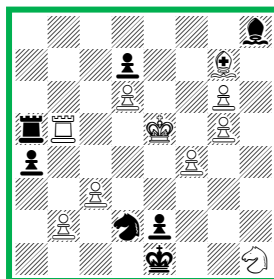


№ 2847 Dieter Mueller (Oelsnitz, Deutschland)



10 + 7 = 17 a, b H# 3

a) діаграма 1. Lx g7 **Kf5!** (Kd5?) 2. Lx c3 Tc5 3. Le5 Tc1 #

b) ♞h1 → e3 1. Tx b5 **Kd4!** (Kf6?) 2. Tx g5 Lf6 3. Te5 Lh4 #

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 8TH thematic tournament =====

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

"Neue Züricher Zeitung" - 2008 ... 2009

#2 – суддя: **Яков Россомохо**

#3 – суддя: **Klaus Wenda**

Odette Volenweider

Rebhaldenstrasse 11, CH-8002

Zürich, **Schweiz**

e-mail : o.vollenweider@bluewin.ch

"H. J. Schudel Memorial Tourney"

#N – суддя: **Hans Peter Rehm**

Термін: 31. 12. 2008

Odette Volenweider

Rebhaldenstrasse 11, CH-8002

Zürich, **Schweiz**

e-mail : o.vollenweider@bluewin.ch

"Neue Osnabrücker Zeitung" - 2008

#2, #3, # N

Wolfgang Pieper

Quellwiese 91,

D-49080 Osnabrück, **Deutschland**

16 міжнародний турнір з шахової композиції

"СРЕДБА на СОЛИДАРНОСТА"

(MEETING of SOLIDARITY)

#2 – суддя: **Živko Janevski**

#3 – суддя: **Zoran Gavrilovski**

S# (2 ... 5) – суддя: **Diyan Kostadinov**

H#2 – суддя: **Nikola Stolev**

Етюди – суддя: **Juri Akobia**

Aleksandar Popovski

Franc Preshern 137, n. Vlae

MK - 1060 Skopje, **Macedonia**

Термін: 31. 12. 2008

Francesco SIMONI: "... in diagram of my H#2 2618 the piece in d7 must be a white bishop ..."



« Chess Leopolis »

№ 40, June - July 2008

Приватне видавництво

Богданов Євгеній Михайлович

(032) 235 - 26 - 35

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

embogdanov@mail.ru, embogdanov@gmail.com

наклад 110 примірників



червень - липень 2008

№40

Остаточні підсумки конкурсів "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" – 2007	
Розділ задач на кооперативний мат за три ходи (Н#3)	2
Розділ ортодоксальних двоходових задач (#2)	2
Розділ ортодоксальних триходових задач (#3)	3
Попередні підсумки конкурсу "Файзулін – 20"	3
1. Розділ двоходових задач (#2)	3
2. Розділ триходових задач (#3)	7
2.1. Мініатюри	7
2.2. Багатофігурні задачі	11
3. Розділ багатоходових задач (#4 ... #6)	16
3.1. Мініатюри	16
3.2. Багатофігурні задачі	22
Друкується вперше: річний конкурс	25
тематичні конкурси	39
Нас запрошують	40

ОСТАТОЧНІ ПІДСУМКИ КОНКУРСІВ «ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС» - 2007

(FINAL RESULTS of COMPETITIONS «CHESS LEOPOLIS» - 2007)

Розділ задач на кооперативний мат за три ходи (Н#3)

В журналі "Шаховий Леополіс" ("Chess Leopoldis") № 35, 2008 були надруковані попередні підсумки річного конкурсу складання задач на кооперативний мат за три ходи (Н#3). **Є одне зауваження.** Задача № 1443 виключена з конкурсу із-за попередника: Unto HEINONEN "Suomen Tehtävänkierä" - 1998 ... 1999, похвала, Kd1, Le3, Sc3, Sf3 (4) – Kf5, Dg2, Le6, Le7, Sc1, P.p. d5, e4, e5, f4, g3 (10) Н#3.

Суддя розділу вніс зміни до свого присудження:

- 1 приз** - задачі № 2129 (Іван Сорока),
- 2 приз** - задачі № 1281 (А. Панкратьев & В. Винокуров),
- 3 приз** - задачі № 2130 (Вадим Винокуров),
- 4 приз** - задачі № 1367 (Микола Колесник & Вадим Винокуров),
- 5 приз** - задачі № 1643 (Abdelaziz Onkoud),
- 6 приз** - задачі № 1735 (Živko Janevski).

**Інші нагороди залишаються без змін.
Присудження є остаточним!**

Розділ ортодоксальних двоходових задач (#2)

В журналі "Шаховий Леополіс" ("Chess Leopoldis") № 36, 2008 були надруковані попередні підсумки річного конкурсу складання ортодоксальних двоходових задач (#2). **Є одне зауваження.** Задача № 1864 виключена з конкурсу: вона була надрукованою раніше в «Кудесник» - 2007 № 104 (№ 3375) з незначними змінами в позиції.

Суддя розділу вніс зміни до свого присудження **в розділі мініатюр:**

- 1 похвала** - задачі № 1608 (Дмитрий Пихуров),
- 2 похвала** - задачі № 2060 (Валентин Хупченко).

**Інші нагороди розділів мініатюр і багатофігурних задач залишаються без змін.
Присудження є остаточним!**

Розділ ортодоксальних триходових задач (#3)

В журналі "Шаховий Леополіс" ("Chess Leopoldis") № 37, 2008 були надруковані попередні підсумки річного конкурсу складання ортодоксальних триходових задач (#3). У встановлений термін ані суддя, ані редакція журналу ніяких зауважень щодо оригінальності відмічених робіт не отримали.

Присудження залишається без змін і вважається остаточним!

ПОПЕРЕДНІ ПІДСУМКИ ЮВІЛЕЙНОГО КОНКУРСУ

« О. ФАЙЗУЛІН – 20 »

(Preliminary results of Yub. Ty "A. Fajzulin - 20" – 2007 ... 2008)

В 2007 - 2008 роках редакція журналу «Шаховий Леополіс» («Chess Leopoldis») провела ювілейний конкурс складання шахових задач, який був присвячений 20-й річниці з дня народження львівського проблеміста **Олексія Євгеновича Файзуліна**. Шахові задачі він складає майже 14 років і є автором понад 200 робіт в різних розділах шахової композиції, 112 з яких отримали відзнаки в конкурсах складання (54 - нагороджені призами)! Є співавтором декількох тем в шаховій композиції. І, незважаючи на молодий вік, вже має досвід суддівства міжнародних змагань. Сьогодні ми публікуємо його звіт.

1. РОЗДІЛ ДВОХОДОВИХ ЗАДАЧ (#2)

В цьому розділі прийняли участь 16 задач 6 авторів з 3 країн.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Dieter Mueller	Deutschland	2525
2	Stephan Dietrich		2723
3	Павел Мурашев	Россия	2162, 2164, 2165, 2637*, 2638, 2784, 2785
4	Григорий Попов		2637*
5	Євгеній Богданов	Україна	2160, 2161, 2163, 2166,
6	Олександр Цаплін		2269, 2270, 2352

Незважаючи на невелику кількість конкурсних робіт, рівень змагання є **достатньо високим**: адже серед задач є роботи і з просто цікавими ідеями, і з надскладними сучасними тематичними комплексами.

На жаль, не вдалось утворити серед мініатюр окремих конкурс: є всього дві роботи, причому, № 2161 вже друкувалась автором раніше з незначними змінами: Є.Богданов «Робітничка трибуна» - 1987 (Kg2, Dh7, Tc5, Lg5, p.e4 – Kd3, p.d5 1.Kf1? 1. Df7!).

При присудженні враховувались: **зміст авторського задуму, його складність, гармонійність і оригінальність, а також технічна майстерність, з якою він був реалізованим в задачі.**

В багатьох роботах є багатофазна зміна гри, на тлі якої найбільш цікавий зміст, часом, стає малопомітним. І, якщо самі автори не відділили головну гру від додаткової в своїй роботі, це прийшлося зробити судді. Згідно правил, в таких випадках, головним змістом вважають або те, що об'єднує найбільшу кількість фаз задачі, або ідею, яка має найбільш високий ступінь труднощів реалізації, або тему, яка, на сьогоднішній день, є найбільш поширеною. Інші фази задачі розглядаються, як додаткові, при умові, що їх зміст не шкодить виділеній «тематичній гри».

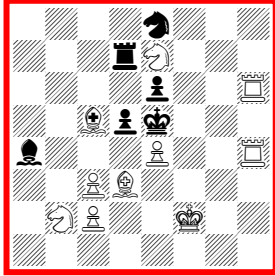
Пропонується наступний розподіл нагород

1 - 2 призи (на рівних) присуджено задачам № 2162 і № 2164 (Павел Мурашев).

В легкій формі № 2162 реалізований «помножений парадокс Ханнеліуса» («ШЛ» № 5, 2006 стор. 11 ... 13): три мати загрози (B,C,D) удаваного сліду 1. ed5? слідує на спростування удаваного сліду 1. Sf5? в трьох інших фазах задачі! Гра, яка утворена матом загрози першого удаваного сліду (2. A#), класичний парадокс Рухліса в варіантах тематичних фаз, - це все лише приємні додатки (не більше), що прикрашають гру в задачі.

№ 2162

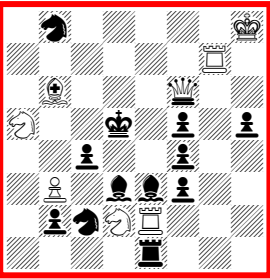
1. Sf5?	de4 (a)!	Загроза	2. Ld4 (A) #	1 ... d4	2. Sc4 (B) #
1. ed5?	Tx e7!	Загроза	2. Sc4 (B), Te4 (C), Te6 (D) #	1 ... ed5	2. Ld4 (A) #
1. La6?	Lb5!	Загроза	2. Sd3 # 1 ... Lc2	1 ... de4 (a)	2. Sc4 (B) #
1. Kf3?	Sg7!	Загроза	2. T4h5 # 1 ... Sd6 1 ... Sf6	1 ... de4 (a)	2. Te4 (C) #
1. Lc4!		Загроза	2.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



10 + 6 = 16 # 2 v ...

№ 2164

1. Sac4?	Lc5 (a)!	Загроза	2. Dd6 (A) #	1 ... Lx c4	2. bc4 #
1. Sf3?	Ke4 (b)!	Загроза	2. De5 (B) #	1 ... Ld4 (c) 1 ... Sd7 1 ... Sc6	2. De6 (C) # 2. Dc6 # 2. Dx c6 #
1. Sc6?	Lb6!	Загроза	2. Se7 #	1 ... Lc5 (a) 1 ... Sc6	2. De6 (C) # 2. Td7 #
1. Te7?	Ld4 (c)!	Загроза	2. De6 (C), De5 (B), Te5 #		
1. Lc7?	Kc5!	Загроза	2. De5 (B), Dd6 (A) #		
1. Tg6?	Ld4 (c)!	Загроза	2. Dd6 (A), De6 (C) #	1 ... Lc5 (a) 2. De5 (B) # 1 ... Ke4 (b) 2. De6 (C) #	
1. Se4 !		Загроза	2. Sc3, Df5 #	1 ... Ld4 (c) 2. Dd6 (A) # 1 ... Ke4 (b) 2. De6 (C) #	
1 ... Lx e4	2. bc4 #				
1 ... Lx b6	2. Dd6 #				
1 ... fe4	2. Tg5 #	1 ... Sc6	2. Sc3 #	1 ... b1=S	2. Df5 #



8 + 12 = 20 # 2 v ...

Для реалізації свого задуму автор використав механізм своєї задачі № 2067, яка була надрукована в тому ж самому журналі («ШЛ» № 31, 2007). Завдяки зміні черговості реалізації фаз і гри в них, вдалось реалізувати на тлі багатозазної зміни гри «помножений парадокс Домбровськіса» («ШЛ» № 5, 2006 стор. 11 ... 13): на цей раз два мати загрози (A,C) удаваного сліду 1. Tg6? слідує на спростування цього ж удаваного сліду в двох інших фазах гри! Цікаво, що вказані мати загрози додатково приймають участь в чергуванні матів загроз ще двох спроб за циклом: CB ⇔ BA ⇔ AC. Однак, цей приємний додаток є дещо нечітким із-за нетематичного мату 2. Te5# у спробі 1. Te7?.

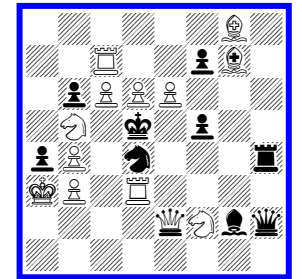
Звичайно, в задачі можна знайти ще багато цікавого. Це і парадокс Рухліса (1. Sf3? + 1. Se4!) і, навіть, подвійне виконання «рознесеної форми теми Ханнеліуса» («ШЛ» № 8, 2006 стор. 7), одне з яких має наступну схему гри:

1.? a! > 2. A #	} →	1 ... a	2. B #
1.? b! > 2. B #		1 ... b	2. C #
1.? c! > 2. C # +		1 ... c	2. A #

Але, незважаючи на велику кількість сучасних тем в задачі, є відчуття певної дисгармонії. Загальний зміст задачі нагадує «шведський стіл», коли кожен вибирає те, що йому більше до смаку ...

1 почесний відгук присуджено задачі № 2166 (Євгеній Богданов).

1. e7 (A)? Te4!	угроза	2. Lf7 (B) #	1 ... Th6	2. Tx d4 #
1. Lf7 (B)? Te4!	угроза	2. e7 (A) #	1 ... De5	2. Dx e5 #
			1 ... Dd6	2. Sc3 #
1. Da2 (C)?! f6!	угроза	2. ba4 (D) #	1 ... Ke6	2. Lf7 (B) #
			1 ... ab3	2. Db3 #
1. ba4 (D)!	угроза	2. Da2 (C) #	1 ... f6	2. e7 (A) #
			1 ... Kc4	2. Tx d4 #



13 + 9 = 22 # 2 vvv

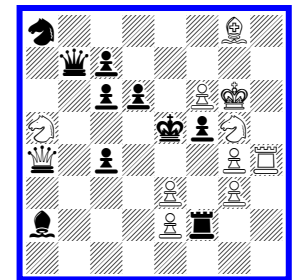
Одна з форм теми, яка відома під назвою «Чергування ходів білих фігур по-Львівськи» («ШЛ» № 23, 2007 від стор. 3). Перші два удавані сліди мають ідентичну гру у варіантах, тому вони відображені у вигляді одного цілого. Однак, їх перші ходи і мати загроз утворюють досить відоме чергування за циклом AB ⇔ BA. В подальшому ці ходи білих стають матами в чергових фазах гри (класична форма теми Uragia), перші ходи і мати загроз яких теж утворюють між собою аналогічне чергування за циклом CD ⇔ DC. Загальна схема гри виглядає наступним чином:



Безумовно, одна з найбільш оригінальних задач конкурсу!

2 почесний відгук присуджено задачі № 2784 (Павел Мурашев).

1. Dc4?	d5!	Загроза	2. Dd4, Dc3, Sf7 #	1 ... Lx c4	2. Sx c4 #
1. Th7?	d5!	Загроза	2. Te7 #	1 ... c3	2. Dd4 #
1 ... Dc8			2. Sc6 #		
1. Dc6?	Db5!	Загроза	2. De8 #	1 ... c3	2. Dc3 #
1 ... Dc8			2. Dd5 #		
1 ... Dx c6			2. Sxc6 #		
			1 ... d5	2. De6 #	
			1 ... Db8	2. Dd5 #	
1. gf5 !		Загроза	2. Te4 #	1 ... d5	2. Sf7 #
1 ... Db1			2. Sc6 #		
1 ... c5			2. De8 #		
			1 ... Lb1	2. Sc4 #	
			1 ... Tf4	2. gf4 #	
1. Db4?	Db6!	Загроза	2. Dc3 #	1 ... Da7 (Dx b4)	2. Sc6 #
				1 ... d5	2. De7 #
				1 ... Tf4	2. gf4 #



11 + 10 = 21 # 2 v ...

«Салат» з декількох тематичних комплексів, які, на жаль, окрім деяких фаз задачі, між собою не мають нічого спільного.

Перший комплекс передбачає гру з використанням клітини "c6" з утворенням

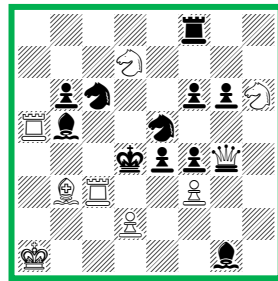
класичних парадоксів Рухліса і / або зміну захисту при тому ж самому маті з симпатичною грою чорних «із-за спини» білого ферзя. Однак така організації гри є досить відомою і використовувалась вже в роботах багатьох авторів, наприклад, Е.Богданов "МАТ" - 1975 або "SUOMEN SHAKKI" - 1984, Prize [«От МИНИ до МАКСИ» - 2003 (будь-яке видання), задачі № 0775 і № 0861].

