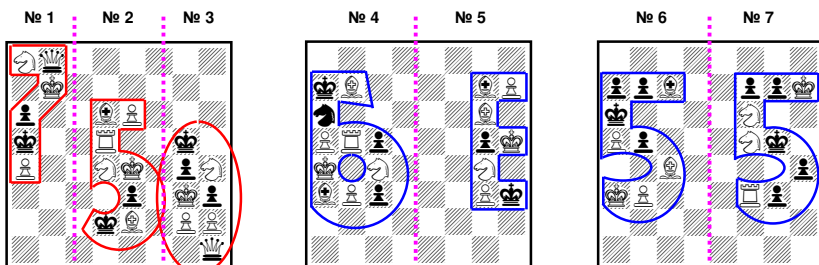


Ювілейна СКАХОТРАДЖА

Вадим Жилко

(г. Лунинец Брестской области, Беларусь)



Мат за три ходи (#3)

- № 1 ("7") 1. Kc6! Ka4 2. Db2! Ka5 3. Da3 #, 2 ... a5 3. Sb6 #
- № 2 ("5") 1. Tc5! Ke1 2. Lg3+ Kd2 3. Tc2 #
1. La3? Kc3 2. Tc5+ Kd2 3. Lb4 #, 1 ... Ke1!
- № 3 ("0") * 1 ... Kh5 2. Db1 *загроза* 3. Dg6 #
1. Df1! *загроза* 2. Df7, Df5+, Da6
1 ... Kh6 2. Df7 *загроза* 3. Dg6 #
1 ... hg2 2. Df5! Kh6 3. Dg6 #
- № 4 ("Б") а) діаграма: 1. Lc8! *загроза* 2. Tb7+ Ka8 3. Sb6 #
а) c3 → c7: 1. Lc6? 1 ... Sb8 2. Lc5+ Ka6 3. Lb7 #, 1 ... Sb4!
1. Se5! 1 ... Sb4 2. Lb4 ~ 3. Sc6 #
- № 5 ("Е") 1. h8=D? Kg3 2. Da8 Kh3 3. Df3 #, 2 ... Kf4 3. Le5 #, 1 ... Kg2!
1. Le4! Kg3 2. Le5+ Kh3 3. Sf2 #
- № 6 ("5") 1. Le6! b6 2. Lc8+ Kx a5 3. b4 #
1 ... b4 2. Kb4 b6 (b5) 3. Lc8 #
- № 7 ("5") 1. Sg7! h3 2. Tf5+ Kh4 3. Th5#

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

... прийняти участь у створенні *сайту задач шахових композиторів* в Інтернет www.popovgl.narod.ru

Свої задачі (всі розділи, окрім "казок") і етюди за 2004 ... 2006 роки (не більше трьох від автора) слід надсилати на адресу:

Россия, 308036 г. Белгород, Спортивная 20, кв. 138, Попову Григорию Леонтьевичу
або на e-mail: PopovGL@Belgorod.serw.ru



« Chess Leopolis »

№ 13, October 2006

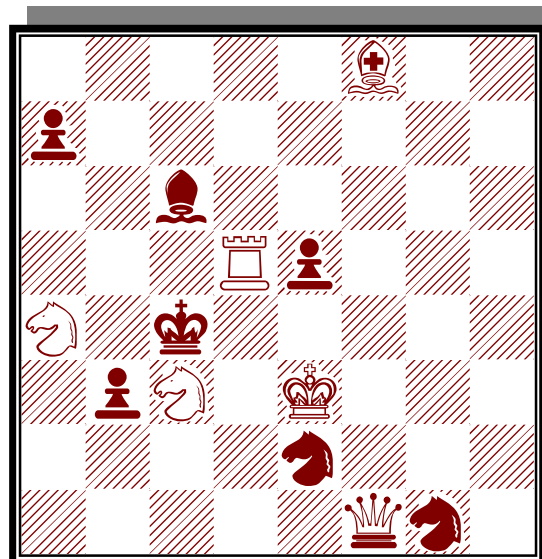
Приватне видавництво:

(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

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

наклад 150 примірників



ЖОВТЕНЬ 2006

№13

Аналітичний огляд (продовження)

5. 4. 2. Різномірнева форма теми Салазара з додатковим чергуванням ходів білих фігур	2
Проста форма	3
Циклічна проста форма	3
Проста форма з додатковим чергуванням ходів білих в одній з тематичних фаз гри	4
Проста форма з додатковим чергуванням ходів білих у всіх тематичних фазах гри	6
Циклічна форма з додатковим чергуванням ходів білих ..	6
5. 5. Тема Уранія	7
5. 5. 1. Помножена форма теми Уранія	8
5. 5. 2. Тема Салазара – Уранія	9
Проста форма	9
Помножена форма	10
Класична форма	11
5. 5. 3. Тема Домбровкиса – Уранія	12
5. 6. Тема ле Гранд - Салазара	13
5. 7. Тема Салазара - Рухліса	14
Друкується вперше:	
річний конкурс	16
ювілейний конкурс "Львів – 750"	25
ювілейний конкурс "Є.М. Богданов – 55 / 40"	27
Ювілейна скахографія	28
Нас запрошують	28

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2 ... № 12)

5. 4. 2. РІЗНОМІРНЕВА ФОРМА ТЕМИ САЛАЗАРА З ДОДАТКОВИМ ЧЕРГУВАННЯМ ХОДІВ БІЛИХ ФІГУР

Одна з найпоширеніших тем, яка побудована на використанні різномірневої форми теми Салазара ("ШЛ" № 12, стор. 14), наразі, не має короткої назви. Вказана вище назва теми фактично відображає її зміст: *в три чи багатоходовій задачі створюється дво або багатозафазне чергування, щонайменше, трьох ходів білих, хоча би два з яких утворюють різномірневу форму теми Салазара.*

В залежності від кількості і типу створених ланцюгів чергування я поділяю цю тему на такі форми:

- просту;
- циклічну просту;
- просту з додатковим чергуванням ходів білих в одній з тематичних фаз гри;
- просту з додатковим чергуванням ходів білих у всіх тематичних фазах гри;
- циклічну з додатковим чергуванням ходів білих.

ПРОСТА ФОРМА

Ця форма є найпоширенішою. Вона передбачає чергування ходів білих за такими схемами гри:

1. A?! ... m. B ... n. C ⇔ 1. B?! ... m. C ... n. A

1. A?! ... m. B ... n. C ⇔ 1. C?! ... m. A ... n. B

Для триходовки $m = 2$, а $n = 3$. Для багатоходової задачі значення "m" і "n" можуть бути будь-якими в межах умови, але **однаковими у всіх фазах гри**. Гра чорних фігур може бути будь-якою.

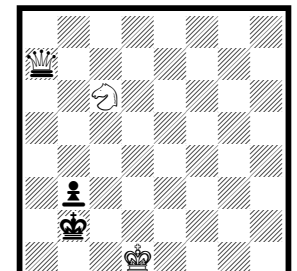
Задачі № 0678 і № 0679 є прикладами реалізації цієї форми теми.

№ 0678 "S. C. A. R. T." - 2000

Початкова гра: 1 ... Kc3 2. Dd4 #
 1. Dd4? Kb1! 1 ... Ka2 2. Kc1 b2 3. Dx b2 #
 1. Se5? Kc3! 1 ... Kb1 2. Sc4 b2 3. Sd2 #
 1. Da6? Kb1! 1 ... Kc3 2. De2 b2 3. Dc2 #

1. Dc5 (A)? Ka2! 1 ... Kb1 2. Dc1 (B)+ Ka2 3. Sb4 (C) #
 1 ... Ka1 2. Dc1 (B)+ Ka2 3. Sb4 (C) #
 1. Sb4 (C)! Цугцванг 1 ... Kc3 2. Dc5 (A)+ Kb2 3. Dc1 (B) #
 A? - BC ⇔ C? - AB

1 ... Kb1 2. Da3 b2 3. Da2 #



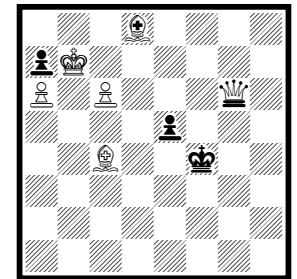
3 + 2 = 5 # 3 * v ...

№ 0679 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2002

1. Dd3 (A)? e4! 1 ... Kg4 2. Le6 (B)+ Kf4 3. Lh4 (C) e4 4. Dg3 #
 1. Lh4 (C)? Kf3! 1 ... Ke3 2. Dd3 (A)+ Kf4 3. Le6 (B) e4 4. Dg3 #
 A? - BC ⇔ C? - AB

1. La5? Kf3! Загроза 2. Ld2+ Kf3 3. Lf1 загроза 4. Dg2 #
 1 ... Ke3 2. Df5 Kd4 3. Dd3+ Kc5 4. Dd5 #
 1 ... e4 2. ... e4 3. Lb4 Kd4 4. Dc5 #
 2. Lc7+ Ke3 3. Dd6 K ~ 4. Dg3 #

1. Dg1 !! Цугцванг 1 ... Kf3 2. Lg5 e4 3. Lf1 e3 4. Dg2 #
 1 ... Ke4 2. Dg3 Kd4 3. Dd3+ Kc5 4. Le7 #
 2 ... Kf5 Kf5 3. Ld5 e4 4. Dg5 #
 1 ... e4 2. Df2+ Kg4 3. De3 K ~ 4. Dg5 #



6 + 3 = 9 # 4 vv

ЦИКЛІЧНА ПРОСТА ФОРМА

Схему гри цієї форми теми можна отримати при об'єднанні схем простої форми, які ми розглянули в попередньому розділі. Вона виглядає так:

1. A?! ... m. B ... n. C ⇔ 1. B?! ... m. C ... n. A ⇔ 1. C?! ... m. A ... n. B

Якщо в простій формі для створення різномірневої форми теми Салазара використовуються лише деякі ходи білих, а всі останні - приймають участь в чергуванні, то в циклічній формі, в обох випадках, використовуються всі ходи білих!

ПРОСТА ФОРМА З ДОДАТКОВИМ ЧЕРГУВАННЯМ ХОДІВ БІЛИХ В ОДНІЙ З ТЕМАТИЧНИХ ФАЗ ГРИ

До цієї форми відносять будь-яку з простих форм теми, в якій на рівнях ходів "m" і "n" є додаткове чергування тематичних ходів білих фігур. Найпростішими є такі схеми гри:

1. A?! ... m. B ... n. C ⇔ 1. B?! ... (m. C ... n. A ⇔ m. A ... n. C)

1. A?! ... m. B ... n. C ⇔ 1. C?! ... (m. A ... n. B ⇔ m. B ... n. A)

Черговість утворення фаз гри може бути будь-якою. Наприклад, в роботах № 0680 ... № 0684 гра здійснюється згідно першої схеми, причому, в триходовій мініятурі № 0680 і чотириходовому мередиті № 0681 перша частина гри утворена в удаваному сліді, а друга – в рішенні.

№ 0680 "10-й МЕМОРИАЛ Т.Х. АМИРОВА" - 2001, 1 – 4 приз

1. Df4? Kd5! 1 ... Kd7 (a) 2. Dd6+ Kx c8 3. Dc7 #
2 ... Ke8 3. De7 #

1. d8=D? Kf7!

1. d8=S (A)? Kf5! 1 ... Ke5 (b) 2. Sc7 (B)! Загроза 3. Df4 #
2 ... Kd6 3. Dc7 # (C)
1 ... Kd7 (a) 2. Dc7+ (C)! Ke8 3. De7 #

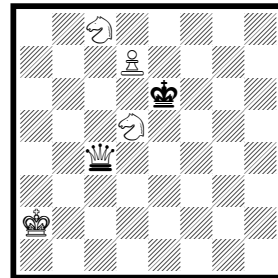
1. Sc7 (B)! 1 ... Ke5 (b) 2. d8=S (A)! Загроза 3. Df4 #
2 ... Kd6 3. Dc7 # (C)
1 ... Kd6 2. Dc7+ (C) Ke6 3. d8=S # (A)

A? – BC ⇔ B! – (AC ⇔ CA)

1 ... Kd7 (a) 2. Dc6+ Kd8 3. Dc8 #

+ тема Салазара - Рухліса!

