

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

Die Schwalbe (Deutschland – Germany – Германия)

- **2#** Роботи слід надсилати на адресу: **Hubert Gockel**, Vogelherd 15, D-72555 Metzingen
hubert.gockel@gmx.de
- **3#** Роботи слід надсилати на адресу: **Martin Wessels**, Spichernstrasse 13, D-49074, Osnabrück
martin.wessels1@freenet.de
- **n#** - суддя: **Klaus Wenda**
Роботи слід надсилати на адресу: **Rainer Ehlers**, Kunkelberg 27, D-21335 Lüneburg
rainer03ehlers1@web.de
- **казки** - суддя: **Hubert Gockel**
Роботи слід надсилати на адресу: **Arnold Beine**, Grund 15, D-65366 Geissenheim
arnold.beine@web.de
- **hn#** - суддя: **Rolf Wiehagen**
Роботи слід надсилати на адресу: **Eckart Kummer**, Dietzgenstrasse 12, D-13156 Berlin
eckart.kummer@web.de
- **sn#** - суддя: **Frank Richter**
Роботи слід надсилати на адресу: **Hartmut Laue**, Postfach 3063, D-24029 Kiel
laue@math.uni-kiel.de
- **етюди** - суддя: **Peter Gyarmati**
Роботи слід надсилати на адресу: **Michael Roxlau**, Heergermühler Weg 52, D-13158 Berlin
Michael.Roxlau@t-online.de

- Schach**
- 2#** - суддя: **Udo Degener**
 - 3#** - суддя: **Silvio Baier**
 - n#** - суддя: **Michael Schreckenbach**
 - hn#** - суддя: **Juraj Lörinc**
 - sn#** - суддя: **Waldemar Tura**
 - етюди** - суддя: **Siegfried Hornecker**
- Роботи слід надсилати на адресу: **Udo Degener**, Stephenenson Strasse 47, D-14482 Potsdam
Udo-Degener@gmx.de

Problem – Forum

- **2#** - суддя: **Sven Trommler**
Роботи слід надсилати на адресу: **Mirko Degenkolbe**, Postfach 1112, D-08393 Meerane
pontius_pilatus@t-online.de
- **3#** (2006-2007) - суддя: **Michal Dragoun**
Роботи слід надсилати на адресу: **Gerhard E. Schoen**, Badergasse 9, 92705 Leuchtenberg
gerhardschoe@web.de
- **n#** - суддя: **Martin Hoffmann**
- **s2-10#** - суддя: **Dr. Hartmut Laue**
Роботи слід надсилати на адресу: **Manfred Zucker**, Postach 1129, 09052 Chemnitz
- **hn#** - суддя: **Thomas Maeder**
Роботи слід надсилати на адресу: **Franz Pachi**, Ungsteiner Strasse 12, D-67067 Ludwigshafen
fga.levinho@web.de
- **етюди** (2005-2006) - суддя: **Michael Schlosser**
Роботи слід надсилати на адресу: **Manfred Seidel**, Fenchelstrasse 70, 47445 Moers
rochade-ms@gmx.de



« Chess Leopolis »

№ 5, June 2006

Приватне видавництво:

(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

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

наклад 120 примірників



червень 2006

Сьогодні в номері:

Аналітичний огляд (продовження)

3	En Passant	2
3.1.	Прихований захист ходом En Passant	4
3.2.	En Passant в ролі першого ходу удаваного сліду ...	5
4.	Теми на основі парадоксів	8
4.1.	Парадокси – хамелеони	10
4.2.	Помножені парадокси	11
4.2.1.	Помножені парадокси Банного, Володимирова, Ханнеліуса і Домбровскіса	11
4.2.2.	Помножені парадокси Банного – Богданова і Ханнеліуса – Богданова	14
4.3.	Розширені парадокси	15
4.4.	Складені парадокси	16
	Друкується вперше: річний конкурс	17
	ювілейний конкурс “Львів – 750”	20
	ювілейний конкурс “Є.М. Богданов – 55/40” ...	23
	Нас запрошують	24

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2, 3, 4)

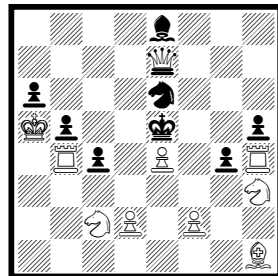
3. **En PASSANT**

В ортодоксальних шахових задачах хід «взяття на проході» (далі **En Passant**) використовується рідко. Це пов'язане з специфічним (тільки для цього ходу) розташуванням пішаків, що, в свою чергу, може бути значною перешкодою для втілення багатьох цікавих задумів.

В ері чорних фієур цей хід може використовуватись, як спростування спроби на першому (№ 0216) або на будь-якому іншому (№ 0193, № 0217) ходах білих.

№ 0216 Yub. Ty “С. GROENEVELD - 75” - 1998, 5 похвала

1. d4 (A)?	cd3! – En Passant	1. f4 (B)?	gf3! – En Passant
1. Sd4?!	Ld7 (d)!	1 ... c3 (a)	2. De6 (C) #
		1 ... g3 (b)	2. Sf3 #
		1 ... Lf7 (c)	2. Sc6 #
1. Sf4?!	Lf7 (c)!	1 ... Lc6 (Lg6)	2. Sc6 #
		1 ... Kx d4	2. Dd6 #
		1 ... c3 (a)	2. Sd3 #
		1 ... g3 (b)	2. De6 (C) #
		1 ... Ld7 (d)	2. Sg6 #
1. Ka6!		1 ... Lc6 (Lg6)	2. Sg6 #
		1 ... Kx f4	2. Df6 #
		1 ... c3 (a)	2. d4 (A) #
		1 ... g3 (b)	2. f4 (B) #
		1 ... Lf7 (c)	2. Tb5 #
		1 ... Ld7 (d)	2. Th5 #
		1 ... Lg6	2. Tb5 #
		1 ... Lc6	2. Th5 #

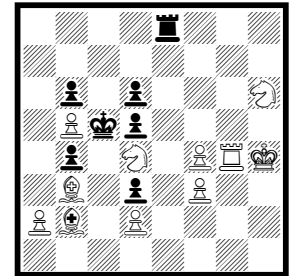


10 + 8 = 18 # 2 v ...

№ 0217 “РАБОЧАЯ ГАЗЕТА” - 1982, 3 похвала

1. Tg7 (A)?	Te7 (a)!	} 2. a4?! ba3 – En Passant !
1. Tg5 (B)?	Te5 (b)!	
1. Tg1 (C)?	Te1 (c)!	

1. a2 - a4!	Цугцванг	1 ... ba3 – EP!	2. La3+	Kd4	3. Sf5 #
		1 ... Te7 (a)	2. Tg7 (A)	Tx g7	3. Se6 #
			2 ...	Te1	3. Tc7 #
		1 ... Te5 (b)	2. Tg5 (B)	Tx g5	3. Se6 #
			2 ...	Te1	3. Td5 #
Тема Володимирова		1 ... Te1 (c)	2. Tg1 (C)	Tx g1	3. Se6 #
			2 ...	Te8	3. Tc1 #
		1 ... Te4	2. fe4	de4	3. Se6 #
		1 ... Te3	2. de3	d2	3. Se6 #
		1 ... Te2	2. Se2	d4	3. Ld4 #
		2 ...	de2	3. d4 #	



11 + 7 = 18 # 3 v ...

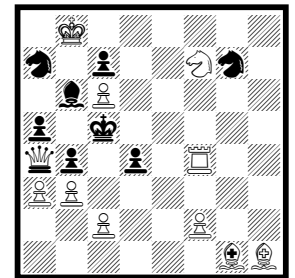
Найчастіше хід En Passant використовується у вигляді першого ходу варіанту або підваріанту гри (№ 0217, № 0218) чи здійсненої загрози (№ 0193) після відповідного ходу білого пішака.

№ 0218 “ЗВЯЗДА” - 1976 (v)

Початкова гра:	1 ... ba3	2. Dc4 #
	1 ... d3	2. Tc4 #
1. c3?	Sb5!	
1. Te4?	Sc6!	Загроза 2. Te5 # (2. Dc6?)
1. c2 - c4!	Цугцванг	1 ... bc3 - En Passant
		1 ... dc3 - En Passant
		1 ... ba3
		1 ... d3
		2. Dc4 #
		2. Tc4 #
		2. Da3 #
		2. f3 #

+ класична форма теми Рухліса !

1 ... Sa ~	2. Db5 #
1 ... Sc6+	2. Dx c6 #
1 ... Sg ~	2. Tf5 #

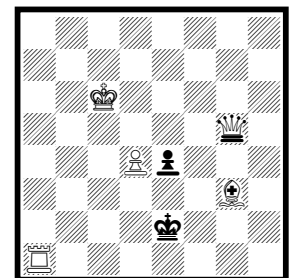


11 + 8 = 19 # 2 *

Використання ходу En Passant можливе і в початковій грі, якщо існують передумови вважати, що перед цим ходом міг бути хід білим пішаком через «бите поле». Наприклад, позиція, яка відображена на діаграмі № 0219 могла утворитись після ходу **0. d2 – d4**.

№ 0219 “МИНИАТЮРЫ” - 2002 (версія)

Початкова гра:	1 ... ed3 – En Passant	2. Df4! d2	3. De4 #
	1 ... Kf3	2. Ta2	e3
			3. Df4 #
1. Tc1!	1 ... Kd3	2. Lf2	Ke2 (e3)
	1 ... Kf3	2. Tc2	e3
	1 ... e3	2. Df5	Kd2
			3. De3 #
			3. Df4 #
			3. Dc2 #



5 + 2 = 7 # 3 *

В ері білих фієур хід En Passant може бути першим ходом рішення при існуванні доказів, що останнім ходом чорних був хід пішаком через «бите» поле, першим ходом спроби (удаваного сліду) або відповіддю на хід чорного пішака через «бите» поле на будь-якому рівні ходу (№ 0220, № 0221).

