

## НАС Запрошують

Ювілейний конкурс "КУРСК - 1943"

Н # 2, Н # 3 - суддя: Олександр Семененко

Термін: 1. 05. 2008

**Вадим Винокуров**  
ул. Маршала Василевского, д.12, кв.29,  
г. Иваново, 153038 Россия  
або на e-mail - [vkv-53@yandex.ru](mailto:vkv-53@yandex.ru)

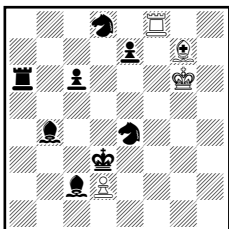
\* \* \*

Ювілейний конкурс "В. ВИНОКУРОВ - 55"

**Вадим Винокуров**  
ул. Маршала Василевского, д.12, кв.29,  
г. Иваново, 153038 Россия  
або на e-mail - [vkv-53@yandex.ru](mailto:vkv-53@yandex.ru)

- 1) Н # 3 - тема довільна;  
2) Н # 3 - тема: "Циклічна підтримка фігур, що матують".

Приклад: В. Винокуров, Yub. Ty «T. GARAI - 70» - 2005, 3 почесний відгук



1. Lc3 dc3 2. Ke3 Tf2 3. Ld3 Ld4 # (♙ → ♗)  
1. Ta1 Tf4 2. Te1 Te4 3. Te2 Td4 # (♙ → ♖)  
1. e6 Lh6 2. Kd4 Tx d8 3. Ke5 d4 # (♙ → ♗)

Термін: 1. 05. 2008 Суддя - ювіляр  
Підсумки будуть надані на сайті [www.selivanov.ru](http://www.selivanov.ru)

\* \* \* \* \*

4 + 8 = 12 Н # 3

Річний конкурс "ORBIT" - 2008

S # 2 ... 3 - суддя: Diyan Kostadinov  
S # N - суддя: Živko Janevski  
H # 2 - суддя: Zoran Gavrilovski  
H # N - суддя: Nikola Stolev

**Živko Janevski**  
P. O. Box 163, 1480 Gевgelija, Macedonia  
або на e-mail - [zivko@mt.net.mk](mailto:zivko@mt.net.mk)

H # 3 - суддя: Олександр Семененко  
Retro - суддя: Hans Gruber

Віталій Шевченко: "... у задачі № 1903 один автор - Олександр Жук (Христинівка) ...".

Николай Бантыш: "... № 1924 впервые опубликована в "IDEAL - MATE REVIEW" - 1996 ...".

Christian Poisson: № 0298 (A. Cuppini) is not original: 8546, "L'Italia Scacchistica" - dec. 2001, 1149;  
№ 1105 (A. Cuppini): already published in "Troll" - 1994;  
№ 1124 (A. Cuppini) is not original: M22, "Problemesis" - 2003, 34;  
№ 1208 (M. Parkhomenko & E. Marinov) is completely anticipated (same position) by G. Zakhodyakin, Prix special, "Jubile M. Myllyniemi-50", 1980-81;  
№ 1291 (V. Kirillov & M. Mishko) is not original: 2370, "Diagrammes" - jan. 1991, Recommande (authors : V. Kirillov & V. Udartsev);  
№ 1344 (M. Kostylev) is not original: 5663, "Diagrammes" - 2005, 155, Recom. ;  
№ 1514 (A. Cuppini) is not original: 73, "Torre & Cavallo-Scacco!" - 12/1, 2000;  
№ 1708 (A. Cuppini) is not original: 6, "Sinfonie Scacchistiche" - 1995, 100;  
№ 2010 (A. Cuppini) is not original: H671, "Problemesis" - 2006, 49.

Merci  
immense!



« Chess Leopoldis »

№ 31, December 31, 2007

Приватне видавництво

(032) 272 - 43 - 57

**Богданов Євгеній Михайлович**

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів - 16, 79016, Україна  
[embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru), [embogdanov@km.ru](mailto:embogdanov@km.ru)  
[chess\\_leopoldis@zadarma.com](mailto:chess_leopoldis@zadarma.com), [embogdanov@gmail.com](mailto:embogdanov@gmail.com)

наклад 110 примірників



31 грудня 2007

<b>Наші конкурси</b> .....	2
Аналітичний огляд (продовження)	
39. У світі казок .....	2
39. 1. Фігури .....	3
Фігури – барикади .....	3
Нейтральні фігури .....	4
Фігури - стрибунці .....	4
LEGO - фігури .....	6
39. 2. Мандри душ .....	9
39. 3. Портали .....	12
Друкується вперше:	
річний конкурс .....	17
тематичні конкурси .....	36
ювілейний конкурс «О. Файзуліну – 20» .....	43
Нас запрошують .....	48

## Наші конкурси: "Шаховий Леополіс" - 2008



# 2	- Олексій Файзулін	( Львів )
# 3	- Ігор Новінський	( Львів )
# 4 ... # 6	- Anatoly Holubitsky	( Israel )
H # 2	- Олексій Файзулін	( Львів )
H # 2 1/2	- Євгеній Богданов	( Львів )
H # 3	- Євгеній Богданов	( Львів )
S # (2 ... 4)	- Євгеній Богданов	( Львів )

## Ювілейний конкурс: "О. Файзулін - 20" (19. 02. 1988)

( Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" )

Розділи:	# 2
	# 3
	# 4 ... # 6

*Суддя - ювіляр!*

Термін: 1 травня 2008  
( term: May, 1 2008 )

Задачі слід надсилати на адресу редакції "Шаховий Леополіс" електронною поштою.  
**Problems must be sent to e-mail address of "Chess Leopold".**



## АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

( Продовження. Початок в № № 2 ... 19, 23, 24, 27 ... 30 )

39.

### У СВІТІ КАЗОК

Мені завжди подобалась казкова шахова композиція. Якщо якусь цікаву ідею не вдавалось здійснити за допомогою "стандартного" комплекту фігур на допомогу приходили казкові вершники, цвіркуни ... А якщо і їх не вистачало – вигадував свої фі-

гури.

Взагалі, до казкової шахової композиції відносять всі композиції, які хоча би чимось відрізняються від сучасних шахів, наприклад:

- за типом фігур;
- за формою чи розмірами шахової дошки;
- умовами гри.

Вимоги до них є абсолютно такими ж, як і до будь-якої "ортодоксальної" композиції. Це стосується і форми, і тематики. Щоправда, є і обов'язкова вимога: "казкові відмінності" повинні активно використовуватись в грі створеної композиції. Хоча вони можуть, додатково, використовуватись і для певних технічних потреб, наприклад: для зменшення загальної кількості фігур на шаховій дошці, для створення нових фаз гри чи для усунення якихось дефектів ...

Сьогодні я познайомлю лише з деякими своїми пропозиціями в цьому розділі шахової композиції.

### 39. 1. ФІГУРИ

**ФІГУРИ – БАРИКАДИ.** Це керовані перешкоди (заслони), в основному, для фігур свого кольору. Ходять, як звичайні фігури відповідного типу, але тільки на вільні клітини. Не контролюють жодну з клітин шахової дошки, тому самостійно бити фігури іншого кольору, шахувати або матувати не можуть. Водночас, їх можуть брати фігури супротивника. Перетворення пішаків - барикад здійснюється за існуючими правилами, але тільки у фігури - барикади. Звичайні пішаки можуть перетворюватись у будь-яку фігуру - барикаду свого кольору, якщо на шахівниці є чи була хоча би одна з таких фігур будь-якого кольору.

№ 2042 "РТ-РЕКЛАМА" - 2001, 1 - 2 приз

Початкова гра: 1 ... c3 (a) 2. Sf6 (A) # 2 ... RNVb2 x f6?  
1 ... g3 (b) 2. Sd6 (B) # 2 ... NVAHh2 x d6?

1. FBf4 (X)? g3 (b)! 2. Sf6? NVAh2 x f6! 2. Sd6? NVAh2 x d6!  
Загроза 2. Sf6 (A) # 1 ... c3 (a) 2. De6 (Z) #

1 ... NVAHd4+ 2. Dx d4 #  
1 ... NVAHf3 2. Sd6 (B) #  
1 ... BHBc5+ 2. Sx c5 #  
1 ... RNVf4 2. RHRx f4 #

1. FBd4 (Y)? c3 (a)! 2. Sd6? RNVb2 x d6! 2. Sf6? Ke3!  
Загроза 2. Sd6 (B) # 1 ... g3 (b) 2. De6 (Z) #

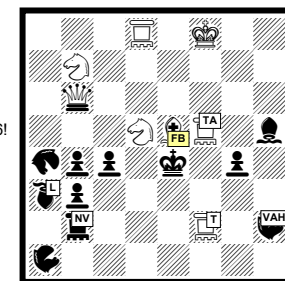
1 ... NVAHd4+ 2. Dx d4 #  
1 ... BHBc5+ 2. Sx c5 #  
1 ... RNVf4 2. RHRx f4 #

1. De6 (Z)! Загроза 2. RHRe2 #  
1 ... c3 (a) 2. FBf4 (X) # 2. FBd4? NVAHe5! 2. Sf6? Ke3!  
1 ... g3 (b) 2. FBd4 (Y) # 2. FBf4? RNVe5! 2. Sd6? Kd4!

1 ... NVAHd4 2. Sd6 (B) # 2 ... Kd4? 2. FBd4? - бити не може!  
1 ... BHBc5+ 2. Sx c5 #  
1 ... RNVf4 2. RHRx f4 #

a1 – Nightrider; a3 – BisHopper + Bishop; a4 – NightRiderHopper; b2 – Rookhopper + Nightrider + Vao;  
d8 – RookHopper; e5 – Fers - Barricade; f2 – RookHopper + Rook; f5 – RookHopper + Rook + Alfil;  
h2 – Nightrider + Vao + AlfilHopper

В двоходовій задачі № 2042 використовується фігура під назвою ферзь – барикада (Fers - Barricade) "e5", яка приймає активну участь в реалізації надскладного



8 + 11 = 19 # 2 \*vv

симбіозу з двох сучасних тем: **реверсу Богданова – Ханнеліуса** ("ШЛ" № 8, 2006, стор. 7) і **теми Банного – Салазара** ("ШЛ" № 14, 2006, стор. 2 ... 9). Використання барикадної функції цієї фігури здійснюється двічі: в удаваному сліді **1. FBd4?** (знімає контроль ферзя "b6" над полем "e3") і в варіанті рішення **1 ... NVAHd4** (рятує від дуалі на матуючому ході).

**НЕЙТРАЛЬНІ ФІГУРИ.** Згідно прийнятих правил, управління грою таких фігур здійснює кожна із сторін під час свого ходу. Однак, будь-якій із сторін дозволяється, в разі потреби, і побити її. Я визнаю такий статус фігур цього типу, але вважаю назву "нейтральні фігури" невірною. Логіка більш, ніж проста. Ці фігури є "своїми" для тої сторони, яка ними управляє. Для ортодоксальної (умовно) казкової композиції, згідно правил, бити свої фігури не дозволяється! Чи може фігура бути нейтральною, якщо її б'ють свої ж?! Для них у мене є окрема назва: **фігури - раби**.

**Нейтральні фігури жодна із сторін бити не може!**

**ФІГУРИ - СТИБУНЦІ.** Це будь-яка із фігур класичного комплекту (навіть король) з додатковою функцією якоїсь із фігур, що може перестрибувати через іншу фігуру будь-якого кольору або через фігуру-барикаду. У вигляді "додаткової" функції найчастіше використовується гра свіркуна будь-якого типу. Найбільш типові об'єднання відтворені в таблиці 47.

Таблиця 47

№ п.п.	Головна фігура	Додаткова функція	Назва		Задачі - приклади
			Повна	Скорочена	
1	Король (King)	Grasshopper	Король – цвіркун	Kingra	
		Rookhopper	Король – туровий цвіркун	Kinro	
		Bishopper	Король – слоновий цвіркун	Kinbi	
		Nighthopper	Король – коневий цвіркун	Kinna	
2	Ферзь (Queen)	Grasshopper	<b>Ферзь – стрибунець</b>	Queegra	
		Rookhopper	Ферзь – туровий цвіркун	Queero	
		Bishopper	Ферзь – слоновий цвіркун	Queebi	
		Nighthopper	Ферзь – коневий цвіркун	Queena	
3	Тура (Rook)	Grasshopper	Тура – цвіркун	Roogra	
		Rookhopper	<b>Тура – стрибунець</b>	Rooro	2042, 2049
		Bishopper	Тура – слоновий цвіркун	Roobi	
		Nighthopper	Тура – коневий цвіркун	Roona	
4	Слон (Bishop)	Grasshopper	Слон – цвіркун	Bigra	
		Rookhopper	Слон – туровий цвіркун	Biro	2043
		Bishopper	<b>Слон – стрибунець</b>	Bibi	0770, 2042
		Nighthopper	Слон – коневий цвіркун	Bina	
5	Кінь (Knight)	Grasshopper	Кінь – цвіркун	Hippogriffe	0339, 2052
		Rookhopper	Кінь – туровий цвіркун	Kniro	
		Bishopper	Кінь – слоновий цвіркун	Knibi	
		Nighthopper	<b>Кінь – стрибунець</b>	Knina	
6	Пішак (Pawn)	Grasshopper	Пішак – цвіркун	Pagra	
		Rookhopper	Пішак – туровий цвіркун	Paro	
		Bishopper	Пішак – слоновий цвіркун	Pabi	
		Nighthopper	Пішак – коневий цвіркун	Pana	

Пішаки з додатковою функцією цвіркуна можуть перетворюватись в інші фігури, як і будь-який пішак, залишаючи за собою право перетворення із збереженням попередньої додаткової функції.

Деякі фігури вже є відомими серед шахових композиторів. Наприклад, пішак з додатковою функцією цвіркуна (дивись: В.А. Неботов и С.А. Кириличенко "Неортодоксальная шахматная композиция", 2003, стр. 31) називають "блохою", яка, на відміну від подібної фігури **Pagra**, не може перетворюватись в інші фігури.

Додаткова функція може бути і іншою. Наприклад, у відомій роботі № 0331

("ШЛ" № 7, 2006) використовується фігура, яка поєднує гру пішака (**Pawn**) із пао (**Pao**) і має скорочену назву – Папао (**Papao**).

У двоходовій задачі № 2043 використовуються декілька фігур - стрибунців:

- **Biro** "g5" не тільки контролює клітини "f4" і "f6", завдяки функції слона, але приймає участь у створенні мату **2. BRe5 #** від іншої фігури - стрибунця "c5";
- **Princero** "c5" (**Princess** + **Rookhopper**) використовує функції одразу трьох фігур (слона, коня і турового цвіркуна), як для створення матів **2. PRe3 #** (подвійним шахом за допомогою коневого цвіркуна "d1") і **2. BRe5 #**, так і для контролю над клітинами "e4" і "e6";
- чорна **Амапао** "d5" (**Amazon** + **Pao**) теж має функції трьох фігур: ферзя, коня і пао, що робить її надзвичайно маневреною для захисту в тематичних фазах гри і в технічних спробах.

Завдяки додатковим функціям в грі білих і чорних фігур вперше в шаховій задачі вдалось здійснити надскладний задум: **симбіоз класичної форми теми Загоруйко з Одеською темою на тлі подвійної форми теми le Grand і додаткового чергуванням матів!**

№ 2043 "СЛОВО" - 1996, 1 приз

Початкова гра: **1 ... APx e4 (a)** 2. BZc7 # (2 ... APx c7? 2. BZ x d8 #? Ke5!)  
**1 ... APx e6 (b)** 2. BZc3 # (2 ... APx c3? 2. BZ x d2 #? Ke5!)

**1. BZc2? g3!** Загроза **2. Sd6 (A), Sg3 (B) #**

**1 ... AP x g5 (c)** 2. Sd4 # (C)

**1 ... E x g5 (d)** 2. Sg7 # (D)

**1 ... AP x e4 (a)** 2. BRe5 # (E)

**1 ... AP x e6 (b)** 2. PRe3 # (F)

**1 ... AP x c5** 2. Se4 x c5 #

(2 ... APd5? – зв'язана!)  
(2 ... Ke6?)

**1. BZc8 !!** Загроза **2. Sd4 (C), Sg7 (D) #**

**1 ... AP x g5 (c)** 2. Sd6 # (A)

**1 ... E x g5 (d)** 2. Sg3 # (B)

**1 ... AP x e4 (a)** 2. PRe3 # (F)

**1 ... AP x e6 (b)** 2. BRe5 # (E)

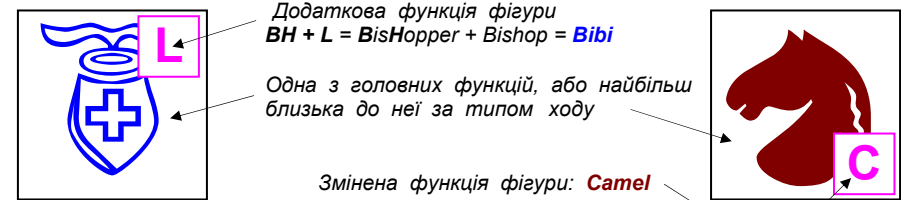
**1 ... AP x c5** 2. Se6 x c5 #

(2 ... Ke4?)  
(2 ... APd5? – зв'язана!)

1. Sd6+? RHx d6! 2. BZx d8+? APx d8! 1 ... APx d6 2. BZc3 #  
1. Sd4+? RHx d4! 2. BZx d2+? APx d2! 1 ... APx d4 2. BZc7 #

**a5 - Bishop + Zebra; c5 - Princess (S + L) + Rookhopper; d1, f2, f8 - NightHopper; d2, d8 - RookHopper; h5 - Empress (T+S); d5 - Amazon (D + S) + Pao; g5 - Bishop + Rookhopper**

Позначення фігур-стрибунців на шахових діаграмах (до речі, як і інших фігур, що мають багато різних функцій) може бути довільним. У своїх книгах я запропонував наступну систему:



Така система дозволяє позначити багато різних казкових фігур за допомогою мінімальної кількості графічних символів. Якщо функцій у фігури багато, то замість літер у додатковому полі можна ставити "зірочку" \* з подальшим переліком, у вигляді примітки, всіх функцій цієї фігури. Літери в додатковому полі мають відповідати



прийнятим позначенням, які використовуються в розв'язку композиції, з врахуванням мови. В самому ж рішенні композиції тип цих фігур позначається або згідно визнаної всіма назви, або великими літерами кожної з функцій цієї фігури у **будь-якій послідовності**. Якщо таких функцій більше двох, то можливі і скорочення до літер від двох з них, які не повторюються у інших фігур цієї композиції або групи композицій, наприклад, в статті.

**LEGO – ФІГУРИ.** Наприкінці 60-х років минулого сторіччя з'явилося декілька моїх, на перший погляд, дивних статей про **складені шахові фігури**. Набагато пізніше такі фігури були названі **LEGO – фігурами**. Назва походить від назви дитячих конструкторських наборів, які дозволяли з різних за формою і розмірами деталей збирати машинки і будинки, роботів і кухонне начиння, тощо ... Все обмежувалося тільки фантазією того, хто їх збирає і, звичайно, комплектом деталей.

Були розроблені правила утворення LEGO - фігур на шахівниці. Вони мало чим відрізнялися від існуючих в звичайних шахах правил, але були і відмінності.

- 1) **LEGO – фігури** можуть бути утвореними ходом одної фігури на поле, яке зайняте іншою фігурою такого ж або протилежного кольору.
- 2) Будь-яка з фігур може у відповідний момент з **LEGO - фігури** вийти.
- 3) **LEGO – фігура** може ходити ходом будь-якої із фігур, які є в її складі. Якщо вона утворена з фігур різного кольору, то на ході білих вона може ходити ходом будь-якої білої фігури, а на ході чорних – ходом будь-якої чорної фігури.
- 4) Пішаки складену фігуру можуть утворювати додатково ходом взяття (в том числі, і на проході - En Passant), при умові, що утворюється **LEGO – фігура** з фігурою іншого кольору або з існуючою **LEGO – фігурою**, в складі якої вже є будь-яка фігура іншого кольору!
- 5) Чорні пішаки, які були перенесені LEGO – фігурою на 8-му горизонталі можуть ходити на 7, 6 або 5 горизонталі (через дві клітини), а білі – з першої горизонталі на 2, 3 або 4! Під час ходу через дві клітини діє правило взяття на проході (En Passant): білий пішак може побити чорного пішака або утворити з ним LEGO – фігуру на 7 чи на 6 горизонталях, а чорний пішак може побити білого пішака або утворити з ним LEGO – фігуру на 2 чи на 3 горизонталях.
- 6) **Перетворення пішака** можливе тільки поза LEGO – фігурою! Для цього пішак повинен вийти із складеної фігури і зробити відповідний хід на поле перетворення або його повинні залишити одного на полі перетворення. В другому випадку перетворення пішака здійснюється одночасно з ходом фігури, з якої він вийшов. Тип фігури, в яку цей пішак може перетворитись, встановлює та сторона, під час ходу якої цей пішак залишився на полі перетворення.
- 7) Бити складену фігуру не можна, але можна оголосити шах і навіть мат, якщо в її складі є король!
- 8) Рокіровка робиться за правилами звичайних шахів.
- 9) **LEGO – рокіровка** короля з турою здійснюється, як і при звичайній рокіровці, але король не "перестрибує" через туру, а утворює з нею LEGO - фігуру. Пропонуються наступні позначення для такої рокіровки:

0 : LG - коротка  
0 - 0 : LG - довга

- 10) Якщо на початковій позиції короля і/або тури була утворена **складена фігура**, відповідно, з королем і/або з турою, які до цього не пересувалися (чи, попросту, немає доказів, що вони вже ходили з початкового поля), то **LEGO - фігури** або їх складові з турою і королем **можуть робити рокіровку будь-якого типу!** Для рокіровок, в яких приймають участь **LEGO – фігури**, були запропоновані наступні позначення:

для звичайної рокіровки	LO	– коротка
	LOO	– довга
для LEGO – рокіровки	LOG	– коротка
	LOOG	– довга

- 11) Якщо **рокіровка** була з **LEGO – фігурою** і якась її частина залишилась на початковому полі короля і/або тури, то слід вказати, які фігури залишились.

