

## НАС Запрошують

**"ШАХМАТНАЯ ЖИВОПИСЬ"** Для книги по скахографії збираються задачі, в яких малюнок, буква, цифра або будь-який інший символ утворюються не буйною фантазією автора, а реальним розташуванням фігур на шахівниці в початковій чи кінцевій позиціях або під час реального маневру в ході рішення.

Свої задачі будь-якого типу, виду або жанру Ви можете надсилати до **1 грудня 2007 року (1. 12. 2007)**

на діаграмах з повним рішенням і необхідними поясненнями за адресою:  
**В. Винокуров**, ул. Маршала Василевського, 12-29, г. Иваново, 153038 Россия,  
 або на e-mail: [vk53@yandex.ru](mailto:vk53@yandex.ru)

\* \* \* \* \*

**Меморіальний конкурс "С. ФЕДОРОВ – 80"**

**В. Винокуров**,  
 ул. Маршала Василевського, 12-29,  
 г. Иваново, 153038 Россия,  
 або на e-mail: [vk53@yandex.ru](mailto:vk53@yandex.ru)  
 Термін: **1. 11. 2007**

Н#2 Суддя: **Ю. Трепалин** (Иваново, Росія)

\* \* \* \* \*

**XIV міжнародний конкурс газети "Вечерний Петербург" 2007 ... 2008.**

#2, #3, #N, етюди Роботи (в 1 примірнику на діаграмах з повним рішенням і з необхідними коментарями, а також, з поміткою про її перевірку на комп'ютері) слід надсилати до **1. 07. 2008** на адресу:

**Редакция газеты "Вечерний Петербург"**  
 («Шахматы для любознательных»)  
 ул. Мира, 34, лит. А, Санкт – Петербург, 197101 Россия

\* \* \* \* \*

**Ювілейний конкурс "Kenneth Solja – 50"**

**Neal Turner**,  
 Vanha Hämeenkyläntie 26 A,  
 FI-00390 Helsinki, Finland  
 або на e-mail: [nealturnerfinland@hotmail.com](mailto:nealturnerfinland@hotmail.com)  
 Термін: **31. 12. 2007**

Н # ≥ 4 Суддя: **Kenneth Solja**

\* \* \* \* \*

**Меморіальний конкурс "Miroslav Havel – 50"**

**Jiří Jelínek**,  
 Španielova 1313,  
 163 00 Praha 6, Czech republic  
 або на e-mail: [jjelinek@koop.cz](mailto:jjelinek@koop.cz)  
 Термін: **31. 12. 2007**

#3, #4 – з правильними матами  
 Суддя: **Nils Adrian Bakke**

**В. Кожакін:** "... "ШЛ" N 23, 2007, № 1403 (Н. Кулигин) имеет предшественника: О. Wurzburg  
**Спасибо!** "DSZ" – 1896, Kh6, De2, Te6, Lh5 (4) – Kd5, p. e7 (2), #3, 1. Db2! ... "

Рішення задачі на 1-й сторінці: 1. Sd7+ Ke8 2. Tf8+ **ALx f8** 3. Sf6+ Kd8 4. Td7 #  
 (коментар читайте на стор. 2) 1 ... Kg8 2. Tg2+ **Kx h7** 3. Sf6+ Kh8 4. Tg8 #



« Chess Leopolis »

№ 27, September 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



вересень 2007

## Аналітичний огляд (продовження)

25.	Тема Zilahi .....	2
	<b>4-й тематичний конкурс</b> .....	6
	Циклічна форма .....	8
26.	Тема "Прийшов – пішов" .....	10
27.	Тема "Пішов – прийшов" .....	15
28.	Тема Умнова .....	24
Друкується вперше:	<b>річний конкурс</b> .....	26
	<b>2-й тематичний конкурс</b> .....	35
Нас запрошують .....		36

## АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2 ... № 19, № 23, № 24)

### 25. ТЕМА ZILAHİ

Офіційне тлумачення цієї теми, яке надається в різних джерелах інформації, наприклад, в офіційних виданнях "Album FIDE", є наступним: **"Чорна фігура бере білу фігуру, що матує в іншій фазі, в якій здійснюється аналогічна гра з чергуванням функцій, вказаних білих тематичних фігур, між собою"**.

Таке тлумачення надається для задач на кооперативний мат, де кожне рішення вважається окремою фазою гри. Однак, задачі цього типу утворюють лише один з розділів шахової композиції, а назва теми і її сенс є однаковим всюди, де може бути реалізованою аналогічна гра. Так, наприклад, в ортодоксальних задачах тема Zilahi може бути реалізованою в варіантах одної або різних фаз задачі, бо кожний такий варіант - це, по суті, самостійне рішення для задачі на кооперативний мат з кількістю ходів в умові на один менше.

В статті "ШЛ" № 24 на стор. 2 відмічено, що тема Zilahi (в розділі задач на кооперативний мат) "... фактично, була позиченою з ортодоксальної композиції без будь-яких доповнень чи змін ...". Це дійсно так. Таку гру можна знайти навіть в старовинних мансубах, наприклад, в відомій чотириходовій задачі **ас-Сулі** (діаграма на першій сторінці), яка датована орієнтовно **946 роком** (von Josef Breuer "Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems", видання "Die Schwalbe" - 1982 рік, задача № 5, стор.18) тематична гра здійснюється за повною аналогією до сучасних задач в двох варіантах, в кожному з яких **жертвуються і матують** одні і ті ж самі білі тури з чергуванням їх функцій (рішення задачі надане на останній сторінці журналу).

Поширеною стала така гра в задачах різних проблемістів XIX сторіччя, навіть в задачах на зворотний мат, але ... зі зміною кольору, адже в задачах цього типу матують чорні фігури. Тому немає нічого дивного в тому, що цю ідею, яку досвідчені шахові композитори **відносять до категорії учбових**, стали використовувати і в задачах на кооперативний мат, починаючи з кінця XIX сторіччя.

Звичайно, угорський проблеміст **Zoltán Zilahi** (24. 02. 1903 – 09. 05. 1971) не був автором цієї ідеї, але він активно використовував її в своїх задачах на кооперативний мат. Ідею стали називати **темою Zilahi** в пам'ять про нього і його творчість.

Безумовно, ця ідея використовувалась багатьма сучасними шаховими композиторами в задачах різних видів і мною, починаючи з 1967 року, теж. Деякі з таких робіт вже друкувались на сторінках нашого журналу, наприклад: в № 0370, № 1390 тема реалізована в двоходових задачах в варіантах гри рішення; в № 0841, № 0843 – в двоходівках, але в різних фазах, № 1483, № 1484 - в різних фазах триходівок та ще й з активними жертвами білих фігур.

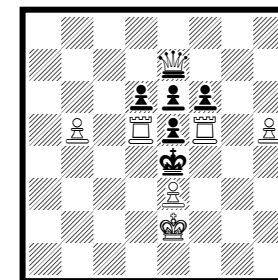
Роботи № 1648 ... № 1660 є додатковими прикладами використання цієї теми в задачах різних видів.

В двоходівках № 1648 і № 1649 тема Zilahi використовується в варіантах рішення, але на тлі реалізації більш "потужних" тем **є малопомітною**. Так, наприклад, в № 1648 реалізовані класичні форми теми Загуріко в формі вибору (трифазна зміна матів на 1 ... ef5, ed5) і теми Банного – Богданова ("ШЛ" № 6, стор. 12); а в № 1649 - унікальний і надскладний тематичний комплекс з повної форми теми "Вектори Богданова з чергуванням" ("ШЛ" № 11, стор. 13) з використанням здійснених загроз у формі розширених ідеальних парадоксів Рухліса ("ШЛ" № 9, стор. 9), з класичної і інтегрованої форм теми Банного – Богданова, з теми "Пішов – прийшов" у гри фігур різного кольору в формі "перший хід – спростування" і з класичної форми теми Домбровскіса ... та ще й з грою двох батарей в рішенні!

### № 1648 "HLAS L'UDU" - 1970

1. Td4 (A)?	Kf5 (a)!	1 ... ed4	2. Dx e6 #
1. Tf4 (B)?	Kd5 (b)!	1 ... ef4	2. Dx e6 #
1. Dg7?	Kd5!	Цугцванг 1 ... Kf5	2. Dg6 #
		1 ... ef5	2. Dg2 #
		1 ... ed5	2. Dg4 #
1. Dc7?	Kf5!	Цугцванг 1 ... Kd5	2. Dc6 #
		1 ... ef5	2. Dc4 #
		1 ... ed5	2. Dc2 #
1. De8!		Цугцванг 1 ... Kf5 (a)	2. Dg6 #
		1 ... Kd5 (b)	2. Dc6 #

1 ... ef5	2. Td4 (A) #
1 ... ed5	2. Tf4 (B) #

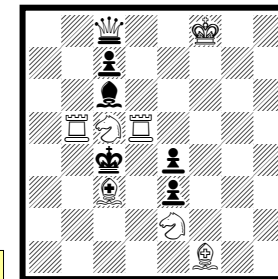


7 + 5 = 12 # 2 v ...

### № 1649 "SZACHY" - 1980

1. Td4 (A)?	Kx b5 (a)!		
1. Tb4 (B)?	Kx d5 (b)!		
1. Ta5?	Lb5 (c)!	Загроза 2. Td4 (A) # →	1 ... Le8, La8 2. Td4 (A) #
			1 ... Kx d5 (b) 2. De6 #
			1 ... Lx d5 (d) 2. Da6 #
1. Th5?	Ld5 (d)!	Загроза 2. Tb4 (B) # →	1 ... Le8, La8 2. Tb4 (B) #
			1 ... Kx b5 (a) 2. Da6 #
			1 ... Lx b5 (c) 2. De6 #
1. Dc7!		Цугцванг 1 ... Kx b5 (a)	2. Sd4 #
		1 ... Kx d5 (b)	2. Sf4 #

1 ... Lx b5 (c)	2. Td4 (A) #
1 ... Lx d5 (d)	2. Tb4 (B) #

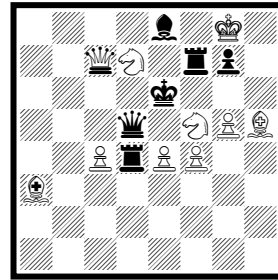


8 + 5 = 13 # 2 v ...

В роботі № 1650 тема Zilahi реалізована на тлі "Одеської теми" в двох парах варіантів в двох різних фазах: в удаваному сліді 1. Lg4? чорні двічі беруть ♖f5 з матами ♜d7, а в рішенні 1. Dc8! чорні беруть коня ♜d7 з матами конем ♖f5.

№ 1650 "MAT" - 1982

1. Lg4? Dd6! Зарпоза 2. Sg7 (A), Sd4 (B) #  
 1 ... Tx f5 2. Sf8 (C) #  
 1 ... Dx f5 2. Sc5 (D) #
- 1 ... Dc5 2. Sx c5 #  
 1 ... Tf8+ 2. Sx f8 #
1. Dc8! Зарпоза 2. Sf8 (C), Sc5 (D) #  
 1 ... Tx d7 2. Sg7 (A) #  
 1 ... Dx d7 2. Sd4 (B) #
- 1 ... Lx d7 2. Lx f7 #



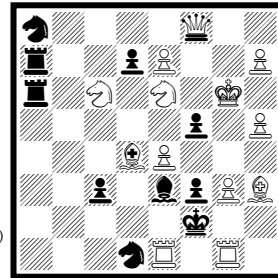
10 + 6 = 16 # 2 v

Взяття чорними білих фігур може здійснюватись на будь-якому ході!

Так, наприклад, в рішенні 1. Dg7! триходівки № 1651 в одному варіанті на першому ході чорні беруть коня "с6", а матує кінь "е6", а в другому варіанті - функції цих коней помінялись місцями. Цікавий додаток до теми пікеніні та ще й зі зміною матів на 2 ... fe4.

№ 1651 "SUOMEN SHAKKI" - 1998

1. Dg7!! Зарпоза 2. Kf7!! Зарпоза 3. Tgf1 #
- 1 ... dc6 2. Sc5 !! Зарпоза 3. Scd3 # (2 ... Tx c6?, 2 ... c4?, 2. Kf7?)  
 2 ... fe4 3. Se4 # 2 ... Sb2 3. Lx e3 #
- 1 ... de6 2. Se5 !! Зарпоза 3. Sed3 # (2 ... Tx e6?, 2 ... e4?, 2. Kf7?)  
 2 ... fe4 3. Sg4 # 2 ... Sb2 3. Lx e3 #
- 1 ... d6 2. Sf4!! fe4 3. Tef1 #; 2 ... Lx d4 3. Sd3 # (2 ... Tx c6+?)  
 1 ... d5 2. Kx f5!! fe4 3. Tgf1 # (2 ... Ta5+?, 2. Kf7?)
- 1 ... Lx d4 2. Dx d4+ Se3 3. Dx e3 #



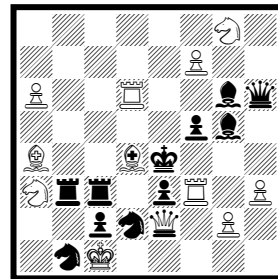
13 + 10 = 23 # 3

В двох варіантах рішення чотириходової задачі № 1652 реалізована подвозна форма теми Zilahi:

- в першому варіанті чорні приймають жертви білих фігур на другому і на третьому ходах; ці ж білі фігури і матують в розгалуженнях після третього ходу в другому варіанті;
- на другому і третьому ходах другого варіанту чорні приймають жертви білих фігур, що матували в аналогічних розгалуженнях першого варіанту.

№ 1652 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1998, 1 приз

1. a7! Зарпоза 2. a8=D / L+ 3. Dx b7+ Tc6 4. Lx c2 #  
 1 ... Lx f7 2. a8=D+! Tb7 3 ... Ld5 4. Dx d5 #  
 2 ... Tc6 3. Dx c6 Ld5 4. Dx d5 #
- 1 ... Tb7 (Tb8) 2. Lc6 (A)+ !! Tx c6 3. Tf4 + !! Kx f4 4. De3 #  
 3 ... Lx f4 4. Sf6 (B) #  
 1 ... Df8 2. Sf6 (B)+ !! Lx f6 3. Dd3 + !! Kx d3 4. Te3 #  
 3 ... Tx d3 4. Lc6 (A) #



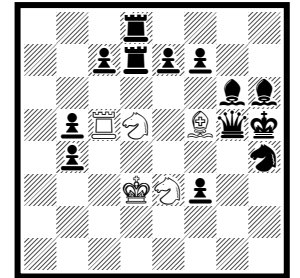
12 + 11 = 23 # 4

Найбільш поширеною тема Zilahi є в розділі задач на кооперативний мат. Це, на мою думку, пов'язане з деякою творчою відсталістю цього розділу (десь на рівні 20-х ... 70-х років минулого сторіччя), який ґрунтується на певному консерватизмі більшості, активних працюючих в цьому розділі, шахових композиторів, але не всіх! І це дійсно так, адже цю "більшість" складають шахові композитори, які або не змогли себе проявити в розділі ортодоксальних задач, або злякались великої кількості сучасних багатофазних тем (навіщо створювати щось складне, якщо і за елементарне можна отримати високу відзнаку в конкурсі і, навіть, в перспективі, звання міжнародного гросмейстера).

І серед моїх робіт є багато задач на кооперативний мат з реалізацією теми Zilahi. Так, наприклад, в двоходовці № 1653 ця тема є складовою частиною іншої теми, відомою під назвами "Львівські ножиці" або "Тема Віссермана", яку ми розглянемо в окремій статті нашого журналу (в першому рішенні чорні беруть Lf5, а матує Sd5; в другому рішенні чорні беруть саме Sd5, а матує Lf5).

