

ОСОБЛИВА ВУМКА

Вадим Винокуров: « ... В zero у него в начальной позиции есть решение, что не допустимо ... »

От редакции. **БЛИЗНЕЦЫ** – это самостоятельные задачи, позиции которых имеют незначительные отличия либо между собой, либо по сравнению с **технической позицией на диаграмме**, которую шахматные композиторы называют нулевой (0-position, zero). **Техническая позиция не является задачей.** В ней, теоретически, может быть какая-то игра, которая, однако, **не рассматривается.** Ни один **УМНЫЙ** и **ПОРЯДОЧНЫЙ** судья не позволит себе снизить оценку задаче или исключить её из конкурса (турнира) за наличие подобной игры.

В некоторых книгах по шахматной композиции и в статьях разных журналов можно обнаружить **необоснованные утверждения**, что в нулевой позиции не должно быть какой-либо игры. **Это глупость**, которую пытаются возвести в ранг закона или общепринятой нормы. **Если игра в нулевой позиции не рассматривается, то какое это имеет значение: есть она или нет ?**

Владимир Персиянов: « ... Раздражают и близнецы, используемые без особой необходимости практически всеми призерами. ... Упорно считаю близнецов большим техническим недостатком (снял бы минимум 2 балла из 15 при оценке задачи) ... ».

От редакции. Судья не имеет права снизить оценку задаче или исключить её из конкурса (турнира) за использование близнецов, как таковых, или за использование тех видов близнецов, которые ему по той или иной причине не нравятся, если условиями не установлены соответствующие ограничения. Если же судья нарушает данную **норму судейской этики**, то это может быть поводом для отстранения его от судейства данного (если предварительные итоги еще не обнародованы) и/или последующих конкурсов (турниров).

Все виды близнецов являются равноправными.

Несомненно, использование близнецов должно быть обоснованным. Если используется 15-ти бальная система оценки А. Калинина или ей подобная, то судья имеет право уменьшить не более, чем на 2 балла, оценку за так называемое **"техническое мастерство"**, но только в том случае, **если сможет доказать автору**, в первую очередь, что задуманная им игра в полном объеме и без увеличения числа фигур может быть реализована без близнецов.

НАС ЗАПРОШУЮТ

Ювелейний конкурс "Alexander Fica - 60"

N – тема довільна

Судья: **Alexander Fica**

Jiří Jelínek,
Španielova 1313,
163 00 Praha 6, Czech republic
або на e-mail: jjelinek@koop.cz
Термін: **31. 03. 2008**



« Chess Leopolis »

№ 28, October 2007

Приватне видавництво

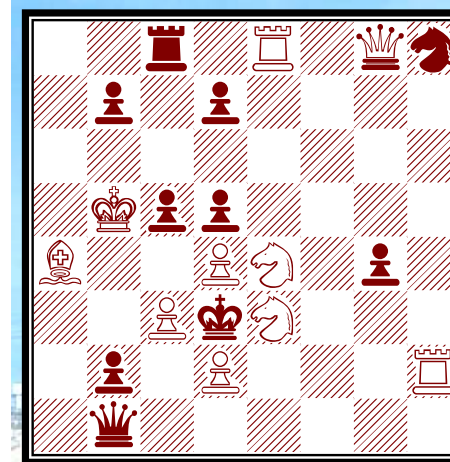
(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

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

embogdanov@mail.ru, embogdanov@km.ru
chess_leopolis@zadarma.com, embogdanov@gmail.com

наклад 110 примірників



жовтень 2007

Шаховий
Леополіс
№28

Сьогодні в номері:

Аналітичний огляд (продовження)

29.	Теми капризу	2
29. 1.	Тема Богданова – Сороки	3
29. 2.	Перша тема Богданова – Владимирова	5
29. 3.	Друга тема Богданова – Владимирова	6
30.	Тема “кругової поруки”	7
31.	Фестивальна тема	10
32.	Білоруська тема	14
33.	Тема Богданова – Марандюка	15
Друкується вперше:	річний конкурс	16
	тематичні конкурси	31
Особлива думка		36
Нас запрошують		36

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в №№ 2 ... 19, 23, 24, 27)

29.

ТЕМИ КАПРИЗУ

Тема капризу, як така, була дуже популярною в 70-х ... 80-х роках минулого сторіччя. Але, незважаючи на це, якихось загальних основ розроблено не було. Кожен проблеміст під “темою капризу” розумів щось своє. Можливо, жартома, але її найчастіше називали капризом самих проблемістів.

Звичайно, види людського капризу бувають різні, але всі вони мають спільні ознаки, а саме:

- бажання однієї сторони здійснити якусь дію (умовно назвемо її “А”);
- неодноразову протидію дії “А” другою стороною, на що перша сторона знаходить кожний раз новий шлях для повторення дії “А” іншим способом чи за допомогою інших засобів.

Подібне можна відобразити і за допомогою відповідної гри в шаховій задачі чи в етюді. Найчастіше в ролі дії “А” виступають якісь тактичні моменти в грі відповідної фігури чи групи фігур (це не шах, не мат і не пат, як такі). В ролі дії “А” можуть використовуватись ще, наприклад:

- загроза здійснити відповідний маневр, починаючи від будь-якого рівня ходу; варіант гри в механізмі “повторної загрози” (на будь-який хід тематичної фігури); стан фігури до умовного початку реалізації теми капризу (наприклад, фігура, яка належить одній стороні була замурованою, інша сторона робить спробу її звільнити, надаючи можливість ходу, на що перша сторона, замість того, щоб скористатись цим, знову замурує свою фігуру і т. д.);

Тема вважається реалізованою повністю, якщо аналогічні дія і протидія в задачі повторюється, щонайменше, двічі. Форма реалізації гри може бути будь-якою.

Найчастіше тему капризу можна зустріти в три і багатоходових ортодоксальних задачах, насичених стратегічною грою чи тактичними моментами, які роблять її малопомітною, але саме вона є тим стрижнем, який об’єднує всю гру в задачі в одне ціле. Прикладом може слугувати триходовка № 1744. Після першого ходу в рішенні виникає загроза включити в гру білі фігури: тура “g5” (для мату) і слона “h6” (для контролю над клітинами “e3” і “f4”). Чорні протидіють цьому, перекриваючи на полі “c6”

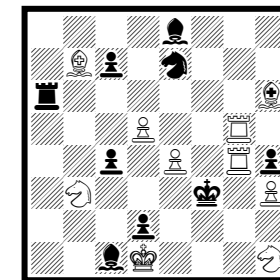
Chess Leopoldis

№ 28, October 2007

трьома різними фігурами лінію контролю над полем “e4”, що здійснюється білим слонем “b7”. На кожну з цих протидій (захистів від загрози) білі вводять в гру Tg5 і Lh6 негайно, вже на другому ході, причому тура “g5” грає кожен раз на нове поле і теж матує.

№ 1744 “VIII командна першість УРСР” - 1986, 1 місце

1. d5 - d6!	Загроза	2. Tg3+!	Kf4	3. T5 ~ #
		2 ...	hg3	3. Tx g3 #
1 ... Tc6	2. Td5!	Загроза	3. Sd4 #	(2 ... La4, c5?, 2 ... Td6?)
	2 ...	cb3	3. Td3 #	
	2 ...	Lb2 (Sf5)	3. Sx d2 (Tx f5) #	
1 ... c6	2. Tc5!	Загроза	3. Sd4 #	(2 ... Td6, La4?, 2 ... c5?)
	2 ...	cb3	3. Tc3 #	
	2 ...	Lb2 (Sf5)	3. Sx d2 (Tx f5) #	
1 ... Lc6	2. Tb5!	Загроза	3. Sd4 #	(2 ... c5, Td6?, 2 ... La4?)
	2 ...	cb3	3. Tx b3 #	
	2 ...	Lb2 (Sf5)	3. Sx d2 (Tx f5) #	
1 ... Sd5	2. Tx d5	Загроза	3. Tf5 / Sd4 #	
	2 ...	Lg6 (c5)	3. Sd4 (Tf5) #	



10 + 9 = 19 # 3

Цікаво, що на полі “c6” здійснюється взаємне перекриття трьох тематичних чорних фігур (потрійне Грімшоу) з своєрідним чергуванням їх функцій: після другого ходу білих дві тематичні чорні фігури не можуть безпосередньо захиститись від загрози мату із-за перекриття їх ліній гри своєю ж третьою фігурою, а ця третя фігура – із-за перекриття білою турою лінії її можливого захисту!

Подібний ефект чергування функцій в грі використовує і наступна тема ...

29. 1.

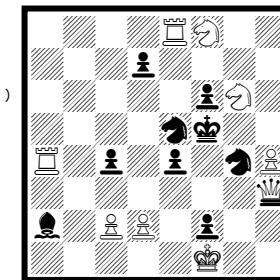
ТЕМА БОГДАНОВА – СОРОКИ

Основою цієї теми є **будь-яка з форм реалізації теми капризу з чергуванням функцій в грі фігур, які протидіють цьому “капризу”**.

Розглянемо декілька простих прикладів. В рішенні триходової задачі № 1745 є загроза: за допомогою жертви білої фігури заманити чорного короля на поле “e4” і поставити мат зі зв’язкою коня “e5” і пішака “c4”. Вказані кінь і пішак захищаються від такої загрози, але на кожний захист слідує аналогічна дія: якщо захищається кінь “e5”, то жертвується біла Te8, а якщо захищається пішак “c4”, то жертвується Ta4; причому, всі жертви відбуваються на тій ж самій клітині шахової дошки “e4” і з тою ж самою метою (заманити чорного короля на це поле і поставити мат). Вся ця гра повністю відповідає класичному тлумаченню теми капризу. Але функції чорних фігур, які протидіяли “капризу білих” в тематичних варіантах чергуються між собою: одна фігура захищається, а друга (після прийняття жертви) є зв’язаною.

№ 1745 “SCHAKEND NEDERLAND” - 1985, похвала

1. d3!	Загроза	2. de4+ !!	Kx e4	3. Dd3 #	(3 ... Sx d3, cd3?)
1 ... Sx d3	2. T8 x e4 !!	Загроза	3. Dx g4 #		
	2 ...	Kx e4	3. Dx d3 #	(3 ... cd3?)	
	2 ...	Sf4 (Se5)	3. Tf4 #		
1 ... cd3	2. Ta x e4 !!	Загроза	3. Tf4 #		
	2 ...	Kx e4	3. Dx d3 #	(3 ... Sd3?)	
	2 ...	Sx g6	3. Dx g4 #		
1 ... ed3 (e3)	2. Tx e5+ !!	fe5	3. Df3 #		
1 ... d5	2. Se7+	Kf4	3. Se6 #		



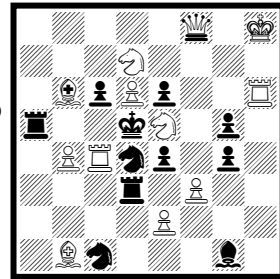
9 + 9 = 18 # 3

Подібна гра є в роботі № 1746, але, на цей раз, ланцюг чергування функцій тематичних чорних фігур охоплює три варіанти! Від загрози 2. fe4+ !! здійснюється захист трьома різними чорними фігурами (♘d4, ♗d3, ♙g4), після кожного з яких білі жертвують відповідну фігуру на полі другого ходу в загрозі. Чергування функцій в грі чорних фігур є досить очевидним: одна фігура захищається, а дві інші - стають зв'язаними при прийнятті жертви.

№ 1746 "Die SCHWALBE" - 1985, 3 приз

І. І. Сорока & Є. М. Богданов

1. Th4 !	Загроза	2. fe4+ !!	Kx e4	3. Df3 #	(3 ... Sx f3, Tx f3, gf3?)
1 ... Sx f3	2. Tc x e4 !!	Загроза	3. Sf6 #		
2 ...	Kx e4	3. Dx f3 #	(3 ... Tx f3, gf3?)		
1 ... Tx f3	2. Lx e4+ !!	Kx e4	3. Dx f3 #	(3 ... Sx f3, gf3?)	
1 ... gf3	2. Th x e4 !!	Загроза	3. Sf6 #		
2 ...	Kx e4	3. Dx f3 #	(3 ... Sx f3, Tx f3)		
1 ... ef3	2. e4+ !!	Kx e4	3. Dx f3 #	(3 ... Sx f3, Tx f3, gf3?)	
1 ... e3	2. Lx d3	Загроза	3. Le4 / Tx d4 #		
2 ...	Sx d3	3. Tx d4 #			
2 ...	Sx e2	3. Le4 #			
1 ... gh4	2. f4 !	Загроза	3. Sf6 #		



12 + 11 = 23 # 3

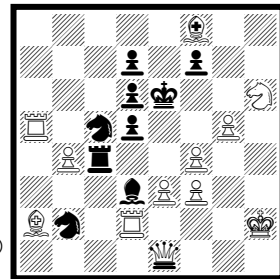
Формально, в розглянутій раніше роботі № 1744 теж є тема Богданова – Сороки, хоча механізм, який використовує тема капризу, інший. Всі ці приклади підтверджують, що тема, яку ми розглядаємо, може досить вдало співіснувати з іншими темами. Наприклад, в № 1744 окрім перекриття Грімшоу, про яке ми вже згадували раніше, тричі здійснюється зміна мату на 2 ... cb3, а в роботах № 1745 і № 1746 тематична гра утворена на тлі теми Гориславського ("ШЛ" № 24, стор. 13), причому, в № 1746 тема Гориславського збагачена 4-м варіантом гри 1 ... ef3 з черговою жертвою білої фігури на полі "e4" (ТАСК!), а в № 1745 в тематичних варіантах додатково реалізована ще й псевдоформа теми le Grand !!

Робота № 1747 демонструє можливе використання теми Богданова – Сороки в механізмах зміни гри. В однакових варіантах початкової гри і рішення (1 ... Te4, Se4) здійснюється проста зміна гри. Саме ці варіанти в рішенні утворюють тему Богданова – Сороки, а один з них – ще й класичний парадокс Рухліса !

