

Наші міжнародні конкурси

“Шаховий Леополіс” - річний конкурс складання задач

Розділи: двоходівки (#2, S#2, H#2), триходівки (#3, S#3, H#3) і багатоходові задачі на прямий (#4...#6) і зворотний (S#4) мат. **Термін** – 1 листопада 2006 року.

“Chess Leopolis” – annual tournament. Sections: twomoves (#2, S#2, H#2); three-moves (#3, S#3, H#3); moremoves (#4...#6 & S#4). **Term** – November 1, 2006.

Ювілейний конкурс складання “ЛЬВІВ - 750” : двоходових (#2), триходових (#3) і багатоходових (#4...#6) задач. **Термін** – 1 листопада 2006 року.

Yub. Ty “LVIV – 750”. Sections: #2; #3; (#4...#6). **Term** – November 1, 2006.

Ювілейний конкурс складання “Є.М. БОГДАНОВ – 55 / 40” : двоходових (#2), триходових (#3) і багатоходових (#4...#6) задач на прямий мат і триходових задач на зворотний мат (S#3). **Термін** надсилання робіт – 27 лютого 2007 року.

Yub. Ty “E.M. Bogdanov – 55 / 40”. Sections: #2; #3; (#4...#6), S#3. **Term** – February 27, 2007.

Роботи на всі конкурси слід надсилати на адресу:

Є.М. Богданов, вул. Б.Меретина 10, кв. 11, Львів-16, 79016, Україна

або на e-mail в Internet: embogdanov@mail.ru (копія – embogdanov@km.ru)

Вимоги до оформлення стандартні. Всі оригінальні задачі будуть надруковані в журналі “Шаховий Леополіс”. В кожному конкурсі встановлені книжкові призи, почесні і похвальні відгуки.

Будемо вдячні за пропаганду наших конкурсів.

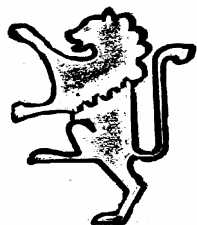
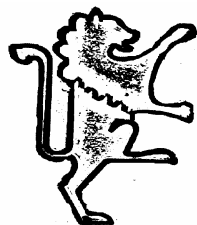
The original problems should be sent to the address:

E.M. Bogdanov, B.Meretyna street b.10, ap. 11, LVIV-16, UA-79016, Ukraine

or to the Internet address: embogdanov@mail.ru (copy - embogdanov@km.ru)

Quantity of original problems is unrestricted. All original problems will be published in the “Chess Leopolis”. In each section are established: the book prizes, honorary and favourable mentions.

We shall be grateful for a dissemination of information about our tournaments!



“Шаховий Леополіс” (Chess Leopolis)

№1, січень – березень 2006

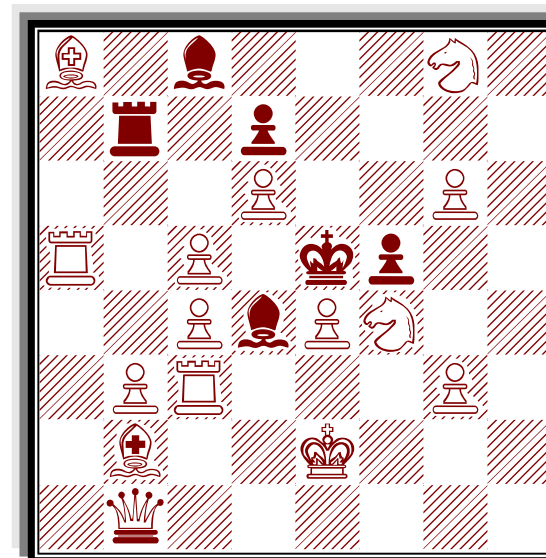
Приватне видавництво:

Богданов Євгеній Михайлович

(032) 272 – 43 – 57

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів – 16, 79016, Україна
embogdanov@mail.ru, embogdanov@km.ru

наклад 120 примірників



січень – березень 2006

Шахові композитори славетного міста Львова мають свій журнал!

Леополіс – це старовинна назва міста Львова, яка, як пишуть історики, надана князем Данилом Галицьким задовго до побудови самого міста, **750-річний** ювілей якого львів'яни святкують в цьому році!

Леополіс завжди був містом інтернаціональним від самого початку свого заснування і підтримував торгові, політичні і культурні зв'язки з різними країнами.

І хоча **“Шаховий Леополіс”** – це лише журнал для львів'ян, закоханих в шахову композицію, на його сторінках ми будемо підтримувати цю славу історичну традицію. Тому, окрім місцевих конкурсів складання, ми будемо проводити і багато різних міжнародних. Адже у Львові є чимало відомих титулованих шахових композиторів і не менш талановита молодь. Сторінки журналу будуть надаватись і шаховим композиторам з інших країн, а статті (на скільки це буде можливо) будуть друкуватись на мовах оригіналу. Сподіваємось, що кожен знайде для себе щось цікаве.

Єдине, чого не буде – це зведення рахунків будь-кого з будь-ким і образ, навіть випадкових, в адресу тих чи інших шахових композиторів. Політика журналу ґрунтується на **толерантності, довірі і порозумінні** між шаховими композиторами різних поглядів. І дуже хотілося би, щоб у нашого журналу було довге і змістовне життя.

Ми не обмежуємось ані кількістю сторінок, ані кількістю номерів на рік. Це все залежатиме тільки від Вас! І будемо вдячні всім, хто, в першу чергу, своїми творами буде підтримувати це скромне видання.

Євгеній М. Богданов - міжнародний майстер FIDE з шахової композиції, гросмейстер України, головний редактор.

Сьогодні в номері:

1. Додаткові приклади виконання тем 8WCCT 3
2. Друкується вперше 15
3. Наші конкурси 24

Додаткові приклади виконання тем 8WCCT

Є.М. Богданов

Постійна Комісія FIDE з шахової композиції (PCCC) в 2005 році оголосила проведення чергової 8-ї командної першості світу (8WCCT). Детальна інформація про теми надана на сайті в Інтернет: www.saunalahti.fi/~stniekat/pccc/index.htm

Я не знаю, чи буде збірна України приймати участь в цій першості, чи ні. Центральна комісія з шахової композиції України, легітимність якої, на мою думку, на сьогоднішній день є сумнівною (бо не обиралася з початку 90-х років минулого сторіччя), з 1998 року ігнорує композиторів міста Львова. Але львівські проблемісти, відомі і початківці, не зважаючи на різні перешкоди, працюють над створенням шахових задач з тематикою 8WCCT. Враховуючи це, я вирішив познайомити всіх зі своїми роботами на теми 8WCCT, які були надруковані до 2005 року (включно).

Розділ А. Мат за 2 ходи. Тема: **“Мати загроз або перші ходи однієї чи декількох тематичних спроб в рішенні стають матами при використанні механізму “повторної загрози” (тобто, на будь який хід і на точний хід тієї ж самої чорної фігури). Перші ходи спроб мають бути без шахів королю, а тематичний хід білої фігури має бути з того ж поля, на якому вона стояла в початковій позиції.”**

Використовуючи **найпростіші** схеми гри, це можна представити таким чином:

- | | | |
|----|---|--|
| 1) | 1. A? + 1. B? | } → ! 1 ... X ~ 2. A #, 1 ... Xx! 2. B # |
| 2) | 1. A? загроза 2. B # | |
| 3) | 1. B? загроза 2. A # | |
| 4) | 1. Y? загроза 2. A #, B # | |
| 5) | 1. ? загроза 2. A # + 1. ? загроза 2. B # | |
| 6) | 1. A? + 1. ? загроза 2. B # | |
| 7) | 1. B? + 1. ? загроза 2. A # | |

В задачі № 0001 в тематичній грі приймають участь перші ходи спроб (п.1), а в роботах № 0002 ... № 0005 – мати загроз різних спроб (п. 5), причому, в № 0005 тема 8WCCT проходить не тільки в рішенні, але і в удаваному сліді 1. Lh3?! В задачі № 0006 тематичну гру створюють два ходи білих, але хід Te3 в одному випадку є матом загрози в спробі 1. ef5?, а в другому – першим ходом в тематичному удаваному сліді. Таким чином реалізована складна комбінація по схемам п.п. 1, 7. В роботах № 0007 і № 0008 тематичними є по три ходи білих Один з них є першим ходом тематичної спроби, другий – матом загрози в цій спробі, а третій у другій тематичній спробі в № 0007 – матом загрози, а в № 0008 – першим ходом. В простенькій № 0009 тематичних ходів аж чотири!

Реалізувати двоходову тему 8WCCT в задачах неважко. Мені вдалось створи-

рити в 2005 році 37 двохоходівок! Виконання теми в задачі є достатнім для її участі в командній першості світу, але не для участі в конкурсах складання шахових задач. Задача повинна бути ще й цікавою. Цього можна досягнути лише за рахунок розширення змісту шляхом реалізації додаткових ідей і зміни гри в тематичних спробах. Так, наприклад в № 0001 на фоні п'ятифазної зміни матів реалізована тема Urania і подвоєна форма теми Салазара!

№ 0001 "ВЕЧЕРНЯ ГАЗЕТА" - 2005

Початкова гра:

1. e5 (B)? d4 (b)! Загроза 2. De3 (C) #

1. ed5 (D)? Lc2! Загроза 2. Db2 (A) #

1. Tg5 (E)? c4! Цугцванг

1. De3 (C)! Загроза → 1... c4 2. ef5 (B) #

1... de4 (a) 2. Db2 (A) #

1... Lg4 2. De3 (C) #

1... c4 2. Dd4 #

1... cd5 2. Dd5 #

1... Ke4 2. De3 (C) #

1... de4 (a) 2. Te6 #

1... d4 (b) 2. Te6 #

1... L ~ (Lg4) 2. ed5 (D) #

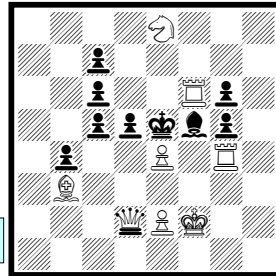
1... Le4! 2. Tg5 (E) #

1... de4 (a) 2. Dc5 #

1... d4 (b) 2. Dg3 #

1... Le4 2. Te4 #

1... cd5 2. Dd5 #



8 + 9 = 17 # 2 *vvv

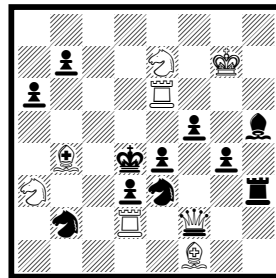
№ 0002 "POD WIEŻĄ" - 2005, 1^й приз

1. Kf6? Lf7! загроза (a) 2. Td6 # (A)
1... Sbc4 (b) 2. Sc2 # (B)

1. Ld3? Sd3! загроза (a) 2. Sc2 # (B)
1... ed3 2. Df4 # (C)

1. Tc2? b6! загроза (a) 2. Lc5 #
1... Sa4 2. Tc4 # (b) 2. Tc4 #

1. Df4 (C)! загроза (a) 2. De5 #
1... Sbc4 (b) 2. Tx d3 #
1... Se ~ 2. Td6 # (A)
1... Sec4! 2. Sc2 # (B)
1... Sed5! 2. Sf5 #



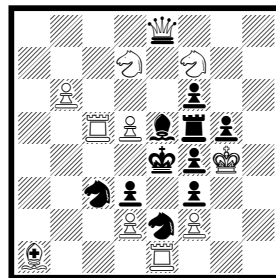
8 + 11 = 19 # 2 vvv

№ 0003 "Azerbaijan CCC - 35 JT" - 2005, похвала

1. Tb1? Sb5! Цугцванг 1... Sc ~ (a) 2. Sd6 # (A)
1... Sd5 (b) 2. Sd6 # (A)
1... Se ~ 2. Tb4 #
1... Sd4! 2. Sd6 #
1... Kd4 2. Tb4 #

1. d6 (B)? Kd4! Цугцванг 1... Sc ~ (a) 2. Da8 # (C)
1... Sd5! (b) 2. Tc4 # (D)

1. Da8 (C)! Цугцванг 1... Sc ~ (a) 2. d6 # (B)
1... Sd5! (b) 2. Dd5 # - новий, ще раз!
1... L ~ 2. Tc4 # (D)
1... Ld4! 2. Sd6 # (A)



11 + 10 = 21 # 2 v ...

