

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

Конкурс видань «PZR & Feniks»

2#

Роботи будуть надруковані в «PZR-Bilten», а деякі з них, додатково, - в «Feniks». Всі учасники отримають копію «PZR-Bilten» і підсумки конкурсу.

Роботи слід надсилати до **30. 8. 2007** на адресу:

Dejan Glisic (PZR & Feniks)

Petra i Tome Erdödy 12A, 10000 Zagreb, Croatia

diglisic@net.hr

Ювілейний конкурс «Horst Böttger – 70 & Reinhardt Fiebig – 70»

h3#, hn#

Використання казкових фігур або казкових умов не дозволені.

Судді: **Horst Böttger & Reinhardt Fiebig**

Призовий фонд: **200 Євро**

Підсумки будуть надруковані у виданні «HARMONIE» № 93 (березень 2008).

Всі учасники отримають копію.

Роботи слід надсилати до **30. 6. 2007** на адресу:

Mirko Degenkolbe,

Postfach 11 12, D-08393 Meerane, Germany

Pontius_Pilatus@T-Online.de

Ювілейний конкурс «Jaroslav Polášek - 50 & Emil Vlasák – 50»

Етюди

Судді: **Jaroslav Polášek & Emil Vlasák**

Призовий фонд: **4000Кč, 3000Кč, 2000Кč, 1000Кč**

Роботи слід надсилати до **30. 3. 2007** на адресу:

Michal Hlinka,

Heydukova 1, 040 01 Košice, Slovakia

Hlinka.Michal@post.sk

Ювілейний конкурс «В. Разуменко – 70»

Етюди

Суддя: **ювіляр**

Призовий фонд: **10 000 руб.**

Роботи слід надсилати до **31. 3. 2007** на адресу:

Россомахо Я. В.,

Ординарная ул. 12, кв. 29, Санкт – Петербург, 197136, Россия

yross@mail.ru



« Chess Leopoldis »

№ 15, November 2006

Приватне видавництво:

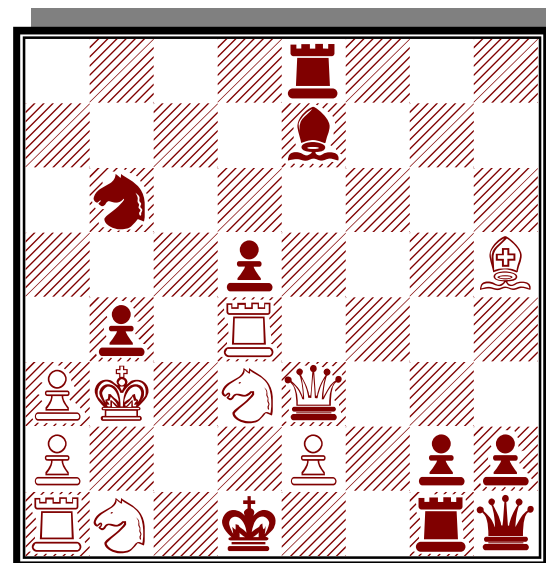
(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів – 16, 79016, Україна

emboqdanov@mail.ru, emboqdanov@km.ru

наклад 150 примірників



листопад 2006

№15

Аналітичний огляд (продовження)

8.	Тема Богданова	2
8. 1.	Тема Богданова – Салазара	5
8. 2.	Тема Богданова – Уранія	5
8. 3.	Тема Богданова з чергуванням ходів білих	6
8. 4.	Тема Богданова – Любашевського	7
9.	Проста тема	8
9. 1.	Білі комбінації по-Львівськи	9
9. 2.	Тема Богданова – Сороки – Рухліса	9
9. 3.	Синтез з темою Руденко	10
9. 4.	Тема Богданова – Загоруйко	12
10.	Тема Богданова – Макаронца	13
11.	Комплекс Богданова – Макаронца	15
Друкується вперше:	річний конкурс	17
	ювілейний конкурс “Львів – 750”	24
	ювілейний конкурс “С.М. Богданов – 55/40”	26
Нас запрошують		28

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

С.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2 ... № 14)

8. ТЕМА БОГДАНОВА

Зміст цієї теми полягає в тому, що *в ортодоксальній задачі з багатозмінною зміною гри матуючі або проміжні (в три та багатозмінних) ходи білих з варіантів початкової гри стають першими ходами, щонайменше, двох інших фаз гри цієї ж задачі.*

Тема з'явилась наприкінці 60-х років минулого сторіччя (Е. Богданов «МИНИ-АТЮРЫ», Львів, 2002, стр. 46 ... 50) в три і багатозмінних мініатюрах, але стала відомою і поширеною, завдяки багатозмінним двоходовкам. Так, наприклад, в роботах № 0387 («ШЛ» №8) і № 0829 мати з початкової гри стають першими ходами двох удаваних слідів. Ідея не була одразу поміченою іншими шаховими композиторами. Можливо, тому, що вона була частиною досить складної і цікавої теми Банного – Ханнеліуса, яка, щоправда, не вимагає використання варіантів початкової гри задачі. Але, можливо, і тому, що задачі не отримували призів на конкурсах ... І, дійсно, як тільки з'явилися перші високі відзнаки на міжнародних конкурсах, про ідею стали говорити і писати, як про самостійну тему.

В 70-ті роки існувала “думка”, що ця ідея є обмеженою у використанні. Час і серія власних робіт, наприклад: № 0387, № 0609, № 0611 ... № 0617, № 0829, - довели повну безглуздість подібних стверджень. Найпростіша додаткова і обов'язкова тема в задачі – це *зміна гри*. А от якою ця гра буде – залежить тільки від самого шахового композитора.

№ 0829 “РАДЯНСЬКЕ СЛОВО” - 1973

Початкова гра: 1 ... d3 (a) 2. Dc3 (A) #
1 ... f3 (b) 2. Dg3 (B) #

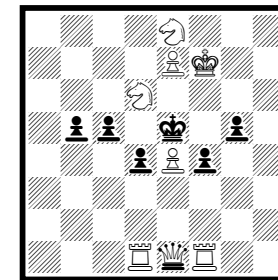
1. Dc3 (A)? f3 (b)! Загроза 2. Dc5 (C) # 1 ... c4 2. Dd4 #
1 ... dc3

1. Dg3 (B)? d3 (a)! Загроза 2. Dg5 (D) # 1 ... fg3 2. Tf5 #
1 ... g4 2. Df4 #

1. De3! Цугцванг 1 ... d3 (a) 2. Dc5 (C) #
1 ... f3 (b) 2. Dg5 (D) #

1 ... b4 2. Sc4 #
1 ... c4 2. Dd4 #
1 ... g4 2. Df4 #
1 ... de3 2. Td5 #
1 ... fe3 2. Tf5 #

1. Th1? c4! 1 ... g4 2. Th5 # } далі дивись початкову гру!
1. Tb1? g4! 1 ... c4 2. Tb5 #



8 + 6 = 14 # 2 v ...

Роботи № 0830 і № 0831 є прикладами використання найпростіших шляхів розширення гри в задачах. В № 0830 три мати з початкової гри стають першими ходами рішення і двох тематичних удаваних слідів, в яких здійснюється додаткове чергування ходів чорних типу “спростування ↔ варіант гри”. В двоходовці № 0831 прийнятним додатком є псевдоформа теми ле Гранд.

№ 0830 “МАТ” - 1981, 3^й приз

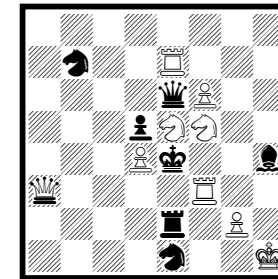
Початкова гра: 1 ... Dg8 2. Sf7 (A) #
1 ... Dc8 2. Sd7 (B) #
1 ... Da6 2. Sc6 (C) #

1. Sf7 (A)? Lf6! Загроза 2. Tx e6 # 1 ... Lg3 2. Sg5 #
1 ... Sd8 (Sc5) 2. S7d6 #

1. Sd7 (B)? Lg3! Загроза 2. Tx e6 # 1 ... Lf6 2. Sx f6 #
1 ... Sd8 (Sc5) 2. Sc5 #

1. Sc6 (C)! Загроза 2. Tx e6 # 1 ... Lf6 (Lg3) 2. Sg3 #
1 ... Sd8 (Sc5) 2. S5d6 #

У всіх фазах гри: 1 ... Sd3 2. Dd3 # 1 ... Sf3 2. Df3 #
1 ... De5 2. Te5 # 1 ... De7 2. De7 #



9 + 7 = 16 # 2 *vv

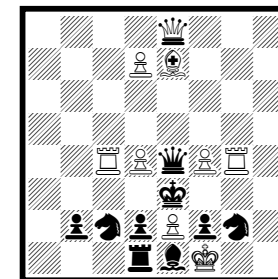
№ 0831 “PROBLEEMBLAD” - 1985

Початкова гра: 1 ... Dd4 2. Lc5 (A) #
1 ... Df4 2. Lg5 (B) #

1. Lc5 (A)? b1=S! Загроза 2. Tc3 (C) # 1 ... Sf4 2. Tg3 (D) #
1 ... Sb4 2. d5 #

1. Lg5 (B)! Загроза 2. Tg3 (D) # 1 ... Sh4 2. f5 #
1 ... Sd4 2. Tc3 (C) #

1 ... De5 2. Dx e5 #
1 ... De6 2. Dx e6 #
1 ... De7 2. Dx e7 #
1 ... Dx e8 2. de8=D / T #



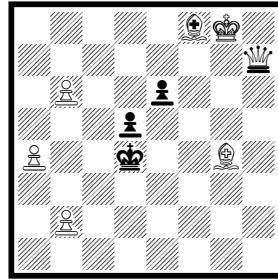
9 + 9 = 18 # 2 *v

Враховуючи складність реалізації зміни гри в триходових і, особливо, в багатозмінних задачах, були внесені і деякі спрощення, які, якщо їх узагальнити, дозволяли використовувати в тематичних фазах задачі (у всіх або в окремих з них) по одному варіанту зі зміною гри. Так, наприклад, в чотириходовому мередиті № 0832

першими ходами таких тематичних фаз є: **матуючий хід** (стає першим ходом в удаваному сліді) і **другий хід** білих (стає першим ходом в рішенні) лише одного варіанта початкової гри. А те, що окрім вказаної тематичної гри, в задачі є ще низка інших тем, наприклад: одна з **інтегрованих форм теми Рухліса** ("ШЛ" № 10, розділ 4. 28.) і проста двоходова **псевдоформа теми Салазара**, - зайвий раз доводить, що тема є достатньо гнучкою, навіть в розділі багатих ходів задач.

№ 0832 "КОЗАЦЬКА ШАХІВНИЦЯ" - 2006

Тем. початкова гра:	1 ... e5 (a)	2. Dh3 (A)	Ke4	3. Lf5+	Kf4	4. Lh6 (B) #	
1. Dc2 (C)?	Ke5!	1 ... Ke3	2. Lh6 (B)+	Kd4	3. Dc3+	Ke4	4. De3 #
1. Lh6 (B)?	Ke5!	1 ... Kc4 (b)	2. Dc2+ (C)	Kd4	3. Dc3+	Ke4	4. De3 #
		1 ... Ke5	2. Lf3	загроза	3. Dg7	Kf5	4. Dg5 #
			2 ...		3 ...	Kd6	4. Dc7 #
				Kd4!	3. Dc7	Kd3 (e5)	4. Dc3 #
1. Ld6?	Ke3!	1 ... e5 (a)	2. Dc2 (C)	Ke3	3. Le5	d4	4. De2 #
		1 ... Kc4 (b)	2. Dh3 (A)	Kd4	3. Le2	Ke4 (e5)	4. Dd3 #
1. Dh3 (A)!	Zz	1 ... Ke4	2. Lg7	Kf4	3. Lf6	~	4. Df3 #
		2 ...	2 ...	e5	3. Lf5+	Kd4	4. Dc3 #
		1 ... Ke5	2. De3+	Kf6	3 ...	Kf4	4. Lh6 #
					3. Df4+	Kg6	4. Dh6 #

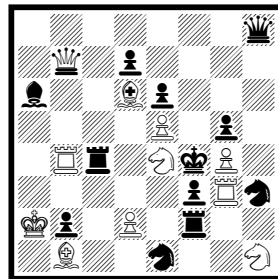


7 + 3 = 10 # 4 *vvv

Існуючі спрощення не забороняють здійснювати гру за аналогією до двоходової задачі, використовуючи у всіх фазах, зокнайменше, по два варіанти гри. Саме така гра є в роботі № 0833. Початкова гра в цій триходівці використовує два двоходові варіанти, які штучно видовжені до рівня триходівки, але гра в інших тематичних фазах є повністю триходовою з жертвами білих фігур, як в удаваному сліді, так і в рішенні і, навіть, зі зміною гри на одні і ті ж самі перші ходи чорних !!

