg	3. Lg2+
		1 ... Td2!	2. Dg2+ ! (A)	Tx g2	3. Lx g2+ (A)
		1 ... Tg5!	2. Lg2+ ! (A)	Tx g2	3. Dx g2+ (B)



6 + 6 = 12 S # 3 v

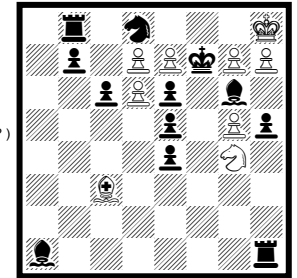
Чудова форма - мередит. В удаваному сліді і в рішенні використовується механізм "повторної загрози" з грою чорної тури, на точні ходи якої реалізована **тема Тури**.

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публикується впервые ===== С+ =====

**2-й приз** - № 0828, «ШЛ» № 14, 2006

( Іван Сорока )

1. Ld2!	загроза	2. Se5+ (A)	Lx e5	3. ed8=S+ (B)	Tx d8 #
	1 ... hg4	2. ed8=S+ (B)	Tx d8	3. g8=D+ (C)	Tx g8 # (4. hg8?)
	1 ... Lh7	2. g8=D+ (C)	Lx g8	3. Se5+ (A)	Lx e5 #
	1 ... Lf5	2. g8=L+ !!	Kg6	3. Se5+	Lx e5 #



9 + 12 = 21 S # 3

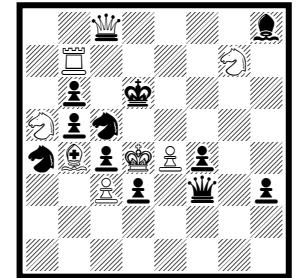
**Чергування 2-х і 3-х ходів білих** за циклом  $AB \Leftrightarrow BC \Leftrightarrow CA$  в загрозі і в двох варіантах рішення з використанням претворення білих пішаків у коня і ферзя у всіх ланках цього циклу. Цікавим є і додатковий варіант ще з одним перетворенням білого пішака, але на цей раз - в слона.

**3-й приз** - № 1471, «ШЛ» № 23, 2007

( Zivko Janevski )

В початковій грі: 1 ... ba5 2. Lx c5+ Sx c5 3. De6+

1. Dg8!	Загроза	2. Lx c5+ (A)	Sx c5	3. De6+ (B) !
	1 ... Dg4	2. De6+ (B)	Dx e6	3. e5+ (C) !
	1 ... ba5	2. e5+ (C)	Kc6	3. Dd5+ (D) !
	1 ... Sx c3	2. Dd5+ (D)	Sx d5	3. Lx c5+ (A) !

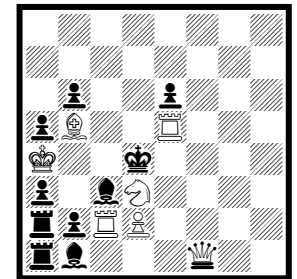


8 + 11 = 19 S # 3 \*

Головний зміст - **це чергування 2-х і 3-х ходів білих** за циклом  $AB \Leftrightarrow BC \Leftrightarrow CD \Leftrightarrow DA$  в загрозі і в трьох варіантах рішення без якихось ускладнень. В варіантах початкової гри і рішення (з врахуванням варіанта реалізації загрози) автору вдається додатково реалізувати **класичний парадокс Рухліса** («ШЛ» № 9, 2006, стор. 2).

**4-й приз** - № 0480, «ШЛ» № 9, 2006 ( Efren Petit )

1. Df7?	Ld2 (a)!	1 ... Lb4 (b)	2. Dd7+ (A)	Ld6	3. Dd8! (B)
1. Df3?	Lb4 (b)!	1 ... Ld2 (a)	2. Dg4+ (C)	Lf4	3. Dh4! (D)
1. Df6!	загроза	2. Te6+	Kd5	3. dc3 !	
	1 ... Ld2 (a)	2. Dh4+ (D)	Lf4	3. Dg4! (C)	
	1 ... Lb4 (b)	2. Dd8+ (B)	Ld6	3. Dd7! (A)	

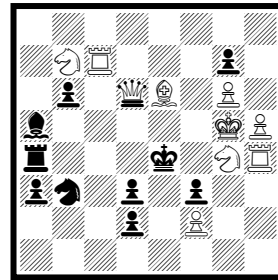


7 + 10 = 17 S # 3

**Чергування в двох парах варіантів 2-х і 3-х ходів білих** ( $AB \Leftrightarrow BA \& CD \Leftrightarrow DC$ ) в рішенні і в удаваних слідях, в яких, додатково, здійснюється чергуванням типу "спростування  $\Leftrightarrow$  варіант гри" (? a! 1 ... b  $\Leftrightarrow$  ? b! 1 ... a).

**5-й приз - № 1473, «ШЛ» № 23, 2007**

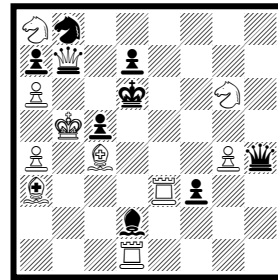
(Андрей Селиванов)



10 + 10 = 20 S # 3

1. **De7!**      загроза      2. Sh6+!      Ke5      3. Df6+  
 1 ... Lb4      2. Se3+!      Ke5      3. Ld7+  
 1 ... Sd4      2. Sh2+!      Ke5      3. Sx f3+

В загрозі використовується гра батареї **Ke4 - Ta4**. Захищайчись від загрози чорні фігури перекривають лінію гри **Ta4**, утворюючи з **Ke4** напівбатарею, яка руйнується білими для створення мату. Досить відомий, але цікавий хвіст в чудовому виконанні на тлі гри білої батареї **Sg4 - Th4** і в загрозі, і в варіантах захисту.

