

Нас запрошують

"Задачи и этюды" - 2008

#2 : Виктор Мельниченко
#3 : Сергей Билык
#N : Юрий Сушков
H# : Борис Шорохов
Этюды : Карен Сумбатян

Я. В. Россомахо
ул. Ординарная 12, кв. 29,
Санкт-Петербург, 197136, Россия
e-mail : yross@mail.ru

S# : Arno Tüngler
R# (2007 ... 2008): Петко Петков

* * * * *

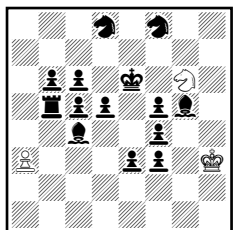
Тематичний конкурс "Шахматна поезія"

Рашид Усманов
Россия, 454008, г. Челябинск,
а. я. 1375
e-mail: usmanovr@yandex.ru
з позначенням "Тематический конкурс"

H#4. Тема: "Хоча би одна з фігур, яка спочатку стоїть в одних матових позиціях, приймає участь у створенні іншої матової позиції (at least one piece, first standing in each of all mate positions, participates in creation of other mate position)"

Суддя: Николай Попков (Россия)

Термін: 1. 07. 2008



3 + 14 = 17

H#4

Н. Попков "Шахматная поэзия" - 2007

a) діаграма

1. Ld3 Sf4+ 2. Ke5 Se6! (S~?) 3. Le4! Sx f8 4. Kf4 Sg6# !

b) ♘g6 → b7

1. Lf6 Sc5+ 2. Kd6 Se6! (S~?) 3. Ld4! Sx d8 4. Kc5 Sb7# !

Тематичні фігури: Lc4 і Lg5

Більш детальну інформацію можна прочитати на сайті
www.selivanov.ru/kompoz/shahmatnaya_poeziya

* * * * *

"Проблемист Украины"

С. Н. Ткаченко

а. с. 73

Одеса, 65069 Україна

e-mail : tkachesser@mail.ru

Термін: 1. 05. 2008

Пішакові етюди. Тема довільна.

Суддя: М. Зінар

* * * * *

Відкритий конкурс газети "RIA"

М. О. Пархоменко

а. с. 4078

Вінниця - 37, 21037 Україна

#3 - мініатюри.

Задачі слід надсилати до 31.03.2008 з поміткою на конверті "RIA - 15"

Від редакції: № 2135 ♚e8 → f8, № 2299 ♖g6

Christian Poisson: № 2278 (Kuligin) is not original - "Praca" (28-07-1992), № 1138



« Chess Leopoldis »

№ 34, February 2008

Приватне видавництво

Богданов Євгеній Михайлович

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

embogdanov@mail.ru, embogdanov@gmail.com

(032) 272 - 43 - 57

наклад 110 примірників



лютий 2008

Відображення зміни гри в ортодоксальних задачах	2
Елементарні форми зміни гри в ортодоксальній двоходовій задачі	3
Загроза, як елемент зміни гри	13
Елементарні форми зміни гри в ортодоксальних три і багатходових задачах	15
Використання ортодоксальних елементарних форм зміни гри	
в інших розділах шахової композиції	20
Таблиці гри	21
Система Ю. Брабеца	23
Цифрова система Б. Форманека	24
Спрощена система	24
Друкується вперше:	
річний конкурс	24
тематичні конкурси	35
ювілейний конкурс «О. Файзуліну – 20»	39
Нас запрошують	40

ВІДБРАЖЕННЯ ЗМІНИ ГРИ В ЗАДАЧАХ

Зміна гри є однією з ознак сучасної шахової композиції (задачі чи етюда). Сучасної, хоча своєї популярності вона набула ще в XIX сторіччі! **Більшість з, існуючих сьогодні, тем була заснована саме в цей час і, особливо, на початку XX століття.**

Не все, що було створеним в ті роки, змогло до нас дійти, однак, важко не визнати талант таких проблемістів, як: **G.Guidelli, L.S.Penrose, H.D'O.Bernard, C.Promislo, A.C.White, J.R.Neukomm, J.J.Rietveld, A.Elernan, J.Hartong, H.V.Tuxen** ... І цей перелік можна продовжити десятками відомих або маловідомих імен з різних країн світу.

Відомий словацький проблеміст **В. Formánek** у своїй книзі **“353 šachových problémov”** (“Šport”, Bratislava, 1957, стор. 32 ... 33, 39) розповідає про так звану **“новостратегічну школу”** в шаховій композиції. По суті, вона відрізняється від існуючих на той час “стратегічної”, “німецької”, “чеської” і “радянської” (советської) шкіл лише використанням зміни гри, щонайменше, в двох фазах, адже ніколи не існувало заборони на використання в задачах зі зміною гри стратегічних чи логічних мотивів, різних груп тактичних моментів чи правильних матів, як не існує такої заборони і сьогодні.

В книзі **Jiří Veselý** та інші **“Malá encyklopedie šachu”** (“Olympia” Praga, “Šport”, Bratislava, 1989, стор. 267) **засновником “новостратегічної школи”** був названий **Alberto Mari** (13.06.1892 – 25.08.1953). Можливо, словацькі композитори мають певні підстави так вважати, спираючись на дві статті цього проблеміста в бельгійському журналі **“L'Echiquier”** в 1928 році. Як відмічає **Є. Умнов** у своїй книзі **“Шахматная задача XX века”** (Москва, “Физкультура и спорт” 1966, стор. 77), нібито (мовою оригіналу): **“... Мари принадлежит одна из первых задач с частичной переменной ответов в вариантах, не содержащих шахов белому королю ...”**.

І одне, і друге, на мою думку, є повним безглуздям. Не можна **заснувати** те, що вже існувало до народження “засновника”. І не можна бути першим там, де вже за багато років до цього подібне було зроблене іншими, враховуючи, що на той час вже існували навіть книги, в яких автори активно пропагували використання зміни гри в задачах, наприклад: **A.C.White “White to play”** (Stroud, 1913) або **P.H.Williams & R.H.Gevers “All change here”** (Stroud, 1919). Я вже не кажу про те, що задачі зі зміною гри **не на шахи білому королю**, існували у різних авторів ще наприкінці XIX сторіччя в ортодоксальних дво, три чи чотириходових і, навіть, в задачах на зворотний мат з ана-

логічною кількістю ходів (це буде частково підтверджено прикладами з нашої статті). Цікаво, що серед авторів таких робіт є і відомі словацькі проблемісти, наприклад, **Arnold Pongrácz** (18.07.1810 – 7.07.1890) чи **Josef Pospišil** (1.11.1961 – 30.12.1916).

Якщо в опублікованому розв'язку задачі не вказано якась гра (початкова, в удаваних слідах чи спробах) **це зовсім не означає, що цієї гри в ній немає!** Багато цікавих творів зі зміною гри можна знайти там, де її не афішують. Для цього достатньо перевірити відомі роботи авторів минулого за допомогою комп'ютера. Відомо, що в багатьох сучасних виданнях і, особливо, в підсумках різних конкурсів складання не завжди розв'язок задачі публікують повністю. Причини можуть бути різними, в тому числі, і для обґрунтування позиції автора статті чи судді ...

Для підтвердження окремих тез, наведених вище, в подальших розділах статті ми будемо використовувати і сучасні твори, і роботи майстрів минулого.

ЕЛЕМЕНТАРНІ ФОРМИ ЗМІНИ ГРИ В ОРТОДОКСАЛЬНІЙ ДВОХОДОВІЙ ЗАДАЧІ

Основою багатьох сучасних тем в різних розділах шахової композиції є двофазні двоходові форми зміни гри, найпростіші з яких використовують, щонайменше, один хід чорних і один хід білих в кожній з тематичних фаз задачі. До таких форм відносять:

- **зміну ходу білих на один і той самий хід чорних;**
- **зміну ходу чорних, на який слідує вже відомий хід білих;**
- **одночасну зміну ходу чорних і білих;**
- **синтез варіанту гри з, вже відомих з попередньої фази, ходів чорних і білих.**

Зміна ходу білих на один і той самий хід чорних. Альтернативні назви: **проста зміна, звичана зміна.** Її можна відобразити за допомогою такої **універсальної схеми:**

$$*?! n \dots a \quad n+1. A \rightarrow ?! n \dots a \quad n+1. B, \quad (1)$$

де ***?! - варіант початкової гри (*), удаваного сліду чи спроби (?) або рішення (!);**
?! - варіант удаваного сліду чи спроби (?) або рішення (!);
n - рівень ходу.

В назві форми зміни немає вказівки на те, чим, безпосередньо, є хід білих, тому, що подібна зміна гри може існувати в задачах різних видів чи жанрів з будь-якою кількістю подальших ходів і на будь-якому рівні ходу. Навіть на останньому ході він може бути **матом** або **патом**. Все залежить від умови задачі. Для ортодоксальної двоходовки додатковими альтернативними назвами можуть бути: **“зміна мату”** або **“зміна пату”**. Схема гри спрощується до наступної:

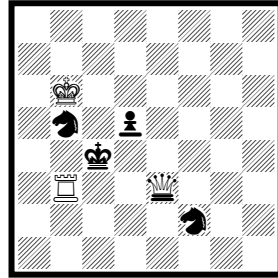
$$*?! 1 \dots a \quad 2. A \rightarrow ?! 1 \dots a \quad 2. B \quad (2)$$

Саме така гра була поширеною ще наприкінці XIX століття. Так, наприклад, в відомій мініатюрі **№ 2357** в початковій грі, в удаваному сліді і в рішенні тричі змінюється мат на хід чорних **1 ... d4**. В іншій роботі **№ 2358** зміна матів здійснюється в двох фазах (в початковій грі і в рішенні), але на три одні і ті ж самі ходи чорних. На дуаль в варіанті початкової гри **1 ... Ke4** тоді мало хто звертав увагу (її можна легко позбутись, додавши білого і чорного пішаків, відповідно: **h2** і **h3**).

В задачі **№ 2359** реалізована **“класична форма теми Загоруйко”** задовго до народження “автора теми” (14. 08. 1923). В двох варіантах початкової гри, удаваного сліду і рішення тричі змінюються мати на ходи чорних **1 ... Sb3, Se6**. В удаваному сліді гра здійснюється на тлі однієї з форм **теми Флека** (J.P.Boyer “Problemes d'echecs en deux coups”, Hatier, Paris, 1983 стор. 94), яка, доречі, теж була вже відомою ще до ... народження її “автора” (17. 02. 1908)! Цю правду, деякі проблемісти вважають,

№ 2357 **Emil Pradignat** "Шахматный журнал" – 1895

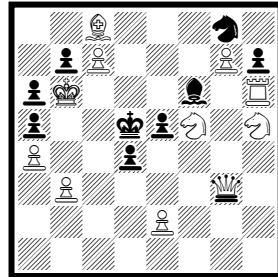
В початковій грі є: 1 ... d4 2. De6 #
 1. Df3? Kd4! Zz 1 ... d4 2. Df7 # (далі – див. рішення)
 1. Dg3! Цугцванг 1 ... d4 2. Dg8 #
 1 ... Kd4 2. Tb4 #
 1 ... Sb ~ 2. Dc3 #
 1 ... Sf ~ 2. Dd3 #



3 + 4 = 7 # 2 *v

№ 2358 **Henry, Edgar & J. Bettmann** "Suoth Austr. Telegramm" – 1885

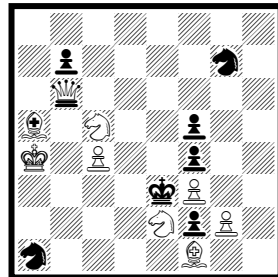
В початковій грі є: 1 ... Ke4 2. Df3, Dg2 #
 1 ... e4 2. Dd6 #
 1 ... d3 2. Dx d3 #
 1. De1! Цугцванг 1 ... Ke4 2. Dh1 #
 1 ... e4 2. Da5 #
 1 ... d3 2. e4 #
 1 ... S ~ 2. Sf6 #
 1 ... L ~ 2. Lb7 #



11 + 9 = 20 # 2 *

№ 2359 **G.H.F. Packer** "All Change Here" – 1916

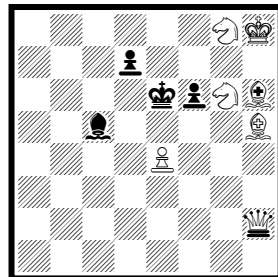
В початковій грі є: 1 ... Se6 2. Dx e6 #
 1 ... Sb3 2. Dx b3 #
 1. Sc1? Sc2! Загроза 1 ... Se6 2. Sc ~ #
 1 ... Sb3 2. Sx e6 #
 1 ... Kx d4 2. Sd7 # 1 ... Sb3 2. Sx b3 #
 1. Sd4! Цугцванг 1 ... Se6 2. Sf5 #
 1 ... Kx d4 2. Sd7 # 1 ... Sb3 2. Sc2 #
 1 ... Sg ~ 2. Sf5 #
 1 ... Sa ~ 2. Sc2 #



9 + 7 = 16 # 2 *v

№ 2360 **L.J. van Grieken** "Tijdschrift KNSB" – 1936

В початковій грі є: 1 ... d6 2. Sf8 #
 1 ... Ld6 2. Da2 #
 1. Db8? d5! Загроза 1 ... d6 2. Sf4 #
 1 ... Ld6 2. De8 #
 1 ... Ld6 2. Db3 #
 1. Dc7! загроза 1 ... d6 2. Sf4 #
 1 ... Ld6 2. De7 #
 1 ... Ld6 2. Dc4 #
 У всіх фазах задачі: 1 ... Le3 2. Sf8 #



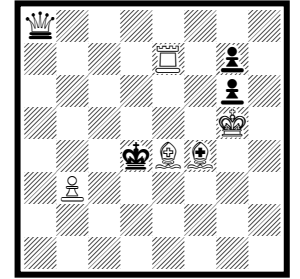
7 + 4 = 11 # 2 *v

що прототипом теми Загоруєко є робота № 2360, в якій тричі змінюється гра на взаємне перекриття чорних: пішака "d7" і слона "c5".

В № 2361 тричі змінюється мат на хід 1 ... Kc5. Але не менш цікавим є те, що в задачі реалізована, додатково, гра, яка повністю відповідає алгоритмам сучасних тем Домбровська (!) і Банного. І зовсім несуттєвим є те, що загрози в перших двох спробах нездійсненні, а чергові дві спроби – форсовані ... Факт, що і ці дві ідеї були вже відомими ще наприкінці XIX сторіччя!

№ 2361 **Václav Tuzar** "Шахматный журнал" – 1892

1. Ld2? Kc5 (a)! загроза 2. Da7 (A), Dd5 #
 1. Te5? Kc3 (b)! загроза 2. Da1 (B) #
 1. Da7+ (A)? Kc3 (b)!
 1. Da1+ (B)? Kc5 (a)!
 1. Td7+ (C)? Kc3 (b)! 1 ... Kc5 (a) 2. Da5 #
 1. Db8? Kc3! Загроза 1 ... Kc5 (a) 2. Db4 #
 1 ... Kc5 (a) 2. Le3 #
 1. Tb7! Цугцванг 1 ... Kc5 (a) 2. Da7 (A) #
 1 ... Kc3 (b) 2. Da1 (B) #
 1 ... Kx e4 2. Td7 (C) #



Тема Банного + тема Домбровська !! 6 + 3 = 9 # 2 v ...

Зміна ходу чорних, на який слідує вже відомий хід білих. Якщо вказаний тематичний хід чорних є захистом від шаху або від загрози, то ця форма зміни може мати альтернативну назву: зміна захисту. Але це дозволене лише в тому випадку, якщо всі тематичні ходи чорних виконують захисну функцію.

Цю форму зміни можна відобразити за допомогою такої універсальної схеми:

$$*?! n \dots a \quad n+1. A \rightarrow ?! n \dots b \quad n+1. A \quad (3)$$

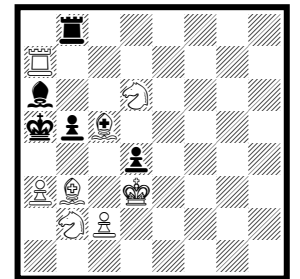
Для ортодоксальної двоходівки схема гри спрощується до наступної:

$$*?! 1 \dots a \quad 2. A \rightarrow ?! 1 \dots b \quad 2. A \quad (4)$$

В задачі № 2362 схема 4 реалізована в варіантах початкової гри і рішення. Цікаво, що в задачі є ще і зміна мату на хід чорних 1 ... b4 в удаваному сліді 1. Lc4? і в рішенні 1. La4!. При цьому, в рішенні утворюється комплекс з двох варіантів гри (схема 8), який досить широко використовується в сучасних задачах і є відомим під назвою "парадокс Рухліса" ("ШЛ" № 5 стор. 8 або "ШЛ" № 9 стор. 2).

