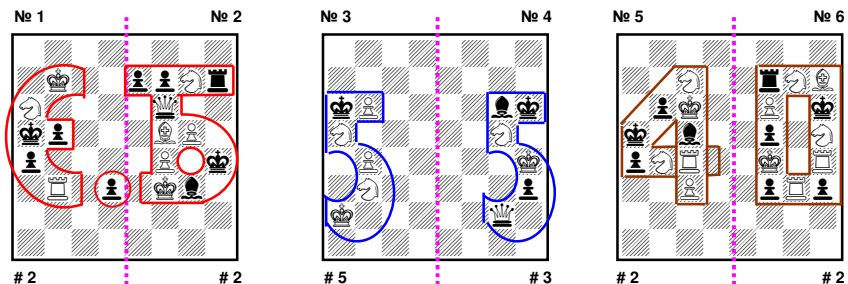


Ювілейна СКАХОТРАДЛЯ

Анатолій Пожарський (м. Дубно Рівненської області)



- № 1 ("Є.") 1. Tc3? d2! 1. Td3! 1 ... a3 2. Ta3 #, 1 ... b4 2. Td5 #
 № 2 ("Б") 1. Lg4! Загроза 2. Sf5 #, 1 ... Tg7 2. Dh6 #, 1 ... e6 2. g6 #
 № 3 ("5") 1. Ka3? Kb6! 1 ... Kb5 2. b7 Ka6 3. b8=T!! Ka7 4. Sc6+ Ka6 5. Sc5, b5 #
 1. b7! 1 ... Ka7 2. Sc5 Kb8 3. Sa6+ Ka7 4. b8=D+ Ka6 5. Db7 #
 № 4 ("5") * 1 ... Lh7 2. Sf7 # 1. Db2! 1 ... h2 2. Dh8+ Lh7 3. Dh7 #
 1 ... L~ 2. Df6+ Lg6 3. Df8 #
 № 5 ("4") 1. Kb7! Загроза 2. Sc6 #, 1 ... Lb4 2. cb4 #
 № 6 ("0") 1. Lg6? Tf6! 1. Lg8! Загроза 2. Sf5 #, 1 ... Tg7 2. Sg7 #, 1 ... Tf6 2. Sf6 #

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

Ювілейний конкурс «**KRASIMIR GANDEV – 60**»

Кооперативний мат за 2 або 3 ходи (Н # 2, 3) з грою казкових фігур (дозволені всі типи казкових фігур, наприклад, Grasshopper, LEO, PAO, VAO, Lion, Kangaroo і т. д.) з реалізацією гри однієї або більше анти-батареї (чорних і/або білих). Суддя: Krasimir Gandev.

Ювілейний конкурс «**DIJAN KOSTADINOV - 25**»

Задачі на зворотний мат (S # 3 ... 8). Суддя: Dijan Kostadinov.

Задачі на ювілейні конкурси слід надсилати до **21.01.2007** на адресу:

Petko Petkov : Bulgaria, 1504 Sofia, bul. "Janko Sakazov" N 38, vhod "W",
 Або на e-mail: petkow@mail.orbitel.bg



« Chess Leopoldis »

№ 11, September 2006

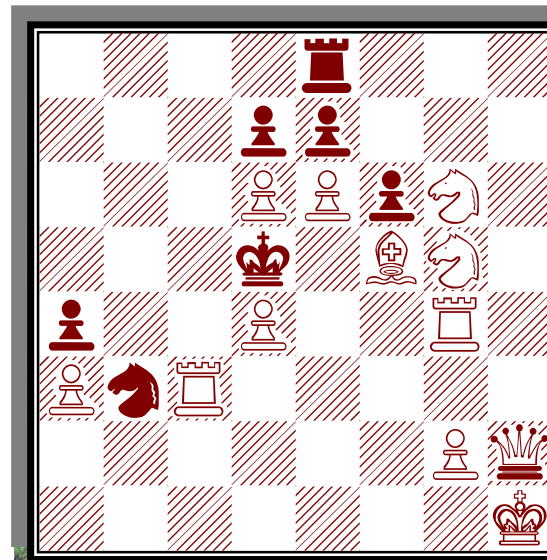
Приватне видавництво:

(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

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

наклад 120 примірників

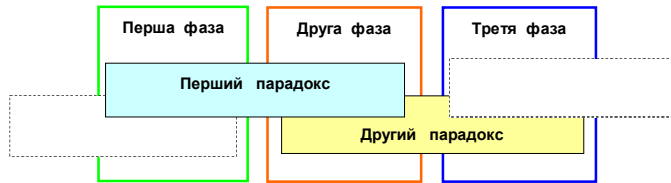


вересень 2006

№ 11

4. 31. ПОСЛІДОВНЕ УТВОРЕННЯ ПАРАДОКСІВ РУХЛІСА

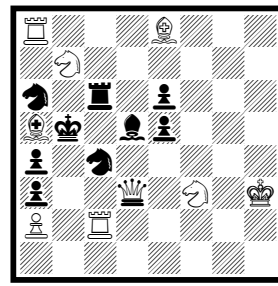
З розділу 4.16. ("ШЛ" №9, стор. 4) ми знаємо, що парадокси Рухліса можуть бути об'єднані різними фазами послідовно. В розділі 4.22. ("ШЛ" №10, стор. 8) ми вже розглянули одну з таких форм, в якій парадокси утворюються послідовно, але в різних варіантах гри. Існує і інша можливість послідовного утворення парадоксів, коли головна фаза одного парадокса є, **одночасно**, початковою фазою іншого парадокса, головна фаза якого знаходиться в черговій фазі гри цієї ж задачі. Для створення такої гри використовуються спільні для різних парадоксів варіанти. Кількість фаз в "ланцюгу" з парадоксів може бути будь-якою. Загальна трифазна схема гри є такою:



Для реалізації цієї схеми можуть бути використані класичні, двонаправлені або ідеальні парадокси. В тому числі, і їх розширені форми ... Так, наприклад, в задачі № 0544 в удаваних слідах 1. Tc1? і 1. Dd4? використовується **класичний парадокс Рухліса**, а в удаваному сліді 1. Dd4? і в рішенні 1. Dc3! - **ідеальний парадокс Рухліса**. Щоправда, в удаваному сліді 1. Tc1? і в рішенні 1. Dc3! є ще один **класичний парадокс Рухліса**, але він вже є складовою іншої теми ...

№ 0544 "PROBLEMBLAD" - 1979

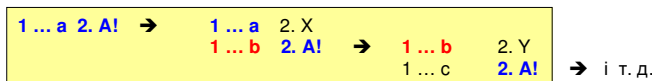
1. Tc1?	Sb4!	Цугцванг	1 ... Sc5!	2. Sd6 #	1 ... Sa ~	2. Tb1 #
			1 ... L ~		1 ... L ~	2. Dc4 #
			1 ... e4		1 ... e4	2. Sd4 #
1. Dd4?	e4!	Цугцванг	1 ... Sc5!	2. Dc5 #	1 ... Sa ~	2. Dc5 #
			1 ... Sa5!	2. Sd6 #		
			1 ... Sc ~	2. Db6 #	1 ... ed4	2. Sd4 #
			1 ... L ~		1 ... L ~	2. Dc4 #
1. Dc3!		Цугцванг	1 ... Sa5!	2. Da5 #	1 ... Sa ~	2. Db4 #
			1 ... Sc ~	2. Sd6 #	1 ... Sc5!	2. Db4 #
					1 ... L ~	2. Dc4 #
					1 ... e4	2. Sd4 #



9 + 9 = 18 # 2 vv

4. 31. 1. ПОСЛІДОВНА ФОРМА ТЕМИ РУХЛІСА

Таку назву має тема, сенс якої полягає в послідовному утворенні **класичних парадоксів Рухліса**, наприклад, за такою спрощеною схемою гри:



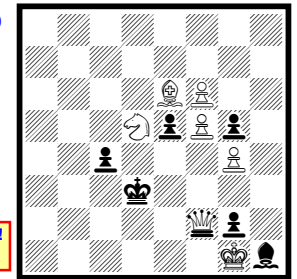
Її особливістю є те, що від фази до фази «переноситься» один і той самий хід білих (2. A!). Послідовність утворення тематичних фаз гри може бути будь-якою. Так, наприклад, в роботі № 0545 тематична гра утворена таким чином:

початкова гра -> рішення -> удаваний слід.

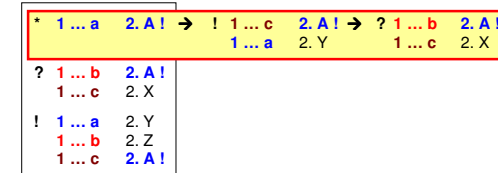
№ 0545 "L' ECHIQUIER BELGE" - 2001, 2^й приз (Yub. Ty "Kurt Smulders - 80")

Початкова гра:

1. Db2?	c3 (a)!	1 ... e4 (b)	2. Sb4 (A)+	Ke4	3. Ld5 #
		1 ... Ke4 (c)	2. De2+	Ke3	3. Df2 #
				Kd4	3. De3 #
1. Ld7!	(1. Lc8? e4!)	1 ... c3 (a)	2. Lb5+	Ke4	3. Sc3 #
		1 ... e4 (b)	2. La4	e3	3. De3 #
			2 ... c3	c3	3. Lb5 #
		1 ... Ke4 (c)	2. Sb4 (A)	c3	3. Lc6 #



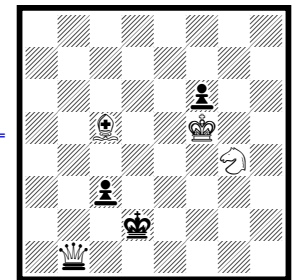
7 + 6 = 13 # 3 * v



Подібна гра є і в роботі № 0546. На цей раз, першою фазою теми є спроба 1. Lf2?.

№ 0546 "TIDSKRIFT för SCHACK" - 2001

1. Ke4?	f5!	1 ... Ke2	2. Dd3+	Ke1	3. Lf2 (X) #
		1 ... c2	2. Lb4	Ke2	3. De1 #
1. De4 (Y)?	Kc1!	1 ... Kd1	2. Dd3+	Kc1	3. La3 #
		2 ... Ke1	2 ...	Ke1	3. Lf2 (X) #
		1 ... c2	2. De3+	Kd1	3. Sf2 #
1. Lf2 (X)?	c2!	1 ... Ke2	2. Dc2 (A)+	Kf3	3. De4 (Y) #
		2 ...	2 ...	Kf1	3. Se3 (Z) #
1. Se3 (Z)!		1 ... Ke2	2. Df1+	Kd2	3. Dd1 #
		1 ... c2	2. Dc2 (A)+	Ke1	3. Lb4 #
1. Db3?	Ke2!	1 ... Ke1	2. Dc2 (A)!	Kf1	3. Df2 #
		1 ... c2	2. De3+	Kd1	3. Sf2 #
		1 ... Kd3	2. Sf2+	Kd2 (Ke2)	3. Dd1 #

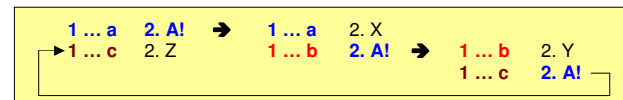


4 + 3 = 7 # 3 v ...