№ 1653 "DIAGRAMMES" - 1983

1. Lx f5+ Kd2! (1 ... Kd4?) 2. Ld3 Sf4 # (3. Dx f4?)  
 1. Tx d5 Kc2! (1 ... Ke4?) 2. Td3 Lg4 # (3. Dx g4?)



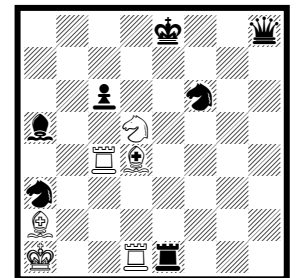
5 + 13 = 18 2. 1. 1. 1. H # 2

При реалізації теми Zilahi можуть використовуватись батарейні мати. Зверніть увагу, що в цій темі фігура повинна матувати, а не просто робити матуючий хід.

При грі непрямих батарей використовуються стандартні для цієї теми вимоги. Наприклад, в роботі № 1654 непрямі батареї утворюються з напівбатарей: Sd5 – Tc4 – La2 і Sd5 – Ld4 – Td1. Відповідно, матує Sd5 і Tc4. Саме ці фігури чорні беруть на першому ході у відповідному рішенні.

№ 1654 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1982

1. Sx d5 Lg7 2. Se3 Te4 # (3. Kd7, Kd8, Kf7?)  
 1. Sx c4 Lc5 2. Sb6 Sc7 # (3. Kd7, Kd8, Kf7?)



6 + 7 = 13 a, b H # 2

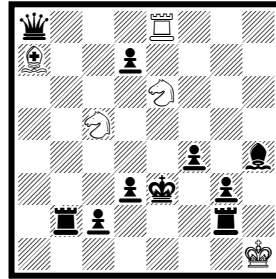
У випадках використання прямих батарей (без подвійних шахів) матуючіми вважаються "дальнобійні" лінійні фігури, лінії гри яких відкриваються іншими білими фігурами. Наприклад, в роботі № 1655 використовуються мати прямими бата-

реями. Фігурами, що матують, є ♖a7 і ♜e8, а не коні, які відкривають лінії їх дії. Ось чому для реалізації теми Zilahi своїм першим ходом чорні беруть саме ці фігури.

№ 1655 "СРЕДБА на СОЛИДАРНОСТА"- 1986 ... 1989, 2 похв.

Р. Федорович & Е. М. Богданов

1. Dxe8 Sg5 (A) 2. Te2 Sb3 # (B)  
 1. Dxa7 Sb3 (B) 2. Tf2 Sg5 # (A)

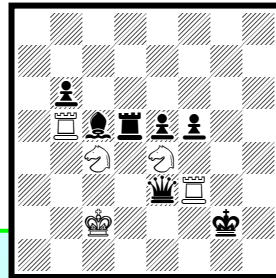


5 + 10 = 15 2. 1. 1. 1. H # 2

При реалізації теми Zilahi може використовуватись мат *подвійним шахом при умові, що обидві ці фігури беруться чорними в іншому варіанті (рішенні), в одному* (так, як це, наприклад, здійснюється в двоходівці на кооперативний мат № 1656) *або в декількох різних.*

№ 1656 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1983

- a) діаграма 1. Kxf3 Tb4 2. Kxe4 Sd2 # ( 3. Kf3?, Kd4?, Kf4?)  
 b) ♔g2 → c6 1. Kxb5 Tf4 2. Kxc4 Sd6 # ( 3. Kb5?, Kd4?, Kb4?)



5 + 7 = 12 a, b H # 2

#### 4<sup>th</sup> ТЕМАТИЧНИЙ КОНКУРС

Редакція журналу "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" оголошує тематичний конкурс складання задач на кооперативний мат за 2... 3½ ходи з реалізацією будь-якої форми теми Zilahi

з матами подвійним шахом у всіх тематичних фазах гри.

Дозволені близнюки будь-якого типу без казкових фігур і умов.

Задачі слід надсилати до 1 вересня 2008 року на адресу судді конкурсу:

Евгеній М. БОГДАНОВ, вул. Б. Меретина 10, кв. 11, Львів - 16, 79016, УКРАЇНА

або на e-mail: [embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru) і копію - [embogdanov@gmail.com](mailto:embogdanov@gmail.com)

"CHESS LEOPOLIS" announces 4<sup>th</sup> thematic tournament of composing H # (2, 2½, 3, 3½) problems with realization of Zilahi - Theme (any form) with a double check, as mate, in all thematic phases.

Any twins are permitted, but without the fairy figures and terms.

The problems should be sent till September 1, 2008 to address the judge:

Evgenij M. BOGDANOV, B. Meretyna street 10, apt. 11, LVIV - 16, UA - 79016, UKRAINE

Or to e-mail: [embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru) ( & copy - [embogdanov@gmail.com](mailto:embogdanov@gmail.com) )

Прикладами використання теми Zilahi в триходових задачах на кооперативний мат є роботи № 1657 ... № 1660. Щоправда, ця тема є лише приємним додатком до більш складних тем.

Так, наприклад, в задачі № 1657 головною темою є чергування всіх ходів білих за циклом ABC ⇔ BCA зі зміною гри на один і той самий перший хід чорних.

В № 1658 тема Zilahi реалізована на тлі чергування 1-х і 3-х ходів білих (AB ⇔ BA) з "комбінаціями" в грі білих фігур і з елементами "мавлячої теми" в грі білих і чорних фігур.

В задачах № 1659 і № 1660 тематична гра здійснюється на перекритті Грімшоу на двох різних клітинах з елементами теми "Пішов - прийшов". Щоправда, в № 1660 тема Zilahi є лише складовою частиною теми "Львівські ножіці".

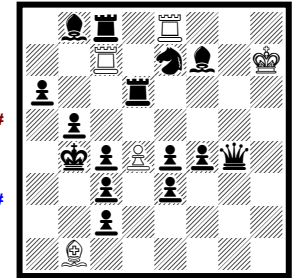
№ 1657 "ЕЧНО" - 2001, 1 приз

a) ♔b4 → f3

1. Sd5! Te4 (A)!! ( Tc4, Lc2? ) 2. Kxe4 Tc4 (B) 3. Df3 Lc2 (C) #

b) мінує ♗d4

1. Sd5! Tc4 (B)!! ( Lc2, Te4? ) 2. Kxc4 Lc2 (C) 3. Tc5 Te4 (A) #



5 + 15 = 20 0 - position H # 3

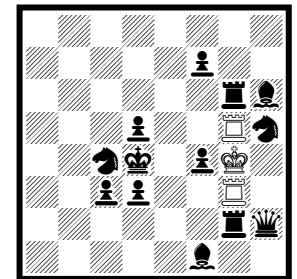
№ 1658 "СЛОВО" - 2001, приз

a) ♗c3 → c5

1. Tc6! Td5 (A) +!! ( 1 ... Kf5? ) 2. Kxd5 Kf5 ! 3. Te2! Td3 (B) #

b) ♗f1 → a8

1. Tc2! Td3 (B) +!! ( 1 ... Kf3? ) 2. Kxd3 Kf3 ! 3. Tc6! Td5 (A) #

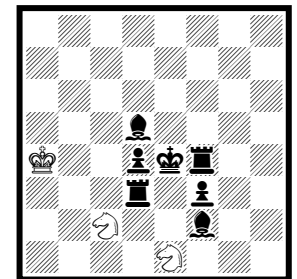


3 + 13 = 16 0 - position H # 3

№ 1659 "РТ - РЕКЛАМА" - 2005, 1 приз

- a) діаграма 1. Le3 Sd4 (A) 2. Kxd4 Kb4 3. Te4 Sf3 # (B)

- b) ♔a4 → h2 1. Te3 Sf3 (B) 2. Kxf3 Kh3 3. Le4 Sd4 # (A)

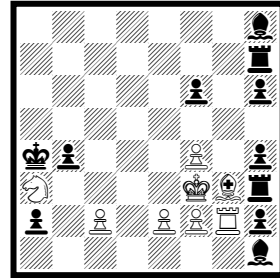


3 + 7 = 10 a, b H # 3

№ 1660 “Меморіал З. М. БИРНОВА” - 1988, 2 приз

В. С. Владимиров & Е. М. Богданов

- а) діаграма 1. Тх g3+ Ke4 2. Тf3 Tg8 3. Lg7 Та8 #  
 б) ♔a4 → a1 1. Lx g2+ Ke3 2. Lf3 Lh4 3. Tg7 Lf6 #



8 + 11 = 19 а, б Н # 3

В ортодоксальних задачах для реалізації теми Zilahi достатньо лише одного варіанту гри з розгалуженням. В задачах на кооперативний мат найбільш поширеною є реалізація цієї теми не менше, ніж у двох фазах гри. А те, яким чином ця гра буде в них здійснюватись, є несуттєвим: вона може бути реалізованою навіть за аналогією до ортодоксальної задачі, наприклад, у формах Dawson, Kardos чи Hertz.

ЦИКЛІЧНА ФОРМА

Для реалізації теми Zilahi достатньо, щоб в грі приймали участь лише дві білі фігури. Однак, при використанні трьох (таблиця 41) або більше тематичних фігур гра може утворювати більш довгий послідовний ланцюг чергування. Таку форму теми Zilahi називають циклічною.

Таблиця 41

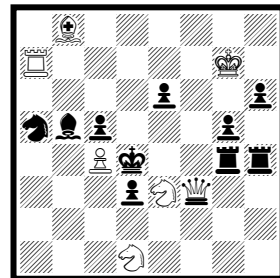
Рішення / варіанти	Чорні беруть фігуру	Мат фігурою
1	A	B
2	B	C
3	C	A

Циклічна форма теми теж вперше була реалізованою в ортодоксальних задачах різних авторів. Найчастіше вона виникала автоматично при утворенні чергування ходів білих фігур, наприклад, так, як це здійснюється в роботі № 1661. Така гра повністю відповідає грі, вказаній в таблиці 41.

№ 1661 “КОМСОМОЛЕЦ ДОНБАССА” - 1976 ... 1977, 1 приз

Л. Е. Макароненко & Е. М. Богданов

1. Te7! Загроза 2. Df6+ Ke4 3. Te6 #  
 2 ... e5 3. De5 #  
 1 ... Tf4 2. Le5+ (A) Kx e5 3. Dd5 (B) #  
 1 ... Sx c4 2. Dd5+ (B) ed5 3. Sf5 (C) #  
 1 ... Lx c4 2. Sf5+ (C) ef5 3. Le5 (A) #  
 1 ... d2 2. Sc2+ Kx c4 3. Sb2 #



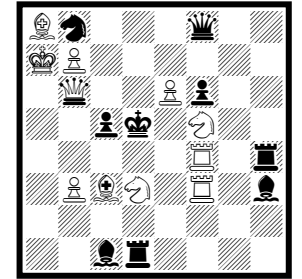
7 + 10 = 17 # 3

Циклічна форма теми Zilahi може утворюватись і при реалізації в грі білих фігур інших тем, наприклад, теми “кругової поруки” з взаємним звільненням поля однієї фігури (з її активною жертвою) для іншої своєї ж фігури, наприклад, так, як це здійснюється в роботі № 1662. В ній ланцюг чергування охоплює 4 варіанти рішення!

№ 1662 “ПОГРАНИЧНИК НА ТИХОМ ОКЕАНЕ” - 1973

В початковій грі: 1 ... Lx f5 2. Tx f5+ Ke4 3. Sf2 #  
 1 ... Td2 2. Se3 #

1. Te3! Цугцванг 1 ... Sc6+ 2. Dx c6+ Kx c6 3. b8=D #  
 1 ... Th ~ 2. Td4+ cd4 3. Sf4 #  
 1 ... Tg4! 2. Se7+ Dx e7 3. Tf5 #  
 1 ... Lh ~ 2. Se7+ Dx e7 3. Tf5 #  
 1 ... Lg4! 2. Td4+ cd4 3. Sf4 #  
 1 ... Td ~ 2. Sb4+ cb4 3. Td3 #  
 1 ... Td2! 2. Te5+ fe5 3. Te3 #  
 1 ... Lc ~ 2. Te5+ fe5 3. Se3 #  
 1 ... Ld2! 2. Sb4+ cb4 3. Td3 #



11 + 9 = 20 # 3

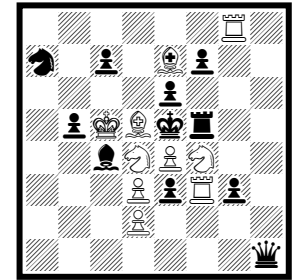
Варіанти гри	Чорні беруть фігуру	Мат фігурою
1 ... Th ~, Lg4!	Tf4	Sd3
1 ... Td ~, Ld2!	Sd3	Te3
1 ... Lc ~, Td2!	Te3	Sf5
1 ... Lh ~, Tg4!	Sf5	Tf4

В чотирьохходовій задачі № 1663 ланцюг чергування циклічної форми теми Zilahi теж утворений грою 4-х білих фігур при реалізації чергування 3-х і 4-х їх ходів в здійсненній загрозі і в трьох варіантах рішення.

№ 1663 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 2001, спец. приз

( виправлення: “СОВЕТСКАЯ ТАТАРИЯ” - 1985, 1 приз )

1. Tg4! Загроза 2. Tx e3! Th5 3. Sf3+ (A) !! Dx f3 4. d4 # (B)  
 1 ... Lx d5 2. Sc6+! Sx c6 3. d4+ (B) ! Sx d4 4. Sd3 # (C)  
 3 ... Kx e4 4. Tx e3 #  
 2 ... Lx c6 3. Sg6 + !! fg6 4. d4 #  
 1 ... ed5 2. dc4! bc4 (dc4) 3. Sd3+ (C) cd3 4. Tx f5 # (D)  
 2 ... Tx f4 3. T3 x f4 ! Загроза 4. Lf6, Tf5 #  
 3 ... Dh4 4. Tf5 #  
 3 ... Dh5 4. Lf6 #  
 1 ... Da1 2. Sg6+ ! fg6 3. Tx f5+ (D) ! gf5 (ef5) 4. Sf3 (A) #  
 1 ... Lb3 (La2) 2. Sc6+ Sx c6 3. d4 + ! Sx d4 4. Sd3 #  
 1 ... Tx f4 2. T3 x f4 f5 3. Sf3+ ! Dx f3 4. d4 #  
 1 ... Dc1 (Db1, Dh4) 2. Sg6+ fg6 3. Tx f5+ ! gf5 (ef5) 4. Sf3 #



10 + 11 = 21 # 4

Щоправда, якщо уважно розглянути гру в варіантах цієї задачі, то можна знайти декілька різних форм теми Zilahi з взяттям білих фігур і на другому ході чорних. Завдяки тому, що чорні можуть брати білі фігури на будь-якому ході в задачі можуть бути утвореними так звані різнорівневі форми класична і циклічна (взяття тематичних білих фігур здійснюється на різних рівнях ходів чорних) або повна циклічна форма теми Zilahi, найпростіша організація гри якої показана в таблиці 42.

Таблиця 42

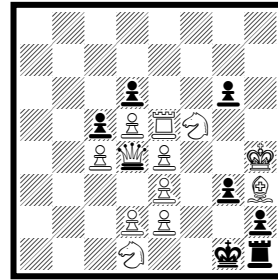
Рішення / варіанти	Чорні беруть фігуру		Мат фігурою
	На 1-му ході	На 2-му ході	
1	A	B	C
2	B	C	A
3	C	A	B

Елементарним прикладом реалізації такої гри може слугувати задача № 1664.

№ 1664 "DIAGRAMMES" - 1989

Р. Федорович &amp; Е. М. Богданов

1. cd4 (a) Sx d4 2. de5 (b) Sf3 #  
 1. de5 (b) Dx e5 2. gf5 (c) Dg3 #  
 1. gf5 (c) Tx f5 2. cd4 (a) Tf1 #



12 + 7 = 19 3. 1. 1. 1. H # 2

В ортодоксальних задачах існує ще і *рознесена циклічна форма* теми Zilahi, яка утворюється за тими ж самими правилами, що і будь-яка з циклічних форм цієї теми, але в різних фазах задачі є *або різна кількість тематичних варіантів гри, або, якщо деякі з тематичних варіантів (але не всі) однієї з фаз повторюються в наступній фазі у вигляді додаткової гри до інших (нових) тематичних варіантів.*

Прикладом реалізації такої форми може слугувати двоходівка № 1665. *Рознесена циклічна форма* утворена таким чином:

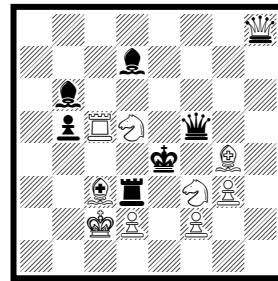
- в удаваному сліді 1. Da8? чорна тура бере коня "d5" з матом пішаком "d2";
- на взяття пішака "d2" в цьому удаваному сліді і в рішенні слідує мат конем "f3";
- в рішенні 1. Dh1! чорний ферзь бере коня "f3" з матом конем "d5".