№ 2362 **G. Guidelli** "Good Companion" – 1917, 4 приз

В початковій грі: 1 ... b4 + 2. Sbc4 # (1 ... ba4?)
 1. Lc4? bc4! 1 ... b4 2. Tx a6 #
 1. La4! Цугцванг 1 ... ba4+ 2. Sbc4 # }
 1 ... b4+ 2. Sdc4 # }
 У всіх фазах гри → 1 ... T ~ 2. Sb7 # 1 ... Tb6! 2. Lb4 #



8 + 5 = 13 # 2 *v

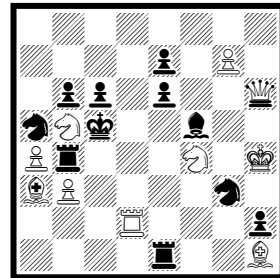
В № 2363 зміна ходу чорних реалізована двічі: мати з двох варіантів початко-

кової гри слідує в рішенні на нові ходи чорних. Звичайно, ходи 1... Lg4, Le4 в початковій грі аж ніяк не можна назвати захистами. Цікавою є спроба 1. Td4?, яка з рішенням утворює, додатково, вже відому нам зміну матів в загрозі і в варіанті захисту від неї 1... Sc4 (про використання загрози у вигляді елемента зміни гри ми розповімо в іншому розділі цієї статті).

№ 2363 **Alberto Mari** "L'Echiquier" – 1928

Початкова гра:

			1... Lg4	2. Sd3 #
			1... Le4	2. Se6 #
1. Td4?	cb5!	Загроза	2. Lx b4 #	1... Te2
			1... Sb3	2. Lx b4 #
			1... Sc4	2. Tx c4 #
1. Dg5!		Загроза	2. Dx e7 #	1... Te2
			1... Sb3	2. De7 #
			1... Sc4	2. Tc2 #
			1... Se4	2. Sd3 #
			1... Se4	2. Se6 #
1... Sb7		2. Tc2 #		



10 + 11 = 21 # 2 *v

Одновременна зміна ходу чорних і білих. Альтернативна назва: **довільна зміна гри.**

Її можна відобразити за допомогою такої **універсальної схеми:**

$$*?! n \dots a \quad n+1. A \quad (\text{немає } n \dots b \quad n+1. B) \rightarrow ?! n \dots b \quad n+1. B \quad (\text{немає } n \dots a \quad n+1. A) \quad (5)$$

Для ортодоксальної двоходовки схема гри спрощується до наступної:

$$*?! 1 \dots a \quad 2. A \rightarrow ?! 1 \dots b \quad 2. B \quad (6)$$

Звичайно, згідно **схеми 6**, в першій фазі не повинно бути варіантів гри з ходами 1... b і 2. B; а в другій тематичній фазі не повинно бути варіантів з ходами 1... a і 2. A, навіть в здійсненних загрозах! Так, наприклад, здавалося би, що між варіантами початкової гри і удаваного сліду в задачі **№ 2363** є довільна зміна. Однак, ходи 1... Lg4, Le4 існують в удаваному сліді 1. Td4?, хоча і не захищають від загрози. Тому довільної зміни, як такої, в цій задачі немає!

А в малюку **№ 2364** довільна зміна гри є в двох спробах 1. Df5? і 1. Df7? та ще й з додатковим чергуванням клітин, на які ходять чорний король і білий ферзь:

$$h5 - h3 \Leftrightarrow h3 - h5.$$

В рішенні 1. Dh8! здійснюється **зміна мату** на, відомі зі спроб, ходи чорних. В задачі достатньо було переставити білого ферзя, щоб ще наприкінці XIX сторіччя змогла з'явитись повноцінна сучасна двоходовка задача **№ 2364 v** з трифазною зміною гри у вигляді НД-форми ("ШЛ" № 3 стор. 12... 15)!

№ 2364 **J.G. Campbell** "Chess Player's Chronicle" – 1861

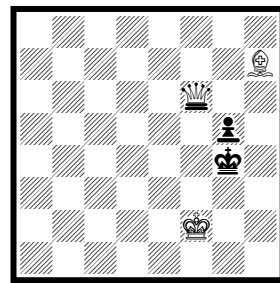
1. Df5+? Kh4! 1... Kh5 2. Dh3 # (1... Kh3?, 2. Dh5 # ?)

1. Df7? Kh4! 1... Kh3 2. Dh5 # (1... Kh5?, 2. Dh3 # ?)

1. Dh8! Цугцванг 1... Kh3, Kh5 2. Lf5 #

1... Kf4 2. Dd4 #

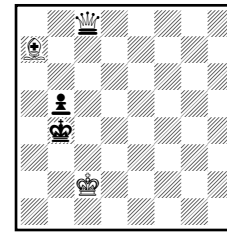
1... Kh4 2. Lf5 #



3 + 2 = 5 # 2 vv

№ 2364 v - **Е. Богданов** "РТ - РЕКЛАМА" - 2004

1. Dh3?	Ka4!	1... Ka5	2. Da3 #
		1... Kc4	2. Db3 #
1. Dd8?	Ka4!	1... Kc4	2. Dd4 #
		1... Ka3	2. Da5 #
1. Da8 !!	Цугцванг	1... Ka3	2. Lc5 #
		1... Ka5	2. Lc5 #
		1... Kc4	2. De4 #
		1... Ka4	2. Lc5 #
1. Df8+?	Ka4!	1... Kc4	2. Dc5 #, 1... Ka5 2. Da3 #



Синтез варіанту гри з, вже відомих з попередньої фази, ходів чорних і білих. Одна з форм зміни гри в сучасних задачах. Її сенс полягає в утворенні варіанту гри з ходів білих і чорних, які використовувались в попередніх **більш пріоритетних** фазах задачі.

Під такою **"більш пріоритетною"** фазою гри в ортодоксальній задачі, в першу чергу, слід вважати початкову гру, яка вже існує до першого ходу білих. Більш пріоритетними є спроби (удавані сліди) по відношенню до рішення задачі.

Цю форму зміни можна відобразити за допомогою такої **універсальної схеми:**

$$*? \left. \begin{array}{l} n \dots a \quad n+1. X \\ n \dots x \quad n+1. A \end{array} \right\} \rightarrow ?! n \dots a \quad n+1. A \quad (7)$$

Але не:

$$?! n \dots a \quad n+1. A \rightarrow \left\{ \begin{array}{l} ?! n \dots a \quad n+1. X \\ n \dots x \quad n+1. A \end{array} \right. \quad (8)$$

Для ортодоксальної двоходовки схема гри спрощується до наступної:

$$*? \left. \begin{array}{l} 1 \dots a \quad 2. X \\ 1 \dots x \quad 2. A \end{array} \right\} \rightarrow ?! 1 \dots a \quad 2. A \quad (9)$$

Мініатюра **№ 2365** є елементарним прикладом реалізації такої форми зміни гри (**схема 9**). В задачі один хід чорних і один мат білих з різних варіантів удаваного сліду інтегруються в один варіант рішення.

№ 2365 **Євгеній Богданов** "РТ - РЕКЛАМА" - 2001, 1 - 3 приз

1. Te3? e4! Цугцванг 1... Kc5 2. Tx e5 #

1. Sa3? Kc5! Цугцванг 1... e4 2. Dd6 #

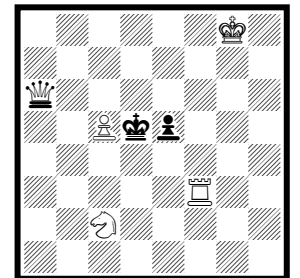
1. Tf6! Цугцванг 1... Ke4 2. Dc4 #

1... Kd4 2. Dc4 #

1... Ke4 2. Dd3 #

1... Kc5 2. Dc6 #

1... e4 2. Tf5 #



5 + 2 = 7 # 2 vv

В окремих випадках пріоритетними можуть бути і удавані сліди по відношенню один до одного, при умові, що кожен з них має варіант гри, синтезований з ходів білих і чорних протилежної фази. Однак, таку зміну вже відносять до більш складної форми, а не до елементарної, бо утворюється гра, щонайменше, з двох варіантів, а не з одного (**схеми 1... 7 і 9**).

Альтернативні назви цієї форми зміни (синтезу) гри є: **“інтегрована зміна”, “зворотний парадокс Рухліса”**. Формально, варіант головної фази гри об'єднує в собі одразу обидві форми зміни: **зміну ходу білих і зміну ходу чорних** -, але **по відношенню до різних варіантів** попередньої більш пріоритетної фази задачі.

У синтезі варіантів головної фази (в удаваному сліді чи в рішенні) можуть приймати участь ВСІ ходи чорних і білих фігур з варіантів більш пріоритетної фази. В цьому випадку в задачі може утворитись наступна гра:

- чергування ходів білих за найпростішою двоховаріантною схемою (10);
- чергування ходів білих, згідно теми Лачного (найпростіша схема гри - 11);
- чергування ходів білих зі зміненою черговістю ходів (“ШЛ” № 10 стор. 4 ... 6);
- спіральне чергування ходів білих (найпростіша схема гри - 12).

*? 1 ... a 2. B ⇔ ?! 1 ... a 2. A (10)
 1 ... b 2. A 1 ... b 2. B

*? 1 ... a 2. C ⇔ ?! 1 ... a 2. A (11)
 1 ... b 2. A 1 ... b 2. B
 1 ... c 2. B 1 ... c 2. C

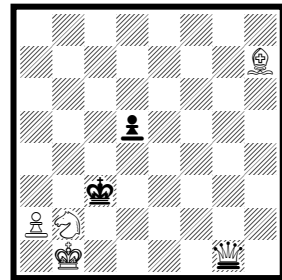
*? 1 ... a 2. X ⇔ ?! 1 ... a 2. A (12)
 1 ... b 2. A 1 ... b 2. B
 1 ... c 2. B 1 ... c 2. Y

Мініатюра № 2366 може слугувати прикладом реалізації простого чергування ходів білих (10), яке здійснюється на тлі зміни гри чорних фігур у вигляді “піраміди”, а робота № 2367 – прикладом утворення чергування матів (тема Лачного) на три ходи чорних в варіантах початкової гри і рішення (11).

№ 2366 Євгеній Богданов

“S. C. A. R. T.” - 1996 ... 1998, спец. приз

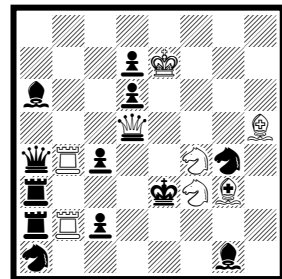
1. Db6? Kd2! 1 ... d4 2. Da5 #
1. Ld3? Kb4! 1 ... d4 2. De1 (A) # (2. Dc1 # ?)
 1 ... Kd2 2. Dc1 (B) # (2. De1 # ?)
1. Sd3! Цугцванг 1 ... d4 2. Dc1 (B) # (2. De1 # ?)
 1 ... Kd2 2. De1 (A) # (2. Dc1 # ?)
- ? 1 ... d4
 ? 1 ... d4 + Kd2
 ! 1 ... d4 + Kd2 + Kc4



5 + 2 = 7 # 2 vv

№ 2367 L. Lačný “Przepiórka MT” - 1949, 1 приз

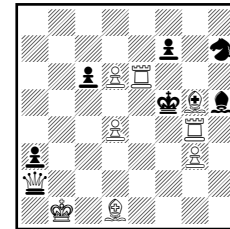
- В початковій грі: 1 ... c3 2. De4 # (A)
 1 ... c1=D 2. Sg2 # (B)
 1 ... Sh2 2. Dd4 # (C)
1. Sd2! Загроза 2. Sf1 # 1 ... c3 2. Dd4 # (C)
 1 ... c1=D 2. De4 # (A)
 1 ... Sh2 2. Sg2 # (B)



8 + 12 = 20 # 2*

Чергування зі зміненою черговістю ходів є дуже складним для втілення в ортодоксальній задачі, тому що вимагає використання в грі, щонайменше, 4-х ходів чорних і 4-х ходів білих (“ШЛ” № 10 стор. 4 ... 6).

Спіральне чергування (12), по суті, повністю відповідає грі **компактної ідеальної форми теми Рухліса**. В відомій задачі № 0483 (“ШЛ” № 10) таке чергування здійснюється в трьох варіантах початкової гри і рішення.



9 + 6 = 15 # 2*

№ 0483 Є. Богданов “SCHACH” - 1985, 1 почесний відгук

Початкова гра: 1 ... fe6 2. Dc2 #
 1 ... Sf8 2. Tf6 #

1. Lf6! Цугцванг 1 ... fe6 2. Df2 #
 1 ... Sf8 2. Tg5 #

1 ... Lg4 2. Lc2 #
 1 ... c5 2. Dd5 #

1 ... Sf6 2. Tf6 #
 1 ... Sg5 2. Tf4 #
 1 ... Lg6 2. Te5 #

1 ... Sf6 2. Te5 #
 1 ... Sg5 2. Tg5 #
 1 ... Lg6 2. Tf4 #

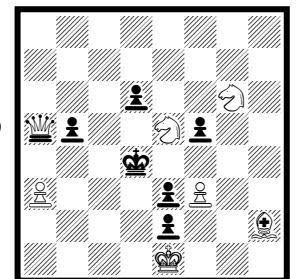
Кожна з розглянутих форм зміни гри є **елементарною темою**. Однак, самостійно в сучасних двоходових ортодоксальних задачах вони зустрічаються досить рідко. Найчастіше в задачі створюють комплекс з одної або з різних форм зміни гри. Майже всі, розглянуті нами, приклади, по суті, мають такі комплекси, які утворені або за рахунок збільшення фаз задачі (№ 2357, № 2359 ... № 2362, № 2364 v), або / і за рахунок збільшення тематичних варіантів гри (№ 2358, № 2359, № 2362), або / і за рахунок використання різних форм зміни (№ 2361, № 2362, № 2364, № 2364 v, 2365).

І всі сучасні теми, які побудовані на зміні гри, передбачають утворення в різних комбінаціях одного чи одразу декількох комплексів. Це стосується і так званих “парадоксів Рухліса” і, відповідно, тем на їх основі; двофазного чергування матів (“ШЛ” № 9 стор. 6), в тому числі, теми Лачного або різних форм зі зміненою черговістю ходів; зміни гри згідно НД-форми (“ШЛ” № 3 стор. 12) і т.д. Підтвердженням цієї тези є приклади № 2368 ... № 2376.

В роботах № 2368 і № 2369 гра здійснюється згідно одразу двох розглянутих схем (2 і 9). Щоправда, її можна сприймати і як об'єднання прямої і зворотної форм синтезу (9) варіантів 1 ... b 2. A і 1 ... a 2. A. В цьому випадку, кожна з тематичних фаз обох задач є, одночасно, і початковою (бо з її варіантів гри використовуються ходи чорних і білих), і головною (бо в ній утворюється варіант, синтезований з відповідних ходів фігур іншої фази задачі). Таке об'єднання вказаних форм зміни гри є самостійною елементарною темою, яка має сучасну назву **“ідеальний парадокс Рухліса”** (“ШЛ” № 9 стор. 4).

№ 2368 Václav Tuzar “Brünner Beobachter” – 1889

1. Db5? Kc3! 1 ... de5 (a) 2. Lx e5 # (1 ... Kc5, Ke5, b4?)
 1 ... d5 (b) 2. Db4 (A) #
- 1 ... f4 2. Dc4 #
1. Sf4! Цугцванг 1 ... de5 (a) 2. Db4 (A) # (1 ... f4?)
 1 ... d5 (b) 2. Se6 #
- 1 ... Kc5 2. Da7 #
 1 ... Kx e5 2. Dc3 #
 1 ... b4 2. Se2 #



7 + 6 = 13 # 2 v

№ 2369 G. Hendrik von Düben

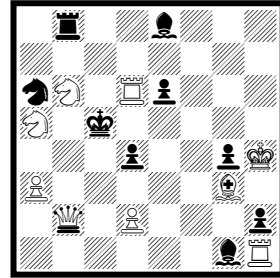
"British Chess Magazine" – 1890, 1 приз

В початковій грі є:

- | | |
|---------------|--------------|
| 1 ... Sb4 (a) | 2. Db4 # |
| 1 ... Lb5 (b) | 2. Sb3 (A) # |
| 1 ... Sb4 (a) | 2. Sb3 (A) # |
| 1 ... Lb5 (b) | 2. Dx b5 # |

1. a4! Цугцванг

- | | | | |
|--------------|--------------------|-------------|------------|
| 1 ... e5 | 2. Td5 # | 1 ... Sc7 | 2. Db4 # |
| 1 ... T~ | 2. Sb7 # | 1 ... Sc7 | 2. Da3 # |
| 1 ... Tx b6! | 2. Dx b6 # | | |
| 1 ... L~ | 2. Db5, Sd7, Tc6 # | 1 ... Ld7 | 2. Sx d7 # |
| | | 1 ... Lx a4 | 2. Sx a4 # |
| 1 ... d3 | 2. Dc3 # | | |
| 1 ... Lg~ | 2. Tc1 # | | |

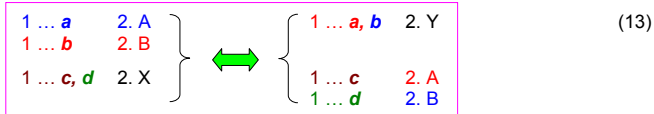


9 + 9 = 18 # 2 *

В додаткових варіантах задачі № 2368 реалізована ще і довільна зміна гри (6), а в № 2369 - зміна мату на 1 ... Sc7 (2).