Другий комплекс є більш оригінальним і більш сучасним. Саме тому він був прийнятим в якості «головного тематичного змісту» задачі. До вже відомих фаз гри з першого тематичного комплексу «приєднався» удаваний слід 1. Dc4?, три мати загрози якого (2. Dd4, Dc3, Sf7 #) стають матами в варіантах гри двох удаваних слідів і рішення з додатковою реалізацією парадоксу Домбровіса в рішенні.

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

1 похвала присуджена задачі № 2785 (Павел Мурашев). Чотири фази з елементами різних форм зміни гри. Сам механізм утворення зміни гри є досить відомим і вже неодноразово використовувався різними авторами. Приємним і оригінальним в цьому механізмі елементом є, на мою думку, реалізація **подвоєної псевдо форми теми le Grand** (CB ↔ BC і DB ↔ BD).

1. Dg6? ef3! Загроза 2. Sf5 (A), De4 (B) # 1 ... Sf3 (a) 2. Sf5 # (A)
1 ... f5 2. Dd6 # (C)
1. De6? Lc4! Загроза 2. Dd6 (C), Dd5 (D) # 1 ... Sc4 2. De4 # (B)
1 ... Se7 (Sb4) 2. Db6 #
1. Df4? f5! загроза 2. De4 (B) # 1 ... Sf3 (a) 2. Dd6 # (C)
1 ... Ld3 2. Td5 #
1. Df5! Загроза 2. De4 (B) # 1 ... Sf3 (a) 2. Dd5 # (D)
1 ... gf5 2. Sf5 (A) #
1 ... ef3 2. Df4 #
1 ... Ld3 2. Td5 #

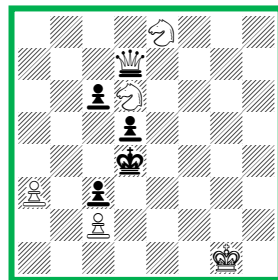


9 + 11 = 20 # 2 vvv

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

2 похвала присуджена задачі № 2352 (Олександр Цаплін). Чотири фази (дві з яких форсовані) з елементами зміни гри і з реалізацією теми накопичення ігрових варіатів («ШЛ» № 3, 2006 від стор. 6). Приємно, що в рішенні всі спростування удаваних слідів і спроб стають першими ходами варіантів гри з різними матами.

1. Kf2? Ke5! Zz 1 ... Kc5 2. Da7 #
1 ... c5 2. Dg7 #
1. Da7+? c5! 1 ... Ke5 2. De3 #
1. Dg4+? Ke3! 1 ... Kc5 2. Sf7 #
1 ... Kc5 2. Db4 #
1. Df7! Цугцванг (Zz) 1 ... Ke5 2. Df6 #
1 ... Kc5 2. Da7 #
1 ... c5 2. Df4 #
1 ... Ke3 2. Df2 #



6 + 4 = 10 # 2 vvv

3 похвала - задачі № 2637 (Григорій Попов & Павел Мурашев). І знову чотири фази задачі, але, на цей раз, без якоїсь складної тематики. Приваблює розмашиста гра білого ферзя по кутах шахової дошки і триразова зміна мату на 1 ... Kd5.

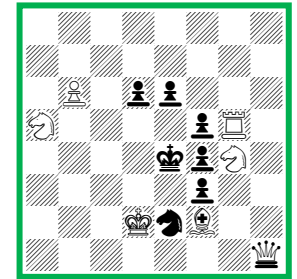
В початковій грі: 1 ... Kd5 2. Df3 #

1. De1? Kd5! Цугцванг 1 ... d5 2. Db1 #
1 ... fg4 2. Db1 #

1. Da1? Sc3! Загроза 2. Sf6 # 1 ... Kd5 2. Sf6 #
1 ... fg4 2. Db1 #
1 ... Sd4 2. Dx d4 #

1. Dh8! Цугцванг 1 ... Kd5 2. Da8 #
1 ... d5 2. De5 #
1 ... fg4 2. Dh7 #

1 ... e5 2. Sf6 #
1 ... S ~ 2. Dd4 #



7 + 7 = 14 # 2 *vv

2. РОЗДІЛ ТРИХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 3)

В цьому розділі прийняли участь 25 задач 9 авторів з 6 країн.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Anatoly Holubitsky	Israel	2167, 2724, 2725
2	Leonid Makaronez		2729*
3	Leonid Luybashevsky		2729*
4	Dieter Mueller	Deutschland	2527
5	Ts. Ser - Od	Mongolia	2592
6	Павел Мурашев	Россия	2641
7	Andrejs Strebkovs	Latvija	2728
8	Євгеній Богданов	Україна	2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2526, 2589, 2590, 2591, 2639, 2640, 2726, 2727, 2786, 2787
9	Мирон Гнатина		2271

Серед конкурсних робіт є багато цікавих сучасних творів, що дає підставу вважати рівень конкурсу **вище середнього**.

При присудженні враховувались **зміст задачі, складність, гармонійність задуму і технічна майстерність його реалізації**.

2. 1. МІНІАТЮРИ

Серед задач є 10 мініатюр, тому було вирішено серед них провести окремий конкурс.

Пропонується наступний розподіл нагород

1 приз присуджено задачі № 2786 (Євгеній Богданов). Чотирифазна зміна гри. Перші ходи двох удаваних слідів 1. Lf2? і 1. Lg3? в рішенні 1. Dc3! стають другими ходами варіантів гри. Сама гра в цих фазах реалізована згідно простої комбінованої форми багатозазної зміни гри («ШЛ» № 3, 2006 стор. 12), яка в шаховій композиції відома також під назвою НД-форма (накопичення + додавання варіантів гри) чи під російськомовною назвою АС-форма (аккумулятивование + суммирование вариантов игры) з додатковою реалізацією простої форми теми Салазара (DB ↔ BD).

Приємно, що в початковій позиції вже є гра на хід чорного короля 1 ... Kc4, яка з одним із варіантів удаваного сліду 1. Lg3? утворює двофазне чергування 2-х і

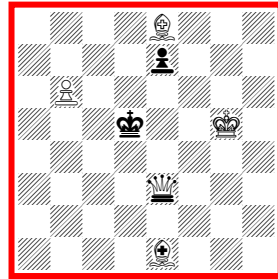
3-х ходів білих (AB ⇔ BA). Вражає не тільки красивий перший хід рішення з наданням чорному королю двох клітин для ходу, але і багата гра в варіантах рішення після другого ходу білих. Безумовно, найкраща мініатюра конкурсу!

Початкова гра: 1 ... Kc4 2. Lc6 (A) загроза 3. Dc3 # (B)

1. Lf2 (C)? Kc4! Zz 1 ... Kd6 2. Kf5 !! e6 + ! 3. Dx e6 # - загроза !

1. Lg3 (D)? Kc4! 1 ... e6 2. Lb5 e5 3. De5 #
1 ... e5 2. Dc3 (B) Ke4 3. Lc6 # (A)
2 ... Kd6 (Ke6) 3. De5 #
2 ... e4 3. Lf7 #

1. Dc3 (B)! Цугцванг 1 ... e6 2. Lf2 (C) загроза 3. Dd4 #
2 ... Ke4 3. Lc6 #
2 ... Kd6 3. Dc5 #
2 ... e5 3. Dc6 #
1 ... e5 2. Lg3 (D) !! Ke4 3. Lc6 #
2 ... Kd6 (Ke6) 3. De5 #
2 ... e4 3. Lf7 #
1 ... Kd6 2. Dc6+ Ke5 3. Lc3 # - тема «прийшов – пішов» («ШЛ» № 27, стор. 10) !
1 ... Ke6 2. Dc6+ Ke5 3. Lc3 #



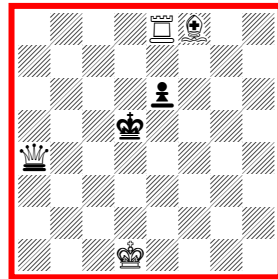
5 + 2 = 7 # 3 *vv

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

2 приз присуджено задачі № 2787 (Євгеній Богданов). Знову багатофазна зміна гри у формі вибору. Головний зміст полягає в поверненні білих фігур в різних фазах задачі на свої початкові позиції. Таким чином, на початкові позиції повертаються фігури, що робили перший хід, у трьох удаваних слідах (Te8 і Da4) і в рішенні (Lf8) з елементами простої двоходової зміни на 1 ... e5.

Форсована спроба рішення 1. Db5? є лише маленьким приємним додатком, незважаючи на те, що в ній є гра, яка з варіантами різних фаз забезпечує реалізацію або довільної зміни гри, або / і зміну захисту чорних і різнорівневу форму теми Салазара («ШЛ» № 12, 2006 стор. 14) – АВ ⇔ ВА. Безумовно, приваблює і красивий перший хід рішення.

1. Db5 (A)? Ke4! 1 ... Kd4 2. Te6 ! Kc3 3. Lg7 # (B)
1. Tb8? Ke5! Zz 1 ... e5 2. Te8 – повернувся! 2 ... e4 3. De4 #
1. Df4? Kc6! загроза 2. Tc8 ! > 3. Tc5 #
2 ... e5 3. Dc4 #
1 ... e5 2. Dfa4 – повернувся! 2 ... e4 3. De4 #
1. Db4? Ke5! Zz 1 ... Kc6 2. Tc8+ Kd5 3. Tc5 #
2 ... Kd7 3. Db7 #
1 ... e5 2. Dba4 – повернувся! 2 ... e4 3. De4 #
1. Lg7 (B)! Загроза 2. Td8+ Kc5 3. Ld4 #
1 ... Kc5 2. Te6 ! Kd5 3. Dc6 #
1 ... Kd6 2. Db5 (A) e5 (Kc7) 3. Le5 #
1 ... e5 2. Lf8 – повернувся! 2 ... e4 3. De4 #



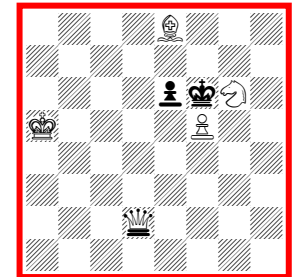
4 + 2 = 6 # 3 v ...

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

3 приз присуджено задачі № 2170 (Євгеній Богданов). За своїм змістом задача подібна до вже відомої роботи № 2786. Перші ходи удаваних слідів 1. Dh2? і 1. Df4? в рішенні 1. fe6! стають другими ходами варіантів гри. Однак, організація гри в фазах задачі є іншою. На цей раз вона відповідає одній із спрощених форм теми Лівшица («ШЛ» № 17, 2006 стор. 8) з використанням всіх двоходових форм зміни гри.

В удаваних слідах є також і двофазне чергування 2-х і 3-х ходів білих за циклом CD ⇔ DC. А при бажанні можна знайти і більш довге багатофазне «спіральне чергування» (AC → CD → DB → BE) аналогічних ходів. Однак, це є лише дрібні приємні додатки до головного змісту.

1. Dd6? Kg5! 1 ... Kg7 2. Df8+ Kh7 3. Dh8 #
1. Dh2 (A)? e5! 1 ... Kg5 2. Dh4+ (D) Kx f5 3. Df4 # (B)
1 ... ef5 2. Dh8+ (C) Kg5 3. Dh4 # (D)
2 ... Ke6 3. De5 #
1. Df4 (B)? e5! 1 ... Kg7 2. Dh4 (D) Kg8 (ef5, e5) 3. Dh8 # (C)
1 ... ef5 2. Dd4+ Kg5 3. Dh4 #
2 ... Ke6 3. De5 #
1. fe6 ! Цугцванг 1 ... Kg7 2. Dh2 (A) Kf6 3. Dhe5 #
2 ... Kg8 3. Dh8 # (C)
1 ... Kf5 2. Df4+ (B) Kx e6 3. Dfe5 # (E)
1 ... Kx e6 2. Dg5 Kd6 3. Dge5 #



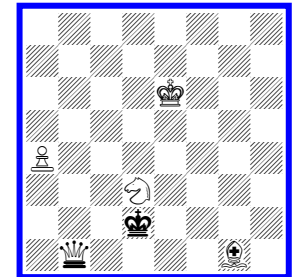
5 + 2 = 7 # 3 vvv

1 почесний відгук присуджено задачі № 2168 (Євгеній Богданов). На перший погляд досить відомий комплект білих фігур, який зустрічається в багатьох мініатюрах цього автора. Однак, завдяки іншому розташуванню фігур на діаграмі, вдалось несподівано реалізувати і зовсім іншу гру, яка об'єднана нескладним, але дуже цікавим задумом. Головна ідея – використати гру Sd3. Куди відійти? Спроби 1. Se5?, 1. Sb4? і 1. Sf2? приводять до гри на 1 ... Ke2 з використанням елементарної теми у грі білих фігур під назвою «пішов – прийшов» зі зміною тільки мату. Причому в удаваному сліді 1. Sf2? є два варіанти і другий – з грою новоствореної батареї Lg1 – Sf2! Несподіваним є рішення 1. Sc1!! з наданням чорному королю двох клітин для ходу.

Ті, хто уважно розглядає задачі, могли помітити деякі нюанси, які не були вказані автором: в початковій грі на хід 1 ... Kc3 вже є заготовлена гра: 2. Dd1, Le3!. В типовій (для таких позицій) додатковій спробі 1. Df1? і в рішенні 1. Sc1! здійснюється антидуальне розділення (диференціювання) других ходів білих.

І, як завжди в своїх роботах, «... автор витягає з позиції задачі все, що можна витягти ...». На цей раз - це спроба 1. Kf5? з додатковою простою зміною на 1 ... Ke2. Але це лише приємний додаток до гри, яка була відзначена мною вище.

1. Kf5? Kc3! 1 ... Ke2 2. Dc2+ Kf1 (Kf3) 3. Df2 #
1. Df1? Kc2! 1 ... Kc3 2. Dd1 Kc4 3. Dc2 #
1. Se5? Kc3! 1 ... Ke2 2. Dd3+ Ke1 3. Sc2 #
1. Sb4? Kc3! 1 ... Ke2 2. Dd3+ Ke1 3. Sf3 #
1. Sf2?! Ke3! 1 ... Ke2 2. Dd3+ Ke1 3. Dd1 #
1 ... Kc3 2. Se4+ Kc4 3. Db5 #
1. Sc1 !! 1 ... Kd1 2. Db2 Ke1 3. De2 #
1 ... Ke1 2. Dc2 Kf1 3. Df2 #
1 ... Kc3 2. Le3 Kc4 3. Db3 #



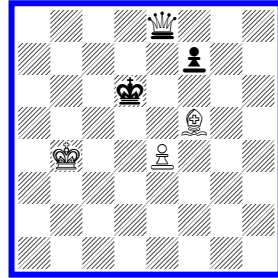
5 + 1 = 6 # 3 v ...

2 почесний відгук присуджено задачі № 2726 (Євгеній Богданов). П'ять фаз зі зміною гри у формі вибору без якоїсь складної тематики.

1 похвала присуджена задачі № 2169 (Євгеній Богданов). Без якоїсь складної тематики. Однак, в початковій позиції вже є заготовлена гра на деякі ходи чорного коня. І, здавалося би, що ферзь "b8" повинен залишатись в рішенні саме на цьому полі. Тим несподіваним є перший хід рішення 1. Db8 – h2!, який приводить до багатогри у варіантах з красивими рухами ферзя.

2 почесний відгук - № 2726 (Євгеній Богданов)

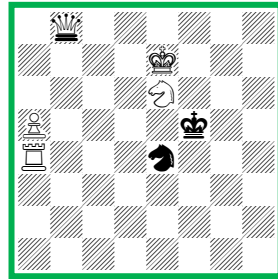
1. e5+?	Kc7!	1 ... Kd5	2. Db5+	Kd4	3. Dc5 #
1. Df7?	Ke5!	1 ... Kc6	2. Da7	Kd6	3. Dc5 #
1. Kc4?	Kc7!	1 ... f6	2. Dd7+	Ke5	3. Dc7 #
1. Db5?	Ke7!	1 ... Kc7	2. Kc5	f6	3. Db6 #
		2 ...	Kd8		3. Dd7 #
1. Kb5!	Загроза	2. Kb6	f6		3. De6 #
	1 ... Kc7	2. Dc8+	Kd6		3. Dc5 #
	1 ... f6	2. De6+	Kc7		3. Db6 #



4 + 2 = 6 # 3 v ...