№ 0220 "РУССКАЯ ГАЗЕТА" - 2005

Початкова гра: 1 ... c5 (a) 2. dc5 (A) # (2 ... Dd5, Dd7?)
 1 ... e5 (b) 2. de5 (B) # (2 ... Dd7?)

1 ... Lg8 2. Df5 # 1 ... Tc3 (c) 2. Sf4 (C) #

1. d5? Tb4! Загроза 2. Td4 #

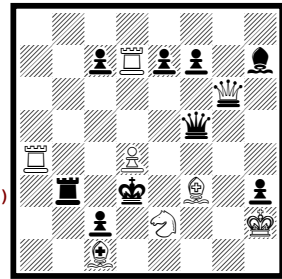
1 ... c5 (a) 2. dc6 # - En Passant (2 ... Dd5?)
 1 ... e5 (b) 2. de6 # - En Passant (2 ... Dd5?)

1. Dc6! Загроза → 1 ... e5 (a) 2. Dc4 # (2. de5 # ? Dd7!)
 1 ... Dc5 2. dc5 (A) #
 1 ... De5+ 2. de5 (B) #

+ тема Стоккі
 + класична форма
 теми Рухліса

1 ... Tc3 (c) 2. Dc3 #
 1 ... Dd5 2. Sf4 (C) #
 1 ... Tb4 2. Dc3 #
 1 ... Df3 2. Df3 #

1 ... De6, Df4+, Db5 2. Sf4 #



8 + 9 = 17 # 2 v

№ 0221 "LE COURRIER des ECHECS" - 1983, 1^й приз

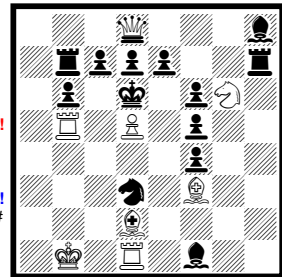
Початкова гра: 1 ... c5 2. Tb6+ Tx b6 3. Db6 #
 1 ... e5 2. Df8+ Te7 3. De7 #

1. Sf8! Загроза 2. Dd7+ (X) Ke5 3. Lc3 (Y) #
 1 ... Ke5 2. Lc3+ (Y) Kd6 3. Dd7 (X) #

1 ... Sc5 2. Lf4+ (A) e5 3. de6 (B) # - En Passant!
 1 ... e5 2. de6 (B) - En Passant! Загроза 3. Lf4 (A) #
 2 ... Se5 3. Lb4 (C) #
 2 ... Th4 3. Dd7 #

1 ... Se5 2. Lb4+ (C) c5 3. dc6 (D) # - En Passant!
 1 ... c5 2. dc6 (D) - En Passant! Загроза 3. Lb4 (C) #
 2 ... Sc5 3. Lf4 (A) #

1 ... c6 2. dc6 загроза 3. Lb4 #
 2 ... Sc5 3. Lf4 #
 1 ... e6 2. de6 загроза 3. Lf4 #
 2 ... Se5 3. Lb4 #
 2 ... Th4 3. Dd7 #



8 + 13 = 21 # 3 *

Зміна гри + 2 «ланцюги» чергування 2 – 3 ходів білих:
 перший - в загрозі і в варіанті захисту (XY ⇔ YX),
 другий - в 4-х варіантах рішення з En Passant!. TACK !!

AB ⇔ BC ⇔ CD ⇔ DA

3. 1. ПРИХОВАНИЙ ЗАХИСТ ХОДОМ En PASSANT

На матуючому або на проміжному (для багатходових задач) ході в здійсненній загрозі (чи на будь-який хід фігури в механізмі «повторної загрози») білий пішак ходить через «бите» поле. Чорні не можуть захиститись від цього ходу взяттям на проході, тому що чорний пішак, який контролює «бите поле», на цей момент стає зв'язаним. Гра чорних на першому ході (при «повторній загрозі») - в варіантах, створених точними ходами відповідної фігури спрямована на запобігання зв'язки для створення можливості захисту ходом En Passant. Цей захист обов'язково має бути підтвердженим відповідною спробою в тематичних варіантах гри!

В триходовій задачі № 0222 в спробі є прямий захист ходом En Passant. В загрозі рішення 1. Sh2! пішак чорних стає зв'язаним при відході чорного коня «e2», тому захист ходом En Passant на матуючому ході стає неможливим. Гра чорних в варіантах 1 ... Se3, Te3 запобігає зв'язуванню свого пішака!

В рішенні № 0223 є схожа гра, але пішак «e4» стає зв'язаним лише після ходу чорного короля. Після ходу 1. De2! утворюються дві групи тематичних варіантів.

Одна використовує зв'язування пішака (що, в подальшому, підсилює ефект захистів ходом En Passant) з грою, яка відтворює чергування других і третіх ходів білих фігур за циклом CD ⇔ DA ⇔ AC, а друга група варіантів забезпечує створення «прихованого захисту» від ходу 3. d2 – d4. Цікавим є те, що в спробі 1. e6? хід En Passant є прямим захистом, але на другому ході!

№ 0222 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2004

1. d4+? ed3 - EP! 1 ... Sx d4 2. Ld6+ !! Kx d6 3. De7 #

1. Sh2! Загроза 2. Df4+ !! Kx f4 3. Ld6 #
 2 ... Sx f4 3. d4 # (3 ... ed3 - EP?)

1 ... e3 2. Sf3+! Ke4 3. d6 # (2 ... Tx f3?)

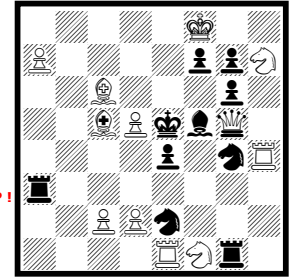
1 ... Se3 2. d4+ ed3 - EP 3. Sf3 #
 2 ... Sx d4 3. Df4 #

1 ... Te3 2. a8 = D загроза 3. Db8, De8 #
 2 ... Tb3 3. De8 #
 2 ... Sd4 (Sf4) 3. Db8 #

1 ... Ta4 2. Df4+!! Sx f4 3. Sf3 #
 2 ... Kx f4 3. Ld6 #

1 ... Td3 2. a8 = D загроза 3. Db8, De8 #
 2 ... Tx d5 (Tb3) 3. De8 #
 2 ... Sd4 (Sf4) 3. Db8 #

1 ... Tf3 2. a8 = D загроза 3. Db8, De8 #
 2 ... Tb3 3. De8 #
 2 ... Sd4 (Sf4) 3. Db8 #



12 + 10 = 22 # 3 v

№ 0223 "ECHO" - 2004, 1^й приз

65 - річчю В. О. Мельниченка присвячується

1. Lf6 (A)? Th7 (a)! 2. Kd6?! Td7! Загроза 2. e6 (B) #
 1. e6 (B)? Ke5 (b)! 2. d4+?! ed3 - EP! Загроза 2. Lf6 (A) #

1 ... Th7 (a) 2. Kd6 загроза 3. c3, Lf6 #
 2 ... Th6 3. c3 (C) #
 2 ... Th3 3. Lf6 (A) #
 2 ... e3! 3. Dd3 (E) #

1 ... Th6 2. c3 (C)+ Ke5 3. Ld6 #

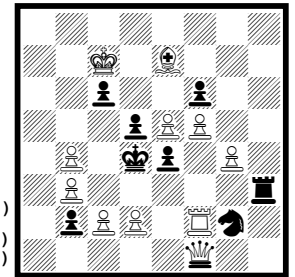
1. De2! загроза 2. Lc5+ Ke5 3. d4 # (3 ... ed3 - EP?)

1 ... Th7 (a) 2. c3+ (C) Ke5 3. d4 # (D) (3 ... ed3 - EP?)
 1 ... Ke5 (b) 2. d4+ (D) Kd4 3. Lf6 # (A) (2 ... ed3 - EP?)
 1 ... Tf3 2. Lf6 (A) загроза 3. e6 # (B)
 2 ... Tf5 3. c3 # (C)
 2 ... e3 3. Dd3 # (E)

CD ⇔ DA ⇔ AC!
 1 ... Se3 2. c3+ (C) Ke5 3. Ld6 # 2 ... Tc3 ?, 2. Lc5+ ... 3. d4? ed3 - EP !!
 1 ... Te3 2. Lf6 (A) загроза 3. e6 # 2 ... e3 ?, 2. Lc5+ ... 3. d4? ed3 - EP !!

1 ... e3 2. Dd3 (E)+ Ke5 3. Ld6 # (2 ... Td3 ?) + тема диференціювання ходів!

Додатково: 1 ... Td3 2. Lf6 загроза 3. e6 #, 2 ... e3 3. Dd3 #
 1 ... Tc3 2. dc3+ ! Kc3 3. Dd2 #, 2 ... Ke5 3. Ld6 #



11 + 8 = 19 # 3 vv

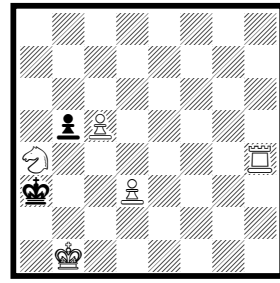
3. 2. En PASSANT В РОЛІ ПЕРШОГО ХОДУ УДАВАНОГО СЛІДУ

В розділі «Загальні визначення» («ШЛ» №2, 2006 стор. 3) було відмічено, що спроба рішення задачі може спростовуватись декількома рівноправними способами. Одним з них є «... відсутність доказів, що перший хід спроби є можливим ...». Таке спростування існує в спробах, створених, наприклад, першими ходами з взяттям на проході чорного пішака. Безумовно, для цього ходу мають бути певні передумови, а саме: відповідна позиція чорного і білого пішаків, яка дозволяє припустити, що останнім ходом чорних міг бути хід пішаком через «бите поле», яке контролює відповідний білий пішак.