1 ... Kf7 2. Dg4! Загроза 3. Dg8 #



5 + 1 = 6 # 3 v ...

№ 0681 "ШАХМАТНАЯ ПОЭЗИЯ" - 2000

Початкова гра: 1 ... h2 (a) 2. Th2+ Kg3 3. De5+ Kf3 4. Tf2 #

1. Dc5 (A)? g3! 1 ... c6 (b) 2. O-O (B)! h2+ 3. Kg2 (C)! h1=D/L+ 4. Th1 #
3 ... 4. Tf4 #

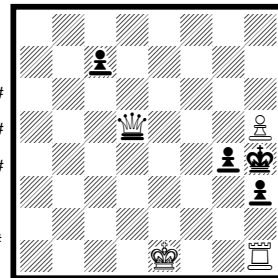
1. O-O (B)! Цугцванг 1 ... h2+ (a) 2. Kg2 (C)! c6 (c5) 3. Dc5 (A)! h1=D/L+ 4. Th1 #
3 ... 4. Tf4 #

1 ... c6 (b) 2. Dc5 (A)! h2+ 3. Kg2 (C) h1=D/L+ 4. Th1 #
3 ... 4. Tf4 #

A? – BC ⇔ B? – (CA ⇔ AC)

1 ... Kg3 2. De5+ Kh4 3. Df6+ Kg3 4. Df2 #
3 ... Kh5 4. Tf5 #

1. Dd8? Kh5! 1 ... Kg3 2. Df6 Kg2 3. Df1+ Kg3 4. Df2 # 4 + 4 = 8 # 4 *v



4 *v

В роботі № 0682 тематична гра є лише в удаваних слідах. Така реалізація теми дозволяє збагачувати зміст задачі за рахунок гри в рішенні і в додаткових удаваних слідах (спробах). В задачі № 0682 таким "приємним додатком" є:

- проста двоходова форма теми Салазара (DE ⇔ ED);
- додаткова зміна гри ще в двох фазах.

В роботах № 0683 і № 0684 першою фазою теми є ... рішення задачі! Така форма теми найчастіше використовується при реалізації багатофазної зміни гри.

№ 0682 "ЗАДАЧИ И ЭТЮДЫ" - 2001

1. Df7 (C)? Ke4!

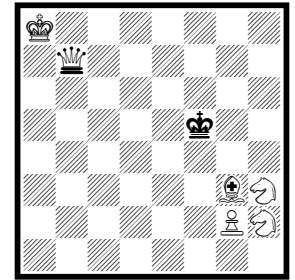
1. Lf4 (A)? Kf6! 1 ... Kg6 2. Sg5 (B) Kf5 (Kf7) 3. Df7 (C) #
2 ... Kh5 (Kh6) 3. Dh7 #
1 ... Ke6 2. Sg5 (B)+ Kf5 (Kf6) 3. Df7 (C) #

1. Sg5 (B)? Kf6! 1 ... Kx g5 2. Df7 (C)! Kh6 3. Lf4 (A) #
1 ... Kg6 2. Lf4 (A)! Kf5 (Kf6) 3. Df7 (C) #
2 ... Kh5 (Kh6) 3. Dh7 #

A? – BC ⇔ B? – (CA ⇔ AC)

1. Dd7 (D)? Kf6! 1 ... Kg6 2. Sg4 (E) Kh5 3. Df5 #
1 ... Ke4 2. Sf2+ Ke3 3. Dd3 #

1. Sg4 (E)! 1 ... Kg6 2. Dd7 (D) Kh5 3. Df5 #
1 ... Ke6 2. Sh6 Kf6 3. Df7 #



6 + 1 = 7 # 3 v ...

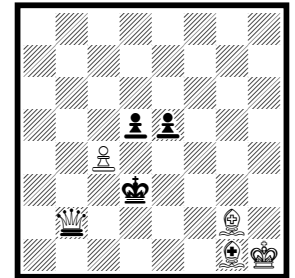
№ 0683 "СБОРНИК КОМПОЗИЦИЙ" - 2005

1. Dc1 (B)? dc4! 1 ... Ke2 2. Dc2+ (C) Ke1 3. Lf2 # (A)
1 ... d4 2. Lf2 (A) Ke2 3. Dc2 # (C)
2 ... e4 3. Lf1 #

1. Lf2 (A)! Цугцванг 1 ... d4 2. Dc1 (B) Ke2 3. Dc2 # (C)
2 ... e4 3. Lf1 #

1 ... dc4 2. Lf3 c3 3. De2 #
2 ... e4 3. Le2 #

A! – BC ⇔ B? – (AC ⇔ CA)



5 + 3 = 8 # 3 v

№ 0684 "ECHO" - 2006

1. Dd2? ed5! 1 ... c4 2. Ta3 (C) c3 3. Tc3 ed5 4. De3 #
1 ... Kf3 2. Ta3 (C)+ Ke4 3. Td3 c4 (cd5) 4. De3 #
2 ... Kg4 3. Kg6 (A) ~ 4. Dg5 #

1. Ta5 (B)? Kf4! 1 ... Kd5 2. Tc5+ Ke4 3. Tc4+ Kd5 4. Dd3 #
2 ... Kd6 3. Tc7 e4 4. Dc5 #
3 ... Kd5 4. Dd3 #

1 ... c4 2. Kg6 (A) Kf4 3. Ta3 (C)! загроза Ke4 4. Df3 #

2 ... ed5 3. Ta3 (C)! загроза Ke4 4. Dc4 #

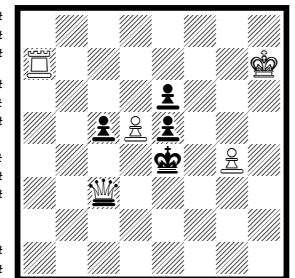
1 ... ed5 2. Ta3 (C) Kf4 3. Kg6 (A) загроза Kf4 (d4) 4. Df3 #

3 ... Ke4 загроза Ke4 4. Dg3 #

1. Kg6 (A)! Zz 1 ... c4 2. Ta5 (B) Kf4 3. Ta3 (C) загроза Ke4 4. Df3 #

2 ... ed5 3. Ta3 (C) загроза Kf4 (d4) 4. Df3 #

1 ... Kd5 2. Dd3+ Kc6 3. Dd7+ Kb6 4. Db7 #



5 + 4 = 9 # 4 vv

A! – BC ⇔ B? – (AC ⇔ CA)

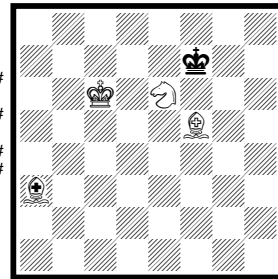
В спробах і в рішенні малюка № 0685 є подвійне виконання теми. Завдяки такій грі, додатково утворені: триходова проста форма теми Салазара в спробах і тема "Львівський дубль теми Салазара" ("ШЛ" № 12, стор. 14 ... 15). Здається, це найпростіший приклад реалізації цих двох складних тем!

№ 0685 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1987

1. Lh7 (A)?	Ke6!	1 ... Kf6	2. Kd6 (C)	Kf7	3. Lb2 (B)	Ke8	4. Lg6 #
1. Lb2 (B)?	Ke7!	1 ... Kg8 (Ke8)	2. Kd6 (C)	Kf7	3. Lh7 (A)	Ke8	4. Lg6 #
1. Kd6 (C)! Цугцванг	1 ... Kf6	2. Lh7 (A)	Kf7	3. Lb2 (B)	Ke8	4. Lg6 #	
	1 ... Kg8	2. Lb2 (B)	Kf7	3. Lh7 (A)	Ke8	4. Lg6 #	

A? - CB
B? - CA } C! - (AB ⇔ BA)

+ «Львівський дубль теми Салазара» !!



4 + 1 = 5 # 4 vv

В рішенні п'ятиходової мініатюри № 0686 ланцюг додаткового чергування утворений вже з трьох ходів білих (ACD) за такою схемою гри:

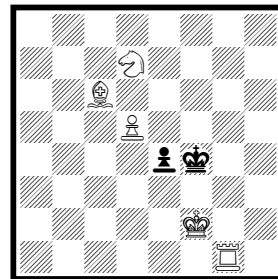
A? - BCD ⇔ B! - [C - (DA ⇔ AD) ⇔ ACD]

Окрім двоходової форми теми Салазара (AB ⇔ BA) є ще дві ланки з аналогічним чергуванням різнорівневої форми цієї теми з використанням ходу "A" на третьому і на четвертому ходах білих.

№ 0686 "ВІННИЦЬКА ГАЗЕТА" - 2001

1 ... Kf5 (b)	2. Ld1	1. La4?	e3 (a)!	Kf4	3. Tg4+	Kf5	4. Kg3	e3	5. Lc2 #
---------------	--------	---------	---------	-----	---------	-----	--------	----	----------

1 ... e3 (a)	2. d6 (B)	1. Ke2 (A)?	Kf5 (b)!	Kf4	3. Ld5 (C)	Kf4	4. Le6 (D)	Ke4	5. Tg4 #
1 ... Kf5 (b)	2. Ld5 (C)	1. d6 (B)!	цугцванг	e3	3. Le6 (D)	e3	4. Ke2 (A)	Ke4	5. Tg4 #
1 ... e3 (a)	2. Ke2 (A)	1 ... Kf5 (b)	2 ...	e3	3. Ke2 (A)	Kf4	4. Le6 (D)	Ke4	5. Tg4 #
	2. Ke2 (A)	1 ... Kf5 (b)	2 ...	e3	3. Ld5 (C)	Kf4	4. Le6 (D)	Ke4	5. Tg4 #



5 + 2 = 7 # 5 v

ПРОСТА ФОРМА З ДОДАТКОВИМ ЧЕРГУВАННЯМ ХОДІВ БІЛИХ
У ВСІХ ТЕМАТИЧНИХ ФАЗАХ ГРИ

Вона *передбачає утворення додаткового чергування ходів білих у всіх тематичних фазах*. Найпростіша загальна схема гри є такою:

1. A?! ... (m. B ... n. C ⇔ m. C ... n. B) ⇔ 1. B?! ... (m. C ... n. A ⇔ m. A ... n. C)

Мініатюри № 0687 і № 0688 є простими прикладами реалізації цієї схеми.

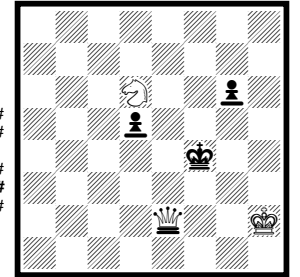
ЦИКЛІЧНА ФОРМА З ДОДАТКОВИМ ЧЕРГУВАННЯМ ХОДІВ БІЛИХ

Ця чергування типу "перший хід ⇔ ходи в розгалуженнях гри" всіх тематичних ходів білих, щонайменше, в трьох фазах гри однієї задачі. Її найпростіша схема є такою:

1. A?! ... (m. B ... n. C ⇔ m. C ... n. B) ⇔ 1. B?! ... (m. C ... n. A ⇔ m. A ... n. C) ⇔ 1. C?! ... (m. A ... n. B ⇔ m. B ... n. A)

№ 0687 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1981

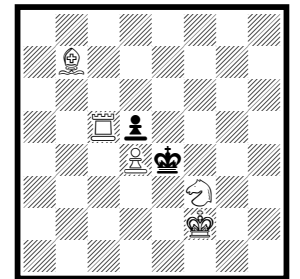
1. Sf7 (A)?	g5!	1 ... Kf5	2. De5+ (B)	Kg4	3. Kg2 (C)	~	4. Dg5 #
		1 ... d4	2. Kg2 (C)	Kf5	3. De5+ (B)	Kg4	4. Dg5 #
1. Kg2 (C)!		1 ... Kg5	2. De5+ (B)	K ~	3. Sf7 (A)	~	4. Dg5 #
		1 ... d4	2. Sf7 (A)	Kf5	3. Sf7+ (A)	Kh7	4. Dh8 #
			2 ...	Kh6	3. De5+ (B)	Kg4	4. Dg5 #



3 + 3 = 6 # 4 v

№ 0688 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2002

1. Lx d5?	Kf5!	1 ... Kd3 (Kf4)	2. Le6	Ke4	3. d5!	Kd3	4. Lf5 #
					3 ...	Kf4	4. Tc4 #
1. Tc6 (A)?	Kf4!	1 ... Kd3	2. La6+ (B)	Ke4	3. Kg3 (C)	Ke3	4. Te6 #
		1 ... Kf5	2. Kg3 (C)	Ke4	3. La6 (B)	Kf5	4. Td3 #
					3 ...	Ke3	4. Te6 #
1. Kg3 (C)! Цугцванг	1 ... Kd3	2. La6+ (B)	2 ...	Ke3	3. Tc6 (A)!	Ke4	4. Te5 #
				Ke4	3 ...	Ke3	4. Te6 #
		1 ... Ke3	2. La6 (B)	Ke4	3. Tc6 (A)!	Kf5	4. Ld3 #
					3 ...	Ke3	4. Te6 #
		1 ... Kf5	2. Tc6 (A)	Ke4	3. La6 (B)	Kf5	4. Ld3 #
					3 ...	Ke3	4. Te6 #
					3 ...	Kf5	4. Ld3 #



5 + 2 = 7 # 4 vv

5. 5.

