

НАС Запрошують

"Задачи и этюды" - 2007

Видавець і головний редактор: **Я. В. Россомахо**
ул. Ординарная 12, кв. 29, Санкт-Петербург,
197136, Россия

E-mail : yross@mail.ru

#2 : **John Rice**

#3 : **Андрей Лобусов**

#N : **Hans - Peter Rehm**

Етюди : **Сергей Осинцев**

H# : **Александр Семенов**

S# : **Miodrag Mladenović**

R# : **Петко Петков**

* * * * *

"Problemaz" - 2007

Відповідальний редактор: **Abdelaziz Onkoud**,
8 square Molière, n° 3425 93240 Stains, France - Франція
E-mail : azonkoud@hotmail.com

#2 : **Piet le Grand**

Mohamed Jamal Elbaz, 296, bis avenue mohamed V 24100
Azemmour, Maroc
E-mail : probjam@yahoo.fr

#3 & #N : **Piet le Grand**

H#2 : **Harry Fougiaxis**

Mustapha Bakani, T116 Almoustakbal GH15 , Appt.12 Sidi
Maarouf-20500 Casablanca, Maroc
E-mail : bakanim@gmail.com

H#3 & H#N : **Harry Fougiaxis**

S# : **Yves Tallec**

Казки : **Olivier Ronat**

Guy Sobrecases, 83 Bd Port Royal 75013 Paris, France
E-mail : sobrecases@yahoo.fr

Guy Sobrecases, 83 Bd Port Royal 75013 Paris, France
E-mail : sobrecases@yahoo.fr

Ретро аналіз: **Eric Pichouron**

Етюди : **Ilham Aliev**

* * * * *

"Die Schwalbe" - 2007

2 : **Hubert Gockel**,

Vogelherd 15, D-72555 Metzingen, Deutschland – Германия
E-mail : hubert.gockel@gmx.de

3 : **Martin Wessels**,

Spichernstrasse 13, D-49074, Osnabrück, Deutschland
E-mail : martin.wessels1@freenet.de

N : **Rainer Ehlers**,

Kunkelberg 27, D-21335 Lüneburg, Deutschland
E-mail : rainer03ehlers1@web.de

Казки : **Arnold Beine**,

Grund 15, D-65366 Geissenheim, Deutschland
E-mail : arnold.beine@web.de

H # : **Eckart Kummer**,

Dietzgenstrasse 12, D-13156 Berlin, Deutschland
E-mail : eckart.kummer@web.de

S # : **Hartmut Laue**,

Postfach 3063, D-24029 Kiel, Deutschland
E-mail : laue@math.uni-kiel.de

Судья : **Uri Avner**

Етюди : **Michael Roxlau**,

Heergermühler Weg 52, D-13158 Berlin, Deutschland
E-mail : Michael.Roxlau@t-online.de



« Chess Leopoldis »

№ 21, March 2007

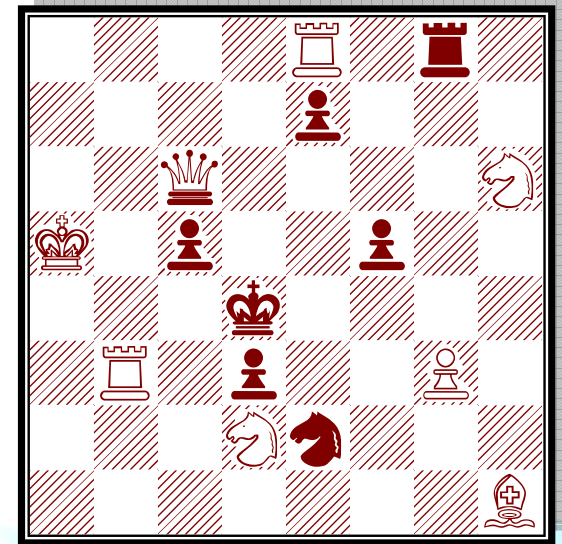
Приватне видавництво

(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів – 16, 79016, Україна
embogdanov@mail.ru , embogdanov@km.ru

наклад 110 примірників



березень 2007

№21

Сьогодні в номері:

Попередні підсумки конкурсу "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" - 2006	2
1. Розділ багатоходових задач (# 4 ... # 6)	3
1. 1. Мініатюри	3
1. 2. Багатофігурні задачі	7
2. Розділ задач на зворотний мат (S # 2 ... 4)	13
Друкується вперше: річний конкурс	18
ювілейний конкурс "Є.М. Богданов – 55/40"	30
Нас запрошують	32

ПОПЕРЕДНІ ПІДСУМКИ КОНКУРСУ журналу "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" за 2006 рік ("CHESS LEOPOLIS" – 2006)

В 2006 році редакція журналу «Шаховий Леополіс» ("Chess Leopolis") провела свій перший річний міжнародний конкурс складання шахових задач в шести розділах.

В конкурсі прийняли участь **482 задачі 74 авторів з 14 країн**.

Сьогодні ми починаємо друкувати звіти суддів кожного з розділів.

Це лише попередні підсумки.

Зауваження слід надсилати на адресу редакції **до 20 травня 2007 року**.

В 2006 году редакция журнала «Шаховий Леополіс» ("Chess Leopolis") провела свой первый годовой международный конкурс составления шахматных задач в шести разделах.

В конкурсе приняли участие **482 задачи 74 авторов из 14 стран**.

Сегодня мы начинаем публиковать отчёты судей по каждому из разделов.

Это лишь предварительные итоги.

Замечания следует присылать до **20 мая 2007 года**.

"Chess Leopolis" has organized in 2006 year the first annual international chess problems tournament in six sections.

482 problems from 74 authors living in 14 countries have taken part in competition.

We begin to publish today the reports of judges on each of sections.

It is preliminary results.

Remarks can be accepted **till May 20, 2007**.

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

1. РОЗДІЛ БАГАТОХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 4 ... # 6)

В цьому розділі прийняли участь **80 задач 25 авторів з 8 країн**. Всі ці роботи були надрукованими в 2006 році на сторінках 18 видань журналу "Шаховий Леополіс".

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№№ робіт
1	Dieter Müller	Deutschland	0085
2	L. Lyubashevsky	Israel	0054, 0058, 0059, 0716**, 0719**
3	Alessandro Cuppini	Italy	0305, 0523, 0524, 1124,
4	Nikolaj Zujev	Lithuania	0718
5	Kari Valtonen	Suomi	0577
6	Валерий Резинкин	Беларусь	0392
7	Владимир Кожакин	Россия	0443, 0445, 0446, 0638, 0866
8	Григорий Попов		0579, 0581, 0807, 0809, 0935, 0939, 0940, 1122, 1123,
9	М. Р. Костылев		0580*
10	А. Н. Мельничук		0580*
11	Валерий Смирнов		0716**, 0719**
12	Геннадий Згерский		1035
13	Дмитрий Пихуров		1120
14	Євгеній Богданов	Україна	0053, 0055, 0057, 0060, 0082, 0083, 0084*, 0156*, 0205, 0206, 0207, 0208, 0209, 0304, 0354, 0520, 0576, 0578, 0717, 0804, 0805, 1033, 1034, 1118, 1119
15	Олексій Файзулін		0056, 0084*, 0156*, 0210, 0247, 0444, 0518, 0521, 0637*, 0715, 0934, 0937, 0938, 1031, 1032, 1121
16	В. Серединський		0248*
17	Р.Ф. Залокоцький		0248*, 0522*
18	Ігор Навроцький		0355, 0637*
19	Антон Ларін		0519
20	Анатолій Мітюшин		0522*
21	Іван Сорока		0639, 0640
22	Олександр Жук		0713*
23	Віталій Шевченко		0713*, 0714*, 0716**, 0719**
24	Іван Борисенко		0714*
25	Микола Кулігін		0806, 0808, 0936

1. 1. МІНІАТЮРИ

Серед надрукованих робіт є **42 мініатюри 18 авторів**, тому було вирішено виділити їх в окрему конкурсну групу. Рівень цього розділу є достатньо високим, адже є і цікаві ідеї, і надскладні тематичні комплекси, які, часом, дуже важко реалізувати навіть в багатофігурній задачі.

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

Пропонується наступний розподіл нагород задачам

1-й приз - № 0304. Чотирифазна зміна гри. В першу чергу, приваблює своєю грою рішення задачі. Після першого ходу утворюється непряма батарея Sc5 – Tc3, яка грає в двох варіантах. В варіанті 1 ... Kd6 тура і кінь міняються між собою місцями: кінь на другому ході займає поле, де ДО першого ходу стояла тура, а тура на третьому ході - поле, де стояв кінь. Красиво!

Додаткові фази гри, як це не дивно, є лише приємним додатком, хоча в них можна знайти і потрібну зміну гри на хід 1 ... Kd4 і, навіть, зворотний (за формою реалізації) класичний парадокс Рухліса.

1-й приз - № 0304 (Є. М. Богданов)

Початкова гра: 1... Kd4 2. Sd7 e3 3. Df5 Kc4 (e2) 4. Dc5 #

1. Dd7? Kf4! 1... Kf6 2. Tg3 Ke5 3. T3g4 Kf6 (e3) 4. De6 #
1... e3 2. Tb4 Kf6 Ke5 (e2) 4. De6 #1. De7? Kd5! 1... Kd4 2. Dd6+ Kc4 3. Sa6!! Kb3 4. Db4 #
1... Kf4 2. Df6+ Kg4 3. Se4 Kh5 4. Dd3 #
4. Dg5 #

1. Tc3! Цугцванг 1... Kd4 2. Df6+ Kd5 3. Sd7 e3 4. De5 # (4... Kc6?)

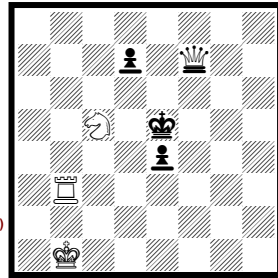
1... Kd6 2. Sb3 - на місце тури! 3. Tc5 - на місце коня! (2... Kc6, Kc7?)

2... e3 3... e2 4. Df6 #

2... Ke5 3. Tc5+ Kd6 4. Df6 #

3... d5 4. Td5 #

1... d5 2. Sb7!! e3 3. Te3+ Kd4 4. Df4 #

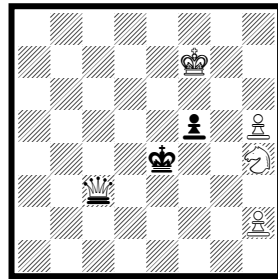


4 + 3 = 7 # 4 *vv

2-й приз - № 0208 (Є. М. Богданов)

Початкова гра: 1... Kf4 (a) 2. Dd4+ Kg5 3. Sf3+ Kh5 4. Dh4 #
3... Kh6 4. Dh8 #!!

1. Ke6 (A)? Kf4 (a)!? 2. h3?! Kg5! 2... Ke4 3. Sf5! Kf4 4. De3 #

1. Sf5 (B)? Kf4 (a)!? 2. Dd3?! Kg4! 2... Ke5 3. Sd6! Kf4 4. Dg3 #
2... Kg5 3. De4! Kh5 4. Dh4 #1... Kd5 2. h3 (C) Ke4 3. Ke6! Kf4 4. De3 #
1... Kf5 2. De3 Kg4 3. Kg6! Kh4 4. Dg3 #1. h3 (C)! 1... Kd5 2. Sf5 (B) Ke4 3. Ke6 (A) Kf4 4. De3 #
1... f4 2. Ke6 (A) f3 3. Sf5 (B) Kf4 (f2) 4. De3 #1... Kf4 (a) 2. Dd3 Kg5 3. Df5+ Kx h4 4. Dg4 #
3... Kh6 4. Dg6 #

5 + 2 = 7 # 4 *vv

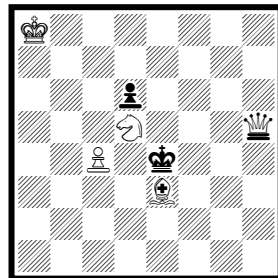
В початковій грі, в удаваному сліді і в рішенні є зміна гри в формі піраміди: 1-2-3 з додатковою реалізацією двоходової простої форми і триходової різномірної псевдоформи теми Салазара, що здійснюється, завдяки чергуванню 2-х і 3-х ходів білих, в двох варіантах рішення.

Якщо ж додатково розглянути ще і спробу 1. Ke6?, то, саме завдяки чергуванню ходів білих, в задачі ще є і подвійна реалізація розширеного парадокса Банного – Богданова ("ШЛ" № 5, стор. 15).

3-й приз - № 0717 (Є. М. Богданов)

1. Df7? Kd3! 1... Ke5 2. Sc3! d5 3. c5! d4 4. Lf4 # !!

1. Dh3? Kd3! 1... Ke5 2. Lf2! Ke4 3. Se7! K~ 4. Df5 #

1. De2? Kf5! 1... Ke5 2. Lh6+! Kd4 3. Kb7 Kc5 4. Le3 #
2... Kf5 3. Sf4 загроза 4. De6 #
3... Kf6 4. De6 #1. Ld4!! Цугцванг 1... Kd3 2. Dd1+ Kx c4 3. Sb6+ K~ 4. Da4 #!
2... Ke4 K~ 4. Dg4 #!
1... Kx d4 2. De2 Kc5 3. Dg4! Kc6 4. Dc8 #!

5 + 2 = 7 # 4 vvv

Чотирифазна зміна гри без якоїсь сучасної тематики. Приваблює дуже красива гра білих фігур у всіх фазах задачі. Цікаво, що в удаваних слідах ферзь двічі утворює батареї з слоном "e3": в удаваному сліді 1. Dh3? - це непряма батарея з грою на поле "d3", а в удаваному сліді 1. De2? - пряма батарея. Приємним є і поверненням слона на матуючому ході на свою початкову позицію (4. Le3 #)!!

Особливої уваги заслуговує і рішення задачі. Чудовий перший хід з жертвою слона і красива розмашиста гра білого ферзя в обох варіантах.