Цикл замкнувся. Хоча відверто треба сказати, що така форма організації теми Zilahi є малоцікавою. Можливо, із-за того, що тематична гра є невиразною. Але вона має право на існування, як і будь-яка з форм цієї теми. Наочнішими в роботі № 1665 є декілька класичних форм теми Zilahi, які утворені і в варіантах різних фаз задачі, і безпосередньо в варіантах рішення.

№ 1665 "СРЕДБА на СОЛИДАРНОСТА" - 1982 ... 1983, похвала (v)

В початковій грі:

- |              |            |         |                       |              |
|--------------|------------|---------|-----------------------|--------------|
|              |            |         | 1 ... Dx f3           | 2. De5 #     |
|              |            |         | 1 ... Tx f3           | 2. Dd4 #     |
| 1. Dh7?      | Ld8!       | Загроза | 2. Sf6 (A), Sg5 (B) # |              |
| 1. Da8?      | Lc6!       | Загроза | 2. Sf6 (A) #          |              |
|              |            |         | 1 ... Dx d5           | 2. Sg5 (B) # |
|              |            |         | 1 ... Tx d5           | 2. d3 (C) #  |
|              |            |         | 1 ... Tx d2+          | 2. Sx d2 #   |
| 1. Dh1!      |            | Загроза | 2. Sg5 (B) #          |              |
|              |            |         | 1 ... Dx f3           | 2. Sf6 (A) # |
|              |            |         | 1 ... Tx f3           | 2. d3 (C) #  |
|              |            |         | 1 ... Tx d2+          | 2. Sx d2 #   |
| 1 ... Td4    | 2. De1 #   |         |                       |              |
| 1 ... Dx g4  | 2. Sf6 #   |         |                       |              |
| 1 ... Tx c3+ | 2. Sx c3 # |         |                       |              |



10 + 6 = 16 # 2 \*vv

## 26. ТЕМА "ПРИЙШОВ – ПІШОВ"

Універсальний зміст цієї теми для задач будь-якого виду полягає в наступному: *в процесі гри фігура займає поле, а потім з нього йде, з метою звільнення його для іншої фігури будь-якого кольору або для включення лінійної фігури будь-якого кольору в гру.*

Варіанти реалізації цієї теми залежать від того, для фігури якого кольору здійснюється звільнення поля і для чого, а саме:

- a) для включення в гру лінійної фігури такого ж кольору;  
 b) для звільнення поля фігурі такого ж кольору;  
 c) для включення в гру лінійної фігури іншого кольору;  
 d) для звільнення поля фігурі іншого кольору.

Звільнення поля може бути використаним на будь-якому подальшому ході фігури відповідного кольору.

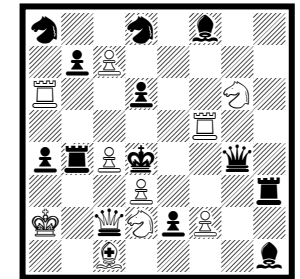
Прикладами реалізації теми за версією a) можуть слугувати задачі № 1666 ... № 1669, за версією b) - роботи № 1669 ... № 1672, а за версією c) - № 1673 ... № 1675.

Реалізація ідеї згідно версії d) є самостійною темою з назвою "Наслідкування по - Львівськи". Її ми вже розглядали в розділі 24.2. ("ШЛ" № 24, стор. 4).

В чотирьохходовій задачі № 1666 білий кінь спочатку йде на поле "e5", перебиваючи свою туру "f5". Надалі цей кінь жертвується на другому (1 ... a3) і на третьому (1 ... ba6, b6) ходах, включаючи в гру туру "f5". Приємний додаток до комплексу інших цікавих тем!

№ 1666 "ЮБ. к - с ГОСКОМСПОРТА СССР" - 1987, 3 приз

- |               |            |          |             |           |              |          |
|---------------|------------|----------|-------------|-----------|--------------|----------|
| 1. Sg6 - e5!  | Загроза    | 2. Lb2+! | Tx b2       | 3. Dx b2+ | Kc5          | 4. Sd7 # |
| 1 ... a3      | 2. Sef3+!! | Lx f3    | 3. Sb3+!!   | Tx b3     | 4. Le3 #     |          |
|               | 2 ...      | Dx f3    | 3. Sd x f3+ | Lx f3     | 4. Le3 #     |          |
|               |            |          | 3 ...       | Tx f3     | 4. Td5 #     |          |
| 1 ... ba6, b6 | 2. Sdf3+!! | Kc5      | 3. Le3+     | Dd4       | 4. Lx d4 #   |          |
|               | 2 ...      | Tx f3    | 3. Sc6+!!   | Sx c6     | 4. Td5 #     |          |
|               | 2 ...      | Dx f3    | 3. Se x f3+ | Lx f3     | 4. Le3 #     |          |
|               |            |          | 3 ...       | Tx f3     | 4. Td5 #     |          |
| 1 ... de5     | 2. cd8=D+  | Kc5      | 3. Tx e5+   | Ld5       | 4. D/Tx d5 # |          |
|               | 2 ...      | Ld6      | 3. Dx d6+   | Ld5       | 4. Dx d5 #   |          |

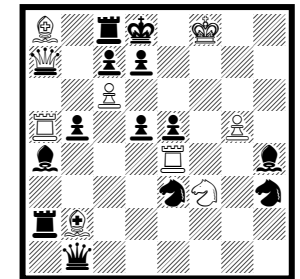


11 + 12 = 23 # 4

У роботі № 1667 гра проходить на тлі реалізації теми *клапану* (захищаючись від загрози, слон "a4" включає в гру туру "a2", але перебиває одну з трьох ліній гри ферзя "b1"), що і використовується трьома білими фігурами, які спочатку займають поле "e5", з метою його "вичищення" від перешкоджаючого пішака чорних, а потім жертвуються, включаючи в гру або туру (1 ... Lb3), або слона (1 ... Lc2), або одразу обидві ці фігури (1 ... Ld1). При цьому, в перших двох варіантах гри утворюється і тема Zilahi.

№ 1667 "DIELO" - 1996, 2 приз

- |           |           |                |           |         |             |          |
|-----------|-----------|----------------|-----------|---------|-------------|----------|
| 1. Db7!   | Загроза   | 2. Dx c8+      | Kx c8     | 3. Lb7+ | Kb8 (Kd8)   | 4. Ta8 # |
| 1 ... Lb3 | 2. Lx e5! | Sg4 (Da1, Db2) | 3. Lc7+!  | Tx c7   | 4. Te8 #    |          |
|           | 2 ...     | D x e4         | 3. Lf6+!  | De7+    | 4. L x e7 # |          |
|           | 2 ...     | dc6            | 3. Dc6!   | Dx e4   | 4. De8 #    |          |
| 1 ... Lc2 | 2. Tx e5! | Lg6            | 3. Te8+!  | Lx e8   | 4. Lf6 #    |          |
|           | 2 ...     | dc6            | 3. Te8+   | Kd7     | 4. Dx c6 #  |          |
| 1 ... Ld1 | 2. Sx e5! | Lh5            | 3. Sf7+!  | Lx f7   | 4. Lf6 #    |          |
|           | 2 ...     | Sx g5          | 3. Sf7+!  | Sx f7   | 4. Te8 #    |          |
|           | 2 ...     | dc6            | 3. Dx c6! |         |             |          |
| 1 ... dc6 | 2. Dx c6! | b4             | 3. Tx a4! | Загроза | 4. De8 #    |          |



9 + 13 = 22 # 4

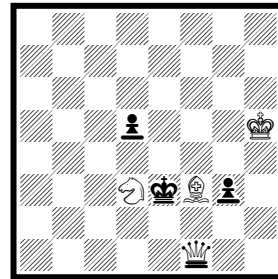
Нестандартний хвіст для реалізації теми демонструє рішення п'ятиходової мініатюри № 1668. Першим ходом білий слон йде на поле "e2". В двох варіантах гри

утворюються різні батареї цього слона з ферзем: **Le2 - De1** або **Le2 - Df2**. Після чого слон іде з поля "e2", включаючи в гру ферзя по відповідній вертикалі чи горизонталі і реалізуючи, таким чином, гру створеної батареї!

## № 1668 "PT - РЕКЛАМА" - 2001

1. Sb4? Kd4!  
1 ... g2 2. Sx d5+ Kd4 3. Dc1 Ke5 4. Dc6 Kd4 5. Dc3 #  
4 ... ~ 5. Df6 #

1. Le2! Цугцванг  
1 ... Kd2 2. De1+ Ke3 3. Lf1+ Kd4 (3 ... Ke4?) 4. Db4+ Ke3 5. Df4 #  
1 ... g2 2. Df2+ Kd2 3. Lf1+ Kc3 (3 ... Kc2?) 4. Db2+ Kc4 5. Db4 #



4 + 3 = 7 # 5 v

В рішенні задачі № 1669 тематична гра здійснюється майже за стандартним сценарієм: кінь на першому ході займає поле "d4", а потім в декількох варіантах гри з нього йде, включаючи в гру ферзя "c5". Але це лише частина тематичного змісту, оскільки відхід коня пов'язаний ще і з звільненням поля "d4" для мату. Таким чином, в одній роботі об'єдналися дві версії ( a і b ) одної теми!

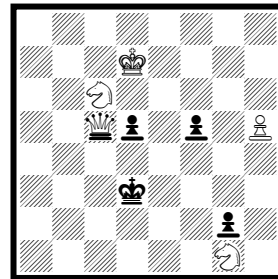
## № 1669 "ЕCHO" - 2004

Початкова гра: 1 ... Ke4 2. Dd4 #

1. Se5? Ke4! 1 ... Kd2 2. Sf3+ Kd1 3. Dc3 ~ 4. Dd2 #  
3 ... Ke2 4. De1 #  
2 ... Ke2 3. Dg1 f4 (d4) 4. De1 #

1. Sd4 !! Цугцванг 1 ... Ke3 2. Sde2+ Kd2 3. Dc3+ Kd1 4. Dc1 #  
2 ... Kd3 3. Dc3+ Ke4 4. Dd4 #  
1 ... Ke4 2. Sde2 Kd3 3. Dc3+ Ke4 4. Dd4 #  
1 ... f4 2. Sdf3 Ke4 3. Dc2+ Ke3 4. De2 #  
2 ... d4 3. Ke6 Ke3 4. Dd4 #  
3 ... Ke4 4. Dd4 #

1 ... Kd2 2. Dc2+ Ke3 3. Se6 ~ 4. De2 # 5 + 4 = 9 # 4 \*v



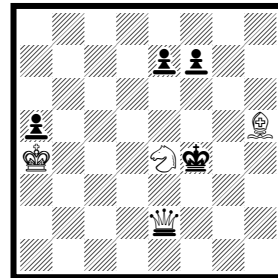
В малофігурних багатоходових задачах не менш популярною є версія b) теми "Прийшов – пішов". Так, наприклад, в рішенні задачі № 1670 тематична гра здійснюється конем "e4" і ферзем "e2": кінь спочатку займає поле "d2", а потім (в варіанті 1 ... e6) звільняє його для ферзя!

## № 1670 "ПРИАЗОВСЬКИЙ ЛІТОПИС" - 2004

1. Sd2! Цугцванг  
1 ... e6 2. Sd2 - f3 f6 3. Dd2+ Ke4 4. Dd4+ Kf5 5. Dg4 #  
3 ... Kf5 4. Dd4 загроза 5. Dg4 #

1 ... f6 2. Sc4 Kg3 3. Df3+ Kh2 4. Se3 загроза 5. Dg2 #  
4 ... Kg1 5. Dg2 #

1 ... Kg5 2. De5+ Kh6 3. Dh8+ Kg5 4. Sf3+ Kf4 (Kf5) 5. De5 #  
2 ... f5 3. Sf3+ Kx h5 4. Dg7 загроза 5. Dg5 #



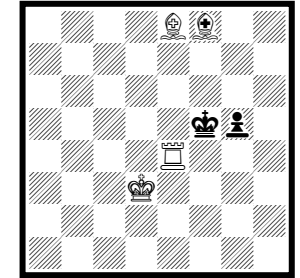
4 + 4 = 8 # 5

Подібна гра утворена і в рішенні мініатюри № 1671: білий король "d3" спочатку займає поле "d4", а потім, в варіанті 1 ... Kf6, йде, надаючи це поле білій турі "e4". Приємний додаток до комплексу різних складних (навіть для багатофігурних задач) тем: на тлі чотирифазної зміни гри додатково реалізовані двоходова форма теми Банного, проста двоходова форма теми Салазара (BC ↔ CB) і тема "кругової поруки" (з взаємним звільненням клітин) в удаваному сліді 1. Te3?!

## № 1671 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2000, 1 приз

1. Ke3 (A)? g4 (a)!  
1 ... Kf6 (b) 2. Lh5! g4 3. Kf4 g3 4. Td4! Ke6 (g2) 5. Td6 #

1. Lh6 (B)? Kf6 (b)!  
1 ... g4 (a) 2. Kd4 (C)! Kf6 3. Kd5 g3 4. Kd6 Kf5 5. Tf4 #  
4 ... g2 5. Ta4 #  
2 ... g3 3. Kd5 Kf6 4. Kd6 Kf5 (g2) 5. Tf4 #



4 + 2 = 6 # 5 vvv

1. Te4 - e3? g4!  
1 ... Kf6 (b) 2. Kd3 - e4! g4 3. Kf4 g3 4. Te3 - d3 Ke6 (g2) 5. Td6 #

1. Kd4 (C)! загроза 2. Le7! g4 3. Lh5! g3 4. Te5+ Kf4 5. Lg5 #  
1 ... Kf6 (b) 2. Kd4 - e3 (A)! g4 3. Kf4 g3 4. Td4 Ke6 (g2) 5. Td6 #

1 ... g4 (a) 2. Lh6 (B)! Kf6 3. Kd5 g3 4. Kd6 Kf5 (g2) 5. Tf4 #  
2 ... g3 3. Kd5 Kf6 4. Kd6 Kf5 (g2) 5. Tf4 #

В рішенні мініатюри № 1672 кінь "c4" спочатку займає поле "e5", а потім звільняє його для іншого коня "d3". Цікаве об'єднання теми "Прийшов – пішов" з співзвучною темою "Пішов – прийшов" з грою фігур одного кольору (в початковій грі і в рішенні білі коні, відповідно, Sd3 і Sc4 звільняють клітини для мату ферзем).

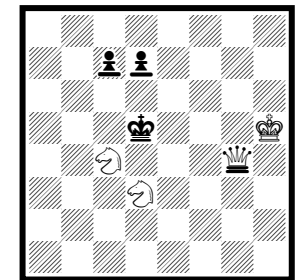
Не менш цікавим є додаток до розглянутих тем у вигляді теми послідовного повернення білих фігур (Sc4 і Dg4) на свої початкові позиції ("ШЛ" № 17, стор. 9) в другому варіанті рішення!

## № 1672 "ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2" - 2005

Початкова гра: 1 ... d6 2. Sa5 c6 (c5) 3. Dc4 #  
1 ... c6 2. Sb6+ Kd6 3. Dd7 #  
1 ... c5 2. Sde5 d6 3. Df3+ Kd4 4. Dd3 #  
3 ... Ke6 4. Df7 #

1. Sa5? c6!  
1. Sce5! 1 ... c6 2. Sf7 c5 3. Sde5 d6 (c4) 4. Dc4 #  
2 ... d6 3. Sg5 c5 4. De4 #

1 ... c5 2. Dd7+ Ke4 3. Sec4 !! Kf3 4. Dg4 # !!