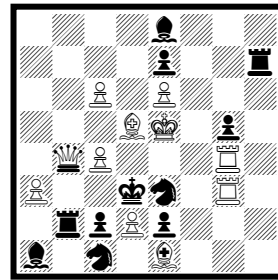
**1-й почесний відгук - № 0539, «ШЛ» № 10, 2006 (Alessandro Cuppini)**

11 + 8 = 19 S # 3 \*

- Початкова гра:      1 ... Dd8      2. Dc7+      Dx c7      3. Lc5+!  
                          1 ... Df2      2. Te6+      de6      3. Lc5+!
1. **Te4!**      загроза      2. **Dc6+ (A)**      Sx c6      3. **Td4+! (B)**  
 1 ... Dg4 (Dh8, Df6)      2. **Td4+ (B)**      Dx d4      3. **Lc5+! (C)**  
 1 ... Sa6      2. **Lc5+ (C)**      Sx c5      3. **Dc6+! (A)**

1. Sh4? f2!

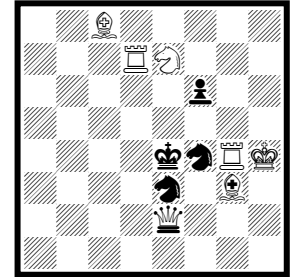
**Чергування 2-х і 3-х ходів білих** за циклом **AB ⇔ BC ⇔ CA**. Початкова гра є формальною і тематично не пов'язана з рішенням.

**2-й почесний відгук - № 0369, «ШЛ» № 7, 2006 (Zivko Janevski)**

11 + 11 = 22 S # 3

1. **Db5!**      загроза      2. **c5+ (A)**      Tx b5      3. **Td4+ (B)**  
 1 ... Th4      2. **Td4+ (B)**      Tx d4      3. **Le4+ (C)**  
 1 ... Lx c6      2. **Le4+ (C)**      Lx e4      3. **c5+ (A)**  
 1 ... Sb3      2. Dx b3+      Tx b3      3. Td4+

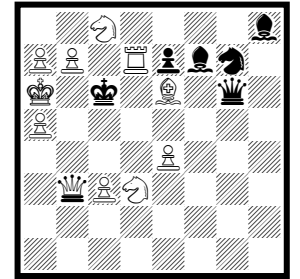
**Чергування 2-х і 3-х ходів білих** за циклом **AB ⇔ BC ⇔ CA**. Приємно, що є і додатковий варіант **1 ... Sb3**, гра в якому «перегукується» з грою в загрозі.

**3-й почесний відгук - № 0993, «ШЛ» № 16, 2006 (Zoltán Labai)**

7 + 4 = 11 S # 3 \*

- Початкова гра:      1 ... **Ke5**      2. **Td5+**      Ke4      3. Dg2+  
 1. **Sf5!**      1 ... **Ke5**      2. Dx e3+      Kx f5      3. Tg5+  
                          1 ... Kx f5      2. **Td5+**      Ke4      3. Dg2+

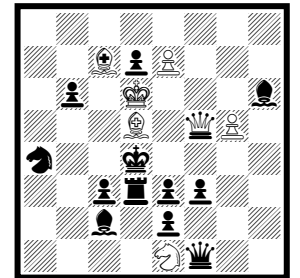
Двофазна зміна гри з реалізацією **класичного парадокса Рухліса** в варіантах початкової гри і рішення.

**4-й почесний відгук - № 1299, «ШЛ» № 19, 2007 (Eugeniusz Iwanow)**

11 + 6 = 17 S # 3 \*

- Початкова гра:      1 ... **Lx e6**      2. **Se5+**      Kc5      3. Dc4+  
                          1 ... **Se8**      2. **Sb4+**      Kc5      3. Tc7+  
 1 ... Dg3      2. b8=S+      Dx b8      3. Db5+  
 1 ... Dg1      2. Dc4+      Dc5      3. Db5+
1. **Tx e7!**      загроза      2. Ld5+      Lx d5      3. Dc4+  
 1 ... **Le8**      2. **Se5+**      Kc5      3. Db5+  
 1 ... **Sx e6**      2. **Sb4+**      Kc5      3. Tc7+  
 1 ... Dg1      2. Dc4+      Dc5      3. Db5+

В двох тематичних варіантах автор реалізував **чергування полів**, на які своїм першим ходом ходять чорні фігури (**e6 - e8 ⇔ e8 - e6**). Тільки просте чергування, а не зміна! При детальному розгляді стає очевидним, що зміна гри є фікцією, адже в рішенні на **1 ... Se8**, вказаний в початковій грі хід білих залишився і проходить одночасно з варіантом реалізації загрози. Залишився і варіант **1 ... Lx e6**, який «прикритий» коротким варіантом **2. Dc4+**.