Щонайменше, подвійна реалізація ідеального парадоксу Рухліса приводить до утворення гри, яку шахові композитори називають "ідеальною формою теми Рухліса" ("ШЛ" № 10 стор. 2,3), або, для спрощення, - "ідеальним Рухлісом". Як це не дивно, але і ця тема (до того ж, в різних формах) була вже відомою ще на початку ХХ століття! Причому, таку гру можна знайти в роботах багатьох авторів різних країн. Прямим підтвердженням цієї тези є двоходівки № 2370 ... № 2373.

В № 2370 реалізована так звана "ідеальна форма теми Рухліса з двонаправленим диференціюванням". "Двонаправлене диференціювання" передбачає розділення, в даному випадку, варіантів гри кожної з тематичних фаз за такою схемою:



№ 2370 A.C. White "Good companion" – 1918, 2 приз

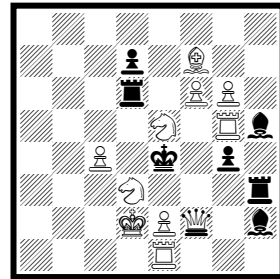
В початковій грі:

- | | |
|------------------------|--------------|
| 1 ... Te6 (a) | 2. Sc5 (A) # |
| 1 ... Td4 (b) | 2. Df5 (B) # |
| 1 ... Lg3 (c), Te3 (d) | 2. De3 (X) # |

1. Kc3! Цугцванг

- | | |
|------------------------|--------------|
| 1 ... Te6 (a), Td4 (b) | 2. Dd4 (Y) # |
| 1 ... Lg3 (c) | 2. Sc5 (A) # |
| 1 ... Te3 (d) | 2. Df5 (B) # |

- | | | | |
|------------|---------------|----------------|-------------|
| 1 ... g3 | 2. Df4, Sc5 # | 1 ... Tg3 | 2. Df4 # |
| 1 ... Td5 | 2. Lx d5 #, | 1 ... Th x d3+ | 2. ed3 #, |
| 1 ... Tf3 | 2. ef3 #, | 1 ... Th4 | 2. Sc5 # |
| 1 ... Lf4 | 2. Dx f4 #, | 1 ... Lx e5 | 2. Tx e5 #, |
| 1 ... T d~ | 2. Dd4, Ld5 # | 1 ... Lg1 | 2. Df4 # |
| 1 ... Td5 | 2. Lx d5 #, | 1 ... T6 x d3+ | 2. ed3 # |



11 + 7 = 18 # 2 *

В роботі № 2371 для утворення гри використаний, так званий, розширений ідеальний парадокс Рухліса ("ШЛ" № 9 стор. 9), що, безумовно, викликає інтерес до задачі, незважаючи на велику кількість дуалей в додаткових варіантах гри. Не менш цікавою є реалізація в цій роботі теми "шахи – не шахи", яка була однією з тем командної першості світу на початку 70-х років минулого сторіччя!

Механізм зміни гри цієї задачі неодноразово використовувався багатьма сучасними авторами, наприклад, в № 2372.

№ 2371 Charles Promislo "Good C.C.C." – 1921

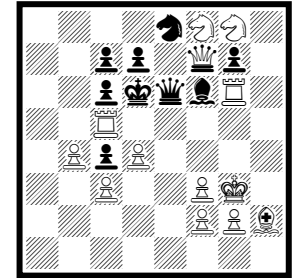
В початковій грі є:

- | | |
|---------------------|------------|
| 1 ... De4, De3, Lg5 | 2. Dx d7 # |
| 1 ... Lh4+ | 2. Kx h4 # |

1. Kf4! Цугцванг

- | | |
|------------|------------|
| 1 ... Df5 | 2. De7 # |
| 1 ... Dh3+ | 2. Kx h3 # |
| 1 ... De4+ | 2. Kx e4 # |
| 1 ... De3+ | 2. Kx e3 # |
| 1 ... Lg5+ | 2. Kx g5 # |
| 1 ... Lh4 | 2. Dx d7 # |
| 1 ... Df5+ | 2. Kx f5 # |
| 1 ... Dh3 | 2. De7 # |

- | | | | |
|---------------------|------------|-------------|-------------------------|
| 1 ... Dg4+ | 2. Kx g4 # | 1 ... Dx f7 | 2. Ke3, Ke4, Kg4, Kf5 # |
| 1 ... De5+, Le5+ | 2. de5 # | 1 ... Dd5 | 2. De7, Dx d7 # |
| 1 ... De2, De1, Ld8 | 2. Dx d7 # | 1 ... Lx d4 | 2. De7, Dx d7 # |
| 1 ... De7, Le7 | 2. Dx e7 # | | |



13 + 9 = 22 # 2 *

№ 2372 E. Богданов "Львовская правда" - 1974

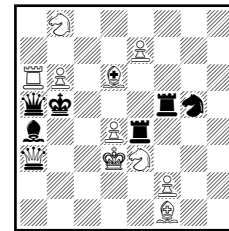
Початкова гра:

- | | | | |
|--------------|------------|-------------|------------|
| 1 ... Dc3+ | 2. Kx c3 # | 1 ... De1 | 2. Dx a4 # |
| 1 ... Lc2+ | 2. Kx c2 # | 1 ... Ld1 | 2. Dx a5 # |
| 1 ... Tx d4+ | 2. Kx d4 # | 1 ... Tx f2 | 2. Dc5 # |

1. Ke2! Загроза

- | | | | |
|-------------|-------------|--------------|------------|
| 1 ... Dc3 | 2. Dx a4 # | 1 ... De1+ | 2. Kx e1 # |
| 1 ... Lc2 | 2. Dx a5 # | 1 ... Ld1+ | 2. Kx d1 # |
| 1 ... Tx d4 | 2. e8=D/L # | 1 ... Tx f2+ | 2. Kx f2 # |
| | | 1 ... Tc5 | 2. Dx c5 # |

- | | | | |
|------------|------------|--------------|------------|
| 1 ... Dd2+ | 2. Kx d2 # | 1 ... Tx e3+ | 2. Kx e3 # |
| 1 ... Dxa6 | 2. Db4 # | 1 ... Db4 | 2. Dx b4 # |
| 1 ... Lb3 | 2. Dx a5 # | | |



11 + 6 = 17 # 2 *

Задача № 2373 є прикладом класичної реалізації ідеальної форми теми Рухліса без якихось додаткових ускладнень. Тематична гра утворена двома "ідеальними парадоксами Рухліса".

№ 2373 H. Funk "Good Companion" – 1921, 1 приз

Початкова гра:

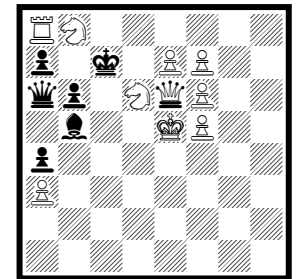
- | | |
|-----------|------------|
| 1 ... Lc6 | 2. Sx a6 # |
| 1 ... Ld7 | 2. Dx d7 # |
| 1 ... Db7 | 2. Sx b5 # |
| 1 ... Dc8 | 2. Dx c8 # |

- | | |
|------------|--------------|
| 1 ... L~ | 2. Dd7 # |
| 1 ... Le8! | 2. fe8 = S # |
| 1 ... Da5 | 2. Dc8 # |

1. Dd5! Цугцванг

- | | |
|-----------|------------|
| 1 ... Lc6 | 2. Dx c6 # |
| 1 ... Ld7 | 2. Sx a6 # |
| 1 ... Db7 | 2. Dx b7 # |
| 1 ... Dc8 | 2. Sx b5 # |

- | | |
|------------|--------------|
| 1 ... L~ | 2. Dc6 # |
| 1 ... Le8! | 2. fe8 = S # |
| 1 ... Da5 | 2. Db7 # |



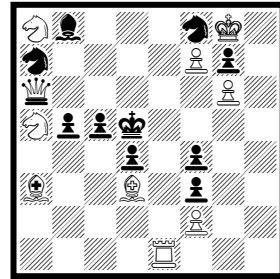
10 + 6 = 16 # 2 *

Вид "BE" комбінованої форми теми Рухліса ("ШЛ" № 10 стор. 10) реалізований в задачі № 2374. Нагадаємо, що "комбіновані форми" цієї теми передбачають використання в грі різних видів парадоксу Рухліса або / і деяких тем, які побудовані на їх основі. В даній роботі є синтез з:

- ідеального парадоксу Рухліса (1 ... Sc6, Ld6);
- компактної класичної форми теми Рухліса (* 1... Le5, b4 → ! 1 ... Le5, b4, bc4).

Гра в № 2374 здійснюється за повною аналогією (бо є її попередником) до вже відомої нам задачі № 0494, (дивись "ШЛ" №10).

№ 2374 **A. Mosely** "Good companion" – 1914, 2 приз



10 + 10 = 20 # 2 *

Початкова гра: 1... Ld6 (a) 2. Sb6 (A) #
 1... Sc6 (d) 2. Dx c6 #
 1... Le5 (b) 2. Le4 (B) #
 1... b4 (c) 2. Lc4 (C) #

1. Sc4! Цугцванг 1... Ld6 (a) 2. Dx d6 #
 1... Sc6 (d) 2. Sb6 (A) #
 1... Le5 (b) 2. Tx e5 #
 1... b4 (c) 2. Le4 (B) #
 1... bc4 2. Lc4 (C) #

1... Sc8 2. Dc6 #
 1... Sc8 2. Db7 #

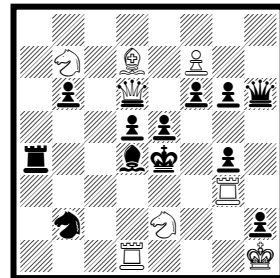
1... Sf ~ 2. De6 #
 1... Lc7 2. Sx c7 #

В задачі № 2375 автору вдалось об'єднати в 4-х фазах задачі елементи простої (2) і довільної (6) змін гри. Обов'язкова вимога (при довільній зміні гри) виконується за рахунок того, що хід чорних, який має бути відсутнім, спростовує відповідний удаваний слід! Таким чином, є гра (14), яка відома під назвами: "повна циклічна комбінована форма багатозмінної гри", "повна циклічна НД-форма змін гри" або "повна циклічна АС-форма змін гри" ("ШЛ" № 3, стор. 12 ... 15).

? a! 1... b + c
 ? b! 1... c + a
 ? c! 1... a + b
 ! 1... a + b + c (14)

Якщо до цієї гри додати авторську спробу 1. D ~ ?, то неважко помітити реалізацію так званої "Харківської теми" ... задовго до її "народження"!

№ 2375 **B. Barnes** "Problemnoter" - 1961, 1 приз



8 + 12 = 20 # 2 v ...

1. D ~ ? Sc4 (a), Lc5 (b), Df8 (c)!

1. Dx f6? Sc4 (a)! Загроза 2. Sd6 # 1... Lc5 (b) 2. Sc3 #
 1... Df8 (c) 2. Dg6 #

1. Da3? Lc5 (b)! Загроза 2. Sd6 # 1... Df8 (c) 2. Tx g4 #
 1... Sc4 (a) 2. Dd3 #

1. Dx b6? Df8 (c)! Загроза 2. Sd6 # 1... Sc4 (a) 2. Db1 #
 1... Lc5 (b) 2. Sx c5 #

1. De6! Загроза 2. Sd6 # 1... Sc4 (a) 2. Tx d4 #
 1... Lc5 (b) 2. Dx d5 #
 1... Df8 (c) 2. Dx g4 #

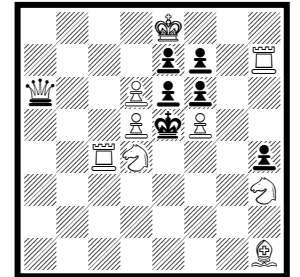
Комплекси з різних елементарних форм змін гри можна знайти в багатьох сучасних темах. Так, наприклад, в роботі № 2376 реалізована повна форма теми "Вектори Богданова" зі схемою гри:

? y! 1... a 2. A + 1... x 2. X
 ? x! 1... a 2. B + 1... y 2. Y
 *?! 1... a 2. Z + 1... x 2. A + 1... y 2. B (15)

З цієї схеми чітко видно просту зміну (тричі на хід 1... a і двічі на ходи чорних 1... x, y) і зміну ходу чорних (з використанням матів 2. A, B), довільну зміну гри (в удаваних слідах) і синтез двох варіантів рішення з ходів чорних і білих фігур різних удаваних слідів! Елементи простої і довільної змін можна знайти і в додатковій гри цієї задачі.

№ 2376 **Євгеній Богданов**

"REFORMATORISCH DAGBLAD" - 2000



10 + 6 = 16 # 2 v ...

1. Dc6? ed6 (y)! 1... ef5 (a) 2. Sf3 (A) #
 1... ed5 (x) 2. Dd5 (X) #

1. Kd7? ed5 (x)! 1... ef5 (a) 2. Sc6 (B) #
 1... ed6 (y) 2. Dd6 (Y) #

1. Th5! Цугцванг 1... ef5 (a) 2. Tf5 (Z) #
 1... ed5 (x) 2. Sf3 (A) #
 1... ed6 (y) 2. Sc6 (B) #

Додаткова гра:

1. Da5? ef5 (a)! 1... ed5 (x) 2. Dd5 #, 1... ed6 (y) 2. De1 #, 1... Kx d6 2. Dc7 #

1. Da1? ed5 (x)! 1... ed6 (y) 2. De1 #, 1... ef5 (a) 2. Sb5 #, 1... Kx d6 2. Sb5 #

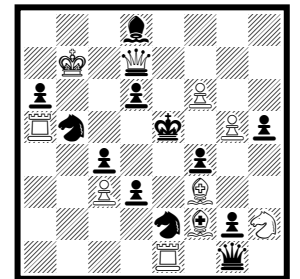
1. Tf7? ed6 (y)! 1... ef5 (a) 2. Te7 #, 1... ed5 (x) 2. Te7 #

ЗАГРОЗА, ЯК ЕЛЕМЕНТ ЗМІНИ ГРИ

Що таке загроза, її визначення і типи (види) ми вже розглядали на сторінках нашого журналу ("ШЛ" № 2 від стор. 6). Звичайно, використовувати загрозу, як елемент змін гри, можна при одній умові: загроза має бути здійсненою. Тобто, в відповідній фазі задачі має бути, щонайменше, один хід супротивника (для ортодоксальної задачі – це хід чорних), на який може бути реалізована чисто, без дуалей, відповідна гра загрози. Якщо загроза має декілька варіантів своєї реалізації, то розглядається лише така гра супротивника, в якій вона може бути реалізованою лише одним з них. В ортодоксальних задачах їх називають варіантами реалізації загрози ("ШЛ" № 2 стор. 10), які, в свою чергу, можуть бути елементами будь-якої з елементарних форм змін гри, наприклад:

- простої змін гри, якщо змінюється хід білих хоча би на один з ходів чорних, який може утворити варіант реалізації загрози, і який є спільним для відповідних фаз задачі;
- змін ходу чорних, якщо "спільний" хід білих може бути реалізованим тільки на такий хід чорних, якого немає в варіантах гри іншої тематичної фази;
- довільної змін, якщо в загрозі використовується ходи чорних і білих, яких немає в варіантах гри іншої тематичної фази;
- інтегрованої змін, якщо варіант гри або реалізації загрози наступної фази утворюється з ходів чорних і білих, які існували в різних варіантах (в тому числі, і в варіантах реалізації загрози) попередньої більш пріоритетної фази.