1. dc3? d2! Загроза 2. Sd6 # (A)

1. De6? Kd4! Загроза 2. Tc4 # (D)

1... Sb5 2. Df5 #

1. C! + ? загроза 2. D # → 1. ? Sc ~ 2. C # + 1... Sd5! 2. D #

№ 0004 "СЛОВО" - 2005, 1^й приз

Початкова гра:

1... f4 2. Lh7 #
1. Dc5? Sf7! Загроза 2. Dd5, Ld5 #

1... Td6 2. De5 #

1. Dg5! Загроза (1... de2) 2. Df5 #

1... Tf4 (a) 2. Sg5 # (A)
1... Se3 (b) 2. f3 # (B)

1... Td4 (c) 2. Sc5 # (C)
1... Tc5 2. Sc5 # (C)
1... Td4 (c) 2. Dd4 #

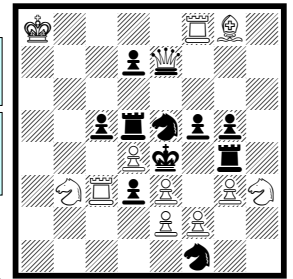
1... Se3 (b) 2. Sd2 # (D)
1... Se3 (b) 2. De3 #
1... Sg3 2. Sd2 # (D)

1... Tf4 (a) 2. Df4 #
1... Tg5 2. Sg5 # (A)
1... Se ~ 2. f3 # (B)
1... Sf3! 2. ed3 # (E)

1. Td3? Tg3! Загроза 2. f3 # (B)

1. Sg1? c4! Загроза 2. ed3 # (E)

1... Tf4 2. Sg5 #
1... Sh2 (Sd2) 2. Sd2 #
1... de2 2. f3 # (B)
1... Td4 2. Sc5 #



12 + 10 = 22 # 2 *vvv

№ 0005 "СБОРНИК КОМПОЗИЦИЙ" - 2005

(версія: "ВЕЧЕРНЯ ГАЗЕТА" - 2005)

Початкова гра: 1... f5 2. Sg5 (A) #

1... fg6 2. Dg6 #
1... Ld8 (Le5) 2. Te5 #

1. d6? f6! Загроза 2. Sg5 (A) #
1. Tb4? f5! Загроза 2. Sd2 (B) #

1. Lh3? Se5! Загроза 2. Lf5 #

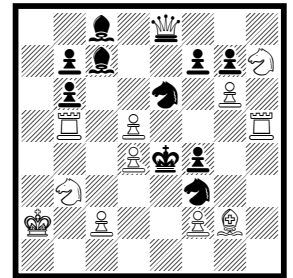
1... fg6 2. Dg6 #

1. Df7! Загроза 2. Df5 #

1... The5, Tbe5 #
1... Le5 2. Te5 #

1... Sf ~ 2. Sg5 (A) #
1... Sf x d4! 2. Sd2 (B) #

1... Se ~ 2. Sg5 (A) #
1... Se x d4! 2. Sd2 (B) #



12 + 10 = 22 # 2 *vvv

№ 0006 "PT - РЕКЛАМА" - 2005

1. Sd3? Ke6! (2. e5 # ?) 1... Ke4

1. ef5 (B)? Lc5 (a)! (2. Te3, Td3 # ?) Загроза

1... Lc3 2. Lc3 # 1... Tb3 (b)

1. Te3 (C)? Tb3 (b)! Загроза

1... Lc3 2. Lc3 # 1... fe4 (c)

1... Td3 (E)? fe4 (c)! Цугцванг 1... Lc5 (a)

1... Ld ~ 2. Td5 # 1... Tb3 (b)

1... T ~ 2. Ld4 # 1... Ke4

1. Dh1 (A)!! Цугцванг 1... Ld ~

1... Lc3 2. Lc3 # 1... Lc5 (a)!

1... T ~ 2. Dh8 # 1... Tb3 (b)

1... Tc3 2. Dh5 # 1... fe4 (c)

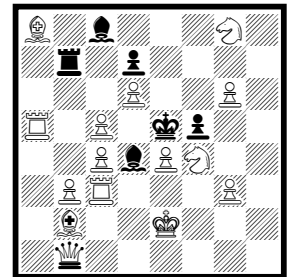
2. Dh1 (A) #
2. Te3 (C) #
2. De4 (D) #

2. ef5 (B) #
2. De4 (D) #
2. Db2 #

2. Td5 #
2. Ld4 #
2. Te3 (C) #

2. Te3 (C) #
2. Td3 (E) # (2... Ld4?)

2. Dh8 # !!
2. Dh5 #



15 + 6 = 21 # 2 vvv

В роботі № 0002 – класична форма теми Рухліса з використанням варіантів загроз. А в № 0003 механізми "повторної загрози" використовуються в трьох перших фазах задачі аж п'ять разів! Здається – це таск! Окрім цього – симбіоз трьох форм теми Рухліса, Тагільська тема і тема Салазара. Приємні також геометричні мотиви в грі білих фігур на перших ходах в спробі 1. Tb1? і в рішенні 1. Da8! з розв'язуванням чорних фігур! Сама ж тема 8WCCT є лише дрібним, але приємним нюансом! Але,

якщо брати до уваги загрозу в спробі **1. De6?** і перший хід рішення, то вони в удаваному сліді **1. d6?** створюють ще одну ланку з темою 8WCCT (п. 7). Незвична зворотня форма теми !!

В задачі № 0004 головним є унікальний комплекс різних форм теми Рухліса: інтегрована, послідовна, класична, класична з розділеною початковою фазою (для форми 3 → 3+3).

Приваблюють своєю красою гра білого ферзя в рішенні задачі № 0006 і симпатичні комплекси з темою Салазара: парадокса Домбровськіса в роботі № 0007 і “білих комбінацій” в роботі № 0008.

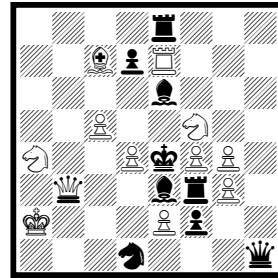
№ 0007 “СЛОВО” - 2005

1. Dc4 (A)? Ld4 (a)! Загроза **2. Sd6 (B) #** 1 ... L3 ~ 2. d5 (C) #
1 ... Sc3+ 2. Sc3 # 1 ... Tg3 2. Sg3 #

1. c6? Ta8! Загроза **2. Sc5 (D) #** 1 ... Ld4 2. Sd6 #
1 ... Sc3+ 2. Sc3 # 1 ... d6 2. De6 #

1. d5 (C)! Загроза 2. Dd3 # 1 ... L3 ~ 2. Dc4 (A) #
1 ... Ld4! (a) 2. Sd6 (B) #
1 ... Lc5! 2. Sc5 (D) #

1 ... Sb2 (Sc3) 2. Sc3 #



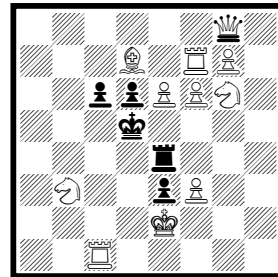
12 + 9 = 21 # 2 vv

№ 0008 “РТ - РЕКЛАМА” - 2004

1. Tf8 (A)? c5! (2. Da8 # ?) Загроза **2. Lc6 (C) #**
1 ... Tc4 **2. e7 (D) #**

1. Te7 (B)? Tc4! (2. e7 # ?) Загроза **2. Lc6 (C) #**
1 ... c5 2. Da8 #

1. e7 (D)! Цугцванг 1 ... T ~ **2. Tf8 (A) #**
1 ... Te7! **2. Te7 (B) #**
1 ... Te6! **2. Lc6 (C) #**
1 ... Te5! 2. Sf4 #
1 ... c5 2. Da8 #



11 + 5 = 16 # 2 vv

№ 0009 “ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА” - 2004, похвала

1. Lc5? f5! Загроза **2. e4 (A) #**

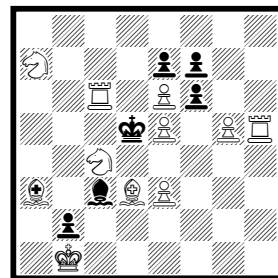
1. gf6 (B)? La5! Загроза **2. Sb6 (C) #** 1 ... Ld4 2. e4 #

1. g6 (D)? f5! Загроза **2. Sb6 (C) #** 1 ... Ld4 2. e4 #
1 ... La5 **2. ef6 (E) #**

1. ef6 (E)! Цугцванг 1 ... L ~ **2. g6 (D) #**
1 ... Le5! **2. Sb6 (C) #**
1 ... Lf6! **2. gf6 (B) #**
1 ... Ld4! **2. e4 (A) #**

1 ... fe6 **2. Tc5 (F) #**
1 ... ef6 **2. Td6 #**

1. Lf5? Lb4! Загроза **2. Tc5 (F) #** 1 ... Ld4 2. e4 #



11 + 6 = 17 # 2 vv

Розділ С. Мат за 4 ходи (# 4). Тема: “Не менше, ніж в двох тематичних варіантах рішення фігури білих (одна або декілька різних) повертаються на позиції ДО зробленого ними ходу (на будь-якому рівні)”.

Незважаючи на те, що організатори командної першості світу дали лише два простих приклади, тема для львівських проблемістів є достатньо знайомою і добре описаною в моїх книжках. Тема може бути реалізована навіть в мініатюрах !! Такими простими прикладами є задачі № 0010 ... № 0017. В “малюку” (лише 5 фігур!) № 0010 на свою початкову позицію на матуючому ході повертається білий кінь.

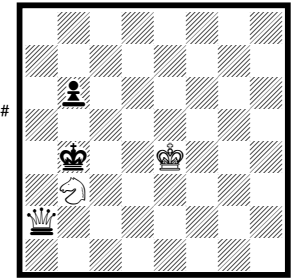
№ 0010 1^й тем. к-с “КУДЕСНИК” - 2001 / 2002, 1 – 2 приз

1. Kd5 (A)? Kc3 (a)! 1 ... b5 2. Db2 Ka4 3. Kc5 b4 **4. Da2 #**
1. Kd4 (B)? Kb5 (b)! 1 ... b5 2. Db2 Ka4 3. Kc5 b4 **4. Da2 #**

1. Sc1? Kc5 (c)! Загроза **2. Kd4 (B)** Kb5 3. Dc4+ Ka3 4. Db3 #
3 ... Ka5 **4. Sb3 #**

1 ... b5 2. Sd3+ Kc3 **3. Db2+** Kc4 4. Dc2 / Db4 #
1 ... Kc3 (a) 2. Sd3 b5 **3. Db2+** Kc4 4. Db4 #
1 ... Kb5 (b) **2. Kd5 (A)** Kb4 3. Dc4+ Ka3 4. Db3 #
3 ... Ka5 **4. Sb3 #**

1. Sd2! 1 ... b5 **2. Kd5 (A)** Kc3 3. Sb1+ Kd3 **4. Dd2 #**
3 ... Kb4 4. Da3 #
1 ... Kc3 (a) 2. Ke3 Kb4 3. Dc4+ Ka3 4. Db3 #
3 ... Ka5 **4. Sb3 #**
1 ... Kc5 (c) 2. Dd5+ Kb4 3. Dc4+ Ka3 4. Db3 #
3 ... Ka5 **4. Sb3 #**

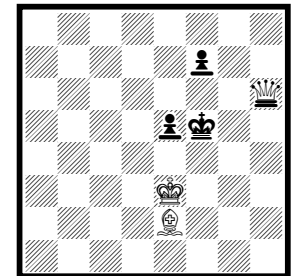


3 + 2 = 5 # 4 v ...