ТЕМА УРАНІЯ

На час оголошення тематичного конкурсу редакцією журналу "URANIA" (Berlin, DDR) в розділі ортодоксальної двоходовки вже існувало багато різних тем, які передбачали зміну функції ходів білих фігур: одні і ті ж самі ходи білих в одних фазах гри були першими ходами тематичних спроб, в інших фазах (або в тих самих) – матами загроз, а ще в інших – матами в варіантах гри. До таких тем можна віднести, наприклад, тему Банного – Домбровського, тему Богданова – Салазара в загрозах. Проведення тематичних конкурсів не було в ті часи якоюсь надзвичайною подією. Між радянськими і "західними" проблемістами завжди існувала певна конкуренція, тому не є дивним те, що "західні" композитори одразу визнали цю ідею "самостійною" і "найголовнішою" темою для двоходовок з подібною зміною функції ходів білих, ігноруючи факт існування задач (різних авторів) з подібною грою, які були створені задовго до оголошення цього конкурсу.

Час розставив всі крапки над «і». Ніхто з шахових композиторів за останні майже 20 років не наважився захищати «свої авторські права» на цю ідею, тому назва теми залишилась, але ... тема конкурсу журналу "URANIA" перетворилась просто на класичну форму теми Уранія, яка передбачає вказану зміну функції ходів білих в будь-якій задачі, а не тільки в ортодоксальних двоходовках. Більше того, до цієї теми відносять лише таку гру, яка не є складовою частиною іншої теми. Саме це дозволило, створеним раніше, темам залишитись самостійними.

При перенесенні ідеї зміни функції ходів білих фігур в інші розділи шахової композиції з'явилося багато її модифікацій, адже в три і багатоходовках перший хід може бути в одній і тій самій фазі гри ходом і в загрозі, і в варіанті захисту від неї!

З'явилась і "проста форма теми Уранія", яка передбачає тільки чергування типу "перший хід ↔ хід в загрозі" (сама такою була початкова назва цієї теми). Але, мабуть, перша назва є більш простою і "модною", ніж друга. До того ж, за аналогією з простою формою теми Салазара, саме цю форму стали називати просто **темою Уранія** (не класичною формою і не темою конкурсу журналу "URANIA")!

Найпростіша універсальна схема гри цієї теми є такою:

1. A? Загроза 2. ... m. B! ↔ 1. B? Загроза 2. ... n. A!

Для три і багатходових задач зміна гри на другому ході білих не є обов'язковою. В двоходових задачах $m = n = 2$.

Звичайно, якщо загроза є здійсненою, то ця гра нічим не відрізняється від простої форми або псевдоформи теми Салазара! Всі теми, які можуть бути утворені з використанням цих форм, можуть бути реалізованими і з простою формою теми Уранія. Різниця полягає лише в тому, що, замість конкретних ходів чорних, в схемах гри використовуються загрози.

5. 5. 1. ПОМНОЖЕНА ФОРМА ТЕМИ УРАНІЯ

До помножених відносять такі форми теми Уранія, які забезпечують багаторазову реалізацію простої форми цієї теми з використанням хоча би однієї спільної фази гри. Найпростіша схема гри виглядає так:

1. A? Загроза 2. C ← 1. C? Загроза 2. A, B → 1. B? Загроза 2. C

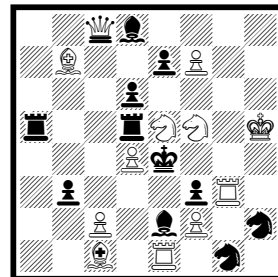
Черговість утворення фаз гри в задачах може бути будь-якою. Наприклад, в роботі № 0689 спільною фазою гри є тематична спроба 1. De6?. А сама гра здійснюється за більш складною схемою:

1. A? Загроза 2. D ← 1. D? Загроза 2. A, B, C → 1. B? Загроза 2. D
↓
1. C? Загроза 2. D

№ 0689 "МАТ" - 1987, 2 похвала

Э. А. Этмишев & Е. М. Богданов

1. De6 (D)? bc2! Загроза 2. Se ~ (A), Sc4 (B), Sf3 (C) #
1 ... de5 2. Dx e5 #
1. Se ~ (A)? e5! Загроза 2. De6 (D) #
1 ... Lh3 2. Lf3 #
1. Sc4 (B)?! bc2! (2.Dc2?) Загроза 2. De6 (D) # 1 ... e5 2. Scd6 #
1 ... Sg4 2. Tg4 #
1. Sf3 (C) !! Загроза 2. De6 (D) # 1 ... e5 2. Sfd6 #
1 ... Sg4 2. Sg5 #
1 ... Sh x f3 2. Tg4 #
1 ... bc2 2. Dc2 #
1 ... Sc x f3 2. Tg x e2 #

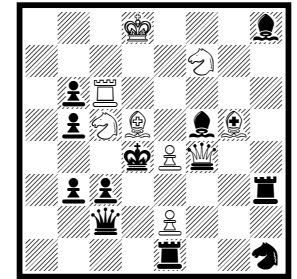


12 + 11 = 23 # 2 v ...

В двоходовках № 0690 і № 0691 спільною фазою є рішення задачі, причому, в створенні тематичної гри приймають участь вже 5 ходів білих.

№ 0690 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 1998, 3^й приз

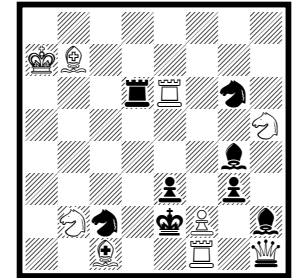
1. Le6 (A)? Le4 (a)! Загроза 2. Dd6 (C) # (2. Dc6 # ?? Ld5!)
1 ... bc5 2. Td6 # (2 ... Kc5?)
1 ... Lf6+ 2. Lx f6 #
1 ... Lx e6 2. Sx e6 #
1 ... Le5 2. Dx e5 #
1. Lb3 (B)? De4 (b)! Загроза 2. Dd6 (C) # (2. Dc6 # ?? Dd5!)
1 ... bc5 2. Td6 # (2 ... Kc5?)
1 ... Lf6+ 2. Lx f6 #
1 ... Le6 2. Sx e6 #
1 ... Le5 2. Dx e5 #
1. Dd6 (C)! Загроза 2. Le6 (A), Lb3 (B) #
1 ... bc5 2. Dx c5 #
1 ... Lf6+ 2. Dx f6 #
1 ... Le5 2. Dx e5 #
1 ... Th6 2. Le6 #
1 ... Dx b3 2. Sx b3 #
1 ... Le4 (a) 2. Se6 #
1 ... De4 (b) 2. Sb3 # 1 ... Th6 2. Le6 #



9 + 11 = 20 # 2 v ...

№ 0691 "ПОГРАНИЧНИК на ТИХОМ ОКЕАНЕ" - 1974 (версія)

1. fe3 (A)? Se1! (2. Te3?) Загроза 2. Dg2 (E) #
1. f3 (B)? Lh3! (2. Lf3?) Загроза 2. Dg2 (E) #
1. f4 (C)? Sh4! (2. Sf4?) Загроза 2. Dg2 (E) #
1. fg3 (D)? Lg1! (2. Sg3?) Загроза 2. Dg2 (E) #
1. Dg2 (E)! Загроза 2. fe3(A), f3 (B), f4 (C), fg3 (D) #
1 ... Se1 2. Tx e3 # 1 ... Ta6 2. Lx a6 #
1 ... Lh3 2. Lf3 # 1 ... Lf3 2. Lx f3 #
1 ... Sh4 2. Sf4 # 1 ... Sf4 2. Sx f4 #
1 ... Lg1 2. Sx g3 # 1 ... gf2 2. Dx f2 #



9 + 8 = 17 # 2 v ...

Ця форма теми Уранія може бути основою для помноженої простої форми теми Салазара в задачах стилю "модерн" з антидуальним розділенням ходів білих з одночасною зміною їх функцій.

5. 5. 2. ТЕМА САЛАЗАРА - УРАНІЯ

Ще одна з найпопулярніших тем, яка передбачає використання простої форми або псевдоформи теми Салазара і теми Уранія в одній задачі.

Тема має такі, найбільш поширені, форми: просту, помножену, циклічну і класичну.

ПРОСТА ФОРМА

Це чергування типу "перший хід ↔ хід в варіанті", в якому одна його частина є в варіанті гри, а друга - в варіанті реалізації загрози.

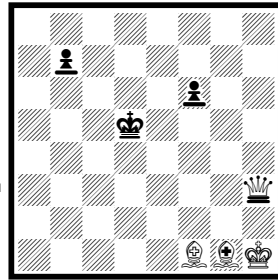
Наприклад, в мініатюрі № 0692 варіант гри є спробі 1. Dd7?, а загроза використовується в рішенні 1. Lh2!.

В задачі № 0693 двічі реалізована проста різнорівнева форма теми Салазара – Уранія, завдяки спільній спробі 1. Kc6? з двома варіантами реалізації в загрозі. Цікавим є те, що, окрім вказаної теми, в цих же фазах гри утворюються, додатково, двоходові прості форми теми Уранія.

№ 0692 "РАДЯНСЬКЕ СЛОВО" - 1975

1. Dd7 (A)?	Ke4!	1 ... Ke5	2. Lh2 (B)+
1. Lh2 (B)!	Загроза	2. Dd7 (A)+	2 ...

1 ... Kd4	2. Dd3+	Kc5	3. D3d6 #
1 ... Kc5	2. Dc3+	Kd5	3. Dc4 #
	2 ...	Kb6	3. Lg1 # - повернувся
1 ... Kc6	2. De6+	Kc5	3. Ded6 #
1 ... f5	2. Dx f5+	Kd4	3. De5 #
	2 ...	Kc6	3. Db5 #



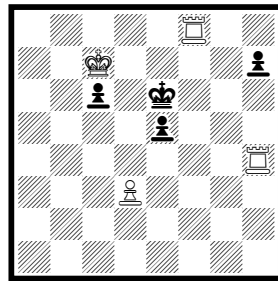
4 + 3 = 7 # 3 v

№ 0693 "ВІННИЦЬКА ГАЗЕТА" - 2002

1. Kc6 (C)? Ke7! Загроза 2. Tb4 (A), Ta4 (B)!

1. Tb4 (A)?	Kd5!	Загроза	2. Kc6 (C)	Загроза	3. Tb8	загроза	4. Tbe8 #
	1 ... Ke7	2. Tb8	Ke6	3. Kc6 (C)	загроза	4. Tbe8 #	
	1 ... c5	2. Tb6+	Ke7	3. T8f6	загроза	4. Tbe6 #	

1. Ta4 (B)!	Загроза	2. Kc6 (C)	Загроза	3. Ta8	загроза	4. Tae8 #
	1 ... Ke7	2. Ta8	Ke6	3. Kc6 (C)	загроза	4. Tae8 #
	1 ... Kd5	2. Tfe8	Загроза	3. Tae4	загроза	4. T8e5 #



4 + 4 = 8 # 4 vv

+ помножений триходовий парадокс Володимирова !

ПОМНОЖЕНА ФОРМА

Вона передбачає реалізацію, щонайменше, двох простих форм теми Салазара – Уранія в одній задачі при умові, що вони мають спільну фазу гри.