№ 2377 **B. Barnes** "Die Schwalbe" - 1957, 1 приз



10 + 12 = 22 # 2 vv

1. Lc6? Dx f2! Загроза (a) 2. Sf3 (A) # 1... d5 2. Dx d5 #
 1... f3 2. Lg3 #
 1... Dx h2 2. Ld4 #

1. Ld5? f3! Загроза (a) 2. De6 (B) # 1... Sc7 2. Sf3 (A) #
 1... Sbd4 2. cd4 # 1... Kx d5 2. Df5 (C) #

1. Le4! Загроза (a) 2. Df5 (C) # 1... Sg3 2. Sf3 (A) #
 1... d5 2. Dx d5 # 1... Kx e4 2. De6 (B) #
 1... Sed4 2. cd4 #

Робота № 2377 є прикладом використання загроз трьох фаз задачі для утворення простої зміни гри (зміни мату), зміни ходів чорних і синтезу варіанту рішення (інтегрована форма) з варіантів реалізації загрози і захисту від неї в удаваному сліді 1. Ld5?.

Проста зміна гри: у всіх трьох фазах задачі є спільний хід 1 ... Dx e1, на який чисто, без дуалей, може бути реалізованим відповідний мат загрози.

Зміна ходів чорних: у всіх трьох фазах задачі є спільний мат 2. Sf3 (A) #, який може бути реалізованим в тематичних фазах задачі на різні ходи чорних (в удаваному сліді 1. Lc6? - на будь-який хід, що не захищає від загрози, а в удаваному сліді 1. Ld5? і в рішенні - тільки на нові ходи, яких немає в інших фазах задачі). Аналогічна зміна здійснюється в загрозі удаваного сліду 1. Ld5? і в варіанті рішення 1 ... Kx e4.

Синтез варіанту гри (точніше, **варіанту реалізації загрози**) в рішенні є, скоріш за все, формальним, хоча і здійснюється із спільного ходу чорних 1 ... Dx e1 і відомого мату 2. Df5 (C) #.

Звичайно, те що є очевидним в задачі - це чергування матів в двох фазах за циклом ABC ⇔ CAB з використанням загрози. Але окрім цього в роботі є ще декілька красивих сучасних тем, а саме:

- **помножений парадокс Рухліса** ("ШЛ" № 9 стор. 9) зі схемою гри:

1 ... a 2. B + 1 ... Sc7 2. A ← 1 ... a 2. A! → 1 ... a 2. C + 1 ... Sg3 2. A (16)

- **двонаправлений парадокс Рухліса** ("ШЛ" № 9 стор. 4):

1 ... a 2. B 1 ... a 2. C
1 ... Kd5 2. C 1 ... Ke4 2. B (17)

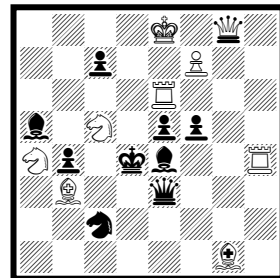
В задачі № 2378 загроза використовується не тільки для утворення класичної форми теми Домбровскіса ("ШЛ" № 7 від стор. 11), але і для реалізації повної форми теми "Вектори Богданова з чергуванням" ("ШЛ" № 11 стор. 11 ... 15):

? a! Загроза (Lb6) 2. A #, 1 ... b 2. Dd3 #
? b! Загроза (Lb6) 2. B #, 1 ... a 2. De4 #
! Загроза (Lb6) 2. Dd8 #, 1 ... b 2. B # + 1 ... a 2. A # (18)

"Чистота" зміни гри досягається за рахунок того, що тематичні ходи чорних 1 ... a, b використовуються в удаваних слідах один раз у вигляді захисту від загрози в варіанті гри, а другий - у вигляді спростування удаваного сліду.

№ 2378 Євгеній Богданов "POD WIEŻĄ" - 2001, поч. відгук

1. Dg3? f4 (a)! Загроза 2. De5 (A) # 1 ... Df2 (b) 2. Dd3 #
1 ... Dx g1 2. Dd3 #
1. Dg2? Df2 (b)! Загроза 2. Dd2 (B) # 1 ... f4 (a) 2. Dx e4 #
1 ... Se1 2. Dd2 #
1. Dg5! Загроза 2. Dd8 # 1 ... f4 (a) 2. De5 (A) #
1 ... Df2 (b) 2. Dd2 (B) #
1 ... Dx g1 2. Dd2 #
1 ... c6 2. Td6 #



9 + 9 = 18 # 2 vv

ЕЛЕМЕНТАРНІ ФОРМИ ЗМІНИ ГРИ В ОРТОДОКСАЛЬНИХ ТРИ І БАГАТОХОДОВИХ ЗАДАЧАХ

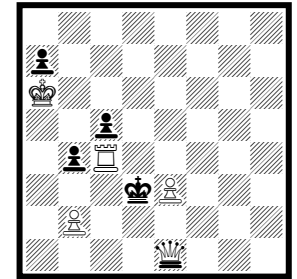
Елементарні двоходові форми зміни гри з великим успіхом використовуються в ортодоксальних три і багатоходових задачах, адже зміна можлива не тільки на рівнях першого ходу чорних і другого ходу білих (за аналогією до двоходової ортодоксальної задачі), але і на інших рівнях. Дієвими стають **універсальні схеми гри 1, 3, 5 і 7**. При чому, **назви форм зміни залишаються тими ж самими, що і в двоходових задачах**.

Зміну гри можна знайти в три і багатоходових задачах багатьох авторів минулого (кінець XIX – початок XX століть). Наприклад, в № 2379 тричі змінюється гра білих на їх другому ході на 1 ... b3 з подальшою **довільною зміною** (в варіантах початкової гри і удаваного сліду на рівні другого ходу чорних і третього ходу білих) і **зміною мату** (на цих же рівнях ходів в тому ж самому варіанті початкової гри і в варіанті рішення).

Не менш цікавим є і те, що в цій роботі в варіанті початкової гри і в рішенні реалізований, так званий, **парадокс Богданова – Ударцева** ("ШЛ" № 5 стор. 9 або "ШЛ" № 12 стор. 2)!

№ 2379 Andrej Spóner "Maguar Sakkujság" – 1897

Початкова гра: 1 ... b3 2. e4! Kx c4 3. Dc3 #
1. Tf4? Kc2! Zz 1 ... b3 2. Df2 c4 3. Td4 #
1 ... c4 2. Df2 b3 (c3) 3. Td4 #
1. e4! Цугцванг 1 ... b3 2. e5! Kx c4 3. De4 #
1 ... Kx c4 2. De3 b3 3. Dc3 #

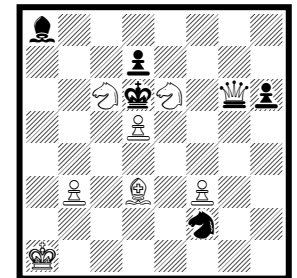


5 + 4 = 9 # 3 *v

Трифазна зміна гри з використанням елементів довільної і простої змін на рівнях першого ходу чорних і другого ходу білих є в двох удаваних слідах і в рішенні задачі № 2380. На подальших рівнях ходів в варіантах кожної з цих фаз задачі гра білих і чорних фігур або не змінюється взагалі, або змінюється лише в одному з варіантів за схемою довільної зміни (3).

№ 2380 Antonin Zeman "Zlatá Praga" – 1896

1. Sf8+? Kc7! 1 ... Kc5 2. Sfd7+ (A) Kx d5 3. Lc4 # (B)
1 ... Kx d5 2. Lc4+ (B) Kc5 3. Sfd7 # (A)
1. Df7? de6! загроза 2. De7+ Kx d5 3. Dx d7 #
1 ... dc6 2. Dc7+ Kx d5 3. Lc4 #
1 ... Lx c6 2. Df4+ Kx d5 3. Lc4 #
2 ... Ke7 3. Df8 #
1. De8! загроза 2. De7+ Kx d5 3. Dx d7 #
1 ... dc6 2. Dd8+ Ke5 3. f4 #
1 ... Lx c6 2. Db8+ Kx d5 3. Lc4 #
2 ... Ke7 3. Df8 #
1 ... de6 2. Dd8+ Kc5 3. b4 #



8 + 5 = 13 # 3 vv

Зміна гри в три чи багатоходових задачах має додаткову класифікацію:

- **двоходовою формою зміни** (до уваги приймається лише гра на рівнях перших ходів чорних і других ходів білих; подальша гра може бути будь-якою, навіть, без змін);

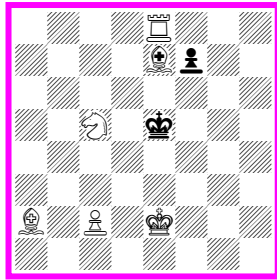
- часткова зміна гри (гра на першому ході чорних і другому ході білих залишається без змін, однак, в цих варіантах обов'язково здійснюється зміна гри на інших рівнях ходів);
- повна зміна (є зміна гри будь-якої форми у всіх тематичних варіантах від першого ходу чорних до мату білих);
- повна проста зміна гри (змінюється гра тільки білих фігур на одні і ті ж самі ходи чорних на всіх рівнях);
- зміна гри з вдовженням варіантів.

При використанні **двоходових форм** зміни гри можна реалізувати будь-яку двоходову тему. Гра на інших рівнях в варіантах всіх фаз в таких задачах, найчастіше, не несе додаткового тематичного навантаження, хоча і не виключає утворення якихось додаткових тем, наприклад, чергування ходів білих фігур, тощо ...

В чотириходовій роботі № 2381 на тлі трифазної НД-форми зміни гри ("ШЛ" № 3 стор. 12) реалізована **подвійна проста форма теми Салазара** з головною (об'єднуючою) фазою в удаваному сліді 1. Lf7? ("ШЛ" № 12 стор. 10).

№ 2381 Євгеній Богданов ЮК "О. Файзуліну – 20" – 2008

1. Kf3 (A)? Kd4!	Загроза	2. Td8 (B)	Kf5	3. Lf7 (C)	Ke5	4. Td5 #
BC ⇔ CB	1 ... Kf5 (c)	2. Lf7 (C)	Ke5	3. Td8 (B)	Kf5	4. Td5 #
AC ⇔ CA	1 ... f6 (a)	2. Le6	f5	3. Td8 l	f4	4. Td5 #
	2	Kd4	3. Se4 l	Ke5 (f5)	4. Lf6 #
1. Lf7 (C)? Kd4!	загроза	2. Ke3 (D)	Kf5	3. Tg8 (E)	Ke5	4. Tg5 #
DE ⇔ ED	1 ... Kf4 (b)	2. Tg8 (E)	Ke5	3. Ke3 (D)	Kf5	4. Tg5 #
CE ⇔ EC	2	Kf5	3. Ke3 (D)	Ke5	4. Tg5 #
	1 ... Kf5 (c)	2. Kf3 (A)	Ke5	3. Td8	Kf5	4. Td5 #
1. Tg8 (E)! Цугцванг!	1 ... f6 (a)	2. Tg4!	Kf5	3. Le6+	Ke5	4. Te4 #
	1 ... Kf4 (b)	2. Lf7 (C)!	Ke5	3. Ke3	Kf5	4. Tg5 #
	2	Kf5	3. Ke3	Ke5	4. Tg5 #
	1 ... Kf5 (c)	2. Tg5+	Kf4	3. Ld5	f5	4. Sd3 #
				3 ...	f6	4. Se6 #
	1 ... Kd4	2. Ld6!	загроза	3. Kd2, Tg3	загроза	4. Tg4, c3 #
	2 ...	Kc3!	3. Sa4+	Kx c2	4. Tc8 #	6 + 2 = 8
			3 ...	Kd4	4. Tg4 #	# 4 vv

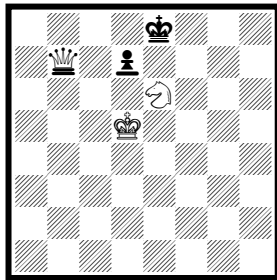


==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується впервые ===== C+ =====

В задачах з **частковою зміною гри** дуже важко утворити якусь гармонійну тему, хоча і ця форма зміни зустрічається в роботах різних авторів сьогодення і минулого. Наприклад, в триходовому малюку № 2382 в варіанті 1 ... de6 початкової гри і рішення здійснюється тільки зміна мату, тоді як у варіанті 1 ... d6 реалізована проста зміна другого ходу білих з подальшою довільною зміною гри на рівнях другого ходу чорних і мату білих.

№ 2382 Євгеній Богданов "PRACA" – 2000

Початкова гра:	1 ... de6+	2. Kx e6	Kf8	3. Df7 #
	1 ... d6	2. Kc6	d5	3. Dd7 #
1. Db2 !! цугцванг	1 ... de6+	2. Kx e6	Kf8	3. Dh8 #
	2 ...	Kd8	3. Db8 #	
	1 ... d6	2. Df6!	Kd7	3. Dd8 #
	1 ... K ~	2. Dg7+	Ke8	3. Df8 #



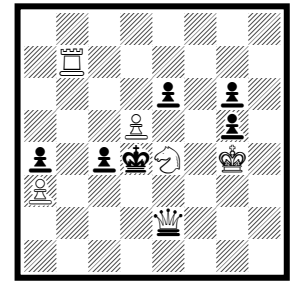
3 + 2 = 5 # 3 *

В іншій задачі № 2383 в удаваному сліді 1. Tb5? і в рішенні здійснюється тільки зміна мату в варіанті 1 ... Ke5, а в удаваному сліді 1. Sf6? і в цьому ж рішенні в варіанті 1 ... e5 реалізована довільна зміна гри, починаючи від другого ходу чорних.

Приємний додаток до інших форм зміни гри, які є в цій задачі.

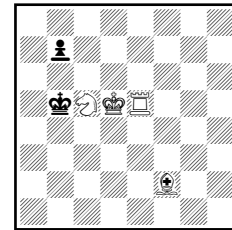
№ 2383 Євгеній Богданов "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" – 2002

1. Tb5? c3!	1 ... Ke5	2. Dx c4	ed5	3. Dx d5 #
	1 ... ed5	2. Sc5	Kc3	3. Db2 #
		2 ...	c3	3. Se6 #
	1 ... e5	2. Tb4	Kx d5	3. Dx c4 #
1. Sf6? ed5!	1 ... Kc5	2. De3+	Kd6	3. Td7 #
	1 ... Kc3	2. Dd1	Загроза	3. Se4 #
		2 ...	ed5	3. Sx d5 #
	1 ... c3	2. De4+	Kc5	3. Db4 #
	1 ... e5	2. Dd2+	Kc5	3. Se4 #
1. Tc7! Цугцванг	1 ... c3	2. Sxc3!	загроза	3. De4 / Tc4 #
		2 ...	ed5	3. Sb5 #
	1 ... ed5	2. Dd2+	K ~	3. Te7 #
	1 ... Kx d5	2. Dx c4+	Ke5	3. Tc5 #
	1 ... Ke5	2. Dx c4	ed5	3. Te7 #
	1 ... e5	2. Dd2+	Kx e4	3. Tx c4 #
1. Dd1? Kx e4!	1 ... Ke3	2. Tb2	Загроза	3. Te2 #
		2 ...	Kx e4	3. Te2 #
	1 ... Ke5	2. Te7	Загроза	3. Tx e6 #
		2 ...	Kx e4	3. Tx e6 #



6 + 6 = 12 # 3 v ...

Дуже цікавою може бути реалізація **часткової зміни** при використанні гри у вигляді "піраміди": ? 1 ... a → ? 1 ... a + b → ! 1 ... a + b + c. Так, наприклад, у відомій чотириходовій мініатюрі № 0128 ("ШЛ" № 3) в спробі 1. Te3?, в удаваному сліді 1. Te1? і в рішенні здійснюється зміна лише на третьому і четвертому ходах білих на одні і ті ж самі ходи чорних. Приємний додаток: удаваний слід 1. Sb7? з довільною зміною гри в двох варіантах по відношенню до рішення, яку, по суті, можна віднести до **повної зміни гри**, адже змінюється вся гра і, навіть, малюнок мату.