№ 1747 "SCHACH" - 1985

В. Капуста & Є. М. Богданов

Початкова гра:	1 ... Te4	2. Ta8 !!	Загроза	3. Te8 #	(3 ... d4?)
1 ... Se4	2. f5+	Ke5	3. f4 #		
1 ... Tx f4	2. ef4+	Le4	3. Lx d5 #	(3 ... Ld5?)	
2 ...	Le2 (Se4)	3. Lx d5 #			
1. e3 - e4 !	Загроза	2. ed5+ !!	Kx d5	3. De4 #	(3 ... Sxe4, Tx e4, Lx e4?)
1 ... Tx e4	2. Lx d5+ !!	Kx d5	3. Dx e4 #	(3 ... Sxe4, Lx e4?)	
1 ... Sx e4	2. Tx d5 !!	загроза	3. Tx d6 #		
2 ...	Kx d5	3. Dx e4 #	(3 ... Tx e4, Lx e4?)		
2 ...	Le2	3. f5 #			
1 ... Lx e4	2. f5+ !	Ke5	3. Dg3 #	(2 ... Lx f5?)	
1 ... d4	2. f5+	Ke5	3. Dg3 #	(3 ... Kd4?)	
1 ... de4	2. Dx e4+ !!	Lx e4	3. T2 x d6 #		
2 ...	Sx e4	3. f5 #	(2 ... Tx e4?)		



12 + 9 = 21 # 3*

29. 2. ПЕРША ТЕМА БОГДАНОВА - ВЛАДИМИРОВА

Найчастіше ця тема використовується в задачах на кооперативний мат (пат), тому що саме в цьому виді шахової композиції можна досить легко змоделювати відповідний стан фігур будь-якого кольору.

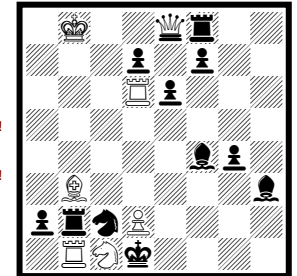
Сенс теми полягає в наступному: одна з фігур виводить з відповідного стану (умовно назовемо цей стан - "А"), фігуру іншого кольору, яка "капризує" і вводить себе знову у цей стан "А" на тих самих або на інших клітинах, на що фігура, яка її виводила з вказаного стану, повертається на свою початкову позицію.

Є несуттєвими: тип і колір фігур, які виконують ту чи іншу дію; рівень ходу, на якому здійснюється гра; згаданий стан (він може бути до першого ходу або утворюватись під час гри); черговість тематичних ходів (будь-який з елементів теми може бути реалізованим і з затримкою ходу). Під станом "А" розуміють певний стан фігури, який можна описати за допомогою загальновідомих тактичних моментів, що дозволяють утворення моментів протидії, наприклад: зв'язування - розв'язування фігури, замурування - розмурування фігури, зняття контролю над полем - взяття контролю над полем, тощо ...

Простим прикладом реалізації теми є двоходівка № 1748.

№ 1748 "Меморіал З. М. БИРНОВА" - 1986, 1 приз

a) діаграма	1. Lx d2	Tx e6!	2. Lx c1	Td6 # - повернувся!
b) ♗c1 ⇔ ♗c2	1. Tx c2	Lx e6!	2. Tx d2	Lb3 # - повернувся!



7 + 11 = 18 a, b H # 2

В обох рішеннях відтворена ідентична гра: першим ходом чорна фігура під зв'язку білої фігури (стан "А"), яка своїм ходом її розв'язує (протидія), чорна фігура зв'язує себе знову (стан "А"), але вже на іншому полі, на що біла фігура повертається на свою початкову позицію з матом! Красиво, враховуючи й те, що своїм першим ходом чорна фігура розв'язує тематичну білу фігуру.

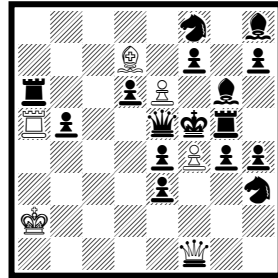
Розробка цієї красивої ідеї була підтримана В. С. Владимировим (Брянськ, Росія), завдяки чому з'явилась низка цікавих робіт, наприклад, № 1749 ... 1751.

В задачах № 1749 і № 1750 вдалось додатково реалізувати чергування перших і других ходів чорних, а в № 1751 - чергування клітин, на яких здійснюється зв'язка чорних фігур, причому, в трьох рішеннях: d4 - d3 ⇔ d3 - c2 ⇔ c2 - d4 !!

Під час розробки ідеї (1980 ... 1995 роки) і аж до 2005 року надходили різні пропозиції щодо назви теми і її тлумачення, незважаючи на те, що сама назва теми склалася ще наприкінці 80-х років минулого сторіччя. Якщо раніше тему ділили на декілька різних форм, наприклад, «повну» чи «спрощену», то сьогодні світ шахової композиції має дві рівноправні теми Богданова – Владимірова. Цю тему, яку ми розглянули, сьогодні називають першою темою Богданова – Владимірова !

№ 1749 "PROBLEEMBLAD" - 1989, 1 поч. відгук

В. Владимиров & Е. Богданов



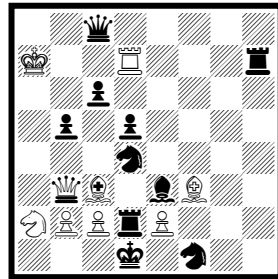
6 + 16 = 22 a, b H # 2

a) діаграма 1. Sx f4 (A) Dx b5 2. Sx e6 (B) Df1 # - повернувся!

b) ♟g4 → f6 1. Sx e6 (B) Lx b5 2. Sx f4 (A) Ld7 # - повернувся!

№ 1750 "PHENIX" - 1989

В. Владимиров & Е. Богданов



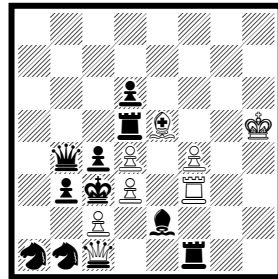
9 + 10 = 19 2.1.1.1. H # 2

1. Tx e2 (A) Lx d5 2. Tx c2 (B) Lf3 # - повернувся!

1. Tx c2 (B) Dx d5 2. Tx e2 (A) Db3 # - повернувся!

№ 1751 "OLIMPIC TOURNAMENT" - 1990, 3 приз

В. Владимиров & Е. Богданов



8 + 10 = 18 3.1.1.1. H # 2

1. Tx d4 Lx d6 2. Tx d3 Le5 # - повернувся!
 1. Lx d3 Tx f1 2. Lx c2 Tf3 # - повернувся!
 1. Sx c2 Dx f1 2. Sx d4 Dc1 # - повернувся!

29. 3. ДРУГА ТЕМА БОГДАНОВА – ВЛАДИМИРОВА

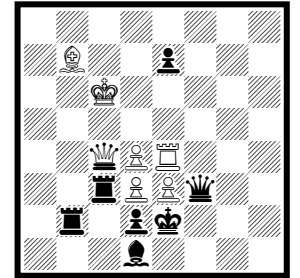
Друга тема Богданова – Владимірова бере свій початок також від задачі № 1748, але її зміст є дещо іншим: своїм ходом фігура одного кольору розв'язує фігуру іншого кольору і одночасно іде під зв'язку саме цієї фігури, яка її на наступних ходах розв'язує для того, щоб вона знову пішла під зв'язку цієї або іншої фігури.

Таким чином, зберігається тема капризу, хоча і обмежується за типом дії. Завдяки такій грі створюється можливість реалізації взаємного капризу в грі чорних і білих фігур (якщо розв'язана фігура іде під зв'язку тої самої фігури, яка її розв'язала).

Другу тему Богданова - Владимірова можна зустріти і в двох рішеннях роботи № 1751. Додатковим прикладом реалізації теми є двоходовка № 1752, гра в якій відрізняється від гри у відомих задачах № 1748 і № 1751 лише тим, що білі фігури не повертаються на початкові позиції.

№ 1752 "DEUTSCHE SCHACHBLÄTTER" - 1988

В. С. Владимиров & Е. М. Богданов



7 + 8 = 15 0 - position H # 2

a) ♟d2 → f2 1. Tx d3 Db4 2. Tx e3 La6 #

b) ♖b7 1. Dx e3 Tf4 2. Dx d3 Tx e7 #

d3 - e3 ⇔ e3 - d3

30. ТЕМА КРУГОВОЇ ПОРУКИ

Ще одна досить давня ідея, над якою працювали різні шахові композитори. Вона передбачає чергування дій одних фігур по відношенню до інших цього ж самого або протилежного кольору.

Кількість фігур, які можуть утворювати вказане чергування, може бути не менше двох, але воно виглядає красивим лише тоді, якщо в ланцюгу чергування приймають участь, щонайменше, три фігури. В цьому випадку, чергування здійснюється наступним чином: фігура "А" здійснює якусь дію по відношенню до фігури "В", яка в наступному варіанті (для багатоходовки може бути і в одному і тому ж) чи в рішенні (для задач на кооперативний мат або пат) робить аналогічну дію по відношенню до фігури "С"; яка, в свою чергу, чинить так само, але вже по відношенню до фігури "А". Цикл замкнувся!

До таких дій можна віднести: взаємні перекриття фігур, обструкції клітин, звільнення клітин, зняття контролю (захисту) над полем, на якому стоїть тематична фігура, тощо ... Роботи № 1753 ... 1757 є простими прикладами реалізації теми кругової поруки.

Найлегше цю тему відтворити на тлі взаємного контролю над полем де стоїть інша тематична фігура, наприклад, так, як це здійснюється в задачі № 1753.

№ 1753 "ЛЬВОВСКАЯ ПРАВДА" - 1974

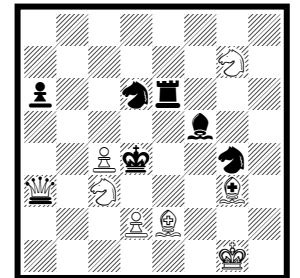
1. Se4! Загроза 2. Dd3 # 1 ... Kx e4 2. Dd3 #

1 ... Sd6 x e4 ♞d6 зняв контроль з ♞f5 2. Sx f5 #

1 ... Lf5 x e4 ♞f5 зняв контроль з ♖e6 2. Sx e6 #

1 ... Te6 x e4 ♞e6 зняла контроль з ♞d6 2. Dx d6 #

1 ... Se5 (Sf2) 2. De3 #



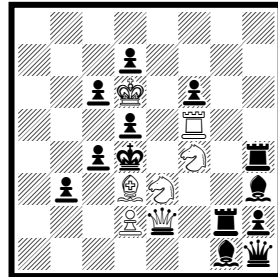
8 + 6 = 14 # 2

Дуже красиво **тема кругової поруки** виглядає на тлі **взаємного звільнення клітин одними фігурами для інших**. Саме ця версія теми була популярною серед проблемістів різних країн ще задовго до надання цій темі, вказаної вище, назви. Роботи з такою грою ми вже зустрічали в інших статтях нашого журналу, наприклад, **№ 1662** чи **№ 1681** ("ШЛ" № 27, 2007). Задачі **№ 1754** ... **№ 1756** є додатковими прикладами реалізації цієї версії теми.

В триходовій задачі **№ 1754** тематична гра здійснюється з використанням механізму повторної загрози в грі чорних тур: в варіантах рішення кінь "e3" звільняє поле для ферзя "e2"; той, у свою чергу, звільняє поле для коня "f4", який робить аналогічну дію по відношенню до тури "f5", а та - до коня "e3". Цикл замкнувся.

№ 1754 "КІНЕСКОП" - 1968

1. Lc2?	Tf2!	Цугцванг	1 ... b2	2. Lb1!	Загроза	3. Sc2 #
далі дивись рішення			2 ...	2 ...	Lx f5	3. Sx f5 #
			2 ...	2 ...	Lx e3	3. Dx e3 #
			2 ...	2 ...	Tx e2	3. Sx e2 #
1. Lb1!	Цугцванг	1 ... Tg ~	2. Dx c4+	dc4	3. Se2 #	
		1 ... Tf2!	2. Sc2+	bc2	3. De3 #	
		1 ... Lf2	2. Dx c4+	dc4	3. Se2 #	
		1 ... Th ~	2. Se6+	de6	3. Tf4 #	
		1 ... Tg4!	2. Tx d5+	cd5	3. Sf5 #	
		1 ... Lg4	2. Se6+	de6	3. Tf4 #	



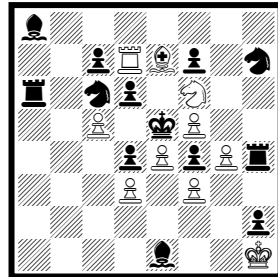
7 + 13 = 20 # 3 v

В загрозі і в варіантах гри чотириходовівки **№ 1755** вдалось здійснити циклічне чергування з послідовних звільнень двох клітин тими ж самими білими фігурами **без циклічного чергування ходів білих**:

- в загрозі слон "e7" звільняє поле для тури "d7", яка, в свою чергу робить те ж саме для коня "f6";
- в варіанті 1 ... Sg5 тура "d7" тихо звільняє поле для другого ходу конем "f6" (тільки для створення загрози), а кінь "f6" - звільняє поле для мату слоном "e7";
- в варіанті 1 ... Sb8 кінь "f6" звільняє поле для слона "e7", а той - для тури "d7".

№ 1755 Юб. тем. к-с "В. Персіянов - 50" - 2005 ... 2006, 2-й приз

1. Tx d6?	Sb8!					
1. g4 - g5 !!	Загроза	2. Ld6+ !!	cd6	3. Te7+ !!	Sx e7	4. Sd7 #
1 ... Sx g5	2. Tx d6 !!	Загроза	3. Td5, Sd7 #			
2 ...	Sb8	3. Sg4+ !!	Tx g4	4. Lf6 #		
1 ... Sb8	2. Sg4+ !!	Tx g4	3. Lf6+ !!	Sx f6	4. Te7 #	



10 + 13 = 23 # 4

чергування типу фігур: ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝

1 ... Sd8	2. Tx d6 !!	Загроза	3. Sd7 #
2 ...	Lx e4	3. Sd7+	Kf5
2 ...	Sf8	3. Sg4+ !!	Tx g4
2 ...	Tx d6	3. Ld6+ !	cd6
		4. Lf6 #	
		4. Sd7 #	

Цікаво, хоча сам механізм з подібною, але іншою, грою є достатньо відомим, тому що був поширеним ще на початку 70-х років минулого сторіччя в задачах різних видів і жанрів у багатьох проблемістів світу. Мною подібна гра була вперше реалізованою в декількох триходових задачах ще наприкінці 1967 року.

А ось в трьох варіантах рішення задачі **№ 1756** циклічне чергування охоплює

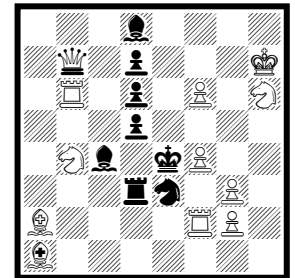
2 ... 4 ходи білих, але ... механізм кругової поруки, на цей раз, використовують (хоча і вимушено) чорні фігури (♜c4, ♞e3 і ♞d3), які звільняють клітини одна для другої.

