

НАС Запрошують

Меморіальний конкурс **Santi Pirrone**

h#2 Тема:

« Біла фігура, що буде матувати, в початковій позиції є зв'язаною. В рішенні вона розв'язується ходом іншої білої фігури. Розв'язана біла фігура (одна і та ж сама або інша), щонайменше, у двох рішеннях (в одній позиції чи в близнюках) матує, використовуючи взаємне перекриття чорних фігур по - Грімшоу ».

суддя: **Antonio Garofalo**

* * * * *

Меморіальний конкурс **Giorgio Mirri**

#3 Тема: « На першому ході чорних здійснюється перекриття Грімшоу на полі "f6" ».

суддя: **Antonio Garofalo**

* * * * *

Меморіальний конкурс **"Marian Wróbel - 100"**

#3 з правильними матами

суддя: **Leopold Szwedowski**

* * * * *

Меморіальний конкурс **"Richard Büchner - 100"**

#2 суддя: **Udo Degener**

* * * * *

"Serock 2008"

#3
H#2,5
S#3 } суддя: **Waldemar Tura**

Antonio Garofalo,
Via Collodi 13,
70124 Bari, Italy
e-mail : ant.garofalo@gmail.com

Термін: **30. 6. 2008**

Antonio Garofalo,
Via Collodi 13,
70124 Bari, Italy
e-mail : ant.garofalo@gmail.com

Термін: **30. 6. 2008**

Stefan Parzuch,
ul. Wilanowska 6/27,
05-120 Legionowo, Polska
e-mail : kkszach@interia.pl
Термін: **31. 8. 2008**

Mirko Degenkolbe,
Postfach 1112,
D - 08393 Meerane, Deutschland
e-mail : vierundsechzig@t-online.de
Термін: **1. 9. 2008**

**Osrodek Sportu i Rekreacji
w Serocku**
Poltuska 47, 05-140 Serock, Polska
e-mail : serock2005@poczta.fm
Термін: **15. 10. 2008**

Валентин Хупченко: « ... задачі № 2624 і № 2626 складені в співавторстві з Віталієм Шевченко (Запоріжжя) ... »



« Chess Leopolis »

№ 38, Май 2008

Приватне видавництво

Богданов Євгеній Михайлович

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

embogdanov@mail.ru, embogdanov@gmail.com

(032) 235 - 26 - 35

наклад 110 примірників



травень 2008

Сьогодні в номері:

Остаточні підсумки конкурсів складання

Перший тематичний конкурс	2
"Шаховий Леополіс" – 2007. S # (2 ... 4)	2

У Вашу колекцію

Ортодоксальні триходові задачі з циклічним чергуванням 2-х і 3-х ходів білих	2
Задачі з однофазним чергуванням	3
Задачі з багатofазним чергуванням	13
Оголошення 7-го тематичного конкурсу	16

Друкується вперше:

річний конкурс	16
тематичні конкурси	27
ювілейний конкурс «О. Файзуліну – 20»	28

Нас запрошують	32
----------------------	----

Остаточні підсумки конкурсів складання

ПЕРШИЙ ТЕМАТИЧНИЙ КОНКУРС

(1ST ТТу "Chess Leopoldis")

В № 32 були опубліковані попередні підсумки 1-го тематичного конкурсу складання задач на кооперативний мат за 2 і 3 ходи. У встановлений термін ані суддя, ані редакція журналу ніяких зауважень щодо оригінальності відмічених робіт не отримали. **Присудження залишається без змін і вважається остаточним!**

"ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" – 2007

розділ задач на зворотний мат (S #) за 2 ... 4 ходи

В № 33 були опубліковані попередні підсумки річного конкурсу складання журналу в розділі задач на зворотний мат. У встановлений термін ані суддя, ані редакція журналу ніяких зауважень щодо оригінальності відмічених робіт не отримали. **Присудження залишається без змін і вважається остаточним!**

У Вашу колекцію

Ми відкриваємо нову рубрику під назвою «У Вашу колекцію». В ній будемо надавати підбірки задач, по можливості, різних авторів на теми, які будуть цікавити наших читачів. Не виключено, що для подальшої розробки окремих з них ми будемо оголошувати і тематичні конкурси складання.

Сьогодні, на прохання багатьох львівських і закордонних проблемістів, розповімо про триходові ортодоксальні задачі з циклічним чергуванням 2-х і 3-х ходів білих фігур, які були складені львівським проблемістом Є. Богдановим.

ОРТОДОКСАЛЬНІ ТРИХОДОВІ ЗАДАЧІ З ЦИКЛІЧНИМ ЧЕРГУВАННЯМ 2-х І 3-х ХОДІВ БІЛИХ.

Є. М. Богданов

Чергування вказаних ходів білих фігур в ортодоксальних триходових задачах завжди викликало підвищений інтерес, в першу чергу, завдяки утворенню гармонійної гри, незалежно від її стратегічної насиченості.

Слід відмітити, що до циклічного чергування відносять таке чергування будь-чого, яке утворює послідовний ланцюг, щонайменше, з трьох різних, але однотипних, елементів. Для задач цієї статті такими елементами є ходи білих фігур. Попарні чергування, незалежно від їх кількості, наприклад: $AB \Leftrightarrow BA + CD \Leftrightarrow DC$ або $AB \Leftrightarrow BA + AC \Leftrightarrow CA$ -, до циклічних не відносяться!

Найбільш поширеними серед шахових композиторів є однофазні циклічні чергування, бо, по-перше, вся гра є очевидною, а по-друге, такі задачі легше складати. З розвитком шахової композиції і з підвищенням рівня майстерності проблемістів з'явилися роботи з циклічним чергуванням, яке охоплює вже декілька фаз задачі.

У всіх випадках, сьогодні мова йде про чергування, щонайменше, трьох різних ходів білих фігур з найпростішою схемою гри:

$AB \Leftrightarrow BC \Leftrightarrow CA$

Відповідно, перша літера – це другий хід білих, а друга літера – мат. Звичайно, в шахових задачах різних авторів можна знайти чергування навіть з шести ходів білих. Це несуттєво, адже мова йде не про те, що існує у світі, а про те, що мені, особисто, вдалось створити.

Окрім вказаного чергування, в моїх задачах найчастіше використовується і циклічна гра з чотирьох ходів за схемою:

$AB \Leftrightarrow BC \Leftrightarrow CD \Leftrightarrow DA$

Замість вказаних літер ABCD в описах рішень задач можуть використовуватись і інші літери. Суть гри від цього не змінюється.

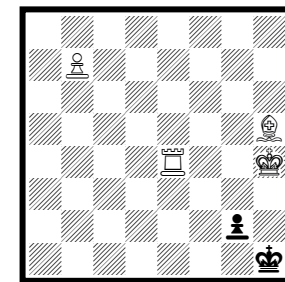
ЗАДАЧІ З ОДНОФАЗНИМ ЧЕРГУВАННЯМ

Це задачі з будь-якою кількістю фаз, в яких циклічне чергування здійснюється в варіантах гри лише однієї фази (в удаваному сліді чи в рішенні).

Серед моїх робіт шестифігурна мініатюра № 2652 була однією з перших. Здається, що при меншій кількості фігур на шахівниці циклічне чергування 2-х і 3-х ходів білих в ортодоксальній триходовій задачі здійснити нікому більше не вдалось. Однак, цей «рекорд» був досягнутим за рахунок грубого першого ходу. Незважаючи на це, задача займає певне місце в моїй творчій діяльності, адже саме вона стала початком не тільки серії «рекордних робіт» з подібним циклічним чергуванням ходів білих, але і початком розробки теми, яку в майбутньому стали називати «темою Богданова» (в ній мати з варіанту початкової гри стають першими ходами удаваного сліду і рішення, щоправда, поки що, без зміни гри в цих фазах).

№ 2652 "КІНЕСКОП" - 1967

Початкова гра:	1 ... g1 = L	2. Lf3+	Kh2	3. b8=L (X), b8=D (Y) #
1. b8 = L (X)? g1=S!	1 ... Kg1	2. Te1+	Kf2	3. Lg3 #
	1 ... g1 = D/T	2. Lf3+	Dg2	3. Te1 #
1. b8 = D (Y)!	1 ... Kg1	2. Te1 (A)+	Kf2	3. Dg3 (B) #
	1 ... g1 = S	2. Dg3 (B)	S ~	3. Lf3 (C) #
	1 ... g1 = D/T	2. Lf3 (C)+	Dg2	3. Te1 (A) #



4 + 2 = 6

3 * v

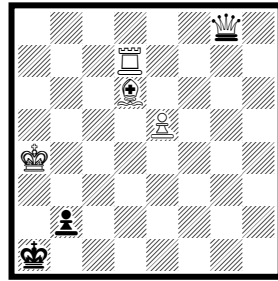
До цього механізму чергування я повертався неодноразово. Вдалось скласти

декілька десятків задач, які відрізнялись або першим ходом рішення, або / і додатково грою в інших фазах. Типові приклади - № 2653 і № 2654.

№ 2653 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1985

В. Я. Бавдик & Є. М. Богданов

(за "КІНЕСКОП" - 1967)



5 + 2 = 7 # 3 *

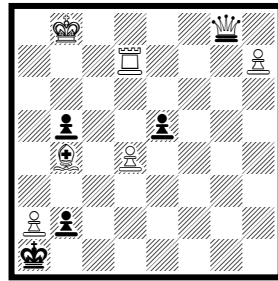
Початкова гра: 1 ... b1=L 2. Ka3 L ~ 3. Da2 #

1. Db3? b1=D!

1. Lb4! 1 ... b1=S 2. Db3 (A) S ~ 3. Lc3 (B) #
 1 ... b1=D (T) 2. Lc3 (B)+ D (T)b2 3. Td1 (C) #
 1 ... Kb1 2. Td1 (C)+ Kc2 3. Db3 (A) #

№ 2654 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1982

(за "КІНЕСКОП" - 1967)



7 + 4 = 11 # 3 vv

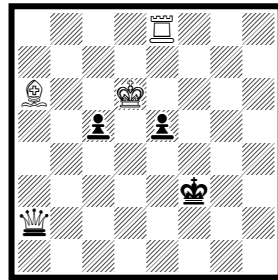
1. h8=D? b1=S! 1 ... e4 2. Dh1+(A) b1= 3. Lc3 # (B)
 1 ... b1=D (T) 2. Lc3 (B)+ D(T)b2 3. Dh1 # (A)
 1 ... Kb1 2. Dh1+(A) Kc2 3. Db3 # (C)
 1 ... ed4 2. Dx d4 Kb1 3. D4d1 #

1. Db3 (C)? ed4! 1 ... e4 2. Lc3 (B) ~ 3. Db2 #
 1 ... b1=D (T) 2. Lc3+ (B) D (T)b2 3. Db2 #
 1 ... b1=S 2. de5 (D) S ~ 3. Lc3 #
 1 ... Kb1 2. Dbd1+ Ka2 3. Ta7 #

1. de5 (D)! 1 ... b1=S 2. Db3 (C) S ~ 3. Lc3 # (B)
 1 ... b1=D (T) 2. Lc3+ (B) D (T)b2 3. Td1 # (E)
 1 ... Kb1 2. Td1+(E) Kc2 3. Db3 # (C)

Найскладніше циклічне чергування цього типу здійснити в формі мініатюри. Часом доводиться «жертвувати» красою першого ходу, як це було здійснено в № 2652 чи в роботі № 2655. Щоправда, в № 2655 додатково реалізована двофазна зміна гри з двоходовою простою формою теми Салазара (XY ⇔ YX).

№ 2655 "3-й меморіал М. Локкера" - 1998 (версія), 1-2 приз



4 + 3 = 7 # 3 v

1. Ke5 (X)? Kg3! 1 ... c4 2. Tg8 (Y) c3 3. De2 #
 2 ... Ke3 3. Tg3 #
 1 ... Kg4 2. Dg2+ K ~ 3. Th8 #

1. Tg8 (Y)! 1 ... c4 2. Ke5 (X) c3 3. De2 #
 2 ... Ke3 3. Tg3 #
 1 ... Ke3 2. Ke5 (X) c4 3. Tg3 #
 2 ... Kf3 3. De2 #

1 ... Kf4 2. Df2+ (A) K e4 3. Tg4 # (B)
 1 ... Ke4 2. Tg4+ (B) K ~ 3. De2 # (C)
 1 ... e4 2. De2+ (C) Kf4 3. Df2 # (A)

Не завжди можна позбутись вказаного недоліку в задачі. Часом, це буває попросту неможливим, а в більшості випадків - вимагає використання додаткових фігур. Так, наприклад, покращення першого ходу в рішенні роботи № 2655 змусило поставити на шахову дошку 6 додаткових фігур (№ 2656). Головна гра залишилась без змін а перший хід рішення став нейтральним (тура «бере» і «віддає» дві клітини).