4 + 2 = 6 # 4 vv

№ 0128 Євгеній Богданов

"10-й меморіал Т.Х. АМИРОВА" – 2001, 1 – 8 приз

1. Sb7? Kb4!	1 ... Ka4	2. Kc4	Ka3	3. Te2 (A)	Ka4	4. Ta2 #
	1 ... Ka6	2. Sd6	Ka5	3. Te4	Ka6	4. Ta4 #
1. Te3? Ka5 (b)!	1 ... Kb6 (a)	2. Lg3	Ka5	3. Tb3	b6	4. Le1 #
		2 ...	Kb5	3 ...	b5	4. Lc7 #
		2 ...	Ka7	3. Tb3+	Ka5	4. Le1 #
				3. Lc7	Ka8 (b6, b5)	4. Ta3 #
1. Te1? Kb4 (c)!	1 ... Kb6 (a)	2. Lg3	Ka5	3. Tb1	b6	4. Le1 #
				3 ...	b5	4. Lc7 #
		2 ...	Kb5	3. Tb1+	Ka5	4. Le1 #
		2 ...	Ka7	3. Lc7	Ka8 (b6, b5)	4. Ta1 #
	1 ... Ka5 (b)	2. Tb1	b5	3. Kc6	b4	4. Ta1 #
1. Te2 (A)!	1 ... Kb6 (a)	2. Lg3	Ka5	3. Tb2	b6	4. Le1 #
				3 ...	b5	4. Lc7 #
		2 ...	Kb5	3. Tb2+	Ka5	4. Le1 #
		2 ...	Ka7	3. Lc7	Ka8 (b6, b5)	4. Ta2 #
BC ⇔ CB	1 ... Ka5 (b)	2. Tb2 (B)	b5	3. Kc6	b4	4. Ta2 (C) #
BD ⇔ DB	1 ... Kb4 (c)	2. Ta2 (C)	Kb5	3. Tb2 (B)+	Ka5	4. Le1 (D) #
	2 ...	b6		3. Le1 (D)+	Kb5	4. Tb2 (B) #

Прикладом реалізації **повної зміни гри** може слугувати чотириходова мініатюра № 2384. В головних трьох фазах задачі реалізована **класична форма теми Загоруйко** (проста зміна 3 x 2 на 1 ... Kf2, Ke4). Однак, приваблює ще і те, що у всіх

варіантах гри головних фаз задачі змінюється гра аж до мату. При цьому білі фігури утворюють для ферзя 13 різних матових позицій!

Цікавою є гра і в додатковій спробі 1. Se5?, яка приводить до, вже відомої з рішення, матової позиції, однак, білі коні помінялися місцями!

№ 2384 **Євгеній Богданов** "Rep. TV – inform." - 2000, 1 приз

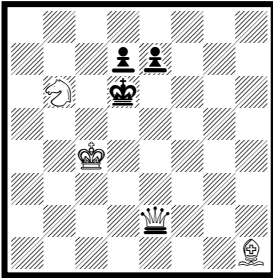
1. Sg1?	Kf4!	1 ... Kf2	2. Dd2+ Kf1	3. Dh2 Ke1	4. De2 #	
			2 ... Kxg1	3. Shg4 Kf1	4. Df2 #	
				3 ... Kh1	4. Dh2 #	
		1 ... Ke4	2 ... Kg3	3. Sf7 K ~	4. Dg5 #	
			2. Dd6 Загроза	3. c3 Ke3	4. Dd4 #	
			2 ... Ke3	3. Shg4+ Ke4	4. De5 #	
1. Sf7?	Kf4!	1 ... Kf2	2. S7g5!	Kg3	3. Dd4 Kg2	4. Dg1 #
		1 ... Ke4	2. Sfg5+	Ke3	3. Sh3 Ke4	4. Dd3 #
1. Sh4!	Цугцванг	1 ... Kf2	2. S4f5	Kg2	3. S6g4 Kh3	4. Df3 #
		1 ... Ke4	2. S4g6	Ke3	3. Sg4+ Ke4	4. Dd3 #
		1 ... Kf4	2. De2	Kg3	3. Df3+ Kh2	4. Dg2 #
					3 ... Kh4	4. Dg4 #
			2 ... Kg5	3. S4f5 Kf4	4. De3 #	4. De7 #
				3 ... Kf6	4. De7 #	6 + 1 = 7 # 4 v ...

Додаткова гра
 1. Se5? Kf4!? 1 ... Kf2 2. S6f5 Kg2 3. Seg4 Kh3 4. Df3 #

Про повну просту зміну і про зміну гри з видовженням варіантів ми вже згадували на сторінках нашого журналу ("ШЛ" № 29 стор. 5 ... 7). Роботи № 2385 ... № 2387 є додатковими прикладами реалізації повної простої зміни в варіантах гри різних фаз задачі, а № 2388 – ще одним прикладом зміни з видовженням варіантів гри.

В триходовій мініатюрі № 2385 повна проста зміна реалізована в варіантах спроби 1. De3?, удаваного сліду 1. Sd5? і рішення на тлі теми додавання ігрових варіантів ("ШЛ" № 3, стор. 9).

№ 2385 **Євгеній Богданов** "ЕCHO" - 2004

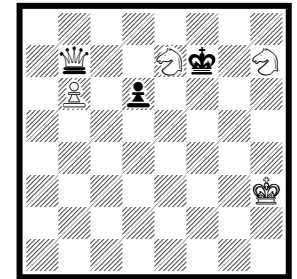
1. De3?	e5!	1 ... Kc7	2. Dc5+ Kb8	3. Sx d7 #	
			2 ... Kd8	3. Dc8 #	
1. Sd5?	Kc6!	1 ... e5	2. Df2 Ke6 (e4)	3. Df6 #	
		1 ... e6	2 ... Kc6	3. Db6 #	
			2. Dh2+ Kc6	3. Dc7 #	
			2 ... e5	3. Dh6 #	
1. Df3 !!	Цугцванг	1 ... Kc7	2. Sa8 (C)+ Kb8	3. Db7 #	
			2 ... Kd8	3. Df8 #	
			2 ... Kc8	3. Df8 (A) #	
			2 ... Kd6	3. Dd5 #	
		1 ... e5	2. Df8 (A)+ Ke6	3. Ld5 #	
			2 ... Kc7	3. Sa8 (C) #	
		1 ... e6	2. Df8 (A)+ Ke5	3. Sd7 (B) #	
			2 ... Kc7	3. Sa8 (C) #	
		1 ... Ke5	2. Sd7 (B)+ Kd6	3. Dc6 #	
			2 ... Ke6	3. Dd5 #	
		1 ... Ke6	2. Df4 d6 (d5)	3. Ld5 #	

В черговій триходовій мініатюрі № 2386 повна проста зміна реалізована в двох варіантах 1 ... Kg7, Ke8 удаваного сліду 1. De4? і рішення. А в нескладній чотириходовій задачі № 2387 аналогічна форма зміни гри є в варіанті гри 1 ... b4 спроби 1. Df6? і удаваного сліду 1. Dg7?: змінюються другі, треті і четверті ходи білих на одні

і ті ж самі ходи чорних на всіх рівнях! Цікаво, що в рішенні в аналогічному варіанті гри здійснюється проста зміна гри на другому і на четвертому ходах білих і довільна - після другого ходу чорних.

№ 2386 **Євгеній Богданов** "ЕCHO" - 2004

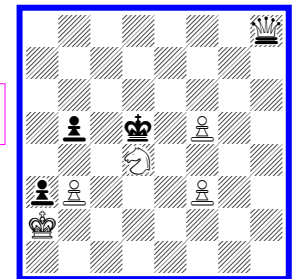
1. Sf5 (A)?	Ke6!	1 ... Kg6	2. Kg4 (B)	d5	3. Dg7 #
1. De4?	d5!	1 ... Kg7	2. Dg6+	Kh8	3. Dg8 #
		1 ... Ke8	2. De6	d5, Kd8	3. Sc6 #
1. Kg4 (B)!		1 ... Kg7	2. Sf5 (A)+	Kh8, K ~	3. Dg7 #
		1 ... Ke8	2. Sc6	d5	3. De7 #
		1 ... Ke6	2. Sg6	d5	3. De7 #
		1 ... d5	2. Sf5 (A)+	Ke6	3. De7 #
			2 ... Kd6	Kg6	3. Dg7 #
			2 ... Ke8	Ke8	3. De7 #
			2 ... Kg8	Kg8	3. Dg7 #



5 + 2 = 7 # 3 vv

№ 2387 **Є. М. Богданов** "Шаховий Леополіс" - 2008

1. Dd8?	Ke5!	1 ... Kc5	2. Se6 (A)	Kc6	3. Dc7+	Kd5	4. Dc5 #
1. Df6 (B)?	Kc5!	1 ... b4	2. Sb5 !!	Kc5	3. Da6	Kd5	4. Dd6 #
1. Dg7 (C)?	Kc5!	1 ... b4	2. Df6 (B)!	Kc5	3. f4!	Kd5	4. De5 #
		1 ... Kd6	2. Se6 (A)	~	3. Dc7!	~	4. Dc5 #
1. Se6 (A)!	Загроза	2. Dc3!	Kd6	3. Dc7+	Kd5	4. Dc5 #	
		1 ... b4	2. Dc8 !!	Ke5	3. Df8 !!	Kd5	4. Dc5 #
			2 ... Kd6	3. Dc7+	Kd5	4. Dc5 #	
CA ⇔ AC		1 ... Kd6	2. Dg7 (C)!!	~	3. Dc7!	~	4. Dc5 #
		1 ... Kc6	2. Dc8+	Kb6	3. Dc7+	Ka6	4. Sc5 #
			2 ... Kd6	3. Dc7+	Kd5	4. Dc5 #	



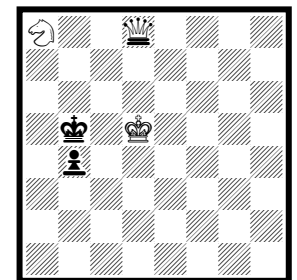
6 + 3 = 9 # 4 vvv

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== C+ =====

В малюку № 2388 реалізована зміна з видовженням варіанту гри: в початковій грі є короткий варіант 1 ... Ka6 2. Db6 #; в удаваному сліду 1. De7? і в рішенні 1. Sb6! гра в варіантах, утворених тим же самим першим ходом чорних, стає триходною і змінюється. Однак, при порівнянні утворених триходових варіантів між собою видно, що зміна в цих фазах задачі є частковою: змінюється тільки мат. Незначний, але приємний додаток до трифазної зміни гри в інших варіантах задачі!

№ 2388 **Євгеній Богданов** "От МИНИ до МАКСИ - 2" - 2003

Початкова гра:	1 ... Ka6	2. Db6 #	
1. Df6?	b3!	1 ... Ka4	2. Kc4 Загроза
		2 ... Ka5 (Ka3)	3. Da6 / Da1 #
		1 ... Ka5	2. Kc4 Загроза
		2 ... b3	3. Da1 #
1. De7?	Ka4!	1 ... Ka5	2. Da7+ Kb5
		1 ... b3	2. Dc5+ Ka4
			2 ... Ka6
		1 ... Ka6	2. Kc6 Ka5
			2 ... b3
			3. Sc7 #
			3. Sb6 #
			3. Db6 #
			3. Da7 #
			3. Da3 #
1. Sb6!	1 ... Ka5	2. Kc5 Ka6 (b3)	3. Da8 #
	1 ... b3	2. Sc4 K ~ (b2)	3. Da5 #
		2 ... Ka6	3. Db6 #
	1 ... Ka6	2. Kc6 Ka5 (b3, Ka7)	3. Da8 #



3 + 2 = 5 # 3 *vv

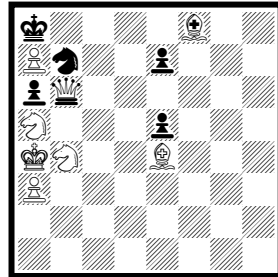
ВИКОРИСТАННЯ ОРТОДОКСАЛЬНИХ ЕЛЕМЕНТАРНИХ ФОРМ ЗМІНИ ГРИ В ІНШИХ РОЗДІЛАХ ШАХОВОЇ КОМПОЗИЦІЇ

Всі елементарні форми зміни гри, які ми розглянули, можуть використовуватись і в інших розділах шахової композиції, наприклад, в задачах на зворотний мат (пат). Це було відоме ще в XIX столітті, що підтверджується роботами багатьох майстрів минулого. Одним з таких прикладів може слугувати задача № 2389, в якій реалізована двоходова чотирифазна проста зміна гри на хід 1... e6.

Трифазна № 2390 є роботою одного з сучасних авторів. Цікаво, що в двох варіантах удаваного сліду і рішення реалізована повна проста зміна гри: змінюються тільки ходи білих, а ходи чорних (навіть мат) залишаються без змін!

№ 2389 William A. Shinkman "Deutsche Schachzeitung" – 1875

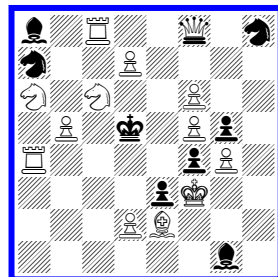
Початкова гра:	1... e6	2. Dd8+	Ka7	3. Lc5+	
1. Dc6?	Ka7! Zz	1... e6	2. De8+	Ka7	3. Lc5+
1. Dh6?	Ka7! Zz	1... e6	2. Dh8	Ka7	3. Lc5+
1. Dg1!	Цугцванг	1... e6	2. Dg8	Ka7	3. Lc5+



8 + 5 = 13 S # 3 *vv

№ 2390 Іван Сорока "Шаховий Леополіс" – 2008

Початкова гра:	1... Sx c6	2. Sc7+	Ke5	3. d4+	
	1... Lx c6	2. Sc7+	Ke5+	3. Te4+	
1. Te8?	ed2!	Загроза	2. Scb4+	Kd4	3. Te4+
		1... Sx c6	2. Dd6+	Kx d6	3. Td4+
		1... Lx c6	2. Sab4+	Kd4	3. Te4+
1. De7!		Загроза	2. Scb4+	Kd4	3. De4+
		1... Sx c6	2. De4+	Kd6	3. Dd4+
		1... Lx c6	2. Td4+	Kx d4	3. De4+



13 + 8 = 21 S # 3 *v

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== C + =====

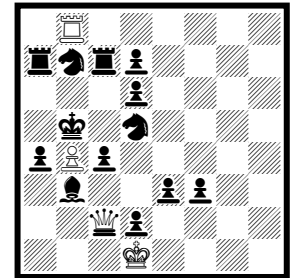
Назви форм зміни гри зберігаються, хоча можуть існувати і свої модифікації окремих з них, наприклад, часткова форма зміни може передбачати тільки зміну мату чорними фігурами без зміни гри на попередніх рівнях ходів з обох сторін (приклад - "ШЛ" № 30 задача № 2028).

В задачах на кооперативний мат (пат) кожне рішення, по суті, є частиною механізму зміни гри. Використовуються ті її форми, які є найбільш оптимальними для реалізації авторського задуму. При цьому, абсолютно не звертається увага на те, яка, безпосередньо, форма зміни гри використовується. Найчастіше, це довільна зміна. В останні роки, поширилось так зване "моделювання ортодоксальних тем". Проблемісти навчилися "моделювати" будь-яку відому тему, навіть зі зміною гри. Щоправда, дехто моделює зміну гри на останніх ходах білих і чорних (№ 2391), а дехто використовує класичні перші їх ходи (№ 2392).

В роботі № 2391 автору вдалось реалізувати тему Лачного в її майже класичному виконанні: другі ходи чорних нагадують звичайне розгалуження гри в ортодоксальній триходовці. На перших ходах - зміна ходу чорних.

№ 2391 M. Velimirović "MAT" - 1973, 1 приз

1. Ka6	Dx b3	2. Sd8	Da4 (A) #
		2. Sc5	Dc4 (B) #
		2. Sa5	b5 (C) #
1. Kc6	Dx b3	2. Sd8	Dc4 (B) #
		2. Sc5	b5 (C) #
		2. Sa5	Da4 (A) #

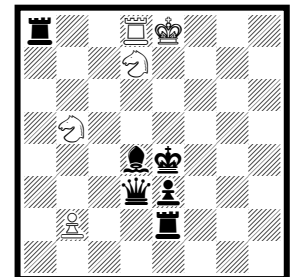


4 + 13 = 17 2.1. 3.1. H # 2

В роботі № 2392 "головна зміна гри" здійснюється в трьох близнюках. Завдяки їй вдалось відтворити протифазне чергування перших ходів чорних $ab \leftrightarrow bc \leftrightarrow ca$ і ходів білих: $AB \leftrightarrow CA \leftrightarrow BC$ і $XY \leftrightarrow ZX \leftrightarrow YZ$. Водночас, в кожному з близнюків на перших ходах чорних і білих фігур є довільна зміна гри, а на других - зміна мату!

