

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

Yub. Ty "Viktor Bene – 60"

Задачі слід надсилати до **1. 06. 2007 року** на адресу: **Indrek Aunver, Ymergatan 6A, SE-75325 Uppsala, Sverige – Швеція** або на E-mail: indrek.aunver@springaren.se

Н # 2 (довільна тема): **Viktor Bene**

* * * * *

"XIX меморіал З. Бирнова"

Композиції слід надсилати електронною поштою до **30. 11. 2007** на e-mail: rosini@t-k.ru

#2: **А. Василенко**
#3: **Е. Фомичев**
#4 ... : **А. Феоктистов**

Н#2: **А. Митюшин**
Етюди: **Н. Кралин**

Підсумки будуть надруковані в газеті «Молодой» і на сайті: www.efrosinin.t-k.ru. Розсилка підсумків буде здійснюватись **тільки електронною поштою!**

* * * * *

"Уральский проблемист" - 2007

Селиванов Андрей Владимирович

а.я. 46, Москва, 125475, Россия
e-mail : uproblems@yandex.ru

Термін: **1. 11. 2007**

#2 : **Яков Владимиров**
#3 : **Александр Феоктистов**
#N : **Александр Ажусин**
Етюди : **Андрей Селиванов**

РА: **Никита Плаксин**
Н# : **Рашид Усманов**
S# : **Ladislav Salai**
Казки : **Петко Петков**

* * * * *

Yub. Ty "Yves Tallec-80" (всі розділи судить сам ювіляр)

Н # 2,5 ... 10 **Не більше 7 фігур. Казкові фігури або 0 – позиції – заборонені!**
Термін: **31. 10. 2008**

Н # 2 ... **близнюки, які утворюються тільки за рахунок зміни кольору будь-якої групи фігур (як мінімум – одної фігури за винятком королів). Казкові фігури або 0 – позиції – заборонені!**
Кількість ходів і фігур може бути будь-якою.

Приклад: **JF Baudoin & Yves Tallec, 5829, Diagrammes 2006**

Білі : Ka1, La7, Lh7, Se5, P.p. f5, f4 (6) **Чорні :** Ke4, Lh8, Se7, Sb5, P.p. f7, f3 (6)

h#2 а) діаграма; б) всі коні змінюють колір

а) 1.Sc3 Sd3 2.Sed5 f6 #
б) 1.f6 Sd5 2.Sd3 Sbc3 #

Термін: **28. 02. 2008**

Роботи з кожного з розділів слід надсилати на адресу: sobrecases@yahoo.fr або **Guy Sobrecases**, 83, Bd Port Royal, 75013 Paris, France - Франція

Від редакції: автором задач № 1412 і № 1413 є **Steven B. Dowd (USA)**.

Микола Кулігін: «... В моей Н # 2 № 1416 «ШЛ» №23 на d7 должна быть чёрная ладья...»



« Chess Leopolis »

№ 24, June 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



Аналітичний огляд (продовження)

24. 2.	Теми наслідування за місцем гри	2
	Тема Залокоцького - Угнівенка	2
	2^а тематичний конкурс	3
	Наслідування по - Львівськи	4
	Чергування клітин	5
	Захисти на полі ходу в загрозі	7
	... по - Львівськи	8
24. 3.	Теми наслідування за малюнком руху	9
	"Мавпяча тема"	9
	... з чергуванням	11
	3^а тематичний конкурс	12
24. 4.	Теми наслідування за типом дії	12
	Тема Гориславського	13
	Тема Сушкова	14
Друкується вперше:		
	річний конкурс	15
	1^й тематичний конкурс	30
Нас запрошують		32

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

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

24. 2. ТЕМИ НАСЛІДУВАННЯ ЗА МІСЦЕМ ГРИ

Наслідування за місцем гри можливе лише в тих випадках, коли **хід фігури одного кольору здійснюється на поле, куди пішла (чи ходила) фігура іншого кольору**.

До цієї групи можна віднести багато тем, які вже давно існують в шаховій композиції. Найпростішими з них є ... **жертви білих або чорних фігур**, в тому числі, і з затримкою прийняття цих жертв (№ 1384) .

Жертви фігур активної сторони – це завжди красиво, хоча в такому виді шахової композиції, як зворотні мати, вони стали хвитом, до якого всі вже давно звикли. Жертви чорних фігур не завжди сприймаються адекватно. В багатоходових задачах і в етюдах активна жертва чорної фігури є цікавою, лише в гри на пат або якщо вона дозволяє відіграти темп для створення можливого захисту чи контргри. Майже у всіх інших випадках це приводить до неестетичної гри, яку шахові композитори називають просто "мордобоем".

Щоправда, в задачах на кооперативний мат **активні жертви чорних фігур** (і навіть з затримкою прийняття жертви) з **будь-якою метою вважають окремою темою**. Проблемісти її називають **темою Залокоцького – Угнівенка**.

ТЕМА ЗАЛОКОЦЬКОГО - УГНІВЕНКА

Чому окремою темою, адже жертви чорних фігур використовуються в шахових задачах і в етюдах з давніх давен?

Це пов'язане зі специфікою цього виду шахової композиції. В задачах на кооперативний мат (пат) жертва використовується не для створення протидії, а для допомоги активній стороні. Такою допомогою можуть бути, наприклад: надання пішаку ходу по діагоналі (що можливе лише з взяттям) **або /і** "самознищення" фігури, яка за-



важає **активній стороні** у виконанні умови.

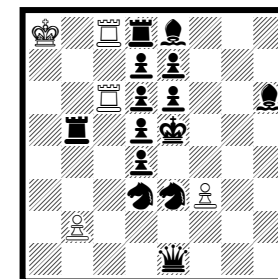
На відміну від теми Зілахі (**жертви білих фігур в задачах на кооперативний мат чи пат**), яка, фактично, була позиченою з ортодоксальної композиції без будь-яких доповнень чи змін, **тема Залокоцького – Угнівенка є суто кооперативною** і має певну перспективу розвитку, особливо, при об'єднанні її з іншими складними темами.

Зазвичай, під активною жертвою слід розуміти такий хід будь-якої з фігур (окрім короля), який **змушує** супротивника або одразу після здійсненого ходу, або через декілька ходів побити цю фігуру, тобто прийняти жертву.

Активні жертви чорних фігур виглядають досить привабливими, якщо взяття білими цих фігур здійснюються не одразу після відповідних ходів чорних, а з затримкою, щонайменше, в один хід. Триходівки **№ 1477 і № 1556** є прикладами реалізації теми Залокоцького - Угнівенка **з затримкою прийняття жертви у два ходи**.

№ 1477 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2004, 1^й приз

- a) діаграма 1. Tc5 Tx d6 ! 2. Kx d6 b4 3. Se5 bc5 #
- b)  c6 → c5 1. Sc4 Tx d5 ! 2. Kx d5 b3 3. De5 bc4 #
- c)  c6 → c4 1. Dc3 Tx d4 ! 2. Kx d4 Ka7 3. e5 bc3 #



Тема Залокоцького – Угнівенка (з затримкою) + Зілахі + спіральне чергування типу чорних фігур на першому і третьому ходах

5 + 14 = 19 a ... c H # 3

2^й ТЕМАТИЧНИЙ КОНКУРС

Редакція журналу **"ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС"** оголошує тематичний конкурс складання задач на **кооперативний мат за 2 ... 3½ ходи** (H#2, 2½, 3, 3½) **з реалізацією теми Залокоцького – Угнівенка, щонайменше, в двох рішеннях з затримкою прийняття жертви чорної фігури, мінімум, в один хід**. Дозволені близнюки будь-якого типу без казкових фігур і умов.

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

Євгеній М. БОГДАНОВ

вул. Б. Меретина 10, кв. 11
м. Львів - 16, 79016, УКРАЇНА

або на **e-mail:** embogdanov@mail.ru і embogdanov@km.ru

Встановлені призи, почесні і похвальні відгуки.

* * *

"Chess Leopoldis" announces **2nd thematic tournament** of composing **H # (2 ... 3½)** problems **with realization of Zalokotsky - Ugnivenko - theme. At least two solutions with the delay of adopting the sacrifices of black figure(s), minimum, in one move.**

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

The problems should be sent till May 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 & embogdanov@km.ru

**Are established: prizes, honourable mentions and commendations.
All correct problems will be published in the magazine.**

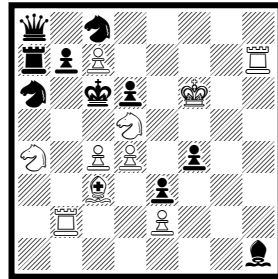
НАСЛІДУВАННЯ по - ЛЬВІВСЬКИ

Самостійна тема, яка передбачає наслідування за місцем гри в одних і тих самих варіантах (підваріантах чи поодиноких рішеннях) без взяття тематичних фігур. Її сенс полягає в тому, що *фігура одного кольору іде спочатку на якесь поле, а потім його залишає і на її місце приходиться фігура іншого кольору.*

Ідея була запропонована наприкінці 60-х років минулого сторіччя і активно використовувалась, наприклад, в ортодоксальних багатоходових задачах з "комплексом Богданова – Макаронца" (дивись "ШЛ" № 15, стор. 15 ... 17). Прикладами можуть слугувати вже відомі роботи № 0856, № 0857, № 0859, № 0860. Задачі № 1478 і № 1479 є додатковими прикладами реалізації цієї теми.

№ 1478 "VIII командна першість УРСР" - 1986, 2 - 3 місце

		1. Sab6!			
Загроза	2. Sx c8!	b5	3. cb5+	Kx d5	4. Sb6+ - повернувся!
				4 ...	Ke4 5. Te7 #
1 ... f3	2. Sx c8!	b5	3. cb5+	Kx d5	4. Sb6+ - повернувся!
				4 ...	Ke4 5. Th4 #
1 ... Le4	2. Sx c8!	Lx h7	3. Tb6+	Kd7	4. Tx d6+ K ~ 5. Td8 #
1 ... Se7	2. Sx e7+	Kx c7	3. Sd5+ - повернувся!		Sx c7 5. Se7 #
			3 ...	Kc6	4. Tc7+ !!
1 ... Sc5	2. Sb4+	Kx b6	3. Sd5+ - повернувся!		Sx b6 5. Sb4 #
			3 ...	Ka6	4. Ta2+
			3 ...	Kc6	4. Tb6+ !!
1 ... Sb4	2. Sx b4+	Kx b6	3. Sd5+	Kc6	4. Tb6+ !!
					Sx b6 5. Sb4 #

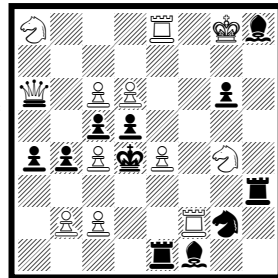


10 + 10 = 20 # 5

№ 1479 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1995 ... 1997, 1^й приз (виправлення: Є. Богданов "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1985)

Початкова гра:

1 ... de4	2. Td2+	(2. d7? Lx c4!)							
2 ...	T / Ld3	3. d7!	Lf6	4. d8=D+	Lx d8	5. T x d8 #			
		3 ...	Th7	4 d8=D+	Td7	5. Dx d7 #			
		3 ...	Th5	4 d8=D+	Td5	5. Dx d5 #			
1. Sc7!	Загроза								
	2. Td2+!	T / L d3	3. c3+	bc3	4. Sb5+	Kx c4	5. Dx a4 #		
1 ... Le2	2. Se6+	Kx e4	3. Sg5++	Kd4	4. Te4+	de4	5. Se6 #		
2. Te2?	Sf4!	2 ... Tx e2	3. Sb5+	Kx c4	4. Sc3 +	Kd4	5. Sx e2 #		
1 ... Te2	2. Sb5+	Kx c4	3. Sa3++	Kd4	4. Dc4+	dc4	5. Sb5 #		
2. Te2?	Sf4!	2 ... Te3	3. Tx e3	Sx e3	4. Sb5+	Kc4	5. Sx e3 #		
		3 ...	Sf4	4. c3+	bc4	5. bc4 #			
		2 ... Lx e2	3. Sb5+	Kx c4	4. Sc3+	Kd4	5. Sx e2 #		



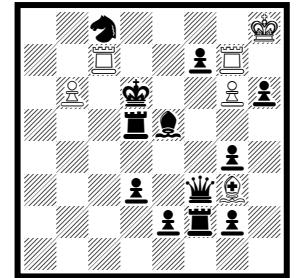
12 + 11 = 23 # 5 * (v)

Тематична гра в більшості з цих задач побудована таким чином: білі змушують чорних взяти білу фігуру ("вичистити" поле), яка заважає саме білим здійснити певний план гри, після чого чорна фігура або повертається на початкове поле, або іде на якесь інше поле, звільняючи своє місце для білої фігури, яка використовує його або одразу після такого звільнення, або через декілька ходів (№ 0859).

Цікава ідея! Однак, утворення тематичної гри може бути будь-яким. Так, наприклад, в двоходовій задачі на кооперативний мат № 1480 гра здійснюється в двох рішеннях на тлі теми "пішов – прийшов" на протязі всього ланцюжка ходів!