№ 0011 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 2002

1. Lf1! Загроза 2. Lh3 #

1 ... Kg4 2. Df6 Kg3 3. Dg5+ Kh2 4. Dg2 #
2 ... e4 3. Ke4 Kg3 4. Df4 #
3 ... Kh5 **4. Le2 #** - повернувся!
1 ... e4 2. Lc4 Kg4 3. Df4+ Kh3 **4. Lf1 #** - повернувся!
3 ... Kh5 4. Lf7 #



3 + 3 = 6 # 4

Робота № 0011 є одним із варіантів відомої моєї п'ятиходової мініатюри. На початковій позиції двічі повертається білий слон: на позицію ДО першого ходу і на позицію ПІСЛЯ першого ходу! В шаховій композиції подібна гра називається темою “Повернення по – Львівськи”!

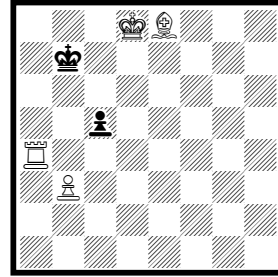
В задачах № 0012 і № 0013 організація тематичної гри подібна до, вже розглянутої нами, № 0010. А в роботі № 0014 повернення здійснюється і на другому, і третьому ходах білих!

Робота № 0015 є унікальною: в формі мініатюри повернення двох білих фігур здійснюється в трьох варіантах 4 рази !! Цікавим є виконання теми з послідовним поверненням фігур в варіанті 1 ... d4: після першого ходу слоном грає білий ферзь; після чого і слон, і вказаний ферзь повертаються на позиції до першого ходу з чергуванням черговості повернення у двох розгалуженнях вказанного варіанту.

Задача № 0016 є версією більш складної роботи, надрукованої в цьому ж виданні. Позиція значно спрощена, з метою досягнення виконання теми 8WCCT.

№ 0012 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1982

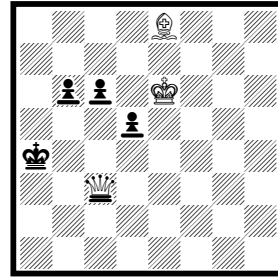
1. Kd7? Kb6! 1 ... Kb8 2. Kc6 c4 3. bc4 Kc8 4. Ta8 #
 1 ... c4 2. Tb4+ K ~ 3. Kc7 ~ **4. Ta4 #**
1. Tc4 !! 1 ... Kb6 2. Kc8! K ~ 3. Kc7 K ~ **4. Ta4 #**
 1 ... Kb8 2. Lc6! Ka7 3. Kc7 Ka6 **4. Ta4 #**



4 + 2 = 6 # 4 v

№ 0013 “РТ - РЕКЛАМА” - 2001

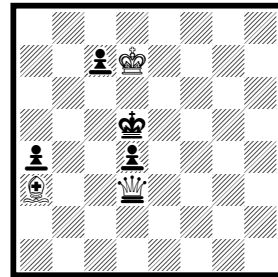
1. Ke5? b5! Загроза 2. Kd4!
 1. Kd6? d4! Загроза 2. Kc6, Lc6+
1. Lg6! Цугцванг 1 ... Kb5 **2. Da3** загроза 3. Ld3 # 4. Ld3 #
 2 ... Kc4 **3. Ke5** загроза 3 ... Kb5 4. Ld3 #
 2 ... c5 **2. Kd5** c4 **3. Kd5** c4 **4. Le8 #**
 2 ... Kb5 **3. Da3** c4 **4. Le8 #**
 1 ... d4 **2. Lc2+** Kb5 3. Da3 d3 4. Ld3 #
 3 ... Kc4 4. Ld3 #
 3 ... c5 4. Da4 #



3 + 4 = 7 # 4

№ 0014 “От МИНИ до МАКСИ - 2” - 2003

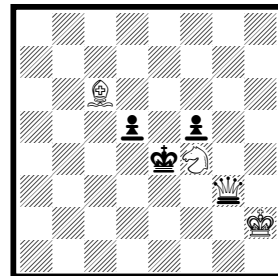
- Початкова гра: 1 ... Ke5 2. Df3 c5 **3. Ke7 (A)** d3 4. Lb2 #
 3 ... c4 **4. Ld6 #**
 1 ... c6 **2. Ld6** c5 (a3) **3. De2 (B)** загр. 4. De6 #
 3 ... d3 4. Dd3 #
 1 ... c5 2. De2 (B) d3 **3. De6+** Kd4 4. Lb2 #
1. De2 (B)? d3!
 1. Df3 (C)? Kc4!
1. Ke7 (A)! Цугцванг 1 ... Ke5 2. Df3 (C) c5 **3. Kd7** d3 4. Lb2 #
 3 ... c4 4. Ld6 #
 1 ... c6 2. De2 (B) d3 3. Dd3+ Ke5 4. Ld6 #
 1 ... c5 **2. Kd7** Ke5 3. Df3 (C) d3 4. Lb2 #
 3 ... c4 4. Ld6 #



3 + 4 = 7 # 4 *

№ 0015 “МИНИАТЮРЫ” - 2002

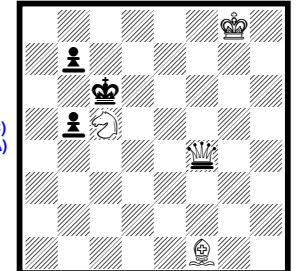
1. Lb5? Ke5!
 1. Se6 / Se2? f4! Загроза 2. Lb5 Загроза 3. Df4 / Ld3 #
 2 ... d4 3. Lc6 #
1. Lb7? Ke5! 1 ... Kd4 2. Sd5 загроза 3. Dc3+ Ke4 4. De3 #
 2 ... Kc4 3. Dc3+ Kb5 4. Db4 #
 2 ... Kc5 3. Df4 Загр. 4. Db4 #
 3 ... Kb5 4. Db4 #
1. Ld7 !! Цугцванг 1 ... Kd4 2. Se2+ Ke4 3. Lb5 Загр. 4. Df4 / Ld3 #
 3 ... d4 **4. Lc6 #**
 2 ... Kc5 3. Dc7+! Kb4 4. Dc3 #
 1 ... Ke5 2. Se6+ Ke4 3. Lb5 Загр. 4. Df4 / Ld3 #
 3 ... d4 **4. Lc6 #**
 1 ... d4 2. De1+ Kf3 **3. Lc6+** K ~ **4. Dg3 #**
 2 ... Kf4 **3. Dg3+** Ke4 **4. Lc6 #**



4 + 3 = 7 # 4 v

№ 0016 “СБОРНИК КОМПОЗИЦИЙ” - 2005

1. Se6 ! Цугцванг 1 ... b6 **2. Lg2+ (A)** Kd7 **3. Kf7 (B)** Kc8 (b4) **4. Dc7 # (C)**
 1 ... K ~ **2. Kf7 (B)** Kc6 **3. Dc7+ (C)** Kd5 **4. Lg2 # (A)**
- ABC ⇔ CAB
- 1 ... Kb6! 2. Dc7+ K ~ **3. Sc5+** ~ 4. Db7 #
 1 ... b4 2. Dc7+ Kd5 3. Lc4+ Ke4 **4. Df4 #**

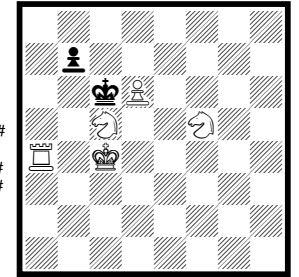


4 + 3 = 7 # 4

Завершує групу мініатюр простенька робота № 0017, в якій здійснено повернення двох білих фігур на третьому ході.

№ 0017 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА”, 1987

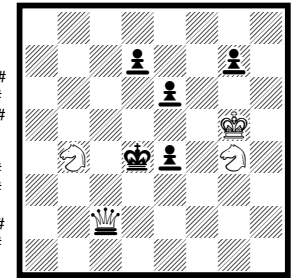
- Початкова гра: 1 ... Kb6 2. Kd5! Kb5 3. Sd4+ Kb6 4. Sd7 #
1. Ta7 ! Цугцванг 1 ... Kb6 2. Tb7+ Kc6 **3. Ta7** Kb6 4. Ta6 #
 1 ... b5+ 2. Kd4 b4 **3. Kc4** Kb6 4. Ta6 #



5 + 2 = 7 # 4 *

№ 0018 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1981

- Початкова гра: 1 ... e5 2. Sf2! Загроза 3. Se4 ~ 4. Dd3 #
 2 ... Ke3 3. Sd1+ Kf3 4. Df2 #
 3 ... Kd4 4. Dc3 #
1. Sf2? e3!
1. Se5!! 1 ... Ke3 2. Db2 !! ~ **3. Sg4+** Kf3 4. Df2 #
 1 ... d6 2. Sbc6+ Ke3 **3. Sg4+** Kf3 4. Df2 #
 1 ... g6 2. Dc1 !! Ke5 3. Dc5+ d5 4. Sc6 #
 2 ... e3 3. Dc4+ Ke5 4. Df4 #



4 + 5 = 9 # 4 *

В № 0018 білий кінь в двох варіантах повертається на позицію ДО першого ходу. Особливо слід відзначити роботу № 0019, в якій на початкові позиції повертаються три різні фігури білих: одна на другому ході, друга – на третьому, а третя – на четвертому !

Блок багатофігурних задач відкриває робота № 0020, в рішенні якої дві білі фігури повертаються 4 рази на третьому і на матуючому ходах!

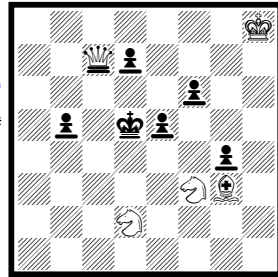
В № 0021 білий ферзь після рейду по кутовим полям повертається на матуючому ході на позиції ДО і ПІСЛЯ першого ходу (тема: “Повернення по – Львівськи”).

