

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

Ювілейний турнір «Валерій Копил – 50»

2#

h2# - з елементами ретроаналізу, **h3#** - з трьома білими фігурами і королем,
h2#, hn#, s3#, sn#

Суддя: **Валерій Копил**

Призовий фонд - 400 Євро у всіх розділах.

Роботи слід надсилати на адресу:

Валерій Копил, вул. Кагамліка 80, 36008 Полтава, Україна

slkopil@e-mail.pl.ua

Термін: **1. 9. 2007**

Конкурс «Serock 2007»

3#; s3#; h2,5#

Суддя: **Waldemar Tura**

Будь-які теми. Нульові позиції заборонені
Нагоджуються медалями: по три в кожному розділі.

Роботи слід надсилати на адресу:

Osrodek Sportu i Rekreacji w Serocku, Poltуска 47, 05-140 Serock, Polska

serock2005@poczta.fm

Термін: **1. 8. 2007**

«Memorial tourney Władysław Rosolak»

2# - тема «задача – блок»

Суддя: **Leopold Szwedowski**

s3# - суддя: **Eugeniusz Iwanow**

h3# (нульові позиції заборонені) - суддя: **Piotr Murdzia**

Встановлені в кожному розділі по три призи.

Роботи слід надсилати на адресу:

Stefan Parzuch, Wilanowska 6/27, 05-120 Legionowo, Polska - Польша

kkszach@interia.pl

Термін: **15. 6. 2007**

Ювілейний конкурс «Stefan Parzuch – 70»

h2# - будь-які теми, нульові позиції заборонені

Суддя: **Stefan Parzuch**

Роботи слід надсилати на адресу:

Stefan Parzuch, Wilanowska 6/27, 05-120 Legionowo, Polska - Польша

kkszach@interia.pl

Термін: **31. 3. 2007**



« Chess Leopoldis »

№ 14, October - November 2006

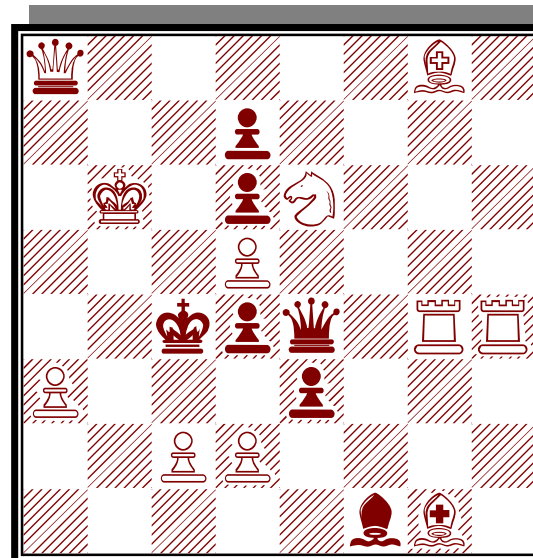
Приватне видавництво:

(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

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

наклад 150 примірників



ЖОВТЕНЬ - ЛИСТОПАД 2006

№14

Аналітичний огляд (продовження)

5. 8.	Тема Банного – Салазара	2
5. 9.	Тема Банного – Богданова – Салазара	9
6.	Тема Богданова – Ричкова	11
7.	Тема Богданова – Руденко	17

Друкується вперше:	річний конкурс	18
	ювілейний конкурс “Львів – 750”	25
	ювілейний конкурс “Є.М. Богданов – 55/40”	27

Нас запрошують	28
----------------------	----

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

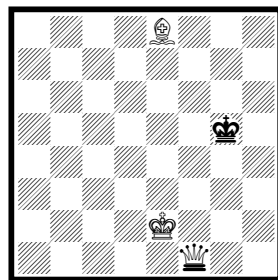
(Продовження. Початок в № 2 ... № 13)

5. 8. ТЕМА БАННОГО - САЛАЗАРА

Існує багато шляхів об'єднання різних форм теми Банного з простою формою або з псевдоформою теми Салазара. Це можна здійснити в задачах навіть при 4-х фігурах! Наприклад, в триходівці № 0749 є чотири фази гри, в яких є і тема Банного, і подвоєна проста форма теми Салазара!! Але подібне об'єднання не визнають окремою темою, тому, що обидві її складові утворені за допомогою різних фаз гри. Цюправда, в задачі № 0749 використовується одна спільна фаза 1. Df2?.

№ 0749 “FORWARD!” - 2000, 2–3 приз

1. Df2 (A)? Kh6 (a)!	1 ... Kg4 (b)	2. Ke3 (D)!	Kh3	3. Ld7 #
	2 ...		Kg5	3. Df4 #
1. Df7 (B)? Kg4 (b)!	1 ... Kh4 (c)	2. Kf3	загроза	3. Dh5 #
	2 ...		Kg5	3. Df4 #
1. Df3 (C)? Kh6 (a)!	1 ... Kh4 (c)	2. Ke3 (D)!	Kg5	3. Df4 #
1. Ke3 (D)!	1 ... Kh6 (a)	2. Df7 (B)!	Загроза	3. Dg6 #
	2 ...		Kg5	3. Df4 #
	1 ... Kg4 (b)	2. Df2 (A)!	Kh3	3. Ld7 #
	2 ...		Kg5	3. Df4 #
	1 ... Kh4 (c)	2. Df3 (C)!	Kg5	3. Df4 #



3 + 1 = 4 # 3 vv

Тема Банного - Салазара є симбіозом (“ШЛ” №2, стор. 4) будь-яких форм цих двох тем. Це означає, що всі фази гри, а не деякі з них, повинні приймати участь в створенні обох тем одночасно! Найпростіший з таких симбіозів може бути утвореним з трифазної класичної форми теми Банного і подвоєної простої форми (або псевдоформи) теми Салазара за такою універсальною схемою гри:

1. A? a!, 1 ... b. m. C! → 1. B? b!, 1 ... a. n. C! → 1. C!? 1 ... a. o. B! + 1 ... b. p. A!

В три і багатоходових задачах значення рівнів ходів (m, n, o, p) можуть бути будь-якими в межах умови, навіть однаковими. Для двоходівки: m = n = o = p = 2.

З 1967 року мені вдалось створити більше 100 задач з цією темою в різних

розділах шахової композиції. Деякі з них ми вже зустрічали на сторінках нашого журналу, наприклад: № 0037, № 0038, № 0134, № 0284 ...

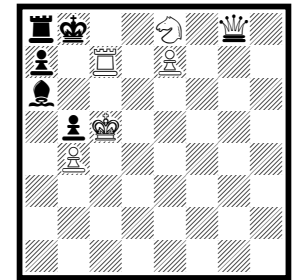
Роботи № 0750 ... № 0756 є прикладами реалізації теми Банного – Салазара в ортодоксальних двоходівках. Задачі підібрані таким чином, щоб показати типові механізми здійснення гри, які часто зустрічаються навіть в роботах сучасних авторів. Більшість механізмів побудовані на використанні батарейної гри в головній фазі теми. Наприклад, в № 0750 створюється діагональна батарея Tc7 – Dg3, в № 0751, № 0753 і № 0754 - батареї з білим слоном в ролі відкриваючої фігури, в № 0755 - з руйнуванням прямої напівбатареї Le4 – Sg4 – Th4, в № 0756 - з використанням прихованої батареї Se6 – De1, яка стає реальністю тільки після ходу чорних! В № 0752 батареї створюються, але не в головній фазі гри, а в тематичних спробах!

Для утворення цієї теми в три і багатоходових роботах достатньо навіть 5 фігур, що підтверджується “малюками” № 0757 ... № 0759.

№ 0750 “ЛЬВОВСКАЯ ПРАВДА” - 1975

1. Dg4?	Lb7!	1 ... Lc8	2. Dx c8 #
1. Dg2?	Lc8!	1 ... Lb7	2. Dx b7 #

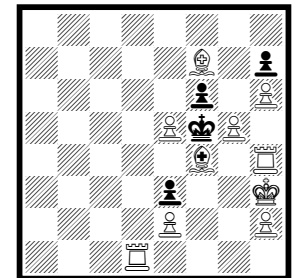
1. Tc6 (A)?	Lc8 (a)!	1 ... Kb7	2. Sd6 #
		1 ... Lb7 (b)	2. Dg3 (C) #
1. Td7 (B)?	Lb7 (b)!	1 ... Kc8	2. Sf6 #
		1 ... Lc8 (a)	2. Dg3 (C) #
1. Dg3 (C)!	Цугцванг	1 ... Lb7 (b)	2. Tc6 (A) #
		1 ... Lc8 (a)	2. Td7 (B) #



6 + 5 = 11 # 2 vv

№ 0751 “МАТ” - 1977, 5 приз

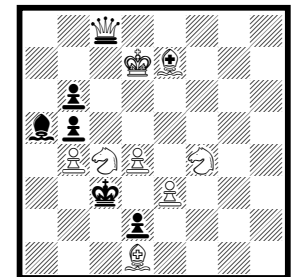
1. Le3 (A)?	fg5 (a)!	1 ... Ke5	2. Td5 #
		1 ... fe5 (b)	2. Tf1 (C) #
1. Lg3 (B)?	fe5 (b)!	1 ... Kg5	2. Th5 #
		1 ... fg5 (a)	2. Tf1 (C) #
1. Tf1 (C)!	Цугцванг	1 ... fg5 (a)	2. Lg3 (B) #
		1 ... fe5 (b)	2. Le3 (A) #
		1 ... Ke4	2. Lg3 #



10 + 4 = 14 # 2 vv

№ 0752 “BOLETIM da UBP” - 1981, 1^й поч. відгук

1. Lf6 (A)?	bc4 (a)!	1 ... Kb4	2. Sd5 #
		1 ... Lb4 (b)	2. d5 (C) #
1. Dh8 (B)?	Lb4 (b)!	1 ... Kc4	2. Dc8 # - повернувся!
		1 ... bc4 (a)	2. d5 (C) #
1. d5 (C)!	Цугцванг	1 ... bc4 (a)	2. Dh8 (B) #
		1 ... Lb4 (b)	2. Lf6 (A) #



9 + 5 = 14 # 2 vv

№ 0753 "NORSK SJAKKBLAD" - 1982, похвала

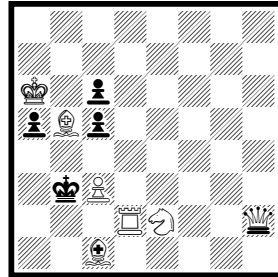
1. Ka5? cb5! 1 ... c4 2. La4 #

1. Lc6 (A)? a4 (a)! 1 ... Kc4 2. Ld5 #
1 ... c4 (b) 2. Db8 (C) #

1. Ld3 (B)? c4 (b)! 1 ... Ka4 2. Lc2 #
1 ... a4 (a) 2. Db8 (C) #

1. Db8 (C)! Цугцванг 1 ... a4 (a) 2. Ld3 (B) #
1 ... c4 (b) 2. Lc6 (A) #

1 ... cb5 2. Db5 #



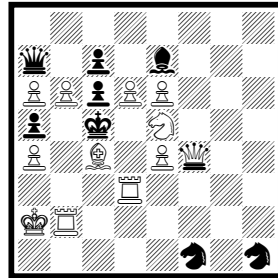
7 + 4 = 11 # 2 vv

№ 0754 "REVISTA ROMÂNĂ de ŞAH" - 1983, 2^й поч. відгук

1. Ld5 (A)? cb6 (a)! Загроза 2. Sd7 # 1 ... cd6 (b) 2. Dc1 (C) #
1 ... cd5 2. Tx d5 #

1. Lb5 (B)? cd6 (b)! Загроза 2. Sd7 # 1 ... cb6 (a) 2. Dc1 (C) #
1 ... cb5 2. Tx b5 #

1. Dc1 (C)! Загроза 2. Sd7 # 1 ... cd6 (b) 2. Ld5 (A) #
1 ... cb6 (a) 2. Lb5 (B) #



12 + 8 = 20 # 2 vv

№ 0755 "64 – ШАХМАТНОЕ ОБОЗРЕНИЕ" - 1984, 2^й приз

Початкова гра: 1 ... Tb7 (a) 2. De5 #
1 ... Tb1 (b) 2. De3 #

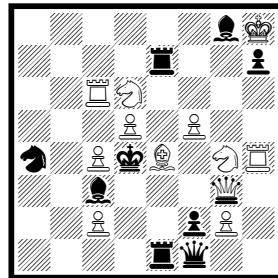
1. Df4? Sc5! Загроза 2. Sb5 # (дивись початкову гру)

1. Se5 (A)? Tb7 (a)! Загроза 2. Sb5 # 1 ... Tb1 (b) 2. Ld3 (C) #
1 ... Dx c4 2. Tx c4 #

1. Se3 (B)? Tb1 (b)! Загроза 2. Sb5 # 1 ... Tb7 (a) 2. Ld3 (C) #
1 ... Dx c4 2. Tx c4 #

1. Ld3 (C)! Загроза 2. Sb5 # 1 ... Tb7 (a) 2. Se3 (B) #
1 ... Tb1 (b) 2. Se5 (A) #

1 ... Dx d3 2. Dx d3 #



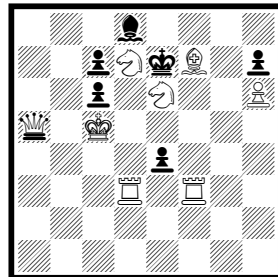
12 + 9 = 21 # 2 ~v ...