Додатково: ? ... 3. Y, Z # -> 1. Y? + 1. Z! & XY <-> YX

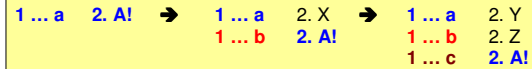
ЦИКЛІЧНА ПОСЛІДОВНА ФОРМА

Якщо в першу фазу теми додати варіант гри, який з останньою фазою створить черговий класичний парадокс Рухліса (з головною фазою парадокса в першій фазі гри), то утвориться так звана **циклічна послідовна форма теми Рухліса**. Для трифазної задачі (№ 0548) схема гри є такою:



ПОСЛІДОВНА ФОРМА З НАКОПИЧЕННЯМ ІГРОВИХ ВАРІАНТІВ

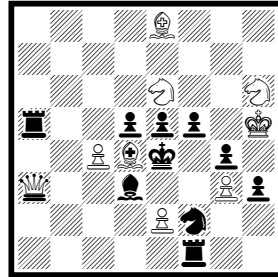
Це **симбіоз послідовної (або циклічної послідовної) форми теми Рухліса з темою накопичення ігрових варіантів** («ШЛ» №3, стор. 6...9). Найпростіша трифазна схема гри цієї форми виглядає так:



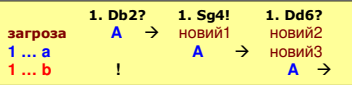
В двоходівці № 0547 для реалізації цієї схеми гри використовується варіант здійсненої загрози на спільний для всіх фаз гри хід чорних, наприклад, на 1 ... h2.

№ 0547 Юб. к-с «ОДЕССКИЕ ИЗВЕСТИЯ» - 2004, 7^я поч. відгук

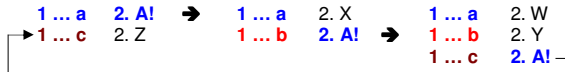
1. Sg8?	ed4 (a)!	Загроза	2. Sf6 #	1 ... f4	2. Lg6 #
1. Db2?	dc4 (b)!	Загроза	2. Sg5 (A) #	1 ... ed4 (a)	2. Dd4 #
				1 ... Le2 (c)	2. De2 #
1. Dd6?	Le2 (c)!	Загроза	2. De5 #	1 ... ed4 (a)	2. Df4 #
				1 ... dc4 (b)	2. Sg5 (A) #
1. Sg4 !!	Загроза	2. Sf6 #	1 ... ed4 (a)	2. Sg5 (A) #	
			1 ... Le2 (c)	2. De3 #	
			1 ... Sg4	2. Dd3 #	
			1 ... fg4	2. Lg6 #	
			1 ... f4	2. Lg6 #	



9 + 10 = 19 # 2 v ...



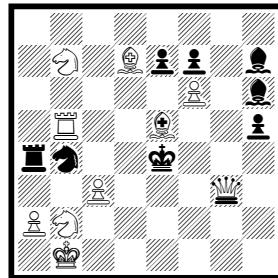
Трифазна схема гри симбіозу послідовної циклічної форми теми Рухліса з темою накопичення ігрових варіантів може мати такий вигляд:



Прикладом реалізації цієї схеми гри є робота № 0548.

№ 0548 "S. C. A. R. T." - 2001, 1^й приз

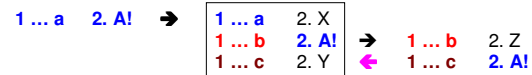
1. fb7?	Ta6!	Загроза	2. Sd6 #
1. cb4?	Ta3!	Загроза	2. Dd3 #
1. Sd1?	Ta2!	Загроза	2. Sf2 #
			1 ... Sd3 (a)
			1 ... Le3 (c)
1 ... e6	2. Sd6 #		2. Dg2 (A) #
			2. De3 (Z) #
1. Ld4?	Ta5!	Загроза	2. Te5 #
			1 ... Sd3 (a)
			1 ... Lf4 (b)
1 ... ef6	2. Sd6 #		2. Lc6 (X) #
1 ... Sd5	2. Sc5 #,	1 ... Sc6	2. Dg2 (A) #
1. c4 !	Загроза	2. Sc5 #	2. Dd3 (W) #
			1 ... Sd3 (a)
			1 ... Lf4 (b)
1 ... e6	2. Sd6 #;	1 ... Sa6	2. Df4 (Y) #
			2. Dd3 #
			1 ... Le3 (c)
			2. Dg2 (A) #



10 + 8 = 18 # 2 v ...

ПОСЛІДОВНА ФОРМА З ДОДАВАННЯМ ІГРОВИХ ВАРІАНТІВ

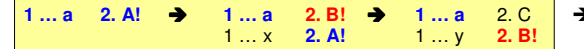
Це симбіоз послідовної форми теми Рухліса з темою додавання ігрових варіантів («ШЛ» №3, стор. 9, 10). Щоправда, додавання ігрових варіантів здійснюється не в останній фазі теми, а в проміжній, створюючи замість класичного ідеального парадокс Рухліса. Найпростіша трифазна схема гри (№ 0544 і № 0545) є такою:



4. 31. 2.

ЕСТАФЕТНА ФОРМА ТЕМИ РУХЛІСА

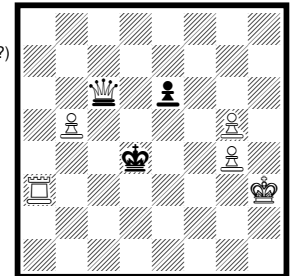
Ця форма теми також утворена послідовним об'єднанням класичних парадоксів Рухліса. На відміну від послідовної форми теми, яку ми розглянули в попередньому розділі, гра, як в естафеті, передається від одного "гравця" білих до іншого на той самий хід чорних 1 ... a. Звідси походить і назва цієї форми теми. Найпростіша схема гри є такою:



Прикладом реалізації цієї схеми може слугувати відома шестифігурна трихорова мініатюра № 0138 («ШЛ» №3) або робота № 0549, в якій першою фазою естафетної форми теми Рухліса є рішення задачі!

№ 0549 "ROCHADE EUROPA" - 2002

1. Kg3!	Цугцванг	1 ... Ke5 (a)	2. Dc5 (A)+	Ke4	3. Te3 #
		1 ... e5 (y)	2. Tc3	загроза e4	3. Dc4 #
			2 ...		3. Dc5 # (3 ... Ke4?)
1. Dc1?	e5 !	1 ... Ke5 (a)	2. Td3 (B)	загроза (Ke4)	3. De3 #
		1 ... Ke4	2. Dc5 (A)	Kf4	3. De3 #
			2 ...	e5	3. Dc4 #
		1 ... Kd5	2. Td3+	K ~	3. De3 #
1. Dc2?	Kd5 !	1 ... Ke5 (a)	2. Dd3	Kf4	3. De3 #
		1 ... e5 (y)	2. Td3 (B)+	Ke4	3. Dc4 #
1. Dc7?	e5 !	1 ... Kd5	2. Ta4	e5	3. Dc6 #
		1 ... Ke4	2. Dc5	Kf4	3. De3 #
			2 ...	e5	3. Dc4 #
1. Dd7?	Kc4!	1 ... Ke4	2. Kg3	Ke5	3. Te3 #
			2 ...	e5	3. Dd3 #
		1 ... Kc5	2. Ta4 загроза	(Kb6)	3. Dc6 #
		1 ... Ke5	2. Dd3	Kf4	3. De3 #

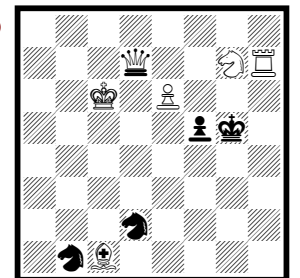


6 + 2 = 8 # 3 v ...

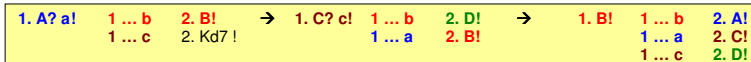
Естафетна форма теми Рухліса може співіснувати з іншими складними темами, що підтверджується грою в трихоровій задачі № 0550. Унікальний симбіоз тем !!

№ 0550 "PT - РЕКЛАМА" - 2003

1. Dd5 (A)?	Kg4 (a)!	1 ... Kf4 (b)	2. Th3 (B)	~	3. Df5 #
		1 ... Kf6 (c)	2. Kd7	~	3. Df5 #
1. Dd3 (C)?	Kf6 (c)!	1 ... Kg4 (a)	2. Th3 (B)	загроза	3. Dg3, Df5 #
			2 ...	K ~	3. Df5 #
		1 ... Kf4 (b)	2. Sh5 (D)+	Se4	3. Df3 #
			2 ...	K ~	3. Dg3 #
			2 ...	Ke5!	3. Dd5 #
1. Th3 (B)!	Загроза	2. Df7!	Загроза	3. Df5 #	
	1 ... Kg6	2. Df7+	Kg5	3. Df5 #	
	1 ... Kg4 (a)	2. Dd3 (C)	загроза	3. Dg3, Df5 #	
		2 ...	K ~	3. Df5 #	
		2 ...	Se4	3. Df3 #	
		1 ... Kf4 (b)	K ~	3. Df5 #	
		1 ... Kf6 (c)	2. Sh5 (D)+	K ~	3. Dg7 #
		2 ...	Ke5!	3. Dd5 #	

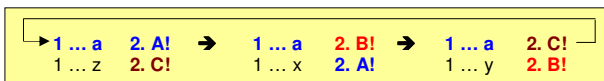


6 + 4 = 10 # 3 vv



ЦИКЛІЧНА ЕСТАФЕТНА ФОРМА

Якщо в першу фазу теми додати варіант гри, який з останньою фазою створить черговий класичний парадокс Рухліса (з головною фазою парадокса в першій фазі гри), то утвориться так звана **циклічна естафетна форма теми Рухліса**. Для трифазної задачі схема гри є такою:



Прикладом реалізації цієї схеми гри є двоходівка № 0551, в якій ходи чорних 1 ... y і 1 ... z є однаковими, а замість хода 1 ... a використовується **варіант здійсненої загрози на спільний для всіх тематичних фаз гри хід чорних**, наприклад, на 1 ... Ke5.

