

## НАС ЗАПРОШУЮТЬ

**Phénix** (журнал виходить щомісяця)

Редактор: **Denis Blondel**, 19 rue de Rome, F-94510 La Queue en Brie, France (Франція)  
([denisblondel@wanadoo.fr](mailto:denisblondel@wanadoo.fr))

Статті надсилати на адреси :

- ортодоксальні задачі - **Jean Morice**, 8 rue des Mariniers, F-75014 Paris
- етюди - **Alain Pallier**, La Mouzinière, F-85190 La Génétouze
- казки - **Christian Poisson**, 17 rue de la Porte Gellée, F-44200 Nantes  
([christian.poisson@free.fr](mailto:christian.poisson@free.fr))

Оригінальні роботи слід надсилати на адреси:

- ♠2 - **Philippe Robert**, 11 boulevard Arago, F-75013 Paris ([ph.robert.chess@wanadoo.fr](mailto:ph.robert.chess@wanadoo.fr))
- ♠3, ♠n - **Garen Yacoubian**, 75 impasse de la Râpe, F-74100 Vétraz-Monthoux
- етюди - **Daniel Capron**, 32 rue du Javelot, Appartement 210, F-75013 Paris  
([dcapron@iname.com](mailto:dcapron@iname.com))
- ретро аналіз - **Thierry Le Gleuher**, 34 rue Lignière, F-37540 Saint Cyr sur Loire  
([thierry.le\\_gleuher@club-internet.fr](mailto:thierry.le_gleuher@club-internet.fr))
- кооперативні мати - **Laurent Riguet**, 62 avenue Jean Cocteau, F-45330 Malesherbes  
([lriguet@wanadoo.fr](mailto:lriguet@wanadoo.fr))
- зворотні мати - **Yves Tallec**, 23 rue Fantin-Latour, F-75016 Paris
- казкові задачі на зворотній і рефлексний мати (пати) - **Maryan Kerhuel**, 52 bvd de la République, F-78000 Versailles ([verk@club-internet.fr](mailto:verk@club-internet.fr))
- інші казкові задачі - **Jacques Dupin**, 17 rue des Platanes, F-76610 Le Havre  
([jacques.dupin2@wanadoo.fr](mailto:jacques.dupin2@wanadoo.fr))

**Diagrammes** (журнал виходить раз в три місяці)

Редактор і видавець : **Claude Wiedenhoff**, 22 rue Schlittweg - Ottersthal, F-67700 Saverne , France (Франція) ([cl.wied@infonie.fr](mailto:cl.wied@infonie.fr))

Оригінальні роботи слід надсилати на адреси:

- ♠2 - **Abdelaziz Onkoud**, 8 square Molinre, n°3425, F-93240 Stains
- ♠3, ♠n - **Olivier Schmitt**, 119 avenue des Acacias, F-83140 Six-Fours
- етюди і казкові задачі - **Olivier Ronat**, 2 rue Mehl, F-59800 Lille
- ретро аналіз - **Henri Nouguier**, 276 chemin de Saquier, F-06200 Nice
- кооперативні і зворотні мати - **Yves Tallec**, 23 rue Fantin-Latour, F-75016 Paris

**Quartz** (журнал виходить раз в три місяці)

Редактор : **Paul Răican**, Frasinului 2/E/2, RO-8800 Tulcea, Romania (Румунія)

Оригінальні роботи надсилати :

- ♠n (n>2), ретро аналіз, казкові задачі, етюди - **Paul Răican**, Frasinului 2/E/2, RO-8800 Tulcea ([parquaz1@hotmail.com](mailto:parquaz1@hotmail.com))
- кооперативні і зворотні мати - **Ion Murărasu**, Calea Natională 29,29/C/1, RO-6800 Botosani ([imurarasu@yahoo.com](mailto:imurarasu@yahoo.com))



«Chess Leopoldis»

№3, April - May 2006

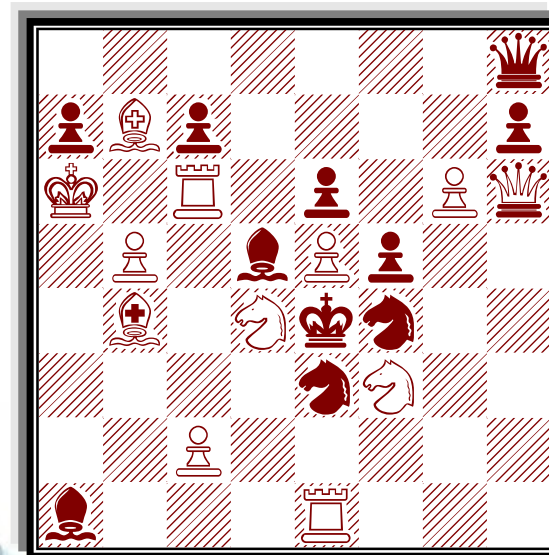
Приватне видавництво:

(032) 272 – 43 – 57

**Богданов Євгеній Михайлович**

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів – 16, 79016, Україна  
[embogdanov@mail.ru](mailto:embogdanov@mail.ru), [embogdanov@km.ru](mailto:embogdanov@km.ru)

наклад 120 примірників



Шаховий  
**Леополіс**  
№3

квітень – травень 2006

## Сьогодні в номері:

Додаткові приклади виконання тем 8WCCT .....	2
Аналітичний огляд (продовження) .....	4
2. Рідкісні форми організації гри в шаховій задачі .....	4
2.1. Організація гри у вигляді піраміди .....	4
2.2. Тема накопичення ігрових варіантів .....	6
2.3. Тема додавання ігрових варіантів .....	9
2.4. Львівська форма теми додавання ігрових варіантів ..	10
2.5. Просте об'єднання тем накопичення і додавання ....	11
2.6. Комбінована форма багатофазної зміни гри .....	12
2.7. Реалізація тем в формі «задача в задачі» .....	15
2.8. Тема розділення ігрових варіантів .....	16
2.9. Інші форми теми розділення ігрових варіантів .....	17
Друкується вперше: річний конкурс .....	19
ювілейний конкурс "Львів – 750" .....	21
ювілейний конкурс "Є.М. Богданов – 55/40"....	23
Нас запрошують .....	24



## Додаткові приклади виконання тем 8WCCT

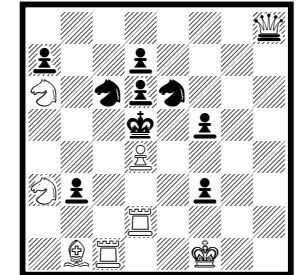
Є.М. Богданов

В "ШАХОВИЙ ЛЕОПОЛІС" №1 я розповів про деякі свої двоходові задачі, які по грі відповідають темі "А" VIII командної першості світу або, які при незначних доповненнях можуть бути легко адаптовані під вказану тему. Звичайно, в моїх книгах можна знайти ще багато інших двоходовок, механізми "повторної загрози" яких, хоча і використовуються для досягнення зовсім іншої мети, але відтворюють і тему 8WCCT. Ось деякі з них.

В задачі № 0117 реалізовані: тема Банного – Ханнеліуса і класична форма теми Ханнеліуса – Богданова. Одночасно в ній є і подвоєна форма теми 8WCCT: мати в рішенні стають перші ходи і мати загроз двох тематичних спроб!

## № 0117 "РЫБАК ПРИМОРЬЯ" - 1972 (виправлення: "РП", 1982)

Початкова гра:	1 ... Scd4 (a)	2. Sb4 (A) #
	1 ... Sed4 (b)	2. Sc7 (B) #
1. Da8 (C)?	Sed4 (b)!	Загроза 2. Sb4 (A) #
1. Dg8 (D)?	Scd4 (a)!	Загроза 2. Sc7 (B) #
1. Te1!	Цугцванг	1 ... Sc ~ 2. Sb4 (A) #
		1 ... Se ~ 2. Sc7 (B) #
		1 ... Scd4 (a) 2. Da8 (C) #
		1 ... Sed4 (b) 2. Dg8 (D) #
1 ... b2	2. La2 #	
1 ... f2	2. Dh1 #	
1 ... f4	2. Le4 #	

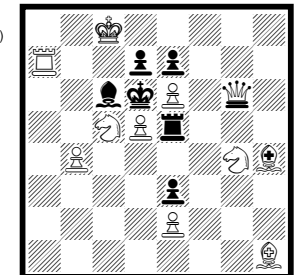


8 + 9 = 17 # 2 \*vv

В роботі № 0118 темі 8WCCT відповідає лише один з двох механізмів "повторної загрози". Ця задача в моїх книгах розглядалась, як приклад виконання компактних форм тем Банного – Богданова і Рухліса.

## № 0118 "КИНЕСКОП" - 1969 (виправлення: "SUOMEN SHAKKI", 1996)

Початкова гра:	1 ... Td5	2. Se4 #
	1 ... Te6	2. Lg3 #
1. Lg3?	Ld5!	
1. Ta6 (A)?	Te4!	Загроза 2. Sb7 (B) #
1. Dd3!	Цугцванг	1 ... L ~ 2. Sb7 (B) #
		1 ... Ld5! 2. Ta6 (A) #
		1 ... T ~ 2. Se4 #
		1 ... Td5! 2. Lg3 #
		1 ... Te6! 2. dc6 #
		1 ... La8! 2. Td7 #

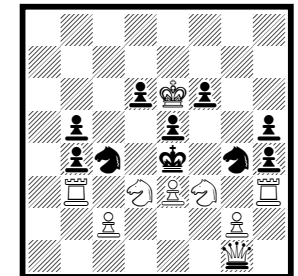


11 + 6 = 17 # 2 \*vv

Задача № 0119, в свій час, дала поштовх для створення цілої серії робіт на теми Банного і Ханнеліуса – Богданова. Реалізація теми 8WCCT подібна до вже розглянутої в задачі № 0117. В грі приймають участь і перші ходи, і мати загроз двох тематичних спроб.

## № 0119 "ЛЬВІВСЬКИЙ ЗАЛІЗНИЧНИК", 1968

1. Th4 (A)?	Sce3 (a)!	Загроза 2. Sf2 (B) #
1. Tb4 (C)?	Sge3 (b)!	Загроза 2. Sd2 (D) #
1. De1!	Цугцванг	1 ... Sg ~ 2. Sf2 (B) #
		1 ... Sge3! (b) 2. Th4 (A) #
		1 ... Sc ~ 2. Sd2 (D) #
		1 ... Sce3! (a) 2. Tb4 (C) #
		1 ... f5 2. Sg5 #
		1 ... d5 2. Sc5 #



9 + 10 = 19 # 2 vv

Виконання теми 8WCCT в задачі № 0120 не обійшлося без "грубоців" (кого сьогодні цим здивуєш?), тому першу спробу в рішенні задачі я показую лише у вигляді технічної спроби. Але саме вона є елементом теми командної першості світу. Головний зміст – це тема Богданова – Ричкова, яка поєднана з простою формою теми Салазара і "білими комбінаціями".