**НАПРИКЛАД: 2. L00G (- bPe1=S, - wLa1)**

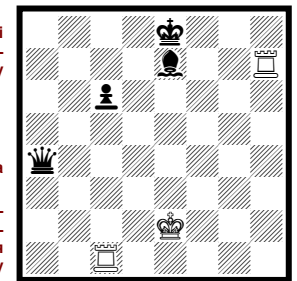
Такий запис означає, що була **довга LEGO – рокіровка** двох складених фігур з утворенням нової **LEGO – фігури** на полі "d1". При цьому на полі "e1" залишився чорний пішак, який згідно п. 6, перетворився у чорного коня, а на полі "a1" залишився білий слон.

- 12) Присутність будь-якої фігури на полі **LEGO – рокіровки** (в тому числі, і такої, що оголосила шах королю) не є перешкодою для рокіровки цього типу. Ця фігура автоматично стає частиною нової складеної фігури.
- 13) Утворення **LEGO – фігури** з короля і з фігури протилежного кольору, яка **оголосила йому шах**, є захистом від цього шаху.
- 14) Якщо в умові композиції немає спеціальної заборони, то **LEGO – фігура** (з урахуванням п.3) може бити поодинокі фігури, колір яких є протилежним кольору ходу.
- 15) Фігури різного кольору не можуть бити одна одну, знаходячись у складі, утвореної ними, **LEGO – фігури!**
- 16) В складі **LEGO – фігури** можуть одночасно знаходитись королі різного кольору.
- 17) **LEGO – фігура**, в складі якої є король, не може ходити на поле, що контролюється фігурою іншого кольору.
- 18) **Король** не може утворювати **LEGO – фігуру** чи входити в склад вже існуючої **LEGO – фігури** на полі, яке контролюється фігурою іншого кольору, із-за шаху.
- 19) Кількість фігур, які можуть утворити **LEGO – фігуру**, обмежена кількістю фігур на шаховій дошці і **умовою композиції**. При існуванні обмеження в умові композиції слід вказувати кількість і колір фігур, які можуть утворювати складену фігуру. В умові можуть бути такі додаткові позначення:  
LEGO N – **LEGO – фігура** може бути утвореною не більше, ніж з N фігур одного кольору;  
c - LEGO – **LEGO – фігура** може бути утвореною з фігур різного кольору;  
LEGO WT – **LEGO – фігура** грає без взяття інших фігур.
- 20) **LEGO – фігура** може існувати вже в початковій позиції, про що слід повідомити в умові композиції. **Форма повідомлення може бути довільною.** Наприклад, запис "(wK,L; bS) e1" означає, що на полі "e1" є складена фігура з білого короля, білого слона і чорного коня.

Прикладом використання в грі складених фігур може слугувати робота **№ 2044** на серійний пат у 8 ходів. Для більшого розуміння в рішенні задачі наданий додатковий коментар.

№ 2044 "КІНЕСКОП" - 1968

1. c6 – c5!
2. Da4 : e8 (LG = KD) Чорні утворили першу складену фігуру з короля і ферзя. Не можна 2. Le7: c5 (LG=LP)?, тому що в певний момент на Da4: e8 (LG = KD) буде шах білому королю!
3. LG e8 - a8! Відвели ферзя з лінії шаху. Але не 3. LG e8 – c6?
4. Le7: c5 (LG = LP) Утворилась друга складена фігура з пішака і слона.
5. LG c5 – g1 Стає зрозумілим, що при 3. LGc6? складена фігура на "c5" буде зв'язаною Tc1!
6. Lg1 – h2 (Pg1 = L) Друга складена фігура "розвалилася", бо слон вийшов з неї. Згідно п. 6 правил, чорний пішак перетворився у чорного слона. При перетворенні у коня буде шах білому королю, а при перетворенні у ферзя чи туру - зайвий хід у чорних ...
7. LG a8 – h1
8. Dh1 – f3+ Kx f3 = I перша складена фігура "розвалилася"! Всі чорні фігури зв'язані, а король не може утворити складену фігуру зі слонами g1, h2 із-за шаху на цих клітинах від білих тур!



3 + 4 = 7 LEGO 2 SH = 8

Задачі № 2045 ... № 2047 є додатковими учбовими прикладами можливого утворення і використання у грі LEGO – фігур. І в них, як і в попередній роботі, для кращого розуміння, надані необхідні коментарі до кожного ходу.

Робота № 2045 демонструє можливі варіанти захисту від шаху: перенесенням фігури, що шахує, і виходом із складу LEGO – фігури. Задача № 2046 є прикладом утворення складеної фігури ходом En Passant, а робота № 2047 – прикладом використання LEGO – рокіровки.

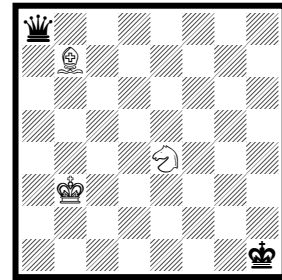
## № 2045 “КІНЕСКОП” – 1968

## а) діаграма (h = 2)

1. Da8: b7+ (LG = bD, wL) Утворилась перша складена фігура з чорного ферзя і білого слона.

1 ... LGb7: e4+ (LG = bD, wLS) Білий слон захищає свого короля від шаху, переносючи чорного ферзя з вертикалі “b” і утворюючи більш складну LEGO – фігуру з чорного ферзя, білого слона і білого коня з шахом чорному королю (від білого слона).

2. De4 – g2 Чорний ферзь “вийшов” із складеної фігури для захисту свого короля від шаху. На полі “e4” залишилась LEGO – фігура, яку тепер утворюють лише білі фігури



3 + 2 = 5 c - LEGO a → h = 2  
b → h #2

2 ... LGe4 – f3 = Король не може піти на клітини g1 і h2, бо вони контролюються білим конем, і не може утворити LEGO – фігуру з ферзем із-за шаху на полі “g2”. Ферзь зв’язаний і побити слона у складі LEGO – фігури, згідно п. 7 правил, не може. Пат !!

## б) ♔ b7 ↔ ♕ h1 (h #2)

1. Kb7: a8 (LG = bKD) Чорний король утворив складену фігуру з ферзем. Але не 1. Da8: b7+ ?

1 ... Lh1: e4+ (LG = wLS) Білі слон і кінь утворили другу складену фігуру. Шах чорному королю у складі першої LEGO – фігури.

2. Da8 – c6 Ферзь “вийшов” з LEGO – фігури з одночасним захистом свого короля від шаху.

2 ... LGe4 x c6 # LEGO – фігура бере ферзя з матом від слона. Поля a7 і b8 контролюються білим конем у складі цієї LEGO – фігури.

## № 2046 “КІНЕСКОП” – 1968

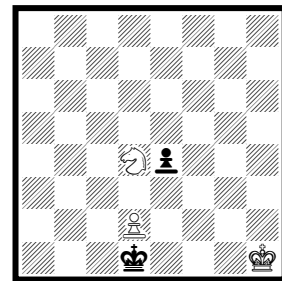
1. Kd1: d2 (LG = bK, wP) Утворилась перша складена фігура з чорного короля і білого пішака.

1 ... LG d2: d4 (LG = bK, wSP) Білий пішак переніс чорного короля через одне поле, скоротивши йому шлях на один хід. При цьому утворилась більш складна LEGO – фігура з білого пішака, білого коня і чорного короля.

2. e4: d3 – EP (LG = bKP, wSP) Чорний пішак вийшов на прохіді у складену фігуру ходом взяття білого пішака.

2 ... LGd4 - c6 (- wPd4) Білий пішак залишився на полі “d4”.

3. Kb7! А тепер і чорний король залишив складену фігуру. Стає зрозумілим, навіщо білі залишили свого пішака на полі “d4”, адже хід 3. Kb7 був би, попросту, неможливим із-за шаху саме від цього пішака.



3 + 2 = 5 c - LEGO h = 4

3 ... Sc6: d4 (LG = wSP) Білий кінь вийшов з першої складеної фігури, залишивши чорного пішака, і утворив нову LEGO – фігуру з пішаком “d4”.

4. Ka8 LGd4 x c6 = На третьому ході чорний пішак залишився на полі “c6” тільки для того, щоб його можна було побити останнім ходом білих. Інакше умова задачі не буде виконана, із-за того, що у чорних у резерві залишився хід саме цим пішаком з виходом із складеної фігури. Король чорних не може піти на поля a7, b7 і b8, тому що вони контролюються білими фігурами в складі останньої LEGO – фігури.

## № 2047 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” – 1982

(за “КІНЕСКОП” – 1968)

Початкова гра:

1 ... Ke1: f1 (LG = wKN) Білі утворили складену фігуру з короля і вершника

2. BPh2: h1 (LG = wT, bBP) Чорні утворили другу складену фігуру з фігур різного кольору. Але бероліна не може у такій фігурі, згідно п. 6 правил, перетворюватись у якусь іншу фігуру.

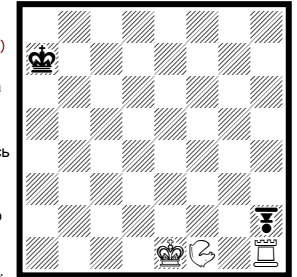
2 ... LGf1 – c7 = Вершник, у складі LEGO – фігури, переніс білого короля. Пат, адже чорний король не має жодного ходу, а чорна бероліна “застрягла” в другій LEGO – фігурі, бо немає куди вийти ...

1. BPh2: h1! (LG = wT, bBP) Чорні тимчасово утворили складену фігуру з білої тури і чорної бероліни за її ходом із взяттям.

1 ... L0G (LG = wKTN) - bBP h1 = L! Коротка LEGO – рокіровка здійснюється згідно п.п. 8 ... 11 правил: тура утворює складену фігуру з вершником і королем на полі “f1”. Чорна бероліна залишилась на полі “h1” і, згідно п. 6 правил, перетворилась у чорного слона.

2. Lh1 – b7 LGf1 – c7 = Вершник, у складі LEGO – фігури, “переніс” всі білі фігури на поле “c7”. Утворилась ситуація, подібна до вже розглянутої в початковій грі, але ... із зв'язкою чорного слона білою турою!

f1 – Nightrider (вершник), h2 – Berolina Pawn (бероліна)



3 + 2 = 5 c - LEGO H = 2 \*

## 39. 2.

## МАНДРИ ДУШ

Утворення фігур з декількома функціями у грі може здійснюватись і за рахунок передачі функцій одних фігур іншим. Способи, методи і засоби передачі можуть бути різними. Різниця може полягати у тому, яким чином здійснюється передача функцій, а саме: при знищенні фігури чи при звичайному нападі на фігуру, за загальними правилами чи на спеціальних клітинах (порталах).

Різниця може полягати і в тому, на як довго функції одної фігури передаються іншій: на один хід, на весь час, поки ця фігура знаходиться під контролем фігури протилежного кольору чи до того часу, поки не будуть виконані певні умови.

При цьому, можуть існувати і додаткові вимоги, які є специфічними лише для відповідного типу задач ...

Найбільш поширеними є наступні ...

**ВИД ПЕРШІЙ.** «Душа» (функція, правила ходу) фігури, яку знищили, передається іншій фігурі будь-якого кольору, яка в цей момент знаходилась на початковому (для шахової партії) полі. Якщо на цьому полі стояла фігура іншого кольору, то вона стає “перевертнем” (російською – “оборотнем”) і на своєму ході грає, як звичайна фігура, а на ході супротивника перетворюється на фігуру, яку знищили.

Якщо у будь-яку з фігур перейшла «душа» пішака, то вона, потрапивши (самостійно або за допомогою свого носія) на поле перетворення змінює свій статус, якщо немає спеціальної заборони в умові задачі, на «душу» будь-якої стандартної фігури або казкової (але тільки у таку, яка є чи була на шаховій дошці).

Якщо знищеною фігурою є кінь (слон чи тура) то її функція передається, згідно встановлених правил, з урахуванням кольору поля, а якщо – пішак або казкова фігура – з урахуванням вертикалі [для пішаків початковою є: 2 горизонталь (для білих фігур) або 7 горизонталь (для чорних фігур), а для казкових фігур – 1 (для білих фігур) і 8 (для чорних фігур)].

«Душа» може звільнитися тільки, якщо буде знищена її фігура-носіє, функція якої, згідно головного правила, перейде до іншої фігури. «Душі» фігур, які були побиті-

тими (знищеними) раніше, не передаються.

Якщо на початковому полі є фігура такого ж типу і кольору, то вона набуває право **подвійного ходу** (у тому числі і зі зміною напрямку руху).

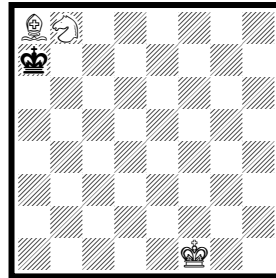
При використанні у грі «перевертнів» існує можливість утворення позицій з **матами одразу обом королям!! Це новий розділ у казковій шаховій композиції!**

В умові композицій, які використовують «втілення душі» цього виду, роблять додаткове позначення **“TS”** за першими літерами від **“Travel of the Soul”** (в перекладі - **подорож душу**).

Роботи **№ 2048 ... № 2050** є учбовими прикладами і демонструють різні методи і засоби використання у грі розглянутого першого виду передачі «душ».

№ 2048 **“КІНЕСКОП”** - 1967 (v)

а) діаграма



Початкова гра:

1 ... Sc6+ 2. Kx a8 Ka6 = “Душа” білого слона перейшла до Kf1.  
1. Kx a8! Kg1! “Душа” білого слона перейшла до Kg1.  
Немає 1 ... Sc6 2 ... Kf1 – a6 = ?, тому що у чорного короля немає темпоходу і він змушений покинути поле “a8”!

2. Kx b8 Kg1 – b6 = Стає зрозумілим, навіщо білий король пішов на поле “g1”. “Душа” білого коня теж перейшла до короля. Завдяки функції ходу слонем, король потрапляє на поле “b6”. Пат, адже у чорного короля немає жодного вільного поля.

б) ♔ f1 → g1

1. Kx b8 Kf1 “Душа” білого коня перейшла до короля! 3 + 1 = 4 TS H = 2  
2. Kx a8 Kf1 – a6 = і “душа” білого слона стала власністю свого короля!

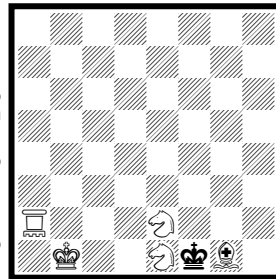
№ 2049 **“РОБІТНИЧА ТРИБУНА”** - 1982

1. Sg3? Ke1 1 ... Kg1 2. RRg2 #

1. Kc2 (A)?! Ke2! 1 ... Kx e1 2. RRa1 (B) # “Душа” білого коня перейшла до Lg1 (кінь був побитим на чорній клітині шахової дошки).

1. RRa1 (B)! 1 ... Kx e1 2. Kc2 (A) # “Душа” білого коня перейшла до Lg1, який тримає під своїм контролем не тільки поле “f2”, але і поле “e2”.

1 ... Kx e2 2. Kc3 # “Душа” коня перейшла до білого короля “b1”, що дозволяє йому оголосити мат королю чорних!



a2 – RooRo (Rookhopper + Rook)

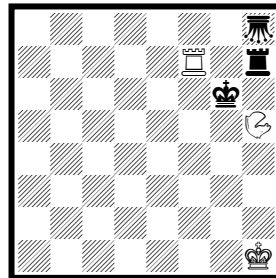
5 + 1 = 6 TS # 2 v

№ 2050 **“МИНИАТЮРЫ”** - 2002

1. Gh6 ?!  
2. Kx h5  
3. Tx f7 ?!

“Душа” вершника “h5” перейшла до короля “h1”  
“Душа” тури “f7” перейшла до короля “h1” і ... “самошак” чорному королю! Тому ...

1. Kx f7 !  
2. Kg8  
3. Tx h5 + ! Kh1 – e7 # “Душа” вершника теж перейшла до короля “h1”. Мат королем з “душами” вершника і тури!



h5 – Nightrider; h8 – Grasshopper

3 + 3 = 6 TS SH # 3 v

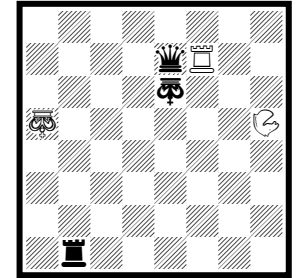
**ВИД ДРУГИЙ** ґрунтується на звичайному нападі: **фігура, на яку здійснюється напад фігурою іншого кольору (фігурою – нападником), отримує можливість ходу за її правилами.**

Є багато різних версій реалізації цього виду. Одна з них дозволяє ходити тільки ходом фігури-нападника. Тобто, фігура, на яку напали, втрачає на один хід право ходити за власними правилами. Це стосується будь-яких фігур. Фактично, **фігура перетворюється на фігуру – нападника, не змінюючи колір.**

Серед шахових композиторів є досить поширеним різновид цієї версії, який розповсюджується лише на королів. Це використання **королів - мутантів** (шах – це теж напад, але на короля). Прикладом можуть слугувати задачі **№ 2051** і **№ 2052**.

№ 2051 **“МИНИАТЮРЫ”** - 2002

1 ... Nd7 2. Db4+ Kd8! 3. De4 Tf6 #  
1 ... Ng7+ 2. Kg2 Tf3 3. Kh1 Nf5 #  
1 ... Nf4+ 2. Ka8 Ka6 3. Dc7 Nb6 #  
1 ... Tf6+ 2. Ke1 Ng3 3. De3 Tf1 #

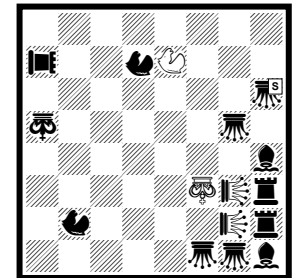


h5 – Nightrider; a5, e6 - King - mutant

3 + 3 = 6 4. 1.1. 1.1. H # 2 ½

№ 2052 **“ЕCHO”** - 1997, 1 приз

а) діаграма 1. Tx g3+! Kf6! 2. Tf3+! Kc6+! 3. Kx e7 GRg2 – e4 – b7 #  
б) ♡ e7 → c1 1. Lx g2+! Kd1! 2. Lf3+! Kb3+! 3. Kx c1 GRg3 – e3 – a3 #  
+ тема Віссермана (“ШЛ” № 30, стор. 7)



a5, f3 – King - mutant; b2, d7, e7 – NighHopper; h7 – Hippogriffe (G + S);  
f1, g1, g5 – Grasshopper; g2, g3 – GrasshopperRider; a7 – Pao

4 + 12 = 16 a, b H # 3

Є версії реалізації другого виду, в яких **фігура не втрачає своїх функцій**, а підсилює їх або на один хід, або на той час, поки діє напад на цю фігуру відповідною фігурою - нападником.

Не менш цікавою є версія із заморожуванням фігур: якщо обидві фігури знаходяться під взаємним нападом вони втрачають всі свої функції (право ходити і контролювати будь-які клітини шахової дошки) до того часу, поки діє цей взаємний напад.

**ВИД ТРЕТІЙ** ґрунтується на передачі «душі» тій фігурі, яка її побила ... При цьому утворюється, вже відомий з опису першого виду, **“перевертень”**, бити (знищити) якого не може жодна із сторін!

Якщо ж таким “перевертнем” став король, то він і в цьому випадку не може знаходитись з королем протилежного кольору на сусідніх клітинах дошки!

Умовне позначення в задачах: **“TSC”** (від: Travel of the Soul to the Cannibal).

**ВИД ЧЕТВЕРТИЙ** ґрунтується на використанні спеціальних клітин на шаховій дошці ("магічних полів" чи "порталів"), які можуть мати різні функції, утворюючи той чи інший його різновид. Передача "душі" може здійснюватись:

- **фігури, яка є в цей момент на цьому полі;**
- **від фігури, яка загинула на цьому полі, за правилами вже розглянутих видів.**

На шахівниці можуть існувати спеціальні клітини "очищення" фігур від "душ", ставши на які, фігура позбавляється своєї додаткової функції: ця додаткова функція або гине, або передається іншій фігурі, подібно, наприклад, до вже розглянутих видів.

\* \* \*

Втілення "душі" одної фігури в іншу може бути постійним або короткочасним. Якщо воно є нетривалим, то про це слід вказати в умові композиції, відмітивши додаткові вимоги для існування або збереження отриманих функцій.

### 39. 3. ПОРТАЛИ

**Портали – це спеціальні клітини на шаховій дошці, функція яких обмежується лише фантазією тих, хто їх використовує.** В цьому розділі ми розглянемо лише деякі з видів порталів, які поширені в казковій шаховій композиції.

**ТЕЛЕПОРТАЛИ** (портали пересування). Вони можуть знаходитись або на одній шаховій дошці, або на різних, які утворюють спільний комплекс. Потрапивши на таку клітину, фігура отримує право (і тільки на цей хід) за своїм бажанням перейти на будь-яку з подібних клітин - порталів. Повторне право пересування (або зворотне) фігура отримує тільки в тому випадку, якщо зійде з цієї клітини, а потім повернеться назад. Якщо на клітині телепорту (з будь-якої із сторін) стоїть фігура такого ж кольору, то **для звичайних шахів** цей телепортал вважається закритим, а якщо стоїть фігура іншого кольору, то її, якщо це є можливим, можна знищити одночасно з пересуванням (побив і пересунувся або пересунувся і побив).

Цікавим є використання телепорталів в задачах з **LEGO – фігурами**. Якщо будь-яка з фігур стоїть на клітині – порталі, то вона може пересуватись і без ходу на це поле, але лише в момент утворення з нею LEGO – фігури на цій клітині і тільки у її складі. Якщо на початковому полі вже була складена фігура, то якась її частина може залишитись. Телепортал вважається закритим лише в тому випадку, якщо на клітині телепорту (з будь-якої із сторін) стоїть фігура, з якою утворення LEGO – фігури заборонене (наприклад, якщо після пересування є шах власною королю).

**ПОРТАЛИ ПІДСИЛЕННЯ** (power portals). Цей вид порталів я вважаю найцікавішим. Потрапивши на таке поле, фігура контролює клітини згідно стандартних правил і, додатково, з іншого (одного або з декількох одночасно) подібного **поля – порталу**. З поля - порталу **фігура може ходити на будь-яке поле, яке вона контролює**.