№ 1756 "МАТ" - 1981 (v)

T. X. Амиров & E. M. Богданов

1. Lb1?	Lf6!
1. Te2?	Tc3!

1. Sx d5 !!	Загроза	2. Sc3+	Kd4	3. De4+	Kc5	4. Sa4 #
1 ... Lx d5	2. Tb4 (A)+	Sc4	3. Te2 (B)+	Te3	4. Lb1 (C) #	
1 ... Sx d5	2. Te2 (B)+	Te3	3. Lb1 (C)+	Ld3	4. Tb4 (A) #	
1 ... Tx d5	2. Lb1 (C)+	Ld3	3. Tb4 (A)+	Sc4	4. Te2 (B) #	
2 ...	2 ...	Sc2	3. Lx c2+	Ke3	4. Sg4 #	
			3 ...	Ld3	4. Te2 #	



12 + 8 = 20 # 4

Тему кругової поруки можна зустріти і при реалізації інших тем. Досить складним є процес утворення цієї теми **при використанні механізму третьозв'язки**. Подібне стає можливим лише, якщо **кожна тематична фігура виконує різні функції на різних рівнях ходів, але які є однаковими для всіх тематичних фігур на одному і тому ж самому рівні ходу**.

Більшість шахових композиторів в **№ 1757** бачать лише чергування 2-х і 3-х ходів білих в трьох варіантах рішення з використанням механізму третьозв'язки. Насправді, зміст роботи є набагато складнішим, адже не менш важливою є і **тема кругової поруки** в грі чорних фігур. Саме вона є тим стрижнем, який дозволяє білим фігурам здійснити вказане чергування, що, до речі, для реалізації самої теми кругової поруки не є обов'язковим.

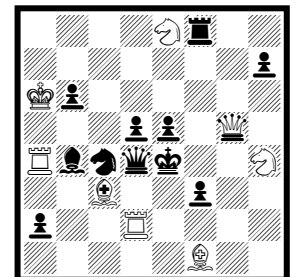
В триходовій задачі **№ 1757** тема кругової поруки утворена наступним чином (дивись таблицю):

Дія (функція в механізмі гри)	Варіанти гри		
	1 ... Le7	1 ... Se3	1 ... Dx d2
Здійснює хід самостійно, утворюючи напівзв'язку	♞ b4	♞ c4	♞ d4
Руйнує напівзв'язку, прийнявши жертву білих фігур	♞ d4	♞ b4	♞ c4
Стає зв'язаною, що і використовується білими на матуючому ході	♞ c4	♞ d4	♞ b4

№ 1757 "64" - 1975, 2 приз

1. Sg2 !!	Загроза	2. Dg4+	Tf4	3. Sf6 #	(3 ... Tx f6?)
1 ... Le7	2. Ld3 (A)+	Dx d3	3. Dx e5 (B) #	(3 ... Sx e5?)	
1 ... Se3	2. Sd6 (C)+	Lx d6	3. Ld3 (A) #	(3 ... Dx d3?)	
1 ... Dx d2	2. Dx e5 (B)+	Sx e5	3. Sd6 (C) #	(3 ... Lx d6?)	

1 ... fg2	2. Lx g2+	Tf3	3. Sf6 #	(3 ... Tx f6?)
1 ... h5	2. Dg6+	Tf5	3. Sf6 #	(3 ... Tx f6?)
1 ... Tf4	2. Tx d4+	ed4	3. Dx f4 #	(2. Dx f4?)



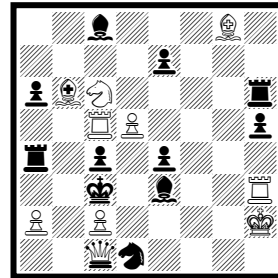
8 + 11 = 19 # 3

Не менш складною і цікавою може бути реалізація теми кругової поруки в грі

чорних фігур при їх взаємному перекритті на одній чи на різних клітинах шахової дошки. Одним з таких прикладів є триходівка № 1758. В кожному з трьох головних варіантів одна з трьох тематичних чорних фігур захищається від загрози, здійснюючи свій перший хід на поле "e6", з одночасним перекриттям ліній гри двом іншим своїм фігурам. Таким чином, утворюється цікаве **циклічне чергування дій одних чорних фігур по відношенню до інших**, що і є головною ознакою **теми кругової поруки**.

№ 1758 "Мемориал 3. М. БИРНОВА" - 1986, 2 приз

1. d5 - d6!	Загроза	2. La5+	Tx a5	3. Tx c4 #	
1 ... Le6	2. Tf5 !!	Загроза	3. Ld4 #	2 ... e5, Tx d6?	2 ... Lx h3?
1 ... e6	2. Te5 !!	Загроза	3. Ld4 #	2 ... Tx d6, Lx h3?	2 ... e5?
1 ... Te6	2. Td5 !!	Загроза	3. Ld4 #	2 ... Lx h3, e5?	2 ... Tx d6?
1 ... Sb2	2. Tx e3+	Sd3	3. cd3 #		



10 + 11 = 21 # 3

31. ФЕСТИВАЛЬНА ТЕМА

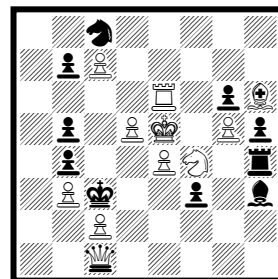
Сенс цієї простої і красивої теми полягає в наступному: **взаємне перекриття фігур одного кольору використовується в грі королівської батареї іншого кольору**.

Тема була запропонована ще в 1968 році. Щоправда, початковою вимогою було те, щоб королівська батарея грала саме на матуючому ході. Це було пов'язане з використанням цієї ідеї, здебільшого, в ортодоксальних дво і триходових задачах. Але **будь-яка ідея варта уваги лише тоді, якщо вона має можливість подальшого розвитку**, одним з елементів якого є її використання в інших розділах шахової композиції, наприклад: в ортодоксальних багатходовівках, в задачах на кооперативний чи зворотний мат або пат.

Триходівка № 1759 була одною з перших моїх робіт на цю тему.

№ 1759 "КІНЕСКОП" - 1968

Початкова гра:	1 ... Tx f4	2. Kx f4	Загроза	3. Lg7 #
	2 ...	Kd4		3. De3 #
1. Lg7! Цугцванг	1 ... Tg4	2. Tc6+ !!	bc6	3. Ke6 #
	1 ... Lg4	2. Se2+ !!	fe2	3. Kf4 #
	1 ... Lf5	2. ef5	Загроза	3. Ke4 #
	2 ...	Tx f4		3. Kx f4 #
	2 ...	Sd6		3. Kx d6 #
	2 ...	gf5		3. Kx f5 #
	1 ... L ~	2. Tc6+	bc6	3. Ke6 #



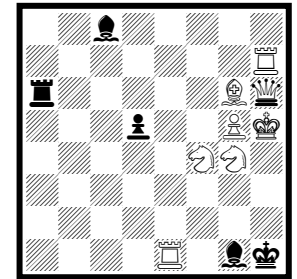
11 + 10 = 21 # 3 *

В рішенні на першому ході чорних здійснюється **перекриття Грімшоу** на полі "g4", на яке білі відповідають жертвою однієї з своїх фігур, з метою звільнення поля для ходу короля з матом. Подібна гра, але з використанням інших механізмів, є і в рішеннях задач № 1760 і № 1761. Цікаво, що в триходівці № 1761 тема реалізована

двічі: **перекриття Грімшоу** здійснюється в чотирьох варіантах на двох різних клітинах шахової дошки "c3" і "g2". Подальша гра з жертвами білих фігур і матами королівською батареєю проходить за класичним сценарієм.

№ 1760 "ШАХТЁРСКАЯ ПРАВДА" - 1973

1. Lf7?	Tx h6!?	2. Tx h6?!	Загроза	3. Kg6 / Ld5 #
			2 ... Lx g4+	3. Kx g4 #, 2 ... Lf5!!
	Загроза	1 ... Lf5	2. Lx d5+	Le4
		1 ... Lx g4+	2. Kx g4+	Tx h6
		1 ... Lb7	2. Dx a6	Загроза
		1 ... Te6	2. L(D)x e6	Lx e6
				3. Kg6 #
				3. Kg6 #
1. Te7!	Загроза	2. Tx g1+	Kx g1	3. Te1 #
		1 ... Le6	2. Le4+!!	de4
		1 ... Te6	2. Sf2+!!	Kh2
				3. Kg6 # (3 ... Tg6?)
				3. Kg4 # (3 ... Lg4?)
		1 ... Ta1	2. Le4+	de4
				3. Kg6 #



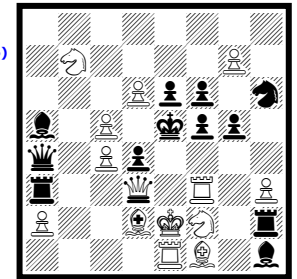
8 + 5 = 13 # 3

№ 1761 "DIAGRAMMES" - 1991, 3 приз

(виправлення: Е. Богданов "РОБІТНИЧА ТРИБУНА", 1986)

М. Н. Марандюк & Е. М. Богданов

1. Sd8!	Цугцванг	1 ... Tc3	2. Lf4+!!	gf4	3. Kd2 #
		1 ... Lc3	2. Dx f5+!!	ef5	3. Kd3 #
		1 ... Lg2	2 ...	Sx f5	3. Sf7 #
		1 ... Tg2	2. Sg4+!!	fg4	3. Kf2 #
			2 ...	Sx g4	3. Sf7 #
			2. Tx f5+!!	ef5	3. Kf3 #
			2 ...	Sx f5	3. De4 / Sf7 #
			1 ... Dx c4	2. Kd1+	Kd5
			1 ... Lb4	2. g8=D	загроза
					3. Dx c4 #
					3. Dx e6 #
			2 ...	Tx f2+	3. Kx f2 #
			2 ...	Lx f3+	3. Kx f3 #
			2 ...	Dd7 (De8, Dd1)	3. Kd1 #
			2 ...	Sf7 (Sx g8)	3. Sx f7 #
			1 ... Tx h3	2. Sg4+ !!	fg4
			2 ...	Sx g4	3. Kf2 #
			1 ... Tx a2	2. Dx f5+ !!	ef5
			2 ...	Sx f5	3. Kd3 #
			1 ... Lb6 (Lc7, Lx d8)	2. Lf4+ !!	gf4
					3. Sf7 #
					3. Kd2 #



14 + 12 = 26 # 3

До 1990 року тема не мала якоїсь конкретної назви. В 1990 році вона була запропонована у вигляді однієї з тем тематичного конкурсу складання задач триходівок на Фестивалі шахових композиторів в Одесі. Саме з цього часу вказану гру стали називати **фестивальною темою**.

Тема по своїй суті є триходовою, але вона з успіхом може бути реалізованою в задачах різних видів і жанрів. Саме із-за цього її початковий зміст був адаптованим під нові умови використання: гра королівської батареї на перекриття фігур іншого кольору могла вже здійснюватись на будь-якому рівні і навіть з затримкою ходу.

Роботи № 1762 ... № 1764 є прикладами реалізації **фестивальної теми** в ортодоксальних чотириходовівках. В двох головних варіантах рішення задачі № 1762 використовується вже відомий і красивий хвіст з жертвами білих фігур на **перекриття Грімшоу** на першому ході чорних: спочатку одна біла фігура звільняє поле (лінію гри) для другої своєї фігури, а та – для мату королівською батареєю!

№ 1762 "PT - РЕКЛАМА" - 2001, 1 приз

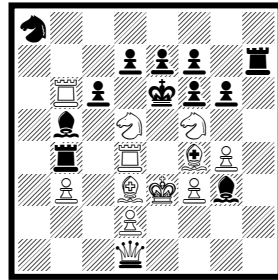
Початкова гра: 1 ... Lx f4+ 2. Sx f4+ Ke5 3. Da1! Загроза 4. Td ~ #
3 ... gf5 4. Td5 #
3 ... Tx d4 4. Dx d4 #

1. De2! Цугцванг

1 ... Lc4 2. Sc7+ !! Sx c7 3. Td6 + !! ed6 4. Kd4 # (4 ... Tx d4?)
1 ... Tc4 2. Sg7+ !! Tx g7 3. Lf5+ !! gf5 4. Kd3 # (4 ... Lx d3?)

----- додаткова гра: -----

1 ... d6 2. Tb7! Sc7 3. Tx c7 загроза 4. Tx e7 #
3 ... Tx d4 4. Kx d4 #
3 ... Lx f4 + 4. Kx f4 #
3 ... Lf2 + 4. Kx f2 #
1 ... La6 2. Lx a6! Tx b3 + 3. Tx b3 загроза 4. Kd3 #
3 ... d6 4. Lc8 #
3 ... Lx f4 + 4. Kx f4 #
3 ... Lf2 + 4. Kx f2 #
3 ... Th2 4. Sg7 #
1 ... Lh4 2. Ld6 !! Lg3 3. Sf4 + !! Lx f4 3. Kf4 #
1 ... Le1 2. Ld6 !! g5 (Lg3) 3. Sf4 + !! gf4 (Lx f4) 3. Kf4 #
1 ... La4 2. Sg7+ Tx g7 3. Lf5+ gf5 4. Kd3 #
1 ... Tx b3 2. Sc7+ Sx c7 3. Td6 + ed6 4. Kd4 #
1 ... Ta4 2. Lx b5 d6 3. Lc6 !! Загроза 4. Kd3 #
3 ... Lx f4 + 4. Kx f4 #
3 ... Lf2 + 4. Kx f2 #
3 ... Th2 4. Sg7 #
3 ... Tx d4 4. K(S)x d4 #



12 + 12 = 24 # 4 *

В рішенні задачі № 1763 фестивальна тема теж здійснюється на тлі перекриття Грімшоу на точні ходи в механізмі повторної загрози у грі чорних фігур. Цікаво, що на цей раз жертви білих фігур здійснюються на різних рівнях ходів, а королівська батарея утворюється під час гри.