## № 0120 "PROBLEMESIS" - 2006

1. Tf6? Te8, Sd1, gf6! Загроза 2. Se5 (A) #

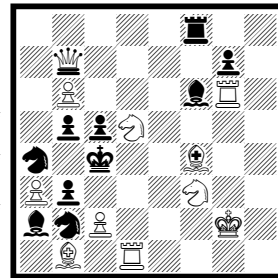
1. Le5 (X)? Lg5! (2. Se5?) Загроза 2. Sd2 (B), Se3 (C), Tg4 (Y) #

1. Td3? bc2! (2. La2?) Загроза 2. Sd2 (B), Se3 (C) #

1. Le3? Lc3! (2. Se3?) Загроза 2. Sd2 (B) #

1. Tg4 (Y)! Загроза 2. Le5 (X) #  
1 ... Lf ~ 2. Se5 (A) #  
1 ... Ld4! 2. Sd2 (B) #  
1 ... Lc3! 2. Se3 (C) #1 ... bc2 2. La2 #  
1 ... b4 2. Da6 #  
1 ... Sc3 2. Se3 #  
1 ... Sd3 2. cd3 #

BCY → BC → B → Y! - BC



11 + 10 = 21

# 2 vv

## АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в №2)

## 2. РІДКІСНІ ФОРМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ГРИ В ШАХОВІЙ ЗАДАЧІ

В цьому розділі я спробую розповісти про деякі форми організації гри в ортодоксальних задачах, які чомусь ігноруються більшістю шахових композиторів. Можливо, вони занадто складні або дуже примітивні? Я ж їх вважаю просто цікавими!

До таких форм я відношу, наприклад, *організацію гри в формі:*

- піраміди;
- з накопиченням ігрових варіантів;
- з додаванням ігрових варіантів;
- з розділенням ігрових варіантів або окремих ходів;
- з зміною гри безпосередньо в варіантах (форма "задача в задачі");
- з створенням нетипових форм відомих тем ...

## 2.1. ОРГАНІЗАЦІЯ ГРИ У ВИГЛЯДІ ПІРАМІДИ

Сенс цієї форми полягає в збільшенні кількості ігрових варіантів від фази до фази в задачі на якое постійне число (арифметична або геометрична прогресія) з таким розрахунком, щоб максимальна їх кількість була, наприклад, в рішенні.

Ця форма гри в задачі має і другу назву: *прогресивна*. Вона проста і може бути легко використана навіть в мініатюрах. Форма сумісна з будь-якими темами і дозволяє створювати нові теми, специфічні тільки для неї.

Ігрові варіанти можуть бути будь-якими і навіть такими, які повторюються від фази до фази без зміни гри на перший хід чорних, зі зміною або з частковою зміною (для три і багатоходових задач). Короткі варіанти в три і багатоходових задачах не розглядаються, а варіанти з різними першими ходами чорних, але з однаковою подальшою грою, об'єднуються в один спільний варіант. Варіанти реалізації загрози можуть бути використані у вигляді тематичних варіантів гри.

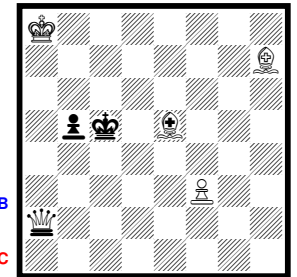
Прикладом такої форми організації гри з зміною кількості варіантів по схемі 1 - 2 - 3 - 4 є задача № 0121. Кількість варіантів в роботі № 0122 змінюється по схемі « усіченої » піраміди»: 2 - 3 - 4.

## № 0121 "PT - РЕКЛАМА" - 2004

1. Le4? Kb4! 1 ... b4 2. Da5 (A)+ Kc4 3. Dd5 #

1. Da5 (A)? Kd5! 1 ... Kc4 2. Dc3+ Kd5 3. Lg8 (B) #  
1 ... Kc6 2. Dc7+ Kd5 3. Lg8 (B) #1. Da6 (C)? Kc4! 1 ... b4 2. Ld3 загроза 3. Dd6, Db5 #  
2 ... Kd5 3. Dd6 #  
1 ... Kb4 2. Lg8 (B) Kc5 3. Dd6 (D) #  
1 ... Kd5 2. Dd6 (D)+ Kc4 3. Lg8 (B) # BD ⇔ DB1. Lg8 (B)! 1 ... b4 2. Dc4+ Kb6 3. Lc7 #  
1 ... Kb4 2. Da6 (C) Kc5 3. Dd6 #  
1 ... Kc6 2. De6+ Kc5 3. Dd6 #  
1 ... Kb6 2. Da7+ Kc6 3. Dc7 #

1 → 2 → 3 → 4



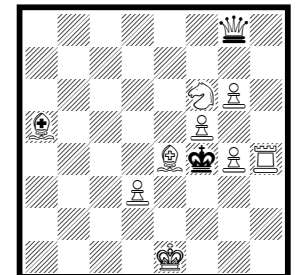
5 + 2 = 7

# 3 vv

## № 0122 "КІНЕСКОП" - 1968

1. Sh5 (A)? Kg5 (a)! 1 ... Ke5 (b) 2. Dd5 #  
1 ... Ke3 (c) 2. Lb6 #1. Dh8? Ke5 (b)! 1 ... Kg5 (a) 2. Ld2 (B) # BC ⇔ CB  
1 ... Ke3 (c) 2. Sd5 (C) #  
1 ... Kg3 2. Lc7 (D) #1. Dd8! Цугцванг 1 ... Kg5 (a) 2. Sd5 (C) #  
1 ... Ke5 (b) 2. Lc7 (D) #  
1 ... Ke3 (c) 2. Ld2 (B) #  
1 ... Kg3 2. Sh5 (A) #

2 → 3 → 4



10 + 1 = 11

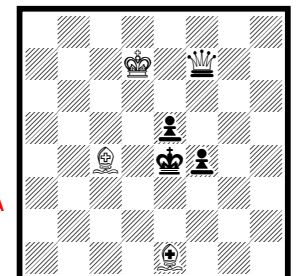
# 2 vv

В трьох головних фазах гри задачі № 0123 збільшення варіантів здійснюється згідно формули:  $N = 2^{M-1} + K$ ,

де N - кількість варіантів в відповідній фазі гри;  
M - умовний номер фази, починаючи від 1;  
K - кількість додаткових (на ті самі ходи чорних) варіантів, які повторюються у всіх тематичних фазах.

При використанні цієї формули (при K=0) кількість варіантів в тематичних фазах задачі може бути такою: 1 - 2 - 4 - 8 ... Цю схему організації гри ми вже зустрічали в роботі № 0072.

## № 0123 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1984

1. Ld2 (A)? Kf3! 1 ... f3 2. De6 (B) загроза 3. Dg4 #  
2 ... Kd4 3. Dd5 #1. Le2? Ke3! 1 ... f3 2. Df3+ Kd4 3. Lf2 #  
1 ... Kd4 2. Dc4+ Ke3 3. Dd3 #1. De6 (B)! Цугцванг 1 ... f3 2. Ld2 (A) загроза 3. Dg4 #  
2 ... Kd4 3. Dd5 #  
1 ... Kd4 2. Dd5+ Ke3 3. Dd3 #  
1 ... Ke3 2. De5+ Kf3 3. De2 #  
1 ... Kf3 2. Dh3+ Ke4 3. Dd3 #

4 + 3 = 7

# 3 vv

В шаховій композиції є багато різних тем, які використовують таку форму гри. Однією з найпростіших є «тема накопичення ігрових варіантів».

2.2. ТЕМА НАКОПИЧЕННЯ ІГРОВИХ ВАРІАНТІВ

По суті - це одна з форм шахової задачі. Тому її можна називати і формою, і темою. Її зміст полягає в наступному: *в задачі є гра в формі піраміди, але в кожному подальшій фазі переноситься варіант з попередньої фази (за першим ходом чорних).*

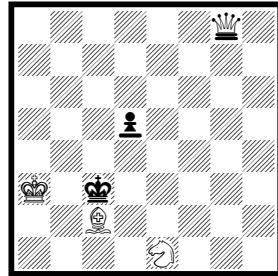
Схема гри класичної (простой) форми цієї теми для трифазної задачі виглядає так:

Перша фаза:	1 ... a
Друга фаза:	1 ... a + b
Третя фаза:	1 ... a + b + c

Прикладом чотирифазної реалізації цієї теми без зміни гри в більшості варіантів є задача № 0124, а з частковою зміною гри - № 0125.

№ 0124 “ВІННИЦЬКА ГАЗЕТА” - 2001

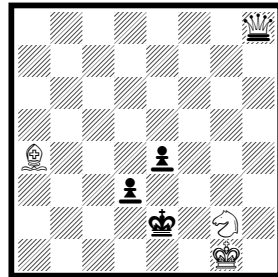
1. Df8?	Kd2!	1 ... Kd4	2. De7	Kc3 (Kc4)	3. Db4 #
1. Dg5?	Kc4!	1 ... Kd4	2. De7	Kc3 (Kc4)	3. Db4 #
		1 ... d4	2. Da5+	Kc4	3. Ld3 / Lb3 #
1. De8?	Kc4!	1 ... Kd4	2. De7	Kc3 (Kc4)	3. Db4 #
		1 ... d4	2. De2	d3	3. Dd3 #
		1 ... Kd2	2. Kb2	d4	3. Sf3 #
1. De6!		1 ... Kd4	2. De7	Kc3 (Kc4)	3. Db4 #
		1 ... d4	2. De2	d3	3. Dd3 # (2 ... Kd4?)
		1 ... Kd2	2. Kb2	d4	3. Sf3 #
		1 ... Kc4	2. Db6	Kc3	3. Db4 #
			2 ...	d4	3. Dc6 # (3 ... Kd4?)



4 + 2 = 6 # 3 v ...

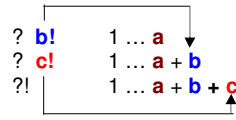
№ 0125 “КІНЕСКОП” - 1968

Початкова гра:		1 ... Kd2	2. Db2 #
1. Df6?	e3!	1 ... Kd2	2. Db2 #
		1 ... d2	2. Df1 #
1. Dh4?	e3!	1 ... Kd2	2. De1 #
		1 ... d2	2. De4 #
		1 ... Kf3	2. Ld1 #
1. De5!	Цугцванг	1 ... Kd2	2. Db2 #
		1 ... d2	2. De4 #
		1 ... Kf3	2. Ld1 #
		1 ... e3	2. De3 #



4 + 3 = 7 # 2 \*vv

Повна форма теми накопичення ігрових варіантів відрізняється від простої лише тим, що *спростування кожної тематичної спроби стає ігровим варіантом в подальших фазах.* Її найпростіша трифазна схема гри є такою:

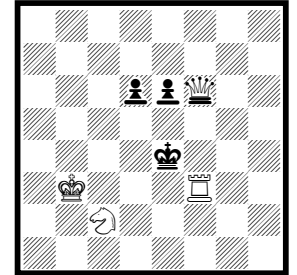


Найпростішими прикладами реалізації повної форми теми можуть бути задачі № 0126 і № 0127. Роботи № 0128 і № 0129 є прикладами втілення теми в чотириходовках. Приємним доповненням в роботі № 0128 є удаваний слід 1. Sb7? з зміною гри, а в № 0129 тема реалізована з додатковим використанням сучасних ідей. Триходовка № 0130 є прикладом можливості втілення теми з грою «казкових» фігур.

Головною фазою для для будь-якої з форм теми накопичення ігрових варіантів може бути або рішення задачі, або удаваний слід, як це зроблено, наприклад, в роботі № 0131.

№ 0126 “ПОГРАНИЧНИК НА ТИХОМ ОКЕАНЕ”, 1972

1. Kc4?	d5 (a)!	загроза	2. Df4 (A), Te3 (B), Tf4 #
1. Sb4?	e5 (b)!		1 ... d5 (a) 2. Df4 (A) #
1. Dc3?	Kd5 (c)!		1 ... d5 (a) 2. De3 #
			1 ... e5 (b) 2. Dd3 #
1. Tc3!	Цугцванг		1 ... d5 (a) 2. Te3 (B) #
			1 ... e5 (b) 2. Df3 #
			1 ... Kd5 (c) 2. Dd4 (D) #
1. Tf2?	Kd5 (c)!	загроза	2. Dd4 (D) #

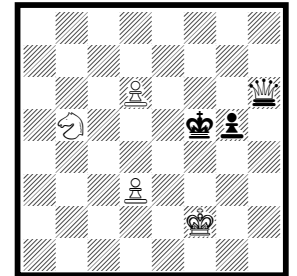


4 + 3 = 7 # 2 v ...