№ 1480 "ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ – 2", 2005

a) діаграма	1. f7 - f6	Tgf7 (Tcf7?)	2. f6 - f5+	Tf6 #
b) ♔d6 → h5	1. f7 - f5	Tcf7 (Tgf7?)	2. f5 - f4	Tf5 #



6 + 12 = 18 a, b H # 2

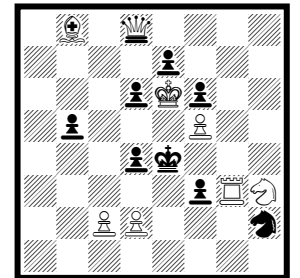
ЧЕРГУВАННЯ КЛІТИН

До тем наслідування за місцем гри відносять і чергування клітин, на які, по черзі, ходять білі і чорні фігури. Тема була популярною наприкінці 60-х - початку 80-х років минулого століття. Є два види такого чергування: *спіральне* і *циклічне*. Кожне з них може бути утвореним або в одних і тих самих (в багатоходових задачах), або в різних варіантах (чи в розгалуженнях варіантів) гри одної або різних фаз задачі, в тому числі, і з використанням перших ходів цих фаз і / або їх спростувань.

Обидва види чергування використовують однакові засади. Різниця полягає лише в тому, що *при циклічному чергуванні* останнє тематичне поле ходу фігури одного кольору є одночасно першим тематичним полем фігури іншого кольору. Створюється замкнутий ланцюг. Задача № 1481 є простим прикладом реалізації такого чергування в 4-х варіантах рішення за циклом: d3 - b4 ⇔ b4 - d5 ⇔ d5 - f2 ⇔ f2 - d3.

№ 1481 "REVISTA de ŞAH" - 1971, 3 - 4 похвала

1. Db6?	b4!	Цугцванг	1 ... d3	2. De3 #	(див. рішення)
1. Da5!		Цугцванг	1 ... d3	2. Db4 #	
			1 ... b4	2. Dd5 #	
			1 ... d5	2. Sf2 #	
			1 ... f2	2. d3 #	
1 ... S ~	2. Tg4 #				



8 + 8 = 16 # 2 v

Подібні чергування клітин є невід'ємною частиною Львівської теми і теми Богданова –Токара ("ШЛ" № 16, стор. 2 ... 10).

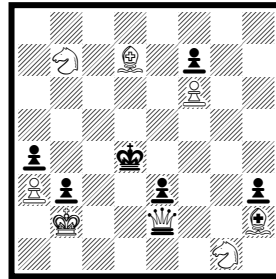
Дуже цікавим може бути чергування клітин з використанням різних фаз задачі. Так, наприклад, в двоходовій задачі № 1482 в початковій грі і в удаваному сліді є два ланцюги чергування: e4 - c4 ⇔ c4 - e4 і d5 - d3 ⇔ d3 - d5. А в удаваному сліді і в рішенні – один, але з чотирьох клітин: c4 - e4 - d3 - d5 ⇔ e4 - d3 - d5 - c4!

Подібна гра є в триходових № 1483 і № 1484. В № 1483 є два найпростіших ланцюги з чергуванням клітин (d3 - f5 ⇔ f5 - d3 і d4 - f4 ⇔ f4 - d4), а в роботі № 1484 в чергуванні приймають участь чотири клітини (d5 - f5 - d3 - f3 ⇔ f5 - d3 - f3 - d5). І всюди, завдяки додатковим жертвам білих фігур!

№ 1482 "КОМСОМОЛЕЦЬ ЗАПОРІЖЖЯ" - 1972

(за "КІНЕСКОП" - 1968)

- Початкова гра: 1 ... Ke4 2. Dc4 #
1 ... Kd5 2. Dd3 #
1. Df3? e2! 1 ... Kc4 2. De4 #
1 ... Kd3 2. Dd5 #
1. Lb5! 1 ... Ke4 2. Dd3 #
1 ... Kd5 2. Dc4 #

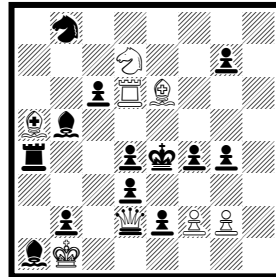


8 + 6 = 14 # 2 ~v

№ 1483 Конкурс шахматного клубу "ПОЛЁТ" - 1984 ... 1985,
4^й почесний відгук

Іван Сорока & Євгеній Богданов

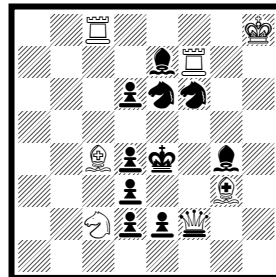
- Початкова гра: 1 ... Tc4 2. Dd3+ (A) Kx d3 3. Lf5 (B) #
1 ... Lc4 2. Td4+ (C) Kx d4 3. Df4 (D) #
1. Ld8! Загроза 2. Lg5 3. Dx f4 #
e1=D / T+ 3. Dx e1 #
- 1 ... Tc4 2. Lf5+ (B) Kx f5 3. Dd3 (A) #
1 ... Lc4 2. Df4+ (D) Kx f4 3. Td4 (C) #



8 + 13 = 21 # 3 *

№ 1484 "PROBLEEMBLAD" - 1986, 2^й почесний відгук

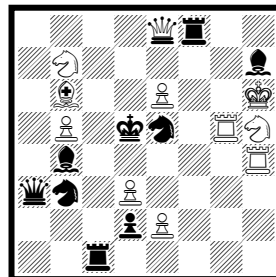
- Початкова гра: 1 ... Lh5 2. Ld5+ (A) Kx d5 (Sx d5) 3. Df5 (B) #
1 ... Lh3 2. Ld3+ (C) Kx d3 3. Df3 (D) #
- 2 ... Kd5 3. Sb4 #
1. Tg8! Загроза 2. Tx g4+ Sf4! 3. Dx f4 #
1 ... Lh5 2. Df5 (B)+!! Kx f5 3. Ld3 (C) # (3 ... Se4?)
1 ... Lh3 2. Df3 (D)+!! Kx f3 3. Ld5 (A) # (3 ... Sx d5?)
- 1 ... Sx g8 (Sh5, Sd5) 2. Dg2 (E)+ Lf3 3. Dx f3 #
1 ... Lf3 2. Dx f3+ Kx f3 3. Ld5 #



7 + 10 = 17 # 3 *

№ 1485 "ПАТРІОТ БАТЬКІВЩИНИ" - 1982, 3^й почесний відгук

1. Lc5? Da6! Загроза 2. Dd7 (A) / Dc6 (B) #
1 ... Tf5 2. e4 (C) #
1 ... Tf6+ 2. Sx f6 # 1 ... Lf5 2. Sf4 (D) #
1. Tf5! Загроза 2. e4 (C) / Sf4 (D) #
1 ... Lc5 2. Dc6 (B) #
1 ... Tc5 2. Dd7 (A) #
- 1 ... Tf6+ 2. Sx f6 #
1 ... Sc5 2. Dc6 #
1 ... Tc4 2. dc4 #



11 + 9 = 20 # 2 v

Чергування можуть утворювати будь-які ходи білих і чорних фігур. Так, наприклад, подібне чергування є невідомою частиною теми Богданова – Залокоцького.

Ще один з можливих шляхів утворення чергування клітин, на які ходять білі і чорні фігури, демонструє робота № 1485. На цей раз здійснюється чергування перших ходів білих і перших ходів чорних в варіантах гри удаваного сліду і рішення з реалізацією Одеської теми (c5 – f5 ⇔ f5 – c5).

ЗАХИСТИ НА ПОЛІ ХОДУ В ЗАГРОЗІ

Ця тема теж відноситься до тем наслідування за місцем гри. Її сенс в ортодоксальній задачі полягає в тому, що захисти чорних здійснюються на полі(ях), на яке(ї) в одному чи в декількох варіантах реалізації загрози грала будь-яка біла фігура. Тема може бути реалізованою в задачах різних видів і жанрів, які в своїй грі використовують загрозу.

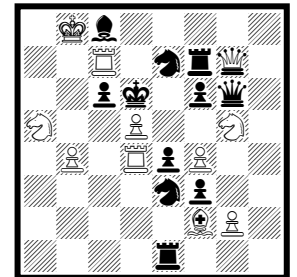
Задачі № 1486 ... № 1489 і № 1491 є одними з найпростіших прикладів можливого використання цієї теми.

В рішенні двоходовки № 1486 є 5 варіантів з захистами чорних на полі мату в загрозі "f5". Подібна гра здійснюється і в триходовках № 1487 і № 1488, щоправда, лише в двох варіантах.

В черговій роботі № 1489 перші ходи чорних в чотирьох варіантах гри є на полі другого ходу білих в загрозі. А, ось, в чотирнадцятиходовій задачі № 1491 в перших двох варіантах перші ходи чорних є на полі третього ходу білих в загрозі, а ще в двох - на різних полях матів в розгалуженні цього ж варіанту реалізації загрози. Щоправда, подальша гра в цих варіантах повністю співпадає з грою в перших двох.

№ 1486 "ЛЬВОВСКАЯ ПРАВДА" - 1973

1. Lg3! Загроза 2. f5 #
- 1 ... S3f5 2. Sc4 #
1 ... S7f5 2. Sx e4 #
1 ... Df5 2. Sx f7 #
1 ... Lf5 2. Sb7 #
1 ... f5 2. De5 #
- 1 ... Dx g5 2. fg5 #
1 ... Sc4 2. Sx c4 #
1 ... Sg4 2. Sc4 #
1 ... Sx g2 2. Sc4 #
1 ... Sf1 2. Sc4 #

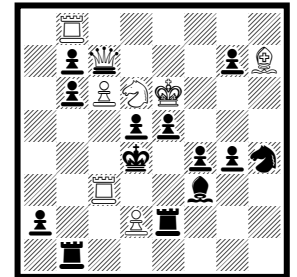


11 + 11 = 22 # 2

№ 1487 "СРЕДБА НА СОЛИДАРНОСТА" - 1986 ... 1989, 1^й приз

Іван Сорока & Євгеній Богданов

1. Td8! Загроза 2. Tc4+ !! dc4 3. Se4 #
- 1 ... Te4 2. Sf5+ !! Sx f5 3. Tx d5 # (3 ... Lx d5?)
1 ... Le4 2. Sb5+ !! Tx b5 3. Dx e5 # (3 ... Tx e5?)
- 1 ... g6 2. Se4 !! Загроза 3. Dx e5 # (3 ... Tx e5?)
2 ... Kx e4 3. Dx e5 #
2 ... Tx e4 3. Tx d5 # (3 ... Lxd5?)
- 1 ... Tb4 2. Td3+ Kc5 3. cb7 #
1 ... Tx d2 2. Sb5+ Tx b5 3. Dx e5 #
1 ... Sg6 2. Sf5+ Ke4 3. d3 #
1 ... Sf5 2. Sx f5+ Ke4 3. Dx e5 / d3 #

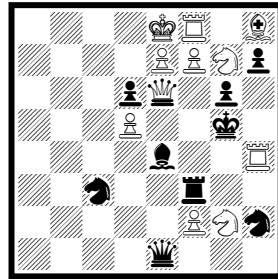


8 + 13 = 21 # 3

№ 1488 "64 – ШАХМАТНОЕ ОБОЗРЕНИЕ" - 1988, 1^й приз

I. I. Сорока, М. Н. Марандюк & Е. М. Богданов

1. Tg8!	Загроза	2. Th5+ !!	gh5	3. Sf5 #
1 ... Lf5		2. Df6+ !!	Kx f6	3. Se6 #
1 ... Tf6		2. Dg6+ !!	Kx g6 (hg6)	3. Se6 #
		2. Df5+ !!	gf5 (Tx f5)	3. Se6 #
		2 ...	Lx f5	3. f4 #
1 ... Tx f7	2. Dx f7	загроза	3. f4, Df4, Se6 #	} тема Флека
2 ...	Lf5	3. f4 #		
2 ...	Lx g2	3. Df4 #		
2 ...	Dx f2	3. Se6 #		



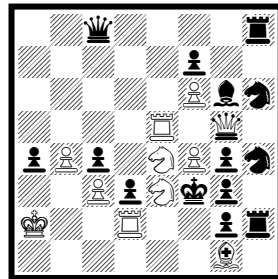
11 + 9 = 20 # 3

№ 1489 "КИНЕСКОП" - 1968 (v)

В початкова гра: 1 ... S6f5 2. Dx g4 #

1. Sd5! Загроза 2. f5 загроза 3. Df4 / De3 #

1 ... Df5	2. Dx f5	загроза	3. Sg5 #
1 ... Lf5	2. Dg6	загроза	3. Sg5 #
	2 ...	Lx e4	3. Sg5 # (2 ... Df5?, 2 ... T/Dg8?)
1 ... S6f5	2. Dh6	загроза	3. Sg5 # (2 ... Df5?, 2 ... T8h5?)
1 ... S4f5	2. Dh4	загроза	3. Sg5 # (2 ... Df5?, 2 ... T2h5?)



11 + 14 = 25 # 3

ЗАХИСТИ НА ПОЛІ ХОДУ В ЗАГРОЗІ ... по - ЛЬВІВСЬКИ

Тема має декілька форм. Перша форма є двоходовою. Її зміст полягає в тому, що:

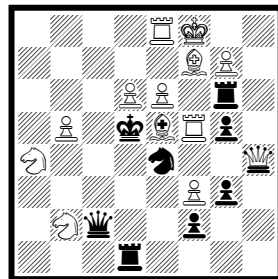
- в загрозі будь-якої з фаз задачі є, щонайменше, два мати;
- в різних варіантах гри ходи чорних захищають одразу від всіх матів загрози і здійснюються на одному з полів мату в загрозі, але кожен раз на іншому.