№ 0833 "PROBLEEMBLAD" - 1984

Початкова гра:	1 ... Tc6	2. Sc5 (A)+	Lc4	3. Tx c4 #	
	1 ... Tc2	2. Sc3 (B)+	Lc4	3. Tx c4 #	
1. Sf6?	Te2!				
1. Sc5 (A)?	Dh7!	Загроза	2. De4+	Tx e4	3. Te4 #
		1 ... Te2	2. Sd3+ !!	Sx d3	3. Df3 #
		1 ... Da8	2. Se6+ !!	de6	3. Df7 #
1. Sc3 (B)!		Загроза	2. De4+	Tx e4	3. Te4 #
		1 ... Te2	2. Df3+ !!	Sx f3	3. Se2 #
		1 ... Da8	2. Sd5+ !!	ed5	3. e6 #
1 ... Dh7	2. Sd5+ !!	ed5	3. e6 #		
1 ... Tx b4	2. Dx b4+	Lc4	3. Dx c4 #		
1 ... Lx b7	2. Tx c4+	Le4	3. Tx e4 #		



11 + 12 = 23 # 3 *v

Форму теми, яку ми розглянули за допомогою прикладів № 0829 ... № 0833, називають **класичною формою теми Богданова**. Але є ціла низка її версій, які в шаховій композиції вважають самостійними темами. До них відносять і, вже розглянуті нами, теми: **Богданова – Ударцева** ("ШЛ" № 12), **Богданова – Ударцева з чергуванням, комплекс Богданова – Ударцева**.

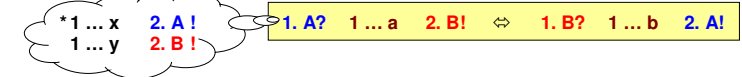
Є і інші, наприклад:

- тема Богданова – Салазара,
- тема Богданова – Уранія,
- тема Богданова з чергуванням ходів білих фігур,
- тема Богданова – Любашевського.

8. 1. ТЕМА БОГДАНОВА - САЛАЗАРА

Це **синтез з класичної форми теми Богданова і будь-якої з форм теми Салазара** ("ШЛ" № 12, 13; розділ 5).

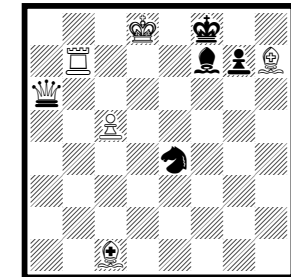
Найпростіший синтез виникає при використанні простої форми (псевдоформи) теми Салазара з такою схемою гри:



Прикладами реалізації цієї схеми (при a = b) є задачі № 0834 і № 0835.

№ 0834 "SÄCHSISCHE ZEITUNG" - 1985, 3 похвала

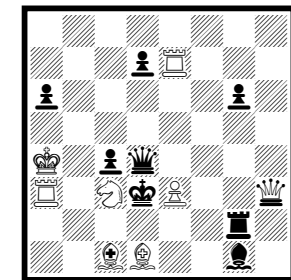
Початкова гра:	1 ... g5	2. Dh6 (A) #	
	1 ... g6	2. Lh6 (B) #	
1. Dh6 (A)?	Sf6!	1 ... Lf ~	2. Dg7 #
		1 ... gh6	2. Lx h6 (B) #
1. Lh6 (B)!	Цугцванг	1 ... Lf ~	2. Lg7 #
		1 ... gh6	2. Dx h6 (A) #
1 ... S ~	2. Dd6 #		



6 + 4 = 10 # 2 *v

№ 0835 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1984, 1^й поч. відгук

Початкова гра:	1 ... Dx c3	2. Dd7 (A) #			
	1 ... Dx e3	2. Td7 (B) #			
1. Dd7 (A)?	Tg4!	Загроза	2. Dx d4 #	1 ... Dx d7	2. Td7 (B) #
	1 ... Dd5	2. Dx d5 #			
	1 ... Dd6	2. Dx d6 #			
	1 ... Lx e3	2. Tx e3 #			
1. Td7 (B)!		Загроза	2. Tx d4 #	1 ... Dx d7	2. Dd7 (A) #
	1 ... Dd5	2. Tx d5 #			
	1 ... Dd6	2. Tx d6 #			
	1 ... Lx e3	2. Dx e3 #			
	1 ... Tg4	2. Df1 #			



8 + 8 = 16 # 2 *v

8. 2. ТЕМА БОГДАНОВА - УРАНІЯ

Це **синтез з класичної форми теми Богданова і будь-якої з форм теми Уранія** ("ШЛ" № 13, розділ 5. 5.).

Найпростіший синтез виникає при використанні простої форми теми Уранія з такою схемою гри:



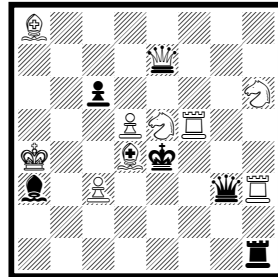
Прикладами реалізації цієї схеми є задачі № 0836 і № 0837.

№ 0836 "РЫБАК ПРИМОРЬЯ" - 1982, 1^й приз

Початкова гра: 1 ... Kd5 2. Lc6 (A) #
1 ... c5 2. d6 (B) #

1. Lc6 (A)? Ld6! Загроза 2. d6 (B) #
1 ... Dc3 2. Dh4 #
1 ... Dg8 2. Te3 #

1. d6 (B)! Загроза 2. Lc6 (A) #
1 ... Dc3 2. Sc6 #
1 ... Dg8 2. Sf7 #



10 + 5 = 15 # 2 *v

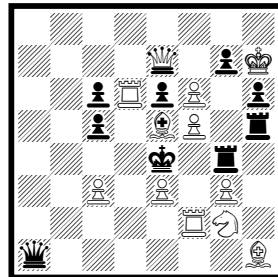
№ 0837 "HLAS L'UDU" - 1991

А. Г. Василенко і Є. М. Богданов

Початкова гра: 1 ... Kx e5 2. De6 (A) #
1 ... e5 2. Lf4 (B) #

1. De6 (A)? Da2! Загроза 2. Lf4 (B) #
1 ... Tf5 2. Dx f5 #
1 ... Dc3 2. Lx c3 #

1. Lf4 (B)! Загроза 2. De6 (A) # 1 ... Kf5 2. De6 #
1 ... Tf5 2. Se1 #
1 ... Dc3 2. Sh4 #



12 + 9 = 21 # 2 *v

8. 3. ТЕМА БОГДАНОВА з ЧЕРГУВАННЯМ ХОДІВ БІЛИХ

Тема може бути реалізованою в три і багатоходових задачах. Сенс її полягає в тому, що першими ходами тематичних фаз стають ходи білих в варіантах початкової гри з більш низького рівня, а другі ходи білих в варіантах гри всіх тематичних фаз між собою створюють замкнутий ланцюг чергування.

Найпростіша схема гри цієї теми є такою:

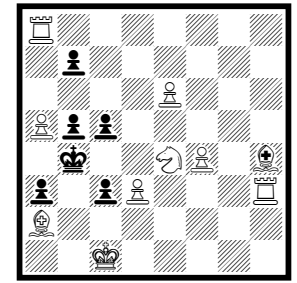
Початкова гра:	1 ... a	2. A	...	n. X!
	1 ... b	2. B	...	n. Y!
1. X?!	1 ... c	2. B	...	
	1 ... d	2. C	...	
1. Y?!	1 ... e	2. C	...	
	1 ... f	2. A	...	

Перші ходи чорних в варіантах гри всіх фаз можуть бути будь-якими. Прикладами реалізації цієї схеми є триходовки № 0611 і № 0838.

Додатково, в цих прикладах можна знайти і тему Богданова – Ударцева ("ШЛ" № 12, стор. 4), і просту форму теми "Вектори Богданова з чергуванням" ("ШЛ" № 12, стор. 4). А в роботі № 0838 - ще й декілька форм теми диференціювання ходів ("ШЛ" № 4, стор. 2 ... 8).

№ 0838 "МАТ" - 1982, 2^й приз

	1 ... b6	2. ab6!	c2 (a)	3. Le1 (A) #
	2 ...		c4 (b)	3. Le7 (B) #
1. Sc5 (X)?	1 ... c2 (a)	2. Le1 (A)+	Ka4	3. Sc5 (X) #
	1 ... c4 (b)	2. Le7 (B)+	Ka4	3. Sc3 (Y) #
1. Sc3 (Y)!	1 ... Kx c5	2. Le7 (B)+	Kd4	3. Td8 #
	1 ... c2 (a)	2. d4 (C)	Kc6	3. Tc8 #
	1 ... c4 (b)	2. d4 (C)	b6	3. Le1 (A) #
	1 ... Kx c3	2. Le1 (A)+	b6	3. Le7 (B) #
	1 ... b6	2. Sd5+	Ka4	3. Td8 #
				3. ab6 #



10 + 6 = 16 # 3 *v

8. 4. ТЕМА БОГДАНОВА – ЛЮБАШЕВСЬКОГО

Ще одна тема, яка може бути утвореною тільки в три і багатоходових задачах. Її зміст є таким: першими ходами тематичних фаз стають ходи білих в варіантах початкової гри з більш низького рівня, а другі ходи білих цих же варіантів початкової гри стають другими ходами в загрозах і варіантах захисту від цих загроз у вказаних тематичних фазах з взаємним чергуванням.

Найпростіша схема гри цієї теми є такою:

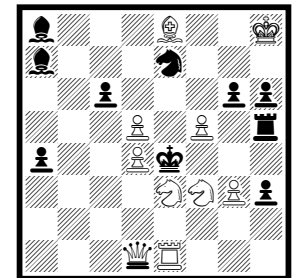
Початкова гра:	1 ... a	2. A	...	n. X!
	1 ... b	2. B	...	n. Y!
1. X?!	загроза	2. A	...	
	1 ... d	2. B	...	
1. Y?!	загроза	2. B	...	
	1 ... f	2. A	...	

Перші ходи чорних в варіантах гри всіх фаз можуть бути будь-якими. Прикладом реалізації цієї схеми є робота № 0839, в якій, додатково, утворені ще дві форми теми диференціювання ходів білих і чорних фігур з чергуванням 2-х і 3-х ходів білих (CD ↔ DC & ED ↔ DE) і компактна ідеальна форма теми Рухліса ("ШЛ" № 10).

№ 0839 "Le COURRIER des ECHECS" - 1986

Л. А. Любашевский і Є. М. Богданов

Початкова гра:	1 ... gf5	2. Sc4 (A)+	Kx d5	3. Lf7 (X) #
	1 ... cd5	2. Sg4 (B)+	Kx f5	3. Ld7 (Y) #
1. Lf7 (X)?	g5!	Загроза	Kx f5	3. Le6 #
	1 ... Sf5	2. Sc4 (A)+	Se3	3. Sd6 #
	1 ... Sd5	2. Sd5 (C)+	Kx f5	3. Le6 (D) #
		3. Df4 #		
1 ... Ld4	2. Dx d4+	Kx f3		
1. Ld7 (Y)!	Загроза	2. Sc4 (A)+	Kx d5	3. Le6 #
	1 ... Sf5	2. Sf5 (E)+	Kx d5	3. Le6 (D) #
	1 ... Sd5	2. Sg4 (B)+	Se3	3. Sf6 #
1 ... c5	2. Le6 (D) !!	Загроза	3. Se ~ #	2 ... Sf5
				2 ... Sd5
				3. Sx f5 (E) #
				3. Sx d5 (C) #
1 ... Ld4	2. Dx d4+	Kx f3	3. Df4 #	



10 + 10 = 20 # 3 *v

9.

ПРОСТА ТЕМА

Перетворення матів в перші ходи інших фаз в двоходівці є достатньо відомою ідеєю. Але парадокс будь-якої з форм теми Богданова полягає в тому, що початкова гра задачі виключає використання білими додаткового темпоходу, який є в інших подібних темах, наприклад, в реверсивній формі теми Салазара.

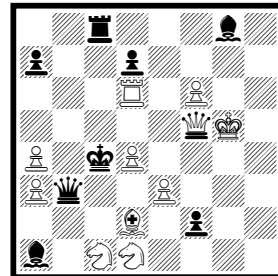
Але *ходи білих з варіантів початкової гри* можуть трансформуватись не тільки в перші ходи інших фаз цієї ж задачі, але і *в другі ходи варіантів реалізації загроз* (для двоходівки - в мати) різних фаз гри. Таке перетворення гри мені здавалось дуже простим, тому, ще наприкінці 60-х років минулого сторіччя, ця ідея отримала назву: «Проста тема».

Дійсно, створити таку гру в ортодоксальній двоходівці нескладно, навіть початківцю: достатньо перекрити лінію між чорною лінійною фігурою і полем, яке ця фігура контролює, і використати це в грі. Прикладом може слугувати задача № 0840.

Можна легко помітити, що всі тематичні мати вже є в початковій позиції, хоча в рішенні задачі вони не показані, а саме: 2. Dd3, Db5, Dd5 #. В інших фазах гри білі своїм першим ходом перекривають лінію контролю відповідної чорної фігури. Таким чином, один, з вже відомих матів, стає матом в загрози, а два інших – матами на захисти від неї (трифазна псевдоформа теми ле Гранд).