+ комбінована форма теми Домбровскіса ...

№ 0127 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1982

1. d7?	g4 (a)!	Загроза	2. d8 = D!	Загроза	3. D8 x g5 #
1. Kg3 (A)?	Ke5 (b)!	1 ... g4 (a)	2. Sc7 (C)	Ke5	3. Df4 #
1. Ke3 (B)?	Kg4 (c)!	1 ... g4 (a)	2. Sd4+	Ke5	3. De6 #
		1 ... Ke5 (b)	2. Sc7 (C)	~	3. De6 #
1. Sc7 (C)!		1 ... g4 (a)	2. Kg3 (A)	Ke5	3. Df4 #
		1 ... Ke5 (b)	2. Ke3 (B)	~	3. De6 #
		1 ... Kg4 (c)	2. Dh7	Kf4	3. De4 #
	1 ... Kf4		2. De6	g4	3. Df6 #

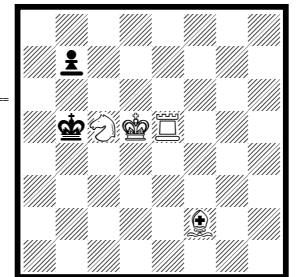


5 + 2 = 7 # 3 v ...

+ тема Банного – Богданова – Салазара

№ 0128 “10-й меморіал Т.Х. АМИРОВА” - 2001, 1 – 8 приз

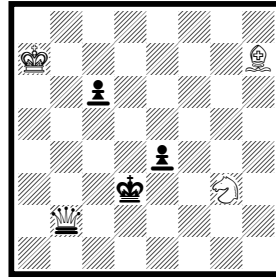
1. Sb7?	Kb4!	1 ... Ka4	2. Kc4	Ka3	3. Te2 (A)	Ka4	4. Ta2 #
		1 ... Ka6	2. Sd6	Ka5	3. Te4	Ka6	4. Ta4 #
1. Te3?	Ka5 (b)!	1 ... Kb6 (a)	2. Lg3	Ka5	3. Tb3	b6	4. Le1 #
					3 ...	b5	4. Lc7 #
			2 ...	Kb5	3. Tb3+	Ka5	4. Le1 #
			2 ...	Ka7	3. Lc7	Ka8 (b6, b5)	4. Ta3 #
1. Te1?	Kb4 (c)!	1 ... Kb6 (a)	2. Lg3	Ka5	3. Tb1	b6	4. Le1 #
					3 ...	b5	4. Lc7 #
			2 ...	Kb5	3. Tb1+	Ka5	4. Le1 #
			2 ...	Ka7	3. Lc7	Ka8 (b6, b5)	4. Ta1 #
		1 ... Ka5 (b)	2. Tb1	b5	3. Kc6	b4	4. Ta1 #
1. Te2 (A)!	1 ... Kb6 (a)	2. Lg3	Ka5	3. Tb2	b6	4. Le1 #	
				3 ...	b5	4. Lc7 #	
		2 ...	Kb5	3. Tb2+	Ka5	4. Le1 #	
		2 ...	Ka7	3. Lc7	Ka8 (b6, b5)	4. Ta2 #	
BC ⇔ CB	1 ... Ka5 (b)	2. Tb2 (B)	b5	3. Kc6	b4	4. Ta2 (C) #	
BD ⇔ DB	1 ... Kb4 (c)	2. Ta2 (C)	Kb5	3. Tb2 (B)+	Ka5	4. Le1 (D) #	
		2 ...	b6	3. Le1 (D)+	Kb5	4. Tb2 (B) #	



4 + 2 = 6 # 4 vvv

№ 0129 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 2000, 1<sup>й</sup> приз

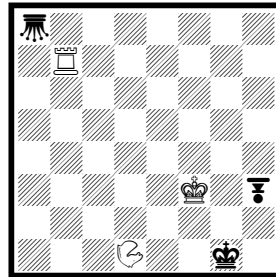
1. Db3?	Kd4!	1 ... Kd2	2. Le4 (A)	Ke1	3. Dc2	c5	4. De2 #
			2 ...	c5	3. Dd3+	Kc1	4. Dc2 #
					3 ...	Ke1	4. De2 #
<b>1. Le4 (A)? Ke3 (c)!</b>							
<b>1. Sf1 (B)? Kc4 (a)!</b>							
1. Sf5?	c5 (b)!	1 ... Kc4 (a)	2. Lg8+	Kd3	3. Lb3	c5 (e3)	4. Dc2 #
1. Kb6?	Ke3 (c)!	1 ... Kc4 (a)	2. Le4 (A)	c5	3. Da3	Kd4	4. Dc5 #
		1 ... c5 (b)	2. Sf1 (B)	Kc4	3. Lg8+	Kd3	4. Dd2 #
1. Se4!	Цугцванг	1 ... Kc4 (a)	2. Dc3 (Y)+	Kd5	3. Lf5 (X)	c5	4. Dc5 #
			2 ...	Kb5	3. Sd6+	Ka4	4. Lc2 #
		1 ... c5 (b)	2. Lf5 (X)!	Kc4	3. Dc3 (Y)	Kb5	4. Ld7 #
					3 ...	Kd5	4. Dc5 #
<b>XY ⇔ YX &amp; XZ ⇔ ZX</b>							
		2 ...	Ke3	3. Dd2 (Z)	Kf3	4. Df2 #	
		1 ... Ke3 (c)	2. Dd2 (Z)+	Kf3	3. Lf5 (X)	c5	4. Df2 #



4 + 3 = 7 # 4 v ...

№ 0130 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 2000, 1 – 2 приз

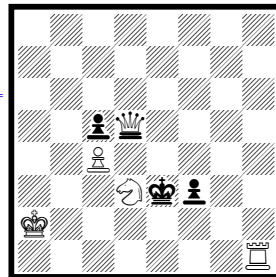
1. Kg3 (A)?	Kf1!						
1. Tb1 (B)?	BPg2 (a)!						
1. Nc3 (C)?	Kh2 (b)!	1 ... Kh1	2. Kg3 (A)	Gc6	3. Tb1 #		
			2 ...	BPg2	3. Th7 #		
1. Nf5?	BPg2 (a)!	1 ... Kh2 (b)	2. Tb1 (B)!	BPg2 (Gg2)	3. Th1 #		
1. Na7?	Gc6 (c)!	Загроза	2. Tb1 (B)+	Kh2	3. Ng4 (D) #		
			1 ... BPg2 (a)	2. Nc3 (C)+	Kf1	3. Tb1 (B) #	
				2 ...	Kh2 (Kh1)	3. Th7 #	
			1 ... Kh2 (b)	2. Ng4 (D)+	Kg1 (Kh1)	3. Tb1 (B) #	
1. Ng7 !!							
		1 ... BPg2 (a)	2. Na4+	Kf1	3. Tb1 (B) #		
			2 ...	Kh2 (Kh1)	3. Th7 #		
		1 ... Kh2 (b)	2. Ne8 (E)+	Kg1 (Kh1)	3. Tb1 (B) #		
		1 ... Gc6 (c)	2. Tb1 (B)+	Kh2	3. Ne8 (E) #		
		1 ... Kh1	2. Tb1 (B)+	Kh2	3. Ne8 (E) #		



3 + 3 = 6 # 3 v ...

№ 0131 ЮБ. к - с “Н. В. РЕЗВОВУ–80!” - 2001 / 2002, спец. приз

1. Te1 ?	Kd2 !?	2. Kb3?! f2!					
1. De5 ?	Kd3 !?	2. Kb3?! Kd2!	2 ... f2	3. Td1 #			
		1 ... Kd2	2. Sf2 !	Kc2	3. Db2 #		
1. Td1? f2!		1 ... Ke2	2. Se5	Загроза	3. Dd2 / Df3 #		
			2 ...	Kf2 (Ke3)	3. Df3 #		
1. Se1? Kf4!?		2. Th5?! Ke3!	Загроза (Kg3)	3. Df3 #			
		1 ... Ke2	2. Dd3+	Kf2	3. Df3 #		
		1 ... f2	2. Sg2+	Ke2	3. Dd1 #		
1. Sc5? Kf4!?		2. Tg1?! Ke3!	2 ... f2	3. De4 #			
		1 ... Ke2	2. Dd4	f2	3. Dd3 #		
		1 ... f2	2. De4+	Kd2	3. Dd3 #		
		1 ... Kf2	2. De5 (B)	Kg2	3. Dh2 #		
1. Sf2 (D) !!	Цугцванг	1 ... Ke2	2. Sg4	f2	3. Dd1 #		
		1 ... Kf4	2. Sh3+	Ke3	3. Te1 (A) #		
		1 ... Kf2	2. De5 (B)!	Kg2	3. Dh2 #		



5 + 3 = 8 # 3 v ...

Збільшити кількість варіантів гри в головній фазі задачі можна:

- a) збільшуючи кількість фаз (що є бажаним),
- b) збільшуючи кількість варіантів в першій тематичній фазі,
- c) використовуючи декілька спростувань тематичних фаз гри (стиль - “модерн”),
- d) використовуючи різні методи (a ... c) одночасно.

2.3. ТЕМА ДОДАВАННЯ ІГРОВИХ ВАРІАНТІВ

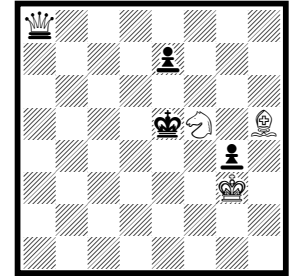
По суті – це також одна з форм організації гри в шаховій задачі. Її зміст полягає в тому, що *в різних тематичних фазах однієї задачі є різні ігрові варіанти, які, всі, без винятку, стають варіантами гри однієї (назвемо її – головною) фази задачі.* Кількість варіантів в складових фазах може бути будь-якою. Зміна гри в головній фазі не є обов'язковою.

Саме така форма теми називається *класичною* або *простою*. Прикладом її використання в задачі може бути чотириходова мініатюра № 0132, в якій гра здійснюється за такою схемою:

*	1 ... a
?	1 ... b + c + d
!	1 ... a + (b + c + d)

№ 0132 “ЗАБАВА” - 2000, 1<sup>й</sup> приз

<b>Початкова гра:</b>	1 ... Kf6 (a)	2. De4	e6	3. Kf4	загроза	4. De5 #
		2 ...	Kg5	3. De6	Kh5	4. Dh6 #
1. Da6?	Kf5!	1 ... Ke4 (b)	2. Lf7 (A)	e6	3. Dc4+	Ke5
					3 ...	Kf5
		1 ... Kd5 (c)	2. Db5+	Kx f5	3. De6+	Kg5
					3 ...	Lg4
					3 ...	e5
					3 ...	Kf6
					3 ...	g3
		1 ... e6 (d)	2. Dd6+	Ke4 !	3. Dd4+	Kf5
			2 ...	Kf6 ?	3. Kf4	загр.
					4. Dd8, De7, Df8, De5 #	
1. Dc8!	Цугцванг	1 ... Kf6 (a)	2. Kg4 (B)	Ke5	3. Dd7 (C)	Ke4
					3 ...	e6
					3 ...	Kf6
<b>BC ⇔ CB</b>		1 ... Ke4 (b)	2. Dd7 (C)!	Ke5	3. Kg4 (B)	Ke4
					3 ...	Kf6
					3 ...	e6
					3 ...	Dd4+
					3 ...	e5
		1 ... Kd5 (c)	2. Lf7 (A)+	Ke4	3. Dd6	Kf5
					3 ...	Ke5
					3 ...	f5
					3 ...	g3
		1 ... e6 (d)	2. Dc5+	Ke4	3. Dd4+	Kf5
			2 ...	Kf6	3. Kf4!	ef5 (e5+)
					4. Df4 #	- ідеальний парадокс Рухліса
					4. Le6 #	(3 ... e5? – зв'язка!)
					4. Df4 #	(2 / 4 ... Ke6?)
					4. De5 #	