**5-й почесний відгук - № 1196, «ШЛ» № 18, 2006 (Володимир Рябцев)**

7 + 12 = 19 S # 3

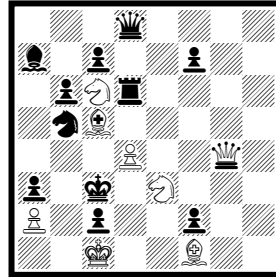
1. **Lf7?**      Lb3!
1. **Lb3!**      загроза      2. Df6+      Ke4      3. **Ld5+ - повернувся!**  
 1 ... Lg7      2. Lb6+      Sc5 (Sx b6)      3. De5+  
 1 ... Lg5      2. Lb6+      Sc5 (Sx b6)      3. Df4+  
 1 ... **Lb3**      2. **Sc2+ !!**      Kc4      3. Dd5+  
 2 ...      Lx c2      3. De4+

Нескладна, але приємна гра з поверненням білої фігури на початкове поле в загрозі і з елементами теми Умнова, на жаль, лише в одному варіанті захисту від загрози.

**Похвали** (на рівних) присуджені наступним задачам:

№ 1472, «ШЛ» № 23, 2007

(В. Волчек & М. Храмцевич)

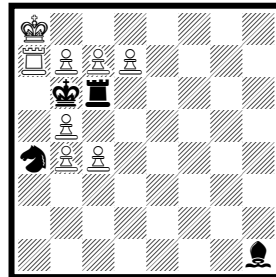


8 + 11 = 19 S # 3

1. De2!      загроза      2. Dx b5!      загроза      3. Db2+  
1 ... Sx d4      2. Dx c2+!      Sx c2      3. Sd1+  
1 ... Tx d4      2. Lb4+!      Tx b4      3. Dd2+

В рішення є два цікавих варіанти, гра в яких ґрунтується на вичищенні поля "d4" з подальшою відволікаючою жертвою білої фігури, з метою включення в гру чорної лінійної фігури (Td6 або Dd8), яка і матує.

№ 1470, «ШЛ» № 23, 2007 (Іван Сорока)

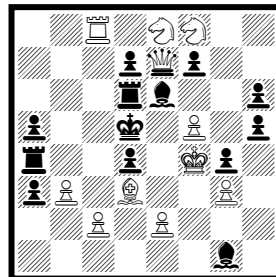


8 + 4 = 12 S # 3

1. b8=L!!      загроза      2. c8=S+      Tc8+      3. Tb7+  
1 ... Tx c7      2. Tb7+      Tx b7      3. d8=L+!!  
1 ... Sc5      2. Ta6+      Sx a6      3. c8=S+!!

Нескладна, але цікава гра з перетворенням білих пішаків у «слабкі» фігури.

№ 1476, «ШЛ» № 23, 2007 (Zivko Janevski)

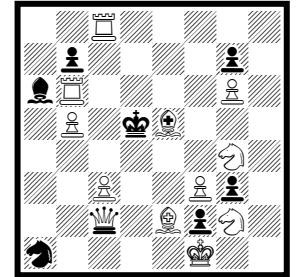


11 + 13 = 24 S # 3

1. c4+?      Tx c4!  
1. e4+?      de3 – EP!  
1. c3!      Загроза      2. e4+!      de3 – EP      3. Le4+  
1 ... dc3      2. Le4+      Kd4      3. e3+  
1 ... Lx f5      2. De4+      Lx e4      3. Sf6+

В загрозі і в двох варіантах захисту від неї гра білих фігур здійснюється на одному і тому ж полі "e4".

№ 1475v, «ШЛ» № 23, 2007 (Виктор Зенков)

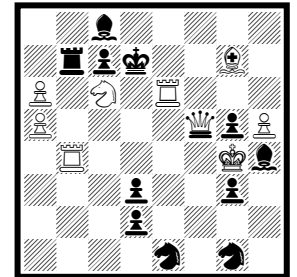


12 + 7 = 19 S # 3

1. Df5?      Sb3!      1 ... Sc2      2. Sf6+      gf6      3. Se3+  
1 ... Sb3      2. c4+      Kd4      3. Dd2+  
1. Lb8!!      Цугцванг      1 ... Lb5      2. Lc4+      Lx c4+      3. Dd3+  
1 ... Sx c2      2. Sf6+      gf6      3. Se3+  
1 ... Sb3      2. c4+      Kd4      3. Dd2+

Нескладна гра з красивим першим ходом рішення.

№ 0540, «ШЛ» № 10, 2006 (Alessandro Cuppini)



9 + 11 = 20 S # 3 \* v

Початкова гра:      1 ... Sg2      2. Dd3+      Kx e6      3. Dd5+  
1. Td6+?      Ke8!      1 ... Kx d6      2. Lf8+      Kx c6      3. De6+  
1. Lf8!      загроза      2. Dh7+      Kx e6      3. Df7+  
1 ... d1=D/L      2. Te2+      Kx c6      3. De6+  
1 ... Tx b4      2. Te4+      Kx c6      3. Tc4+

Три фази зі зміною гри, які тематично не пов'язані між собою. Красиві варіанти рішення зі зв'язками білих фігур з напівзв'язки Te6 – Df5 – Kg4. Нажаль, в початковій позиції відсутня відповідь на 1 ... Tx b4+, що робить рішення очевидним.

26. 05. 2007 Євгеній Богданов (Львів)

міжнародний майстер FIDE  
гросмейстер України



друкується знову

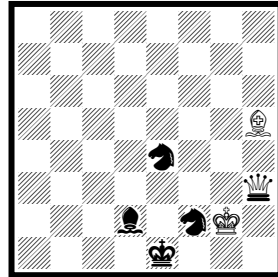
Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: Boško Milošeski з Македонії, Mikhail Satanovsky з США.