На можливість створення спроби ходом En Passant я звернув увагу ще на початку 70-х років минулого століття. Задача № 0224 є однією з тих небагатьох робіт, які були надруковані мною в той час. Спроба ходом En Passant є незвичайною, тому що спростовується не якимось ходом чорних, а саме **неможливістю довести**, що останнім був хід 0 ... b7 - b5! Вона цікава ще й тим, що створює додаткову зміну гри!

№ 0224 "ПОГРАНИЧНИК НА ТИХОМ ОКЕАНЕ" - 1974

Початкова гра: 1 ... ba4 2. Kc2 Ka2 3. Tx a4 #
 1. cb6 – En Passant? Спростовується неможливістю довести, що останнім ходом чорних був хід 0 ... b7 - b5!
 але не: 2. Sb2? Kc3! 2 ... Ka3 3. Kc2 Ka2 4. Ta4 #
 1. Sb2 (A)? Kb3! 1 ... b4 2. Kc2 (B) Ka2 3. Tb4 K ~ 4. Ta4 #
 2 ... b3+ 3. Kc1! Ka2 4. Ta4 #
 1. Kc2 (B)! Цугцванг 1 ... b4 2. Sb2 (A) Ka2 3. Tb4 K ~ 4. Ta4 #
 2 ... b3+ 3. Kc1! Ka2 4. Ta4 #
 1 ... Ka2 2. Sc3+ Ka3 3. Sb5+ Ka2 4. Ta4 #
 AB ⇔ BA



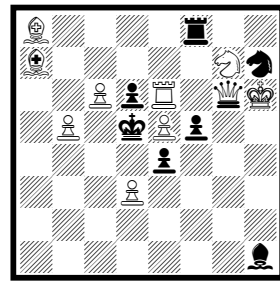
5 + 2 = 7 # 4 *vv

Використання спроби з En Passant можливе і в двоходівках. Найчастіше така спроба використовується у вигляді додаткової фази гри при втіленні багаторазової зміни матів. Прикладом може слугувати робота № 0225, в якій додатково реалізовані: класична форма теми Рухліса і одна з форм теми Салазара – Рухліса (в спробі з En Passant і в рішенні 1. Df5!) з схемою гри:

1. C? Загроза 2. D #, 1 ... b 2. B # → 1. D! 1 ... b 2. C # + 1 ... новий 2. B #

№ 0225 "DIELO" - 1998, 3^й приз

Початкова гра: 1 ... de5 (a) 2. Td6 (A) #
 1 ... Tf6 (b) 2. c7 (B) #
 1 ... ed3 (c) 2. Dd3 #
 1. Df5 (D)! Загроза (~) 2. Td6 (A) #
 1 ... de5 (a) 2. De5 #
 1 ... Tf5 2. c7 (B) #
 1 ... Tf6 + (b) 2. ef6 (C) #
 1 ... Td8 2. ed6 #
 1 ... ed3 2. Dd3 #



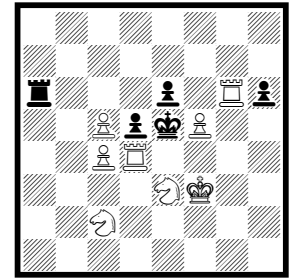
10 + 7 = 17 # 2 *v ...

Під час пошуку нових форм відтворення тих чи інших тем я неодноразово використовував спроби з En Passant на першому ході. Наприклад, в роботі № 0226 всі три головні фази гри об'єднані загальним змістом: мати з удаваного сліду 1. Tf4?, по-черзі, стають матом загрози і матом на захист від цієї загрози (псевдоформа теми ле Гранд) в тематичному удаваному сліді з першим ходом по En Passant і в рішенні 1. cd5!. Багатофазна зміна гри з парадоксом Рухліса. Незвично і симпатично ...

Використання спроб з взяттям пішака на проході дозволяє втілювати і складні ідеї. Наприклад, в достатньо простій формі в спробі з En Passant і рішенні 1. Tc7! задачі № 0227 реалізована тема Дюрашевича: чергування 1-го ходу, мата загрози і мата на один і той самий захист чорних.

№ 0226 "2ND reg. Ty cab. TV" - 2000, 1^й приз

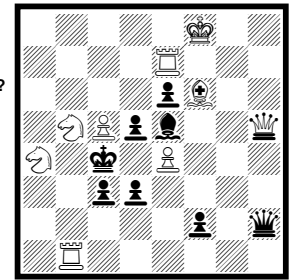
1. fe6? Td6 (a)! Загроза 2. Td5 (A) #
 1. Tf4? h5! Загроза 2. Sg4 #
 1 ... ef5 (b) 2. Tx f5 #
 1 ... Ta3 2. Te6 (B) #
 1 ... dc4 2. Te4 (C) #
 1. cd6 – En Passant?! Загроза 2. Te6 (B) #, 0 ... d7 - d5 !?
 1 ... Td6 (a) 2. Te4 (C) #
 1 ... ef5 (b) 2. Td5 (A) #
 1. cd5 ! Загроза 2. Te4 (C) #
 1 ... Ta4 2. Te6 (B) #
 1 ... ef5 (b) 2. Sc4 #
 1 ... ed5 2. Td5 (A) #



8 + 5 = 13 # 2 v ...

№ 0227 "DIELO" - 1998, 1^й поч. відгук

Початкова гра: 1 ... Ld6 (a) 2. Sa3 #
 1. cd6 (A) – En Passant?! Загроза 2. Tc7 (B) #, 0 ... d7 – d5 !?
 1 ... Ld6 (a) 2. Sb6 (C) #
 Додаткова гра: 1 ... Ld4 2. Sa3 #
 1 ... d2 2. De2 #
 1. Tc7 (B)! Загроза 2. Sb6 (C) #
 1 ... Ld6+ (a) 2. cd6 (A) #
 Додаткова гра: 1 ... Lc7 2. Sa3 #
 1 ... d2 2. De2 #



9 + 8 = 17 # 2 *v

Дуже складний задум втілений в роботі № 0228. На тлі багатофазної зміни гри реалізовані: одна з інтегрованих форм теми Рухліса

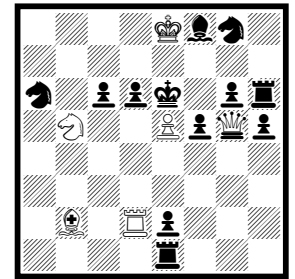
? 1 ... a 2. C #
 ? 1 ... b 2. C #
 ! 1 ... новий 2. C # + 1 ... a 2. Новий мат 1 + 1 ... b 2. Новий мат 2

і компактна класична форма теми Рухліса з використанням здійсненої загрози, наприклад, на ходи чорних: 1 ... h4, Th ~, Le7, Td ~

? Загроза 2. B #
 1 ... a 2. C # → ! Загроза 2. Новий мат
 1 ... a 2. B #
 1 ... новий 2. C # .

№ 0228 "FORWARD!" - 1998, 1^й приз

1. ef6 (A) – En Passant ?! Загроза 2. Sd4 (B) #, 0 ... f7 – f5 !?
 1 ... Sf6+ 2. Df6 # 1 ... d5 (a) 2. De5 (C) #
 1 ... Sc7+ 2. Sc7 # 1 ... c5 (cb5) 2. Dd5 #
 1. ed6 (D)? Lg7! Загроза 2. De3 (E) # 1 ... f4 (b) 2. De5 (C) #
 1 ... Sf6+ 2. Df6 # 1 ... Ld6 2. Td6 #
 1 ... Sc7+ (Sc5) 2. Sc7 #
 1. De3 (E)! Загроза 2. ed6 (D) # 1 ... d5 (a) 2. Sd4 (B) #
 1 ... Lg7 2. Td6 # 1 ... f4 (b) 2. Dh3 #
 1 ... Sc7+ (Sc5) 2. Sc7 # 1 ... de5 2. De5 (C) #
 DE ⇔ ED 1 ... Sf6+ 2. ef6 (A) #



6 + 12 = 18 # 2 vv

Спроби з взяттям на проході можуть бути використані і при втіленні простих «класичних» ідей. Так, наприклад, в задачі № 0229 ходом En Passant здійснюється перекриття лінійних чорних фігур Lf7 і Tf6.

№ 0229 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1999, 1^й приз

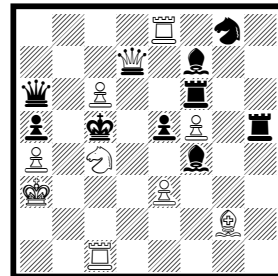
Початкова гра: 1 ... Le6 2. Dd6 (A) #
1 ... Te6 2. Dd5 (B) # **перекриття Грімшоу!**

1. fe6 – En Passant?! **3 перекриттям Новотного!** Загроза 2. Dd4 (C) #
1 ... Le3 2. Dd6 (A) # - на новий ход чорних (2 ... Td6?)
1 ... Le5 2. Dd5 (B) # - на новий ход чорних (2 ... Td5?)
0 ... e7 – e5 !?

1. Te6! **3 перекриттям Новотного!** Загроза 2. Dd6 (A), Dd5 (B) #
1 ... e4 2. Dd4 (C) # (2 ... Kc6?)
1 ... Dc6 2. Dc6 # (2 ... Tc6?)
1 ... Dc4 2. Da7 # (2 ... Kd6?)

+ подвоєна псевдоформа теми le Grand → CA ⇔ AC & CB ⇔ BC

Додатково: 1. Sx e5+? Kb6! 1 ... D (L) c4 2. Dd4 (C) #



В задачі можуть бути використані і декілька спроб з En Passant на першому ході білих. Наприклад, в роботі № 0230 в двох таких спробах здійснюється чергування перших ходів білих і матів (проста форма теми Салазара) на хід 1 ... dc6. Цікавим є й те, що мати загрози цих спроб стають, в подальшому, першими ходами і матами в наступних двох спробах з аналогічним чергуванням ходів білих.