1-2 почесний відгук (на рівних) - № 0209

(Є. М. Богданов)

1. Lf6? cd5! Zz 1... K~ 2. Da7+ Kd6 3. De7+ Kd5 4. De5 #

2... Kc8 3. d6 загроза 4. Dc7, d7 #

1... c5 2. De5+ Kd7 3. Db8 4. Dd8 #

1. Kg4? Kd7! Zz 1... cd5 2. Db6+ Ke5 3. Lf6+ Ke4 4. Dd4 #

2... Kd7 3. Dc7+ K~ 4. De7 #

1... c5 2. De4 Kd7 3. De7+ Kc8 4. Dc7 #

2... c4 3. Lb6 ~ 4. De6 #

1. Kg6? Kd7! Zz 1... cd5 2. Kf7 Kc6 3. Db6+ Kd7 4. Dc7 #

2... Kd7 3. Db6 Kc8 (d4) 4. Dc7 #

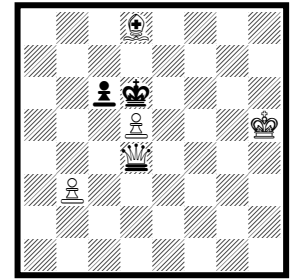
1... c5 2. De4 Kd7 3. De7+ Kc8 4. Dc7 #

2... c4 3. Lb6 ~ 4. De6 #

1. De4! Загроза 2. dc6! Kc5 3. Lc7 Kb5 4. Dc4 #

1... Kc5 2. Lc7 cd5 3. Da4 d4 4. Dc4 #

1... cd5 2. De7+ Kc6 3. Dc7+ Kb5 4. Db6 #



5 + 2 = 7 # 4 vvv

Чотири фази зі зміною гри без якоїсь складної тематики. Красивий перший хід рішення. Якби не невеличкий недолік в грі першої фази (на матуючому ході удаваного сліду 1. Lf6? є загроза двох матів, і немає ні захисних, ні диференційуючих ходів чорних) задача могла бути відміченою одним з призів.

1-2 почесний відгук (на рівних) - № 0207

(Є. М. Богданов)

1. Df7? Kd3! 1... Ke3 2. Df3+ Kd2 3. Tf2+ Kc1 4. Dh1 #

3... Ke1 4. De2 #

1. Db3? Kd3! 1... e6 2. Dd1 Ke3 3. Tf3+ Ke4 4. Dd3 #

1... Ke3 2. Dc2 загроза (e6) 3. Tf2 загроза 4. De2 #

1. Dg8? e6! 1... Kd3 2. Tf3+ K~ 3. Dg2+! K~ 4. Tf1 #

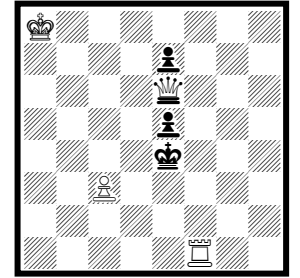
2... Kc2! 3. Da2+! K~ 4. Tf1 #

2... Ke4! 3. Df7 e6 4. Db7 #

1... Ke3 2. Dg3+ K~ 3. Tf2+ K~ 4. Dg1 #

1. Tf2! 1... Kd3 2. De5 Kc4 3. Tb2 e6 (Kd3) 4. Dd4 #

1... Ke3 2. Df5 e4 3. Dc5+ Kd3 4. Dd4 #



4 + 3 = 7 # 4 vvv

Чотири фази зі зміною гри і функцій ходів білих фігур, але без якоїсь складної тематики. Приємними є: розмашиста гра білого ферзя, повернення тури на свою початкову позицію в варіанті гри удаваного сліду 1. Dg8? і чергування типу «спростування ⇔ варіант гри» в удаваних слідах. Красиво, але є і дрібний недолік в варіанті удаваного сліду 1. Db3?, пов'язаний з реалізацією вказаної загрози ...

3 почесний відгук - № 0522

(Ан. Мітюшин & Р.Ф. Залокоцький)

1. Sf6? (A) Kf4! 1... Kd4 2. Kd2 (B) Kc4 3. Sd6+ Kd4 4. Td5 #

1. Kd2? (B) Kf3! 1... Kd4 2. Sf6 (A) Kc4 3. Sd6+ Kd4 4. Td5 #

1. Sd8? (C) Kd4! Загроза 2. Tc5 (D) Kd4 3. Se6+ Ke4 4. Sf6 #

1. Sg7? (E) Kf4! 1... Kd4 2. Tc5 (D) загроза Ke4 3. Se6+ Ke4 4. Sd6 #

2... Kc4 3. Sd6+ Kd4 4. Se6 #

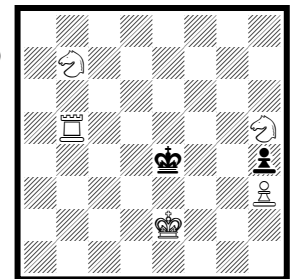
3... Kf4 4. Sh5 #

1. Tc5! (D) Загроза 2. Sd8 (C) Kd4 3. Se6+ Ke4 4. Sf6 #

1... Kd4 2. Sg7 (E) загроза Ke4 3. Se6+ Ke4 4. Sd6 #

3... Sd6+ Kd4 4. Se6 #

3... Kf4 4. Sh5 #

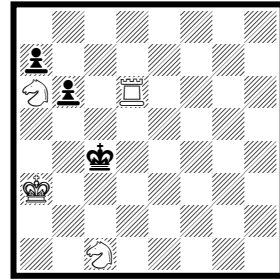


5 + 2 = 7 # 4 v...

Чотириразова зміна гри на другому ході білих на один і той самий хід чорного короля: 1... Kd4. В перших двох удаваних слідах є проста двоходова форма теми Салазара (AB ↔ BA). В інших фазах гри реалізована тема Салазара – Уранія, щоправда, з використанням нездійснених загроз в спробі і в рішенні. Приємний нюанс: повернення білого коня на свою початкову позицію на матуючому ході, як в удаваному сліді 1. Sg7?, так і в рішенні.

1 похвала - № 0638 (Владимир Кожакін)

Початкова гра:	1 ... b5	2. Se2	b4+	3. Ka4	b3	4. Td4 #
1. Kb2 (A)?	Kb5!	1 ... b5	2. Sb3 (B)	b4	3. Sc7 (C)	a6 (a5)
1. Sb3 (B)!	1 ... Kc3	2. Sb4	Kc4	3. Sd2+	Kc3	4. Td3 #
	1 ... Kb5	2. Sc7+ (C)	Kc4	3 ...	K ~	4. Td5 #
				3. Kb2 (A)	~	4. Td4 #



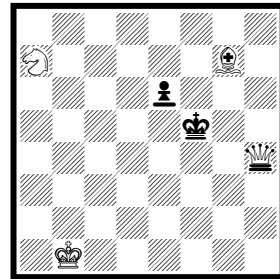
4 + 3 = 7 # 4 * v

A - BC ↔ B - CA

Трифазна зміна гри. В удаваному сліді і в рішенні є проста різнорівнева форма теми Салазара з додатковим чергуванням ходів білих ("ШЛ" № 13, стор. 2 ... 3).

2-3 похвали (на рівних) - № 1031 (Олексій Файзулін)

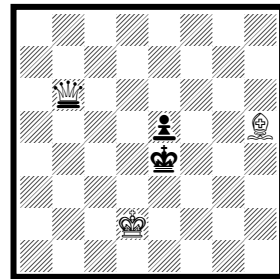
1. Lf6?	e5!	1 ... Kg6	2. Dg5+	Kf7	3. Dg7+	Ke8	4. De7 #
1. Lh8 (A)?	e5!	1 ... Kg6	2. Sc6 (B)	Kf7	3. Df6+	Ke8	4. De7 #
			2 ...	e5	3 ...	Kg8	4. Dg7 #
					3. Se5+	Kf5	4. Dg4 #
1. Sc6 (B)!	1 ... Kg6	2. Lh8 (A)	Kf7	3. Df6+	Ke8	4. De7 #	
				3 ...	Kg8	4. Dg7 #	
	1 ... e5	2 ...	e5	3. Se5+	Kf5	4. Dg4 #	
		2. Se5	Ke6	3. Dd4	Kf5	4. Dg4 #	
				3 ...	Ke7	4. Dd7 #	



4 + 2 = 6 # 4 vv

2-3 похвали (на рівних) - № 0053 (Є. М. Богданов)

Початкова гра:	1 ... Kd5	2. Ke3	Kc4	3. Lf7+	Kc3	4. Db3 #
1. Df6 (A)?	Kd4!	Загроза	2. Lf7	загроза	3. Df1	Kd4
			2 ...	Kd4	3. Dc6	загроза
					3. Dc6	загроза
	1 ... Kd5	2. Kc3 (B)	Kc5	3. Le8	загроза	4. Dc6 #
			2 ...	e4	3 ...	Kd5
					3. Kb4	загроза
					3 ...	e3
1. Kc3 (B)!	Цугцванг	1 ... Kd5	2. Df6 (A)	Kc5	3. Le8	Kd5
			2 ...	e4	3. Kb4	загроза
					3 ...	e3
	1 ... Kf4	2. Dg6	загроза	3. Dg4+	Ke3	4. Df3 #
		2 ...	Ke3	3. Dg3+	Ke4	4. Df3 #
		2 ...	e4	3. Kd4	e3	4. Dg4 #
	1 ... Kf5	2. Dg6+	Kf4	3. Dg4+	Ke3	4. Df3 #

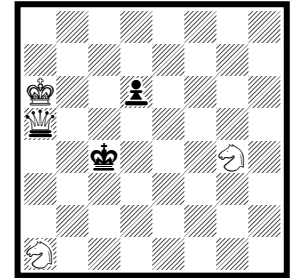


3 + 2 = 5 # 4 * v

В обох задачах № 1031 і № 0053 є однаковий зміст: трифазна зміна гри з простою двоходовою формою теми Салазара (AB ↔ BA).

4 похвала - № 0576 (Є. М. Богданов)

1. Sf2?	Kd4!	1 ... d5	2. Dc7+	Kb4	3. Sd3+	K ~	4. Da5 #!
1. Df5 !!	Цугцванг	1 ... Kc3	2. Dc2+ (A)	Kb4	3. Kb6	Ka3 (d5)	4. Db3 #
			2 ...	Kd4	3. Kb5 (B)	Kd5	4. Dc4 #
		1 ... Kd4	2. Kb5 (B)	Kc3	3. Dc2+ (A)	d5	4. Sb3 #
			2 ...	d5	3. De5+	Kd4	4. Dc4 #
						Kd3	4. De3 #
	1 ... Kb4	2. Dc2	d5	3. Kb6	Ka3 (d4)	4. Db3 #	
	1 ... d5	2. Dc2+	Kb4	3. Kb6	Ke4 (d4)	4. Db3 #	



4 + 2 = 6 # 4 v

Зміна гри в двох фазах з додатковим чергуванням 2-х і 3-х ходів білих в двох варіантах рішення. Цікавим є і повернення білого ферзя на початкову позицію в удаваному сліді. Красивий перший хід рішення!

1. 2. БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

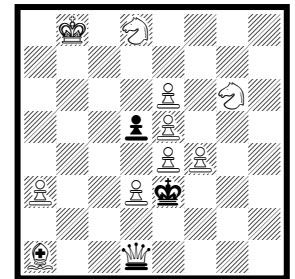
В цьому розділі прийняли участь 38 задач 12 авторів з 5 країн. Рівень конкурсних робіт є достатньо високим, незважаючи на те, що більшість серед них складала задачі до 16 фігур. Є і цікаві ідеї, і надскладні тематичні комплекси.

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

Пропонується наступний розподіл нагород задачам

1-й приз - № 1034 (Є. М. Богданов)

1. Sc6 (A)?	Kf2 (a)!	Загроза	2. Ld4 # (D)				
1. Sh4 (B)?	d4 (b)!	1 ... Kf4	2. Dg1 !! (E)	de4	3. de4 ! (F)	Ke4	4. Dd4 #
		2 ...	d4	3. Kc7 !!	Ke5	4. Dg5 #	
		1 ... de4 (c)	2. de4 ! (F)	Kf4	3. Dg1 ! (E)	Ke4	4. Dd4 #
		2 ...	Kf2	3. Df3+	Ke1	4. Lc3 # (G)	
				3 ...	Kg1	4. Dg2 #	
1. Df1 (C)?	Kd2!	1 ... d4 (b)	2. Sc6 ! (A)	Kd2	3. Sd4 !	Ke3	4. De2 #
		1 ... de4 (c)	2. Lc3 ! (G)	ed3	3. Sh4 ! (B)	Ke4 (d2)	4. Df3 #
1. Sf7?	de4 (c)!	1 ... Kf2 (a)	2. Ld4+ (D)	K ~	3. Sg5 !! (H)	~	4. Dg1 #
		1 ... d4 (b)	2. Sg5 !! (H)	Kf2	3. Ld4+ (D)	Kg2 (Kg3)	4. Dg1 #
1. Lc3 (G)!		1 ... Kf2 (a)	2. Sh4 ! (B)	Kg3	3. Df3+	Kh2	4. Dg2 #
		1 ... d4 (b)	2. Ld4+ !! (D)	Kx d4	3 ...	Kx h4	4. Lc1 #
				3. Dd2	Kc5	4. Db4 #	
		1 ... de4 (c)	2. Df1 !! (C)	ed3	3. Sh4 ! (B)	Ke4 (d2)	4. Df3 #



11 + 2 = 13 # 4 v ...

Перше, що кидається в очі, це дуже легка позиція з чотирма повноцінними (не менше двох варіантів) фазами гри з різними формами зміни !! Три останні фази утворюють гру ("ШЛ" № 3, стор.12), яка є комбінацією форм накопичення і додавання ігрових варіантів (НД - форма або АС - форма). Друге, - це велика кількість відомих тем, побудованих на чергуванні різних ходів білих і / або чорних, наприклад:

- 2-х і 3-х ходів білих в удаваних слідах 1. Sh4? (EF ↔ FE) і 1. Sf7? (DH ↔ HD);
- об'єднаних різних форм теми Салазара (простої двоходової - CG ↔ GC і двох різнорівневих - BG ↔ GB) з головною фазою в рішенні;
- рознесеної класичної двоходової форми теми Банного

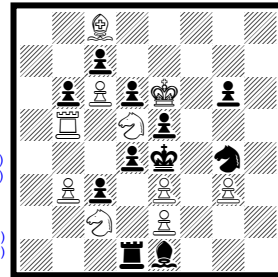
1. A? a! → ? 1 ... b 2. A!
1. B? b! → ! 1 ... a 2. B!