№ 0551 "POD WIEŻĄ" - 2001, приз

Початкова гра: 1 ... d3 (y) 2. Le4 #
1. Db5? d3 (y)! Загроза (a) 2. Dc5 (C) # 1 ... Tb5 2. Tf5 #

1. Df2? Df3 (x)! Загроза (a) 2. Df5 (A) # 1 ... d3 (y) 2. Dc5 (C) #

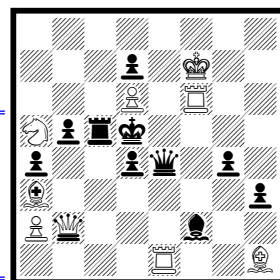
1. Db1? d3 (y)! Загроза (a) 2. De4 (B) # 1 ... Df3 (x) 2. Df5 (A) #

1. Db4! Загроза (a) 2. Dc5 (C) # 1 ... d3 (y) 2. De4 (B) #

1 ... T ~ 2. Tf5 #

+ чотирифазна послідовна форма теми Домбровскіса!

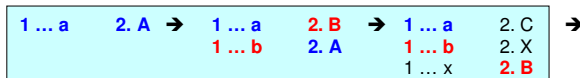
1. De2? Le3! Загроза (Ke5) 2. De4 # 1 ... Df3 (x) 2. De5 #



9 + 10 = 19 # 2 ~v ...

ЕСТАФЕТНА ФОРМА З НАКОПИЧЕННЯМ ІГРОВИХ ВАРІАНТІВ

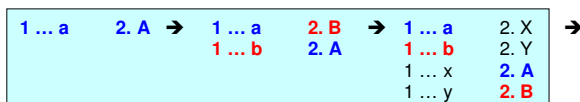
Це **симбіоз естафетної (або циклічної естафетної) форми теми Рухліса з темою накопичення ігрових варіантів** («ШЛ» №3, стор. 6 ... 9). Найпростіша трифазна схема гри цієї форми теми виглядає так:



Прикладом може слугувати вже відома задача № 0550.

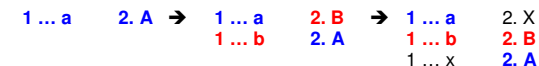
4. 31. 3. КОМБІНОВАНІ ПОСЛІДОВНІ ФОРМИ

Ці форми утворюються при об'єднанні послідовної і естафетної форм теми Рухліса. Найпростішими схемами трифазної гри є такі:



При об'єднанні послідовної і естафетної форм в кінцевій фазі створюється гра, яка відповідає гри головної фази **класичної форми теми Рухліса або її компактною формі** («ШЛ» № 9, стор. 13 ... 15).

Прикладом може слугувати двоходівка № 0552, в якій комбінована форма реалізована згідно першої схеми гри:



При цьому, в удаваному сліді і рішенні використовується варіант реалізації здійсненої загрози, на хід чорних, який є **спільним для всіх фаз гри**, а саме: на 1 ... L4 ~ .

№ 0552 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2004, 1^й поч. відгук

Початкова гра: 1 ... L4 ~ (a) 2. Tc5 (A) #
1 ... Lx d5 (c)! 2. La6 (B) #

1. Df7? Sc3! Загроза 2. La6 (B) # → 1 ... L4 ~ (a) 2. La6 (B) #

1 ... cd4 2. Dc7 # 1 ... Lx d4 (b) 2. Tc5 (A) #

1 ... Lx d5 (c)! 2. Dd5 (Y) #

1. Dd2! Загроза 2. Da2 # → 1 ... L4 ~ (a) 2. Da2 (X) #

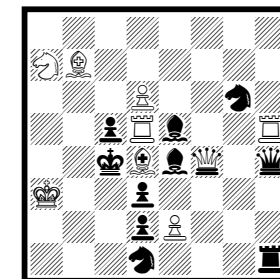
1 ... Lx d4 (b) 2. La6 (B) #

1 ... de2 (x) 2. Tc5 (A) #

1 ... Lx d5 (c)! 2. Dd3 (Z) #

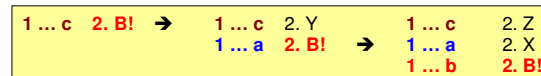
1 ... cd4 2. Db4 #

1 ... Sb2 (Sc3) 2. Dc3 #



9 + 10 = 19 # 2 ~v

Якщо ж розглядати додаткові варіанти гри (1 ... Lx d5), то можна знайти ще одну ланку послідовної форми теми Рухліса з накопиченням ігрових варіантів:



і, навіть, потрібну реалізацію класичної форми теми Рухліса (!), а саме:

- в початковій грі і удаваному сліді - **компактну класичну форму теми Рухліса**;
- в удаваному сліді і рішенні - **другу компактну класичну форму теми Рухліса**;
- в початковій грі і рішенні - **класичну форму теми Рухліса**.

4. 32. ВЕКТОРИ БОГДАНОВА

Тема була запропонована ще наприкінці 60-х років минулого сторіччя. При об'єднанні двонаправлених або ідеальних парадоксів Рухліса з інтегрованими формами теми Рухліса утворювались своєрідні «гібриди», які трохи нагадували популярну, в ті часи тему, «векторів». Але ані чергування ходів чорних, ані чергування ходів білих в основі цієї теми не було. Спільними, як мені здавалось, були засади побудови зміни гри. І саме це вплинуло на назву теми.

4. 32. 1. ПОВНА ФОРМА

Враховуючи, що інтегрованих форм теми Рухліса є декілька («ШЛ» № 10, стор. 16 ... 18) **повна форма теми "Вектори Богданова"** може бути теж реалізованою за різними схемами гри. Найбільш поширеними серед них є дві схеми.

В основі **першої схеми** є **інтегрована форма теми Рухліса другого виду** з спільним другим ходом білих (2. A) у всіх тематичних фазах:

? b!	(або 1... y!)	1... a	2. A +	1... x	2. X ←
? a!	(або 1... x!)	1... b	2. A +	1... y	2. Y ←
*?!)		1... c	2. A +	1... a	2. X + 1... b 2. Y

В основі другої схеми є інтегрована форма теми Рухліса третього виду з спільним першим ходом чорних (1... a) у всіх тематичних фазах:

? y!	1... a	2. A +	1... x	2. X ←
? x!	1... a	2. B +	1... y	2. Y ←
*?!)	1... a	2. C +	1... x	2. A + 1... y 2. B

Спільними і обов'язковими елементами для цих схем гри є:

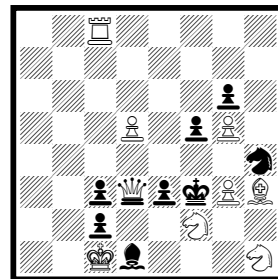
- додатковий варіант гри в кожній з перших двох фаз, який з відповідним варіантом гри головної (третьої) фази забезпечує утворення реверсивного (по відношенню до третьої фази) парадокса Рухліса;
- чергування типу «спростування ⇔ варіант гри» в перших двох фазах.

Таким чином, в першій схемі утворені двонаправлені парадокси Рухліса, які в головній фазі мають спільний варіант гри: 1... c 2. A! В другій схемі утворені ідеальні парадокси Рухліса, які теж мають спільний варіант гри: 1... a 2. C!

Реалізацію першої схеми гри ми вже зустрічали в роботі № 0383 ("ШЛ" № 8). Друга схема гри є більш поширеною. Прикладами можуть слугувати роботи № 0553 ... № 0555.

№ 0553 "1ST Int. Ty NBS / JdS" - 2000, 1st поч. відгук

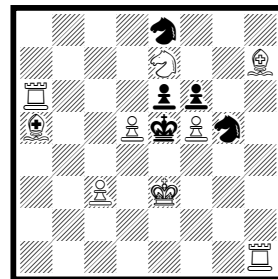
1. Se4?	Sg2 (a)!, f4 (b)!, Le2 (c)!	1... fe4	2. Df1 # (C)	- 2. Tf8 ??
1. d6?	Sg2 (a)!, f4 (b)!	1... Le2 (c)	2. Dd5 #	
1. Lf1?!	Sg2 (a)!	1... f4 (b)	2. De4 (A) #	- 2. Le2?
		1... Le2 (c)	2. De2 #	
1. Df1 (C)?!	Le2 (c)!	1... Sg2 (a)	2. Lg2 #	- 2. Dg2?
		1... f4 (b)	2. Lg4 (B) #	
1... e2	2. Tc3 #			
1... ef2	2. Dd3 # (2. Tc3?)			
1. Tf8 !	Цугцванг	1... Sg2 (a)	2. Lg4 (B) #	- 2... fg4?
		1... f4 (b)	2. Tf4 #	
		1... Le2 (c)	2. De4 (A) #	- 2... fe4?



9 + 8 = 17 # 2 v ...

№ 0554 "SCHACH IN SCHLESWIG - HOLSTEIN" - 2001

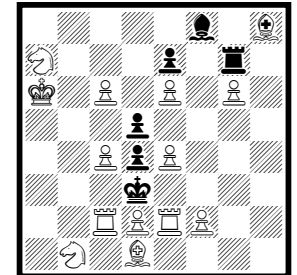
1. Tf1?	Sd6 (y)!	1... ed5 (a)	2. Sg6 (A) #
		1... ef5 (x)	2. Tf5 (X) #
1. Lb4 ?	ef5 (x)!	1... Se ~	2. Ld6 #
		1... ed5 (a)	2. Sc6 (B) #
		1... Sd6 (y)	2. Ld6 (Y) #
1. Td1!		1... Se ~	2. Lc7 #
		1... ed5 (a)	2. Td5 (C) #
		1... ef5 (x)	2. Sg6 (A) #
		1... Sd6 (y)	2. Sc6 (B)
		1... Sg ~	2. Te6 #



9 + 5 = 14 # 2 v ...

№ 0555 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2001 (по "SCHACH" - 2000)

1. Kb5?	de4 (y)!	1... T ~ (a)	2. Tc3 (A) + !!	dc3	3. Te3 (B) #
		1... dc4 (x)	2. Tc4 (X)	T ~	3. Tcd4 #
1. f3?	dc4 (x)!	1... T ~ (a)	2. Te3 (B) + !!	de3	3. Tc3 (A) #
		1... de4 (y)	2. Te4 (Y)	T ~	3. Ted4 #
1. Sb5!	Цугцванг	1... T ~ (a)	2. Ld4 (C) !!	Lh6	3. Tc3 #
		1... dc4 (x)	2. Tc3 (A) + !!	dc3	3. Te3 (B) #
		1... de4 (y)	2. Te3 (B) + !!	de3	3. Tc3 (A) #



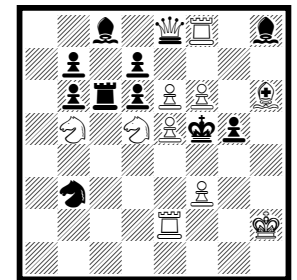
12 + 6 = 20 # 3 vv

4. 32. 2. КЛАСИЧНА ФОРМА

Вона відрізняється від повної форми лише відсутністю чергування типу «спростування ⇔ варіант гри». Це означає, що спростування удаваних слідів можуть бути будь-якими (№ 0556), а для реалізації гри будь-якої з перших фаз теми можуть використовуватись навіть варіанти початкової гри (№ 0557). До того ж, в першій схемі гри вже можуть бути x = b і y = a.