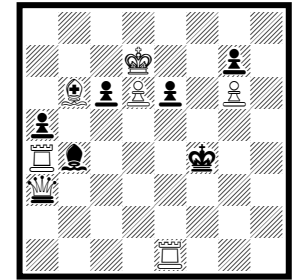
№ 2656 "PT - РЕКЛАМА" - 2001

1. Ke6 (X)? Kg4! 2. Tg1?! Kf4 3. De3 #
 2 ... Kh5 3. Dh3 #, але 2 ... Kh4!

1 ... Kg5 2. Dg3+ Kh5 (Kh6) 3. Th1 #
 1 ... c5 2. Tg1 (Y) Ke4 3. Tg4 #
 2 ... c4 3. De3 #

1. Tg1 (Y)! Цугцванг 1 ... Ke5 2. Tg5 (A)+ K ~ 3. De3 (B) #
 2 ... Kf6! 3. Ld8 #
 1 ... e5 2. De3 (B)+ Kf5 3. Df3 (C) #
 1 ... Kf5 2. Df3 (C)+ Ke5 3. Tg5 (A) #

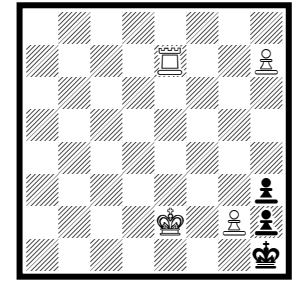
1 ... c5 2. Ke6 (X) Ke4 3. Tg4 #
 2 ... c4 3. De3 #
 1 ... Ke4 2. Ke6 (X) Kf4 3. De3 #
 2 ... c5 3. Tg4 #



7 + 6 = 13 # 3 v

Однак, мені вдалось створити і низку мініатюр, які можуть бути прикрасою будь-якого конкурсу складання триходових задач. Це і № 2653 з грою на тлі перетворення чорного пішака в різні фігури, і № 2657 з розмашистою грою ферзя по кутах шахової дошки, і № 2658 зі зміною гри і активним використанням блокування клітин чорними пішаками, та ще й з двома ланцюгами (DE ⇔ ED і FG ⇔ GF) простої (спрощеної) форми теми Уранія, і № 2659 - з чотирифазною зміною гри на тлі простої двоходової форми теми Салазара (AB ⇔ BA) і чергування типу «спростування ⇔ варіант гри» (? a! 1 ... b ⇔ ? b! 1 ... a) !!

№ 2657 "REVISTA ROMÂNĂ de ŞAH" - 1984



4 + 3 = 7 # 3

1. h8 = D! 1 ... Kg1 2. Da1 (A)+ Kg2 3. Tg7 (B) #
 1 ... Kg2 2. Tg7 (B)+ Kh1 3. Da8 (C) #
 1 ... hg2 2. Da8 (C) Kg1 3. Da1 (A) #

№ 2658 "PT - РЕКЛАМА" - 2003 / I, 1 приз (розділ мініатюр)

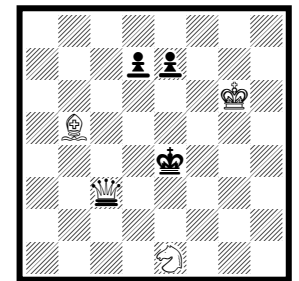
Початкова гра: 1 ... e5 2. Dd3+ Kf4 3. Df3 #
 1. Sc2! Цугцванг 1 ... Kf4 2. Le2 Зарпоза 3. De3 (A) #
 2 ... Ke4 3. Dd4 (B) #

1 ... e6 { 2. De3 (A)+ Kd5 3. Dd4 (B) # (3 ... Ke6?)
 1 ... Kd5 { 2. Dd4 (B)+ Ke6 3. Ld7 (C) # (3 ... Ke7?)
 1 ... e5 { 2. Ld7 (C) Kf4 3. De3 (A) #
 2 ... Kd5 3. Dc6 # (3 ... Ke5?)

1 ... d6 2. De3+ Kd5 3. Sb4 # (3 ... Kd6?)

1. Kg5 (D)? Kd5! Зарпоза 2. Sf3 (E) Зарпоза 3. Dd3 #
 2 ... Kd5 3. De5 #
 1. Sf3 (E)? Kf4! Зарпоза 2. Kg5 (D) Зарпоза 3. Dd3 # DE ⇔ ED
 2 ... Kd5 3. De5 #

1. Sg2 (F)? Kd5! Зарпоза 2. Lc4 (G) Зарпоза 3. De3 #
 1. Lc4 (G)? d5! Зарпоза 2. Sg2 (F) Зарпоза 3. De3 # FG ⇔ GF

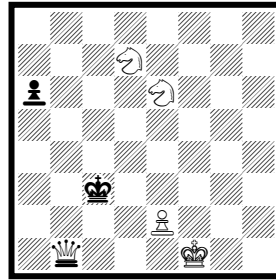


4 + 3 = 7 # 3 *v ...

TACK!

№ 2659 "POD WIEŻĄ" - 2000, 1 приз

1. Sdc5?	a5 (a)!	Загроза	2. Ke1	Kc4	3. Db3 #
		1 ... Kd2 (b)	2. Se4+	Ke3	3. Dd3 #
1. Sb6 (A)?	Kd2 (b)!	1 ... a5 (a)	2. Da2 (B)!	загроза	3. Sd5 #
		2	Kb4	3. Db2 #
1. Da2 (B)?	Kb4!	1 ... a5 (a)	2. Sb6 (A)	загроза	3. Sd5 #
		2	Kb4	3. Db2 #
1. Sd4 !!	цугцванг	1 ... a5 (a)	2. Dc2 (X)+	Kb4	3. Db3 (Y) #
		2	Kx d4	3. Dd3 #
		1 ... Kc4	2. Db3 (Y)+	Kx d4	3. Dd3 (Z) #
		1 ... Kd2 (b)	2. Dd3 (Z)+	Kc1	3. Dc2 (X) #

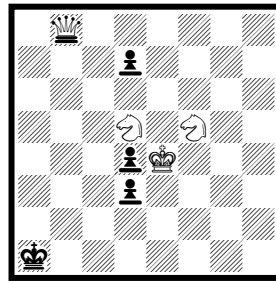


5 + 2 = 7 # 3 v ...

Кількість механізмів, які дозволяють здійснити циклічне чергування 2-х і 3-х ходів білих фігур в мініюрі, є обмеженою. Найчастіше, таке обмеження відбувається за рахунок введення технічних білих чи чорних фігур, які дозволяють або позбутися тих чи інших дефектів (дуалей, побічних рішень), або зробити більш красивим перший хід рішення, або створити чи використати в грі додаткові фази. Наприклад, в № 2660 використовується технічний пішак "d4", який не приймає участі в тематичній грі (береться першим ходом білих), але захищає від побічних рішень. Ця позиція дозволяє реалізувати циклічне чергування і при 7 фігурах, щоправда, при дуже поганому першому ході рішення (Sf5 → d4, Db8 → h8 1. Db8!). Вибір завжди залишається за автором.

№ 2660 "СБОРНИК КОМПОЗИЦІЙ" - 2005

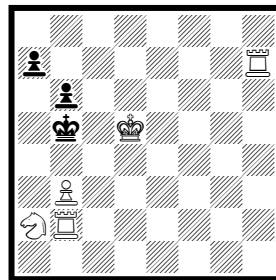
1. Sd6?	d2!	1 ... Ka2	2. Sc4	~	3. Db2 #
1. Db3 (A)?	d2!	1 ... d6	2. Sd4 (D)	d2	3. Sc2 #
1. Sd4 (D)!	Цугцванг	1 ... d6	2. Db3 (A)	d2	3. Sc2 # (B)
		1 ... d2	2. Sc2+ (B)	Ka2	3. Sc3 # (C)
		1 ... Ka2	2. Sc3+ (C)	Ka3	3. Db3 # (A)
		2	Ka1	3. Db1 #



4 + 4 = 8 # 3 vv

№ 2661 "CANADIAN CHESS CHAT" - 1982

Початкова гра:	1 ... a5	2. Ta7 (A)	a4	3. ba4 #	
1. Sc3? (B)	Kb4!	1 ... Ka5	2. b4 (D)+	Ka6	3. Ta2 #
1. b4 ! (D)		1 ... Ka4	2. Ta7 (A)+	Kb5	3. Sc3 (B) #
		1 ... a5	2. Sc3 (B)+	Ka6	3. b5 (C) #
		1 ... Ka6	2. b5 (C)+	Ka5	3. Ta7 (A) #



5 + 3 = 8 # 3 *v

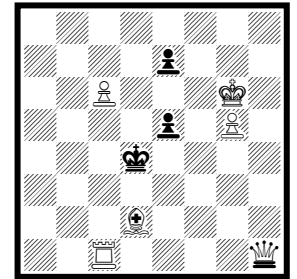
В № 2661 використовується суто 8-ми фігурний механізм, який дозволяє, окрім циклічного чергування 2-х і 3-х ходів білих, реалізувати класичний парадокс Рухліса в варіантах початкової гри і рішення та двоходову просту псевдо форму теми

Салазара в спробі і в рішенні (BD ⇔ DB).

Робота № 2662 довгий час вважалась рекордною (таском): при 9 фігурах вдалось здійснити циклічне чергування з 4-х ходів білих за циклом AB ⇔ BC ⇔ CD ⇔ DA. Вказані логічні удавані сліди є лише приємним додатком, не більше, хоча в них можна знайти і елементи зміни гри.

№ 2662 "MAT" - 1974, 1 приз

1. Dh3!	Цугцванг	1 ... Ke4	2. Tc5 (A)	Загроза	3. De3 (B) #
		1 ... e6	2 ...	Kd4	3. De3 (B) #
		1 ... Kd5	2. De3 (B)+	Kd5	3. Dd3 (C) #
		1 ... e4	2. Dd3 (C)+	Ke6	3. Dd7 (D) #
			2. Dd7 (D)+	Ke5	3. Tc5 (A) #
1. Df1?	Ke4!	1 ... Kd5	2. Dd3+ Ke6	Загроза	3. Dd7 #
		1 ... e4	2 ...	Kd5	3. Dd1 / Dc4 #
1. Dd1?	Ke4!	1 ... e6 (Kd3)	2. Lf4+ Ke4	Ke4	3. Tc4 #
		1 ... Kd5	2 ...	Ke6	3. Tc4 #
			2 ...	Ke6	3. Dd7 #



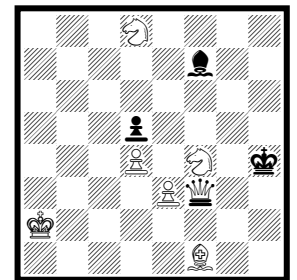
6 + 3 = 9 # 3

TASK!

Я спеціально звертаю увагу на додаткову гру в задачах, тому що само по собі чергування, яке ми розглядаємо, на сьогоднішній день не вважається таким вже великим досягненням. Саме додаткова гра, яка здатна з таким чергуванням утворити гармонійний тематичний комплекс, може бути запорукою успіху у будь-якому конкурсі складання. Наприклад, в 10-ти фігурній задачі № 2663 є додаткові логічні спроби і удаваний слід, гра в яких з рішенням утворює декілька красивих тематичних комплексів: в удаваному сліді здійснюється вибір гри на другому ході на тлі постійної загрози пату; в рішенні реалізоване не тільки циклічне чергування трьох ходів білих за циклом CD ⇔ DA ⇔ AC у варіантах, які утворені ходом одного і того ж слона, але і гра, яку шахові композитори називають «неповною формою теми Рухліса» або «¾ теми Рухліса» (є проста зміна гри на 1 ... Lh5, Le6 з реалізацією лише одного парадоксу Рухліса). Цікаво, що перші ходи логічних спроб стали в рішенні другими ходами ...