№ 0756 "PROBLEEMBLAD" - 1996

1. Sef8 (A)? ef3 (a)! 1 ... ed3 (b) 2. De1 (C) #
1 ... e3 (c) 2. Td x e3 #

1. Sg5 (B)? ed3 (b)! 1 ... e3 (c) 2. Tf x e3 #
1 ... ef3 (a) 2. De1 (C) #

1. De1 (C)! 1 ... ef3 (a) 2. Sg5 (B) #
1 ... ed3 (b) 2. Sef8 (A) #
1 ... e3 (c) 2. Dh4 #

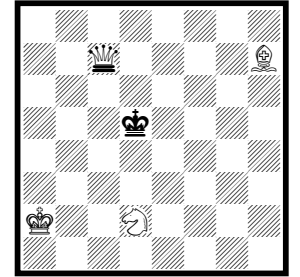


8 + 6 = 14 # 2 vv

№ 0757 "МИНИАТЮРЫ" - 2002

1. Sc4 (A)? Ke6 (a)! 1 ... Kd4 (b) 2. Kb3 (C) Kd5 3. Dd6 #
1. Se4 (B)? Kd4 (b)! 1 ... Ke6 (a) 2. Kb3 (C) Kd5 3. Dd6 #

1. Kb3 (C)! Загроза 2. Lg8+ Kd4 3. Dc3 #
1 ... Kd4 (b) 2. Sc4 (A) Kd5 3. Dd6 #
1 ... Ke6 (a) 2. Se4 (B) Kd5 3. Dd6 #



4 + 1 = 5 # 3 v ...

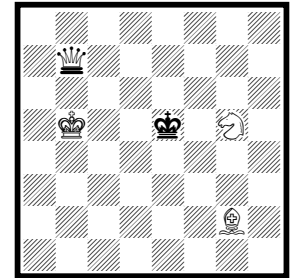
№ 0758 "МИНИАТЮРЫ" - 2002

1. Df7 (A)? Kd4 (a)! 1 ... Kd6 (b) 2. Sh7 (D)! Ke5 3. Df6 #
1. Df3 (B)? Kd6 (b)! 1 ... Kd4 (a) 2. Sh7 (D)! Ke5 3. Df6 #

1. Dd5 (C)? Kf6! 1 ... Kf4 2. Se4! Kg4 3. Dg5 #
2 ... Ke3 3. Dd2 #

1. Sh7 (D)! Загроза 2. Dd5 (C)+ Kf4 3. Dg5 #
1 ... Kd4 (a) 2. Df3 (B)! Ke5 3. Df6 #
1 ... Kd6 (b) 2. Df7 (A)! Ke5 3. Df6 #

1 ... Kf4 2. Df3+ Ke5 3. Df6 #
1 ... Ke6 2. Kc5 Ke5 (Kf5) 3. De4 #



4 + 1 = 5 # 3 v ...

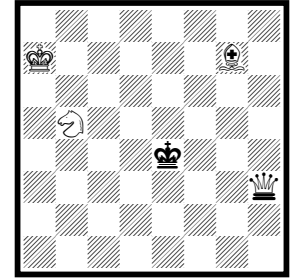
№ 0759 "От МИНИ до МАКСИ - 2" - 2003

1. Kb6 (A)? Kf4 (a)! 1 ... Kd5 (b) 2. Sd4 (C) Kc4 3. Db3 #
2 ... Ke4 3. Df3 #
2 ... Kd6 3. De6 #

1. Lf6 (B)? Kd5 (b)! 1 ... Kf4 (a) 2. Sd4 (C) Ke4 3. Df3 #

1. Dg3? Kd5! 1 ... Kf5 2. Sd4 (C)+ Ke4 3. Df3 #

1. Sd4 (C)! 1 ... Kf4 (a) 2. Lf6 (B) Ke4 3. Df3 #
1 ... Kd5 (b) 2. Kb6 (A) Kc4 3. Db3 #
2 ... Ke4 3. Df3 #
2 ... Kd6 3. De6 #



4 + 1 = 5 # 3 vv

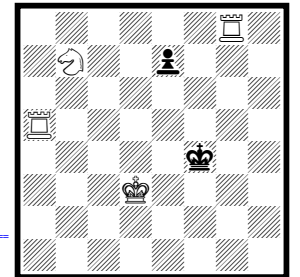
№ 0760 "СЛОВО" - 2002

1. Ke2 (A)? e6 (a)! 1 ... e5 (b) 2. Sd6 (C) e4 3. Taf5 #
1. Tag5 (B)? e5 (b)! 1 ... e6 (a) 2. Sd6 (C) Kf3 3. Tf8 #
2 ... e5 3. Tgf5 #

1. Sd6 (C)! 1 ... e6 (a) 2. Tag5 (B) Kf3 3. Tf8 #
2 ... e5 3. Tgf5 #
1 ... e5 (b) 2. Ke2 (A) e4 3. Taf5 #

1 ... ed6 2. Td5 Kf3 3. Tdf5 #

1. Tg5? e6! 1 ... e5 2. Ta x e5 Kf3 3. Tef5 #
1. Sd8? e5! 1 ... e6 2. Se6+ Kf3 3. Tf5 #

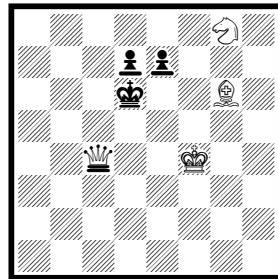


4 + 2 = 6 # 3 v ...

Збільшення кількості фігур в задачах дозволяє створювати і більш цікаву гру. Наприклад, в роботах № 0760 ... № 0763 в тематичній грі використовуються ходи чорних пішаків.

№ 0761 "ПОГРАНИЧНИК на ТИХОМ ОКЕАНЕ" - 1973

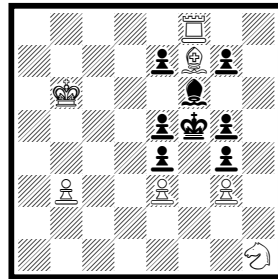
1. Ke4 (A)? e6 (a)!	1 ... e5 (b)	2. Dc3 (C)	Ke6	3. De5 #
1. Le4 (B)? e5 (b)!	1 ... e6 (a)	2. Dc3 (C)	e5	3. De5 #
1. Dc3 (C)! Цугцванг	1 ... e6 (a)	2. Le4 (B)	e5+	3. De5 #
	1 ... e5 (b)+	2. Ke4 (A)	Ke6	3. De5 #
	1 ... Kd5	2. Sx e7+	K ~	3. De5 #



4 + 3 = 7 # 3 vv

№ 0762 "30 лет БАРП" - 1982, 4^й поч. відгук

1. Ld5 (A)? e6 (a)!	1 ... Kg6	2. Le4+ Kh5 (Kh6)	3. Th8 #	
	1 ... g6 (b)	2. Sf2 (C)	e6	3. Le4 #
1. Lh5 (B)? g6 (b)!	1 ... Ke6	2. Lg4+ Kd5 (Kd6)	3. Td8 #	
	1 ... e6 (a)	2. Sf2 (C)	g6	3. Lg4 #
1. Sf2 (C)! Цугцванг	1 ... e6 (a)	2. Lh5 (B)	g6	3. Lg4 #
	1 ... g6 (b)	2. Ld5 (A)	e6	3. Le4 #

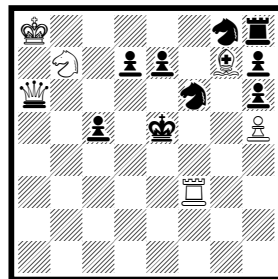


7 + 8 = 15 # 3 vv

В № 0763, окрім теми Банного – Салазара, є чергування 2-х і 3-х ходів білих, як в тематичному удаваному сліді (CD ⇔ DC), так і в рішенні (EB ⇔ BE), і ще - дві прості псевдоформи теми Салазара: двоходова і триходова (BC ⇔ CB).

№ 0763 "SSZ" - 2006

1. Dc4 (A)? e6 (a)!	1 ... d6 (b)	2. Sd8 (C)	загроза	3. Sf7, Sc6 #
	1 ... d5	2. Dg4	загроза	3. Tf4 #
		2 ...	d4	3. Tf5 #
1. Dd3 (B)? d6 (b)!	1 ... e6 (a)	2. Sd8 (C)	загроза	3. Sf7 #
	1 ... c4	2. Tf5 (D)	Ke6	3. Lf6 #
	1 ... Ke6	2. Sd8 (C)	Ke5	3. Tf5 # (D)
	1 ... c4	2. Tf5 (D)	Ke6	3. Sd8 # (C)
1. Sd8 (C)! Цугцванг	1 ... d5	2. Sf7+(E)	Kd4 (Ke4)	3. Dd3 # (B)
	1 ... e6 (a)	2. Dd3 (B)	загроза	3. Sf7 # (E)
	1 ... c4	2 ...	Se7	3. Lf6 #
	1 ... d6 (b)	2. Dc4 (A)	загроза	3. Sf7, Sc6 #
	1 ... K ~	2 ...	d5	3. Tf4 #
	1 ... c4	2. Dd3+(B)	Ke5	3. Tf5 # (D)
	1 ... c4	2. Dc4	Kd6	3. Sf7 #
	2 ...	2 ...	d5	3. Tf4 #

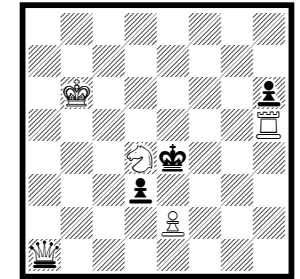


6 + 9 = 15 # 3 vv

В роботах № 0764 ... № 0766 в створенні тематичної гри на першому ході чорних приймають участь фігури різного типу, причому гра білих фігур в № 0766 здійснюється з використанням стандартного хвиту: з руйнуванням напівбатареї ...

№ 0764 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 1983

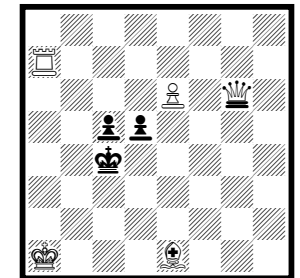
1. Se6 (A)? Ke3 (a)!	1 ... de2 (b)	2. Dc3 (C)	e1 = (S ... D)	3. Te5 #
1. Tf5 (B)? de2 (b)!	1 ... Ke3 (a)	2. Dc3 (C)	Ke4	3. Dd3 #
	1 ... d2	2. Db1+	K ~	3. Dd3 #
1. Dc3 (C)!	загроза	2. Dx d3+	Kf4	3. Df3 #
	1 ... Kf4	2. Dx d3	Kg4	3. Df3 #
	1 ... Ke3 (a)	2. Tf5 (B)	Ke4	3. Dd3 #
	1 ... de2 (b)	2. Se6 (A)	e1 = (S ... D)	3. Te5 #
1. Th4? Ke5!	1 ... Ke3 (a)	2. De1	загроза	3. Sf5 #
	1 ... Kd5	2 ...	de2	3. De2 #
	1 ... Kf4	2. Da2+	K ~	3. De6 #
1. Dg1? de2!	1 ... Kf4	2. Dg3	Ke4	3. Dd4 #
	1 ... d2	2 ...	загроза	3. De5 #
		2 ...	Kx d4	3. Dd3 #



5 + 3 = 8 # 3 vv

№ 0765 "ECHO" - 2004

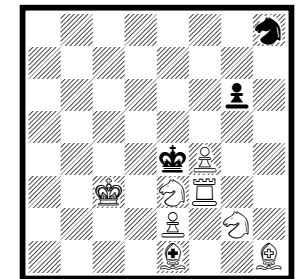
1. Tb7 (A)? Kd4 (a)!	1 ... d4 (b)	2. Df5 (C)	d3	3. De4 #
1. Ta3 (B)? d4 (b)!	1 ... Kd4 (a)	2. Df5 (C)	загроза	3. Df4 #
	1 ... Kb5	2 ...	Kc4	3. Dd3 #
		2 ...	c4	3. Lf2 #
		2. e7	загроза	3. Da6 #
		2 ...	Kc4	3. Dd3 #
		2 ...	c4	3. Ta5 #
1. Df5 (C)! Цугцванг	1 ... Kd4 (a)	2. Ta3 (B)	загроза	3. Df4 #
	1 ... d4 (b)	2 ...	Kc4	3. Dd3 #
	1 ... Kb5	2 ...	c4	3. Lf2 #
		2. Tb7 (A)	d3	3. De4 #
		2. Dd5	Kb6	3. Dd7 #
1. Ta5? Kd4!	1 ... d4	2. De4	Kb3	3. Dd3 #
1. Db1? Kd4!	1 ... d4	2. Td7	d3	3. Dd3 #
1. Dg4? d4!	1 ... Kd3	2. Ta3+(B)	Kc2	3. Tc3 #
	1 ... Kb5	2. Da4+	Kb6	3. Da6 #



5 + 3 = 8 # 3 vv

№ 0766 "СОВЕТСКАЯ ТАТАРИЯ" - 1984, 1^й поч. відгук

1. Th3? Sf7!	1 ... g5	2. Tx h8	gf4 (g4)	3. Te8 #
1. Tg3 (A)? g5 (a)!	1 ... Sf7 (b)	2. Sh4+ (C)	Kf4	3. Sg6 #
1. Tf2 (B)? Sf7 (b)!	1 ... g5 (a)	2. Sh4+ (C)	Ke3	3. Sf5 #
1. Sh4 (C)!	1 ... g5 (a)	2. Tf2+ (B)	Ke3	3. Sf5 #
	1 ... Sf7 (b)	2. Tg3+ (A)	Kf4	3. Sg6 #



8 + 3 = 11 # 3 vv

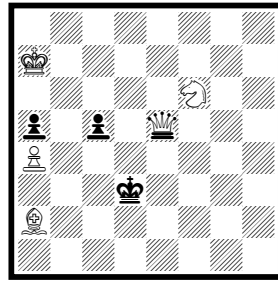
В чотирьохходовій задачі № 0767 подвоєна форма теми Салазара утворена з двоходової простої форми і різнорівневої (тематичний хід білих в спробі є на третьому ході, а вся тематична гра білих в рішенні - лише на другому!). В черговій роботі № 0768 тематична гра здійснюється за допомогою об'єднаних між собою: батареї Sf4 – Lg3 і напівбатареї Sf4 – Se4 – Tc4. В № 0769 тема Банного – Салазара реалізована в перших удаваних слідах і в рішенні з використанням додаткової ланки з різнорівневою формою теми Салазара.