Ця форма теми може бути утвореною за різними схемами. Все залежить від гри в "спільній фазі". Найбільш поширеною є така схема:

1. A!? 1 ... a ... n. C! ← 1. C? Загроза m. A, B! → 1. B!? 1 ... b ... o. C!

Спільною є фаза гри 1. C?. В ній і в спробі 1. A? реалізована одна проста форма теми Салазара - Уранія. Друга аналогічна форма теми є у вказаній спільній фазі гри і в спробі 1. B?. Прикладом реалізації такої схеми може слугувати, розгляну- та нами раніше, чотириходова задача № 0693 (при a = b, m = 2, n = o = 3).

Друга з найпоширеніших схем гри помноженої форми теми Салазара – Уранія виглядає так:

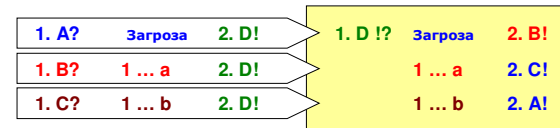


В цій схемі спільна фаза 1. C? має загрозу і варіант гри, які і використовую- ються для створення теми Салазара – Уранія з відповідними тематичними спробами.

Примітка:

- a) в різних фазах задачі варіанти гри можуть бути і однаковими за першим ходом чорних (у вказаних схемах може бути a = b);
- b) тематичні ходи білих (m ... p) в багатоходових задачах можуть бути будь-якими;
- c) в двоходових задачах: m = n = o = p = 2.

Друга схема помноженої форми теми Салазара – Уранія може бути основою для створення, так званої, "циклічної форми", схема гри якої для двоходової задачі виглядає так:



В три і багатоходових задачах чергування може здійснюватись на будь-якому рівні ходів білих. Якщо ці рівні є різними, то таку форму додатково називають "різно-рівневою".

Циклічна форма теми Салазара – Уранія може бути основою для створення ще одної циклічної простої форми теми Салазара ("ШЛ" № 12, стор. 12) при умові, що у всіх відповідних фазах задачі (1. A? і 1. D!?) замість загрози будуть однакові (за першим ходом чорних) варіанти гри.

КЛАСИЧНА ФОРМА

Вона передбачає реалізацію в одній задачі, щонайменше, однієї простої форми (псевдоформи) теми Салазара і простої форми теми Уранія з використанням спільної для обох тем фази гри.

Для двоходових задач найпростішою є така схема:



Саме за такою схемою здійснюється гра в роботах № 0694 і № 0695 (при a = b).

В три і багатоходових чергування ходів білих може здійснюватись на будь- яких рівнях в межах умови (п. 5. 2. "ШЛ" № 12 і п. 5. 5.).

№ 0694 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1983

1. Ke4 (A)? f2! Загроза 2. Dh2 (C) #

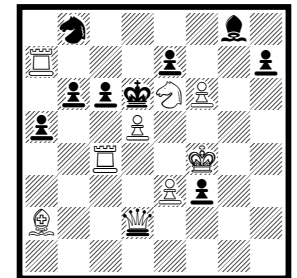
1 ... cd5+ 2. Dx d5 #
1 ... Sd7 2. Tc6 #

1. Kf5 (B)? c5! Загроза 2. dc6 #

1 ... cd5 2. Dh2 (C) #
1 ... Lx e6+ 2. de6 #

1. Dh2 (C)! Загроза 2. Ke4 (A) #

1 ... cd5 2. Kf5 (B) #
1 ... Sd7 2. Tc6 #
1 ... Kx d5 2. Td4 #

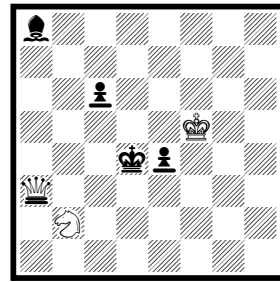


+ ідеальний парадокс Рухліса в удаваних слідах!

9 + 9 = 18

2 vv

№ 0695 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2002



3 + 4 = 7 # 3 vv

1. Da5 (A)? Ke3!	Загроза	2. Kf4 (C)	загроза	3. De5 #
2. ...		2. ...	c5	3. Dd2 #
1. Db3 (B)? Lb7!	1 ... c5	2. Kf4 (C)	загроза	3. Dc4 #
2. ...		2. ...	Ld5	3. De3 #
1 ... Kc5		2. Ke5	загроза	3. Sa4 #
1. Kf4 (C)!	Загроза	2. Da5 (A)	загроза	3. De5 #
2. ...		2. ...	c5	3. Dd2 #
1 ... c5		2. Db3 (B)	загроза	3. Dc4 #
2. ...		2. ...	Ld5	3. De3 #
1 ... Kd5	2. De7	загроза (Kd4)	3. De5 #	
2. ...		c5	3. Dd7 #	
1 ... e3	2. De3+	Kd5	3. De5 #	

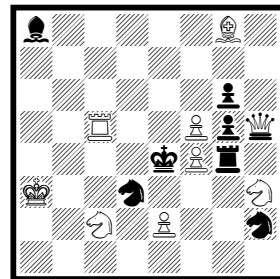
5. 5. 3. ТЕМА ДОМБРОВСКИСА - УРАНІЯ

Проста форма теми Уранія може створювати цікаві оригінальні симбіози з іншими відомими темами. Одним з таких симбіозів має назву: "Тема Домбровскіса – Уранія". Сенс цієї теми можна пояснити за допомогою такої двоходової схеми гри:

1. A? a!	Загроза	2. B, C	→	1. B?! Загроза	2. A!
1 ... a		1 ... a		2. C!	

В цій схемі гри дуже легко помітити і просту форму теми Уранія, і парадокс Домбровскіса. Прикладом реалізації цієї схеми є двоходовка № 0696.

№ 0696 "SUOMEN SHAKKI" - 1991



9 + 7 = 16 # 2 *v

Початкова гра:

1 ... gf5	2. Tc4 (A) #	
1. Dg6 (A)? gf4 (a)!	Загроза	2. f6 (B), Tc4 (C) #
1. f6 (B)!	Загроза	2. Dg6 (A) #
1 ... gf4 (a)	2. Tc4 (C) #	

1 ... gh5	2. Lh7 #
1 ... Sx f4	2. Sf2 #
1 ... Se5	2. Te5 #
1 ... Tx f4	2. Sg5 #

До цієї теми відносять об'єднання будь-яких форм тем Уранія і Домбровскіса (або парадокса Домбровскіса) між собою при умові обов'язкового використання спільних для обох тем фаз гри.

Враховуючи те, що є багато різних форм і теми Домбровскіса, і теми Уранія, відповідно, може бути і багато різних схем їх об'єднання в задачі. На мою думку, найбільш перспективною є реалізація гри, яку відносять до помноженої форми цієї теми, наприклад, за такими схемами:

1. A? a!	Загроза	2. C, D	→	1. C?! Загроза	2. A, B!
1 ... a		1 ... a		2. D!	
1. B? b!	Загроза	2. C, E	→	1 ... b	2. E!

1. A? a!	Загроза	2. B, D!	↔	1. B? b!	Загроза	2. A, E!
1 ... b		2. E!		1 ... a		2. D!

В першій схемі гри утворена помножена проста форма теми Уранія і тема Домбровскіса, а в другій – проста форма теми Уранія і циклічна форма теми Домбровскіса. Цікаво, що симбіоз цих тем, згідно вказаних схем гри, забезпечує реалізацію подвоєної форми теми Домбровскіса – Уранія!

5. 6. ТЕМА ле ГРАНД - САЛАЗАРА

Таку назву тема отримала в 70-х роках минулого століття. Це симбіоз теми ле Гранд або її псевдоформи з простою формою (псевдоформою) теми Салазара з використанням одних і тих самих (за першим ходом чорних) варіантів гри у всіх тематичних фазах задачі.

Найпростішими двофазними двоходовими схемами гри цієї теми є такі:

1. A?! Загроза	2. B!	1 ... a	2. C!	↔	1. C?! Загроза	2. D!	1 ... a	2. A!
1 ... b		1 ... b	2. D!		1 ... b		2. B!	

1. A?! Загроза	2. B!	1 ... a	2. C!	↔	1. D?! Загроза	2. C!	1 ... a	2. A!
1 ... b		1 ... b	2. D!		1 ... b		2. B!	

Перша схема гри дозволяє утворити просту форму теми Салазара (AC ↔ CA) і тему ле Гранд (BD ↔ DB), а друга – псевдоформи вказаних тем.

Двоходовки № 0697 і № 0698 є прикладами реалізації першої схеми гри.

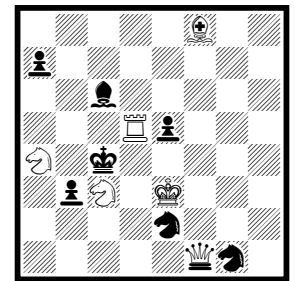
№ 0697 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 1983

Початкова гра:

1 ... e4	2. Td4 #			
1 ... Sg ~	2. Dx e2 #			
1. Tb5? a5!	Загроза	2. Tb4 #	1 ... Lx b5	2. Df7 #
1. Db1? e4!	Загроза	2. Dd3 #	1 ... Sf4 (Sc1)	2. De4 #
			1 ... b2	2. Da2 #

1. Td3 (A)? b2!	Загроза	2. Sb2 (B) #	1 ... Lx a4	2. Df7 (C) #
			1 ... Sx c3	2. Td4 (D) #
1. Df7 (C)!	Загроза	2. Td4 (D) #	1 ... Lx a4	2. Td3 (A) #
			1 ... Sx c3	2. Sb2 (B) #

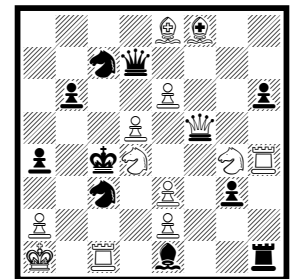
1 ... Lx d5	2. Dx d5 #
-------------	------------



6 + 7 = 13 # 2 ~vv

№ 0698 Тем. к - с "ОДЕССА - 90" - 1990, 3^й приз

1. De4 (A)? Dg7!	Загроза	2. Se5 (B) #	1 ... De7 (Dd6)	2. Sb3 (C) #
1 ... Dx e6	2. Sx e6 #		1 ... Dx d5	2. Dd3 (D) #
1. Sb3 (C)!	Загроза	2. Dd3 (D) #	1 ... De7 (Dd6)	2. De4 (A) #
			1 ... Dx d5	2. Se5 (B) #
1 ... Dh7	2. Sh2 #			
1 ... Kb5	2. Dd3 #			



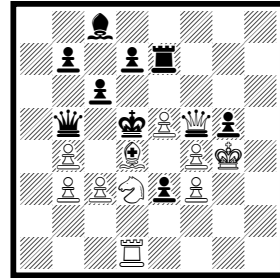
13 + 10 = 23 # 2 v

Ця тема має просту форму, яка дозволяє використовувати в тематичних фазах різні (за першим ходом чорних) варіанти гри, залишаючи без змін гру білих фігур. Це, звичайно, спрощує реалізацію теми в задачах, але робить її менш цікавою. Так, наприклад, в роботі № 0699 є проста форма теми Салазара (AC ⇔ CA) і псевдоформа теми ле Гранд (BD ⇔ DB).

№ 0699 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1984, поч. відгук

1. Sc5 (A)? Dd3 !! Загроза 2. De4 (B) # 1 ... Dx c5 2. Lc5 (C) #
1 ... Tx e5 2. Dx e5 # 1 ... d6 2. e6 (D) #

1. Lc5 (C)! Загроза 2. e6 (D) # 1 ... Dx c5 2. Sc5 (A) #
1 ... Tf7 2. Dx f7 # 1 ... Te6 2. De4 (B) #
1 ... Tx e5 2. Dx e5 #



11 + 9 = 20 # 2 v

5. 7. ТЕМА САЛАЗАРА - РУХЛІСА

Це об'єднання між собою будь-яких форм теми Салазара і теми (або парадокса) Рухліса.