1 похвала - № 2169 (Євгеній Богданов)

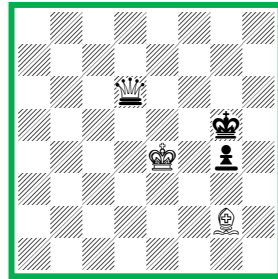
Початкова гра:	1 ... Sg5	2. Db1+	Ke5	3. Db5 #
	2 ...	Se4		3. Dx e4 #
	1 ... Sd2	2. Kf7!	загроза	3. Db5, Df4, Tf4 #
	2 ...	Sc4 (Se4)		3. Df4 #
1. Dg8?	Ke5!			
1. Dh8?	Kg4!			
1. Dh2!	загроза	2. Dh5+	Sg5	3. Dx g5 #
	1 ... Kg4	2. Tx e4+	Kf3	3. Sg5 #
	2 ...	Kf5		3. Dh7 #
	1 ... Kg6	2. Tx e4!	Kf5	3. Dh7 #
	1 ... Sf6	2. Kf7!	загроза	3. Df4 #
	2 ...	Sh5 (Sd5)		3. Dh5 #
	1 ... Sg3	2. Dc2+	Ke5	3. Dc5 #
	2 ...	Se4		3. Dx e4 #



5 + 2 = 7 # 3 *

2 похвала присуджена задачі № 2724 (Anatoly Holubitsky)

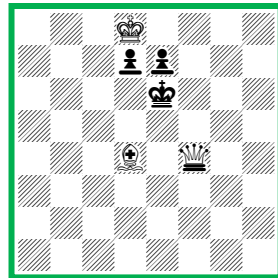
1. Ke5!!	Цугцванг	1 ... Kh4	2. Kf5	Kh5	3. Dh2 #
		2 ...	g3		3. Dh6 #
		1 ... Kh5	2. Df6 (A)	g3	3. Lf3 # (B)
		1 ... g3	2. Lf3 (B)	g2	3. Df6 # (A)
		2 ...	Kh4		3. Dh6 #



3 + 2 = 5 # 3

3 похвала присуджена задачі № 2725 (Anatoly Holubitsky)

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

В задачі приваблює красива «тиха» гра білого ферзя на другому ході в варіантах рішення.

2. 2. БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

Із-за попередника виключена задача № 2728 (A.Strebkovs), про що повідомлялось в «ШЛ» № 39 стор. 28.

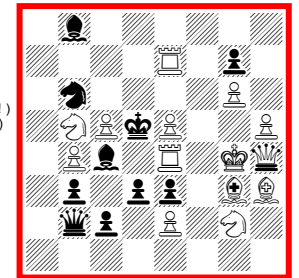
Пропонується наступний розподіл нагород

1 приз присуджено задачі № 2173 (Євгеній Богданов). В початковій позиції вже є гра на хід чорного слона 1 ... Ld6. В рішенні після чудового першого ходу з жертвою білої тури є загроза з двома красивими варіантами її реалізації, які автор вдало розділив у варіантах 1 ... ed2, Lb5. Найбільш красивим є варіант реалізації загрози з грою здвоєною батареєю Kg4 – Dh4, Kg4 – Lh3. Батареї, утворені з королем, практично, грають у всіх варіантах задачі на різних ходах білих, чергуючись між собою, в тому числі, і в відомому варіанті 1 ... Ld6 зі зміною від другого ходу білих.

Вказані автором варіанти 1 ... Ld6, Kx e4, Kx e6, дійсно, є красивими і, при бажанні, в них можна знайти елементи не тільки парадоксу Рухліса, але і спірального чергування 2-х і 3-х ходів білих. Однак, як відмічає і сам автор, це лише додаткова гра ...

Головний зміст прихований у двох, однакових стратегічно, варіантах 1 ... Lx e5 і 1 ... Dxe5. В кожному з них є жертва білого коня Sb5; хід чорного короля з взяттям одної з білих тур (при відмові від прийняття жертви) з наступним матом королівською батареєю Kg4 – Dh4 або Kd4 – Lh3 з використанням зв'язки чорних фігур на полі «e5» вільною білою турою (з чергуванням їх функцій). Без сумніву, робота рівня світових шедеврів!!

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



1 ... Lx e5	2. Sc7+ !!	Kx e4	3. Kg5 # (3 ... Lf4?)	2 ... Lx c7	3. Se3 #
1 ... Dx e5	2. Sc3+ !!	Kx e6	3. Kf3 # (3 ... Df5?)	2 ... Dx c3	3. Se3 #

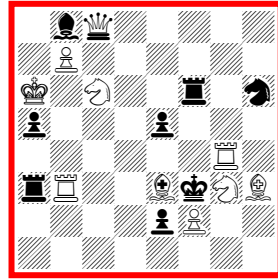
14 + 10 = 24 # 3 *

2 приз присуджено задачі № 2729 (Leonid Makaronez & Leonid Luybashevsky). Ще одна чудова робота з красивим змістом: в двох варіантах на перших ходах чорних використовується перекриття Грімшоу на полі «d6»; в третьому варіанті 1 ... e4 білі самі здійснюють перекриття лінійних чорних фігур по-Новотному, причому, у всіх цих тематичних варіантах гра здійснюється на тлі розв'язування коня Sc6. Особливо красивим є розв'язування цього коня з грою батареї Le3 – Tb3.

Дуже складний, хоча і не новий («ШЛ» № 24, 2007 задачі № 1487 і № 1488) тематичний комплекс, який давно вже слід було би вважати самостійною темою в шаховій композиції. Про його складність нагадує і те, що після першого ходу рішення є загроза з двома варіантами її реалізації. Приємно, що є можливість їх диференціювати. В одному з таких варіантів реалізації загрози батарея Le3 – Tb3 грає і на матуючому ході білих, утворюючи чергування 2-х і 3-х ходів білих!

2 приз - № 2729 (Leonid Makaronez & Leonid Luybashevsky)

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



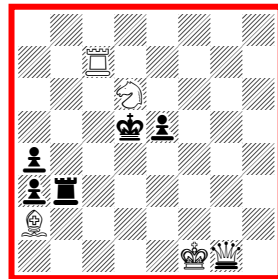
10 + 8 = 18 # 3

3 приз присуджено задачі № 2172 (Євгеній Богданов). Дуже легка позиція. В трьох тематичних удаваних слідах реалізована класична форма теми Загоруїко з неповною класичною формою теми Рухліса. Цікаво, що в цих фазах задачі в варіантах 1 ... e4 (в 1. Se8? та 1. Sf5! ще і на 1 ... Ke6) реалізована додатково «повна проста зміна гри» (змінюються всі ходи білих на ті ж самі перші і другі тематичні ходи чорних).

В задачі є ще багато логічних спроб, перші ходи білих і чорних фігур яких утворюють додаткові елементарні теми, наприклад, найпростішу двоходову форму теми Банного (1. Dg4? + 1. Dc5? → 1. Se8?).

Перший хід рішення є невдалим, хоча я розумію, що в такій позиції зробити його кращим зі збереженням змісту задачі неможливо!

1. Dg4 (A)?	e4 (a)!			
1. Dc5 (B)?	Ke6 (b)!			
1. Dg6 (C)?	e4 (a)!			
1. Sb5?	Ke4 (c)!	1 ... e4 (a)	2. Dg5+ Ke6	3. Te7 #
1. Dh1?	e4!	1 ... Ke6 (b)	Kx d6 Kf6	3. Dc6 #
			2 ...	3. Df5 #
1. Dg7?	Kd4!	Zz 1 ... e4 (a)	2. Sf7! e3 (Ke6)	3. De5 #
		1 ... Ke6 (b)	2. Df7+ Kx d6	3. Dd7 #
1. Se8?	Ke4!	Zz 1 ... e4 (a)	2. Dc5+ (B) Ke6	3. Te7 #
		1 ... Ke6 (b)	2. Dg4+ (A) Kd5	3. Dc4 #
1. Sf5!	Цугцванг (Zz)	1 ... e4 (a)	2. Dd4+ Ke6	3. Sg7 #
		1 ... Ke6 (b)	2. Dg6+ (C) Kd5	3. Dc6 #
		1 ... Ke4 (c)	2. Dg4+ (A) Kd3	3. De2 #
			2 ... Kd5	3. Dc4 #



5 + 5 = 10 # 3 v ...

ПОЧЕСНІ ВІДГУКИ (на рівних)

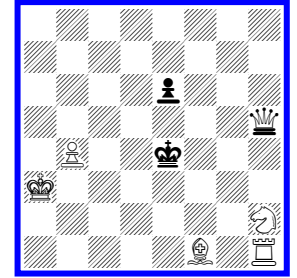
Почесні відгуки (на рівних) присуджені задачам № 2171, № 2589, № 2639 і № 2640 (Євгеній Богданов). Всі роботи є, як мінімум, з трифазною зміною гри, з красивою грою в варіантах удаваних слідів і рішення, однак, без якихось складних тематичних комплексів.

Родзинкою задачі № 2171 є чергування 2-х і 3-х ходів білих в рішенні за циклом AB ↔ BA. В роботі № 2589 приваблює «тиха гра» білих фігур на 2-му ході у всіх фазах.

В № 2639 додатково реалізована двоходова форма теми Салазара (AB ↔ BA), а в № 2640 - класичний парадокс Рухліса.

№ 2171

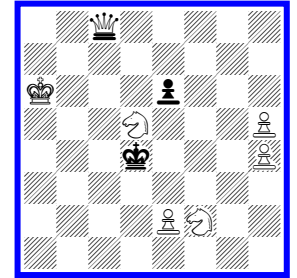
1. Df3?	Ke5!	1 ... Kd4	2. Sg4 e5	3. Dd3 #
1. Lc4?	Ke3! Zz	1 ... Kd4	2. De2!	Kc3 (e5)
		1 ... Kf4	2. Sf1!	e5 (Ke4)
		1 ... e5	2. Df3+	Kd4
1. Tg1?	Ke3! Zz	1 ... Kd4	2. Dc5+ Ke4	3. Tg4 #
		1 ... Kf4	2. Dg5+ Ke4	3. Tg4 #
		1 ... e5	2. Df3+	Kd4
1. Sg4!		1 ... Kf4	2. Le2 (A)!	e5 (Ke4)
		1 ... Kf3	2 ...	Kg3
		1 ... e5	2. De5 (B)!	Kx g4
			2. Df7!	Kd4
				3. De5 # (B)
				3. Dh2 # !!
				3. Le2 # (A)
				3. Dc4 #



6 + 2 = 8 # 3 vvv

№ 2589

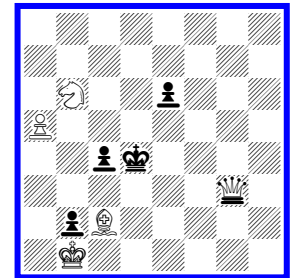
1. Dc7?	e5! Zz	1 ... Kx d5	2. Kb5!	загроза	3. Dc5 #
			2 ... Kd4		3. Dc5 #
			2 ... e5		3. Dd7 #
		1 ... ed5	2. Sg4!	Ke4	3. De5 #
1. Sb6?	Ke3! Zz	1 ... Ke5	2. Dd8!	Kf4 (Kf5)	3. Dg5 #
		1 ... e5	2. Sd1!	загроза	3. Dc4 #
			2 ... Ke4		3. Dg4 #
			2 ... e4		3. Dc3 #
1. Sd3!		1 ... Ke4	2. Dc4+	Kf5	3. Df4 #
		1 ... Kx d5	2. Dc5+	Ke4	3. De5 #
		1 ... ed5	2. Dc1!!	Ke4	3. Df4 #
		1 ... e5	2. Sb4!	Ke4	3. Dg4 #
			2 ... e4		3. Dc3 #



7 + 2 = 9 # 3 vv

№ 2639

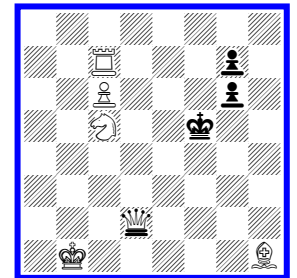
1. a6 (A)?	Kc5!	1 ... c3	2. Dg5 (B)	e5	3. Dg1 #
		1 ... e5	2. Df2+	Kc3	3. Sd5 #
1. Dg5 (B)?	e5!	1 ... Kc3	2. Sa4+ (C)	Kb4 (Kd4)	3. Dc5 #
		1 ... c3	2. a6 (A)!	e5	3. Dg1 #
1. Sa4 (C)!		Загроза	2. Dg5 (B)	загроза	3. Dc5 #
		1 ... Kd5	2 ...	e5	3. Dd2 #
			2. Dc7	загроза	3. Dc5 #
			2 ...	e5	3. Dd7 #
		1 ... c3	2. Dx c3+	Kd5	3. Dc5 #
		1 ... e5	2. Df3	загроза	3. De4 #
1. Df4?	Kc5!	1 ... Kc3	2. Dd6 e5		3. Sa4 # (C)



5 + 4 = 9 # 3 vv

№ 2640

1. Se4?	Ke6!	1 ... Kg4	2. Dg5+	Kh3	3. Dg3 #
		1 ... Ke5	2. Te7+	Kf5	3. Dg5 #
		1 ... g5	2. Dg5+	Ke6	3. Te7 #
1. Ta7?	g5!	1 ... Kg4	2. Ta4+	K ~	3. Dg2 #
			2 ...	Kf5!	3. Df4 #
			2 ...	Kh5!	3. Lf3 #
			2 ...	g5	3. Dd5 #
1. Dg2!		1 ... Ke5	2. Tf7		
		1 ... Kf4	2. Tf7+	Ke3	3. Df2 #
		1 ... Ke5	2 ...	Ke5	3. Dd5 #
			2. De4+	Kd6	3. De7 #
			2 ...	Kf6	3. Df4 #
		1 ... Kf6	2. Dd5	g5	3. De6 #
		1 ... g5	2. De4+	Kf6	3. De6 #



6 + 3 = 9 # 3 vv

1 похвала присуджена задачі № 2591 (Євгеній Богданов). Автор відмітив у своїй роботі три головні фази. Початкова гра створює ілюзію того, що ферзь білих ніби повинен залишатись на полі "b8", адже є досить багата гра з великою кількістю матів ферзем саме з цього поля.

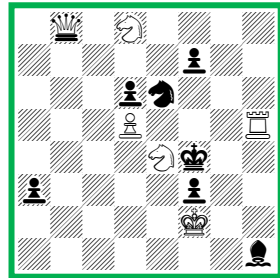
Дуже цікавий і логічний удаваний слід приводить до чергування 2-х і 3-х ходів білих в загрозі і варіанті захисту від неї - **BA ⇔ AB**.

В рішенні ферзь покидає вертикаль "b", утворюючи красиву загрозу, яка з варіантом захисту від неї теж утворює чергування 2-х і 3-х ходів білих - **CA ⇔ AC**.

Всі три фази гри додатково об'єднані частковою зміною гри на хід чорного короля **1 ... Kg4** (змінюється тільки мат), на яку так багато звертають увагу в останні роки і навіть проводять тематичні конкурси (наприклад, в «Проблемист України»).

Приємною є і проста зміна на **1 ... f5** в удаваному сліді і в рішенні. **Красива робота**, хоча і без якоїсь складної тематики!

Початкова гра:	1 ... Kg4	2. Sf6+ (A)	Kf4	3. Dd6 #
	1 ... Sf8	2. Sf6 !	загроза	3. Db4, Dd6 #
		2 ...	Sd7 (Sg6)	3. Db4 #
		2 ...	Se6	3. Dd6 #
	1 ... f6	2. Sx e6+	Kx e4	3. Db1# !!
		2 ...	Kg4	3. Sf6 #
1. Db3?	Sg5!	Загроза	2. De3+ (B)	Kg4
		1 ... Kg4	2. Sf6+ (A)	Kf4
		1 ... f5	2. Th4+	Ke5
				3. Sf6 # (A)
				3. De3 # (B)
				3. Sc6 #
1. Dc8!		Загроза	2. Dc1+ (C)!	Kx e4
		2 ...	Kg4	3. De3 #
		1 ... Kg4	2. Sf6+ (A)	Kf4
		1 ... f5	2. Dx e6	загроза
		2 ...	Kg4 (fe4)	3. Df5 #
		1 ... Kx e4	2. Dc2+	Kd4
		2 ...	Kf4	3. Sc6 #
		1 ... Sg5	2. Tx g5	загроза
		2 ...	Kx e4	3. Df5 #
				3. Df5, Dg4 #
				3. Dc4 #

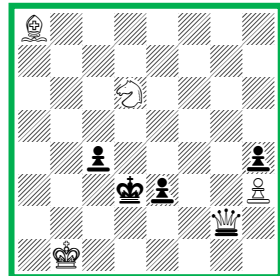


6 + 7 = 13 # 3 *v

2 похвала присуджена задачі № 2526 (Євгеній Богданов). Чотирифазна зміна гри і теж без якоїсь складної тематики. Чітко виділяється реалізація тем накопичення (акумулявання) ігрових варіантів у вигляді піраміди (**1. Sb5? → 1. Se4? → 1. Kc1!**) і додавання ігрових варіантів (**1. Se4? + 1. Sf5? = 1. Kc1!**).

При бажанні можна ще знайти декілька елементарних тем, наприклад, неповну форму теми Рухліса (**1. Se4? + 1. Kc1!**), чергування типу «спростування ⇔ варіант гри» в удаваних слідах, тощо ... Легка конструкція і приємна гра.