Роботи № 1575 ... № 1606 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач.

№ 1575 Karol Mlynka ( Bratislava, Slovakia )

Початкова гра: 1 ... L(c3 ... a5), Le3 2. De3 #  
1 ... Sd3, Sh1, Sd1 2. Dh1 #

1. Df3! Загроза 2. De2 # 1 ... Sg4 2. Df1 #  
1 ... Sg3 2. Dx f2 #  
1 ... Sc3 2. Dx f2 #

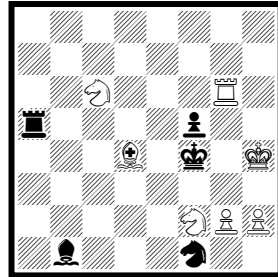


3 + 4 = 7 # 2 \*

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1576 Karlis Jankevics ( Jaunkalsnava, Latvia )

1. Tg3! загроза 2. Tf3 # 1 ... Ta3 2. Le5 #  
1 ... Sd2 2. Le3 #  
1 ... Sx h2 2. Le3 #  
1 ... Sx g3 2. hg3 #  
1 ... Le4 2. Sh3 #



7 + 5 = 12 # 2

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

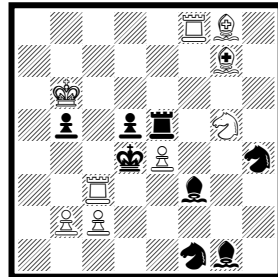
№ 1577 Zoltan Labai ( Velky Kyr, Slovakia )

1. Td8? Se3! Загроза 2. Tx d5 # 1 ... Le4 2. Se6 #

1. Ld5? Le4 (c)! Загроза 2. Td3 (A), Se6 (B) #  
1 ... Lg4 (a) 2. Td3 (A) #  
1 ... Le2 (b) 2. Se6 (B) #

1. Tc8? Le2 (b)! Загроза 2. Td3 (A) # 1 ... de4 (d) 2. Td8 #  
1 ... Le4 (c) 2. Se6 (B) #

1. Tf4! Загроза 2. Se6 # 1 ... de4 (d) 2. Td3 (A) #  
1 ... Lg4 (a) 2. ed5 #



9 + 8 = 17 # 2 vv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1578 Павел Мурашев ( Химки, Россия )  
Свєній Богданов ( Львів )

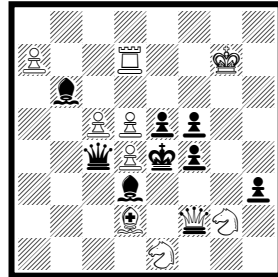
1. Te7? Lc7! Загроза 2. Te5 # 1 ... Dx d5 2. Df4 (A) #  
1 ... Dx d4 2. Df3 (B) #  
1 ... Kx e5 2. a8=D/L #

1. ed6 – En Passant?! Загроза 2. Df4 (A), Df3 (B) # 1 ... Le2 2. Df4 (A) #  
0 ... e7 – e5 ? 1 ... Lc7 2. Df3 (B) #  
1 ... Dx d4+ 2. Dx d4 #

1. de5? Ke5! Загроза 2. Df4 (A) # 1 ... f3 2. De3 (C) #

1. Le3? Le2! Загроза 2. Df3 (B) # 1 ... fe3 2. De3 (C) #  
1 ... ed4 2. Df4 (A) #

1. Sx f4! загроза 2. De3 (C) # 1 ... ef4 2. Df4 (A) #  
1 ... ed4 2. Te7 #  
1 ... Dx d4 2. Df3 (B) #



10 + 8 = 18 # 2 v ...

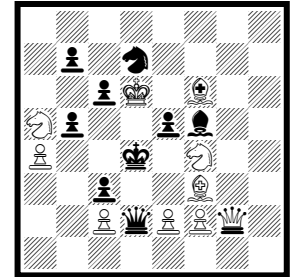
? > 2. Df4, Df3 # → ? > 2. Df4 # ... 2. De3 # → ? > 2. Df3 # ... 2. De3 # → ! > 2. De3 # ... 2. Df4, Df3 #

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1579 Karlis Jankevics ( Jaunkalsnava, Latvia )

1. Ld5? ba4! Загроза 2. Sb3 # 1 ... Dx c2 2. e3 #  
1 ... cd5 2. Dx d5 #  
1 ... Lx c2 2. Se6 #  
1 ... Sc5 2. Lx e5 #

1. Dg8! Загроза 2. Sb3 # 1 ... Dx c2 2. e3 #  
1 ... ba4 2. Dc4 #  
1 ... Le6 2. Sx e6 #  
1 ... Lx c2 2. Se6 #  
1 ... Sc5 2. Lx e5 #



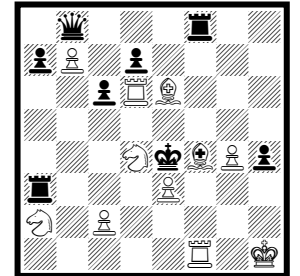
10 + 9 = 19 # 2 v

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1580 Олексій Лисяний ( Канев )  
Віталій Шевченко ( Запоріжжя )

