



листопад - грудень 2008

№46

## Сьогодні в номері:

Довкола теми Умнова .....	2
Оголошення 10-го тематичного конкурсу .....	3
Попередні підсумки 6-го тематичного конкурсу (6 <sup>TH</sup> ТТУ) .....	5
Оригінальні ідеї .....	9
Друкується вперше:	
річний конкурс .....	12
тематичний конкурс .....	22
Нас запрошують .....	24

### ДОВКОЛА ТЕМИ УМНОВА

Про тему Умнова ми вже писали на сторінках нашого журналу («ШЛ» - 2007, № 27, стор. 24 ... 25). Тому немає ніякої потреби ані для львівських, ані для багатьох українських проблемістів повторювати зміст написаного раніше. Однак, для тих, хто не розуміє української мови, я спробую викласти важливі тези російською ...

«Тема Умнова в современных задачах неизменно привлекает внимание шахматных проблемистов своей особой выразительной парадоксальностью. Начав своё шествие с ортодоксальной трёхходовки, эта тема занимает теперь достойное место во всех жанрах вот уже более 70 лет, не уступая в актуальности другим современным темам.

Конечно, в плане парадоксальности, в коопматах эта тема выглядит не так эффектно, как в задачах на прямой мат ... » [I.Kavnatsky, Ю.Гордиан «Проблемист Украины» - 2008, №3 (17), стр. 54].

Заметьте, «... тема выглядит не так эффектно...». И в этом нет ничего удивительного, ведь то, что многие «кооперативщики», да и авторы указанной статьи, понимают под темой Умнова, *никакого отношения к этой теме не имеет*. Произошла подмена: тему Умнова подменили одной из более простых тем под названием «Ушёл – пришёл», которая была известна и уже использовалась (даже в задачах на кооперативный мат) ещё до рождения Е.И. Умнова (2.02.1913)! Такая подмена наблюдается не только в официальных изданиях PCCC, например, в «Album FIDE», но и во многих «словарях», «антологиях» да и просто в обычных книгах по шахматной композиции (например, Ж.Яневский, Н.Столев «Современиот помошен мат во два потега», Скопје, 1989, стр.116) и перекочёвывает из одних итогов конкурсов составления задач на кооперативный мат(пат) в другие. И все убеждены в правильности своего понимания этой темы, игнорируя мнение самого Е.Умнова, который никогда не претендовал на саму идею «ушёл - пришёл», как таковую, в игре фигур разного цвета. Он был большим поклонником красивой идеи, когда чёрная фигура освобождает поле для белой фигуры и после её хода возвращается на исходную позицию. Именно такая игра, реализованная в задаче, по меньшей мере, дважды, и получила название: «Тема Умнова». Одноразовую реализацию указанной игры называют либо «игрой по теме Умнова», либо «игрой по-Умнову», либо «эффектом Умнова».

Забавно, но игра со сменой цвета (белая фигура уступает поле чёрной и, после её хода на это поле, возвращается на исходную позицию с её взятием) встречается в работах многих авторов конца XIX – начала XX веков! Но этот факт может быть нами рассмотрен отдельно, уже в другой статье ...

Причин для такой подмены много, главной из которой, я считаю, сложность темы, особенно, для реализации в задачах на кооперативный мат(пат), ибо, во многих (но не во всех) случаях, игра связана с обязательной жертвой фигуры.

Второй важной причиной является отсутствие чётких, и одинаковых для всех, толкований такого понятия, как «тема». В своих книгах и в «Шаховий Леополіс» № 2,

2006 год, стр. 4 я попытался дать свои логические объяснения, разделив содержание на две взаимосвязанные части, одна из которых – «идея», а вторая – «тема».

«Идея» - план (алгоритм) игры (действий) обеих сторон от начальной до конечной стадии, согласно авторского замысла.

Альтернативные названия:

«идейный план» или «план игры» - в основном, для этюдов и многоходовых задач с логической игрой;

«игровое содержание», «авторский замысел» - для этюдов и задач любого типа ...

«Тема» - это упрощённое название конкретной (и только этой) «идеи». При её реализации в композициях других типов, видов или жанров название темы не изменяется!

Логично, ведь в задаче (или в этюде) может быть выражена красивая идея (игра), которая не является конкретной темой на момент создания композиции.

Таким образом, понятие «тема» неразрывно связано с конкретной игрой в композиции. Именно поэтому одна и та же тема не может иметь разное игровое содержание в разных разделах шахматной композиции. Разумеется, тема может иметь формы выражения, специфичные для того или иного вида композиций, но при условии, что эти формы не являются самостоятельными темами.

То, что предлагается многими в разделе на кооперативный мат(пат) под названием «тема Умнова» не является какой-либо из форм реальной темы Умнова и, более того, имеет самостоятельное название, например, тема «Ушёл – пришёл» в игре фигур разного цвета. Есть и альтернативные, например: «двухцветная форма темы ...», «бело – чёрная форма ...» или «чёрно – белая форма ...» (в зависимости от того, кто кому уступает место).

Сегодня существуют следующие универсальные формы темы Умнова:

- классическая (фигура А освобождает поле для фигуры В другого цвета, которая занимает его сразу после ухода фигуры А; после чего фигура А сразу же возвращается на исходную позицию со взятием фигуры В);
- с задержкой хода фигуры В на освобождённое поле;
- с задержкой возврата фигуры А на исходную позицию;
- с задержкой хода фигуры В на освобождённое поле и с задержкой возврата фигуры А на исходную позицию.

Цвет фигур А и В выбирают авторы своих работ сами с учётом максимального эффекта. Для задач на кооперативный мат(пат) они могут быть любого цвета, хотя при реализации форм а) и б) более эффектной является реализация по аналогии с ортодоксальной задачей из-за жертв белых фигур! А при реализации форм с) и д) грубого взятия фигуры В фигурой А при её возврате на исходную позицию можно избежать (фигура В приходит на, освобождённое фигурой А, поле и следующим ходом покидает его), что делает эти формы темы очень интересными.

### 10<sup>я</sup> ТЕМАТИЧЕСКИЙ КОНКУРС

Редакция журнала «ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС» объявляет тематический конкурс составления задач на кооперативный мат в 2, 2½, 3 и 3½ хода (Н#2, Н#2½, Н#3 и Н#3½) на тему Умнова с реализацией любой из следующих универсальных форм:

- классической (фигура А освобождает поле для фигуры В другого цвета, которая занимает его сразу после ухода фигуры А; после чего фигура А сразу же возвращается на исходную позицию);
- с задержкой хода фигуры В на освобождённое поле;
- с задержкой возврата фигуры А на исходную позицию;
- с задержкой хода фигуры В на освобождённое поле и с задержкой возврата фигуры А на исходную позицию.

Не менее двух решений. Разрешены близнецы любого типа. Цвет фигуры А может быть любым.

Задачи следует присылать судье конкурса до 1 сентября 2009 года по адресу:

Евгений М. БОГДАНОВ, ул. Б. Меретина 10, кв. 11, Львов - 16, 79016, Украина  
или на e-mail: [embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru) и копию - [embogdanov@gmail.com](mailto:embogdanov@gmail.com)

### 10<sup>я</sup> ТЕМАТИЧНИЙ КОНКУРС

Редакция журналу «ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС» оголошує тематичний конкурс складання задач на кооперативний мат за 2, 2½, 3 і 3½ ходи (Н#2, Н#2½, Н#3 і Н#3½) на тему Умнова з реалізацією будь-якої з наступних універсальних форм:

- класичної (фігура А звільняє поле для фігури В іншого кольору, яка займає його одразу після відходу фігури А; після чого фігура А одразу ж повертається на початкову позицію);
- з затримкою ходу фігури В на звільнене поле;
- з затримкою повернення фігури А на початкову позицію;
- з затримкою ходу фігури В на звільнене поле та з затримкою повернення фігури А на початкову позицію.

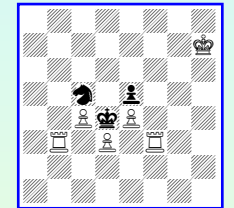
Не менше двох рішень. Дозволені близнюки будь-якого типу. Колір фігури А може бути будь-яким.

Задачі слід надсилати судді конкурсу до 1 вересня 2009 року на адресу:

Євгеній М. БОГДАНОВ, вул. Б. Меретина 10, кв. 11, Львів - 16, 79016, Україна  
або на e-mail: [embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru) і копію - [embogdanov@gmail.com](mailto:embogdanov@gmail.com)

№ 1703 «ПНТО» - 1973

- diagram 1. Sc3 x d3 c5 2. Sd3 x c5 - comeback ! Tb4 #
- c5 ⇔ e5 1. Se5 x d3 e5 2. Sd3 x e5 - comeback ! Tf4 #



6 + 3 = 9 a, b Н#2



5 + 6 = 11 a ... c Н#2

№ 1704 «РОБІТНИЧА ТРИБУНА» - 1980

- diagram 1. Ld4 Se3 - g2 2. Tf3 Sg2 x e3 # - comeback !
- f4 ⇔ g3 1. Le5 Sf4 - g2 2. Tf4 Sg2 x f4 # - comeback !
- h1 → b1 1. Ld4 Se3 - c2 2. Tde3 Sc2 x e3 # - comeback !