4 + 3 = 7 # 4 v

*Повна форма* теми передбачає *в тематичних спробах* додаткове *чергування типу «спростування ⇔ варіант гри»*. Прикладами виконання такої форми теми можуть бути: двоходовка № 0133 і триходовка № 0134. В задачі № 0133 гра реалізована в формі піраміди за схемою:

?	c!	1 ... a
?	a!	1 ... b + c
!	1 ...	a + (b + c)

А в роботі № 0134 схема гри є такою:

?	a!	1 ... b + c
?	b!	1 ... a + d
!	1 ...	(b + c) + (a + d)

№ 0133 “ЛЕНИНСЬКИЙ ШЛЯХ” - 1989, спец. похвала

1. Dc3 (A)? b4 (a), Ka6 (b)!  
 1. Da8 (B)? Kb4 (c)!  
 1. Lc5? b4 (a)!

Загроза 2. Da8 (B) #

1. Kc6? Kb4 (c)! (2. Dc3 # ?)

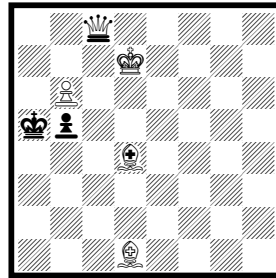
1 ... b4 (a) 2. Da8 (B) #

1. Dc7? b4 (a)!

1 ... Ka6 (b) 2. Da7 #  
 1 ... Kb4 (c) 2. Dc3 (A) #

1. Dc6! Цугцванг

1 ... b4 (a) 2. Da4 #  
 1 ... Ka6 (b) 2. Da8 (B) #  
 1 ... Kb4 (c) 2. Dc3 (A) #



5 + 2 = 7 # 2 v ...

№ 0134 “Rep. TV – inform.” - 2000, 1 – 2 приз

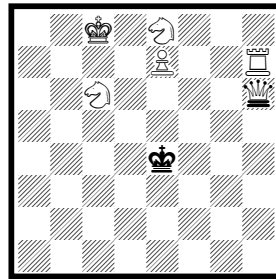
1. Sf6 (A)? Kd3 (a)! 1 ... Kf3 (b) 2. Dh2 (B)! Ke3 3. Th3 #  
 1 ... Kf5 (c) 2. e8 = S! Загроза 3. Sg7 #  
 2 ... Ke6 3. Dh3 #

1. Sd6 (C)? Kf3 (b)! 1 ... Kd3 (a) 2. Dh2 (B)! Kc3 (Ke3) 3. Th3 #  
 1 ... Kd5 (d) 2. Kc7! Kc5 3. Dh5 / Dg5 #

1. Dh2 (B)!! Цугцванг 1 ... Kd3 (a) 2. Sd6 (C) Kc3 (Ke3) 3. Th3 #  
 1 ... Kf3 (b) 2. Sf6 (A) Ke3 3. Th3 #

1 ... Kd5 (d) 2. Dc2! Ke6 3. De4 #  
 1 ... Kf5 (c) 2. Dh4! Ke6 3. De4 #  
 2 ... Kg6 3. Dh5 #!

1 ... Ke3 2. Th3+ Ke4 3. De5 #



6 + 1 = 7 # 3 vv

Якщо в тематичних фазах є декілька ігрових варіантів, то в чергуванні типу «спростування ⇔ варіант гри» може бути використаним будь-який перший хід чорних з присутніх у грі відповідної фази.



№ 0135 “POD WIEŻĄ” - 2004

1. Dd2? Ke5! 1 ... Kf5 2. Dd4 Kg5 3. De5+ K ~ 4. Dh5 #

1. Kf2 (A)? Kf4 (a)! 1 ... Kd4 (b) 2. Sb6 (C) Ke4 3. Sd7 Kd4 4. Db4 #  
 3 ... Kx f4 4. De5 #

1. Kg3? Kd4 (b)! 1 ... Ke3 (c) 2. Dd8 Ke4 3. Dd5+ Ke3 4. Dd3 #

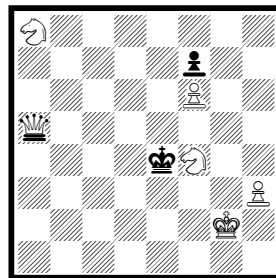
1. Dd5 (B)? Ke3 (c)! 1 ... Kf4 (a) 2. Sb6 (C) Ke3 3. Sc4+ Ke2 4. Dd2 #  
 3 ... Kf4 4. De5 #

? a! 1 ... b ⇔ ? b! 1 ... c ⇔ ? c! 1 ... a

1. Sb6 (C)! 1 ... Kf4 (a) 2. Dd5 (B) Ke3 3. Sc4+ Ke2 4. Dd2 #  
 3 ... Kf4 4. De5 #

1 ... Kd4 (b) 2. Kf2 (A) Ke4 3. Sd7 Kd4 4. Db4 #  
 3 ... Kx f4 4. De5 #

1 ... Ke3 (c) 2. Sd7 Kd4 3. Dc5+ Ke4 4. De5 #



6 + 2 = 8 # 4 v ...

+ тема Банного – Богданова – Салазара

2. 4. ЛЬВІВСЬКА ФОРМА ТЕМИ ДОДАВАННЯ ІГРОВИХ ВАРІАНТІВ

Версія повної форми теми в чотирьох (або більше) фазах, при умові, що в кожній складовій фазі є лише один варіант гри, в шаховій композиції є більш відомою під назвою: «Львівська форма теми додавання ігрових варіантів». Її найпростіша схема гри є такою:

? a! 1 ... b  
 ? b! 1 ... c  
 ? c! 1 ... a  
 !? 1 ... a + b + c

З цією схемою гри мною було складено декілька десятків задач в різних розділах шахової композиції. Робота № 0135 – це один з численних прикладів реалізації цієї форми теми в багатоходівках.

2. 5. ПРОСТЕ ОБ'ЄДНАННЯ ТЕМ НАКОПИЧЕННЯ І ДОДАВАННЯ ...

Тема додавання ігрових варіантів може співіснувати з темою накопичення. Це може бути лише в задачах з великою кількістю фаз гри. Причому, ці теми можуть бути реалізовані за використанням або незалежних, або окремих спільних фаз, як це зроблено, наприклад, в мініатюрах № 0136 і № 0137. В задачі № 0136 поєднані дві прості форми накопичення і додавання ігрових варіантів з класичними схемами гри:

тема накопичення ігрових варіантів → ? 1 ... a  
 ? 1 ... a + b  
 ! 1 ... a + b + c

тема додавання ігрових варіантів → ? 1 ... c  
 ? 1 ... a + b  
 ! 1 ... c + (a + b)

№ 0136 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 2001

Початкова гра: 1 ... Kd4 2. Dc3 #

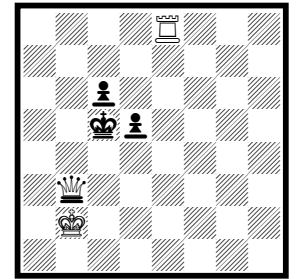
1. Te3 (A)?! d4 (a), Kd6 (c)!

1. Te7? d4 (a)! 1 ... Kd6 (c) 2. De3 c5 3. De6 #  
 2 ... d4 3. De5 #

1. Td8 (B)? Kd4 (b)! 1 ... d4 (a) 2. Ka3 (D) d3 3. Db4 #

1. Db8 (C)? Kc4 ! 1 ... d4 (a) 2. Te5+ Kc4 3. Db3 #  
 1 ... Kd4 (b) 2. Db4+ Kd3 3. Dc3 #

1. Ka3 (D)! 1 ... d4 (a) 2. Td8 (B) d3 3. Db4 #  
 1 ... Kd4 (b) 2. Te3 (A) загроза 3. Dc3 #  
 2 ... Kc5 3. Db4 #  
 1 ... Kd6 (c) 2. Db8 (C)+ Kc5 3. Db4 #  
 2 ... Kd7 3. Dd8 #



3 + 3 = 6 # 3 \* vvv

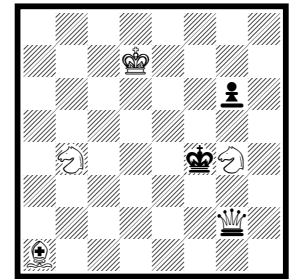
№ 0137 “ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2” - 2005

1. Sh6? Ke3 (a)! 1 ... g5 (b) 2. Sbd5 # (A)

1. Lf6? g5 (b)! Цугцванг 1 ... Kf5 (c) 2. Df3 # (B)

1. Se5? Kf5 (c)! Цугцванг 1 ... g5 (b) 2. Df3 # (B)  
 1 ... Ke3 (a) 2. Sbd5 # (A)

1. Sf6! Цугцванг 1 ... Ke3 (a) 2. Sfd5 #  
 1 ... g5 (b) 2. Df2 #  
 1 ... Kf5 (c) 2. Dg4 #



5 + 2 = 7 # 2 vv

В двоходівці № 0137 тема накопичення поєднана з «Львівською формою теми додавання ігрових варіантів». Її схема гри є такою:

? a! 1 ... b  
 ? b! 1 ... c  
 ? c! 1 ... a + b  
 !? 1 ... a + b + c

## 2.6. КОМБІНОВАНА ФОРМА БАГАТОФАЗНОЇ ЗМІНИ ГРИ

Теми додавання і накопичення ігрових варіантів можуть бути об'єднані в особливу форму, яку я назвав ще 70-х роках минулого століття **"комбінованою формою багатофазної зміни гри"**. Це **не тема Загоруько**, яка в своєму класичному вигляді в ортодоксальній задачі передбачає багатофазну зміну гри **на одні і ті ж перші ходи чорних фігур**. Це вже **не тема накопичення** ігрових варіантів, бо немає піраміди з варіантів гри. І **не тема додавання**, бо немає конкретного додавання варіантів тому, що хоча би один з варіантів повторюється у всіх тематичних фазах.

Враховуючи те, що є декілька форм тем накопичення і додавання, ця форма зміни гри також має декілька версій:

проста форма → \* / ? 1 ... a + b  
 ? 1 ... c + b  
 ! 1 ... a + b + c

повна проста форма → ? a! 1 ... b + c  
 ? b! 1 ... a + c  
 ! 1 ... a + b + c

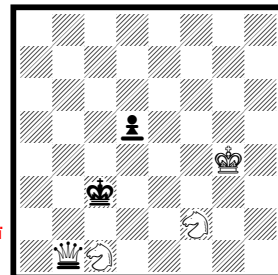
циклічна форма → \* / ? 1 ... a + b  
 ? 1 ... b + c  
 ? 1 ... c + a  
 ! 1 ... a + b + c

повна циклічна форма → ? a! 1 ... b + c  
 ? b! 1 ... c + a  
 ? c! 1 ... a + b  
 ! 1 ... a + b + c

Першою фазою простої або циклічної комбінованої форми багатофазної зміни гри може бути або початкова гра, або удаваний слід, причому, **спростування удаваних слідів може бути будь-яким!** Прикладами реалізації простої форми є триходівки № 0138 і № 0139. Першою фазою гри в мініатюрі № 0138 є удаваний слід. Невелика кількість фігур в задачі не завадила втілити **дуже складний комплекс сучасних тем**.

