

НАС Запрошують

Газета "Ленинский завет" і Шматов Володимир Афанасійович оголосили конкурс складання #2 - мініатор. Задачі в двох примірниках слід надсилати на адресу: Шматову В.А., ул.Октябрьская, 65, ст. Курбатово, Нижнедевицкий р-н, Воронежской обл., 396 875, Россия. Або на е-mail: kosmel@mail.ru Термін: 15. 09. 2006.

Suomen Shakki

(Suomi – Finland – Фінляндія)

- 2# (2006)
- 2# (2007)
- 3# (2006 – 2007) - суддя: **Sven Trommler**
- п# (2006 – 2007)
- S# (2006 – 2007)

Роботи слід надсилати на адресу: **Kari Valtonen**, Hämeenpuisto 17 - 19 B 23, FI-33210 Tampere,

- Етюди (2005 ... 2007) - суддя : **Rainer Staudte**
Роботи слід надсилати на адресу : **Pauli Perkonoja**, Parolanpolku 12 B 20, FI-20360 Turku

Memorial A. Casa

- #2 - суддя: **Philippe Robert**
- #3 - суддя: **Jean Morice**

Роботи слід надсилати на адресу: **Claude Wiedenhoff**, 22 rue Schlittweg - Ottersthal, F-67700 Saverne, France - Франція (cl.wied@infonie.fr). Термін: 31. 12. 2006.

Jub. Ty "H. Weissauer-85"

- #3 - суддя: **Martin Wessels**
- #4-10 - суддя: **Manfred Zucker**

Роботи слід надсилати на адресу: **Helmuth Morgenthaler**, Borsigstrasse 11, D-67063 Ludwigshafen, Deutschland - Германія (morgeh@rhein-neckarweb.de).
Термін: 04. 10. 2006.

Troll

- 2# - суддя: **Andreas Witt**
- 3# - суддя: **Martin Hoffmann**
- п# - суддя: **Udo Degener**

Роботи слід надсилати на адресу: **Udo Degener**, Stephenenson Strasse 47, D-14482 Potsdam, Deutschland - Германія (Udo-Degener@gmx.de)

Sächsische Zeitung

- 2# - суддя: **Frank Richter**
- 3# - суддя: **Rolf Ulbricht**
- п# - суддя: **Martin Hoffmann**

Роботи слід надсилати на адресу: **Dr. Frank Reinhold**, Weidenstrasse 22, D-01458 Ottendorf-Okrilla, Deutschland - Германія (frank.reinhold@sz-online.de)



« Chess Leopolis »

№ 6, June - July 2006

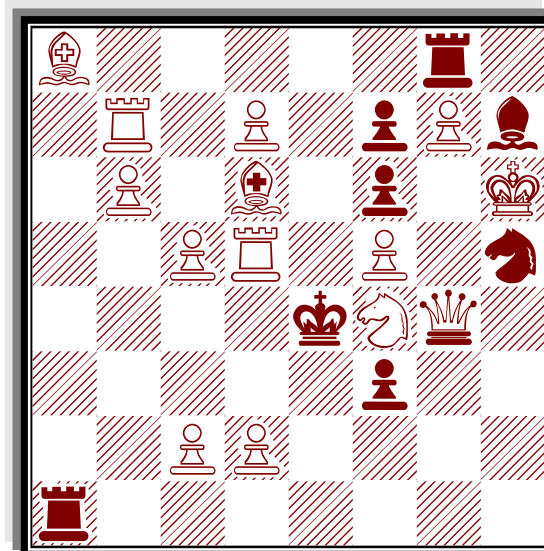
Приватне видавництво:

(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 – липень 2006

№6

Сьогодні в номері:

Аналітичний огляд (продовження)

4. 5.	Тема Банного	2
4. 5. 1.	Різномірнева форма	5
4. 5. 2.	Помножена форма	6
4. 5. 3.	Тема Банного в загрозі	8
4. 5. 4.	Рознесена форма	9
4. 5. 4. 1.	Циклічна форма	10
4. 5. 4. 2.	Повна циклічна форма	11
4. 5. 5.	Комбінована форма	11
4. 6.	Тема Банного – Богданова	12
4. 6. 1.	Класична форма	12
4. 6. 2.	Компактна форма	13
4. 6. 3.	Інтегрована форма	14
4. 6. 4.	Розширена форма	15
4. 6. 5.	Помножена форма	16
4. 6. 6.	Рознесена форма	16
4. 6. 7.	Комбінована форма	18
Друкується вперше:	річний конкурс	18
	ювілейний конкурс “Львів – 750”	23
Нас запрошують		24



АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2 ... № 5)

4. 5.