4 + 3 = 7 # 4 \*

Робота № 1673 демонструє можливість типової реалізації в ортодоксальних задачах версії "с" теми "Прийшов – пішов". На цей раз, вона здійснюється в грі чорних фігур наступним чином:

- чорні фігури, захищаючись від загрози, в двох однотипних варіантах гри б'ють білі фігури;
- в подальшому чорні фігури звільняють ці поля (в даному випадку – примусово), включаючи в гру білі лінійні фігури (De7, Te8 і Lf8),
- білі фігури використовують включення для створення мату.

Незважаючи на те, що ця тематична гра є достатньо виразною, в задачі, при бажанні, можна знайти ще декілька версій цієї теми. Наприклад, версії a) в

варантах 1 ... Ke3, Te6, Tx d6, в яких Le4 спочатку займає поле "d3", а потім його залишає з включенням в гру тури "b3".

№ 1673 "Меморіал 3. М. БИРНОВА" - 1986, 2 поч. відгук

1. Ld3! Загроза 2. Sc6+! bc6 3. De4+! Dx e4 4. Tx e4 #

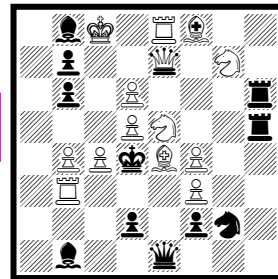
1 ... Tx d6 2. Se6+!! Tx e6 3. Dc5+! bc5 4. Lx c5 #  
2 ... Ke3 3. Lf1+ Ld3 4. Tx d3 #  
1 ... Tx e5 2. Sf5+!! Tx f5 3. De4+! Dx e4 4. Tx e4 #

1 ... Ke3 2. Sg6+! Kd4 3. De4+! Dx e4 4. Tx e4 #

2 ... Te5 3. Dx e5+ Kx f3 4. Le2 #

1 ... Te6 2. Sx e6+ Ke3 3. Lf1+ Ld3 4. Tx d3 #

1 ... Dx e5 2. Dx e5+ Tx e5 3. Sf5+! Tx f5 4. Te4 #



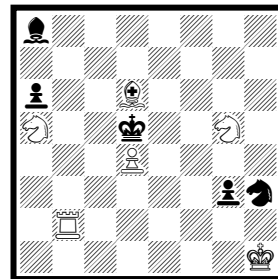
14 + 11 = 25 # 4

Роботи № 1674 і № 1675 є прикладами реалізації цієї версії теми в задачах на кооперативний мат. В № 1674 гра чорних побудована на вичищенні клітин "d4" і "d6" від білих фігур для надання можливості мату білою турою по вертикалі "d". Гра здійснюється на тлі шахів білому королю, самозв'язування білої тури з подальшим її розв'язуванням для мату. Подібна гра є і роботі № 1675, але, на цей раз, в гру включається Ta5, яка реалізує мат утвореною прямою батареєю Sf5 (Sd5) – Ta5.

№ 1674 "REVISTA ROMÂNĂ de ŞAH" - 1983

1. Kx d4+ Tg2 2. Kd5 Td2 #

1. Kx d6+ Tb7 2. Kd5 Td7 #

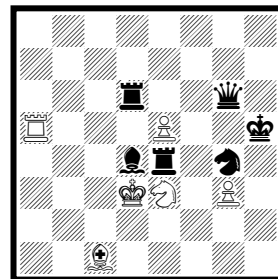


6 + 5 = 11 2.1. 1.1. H # 2

№ 1675 "SCHACH ECHO" - 1983

1. Tx e5+ Sf5 2. Te4 Sg7 #

1. Lx e5+ Sd5 2. Ld4 Sf6 #



6 + 6 = 12 2.1. 1.1. H # 2

Реалізація цієї версії теми в грі фігур будь-якого кольору з вичищенням поля від фігури іншого кольору на початку 80-х років минулого сторіччя стала самостійною темою з назвою "Вичищення по-Львівськи".

27.

### ТЕМА "ПІШОВ – ПРИЙШОВ"

Сенс цієї теми повністю відповідає своїй назві: "Фігура йде з якогось поля, а на її місце приходять інша такого ж або іншого кольору".

Тема є учбовою і вважається одною з найпростіших в шаховій композиції. Тим не менше, вона є невід'ємною складовою частиною багатьох цікавих тем. Розподіл теми "Пішов – прийшов" на форми залежить лише від кольору фігур і від рівня ходів, на яких здійснюється тематична гра.

Найбільш поширеними є такі з них:

- одноколірна форма** - звільнення поля і хід на це поле здійснюються фігурами одного кольору
  - в варіантах (рішеннях) на будь-яких ходах, окрім першого;
  - у вигляді "1-й хід → хід в варіанті гри або здійсненої загрози".
- різноколірна форма** - звільнення поля і хід на це поле здійснюються фігурами різного кольору
  - в варіантах (рішеннях) на будь-яких ходах, окрім першого;
  - у вигляді "1-й хід → хід в варіанті гри або здійсненої загрози";
  - в спробах у вигляді "1-й хід → спростування".
- мішана форма** - на поле, звільнене фігурою будь-якого кольору, здійснюються, по черзі, ходи фігурами різного кольору.

В різних розділах нашого аналітичного огляду можна знайти близько сотні задач різних видів з реалізацією тих чи інших форм цієї теми. Наступні роботи є додатковими прикладами.

В варіантах рішення триходової задачі № 1676 реалізована одноколірна форма теми "Пішов – прийшов" в грі білих фігур: Ld6 і Te6 звільняють поле для ходу свого короля. Щоправда, вказана тема в цій роботі використовується для утворення більш складної "Фестивальної теми" (гра королівської батареї на перекриття чорних фігур) на тлі "повторної загрози" в грі чорних фігур з перекриттям Грімшоу.

№ 1676 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1984, 5 приз

1. Sh5! Цугцванг 1 ... Kf3 2. Th2 Загроза 3. Le2 #  
2 ... Tx e6 3. Kx e6 #

1 ... L ~ 2. Ld6 - g3+ Kf3 3. Kd6 #

1 ... Le7! 2. Te6 - e2+ Kf3 3. Ke6 #

1 ... Lx d6! 2. Dx d6 Tg8 3. Df4 #

2 ... Tx e6 3. Dg3 #

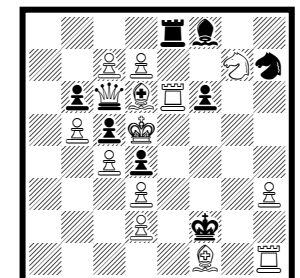
1 ... T ~ 2. Te6 - e2+ Kf3 3. Ke6 #

1 ... Te7! 2. Ld6 - g3+ Kf3 3. Kd6 #

1 ... Tx e6! 2. Lg3+ Kf3 3. Kx e6 #

1 ... Sg5 2. Lg3+ Kf3 3. Tx f6 #

1 ... f5 2. Lg3+ Kf3 3. Ke5 #



14 + 8 = 22 # 3

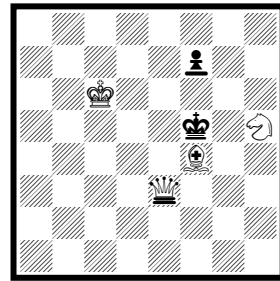
В роботах № 1677 ... № 1679 також використовується одноколірна форма в грі білих фігур. В мініатюрі № 1677 тематична гра здійснюється в рішенні у вигляді "перший хід - другі ходи варіантів гри". В двоходовій роботі № 1678 - подібна гра, але вже в двох фазах задачі (в удаваних слідах 1. cb7? і 1. fg4?) на тлі чотирифазного чергування матів AB ↔ BC ↔ CD ↔ DA і реалізації інтегрованої форми теми Рухліса. В № 1679, не дивлячись на те, що в задачі лише 6 фігур, звільнення поля "e2" одною білою турою для своєї другої тури "a4" здійснюється в трьох фазах задачі: в першому



удаваному сліді 1.Тg4? звільнення поля відбувається на третьому ході, в удавньому сліді 1.Тae4? – на другому ході, а в рішенні - на першому, та ще й з цікавою розмашистою грою тур по вертикалі "е".

№ 1677 "ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2" - 2005

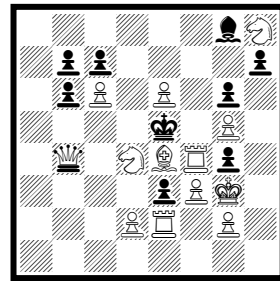
Початкова гра:	1 ... Kg4	2. Sg7	Kh4 (f6, f5)	3. Dg3 #	
1. Df3?	f6!	1 ... Kg6	2. Dg4+	Kh7	3. Dg7 #
1. Dg1?	Ke4!	1 ... Ke6	2. Dg5	f6 (f5)	3. Df6 #
		1 ... f6	2. Dg8 !	Ke4	3. Dd5 #
<b>1. Lf4 - h6 !!</b>	1 ... Kg4	<b>2. Df4+</b>	Kh3	3. Dg3 #	
	2 ...	2 ...	Kh5	3. Dg5 #	
	1 ... f6	<b>2. Sf4</b>	Kg4	3. Dh3 #	
+ Бристольська тема	1 ... Kg6	<b>2. Dg5+</b>	Kh7	3. Dg7 #	



4 + 2 = 6 # 3 \*vv

№ 1678 "CHESS LIFE" - 1990, 1 приз

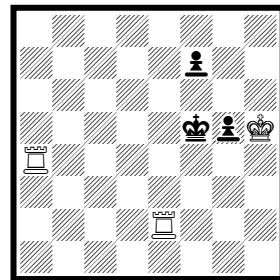
<b>1. c6 x b7?</b>	gf3 (c)!	1 ... Le6 (a)	<b>2. Sc6 # (A)</b>
		1 ... ed2 (b)	<b>2. Lc6 # (B)</b>
1 ... c6 (c5)	2. b8=D/L #		
1. Tx e3?	Le6 (a)!	1 ... bc6 (d)	<b>2. Lc6 # (B)</b>
		1 ... gf3 (c)	<b>2. Lf3 # (C)</b>
<b>1. f3 x g4?</b>	bc6 (d)!	1 ... ed2 (b)	<b>2. Lf3 # (C)</b>
		1 ... Le6 (a)	<b>2. Sf3 # (D)</b>
1. Tf6!	Цугцванг	1 ... gf3 (c)	<b>2. Sf3 # (D)</b>
		1 ... bc6 (d)	<b>2. Sc6 # (A)</b>
		1 ... Le6 (a)	2. Tx e6 #
		1 ... ed2 (b)	2. f4 #



13 + 9 = 22 # 2 vv

№ 1679 "PHENIX" - 2000

1. Tg4?	Kf6!					
1 ... f6	2. Tge4!	g4	<b>3. Te2 - e1!</b>	g3	<b>4. T4e2!!</b>	Kf4
			4 ...			g2
5. Tf1 #						5. Tf2 #
<b>1. Tae4?</b>	Kf6!					
1 ... f6	<b>2. Te2 - e3 !</b>	g4	3. T3e1	g3	<b>4. T4e2!!</b>	Kf4
			4 ...			g2
5. Tf1 #						5. Tf2 #
1 ... g4	<b>2. Tg4</b>	f6	3. Tg3!	Kf4	4. T2e3!	Kf5 (f5)
						5. Tgf3 #
<b>1. Te2 - e8 !!</b>						
1 ... f6	2. T8e1 !!	g4	<b>3. Tae4 !</b>	g3	<b>4. T4e2 !</b>	Kf4
			4 ...			g2
5. Tf1 #						5. Tf2 #
1 ... g4	<b>2. Tg4</b>	f6	3. Tg3!	Kf4	4. T8e3!	Kf5 (f5)
						5. Tgf3 #
1 ... Kf6	2. Ta5	g4	3. Tg5	g3	4. Tg3!	Kf5
	2 ...	Kg7	3. Tg5+	Kh7	4. Tg8!	f6 (f5)
						5. T5g7 #



3 + 3 = 6 # 5 vv

[ 3 ... Kf6 ? 4. Tg (1 ... 3) ]

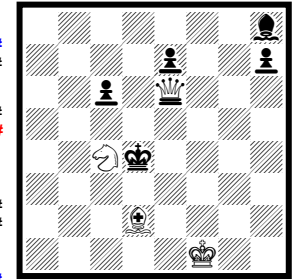
В роботі № 1680 тематична гра реалізована в чотирьох фазах задачі (!):

- в варіанті початкової гри білий кінь звільняє на другому ході поле "с4" для мату ферзем;

- в удавньому сліді 1. Sb6? реалізована тема "Прийшов – пішов", в якій цей кінь своєю подальшою грою звільняє поле "b6" і теж для мату ферзем;
- в удавньому сліді слон своїм першим ходом 1. Lb4? звільняє поле "d2" для третього ходу конем "с4";
- нарешті, в рішенні першим ходом білий кінь звільняє поле для мату ферзем у всіх тематичних варіантах гри, але і слон на другому ході звільняє поле "d2" і теж для мату ферзем !

№ 1680 "ECHO" - 2004

Початкова гра:	1 ... c5	<b>2. Se3</b>	Kd3	3. Ke1	загроза	<b>4. Dc4 #</b>
				3 ...	Kd4	4. Dd5 #
				3 ...	Ld4	4. Df5 #
<b>1. Sb6?</b>	Kd3!	1 ... Kc5	<b>2. Sa4+</b>	Kd4	3. Lc3+	Kd3
		2 ...	2 ...	Kb5	3. Db3+	Ka6
<b>1. Ke2 (A)?</b>	Kc5!	Загроза	<b>2. Lb4 (B),</b>	<b>Sa5 (C)!</b>		
<b>1. Lb4 (B)?</b>	c5!	Загроза	<b>2. Ke2 (A),</b>	<b>Sd2</b>		
AB ⇔ BA	1 ... Kd3	2. De2+	Kd4	3. Sd2	загроза	4. De4 #
		3 ...		3 ...	Kd5	4. De4 #
<b>1. Sa5 (C)!</b>	Загроза	<b>2. Ke2 (A)</b>	Kc5	<b>3. Dc6 (D)+</b>	Kd4	4. Lc3 #
AC ⇔ CA	1 ... Kc5	<b>2. Dc6 (D)+</b>	Kd4	3. Lf4 (E)	загроза	<b>4. Dc4 #</b>
		1 ... Kd3	2 ...	3 ...	Kd3	<b>4. Dc4 #</b>
		2 ...	2 ...	2 ...	Ld4	<b>4. Dc4 #</b>
		2 ...	2 ...	2 ...	Lc3	<b>4. Dd2 #</b>
		3. De2+	Kc3	<b>4. Dc4 #</b>	Kd4	<b>4. Dc4 #</b>



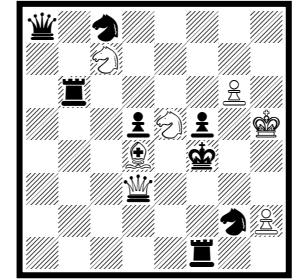
4 + 5 = 9 # 4 \*v ...

+ чергування клітин на 2-х і 3-х ходах білих в рішенні: e2 – c6 ⇔ c6 – f4 ⇔ f4 – e2

В двоходовій задачі № 1681 тема "Пішов – прийшов" реалізована у вигляді "перший хід → мат загрози" з утворенням теми "кругової поруки" з взаємним звільненням клітин: кінь звільняє поле слону, слон – ферзю, а ферзь – коню.