№ 0767 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 2002

1. De4?	Kd2!	1 ... Kc3	2. Sd5+	Kb2	3. Db1+	Ka3	4. Db3 #
		2 ...		Kd2	3. Lb3	Kc1	4. Dc2 #
					3 ...	c4	4. De3 #
1. De1?	Kd4!	1 ... Kc2	2. De2+	Kc1	3. Se4	c4	4. Dd2 #
		2 ...		Kc3	3. Sd5+	Kd4	4. De3 #
		1 ... c4	2. Lb1+	Kd4	3. Kb6	c3	4. De4 #

1. Lb3 (A)?	c4 (a)!	1 ... Kd2	2. Sd5 (C)!	Kc1	3. Da1+	Kd2	4. Dd1 #
1. Lb1 (B)?	Kd2 (b)!	1 ... Kc4	2. Lc2	Kb4	3. Sd5 (C)+	Ka3	4. Da1 #
					3 ...	Kc4	4. De4 #

1. Sd5 (C)!	1 ... Kd2 (b)	2. Lb3 (A)	Kc1	3. Da1+	Kd2	4. Dd1 #
	1 ... c4 (a)	2. Lb1 (B)+	Kd2	3. De3+	Kd1	4. Sc3 #
	1 ... Kc2	2. De2+	Kc1	3. Se3	c4	4. Dc2 #



5 + 3 = 8 # 4 v ...

№ 0768 "ЕЧНО" - 2004, 1^й приз

Початкова гра:	1 ... Ke5	2. Sg2+	Kd5	3. Se3 #
		2 ...	Kf5	3. Se3 #

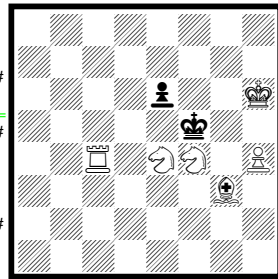
1. Sh3?	Kg4!	1 ... e5	2. Shg5!	Kg4	3. Kg7	Kf5	4. Sd6 #
					3 ...	Kh5	4. Sf6 #

1. Sh5 (A)?	e5 (a)!	1 ... Kg4 (b)	2. Sg5 (C)+	Kf5	3. Sh7	e5	4. Sg7 #
-------------	---------	---------------	-------------	-----	--------	----	----------

1. Sg6 (B)?	Kg4 (b)!	1 ... e5 (a)	2. Sg5 (C)	Kf6	3. Le5+	Kf5	4. Tf4 #
		2 ...		e4	3. Te4	Kf6	4. Tf4 #

1. Sg5 (C) !!	1 ... Kg4 (b)	2. Sh5 (A)+	Kf5	3. Sh7	e5	4. Sg7 #
	1 ... e5 (a)	2. Sg6 (B)	Kf6	3. Le5+	Kf5	4. Tf4 #
	2 ...		e4	3. Te4	Kf6	4. Tf4 #

+ тема 7WCCT	1 ... Ke5	2. Sfe6+	Kf5	3. Ld6	Kf6	4. Tf4 #
		2 ...	Kf6	3. Ld6	Kf5	4. Tf4 #
	1 ... Kf6	2. Sg6	e5	3. Le5+	Kf5	4. Tf4 #



6 + 2 = 8 # 4 * v ...

№ 0769 "ШАХМАТНА МИСЪЛ" - 2005

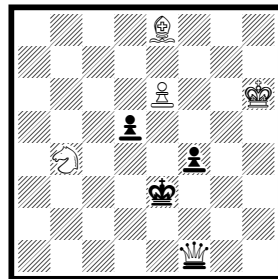
1. Lg6 (A)?	Kd4 (a)!	1 ... f3 (b)	2. Sd3 (C)	Kd2	3. Dc1+	Ke2	4. De1 #
		2 ...		Kd4	3. Dc1	f2	4. Dc5 #
		1 ... Kd2 (c)	2. Sc2 (D)	Kc3	3. Db1	~	4. Db4 #
					3 ...	Kd2	4. De1 #

1. Lb5 (B)?	f3 (b)!	1 ... Kd4 (a)	2. Sd3 (C) загроза	3. De1, Df2+	4. Df4 #		
		2 ...	Ke3	3. Df2+	Ke4	4. Df5 #	
		2 ...	f3	3. De1	f2	4. De5 #	
		1 ... Ke4 (d)	2. De2+	Kd4	3. Sd3 (C) f3	4. De5 #	
			2 ...		3 ...	Kc3	4. Db2 #
					2 ...	Kf5	4. Sd5 #

1. Sc2 (D)?	Ke4 (d)!	1 ... Kd2 (c)	2. Lg6 (A)	Kc3	3. Db1	~	4. Db4 #
					3 ...	Kd2	4. De1 #

1. Sd3 (C)!	Цугцванг	1 ... Kd4 (a)	2. Lb5 (B) загроза	3. De1, Df2+	4. Df4 #		
		2 ...	Ke3	3. Df2+	Ke4	4. Df5 #	
		2 ...	f3	3. De1	f2	4. De5 #	
		1 ... f3 (b)	2. Lg6 (A)	Kd2	3. Dc1+	Ke2	4. De1 #
		2 ...		Kd4	3. Dc1	f2	4. Dc5 #
		1 ... Kd2 (c)	2. Lb5 (B) загроза	3. Df2+	Kd1	4. La4 #	
				3 ...	Kc3	4. Db2 #	
		2 ...	Ke3 l	3. Df2+	Ke4	4. Df4 #	
		1 ... Ke4 (d)	2. Lg6 (A)+	Kd4	3. Dc1	f3	4. Dc5 #

		1 ... d4	2. Lb5 (B)	Kd2	3. Df2+	Kd1	4. La4 #
		2 ...		Ke4	3 ...	Kc3	4. Db2 #
					2 ...	Ke4	3. Df4+
						Kd5	4. De5 #



5 + 3 = 8 # 4 vvv

- диференціювання варіантів загрози

- загроза, але з іншим матом!

Але тема Банного – Салазара є лише частиною змісту роботи № 0769. Третя спроба з першим удаваним слідом і рішенням утворює **подвоєну двоходову просту форму теми Салазара** з головною фазою гри в удаваному сліді 1. Lg6? і трифазну форму теми Салазара – Рухліса ("ШЛ" 13, стор. 14 ... 16) з схемою гри:

1. A? a! 1 ... c 2. D! ⇔ 1. D? d! 1 ... c 2. A! → ! 1 ... c 2. Новий!
1 ... d 2. A!

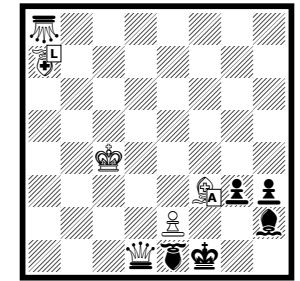
Задача № 0770 є прикладом реалізації теми Банного – Салазара в двоходовій задачі з казковими фігурами (в удаваних слідах 1. e3?, 1. e4? і в рішенні 1. Dd3!).

№ 0770 "СЛОВО" - 1998, 1^й приз

1. Kb3?	Lg1!	1 ... g2 (a)	2. Ga6 #
1. e3 (A)?	g2 (a)!	1 ... Kg1	2. Dx e1 #
		1 ... Lg1 (b)	2. Dd3 (C) #
1. e4 (B)?	Lg1 (b)!	1 ... Kg2	2. De2 #

1. Dd4?	Lg1!	1 ... g2 (a)	2. Dd3 (C) #
		1 ... Ke2	2. Dd3 (C) #
		1 ... g2 (a)	2. Df2 #
		1 ... Bh4	2. Dd1 #

1. Dd3 (C)!	Цугцванг	1 ... g2 (a)	2. e4 (B) #
		1 ... Lg1 (b)	2. e3 (A) #
		1 ... Bh4	2. Dd1 # - повернувся!



6 + 5 = 11 # 2 v ...

a7 – Bishop + Bishopper, a8 – Grasshopper, e1 – Bishopper, f3 – Alfil

Тема Банного – Салазара може мати і **помножену форму**. Ця форма передбачає реалізацію вказаної теми, щонайменше, двічі в одній задачі при умові дотримання всіх правил її утворення. На мою думку, одною з найпростіших помножених форм цієї теми є ... **повна циклічна форма теми Банного** ("ШЛ" № 6, стор. 11), адже вона передбачає автоматичну **потрійну** реалізацію в одній задачі і теми Банного, і подвоєної простої форми теми Салазара (кожна фаза гри є, одночасно, початковою і головною для обох тем). Прикладом може слугувати вже відома задача № 0284.

Прийнявши за основу тему Банного – Салазара можна утворити низку споріднених тем з використанням, замість простої форми (або псевдоформи) теми Салазара, **простої форми теми Уранія**. Наприклад, на основі теми Банного в загрозах ("ШЛ" № 6, п. 4. 5. 3.) може бути утворена **тема Банного – Уранія**. Прикладом реалізації цієї теми є відома робота № 0279. Взятши за основу окремі форми теми Салазара – Уранія ("ШЛ" № 13, стор. 10 ... 12), можна реалізувати **тему Банного – Салазара – Уранія**. Приклад - робота № 0162 ("ШЛ" № 3). І т. д.

5.9. ТЕМА БАННОГО – БОГДАНОВА – САЛАЗАРА

Тема побудована за аналогією до теми Банного - Салазара, але замість теми Банного в схемах гри **використовується будь-яка з форм теми Банного – Богданова** ("ШЛ" № 6, розділ 4. 6.) при умові, що всі або більшість фаз гри цієї теми одночасно є фазами гри і простої форми (або псевдоформи) теми Салазара!

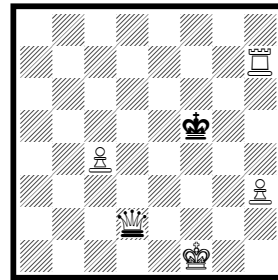
Прикладами реалізації цієї теми можуть слугувати вже, розглянуті нами раніше, триходівка № 0127 з використанням **компактної форми теми Банного – Богданова**, або чотириходівка № 0135, в якій використовується суміш аналогічної форми теми з її інтегрованою формою! Подібна **форма теми Банного – Богданова – Салазара** є і в три-

ходовій мініатюрі № 0771. В роботах № 0772 і № 0773 використовується інтегрована форма теми Банного – Богданова. В триходових мініатюрах № 0771 і № 0772 в тематичних удаваних слідах і в рішенні додатково реалізована тема Салазара – Рухліса!

№ 0771 “МОСКОВСКИЙ к - с” - 2000, 1 - 2 похвала (версія)

1. Th6? Ke5! 1 ... Ke4 2. Tf6 Ke5 3. Df4 #

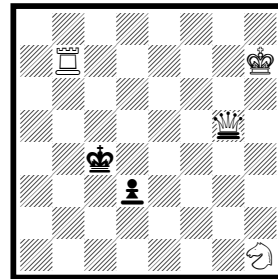
1. Tf7 (A)? Kg6 (a)!
 1. Te7 (B)? Kf6 (b)!
 1. Dd5 (C)? Kf4!
 1 ... Kg6 (a) 2. h4 (D) K ~ 3. Dg5 #
 1 ... Kf6 (b) 2. h4 (D) Kg6 3. Df7 #
 1 ... Kg6 (a) 2. Df7+ Kg5 3. Th5 #
 1. h4 (D)!! Цугцванг 1 ... Ke4 2. Tf7 (A) Ke5 3. Dd5 #
 1 ... Kg6 (a) 2. Te7 (B) K ~ 3. Dg5 #
 1 ... Kf6 (b) 2. Dd5 (C) Kg6 3. Df7 #
 1 ... Kg4 2. Df2 Kh3 3. Dg2 #
 1 ... Ke5 2. Te7+ K ~ 3. Dg5 #
 1 ... Ke6 2. Dg5 Kd6 3. Dd5 #



5 + 1 = 6 # 3 v ...