№ 2663 "MAT" - 1981

1. Le2 (A)?	Kg5 (a)!	1. Sx f7 (B)?	пат !!		
1. Dg2?	Lg6!	Загроза	2. Sh3 !	загроза	3. Dg5 #
		1 ... Lh5	2 ...	Kh5	3. Dg5 #
		1 ... Le6	2. Sde6	(2. Sfe6?)	загр. 3. Dg5, Dh3 #
			2 ...	Lg4 !	3. Df2 #
			2. Sfx e6	(2. Sde6?)	загр. 3. Dg5, Dh3 #
			2 ...	Kh5	3. Dg5 #
1. Sh5 !!	Цугцванг	1 ... Lx h5	2. Df6 (C)+	Kg4 (Kg3)	3. Df4 (D) #
		1 ... Lg6	2. Df4 (D)+	Kx h5	3. Le2 (A) #
		1 ... Lg8	2. Le2(A)	загроза	3. Dg3, Dg4 #
			2 ...	Kg5	3. Df6 (C) #
		1 ... Kg5 (a)	2. Sx f7 (B)+	Kh4	3. Dh3 #
		1 ... Le8	2 ...	Kg6	3. Ld3 #
		1 ... Le6 (b)	2. Le2	загроза	3. Dh3 #
			2 ...	Kg5	3. Dg3 #
			2 ...	Lg4	3. Df6 #
			2 ...	Lg4	3. Dx g4 #

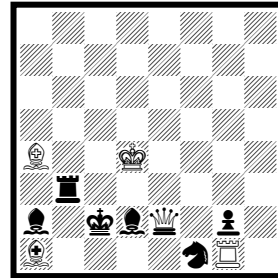


7 + 3 = 10 # 3 v ...

Чергування ходів білих в мередиті № 2664 здійснюється на тлі зв'язування – розв'язування чорних фігур і блокування клітин біля чорного короля.

№ 2664 "CANADIAN CHESS CHAT" - 1981

1. Lc3! Цугцванг 1 ... Kb1 2. Dd1 (A)+ Lc1 3. Dd3 (B) # (3 ... Kc1?)
 1 ... Lb1 2. Dd3 (B)+ Kc1 3. Dd2 (C) # (3 ... Kb1?)
 2 ... Kd1 3. Dd2 (C) # (3 ... Sd2?)
 1 ... Kc1 2. Dd2 (C)+ Kb1 3. Dd1 (A) # (2 ... Sd2?)

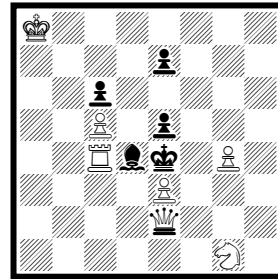


5 + 6 = 11 # 3

Додатковою родзинкою в мередиті № 2665 є повернення білих фігур, що роблять перший хід в спробі і в рішенні, на свої початкові позиції. Цей самий механізм чергування вдало використаний у вже відомій нам роботі № 0999. Вдалось додати початкову гру і зробити із спроби повноцінний удаваний слід з двома варіантами гри, щоправда, за рахунок незначної зміни механізму зі збільшенням кількості білих фігур.

№ 2665 "ЗВ'ЯЗДА" - 1978

1. Ta4? Kd5! 1 ... e6 2. Tc4! - повернулась 2 ... Kd5 3. e4 #
 1. Df1 !! Цугцванг 1 ... e6 2. De2 (A)! - повернувся 2 ... Kd5 3. e4 (B) #
 1 ... Kd5 2. e4 (B)+ Kx e4 3. Df3 (C) #
 1 ... Ke3 2. Df3 (C)+ Kd2 3. De2 (A) # - повернувся



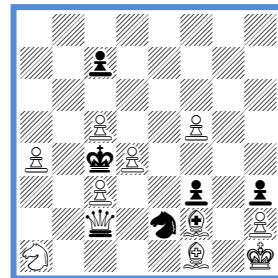
7 + 5 = 12 # 3 v

№ 0999 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2001

Початкова гра: 1 ... c6 2. Sb3! Kd5 3. c4 #

1. Le3? Kd5! 1 ... c6 2. Lf2 - повернувся! 2 ... Kd5 3. c4 #
 1 ... f2 2. Dx e2+ Kc3 3. Dd2 #
 2 ... Kd5 3. Df3 #

1. Db1 !! Цугцванг 1 ... c6 2. Dc2 (A) - повернувся! 2 ... Kd5 3. c4 (B) #
 1 ... Kd5 2. c4+ (B) !! Kx c4 3. Db3 (C) #
 2 ... Kc6 3. Db5 #
 1 ... Kc3 2. Db3 (C) + Kd2 3. Dc2 (A) # - повернувся!



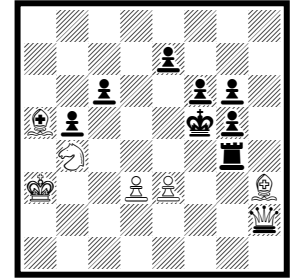
11 + 5 = 16 # 3 *v

Трифазна зміна, в тому числі і з видовженням варіанту початкової гри, є в черговій роботі № 2666. Цікаво, що цей укорочений варіант початкової гри з рішенням утворює класичний парадокс Рухліса. Приваблює і розмашиста гра білого ферзя в рішенні.

№ 2667 демонструє інший шлях розширення змісту, а саме: за рахунок використання в рішенні форми «задача в задачі» зі зміною гри ... на другому ході білих.

№ 2666 "LE COURRIER des ECHECS" - 1982

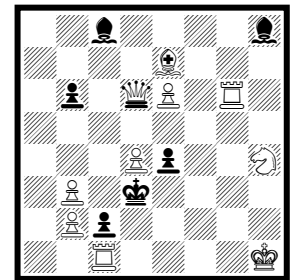
Початкова гра: 1 ... e6 2. e4 (A) #
 1. Dc7? Ke6! 2. Dc6+?! Ke5 3. Dd5 #
 2 ... Kf5 3. De4 #, але 2 ... Kf7!
 1 ... c5 2. Dc5+ Ke6 3. Dd5 #
 2 ... e5 3. Dc8 #
 1. Da2! Цугцванг 1 ... e5 2. e4 (A)+ Kf4 3. Df2 (B) #
 1 ... e6 2. Df2 (B)+ Ke5 3. Lc7 (C) #
 1 ... Ke5 2. Lc7 (C)+ Kf5 3. e4 (A) #
 1 ... c5 2. Dd5+ e5 3. Dd7 #



7 + 8 = 15 # 3 *v

№ 2667 "Конкурс памяти А. КОЗЛОВА" - 1997, 3 почесний відгук

1. Dc6? Kd4! 1. Db4? Ld4! 1. Dg3? e3!
 1. Dc7 !! Загроза 2. Dc3+! Ke2 3. Tg2 #
 Але не: 2. Tg3+? e3! 2 ... K ~ 3. Dc2 #
 2 ... Kd4! 3. Dd6 #
 1 ... Ke2 2. Lg5 (A)! Загроза 3. Dc2 #
 2 ... Kd3 3. Dc4 (B) #
 2 ... Kf2 3. Dh2 # !!
 Але не: 2. Tc2+? Ke3! 2 ... K ~ 3. Tg1 #
 2 ... Kd3! 3. Dc3 #
 1 ... e3 2. Dc4 (B)+ Kd2 3. Dc2 (C) #
 2 ... Ke4 3. Tg4 #
 Але не: 2. Tg4? Lb7! Загроза 3. Dc2 #
 2 ... e2 3. Dc3 #
 1 ... Ld4 2. Dc2 (C)+ Ke3 3. Lg5 (A) #
 1 ... Kd4 2. Sf5+! Kd5 3. Dd6 # - повернувся!
 2 ... Kd3 3. Dc2 #



10 + 6 = 16 # 3 (v)

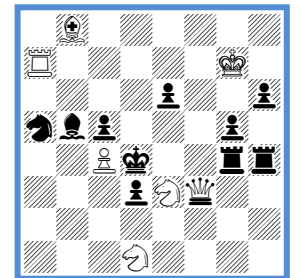
Ефектно виглядає чергування при використанні жертв білих фігур. У відомих роботах № 1661 і № 1757 вся гра здійснюється на тлі циклічного чергування функцій цих фігур виду «жертва ↔ мат» (циклічна форма теми Зілахі).

В чергових задачах № 2668 та № 2669 є подібна гра в 4-х варіантах, але лише з попарним чергуванням функцій тематичних білих фігур (циклічне чергування утворює гра лише двох фігур).

№ 1661 "КОМСОМОЛЕЦ ДОНБАССА" - 1976 ... 1977, 1 приз

Л. Е. Макаро́нец & Е. М. Богданов

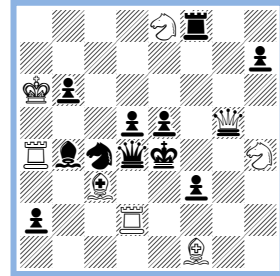
1. Te7! Загроза 2. Df6+ Ke4 3. Te6 #
 2 ... e5 3. De5 #
 1 ... Tf4 2. Le5+ (A) Kx e5 3. Dd5 (B) #
 1 ... Sx c4 2. Dd5+ (B) e5 3. Sf5 (C) #
 1 ... Lx c4 2. Sf5+ (C) ef5 3. Le5 (A) #
 1 ... d2 2. Sc2+ Kx c4 3. Sb2 #



7 + 10 = 17 # 3

№ 1757 "64" - 1975, 2 приз

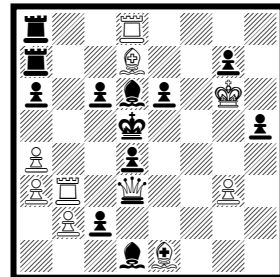
1. Sg2!! Загроза 2. Dg4+ Tf4 3. Sf6 # (3 ... Tx f6?)
- 1 ... Le7 2. Ld3+ (A) Dx d3 3. De5 (B) # (3 ... Sx e5?)
 1 ... Se3 2. Sd6+ (C) Lx d6 3. Ld3 (A) # (3 ... Dx d3?)
 1 ... Dx d2 2. De5+ (B) Sx e5 3. Sd6 (C) # (3 ... Lx d6?)
- 1 ... fg2 2. Lx g2+ Tf3 3. Sf6 # (3 ... Tx f6?)
 1 ... h5 2. Dg6+ Tf5 3. Sf6 # (3 ... Tx f6?)
 1 ... Tf4 2. Tx d4+ ed4 3. Dx f4 # (2. Dx f4?)