№ 0019 "СЛОВО" - 2005, 1^й приз

Початкова гра:	1 ... f5	2. De5+	Kc6	3. Dc7+	Kd5	4. Dd6 #	
1. Se5!	Цугцванг	1 ... f5	2. Sc6 !!	Kc5	3. Lf2+ (A)	Kd5	4. Dd7 # (B)
		2 ...	2 ...	f4	3. Dd7+ (B)	Kc5	4. Lf2 # (A)
		2 ...	2 ...	Ke6	3. Kg7	загроза	4. Dd6, De5 #
		1 ... fe5	2. De5+	Kc6	3 ...	Kd5	4. Dd6 #
		1 ... d6	2. Sf3 !!	Ke6	3 ...	f4	4. De5 #
		1 ... Kd4	2. Lf2 #	Kd5	3. Dc7+ !!	Kd5	4. Dd6 #
				Kd5	3. Sd4+	Kd5	4. Dd6 #
					3. Dd7+	Ke5	4. Lg3 #

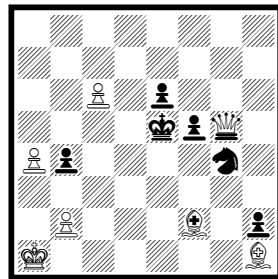
додатково:

1. Kg7?	gf3!?	2. Lf2!?	Ke6!	2 ... e4	3. Dd7+	Ke5	4. Lg3 #	5 + 6 = 11	# 4 *
				2 ... d6	3. Kf6	загроза (e4)	4. Db7 #		
				1 ... d6	2. Kf6	gf3	3. Lf2		
				1 ... Ke6	2. Se4	загр.	3. Sf6	загроза (e4)	4. Db7 #
				2 ... b4	3. Sf6	Ke7 (d6)	4. Dd7 #		
				2 ... gf3	3. Sf6	Kf5	4. De5 #		
				3 ...	3 ...	Ke7 (d6)	4. Dd7 #		
1. Le5?	fe5!	1 ... Ke6	2. Dd6+	Kf7	3. Dd7+	Kg6	4. Dh7 #		
		3 ...	3 ...	3 ...	3 ...	Kf8	4. Ld6 #		



№ 0020 "ECHO" - 2005

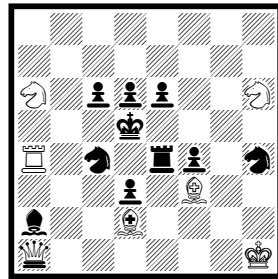
Початкова гра:	1 ... Kd6	2. Dd8+	Ke5	3. Dd4 #				
	1 ... Sh6	2. Dg7+	Kf4	3. Dg3 #				
	2 ...	2 ...	Kd6	3. Dd7+	Ke5	4. Dd4 #		
1. c7?	Sf2!	загроза	2. c8=D!					
	1 ... Se3	2. Le3	b3	3. Dg7+	Kd6	4. c8=S #!		
	2 ...	2 ...	Kd6	3. Dd8+	Ke5	4. Dd4 #		
1. Lh4!?	Kd4!	загроза	2. Dg7+	Kd6	3. Dd4+	Kc7	4. Dd8 #	
			2 ...	Sf6	3. Lf6+	Kf4	4. Dg5 #	
					3 ...	Kd6	4. De7 #	
				1 ... Kd6	2. De7+	Ke5	4. Dd4 #	
				1 ... Sf6	2. Df6+	Kd6	3. Dd4+	4. Dd8 #
				1 ... Se3	2. De3+	Kd6	3. Dd4+	4. Dd8 #
1. Lb6!	Цугцванг	1 ... Sf6	2. Dg3+	f4	3. Dg5+	Kd6	4. Dc5 #	
		1 ... Se3	2. Dg7+	Kf4	3. Lc7+	e5	4. Le5 #	
		1 ... Sh6	2. Dh6	Kd6	3. Dg7	f4 (b3)	4. Dc7 #	
		2 ...	2 ...	f4	3. Dg5+	Kd6	4. Dc5 #	
		2 ...	2 ...	b3	3. Lc5	f4	4. Dg5 #	
		1 ... Sf2	2. Dg7+	Kf4	3. Lf2	e5 (b3)	4. Dg3 #	
		1 ... b3	2. Lc7+	Kd4	3. Dd2+	K~	4. Dc3 #	



7 + 6 = 13 # 4 * vv

№ 0021 "CANADIAN CHESS CHAT" - 1983

Початкова гра:	1 ... Lb1	2. Tc4	Загроза	3. Dd4 #, Le4+, Sc7+, Dc3!			
	2 ...	2 ...	Kc4!	3. Da4+	Kd5	4. De4 #	
	2 ...	2 ...	c5	3. Le4+	Kc4	4. Da4 #	
	2 ...	2 ...	e5 (Sx f3)	3. Sc7+	Kc4	4. Dc3 #	
1. Dc3?	c5!	Загроза	2. Ta5+	c5	3. Sb4 #		
	1 ... e5	2. Sc7+	Ke5	3. Db4+	Kd4	4. Dd6 #	
1. Dh8 !!	Загроза	2. Sc7+	Kc5	3. Lb4+	Kb6	4. Db8 #	
	1 ... Lb1	2. Sc7+	Kc5	3. Lb4+	Kb6	4. Db8 #	
	1 ... c5	2. Da8+!	Ke5	3. Lc3+	Td4	4. Dh8 #	
	1 ... e5	2. Dg8+	Kd4	3. Dg1+!	Kd5	4. Sc7 #	
			3 ...	Te3	3 ...	Te3	4. Da1 #



7 + 10 = 17 # 4 * vv

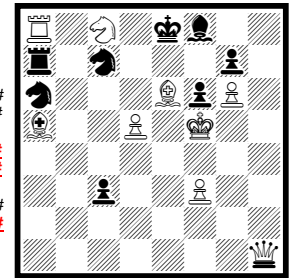
В роботах №№ 0022 ... 0026 відображена ще одна тема, яка в шаховій композиції має назву "Комплекс Богданова – Макаронця". В роботі № 0022 здійснюється повернення двох білих фігур на матуючому ході в варіанті реалізації загрози і варіанті захисту від неї. Подібна гра, але вже в двох варіантах захисту від загрози здійснюється в задачі № 0023.

І знов повернення двох білих фігур в двох варіантах № 0024, але на цей раз на перекриття дальньої чорних фігур "по – Новотному". В роботі № 0025 дві фігури білих повертаються чотири рази (!): в загрозі - на третьому ході і в трьох варіантах захисту від загрози - на матуючому. В головних варіантах гри № 0026 здійснюється повернення на початкові позиції на матуючому ході вже трьох різних фігур.

Ще одна тема з назвою "Чергування по-Львівськи" реалізована в роботі № 0027. Повернення білих тур здійснюється на третьому ході в двох варіантах.

№ 0022 "КИНЕСКОП" - 1969 (v)

Початкова гра:	1 ... Kd8	2. Dh8!	Ke8	3. Sd6+	Ke7	4. Df8 #	
1. Sa7?	Sa8!	1 ... Ke7	2. d6 + !!	Kx d6	3. Td8+	Kc5	4. Dg1 #
					3 ...	Ke7	4. Sc6 #
1. De1!	Загроза	2. Lf7 ++	Kd7	3. De8+ !!	Sx e8	4. Le6 #	
	1 ... Kd8	2. Lf7 !	Kd7	3. De8+ !!	Sx e8	4. Le6 #	
	1 ... Sc5	2. Sd6 ++	Ke7	3. Te8+ !!	Kx d6	4. Dg3 #	
				3 ...	Sx e8	4. Sc8 #	



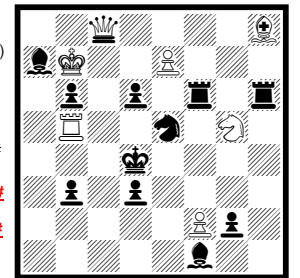
9 + 8 = 17 # 4 *

№ 0023 "XIV личное первенство СССР", 1981 – 82, 10-е місце

(виправлення: "64" - 1978)

Л. С. Макаронцев & С. М. Богданов

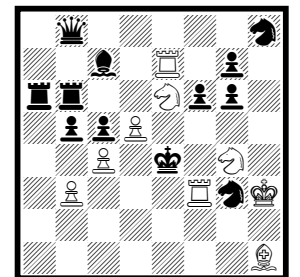
1. Dc1!	Загроза	2. Db2+	Kc4	3. Db3+	Kd4	4. Td5 #
	1 ... Sc4	2. Se6+	(2 ... Te6?)			
		2 ...	Ke4	3. Df4+ !!	Tx f4	4. Sg5 #
	1 ... Tf2	2. Tb4+	(2 ... Sc4?)			
		2 ...	Kd5	3. Dc4+ !!	Sx c4	4. Tb5 #



7 + 11 = 18 # 4

№ 0024 "КИНЕСКОП" - 1969 (v)

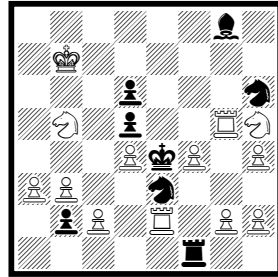
	1. d6!					
1 ... Lx d6	2. Sg5++!	Kd4	3. Te4+	Sx e4	4. Se6 #	
1 ... Tx d6	2. Te3++!	Kf5	3. Le4+	Sx e4	4. Tf3 #	



9 + 12 = 21 # 4

№ 0025 "PROBLEEMBLAD" - 1997, 1^й поч. відгук

1. Kb6? Sf7!
 1. Kc6! Загроза 2. Sx d6+ Kx e4 3. Sdb5+! Ke4 4. Te5 #
 1 ... Sf7 2. Sc3+ Kx d4 3. Td5+ !! Sx d5 4. Scb5 #
 1 ... Sf5 2. Sf6+ Kx f4 3. Tg4+ !! Se x g4 4. Sfh5 #
 1 ... Sg4 2. Sg3+ Kx f4 3. Tf5+ !! Se x f5 4. Sgh5 #



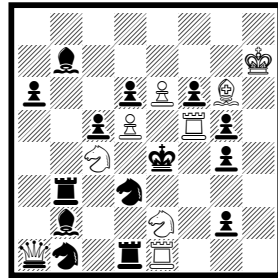
13 + 8 = 21 # 4

№ 0026 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" – 2001, спец. приз

(виправлення: "МАТ" - 1978, 3^й приз)

Л. С. Макарець & С. М. Богданов

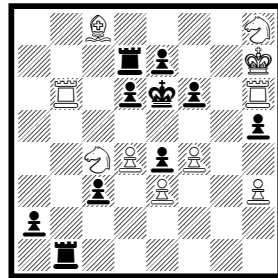
1. Da4! Загроза 2. Tf4+ Kd5 3. Le4+ Kx e6 4. De8 #
 1 ... Sb4 2. Tf4+ Kx d5 3. Sc3+ L(T,S)x c3 4. Sb6 #
 1 ... Sd2 2. Sd6+ Ke3 3. De4+ ! Sd x e4 4. Sc4 #
 1 ... Sc3 2. Sg3+ Kd4 3. Te4+ ! Sc x e4 4. Se2 #
 1 ... Sf2 2. Te5+ Kf3 3. Le4+ ! Sf x e4 4. Tf5 #
 1 ... Tb4 2. Sg3+ Kd4 3. Te4+ Kc3 4. Se2 #
 1 ... Tb5 2. Sg3+ Kd4 3. Te4+ Kc3 4. Se2 #
 1 ... Lc6 2. Dc6! Загроза 3. Tf4, Tf6 #
 2 ... Tb7+ 3. Db7 Загроза 4. Tf4 / Tf6 #
 3 ... Se5 4. Tf4 #



9 + 14 = 23 # 4

№ 0027 "К - с СПОРТКОМІТЕТУ УРСР" - 1986, 1^й приз

1. Sa5! Загроза 2. f5 (A)+ !! Kd5 3. Lx d7 Tx b6 4. Le6 #
 2 ... Kx f5 3. Th5 + (B) Ke6 4. d5 # (C)
 1 ... Tg1 2. d5 (C)+ Kx d5 3. Tb5 + (D) Ke6 4. f5 # (A)
 2 ... Kf5 3. Lx d7+ e6 4. Le6 #
 1 ... Tf1 2. Th5 (B)! Загр. 3. d5 # & 3. Tb5! 4. Tb5 # (D)
 2 ... f5 3. Th6+ Kd5 4. Tb5 # (D)
 1 ... Td1 2. Tb5 (D)! Загр. 3. f5 # & 3. Th5! 4. Th5 # (B)
 2 ... d5 3. Tb6+ Kf5 4. Th5 #
 додатково:
 1 ... Kd5 2. Ld7 Загр. 3. Sg6 & 3. f5 4. Le6 #
 2 ... a1=D 3. f5! Dx a5 4. Le6 #
 2 ... e5 3. Tf6 Tx b6 4. Le6 #
 3 ... ed4 4. Tf5 #
 1 ... Tb5 2. Tb5 d5 3. Tb6+ Kf5 4. Th5 #



10 + 10 = 20 # 4

Примітка: після другого ходу білих в варіантах 1 ... Tf1, Td1 є два шляхи реалізації загрози: короткий і довгий. Але це одна загроза і тому необхідно або захищатись, або диференціювати вказані шляхи реалізації загрози. У чорних є захист, що вони і використовують в своїй грі!