№ 2392 Євгеній Богданов "POD WIEŻĄ" - 2001, 1 приз

a) діаграма	1. Dd2 (a)	Sa3 (A)	2. Kd3	Sc5 # (X)
	1. Dc2 (b)	Sb8 (B)	2. Kd3	Tx d4 # (Y)
b) ♖e2 → d2	1. Dc2 (b)	Sc3 (C)	2. Kd3	Se5 # (Z)
	1. De2 (c)	Sa3 (A)	2. Kd3	Sc5 # (X)
c) ♗e2 → c2	1. De2 (c)	Sb8 (B)	2. Kd3	Tx d4 # (Y)
	1. Dd2 (a)	Sc3 (C)	2. Kd3	Se5 # (Z)



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

ТАБЛИЦІ ГРИ

В попередніх розділах ми використовували, так звані, схеми гри. Схема - це відображення тематичної гри або її складових частин в композиції за допомогою алгебраїчних символів і знаків. Схема надає інформацію про тип фаз задачі, ходи фігур і напрямок розгляду розвитку гри.

Методи надання схем в тексті можуть бути будь-якими, наприклад, в один рядок (1... 6, 16) або в декілька (7... 15, 17, 18).

Саме від назви цього методу походить такий термін, як "схематично". Якщо мова йде про шахову композицію, то це означає, що робота виконана на рівні схеми гри, тобто, без зайвих додатків, які можуть вплинути на головний зміст. В більшості випадків - це показник високої техніки складання. Негативним цей вираз став лише у тих, хто сам не розуміє, що це таке.

Однак, багато шахових композиторів відображають гру в задачі за допомогою так званих "таблиць гри", які складаються з колонок і рядків. Кожна колонка і рядок

відповідають якомусь ходу у відповідній фазі гри. Вигляд таблиць може бути довільним. Так, наприклад, гру за **схемами 1 ... 18** можна відобразити і таким чином:

Таблиця 1 (схеми 1 і 2)

Фаза задачі	*?!	?!
Загроза		
a	A	B

Таблиця 3 (схеми 5 і 6)

Фаза задачі	*?!	?!
Загроза		
a	A	-
b	-	B

Таблиця 5 (схема 8)

Фаза задачі	*?!	?!
Загроза		
a	A	X
x	-	A

Таблиця 7 (схема 11)

Фаза задачі	*?!	?!
Загроза		
a	C	A
b	A	B
c	B	C

Таблиця 9 (схема 13)

Фаза задачі	*	1. Kc3!
Загроза		-
a	A	Y
b	B	
c		A
d	X	B

Таблиця 11 (схема 15)

Фаза задачі	1. Dc6?	1. Kd7?	1. Th5!
Загроза	-	-	-
a	A	B	Z
x	X	!	A
y	!	Y	B

Таблиця 13 (схема 17)

Фаза задачі	1. Ld5?	1. Le4!
Загроза (a)	B	C
1 ... Kd5	C	-
1 ... Ke4	-	B

Тематичні фази задачі розташовуються в таблицях з урахуванням їх пріоритету. В таблицях використовуються тільки ті ходи чорних і білих фігур (в тому числі, перші ходи відповідної фази і ходи загрози), які безпосередньо приймають участь у створенні тематичної гри.

Обидва методи відображення гри в задачі (за допомогою схем і таблиць) є рівносильними і не суперечать один одному. Однак, таблиці не показують напрямку розвитку гри в задачі, а лише констатують факт існування тої чи іншої гри в відповідній черговості. Сучасна ортодоксальна задача зі зміною гри, в багатьох випадках, є багатовекторною, коли та чи інша фаза задачі є, одночасно, і початковою фазою

Таблиця 2 (схеми 3 і 4)

Фаза задачі	*?!	?!
Загроза		
a	A	-
b	-	A

Таблиця 4 (схеми 7 і 9)

Фаза задачі	*?!	?!
Загроза		
a	X	A
x	A	-

Таблиця 6 (схема 10)

Фаза задачі	*?!	?!
Загроза		
a	B	A
b	A	B

Таблиця 8 (схема 12)

Фаза задачі	*?!	?!
Загроза		
a	X	A
b	A	B
c	B	Y

Таблиця 10 (схема 14)

Фаза задачі	?	?	?	!
Загроза				
a	!	C	E	G
b	A	!	F	H
c	B	D	!	J

Таблиця 12 (схема 16)

Фаза задачі	1. Lc6?	1. Ld5?	1. Le4!
Загроза (a)	A	B	C
1 ... Sc7	-	A	-
1 ... Sg3	-	-	A

Таблиця 14 (схема 18)

Фаза задачі	1. Dg3?	1. Dg2?	1. Dg5!
Загроза (a)	A	B	2. Dd8 #
a	!	2. De4 #	A
b	2. Dd3 #	!	B

(для однієї частини тематичного змісту), проміжною чи головною (для інших частин того ж самого тематичного змісту). Відобразити цю багатовекторність за допомогою таблиць дуже важко, а часом, і ... неможливо.

СИСТЕМА Ю. БРАБЕЦА

Свою систему відображення зміни гри в двоходовій задачі активно пропагує в останні роки відомий словацький проблеміст Juraj Brabec (26.05.1938). Її сенс полягає у відображенні елементарних форм зміни гри у вигляді комбінації літер ("Задачи и этюды" выпуск 39, 2006, стр. 2 ...10). Так, наприклад, зміну мату (схема 2, табл. 1) прийнято позначати літерою "M". Зміна ходу чорних була названою зміною захисту (zámena obrany), незважаючи на те, що цей хід, насправді, може і не бути захистом. Цю гру (схема 4, табл. 2) прийнято позначати літерою "O". Для довільної зміни гри (схема 6, табл. 3) відведена літера "V" (voľná zámena), а для зміни гри згідно схеми 9 (табл. 4) чи її зворотної форми (табл.5) придумана назва "напівчергування", яке позначається літерою "R" (polorecipročná zámena). Враховуючи те, що подібна зміна гри може мати декілька різних форм, пропонується показувати біля цієї літери додаткову букву (M,O,V) відповідної форми зміни і брати їх у дужки. Автор цієї пропозиції вважає, що є три елементарні теми, які можуть бути утворені подібним "напівчергуванням". Це:

- (RM) - напівчергування мату (polorecipročná zámena matu); у нас це називають "ідеальним парадоксом Рухліса";
- (RO) - напівчергування захисту (polorecipročná zámena obrany); у нас це називають "дво-направленим парадоксом Рухліса" (табл. 13);
- (RV) - довільне напівчергування (recipročnovoľná zámena); у нас це називають звичайним двоваріантним чергуванням (табл. 6).

Залишимо для теоретиків відповідь на таке питання: чи може один мат або один захист сам по собі утворювати "напівчергування"? Бо алогізм у назвах є досить очевидним.

Пропонується, також, називати фази гри з різною кількістю варіантів "розгалуженою зміною" і показувати гру за допомогою подільника з відповідних літер, наприклад, M/O (зміна мату - M плюс новий варіант гри зі зміною ходу чорних - O, що повністю відповідає гри в таблиці 5 і ... прийнятому "напівчергуванню" - R). Щоправда, невідомо, по відношенню до якого варіанту (якщо їх декілька) з попередньої фази гри слід відмічати ту чи іншу форму зміни для додаткових варіантів, адже по відношенню до одного варіанту гри це може бути одна форма зміни, а по відношенню до другого - зовсім інша!

При багатозмінній зміні гри утворюється ланцюг з літер, які показують вид (тип) зміни по відношенню до ... Ось тут і є чергова помилка автора цієї ідеї, який вважає, що всі фази гри є рівноцінними і тому позначення можна робити по відношенню до будь-якої з них. Для двофазної зміни гри або для багатозмінної з однаковою кількістю варіантів гри і однотипною зміною (наприклад, з класичною формою теми Загоруйко) така "рівноцінність", дійсно, існує. Однак, якщо таке позначення використовувати для сучасних тем, які побудовані на утворенні різної кількості варіантів гри за певними алгоритмами, то легко можна втратити частину змісту задачі.

Ідея подібного відображення гри, яку пропагує Ю.Брабец, має право на існування, хоча у більшості шахових композиторів не знайшла підтримки. Це пов'язане з тим, що дуже важко зрозуміти з літерного запису сенс зміни гри (так чи інакше, ми змушені малювати на основі цього запису, додатково, або схему гри, або відповідну таблицю), та ще з тим, що сама пропозиція є обмеженою і для її використання в інших розділах шахової композиції потрібно робити значні корекції.

ЦИФРОВА СИСТЕМА Б. ФОРМАНЕКА

В книзі **Luboš Koráć** і інші **“ABECEDA ŠACHOVÉHO PROBLÉMU”**, Olympia, Praha, 1973 стор. 36 ... 37 згадується цифрова система відображення гри в ортодоксальній двоходовій задачі, яку запропонував **Bedřich Formánek**. Ця система не несе ніякої інформації про тематичний зміст, однак відображає її кількісний склад: кількість фаз (**k**), однакових варіантів зі зміною гри (**l**), кількість різних ходів чорних (**m**) і різних матів (**n**)... Для того, щоб було зрозумілим, що мова йде про зміну гри, запропоновано ставити першою літеру **Z** (zámena). Запис виглядає наступним чином:

Z – k,l – m,n

Якщо в задачі є зміна гри з різною кількістю варіантів, то пропонується вважати значення **k** – кількістю варіантів однієї фази, а значення **l** – кількістю варіантів другої фази; вираз брати у дужки (**k,l**). При дуже великій кількості фаз можуть використовуватись значення: **k1, k2, k3, l1, l2, l3 ...**

Додаткові варіанти гри, які є спільними для всіх фаз до уваги не приймаються, як і не приймається зміна гри з використанням здійснених загроз.

Не зрозумілим є і те, яким чином слід відзначати кількість варіантів, якщо вони утворюють зміну гри по відношенню до однієї з фаз задачі, а по відношенню до якихось інших – ні. Існують труднощі з використанням цієї системи в інших розділах шахової композиції.

СПРОЩЕНА СИСТЕМА

На відміну від цифрової системи Б. Форманека, серед шахових композиторів найбільшою популярністю користується, так звана, спрощена система відображення гри. Її сенс полягає в тому, щоб одним рядком запису показати, яким чином здійснюється зміна гри в задачі, а саме:

k1 – k2 – k3 – k4 ... kn,

де **k1 ... kn** – кількість варіантів у відповідній фазі, які приймають участь в реалізації зміни гри в задачі, згідно черговості їх розгляду в розв'язку і по відношенню до попередньої фази гри.

Спільні додаткові варіанти гри не розглядаються. Завдяки тому, що не здійснюється підрахунок ходів чорних і білих фігур, ця система з успіхом використовується у всіх розділах шахової композиції, навіть, при відображенні зміни гри в багатогодових задачах. Якщо в таких роботах є варіанти з частковою зміною гри, то додатково вказується їх кількість у кожній фазі, наприклад:

k1 – k2 (k2*) – k3 (k3*) ... kn,

де **k2*, k3*** – кількість варіантів з частковою зміною гри.

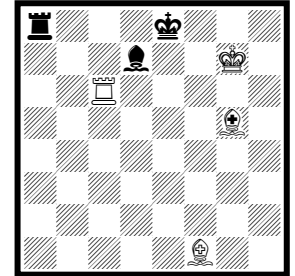
Друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: **Eligiusz Zimmer** з Польщі, **György Bakcsi** і **László Zoltán** з Угорщини, **Ramutis Juozėnas** з Литви.

Задачі № 2387, № 2390, № 2393 ... № 2434 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання, роботи № 2435 ... № 2449 - в тематичних конкурсах журналу, а № 2381, № 2450 ... № 2452 - в ювілейному конкурсі « Файзуліну - 20 ».

№ 2393 **Eligiusz Zimmer** (Piotrków Tryb., Polska)

1. Lb5! Загроза 2. Te6 # 1 ... Lx c6 2. Lx c6 #
1 ... Ta6 2. Tc8 #



4 + 3 = 7

2

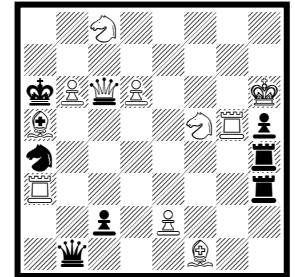
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2394 **Николай Попков** (Челябинск, Россия)

Початкова гра: 1 ... Db5 2. Da8 #
1 ... Sb2 2. b7 #

1. Sg3? Sc5! Загроза 2. Da8 #
1 ... Dx b6 2. e4 #
1 ... Sx b6 2. Lb4 #

1. Sd4! загроза 2. Da8 # 1 ... Dx b6 2. e3 #
1 ... Sx b6 2. Lc3 #



11 + 7 = 18

2 v

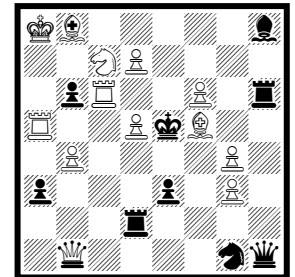
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2395 **Николай Попков** (Челябинск, Россия)

1. d8=T? Th7! загроза 2. Sb5 # 1 ... Dx d5 2. De4 #
1 ... Tx d5 2. Da1 #

1. Db3! Загроза 2. Sb5 # 1 ... Dx d5 2. Dx e3 #
1 ... Tx d5 2. Dc3 #

В обох фазах задачі → 1 ... Tx f6 2. Se6 #



13 + 9 = 22

2 v

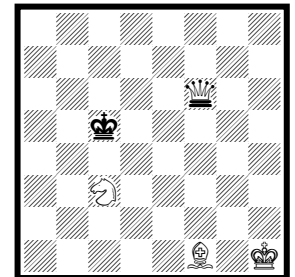
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2396 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

1. De6? Kb4! 1 ... Kd4 2. Sb5+ Kc5 3. Dd6 #

1. Se4+? Kd5! 1 ... Kb4 2. Dc3+ Ka4 3. Sc5 #
1. Sd1? Kd5! 1 ... Kb4 2. Dc3+ Ka4 3. Sb2 #

1. Sb5! 1 ... Kb4 2. Dc3+ Ka4 3. Da3 #
1 ... Kd5 2. Ld3 Kc5 3. Dd6 #



4 + 1 = 5

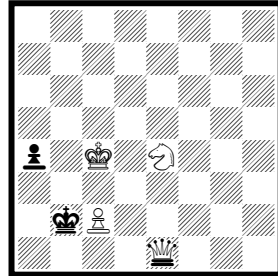
3 vvv

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

№ 2397 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)
Євгеній Богданов (Львів)

1. Kd3? Ка3! 1 ... Ka2 2. Dc1 a3 3. Sc3 #
1 ... a3 2. Sd2 Ka2 3. Db1 #
2 ... a2 3. Sc4 #

1. Sc5! Цугцванг 1 ... Ka2 2. Sa4! Ka3 3. Da1 #
1 ... a3 2. Sb3! Ka2 3. Da1 #
2 ... Kc2 3. Dc1 #
2 ... a2 3. Dc1 #
1 ... Kc2 2. Sd3! a3 3. Dc1 #



4 + 2 = 6 # 3 v

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

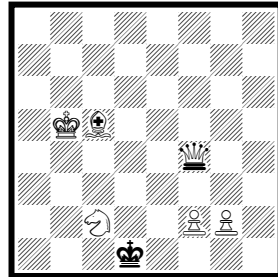
№ 2398 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)
Євгеній Богданов (Львів)

1. Lb4? Kc2! 1 ... Ke2 2. Se3!! Kd3 3. Dc4 #

1. f3? Kc2! Zz 1 ... Ke2 2. Dd4! Kf1 3. Df2 #
1. La3? Ke2! Zz 1 ... Kc2 2. Dd4! Kb1 (Kb3) 3. Db2 #

1. Db4 (A)? Kc1! Zz 1 ... Kc2 2. Le3 (B)! Kd1 3. Dd2 #
2 ... Kd3 3. Dc4 #
1 ... Ke2 2. De1+ Kd3 3. Sb4 #

1. Le3 (B)! Цугцванг 1 ... Kc2 2. Db4 (A)! Kd1 3. Dd2 #
2 ... Kd3 3. Dc4 #
1 ... Ke2 2. Dc4+ Kd1 3. Dd3 #



6 + 1 = 7 # 3 v ...