№ 0230 “РТ - РЕКЛАМА” - 1999, 1^й приз

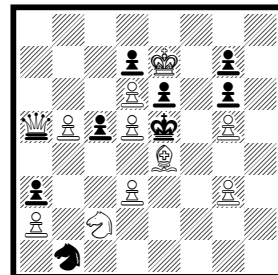
1. dc6 (A) – En Passant?! **Загроза 2. b6 # (B), 0 ... c7 – c5 !?**
1 ... dc6 (a) 2. bc6 # (C)
1 ... Sc3 2. Dc3 #

1. bc6 (C) – En Passant?! **Загроза 2. de6 # (D), 0 ... c7 – c5 !?**
1 ... dc6 (a) 2. dc6 # (A) **AC ⇔ CA**
1 ... ed5 (b) 2. Dd5 #
1 ... Sc3 2. Dc3 #

1. b6 (B)? ed5 (b)! Цугцванг 1 ... c4 (c) 2. de6 # (D)
1 ... S ~ 2. Dc3 #

1. de6 (D)? de6! Цугцванг 1 ... c4 (c) 2. b6 # (B) **BD ⇔ DB**
1 ... S ~ 2. Dc3 #

1. De1! Цугцванг 1 ... ed5 (b) 2. Lg6 #
1 ... c4 (c) 2. d4 #
1 ... Sd2 2. Da1 #
1 ... Sc3 2. Dc3 #



4. ТЕМИ НА ОСНОВІ ПАРАДОКСІВ

Багато сучасних тем, насправді, були «відкриті» ще на початку минулого сторіччя: задовго до отримання своїх назв. Це стосується і класичних форм тем Банного, Домбровскіса, Рухліса, Загоруйко, ле Гранд і навіть ... Руденко. В цьому легко пересвідчитись, перевіривши роботи «старих» майстрів на комп'ютері ... **Якщо в розв'язку задачі не вказана та чи інша спроба – це не означає, що її немає взагалі !!** Однак, я вважаю це несуттєвим, тому що **будь-яка назва теми є умовною**. Вона надається шаховими композиторами, в першу чергу, **з метою спрощення опису гри, яка відповідає змісту певної ідеї**. Такими назвами можуть бути і назва журналу або установи, які провели тематичні конкурси (наприклад: тема 5WCCT,

тема “Уранія”, “Фестивальна тема”) або місця компактного помешкання композиторів, які активно розробляли відповідну ідею (наприклад, «Одеська тема», «Львівська тема», «Білоруська тема»); прізвища шахових композиторів, які вперше запропонували або здійснили певний задум в задачах чи в етюдах. Іноді назва теми створюється з **врахуванням назв вже існуючих (набільш близьких по гри) тем**. Саме цей спосіб надання назв відповідним темам і був вибраним мною. Моє прізвище до назв тих чи інших тем додавали вже інші проблемисти. **Не буду заперечувати, якщо будь-якій з них буде надане більш гідне ім'я!**

Ще в 1967 році я спробував проаналізувати відомі мені теми і виділити типові для них **складові частини**. Такі частини в різний час мали різні назви (наприклад: “Елементарна тема”, “Складова теми”) або умовний номер. Враховуючи те, що серед цих складових частин є і, визнані більшістю шахових композиторів світу, **парадокси Домбровскіса і Володимирова**, назва розповсюдилась на всю групу виділених складових частин: я їх також став називати **ПАРАДОКСАМИ**. Це свого роду «цеглинки», які в окремих випадках **можуть бути самостійними елементарними темами і/** або **складовими багатьох** (навіть не існуючих поки що) **складних тем**. Парадоксам **надані назви з врахуванням назв тем, з яких вони були виділені**. При зміні назв окремих тем змінювались і назви парадоксів.

Назви парадоксів з схемами початкової і головної фаз гри наведені в **таблиці 4**. До групи парадоксів не включені деякі прості ідеї, які вже в своєму елементарному виконанні шахові композитори називають темами, наприклад: прості форми теми Салазара або Уранія, тема ле Гранд (або її псевдоформа) ...

Таблиця 4

Назви парадоксів	Початкова фаза	Головна фаза
Парадокс Банного	1.? a! + 1. A?!	1 ... a n. A
Парадокс Банного - Богданова	1. A? a!	1 ... a 2. X 1 ... t n. A
Парадокс Володимирова		1 ... a n. A
Парадокс Ханнеліуса	1.?! Загроза 2. A! + ? a!	1 ... a n. A
Парадокс Ханнеліуса - Богданова		1 ... a 2. X 1 ... t n. A
Парадокс Домбровскіса	1.? a! Загроза 2. A!	1 ... a n. A
Парадокс Богданова - Ударцева	Початкова гра (*): 1 ... a 2. A	1. A?! 1 ... a 2. X
Парадокс Рухліса	1 ... a 2. A	1 ... a 2. X 1 ... t 2. A

Примітка:
n - хід може бути будь-яким в межах умови (для двоходовки завжди n = 2);
t - гра може бути або в здійсненній загрозі, або в ігровому варіанті.
1.?! - спроба (удаваний слід) або рішення.

Якщо тип фази гри в таблицях не вказаний, то гра може здійснюватись в будь-яких (але різних) фазах однієї задачі !!

Якщо головна фаза будь-якого з парадоксів знаходиться в початковій грі, то такий парадокс називають **реверсивним**. Парадокс Рухліса може бути реверсивним по відношенню (в окремих випадках) до іншого удаваного сліду або до рішення задачі, якщо початкова фаза знаходиться в цьому рішенні, а головна – в удаваному сліді.

Присутність, щонайменше, двох парадоксів одного типу або симбіозу (синтезу) парадоксів різного типу може бути ознакою реалізації в задачі певної ідеї, яка або вже є відомою темою, або (при відповідній розробці) може стати новою темою!

В залежності від організації гри білих і чорних фігур в спробах і рішеннях можуть бути створені:

- парадокси - хамелеони;
- помножені парадокси;
- розширені парадокси;
- складені парадокси;
- різні форми відомих тем;
- нові багатофазні теми.

4. 1. ПАРАДОКСИ - ХАМЕЛЕОНИ

Це **синтез декількох парадоксів з однією головною фазою**, який створюють **одні і ті ж самі: хід білих (в одній спробі він є першим ходом, а в другій – другим ходом в загрозі) і хід чорних (є спростуванням у відповідних спробах)**. Свою назву цей синтез парадоксів отримав за те, що при розгляді гри від фази до фази (з врахуванням гри в головній фазі задачі) змінюється і тип парадокса.

Найбільш цікавими є лише дві групи парадоксів, які можуть створювати «хамелеона», це: парадокси **Домбровскіса і Володимирова (найскладніші для реалізації)** та парадокси **Банного і Ханнеліуса** (див. таблицю 5).

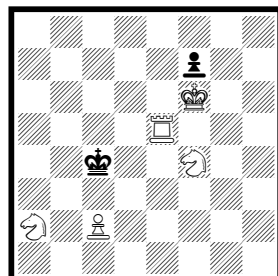
Таблиця 5

Парадокс ...	Початкова фаза	Головна фаза
Домбровскіса - Володимирова	1.? a! Загроза 2. A! 1. A? a!	1 ... a 2. A!
Банного - Ханнеліуса	1. X? x! (але не 1 ...a!) Загроза 2. A! 1. A? y! (але не 1 ...a!) 1. Y? a!	

Простим прикладом реалізації парадокса-хамелеона з парадоксів першої групи є чотириходова мініатюра № 0231 з головною фазою в варіанті початкової гри.

№ 0231 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1982

Початкова гра: 1 ... Kd4 2. Sd3	Kc4	3. Sb2+	Kd4
1. Sd3? Kd4! – парадокс Володимирова!			
1. Kf5? Kd4! – парадокс Домбровскіса!			
	Загроза	3. Sb2+	Kd4
1. Kf7? Kd4!	Загроза	2. Kf6	Kd4
		3. Se6+	Kc4
1. Ke7 !! Цугцванг	1 ... Kd4	2. Kd6	Загроза
		Kc4	3. Se2
	1 ... f6	2. Kf6 – повернувся з парадоксом Ханнеліуса!	f5 (f6)
		2 ... Kd4	3. Se6+
			Kc4
			4. Tc5 #



5 + 2 = 7

4 *vvv

Друга група може вдало доповнюватись парадоксами Богданова – Ударцева (якщо головною фазою є початкова гра) і / або парадоксами Рухліса, створюючи оригінальні тематичні комплекси!

Вказані синтети парадоксів **вважаються елементарними**. Щоправда, парадокси-хамелеони можуть бути утворені і з більш складних форм відомих парадоксів ...

4. 2. ПОМНОЖЕНІ ПАРАДОКСИ

В багатофазних задачах можлива така ситуація, коли відповідний **парадокс має одну початкову фазу і декілька подібних головних фаз**, але в різних фазах гри однієї задачі. Саме таку форму реалізації називають **помноженим парадоксом**.

В ортодоксальних задачах найбільш популярними є парадокси, які утворені ходами білих фігур і спростуваннями спроб. Розглянемо шляхи утворення помножених парадоксів для цієї групи на прикладах з трьох ходів білих (A,B,C) і одного ходу чорних (a) або (стиль – «модерн») одного ходу білих (A) і трьох ходів чорних (a,b,c).

Якщо елементарні парадокси (за винятком парадоксів з варіантом гри) у вигляді самостійних тем не використовуються, то «помножені парадокси ...», в більшості випадків, є повноправними самостійними темами в задачах.

Про можливості помножених парадоксів Рухліса і Богданова - Ударцева ми розповімо окремо при розгляді відповідних тем ...