№ 1681 "HLAS L'UDU" - 1982

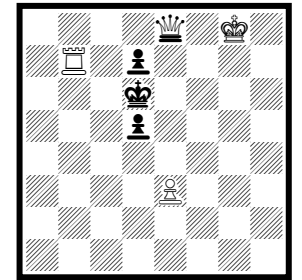
<b>1. Se5 - d7?</b>	Te1!	Загроза	<b>2. Le5 #</b>	1 ... Se3	2. Dx e3 #
				1 ... Te6	2. Sx e6 #
				1 ... Da1	2. Sx d5 #
<b>1. Ld4 - c3?</b>	d4!	Загроза	<b>2. Dd4 #</b>	1 ... Te1 (Td1)	2. Df3 #
				1 ... Tb4 (Sd6)	2. Se6 #
				1 ... Da4	2. Sx d5 #
<b>1. Dd3 - e2 !</b>		Загроза	<b>2. Sd3 #</b>	1 ... Td1 (Tf3)	2. Df3 #
				1 ... Se3 (Se1)	2. Dx e3 #
				1 ... Tb3	2. Se6 #
				1 ... Da6 (Da3)	2. Sx d5 #



7 + 8 = 15 # 2 vv

№ 1682 "ШАХМАТНА МИСЪЛ" - 2002, 1 похвала

початкова гра:	1 ... Kc5	2. De5	Kc4	3. Dd4 #
		2 ...	Kc6	3. Dc7 #
		2 ...	d6	3. Dc3 #
		2 ...	Dx d7+	3. Dc7 #
<b>1. Db8?</b>	Ke6!	1 ... Ke7	<b>2. Db8 - e5+</b>	Kd8
<b>1. De8 - g6?</b>	Ke5!	1 ... Kc5	<b>2. Db6+</b>	Kc4
		1 ... Ke7	<b>2. Tb8</b>	d6
		2 ...	2 ...	d4
<b>1. Tb7 - b5 !</b>	1 ... Kc6	<b>2. Db8</b>	d6	<b>3. Db7 #</b>
	1 ... Kc7	2 ...	d4	3. Db6 # !
	1 ... d4	<b>2. Db8+</b>	Kc6	3. Db6 #
		2. De5+	Kc6	3. Dc5 #



4 + 3 = 7 # 3 \* vv

В триходовій мініатюрі № 1682 одноколірна форма теми "Пішов – прийшов" реалізована в двох удаваних слідах і в рішенні:

- в удаваному сліді 1. Db8? гра здійснюється в межах теми "Прийшов – пішов" з звільненням поля на другому ході білих;
- в удаваному сліді 1. Dg6? і в рішенні тема "Пішов – прийшов" є у вигляді "перший хід → мат у варіанті гри" і здійснюється на тлі теми "кругової поруки" з взаємним звільненням клітин ферзем - турі і турою - ферзю.

Подібна гра є і в роботі № 1683, але, на цей раз, тема "Пішов – прийшов" реалізована лише в одному варіанті гри рішення: першим ходом Tc8 звільняє поле для мату ферзем у варіанті 1 ... Ke6, в якому другим ходом ферзь звільняє поле "f4" для своєї тури, що і використовується нею на третьому ході (тура і ферзь помінялися місцями).

## № 1683 "ВЕЧЕРНЯ ГАЗЕТА" - 2006

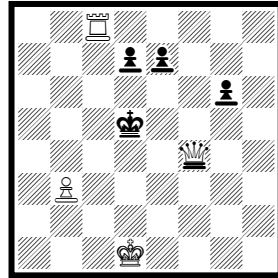
Початкова гра: ABC ⇔ BCA

1 ... e6 2. b4 (A) e5 3. Dc4+ (B) Kd6 4. Te8 (C) e4 (g5) 5. Dc5 #  
 1 ... e5 2. Dc4+ (B) Kd6 3. Te8 (C) ~ 4. b4 (A) ~ 5. Dc5 #

1. De3? e5! Загроза 2. Tc5+ Kd6 3. De5 #

1. Tc8! - c4! Цугцванг

1 ... Ke6 2. Df4 - e3+ Kf7 3. Tf4+ Ke8 4. Dc5 ~ 5. Dc8 #  
 3 ... Kg7 4. ... Kd8 5. Tf8 #  
 3 ... Kg8 4. De7+ Kh6 5. Th4 #  
 3 ... Kg5 4. ... Kg8 (Kh8) 5. Tf8 #  
 3 ... Kg7 4. De7 ~ 5. Tf8 #  
 3 ... Kg5 4. De5+ Kh6 5. Th4 #  
 3 ... Kg7 4. De7+ Kh6 5. Th4 #  
 3 ... Kg5 4. ... K ~ 5. Tf8 #  
 3 ... Kg5 4. De5+ Kh6 5. Th4 #  
 3 ... Kd6 3. Tc5 e6 4. Dg5 e5 5. De5 #  
 1 ... e5 2. Df7+ Kd6 3. b4 загроза 4. Tc5 загроза 5. Df6 #  
 3 ... g5 4. Tc5 e4 (g4) 5. Df6 #



4 + 4 = 8 # 5 \*

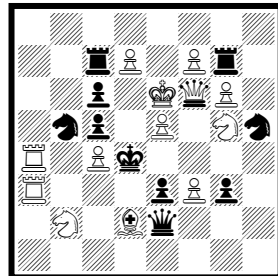
В двоходовій задачі № 1684 тема "Пішов – прийшов" реалізована у вигляді "перший хід → мат в загрозі і в варіанті захисту від неї" на тлі реалізації теми "Шахи – не шахи" і класичного парадоксу Рухліса.

## № 1684 "ЗВ'ЯЗДА" - 1973, 2 поч. відгук

Початкова гра: 1 ... Sf4+ 2. Dx f4 #  
 1 ... Sd6 2. Lc3 #  
 1 ... Dx f3 2. Td3 #  
 1 ... Dc4+ 2. Tx c4 #

1. Ke6 - f5! Загроза 2. Se6 #  
 1 ... Sf4 2. e6 #

1 ... Sd6+ 2. Dx d6 #  
 1 ... Df3+ 2. Sx f3 #  
 1 ... Dc4 2. Td3 #  
 1 ... Dd3 2. Tx d3 #



13 + 10 = 23 # 2 \*

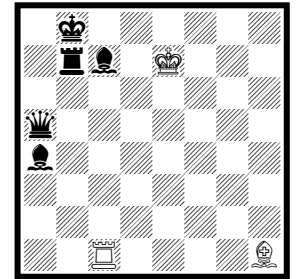
Велика кількість прикладів підтверджує, що одноколірна форма теми "Пішов – прийшов" активно використовується в ортодоксальних задачах. Щоправда, найчастіше вона використовується лише у вигляді технічного хвиту при реалізації більш складних тем, а не у вигляді окремої теми. У вигляді окремої теми її можна зустріти лише в малофігурних ортодоксальних задачах або в задачах на кооперативний мат (пат), де

звільнення поля і хід на це поле, найчастіше, здійснюється чорними фігурами.

Прикладами можуть слугувати роботи № 1685 і № 1686, в яких поле звільняє чорний король для різних своїх фігур. В № 1685 ця тематична гра здійснюється на тлі перекриття Грімшоу білими фігурами з розв'язуванням тематичних чорних фігур з одночасним утворенням і подальшою грою білих батарей (Tc6 – Lh1 і Lc6 – Tc1) з чергуванням функцій в грі цих білих фігур. В № 1686 на відхід чорного короля на три різні поля з шахом білому королю здійснюється самозв'язування білого ферзя на трьох різних полях по вертикалі "d". Три різні чорні фігури йдуть на поле, яке звільнив чорний король, блокуючи його з одночасним розв'язуванням білого ферзя.

## № 1685 "MAT" - 1982

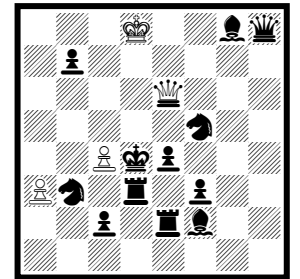
1. Kb8 - a8 Tc6 2. Tb8 Ta6 #  
 1. Kb8 - c8 Lc6 2. Lb8 Ld7 #



3 + 5 = 8 2.1.1.1. H # 2

## № 1686 "PROBLEEMBLAD" - 1982, 3 поч. відгук

1. Kd4 - e3 + Dd5! 2. Sfd4 Dg5 #  
 1. Kd4 - c3 + Dd6! 2. Sbd4 Db4 #  
 1. Kd4 - c5 + Dd7! 2. Ld4 Dc7 #



4 + 12 = 16 3.1.1.1. H # 2

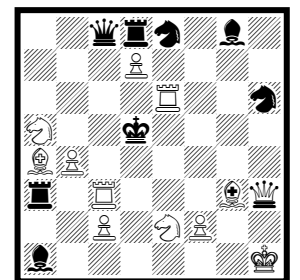
## № 1687 "REVISTA ROMÂNĂ de ŞAH" - 1986, 1-2 приз

Початкова гра: 1 ... Sd6 2. Te5 # (2 ... Lx e5?)  
 1 ... Lx e6 2. Dg2 # (2 ... Tf3?)

1. Tc3 - c6! Загроза 2. c2 - c4 #

1 ... Sd6 2. Tx d6 #  
 1 ... Lx e6 2. Dx e6 #  
 1 ... Tc3 2. Te5 # (2 ... Lx e5?)  
 1 ... Lc3 2. Dg2 # (2 ... Tf3?)

1 ... Dx c6 2. Lx c6 #  
 1 ... Da6 2. Tc5 #  
 1 ... Le5 2. Tx e5 #



12 + 8 = 20 # 2 \*

Двоходові задачі № 1687 ... № 1689 є прикладами простої реалізації різноколірної форми теми "Пішов – прийшов" у вигляді "перший хід білих → перші ходи чорних у варіантах гри". Цікаво, що у всіх цих роботах вказані перші ходи чорних утво-

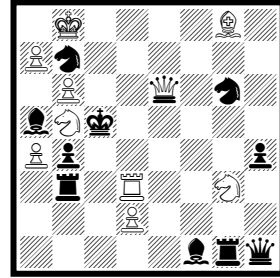
рюють **перекриття Грімшоу** на тлі реалізації різних додаткових тем. Так, наприклад, в **№ 1687** тема "Пішов – прийшов" реалізована на тлі **класичної форми теми Рухліса**. В **№ 1688** – на тлі цієї ж теми, але у вигляді додатку до трифазної зміни гри згідно класичної форми теми Загоруйко і теми Стоккі з реалізацією теми Руденка. В роботі **№ 1689** – тема "Пішов – прийшов" **утворюється двічі** на тлі реалізації теми Стоккі (з початковою фазою цієї теми в удаваному сліді) з використанням перекриття Грімшоу і Новотного на двох різних клітинах "e2" і "d4".

**№ 1688 "ШАХМАТЫ, ШАШКИ в БССР" - 1982**

Початкова гра: 1 ... Lx b6 2. Dc4 #  
1 ... Dc6 2. De3 #

1. Kc7? Se5! Загроза 2. De3, Dc4 #  
1 ... Lx b6 + 2. Dx b6 #  
1 ... Dc6 + 2. Dx c6 #

1. Td3 - d6! Загроза → 1 ... Lx b6 2. d4 #  
1 ... Dc6 2. Tx c6 #  
1 ... Ld3 2. De3 # (2 ... Te3?)  
1 ... Td3 2. Dc4 # (2 ... Lc4?)  
1 ... De4 2. Sx e4 #  
1 ... Dd5 2. Dx d5 #  
1 ... Sx d6 2. Dx d6 #



10 + 10 = 20 # 2 v

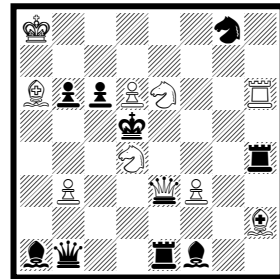
**№ 1689 "Die SCHWALBE" - 1983, 5 похвала**

Початкова гра: 1 ... Te2 2. Lc4 # (2 ... T / Lc4?)  
1 ... Le2 2. De5 # (2 ... L / Te5?)

1. Sd4 - e2? Dh7! Загроза 2. Sc7 #  
1 ... Ld4 2. Lc4 # (2 ... T / Lc4?)  
1 ... Td4 2. De5 # (2 ... L / Te5?)

1. Sd4 - c2! Загроза 2. Sc7 #  
1 ... Ld4 2. Sb4 # (2 ... Tb4?)  
1 ... Td4 2. Th5 # (2 ... Le5?)

1 ... Tx e3 2. Sx e3 #  
1 ... c5 2. Lb7 #



10 + 9 = 19 # 2 v

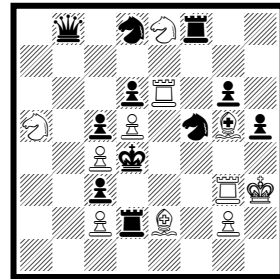
Дуже цікавим може бути утворення **різноколірної форми теми "Пішов – прийшов"** у вигляді "перший хід спроби → спростування", адже для її реалізації потрібні, щонайменше, дві тематичні спроби. Так, наприклад, в роботі **№ 1690** тема відтворена в трьох спробах з додатковою реалізацією теми "білі комбінації".

**№ 1690 "FREIE PRESSE" - 1974 (v)**

1. Tg3 - e3? Sg3! (2. Le3?) Загроза 2. Te4 # 1 ... Sx e3 2. Lx e3 #  
1. Le2 - d3? Te2! (2. Td3?) Загроза 2. Te4 # 1 ... Tx d3 2. Tx d3 #  
1. Se8 - f6? Te8! (2. Lf6?) Загроза 2. Te4 # 1 ... Tx f6 2. Lx f6 #

1. Sx d6! Загроза 2. Te4 # 1 ... Sx g3 2. Le3 #  
1 ... Tx e2 1 ... Te8 2. Td3 # 2. Lf6 #

1 ... Dx d6 2. Sb3 #  
1 ... Sx d6 2. Le3 #  
1 ... Sx e6 2. Sc6 #



11 + 11 = 22 # 2 vvv

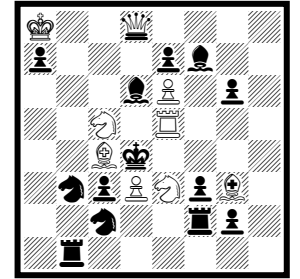
Якщо не ганятися за кількістю спроб, то тему "Пішов – прийшов" в такому вигляді можна реалізувати в комплексі з багатьма складними темами. Так, наприклад, в двоходовій задачі **№ 1691** таким додатком є **класична форма теми Домбровскіса**.

**№ 1691 "ROKADA" - 1981 ... 1982**

1. Sc5 - b7? Sc5 (a)! Загроза 2. Te4 # (A) 1 ... Sd2 2. Sx c2 #  
1. Se3 - g4? Se3 (b)! Загроза 2. Td5 # (B) 1 ... Sb4 2. Lx f2 #  
1 ... Le6 2. Sx e6 #

1. Dh8! Загроза 2. Dh4 # 1 ... Sx c5 (a) 2. Te4 # (A)  
1 ... Sx e3 (b) 2. Td5 # (B)

1 ... Th1 2. Sx b3 #  
1 ... Sd2 2. Sx c2 #  
1 ... Lx e5 2. Dx e5 #  
1 ... Lx e6 2. Sx e6 #  
1 ... g5 2. Sf5 #



9 + 13 = 22 # 2 vv

За своїм змістом робота **№ 1692** є подібною до **№ 1649**. Тема "Пішов – прийшов" у вигляді "перший хід → спростування" реалізована в двох удаваних слідах, але, на цей раз, вона є лише приємним додатком до комплексу надскладних для реалізації тем, а саме: **повної форми теми "Вектори Богданова з чергуванням" ("ШЛ" № 11, стор. 13)** з використанням здійснених загроз, **класичної і інтегрованої форм теми Банного – Богданова і класичної форми теми Домбровскіса!**

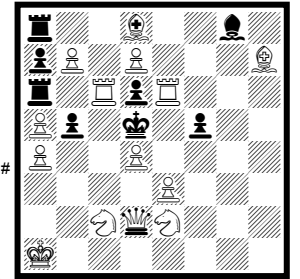
**№ 1692 "MAT" - 1977**

1. Sf4 (A)? Kx c6 (a)!  
1. Sb4 (B)? Kx e6 (b)!

1. Tc6 - c7? Tc6 (c)! Загроза 2. Sf4 (A) # 1 ... Kx e6 (b) 2. Lg8 #  
1 ... Lx e6 (d) 2. Sc3 #

1. Te6 - e7? Le6 (d)! Загроза 2. Sb4 (B) # 1 ... Kx c6 (a) 2. ba8=D, L #  
1 ... Tx c6 (c) 2. Lg8 #

1. Dd3! Загроза 2. Td6 # 1 ... Kx c6 (a) 2. Db5 #  
1 ... Kx e6 (b) 2. Df5 #  
1 ... Tx c6 (c) 2. Sf4 # (A)  
1 ... Lx e6 (d) 2. Sb4 # (B)



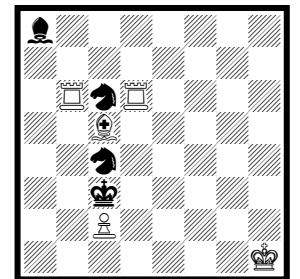
14 + 8 = 22 # 2 v ...