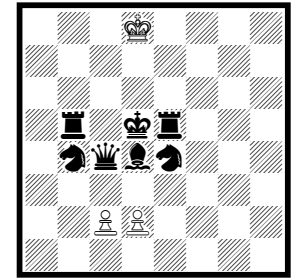
Розділ Е. Кооперативний мат за 3 ходи (Н # 3). Тема: "Мат на полі, з якого в процесі гри пішла чорна фігура. Цими фігурами НЕ МОЖУТЬ бути чорні король і пішак, а мат НЕ МОЖЕ даватись прямою батареєю. Дозволені всі види задач (багато рішень або близнюки) окрім близнюків з нульовою позицією".

Мат може бути на полі, з якого пішла чорна фігура своїм першим (№ 0028), другим (№ 0029), або третім ходом (дивись розділ оригінальних задач). В рішеннях однієї задачі мати можуть бути на полях, які звільняли фігури чорних на різних рівнях

своїх ходів (не обов'язково на одному й тому ж), як це, наприклад, зроблено в роботі № 0030. Можлива і циклічна форма виконання теми в розгалуженнях гри в кожному рішенні або без розгалуження в двох чи трьох близнюках, які мають по два рішення.

№ 0028 "PT - РЕКЛАМА" - 2004

- a) діаграма 1. Dc4 - c6! d3 2. De6 Kc7 3. Sc5 c4 #
 b) ♜c4 (на полі "c4" – чорний слон)
 1. Ld4 - b6! Kd7 2. Kc5 c3 3. Sd5 d4 #



3 + 7 = 10 a, b H # 3

З чергуванням черговості ходів білих фігур: А - хід пішака "d2"

В - хід короля "d8"

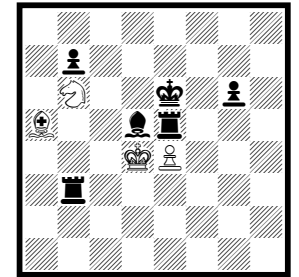
С - хід пішака "c2"

№ 0029 "SUOMEN SHAKKI" - 1987

Є. М. Гаврилів & Є. М. Богданов

1. Kd6 Sd7 2. Te5 - e7 Sb8 3. Le6 e5 # (4. Te5?)
 1. Kf6 Ld2 2. Ld5 - f7 Lh6 3. Te6 Sd5 # (4. Ld5?)

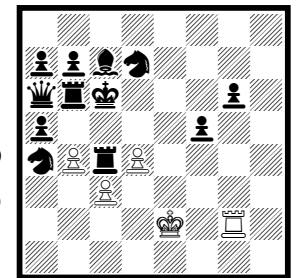
+ "перекриття Грімшоу" на полі "e6"



4 + 6 = 10 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

№ 0030 "PT - РЕКЛАМА" - 2005

- a) діаграма 1. Tc5 c4 2. Td5 Tg6 ! 3. Td5 - d6 d5 # (4. Td5?)
 b) plus ♜h1 1. Kb5 Kd3 2. Tc4 - b4 Tb2 ! 3. Lc6 c4 # (4. Tc4?)



5 + 12 = 17 a, b H # 3

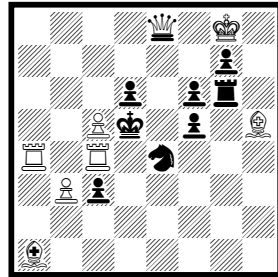


На завершення хочу познайомити читачів з декількома двоходовими задачами, механізми "повторної загрози" яких можуть бути легко трансформовані в тему 8WCCT. В № 0031 достатньо зробити технічні спроби 1. Lf3? і будь-яку з загрозою 2. Td4 #. В задачі буде подвійне виконання теми: задане – в рішенні і зворотня форма – в спробі 1. Ta5? (щось подібне до задачі № 0003). В роботі № 0032 теж можна зробити дві технічні спроби з підхопленням полів d4 і e3, а в задачах № 0033 ... № 0035 - лише по одній!

№ 0031 "ЕCHO" - 2005

1. Ta6?	Sc5!	Zz	1 ... S ~ 1 ... dc5	2. Td6 # 2. De6 #	1 ... c2 1 ... T ~ 1 ... f4	2. Df7 # 2. Lf7 # 2. De4 #
1. Ta5 (A)?	dc5!	Zz	1 ... S ~ 1 ... Sc5! 1 ... c2	2. c6 # (B) 2. Lf3 # 2. Td4 # (C)	1 ... T ~ 1 ... f4	2. Lf7 # 2. De4 #
1. c6 (B)!	Цугцванг		1 ... S ~ 1 ... Sc5! 1 ... c2	2. Ta5 # (A) 2. Td4 # (C)	1 ... T ~ 1 ... f4	2. Lf7 # 2. De4 #

+ тема Салазара - Рухліса

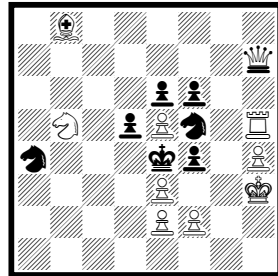


8 + 8 = 16 # 2 vv

№ 0032 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2005

1. Kg4?	f3!	Цугцванг	1 ... fe5 1 ... fe3	2. Sd6 # 2. f3 #
1 ... Sa ~ 1 ... d4	2. Sc3 # 2. Db7 #			
1. Dg7!		Цугцванг	1 ... fe5 1 ... fe3 1 ... Sf ~ 1 ... Se3!	2. De5 # 2. Dg4 # 2. Sd6 # 2. f3 #
1 ... Sa ~ 1 ... d4 1 ... f3	2. Sc3 # 2. Db7 # 2. Dg4 #			

Тема Рухліса

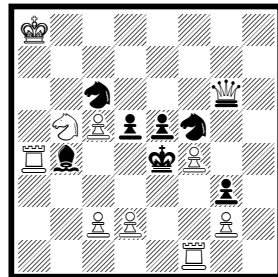


10 + 7 = 17 # 2 v

№ 0033 "ЕCHO" - 2005

Початкова гра:			1 ... ef4 1 ... Scd4	2. Te1 # 2. Sd6 #	(2. Sc3?) 1 ... d4	2. Dc6 #
1. Tf3?	ef4!	Загроза	2. d3 #	1 ... d4	2. Dc6 #	
1. Df6!	Цугцванг		1 ... ef4 1 ... Scd4 1 ... Sf ~ 1 ... Sfd4! 1 ... Sfe3!	2. Sc3 # 2. De5 # 2. Te1 # 2. Sd6 # 2. d3 #	(2. Sd6?) (2. Sc3?)	
1 ... d4 1 ... Sc ~	2. Dc6 # 2. De5 #					

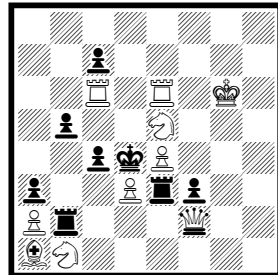
Тема Рухліса



10 + 7 = 17 # 2 v

№ 0034 "ЕCHO" - 2005

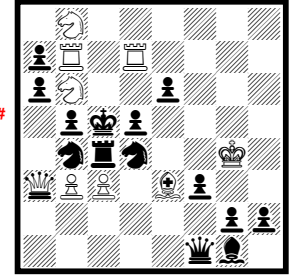
1. Sa3?	c3! (2. Sb5?)	Загроза	2. Sb5 # 1 ... Kc3 1 ... cd3 (a)	2. Db2 # 2. Sef3 # (A)
1. Sd2?	Kc3! Цугцванг (Zz)		1 ... c3 1 ... cd3 (a)	2. Sdf3 # 2. Sef3 # (A)
1 ... b4	2. Tc4 #			(2. Sef3?) (2. Sdf3?)
1. dc4 (B)?	b4! (2. Tc4?)	Zz	1 ... Ke4 1 ... bc4	2. Dh4 # 2. Tc4 # → (1. Tc4? bc4!)
1. Dd2 !!		Загроза →	1 ... c3 (f2) 1 ... cd3 (a) 1 ... Te ~ 1 ... Te4 !	2. Dc3 # 2. Db4 # 2. Sef3 # (A) 2. dc4 # (B)
1 ... b4	2. Tc4 #			(2. Sf3?)



10 + 8 = 18 # 2 vvv

№ 0035 "СБОРНИК КОМПОЗИЦИЙ" - 2005

Початкова гра:			1 ... ab6 (a)	2. Tbc7 # (A)
1. Sc8?	Lx e3! – розв'язування	Sd4!	Загроза	2. Tbc7 (A), Tdc7 (B) #
1. Da5?	Da1!	Загроза	2. Sa4 #	1 ... ab6 (a) 1 ... Sb ~ 1 ... Sbc6!
1. Lf4!	- розв'язування	Sd4 (тема Сушкова)	Загроза	2. Db6 # 2. Tbc7 # (A) 2. Sa6 # (C)
1 ... e5	2. Td5 #			2. Ld6 # 1 ... Sd ~ 1 ... Sdc6!
				2. Tdc7 # (B) 2. Sa6 # (C)



9 + 14 = 23 # 2 *vv

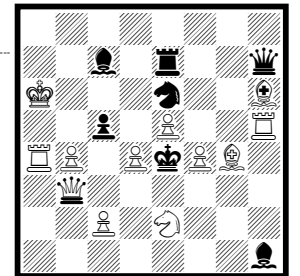
Друкується вперше

В цьому розділі ми будемо друкувати оригінальні роботи, які надійдуть на наші конкурси. Враховуючи те, що конкурсів складання є декілька, оригінальні твори будуть надаватись окремо на відповідних сторінках журналу. Прізвища суддів річного та ювілейного "Львів – 750" конкурсів будуть оголошені пізніше. Звичайно, суддею конкурсу "С.М. Богданов – 55 / 40" буде сам ювіляр.

Так вже сталося, що перший номер журналу для більшості львівських шахових композиторів (а тим більше для шахових композиторів України і світу) став приємною весняною несподіванкою. Тому авторів оригінальних робіт ще небагато ... Сьогоднішні композиції прийматимуть участь в річному конкурсі складання.

№ 0036 С. М. Богданов (Львів)

1. Th1?	Sg5!	Загроза	2. Df3 #	1 ... Sd4	2. Sg3 #
1. Th3?	c4!	Загроза	2. Te3 #	1 ... cd4 1 ... Lf3	2. Sg3 # 2. Df3 #
1. d5 (A)?	c4!	Загроза	2. Dd3 #	1 ... Sx f4 1 ... Sd4	2. bc5 (B) # 2. Sg3 #
1. dc5 (C)?	Td7!	Загроза	2. Dd3 #	1 ... Sx c5+ 1 ... Sx f4 1 ... Sd4	2. bc5 (B) # 2. b5 (D) # 2. Sg3 #
1. b5 (D)?	c4!	Загроза	2. Sg3 #	1 ... Sg5 1 ... Dh6	2. dc5 (C) # 2. Lf5 #
1. bc5 (B)!		Загроза	2. Sg3 #	1 ... Sg5 1 ... Sx c5+ 1 ... Dh6	2. d5 (A) # 2. dc5 (C) # 2. Lf5 #

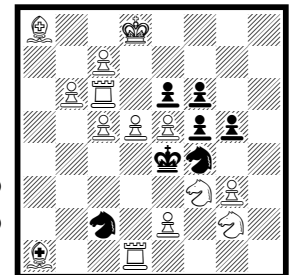


12 + 7 = 19 # 2 v ...