1. Sb5?	c3!	1 ... e2	2. Dd5+	Ke3	3. Dd4 #
1. Se4?	c3!	1 ... e2	2. Df3+	Kd4	3. Dc3 #
		1 ... Kd4	2. Db2+	Kd3	3. Sc5 #
			2 ...	c3	3. Dc3 #
1. Sf5?	e2!	1 ... Kc3	2. Db2+	Kd3	3. Dc2 #
		1 ... c3	2. Da2 !!	c2	3. Dc2 #
			2 ...	e2	3. Dd5 #
1. Kc1!		1 ... e2	2. De4+	Kc3	3. Dc4 #
		1 ... Kd4	2. Dd5+	Kc3	3. Dc4 #
		1 ... Kc3	2. Db2+	Kd3	3. Le4 #
		1 ... c3	2. Dg4	c2	3. Dc4 #
			2 ...	e2	3. De4 #

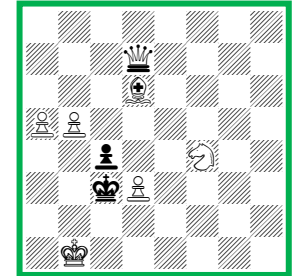


5 + 4 = 9 # 3 *v

3 похвала присуджена задачі № 2590 (Євгеній Богданов). І знову багатофазна зміна гри, але, на цей раз, з реалізацією простої двоходової форми теми Салазара (**AB ⇔ BA**).

Цікавою є гра білого ферзя з пошуком першого ходу рішення і з несподіваним ходом «у засідку» за коня "f4".

1. Dh3 (A)?	Kd2!	Zz	1 ... Kb3	2. dc4+ (B)	Ka4	3. Da3 #
			1 ... Kd4	2 ...	Kx c4	3. Dd3 #
				2. dc4 (B) !!	Kx c4 (Ke4)	3. Dd3 #
1. dc4 (B)?	Kd2!	Zz	1 ... Kb3	2. Dh3+ (A)	Ka4	3. Da3 #
			1 ... Kd4	2 ...	Kx c4	3. Dd3 #
			1 ... Kx c4	2. Dh3 (A) !!	Kx c4 (Ke4)	3. Dd3 #
				2. Df5 !!	Kb3	3. Dc2 #
				2 ...	Kc3 (Kd4)	3. Dd3 #
1. Da7?	Kb3!	Zz	1 ... Kd2	2. Df2+	Kd1	3. De2 #
			1 ... cd3	2 ...	Kc3	3. Db2 #
				2. Dc5+	Kd2	3. Dc1 #
				2 ...	Kb3	3. Db4 #
1. Dg4!	Загроза	→	{ 1 ... Kd2	2. De2+	Kc3	3. Db2 #
			{ 1 ... Kd4	2. De2 !!	загроза	3. De5 #
				2 ...	Kc3	3. Db2 #
				2 ...	cd3	3. Dd3 #
			1 ... Kb3	2. Dd1+	Kc3	3. Se2 #!
			1 ... cd3	2. Sd5+ !!	Kd2	3. Lb4 #!
				2 ...	Kb3	3. Db4 #
1. Dg7+?	Kd2!		1 ... Kb3	2. Db2+	Ka4	3. Db4 #

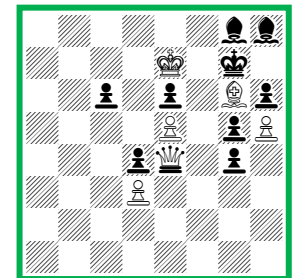


7 + 2 = 9 # 3 vv

4 похвала присуджена задачі № 2641 (Павел Мурашев). Нескладна робота з трифазною зміною на тлі теми накопичення ігрових варіантів («ШЛ» № 3, 2006 стор. 6 ... 8). Приваблює цікаве двоборство, обмеженого у грі, чорного слона **Lg8** з білими фігурами в спробах.

Красивий перший хід рішення!

В початковій грі:	1 ... c5	2. Da8 !!	загроза	3. Df8 #
1. Le8?	Lh7!	Загроза	2. Dg6 #	
1. Dg4?	Lf7!	>	1 ... c5	2. Df3
			2 ...	загроза
			1 ... Lh7	2. Df6
				загроза
			2 ...	Lg8 (Lg6)
1. Ke8 !!	Цугцванг	1 ... c5	2. Db7+	Lf7+
		1 ... Lh7	2. Lx h7	загроза
		1 ... Lf7+	2. Lx f7	загроза
		1 ... g3	2. Df3	загроза
		2 ...	Lf7+	3. Df6, Df8 #
			2 ...	Lf7+
				3. Df6, Df8 #



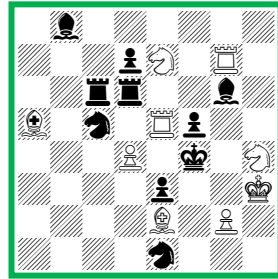
6 + 9 = 15 # 3 *vv

5 похвала присуджена задачі № 2592 (Ts. Ser – Od). Зміст цієї роботи відтворює гра в двох варіантах рішення (у варіанті реалізації загрози **1 ... Tf6** і в варіанті захисту від загрози **1 ... Kg5**). Після красивого першого ходу рішення **1. Ld8!** утворюється батарея **Se7 – Ld8**, яка грає на другому ході у вказаних варіантах. При захисті від шахи слоном здійснюється зв'язування чорної тури на полі "f6", що і використовується білими для мату. Проста, але симпатична ідея ...

На жаль, цим зміст задачі і обмежуються, а додаткові варіанти, по своїй суті, є технічними.

5 похвала - № 2592 (Ts. Ser - Od)

1. Ld8! Загроза 2. Sd5+ Tx d5 3. g3 #
- 1 ... Tf6 2. Sd5+ Kg5 3. Tx g6 # (3 ... Tx g6?)
1 ... Kg5 2. Sg8+ Kf4 3. g3 #
2 ... 2 ... Tf6 3. Tf5 # [3 ... T(L) x f5?]
- 1 ... Se4 2. Sx g6+ Tx g6 3. Tf5 #
1 ... Td4 2. Sx g6+ Tx g6 3. Sx g6 #



9 + 10 = 19 # 3

3. РОЗДІЛ БАГАТОХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 4 ... # 6)

В цьому розділі прийняли участь 41 задача 13 авторів з 6 країн.

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Nikolaj Zujev	Lithuania	2530
2	Andrejs Strebkovs	Latvija	2732, 2733*, 2734
3	Dieter Mueller	Deutschland	2531
4	Anatoly Holubitsky	Israel	2593
5	Михаил Костылев	Россия	2355*, 2451*, 2650*, 2651**
6	Александр Мельничук		2355*, 2356, 2451*, 2532*, 2647*, 2650*, 2651**
7	Николай Харчишин		2532*
8	Павел Мурашев		2648
9	Євгеній Богданов	Україна	2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2381, 2528, 2594, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2651**, 2730, 2731, 2733*, 2788, 2789
10	Мирон Гнатина		2272, 2353, 2354, 2452, 2529, 2595, 2596, 2649
11	Віталій Шевченко		2450*
12	Іван Борисенко		2450*
13	Альберт Шахназарян		2647*

Рівень конкурсних задач, на жаль, виявився *невисоким*, хоча серед відзначених робіт є твори з цікавими ідеями і з складними тематичними комплексами. Знижує його велика кількість мініатюр і одноваріантних робіт з примарним натяком на твори «логічної школи». Сучасна задача вимагає, щоб між першим ходом і матами в варіантах гри була реалізована якась цікава ідея, тому безідейне моделювання «правильних» матів у варіантах гри мною не заохочувалось.

При присудженні враховувались: *зміст авторського задуму, його складність, гармонійність і оригінальність, а також технічна майстерність, з якою він був реалізованим в задачі.*

3. 1. МІНІАТЮРИ

Серед конкурсних робіт є 30 мініатюр 11 авторів! Саме тому було вирішено виділити їх в окрему групу.

До деяких робіт є суттєві зауваження:

№ 2355 - дуалі в розгалуженні гри рішення близнюка b), що було відміченим редакцією безпосередньо в розв'язку задачі;

- № 2451 - досить відомий триходовий механізм «втягнутий» до рівня чотириходової задачі за рахунок грубої гри з взяттям чорного коня;
- № 2354 - недопустима грубість у грі близнюка b); першим ходом білий король відбирає два поля у чорного короля без будь-якої компенсації;
- № 2734 - має повного попередника, про що повідомлялось в «ШЛ» № 39 стор. 28.

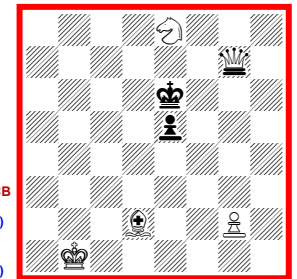
Пропонується наступний розподіл нагород

1 приз присуджено задачі № 2788 (Євгеній Богданов). П'ять тематичних фаз гри, в яких чітко простежується, ставша вже класичною, тема накопичення ігрових варіантів [початкова гра (або 1. Lb4?) → 1. Lc3? → 1. Sf6!] з утворенням двох класичних парадоксів Рухліса, що є рідкістю для багатоходової задачі взагалі, а саме:

* 1 ... a 2. A! → ! 1 ... a 2. Новий (F) + 1 ... новий (Kd6) 2. A!
? 1 ... b 2. B! → ? 1 ... b 2. Новий (E) + 1 ... новий (a) 2. B!

Зміна функцій білих фігур у всіх фазах задачі, на перший погляд, виглядає хаотичною [хоча проста двоходова форма теми Салазара в удаваному сліді 1. Lc3? і в рішенні 1. Sf6! реалізована чітко (DE ↔ ED)]. Однак, при більш глибокому вивченню механізму задачі стає зрозумілим, що саме цією зміною функцій ходів білих автор майстерно демонструє, як за допомогою мінімальної кількості рухів фігур можна утворити різні варіанти гри (деякі - з правильними матами).

- Початкова гра: 1 ... Kf5 (a) 2. Dd7+ (A) Kg6 3. g4 (F) загроза 4. Dg7, Df5 #
1. Df6 (B)? Kd5! 1 ... Kd7 2. Dd6+ Kx e8 3. De6+ Kd8 4. La5 #
3 ... Kf8 4. Lh6 #
1. Lb4 (C)? Kd5! Zz 1 ... e4 (b) 2. Df6+ (B) Kd5 3. Sc7+ Kc4 4. Dc3 #
2 ... Kd7 3. Dd6+ Kc8 4. Dc7 #
3 ... Kx e8 4. Dc7 #
1. Lc3 (D)? Kd5! Zz 1 ... Kf5 (a) 2. Df6+ (B) Kg4 3. Dg6+ Kf4 4. Ld2 # - CB
3 ... Kh4 4. Le1 #
1 ... e4 (b) 2. Sf6 (E) Kd6 3. Ld4 Kc6 (Ke6, e3) 4. Dd7 # (A)
1. Sf6 (E)! Цугцванг 1 ... Kf5 (a) 2. g4+ (F) Ke6 3. Lb4 (C)! e4 4. De7 #
1 ... e4 (b) 2. Lc3 (D) Kd6 3. Ld4 ! Kc6 (Ke6, e3) 4. Dd7 # (A)
1 ... Kd6 2. Dd7+ (A) Kc5 3. La5 !! Kc4 (e4) 4. Dd5 #

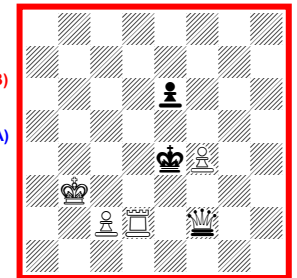


5 + 2 = 7 # 4 * v ...

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

2 приз присуджено задачі № 2179 (Євгеній Богданов). Знову п'ять тематичних фаз задачі зі зміною гри з реалізацією різних видів чергувань, наприклад, перших ходів чорних виду «спростування ↔ варіант гри», 2-х і 4-х ходів білих в удаваних слідах 1. Dg3? і 1. De1? (AB ↔ BA) і простої двоходової форми теми Салазара (CD ↔ DC). Приємна робота з несподіваним першим ходом рішення!

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



5 + 2 = 7 # 4 v ...

3 приз присуджено роботі № 2730 (Євгеній Богданов). Сім тематичних фаз, серед яких є і логічні спроби, і удавані сліди з двома варіантами гри. Спростування перших чотирьох спроб в подальшому стають першими ходами варіантів гри двох удаваних слідів і рішення. Цікаво, що в логічних спробах 1. Lf6? і 1. Sd2? є чергування білих виду «1-й хід ⇔ 2-й хід загрози» - АВ ⇔ ВА.

Організація гри в удаваних слідах 1. Lb2?, 1. Kc2? і в рішенні 1. Se3! відповідає повній простій НД-формі зміни гри («ШЛ» № 3, 2006 стор. 12):

? a! - 1 ... b,c ⇔ ? b! - 1 ... c,a → ! 1 ... a,b,c

Незначну «нечіткість» вносять варіанти гри в удаваному сліді 1. Kc2? і в рішенні 1. Se3! з однаковими другими ходами білих (це, безумовно, вплинуло на оцінку задачі). Однак, різна подальша гра, починаючи від другого ходу чорних, дозволяє ці варіанти вважати різними.

В цій роботі можна знайти ще багато цікавих елементарних тем, які є лише приємним додатком, не більше, наприклад: чергування 3-х і 4-х ходів білих у варіантах спроби 1. Dg2? і рішення (EF ⇔ FE) або двоходову просту форму теми Салазара (CD ⇔ DC), чи тему накопичення ігрових варіантів (1. Sd6? → 1. Lb2? → 1. Se3!), тощо ...

1. Lf6 (A)? Ke4 (a)! Загроза 2. Sd2 (B) загроза 3. Df3 #
1. Sd2 (B)? Kg5 (b)! Загроза 2. Lf6 (A) загроза 3. Df3 #

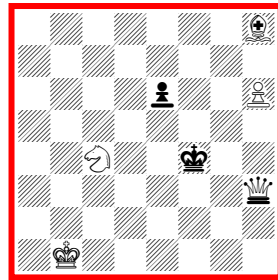
1. Dg2? e5 (c)! Zz 1 ... Kf5 2. Se3+(C) Kf4 3. Ld4 (E) e5 4. Dg4 # (F)

1. Sd6? e5 (c)! Загроза 2. Lf6! 3. Lh4 загроза 4. Dg3 #
1 ... Kg5 (b) 2. Dg3+ Kh5 e5 4. Dg5 #
2 ... Kh6 3. Sf7 Kh7 4. Dg7 #
3 ... Kh5 3. Sf7+ Kh5 4. Dg5 #

1. Lb2? Ke4 (a)! Zz 1 ... Kg5 (b) 2. h7! загроза 3. h8=D, Dg3+ загроза 4. D3h5, Dg8,
2 ... Kg6 3. h8=D D8h5, Dg7, Df6 #
1 ... e5 (c) 2. Lc1+ Ke4 3 ... Kf7! 4. D3h7 #
3. Sb6!! Kd4 4. De3 #

1. Kc2 (D)? Kg5 (b)! Zz 1 ... Ke4 (a) 2. Se3 (C) Kf4 3. Dg4+ (F) Kx e3 4. Ld4 # (E)
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 #
2 ... e4 3 ... Kh6 4. Sg4 #
3 ... Kg5 4. Dg4 #

1. Se3 (C)! Цугцванг (Zz) 1 ... Ke4 (a) 2. Kc2 (D) Kf4 3. Dg4+ (F) Kx e3 4. Ld4 # (E)
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 #
2 ... e4 3 ... Kh6 4. Sg4 #
3 ... Kg5 4. Dg4 #



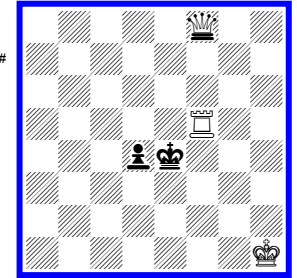
1 почесний відгук присуджено «малюку» № 2175 (Євгеній Богданов). Цікавий приклад на тему: «Що можна зробити в чотириходовому малюку?». Удаваний слід 1. Kg2? має два варіанти гри, перші ходи чорних і другі та треті ходи білих якого використовуються в інших двох фазах задачі. Саме вони і заслуговують найбільшої уваги, адже, окрім зміни, в них використовується цікава гра, у якій Tf5 прокладає шлях своєму ферзю по вертикалі "f", звільняючи поперечно для нього поле "f5" (одноколірна форма теми «пішов – прийшов»). Така гра здійснюється і в удаваному сліді 1. Df6?, і в рішенні 1. Dc5!, але ... на різні перші ходи чорних, утворюючи класичний парадокс Рухліса!

В удаваних слідах є типове чергування перших ходів чорних виду «спростування ⇔ варіант гри». Приємно, що всі ці ходи чорних в рішенні теж утворюють варіанти гри.