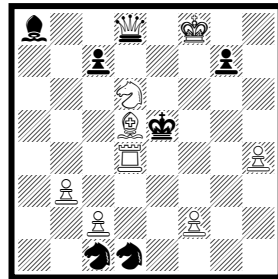
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2399 **Ramutis Juozėnas** (Kaunas, Lithuania)

Початкова гра: 1 ... c5 2. Dg5+ Kx d4 3. Sb5 #
2 ... Kx d6 3. De7 #
1 ... Lx d5 2. De7+ Kx d4 3. Sb5 #
2 ... Le6 3. Dx g7 #

1. b4! Загроза 2. Dg5 (A)+ Kx d4 3. Sb5 # (B)
2 ... Kx d6 3. De7 #
1 ... Kx d4 2. Sb5 (B)+ Ke5 3. Dg5 # (A)

1 ... Sc3 2. f4+ Kx d4 3. Sf5 #
1 ... Se3 2. f4+ Kx d4 3. Sb5 #
1 ... cd6 2. Te4+ 3. Dx a8 #
2 ... Kf5 3. Dg5 #
1 ... c6 (Lc6) 2. Te4+ Kx d5 3. c4 #



9 + 6 = 15 # 3 *

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

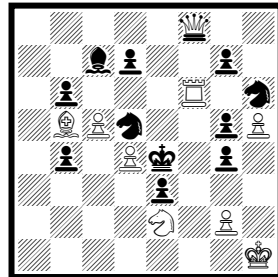
№ 2400 **Ramutis Juozėnas** (Kaunas, Lithuania)

В початковій грі: 1 ... Sc3 2. De8+ Kd5 3. Da8 #
2 ... Le5 3. Dx e5 #
1 ... g3 2. Te6+ Le5 3. Df3, Tx e5 #
2 ... de6 3. Df3 #

1. Td6! загроза 2. Df1 загроза 3. Db1 #
2 ... Sf4 (Sc3) 3. Sg3 #

1 ... Lx d6 2. Dx d6 загроза 3. De5 #
2 ... Sf7 3. Dg6 #

1 ... bc5 2. Sg3+ Kx d4 3. Dx g7 #
1 ... Sf7 2. Dx f7 загроза 3. Dg6, Dx d5 #
2 ... Se7 (Sf4) 3. Sg3 #
1 ... Sf5 2. Dx f5+ Kx f5 3. Ld3 #
1 ... Sf6 2. De7+ Kf5 3. De5 #



9 + 11 = 20 # 3 *

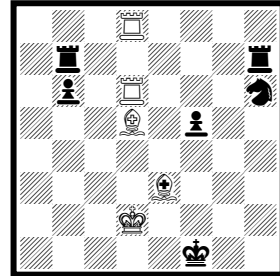
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2401 **Ramutis Juozėnas** (Kaunas, Lithuania)

Початкова гра: 1 ... Th8 2. Tc6 Tc7 3. T6 x c7 загроза 4. Tc1 #

1. Tg6? Sg4! 1 ... Tbc7 2. Ta8 загроза 3. Ta1 #

1. Tc8! Загроза 2. Tc1 # 3. Tx c2 загроза 4. Th1, Tc1 #
1 ... Thc7 2. Tx h6 Tc2+ 3. Tx c2 загроза 4. T(-) x c1 #
1 ... Tbc7 2 ... Tc2 3. Tx c2 загроза 4. Tb1, Tc1 #



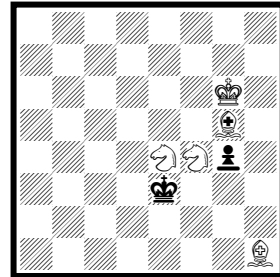
5 + 6 = 11 # 4 *v

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

№ 2402 **Михаил Костылев** (Рыбинск, Россия)
Александр Мельничук (Рыбинск, Россия)

1 ... g3 2. Lf6 (B) Kx f4 3. Ld4 (C) Kg4 4. Le3 Kh4 5. Lg5+ Kg4 6. Sf6 #

1 ... Kx f4 2. Ld4 (C) g3 3. Lg2 (A) Kg4 4. Le3 Kh4 5. Lg5+ Kg4 6. Sf6 #
1 ... g3 2. Lg2 (A) Kx f4 3. Ld4 (C) Kg4 4. Le3 Kh4 5. Lg5+ Kg4 6. Sf6 #

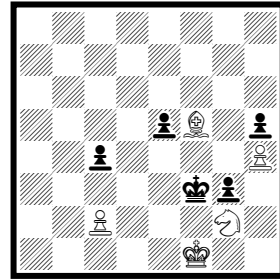


5 + 2 = 7 # 6 v

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

№ 2403 **Михаил Костылев** (Рыбинск, Россия)
Александр Мельничук (Рыбинск, Россия)
Евгений Фомичев (Шатки, Россия)

1. Lf5 - g6! c3 2. Ld3 Kg4 3. Le4 Kh3 4. Kg1 Kg4
5. Kh1 Kh3 6. Lf5 #

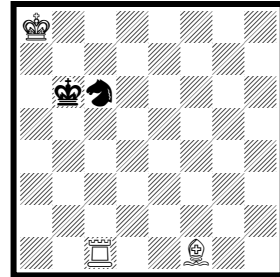


5 + 5 = 10 # 6

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

№ 2404 **Eligiusz Zimmer** (Piotrków Tryb., Polska)

a) діаграма 1. Sa5 Tc4 2. Ka6 Tc6 ++ #
b) ♖b6 → d8 1. Kc8 Lc4 2. Sd8 Le6 ++ #

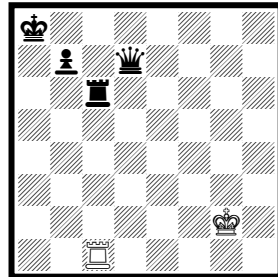


3 + 2 = 5 a, b H #2

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

№ 2405 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

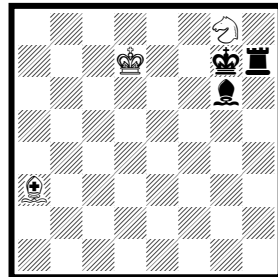
- a) діаграма 1. Tc8 Tc5 2. Tb8 Ta5 #
 b) ♖c1 → c7 1. Ta6 Tx d7 2. Ta7 Td8 #
 c) ♔a8 → a6 1. Tb6 Tc8 2. Db5 Ta8 #
 d) ♔a8 → g5 1. Kh4 Kf3 2. Kh3 Th1 #



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

№ 2406 **Віталій Шевченко** (Запоріжжя)
Олексій Угнівченко (Волноваха, Донецька область)

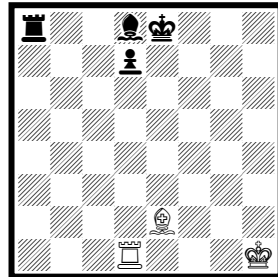
1. Kf7 Le7 2. Tg7 Sh6 #
 1. Th8 Lf8 2. Kh7 Sf6 #



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

№ 2407 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

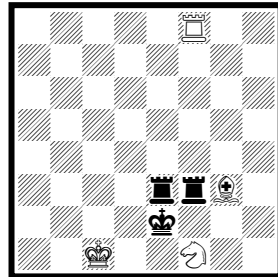
1. Le7 Tf1 2. Td8 Lh5 #
 1. Lc7 Tb1 2. O-O-O La6 #



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

№ 2408 **Геннадий Згерский** (Москва, Россия)

1. Tx g3 Sx g3 2. Ke1 Tf1 #
 1. Tx f1 Kc2 2. Te1 Tf2 #

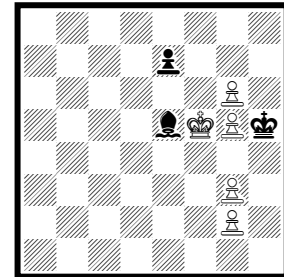


4 + 3 = 7 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2409 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

1. Lh8 g7 2. e5 gh=D/T #
 1. Lg3 g7 2. Lh4 g4 #



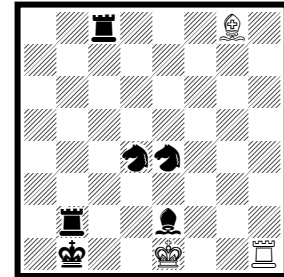
5 + 3 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2410 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)
Nikolaj Zujev (Klaipeda, Lithuania)

(версія № 1843)

1. Lb5 Lb3 2. Lc6 O-O #
 1. Ld1 O-O 2. Sc2 Tx d1 #

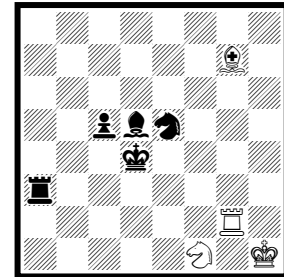


3 + 6 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2411 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Ke4 Lh6 2. Kf3 Sd2 #
 b) ♖g7 → h8 1. Tf3 Tg7 2. Sd3 Tg4 #
 c) ♙b minus ♗d5 1. Kc4 Tb2 2. Sd3 Se3 #

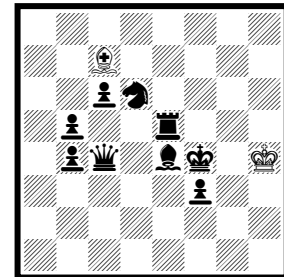


4 + 5 = 9 a → c H # 2

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

№ 2412 **Николай Попков** (Челябинск, Россия)

- a) діаграма 1. Lf5 Ld8 2. De4 (T, L, Se4?) Lg5 #
 b) ♔f4 → d5 1. Kc5 Lb8 2. Td5 (D, Ld5?) La7 #

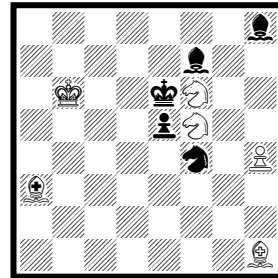


2 + 9 = 11 a, b H # 2

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

№ 2413 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1. Kx f5 Le7 (A) 2. Le6 Le4 (B) #
 b) ♖h4 → h5 1. Kx f6 Le4 (B) 2. Se6 Le7 (A) #

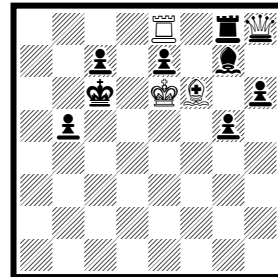


6 + 5 = 11 a, b H # 2

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

№ 2414 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

1. Lx f6 Tb8 2. Lc3 Dx c3 #
 1. Tx e8 Ld4 2. Ta8 Dx a8 #

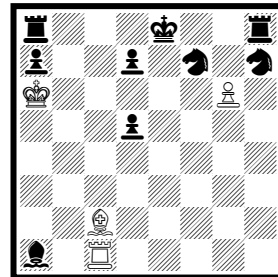


4 + 8 = 12 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2415 **Мирон Гнатица** (Стрий, Львівська область)

1. O-O Tg1 2. Lh8 gh7 #
 1. O-O-O Ka7 2. d6 Lf5 #

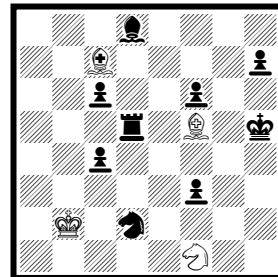


4 + 9 = 13 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2416 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

- a) діаграма 1. Kh4 Sx d2 2. h5 Sx f3 #
 1 ... Lx d8 2. h5 Lx f6 #
 b) ♔h5 → c5 1. Kd4 Se3 2. c5 Sc2 #
 1 ... La5 2. c5 Lc3 #

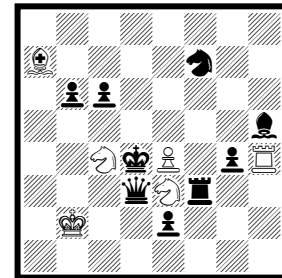


4 + 9 = 13 a, b H # 2

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

№ 2417 **Євгеній Богданов** (Львів)

- a) діаграма 1. g4 - g3 Sc4 x b6 2. Kx e3 Sc4 ++ # - повернувся!
 b) ♖e4 → c5 1. b6 - b5 Se3 x g4 2. Kx c4 Se3 ++ # - повернувся!

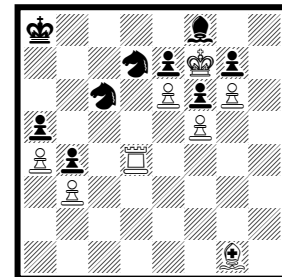


6 + 9 = 15 a, b H # 2

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

№ 2418 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

- Початкова гра: 1 ... Tx d7 2. Sb8 Ta7 #
 1. Sb8 Td7 2. Sa7 Tx a7 #

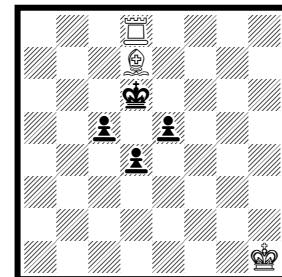


8 + 9 = 17 H # 2 *

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

№ 2419 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- 1 ... Tf8 2. Kd5 Tf3 3. Ke4 Lc6 #
 1 ... Tb8 2. Kd5 Tb3 3. Kc4 Le6 #

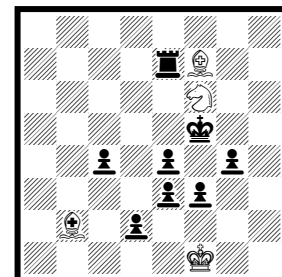


3 + 4 = 7 2.1.1. 1.1. H # 2 1/2

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

№ 2420 **Александр Панкратьев** (Чегдомын, Россия)
Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- a) діаграма 1 ... Sx e4 2. Kx e4 Le5 3. Kd3 Lg6 #
 b) ♗c4 → h4 1 ... Sx g4 2. Kx g4 Le6 3. Kg3 Le5 #

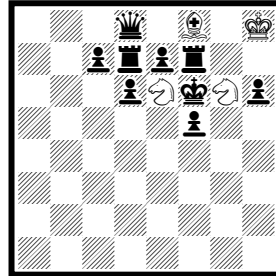


4 + 8 = 12 a, b H # 2 1/2

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

№ 2421 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)
Rolf Wiehagen (Kaiserslautern, Deutschland)

1 ... Sx e7 2. Dx e7 Lx e7+ 3. Kg6 Sef4 #
 1 ... Sx c7 2. Dx c7 Lg7+ 3. Ke6 Sgf4 #

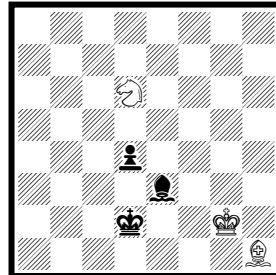


4 + 9 = 13 2.1.1.1.1. H # 2 ½

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

№ 2422 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

1. d3 Kg3 2. Ld4 Lf3 3. Ke3 Sc4 #
 1. Lf4 Kf1 2. Ke3 Ke1 3. d3 Sf5 #

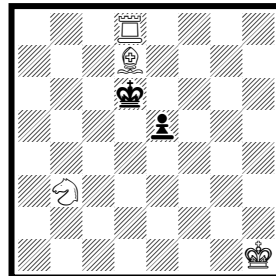


3 + 3 = 6 2.1.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2423 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

Початкова гра: 1 ... Tf8 2. Kd5 Tf3 3. Ke4 Lc6 #
 1. Kc7 Sc5 2. Kb6 Tb8 3. Ka5 Tb5 #

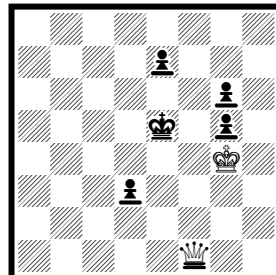


4 + 2 = 6 H # 3*

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

№ 2424 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. e6 Kg3 2. g4 Dc1 3. Kf5 Df4 #
 1. d2 Kf3 2. Kf5 Dc4 3. e5 Df7 #

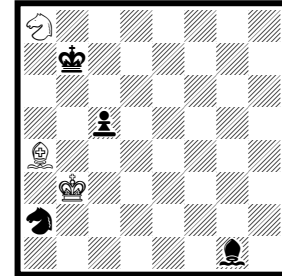


2 + 5 = 7 2.1.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2425 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Ka6 Ld7 2. c4 Ka4 3. La7 Lc8 #
 1. Lh2 Sb6 2. Lb8 Sc8 3. Ka8 Lc6 #

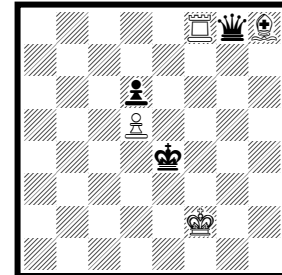


3 + 4 = 7 2.1.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2426 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

1. Dg7 Tg8 2. Ke5 Ke3 3. Df6 Tg5 #
 1. Dd5 Kg3 2. Dd3 Kg4 3. d5 Te8 #

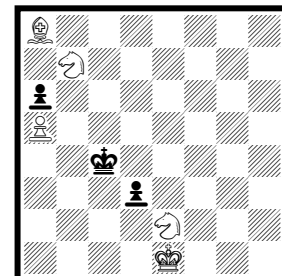


4 + 3 = 7 2.1.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2427 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

Початкова гра: 1 ... Kf2 2. d2 Sd6 3. Kd3 Le4 #
 1. Kd5 Kf1 2. Ke4 Sd6 3. Ke3 Sc4 #