№ 0772 “ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ” - 2004

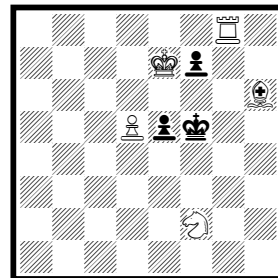
1. Tc7 (A)? Kb4! 1 ... Kb3 2. Db5+ Ka2 (Ka3) 3. Ta7 #
 1 ... Kd4 (a) 2. Sf2 (C) d2 3. Dc5 #
 1. Tb5 (B)? Kc3 (b)! 1 ... Kd4 (a) 2. De5 (D) Kc4 3. Dc5 #
 1 ... d2 (c) 2. Sf2 (C) Kc3 (Kd4) 3. Dc5 #
 2 ... d1= (D ... S) 3. Dc5 #
 1. De5 (D)? d2 (c)!
 1 ... Kd4 (a) 2. Tc7 (A) d2 3. Dc5 #
 1 ... Kc3 (b) 2. Se4+ Kc2 3. Dd2 #
 2 ... Kc4 3. Dc5 #
 2 ... Kd4 3. Tb4 #
 1 ... d2 (c) 2. Tb5 (B) Kc3 (Kd4) 3. Dc5 #
 2 ... d1= (D ... S) 3. Dc5 #



4 + 2 = 6 # 3 v ...

№ 0773 “ПРИАЗОВСЬКИЙ ЛІТОПИС” - 2004

1. Lc1? f6 (a)! 1 ... e4 2. Tg5 #
 1. Tg7 (A)? e4 (b)! 1 ... f6 (a) 2. Kd6 (C) e4 3. Sh1 (B)! e3 4. Sg3 #
 1. Sh1 (B)? Ke4! 1 ... e4 (b) 2. Kd6 (C) e3 3. Sg3+ Kf6 4. Lg5 #
 2 ... Kf6 3. Sg3 e3 4. Lg5 #
 1. Kd6 (C)! Цугцванг 1 ... f6 (a) 2. Tg7 (A) e4 3. Sh1 (B)! e3 4. Sg3 #
 1 ... e4 (b) 2. Sh1 (B) e3 3. Sg3+ Kf6 4. Lg5 #
 2 ... Kf6 3. Sg3 e3 4. Lg5 #



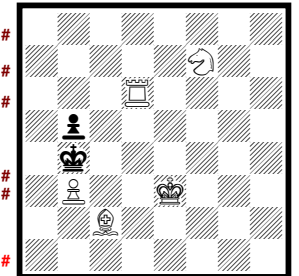
5 + 3 = 8 # 4 vv

Тему Банного – Богданова – Салазара в чотириходовій мініатюрі № 0774 утворюють: потроєна проста форма теми Салазара і компактна чотирифазна форма теми Банного – Богданова !!

В роботі № 0774 можна знайти і чотириходові ланцюги псевдоформи теми Салазара (BC ↔ CB), і трифазну форму теми “Львівський дубль теми Салазара” (“ШЛ” № 12, розділ 5. 4. 1.), які є лише “приємним додатком” до головного змісту задачі!

№ 0774 “ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2” - 2005

1. Kd4 (A)? Ka3 (a)! 1 ... Ka5 (b) 2. Se5 (D) загроза 3. Kc5 загроза 4. b4 #
 3 ... b4 4. Sc4 #
 2 ... Kb4 3. Sd3+ Ka3 4. Ta6 (C) #
 3 ... Ka5 4. b4 #
 2 ... b4 3. Sc4+ Kb5 4. Ta6 (C) #
 1. Tc6 (B)? Ka5 (b)! 1 ... Ka3 (a) 2. Se5 (D) загроза 3. Sd3 загроза 4. Ta6 (C) #
 3 ... Ka2 4. Ta6 #
 2 ... Kb4 3. Sd3+ Ka3 4. Ta6 #
 3 ... Ka5 4. b4 #
 2 ... Kb2 3. Sd3+ K ~ 4. Ta6 (C) #
 2 ... Ka2 3. Sd3 загроза 4. Ta6 (C) #
 3 ... Ka3 4. Ta6 #
 3 ... Ka1 4. Ta6 #
 1. Ta6 (C)? Kc3 (c)! 1 ... Kc5 (d) 2. Se5 (D) Kb4 3. Sd3+ Kc3 4. Tc6 (B) #
 2 ... Kd5 4. Le4 #
 2 ... b4 3. Sd7+ Kb5 4. Ld3 #
 3 ... Kd5 4. Le4 #
 1. Se5 (D)! 1 ... Ka5 (b) 2. Kd4 (A) загроза 3. Kc5 загроза 4. b4 #
 3 ... b4 4. Sc4 #
 2 ... Kb4 3. Sd3+ Ka3 4. Ta6 (C) #
 3 ... Ka5 4. b4 #
 2 ... b4 3. Sc4+ Kb5 4. Tb6 #
 1 ... Kc3 (c) 2. Tc6 (B)+ K ~ 4. Ta6 (C) #
 2 ... Kb4 3. Sd3+ Ka3 4. Ta6 (C) #
 3 ... Ka5 4. b4 #
 1 ... Kc5 (d) 2. Ta6 (C) Kb4 3. Sd3+ Kc3 4. Tc6 (B) #
 2 ... Kd5 3. Sd7 b4 4. Le4 #
 2 ... b4 3. Sd7+ Kb5 4. Ld3 #
 3 ... Kd5 4. Le4 #
 1 ... Ka3 (a) 2. Sd3 ~ 3. Ta6 (C) # - короткий варіант!



5 + 2 = 7 # 4 vvv

6. ТЕМА БОГДАНОВА - РИЧКОВА

Зміст цієї теми для ортодоксальних задач різного типу є таким.

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

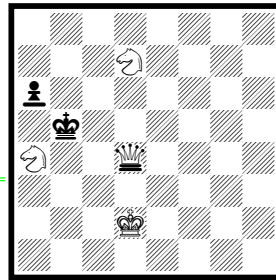
Робота над цією темою до 1986 року мною здійснювалась епізодично. Ідей, на відміну від вільного часу, було багато. Кожна з них заслуговувала, як мені здавалось, особливої уваги.

Все почалося з простенької двоходової мініатюрі № 0775. В спробах і в рішенні утворена перша частина ідеї – піраміда матів в загрозах: ABC → AB → A. Щоправда, спростування двох тематичних спроб в рішенні теж створює варіант гри.

№ 0775 "ЛЬВІВСЬКИЙ ЗАЛІЗНИЧНИК" - 1967

1. Sb2? Kc6! Загроза 2. Dc5 (A), Da4 (B), Db6 (C) #
 1. Sab6? Kc6! Загроза 2. Dc5 (A), Da4 (B) #
 1. Sdb6! Загроза 2. Dc5 (A) #

1 ... Kc6 2. Dd7 #
 1 ... a5 2. Dc4 #



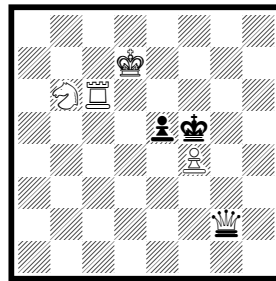
4 + 2 = 6 # 2 v ...

- Додаткова гра: 1. Sb8? Ka5! 1 ... a5 2. Sc3 #
 1. Sac5? Kc6! 1 ... a5 (Ka5) 2. Da4 (B) #
 1. Kc3? Kc6! 1 ... Ka5 2. Db4 #
 1 ... a5 2. Dc4 #

В № 0776 вперше ідея була реалізованою в повному обсязі. В спробах – загрози, а в рішенні – цугцванг. Спростування спроб і мати в загрозах стали головними складовими варіантів гри в рішенні з симбіозом теми Ханнеліуса з парадоксом Домбровскіса.

№ 0776 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1982

1. Sd5? ef4 (a)! Загроза 2. Tf6 (A), Dg6 (B) #
 1. Ke7? Kf4 (b)! Загроза 2. Tf6 (A) # 1 ... ef4 (a) 2. Tc5 #
 1. Sc4! Цугцванг 1 ... ef4 (a) 2. Dg6 (B) #
 1 ... Kf4 (b) 2. Tf6 (A) #
 1 ... e4 2. Dg5 #



5 + 2 = 7 # 2 v ...

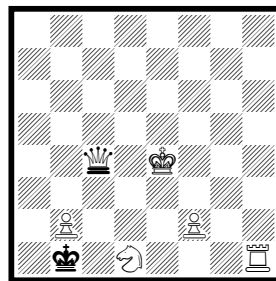
Чергова спроба реалізувати подібну ідею в мініатюрі була здійснена лише через 20 років. На цей раз в роботі № 0777 вдалось створити симбіоз теми Домбровскіса з парадоксом Ханнеліуса.

№ 0777 "ВІННИЦЬКА ГАЗЕТА" - 2002

1. Db3? Kc1 (a)! Загроза 2. Sc3 (A), Se3 (B) #
 1. De2? Ka2 (b)! Загроза 2. Sc3 (A) #

1. Db4 !!! Цугцванг 1 ... Ka2 (b) 2. Sc3 (A) #
 1 ... Kc1 (a) 2. Se3 (B) #

- 1 ... Ka1 2. Sc3 #
 1 ... Kc2 2. Se3 #



6 + 1 = 7 # 2 vv

Складна, цікава і парадоксальна ідея, але мені здавалось, що при цугцвангу в головній фазі тема може бути обмеженою у використанні. Тому продовжувався пошук інших її форм: від простих до найскладніших.

До "простих" я відношу і таку форму реалізації ідеї, яка є в триходовій мініатюрі № 0778. В тематичних фазах цієї задачі 1. Sc5?, Sb4? і 1. Sb8! утворена піраміда з варіантів реалізації загроз: XYZ → XY → X. В головній фазі, якою є рішення, спростування спроб стали першими ходами варіантів гри. Приємне доповнення: помножена форма теми Уранія («ШЛ» № 13, стор. 8).

№ 0778 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1983

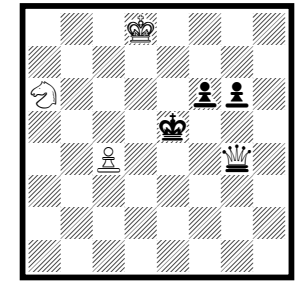
Початкова гра: 1 ... Kd6 (a) 2. De4 (Z) загроза 3. Dd5 / c5 #

1. Ke7 (X)? f5! Загроза 2. Sc5 (A)!, Sb4 (B)!, Sb8 (C)!

1. Sc5 (A)? Kd6 (a)! Загроза 2. Ke7 (X)!, Sd3 (Y)!, De4 (Z)!
 1 ... f5 (b) 2. Sd7+ Kd6 (Ke6) 3. Dg6 #

1. Sb4 (B)? f5 (b)! Загроза 2. Ke7 (X)!, Sd3 (Y)!
 1 ... Kd6 (a) 2. Dd4+ Ke6 3. Dd5 #

1. Sb8 (C)! Загроза 2. Ke7 (X)! Загроза 3. Sd7 / Sc6 #
 1 ... Kd6 (a) 2. Dd4+ Ke6 3. Dd5 #
 1 ... f5 (b) 2. Sd7+ Kd6 (Ke6) 3. Dg6 #

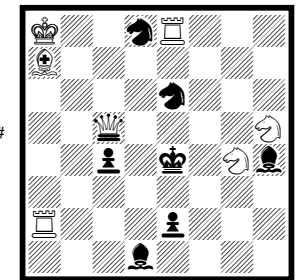


4 + 3 = 7 # 3 *v ...

Мені завжди подобались незвичні (але без грубощів) форми реалізації тої чи іншої ідеї. Наприклад, в двоходовці № 0779 є дві піраміди: матів в загрозах і спростувань спроб. Додатково - симбіоз теми Домбровскіса з парадоксом Ханнеліуса.

№ 0779 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1982

1. Ta5? Kf3 (a)!, Kd3 (b)! Загроза 2. Df5 (A), Dd5 (B), De3 (C) #
 1. Se3? Kf3 (a)! Загроза 2. Df5 (A), Dd5 (B) # 1 ... Kd3 (b) 2. Dc4 #
 1. Sh6! Загроза 2. Df5 (A) # 1 ... Kf3 (a) 2. Dd5 (B) #
 1 ... Kd3 (b) 2. De3 (C) #



7 + 7 = 14 # 2 vv

Тема дозволяла створювати симбіози з парадоксів Домбровскіса і Ханнеліуса при обов'язковій реалізації головної ідеї, тому роботу над простими формами цієї теми я припинив і запропонував багатьом проблемістам продовжити розробку цієї ідеї в найскладніших її формах. Нажаль, ніхто, окрім Володимира Ричкова, не підтримав мою пропозицію. Головна причина: реалізація ідеї в задачі не гарантувала отримання високої відзнаки на конкурсах складання.

В 1988 році ідея була названа темою Богданова – Ричкова. Вперше ця назва з'явилась в газеті "Hlas L'udu" (Bratislava).

З В. Ричковим ми розробляли різні форми теми, серед яких, для ортодоксальних двоходовок, найбільш поширеними стали такі її трифазні форми:

«форма А» - з симбіозом теми Домбровскіса з парадоксом Ханнеліуса

- ? a! Загроза 2. A, B, C #
 ? b! Загроза 2. A, B #
 ?! Загроза 2. A # 1 ... a 2. C #
 1 ... b 2. B #

«форма В» - з симбіозом теми Ханнеліуса з парадоксом Домбровськіса

? a! Загроза 2. A, B, C #
 ? b! Загроза 2. A, B #
 ?! Загроза 2. A # 1 ... a 2. B #
 1 ... b 2. C #

«форма С» - з темою Домбровськіса - Ханнеліуса («ШЛ» № 8, розділ 4. 12.)