Задача № 1490 є простим прикладом реалізації цієї форми теми.

№ 1490 "РАДЯНСЬКЕ СЛОВО", 1972

В початковій грі: 1 ... Tx e6 2. Lx e6 #

1. Td8!	Загроза	2. Lf6, Lc3 #	1 ... Sf6	2. e7 #
			1 ... Sc3	2. Dc4 #
1 ... Sc5			2. Sb6 #	
1 ... Sx d6			2. Tx d6 #	
1 ... Sd2			2. Dd4 #	
1 ... Dx b2			2. Dx e4 #	



13 + 8 = 21 # 2

Друга форма може використовуватись лише в три і багатходових задачах. В загрозі достатньо одного варіанту її реалізації. Перші ходи чорних в варіантах гри

здійснюються на полях, куди в загрозі на різних рівнях ходили білі фігури. Тобто, перший хід чорних в одному варіанті здійснюється, наприклад, на поле другого ходу білих в загрозі; перший хід чорних другого варіанту – на поле третього ходу білих в загрозі і т. д.

Задача № 1491 є простим прикладом утворення цієї форми теми. Якщо розглядати в рішенні лише варіанти 1 ... Td3, Te3 або 1 ... Ld3, Le4, то неважко помітити, що перший хід чорних в одному варіанті гри здійснюється на поле третього ходу білих "d3" в варіанті реалізації загрози, а перший хід чорних в другому варіанті гри – на поле відповідного мату ("e3" або "e4") в цьому ж варіанті реалізації загрози. Звичайно, тема, яку ми розглядаємо, в роботі № 1491 є лише прийнятним додатком до комплексу інших тем, не більше.

№ 1491 "THEMES - 64" - 1986

М. Н. Марандюк і Е. М. Богданов

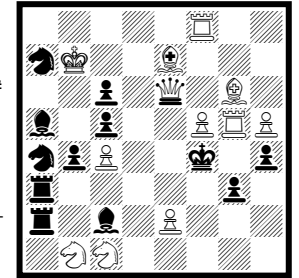
1. Lf6?	Le4!	1 ... Lc7	2. Te8 !!	Загроза	3. Sd3+	Lx d3	4. De3 #
					3 ...	Tx d3	4. De4 #
			2 ...	Tf3	3. e3+	Tx e3	4. Dx e3 #
1. Te8!	Загроза	2. Lf6!	Lc7	3. Sd3+	Lx d3	4. De3 #	
				3 ...	Tx d3	4. De4 #	

1 ... Ld3	2. De3+ !!	Kx e3	3. Lx c5+ Kf4	4. Le3 # (2, 4 ... Te3?)
1 ... Td3	2. De4+ !!	Kx e4	3. Ld6+ Kd4	4. Tg4 # (2, 4 ... Le4?)

1 ... Le4	2. De4+	Kx e4	3. Ld6+	Kd4	4. Tg4 #
1 ... Te3	2. De3+	Kx e3	3. Lx c5+	Kf4	4. Le3 #

1 ... Sc3	2. De3+	Kx e3	3. Lx c5+	Kf4	4. Le3 #
1 ... Lx b1	2. Lf6!	Tx e2	3. Dx e2	загроза	4. Dg4 / Tg4 #
			3 ...	Tf3	4. De5 #
			3 ...	Lx f5	4. Tx f5 #

1 ... Ld1	2. De4+ або	2. f6!	Загроза	3. De5 / Tg4 #
-----------	-------------	--------	---------	----------------



12 + 12 = 24 # 4 v

24. 3. ТЕМИ НАСЛІДУВАННЯ ЗА МАЛЮНКОМ РУХУ

До тем наслідування за малюнком руху відносять всі теми, які побудовані на повторенні фігурами одного кольору малюнку ходів фігур іншого кольору. Малюнок гри, черговість ходів і їх рівні можуть бути будь-якими.

До цієї групи відносять і деякі з форм вже відомих тем, наприклад, пряму форму теми Богданова – Залокоцького.

Одною з найпоширеніших в минулому сторіччі була так звана "мавпяча тема".

"МАВПЯЧА ТЕМА"

Назва теми відображає її зміст: *фігури одного кольору повторюють рухи фігур іншого кольору*. Хто, чиї і на яких рівнях ходів - є несуттєвим.

Роботи № 1492 і № 1493 є одними з найпростіших прикладів реалізації цієї теми в двоходовій (№ 1492) і в триходовій (№ 1493) задачах в формі "перший хід – спростування": при спростуванні спроб чорний слон повторює малюнок гри білого слона, який робить перший хід в цих спробах.

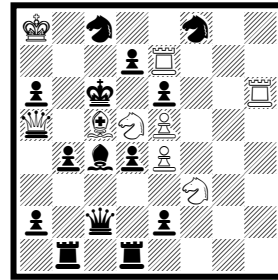
В ортодоксальних задачах цю ідею можна зустріти і в варіантах гри. Так, наприклад, у вже відомій роботі № 0185 ("ШЛ" № 4) "мавпування" гри здійснюється вже білими в трьох варіантах рішення: на другому ході білі повторюють малюнок гри перших ходів чорних.

№ 1492 "КІНЕСКОП" - 1967

1. Ld6?	Lx d5!
1. Lb6?	Lb5!
1. Lx d4?	Ld3!
1. Lx b4?	Lb3!

(2. ed5?)
(2. Dc7?)

1. La7! Зарпоза 2. Dc5 # 1 ... Lx d5 2. ed5 #
1 ... Lb5 2. Dc7 #
1 ... Ld3 2. Sx d4 #
1 ... Lb3 2. Sx b4 #
1 ... d6 2. Tc7 #
1 ... Sx a7 2. Db6 #
1 ... Sb6 2. Dx b6 #



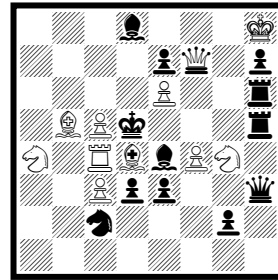
9 + 14 = 23 # 2 v ...

№ 1493 "Юб. к - с В. ГЕБЕЛЬТА", 1983 ... 1984, 3^я поч. відгук

1. Le5?	Lf5!
1. Lf6?	Lg6!
1. Lx e3?	Lf3!

(2. Se5?)
(2. Sf6?)
(2. Se3?)

1. Lg7! Зарпоза 2. Td4+ Sx d4 3. c4 # 1 ... Dx e3 2. Sx e3+ Sx e3 3. Td4 #
1 ... Lf5 2. Se5 !! (2 ... Tx e5?) 2 ... Sb4 (Sd4) 3. Td4 #
1 ... Lg6 2. Sf6+ !! (2 ... Tx f6?) 2 ... ef6 3. Dd7 #
1 ... Lf3 2. Sx e3+!! (2 ... Dx e3?) 2 ... Sx e3 3. Td4 #



11 + 12 = 23 # 3 vv

В двоходовій задачі на кооперативний мат № 1494 білий король спочатку копіює рухи чорного короля, а потім ферзь чорних - рухи і свого, і білого королів.

№ 1494 "SCHACH - ECHO" - 1988

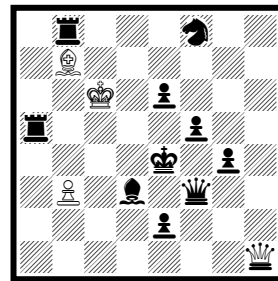
В. С. Владимиров & Е. М. Богданов

a) діаграма

1. Kf4+	Kd6	2. Dg3	Dh6 #
1. Ke5+	Kc7	2. Df4	Dh8 #

b) ♔a5 → d7

1. Ke3+	Kc5	2. Df2	Dc1 #
1. Kd4+	Kb6	2. De3	Da1 #



4 + 10 = 14 a, b H # 2

Коли мова йде про "малюнок гри" це означає, що рух фігур повинен здійснюватись в одному і тому ж напрямку і на однакову (за кількістю клітин) довжину однаковими або подібними (за типом ходу) фігурами.

В ортодоксальних задачах "мавпування" гри може здійснюватись і в різних варіантах будь-яких фаз задачі. Аналогічна дія можлива і в задачах інших видів чи жанрів. Тобто, фігура може повторювати малюнок гри фігури іншого кольору з ... іншого варіанту гри чи рішення. При цьому, "мавпування" ходів може мати всі ознаки спірального або циклічного чергування.

"МАВПЯЧА ТЕМА" З ЧЕРГУВАННЯМ

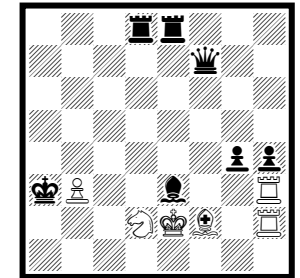
"Мавпяча тема" з спіральним чергуванням у вигляді самостійної теми майже не використовується. Найчастіше вона є додатком до інших тем і може бути реалізованою, щонайменше, в трьох варіантах, розгалуженнях гри або в окремих рішеннях.

Найбільш цікавою є "мавпяча тема" з циклічним чергуванням, яке відрізняється від спірального лише тим, що ходи фігур утворюють замкнутий у цикл ланцюг з рухів білих і чорних фігур.

Циклічне чергування може бути реалізованим навіть в двох варіантах (розгалуженнях) гри або в окремих рішеннях, наприклад, так, як це здійснюється в задачах № 1495 і № 1496 (стрілками в рішеннях показані напрямки руху фігур).

№ 1495 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1982

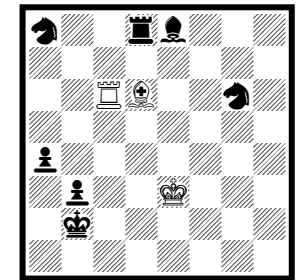
a) діаграма 1. Lx d2+ ♚Kf1 (1 ... Kd1?) 2. Lf4 Lc5 #
b) ♚g4 → b4 1. Lx f2+ ♚Kd1 (1 ... Kf1?) 2. Ld4 Sb1 #



6 + 7 = 13 a, b H # 2

№ 1496 "РЯЗАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ" - 1982, 2^я поч. відгук

1. Td7 ↓ Lc5 ↗ 2. Kc3 La3 # (2 ... Lc6?)
1. Ld7 ↗ Tc5 ↓ 2. Ka3 Tc2 # (2 ... Td6?)



3 + 7 = 10 2.1.1.1. H # 2

№ 1497 "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" - 2007

a) діаграма

1. Lb3 ↗ Le5 ↗
1. Ld5 ↗ Le3 ↘
1. Ld3 ↘ Lc3 ↘

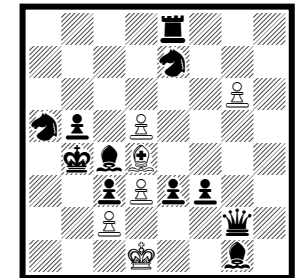
b) ♚b4 → f8

2. La4 ↗ Ld6 #
2. Lg8 ↗ Lh6 #
2. Lf1 ↗ Le1 #

c) ♚b4 → f2

Cyclic form of "Monkey - theme"

Classic form of "Monkey - theme"



6 + 11 = 17 a ... c H # 2

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

В трьох рішеннях задач № 1497 і № 1547 циклічне чергування забезпечується грою чорних і білих фігур на рівні їх першого ходу. Цікаво, що на рівні других ходів в № 1497 гра цих фігур відповідає вимогам класичної форми "мавпячої теми".

3^й ТЕМАТИЧНИЙ КОНКУРС

Редакція журналу "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" оголошує тематичний конкурс складання задач на **кооперативний мат за 2 ходи** (Н#2) з реалізацією в трьох або більше рішеннях «мавпячої теми» з циклічним чергуванням. Дозволені близнюки будь-якого типу без казкових фігур і умов.

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

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

або на **e-mail**: embogdanov@mail.ru і embogdanov@km.ru

Встановлені призи, почесні і похвальні відгуки.

* * *

"Chess Leopoldis" announces **3rd thematic tournament** of composing **N#2** problems with realization **cyclic form of "Monkey - theme"** in three or more solutions. Any twins are permitted, but without the fairy figures and terms.

The problems should be sent till May 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 & embogdanov@km.ru

Are established: prizes, honourable mentions and commendations.
All correct problems will be published in the magazine.

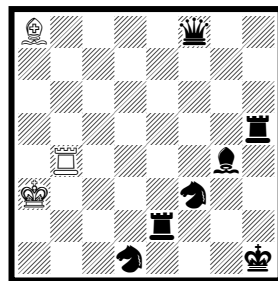
24. 4. ТЕМИ НАСЛІДУВАННЯ ЗА ТИПОМ ДІЙ

До цієї групи відносять всі теми, які побудовані на повторенні фігурами одного кольору дій (тактичних моментів) фігур іншого кольору.

Задачі № 1498 і № 1499 є простими прикладами однієї з таких тем, назва якої співпадає з назвою цього розділу. В задачі № 1498 на першому ході чорні фігури **розв'язують** білу фігуру, яка наслідує чорним, **розв'язуючи** вже чорну фігуру.