8 + 11 = 19 # 3

№ 2668 "ШАХМАТЫ в СССР" - 1973

1. Lf2! Загроза 2. Dx d4 #
- 1 ... c5 2. Dc4 (A)+ Kx c4 3. Le6 (B) # 2 ... Ke4 3. Te3 #
 2 ... Ke5 3. De6 #
- 1 ... Lc5 2. Le6 (B)+ Kx e6 3. De4 (C) # 2 ... Ke5 3. Df5 #
- 1 ... e5 2. De4 (C)+ Kx e4 3. Lc6 (D) # 2 ... Kc4 3. Lc3 #
 2 ... Kc5 3. Dc6 #
- 1 ... Le5 2. Lc6 (D)+ Kx c6 3. Dc4 (A) # 2 ... Kc5 3. Dc3 #

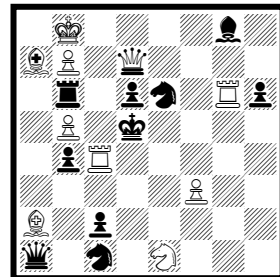


10 + 12 = 22 # 3

№ 2669 "Concours 40 ans C. GOUMONDY" - 1986, 1 приз

В. П. Сычов & Е. М. Богданов

1. Sg2! Загроза 2. Se3+ Ke5 3. Te4 #
- 1 ... Sd4 2. Dd6 (A)+!! Tx d6 3. Tc5 (B) # (3 ... Kd4?)
 1 ... Dd4 2. Tc5 (B)+!! Kx c5 3. Dc6 (C) # (3 ... Tx c6, Kd4?)
 1 ... De5 2. Dc6 (C)+!! Tx c6 3. Td4 (D) # (3 ... Ke5?)
 1 ... Dc3 2. Td4 (D)+!! Kx d4 3. Dd6 (A) # (3 ... Tx d6, Kc3?)
 2 ... K~ 3. Td5 #

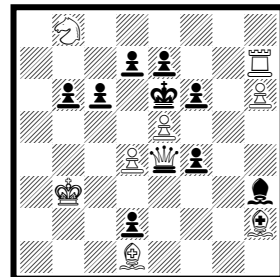


10 + 10 = 20 # 3

№ 2670 "ЧЕРВОНИЙ ПРОМІнь" - 1982, 2 почесний відгук

Л. Е. Макаронце & Е. М. Богданов

1. Kb2? b5! 2. Lh5? d1=D! 3. Lf7 #
 1. Ka3 (Kc3)? b5! 2. Lh5? b4! 3. Dx e5 #
 1. Ka4? b5! 2. Lh5? d1=D! L!
1. Ka2! Загроза 2. Lh5 Загроза 3. Lf7 #
 2 ... fe5 3. Dx e5 #
- 1 ... d5 2. ed6 (A)+ - EP Kx d6 3. Dc6 (B) #
 1 ... f5 (Lf5) 2. Dc6 (B)+ dc6 (d6) 3. Lb3 (C) #
 1 ... f3 2. Lb3 (C)+ d5 3. ed6 (A) # - EP
- 1 ... d6 2. ed6+ Kx d6 3. Dx c6 #
 1 ... Lh~ 2. Lx g4+ f5 3. Lx f5 #

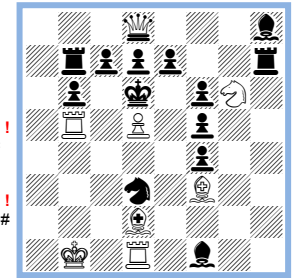


9 + 9 = 18 # 3 v ...

Робота № 2670 дещо нагадує логічну задачу з вибором першого ходу білим королем. (В рішенні в циклічному чергуванні використане взяття чорного пішака на проході (En Passant). Цей рідкісний хід використовується і в відомій роботі № 0221. На цей раз, взяття на проході здійснюється у всіх чотирьох варіантах циклічного чергування 2-х і 3-х ходів білих. Приємні додатки - проста зміна в варіантах початкової гри та рішення на 1 ... c5, e5 і ще одне чергування 2-х і 3-х ходів білих в загрозі і в варіанті захисту від неї 1 ... Ke5 (XY ↔ YX). Приємна гра, об'єднаних між собою, прямої напівбатареї ♖d5 - ♕d2 - ♖d1 і непрямої батареї ♖d5 - ♖b5 !!

№ 0221 "LE COURRIER des ECHECS" - 1983, 1 приз

- Початкова гра: 1 ... c5 2. Tb6+ Tx b6 3. Db6 #
 1 ... e5 2. Df8+ Te7 3. De7 #
1. Sf8! Загроза 2. Dd7+ (X) Ke5 3. Lc3 (Y) #
 1 ... Ke5 2. Lc3+ (Y) Kd6 3. Dd7 (X) #
- 1 ... Sc5 2. Lf4+ (A) e5 3. de6 (B) # - En Passant!
 1 ... e5 2. de6 (B) - En Passant! Загроза 3. Lf4 (A) #
 2 ... Se5 3. Lb4 (C) #
 2 ... Th4 3. Dd7 #
- 1 ... Se5 2. Lb4+ (C) c5 3. dc6 (D) # - En Passant!
 1 ... c5 2. dc6 (D) - En Passant! Загроза 3. Lb4 (C) #
 2 ... Sc5 3. Lf4 (A) #
- 1 ... c6 2. dc6 загроза 3. Lb4 #
 2 ... Sc5 3. Lf4 #
 1 ... e6 2. de6 загроза 3. Lf4 #
 2 ... Se5 3. Lb4 #
 2 ... Th4 3. Dd7 #



8 + 13 = 21 # 3 *

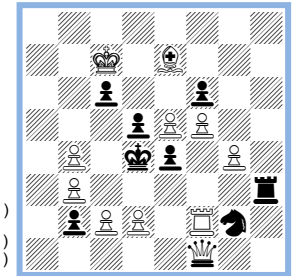
AB ↔ BC ↔ CD ↔ DA TASK !!

В задачі № 0223 циклічне чергування 2-х і 3-х ходів білих не є головним змістом і використовується лише у вигляді додатку, необхідного для підсилення ефекту інших захистів чорних, які дозволяють реалізувати, так звані, прихований захист ходом En Passant і від загрози, і від вже відомого продовження гри (щось на зразок «повторної загрози»: під час реалізації загрози і гри з циклічним чергуванням 2-х і 3-х ходів білих здійснюється хід білим пішаком з другої на четверту горизонталі (d2 - d4); чорні не можуть захиститись від нього ходом En Passant, бо пішак, який може це зробити, стає на третьому ході зв'язаним білим ферзем; захисти 1 ... Se3, Te3 забезпечують приховане розв'язування пішака, запобігаючи проведеному вже відомої гри).

№ 0223 "ЕCHO" - 2004, 1 приз

65 - річчю В. О. Мельниченка присвячується

1. Lf6 (A)? Th7 (a)! 2. Kd6?! Td7! Загроза 2. e6 (B) #
 1. e6 (B)? Ke5 (b)! 2. d4+?! ed3 - EP! Загроза 2. Lf6 (A) #
- 1 ... Th7 (a) 2. Kd6 загроза 3. c3, Lf6 #
 2 ... Th6 Th6 3. c3 (C) #
 2 ... Th3 3. Lf6 (A) #
 2 ... e3! 3. Dd3 (D) #
- 1 ... Th6 2. c3 (C)+ Ke5 3. Ld6 #
1. De2! загроза 2. Lc5+ Ke5 3. d4 # (3 ... ed3 - EP?)
 1 ... Th7 (a) 2. c3+ (C) Ke5 3. d4 # (E) (3 ... ed3 - EP?)
 1 ... Ke5 (b) 2. d4+ (E) Kd4 3. Lf6 # (A) (2 ... ed3 - EP?)
 1 ... Tf3 2. Lf6 (A) загроза 3. e6 # (B)
 2 ... Tf5 3. c3 # (C)
 2 ... e3 3. Dd3 (D) #
- 1 ... Se3 2. c3 + (C) Ke5 3. Ld6 #
 1 ... Te3 2. Lf6 (A) загроза 3. e6 #
 1 ... e3 2. Dd3 (D)+ Ke5 3. Ld6 # (2 ... Td3?)



11 + 8 = 19 # 3 vv

Додатково: 1 ... Td3 2. Lf6 загроза 3. e6 # 2 ... e3 2 ... e3 3. Dd3 #
 1 ... Tc3 2. dc3+! Kc3 3. Dd2 #, 2 ... Ke5 3. Ld6 #

TASK !

+ тема диференціювання ходів!

Звичайно, при бажанні, в цій роботі можна знайти ще багато інших цікавих ідей, наприклад, чергування «1-й хід спроби ↔ 2-й хід загрози в цій спробі» (спрощена форма теми Уранія), чи зворотний парадокс Рухліса у спробах, чи тему диференціювання ходів білих, частина з яких і утворює циклічне чергування в рішенні. Однак, все це є лише дрібними приемними додатками до вже відміченої гри.

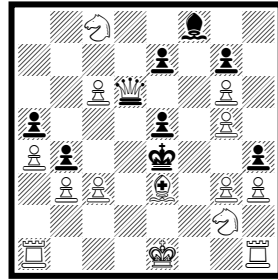
В № 2671 циклічне чергування чотирьох ходів білих здійснюється з використанням інших рідкісних ходів: короткої і довгої рокіровки.

№ 2671 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2001, спеціальний приз
(виправлення "Revista Romană de Şah" - 1982, № 4601)

1. De6! Цугцванг

1 ... Kd3	2. O-O-O (A)+	Kx c3	3. Dc4 (B) #	2 ... K ~	3. Dg4 #
1 ... hg3	2. Dc4 (B)+	Kf3	3. O-O (C) #	2 ... Kf5	3. Sh4 #
1 ... Kf3	2. O-O (C)+	Kx g3	3. Dg4 (D) #	2 ... K ~	3. Dc4 #
1 ... bc3	2. Dg4 (D)+	Kd3	3. O-O-O(A) #	2 ... Kd5	3. Dc4 #

TASK!



15 + 8 = 23 # 3

А в № 2672 вперше циклічне чергування ходів білих було реалізоване на взаємне перекриття трьох чорних фігур (строене Грімшоу)!

№ 2672 "ШАХМАТЫ" - 1986, 2 приз

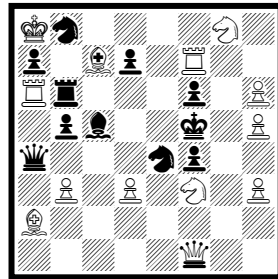
1. Sh4? Ke6! 1 ... Kg5 2. Dx f4+ Kx h5 3. Dg4 #

1. De2! Загроза 2. Sd4+ !! Kg5 3. Dg4 #
2 ... L / Dx d4 3. Dg4 #

1 ... d6	2. Tf6 (A)+	Sx f6	3. Se7 (B) #	(2 ... Tf6?, 3 ... Lx e7?)
1 ... Td6	2. Se7 (B)+	Ke6	3. ba4 (C) #	(2 ... Lx e7?, 3 ... d5?)
1 ... Ld6	2. ba4 (C)	Загроза	3. de4, Dx e4 #	(2 ... Te6, d5?)
2 ...	Se ~	3. Tf6 (A) #	(3 ... Tx f6?)	(2 ... Sg5? 3. Tf6, Sd4, Sh4 #)

1 ... Ke6 2. Tx f6+ Kd5 3. ba4 #

TASK!



13 + 11 = 24 # 3 v

№ 2673 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2001, 1 приз

(виправлення "Mat" - 1977, No 1903)

1. Dc8! Загроза 2. Dc7+ Kb5 (a) 3. Db7 (A) #
2 ... Kd5 (b) 3. Dd7 (B) #

1 ... Kb5 (a)	2. Sa4 (D)	загроза	3. Tc5 #	2 ... Sa6 (x)	3. Dd7 (B) #
				2 ... Ld6 (y)	3. Db7 (A) #
				2 ... Lb6 (z)	3. Sc3 (C) #

1 ... Te7	2. Db7 (A)+	Kd6	3. Se4 (E) #	(3 ... Ke7?)	
1 ... Kd5 (b)	2. Se4 (E)	загроза	3. Tc5 #	2 ... Sa6 (x)	3. Db7 (A) #
				2 ... Ld6 (y)	3. Sc3 (C) #
				2 ... Lb6 (z)	3. Dd7 (B) #

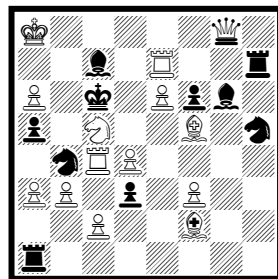
1 ... Sa6 2. Dd7 (B)+ Kd6 3. Sa4 (D) # (3 ... Ka6?)

1 ... Th8 2. Tc7+ Kb5 (Kb6) 3. Tb7 #

2 ... Kd5 (Kd6) 3. Td7 #

1 ... Sd5 2. Sa4+ Kb5 3. Tc5 #

2 ... Kd6 3. Dd7 #



14 + 10 = 24 # 3

TASK!

У іншій відомій задачі № 2673 (її версія вже друкувалась під № 0179) реалізоване циклічне чергування 4-х ходів білих DA ↔ AE ↔ EB ↔ BD на тлі теми диференціювання ходів чорних і білих фігур за класичною формою теми Рухліса і теми ... Лачного (BAC ↔ ACB) в варіантах гри! Кожна із цих додаткових складових реалізована в ортодоксальній триходовій задачі вперше!

Шахові композитори вже звикли, що, якщо я присилаю задачу з циклічним чергуванням, то в ній слід шукати щось незвичне, рекордне і тому на такі прості роботи, як № 2674, вже майже не звертають увагу. А рекордні роботи створювати неможливо важко!