? a! Загроза 2. A, B, C #
 ? b! Загроза 2. A, B #
 ?! Загроза 2. C # 1 ... a 2. A #
 1 ... b 2. B #

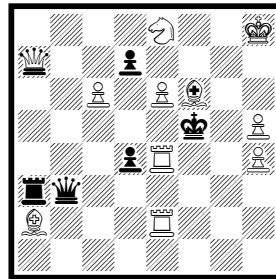
Прикладами реалізації вказаних схем гри можуть слугувати задачі:

форми А - № 0780 і № 0781;
 форми В - № 0782 ... № 0785, № 0787;
 форми С - № 0380 і № 0786.

Хоча я вважаю ці форми теми дуже складними для реалізації, вони дозволяють створювати додаткові ігрові нюанси, в першу чергу, за рахунок введення елементів зміни гри в тематичних фазах (№ 0780 ... № 0786) або елементів інших тем (класичних чи сучасних), як це зроблено, наприклад, в № 0785, № 0786.

№ 0780 "DEUTSCHE SCHACHBLÄTTER" - 1988

Початкова гра: 1 ... d5 2. Dh7 #
 1 ... d3 2. Df2 #
 1. Tf2? Df3! 1 ... Kxe4 2. Dxd4 #
 1. Dc5? d5! 1 ... Dd5 2. Dxd5 #
 1. Dd7? Ta7! Загроза 2. Dh7 # 1 ... Dg3 2. e7 #
 1 ... Db7 2. Dd5 #



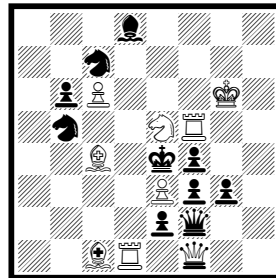
11 + 5 = 16 # 2 *v ...

1. Lg5? Db8 (a)! Загроза 2. Sg7 (A), Sd6 (B), Tf4 (C) #
 1 ... Dg3 (b) 2. Sg7 (A) #
 1. Ld8? Dg3 (b)! Загроза 2. Sg7 (A), Sd6 (B) #
 1 ... Db8 (a) 2. Sg7 (A) #
 1. Le5! Загроза 2. Sg7 (A) # 1 ... Db8 (a) 2. Tf4 (C) #
 1 ... Dg3 (b) 2. Sd6 (B) #

У всіх фазах гри: 1 ... De3 2. Sd6 # 1 ... Ke6 2. Dd7 #

№ 0781 "Memorial DI SCALA" - 1997 ... 1998, 2 приз

Початкова гра: 1 ... e1=D 2. Dd3 #
 1 ... De1 2. Df3 #
 1. Se ~ ? fe3 (a)! Загроза 2. Tf4 (A), Te5 (B), Ld3 (C) #
 1. Sd3?! De3 (b)! Загроза 2. Tf4 (A), Te5 (B) #
 1. Sf3 !! Загроза 2. Tf4 (A) # 1 ... fe3 (a) 2. Ld3 (C) #
 1 ... De3 (b) 2. Te5 (B) #
 1 ... Se6 2. Ld5 #
 1 ... Lg5 2. Sg5 #
 1 ... Kf3 2. Tf4 #

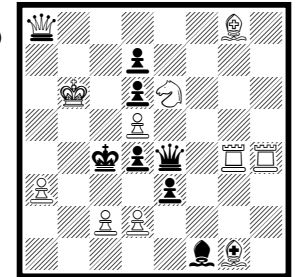


9 + 10 = 19 # 2 *vv

№ 0782 "Memorial Ant. Piatasi" - 1987 ... 1993, 1^й приз
 (надрукована в "SINFONIE SCACCHISTICHE" - 1988)

В. Рычков і Е. Богданов

Початкова гра: 1 ... de6 2. Dc6 # 1 ... d3 2. Te4 #
 1 ... De6 2. Td4 #
 1. Se ~ ? Dc2 (a)! Загроза 2. Da4 (A), Da6 (B), Dc8 (C) #
 1 ... De6 2. Td4 #
 1. Sc5?! ed2 (b)! Загроза 2. Da4 (A), Da6 (B) #
 1 ... De6 2. Td4 #
 1. Sd4! Загроза 2. Da4 (A) # 1 ... Dc2 (a) 2. Da6 (B) #
 1 ... ed2 (b) 2. Dc8 (C) #
 1 ... Kxd4 2. Te4 #
 1 ... Dxd4 2. Td4 # 1 ... De6 2. Se6 # - дивись початкову гру



11 + 7 = 18 # 2 vv

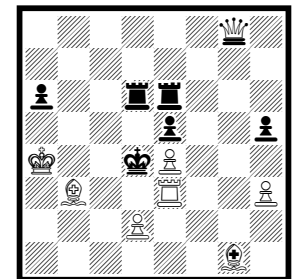
№ 0783 "Меморіал 3. М. БИРНОВА" - 1989, 3^й приз

В початковій грі:

1 ... Kc5 2. Tc3 # 1 ... Tg6 (a) 2. Dc4 #
 1 ... Tf6 (b) 2. Dc4 #
 1. Da8? Tc6! Загроза 2. Tc3 (A), Tg3 (B), Tf3 (C) #
 1 ... Td5 2. Dxd5 #

1. Dh7? Tg6 (a)! Загроза 2. Tc3 (A), Tg3 (B), Tf3 (C) #
 1. Dg2? Tf6 (b)! Загроза 2. Tc3 (A), Tg3 (B) #
 1. Lc2! Загроза 2. Tc3 (A) # 1 ... Tg6 (a) 2. Tg3 (B) #
 1 ... Tf6 (b) 2. Tf3 (C) #

1 ... Kc4 2. Tc3 #

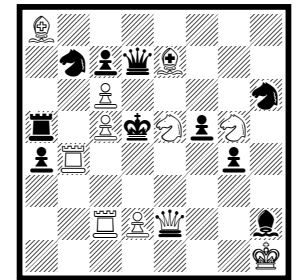


8 + 6 = 14 # 2 *vv

№ 0784 "SUOMEN SHAKKI" - 1987, 1^й приз

В. Рычков & Е. Богданов

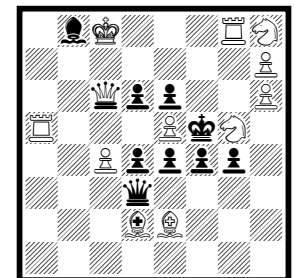
В початковій грі: 1 ... Lxe5 2. Dg2 (A) #
 1. Te4? Le5! (2. Dg2?) Загроза 2. Dc4 (B), Dd3 (C) #
 1 ... fe4 2. Dxe4 #
 1. Lf6? Sc5 (a)! Загроза 2. Dg2 (A), Dc4 (B), Dd3 (C) #
 1. d4? Sd6 (b)! Загроза 2. Dg2 (A), Dc4 (B) # (2. Dd3?)
 1. Sg6! Загроза 2. Dg2 (A) # 1 ... Sc5 (a) 2. Dc4 (B) #
 1 ... f4 2. De4 # 1 ... Sd6 (b) 2. Dd3 (C) #
 1 ... Kc6 2. Lxb7 #
 1 ... Dxe7 2. Sxe7 #
 1 ... De6 2. Dxe6 # Додатково - «білі комбінації»



11 + 10 = 21 # 2 *v ...

№ 0785 "ОДЕССА - 90" - 1990, 1-2 приз

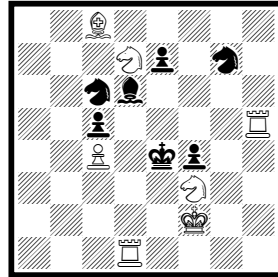
Початкова гра: 1 ... d5 (a) 2. De6 #
 1 ... de5 (b) 2. De6 #
 1 ... Dg3 (Dh3) 2. Dxe4 #
 1 ... f3 2. Tf8 # (2 ... Kg5?)
 1 ... e3 2. Lxd3 #
 1. Se4? d5 (a)! Загроза 2. Lg4 (A), Tg5 (B), Tf8 (C) #
 1. Sf7? de5 (b)! Загроза 2. Lg4 (A), Tg5 (B) #
 1. Se6! Загроза 2. Lg4 (A) # 1 ... d5 (a) 2. Tg5 (B) #
 1 ... de5 (b) 2. Tf8 (C) #
 1 ... Dg3 (Dh3) 2. Sd4 #
 1 ... f3 2. Sg7 # зміна матів + ідеальний парадокс Рухліса!
 1 ... Df3 (Dxe2) 2. Sxd4 # 1 ... Kxe6 2. Dd7 #



12 + 9 = 21 # 2 *vv

№ 0786 "PROBLEMBLAD" - 1987, 6 похвала

Початкова гра:	1 ... Le5	2. Sc5 #	}
	1 ... Sf5	2. Sg5 #	
1. Thd5?	Se5 (a)!	Загроза	2. Sg5 (A), Sd2 (B), Te1 (C) #
1 ... Le5	2. Sc5 #		1 ... Sd4 (b) 2. Sg5 (A) #
1 ... e5	2. Sf6 #		
1. T1d5?	Sd4 (b)!	Загроза	2. Sg5 (A), Sd2 (B) #
			1 ... Se5 (a) 2. Sd2 (B) #
1. Sde5!		Загроза	2. Te1 (C) #
			1 ... Se5 (a) 2. Sg5 (A) #
			1 ... Sd4 (b) 2. Sd2 (B) #



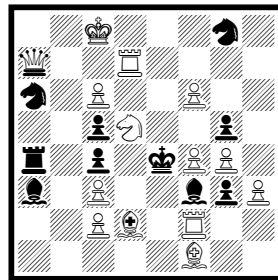
1 ... Le5 2. Sg5 # 7 + 7 = 14 # 2 * v ...
1 ... Sf5 2. Lf5 #

+ ідеальний парадокс Рухліса!

Тема Богданова – Ричкова з симбіозом парадоксів Домбровскіса і Ханнеліуса є достатньо добре розробленою в ортодоксальних двоходівках, але в інших розділах шахової композиції таких прикладів ще замало. Одним з них є триходівка № 0787.

№ 0787 "SCHWEIZERISCHE SCHACHZEITUNG" - 1989 (v)

Початкова гра:	1 ... Se7	2. Tx e7+	Kx d5	3. Dd7 #
1. Sb6?	Lg4 (a)!	Загроза	2. Td4 (A) + cd4	3. Dh7 #
			2. Ld3 (B) + cd3	3. cd3 #
			2. Te7 (C) + Sx e7	3. Dx e7 #
1. Se7?	gf4 (b)!	Загроза	2. Td4 (A) + cd4	3. Dx d4 #
			2. Ld3 (B) + cd3	3. cd3 #
1. Se3 !!		Загроза	2. Td4 (A) + cd4	3. Dx d4 #
	1 ... Lg4 (a)		2. Ld3 (B) + cd3	3. cd3 #
	1 ... gf4 (b)		2. Te7 (C) + Sx e7	3. Dx e7 #
1 ... Kf4	2. Sc4+	Ke4	3. Ld3 #	
1 ... Se7	2. Te7+	Kf4	3. Se - #	



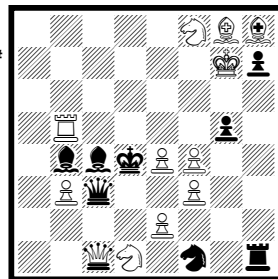
14 + 10 = 24 # 3 vv

В задачі № 0788 тема Богданова – Ричкова об'єднана з компактною чотири-фазною формою теми Богданова - Ханнеліуса ("ШЛ" № 8, розділ 4. 13. 2.).

№ 0788 "S. C. A. R. T." - 1996 ... 1998, спец. приз

(за "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1984)

1. Lc4?	Df3 (a)!	(2. Dx c4 (E) # ?)	загроза	2. Kg8 (A), Kf7 (B), Se6 (C), Td5 (D) #
1 ... Dc4	2. Dc4 (E) #			
1 ... Lf8+	2. Kf8 #			
1. Ld5?	Le2 (b)!	(2. Td5 (D) # ?)	загроза	2. Kg8 (A), Kf7 (B), Se6 (C) #
1 ... Lf8+	2. Kf8 #	1 ... Ld5		2. Td5 (D) #
1 ... Th6	2. Kh6 #			
1. Le6?	Lb5 (c)!	(2. Se6 (C) # ?)	загроза	2. Kg8 (A), Kf7 (B) #
				2. Se6 (C) #
		1 ... Le6		2. Td5 (D) #
		1 ... Le2		
1 ... Df3	2. Dc4 (E) #			
1 ... Le7 (Ld6)	2. Dc3 #			
1 ... Lf8+	2. Kf8 #			
1 ... Th6	2. Kh6 #			
1. Lf7!		Загроза	2. Kg8 (A) #	
	1 ... Lf7		2. Kf7 (B) #	
	1 ... Lb5 (c)		2. Se6 (C) #	
	1 ... Le2 (b)		2. Td5 (D) #	
	1 ... Df3 (a)		2. Dc4 (E) #	
1 ... Lf8+	2. Kf8 #			
1 ... Le7 (Ld6)	2. Dc3 #			
1 ... Th6	2. Kh6 #			



12 + 8 = 20 # 2 v ...