№ 0556 "SCHACH" - 2000

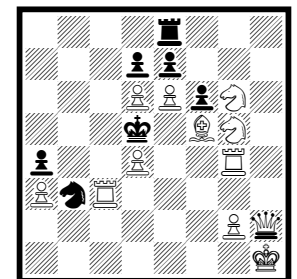
1. ed7?	Ld7!	1... g4 (a)	2. Se3 (A) #
		1... de5 (x)	2. Te5 #
1. Df7?	de5!	1... g4 (a)	2. Se7 (B) #
		1... de6 (y)	2. Dh7 #
1... Lx f6	2. Dx f6 #		
1. Kg3 !		1... g4 (a)	2. fg4 #
		1... de5 (x)	2. Se3 (A) #
		1... de6 (y)	2. Se7 (B) #
1... Lx f6	2. Tx f6 #		
1... Lg7	2. fg7 #		
1... T ~	2. Sd6 #		
1... S ~	2. Sd4 #		



11 + 10 = 21 # 2 vv

№ 0557 "Die SCHWALBE" - 2000

Початкова гра:	1... Sd4 (a)	2. Le4 (A) #	(2... Kd4?)
	1... de6 (x)	2. Le6 #	
1. Sf7?	de6 (a)!	1... Sd4 (a)	2. Sf4 (B) #
		1... ed6 (y)	2. Dd6 #
1. Sf3!		1... Sd4 (a)	2. Td4 #
		1... de6 (x)	2. Le4 (A) #
		1... ed6 (y)	2. Sf4 (B) #
			(2... Kd4, Ke6?)
			(2... Kd4, Kd6?)
1... Sb ~	2. Tc5 #		
1... Te ~	2. Se7 #		



12 + 7 = 19 # 2 *v ...

4. 32. 3. ПРОСТА ФОРМА

Проста форма утворилась при спрощенні повної форми теми, за рахунок вилучення з гри в головній фазі спільного варіанта. Схеми гри цієї форми теми можуть бути такими:

1 ... a	2. A	+	1 ... x	2. X	←
1 ... b	2. A	+	1 ... y	2. Y	←
1 ... a	2. X	+	1 ... b	2. Y	

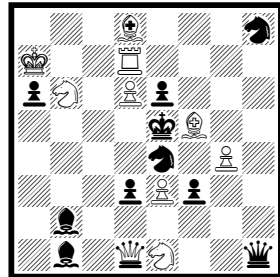
1 ... a	2. A	+	1 ... x	2. X	←
1 ... a	2. B	+	1 ... y	2. Y	←
1 ... x	2. A	+	1 ... y	2. B	

Черговість утворення фаз може бути будь-якою. Гра в цих схемах є подібною до гри рознесеної форми теми Рухліса («ШЛ» №10, стор. 12). Але є і відмінність, яка полягає в тому, що в умовних перших фазах простої форми теми "Вектори Богданова" використовуються спільні ходи: хід білих 2. A (в першій схемі) і хід чорних 1 ... a (в другій схемі).

Прикладом реалізації першої схеми може слугувати двоходівка № 0558.

№ 0558 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2005

1. Df3?	Sg6!	Загроза	2. Df4 #	1 ... Dh6 (a)	2. De4 (A) #
1 ... ef5	2. Df5 #			1 ... Df3 (x)	2. Sf3 (X) #
1 ... Df1 (Dh2)	2. De4 #				
1. Dd3?	Sd2!	Загроза	2. Sc4 #	1 ... La2 (b)	2. De4 (A) #
1 ... ef5	2. Dd5 #			1 ... Ld3 (y)	2. Sd3 (Y) #
1 ... Sd6	2. Dd6 #				
1 ... Ld4	2. Dd4 #				
1. Db3!		Загроза	2. De6 #	1 ... Dh6 (a)	2. Sf3 (X) #
1 ... ef5	2. Dd5 #			1 ... La2 (b)	2. Sd3 (Y) #
1 ... Sg5 (Sc5)	2. Db2 #				



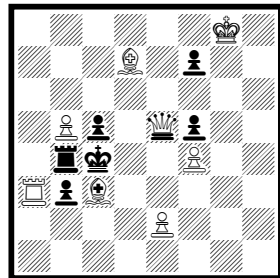
10 + 10 = 20 # 2 vv

Двоходівки № 0559 ... № 0561 є прикладами реалізації другої схеми.

Вилучення варіанта в другій схемі гри може привести (в ортодоксальних двоходівках) до використання грубих перших ходів білих в головній фазі теми. Механізми з красивими першими ходами є рідкісними. Саме тому, найбільш перспективним є використання цієї форми теми в три і багатоходових задачах або в задачах з казковими фігурами чи з казковими умовами.

№ 0559 "СЛОВО" - 1996, 2^й приз

1. Le8 ?	f6 (a)!, b2 (b)!	1 ... Tb5 (c)	2. Lf7 #
1. Lc6 ?	f6 (a)!	1 ... b2 (b)	2. Dd5 #
		1 ... Tb5 (c)	2. Ld5 #
1. Ta5 ?	b2 (b)!	1 ... Tb5 (c)	2. Lb5 #
		1 ... f6 (a)	2. Le6 (A) #
1. La1 ?	Tb5 (c)!	1 ... f6 (a)	2. De6 (B) #
		1 ... b2 (b)	2. Tc3 #
1. Kf7!	Цугцванг	1 ... b2 (b)	2. De6 (B) #
		1 ... Tb5 (c)	2. Le6 (A) #
1 ... Ta4	2. Ta4 #		

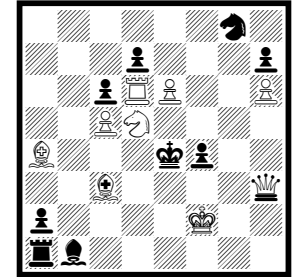


8 + 6 = 14 # 2 v ...

a! - b, c ⇔ b! - c, a ⇔ c! - a, b

№ 0560 "DIELO" - 1996, 1^й приз

1. Dh5?	de6 (a)!	1 ... cd5 (b)	2. Dd5 #
		1 ... Ld3 (c)	2. De5 #
		1 ... Kd3	2. De2 #
1. Ke2?	cd5 (b)!	1 ... Ld3 (c)	2. Dd3 #
		1 ... de6 (a)	2. De6 (A) #
1. Lb3?	Ld3 (c)!	1 ... de6 (a)	2. Te6 (B) #
		1 ... cd5 (b)	2. Ld5 #
1. ed7!	Цугцванг	1 ... cd5 (b)	2. Te6 (B) #
		1 ... Ld3 (c)	2. De6 (A) #
1 ... Lc2	2. Lc2 #		
1 ... Sg ~	2. Sf6 #		
1 ... f3	2. Df3 #		

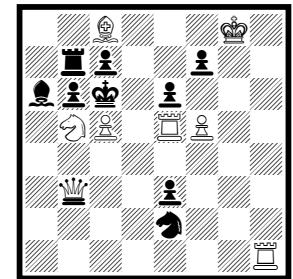


9 + 9 = 18 # 2 v ...

a! - b, c ⇔ b! - c, a ⇔ c! - a, b

№ 0561 "DIAGRAMMES" - 2000, 3^й приз

1. Th6 (A)!	bc5 (a)!, f6 (b)!	1 ... Lb5 (c)	2. Dd5 (B) #
1. Tb1!?	bc5 (a)!	1 ... f6 (b)	2. De6 (C) #
		1 ... Lb5 (c)	2. Db5 #
1. Dc4?	ef5 (d)!	1 ... ef5 (d)	2. Dd5 (B) #
		1 ... bc5 (a)	2. Dc5 #
		1 ... f6 (b)	2. Te6 (D) #
		1 ... Lb5 (c)	2. De4 #
1. Kf7!		1 ... Lb5 (c)	2. De6 (C) #
		1 ... bc5 (a)	2. Te6 (D) #
1 ... T ~	2. Sa7 #	1 ... ef5 (d)	2. Th6 (A) #
1 ... S ~	2. Sd4 #		



8 + 9 = 17 # 2 vvv

В удаваному сліді 1. Tb1? задачі № 0561 додатково утворена головна фаза рознесеної компактної класичної форми теми Рухліса (1. Th6? + 1. Kf7! → 1. Tb1!).

4. 33. ВЕКТОРИ БОГДАНОВА З ЧЕРГУВАННЯМ

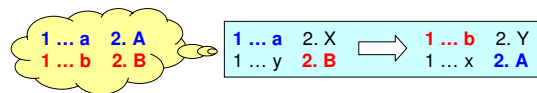
На першому етапі розробки ця тема з'явилась у вигляді одної з рознесених форм теми Рухліса ("ШЛ" № 10, стор. 12 ... 14). Подальша розробка здійснювалась одночасно з вже розглянутою темою "Вектори Богданова". Між цими двома темами є багато спільного: **однакова гра в перших двох фазах і схожість організації гри в головній фазі теми**. Якщо порівняти головні фази цих двох тем, то можна легко помітити різницю між ними: ходи білих (2. X і 2. Y) слідує на такі ж самі ходи чорних, але ... з чергуванням.

Тема має такі ж самі форми, що і тема "Вектори Богданова".

4. 33. 1. ПОВНА ФОРМА

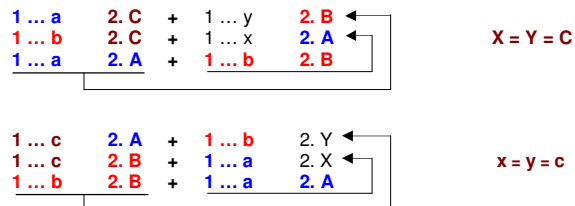
Ця форма теми має дві типові схеми гри. В основі першої схеми є **інтегрована форма теми Рухліса другого виду** з спільним другим ходом білих (2. A) у всіх тематичних фазах:

? b!	(або 1 ... y!)	1 ... a	2. A	+	1 ... x	2. X	←
? a!	(або 1 ... x!)	1 ... b	2. A	+	1 ... y	2. Y	←
?	!	1 ... c	2. A	+	1 ... a	2. Y	+ 1 ... b 2. X



Починаючи з 1967 року була створена ціла серія задач з подібною зміною гри. Всі фази є рівноцінними, тому черговість їх реалізації в задачі є несуттєвою. В окремих випадках, вказана гра може бути частиною змісту інших тем, наприклад, теми "Реверс Богданова – Домбровська" ("ШЛ" № 7, стор. 14, 15). Прикладами реалізації цієї схеми гри можуть слугувати двоходівки № 0565 і № 0566.

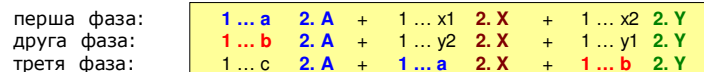
Подальша розробка простої форми теми здійснювалась одночасно з розробкою аналогічної форми теми "Вектори Богданова". Саме тому інші її схеми гри виглядають так (позначення ходів зроблені за аналогією попередньої схеми):



4. 34. КОМПЛЕКС ВЕКТОРІВ БОГДАНОВА

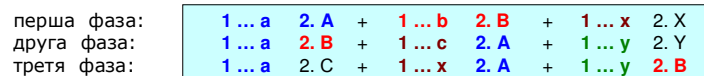
Таку назву отримав *симбіоз будь-яких форм тем «Вектори Богданова» і «Вектори Богданова з чергуванням»*.