4. 2. 1. ПОМНОЖЕНІ ПАРАДОКСИ БАННОГО, ВОЛОДИМИРОВА, ДОМБРОВСКІСА І ХАННЕЛІУСА

Вказані парадокси відрізняються лише початковою фазою. Типові варіанти створення гри в двоходовці наведені в таблиці 6.

Таблиця 6

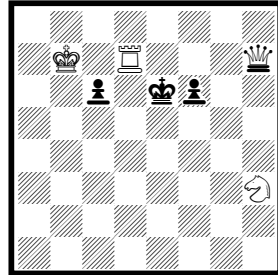
Помножений парадокс ...	Схема гри початкової фази	Організація гри в інших фазах задачі
Банного	1. ? a! + 1. A, B, C ?	*?! 1 ... a 2. A ?! 1 ... a 2. B ?! 1 ... a 2. C
Володимирова	1. A, B, C ? a!	
Домбровскіса	1. ? a! Загроза 2. A, B, C !	
Ханнеліуса	1. ? Загроза 2. A, B, C ! + 1. ? a!	

У мене, особисто, починаючи з 70-х років минулого століття, найбільшою популярністю користувався **помножений парадокс Домбровскіса** (вдалось створити 43 задачі!). Цю форму організації гри я вважаю найбільш красивою! Роботи № 0126 і № 0232 - це найпростіші приклади реалізації вказаного парадокса в двоходовій мініатюрі! Задача № 0233 є спробою відтворити ідею в чотириходовій мініатюрі.

В багатофігурній двоходовці № 0234 тематичними є мати одного з варіантів початкової гри, які в спробі 1. Df5? стають матами загрози, а в трьох головних фазах гри – матами на спростування вказаної спроби. В роботі № 0235 додатково реалізована багатофазна зміна гри в формі вибору з елементами теми Лівшиця.

№ 0232 "ЛЕНІНСЬКИЙ ШЛЯХ" - 1989, спец. похвала

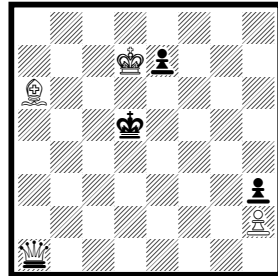
1. Kc6? **Ke5 (a)!** Загроза 2. De4 (A), Te7 (B) #
 1. Sf2? c5! Цугцванг 1 ... Ke5 (a) 2. De4 (A) #
 1 ... f5 2. De7 #
 1. Dd3! Цугцванг 1 ... Ke5 (a) 2. Te7 (B) #
 1 ... f5 2. Dd6 #
 1 ... c5 2. Dd5 #



4 + 3 = 7 # 2 vv

№ 0233 Юб. к - с "Л. Любашевскому - 50" - 2005, 1^й приз

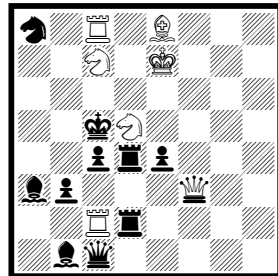
1. Ld3? **Kc5 (a)!** Загроза 2. Da4 (A), Dc3 (B) !!
 1. Ke7? Ke4! Zz 1 ... Kc5 (a) 2. Da4 (A) Kd5 3. Df4 !! K~ 4. Dd6 #
 2 ... Kb6 3. Db5+ Ka7 4. Db7 #
 3 ... Kc7 4. Db7 #
 1. De1! 1 ... Kc5 (a) 2. Dc3 (B) Kb6 3. Dc6+ Ka5 4. Dd5 #
 3 ... Ka7 4. Dd7 #
 1 ... Kd4 2. Kc6 e5 3. Kd6 e4 4. Dd2 #
 2 ... e6 3. Kd6 e5 4. De5 #
 1 ... e6 2. Dc3 e5 3. Dd3+ Kc5 4. Dd6 #



4 + 3 = 7 # 4 vv

№ 0234 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1980

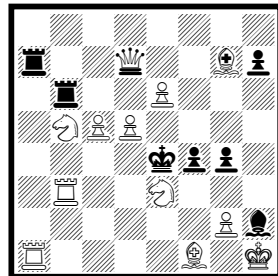
- Початкова гра: 1 ... e3 2. Sa6 (A), Se6 (B), Sa8 (C) #
 1 ... b2 2. Da3 #
 1. Df5? **Td5 (a)!** Загроза 2. Sa6 (A), Se6 (B), Sa8 (C) #
 1 ... Sc7 2. Tc7 # 1 ... T4d3 2. Se6 #
 1. Df6? **T4d3!** Загроза 2. Dd6, Dc6 # 1 ... Td5 (a) 2. Sa6 (A) #
 1 ... c3 2. Dc6 #
 1. Db3? **Db2!** Загроза 2. Db5 # 1 ... Td5 (a) 2. Se6 (B) #
 1 ... Sc7 2. Db5 # (2 ... Sb5?) 1 ... T4d3 2. Dc4 #
 1 ... Lb4 2. Db4 #
 1. Dc3! Загроза 2. Da5 # 1 ... Td5 (a) 2. Sa8 (C) #
 1 ... Sc7 2. Da5 # (2 ... Sb5?) 1 ... T4d3 2. Dc4 #
 1 ... Lb4 2. Db4 #



7 + 10 = 17 # 2 v ...

№ 0235 "ЕСНО" - 2004, 1^й приз

1. Te1? **fe3 (a)!** Загроза 2. Tb4 (A), Ld3 (B), Sc3 (C) #
 1 ... f3 2. Tb4 #
 1 ... Tb5 2. Ld3 #
 1. e7? **Tf6!** Загроза 2. Df5 # 1 ... fe3 (a) 2. Tb4 (A) #
 1 ... Td7 2. Ta4 (D) #
 1 ... Te6 2. De6 #
 1. Dd6? **f3!** Загроза 2. De5 # 1 ... fe3 (a) 2. Ld3 (B) #
 1 ... Tg7 2. Ta4 (D) #
 1 ... Td6 2. Sd6 #
 1. Df7! Загроза 2. Df5 # 1 ... fe3 (a) 2. Sc3 (C) #
 1 ... Tx f7 2. Ta4 (D) #

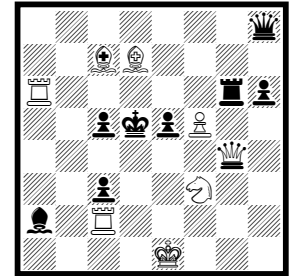


12 + 7 = 19 # 2 vv

Звичайно, були спроби відтворити і інші види помножених парадоксів згідно таблиці 6. Так, наприклад, в задачах № 0236 і № 0237 реалізовані помножені парадокси Ханнеліуса. Цей вид, зовні є менш ефектним, але дозволяє створювати багату гру, в першу чергу, за рахунок ще однієї тематичної спроби.

№ 0236 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1984, похвала

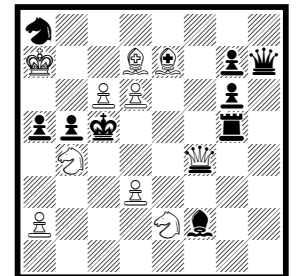
1. Ta4? **Tg4 (a)!** Загроза 2. De4 # 1 ... c4 2. Ta5 #
 1 ... Lc4 2. Dc4 #
 1. fg6? Df6! Загроза 2. Le6 (A), Lc6 (B), Td6 (C) #
 1. Te2? Lb1! Загроза 2. De4 # 1 ... Tg4 (a) 2. Le6 (A) #
 1 ... c4 2. Ta5 #
 1. Tc3? e4! Загроза 2. Td3 # 1 ... Tg4 (a) 2. Lc6 (B) #
 1 ... c4 2. Ta5 #
 1 ... Lc4 (Lb1) 2. Dc4 #
 1. Sd2!! Загроза 2. De4 # 1 ... Tg4 (a) 2. Td6 (C) #
 1 ... cd2+ 2. Td2 #



8 + 8 = 16 # 2 v ...

№ 0237 "ЕСНО" - 2004, 3^й поч. відгук

1. a3? Dh4! Загроза 2. Dc1 (A), Dg5 (B), Df2 (C) #
 1 ... Le3 2. De3 #
 1 ... Ld4 2. Dd4 #
 1 ... Tg4 2. De5 #
 1. Lf5? **ab4 (a)!** Загроза 2. d7 #
 1. Le6? **Td5!** Загроза 2. d7 # 1 ... ab4 (a) 2. Dc1 (A) #
 1 ... Td5 2. Dg5 (B) #
 2. Sa6 #
 1. Sc3!! Загроза 2. Sa6 # 1 ... ab4 (a) 2. Df2 (C) #
 1 ... Sc7 2. dc7 #



10 + 9 = 19 # 2 v ...

Дуже важко реалізувати помножений парадокс Володимирова. З ним і з помноженим парадоксом Банного ми ще зможемо зустрітись при розгляді інших тем ...

Помножені парадокси можуть бути створені при використанні декількох спростувань тематичної спроби (дивись таблицю 7). Таку форму організації гри відносять до стилю «модерн». Об'єднання гри з таблиць 6 і 7 може дати несподівані результати. Але це вже питання майбутнього шахової композиції.

Таблиця 7

Помножений парадокс ...	Схема гри початкової фази	Організація гри в інших фазах задачі
Банного	1. ? a, b, c! + 1. A ?	*?! 1 ... a 2. A ?! 1 ... b 2. A ?! 1 ... c 2. A
Володимирова	1. A ? a, b, c!	
Домбровскіса	1. ? a, b, c! загроза 2. A !	
Ханнеліуса	1. ? загроза 2. A ! + 1. ? a, b, c !	