### 10<sup>th</sup> THEMATIC TOURNAMENT

Sections: Н#2, Н#2½, Н#3 and Н#3½

"Umnov's theme" with realisation of any of the next universal forms:

- classical (piece А exempts a place for the piece В of other colour, which occupies its place after the move of piece А; after that the piece А at once comes back to an initial position);
- with delay of move of the piece В;
- with delay of return the piece А on an initial position;
- with delay of move of a piece В and with delay of return of a piece А on an initial position.

Not less, than two solutions. Forms of twins and colour of a piece А can be any.

Problems must be sent till September, 1st, 2009 to the address of the judge:

Evgenij M. Bogdanov, B. Meretina Str. 10, apt. 11, Lviv - 16, 79016, Ukraine

Or to e-mail: [embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru) and copy - [embogdanov@gmail.com](mailto:embogdanov@gmail.com)

Reprint, please!

## ПОПЕРЕДНІ ПІДСУМКИ 6-го ТЕМАТИЧНОГО КОНКУРСУ

( Preliminary results of 6<sup>th</sup> TTy "Chess Leopoldis" - 2007 ... 2008 )

Нагадаємо тему: « ...задачі на кооперативний мат за 3 ходи з використанням класичних казкових фігур з реалізацією теми Віссермана ...».

Про цю тему ми розповідали на сторінках нашого журналу рік тому (дивись «ШЛ» № 30, стор. 9). Раніше подібна гра мала назву «Львівські ножиці», однак, цілком справедливо, була переіменована на «тему Віссермана». Саме з такою назвою тема була визнана найбільшій шахових композиторів світу. Але таке визнання внесло в шахову композицію додатковий елемент плутанини, адже на той час вже існувала «тема Віссермана», яка має зовсім інший зміст, а саме: «Біла фігура б'є чорну на тематичному полі, що потім використовується шляхом зайняття цього поля або його перетину ходом іншої білої фігури» (дивись, наприклад, Н. П. Зелепукін «Словарь шахматной композиции», Київ, «Здоров'я», 1985, стор. 26). Як стверджують різні джерела, тема була запропонована голандським проблемістом ще в 1946 році і використовувалась в другому командному турнірі FIDE (1980 – 81). Така гра може бути реалізованою в задачах різних видів і, навіть, в етюдах без будь-яких змін, тому і назва теми в різних розділах шахової залишається тою ж самою.

Саме ця плутанина не дозволила декільком авторам прийняти участь в 6-му тематичному конкурсі нашого журналу, бо вони прислали свої роботи з реалізацією зовсім іншої, менш складної, теми Віссермана.

Для виключення подібної плутанини в майбутньому, пропоную: тему Віссермана «зразка 1946 року» називати «першою темою Віссермана», а класичну форму реалізації теми нашого конкурсу - «другою темою Віссермана» або залишити ті назви темам, які існували до 1990 року («тема Віссермана» і «Львівські ножиці»).

В темі нашого конкурсу не було якихось обмежень у реалізації заданої теми, тому я чекав від учасників конкурсу більшої різноманітності, адже, формально, тема могла бути реалізованою з використанням всіх, відомих нам, її форм:

- класичної форми;
- «теми Віссермана по-Львівськи», коли розв'язування фігур на полі, де стояв король, є хибним, а реальне їх розв'язування здійснюється або на іншому полі і/або іншими фігурами («ШЛ» - 2007, № 30, стор. 7);
- з затримкою розв'язування тематичних фігур (тема 8 ТК «ШЛ»);
- з затримкою ходу короля по лінії зв'язки [ після шаху король спочатку відходить з лінії зв'язки іншої своєї фігури, але потім повертається на неї, що і робить розв'язування цієї фігури ходом супротивника наглядним в подальшій грі (прикладі: № 1956 і № 2052)];
- у формі теми «Богданова – Віссермана – Залозкоцького» («ШЛ» - 2007, № 30, стор. 9).

Всі ці форми могли бути реалізованими і зі зміною кольору, а а) і б) - ще і на різних рівнях ходів. На мою думку, використання казкових фігур повинно було не тільки полегшити реалізацію теми, але і дозволити знайти інші механізми зв'язок тематичних фігур, наприклад, за допомогою груп фігур, що діють по одній лінії ( Alfil + Vao, Fers + Vao, Dabbaba + Paо тощо ... ).

До класичних казкових фігур сьогодні відносять такі фігури, як: Alfил, Amazon, Antelope, Auroch, Berolina Pawn, Bishop-Locust, Bishop-Lion, Bishopper, Camel, Cardinal, Dabbaba, Elephant, Empress, Fers, Giraffe, Gnu, Grasshopper, Hippogriffe, Impala, Kingmutant, Leo, Lion, Locust, Mao, Nereide, Nighthoper, Nightrider, Nightriderhopper, non stop Equihopper, Okapi, Paо, Princess, Reflecting Bishop, Reflecting Rook, Rook-Locust, Rookhopper, Rook-Lion, Rose, √25, Siren, Triton, Vao, Waran, Wazir, Zebra.

Вибір великий. Не було заборони і на використання їх для технічних потреб.

Дозволялось ігнорувати застарілі догми, згідно яких обмежувались:

- кількість казкових фігур відповідного кольору до кількості відсутніх пішаків цього ж кольору;
- кількість фігур на діаграмі (їх могло бути у кожній із сторін не більше 16);
- тип казкових технічних фігур (за старими догмами можна було використовувати лише той тип фігур, який безпосередньо приймає участь у активній грі).

Були дозволені близнюки будь-якого виду (типу). Однак, незважаючи на все це, для багатьох проблемістів тема виявилась дуже складною, що, звичайно, позначилось на кількості конкурсних робіт. Водночас, кожну з цих робіт можна вважати маленькою зіркою на небосхилі казкової шахової композиції!

В конкурсі прийняли участь 8 задач 4 авторів з 3 країн світу.

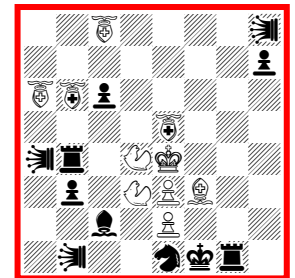
№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Dieter Mueller	Deutschland	2159*, 2846, 3172, 3174, 3175
2	Franz Pachl		2159*
3	Anatoly Holubitsky	Israel	3293*
4	Олексій Файзулін	Україна	3173, 3240, 3293*

Головними критеріями оцінки були: оригінальність механізму реалізації теми, складність задуму, активність гри казкових фігур ... Враховуючи складність теми, суддя не звертав особливої уваги на технічність реалізації ідеї.

## Пропонується наступний розподіл нагород

**1 приз** присуджений задачі № 3293 (Олексій Файзулін & Anatoly Holubitsky).

- a) діаграма 1. Tx d4++ Kf5 2. Lif4 !! (Te4?) Bg3 3. Te4 NRh5 ++ #  
1. Li x d4 ? Kf4 2. ?? Bg3 3. Lid4 ~ + NRh5 # ??
- b) ♔ f1 → f2 1. Lx d3++ Kf4 2. Lif5 !! (Le4?) Bg4 3. Le4 NRh6 ++ #  
1. Li x d3 ? Kf5 2. ?? Bg4 3. Lid3 ~ + NRh6 # ??



=====  
a4, b1, h8 – Lion; b5, c5, c8, e5 – Bishopper; d3, d4 – NightRiderhopper  
=====

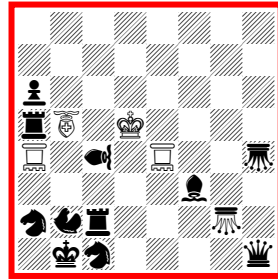
10 + 11 = 21 a, b H # 3

Надскладний задум: подвійний шах на перших ходах чорних (в тому числі, і від казкових фігур), затримка розв'язування білих фігур з грою («із-за спини» чорних фігур, що б'ють одну з тематичних білих фігур) на поле ходу білого короля з іншого рішення з своєрідним чергуванням клітин (f5 – f4 ⇔ f4 – f5) і ехо-мати подвійним шахом з чергуванням функцій у грі двох білих батарей ( Ва6 - NRd3 & Bb6 - NRd4 ).

Незважаючи на дрібні технічні недоліки, безумовно, найзмістовніша задача конкурсу!  
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публикується впервые ===== 6<sup>th</sup> thematic tournament =====

**2 приз** присуджений задачі № 3240 (Олексій Файзулін). Задача є версією іншої роботи цього ж автора № 3173. Прикрасами задачі є: побудова прямих батарей з затримкою розв'язування тематичних білих фігур, правильні мати подвійним шахом. Цікавим є використання казкових фігур у чорних NRb2 і Ac4, які, з одного боку, виконують функції звичайних пішаків і використовуються у створенні матів, а з другого - контролюють клітини "d6" і "e6".