**Різноколірна форма теми "Пішов – прийшов"** є популярною серед проблемістів, які складають задачі на кооперативний мат (пат). Прикладом реалізації цієї форми теми на **перших ходах чорних і білих** є робота **№ 1693**, в якій чорний кінь "c6" звільняє поле для однієї з білих тур.

**№ 1693 "ŠACHOVÁ SKLADBA" - 1989**

**В. Владимиров & Е. Богданов**

1. Sc6 - d4+ Tdc6 2. Sb2 Lb4 #  
1. Sc6 - b4+ Tbc6 2. Sd2 Ld4 #

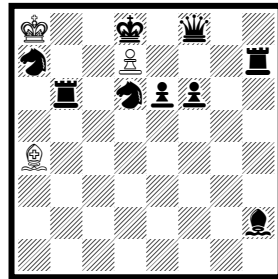


5 + 4 = 9 2.1.1.1. H # 2

Подібна гра здійснюється і в задачі № 1694, але, на цей раз, поле звільняє сам чорний король для білого пішака, який перетворюється або в коня, або в туру, в залежності від ходу короля.

№ 1694 "РЯЗАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ" - 1982, 3 похвала

- |              |       |         |       |
|--------------|-------|---------|-------|
| 1. Kd8 - c7+ | d8=S! | 2. Sac8 | Se6 # |
| 1. Kd8 - e7+ | d8=T! | 2. Se8  | Td7 # |

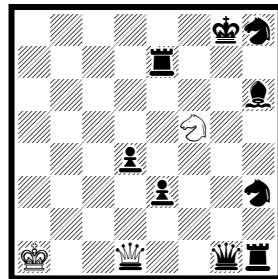


3 + 9 = 12 2.1.1.1. H # 2

В роботі № 1695 відтворена одна з найбільш поширених форм теми "Пішов – прийшов", в якій чорні фігури звільняють поле для матуючого ходу білою фігурою.

№ 1695 "LE COURRIER des ECHECS" - 1982

- |             |     |        |       |
|-------------|-----|--------|-------|
| 1. Lh6 - f8 | Db1 | 2. Tg7 | Sh6 # |
| 1. Te7 - h7 | Df1 | 2. Lg7 | Se7 # |

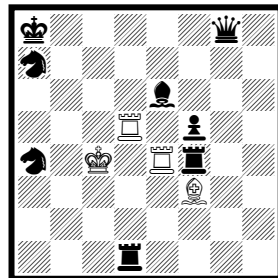


3 + 9 = 12 2.1.1.1. H # 2

В двоходівці № 1696 поле звільне вже біла фігура для відповідного другого ходу чорних. Така форма є типовою для задач з реалізацією теми "Львівські ножкиці" (теми Віссермана).

№ 1696 "Мемориал З.М. БИРНОВА" - 1985, 1 приз

- |           |          |        |       |
|-----------|----------|--------|-------|
| 1. Tx e4+ | Kc4 - b3 | 2. Tc4 | Td8 # |
| 1. Lx d5+ | Kc4 - b4 | 2. Lc4 | Te8 # |



4 + 8 = 12 2.1.1.1. H # 2

Як це не дивно, але в чотирифигурному малюку № 1697 з казковими фігурами також реалізована різноколірна форма теми "Пішов – прийшов": Nightriderhopper (наїзник – стрибун) "b7" в двох рішеннях своїм другим ходом звільняє поле для чорного Nightrider (наїзника) "c8", реалізуючи унікальні батарейні мати!

№ 1697 "ECHO" - 1995, 1 поч. відгук

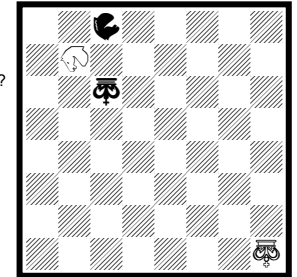
- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. Ne7 +!     | Kd3 (A)!     |
| 2. Nf5!       | NRHb7 - h4!  |
| 3. Nf5 - b7+! | Kf4!         |
| 4. Kd6!       | Kf5 # (B)!!! |

але не 1 ... Kb4?  
немає 2 ... NRHe1? 3. Nb7 Ke3 4. Kc5 Kd3 #?  
адже після 3. Nb7 - шах білому королю!

AB ⇔ BA

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. Nf2 +!     | Kf5 (B)!     |
| 2. Nd3!       | NRHb7 - e1!  |
| 3. Nd3 - b7+! | Ke3!         |
| 4. Kc5!       | Kd3 # (A)!!! |

але не 1 ... Kf7?  
немає 2 ... NRHh4? 3. Nb7 Kf4 4. Kd6 Kf5 #?  
адже після 3. Nb7 - шах білому королю!



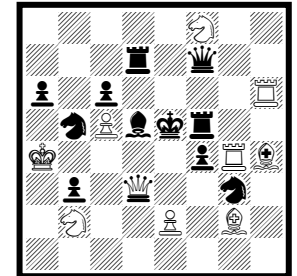
Kc6, Kh1 – Kings - mutants, a8 – NightRiderHopper, c8 – Nightrider 2 + 2 = 4 2 рішення H # 4

В одній задачі можуть бути реалізованими одразу обидві форми теми "Пішов – прийшов": одноколірна і різноколірна. Найпростішою є мішана форма, коли фігури різного кольору йдуть по черзі на звільнене поле (найпростішою, бо такі ходи можуть бути пов'язані з звичайним взяттям фігур на цьому полі), так, як це, наприклад, здійснюється в задачі № 1698.

№ 1698 "F. FLECK Yub. Ty" - 1977 ... 1978, 2 поч. відгук

Л. Е. Макароненко & Е. М. Богданов

- |                 |         |             |                |                         |
|-----------------|---------|-------------|----------------|-------------------------|
| 1. e3!          | Загроза | 2. Dd4+ !!  | Sx d4          | 3. Sd3 #                |
| 1 ... L ~       |         | 2. Sx d7+   | Dx d7          | 3. Sc4 #                |
| 1 ... Ld5 - e6! |         | 2. Dd5 + !! | (2 ... Dx d5?) |                         |
|                 |         | 2 ...       | Tx d5          | 3. Sc4 # (3 ... Lc4?)   |
|                 |         | 2 ...       | cd5            | 3. Sd3 # (3 ... Tx d3?) |
|                 |         | 2 ...       | Lx d5          | 3. Sd3 # (3 ... Tx d3?) |
| 1 ... Tf ~      |         | 2. Sx d7+   | Dx d7          | 3. ef4 #                |
| 1 ... Tf5 - f6! |         | 2. Df5 + !! | (2 ... Dx f5?) |                         |
|                 |         | 2 ...       | Kx f5          | 3. Tg5 #                |
|                 |         | 2 ...       | Sx f5          | 3. Sd3 #                |
|                 |         | 2 ...       | Tx f5          | 3. Sd3 #                |

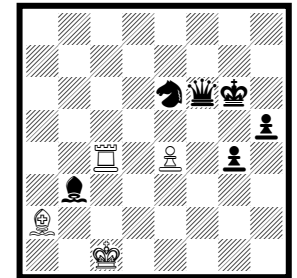


10 + 11 = 21 # 3

Більш складною і цікавою є реалізація мішаної форми теми "Пішов – прийшов" в триходовій задачі на кооперативний мат № 1699: в першому рішенні Se6 звільняє поле для білого слона "a2", а в другому - для чорного слона "b3". Цікаво, що вся гра здійснюється на тлі теми Лошинського, гри батареї Tc4 - La2, будівництва і гри нових батарей з тих самих білих фігур на різних горизонталях.

№ 1699 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2001, приз

- |             |             |     |        |     |        |       |
|-------------|-------------|-----|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Se6 - g5 | Tc6 | 2. Lf7 | Le6 | 3. Dg7 | Lf5 # |
| b)  e4 → d3 | 1. Se6 - f4 | Tc5 | 2. Le6 | Ld5 | 3. Kf5 | Le4 # |



4 + 6 = 10 a, b H # 3

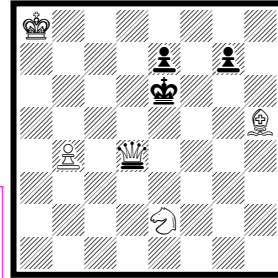
Можлива реалізація одноколірної і різноколірної форм теми без утворення мішаної форми в одній або в різних фазах задачі. Наприклад, в ортодоксальній чоти-

риходівці № 1700 тематична гра утворена в удаваному сліді і в рішенні:

- в удаваному сліді **1. Df4?** білий ферзь своїм першим ходом звільняє поле для мату конем в варіанті **1 ... Kd5**;
- в рішенні аналогічна гра здійснюється в варіанті **1 ... Kf5**, але, на цей раз, ферзь звільняє поле лише на другому ході; найбільш цікавим є другий варіант рішення, в якому стає очевидним те, що білий слон своїм першим ходом **1. Le8!** звільнив поле для третього ходу конем, який матує на полі, звідки своїм першим ходом пішов чорний пішак "g7".

## № 1700 "СБОРНИК КОМПОЗИЦІЙ" - 2005

Початкова гра: 1 ... g5 2. Lg6! g4 3. Sf4 #  
 1. Kb8? g6! 1 ... Kf5 2. Df4+ Ke6 3. Lf7+ Kd7 4. Dc7 #  
 1. b5? g6! 1 ... Kf5 2. Df4+ Ke6 3. Lg4+ Kd5 4. Dd4 #  
 1. Sg3 (A)? g6! 1 ... g5 2. Lg6! Загроза 3. Se2, Se4, Sf5, Sh5!



5 + 3 = 8 # 4 \* v ...

1. Df4 (B)? Kd7! 1 ... Kd5 2. Lf3+ Ke6 3. Lc6 g6 (g5) 4. Sd4 #  
 1 ... g6 (g5) 2. Lg4+ Kd5 3. Dd4+ Kc6 4. Dc5 #  
 1. Lh5 - e8! Zz 1 ... Kf5 2. Df4+ (B) Ke6 3. Lc6 g6 (g5) 4. Sd4 #  
 1 ... g7 - g6 2. Sg3 (A) g5 3. Sh5! Kf5 (g4) 4. Sg7 #

І все це було би дуже цікавим, якби обидва варіанти рішення мали однако-ву стратегію гри. При відсутності повторюваності тема перетворюється лише у звичай-ний "приємний нюанс".

Багато шахових композиторів різноколірну форму теми "Пішов – прийшов" на-зивають темою Умнова. До такого хибного тлумачення сенсу теми Умнова привели численні статті в різних журналах, а також "офіційне тлумачення" цієї теми для орто-доксальних задач, наприклад, в офіційних виданнях "Album FIDE".

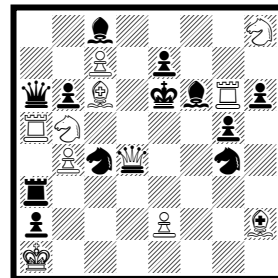
## 28. ТЕМА УМНОВА

Тема Умнова є одною з версій мішаної форми теми "Пішов – прийшов" і тільки при умові, що фігура А, яка звільняє поле для фігури В іншого кольору, після ходу на це поле фігури В повертається на свою початкову позицію.

Роботи № 1701 ... № 1704 можуть слугувати прикладами реалізації наведеного тлумачення цієї теми. Цікаво, що в тематичних варіантах задачі № 1701 утворюється ланцюг зі звільнень клітин: чорні коні "c4" і "g4" (кожен у відповідному варіанті) звільняють поля для білого ферзя "d4", який звільняє поле для свого коня "b5" і приносить себе в жертву, змушуючи чорних коней повернутись на початкові позиції.

## № 1701 "МАТ" - 1976, 1 поч. відгук (v)

1. Le8!  
 Загроза 2. Lf7+!  
 1 ... Sx a5 2. Lf7+ (A) Kf5 3. e4 # (B)  
 1 ... Se3 2. Lf7+ Kf5 3. Sd6 #  
 1 ... Sd6 2. De5+!! Sg x e5 3. Sd4 #  
 1 ... Sc4 - e5 2. Dd4 - c4+!! Sx c4+ 3. Sd4 #  
 2 ... Kf5 3. e4 #  
 1 ... Sg4 - e5 2. Dd4 - g4+!! Sx g4+ 3. Sd4 #  
 2 ... Kd5 3. e4 #  
 1 ... Kf5 2. e4 + (B) Ke6 3. Lf7 # (A)

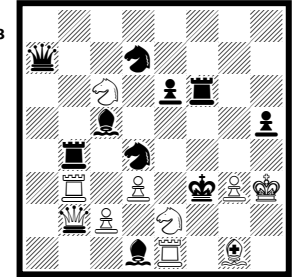


11 + 12 = 23 # 3

В № 1702 разом з темою Умнова є очевидною і "класична" мішана форма теми "Пішов – прийшов" (щось подібне до гри в задачі № 1698) на тлі "повторної загрози" в гри чорного коня "d4".

## № 1702 "Юбилейный конкурс Н. П. ЗЕЛЕПУКИНА" - 1987, 1 приз М. Н. Марандюк &amp; Е. М. Богданов

1. Dc3! Загроза 2. Tf1 + Kx e2 3. De1 #  
 1 ... Sd4 ~ 2. Dx f6 + Tf4 3. Dx f4 #, 2 ... Sx f6 3. Se5 #  
 1 ... Sd4 x c6! 2. S2d4 + Sx d4 3. Te3 #, 2 ... Tx d4 3. Te3 #  
 1 ... Sd4 x e2! 2. S6d4 + Sx d4 3. Te3 #, 2 ... Lx d4 3. Dx c6 #  
 2 ... Tx d4 3. Tf1 #  
 2 ... Lx d4 3. Dc6 #  
 1 ... Sd4 - f5! 2. d4+ Ke4 3. Df3 #, 2 ... Se3 3. Dx e3 #  
 1 ... Lx e2 2. Dd2 Загроза 3. De3 #, 2 ... Lf1 3. Tx f1 #  
 2 ... Sd ~ 3. Dx e2 #

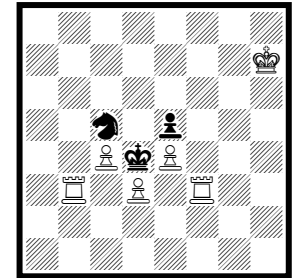


10 + 10 = 20 # 3

Одними з найпростіших прикладів реалізації теми Умнова в двоходових задачах на кооперативний мат є роботи № 1703 і № 1704. В № 1703 в утворенні цієї теми приймають участь всі ходи чорних і перший хід білих. В № 1704 тему вже утво-рюють всі ходи білих і лише другий хід чорних (тематична гра реалізована зі зміною кольору).