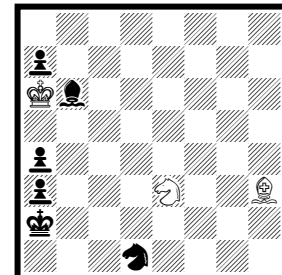


5 + 3 = 8 H # 3*

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

№ 2428 **Віталій Шевченко** (Запоріжжя)
Віктор Шум (Пологи, Запорізька область)

1. Kb3 Le6 2. Kb4 La2 3. Lc5 Sd5 #
 1. Ld4 Sd5 2. La1 Le6 3. Sb2 Sc3 #

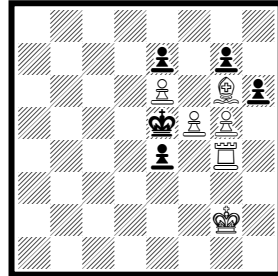


3 + 6 = 9 2.1.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2429 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

1. hg5 Tg4 - g3 2. Kf4 Te3 3. Kg4 Tx e4 #
 1. h5 Lg6 - e8 2. Kf5 Lc6 3. Kg6 Lx e4 #

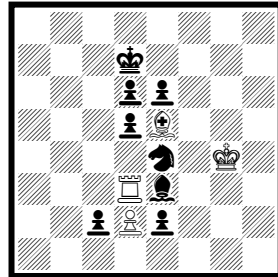


6 + 5 = 11 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2430 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

- a) діаграма 1. Ke7 Le5 - f4 2. Kf6 Lx e3 3. Ke5 Ld4 #
 b) ♔d7 → a6 1. Kb5 Td3 x e3 2. Kc4 Tx e4 3. Kd3 Td4 #

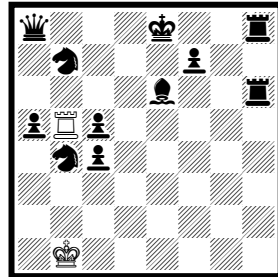


4 + 8 = 12 a, b H # 3

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

№ 2431 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Ld7 Tx c5 2. Te6 Th5 3. Te7 Tx h8 #
 b) ♔e8 → b8 1. Da6 Tx b4 2. Ka8 Tb6 3. Tb8 Tx a6 #

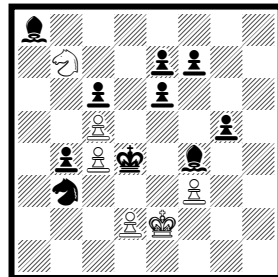


2 + 11 = 13 a, b H # 3

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

№ 2432 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Lc7 Sd6 2. Kc5 Kd3 3. Lb6 Se4 #
 1. e5 d3 2. Ld2 Sa5 3. Lc3 Sx b3 #

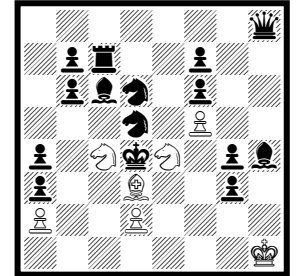


6 + 10 = 16 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2433 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

1. Sd6 x e4 Scd6 2. Sc3 dc3 3. Kc5 Se4 #
 1. Sd6 x c4 Sed6 2. Se3 de3 3. Ke5 Sc4 #

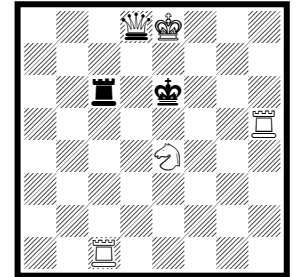


7 + 15 = 22 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2434 **Андрей Селиванов** (Москва, Россия)

1. Tc4? Tc5!
 1. Tc5! Цугцванг 1... T~ 2. Tc6! Tx c6 3. Dc8+

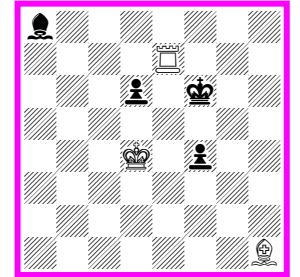


5 + 2 = 7 S # 3

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

№ 2435 **Чеслав Якубовский** (Минск, Беларусь)

- a) діаграма 1. Ld5 Tf7+ 2. Ke6 Lx d5 #
 b) ♔e7 → g5 1. Le4 Tg6+ 2. Kf5 Lx e4 #

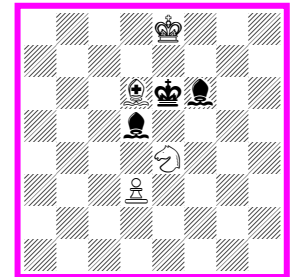


3 + 4 = 7 a, b H # 2

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

№ 2436 **Чеслав Якубовский** (Минск, Беларусь)

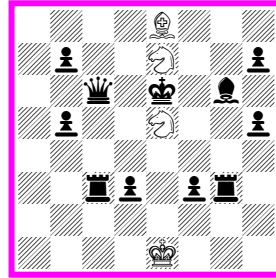
1. Kf5 Sf2 2. Le4 Kf7 3. Lg5 de4 #
 1. Lc4 Sd2 2. Kd5 Kd7 3. Ld4 dc4 #



4 + 3 = 7 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2437 Mihalkó József (Nyiregyhaza, Magyarország – Hungary)

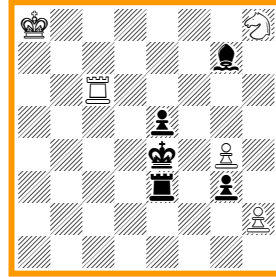


- a) діаграма 1. Dd7 S7 x g6 2. Kf5 Sf7 3. Kg4 Lx d7 #
 1. Lf7 S7 x c6 2. Kd5 Sd7 3. Kc4 Lx f7 #
- b) ♖e8 → e4 1. Dd5 S5 x g6 2. Kf7 Sf5 3. Kg8 Lx d5 #
 1. Lf5 S5 x c6 2. Kd7 Sd5 3. Kc8 Lx f5 #

4 + 11 = 15 a, b H # 3

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

№ 2438 Dieter Mueller (Oelsnitz, Deutschland)

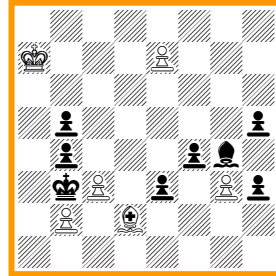


- a) діаграма 1. Kf4 → hg3 ↖ 2. Kg5 Tg6 #
- b) ♜h8 → f3 1. Lh6 ↘ Td6 → 2. Lf4 Sd2 #
- c) ♞c → b) ♞g4 → c2 1. Kd5 ↖ Kb7 ↘ 2. e4 c4 #

5 + 5 = 10 a → c H # 2

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

№ 2439 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)

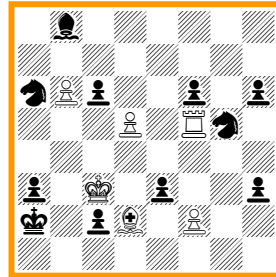


- a) діаграма 1. Ka4 b3 ↑ 2. Ka5 cb4 # ↘
- b) ♜b3 → e8 1. Kd7 Kb6 ↘ 2. Kc8 e8=D # ↑
- c) ♜b3 → f6 1. Kg5 gf4 ↘ 2. Kh4 Le1 # ↘

6 + 8 = 14 a ... c H # 2

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

№ 2440 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)

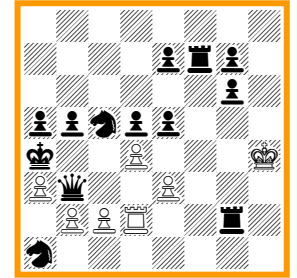


- a) діаграма 1. Ka1 Kc2 ↓ 2. a2 Lc3 # ↘
- b) ♜a2 → a8 1. La7 dc6 ↘ 2. Sb8 b7 # ↑
- c) ♜a2 → h5 1. Kh4 d6 ↑ 2. h5 Tf4 # ↓

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

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

№ 2441 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)

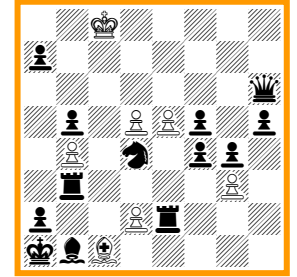


- a) діаграма 1. Da3 ← de5 2. Kb4 → Td4 #
- b) ♜a4 → f6 1. e6 ↓ Tx g2 2. Te7 ← Tf2 #
- c) ♜a4 → g1 1. Kh1 → Kh3 2. Tg1 ↓ Th2 #

7 + 13 = 20 a ... c H # 2

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

№ 2442 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)

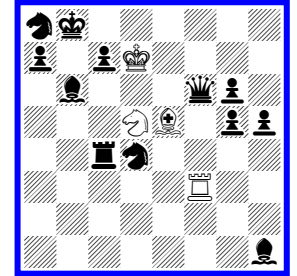


- a) діаграма 1. Tx d2 ← Lx d2 2. Tc3 → Lx c3 #
- b) ♜a1 → a6 1. Kb6 → Lb2 2. a6 ↓ Lx d4 #
- c) ♜a1 → g6 1. Kg5 ↓ d3 2. Dg6 ← Lx f4 #

7 + 13 = 20 a ... c H # 2

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

№ 2443 Мирон Гнатина (Стрий, Львівська область)

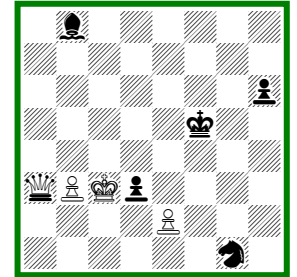


- a) діаграма 1. Lx f3 Sx c7 2. Lb7 Sa6 ++ #
- b) ♜b8 → e4 1. Kx d5 Tf5 2. Kc5 Ld6 ++ #
- c) ♜b8 → g7 1. Dx e5 Sf4 2. Kf6 Sx h5 ++ #

4 + 12 = 16 a ... c H # 2

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

№ 2444 György Bakcsi & László Zoltán (Hungary)



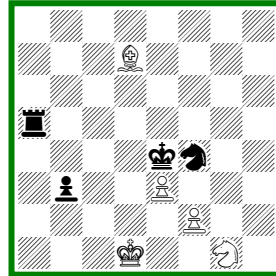
- a) діаграма 1. Lf4 e4 2. Ke5 De7 #
- b) ♜c3 → f7 1. Lf4 ed3 2. Ke5 Dc5 #
- c) ♞c → b) ♞e2 → c3 1. Lf4 Da6 2. Ke5 De6 #
- d) ♞c → c) ♞c3 → c4 1. Lf4 Da8 2. Ke5 Dd5 #

4 + 5 = 9 a → d H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5TH thematic tournament =====

№ 2445 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)
Gerald Grubert (Stadtroda, Deutschland)

- a) діаграма 1. Te5 Kd2 2. Sd5 f3 #
 b) ♖b3 → g4 1. Te5 La4 2. Sd5 Lc2 #
 c) ← b) + ♗d3 1. Te5 Sf3 2. Sd5 Sd2 #

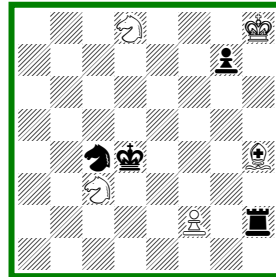


5 + 4 = 9 a → c H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5th thematic tournament =====

№ 2446 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

- a) діаграма 1. Tg2 Le7 2. Tg3 Lb4 3. Td3 Sc6 #
 b) ♖h4 → h6 1. Tg2 Ld2 2. Tg3 f4 3. Td3 Se6 #

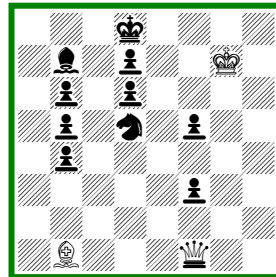


5 + 4 = 9 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5th thematic tournament =====

№ 2447 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

- a) діаграма 1. Kc7 Le4 2. Kc6 Dc1 #
 1. Ke7 La2 2. Ke6 De1 #
 b) ♖b1 1. Kc7 Df3 2. Kc6 Tc1 #
 1. Ke7 Dc4 2. Ke6 Te1 #

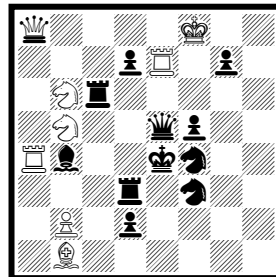


3 + 10 = 13 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5th thematic tournament =====

№ 2448 **Николай Попков** (Челябинск, Россия)

- a) діаграма 1. d1=S Sd5 2. Se3 Sc3 #
 b) ♗f5 → c3 1. d1=S bc3 2. Se3 Sbd6 #
 c) ← b) ♖b2 → c7 1. d1=S c8=S 2. Se3 Scd6 #

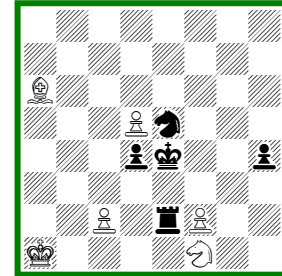


8 + 11 = 19 a → c H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5th thematic tournament =====

№ 2449 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)
Gerald Grubert (Stadtroda, Deutschland)

- a) діаграма 1. Te3 Lc8 2. Tf3 Le6 3. Tf4 Sd2 #
 b) ♗d5 → e6 1. Te3 Lc4 2. Tf3 Se3 3. Tf4 Ld5 #
 c) ← b) ♗h4 → c6 1. Te3 Le2 2. Tf3 c4 3. Tf4 Sg3 #

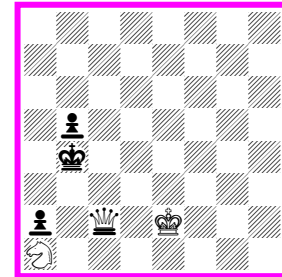


6 + 5 = 11 a → c H # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5th thematic tournament =====

№ 2450 **Віталій Шевченко** (Запоріжжя)
Іван Борисенко (Запоріжжя)

- Початкова гра: 1 ... Ka3 2. Db3 #
 1. Da2? Kc5! Zz 1 ... Kc3 2. Ke3 (A) Kb4 3. Da7 (B)! Kc3 (Kc4) 4. Dd4 #
 1. Dc7! Цугцванг 1 ... Ka3 2. Dc3+ Ka4 3. Sc2 загроза 4. Da3, Db4 #
 3 ... a1=D,T 4. Db4 #
 1 ... Ka4 2. Da7+ (B) Kb4 3. Ke3 (A)! Kc3 (Kc4) 4. Dd4 #

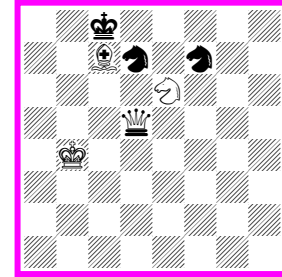


3 + 3 = 6 # 4 *v

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

№ 2451 **Михаил Костылев** (Рыбинск, Россия)
Александр Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Dc6! Загроза 2. L(d6 ... h2) #
 1 ... Sb8 2. Lx b8+ Kx b8 3. Db6+ Ka8 4. Sc7 #
 3 ... Kc8 4. Dc7 #
 1 ... Sd8 2. Lx d8+ Kb8 3. Da6 загроза 4. Lc7 #

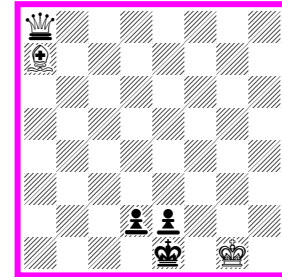


4 + 3 = 7 # 4

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

№ 2452 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма 1. Lc5! Kd1 2. Da4+ Kc1 3. La3+ Kb1
 4. Db3+ Ka1 5. Lb2 #
 b) ♗a7 → e8 1. Dd5? d1=D! 1 ... Kd1 2. Db3+ Kc1
 3. Da3+ Kc2 4. Lg6+ Kd1 5. Da1 #
 3 ... Kd1 4. La4+ Ke1 5. Dg3 #
 1. Da5! Kd1 2. Da4+ Kc1 4. Lg6+ Kd1 5. Da1 #
 3. Da3+ Kc2 4. La4+ Ke1 5. Dg3 #
 3 ... Kd1 4. La4+ Ke1 5. Dg3 #
 c) ♗a7 → g6 1. Se5! Kd1 2. Da4+ Kc1 3. Sd3+ Kb1
 4. Db3+ Ka1 5. Db2 #



3 + 3 = 6 a ... c # 5

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