№ 1498 "THEMA DANICUM" - 1984

1. Tc5 Tb7 2. Sg1 Th7 #
1. Te7 Te4 2. Sh2 Te1 #



3 + 7 = 10 2.1. 1.1. H # 2

В роботі № 1499 є інша форма цієї теми: білі своїми першими ходами створюють взаємне перекриття своїх фігур (тури і слона) на полі "d4" по - Грімшоу. В

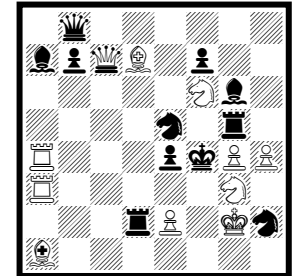
рішенні на цьому ж полі подібне перекриття здійснюють аналогічні чорні фігури. Цікаво, що перший хід білих в рішенні здійснюється на поле, на яке в тематичних спробах ходили чорні фігури, спростовуючи ці спроби.

№ 1499 "КІНЕСКОП" - 1967 (v)

1. Ld4? Tf5! 3арроза 2. Sd5 #
1. Td4? Lf5! 3арроза 2. Sd5 #
1. Lf5! 3арроза 2. L / Tx e5 #
1 ... Lx f5 2. Lx e5 #
1 ... Tx f5 2. Tx e4 #

1 ... Td4 2. e3 #
1 ... Ld4 2. Sd5 #

1 ... Tx e2+ 2. Sx e2 #



Ця версія виправлення була надрукованою в "Львовская правда" - 1972 11 + 11 = 22 # 2 vv

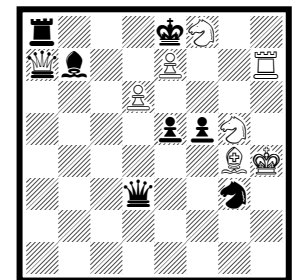
ТЕМА ГОРИСЛАВСЬКОГО

Тема була запропонована М. І. Гориславським (Ростов на Дону, Росія) наприкінці шестидесятих років минулого сторіччя. Двоходова ідея, зміст якої полягає в тому, що **в тематичних варіантах всі ходи чорних здійснюються на якусь одне поле, а всі ходи білих - теж на одне, але інше, поле.** Саме із-за цього, тема Гориславського теж відноситься до тем наслідування за типом дій.

Задача № 1500 є простим прикладом реалізації цієї теми в поєднанні з чергуванням типу білих і чорних фігур ("ШЛ" № 23, стор. 8).

№ 1500 Тем. к - с "МОЛОТ" - 1970 ... 1971, 2^о місце

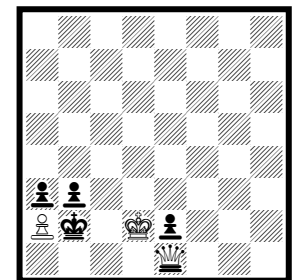
1. Se4! 3арроза 2. Sf6 #
1 ... ♖x e4 2. ♜d7 #
1 ... ♝x e4 2. ♞d7 #
1 ... ♞x e4 2. ♚d7 #
1 ... Dx d6 2. Sx d6 #
1 ... Sx e4 2. Lh5 #
1 ... Sh5 2. Lx h5 #



8 + 7 = 15 # 2

№ 1501 "КІНЕСКОП" - 1967

1. Kd3! Цугцванг
1 ... Ka2 2. Kc3 b2 3. Kc2 b1 = 4. Db1 #
1 ... b a2 2. Dc3+ Kb1 3. D c2+ Ka1 4. Dc1 #



3 + 4 = 7 # 4

Хоча тему відносять до категорії **учбових**, вона з успіхом може використовуватися в ортодоксальних три і багатоходових задачах, а також в роботах інших видів чи жанрів, в тому числі, і з казковими фігурами або умовами. Доказом цього може слугувати простенька чотириходова мініатюра **№ 1501**: на гру чорних на поле "a2" білі відповідають грою на поле "c3" на другому ході і на поле "c2" – на третьому.

ТЕМА СУШКОВА

На початку 70-х років минулого століття багато говорилось і писалось про так звані теми капризу. Незвична назва змушувала шахових композиторів звернути на неї увагу. Назву цілому комплексу тем "гучно" наділи, а що це таке, по суті, так і не змогли вирішити. Це стосувалось і теми, яку запропонував російський майстер з Санкт – Петербурга (тоді ще – Ленінграда) Ю. Сушков. В своїй книзі «Шахматные задачи» (Санкт - Петербург, 2002 год, стр. 125) він дає наступне тлумачення (дослівно):

« ... Её суть состоит в следующем. Есть попытки, которые могут опровергаться, например, развязыванием чёрной фигуры, связыванием белой, перекрытием, разблокированием (освобождением) поля и т.п. Вступительным ходом белые соответственно сами развязывают, связывают, перекрывают и т.д. Возможно продолжение «каприза» - чёрные в ответ снова связывают, развязывают, перекрывают, блокируют и т. д. (полная форма темы). Понятно, что в теме каприза фазы – попытки и фаза – решение не могут быть равноправными ... ».

Чи є в цій пропозиції каприз, як такий? Звичайно, ні. Адже будь-який каприз передбачає дію одної сторони і протидію їй другої. І в шахових задачах теж. Саме протидії в темі, яку ми розглядаємо, немає. Ось чому більшість проблемістів її називають просто темою Сушкова, хоча сам автор визнає, що подібна ідея вже використовувалась в задачах багатьох проблемістів задвог до його пропозиції.

Про що не згадує автор цієї теми? По-перше, про обов'язкову присутність загрози в тематичній спробі, яка спростовується відповідним ходом чорних, адже в задачах на цугцванг спростування може бути звичайним темпоходом. Відповідним може бути і хід білих! А таку гру можна зустріти навіть в роботах майстрів початку минулого сторіччя. По-друге, про те, що чорні, за наявності загрози з одним варіантом реалізації (для ортодоксальної двоходовки - матом), виконують **тільки одну захисну дію**, наприклад, «А». Білі своїм першим ходом роблять дію, схожу на «А» (можливо, навіть іншою фігурою і на іншому полі) і, **додатково, ряд інших дій**, які не тільки компенсують ослаблення, створене дією «А», але і значно підсилюють позицію білих, інакше така фаза гри (і особливо, рішення) була б просто неможливою. Іншими словами, самі дії чорних і білих є нерівнозначними!

Отже, білі **повторюють дію чорних** у формі "спростування одної фази – перший хід іншої фази цієї ж задачі", що дозволяє і цю тему віднести до групи тем наслідування за типом дії, а не капризу!

Задачі **№ 1502** і **№ 1503** є простими прикладами реалізації теми Сушкова. В роботі **№ 1502** тематична гра утворюється двічі: перший раз в удаваних слідах **1. Sb3?** і **1. Sx c4?**, а другий - в удаваному сліді **1. Sf3?** і в рішенні **1. Sx e4!** (двічі удавані сліди спростовуються тим, що чорні надають вільне поле своєму королю і двічі білі надають ці ж самі поля для ходу короля чорних). В роботі **№ 1503** гра за темою Сушкова здійснюється в удаваних слідах. Удаваний слід **1. Dd5?** спростовується розв'язуванням чорного коня "f5". В удаваному сліді **1. e4?** білі самі розв'язують цього ж коня, який активно грає в варіантах.

Подібна реалізація теми Сушкова з розв'язуванням чорної фігури є і у вже відомій задачі **№ 0035**, в якій тематичну гру утворюють спростування спроби і перший хід рішення.

№ 1502 "ЛЬВІВСЬКИЙ ЗАЛІЗНИЧНИК" - 1968

Початкова гра: **1 ... c3 (a)** **2. Db3 (A) #**
1 ... e3 (b) **2. Df3 (B) #**
1 ... f4 (c) **2. Dh5 (C) #**

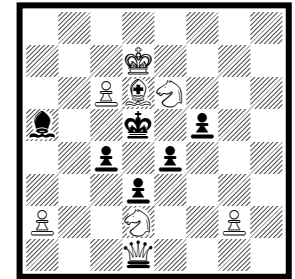
1. Dh5? Lc3! **1. Da4?** Lb4!
1. Sb3? **c3 (a)!** (2. Db3?) Загроза **2. Sef4 #** **1 ... cb3** **2. Db3 (A) #**
1 ... e3 (b) **2. Df3 (B) #**
1 ... Ld2 **2. Sc7 #**

1. Sf3? **e3 (b)!** (2. Df3?) Загроза **2. Sef4 #** **1 ... c3 (a)** **2. Db3 (A) #**
1 ... ef3 **2. Df3 (B) #**
1 ... Ld2 **2. Sc7 #**

"Білі комбінації"

1. Sx c4? **f4 (c)!** (2. Dh5?) Загроза **2. Se3 #** **1 ... Kx c4** **2. Db3 (A) #**
1 ... e3 (b) **2. Dd3 (D) #**
1 ... Ld2 **2. Sb6 #**

1. Sx e4! Загроза **2. Sf6 #** **1 ... Kx e4** **2. Df3 (B) #**
1 ... c3 (a) **2. Dd3 (D) #**
1 ... Ld8 (Lc3) **2. Sc3 #** **1 ... fe4** **2. Dh5 (C) #**



8 + 6 = 14 # 2 *v ...

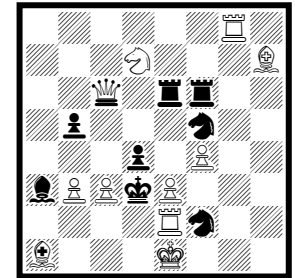
№ 1503 "КОЗАЦЬКА ШАХІВНИЦЯ" - 2005, 2^й приз

1. Dd5 (A)? Tg6! Загроза **2. Dd4 #** **1 ... Td6** **2. Se5 #**
1 ... Se4 **2. Db5 #** **1 ... Te4** **2. Db5 #**
1 ... Lc5 **2. Sc5 #**

1. e4? Lb2! Загроза **2. Db5 # (B)** **1 ... Sd6** **2. Tg3 # (C)**
1 ... Se3 **2. Td2 # (D)**
1 ... Tc6 **2. Se5 # (E)**
1 ... dc3 **2. Dc3 #**

1 ... Te5 **2. Se5 #**

1. Tg3 (C)! Загроза **2. Td2 # (D)**
1 ... Te3 **2. Se5 # (E)**
1 ... Se4 **2. Db5 # (B)**
1 ... dc3 **2. Dd5 # (A)**
1 ... Tc6 **2. ed4 #**
1 ... Lc1 **2. Sc5 #**



11 + 8 = 19 # 2 v ...

Тема Сушкова має сенс лише тоді, якщо і чорні, і білі здійснюють однакову дію по відношенню або до якоїсь (одної і тої ж самої) білої чи чорної фігури, і / або до якогось конкретного поля на шахівниці.

Тема **відноситься до категорії учбових** і є цікавою лише або при великій кількості тематичних пар ходів чорних і білих (**№ 1502**), або при її об'єднанні з іншими більш складними темами (**№ 0035**, **№ 1503**).

(далі буде)

друкується зверху

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: **Вадим Пануєв** і **Михайл Матренін** з Росії.

Роботи **№ 1504 ... № 1559** прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, а **№ 1560 ... № 1566** - в першому тематичному конкурсі складання задач на кооперативний мат за 2 і 3 ходи з реалізацією теми Богданова – Залокотського. Радимо звернути увагу на задачу судді цього конкурсу **№ 1540**, в якій здійснюється циклічна пряма форма цієї теми.

№ 1504 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

Початкова гра: 1 ... Lb5 2. Sb7 #

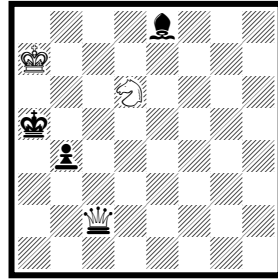
1. De2? b3!

1. Dc4! Загроза 2. Da6 #

1 ... Ka4 2. Da2 #

1 ... Lb5 2. Dx b5 #

1 ... b3 2. Sb7 #



3 + 3 = 6 # 2 *

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

№ 1505 **Вадим Панув** (Иваново, Россия)

1. Df8+? Ке6!

1. Dd5? Ке7! загроза 2. g8=S #

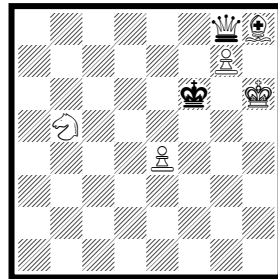
1. Dd8+? Ке5!

1. Dh7! Загроза → 1 ... Ке6 2. g8=D / L #

1 ... Ке7 2. g8=D #

1 ... Kf7 2. g8=D #

1 ... Ке5 2. Df5 #



6 + 1 = 7 # 2 v ...