Схеми гри залежать від того, які форми вказаних тем створюють між собою симбіоз. Наприклад, при об'єднанні класичних форм кожної з тем, які використовують інтегровану форму теми Рухліса другого виду, схема гри може бути такою:



Якщо в перших фазах не розглядати варіанти 1 ... x2 і 1 ... y2, то легко можна знайти вже відому схему гри теми "Вектори Богданова", а якщо не розглядати варіанти 1 ... x1 і 1 ... y1 - тему "Вектори Богданова з чергуванням".

В моїх задачах найбільш поширеними схемами гри є такі:



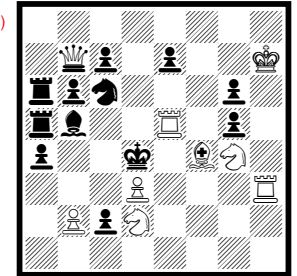
Перша схема - це симбіоз класичних форм тем з використанням інтегрованої форми теми Рухліса третього виду, а друга - це симбіоз класичної форми теми "Вектори Богданова" з простою формою теми "Вектори Богданова з чергуванням".

Всі фази гри є рівноцінними. Простими прикладами реалізації цих схем є двоходівки № 0567 (перша схема) і № 0568 (друга схема). В обох задачах використовуються варіанти реалізації загрози на спільний для всіх фаз гри хід чорних. Головною фазою "комплекса векторів" в задачі № 0567 є удаваний слід 1. Sf2?.

№ 0567 "PT - РЕКЛАМА" - 2004

(версія "PT - РЕКЛАМА" - 2001, 1^а приз)

1. Sf2?	g4!	Загроза	2. Sf3 (B) #	1 ... Sx e5	2. Le3 (A) #
				1 ... Lx d3	2. Tx d3 #
1. Dx c7?	Lc4!	Загроза	2. Dd7 #	1 ... S ~ (Sb4)	2. Dc3 #
				1 ... Sx e5!	2. Dx e5 #
				1 ... Lx d3	2. Le3 (A) #
				1 ... Ta7	2. Db6 #
1. Se3 !!	Загроза	2. Td5 / Sc2 #	→	1 ... c1=D	2. Td5 #
				1 ... Lc4 (e6)	2. Sc2 #
1 ... Sb4	2. De4 #	(2. Dd5 #?)			
1 ... Sx e5	2. Dd5 #	(2. De4?)			
1 ... Lx d3	2. Sf3 (B) #	(2 ... Kd3, Kc4?)			
1 ... Kx d3	2. Sf5 # !!	(2 ... Kx d2, Ke2, Kd4?)			



9 + 12 = 21

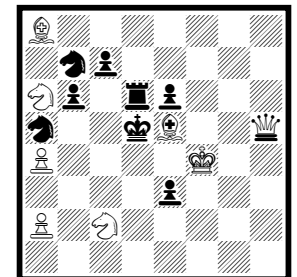
2 vv

1. Dc7?	1 ... Ld3	2. A #	+	1 ... Se5	2. X1 #	+	1 ... загроза (c1=D)	2. Y1 #
1. Se3!	1 ... Ld3	2. B #	+	1 ... Se5	2. X2 #	+	1 ... загроза (c1=D)	2. Y2 #
1. Sf2?	1 ... Ld3	2. C #	+	1 ... Se5	2. A #	+	1 ... загроза (c1=D)	2. B #

№ 0568 "SZACHY" - 1977

1. De8?	Td7!	Загроза	2. Se3 (A) #	1 ... Sc4	2. Sb4 (B) #
				1 ... Kc4	2. Db5 (C) #
1. De2?	c5!	Загроза	2. Sb4 (B) #	1 ... Sc6	2. Se3 (A) #
				1 ... Kc6	2. Db5 (C) #
1. Dh7 !	Загроза	2. De4 #		1 ... Kc4	2. Se3 (A) #
				1 ... Kc6	2. Sb4 (B) #

1. De8?	1 ... загроза (b5)	2. A	+	1 ... Sc4	2. B	+	1 ... Kc4	2. C
1. De2?	1 ... загроза (b5)	2. B	+	1 ... Sc6	2. A	+	1 ... Kc6	2. C
1. Dh7!	1 ... загроза (b5)	2. De4	+	1 ... Kc4	2. A	+	1 ... Kc6	2. B



8 + 8 = 16

2 vv

Об'єднання різних форм цих двох тем реалізоване і відомій роботі № 0383 ("ШЛ" № 8) за такою схемою гри (з врахуванням всіх варіантів):

?	1 ... a	2. A #	+	1 ... b	2. B #	+	1 ... x	2. C
?	1 ... a	2. B #	+	1 ... c	2. A #	+	1 ... y	2. C
!	1 ... b	2. A #	+	1 ... c	2. B #	+	1 ... x	2. B #
						+	1 ... y	2. A #
						+	1 ... z	2. C #

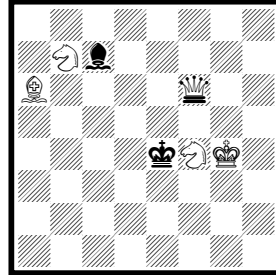
(далі буде)

продовжується в наступному номері

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це Олександр Мельничук і Григорій Попов з Росії, Kari Valtonen з Фінляндії, Олександр Деревчук з Дніпропетровська, Натан Сітнік з Львова та Геннадій Шинкаренко з Запоріжжя. Роботи № 0569 ... № 0588 прийматимуть участь в річному конкурсі складання шахових задач, № 0589 ... № 0596 - в ювілейному конкурсі "Львів - 750", а № 0597 ... № 0608 - в ювілейному конкурсі "С.М. Богданов - 55 / 40".

№ 0569 А. Holubitsky (Israel)

1. De6 (A)? Le5! 1 ... Kd4 2. Se2 # (B)
 1. Dc3? Lf4! загроза 2. Sc5 #
 1 ... Ld6 2. Sd6 #
 1 ... Lb6 2. Sd6 #
1. Se2 (B)! загроза 2. Dd4 #
 1 ... Ke3 2. Dd4 #
 1 ... Kd5 2. Sc3 #
 1 ... Le5 2. Df3 #
 1 ... Lb6 2. De6 # (A)

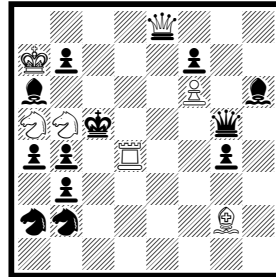


5 + 2 = 7 # 2 vv

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

№ 0570 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. De3? Kb5 (a)! загроза 2. Td5 (A) #
 1. Lc6? Lb5 (b)! загроза 2. De7 (B) # 1 ... Sc4 2. Tc4 #
 1 ... bc6 2. Dc6 #
 1 ... De5 2. De5 #
 1 ... Lf8 2. Df8 #
- 1 ... Dd5 (Df6, Df4, De3) 2. Td5 #
1. Td7 !! загроза 2. Tc7 # 1 ... Kb5 (a) 2. Td5 (A) #
 1 ... Lb5 (b) 2. De7 (B) #
- 1 ... De5 2. De5 #
 1 ... Dd5 (Df6, Df4) 2. Td5 #



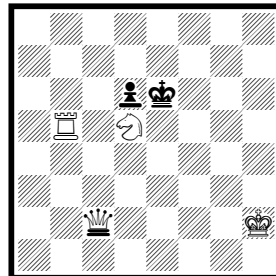
7 + 12 = 19 # 2 vv

Тема Домбровскіса

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

№ 0571 Є. М. Богданов (Львів)

1. De4+ (A)? Kf7 (a)! 1 ... Kd7 2. De7+!
 1. Tb7 (B)? Kd5 (b)! загроза 2. De4 (A) #
 1 ... Ke5 2. Dd3 загроза 3. Te7 #
1. Ta5? Ke5! Zz 1 ... Kd7 2. Df5+ K ~ 3. Ta8 #
 2 ... Kc6! 3. Dc8 #
 1 ... Kf7 (a) 2. Ta7+ K ~ 3. Dc8 #
 2 ... Ke6! 3. De4 # (A)
1. Tb4 !! Цугцванг 1 ... Kf7 (a) 2. Tb7+ (B) K ~ 3. Dc8 #
 2 ... Ke6! 3. De4 # (A)
 1 ... Kd5 (b) 2. De4+ (A) Kc5 3. Dc4 #
 1 ... Kd7 2. Te4 Kd8 3. Dc7 #



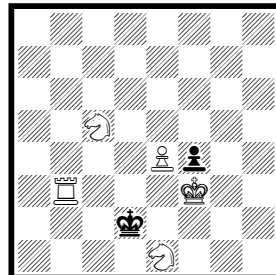
4 + 2 = 6 # 3 vv

+ тема Банного з парадоксами Володимирова, Домбровскіса і Ханнеліуса!

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

№ 0572 М. Р. Костылев & А. Н. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Ta3? Kc1! 1 ... Kd1 2. Sb3 Ke1 3. Ta1 #
 1 ... Ke1 2. Td3 Kf1 3. Td1 #
1. e5! Цугцванг 1 ... Kc1 2. Se4 (A) Kd1 3. Tb1 (B) #
 1 ... Kd1 2. Tb1 (B)+ Kd2 3. Se4 (A) #
- 1 ... Ke1 2. Td3 Kf1 3. Td1 #
1. Tc3? Kc3! 1 ... Kd1 2. Sb3 Ke1 3. Tc1 #
 1 ... Ke1 2. Td3, Sb3

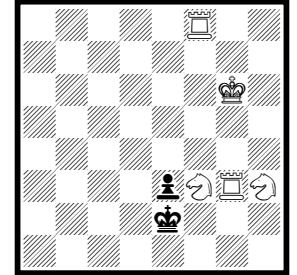


5 + 2 = 7 # 3 vv

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

№ 0573 Олексій Файзулін (Львів)

1. Tg2 (A)? Kd3! 1 ... Kd1 2. Tc8 (B)! e2 3. Sf2 #
 1 ... Kf1 2. Th2! e2 3. Tf2 #
1. Tc8 (B)! Цугцванг 1 ... Kd1 2. Tg2 (A)! e2 3. Sf2 #
 1 ... Kf1 2. Tc2 e2 3. Tg1 #
 1 ... Kd3 2. Sf4+ Ke4 3. Tc4 #