==== Друкується вперше ===== Original ===== Публикується впервые =====

№ 0037 С. М. Богданов (Львів)

1. Td6?	Sg2!	Загроза	2. Sd2 #	1 ... Sx e2 (a)	2. de6 (B) #
1 ... Sd4	2. Td4 #			1 ... Sx a1	2. Td4 #
1. ef6 (C)?	Sd3!	Загроза	2. Sg5 #	1 ... Sx g2 (b)	2. Te6 (D) #
1 ... Sh3 (Sd4)	2. Te6 (Td4) #			1 ... Sx a1	2. Td4 #
1. Te6 (D)!		Загроза	2. Sd2 #	1 ... Sx e6+ 1 ... Sx e2 (a) 1 ... Sx g2 (b) 1 ... Sx a1	2. de6 (B) # 2. d6 # (2. Sd2?) 2. ef6 (C) # 2. Td4 # (2. Sd2?)
1. de6 (B)?	Sg2, g4!			1 ... Sf ~ 1 ... Sd5!	2. Td6 # 2. Sd2 # 2. Te6 #
1 ... Sc ~	2. Td4 #,	1 ... fe5	2. Sg5 #,	1 ... Sx e6+!	



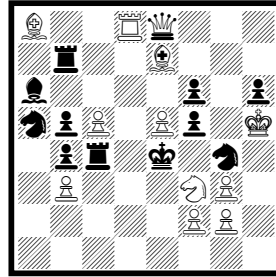
14 + 7 = 21 # 2 vv

№ 0038 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lf8 (A)? f4! Загроза **2. Sd2 (C) #** 1 ... Sf2 2. ef6 (D) #
 1 ... Sb3 2. Dc6 #
 1 ... Td4 (Tc2) 2. Td4 #

1. Lf6 (B)? Sf2! Загроза **2. Sd2 (C) #** 1 ... Sf6+ 2. ef6 (D) #
 1 ... f4 2. Dg6 #
 1 ... Sb3 2. Dc6 #, 1 ... Td4 (Tc2) 2. Td4 #

1. ef6 (D)! Цугцванг 1 ... Sg ~ 2. Lf8 (A) #
 1 ... f4 2. Dg6 # 1 ... Sf6+ ! 2. Lf6 (B) #
 1 ... Sa ~ 2. Dc6 # 1 ... Se5 ! 2. Sd2 (C) #
 1 ... Tc ~ 2. Td4 #



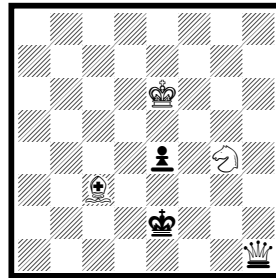
12 + 11 = 23 # 2 vv

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

№ 0039 Є. М. Богданов (Львів)

1. De4? Kd1! 1 ... Kf1 2. Df3+ Kg1 3. Ld4 #
1. Se5? Kf2! 1 ... Ke3 2. Dh4 Ke2 3. De1 #
1. Dc1? Kf3! 1 ... Kd3 2. Se5+ Ke2 3. De1 #
 1 ... e3 2. De3+ Kd1 3. Dd2 #
 2 ... Kf1 3. Df2 #

1. La5! 1 ... Kd3 2. Dd1+ Kc4 3. Dd5 #
 1 ... e3 2. Kd5 Kd3 3. Dd1 #



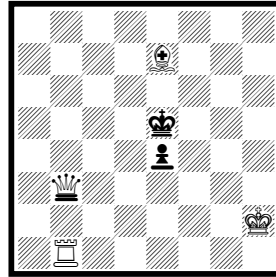
4 + 2 = 6 # 3 vv

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

№ 0040 Є. М. Богданов (Львів)

1. Db6? e3! Zz 1 ... K ~ 2. Tf1+ Kg4 3. Dg6 #
 2 ... Ke5 3. Dd6 #
 1 ... Kd5! 2. Tf1+ Kc4 3. Db4 #
 2 ... Ke5 3. Df6 #

1. Tg1! 1 ... Kd4 2. Ld6 загроза 3. Td1 #
 2 ... e3 3. Tg4 #
 1 ... Kf4 2. Ld6+ Kf5 3. Df7 #
 1 ... Kf5 2. Tg5+ Kf4 3. Dg3 #
 1 ... e3 2. Dc4 e2 (Kf5) 3. Tg5 #



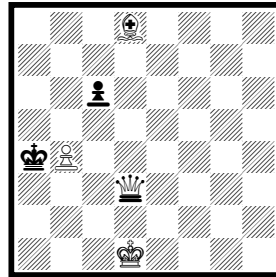
4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 0041 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lb6 (A)? c5! Zz 1 ... Kb4 **2. Kc2 (C)** c5 (Ka4) 3. Db3 #
1. Dc4 (B)? Ka3! Zz 1 ... c5 **2. Kc2 (C)** Ka3 3. Db3 #
 2 ... cb4 3. Da6 #

1. Kc2 (C)! загроза 2. Kc3 загроза 3. Da6 #
 2 ... Ka3 3. Da6 #
 1 ... Kb4 **2. Lb6 (A)** c5 (Ka4) 3. Db3 #
 1 ... c5 **2. Dc4 (B)** Ka3 3. Db3 #
 2 ... cb4 3. Da6 #



4 + 2 = 6 # 3 vv

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

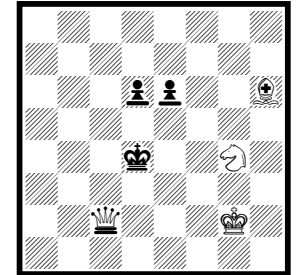
№ 0042 О. Є. Файзулін (Львів)

а) діаграма

1. Kf2? Kd5! 1 ... e5 **2. Se3!** e4 3. Lg7 #
 2 ... d5 3. Sf5 #

1. Lf4? e5! 1 ... Kd5 **2. Se3+** Kd4 3. Dc4 #

1. Sf6 !! Цугцванг 1 ... Ke5 2. Df2 ! d5 3. Df4 #
 1 ... e5 2. Ld2 ! d5 (e4) 3. Dc3 #
 1 ... d5 2. Sg4 !! e5 3. Le3 #



4 + 3 = 7 a, b # 3

б) додати білого пішака на поле f5 (+ ♔f5)

1. Sf6? ef5! 1 ... Ke5 2. De4+ Kf6 3. De6 #
 1 ... e5 2. Ld2 ! d5 (e4) 3. Dc3 #
 1 ... d5 2. Sg4 !! загроза 3. Le3 #

1. Lf4! Цугцванг 1 ... Kd5 2. Se3+ Kd4 3. Dc4 #
 1 ... ef5 2. Se3 d5 3. Sf5 #
 1 ... e5 2. Le3+ Kd5 3. Sf6 #

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

№ 0043 Є. М. Богданов (Львів)

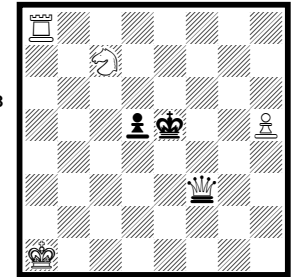
1. Td8 (A)? Kd4 (a)!
1. Ta5 (B)? Kd6 (b)! 1 ... Kd4 (a) 2. Kb2 (C) Kc4 3. Dc3 #
 2 ... Ke5 3. Td5 #

1. Kb2 (C)? Kd6 (b)! 1 ... Kd4 (a) 2. Ta5 (B) Kc4 3. Dc3 # BC ⇔ CB
 2 ... Ke5 3. Td5 #
 1 ... d4 2. Td8 (A) d3 3. Td5 #

1. Sb5 (D)? Ke6 !
1. Dd5 (E)? Kf4 ! 1 ... Kf6 2. Tg8 Ke7 3. De6 #

1. Dg4? Kd6! 1 ... Kf6 2. Te8 Kf7 (d4) 3. Dg6 #
 1 ... d4 2. Ta6 d3 3. Te6 #

1. Tc8 !! 1 ... d4 2. Td8 (A) d3 3. Td5 #
 1 ... Kd4 (a) 2. Sb5 (D) Ke5 3. Te8 #
 1 ... Kd6 (b) 2. Dd5 (E) Ke7 3. De6 #



5 + 2 = 7 # 3 v ...

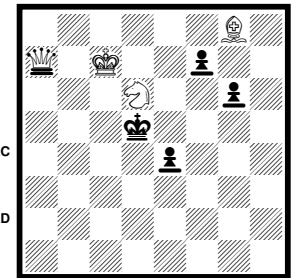
==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0044 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lf7 (A)? Ke5 (a)!
1. De3 (B)? Ke5 (a)! 1 ... Ke6 2. Dg5 e3 3. Lf7 #
 1 ... g5 2. De4+ Kc5 3. Dc4 #

1. Da1? Ke6! 1 ... Kc5 2. Dc3 (C)+ Kd5 3. Lf7 (A) #
 1 ... e3 (g5) 2. Lf7 (A)+ Kc5 3. Dc3 (C) # CA ⇔ AC

1. Df2 ! 1 ... Ke5 (a) 2. Sc4 (D)+ Kd5 3. Lf7 (A) #
 2 ... Ke6 3. Df7 #
 1 ... g5 2. Lf7 (A)+ Ke5 3. Sc4 (D) # DA ⇔ AD
 1 ... e3 2. De3 (B) g5 3. Lf7 #
 1 ... Ke6 2. Sc4 Kd5 3. Lf7 #
 2 ... Ke7 3. Df7 #
 2 ... e3 (g5) 3. Df7 #



4 + 4 = 8 # 3 v ...

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

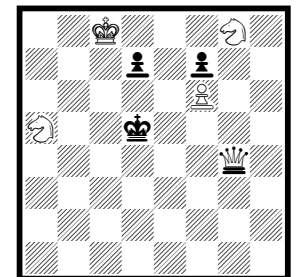
№ 0045 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kc7 (A)? Ke5! Zz 1 ... d6 **2. Df4 (B)** Kc5 3. Dc4 #
 2 ... Ke6 3. De4 #

1. Df4 (B)? Kc5! Zz 1 ... d6 2. Kc7 (A) Kc5 3. Dc4 #
 2 ... Ke6 3. De4 #
 1 ... Ke6 2. De4+ Kd6 3. Sb7 #

1. Db4? Ke5! Zz 1 ... d6 2. Sc6 !! Kc6 3. Se7 #
 2 ... Ke6 3. De4 #
 1 ... Ke6 2. De4+ Kd6 3. Sb7 #

1. Sb3 !! Цугцванг 1 ... d6 2. Se7+ Ke5 3. Df5 #
 1 ... Ke5 2. Kd7 Kd5 3. Dd4 #
 1 ... Kc6 2. Dd7+ Kb6 3. Db7 #
 1 ... Kd6 2. Df5 Kc6 3. Dc5 #



5 + 3 = 8 # 3 vv

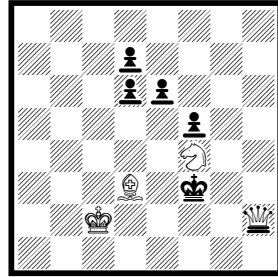
№ 0046 О. С. Файзулін (Львів)

Початкова гра:

1 ... Ke3	2. Se2!	Загроза	3. Dg3, Df4 #
	2 ...	Kf3 (e5)	3. Dg3 #
	2 ...	f4	3. Df4 #

1. Sh3! Цугцванг

1 ... Kg4	2. Df4+	Kh3	3. Lf1 #
	2 ...	Kh5	3. Dg5 #
1 ... e5	2. Lf5	Ke3 (~)	3. Df2 #
1 ... d5	2. Le2+	Ke3	3. De5 #
	2 ...	Ke4	3. Df4 #
1 ... f4	2. Dg1	e5 (d5)	3. Sg5 #



4 + 5 = 9 # 3 *

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

№ 0047 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kc6 (A)? b4!