1. Tx b5+ Kc6    2. Tg5!! Gg6!    3. Td5! Rb4 ++ #  
 1. Lx e4+ Ke5    2. Lc6!! Gb7!    3. Ld5! Bd3 ++ #



5 + 11 = 16    2.1.1.1.1.1.    H# 3

a4, e4 – Rookhopper; b2 – NightRiderhopper; b5 – Bishopper; c4 – Afil; g2, h4 – Grasshopper

**Щодо цієї задачі.** Після її публікації Dieter Mueller надіслав судді конкурсу свої зауваження. Він вважає неприпустимим використання чорними вказаних казкових фігур, посилаючись на неписане правило (догму), згідно якої чорні не мають права використовувати фігури іншого типу, ніж ті, що є у білих. Дійсно, на початку минулого століття така догма існувала, але сьогодні її вважають недіючою, бо вона створює штучні перешкоди для реалізації цікавих ідей і, головне, приводить до утворення громіздких і технічно недолугих композицій. Всі пропозиції німецького проблеміста (і його версії задач) були передані Олексію Файзуліну, уважно ним розглянуті і відхилені.

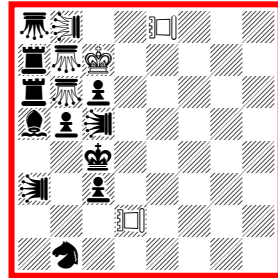
Суддя погодився з рішенням автора!

**3 приз** присуджений задачі № 2159

(Dieter Mueller & Franz Pachl)

Легка позиція і рідкісна гра всіх білих казкових фігур. Тема конкурсу реалізована на перших і других ходах фігур обох кольорів. Проте механізм можна вважати триходовим із-за незвичної і цікавої організації продовження гри на третьому ході.

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



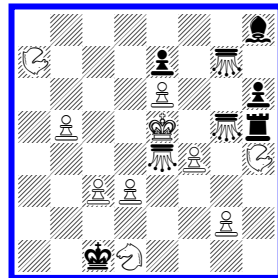
6 + 11 = 17    a, b    H# 3

b8, a3, c5 - LOcust; d2, e8 - Rook - LOcust; b6, b7, a8 - Grasshopper

**1 почесний відгук** присуджений задачі № 3172 (Dieter Mueller).

І знову тема Віссермана з затримкою розв'язування білих фігур, яке дуже цікаво використовується білими для включення в гру Na7. Неприємно, що мати оголошуються однаковими за типом фігурами на одному і тому ж полі без зміни позиції чорного короля: 3... Gg1#.

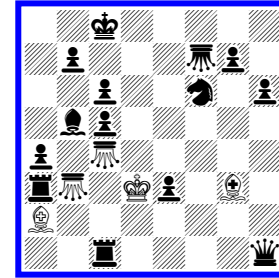
1. Lx g7+ Kd5    2. Lx c3! b6    3. Le5 G5g1 #  
 1. Tx g5+ Kd4    2. Tx b5! c4    3. Te5 G7g1 #



13 + 5 = 18    2.1.1.1.1.1.    H# 3

a7, h4 – Nightrider; e4, g5, g7 – Grasshopper

**2 почесний відгук** присуджений задачі № 2846 (Dieter Mueller). Класична форма теми реалізована на перших і других ходах фігур обох кольорів. Однак, позбутися ефекту «видовженої двоходівки» не вдалось, незважаючи на зміну позиції чорного короля і активну гру цвіркунів (Grasshoppers). Мабуть, із-за того, що казкові фігури виконують технічну функцію, а мати оголошуються звичайним слоном "a2".



5 + 14 = 19    a, b    H# 3

- a) діаграма    1. Lx c4+ Ke3    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 !!)

b3, c4, f7 – Grasshopper

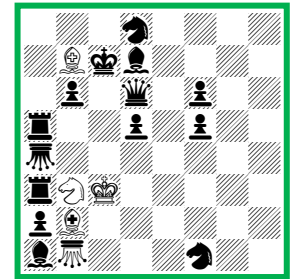
**1 похвала** присуджена задачі № 3174 (Dieter Mueller)

Задача сильно нагадує триходовий коопмат без казкових фігур, завдяки тому, що тема реалізована формально, а «казковість» зводиться лише до технічного використання цвіркуна Gb1. Для «видовження» гри автор використав цікавий хвіст з жертвами чорних фігур на третьому ході!

1. Lx b2+ Kd3    2. Lc3 Sc5  
 1. Tx b3+ Kd4    2. Tc3 Lc1

3. Ta6! Sx a6 #  
 3. Df4! Lx f4 #

a4, b1 – Grasshopper



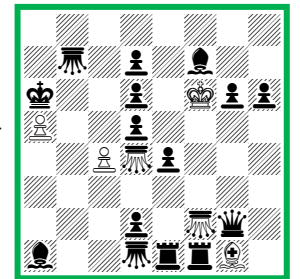
5 + 14 = 19    2.1.1.1.1.1.    H# 3

**2 похвала** присуджена задачі № 3175 (Dieter Mueller)

Перше рішення є, безумовно, цікавим, бо цвіркун матує з допомогою слона Lg1. Однак, друге рішення є стратегічно неадекватним першому, що вносить певний елемент дисгармонії.

- a) діаграма    1. Tx f2+ Kg7    2. Tf6 Gd6    3. Le6 Lb6 #  
 b) ♙ a5    1. Lx d4 Kx f7    2. Lf6 Gc2    3. Gb3 Ga4 #

b7, d1, d4, f2 – Grasshopper



6 + 15 = 21    a, b    H# 3

Зауваження щодо присудження приймаються до 1 березня 2009 року.  
 The remarks are accepted to March, 1, 2009

Суддя конкурсу – Євгеній Богданов (Львів)  
 30. 11. 2008



## ОРИГІНАЛЬНІ ІДЕЇ

Хочу сподіватись, що ця назва стане назвою постійної рубрики в нашому журналі, адже в різних розділах шахової композиції є багато відомих тем, які можуть мати цікаві версії своєї реалізації, а також багато задач, в яких втілені цікаві оригінальні ідеї, що можуть претендувати (вже чи при відповідній подальшій розробці) на статус самостійних тем. Розглянемо три такі ідеї для задач з багатозмінною зміною гри. Першу вже сьогодні можна вважати самостійною темою.

## ЗМІНА ГРИ З ПІРАМІДОЮ ЗАГРОЗ

Всім відома тема Богданова – Ричкова («ШЛ» - 2006, № 14, стор. 11 ... 17), одним із елементів якої є саме піраміда загроз у тематичних фазах гри. При реалізації цієї теми приймають до уваги лише спростування спроб і загрози, які утворюються в них після першого ходу. Враховуючи складність вказаної теми, утворити гру в цих спробах є справою, часом, безнадійною, адже вказані спростування і/або варіанти реалізації (для ортодоксальної двоходівки – мати) загроз повинні стати елементами гри в головній фазі цієї теми (в удаваному сліді чи в рішенні).

Якщо ж відмовитись від цього обов'язкового елемента теми Богданова – Ричкова можна отримати одну з оригінальних форм гри з найпростішою схемою:

?! > 2. A,B,C      1 ... x<sub>1</sub>, y<sub>1</sub>, ...    2. X<sub>1</sub>, Y<sub>1</sub>, ...  
 ?! > 2. A,B        1 ... x<sub>2</sub>, y<sub>2</sub>, ...    2. X<sub>2</sub>, Y<sub>2</sub>, ...  
 ?! > 2. A (або C) 1 ... x<sub>3</sub>, y<sub>3</sub>, ...    2. X<sub>3</sub>, Y<sub>3</sub>, ...

Використання такої (чи подібної до неї) організації гри дозволяє гармонійно об'єднати фази задачі, в яких зміна гри виглядає дещо випадковою (наприклад, при реалізації довільної зміни гри). До того ж, гра на перших ходах вказаних фаз, спростування спроб (якщо вони використовуються), гра в варіантах і їх кількість можуть бути будь-якими і утворювати, додатково, ще якісь тематичні комплекси, в тому числі, і тему Богданова – Ричкова.

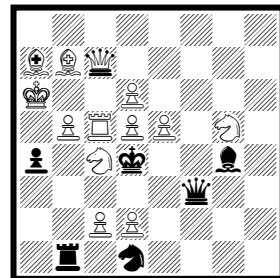
Якщо в тематичній грі приймає участь рішення задачі, то його місце в цій (чи в подібній) схемі гри може бути будь-яким. Так, наприклад, в двоходівках № 3294 і № 3295 є найскладніша з найпростіших форм вказаної схеми з реалізацією теми Загоруйко у формі вибору ( $x_1 = x_2 = x_3$   $y_1 = y_2 = y_3$ ). Причому, в роботі № 3294 рішення є головною, а в № 3295 - лише проміжною ланками у створенні вказаної гри.

При реалізації гри за подібними схемами немає ніяких обмежень у використанні додаткових фаз і їх зв'язків з тематичними фазами задачі. Наприклад, в № 3295 мати загроз тематичних фаз, по суті, продовжують утворення піраміди, початок якої знаходиться в спробі 1. Db2? зі зміною матів на її спростування 1 ... ed3.