1. Kg2? Ke3 (a)! Zz 1 ... Kd3 (b) 2. Da3+ K ~ 3. Tf2+ (A) Kd1 4. Da1 #
3 ... Ke1 4. Da1, Dc1 #
2 ... Kc2! 3. Tf2+ (A) Kb1 4. Dc2 #
3 ... Kd1 4. Da1 #
1 ... d3 2. Dc5 (B)! d2 3. Te5+ Kd3 4. Te3 #
3 ... Kf4 4. Dd4 #

1. Df6? Kd3 (b)! Zz 1 ... Ke3 (a) 2. Tf2 (A)! Kd3 3. Dc6!! Ke3 4. Df3 #
2 ... Ke4 3. Df5+ Ke3 4. Df3 #

1. Dc5 (B)! Цугцванг 1 ... Ke3 (a) 2. Dc2!! d3 3. Df2+ Ke4 4. Df4 #
1 ... Kd3 (b) 2. Tf2 (A)! Ke3 3. Df5!! Ke4 загроза 4. Df3 #
(1. Dc8? d3!) 2 ... Ke4 3 ... Df5+ Ke3 4. Df4 #
3 ... d3 4. Df3 #



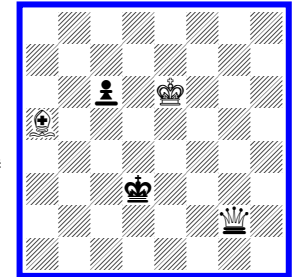
2-5 почесні відгуки (на рівних) - задачам № 2174, № 2177, № 2643, № 2646 (Євгеній Богданов). У всіх роботах є, щонайменше, трифазна зміна гри, але без якоїсь складної тематики. І кожна робота має свою родзинку у створенні гри. Так, наприклад, у малюку № 2174 можна знайти, окрім правильних матів, ще і класичний парадокс Рухліса; в № 2177 - чергування 2-х і 3-х ходів білих в удаваному сліді 1. Le1? (AB ⇔ BA) і в рішенні (CB ⇔ BC), щоправда, в рішенні - з варіантом нездійсненої загрози; в роботі № 2643, окрім трифазної зміни гри на 1 ... Lc4, є проста двоходова і триходова різнорівнева форми теми Салазара (AB ⇔ BA) на тлі «повторної загрози» у гри чорного слона (багато варіантів гри з однаковими 2-ми ходами білих, але з різними розгалуженнями після цих ходів); а в № 2646, окрім простої двоходової форми теми Салазара (AB ⇔ BA) і компактної форми теми Банного - Богданова, є ще багата гра з тихими ходами білих на 2-му і на 3-му ходах (в 5 варіантах з урахуванням всіх фаз задачі)!

№ 2174

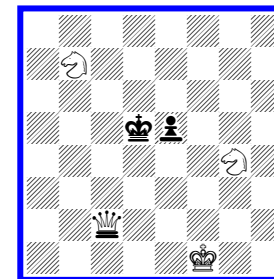
1. Ke5? Kc4! Загроза 2. De4 #
1. Dd2? Ke4! 1 ... Kc4 2. Dc3+ Kb5 3. Db4+ Ka6 4. Db6 #

1. Le1? Kc4! 1 ... Kd4 2. Dc2 Ke3 3. Ke5!! Kf3 (c5) 4. De4 #

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



№ 2177



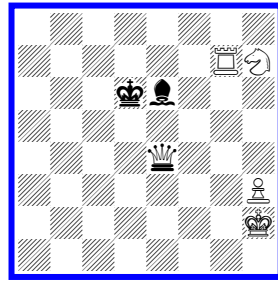
Початкова гра: 1 ... Kd4 2. Sa5!! Kd5 3. Dc6+ Kd4 4. Dc4 #

1. Ke2? Ke6! Zz 1 ... e4 2. Dc8! e3 3. Kd3 зарп. 4. Dc4, Dd7 #

1. Sd8? Kd6! 1 ... e4 2. Dc6+ (A) Kd4 3. Ke2 (B)!! e3 4. Se6 #
1 ... Kd4 2. Ke2 (B) Kd5 (e4) 3. Dc6 (A)!! Kd4 (e3) 4. Se6 #

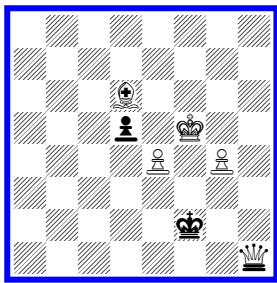
1. Sh6! загроза 2. Dc5+ (C) Ke4 3. Ke2 (B)!! загроза 4. Dc4 #
1 ... Kd4 2. Ke2 (B) Kd5 3. Dc5+ (C) Ke4 4. Dc4 #
3 ... Ke6 4. Dd6 #
1 ... Ke6 2. Dc6+ Ke7 3. Dd6+ Ke8 4. Dd8 #

№ 2643



5 + 2 = 7 # 4 ♣

- Початкова гра:
- | | | | | | | |
|----------------------|-----------------|-------------|-------------|-------------|-----|------------|
| 1. Tg6 (A)? Lf5! Zz | 1. ... Lc4 | 2. Dx c4 | Ke5 | 3. Tg6 !! | Kf5 | 4. Tg5 # |
| | 1. ... Lc4 | 2. Sf6 (B) | загроза Kc5 | 3. De7+ | Kc6 | 4. Dc7 # |
| | 2. ... | 2. ... | Le6 | 3. De5+ | Kc6 | 4. Dc7 # |
| | 2. ... | 2. ... | Le6 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Dx d5 # |
| | 1. ... Kc5 | 2. Sf6 (B) | загроза Kd6 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Db6 # |
| | 2. ... | 2. ... | Lc4 | 3. De5+ | Kc6 | 4. Dd5 # |
| | 2. ... | 2. ... | Lc4 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Dd5 # |
| | 1. ... Ld7 | 2. Sf6 (B)! | Le6 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Dd5 # |
| | 1. ... L~ (Lf7) | 2. Sf6 (B) | загроза Kc5 | 3. De7+ | Kc6 | 4. Dc7 # |
| | 2. ... | 2. ... | Le6 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Db6 # |
| | 2. ... | 2. ... | Le6 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Db6 # |
| | 1. ... Lc8 | 2. Dd4+ | Kc6 | 3. Tb6+ | Kc7 | 4. Dd6 # |
| | 2. ... | 2. ... | Ke6 | 3. Sf6+ | Kf5 | 4. Tb5 # |
| | 1. ... Lg4 | 2. hg4 ! | Kc5 | 3. Sf6 (B)! | Kd6 | 4. Dd5 # |
| | 1. ... Lh3 | 2. Kx h3 | Kc5 | 3. Sf6 (B)! | Kd6 | 4. Dd5 # |
| 1. Sf6 (B)! Цугцванг | 1. ... Lc4 | 2. Tb7 (A) | загроза Kc5 | 3. De7+ | Kc6 | 4. Dc7 # |
| | 2. ... | 2. ... | Kc5 | 3. De5+ | Kc6 | 4. Dc7 # |
| | 2. ... | 2. ... | Le6 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Db6 # |
| | 1. ... Kc5 | 2. Tb7 (A) | загроза Kd6 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Db6 # |
| | 2. ... | 2. ... | Lc4 | 3. De5+ | Kc6 | 4. Dc7 # |
| | 2. ... | 2. ... | Lc4 | 3. De5+ | Kc6 | 4. Dd5 # |
| | 1. ... Lf7 | 2. Tx f7 | Kc5 | 3. Tb7 (A) | Kd6 | 4. Dd5 # |
| | 1. ... Ld7 | 2. Tx d7+ | Kc5 | 3. Tb7 (A) | Kd6 | 4. Dd5 # |
| | 1. ... L~ | 2. Tb7 (A) | загроза Kc5 | 3. De7+ | Kc6 | 4. Dc7 # |
| | 2. ... | 2. ... | Kc5 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Db6 # |
| | 2. ... | 2. ... | Le6 | 3. Dd4+ | Kc6 | 4. Db6 # |



№ 2646

- | | | | | | | |
|------------------|------------|-------------|------------|----------------|--------------|-----------------|
| 1. Dd1? d4! | 1. ... Kg2 | 2. De2+ | Kg1 | 3. ed5 | Kh1 | 4. Dh2, Df1 # |
| | 1. ... de4 | 2. Kx e4 | Kg2 | 3. De1 | Kh3 | 4. Dg3 # |
| 1. Kf4? Ke2! | 1. ... Ke2 | 2. Lb4 (B)! | Kf2 | 3. Kf4 | Ke2 | 4. Df3 # |
| 1. ed5 (A)? Ke3! | 2. ... | 2. ... | Ke3 | 3. Dg2 | K~ | 4. De4 # |
| 1. Lb4 (B)! | 1. ... d4 | 2. Kf4 | d3 | 3. Ld2 | Ke2 | 4. De1 # |
| | 1. ... Ke2 | 2. ed5 (A)! | Kf2 | 3. Kf4 | Ke2 | 4. Df3 # |
| | 2. ... | 2. ... | Ke3 | 3. Dg2 | K~ | 4. De4 # |
| | 1. ... Ke3 | 2. Df1 | Kd4 | 3. De2 | de4 | 4. Dx e4 # |
| | 2. ... | 2. ... | de4 | 3. Dg2 | K~ | 4. De4 # |
| | 2. ... | 2. ... | d4 | 3. Le1 !! | d3 | 4. Df2 # |
| | 1. ... de4 | 2. Kx e4 | Kg3 | 3. Le1+ | Kx g4 | 4. Dh4 # |

5 + 2 = 7 # 4 ♣

ПОХВАЛИ (на рівних)

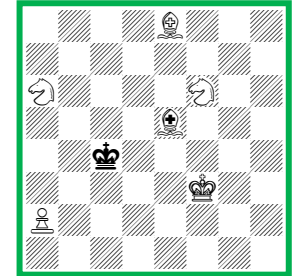
присуджені задачам № 2531, № 2644, № 2450, № 2178, № 2594, № 2530.

Незважаючи на однакові відзнаки, кожна з цих робіт у своїй грі має щось цікаве, наприклад:

- № 2531 - трифазна одноваріантна зміна гри з реалізацією простої двоходової форми теми Салазара (AB ⇔ BA);
- № 2644 - дві фази з багатою і цікавою грою в рішенні;
- № 2450 - три фази зі зміною з видовженням варіанту початкової гри і з двофазним чергуванням 2-х і 3-х ходів білих (AB ⇔ BA);
- № 2178 - з красивою грою батареї Sg5 - Th5 у двох варіантах рішення і з чергуванням 3-х і 4-х ходів білих фігур;
- № 2594 - зміна з видовженням варіанту початкової гри, з красивою грою білих фігур в рішенні (від першого ходу до мату) і, навіть, з трьома правильними матами;
- № 2530 - двофазна одноваріантна зміна гри в п'ятиходовій мініатюрі.

Похвала - № 2531 (Dieter Mueller)

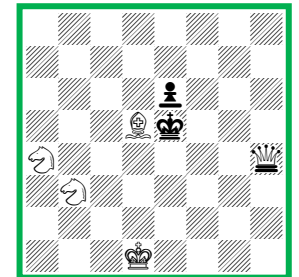
- | | | | | | | | | |
|------------------|------------|------------|-----|--------|-----|--------|-----|----------|
| 1. Sg4? Kd3! | 1. ... Kd5 | 2. Ld7 | Kc4 | 3. Ke3 | Kd5 | 4. a4 | Kc4 | 5. Le6 # |
| 1. Se4 (A)? Kd5! | 1. ... Kd3 | 2. La4 (B) | Kc4 | 3. Lc3 | K~ | 4. Sc7 | Kc4 | 5. Lb5 # |
| 1. La4 (B)! | 1. ... Kd3 | 2. Se4 (A) | Kc4 | 3. Lc3 | K~ | 4. Sc7 | Kc4 | 5. Lb5 # |



6 + 1 = 7 # 5 ♣

Похвала - № 2644 (Євгеній Богданов)

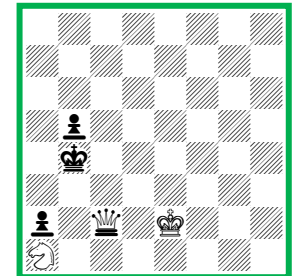
- | | | | | | | | | |
|--------------|--------------|--------------|------------|---------|-----|----------|-------|----------|
| 1. Dg5? Kd6! | 1. Sd4? Kd5! | 1. Sb6? ed5! | 1. ... Kd6 | 2. Df6 | Kc7 | 3. De7+ | Kx b6 | 4. Db7 # |
| | | 3. ... | | | | 3. ... | Kb8 | 4. Db7 # |
| 1. Sac5! | 1. ... Kx d5 | 2. Dd4+ | Kc6 | 3. Dd7+ | Kb6 | 4. Db7 # | | |
| | 1. ... ed5 | 2. Sd4 | Kd6 | 3. Se6 | Ke5 | 4. Df4 # | | |
| | | 3. ... | | 3. ... | Kd7 | 4. Dd8 # | | |
| | 1. ... Kf5 | 2. Le4+ | Ke5 | 3. Sd3+ | Kd6 | 4. Dd8 # | | |
| | 1. ... Kd6 | 2. Dd8+ | Ke5 | 3. Se6 | Kf5 | 4. Dg5 # | | |



5 + 2 = 7 # 4 ♣

Похвала - № 2450 (Віталій Шевченко & Іван Борисенко)

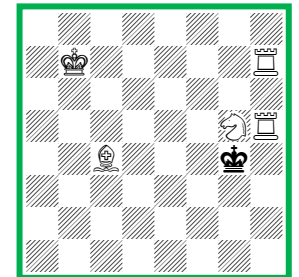
- Початкова гра:
- | | | | | | | |
|------------------|------------|-------------|-----|-------------|----------------|---------------|
| 1. Da2? Kc5! Zz | 1. ... Kc3 | 2. Ke3 (A) | Kb4 | 3. Da7 (B)! | Kc3 (Kc4) | 4. Dd4 # |
| 1. Dc7! Цугцванг | 1. ... Ka3 | 2. Dc3+ | Ka4 | 3. Sc2 | загроза a1=D,T |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



3 + 3 = 6 # 4 ♣

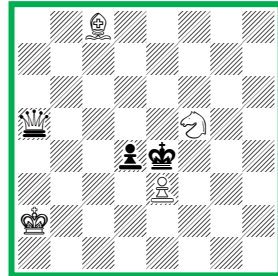
Похвала - № 2178 (Євгеній Богданов)

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



5 + 1 = 6 # 4

Похвала - № 2594 (Євгеній Богданов)

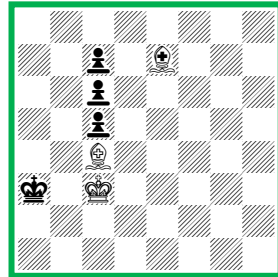


5 + 2 = 7 # 4

Початкова гра: 1 ... d3 2. Lb7 #

1. Dd2 !! Цугцванг	1 ... Kf3	2. Sh4+ Kg3	3. Dg2+ !! Kx h4	4. Dg4 #
	1 ... Kd5	2. Dd4+ Kc6	3. La6 !! Kc7	4. Dd6 #
	1 ... de3	2. De3+ Kd5	3. Ld7 !! Kc4	4. Dd4 #
	1 ... d3	2. Dg2+ Ke5	3. Dc6 !! d2	4. De6 #

Похвала - № 2530 (Nikolaj Zujev)



3 + 4 = 7 # 5 v

1. Ld3? Ka4!	1 ... Ka2	2. Lc5 Ka1	3. Kc2 Ka2	4. Lc4+ Ka1	5. Ld4 #
1. Ld8! Ka4	2. Lc7 Ka3	3. Lb3 c4	4. Ld6+ c5	5. Lc5 #	

(1. Ld6? cd6!)

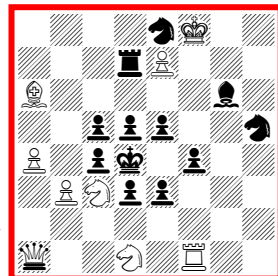
3. 2. БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

Пропонується наступний розподіл нагород

1 - 2 призи (на рівних) присуджено задачам № 2651 (Михаїл Костылев, Александр Мельничук & Євгеній Богданов) і № 2733 (Andrejs Strebkovs & Євгеній Богданов).