4. 2. 2. ПОМНОЖЕНІ ПАРАДОКСИ
БАННОГО – БОГДАНОВА і ХАННЕЛІУСА - БОГДАНОВА

На відмінну від вже розглянутих, помножені парадокси Банного – Богданова і Ханнеліуса – Богданова використовують тематичні ходи білих і чорних в головних фазах гри **в різних варіантах**. Таким чином, автоматично відтворюється багатофазна зміна гри, яку можна зустріти в двоходових задачах, але ... без початкової фази! Кожен з цих помножених парадоксів є самостійною темою з найвищою категорією складності реалізації. Їх типові схеми гри в двоходовці надані в таблицях 8 і 9.

Таблиця 8

Помножений парадокс ...	Схема гри початкової фази	Організація гри в інших фазах задачі
Банного – Богданова	1. ? a! + 1. A, B, C ?	*?! 1 ... a 2. X 1 ... x 2. A
	1. A, B, C ? a!	?! 1 ... a 2. Y 1 ... y 2. B
Ханнеліуса - Богданова	1. ? a! Загроза 2. A, B, C !	?! 1 ... a 2. Z 1 ... z 2. C
	? Загроза 2. A, B, C ! + ? a!	

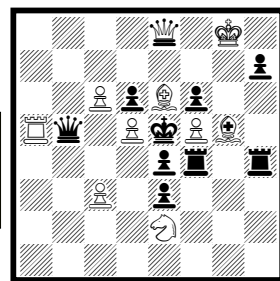
Таблиця 9

Помножений парадокс ...	Схема гри початкової фази	Організація гри в інших фазах задачі
Банного – Богданова	1. ? a, b, c! + 1. A ?	*?! 1 ... a 2. X 1 ... x 2. A
	1. A ? a, b, c!	?! 1 ... b 2. Y 1 ... y 2. A
Ханнеліуса - Богданова	1. ? a, b, c! Загроза 2. A !	?! 1 ... c 2. Z 1 ... z 2. A
	? Загроза 2. A ! + ? a, b, c !	

Задача № 0238 – це один з найпростіших прикладів відтворення помноженого парадокса Ханнеліуса – Богданова (таблиця 8) при двох матах в загрозі початкової фази.

№ 0238 “ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2” - 2005

1. c4? **fg5 (a)!** **Загроза** 2. Ld7 (A), Lc8 (B) # 1 ... Dd5 2. Td5 #
 1. Kf7? **Tf5 (b)!** **Загроза** 2. Lf6 # 1 ... fg5 (a) 2. Dh8 #
 1 ... Th6 2. Lf4 # 1 ... Db7+ 2. Ld7 (A) #
 1. De7! **Загроза** 2. D(L) x f6 # 1 ... fg5 (a) 2. Dg7 #
 1 ... Tf5 (b) 2. Lf7 (C) # ! 1 ... Db8+ 2. Lc8 (B) #
 1 ... Th6 2. Lf4 #



10 + 9 = 19 # 2 vv

Можливі і спрощення гри при A = B = C (таблиця 8) або при a = b = c (таблиця 9).

4. 3. РОЗШИРЕНІ ПАРАДОКСИ

Розширені парадокси можуть бути утворені шляхом збільшення кількості тематичних ходів білих і/або чорних при реалізації елементарних парадоксів. Однак, розширення гри в парадоксах Банного, Володимирова, Домбровскіса і Ханнеліуса в двоходових задачах не має сенсу, тому що в варіантах гри виникає або дуаль, або повторення відповіді білих на декілька тематичних ходів чорних, які можна об'єднати в один спільний варіант! В три і багатоходових задачах таке розширення можливе при умові, що тематичні ходи білих будуть реалізовані на різних рівнях. Наприклад, в чотириходовій задачі розширені парадокси можуть бути утворені за схемами гри, які вказані в таблиці 10.

Таблиця 10

Розширений парадокс ...	Початкова фаза	Головна фаза
Банного	1. ? a! + 1. A, B, C ?	1 ... a 2. A x 3. B y 4. C ----- або -----
Володимирова	1. A, B, C ? a!	
Домбровскіса	1. ? a! Загроза 2. A, B, C !	1 ... a 2. A x 3. B 2 ... y 3. C
Ханнеліуса	1. ? Загроза 2. A, B, C ! + 1. ? a!	

Найбільш вдалим може бути розширення гри в парадоксах Банного – Богданова і Ханнеліуса – Богданова. В таблицях 11 і 13 надані двоходові схеми гри, а в таблиці 12 - можливі схеми гри для чотириходових задач.

Таблиця 11

Розширений парадокс ...	Початкова фаза	Головна фаза
Банного - Богданова	1. ? a! + 1. A, B, C ?	1 ... a 2. X 1 ... x 2. A 1 ... y 2. B 1 ... z 2. C
	1. A, B, C ? a!	
Ханнеліуса - Богданова	1. ? a! Загроза 2. A, B, C !	
	?! Загроза 2. A, B, C ! + ? a!	

Таблиця 12

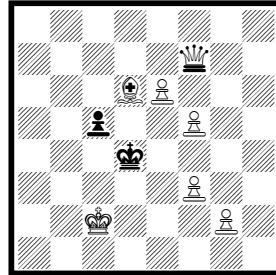
Розширений парадокс ...	Початкова фаза	Головна фаза
Банного - Богданова	1. ? a! + 1. A, B, C ?	1 ... a 2. X 1 ... x 2. A y 3. B z 4. C ----- або -----
	1. A, B, C ? a!	
Ханнеліуса – Богданова	1. ? a! Загроза 2. A, B, C !	1 ... a 2. X 1 ... x 2. A y 3. B 2 ... z 3. C
	?! Загроза 2. A, B, C ! + ? a!	

Прикладами реалізації розширених парадоксів (таблиця 11) є роботи № 0239 і № 0240, причому, в триходовій задачі № 0239 відтворений розширений парадокс Банного – Богданова; а в удаваному сліді 1. Se3? і в рішенні 1. e3! двоходовки № 0240 - розширений парадокс Ханнеліуса – Богданова. Цікавим є й те, що, з врахуванням спрощування і гри в удаваному сліді 1. c3?, в цій задачі реалізована не тільки ще одна форма цього ж парадокса, але і його **помножена форма** !!

№ 0239 "ЛЬВІВСЬКИЙ ЗАЛІЗНИЧНИК" - 1967

1. Da7 (A)?
1. Db7 (B)?
1. Dc7 (C)? } → 1 ... Ke3 (a)!

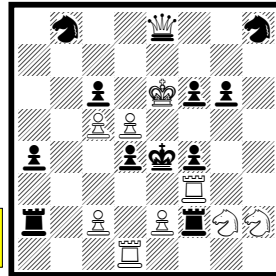
1. Dd7! Цугцванг 1 ... Ke3 (a) 2. Lg3 c4 3. Dd2 #
2 ... Ke2 3. Dd3 #
1 ... c4 2. Da7 (A)+ Kd5 3. Dc5 #
1 ... Kc4 2. Db7 (B) Kd4 3. De4 #
1 ... Kd5 2. Dc7 (C) K~(c4) 3. Dc5 #



7 + 2 = 9 # 3 vvv

№ 0240 "РЯЗАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ" - 1983, 3 похвала

Початкова гра: 1 ... cd5 2. Kf6 (A) # 1 ... Te2 2. Tf4 #
1 ... f5 2. Kd6 (B) # 1 ... Tf3 2. ef3 #
1. Se3? d3 (a)! Загроза 2. Kf6 (A), Kd6 (B) # 1 ... Sd7 2. Kd7 #
1 ... Sf7 2. Kf7 #
1. c3? Td2 (b)! Загроза 2. Td4 # 1 ... dc3 2. Kf6 (A) #
1 ... d3 (a) 2. ed3 #
1. e3! Загроза 2. Td4 # 1 ... de3 2. Kf6 (A) #
1 ... fe3 2. Kd6 (B) #
1 ... d3 (a) 2. cd3 #
1 ... Td2 (b) 2. Tf4 #



10 + 11 = 21 # 2 *vv

Таблиця 13

Розширений парадокс ...	Початкова фаза	Головна фаза
Банного - Богданова	1. ? a, b, c! + 1. A ?	1 ... x 2. A 1 ... a 2. X 1 ... b 2. Y 1 ... c 2. Z
	1. A ? a, b, c!	
Ханнеліуса – Богданова	1. ? a, b, c! Загроза 2. A !	1 ... Kd3 2. Dc4 # 1 ... Dc2 2. Lc2 #
	?! Загроза 2. A ! + ? a, b, c!	

4. 4. СКЛАДЕНІ ПАРАДОКСИ

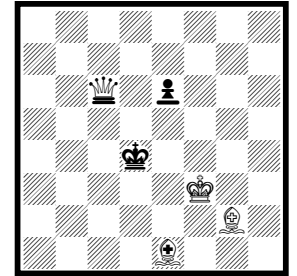
3 елементарних парадоксів можуть бути створені і так звані **складені парадокси**. Сенс пояснюється самою назвою: **головна фаза є спільною для декількох різних парадоксів**, створених (на відміну від парадокса-хамелеона) **різними ходами чорних і білих фігур**. Створити складений парадокс можна шляхом збільшення кількості початкових фаз різних парадоксів або введенням в початкову фазу відповідного парадокса **додаткової гри**, яка властива іншому парадоксу.

Мініатюра № 0241 - є свого роду «складанкою»: завдяки великій кількості спроб, які зв'язані з рішенням. Тут можна знайти, щонайменше, два **розширених парадокси Банного – Ханнеліуса** (згідно таблиці 5), два **парадокси Ханнеліуса – Богданова**, два **парадокси Банного – Богданова**, просто **парадокси Банного** і навіть один **парадокс Домбровскіса** (все згідно таблиці 4)!! Таким чином, рішення є головною фазою одразу всіх вказаних видів парадоксів. Щоправда, існування цих парадоксів в

роботі № 0241 є **формальним**. Вони були створені автоматично при реалізації інтегрованих форм тем Банного – Богданова і Ханнеліуса – Богданова! А знавці двоходової тематики можуть звернути увагу на реалізацію в задачі і теми «Уранія», причому, задовго до надання їй цієї назви.