№ 3294 “Н.И. БЕЛЧИКОВУ - 60!” - 2007, 4 приз

В початковій грі:

1. Df7?    Tb5!	Загроза	2. Tc7 (A), Tc8 (B), Tc6 (C) #	1 ... Tb5	2. Tb5 #
1. Dh7?    Tb5!	Загроза	2. Tc7 (A), Tc8 (B) #	1 ... Da3	2. Df4 #
1. Dc8!	Загроза	2. Tc7 (A) #	1 ... Dd5	2. Dd5 #
1 ... Tb5	2. Tb5 #		1 ... Da3	2. De4 #
			1 ... Dd5	2. Dd3 #
			1 ... Da3	2. Dg4 #
			1 ... Dd5	2. Td5 #

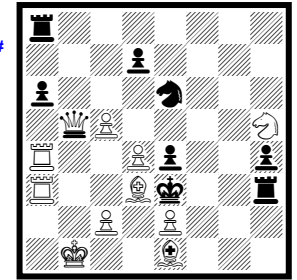


13 + 6 = 19      # 2 vv

№ 3295 “В. КОПЫЛ - 50” - 2007 ... 2008, 12 поч. відгук

В початковій грі:

1. Db2?    ed3!	Загроза	2. Lb5 (A), La6 (B), Lc4 (C), Dc1 (D) #	1 ... ab5	2. Lb5 (A) #
1. Dd7?    Sf4!	Загроза	2. Lb5 (A), La6 (B), Lc4 (C) #	1 ... ed3	2. De6 #
			1 ... Sc5	2. Dh3 #
			1 ... Sd4	2. Dd4 #
1. Db8!	Загроза	2. Lb5 (A), La6 (B) #	1 ... ed3	2. De5 #
			1 ... Sc5	2. Df4 #
			1 ... Sd4	2. Df4 #
1 ... Sf4	2. Df4 #		1 ... ed3	2. Dd3 #
1 ... Tx b8+	2. Lb5 #		1 ... Sc5	2. Dh6 #
			1 ... Sd4	2. Dh6 #
1. Da6?    Sf4!	Загроза	2. Lb5 (A) #	1 ... Sf4	2. Te4 #
			1 ... Sg5	2. Le4 #
			1 ... Sc5	2. Dc5 #
1 ... ed3	2. Dx d3 #			



11 + 8 = 19      # 2 \*vvv

## ДИФЕРЕНЦІЮВАННЯ ЗАГРОЗ ПРИ ЇХ ЧЕРГУВАННІ

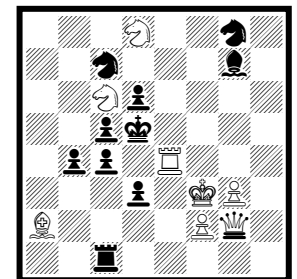
В ортодоксальних двоходівках чергування матів в загрозах, щонайменше, трьох тематичних фаз за циклом AB ⇔ BC ⇔ CA використовується ще з 50-х років минулого століття і не втратило своєї актуальності і по сьогоднішній день. Найчастіше, такі мати загроз є формальними (в багатьох випадках у чорних немає таких ходів, на які кожен з матів міг би бути реалізованим окремо, без дуалей), а часом, і нездійсненними. Саме тому в багатьох роботах з подібною тематикою не показують гру, яка би диференціювала мати загроз, підтверджуючи їх необхідність, як таку.

Тим не менше, використовуючи диференціювання матів загроз можна отримати додаткові елементи зміни гри (дивись «Загроза, як елемент зміни гри» в «ШЛ» № 34, стор. 13 ... 14), а часом, і цілі тематичні комплекси, наприклад, помножений двонаправлений чи ідеальний парадокси Рухліса або їх циклічні форми («ШЛ» - 2006, № 9, стор. 11 ... 12) чи різносторонне (протифазне) чергування матів загроз і ходів чорних фігур, що їх диференціюють. Незвично, але саме таке чергування реалізоване в прикладі № 3296, яке, погодьтесь, є приємним додатком до чотирьохфазної зміни мату на 1 ... Sf6.

№ 3296 “В. КОПЫЛ - 50” - 2007 ... 2008, 7 поч. відгук

В початковій грі:

1. Tc4?    b3!	Загроза	2. Kg4 (A), Kf4 (B), Ke3 (C), Td4 (D) #	1 ... Sf6	2. Se7 #
1. Th4?    Sf6!	Загроза	2. Kg4 (A), Kf4 (B), Ke3 (C) #	1 ... Sf6	2. Td3 #
1. Te3?    Tg1!	Загроза	2. Kg4 (A), Kf4 (B) #	1 ... Sf6	2. Tg5 #
		1 ... Le5 (a)    2. Kg4 (A) #		
		1 ... Sh6 (b)    2. Kf4 (B) #		
1. Tg4?    Lh6!	Загроза	2. Kf4 (B), Ke3 (C) #	1 ... Sf6	2. Tf5 #
		1 ... Ld4 (c)    2. Kf4 (B) #		
		1 ... Le5 (a)    2. Ke3 (C) #		
1. Tf4!	Загроза	2. Ke3 (C), Kg4 (A) #	1 ... Sf6	2. Tf5 #
		1 ... Sh6 (b)    2. Ke3 (C) #		
		1 ... Ld4 (c)    2. Kg4 (A) #		
1 ... Te1 (Tg1)	2. Lc4 #			



8 + 10 = 18      # 2 \*v ...

ab ⇔ ca ⇔ bc → AB ⇔ BC ⇔ CA

Аналогічні диференціювання можна реалізувати в три- і багатходових задачах з використанням в тематичній грі варіантів реалізації загрози кожної з фаз.

НОВА ТЕЧІЯ В ТЕМІ БОГДАНОВА-РИЧКОВА

Нагадаємо універсальний зміст теми Богданова – Ричкова («ШЛ» - 2006, № 14, стор. 11) для задач будь-якого типу:

«... В задачі є тематичні спроби з загрозами. В умовній першій спробі загроза має декілька варіантів реалізації (за другим ходом білих). В інших тематичних спробах є ті ж самі варіанти реалізації загрози, але їх кількість при переході від одної спроби до другої стає меншою на один. У головній фазі гри (це рішення або удаваний слід) після першого ходу утворюється цугцванг або загроза з найменшою кількістю варіантів її реалізації з вже відомих. У варіантах гри цієї фази використовуються спростування всіх тематичних спроб (на першому ході чорних) і/або всі інші варіанти реалізації загрози (на другому ході білих), які були в першій тематичній фазі. Гра в спробах може бути будь-якою.»

Звичайно, для ортодоксальної двоходівки «варіантом реалізації загрози» є мат або пат (згідно умови).

Новою течією в цій темі є те, що в головній фазі теми може бути будь-яка загроза, але один із матів загрози першої тематичної спроби стає її першим ходом. Останні вимоги теми зберігаються.

Ця версія теми дозволяє утворювати оригінальні об'єднання теми Богданова-Ричкова з іншими сучасними темами, наприклад, з темами Уранія чи Салазара, а також, розширювати зміст за рахунок додаткових фаз, не виходячи за межі вимог теми.

Так, наприклад, у відомій двоходовій задачі № 0120 («ШЛ» - 2006, № 3) класична (для цієї теми) піраміда загроз утворена в удаваних слідах 1. Le5, Td3, Le3? (BCD → BC → B). Останній удаваний слід не є головною фазою, бо, окрім лише одного ходу чорних, який був спростуванням другого тематичного удаваного сліду, немає гри, яка би відповідала умові класичної форми теми. Головною фазою є рішення, першим ходом якого стає ... мат загрози першого тематичного удаваного сліду "D", тоді як інші мати цієї ж загрози (B,C) стали матами на захисти ... від ходу білих "A", який був першим ходом у цьому ж удаваному сліді і став матом загрози в рішенні (гра, яка відповідає спрощеній формі теми Уранія). Фактично, всі спростування тематичних удаваних слідів в рішенні теж стали захистами, утворивши з вказаними матами компактну форму теми Ханнеліуса – Богданова («ШЛ» № 8, стор. 13).

№ 0120 "PROBLEMESIS" - 2006

1. Le5 (A)? Lg5! (2. Se5?) Загроза 2. Sd2 (B), Se3 (C), Tg4 (D) #

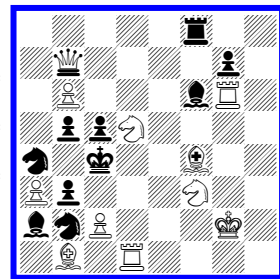
1. Td3? bc2! (2. La2?) Загроза 2. Sd2 (B), Se3 (C) #

1. Le3? Lc3! (2. Se3?) Загроза 2. Sd2 (B) #

1. Tg4 (D)! Загроза 2. Le5 (A) # 1 ... Lf~ (Lg5) 2. Se5 # 1 ... Ld4! 2. Sd2 (B) # 1 ... Lc3! 2. Se3 (C) # 1 ... bc2 2. La2 #

1 ... b4 2. Da6 # 1 ... Sc3 2. Se3 # 1 ... Sd3 2. cd3 #

+ білі комбінації в удаваних слідах!