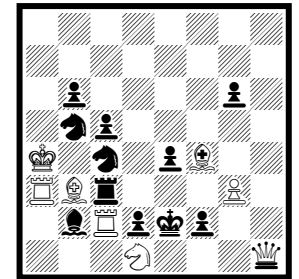
№ 2674 "МАТ" - 1975, 2 приз

Початкова гра: 1 ... Tx g3 2. Lx c4 (A)+ Td3 3. Td2 #
1 ... Sd4 2. Sx c3+ Kd3 3. De4 #
2 ... Lx c3 3. Lx c4 #

1. Se3 !! Загроза 2. Df1+ Kf3 3. Dd1 #

1 ... Tx e3	2. Lx c4 (A)+	Td3	3. Td2 (B) #
1 ... Sx e3	2. Td2 (B)+	Kx d2	3. Dd1 (C) #
1 ... Sd4	2. Dd1 (C)+	Kd3	3. Lx c4 (A) #

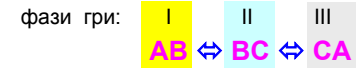
1 ... Kd3 2. Lx c4+ Kd4 3. Dh8 # !!



8 + 11 = 19 # 3 *

ЗАДАЧІ З БАГАТОФАЗНИМ ЧЕРГУВАННЯМ

Ланцюг циклічного чергування 2-х і 3-х ходів білих фігур може бути реалізованим у варіантах гри різних фаз задачі, черговість утворення яких може бути будь-якою. Так, наприклад, чергування з трьох ходів може бути реалізоване таким чином:



Якщо фази гри мають багато варіантів, циклічне чергування не є наглядним. Часом, таку гру потрібно ще вміти знайти, що багатьом і не подобається. Однак, завдяки багатофазній грі, в задачі можна реалізувати ще багато інших тем, найпростішою з яких є, звичайно, зміна гри. Так, наприклад, в роботі № 2675 вказане циклічне чергування реалізоване у варіантах початкової гри (або удаваного сліду 1. Db2? Kf4!), форсованого удаваного сліду 1. Da3? (або 1. Db3?) і рішення. Окрім трифазної зміни, в варіантах початкової гри і рішення є гра, яка відповідає компактній класичній формі теми Рухліса («ШЛ» № 9, стор. 14).

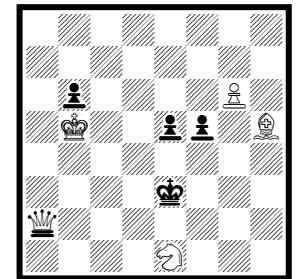
№ 2675 "СЛОВО" - 1995

В початковій грі: 1 ... Ke4 2. Dd2 (A) f4 3. Dd3 # (B)
1 ... f4 2. De2 (D)+ Kd4 3. Dd3 # (B)

1 ... Kd4	2. Dd2+ Ke4	3. Lf3 #
1. Da3 ?	Kf4 !	1 ... Kd2 2. Dd3 (B)+ Kc1 3. Dc2 # (C) 2 ... Kx e1 3. De2 # (D)

1 ... Kf2	2. Df3+ Kx e1	3. De2 #
2 ... Kg1	3. Dg2 #	
1 ... Ke4	2. Df3+ Kd4	3. Dd3, Sc2 #

1. Sf3 !	Загроза →	1 ... Kd3 2. Dd2 (A) Ke4 3. Sg5 #
		1 ... Kf4 2. Dd2 (A) Kg3 3. Dh2 #
		2 ... Ke4 3. Sg5 #
		1 ... Ke4 2. De2 (D)+ K ~ 3. Dx e5 #
		1 ... f4 2. Dc2 (C) e4 3. Dd2 # (A)

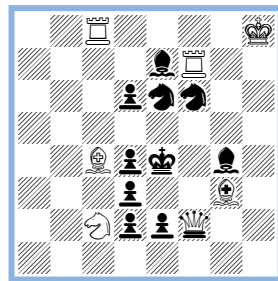
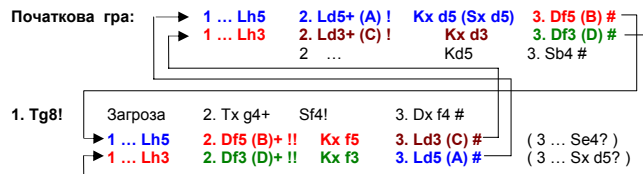


5 + 4 = 9 # 3 v

явищем! Для більшої наглядності шляхи утворення циклічного чергування в задачі додатково відображені за допомогою графічних символів.

№ 1484 "PROBLEEMBLAD" - 1986, 2 почесний відгук

Початкова гра:



1 ... Sx g8 (Sh5, Sd5) 2. Dg2+ Lf3 3. Dx f3 #
1 ... Lf3 2. Dx f3+ Kx f3 3. Ld5 #

7 + 10 = 17 # 3 *

Пошук механізмів з реалізацією інших форм циклічного чергування 2-х і 3-х ходів білих за формами 1 ... 3 продовжується. Мені було би приємно, якби і інші проблемісти приєдналися до розробки цих форм. І для цього ...

7^й ТЕМАТИЧНИЙ КОНКУРС

Редакція журналу "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" оголошує тематичний конкурс складання ортодоксальних задач на мат за 3 ходи.
Тема: «Як мінімум двофазне циклічне чергування 2-х і 3-х ходів білих фігур».

Задачі слід надсилати до 1 травня 2009 року на адресу судді конкурсу:
Євгеній М. БОГДАНОВ, вул. Б. Меретина 10, кв. 11, Львів - 16, 79016, УКРАЇНА
або на e-mail: emboqdanov@mail.ru і копію - emboqdanov@gmail.com

* * *

"CHESS LEOPOLIS" announces 7th thematic tournament of composing orthodox #3
Theme: "At least two phases with cyclic alternation of 2-nd & 3-rd moves of white figures".
Examples: № 2654 (BA ⇄ AC → CB), 2675, № 2676, № 0763 (DC ⇄ CE → EB ⇄ BD),
№ 0616 (CD ⇄ DE → EF ⇄ FC), № 1484.

The problems should be sent till May 1, 2009 to address the judge:
Evgenij M. BOGDANOV, B. Meretyna street 10, apt. 11,
LVIV - 16, UA - 79016, UKRAINE
or to e-mail: emboqdanov@mail.ru (& copy - emboqdanov@gmail.com)



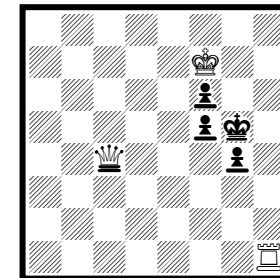
друкується вперше

Вітасмо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: Stephan Dietrich з Німеччини, Mihajlo Milanović з Сербії, Владимир Шкрюль з Росії.

Задачі № 2677 ... № 2718 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання, роботи № 2719 ... № 2722 - в тематичних конкурсах журналу, а № 2723 ... № 2734 - в ювілейному конкурсі «Файзуліну - 20».

№ 2677 Anatoly Holubitsky (Israel)

1. Dd3? Kf4! Цугцванг 1 ... f4 2. Dg6 #
1 ... g3 2. Dg3 #
1. Dd4! Цугцванг 1 ... f4 2. Df6 #
1 ... g3 2. Dh4 #



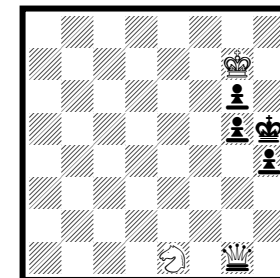
3 + 4 = 7 # 2 v

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

№ 2678 Eligiusz Zimmer (Piotrków Tryb., Polska)

1. Df1, Dh1, Dg2, Sf3? g4!

1. De3! Цугцванг 1 ... Kg4 2. Df3 #
1 ... h3 2. Dh3 #
1 ... g4 2. Dh6 #



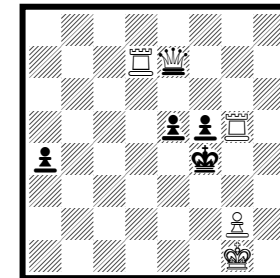
3 + 4 = 7 # 2

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

№ 2679 Дмитрий Пихуров (Ставрополь, Россия)

Початкова гра: 1 ... Ke3 2. Dx e5 #

1. Kf2? a3! Zz 1 ... Ke4 2. Db4 #
1 ... e4 2. g3 #
1. Da3? Kg5! Zz 1 ... Ke4 2. Df3 #
1 ... e4 2. Dg3 #
1. Tg3! 1 ... a3 2. Dh4 #
1 ... Kx g3 2. Dg5 #
1 ... Ke4 2. Db4 #
1 ... e4 2. Dd6 #



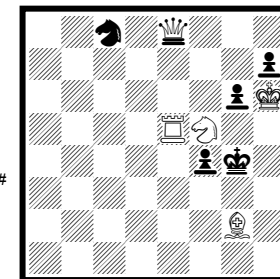
5 + 4 = 9 # 2 *vv

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

№ 2680 Islam Kazimov (Baku, Azerbaijan)

Початкова гра: 1 ... f3 2. Da4 #
1 ... g5 2. Dh5 #

1. Dd8? Se7! 3арпоза 2. Dg5, Dh4 #
1. Dc6? gf5! 2. Df3 #
1. Te3! 3арпоза 2. Lh3 # 1 ... g5 2. Lh3 #
1 ... f3 2. De4 #
1 ... gf5 2. Dh5 #



5 + 5 = 10 # 2 *

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

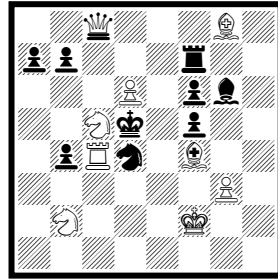
№ 2681 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

Початкова гра: 1... Sd ~ 2. **Db7 # (A)**
1... Sc6 ! 2. **De6 # (B)** 1... Se6 ! 2. ??

1. **d7?** Sc6! (2. De6?) зароза 2. d8=D, T # 1... Sb5 2. Db7 #
1... Se6 2. Db7 #

1. **Se4?** Se6! зароза 2. Sf6 # 1... Kx e4 2. **De6 # (B)**
1... fe4 2. Tc5 #

1. **Sd7!** зароза 2. Sf6 # 1... Se6 2. **Db7 # (A)**
1... Ke4 2. **Db7 # (A)**
1... Ke6 2. Sb6 #



9 + 9 = 18 # 2 *vv

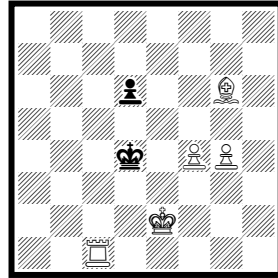
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2682 **Eligiusz Zimmer** (Piotrków Tryb., Polska)

1. **Lh7?** d5! 1... Kd5 2. Lg8+ Kd4 (Ke4) 3. Tc4 #
1. **Lb1?** Kd5! 1... d5 2. Tc2 Ke4 3. Tc4 #

1. Tc7? d5! } Дивись рішення
1. Lh5? d5!
1. Lf7? d5!

1. **Le8!** Цугцванг 1... Ke4 2. **Tc4+ (B)** Kd5 3. **Lf7 # (A)**
1... Kd5 2. **Lf7+ (A)** Kd4 (Ke4) 3. **Tc4 # (B)**
1... d5 2. Lc6 Ke4 3. Tc4 #



5 + 2 = 7 # 3 v ...

