

Сьогодні в номері:

Аналітичний огляд (продовження)

4. 35. Теми на основі парадокса Богданова - Ударцева	2
4. 35. 1. Прикарпатська тема	3
4. 35. 2. Тема Богданова - Ударцева	4
4. 35. 3. Тема Богданова - Ударцева з чергуванням	4
4. 35. 4. Комплекс Богданова - Ударцева	6
5. Тема Салазара	8
5. 1. Циклічна класична форма	10
5. 2. Проста форма	10
5. 3. Циклічні прості форми	12
5. 4. Різномірнева форма теми Салазара	14
5. 4. 1. Львівський дубль теми Салазара	14

Друкується вперше:	річний конкурс	15
	ювілейний конкурс "Львів – 750"	20
	ювілейний конкурс "Є.М. Богданов – 55/40" ..	24

Нас запрошують. "КІЇВСЬКЕ БАГАТОБОРСТВО"	27
--	----

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2 ... № 11)

4. 35. ТЕМИ НА ОСНОВІ ПАРАДОКСА БОГДАНОВА - УДАРЦЕВА

В цьому розділі я спробую розповісти про деякі найбільш поширені теми, які використовують парадокс Богданова – Ударцева. Нагадаю, універсальна схема гри цього парадокса для задач різного типу є такою:

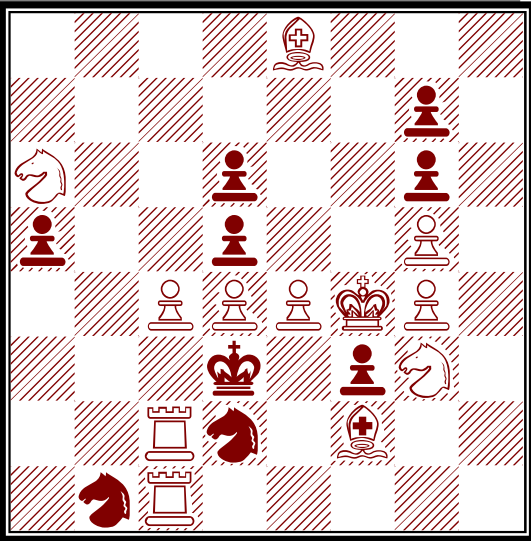
* 1 ... a ... n. A! → 1. A! 1 ... a 2. Нова гра!

Для двоходової задачі $n = 2$. Для ортодоксальних три або багатоходівок значення "n" може бути будь-яким в межах умови при обов'язковій зміні гри на другому ході білих на хід 1 ... a. Враховуючи це, можна стверджувати, що парадокс Богданова – Ударцева є самостійною елементарною темою. Однак, те, що початковою фазою парадокса є початкова гра задачі (set play), створює певні обмеження його використання. Тому, найчастіше, цей парадокс використовується у вигляді додаткової теми при реалізації інших складних ідей. Так, наприклад, в двоходовці № 0609 парадокс Богданова – Ударцева є лише одною з цілої низки простих тем, які утворені на тлі багатозмінної зміни гри з класичною формою теми Богданова.

Парадокс може мати помножену форму, наприклад, з такими схемами гри (при $n \geq 2$):

* 1 ... a ... n. A, B, C! → { 1. A!? 1 ... a 2. Нова гра 1
1. B!? 1 ... a 2. Нова гра 2
1. C!? 1 ... a 2. Нова гра 3

* 1 ... a n. A ... o. B ... p. C! → { 1. A!? 1 ... a 2. Нова гра 1
1. B!? 1 ... a 2. Нова гра 2
1. C!? 1 ... a 2. Нова гра 3



Шаховий
Леополіс
№ 12

вересень - жовтень 2006

або розширену форму, наприклад, таку:

* 1 ... a, b, c ... n. A! → 1. A!?

1 ... a	2. Нова гра 1
1 ... b	2. Нова гра 2
1 ... c	2. Нова гра 3

№ 0609 "МОЛОДОЙ ЛЕНИНЕЦ" - 1984, 1 похвала (версія)

Початкова гра: 1 ... Td x c4 (a) 2. Td3 (A) #
 1 ... Tb5 (b) 2. Tb5 (B) #

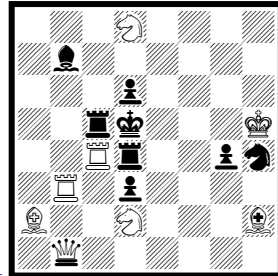
1. Dd3 (C)? Sf3! Загроза 2. T (D) x d4 #
 1 ... Tx d3 2. Td3 (A) #
 1 ... Sf5 2. Df5 #
 1 ... T5 x c4 2. Tb5 (B) #

1. Td3 (A)? g3! Загроза 2. Td4 #
 1 ... Tx d3 2. Dd3 (C) #
 1 ... T5 x c4 2. Db5 #

1. Tb5 (B)! Загроза 2. T4c5 #
 1 ... Td x c4 (a) 2. Dd3 (C) #
 1 ... Tb5 (b) 2. Db5 #

1 ... Td ~ 2. Te4 #

1. De1? Lc8! Загроза 2. De6 #
 1 ... Te4 2. De4 #
 1 ... T5 x c4 2. Tb5 #
 1 ... Td x c4 2. Td3 #



8 + 8 = 16 # 2 *v ...

4. 35. 1. ПРИКАРПАТСЬКА ТЕМА

Тема розроблена при співпраці з Іваном Сорокою (Львів) ще в 80-х роках минулого сторіччя. Це симбіоз двох парадоксів: Богданова – Ударцева і Рухліса. Найпростіша схема гри (№ 0610) є такою:

* 1 ... a 2. A! → { 1. A?! 1 ... a 2. B!
 1 ... b 2. B! 1 ... b 2. Нова гра !

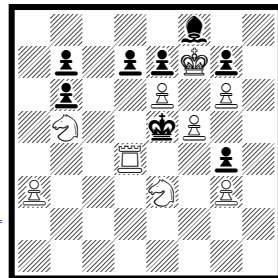
№ 0610 "Меморіал 3. М. БИРНОВА" - 1985, 2^й поч. відгук

I. I. Сорока і Є. М. Богданов

Початкова гра: 1 ... d6 (a) 2. Tf4 (A) d5 3. Sg4 #
 1 ... de6 (b) 2. a4 (B) ef5 3. Sc4 #

1. Tf4 (A)! Цугцванг 1 ... d6 (a) 2. a4 (B)! d5 3. Sg4 #
 1 ... de6 (b) 2. Td4! - повернувся!
 2 ... ef5 3. Sc4 #

1. Sd5? Kf5! 1 ... d6 (a) 2. Sdc3 загроза 3. Td5 #
 2 ... Kf5 3. Td5 #
 1 ... de6 (b) 2. Se3! - повернувся!
 2 ... ef5 3. Sc4 #



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

+ класична форма теми Загоруйко з поверненням білих фігур на початкові позиції!

Дуже складною для реалізації є трифазна форма цієї теми:

1 ... a 2. Нова гра 2! } ← * 1 ... a 2. A! → { 1. A?! 1 ... a 2. B!
 1. B?! 1 ... b 2. A! 1 ... b 2. B! 1 ... b 2. Нова гра 1!

Якщо уважно її розглянути, то можна знайти одразу, щонайменше, 6 відомих тем: подвоєну форму розглянутої теми, помножений ідеальний парадокс Рухліса ("ШЛ" № 9, стор. 11), просту форму теми Салазара, "Комплекс Богданова – Ударцева", тему Богданова – Макаронця і, звичайно, класичну форму теми Загоруйко!

4. 35. 2. ТЕМА БОГДАНОВА - УДАРЦЕВА

Сенс цієї теми полягає в створенні, щонайменше, двох парадоксів Богданова – Ударцева в одній задачі. Найпростіша схема гри є такою:

* 1 ... a ... n. A 1. A?! 1 ... a 2. X!
 1 ... b ... n. B 1. B?! 1 ... b 2. Y!

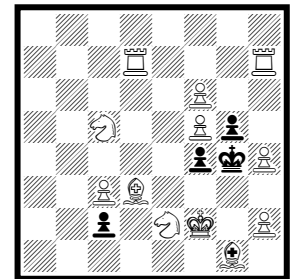
Враховуючи те, що в головних фазах теми використовуються лише по одному варіанту гри, вона (тема) найчастіше використовується в складі інших тематичних комплексів: комплексу Богданова – Ударцева, трифазної форми Прикарпатської теми, тощо ... Наприклад, в триходівці № 0611 додатково здійснюється чергування других ходів білих в трьох фазах гри за циклом: XY ⇔ YZ ⇔ ZX.

№ 0611 "РЯЗАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ" - 1982, 4^й поч. відгук

Початкова гра: 1 ... f3 (a) 2. Td4+ (X) Kh3 3. hg5 (A) #
 1 ... gh4 (b) 2. Tdg7+ (Y) Kh3 3. Sf4 (B) #

1. hg5 (A)? c1! 1 ... Kg5 2. Tdg7+ (Y) Kf6 3. Sd7 #
 1 ... f3 (a) 2. Se6 (Z) Загроза 3. Td4/h3 #
 2 ... c1=D, L 3. h3 #

1. Sf4 (B)! Загроза 2. h3+ Kf4 3. Lh2 #
 1 ... gh4 (b) 2. Se6 (Z) Загроза 3. Tdg7, Thg7, h3 #
 2 ... h3 3. Tdg7 #
 1 ... Kf4 2. Td4+ (X) Ke5 3. Sd7 #
 1 ... gf4 2. Tdg7 (Y) Kh3 3. Lf1 #



12 + 4 = 16 # 3 *v

+ парадокс Рухліса (початкова гра + 1. Sf4!)

4. 35. 3. ТЕМА БОГДАНОВА – УДАРЦЕВА З ЧЕРГУВАННЯМ

Тема є логічним додатком до теми Богданова – Ударцева. В ній немає класичних парадоксів Богданова – Ударцева, хоча гра утворена подібними ходами білих і чорних. Щоправда, тематичні ходи чорних можуть бути реалізованими в фазах гри, які створюються тематичними ходами білих з іншого варіанта, наприклад так:

* 1 ... a ... n. A 1. A?! 1 ... b 2. Y!
 1 ... b ... n. B 1. B?! 1 ... a 2. X!

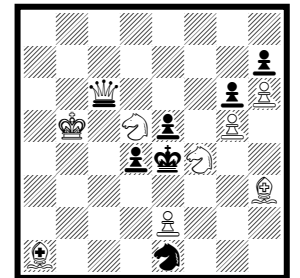
Прикладами реалізації цієї схеми гри можуть слугувати двоходівка № 0612 і чотириходівка № 0613.

№ 0612 "К - с СПОРТКОМИТЕТУ УРСР" - 1987, 3 похвала

Початкова гра: 1 ... ef4 (a) 2. De6 (A) #
 1 ... d3 (b) 2. Dc4 (B) #

1. De6 (A)? Sf3! 1 ... d3 (b) 2. De5 #
 1 ... S ~ (c) 2. Lg2 #

1. Dc4 (B)! Цугцванг 1 ... S ~ (c) 2. De3 #
 1 ... ef4 (a) 2. Dd4 #



9 + 6 = 15 # 2 *v

+ чергування ходів чорних: ab ⇔ bc ⇔ ca

№ 0613 "PROBLEEMBLAD" - 1987

(версія "ШАХМАТЫ, ШАШКИ В БССР" - 1984, 2 приз)

Початкова гра:

1 ... D**b6** (a) 2. Tcd3+ (A) Kc4 3. D**b6** (C) загроза 4. Sb2, Tc3, Td4 #
1 ... D**f6** (b) 2. Tcd3+ (B) Ke4 3. D**f6** (D) загроза 4. Sf2, Te3, Td4 #

1 ... D**e7** (c) 2. De7 d6 3. c**5** (E)! Tf8 (Te8) 4. Ted3 #
1 ... D**c7** (d) 2. Dc7 d6 3. e**5** (F)! Tc8 (Tb8) 4. Tcd3 #

1. c**5** (E)? Tf8! Загроза 2. Df4 загроза 3. Ted3 #
1 ... D**c7** (d) 2. D**f6+** (D) De5 3. Ted3+ (B) Ke4 4. Sf2 (H) #

1 ... D**b6** (a) 2. D**b6** (C) загроза 3. Df6, Tc4, Dd6!
2 ... Tf8 (Te8, d6) 3. Tcd3+ (A) Kc4 4. S**b2** (G) #
3 ... Ke5 4. D**d6** # - CB!
1 ... D**f8** 2. Tcd3+ (A) Kc4 3. S**b2+** (G) K~ 4. D**b6** (C) #

Чергування 2 ... 4 ходів білих: CAG ⇔ AGC 8 + 8 = 16 # 4 *v

1 ... D**b8** 2. D**f6+** (D) De5 3. Tcd3+ (B) Ke4 4. S**f2** (H) #

1 ... Dg5 (Dh4) 2. Tcd3+ (A) Kc4 3. Sb2+ (G) K~ 4. D**b6** (C) #

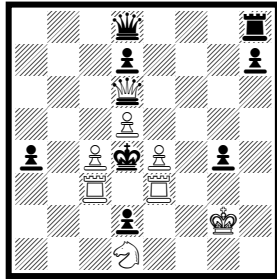
1. e**5** (F)! Tf8 (загроза) 2. Db4!! Tf2+ 3. Sf2! d1=D/T 4. Te4 #
1 ... D**e7** (c) 2. D**b6+** (C) Dc5 3. Tcd3+ (A) Kc4 4. Sb2 (G) #