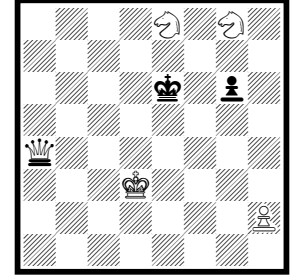


5 + 2 = 7 # 3 v

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

№ 0574 Є. М. Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Kd5 2. Dc4+ Ke5 3. De4 #
1. Sgf6? g5! 1 ... Kf5 2. Dg4+ Ke5 3. De4 #
 1 ... Ke7 2. Dd7+ Kf8 3. Dg7 #
 1 ... Kf7 2. Dd7+ Kf8 3. Dg7 #
1. Db4! Цугцванг 1 ... Kf5 2. Sg7+ Ke5 3. Dd4 #
 2 ... Kd7 3. h4 #
 1 ... Kd7 2. Dd6+ Kc8 3. Dc7 #
 2 ... Kxe8 3. De7 #
 1 ... Kf7 2. De7+ Kd5 3. Dg7 #
 1 ... g5 2. De7+ Kf5 3. Dd6 #
 2 ... Kf5 3. De4 #

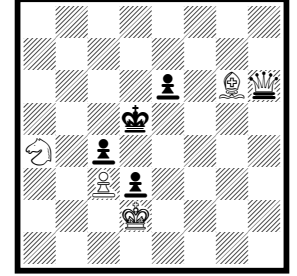


5 + 2 = 7 # 3 v

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

№ 0575 Є. М. Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Ke5 2. Df8 (A) Kd5 3. Dc5 #
 1 ... e5 2. Lf5 e4 3. De6 # (2 ... Ke5?)
1. Df8 (A)? Kc6! 1 ... Ke5 2. Lh7! Kd5 3. Dc5 #
 1 ... e5 2. Df6 e4 3. Lf7 # (3 ... Ke4?)
1. Dg7 (B)? Kc6! 1 ... Kd6 2. Le8 (C) Kd5 3. Dd4 #
 2 ... e5 3. Dd7 # (3 ... Ke5?)
1. Le8 (C)! Цугцванг 1 ... Kd6 2. Dg7 (B) Kd5 3. Dd4 #
 2 ... e5 3. Dd7 # (3 ... Ke5?)
 1 ... Ke4 2. Df6 e5 3. Lc6 #
 1 ... Ke5 2 ... Kd5 3. Dd4 #
 2 ... Dg5+ Ke4 3. Lc6 #
 2 ... Kd6 3. Dc5 #

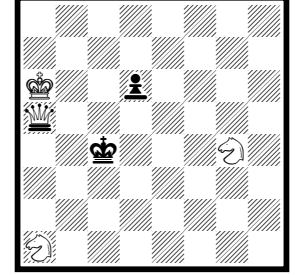


5 + 4 = 9 # 3 vv

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

№ 0576 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sf2? Kd4! 1 ... d5 2. Dc7+ Kb4 3. Sd3+ K ~ 4. Da5 #!
1. Df5 !! Цугцванг 1 ... Kc3 2. Dc2+ Kb4 3. Kb6 Ka3 (d5) 4. Db3 #
 2 ... Kd4 3. Kb5 Kd5 4. Dc4 #
 3 ... d5 4. Sb3 #
 1 ... Kd4 2. Kb5 Kc3 3. Dc2+ Kd4 4. Dc4 #
 2 ... d5 3. De5+ Kd3 4. De3 #
- 1 ... Kb4 2. Dc2 d5 3. Kb6 Ka3 (d4) 4. Db3 #
 1 ... d5 2. Dc2+ Kb4 3. Kb6 Ka3 (d4) 4. Db3 #



4 + 2 = 6 # 4 v

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

№ 0577 Kari Valtonen (Tampere, Suomi)

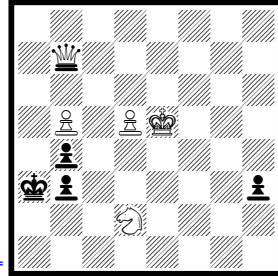
1. Sc4 (A)? Ka2 (a) !
 1. Dg7 (B)? Kb2 (b)! Загроза 2. Sc4+, Kd6
 1. Da7 (C)? Kb2 (b)!

1. Ke6? Kb2! 1 ... h2 2. Sc4+ (A) Ka2 3. Dg7 (B)! ~ (Kb1) 4. Db2 #
 1 ... Ka2 (a) 2. Dg7 (B) h2 3. Sc4 (A)! ~ (Kb1) 4. Db2 #

1. Dh7! Цугцванг 1 ... Ka4 2. Da7+ (C) Kb5 3. Se4 b2 (h2) 4. Sd6 #
 1 ... h2 2. Sc4+ (A) Ka4 3 ... Kc4 4. Da6 #
 2 ... Ka2 3. Da7+ (C) Kx b5 4. Sd6 #
 3. Dh2+ K ~ (b2) 4. Db2 #

1 ... Kb2 (b) 2. Db1+ Kc3 3. Se4+ Kc4 4. Df1 #

1. Db6? Kb2! Загроза 2. Sc4+ !
 1 ... Ka2 (a) 2. Dd4 ! загроза 3. Sc4 загроза 4. Db2 #



5 + 4 = 9 # 4 v ...

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

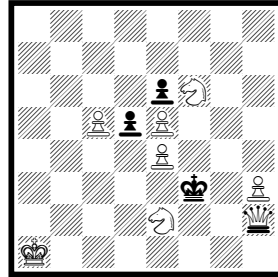
№ 0578 С. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... de4 2. Sg4 e3 3. Sc3 e2 4. Df2 #

1. Sc1? Ke3! Zz 1 ... de4 2. Sh5 Ke3 3. Db2 Kf3 4. De2 #
 1 ... d4 2 ... e3 3. Dc2 e2 4. De2 #
 1 ... d4 2. Sd3 Ke3 3. Dc2 Kf3 4. Df2 #

1. Dg1? Ke2! Zz 1 ... de4 2. Sd4+ Kf4 3. Sd7 e3 4. Dg4 #
 1 ... d4 2. Sg3 Kf4 3. Sh1 загроза Kf3 4. Dg3 #
 3 ... Ke5 4. Dg5 #
 2 ... d3 3. Sg4 загроза Kf4 4. Df2 #
 3 ... Kf4 4. De3 #

1. Sg4! Загроза 2. Sc3 загроза 3. Df2 #
 1 ... Ke4 2. Dg3 загроза 3. Sf6+, Sf2+ 4. Sd4 #
 1 ... d4 2. Sg3 Kf4 3. Df2+ Kg5 4. Df6 #

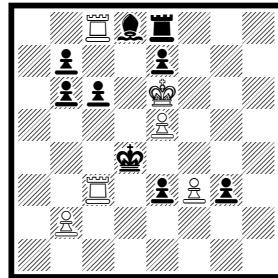


8 + 3 = 11 # 4 *vv

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

№ 0579 Григорій Попов (Белгород, Россия)

1. Ta8! b5 2. Ta1 e2 3. Th1 Th8 4. Tx h8 e1 = D 5. Td8 #
 4 ... L ~ 5. Th4 #

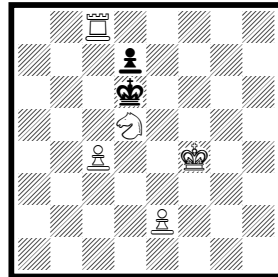


6 + 9 = 15 # 5

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

№ 0580 М. Р. Костылев & А. Н. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Ke4! Ke6 2. Tf8 Kd6 3. Tf6+ Kc5 4. Kd3 d6 5. Tf7 Kc6 6. Tc7 #
 2 ... d6 3. e3 Kd7 4. Kf5 Kc6 5. Tf7 Kc5 6. Tc7 #

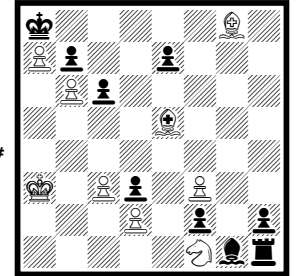


5 + 2 = 7 # 6

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

№ 0581 Григорій Попов (Белгород, Россия)

1. La2! c5 (e6) 2. c4 e6 (c5) 3. Lb2! e5 4. Se3 ~ 5. Sd5 ~ 6. Sc7 #

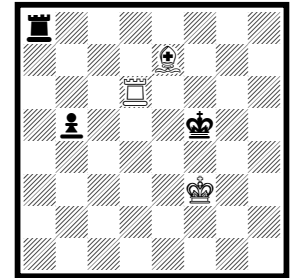


9 + 9 = 18 # 6

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

№ 0582 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

1. Te8 Lh4 2. Te5 Tf6 #
 1. Ta6 Tg6 2. Te6 Tg5 #

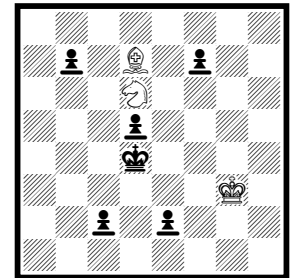


3 + 3 = 6 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0583 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

a) діаграма 1. Ke3 Lf5 2. d4 Sc4 #
 b) ♔g3 → f2 1. Ke5 Ke3 2. f6 Sf7 #
 c) ♔g3 → b2 1. Kc5 Kc3 2. b6 Sb7 #
 d) ♔g3 → a3 1. Kc3 Lb5 2. d4 Se4 #

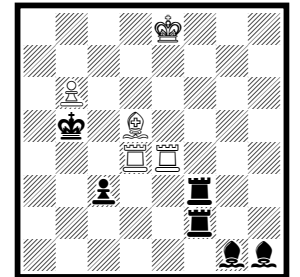


3 + 6 = 9 a ... d H # 2

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

№ 0584 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

a) діаграма 1. Tf6 Lb7 2. Tb6 Td5 #
 b) ♕d5 → d8 1. Ta2 Kd7 2. Ta6 Te5 #

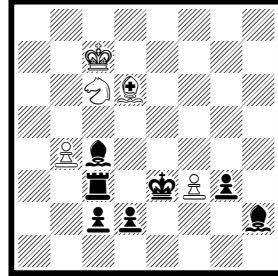


5 + 6 = 11 a, b H # 2

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

№ 0585 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. Le2 Lc5 2. Kd3 Se5 #
b) ♗c2 → e2 1. g2 Se5 2. Lf4 Lc5 #

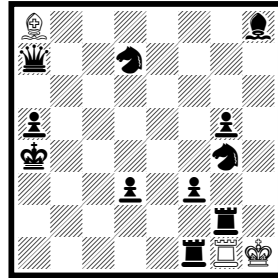


5 + 7 = 12 a, b H #2

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

№ 0586 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
Олександр Деревчук (Дніпропетровськ)

- a) діаграма 1. Ta1 Tb1 2. Ta3 Lc6 #
b) ♖a4 → b6 1. Tb1 Tc1 2. Tb5 Tc6 #
c) ♖a4 → c8 1. Tc1 Te1 2. Tc7 Te8 #