1. Sb5? Tx f4! Загроза 2. Td4 # 1 ... Dx d6 2. Sx d6 #  
1 ... Td3 2. cd3 #  
1 ... Ta4 2. Sac3, Sbc3 #  
1 ... c5 2. Ld5 #

1. Sf5! Загроза 2. Td4 # 1 ... Dx d6 2. Sx d6 #  
1 ... Td3 2. cd3 #  
1 ... Ta4 2. Sac3 #  
1 ... c5 2. Ld5 #



11 + 8 = 19 # 2 v

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

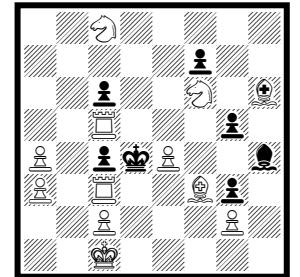
№ 1581 Zoltan Labai ( Velky Kyr, Slovakia )

1. Kd2? Kx c5 (a)! Загроза 2. T3 x c4 (A) #  
1. Sd7? Kx c3 (b)! Загроза 2. T5 x c4 (B) #

1. Lg7? g4! 1 ... Kx c5 (a) 2. Sd7 #  
1 ... Kx c3 (b) 2. Sd5 #

1. Le2! Цугцванг 1 ... Kx c5 (a) 2. T3 x c4 (A) #  
1 ... Kx c3 (b) 2. T5 x c4 (B) #

1 ... g4 2. T3 x c4 #

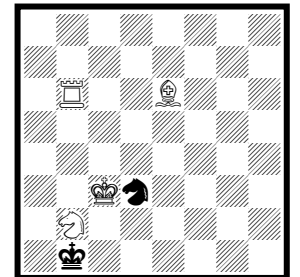


12 + 7 = 19 # 2 vvv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1582 Karol Mlynka ( Bratislava, Slovakia )

1. Lf5! загроза 2. Ta6 Kc1 3. Ta1 #  
1 ... Ka1 2. Lx d3 Ka2 3. Ta6 #  
1 ... Ka2 2. Lx d3 K ~ 3. Ta6 #  
1 ... Kc1 2. Sx d3+ Kd1 3. Lg4 #

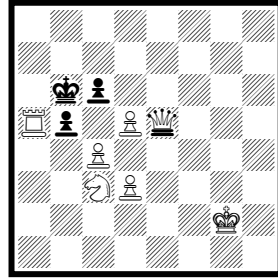


4 + 2 = 6 # 3

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1583 Павел Мурашев (Химки, Россия)  
Свєнієй Богданов (Львів)

Початкова гра:	1 ... Kc5	2. Sa4+	Kb4	3. Dc3 # (2 ... ba4?)
	1 ... b4	2. Db2+	Kx a5	3. Da7 # (3 ... Kb4?)
1. Dg7?	1 ... Kc5	2. Se4+	Kb4	3. Dc3 #
	1 ... cd5	2 ...	Kb6	3. Da7 #
	1 ... cd5	2. Da7+	Kc6	3. Ta6 #
1. dc6?	bc4!	1 ... Kx c6	Kb6	3. Dc7 #
		2. Ta7!	bc4 (b4)	3. Dc7 #
		2 ...	Kx a5	3. Da1 #
		2. Sd5+	Kx c6	3. Dc7 #
		2 ...		
1. Sb5!	1 ... Kx a5	2. Da1+	Kb6	3. Da7 #
		2 ...	Kb4	3. Da3 #
	1 ... Kc5	2. De7+	Kb6	3. Da7 #
	1 ... cb5	2. Tx b5+	Ka6 (Ka7)	3. Da1 #

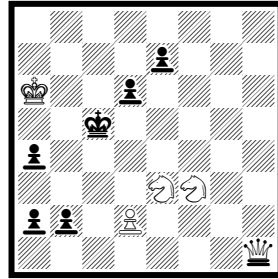


7 + 3 = 10 # 3 \*vv

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1584 Вячеслав Стасенко (Липовець, Вінницька область)

1. Sd4?	e6!	Загроза	2. Dc6+, Ka5, Sc6, Sc2, Dd5+, Db7	
1. Se5?	e6!	Загроза	2. Dc6+, Sc6, Sd3+, Dd5+	3. Sc4, Sc2, Sc4 #
		1 ... Kb4	2. Db7+	Ka3
			2 ...	Kc5
				3. Db6 #
1. Dh4?	Kc6!	Загроза	2. Dc4 #	
		1 ... d5	2. Dx e7+	Kc6
				3. Sd4, Se5 #
1. Dh5+?	e5!	1 ... Kb4	2. Db5+, Da5+	
		1 ... Kc6	2. De8+	Kc5
			2 ...	Kc7
		1 ... d5	2. Dx d5+	Kb4
				3. Sd5 #
				3. Sc2 #
1. Dh8!		Загроза	2. Dc3 #, Dc8+	
		1 ... d5	2. Dc8+	Kb4
			2 ...	Kd6
		1 ... e5	2. Dc8+	Kb4
		1 ... b1=S	2. Db8	загроза
			2 ...	Kc6
				3. Dc3 #
				3. Sf5 #
				3. Dc3 #
				3. Db6, Db5 #
				3. Dc8 #

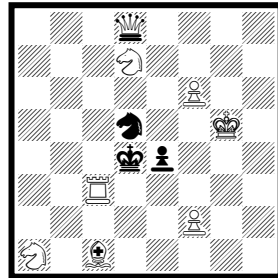


5 + 6 = 11 # 3 vvv

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1585 Павел Мурашев (Химки, Россия)