1 ... D**f6** (b) 2. D**f6** (D) Загроза 3. D**b6**, Te4, Dd6!
2 ... Tc8 (Tb8, d6) 3. Tcd3+ (B) Ke4 4. S**f2** (H) #
3 ... Kc5 4. D**d6** # - повернувся (CB) !
1 ... D**b8** 2. Tcd3+ (B) Ke4 3. S**f2+** (H) K~ 4. D**f6** (D) #

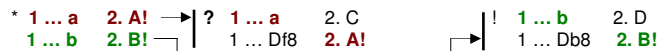
Чергування 2 ... 4 ходів білих: DBH ⇔ BHD

1 ... D**f8** 2. D**b6+** (C) Dc5 3. Tcd3+ (A) Kc4 4. S**b2** (G) #

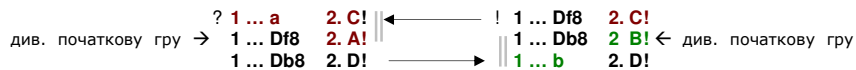
1 ... Da5 2. Tcd3+ (B) Ke4 3. Sf2+ (H) K~ 4. D**f6** #



Тема Богданова – Ударцева з чергуванням в головних фазах задачі теж використовує лише по одному варіанту гри, що дозволяє створювати додаткові тематичні (ігрові) комплекси за рахунок гри в додаткових варіантах кожної з фаз. Так, наприклад, в роботі № 0612 реалізоване чергування ходів чорних за циклом: ab ⇔ bc ⇔ ca. Унікальний комплекс тем є і в роботі № 0613. Окрім розглянутої теми можна досить легко знайти рознесену класичну форму теми Рухліса ("ШЛ" № 10, стор. 12 ... 13) з схемою гри:



A в удаваному сліді і рішенні реалізована класична форма теми Богданова – Рухліса ("ШЛ" № 10, стор. 7):



Ці дві складні теми мають спільні елементи гри, що дозволяє такий синтез тем вважати самостійною темою!

Звичайно, в роботі № 0613 можна знайти ще багато і інших ідей, наприклад, чергування 2 ... 4 ходів білих в удаваному сліді 1. c5? (CAG ⇔ AGC) і в рішенні 1. e5! (DBH ⇔ BHD), - і, навіть, приємний нюанс: повернення білого ферзя на матуючому ході в цих двох фазах гри (4. Dd6 #) на свою початкову позицію!

4. 35. 4. КОМПЛЕКС БОГДАНОВА – УДАРЦЕВА

Саме таку назву отримав симбіоз двох різних форм теми Богданова – Ударцева в одній задачі.

Комплекс може бути утвореним декількома шляхами. Перший з них передбачає реалізацію, щонайменше, в двох варіантах початкової фази три або багатоходової задачі чергування ходів білих, які потім стануть першими ходами тематичних фаз. Прикладом може слугувати триходовка № 0614. Дійсно, якщо розглядати другі ходи білих в варіантах початкової гри цієї задачі, то подальша гра в удаваному сліді і рішенні відповідає темі Богданова – Ударцева. Але, якщо ж розглядати матуючі ходи в цих же варіантах початкової гри, то стає очевидним і реалізація вказаної теми з чергуванням! Доречі, короткі варіанти гри в три і багатоходові не розглядаються!

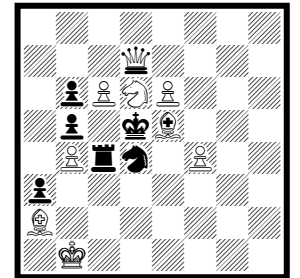
№ 0614 "РАНОК" - 1983 ... 1984, 1^а приз

Початкова гра: 1 ... Sx c6 2. D**b7** (A) Ke6 3. D**f7** (B) #
1 ... Sx e6 2. D**f7** (B) Kc6 3. D**b7** (A) #

1. D**b7** (A)? S**b3**! 1 ... S~ 2. c7+ Ke6 3. c8=D/L #
1 ... Sx c6! 2. Ka1! Ke6 3. D**f7** (B) #

1. D**f7** (B)! Цугцванг 1 ... S~ 2. e7+ Kc6 3. e8=D/L #
1 ... Sx e6! 2. Ka1! Kc6 3. D**b7** (A) #

+ псевдоформа теми Салазара AB ⇔ BA



9 + 6 = 15 # 3 *v

Дуже складною і, на мою думку, більш красивою є реалізація гри на основі класичної форми теми Загоруйко. В цьому випадку, в кожній тематичній фазі є одразу всі ходи чорних. Саме це і забезпечує автоматичне утворення обох форм теми Богданова – Ударцева.

Прикладами є триходовки № 0615 ... № 0617. Складність реалізації теми не є перешкодою для утворення в задачах додаткових тем або ігрових нюансів. Наприклад, в роботі № 0615 таким приємним нюансом є те, що мати з варіантів початкової гри (3. Le5 # і 3. Lg5 #) стануть другими ходами в рішенні. В задачі № 0616 досить легко можна знайти чергування 2-х і 3-х ходів білих в чотирьох варіантах (!), яке рознесене на дві фази гри (по два варіанти в кожній). В № 0617 завдяки додатковій спробі утворені: проста двоходовка форма теми Салазара і чотирифазний комплекс з класичного і ідеального парадоксів Рухліса ("ШЛ" № 11, стор. 2 ... 3)!

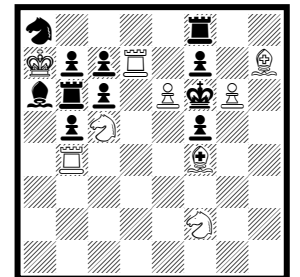
№ 0615 "PROBLEEMBLAD" - 1985, 1 похвала

В. Ф. Ударцев і Е. М. Богданов

Початкова гра: 1 ... fg6 2. Sd3 (A)! g5 3. Le5 #
2 ... T~ 3. Tf7 #
1 ... fe6 2. Sh3 (B)! e5 3. Lg5 #
2 ... T~ 3. Tf7 #

1. Sd3 (A)? Kg7! 1 ... fg6 2. Lh6 g5 3. Lg7 #
2 ... f4 3. Tf4 #
2 ... T~ 3. Tf7 #
1 ... fe6 2. Se5 T~ 3. Tf7 #

1. Sh3 (B)! Цугцванг 1 ... fg6 2. Sg5 T~ 3. Tf7 #
1 ... fe6 2. Lg5+ Ke5 3. Sd3 (A) #
1 ... Kg7 2. Le5+ Kh6 3. Th4 #

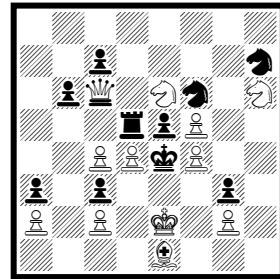


9 + 11 = 20 # 3 *v

№ 0616 "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" - 2006

Початкова гра:

1 ... ed4 (a)	2. Lg3 (A)	Sh ~	3. Sg5 #
	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
	2 ...	b5	3. Sc5 #
	2 ...	d3+	3. cd3 #
1 ... ef4 (b)	2. Lc3 (B)	Sh ~	3. Sg5 #
	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
	2 ...	b5	3. Sc5 #
	2 ...	f3+	3. gf3 #
1. Lg3 (A)? b5! Zz	1 ... ed4 (a)	2. Lh2 !!	Sh ~
	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
	2 ...	b5	3. Sc5 #
	2 ...	d3+	3. cd3 #
1 ... ef4 (b)	2. Lf2 (D) !	Sh ~	3. Sg5 # (C)
	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
	2 ...	b5	3. Sc5 # (E)
	2 ...	f3+	3. gf3 #
	1 ... Sh ~	2. Sg5 (C)+	Kd4
			3. Lf2 # (D)
1. Lc3 (B)! Цугцванг	1 ... ed4 (a)	2. Ld2 (F)	Sh ~
	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
	2 ...	b5	3. Sc5 # (E)
	2 ...	d3+	3. cd3 #
1 ... ef4 (b)	2. La1 !!	Sh ~	3. Sg5 # (C)
	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
	2 ...	b5	3. Sc5 # (E)
	2 ...	f3+	3. gf3 #
1 ... b5	2. Sc5+ (E)	Kf4	3. Ld2 # (F)
1 ... Sh ~	2. Sg5+ (C)	Kf4	3. Ld2 # (F)



12 + 10 = 22 # 3 ~v

CD ⇔ DE ⇔ EF ⇔ FC

Додатково:

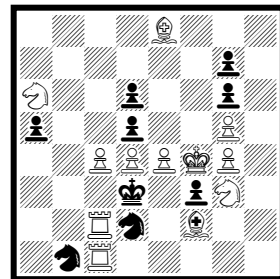
1. Ld2?	cd2! Zz	1 ... Sh ~	2. Sg5+ (C)	Kd4	3. Le3 # (G)
		1 ... b5	2. Le3 (G)	угроза	3. Sc5 # (E)
		2 ...	2 ...	Sd7	3. Dd5 #
		1 ... ed4 (a)	2. Lc1 !!	Sh ~	3. Sg5 #
		2 ...	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
		2 ...	2 ...	b5	3. Sc5 #
		2 ...	2 ...	d3+	3. cd3 #
		1 ... ef4 (b)	2. Lc3	Sh ~	3. Sg5 #
		2 ...	2 ...	Sf ~	3. Dd5 #
		2 ...	2 ...	b5	3. Sc5 #
		2 ...	2 ...	f3+	3. gf3 #

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Original =====

№ 0617 Ювілейний конкурс "Львів - 750" - 2006

Початкова гра:

1 ... de4 (a)	2. Lg6 (A)!	Sd ~	3. Le4 #
	2 ...	Sb ~	3. Tc3 #
	2 ...	a4	3. Sb4 #
	2 ...	d5	3. Sc5 #
1 ... dc4 (b)	2. Lb5 (B)!	Sd ~	3. Lc4 #
	2 ...	Sb ~	3. Tc3 #
	2 ...	a4	3. Sb4 #
	2 ...	d5	3. Sc5 #
1. c5 (C)? Sc4!	1 ... de4 (a)	2. Lb5+ (B)	Sc4
			3. Lc4 #
1. Lg6 (A)? Se4!	1 ... de4 (a)	2. d5 (D)	Sd ~
	2 ...	2 ...	Sb ~
	2 ...	2 ...	a4
	2 ...	2 ...	Se4
	1 ... dc4 (b)	2. e5+	Sc4
			3. Lc4 #
1. Lb5 (B)!	1 ... de4 (a)	2. c5+ (C)	Sc4
	1 ... dc4 (b)	2. d5 (D)	Sd ~
	2 ...	2 ...	Sb ~
	2 ...	2 ...	a4
	2 ...	2 ...	a4
	1 ... Sc4	2. Sf1 !!	de4
			3. Lc4 #
			Sb ~
			3. Td2 #
			a4
			3. Sb4 #



12 + 9 = 21 # 3 ~vv

+ тема Салазара (CB ⇔ BC)

==== Друкється вперше ===== Original ===== Публікується вперше ===== Original =====

5.

ТЕМА САЛАЗАРА

Найпростиша схема гри цієї теми є такою:

1. A?	1 ... a	2. B!	1. B?!	1 ... a	2. A!
	1 ... b	2. Повернувся !	⇒	1 ... b	2. Повернувся !

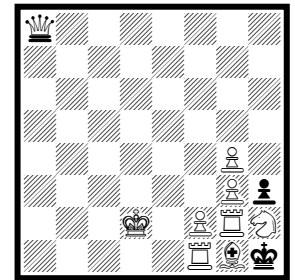
Про те, що таку гру називають **темою Салазара**, мені стало відомо лише на початку 70-х років минулого сторіччя. В моїй класифікації тем 1967 року вона існувала під назвою "тема № 113", а в двоходівках, які я відсилав для друку, вона мала довгу назву: "Двофазне чергування перших ходів білих і матів на одні і ті ж самі ходи чорних з поверненням білих фігур на свої початкові позиції".

Серед моїх робіт двоходівки № 0618 і № 0619 були одним з перших.

Тема є обмеженою у використанні в ортодоксальній двоходівці, тому мене завжди цікавила можливість її реалізації в три і багатоходових задачах. Для створення гри можна використовувати стандартні хвити з видоуженням двоходових варіантів, як це зроблено в задачі № 0620, або шукати механізми з грою, яка є властивою тільки для задач з заданою кількістю ходів (№ 0621).