Окрім чергувань є велика кількість додаткових простих і складних тем, наприклад: проста зміна функцій ходів білих (Dg1, Df3), інтегрована форма теми Банного – Богданова, парадокс Домбровікіса (1. Sc6? і 1. Sf7?) і ідеальний парадокс Рухліса (в удаваному сліді 1. Sf7? і в рішенні) ...

А найбільш дивною є ... жертва слона в рішенні!

2-й приз - № 0082 (Є. М. Богданов)

Початкова гра:	1 ... g5	2. Sf6+ !!	Sx f6	3. Kx f6	~	4. Lf5 #
1. Ld7?	Td2!	Загроза	2. Le8 !!	~	3. Lg6 #	
1 ... Ld2		1 ... Ld2	2. Le8 !!	Tf1	3. Lg6+	Tf5
4. Lf5 #						
1. La6 !!	Цугцванг	1 ... g5	2. Tb4 !!	b5	3. Lx b5	T ~
					4. Ld3 #	
					3 ... Td2 !	4. Sc3 # (4 ... dc3?)
					3 ... L ~	4. Sc3 # (4 ... dc3?)
					3 ... Ld2 !	4. Ld3 #
					3 ... S ~	4. Sf6 #
					3 ... Sx f6	3. Te5+
					dc3	3. Tb4+
					dc3	Td4
					3. Tb4+	Td4
					4. Ld3 #	(4 ... Td3?)
					4. Ld3 #	(4 ... Td3?)
					4. Ld3 #	
					4. Ld3 #	

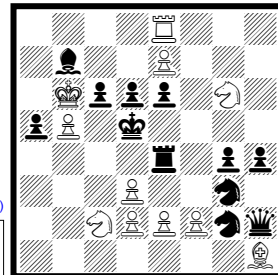


10 + 11 = 21 # 4 v

В рішенні – тема диференціювання ходів чорних і білих фігур на тлі "повторної загрози" в грі Td1 і Le1 з перекриттям Грімшоу на різних рівнях ходів чорних! Приємний додаток: класичний парадокс Рухліса в варіанті початкової гри і в рішенні, а також жертви білих фігур в обох вказаних фазах гри. Спроба 1. Ld7? є логічною спробою активізувати гру білого слона іншим шляхом ...

3-й приз - № 0083 (Є. М. Богданов)

Початкова гра:	1 ... Ta4	2. Td8	загроза	3. e8=S, Se3+		
	2 ...	Se4	3. e8=S!	e5	4. Sc7 #	
		Dg1	3. Se3+	Kd4	4. Td6 #	
		e5	3. e8=D!	Lc8 (Tf4)!	4. De5 #	
1. Tf8!	Загроза	→ 1 ... Dg1	2. e8=S!	Df2	3. Tx f2	e5 (Tf4)
		1 ... Tc4	2. e8=S!	Tx c2	3. e3 !!	e5
					3 ...	cb5
					4. Sf6 #	
1 ... e5	2. e8=D!	Sf4	3. Df7+	Se6	4. Se7 #	
	2 ...	Tf4	3. Tf4	Lc8!	4. Se3 # (4 ... Sf4, Se3?)	
1 ... Tb4	2. Se3+	(2 ... Se3?)	Kd4	3. Tf4+ !!	Sx f4	4. Sc2 # !!
	3 ...			3 ...	Se4	4. Te4 #
1 ... S2 ~	2. Sf4+	(2 ... Tf4?)	Ke5	3. d4+ !!	Tx d4	4. Sg6 # !!



11 + 12 = 23 # 4 *

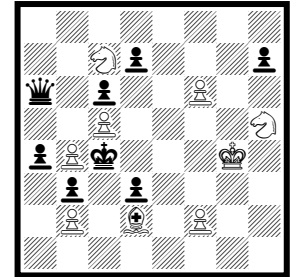
В двох головних варіантах рішення (1 ... Tb4, S2 ~) є "Комплекс Богданова – Макаронца" з використанням напівзв'язки Kd5 - Te4 - Sg2 - Lh1. Красиво !!

Варіант початкової гри виглядає занадто "штучним", але в ньому є цікава гра з перетвореннями білого пішака. Таким чином, в задачі утворюється, додатково, ще одна з форм теми диференціювання ходів (трьох білих і одного чорного): ці ходи повторюються в рішенні (в загрозі і в двох варіантах захисту від неї), але на більш високому рівні.

4-й приз - № 0640. По організації гри задача нагадує відому роботу: Е.Богданов "Шахматы в СССР", 1973 ("ШЛ" № 4, задача № 0183). Але є і суттєва різниця між ними, яка і дозволяє вважати задачу № 0640 оригінальною: **змінені поля, на яких здійснюється гра білих фігур!** Циклічна форма теми диференціювання ходів ("ШЛ" № 4, стор. 8). Красива робота з чудовим першим ходом рішення!

4-й приз - № 0640 (Іван Сорока)

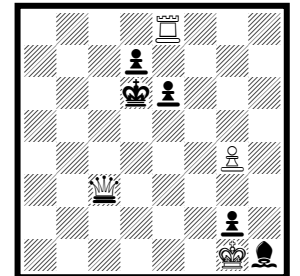
1. Se8 !!	Загроза	2. Sd6 (A)+	Kd4	3. Lc3 (B)+	Kd5	4. Sf4 (C) #
		2 ...	Kd5	3. Sf4 (C)+	K ~	4. Lc3 (B) #
1 ... Kd4		2. Lc3 (B)+	K ~	3. Sd6 (A)+	Kd5	4. Sf4 (C) #
		2 ...	Kd5	3. Sf4 (C)+	K ~	4. Sd6 (A) #
1 ... Kd5		2. Sf4 (C)+	Kc4 (Ke4)	3. Sd6 (A)+	Kd4	4. Lc3 (B) #
		2 ...	Kd4 (Ke5)	3. Lc3 (B)+	K ~	4. Sd6 (A) #



9 + 8 = 17 # 4

1-й почесний відгук - № 0804 (Є. М. Богданов)

Початкова гра:	1 ... e5 (a)	2. g5 (A)!	Kd5 (e4)	3. Te5	Kd6 (e3)	4. Dc5 #
1. Tc8 (B)?	Kd5!	1 ... Ke7	2. g5 (A)!	e5	3. De5+	Kf7
		1 ... e5 (a)	2. Te8 – повернувся!	2 ...	Kd5 (e4)	3. Te5
					Kd6 (e3)	4. Dc5 #
1. Da5!		1 ... Kc6	2. Tc8+ (B)	Kb7	3. Tc7+	Kb8
		1 ... e5 (a)	2. Dc3 – повернувся!	2 ...	Kd5 (e4)	3. Te5
					Kd6 (e3)	4. Dc5 #

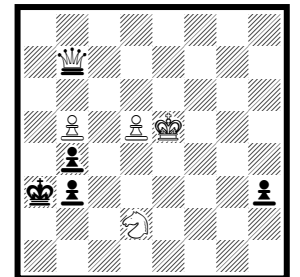


4 + 5 = 9 # 4 v

Трифазна зміна гри з реалізацією дуже цікавого і гармонійного синтезу двох тем: теми повернення білих фігур на свої початкові позиції (в удаваному сліді і в рішенні) і класичного парадокса Рухліса (в варіантах початкової гри і удаваного сліду). Приємно, що перший хід удаваного сліду стає другим ходом в варіанті рішення!

2-й почесний відгук - № 0577 (Kari Valtonen)

1. Sc4 (A)?	Ka2 (a)!	Загроза	2. Sc4+, Kd6			
1. Dg7 (B)?	Kb2 (b)!					
1. Da7 (C)?	Kb2 (b)!					
1. Db6?	Kb2!	Загроза	2. Sc4+!	2. Dd4!	загроза	3. Sc4
		1 ... Ka2 (a)				загроза
1. Ke6?	Kb2!	1 ... h2	2. Sc4+ (A)	Ka2	3. Dg7 (B)!	~ (Kb1)
		1 ... Ka2 (a)	2. Dg7 (B)	h2	3. Sc4 (A)!	~ (Kb1)
1. Dh7!	Цугцванг	1 ... Ka4	2. Da7+ (C)	Kb5	3. Se4	b2 (h2)
		1 ... h2	2. Sc4+ (A)	Ka4	3 ...	Kc4
		2 ...	3. Da7+ (C)	Ka2	3. Dh2+	Kx b5
		1 ... Kb2 (b)	2. Db1+	Kc3	3. Se4+	K ~ (b2)
					Kc4	4. Df1 #

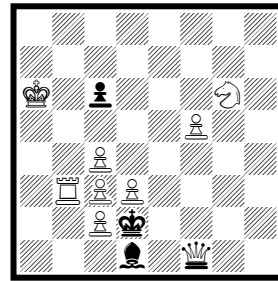


5 + 4 = 9 # 4 v ...

Три фази з накопиченням варіантів гри в формі піраміди 1–2–3 з елементарної зміни і з чергуванням 2-х і 3-х ходів білих в удаваному сліді (AB ↔ BA). Цікаво, що перші ходи додаткових спроб і їх спростування використовуються в варіантах гри всіх головних фаз задачі, утворюючи суміш з рознесених (класичної і компактною) форм теми Банного – Богданова і, навіть, один триходовий парадокс Владимірова (1. A? a! ? 1 ... a ... 3. A!). Приваблює і красива розмашиста гра білого ферзя, особливо, в рішенні.

3-й почесний відгук - № 1033 (Є. М. Богданов)

1. Tb1!	Цугцванг	1 ... c5	2. Sf4 !!	Kc2	3. Dx d1 (A)	Kc3	4. Se2 #
			2 ...	L ~	3. De1+	Kc2	4. Dc1 # (B)
			2 ...	Le2 !	3. Dc1+ (B)	Kc3	4. Se2 #
			2 ...	Kc3	3. Sd5+	Kc2 (Kd2)	4. Dd1 # (A)
1 ... Kc2	2 ...	Ke3	3. Sd5+	Kd2	3. Tb3+- повернувся!	3 ...	4. Dd1 # (A)
1 ... L ~	2. Dc1+ (B)	Kc3	3 ...	Kd4	3. Tb3+- повернувся!	3 ...	4. Dg1 #
1 ... Lh5 (Lg4)	2. Dc1+ (B)	Kc3	3 ...	Kd4	3. Tb3+- повернувся!	3 ...	4. Dg1 #
2 ...	Ke2		3. Sh4 !!	Kf2 (~)	3. Tb3+- повернувся!	3 ...	4. Dg1 #
1 ... Kc3	2. Dx d1 (A)	загроза	3 ...	Kd4	3. Tb3+- повернувся!	3 ...	4. Dg1 #
2 ...	Kd4		3. De1	Kc5 (c5)	3 ...	Kd4	4. Dg1 #
1 ... Ke3	2. Tx d1	c5	3. Tc1 !!	Kd2	3 ...	Kd4	4. De5 #
					3 ...	Kd4	4. De1 #

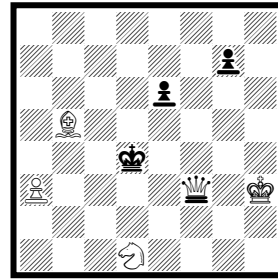


9 + 3 = 12 # 4

Цікавий мередит, в рішенні якого реалізована тема диференціювання ходів чорних і білих фігур з поверненням білої тури на свою початкову позицію в більшості варіантів гри (тема 8WCCT).

4-й почесний відгук - № 0056 (Олексій Файзулін)

Початкова гра:	1 ... e5	2. Dc6 (A)	g6 (g5)	3. Dc4 #,	2 ... e4	3. Dd6 #	
1. Se3 ?	Kc3!	Загроза	2. Sg4	загроза	3. Dc6	загроза	
			2 ...	Kc5	3. De3+	Kd5	
			1 ... Ke5	2. Sc4+	Kd4	3. Dc6+	Kd4
			1 ... Kc5	2. Dc6+	Kd4	3. Dc3+	Kd5
1. Sf2 !	Загроза	2. Sg4 (B)!!	Загроза	3. Dc6	загроза	4. Dc4 #	
				3. De3+	Kd5	4. De5 #	
				3. Dc6+	Kd4	4. Dc4 #	
				3. Sg4 (B)	~	4. Dc4 #	
				2 ...	Kc5	4. Dc4 #	
				2. Sc4	Kd5	4. Dd7 #	
				2. Sd3+	Kd4	4. De5 #	
				1 ... e5	2. Se4	Kd5	
				1 ... Ke5	2. Sd3+	Kd4	
				2 ...	Kd6	4. Db2 #	
				2 ...	Kd6	4. Dd7 #	

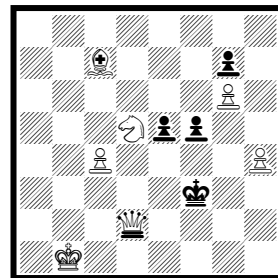


5 + 3 = 8 # 4 * v

Трифазна зміна гри з реалізацією класичного парадокса Рухліса в варіантах початкової гри і рішення з додатковим чергуванням (в рішенні) 2-х і 3-х ходів білих в загрозі і варіанті захисту від неї.

1 похвала - № 0210 (О. Є. Файзулін)

Початкова гра:	1 ... Ke4	2. Dc3 #				
	1 ... Kg4	2. Dg2+	Kh4	3. Ld8+	K ~	4. Dg5 #
	1 ... e4	2. Sf4	Kg3	3. Dg2+	Kh4	4. Ld8 #
		2 ...	Kg4	3. Dg2+	Kh4	4. Ld8 #
1. Se3!	Цугцванг	1 ... Ke4	2. Lb6 (A)	Kf3	3. Dg2+ (B)	Kf4
		2 ...	Kf4	3. Df2+ (C)	Ke4	4. Sd5 #
		1 ... f4	2. Dg2+ (B)	Ke3	3. Lb6+ (A)	Kd3
		1 ... Kf4	2. Df2+ (C)	Ke4	3. Sf5	Kd3
		1 ... e4	2. Kc2	f4	3. Dg2+	Ke3
		1 ... Kg3	2. Dg2+	Kh4	3. Ld8+	Kh5
					3. Dg2+	Ke3
					4. Lb6 #	4. Dg5 #

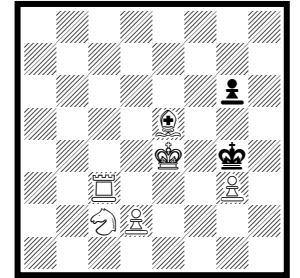


7 + 4 = 11 # 4 *

Дві фази з різними формами зміни гри (в тому числі, і з одночасним видовженням гри на 1 ... Ke4 і з поверненням білого коня на свою початкову позицію на матуючому ході). В рішенні є тема диференціювання ходів (двох білих і одного чорного) з додатковим чергуванням 2-х і 3-х ходів білих (AB ⇔ BA).