№ 1763 "ЕCHO" - 2001, 1 приз

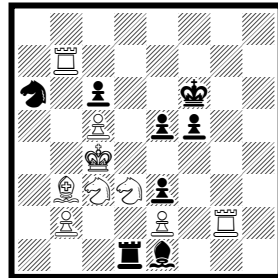
Початкова гра: 1 ... Sx c5 2. Kx c5 Загроза 3. Tf7 #
2 ... Lg3 3. Tx g3 Загроза 4. Tf7 #
1 ... Sb4 2. Kx b4 Загроза 3. Tf7 #
2 ... Lg3 3. Tx g3 Загроза 4. Tf7 #
2 ... Lx c3+ 3. bc3 Загроза 4. Tf7 #

1. Tbg7? Lg3!

----- Головна гра: -----

1. T1g7! Цугцванг
1 ... L ~ 2. Se4+! fe4 3. Tbf7+ Ke6 4. Kc3 #
1 ... Ld2! 2. Tbf7+ Ke6 3. Sf4+ !! ef4 4. Kd4 #
1 ... T ~ 2. Tbf7+ Ke6 3. Sf4+ !! ef4 4. Kd4 #
1 ... Td2! 2. Se4+! fe4 3. Tbf7+ Ke6 4. Kc3 #

1 ... Sc7 2. Tb x c7 загроза 3. Tcf7+ Ke6 4. Kb4 #
2 ... Lx c3 2. Tcf7+ Ke6 4. Kx c3 #
2 ... Tx d3 2. Tcf7+ Ke6 4. Kx d3 #
1 ... f4 2. Se4+ Kf5 3. Tg5+ K ~ 4. Tg x e5 #
2 ... Ke6 3. Tbe7+ Kf5 4. T7 x e5 #



9 + 8 = 17 # 4 *

Якщо в попередніх роботах мат здійснювався королівською батареєю, то в рішенні чотириходовки № 1764 така батарея грає вже на третьому ході, з метою надання чорному королю вільного поля "d4" після додаткового змушеного перекриття чорними фігурами лінії гри активної білої тури "h4". При цьому використовується типове перекриття Грімшоу в грі чорних фігур на полі "g2".

Триходовка № 1765 - це одна із спроб перенесення ідеї в розділ зворотних матів. Перекриття чорних фігур (на цей раз, по - Новотному) стає очевидним в рішенні лише на третьому ході білих. Грає королівська батарея, завдяки якій білі змушують

чорних поставити мат своєму королю.

№ 1764 "СЛОВО" - 2001, 1 приз

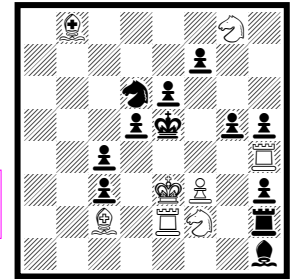
Початкова гра: 1 ... d4+ 2. Tx d4 Загроза 3. Lx d6 #

1. f4+? gf4! 1. Sg4+? hg4! 1. Tx c4? dc4!
1. Tx h5? d4! Загроза 2. f4, Sg4 #
1 ... Tx f2 2. Kx f2+ Kf4 3. Lx d6+ e5 4. Lx e5 #

----- Головна гра: -----

1. Te1 !!
1 ... Tg2 2. f4+ !! gf4 + 3. Kf3+ Kd4 4. La7 #
1 ... Lg2 2. Sg4+ !! hg4 3. Kf2+ Kf4 4. Tx g4 #
3 ... Kd4 4. La7 #

1 ... f6 2. Tx c4 !! загр. 3. K(S)d3+ Kf5 4. Se7 #
2 ... dc4 3. Td1 загроза 4. Lx d6 #
2 ... d4 3. Tx d4 загроза 4. Lx d6 #
1 ... f5 2. Sd3+ !! cd3 3. Kx d3+ Te2 4. Tx e2 #



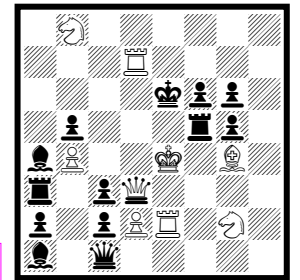
8 + 12 = 20 # 4

№ 1765 "PT - РЕКЛАМА" - 2001

Початкова гра: 1 ... cd2 2. Dc4+ bc4 3. Lx f5+ gf5 #
1. Lx f5+? gf5!
1. Sf4+? gf4!

1. Dx c3! загроза 2. Dc4+ bc4 3. Lx f5+ gf5 #

1 ... Dx d2 2. Dc6+ Dd6 3. Lx f5+ gf5 #
1 ... Lb3 2. Dx b3+ Tx b3 3. Lx f5+ gf5 #
1 ... Lx c3 2. Lx f5+ gf5 3. Kd3+ !! Le5 #
1 ... Tx c3 2. Sf4+ gf4 3. Kd4+ !! Te3 #



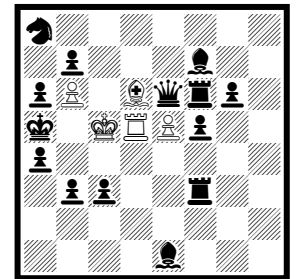
9 + 13 = 22 S # 3 *

Тема може бути втілена і в задачах на кооперативний мат, навіть, в двоходових! Проте, враховуючи, що вся гра у цьому виді шахової композиції здійснюється, фактично, "в одні ворота", необхідно добре попрацювати, щоб її зробити цікавою! Так, наприклад, в рішеннях двоходової задачі № 1766 використовуються різні королівські батареї: в першому рішенні це ♔c5 - ♖d5, а в другому - це ♔c5 - ♜d6! Перекриття чорних фігур на полі "d6" (по - Грімшоу) направлено, на цей раз, не на надання вільного поля королю, а на зняття контролю з поля, на якому стоїть фігура, що матує у згаданих королівських батареях!

№ 1766 "POD WIEŻĄ" - 2001, 4 приз

a) діаграма 1. Dc8! (De8?) Lc7 2. Te6 Kc4 # (3. Lx d5?)

b) ♔a5 → a3 1. De8! (Dc8?) Td2 2. Le6 Kd4 # (3. Tx d6?)



5 + 14 = 19 a, b H # 2

32.

БІЛОРУСЬКА ТЕМА

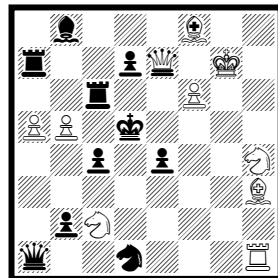
Мною, особисто, ця тема розроблялася одночасно з фестивальною темою, адже частина гри у них повністю співпадає. Її сучасний зміст є наступним: **взаємне перекриття, щонайменше, двох фігур, причому, перекриваюча фігура в подальшій грі виявляється зв'язаною.**

Тема розроблялась для ортодоксальних триходових задач, тому, на початку розробки мова йшла про взаємне перекриття саме чорних фігур зі зв'язкою перекриваючої фігури, що використовувалось білими на матуючому ході. Прикладами реалізації саме такої версії цієї теми є роботи № 1767 і № 1768. В задачі № 1767 тематична гра здійснюється на тлі потрійного перекриття Грімшоу, а в № 1768 - в чотирьох варіантах на взаємне перекриття лінійних фігур (слона і ферзя) на двох різних клітинах "e4" і "d5".

№ 1767 "Die SCHWALBE" - 1986, 3 поч. відгук

1. Sg2! Загроза 2. Tx d1+ Dx d1 3. Sge3 #

1 ... Td6	2. Sf4+	Kc5	3. De5 #	(2 ... Lx f4?, 3 ... Td5, d5, Le5?)
1 ... Ld6	2. Df7+	Kc5	3. Dh5 #	(2 ... Te6?, 3 ... Le5, d5?)
2 ...	2. ...	Ke5	3. Dh5 #	
1 ... d6	2. Le6+	Kc5	3. Th5 #	(2 ... Tx e6?, 3 ... d5 - зв'язка, Le5?)
2 ...	2. ...	Ke5	3. Th5 #	

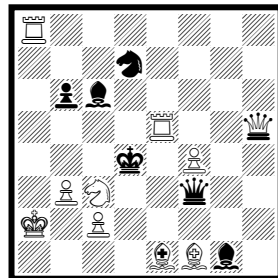


10 + 10 = 20 # 3

№ 1768 "POD WIEŻĄ" - 1996, 4 приз

1. Kb2!! Загроза 2. Se2+!! Dx e2 3. Lc3 #

1 ... De4	2. Se2+!	Ke3	3. Dh3 #	(3 ... Lf3?, 3 ... Df3? - зв'язка !)
2 ...	2. ...	Dx e2	3. Lc3 #	
1 ... Le4	2. Ta4+!	Ke3	3. Sd5 #	(3 ... Dx d5, 3 ... Lx d5? - зв'язка !)
1 ... Dd5	2. Dd1+!	Kc5	3. Se4 #	(3 ... Lx e4?, 3 ... Dx e4? - зв'язка !)
1 ... Ld5	2. Sb5+!	Kc5	3. Tc8 #	(3 ... Dc6?, 3 ... Lc6? - зв'язка !)



10 + 6 = 16 # 3

Свою назву тема отримала в 1987 році: вона була запропонована для розробки білоруським проблемістам в розділі триходовок 3-ої командної першості БРСР. Білоруські проблемісти зуміли створити цілу серію чудових робіт! Подальші дослідження підтвердили, що назва теми є дуже вдалою, адже, виявляється, різні білоруські проблемісти цю ідею вже використовували в своїх роботах ще в 60-х роках минулого сторіччя !!

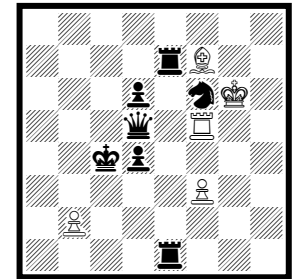
Ідея є простою і дуже цікавою, тому немає нічого дивного в тому, що її стали використовувати в задачах різних видів і жанрів. Тематична гра може бути утвореною і зі зміною кольору, наприклад, в задачах на кооперативний чи зворотний мат, а зв'язка перекриваючої фігури може використовуватись і на проміжних рівнях ходів, наприклад, в багатиходах. Саме із-за цього початковий зміст теми був дещо відредагованим, завдяки чому тема стала більш гнучкою, універсальною ...

Прикладом можливого використання білоруської теми в задачах на кооперативний мат є робота № 1769.

№ 1769 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2001, 2 приз

1. T7e5! (T1e5?) Le8 2. Dc6 b4 3. Kd5 Lf7 # - повернувся! (4. T1e6?)

1. T1e6! (T7e6?) Tf4 2. Dc6 b3 3. Kd5 Tf5 # - повернувся! (4. T7e5?)



5 + 7 = 12 2.1.1.1.1. H # 3

33.

ТЕМА БОГДАНОВА - МАРАНДЮКА

Під час роботи над фестивальною і білоруською темами вдалось створити серію задач, у яких в одних і тих самих варіантах (рішеннях) гри були реалізовані обидві вказані теми (№ 1770 і № 1771 є одними з найпростіших прикладів). Утворений комплекс тем виявився досить гармонійним і красивим. З 2005 року його вважають самостійною темою під назвою "Тема Богданова - Марандюка". Її зміст є наступним: **взаємні перекриття фігур одного кольору з подальшою зв'язкою перекриваючої фігури використовуються в грі королівської батареї іншого кольору.**

№ 1770 "PROBLEMBLAD" - 1988, 2 приз

М. Н. Марандюк & Е. М. Богданов

1. Dg3! Загроза 2. Dg4+ Sf4 3. Dx f4 / Df5 #

1 ... Ld6	2. Dg6+	Ke5	3. Kb6 #	(2 ... Tx g6?)
1 ... Td6	2. Dh4+	Ke5	3. Kb4 #	(2 ... Lx h4?)

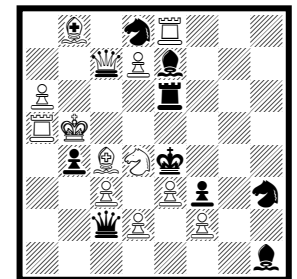
2 ... Sf4 3. Dx f4 #

1 ... Tb6+ 2. Kx b6 загроза 3. Te5, Dg6, De5 #

2 ... Sf7 (Sc6) 3. Dg6 #

1 ... Da4+ 2. Kx a4 загроза 3. d3 #

2 ... Sf4 (Sf2) 3. Df4 #



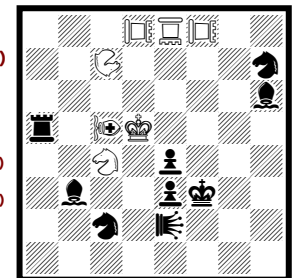
13 + 9 = 22 # 3

№ 1771 "ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2" - 2005

(версія "POD WIEŻĄ" - 2001, 1 - 2 приз)

1. Tx c5+ Ke6 2. Td5 Sx e3!! 3. Kx e3 Kf7 # (4. Le6, Lf7, Te5?)

1. Lx c4+ Ke5 2. Ld5 ALx e3!! 3. Kx e3 Kf5 # (4. Te5, Tf5, Le6?)



d8, f8 - Pao; c7 - Nightrider; c5 - ALfil; e8 - RookHopper, e2 - Locust 7 + 9 = 16 2.1.1.1.1. H # 3

В двох головних варіантах рішення ортодоксальної триходової задачі № 1770 використовується взаємне прекриття чорних фігур Le7 і Te6 на полі "d6". Біла королівська батарея грає на матуючому ході, використовуючи і прекриття вказаних чорних фігур, і зв'язку перекиваючої фігури.

Робота № 1771 є прикладом можливої реалізації теми в задачах на кооперативний мат з використанням казкових фігур. В кожному з рішень прекриття відповідної чорної фігури (Ta5 чи Lb3) здійснюється на рівні другого ходу на полі "d5" при реалізації теми "Львівські ножиці" ("Теми Віссермана") зі зв'язкою перекиваючої фігури Наїздником (Nightrider) "с7"! Цікаво, що в задачі грають аж дві білі королівські батареї: **пряма батарея** утворюється королем з Турою-стрибунцем (Rookhopper) "e8" вже на першому ході білих, а **непряма батарея** - з білою фігурою Пао (Pao) "f8" лише після здійснення матуючого ходу (Пао через короля контролює клітини f2 ... f4).

(далі буде)

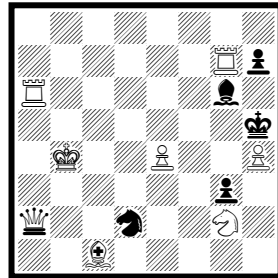
друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це Mihalko Jozsef з Угорщини, Анатолий Боровков з Росії і українські проблемісти Дмитро Грінченко і Віктор Шум.

Задачі № 1772 ... № 1830 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання, № 1831 ... № 1840 - в першому тематичному конкурсі, № 1841 ... № 1846 - в другому тематичному конкурсі, № 1847 - в третьому тематичному конкурсі, а № 1848 і № 1849 - в четвертому тематичному конкурсі.