№ 0618 "КІНЕСКОП" - 1967

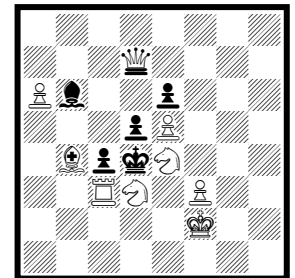
1. Dh8 (A)!	1 ... Kx g2	2. Da8 # - повернувся!
	1 ... hg2	2. Sf3 (B) #
1. Sf3 (B)!	1 ... Kx g2	2. Sh2 # - повернувся!
	1 ... hg2	2. Dh8 (A) #



9 + 2 = 11 2 рішення # 2

№ 0619 "КІНЕСКОП" - 1968

1. Da4 (A)? La7!	Цугцванг	1 ... cd3	2. Ld6 (B) #
		1 ... de4	2. Dd7 # - повернувся!
1 ... L ~	2. Lc5 #		
1. Ld6 (B)!	Цугцванг	1 ... cd3	2. Da4 (A) #
		1 ... de4	2. Lb4 # - повернувся!
1 ... L ~	2. Lc5 #		
1 ... La7!	2. Dx a7 #		



9 + 5 = 14 # 2 v

Здійснити таку гру в три і багатоходових задачах дуже важко, тому шахові композитори стали створювати різні форми цієї теми. Одна з них дозволяла використовувати в грі спільні (для обох фаз) варіанти реалізації загрози:

1. A?	Загроза	2. B!	1. B?!	Загроза	2. A!
	1 ... b	2. Повернувся !	⇒	1 ... b	2. Повернувся !

або

1. A? Загроза 1... b 2. Повернувся! 2. B!
 ⇔ 1. B?! Загроза 1... b 2. Повернувся! 2. A!

Друга форма дозволяла змінювати черговість ходів білих, створюючи додаткове чергування функцій других ходів білих:

1. A? 1... t1 1... b 2. Повернувся! 2. B!
 ⇔ 1. B?! 1... t2 1... b 2. А!

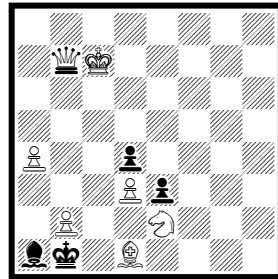
Третя форма дозволяла використовувати будь-які перші ходи чорних, залишаючи обов'язковими для реалізації:

- чергування ходів білих типу: "перший хід ⇔ хід у варіанті";
- повернення фігур на свої початкові позиції.

№ 0620 "REVISTA ROMÂNĂ de ŞAH" - 1984

Початкова гра: 1... Ka2 2. Db3+ Kb1 3. Lc2 #
 1. Dg2? Lb2! 1... Ka2 2. Sc1+ Kb1 3. Dc2 #
 1... Kb2 2. Db7+ K~ 3. Db3 #

1. Dh1 (A)? Ka2! 1... Kb2 2. Db7+ - повернувся!
 2... K~ 3. Db3 #
 1... Lb2 2. Lb3+ (B) Lc1 3. Dc1 #
 1. Lb3 (B)! Цугцванг 1... Kb2 2. Ld1+ - повернувся!
 2... K~ 3. Db3 #
 1... Lb2 2. Dh1+ (A) Lc1 3. Dc1 #

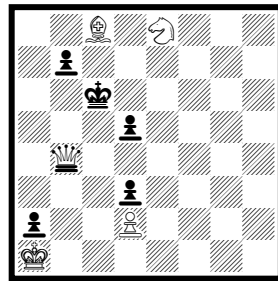


7 + 4 = 11 # 3 *vvv

№ 0621 "РЯЗАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ" - 1983, 3^й приз

Початкова гра: 1... b6 2. Ka2 b5 3. Dd6 #
 2... d4 3. Dc4 #
 1... b5 2. Dd6 #
 1. Dd4? Kb5! 1... b6 2. Db4 - повернувся!
 2... b5 3. Dd6 #
 2... d4 3. Dc4 #
 1... b5 2. Dc3+ Kb6 3. Dc7 #

1. Le6 (A)? b5! 1... b6 2. Lc8 - повернувся!
 2... b5 3. Dd6 #
 2... d4 3. Dc4 #
 1... d4 2. Da5 (B) b6 3. Dd5 #
 2... b5 3. Dc7 #
 1. Da5 (B)! Цугцванг 1... b6 2. Db4 - повернувся!
 2... b5 3. Dd6 #
 2... d4 3. Dc4 #
 1... d4 2. Le6 (A) b6 3. Dd5 #
 2... b5 3. Dc7 #



5 + 5 = 10 # 3 *vv

В три і багатходових задачах з'явилися і такі одноваріантні форми теми Салазара (при $n > m \geq 2$):

1. A? 1... t1 m. Повернувся! ... n. B! ⇔ 1. B?! 1... t2 m. Повернувся! ... n. A!

1. A? 1... t1 m. B! ... n. Повернувся! ⇔ 1. B?! 1... t2 m. A! ... n. Повернувся!

1. A? 1... t1 m. Повернувся! ... n. B! ⇔ 1. B?! 1... t2 m. A! ... n. Повернувся!

ПРИМІТКА: t1 і t2 - це будь-які ходи (різні або однакові), які можуть бути і варіантами реалізації загрози.

Прикладом реалізації одноваріантної класичної форми теми Салазара є триходівка № 0622, в якій вказана тема утворена в удаваних слідах ...

№ 0622 "ЕСНО" - 2005

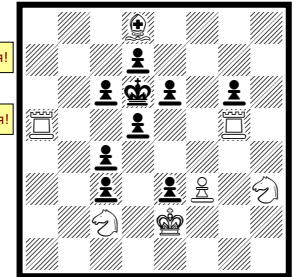
1. Ta6 (A)? d4! 1... e5 2. Tg6+ (B) Kc5 3. Ta5 # - повернувся!

1... Kc5 2. Lc7 загроза (Kb5) 3. Ta5 #

1. Tg6 (B)? d4! 1... c5 2. Ta6+ (A) Kc5 3. Tg5 # - повернувся!

1... Ke5 2. Le7 загроза (Ka5) 3. Tg5 #

1. Ke1 !! Цугцванг 1... d4 2. Sa3 !! ~ 3. Sc4 #
 2... c5 3. Ta6 (A) #
 2... e5 3. Tg6 (B) #
 1... e2 2. Sf2 !! d4 3. Se4 #
 2... c5 3. Ta6 (A) #
 2... e5 3. Tg6 (B) #



7 + 9 = 16 # 3 vv

1. Tg4? g5!

Всі ці форми є перспективними, хоча і вимагають додаткової розробки.

Враховуючи існування великої кількості різних форм цієї теми, форма, яку ми розглянули в роботах № 0618 ... № 0621, стала називатись класичною формою теми Салазара, а всі можливі її форми, вказані мною вище, - модифікованими класичними формами теми Салазара.

5. 1. ЦИКЛІЧНА КЛАСИЧНА ФОРМА ТЕМИ САЛАЗАРА

Будь-яка з класичних форм теми Салазара може мати циклічну форму, яка для своєї реалізації потребує, щонайменше, трьох фаз гри в одній задачі. Найпростіша схема гри циклічної класичної форми теми Салазара виглядає так:

1. A? 1... a 2. Повернувся! ⇔ 1. B?! 1... a 2. Повернувся! ⇔ 1. C?! 1... a 2. Повернувся!
 1... b 2. B! 1... b 2. C! 1... b 2. A!

Модифіковані класичні форми теми (в тому числі, і одноваріантні) можуть також утворювати циклічні форми, не змінюючи засади гри для відповідної форми.

Циклічна форма відрізняється від класичної лише кількістю ланок в ланцюгу чергування. Причому, чергування типу "перший хід ⇔ хід у варіанті" між сусідніми фазами гри немає.

Але існує, поки що теоретично, схема гри, яку називають "повною циклічною класичною формою теми Салазара". Вона дозволяє створювати не тільки "довгий" ланцюг чергування, але і двофазні чергування між сусідніми фазами гри. Найпростіша схема гри для цієї форми є такою:

1. A? 1... a 2. Повернувся! ⇔ 1. B?! 1... a 2. Повернувся! ⇔ 1. C?! 1... a 2. Повернувся!
 1... b 2. B! 1... b 2. C! 1... b 2. A!
 1... c 2. C! 1... c 2. A!

5. 2. ПРОСТА ФОРМА ТЕМИ САЛАЗАРА

Великою популярністю в шаховій композиції користується ще одна тема, яка передбачає чергування типу "перший хід ⇔ хід у варіанті гри". Довгий час саме

так цю тему і називали. Я навмисно не вказую, який це "хід у варіанті гри", тому що подібне чергування можливе не тільки в двоходівках, але і в багатоходових задачах. І цей хід може бути будь-яким, навіть матом на 101 ході. Її найпростіша схема гри є такою:

1. A?! ... n. B ⇔ 1. B?! ... n. A

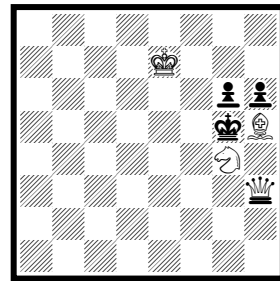
Найбільш близькою до неї є, розглянута нами раніше, класична форма теми Салазара. Але **немає повернення білих фігур**, які роблять перший хід в відповідній фазі гри задачі, **на свої початкові позиції**.

Для спрощення, шахові композитори таку гру теж стали називати просто **"темою Салазара"** або **"простою формою теми Салазара"** (але не класичною), якщо вся гра від першого хода чорних до "п" - ного хода білих в обох фазах є однаковою, або **"псевдоформою теми Салазара"**, якщо у вказаній грі є хоча би якась відмінність.

В розділах нашого «аналітичного огляду» можна знайти багато прикладів (більше 100) реалізації такої форми (або псевдоформи) теми Салазара. Задачі № 0623 і № 0624 є додатковими прикладами використання цих форм теми в мініатюрах, причому в триходівці № 0624 проста форма теми Салазара утворюється тричі (!), використовуючи один і той самий хід чорних: 1 ... Ke3.

№ 0623 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА", 1985

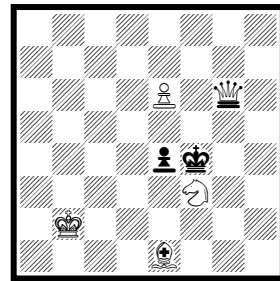
1. Ke6?	gh5!	1 ... Kf4	2. De3 #
1. Se3 (A)?	Kf4!	1 ... gh5	2. Dg3 (B) #
1. Dg3 (B)!		1 ... gh5	2. Se3 (A) #
		1 ... Kh5	2. Sf6 #
		1 ... Kf5	2. De5 #



4 + 3 = 7 # 2 vv

№ 0624 "S. C. A. R. T." - 2002

1. Df6 (A)?	Kg4!	1 ... Ke3	2. Sg1 (B)	Kd3	3. Dc3 #
1. Sg1 (B)?	Ke5!	1 ... Ke3	2. Df6 (A)	Kd3	3. Dc3 #
1. Sd4 (C)?	Ke5!	1 ... Ke3	2. Kc3 (D)	Kf4	3. Dg3 #
1. Kc3 (D)?	Kf3!	1 ... Ke3	2. Sd4 (C)	Kf4	3. Dg3 #
1. Dg3 (E)?	Kf5!	1 ... Ke3	2. Kc2 (F)	Ke2	3. Df2 #
			2 ...	ef3	3. De5 #
1. Kc2 (F)!	Цугцванг	1 ... Ke3	2. Dg3 (E)	Ke2	3. Df2 #
			2 ...	ef3	3. De5 #
		1 ... Kf3	2. Dg3 (E)	Ke2	3. Df2 #
		1 ... ef3	2. Lg3+	Ke3	3. Dd3 #
		1 ... e3	2. Kd3	загроза (e2)	3. De4 #



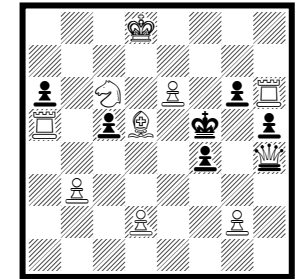
5 + 2 = 7 # 3 v ...

Проста форма теми Салазара (або її псевдоформа) в окремих випадках може використовуватись у вигляді додаткової теми. Наприклад, в двоходівці № 0625 **вперше здійснене** об'єднання подвоєної простої форми теми Салазара з темою векторів.

№ 0625 "S. C. A. R. T." - 2000, 1^й приз

1. Lf3 (A)?	Ke6!	1 ... g5 (a)	2. Tc5 (X) #
1. Lc4 (B)?	Ke4!	1 ... g5 (a)	2. Ld3
		1 ... f3 (b)	2. Tc5 (X) #
1. Tc5 (X)?	a5!	1 ... g5 (a)	2. Lf3 (A) #
		1 ... f3 (b)	2. Lc4 (B) #
1. d3?	f3 (b)!	1 ... c4 (c)	2. Lc4 (B) #
		1 ... g5 (a)	2. Le4 (C) #
1. Ke7 !		1 ... g5 (a)	2. Tf6 #
		1 ... f3 (b)	2. Le4 (C) #
		1 ... c4 (c)	2. Lf3 (A) #

AX ⇔ XA
BX ⇔ XB



10 + 6 = 16 # 2 v ...

+ класична форма теми Загоруйко (1. Lc4? + 1. Tc4? + 1. Ke7!);
+ протифазне чергування ходів чорних і матів ("тема векторів"): **ab ⇔ ca ⇔ bc i AB ⇔ BC ⇔ CA**
+ інтегрована форма теми Рухліса:
? **1 ... a** **2. A #**
? **1 ... a** **2. C #**
! **1 ... a** **2. Tf6 # + 1 ... c** **2. A # + 1 ... b** **2. C #**

5.3. ЦИКЛІЧНІ ПРОСТІ ФОРМИ ТЕМИ САЛАЗАРА

Циклічна форма відрізняється від простої лише кількістю ланок в ланцюгу чергування ходів білих фігур. Причому, чергування типу **"перший хід ⇔ хід у варіанті"** між сусідніми фазами гри **немає**.