+ "білі комбінації" в 3-х спробах!

Але найбільш цікавим в цій роботі є своєрідне перенесення гри з загроз у варіанти кожної з фаз (щось подібне на пісочний годинник) за такою схемою:

? загроза	2. A, B, C, D #	→	в варіанті	2. D #
? загроза	2. A, B, C #	→	в варіантах	2. C, D #
! загроза	2. A #	→	в варіантах	2. B, C, D #

7.

ТЕМА БОГДАНОВА - РУДЕНКО

Спочатку ця тема з'явилась у вигляді ідеї своєрідного розширення змісту попередньої теми. Дійсно, якщо в темі Богданова – Ричкова використовуються спроби, в загрозах яких є декілька шляхів її реалізації (для двоходівки – матів), то чому би не спробувати використати їх в варіантах гри цих же фаз, шляхом селекції або диференціювання ("ШЛ" № 2, розділ 1. 3. 3.) і, бажано, в різних фазах гри – різними ходами чорних ?!

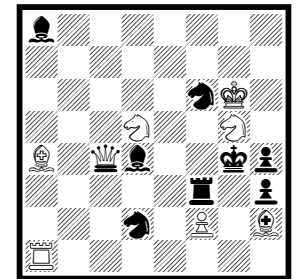
Дуже складне завдання! На всі 100% реалізувати мені його так і не вдалось, хоча окремі спроби приводили до створення цікавої гри (№ 0780, № 0786). Саме тому були введені певні спрощення. Так, наприклад, було дозволено, замість першої тематичної спроби з трьома або більше варіантами реалізації загрози, використовувати будь-яку фазу гри з відповідною кількістю варіантів. В інших тематичних фазах здійснювалась гра згідно теми Богданова – Ричкова, але в загрозах використовувались вже другі ходи білих, які були в варіантах першої фази. В цих же спробах передбачалась додаткова гра, щонайменше, в двох варіантах. Таким чином створювалась багатозначна зміна гри. З одного боку – спрощення, а з другого – ускладнення. Саме це і дозволило створити самостійну тему з такою напростішою схемою гри:

перша фаза (*?)	1 ... a	2. A	1 ... b	2. B	1 ... c	2. C
друга фаза (?)	загроза	2. A, B	1 ... d	2. D	1 ... e	2. E
третя фаза (?)	загроза	2. C (або 2. A)	1 ... f	2. A (або 2. C)	1 ... g	2. B

Черговість утворення тематичних фаз в задачі і перші ходи чорних в варіантах гри можуть бути будь-якими. При реалізації такої схеми автоматично утворюється і тема Руденко, що і було відміченим в загальній назві теми. Доречі, свою назву тема отримала ще в 1982 році після публікації мною низки задач з подібною грою, одною з яких є двоходівка № 0789.

№ 0789 "REVISTA ROMÂNĂ de ŞAH" - 1982

Початкова гра:	1 ... Ta3	2. Sf6 (A) #	
	1 ... Tx f2	2. Se3 (B) #	
	1 ... Tf4	2. Tg1 (C) #	
1. Ld1?	Ld5!	Загроза	2. Sf6 (A), Se3 (B) #
1 ... Sx c4	2. Lf3 #		1 ... Sde4 2. Lx f3 #
1 ... Sx d5	2. Dc8 #		1 ... Sfe4 2. Dc8 #
1. De2!		Загроза	2. Tg1 (C) #
	1 ... Lx f2		2. Sf6 (A) #
	1 ... Le5		2. Se3 (B) #
			1 ... Sde4 2. Dx f3 #
			1 ... Sfe4 2. Ld7 #
1 ... Lx a1	2. Se3 #		
1 ... Sf1 (Sb1)	2. Df3 #		
1 ... Sh5	2. Ld7 #		



8 + 8 = 16 # 2 * v

(далі буде)

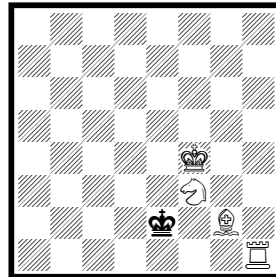
Друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це **Олександр Заїжджай** з Сумської області, **Микола Кулігін** з Запоріжжя, **Michael Barth**, **Franz Pachl** і **Sven Trommler** з Німеччини. **Геннадій Згерський** з Росії надіслав нам свою першу задачу! Побажаємо йому в майбутньому успіхів і творчої наснаги!

Роботи № 0790 ... № 0816 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 0817 ... № 0824 - в ювілейному конкурсі "Львів - 750", а № 0825 ... № 0828 - в ювілейному конкурсі "С.М. Богданов - 55 / 40".

№ 0790 Микола Кулігін (Запоріжжя)

- | | | | |
|---------|----------|------------------------|----------------------|
| 1. Lh3? | Kd3! | 1 ... Kf2 | 2. Th2 # |
| 1. Lf1? | Kf2! | 1 ... Kd1 | 2. Ld3 # |
| 1. Tb1? | Kd3! | 1 ... Kf2 | 2. Tb2 # |
| 1. Ta1? | Kd3! | 1 ... Kf2 | 2. Ta2 # |
| 1. Tc1! | Цугцванг | 1 ... Kf2
1 ... Kd3 | 2. Tc2 #
2. Lf1 # |

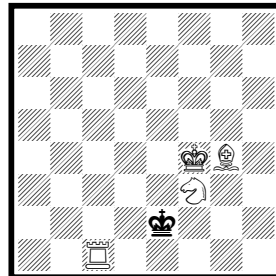


4 + 1 = 5 # 2 v ...

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

№ 0791 Микола Кулігін (Запоріжжя)

- | | | | |
|-------------|----------|------------------------|--------------------------|
| 1. Lf5? | Kf2! | | |
| 1. Le6? | Kf2! | 1 ... Kd3 | 2. Lc4 # |
| 1. Ld7? | Kf2! | 1 ... Kd3 | 2. Lb5 # |
| 1. Lc8? | Kf2! | 1 ... Kd3 | 2. La6 # |
| 1. Tc2 (A)? | Kd1! | 1 ... Kf1
1 ... Kd3 | 2. Lh3 # (B)
2. Lf5 # |
| 1. Lh3 (B)! | Цугцванг | 1 ... Kf2
1 ... Kd3 | 2. Tc2 # (A)
2. Lf1 # |

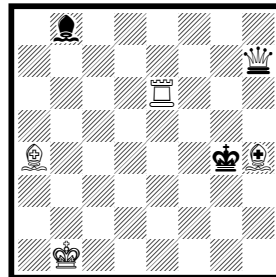


4 + 1 = 5 # 2 v ...

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

№ 0792 Микола Кулігін (Запоріжжя)

- | | | | | |
|---------|---------|----------|--|--|
| 1. Ld7! | Загроза | 2. Tf6 # | 1 ... Kf3
1 ... Kh3
1 ... Kf4
1 ... Lf4 | 2. De4 #
2. Te2 #
2. De4 #
2. Te3 # |
|---------|---------|----------|--|--|

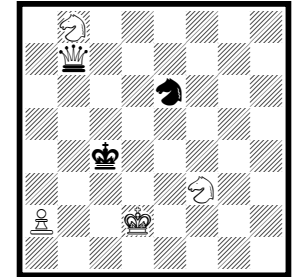


5 + 2 = 7 # 2

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

№ 0793 Микола Кулігін (Запоріжжя)

- | | | | | | |
|----------|------|---------|----------|------------------------|------------------------|
| 1. Sa6? | Sc5! | Загроза | 2. Db3 # | | |
| 1. Sd7?! | | Загроза | 2. Db3 # | 1 ... Sc5
1 ... Sd4 | 2. Sde5 #
2. Sfe5 # |

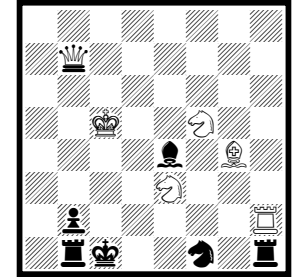


5 + 2 = 7 # 2 v

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

№ 0794 Karlis Jankevics (Latvia)

- | | | | | | |
|-----------|--------|---------|--------------------|--|--|
| 1. Dx e4? | Tx h2! | Загроза | 2. Dc4, Dc2, Tc2 # | 1 ... Sx e3 | 2. Dx e3 # |
| 1. Db4? | Sx h2! | Загроза | 2. De1 # | 1 ... Sf ~
1 ... Lc2
1 ... Lf3 | 2. Dd2 #
2. Tx c2 #
2. Dc3, Dc4, Tc2 # |
| 1. Sd4! | | Загроза | 2. Sb3 # | 1 ... Ta1
1 ... Sd2
1 ... Ld5
1 ... Lc2 | 2. Dx b2 #
2. Se2 #
2. Lc2 #
2. Tx c2 # |

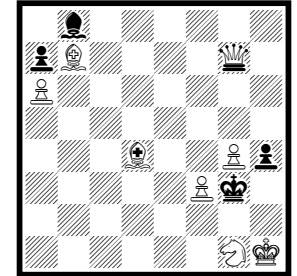


6 + 6 = 12 # 2 vv

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

№ 0795 Karlis Jankevics (Latvia)

- | | | | |
|---------|----------|---|--|
| 1. De7! | Цугцванг | 1 ... Kf4
1 ... Lc7
1 ... Ld6
1 ... Le5
1 ... Lf4
1 ... h3 | 2. Se2 #
2. Dx c7 #
2. Dx d6 #
2. Dx e5 #
2. De1 #
2. Se2 # |
|---------|----------|---|--|

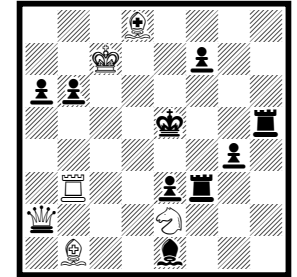


8 + 4 = 12 # 2

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

№ 0796 Микола Кулігін (Запоріжжя) Роман Залокоцький (Самбір)

- | | | | | |
|----------------|---------|------------------------|------------------------|----------------------|
| Початкова гра: | | 1 ... Kd5
1 ... Ke6 | 2. Tb5 #
2. Te3 # | |
| 1. Td3! | Загроза | 2. Dd5 # | 1 ... Ke4
1 ... Kf5 | 2. Td5 #
2. Te3 # |



6 + 9 = 15 # 2 *

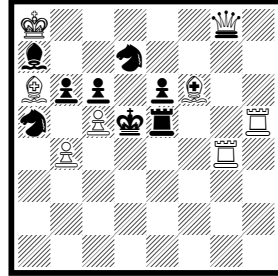
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0797 **Karlis Jankevics** (Latvia)

В початковій грі:

		1 ... Sb8 (Sf8)	2. Tx e5 #
		1 ... Tx h5	2. Td4 #
1. Dg5!	Загроза	2. Dd2 #	
		1 ... Sc5	2. Dx e5 #
		1 ... Tx g5	2. Td4 #
		1 ... Sc4 (Sb3)	2. Lx c4 #

1. Dh7?	Sc5!	Загроза	2. Dx d7, De4, Dd3 #
1. Dg6?	Sc5!	Загроза	2. De4, Dd3 #
1. Dd8?	Lb8!	Загроза	2. Dx d7, Tx e5 #
1. Lx e5?	bc5!	Загроза	2. Td4 #



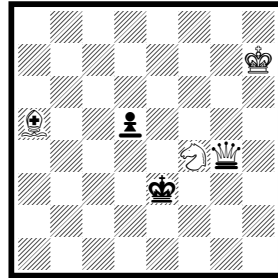
8 + 8 = 16 # 2 ~vvv

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

№ 0798 **Олексій Файзулін** (Львів)

1. Dg5?	d4!	1 ... Kd4	2. De7	Kc4	3. Db4 #
		1 ... Ke4	2. Ld2	Kf3	3. Dg2 #
			2 ...	Kd4 (d4)	3. Dd5 #
		1 ... Kf3	2. Ld2	Kf2 (d4)	3. Dg2 #
			2 ...	Ke4	3. Dd5 #
		1 ... Kf2	2. Ld2	~	3. Dg2 #

1. Kg6 !	1 ... Kd4	2. De6	Kc4 (Kc5)	3. Dd5 #
	1 ... Ke4	2. De2+	Kd4	3. Se6 #
		2 ...	Kf4	3. Lc7 #
	1 ... d4	2. De2+	Kf4	3. Lc7 #
	1 ... Kf2	2. Ld2	Kf1 (d4)	3. Dg2 #



4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 0799 **С. М. Богданов** (Львів)

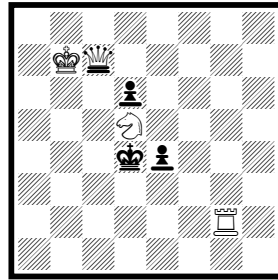
Початкова гра:

	1 ... Kd3	2. Dc3 #		
	1 ... Ke5	2. Tg5+ (A)	Kd4	3. Dc3 #
		2 ...	Ke6	3. De7 #

1. Tg5 (A)? Kd3!	1 ... e3	2. Dc3+	Ke4	3. Dx e3 #
------------------	----------	---------	-----	------------

1. Dd6 (B)? e3!	1 ... Kd3	2. Db4	e3	3. Sf4 #
	1 ... Kc4	2. Td2	~	3. Db4 #

1. Se3!	1 ... Kd3	2. Sf5	e3 (d5)	3. Dc2 #
	1 ... Kx e3	2. Dd6 (B)	Kf3	3. Dg3 #
	1 ... Ke5	2. Dg7+	Kf4	3. Dg3 #
		2 ...	Ke6	3. Tg6 #
	1 ... d5	2. Sf5+	Kd3	3. Dc2 #



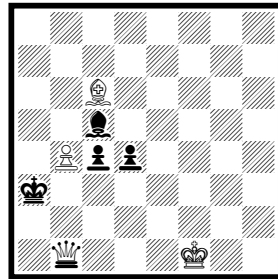
4 + 3 = 7 # 3 ~vv

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

№ 0800 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. Da1?	Kb3!	1 ... Kb4	2. Db2+	Ka5	3. Db5 #
---------	------	-----------	---------	-----	----------

1. Lb5!		Загроза	2. Lx c4	загроза	3. Db3 #
			2 ...	Ka4	3. Db3 #
		1 ... Lb4	2. Da1+	Kb3	3. La4 #

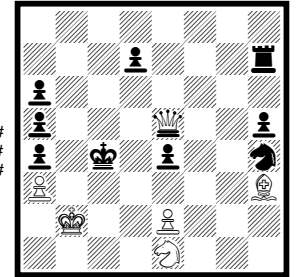


4 + 4 = 8 # 3 v

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

№ 0801 **Геннадий Згерский** (Москва, Россия)

1. Sd3!	загроза	2. Dc5 #	1 ... d6	2. Le6+	d5	3. Dd5 #
			1 ... d5	2. Dc3+	Kb5	3. Dc5 #
			1 ... ed3	2. e4	загроза	3. Dd5 #

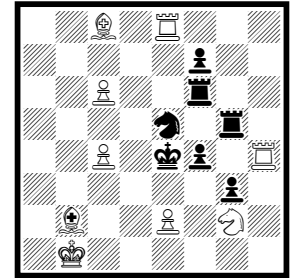


6 + 9 = 15 # 3

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

№ 0802 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

1. Lh3!	цугцванг	1 ... T6f5	2. Te5+ (A)	Tx e5	3. Tf4 (B) #
		1 ... Th5	2. Tx h5	загроза	3. T8e5, The5 #
			2 ...	Te6 (Tf5)	3. Lf5 #
		1 ... Tgf5	2. Tf4+ (B)	Tx f4	3. Te5 # (A)



9 + 7 = 16 # 3

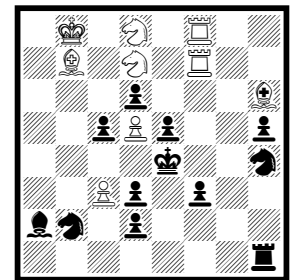
==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше =====

№ 0803 **L. Lyubashevsky & L. Makaronez** (Israel)

1. Sc6?	f2!	Загроза	2. Sf6+	Kf5	3. Se7 #
		1 ... Kd5	2. Sce5+	Ke6	3. Te8 #
		1 ... Ld5	2. Se7	загроза	3. Ld5, Sf6 #
			2 ...	f2	3. Ld5 #
			2 ...	Lx b7	3. Sf6 #

1. Tf5?	Sa4!	Загроза	2. Te5+	de5	3. Sc5 #
		1 ... Sc4	2. Sc5+	dc5	3. d6 #
		1 ... Sg6	2. Sf6+	Kf5	3. Lc8 #

1. Ld2!	Загроза	2. Tf4+	ef4	3. Tf4 #
	1 ... Sg6	2. Sf6+	Kf5	3. Lc8 #
	1 ... Sg2	2. Se6	загроза	3. Sg5 #



9 + 12 = 21 # 3 vv

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

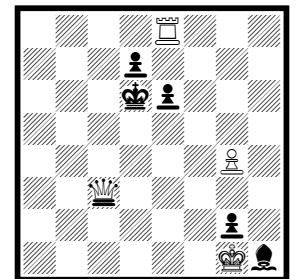
№ 0804 **С. М. Богданов** (Львів)

Початкова гра:

	1 ... e5 (a)	2. g5 (A)	Kd5 (e4)	3. Te5	Kd6 (e3)	4. Dc5 #
--	--------------	-----------	----------	--------	----------	----------

1. Tc8 (B)? Kd5!	1 ... Ke7	2. g5 (A)	e5	3. De5+	Kf7	4. Df6 #
	1 ... e5 (a)	2. Te8 - повернувся!	2 ...	Kd5 (e4)	3. Te5	Kd6 (e3)
		2 ...				4. Dc5 #

1. Da5!	1 ... Kc6	2. Tc8+ (B)	Kb7	3. Tc7+	Kb8	4. Da7 #
	1 ... e5 (a)	2. Dc3 - повернувся!	2 ...	Kd5 (e4)	3. Te5	Kd6 (e3)
		2 ...				4. Dc5 #

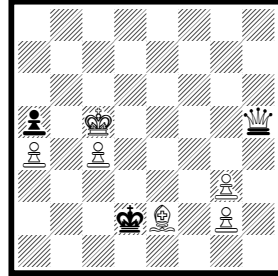


4 + 5 = 9 # 4 v

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

№ 0805 С. М. Богданов (Львів)

1. Kd4? Kc2! 1 ... Kc1 2. Kc3 Kb1 3. Db5+ K~ 4. Db2 #
 1 ... Ke1 2. Kd3 Kf2 3. Dh2 Ke1 4. Dg1 #
1. Ld1! 1 ... Kc1 2. De2 Kb1 3. Lb3 Ka1 4. Da2 #
 3 ... Kc1 4. Dc2 #
 1 ... Kc3 2. De5+ Kd2 3. De2+ K~ 4. Dc2 #
1. Ld3? Kd3! 1 ... Kc1 2. De5 Kd2 3. De2+ K~ 4. Dc2 #
 2 ... Kd1 3. De2+, Db2 4. Dc2 #
 1 ... Kc3 2. De2 Kb3 3. Lb1 K~ 4. Da2 #
 3 ... Kc3 4. Dc2 #

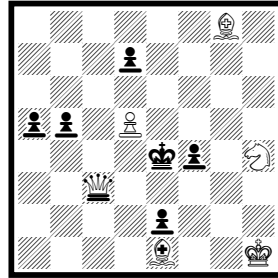


7 + 2 = 9 # 4 vv

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

№ 0806 Микола Кулігін (Запоріжжя)

- В початковій грі: 1 ... f3 2. Df3+ Kd4 3. Df4+ Kd3 4. Lh7 #
 3 ... Kc5 4. Lf2 #
 2 ... Ke5 3. De3+ Kd6 4. Lg3 #
 3 ... Kf6 4. Lc3 #
1. Kh2? b4!
 1. Dc5? f3! Загроза 2. Lh7+ Ke5 3. Lc3 #
1. Sf5! Загроза 2. Sd6 #
 1 ... Kx f5 2. Lh7+ Kg4 3. Dh3+ !! Kx h3 4. Lf5 #
 3 ... Kg5 4. Dh4 #
 1 ... f3 2 ... Kg5 3. Dg7+ Kh5 4. Dg6 #
 2. Dd4+ Kx f5 3. Lh7+ Kg5 4. Dh4 #

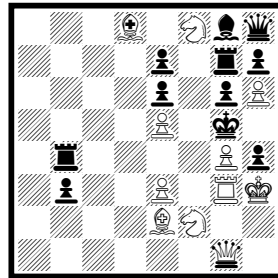


6 + 6 = 12 # 4 *

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

№ 0807 Григорий Попов (Белгород, Россия)

1. Kh2? h3! Загроза 2. Sh3+ Kh6 3. g5 #
 1 ... hg3+ 2. Dg3 загроза 3. Sh3+ !
 2 ... Tf7 3. Se6+ Kh6 4. g5, Dh3, Dh4 #
 2 ... Tg4 3. Dg4+ Kh6 4. Dh4 #
1. Tg2? Tf4! Загроза 2. Kh2 загроза 3. Sh3+ Kh6 4. g5 #
 2 ... Tf7 3. Se6+ Kh6 4. g5 #
 2 ... Tx g4 3. Tx g4+ Kf5 4. Tg5 #
 3 ... Kh5 4. Tg6 #
 3 ... Kh6 4. Th4 #
1. e4? b2! Загроза 2. Dc1 !
 1 ... Tc4 2. Sd3 Tx e4 3. Dc1+ Tf4 4. Dx f4 #
 3 ... Te3 4. Dx e3 #
1. Tf3! загроза 2. Tf7 !! загроза 3. Se6+, Le7+
 2 ... Tg4 3. Dg4+ Kx h6 4. Dh4 #
 1 ... Tf7 2. Se6+ Kh6 3. g5+ Kh5 4. Tf4 #
 1 ... Lf7 2. Le7+ Kh6 3. g5+ Kh5 4. Tf4 #
- 1 ... Te4, Tb5 2. Sx e4+ Kh6 3. g5+ Kh5 4. T -, Dg4 #
 1 ... Tf4 2. Tx f4, ef4+

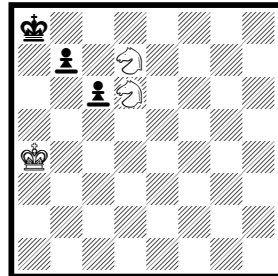


11 + 11 = 22 # 4 v ...

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

№ 0808 Микола Кулігін (Запоріжжя)

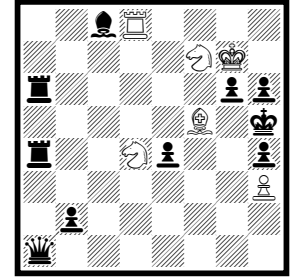
- Початкова гра:
 1 ... c5 2. Ka5 загроза 3. Sb5, Kb6 !
 2 ... Ka7 3. Sb5+ Ka8 4. Kb6 загроза 5. Sc7 #
1. Ka5! Загроза 2. Kb6 загроза 3. Se8 загроза 4. Sc7 #
 1 ... Ka7 2. Sc8+ Ka8 3. Kb6 c5 4. Kc7 ~ 5. Sb6 #



3 + 3 = 6 # 5 *

№ 0809 Григорий Попов (Белгород, Россия)

1. Th8? gf5!
 1 ... Dc1 2. Lx c8 Te6 3. Lx e6 Df4 (Dg5) 4. Lg4+ Dx g4 5. Th6 #
1. Se6 !
 1 ... b1=D / L 2. Kh7 e3 3. Td4 Dx d4 4. Lg4+ Dx g4 5. Sg7 #
 3 ... Lx e6 4. Lg4+ Lx g4 5. hg4 #

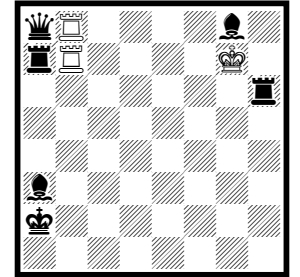


6 + 10 = 16 # 5 v

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

№ 0810 Nikolaj Zujev (Litva)

1. Ld6 Tx a8 2. Ka3 T8a7 #
 1. Le7 Tb1 2. Ta3 T8b2 #

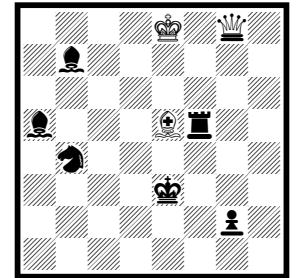


3 + 6 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0811 Олександр Заїжджай (с. Мельня Сумської області)

1. Ke4 Da2 2. Ld5 De2 #
 1. Sd3 Dg4 2. Ld2 Ld4 #
 1. Lf3 Lf4 2. Ke4 Dc4 #
 1. Tf2 Dc4 2. Lf3 Lf4 #

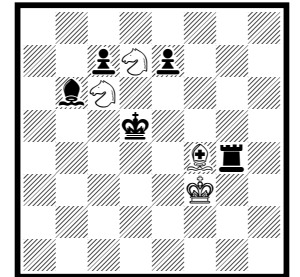


3 + 6 = 9 4.1. 1.1. H # 2

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

№ 0812 Микола Кулігін (Запоріжжя)

1. Ld4 Sd8 2. c5 Sb6 #
 1. e6 Le5 2. Tc4 Se7 #

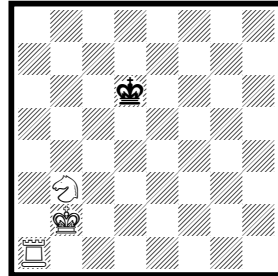


4 + 5 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0813 Вадим Жилко (Беларусь)

- a) + ♖d8 1. Kd5 Ta5 2. Kc4 Ka3 3. Td3 Tc5 #
 b) + ♜d2 1. Kd5 Te1 2. Kc4 Te4 3. Kd3 Sc5 #
 c) + ♖d8 & ♜d5 1. Sb6 Sd4 2. Kc5 Kc3 3. Td6 Ta5 #

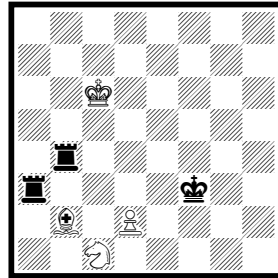


3 + 1 = 4 0 - position H # 3

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

№ 0814 Nikolaj Zujev (Litva)