№ 0840 "LAVELEZESI SHAKHIRADO" - 1984

1. Sc3?	Db1!	Загроза	2. Dd3 (A) #	1 ... Dx c3	2. Db5 (B) #
1 ... Dxa3 (Db5, Dc2)				1 ... Lh7	2. Dd5 (C) #
1 ... f1 = D/L					
1 ... Tc5					
2. Db5 #					
2. Df1 #					
2. Dc5 #					
1. Lb4?	a6!	Загроза	2. Db5 (B) #	1 ... Ld5	2. Dd5 (C) #
				1 ... Dxb4	2. Dd3 (A) #
1 ... De3					
1 ... Da4					
1 ... Tb8 (Tc5)					
2. Se3 #					
2. Dd3 #					
2. Dc5 #					
1. f7!		Загроза	2. Dd5 (C) #	1 ... Db7	2. Dd3 (A) #
				1 ... Db5	2. Db5 (B) #
1 ... De3					
1 ... Tc5					
1 ... Lf7					
2. Sxe3 #					
2. Dxc5 #					
2. Dxf7 #					

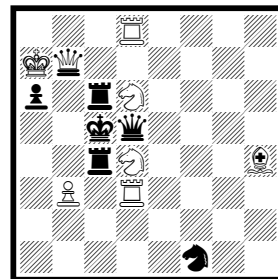


11 + 8 = 19 # 2 vv

Інший поширений хвіст (зв'язування чорних фігур) використовується в двоходівці № 0841.

№ 0841 "ЗВ'ЯЗДА" - 1976

Початкова гра:	1 ... Dh1	2. Se6 (A) #			
	1 ... Dg8	2. Se4 (B) #			
1. Lf2?	Se3!	Загроза	2. Se6 (A) #	1 ... Dxd4	2. Se4 (B) #
				1 ... Txd4	2. b4 #
				1 ... Tb6	2. Dxb6 #
1. Le7!		Загроза	2. Se4 (B) #	1 ... Dxd6	2. Se6 (A) #
				1 ... Txd6	2. Db6 #



8 + 6 = 14 # 2 * v

Сьогодні до "простої теми" відносять лише ті її форми, які не мають самостійної назви. Водночас, така форма зміни функції ходів білих дозволила створити цілу низку цікавих тем, наприклад, "Реверс Богданова – Домбровська" або "Реверс Богданова – Ханнеліуса". Є і інші теми...

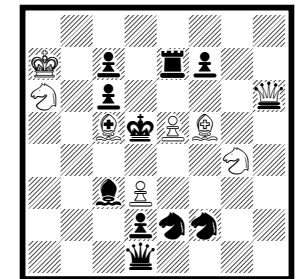
9. 1.

БІЛІ КОМБІНАЦІЇ по - ЛЬВІВСЬКИ

Легкість реалізації «простої теми» в задачах будь-якого типу мені, особисто, не подобалась, тому я продовжував пошук шляхів, які дозволили би зробити гру більш цікавою. Одна з таких «знахідок» стала самостійною темою з назвою: «Білі комбінації по - Львівськи». Сенс цієї теми пояснює розв'язок двоходівки № 0842. Білі в тематичних фазах гри роблять перші ходи на поля, де були мати в варіантах початкової гри. Тепер один з цих матів стає матом загрози відповідної фази, а другий не може бути реалізованим на відповідній захист чорних саме тому, що це поле вже є зайнятим своєю ж фігурою (білі комбінації на матуючому ході), і мат змінюється!

№ 0842 Конкурс СК "БОГАТЫРЬ" - 1986, 1^й поч. відгук

Початкова гра:	1 ... Lxe5 (a)	2. Se3 (A) #	(2 ... Te3?)
	1 ... Txe5 (b)	2. Sf6 (B) #	(2 ... Lf6?)
1. Df6?	Ld4!	Загроза	2. Se3 (A) #
			2. Dd8 #
			2. Le4 #
1. De3!		Загроза	2. Sf6 (B) #
			2. De4 #
			2. Sb4 #
			(2. Se3?)
1 ... Te6	2. Sc7 #		
1 ... Sxd3 (Se4)	2. De4 #		



8 + 10 = 18 # 2 * v

В три і багатходових задачах тематична гра здійснюється на рівні других ходів білих фігур.

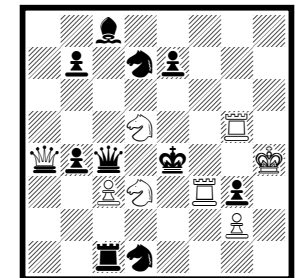
9. 2.

ТЕМА БОГДАНОВА – СОРОКИ – РУХЛІСА

Саме таку назву має симбіоз "простої теми" з рознесеною формою теми Рухліса. Тема може мати декілька версій своєї реалізації. Прикладами однієї з найпоширеніших є двоходові задачі № 0500 і № 0843.

№ 0843 "HLAS L'UDU" - 1987, 5^й поч. відгук

Початкова гра:	1 ... Dxd5 (a)	2. Tg4 (A) #
	1 ... Dxd3 (b)	2. Tf4 (B) #
1. S5 x b4?	Sf2!	Загроза
		2. Tg4 (A) #
		1 ... Se3
		2. Tf4 (B) #
		1 ... Dxd3 (b)
		2. Sxd3 #
1 ... De6 (Df7, Dg8)		2. Sd5 # - повернувся!
1 ... Sd ~		2. Te5 #
1. S3 x b4!		Загроза
		2. Tf4 (B) #
		1 ... e5
		2. Tg4 (A) #
		1 ... Dxd5 (a)
		2. Sxd5 #
		2. Sd3 # - повернувся!
1 ... Df1		
1 ... Dxb4	2. Dxb4 #	
1 ... Dc7	2. Sc6 #	



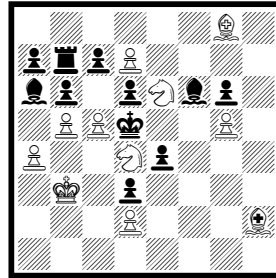
8 + 10 = 18 # 2 * v

В цих роботах мати варіантів початкової гри утворюють *рознесену форму теми Рухліса* («ШЛ» №10, розділ 4. 26.) і додаткове чергування згідно псевдоформи теми ле Гранд. В триходовій задачі № 0844 здійснюється подібна гра на рівні другого ходу білих, але вже з двоходовою формою теми ле Гранд.

№ 0844 "PROBLEMBLAD" - 1985

І. І. Сорока і Є. М. Богданов

Початкова гра:	1 ... Lx d4 (a)	2. Sc7+ (A)	Kc5	3. Sa6 # (2 ... Kd4?)
	1 ... bc5 / dc5 (b)	2. Sd8+ (B)	Kd4	3. Sc6 # (2 ... Kc5?)
1. Kb4?	e3!	Загроза	2. Sd8+ (B)	Kd4
	1 ... bc5 / dc5 (b)	2. Sx c5+	Kd4	3. Sb3 #
	1 ... Lx b5 (c)	2. Sc7+ (A)	Kd4	3. Sb5 #
1. Kc3!		Загроза	2. Sc7+ (A)	Kc5
	1 ... Lx b5 (c)	2. Sd8+ (B)	Kc5	3. Sb7 #
	1 ... Lx d4+ (a)	2. Sd4+	Kc5	3. Sb3 #

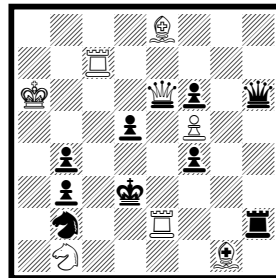


11 + 11 = 22 # 3 * v

Об'єднання вказаних тем без теми ле-Гранд або її псевдоформи здійснюється в двоходовці № 0845.

№ 0845 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2001, 3^й приз

Початкова гра:	1 ... d4 (a)	2. De4 (A) #
	1 ... Te2 (b)	2. Dd5 (B) #
1. Td7?!	Te2 (b)!	Загроза
	1 ... d4 (a)	2. Td4 #
	1 ... Kc4 (c)	2. Dd5 (B) #
1. Te7!		Загроза
	1 ... Te2 (b)	2. De2 #
	1 ... d4 (a)	2. Db3 #
	1 ... Kc4 (c)	2. Lb5 #



8 + 9 = 17 # 2 * v

Тема є достатньо гнучкою і може створювати додаткові тематичні комплекси без використання в задачі допоміжних фаз гри. Так, наприклад, в роботі № 0843 такою додатковою темою є повернення білих фігур на початкові позиції, в № 0844 – трифазне чергування перших ходів чорних, а в № 0845, завдяки реалізації ідеального парадокса Рухліса в удаваному сліді і в рішенні, - трифазна послідовна форма теми Богданова - Рухліса ("ШЛ" № 10, стор. 8 ... 9).

9. 3. СИНТЕЗ з ТЕМОЮ РУДЕНКО

Красиво виглядає синтез «простої теми» з темою Руденко. Шляхи об'єднання цих двох тем можуть бути різними, наприклад, за схемою гри теми Богданова – Руденко ("ШЛ" № 14, стор. 17) при умові, що першою фазою буде початкова гра задачі (№ 0789).

Найбільш поширеною з простих схем гри є така:



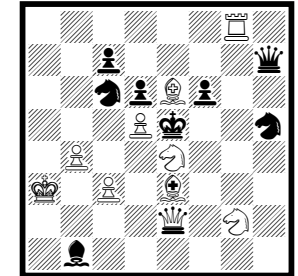
В двоходовій задачі мати з варіантів початкової гри спочатку стають матами

загрози якоїсь однієї з фаз цієї ж задачі. В подальшому вони диференціюються в загрозах інших тематичних фаз. Черговість утворення фаз і гра чорних фігур в цих фазах на першому їх ході можуть бути будь-якими.

Прикладами реалізації вказаної схеми є двоходовічки № 0846 ... № 0848.

№ 0846 "Memorial DI SCALA" - 1997 ... 1998, 1^й поч. відгук

Початкова гра:	1 ... Sc ~	2. Ld4 (A) #
	1 ... Sh ~	2. Lf4 (B) #
1. Sg3?	Le4 (a), De4 (b)!	Загроза
	2. Ld4 (A), Lf4 (B) #	
1. Sc5 (1. Sg5 ?)	Le4 (a)!	Загроза
1. Sd2 (1. Sf2 ?)	De4 (b)!	Загроза
1. Sd6? f5!		Загроза
	2. Lf4 (B) #	[2. Ld4 (A) # ??]
	1 ... Le4 (a)	2. Sc4 #
	1 ... De4 (b)	2. Sf7 #
1. Sf6!		Загроза
	2. Ld4 (A) #	[2. Lf4 (B) # ??]
	1 ... Le4 (a)	2. Sg4 #
	1 ... De4 (b)	2. Sd7 #
	1 ... Kf6	2. Lg5 #

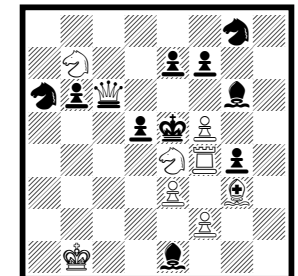


10 + 8 = 18 # 2 * v ...

№ 0847 Юб. к-с "В. РУДЕНКО - 60" - 1998, похвала

А. Г. Василенко і Є. М. Богданов

Початкова гра:	1 ... Lf5 (a)	2. Tg4 (A) #
	1 ... de4 (b)	2. Tf3 (B) #
1. Sbd6!		Загроза
	2. Tg4 (A), Tf3 (B) #	
1 ... ed6	2. Dd6 #	
1 ... Lf2	2. Tf2 #	
1. Sg5?	e6 (c)!	Загроза
	2. Tf3 (B) #	
	1 ... Lf5 (a)	2. Te4 #
	1 ... Lf2 (d)	2. Tx f2 #
1. Dd7?	Lf2 (d)!	Загроза
	2. Tg4 (A) #	
	1 ... de4 (b)	2. Dd4 #
	1 ... e6 (c)	2. Dd6 #

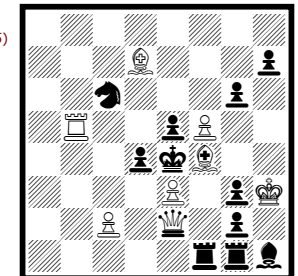


9 + 10 = 19 # 2 * v v

№ 0848 "POLITYKA" - 1998, спец. поч. відгук

(виправлення: "Schweiz. Schachzeitung" - 1984, No 12505)

Початкова гра:	1 ... gf5 (a)	2. Lc6 (A) #
	1 ... Tf3 (b)	2. Dd3 (B) #
	1 ... ef4 (c)	2. Lc6 (A) #
1. Kg4?	h5!	Загроза
	2. Lc6 (A), Dd3 (B) #	
	1 ... gf5 + (a)	2. Lf5 #
	1 ... Tf4 +	2. ef4 #
	1 ... Sb4	2. Te5 #
1. fe6 - En Passant ?!		Загроза
	2. Lc6 (A) #	0 ... e7 - e5 !?
	1 ... Se5 (~)	2. Te5 #
	1 ... de3	2. Dd3 #
1. Kg3!		Загроза
	2. Dd3 (B) #	
	1 ... Tf3+ (b)	2. Df3 #
	1 ... ef4+ (c)	2. ef4 #
1 ... Sb4	2. Te5 #	
1 ... Td1	2. Df3 #	



8 + 11 = 19 # 2 * v ...