Циклічна проста форма утворюється таким самим чином, як і циклічна класична форма теми Салазара (п.5.1.). Вона може бути утвореною, щонайменше, в трьох фазах гри задачі, наприклад, так:

1. A? 1 ... a 2. B! ⇔ 1. B?! 1 ... a 2. C! ⇔ 1. C?! 1 ... a 2. A!

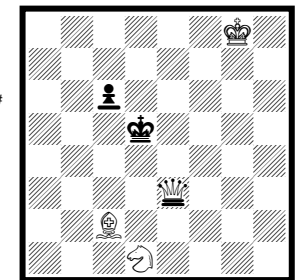
Циклічна проста псевдоформа теми Салазара відрізняється лише використанням різних ходів чорних в кожній фазі гри:

1. A? 1 ... a 2. B! ⇔ 1. B?! 1 ... b 2. C! ⇔ 1. C?! 1 ... c 2. A!

Прикладом реалізації цієї схеми гри є чотириходова мініатюра № 0626.

№ 0626 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1984

1. La4 (A)?	Kd6 (a)!	1 ... c5 (b)	2. Kf7 (B)	Kd6	3. Df4+	Kd5	4. Sc3 / Se3 #
			2 ...	c4	3. Sc3+	Kd6	4. De7 #
1. Kf7 (B)?	Kc4 (c)!	1 ... Kd6 (a)	2. De7 (C)	Kd5	3. Lb3+	Kd4	4. De3 #
1. De7 (C)!		1 ... Kc4 (c)	2. La4 (A)	Kd3 (Kd4)	3. Lb3	загроза	4. De3 #
			2 ...	Kd5	3 ...	K -	4. De3 #
				Kd5	3. Lb3+	Kd4	4. De3 #
		1 ... c5 (b)	2. Le4+	Kc4	3. Db7!	Kd4	4. Dd5 #
			2 ...	Kd4	3. De6	c4	4. Dd5 #



4 + 2 = 6 # 4 vv

Але існує схема гри, яку називають **"повною циклічною простою формою теми Салазара"**. Вона дозволяє створювати не тільки "довгий" ланцюг чергування, але і двофазні чергування між сусідніми фазами гри.

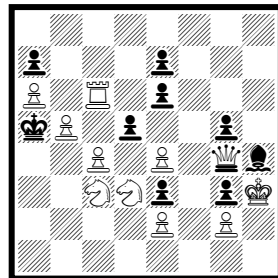
Найпростіша схема гри (для цієї форми теми) є такою:

1. A? 1... a 2. B! ⇔ 1. B?! 1... c 2. C! ⇔ 1. C?! 1... b 2. A!
1... b 2. C! 1... a 2. A! 1... c 2. B!

Втілити цю схему гри без близнюків і зайвих фігур в ортодоксальній двоходівці мені не вдалось. В триходівках вона була реалізованою мною вперше в задачі № 0627. Інша робота № 0628 є модернізацією відомої моєї задачі з статті "Тема Салазара в трёхходовке" ("Шахматы", №16, 1985).

№ 0627 "XII командное п - во СССР" - 1984 ... 1985, 7 – 8 місце

1. Te6 (A)? d4!	1 ... dc4 (b)	2. e5 (C)	cd3	3. Da4 #
	1 ... de4 (a)	2. c5 (B)	ed3	3. Da4 #
1. c5 (B)? e5!	1 ... de4 (a)	2. Te6 (A)	ed3	3. Da4 #
	1 ... d4 (c)	2. e5 (C)	dc3	3. Db4 #
1. e5 (C)! 1 ... d4 (c)	2. c5 (B)	dc3	3. Db4 #	
	1 ... dc4 (b)	2. Te6 (A)	cd3	3. Da4 #



11 + 9 = 20 # 3 v ...

Додатково:

1. cd5 (X)? e5!	1 ... ed5	2. ed5 (Y)	загроза	3. Db4 / Da4 #
1. ed5 (Y)? e5!	1 ... ed5	2. cd5 (X)	загроза	3. Db4 / Da4 #

+ двоходова проста форма теми Салазара

№ 0628 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 2001 (версія "ШАХМАТЫ" - 1985)

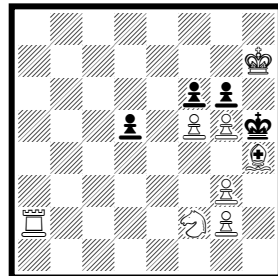
1. Ta6? d4 (a)!	1 ... fg5 (b)	2. Tg6	Загроза	3. Th6 / Tg5 #
	1 ... gf5 (c)	2. Tf6	gh4	3. g4 #
			d4 (f4)	3. Th6 #

1. fg6 (A)? f5!	1 ... d4 (a)	2. gf6 (B)	d3	3. Ta5 (C) #
	1 ... fg5 (b)	2. Ta5 (C)	d4	3. Tg5 #
		2 ...	gh4 (g4)	3. Td5 #

1. gf6 (B)? g5!	1 ... gf5 (c)	2. Ta5 (C)	d4	3. Tf5 #
		2 ...	f4	3. Td5 #
	1 ... d4 (a)	2. fg6 (A)	d3	3. Ta5 (C) #

1. Ta5 (C)! Цугцванг	1 ... gf5 (b)	2. fg6 (A)	d4	3. Tg5 #
		2 ...	gh4 (g4)	3. Td5 #
	1 ... gf5 (c)	2. gf6 (B)	d4	3. Tf5 #
		2 ...	f4	3. Td5 #

1 ... d4 (a)	2. Se4	Загроза	3. Sf6 #
	2 ...	Kg4	3. Sf6 #



8 + 4 = 12 # 3 vv

№ 0629 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 2001, 1^й приз

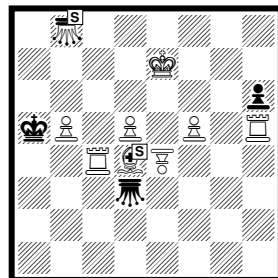
1. Ke6? Gb5 (a)!	1 ... Gx f5 (b)	2. Kx f5 =
	1 ... Gx d5 (c)	2. Kx d5 =

1. b6 (A)? Gb5 (a)!	Цугцванг	1 ... Gx f5 (b)	2. d6 (C) =
		1 ... Gx d5 (c)	2. f6 (B) =

1. f6 (B)? Gf5 (b)!	Цугцванг	1 ... Gx d5 (c)	2. b6 (A) =
		1 ... Gx b5 (a)	2. d6 (C) =

1. d6 (C)! Цугцванг	1 ... Gx b5 (a)	2. f6 (B) =
	1 ... Gx f5 (b)	2. b6 (A) =

1 ... Gd5 (c)	2. He5 =
---------------	----------



9 + 3 = 12 = 2 vv

d4 - Princess (L+S); b8 - Hippogriffe (G+S); d3 - Grasshopper

Задачі № 0284 ("ШЛ" №6) і № 0629 є прикладами реалізації цієї форми теми в двоходових задачах на пат з казковими фігурами.

5. 4. РІЗНОРІВНЕВА ФОРМА ТЕМИ САЛАЗАРА

Форма (або псевдоформа) теми Салазара красиво виглядає, коли у вказаній загальній схемі значення "n" (воно відповідає рівню хода, на якому здійснюється чергування ходів білих типу "перший хід ⇔ хід у варіанті гри") у всіх фазах гри є однаковим. Але в три і багатоходових задачах вказане значення може бути різним. В цьому випадку загальна схема гри простої форми (псевдоформи) теми Салазара виглядає так:

1. A?! ... m. B ⇔ 1. B?! ... n. A

при $2 \leq m < n$

Саме таку гру називають різнорівневою формою теми Салазара.

На створенні різнорівневих форм побудовані і деякі теми в шаховій композиції.

5. 4. 1. ЛЬВІВСЬКИЙ ДУБЛЬ ТЕМИ САЛАЗАРА

Таку назву має тема, яка передбачає утворення подвоєної форми (псевдоформи) теми Салазара з використанням (хоча би в одному з ланцюгів чергування) різнорівневої форми цієї теми і має гру згідно будь-якої з цих схем:

перша схема → 1. A?! ... m. C + 1. B?! ... m. C → 1. C?! ... (n. A ... o. B ⇔ n. B ... o. A)

друга схема → 1. A?! ... m. C + 1. B?! ... m. C → 1. C?! 1. ... n. A ... 1. ... n. B ... 1. ... o. A 1. ... o. B, де $n \leq m \geq 2$ $o > n$

Простими прикладами реалізації цих схем є триходові задачі № 0630 (перша схема) і № 0631 (друга схема). В роботі № 0631 на другому ході є чергування, яке відповідає простій формі теми Салазара, а на третьому - чергування, яке створює різнорівневу форму теми Салазара. Тема дозволяє при створенні різнорівневої форми теми Салазара використовувати варіанти реалізації загрози на однакові або різні перші ходи чорних, якщо однакових ходів немає, або, якщо варіант реалізації загрози використовується лише в одній фазі гри.

№ 0630 "BEST PROBLEMS" - 2006

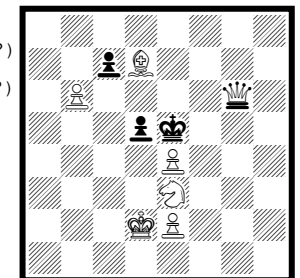
Початкова гра:	1 ... d4	2. Sc4 +	Kf4	3. Dg4 # (2 ... Kd4?)
	1 ... c5	2. Df5 +	Kd4	3. Dd5 #
		2 ...	Kd6	3. De6 # (3 ... Kc5?)

1. Sc4?! Kd4!	1 ... dc4	2. Ke3	~	3. De6 #
---------------	-----------	--------	---	----------

1. Dg3 (A)? Ke4!	1 ... Kd4	2. Sc2 +	Kc4	3. Dc3 #
		2 ...	Ke4	3. De3 #
		2 ...	Kc5	3. Dc7 #
	1 ... Kf6	2. Sf5 (C)	~	3. Dg7 #
1. Dg7 (B)? Kf4!	1 ... Ke4	2. Sg4	~	3. De5 #
	1 ... Kd6	2. Sf5 (C) +	Kc5	3. Dd4 #

1. Sf5 (C)! загроза →	1 ... c5	2. Dg3 (A)	Ke4	3. De3 #
	2 ...	2 ...	Kf6	3. Dg7 # (B)
	1 ... de4	2. Dg7+ (B)	Kf4	3. Dg3 # (A)
	2 ...	2 ...	Kd5	3. Dd4 #

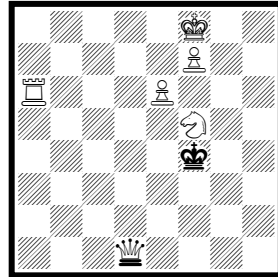
1 ... Ke4	2. Dg4 +	Ke5	3. Dd4 #
1 ... d4	2. Kd3	~	3. Dd6 #
2 ...	2 ...	Kf4	3. Dg3 #



7 + 3 = 10 # 3 *vv

№ 0631 "S. C. A. R. T." - 2000

- | | | | | | |
|-------------|------|-----------|-------------|---------|--------------|
| 1. Ta4 (A)? | Kf5! | 1 ... Ke5 | 2. Ke7! | Kx f5 | 3. Dh5 # |
| | | 1 ... Kg5 | 2. Kg7 (C)! | Загроза | 3. Dg4 # |
| | | | 2 ... | Kf5 | 3. Dd5 # |
| 1. Dd4 (B)? | Kf3! | 1 ... Kf5 | 2. Kg7 (C)! | Kg5 | 3. Ta5 # |
| | | 1 ... Kg5 | 2. Sg3! | Kg6 | 3. Dg7 # |
| | | | 2 ... | Kh6 | 3. Dg7 # |
| 1. Kg7 (C)! | | 1 ... Kg5 | 2. Ta4 (A) | Kf5 | 3. Dd5 # |
| | | 1 ... Kf5 | 2. Dd4 (B) | Kg5 | 3. Ta5 # |
| | | 1 ... Ke4 | 2. Kf6 | Kf4 | 3. Ta4 (A) # |
| | | 1 ... Ke5 | 2. Dg4 | Kd5 | 3. Dd4 (B) # |



6 + 1 = 7 # 3 vv

(далі буде)

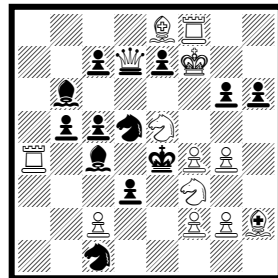
друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: Kārlim Jankēvičam і Imants Dulbergs з Латвії, Йосип Галиняк зі Львова, Микола Пархоменко з Вінниці, Марк Басистий і Анатолій Василенко є Київів.

Роботи № 0616, № 0632 ... № 0649 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 0617, № 0650 ... № 0665 - в ювілейному конкурсі "Львів - 750", а № 0666 ... № 0677 - в ювілейному конкурсі "Є.М. Богданов - 55 / 40".