Портали цього типу, як і будь-які інші, можуть бути одно- або двонаправленими. Якщо це **однаправлений портал**, наприклад, від клітини «А» до клітини «В», то в зворотному напрямку (від клітини «В» до клітини «А») він не діє. Лінію дії такого порталу у тексті позначають таким чином: "A → B".

Якщо портал є **двонаправленим**, то він може діяти і від клітини «А» до клітини «В», і від клітини «В» до клітини «А». Лінія дії такого типу порталів в тексті позначається наступним чином: "A ↔ B".

Одне і те ж саме поле на шаховій дошці може бути порталом для декількох ліній, причому, будь-якого типу. На одній лінії може бути декілька клітин – порталів. В тексті використовуються, наприклад, наступні позначення:

"A ↔ B → C"; "A → B, C, D"; "A ↔ B, C, D"; "A ← B ↔ C → D".

Позначення "A → B, C, D" говорить про те, що поле **A** є спільним для трьох **однаправлених порталів**, а саме: "A → B", "A → C" і "A → D".

Позначення "A ↔ B, C, D" говорить про те, що поле **A** є спільним для трьох **двонаправлених порталів**, а саме: "A ↔ B", "A ↔ C" і "A ↔ D".

Якщо на шаховій дошці (діаграмі) є портали, але **немає повідомлення про лінії їх дії**, то другим порталом слід вважати початкове поле цієї фігури у шаховій партії (принцип Cіrce), а лінію дії – однаправленою.

Портал і подальші однаправлені портали на цій лінії вважаються закритими, якщо на цій клітині є фігура будь-якого кольору. Всі лінії і портали на них до цього поля є відкритими і можуть використовуватись у грі.

Хід королю або будь-якої іншої фігури на поле – портал може бути захистом від шаху, який був оголошеним супротивником через цей портал.

Всі портали можуть використовуватись фігурами будь-якого кольору.

Для спрощення відслідковування гри (це **тільки рекомендація**) клітини – портали можуть позначатись якимось графічним символом, спільним для порталів одної лінії, наприклад, колом, трикутником, прямокутником, тощо ...

Портали підсилення можуть використовуватись в задачах чи етюдах з ортодоксальними чи казковими фігурами з різною метою, наприклад, для:

- **зменшення кількості технічних фігур (№ 0284);**
- **розширення змісту композиції, за рахунок утворення нових фаз гри (№ 2053);**
- **утворення оригінальної сітки ходів з одночасною реалізацією складних сучасних тем (№№ 0339, 1382, 1385, 1386, 2055 ... 2057);**
- **керуваного контролю над клітинами дошки (№ 1382, № 2054).**

Задачі **№ 2053 ... № 2057** є додатковими прикладами використання порталів підсилення.

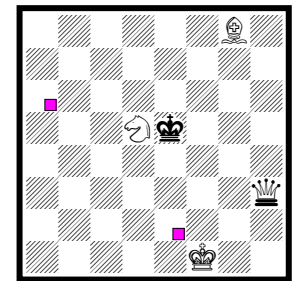
Так, наприклад, завдяки введенню такого порталу, у відомій схемі задачі (Е.Богданов «СМЕНА» – 2000) вдалось зменшити кількість фігур до 5 з одночасним збільшенням кількості удаваних слідів, два з яких із рішенням дозволили реалізувати **надскладну циклічну послідовну форму теми Рухліса** («ШЛ» № 11, 2006, стор. 5). Це триходовий малюк **№ 2053**. Портал підсилення використовується лише у тематичному удаваному сліді. Білий король, потрапивши на поле «e2», контролює всі клітини довкола цього поля і всі клітини довкола поля - порталу «a6», що забезпечує можливість утворення гри в варіанті 1 ... Kd4.

№ 2053 "От МИНИ до МАКСИ - 2" - 2003

1. De3 (A)?	Kf5!	1 ... Kd6 (c)	2. Le6 (B)	Kc6	3. Db6 #
1. Dh4?	Kd6 (c)!	1 ... Kf5	2. Lf7 (C)	Ke5	3. Df4 #
1. Dg3?	Kd4 (b)!	1 ... Ke4 (a)	2. Df4+	Kd3	3. Lh7 #
		1 ... Kf5	2. Ke2 (D)	Ke4	3. Df4 #
1. Lf7 (C)?	Kd4 (b)!	1 ... Ke4 (a)	2. De3 (A)+	Kf5	3. Df4 #
		1 ... Kd6 (c)	2. Dc3 (E)	Kd7	3. Dc7 #
1. Ke2 (D)?	Kd6 (c)!	1 ... Ke4 (a)	2. Dg4+	Ke5	3. Df4 #
		1 ... Kd4 (b)	2. De3 (A)+	Kc4	3. Dc3 (E) #
1. Le6 (B)!	Цугцванг	1 ... Kd4 (b)	2. Dc3 (E)+	Ke4	3. De3 (A) #
		1 ... Kd6 (c)	2. De3 (A)	Kc6	3. Db6 #

Циклічна послідовна форма теми Рухліса:

? 1 ... a 2. A! → ? 1 ... a 2. НОВИЙ  
 1 ... c 2. НОВИЙ 1 ... b 2. A! → ! 1 ... b 2. НОВИЙ  
 1 ... c 2. A!



4 + 1 = 5 Power portals # 3 v ...

лінія порталів: e2 → a6



Звичайно, окрім порталів підсилення, в цій роботі нічого казкового немає. Що змушує замислитись над тим, чи не варто портали цього типу офіційно дозволити використовувати в ортодоксальних композиціях? Однак, доки таке рішення не прийняте, всі задачі будь-якого типу, які використовують портали підсилення, слід вважати казковими... Може колись ця казка і стане реальністю?

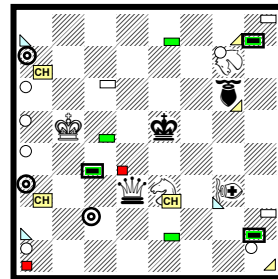
У двоходовому малюку № 2054 портали використовуються для активізації малорухомих казкових фігур ходом білого короля чи ферзя і для спростування форсованих спроб. Завдяки порталам підсилення вдалось реалізувати тему Лачного у формі 3 x 3!! Є 9 ліній. І майже кожна з них має по декілька порталів. Відобразити таку їх кількість можна, але сама діаграма задачі буде засміченою різними графічними символами приблизно так, як це відтворено на діаграмі задачі № 2054.

Малорухомі білі фігури виконують подвійну функцію: приймають участь у створенні мату і заважають більш активному білому ферзю (захист від дуалей). Діють портали наступним чином:

- у спробі 1. Df5? Kd4! захищають чорного короля від мату 2. Dc5 #, адже з поля "c5" білий ферзь додатково контролює клітини з полів "e2" і "e8" (на 2. Dc5?! Kd4 - a1 - b1!);
- удаваний слід 1. Kc6? чорні також спростовують ходом слонового цвіркуна (bishopper) "g6", використовуючи лінії порталів; білий король з поля "c6" через портали "h8" і "h2" забезпечує контроль над клітинами "g7" і "g3"; вершниковий цвіркун (nightriderhopper) "g7" контролює через портал "a1" поле "g4" (цей контроль діє у всіх фазах гри), а через портал "a5" - поле "e7"; вао (vao) "g3" через портал "a8" контролює клітини "e4" і "f3"; верблюжий цвіркун (camelhopper) забезпечує контроль над полем "g5", якщо хід ферзем буде здійснюватись на клітини "d4" або "d6", через відповідні портали "a3" і "a7";
- удаваний слід 1. Kc4? є дзеркальним відтворенням попереднього удаваного сліду;
- в рішенні 1. Kc5! білий король через портали "e8" і "e2" забезпечує контроль над клітинами, відповідно, "e7", "f7", "e3" і "f3"; вершниковий цвіркун "g7" контролює через портали "a4" і "a6" поля "e4" і "e6"; слоновий цвіркун "g6" з поля "c2" через портали "a3" і "a7" забезпечує захист від матів 2. Dd4, Dd6 #, що і дозволяє реалізувати, додатково, класичну форму теми Флека!

№ 2054 "PT - РЕКЛАМА" - 2003

1. Df5?	Kd4!	1 ... Kd6	2. Dc5 #
1. Kc6?	Bg6 - h1 - b7!	1 ... Kf6 1 ... Kf4 1 ... Bc2	2. Df5 # (A) 2. Dd4 # (B) 2. Dd6 # (C)
1. Kc4?	Bg6 - g8 - b3!	1 ... Kf6 1 ... Kf4 1 ... Bc2	2. Dd6 # (C) 2. Df5 # (A) 2. Dd4 # (B)
1. Kc5!		1 ... Kf6 1 ... Kf4 1 ... Bc2	2. Dd4 # (B) 2. Dd6 # (C) 2. Df5 # (A)



5 + 2 = 7 Power portals # 2 vv

e3 - CamelHopper; g7 - NightRiderHopper; g3 - Vao; g6 - Bishopper

Лінії порталів: e3 → a3, a7; g7 → a1, a4, a5, a6, h1; g3 → a2, a8; g6 → h1, g8  
d4 → a1; c6 → h8, h2; c5 → e8, e2; c4 → h8, h2; c2 → a3, a7

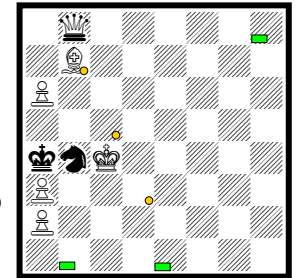
В двоходовій задачі № 2055 портали підсилення використовуються замість близнюків (дивись Е. Богданов "Hlas Ludu" - 1973 або "От МИНИ до МАКСИ", Львів - 2003, стор. 229 задача № 0580), як для забезпечення можливості необхідних перших ходів удаваного сліду і рішення, так і для спростування удаваного сліду і технічних спроб. І знову - тема Лачного, але в двох фазах і при 8 фігурах.

В роботі № 2056 тричі реалізована тема Богданова - Макаронца в комплексі з подвоєними формами теми Салазара (рекордне виконання теми). В задачі використо-

вуються фігури - стрибунці (Roogo) і верблюжі цвіркуни, один з яких є нейтральним (його жодна із сторін бити не може).

№ 2055 "PT - РЕКЛАМА" - 2003

1. Lb7 - d3 - b1!?	Sd3!	2. Db3 #?	Sd3 - c5 x b3!
	1 ... Ka5 1 ... Ka3 1 ... S ~	2. Db5 # (A) 2. Dx b4 # (B) 2. Db3 # (C)	(2 ... Ka2?) (2 ... Ka5?)
1. Dh8 !!	1 ... Ka5 1 ... Ka3 1 ... S ~	2. Dx b4 # (B) 2. Db3 # (C) 2. Db5 # (A)	(2. Dh8 - b1(e1) - b4!) (2. Dh8 - b1 - b3!) (2. Dh8 - b1 - b5! Ka3?)

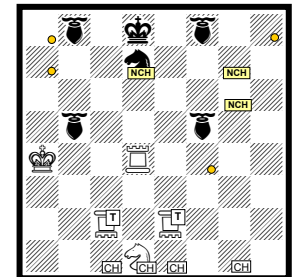


лінії порталів: b7 → c5 ⇔ d3 & h8 → b1, e1

6 + 2 = 8 Power portals # 2 v

№ 2056 "POD WIEŻĄ" - 2001, 1 - 2 приз

1. RRcd2 (A)?	Bf1 (a)!	2. Tc4?	Bf1 - d3!
1 ... Be8	2. Tc4 (C) #	(2 ... Bb5 - d3?)	
1 ... Bc8	2. Tf4 (E) #	(2. Tx d7? - тому, що на ході білих NCH - білий!)	
1 ... Kc8	2. Tc4 #	(2 ... Bf5 / Kd8 ?)	
1. RRcd2 (B)?	Bb1 (b)!	2. Te4?	Bb1 - d3!
1 ... Be8	2. Tf4 (E) #	(2. Tx d7? - тому, що на ході білих NCH - білий!)	
1 ... Bc8	2. Te4 (D) #	(2 ... Bf5 - d3?)	
1 ... Ke8	2. Te4 #	(2 ... Kf7 / Kd8 ?)	
1. Tc4 (C)?	Bbd3!	1 ... Be8 1 ... Bc8	2. RRcd2 (A) # (2. RRcd2? Ke7!) 1 ... NCHb1 1 ... Bb1 (b) 2. Td4 # - повернувся! (2. RRcd2?) 2. Tc8 #
1. Te4 (D)?	Bfd3!	1 ... Be8 1 ... Bc8	2. Tx c8 # 2. RRcd2 (B) # (2. RRcd2? Kc7!) 1 ... NCHf1 1 ... Bf1 (a) 2. Td4 # - повернувся! (2. RRcd2?) 2. Te8 #
1. Tf4 (E) !!		1 ... Be8 1 ... Bc8	2. RRcd2 (B) # (контроль над полями CHd1 - g1 - e7) 2. RRcd2 (A) # 1 ... Bf1 (a) 1 ... Bb1 (b) 2. Tf4 - h8 x f8 # (2 ... Be8?) 2. Tf4 - a8 x b8 # (2 ... Bc8?)
1 ... NCHd7 - g7 - e1			2. Td4 # - повернувся! ( Але не 2. Tf4 - a8 x b8 / Tf4 - h8 x f8? Kd7! тому, що Tf4 залишила поле порталу! 1 ... Bg3? - зв'язаний! )



5 + 5 + 1 = 11 Power portals # 2 v ...

Варіанти гри / фази	1. A?	1. B?	1. C?	1. D?	1. E!
1 ... Be8	2. C #	2. E #	2. A #	Новий #	2. B #
1 ... Bc8	2. E #	2. D #	Новий #	2. B #	2. A #

+ класичні форми: теми Загоруйко (5 x 2) і Банного - Богданова;  
+ AC ⇔ CA & BD ⇔ DB & AE ⇔ EA & BE ⇔ EB → чотири "ланцюги чергування" простої форми теми Салазара;  
+ повернення білої тури на початкову позицію у трьох фазах.

1. RRc7?	Bbd6!	1. RRc4?	~	2. NCHd7 - b1 # ?	NCHb1 - d7!
1. RRc6?	Bf1!	1 ... Bc8	2. RRcd6 #		
1. RRc1?!	Bc8!	1 ... Be8	2. RRe2 - e8 #	(контролює поле через портали RRc1 - e1 - e8)	
1. RRe7?	Bfd6!	1. RRe4?	~	2. NCHd7 - f1 # ?	NCHf1 - d7!
1. RRe6?	Bb1!	1 ... Be8	2. RRe6 #		
1. RRe1?!	Be8!	1 ... Bc8	2. RRc2 - c8 #	(контролює поле через портали RRe1 - c1 - c8)	

b5, b8, f5, f8 - Bishopper; c2, e2 - RooRo (Rookhopper + Rook); d1 - CamelHopper  
d7 - NeutralCamelHopper (dichromatic)

лінії порталів: d7 → g6, g7; f4 → a7, a8, h8; g1 ← d1 → c1 ⇔ e1

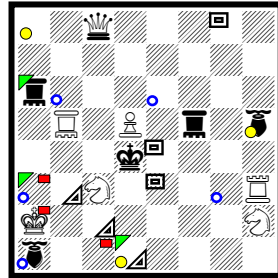


Використання порталів підсилення може внести у композицію дуже багато цікавого за рахунок здійснення контролю над будь-якою клітиною шахової дошки з будь-якого поля і, враховуючи, що рух в лінії може здійснюватись лише у певному напрямку, управління лініями можливого пересування фігур (№ 1382) або окремими їх частинами на віддалі від головних подій. Саме цей хвит активно використовується і в двоходовій задачі № 2057.

№ 2057 "ЕСНО" - 2006

( виправлення «ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ» - 2005, № 0200 )

1. Ka3? RHa2! - Король перекрив дію лінії a6 → a3 → d1.  
Немає 1... Ba1 ... a3 - b6 - e3 ??
- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| 1... Bh5 - d1 - a8 - e4 (a) | 2. Se2 (A) # (Ka3 контролює "d5")      |
| 1... RHc5 (c)               | 2. Dx c5 # (Ka3 контролює "c5" і "e5") |
| 1... Ba1 - g3 - e6 - c4     | 2. Dh8 (C) #                           |



1. Tg3? RHc5 (c)! - Тура перекрила лінію: a1 → g3 → e6 → a3 → b6 !
- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| 1... Bh5 - d1 - a8 - e4 (a) | 2. Tg3 - e6 x e4 # (Te4 контролює "d3") |
| 1... RHa6 - a3 - d1 x d5    | 2. Se2 (A) # (Tg3 контролює "e4")       |
| 1... RHa6 - a3 - d3 (b)     | 2. Sf3 (B) # (Tg3 контролює "e3")       |

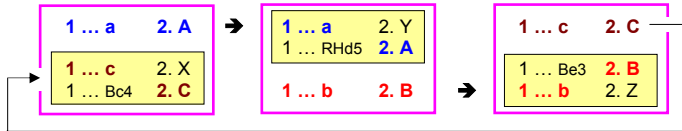
1. Ka2 - a3 - c1 - d1!! - Король перекрив лінію: h5 → d1 → a8 і частину лінії a3 → d1 для RHa6! Цугцванг.

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 1... RHc5 (c)                         | 2. Dh8 (C) # (Kd1 контролює "c4" через портал "b3") |
| 1... RHa6 - a3 - d3 (b)               | 2. Tx d3 # (Kd1 контролює "d3" через портал "c2")   |
| 1... Ba1 - g3 - e6 - a3 - b6 - e3 (d) | 2. Sf3 (B) # (2. Dc4 #? Be3 - g8 x c4!)             |

1... Ba1 - g3 - e6 - c4 2. Dx c4 #  
a1, h5 - Bishopper; a6, b5, f5 - RookHopper

Portal lines: a1 → g3 → e6 ⇔ a3 → b6; a2 → a3 → c1; a6 → a3 → d1;  
d1 → c2 → b3; e4 → e3 → g8; h5 → d1 → a8

Циклічна форма теми Богданова - Рухліса (дивись "Шаховий Леополіс" № 10, 2006, від стор. 9)



1. Ka2 - a3 - c1 - d2? RHc5 (c)! Загроза 2. Sf3 # (B) + тема Ханнеліуса !! (дивись рішення) !  
1. Ka2 - a3 - b4? Ba1 ... e3 (d)! Загроза 2. Dh8 # (C)

кінєць першої частини

Знадобилось майже два роки для того, щоб познайомити читачів нашого журналу з першою частиною чергової моєї книги. Ми розглянули більше 200 тем, в розробці яких активну участь, разом зі мною, приймали різні, в тому числі і любительські, проблемісти. Деякі теми і їх назви вже були визнані шаховими композиторами раніше, інші - слід вважати лише пропозиціями. Я не проти того, щоб тій чи іншій темі була надана більш гідна назва. Всі зауваження мною будуть розглянуті і, якщо потрібно буде внести якісь зміни, я з задоволенням це зроблю і повідомлю про них і у своїй книзі, і на сторінках нашого журналу.

Впевнений, що «Шаховий Леополіс» не перетвориться на нудне видання. На його сторінках ми і надалі будемо друкувати статті про цікаві ідеї в шаховій композиції і проводити, для їх подальшої розробки, різні тематичні конкурси.

З Новим 2008 роком! Щастя і здоров'я Вам і всім, кого Ви кохаете!

Євгеній Богданов

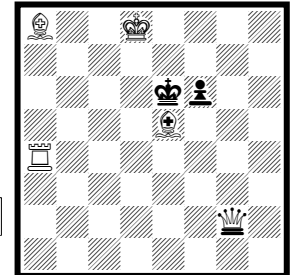
друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: Harald Grubert з Германії, Odette Baudoin з Франції, Dušan Tadić з Хорватії і Анатолій Стєпочкин з Росії. Задачі № 2058 ... № 2132 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання, № 2133 - в другому тематичному конкурсі, № 2134 ... № 2137 - в третьому тематичному конкурсі, № 2138 ... № 2152 - в четвертому тематичному конкурсі, № 2153 ... № 2158 - в п'ятому тематичному конкурсі, а № 2159 - в шостому тематичному конкурсі. Роботи № 2160 ... № 2179 є першими відгуками на оголошення нового ювілейного конкурсу «О.Файзулін - 20».

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

№ 2058 Євгеній Богданов (Львів)

- |                            |              |                |                |
|----------------------------|--------------|----------------|----------------|
| 1. Tf4? Kx e5 (a)! Загроза | 2. Dd5 # (A) | 1... Kf7       | 2. Tx f6 #     |
| 1. De4? Kf7 (b)! Загроза   | 2. Ld5 # (B) | 1... fe5       | 2. Dg6 #       |
| 1. Ta6? Kf5!               |              | 1... Kf7 (b)   | 2. Tx f6 #     |
|                            |              | 1... Kx e5 (a) | 2. De4 #       |
| 1. Df3? Kf7!               | Загроза      | 2. Df6 #       | 1... Kx e5 (a) |
|                            |              |                | 2. Dd5 # (A)   |
|                            |              |                | 1... fe5       |
|                            |              |                | 2. Ta6 #       |
|                            |              |                | 1... f5 (c)    |
|                            |              |                | 2. Dd5 # (A)   |
| 1. Ld6!                    | Цугцванг     | 1... f5 (c)    | 2. Dg6 #       |
|                            |              | 1... Kx d6     | 2. Dd5 # (A)   |
| 1... Kf5                   | 2. Dg4 #     | 1... Kf7 (b)   | 2. Ld5 # (B)   |

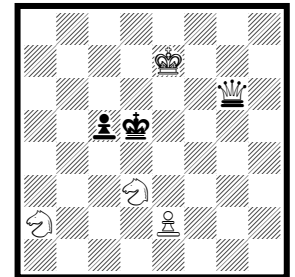


5 + 2 = 7 # 2 \* v ...