№ 0241 "РЫБАК ПРИМОРЬЯ" - 1974

1. De4 (A)? Kc5! (2. Lb4 ?)
1. Dc3 (B)? Kd5! (2. K ~ ?)
1. Lc3 (C)? Kd3 (a)! (2. Dc3, De4 ?)
1. Dc7? e5 (b)! 1 ... Kd3 2. Dc3 #
1 ... Kd5 2. Ke3 # !!
1. Lb4? Ke5 (c)! Загроза 2. De4 (A) #
1. Ke2? Ke5 (c)! Загроза 2. Dc3 (B), Lc3 (C) #
1. Kg4 !! 1 ... Kd3 (a) 2. De4 (A) #
1 ... e5 (b) 2. Dc3 (B) #
1 ... Ke5 (c) 2. Lc3 (C) #
1 ... Ke3 2. De4 #



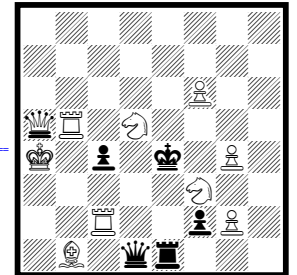
4 + 2 = 6 # 2 v ...

В двоходовці № 0242 таким складеним парадоксом є **помножений парадокс Домбровскіса – Ханнеліуса!** Дійсно, спростування і мати загрози спроби 1. Tb3? з грою в головних фазах (в удаваному сліді 1. Dc7? і в рішенні 1. Da7!) відтворюють **помножений парадокс Домбровскіса** (див. п. 4. 2. 1.). А якщо додатково розглянути і спростування спроби 1. Dc3? Dd5!, то в задачі реалізований ще і **помножений парадокс Ханнеліуса**. Такий симбіоз парадоксів став можливим, завдяки чергуванню матів в головних фазах.

№ 0242 "DIAGRAMMES" - 1974

Л. Е. Макароненц і Е. М. Богданов

Початкова гра: 1 ... Dd3 2. Tc4 (A) #
1 ... Dd4 2. Te2 (B) #
1. Dc3? Dd5 (a)! [2. Tc4 (A) ?]
1. Dd2? Df3 (b)! [2. Te2 (B) ?] + "білі комбінації"
1. Tb3? Df3 (b)! Загроза 2. Tc4 (A), Te2 (B) #
1. Dc7 ? Th1! Загроза 2. Dh7 #
1 ... Dd5 (a) 2. Te2 (B) #
1 ... Df3 (b) 2. Tc4 (A) # 1 ... Kd3 2. Dc4 #
1 ... Dc2 2. Lc2 #
1. Da7 ! Загроза 2. Dh7 #
1 ... Dd5 (a) 2. Tc4 (A) # 1 ... Kd3 2. Dd4 #
1 ... Df3 (b) 2. Te2 (B) # 1 ... Dc2 2. Lc2 #
1 ... Th1 2. Dc3 #



10 + 5 = 15 # 2 *v ...

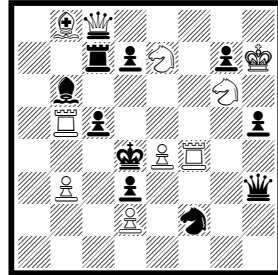
(далі буде)

звернується вгору

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це **Andrejs Strebkovs, Yoel Aloni і Володимир Серединський**. Роботи № 0243 ... № 0250 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 0251 ... № 0262 - в ювілейному конкурсі "Львів – 750", а № 0263 ... № 0266 - в ювілейному конкурсі "С.М. Богданов - 55 / 40".

№ 0243 Володимир Серединський і Р.Ф. Залокоцький (Самбір)

1. Db7? De6! загроза 2. Dd5 # 1 ... Tb7 (Tc6) 2. Le5 #
 1 ... Df5 2. Sf5 #
1. Da6! агроза 2. Da1 # 1 ... c4 2. c5 #
 1 ... a7 2. e5 #
 1 ... a5 2. d6 #
 1 ... h1 2. f5 #
 1 ... d1 2. e5 #
- 1 ... Df1 2. Sf5 #

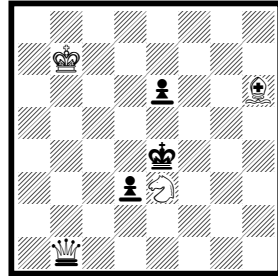


10 + 10 = 20 # 2 v

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

№ 0244 Є. М. Богданов (Львів)

1. Db4? Kf3!
 1. Df1? Kd4!
- 1 ... e5 2. Df7 !! Kd4 3. Dc4 #
 2 ... 2. Df4+ d2 3. Dd5 #
 1 ... d2 Kd3 3. Dc4 #
1. Dd1? Ke5! 1 ... Kd4 Kc3 3. Sd1 # !
 2 ... Kc5 3. Lf8 # !
 2 ... Ke5 3. Df4 #
 1 ... d2 2. Dg4+ Kd3 3. Dc4 #
 2 ... Ke5 3. Df4 #
1. Lg5 !! Цугцванг 1 ... Kf3 2. Df1+ Kg3 3. Dg2 #
 2 ... Ke4 3. Df4 #
 + тема Банного 1 ... Kd4 2. Db4+ Ke5 3. Df4 #
 1 ... Ke5 d2 3. Df4 #
 1 ... e5 2. Da2 !! Kf3 3. Dg2 #
 2 ... Kd4 3. Dc4 #
 2 ... d2 3. Dd5 #

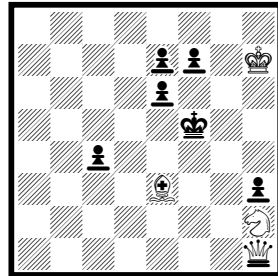


4 + 3 = 7 # 3 vv

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

№ 0245 О. С. Файзулін (Київ)

1. Ld4? e5! загроза 2. Df3+ Kg5 3. Dg4 #
 1 ... Kf4 2. Df3+ Kg5 3. Dg4 #
 1 ... Kg5 2. Dg1+ K ~ 3. Dg4 #
1. Dd1 !! Цугцванг 1 ... Ke4 2. Dd4+ Kf5 3. Df4 #
 1 ... Ke5 2. Dd4+ Kf5 3. Df4 #
 1 ... f6 2. Dd4 загроза 3. Df4 #
 e5 2 ... 3. Dg4 #
- 1 ... Kf6 2. Sg4+ Kf5 3. Df3 #
 1 ... e5 2. Dg4+ Kf6 3. Lg5 #
 1 ... c3 2. Dd3+ Ke5 3. Sg4 #
 2 ... Kf6 3. Sg4 #

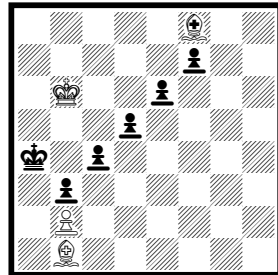


4 + 6 = 10 # 3 v

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

№ 0246 Володимир Серединський (Самбір)

1. Lh7! Цугцванг 1 ... c3 2. Ld3 загроза 3. Lb5 #
 1 ... d4 2. Le4 загроза 3. Lc6 #
 1 ... e5 2. Lf5 загроза 3. Ld7 #
 1 ... f6 2. Lg6 загроза 3. Le8 #
 1 ... f5 2. Lg6 загроза 3. Le8 #

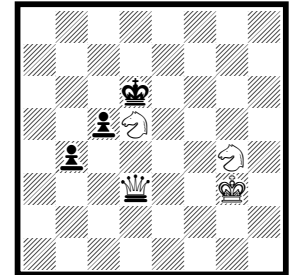


4 + 6 = 10 # 3 vv

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

№ 0247 О.Є. Файзулін (Київ)

1. Sgf6! 1 ... b3 2. Kf4 (A) Ke6 3. Dh7 ! загроза 4. De7, Dd7 #
 3 ... Kd6 4. Dd7 #
 2 ... c4 3. De3 (B) загроза 4. Db6 #
 3 ... Kc6 4. Db6 #
 1 ... c4 2. De3 (B) c3 3. Kf4 (A) Kc6 (c2) 4. Db6 #
- 1 ... Ke5 2. De4+ Kd6 3. De7+ Kc6 4. Dd7 #
 1 ... Ke6 2. De4+ Kd6 3. De7+ Kc6 4. Dd7 #
 2 ... Kf7 3. Dg4 ! Kf8 (c4) 4. Dg8 #

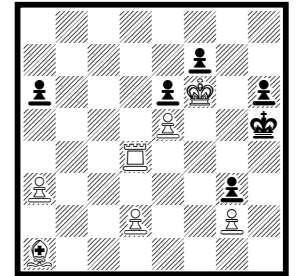


4 + 3 = 7 # 4

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

№ 0248 Володимир Серединський і Р.Ф. Залокоцький (Самбір)

- а) діаграма 1. Ta4! a5 2. Ld4 K ~ 3. Le3+ Kh5
 4. Lh6! Kx h6 5. Th4 #
- б) ♖a3 → c3 1. Lb2! a5 2. La3 a4 3. Le7 a3
 4. Kx f7 a2 5. Th4 #

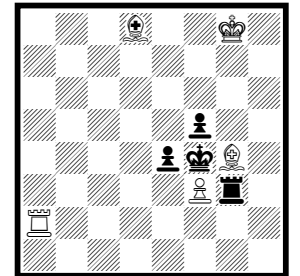


7 + 6 = 13 a, b # 5

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

№ 0249 Іван Сорока (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Lf6 2. e3 Ta4 #
 1 ... Ta5 2. e3 Tf5 #
1. ef3 Th2 2. Kx g4 Th4 #
 1. fg4 Lb6 2. Kx f3 Tf2 #