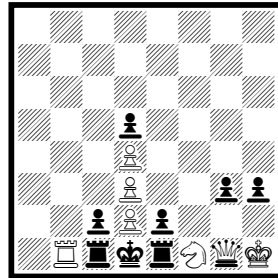


3 + 11 = 14 a ... c H #2

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

№ 0587 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

1. cb1=S De3 2. Sx d2 Dx d2 #
1. ef1=L Tx c1+ 2. Ke2 De3 #

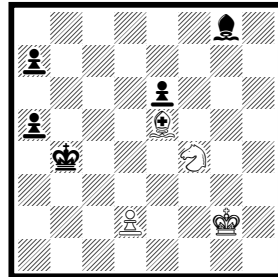


7 + 8 = 15 2.1. 1.1. H #2

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

№ 0588 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Ka4 Ld6 2. e5 Se2 3. Lb3 Sc3 #
1. a4 Se6 2. a5 Sd4 3. Lc4 Ld6 #



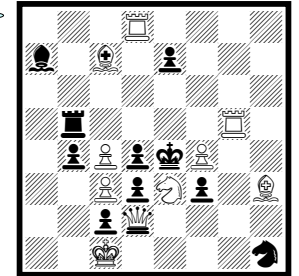
4 + 5 = 9 2.1. 1.1. 1.1. H #3

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

№ 0589 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. c5? e5! Загроза 2. Td4, Lf5 #
1. Sd5? dc3! Загроза 2. De1, Te5, Lf5 # (2. Dd3?)
1. f5? Sf2! Загроза 2. Tg4 # 1 ... de3 2. Dd3 #
1 ... Tf5 1 ... Tf5 2. Lf5 #
1. Sf5? Te5! Загроза 2. De1 # 1 ... Sg3 2. S5g3 #
1 ... dc3 2. Dd3 # 1 ... e5 2. Sd6 #
1. Sg4? Tg5! Загроза 2. De1 # 1 ... Sg3 2. Sf2 #
1 ... Te5 2. Te5 # 1 ... dc3 2. Dd3 # 1 ... e5 2. Sf6 #
1. Sf1! Загроза 2. De1 # 1 ... Sg3 2. S1g3 #
1 ... Te5 2. Te5 # 1 ... e5 2. Lf5 #
1 ... dc3 1 ... dc3 2. Dd3 #

у всіх фазах гри: 1 ... f2 2. Lg2 #

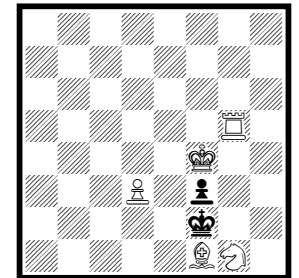


10 + 10 = 20 # 2 v ...

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

№ 0590 М. Р. Костылев & А. Н. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Sh3? Ke1! 1 ... Kf1 2. Ke3 f2 3. Sf2 Ke1 4. Tg1 #
1. Te5! 1 ... Kf1 2. Kf3 Kg1 3. Th5 Kf1 4. Th1 #
1 ... Kg1 2. Kf3 Kf1 3. Kg3 Kg1 4. Te1 #
2 ... Kh2 3. Kf2 Kh1 4. Th5 #
2 ... Kh1 3. Kf2 Kh2 4. Th5 #

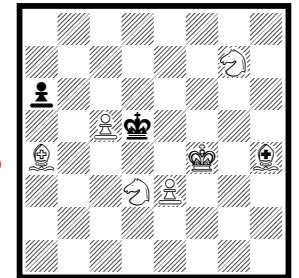


5 + 2 = 7 # 4 v

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

№ 0591 Анатолій Мітюшин (с. Максимовичи, Львівська обл.)

1. Le7, Le1? Kc4!
1. Lg3? Kc4! 1 ... a5 2. Lb5 a4 3. Lf2 !! a3 4. e4 #!
1. Sf5 !! Цугцванг 1 ... Kc4 2. Ke4 ! Kc3 3. Le1+ (A) Kc4 4. Sd6 # (B)
2 ... a5 3. Sd6+ (B) Kc3 4. Le1 # (A)
1 ... Ke6 2. Se5 ! Kd5 3. Le7 ! Ke6 (a5) 4. Lb3 #
1 ... a5 2. Sd4 ! Kc4 3. Le1 ! Kx d3 4. Lb5 #
3 ... Kd5 4. Lb3 #

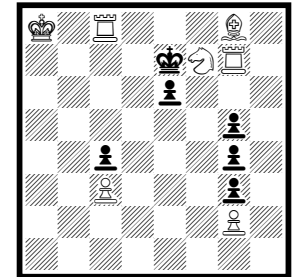


7 + 2 = 9 # 4 v

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

№ 0592 Є. М. Богданов (Львів)

1. Tg6 (A)? Kd7 (a)! Загроза 2. Tc7+ Ke8 3. Lh7 загроза 4. Tg8 #
1. Sd8 (B)? Kf6 (b)! 1 ... Kd6 2. Tc6+ Kd5 3. Tce6! Kc5 4. Tg5 #
2 ... Ke5 3 ... Kd5 4. Tf7 #
1. Tb8? Kf6! Zz 1 ... Kd7 (a) 2. Sd8+ (B)! Kd6 3. Tb5 e5 4. Td5 #
1 ... e5 (c) 2. Tg6 (A)! Kd7 3. Se5+ Kc7 4. Tg6 #
2 ... Ke7 3 ... Ke7 4. Te6 #
2 ... e4 3. Se5 e3 4. Te6 #
1. Lh7 ! Цугцванг 1 ... Kd7 (a) 2. Se5+ Kd6 3. Sc4+ Kd5 4. Tgd7 #
2 ... Kx c8 3. Sc6 ! e5 4. Lf5 #
1 ... Kf6 (b) 2. Tg6 (A)! Kf5 3. Tc4 загроза 4. Th6 #
2 ... Ke7 3. Tc7+ K ~ 4. T6g8 #
2 ... Kx f7 3. Tc7+ K ~ 4. T6g8 #
1 ... e5 (c) 2. Sd8+ (B)! Kd6 3. Tc6+ ! Kd5 4. Tgd7 #

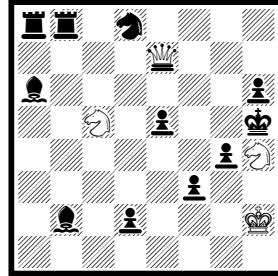


7 + 6 = 13 # 4 vvv

Компактні форми тем Банного – Богданова і Рухліса !!

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

№ 0593 Григорій Попов (Белгород, Россия)

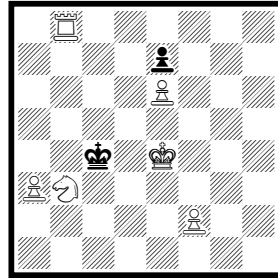


4 + 11 = 15 # 4

1. Dg7! Загроза 2. Dg6+, Kg3!
- 1 ... Ld3 2. Kg3 Lf5 3. Sf5 загроза 4. Dg4, Dh6 #
3 ... Ta6 (Tb6) 4. Dg4 #
3 ... Ta4 (Tb4) 4. Dh6 #
- 1 ... Tb6 2. Kg3 Lc8 3. Se6 загроза 4. Dg4, Dg6 #
3 ... Ta4 (Tb4) 4. Dg6 #
3 ... Te6 4. Dg4 #
- 1 ... Sf7 2. Kg3 Tg8 3. Df7+ Kg5 4. Se6, Se4, Df5 #
3 ... Tg6 4. Dg6 #

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

№ 0594 М. Р. Костылев & А. Н. Мельничук (Рыбинск, Россия)

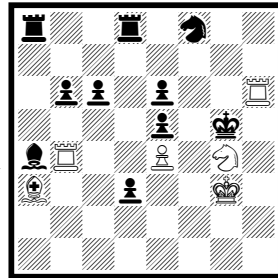


6 + 2 = 8 # 5 v

1. Ke3? Kd5!
1. Sd2+? Kc5!
1. Sa5? Kc5!
1 ... Kc3 2. Ke3 Kc2 3. Tb3 Kc1 4. Kd3 Kd1 5. Tb1 #
3 ... Kd1 4. Tc3 Ke1 5. Tc1 #
1. Sd4!
1 ... Kc3 2. Tb1 Kd2 3. Ta1 Kc3 4. Ta2 Kc4 5. Tc2 #
1 ... Kc5 2. Tb7 Kd6 3. Ta7 Kc5 4. Ta6 Kc4 5. Tc6 #

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

№ 0595 Григорій Попов (Белгород, Россия)

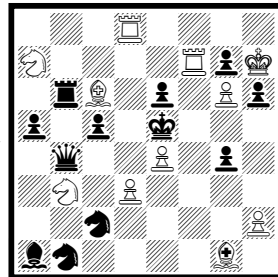


6 + 10 = 16 # 6

1. Td4? Sg6!
1. Tb1? c5!
1. Lc1+? d2!
1. Tb2! Загроза 2. Le7 #
1 ... c5 2. Tbh2 Le8 3. Lc1+ d2 4. Td2 загроза 5. Td3 ... d8 #
4 ... Ta1! 5. Td5+ Tx c1 6. Tx e5 #

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

№ 0596 М. Р. Костылев & А. Н. Мельничук (Рыбинск, Россия)

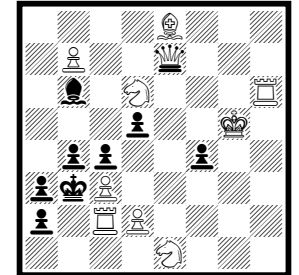


11 + 12 = 23 # 6 vvv

1. Lf2! Загроза 2. Lg3 #
1 ... De1 2. Lc5 Db4 3. Lf2 – повернувся 4. Lb6 Db4 5. Lc7+ Dd6 6. Lx d6 #
3 ... De1
1. Sc5? Dd4!
1. h4? g3!
1. Sc8? Tb7!
1 ... Sd2 2. Lf2! Se4 3. Lxe4 De1 4. Td5+ ed5 5. Tf5+
2 ... Sf1 3. Tf5+ ef5 4. Td5+, Ld7+

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

№ 0597 Zivko Janevski (Gевгеліја, Macedonia)

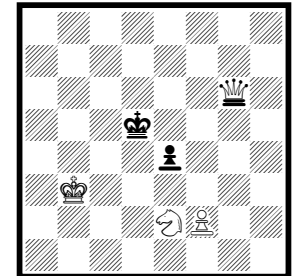


10 + 8 = 18 # 2 vvv

1. Sb5? Lc5! загроза 2. Db4 # 1 ... bc3 2. Da3 #
1 ... La5 1 ... Ld8 2. Sd4 # 1 ... La5 2. Sd4 #
1. Sc4? Ld8! Загроза 2. Db4 # 1 ... bc3 2. Tc3 #
1 ... La5 1 ... Lc5 2. Sa5 # 1 ... La5 2. Sa5 #
1. Se4! Загроза 2. Db4 # 1 ... bc3 2. Tb6 #
1 ... Ld8 2. Sc5 # 1 ... La5 2. Sc5 #
1 ... Lc5 2. Sc5 #