2 похвала - № 1120 (Дмитрий Пихуров)

1. Se3?	Kh5!	1 ... Kh3	2. Tc1 !!	Kh2	3. g4+	Kh3	4. Th1 #
		1 ... Kg5	2. Lg7 !!	Kh5	3. Tc6 !	Kg5	4. Tc5 #
					3 ...	g5	4. Th6 #
1. Tc8 !!	Цугцванг	1 ... Kh3	2. Kf3 !	Kh2	3. Ld4 !!	~ (Kh3)	4. Th8 #
		1 ... Kg5	2. Th8 (A)	Kg4	3. Lf4 !	g5	4. Tc5 #
		1 ... g5	2. Se3 (B)	Kh5	3. Kf5 !	Kh6 (g4)	4. Th8 # (B)
		1 ... Kh5	2. Kf4 !	g5+	3. Kf5	Kh6 (g4)	4. Th8 #

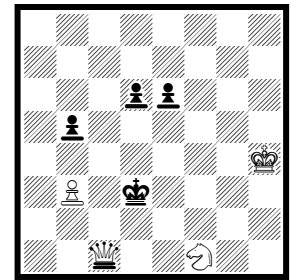


6 + 2 = 8 # 4 v

Двофазна зміна гри. Перший хід і спростування удаваного сліду використовуються в різних варіантах гри рішення, в двох з яких є чергування 2-х і 4-х ходів білих! Красива гра білих фігур, як в удаваному сліді, так і в рішенні.

3 похвала - № 0084 (О. Є. Файзулін і Є. М. Богданов)

1. Db2?	Ke4!	Цугцванг				
1 ... b4	2. Dd2+ (A)	Ke4	3. Sg3+	Kf3	4. De2+	Kf4
			3 ...	Ke5	4. Kg5	d5
1. Kg4 !	(1. Kg5? Ke2!, 1. Kg3? Ke4!)					
Загроза	2. Dd2+ (A)	Ke4	3. Dd6 !	e5	4. Dd2 (A) !!	загроза
			3 ...	b4	4. Dc5	Kd3 (e5)
1 ... Kd4	2. Kf4 (B)	Kd5	3. Dc3 (C)	загроза	4. Se3 #	загроза
			3 ...	e5+	4. Kf5 (D)	загроза
				e5	3. Kf5 (D)	Kd5
				1 ... Kc5	2. Dc6+ (A)	Kd4
				1 ... Ke5	2. Sd3+	Kd4
				2 ...	Kd6	4. Db2 #
				2 ...	Kd6	4. Dd7 #
				2 ...	Kd6	4. Dd7 #

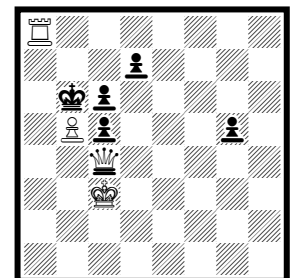


4 + 4 = 8 # 5 v

Приємна задача. В рішенні реалізовані: повернення білого ферзя на позицію 2-го ходу в загрозі, чергування 2-х і 3-х (BC ⇔ CB) і 3-х і 4-х (CD ⇔ DC) ходів білих.

4 похвала - № 0938 (Олексій Файзулін)

Початкова гра:	1 ... Kb7	2. Dg8 !	cb5	3. Dc8+	Kb6	4. Ta6 #
	1 ... Kc7	2. b6+ !!	Kx b6	3. Db3+	Kc7	4. Db8 #
		2 ...	Kd6	3. Te8!	Загроза	4. Dd3 #
	1 ... d6	2. Df7	загроза	3. Tb8+ !		
	2 ...	cb5	3 ...	Tb8+	Ka6	4. Da2 #
				3 ...	Kc6	4. Db7 #
1. Dd3 !!	Загроза	2. Dd6	c4	3. Kb4, Kc4, Kd4, Tb8+		
		1 ... Kb7	2. Dx d7+	Kx a8	3. bc6 !	загроза
					3 ...	Kb8
		1 ... Kc7	2. b6+ !!	Kx b6	3. Db1+ !	Kc7
		1 ... d5	2. Dg6 !	d4+	3. Kc4	загроза
					3 ...	K ~



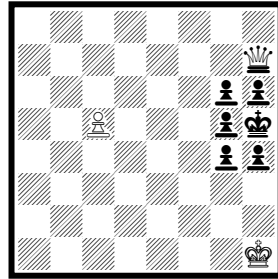
4 + 5 = 9 # 4 *

Двофазна зміна гри без складної тематики, але з активною (пішака "b5") і пасивною (тури "a8") жертвами білих фігур. Неприємно, що в рішенні на третьому ході загрози є декілька шляхів її подальшої реалізації без якихось захисних або диференціюючих ходів чорних.

5 похвала - № 0639. Симпатична робота, хоча і використовує досить відому схему гри білого ферзя. Трифазна зміна гри на 1 ... g3 без якоїсь додаткової складної теми!

5 похвала - № 0639 (Іван Сорока)

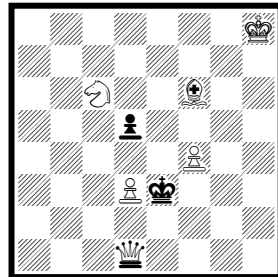
1. Db7? h3! 1... g3 2. Df3+ g4 3. Dd5+ g5 4. Df7 #
 1. De7? h3! 1... g3 2. De2+ g4 3. De5+ g5 4. De8 #
 1. Kg2! 1... g3 2. Dd7 g4 3. Dd5+ g5 4. Df7 #
 1... h3 2. Kg3 h2 3. Dd7 h1= 4. Dh1 #



3 + 6 = 9 # 4 vv

6 похвала - № 1118 (Є. М. Богданов)

Початкова гра: 1... Kf4 2. Sd4 Ke3 3. De2+ Kf4 4. Df3 #
 2... Kg3 3. Df1! Kh2 4. Le5 #
 1... d4 2. Lh4 Kf4 3... Kg4 4. Df3 #
 3... Kf5 4. De4 #
 1. Sd4? Kf2! Загроза 2. De2+
 1. Se5! 1... Kf2 2. Df3+ Ke1 3. Sc4!! dc4 4. Lc3 #
 3... d4 4. Lh4 #
 2... Kg1 3. Sg4!! d4 4. Ld4 #
 1... Kd4 2. Dc2 Ke3 3. f5!! Kd4 4. Sg4 #
 3... Kf4 4. Df2 #
 3... d4 4. Lg5 #

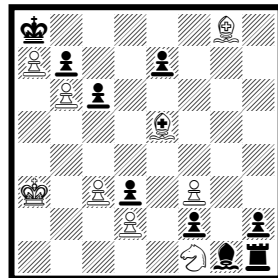


6 + 2 = 8 # 4 *v

Довільна зміна гри в двох фазах задачі без складної тематики, але з красивою грою білих фігур на третьому ході в кожному з варіантів початкової гри і рішення. **Додаткові «плюси»** - це чудовий перший хід конем в рішенні: **віддає вільне поле чорному королю і створює непряму батарею Se5 – Lf6 з подальшою її грою в розгалуженнях гри першого варіанта, в тому числі, і з жертвою коня!** Задача могла би отримати і більш високу відзнаку, якби не той факт, що варіант **1... Kd4** по суті є варіантом реалізації загрози, яка створюється після першого ходу.

7 похвала - № 0581 (Григорій Попов)

1. La2! c5 (e6) 2. c4 e6 (c5) 3. Lb2! e5 4. Se3 ~ 5. Sd5 ~ 6. Sc7 #



9 + 9 = 18 # 6

Симпатична одноваріантна логічна задача. Для того, щоб захистити свого короля білі спочатку перекидають всі лінії можливого шаху чорною фігурою, в яку перетвориться пішак **"f2"**, а потім проводять свій простий план з матом конем.

Суддя розділу: **Anatoli Holubitsky** (Israel)

02. 02. 2007

2. РОЗДІЛ ЗАДАЧ НА ЗВОРОТНИЙ МАТ (S # 2 ... 4)

В цьому розділі прийняли участь 20 задач 12 авторів з 6 країн.

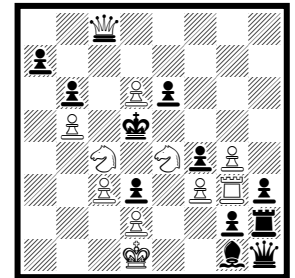
№ п.п.	Автор задачі	Країна	№№ робіт
1	Efren Petit	España	1175
2	Alessandro Cuppini	Italy	0310, 0360
3	Zivko Janevski	Macedonia	0361
4	Zoltán Labai	Slovakia	0971
5	Андрей Селиванов	Россия	0973
6	Свєний Богданов	Україна	0069, 0098, 0816, 0883, 0885, 0972, 1063, 1176
7	Юрій Гордіан		0097
8	Іван Сорока		0213, 0250, 0735*
9	Роман Залозкоцький		0735*
10	Валерій Кошеленко		0736*
11	Віталій Шевченко		0736*, 0884*
12	Іван Борисенко		0884*

Всі ці роботи були надрукованими в 2006 році на сторінках журналу "Шаховий Леополіс". Рівень конкурсних робіт є достатньо високим, тому 16 задач отримали відзнаки. При присудженні враховувались: **авторський задум, його складність і оригінальність, гармонійність і технічна майстерність, з якою він був реалізованим в задачі.**

Пропонується наступний розподіл нагород задачам

1-й приз - № 0972 (Є. М. Богданов)

Початкова гра: 1... a6 (a5) 2. Sb6+ Ke5 3. Dc5+
 1... e5 2. g5! fg3 3. Se3+
 2... a6 (a5) 3. Sb6+
 1. Da6? fg3! Цугцванг 1... Kx c4 2. Da4+ Kd5 3. Dd4+
 1... e5 2. Dc8! - повернувся (CB)! 3. Se3+
 2... fg3 3. Sb6+
 2... a6 (a5) 3. Se3+
 1. Sa3? fg3! Загроза → 1... a6 (a5) 2. Dc4+ Ke5 3. Dd4+
 1... Ke5 2. Dh8+ Kd5 3. Dd4+
 1... e5 2. Sc4! - CB! fg3 3. Se3+
 2... a6 (a5) 3. Sb6+
 1. Sg5! Цугцванг 1... a6 (a5) 2. Sf7! загроза (e5) 3. Sb6+
 1... e5 2. Se4! - CB! fg3 3. Se3+
 2... a6 (a5) 3. Sb6+
 1... fg3 2. Sf7! загроза (e5) 3. Se3+



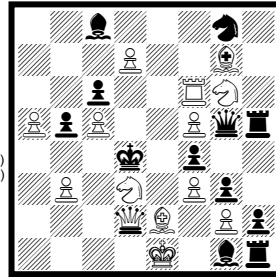
11 + 11 = 22 S # 3 *vv

Автор надрукував в журналі дві задачі № 0885 і № 0972, які використовують однаковий механізм гри і мають аналогічну тему, але відрізняються кількістю фаз гри і черговістю їх утворення і тим, яка з цих фаз є рішенням. **Кожна з цих робіт має право на існування. І найбільш правильним, на мою думку, було би дати один приз одразу обом версіям.** Але, на жаль, такого ще ніхто ніколи не робив... Тому було вирішено відмітити лише найкращу з цих двох версій. Це **не означає**, що друга робота є гіршою від всіх інших робіт цього конкурсу.

Типовий (для задач на зворотний мат) механізм з матами батареєю **Lg1 – Dh1**. Змусити грати цю батарею можна на чотирьох полях: **b6, c5, d4, e3**. Автор вдало розділив цю гру **на чотири фази (!)**, комбінуючи тихий варіант гри з форсованим, загрозою після другого ходу з цугцвангом. Таким чином, вдалося здійснити **багатофазну зміну гри та ще й з поверненням білих фігур на свої початкові позиції в двох удаваних слідах і в рішенні.**

2-й приз - № 0213 (Євгеній Богданов)

1. Kf1!	Загроза	2. S3e5+	Kc5	3. Td6 !!	Загроза	4. Dd4+
1 ... S ~		2. Tc6+	Df6	3. Lx f6+		4. S3e5+
1 ... Sx f6!		2. Sf2+	Kc5	3. Se4+ !!		4. Dd4+ (2. Sf4?)
1 ... Dx f6!		2. S3f4+	Kc5	3. Se6+ !!		4. Dd4+ (2. Sf2?)
1 ... Dx g6		2. Sb4+	Kc5	3. Tx c6+	Dx c6	4. Dd4+ (2. Db4? Ke3!)
1 ... Dx f5		2. S3f4+	Kc5	3. Tx f5+	Tx f5	4. Dd4+ (2. Sd ~ Dd3!)
		2 ...	Dd3	3. Se6+	Kd5	4. Dx d3+
1 ... Dg4		2. Tc6+	Sf6	3. Lx f6+	Kd5	4. S3e5+



14 + 12 = 26 S # 4

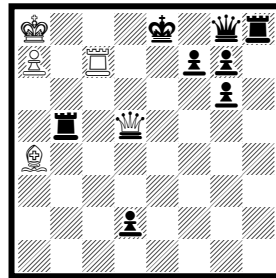
Перше, що кидається в очі - це цікава гра двох білих батарей (Sd3 – Dd2 і Tf6 – Lg7) тільки для того, щоб змусити зіграти одну чорну, з включенням фігур на поле "d4". Є два центральних варіанти гри з однаковим змістом, які утворені взяттям чорними фігурами тури "f6" (один - на точний хід коня в механізмі "повторної загрози"). Білі відповідають грою батареї Зірса (Сірса) з вибором поля на другому ході і з подальшою відволікаючою жертвою тематичного коня!