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

№ 2059 Євгеній Богданов (Львів)

- |              |          |          |          |
|--------------|----------|----------|----------|
| 1. Dg4? Kc6! | Цугцванг | 1... c4  | 2. Sb4 # |
| 1. Df6? Kc4! | Цугцванг | 1... c4  | 2. Sc3 # |
|              |          | 1... Ke4 | 2. De5 # |
| 1. Sf2!      |          | 1... c4  | 2. Dd6 # |
|              |          | 1... Kc4 | 2. Dd3 # |
|              |          | 1... Kd4 | 2. De4 # |
|              |          | 1... Ke5 | 2. De4 # |

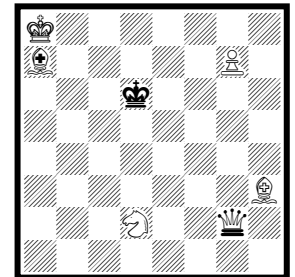


5 + 2 = 7 # 2 v ...

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

№ 2060 Валентин Хупченко (Черкаси)

- |                                  |              |
|----------------------------------|--------------|
| 1. Db7? Ke5 (a)! Загроза (>)     | 2. Sc4 (A) # |
| 1. Sc4 (A)? Ke7 (b)! Загроза (>) | 1... Kc7 (c) |
| 1. Df3? Kc7 (c)! Zz              | 1... Ke5 (a) |
|                                  | 2. Sc4 (A) # |
|                                  | 2. Df8 #     |
| 1. Dg4? Ke7!                     | 1... Kd5     |
|                                  | 2. De6 #     |
|                                  | 1... Kc6     |
|                                  | 2. Dd7 #     |
|                                  | 1... Kc7 (c) |
|                                  | 2. Dd7 #     |
|                                  | 1... Ke5 (a) |
|                                  | 2. Dd4 #     |
| 1. Df2! (1. Dg1? Ke7!) >         | 1... Kd5     |
|                                  | 2. Dc5 #     |
|                                  | 1... Kc6     |
|                                  | 2. Dc5 #     |
| 1... Ke5 (a)                     | 2. Dd4 #     |
| 1... Ke7 (b)                     | 2. Df8 #     |
|                                  | 1... Kc7 (c) |
|                                  | 2. Dd6 #     |

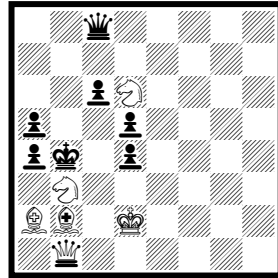


6 + 1 = 7 # 2 v ...

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

№ 2061 **Вадим Панув** (Иваново, Россия)

1. **Ld4 (A)? c5!** Зарроза 2. **Lc5 #** 1 ... a3 2. **Sc5 # (B)**  
 1 ... Ka3 2. **Lc5 #** 1 ... ab3 2. **Dx b3 #**
1. **Sc5 (B) !!** Зарроза 2. **Sd3 #** 1 ... a3 2. **Ld4 # (A)**  
 1 ... Df5 (Dh3, Da6) 2. **Sa6 #** 1 ... Kx c5 2. **La3 #**

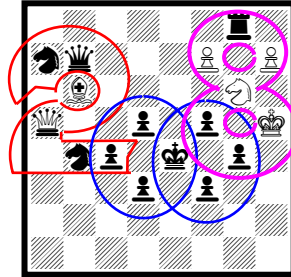


6 + 7 = 13 # 2 v

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

№ 2062 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

- Початкова гра: 1 ... d4 2. **De5 #**  
 1 ... Sb ~ 2. **De1 #** 1 ... Sc2, c3 !
1. **Da1 !** Зарроза 2. **De1, Dd4, De5 #** { 1 ... c3 2. **De1 #**  
 1 ... f2 2. **Dh1 #** { 1 ... d4 2. **Dd4 #**  
 1 ... Sc2 2. **De5 #**

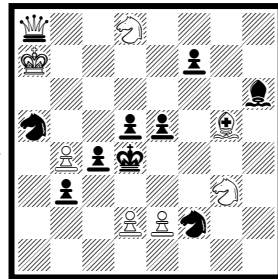


6 + 11 = 17 # 2

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

№ 2063 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

1. **Dc6?** **Sb7!** Зарроза 2. **Db6, Dc5 #** 1 ... e4 2. **Lf6, Df6 #**  
 1. **Db8?** c3! Зарроза 2. **Db6 #** 1 ... Sb7 2. **Sc6 #**  
 1 ... e4 2. **Sf5, Lf6 #**
1. **Dc8!** Зарроза 2. **Dc5 #** 1 ... Sb7 2. **Sc6 #**  
 1 ... e4 2. **Lf6 #**
- У всіх фазах задачі: { 1 ... Sd3 2. e3 #  
 1 ... Se4 2. Sf5 #  
 1 ... Lf8 2. Le3 #  
 1 ... Sc6 2. Sx c6 #

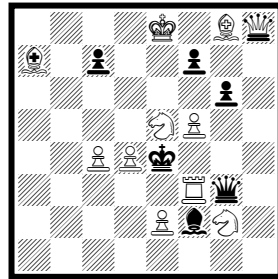


8 + 9 = 17 # 2 vv

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

№ 2064 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

1. **Sd7?** **Dd6!** Зарроза 2. **Sf6, Sc5 #** 1 ... De5 2. **Dx e5 #**  
 1. **Sg4?** c5! Зарроза 2. **Sf6 #** 1 ... Dx g4 2. **De5 #**  
 1 ... De5 2. **Dx e5 #**  
 1 ... Dd6 2. **Sx f2 #**  
 1 ... Dh4 2. **De5, Tf4 #**
1. **Sd3!** Зарроза 2. **Sc5 #** 1 ... Te5 2. **Dx e5 #**  
 1 ... f6 2. **Ld5 #**  
 1 ... Dd6 2. **Sx f2 #**
- У всіх фазах задачі: { 1 ... Lx d4 2. **Dx d4 #**  
 1 ... Dx f3 2. **De5 #**  
 1 ... Df4 2. **Tx f4 #**

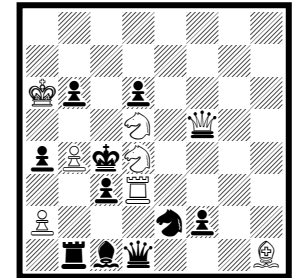


11 + 6 = 17 # 2 vv

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

№ 2065 **Николай Бантыш** (Витебск, Беларусь)

1. **Sc6?** **Tb4 (a)!** Зарроза 2. **Sb6 # (A)** 1 ... Le3 2. **Sx e3 #**  
 1. **Le4?** **Dx d3 (b)!** Зарроза 2. **Dc8 # (B)** 1 ... Sx d4 2. **Tc3 #**
1. **Sb5 !** зарроза 2. **Sd6 #** 1 ... **Tb4 (a)** 2. **Sb6 # (A)**  
 1 ... Lf4 2. **Sa3 #** 1 ... **Dx d3 (b)** 2. **Dc8 # (B)**

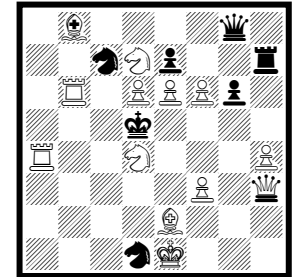


8 + 10 = 18 # 2 vv

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

№ 2066 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

- В початковій грі: 1 ... g5 2. **Df5 #**  
 1 ... Sb5 2. **Tb5 #**
1. **Sb5?** **Sb5 (a)!** Зарроза 2. **Lc4 (A), Td4 (B), Sx c7 (C) #**  
 1. **Sb3 (Sc2)?** **Th4 (b)!** Зарроза 2. **Lc4 (A), Td4 (B) #**
1. **Sf5?** **Ke6!** Зарроза 2. **Lc4 (A) #** 1 ... **Th4 (b)** 2. **Se7 #**  
 1 ... gf5 2. **Df5 #** 1 ... **Dx e6** 2. **Td4 (B) #**  
 1 ... Sb2 (Se3) 2. **Se3 #**
1. **Sc6 !** Зарроза 2. **Td4 (B) #** 1 ... **Sb5 (a)** 2. **Lc4 (A) #**  
 1 ... Se6 2. **Lc4 #** 1 ... **Th4 (b)** 2. **Se7 #**

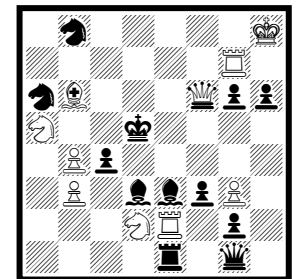


13 + 7 = 20 # 2 \*vvv

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

№ 2067 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

1. **Te7?** **Ld4 (a)!** Зарроза 2. **De6 (A), De5 (B), Te5 #** 1 ... Lx g6 2. **bc4 (D) #**  
 1. **Tg6?** **Ld4 (a)!** Зарроза 2. **De6 (A), Dd6 (C) #** 1 ... **Lc5 (b)** 2. **De5 (B) #**
1. **Sac4?** **Lc5 (b)!** Зарроза 2. **Dd6 (C) #** 1 ... Lx c4 2. **bc4 (D) #**  
 1 ... Lf4 (c) 2. **De6 (A) #**
1. **Ld4?** **Lf4 (c)!** Зарроза 2. **De5 (B) #** 1 ... Lx d4 2. **De6 #**  
 1 ... Sd7 (Sc6) 2. **Td7 #**
1. **Sf3?** **Ke4 (d)!** Зарроза 2. **De5 (B) #** 1 ... **Lx d4 (a)** 2. **De6 (A) #**  
 1 ... Lf4 (c) 2. **De6 (A) #** 1 ... Sd7 (Sc6) 2. **Dc6 #**
1. **Se4?** **Tc1!** Зарроза 2. **Sc3 #** 1 ... **Kx e4 (d)** 2. **De6 (A) #**  
 1 ... Ld2 2. **Dd6 #** 1 ... **Ld4 (a)** 2. **Dd6 (C) #**  
 1 ... Lx e4 2. **bc4 (D) #**
1. **Sc6!** Зарроза 2. **Se7 #** 1 ... **Lc5 (b)** 2. **De6 (A) #**  
 1 ... Sx c6 2. **Td7 #**



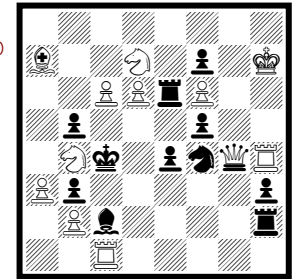
10 + 12 = 22 # 2 v ...

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

№ 2068 **Alessandro Cuppini** (Bergamo, Italy)

(correction: "Suomen Shakki" - 1979)

1. **Le3?** **Sd5!** зарроза 2. **Sb6 #**  
 1. **Dd1?** **Td2!**
1. **Df3?** e3 ! Зарроза 2. **Dc3 #** 1 ... e3 2. **Dd5 (A) #**  
 1 ... Se2 2. **Dd3 #** 1 ... **Sd5 (Sd3)** 2. **Dd3 (B) #**
1. **Df5!** Зарроза 2. **Dc5 #** 1 ... e3 2. **Dd3 (B) #**  
 1 ... Te5 2. **Sx e5 #** 1 ... **Sd5 (Sd3)** 2. **Dd5 (A) #**

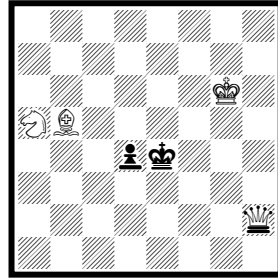


12 + 11 = 23 # 2 v

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

№ 2069 Євгеній Богданов ( Львів )

1. Df2? Kd5! Zz 1 ... Ke5 2 .Sc4+ Ke4 (Kd5) 3. Df5 #  
 1 ... d3 2 ... Ke6 3. Df7 #  
 2. Lc6+ Ke5 3. Df6 #
1. Sc4? d3!
1. Sb3! Цугцванг 1 ... Ke3 2. Dg3+ Ke4 3. Lc6 #  
 1 ... Kf3 2. Ld3 Ke3 3. Dg3 #  
 1 ... Kd5 2 ... Kg4 3. Le2 #  
 1 ... d3 2. Kf5 загроза 3. De5 #  
 2. Lc6+ Ke3 3. Dd2 #

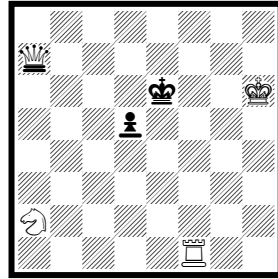


4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 2070 Євгеній Богданов ( Львів )

1. Dc7? d4!
1. Te1 (A)? Kf5! 1 ... Kd6 2. Sb4 (C) d4 3. De7 #  
 1 ... d4 2. Dc7+ Ke6 3. De7 #  
 2. Sb4 (C) K~ (d3) 3. De7 #
1. Kg7? Ke5! 1 ... Kd6 2. Tf6+ Ke5 3. De3 #  
 1 ... d4 2. Dd4 Ke7 3. Te1 # (A)
1. Sb4 (C)! 1 ... Kd6 2. Te1 (A) d4 3. De7 #  
 1 ... d4 2. Tf7 (B) K~ (d3) 3. De7 #
- AC ⇔ CA 1 ... Ke5 2. Sc6+ Kd6 3. Tf6 #  
 BC ⇔ CB 2 ... Ke4 3. Dd4 #  
 2 ... Ke6 3. De7 #

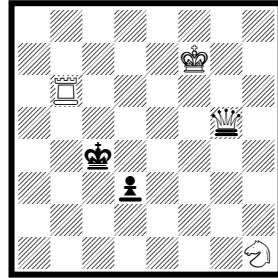


4 + 2 = 6 # 3 v ...

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

№ 2071 Євгеній Богданов ( Львів )

1. De5 (A)? d2 (a)!
1. Tc6 (B)? Kb4! 1 ... Kb3 2. Db5+ Ka2 (Ka3) 3. Ta6 #  
 1 ... Kd4 (b) 2. Sf2 ! (D) d2 3. Dc5 #
1. Tb5 (C)? Kc3 (c)! 1 ... Kd4 (b) 2. De5+ (A) Kc4 3. Dc5 #  
 1 ... d2 (a) 2. Sf2 ! (D) ~ ( Kc3, Kd4 ) 3. Dc5 #
1. Ke6? Kd4 (b)! 1 ... d2 (a) 2. Dd2 c5 3. Db4 #  
 1 ... Kc3 (c) 2. Dc1+ Kd4 3. Tb4 #
1. Sf2 ! (D) Цугцванг 1 ... d2 (a) 2. Tb5 ! (C) ~ ( Kc3, Kd4 ) 3. Dc5 #  
 1 ... Kd4 (b) 2. Tc6 ! (B) d2 3. Dc5 #  
 1 ... Kc3 (c) 2. Se4+ Kc2 3. Dd2 #  
 2 ... Kc4 3. Dc5 #  
 2 ... Kd4 3. Tb4 #

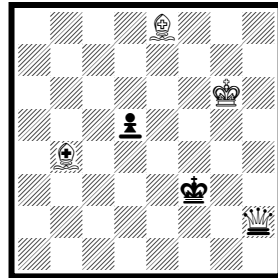


4 + 2 = 6 # 3 v ...

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

№ 2072 Євгеній Богданов ( Львів )

- а) діаграма
1. Lb5! 1 ... Ke3 2. Ld6 загроза (Ke4) 3. Df4 #  
 2 ... Kf3 3. De2 #  
 2 ... Kd4 3. De5 #  
 1 ... Ke4 2. Dg3 Kd4 3. Df4 #  
 2 ... d4 3. Lc6 #  
 1 ... d4 2. Ld3 e3 3. Dg3 #  
 2 ... Kg4 3. Le2 #
- б) ♞b4 → c3
1. Lc6! Цугцванг 1 ... Ke3 2. Ld5 загроза (Kd3) 3. Dd2 #  
 1 ... Ke4 2. De2+ Kf4 3. Le5 #  
 1 ... Kg4 2. Df2 загроза (Kh3) 3. Ld7 #

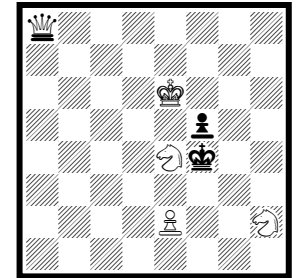


4 + 2 = 6 а, б # 3

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

№ 2073 Євгеній Богданов ( Львів )

1. Df8? Ke3 (a)! 1 ... Kx e4 (b) 2. Sf1 !! f4 (Kb4) 3. Db4 #  
 2 ... Kf4 3. Df5 #
1. Dh8? fe4 (c)! 1 ... Ke3 (a) 2. Dc3+ Kx e2 3. Dd2 #  
 2 ... Kx e4 3. De5 #  
 2 ... Kf4 3. Df3 #
1. Da7? Ke4 (b)! загроза 2. e3+ Kx e4 3. Dd4 #  
 1 ... fe4 (c) 2. Dg1 !! e3 3. Dg4 #
1. Da2? fe4! 1 ... Ke3 (a) 2. Ke5 загроза 3. Sf1, Dd2 #  
 2 ... fe4 3. Sg4 #  
 2 ... f4 3. Dd3 #
1. Da1! загроза 1 ... Ke3 (a) 2. Dc3+ Kx e2 3. Dd2 #  
 2 ... Kx e4 3. De5 #  
 2 ... Kf4 3. Df3 #  
 2. Dg1 e3 3. Dg4 #
- 1 ... fe4 (c) 2. Dg1 e3 3. Dg4 #

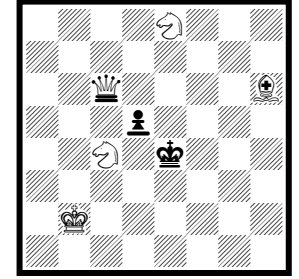


5 + 2 = 7 # 3 v ...

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

№ 2074 Anatoly Holubitsky ( Israel )

- Початкова гра: 1 ... Kf5 2. Se3+ Ke4 (Ke5) 3. Dd5 #
1. Scd6? Kf3! 1 ... Ke5 (a) 2. Dc8 ! Kd4 3. Dc3 #  
 2 ... d4 3. Df5 #  
 1 ... Kd3 (b) 2. Dc2+ Kd4 3. Dc3 #
1. Sed6? Kf3! 1 ... Kd3 (b) 2. De8 ! загроза 3. De3 #  
 2 ... Kd4 3. De3 #  
 2 ... d4 3. De4 #  
 1 ... Kd4 (c) 2. Db6+ Kd3 3. De3 #
1. Se5 !! Цугцванг 1 ... Kd4 (c) 2. Dc3+ Ke4 3. Sed6 #  
 1 ... Ke5 (a) 2. Sc7 ! Kd4 (Ke4) 3. Dd6 #  
 2 ... Kf5 (d4) 3. De6 #  
 1 ... f5 2. Df6+ Ke4 3. Df4 #

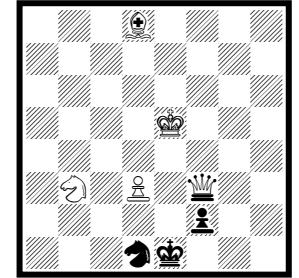


5 + 2 = 7 # 3 v ...

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

№ 2075 Igor Novinskyi ( Львів )

1. Lg5 (A)? Sb2! Zz 1 ... Kf1 2. Dh1+ Ke2 3. Sc1 #  
 1 ... f1=S 2. Sd4 (B) > Se3 3. De2 #  
 1 ... Sc3 2 ... Sd4 (B) Kc3 (Sg3) 3. Sc2 #  
 2 ... f1=D ... S 3. Dh1 #  
 2 ... S~ 3. Sc2 #  
 1 ... Se3 2. Lx e3 Kf1 3. Df2 #  
 2 ... f1=L 3. Lf2, Ld2 #  
 2 ... f1=S 3. Lf2 #  
 2 ... f1=D, T 3. Ld2 #
1. Sd4 (B)! > 2. De2 # 1 ... Kd2 2. De2+ Kc1 3. Dc2 #  
 2 ... Kc3 3. La5 #  
 1 ... f1=D, L 2. La5+ Sc3 3. Lx c3 #  
 1 ... Sc3 2. Lg5 (A)! Kf1 3. Dh1 #  
 2 ... f1=D ... S 3. Sc2 #  
 2 ... S~ 3. De2 #

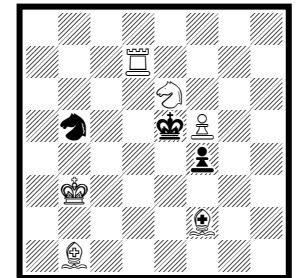


5 + 3 = 8 # 3 v

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

№ 2076 Владимир Сычов ( Минск, Беларусь )

- Початкова гра: 1 ... Sd4+ 2. Lx d4 #
1. Kb4? Sd6! загроза 2. Kx b5 ! загроза 3. Ld4 #  
 2 ... Kf6 3. Ld4 #
1. Sc7?! f3! Zz 1 ... Kf6 2. Lh4+ Ke5 3. Td5 #  
 1 ... Sd6 2. Te7+ Kf6 3. Lh4 #
1. Sg5! 1 ... Kf6 2. Sf3 !! загроза 3. Lh4 #  
 2 ... Sd4+ 3. Lx d4 #  
 2 ... Kf6 3. Sh7 # !  
 2 ... Kd5 3. Tx d6 #  
 2 ... Kf6 3. Ld4 #  
 2 ... Sx f7 3. Ld4 #



6 + 3 = 9 # 3 vv

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



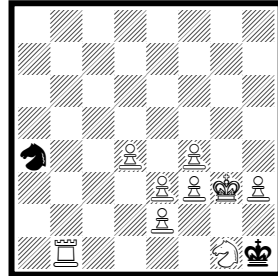
№ 2077 Karol Mlynka ( Bratislava, Slovakia )

1. Tb4? Sc3! - дивись рішення ...

1. h4 (A)? Sc3 (a)!

1. Tc1? Sb2 (b)! Zz 1 ... Sc5 2. Tx c5 Kx g1 3. Tc1 # - повернувся!  
1 ... Sb6 2. h4 (A)! загроза 3. Sh3 #  
1 ... Sc3 (a) 2. Tx c3 Kx g1 3. Tc1 # - повернувся!

1. Tb3! Цугцванг (Zz) 1 ... Sc5 2. dc5 Kx g1 3. Tb1 # - повернувся!  
1 ... Sb6 2. Tx b6 Kx g1 3. Tb1 # - повернувся!  
1 ... Sc3 (a) 2. Tx c3 Kx g1 3. Tc1 #  
1 ... Sb2 (b) 2. Tx b2 Kx g1 3. Tb1 # - повернувся!