№ 1772 **Вячеслав Стасенко** (Липовець, Вінницька область)

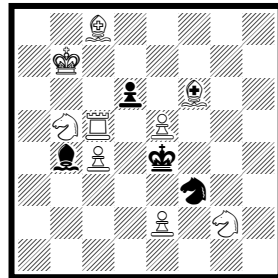
Початкова гра: 1... S~ 2. De2 # (1... Sf3!)
 1. Df7! Цугцванг 1... Kg4 2. Df5 # (2... Lx f5?)
 1... Kh6 2. Th7 # (2... Lx h7?)
 1... S~ 2. Df3 # (2... Kh6?)
 1... Lx f7 2. Tg5 # (2... Kh6?)
 1... h6 2. Dx g6 #



8 + 5 = 13 # 2 *

№ 1773 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

Початкова гра: 1... Sd4 2. Sx d6 #
 1. Td5? de5! Цугцванг 1... Lc5 2. Sc3 #
 1... L~ 2. Sd6 #
 1... Lc3 2. Sx d6, Sx c3 # - dual
 1... La3! 2. Sc3 #
 1... S~ 2. Tx d4 #
 1... Sd4 2. Td4 #
 1. ed6! Загроза 2. Lf5 # 1... Lx c5 2. Sc3 #
 1... Sd4 2. Te5 #
 1... Sh4 2. Te5 #
 1... Se5 2. Tx e5 #

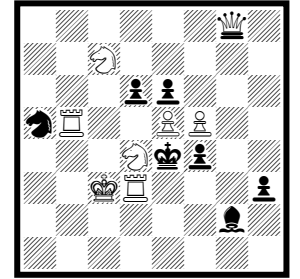


9 + 4 = 13 # 2 ~v

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

№ 1774 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

Початкова гра: 1... f3 (a) 2. Dg4 (A) #
 1... ef5 (b) 2. Dd5 (B) #
 1... Lf3, Lf1 2. Df3 #
 1. f6, fe6? (C) d5! Загроза 2. Dh7 (D) # 1... f3 2. Dg4
 1. Dh7 (D)? d5! Загроза 2. f6, fe6 (C) # 1... f3 (a) 2. Dh4 # - новий!
 1... ef5 (b) 2. Dx f5 # - новий!
 1. De6 (E)? f3 (a)! Загроза 2. Dd5 (B), ed6 (F) # 1... d5, Sc6, Sc4 2. Dd5 (B) #
 1. ed6 (F)? Sc6! Загроза 2. De6 (E) # 1... Sc4 2. Da8 #
 1... e5 2. Dd5 (B) #
 1... f3 2. Dg4 #
 1. Sd5 ! Загроза 2. Sf6 # 1... ed5 2. Dd5 (B) #
 1... f3 (a) 2. Te3 # - новий!
 1... Ke5 2. De6 (E) #

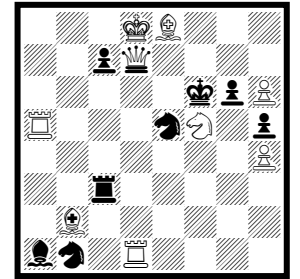


8 + 7 = 15 # 2 ~v ...

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

№ 1775 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

1. Sg7 (A)? Td3 (a)! Загроза 2. De7, De6 # 1... Sx d7 (b) 2. Tf1 # (C)
 1. Se3 (B)? Sx d7 (b)! Загроза 2. Sd5, De7 # 1... Td3 (a) 2. Tf1 # (C)
 1... Tx e3 2. Df7 #
 1. Tf1 (C)! Загроза 2. De7 # 1... Td3 (a) 2. Se3 # (B)
 1... Sx d7 (b) 2. Sg7 # (A)
 1... Tf3 2. Df7 #
 У всіх фазах задачі: 1... Sc6+ 2. Dx c6 #
 1... Sf7+ 2. Dx f7 #



9 + 8 = 17 # 2 vvv

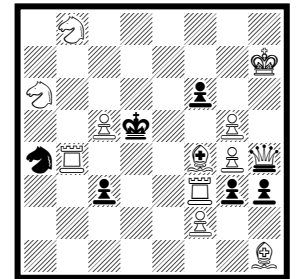
==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

Тема Банного - Салазара

1. Sg3? Sx d7! Загроза 2. Se4, De7 # 1... Tx g3 2. Df7 #

№ 1776 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

1. Lg3? Ke6 (a)! загроза 2. Tf6 (A), Te3 (B) #
 1... Sc5 (b) 2. Sc7 (C) #
 1. Ld6? Sc5 (b)! Загроза 2. Sc7 (C) #
 1... Ke6 (a) 2. Tf6 (A) #
 1. Dh5 ! загроза 2. Df7 #
 1... Ke6 (a) 2. Te3 (B) #
 1... Sc5 (b) 2. Sc7 (C) #

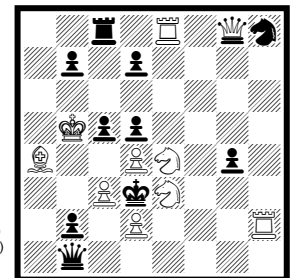


12 + 6 = 18 # 2 vv

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

№ 1777 **Павел Мурашев** (Химки, Россия) & **С. М. Богданов**

Початкова гра: 1... Dg1, De1, Df1, Da2 2. Lc2 #
 1... Tx e8 2. Sx c5 #
 1... de4 2. Dc4 (A) #
 1. Dh7? Sg6! Загроза 2. Sx c5 # 1... de4 2. Dx e4 #
 1. Dd5 (C)? c4! Загроза 2. Dc4 (A), dc5 (B) # 1... cd4 2. Dx d4 #
 1... Da2 2. Lc2 #
 1. dc5 (B)? Sf7! Загроза 2. Dd5 (C) # 1... d4 2. Dc4 (A) #
 1... Tx c5+ 2. Sx c5 #
 1... Da2 2. Lc2 #
 1. Sc4 ! Загроза 2. Sf2 # !! (2... Ke2?) 1... de4 2. Se5 # !!
 1... dc4 2. Dx c4 (A) # (2. Sf2?)
 захисти Барулина ... 1... Tx e8 2. Sc5 # (2. Sf2?)
 1... Dd1, Df1, Dg1 2. Sb2 # - новий мат!
 1... g3 2. Dg3 #

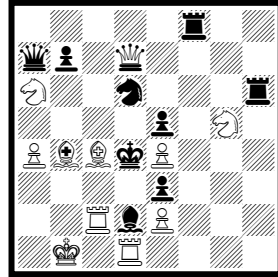


10 + 10 = 20 # 2 ~vvv

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

№ 1778 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

1. Lb5? Tc8! Загроза 2. Tc4, Lc3 # 1 ... Dc5 2. Lx c5 #
1. Ld5? Db6! Загроза 2. Lc3 # 1 ... Dxa6 (Dc5) 2. Lc5 #
1 ... Tc8 2. Sf3 #
1 ... Sb5 (Sx e4) 2. Tc4 #
1 ... ba6 2. Dx a7 #
1. Ld3! Загроза 2. Tc4 # 1 ... Dxa6 (Dc5) 2. Lc5 #
1 ... Tc8 2. Sf3 #
1 ... Lc3 2. Lx c3 #
1 ... b5 2. Dx a7 #

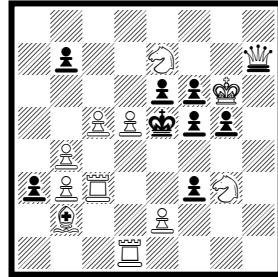


11 + 9 = 20 # 2 v ...

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

№ 1779 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

- Початкова гра: 1 ... a2 2. Tf3 (A), Tc4 (B) #
1 ... f4 2. Te3 #
1. La1? Kf4 (a), ed5 (b)! Загроза 2. Tf3 (A), Tc4 (B) #
1. Sf5? ed5 (b)! Загроза 2. Dc7 # 1 ... Kf4 (a) 2. Tc4 (B) #
1. Td4? ab2! Загроза 2. Te3 # 1 ... Kx d4 2. Td3 #
1 ... f4 2. Te4 #
1. Kh5! (1. K ~? Kf4!) Загроза 2. Sg6 # 1 ... Kf4 (a) 2. Tf3 (A) #
1 ... ed5 2. Dx f5 #

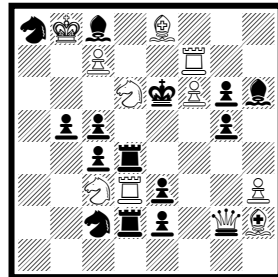


12 + 8 = 20 # 2 *vvv

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

№ 1780 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

- В початковій грі: 1 ... L ~ 2. Ld7 # 1 ... Td5 (Tf4, Th4) 2. Dd5 #
1 ... Te4 2. Dx e4 # 1 ... Tx d6 2. De4, Dg4 #
1. Df3? Lf8! Загроза 2. Te7 # (A) 1 ... Tf4 2. Dd5 #
1. Db7? Sb6! Загроза 2. Dx c8 # 1 ... L ~ 2. Ld7 #
1 ... Tf4 2. Dd5 #
1 ... Tx d6 2. De4 #
1. Sde4? Td5! Загроза 2. Dg4 # (B) 1 ... Tx e4 2. Dx e4 #
1. Sce4! Загроза 2. Sx c5 #
1 ... Kd5 2. Sx g5 #
1 ... Tx e4 2. Dx e4 #
1 ... Td5 2. Te7 # (A)
1 ... Tx d6 2. Dg4 # (B)

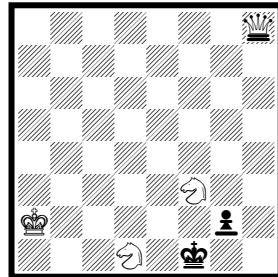


10 + 14 = 24 # 2 vvv

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

№ 1781 **Є. М. Богданов** (Львів)

- Початкова гра: 1 ... g1=T 2. Db2 (A)! загроза 3. Se3, Df2 #
2 ... Tg2 3. Se3 #
1 ... g1=S 2. Dh2 (B)! загроза 3. Se3, Df2 #
2 ... Sx f3 3. Df2 #
2 ... Sh3 3. Se3 #
1. Db2 (A)? g1=D,L !
1. Dh2 (B)? Ke2! 1 ... g1=D,L 2. Sg1 (C) Ke1 3. De2 #
1. Sg1 (C)! Цугцванг 1 ... Ke1 2. Dd4! Kf1 3. Ddf2 #
1 ... Kx g1 2. Dh4 Kf1 3. Dhf2 #

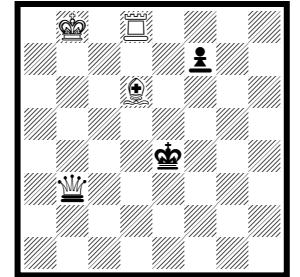


4 + 2 = 6 # 3 *v

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

№ 1782 **Є. М. Богданов** (Львів)

- Початкова гра: 1 ... f5 2. Lc7! f4 3. Dd3 #
1. Te8? Kf5! 1 ... Kd4 2. Te3 f6 (f5) 3. Dd3 #
1. Dd1? Kf5! 1 ... Ke3 2. Lg3 !! загроза 3. Dd3, Te8 #
2 ... Ke4 3. Dd3 #
1 ... f6 2. Te8+ Kf5 3. Dh5 #
1. Tg8! Цугцванг 1 ... Kf5 2. Dd5+ Kf6 3. De5 #
1 ... f6 2. Tg3 загроза 3. Dd3 #
2 ... Kf5 3. Dd5 #
1 ... f5 2. Tg3 Kd4 (f4) 3. Dd3 #

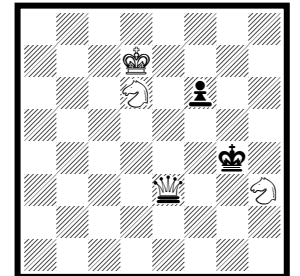


4 + 2 = 6 # 3 *vv

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

№ 1783 **Євгеній Богданов** (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Kh4 2. Df3 !! f5 3. Sf5 #
1 ... f5 2. Sx f5 !! Kx f5 3. De6 #
2 ... Kh5 3. Dg5 #
1. Sf4! Цугцванг 1 ... Kh4 2. Dg1 !! f5 3. Sf5 #
1 ... Kg5 2. Dg3+ Kh6 3. Dg6 #
1 ... f5 2. Sf7 !! Kh4 3. Dh3 #
1. Sf7? Kf5! загроза 2. Sf2+ Kh4 3. Dh3 #
2 ... Kf5 3. De4 #
2 ... Kh5 3. Dh6 #
1 ... Kh4 2. Sf2 загроза 3. Dh3 #
2 ... Kh5 3. Dh6 #
1 ... Kh5 2. Dg3 загроза 3. Sf4 #

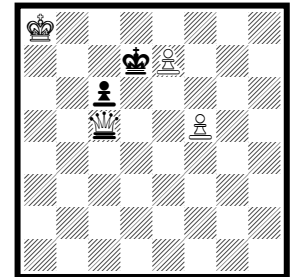


4 + 2 = 6 # 3 *v

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

№ 1784 **Є. М. Богданов** (Львів)

1. Db6? Ke7! 1 ... Kd6 2. e8=D Kd5 3. De6 #
1 ... Ke8 2. Dd8+ Kf7 3. Df8 #
1 ... c5 2. Dd8+ Kc6 3. e8=D, L #
1. f6! 1 ... Ke6 2. e8=D+ Kx f6 3. Dce5 #
1 ... Kc7 2. e8=T Kd7 3. De7 #
1 ... Ke8 2. Dc6+ Kf7 3. e8=D #

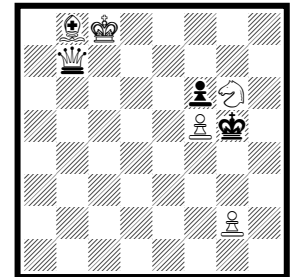


4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 1785 **Є. М. Богданов** (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Kh6 2. Lf4+ Kh5 3. Df3 #
1. Dh7? Kf5! 1 ... Kg4 2. Dh3+ Kg5 3. Lf4 #
1. La7? Kf5! 1 ... Kh6 2. Le3+ Kh5 3. Df3 #
1 ... Kh5 2. Le3 Kg4 3. Df3 #
1 ... Kg4 2. Df3+ Kg5 3. Le3 #
1. Sf4! 1 ... Kg4 2. Dg7+ Kh4 3. g3 #
2 ... Kf5 3. Dg6 #
1 ... K ~ 2. Df3 Kg5 3. Dh5 #
1 ... Kh6 2. Df7 Kg5 3. Dh5 #