Красиво і гармонійно, хоча і без зміни матів, але з темою "пішов – прийшов" з затримкою ходу (білий ферзь грає на поле, звідки пішов чорний король). Цікавою є гра і в загрози після першого ходу, і в додаткових варіантах, які утворені ходами чорного ферзя.

Недолік: очевидний перший хід рішення.

3-й приз - № 0213 (Іван Сорока)

1. Db7!	загроза	2. Te7+	Kd8	3. Te8+	Kx e8	4. De7 +
		3 ...	Dx e8	4. Dc7 +		4. Dc7 +
		2 ...	Kf8	3. Te8+	Kx e8	4. De7 +
1 ... Kd8		2. Td7+	Ke8	3. Td8+	Kx d8	4. Dd7 +
1 ... Kf8		2. Tf7+	Ke8	3. Tf8+	Kx f8	4. De7 +
		3 ...	Dx f8	4. Dd7 +		4. Dd7 +



5 + 8 = 13 S # 4

Елегантна задача з прокладкою турою шляху (по – Бристольтськи) для свого ж ферзя в загрози і в двох варіантах рішення з додатковими жертвами цієї тури на третьому ході. Чудовий перший хід рішення.

1-й почесний відгук - № 0816. Механізм задачі є подібним до вже розглянутої роботи № 0972. Три головні фази, в яких гра побудована таким чином, щоб надавати чорному королю можливість ходу. Завдяки цьому утворюється і інша гра білих: без повернення фігур на свої початкові позиції, але з простою двоходовою формою теми Салазара (AB ↔ BA) і з активною грою ферзя і в удаваних слідах, і в рішенні!

2-3 почесні відгуки (на рівних) - № 0250 і № 0361. В обох задачах є чергування 2-х і 3-х ходів білих за циклом AB ↔ BC ↔ CA. Ідея вважається добре розробленою і механізми гри, здебільшого, вже повторюються, відрізняючись лише нюансами. Так, наприклад, в № 0361 використовується відомий механізм задачі цього ж автора з «Уральський проблемист» №1 (41), 2005 (задача № 3282). Змінений перший хід рішення,

тип двох білих фігур (слон - на ферзя, а ферзя - на пішака), але побудова механізму гри залишилась та ж сама. Відрізняє задачу № 0361 (від вказаної) ще і додатковий форсований удаваний слід 1. Sf6? зі зміною захисту чорних в одному з варіантів.

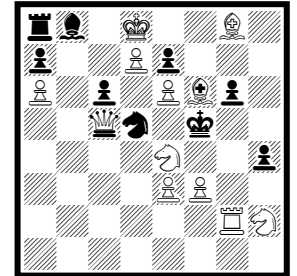
В задачі № 0250 в відомому механізмі (Z. Janevski, «Уральський проблемист» № 1 (41), 2005, задача № 3281) чорний кінь замінений на туру. З врахуванням цього дещо змінилась гра білих і чорних фігур в загрози і в двох варіантах.

4-й почесний відгук - № 1176. Трифазна зміна гри без складної тематики, але з цікавою грою в удаваному сліді 1. Db5? і в рішенні на тлі руйнування батареї і перекриття чорних фігур.

5-й почесний відгук - № 0097. Чергування других ходів білих в двох варіантах початкової гри і рішення.

1-й почесний відгук - № 0816 (Євгеній Богданов)

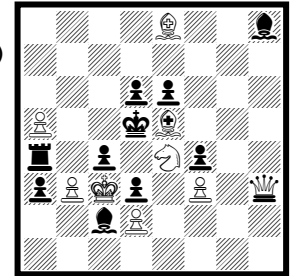
1. Lh8?	g5!	1 ... h3	2. Tg4	g5	3. Lf7!
1. Tg4?	g5!	1 ... e6	2. Tf4+	Ke5	3. Dd6+ !
1. f4?	g5 (a)!	1 ... Kx e4	2. Dd4+	Kf5	3. De5+ !!
		1 ... h3 (b)	2. Sg3+	Kx f6	3. Dd4+ !!
1. Lf7 (A)?	h3 (b)!	1 ... g5 (a)	2. Sg4 (B)	ef6	3. Sd6+ !!
		2 ...	2 ...	h3	3. Sg3+ !!
		1 ... e6 (c)	2. Lg6+	Ke5 (Ke6)	3. Dd6+ !!
1. Sg4 (B)!	Загроза	2. Lg5 !	h3	3. Th2 !	
	1 ... g5 (a)	2. Lf7 (A)	ef6	3. Sd6+ !!	
	2 ...	3 ...	h3	3. Sg3+ !!	
	1 ... e6 (c)	2. Sh6+	Ke5	3. Dd6+ !!	



12 + 9 = 21 S # 3 v ...

2-3 почесні відгуки (на рівних) - № 0361 (Zivko Janevski)

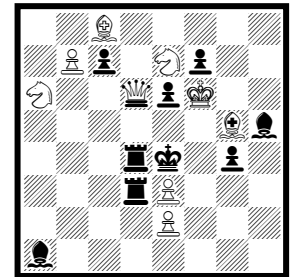
1. Sf6+?	Kc5!	1 ... Kx e5	2. Dh5+	Kx f6	3. Dg5+
		1 ... Lx f6	2. bc4+ (C)	Kc5	3. Ld4+ (B)
		2 ...	2 ...	Kx e5	3. De6+ (A)
1. Sc5! (1. Sg5? Ke5!)	Загроза	2. De6+ (A)	Kx c5	3. Ld4+ (B)	
	1 ... Kx c5	2. Ld4+ (B)	Kd5	3. bc4+ (C)	
	1 ... dc5	2. bc4+ (C)	Kx e5	3. De6+ (A)	
	1 ... Kx e5	2. Dh5+	Kf6	3. Dg5+	



9 + 10 = 19 S # 3 v

2-3 почесні відгуки (на рівних) - № 0250 (Іван Сорока)

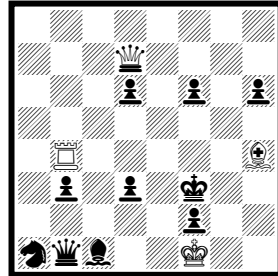
1. Ld7!	Загроза	2. Lc6+ (A)	Td5+	3. De5+ (B)
	1 ... Td5	2. De5+ (B)	Tx e5	3. Sc5+ (C)
	1 ... cd6	2. Sc5+ (C)	dc5	3. Lc6+ (A)
	1 ... Tc3	2. Dc6+	Td5	3. Sc5+
	2 ...	2 ...	Tx c6	3. Lx c6+



9 + 9 = 18 S # 3

4-й почесний відгук - № 1176 (Євгеній Богданов)

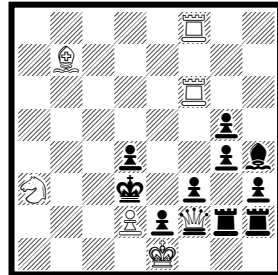
1. Dc6?	Ke3!	1 ... d5	2. Df6+	Ke3	3. Dh6+	Kf3	4. Df4+
1. Db5?	Ke3!	Загроза	2. Dx d3+	Le3+	3. Dd1+		4. Df4+
		1 ... Sc2	2. Dh5+ !!	Ke3	3. Dh6+	Kf3	4. Df4+
1. Dg7!		Загроза	2. Dx f6+	Ke3	3. Dh6+	Kf3	4. Df4+
		1 ... f5	2. Dd4 !!	D ~	3. Dx d3+	Le3	4. De2+
		1 ... d2	2. Dg4+	Ke3	3. Dd4+	Kf3	4. Dd3+
		1 ... D ~	2. Dg2+	Ke3	3. Lg5+	fg5 (hg5)	4. Dx f2+



4 + 10 = 14 S # 4 vv

5-й почесний відгук - № 0097 (Ю. М. Гордіан)

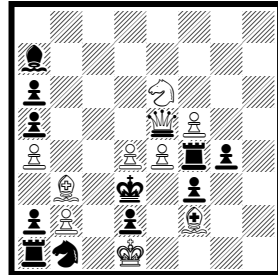
Початкова гра:	1 ... Tf2	2. Tf3 (A)+	gf3	3. T8f3+
	1 ... Tg3	2. Df3 (B)+	gf3	3. T6f3+
1. Dg3!	Цугцванг	1 ... Tf2	2. Df3 (B)+	gf3
		1 ... Tg3	2. Tf3 (A)+	gf3
				3. T6f3+
				3. T8f3+



7 + 10 = 17 S # 3 *

6-й почесний відгук - № 0098 (Євгеній Богданов)

1. Sg5?	Te4!			
1. Ld5!	Загроза	2. Dx f4 !	Загроза	3. Dx d2+
	1 ... Tx e4	2. Sf4+ !!	Tx f4	3. De2+
	1 ... Lx d4	2. Sc5+ !!	Lx c5	3. Dc3+
	1 ... Tx f5	2. ef5	Загроза	3. De2+
	1 ... Lc5	2. dc5	Загроза	3. Dc3+
	1 ... Lb8	2. Dx b8	Загроза	3. Db3+



10 + 11 = 21 S # 3

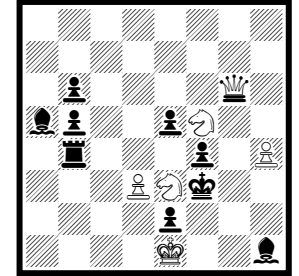
Нескладна тематично, але приємна робота з реалізацією в двох варіантах рішення теми 8WCCT (в ортодоксальних три і багатходових задачах ця ідея була популярною ще наприкінці 70-х років минулого сторіччя). В кожному тематичному варіанті здійснюється: вичищення поля чорною фігурою, відволікання жертва білої фігури, і жертва білого ферзя по лінії його включення в гру. Цікаво, що другий хід білих в одному з варіантів є на полі другого ходу білих в загрозі і, одночасно, на полі, звідки своїм першим ходом пішла чорна фігура (по темі Умнова).

1 похвала - № 0883. Класична форма теми Банного об'єднана з простою двоходовою формою теми Салазара з цікавою грою в обох тематичних варіантах рішення.

2 похвала - № 0735. Тема Банного - Салазара, з використанням в грі механізму напівбатареї Sf4 - Lf6 - Df8.

1 похвала - № 0883 (Євгеній Богданов)

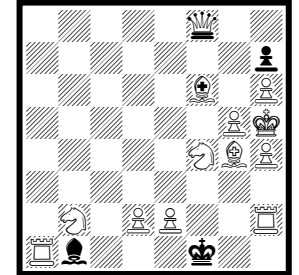
1. De6 (A)?	fe3 (a)!	1 ... Lg2	2. Dd5+	e4	3. Dx e4+
1. Dg5 (B)?	e4 (b)!	1 ... fe3 (a)	2. h5 (D)!	e4	3. Sd4+
		1 ... Lg2	2. Sg2	Lg2	3. Sh4+
			2. Sg2	e4	3. Sd4+
1. h5 (D)!	Цугцванг	1 ... e4 (b)	2. De6 (A)!	Lg2 (fe3)	3. De4+!
		1 ... fe3 (a)	2. Dg5 (B)!	ed3	3. Dd5+!
		1 ... Lg2	2 ...	Lg2	3. Sh4+!
			2 ...	e4	3. Sd4+!
		1 ... Lg2	2. Sg2!	e4	3. Sd4+!



6 + 9 = 15 S # 3 vv

2 похвала - № 0735 (Іван Сорока & Роман Залозкоцький)

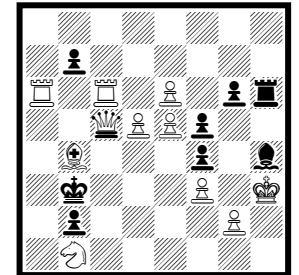
1. Le5 (A)?	Ke1 (a)!	1 ... Kg1 (b)	2. Sg6 (C)!	hg #
1. Lc3 (B)?	Kg1 (b)!	1 ... Ke1 (a)	2. Sg6 (C)!	hg #
1. Sg6 (C)!	Цугцванг	1 ... Ke1 (a)	2. Lc3 (B)!	hg #
		1 ... Kg1 (b)	2. Le5 (A)!	hg #



13 + 3 = 16 S # 2 vv

3 похвала - № 0310 (Alessandro Cuppini)

Початкова гра:	1 ... ba6	2. Dc4+	Ka4	3. Le7+	Ka5	4. Ld8+
	1 ... b5	2. Dg1	Загроза	3. Ta3+	Kx b4	4. De1+
1. Db5!	Загроза	2. Lc3+	Kc2	3. Sa3+	K ~	4. Df1+
	1 ... bc6	2. Sd2+	Kc2	3. Tx c6+	Kd1	4. Df1+
	1 ... ba6	2. Dc4+	Ka4	3. Le7+	Ka5	4. Ld8+

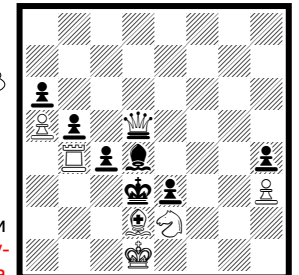
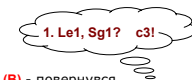


11 + 8 = 19 S # 4 *

Дві фази гри без якоїсь складної теми. Приваблює гра батареї L - D в загрозі і в варіанті 1 ... ba6.

4 похвала - № 1063 (Є. М. Богданов)

1. Sc3!	Цугцванг	1 ... ed2	2. Df3+ (A)	Le3	3. Se2 (B) - повернувся	3 ... c3	4. Sg1 !!
		1 ... e2+	2. Se2 (B) - повернувся	2 ... c3	3. Df3+ (A)	Le3	4. Le1 !!