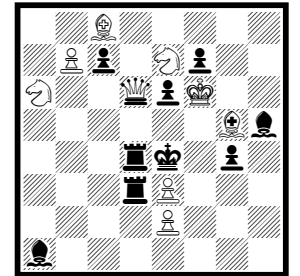


5 + 4 = 9 2.1. 1.1. H # 2 *

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

№ 0250 Іван Сорока (Львів)

1. Ld7! загроза 2. Lc6+ (A) Td5+ 3. De5+ (B)
- 1 ... Td5 2. De5+ (B) Tx e5 3. Sc5+ (C)
 1 ... cd6 2. Sc5+ (C) dc5 3. Lc6+ (A)
- 1 ... Tc3 2. Dc6+ Td5 3. Sc5+
 2 ... Tx c6 3. Lx c6+

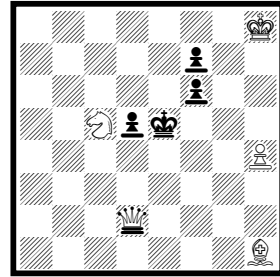


9 + 9 = 18 S # 3

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

№ 0259 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sb7 (A)? Kf5 (a)! **Загроза** 2. Dd5+ (B) Kf4 3. Df3+ Ke5 4. De4 #
 1 ... d4 2. De2+ (C) Kf4 3. Df3+ Ke5 4. De4 #
 1 ... f5 2. Kg7 (D) Ke6 3. Dd5+ Ke7 4. Df7 #
 2 ... d4 3. Kf7 d3 4. De3 #
 3 ... f4 4. Da5 #
1. Kg7 (D)! 1 ... Kd6 2. Dd5+ (B) Kc7 3. Dc6+ Kb8 4. Db7 #
 3 ... Kd8 4. Dd7 #
 1 ... Kf5 (a) 2. De2 (C) Kf4 3. Df3+ Ke5 4. Df6 #
 1 ... d4 2. Dh2+ Kf5 3. Dg3 d3 4. Le4 #
 1 ... f5 2. Sb7 (A) Ke6 3. Dd5+ Ke7 4. Df7 #
 2 ... d4 3. Kf7 d3 4. De3 #
 3 ... f4 4. Da5 #

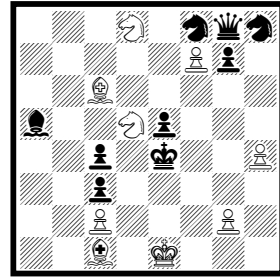


5 + 4 = 9 # 4 v

+ тема Салазара – Рухліса!
 ===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0260 Andrejs Strekovs (Riga, Latvia)

- Початкова гра:** 1 ... Lb6 2. Se7+ Kd4 3. Sf5+ Kc5 4. La3 #
1. Ke2? Kf5! **Загроза** 2. Se7+ Kd4 3. Le3 #
1. Kf2 !! **Загроза** 2. Se7+ Kd4 3. Le3 #
 1 ... Kf5 2. Se7+ Kg4 3. Lf3+ Kh4 4. Sf5 #
 1 ... Lb6+ 2. Se3+ Kd4 3. Sf5+ Kc5 4. La3 #
 1 ... Df7+ 2. Sf6+ Kf5 3. Le4+ Kf6 4. Lg5 #

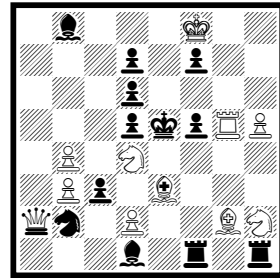


9 + 9 = 18 # 4 +

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

№ 0261 Yoel Aloni & Leonid Makaronez (Israel)

1. Da6! **Загроза** 2. Dc8 ! **загроза** 3. De8+, Kg7, Dd8, Dd7 !
 2 ... Lc7 (S ~) 3. De8+ Kf6 4. De7 #
- 1 ... Tf3 2. Sg4+ Ke4 3. Tf5 **загроза** 4. Tf4, Sf6, Sf2 #
 3 ... cd2 4. Tf4 #
 3 ... Sd3 4. Sf6 #
 3 ... Sc4 4. Sf2 #
- 1 ... Lf3 2. Tf5+ Ke4 3. De2 **загроза** 4. Lf2, Lg1 #
 3 ... Te1 4. Lf3 #
 3 ... Sc4 (Sd1) 4. d3 #
- 1 ... Sd3 (Sa4) 2. Dd3 **загроза** 3. Dxf5+, Txf5+, Lf3 – без захистів

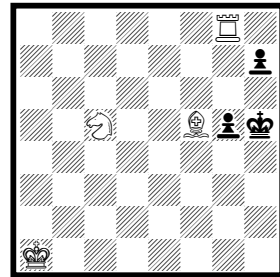


11 + 12 = 23 # 4

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

№ 0262 М. Р. Костылев (Рыбинск, Россия)

1. Se4! Kh4 2. Th8 h5 3. Tg8 - повернувся!
 3 ... g4 4. Lg4 hg4 5. Th8 #

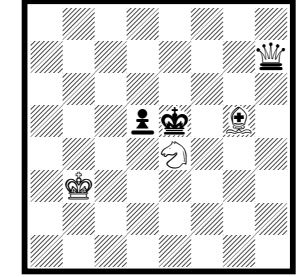


4 + 3 = 7 # 5

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

№ 0263 Anatoliy Holubitsky (Israel)

1. Sf6? Kd6! 1 ... Kd4 2. De7 Kd3 3. De3 #
 1 ... Ke6 2. Dd7+ Ke5 3. Dd5 #
 1 ... d4 2. Dd7 d3 3. Dd5 #
1. Df7! 1 ... Kd4 2. Df4 Kd3 3. De3 #
 2 ... de4 3. Dd6 #
 1 ... Kxe4 2. Df4+ Kd3 3. De3 #
 1 ... de4 2. Lf4+ Kd4 3. Dc4 #
 1 ... d4 2. Kc4! **Загроза** (d3) 3. Dd5 #

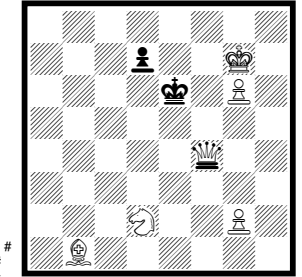


4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 0264 О.Є. Файзулін (Київ)

1. Kf8? Kd5! Цугцванг 1 ... d5 2. Ke8 d4 3. La2 #
1. Sb3? Kd5! Цугцванг 1 ... d5 2. Sc5+ Ke7 3. Df8 #
 1 ... Ke7 2. Df6+ Ke8 3. Df8 #
 1 ... d6 2. Df7+ Ke5 3. Df5 #
1. g4 (A)? Kd5! Цугцванг 1 ... d5 2. Dc7 (B) **загроза** d4 3. Lf5 #
 2 ... d4 3. La2 #
 1 ... Ke7 2. Df6+ Ke8 3. Df8 #
 1 ... d6 2. Df7+ Ke5 3. Sf3 #
1. Dc7 (B)! Цугцванг 1 ... d5 2. g4 (A) **загроза** d4 3. Lf5 #
 1 ... Ke7 2. Lf5 Ke8 3. La2 #
 1 ... Kd5 2. Kf6 Kd4 3. Dx d7 #
 2 ... d6 3. De5 #
 1 ... d6 2. Df7+ Ke5 3. Sf3 #



6 + 2 = 8 # 3 v ...

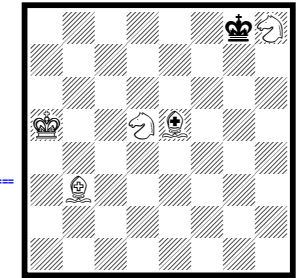
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0265 О.Є. Файзулін (Київ)

1. Kb6? Kh7! Zz 1 ... Kf8 2. Sc7! Ke7 3. Le6 Kd8 4. Lf6 #
 3 ... Kf8 4. Sg6 #
1. Lf6! Цугцванг 1 ... Kf8 2. Sb6 !! Ke8 3. Lf7+ Kf8 4. Sd7 #
 1 ... Kh7 2. Se7 !! Kh6 3. Sf7+ Kh7 4. Lc2 #
 3 ... Kh5 4. Ld1 #
1. Sb6? Kh7! 1 ... Kf8 2. Lf6 ! Ke8 3. Lf7+ Kf8 4. Sd7 #
 1. Se7? Kf8! 1 ... Kh7 2. Lf6 & Ld1 !



+ тема Банного - Салазара

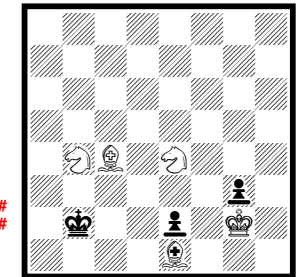


5 + 1 = 6 # 4 v ...

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

№ 0266 М. Р. Костылев (Рыбинск, Россия)

- Початкова гра:** 1 ... Ka3 2. Sbd3! Ka4 3. Sc5+ Ka3 4. Lb4 #
1. La2? Ka3! 1 ... Kc1 2. Sbd3+ Kc2 3. Sc5 Kd1 4. Lb3 #
1. Sc5! 1 ... Ka3 2. Lc3 e1=S+ 3. Kg3 S ~ 4. Sc2 #
 1 ... Kc1 2. Scd3 Kb1 3. La2+ Ka1 4. Lc3 #
- 1 ... Ka1 2. Scd3 Kb1 3. La2+ (A) Ka1 4. Lc3 (B) #
 1 ... Kb1 2. Scd3 Ka1 3. Lc3+ (B) Kb1 4. La2 (A) #



5 + 3 = 8 # 4 vv

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