11 + 10 = 21 # 2 vv

друкується зверху

№ 3297 Abdelaziz Onkoud (Stains, France)

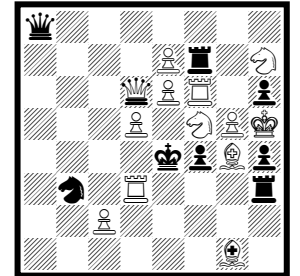
В початковій позиції (\*): 1 ... Tf3 2. Lx f3 # 1 ... Dd5 2. Dx d5 #

1. Sf5 ~ ? Tx d3! Загроза 2. Lf5, Df4 # 1 ... Sd4 2. Tx d4 # 1 ... Tx f6 2. Sx f6 #

1. Se3? Db8! Загроза 2. Df4 # 1 ... Tf3 2. Lf5 # 1 ... hg5 2. Sx g5 # 1 ... Tx f6 2. Sx f6 #

1. Sd4! Загроза 2. Lf5 # 1 ... Dd5 2. Dx f4 # 1 ... Sx d4 2. Tx d4 # 1 ... Tx f6 2. Sx f6 #

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



13 + 8 = 21 # 2 \*vv

№ 3298 Євгеній Богданов (Львів)

1. Ke6? Kb6! 1 ... Kc4 2. Dc3+ Kb5 3. Db4 # 1 ... Kb5 2. Dd4! Ka5 3. Db4 #

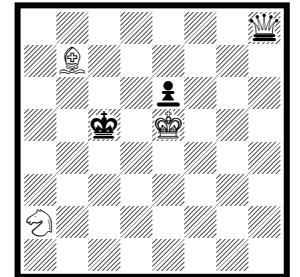
1. Dh1?! Kb6! 1 ... Kc4 2. Db1! Kc5 3. Db4 # 1 ... Kb5 2. Dc6+ (A) Ka5 3. Da6 # (B)

1. Da8 !! 1 ... Kc4 2. Da3! Kb5 3. Db4 # 1 ... Kb5 2. Da6+ (B) Kc5 3. Dc6 # (A)

AB ⇔ BA 1 ... Kb6 2. Kd6! Kb5 (e5) 3. Da6 #

+ тема Загоруєйко

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



4 + 2 = 6 # 3 vv

№ 3299 Євгеній Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... f5 2. gf5+ Kx f5 3. Se3 #

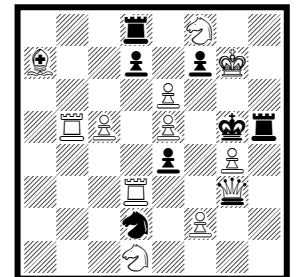
1. f4+? ef3 - EP!

1. Sc3! Загроза 2. Se4+ !! Sx e4 3. f4 # 1 ... d5 2. cd6 - EP (A)! Загроза 3. Le3 #, 2 ... f5 3. ef6 - EP # (B)!

2 ... Th7+ 3. Sx h7 # 2 ... Sc4 (Sf1) 3. Se4 # (2. Se4+?! de4 3. f4 # ?? ef3 - EP!)

1 ... f5 2. ef6 - EP (B)! Загроза 3. Td5 #, 2 ... d5 3. cd6 - EP # (A)! 2 ... ed3 3. f4 # 2 ... Sf3 (Sc4) 3. Se4 # 2 ... de6 3. Se6 # 2 ... Th7+ 3. Sx h7 # (2. Se4+?! fe4 3. f4 # ?? ef3 - EP!)

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



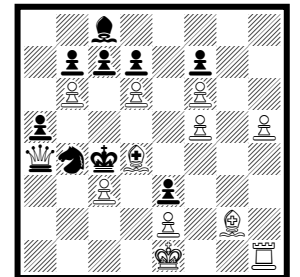
12 + 7 = 19 # 3 vv

№ 3300 Олександр Жук (Христинівка, Черкаська область) Євгеній Богданов (Львів)

Початкова гра (\*): 1 ... c6 2. Th4 c5 3. Le5 #

1. Le5? cb6! > 1 ... c6 (cd6) 2. Th4+ Kc5 3. Da5 # 1 ... Kc5 2. Da5+ Kc4 3. Dx b4 #

1. O-O! Цугцванг 1 ... cd6 2. Le4 d5 3. Ld3 # 1 ... cb6 2. Tb1 b5 3. Db3 # 1 ... c6 2. Tf4 c5 3. Le5 # 1 ... c5 2. Tc1 cd4 3. cb4 #

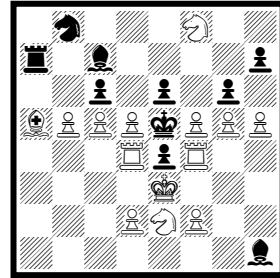


12 + 9 = 21 # 3 vv

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

№ 3301 **Свєнїй Богданов** (Львів)

1. Sc3? gf5! Загроза 2. Tde4+ !! Lx e4 3. d4 #  
 (2. Tde4?! fe4! 3. d4 # ?? ed3 – EPI)  
 1 ... cd5 2. fe6! загроза 3. Td5 # (2. Tde4?! de4! 3. d4 # ?? ed3 – EPI)  
 1 ... ef5 2. dc6! загроза 3. Td5 # (2. Tde4?! fe4! 3. d4 # ?? ed3 – EPI)  
 1 ... ed5 2. bc6! загроза 3. Td5 # (2. Tde4?! de4! 3. d4 # ?? ed3 – EPI)
1. Sg3! Загроза 2. Tfe4+ !! Lx e4 3. f4 #  
 1 ... cd5 2. Lc3! загроза 3. Tde4 # (2. Tfe4?! de4! 3. f4 # ?? ef3 – EPI)  
 1 ... ef5 2. hg6! загроза 3. Tf5 # (2. Tfe4?! fe4! 3. f4 # ?? ef3 – EPI)  
 2 ... hg6 3. Sx g6 #  
 1 ... ed5 2. Lc3! загроза 3. Tde4 # (2. Tfe4?! de4! 3. f4 # ?? ef3 – EPI)  
 1 ... gf5 2. de6! загроза 3. Tf5 # (2. Tfe4?! fe4! 3. f4 # ?? ef3 – EPI)

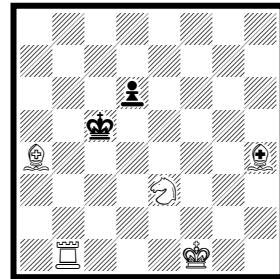


14 + 10 = 24 # 3 v

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

№ 3302 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. Ke2? d5! 1 ... Kd4 2. Lf6+ Kc5 3. Kd3 d5 4. Le7 #  
 1. Le8 (A)? Kd4! 1 ... d5 2. Lf6 (B) Kd6 3. Tc1 Ke6 (d4) 4. Tc6 #  
 1. Lf6 (B)! 1 ... d5 2. Le8 (A) Kd6 3. Tc1 Ke6 (d4) 4. Tc6 #

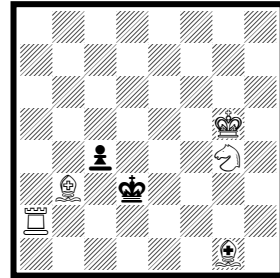


5 + 2 = 7 # 4 vv

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

№ 3303 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)  
**Свєнїй Богданов** (Львів)

- Початкова гра (\*): 1 ... c3 2. Se5+ Ke4 3. Te2 #  
 1. Lc5 (A)? cb3! 1 ... Kc3 2. La4 (B) Kd3 3. Sf2+ Kc3 4. Tc2 #  
 1 ... Ke4 2. Lc4! Kf3 3. Ld5+ Kg3 4. Ta3 #  
 1. La4 (B)! Цугцванг 1 ... c3 2. Lb5+ Ke4 3. Lc6+ Kd3 4. Se5 #  
 1 ... Kc3 2. Lc5 (A) Kd3 3. Sf2+ Kc3 4. Tc2 #  
 1 ... Ke4 2. Td2 Kf3 3. Lh2 !! Ke4 (c3) 4. Lc6 #

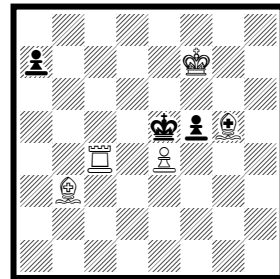


5 + 2 = 7 # 4 \*v

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

№ 3304 **Олексій Файзулін** (Львів)

- В початковій грі: 1 ... Kd6 2. Lf4+ Kd7 3. La4+ Kd8 4. Lg5 #!  
 1 ... f4 2. Ld8! Kd6 3. La4 загроза 4. Lc7 #
1. Ke7 (A)? fe4! загроза 2. Le3 (B)!  
 1. Le3 (B)! загроза 2. Ke7 (A) загроза 3. Lc2 загроза 4. Tc5 #  
 2 ... f4 3. Lc5, La7
- 1 ... Kd6 2. Lf4+ Kd7 3. La4+ Kd8 4. Lg5 #!  
 1 ... fe4 2. Td4 Kf5 3. Le6+ Ke5 4. Td5 #  
 1 ... f4 2. La7 Kd6 3. La4 загроза 4. Lb8 #