7 + 7 = 14 S # 4 vv

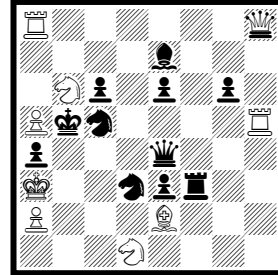
Логічна задача: перші ходи спроб вдається реалізувати в рішенні лише на четвертому ході! Приваблюють і чергування 2-х і 3-х ходів білих (AB ↔ BA), і повернення коня на свою початкову позицію.

5 похвала - № 1175 (Efen Petite)

Початкова гра:

1. Dd4!	Загроза	2. Db4+	1 ... De5	2. Lx d3+
			1 ... Df5	2. Db2+
			1 ... De5	2. Dx d3+
			1 ... Dd5	2. Dx e4+
			1 ... Df5	2. Db2+
			1 ... Dx d4	2. Sc3+

Зміна на 1 ... De5 в початковій грі і в рішенні.
В рішенні є цікава гра з розв'язуванням коня "c5".



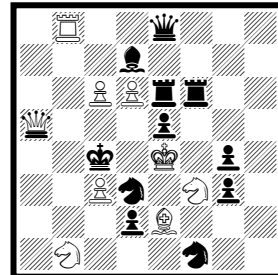
9 + 11 = 20 S # 2 *

6 похвала - № 0971 (Zoltán Labai)

Початкова гра:

1. Db6!	Загроза	2. Sx e5+	1 ... Tx f3	2. Sx d2+
			1 ... Lx c6+	2. Dd5+
			1 ... d1=D	2. Lx d3+
			1 ... Tx f3	2. Dd4+
			1 ... Lx c6	2. Dx c6+
			1 ... gf3	2. Dd4+

Типовий механізм зміни гри в двох фазах задачі ...

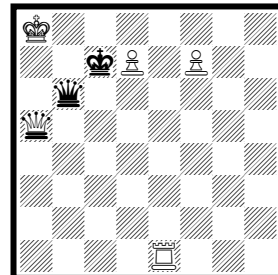


9 + 11 = 20 S # 2 *

Спеціальна похвала - № 0973 (Андрей Селиванов)

1. Td1!	1 ... Kc6	2. Dd5+	Kc7	3. d8=L+	Kc8	4. Db7+
	1 ... Kd8	2. f8=D+	Kc7	3. Db8+	Kc6	4. Db7+

Рідкісна для мініатюри гра з використанням чорного ферзя і перетворень білих пішаків ... На жаль, дуже поганий перший хід рішення, хоча і без шаху чорному королю ...



5 + 2 = 7 S # 4

Суддя розділу: Олексій Файзулін (Львів)

15. 02. 2007

друкується вперше

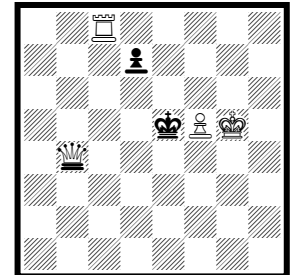
Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: Arieh Grinblat, Evgeni Bourd з Ізраїля; Vilimantas Satkus з Литви; В. Александров, В. Игнатов, Владимир Шматов, Александр Елизаров з Росії і українські проблемісти: Сергій Ткаченко і Вячеслав Стасенко.

Роботи № 1329 ... № 1372 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 1373 ... № 1380 - в ювілейному конкурсі "С.М. Богданов - 55 / 40".

№ 1329 В. Шматов & А. Мельничук (Россия)

Початкова гра:

1. Dc5+?	Ke4!	1 ... d5	2. Df4 (A), Te8 (B) #
1. Dc4!	Цугцванг	1 ... Kd6	2. Dc5 #
		1 ... d6	2. Te8 (B) #
		1 ... d5	2. Df4 (A) #



4 + 2 = 6 # 2 *v

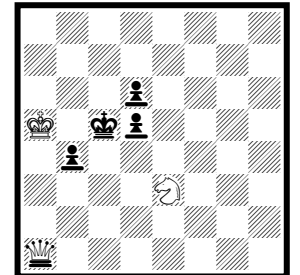
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1330 Вячеслав Стасенко (Липовець, Вінницької області)

Початкова гра:

1. Dg7?	Kc6!	1 ... d4	2. Dc1 #
1. Dh8!	Цугцванг	1 ... d4	2. Dc7 #
		1 ... d4	2. Dc8 #
		1 ... Kc6	2. Dc8 #

У всіх фазах гри → 1 ... b3 2. Dc3 #

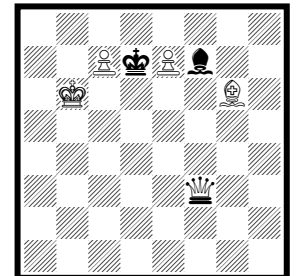


3 + 4 = 7 # 2 *v

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

№ 1331 Вячеслав Стасенко (Липовець, Вінницької області)

1. e8=T?	Lx e8!	Загроза	2. Dc6 #	1 ... Kd6	2. Dc6 #
				1 ... Kx e8	2. Dx f7 #
				1 ... Ld5	2. Dx d5 #
1. c8=S!	загроза	2. Dc6 #	1 ... Ke6	2. Df5 #	
			1 ... Kx c8	2. Db7 #	
			1 ... Ke8	2. Dc6 #	
			1 ... Ld5	2. e8=D #	

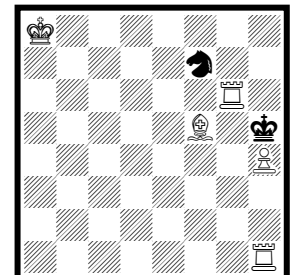


5 + 2 = 7 # 2 v

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

№ 1332 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

1. Tg8?	Kh6!	1 ... S ~	2. Th8 #
		1 ... Sh6!	2. Tg5 #
		1 ... Sg5!	2. hg5 #
1. Tg7!	Цугцванг	1 ... Kh6	2. Th7 #
		1 ... S ~	2. Th7 #
		1 ... Sh6!	2. Tg5 #
		1 ... Sg5!	2. hg5 #

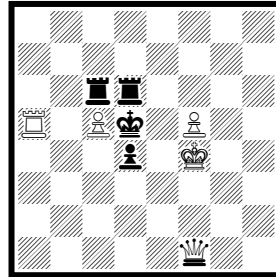


5 + 2 = 7 # 2 v

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

№ 1333 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

1. Db5! Загроза 2. Db3 #
- | | |
|--------------|------------|
| 1 ... Tc ~ | 2. c6 # |
| 1 ... Tb6! | 2. cb6 # |
| 1 ... Tx c5! | 2. Dx c5 # |
| 1 ... d3 | 2. Dx d3 # |

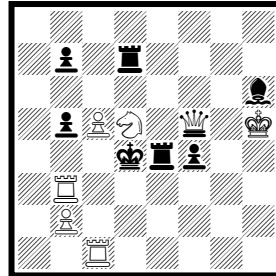


5 + 4 = 9 # 2

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

№ 1334 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. T1c3? Te5 (a)! Загроза 2. Tb4 # (A)
1. Sb4? Te3 (b)! Загроза 2. Td3 # (B) (2. Tb4?)
1. Sb6? f3! Загроза 2. Td1 # 1 ... Te3 (b) 2. Tb4 # (A)
- 1 ... Te2 (Te1) 2. Td3 # 1 ... Te5 (a) 2. Td3 # (B)
- 1 ... Td5 2. Dx d5 # 1 ... Te3 (b) 2. Tb4 # (A)
1. Sf6! Загроза 2. Dx e4 # 1 ... Te ~ 2. Td3 #
- 1 ... Tce7 (Td5) 2. Dd5 # 1 ... Te5 (a) 2. Td3 # (B)
- 1 ... Te3 (b) 2. Tb4 # (A)

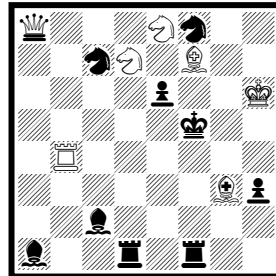


7 + 7 = 14 # 2 v ...

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

№ 1335 Karlis Jankevics (Jaunkalsnava, Latvia)

1. Lh5! threat 2. Lg4 #
- | | |
|-----------|------------|
| 1 ... Ld4 | 2. Sd6 # |
| 1 ... Lg7 | 2. Sx g7 # |
| 1 ... Le4 | 2. Dx e4 # |
| 1 ... Td4 | 2. Sg7 # |
| 1 ... Tf4 | 2. Tx f4 # |



7 + 9 = 16 # 2

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

№ 1336 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

1. Da7! Цугцванг 1 ... T ~ 2. Tx e6 # 1 ... Te8!

1 ... L ~ 2. Dd4 # 1 ... Lb2!

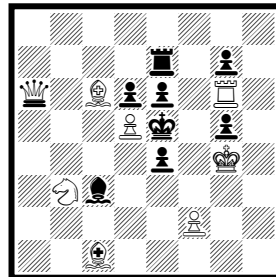
2. Lx b2 #

1 ... La1!

2. Dx a1 #

1 ... ed5 2. Dx e7 #

1 ... e3 2. Dx e3 #

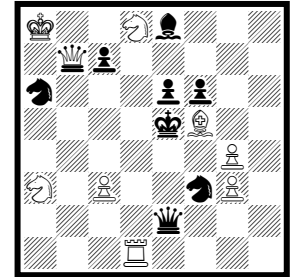


8 + 8 = 16 # 2

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

№ 1337 Karlis Jankevics (Jaunkalsnava, Latvia)

1. Td7! Threat 2. Sc6 #
- | | |
|-------------|------------|
| 1 ... Lx d7 | 2. Sf7 # |
| 1 ... ef5 | 2. Dd5 # |
| 1 ... Sd4 | 2. cd4 # |
| 1 ... De4 | 2. Dx e4 # |
| 1 ... Dc4 | 2. Sx c4 # |
| 1 ... Db5 | 2. De4 # |
| 1 ... Sb8 | 2. Dx c7 # |
| 1 ... Sb4 | 2. Dx c7 # |

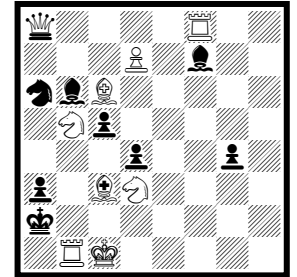


9 + 8 = 17 # 2

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

№ 1338 В. Н. Игнатов (Воронеж, Россия)

1. Lh1! Загроза 2. Dg2 #
- | | |
|-----------|------------|
| 1 ... Sb4 | 2. Dx a3 # |
| 1 ... Ld5 | 2. Tf2 # |
| 1 ... Lb3 | 2. Ta1 # |
| 1 ... dc3 | 2. Sx c3 # |

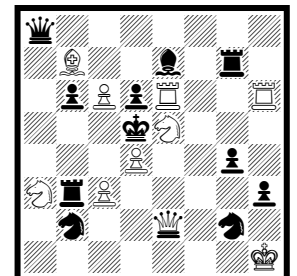


9 + 8 = 17 # 2

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

№ 1339 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Sg6? Tx a3! загроза 2. De4 # 1 ... Se3 2. Sf4 #
1. Sd3? Dx a3! Загроза 2. De4 # 1 ... Se3 2. Sf4 #
- 1 ... Tx a3 2. Sb4 #
1. Sc4! Загроза 2. De4 # 1 ... Se3 2. Sx e3 #
- 1 ... Tx a3 2. Sx b6 #
- У всіх фазах гри: 1 ... Dx a3 2. c7 #
1. Sd7? Se3! Загроза 2. De4 # 1 ... Tx a3 2. Sb6, Db5 #
1. Sx g4? Tx g4! Загроза 2. De4, Df3#
1. Se ~ ? Se3! Загроза 2. De4 # 1 ... Tx a3 2. Db5 #

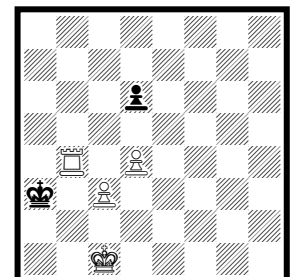


10 + 11 = 21 # 2 v ...

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

№ 1340 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

- a) діаграма
1. Kc2? d5! Загроза 2. d5! Ka2 3. Ta4 #
1. d5? Ka2! загроза 2. Kc2 Ka2 3. Ta4 #
1. Kb1! 1 ... d5 2. Kc2 Ka2 3. Ta4 #
- b) ♖b4 → b5
1. d5? Ka4! 1 ... Ka2 2. Kc2 K ~ 3. Ta5 #
1. Td5? Kb3! 1 ... K ~ 2. Kc2 K ~ 3. Ta5 #
1. Tb4? Ka2! 1 ... d5 2. Kc2 Ka2 3. Ta4 #
1. Kc2? 1 ... Ka4 2. Td5! Ka3 3. Ta5 #

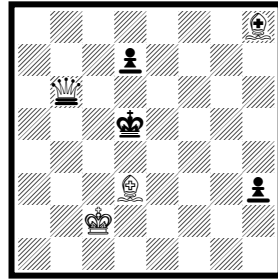


4 + 2 = 6 a, b # 3 v ...