9 + 2 = 11 # 3 vv

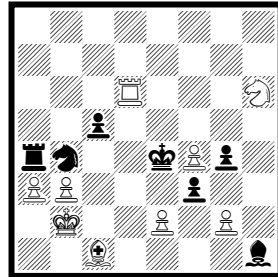
==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2078 Владимир Сычев ( Минск, Беларусь )

Початкова гра: 1 ... Sd5 2. Te6+ Kd4 3. Sf5 #  
1 ... Sd3+ 2. ed3 #  
1 ... g3 2. ef3 #

1. Sx g4! Загроза 2. Sf2+, ef3+!  
1 ... Sd5 2. Sf2+ Kd4 3. e3 #  
2 ... Kf5 3. g4 #  
1 ... Lx g2 2. Sf2+ Kf5 3. e4 #

1 ... Kf5 2. Sh6+ - повернувся!  
2 ... Ke4 3. ef3 #  
1 ... Sd3+ 2. ed3+ Kf5 3. Sh6 # - повернувся!



9 + 7 = 16 # 3 \*

+ правильні мати ...

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

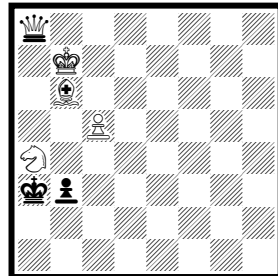
№ 2079 Євгеній Богданов ( Львів )

1. Dh8? Ka4! Загроза 2. Dc3 !! Kx a4 3. Da5 #  
2 ... Ka2 3. Db3 #  
1 ... b2 2. Dx b2+ Kx a2 3. Dc3!! Kb5 4. Db3 #

1. Da5? b2!  
1. La5? b2! 1 ... Ka4 2. Lc3+ !! Kb5 3. Da6+ Kx c5 4. Dc6 #

1. c6! Загроза 2. Lc5+ La2 3. Dh8 !! ~ 4. Db2 #

1 ... Ka2 2. Dh8 !! Ka3 3. Dc3 Kx a4 4. Da5 #  
3 ... Ka2 4. Db2 #  
1 ... Kb4 2. Da5+ Ka3 3. Dc3 !! Kx a4 4. Da5 # !!  
3 ... Ka2 4. Db2 #  
1 ... b2 2. Sc5+! Kb4 3. Da4+ Kc3 4. La5 # !!



5 + 2 = 7 # 4 vv

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

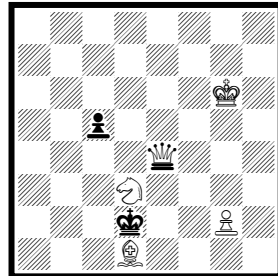
№ 2080 Євгеній Богданов ( Львів )

1. La4? c4 (a)! 1 ... Kc3 (b) 2. Sc5 Kb2 3. Dc2+ Ka1 4. Sb3 #  
3 ... Ka3 4. Db3 #  
2 ... Kd2 3. Se6 Kc1 4. Dc2 #  
3 ... Kc3 4. Dd4 #

1. Kf5? Kd1 (c)! 1 ... c4 (a) 2. De1+ Kx d3 3. Ke5! c3 4. De2 #  
1 ... Kc3 (b) 2. Sc5 Kb2 3. Dc2+ Ka1 4. Sb3 #  
3 ... Ka3 4. Db3 #  
2 ... Kd2 3. Dd3+ Kc1 4. Dc2 #  
3 ... Ke1 4. De2 #

1. Sf4? Kc3 (b)! 1 ... Kd1 (c) 2. De2+ Kc1 3. Sd3+ Kb1 4. Db2 #  
1 ... c4 (a) 2. Dc2+ Ke3 3. Se6 c3 4. De2 #

1. Se5! 1 ... Kd1 (c) 2. Sc4! Kc1 3. De2 Kb1 4. Db2 #  
1 ... Kc3 (b) 2. Sc4! Kb4 3. Dc2 Kb5 4. Da4 #!  
1 ... c4 (a) 2. Dd4+ Kc1 3. Sc4 Kb1 4. Db2 #  
2 ... Ke1 3. Sf3+ Kf1 4. Dg1 #



5 + 2 = 7 # 4 vvv

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

№ 2081 Євгеній Богданов ( Львів )

1. Ld2 (A)? Ke5 (a)! Загроза 2. Dd5+ Kg6 3. Db7 Kf5 4. De4 #  
3 ... Kh5 4. Dh7 #  
3 ... f5 4. Df7 #

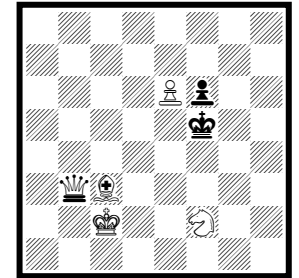
1. Dc4 (B)? Kg6 (b)! 1 ... Kg5 2. Dg4+ Kh6 3. Lx f6 Kh7 4. Dg7 #  
2 ... f5 3. Dg4+ Ke5 4. De4 #  
3 ... Le7 загроза 4. Sd3 #  
3 ... f4 4. De4 #

1. Lb4 !! Цугцванг 1 ... Ke5 (a) 2. Dc4 (B)! Kf5 3. Dg4+ Ke5 4. De4 #  
2 ... f5 3. Le7 загроза 4. Sd3 #  
3 ... f4 4. De4 #  
1 ... Kg6 (b) 2. Dg3+ Kh5 3. Ld2 (A) загроза 4. Dg4 #  
3 ... f5 4. Dg5 #  
2 ... Kf5 3. Dg4+ Ke5 4. De4 #  
2 ... Kh6 3. Lf8+! Kh7 4. Dg7 #  
3 ... Kh5 4. Dg4 #  
2 ... Kh7 3. Lf8! f5 (Kh8) 4. Dg7 #

1 ... Kf4 2. Dd3! Kg5 3. Ld2+ Kh4 4. Dh3 #  
3 ... Kh5 4. Dh7 #  
3. Le7 !! Ke5 4. Dd6 #

2 ... f5 3. Le7 !! Ke5 4. Dd6 #

1 ... Kg5 2. Dg3+ Kf5 3. Dg4+ Ke5 4. De4 #  
2 ... Kh5 3. Ld2 !! загроза 4. Dg4 #  
2 ... Kh6 3 ... f5 4. Dg5 #  
3. Lf8+! Kh7 4. Dg7 #  
3 ... Kh5 4. Dg4 #



5 + 2 = 7 # 4 v

різномірнева форма теми Банного + правильні мати у деяких із розгалужень кожного варіанту рішення ...

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

№ 2082 Євгеній Богданов ( Львів )

Початкова гра: 1 ... Kd4(a) 2. Dd3 (A) #

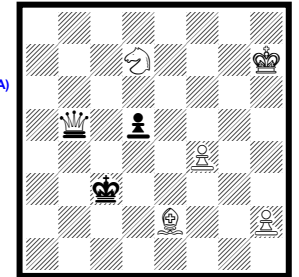
1. Ld1 (B)?! Kd2 (b)! Zz 1 ... Kd4(a) 2. Db3 !! Ke4 3. Lc2+ Kd4 4. Dd3 # (A)  
3 ... Kf4 4. Dg3 #  
1 ... d4 (c) 2. Se5 (C) d3 3. Sf3 d2 4. Db3 #  
2 ... Kd2 3. Dd3+ (A) Kc1 4. Dc2 #  
3 ... Ke1 4. De2 #

1. Sc5? Kd4 (a)! Zz 1 ... d4 (c) 2. Se4+ Kc2 3. Ld3+ Kc1 (Kd1) 4. Db1 #  
1 ... Kd2 (b) 2. Dd3 (A) # Kc1 4. Dd1 #  
2 ... Ke1 3. De3 !! d4 4. Sd3 #

Додатково: 1 ... Kc2 2. Db4 загроза 3. Sa4, Sd3!  
2 ... d4 3. Sa4! d3 (Kc1) 4. Db2 #

1. Se5 (C)! Цугцванг 1 ... Kd4(a) 2. Sc4 !! Ke4 3. De8+ !! Kd4 4. De3 #  
3 ... Kf4 (Kf5) 4. De5 #  
BC ↔ CB 1 ... Kd2 (b) 2. Db2+ Ke3 3. Sg4+ Ke4 (Kf4) 4. De5 #  
1 ... d4 (c) 2. Ld1 (B) !! d3 3. Sf3! d2 4. Db3 #  
2 ... Kd2 3. Dd3+ (A) Kc1 4. Dc2 #  
3 ... Ke1 4. De2 #

Додатково: 1 ... Kc2 2. Db4 !! Kc1 3. Sd3+ Kc2 4. Db2 #  
2 ... d4 3. Sc4! d3 (Kc1) 4. Db2 #



6 + 2 = 8 # 4 \*vv

? b! - ac ⇔ ? a - cb → ! 1 ... a,b,c

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

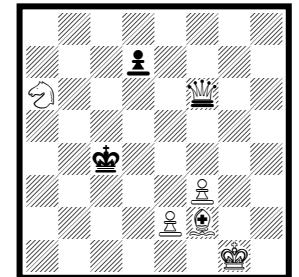
№ 2083 Євгеній Богданов ( Львів )

1. Le1? d6! Zz 1 ... Kb3 2. Dc3+ Ka2 3. Dc2+ Ka3 4. Lb4 #  
3 ... Ka1 4. Lc3 #  
1 ... Kd5 2. Dg6 !! Ke5! 3. Lg3+ Kd4 4. Dd3 #  
3 ... Kd5 4. De4 #  
1 ... d5 2. Db6 !! d4 3. Sc7 !! d3 4. Db4 #

1. Sc5! Загроза (>) 2. Db6 !! Kc3 3. Le3! загроза 4. Db3 #  
3 ... Kc2 ( Kc4 ) 4. Db3 #  
3 ... e4+ Kc4 4. Db3 #  
3 ... Ke5 4. Sd3 #!

1 ... Kb5 2. Da6+ (A) Kb4 3. Ld4 (B)! d6 (d5) 4. Da4 #  
1 ... d5 2. Ld4 (B) Kb5 3. Da6+ (A)! Kb4 4. Da4 #  
3 ... Kc6! загроза 4. Da4 #  
3 ... Ka3 ( Kc4 ) 4. Da4 #  
3 ... Ka5 4. Lc3 #

1 ... Kd5 2. Db2! d6 (d5) 4. Db3 #  
1 ... d6 2. Dd4+ Kb5 3. Db2+ Kc4 4. Db3 #  
3 ... Ka5 4. Le1 #  
3 ... Kc6 4. Db7 #



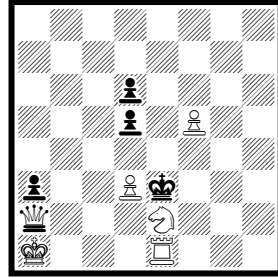
6 + 2 = 8 # 4 v

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

№ 2084 Євгеній Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... Kd3 2. Sc1+ !! Kc3 3. Db3+ Kd2 4. Td1 #  
 2 ... Kd4 3. Dc2 !! a2 4. Sb3 #

1. Tg1! Цугцванг 1 ... Kf2 2. Dd2 d4 (a2) 3. De1+ K~ 4. Tg3 #  
 1 ... Kf3 2. Dd2 Kf2 3. De1+ K~ 4. Tg3 #  
 1 ... Kd3 2. Tg4 Ke3 3. Sc1 !! d4 (Kf3) 4. De2 #  
 2 ... d4 3. Tg3+ Ke4 4. De6 #  
 1 ... d4 2. Sg3 !! d5 3. Tf1 Kd3 4. Tf3 #  
 2 ... Kd3 3. Db3+ Kd2 4. Td1 #  
 2 ... Kf3 3. Sh5 !! d5 (Ke3) 4. Tg3 #  
 2 ... Kf4 3. Sh5+ K~ 4. Tg3 #  
 3 ... Ke5 4. De6 #  
 3 ... Kf5 4. Dd5 #



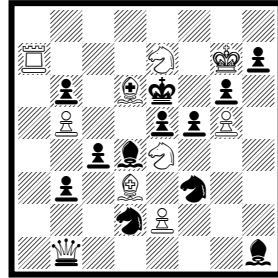
6 + 4 = 10 # 4 \*

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

№ 2085 Іван Борисенко, Віталій Шевченко, Євгеній Богданов

В початковій грі: 1 ... Le3 2. Lc4+ !! Sx c4 3. Dd3 !! Зароза 4. Dx c4, Dd5 #  
 1 ... f4 2. Lc4+ !! Sx c4 3. Dd3 !! Зароза 4. Dx c4 #  
 3 ... Sd2 4. Dh3 #

1. Lb8 ! зароза 2. Sc5+ !! Lx c5 (bc5) 3. Lx f5+ !! gf5 4. Dx f5 #  
 1 ... fe4 2. Lc4+ !! Sx c4 3. Dx b3 зароза 4. Dx c4 #  
 3 ... Sd2 4. Dh3 #  
 1 ... Sh4 2. Dx h1 зароза 3. Sc5+ !! Lx c5 4. Dd5 #  
 3 ... ab5 4. Dc5, Db6 #  
 2 ... Sf3 (Sg2) 3. Dh7 ! зароза 4. Dg8, Dg6 #  
 4. Dg8 #  
 2 ... fe4 3. Dx h4 зароза 4. Dg4, Dh3 #  
 4. Dh3 #  
 1 ... cd3 2. Dc1 ! Lc5 3. Dx c5 bc5 ! 4. Sx c5 #  
 2 ... Lc3 3. Dx c3 зароза 4. Dc8, Dc6 #  
 3 ... Sc4 4. Dx c4 #



10 + 12 = 22 # 4 \*

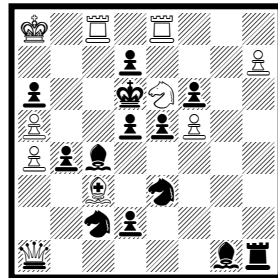
==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше

№ 2086 Іван Борисенко & Віталій Шевченко (Запоріжжя) Євгеній Богданов (Львів)

1. Sd4 !! зароза 2. Sb5+ !! Lx b5 (ab5) 3. Le5+ !! fe5 4. Dx e5 # "білий клапан"  
 1 ... ed4 2. Lb4+ !! Sx b4 3. Da3 !! зароза 4. Dx b4 #  
 3 ... Sec2 4. Da3 - g3 #

1 ... bc3 2. Db1 !! Lb5 3. Dx b5 !! зароза 4. Dc5, Db6, Db8, Da6 #  
 3 ... ab5 4. Sx b5 #  
 2 ... Lb3 3. Dx b3 зароза 4. Db6, Db8 #  
 3 ... Sc4 4. Db8 #  
 3 ... Sb4 4. Dx b4 #

1 ... Sg4 2. Dx g1 !! зароза 3. Sb5+ !! Lx b5 4. Dg1 - c5 #  
 3 ... ab5 4. Dc5, Db6 #  
 2 ... ed4 3. Dx d4 !! зароза 4. Dc5, Db6 #  
 3 ... Lb5 (Se5) 4. Dc5 #  
 3 ... Sx d4 4. Lb4 #  
 2 ... Tx g1 3. h8=D зароза 4. Df8 # (3 ... Tg8?, 3. h8=S?)  
 2 ... Se3 (Sf2) 3. Dg1 - g7! зароза 4. De7, Df8, Df6 #  
 3 ... Tx h7 4. Df6 # "чорний клапан"



10 + 13 = 23 # 4

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

№ 2087 Іван Борисенко, Віталій Шевченко, Євгеній Богданов

В початковій грі: 1 ... gh5 2. e4 !! fe4 3. Sh5 ! зароза 4. Sg7 #

1. Dc2? e4! 1 ... Lc3 2. Dx c3 e4 3. Tf6+ !! ef6 4. Dx f6 #

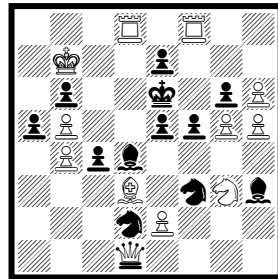
1. Se4 !! зароза (>) 2. Td6+ !! ed6 3. Tfe8+ !! Kd5 (Kd7) 4. Sf6 #  
 3 ... Kf7 4. Sd6 #

1 ... fe4 (f4) 2. Lc4+ !! Sx c4 3. Db3 !! зароза 4. Dx c4 #  
 3 ... Sd2 4. Dx h3 # !

1 ... ab4 2. Da4 !! зароза 3. Da8 !! зароза 4. Dc8 #  
 2 ... Lc5 3. Sx c5+ bc5 4. Da6 #

1 ... cd3 2. Dc1 ! Lc5 3. Dx c5 ! зароза 4. Dd5, Dc6, Dc8, Db6 #  
 3 ... bc5 4. Sx c5 #  
 2 ... Lc3 3. Dx c3 зароза 4. Dc6, Dc8 #, 3 ... Sd4 4. Dc8 #  
 3 ... Sc4 4. Dx c4 #

1 ... gh5 2. h7 ! fe4 (>) 3. h8=D ! Sh4 4. Dg8 #  
 3 ... Sx g5 4. Dh6 #



12 + 12 = 24 # 4 \*

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

№ 2088 Анатолій Стєпочкін (Тула, Россия)

1. Te2? Ta2! зароза 2. Tx g2 ! зароза 3. Df4 #  
 1 ... Df7 2. Tx g2 ! Dx f6 3. Lf4+ !! Dx f4 #  
 1 ... gh5 2. Tx g2 ! h4+ 3. Kg4 ! 4. Df4 #

1 ... Ta3 2. Sf3+ !! gf3 3. Tx g2 зароза 4. Df4 #  
 3 ... Lc5 4. Dx c5 #

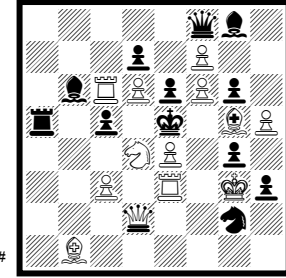
1 ... cd4 2. cd4+ ! Lx d4 3. Dx a5+ 4. Dx c5 #

1. Tf3 ! зароза 2. Lf4+ Kf6 3. Le5+ !! Kx e5 4. Dg5 #

1 ... Ld8 2. Tc5+ ! Tx c5 3. Sc6+ ! dc6 (Tx c6) 4. Dd4 #  
 1 ... gh5 2. Tf5+ ! ef5 3. Sf3+ ! Ke6 (gf3) 4. Dd5 #

1 ... Dd8 (Df7) 2. Lh4 ! Se3 3. Dx e3 зароза 4. Df4, Dg5 #  
 3 ... Df6 4. Lx f6 #

1 ... Dh6 2. Lx h6 Se3 3. Dx e3 зароза 4. Df4, Dg5 #



13 + 12 = 25 # 4 v

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

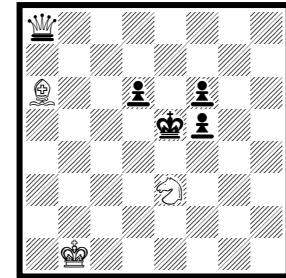
№ 2089 Євгеній Богданов (Львів)

1. Dd5 (A)? Kf4 (a)!  
 1. Df3 (B)? d5 (b)!  
 1. Ld3 (C)? Kd4 (c)!

1. Le2 !!

1 ... d5 (b) 2. Dd5+ (A) Kf4 3. Sf5 ! Kg5 4. Df3 (B)! зароза 5. Dg4 #  
 4 ... Kg6 5. Dh5 #

1 ... Kf4 (a) 2. Df3+ (B) Ke5 3. Df5+ Kd4 4. Sc2+ ! Kc3 5. Dd3 #  
 1 ... Kd4 (c) 2. Sf5+ Ke5 3. Ld3 (C)! Kf4 4. Dg2 !! зароза 5. Dg3 #  
 4 ... Ke5 5. De4 #  
 3 ... Ke6 4. Db7 !! Ke5 5. De4 #  
 4 ... d5 5. De7 #  
 3 ... d5 4. Db8+ ! Ke6 5. De8 #

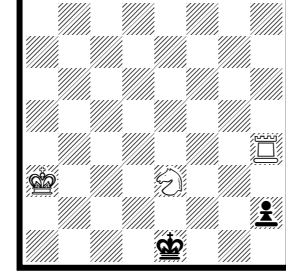


4 + 4 = 8 # 5

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

№ 2090 Валентин Хупченко (Черкаси)

1. Kd2 Td4 2. Kc1 Td1 #  
 1. Kf2 Tf4 2. Kg1 Tf1 #

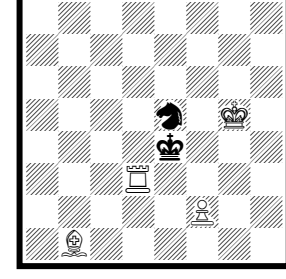


3 + 2 = 5 2.1.1.1. H # 2

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

№ 2091 Nikolaj Zujev (Klaipeda, Lithuania)

1. Sc6 La2 2. Sd4 Te3 #  
 1. Sg6 Kf6 2. Sf4 f3 #

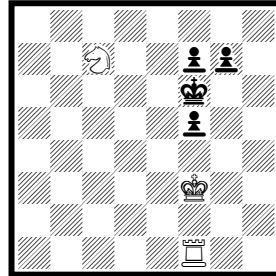


4 + 2 = 6 2.1.1.1. H # 2

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

№ 2092 **Odette Baudoin** ( La Ferté Saint Aubin, France )

- |        |     |        |       |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Ke5 | Td1 | 2. f6  | Td5 # |
| 1. Kg5 | Se6 | 2. Kh4 | Th1 # |
| 1. Ke7 | Te1 | 2. Kf8 | Te8 # |

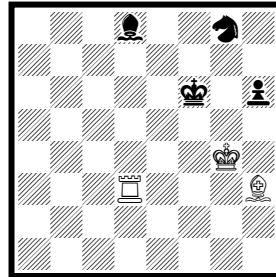


3 + 4 = 7 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 2093 **Валентин Хупченко** ( Черкаси )  
**Віталій Шевченко** ( Запоріжжя )

- |             |        |      |        |       |
|-------------|--------|------|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Ke6 | Td7  | 2. Lf6 | Kf4 # |
| b) ♖h3 → f5 | 1. Kg7 | Td7+ | 2. Kh8 | Th7 # |