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

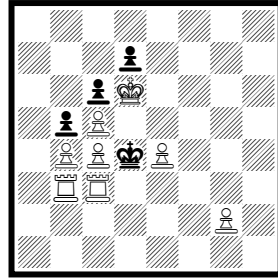
№ 2683 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

1. **g4 (B)?** Ke4! Zz 1... bc4 2. **Ta3 (A)** Ke4 3. Tx c4 #

1. **Ta3 (A)?** Ke4! Zz 1... bc4 2. **g4 (B)** Ke4 3. Tx c4 #

1. **g3 (C)?** bc4! Zz 1... Ke4 2. **Tf3 (D)** Kd4 (bc4) 3. Tf4 #

1. **Tf3 (D)!** Цугцванг 1... Kx e4 2. **g3 (C)** Kd4 (bc4) 3. Tf4 #
1... bc4 2. Tc3 Ke4 3. Tc4 #
1... Kx c4 2. e5 Kd4 3. Tf4 #



8 + 4 = 12 # 3 vv

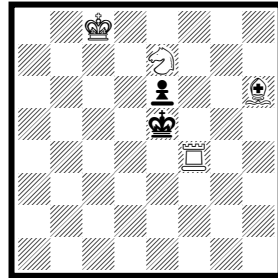
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2684 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. **Tc4 (A)?** Kf6! 1... Kd6 2. **Kd8 (B)** Ke5 3. Lg7+ Kd6 4. Tc6 #

1. **Th4?** Kd6! 1... Kf6 2. Kd7 !! e5 3. Th5 Kf7 (e4) 4. Tf5 #

1. **Kd8 (B)!** 1... Kd6 2. **Tc4 (A)** Ke5 3. Lg7+ Kd6 4. Tc6 #



4 + 2 = 6 # 4 vv

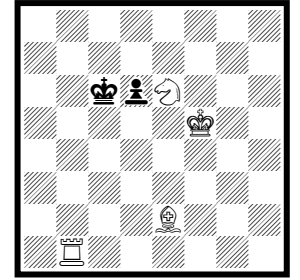
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2685 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)
Євгеній Богданов (Львів)

1. **Kf6?** Kd7! 1... Kd5 2. **Tc1 (A)** Ke4 3. Tc3 !! d5 (Kd5) 4. Lf3 #

1. **Ld1?** Kd7! Zz 1... Kd5 2. Tb4 Kc6 3. **La4+** Kd5 4. Td4 #
1... d5 2. **La4+** Kd6 3. Tb7 !! d4 4. Td7 #

1. **Lh5 !!** Цугцванг 1... Kd5 2. Tb4 !! Kc6 3. **Le8+** Kd5 4. Td4 #
1... Kd7 2. **Tc1 (A)** d5 3. **Ke5 (B)** d4 (Ke7) 4. Tc7 #
1... d5 2. **Ke5 (B)** Kd7 3. **Tc1 (A)** d4 (Ke7) 4. Tc7 #



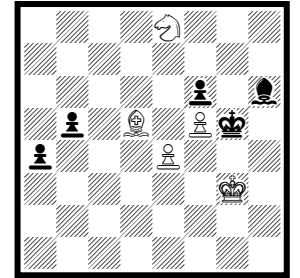
4 + 2 = 6 # 4 vv

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

№ 2686 **Дмитрий Пихуров** (Ставрополь, Россия)
Євгеній Богданов (Львів)

Початкова гра: 1... Kh5 2. Sf6+ Kg5 3. Sh7+ Kh5 4. **Lf7 #**

1. **Sd6!** Цугцванг 1... Kh5 2. **Lf7+** Kg5 3. Lg6 ! зароза 4. **Sf7 #**
1... L ~ 2. **Sf7+** Kh5 3. e5 !! зароза 4. Lf3 #
1... a3 2. Lb3 зароза 3. Sf7+, Ld1!
2... L ~ 3. **Sf7+** Kh5 4. **Ld1 #**
2... Kh5 3. **Ld1+** Kg5 4. **Sf7 #**
1... b4 2. Lc4 зароза 3. Sf7+, Le2!
2... L ~ 3. **Sf7+** Kh5 4. **Le2 #**
2... Kh5 3. **Le2+** Kg5 4. **Sf7 #**



5 + 5 = 10 # 4 *

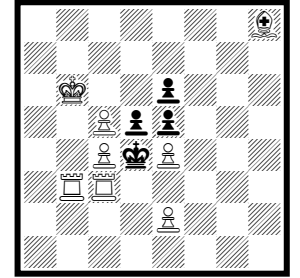
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2687 **Є. М. Богданов** (Львів)

1. **Th3?** dc4! Zz 1... Kc4 2. **Tbd3 !!** d4 (Kb4) 3. Le5 !! зарп. (~) 4. Td4 #
2... de4 3. Th4 !! Kb4 4. Te4 #
1... Ke4 2. **Tbf3 !!** dc4 3. **Kc6** зарп. (c3) 4. Th4 #

1. **Ta3 (A)?** Ke4 (a)!
1. **Tcg3 (B)?** dc4 (b)!

1. **Kc6!** Цугцванг 1... Ke4 (a) 2. **Tcg3 (B)!** зарп. 3. **Tbf3** зароза 4. Tg4 #
2... Kf4 (Kf5) 3. **Tbf3+** Ke4 4. Tg4 #
1... dc4 (b) 2. **Ta3 (A)!** Ke4 3. Tcf3! Kd4 4. Tf4 #
3... c3 4. Ta4 #



8 + 4 = 12 # 4 v

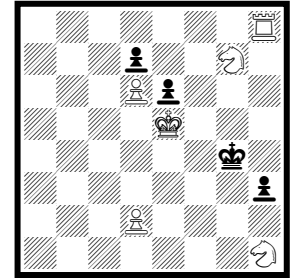
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2688 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. **Th5?** Kf3!
1... h2 2. **Ke4 !!** e5 3. **Te5** Kh3 4. Kf3 Kh4 5. **Th5 # !!**
3... Kh4 4. Kf3 Kh3 5. **Th5 #**

1. **Ke4?** Kg5! Zz
1... h2 (e5) 2. **Th5 !!** e5 (h2) 3. **Te5** Kh3 4. Kf3 Kh4 5. **Th5 # !!**
3... Kh4 4. Kf3 Kh3 5. **Th5 #**

1. **Sh5 !** >
1... K ~ 2. Sf4 Kg4 3. Tg8+ Kh4 4. Sf2 h2 5. Tg4 #
2... h2 3. Th3+ Kg4 4. Sf2+ Kg5 5. **Th5 #**
1... h2 2. Sf4 Kf3 3. Th3+ Kg4 4. Sf2+ Kg5 5. Th5 #
2... Kg5 3. Th3 ! Kg4 4. Sf2+ Kg5 5. Th5 #

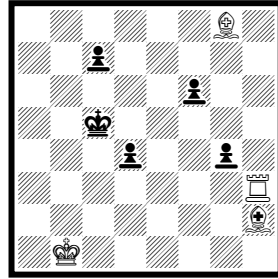


6 + 4 = 10 # 5 vv

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

№ 2697 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Kb4 Lg3 2. Kc3 Le1 #
b) ♖h3 → g3 1. Kd6 Le6 2. Ke5 Te3 #



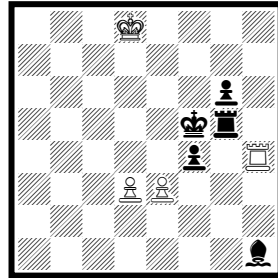
4 + 5 = 9 a, b H # 2

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

№ 2698 **Вадим Винокуров** (Іваново, Росія)

(версія № 2613)

- a) діаграма 1. Ld5 d4 2. Le6 Tf4 #
b) ♙e3 → d4 1. Le4 Ke7 2. f3 de4 #
c) ♚g6 → e5 1. Lf3 Th6 2. Lg4 e4 #

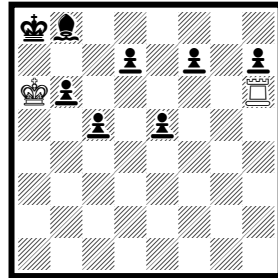


4 + 5 = 9 a ... c H # 2

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

№ 2699 **Karol Mlynka** (Bratislava, Slovakia)

1. Lc7 Tc6 2. Ld8 Tc8 #
1. Ld6 Te6 2. Lf8 Te8 #

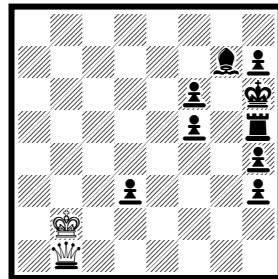


2 + 8 = 10 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2700 **Анатолій Пожарський** (Дубно)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Tg5 De1 2. Tg6 Dh4 #
1. d2 Df5 2. Lf8 Df6 #
b) ♙g7 → d2 1. Kg6 Da2 2. h6 Dg8 #

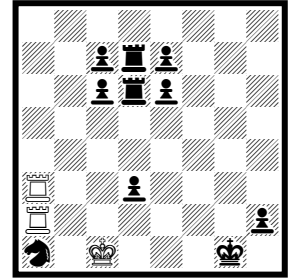


2 + 9 = 11 a, b H # 2

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

№ 2701 **Анатолій Білий** (с. Бузовиця, Чернівецька область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Sc2 Td3 2. Sd4 Td1 #
1. h1=L Td3 2. Ld5 Td1 #

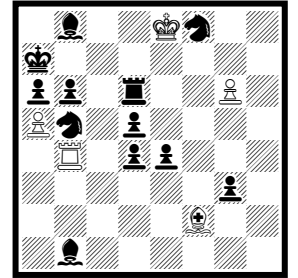


3 + 10 = 13 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2702 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

- a) діаграма 1. Ka8 ↑ ab6 ↗ 2. Sa7 b7 #
b) ♙a7 → g7 1. Kh8 ↗ Kf7 ↘ 2. Sh7 g7 #
c) ♙a7 → g2 1. Kh1 ↘ Tb3 ↓ 2. g2 Th3 #
d) ♙a7 → a2 1. Ka1 ↓ Tx b5 ↑ 2. La2 Ld4 #

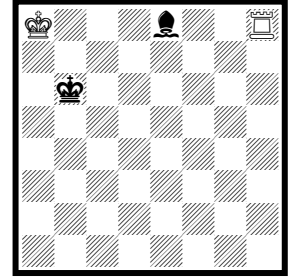


5 + 12 = 17 a ... d H # 2

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

№ 2703 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

- a) діаграма 1 ... Kb8 2. Ka6 Kc7 3. Lb5 Ta8 #
b) ♙b6 → c7 1 ... Ka7 2. Kc8 Kb6 3. Kb8 Tx e8 #
c) ♙h8 → e5 1 ... Kb8 2. Ka6 Kc7 3. Ka7 Ta5 #

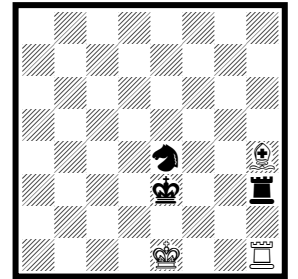


2 + 2 = 4 a ... c H # 2 1/2

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

№ 2704 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

- 1 ... Kd1 2. Tf3 Kc2 3. Ke2 Te1 #
1 ... Lg3 2. Th4 Th3 3. Tf4 Lf2 #

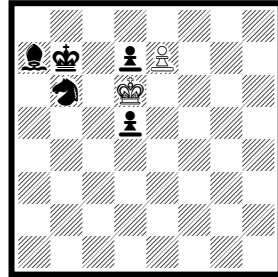


3 + 3 = 6 2.1.1.1.1. H # 2 1/2

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

№ 2705 **Karol Mlynka** (Bratislava, Slovakia)

1 ... e8=D 2. Sc8 Kd7 3. Kb8 Dx c8 #
 1 ... e8=L 2. Ka8 Kc7 3. d6 Lc6 #

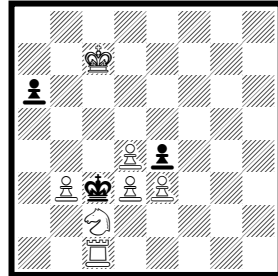


2 + 5 = 7 2. 1.1.1.1. H # 2 ½

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

№ 2706 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

1 ... Kb6 2. Kb3 Tb1 3. Ka4 Tb4 #
 1 ... Sa3 2. Kb4 Tc4 3. Ka5 Ta4 #

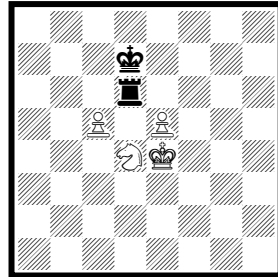


7 + 3 = 10 2. 1.1.1.1. H # 2 ½

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

№ 2707 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)

a) діаграма 1. Te6 Sf3 2. Te6 - e7 c6 3. Ke6 Sg5 #
 b) ♔ e4 → c4 1. Tc6 Sb3 2. Tc6 - c7 e6 3. Kc6 Sa5 #