В три і багатходових задачах тематична гра здійснюється на рівні другого ходу білих.

9. 4.

ТЕМА БОГДАНОВА – ЗАГОРУЙКО

Ця тема є одною з найскладніших для реалізації. Її сенс полягає в тому, що *другі ходи, щонайменше, двох варіантів початкової гри стають другими ходами в варіантах реалізації загроз інших тематичних фаз задачі з обов'язковою зміною гри на одні і ті самі перші ходи чорних.*

Найпростіша схема гри цієї теми є такою:

Початкова гра:	1 ... a	2. A
	1 ... b	2. B
1.?! Загроза	2. A!	2. C
	1 ... a	2. D
	1 ... b	2. E
1.?! Загроза	2. B!	2. F
	1 ... a	
	1 ... b	

Прикладом реалізації цієї гри може слугувати триходівка № 0849.

№ 0849 “СРЕДБА НА СОЛИДАРНОСТА” - 1986 ... 1989, 2^а приз

Початкова гра: **1 ... Tc4 (a)** **2. Df3 (A)+** Te4 3. Sf4 # (3 ... Tx f4?)
1 ... Te4 (b) **2. Db3 (B)+** Tc4 3. Sb4 # (3 ... Tx b4?)

1 ... Th4 (c) **2. f7 !! (C)** Загроза 3. fg8=D / L #
 2 ... Tf4 (Th7, Th8) 3. Sf4 #
 2 ... Sc7 3. Sc7 #
 2 ... Sg ~ 3. Se7 #

1. Kc3? **g1=S!** Загроза **2. Df3 (A)+** Te4 3. Sf4 # (3 ... Tf4?)

1 ... Tc4 (a)+ **2. Dc4+ - НОВИЙ!**
 2 ... Ke4 3. d5 #!
1 ... Te4 (b) **2. f7 (C)!** Загроза 3. fg8=D / L #
 2 ... Tc4+ **3. Dc4 #**
 2 ... Tf4 (Tx e5) 3. Sf4 #
 2 ... Sc7 3. Sc7 #
 2 ... Sg ~ 3. Se7 #

1 ... Th4 (c) **2. Df3 (A)+** Te4 3. Sf4 # - **варіант реалізації загрози, але немає 2. f7!! Tc4+!**

Додатково: **1 ... Ta x d4** 2. Sb4+ Kc5 3. Db5 # (2 ... Tx b4?)
1 ... Tg x d4 2. Sf4+ Ke5 3. Df5 # (2 ... Tx f4?)

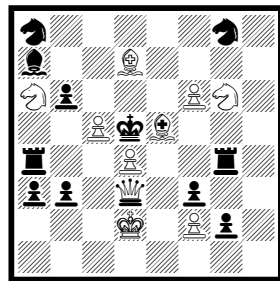
1. Ke3! Загроза **2. Db3 (B)+** Tc4 3. Sb4 #

1 ... Tc4 (a) **2. f7 (C)!** Загроза 3. fg8=D / L #
 2 ... Tf4 3. Sf4 #
 2 ... Te4+ **3. De4 #**
 2 ... Tg6 3. De4 #
 2 ... Sc7 3. Sc7 #
 2 ... Sg ~ 3. Se7 #
1 ... Te4 (b)+ **2. De4+ - НОВИЙ!**
 2 ... Kc4 3. d5 #!!

1 ... Th4 (c) **2. Db3 (B)+** Tc4 3. Sb4 # - **варіант реалізації загрози, але немає 2. f7!! Te4+!**

Додатково: **1 ... Ta x d4** 2. Sb4+ Kc5 3. Db5 # (2 ... Tx b4?)
1 ... Tg x d4 2. Sf4+ Ke5 3. Df5 # (2 ... Tx f4?)

1 ... bc5 2. Db3+ Tc4 (c4) 3. Db7 #! - **варіант реалізації загрози, але новий мат!**



10 + 11 = 21 # 3 v

Складність теми не є обмеженням у використанні додаткових ідей в тих самих фазах задачі. Так, наприклад, в роботі № 0849, при бажанні, можна знайти цілу низку додаткових простих і складних тем, таких як: самозв'язування чорних тур з елементами гри за темою Нітвельта, тему “шахи – не шахи”, “тему векторів” або “помножену інтегровану форму теми Рухліса” (“ШЛ” № 10, розділ 4. 29.) і т. д.

10.

ТЕМА БОГДАНОВА – МАКАРОНЦА

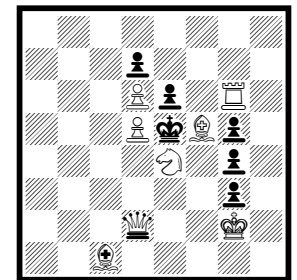
Найпростіші трифазні схеми гри цієї теми є такими:

1. A ?!	1 ... a	2. A!	1
	1 ... b	2. B!	
1. B ?!	1 ... a	2. A!	2
	1 ... b	2. B!	
1. A ?!	1 ... a	2. A!	3
	1 ... b	2. B!	
1. B ?!	1 ... a	2. A!	
	1 ... b	2. B!	
?! 1 ... a	1 ... a	2. A!	
	1 ... b	2. B!	
?! 1 ... a	1 ... a	2. A!	
	1 ... b	2. B!	
?! 1 ... a	1 ... a	2. A!	
	1 ... b	2. B!	

Проста ідея, яку мені вдалось відтворити (за першою схемою гри) вперше в 1968 році. Двоходова задача № 0850 є спрощенням (за кількістю фігур) цієї роботи.

№ 0850 “КІНЕСКОП”, 1968 (v)

1. Sc3 (A)? Kd6! **1 ... ef5** **2. De3 (C) #**
1 ... Kx f5 2. Dg5 # **1 ... ed5** 2. Dd5 #
1. Sg3 (B)? Kd6! **1 ... ef5** 2. Lb2 #
1 ... ed5 2. De3 (C) #
1. De3 (C)! Цугцванг **1 ... ef5** **2. Sc3 (A) #**
1 ... Kx f5 2. Tg5 # **1 ... ed5** **2. Sg3 (B) #**
1 ... Kx d5 2. Dc5 #



8 + 6 = 14 # 2 vv

Коли ідея виглядає нескладною, то завжди здається, що вона вже багато разів була використаною в задачах інших авторів. Можливо, але я не знайшов жодного прикладу з її реалізацією до 1968 року. В описах гри до задач, які були надруковані набагато пізніше, кожен з авторів називав ідею так, як хотів. Більшість шахових композиторів називала таку гру просто темою Загоруїко. **Це неправильно! Тема Загоруїко, не будь-яка, а в формі вибору гри, - це лише тло, на якому відтворена інша ідея.** І саме ця ідея надає сенс всьому, починаючи від механізму її реалізації.

На початку 70-х років цю тему активно розробляв відомий (тоді ще львівський) проблеміст **Леонід Макаронца**. Я теж під його впливом шукав різні механізми гри в двоходових задачах, які дозволили би реалізувати подібну ідею. Робота № 0851 є одною з таких знахідок (доречі, на початку 80-х років минулого сторіччя задача передруковувалась в декількох різних виданнях, наприклад, в “Canadian Chess Chat”).

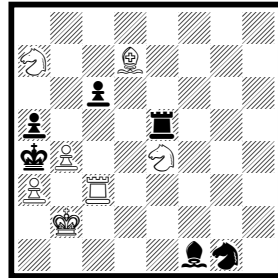
Були і спільні роботи, серед яких я вважаю найкращою задачу № 0852. Вона трохи нагадує двоходовку № 0850, але вже без зайвих білих фігур, з чудовим першим ходом рішення, з трифазною зміною гри в чотирьох варіантах, з іншими першими ходами в удаваних слідах і, відповідно, з іншими матами в рішенні!

З 1983 року таку форму реалізації теми Загоруїко називають **темою Богданова – Макаронца** (Макаронца – Богданова).

Тема може бути реалізованою в три або багатходовівках, наприклад, так, як це здійснено в задачах № 0853 і № 0854.

№ 0851 "ПОГРАНИЧНИК НА ТИХОМ ОКЕАНЕ" - 1974

1. Tc4 (A)?	ab4!	Загроза	2. Sc3 #	1 ... Se2	2. b5 #
				1 ... Te4	2. Lc6 (C) #
1. Tc5 (B)?	ab4!	Загроза	2. Sc3 #	1 ... Se2	2. Lc6 (C) #
				1 ... Te4	2. Ta5 #
1 ... Tc5	2. Sc5 #				
1. Tc6!		Загроза	2. Sc3 #	1 ... Se2	2. Tc5 (B) #
				1 ... Te4	2. Tc4 (A) #
1 ... ab4	2. Ta6 #				
1 ... Tc5	2. Sc5 #				

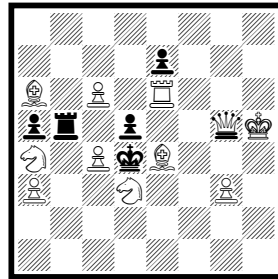


7 + 6 = 13 # 2 vv

№ 0852 "SCHAKEND NEDERLAND" - 1983, 1st приз

Л. Е. Макаронцев і Е. М. Богданов

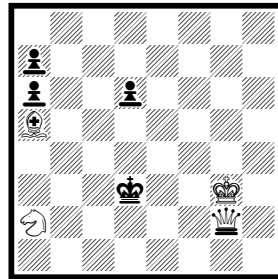
1. Sc5 (A)?	Tb2!	1 ... de4	2. Tx e4 #	1 ... Kc4	2. Dd5 #
		1 ... dc4	2. Dd2 (C) #	1 ... T ~	2. Dd2 #
				1 ... Tb3 !	2. Sb3 #
1. Se5 (B)?	Tb3!	1 ... de4	2. Dd2 (C) #	1 ... Ke4	2. Df4 #
		1 ... dc4	2. Sf3 #	1 ... T ~	2. Sf3 #
1. Dd2 (C)!		Загроза	2. Sb2 #		
		1 ... de4+	2. Se5 (B) #	1 ... Kc4	2. Dc3 #
		1 ... dc4+	2. Sc4 (A) #	1 ... Tb3	2. Df2 #



11 + 5 = 16 # 2 vv

№ 0853 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2001, 1st приз

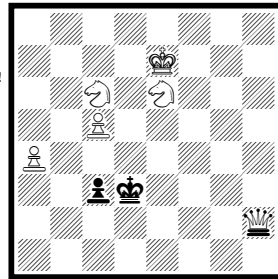
1. Dc6 (A)!	Zz	1 ... d5	2. Kf3	Kd4	3. Dc3 #
		1 ... Kd4	2 ...	d4	3. Sc1 #
			2. Kf4 (C)	Kd3	3. De4 #
			2 ...	d5	3. Dc3 #
			1 ... Ke3	2. Dd5	Ke2
					3. Df3 #
1. Sc3 (B)?	Ke3!	1 ... d5	2. Kf4 (C)	Kc4 (Kd4)	3. Dx d5 #
			2 ...	d4	3. De2 #
			1 ... Kd4	2. De4+	Kc5
					3. Dd5 #
1. Kf4 (C)?	Kc4!	1 ... d5	2. Sc3 (B)	Kc4 (Kd4)	3. Dx d5 #
			2 ...	d4	3. De2 #
			1 ... Kd4	2. Dc6 (A)	Kd3
			2 ...	d5	3. De4 #
					3. Dc3 #



4 + 4 = 8 # 3 vv

№ 0854 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2005

1. Scd4 (A)!		1 ... Kc4	2. Da2+	Kd3	3. De2 #
			2 ...	Kb4	3. Sc6 # - повернувся !
		1 ... Ke4	2. Kd6 (C)	K ~ (c2)	3. De2 #
			1 ... c2	2. Dc2 (X)+	3. De2 (Y) #
1. Sed4 (B)?	Ke3!	1 ... Kc4	2. Kd6 (C)	Kd3	3. De2 #
			2 ...	c2	3. Dc2 #
			1 ... Ke4	2. De5+	Kd3
					3. De2 #
		1 ... c2	2. De2+ (Y)	Kc3	3. Dc2 (X) #
1. Kd6 (C)?	c2!	1 ... Kc4	2. Sed4 (B)	Kd3	3. De2 #
			2 ...	c2	3. Dc2 #
		1 ... Ke4	2. Scd4 (A)	K ~ (c2)	3. De2 #
		1 ... Ke3	2. Scd4	K ~ (c2)	3. De2 #



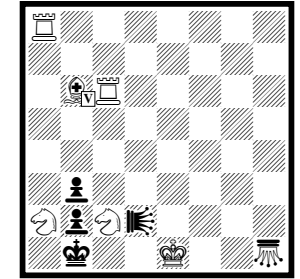
6 + 2 = 8 # 3 vv

Головною фазою теми в цих триходівках є один з удаваних слідів.