№ 2651

В початковій грі:	1 ... cb3	2. Se2+ Ke4	3. Ld3+ !! Kx d3	4. Sdb2+ ! Kc2	5. Dc1 #
	2 ... e2	3. Sb1+ ! c3	4. Dx c3+ Ke4	5. Dd1 #	4 ... Kd2
	3 ... e2	4. Da3+ Kd4	5. Sb5+ Ke4	6. Sdc3 #	4 ... Ke4
	4 ... b2	5. Dx c3+ Ke4	6. Sc5 #	6. Sc5 #	5 ... c3
	5 ... f3	6. Db4+ Ke4	6. Dx c3 #	6. Dx c3 #	5 ... c3
	6. Lx d7 !! загроза	2. Lx d7 !! загроза	2. Se2, Sb5+	3. Sd6+ !! Tx d6	4. Sdc3+ Kd4
	2. Lx d7 c4	3. a5 !! Kc5	4. Da3+ Kd4	5. Sb5+ Ke4	6. Sx d6 #
	3 ... e2	4. Sa4+ c3	5. Dx c3+ Ke4	6. Sc5 #	1 ... Shf6 !
	4 ... b2	5. Dx c3+ Ke4	6. Db4+ Ke4	6. Sx g3 #	2. Se2+ Ke4
	5 ... f3	6. Db4+ Ke4	6. Dx c3 #	6. Sx g3 #	3. Sg3+ !! fg3
	6. Lx d7 f2	3. Lg4 !! e2	4. Lf3 !! ed1=D	5. Sx d1+ c3	4. Sdc3+ Kd4
	3. Lg4 !! e2	4. Lf3 !! ed1=D	5. Sx d1+ c3	6. Dx c3 #	5. Sd6+ !! Tx d6
	4. Lf3 !! ed1=D	5. Sx d1+ c3	6. Dx c3 #	6. Sx d6 #	4. Sdc3+ Kd4
	5. Sx d1+ c3	6. Dx c3 #	6. Sx d6 #	6. Sx g3 #	5. Se2+ Ke4
	6. Dx c3 #	6. Sx d6 #	6. Sx g3 #		6. Sx g3 #



9 + 12 = 21 # 6 *

В № 2651 головний зміст закладений у варіантах рішення 1 ... Sef6 і 1 ... Shf6. Ці ходи чорних коней є захистами від тихої і красивої загрози, яка утворилась після не менш чудового першого ходу 1. Lc8 !! (здавалося би, що La6 повинен залишатись на своєму місці: саме таку ілюзію створює, хоча і укорочений, але красивий, варіант початкової гри). В кожному варіанті грає утворена в початковій позиції батарея Зірса (Сірса) Sc3 - Da1, з метою відвернення тури "d7" (в одному варіанті) або пішака "f4" (в

другому) і включення білих фігур для контролю над полем "f5". Після прийняття жертви білі утворюють нову батарею Sc3 - Da1 (але це вже інший кінь - Sd1) і гра повторюється: білий кінь рухається за маршрутом свого попередника, але, на цей раз, з матом на полі жертви першого коня. Красиво!

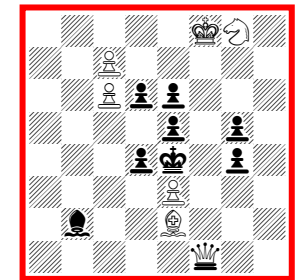
Додатковою родзинкою є варіанти реалізації загрози 1 ... cb3, f3, в яких блискуче грають (а часом, і просто неймовірно) всі білі фігури (окрім короля).

Робота № 2733 є безумовним шедевром, але з дуже цікавою і повчальною історією. На конкурс була надіслана задача № 2732 (A. Strebkovs), в якій вся гра зводилась до одного рішення, а тематична - до загрози і одного варіанту в цьому рішенні (з дуалями на матуючому ході). Задача була блискуче перероблена львівським гросмейстером. Обидві ці роботи були надрукованими поруч, в одному журналі. Після публікації задач з прізвищем A. Strebkovs до редакції у великій кількості почали надходити листи з вимогою не друкувати задачі цього автора, бо він є відомим плагіатором. На жаль, це правда, і до «ШЛ» він надіслав чужі твори під своїм прізвищем. Були побоювання, що і № 2732 теж була «позиченою» у якогось з інших проблемістів. Тому A. Strebkovs був попереджений про те, що, якщо до підведення підсумків конкурсу буде знайдений дійсний автор «його роботи», то він буде виключеним з числа співавторів задачі № 2733. У встановлений термін ані суддя конкурсу, ані редакція не отримали підтвердження, що робота № 2732 належить іншому автору. Тому, хто би і як би не ставився до латвійського проблеміста, він є повноправним співавтором задачі № 2733.

№ 2733

Початкова гра:	1 ... d5	2. Ld3+ Ke3	3. De2+ Kd2	4. Df2 #
	1 ... Lc3	2. Sf6+ Ke3	3. Sg4+ Ke4	4. Dd1 #
	1 ... g3	2. Df3 #	3 ...	4. Df3 #
1. Dd1 (A)? Ke3!	загроза	2. Dd3+, Ld3+	загроза	3. Sf6+ Kf4
	1 ... de3	2. Lg4 ! (B)	e2	4. Df3 #
		3. Sg4+ e2	3. Dd2	4. Sf6 #
1. Lg4 (B)? Kd5!	загроза	2. Sf6+ Ke3	3. De2+ Kf4	4. Df3 #
	1 ... de3	2. Dd1 ! (A)	e2	4. Sf6 #
		2 ...	3. Dd2	4. Sf6 #

1. Ld3? Kd5!	2. Dc4 ??, Db5 ??	3. Dc4 ??	4. Df2 # (Z)
1. Lc4? de3!	2. Sf6? Kd4!	3. Dc4 ?? Ke3	4. Sf6 # (X)
	Загроза	2. Sf6+ (X) Ke3	3. De2+ (Y) Kf4
	1 ... Ke3	2. De2+ (Y) Kf4	3. Df2+ (Z) Ke4
1. Lb5? Kd5!	2. Se7? Kc5!	3. Db5 ??	4. Sf6 # (X)
	Загроза	2. Sf6+ (X) Ke3	3. De2+ (Y) Kf4
	1 ... Ke3	2. De2+ (Y) Kf4	3. Df2+ (Z) Ke4
	1 ... d3	2. Df2 (Z) загроза	3. Sf6 # (X) Kd5
	2 ...	2 ...	3. e4+ !! Kx e4
1. La6 !!	Загроза	2. Sf6+ (X) Ke3	3. De2+ (Y) Kf4
	1 ... d3	2. De2+ (Y) Kf4	3. Df2+ (Z) Ke4
	1 ... d3	2. Df2 (Z) ! загроза	3. Sf6 # (X) Kd5
	2 ...	2 ...	3. e4+ !! Kx e4
	1 ... Kd5	2. Se7+ Ke4	3. De2 !! Kc6
	1 ... g3	2. Sf6+ Ke3	3. De2+ Kf4
	1 ... Lc3	2. Sf6+ Ke3	3. De2+ Kf4



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

В задачі багато фаз гри. Початкова гра ніяк не пов'язана з грою в інших фазах, вона попросту є і, більше того, є дуже симпатичною.

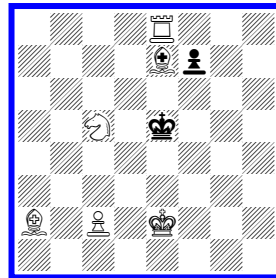
В інших фазах є одна спільна риса: утворення гри з прокладання шляху слоном "e2" білому ферзю. В перших двох удаваних слідах 1. Dd1, Lg4? здійснюється спроба утворення «прокладки» по діагоналі "d1 ... f3". Цікавий маневр через поле "d1", хоча, здавалося би, що ферзь може вже потрапити на поле "f3" з початкового поля. Цікаво, бо при цьому утворилась, додатково, проста двоходова форма теми Салазара

(AB ⇔ BA). Удавані сліди 1. Lc4?, 1. Lb5? з рішенням 1. La6! демонструють, яким чином здійснюється прокладання шляху слоном "e2" білому ферзю "f1" по діагоналі "f1 ... a6". Одночасно, вони є яскравим прикладом теми накопичення ігрових варіантів в дії (без зміни гри), коли від фази до фази кількість варіантів збільшується на певну величину. Родзинкою цієї гри є «білі комбінації»: кожен з вказаних удаваних слідів, а також спроба 1. Ld3?, спростовуються із-за того, що фігура, яка зробила перший хід, блокує поле, заважаючи грі ферзю "f1". Щоправда, таке блокування здійснюється в підваріантах гри, які в реальному рішенні є укороченими і тому не розглядаються. Красиво, але це ще не все ...

У всіх цих удаваних слідах і в рішенні є очевидним чергування 2-х, 3-х і 4-х ходів білих в зарозі і в варіанті захисту від неї за циклом: XYZ ⇔ YZX, а в удаваному сліду 1. Lb5? і в рішенні 1. La6! - ще й чергування 2-х і 3-х ходів білих за циклом: XY ⇔ YZ ⇔ ZX. Блискуче об'єднання тем сучасного і минулого шахової композиції ...

1 почесний відгук присуджено задачі № 2381 (Євгеній Богданов). На тлі трифазної НД-форми зміни гри ("ШЛ" № 3, 2006 стор. 12) реалізована подвоєна проста форма теми Салазара (AC ⇔ CA & EC ⇔ CE) з головною фазою в удаваному сліду 1. Lf7?. Чергування 2-х і 3-х ходів білих фігур (BC ⇔ CB і DE ⇔ ED) є формальним, тому що вказані загрози в удаваних слідах є нездійсненними. Але симпатично!

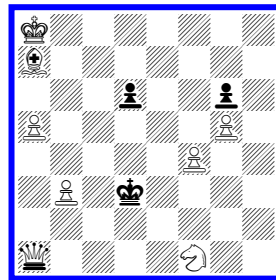
1. Kf3 (A)? Kd4!	Загроза	2. Td8 (B)	Kf5	3. Lf7 (C)	Ke5	4. Td5 #
BC ⇔ CB	1 ... Kf5 (c)	2. Lf7 (C)	Ke5	3. Td8 (B)	Kf5	4. Td5 #
AC ⇔ CA	1 ... f6 (a)	2. Le6	f5	3. Td8 !	f4	4. Td5 #
		2 ...	Kd4	3. Se4 !	Ke5 (f5)	4. Lf6 #
1. Lf7 (C)? Kd4!	загроза	2. Ke3 (D)	Kf5	3. Tg8 (E)	Ke5	4. Tg5 #
DE ⇔ ED	1 ... Kf4 (b)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



6 + 2 = 8 # 4 vv

2 почесний відгук присуджено задачі № 2789 (Євгеній Богданов). П'ять фаз зі зміною гри (на 1 ... d5 - з частковою) з реалізацією простої двоходової і різнорівневої форм теми Салазара (AB ⇔ BA) і різних чергувань ходів білих в варіантах рішення: 2-х і 3-х ходів - CD ⇔ DC, CA ⇔ AC; 2-х, 3-х і 4-х ходів - CAE ⇔ AEC, 3-х і 4-х ходів - AE ⇔ EC ⇔ CA. Симпатично, хоча сам механізм задачі виглядає досить стандартним!

Початкова гра:	1 ... Ke2	2. Dc3	Kx f1	3. Dd2	d5	4. Df2 #
	2 ...	d5		3. De3+	Kd1	4. Dd2 #
				3 ...	Kx f1	4. Df2 #
1. Dc1? d5!	1 ... Ke4	2. De3+	Kd5	3. De7	Kc6	4. Db7 #
		2 ...	Kf5	3. Sh2	d5	4. De5 #
1. Dd1 (A)? Kc3!	1 ... Ke4	2. Se3 (B)	Kf4	3. Dg4+	Ke5	4. Ld4 #
		2 ...	d5	3. Ld4	Kf4	4. Dg4 #
1. De1? Kc2!	1 ... d5	2. Ld4 (C)	Kc2	3. Dc3+	Kb1	4. Db2 #
				3 ...	Kd1	4. Dd2 #
1. Se3 (B)! Zz	1 ... d5	2. Ld4 (C)	Ke2	3. Df1+ (D)	Kd2	4. Dd1 # (A)
		2 ...	Ke4	3. Dd1 (A)	Kf4	4. Dg4 # (E)
	1 ... Ke4	2. Dd1 (A)	Kf4	3. Dg4+(E)	Ke5	4. Ld4 # (C)
		2 ...	d5	3. Ld4 (C)	Kf4	4. Dg4 # (E)
	1 ... Ke2	2. Df1+(D)	Kd2	3. Ld4 (C)	d5	4. Dd1 # (A)
	1 ... Kd2	2. Db2+	Ke1	3. Ld4	d5	4. Lc3 #

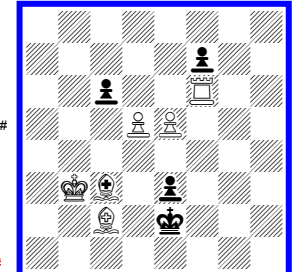


8 + 3 = 11 # 4 *v ...

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

3 почесний відгук присуджено задачі № 2647 (Александр Мельничук & Альберт Шахназарян). Трифазна зміна гри без якоїсь складної тематики. Однак, враховуючи перші три спроби, в задачі можна знайти рознесену форму теми Банного («ШЛ» № 6, 2006 стор. 9), а також чергування 3-х і 4-х ходів білих в варіантах гри рішення (CD ⇔ DC). Легка позиція, красиві перші ходи удаваних слідів і рішення!

1. Kb2 (A)? c5 (a)!	Загроза	2. Kc4 (B)	загроза	3. Ld3+ Kd1	4. Tf1 #
1. d6? c5 (a)!	загроза	2. Ld3+ Kd1	загроза	3. Tf1 #	
1. Kc4 (B)? cd5 (b)!	загроза	2. Kc3 Kd1	загроза	3. Ld3+, dc6 Kc1	4. Ld1 #
1. La5? c5!	1 ... cd5 (b)	2. Kc2 (A)	загроза e5 (c5)	3. Kc2 e4 (c4)	4. Lh5, Ld3 #
1. e6? cd5! Zz	1 ... c5 (a)	2. Kc4 (B)	2 ... Kd1	3. Lh5+ Kc1 (e2)	4. Lh5 #
			fe6	3. Ld3+ (C) Kd1	4. Tf1 (D) #
1. Lh7!	Загроза	2. Kc2	загроза c5 (cd5)	3. Ld3 #	4. Tf1 (D) #
	1 ... Kd1	2. Kb2 (A)	3 ... e2	3. Ld3 (C) загроза e2	4. Lc2 #
CD ⇔ DC	1 ... c5 (a)	2 ... Ke2	3. Kc2 c5 (cd5)	4. Ld3 #	4. Ld3 (C) #
		2. Kc4 (B)	Kd1	3. Tf1+ (D) Ke2	



6 + 4 = 10 # 4 v ...

Суддя вирішив не присуджувати похвали задачам в цьому розділі.

Зуваження щодо присудження приймаються до 1 жовтня 2008 року.

Remarks are accepted to October 1, 2008.

Суддя конкурсу - Олексій Файзулін
10. 07. 2008

Львів

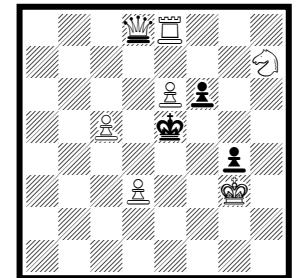
Друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: Christopher Jones з Великобританії, Josef Burda з Чехії, Леонід Чертков з Болгарії і Stefan Parzuch з Польщі.

Роботи № 2790 ... № 2845 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, а роботи № 2846 і № 2847 - в тематичних конкурсах.

№ 2790 Stefan Parzuch (Legionowo, Polska)

Початкова гра:	1 ... Kf5	2. Df6 #
	1 ... f5	2. Dd6 #
1. Sf8! Цугцванг	1 ... Kf5	2. Dd5 #
	1 ... f5	2. Sg6 #

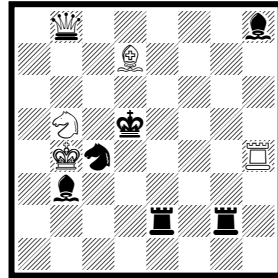


7 + 3 = 10 # 2 *

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

№ 2791 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

1. Dc7? Tg4! загроза 2. Dc5 # 1 ... Ld4 2. Tx d4 #
 1 ... Lc3 2. Sx c3 #
1. Df4! загроза 2. Sc7 # 1 ... Se5 2. Dd4 #
 1 ... Te4 2. De4 #
 1 ... Te5 2. Dd4 #
 1 ... Le5 2. Df7 #
 1 ... Lc3+ 2. Sx c3 #

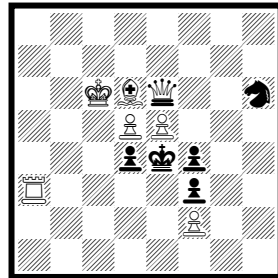


5 + 6 = 11 # 2 v

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

№ 2792 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

- Початкова гра: 1 ... d3 2. Ta4 #
 1 ... S ~ 2. Dg6 # 1 ... Sf5!
1. Dh3! Цугцванг 1 ... d3 2. Ta4 #
 1 ... S ~ 2. Dh7 #
 1 ... Sf5! 2. Df3 #

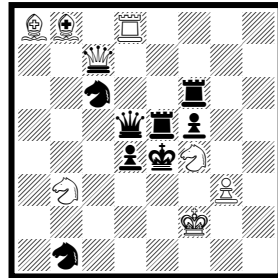


7 + 5 = 12 # 2 *

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

№ 2793 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. Da5! загроза 2. De1 # 1 ... Dx a5 2. Td4 #
 1 ... Sx a5 2. Sc5 #
- 1 ... Dc4 (Db3) 2. Dx e5 #
 1 ... Sd2 (Sc3) 2. Sd2 #
 1 ... Sb4 2. Sc5 #
 1 ... Db5 2. Td4 #

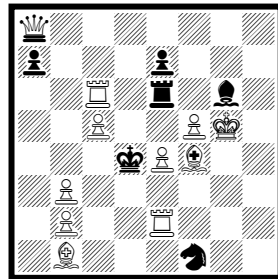


8 + 8 = 16 # 2

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

№ 2794 **Josef Burda** (Havířov - Podlesí, Česká Republika)

1. Da7? Tx c6 ! загроза 2. Da4 # 1 ... Sd2 2. Tx d2 #
 1 ... Se3 2. Td2 #
 1 ... Te4 2. Dd7 #
1. Db7? a5! загроза 2. Db4 # 1 ... Sd2 2. Tx d2 #
 1 ... Se3 2. Td2 #
 1 ... Te4 2. Dd7 #
1. Tx e6? Kc5! загроза 2. Dd5 # 1 ... Se3 2. Lx e3 #
1. Tc2! загроза 2. Tc4 # 1 ... Kd3 2. Td2 #
 1 ... Ke4 2. Td6 #
 1 ... Sd2 2. Tx d2 #
 1 ... Se3 2. Td2 #
 1 ... Te4 2. Dd8 #

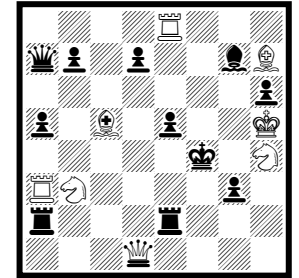


11 + 6 = 17 # 2 v ...