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

№ 1506 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

1. Dg8? Th6! 1 ... Tg5 2. Dx g5 #

1 ... Th7 2. Dx h7 #

1 ... Th8 2. Dx h8 #

1 ... g3 2. Dc4 #

1. Dg6? Th8! 1 ... Tg5 2. Dx g5, Lx g5 #

1 ... Th6 2. Tx h6 #

1 ... Th7 2. Dx h7 #

1 ... g3 2. De4 #

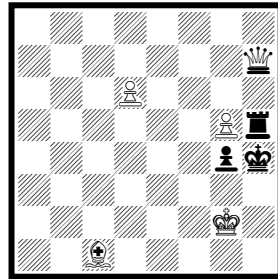
1. Dg7! Цугцванг 1 ... Tg5 2. Dx g5 #

1 ... Th6 2. Tx h6 #

1 ... Th7 2. Dx h7 #

1 ... Th8 2. Dx h8 #

1 ... g3 2. Dd4 #



5 + 3 = 8 # 2 vv

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

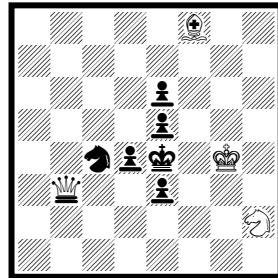
№ 1507 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

1. Sf1! Цугцванг 1 ... Kd5 2. Db7 #

1 ... e2 2. Df3 #

1 ... d3 2. Dx c4 #

1 ... S ~ 2. Sg3 #



4 + 6 = 10 # 2

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

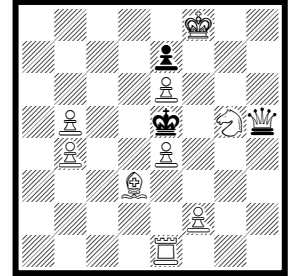
№ 1508 **Олександр Жук** (Хрестинівка, Черкаська область)

1. Te3! Цугцванг 1 ... Kd4 2. Dh8 #

1 ... Kf4 2. Sh3 #

1 ... Kd6 2. Dh2 #

1 ... Kf6 2. e5 #



10 + 2 = 12 # 2

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

№ 1509 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

Початкова гра: 1 ... L ~ 2. Ld4 #

1 ... Sd6 2. Ld4 #

1 ... Se4 2. d4 #

1. Dh5? Lg5! Загроза 2. Dx f5 #

1 ... Sd6 2. Ld4 #

1. g5? Le7! Загроза 2. Dx f6 #

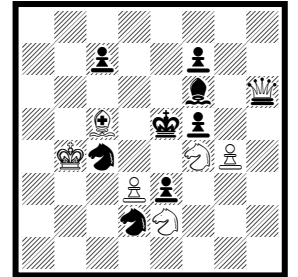
1 ... L ~ 2. Ld4 #

1 ... Se4 2. d4 #

1. Dh7! Загроза 2. Dx f5 #

1 ... fg4 2. d4 #

1 ... Sd6 2. Ld4 #



7 + 8 = 15 # 2 *vv

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

№ 1510 **Efren Petite** (Oviedo, España)

1. Dd3? Dd5! загроза 2. Dx d4 #

1 ... Tx c5 2. Sg6 #

1 ... Sc2 2. De4 #

1 ... Sb3 2. Sc4 #

1 ... Lx d3 2. Sx d3 #

1 ... Td2 2. Tf5 #

1. Dc4! Загроза 2. Dx d4 #

1 ... Tx c5 2. Te6 #

1 ... Sc2 2. Sd3 #

1 ... Sb3 2. Dd5 #

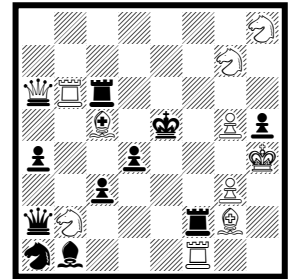
1 ... Td2 2. Sf7 #

1 ... Tf4+ 2. gf4 #

1 ... Td6 2. Lx d6 #

1 ... Dx c4 2. Sx c4 #

- у всіх фазах гри



11 + 10 = 21 # 2 v

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

№ 1511 **Efren Petite** (Oviedo, España)

1. Ta5 (A)? Sf x d4 (a)! загроза 2. Td6 #

1 ... Lx d4 2. Dc4 #

1 ... Se5 2. Tx e5 #

1. Lx g2 (B)? Sb x d4 (b)! загроза 2. Te5 #

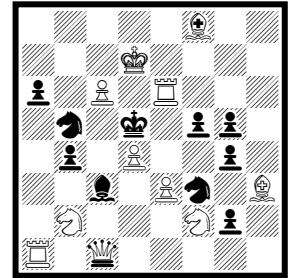
1 ... Lx d4 2. Dc4 #

1. Dd1! Загроза 2. Db3 # 1 ... Sb x d4 (b) 2. Ta5 (A) #

1 ... Sf x d4 (a) 2. Lg2 (B) #

1 ... Se5 (Sd2) 2. Tx e5 #

1 ... Sd6 (Sa3) 2. Tx d6 #

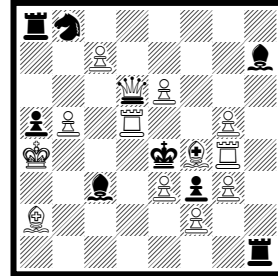


11 + 10 = 21 # 2 vv

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

№ 1512 Євгеній Богданов (Львів)

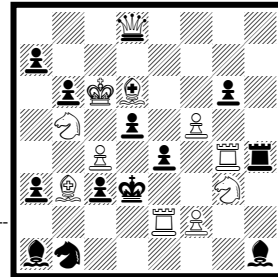
1. Tc5? Td1! Загроза 2. Dd5 # 1 ... Ld4 2. Dx d4 # (2. Dd5? Kd3!)
 1. Dc5? Lf5! 1 ... Le5 2. Tx e5 # (2. Dd5? Kf5!)
 1. g6? Ld4!
 1. Df8? Th4! Загроза 2. Le5, Ld6 # 1 ... Le5 2. Le5 #
 1 ... Lf6 2. Ld6 #
 1 ... Ld4 2. Tx d4 #
 1 ... Lf5 2. Dx f5 #
 1 ... Ld4 2. Dc2 #
 1 ... Lf5 2. Td4 #
 1 ... Le5 2. Dc2 #



13 + 8 = 21 # 2 vv

№ 1513 Вадим Панув (Иваново, Россия)

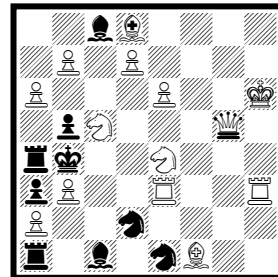
1. Kd5? e3! Загроза 2. Lc2 # 1 ... Sd2 2. Te3 #
 1. Df6? c2! Загроза 2. Dd4 #
 1. Dg5? d4! Загроза 2. De3 #
 e3 - c2 ⇔ c2 - d4 ⇔ d4 - e3 (дивись сторінку 5)
 1. Lb4! Загроза 2. Dx d5 # 1 ... e3 2. Lc2 #
 1 ... c2 2. Te3 #
 e3 - c2 ⇔ c2 - e3 + парадокс Домбровскіса 1 ... d4 2. Dd4 #
 1. Dg8? c2! загроза 2. Dx d5 # 1 ... d4 2. Lc2 #
 1 ... e3 2. Lc2 #



11 + 12 = 23 # 2 v ...

№ 1514 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

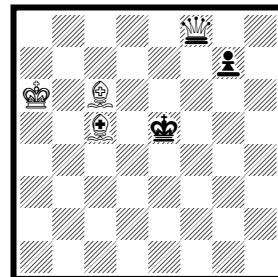
Початкова гра: 1 ... S ~ 2. Sd3 #
 1 ... Sb3 2. Tx b3 #
 1 ... Sx e4 2. Tx e4 #
 1 ... Ta6 2. Sx a6 #
 1. De5? Lb2! Загроза 2. Dc3 #
 1 ... Sx e4 2. Dd4 #
 1 ... Sb1 2. Dd4 #
 1. De7! Загроза 2. Sx a4, Sd3 #
 1 ... Sb3 2. Sx b3 #
 1 ... Sx e4 2. Sx e4 #



14 + 9 = 23 # 2 *v

№ 1515 Євгеній Богданов (Львів)

1. Ld7? Kd5! 1 ... g6 2. Df3 !! g5 3. Df5 #
 1. Df2? Ke6! Загроза 2. Ld7 !! загроза 3. Df5, Dd4 #
 2 ... Ke4 3. Df5 #
 2 ... Kd5 3. Dd4 #
 1 ... g6 2. Le7 загроза 3. Df6 #
 2 ... Ke6 3. Df6 #
 1. La3? Kd4! Zz 1 ... Ke6 2. Lb2 g6 (g5) 3. Df6 #
 1 ... g6 (g5) 2. Lb2+ Ke6 3. Df6 #
 1. Kb5? g6! Zz 1 ... Ke6 2. Ld4 ! g6 (g5) 3. Df6 #
 1 ... g5 2. Ld7 Ke4 (Kd5, g4) 3. Df5 #
 1. Le3? g5! Zz 1 ... Ke6 2. Ld4 g6 (g5) 3. Df6 #
 1 ... g6 2. De7+ Kf5 3. Ld7 #
 1. Lb4! Цугцванг 1 ... Kd4 2. Df4+ Kd3 3. De4 #
 1 ... Ke6 2. Lc3 g6 (g5) 3. Df6 #
 1 ... g6 (g5) 2. Lc3+ Ke6 3. Df6 #

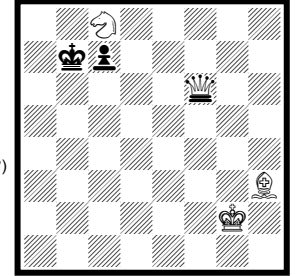


4 + 2 = 6 # 3 v ...

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

№ 1516 Євгеній Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... Ka8 2. Da6+ Kb8 3. Da7 #
 1 ... Kb8 2. Da6 c5 (c6) 3. Da7 #
 1 ... c5 2. Db6+ Ka8 3. Da7 #
 1. Da1? Kc6! Загроза 2. Ld7 ~ (Kb8) 3. Da7 #
 1 ... c5 2. Da7+ Kc6 3. Dd7 # (3 ... Kc5?)
 1. Dd4 !! Цугцванг 1 ... Ka6 2. Db4 ! c6 (c5) 3. Db6 #
 1 ... Kc6 2. Ld7+ Kb7 3. Da7 #
 1 ... c5 2. Dx c5 Ka6 3. Db6 #
 2 ... Ka8 (Kb8) 3. Da7 #

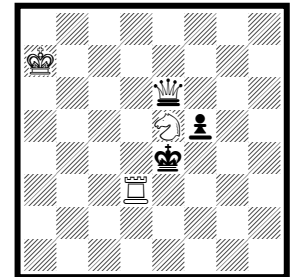


4 + 2 = 6 # 3 *v

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

№ 1517 Євгеній Богданов (Львів)

1. Sc4? Kd3! 1 ... Kf4 2. Dh6+ Ke4 3. De3 #
 2 ... Kg4 3. Se5 # - CB!
 1. Kb6 (A)? Kf4! 1 ... f4 2. Tf3 (B) Kd4 3. Sc6 #!
 1. Td1? Kf4! 1 ... Ke3 2. Dx f5 Ke2 3. Df3 #
 1 ... f4 2. Te1+ Kd4 3. Dc4 #
 1. Tf3 (B)! 1 ... Kd4 2. Sc6+ Kc5 3. Tx f5 #
 1 ... f4 2. Kb6 (A) Kd4 3. Sc6 #
 1. Dg6 ! 1 ... Kf4 2. Dg3+ Ke4 3. De3 #
 1 ... Kx e5 2. Dd6+ Ke4 3. Dd4 #

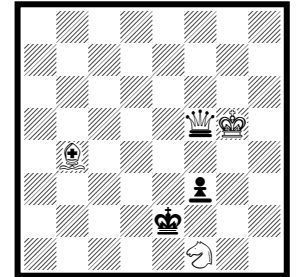


4 + 2 = 6 2 рішення # 3 vv

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

№ 1518 Євгеній Богданов (Львів)

1. Db1? Kf2! Zz 1 ... f2 2. Kf5 !! Kf3 3. De4 #
 1. Dc5? Kf1! Zz 1 ... Kd1 2. Dc4 f2 3. Se3 #
 1 ... Kd3 2. Sg3 f2 3. Dc3 #
 1 ... f2 2. Dc4+ Kd1 3. Se3 #
 2 ... Kf3 3. Dg4 #
 1. Kg4! 1 ... Kd1 2. Dd3+ Kc1 3. La3 #
 1 ... Kx f1 2. Kg3 Ke2 3. Dx f3 #
 2 ... Kg1 3. Db1 #
 2 ... f2 3. Dx f2 #
 1 ... Kf2 2. Dx f3+ Kg1 3. Lc5 #
 1 ... f2 2. Sg3+ Kd1 3. Db1 #
 2 ... Ke3 3. De4 #

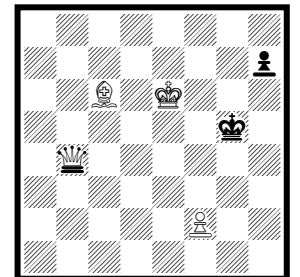


4 + 2 = 6 # 3 vv

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

№ 1519 Євгеній Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... Kh5 2. Kf6 ! Kh6 3. Dh4 #
 2 ... h6 3. Le8, Lf3 #
 1. Df8! 1 ... Kh5 2. Lf3+ (A) K ~ 3. Df6 # (B)
 2 ... Kh4 ! 3. Dh6 # (C)
 1 ... Kg4 2. Lf3+ (A) K ~ 3. Dh6 # (C)
 2 ... Kg5 ! 3. Df6 # (B)
 1 ... Kg6 2. Df6+ (B) Kh5 3. Lf3 # (A)
 1 ... Kh4 2. Df4+ Kh5 3. Le8 #
 2 ... Kh3 3. Dg3 #
 1 ... h6 2. Lf3 !! Kh4 3. Dh6 #
 2 ... Kg6 3. Dg8 #
 2 ... h5 3. Df6 #
 1 ... h5 2. Dg7+ Kf4 (Kh4) 3. Dg3 #