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

№ 1341 М. Костылев & А. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Lb2?	d6!	>	1 ... h2	2. La3	~	3. Dd6 #
1. Kb3?	h2!		1 ... d6	2. Lf5	h2	3. Db5 #
1. Da6?	h2!	Zz	1 ... Kc5	2. Le5	загроза	3. Dd6, Db5 #
				2 ...	Kb4	3. Ld6 #
				2 ...	Kd5	3. Dd6 #
1. Lh7?	d6!	>	1 ... h2	2. Kd3	загроза	3. Lg8, Le4 #
				2 ...	d6 (h1=D)	3. Lg8 #
				2 ...	Da5	~
				2 ...	~	3. Ld3 #
1. Le2?	h2!	Zz	1 ... Ke4	2. Dd4+	Kf5	3. Dg4 #
			1 ... d6	2. Db7+	Kc5	3. Db5 #
				2 ...	Ke6	3. Lg4 #
1. Lc3!	>		1 ... h2	2. Lb4	~	3. Dd6 #
				2 ...	Ke5	3. Dd6 #
				2 ...	загроза	3. Db5 #
			1 ... d6	2 ...	Kc4	3. Dc6 #

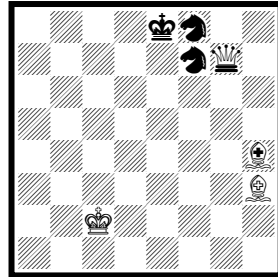


4 + 3 = 7 # 3 vvv

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

№ 1342 М. Костылев (Рыбинск, Россия)

1. Lg2!	загроза	2. Lc6+ (A)	Sd7	3. Dg8 # (B)
	1 ... Sd7	2. Dg8+ (B)	Sf8	3. Lc6 # (A)
	1 ... Kd7	2. Dx f7+	Kd6	3. De7 #
		2 ...	Kc8	3. Db7 #
	1 ... Sg5	2. Lx g5	загроза	3. De7 #
		2 ...	Sg6	3. Lc6 #

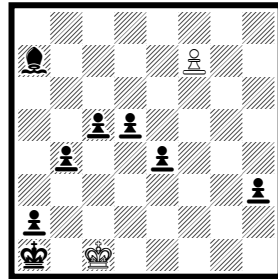


4 + 3 = 7 # 3

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

№ 1343 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

1. f8=D!	загроза	2. Df2	загроза	3. Db2 #
	1 ... c4	2. Df1	b3	3. Kd2+ Kb2
	1 ... e3	2. Df1	b3 (e2)	3. De2 загроза
	1 ... h2	2. Dh8+	d4	3. Dh2 загроза
	1 ... Lb8	2. Df1	b3	3. Kd2+ Kb2
				4. Dc1 #

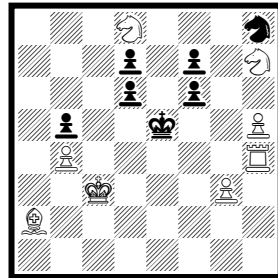


2 + 8 = 10 # 4

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

№ 1344 М. Костылев & А. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Kd3, Td4?	d5!			
1. Ld5!	загроза	2. Te4+ Kx d5	3. Sx f6 #	
		2 ... Kf5	3. g4 #	
1 ... Kx d5	2. Kd3	загроза	3. Te4	загроза 4. Sx f6 #
	2 ...	f5	3. Sf6+	Ke5 4. Sx d7+ Kd5
	2 ...	Sg6	3. Td4+	Ke5 4. Te4+ Kd5
			4 ...	Kf5 5. Sx f6 #
				5. g4 #
1 ... f5	2. Td4	загроза	3. Lf3, Lg2, Lh1	
	2 ...	f4	3. g4 загроза	4. Lf3, Te4+
			3 ... f3	4. Te4+ Kd5
			3 ... f5	4. Lf3 fg
				5. Sf6 #
				5. Td5 #

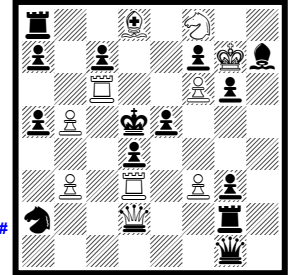


8 + 7 = 15 # 5

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

№ 1345 М. Костылев & А. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Lx c7 (A)?	Tx f8!	Загроза	2. Td6+	Kc5	3. Dx a5, Sd7+
1 ... Td8	2. Tc3 (B)	Sx c3	3. Dd3 (C)	Df1	4. Dc4+ (D)
1 ... Tx d2	2. Sd7	Tg8	3. Kx f7	Tf8	4. Kx f8 загроза
			3 ...	Tg7	4. Kx g7 загроза
					5. Td6 #
1. Tc3 (B)!	(2. Tc5 #)				
1 ... Sx c3	2. Dd3 (C)	e4	3. T6c5+	Kx c5	4. Dc4+ (D)
			4 ...	Kd6	5. Dc6 #
					5. Lc7 (A) #

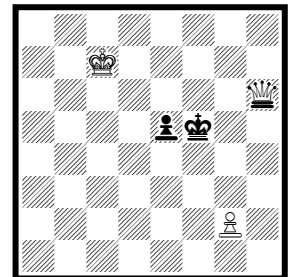


10 + 14 = 24 # 5 v

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

№ 1346 Віталій Шевченко (Запоріжжя)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)

а) діаграма	1. e4	g4	2. Ke5	Dd6 #
б) ♗e5 → h3	1. Kg4	Dg6	2. Kh4	g3 #
в) ♖c7 → f1	1. Kg4	Kg1	2. Kg3	Dg5 #

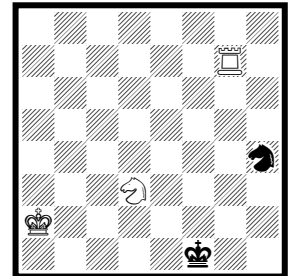


3 + 2 = 5 a ... c H # 2

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

№ 1347 Віталій Шевченко (Запоріжжя)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)

а) діаграма	1. Sf3	Tg2	2. Sg1	Tf2 #
б) з позиції після мату (after mate in "a") ♗f1 → h3	1. Sf3	Tg2	2. Sh4	Sf4 #

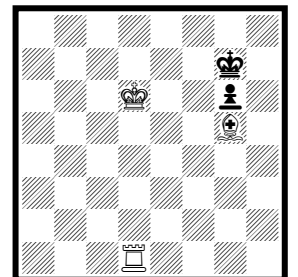


3 + 2 = 5 a, b H # 2

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

№ 1348 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

1. Kf7	Lh6	2. Kf6	Tf1 #
1. Kh7	Lf6	2. Kh6	Th1 #
1. Kf8	Ke6	2. Ke8	Td8 #

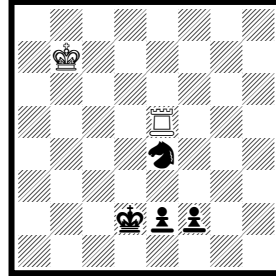


3 + 2 = 5 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 1349 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1. Ke1 Tc5 2. Sd2 Tc1 #
 b) ♖d2 ⇔ f2 1. Ke1 Tg5 2. Sf2 Tg1 #
 c) ♖d2 → d7 1. Kd8 Kc6 2. Kc8 Te8 #

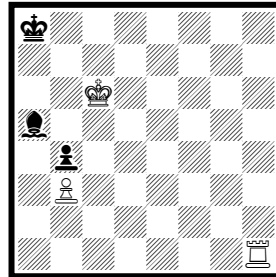


2 + 4 = 6 a ... c H # 2

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

№ 1350 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

1. Ka7 Th8 2. Ka6 Ta8 #
 1. Tb6 Kx b6 2. Kb8 Th8 #
 1. Lc7 Kx c7 2. Ka7 Ta1 #

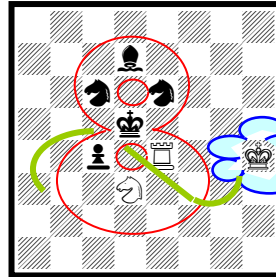


3 + 3 = 6 3.1.1.1. H # 2

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

№ 1351 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1. Sc5 Te6 2. Scd4 Sf4 #
 b) ♖e4 ⇔ ♗c4 1. Se5 Tc6 2. Sed4 Sb4 #

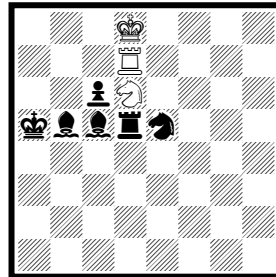


3 + 5 = 8 a, b H # 2

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

№ 1352 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

1. Ka6 Sc8 2. Ld6 Ta7 #
 1. Kb6 Ta7 2. Sd7 Sc8 #

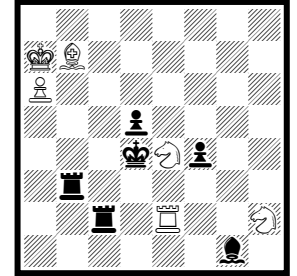


3 + 6 = 9 2.1.1.1. H # 2

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

№ 1353 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Роман Залокоцький (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма 1. Tb6 (Tc5?) Lc8 2. Ke5 Sf3 #
 b) ♖h2 → g2 1. Tc5 (Tb6?) Lx d5 2. Kd3 Td2 #

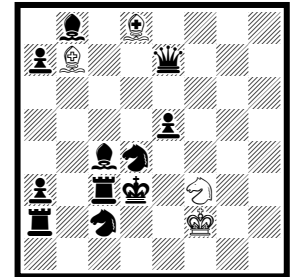


6 + 6 = 12 a, b H # 2

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

№ 1354 **Vilimantas Satkus** (Akademija, Lietuva)

- a) діаграма 1. Le6 La5 2. Tc7 Sx e5 #
 b) ♖e7 → c7 1. Se2 Lg5 2. Sd4 Se1 #

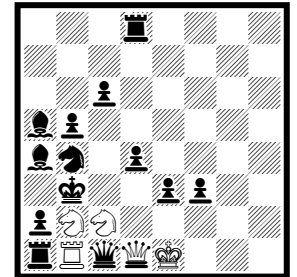


4 + 11 = 15 a, b H # 2

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

№ 1355 **Іван Сорока** (Львів) & **Роман Залокоцький** (Самбір)

1. Dx c2 Dc1 2. Ka3 Sc4 #
 1. Dx b2 Tc1 2. Kc4 Sx e3 #

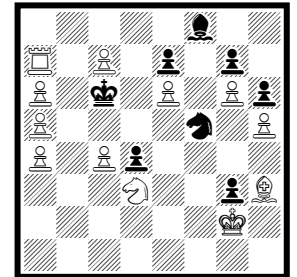


5 + 13 = 18 2.1.1.1. H # 2

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

№ 1356 **Karol Mlynka** (Bratislava, Slovakia)

- 1 ... c8=D 2. Kd6 Dd7 #
 1 ... c8=L 2. Sd6 Ld7 #
 1. Kd6 c8=T 2. Kx e6 Tc6 #
 1. Sd6 c8=S 2. Sb5 ab5 #

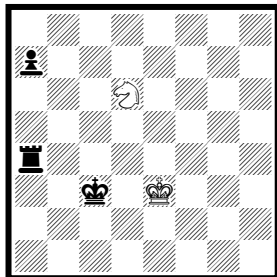


12 + 8 = 20 2.1.1.1. H # 2*

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

№ 1357 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1. Kb4 Kd4 2. Ka5 Kc5 3. a6 Sb7 #
 b) ♖d6 → a5 1. Kb2 Kd2 2. Ka1 Kc1 3. Ta2 Sb3 #

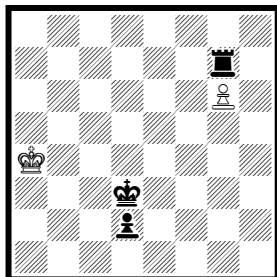


2 + 3 = 5 a, b H # 3

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

№ 1358 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1. Tc7 g7 2. Tc1 g8=D 3. Kc2 Db3 #
 b) ♔a4 → b1 1. Tf7 gf7 2. Ke2 f8=D 3. Kd1 Df1 #

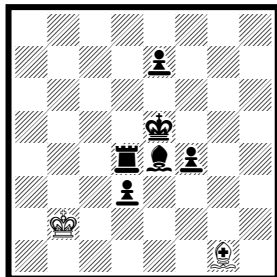


2 + 3 = 5 a, b H # 3

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

№ 1359 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1. Td5 Lh2 2. Kd4 Kb3 3. e5 Lg1 # 1
 b) ♔b2 → f1 1. f3 Lf2 2. Kf4 Lh4 3. Ke3 Lg5 #

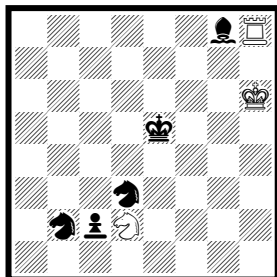


2 + 6 = 8 a, b H # 3

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

№ 1360 Геннадій Шинкаренко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)
Олексій Лисяний (Канев, Черкаська область)

- a) діаграма 1. Lb3 Ta8 2. Kd4 Ta4 3. Kc3 Se4 #
 b) після першого ходу чорних (after first move of black)
 1 ... Ta8 2. Kd4 Ta4 3. Kc3 Se4 #
 1. Kd5 Ta8 2. Kd4 Ta4 3. Kc3 Se4 #

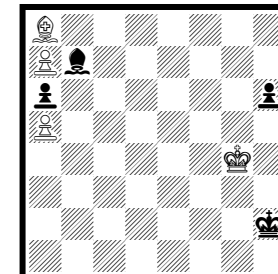


3 + 5 = 8 a, b H # 3

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

№ 1361 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

1. Lx a8 Kf4 2. Lh1 a8=D 3. Kh3 Dx h1 #
 1. Lh1 Lx h1 2. Kg1 a8=D 3. Kh2 Dg2 #

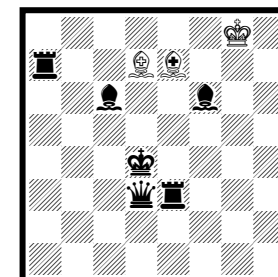


4 + 4 = 8 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 1362 Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Le4 Ld8 2. Le7 Le6 3. Lc5 Lf6 #
 b) ♔d4 → e4 1. Ld4 Le8 2. Ld7 Ld6 3. Lf5 Lc6 #

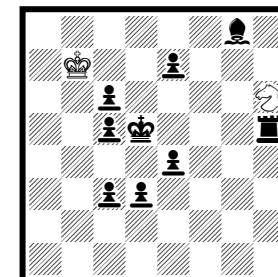


3 + 6 = 9 a, b H # 3

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

№ 1363 Abdelaziz Onkoud (Stains, France)

1. Kd4 Kc6 2. Td5 Kb5 3. e5 Sf5 #
 1. Kd6 Kc8 2. Ld5 Kd8 3. e6 Sf7 #

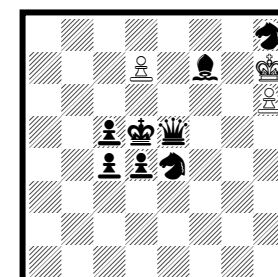


2 + 9 = 11 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 1364 Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Le6 d8=S 2. Sf7 Sc6 3. Sd6 Se7 #
 b) ♜f7 → e6 1 ... d8=S 2. Sf7 Sc6 3. Sd6 Se7 #
 1. Dg7+ hg7 2. Kd6 g8=D 3. Ke7 d8=D #