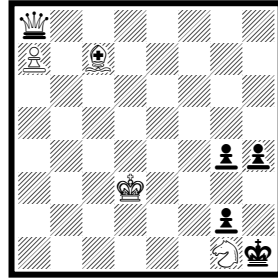


6 + 2 = 8 # 3 *vv

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

№ 1786 Павел Мурашев (Химки, Россия)

1. Lg3 (A)? Kg1! Zz 1 ... hg3 2. Se2! Kh2 3. Dh8 # (B)
 1 ... h3 2. Dh8 (B)! Kx g1 3. Da1 #
 2 ... h2 3. Dx h2 #
1. Dh8 (B)! Загроза 2. Dx h4+ Kx g1 3. De1 #
 1 ... Kx g1 2. Lb6+ Kf1 3. Da1 #
 2 ... Kh2, Kh1 3. Dh4 #
 1 ... h3 2. Lg3 (A) Kx g1 3. Da1 #
 2 ... h2 3. Dx h2 #
 1 ... g3 2. Lb6 Kh2 3. Dh4 #
 2 ... h3 3. Dh3 #

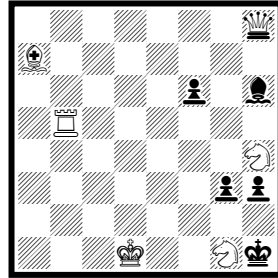


5 + 4 = 9 # 3 v

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

№ 1787 Павел Мурашев (Химки, Россия)

1. Dc8? f5!
 1. Da8? Kh2! 1 ... g2 2. Sh3 загроза 3. Dx g2 #
 2 ... Kh2 3. Dx g2 #
1. Sf5! Цугцванг 1 ... Kg2 2. Tb2+ K ~ 3. Sg3 #
 2 ... Ld2 3. Dx h3 #
 1 ... Kh2 2. Dx h6 загроза 3. Dx h3 #
 2 ... K ~ 3. Dx h3 #
 1 ... Le3 2. Dh3+ Kx g1 3. Lx e3 #
 1 ... g2 2. Dx h6 загроза 3. Dx h3 #
 2 ... Kh2 3. Dx h3 #
 2 ... h2 3. Sg3 #!
 1 ... h2 2. Da8+ g2 3. Sg3 #



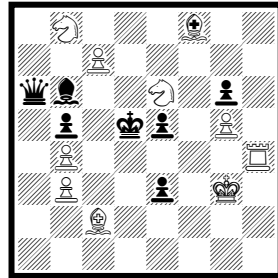
6 + 5 = 11 # 3 v

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

№ 1788 Вячеслав Стасенко (Липовець, Вінницька область)

(версія № 1586)

1. Tf4! Загроза 2. Le4+ Kx e6 3. Tf6 #
 1 ... Kx e6 2. Tf6+ Kd5 3. Td6 #
 1 ... ef4+ 2. Sx f4+ Kd4 3. Lg7 #
 2 ... Ke5 3. Sc6 #
 1 ... e4 2. Tx e4 загроза 3. Sf4 #
 2 ... Lx c7+ 3. Sx c7 #



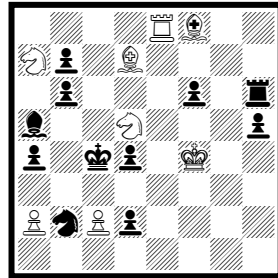
10 + 7 = 17 # 3

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

№ 1789 Вячеслав Стасенко (Липовець, Вінницька область)

(версія № 1586)

1. Td8? Kd5! загроза 2. Lb5 # 3. Lb5 #
 1 ... Sd3 2. Kf5 загроза 3. Sb5 #
 1 ... d3 2. Se3+ K ~ 3. Sb5 #
1. Te3! Загроза 2. Sb6+ ! Lx b6 3. Le6 #
 1 ... Sd3 2. cd3+ Kx d5 3. Le6 #
 1 ... de3 2. Sx e3+ K ~ 3. Sb5 #
 1 ... d3 2. Te4+ Kx d5 3. Le6 #
 1 ... f5 2. Lb5+ ! Kx d5 3. Te5 #

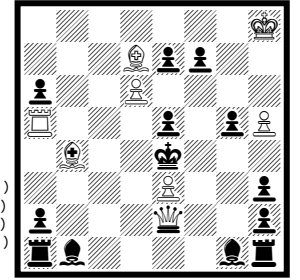


8 + 11 = 19 # 3 v

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

№ 1790 Олександр Заїдджай (с. Мельня, Сумська область)

1. Lc3? f6!
 1. Ld2! Загроза 2. Lg4 загроза 3. Dc4 #
 2 ... Ld3 3. Df3 #
 2 ... Lx e3 3. Dx e3 #
- 1 ... ed6 2. Ta4+ Kd5 3. Dc4 # (3 ... Kd6?)
 1 ... Lf2 2. Dc4+ Kf3 3. Dg4 # (3 ... Kf2?)
 1 ... Lc2 2. Dg4+ Kd3 3. Td5 # (3 ... Kc2?)
 1 ... e6 2. Lc6+ Kf5 3. Df3 # (3 ... Ke6?)

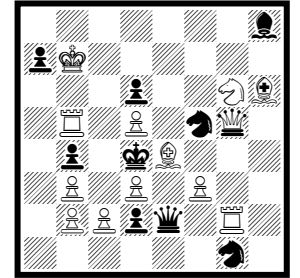


8 + 13 = 21 # 3

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

№ 1791 Živko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Kc6? a5! Загроза 2. Tx b4 # 3. Tx b4, Dx a7 #
 1 ... Se7 2. Dx e7 загроза
1. Ka6! Загроза 2. Tx b4+ Kc5 3. Tc4 #
 1 ... Se3 2. Se7 загроза 3. Sc6 #
 1 ... Dx e4 2. Tg4 загроза 3. Tx e4 #
 2 ... Sg3 3. De3 #
 2 ... Df4 3. Dx f4 #
 2 ... Dx g4 3. Dx g4 #
 1 ... Dx d3 2. Dx d2 загроза 3. Dx d3 #
 2 ... Dx d2 3. Tx d2 #

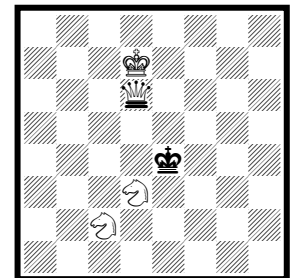


13 + 9 = 22 # 3 v

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

№ 1792 Євгеній Богданов (Львів)

1. Ke7 (A)? Kf3! 1 ... Kf5 2. Dg3 (B) Ke4 3. Dh3 Kd5 4. De6 #
 1. Dg3 (B)? Kd5! 1 ... Kf5 2. Ke7 (A) Ke4 3. Dh3 Kd5 4. De6 #
1. Dd4+? Kf5! 1 ... Kf3 2. Sce1 (C)+ Ke2 3. Df2+ Kd1 4. Dc2 #
 2 ... Kg3 3. Df4+ Kh3 4. Sf2 #
1. Se1 !! (C) 1 ... Ke3 2. Df4+ Ke2 3. Df2+ Kd1 4. Dc2 #
 1 ... Kf5 2. De6+ Kg5 3. Sf3+ Kh5 4. Sf4 #

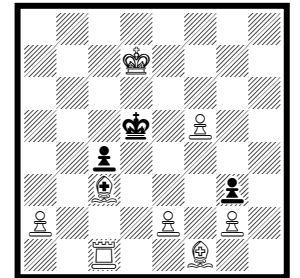


4 + 1 = 5 # 4 v ...

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

№ 1793 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)

1. Kc7 (A)? Ke4! 1 ... Kc5 2. Td1 (B) Kb5 3. Td5+ Ka4 (Ka6) 4. Ta5 #
 1. Td1 (B)+? Ke4! 1 ... Kc5 2. Kc7 (A) Kb5 3. Td5+ Ka4 (Ka6) 4. Ta5 #
1. Tb1 (C)? Ke4! 1 ... Kc5 2. e3 (D) Kd5 3. Tb5+ Ke4 4. Te5 #
1. e3 (D)! Цугцванг 1 ... Kc5 2. Tb1 (C) Kd5 3. Tb5+ Ke4 4. Te5 #
 1 ... Ke4 2. Ke6 Kx e3 3. Ke5 Kf2 4. Ld4 #

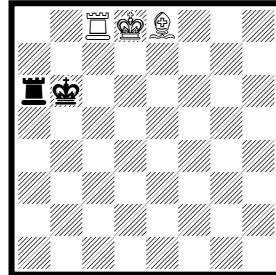


8 + 3 = 11 # 4 vvv

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

№ 1794 **Олексій Угнівенко** (Волноваха, Донецька область)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Ka5 | Tc4 | 2. Tb6 | Ta4 # |
| 1. Ka7 | Lc6 | 2. Tb6 | Ta8 # |

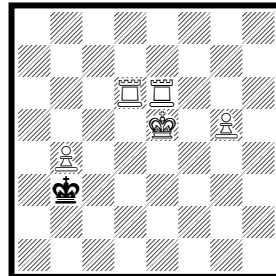


3 + 2 = 5 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1795 **Анатолій Білий** (с. Бузовиця, Чернівецька область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- | | | | | |
|-------------|----------|-----|----------|-------|
| a) діаграма | 1. Kx b4 | Tb6 | 2. Kc5 | Tc6 # |
| b) ♔b3 → f3 | 1. Kg4 | Th6 | 2. Kx g5 | Tg6 # |

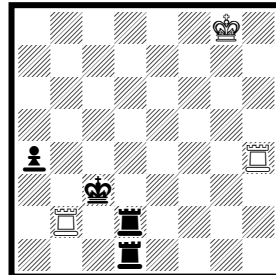


5 + 1 = 6 a, b H # 2

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

№ 1796 **Олексій Угнівенко** (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Td3 | Tb4 | 2. Td2 | Tc4 # |
| 1. Td4 | Th2 | 2. Td3 | Tc2 # |

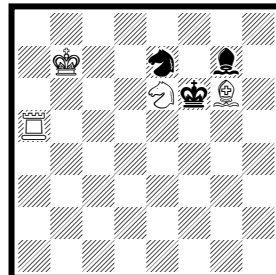


3 + 4 = 7 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1797 **Олексій Угнівенко** (Волноваха, Донецька область)

- | | | | | |
|--------------|----------|------|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Kx g6 | Sf4+ | 2. Kh6 | Th5 # |
| b) ♙g7 → ♜e7 | 1. Kx e6 | Lf7 | 2. Kd6 | Td5 # |

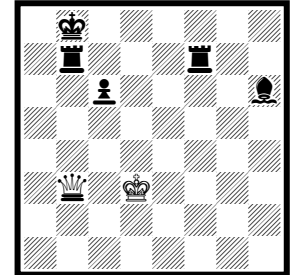


4 + 3 = 7 a, b H # 2

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

№ 1798 **Олексій Угнівенко** (Волноваха, Донецька область)
Дмитро Грінченко (Ясинувата, Донецька область)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Ka8 | De6 | 2. Ta7 | Dc8 # |
| 1. Tc7 | Df7 | 2. Kc8 | De8 # |
| 1. Le3 | Dd5 | 2. La7 | Dd8 # |

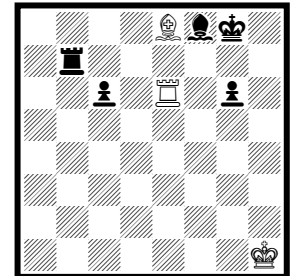


2 + 5 = 7 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 1799 **Анатолій Білий** (с. Бузовиця, Чернівецька область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- | | | | | |
|-------------|--------|-------|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Lg7 | Lx g6 | 2. Kf8 | Te8 # |
| | 1. Lh6 | Lx g6 | 2. Tg7 | Te8 # |
| b) ♔g8 → a4 | 1. Tb3 | Tx c6 | 2. Lb4 | Ta6 # |

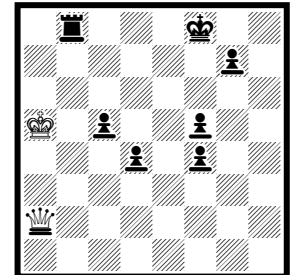


3 + 5 = 8 a, b H # 2

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

№ 1800 **Олексій Угнівенко** (Волноваха, Донецька область)
Роман Залокоцький (Самбір, Львівська область)

- | | | | | |
|-------------|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Tb7 | Dd5 | 2. Tf7 | Dd8 # |
| b) ♔f8 → e5 | 1. Td8 | Df7 | 2. Td5 | De7 # |

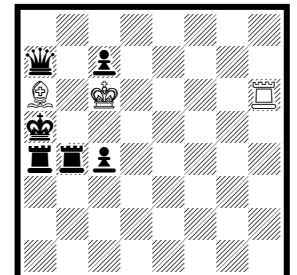


2 + 7 = 9 a, b H # 2

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

№ 1801 **Олексій Лисяний** (Канів, Черкаська область)

- | | | | |
|------------|-------|--------|---------|
| 1. Kx a6 | Th8 | 2. Da8 | Tx a8 # |
| 1. Dx a6 + | Kx c7 | 2. Kb5 | Th5 # |

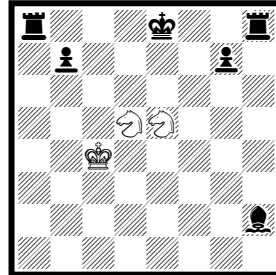


3 + 6 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1802 **Віталій Шевченко** (Запоріжжя)
Віктор Шум (Пологи, Запорізька область)

1. O-O Sf6 2. Kh8 Sg6 #
1. O-O-O Sd7 2. Lb8 Sb6 #

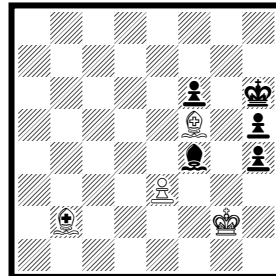


3 + 6 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1803 **Олексій Лисяний** (Канів, Черкаська область)

1. Kg5 e4 2. Lc1 Lx c1 #
1. Le3 La3 2. Lg5 Lf8 #

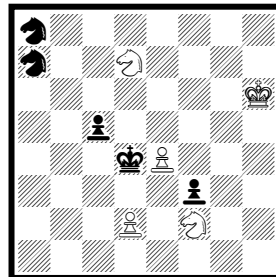


4 + 5 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1804 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

a) діаграма 1. Sa8 - b6 Sd7 - e5 2. Sb6 - c4 Se5 x f3 #
b) ♔d4 → f4 1. Sa7 - c6 Sd7 - f6 2. Sc6 - e5 Sf6 - h5 #