Робота № 0855 є прикладом реалізації теми в двоходовій задачі з казковими фігурами.

№ 0855 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 2002

1. Sab4?	bc2 (a)!	1 ... Kc1	2. Sa3 #
1. Scb4?	ba2 (b)!	1 ... Ka1	2. Sc3 #
1. Vd4 (A)?	NSEd6!	Цугцванг	1 ... bc2 (a)
			1 ... ba2 (b)
			2. Gb7 (C) #
			2. Sa3 #
1. Ve3 (B)?	NSEf4!	Цугцванг	1 ... bc2 (a)
			1 ... ba2 (b)
			2. Sc3 #
			2. Gb7 (C) #
1. Gb7 (C)!		Цугцванг	1 ... bc2 (a)
			1 ... ba2 (b)
			2. Vd4 (A) #
			2. Ve3 (B) #



d2 - NonStopEquihopper; h2 - Grasshopper; b6 - Vao 7 + 4 = 11 # 2 v ...

Перша схема гри цієї теми нам здавалась найскладнішою і найцікавішою тому, що дозволяє створювати в задачі гру, яка відповідає **подвоєній простій формі теми Салазара з ідеальним парадоксом Рухліса** в початкових фазах теми (**тема Салазара – Рухліса**). Інші форми теми Богданова – Макаронца дозволяють реалізувати вже інші теми. Наприклад, при використанні третьої схеми гри може бути утворена тема Банного або Банного – Уранія ("ШЛ" №6, задача № 0279).

11.

КОМПЛЕКС БОГДАНОВА - МАКАРОНЦА

Вперше подібну ідею я зустрів, вивчаючи мансуби. Ефектна гра батареї з жертвою дальньої лінійної фігури і з поверненням відкриваючої фігури на свою початкову позицію.

Цілком зрозумілим було бажання реалізувати подібну ідею, щонайменше, в двох варіантах. З певними труднощами, але вдалось зробити задачу № 0024, використовуючи механізм гри, схожий на "перекриття Новотного". Наприкінці 60-х років минулого сторіччя в мене було вже багато різних механізмів для здійснення подібної гри (їх я неодноразово використовував в своїх роботах в подальшому), але, в деяких з них, для усунення дефектів іноді не вистачало стандартного комплекту шахових фігур, а іноді ... і просто бажання. В роботі № 0022 ("ШЛ" № 1) гра є в здійсненній загрози і в варіанті захисту від неї.

Робота над цією відомою ідеєю стала більш активною на початку 70-х років, завдяки **Леоніду Макаронцу**. Ми чудово розуміли, що не можемо претендувати на авторство самої ідеї в тому вигляді, в якому вона була втілена в роботах № 0022 і № 0024. Тому вибрали два напрямки подальшої її розробки. Перший з них передбачав створення задач з рекордною кількістю тематичних варіантів гри, а другий - пошук інших ідей, які були подібними до цієї гри. В першому і в другому випадках розглядалась також можливість утворення тематичної гри в одному варіанті декілька разів, наприклад, так, як це здійснюється в рішенні задачі № 0856.

Пошук задач – тасків привів до створення чотиреходівки, яка стала основою для відомої задачі № 0026 з грою різних батарей в трьох варіантах, а також, до створення задачі № 0857 з потрійною послідовною реалізацією тематичної гри: одна за другою.

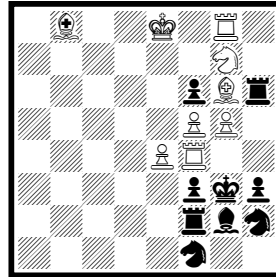
Робота з пошуку подібних ідей привела до створення низки задач без гри батарей. До них можна віднести задачі № 0023, № 0083, № 0113, № 0168 або № 0858.

№ 0856 11 Тем. к-с "ШАХМАТЫ В СССР" - 1982, 2^й приз

Початкова гра: 1 ... Sf ~ 2. Lh5! Te2 3. Tx f3+ Kh4
4 ... Kg5 5. Se6++ Kx h5 6. Sf4 #

1. Lh5! Загроза 2. Tg4 #

1 ... Tf ~ 2. Tx f3++ Kh4 3. Lg3+ !! Sx g3 4. Tf4+ - повернувся!
4 ... Kg5 5. Se6++ Kx h5 6. Tg5+ !! fg5 7. Sg7 # - повернувся!

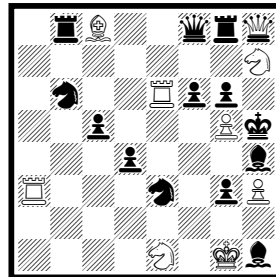


9 + 9 = 18 # 7 *

№ 0857 "ИНДУСТРИАЛЬНОЕ ЗАПОРОЖЬЕ" - 1988

1. Sd3! Загроза 2. Sf4 #

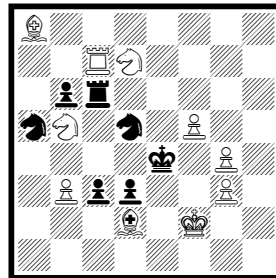
1 ... Sbd5! 2. Sx f6++ Kx g5 3. Dh5+ !! gh5 4. Sh7+ - повернувся !!
4 ... Kf5 5. Tx f6++ Ke4 6. Lf5+ !! Sx f5 7. Te6+ - повернувся !!
7 ... Kf3 8. Se1 ++ - повернувся!
8 ... Kf4 9. Tf3+ !! Lx f3 10. Sd3 # - повернувся !!



9 + 13 = 22 # 10

№ 0858 "SUOMEN SHAKKI" - 2006

1. Tc8! Загроза 2. Te8+ Se7 3. Tx e7+ Kd5 4. Te5 # (3 ... Te6?)
1 ... Sc7 (Sf6, Se7) 2. Sf6+ !! (2 ... Tf6?)
2 ... Ke5 3. Lc3+ !! Tx c3 4. Sd7 # - CB! (4 ... Ke4?)
1 ... Te6 2. Sf6+ !! (2 ... Sf6?)
2 ... Ke5 3. Lc3+ !! Sx c3 4. Sd7 # - CB! (4 ... Ke4?)
2 ... Tx f6 3. Te8+ (3 ... Se7?)
3 ... Te6 4. Tx e6 #
1 ... Tx c8 2. Sd6+ ! Kd4 3. Le3+ !! Sx e3 4. Sb5 # - CB! (4 ... Ke4?)



10 + 7 = 17 # 4

№ 0859 "SUOMEN SHAKKI" - 1998, 4 похвала

(за: Є. Богданов "N. J. SYTNIK - 50" - 1995 ... 1997, 1^й приз)

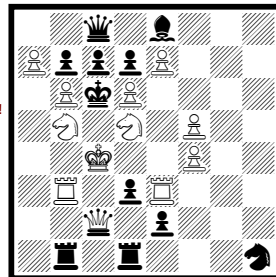
1. Te x d3! (загроза 2. Kb4, Kd4 #)

1 ... Tbc1 2. Sb4 (A)+ Kx b6 3. a8=S (B)+! Dx a8 4. Sd5 (C)+ - повернувся!
4 ... Kc6 5. Sd4 (D) Kx d6 6. Tb6+ !! cb6 7. Sb5 (E)+ - повернувся!
7 ... Kc6 8. Sb4 (A) # - повернувся!

1 ... Tdc1 2. Sd4 (D)+ Kx d6 3. Sb5 (E)+ - повернувся!
3 ... Kx c6 4. Sb4 (A) Kx b6 5. a8=S (B)! Dx a8 6. Td6+ !! cd6
7. Sd5 (C)+ - повернувся!
3 ... Kc6 8. Sd4 (D) # - повернувся!

ABCDEA ⇔ DEABCD

1 ... e1=S 2. Dc3! Sc2!! 3. Tx b1! Tx b1 4. Da5 !! Tc1
5. Tc3! Td1 6. Kb3+ Kd5 7. Sc7++!! Ke4 8. De5 # 12 + 11 = 23 # 8



В № 0859 використовуються дві батареї, але обґрунтування гри білих коней і жертв однієї з тур є зовсім іншими, ніж це було в перших роботах.

В цих задачах такими спільними елементами гри є:

- хід першої білої фігури, який змушує чорного короля відійти на інше поле;
- жертва другої білої фігури, яка стає можливою, завдяки грі першої фігури;
- повернення першої фігури на початкову позицію.

Саме такий комплекс дій, реалізований, щонайменше, двічі в одній задачі, отримав в 1978 році назву: "Комплекс Богданова – Макаронца".

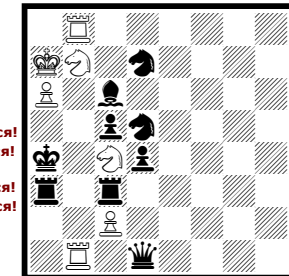
В підготовчій грі до жертви відповідної білої фігури можуть приймати участь і декілька різних білих фігур, як це здійснюється, наприклад, в роботі № 0859. В задачі № 0860 тематичний комплекс дій є в двох варіантах, причому, здійснюється двічі в кожному з них, отворюючи чергування 6-ти (!) ходів білих. Та ще й з правильними матами! Робота № 0861 є прикладом відтворення ідеї в задачах на зворотний мат!

№ 0860 Юб. к-с "P. M. КОФМАН - 75" - 1984, 5^й поч. отзв

1. Sb2 !

1 ... Kb5 2. Sd6+ (A) Ka5 3. Tb5+ (B) !! Lx b5 4. Sb7 (C)+ - повернувся!
4 ... Kb4 5. Sd3+ (D) Ka4 6. Tb4+ (E) !! cb4 (Sb4) 7. Sb2 (F) # - повернувся!
1 ... Kb4 2. Sd3+ (D) Ka4 3. Tb4+ (E) !! cb4 (Sb4) 4. Sb2 (F)+ - повернувся!
4 ... Kb5 5. Sd6+ (A) Ka5 6. Tb5+ (B) !! Lx b5 7. Sb7 (C) # - повернувся!

ABCDEF ⇔ DEFABC



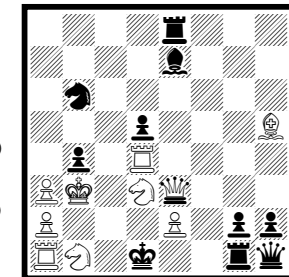
7 + 9 = 16 # 7

№ 0861 "POD WIEŻĄ" - 2003, 1^й приз

1. Dg3 ! (1. Df2? Lg5!)

Загроза 2. Sc3++ (A) Kd2 3. Tad1+ (B) Tx d1 4. Sb1+ - повернувся !!
4 ... Tx b1+ 5. Sb2+ (C) Kc1 6. T4d1+ (D) Dx d1 # (6 ... Tb x d1?, 7. Sb x d1??)
1 ... ba3 2. Sb2++ (C) Kc1 3. T4d1+ (D) Tx d1 4. Sd3+ - повернувся !!
4 ... Tx d3+ 5. Sc3+ (A) Kd2 6. Tad1+ (B) Dx d1 # (6 ... T3 x d1?, 7. Sc x d1??)

ABCD ⇔ CDAB



10 + 10 = 20 S # 6

(далі буде)

друкується далі

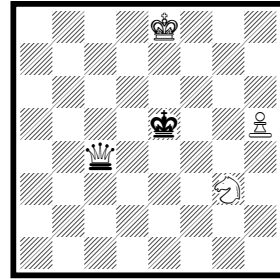
Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: Steven B. Dowd і Toma Garai з США, Mirko Degenkolbe з Німеччини, А. Боровков і Валерій Барсуков з Росії, Чеслав Якубовський з Білорусі і Олексій Лисяний з Черкаської області.

Роботи № 0862 ... № 0885 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 0886 ... № 0892 - в ювілейному конкурсі "Львів – 750", а № 0893 ... № 0900 - в ювілейному конкурсі "Є.М. Богданов - 55 / 40".