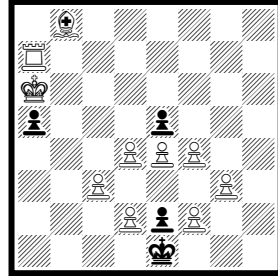


3 + 8 = 11 a, b H # 3

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

№ 1365 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

1. ef4 Tb7 2. fg3 Lf4 3. gf2 Tb1 #
 1. ed4 Th7 2. dc3 La7 3. cd2 Th1 #

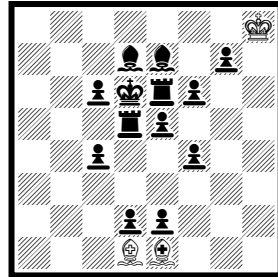


10 + 4 = 14 2.1.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1366 Вадим Винокуров (Іваново, Росія)

- a) діаграма 1. ed1=D Lf2 2. Dg1 La7 3. Dc5 Lb8 #
 b) ♖d6 ↔ ♜e6 1. de1=D Lc2 2. Db1 Lh7 3. Df5 Lg8 #

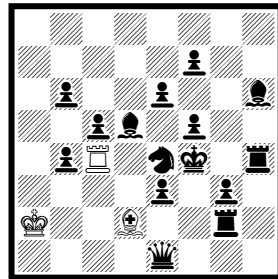


3 + 13 = 16 a, b H # 3

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

№ 1367 Микола Колесник (с. Грузьке, Сумська область)
 Вадим Винокуров (Іваново, Росія)

- a) діаграма 1. Kf3 Kb2 2. Sg5 Tx h4 3. e2 Tf4 #
 b) ♞e3 1. Ke5 Kb3 2. Sg4 Lx h6 3. Sf6 Lf4 #

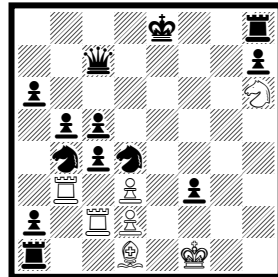


3 + 15 = 18 a, b H # 3

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

№ 1368 Іван Сорока (Львів)

- a) діаграма 1. Sx c2 Tx b5 2. Se1 La4 3. De7 Tb8 #
 b) ♜h6 → f7 1. Sx b3 Tx c4 2. Sc1 Lb3 3. O-O Tg4 #

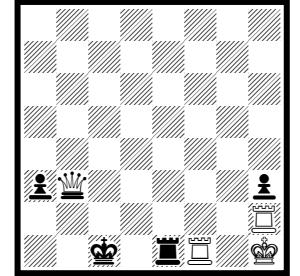


7 + 13 = 20 a, b H # 3

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

№ 1369 Валерій Кошеленко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)
 Геннадій Кукин (Росія)

1. Da2! Цугцванг 1... Kd1 2. Dx a3!
 1... Td1 2. Te1!

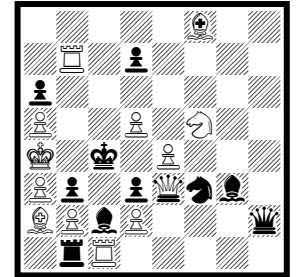


4 + 4 = 8 S # 2

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

№ 1370 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Db6! загроза 2. Tc7+ Lx c7 3. Db5+
 1... d6 2. Dx b3+ Kc5 3. Tb5+
 1... ba2 2. b3+ Tx b3 3. Db4+
 1... Sd4 2. Lx b3+ Sx b3 3. Dc5+

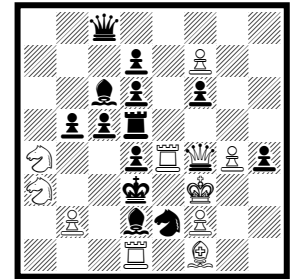


13 + 10 = 23 S # 3

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

№ 1371 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Te5! Загроза 2. De3+ de3 3. Tx d5+
 1... fe5 2. Dx e5 загроза 3. Df5+
 2... Te8 3. De4+
 2... de5 3. Sc5+
 1... de5 2. Sc5+ Tx c5 3. De4+
 1... Tx e5 2. De4+ Tx e4 3. Lx e2+

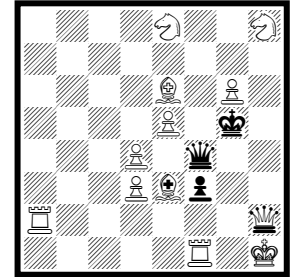


11 + 13 = 24 S # 3

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

№ 1372 Іван Борисенко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)
 Сергій Ткаченко (Славутич)

1. Dh7? f2! 1... Dx e3 2. Sf7+ Kf4 3. Dh6+ Kg3 4. Tg2+!
 1. Sg7! Цугцванг 1... Dx e3 2. Dh5+ Kf4 3. Dh6+ Kg3 4. Tg2+!
 1... f2 2. Lf5 Dx e3 3. Se6+ Kx f5 4. Dh3+!



12 + 3 = 15 S # 4 v

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

№ 1373 Вячеслав Стасенко (Липовець, Вінницької області)

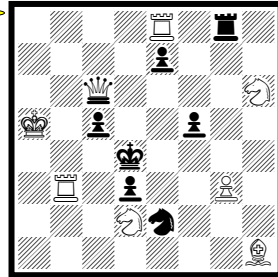
Початкова гра: 1 ... Ke5 (a) 2. Sf3 # (A)
 1 ... e5 2. Sf5 # (B)
 1 ... f4 2. De4 #

1. Sf3 (A)? Ke3! 1 ... Kc4 2. De6 # (C)
 1. De6 (C)? c4! Загроза 2. Sf3 (A), Sf5 (B) # 1 ... Sg1 2. Sf5 #
 1 ... Sg3 2. Sf3 #

1. Sf5 (B)? Ke5 (a)! 1 ... ed6 2. Sf5 # (B) - 2. Sf3 ?
 1. Dd6 (C)? Ke3 (b)! 1 ... ed6 2. Sf5 # (B) - 2. Sf3 ?

1. Se4 !! Загроза 2. Dx c5 # 1 ... Ke5 (a) 2. Dd6 # (C) - 2 ... ed6?
 1 ... Ke3 (b) 2. Sf5 # (B)

+ тема Банного !! 1 ... Kc4 2. Tb4 # - 2 ... cb4?
 1 ... fe4 2. De4 #



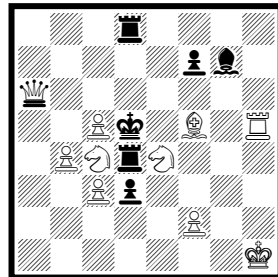
8 + 7 = 15 # 2 * v ...

№ 1374 Олександр Деревчук (Дніпропетровськ)

1. f3? Td6! Загроза 2. Le6 (A) # 1 ... Le5 (a) 2. Se3 (B) #

1. Scd2? Ke5! Загроза 2. Le6 (A) # 1 ... Le5 (a) 2. Db7 (C) #
 1 ... Td6 2. Dx d6 #

1. f4! Загроза 2. Se3 (B) # 1 ... Tx e4 2. Le6 (A) #
 1 ... Tx c4 2. Db7 (C) #



10 + 6 = 16 # 2 vv

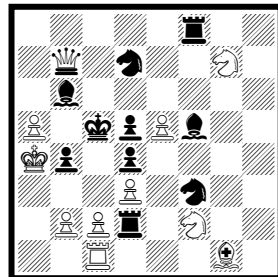
№ 1375 Александр Елизаров (Рыбинск, Россия)

В початковій грі:

1 ... Tx c2 2. Tx c2 #
 1 ... Tx d3 2. cd3 #

1. c4! загроза 2. Dx d5 # 1 ... bc3 – EP 2. b4 #
 1 ... dc3 – EP 2. Se4 #
 1 ... dc4 2. Tx c4 #

1 ... Sf6 2. Dx b6 #
 1 ... Lx a5 2. Db5 #
 1 ... Le6 2. Sx e6 #
 1 ... Le4 2. Se6 #

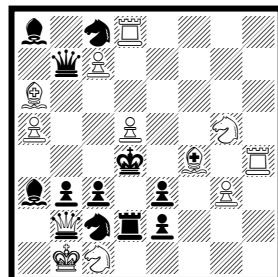


11 + 10 = 21 # 2 *

№ 1376 Іван Сорока (Львів)
 Роман Залокоцький (Самбір, Львівська область)

Початкова гра: 1 ... Kc5 2. Dx c3 #
 1 ... Dd5 2. Sx b3 #

1. Dx b3! Загроза 2. Ld6 # 1 ... Kc5 2. Se6 #
 1 ... Dx b3+ 2. Sx b3 #
 1 ... Dx d5 2. Dc4 #



12 + 11 = 23 # 2 *

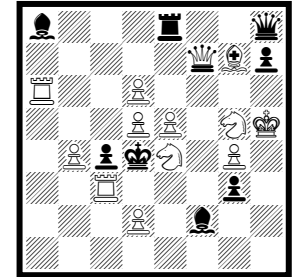
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1377 Evgeni Bourd (Israel)

Початкова гра: 1 ... Lx d5 (a) 2. Da7 # (A)
 1 ... Le3 2. de3 #

1. Df4? Le3 ! загроза 2. Sf6 # (B) 1 ... Kx d5 2. Sf6 #
 1 ... Lx d5 (a) 2. Sf3 # (C)
 1 ... Tx e5 (b) 2. Dx e5 #

1. Sf6 (B)! Загроза 2. Sf3 # (C) 1 ... Kx e5 2. Sd7 #
 1 ... Lx d5 (a) 2. Dx d5 #
 1 ... Tx e5 (b) 2. Da7 # (A)

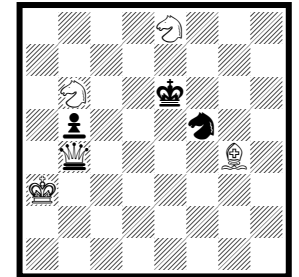


13 + 8 = 21 # 2 v

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

№ 1378 В. Александров & В. Виокуров (Иваново, Россия)

1. Sd7! Цугцванг 1 ... Kd5 2. Lx f5 Kc6 3. De4 #
 1 ... Kx d7 2. Dd6+ Kc8 3. Dc7 #
 2 ... Kx e8 3. Lh5 #
 1 ... Kf7 2. Lx f5 Kx e8 3. Df8 #
 2 ... Kg8 3. Df8 #



5 + 3 = 8 # 3

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

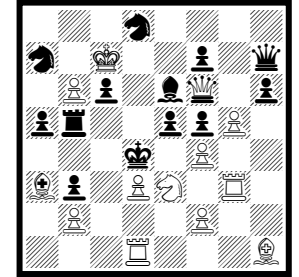
№ 1379 ArieH Grinblat & Evgeni Bourd (Israel)

Початкова гра: 1 ... Ld7 (Lc8) 2. Dd6+ Td5 3. Lc5 # (3 ... Tc5?)
 1 ... Lc4 2. dc4 #
 1 ... Ld5 2. Dx e5 #

1. Tc1! Загроза 2. Sd5 !! загроза 3. Tc4, Dx e5 #
 1 ... Td5 ! Lx f5 (Dx f5) 3. Tc4 # (3 ... Lc4?)
 1 ... Ld5 ! 2. Sc2+! bc2 3. Dx e5 # (3 ... Te5?)

1 ... Kx d3 2. Lf3 ! загроза 3. Td1 # - CB!
 1 ... Tc5 2. Sf5+ ! Lx f5 (Dx f5) 3. Lx c5 #
 1 ... Ld7 (Lc8, Lc4, Dg7, Dh8) 2. Sx f5+ Lx f5 (Dx f5) 3. Tc4 #

1 ... Tb4 2. Dx e5+ Kx d3 3. Sc4, Sf1 #
 1 ... Tx b6 2. Sx f5+ Lx f5 3. Tc4, Lc5, Dd6, De5 #
 2 ... Dx f5 3. Lc5 #
 2. Sc2+ bc2 3. Dx e5 #
 2. Dx e5+ Kx d3 3. Sc4, Sf1 #



13 + 13 = 26 # 3 *

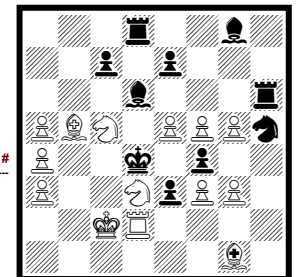
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1380 ArieH Grinblat & Evgeni Bourd (Israel)

1. g4 ! Загроза 2. Sb4+ (#3) 3. Sc1+ Kc5 4. Sb3 #
 1 ... Lx e5 2. Se6+ !! Tx e6 3. Sb4+ Kc5 4. Sa6 #
 Lx e6 3. Sb4+
 1 ... Lx c5 2. e6 ! загроза 3. Sb2, Sb4+ Ke5 4. Sc6 #
 2 ... Kd5 3. Sb4+ Ke5 4. Sc6 #
 1 ... Ta8 2. Sd7 загроза 3. S - # 4. S - #
 2 ... Lb3+ 2 ... Lb3+ 3. Kx b3 загроза 4. S - #
 1 ... Lb3+ 2. Sx b3+ Kd5 3. Sb4+ Kx e5 4. Td5, Sc6 #

1. e6? fg3! загроза 2. Sb4+ (#3) 3. Sb2, Sb4+ Ke5 4. Sc6 #
 1 ... Lx c5 2. g4 ! загроза 3. Sb2, Sb4+ Ke5 4. Sc6 #
 2 ... Kd5 3. Sb4+ Ke5 4. Sc6 #
 1 ... Lx e6 2. Sx e6+ Kd5 (Tx e6) 3. Sb4, Sf4+ Kc4 4. Sb2 #
 1 ... ed2 2. Sd3+ Kd5 3 ... Kx c6 4. Sb4 #

1. Sc1+? Ke5! 1 ... Kx c5 2. e6 ! загроза 3. Sb3 # 4. Sb3 #
 2 ... Lx e6 3. fe6 загроза 4. Sb3 #



14 + 10 = 24 # 4 v ...

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