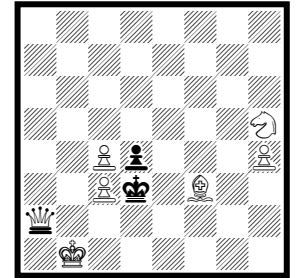


5 + 3 = 8 # 4 \*

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

№ 3305 **Є. М. Богданов** (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Ke3 2. De2 #  
 1. Ld1? dc3! Zz 1 ... Kc3 2. Db3+ Kd2 3. Dc2+ Ke1 (Ke3) 4. De2 #  
 1 ... Ke4 2. De2+ Kf5 3. Lc2+ d3 4. Ld3 #  
 1. Df2? Kc3! 1 ... Kc4 2. Dd4+ Kb5 3. Lb7 Ka5 4. Db4 #  
 1 ... dc3 2. Le2+ Kd2 3. Lf1+ Kd1 4. De2 #  
 1. Sg3! Цугцванг 1 ... Kc3 2. Se4+ Kb4 3. Ld1 d3 4. Da4 #  
 1 ... Ke3 2. De2+ Kf4 3. Sh5+ !! Kf5 4. De4 #
- (1 ... dc3 2. Sf5! c2 3. Dc2 #)

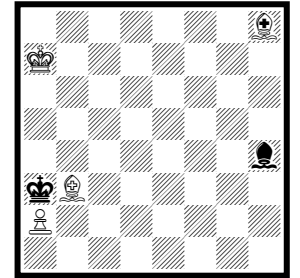


7 + 2 = 9 # 4 \*vv

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

№ 3306 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

1. Lf6 Lg7 2. Lb2 Lf8 #  
 1. Kb4 a4 2. Ka5 Lc3 #

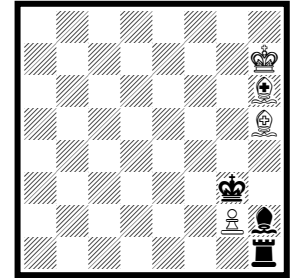


4 + 2 = 6 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 3307 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

1. Kh4 Kg6 2. Lg3 Lg5 #  
 1. Lg1 Lf3 2. Kh2 Lf4 #

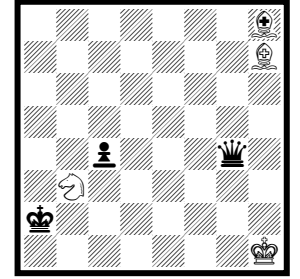


4 + 3 = 7 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 3308 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)  
**Віталій Шевченко** (Запоріжжя)  
**Геннадій Шинкаренко** (Запоріжжя)

1. Dg3 Sd2 2. Da3 Lb1 #  
 1. c3 Sc1 2. Ka1 Lc3 #

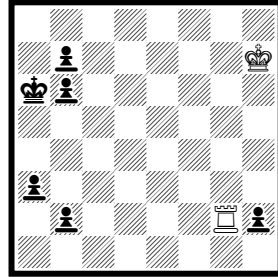


4 + 3 = 7 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 3309 Валентин Хупченко (Черкаси)

- а) діаграма 1. b1=T Tg8 2. Tb5 Ta8 #  
 б) ♗b7 → b5 1. h1=L Tg3 2. Lb7 Ta3 #

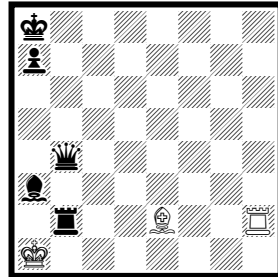


2 + 6 = 8 a, b H # 2

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

№ 3310 Mihajlo Milanović (Kragujevac, Srbija)

1. Db4 - b7 Lf3 2. Tb4 Th8 #  
 1. Db4 - b8 Th8 2. Lb4 Lf3 #

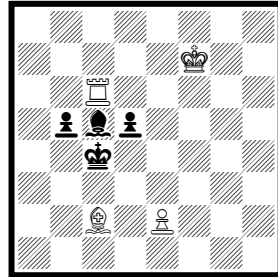


3 + 5 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 3311 Валентин Хупченко (Черкаси)

1. Kd4 e3 2. Ke5 Te6 #  
 1. b4 Ta6 2. Kb5 Ld3 #  
 1. d4 Te6 2. Kd5 Lb3 #

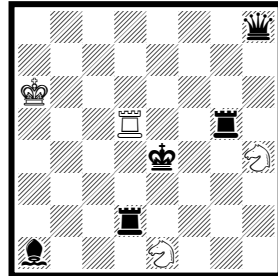


4 + 4 = 8 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 3312 Mihajlo Milanović (Kragujevac, Srbija)

1. Tg7 Sg6 2. Td4 Te5 #  
 1. Tb2 Sc2 2. Te5 Td4 #

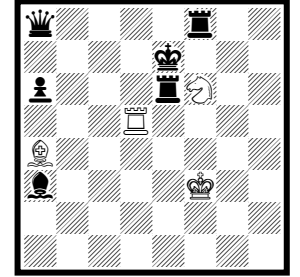


4 + 5 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 3313 Микола Кулігін (Запоріжжя)

1. Te8 Sh7 2. Db8 Td7 #  
 1. Dd8 Tf5 2. Ld6 Sd5 #

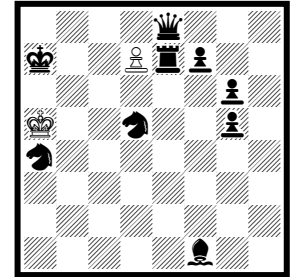


4 + 6 = 10 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 3314 Валентин Хупченко (Черкаси)  
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- а) діаграма 1. Da8 d8=S 2. Tb7 Sc6 #  
 б) ♖a7 → f8 1. Kg7 de8=D 2. Kh6 Dh8 #

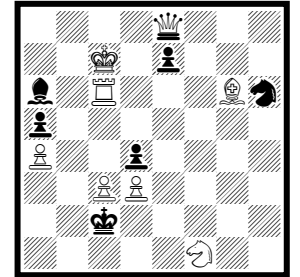


2 + 9 = 11 a, b H # 2

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

№ 3315 Abdelaziz Onkoud (Stains, France)

1. Lc8 Tc6 - b6 2. Kc3 Dc6 #  
 1. Lc4 Db8 2. Kc3 Tx c4 #  
 1. Sg8 Lg6 - h5 2. Kd3 Dg6 #  
 1. Sf5 De7 2. Kd3 Lx f5 #



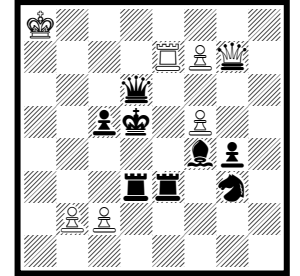
8 + 6 = 14 4.1. 1.1. H # 2

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

№ 3316 Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

Версія № 3222

1. Le5 c4+ 2. Ke4 Dg4 #  
 1. De5 cd3 2. Kd4 Td7 #



7 + 8 = 15 2.1. 1.1. H # 2

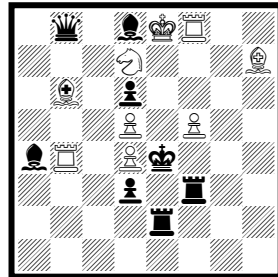
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====



№ 3317 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

Версія № 3224

- a) діаграма 1. Tf5 Lg8! 2. Te5! de5 #  
 b) ♞f3 1. Sd4 Tb5! 2. Se6! fe6 #

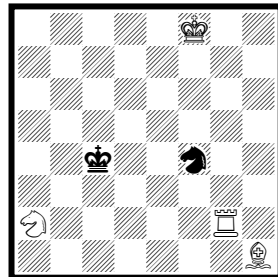


9 + 8 = 17 a, b H#2

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

№ 3318 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

- 1 ... Tb2 2. Sd3 Le4 3. Sc5 Tb4 #  
 1 ... Tg3 2. Se2 Lc6 3. Sd4 Tc3 #



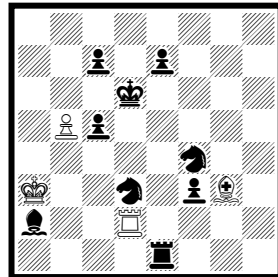
4 + 2 = 6 2. 1.1. 1.1. H#2 1/2

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

№ 3319 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

Версія № 3226

- a) діаграма 1 ... Tx a2 2. Te6! (Se5?) Lx f4+ 3. Se5 Td2 #  
 b) ♜c7 → d7 1 ... Lx e1 2. Le6! (Sd5?) Tx d3+ 3. Sd5 Lg3 #

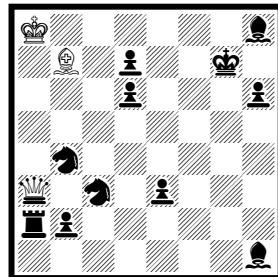


4 + 9 = 13 a, b H#2 1/2

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

№ 3320 **Mečislovas Rimkus** (Kriūkai, Lithuania)

- a) діаграма 1 ... Le4 2. d5 Lh7 3. Sa6 De7 #  
 b) ♞g7 → e6 1 ... Da5 2. Sa6 Dg5 3. Se4 Ld5 #