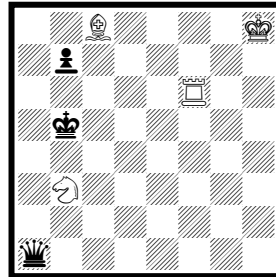


3 + 4 = 7 a, b H # 2

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

№ 2094 **Nikolaj Zujev** ( Klaipeda, Lithuania )

- |        |     |        |       |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Da3 | Tb6 | 2. Ka4 | Ld7 # |
| 1. Da6 | Tf4 | 2. b6  | Ld7 # |
| 1. Da7 | Le6 | 2. Ka6 | Lc4 # |

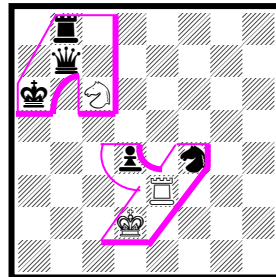


4 + 3 = 7 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 2095 **Олександр Цаплін** ( Новоград - Волинський )  
**Віталій Шевченко** ( Запоріжжя )

- |             |        |     |        |       |
|-------------|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Sd5 | Te5 | 2. Sb6 | Ta5 # |
|             | 1. Db5 | Te7 | 2. Tb6 | Ta7 # |
| b) ♔a6 → b5 | 1. Ka4 | Te5 | 2. Db3 | Ta5 # |



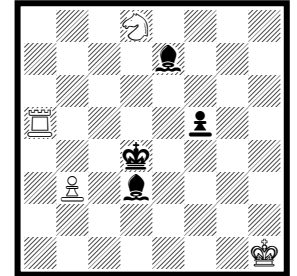
3 + 5 = 8 a, b H # 2

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

"Л" - Леся  
"У" - Українка

№ 2096 **Олександр Цаплін** ( Новоград - Волинський )

- |             |        |     |        |       |
|-------------|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Lg5 | Tc5 | 2. Le3 | Se6 # |
| b) ♖b3 → f3 | 1. Lb4 | Te5 | 2. Lc3 | Sc6 # |
| c) ♔d4 → f8 | 1. Lc4 | Ta8 | 2. Lf7 | Se6 # |
| d) ♔d4 → h8 | 1. f4  | Tg5 | 2. Lh7 | Sf7 # |

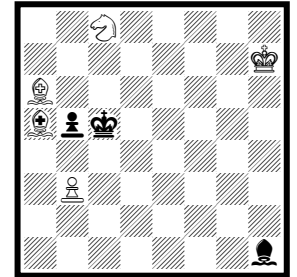


4 + 4 = 8 a ... d H # 2

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

№ 2097 **Анатолій Білий** ( с. Бузовиця, Чернівецька область )

- |             |        |     |        |       |
|-------------|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. b4  | Lc4 | 2. Lc6 | Lb6 # |
| b) ♖a5 → c3 | 1. Ld5 | Lb7 | 2. Lc4 | b4 #  |

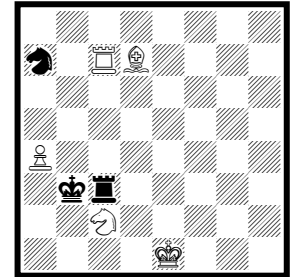


5 + 3 = 8 a, b H # 2

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

№ 2098 **Олександр Жук** ( Христинівка, Черкаська область )  
**Евгеній Фомичев** ( Шатки, Россия )

- |        |       |        |       |
|--------|-------|--------|-------|
| 1. Sb5 | Tx c3 | 2. Ka4 | Ta3 # |
| 1. Tc5 | Kd2   | 2. Kc4 | Le6 # |

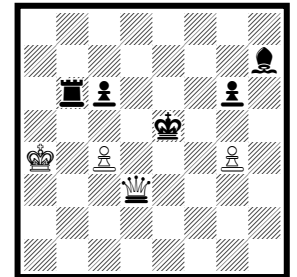


5 + 3 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2099 **Анатолій Стєпочкин** ( Тула, Россия )

- |             |           |        |        |       |
|-------------|-----------|--------|--------|-------|
| a) діаграма | 1. g5 (A) | c5 (B) | 2. Le4 | Dd6 # |
| b) ♖c4 → f3 | 1. c5 (B) | g5 (A) | 2. Td6 | De4 # |



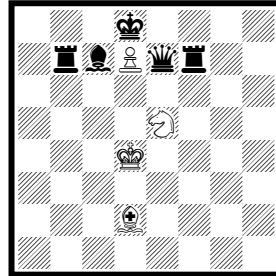
4 + 5 = 9 a, b H # 2

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



№ 2100 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

- |        |       |        |         |
|--------|-------|--------|---------|
| 1. Tb4 | Lx b4 | 2. La5 | Lx a5 # |
| 1. La5 | Lx a5 | 2. Tb6 | Lx b6 # |
| 1. Dg5 | Lx g5 | 2. Tf6 | Lx f6 # |
| 1. Tf4 | Lx f4 | 2. Dg5 | Lx g5 # |

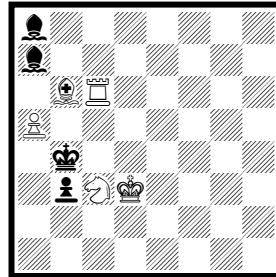


4 + 5 = 9 4.1.1.1. H # 2

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

№ 2101 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)  
**Евгений Фомичев** (Шатки, Россия)

- |          |     |        |       |
|----------|-----|--------|-------|
| 1. Lx c6 | Ld8 | 2. Kc5 | Le7 # |
| 1. Lx b6 | Tc4 | 2. Ka5 | Ta4 # |

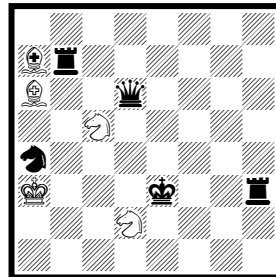


5 + 4 = 9 2.1.1.1. H # 2

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

№ 2102 **Jean Carf** (La Ferté Saint Aubin, France)

- |        |     |        |         |
|--------|-----|--------|---------|
| 1. Df4 | Se4 | 2. Sc5 | Lx c5 # |
| 1. Dg3 | Lf1 | 2. Kf2 | Sd3 #   |

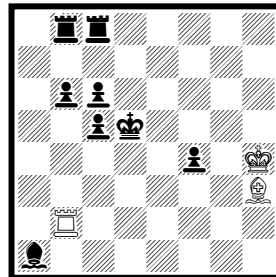


5 + 5 = 10 2.1.1.1. H # 2

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

№ 2103 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

- |        |     |        |       |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Kc4 | Tb3 | 2. Ld4 | Le6 # |
| 1. Ke4 | Te2 | 2. Kf3 | Lg4 # |
| 1. Kd6 | Td2 | 2. Kc7 | Td7 # |

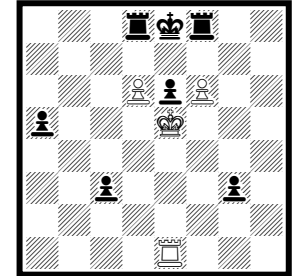


3 + 8 = 11 3.1.1.1. H # 2

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

№ 2104 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- |              |        |     |         |         |
|--------------|--------|-----|---------|---------|
| a) діаграма  | 1. Td7 | Tb1 | 2. Kd8  | Tb8 #   |
|              | 1. Tf7 | Th1 | 2. Kf8  | Th8 #   |
| b) ♖e1 → e3  | 1. Kd7 | Tc3 | 2. Tfe8 | Tc7 #   |
|              | 1. Kf7 | Tg3 | 2. Tde8 | Tg7 #   |
| c) ♖e1 = ♜e7 | 1. Tc8 | d7  | 2. Kd8  | dc8=D # |
|              | 1. Tg8 | f7  | 2. Kf8  | fg8=D # |

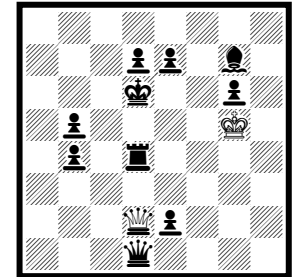


4 + 7 = 11 a...c H # 2

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

№ 2105 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

- |             |        |       |        |       |
|-------------|--------|-------|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Kc5 | Df4   | 2. d5  | Dc7 # |
|             | 1. Ke5 | Db4   | 2. d5  | De7 # |
|             | 1. Kc7 | Df4   | 2. Kd8 | Db8 # |
|             | 1. Le5 | De3   | 2. Td5 | Db6 # |
| b) ♔d6 → d5 | 1. Kc5 | Df4   | 2. d5  | Dc7 # |
|             | 1. Ke5 | Db4   | 2. d5  | De7 # |
|             | 1. Kc4 | Dx d1 | 2. d5  | Dc2 # |
|             | 1. Ke4 | Dx d1 | 2. d5  | De2 # |

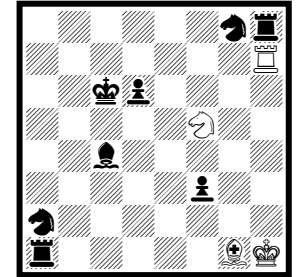


2 + 10 = 12 a, b H # 2

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

№ 2106 **Николай Попков** (Челябинск, Россия)

- |        |       |        |       |
|--------|-------|--------|-------|
| 1. Sh6 | Ta7 ! | 2. Lb5 | Se7 # |
| 1. Sc1 | La7 ! | 2. Ld5 | Sd4 # |

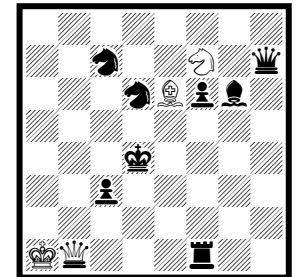


4 + 8 = 12 2.1.1.1. H # 2

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

№ 2107 **Анатолий Стёпочкин** (Тула, Россия)

- |             |        |     |        |       |
|-------------|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Ld3 | Ka2 | 2. De4 | Db6 # |
| b) ♜e6 → c2 | 1. Tf5 | Le4 | 2. Tc5 | Dd3 # |

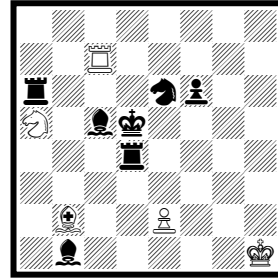


4 + 8 = 12 a, b H # 2

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

№ 2108 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

- |        |     |        |       |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Ld6 | Tc4 | 2. Td3 | e4 #  |
| 1. Te4 | Ld4 | 2. Lb6 | Td7 # |

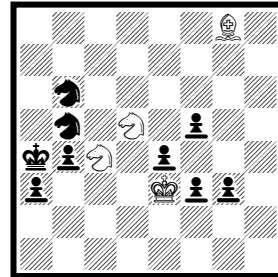


5 + 7 = 12 2.1.1.1. H # 2

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

№ 2109 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Sx c4+ Kf4 2. Sa5 Sdb6 #
- b) ♞b4 → a5 1. Sx d5+ Kd2 2. Sb4 Scb6 #

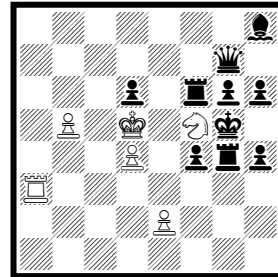


4 + 9 = 13 a, b H # 2

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

№ 2110 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма 1. Kh5 Th3 2. Tg5 Th4 #
- b) ♖a3 → f8 1. gf5 e4 2. Tg6 Tf5 #
- c) ♖a3 = ♜a3 1. f3 e4 2. Kf4 Lc1 #
- d) ♖a3 = ♜e4 1. h5 Sh4 2. Dh6 Sf3 #
- e) ♖a3 = ♜e8 1. Kx f5 e3 2. g5 e4 #

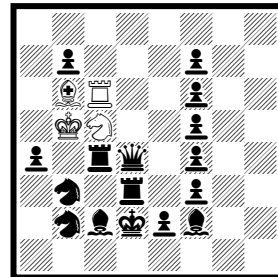


6 + 10 = 16 a...e H # 2

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

№ 2111 **Анатолий Стёпочкин** (Тула, Россия)

- a) діаграма 1. Kc3 Sx b3 2. ab3 La5 #
1. Tx c5+ Lx c5 2. Kc3 Lb4 #
- b) ♚d2 ⇄ ♞e2 1. Ke3 Se6 2. fe6 Tx e6 #
1. Dx c5+ Tx c5 2. Ke3 Te5 #

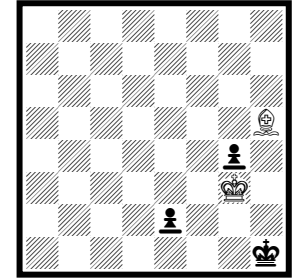


4 + 16 = 20 a, b H # 2

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

№ 2112 **Karol Mlynka** (Bratislava, Slovakia)

- |         |       |        |     |        |       |
|---------|-------|--------|-----|--------|-------|
| 1. e1=S | Lx g4 | 2. Sf3 | Lh3 | 3. Sg1 | Lg2 # |
| 1. e1=L | Kx g4 | 2. Lf2 | Kh3 | 3. Lg1 | Lf3 # |

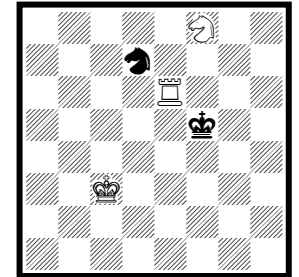


2 + 3 = 5 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2113 **Николай Бантыш** (Витебск, Беларусь)

- |        |         |            |     |            |       |
|--------|---------|------------|-----|------------|-------|
| 1. Sf6 | Kc4 (a) | 2. Se4 (A) | Tf6 | 3. Ke5 (C) | Sd7 # |
| 1 ...  | Kd3 (b) | 2. Sd5 (B) | Tf6 | 3. Ke5 (C) | Sd7 # |
| 1. Sb6 | Kd3 (b) | 2. Sd5 (B) | Tf6 | 3. Ke5 (C) | Sd7 # |
| 1 ...  | Tf6 (c) | 2. Ke5 (C) | Kd3 | 3. Sd5 (B) | Sd7 # |
| 1. Sc5 | Tf6 (c) | 2. Ke5 (C) | Kc4 | 3. Se4 (A) | Sd7 # |
| 1 ...  | Kc4 (a) | 2. Se4 (A) | Tf6 | 3. Ke5 (C) | Sd7 # |

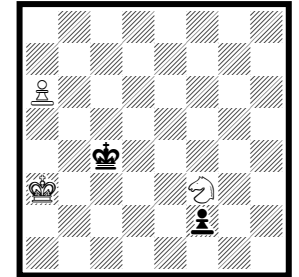


3 + 2 = 5 3.2.1.1.1. H # 3

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

№ 2114 **Анатолий Стёпочкин** (Тула, Россия)

- a) діаграма 1. f1=L a7 2. Le2 a8=D 3. Ld3 Dc6 #
- b) ♚a3 → h3 1. Kd3 a7 2. Ke2 a8=D 3. Kf1 Da6 #

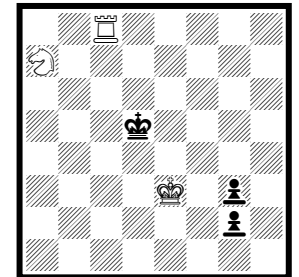


3 + 2 = 5 a, b H # 3

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

№ 2115 **Анатолий Білий** (с. Бузовиця, Чернівецька область)

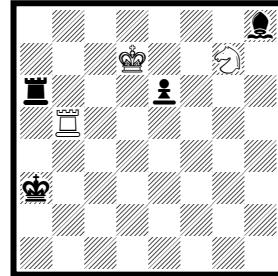
- a) діаграма 1. g1=S Tc6 2. Sf3 Sc8 3. Se5 Se7 #
- b) ♚e3 → b6 1. g1=T Tc4 2. Te1 Sc6 3. Te6 Td4 #



3 + 3 = 6 a, b H # 3

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

№ 2116 Валентин Хупченко (Черкаси)  
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

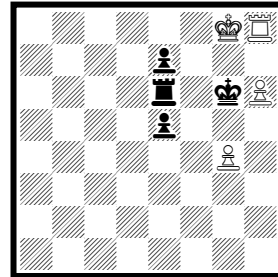


3 + 4 = 7 2.1.1.1. H # 3

1. Ka4 Se6 2. Lc3 Tb3 3. La5 Sc5 #  
1. Tc6 Se6 2. Tc2 Sc5 3. Ta2 Tb3 #

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

№ 2117 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

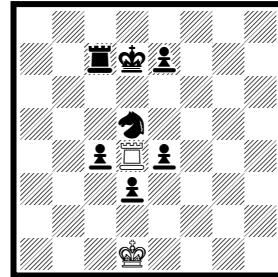


4 + 4 = 8 2.1.1.1.1. H # 3

1. e4 Th7 2. Te6 - e5 Tx e7 3. Tg5 Te6 #  
1. Te6 - f6 Th7 2. Tf5 Tx e7 3. Tg5 Te6 #

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

№ 2118 Валентин Хупченко (Черкаси)  
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

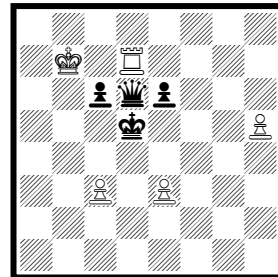


2 + 7 = 9 a, b H # 3

- a) діаграма 1. Kd8 Tc4 2. Td7 Tb4 3. Sc7 Tb8 #  
b) ♖c7 → ♜e7 1. Kd8 Te4 2. Td7 Tf4 3. Se7 Tf8 #

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

№ 2119 Олександр Цаплін (Новоград - Волинський)

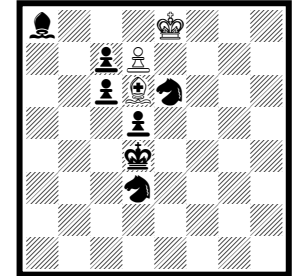


5 + 4 = 9 a, b H # 3

- a) діаграма 1. Kc4 Ka6 2. Db4 Td4 3. Kc5 cb4 #  
1. Kc5 Ka6 2. Db8 Td4 3. Db4 cb4 #  
1. c5 Td8 2. c4 Ta8 3. Kc5 Ta5 #  
1. e5 Tc7 2. e4 Tc6 3. De5 c4 #  
b) ♔b7 → ♜f7 1. Ke4 Kg6 2. Df4 Td4 3. Ke5 ef4 #  
1. Ke5 Kg6 2. Df8 Td4 3. Df4 ef4 #  
1. c5 Te7 2. c4 Te6 3. Dc5 e4 #  
1. e5 Td8 2. e4 Tg8 3. Ke5 Tg5 #

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

№ 2120 Анатолий Стёпочкин (Тула, Россия)

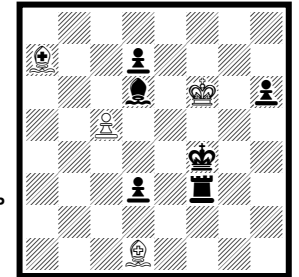


3 + 7 = 10 2.1.1.1.1. H # 3

1. Sdc5 Le5+ 2. Kx e5 d8=S 3. Kd6 Sf7 #  
1. Sde5 Lc5+ 2. Kx c5 d8=L 3. Kd6 Le7 #

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

№ 2121 Микола Кулігін (Запоріжжя)

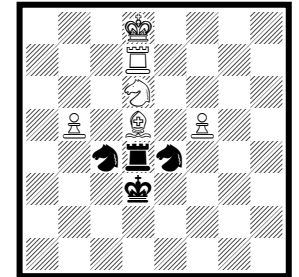


4 + 6 = 10 a, b H # 3

- a) діаграма 1. Lx c5 Kf7 2. Ke5 Lx f3 3. Kd6 Lb8 #  
b) ♖f3 → c6 1. Ke4 La4 2. Lf4 Lx c6+ 3. d5 cd6 # - EP

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

№ 2122 Чеслав Якубовский (Минск, Беларусь)

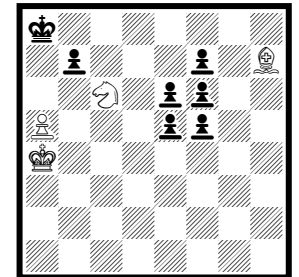


4 + 6 = 10 2.1.1.1.1. H # 3

1. Se3 Sc4 2. Sc3 Sa3 3. Te4 Lc4 #  
1. Sc3 Se4 2. Se3 Sg3 3. Tc4 Le4 #

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

№ 2123 Валентин Хупченко (Черкаси)



4 + 7 = 11 a, b H # 3

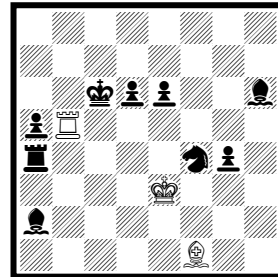
- a) діаграма 1. b6 Lf5 2. Kb7 Le6 3. Ka6 Lc8 #  
b) ♔a8 → c3 1. Kb2 Sd4 2. Ka1 Ka3 3. f4 Sb3 #

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



№ 2124 **Николай Попков** (Челябинск, Россия)

1. Tb4 Tb8 2. Tb7 Kd4 3. Tc7 Lb5 #  
 1. Lg5 Ld3 2. Ld8 Lg6 3. Lc7 Le8 #

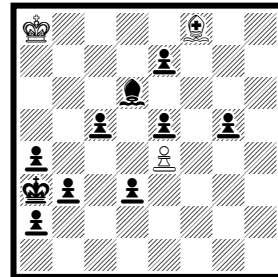


3 + 9 = 12 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2125 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)  
**Віталій Шевченко** (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. d2 Le7 2. d1=S Lx d6 3. Sb2 Lc5 #  
 b) ♔a3 → b2 1. Ka1 Le7 2. b2 Lx d6 3. b1=L Le5 #