1 ... d4	2. Sa1 (B)	b4	3. Db3 #
	2 ...	d3	3. Dc5 #

1. Sa1 (B)? b4!

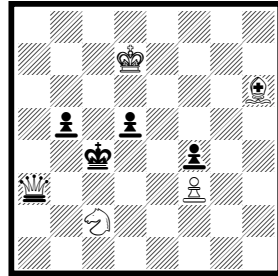
1 ... Kd4	2. Lg7+	Kc4	3. Dc3 #
1 ... d4	2. Kc6 (A)	b4	3. Db3 #
	2 ...	d3	3. Dc5 #

1. Lf8 (C)? b4!

1 ... d4	2. Sb4 (D)	d3	3. Dd3 #
----------	------------	----	----------

1. Sb4 (D) !!

1 ... Kd4	2. Dc1	Ke5	3. Df4 #
1 ... Kc5	2. Dc3+	Kb6	3. Dc7 #
1 ... d4	2. Lf8 (C)	d3	3. Dd3 #



5 + 4 = 9 # 3 vv

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

№ 0048 Є. М. Богданов (Львів)

1. h4? Kf4!

1 ... d4	2. Dh1+!	Kf4	3. Df3 #
----------	----------	-----	----------

1. Da7? Kf4!

1 ... d4	2. Df7	d3	3. Dc4 #
----------	--------	----	----------

1. Dg1 (A)? d4!

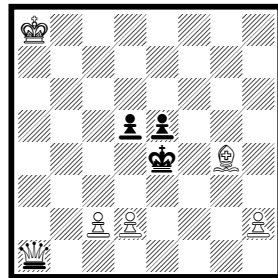
1 ... Kf4	2. Lh3 (B)	загроза	3. Dg4, De3 #
	2 ...	Kf3	3. De3 #
	2 ...	e4!	3. Dg3 #

1. Lh3 (B)? d4! Zz

1 ... Kf4	2. Dg1 (A)	загроза	3. Dg4, De3 #
	2 ...	Kf3	3. De3 #
	2 ...	e4!	3. Dg3 #
	2 ...	Kf2	3. Df1 #
	2 ...	Ke4 (Kf4)	3. Dg4 #

1. Da6!

Загроза	2. Dd3+	Kf4	3. Df5 #
1 ... Kd4	2. Db6+	Kc4	3. Le2 #
	2 ...	Ke4	3. De3 #
1 ... Kf4	2. Dg6	d4 (e4)	3. Df5 #
1 ... d4	2. De6	Kf4	3. Df5 #
	2 ...	d3	3. Dc4 #



6 + 3 = 9 # 3 v ...

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

№ 0049 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра:

1 ... Ke4	2. Sc5+	Ke3	3. Df2 #
1 ... e4	2. Tc8	Ke3	3. Tc3 #

1. Ta8? Ke4! Zz

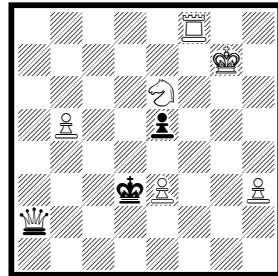
1 ... Kc3	2. Ta3+	Kb4	3. Db3 #
1 ... Ke3	2. Dc2	Kf3 (e4)	3. Ta3 #
1 ... e4	2. Ta3 #		

1. Kf6? Kc3! Zz

1 ... Ke3	2. Ke5	Kd3	3. Tf3 #
1 ... Ke4	2. De2	Kd5	3. Dd3 #
1 ... e4	2. Tc8	Ke3	3. Tc3 #

1. Db2! Цугцванг

1 ... Ke3	2. Sc5	e4	3. Df2 #
1 ... Ke4	2. Dc3	Kd5	3. Dc6 #
1 ... Kc4	2. Td8	e4	3. Td4 #
1 ... e4	2. Tc8	Ke3	3. Tc3 #



7 + 2 = 9 # 3 v ...

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

№ 0050 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kd7? Ke5!

Загроза	2. Th4+	Ke5	3. Dd4 #
	2 ...	f4	3. Df4 #
	2 ...	f3	3. Th4 #

1. Th5 (A)? Ke5!

1 ... f4	2. Sc6 (B)	загроза	3. De2, Te5 #
	2 ...	f3	3. Dd4 #

1. Sc6 (B)? b4!

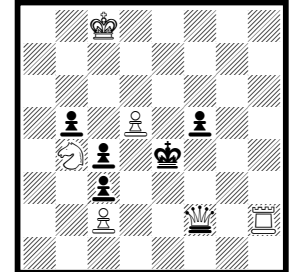
1 ... Kd5	2. Df5+	K ~	3. Th6 #
1 ... f4	2. Th5 (A)	загроза	3. De2, Te5 #
	2 ...	f3	3. Dd4 #

1. Dh4? f4!

1 ... Ke3	2. Tf2	f4	3. Df4 #
1 ... Kf3	2. Tf2	Ke3	3. Df4 #
1 ... Ke5	2. Te2+	Kd6	3. De7 #

1. Tg2! Цугцванг

1 ... Ke5	2. De3+	Kd6	3. Tg6 #
	2 ...	Kf6	3. De6 #
1 ... f4	2. Tg4	K ~	3. Df4 #



6 + 5 = 11 # 3 v ...

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

№ 0051 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sb6? c3!

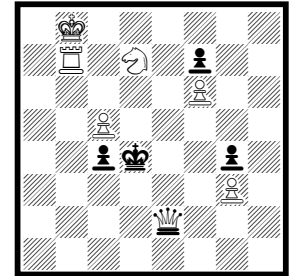
1 ... Kc3	2. Sa4+	Kd4	3. Td7 #
1 ... Kc5	2. Dc4+	Kd6	3. Dd5 #

1. Ta7? Kd5! Zz

1 ... Kc3	2. Ta3+	Kb4	3. Db2 #
	2 ...	Kd4	3. De5 #
1 ... c3	2. Ta4+	Kd5	3. De4 #

1. Tb2! Цугцванг

1 ... Kd5	2. De5+	Kc6	3. Dd6 #
1 ... c3	2. Tb4+	Kd5	3. De4 #



7 + 4 = 11 # 3 vv

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

№ 0052 Є. М. Богданов (Львів)

1. Dd2? f2!

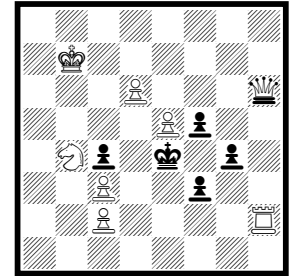
1 ... Ke5	2. Th6	загроза	3. Dd4, De3 #
	2 ...	f4	3. Dd5 #
1 ... f4	2. Th5	загроза	3. Dd4, De1 #
	2 ...	f2	3. De2 #

1. Td2? f4!

1 ... g3	2. Td4+ (A)	Ke5	3. Sc6 # (B)
1 ... Ke5	2. Sc6+ (B)	Ke4	3. Td4 # (A)
1 ... f2	2 ...	Ke5	3. Df4 #
	2 ...	Ke5	3. Te2 #

1. Dg5! Цугцванг

1 ... Ke5	2. Th6	загроза	3. De3 #
	2 ...	Ke4	3. Te6 #
1 ... f2	2. Tf2	загроза	3. Df4 #
	2 ...	Ke5	3. De7 #
1 ... g3	2. Th4+	Ke5	3. De7 #
	2 ...	f4	3. Df4 #
1 ... f4	2. Dg6+	Kc3	3. Sd5 #
	2 ...	Ke5	3. Th5 #



8 + 5 = 13 # 3 vv

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

№ 0053 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра:

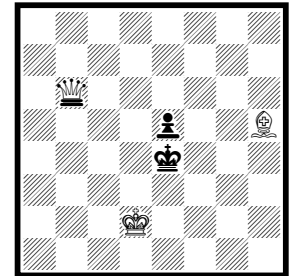
1 ... Kd5	2. Ke3	Kc4	3. Lf7+	Kc3	4. Db3 #
-----------	--------	-----	---------	-----	----------

1. Df6 (A)? Kd4!

Загроза	2. Lf7	загроза	3. Df1	Kd4	4. Dc4 #
	2 ...	Kd4	3. Dc6	загроза	4. Dc4, Dd5 #
1 ... Kd5	2. Kc3 (B)	Kc5	3. Le8	загроза	4. Dc6 #
	2 ...	e4	3 ...	Kd5	4. Dc6 #
	2 ...	e4	3. Kb4	загроза	4. Lf7 #
	2 ...	e4	3 ...	e3	4. Lf3 #

1. Kc3 (B)! Zz

1 ... Kd5	2. Df6 (A)	Kc5	3. Le8	Kd5	4. Dc6 #
	2 ...	e4	3. Kb4	загроза	4. Lf7 #
	2 ...	e4	3 ...	e3	4. Lf3 #
1 ... Kf4	2. Dg6	загроза	3. Dg4+	Ke3	4. Df3 #
	2 ...	Ke3	3. Dg3+	Ke4	4. Df3 #
	2 ...	e4	3. Kd4	e3	4. Dg4 #
1 ... Kf5	2. Dg6+	Kf4	3. Dg4+	Ke3	4. Df3 #

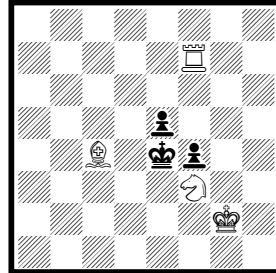


3 + 2 = 5 # 4 * v

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

№ 0054 L. Lyubashevsky (Israel)

1. Lb3? Kd3! Zz 1 ... Ke3 2. Lc2 Ke2 3. Te7 Ke3 4. Te5 #
3 ... e4 4. Te4 #
1. Th7! 1 ... Ke3 2. Th1 Ke4 3. Th5 Ke3 4. Te5 #
1 ... Kf5 2. Th6 загроза 3. Ld5 Kg4 (e4) 4. Le6 #
2 ... Ke4 3. Th5 Ke3 4. Te5 #

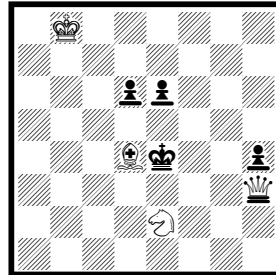


4 + 3 = 7 # 4 v

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

№ 0055 Є. М. Богданов (Львів)

1. De6? Kd3! 1 ... Kf3 2. Sg1+ Kg3 3. Le3 ~ 4. Dh3 #
2 ... Kf4 3. Le3+ Kg3 4. Dh3 #
1. Lb6? d5! 1 ... Kd5 2. Df3+ Kc4 3. Sd4 ~ 4. Db3 #
1. Lf2! Цугцванг 1 ... Kd5 2. Dd3+ Ke5 3. Df3 загроза 4. Ld4 #
3 ... d5 4. Df4 #
2 ... Kc6 3. Kc8! Загроза 4. Dc4 #
3 ... d5 4. Da6 #
1 ... d5 2. Sd4 Kf4 3. Dh4+ Ke5 4. Lg3 #
2 ... Ke5 3. De6+ Kf4 4. Df5 #

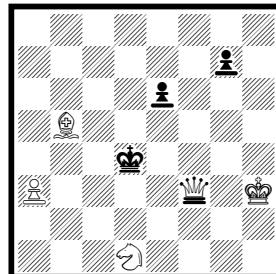


4 + 4 = 8 # 4 vv

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

№ 0056 О. С. Файзулін (Львів)