1. Db8?	Sx c3!	Загроза	2. De5 #	
		1 ... Kx c3	2. Db3+	Kd4
		1 ... Sc7	2. Dx c7	загроза
			2 ...	Kd5
				3. Sc2 #
				3. Dc5, Dc4, De5 #
1. Se5!	загроза →	1 ... Kx c3	2. Dd6	загроза
			2 ...	Kd4
			2 ...	Sb6 (Se3)
		1 ... Kx e5	2. Tc5	загроза
			2 ...	Kd4
			2 ...	Ke6
		1 ... e3	2. Dd6	загроза
			2 ...	Kx c3
			2 ...	Kc4
				3. Dc5 #
				3. Tc4 #

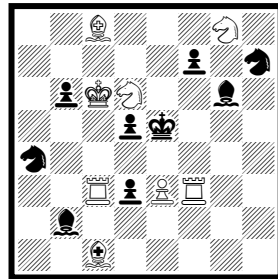


8 + 3 = 11 # 3 v

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1586 Вячеслав Стасенко (Липовець, Вінницька область)

Початкова гра:	1 ... d4	2. Sc4+	Ke4	3. Tf4 #
	1 ... Sf6	2. Sx f6	загроза	3. Sg4 #
			Lh5 (Lf5)	3. Tf5 #
	1 ... Sg5	2. Sf6	загроза	3. Sg4 #
		2 ...	Lh5 (Lf5)	3. Tf5 #
1. Tx d3?	Sc3!	Загроза	2. Tx d5 #	
		1 ... d4	2. ed4+	Lx d4
		1 ... Lx d3	2. Sx f7+	Ke4
		1 ... Sf6	2. Sx f6	загроза
			2 ...	Lf5
				3. Lf4 #
				3. Tf4 #
				3. Sg4, Tx d5 #
				3. Tx f5 #
1. Tc4!		Загроза	2. Sx f7+, Te4+, Tf5+	
		1 ... d4	2. ed4+	Lx d4
		1 ... dc4	2. Sx c4+	Ke4
		1 ... Sg5	2. Sf6	загроза
			2 ...	Lh5 (Lf5)
				3. Lf4 #
				3. Tf4 #
				3. Sg4 #
				3. Tf5 #

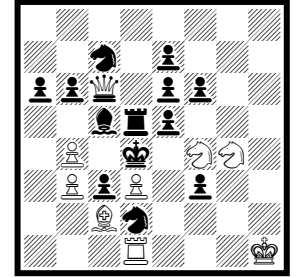


8 + 9 = 17 # 3 \*v

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1587 Zoltan Labai (Velky Kyr, Slovakia)

Початкова гра:	1 ... Ld6	2. Dc4+	Sx c4	3. dc4 #
	1 ... T ~	2. De4+	Sx e4	3. de4 #
1. Dx e6!	Загроза	2. Dx d5+	Sx d5	3. Se6 #
	1 ... T ~	2. Dc4+	Sx c4	3. dc4 #
	1 ... ef4	2. De4+	Sx e4	3. de4 #

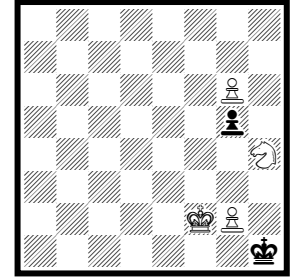


9 + 13 = 22 # 3 \*

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1588 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

1. g7!	загроза	2. g8=D	загроза	3. Dh8, Dh7, Sf5, Sg6, Sf3 !
		2 ...	g4	3. Dx g4 Kh2
1 ... g4		2. g8=T	Kh2	3. Sf3+ Kh1
				3 ... gf3
		2 ...	g3	3. Tx g3 Kh2
				4. Dh3 #
				4. Th8 #
				4. Th8 #
				4. Th3 #

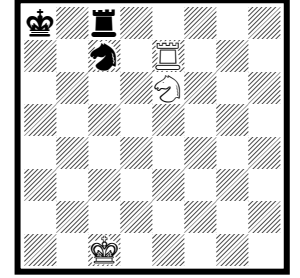


4 + 2 = 6 # 4

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1589 Микола Кулігін (Запоріжжя)

a) діаграма	1. Kb8	Sc5	2. Sa8	Tb7 #
b) ♔a8 → g7	1. Kh8	Sg5	2. Tg8	Th7 #

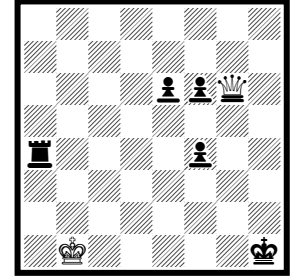


3 + 3 = 6 a, b H # 2

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1590 Анатолий Білий (с. Бузовиця, Чернівецька область)  
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)  
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

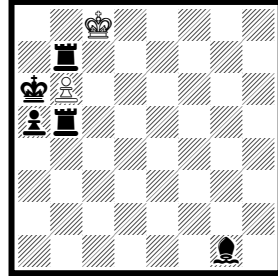
a) діаграма	1. Ta2	Dd3	2. Th2	Df1 #
b) ♔h1 → a7	1. Ka8	Dc2	2. Ta7	Dc8 #



2 + 5 = 7 a, b H # 2

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1591 **Boško Milošeski** ( Skopje, Macedonia )