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

№ 2795 **Павел Мурашев** (Химки, Россия)

1. Dd3? e4 (a)! загроза 2. Df5 (A), Sg6 (B), Df3 (C) #
 1. Dd7? Dxc5! загроза 2. Df5 (A), Dg4 (D) #
1. Dd5? Te3 (b)! загроза 2. Df3 (C) # 1 ... e4 (a) 2. Df5 (A) #
 1 ... Tf2 (Te4) 2. De4 #
1. Sd4! загроза 2. Tf3 # 1 ... e4 (a) 2. Sg6 (B) #
 1 ... Te3 (b) 2. Dg4 (D) #
 1 ... Tf2 2. Dg4 (D) #
- 1 ... Tx a3 2. Sx e2 #

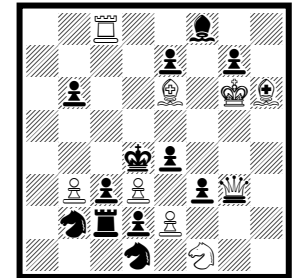


8 + 11 = 19 # 2 vvv

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

№ 2796 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

1. Dg5? Se3! (2. Lx e3?) загроза 2. Dd5, Td8 #
1. Df4? Sf2! (2. Lx e3?) загроза 2. Dx e4 #
 1 ... Sx d3 2. Tc4 #
1. Dc7? Sc4! (2. Tx c4?) загроза 2. Td8 #
 1 ... ed3 2. Df4 #
 1 ... Se3 2. Lx e3 #
1. Lf4? ed3! (2. Df4?) загроза 2. Le5 #
 1 ... Sx d3 2. Tc4 #
 1 ... Sc4 2. Tx c4 #
1. b4! загроза 2. Td8 # 1 ... ed3 2. Df4 #
 1 ... Sc4 2. Tx c4 #
 1 ... Se3 2. Lx e3 #

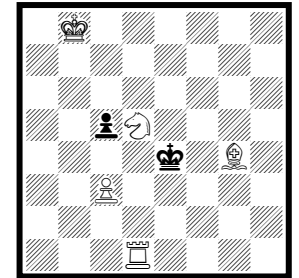


9 + 12 = 21 # 2 v ...

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

№ 2797 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

1. Kb7? Ke5! Zz 1 ... c4 2. Kc6 Ke5 3. Te1 #
1. Kc7! загроза 2. Kd6 c4 3. Td4 #
 1 ... Ke5 2. Te1+ Kx d5 3. Le6 #
 1 ... c4 2. Kc6 Ke5 3. Te1 #

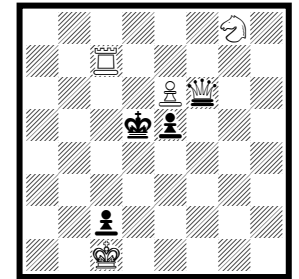


5 + 2 = 7 # 3 v

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

№ 2798 **Свенті Богданов** (Львів)

1. Dh4? e4! 1 ... Kd6 2. Dd8+ Ke6 3. Dd7 #
 1 ... Ke6 2. De4 Kd6 3. Dc6 #
1. Se7 (A)? Ke4 (a)! 1 ... Kd4 2. Df3 e4 3. Dc3 #
 1. Df3 (B)? e4 (b)! 1 ... e4 (b) 2. Se7+ (A) Kd4 3. Dd3 #
 1. Tc3? Kd4! Zz 1 ... Ke4 (a) 2. Df3+ (B) Kd6 3. Tc6 #
 1 ... e4 (b) 2. Se7+ (A) 1 ... Kd6 2. Se7 e4 3. Tc6 #
1. Df2 ! 1 ... Ke4 2. Sf6+ Kd3 3. Dd2 #
 1 ... e4 2. Dc5+ Ke6 3. Te7 #
 1 ... Kd6 2. Db6+ Kd5 3. Sf6 #
 1 ... Ke6 2. Df7+ Kd6 3. Dd7 #

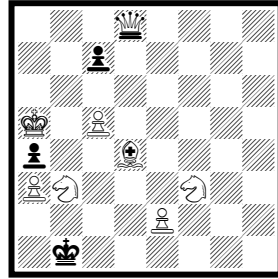


5 + 3 = 8 # 3 v ...

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

№ 2799 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)
Свєнїей Богданов (Львів)

1. Le5? Ka2!
1. Dd5? c6!
1. Db8 (A)? Kc1! Загроза 2. Sbd2+ Ka2 3. Db2 #
2 ... Kc2 (Kc1) 3. Db1 #
1. Sa1 (B)? Kc1! Zz 1 ... Ka2 2. Db8 (A) c6 (Ka3) 3. Db2 #
1 ... c6 2. Dg8 (C) Kc1 3. Dg1 #
1. Dg8 (C)! Zz 1 ... Ka2 2. Sbd2+ Ka3 3. Sb1 #
1 ... c6 2. Sa1 (B) Kc1 3. Dg1 #
- 1 ... Kc2 2. Dc4+ Kb1 3. Sbd2 #
2 ... Kd1 3. Dd3 #
1 ... ab3 2. Db3+ Kc1 3. Le3 #

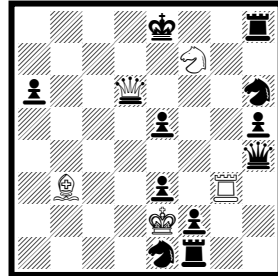


8 + 3 = 11 # 3 vv

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

№ 2800 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

1. De6? Kf8! 1 ... De7 2. Dc8+ Dd8 3. Dx d8 #
1. Tg7! загроза 2. La4+ Dx a4 3. Dd8 #
1 ... Dg4 2. Tx g4 загроза 3. Dd8 #
2 ... Sx f7 3. La4 #
1 ... Dc4 2. Lx c4 загроза 3. Dd8 #
2 ... Sx f7 3. Lx f7 #
1 ... De7 2. Db8+ Kd7 3. Sx e5 #
2 ... Dd8 3. Dx d 8#

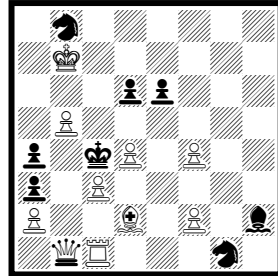


5 + 11 = 16 # 3 v

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

№ 2801 **Josef Burda** (Havířov - Podleř, Česká Republika)

1. b6! Загроза 2. Db5+ Kx b5 3. c4 #
1 ... Kd5 2. c4+ Kx d4 3. Le3 #
1 ... d5 2. Tx g1 загроза 3. Df1 #
2 ... Lx g1 3. Df1 #

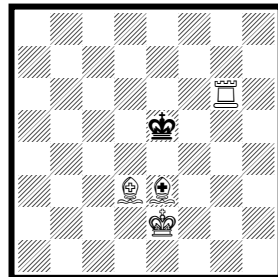


10 + 8 = 18 # 3

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

№ 2802 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

1. Lh6? Kd5! 1 ... Kd4 2. Tg5 Kc3 3. Tb5 Kd4 4. Lg7 #
1. Kf3! 1 ... Kd5 2. Kg4 Ke5 3. Lc4 Ke4 4. Te6 #

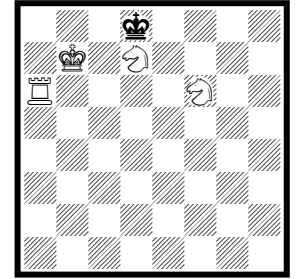


4 + 1 = 5 # 4 v

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

№ 2803 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

1. Sd5 (A)? Kd7! 1 ... Ke8 2. Se5 (B) Kf8 3. Tg6 Ke8 4. Tg8 #
1. Se5 (B)! 1 ... Ke7 2. Sd5+ (A) Kf8 3. Tg6 Ke8 4. Tg8 #

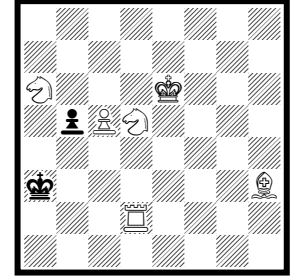


4 + 1 = 5 # 4 v

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

№ 2804 **Олексій Файзулін** (Львів)

1. Lf1! Zz 1 ... Ka4 2. Td3 b4 3. Sdb4 Ka5 (Kb5) 4. Ta3 #
1 ... Kb3 2. Lb5 Ka3 3. Lc4 Ka4 4. Ta2 #
1 ... b4 2. Lc4 b3 3. Sb6 b2 4. Td3 #

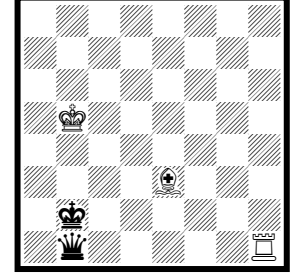


6 + 2 = 8 # 4

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

№ 2805 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

1. Da2 Lg1 2. Ka1 Ld4 #
1 ... Tb1 2. Ka3 Lc5 #
1 ... Th3 2. Ka3 Lc1 #

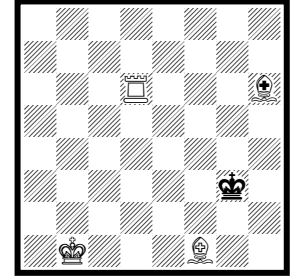


3 + 2 = 5 1.3. 1.1. H # 2

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

№ 2806 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)

1. Kh2 Le3 2. Kh1 Th6 #
1. Kf3 Td5 2. Ke4 Lg2 #
1. Kg4 Te6 2. Kf5 Lh3 #

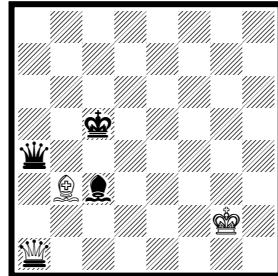


4 + 1 = 5 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 2807 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

- a) діаграма 1. Kb4 (A) Dg1 2. Da3 (B) Db6 #
 1. Da3 (B) Dg1 2. Kb4 (A) Db6 #
- b) ♙a4 → d1 1. Dd6 Ld5 2. Ld4 Da5 #

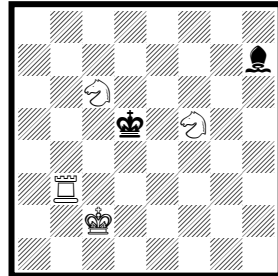


3 + 3 = 6 a, b H # 2

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

№ 2808 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

1. Kc4 (A) Tb5 2. Lg8 (B) Sd6 #
 1. Lg8 (B) Tb5 2. Kc4 (A) Sd6 #

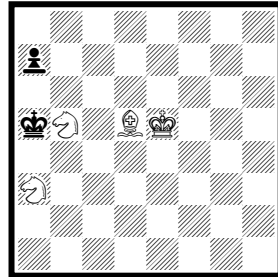


4 + 2 = 6 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2809 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

- Початкова гра: 1. ... Sc4 2. Ka6 Sc7 #
 1. Kb6 Sc4 2. Ka6 Sc7 #
 1. Ka4 Sc2 2. a5 Sc3 #

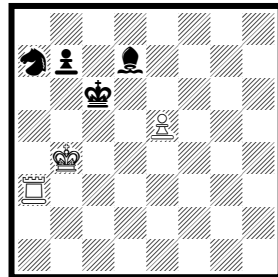


4 + 2 = 6 2.1. 1.1. H # 2*

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

№ 2810 **Валентин Хупченко** (Черкаси)

1. Sc8 Ta5 2. Sb6 Tc5 #
 1. Sb5 Td3 2. Sc7 Td6 #

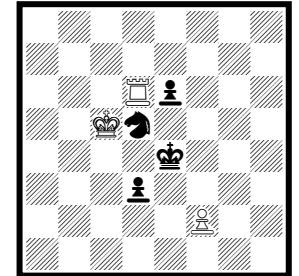


3 + 4 = 7 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2811 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

- a) діаграма 1. e5 Tf6 2. Se3 f3 #
 b) ♙e6 → f6 1. Sf4 Td3 2. f5 Te3 #

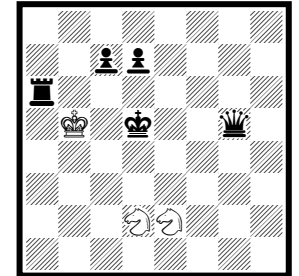


3 + 4 = 7 a, b H # 2

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

№ 2812 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. De7 Sf4 2. Kd6 Sc4 #
 1. Te6 Sf3 2. d6 Sc3 #

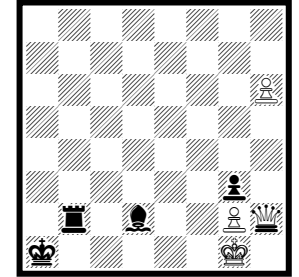


3 + 5 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2813 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Lh6 Dx h6 2. Ta2 Dc1 #
 1. Le1 Dg3 2. Tb1 Da3 #

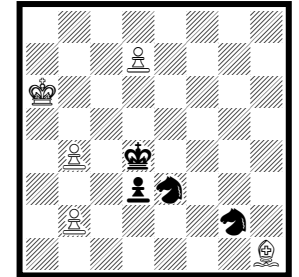


4 + 4 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2814 **Валентин Хупченко** (Черкаси)

- a) діаграма 1. Sc4 d8=S 2. Se3 Sc6 #
 b) ♙g2 1. Tc2 d8=L 2. Tc4 Lf6 #

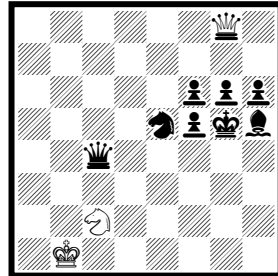


5 + 4 = 9 a, b H # 2

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

№ 2815 **Николай Власенко** (Петрозаводск, **Россия**)

1. f4	Se3	2. f5	Dd8 #
1. Dg4	Db3	2. Kf4	De3 #
1. Dh4	Sd4	2. Sg4	Se6 #



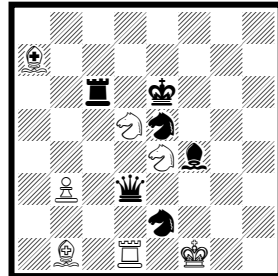
3 + 8 = 11 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 2816 **Вадим Винокуров** (Иваново, **Россия**)

а) діаграма 1. Dx e4 Ld3 2. Kx d5 Lc4 #

б) ♔e6 → f5 1. Dx d5 Td3 2. Kx e4 Te3 #

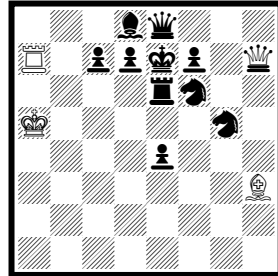


7 + 6 = 13 a, b H # 2

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

№ 2817 **Stefan Parzuch** (Legionowo, **Polska**)

1. Tb6	Df5	2. c6	Dc5 #	(3. d6, Td6?)
1. d5	De4	2. Te5	Db4 #	(3. c5, Tc5?)

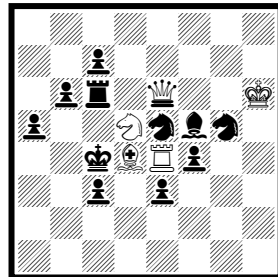


4 + 10 = 14 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2818 **Andreas Schönholzer** (Kirchlintach, **Schweiz**)

1. Sx e4	(Lx e4?)	Sf6	2. Kx d4	Dd5 #
1. Lx e6	(Sx e6?)	Lb6	2. Kx d5	Td4 #

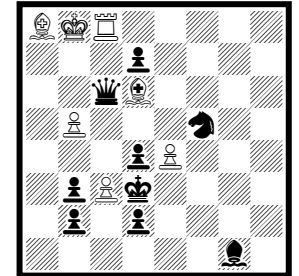


5 + 11 = 16 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2819 **Вадим Винокуров** (Иваново, **Россия**)

1. Dx c3	Tc6	2. Kx e4	Tx c3 #
1. Dx e4	Lc6	2. Kx c3	Lx e4 #



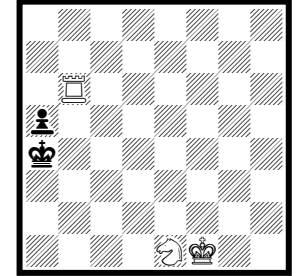
7 + 9 = 16 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 2820 **Анатолий Боровков** (Шуя, **Россия**)