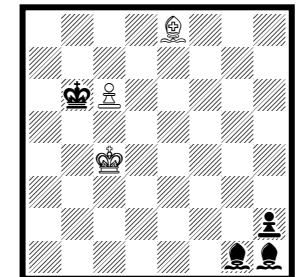


3 + 11 = 14 a, b H#2 1/2

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

№ 3321 **Олександр Жук** (Хрестинівка, Черкаська область)  
**Віталій Шевченко** (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Ka5 c7 2. Lc6 c8=D 3. Ka4 Da6 #  
 b) ♞b6 → c7 1. Kd6 c7 2. Ld4 c8=D 3. Le5 Dd7 #

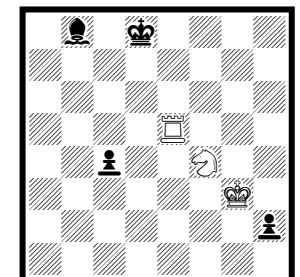


3 + 4 = 7 a, b H#3

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

№ 3322 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

1. h1=T Sd5 2. Th7 Sf6 3. Tc7 Te8 #  
 1. h1=L Te7 2. Lc6 Tc7 3. Le8 Se6 #

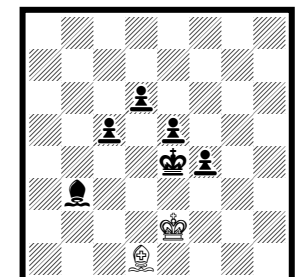


3 + 4 = 7 2.1. 1.1. 1.1. H#3

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

№ 3323 **Валентин Хупченко** (Черкаси)

1. Kd5 Kd3 2. La4 Lh5 3. Lc6 Lf7 #  
 1. d5 Kf2 2. d4 Lh5 3. Ld5 Lg6 #

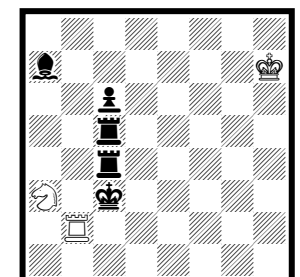


2 + 6 = 8 2.1. 1.1. 1.1. H#3

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

№ 3324 **Nikolaj Zujev** (Klaipeda, Lithuania)

1. Td4 Sc2 2. Td2 Sa1 3. Ld4 Tb3 #  
 1. Kd4 Kg6 2. Kd5 Kf5 3. Tc1 Td2 #

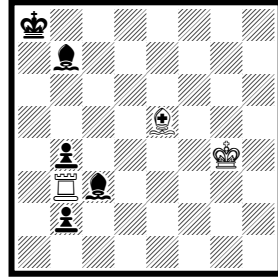


3 + 5 = 8 2.1. 1.1. 1.1. H#3

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

№ 3325 **Олександр Жук** (Христинівка, Черкаська область)  
**Віталій Шевченко** (Запоріжжя)

1. Ld4 Td3 2. La7 Td6 3. Kb8 Td8 #  
1. b1=T Tb4 2. Ta1 Tb7 3. Ta7 Tb8 #

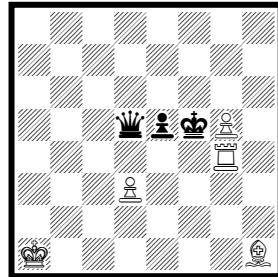


3 + 5 = 8 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 3326 **Christopher Jones** (Bristol, Great Britain)

- a) діаграма 1. Dd6 Ld5 2. e5 - e4 Le6+ 3. Ke5 Tx e4 #  
b) ♖g5 → c3 1. Ke6 Tc4 2. Dd5 - e4 Tc6+ 3. Kd5 Lx e4 #

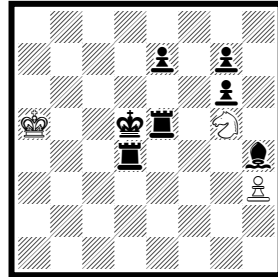


5 + 3 = 8 a, b H # 3

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

№ 3327 **Валентин Хупченко** (Черкаси)

- a) діаграма 1. e6 Se4 2. Le7 Kb5 3. Ld6 Sc3 #  
b) ♙e7 → e4 1. ... Se6 2. Le7 Kb5 3. Ld6 Sf4 #  
1. Le1+ Kb5 2. Lb4 Se6 3. Ld6 Sf4 #

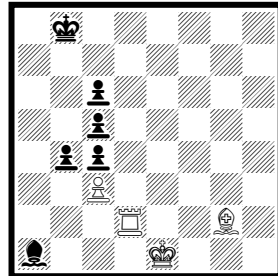


3 + 7 = 10 a, b H # 3

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

№ 3328 **Валентин Хупченко** (Черкаси)  
**Віталій Шевченко** (Запоріжжя)

1. Ka8 cb4 2. Le5 Td7 3. Lb8 Lc6 #  
1. Lc3 Lc6 2. Le5 Ta2 3. Lc7 Ta8 #

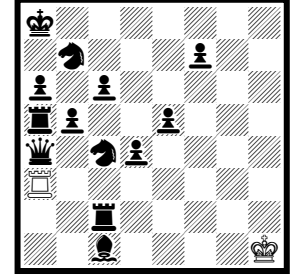


4 + 6 = 10 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 3329 **Валентин Хупченко** (Черкаси)  
**Віталій Шевченко** (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Tg2 Tx a4 2. Tg8 Tx a5 3. Tb8 Ta6 #  
b) ♙a8 → b2 1. Ld2 Tx a4 2. Kc1 Tx a5 3. Sb2 Ta1 #

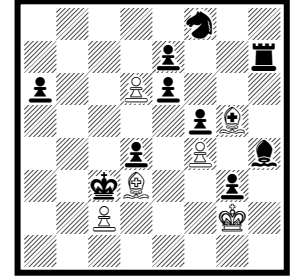


2 + 13 = 15 a, b H # 3

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

№ 3330 **Andreas Schönholzer** (Kirchliedach, Schweiz)

1. Lx g5 de7 2. Lf4 ef8=D 3. Ld2 Da3 #  
1. ed6 Lx h4 2. Tb7 Lg3 3. Tb2 Le1 #

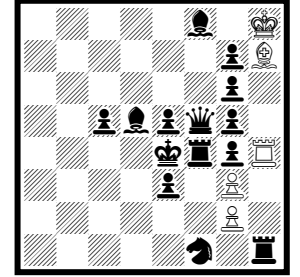


6 + 10 = 16 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 3331 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

1. Dd7 Tg4 (A) 2. Da4! Th4 - CB! 3. Dd4 Lg6 (B) #  
1. Tf2 Lg6 (B) 2. Td2! Lh7 - CB! 3. Td3 Tg4 (A) #

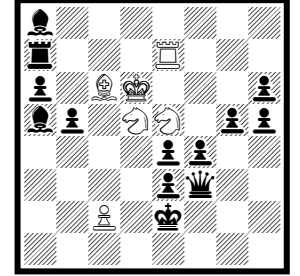


5 + 14 = 19 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 3332 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

- a) діаграма 1. Lb7 Se3! 2. Kx e3 Lc6 x e4 3. Kx e4 Sc6 #  
b) ♙f5 → d4 1. Tb7 Sx f3! 2. Kx f3 Te7 x e4 3. Kx e4 Se7 #

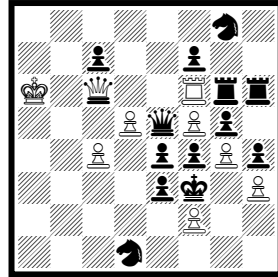


6 + 13 = 19 a, b H # 3

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

№ 3333 **Abdelaziz Onkoud** ( Stains, France )

1. **Df5** Dd6 2. c6 ! Df4+ !! 3. Kx f4 **Tx f5 #**  
 1. **Dd5** Te6 2. f6 ! Te4 !! 3. Kx e4 **Dx d5 #**

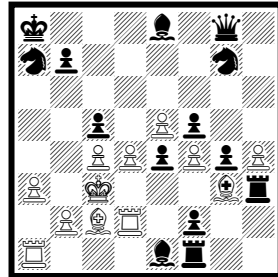


9 + 13 = 22 2.1.1.1.1.1. H # 3

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

№ 3334 **Мирон Гнатина** ( Стрий, Львівська область )

- a) ♔ a8 → f8 1. Lx d2+ Kb3 2. Lf4 e6 3. Le3 Ld6 #  
 b) ♞ g7 ⇔ ♚ c5 1. Tx g3+ Kb4 2. Ta3 dc5 3. Tc3 Td8 #

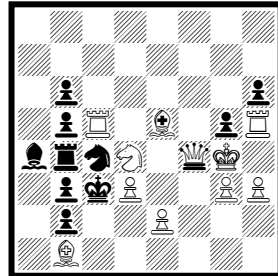


12 + 14 = 26 0 - position H # 3

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

№ 3335 **Іван Борисенко** ( Запоріжжя )  
**Віталій Шевченко** ( Запоріжжя )

- a) діаграма 1. Df5? Kd2! 1 ... bc5 2. Sf3+ !  
 1. De3! 1 ... bc5 2. Sf5+ !  
 b) ♙ d3 → f3 1. Lf6? gf4! 1 ... bc5 2. De3+ !  
 1. Dg5? hg5! 1 ... bc5 2. Sf5+ !  
 1. Sb3+ ! 1 ... Kx b3 2. De3+ !