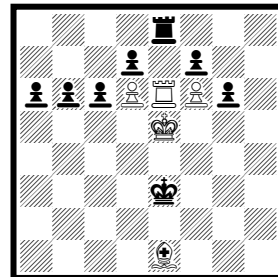


3 + 10 = 13 a, b H # 3

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

№ 2126 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1. Te8 - h8 Te8 2. Th2 Te8 - h8 3. Te2 Th3 #  
 b) ♙g6 → h6 1. Te8 - g8 Te8 2. Tg2 Te8 - g8 3. Te2 Tg3 #  
 c) ♜c6 → h6 1. Te8 - c8 Te8 2. Tc2 Te8 - c8 3. Te2 Tc3 #  
 d) ♜b6 → h6 1. Te8 - b8 Te8 2. Tb2 Te8 - b8 3. Te2 Tb3 #  
 e) ♜a6 → h6 1. Te8 - a8 Te8 2. Ta2 Te8 - a8 3. Te2 Ta3 #

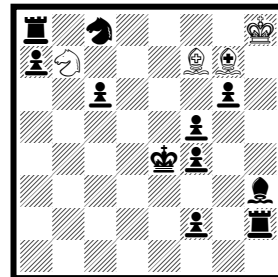


5 + 8 = 13 a ... e H # 3

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

№ 2127 **Анатолий Стёпчин** (Тула, Россия)

1. Sd6+ Le8 2. Kd5 Kh7 3. Se4 Lf7 # - повернувся!  
 1. Lg2+ Lh6 2. Ke5 Kg8 3. Le4 Lg7 # - повернувся!

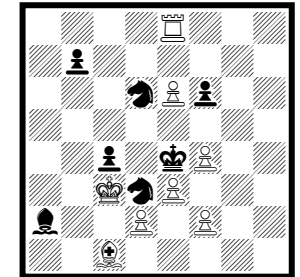


4 + 11 = 15 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2128 **Николай Бантыш** (Витебск, Беларусь)

1. Sd3 x f4 d3+ 2. Ke4 - e5 e4 3. Sf4 x e6 f4 #

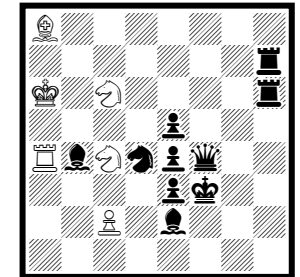


8 + 7 = 15 H # 3

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

№ 2129 **Іван Сорока** (Львів)

- a) діаграма 1. Ld6 (A) Se7 2. Sb5 (B) Lx e4 !! 3. Kx e4 Sd2 #  
 b) ♙c2 → c3 1. Sb5 (B) Sb2 2. Ld6 (A) Tx e4 !! 3. Kx e4 Se7 #

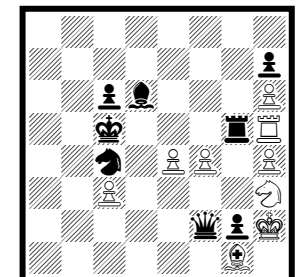


6 + 10 = 16 a, b H # 3

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

№ 2130 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

1. Kb5 Sx g5 2. Db6 Lc5 3. Kx c5 Se6 #  
 1. Kb6 Sx f2 2. Tb5 Tc5 3. Kx c5 Sd3 #

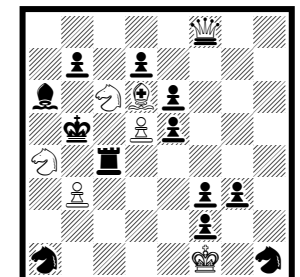


9 + 8 = 13 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2131 **Іван Сорока** (Львів)

1. Dd8! Зароза 2. Sc3+ Tx c3 3. Db6+ (A)  
 1 ... T~ 2. Sd4+ Tx d4 (ed4) 3. Da5+ (B)  
 1 ... Sx b3 2. Db6+ (A) Kx a4 3. Db4+  
 1 ... ed5 2. Da5+ (B) Kx c6 3. Dc5+

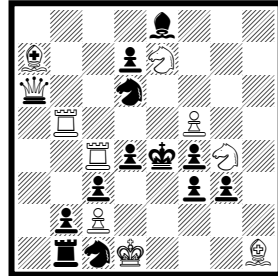


7 + 12 = 19 S # 3

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

№ 2132 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

1. Tbc5? Sb5 (a)!      Загроза      2. Td4+ (A)!      Kx d4      3. Dd3+  
 1... Sx c4      2. Dxc4, Te5+ !!
1. Ke1 !      загроза      2. Sf6+      Ke3      3. Tc3+ (3... dc3?)  
 1... Sx b5 (a)      2. Td4+ (A)      Sx d4      3. Dd3+  
 1... Sx c4      2. Te5+      Sx e5      3. De2+ (3... fe2?)

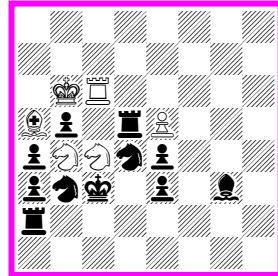


10 + 12 = 22      S # 3

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

№ 2133 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

1. Sx c6      Sb2      2. Kd4      Sx c6 #  
 1. Sx a5      Sd3      2. Kb3      Sx a5 #

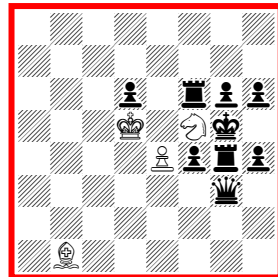


6 + 11 = 17      2.1. 1.1.      H # 2

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

№ 2134 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма      1. Kh5 → e5      2. g5 ↓      Sg7 #  
 b) ♖b1 → b8      1. f3 ↓      La7      2. Kf4 ↗      Le3 #  
 c) ♜b1 = ♖f1      1. gf5 ↗      Tf4      2. Tg6 →      Tx f5 #

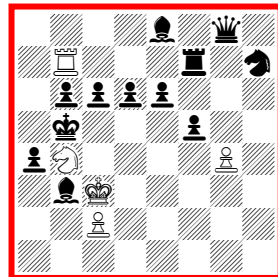


4 + 9 = 13      a ... c      H # 2

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 3<sup>RD</sup> thematic tournament =====

№ 2135 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма      1. Kc5 → Tc7 → 2. b5 ↓ Tc6 # ↓  
 b) ♖b7 → f6      1. a3 ↓ Tf5 ↓      2. Ka4 ↗ cb3 # ↗  
 c) ← b) ♜b5 → h8      1. Kg7 ↗ gf5 ↗      2. Dh8 → Tg6 # →

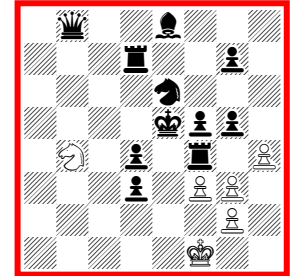


5 + 12 = 17      a → c      H # 2

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 3<sup>RD</sup> thematic tournament =====

№ 2136 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма      1. Td5 ②      hg5      2. Dd6 ②      Sd3 #  
 b) ♖e5 → f6      1. Lg6 ②      gf4      2. Tf7 → ②      Sd5 #  
 c) ♖e5 → h1      1. Th4 → ②      Sd3      2. Th2 ↓ ②      Sf2 #

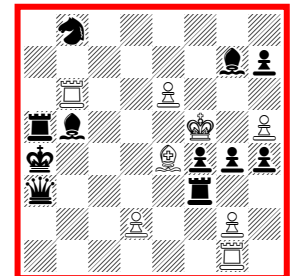


6 + 11 = 17      a ... c      H # 2

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 3<sup>RD</sup> thematic tournament =====

№ 2137 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма      1. Kb4 → Ld3      2. Ta4 ↓      Tx b5 # ↓  
 b) ♖a4 → g8      1. h6 ↓      Tx b8      2. Kh7 ↘      Kx g4 # ↘  
 c) ♖a4 → g3      1. Kh2 ↘      g3      2. Tx g3 → Th1 # →

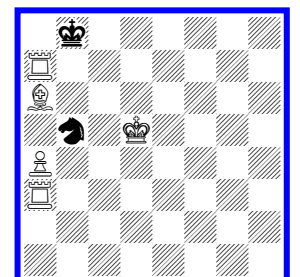


8 + 11 = 19      a ... c      H # 2

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 3<sup>RD</sup> thematic tournament =====

№ 2138 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма      1. Kx a7      Kc6      2. Kx a6      ab5 #  
 b) ♖b8 → b2      1. Kx a3      Kc4      2. Kx a4      Lx b5 #

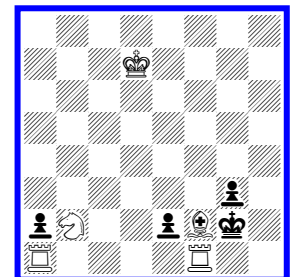


5 + 2 = 7      a, b      H # 2

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2139 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма      1. gf2      Sd1      2. Kx f1      Se3 #  
 b) ♖g2 → b3      1. Kx b2      Le1      2. Kx a1      Lc3 #

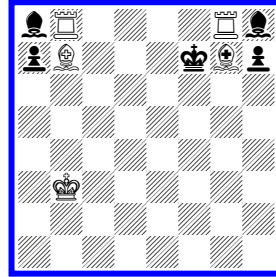


5 + 4 = 9      a, b      H # 2

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2140 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма 1. Lx g7 Lc8 2. Kx g8 Le6 #  
b) ♔ f7 → c7 1. Lx b7 Lf8 2. Kx b8 Ld6 #

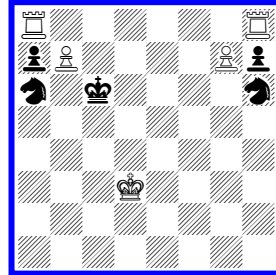


5 + 5 = 10 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2141 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма 1. Kx b7 g8=L 2. Kx a8 Ld5 #  
b) ♔ c6 → f6 1. Kx g7 b8=L 2. Kx h8 Le5 #

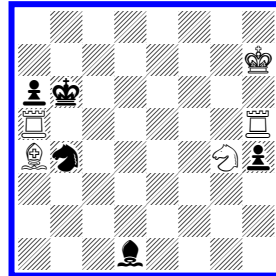


5 + 5 = 10 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2142 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма 1. Lx a4 Se5 2. Kx a5 Sc4 #  
b) ♔ b6 → f3 1. Kx g4 Lb5 2. Kx h5 Le2 #



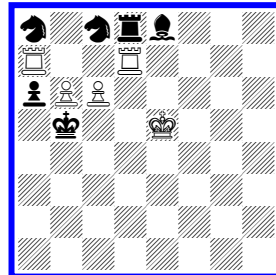
5 + 5 = 10 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2143 **Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)  
**Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

(версія № 2036)

- a) діаграма 1. Kx c6 b7 2. Kx d7 b8=S #  
b) ♞ c8 → b8 1. Kx b6 c7 2. Kx a7 c8=S #

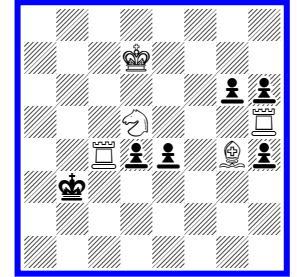


5 + 6 = 11 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2144 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма 1. Kx c4 Lf5 2. Kx d5 Le6 #  
b) ♔ b3 → g3 1. Kx g4 Tc5 2. Kx h5 Sf6 #

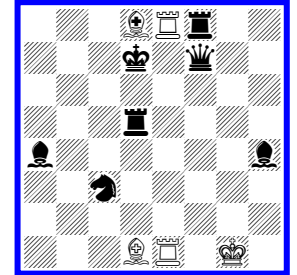


5 + 6 = 11 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2145 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма 1. Lx d8 Le2 2. Kx e8 Lb5 #  
b) ♔ d7 → d2 1. Sx d1 Le7 2. Kx e1 Lb4 #

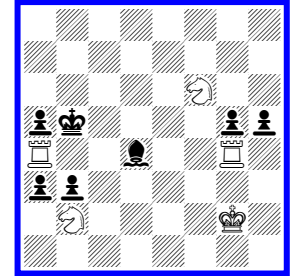


5 + 7 = 12 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2146 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма 1. Lx b2 Se4 2. Kx a4 Sc3 #  
b) ♔ b5 → f5 1. Lx f6 Sc4 2. Kx g4 Se3 #

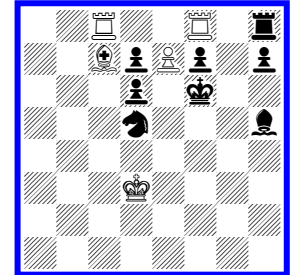


5 + 7 = 12 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2147 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область)  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область)

- a) діаграма 1. Kx e7 Ld8 2. Kx f8 Lf6 #  
b) ♔ f6 → b7 1. Sx c7 e8=S 2. Kx c8 Sd6 #

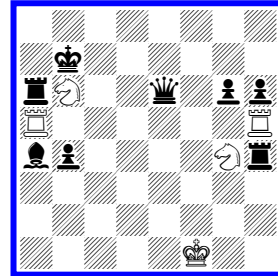


5 + 8 = 13 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====



№ 2148 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область )  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область )

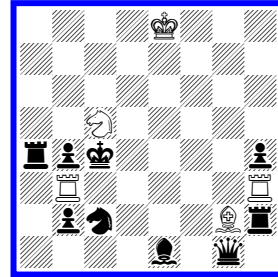


5 + 8 = 13 a ... d H # 2

- a) діаграма 1. Kx b6 Se5 2. Kx a5 Sc4 #  
b) ♔ b7 → f4 1. Kx g4 Sd5 2. Kx h5 Sf6 #  
c) ♔ b7 → b4 1. Dx b6 Se5 2. Kx a5 Sc6 #  
d) ♔ b7 → g6 1. Dx g4 Sd5 2. Kx h5 Sf4 #

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2149 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область )  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область )

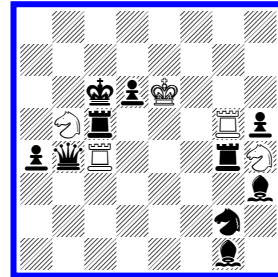


5 + 9 = 14 a, b H # 2

- a) діаграма 1. Dx c5 Lf3 2. Kx b3 Ld5 #  
b) ♔ c4 → g4 1. Dx g2 Sd3 2. Kx h3 Sf2 #

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2150 **Анатолій Мітюшин** (Максимовичі, Львівська область )  
**Роман Залокоцький** (Самбір, Львівська область )

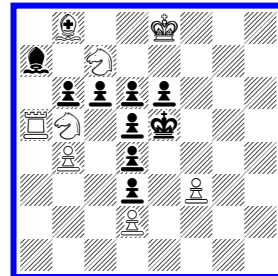


5 + 10 = 15 0 - position H # 2

- a) ♔ e6 → a7 1. Kx b5 Sf5 (A) 2. Tx c4 Sd4 (B) #  
b) ♔ c6 → g3 1. Kx h4 Sd4 (B) 2. Tx g5 Sf5 (A) #

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2151 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область )  
**Вадим Винокуров** (Іваново, Росія )

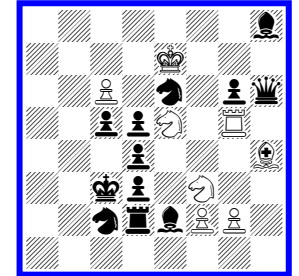


8 + 9 = 17 a, b H # 2

- a) діаграма 1. ba5 Sx d6 !! 2. Kx d6 Sb5 #  
b) ♖ e6 → c4 1. Lx b8 Sx d5 !! 2. Kx d5 Sc7 #

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2152 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область )  
**Вадим Винокуров** (Іваново, Росія )

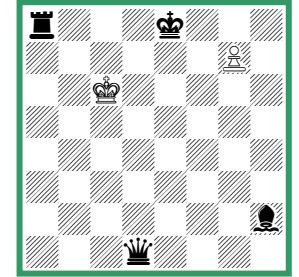


8 + 12 = 20 a, b H # 3

- a) діаграма 1. Dx h4 Sx d3 !! 2. De4 Tg3 3. Kx d3 Se5 ++ #  
b) ♖ e2 → c4 1. Sx g5 Sx d4 !! 2. Se4 Lf6 3. Kx d4 Sf3 ++ #

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 4<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2153 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область )

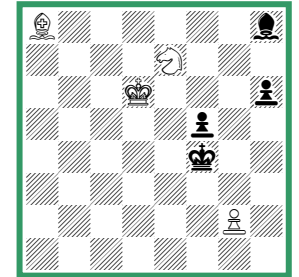


2 + 4 = 6 a ... c H # 2

- a) діаграма 1. O-O-O g8=S 2. Lb8 Se7 #  
b) ♖ g7 → b5 1. O-O-O b6 2. Lb8 b7 #  
c) ♖ g7 = ♖ h7 1. O-O-O Ld3 2. Lb8 La6 #  
d) ♖ g7 = ♖ a3 1. O-O-O Sc4 2. Lb8 Sb6 #

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2154 **Harald Grubert** & **Dieter Mueller** ( Deutschland )

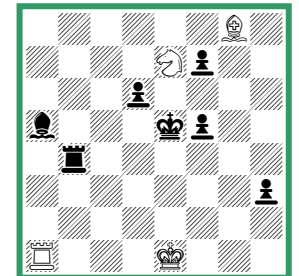


4 + 4 = 8 0 - position H # 2

- a) + ♖ e3 1. Lf6 Sf5 (A) 2. Lg5 g3 # (B)  
b) ♔ f4 → h4 1. Lf6 Lf3 2. Lg5 Sf5 # (A)  
c) ♔ f4 → h5 1. Lf6 g3 (B) 2. Lg5 Lf3 # (C)

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2155 **Dušan Tadić** ( Zagreb, Croatia )



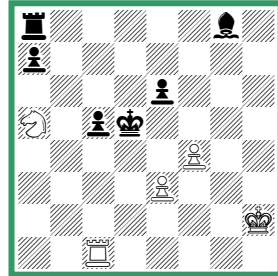
4 + 7 = 11 a, b H # 2

- a) діаграма 1. f6 O-O-O 2. Te4 Sg6 #  
b) ♖ a1 → h1 1. f6 O-O 2. Te4 Sc6 #

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2156 **Andreas Schönholzer** (Kirchlindach, Schweiz)

- a) діаграма 1. Td8 Tc4 2. Td6 e4 #  
1. Lh7 Sb7 2. Le4 Tc5 #
- b) ♖c1 → g6 1. Td8 Te6 2. Td6 Ta5 #  
1. Lh7 Tg7 2. Le4 Td7 #

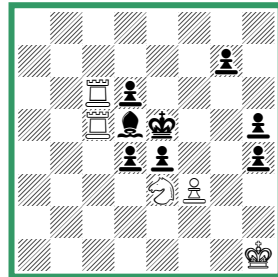


5 + 6 = 11 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2157 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма 1. de3 Td6 2. Kd4 Td5 #  
1. d3 f4 2. Kd4 Sf5 #
- b) ♖c6 → ♗h6 1. de3 Tc3 2. Kd4 Lg7 #  
1. d3 Sg4 2. Kd4 Le3 #

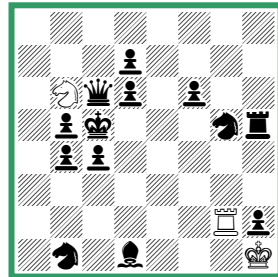


5 + 8 = 13 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2158 **Andreas Schönholzer** (Kirchlindach, Schweiz)

- a) діаграма 1. Sf3 Tg8 2. Td5 Tc8 3. Sd4 Sd7 #
- b) ♗d1 → h3 1. Sf3 Ta2 2. Td5 Ta5 3. Sd4 Sa4 #

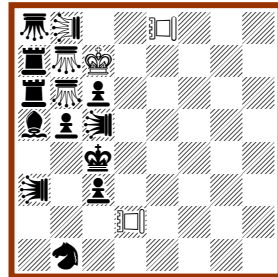


3 + 13 = 16 a, b H # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2159 **Dieter Mueller & Franz Pachi** (Deutschland)

- a) діаграма 1. Lx b6+ Kd7 2. Lc7 Gd5! (Gb4?) 3. Kd4! LOb4 (x b5) #
- b) ♗b5 → b4 1. Tx b7+ Kd8 2. Tc7 Gd6! (Gb3?) 3. Kd5! LOb3 (x b4) #

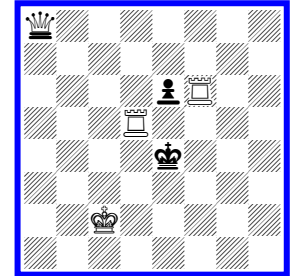


6 + 11 = 17 a, b H # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 6<sup>TH</sup> thematic tournament =====

№ 2160 **Євгеній Богданов** (Львів)

1. Db8? Kd5! 1 ... e5 2. De5 #  
1 ... Ke3 2. De5 #  
1 ... ed5 2. Df4 #
1. Dc6? ed5! Загроза 2. De6 #  
1 ... Ke3 2. De6 #  
1 ... e5 2. Td3 #
1. Kc3! Цугцванг 1 ... Ke3 2. Te5 #  
1 ... ed5 2. De8 #  
1 ... e5 2. Td3 #
1. Td1? Ke5! 1 ... Ke3 2. Df3 #

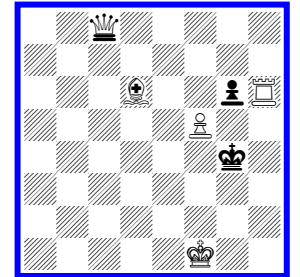


4 + 2 = 6 # 2 vv

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2161 **Євгеній Богданов** (Львів)

1. Kg2? Kg5! цугцванг 1 ... gf5 2. Dg8 #  
1 ... g5 2. f6 # !
1. De8 ! (1. De6? gf5!) цугцванг 1 ... gf5 2. Dh5 #  
1 ... g5 2. De4 #  
1 ... Kf3 2. De2 #  
1 ... Kg5 2. Dg6 #  
1 ... Kx f5 2. Dg6 #
1. Tg6+? Kf3! 1 ... K ~ 2. Dh8 #
1. Th4+? Kx h4! 1 ... Kf3 2. Dc3 #  
1 ... Kg5 2. Le7 #
1. Dc2? Kg5! Цугцванг 1 ... Kf3 2. De2 #  
1 ... gf5 2. Dg2 #  
1 ... g5 2. De4 #

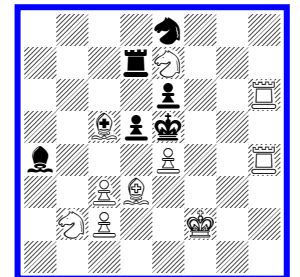


5 + 2 = 6 # 2 v ...