№ 0862 Владимир КОЖАКИН (Россия)

а) діаграма

1. Kd7 (A)? Kf6!
 1. Dc5 (B)? Kf4! 1 ... Ke6 2. h6 Kf6 3. Df5 #
1. Db4! 1 ... Kd5 2. Kd7 (A) Ke5 3. Dd6 #
 1 ... Ke6 2. Dc5 (B) Kf6 3. De7 #
- б) ♖g3 → b4
 1. Ke7? Kf5!
 1. Dh4? Kf5! 1 ... Ke6 2. Dg5 Kd6 3. De7 #
1. Sd3+ ! 1 ... Kf5 2. Df4+ Ke6 3. De5 #
 1 ... Kd6 2. Dc5+ Ke6 3. De5 #
 1 ... Kf6 2. Dg8 Kf5 3. Dg6 #



4 + 1 = 5 a, b # 3 v

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

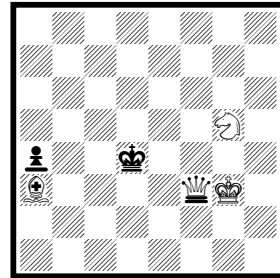
№ 0863 Владимир КОЖАКИН (Россия)

а) діаграма

1. Kg2? Kc4! 1 ... Ke5 2. Df2 Kd5 3. Dc5 #
 1. Lb4? Kc4! 1 ... Ke5 2. Df4+ Kd5 3. De4 #
 1. Se6? Kc4! 1 ... Ke5 2. Kg4 Ke6 3. Df5 #
1. Dc6! 1 ... K ~ 2. Lb4 Ke2 3. Df3 #
 2 ... K ~ (a3) 3. De4 #
 1 ... Ke5! 2. Lb2+ Kf5 3. Df6 #

б) ♖f3 → f5

- Початкова гра: 1 ... Ke3 2. Lb4 Ke2 3. Df3 #
 2 ... Kd4 (a3) 3. De4 #
1. Lb2? Kc4! 1 ... Ke3 2. Lc3 загроза 3. Df3 #
 1. Dc2! 1 ... Ke5 2. Df2 Kd5 3. Dc5 #

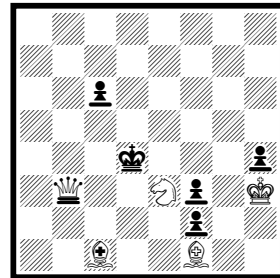


4 + 2 = 6 a, b # 3

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

№ 0864 С. М. Богданов (Львів)

1. La3? Ke5! 1 ... Ke4 2. Ld6 Kd4 (c5) 3. Dd3 #
 1 ... c5 2. Dd5+ Kc3 3. Dd3 #
 2 ... Ke3 3. Lc1 #
1. Sd1? Ke5! 1 ... Ke4 2. De6+ Kd4 3. Le3 #
 1 ... c5 2. De6 c4 3. Le3 #
 1 ... Kc5 2. Lf4 Kd4 3. Dc4 #
1. Db8 !! 1 ... Ke4 2. Dd6 c5 3. Ld3 #
 1 ... c5 2. Df4+ Kc3 3. Dc4 #
 1 ... Kc5 2. Sc4 Kd4 3. De5 #
 2 ... Kd5 3. De5 #

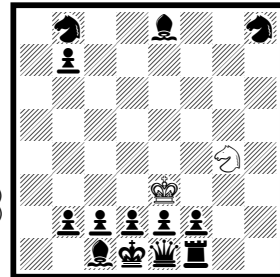


5 + 5 = 10 # 3 vv

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

№ 0865 Steven B. Dowd (USA)
 Mirko Degenkolbe (Deutschland)

1. Kd4 (A)? Sc6+ ! загроза 2. Se3 #
 1. Kf4 (B)? Sg6+ ! загроза 2. Se3 #
1. Ke4! Загроза 2. Se3 #
 1 ... Lc6+ 2. Kd4 (A) загроза 3. Se3 # (2 ... Sc6?)
 1 ... Lg6+ 2. Kf4 (B) загроза 3. Se3 # (2 ... Sg6?)

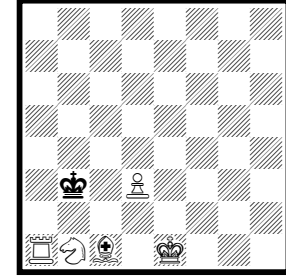


2 + 13 = 15 # 3 vv

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

№ 0866 Владимир КОЖАКИН (Россия)

1. Ld2? Kc2! 1 ... Kb2 2. Kd1 Ka1 3. Kc2 Ka2 4. Lc1 Ka1 5. Lb2+ Ka2 6. Sc3 #
1. Kd2! 1 ... Kb4 2. Sc3 Kc5 3. Ta6 Kb4 4. Kc2 Kc5 5. Le3+ Kb4 6. Ta4 #
 3 ... Kd4 4. Te6 Kc5 5. La3+ Kd4 6. Te4 #

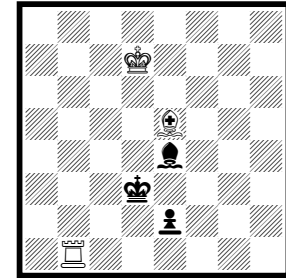


5 + 1 = 6 # 6

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

№ 0867 Вадим Винокуров (Иваново, Россия)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- а) діаграма 1. Kd2 Tc1 2. Ld3 Lf4 #
- б) ♖d3 → f3 1. Kf2 Tg1 2. Lf3 Ld4 #
- в) ♜e2 → d5 1. Kc4 Tb4+ 2. Kc5 Ld6 #

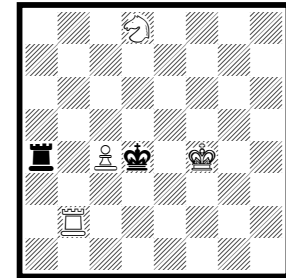


3 + 3 = 6 a ... c H # 2

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

№ 0868 Виктор Колпаков & Валерій Кошеленко
 і Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- а) діаграма 1. Ta3 Tc2 2. Td3 Se6 #
- б) ♜c4 1. Ta5 Tb3 2. Td5 Se6 #

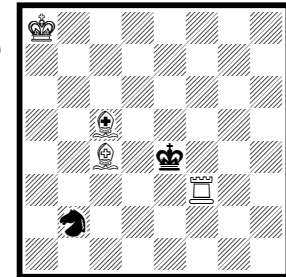


4 + 2 = 6 a, b H # 2

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

№ 0869 Олексій Лисяний (Канев, Черкаська область),
 Віталій Шевченко і Геннадій Шинкаренко (Запоріжжя)

1. Sd3 Le6 2. Sf4 Te3 #
1. Sd1 Ld6 2. Se3 Tf4 #

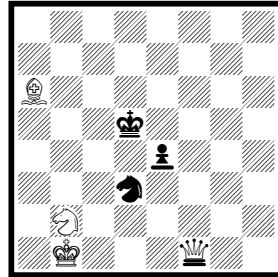


4 + 2 = 6 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0870 Чеслав Якубовський (Минск, Беларусь)

Початкова гра: 1 ... Df6 2. Sc5 Lc4 #
 1. Kd4 Sx d3 2. Ke3 Df2 #
 1. e3 Df6 2. Ke4 Lb7 #

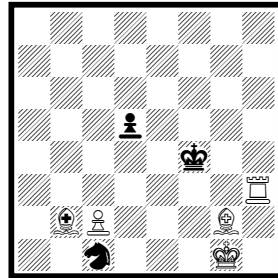


4 + 3 = 7 2.1. 1.1. H # 2 *

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

№ 0871 Валерий Барсуков (Россия)

1. d4 Lf3 2. Ke3 Lc1 #
 1. Sd3 Tf3 2. Ke4 cd3 #

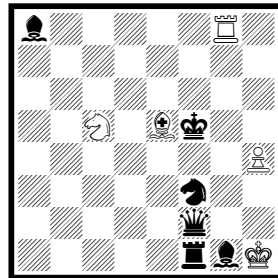


5 + 3 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0872 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
 Олександр Деревчук (Дніпропетровськ)

а) діаграма 1. Sd4+ Tg2 2. Sc6 Tg5 #
 б) після мату в позиції (after mate in position) "а" ♔f5 → c8
 1. Sd4+ Tg2 2. Sf3 Tg8 #



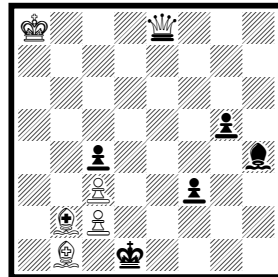
5 + 6 = 11 a, b H # 2

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

№ 0873 Чеслав Якубовський (Минск, Беларусь)

1. Kd2 La3 2. Kx c3 De3 #
 1. f2 La2 2. Kx c2 De2 #
 1. Le1 La1 2. Kc1 Dx e1 #

а3 - а2 - а1 → с3 - с2 - с1 → е3 - е2 - е1

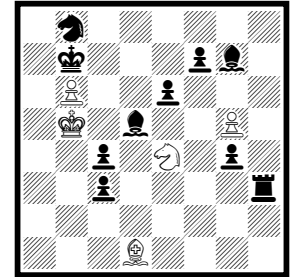


6 + 5 = 11 3.1. 1.1. H # 2

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

№ 0874 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

а) діаграма 1. e5 Lf3 2. Le6 Sd6 #
 б) ♔b7 → g6 1. Th8 Lc2 2. Kh7 Sf6 #

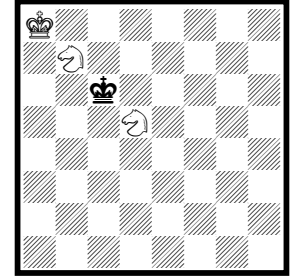


5 + 10 = 15 a, b H # 2

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

№ 0875 В. Винокуров (Иваново, Россия)

Початкова гра: 1 ... Sd8 2. Kd7 Se6 3. Kc8 Sb6 #
 1 ... Sa5 2. Kb5 Sc4 3. Ka6 Sc7 #
 1. Kb5 Sd6 2. Ka5 Sc4 3. Ka6 Sc7 #
 1. Kd7 Sc5 2. Kd8 Se6 3. Kc8 Sb6 #

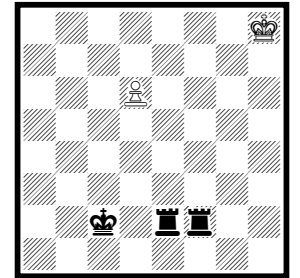


3 + 1 = 4 2.1. 1.1. 1.1. H # 3 *

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

№ 0876 А. Боровков (Шуя, Россия)
 В. Винокуров (Иваново, Россия)

а) діаграма 1. Kb1 d7 2. Ta2 d8=D 3. Tfb2 Dd1 #
 б) ♖d6 → e6 1. Kc1 e7 2. Tb2 e8=D 3. Tfc2 De1 #
 в) ♖d6 → f6 1. Kd1 f7 2. Tc2 f8=D 3. Td2 Df1 #

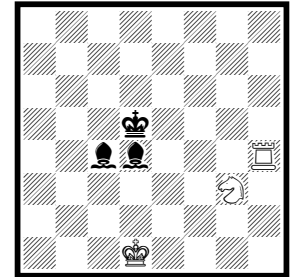


2 + 3 = 5 a ... c H # 3

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

№ 0877 Валерий Барсуков (Россия)

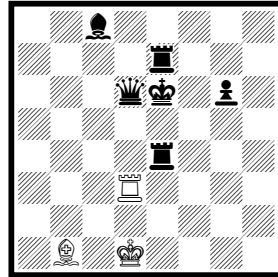
1. Lb3+ Kc1 2. Kc4 Tx d4+ 3. Kc3 Se2 #
 1. Le3 Th3 2. Kd4 Sf5+ 3. Kd3 Tx e3 #



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

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

№ 0878 Олександр Заїжджай (с. Мельня, Сумська область)



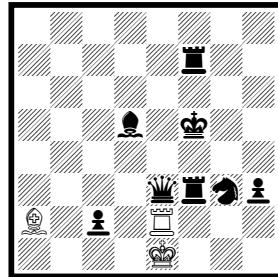
3 + 6 = 9 a, b H # 3

а) діаграма 1. Kd7 Td2 2. Te6 Ld3 3. Dc7 Lb5 #

б) ♞c8 → c6 1. Dc5 Tb3 2. Kd5 La2 3. Te5 Td3 #

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

№ 0879 Олександр Заїжджай (с. Мельня, Сумська область)



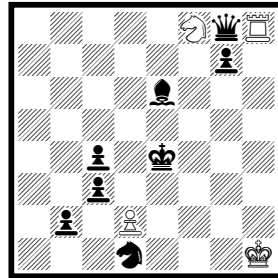
3 + 8 = 11 a, b H # 3

а) діаграма 1. Dd4 Tc2 2. Ke4 Lb1 3. Tf4 Te2 # !

б) ♜a2 ⇔ ♞e2 1. Dg5 Lc4 2. Kg4 Ta4 3. Tf5 Le2 # !