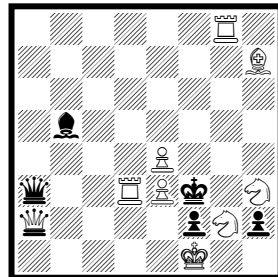


11 + 10 = 21 a, b S # 2 v

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

№ 3336 **Юрій Гордіан** ( Одеса )

1. e5 ! загроза 2. e4+ Dx d3 3. De2+ Dx e2 #  
 2 ... Lx d3 3. De2+ Lx e2 #  
 1 ... Dc1 2. Se1+ !! fe1=S 3. Dg2+ Sx g2 #  
 2 ... fe1=L 3. Df2+ Lx f2 #  
 1 ... h1=D (T)+ 2. Sg1+ !! fg1=S 3. De2+ Sx e2 #  
 2 ... fg1=L 3. Df2+ Lx f2 #  
 1 ... Da7 2. Df7+ ! Dx f7 3. e4+ Lx d3 #  
 1 ... Dc5 2. Dd5+ ! Dx d5 3. e4+ Lx d3 #

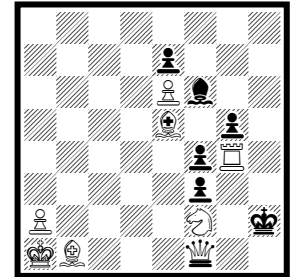


9 + 5 = 14 S # 3

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

№ 3337 **Іван Борисенко** ( Запоріжжя )  
**Віталій Шевченко** ( Запоріжжя )  
**Геннадій Шинкаренко** ( Запоріжжя )

- В початковій грі: 1 ... Lx e5 #  
 1. Da6 !! Lg7 2. Da8 ! Lf6 3. Dh8+ !! Lx h8 4. Lg7 !

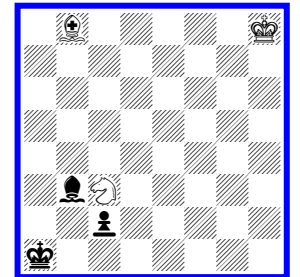


8 + 6 = 14 S # 4

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

№ 3338 **Мирон Гнатина** ( Стрий, Львівська область )

- a) діаграма 1. La2 Sb1 2. cb1=L Le5 #  
 b) ♞ b3 ⇔ ♚ c2 1. Lb1 Sa2 2. ba2 Le5 #

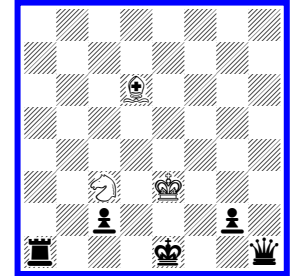


3 + 3 = 6 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 9<sup>th</sup> thematic tournament =====

№ 3339 **Мирон Гнатина** ( Стрий, Львівська область )

- a) діаграма 1. Df1 Sd1 2. cd1=L Lb4 #  
 b) ♗ c3 → g3 1. Td1 Sf1 2. gf1=L Lg3 #

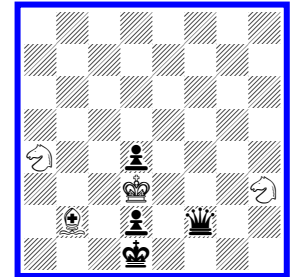


3 + 5 = 8 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 9<sup>th</sup> thematic tournament =====

№ 3340 **Мирон Гнатина** ( Стрий, Львівська область )

- a) діаграма 1. Df2 - e1 Lc1 2. dc1=T Sb2 #  
 b) ♙ b2 ⇔ ♚ f2 1. Db2 - c1 Le1 2. de1=T Sf2 #

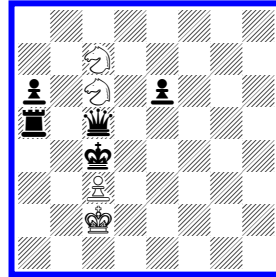


4 + 4 = 8 a, b H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 9<sup>th</sup> thematic tournament =====

№ 3341 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)  
**Олексій Файзулін** (Львів)

- a) діаграма 1. Ta5 - b5 Sd5 2. ed5 Se5 #  
b) ♖a5 → e5 1. Te5 - d5 Sb5 2. cb5 Sa5 #

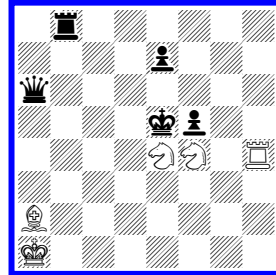


4 + 5 = 9 2.1.1.1. H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 9<sup>th</sup> thematic tournament =====

№ 3342 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

1. Df6 Sd6 2. ed6 Sd3 # (Sg6 # ??)  
1. Dd6 Sf6 2. ef6 Sg6 # (Sd3 # ??)

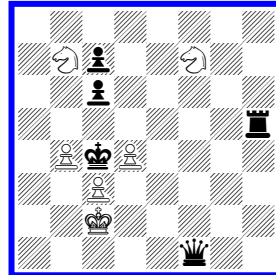


5 + 5 = 10 2.1.1.1. H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 9<sup>th</sup> thematic tournament =====

№ 3343 **Мирон Гнатина** (Стрий, Львівська область)

1. Tb5 d5 2. cd5 Se5 #  
1. Td5 b5 2. cb5 Sa5 #

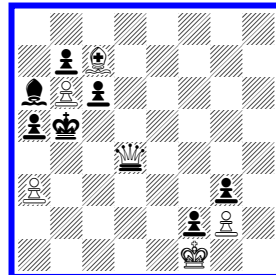


6 + 5 = 11 2.1.1.1. H # 2

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 9<sup>th</sup> thematic tournament =====

№ 3344 **Dieter Mueller** (Oelsnitz, Deutschland)

- Початкова гра (\*): 1 ... a4 2. Dc5+ Kx c5 #  
1 ... c5 2. Da4+ Kx a4 #  
1. Dc5+ (A)? Ka4 (a)!  
1. Da4+ (B)? Kc5 (b)!  
1. Ld8! 1 ... a4 2. Dc5+ (A) Kx c5 (b) #  
1 ... c5 2. Da4+ (B) Kx a4 (a) #



6 + 7 = 13 S # 2<sup>v</sup>

===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== 9<sup>th</sup> thematic tournament =====

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

Меморіальний конкурс "Tarik Rrhoua"

H # (2 ... 7) - тема довільна

Суддя: **Abdelaziz Onkoud**

**Abdelaziz Onkoud**  
8 square Molière, n°3425  
93240 Stains, France  
e-mail: azonkoud@hotmail.com

Термін: 30. 06. 2009

\* \* \* \* \*

"Кудесник" – 2009 ... 2010

S # (2 ... 6)

Суддя: **Евгений Фомичев**.

**Евгений Фомичев**  
почтамт, а.я. 13  
г. Шатки, Нижегородская обл.,  
607700 Россия  
e-mail: e\_fomichev13@mail.ru

Термін: 1. 10. 2010

\* \* \* \* \*

Ювілейний конкурс

"А.ДИКУСАРОВ-80, В.ЧЕПИЖНЫЙ-75, А.ШАХНАЗАРЯН-70"

#3, #4-5 - мініатюри

Суддя: **В. Иванов** (Карелия)

**Кожак В. В**  
почтамт, а.я. 028 (ЮК)  
г. Магадан, 685000 Россия  
e-mail: vkozhak@mail.ru

Термін: 1. 04. 2009

Для тих, хто надсилає свої мініатюри звичайною поштою:

задачі повинні бути на діаграмах з повним рішенням у 2-х примірниках.

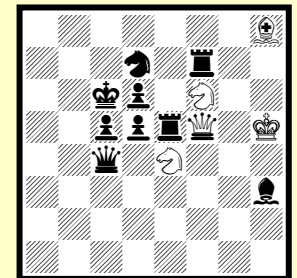
\* \* \* \* \*

**Від редакції:** в «ШЛ» № 45 під № 3280 замість нової версії була помилково надрукована попередня редакція задачі. **Вибачаємось перед автором і виправляємо свою помилку ...**

№ 3280 **Вадим Винокуров** (Іваново, Росія)

версія № 2326

- 1 ... Sd6 2. Te7! (Kx d6?) Dg6 3. Kx d6 Se8 ++ #  
1 ... Sd5 2. Te6! (Kx d5?) Df3 3. Kx d5 Sc3 ++ #



5 + 9 = 14 2.1.1.1.1. H # 2 1/2

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



« Chess Leopoldis »

Леополіс

№ 46, November - December 2008

Приватне видавництво

**Богданов Євгеній Михайлович**

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

(032) 235 - 26 - 35

embogdanov@mail.ru, embogdanov@gmail.com