## № 1703 "ПОГРАНИЧНИК на ТИХОМ ОКЕАНЕ" - 1973

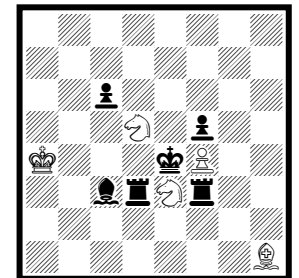
a) діаграма 1. Sc5 x d3 c5 2. Sx c5 - повернувся! Tb4 #  
 b) c5 ⇔ e5 1. Se5 x d3 e5 2. Sx e5 - повернувся! Tf4 #



6 + 3 = 9 a, b H # 2

## № 1704 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1980

a) діаграма 1. Ld4 Se3 - g2 2. Tfe3 Sx e3 # - повернувся!  
 b) f4 ⇔ g3 1. Le5 Sf4 - g2 2. Tf4 Sx f4 # - повернувся!  
 c) h1 → b1 1. Ld4 Se3 - c2 2. Tde3 Sx e3 # - повернувся!



5 + 6 = 11 a ... c H # 2

Тема Умнова є одною з найкрасивіших тем в задачних розділах шахової композиції. З одного боку вона є дуже складною для реалізації, а з другого – гнучкою, адже може співіснувати з багатьма іншими сучасними темами. І не варто її спрощувати до рівня елементарних тактичних моментів, що, на жаль, було зроблено в останні десятиріччя ...

( далі буде )

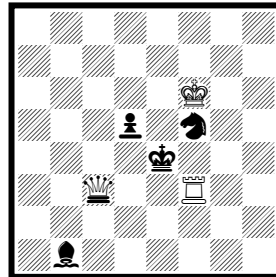
*друкується вперше*

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: **К. Велиханов** з Азербайджану, **Béla Majoros** і **József Pásztor** з Угорщини і українські проблемісти: **В. Хупченко**, **О. Дашковський** і **Іван Брюханов**.

Роботи № 1705 ... № 1740 прийматимуть участь в річному конкурсі складання шахових задач, № 1741 ... № 1743 - в другому тематичному конкурсі нашого журналу.

**№ 1705 Віталій Коваленко (Большой Камень, Россия)**

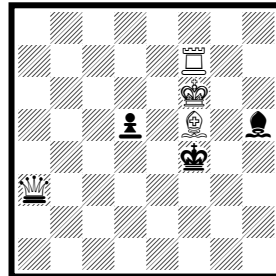
- В початковій грі: 1 ... d4 2. Dc6 #
1. Db3? Lc2! Цугцванг 1 ... Kd4 2. Db4 #  
1 ... L ~ 2. Dx d3 #  
1 ... d4 2. Db7 #  
1 ... S ~ 2. De3 #
1. Da3? Lc2! Цугцванг 1 ... d4 2. Da8 # (далі див. 1. Db3?)
1. Th3! загроза 2. De5 # 1 ... Kf4 2. Df3 #  
1 ... d4 2. Df3 #  
1 ... Sd4 2. Th4, De3 #  
1 ... Sg3 2. Th4 #  
1 ... Se3 2. Dx e3 #



3 + 4 = 7 # 2 \*vv

**№ 1706 Віталій Коваленко (Большой Камень, Россия)**

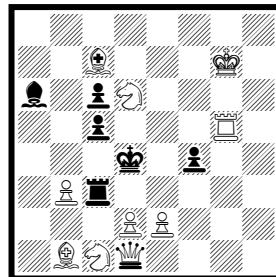
1. Tg7? Lg6! Загроза 2. Dg3 # 1 ... Lg4 2. Tx g4 #  
1 ... Lf3 2. Dc1 #
1. Te7! Загроза 2. De3 # 1 ... d4 2. Te4 #  
1 ... Lf3 2. Dd6 #



4 + 3 = 7 # 2 v

**№ 1707 К. Велиханов (Азербайджан) Віталій Шевченко (Запоріжжя)**

1. Dh1? Tf3! Загроза 2. De4, Sf5 # 1 ... Ld3 2. Dg1 #  
1 ... f3 2. Dh4 #
1. e4! Загроза 2. Sf5 # 1 ... Ld3 2. Dg1 #  
1 ... Td3 2. Se2 #  
1 ... Lc8 2. Se2 #  
1 ... c4 2. Se2 #  
1 ... Tx b3 2. Sx b3 #  
1 ... Tc2 2. Dg1 #  
1 ... fe3 – EP2. Dg4 #

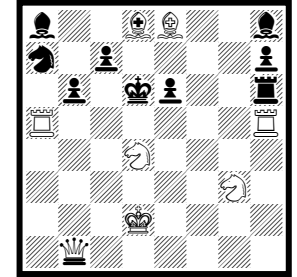


10 + 6 = 16 # 2 v

===== *Друкується вперше* ===== Original ===== Публикується вперше =====

**№ 1708 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)**

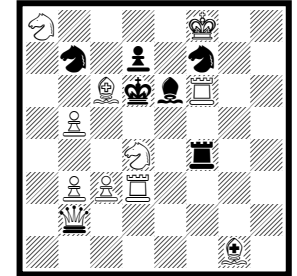
1. Db5! Загроза 2. Dd7 # 1 ... c6 2. Se4 #  
1 ... Sc6 2. Se4 #  
1 ... Sx b5 2. Sx b5 #  
1 ... Lc6 2. Db4 #
1. Df5? Lg7! загроза 2. Df8 #  
1 ... ef5 2. Sx f5 #  
1 ... Tf6 2. De5 #  
1 ... Lf6 2. Dx e6 #  
1 ... Sc8 2. Sb5 #  
1 ... Sc6 2. Sb5, Se4 #



8 + 9 = 17 # 2 v

**№ 1709 Павел Мурашев (Химки, Россия)**

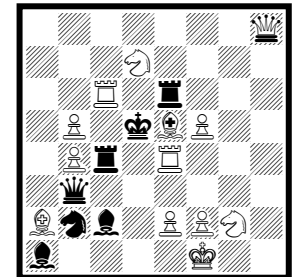
- В початковій грі: 1 ... Kc5 (a) 2. Sx e6 (A), Da3 (B) #
1. Dh2? Sc5! Загроза 2. Sf3 (C) # 1 ... Kc5 (a) 2. Sx e6 (A) #  
1 ... Se5 2. Sf5 (D) #  
1 ... Ke5 (b) 2. Dx f4 #
1. c4! Загроза 2. Sf5 (D) # 1 ... Kc5 (a) 2. Da3 (B) #  
1 ... Tf2 2. Sx e6 (A) #  
1 ... Ke5 (b) 2. Sf3 (C) #  
1 ... Tx d4 2. Dx d4 #



11 + 6 = 18 # 2 v

**№ 1710 Павел Мурашев (Химки, Россия)**

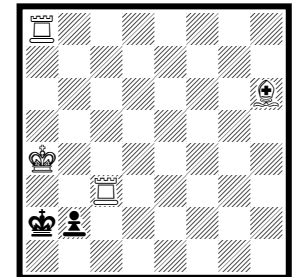
1. Dd8? Kx e4! Загроза 2. Sf6 # 1 ... Lx e4 2. Sf4 #  
1 ... Tx e4 2. Tc5 #
1. Da8? Kx e4! Загроза 2. Td6, Tc5 # 1 ... Tx c6 2. Sf6 #  
1 ... Tx e5 2. Sf6 #  
1 ... T4 x c6 2. Td4 #
1. Dh1! Загроза 2. Sf4 # 1 ... Sd3 (De3, Ke4) 2. Se3 #  
1 ... Df3 (Dg3, Dh3) 2. Td4 #



13 + 7 = 20 # 2 vv

**№ 1711 Павел Мурашев (Химки, Россия)**

- Початкова гра: 1 ... b1=L 2. Kb4+ Kb2 3. Lc1 #
1. Tc2? Kb1! Zz 1 ... Ka1 2. Kb3+ Kb1 3. Tx b2 #
1. Lg7! Цугцванг 1 ... Kb1 2. Ka3 Ka1 3. Tc1 #  
1 ... Ka1 2. Tc1+ Ka2 3. Kb4 #

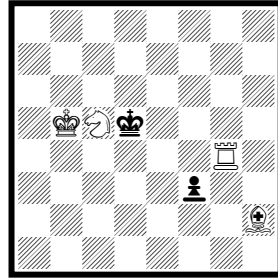


4 + 2 = 6 # 3 v

===== *Друкується вперше* ===== Original ===== Публикується вперше =====

№ 1712 **Виталий Коваленко** (Большой Камень, Россия)

1. Kb4?	f2!	1 ... Kc6	2. Tg6+	Kd5	3. Td6 #
1. Tf4?	f2!	1 ... Ke5	2. Tx f3+	K ~	3. Td3 #
		1 ... Kd6	2. Tf7+	Kd5	3. Td7 #
1. Tg3!		1 ... Kd4	2. Tx f3	Kd5	3. Td3 #
		1 ... Ke5	2. Tx f3+	K ~	3. Td3 #
		1 ... Kd6	2. Tg7+	Kd5	3. Td7 #



4 + 2 = 6 # 3 vv

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

№ 1713 **Владимир Попонин** (Кировград, Россия)

а) діаграма

1. Lc8!	Kg6	2. Dg8+	Kh5	3. Lg4 #
---------	-----	---------	-----	----------

б) ♔c6 → c8

1. Dd8!	Kg6	2. Ld5	Kf5	3. Df6 #
		2 ...	Kh5	3. Lf7 #
		2 ...	Kg7	3. Dg8 #
		2 ...	Kh7	3. Dg8 #

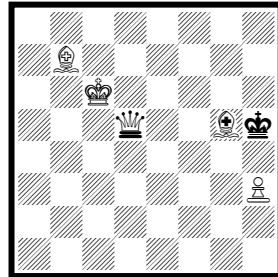
в) з б) ♕h3 → g3

Початкова гра:

1 ... Kg4	2. Lf4	Kh3	3. Dh5 #
1 ... Kg4	2. De6+	Kh5	3. Lf3 #
1 ... Kh6	2. Dg8	Kh5	3. Dg5 #

1. De6!

1 ... Kx g5	2. Le4	Kh5	3. Dg6 #
-------------	--------	-----	----------



5 + 1 = 6 a → c # 3

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

№ 1714 **Виталий Коваленко** (Большой Камень, Россия)

В початковій грі:

1 ... fg6	2. Tf7	T ~	3. Th7 #
	2 ...	g5	3. Tf6 #

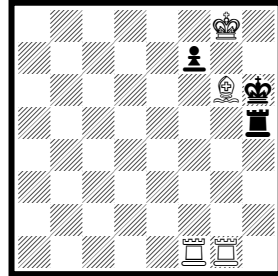
1. Tf7? Tg5!

1. Lf7? Tg5!

1 ... Tf5	2. Tg6+	Kh5	3. Tfh1 #
-----------	---------	-----	-----------

1. Tf6!

Загроза	2. L ~ #		
1 ... Tg5	2. Th1+	Th5	3. Tx h5 #
1 ... Tf5	2. Tx f5	fg6	3. Tgh1 #
	2 ...	f6	3. Th5 #



4 + 3 = 7 # 3 \*vv

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

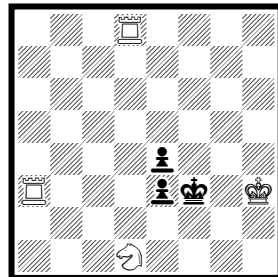
№ 1715 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

1. Sc3 (A)? e2!

1 ... Kf2	2. Td1	Kf3	3. Tf1 #
2 ...	e2	Sx e4 #	3. Tf5 #
1 ... Kf4	2. Td5 (B)	Kf3	3. Tf5 #
	2 ...	e2	3. Sx e2 #

1. Td5 (B)! Цугцванг

1 ... Ke2	2. Kg2	Ke1	3. Tx e3 #
1 ... Kf4	2. Sc3 (A)	Kf3	3. Tf5 #
	2 ...	e2	3. Sx e2 #



4 + 3 = 7 # 3 v

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

№ 1716 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

Початкова гра:

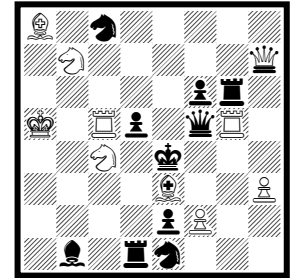
1 ... d4	2. Sd6+	Kd3	3. Sb2 #
----------	---------	-----	----------

1. Dh4+? Kf3!

1 ... Df4	2. Dx f4+	Kd3	3. Sb2 #
1 ... Dg4	2. Dx g4+	Kd3	3. Sb2 #

1. Tx d5!

Загроза	2. Sc5+	Kf3	3. Td x f5 #
1 ... Kf3	2. Dh5+	Ke4	3. Sc5 #
	2 ...	Dg4	3. Dx g4 #
1 ... Kx d5	2. Df7+	Ke4 (Kc6)+	3. Sc5 #
1 ... Df4	2. Td4+	Kf3	3. Tx f4 #
	2 ...	Tx d4	3. Sc5 #



10 + 10 = 20 # 3 \*v

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

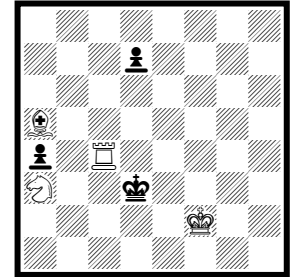
№ 1717 **Виталий Коваленко** (Большой Камень, Россия)

1. Lc3? d5! Загроза

2. Lb2	загроза	3. Td4 #	
--------	---------	----------	--

1. Kf3! Цугцванг

1 ... d6	2. Te4	d5	3. Te3+	Kd4	4. Lb6 #
1 ... d5	2. Tc2	Kd4	3. Kf4	Kd3	4. Td2 #



4 + 3 = 7 # 4

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

№ 1718 **Виталий Коваленко** (Большой Камень, Россия)

В початковій грі:

1 ... Ld3	2. Da4+	Lc2	3. Dg4 #
-----------	---------	-----	----------

1. Da2! Цугцванг

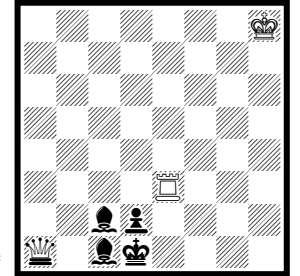
1 ... Lb2	2. Dx b2	загроза	3. Da1+	Lb1	4. Dx b1 #
	2 ...	Ld3	3. Kg7	L ~	4. Da1+
					4. ...
					Lb1
					Kc2
					5. Tc3 #
					5. Dx b1 #

1 ... La3

2. Dx a3	загроза	3. Da1+	Lb1	4. Dx b1 #
2 ...	Ld3	3. Db2!	L ~	4. Da1+
				4. ...
				Lb1
				Tc3+
				Kb2
				5. Tc3 #
				5. Dx b1 #
				5. Da3 #
				5. Da1 #
				5. Dx c2 #
				5. Dx b1 #

2 ... Lb1

3. Da4+	Kc1	4. ...	Lc2
3 ...	Lc2	4. Da1+	Lb1



3 + 4 = 7 # 5

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

№ 1719 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. Db7? Kd6!