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

№ 0880 Геннадій Шинкаренко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)
Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецька область)



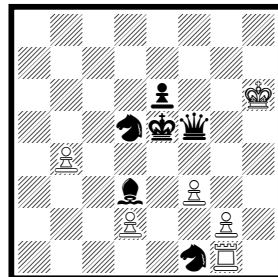
4 + 8 = 12 a, b H # 3

а) діаграма 1. Lf5 Th3 2. Dd5 Se6 3. Se3 Tx e3 #

б) ♜d2 → c4 1. Se3 Sg6 2. Dd8 Tf8 3. Dd3 Tf4 #

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

№ 0881 Toma Garai (USA)



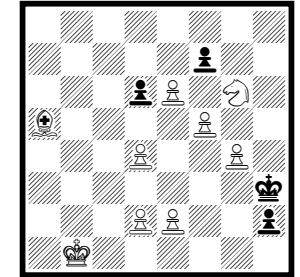
6 + 6 = 12 2.1.1.1.1. H # 3

1. Sfe3 Tc1 2. Kd4 Tc5 3. Sc3 dc3 #

1. Sg3 Te1 2. Kf4 Te6 3. Se3 de3 #

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

№ 0882 Віталій Шевченко (Запоріжжя)



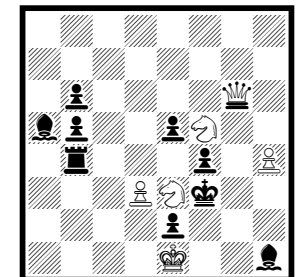
9 + 4 = 13 2.1.1.1.1. H # 3

1. Kx g4 Ld8 2. Kx f5 e4 3. Kx e6 Sf8 #

1. fe6 d3 2. ef5 Le1 3. fg4 Sf4 #

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

№ 0883 Євгеній Богданов (Львів)



6 + 9 = 15 S # 3 vvv

1. De6 (A)? fe3 (a)! 1 ... Lg2 2. Dd5+ e4 3. Dx e4+

1. Dg5 (B)? e4 (b)! 1 ... fe3 (a) 2. h5 (D)! e4 3. Sd4+

1. Sg2 (C)? Lg2 (c)! 1 ... Lg2 2. Sg2 e4 3. Sd4+

1. h5 (D)! Цугцванг 1 ... e4 (b) 2. De6 (A)! Lg2 (fe3) 3. De4+ !

2 ... ed3 3. Dd5+ !

1 ... fe3 (a) 2. Dg5 (B)! Lg2 3. Sh4+ !

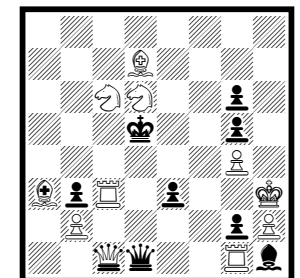
2 ... e4 3. Sd4+ !

1 ... Lg2 (c) 2. Sg2 (C)! e4 3. Sd4+ !

тема Банного + тема Салазара + парадокс Домбровскіса

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

№ 0884 Іван Борисенко і Віталій Шевченко (Запоріжжя)



11 + 8 = 19 S # 3

Початкова гра: 1 ... e2 2. Dd2+ Dx d2 3. Td3 +

1. Td3+ ! Dd3 2. Dx e3 !! Цугцванг 2 ... D ~ 3. Dd3+

2 ... Dc4 3. Db3 !

2 ... Dc3 3. Df3 +

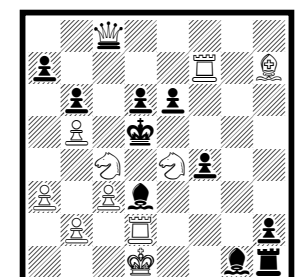
2 ... De4 3. Df3

2 ... Dd1 3. Df3, Dd3, Db3 +

2 ... Df1 3. Df3+, Dd3+

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

№ 0885 Є. М. Богданов (Львів)



11 + 10 = 21 S # 3 vv

1. Sf2? f3! Zz 1 ... e5 2. Se4 !! - повернувся !

2 ... f3 3. Se3+

2 ... a6 (a5) 3. Sb6+

1 ... a6 (a5) 2. Sg4 загроза 3. Sb6+

1. Da6? f3! Zz 1 ... Kc4 2. Da4+ Kd5 3. Dd4+

1 ... e5 2. Dc8 !! - повернувся !

2 ... f3 3. Se3+

2 ... a6 (a5) 3. Sb6+

1. Sc x d6! Загроза → 1 ... f3 (a6, a6) 2. Dc4+ Ke5 3. Dd4+

1 ... Ke5 2. Dh8+ Kd5 3. Dd4+

1 ... e5 2. Sc4 !! - повернувся !

2 ... f3 3. Se3+

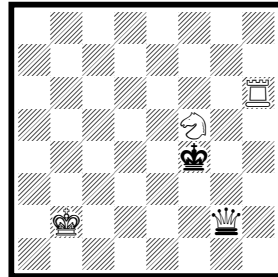
2 ... a6 (a5) 3. Sb6+

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

№ 0886 Владимир Кожакін (Россия)

а) діаграма

- | | | | | | |
|---------|------|-----------|---------|-------|----------------------|
| 1. Se7? | Ke5! | 1 ... Ke3 | 2. Te6+ | K ~ | 3. Dd5 # |
| | | 2 ... | ... | Kf4 ! | 3. Te4 # |
| 1. Sh4? | Ke3! | 1 ... Ke5 | 2. Dd2 | Ke4 | 3. Te6 # |
| 1. Sd4? | Ke5! | 1 ... Ke3 | 2. Th4 | Kd3 | 3. De2 # |
| 1. Sg3? | Kg5! | 1 ... Ke3 | 2. Th4 | Kd3 | 3. De2 # |
| | | 1 ... Kg4 | 2. Tg6+ | Kf4 | 3. De4 # |
| | | 2 ... | ... | Kh4 | 3. Dh2, Dh1 # |
| 1. Th4? | Kf5! | 1 ... Ke5 | 2. Dg6 | Kd5 | 3. Dd6 # |
| 1. Kc3! | | 1 ... Ke5 | 2. Dg4 | Kd5 | 3. Dd4 # |
| | | 1 ... Kf5 | 2. Kd4 | Kf4 | 3. Tf6 # |



4 + 1 = 5 a, b # 3 v ...

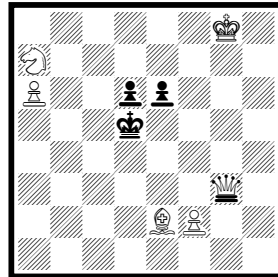
б) f5 → g4

- | | | | | | |
|-----------|------|-----------|---------------|-----|----------------------|
| 1. Df2+ ? | Kg4! | 1 ... Ke4 | 2. Kc3 | Kd5 | 3. Df5, Dd4 # |
| | | 1 ... Kg5 | 2. Th4 | Kg6 | 3. Df6 # |
| 1. Th4? | Kf5! | 1 ... Kg5 | 2. Df2 | Kg6 | 3. Df6 # |
| 1. Th3? | Kf5! | 1 ... Kg5 | 2. Df3 | Kg6 | 3. Df6 # |
| 1. Dd5? | Kg4! | 1 ... Kg3 | 2. Df5 | Kg2 | 3. Df2 # |
| 1. Tg6! | | 1 ... Kf5 | 2. Sf2 | K ~ | 3. De4 # |

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

№ 0887 Євгеній Богданов (Львів)

- | | | | | | |
|---------|------|------------------|----------------|------------------|--------------------|
| 1. Dh4? | Kc5! | 1 ... Ke5 | 2. Sc6+ | Kd5 | 3. Dc4 # |
| | | 2 ... | ... | Kf5 | 3. Ld3 # |
| 1. Dg5? | e5! | 1 ... Kd4 | 2. Sb5+ | Ke4 | 3. f3 # |
| | | 1 ... Ke4 | 2. f3+ | Kd4 | 3. Sb5 # |
| 1. Kf7? | e5! | 1 ... Kd4 | 2. Ke6 | загроза d5 | 3. De3 # |
| | | | 2 ... | ... | 3. De3 # |
| | | | 2 ... | ... | 3. Dd6 # |
| | | 1 ... Ke4 | 2. Ke6 | загроза Kd4 | 3. De3, Dg4, Dh4 # |
| | | | 2 ... | ... | 3. De3 # |
| | | 1 ... Kc5 | 2. Dc3+ | Kd5 | 3. Lf3 # |
| | | 2 ... | ... | Kb6 | 3. Sc8 # |
| 1. Sc8? | e5! | 1 ... Kd4 | 2. De3+ | Kd5 | 3. Se7 # |
| | | 1 ... Ke4 | 2. Se7 | загроза Kd4 (d5) | 3. De3 # |
| | | | 2 ... | ... | 3. De3 # |
| 1. Sb5! | | загроза | 2. Df4 | K ~ | 3. Dd6 # |
| | | | 2 ... | e5 | 3. Dc4 # |
| | | 1 ... Ke4 | 2. Ld3+ | Kd5 | 3. Dd6 # |
| | | 1 ... e5 | 2. Dg6 | K ~ (e4) | 3. Dd6 # |

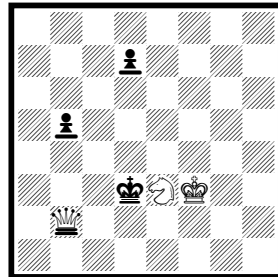


6 + 3 = 9 # 3 v ...

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

№ 0888 Владимир Кожакін (Россия)

- | | | | | | | | | | |
|---------|------|----------|--------|-----|---------|----------|----------|-----|----------|
| 1. Db4? | d5! | 1 ... d6 | 2. Sd1 | Kc2 | 3. Ke2 | Kc1 (d5) | 4. Db2 # | | |
| 1. Sd1? | Kc4! | 1 ... b4 | 2. Db4 | Kc2 | 3. Ke2 | Kc1 (d5) | 4. Db2 # | | |
| 1. Kf4! | | 1 ... d6 | 2. Dc1 | Ke2 | 3. Dd1+ | Kf2 | 4. Df1 # | | |
| | | 2 ... | ... | Kd4 | 3. Dc2 | b4 | 4. Dc4 # | | |
| | | | | | 3 ... | d5 | 4. Sf5 # | | |
| | | | | | 2 ... | b4 | 3. Dc2+ | Kd4 | 4. Dc4 # |
| | | | | | 2 ... | d5 | 3. Dc2+ | Kd4 | 4. Sf5 # |

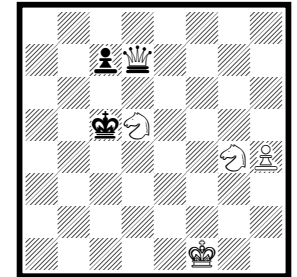


3 + 3 = 6 # 4 v

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

№ 0889 Євгеній Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Kd4 2. Dc6 Kd3 3. Se3 Kd2 4. Dc2 #
3 ... Kd4 4. Dc4 #
2 ... Ke4 3. Dc4+ Kf3 4. Df4 #
3 ... Kf5 4. Se7 #
1. Sge3? Kd4! Загроза 2. Dc7+ Kd4 3. Ke2 Ke4 4. Df4 #
2 ... Kb5 3. Db6+ Ka4 4. Db4 #
1 ... c6 2. Da7+ Kb5 3. Db6+ Ka4 4. Db4 #
1. Sgf6! Цугцванг 1 ... Kc4 2. Da4+ Kd3 3. Ke1 c6 (c5) 4. De4 #
2 ... Kc5 3. Db4+ Kc6 4. Se7 #
1 ... c6 2. De7+ Kc4 3. Db4+ Kd3 4. Dc3 #
2 ... Kd4 3. De4+ Kc5 4. Db4 #
2 ... Kb5 3. Db4+ Ka6 4. Db6 #

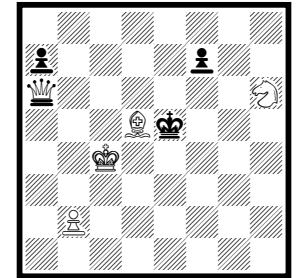


5 + 2 = 7 # 4 v

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

№ 0890 Євгеній Богданов (Львів)

1. Sf7? Kf4!
1. Lf7? Kf4! 1 ... Ke4 **2. Df6** загроза 3. Lh5, Sg4!
2 ... Ke3 3. Lh5 загроза 4. Dd4 #
3 ... Kd2 4. Dc3 #
1. Da7? Kf6! Загроза 2. Df7 загроза 3. Sg8 загроза 4. Df6 #
3 ... Kd6 4. Dc7 #
1 ... Kf4 2. Dg1! f6 3. Kd4 f5 4. Dc3 #
2 ... Ke5 **3. Sf7+** K ~ 4. Dg5 #
2 ... f5 3. Kc5 Ke5 4. Dd4 #
1 ... f5 2. Dd4+ Kd6 3. Dg7 f4 4. Sf5 #
1. Kd3! Цугцванг **1 ... Kf4** **2. Df6+** Kg3 3. Df3+ Kh2 4. Dg2 #
3 ... Kh4 4. Dg4 #
1 ... Kd5 **2. Sf7** Kc5 3. Kc3 Kd5 4. Dc4 #