№ 0632 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

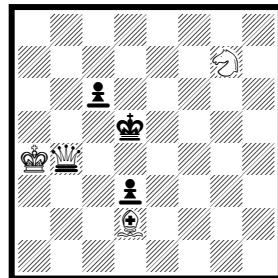
- | | | | | | |
|---------|------|---------|---------------|------------|----------|
| 1. De6? | Sf4! | Загроза | 2. Se ~ # | | |
| 1. Db5? | Se3! | Загроза | 2. Tc4, Dc4 # | 1 ... Se2 | 2. cd3 # |
| | | | | 1 ... Sb3 | 2. cd3 # |
| 1. Kg6? | e6! | Загроза | 2. Df5 # | 1 ... Sd ~ | 2. Sd2 # |
| | | | | 1 ... Sf4+ | 2. Tf4 # |
| 1. Kg7! | | Загроза | 2. Lg6 # | 1 ... Sf4 | 2. Tf4 # |
| | | | | 1 ... Se3 | 2. Sd2 # |



13 + 12 = 23 # 2 v ...

№ 0633 Igor Navrotskyi і Олексій Файзулін (Львів)

- Початкова гра:** 1 ... Ke5 2. Lc3+ Kd5 3. Dd4 #
1. Df4? c5! 1 ... Kc5 2. Le3+ Kd5 3. Dd4 #
1. De7 !! 1 ... Kc4 2. De5 c5 3. De4 #
 1 ... Kd4 2. De6 Kc5 3. Le3 #
 2 ... c5 3. Sf5 #
 1 ... c5 2. De6+ Kd4 3. Sf5 #

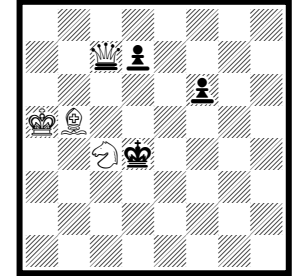


4 + 3 = 7 # 3 *v

===== *Друкується вперше* ===== *Original* ===== *Публикується вперше* =====

№ 0634 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

- | | | | | |
|-----------|-----------|---------|-----|----------|
| 1. Df4+ ! | 1 ... Kc3 | 2. Dd2+ | Kb3 | 3. Db2 # |
| | 1 ... Kd3 | 2. Sa3+ | Kc3 | 3. Db4 # |
| | 1 ... Kd5 | 2. De3 | d6 | 3. Sb6 # |
| | | 2 ... | f5 | 3. De5 # |

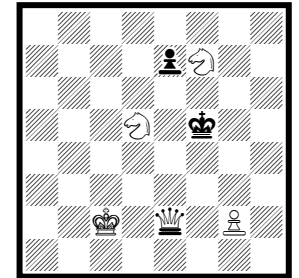


4 + 3 = 7 # 3 vv

===== *Друкується вперше* ===== *Original* ===== *Публикується вперше* =====

№ 0635 Олексій Файзулін (Львів)

- | | | | | | |
|-----------|----------|---------------|---------|-----|----------|
| 1. Sf4? | Kf6! | 1 ... e6 (e5) | 2. De5+ | Kg4 | 3. Dg5 # |
| 1. Df3? | Kg6! | 1 ... Ke6 | 2. Sb4 | Kd7 | 3. Dc6 # |
| 1. Da6 !! | Цугцванг | 1 ... Kg4 | 2. Dg6+ | Kh4 | 3. Dg5 # |
| | | 1 ... e6 | 2. Dd3+ | Kg4 | 3. Dh3 # |
| | | 1 ... e5 | 2. Df6+ | Ke4 | 3. De5 # |
| | | | 2 ... | Kg4 | 3. Dg5 # |

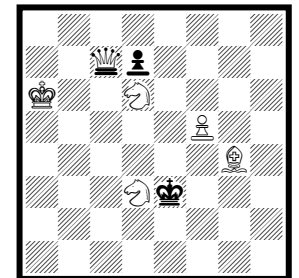


5 + 2 = 7 # 3 vv

===== *Друкується вперше* ===== *Original* ===== *Публикується вперше* =====

№ 0636 Igor Navrotskyi і Олексій Файзулін (Львів)

- | | | | | | |
|---------|----------|---------------|------------|-----|----------|
| 1. Dc2? | Kd4 (a)! | Загроза | 2. Le2 (A) | Kd4 | 3. Dc5 # |
| 1. Dc1? | Kd3! | 1 ... Kd4 (a) | 2. Le2 (A) | Kd5 | 3. Dc5 # |
| 1. Sb5! | | Загроза | 2. De5+ | K ~ | 3. De2 # |
| | | 1 ... Kd2 | 2. Dh2+ | K ~ | 3. De2 # |
| | | 1 ... Kd3 | 2. Dc3+ | Ke4 | 3. Dd4 # |
| | | 1 ... d6 | 2. De7+ | K ~ | 3. De2 # |

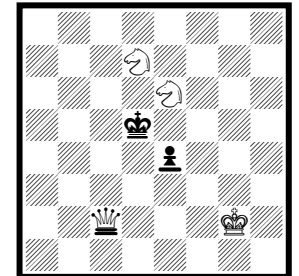


6 + 2 = 8 # 3 vv

===== *Друкується вперше* ===== *Original* ===== *Публикується вперше* =====

№ 0637 Igor Navrotskyi і Олексій Файзулін (Львів)

- | | | | | | | |
|----------|-----------|------------|-----|------------|-----|----------|
| 1. Sdf8! | 1 ... Ke5 | 2. Dc7+ | Kf6 | 3. Dg7+ | Kf5 | 4. Dg5 # |
| | 1 ... e3 | 2. Dc5+ | Ke4 | 3. Dd4+ | Kf5 | 4. Df4 # |
| 1. Sef8! | 1 ... Kd4 | 2. Db3 (A) | e3 | 3. Kf3 (B) | e2 | 4. Se6 # |
| | 1 ... e3 | 2. Kf3 (B) | Kd4 | 3. Db3 (A) | e2 | 4. Se6 # |

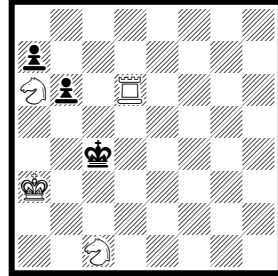


4 + 2 = 6 2 рішення # 4

===== *Друкується вперше* ===== *Original* ===== *Публикується вперше* =====

№ 0638 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

Початкова гра: 1 ... b5 2. Se2 b4+ 3. Ka4 b3 4. Td4 #
 1. Kb2 (A)? Kb5! 1 ... b5 2. Sb3 (B) b4 3. Sc7 (C) a6 (a5) 4. Td4 #
 1. Sb3 (B)! 1 ... Kc3 2. Sb4 Kc4 3. Sd2+ Kc3 4. Td3 #
 3 ... K ~ 4. Td5 #
 1 ... Kb5 2. Sc7+ (C) Kc4 3. Kb2 (A) ~ 4. Td4 #
 1. Sd3? Kb5! 1 ... Kc3 2. Sb2 Kc2 3. Sb4+ K ~ 4. Td1 #
 3 ... Kc3 4. Td3 #
 1 ... b5 2 ... b5 3. Sb4 a6 (a5) 4. Td3 #
 2. Se5+, Sb2+

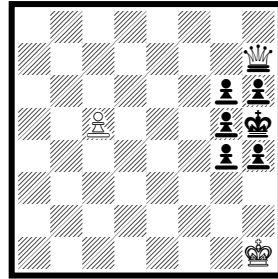


4 + 3 = 7 # 4 *v

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0639 Іван Сорока (Львів)

1. Db7? h3! 1 ... g3 2. Df3+ g4 3. Dd5+ g5 4. Df7 #
 1. De7? h3! 1 ... g3 2. De2+ g4 3. De5+ g5 4. De8 #
 1. Kg2 ! 1 ... g3 2. Dd7 g4 3. Dd5+ g5 4. Df7 #
 1 ... h3 2. Kg3 h2 3. Db7 h1 4. Dh1 #

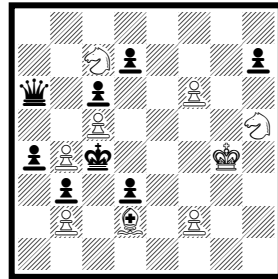


3 + 6 = 9 # 4 vv

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0640 Іван Сорока (Львів)

1. Se8 !! Загроза 2. Sd6 (A)+ Kd4 3. Lc3 (B)+ Kd5 4. Sf4 (C) #
 2 ... Kd5 3. Sf4 (C)+ K ~ 4. Lc3 (B) #
 1 ... Kd4 2. Lc3 (B)+ K ~ 3. Sd6 (A)+ Kd5 4. Sf4 (C) #
 2 ... Kd5 3. Sf4 (C)+ K ~ 4. Sd6 (A) #
 1 ... Kd5 2. Sf4 (C)+ Kc4 (Ke4) 3. Sd6 (A)+ Kd4 4. Lc3 (B) #
 2 ... Kd4 (Ke5) 3. Lc3 (B)+ K ~ 4. Sd6 (A) #

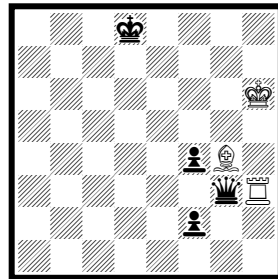


9 + 8 = 17 # 4

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0641 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

a) діаграма 1. Da3 Tc3 2. De7 Tc8 #
 b) ♗g4 → a4 1. Dc3 Te3 2. Dc7 Te8 #

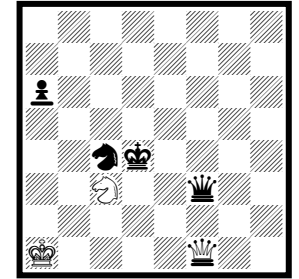


3 + 4 = 7 a, b H # 2

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0642 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
 Олександр Деревчук (Дніпропетровськ)

1. Se3 Db5 2. De4 Se2 #
 1. De3 Df5 2. a5 Sb5 #

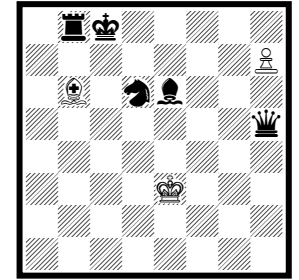


3 + 4 = 7 2.1. 1.1. H # 2

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0643 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
 Олександр Деревчук (Дніпропетровськ)

a) діаграма 1. Lg8 hg8=L 2. Sb7 Le6 #
 b) ♗h7 → f7 1. Se8 fe8=S 2. Ld7 Sd6 #

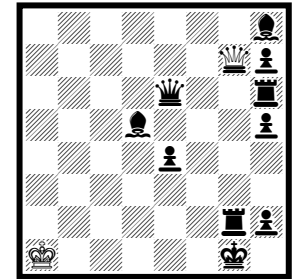


3 + 5 = 8 a, b H # 2

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0644 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
 Олександр Деревчук (Дніпропетровськ)

1. Kh1 Df6 2. Tb2 Df1 #
 1. Tg6 Dc3 2. Tg7 De1 #

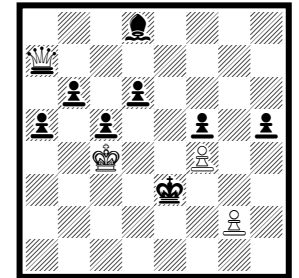


2 + 10 = 12 2.1. 1.1. H # 2

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0645 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
 Олександр Деревчук (Дніпропетровськ)

1. Kx f4 g3+ 2. Kg5 Dg7 #
 1. Lg5 Da5 2. Lx f4 De1 #

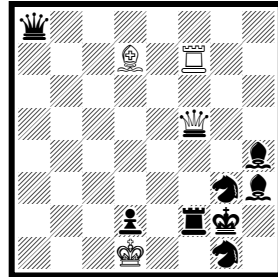


4 + 8 = 12 2.1. 1.1. H # 2

==== Друкється вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0646 Іван Сорока (Львів)

- | | | | |
|----------|-------|--------|---------|
| 1. Tx f5 | Lx f5 | 2. Kf1 | Lx h3 # |
| 1. Lx f5 | Tx f5 | 2. Kh3 | Tx f2 # |

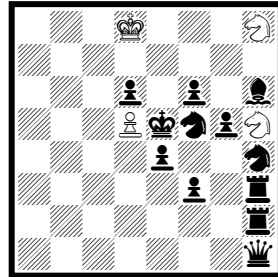


4 + 8 = 12 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0647 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
Олександр Деревчук (Дніпропетровськ)

- а) діаграма 1. Sd4 Sf4 2. Sf5 Sg6 #
- б) після мату в позиції (after mate in position) "а)" ♔e5 ♚f6
- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Sh4 | Sh8 | 2. Sf5 | Sh5 # |
|--------|-----|--------|-------|

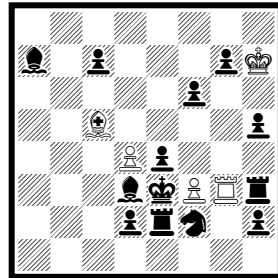


4 + 12 = 16 a, b H # 2

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

№ 0648 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- | | | | |
|--------|-----|--------|------|
| 1. Lb8 | Tg4 | 2. Tf3 | d5 # |
| 1. Th4 | Ld6 | 2. Ld4 | f4 # |