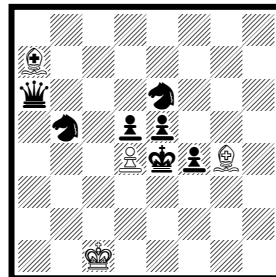


5 + 5 = 10 a, b H # 2

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

№ 1805 **Олексій Угнівенко** (Волноваха, Донецька область)
Роман Залокоцький (Самбір, Львівська область)

1. Sb x d4 Lh5 2. Sf3 Lg6 #
1. Se x d4 Ld1 2. Sf3 Lc2 #

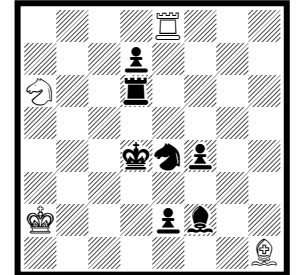


4 + 7 = 11 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1806 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

a) діаграма 1. Kd5 Kb3 2. Ld4 Lx e4 #
1. Sc5 Te4 2. Kd5 Sb4 #
b) ♖a6 → a3 1. Ke3 Sb1 2. Td3 Tx e4 #
1. Sd2 Le4 2. Ke3 Sc2 #

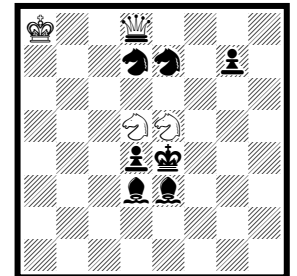


4 + 7 = 11 a, b H # 2

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

№ 1807 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

a) діаграма 1. Le3 - f4 Se3 2. Kx e5 Dx e7 #
b) ♙d4 → ♔e4 1. Ld3 - c4 Sd3 2. Kx d5 Dx d7 #

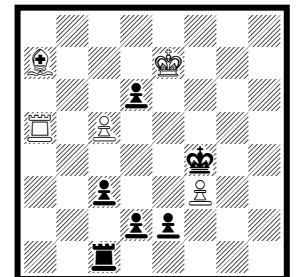


4 + 7 = 11 a, b H # 2

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

№ 1808 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

a) діаграма 1. dc5 Lx c5 2. Ke5 Le3 #
b) ♙c3 → d3 1. Tx c5 Tx c5 2. Ke3 Tf5 #



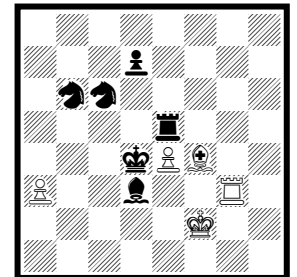
5 + 6 = 11 a, b H # 2

Цікаво порівняти з № 0646 "ШЛ" № 12, 2006

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

№ 1809 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

a) діаграма 1. Lb5 Lx e5 2. Kc4 Tc3 #
b) ♙e4 1. Lc4 Tb3 2. d5 Le3 #
c) ♙e4 → c2 1. Te4 Ld6 2. Sc4 Tx d3 #
d) ♙e4 → b3 1. Tb5 Tx d3 2. Kc5 Ld6 #

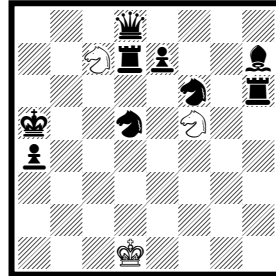


5 + 6 = 11 a ... d H # 2

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

№ 1810 **Олександр Заїжджай** (с. Мельня, Сумська область)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Sb6 | Sd4 | 2. Ld3 | Sc6 # |
| 1. Sb4 | Sd6 | 2. Sd5 | Sc4 # |

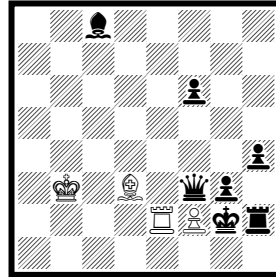


3 + 9 = 12 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1811 **Віталій Шевченко** (Запоріжжя)
Kenan Velichanov (Azerbaijan)

- | | | | | |
|--------------|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Kh3 | Te6 | 2. Dg2 | Lf5 # |
| b) ♔ b3 → d1 | 1. Kh1 | Le4 | 2. Dg2 | Te1 # |

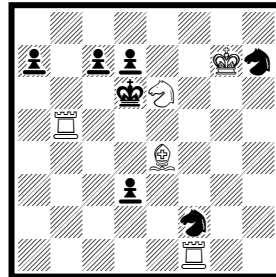


4 + 7 = 11 a, b H # 2

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

№ 1812 **Andreas Schönholzer** (Kirchliindach, Schweiz)

- | | | | |
|----------|-----|--------|----------|
| 1. Kx e6 | Te1 | 2. d6 | Lf5 ++ # |
| 1. Sx e4 | Tf6 | 2. Kc6 | Sd4 ++ # |

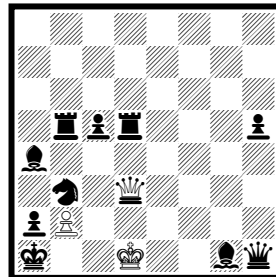


5 + 7 = 12 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1813 **Геннадий Згерский** (Москва, Россия)

- | | | | | |
|--------------|--------|-----|----------|---------|
| a) діаграма | 1. Sd4 | Dc2 | 2. Tb3 | Dc1 # |
| b) ♖ b2 → c3 | 1. Ld4 | Kc2 | 2. Lx c3 | Dx c3 # |

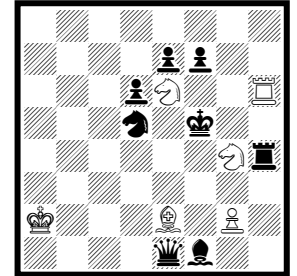


3 + 10 = 13 a, b H # 2

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

№ 1814 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- | | | | |
|----------|------|----------|-------|
| 1. Tx h6 | La6 | 2. Kx e6 | Lc8 # |
| 1. Lx e2 | Th5+ | 2. Kx g4 | Tg5 # |

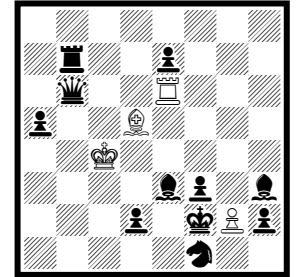


6 + 8 = 14 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 1815 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- | | | | | |
|--------------|--------|-----|--------|---------|
| a) діаграма | 1. Ke2 | Le4 | 2. Lf2 | Lx f3 # |
| | 1. Kg2 | Te4 | 2. f2 | Tg4 # |
| b) ♔ f2 → a7 | 1. Ka8 | Tc6 | 2. Ta7 | Tc8 # |
| | 1. Ka6 | Lc6 | 2. Da7 | Lb5 # |

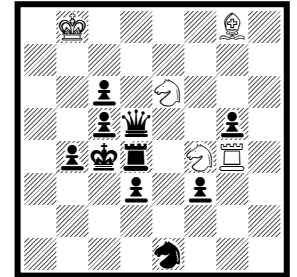


4 + 11 = 15 a, b H # 2

Цікаво порівняти з № 1685 "ШЛ" № 26, 2007
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 1816 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- | | | | | |
|--------------|--------|---------|---------|-------------|
| a) діаграма | 1. Dd7 | Se2 (A) | 2. Dc7+ | Sx c7 (B) # |
| b) ♙ b4 → b3 | 1. Te4 | Sc7 (B) | 2. Te2 | Sx e2 (A) # |

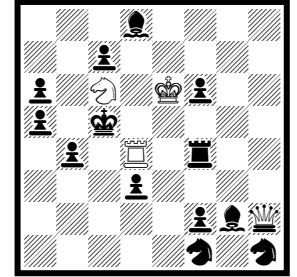


5 + 10 = 16 a, b H # 2

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

№ 1817 **Andreas Schönholzer** (Kirchliindach, Schweiz)

- | | | | | |
|--------------|----------|-------|--------|------------|
| a) діаграма | 1. Lx c6 | Dx f2 | 2. Kb6 | Tx b4 ++ # |
| b) ♙ a5 → b5 | 1. Tx d4 | Dx c7 | 2. Kc4 | Sx a5 ++ # |

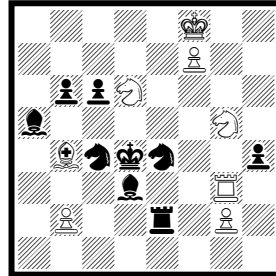


4 + 13 = 17 a, b H # 2

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

№ 1818 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- | | | | |
|----------|-------|--------|---------|
| 1. Sx d6 | Lx d6 | 2. Kd5 | Tx d3 # |
| 1. Lx b4 | Tx d3 | 2. Kc5 | Se6 # |
| 1. hg3 | Sh3 | 2. Ke3 | Sf5 # |
| 1. Sx g5 | Tx g5 | 2. b5 | Lc5 # |

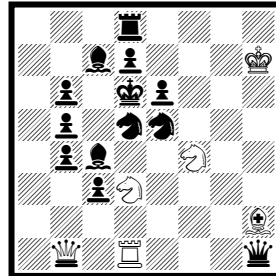


8 + 9 = 17 4.1.1.1. H # 2

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

№ 1819 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Sd5 x f4 Sd3 x e5 2. Sf4 - d5 Db4 #
- b) ♙e6 → c5 1. Se5 x d3 Sf4 x d5 2. Sd3 - e5 Dg6 #

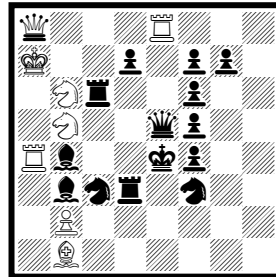


6 + 13 = 19 a, b H # 2

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

№ 1820 **Николай Попков** (Челябинск, Россия)

- a) діаграма 1. Sd1! Sd5 2. Se3 Sc3 #
- b) ♙f5 ⇄ ♚e4 1. e3 bc3 2. Ke4 Sbd6 #
- ("с" - на розсуд судді)
- c) ← b) ♙b2 → c7 1. e3 c8=S 2. Ke4 S8d6 #

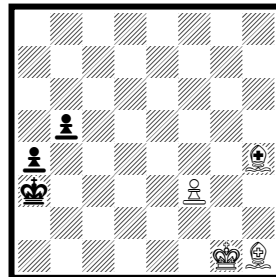


8 + 14 = 22 a, b H # 2

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

№ 1821 **Анатолий Боровков** (Шуя, Россия)

- | | | | | | |
|--------|-----|--------|-----|-------|-------|
| 1. Kb4 | Lg2 | 2. Ka5 | Lf1 | 3. b4 | Ld8 # |
| 1. b4 | f4 | 2. b3 | Ld5 | 3. b2 | Le7 # |

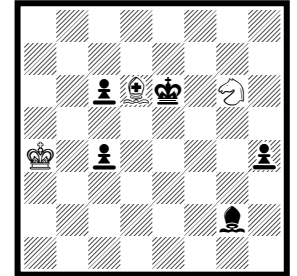


4 + 3 = 7 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1822 **Олексій Лисяний** (Канів, Черкаська область)

- | | | | | | |
|--------|-----|--------|-----|--------|-------|
| 1. Kd5 | Le5 | 2. Kc5 | Sf8 | 3. Ld5 | Sd7 # |
| 1. Kf5 | Sf4 | 2. Kg4 | Sd3 | 3. Kh3 | Sf2 # |

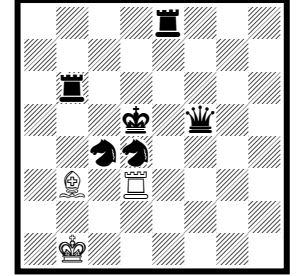


3 + 5 = 8 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1823 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

- | | | | | | |
|--------|-----|--------|-----|--------|-------|
| 1. Kc5 | Ka2 | 2. Se5 | Ka3 | 3. Sc6 | Td5 # |
| 1. Tc6 | La2 | 2. Te4 | Tb3 | 3. Sd6 | Tb5 # |

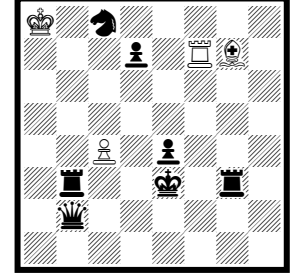


3 + 6 = 9 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1824 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Td3 Tf6 2. Kd4 Lh8 3. Tge3 Tc6 #
- b) ♙c4 → d4 1. Tg4 Lf6 2. Kf4 Tf8 3. Tbe3 Lh4 #

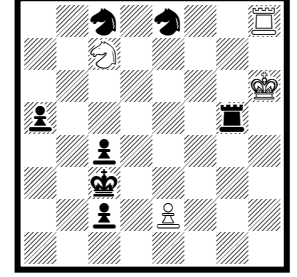


4 + 7 = 11 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1825 **Николай Попков** (Челябинск, Россия)

- a) ♙e2 → a2 1. Sg7 Td8 2. Tb5 Td1 3. Tb2 Sd5 #
- b) minus ♗e8 1. Se7 Tb8 2. Td5 Tb1 3. Td2 Sb5 #

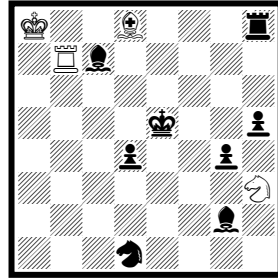


4 + 7 = 11 0 - position H # 3

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

№ 1826 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Tf8 Sg5 2. Tf4 Le7 3. Lh3 Tb5 #
b) ♗d4 → f6 1. Le4 Sf4 2. Lf5 Tb4 3. Th6 Lx c7 #

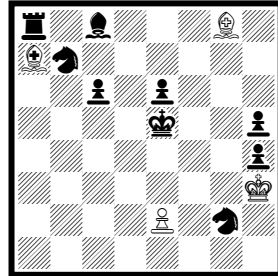


4 + 8 = 12 a, b H # 3

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

№ 1827 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Se3 Lh7 (A) 2. Sd5 e3 (B) 3. Sd6 Ld4 # (C)
b) ♙a1 1. Kf5 e3 (B) 2. Lf6 Ld4 (C) 3. Lg5 Lh7 # (A)
c) ♜g2 → f3 1. Kf4 Ld4 (C) 2. Ta5 Lh7 (A) 3. Tg5 e3 # (B)