а) діаграма 1 ... Sd3 2. Ka3 Tb3 3. Ka4 Sc5 #

б) ♖e1 → a8 1 ... Tb2 2. Ka3 Sb6 3. a4 Sc4 #

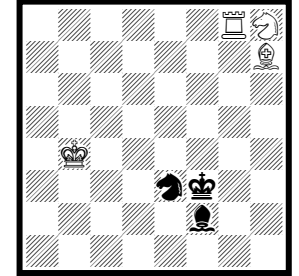


3 + 2 = 5 a, b H # 2 ½

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

№ 2821 **Вадим Винокуров** (Иваново, **Россия**)

1 ... Tg6	2. Ke4	Sf7	3. Kd5	Td6 #
1 ... Tg2	2. Lg3	Sg6	3. Lf4	Sh4 #



4 + 3 = 7 2.1.1.1. H # 2 ½

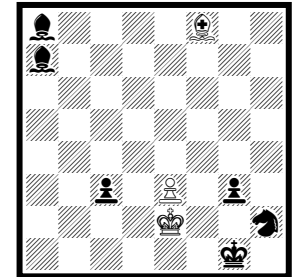
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 2822 **Анатолий Білий** (с. Бузовиця, Чернівецька область)

Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)

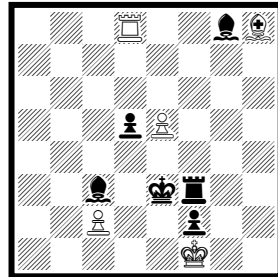
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1 ... Le7	2. Lh1	Lh4	3. g2	Lf2 #
1 ... Lc5	2. Lh1	La7	3. g2	e4 #



3 + 6 = 9 2.1.1.1.1. H # 2 ½

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

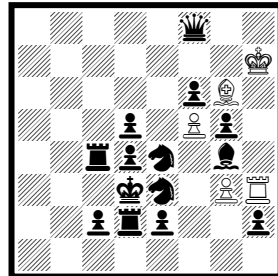
№ 2823 **Леонид Чертков** (София, Болгария)

5 + 6 = 11 a, b H # 2 ½

a) діаграма 1 ... Tx d5 2. Lx e5 Td2 3. Lf4 Te2 #

b) ♖e5 ↔ ♜d5 1 ... Lx e5 2. Lx d5 Lx c3 3. Le4 Ld2 #

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

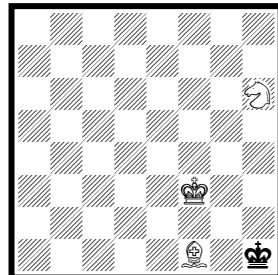
№ 2824 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

5 + 14 = 19 a, b H # 2 ½

a) діаграма 1 ... Th4 2. Sx f5 Tx g4 3. Sx g3 Tx g3 #

b) ♜c2 → c3 1 ... Th5 2. Sx g3 Lx g4 3. Sx f5 Lx f5 #

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

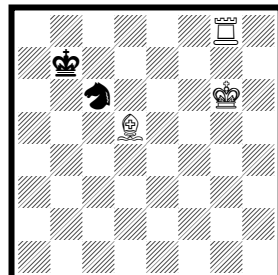
№ 2825 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

3 + 1 = 4 H # 3 *

Початкова гра: 1 ... Kf2 2. Kh2 Sg4 3. Kh1 Lg2 #

1. Kh2 Kf2 2. Kh1 Lg2 3. Kh2 Sg4 #

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

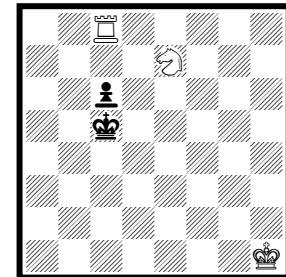
№ 2826 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

3 + 2 = 5 H # 3 *

В початковій грі: 1 ... Lf7 2. Sa7 Le8 3. Ka8 Lc6 #

1. Ka7 Tc8 2. Sb8 Tc6 3. Ka8 Ta6 #

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

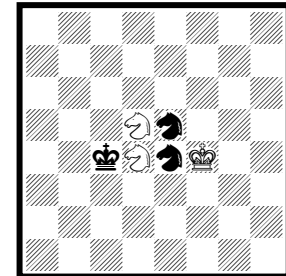
№ 2827 **Анатолій Білий** (с. Бузовиця, Чернівецька область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

3 + 2 = 5 a, b H # 3

a) діаграма 1. Kb6 Sc6 2. Kb7 Tc7 3. Ka8 Ta7 #

b) ♚c5 → e5 1. Kf4 Sf5 2. Kg4 Tg8 3. Kh3 Tg3 #

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

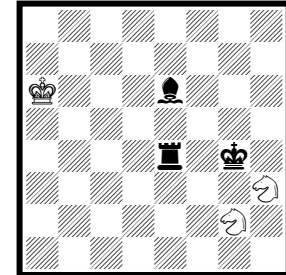
№ 2828 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

3 + 3 = 6 Duplex H # 3

1. Kd3 Sb3 2. Sc4 Kf3 3. Sc3 Sb4 #

1. Ke3 Sg3 2. Sf4 Kc3 3. Sf3 Sg4 #

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

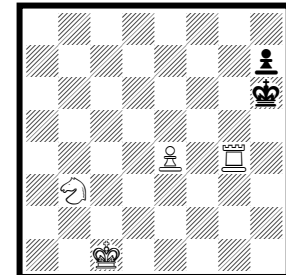
№ 2829 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

3 + 3 = 6 a, b H # 3

a) діаграма 1. Kh5 Sg5 2. Th4 Sf7 3. Lg4 Sf4 #

b) ♚g4 → f3 1. Lf5 Kb5 2. Te5 Kc4 3. Ke4 Sg5 #

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

№ 2830 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

4 + 2 = 6 H # 3 *

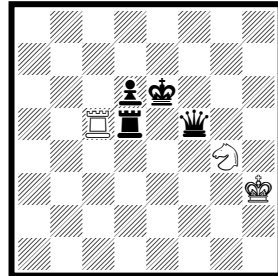
Початкова гра: 1 ... Sc5 2. Kh5 Sd7 3. h6 Sf6 #

1. Kh5 Tg3 2. Kh4 Sd4 3. h5 Sf5 #

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

№ 2831 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

- a) діаграма 1. De4 Tc6 2. Tg5 Td6 3. Kf5 Tf6 #
 b) ♞d5 1. Lc6 Tc4 2. Tc5 Te4 3. Kd5 Sf6 #

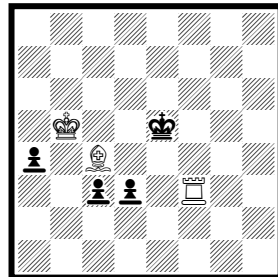


3 + 4 = 7 a, b H # 3

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

№ 2832 **Николай Власенко** (Петрозаводск, Россия)

1. Kd4 Lb3 2. ab3 Kc6 3. Kc4 Tf4 #
 1. Kd6 Kb6 2. Kd7 Lb5 3. Kc8 Tf8 #

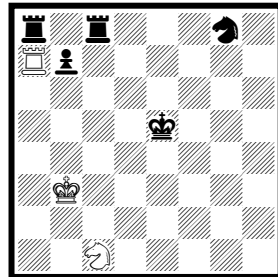


3 + 4 = 7 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 2833 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Kd6 Sd3 2. Kc7 Sc5 3. Kb8 Tb7 #
 b) ♜c1 → e2 1. Kf6 Sf4 2. Kg7 Tb7 3. Kh8 Sg6 #
 1. Te8 Sc3 2. Kd4 Ta5 3. Te3 Td5 #

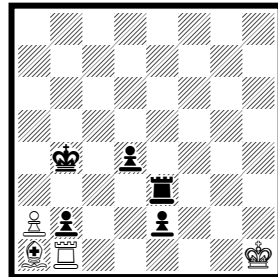


3 + 5 = 8 a, b H # 3

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

№ 2834 **Валентин Хупченко** (Черкаси)

1. Ka3 Lb2 2. Ka2 Ld4 3. Tb3 Ta1 #
 1. Kc3 Lb2 2. Kd2 Lc1 3. Ke1 Lx e3 #

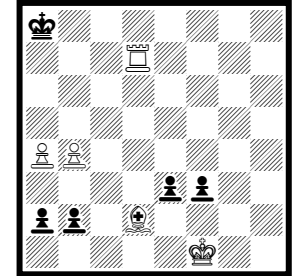


4 + 5 = 9 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 2835 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. b1=T Lc1 2. Tb4 Le3 3. Tb8 Ta7 #
 b) ♖d7 → b7 1. a1=T Le1 2. Ta4 Lg3 3. Ta7 Tb8 #

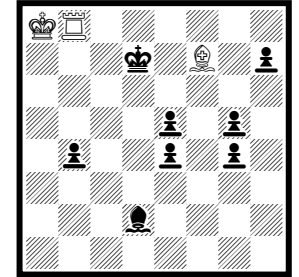


5 + 5 = 10 a, b H # 3

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

№ 2836 **Анатолій Білій** (с. Бузовиця, Чернівецька область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Ke7 Td8 2. Kf6 Tx d2 3. Kf5 Tf2 #
 1. Lf4 Le8 2. Ke6 Tb6 3. Kf5 Ld7 #

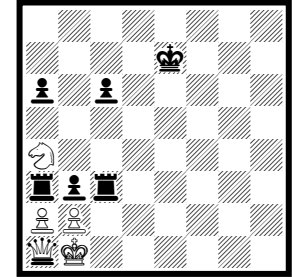


3 + 8 = 11 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 2837 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Kd6 Sx c3 2. Kc5 ab3 3. Kb4 Dx a3 #
 1. Td3 ba3 2. Td8 De5 3. Kd7 Sb6 #

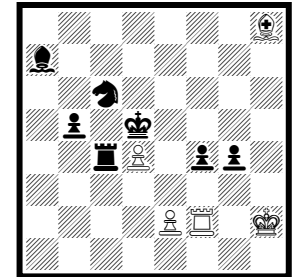


5 + 6 = 11 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 2838 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)
Александр Панкратьев (Чегдомын, Россия)

- a) діаграма 1. Tx d4 Tf3 2. Tb4 e4 3. Kc4 Tc3 #
 b) minus ♜e2 1. Lx d4 Le5 2. Lb6 Td2 3. Kc5 Ld6 #

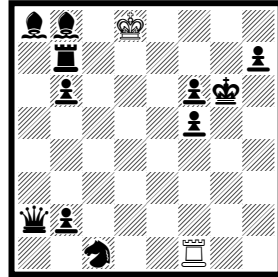


5 + 7 = 12 a, b H # 3

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

№ 2839 **Анатолій Білий** (с. Бузовиця, Чернівецька область)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Lc7+ Ke7 2. Kh6 Kx f6 3. f4 Th1 #
 b) ♔g6 → c4 1. Kb5 Tx c1 2. Ka6 Ta1 3. Ka7 Tx a2 #

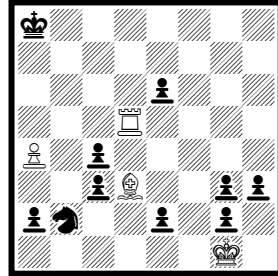


2 + 11 = 13 a, b H # 3

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

№ 2840 **Валентин Хупченко** (Черкаси)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. a1=T Lb1 2. Ta4 Le4 3. Ta7 Td8 ++ #
 1. e1=D Lf1 2. De5 Lg2 3. Db8 Ta5 ++ #

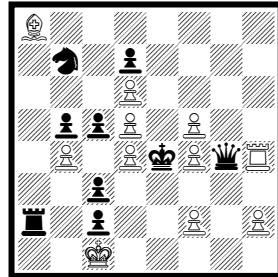


4 + 10 = 14 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2841 **Christopher Jones** (Bristol, Great Britain)

1. Df5 dc5 2. De5 f5+ 3. Kd5 Lx b7 #
 1. Sd6 h3 2. Sf5 d6+ 3. Kf4 Tx g4 #

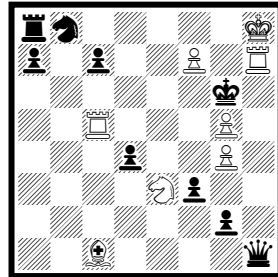


11 + 9 = 20 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 2842 **Іван Сорока** (Львів)

1. Sf1? Dh2 (a)! Зарпоза 2. Tc6+ Sx c6 3. f8=S+
 1. Sc4? Dc1 (b)! Зарпоза 2. Tc6+ Sx c6 3. f8=S+
 1 ... Dh2 (a), De1 (c) 2. Se5+ Dx e5 3. Tg7+
 1. Sx g2? De1 (c)! Зарпоза 2. Tc6+ Sx c6 3. f8=S+
 1 ... Dh2 (a), Dc1 (b) 2. Sf4+ Dx f4 3. f8=S+
 1. Sd5! Зарпоза 2. Tc6+ (A) Sx c6 3. f8=S+ (B)
 У всіх фазах гри: → 1 ... Sd7 2. f8=S+ (B) Sx f8 3. Tc6+ (A)
 1 ... Dh2 (a) 2. Sf4+ Dx f4 3. f8=S+
 1 ... Dc1 (b) 2. Sf4+ Dx f4 3. f8=S+
 1 ... De1 (c) 2. Se7+ Dx e7 3. f8=S+

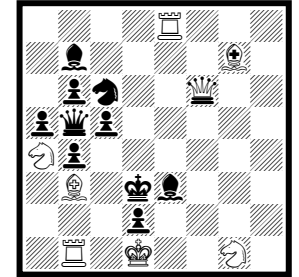


8 + 9 = 17 S # 3 *v ...

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

№ 2843 **Živko Janevski** (Gevgelija, Macedonia)

1. Df7? Se5!
 1. De6! зарпоза 2. Dc4+ Dx c4 3. Lc2+
 1 ... Se5 2. Lc2+ Kd4 3. Sf3+ (3. Se2?)
 1 ... Sd4 2. Sb2+ Kc3 3. Se2+ (3. Sf3?)

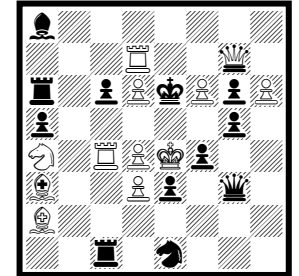


8 + 10 = 18 S # 3

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

№ 2844 **Леонид Чертков** (София, Бълґария)

1. Dg8? Kd7! 1 ... Kf6 2. Df8+ Ke6 3. Df5+
 1. Td8! Зарпоза 2. Dd7+ Kf6 3. Df5+
 1 ... Sd3 2. Tb4+ Tc4 3. Sc5+
 1 ... f3 2. Tc5+ Tc4 3. Te5+
 1 ... Ta7 2. Tc6+ Tc4 3. d7+

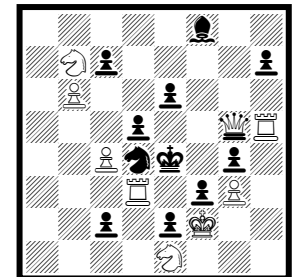


12 + 12 = 24 S # 3

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

№ 2845 **Іван Сорока** (Львів)

1. Df6? e5! Зарпоза 2. Sc5+ Lx c5 3. Dx d4+ Lx d4 4. Te3+
 1 ... Sf5 2. Td4+ Sx d4 3. Sc5+ Lx c5 4. Dx e6+
 1 ... Sb3 2. Td4+ Sx d4 3. Sc5+ Lx c5 4. Dx e6+
 1. Dd2! Зарпоза 2. Sc5+ Lx c5 3. Tx d4+ Lx d4 4. De3+
 1 ... Sf5 2. Te3+ Sx e3 3. Sc5+ Lx c5 4. Dx e3+
 1 ... Sb3 2. Td4+ Sx d4 3. Sc5+ Lx c5 4. Dx c2+
 В обох фазах: -- 1 ... cb6 2. Sd6+ Lx d6 3. Df4+ Lx f4 4. Te3+

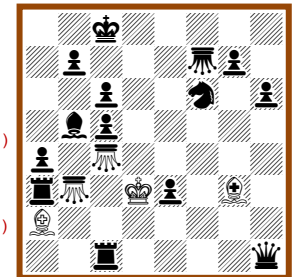


9 + 11 = 20 S # 4 v

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

№ 2846 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

- a) діаграма 1. Lx c4+ Kx e3 2. Ld3 Gbg8 3. Se8 Le6 #
 1. Tx b3+? Ke2 2. Td3 Gcg8 3. Se8 Le6 # ?? (4. Td7 !!)
 b) ♔c8 → h5 1. Tx b3+ Ke2 2. Td3 Gcg8 3. g5 Lx f7 #
 1. Lx c4+? Ke3 2. Ld3 Gbg8 3. g5 Lf7 # ?? (4. Lg6 !!)



5 + 14 = 19 a, b H # 3

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 6th thematic tournament =====