№ 0138 "РТ - РЕКЛАМА" - 2003 / I, 2<sup>й</sup> приз

1. Sf3?	Kd2!	1 ... d4	2. Db2+	Kc4	3. Db3 #
		1 ... Kd4	2. Db4+	Kc3	3. Df4 #
1. Kf4?	Kc4!	1 ... Kd2	2. Db2+	Ke1	3. De2 #
		1 ... d4	2. Se4+	Kc4	3. Db3 #
1. Scd3!		1 ... Kd2	2. Dc1+	Ke2	3. De1 #
		1 ... Kd4	2. De1	Kc4	3. Db4 #
		1 ... d4	2. Db4+	Kc2	3. Db2 #



4 + 2 = 6 # 3 v ...

Симбіоз форм теми Рухліса: **разнесеної по фазам гри і естафетної послідовної! TACK по формі!**

! 1 ... d4 2. Db4! → ? 1 ... d4 2. Db2! → ? 1 ... d4 2. Se4  
 1 ... Kd4 2. Db4! 1 ... Kd2 2. Db2!

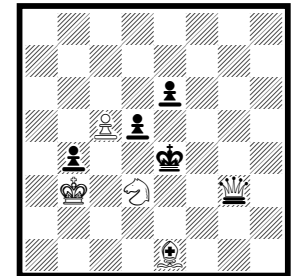
Першою фазою роботи № 0139 є початкова гра. Додатково реалізовані: чергування других ходів білих фігур (в початковій грі і в рішенні) на однакові ходи чорних і двоходовою формою теми Салазара (в удаваному сліді і рішенні).

## № 0139 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2004

Початкова гра: 1 ... Kd4 2. Df3 (A) e5 3. Lf2 #  
 1 ... d4 2. Df4 (B)+ K ~ 3. Df3 # (3 ... Kd4?)

1. Ld2 (C)? e5! 1 ... Kf5 2. Se5 (D) Ke4 (d4) 3. Df4 #  
 2 ... Kf6 3. Dg5 #  
 1 ... d4 2. Sf2+ Kd5 3. Dd6 # (2 ... Kd4?)  
 2 ... Kf5 3. Dg5 #

1. Se5 (D)! 1 ... Kd4 2. Df4 (B)+ Kc5 3. Db4 #  
 1 ... d4 2. Df3 (A)+ Ke5 3. Lg3 # (2,3 ... Kd4?)  
 1 ... Kf5 2. Ld2 (C) Ke4 (d4) 3. Df4 #  
 2 ... Kf6 3. Dg5 #



1. Dg4? Kd3! 1 ... Ke3 2. Se5 d4 3. Df3 #

5 + 4 = 9 # 3 \* v

Роботи № 0122, № 0140 ... № 0144 - це приклади виконання повної форми теми: № 0122 і № 0140 - з чергуванням матів; № 0141 - з темой Салазара в мініатюрі; № 0142 і № 0143 - з протифазним чергуванням перших ходів чорних і других ходів білих фігур ("тема векторів") і з інтегрованою формою теми Рухліса; № 0144 - з повною формою теми "Вектори Богданова".

Велика кількість різних додаткових тем в задачах є ознакою гнучкості розглянутої форми.

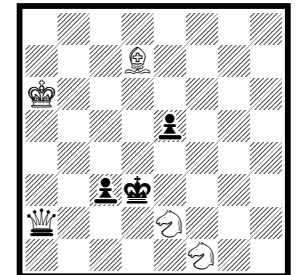
## № 0140 "64" - 1973

А. Иванов &amp; Е. М. Богданов

1. La4? Ke4! Цугцванг 1 ... c2 2. Dc2 #  
 1 ... e4 2. Lb5 #

1. Lg4? e4! Цугцванг 1 ... Ke4 2. Dc4 (A) #  
 1 ... c2 2. Dd5 (B) #

1. Le6! Цугцванг 1 ... Ke4 2. Dd5 (B) #  
 1 ... c2 2. Dc4 (A) #  
 1 ... e4 2. Lc4 #



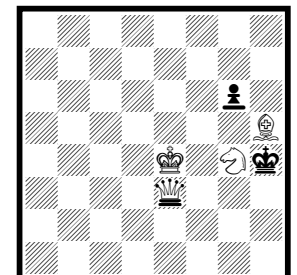
5 + 3 = 8 # 2 vv

## № 0141 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 1980

1. Kf4? g5! 1 ... Kh5 2. Dh3 #  
 1 ... gh5 2. Dg3 #

1. Sf2 (A)? Kh5! 1 ... g5 2. Dh3 #  
 1 ... gh5 2. Df4 (B) #

1. Df4 (B)! 1 ... Kh5 2. Sf6 #  
 1 ... g5 2. Dh2 #  
 1 ... gh5 2. Sf2 (A) #  
 1 ... Kh3 2. Dh2 #



4 + 2 = 6 # 2 vv

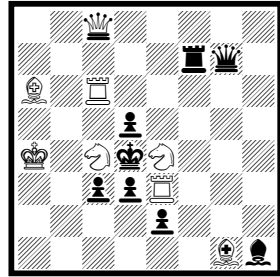
№ 0142 “64 – ШАХМАТНОЕ ОБОЗРЕНИЕ” - 1982, 3<sup>й</sup> приз

1. Db8? Tb7! Заргоза 2. Db6 # 1 ... de4 2. Dd6 #  
1 ... dc4 2. Dd6 #  
1 ... Df8 2. De5 #

1. Tg6? **Df8 (c)!** Заргоза 2. Dc5 # 1 ... Tc7 (a) 2. Te2 (A) #  
1 ... de4 2. Td6 # 1 ... Le4 (b) 2. Tf3 (B) #  
1. Tf6? **Tc7 (a)!** Заргоза 2. Dc5 # 1 ... Le4 (b) 2. Tg3 (C) #  
1 ... de4 2. Td6 # 1 ... Df8 (c) 2. Te2 (A) #  
1. Te6! Заргоза 2. Dc5 # 1 ... Df8 (c) 2. Tf3 (B) #  
1 ... de4 2. Td6 # 1 ... Tc7 (a) 2. Tg3 (C) #

Тема векторів: **ab** ⇔ **bc** ⇔ **ca** & **AB** ⇔ **CA** ⇔ **BC**

1 ... de4 2. Td6 # 1 ... Le4 (b) 2. Te4 #



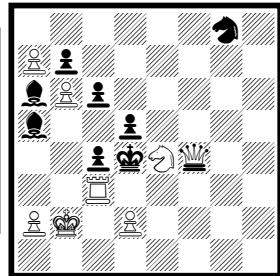
8 + 8 = 16 # 2 vvv

№ 0143 Юб. к - з “В. УДАРЦЕВУ - 65” - 2000, 1<sup>й</sup> приз

1. a8=S?! **Lb6 (c)!** 1 ... Lb5 (a) 2. Sf2+ (A) Kc5 3. Sd3 # (3 ... cd3 ?)  
1 ... Lb4 (b) 2. Sd6+ (B) Kc5 3. d4 # (3 ... cd3 - EP?)  
1. a4? **Lb5 (a)!** 1 ... Lb4 (b) 2. Sf6+ (C) Kc5 3. Sd7 #  
1 ... Lb6 (c) 2. Sf2+ (A) Kc5 3. Sd3 # (3 ... cd3 ?)  
1. a3! Цугцванг 1 ... Lb6 (c) 2. Sd6+ (B) Kc5 3. d4 # (3 ... cd3 - EP?)  
1 ... Lb5 (a) 2. Sf6+ (C) Kc5 3. Sd7 #  
1 ... Lb4 (b) 2. ab4 - новий! 2 ... Sf6 3. Sf6 #  
2 ... de4! 3. Dd6 #

1 ... Lx c3+ 2. dc3+ Kd3 3. Df3 # } у всіх фазах гри!  
1 ... Sg ~ 2. Df6+ Kx e4 3. Te3 #

1. Ka3? Lc3! 1 ... Lb4+ (b) 2. Kx b4 2 ... c5+ 3. Sc5 #  
2 ... Sf6 3. Sf6 #  
(далі дивись рішення) 2 ... de4! 3. Dd6 #

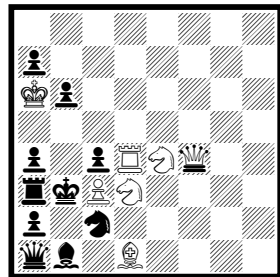


8 + 8 = 16 # 3 v ...

№ 0144 “3<sup>RD</sup> reg. Ty cab. TV” - 2000, 1<sup>й</sup> приз

1. Dc1?! **Dc3 (a)!** 1 ... b5 (b) 2. Sc5 (B) #  
1 ... Db2 (c) 2. Db2 #  
1. Dd2?! **Db2 (c)!** 1 ... Dc3 (a) 2. Dc3 #  
1 ... b5 (b) 2. Sec5 (A) #  
1. Db8 !! 1 ... Dc3 (a) 2. Sec5 (A) #  
1 ... b5 (b) 2. Db5 #  
1 ... Db2 (c) 2. Sdc5 (B) #

У всіх фазах гри: 1 ... cd3 2. Tb4 #



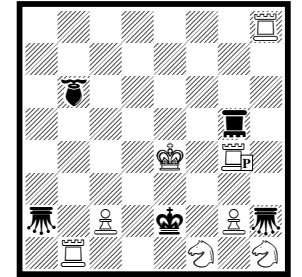
7 + 10 = 17 # 2 v ...

Двоходівки № 0145 ... № 0147 є прикладами реалізації двох видів **циклічної форми** комбінованої багатофазної зміни гри.

**Існування однакових** (за першим ходом чорних) **додаткових варіантів гри у всіх тематичних фазах не суперечить темі накопичення, а це означає, що такі варіанти можуть бути і в комбінованій формі багатофазної зміни гри.**

№ 0145 Yub. Ty “N. J. SYTNIK - 50” - 1995 / 1997, 1<sup>й</sup> приз

1. Ph4? RHg1! 1 ... Gd2 (a) 2. Sfg3 (A) #  
1 ... Gh5 2. Ph2 # 1 ... Gf2 (b) 2. Shg3 (B) #  
1. Tf8? Gd2! 1 ... Gf2 (b) 2. Tf2 #  
1 ... RHg3 (c) 2. Shg3 (B) #  
1. Td8? Gf2! 1 ... RHg3 (c) 2. Sfg3 (A) #  
1 ... Gd2 (a) 2. Td2 #  
1. Th3? RHg3! (c) Заргоза 2. Te3 #  
1. Te8! Цугцванг 2. Kd5 # (2. Kf4? Ge5!, 2. Kf5? RHe5!)  
1 ... Gd2 (a) 2. Kf4 # (2. Kf5? RHe5!, 2. Kd5? Ge6!)  
1 ... Gf2 (b) 2. Kf5 # (2. Kd5? Ge6!, 2. Kf4? - шах!)  
1 ... RHg3 (c)

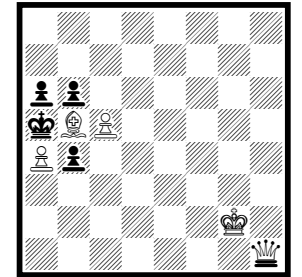


8 + 7 = 15 # 2 vvv

a2, h2 – Grasshopper, b6 – Bishopper, g4 – Pao, g5 – RookHopper

№ 0146 “PROBLEMBLAD” - 2000

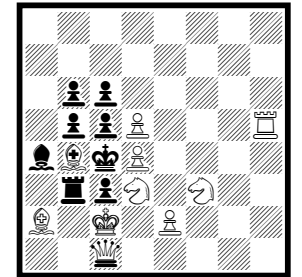
1. Df1? **bc5 (a)!** 1 ... ab5 (b) 2. Db5 #  
1 ... b3 (c) 2. De1 #  
1. Dh6? **ab5 (b)!** 1 ... b3 (c) 2. Dd2 #  
1 ... bc5 (a) 2. Da6 #  
1. Dh7? **b3 (c)!** 1 ... bc5 (a) 2. Dc7 #  
1 ... ab5 (b) 2. Da7 #  
1. Dh8 !! 1 ... bc5 (a) 2. Dd8 #  
1 ... ab5 (b) 2. Da8 #  
1 ... b3 (c) 2. Dc3 #



5 + 4 = 9 # 2 v ...