- a) діаграма 1. Ke4 Lx a3 2. Kd4 Lb2 (A)! 3. Kc4 d3 (B) #
 b) minus ♖b4 1. Te3 La3 2. Ke4 d3 (B) 3. Kd4 Lb2 (A) #

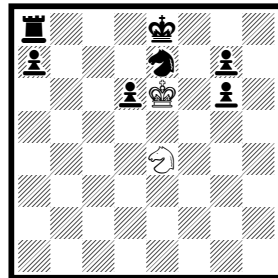


4 + 3 = 7 a, b H # 3

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

№ 0815 Микола Кулігін (Запоріжжя)

- a) діаграма 1. O-O-O Kf7 2. Kd7 Kg7 3. Ke8 Sf6 #
 b) ♔e6 → d6 1. Kf7 Kd7 2. Tf8 Kc7 3. Ke8 Sd6 #

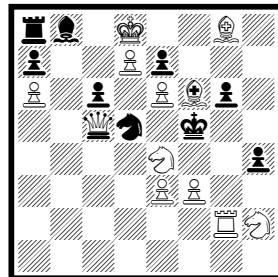


2 + 7 = 9 a, b H # 3

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

№ 0816 Євгеній Богданов (Львів)

1. f4? g5! 1 ... Kx e4 2. Dd4+ Kf5 3. De5+
 1 ... h3 2. Sg3+ Kx f6 3. Dd4+
 1. Lf7 (A)? h3! 1 ... ef6 2. Lg6+ Ke5 (Ke6) 3. Dd6+
 1 ... g5 2. Sg4 (B) ef6 3. Sd6+
 2 ... h3 3. Sg3+
 1. Sg4 (B)! загроза 2. Lg5! h3 3. Th2!
 1 ... ef6 2. Sh6+ Ke5 3. Dd6+
 1 ... g5 2. Lf7 (A) ef6 3. Sd6+
 2 ... h3 3. Sg3+

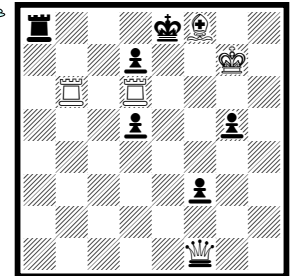


12 + 9 = 21 S # 3 v ...

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

№ 0817 Franz Pachi & Michael Barth (Oelsnitz, Deutschland)

- Початкова гра: 1 ... Td8 2. De1 #
 1 ... O-O-O 2. Dc1 #
 1. Dh3? g4! загроза 2. Dd7 # 1 ... Td8 2. Dh5 #
 1 ... O-O-O 2. Tc6 #
 1 ... Ta7 2. Tb8 #
 1. Db5! загроза 2. Dd7 # 1 ... Td8 2. Te6 #
 1 ... O-O-O 2. Dc5 #
 1 ... Ta7 2. Tb8 #

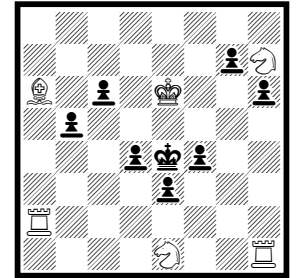


5 + 6 = 11 # 2 v

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

№ 0818 Микола Кулігін (Запоріжжя)

1. Tg1? d3! 1 ... f3 2. Tg4 # **
 1. Tah2? d3! 1 ... f3 2. T2h4 # ** далі дивись рішення
 1. Ta4? e2! 1 ... ba4 2. Ld3 # **
 1. Th6? d3! загроза 2. Sg5 # 1 ... gh6 2. Sf6 #
 1 ... f3 2. Th4 #
 1 ... e2 2. Tx e2 #
 1. Lb7? d3! загроза 2. Lc6 # 1 ... f3 2. Th4 #
 1 ... e2 2. Te2 #
 1. Lb5? cb5! загроза 2. Lc6, Ld3 # 1 ... d3 2. Ta4 #
 1 ... f3 2. Th4 #
 1 ... e2 2. Te2 #
 1. Tb2! Цугцванг 1 ... g6 2. Sf6 # 1 ... g5 2. Sf6 #
 1 ... h5 2. Sg5 # 1 ... d3 2. Tb4 #
 1 ... f3 2. Th4 # 1 ... e2 2. Te2 #
 1 ... b4 2. Ld3 # 1 ... c5 2. Lb7 #

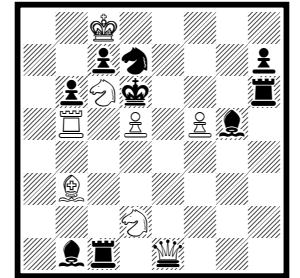


6 + 8 = 14 # 2 v ...

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

№ 0819 Michael Barth (Oelsnitz, Deutschland)

1. f6? Le3! загроза 2. De6 (A), De7 (B) # 1 ... Se5 2. Dx e5 #
 1 ... Le4 2. Sx e4 (C) #
 1 ... Tx e1 2. Sc4 (D) #
 1. Lc2! загроза 2. Se4 (C), Sc4 (D) # 1 ... Sc5 2. De5 #
 1 ... Th4 2. De6 (A) #
 1 ... Lx d2 2. De7 (B) #



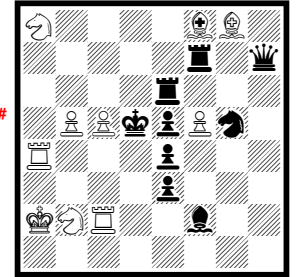
8 + 9 = 17 # 2 v

перекриття Новотного + Одеська тема ...

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

№ 0820 Sven Trommler & Michael Barth (Oelsnitz, Deutschland)

1. Le7? Tc6! загроза 2. Sc7 (A) # 1 ... T6 x e7 (Tf x e7) 2. Sb6 (B) #
 1. Ld6? Tb7! загроза 2. Sb6 (B) # 1 ... Tx d6 2. Sc7 (A) #
 1. Sd1! загроза 2. Sc3 # 1 ... Le1 2. Sx e3 #
 1 ... Td6 2. Sc7 #
 1 ... T6e7 2. Sb6 #
 1 ... Tf7 2. Sb6 #
 1 ... Tx f8 2. Sb6 #

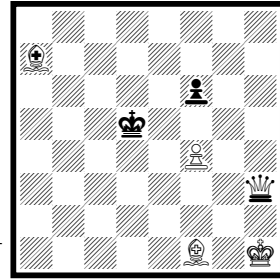


10 + 9 = 19 # 2 vv

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

№ 0821 Олексій Файзулін (Львів)

1. Dc8?	Ke4!	1 ... Kd6	2. Lc4	Ke7 (f5)	3. Lc5 #
		1 ... f5	2. Lg2+	Kd6	3. Lc5 #
1. Lb8 !		1 ... Kd4	2. Dd3+	Kc5	3. Dd6 #
		1 ... Kc5	2. Dc3+	Kd5	3. Dc4 #
		2 ...	2 ...	Kb6	3. Dc7 #
		1 ... Kc6	2. Dc8+	Kd5	3. Dc4 #
		2 ...	2 ...	Kb6	3. Dc7 #
		1 ... f5	2. Df5+	Kd4	3. De5 #
		2 ...	2 ...	Kc6	3. Db5 #
1. Lc4?	Kx c4!	1 ... Ke4	2. Le6	Kf4 (f5)	3. De3 #
		1 ... Kc6	2. Dc8+	Kd6	3. Lc5 #
		1 ... Kd6	2. Dc8	Ke7 (f5)	3. Lc5 #

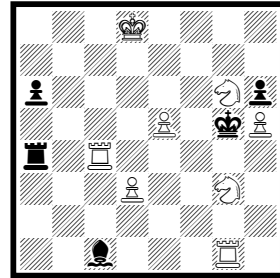


5 + 2 = 7 # 3 vv

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

№ 0822 Michael Barth (Oelsnitz, Deutschland)

1. Kd7!	Загроза	2. Se4+	Kf5	3. Sd6 #
		2 ...	Kh5	3. Sf6 #
1 ... La3		2. Se2+	Kf5	3. Sd4 #
		2 ...	Kh5	3. Sf4 #

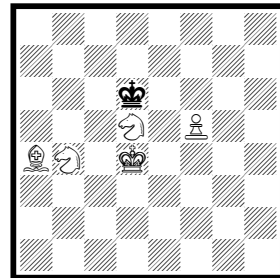


8 + 2 = 6 # 3 vv

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

№ 0823 Анатолій Мітюшин (с. Максимовичи, Львівська обл.)
Олександр Заїджай (с. Мельня, Сумська обл.)

1. Ke3?	Ke5!						
1 ... Kc5	2. f6	Kc4	3. f7	Kc5	4. f8=D	Kc4	5. Dc8 #
2 ...	Kd6		3. f7	Kc5	4. f8=D+	Kc4	5. Dc8 #
			3 ...	Ke5	4. f8=D	Ke6	5. Df6 #
			3 ...	Ke6	4. f8=D	Ke5	5. Df6 #
1. Ke4!							
1 ... Kc5	2. Sc6	Kc4	3. Sa5+	Kc5	4. Le8	Kd6	5. Sb7 #
2 ...	Kd6		3. Sa5	Kc5	4. Le8	Kd6	5. Sb7 #

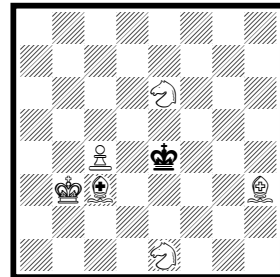


5 + 1 = 6 # 5 v

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

№ 0824 Анатолій Мітюшин (с. Максимовичи, Львівська обл.)
Роман Залоцький (Самбір)

1. Sc2?	Kf3!						
1. Kc2!							
1 ... Ke3	2. Ld4+	K ~	3. Sd3	Kf3	4. Lf2	Ke2	5. Sd4 #
					4 ...	Ke4	5. Sg5 #

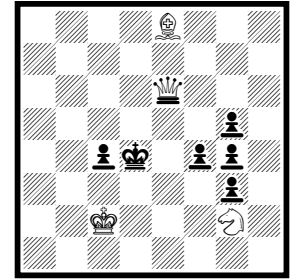


6 + 1 = 7 # 5

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

№ 0825 Олексій Файзулін (Львів)

1. Lg6 (A)?	Kc5!	1 ... c3	2. Dd6+ (B)	Kc4	3. Ld3 #
1. Kb2?	c3!	1 ... Kc5	2. Kc3	f3	3. Dc6 #
		1 ... Kd3	2. Lg6+ (A)	Kd2	3. De1 #
		2 ...	2 ...	Kd4	3. Dd6 # (B)
		1 ... f3	2. Dd6+ (B)	Ke4	3. Lg6 # (A)
1. De7!		1 ... Kd5	2. Kc3	f3	3. Se3 #
		1 ... c3	2. Lf7	f3	3. De3 #
		1 ... f3	2. Dd6+ (B)	Ke4	3. Lg6 #

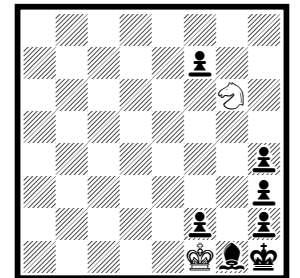


4 + 6 = 10 # 3 vv

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

№ 0826 Григорій Попов (Белгород, Россия)

Початкова гра:	1 ... f5	2. Sx h4	f4	3. Sf5	f3	4. Sg3 #
1. S ~?	f5!					
1. Sf4!	Цугцванг					
1 ... f6	2. Sg6 !!	f5	3. Sx h4	f4	4. Sf5	f3
1 ... f5	2. Sh3	f4	3. Sg5	f3 (h3)	4. Se4	h3 (f3)
					5. Sg3 #	5. Sg3 #

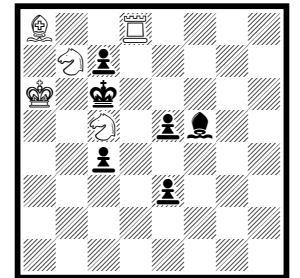


2 + 7 = 9 # 5 *

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

№ 0827 Григорій Попов (Белгород, Россия)

1. Sa4?	Lc8!	Загроза	2. Sd6, Sc5, Sa5 #		
1. Ka5!		Загроза	2. Sa6 !		
1 ... e2	2. Sd6+	Kx c5	3. Sb7+	Kc6	4. Sc5+ !! Kx c5
					5. Td5 #

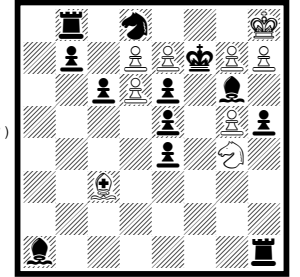


5 + 6 = 11 # 5

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

№ 0828 Іван Сорока (Львів)

1. Ld2!	загроза	2. Se5+ (A)	Lx e5	3. ed8=S+ (B)	Tx d8 #
	1 ... hg4	2. ed8=S+ (B)	Tx d8	3. g8=D+ (C)	Tx g8 # (4. hg8?)
	1 ... Lh7	2. g8=D+ (C)	Lx g8	3. Se5+ (A)	Lx e5 #
	1 ... Lf5	2. g8=L+ !!	Kg6	3. Se5+	Lx e5 #



9 + 12 = 21 S # 3

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