Схеми гри залежать від того, які форми кожної з вказаних тем використовуються. Найпростішою є така гра:

Перша схема: 1. A?! 1 ... a 2. B 1 ... b 2. C ⇒ 1. B?! 1 ... a 2. A 1 ... b 2. Нова гра! 1 ... c 2. C

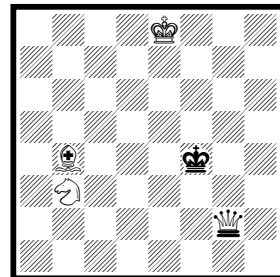
Друга схема: 1. A?! 1 ... a 2. B 1 ... b 2. C ⇒ 1. B?! 1 ... c 2. C 1 ... b 2. A

Перша схема – це симбіоз простої форми теми Салазара (AB ⇔ BA) з класичним парадоксом Рухліса. Прикладами її реалізації в задачах можуть слугувати вже відомі роботи: двоходівка № 0031 і чотириходовка № 0259. Прикладами утворення аналогічної гри в триходових мініатюрах є роботи № 0700 і № 0701.

№ 0700 "СЛОВО" - 2000, 1 похвала

1. Le7 (A)? Ke3! 1 ... Kf5 (a) 2. Sd2 (B) Kf4 3. Dg5 #
2 ... Ke5 (Ke6) 3. De4 #
1 ... Ke5 (b) 2. Df3 (C) Ke6 3. De4 #

1. Sd2 (B)! Цугцванг 1 ... Kf5 (a) 2. Le7 (A) Kf4 3. Dg5 #
2 ... Ke5 (Ke6) 3. De4 #
1 ... Ke5 (b) 2. Dg4 Kd5 3. De4 #
2 ... Kf6 3. Lc3 #
1 ... Ke3 (c) 2. Df3 (C)+ Kd4 3. De4 #

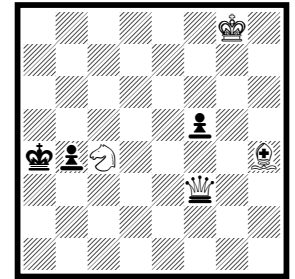


4 + 1 = 5 # 3 v

№ 0701 "От МИНИ от МАКСИ - 2" - 2003

1. Ld8 (A)? Kb5! 1 ... f4 (a) 2. Sa5 (B) Kb5 3. Dc6 (C) #
2 ... b3 Kb4 3. Dx b3 #
3. La5 #

1. Sa5 (B)! Цугцванг 1 ... f4 (a) 2. Ld8 (A) Kb5 3. Dc6 (C) #
2 ... b3 3. Dx b3 #
1 ... Kx a5 2. Le1 (D) загроза Kb5 3. Dc6 (C) #
2 ... f4 (a) 3. Ld8 (A) #
1 ... Kb5 2. Dc6+ Kx a5 3. Le1 (D) #
3. Ld8 #



4 + 3 = 7 # 3 v

+ різномірне проста форма теми Салазара

+ тема диференціювання ходів в рішенні з чергуванням 2 – 3 ходів білих (AC ⇔ CA і DC ⇔ CD)!

Друга схема передбачає утворення псевдоформи теми Салазара з парадоксом Рухліса.

Багатофазні форми можуть мати різну гру. Так, наприклад, вже відомі задачі № 0070 і № 0127 здійснюють гру за такою схемою:

1. A? 1 ... a 2. C! → 1. B? 1 ... a 2. X → 1. C! 1 ... a 2. A
1 ... b 2. C! 1 ... b 2. B

В перших двох фазах гри є класичний парадокс Рухліса, а третя фаза створює з першими двома подвоєну просту форму теми Салазара!

В двоходівках № 0251, № 0299 і № 0344 є подібна схема гри, але в перших фазах утворений ідеальний парадокс Рухліса. В відомій триходовій роботі № 0550 подвоєна форма теми Салазара об'єднана з естафетною формою теми Рухліса!

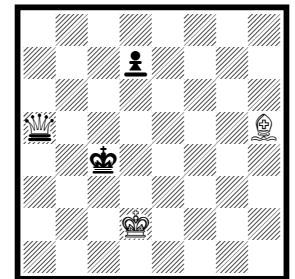
Трифазні форми теми Салазара – Рухліса в задачах можуть бути утворені навіть при 5 фігурах! В триходовому "малюку" № 0702 класичний парадокс Рухліса утворюють варіанти початкової гри і рішення 1. Lf3!, а просту форму теми Салазара – варіанти спроби 1. Db6? і рішення 1. Lf3!.

№ 0702 "DIELO" - 2000

Початкова гра: 1 ... d5 (a) 2. Db6 (A) d4 3. Lf7 #
1. Db6 (A)? Kd5! 1 ... d6 (b) 2. Lf3 (B)! d5 3. Le2 #
1. Lf3 (B)! 1 ... d5 (a) 2. Kc2 Kd4 3. Dc3 #
2 ... d4 3. Ld5 #
1 ... d6 (b) 2. Db6 (A) d5 3. Le2 #

* 1 ... a 2. A! → 1. A? 1 ... b 2. B! → 1. B! 1 ... a 2. НОВИЙ!
1 ... b 2. A!

Додатково: 1 ... Kb3 2. Ld5+ Kb2 3. Da2 #

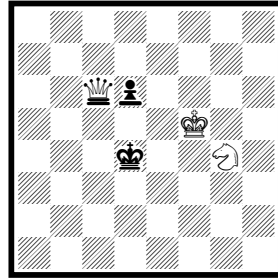


3 + 2 = 5 # 3 v

В чотириходовому "малюку" № 0703 є подібна організація гри, але замість початкової гри використовується тематична спроба 1. Kf4?, яка з рішенням 1. Dc2! створює не тільки класичний парадокс Рухліса, але і триходову просту псевдоформу теми Салазара (AC ⇔ CA). Інша тематична спроба 1. Sf2? з цим же рішенням створює двоходову просту форму теми Салазара (DC ⇔ CD)!

№ 0703 "ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ" - 2000

- | | | | | | | | |
|-------------|-----------|-------------|------------|------------|-------------|----------|----------|
| 1. Kf4 (A)? | Kd3! | 1 ... d5 | 2. Se3 (B) | Kd3 | 3. Dc2 (C)+ | Kd4 | 4. Sf5 # |
| 1. Sf2 (D)? | Ke3! | 1 ... d5 | 2. Dc2 (C) | Ke3 | 3. Sd1+ | Kf3 | 4. Df2 # |
| | | | | | 3 ... | Kd4 | 4. Dc3 # |
| 1. Dc2 (C)! | 1 ... Kd5 | 2. Se3 (B)+ | Kd4 | 3. Kf4 (A) | загроза | 4. Dc4 # | |
| | 1 ... d5 | 2. Sf2 (D) | Ke3 | 3 ... | d5 | 4. Sf5 # | |
| | | | | 3. Sd1+ | Kf3 | 4. Df2 # | |
| | | | | 3 ... | Kd4 | 4. Dc3 # | |



3 + 2 = 5 # 4 vv

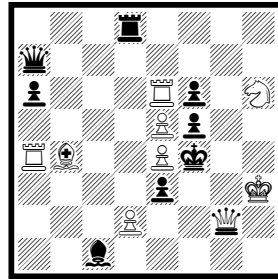
AC ⇔ CA
DC ⇔ CD

В одній задачі можна реалізувати тему Салазара – Рухліса декілька разів. При цьому, для утворення теми можуть використовуватись і спільні фази гри, як це, наприклад, здійснено в відомій роботі № 0036.

В двоходовій задачі № 0704 проста трифазна форма теми Салазара – Рухліса утворена двічі: в фазах гри 1. A? + 1. C? → 1. B? і 1. A? + 1. C? → 1. D! Саме таку багаторазову реалізацію теми в одній задачі з використанням спільних фаз гри називають *помноженою формою теми Салазара - Рухліса*.

№ 0704 "SUOMEN SHAKKI" - 2006 (версія)

- Початкова гра: 1 ... fe4 2. Dg3, Dg4 #
- | | | | | |
|----------------------|----------|----------|----------------------------|----------------------------|
| 1. ef6 (A)? Dg7 (a)! | Загроза | 2. Dg3 # | 1 ... Tg8 (b) | 2. Ld6 # (B) |
| 1. Ld6 (B)? | Dd4! | Загроза | 2. Dg3 # | 1 ... Dg7 (a) 2. ef5 # (D) |
| | | | | 1 ... Tg8 (b) 2. ef6 # (A) |
| 1. Lc5 (C)? | Td4! | Загроза | 2. Dg3 # | 1 ... Dg7 (a) 2. Le3 # |
| | | | | 1 ... Tg8 (b) 2. ef5 # (D) |
| 1. ef5 (D)! | Загроза | 2. Dg4 # | 1 ... Dg7 (a) 2. Ld6 # (B) | |
| | | | 1 ... Tg8 (b) 2. Lc5 # (C) | |
| 1 ... ed2 | 2. Ld2 # | | | |



9 + 8 = 17 # 2 ~vv

(далі буде)

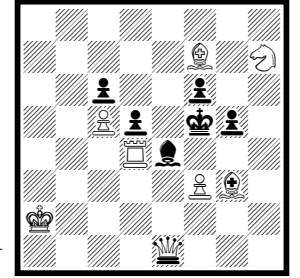
Друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це Nikolaj Zujev з Литви, Guy Sobrecases з Франції, Валерій Смирнов, Вадим Винокуров та Александр Панкратьев з Росії, українські проблемісти: Олександр Жук з Черкаської області, Іван Борисенко з Запоріжжя, Микола Колесник з Сумської області. Нам надіслали і одну з останніх робіт Валерія Федоровича Кошеленко (м. Олександрія Кіровоградської області).

Роботи № 0705 ... № 0736 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 0737 ... № 0744 - в ювілейному конкурсі "Львів – 750", а № 0745 ... № 0748 - в ювілейному конкурсі "С.М. Богданов - 55 / 40".

№ 0705 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

- Початкова гра: 1 ... L~ 2. De6 #, 1 ... Lb1+ 2. Dx b1 #
1. Lg ~? g4!
1. Td ~? g4!
1. Tx e4? d4!
- 1 ... d4 2. Dx e4 # (далі - дивись початкову гру)
1 ... de4 2. Dx e4 # 1 ... g4 2. Tf4, fg4 #
1. Df1? Lc2! 1 ... g4 2. fe4 # 1 ... Lx f3 2. Dx f3 # 1 ... Ld3 2. Dx d3 # 1 ... Lb1+ 2. Dx b1 #
1. Dd1! Цугцванг 1 ... Lc2 2. Dx c2 # 1 ... Lx f3 2. Dx f3 # 1 ... Ld3 2. Dx d3 # 1 ... Lb1+ 2. Dx b1 # 1 ... g4 2. fg4 #
1. De3? Lb1! 1 ... g4 2. Df4 # 1 ... Lx f3 2. Dx f3 # 1 ... Ld3 2. Dx d3 # 1 ... Lc2 2. De6 #

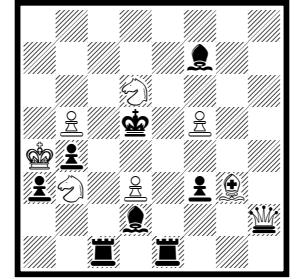


8 + 6 = 14 # 2 ~v ...