№ 0147 “ECHO”, 2000 / I, 1<sup>й</sup> приз

1. Df4? **cb4 (a)!** 1 ... cd4 (b) 2. Dd4 #  
1 ... cd5 (c) 2. Sfe5 (B) #  
1. Da3? **cd4 (b)!** 1 ... cd5 (c) 2. Sde5 (C) #  
1 ... cb4 (a) 2. Db4 #  
1. e4? **cd5 (c)!** 1 ... cb4 (a) 2. Sde5 (C) #  
1 ... cd4 (b) 2. Sfe5 (B) #  
1. Kd1 !! 1 ... cb4 (a) 2. Sb2 #  
1 ... cd4 (b) 2. Sd2 #  
1 ... cd5 (c) 2. Dc3 #  
1 ... c2+ 2. Dc2 #



10 + 8 = 18 # 2 v ...

Вказана на початку розділу назва теми: **“Комбінована форма багатофазної зміни гри”**, - є занадто довгою. Тому, для зручності, я її називаю в україномовних виданнях **“НД - формою”** (Н – накопичення, Д – додавання). **Альтернативна назва – “АС - форма”** (А – акумулювання, С – сумування).

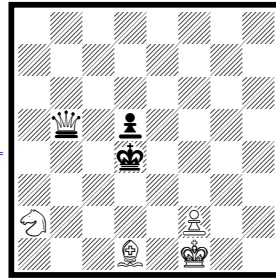
2. 7. РЕАЛІЗАЦІЯ ТЕМ В ФОРМІ “ЗАДАЧА В ЗАДАЧІ”

При використанні форми «задача в задачі» організація гри у вигляді піраміди, теми додавання і / або накопичення може бути реалізована і в грі окремих варіантів (в будь-якій фазі гри) на відповідних рівнях ходів білих. Саме цей хвист розширення змісту використаний в роботі № 0148.



## № 0148 “ВІННИЦЬКА ГАЗЕТА” - 2001

1. Dc6?	Ke5!	1 ... Ke4	2. De6+	Kd4	3. De3+	Kc4	4. Le2 #
		2 ...	2 ...	Kf4	3. Df6+	Ke4	4. Lc2 #
1. Db8!		1 ... Kd3	2. Dc7	Kd4	3. Lf3	Kd3	4. Dc3 #
		2 ...	2 ...	Ke4	3 ... Lc2+	Kf3	4. Dg3 #
		1 ... Ke4	2. Lc2+	Kd4	3 ...	Kd4	4. Dc3 #
					3. Dd6	Kc4	4. Db4 #



1 ... Kc5	2. Lc2!	Kd4	3. Dd6	Kc4	4. Db4 #		
	2 ...	Kc6	3. La4+	Kc5	4. Db4 #		
	2 ...	d4	3. Le4	Kc4 (d3)	4. Db4 #		
але не:	2. Lf3 (A)?	Kc6!	2 ...	Kc4	3. Db4+	Kd3	4. Dc3 #
	2 ...		2 ...	Kd4	3. Dc7 (B)	Kd3	4. Dc3 #
	2. Dc7 (B)?	Kb5!	2 ...	Kd4	3. Lf3 (A)	Kd3	4. Dc3 #

5 + 2 = 7 # 4 v (v)

## 2. 8. ТЕМА РОЗДІЛЕННЯ ІГРОВИХ ВАРІАНТІВ

Альтернативна назва – «тема диференціювання ігрових варіантів». По суті – це зворотня форма до вже розглянутих тем накопичення і додавання ігрових варіантів. Гра може бути реалізованою тільки таким чином:

**початкова гра → удаваний слід (спроба) → рішення**

Черговість розгляду варіантів в початковій грі ніякого значення не має. Тема не може бути реалізованою в декількох спробах і/або рішеннях тому, що розгляд гри в цих фазах може бути в будь-якому порядку. У всіх фазах задачі гра може бути реалізованою: без зміни, з зміною або з частковою зміною. Найбільш ефектною темою виглядає при трьох і більше варіантах в початковій грі з чітким її розділенням в інших фазах, наприклад, у вигляді зворотної піраміди. На відміну від вже розглянутих форм організації гри, в удаваному сліді і рішеннях можуть бути додаткові варіанти.

При розгляді початкової гри приймаються до відома тільки ті перші ходи чорних, які повторюються в тематичних фазах, а в удаваному сліді і рішеннях при існуванні загроз - тільки захисти від всіх варіантів їх реалізації.

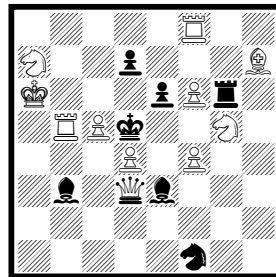
Прикладами виконання теми розділення ігрових варіантів в зворотній формі теми додавання є двоходові задачі № 0149 і № 0150. В № 0149 гра відтворює форму зворотної піраміди по схемі 3 → 2 → 1 (два варіанти початкової гри стають варіантами в удаваному сліді 1. Tb4?, а третій – в рішеннях 1. Se6!). В роботі № 0150 гра розділена по схемі: 4 → 2 → 2.

## № 0149 “CONTRO MOSSA” - 1982

Л. Е. Макароненко &amp; Е. М. Богданов

В початковій грі:	1 ... Lc4	2. De4 #			
	1 ... Ld4	2. Db3 #			
	1 ... Tf6	2. Le4 #			
1. Tf7?	Lf4!	Загроза	2. Td7 #	1 ... d6	2. c6 #
				1 ... Tg7	2. Le4 #
1. Tb4?	Sd2!	Загроза	2. De4 # & 2. Db3 #	(см. ил. игру)	
				1 ... Lc2	2. Dc4 #
				2. Dd4 #	2. Dc4 #
1. Se6!		Загроза	2. Sc7 #	1 ... Ke6	2. De4 #
				1 ... Tf6	2. Db3 #
				1 ... de6	2. Td8 #
				1 ... Lf4	2. Sf4 #

+ класична форма теми Стоккі



11 + 7 = 18 # 2 \* v ...

## № 0150 Меморіал З.М. БИРНОВА, 1986, 4 похвала

В початковій грі: 1 ... Td2+ 2. Sd2 #  
1 ... Td1 2. Sc5 # 1 ... Tf2+ 2. Sf2 #  
1 ... Tf1 2. Sg5 #

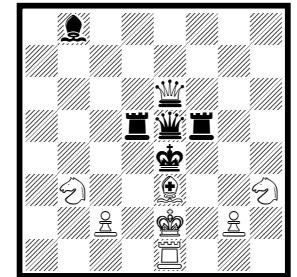
1. Lf4?! La7! Загроза 2. Kf1 (A), Kf2 (B) #  
1 ... Td2+ 2. Kd2 (C) #  
1 ... Td1 2. Kd1 (D) #

1 ... Td3 2. cd3 #  
1 ... Tf4 2. Sg5 #

1. Ld4! Загроза 2. Kd2 (C), Kd1 (D) #

1 ... Td4 2. Sc5 # 1 ... Tf2+ 2. Kf2 (B) #  
1 ... Tf3 2. gf3 # 1 ... Tf1 2. Kf1 (A) #

+ одеська тема!



8 + 5 = 13 # 2 \* v

Враховуючи те, що в удаваному сліді і рішеннях можуть бути додаткові ігрові варіанти, існує можливість організації в одній задачі гри різного типу, наприклад, тем розділення і накопичення. При цьому можуть бути використані і деякі спільні (для цих тем) варіанти гри.

## 2. 9. ІНШІ ФОРМИ ТЕМИ РОЗДІЛЕННЯ ІГРОВИХ ВАРІАНТІВ

Коли мова йде про розділення ігрових варіантів, це означає, що задача має бути багатофазною! Ми вже розглянули форми, які є зворотніми до тем накопичення і додавання ігрових варіантів (п. 2. 8). Але тема розділення ігрових варіантів може мати і інші форми. І навіть такі, які, на перший погляд, не є подібними на зворотні форми вказаних тем.

Таке можливе, якщо в умовній початковій фазі є однакова гра на декілька різних (для ортодоксальної задачі) ходів чорних (№ 0151 і № 0152) або / і при існуванні дуалі в грі білих - стиль “модерн”. Такою умовною початковою фазою гри може бути будь-яка фаза задачі, окрім рішення, але бажаною є саме початкова гра!

Найпростішою схемою гри в задачі (в першому випадку) може бути така:

\*? 1 ... a, b 2. A → ? 1 ... a 2. A! → ?! 1 ... b 2. A!

В задачі № 0151 ця схема гри реалізована двічі в 4-х фазах !!

## № 0151 “БЦШК” - 1973

Початкова гра: 1 ... Te4, Td4, Tc4, Ta4 2. Sf5 #  
1 ... Te3, Td3, Tc3, Ta3 2. Tg6 #

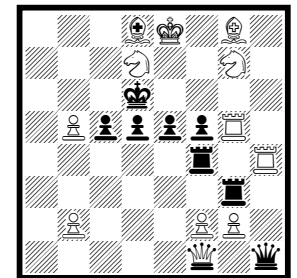
1. De1? e4! Загроза 2. De5 # 1 ... De1 2. Th6 #  
1 ... Te4 2. Sf5 #

1. Dd1? d4! Загроза 2. Dd5 # 1 ... Dd1 2. Th6 #  
1 ... Td4 2. Sf5 #

1. Dc1? c4! Загроза 2. Dc5 # 1 ... Dc1 2. Th6 #  
1 ... Tc4 2. Sf5 #

1. Da1 !! Загроза 2. Da6 # 1 ... Ta3 2. Tg6 #

1 ... Ta3 2. Tg6 #



12 + 8 = 20 # 2 v ...

Цікавим може бути таке втілення теми, коли на один тематичний хід чорних гра залишається без зміни, а на другий – змінюється. Найпростішою схемою такої гри в задачі є:

\*? 1... a, b 2. A → ? 1... a 2. A! + 1... b 2. X! → ?! 1... b 2. A! + 1... a 2. Y(X)!

В цьому випадку, автоматично здійснюється чергування типу: "Новий мат ↔ старий мат"! В роботі № 0152 є подібна гра в двох групах варіантів:

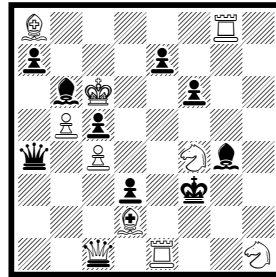
1... Da6, Lc8 ↔ 1... Dc4, Le6 і 1... Dc4, Le6 ↔ 1... Dd1, Lh3.