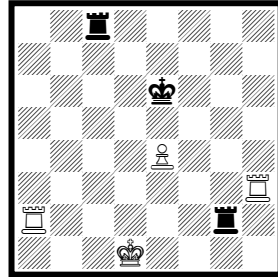


2 + 5 = 7 a, b H # 2

- a) діаграма 1. Ta7 b7 2. Lb6 b8=S #  
 b) ♖c8 → c4 1. Ta7 ba7 2. Tb6 a8=D #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1592 **Роман Залокоцький** ( Самбір, Львівська обл. )  
**Віталій Шевченко** ( Запоріжжя )

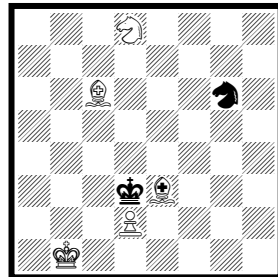


4 + 3 = 7 2.1. 1.1. H # 2

1. Tg5 Ta7 2. Tge5 Th6 #  
 1. Tc5 Th7 2. Tce5 Ta6 #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1593 **Микола Кулігін** ( Запоріжжя )

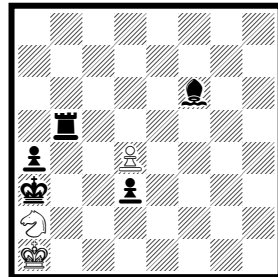


5 + 2 = 7 2.1. 1.1. H # 2

1. Se5 Se6 2. Sc4 Sf4 #  
 1. Sf4 Sf7 2. Se2 Se5 #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1594 **Олексій Лисяний** ( Канев )  
**Віталій Шевченко** ( Запоріжжя )

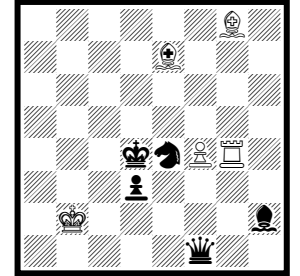


3 + 5 = 8 a, b H # 2

- a) діаграма 1. Tb3 Sb4 2. d2 Sc2 #  
 b) після першого ходу чорних ( after the 1<sup>st</sup> black's move ) ♜a2 → a7  
 1. Le7 d5 2. Lb4 Sb5 #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1595 **Роман Залокоцький** ( Самбір, Львівська обл. )

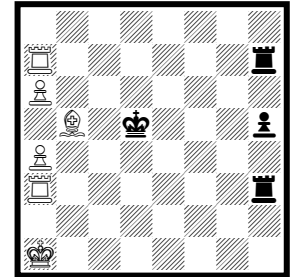


5 + 5 = 10 2.1. 1.1. H # 2

1. Dx f4 Lh4 2. De5 Lf2 #  
 1. Lx f4 Ld8 2. Le5 Lb6 #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1596 **Чеслав Якубовський** ( Минск, Беларусь )

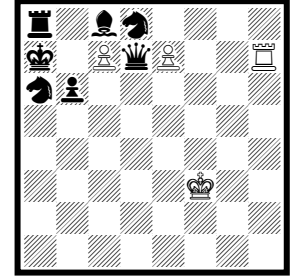


6 + 4 = 10 a → d H # 2

- a) діаграма 1. Tc3 Te7 2. T3c5 Td3 #  
 1. Tc7 Te3 2. T7c5 Td7 #  
 b) ♜b5 → f5 1. Te3 Tc7 2. T3e5 Td3 #  
 1. Te7 Tc3 2. T7e5 Td7 #  
 c) → b) ♜f5 → ♞d5 1. Te3 Tg7 2. T3e5 Tf3 #  
 1. Te7 Tg3 2. T7e5 Tf7 #  
 d) → c) ♜d5 → h5 1. Kg5 Tg3 2. Kx h5 Tx h7 #  
 1. Kg5 Tg7 2. Kx h5 Tx h3 #  
 1. Tg3 Te7 2. T3g5 Tf3 #  
 1. Tg7 Te3 2. T7g5 Tf7 #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1597 **Роман Залокоцький** ( Самбір, Львівська обл. )

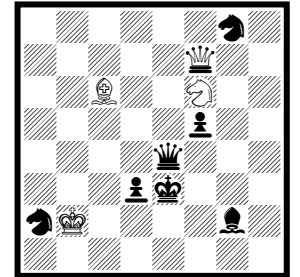


4 + 7 = 11 2.1. 1.1. H # 2

1. Dx e7 cd8=S 2. Db7 Sc6 #  
 1. Dx c7 ed8=S 2. Db7 Sc6 #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1598 **Геннадій Згерський** ( Москва, Россия )



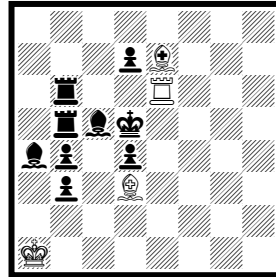
4 + 7 = 11 2.1. 1.1. H # 2

1. Kd4 Ld5 2. De5 Da7 #  
 1. Kf4 Dg7 2. De3 Sh5 #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1599 Zoltan Labai ( Velky Kyr, Slovakia )

Початкова гра: 1 ... Ld6 2. Kc6 Le4 #  
 1. Td6 Ld8 2. Kc6 Le4 #  
 1. Ld6 Lx b5 2. Kc5 Te5 #