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

№ 0706 Efren Petit (Oviedo, España)

1. Df2? Te3! Загроза 2. Dd4 # 1 ... Le3 2. Df3 # 1 ... Lc3 2. Dc5 #
- 1 ... Tc4 2. dc4 #
1 ... Te4 2. de4 #
1. Dh4? Lf4! Загроза 2. Dd4 # 1 ... Le3 2. De4 # 1 ... Lc3 2. Dc4 #
- 1 ... Tc4 2. dc4, Dc4 #
1 ... Te4 2. de4, De4 #
1. Dh8! Загроза 2. Dd4 # 1 ... Le3 2. De5 # 1 ... Lc3 2. Da8 #
- 1 ... Tc4 2. dc4 #
1 ... Te4 2. de4 #
1 ... Te5 2. De5 #

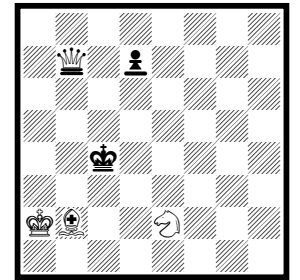


8 + 8 = 16 # 2 vv

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

№ 0707 С. М. Богданов (Львів)

- Ил. игра: 1 ... d5 2. Da6 + Kb4 (Kc5) 3. La3 # (A) 1 ... Kc5 2. La3+ (A) Kc4 3. Db3 # (B)
1. Db3 (B)? Kc5!
1. La3 (A)? Kd3! Загроза 2. Db3 (B) #
1. Dd7? Kc5! 1 ... Kb4 2. Dc6 Ka5 3. Lc3 #
1. Sg3! Цугцванг 1 ... Kd3 2. De4+ Kd2 3. De2 # 1 ... Kc5 2. Se4+ Kc4 3. Db3 # (B) 1 ... d6 (d5) 2. Dc6+ Kd3 3. Dc3 # 2 ... Kb4 3. Lc3 #

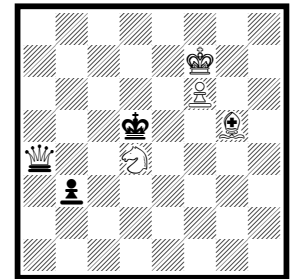


4 + 2 = 6 # 3 ~vv

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

№ 0708 С. М. Богданов (Львів)

1. Se6? b2! 1 ... Ke5 2. Dd4+ Kf5 3. Df4 # 1 ... Kd6 2. Db5 b2 3. Lf4 #
1. Le3! 1 ... Ke4 2. Db3 Ke5 3. De6 # 1 ... Kc5 2. Db5+ Kd6 3. Lf4 #
- 1 ... Ke5 2. Dc6 b2 3. De6 # 1 ... Kd6 2. Dc6+ Ke5 3. De6 # 1 ... b2 2. Dc6 Ke5 3. De6 #

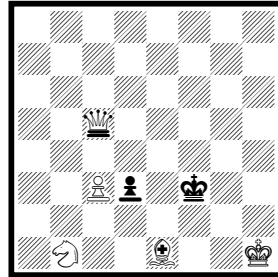


5 + 2 = 7 # 3 v

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

№ 0709 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... Ke2 2. Df2+ Kd1 3. Dd2 #
1. Dg5? d2! 1 ... Ke2 2. Kg2 ~ 3. Dd2 #
1. Ld2! Цугцванг 1 ... Ke2 2. Dg1 Kf3 3. Dg2 #
 1 ... Kg4 2. Kg2 Kh4 3. Dg5 #
 1 ... Ke4 2. Dg5 Kf3 3. Dg2 #
 1 ... Kg3 2. Df5 Kh4 3. Le1 # - повернуся !

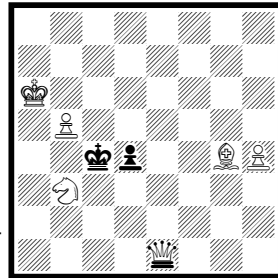


5 + 2 = 7 # 3 *v

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

№ 0710 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sa5? Kd5! 1 ... Kc5 2. De7+ Kd5 3. Lf3 #
 1. Ld1? Kd5! 1 ... Kd3 (a) 2. De5 K ~ 3. Dd4 #
 1 ... d3 2. De4+ Kc3 3. Dd4 #
1. Le6 (A)? Kd3 (a)!
1. Dd2 (B)? Kb3 (b)!
1. Dc1 (C)? Kb4!
 1 ... Kb3 (b) 2. Ka5 (D) Ka2 (d3) 3. Le6 #
 1 ... Kd5 2. Dc5+ Ke4 3. Dd4 #
 1. Ka5 (D)! Цугцванг 1 ... Kb3 (b) 2. Dc1 (C) Ka2 (d3) 3. Le6 (A) #
 1 ... Kd3 (a) 2. Dd2 (B)+ Kc4 3. Le6 (A) #
 2 ... Ke4 3. Dd4 #
 1. Da5? Kb3! 1 ... Kd3 2. Dd2+ Kc4 3. Le6 #
 2 ... Ke4 3. Dd4 #
 1 ... Kd5 2. Db4 Ke4 3. Dd4 #
 2 ... Ke5 (d3) 3. Dd4 #

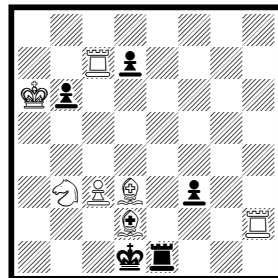


6 + 2 = 8 # 3 v ...

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

№ 0711 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

1. Tc4 (Th4)? b5! Загроза 2. Ta4 загроза 3. Ta1 #
 1 ... Te(3 ... 6), Te8 2. Th1+ Te1 3. Tx e1 #
 1. Ta7! загроза 2. Kb7 загроза 3. Ta1 #
 1 ... Te3 (Te7, Te8) 2. Th1+ Te1 3. Tx e1 #
 1 ... d6 2. Kb6 загроза 3. Ta1 # (2 ... Te6?)
 1 ... d5 2. Kb5 загроза 3. Ta1 # (2 ... Te5?)

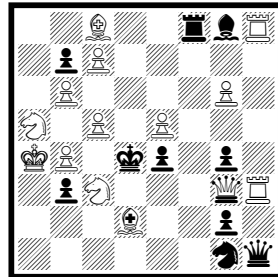


7 + 5 = 12 # 3 v

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

№ 0712 Efren Petit (Oviedo, España)

1. T8h7! Загроза 2. Td7+ Ld5 3. Sb5, Td5 #
 1 ... Lf7 2. Df2+ Ke5 3. Th5 # (2 ... Tf2?, 3 ... Tf5?)
 2 ... e3 3. De3 #
 1 ... Tf7 2. Sb3+ Kc4 3. Le6 # (2 ... Lb3?, 3 ... Le6?)
 1 ... Lh7 2. Sb3+ Kc4 3. Le6 #
 1 ... Le6 2. Sb5+ Kd5 3. Lb7 #
 1 ... Tf6 2. De3+ Ke5 3. De4 #
 1 ... Tf4 2. Df4 загроза 3. De4 #
 2 ... Ld5 3. Sb5 #
 1 ... Td8 2. Sb5+, Df4, Df2+, cd8=D/T+

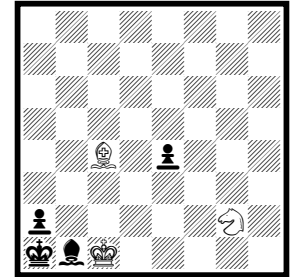


14 + 10 = 24 # 3

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

№ 0713 Олександр Жук (с. Христинівка, Черкаська область)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Se3! Ld3 2. Lb3 Lb1 3. Lc2 Lx c2 4. Sx c2 #

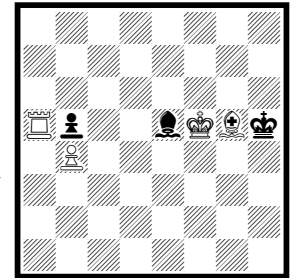


3 + 4 = 7 # 4

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

№ 0714 Іван Борисенко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Ta7? Lg7!
 1. Ta3! Загроза 2. Th3 #
 1 ... Lg3 2. Ta7 ! Lc7 3. Tb7! L ~ 4. Th7 #
 1 ... Lc3 2. Tb3 ! Le1 3. Th3+ Lh4 4. Th4 #
 1. Ta6? Lg7! Загроза 2. Th6 #
 1 ... Ld6 2. Tc6 ! Lf8 3. Tc3 !! загроза 4. Th3 #
 1 ... Lf6 2. Lx f6 Kh6 3. Ta8, Ta7

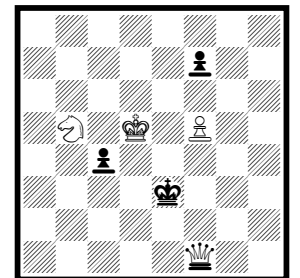


4 + 3 = 7 # 4

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

№ 0715 Олексій Файзулін (Львів)

1. f6? Kd2! 1 ... c3 2. Sa3 Kd2 3. Kd4 c2 4. Sc4 #
 1. Sd4? f6! 1 ... Kd2 2. De2+ Kc3 3. Kc5 f6 4. Dc2 #
 1 ... c3 2. Df3+ Kd2 3. De2+ Kc1 4. Dc2 #
 1. Sc3! 1 ... Kd2 2. Kd4 Kc2 3. Db1+ Kd2 4. Dd1 #
 1 ... f6 2. Se4 c3 3. Df2+ Kd3 4. Sc5 #

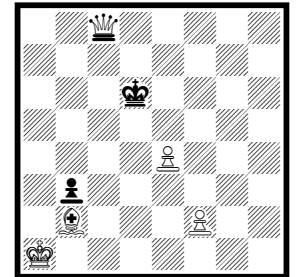


4 + 3 = 7 # 4 vv

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

№ 0716 L. Lyubashevsky (Israel)
 Валерий Смирнов (Богородск, Россия)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. Db7! 1 ... Kc5 2. Da6 Kd4 3. Dc6 Ka5 4. Lc3 #
 1 ... Ke6 2. f4 Kd6 3. La3+ Ke6 4. De7 #

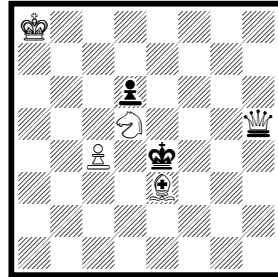


5 + 2 = 7 # 4

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

№ 0717 Є. М. Богданов (Львів)

1. Dh3? Kd3! 1 ... Ke5 2. Lf2! Ke4 3. Se7! K~ 4. Df5 #
 1. Df7? Kd3! 1 ... Ke5 2. Sc3! d5 3. c5! d4 4. Lf4 #
 1. De2? Kf5! 1 ... Ke5 2. Lh6+! Kd4 3. Kb7 Kc5 4. Le3 #
 2 ... Kf5 3. Sf4 загроза 4. De6 #
 3 ... Kf6 4. De6 #
 1. Ld4!! Цугцванг 1 ... Kd3 2. Dd1+ Kx c4 3. Sb6+ K~ 4. Da4 #!
 2 ... Ke4 3. Sf6+ K~ 4. Dg4 #
 1 ... Kx d4 2. De2 Kc5 3. Dg4! Kc6 4. Dc8 #!

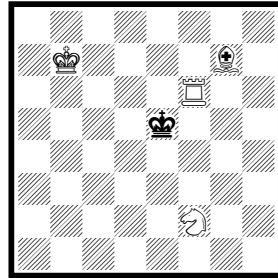


5 + 2 = 7 # 4 vvv

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

№ 0718 Nikolaj Zujev (Klaipeda, Litva)

- a) діаграма 1. Kc6!
 1 ... Kd4 2. Tf3+ Kc4 3. Se4 Kb4 4. Sc5 Kc4 5. Tf4 #
 4 ... Ka5 5. Lc3 #
 b) ♖b7 → a4 1. Kb4!
 1 ... K~ 2. Lh6 Ke5 3. Lg5 Kd4 4. Lf4 Kd5 5. Td6 #
 3 ... Kd5 4. Lf4 Kd4 5. Td6 #

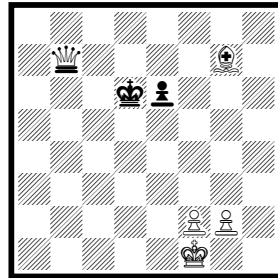


4 + 1 = 5 a, b # 5

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

№ 0719 L. Lyubashevsky (Israel)
 Валерій Смирнов (Богородск, Россия)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. g4? Kc5!
 1 ... e5 2. Lf8+ Ke6 3. f3! Kf6 4. De7+ Kg6 5. Dg7 #
 3 ... e4 4. De7+ Kd5 5. De4 #
 1. f3!
 1 ... Kc5 2. Le5 Kc4 3. Db6 Kd3 4. Db3+ Kd2 5. Lf4 #
 1 ... e5 2. Lf8+ Ke6 3. g4! Kf6 4. De7+ Kg6 5. Dg7 #
 3 ... e4 4. De7+ Kd5 5. De4 #

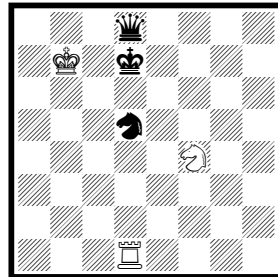


5 + 2 = 7 # 5 v

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

№ 0720 Вадим Винокуров (Иваново, Россия)
 Іван Борисенко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. De8 Sd3 2. Se7 Sc5 #
 b) ♜d5 → d4 1. De7 Sd5 2. Se6 Sf6 #