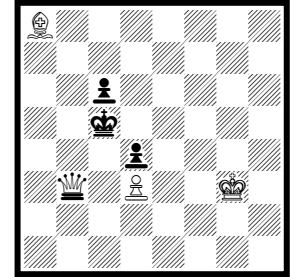
1 ... Kd5

2. Dx c6+	Ke5	3. Dh6 !!	Kf5	4. Ld5	Ke5	5. De6 #
-----------	-----	-----------	-----	--------	-----	----------

1. Db8 !!

1 ... Kd5

2. Df8	Ke5	3. Lx c6	Ke6	4. Kg4	Ke5	5. De7 #
2 ...	Ke6	3. Lx c6	Ke5	4. De7+	Kf5	5. Le4 #

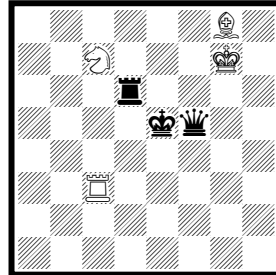


4 + 3 = 7 # 5 v

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

№ 1720 **Nikolaj Zujev** ( Klaipeda, Lithuania )

1. Td4	Sd5	2. Ke4	Te3 #
1. De4	Se6	2. Kd5	Tc5 #

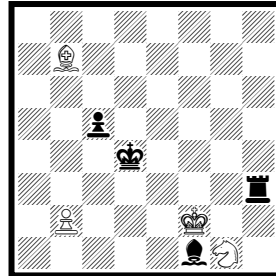


4 + 3 = 7    2.1.1.1.    H # 2

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

№ 1721 **Eugeniusz Iwanow** ( Częstochowa, Polska )

a) діаграма	1. Tc3	b3	2. Ld3	Sf3 #
b) ♗c5 → e5	1. Lc4	b4	2. Td3	Se2 #

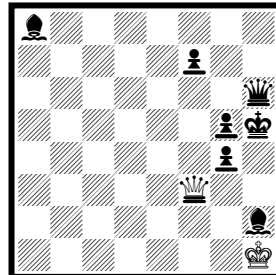


4 + 4 = 8    a, b    H # 2

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

№ 1722 **Олександр Жук** ( Христинівка, Черкаська область )

1. Kh4	Kx h2	2. Dh5	Dg3 #
1. Le4	Dx e4	2. Dh7	Dx h7 #
1. Le4	Dg2	2. Lg6	Dx h2 #

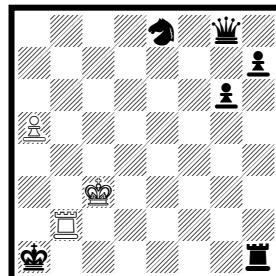


2 + 7 = 9    3.1.1.1.    H # 2

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

№ 1723 **Олександр Жук** ( Христинівка, Черкаська область )

1. Tb1	Tb4	2. Ka2	Ta4 #
1. Db3	Tx b3	2. Tb1	Ta3 #
1. Da2	Th2	2. Kb1	Tx h1 #

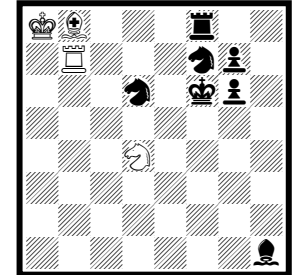


3 + 6 = 9    3.1.1.1.    H # 2

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

№ 1724 **Béla Majoros** ( Bakonyoszlop, Magyarország )

1. Se8	Lc7	2. Se5	Ld8 #
1. Se4	Te7	2. g5	Te6 #

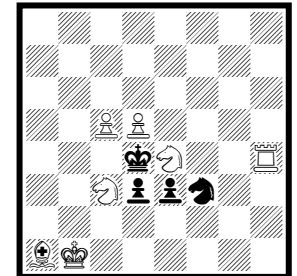


4 + 7 = 11    2.1.1.1.    H # 2

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

№ 1725 **Živko Janevski** ( Gevgelija, Macedonia )

1. d3 - d2	c5 - c6	2. Kd3	Sc5 #
1. e3 - e2	d5 - d6	2. Ke3	Sd5 #

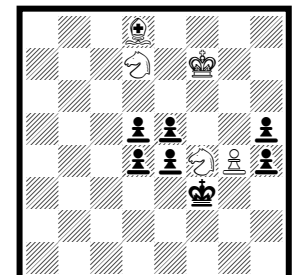


7 + 4 = 11    2.1.1.1.    H # 2

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

№ 1726 **Dieter Mueller** ( Oelsnitz, Deutschland )

a) діаграма	1. Kx f4	Se5 !	2. Kx e5	Lc7 #
b) ♜d8 → c1	1. Kx g4	Sh5 !	2. Kx h5	Sf6 #

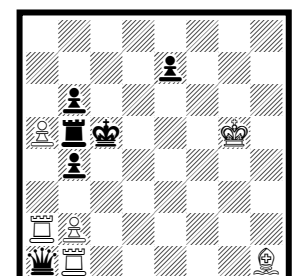


5 + 7 = 12    a, b    H # 2

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

№ 1727 **Alessandro Cuppini** ( Bergamo, Italy )

a) діаграма	1. Dx b2	Td1	2. Dc2	Tx c2 #
b) ♗b2	1. Dx b2	Td1	2. Dc2	Tx c2 #
	1. Dx a2	Td1	2. Dc4	Sa4 #
c) ♜b2	1. Dx b2	Td1	2. Dc2	Tx c2 #
	1. Dx a2	Td1	2. Dc4	Sa4 #
	1. Dx b1	Le5	2. Dc2	Tx c2 #



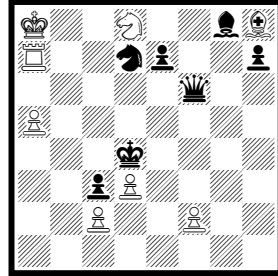
6 + 6 = 12    a ... c    H # 2

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



№ 1728 Чеслав Якубовський (Минск, Беларусь)

- a) діаграма 1. Sc5 Td7 2. Ld5 Sc6 #  
 b) ♔a8 ⇄ ♚g8 1. De5 Tx d7 2. Ld5 Se6 #

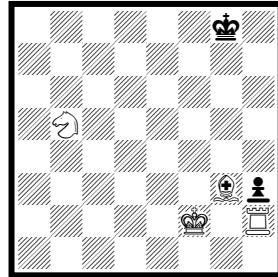


8 + 7 = 15 a, b H # 2

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

№ 1729 Олександр Жук (Хрестинівка, Черкаська область)  
 О. Дашковський (Черкаси)

- a) діаграма 1. Kf7 Ke3 2. Ke6 Tc2 3. Kd5 Sc7 #  
 b) ♔g8 → h7 1. Kg6 Th1 2. Kf5 Td1 3. Ke4 Sd6 #

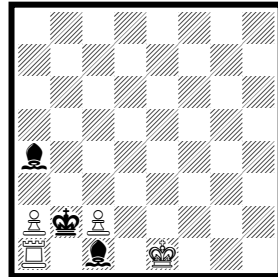


4 + 2 = 6 a, b H # 3

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

№ 1730 Олександр Жук (Хрестинівка, Черкаська область)

1. Ld2+ Kx d2 2. Ka3 Kc3 3. Lb3 ab3 #  
 1. Lb3 ab3 2. Kc3 Ta4 3. Lb2 Tc4 #

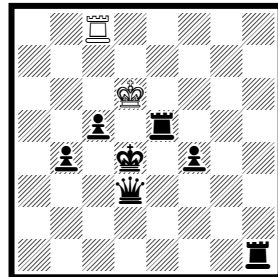


4 + 3 = 7 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1731 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1. c4 Kc7 2. Kc5 Ta8 3. Dd4 Ta5 #  
 1. Te3 Tg8 2. Ke4 Ke6 3. f3 Tg4 #  
 b) ♚c5 ⇄ ♔e5 1. e4 Ke7 2. Ke5 Tg8 3. Dd4 Tg5 #  
 1. Tc3 Ta8 2. Kc4 Kc6 3. b3 Ta4 #  
 c) ♚e5 1. e4 Ke7 2. Ke5 Tg8 3. Dd4 Tg5 #  
 1. c4 Kc7 2. Kc5 Ta8 3. Dd4 Ta5 #

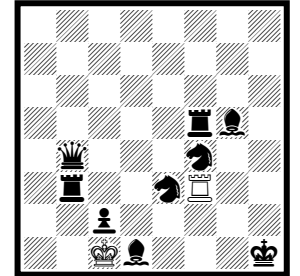


2 + 7 = 9 a ... c H # 3

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

№ 1732 Béla Majoros (Bakonyoszlop, Magyarország)  
 József Pásztor (Debrecen, Magyarország)

1. Seg2 Tf2 2. Th3 T2f3 – повернувся! 3. Th2 Tf1 #  
 1. Sfg2 Tg3 2. Tf1 Tgf3 – повернувся! 3. Tg1 Th3 #

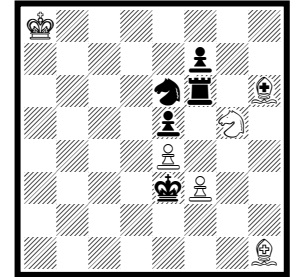


2 + 9 = 11 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1733 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- a) діаграма 1. Tf5 ef5 2. Kf4 fe6 3. f5 Se4 #  
 b) ♚h1 → b1 1. Kd4 f4 2. ef4 Lf8 3. Ke5 Sf3 #  
 c) ♚e6 → b5 1. Td6 Lc2 2. Td3 Ld1 3. Sd4 Sh3 #  
 d) ♚b5 → d5 1. Kf4 ed5 2. e4 Sx f7 3. Kf5 Lx e4 #  
 e) ♚b2 → b7 1. Tf4 Lc8 2. Tx e4 Lg4 3. Kf4 Sx e4 #

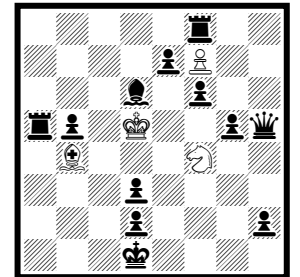


6 + 5 = 11 a → e H # 3

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

№ 1734 Dieter Mueller (Oelsnitz, Deutschland)

1. Tg8 fg8=D 2. Lx f4 Dx g5 3. Le5 Dx d2 #  
 1. Te8 fe8=D 2. Lx b4 Dx b5 3. Lc5 Db1 #

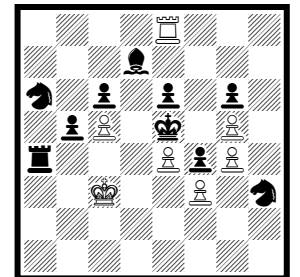


4 + 12 = 16 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1735 Živko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Sx c5 Tc8 2. Sc5 - b7 Tx c6 3. Sd6 Tc5 #  
 1. Tx e4 Tf8 2. Te4 - d4 Tx f4 3. Td5 Te4 #  
 1. Sx g5 Tg8 2. Sg5 - h7 Tx g6 3. Sf6 Tg5 #



7 + 10 = 17 2.1.1.1.1. H # 3

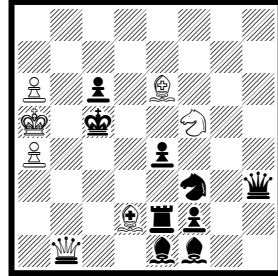
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

Тема «Наслідвання по-Львівськи» (дивись "ШЛ" № 24, стор. 4)

№ 1736 Eugeniusz Iwanow ( Częstochowa, Polska )

Початкова гра: 1 ... Lx d2 2. Db4+

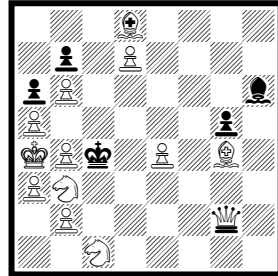
1. Dd3! загроза 2. Lb4+  
 1 ... Lx d2 2. Dc3+  
 1 ... Tx d2 2. Dd6+ (2. Dc2 ? Lc4!, 2. Dd4? Sx d4!)  
 1 ... Sx d2 2. Dc4+ (2. Dc3 ? Sc4!, 2. Dc2? Dc3!)



7 + 9 = 16 S # 2 \*

№ 1737 В. Хупченко ( Черкаси )  
 Віталій Шевченко ( Запоріжжя )

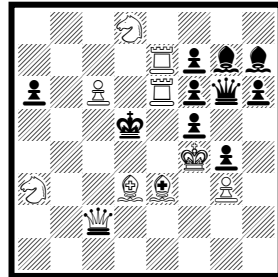
1. Df2? Lf8! 3арроза 2. Df5 загроза 3. Db5+  
 1 ... Lg7 2. Dc2+ Lc3 3. b5 !  
 1. Dg3? Lg7! 3арроза 2. De5 загроза 3. Db5+  
 1 ... Lf8 2. Dc7+ Lc5 3. b5 !  
 1. Dh2! 3арроза 2. De5 загроза 3. Db5+  
 1 ... Lg7 2. Dc2+ Lc3 3. b5 !  
 1 ... Lf8 2. Dc7+ Lc5 3. b5 !



13 + 5 = 18 S # 3 vv

№ 1738 Živko Janevski ( Gevgelija, Macedonia )

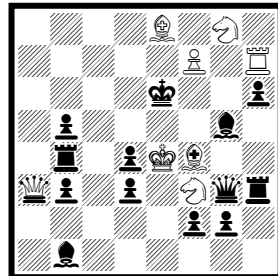
1. c7? fe6! 3арроза 2. Tc6, Tb6, Tx a6 3. Te5+  
 1 ... Lf8 2. Td7+ Ld6  
 1. Sb7? Lf8! 3арроза 2. Te5+ fe5 3. T7 x e5+  
 1 ... fe6 2. Le4+ fe4 3. Dx e4+  
 1. Sb5! 3арроза 2. Te5+ fe5 3. T7 x e5+  
 1 ... fe6 2. Le4+ fe4 3. Dx e4+  
 1 ... Lf8 2. Td7+ Ld6 3. Te5+  
 1 ... ab5 2. Lc4+ bc4 3. Dx f5+



10 + 10 = 20 S # 3 vv

№ 1739 Živko Janevski ( Gevgelija, Macedonia )

- Початкова гра: 1 ... Lf6 2. Sd4+ (A) Lx d4 3. Da6+ (B)  
 1 ... Ld8 2. Da6+ (B) Lb6 3. Sx d4+ (A)  
 1. Tg7! 3арроза 2. Tg6+ (C) Lf6 3. Sx d4+ (A)  
 1 ... Lf6 2. Sd4+ (A) Lx d4 3. Da6+ (B)  
 1 ... Lx f4 2. Da6+ (B) Ld6 3. Tg6+ (C)



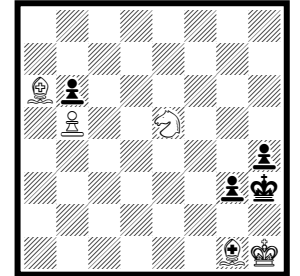
8 + 13 = 21 S # 3

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

№ 1740 Іван Брюханов ( Чаплінка, Харсонська область )

Початкова гра: 1 ... g2 #

1. Le3! g2 2. Kg1 Kg3 3. Lc8 h3 4. Lg5 h2 #

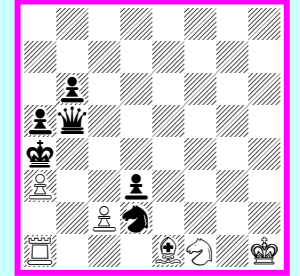


5 + 4 = 9 S # 4 \*

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

№ 1741 Мирон Гнатина ( Стрий, Львівська область )

- a) діаграма 1. Db4 Lx d2 2. b5 ab4 #  
 1. Db3 Sx d2 2. b5 cb3 #  
 b) ♔h1 → a2 1. Sb3 Lb4 2. d2 cb3 #

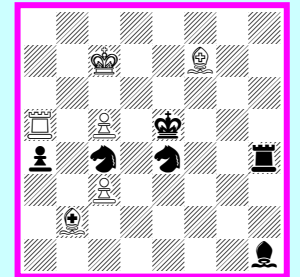


6 + 6 = 12 a, b H # 2

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2<sup>ND</sup> thematic tournament =====

№ 1742 Abdelaziz Onkoud ( Stains, France )

- 1 ... Ta6 2. Sx c3 Tf6 3. Le4 Lx c3 #  
 1 ... Lc1 2. Sx c5 Lg5 3. Te4 Tx c5 #

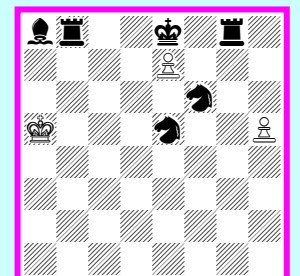


6 + 6 = 12 2. 1.1. 1.1. H # 2 1/2

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2<sup>ND</sup> thematic tournament =====

№ 1743 Мирон Гнатина ( Стрий, Львівська область )

- a) діаграма 1. Td8 Kb6 2. Ld5 Kc7 3. Lf7 ed8=D #  
 b) ♔a5 → h6 1. Tf8 Kg7 2. Lc6 h6 3. Ld7 ef8=D #



3 + 6 = 9 a, b H # 3

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2<sup>ND</sup> thematic tournament =====