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

№ 0598 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

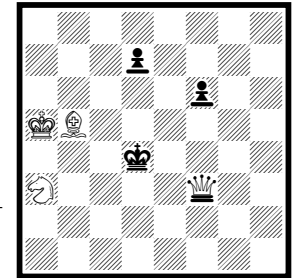


4 + 2 = 6 # 3 *

- Початкова гра: 1 ... Ke5 2. Kc4 e3 3. f4 #
1. Kb4? e3!
1. Sd4 !! 1 ... e3 2. fe3 Kc5 3. Dc6 #
2 ... Ke5 3. De6 #
1 ... Kc5 2. Dc6+ Kd4 3. Dd6 #
1 ... Ke5 2. De6+ Kd4 3. Dd6 #
2 ... Kf4 3. Df5 #

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

№ 0599 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

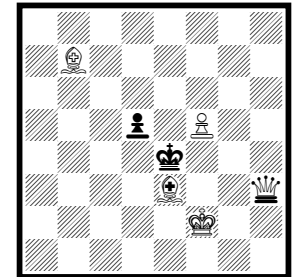


4 + 3 = 7 # 3 ~vv

- Початкова гра: 1 ... d5 2. Df4+ K ~ 3. Db4 #
1. Sc4! Цугцванг 1 ... Kc5 2. Df6 d6 3. Dd6 #
2 ... Kd5 3. De5 #
2 ... d5 3. Db6 #
1 ... d6 2. De3+ Kd5 3. Sb6 #
1 ... f5 2. De3+ Kd5 3. De5 #
1. Sc2 (A)+? Ke5! 1 ... Kc5 2. Dd3 (B) загроза 3. Dd4 #
2 ... d5 3. Da3 #
1. Dd3 (B)+? Ke5! 1 ... Kc5 2. Sc2 (A) загроза 3. Dd4 #
2 ... d5 3. Da3 #

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

№ 0600 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)



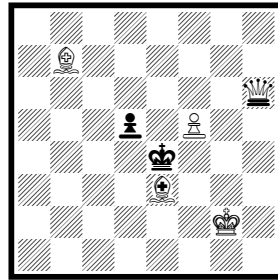
5 + 2 = 7 # 3 vvv

1. Ld2? Ke5! 1 ... Kd4 2. De3+ Kc4 3. La6 #
1. Dg3? Kd3! 1 ... Kf5 2. Ld5 Kf6 3. Dg5 #
1. Dh6 ! 1 ... Kd3 2. Dc6 ! Ke4 3. Dd5 #
2 ... d4 3. La6 #
1 ... Kf5 2. Ld5 Kg4 3. Le6 #
2 ... Ke5 3. De6 #

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

№ 0601 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. La6? Kf5!
 1. Kh2? Kd3! Zz 1 ... Kf3 2. La6 Ke4 (d4) 3. Df4 #
 2 ... Kd4 3. Dh3 #
 1 ... Kf5 2. Ld5 загроза 3. De6, Dg5 #
 2 ... Ke5! 3. De6 #
 1. Ld2? Kd3! Zz 1 ... Kd4 2. De3+ Kc4 3. La6 #
 1 ... Ke5 2. De6+ Kd4 3. Dd5 #
 1 ... Kf5 2. Lc8+ Ke4 3. De3 #
 2 ... Ke5 3. Df4 #
 1. Kf2! Цугцванг 1 ... Kd3 2. Dc6! Ke4 3. Dd5 #
 2 ... d4 3. La6 #
 1 ... Kf5 2. Ld5 Kd4 3. Le6 #
 2 ... Ke5 3. De6 #

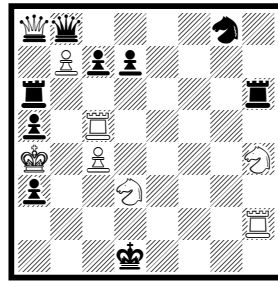


5 + 2 = 7 # 3 vv

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

№ 0602 Геннадій Шинкаренко (Запоріжжя)

- Початкова гра:** 1 ... Tac6 2. Da5 загроза 3. Dd2, De1, Td2 #
 1 ... Thc6 2. Sf3 загроза 3. Td2 #
 1. Tb5? a2! (2. Tb1 #) 1 ... Tab6 2. Da5 загроза 3. Dd2, De1, Td2 #
 1 ... Thb6 2. Sf3 загроза 3. Td2 #
 1. Te5? De8! (2. Te1 #) 1 ... Tae6 2. Da5 загроза 3. Dd2, De1, Td2 #
 1 ... The6 2. Sf3 загроза 3. Td2 #
 1. Tf5? Df8! (2. Tf1 #) 1 ... Taf6 2. Da5 загроза 3. Dd2, De1, Td2 #
 1 ... Thf6 2. Sf3 загроза 3. Td2 #
 1. Tg5? Da7! (2. Tg1 #) 1 ... Tag6 2. Da5 загроза 3. Dd2, De1, Td2 #
 1 ... Thg6 2. Sf3 загроза 3. Td2 #
 1. Td5! Загроза 1 ... Sb2+ K ~ 3. Td1 #
 1 ... Tad6 2. Da5 загроза 3. Dd2, De1, Td2 #
 1 ... Thd6 2. Sf3 загроза 3. Td2 #

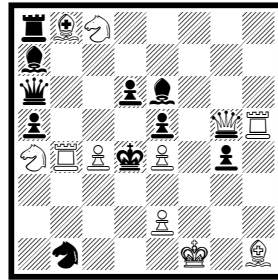


8 + 9 = 17 # 3 *v ...

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

№ 0603 L. Togookhuu (Ulaanbaatar, Mongolia)

1. Dc1! загроза 2. e3+ Kd3 3. Sb2 #
 1 ... Dc4 2. Ld6 загроза 3. Le5 # (2 ... Db5?)
 2 ... Lb8 3. Lc5 # (3 ... Dc5?)
 2 ... Sd2 3. Dd2 # (3 ... Dd3?)
 2 ... Lf5 3. Tc4 #
 1 ... Lc4 2. Sd6 загроза 3. Sf5 # (2 ... Le6?)
 2 ... Dc8 3. Sb5 #
 2 ... Dx d6 3. Tc4 #
 2 ... Sd2 3. Dd2 # (3 ... Ld3?)

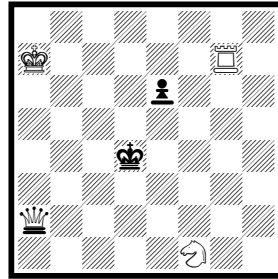


11 + 10 = 21 # 3

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

№ 0604 Н. Н. Сітнік і О. Є. Файзулін (Львів)

1. Sg3! Цугцванг 1 ... K ~ 2. Tg4 ~ 3. Tc4+ Kd3 4. De2 #
 1 ... Kc5! 2. Da4 загроза 3. Td7 загроза 4. Se4 #
 2 ... Kd5 (Kd6) 3. Td7+ Kc5 4. Se4 #
 3 ... Ke5 4. Dd4 #
 1 ... e5 2. Db3 Kc5 3. Sf5 e4 4. Tc7 #
 3 ... Kc6 4. Dc4 #
 2 ... e4 3. Tg5 e3 4. Td5 #

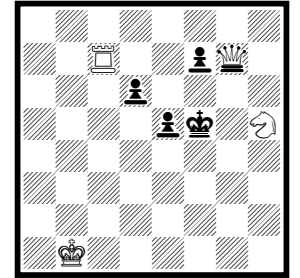


4 + 2 = 6 # 4

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

№ 0605 Н. Н. Сітнік і О. Є. Файзулін (Львів)

- Початкова гра:** 1 ... Ke6 2. Df7 # Ke6 3. Sf4 #
 1 ... e4 2. Tf7+ Ke6 3. Tg7, Df3
 1. Dg2? f6! загроза 2. Tf7+ загроза 3. Te4 загроза 4. Dg4 #
 1 ... e4 2. Te7 d5 3. Dg3 загроза 4. Te5 #
 3 ... f6 4. Sg7 #
 1. Dg3! Цугцванг 1 ... Ke4 2. Tc4+ Kd5 3. Dg4 загроза 4. Sf6 #
 1 ... d5 2. Sg7+ Ke4 3 ... f5 4. Dg8 #
 1 ... e4 2. Te7 e3 3 ... e4 4. De4 #
 3 ... Tc4+ Kd5 4. Dd3 #
 3 ... Dc3 загроза 4. Sg3 #
 3 ... d4 4. Df3 #
 3 ... f6 4. Sg7 #
 3 ... d5 4. Te5 #

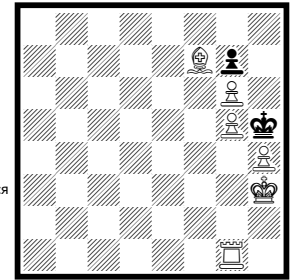


4 + 4 = 8 # 4 *v

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

№ 0606 М. Р. Костылев & А. Н. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Kg2? Kg4!
 1. Lg8! Kg6 2. Tf1 Kh5 3. Tf6 g6 4. Tf5 gf5 5. Lf7 # - повернувся



6 + 2 = 8 # 5 v

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

№ 0607 М. Р. Костылев & А. Н. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Kg5! Загроза 2. Kf4!
 1 ... Ke4 2. Lc5 d4 3. Ld6 g6 4. Th3 d3 5. Lc5 Ke5 6. Te3 #

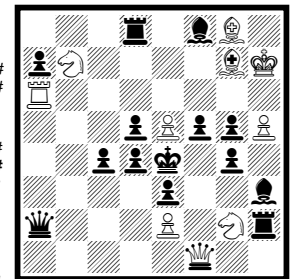


4 + 4 = 8 # 6

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

№ 0608 М. Р. Костылев & А. Н. Мельничук (Рыбинск, Россия)

1. Td6? d3!
 1 ... Da5 2. Ld5+ Dx d5 3. Sc5+ Dx c5 4. Db1+ d3 5. Db7+ Dd5 6. Dd5 #
 5 ... Dc6 6. Dc6 #
 1. Kg6!
 1 ... d3 2. Lf6 Lg7 3. Df5+, e6 4. e6+ Lx f6 5. Df6+ Ke4 6. Sc5 #
 2 ... Le7 3. Df5+ Kd4 4. Kh6 Kd4 5. e6+ Ke4 6. Lh7 #
 2 ... f4 3. Kg5 Lh6 4. Kh6 Kd4 5. e6+ Ke4 6. Df4 #
 4 ... de2 (f3) 5. Lh7+ Kd4 6. e6 #
 4 ... Lg2 (Tg2) 5. Lh7+ Kd4 6. e6 #
 1 ... Da6+ 2. e6 f4 3. Sc5+! Lx c5 4. Lh7 Tf8 5. Kg5+ Tf5 6. Lf5 #
 4 ... Th8 5. Kg5+ Th7 6. Df4 #
 4 ... De6+ 5. Kg5+ Dg6+ 6. Lg6 #
 5 ... Df5+ 6. Lf5 #



10 + 14 = 24 # 6 v

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