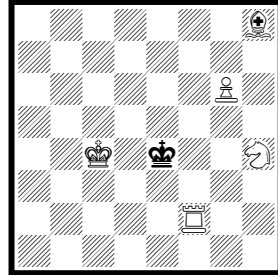


4 + 2 = 6 # 3 *

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

№ 1520 **Олександр Жук** (Хрестинівка, Черкаська область)
Михаїл Матренин (С.- Петербург, Россия)

1. Tf6? Ke3! 1 ... Ke5 2. Sg2 Ke4 3. Tf4 #
1. Tg2! Цугцванг 1 ... Ke3 2. Le5 Ke4 3. Te2 #
1 ... Kf4 2. Ld4 Ke4 3. Tg4 #

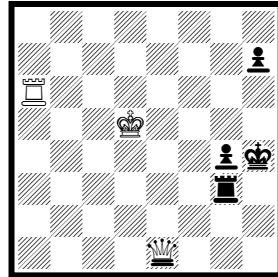


5 + 1 = 6 # 3 v

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

№ 1521 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

Початкова гра: 1 ... Kg5 2. De5+ Kh4 3. Th6 #
1 ... Kh5 2. De5+ Kh4 3. Th6 #
1 ... h5 2. Tg6! Kh3 3. Dh1 #
1. Tx b6? h6!
1. Df2! 1 ... Dg5 2. Df6+ Kh5 3. Dh6 #
1 ... Kh5 2. Df5+ Kh4 3. Th6 #
1 ... h6 2. Th6+ Kg5 3. Df6 #
1 ... h5 2. Th6+ Kg5 3. Df6 #
2 ... Kh3 3. Th5 #

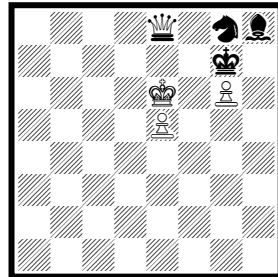


3 + 4 = 7 # 3 *

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

№ 1522 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

1. Kf5! Загроза 2. Df7+ Kh6 3. Dh7 #
1 ... Kh6 2. Dx g8 загроза 3. Dx h8, Dh7 #
2 ... L ~ 3. Dh7 #
1 ... Se7+ 2. Dx e7+ Kh6 3. Dh7 #
2 ... Kg8 3. Df7 #
1 ... Sh6+ 2. Kg5 Sf7+ 3. Dx f7 #
2 ... S ~ 3. Df7 #
1 ... Sf6 2. ef6+ Kh6 3. Dx h8 #

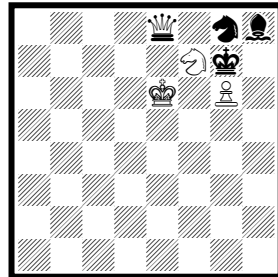


4 + 3 = 7 # 3

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

№ 1523 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

Початкова гра: 1 ... S ~ 2. Dx h8+ Kx g6 3. Dh6 #
1. Kf5! Загроза 2. Kg5 S ~ 3. Dx h8 #
1 ... Se7+ 2. Dx e7 Kg8 3. Sh6 #
1 ... Sh6+ 2. Sx h6 Kx h6 3. Dx h8 #

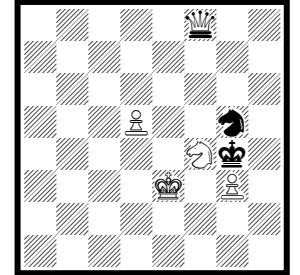


4 + 3 = 7 # 3 *

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

№ 1524 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

1. Dh8? Kf5! Zz 1 ... Kg3 2. Dh5 S ~ 3. Dh3 #
1 ... S ~ 2. Dh5+ Kg3 3. Dh3 #
1 ... Sh7! 2. Dx h7 Kg3 3. Dh3 #
2 ... Kg5 3. Dg6 #
1. Df6! Цугцванг 1 ... Kg3 2. Dx g5+ Kh2 3. Dg2 #
1 ... S ~ 2. De6+ Kg3 3. Dh3 #
2 ... Kg5 3. Dg6 #

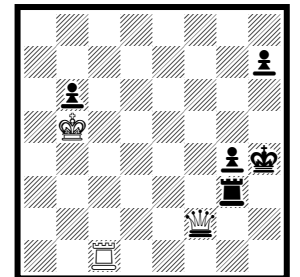


5 + 2 = 7 # 3 v

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

№ 1525 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

Початкова гра: 1 ... Kh3 2. Th1 # Kg5 3. Df6 #
1 ... h5 2 ... Kh3 3. Th1 #
1. Df6? Kh5! 1 ... Kh3 2. Th1+ Kg2 3. Df1 #
1. Tc6! 1 ... Dg5 2. Df6+ Kh5 3. Dh6 #
1 ... Kh5 2. Df5+ Kh4 3. Th6 #
1 ... h6 2. Th6+ Kg5 3. Df6 #
1 ... h5 2. Th6+ Kg5 3. Df6 #
2 ... Kh3 3. Th5 #

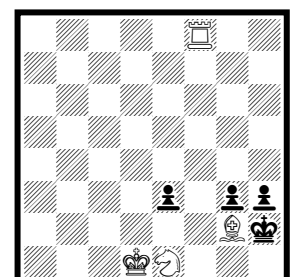


3 + 5 = 8 # 3 *v

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

№ 1526 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)
Виктор Колпаков (Россия)

1. Tf4? e2! Zz 1 ... Kg1 2. Tf1+ Kh2 3. Th1 #
1 ... hg2 2. Sf3+ K ~ 3. Th4 #
1. Ke2! Цугцванг 1 ... Kg1 2. Tf1+ Kh2 3. Th1 #
1 ... hg2 2. Th8+ Kg1 3. Sf3 #

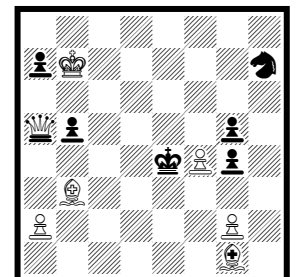


4 + 4 = 8 # 3 v

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

№ 1527 **Самвел Погосян** (Ереван, Армения)

1. Da6! загроза 2. Lc2+ Kx f4 3. Dd6 #
2 ... Kd5 3. Dc6 #
2. Dd6! загроза 3. Lc2 #
1 ... Kd3 2. Dd6+ Ke2 3. Dd1 #
2 ... Kc3 3. Dd4 #
2 ... Ke4 3. Lc2 #
1 ... Kx f4 2. Dd6+ K ~ 3. Lc2 #
1 ... Kf5 2. Lc2+ Kx f4 3. Dd6 #
1 ... g3 2. De6+ Kd3 3. De3 #
2 ... Kx f4 3. Le3 #
1 ... gf4 2. Dg6+ Ke5 3. De6 #

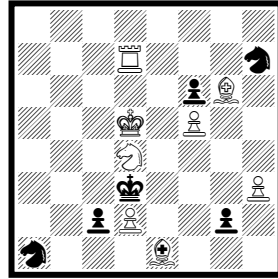


7 + 6 = 13 # 3

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

№ 1528 **Alessandro Cuppini** (Bergamo, Italy)

1. Lh5! загроза 2. Le2 #
 1 ... c1=S 2. Tc7 загроза 3. Tc3 #
 2 ... Sa2 (Se2) 3. Le2 #
 1 ... g1=S 2. Te7 загроза 3. Te3 #

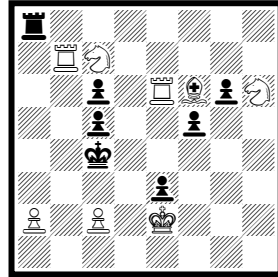


8 + 6 = 14 # 3

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

№ 1529 **Чеслав Якубовский** (Минск, Беларусь)

1. Sf7 (A)? Td8! загроза 2. Sd6 #
 2. Te3? Td2! загроза 3. Tc3 # 2 ... Te8 3. Sd6 #
 2 ... 2 ... Td4 3. Se5 # 2 ... Td3 3. cd3 #
 2. Sx d8? g5! 2 ... f4 3. Te4 #
 1. Sg4 (B)? Ta3 (a)! загроза 2. Sx e3 # 3. Te4 # 2 ... Td3 3. cd3 #
 2. Te3? g5! 2 ... fg4 (f4) 2 ... Td3 3. cd3 #
 2 ... 2 ... Tb3 3. ab3, cb3 # 2 ... Tx e3+ 3. Sx e3 #
 2 ... T ~ 3. Tc3 #
 1. a3! загроза 2. Tb4+ cb4 3. Tc6 #
 1 ... Tb8 2 ... 2. Sg4 (B) загроза 3. Se3 #
 2 ... fg4 (f4) 3. Te4 #
 1 ... Ta3 (a) 2. Sf7 (A) загроза 3. Sd6 #
 2 ... Td3 3. cd3 #
 1 ... Ta6 (Ta5, Ta4) 2. Sf7 загроза 3. Sd6 #

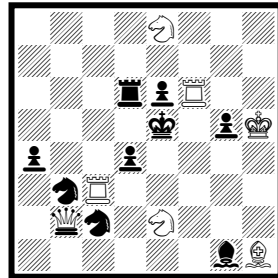


8 + 7 = 15 # 3 vv

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

№ 1530 **Efren Petite** (Oviedo, España)

1. Sx d4! загроза 2. Tc5+ Td5 (Sx c5) 3. Sc6 #
 2. Te3+ S(L) x e3 3. Sc6 #
 2. Tg3 загроза 3. Tx g5, Sc6 #
 2. Sc6+ Tx c6 3. Te3, Tc5 #
 1 ... Kx d4 2. Tx b3+ K ~ 3. Dc3 #
 1 ... Tx d4 2. Tc6 загроза 3. Tx e6 #
 2 ... Sc5 3. Tx c5 #
 1 ... Sc x d4 2. Dh2+ Lx h2 3. Te3 #
 1 ... Lx d4 2. Te3+ Sx e3 3. Dh2 #

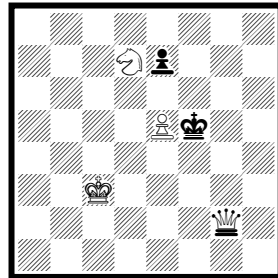


7 + 9 = 16 # 3

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

№ 1531 **Олексій Файзулін** (Львів)

1. e6 (A)? Ke6! Zz 1 ... Kf4 2. Kd4 (B) Kf5 3. Se5 Kf4 4. Dg4 #
 3 ... K ~ 4. Dg6 #
 1. Kd3? Kf4! Zz 1 ... Ke6 2. Dg4+ (C) Kf7 3. e6+ (A) Ke8 4. Dg8 #
 1 ... e6 2. Kd4 (B) Kf4 3. Sf6 Kf5 4. Dg4 #
 1. Kd4 (B)! Цугцванг 1 ... Kf4 2. e6 (A) Kf5 3. Se5 Kf4 4. Dg4 # (C)
 3 ... K ~ 4. Dg6 #
 1 ... Ke6 2. Dg4+ (C) Kf7 3. e6+ (A) Ke8 4. Dg8 #

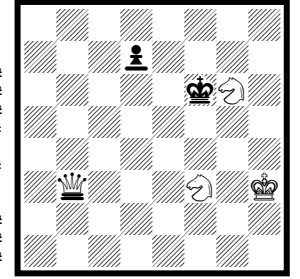


4 + 2 = 6 # 4 vv

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

№ 1532 **Свєнїй Богданов** (Львів)

1. Sfe5! загроза 2. Df7+ Kg5 3. Df4+ Kh5 4. Dh4 #
 1 ... Kg5 2. Df7 загроза 3. Df4+ Kh5 4. Dh4 #
 2 ... 2 ... Kh5 d6 (d5) 4. Dh4 #
 2 ... 2 ... Kh6 d6 (d5) 4. Sg4 #
 3. Kh4 3. Kh4 (B) d6 (d5) 4. Sg4 #
 3. Df3+ (C) Ke6 4. Df7 #
 3. Dd5 Kf6 4. Df7 #
 1 ... d5 2. Df3+ (C) Ke6 Kd6 4. De7 #
 2 ... Kg5 Kh5 Kh5 4. Dh4 #
 2 ... Kg7 Kh7 4. Dh8 #
 3. Df8+ 3. Df8+ Kh7

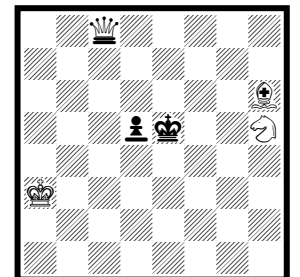


4 + 2 = 6 # 4

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

№ 1533 **Свєнїй Богданов і Олексїй Файзулін** (Львів)