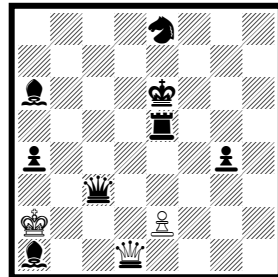


5 + 13 = 18 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0649 Іван Сорока (Львів)

- | | | | | | |
|--------|-----|--------|-----|--------|-------|
| 1. Dc5 | Da4 | 2. Kd5 | Da6 | 3. Kd4 | Dd3 # |
| 1. Dc6 | Da1 | 2. Kd5 | e3 | 3. Te6 | Dd4 # |
| 1. Dc7 | Db3 | 2. Kd6 | e4 | 3. Te7 | Dd5 # |

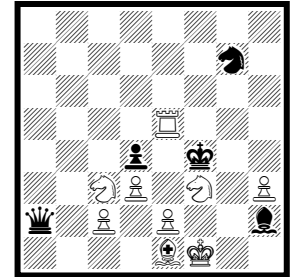


3 + 8 = 11 3.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 0650 Kārlim Jankēvicam (Jaunkalsnava, Latvija)

- | | | | | |
|----------|---------|----------|-----------|----------|
| 1. Kg2 ! | Загроза | 2. Ld2 # | 1 ... Sf5 | 2. Te4 # |
| | | | 1 ... dc3 | 2. e3 # |
| | | | 1 ... Dc2 | 2. Sd5 # |
| | | | 1 ... Lg1 | 2. Lg3 # |

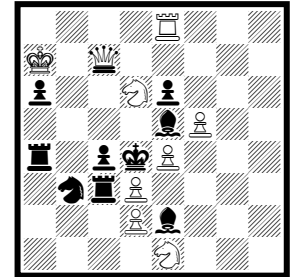


9 + 5 = 14 # 2

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

№ 0651 Kārlim Jankēvicam (Jaunkalsnava, Latvija)

- | | | | | | |
|---------|------|---------|----------|-----------|----------|
| 1. fe6? | Lg4! | Загроза | 2. Sf5 # | 1 ... cd3 | 2. Dc3 # |
| | | | | 1 ... Ld6 | 2. Dd6 # |
| | | | | 1 ... Ld3 | 2. Sf3 # |
| | | | | 1 ... Td3 | 2. Sc2 # |
- | | | | | |
|----------|---------|----------|-----------|----------|
| 1. Td8 ! | Загроза | 2. Sb5 # | 1 ... cd3 | 2. Dc3 # |
| | | | 1 ... Ld6 | 2. Dd6 # |
| | | | 1 ... Ld3 | 2. Sf3 # |
| | | | 1 ... Td3 | 2. Sc2 # |
| | | | 1 ... Sd2 | 2. Db6 # |

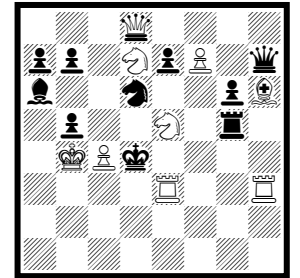


9 + 9 = 18 # 2 v

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

№ 0652 М. Басистий & А. Василенко (Київ, Україна)

- | | | | | | |
|---------|----------|---------|--------------------|-----------|--------------|
| 1. Sc5? | bc4 (a)! | Загроза | 2. Se6, Sb3, Te4 # | | |
| 1. Dc7? | Te5 (b)! | Загроза | 2. Dc5 (A) # | 1 ... b6 | 2. Sc6 # |
| | | | | 1 ... Se4 | 2. Td3 (D) # |
- | | | | | | |
|---------|----------|---------|----------|-----------------|--------------|
| 1. Da5? | Sc4 (c)! | Загроза | 2. Da1 # | 1 ... Tg2 (Tg1) | 2. Sf3 # |
| | | | | 1 ... bc4 (a) | 2. Dc5 (A) # |
| | | | | 1 ... Se4 | 2. Td3 (D) # |
- | | | | | | |
|---------|------|---------|-----------------------|---------------|--------------|
| 1. De7? | Df7! | загроза | 2. Dd6 (B), Sf3 (C) # | 1 ... Te5 (b) | 2. De5 # |
| | | | | 1 ... Sc4 (c) | 2. Dc5 (A) # |
| | | | | 1 ... Se4 | 2. Td3 (D) # |
- | | | | | |
|----------|---------|----------|---------------|--------------|
| 1. Sf6 ! | Загроза | 2. Te4 # | 1 ... Te5 (b) | 2. Td3 (D) # |
| | | | 1 ... Tg4 | 2. Sf3 (C) # |
| | | | 1 ... ef6 | 2. Dd6 (B) # |

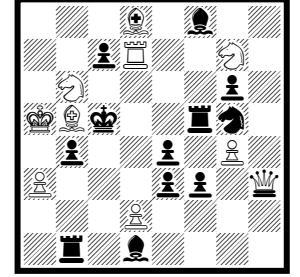


9 + 10 = 19 # 2 v ...

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

№ 0653 Kārlim Jankēvicam (Jaunkalsnava, Latvija)

- | | | | | | |
|---------|-----|---------|----------|------------|----------|
| 1. Df1? | e2! | Загроза | 2. Dc4 # | 1 ... Tc1 | 2. ab4 # |
| | | | | 1 ... Lb3 | 2. ab4 # |
| | | | | 1 ... Le2 | 2. Sa4 # |
| | | | | 1 ... cb6+ | 2. Lb6 # |
- | | | | | |
|----------|---------|----------|-------------|----------|
| 1. Df3 ! | загроза | 2. De3 # | 1 ... Tb3 | 2. Sa4 # |
| | | | 1 ... ef3 | 2. d4 # |
| | | | 1 ... Td5 | 2. Td5 # |
| | | | 1 ... cb6 | 2. Lb6 # |
| | | | 1 ... Lg7 | 2. Le7 # |
| | | | 1 ... Se6 | 2. Se6 # |
| | | | 1 ... Tx f3 | 2. Td5 # |
| | | | 1 ... Sx f3 | 2. Se6 # |
| | | | 1 ... Lx f3 | 2. Sa4 # |

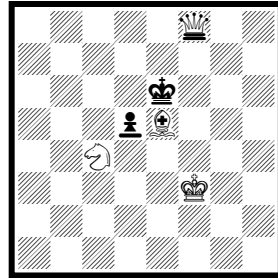


10 + 12 = 22 # 2 vv

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

№ 0654 Олексій Файзулін (Львів)

1. Lb8?	dc4!	1 ... Kd7	2. Se5+	Ke6	3. Df7 #
		1 ... d4	2. Se5	Kd5	3. Dd6 #
			2 ...	d3	3. Df7 #
1. Dc8 (A)?	Kf7!	1 ... Ke7	2. Sd6 (B)	d4	3. De8 #
1. Dg7?	dc4!	1 ... d4	2. Sb6	Kf5 (d3)	3. Df6 #
1. Sd6 (B)!		1 ... Ke5	2. De7+	Kd4	3. De3 #
		1 ... Kd7	2. Dc8 (A)+	Ke7	3. De8 #
		1 ... d4	2. Df7+	Ke5	3. Sc4 #



4 + 2 = 6 # 3 vv

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

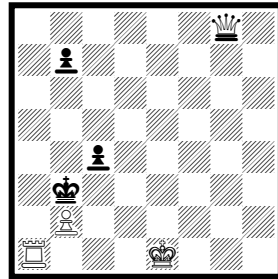
№ 0655 Алёна Кожакіна (Магадан, Россия)

а) діаграма

1. Df8?	c3!	Загроза	2. Da3+, Df6		
1. Da8!		Загроза	2. Da3+	Kc2	3. Dc3 #
		1 ... Kb2	2. Da3+	Kc2	3. Tc1 #
		1 ... Kc2	2. Da3	загроза	3. Dc3 #
		1 ... Kb4	2. Da5+	Kb3	3. Dc3 #
		1 ... c3	2. Da4+	Kb2	3. Da2 #

б) ♗b7 → a7

1. Dd5?	Kb2!	Загроза	2. Dd2	загроза	3. Dc3, Ta3 #
		1 ... Kb4	2. Da5+	Kb3	3. Dc3 #
1. Db8+ !		1 ... Kc2	2. De5	загроза	3. Dc3 #
			2 ...	Kd3	3. O-O-O #!



4 + 3 = 7 а, б # 3 v

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

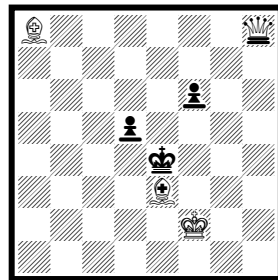
№ 0656 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

а) діаграма

1. Dg8?	Kd3!	1 ... Kf5	2. Ld5	Ke5	3. De6 #
1. Dc8?	f5!	1 ... Kd3	2. Ld5	загроза	3. Dc4 #
		1 ... Ke5	2. Dd7	загроза (f5)	3. Dd5 (De7) #
1. Dh7+ !		1 ... Ke5	2. Dd7	загроза (f5)	3. Dd5 (De7) #
		1 ... f5	2. Ke2	загроза	3. De7 #

б) ♗f6 → d6

1. Lc6?	Kf5!	1 ... Kd3	2. La4	загроза	3. Dd4 #
			2 ...	Ke4	3. Lc2 #
1. Db2?	Kf5!	1 ... Kd3	2. Db3+	Ke4	3. Dd5 #
1. Dc8?	Ke5!	1 ... Kd3	2. Kf3	d4	3. Le4 #
1. Dh7+ !		1 ... Ke5	2. Df7	Ke4	3. Dd5 #
			2 ...	d4	3. Lf4 #

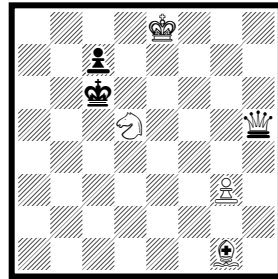


4 + 3 = 7 а, б # 3 vv

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

№ 0657 Олексій Файзулін (Львів)

1. Dg4?	Kd6! Zz	1 ... Kb5	2. Db4+	Ka6	3. Sc7 #
			2 ...	Kc6	3. Se7 #
		1 ... Kb7	2. Db4+	Ka6	3. Sc7 #
			2 ...	Kc6	3. Se7 #
			2 ...	Ka8	3. Sc7 #
			2 ...	Kc8	3. Se7 #
		1 ... Kd5	2. Kd7	загроза	3. Dd4, De6 #
			2 ...	Ke5	3. De6 #
1. De2 !	Цугцванг	1 ... Kd5	2. Kd7	c6 (c5)	3. De6 #
		1 ... Kd6	2. Sb4	c6 (c5)	3. De7 #
		1 ... Kb7	2. Db5+	Ka8	3. Sc7 #
			2 ...	Kc8	3. Se7 #

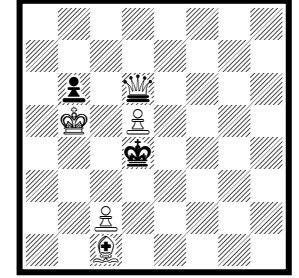


5 + 2 = 7 # 3 v

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

№ 0658 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Kc6?	Kc3!	Загроза	2. Ld2, Db4+ !		
1. Dc6?	Ke4!	1 ... Ke5	2. De6+	Kd4	3. Lb2 #
1. Ld2?	Ke4!	Загроза	2. Kc6	загроза	3. Df4 #
1. Df6?	Kd5!	1 ... Ke4	2. Kc6	загроза	3. Df4 #
1. Dg6!		Загроза	2. Df5	Kc3	3. Dd3 #
		1 ... Kd5	2. Lf4	Kd4	3. Dd3 #
		1 ... Ke5	2. De6+	Kd4	3. Lb2 #



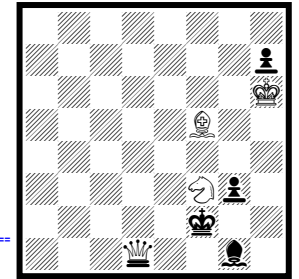
5 + 2 = 7 # 3 v ...

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

№ 0659 Олексій Файзулін (Львів)

1. Le4?	Ke3!	загроза	2. Dg1+, Dd2+		
1. Ld3?	g2!	1 ... Kg2	2. Df1+	Kh1	3. Dg1 #
		1 ... Ke3	2. De2+	Kf4	3. De4 #
1. Sd4!		1 ... Kg2	2. Le4+	Kf2	3. De2 #
			2 ...	Kh2 (Kh3)	3. Dh5 #
			2 ...	Kf2	3. De2 #
			2 ...	Kf4	3. De4 #
		1 ... g2	2. Df3+	Ke1	3. De2 #
		1 ... Lh2	2. Df3+	Ke1	3. De2 #
			2 ...	Kg1	3. Se2 #

1. Dg1?	Kf3!	1 ... Ke2	2. Le4	загроза	3. De1 #
1. Sg1?	g2!	1 ... Kg2	2. Sh3	Kh2	3. Dg1 #
		1 ... Ke3	2. Sh3	g2	3. Dd3 #



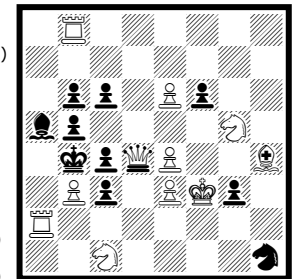
4 + 4 = 8 # 3 vv

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

№ 0660 Йосип Галиняк і Іван Сорока (Львів)

(виправлення "Задачи и этюды", 1998)

Початкова гра:	1 ... c2	2. Sd3+ !	Kb3	3. Db2 #	
1. bc4?	c5!	1 ... bc4	2. Tb6+ !	Lx b6	3. Db6 #
1. Sf7!		Загроза	2. Sd8 !	загроза	3. Sc6 #
		1 ... c5	2. Lf6 !!	загроза	3. Dx c3 #
			2 ...	cd4	3. Le7 #
		1 ... f5	2. Dc5+ !!	Kx c5	3. Le7 #
			2 ...	bc5	3. Ta4 # (3 ... ba4?)
		1 ... g2	2. Dc3+ !!	Kx c3	3. Le1 #
			2 ...	Kc5	3. Sd3 # (3 ... cd3?)