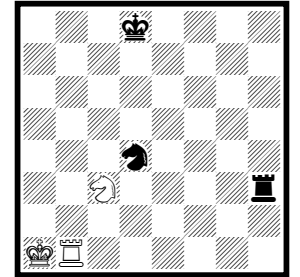


3 + 3 = 6 a, b H # 2

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

№ 0721 Микола Пархоменко (Вінниця)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)
 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

- a) діаграма 1. Th7 Sd5 2. Td7 Tb8 #
 b) ♚d8 → h4 1. Tg3 Se4 2. Tg4 Th1 #
 c) ♚d8 → g2 1. Th2 Sd1 2. Kh1 Se3 #
 d) ♚d8 → a5 1. Th6 Tb4 2. Tb6 Ta4 #

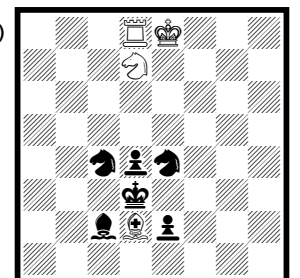


3 + 3 = 6 a ... d H # 2

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

№ 0722 Геннадій Шинкаренко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)
 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

1. Se3 Lc3 2. dc3 Se5 #
 1. Sc3 Le3 2. de3 Sc5 #

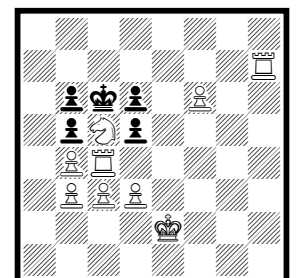


4 + 6 = 10 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0723 Zivko Janevski (Geggelija, Macedonia)

- a) діаграма * 1 ... Se6 2. bc4 Sd4 #
 1 ... Te4 2. dc5 Te6 #
 1. bc4 Se6 2. cb3 Sd4 #
 1. dc5 Te4 2. c4 Te6 #
 b) ♜b4 → d4 * 1 ... Sa6 2. dc4 Sb4 #
 1 ... Ta4 2. bc5 Ta6 #
 1. bc5 Ta4 2. c4 Ta6 #
 1. dc4 Sa6 2. cb3 Sb4 #

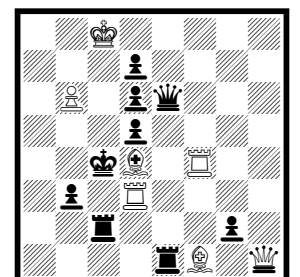


9 + 5 = 14 a, b H # 2*

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

№ 0724 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

1. De4 Tc3 2. Kx d4 Dh8 # (3. De5?)
 1. De2 Lc3 2. Kx d3 Dh3 # (3. De3?)

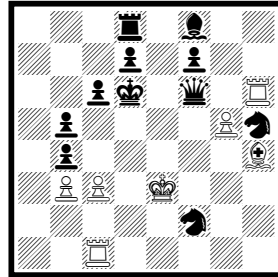


7 + 9 = 16 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0725 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

1. Kc5 Lx f2 2. Dx c3+ Ke4 # !!
 1. Ke7 Te1 2. Dx g5+ Kx f2 # !!

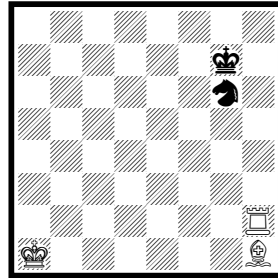


7 + 11 = 18 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0726 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

- а) діаграма 1. Sf8 Ld5 2. Sh7 Tg2 3. Kh8 Tg8 #
 б) ♞g6 → f8 * 1 ... Ld5 2. Sh7 Tg2 3. Kh8 Tg8 #
 1. Se6 Tf2 2. Kh8 Le4 3. Sg7 Tf8 #

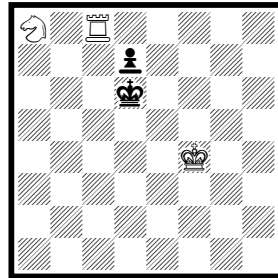


3 + 2 = 5 a, b H # 3

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

№ 0727 Александр Жук (с. Христинівка, Черкаська область)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)
 Вадим Винокуров (Иваново, Россия)

- Початкова гра: 1 ... Kf5 2. Kd5 Tc4 3. d6 Sb6 #
 1 ... Tc4 2. Kd5 Kf5 3. d6 Sb6 #
 1. Kd5 Tc3 2. Kd4 Sc7 3. d5 Sb5 #
 1. Ke6 Tc4 2. Kd5 Kf5 3. d6 Sb6 #

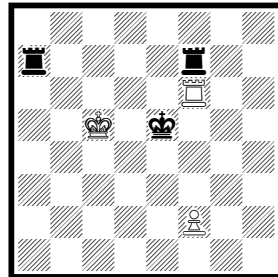


3 + 2 = 5 2.1. 1.1. 1.1. H # 3 *

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

№ 0728 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

- а) діаграма 1. Ta6 Tf4 2. Tf5 f3 3. Taf6 Te4 #
 б) ♜a7 → f8 * 1 ... Tf4 2. Tf5 f3 3. T8f6 Te4 #
 1. Ke4 Tf3 2. Tf4 Kc4 3. Tf5 Te3 #

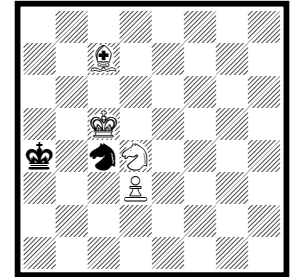


3 + 3 = 6 a, b H # 3

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

№ 0729 Guy Sobrecases (Paris, France)

1. Sb6 Kd6 2. Kb4 Ke5 3. Kc5 Ld6 #
 1. Sb2 Kd5 2. Kb4 Ke4 3. Kc3 La5 #

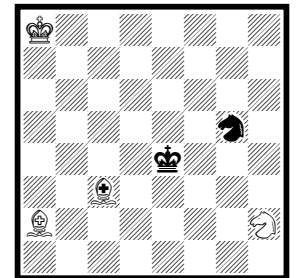


4 + 2 = 6 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 0730 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

- а) діаграма 1. Kf4 Le6 2. Kg3 Lg4 3. Kh4 Le1 #
 б) ♞e4 → f4 1 ... Le6 2. Kg3 Lg4 3. Kh4 Le1 #
 1. Sh7 Lf7 2. Kg5 Lf6 3. Kh6 Sg4 #

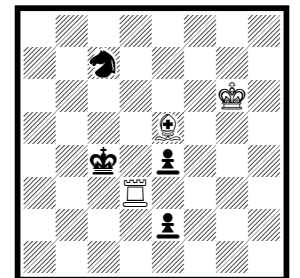


4 + 2 = 6 a, b H # 3

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

№ 0731 Вадим Винокуров (Иваново, Россия)
 Микола Колесник (Сумська область)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- а) діаграма 1. Se6 Ld4 2. Kd5 Lc5 3. Ke5 Ld6 #
 б) ♞c7 → b1 1. Sd2 Td4 2. Kc3 Tc4 3. Kd3 Tc3 #

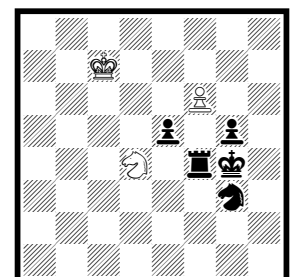


3 + 4 = 7 a, b H # 3

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

№ 0732 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

- а) діаграма 1. Te4 f7 2. Kf4 f8=L 3. g4 Lh6 #
 б) ♜f4 → e4 1 ... f7 2. Kf4 f8=L 3. g4 Lh6 #
 1. Kh5 f7 2. Kh6 f8=S 3. Sh5 Sf5 #

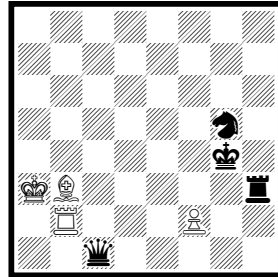


3 + 5 = 8 a, b H # 3

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

№ 0733 Александр Панкратьев (п. Чегдомын, Россия)

- а) діаграма 1. Sf3 Lc4 2. Dg5 Tb4 3. Th5 Le6 #
 б) ♠f2 → e4 1. Df4 Te2 2. Th4 Ld1 3. Sh3 Tg2 #

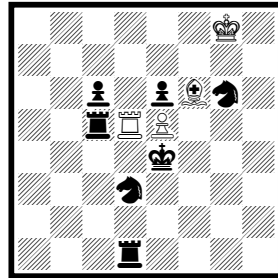


4 + 4 = 8 a, b H # 3

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

№ 0734 Геннадій Шинкаренко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)
 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

1. Sx e5 Tx e5 2. Kd4 Te4 3. Kd5 Td4 #
 1. Sx e5 Lx e5 2. Kf5 Lf4 3. Kf6 Lg5 #



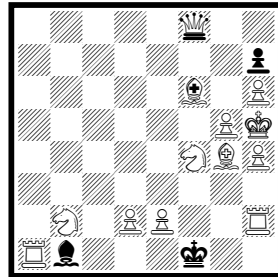
4 + 7 = 11 2.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 0735 Іван Сорока (Львів)
 Роман Залокоцький (Самбір, Львівської області)

1. Le5 (A)? Ke1 (a)! 1 ... Kg1 (b) 2. Sg6 (C)! hg #
 1. Lc3 (B)? Kg1 (b)! 1 ... Ke1 (a) 2. Sg6 (C)! hg #
 1. Sg6 (C)! Цугцванг 1 ... Ke1 (a) 2. Lc3 (B)! hg #
 1 ... Kg1 (b) 2. Le5 (A)! hg #

Тема Банного – Салазара !

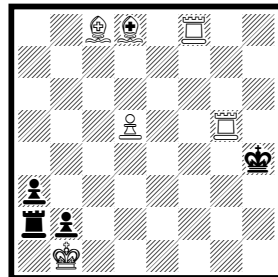


13 + 3 = 16 S # 2 vv

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

№ 0736 Валерій Кошеленко
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

1. T5g8+ ! Kh5 2. Th8+ Kg6 3. Lf5+ Kg7 4. Lc2!! Ta1 #

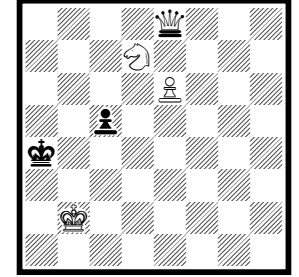


6 + 4 = 10 S # 4

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

№ 0737 Олексій Файзулін (Львів)

1. Kc3 (A)? Kb5! 1 ... Ka5 2. Kc4 Ka6 (Ka4) 3. Da8 #
 1 ... c4 2. Dh5 (B)! Ka3 3. Da5 #
 1. Dh5 (B)!! Цугцванг 1 ... Ka5 2. Dc5+ Ka6 3. Db6 #
 2 ... Ka4 3. Sb6 #
 1 ... c4 2. Kc3 (A) Ka3 3. Da5 #
 1 ... Kb5 2. Dc5+ Ka4 3. Sb6 #
 2 ... Ka6 3. Db6 #
 1 ... Kb4 2. Dc5+ Ka4 3. Sb6 #

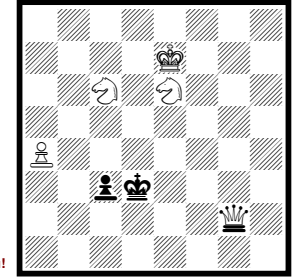


4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 0738 Є. М. Богданов (Львів)

1. Df2? Kc4! 1 ... Ke4 2. Sb4 Ke5 (c2) 3. Df4 #
 1 ... c2 2. Sc5+ Kc3 (Kc4) 3. Dd4 #
 1. Sed4? Ke3! 1 ... Kc4 2. Kd6 Kd3 3. De2 #
 2 ... c2 3. Dc2 #
 1 ... c2 2. De2 (A)+ Kc3 3. Dc2 (B) #
 1. Kd7? c2! 1 ... Ke3 2. Scd4 (C) Kd3 (c2) 3. De2 #
 1. Scd4 (C)! 1 ... Kc4 2. Dc2 (B) Kd5 3. Dd3 #
 2 ... Kd3 3. De2 #
 1 ... c2 2. Dc2+ (B) Kb4 3. Sc6 # - повернуся!
 1 ... c2 2. Dc2+ (B) Ke3 3. De2 (A) #