№ 0152 "МАТ" - 1974

**В початковій грі:** 1... Da6, Dc4, Dd1 2. Dd1 #  
1... Lc8, Le6, Lh3 2. Tg3 #

1. Kb7? e5! Загроза 2. Kb8 #  
1... Da6+ 2. Ka6 # } **Нова гра!** 1... Dc4 2. Dd1 #  
1... Lc8+ 2. Kc8 # } 1... Le6 2. Tg3 #

1... Lc7 2. Kc7 # 1... Lf5 2. Tg3 #  
1. Kd5! Загроза 2. Tf1 # 1... e6+ 2. Kd6 #  
1... Dc4+ 2. Kc4 # } **Нова гра!** 1... Dd1 2. Dd1 #  
1... Le6+ 2. Ke6 # } 1... Lh3 2. Tg3 #



10 + 9 = 19 # 2 v

Можливість створення гри в ортодоксальній задачі після ходу чорних декількома різними шляхами за білих вважається недоліком задачі - **дуаллю**. В більшості випадків, фази гри з дефектними варіантами ігноруються. Але в шаховій композиції існують теми, **де дуаль може бути тематичною**. Ці теми використовують так зване "антидуальне розділення" ходів або варіантів. **Вони можуть комусь не подобатись, але знати про їх існування і їх зміст потрібно!** Однією з таких тем є "Тема розділення ігрових варіантів з антидуальною корекцією". Її найпростішою схемою гри є:

?\* 1... a 2. A, B → ? 1... a 2. A! → ! 1... a 2. B!

Прикладом виконання такої схеми може слугувати робота № 0153, в якій тематична дуаль є в удаваному сліді 1. Df3?. В подальших тематичних фазах здійснюється корекція цих матів, до того ж, на один і той самий хід чорних!

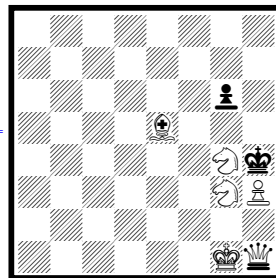
№ 0153 "СРЕДБА на СОЛИДАРНОСТА" - 2001 / 02, 2 похвала

1. Sf6? Kg5 (a)! 1... g5 (b) 2. S3f5 #  
1. Sh6? Kg5 (a)! 1... g5 (b) 2. Shf5 #  
1. Da8? Kh3 (c)! 1... Kg5 (a) 2. Dd8 #  
1... g5 (b) 2. Dh8 #

1. Df3?! g5 (b)! 1... Kg5 (a) 2. Df6, Lf6 #  
1... Kh3 (c) 2. S3f5 #

1. Dc6?! Kh3 (c)! 1... Kg5 (a) 2. Df6 #  
1... g5 (b) 2. Dh6 #

1. De4! Цугцванг 1... Kg5 (a) 2. Lf6 #  
1... g5 (b) 2. Dh7 #  
1... Kh3 (c) 2. Sf2 #!



6 + 2 = 8 # 2 v ...

Якщо уважно розглядати задачі різних авторів, то можна знайти багато робіт, які мають подібну гру. Така гра **не афішується**. Найкращою фазою для відтворення гри з тематичними дуаліями є початкова гра. Найкращою, тому, що дозволяє враховувати «смаки» різних суддів: **варіанти з дуаліями можна і не показувати, залишивши лише потрібну для судді гру ...**

Тема розділення ігрових варіантів з антидуальною корекцією має декілька різних форм. Однією з них є така, коли **ходи білих залишаються без зміни і слідує в різних фазах гри задачі на вже відомий і на новий ходи чорних з своєрідним чергуванням типу: "На старий хід ↔ на новий хід"**. Найпростішою схемою такої гри в задачі є:

\*? 1... a 2. A, B → ? 1... a 2. A! + 1... x 2. B! → ?! 1... a 2. B! + 1... y (x) 2. A!

Великий простір для фантазій може створити об'єднання різних форм теми розділення ігрових варіантів, навіть з такою простою початковою фазою гри, як:

\* 1... a, b 2. A, B → ???

(далі буде)

*друкується вперше*

Почали надходити задачі на всі три конкурси від шахових композиторів різних країн світу. Задачі № 0154 ... №0159 прийматимуть участь в **річному конкурсі нашого журналу**. Роботи № 0160 ... № 0167 надіслані на ювілейний конкурс "Львів – 750", а № 0168 ... № 0171 - на ювілейний конкурс "С.М. Богданов – 55 / 40", який присвячений подвійному ювілею: 55 років з дня народження і 40 років творчості в шаховій композиції!

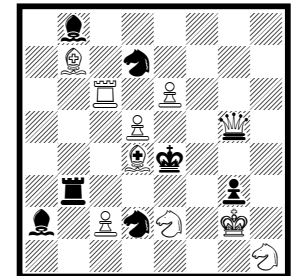
№ 0154 С. М. Богданов ( Львів )

1. Tb6 (A)? Tf3 (a)! Загроза 2. Dg6 (B), d6 (C) # → 1... Sf8 2. d6 (C) #  
1... Tb6 2. Dg6 (B) #  
1... Se5 2. Df4 #

1. Tc4 (D)? Sf8! Загроза 2. Dg6 (B) #  
1... Tf3 (a) 2. d6 (C) #  
1... Tx b7 2. Sc3 #  
1... Se5 2. Df4 #

**З парадоксом Домбровського !**  
1. d6 (C)! Загроза 2. Tb6 (A) #  
1... T(a...e)3 2. Tc4 #  
1... Tb(1... 6) 2. Shg3 #  
1... Sf6, Sc5 2. De5 #

**З темою Салазара – Уранія і зміною матів!**



10 + 7 = 17 # 2 vv

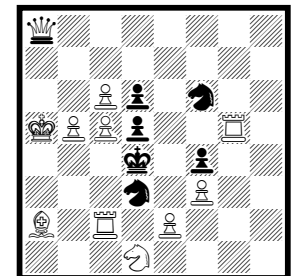
==== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0155 С. М. Богданов ( Львів )

1. Dd8? Se5! 1... Sd ~ 2. Df6 #  
1... dc5 2. Tc4 # (2... dc4?)

1. Da7 (A)? dc5! 1... Sd ~ 2. cd6 (B) #  
1... Sc5! 2. Td2 (C) # (2... Sd3?)

1. cd6 (B)? Sc5! 1... Sd ~ 2. Da7 (A) #  
1. Td2 (C)! Цугцванг 1... Kc5 2. Da7 (A) #  
1... dc5 2. Td3 # (2... Kc5?)



11 + 6 = 17 # 2 vv

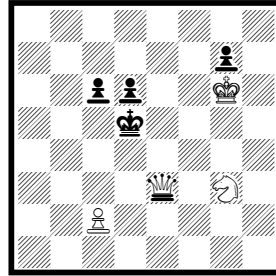
У всіх фазах гри: 1... Sf ~ 2. Td5 #

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

№ 0156 О. С. Файзулін (Київ) і Є. М. Богданов

Початкова гра: 1 ... c5 2. De4 #

1. Dc3? c5! Zz 1 ... Ke6 2. Dc6 Ke7 3. Dc8 c5 (d5) 4. Sf5 #  
 1. Df4? Kc5! Zz 1 ... Ke6 2. Df5+ Ke7 3. Dc8 c5 (d5) 4. Sf5 #  
 1. Se2! Цугцванг 1 ... Kc4 2. Db3+ Kc5 3. c3 d5 4. Db4 #  
 1 ... c5 2. Df3+ Ke6 3. Df7+ Ke5 4. Df5 #

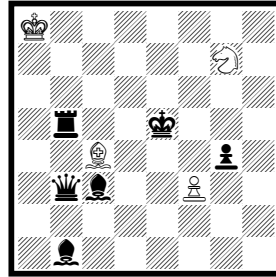


4 + 4 = 8 #4 vvv

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

№ 0157 Є. М. Богданов (Львів)

- а) діаграма 1. Lf5 Sh5 (A) 2. Le6 f4 (B) 3. Kf5 Ld3 (C) #  
 б) ♖g4 → d6 1. Ld4 Ld3 (C) 2. De6 Sh5 (A) 3. Td5 f4 (B) #  
 ABC ⇔ CAB



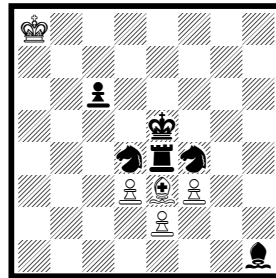
4 + 6 = 10 a, b H # 3

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

№ 0158 Є. М. Богданов (Львів)

- а) діаграма 1. Sd4-e6 Lc5! 2. Te4-c4! d4 3. Kd5 e4 #  
 б) ♖e4 ⇔ ♜d4 1. Td4-d6 Lc5! 2. Se4-f6! e4 3. Tde6 d4 #  
 в) ♜e4 ⇔ ♜f4 1. Tf4-f6 Lg5! 2. Se4-d6! e4 3. Tfe6 f4 #  
 г) ♜h1 → g6 1. Sf4-e6 Lg5! 2. Te4-g4! f4 3. Kf5 e4 #

+ подвійна форма теми Умнова в кожному з близнюків з чергуванням 2-х і 3-х ходів білих в двох парах: d4 ⇔ e4 & e4 ⇔ f4



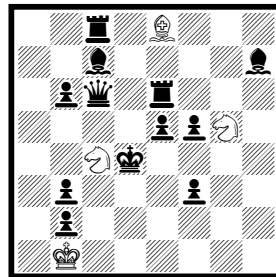
5 + 6 = 11 a ... d H # 3

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

№ 0159 Є. М. Богданов (Львів)

- а) діаграма 1. Dc6-c5! Se6 (A) 2. Ke4 Sb2 (B) 3. De3 Lc6 (C) #  
 б) minus ♜e5 1. Te6-e3! Sb2 (B) 2. Dc3 Lc6 (C) 3. Le5 Se6 (A) #

ABC ⇔ BCA + тема Умнова!



4 + 12 = 16 a, b H # 3

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

№ 0160 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sfg4? gf4! Загроза 2. Se3 # 1 ... hg4 2. hg4 #  
 1. Sf7 (A)? g4! Загроза 2. fg5 # 1 ... gf4 2. Dd5 (C) #  
 1 ... Se6 (Sd3) 2. De4 #

1. Dg2? g4! Цугцванг 1 ... Sf ~ 2. Dg5 #  
 1 ... Kx f4 (Sc ~, h4) 2. Df3 (De4, Dg4) # 1 ... gf4 2. Dg6 #  
 1. Sed3 (B)? g4! Цугцванг 1 ... Sf ~ 2. Dd5 (C) #  
 1 ... Sc ~ (h4) 2. De4 (Dg4) # 1 ... Se5! 2. fe5 #  
 1. Dd5 (C)!! Загроза 2. Df7 # 1 ... gf4 2. Df4 #

- 1 ... Sx d7, Se6, Se4 2. De4 # 1 ... Kx f4 2. Df3 # - повернувся! 8 + 7 = 15 # 2 v ...

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

№ 0161 Є. М. Богданов (Львів)

- В початковій позиції: 1 ... fe5 2. Sd6 #  
 1. Lb4 (A)? Lc1 (a)! Загроза 2. Sd6 (B), ef6 (C) # 1 ... Le1 (b) 2. Sce3 #  
 1 ... L ~ 2. Sce3 #  
 1 ... Lf4! 2. Sh4 (D) #  
 1. Le3? Le1 (b)! Загроза 2. Sd6 (B), Sh4 (D) # 1 ... Le3 2. Sce3 #  
 1. Ld4 (E)? Tc1! Загроза 2. Sd6 (B) # 1 ... Lb4 2. Sce3 #  
 1. ef6 (C)! Загроза 2. Lb4 (A) # → 1 ... Tc1 2. Lb4 (A) #  
 1 ... Le3 2. Ld4 # 1 ... Lc1 (a) 2. Ld4 (E) #  
 1 ... L ~ 2. Dg5 # 1 ... Le1 (b) 2. Dg5 #  
 1 ... e3 2. Df3 # 1 ... Lf4 2. Sh4 (D) #

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

№ 0162 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sde5 (A)? Tg4 (a)! Загроза 2. De3 (B), de6 (C) # → 1 ... hg4 (b) 2. de6 (C) #  
 1. Sdf6 (D)? hg4 (b)! Загроза 2. De3 (B) # 1 ... Tg4 (a) 2. de6 (C) #  
 3 парадоксом Домбровскіса!  
 1. de6 (C)! Загроза 2. Sde5 (A) # → 1 ... hg4 (b) 2. Sde5 (A) #  
 1 ... Tg4 (a) 2. Sdf6 (D) #  
 1 ... Td5 2. De3 (B) #  
 3 темою Салазара – Уранія (дивись спроби)!