11 + 10 = 21 # 3 vv

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

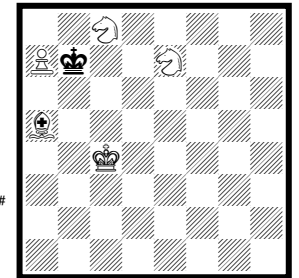
№ 0661 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

а) діаграма

1. Sb6?	Ka7!	1 ... Kc7	2. Sf5 !	K ~	3. a8=D+ Kc7	4. Dc8 #
1. Sg6?	Ka8!	1 ... Kc8	2. a8=D+	Kd7	3. Da6 Ke8	4. De6 #
		1 ... Kc6	2. a8=D+	Kd7	3. Dg8, Da6 !	
1. Lb4?	Ka8!	1 ... Kc7	2. a8=D	Kd7	3. Dc6+	Kd8
			2 ...	Kd8	3. Sb6+	Kc7
1. Ld8 !	Цугцванг	1 ... Ka8	2. Sd5	Kb7	3. Sb6	Ka6
					3 ...	Kc6

б) ♗e7 → g7

1. Kb4?	Ka8!	1 ... Kc8	2. a8=D+	Kd7	3. De8+	Kd6	4. De6 #
1. Ld8?	Ka8!						
1. Se8!		1 ... Kc8	2. a8=D+	Kd7	3. Lb4	Ke6	4. Dd5 #

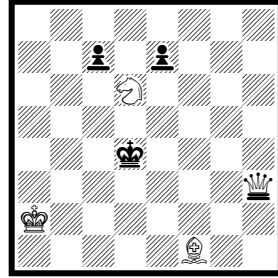


5 + 1 = 6 а, б # 4 v ...

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

№ 0662 Олексій Файзулін (Львів)

Початкова гра:	1 ... c5	2. Sc4	Ke4	3. Dg4+	Kd5	4. Lg2 #
	2 ...	Kd5	3. Df3+	Kd4	4. Dd3 #	
	3 ...		Ke6	4. Lh3 #		
1. Sf7 !	1 ... c6	2. Dd3+	Kc5	3. De3+	Kb4	4. Da3 #
	2 ...	Kc5	3 ...	Kd5	4. De5 #	
	3 ...		Ke4	~	4. Df3 #	
	1 ... e6 (e5)	2. Dd3+	Kc5	3. Db5+	Kd4	4. De5 #
	1 ... Kd5	2. Df5+	e5	3. De5+	Kc6	4. Db5 #
	1 ... Kc5	2. De6	Kb4	3. Dc4+	Ka5	4. Db5 #
	2 ...	c6	3. De3+	Kb4	4. Da3 #	
	3 ...		Kd5	4. De5 #		

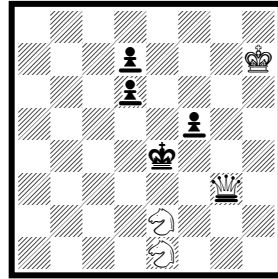


4 + 3 = 7 # 4 *

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

№ 0663 Олексій Файзулін (Львів)

1. Kg6 (A)?	Kd5!					
1. Sc2?	Kd5!	1 ... f4	2. Sc3+	Ke5	3. Dg7+	K ~
	2 ...		2 ...	Kf5	3. Sd4+	K ~
1. Sf4 (B)?	Kd4!	1 ... Ke5	2. De3+	Kf6	3. Sd5+	Kf7
	1 ... d5	2. Sd3	Kd4	3. Df4+	Kc3	4. Db4 #
1. Dc3 !	1 ... Kd5	2. Sf4+ (B)	Ke4	3. S1g2	d5	4. De3 #
	1 ... f4	2. Kg6 (A)	Kd5	3. Kf5	f3	4. Sf4 #

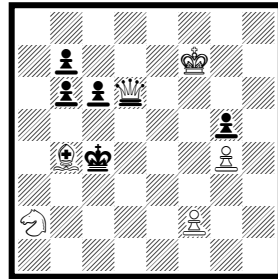


4 + 4 = 8 # 4 vv

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

№ 0664 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра:	1 ... Kb5	2. Dd3+	Ka4	3. Dc4	гроза (c5)	4. Sc3 #
	1 ... b5	2. Dd1	c5	3. Ke6!	cb4 (b6)	4. Dd5 #
	2 ...	b6	3. Ke6	c5	4. Dd5 #	
1. Le1 !!	Цугцванг	1 ... Kb3	2. Db4+	Kx a2	3. Lc3 !	c5 (b5)
		2 ...	Kc2	3. Sc3 !	Kc1 (-)	4. Db1 #
		1 ... c5	2. Sc1	Kb5	3 ...	Kd3
		1 ... b5	2. Sb4	Kb3	3. Dd7+ !	Kc4
					3 ...	Ka6
					3. Dd2	K ~
					3 ...	Kc4 !
					3 ... c5 (b5, b6)	4. Da2 #
		2 ...	b6	3. Dd3+	Kc5	4. Sa6 #

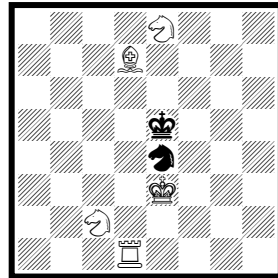


6 + 5 = 11 # 4 *

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

№ 0665 Анатолій Мітошин (с. Максимовичі, Львівська обл.)
Роман Залоцький (Самбір)

Початкова гра:	1 ... Sg5	2. Sb4	загроза	3. Td5, Sc6 #		
	1 ... Sf2	2. Kx f2	Ke4	3. Se1	K ~	4. Sf3
		2 ...	Kf4	3. Td5	Ke4	4. Sf6+
	1 ... Sd2	2. Sa3	Kd5	3. Td2+	Kc5	4. Tb2
						Kd5
1. Tg1? Kd5! Zz	1 ... Sg3	2. Tg3	Kd5	3. Kd3	Kc5	4. Tg6
	2 ...			3 ...	Ke5	4. Tf3, Tg4!
1. Sb4 (Se1)? Sd2!						
1. Sd4!	1 ... Kd5	2. Tc1	загроза	3. Le6+	Ke5	4. Tc6
				4 ...	Sg5 (Sd6, Sd2)	5. Sf3 #
	2 ...	Ke5	3. Tc6	загроза	4. Sf3+, Le6	5. Tc5 #
			3 ...	Kd5	4. Le6+, Sc7+	
	1 ... Sd2	2. Tx d2!	Kd5	3. Tc2!	Ke5	4. Tc5 # - короткий

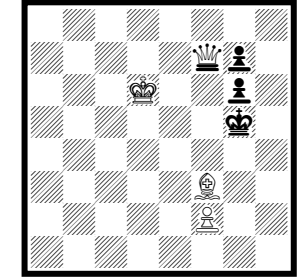


5 + 2 = 7 # 5 *vv

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

№ 0666 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)
Микола Пархоменко (Вінниця, Україна)

а) діаграма	1. De6?	Kh6!	1 ... K ~	2. Dg4 #
	1. Dc4?	Kf5!	1 ... Kf6, Kh6	2. Df4, Dh4 #
	1. Dg7!	Цугцванг	1 ... Kf4	2. Df6 #
			1 ... Kh4	2. Dh6 #
			1 ... Kf5	2. De5 #
б) ♖g7	1. De7+ !		1 ... Kf4	2. Df6 #
			1 ... Kf5	2. De5 #
1. g8-S?	Kh4!		1 ... Kh6	2. g8-S #
в) ♖f2 → g2	Початкова гра:		1 ... Kh4	2. Df4 #
	1. De7+ !		1 ... K ~, Kh6!	2. De5, Dh4 #
	1. De6?	Kh6!	1 ... Kf4, Kh4	2. De5, Dg4 #
	1. Dc4?	Kf5!	1 ... Kf6, Kh6	2. Df4, Dh4 #

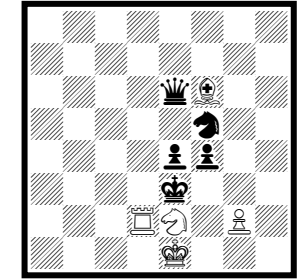


4 + 3 = 7 a ... c # 2

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

№ 0667 Kārlim Jankēvicam (Jaunkalsnava, Latvija)

1. Sc3?	Db3!	Загроза	2. Sd1 #	1 ... f3	2. Lg5 #
1. Sd4?	Dc8!	Загроза	2. Sc2 #	1 ... Dc6	2. Sdf5 #
				1 ... Dc4	2. Sdf5 #
				1 ... Db3	2. Sdf5 #
				1 ... Da2	2. Sdf5 #
				1 ... Sx d4	2. Ld4 #
				1 ... f3	2. Lg5 #
1. Sg3 !!	Загроза	2. Sf1 #	1 ... Da6	2. Sgf5 #	
			1 ... Dc4	2. Sgf5 #	
			1 ... Sx g3	2. Ld4 #	
			1 ... fg3 (f3)	2. Lg5 #	

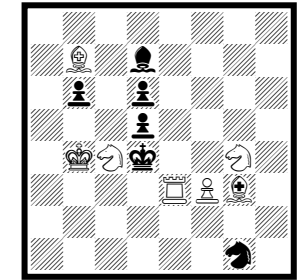


5 + 5 = 10 # 2 vv

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

№ 0668 Kārlim Jankēvicam (Jaunkalsnava, Latvija)

1. Sf2?	Lf5!	Загроза	2. Td3 #	1 ... dc4	2. Te4 #
1. Sa3?	La4!	Загроза	2. Sc2 #	1 ... Lf5	2. Sb5 #
1. Sce5?	Lb5!	Загроза	2. Td3 #	1 ... Sf3	2. Sf3 #
				1 ... Lf5	2. Sc6 #
				1 ... de5	2. Le5 #
1. Sge5 !	Загроза	2. Td3 #	1 ... Sf3	2. Sf3 #	
			1 ... Lf5	2. Sc6 #	
			1 ... dc4	2. Te4 #	
			1 ... de5	2. Le5 #	

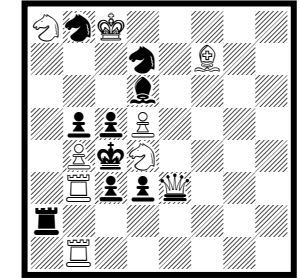


7 + 6 = 13 # 2 v ...