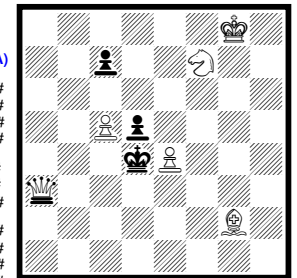


5 + 3 = 8 # 4 vvv

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

№ 0891 Євгеній Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Kc4 2. Se5+ Kd4 3. Sc6+ K ~ **4. Lf1 # (A)**
- 1. c6 (B)?** Kc4! 1 ... de4 **2. Lf1 (A)!** загроза 3. Dc1 Kd5 (e3) 4. Dc4 #
2 ... Kd5 3. Dc3 загроза 4. Dc4 #
2 ... e3 3. Db4+ Kd5 4. Dc4 #
- 1. Lf1 (A)!** Цугцванг 1 ... Ke4 **2. Dd3+ (C)** Kf4 **3. Le2 (D)** d4 (c6) 4. Df3 #
1 ... c6 **2. Le2 (D)** Ke4 **3. Dd3+ (C)** Kf4 4. Df3 #
2 ... de4 3. Dc1 Kd5 (e3) 4. Dc4 #
- CD ↔ DC** 1 ... de4 **2. c6 (B)!** загроза 3. Dc1 Kd5 (e3) 4. Dc4 #
BA ↔ AB 2 ... Kd5 3. Dc3 загроза 4. Dc4 #
2 ... e3 3. Db4+ Kd5 4. Dc4 #

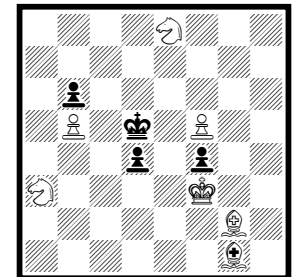


6 + 3 = 9 # 4 v

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

№ 0892 Євгеній Богданов (Львів)

1. Lh2? Kc5! 1 ... Ke5 **2. Kg4** d3 **3. Lg1** f3 4. Lf3 d2 5. Sc4 #
1 ... d3 **2. Lg1** Ke5 **3. Kg4** f3 4. Lf3 d2 5. Sc4 #
- 1. Sc2?** Kc4! 1 ... Kc5 **2. Lf1** Kd5 3. Ld3 Kc5 4. Ke4 f3 5. Ld4 #
1 ... d3 **2. Sa3** Ke5 3. Kg4 f3 4. Lf3 d2 5. Sc4 #
- 1. Lf1!** 1 ... Kc5 **2. Sc2** Kd5 **3. Ld3** Kc5 **4. Ke4** f3 5. Ld4 #
3 ... Ke5 4. Le4 d3 5. Ld4 #
1 ... Ke5 **2. Ld3** Kd5 **3. Sc2** Kc5 **4. Ke4** f3 5. Ld4 #
3 ... Ke5 4. Le4 d3 5. Ld4 #

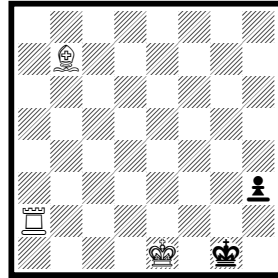


7 + 4 = 11 # 5 vv

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

№ 0893 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

- | | | | |
|---------|------|----------|----------|
| 1. Ke2? | Kh2! | 1 ... h2 | 2. Ta1 # |
| 1. Ta1? | Kh2! | 1 ... h2 | 2. Ke2 # |
| 1. Ta3? | Kh2! | 1 ... h2 | 2. Tg3 # |
| 1. Ta4? | Kh2! | 1 ... h2 | 2. Tg4 # |
| 1. Ta5? | Kh2! | 1 ... h2 | 2. Tg5 # |
| 1. Ta6? | Kh2! | 1 ... h2 | 2. Tg6 # |
| 1. Ta8? | Kh2! | 1 ... h2 | 2. Tg8 # |
| 1. Tf2! | | 1 ... h2 | 2. Tf1 # |

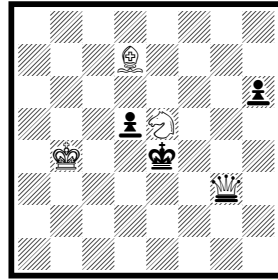


3 + 2 = 5 # 2 v ...

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

№ 0894 Владимир Кожакин (Россия)

- а) діаграма Початкова гра:**
- | | | |
|-----------|-----------|----------|
| 1 ... Kd4 | 2. Df4 # | |
| 1. Sg4! | 1 ... Kd4 | 2. De3 # |
| | 1 ... d4 | 2. Sf6 # |
| | 1 ... h5 | 2. De3 # |
- б) ♗h6 → e6**
- | | | |
|---------|-----------|----------|
| 1. Dg5! | 1 ... Kd4 | 2. Df4 # |
| | 1 ... d4 | 2. Lc6 # |
- в) ♗h6 → f5**
- | | | | |
|---------|-----|-----------|----------|
| 1. Lc8? | f4! | 1 ... Kd4 | 2. Df4 # |
| | | 1 ... d4 | 2. Lb7 # |
| 1. Kc5! | | 1 ... d4 | 2. Lc6 # |
| | | 1 ... f4 | 2. De1 # |

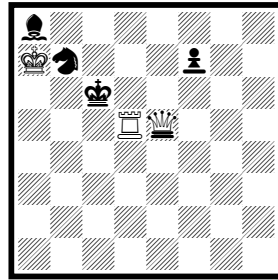


4 + 3 = 7 a ... c # 2

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

№ 0895 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

- Початкова гра:**
- | | | | |
|---------------|---------|-----|----------|
| 1 ... f6 (f5) | 2. De6+ | Kc7 | 3. Dd7 # |
| | 2 ... | Sd6 | 3. Dd6 # |
- 1. Dd4? Sd6!**
- | | | | |
|-----------|---------|-----|----------|
| Загроза | 2. Dc4+ | Sc5 | 3. Dc5 # |
| 1 ... Kc7 | 2. Db6+ | Kc8 | 3. Dc6 # |
- 1. Td4!**
- | | | | |
|-----------------|---------|-----|----------|
| Загроза | 2. Dd5+ | Kc7 | 3. Dd7 # |
| 1 ... Sd6 (Sc5) | 2. Dd6+ | Kb5 | 3. Db6 # |

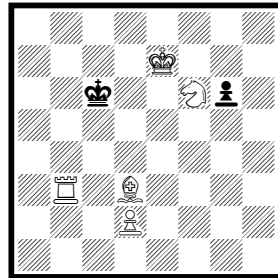


3 + 4 = 7 # 3 v

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

№ 0896 Владимир Кожакин (Россия)

- 1. Le4 (A)? Kc5!**
- | | | | |
|-----------|------------|----------|----------|
| 1 ... Kc7 | 2. Sd7 (C) | Kc8 (g5) | 3. Tc3 # |
|-----------|------------|----------|----------|
- 1. Tb6 (B)? Kb6!**
- | | | | |
|-----------|-------------|-----|----------|
| 1 ... Kc5 | 2. Sd7 (C)+ | K ~ | 3. Td6 # |
| 1 ... Kc7 | 2. Sd5+ | Kc8 | 3. La6 # |
- 1. Sd7 (C)!**
- | | | | |
|----------------|------------|----------|----------|
| 1 ... Kc7 (g5) | 2. Le4 (A) | ~ | 3. Tc3 # |
| 1 ... Kd5 | 2. Tb6 (B) | Kd4 (g5) | 3. Td6 # |

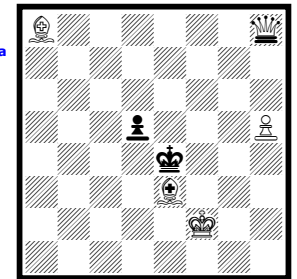


5 + 2 = 7 # 3 vv

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

№ 0897 Владимир Кожакин (Россия)

- а) діаграма**
- | | | | | | |
|---------|------|-----------|---------|----------|----------|
| 1. Lb7? | Kd3! | 1 ... Kf5 | 2. Lc8+ | Ke4 | 3. Dd4 # |
| 1. Dc8? | Ke5! | 1 ... Kd3 | 2. Kf3 | d4 | 3. Le4 # |
| 1. Db2? | Kf5! | 1 ... Kd3 | 2. Db3+ | Ke4 | 3. Dd5 # |
| 1. Lc6! | | 1 ... Kd3 | 2. La4 | Kc4 (d4) | 3. Dd4 # |
| | | 1 ... Kf5 | 2 ... | Ke4 | 3. Lc2 # |
| | | | 2. Ld7+ | Ke4 | 3. Dd4 # |
- б) ♗h5 → f5**
- | | | | | | |
|---------|------|-----------|--------|----------|----------|
| 1. Lc6? | Kf5! | 1 ... Kd3 | 2. La4 | Kc4 (d4) | 3. Dd4 # |
| | | | 2 ... | Ke4 | 3. Lc2 # |
| 1. Dg8? | Kd3! | 1 ... Kf5 | 2. Ld5 | Ke5 | 3. De6 # |
| | | | 2 ... | Kf6 | 3. Dg5 # |
| 1. Dh6? | Kd3! | 1 ... Kf5 | 2. Ld5 | Kg4 | 3. Le6 # |
| | | | 2 ... | Ke5 | 3. De6 # |
| 1. Df8? | Kd3! | 1 ... Ke5 | 2. Kf3 | d4 | 3. Lf4 # |
| 1. Dc8! | | 1 ... Kd3 | 2. Kf3 | d4 | 3. Le4 # |

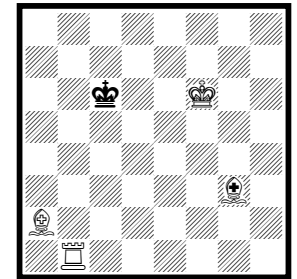


5 + 2 = 7 # 3 v ...

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

№ 0898 Владимир Кожакин (Россия)

- а) діаграма**
- | | | | | | | | |
|---------|------|-----------|---------|-----|---------|-----|----------|
| 1. Ke5? | Kd7! | 1 ... Kc5 | 2. Tb7 | Kc6 | 3. Ld5+ | Kc5 | 4. Lf2 # |
| | | 1 ... Kc7 | 2. Ke6+ | Kc6 | 3. Ld5+ | Kc5 | 4. Lf2 # |
- 1. Ke6!**
- | | | | | | |
|-----------|--------|-----|--------|-----|----------|
| 1 ... Kc5 | 2. Ld5 | Kd4 | 3. Tb3 | Kc5 | 4. Lf2 # |
|-----------|--------|-----|--------|-----|----------|
- б) + ♗f7 (# 5)**
- | | | | | | | | |
|-----------|---------|-----|--------|-----|--------|---|----------|
| 1 ... Kc5 | 2. Lf2+ | Kc6 | 3. Kd8 | Kd6 | 4. Ld4 | ~ | 5. Tb6 # |
|-----------|---------|-----|--------|-----|--------|---|----------|

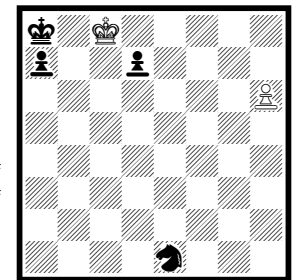


4 + 1 = 5 a, b # 4

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

№ 0899 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

- 1. h7? a5!**
- | | | |
|---------|----------|------|
| Загроза | 2. h8=D! | Kc7! |
|---------|----------|------|
- 1. Kc7!**
- | | | | | | |
|---------------|--------|---------|--------|---------|-------------|
| Загроза | 2. h7 | a5 | 3. Kb6 | загроза | 4. h8=D/T # |
| 1 ... a6 (a5) | 2. Kb6 | загроза | 3. h7 | загроза | 4. h8=D/T # |

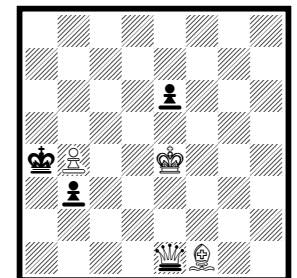


2 + 4 = 6 # 4 v

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

№ 0900 Олексій Файзулін (Львів)

- 1. Ke5 (A)? Ka3 (a)!**
- | | | | | | |
|--------------|------------|-----|----------|-----|----------|
| 1 ... b2 (b) | 2. Lc4 (C) | Ka3 | 3. Dc3+ | Ka4 | 4. Db3 # |
| | 2 ... | b1= | 3. Dx b1 | Ka3 | 4. Db3 # |
- 1. Dc3 (B)? b2 (b)!**
- | | | | | | |
|---------------|------------|-----|---------|-----|----------|
| 1 ... Ka3 (a) | 2. Lc4 (C) | Ka2 | 3. Db3+ | Ka1 | 4. Da2 # |
|---------------|------------|-----|---------|-----|----------|
- 1. Lc4 (C)!**
- | | | | | | |
|---------------|------------|-----|----------|-----|----------|
| 1 ... Ka3 (a) | 2. Dc3 (B) | Ka2 | 3. Db3+ | Ka1 | 4. Da2 # |
| 1 ... b2 (b) | 2. Ke5 (A) | Ka3 | 3. Dc3+ | Ka4 | 4. Db3 # |
| | 2 ... | b1= | 3. Dx b1 | Ka3 | 4. Db3 # |



4 + 3 = 7 # 4 vv

тема Банного - Салазара
правильні мати

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