1. Lg7? Ke4! 1 ... Kd6 2. Ld4 ! Ke7 3. Sg7 Kd6 4. Sf5 #
 3 ... Kf7 4. De8 #
 1. De8? Kd6! 1 ... Kd4 2. Kb4 ! Kd3 3. De3+ Kc2 4. Db3 #
 1 ... Kf5 2. Sf4 ! Kg4 3. De3 загроза 4. Dh3 #
 3 ... Kh4 4. Dh3 #
 3 ... Kf5 4. De6 #
 1. Sg7! Цугцванг 1 ... Kd4 2. Kb3 Kd3 3. Dg4 !! d4 4. Df3 #
 2 ... Ke4 4. Se6 #
 2 ... Ke5 4. De3 #
 1 ... Ke4 2. Dg4+ Kd3 3. Kb3 !! d4 4. Df3 #
 1 ... Kd6 2. Lf4+ Ke7 3. Le5 !! Kf7 (d4) 4. De8 #

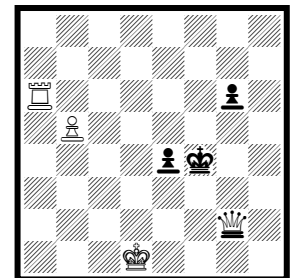


4 + 2 = 6 # 4 vv

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

№ 1534 **Олексїй Файзулін** (Львів)

1. Dg6 ! Цугцванг 1 ... Ke3 2. Df6 ! Kd3 3. Ta4 e3 4. Dd4 #
 3 ... Ke3 4. Ta3 #
 1 ... Kf3 2. Df7+ K ~ 3. Tg6+ K ~ 4. Dh7 #
 2 ... Ke3 ! 3. Ta4 Kd3 4. Db3 #
 1 ... Ke5 2. Dg5+ Kd4 3. Kc2 e3 (Kc4) 4. Ta4 #
 1 ... e3 2. Ta4+ Kf3 3. Dg4+ Kf2 4. Tf4 #
 2 ... Ke5 3. Te4+ Kd5 4. Dc6 #

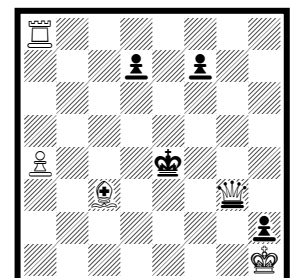


4 + 3 = 7 # 4

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

№ 1535 **Свєнїй Богданов** (Львів)

В початковій грі: 1 ... Kf5 2. Ta5+ d5 3. Tx d5+ Ke4 4. Te5 #
 3 ... Ke6 4. De5, Dd6 #
 1. Te8? Kd5! 1. Ta7? f6!
 1. Lf6? d6! Zz 1 ... Kd5 2. De5+ Kc6 3. Ta7 ! Kb6 (d5) 4. Dc7 #
 3 ... d6 4. Db5 #
 3. Te5 ~ 4. Dg5 #
 1. Tc8 ! загроза 2. Dg4+ Kd3 3. Le1 загроза 4. Tc3 #
 2 ... Kd5 3. Dd4+, Df5+ ~ 4. Tc3 #
 1 ... f6 2. Dg4+ K ~ 3. Le1 !! ~ 4. Tc3 #
 2 ... Kd5 ! 3. Df5+ ! Kd6 4. Lb4 #
 1 ... d5 2. Te8+ Kf5 3. Te5+ ! Kf6 4. Dg5 #
 1 ... f5 2. Dg2+ K ~ 3. Le5 ! ~ 4. Tc3 #
 2 ... Kf4 ! 3. Te8 d6 (d5) 4. Ld2 #

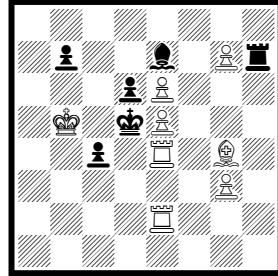


5 + 4 = 9 # 4 vv

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

№ 1536 Григорій Попов (Белгород, Россия)

Початкова гра: 1 ... c3 2. Te3 ! Kd4 3. Lf5 загроза 4. Td3 #
 1. Tf4! Загроза 2. g8=D / L ! загроза 3. Lf3 #
 2 ... de5 3. Td2 #
 1 ... c3 2. Tf3 Kd4 3. Lf5 загроза 4. Td3 #
 3 ... Kd5 4. Td3 #
 1 ... Th2 2. Lf3+ Ke6 3. Lg4+ Kd5 4. g8=D / L #

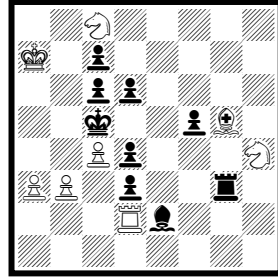


8 + 6 = 14 # 4 *

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

№ 1537 Григорій Попов (Белгород, Россия)

1. Sg6? Ld1! загроза 2. Sf8, Se5
 1. Sb6? cb6?! 2. Ld8?! Tg7+!
 1. Tc2? dc2?! 2. Ld2?! Tc3 (Tb3) !
 1. Sf3! Загроза 2. Se5 загроза 3. b4, Sd7 #
 2 ... de5 3. Le7 #
 1 ... Tx f3 2. Sb6 ! cb6 3. Ld8 загроза 4. Lx b6 #
 3 ... d5 4. Le7 #
 1 ... Lx f3 2. Tc2 ! dc2 3. Ld2 загроза 4. Lb4 #
 3 ... d3 4. Le3 #
 1 ... Ld1 2. Tx d1 загроза 3. Ld2, Tc1, Se5, Sd2 !
 2 ... d2 3. Lx d2! загроза 4. Lb4 #
 2 ... Tg2 3. Se5! de5 4. Le7 #

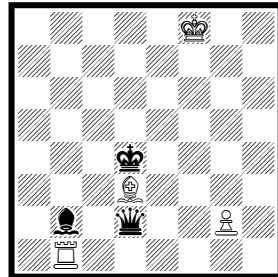


8 + 9 = 17 # 4 v ...

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

№ 1538 Микола Кулігін (Запоріжжя)

a) діаграма 1. Ke3 Tf1 2. Ld4 Tf3 #
 b) g2 → e4 1. Lc3 Tb5 2. De3 Td5 #
 c) g2 → d5 1. Kc5 Ke7 2. Ld4 Tb5 #

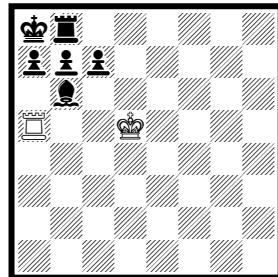


4 + 3 = 7 a ... c H # 2

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

№ 1539 Nikolaj Zujev (Klaipeda, Lithuania)

1. c5 Tx c5 2. Tc8 Tx c8 #
 1. Lc5 Tx c5 2. a5 Tx a5 #

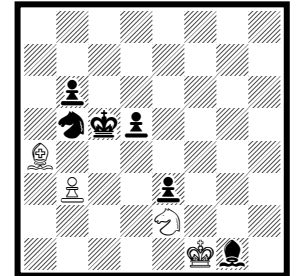


2 + 6 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1540 Євгеній Богданов (Львів)

a) c5 → a5 1. Sb5 - c7 Se2 - d4 2. Sc7 - a6 Sd4 - c6 #
 b) b5 1. Lg1 - h2 Sb5 - c7 2. Lh2 - d6 Sc7 - a6 #
 c) змінити колір (to change a colour): b5, e2, g1
 1. Se2 - d4 Lg1 - h2 2. Sd4 - c6 Lh2 - d6 #

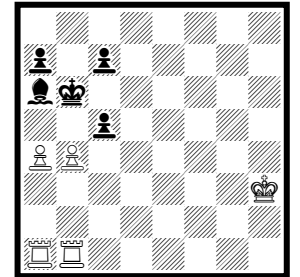


4 + 6 = 10 0 - position H # 2

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

№ 1541 Іван Сорока (Львів)

Початкова гра: 1 ... b5 2. Lb7 a5 #
 1. Lb7 a5+ 2. Ka6 b5 #
 1. Lb5 bc+ 2. Ka5 ab #

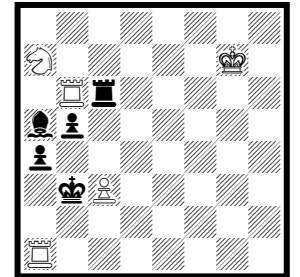


5 + 5 = 10 2.1. 1.1. H # 2 *

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

№ 1542 Іван Борисенко (Запоріжжя)
 Володимир Мельников (Запоріжжя)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)
 Роман Залокоцький (Самбір, Львівська обл.)

1. Kc4 Td1 2. Kc5 Tx c6 #
 1. a3 Sx b5 2. Ka4 Tx a3 #
 1. Tc4 Sx b5 2. Lx c3 Sd4 #

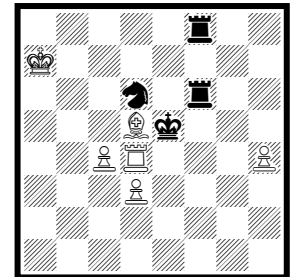


5 + 5 = 10 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 1543 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

1. Tf5 Tg4 2. T8f6 d4 #
 1. Tf4 Lg8 2. T8f6 Td5 #

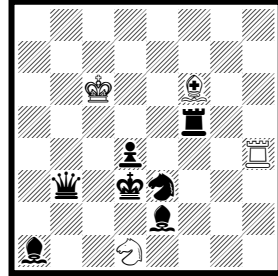


6 + 4 = 10 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1544 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Олександр Заїжджай (с. Мельня, Сумська область)

- a) діаграма 1. Dc2 Sc3 2. dc3 Td4 #
b) ♖f6 → h2 1. Lf3 Te4 2. Kx e4 Sf2 #

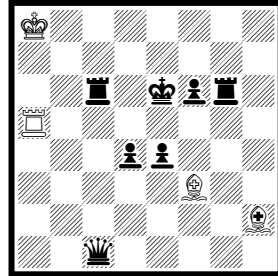


4 + 7 = 11 a, b H # 2

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

№ 1545 **Володимир Серединський** (Самбір, Львівська обл.)
Роман Залокоцький (Самбір, Львівська обл.)

- a) діаграма 1. Dc5 Ld1 2. Kd5 Lb3 #
b) ♖a5 → h5 1. Dg5 Lg2 2. Kf5 Lh3 #

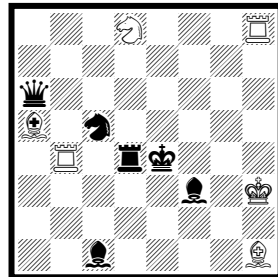


4 + 7 = 11 a, b H # 2

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

№ 1546 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Іваново, Россия)

- a) діаграма 1. Kd5 Lc7 (A) 2. Td2 Th5 (B) #
b) ♜d8 → d1 1. Kf4 Th5 (B) 2. Lc6 Lc7 (A) #

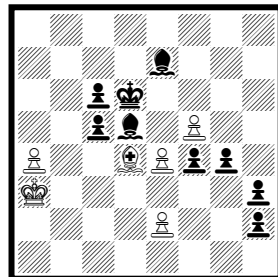


6 + 6 = 12 a, b H # 2

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

№ 1547 **Євгеній Богданов** (Львів)

- a) діаграма 1. Le6 ↗ Le3 ↘ 2. Ld7 Lf4 #
b) ♚d6 → g3 1. Le4 ↘ Lc3 ↗ 2. Lg2 Le1 #
c) ♚d6 → a5 1. Lc4 ↗ Le5 ↗ 2. La6 Lc7 #

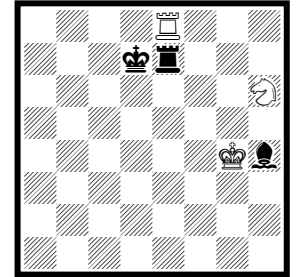


6 + 9 = 15 a ... c H # 2

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше ===== C+ =====

№ 1548 **Анатолій Білий** (Бузовиця, Чернівецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Ke6 Sf7 2. Kf6 Sg5 3. Tg7 Te6 #
1. Tf7 Th8 2. Le7 Sg8 3. Ke8 Sf6 #

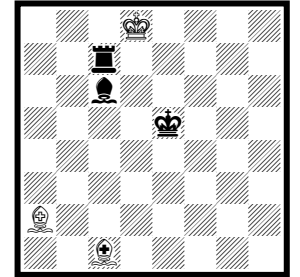


3 + 3 = 6 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1549 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма 1. Kd6 Le6 2. Ld5 Ld7 3. Tc5 Lf4 #
1. Kf6 Kx c7 2. Kg7 Kd8 3. Kf8 Lh6 #
1. Tf7 Le6 2. Tf4 Ke7 3. Le4 Lb2 #
b) ♚d8 → f2 1. Kf5 Lf4 2. Kg4 Lg3 3. Kh3 Le6 #
c) ♚d8 → d3 1. Te7 Lb1 2. Kd5 La3 3. Te5 La2 #

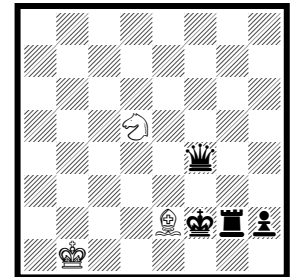


3 + 3 = 6 a ... c H # 3

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

№ 1550 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. Ke1 Sb4 2. Df1 Kc1 3. Tx e2 Sd3 #
1. Dc1 Ka2 2. Dh1 Sf4 3. Kg1 Sh3 #

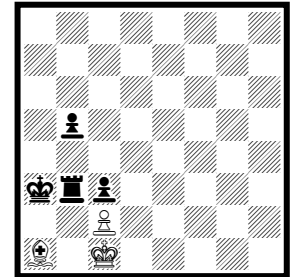


3 + 4 = 7 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1551 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