- Початкова гра: 1 ... e5 2. Dc6 g6 (g5) 3. Dc4 #, 2 ... e4 3. Dd6 #
1. Sf2! Загроза 2. Sg4 !! Загроза 3. Dc6 загроза 4. Dc4 #
3. De3+ Kd5 4. De5 #
2 ... Kc5 3. Dc6+ Kd4 4. Dc4 #
1 ... Kc5 2. Dc6+ Kd4 3. Sg4 ~ 4. Dc4 #
1 ... e5 2. Se4 загроза 3. Dd3 # 4. Dd7 #
2 ... Kd5 3. Dd3+ Ke6 4. Dd7 #
1 ... Ke5 2. Sd3+ Kd4 3. De2 ~ 4. De5 #
3 ... Kc3 4. Db2 #
2 ... Kd6 3. Db7 ~ 4. Dd7 #
1. Se3? Kc3! Загроза 2. Sg4 загроза 3. Dc6 загроза 4. Dc4 #
3. De3+ Kd5 4. De5 #
2 ... Kc5 3. Dc6+ Kd4 4. Dc4 #
1 ... Kc5 2. Dc6+ Kd4 3. Sg4 загроза 4. Dc4 #
1 ... Ke5 2. Sc4+ Kd4 3. De3+ Kd5 4. De5 #

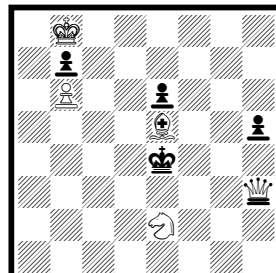


5 + 3 = 8 # 4 * v

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

№ 0057 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kb7? Ke5! Zz 1 ... Kd5 2. Dc3 Ke4 3. Sg3+ Kd5 4. Dd4 #
1 ... h4 2. Kc6 Ke5 3. Df3 h3 4. Df4 #
1. Kc7! 1 ... Kd5 2. Dc3 Ke4 3. Sg3+ Kd5 4. Dd4 #
1 ... Ke5 2. Df3 h4 3. Df4+ Kd5 4. Dd4 #
1 ... h4 2. Ld6 e5 3. Kd7 Kd5 4. Dd3 #

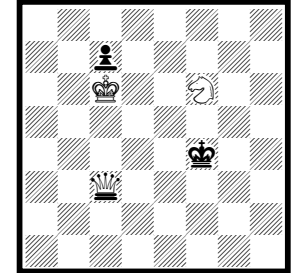


5 + 4 = 9 # 4 v

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

№ 0058 L. Lyubashevsky (Israel)

1. Dd3? Kg5!
1. Dh3! Цугцванг
- 1 ... Ke5 2. Df3 загроза 3. Sd5 загроза 4. Df4+ Ke6 5. Df6 #
3 ... Kd4 4. De3+ Kc4 5. Dc3 #
2 ... Kd4 3. Sd5 Ke5 4. Df4+ Ke6 5. Df6 #
- 1 ... Kg5 2. Sh5 Kg6 3. Dg4+ Kh6 4. Kc7 Kh7 5. Dg7 #
3 ... Kf7 4. Kd7 Kf8 5. Dg7 #

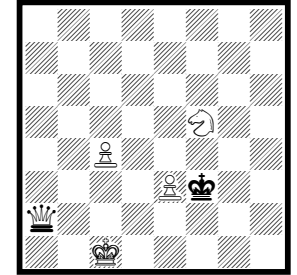


3 + 2 = 5 # 5

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

№ 0059 L. Lyubashevsky (Israel)

1. Dh2!
- 1 ... Ke4 2. Df4+ Kd3 3. c5 !! Ke2 4. Sg3+ Ke1 5. Df1 #
4 ... Kd3 5. Dd4 #
3 ... Kc3 4. Da4 !! Kd3 5. Dc2 #
- 1 ... Kg4 2. Sh4 Kg5 3. Df4+ Kh5 4. Dg3 Kh6 5. Dg6 #

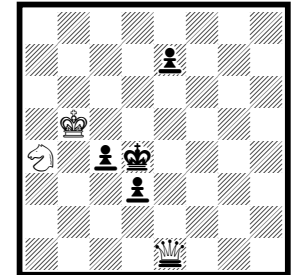


5 + 1 = 6 # 5

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

№ 0060 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kb4 (A)? d2! Загроза 2. Sc3 загроза 3. De4 #
- 1 ... Kd5 2. De7 загроза 3. Sc5 (B) загроза 4. De6+ Kd4 5. De4 #
3 ... Kc6 4. Dd7+ Kb6 5. Db7 #
2 ... Kc6 3. Sc5 (B) загроза 4. Dd7+ Kb6 5. Db7 #
3 ... Kd5 4. De6+ Kd4 5. De4 #
1. Sc5 (B)! загроза 2. Kb4 (A) Kd5 3. De6+ Kd4 4. De4 #
1 ... d2 2. De4+ Kc3 3. Sa4+ Kb3 4. Db1+ Ka3 5. Db2 #
1 ... e5 2. Kc6! e4 3. Kd6 e3 4. Da1+ c3 5. Da4 #

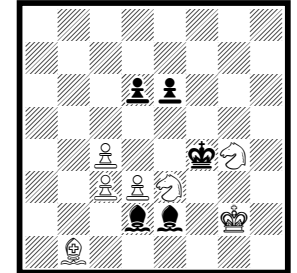


3 + 4 = 7 # 5 v

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

№ 0061 A. Holubitsky (Israel) & Є. М. Богданов

1. e5 Sf6 2. Kx e3 Sd5 #
1. Lx g4 Sd5 2. Ke5 d4 #

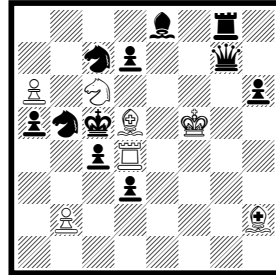


7 + 5 = 12 2.1.1.1. H # 2

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

№ 0062 Є. М. Богданов (Львів)

- | | | | |
|-----------------|-----|-----------------|-------|
| 1. Dx d4 | b4 | 2. Kx d5 | Se7 # |
| 1. Sx d5 | Lc7 | 2. Kx c6 | Tc4 # |
| 1. dx c6 | Lg2 | 2. Kx d4 | Lg1 # |

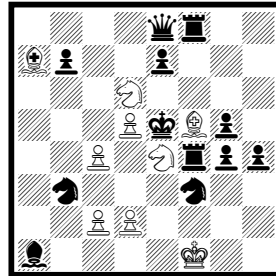


7 + 11 = 18 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 0063 Є. М. Богданов (Львів)

- a) діаграма 1. T8 x f5 Sf7 2. Kx e4 d3 #
- b) ♖c2 → b4 1. T4 x e4 Lc8 2. Kx d6 Lb8 #
- c) ♖c2 → h5 1. e x d6 Ld4 2. Kx f5 Sd6 #

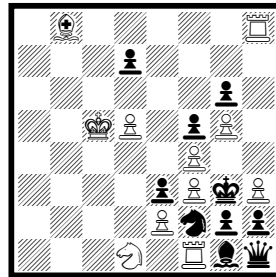


9 + 12 = 21 a ... c H # 2

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

№ 0064 Є. М. Богданов (Львів)

- a) діаграма 1. Sf2 x h3 Sf2 !! 2. Sh3 x f4 Th3 #
- b) ♜f2 → c3 1. Sc3 x e2 Sc3 !! 2. Se2 x f4 Se2 #



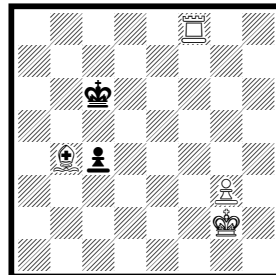
11 + 10 = 21 a, b H # 2

- "вичищення" полів.
- тема Умнова на всіх рівнях ходів ...
- мати зі зв'язкою фігури

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

№ 0065 A. Holubitsky (Israel) & Є. М. Богданов

- Початкова гра: 1 ... Kf3 2. Kd5 Kf4 3. Kd4 Td8 #
1. Kd5! Tf2 2. Kd4 Kf3 3. Kd3 Td2 #

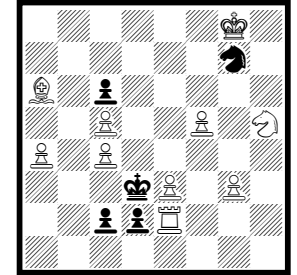


4 + 2 = 6 H # 3 *

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

№ 0066 Є. М. Богданов (Львів)

- | | | |
|----------------|----------------|----------------|
| 1. Se6 Sf6 ! | 2. Sx c5 Sd5 ! | 3. Se4 c5 # |
| 1. Sx f5 Sg7 ! | 2. Sx e3 Sf5 ! | 3. Sx c4 Te3 # |

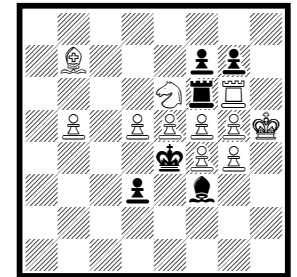


10 + 5 = 15 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 0067 Є. М. Богданов (Львів)

- | | | |
|------------------|--------------|----------------|
| 1. Tx f5 Tf6 !! | 2. Tx e5 Tf5 | 3. Tx d5 Te5 # |
| 1. Lx g4+ Kh4 !! | 2. Kx f5 Lc8 | 3. Kx g6 Sf8 # |

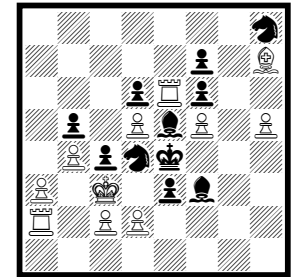


11 + 6 = 17 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 0068 Є. М. Богданов (Львів)

- | | | |
|----------------------|----------------------|-------------------------|
| 1. Sd4 x c2+ d2 - d4 | 2. Sc2 x d4 Ta2 - d2 | 3. Sd4 x f5+ Td2 - d4 # |
|----------------------|----------------------|-------------------------|
- (4. S, L x d4?)

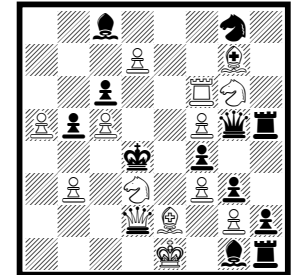


11 + 11 = 22 H # 3

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

№ 0069 Є. М. Богданов (Львів)

- | | | | | | |
|---------------|---------|--------------|------------------|-----------|---------|
| 1. Kf1 ! | Загроза | 2. S3e5+ Kc5 | 3. Td6 !! | Загроза | 4. Dd4+ |
| 1 ... S ~ | | 2. Tc6+ Df6 | 3. Lx f6+ Kd5 | 4. S3e5+ | |
| 1 ... Sx f6 ! | | 2. Sf2+ Kc5 | 3. Se4+ !! Sx e4 | 4. Dd4+ | |
| 1 ... Dx f6 ! | | 2. S3f4+ Kc5 | 3. Se6+ !! Dx e6 | 4. Dd4+ | |
| 1 ... Dx g6 | | 2. Sb4+ Kc5 | 3. Tx c6+ Dx c6 | 4. Dd4+ | |
| 1 ... Dx f5 | | 2. S3f4+ Kc5 | 3. Tx f5+ Tx f5 | 4. Dd4+ | |
| | | 2 ... Dd3 | 3. Se6+ Kd5 | 4. Dx d3+ | |
| 1 ... Dg4 | | 2. Tc6+ Sf6 | 3. Lx f6+ Kd5 | 4. S3e5+ | |



14 + 12 = 26 S # 4

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