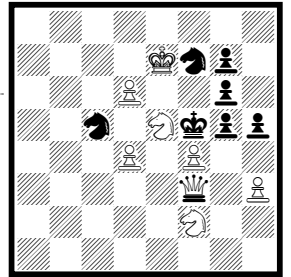
- 1 ... Tf5 2. De4 #  
 1 ... Le4 2. De4 #  
 1 ... Da7, Da8, Db7, Dc8 2. Tc4 # У всіх фазах гри: 1 ... Te5 2. Le5 #

1. Lf5? Tf5! Загроза 2. De4, Le5, Dd3, Dd1 #

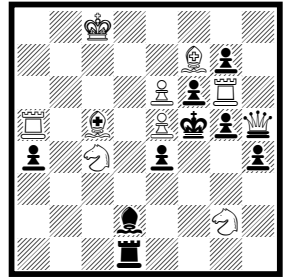
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0163 О. С. Файзулін (Київ)

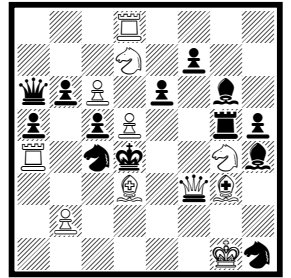
1. f7? f2! Zz 1 ... Kd3 2. Te5 g3 (f2) 3. De3 #  
 1 ... g3 2. f8 = D g2 (f2) 3. Df5 #  
 2 ... Kd3 3. Df3 #  
 1. Dh4 !! 1 ... Kd3 2. De1 g3 (f2) 3. Td5 #  
 1 ... Ke3 2. De1+ Kd3 3. Td5 #  
 2 ... Kf4 3. De5 #  
 1 ... Kf4 2. Df2 Ke4 (g3) 3. Dd4 #  
 1 ... f2 2. Dg3 f1 = (D...S) 3. Te5 #



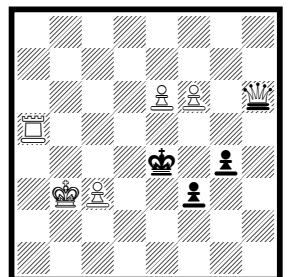
8 + 7 = 15 # 2 v ...



10 + 9 = 19 # 2 vvv



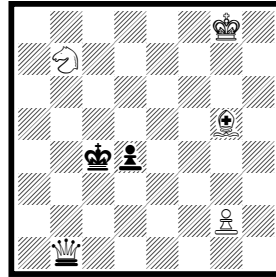
11 + 13 = 24 # 2 vv



6 + 3 = 9 # 3 v

№ 0164 Є. М. Богданов ( Львів )

<b>Початкова гра:</b>	1 ... Kc3	2. Sa5	d3	3. Le3	d2	4. Db3 #
	1 ... Kd5	2. Db5+	Ke6	3. g4	d3	4. Df5 #
<b>1. Sd6?</b>	Kd5!	1 ... Kc5	2. Lf4	загроза	3. Db5!	4. Db5 #
		2 ...	2 ...		3. Db7+	4. Df7 #
			2 ...		3. Db7+	4. Db5 #
<b>1. Dc2?</b>	Kb5!	1 ... Kb4	2. Dd3	Ka4	3. Dc4+	4. Lc1 #
		1 ... Kd5	2. Dc5+	Ke4	3. Sd6+	4. Dc4 #
			2 ...	Ke6	3. Sd8+	4. Dc6 #
<b>1. Le7!</b>	1 ... Kc5	2. Lb4+	Kc4	3. Sd6+	Kd5	4. De4 #
	1 ... Kd5	2. Sc5	d3	3. Db4	Ke5 (d2)	4. De4 #
	1 ... d3	2. Db4+	Kd5	3 ...	Kc6	4. D7 #
		3. Sc5		3 ...	Ke5 (d2)	4. De4 #
				3 ...	Kc6	4. D7 #

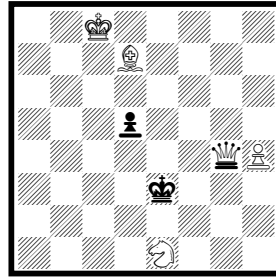


5 + 2 = 7 # 4 \*vv

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

№ 0165 Є. М. Богданов ( Львів )

<b>Початкова гра:</b>	1 ... Kf2	2. Df3+ (A)	Kx e1	3. De3+	Kd1	4. La4 #
				3 ...	Kf1	4. Lh3 #
<b>1. Df3 (A)?</b>	Kd4!	1 ... Kd2	2. Dd3+	Kx e1	3. De3+	4. La4 #
					3 ...	4. Lh3 #
<b>1. Dg2 (B)?</b>	Kd4!	1 ... d4	2. Lc6 (C)	d3	3. Sf3	4. Dg5 #
					3 ...	4. Dd2 #
					3. Sd3+	4. Df2 #
<b>1. Lc6 (C)?</b>	Kd2!	1 ... d4	2. Dg2 (B)	d3	3. Sf3	4. Dg5 #
					3 ...	4. Dd2 #
					3. Ld5	4. Dg2 #
<b>1. Lb5!</b>	1 ... d4	2. Df3 (A)+	Kd2	3. Dd3+	Kc1	4. Dc2 #
				3 ...	Ke1	4. De2 #
	1 ... Kd2	2. De2 (D)+	Kc3	3. Sd3	Kb3 (d4)	4. Db2 #
				3 ...	Kd4	4. De5 #
				3 ...	Kc6	4. D7 #

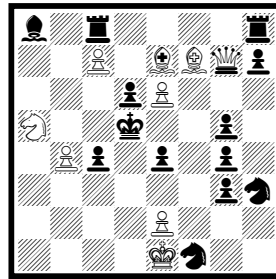


5 + 2 = 7 # 4 \*vv

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

№ 0166 Л. Lyubashevsky & L. Makaronez ( Israel )

<b>1. Dc3?</b>	Sf4!	загроза	2. Lf6 !		3. Lf6+	Kd5	4. e7 #
		1 ... Se3	2. Dd4+	Kx d4	3. Df5+	Kd4	4. Lf6 #
		1 ... e3	2. Df6!	Загроза	3. Df5+	Kd4	4. De5 #
			2 ...	Ke4	3. Ld6	загроза	4. De5 #
					3 ...	Kd5	4. De5 #
<b>1. Df6!</b>		загроза	2. Df5+	Kd4	3. Lf6+	Ke3	4. Sx c4 #
		1 ... Se3	2. Dd4+ !!	Kx d4	3. Lf6+	Kd5	4. e7 #
		1 ... Tc7	2. Ld6 !!	Загроза	3. De5, e7 #		
			2 ...	Kd6	3. e7+	Kd7	4. De6 #
		1 ... Sd2	2. Kd2	загроза	3. Df5+, Kc3, Ke3		

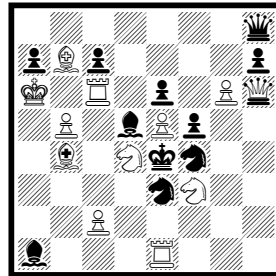


9 + 13 = 22 # 4

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

№ 0167 Є. М. Богданов ( Львів )

<b>1. Dh4!</b>	загроза	2. Te3+ !!	Kx e3	3. Ld2+	Ke4	4. Df4 #
1 ... Lc3	2. Lc3 !	загроза	3. Sd2+, Sg5+			
	2 ...	La2	3. Tc4+ !!	c6	4. Lc6 #	
1 ... Dx e5	2. Sd2+	Kx d4	3. Tc4+ !!	Lx c4	4. Sdf3 #	( 4. Sb3? )
			3 ...	Sx c4	4. Sb3 #	( 4. Sf3? )
1 ... Lx d4	2. Sg5+	Kx e5	3. Te6+ !!	Lx e6	4. Sg3 #	( 4. Sf7? )
			3 ...	Sx e6	4. Sf7 #	( 4. Sf3? )

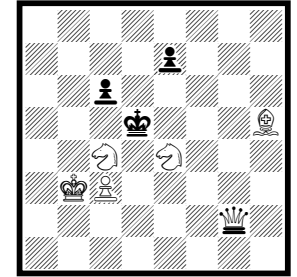


12 + 11 = 23 # 4

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

№ 0168 О. С. Файзулін ( Київ )

1. Sg3?	Kc5!	1 ... Ke6	2. Dc6 #			
1. Kb4?	Ke6!	Загроза	2. Sc5, Sg5 #	1 ... c5+	2. Sc5 #	
				1 ... e5	2. Lf7 #	
1. Lf3?	Ke6!	1 ... e6	2. Dd2 #	1 ... c5	2. Sg5 #	
		1 ... e5	2. Dg8 #			
1. Df3!	Цугцванг	1 ... e6	2. Dd3 #	1 ... Ke6	2. Sc5 #	
		1 ... e5	2. Lf7 #	1 ... c5	2. Sg5 #	

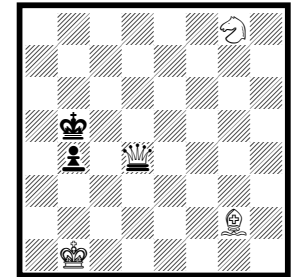


6 + 3 = 9 # 2 vvv

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

№ 0169 І. Я. Новінський ( Львів ) і О. С. Файзулін

1. Se7!	Цугцванг	1 ... Ka4	2. Lc6+	Ka5	3. Da7 #
			2 ...	Kb3	3. Dd3 #
			2 ...	Ka3	3. Db2 #
		1 ... Ka5	2. Da7+	Kb5	3. Lf1 #
		1 ... Ka6	2. Db4	Ka7	3. Db7 #
		1 ... b3	2. Lf1+	Ka5	3. Sc6 #

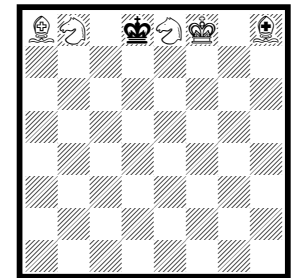


4 + 2 = 6 # 3

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

№ 0170 М. Р. Костылев ( Рыбинск, Россия )

1. Sa6 (A)?	Kd7!	1 ... Kc8	2. Lc6 (B)	Kd8	3. Lf6+	Kc8	4. Sd6 #
1. Lc6 (B)!		1 ... Kc8	2. Sa6 (A)	Kd8	3. Lf6+	Kc8	4. Sd6 #

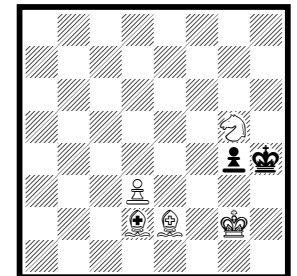


5 + 1 = 6 # 4 v

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

№ 0171 М. Р. Костылев ( Рыбинск, Россия )

<b>Початкова гра:</b>	1 ... g3	2. Sf3+	Kg4	3. Sd4+	Kh4	4. Sf5 #
		2 ...	Kh5	3. Se5+	Kh4	4. Sg6 #
1. Se6?	Kh5!					
1. Sh7?	Kh5!?	2. Sf6+?	Kg6!	2 ... Kh4	2. Sg4	Kh5
				3. Se5+	Kh4	4. Sg6 #
1. Sf7!	Цугцванг	1 ... Kh5	2. Se5	Kh4	3. Sg4	Kh5
					4. Se5+	Kh4
						5. Sg6 #



5 + 2 = 7 # 5 \*v ...