1. Ka4 Lc3 2. Ta3 Kb2 3. Tb3 cb3 #
1. Tb4 Lc3 2. Ta4 Kb1 3. b4 Lb2 #

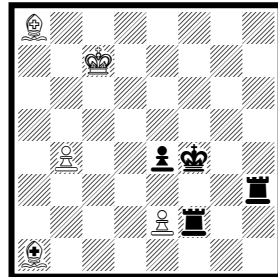


3 + 4 = 7 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1552 Чеслав Якубовський (Минск, Беларусь)

- а) діаграма 1. Tc3 Kd7 2. Ke5 e3 3. Tf5 Lx c3 #
1. e3 Kc6 2. Ke4 Le5 3. Tf5 Kd6 #
- б) ♖c7 → d4 1. e3 Kc3 2. Ke5 Kb2 3. Kd4 Kb3 #

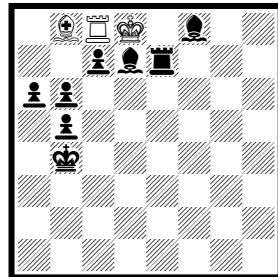


5 + 4 = 9 a, b H # 3

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

№ 1553 Олександр Жук (Хрстинівка, Черкаська область)

1. Te6 Kx d7 2. Kc5 Kx e6 3. Kc6 Tx c7 #
1. a5 Lx c7 2. a4 Ld6 3. Ka5 Ta8 #

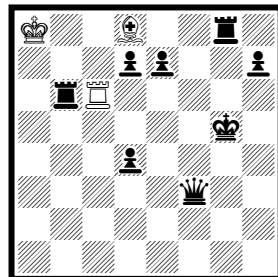


3 + 8 = 11 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 1554 Іван Сорока (Львів)

1. Dg3! Te6 2. Kh4 Tx e7 3. Tg4 Tx h7 #
1. Tg7! Lc7 2. Dh5 Ld6 3. Kh6 Lf4 #

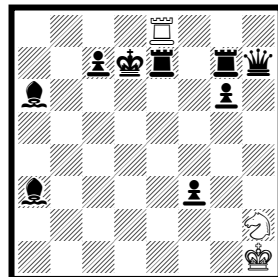


3 + 8 = 11 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 1555 Анатолій Білій (Бузовиця, Чернівецька область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- а) діаграма 1. Te6 Kg1 2. Tc6 Sg4 3. Ld6 Sf6 #
- б) ♖e8 → a1 1. Kd8 Tx a3 2. Td7 Tx a6 3. Te7 Ta8 #

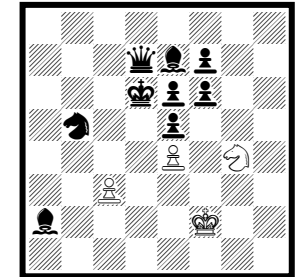


3 + 9 = 12 a, b H # 3

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

№ 1556 Євгеній Богданов (Львів)

- а) діаграма 1. Sd4 Sx e5! 2. Kx e5 Ke3 3. Ld6 cd4 #
- б) ♘g4 → f8 1. Ld5 Sx e6! 2. Kx e6 c4 3. Sd6 cd5 #



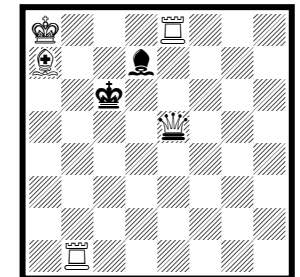
4 + 9 = 13 a, b H # 3

правильні мати + SL ♞ LS

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

№ 1557 Андрей Селиванов (Москва, Россия)

- Початкова гра: 1 ... Lc8 2. Tb6+ Kd7 3. De6+ Kc7 4. Tb7+
1. Td1! Зарпоза 2. Tc8+ Lx c8 3. Dd5+ Kc7 4. Db7+
1 ... Lx e8 2. Dd5+ Kc7 3. Dd6+ Kc8 4. Dc6+

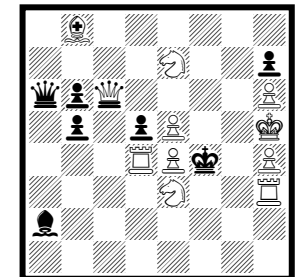


5 + 2 = 7 S # 4 *

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

№ 1558 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. De6? Lb1! Зарпоза 2. S7 x d5+ Lx d5 3. Df7+
1 ... Dc8 2. S3 x d5+ Lx d5 3. Dg4+
1. Dc7? Dc8! Зарпоза 2. S7 x d5+ Lx d5 3. Df7+
1 ... Lb1 2. ed5+ Le4 3. Sg6+
1. Dd7! зарпоза 2. S7 x d5+ Lx d5 3. Df7+
1 ... Lb1 2. ed5+ Le4 3. Sg6+
1 ... Dc8 2. S3 x d5+ Lx d5 3. Dg4+

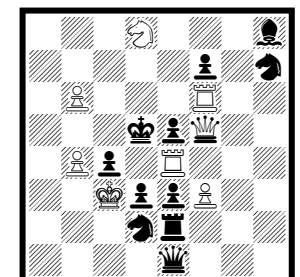


11 + 7 = 18 S # 3 vv

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

№ 1559 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

- Початкова гра: 1 ... Lx f6 2. D x e5+ Lx e5 3. Td4+
1 ... Db1 2. De6+ fe6 3. Td4+
1 ... Dg3 2. D x e5+ Dx e5 3. Td4+
1. Tc6? Sf6! Зарпоза 2. D x e5+ Lx e5 3. Td4+
1 ... f6 2. T4 x e5+ fe5 3. De4+
1. Tx f7? Kd6! Зарпоза 2. Dx e5+ Lx e5 3. Td4+
1 ... Sf6 2. T4 x e5+ Kd6 3. Td5+
1. Te6! Зарпоза 2. D x e5+ Lx e5 3. Td4+
1 ... f6 2. T4 x e5+ fe5 3. De4+
1 ... Sf6 2. T6 x e5+ Kd6 3. Td5+

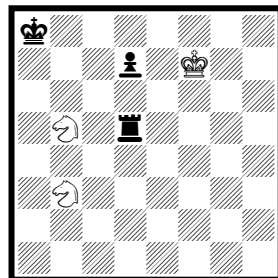


8 + 11 = 19 S # 3 * vv

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



№ 1560 Олексій Файзулін (Львів)
Anatoli Holubitsky (Israel)



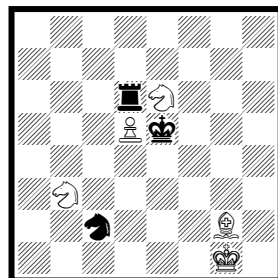
3 + 3 = 6 0 - position H # 2

- a) змінити колір (to change a colour): ♗b3 & ♜d5
1. Sb3 - a5 (Sc5?) Td5 - c5 2. Sa5 - b7 Tc5 - c8 #
- b) ♚a8 → d8 1. Td5 - c5 Sb3 - a5 (Sc5?) 2. Tc5 - c8 Sa5 - b7 #

Пряма форма

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

№ 1561 Олексій Файзулін (Львів)



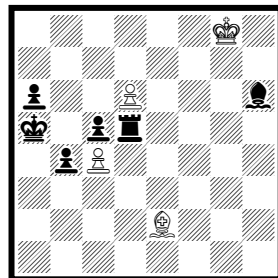
5 + 3 = 8 0 - position H # 2

- a) ♗b3 ↔ ♜c2 1. Sb3 - d4 Sc2 - e3 2. Sd4 - f5 Se3 - g4 #
- b) ♚e5 → g3 1. Sc2 - e3 Sb3 - d4 2. Se3 - g4 Sd4 - f5 #

Пряма форма + « мавпяча тема »

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

№ 1562 Олексій Файзулін (Львів)



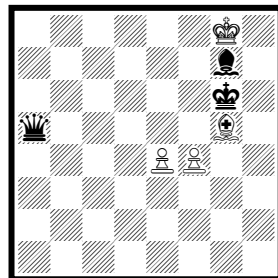
4 + 6 = 10 0 - position H # 2

- a) ♗e2 ↔ ♜h6 1. Le2 - d1 Lh6 - g5 2. Ld1 - a4 Lg5 - d8 #
- b) ♚a5 → e8 1. Lh6 - g5 Le2 - d1 2. Lg5 - d8 Ld1 - a4 #

Пряма форма + « мавпяча тема »

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

№ 1563 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)



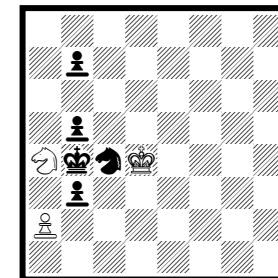
4 + 3 = 7 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

1. Lf6 Lh6 2. Dh5 Lg7 3. Lg5 f5 #
1. Lh6 Lf6 2. Dh5 Lg7 3. Lg5 f5 #

Противаза форма

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

№ 1564 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)



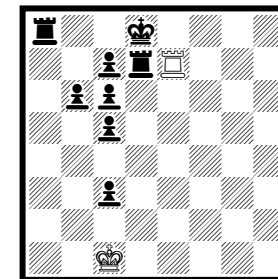
3 + 5 = 8 a, b H # 3

- a) діаграма
- | | | | | | |
|--------|-----|--------|-----|-------|------|
| 1. Sb6 | Sb2 | 2. Sa4 | Sc4 | 3. b6 | a3 # |
| 1. Sb2 | Sb6 | 2. Sa4 | Sc4 | 3. b6 | a3 # |
- b) + ♜a3
- | | | | | | |
|--------|-------|--------|-----|--------|------|
| 1. b6 | Sx b6 | 2. Sb2 | Sc4 | 3. Sa4 | a3 # |
| 1. Lb2 | Sx b2 | 2. Sb6 | Sc4 | 3. Sa4 | a3 # |

Противаза форма

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

№ 1565 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)



2 + 8 = 10 a ... g H # 3

- a) діаграма
- | | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|--------|-------|
| 1. Ta4 (A) | Te2 (B) | 2. Te4 (C) | Ta2 (D) | 3. Te7 | Ta8 # |
| 1. Ta2 (D) | Te4 (C) | 2. Te2 (B) | Ta4 (A) | 3. Te7 | Ta8 # |
- b) ♚c1 → c4
- | | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|--------|-------|
| 1. Ta2 (D) | Te1 (E) | 2. Te2 (B) | Ta1 (F) | 3. Te7 | Ta8 # |
| 1. Ta1 (F) | Te2 (B) | 2. Te1 (E) | Ta2 (D) | 3. Te7 | Ta8 # |
- c) ♚c1 → c2
- | | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|--------|-------|
| 1. Ta1 (F) | Te4 (C) | 2. Te1 (E) | Ta4 (A) | 3. Te7 | Ta8 # |
| 1. Ta4 (A) | Te1 (E) | 2. Te4 (C) | Ta1 (F) | 3. Te7 | Ta8 # |

AD ↔ DF ↔ FA → BC ↔ EB ↔ CE
CB ↔ BE ↔ EC → DA ↔ FD ↔ AF + "тема векторів"

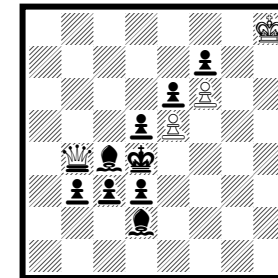
- d) ♜c5 → c4
- | | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|--------|-------|
| 1. Ta2 (D) | Te5 (G) | 2. Te2 (B) | Ta5 (H) | 3. Te7 | Ta8 # |
| 1. Ta5 (H) | Te2 (B) | 2. Te5 (G) | Ta2 (D) | 3. Te7 | Ta8 # |
- e) ♜c5 → c2
- | | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|--------|-------|
| 1. Ta5 (H) | Te4 (C) | 2. Te5 (G) | Ta4 (A) | 3. Te7 | Ta8 # |
| 1. Ta4 (A) | Te5 (G) | 2. Te4 (C) | Ta5 (H) | 3. Te7 | Ta8 # |
- f) ♜c3 → c2
- | | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|--------|-------|
| 1. Ta4 (A) | Te3 (I) | 2. Te4 (C) | Ta3 (J) | 3. Te7 | Ta8 # |
| 1. Ta3 (J) | Te4 (C) | 2. Te3 (I) | Ta4 (A) | 3. Te7 | Ta8 # |
- g) ♜c3 → c4
- | | | | | | |
|------------|---------|------------|---------|--------|-------|
| 1. Ta3 (J) | Te2 (B) | 2. Te3 (I) | Ta2 (D) | 3. Te7 | Ta8 # |
| 1. Ta2 (D) | Te3 (I) | 2. Te2 (B) | Ta3 (J) | 3. Te7 | Ta8 # |

DH ↔ HA ↔ AJ ↔ JD → GB ↔ CG ↔ IC ↔ BI
BG ↔ GC ↔ CI ↔ IB → HD ↔ AH ↔ JA ↔ DJ + "тема векторів"

Противаза форма

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

№ 1566 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)



4 + 9 = 13 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

1. Lh6 Da3 2. Lf8 Dc1 3. Lc5 Df4 #
1. Lc1 Df8 2. La3 Dh6 3. Lc5 Df4 #

Противаза форма

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