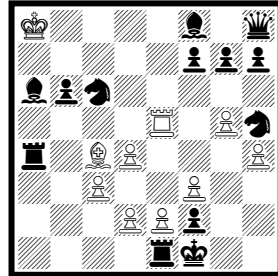


4 + 9 = 13 a ... c H # 3

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

№ 1828 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Ld6+ Te8 2. Lh2 Le6 3. Lg1 Lh3 #
b) ♖e1 → b1 1. Lc8 La6 2. Lh3 Tb5 3. Lg2 Tb1 #



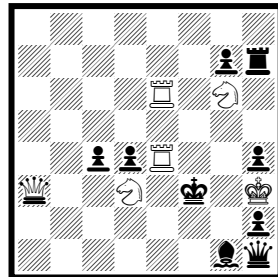
10 + 13 = 23 a, b H # 3

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

№ 1829 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)
Іван Сорока (Львів)

(Версія задачі 1739)

1. Te1! загроза 2. Tf1+ (A) Lf2 3. Sh4+ (B)
1 ... Lf2 2. Sh4+ (B) Lx h4 3. Df8+ (C)
1 ... Le3 2. Df8+ (C) Lf4 3. Tf1+ (A)
1 ... cd3 2. Da8+ Kf2 3. Dg2+

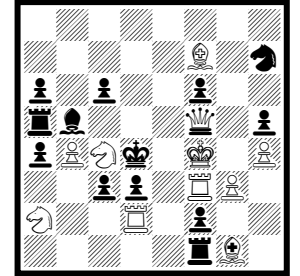


6 + 9 = 15 S # 3

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

№ 1830 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

1. Sd6! загроза 2. Dx d3+ Lx d3 3. Sf5+
1 ... c5 2. Tc x d3+ Lx d3 3. De5+
1 ... cd2 2. Tf x d3+ Lx d3 3. Lx f2+

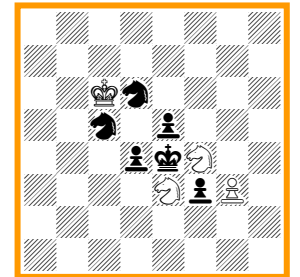


11 + 13 = 24 S # 3

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

№ 1831 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Sd6 - f5 Se3 - c4 2. Sf5 - e3 Sc4 - d6 #
1. Sd6 - c4 Se3 - f5 2. Sc4 - e3 Sf5 - d6 #
b) ♙g3 → f2 1. Sc5 - e6 Sf4 - d3 2. Se6 - f4 Sd3 - c5 #
1. Sc5 - d3 Sf4 - e6 2. Sd3 - f4 Se6 - c5 #

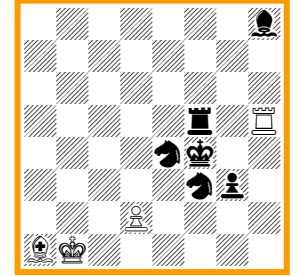


4 + 6 = 10 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1832 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Tg5 Ld4 2. Tg5 - g4 Ld4 - e3 #
b) ♙d2 → h3 1. Ld4 Tg5 2. Ld4 - e3 Tg5 - g4 #

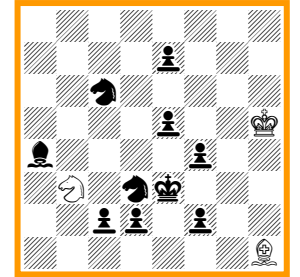


4 + 6 = 10 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1833 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. c1=S Sd4 2. Sc1 - e2 Sd4 - f5 #
b) ♙e3 ↔ ♙f4 1. Sd4 Sc1 2. Sd4 - f5 Sc1 - e2 #



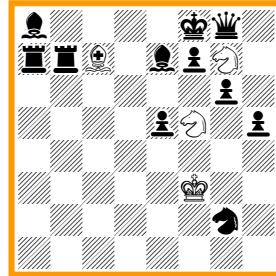
3 + 10 = 13 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1834 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Le7 - d6 Lc7 - d8 2. Ld6 - c7 Ld8 - e7 #
b) ♔f8 → f6 1. Le7 - d8 Lc7 - d6 2. Ld8 - c7 Ld6 - e7 #

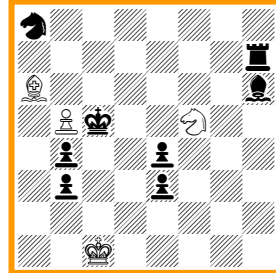
зворотна форма (reverse form)



4 + 11 = 15 a, b H # 2
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1835 **Олексій Файзулін** (Львів)

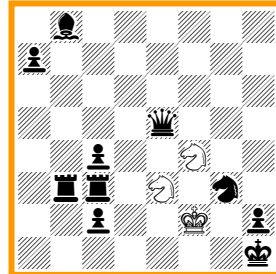
- a) ♔c5 → a5 1. Sa8 - b6 Sf5 - d6 2. Sb6 - a4 Sd6 - c4 #
b) змінити колір (change colour) ♙a8, ♚b3 1. Th7 - d7 Sa8 - b6 2. Td7 - d5 Sb6 - a4 #
c) змінити колір (change colour) ♙f5, ♙a6, ♚h7, ♙a8, ♚e4 1. Sf5 - d6 Th7 - d7 2. Sd6 - c4 Td7 - d5 #



4 + 8 = 12 0 - position H # 2
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1836 **Mihalkó József** (Nyiregyhaza, Magyarország - Hungary)

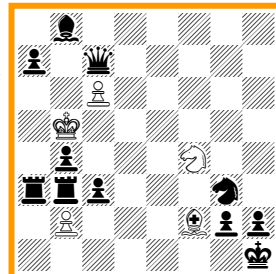
1. Sg3 - f5 Se3 - f1 2. Sf5 - e3 Sf1 - g3 #
1. Sg3 - f1 Se3 - f5 2. Sf1 - e3 Sf5 - g3 #
1. Sg3 - h5 Sf4 - e2 2. Sh5 - f4 Se2 - g3 #
1. Sg3 - e2 Sf4 - h5 2. Se2 - f4 Sh5 - g3 #



3 + 10 = 13 4.1.1.1. H # 2
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1837 **Mihalkó József** (Nyiregyhaza, Magyarország - Hungary)

- a) діаграма 1. Sg3 - h5 Sf4 - e2 2. Sh5 - f4 Se2 - g3 #
1. Sg3 - e2 Sf4 - h5 2. Se2 - f4 Sh5 - g3 #
b) ♔b5 → d5 & ♙f4 → d6 1. Sg3 - e4 Sd6 - f5 2. Se4 - d6 Sf5 - g3 #
1. Sg3 - f5 Sd6 - e4 2. Sf5 - d6 Se4 - g3 #
c) ♔d5 → c2 & ♙d6 ⇔ ♚c3 1. Sg3 - e4 Sc3 - e2 2. Se4 - c3 Se2 - g3 #
1. Sg3 - e2 Sc3 - e4 2. Se2 - c3 Se4 - g3 #
d) ♔c2 → b1 & ♙c3 → ♚e3 1. Sg3 - f5 Se3 - f1 2. Sf5 - e3 Sf1 - g3 #
1. Sg3 - f1 Se3 - f5 2. Sf1 - e3 Sf5 - g3 #

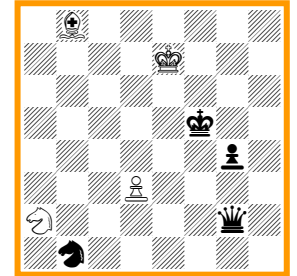


5 + 11 = 16 a → d H # 2
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1838 **Олексій Файзулін** (Львів)
A. V. Holubitsky (Israel)

- a) ♙b1 ⇔ ♙a2 1. Sa2 - c3 Sb1 - d2 2. Sc3 - e4 Sd2 - f3 3. Se4 - g5 Sf3 - h4 #
b) ♙f5 → h3 1. Sb1 - d2 Sa2 - c3 2. Sd2 - f3 Sc3 - e4 3. Sf3 - h4 Se4 - g5 #

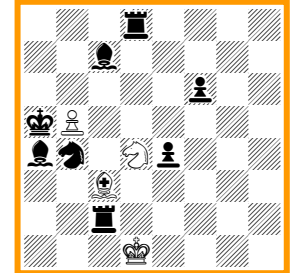
пряма форма + "мавпяча тема" (direct form + "monkey theme")



4 + 4 = 8 0 - position H # 3
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1839 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

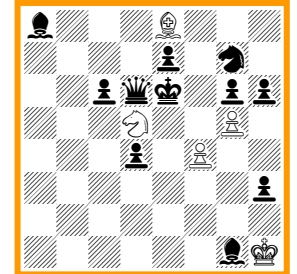
1. Lc7 - f4 Lc3 - e1 2. Lf4 - d2 Le1 - g3 3. Ld2 - c3 Lg3 - c7 #
1. Lc7 - g3 Lc3 - d2 2. Lg3 - e1 Ld2 - f4 3. Le1 - c3 Lf4 - c7 #



4 + 8 = 11 2.1.1.1.1. H # 3
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1840 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

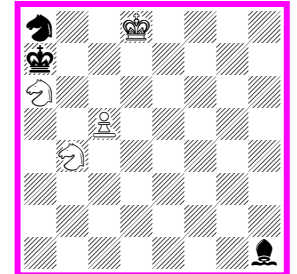
1. Sg7 - h5 Sd5 - e3 2. Sh5 - f6 Se3 - f5 3. Sf6 - d5 Sf5 - g7 #
1. Sg7 - f5 Sd5 - f6 2. Sf5 - e3 Sf6 - h5 3. Se3 - d5 Sh5 - g7 #



5 + 11 = 16 2.1.1.1.1. H # 3
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 1ST thematic tournament =====

№ 1841 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

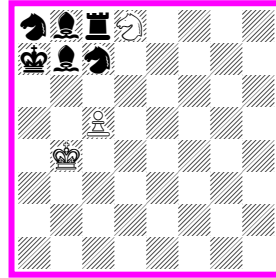
- a) діаграма 1. Sa8 - b6 Kc7 2. La8 cb6 #
b) ♙c5 → c6 1. Lx c6 Sc5 2. Kb8 Sx c6 #



4 + 3 = 7 a, b H # 2
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2ND thematic tournament =====

№ 1842 **Мирон Гнати́на** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма 1. Sb6 Ka5 2. La8 cb6 #
 b) ♖b4 → d7 1. Lc6+ Kx c8 2. Sa6 Sx c6 #

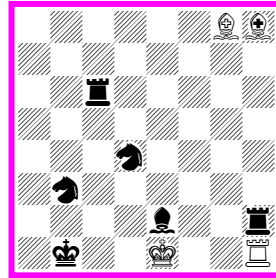


3 + 6 = 9 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2ND thematic tournament =====

№ 1843 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

- a) діаграма 1. Sc1 Kd2 2. Sc2 Tx c1 #
 b) ♜b3 → e4 1. Ld1 O – O 2. Sc2 Tx d1 #

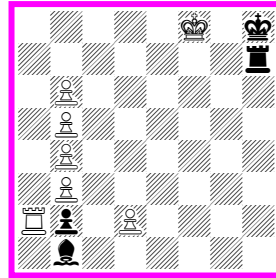


5 + 5 = 10 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2ND thematic tournament =====

№ 1844 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1. Th1 Ta1 2. La2 Tx h1 #
 b) ♖d2 → h2 1. Th2 Tb2 2. La2 Tx h2 #
 c) ♖b3 → h3 1. Th3 Ta3 2. La2 Tx h3 #
 d) ♖b4 → h4 1. Th4 Ta4 2. La2 Tx h4 #

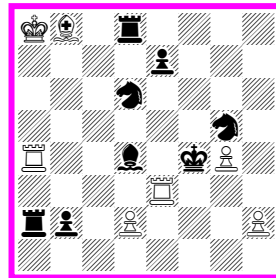


7 + 4 = 11 a ... d H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2ND thematic tournament =====

№ 1845 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

1. e5 h3 2. Sc8 Lx e5 #
 1. Se4 h4 2. La7 Ta x e4 #

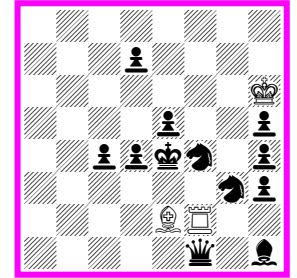


7 + 8 = 15 2.1.1.1. H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2ND thematic tournament =====

№ 1846 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

1. Se6 Tf8 2. Df7 Lf3 + 3. Kf5 Tx f7 #
 1. c3 La6 2. Db5 Te2+ 3. Kd3 Lx b5 #

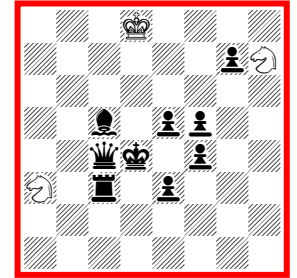


3 + 12 = 15 2.1.1.1.1. H # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 2ND thematic tournament =====

№ 1847 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

- a) діаграма 1. Dc4 - d3 ↘ Sf6 2. Tc3 - c4 ↑ Sb5 #
 b) ♙g7 → a6 1. Kd4 - d5 ↑ Kd7 2. Dc4 - d4 → Sf6 #
 c) ♜a3 → a2 1. Kd4 - e4 → Sb4 2. Lc5 - d4 ↘ Sg5 #

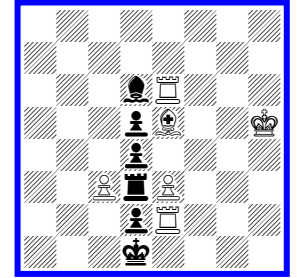


5 + 5 = 10 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 3RD thematic tournament =====

№ 1848 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

- a) діаграма 1. Kx e2 Kg4 2. Kx e3 Lx d4 #
 b) ♖d1 → d7 1. Kx e6 Kg5 2. Kx e5 ed4 #

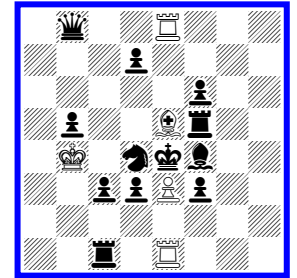


6 + 6 = 12 a, b H # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4TH thematic tournament =====

№ 1849 **Andreas Schönholzer** (Kirchlintach, Schweiz)

1. Dx e8 Kc5 2. Kx e5 ed4 #
 1. Tx e1 Kx c3 2. Kx e3 Lx d4 #



5 + 12 = 17 2.1.1.1. H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4TH thematic tournament =====