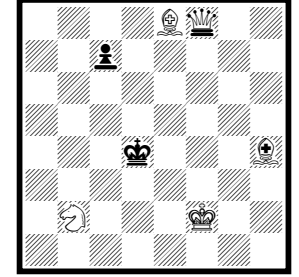


5 + 2 = 7 # 3 vv

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

№ 0739 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lc6 (A)? Kc3 (a)! загроза 2. Lf6 (B) #
 1. Lf6 (B)? Ke4 (b)! 1 ... Kd5 2. De7 загроза (c5) 3. De5 #
 1. La4!! цугцванг 1 ... Ke4 (b) 2. Lc6+ (A) Kd4 3. Lf6 # (B)
 2 ... Ke5 3. Df6 # (C)
 1 ... Kc3 (a) 2. Lf6+ (B) Kd2 3. Dh6 #!
 1 ... c5 2. Df6+ (C) Ke4 (Kd5) 3. Lc6 # (A)
 1 ... Kd5 2. Df5+ Kd4 3. Lf6 #
 2 ... Kd6 3. Sc4 #
 1 ... c6 2. Dd6+ Kc3 3. Lf6 #
 2 ... Ke4 3. Lc2 #
 1 ... Ke5 2. Lc6 Kd4 3. Lf6 #
 2 ... Ke6 3. Df6 #

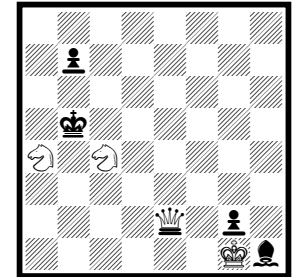


5 + 2 = 7 # 3 vv

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

№ 0740 Олексій Файзулін (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Ka6 2. De8! Ka7 3. Sab6 Ka6 4. Da4 #
 2 ... b6 3. Dd7 b5 4. Sc5 #
 1. Sd6? Kc6! 1 ... Ka4 2. Db5+ Ka3 3. Sc4+ Ka2 4. Db2 #
 2 ... Kc5 3. Dd6+ Kb5 4. Db6 #
 2 ... b6 3. De3 Kb5 4. Db6 #
 3 ... b5 4. Da3 #
 1 ... Kc5 2. Dd2 Kb5 3. Dd6 b6 4. Db6 #
 2 ... Kc6 3. Dd6+ Kb5 4. Db6 #
 2 ... b6 3. Dd6+ Kb5 4. Db6 #
 1 ... Kc6 2. De6+ Kc5 3. Dd6+ Kb5 4. Db6 #
 2 ... Kc7 3. Dd6+ Kc8 4. Sb6 #
 1 ... b6 2. De6 Kb4 3. De3 Kb5 4. Db6 #
 3 ... b5 4. Da3 #
 2 ... Kc5 3. Dd6+ Kb5 4. Db6 #



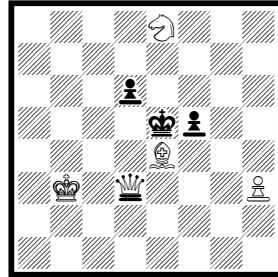
4 + 4 = 8 # 4 *v

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

№ 0741 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kc3? d5! 1 ... Kf4 2. Df3+ Kg5 3. Df5+ Kh4 4. Dg4 #
 3 ... Kh6 4. Dg6 #
 1 ... Ke6 2. Dd6+ Kf7 3. Df6+ Ke8 4. Lc6 #
 3 ... Kg8 4. Dg7 #

1. Df3 ! 1 ... Kd4 2. Lb7 !! Kc5 3. Dc6+ Kd4 4. Dc3 #
 2 ... d5 3. Df4+ Kd3 4. La6 #
 3 ... Kc5 4. Lb4 #
 1 ... Ke6 2. Df5+ Ke7 3. Lc6 Kd8 4. Dd7 #
 3 ... d5 4. Df6 #
 1 ... f4 2. Ld5 Kd4 3. Kb4 Ke5 4. De4 #



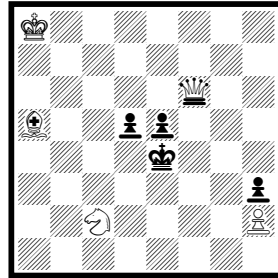
5 + 3 = 8 # 4 v

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

№ 0742 Олексій Файзулін (Львів)

1. Ld2? Kd3! 1 ... d4 2. Sb4 d3 3. Df7 Kd4 4. Dd5 #
 1. Lb4? Kd3! 1 ... d4 2. Se1 Kd5 3. Df7+ Ke4 4. Df3 #
 3 ... Kc6 4. Db7 #
 2 ... d3 3. Df3+ Kd4 4. Dd3 #

1. Se1! 1 ... Ke3 2. Lc3 e4 3. Df1 ! d4 4. Sc2 #
 1 ... Kd4 2. Db6+ Ke4 3. Df2 ! d4 4. Df3 #



5 + 4 = 9 # 4 vv

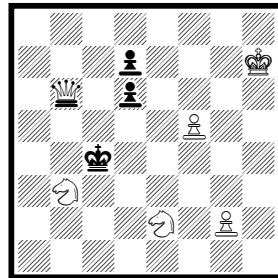
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0743 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... Kd5 2. Sd2 Ke5 3. Kg6 загроза 4. Dd4 #
 3 ... Kd5 4. Db5 #
 3 ... d5 4. Df6 #

1. Dd6? Kb3! 1 ... Kb5 2. Sec1 Ka4 3. Dc5 d5 (d6) 4. Da5 #

1. Sec1! 1 ... Kc3 2. Dd4+ Kc2 3. Dd2+ Kb1 4. Da2 #
 1 ... Kd5 2. Kg6 Kc4 3. Da5 d5 4. Dc5 #



6 + 3 = 9 # 4 vv

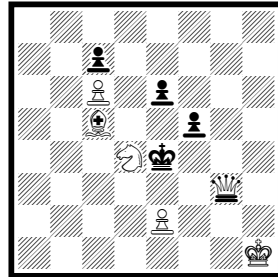
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0744 Олексій Файзулін (Львів)

1. Se6? Kd5! 1 ... f4 2. Dg5 f3 3. Sg7 ! fe2 (f2) 4. Df5 #

1. Dg2? Ke5! 1 ... Ke3 2. Sb3+ Kf4 3. Ld4 e5 4. e3 #
 1 ... Kf4 2. Sb5 Ke5 3. Ld4+ Kf4 4. e3 #

1. La7 ! 1 ... Kd5 2. De3 e5 3. Db3+ Ke4 4. Df3 #
 3 ... Kd6 4. De6 #
 1 ... f4 2. Dg4 Ke3 3. Sb3+ Ke4 4. Dd6 #



6 + 4 = 10 # 4 vv

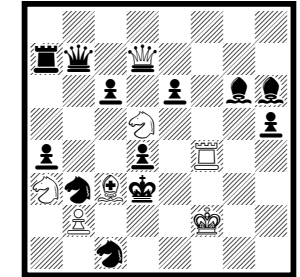
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0745 М. Басистий і А. Василенко (Київ)

В початковій грі: 1 ... dc3 (a) 2. Sb4 (A) #
 1 ... ed5 (b) 2. Dh3 (B) #

1. De6? De7! Загроза 2. Dh3 (B), Dg6 (C) # 1 ... dc3 (a) 2. De3 #
 1 ... Sd2 2. Td4 # 1 ... Dd7 (Dc8) 2. Sb4 (A) #
 1 ... Lf5 2. Df5 #
 1 ... Le4 2. De4 #

1. Dc6 ! Загроза 2. Dc4 # 1 ... dc3 (a) 2. Dc3 #
 1 ... ed5 (b) 2. Dg6 (C) #
 1 ... Dc7 (Db4, Dc8, Dc6, Da6) 2. Sb4 (A) #



7 + 12 = 19 # 2 vv

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

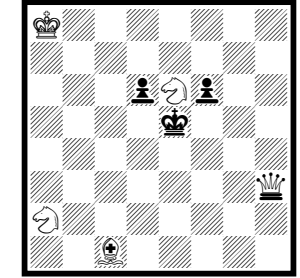
№ 0746 Олексій Файзулін (Львів)

Початкова гра: 1 ... Ke4 2. Sc3+ (A) Ke5 3. Lf4 # (B)
 1 ... d5 2. Lf4+ (B) Ke4 3. Sc3 # (A)

1. Sc3 (A)? f5!
 1. Lf4 (B)? Kd5!

1. Lb2? Kd5! 1 ... Ke4 2. Sb4 f5 (d5) 3. Dd3 #

1. Sf4 ! 1 ... Ke4 2. Dd3+ Ke5 3. D3d5 #
 1 ... d5 2. De6+ Kd4 3. Dd5 #
 1 ... Kd4 2. Df5 Kc4 (d5) 3. Df5 #
 1 ... f5 2. Dc3+ Ke4 3. De3 #



5 + 3 = 8 # 3 vv

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

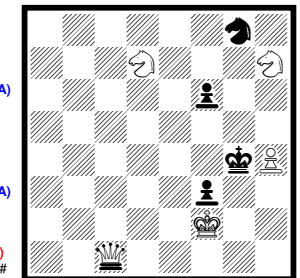
№ 0747 Олексій Файзулін (Львів)

1. Sh6 (A)? Kf5 (a)! 1 ... Kh4 (b) 2. Df4+ (B) Kh3 3. Dg3 #
 1 ... Sx f6 2. Dg5+ Kh3 3. Dg3 #

1. Se5? Kf5! 1 ... Kh5 2. Df4 fe5 (f5) 3. Dg5 #; 2 ... S ~ 3. Sh6 # (A)
 1 ... fe5 2. Dg5+ Kh3 3. Dg3 #

1. Sh8? Kh4! Zz 1 ... Kh5 2. Df4 f5 3. Dg5 #; 2 ... S ~ 3. Sd6 #
 1 ... S ~ 2. Sd6+ Kh3 3. Dh1 #; 2 ... Kh4 3. Dh6 #
 Далі - дивись рішення 2 ... Kf5 3. Dg5 #

1. Sd8 ! Цугцванг 1 ... Kh5 2. Df4 (B) f5 3. Dg5 #; 2 ... S ~ 3. Sh6 # (A)
 1 ... S ~ 2. Sh6+ (A) Kh3 3. Dh1 #; 2 ... Kh4 3. Dh6 #
 1 ... Kf5 (a) 2. Kf3 загроза 3. Dc5, Df4 #; 2 ... Kf5 3. Dc5 #
 1 ... Kh4 (b) 2. Kf3 ! загроза 3. Dh1 #; 2 ... Kh3 3. Dg3 #
 1 ... f5 2. Dg5+ загроза 3. Dg3 #
 1 ... Kh3 2. Df4 (B) загроза 3. Dg3 #



5 + 4 = 9 # 3 vv

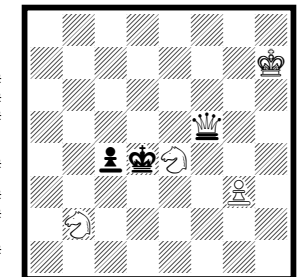
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0748 Олексій Файзулін (Львів)

1. Sc5? Kc3! 1 ... Ke3 2. Df4+ Ke2 3. Se4 c3 (Ke1) 4. Df2 #
 1 ... c3 2. Sd3 Kc4 3. De6+ Kd4 4. De4 #
 3 ... Kb5 4. Da6 #
 2 ... c2 3. De4 Kc3 4. Db4 #

1. Sd6? Kc3! 1 ... Ke3 2. Df4+ Ke2 3. Se4 c3 (Ke1) 4. Df2 #
 1 ... c3 2. S2c4 c2 3. De5+ Kd3 4. De4 #

1. Sd1! 1 ... Kd3 2. Df3+ Kc2 3. Dc3+ Kb1 4. Db2 #
 3 ... Kd1 4. Dd2 #
 2 ... Kd4 3. Sc3 Ke5 4. Df6 #
 1 ... c3 2. Sec3 Kc4 3. Db5+ Kd4 4. Dd5 #



5 + 2 = 6 # 4 vv

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