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

№ 0669 Kārlim Jankēvicam (Jaunkalsnava, Latvija)

1. Sc2?	Tb2!	Загроза	2. De4 #	1 ... cb4	2. Dd4 #
				1 ... Le5	2. d6 #
				1 ... Sf6	2. Sb6 #
				1 ... Sb6+	2. Sb6 #
				1 ... Sc6	2. dc6 #
1. Sc6 !	Загроза	2. De4 #	1 ... Tb2	2. Sa5 #	
			1 ... Te2	2. Sa5 #	
			1 ... cb4	2. Dd4 #	
			1 ... Le5	2. d6 #	
			1 ... Sf6	2. Sb6 #	
			1 ... Sb6+	2. Sb6 #	
			1 ... Sx c6	2. dc6 #	

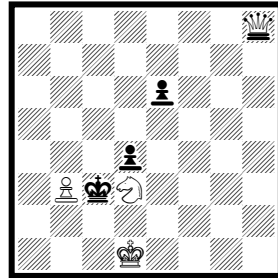


9 + 9 = 18 # 2 v

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

№ 0670 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Db8? Kd3! 1 ... e5 2. Db5 e4 3. Dc4 #
 1. Da8? Kb3! 1 ... e5 2. Dd5 Kd3 3. Df3 #
 2 ... e4 3. Dc4 #
 1. Df8! 1 ... Kb3 2. Db4+ Ka2 3. Db2 #
 1 ... e5 2. Df7 Kd3 3. Df3 #
 2 ... e4 3. Dc4 #

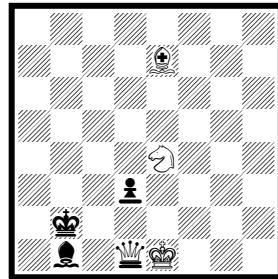


4 + 2 = 6 # 3 vv

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

№ 0671 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

Початкова гра: 1 ... Ka1 2. Lf6+ Ka2 3. Da4 #
 1. Kd2? Lc2!
 1. Lf6? Ka3!
 1. Da4? d2! 1 ... Lc2 2. Da3+ Kb1 3. Sc3, Sd2 #
 1 ... La2 2. Lf6+ K ~ 3. Dd1 #
 1. Sd2! 1 ... Kc3 2. Dc1+ Kd4 3. Dc5 #
 2 ... Lc2 3. Da1 #
 1 ... Lc2 2. Dc1+ !! Kx c1 3. La3 #
 2 ... Ka2 3. Da3 #
 2 ... Kc3 3. Da1 #
 1 ... La2 2. Lb4 L ~ 3. Db1 #

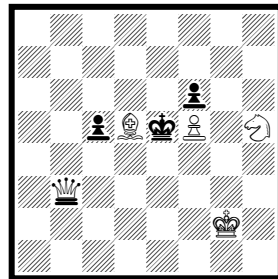


4 + 3 = 7 # 3 *v

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

№ 0672 Олексій Файзулін (Львів)

1. Dc4? Kd6! 1 ... Kf5 2. Lf7 загроза 3. Df4 #
 2 ... Kg5 3. Df4 #
 1. Lf3? Kd6! 1 ... Kd4 2. Kf2 Ke5 3. Dd5 #
 2 ... c4 3. De3 #
 1 ... Kf5 2. Df7 загроза 3. Df6 #
 2 ... Kg5 3. Df6 #
 1 ... c4 2. Db6 загроза 3. Df6, Dc5 #
 2 ... Kf5 3. Df6 #
 1. Lc4! Цугцванг 1 ... Kd4 2. Dd3+ Ke5 3. Dd5 #
 1 ... Kf5 2. Dg3 Ke4 3. Df4 #
 1 ... Kd6 2. Db7 Ke5 3. Dd5 #
 1 ... Ke4 2. Dd3+ Ke5 3. Dd5 #

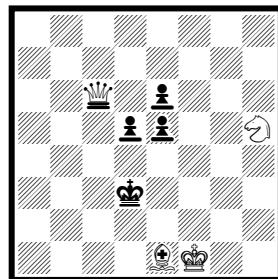


5 + 3 = 8 # 3 vv

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

№ 0673 А. В. Holubitsky (Israel) і Олексій Файзулін (Львів)

1. Da4? d4! Zz 1 ... Ke3 2. Dc2 Kf3 (d4) 3. De2 #
 2 ... Kd4 3. Lf2 #
 2 ... e4 3. Dc3 #
 2. Db3+ Kd4 3. Dc3 #
 1. Kg2! Цугцванг 1 ... Ke2 2. Dc3 загроза 3. Dd2 #
 2 ... Kd1 3. Dd2 #
 1 ... Ke3 2. Dc2 загроза 3. Lf2 #
 2 ... Kd4 3. Lf2 #
 1 ... Kd4 2. Dc2 загроза 3. Lf2 #
 2 ... Ke3 3. Lf2 #
 2 ... e4 3. Dc3 #
 1 ... Ke4 2. Dc2+ Ke3 3. Lf2 #
 2 ... Kd4 3. Lf2 #
 1 ... e4 2. Dc3+ Ke2 3. Dd2 #
 1 ... d4 2. Kf2! e4 3. Sf4 #

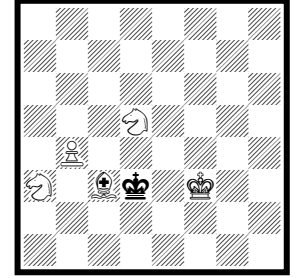


4 + 4 = 8 # 3 v

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

№ 0674 Анатолий Митюшин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

1. Lb2!
 1 ... Kd2 2. Se3 Kd3 3. Sc2 Kd2 4. Se1 !! Ke1 5. Lc3 # !!

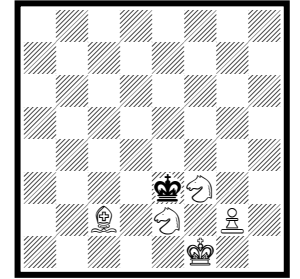


5 + 1 = 6 # 5

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

№ 0675 Анатолий Митюшин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

1. Se5!
 1 ... Kd2 2. Lb1 Kd1 3. Sd3 Kd2 4. Sb2 Ke3 5. Sc4 #

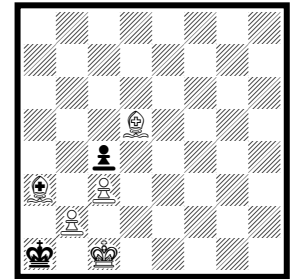


5 + 1 = 6 # 5

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

№ 0676 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Le4!
 1 ... Ka2 2. Lc2 Ka1 3. b3 Ka2 4. Lb2 cb3 5. Lb1 #
 3 ... cb3 4. Lb2+ , Lb1 !

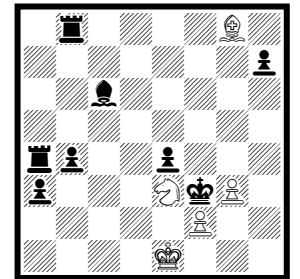


5 + 2 = 7 # 5

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

№ 0677 Imants Dulbergs (Kalnciems, Latvija)

1. Lf7? Ta5! Загроза 2. Lh5 #
 1. Le6? Tg8! Загроза 2. Lg4 #
 1. Lb3? Td8! Загроза 2. Ld1 #
 1. Lc4! загроза 2. Le2 #
 1 ... Lb5 2. Lf7! (2 ... Ta5?) Le8 3. Le6 (3 ... Tg8?) Ld7
 4. Lb3 (4 ... Td8?) Lb5 5. Ld1 + Le2 6. Lx e2 #



5 + 8 = 13 # 5 vv

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

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

ЮВІЛЕЙНИЙ КОНКУРС "М. БАСИСТИЙ – 50 і А. ФРОЛКІН – 50"

Конкурс проводиться в чотирьох розділах, що є традиційним для змагань

«КИЇВСЬКЕ БАГАТОБОРСТВО».

Переможцем оголошується проблеміст (творчий колектив) за мінімальною сумою місць у всіх чотирьох розділах. Переможець отримає приз - гроші. Кожний учасник (творчий колектив), який посяде будь-яке з перших 9-ти місць хоча би в одному з розділів, отримає книжковий приз. Якщо один і той самий учасник (творчий колектив) посяде вказане місце в двох або більше розділах, то в цих розділах, книжковими призами, додатково, будуть нагороджені учасники, які посядуть подальші, більш низькі, місця.

Судді в розділах: з двоходових тем – М. Басистий,
з кооперативних тем – А. Фролкін.

Задачі (не більше однієї в кожному розділі) слід надсилати до 01.07.2007 року на адресу:

Басистому М. Б., а. я. – 11, Київ, 02156 Україна.

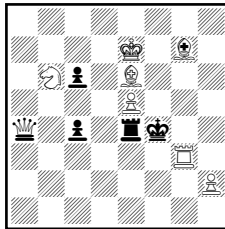
ТЕМИ КОНКУРСУ

Тема 1. Двоходівка - мередит, щонайменше, з двома удаваними слідами з зміною гри будь-якого виду, мінімум, в двох варіантах (повторення гри не дозволяється), причому, перший удаваний слід спростовується будь-яким ходом тематичної чорної фігури, а другий (або всі наступні) спростовується точним ходом цієї ж фігури.

М. Басистий & А. Василенко

Ювілейний конкурс «Мельниченко - 65» - 2004, 6 приз

- | | | | | | |
|---------|-------------|---------|----------|------------|------------|
| 1. Da5? | T~! | Загроза | 2. Lh6 # | 1 ... Te5 | 2. Dx e5 # |
| | | | | 1 ... c5 | 2. Sd5 # |
| 1. Sc4? | Td4! | Загроза | 2. Lh6 # | 1 ... T~ | 2. Se3 # |
| | | | | 1 ... Te5! | 2. Se5 # |
| | | | | 1 ... Tc4! | 2. Dc4 # |
| 1. Dc6! | | Загроза | 2. Sd5 # | 1 ... T~ | 2. Df3 # |
| | | | | 1 ... Te3! | 2. Tg4 # |

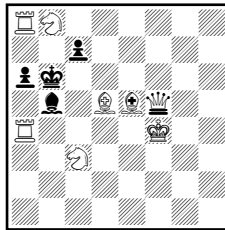


8 + 4 = 12 # 2 vv

Тема 2. Щонайменше, в одному удаваному сліді і рішенні двоходівки-мередита на першому і на матуючому ходах грають обидві відкриваючі фігури непрямої білої напівбатарей (при тематичному ході чорного короля вона може перетворюватись в пряму батарею) з обов'язковою грою відкритої фігури. Рішення здійснюється шляхом руйнування цієї напівбатарей з обов'язковою зміною гри, щонайменше, на один хід чорних, який був в тематичному удаваному сліді.

М. Басистий, "Politika", 1998 ... 2003, 1 поч. відгук

- | | | | | | |
|--|----------|---------|----------|-----------|----------|
| 1. Lc6? | Lx c6 !? | Загроза | 2. Ld4 # | 1 ... Kc5 | 2. Lc7 # |
| 1. Dd7! | | Загроза | 2. Dc7 # | 1 ... Kc5 | 2. Ld4 # |
| 1 ... Ld7, Lc6, c6 2. Sd7, Dc6, Da7 # | | | | | |
| ----- Нетематична додаткова гра: ----- | | | | | |
| 1. Db1? | c6! | Загроза | 2. Sd7 # | 1 ... Kc5 | 2. Dg1 # |
| 1. Dc8? | Kc5! | Загроза | 2. Dc7 # | 1 ... c6 | 2. Sd7 # |
| | | | | 1 ... Lc6 | 2. Ld4 # |

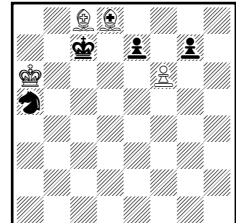


8 + 4 = 12 # 2 v ...

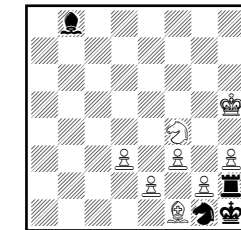
Тема 3. Мередит на кооперативний мат за 2 ... 5 ходів, щонайменше, з двома взяттями фігур, перетворених в ретрогрі (або однієї тої ж самої перетвореної фігури, але різними ходами) в одній або в декількох фазах: початковій грі, рішеннях, близнюках будь-якого виду. Якщо тема виконана в рішенні (рішеннях), то дозволяється нетематична початкова гра. Дозволені близнюки з різною кількістю ходів, наприклад, в а) - Н # 3, б) - Н # 2,5 ...

А. Василенко, "Feenschach" - 1993

- | | | | |
|-------------|--------------|--------|--------|
| а) діаграма | 1. Kx d8 fg6 | 2. Ke8 | g8=D # |
| б) | 1. Kx c8 fe6 | 2. Kb8 | ed=D # |



4 + 4 = 8 a, b Н # 2



8 + 4 = 12 a ... d Н # 2

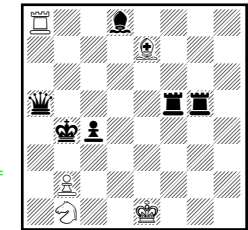
А. Фролкін, "Проблемист України" - 2006

- | | | |
|-----------------|----------------|-----------------|
| а) діаграма | 1. Tx h3 Sx h3 | 2. Lh2 Sf2 # |
| б) | 1. Tx g2 Sh4 | 2. Lh2 Lx g2 # |
| с) | 1. Sx e2 Sx e2 | 2. Lg1 Sg3 # |
| д) в позиції с) | 1. Sx h3 Kg4 | 2. Tx g2+ Kx h3 |
| | | 3. Lg1 Lx g2 # |

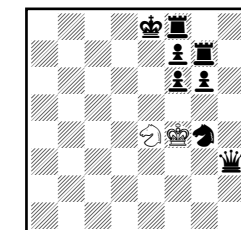
Тема 4. Мередит, кооперативний мат за 2 ... 5 ходів з відображенням "арифметичного парадоксу". Близнюком б) є позиція, яка виникає після якогось ходу рішення близнюка а); коли до мату залишається N ходів. Причому, в б) кількість ходів в рішенні або більше, або менше числа N. В б) черговість ходу повинна зберігатись, але близнюк розглядається, як нова позиція. З близнюка б) таким самим чином можна утворити близнюк с) і т. д.

А. Фролкін, "Проблемист України" - 2006

- | | | |
|--------------------------------------|------------|----------------------|
| а) діаграма | 1. Ka4+ b4 | 2. cb3 - e.p.+ Sc3 # |
| б) після перших ходів чорних і білих | 1. Lc7 Sd2 | 2. Le5 Tx a5 # |



5 + 6 = 11 a, b Н # 2



2 + 8 = 10 a, b Н # 4

А. Фролкін, "Проблемист України" - 2006

- | | | | | |
|---|---------------|----------------|----------------|--------------|
| а) діаграма | 1. Th8 Sx f6+ | 2. Kf8 Sx g4 | 3. Kg8 Kg5 | 4. Kh7 Sf6 # |
| б) після першого ходу чорних (Н # 2, 5) | 1 ... Sf2 | 2. 0 - 0 Sx g4 | 3. Dh8 Sx f6 # | |