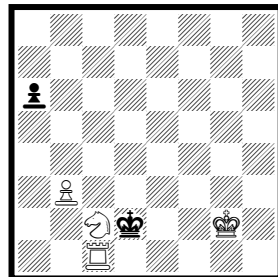


4 + 2 = 6 a, b H # 3

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

№ 2708 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

1. Ke2 Kh3 2. Kf2 Se1 3. Kg1 Sd3 #
 1. Kc3 Se3 2. Kb4 Sd5 3. Ka5 Tc5 #

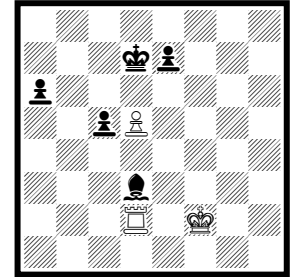


4 + 2 = 6 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 2709 **Олександр Цаплін** (Новоград - Волинський)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

a) діаграма 1. Lf5 Tb2 2. Le6 de6+ 3. Ke8 Tb8 #
 b) ♙ e7 → c7 1. Lb5 Te2 2. Lc6 dc6+ 3. Kc8 Te8 #

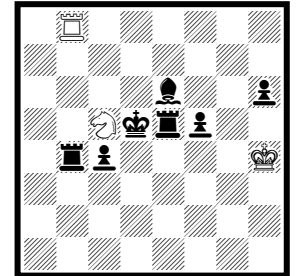


3 + 5 = 8 a, b H # 3

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

№ 2710 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. Tb6 Sb3 2. Tc6 Tb4 3. c3 Td4 #
 1. f4 Tb6 2. Lf5 Sb7 3. Le4 Td6 #

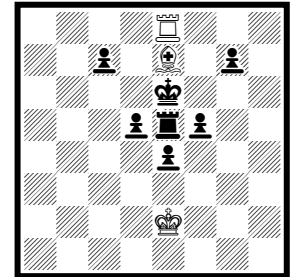


3 + 7 = 10 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 2711 **Валентин Хупченко** (Черкаси)

1. d4 Tc8 2. Kd5 Tx c7 3. Te6 Tc5 #
 1. f4 Tg8 2. Kf5 Tx g7 3. Te6 Tg5 #

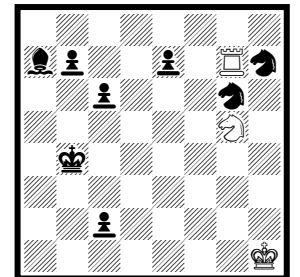


3 + 7 = 10 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 2712 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

a) діаграма 1. Kc3 Te7 2. Kd2 Sf3 3. Kd1 Te1 #
 b) ♔ b4 → a5 1. Kb6 Tg8 2. Kc7 Td8 3. Lb6 Se6 #

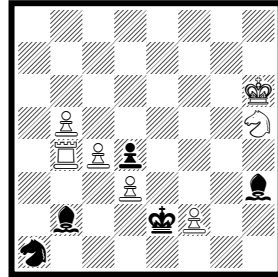


3 + 8 = 11 a, b H # 3

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

№ 2713 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)
Владимир Шкрыль (Белгород, Россия)

1. Kx f2 Tx b2 2. Kf3 Tf2 3. Kg4 Tf4 #
1. Kx d3 Sf4 2. Kc2 Sd3 3. Kb1 Tx b2 #

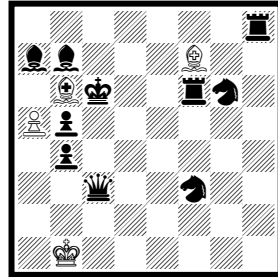


7 + 5 = 12 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2714 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Kd7 Lc7 2. Tb6 ab6 3. Kc8 Le6 #
1. Td6 Lc7 2. Kc5 Lb8 3. Lc6 Lx a7 #

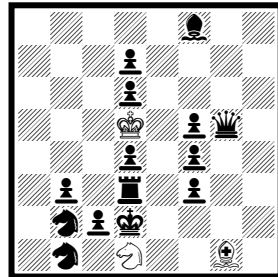


4 + 10 = 14 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2715 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Kc1 Le3+ 2. Td2 Sf2 3. Sd1 Sd3 #
1. Tc3 Sx c3 2. d3 Lb6 3. Kx c3 La5 #



3 + 14 = 17 2.1.1.1.1. H # 3

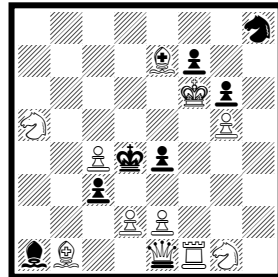
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2716 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

Початкова гра: 1... cd2 2. e3+ Kc3 3. Dx d2+
1... c2 2. e3+ 3. e3+
1... e3 2. de3+ Kx e3 3. Dx c3+

1. Tf4? Lb2!
1. dc3+? Ke3! 1... Lx c3 2. Df2+ e3 3. Dx e3+
1. Dg3? e3! > 1... Lb2 2. dc3+ Lx c3 3. De3+
1... c2 2. Dd3+ ed3 3. e3+

1. Dc1! Загроза 2. dc3+ Lx c3 3. De3+
1... cd2 2. e3+ Kx e3 3. Dc3+
1... c2 2. Db2+ Lx b2 3. e3+

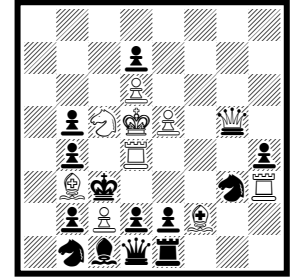


11 + 7 = 18 S # 3 *vv

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

№ 2717 **Eugeniusz Iwanow** (Częstochowa, Polska)

Початкова гра: 1... Dx c2 2. Td3+ Dx d3 3. Ld4+ !
1. Tx d2! Загроза 2. Td3+ Dx d3 3. Ld4+ !
1... Sx d2 2. Se4+ Sx e4 3. Ld4+ !
1... Lx d2 2. Sa4+ ba4 3. De3+ !

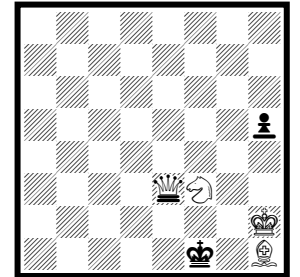


10 + 13 = 23 S # 3*

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

№ 2718 **Eugeniusz Iwanow** (Częstochowa, Polska)

1. De5! Цугцванг 1... Kf2 2. Lh1 - g2 h4 3. Kh2 - h1 h3 4. Sh2 !
1... h4 2. Lh1 - g2+ Kf2 3. Kh2 - h1 h3 4. Sh2 !

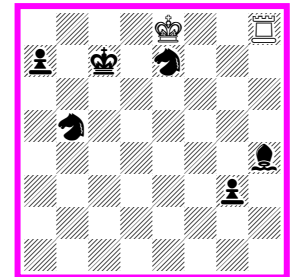


4 + 2 = 6 S # 4

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

№ 2719 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Kb8 Kd7 2. Sc8 Kc6 3. Ka8 Tx c8 #
1. Sg8 Kf7 2. Kd8 Ke6 3. Ke8 Tx g8 #

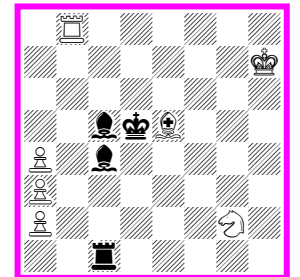


2 + 6 = 8 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2720 **Mihajlo Milanović** (Kragujevac, Srbija)

a) діаграма 1. Lb3 Sf4 2. Kc4 ab3 #
b) ♞c4 → c6 1. Lb4 Se3 2. Kc5 ab4 #
c) ♞c4 → e8 1. Lb5 Sf6 2. Kc6 ab5 #

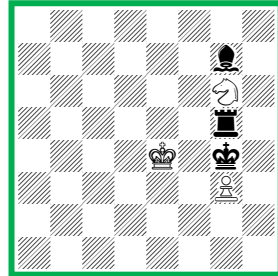


7 + 4 = 11 a → c H # 3

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

№ 2721 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

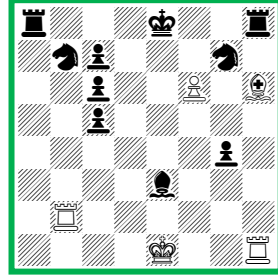
- a) діаграма 1. Kh5 Kf3 2. Lh6 Sf4 #
 b) minus ♖g5 1. Kh5 Kf5 2. Lh6 g4 #



3 + 3 = 6 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5TH thematic tournament =====№ 2722 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

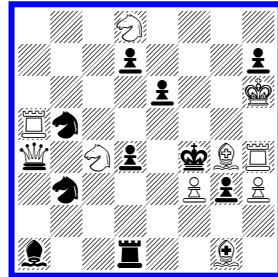
- a) діаграма 1. 0 - 0 Lx g7 2. Tf7 T1h8 #
 1. 0 - 0 - 0 Ta2 2. Td7 Ta8 #
 b) ♖h6 → a7 1. 0 - 0 Tbh2 2. Tf7 T2h8 #
 1. 0 - 0 - 0 Tx b7 2. Td7 Tb8 #



5 + 10 = 15 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 5TH thematic tournament =====№ 2723 **Stephan Dietrich** (Heilbronn, Deutschland)

1. Db4? Sc5! Загроза 2. Df8 # 1 ... d6 2. Se6 #
 1 ... Sd6 2. Lh5 #
 1 ... d3 2. Le3 #
 1 ... g2 2. Lh2 #
 1. Da3! Загроза 2. Df8 # 1 ... d6 2. Se6 #
 1 ... Sx a3 2. Lh5 #
 1 ... d3 2. Le3 #
 1 ... g2 2. Lh2 #
 1 ... Sd6 2. Lh5 #
 1 ... Sc5 2. Le6 #

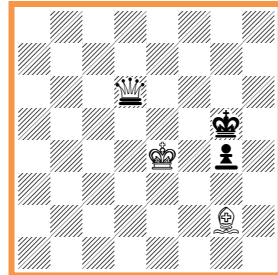


10 + 10 = 20 # 2

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

№ 2724 **Anatoly Holubitsky** (Israel)

1. Ke5!! Цугцванг 1 ... Kh4 2. Kf5 Kh5 3. Dh2 #
 2 ... g3 3. Dh6 #
 1 ... Kh5 2. Df6 (A) g3 3. Lf3 # (B)
 1 ... g3 2. Lf3 (B) g2 3. Df6 # (A)
 2 ... Kh4 3. Dh6 #

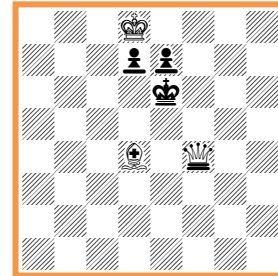


3 + 2 = 5 # 3

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

№ 2725 **Anatoly Holubitsky** (Israel)

1. Df3! Цугцванг 1 ... Kd6 2. Df5 Kc6 (e5) 3. Dd7 #
 2 ... e6 3. Dc5 #
 1 ... d6 2. Dh5 !! d5 3. Dg6 #
 1 ... d5 2. Df1 !! Kd6 3. Da6 #

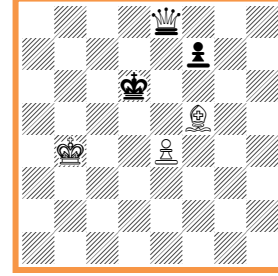


3 + 3 = 6 # 3

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

№ 2726 **Євгеній Богданов** (Львів)

1. e5+? Kc7! 1 ... Kd5 2. Db5+ Kd4 3. Dc5 #
 1. Df7? Ke5! 1 ... Kc6 2. Da7 Kd6 3. Dc5 #
 1. Kc4? Kc7! 1 ... f6 2. Dd7+ Ke5 3. Dc7 #
 1. Db5? Ke7! 1 ... Kc7 2. Kc5 f6 3. Db6 #
 2 ... Kd8 3. Dd7 #
 1. Kb5! Загроза 2. Kb6 f6 3. De6 #
 1 ... Kc7 2. Dc8+ Kd6 3. Dc5 #
 1 ... f6 2. De6+ Kc7 3. Db6 #

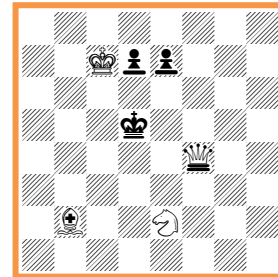


4 + 2 = 6 # 3 v ...