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2162 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

1. Sf5? de4 (a)! Загроза 2. Ld4 (A) # 1 ... d4 2. Sc4 (B) #
1. ed5? Tx e7! Загроза 2. Sc4 (B), Te4 (C), Te6 (D) # 1 ... ed5 2. Ld4 (A) #
1. La6? Lb5! Загроза 2. Sd3 # 1 ... de4 (a) 2. Sc4 (B) #  
1 ... Lc2 2. Sc6 #
1. Kf3? Sg7! Загроза 2. T4h5 # 1 ... de4 (a) 2. Te4 (C) #  
1 ... Sd6 2. Ld4 (A) #  
1 ... Sf6 2. Sg6 #
1. Lc4! Загроза 2. Sd3 # 1 ... de4 (a) 2. Te6 (D) #  
1 ... Lc2 2. Sc6 # 1 ... dc4 2. Sc4 (B) #



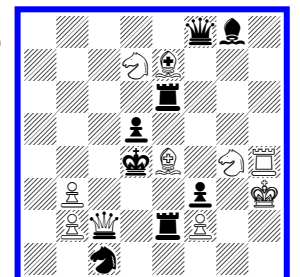
10 + 6 = 16 # 2 v ...

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2163 **Є. М. Богданов** (Львів)

(версія: "МАКЕЕВСКИЙ РАБОЧИЙ" - 1984, 1 приз)

1. Lf5 (A)? Dc8! Угроза 2. Dc3, Dc5 # 1 ... Tx c2 2. Se5 (B) #  
1 ... Tc6 2. Se3 (C) #  
1 ... Dx f5 2. Lc5 (D) #
1. Se5 (B)? Df5! Угроза 2. Dc3, Dc5 # 1 ... Tx c2 2. Lf5 (A) #  
1 ... Tc6 2. Sx c6 #  
1 ... Dc8 2. Sx f3 #  
1 ... Df4 2. Lc5 (D) #
1. Se3 (C)! Угроза 2. Dc3, Dc5 # 1 ... Tx c2 2. Sx c2 #  
1 ... Tc6 2. Lf5 (A) #  
1 ... Dc8 2. Sf5 #  
1 ... Df5 2. Sx f5 #  
1 ... Df4 2. Lc5 (D) #
1. Sc5? Tc2! Угроза 2. Dc3 # 1 ... Te3 2. fe3 #  
1 ... Sa2 2. Dd3 #  
1 ... de4 2. Dc4 #



10 + 8 = 18 # 2 vv

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

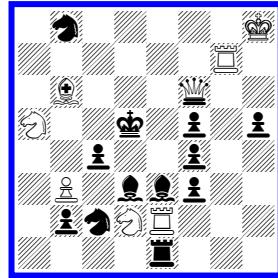
№ 2164 Павел Мурашев (Химки, Россия)

1. Sac4? Lc5 (a)! Загроза 2. Dd6 (A) #  
 1. Sf3? Kc4 (b)! Загроза 2. De5 (B) #

1. Sc6? Lb6! Загроза 2. Se7 #

1. Te7? Ld4 (c)! Загроза 2. De6 (C), De5 (B), Te5 #  
 1. Lc7? Kc5! Загроза 2. De5 (B), Dd6 (A) #  
 1. Tg6? Ld4 (c)! Загроза 2. Dd6 (A), De6 (C) #

1. Se4 !! Загроза 2. Sc3, Df5 #



1 ... Lx e4 2. bc4 #  
 1 ... Lx b6 2. Dd6 #  
 1 ... fe4 2. Tg5 #

1 ... Sc6 2. Sc3 # 1 ... b1=S 2. Df5 #

1 ... Ld4 (c) 2. Dd6 (A) #  
 1 ... Ke4 (b) 2. De6 (C) #

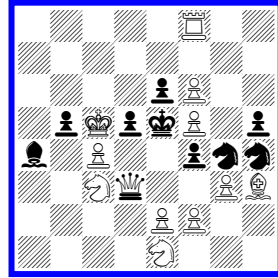
8 + 12 = 20 # 2 v ...

№ 2165 Павел Мурашев (Химки, Россия)

1. cd5? Lc2! Загроза 2. De4 (C) # 1 ... ef5 (a) 2. Dd4 (A) #  
 1 ... Sf6 (Sf2) 2. Dd4 # 1 ... ed5 2. Dd5 (B) #

1. fe6? fg3! Загроза 2. Dd5 (B) # 1 ... d4 2. De4 (C) #  
 1 ... Kx e6 2. Dx d5 # 1 ... Sf6 (Se3) 2. Dd4 (A) #

1. Sx d5? f3! Загроза 2. gf4 # 1 ... ef5 (a) 2. Te8 #  
 1 ... Sg6 (Sg2) 2. Sf3 # 1 ... ed5 2. Dd5 (B) #  
 1 ... e4! Загроза 2. Dd4 (A) # 1 ... fg3 (b) 2. f4 (D) #  
 1 ... fe3-EP 2. f4 (D) #



12 + 9 = 21 # 2 v ...

№ 2166 Є. М. Богданов (Львів)

1. e7 (A)? Te4! угроза 2. Lf7 (B) #  
 1. Lf7 (B)? Te4! угроза 2. e7 (A) #

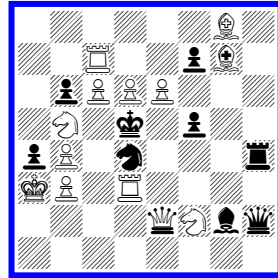
1. Da2 (C)?! f6! угроза 2. ba4 (D) #

1. ba4 (D)! угроза 2. Da2 (C) #

1 ... Th6 2. Tx d4 #  
 1 ... De5 2. Dx e5 #  
 1 ... Dd6 2. Sc3 #

1 ... Ke6 2. Lf7 (B) #  
 1 ... ab3 2. Db3 #

1 ... f6 2. e7 (A) #  
 1 ... Kc4 2. Tx d4 #

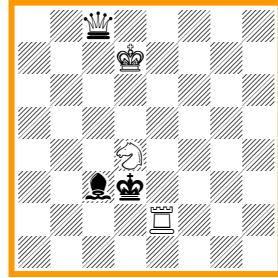


13 + 9 = 22 # 2 vvv

№ 2167 Anatoly Holubitsky (Israel)

1. Kd6 ! Загроза 2. Kd5 ! загроза 3. Dc4, Df5, Dh3, Da6 #  
 1 ... Lb4+ 2. Kd5 ! Lc5 3. Dh3 #

1 ... Kx d4 2. Dg4+ Kd3 3. De4 #  
 1 ... La5 2. Dc2+ Kx d4 3. Te4 #



4 + 2 = 6 # 3

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

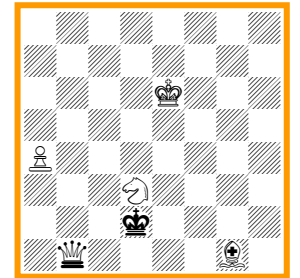
№ 2168 Євгеній Богданов (Львів)

1. Kf5? Kc3! 1 ... Ke2 2. Dc2+ Kf1 (Kf3) 3. Df2 #

1. Df1? Kc2! 1 ... Kc3 2. Dd1 Kc4 3. Dc2 #

1. Sf2? Ke3! 1 ... Ke2 2. Dd3+ Ke1 3. Dd1 #  
 1 ... Kc3 2. Se4+ Kc4 3. Db5 #

1. Sc1 !! 1 ... Kd1 2. Db2 Ke1 3. De2 #  
 1 ... Ke1 2. Dc2 Kf1 3. Df2 #  
 1 ... Kc3 2. Le3 Kc4 3. Db3 #



5 + 1 = 6 # 3 vvv

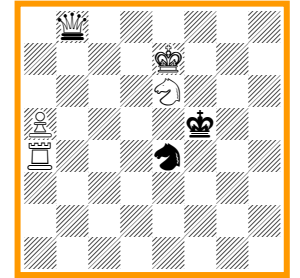
==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2169 Євгеній Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... Sg5 2. Db1+ Ke5 3. Db5 #  
 Se4 3. Dx e4 #  
 1 ... Sd2 2. Kf7 ! загроза 3. Db5, Df4, Tf4 #  
 2 ... Sc4 (Se4) 3. Df4 #

1. Dg8? Ke5!  
 1. Dh8? Kg4!

1. Dh2 ! загроза 2. Dh5+ Sg5 3. Dx g5 #  
 1 ... Kg4 2. Tx e4+ Kf3 3. Sg5 #  
 2 ... Kf5 3. Dh7 #  
 1 ... Kg6 2. Tx e4 ! Kf5 3. Dh7 #  
 1 ... Sf6 2. Kf7 ! загроза 3. Df4 #  
 2 ... Sh5 (Sd5) 3. Dh5 #  
 1 ... Sg3 2. Dc2+ Ke5 3. Dc5 #  
 2 ... Se4 3. Dx e4 #



5 + 2 = 7 # 3 \*

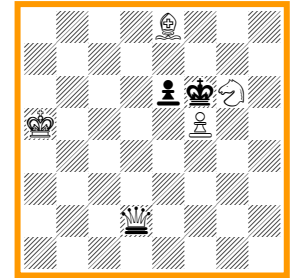
==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2170 Євгеній Богданов (Львів)

1. Dh2 (A)? e5! 1 ... Kg5 2. Dh4+ Kx f5 3. Df4 # (B)  
 1 ... ef5 2. Dh8+ (C) Kg5 3. Dh4 # (D)  
 2 ... Ke6 3. De5 #

1. Df4 (B)? e5! 1 ... Kg7 2. Dh4 (D) Kg8 (ef5, e5) 3. Dh8 # (C)  
 1 ... ef5 2. Dd4+ Kg5 3. Dh4 #  
 2 ... Ke6 3. De5 #

1. fe6 ! Цугцванг 1 ... Kg7 2. Dh2 (A) Kf6 3. Dhe5 #  
 2 ... Kg8 3. Dh8 #  
 1 ... Kf5 2. Df4+ (B) Kx e6 3. Dfe5 #  
 1 ... Kx e6 2. Dg5 Kd6 3. Dge5 #



5 + 2 = 7 # 3 vvv

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

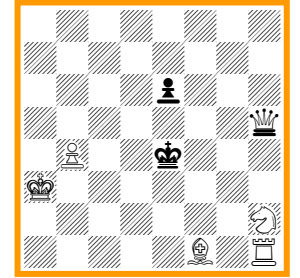
№ 2171 Євгеній Богданов (Львів)

1. Lc4? Ke3! Zz 1 ... Kd4 2. De2 ! Kc3 (e5) 3. Dd3 #  
 1 ... Kf4 e5 (Ke4) 3. Th4 #  
 1 ... e5 2. Df3+ Kd4 3. Dd3 #

1. Tg1? Ke3! Zz 1 ... Kd4 2. Dc5+ Ke4 3. Tg4 #  
 1 ... Kf4 2. Dg5+ Ke4 3. Tg4 #  
 1 ... e5 2. Df3+ Kd4 3. Dd3 #

1. Df3? Ke5! 1 ... Kd4 2. Sg4 e5 3. Dd3 #

1. Sg4! 1 ... Kf4 2. Le2 (A)! e5 (Ke4) 3. De5 # (B)  
 2 ... Kg3 3. Dh2 # !!  
 1 ... Kf3 2. De5 (B)! Kx g4 3. Le2 # (A)  
 1 ... e5 2. Df7! Kd4 3. Dc4 #



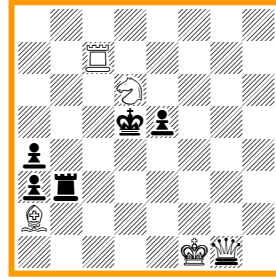
6 + 2 = 8 # 3 vvv

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2172 Свгеній Богданов ( Львів )

1. Dg4 (A)? e4 (a)! загроза 2. Dc4+, Sf7, Df5, Sb5 (D!)  
 1. Dc5 (B)? Ke6 (b)!  
 1. Dg6 (C)? e4 (a)! загроза 2. Df5, Sb5 (D!)  
 1. Sb5 (D)? Ke4 (c)! загроза 2. Dg4+ (A), Dg6+ (C)

1 ... e4 (a) 2. Dg5+ Ke6 3. Te7 #  
 1. Dg7? Kd4! Zz 1 ... e4 (a) 2. Sf7! e3 (Ke6) 3. De5 #  
 1 ... Ke6 (b) 2. Df7+ Kx d6 3. Dd7 #  
 1. Se8? Ke4! Zz 1 ... e4 (a) 2. Dc5+ (B) Ke6 3. Te7 #  
 1 ... Ke6 (b) 2. Dg4+ (A) Kd5 3. Dc4 #  
 1. Sf5! Цугцванг (Zz) 1 ... e4 (a) 2. Dd4+ Ke6 3. Sg7 #  
 1 ... Ke6 (b) 2. Dg6+ (C) Kd5 3. Dc6 #  
 1 ... Ke4 (c) 2. Dg4+ (A) Kd3 3. De2 #  
 2 ... Kd5 3. Dc4 #



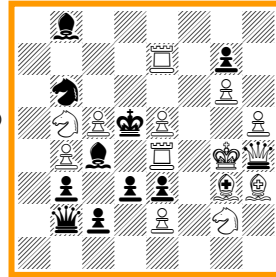
5 + 5 = 10 # 3 v ...

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2173 Свгеній Богданов ( Львів )

В початковій грі: 1 ... Ld6 2. Sf4+ Kx e4 3. Lg2 #  
 2 ... Kc6 3. Sa7 #

1. Sf4+ ? Kc6! (2. Sa7, Sd4?)  
 1. Te6! Загроза → { 1 ... ed2 2. Sf4+! Kx e4 3. Lg2 # (2. Kf3? e1=S1)  
 1 ... Lx b5 2. Kf3!! D (L) e5 3. Se3 # (2. Sf4? Ke4!)  
 2 ... c1=D 3. Sf4 #  
 2 ... Ld6 1 3. Tx d6 #  
 2 ... Dd4 1 3. Tx d4 #  
 1 ... Ld6 2. Tx d6+ Kx e4 3. Kg5 #  
 1 ... Kx e4 2. Kg5+ Kd5 3. Se3 #  
 1 ... Kx e6 2. Dd8!! загроза 3. K -, Sf4 #  
 2 ... Sd7 1 3. Sf4 #

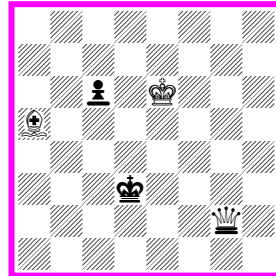


14 + 10 = 24 # 3 \*

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2174 Свгеній Богданов ( Львів )

1. Ke5? Kc4! Загроза 2. De4 #  
 1. Dd2? Ke4! 1 ... Kc4 2. Dc3+ Kb5 3. Db4+ Ka6 4. Db6 #  
 1. Le1? Kc4! 1 ... Kd4 2. Dc2 Ke3 3. Ke5!! Kf3 (c5) 4. De4 #  
 1. Kd6! Цугцванг 1 ... Ke3 2. Ke5 c5 3. Le1 Kd3 (c4) 4. De4 #  
 1 ... Kc4 2. Dc2+ Kd4 3. Lb6+ c5 4. Lx c5 #  
 2 ... Kb5 3. Dc5+ Ka4 4. Db4 #  
 3 ... Ka6 4. Db6 #  
 1 ... Kd4 2. De2 c5 3. Ld2 c4 4. De3 #  
 1 ... c5 2. Ke5 Ke3 3. Le1!! Kd3 (c4) 4. De4 #  
 2 ... Kc4 3. Db7!! Kd3 4. De4 #

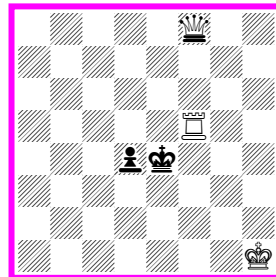


3 + 2 = 5 # 4 vv

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2175 Свгеній Богданов ( Львів )

1. Kg2? Ke3 (a)! Zz 1 ... Kd3 (b) 2. Da3+ K ~ 3. Tf2+ (A) Kd1 4. Da1 #  
 3 ... Ke1 4. Da1, Dc1 #  
 2 ... Kc2! 3. Tf2+ (A) Kb1 4. Db2 #  
 3 ... Kd1 4. Da1 #  
 1 ... d3 2. Dc5 (B)! d2 3. Te5+ Kd3 4. Te3 #  
 3 ... Kf4 4. Dd4 #  
 1. Df6? Kd3 (b)! Zz 1 ... Ke3 (a) 2. Tf2 (A)! Kd3 3. Dc6!! Ke3 4. Df3 #  
 Bristol → 2 ... Ke4 3. Df5+ Ke3 4. Df3 #  
 1. Dc5 (B)! Цугцванг 1 ... Ke3 (a) 2. Dc2!! d3 3. Df2+ Ke4 4. Df4 #  
 1 ... Kd3 (b) 2. Tf2 (A)! Ke3 3. Df5!! загроза 4. Df3 #  
 (1. Dc8? d3!) 3 ... d3 4. Df4 #  
 2 ... Ke4 3. Df5+ Ke3 4. Df3 #

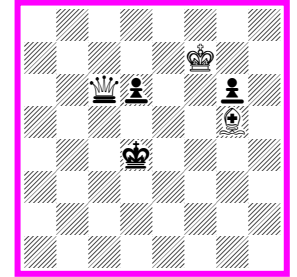


3 + 2 = 5 # 4 vv

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2176 Свгеній Богданов ( Львів )

1. Kg6? Kd3! 1 ... Ke5 2. Dc4 d5 3. Dc5!! Ke4 4. De3 #  
 3 ... Ke6 4. De7 #  
 1 ... d5 2. Dc2 Ke5 3. Dc5! Ke4 4. De3 #  
 3 ... Ke6 4. De7 #  
 1. Dc2! 1 ... Kd5 2. Dc3 Ke4 3. Ke6 d5 4. De3 #  
 1 ... d5 2. Kg6 Ke5 3. Dc5 Ke4 4. De3 #  
 3 ... Ke6 4. De7 #

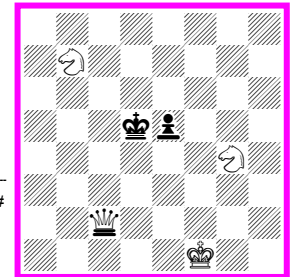


3 + 3 = 6 # 4 v

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2177 Свгеній Богданов ( Львів )

Початкова гра: 1 ... Kd4 2. Sa5!! Kd5 3. Dc6+ Kd4 4. Dc4 #  
 1. Sh6! загроза 2. Dc5+ (C) Ke4 3. Ke2 (B)!! загроза 4. Dc4 #  
 1 ... Kd4 2. Ke2 (B) Kd5 3. Dc5+ (C) Ke4 4. Dc4 #  
 3 ... Ke6 4. Dd6 #  
 1 ... Ke6 2. Dc6+ Ke7 3. Dd6+ Ke8 4. Dd8 #  
 1. Ke2? Ke6! Zz 1 ... e4 2. Dc8! e3 3. Kd3 загроза 4. Dc4, Dd7 #  
 1. Sd8? Kd6! 1 ... e4 2. Dc6+ (A) Kd4 3. Ke2 (B)!! e3 4. Se6 #  
 1 ... Kd4 2. Ke2 (B) Kd5 (e4) 3. Dc6 (A) Kd4 (e3) 4. Se6 #

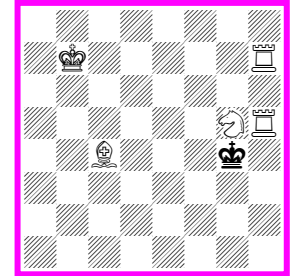


4 + 2 = 6 # 4 \*vv

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2178 Свгеній Богданов ( Львів )

1. Se6? Kf3!  
 1. Sh3? Kf3!  
 1. Ld5! 1 ... Kg3 2. Tf7! Kg4 3. Lf3+ Kg3 4. Se4 #  
 1 ... Kf4 2. Se6+ Ke3 3. Th2 Kd3 4. Th3 #  
 3 ... Kg3 3. Tf5 Kg4 4. Tg5 #  
 1 ... Kf5 2. Sh3+ Kf6 3. Tf7+ Kg6 4. Sf4 #  
 2 ... Kg6 3. Sf4+ Kf6 4. Tf7 #

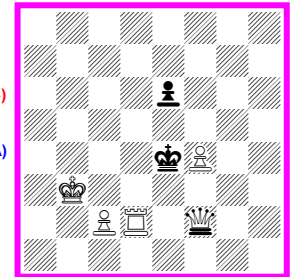


5 + 1 = 6 # 4

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====

№ 2179 Свгеній Богданов ( Львів )

1. Kc4? Kf5! 1 ... e5 2. fe5! Kx e5 3. Df7! Ke4 4. Te2 #  
 1. Dg3? e5! 1 ... Kf5 2. Dg5+ (A) Ke4 3. Td3 e5 4. De5 # (B)  
 1. De1? Kf3! 1 ... Kf4 2. Tf2+ K ~ 3. Dg1+ K ~ 4. Th2 #  
 1 ... Kf5 2. De5+ (B) Kg4 3. Td3! Kh4 4. Dg5 # (A)  
 AB ↔ BA 2 ... Kg6 3. Td7! Kh6 4. Dg5 #  
 1. Df1 (C)? Kf5! 1 ... Ke3 2. Te2+ Kd4 3. Tx e6 Kc5 (Kd5) 4. Dc4 #  
 1 ... e5 2. f5 (D)! Ke3 3. Td3+ Ke4 4. Df3 #  
 1. f5 (D)! 1 ... e5 2. Df1 (C)!! Ke3 3. Td3+ Ke4 4. Df3 #  
 1 ... Ke5 2. f6!! Ke4 3. Td4+ Ke5 4. Df4 #  
 CD ↔ DC 1 ... ef5 2. Te2+ Kd5 3. Db6!! f4 4. c4 #



5 + 2 = 7 # 4 v ...

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" =====