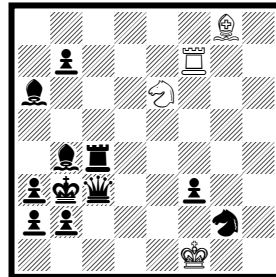


4 + 9 = 13 2.1. 1.1. H # 2\*

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1600 Mikhail Satanovsky ( Macedonia, USA )  
 Віталій Шевченко ( Запоріжжя )  
 Геннадій Шинкаренко ( Запоріжжя )

1. Se1 Tx b7 2. Sc2 Sc5 #  
 1. Lb5 Tx f3 2. La4 Sd4 #

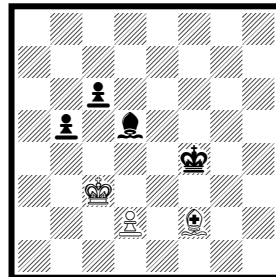


4 + 11 = 15 2.1. 1.1. H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1601 Олександр Цаплін ( Новоград - Волинський )

a) діаграма 1. Ke5 Lb6 2. Kd6 Lc7 3. Kc5 d4 #  
 b) ♖d2 → f6 1. Lg8 f7 2. Kg4 fg8=D 3. Kh3 Dg3 #  
 c) → b) ♔f4 → f7 1. Kg8 f7 2. Kh8 f8=S 3. Lg8 Ld4 #

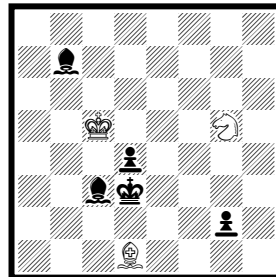


3 + 4 = 7 a → c H # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1602 Zoltan Labai ( Velky Kyr, Slovakia )

1. Le1 Lc2 2. Ke2 Sh3 3. Kf1 Ld3 #  
 1. Lb2 Sf3 2. Kc3 Sd2 3. d3 Sb1 #  
 1. Le4 Kb6 2. Kc4 Sf7 3. Kd5 Lb3 #

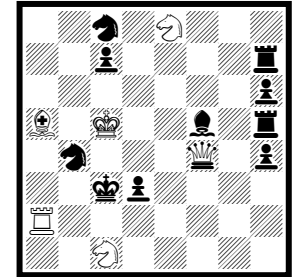


3 + 5 = 8 3.1. 1.1. 1.1. H # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1603 Zivko Janevski ( Gevgelija, Macedonia )

1. Sf6! зарпоза 2. Se4+ (A) Lx e4 3. De5+ (B)  
 1 ... Te7 2. De5+ (B) Tx e5 3. Sd5+ (C)  
 1 ... Le6 (Le4) 2. Sd5+ (C) Lx d5 3. Dc4+ (D)  
 1 ... Sd6 2. Dc4+ (D) Sx c4 3. Se4+ (A)

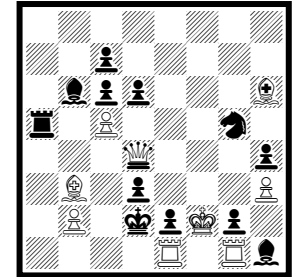


6 + 10 = 16 S # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1604 Zoltan Labai ( Velky Kyr, Slovakia )

Початкова гра: 1 ... dc5 2. Db4+  
 1 ... Lc5 2. De3+  
 1 ... Ta4 2. Df4+  
 1 ... Tc5 2. Dc3+  
 1. cd6! зарпоза 2. De3+  
 1 ... c5 2. Db4+  
 1 ... Tc5 2. Dc3+  
 1 ... Te5 2. Tx e2+

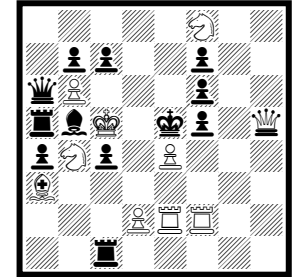


9 + 12 = 21 S # 2\*

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1605 Zivko Janevski ( Gevgelija, Macedonia )

1. Dh3? Te1!  
 1. Dx f7? c6!  
 1. Df3! зарпоза 2. Dc3+ Tx c3 3. d4+ (A)  
 1 ... T(a ... h)1 2. Lb2+ c3 3. ef5+ (B)  
 1 ... Tb1! 2. d4+ (A) cd3 - EP 3. Sx d3+  
 1 ... Te1! 2. ef5+ (B) Tx e2 3. Sd7+

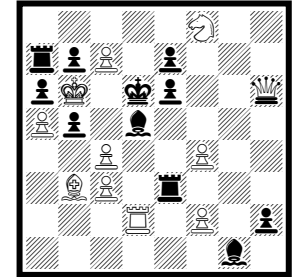


10 + 12 = 22 S # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1606 Zivko Janevski ( Gevgelija, Macedonia )

Початкова гра: 1 ... Lx f2 2. Dx e6+ Tx e6 3. c5+  
 1 ... h1=D 2. Tx d5+ Dx d5 3. c5+  
 1. f3! зарпоза 2. Dx e6+ (A) Tx e6 3. c5+ (B)  
 1 ... Tx c3 2. c5+ (B) Tx c5 3. Tx d5+ (C)  
 1 ... bc4 2. Tx d5+ (C) Kx d5 3. Dx e6+ (A)



11 + 11 = 22 S # 3\*

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====