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

№ 2727 **Євгеній Богданов** (Львів)

1. Kd7 (A)? Kc5 (a)!
 1. Kb6 (B)? Ke6 (b)!
 1. La3 (C)? e5 (c)! 1 ... Ke6 (b) 2. Sg3 Kd5 3. De4 #
 2 ... d6 (d5) 3. Df5 #
 1 ... d6 2. Kd7 (A) загроза 3. Sc3, Dd4 #
 2 ... e5 3. Sc3 #
 1. Dg4! 1 ... Kc5 (a) 2. Sc3 ~ 3. La3 #
 1 ... e5 (c) 2. Sc3+ Kc5 3. La3 # (C)
 1 ... d6 2. Kb6 (B) e6 3. Dd4 #
 2 ... e5 3. Sc3 #

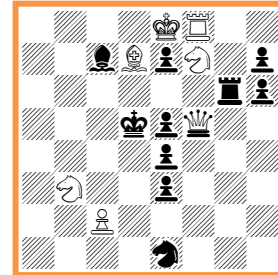


4 + 3 = 7 # 3 v ...

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

№ 2728 **Andrejs Strebkovs** (Latvija)

1. Sd6! Загроза 2. Dx e4+ Kx d6 3. Dc6 #
 1 ... Kx d6 2. Dx e4 загроза 3. Dc6 #
 1 ... Lx d6 2. Dx e4+ Kx e4 3. Lc6 #
 1 ... Tx d6 2. Dx e5+ Kc4 3. Dc5 #
 2 ... Kx e5 3. Tf5 #
 1 ... ed6 2. Df7+ Te6 3. Dx e6 #

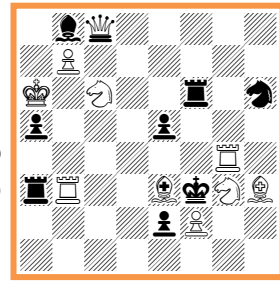


7 + 10 = 17 # 3

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

№ 2729 Leonid Makaronez & Leonid Luybashevsky (Israel)

1. Dd7! Загроза → { 1 ... Tx b3 2. Dd5+ e4 3. Dx e4 #
 1 ... Te6 2. Dd3 загроза 3. Ld4 ... La7, De4, De2 #
 2 ... e1=D, T 3. De4 #
 2 ... e4 3. De2 #
 2 ... Tx c6+ 3. Lb6 #
- 1 ... Td6 2. Lb6+! Tx b3 3. Se5 # (3 ... Le5?)
 2 ... Td3 3. Dx d3 #
 1 ... Ld6 2. Sd4+! ed4 3. Dc6 # (3 ... Tc6?)
- 1 ... e4 2. Dd6!! загроза 3. Sd4, Se5 #
 2 ... Lx d6 3. Sd4 #
 2 ... Ta4 3. Se5 #
 2 ... Tx d6 3. Tf4 # (3 ... Lf4?)
 1 ... Tc6+ 2. Dx c6+ e4 3. Dx e4 #

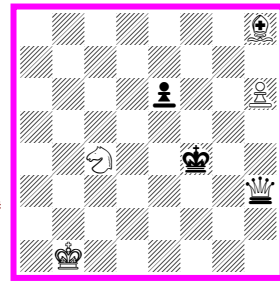


10 + 8 = 18 # 3

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

№ 2730 Євгеній Богданов (Львів)

1. Lf6 (A)? Ke4 (a)! Загроза 2. Sd2 (B) загроза 3. Df3 #
 1. Sd2 (B)? Kg5 (b)! Загроза 2. Lf6 (A) загроза 3. Df3 # AB ⇄ BA
1. Sd6? e5 (c)! Загроза 2. Lf6! e5 3. Lh4 загроза 4. Dg3 #
 1 ... Kg5 (b) 2. Dg3+ Kh5 3. Sf7 e5 4. Dg5 #
 2 ... Kh6 3. Sf7+ Kh7 4. Dg7 #
 3 ... Kh5 4. Dg5 #
1. Lb2? Ke4 (a)! Zz 1 ... Kg5 (b) 2. h7! загроза 3. h8=D, Dg3+ загроза 4. D3h5, Dg8, D8h5, Dg7, Df6 #
 2 ... Kg6 3. h8=D загроза 4. D3h7 #
 3 ... Kf7! 4. D3h7 #
 3 ... Sb6!! Kd4 4. D3 #
- 1 ... e5 (c) 2. Lc1+ Ke4 3. Ld4 (E) e5 4. Dg4 # (F)
1. Dg2? e5 (c)! Zz 1 ... Kf5 2. Se3+ (C) Kf4 3. Ld4 (E) e5 4. Dg4 # (F)
1. Kc2 (D)? Kg5 (b)! Zz 1 ... Ke4 (a) 2. Se3 (C) Kf4 3. Dg4+ (F) Kx e3 4. Ld4 # (E) 5 + 2 = 7 # 4 v ...
 2 ... e5 3. Dg3! Kd4 4. De5 #
 1 ... e5 (c) 2. Se3 (C) Ke4 3. Dg3! Kd4 4. De5 #
 2 ... Kg5 3. Df5+ Kh4 4. Dg4 #
 3 ... Kh6 4. Sg4 #
 3. Lg7! Kg5 4. Dg4 #
1. Se3 (C)! Цуцванг (Zz) 1 ... Ke4 (a) 2. Kc2 (D) Kf4 3. Dg4+ (F) Kx e3 4. Ld4 # (E) FE ⇄ EF
 2 ... e5 3. Dg3 Kd4 4. De5 #
 1 ... Kg5 (b) 2. Dg4+ Kx h6 3. Le5 Kh7 4. Dg7 #
 1 ... e5 (c) 2. Kc2 (D) Ke4 3. Dg3! Kd4 4. De5 #
 2 ... Kg5 3. Df5+ Kh4 4. Dg4 #
 3 ... Kh6 4. Sg4 #
 2 ... e4 3. Lg7! Kg5 4. Dg4 #

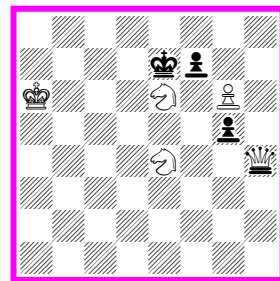


5 + 2 = 7 # 4 v ...

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

№ 2731 Євгеній Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Ke8 2. Dh7 загроза 3. Dx f7!
 2 ... fe6 3. Sf6+ Kd8 4. Dd7 #
1. S6c5? gh4! Zz 1 ... fg6 2. Dd4! загроза 3. Dd8+ Kf7 4. Df8 #
 1 ... fe6 2. Dg5+ Kd6 3. Kb6 e5 4. Dd8 #
 2 ... Ke8 3. g7 загроза 4. g8=D #
 2 ... Kf8 3. Sce6+ K~ 4. Dd8 #
1. S4g5! Цуцванг 1 ... K~ 2. Dd4+ Kc6 3. Se4!! – повернувся!!
 3 ... ~ 4. Dd6 #
 1 ... Kf6! 2. Df4+ Kg6 3. Df7+ Kh6 4. Dh7 #
 2 ... Ke7 3. gf7! Kd7 4. Dc7 #
 1 ... f6 2. Dh7+ Kd6 3. Dc7+ Kd5 4. Dc5 #
 1 ... Ke8! 2. Sf7!! Kd7 3. Sd4! K~ 4. Dd8 #
 1 ... fe6 2. Sf7+ Kd7 3. Dd8+ Kc6 4. Dd6 #
 2 ... Kf8 3. Dh8+ Ke7 4. Dd8 #

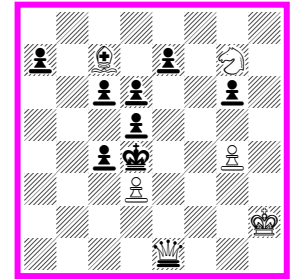


5 + 3 = 8 # 4

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

№ 2732 Andrejs Strebkovs (Latvija)

1. La5! Загроза 2. Se6+ (A) Kx d3 3. Dd2+ (B) Ke4 4. De2 (C) #
- 1 ... Kx d3 2. Dd2+ (B) Ke4 3. De2+ (C) Kd4 4. Se6 (A) #
 3 ... Kf4 4. Se6, Ld2 #
- 1 ... c3 2. De2 Kc5 3. d4+ Kd4 4. Se6 #
 1 ... Kc5 2. Se6+ Kb5 3. Db4+ Ka6 4. Sc7 #

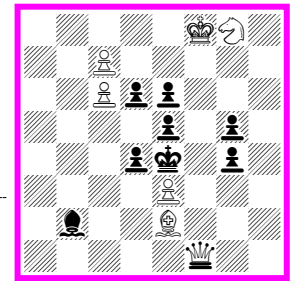


6 + 8 = 14 # 4

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

№ 2733 Andrejs Strebkovs (Latvija)

- Початкова гра: 1 ... d5 2. Ld3+ Ke3 3. De2+ Kf4 4. Df2 #
 1 ... Lc3 2. Sf6+ Ke3 3. Sg4+ Kd2 4. Dd1 #
 3 ... Ke4 4. Df3 #
- 1 ... g3 2. Df3 #
1. Dd1 (A)? Ke3! загроза 2. Dd3+, Ld3+ загроза 3. Sf6+ Kf4 4. Df3 #
 1 ... de3 2. Lg4! (B) e2 3. Dd2 загроза 4. Sf6 #
1. Lg4 (B)? Kd5! Загроза 2. Sf6+ Ke3 3. De2+ Kf4 4. Df3 #
 1 ... de3 2. Dd1! (A) загроза 3. Sf6+ Kf4 загроза 4. Df3 #
 2 ... e2 3. Dd2
1. Ld3? Kd5! 2. Dc4 ??, Db5 ??
1. Lc4? de3! 2. Sf6? Kd4! 3. Dc4 ??
 Загроза 2. Sf6+ (X) Ke3 3. De2+ (Y) Kf4 4. Df2 # (Z)
 1 ... Ke3 2. De2+ (Y) Kf4 3. Df2+ (Z) Ke4 4. Sf6 # (X)
1. Lb5? Kd5! 2. Se7? Kc5! 3. Db5 ??
 Загроза 2. Sf6+ (X) Ke3 3. De2+ (Y) Kf4 4. Df2 # (Z)
 1 ... Ke3 2. De2+ (Y) Kf4 3. Df2+ (Z) Ke4 4. Sf6 # (X)
 1 ... d3 2. Df2 (Z)! загроза 3. Sf6 # (X) Kx e4 4. Sf6 # (X)
 2 ... Kd5 3. e4+!!
1. La6!! Загроза 2. Sf6+ (X) Ke3 3. De2+ (Y) Kf4 4. Df2 # (Z)
 1 ... Ke3 2. De2+ (Y) Kf4 3. Df2+ (Z) Ke4 4. Sf6 # (X)
 1 ... d3 2. Df2 (Z)! загроза 3. Sf6 # (X) Kx e4 4. Sf6 # (X)
 2 ... Kd5 3. e4+!! Kc6 4. c8=D #
 3 ... Kc6 4. Ld3 загроза 4. Ld3 #
 3 ... de3 4. Dg4 #
- 1 ... g3 2. Sf6+ Ke3 3. De2+ Kf4 4. De4 #
 1 ... Lc3 2. Sf6+ Ke3 3. De2+ Kf4 4. Df2 #

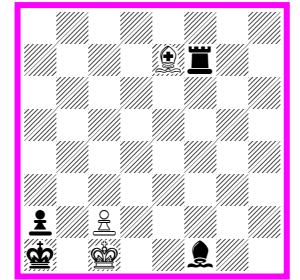


7 + 8 = 15 # 4 * v ...

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

№ 2734 Andrejs Strebkovs (Latvija)

1. La3? Tb7!
1. Ld6? Tf5!
 1. Lc5? Td7!
1. Lb4! Tc7 2. Ld6! загроза 3. Le5, Lxc7
 2 ... Tx c2+ 3. Kx c2 Ld3+ 4. Kc1 загроза 5. Le5 #
- 1 ... Tf3 2. Lc5! загроза 3. Ld4+ 4. Lx b4 загроза 5. Lc3 #
 2 ... Tf4 3. La3 Tb4



3 + 4 = 7 # 5

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