ТЕМА БАННОГО

Одна з найпопулярніших тем в задачних розділах ортодоксальної шахової композиції. Її визначення добре відоме всім проблемістам: «Перші ходи спроб в якійсь одній головній фазі гри слідує на спростування цих спроб з чергуванням». Найпростіша універсальна трифазна схема гри теми Банного є такою:

$$1. A? a! + 1. B? b! \rightarrow *?! 1... a \quad n. B + 1... b \quad n. A$$

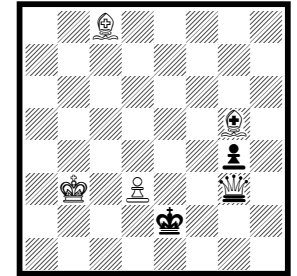
З цієї схеми видно, що це два парадокси Банного, які мають спільні початкові фази, але в різних фазах гри. Головні фази кожного з парадоксів можуть бути в різних варіантах гри однієї або різних фаз задачі. Роботи № 0267 ... № 0269 є простими прикладами реалізації вказаної схеми гри (при $n = 2$) в двоходовій № 0267 і триходовій № 0268 мініатюрах і в семиходовому «малюку» № 0269.

№ 0267 “СМЕНА” - 2002, 4 поч. відгук

1. Lh4?	Kd2!	Цугцванг	1 ... Kf1 (a)	2. Df2 #
			1 ... Kd1 (b)	2. De1 #
1. Dg1?	g3!	Цугцванг	1 ... Kd3	2. De3 #
			1 ... Kf3	2. Lg4 (A) #

1. Lg4 (A)?	Kf1 (a)!	Цугцванг	1 ... Kf1 (a)	2. d4 (C) #
1. La6 (B)?	Kd1 (b)!		1 ... Kf1 (a)	2. La6 (B) #
1. d4 (C)!		Цугцванг	1 ... Kd1 (b)	2. Lg4 (A) #

+ чотирифазна зміна гри з темою Салазара (BC ⇔ CB) !



5 + 2 = 7

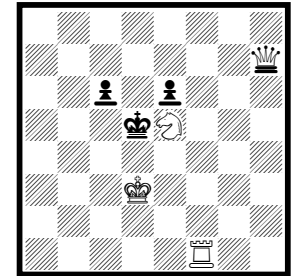
2 v ...

№ 0268 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА”, 1983

1. Db7?	Kc5!	1 ... Ke5	2. Db4	Kd5	3. Dd4 #
		2 ...	c5		3. Dc5 #
		1 ... Kd6	2. Dc6+	Kx e5	3. Dc5 #
		2 ...	Ke7		3. Dd7 #

1. Da7 (A)?	c5 (a)!	c4	2. Dc7 (B)	3. Ke3 #
1. Dc7 (B)?	Kc5 (b)!		1 ... c5 (a)	2. Da7 (A)+
		2 ...		3. Dd4 #
		2 ...		3. Ke4 #

1 ... Ke5	2. Dg7+	K ~	3. Tf1 #
	2 ...	Kd5 !	3. Dd4 #
	2 ...	Kd6 !	3. Kc4 # !!
1 ... Kd6	2. Kd4	c5	3. Ke4 #



4 + 3 = 7

3 vvv

№ 0269 “SUOMEN SHAKKI”, 2000

1. Kf4 (A)? Kf1 (a)!

1. Ke3 (B)? Kh3 (b)!

1. Lc6 !! 1 ... Kf1 (a) 2. Ke3 (B)! Ke1 3. Sf2 (C) Kf1 4. Sg3 (D) +

4 ... Kg1! 5. Ke2! Kh2 6. Sf1 (E) Kg1 7. Sh3 (F) #

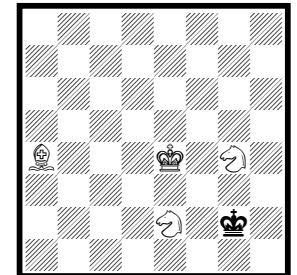
Але не: 4. Sd4? Kg1! 4 ... Ke1! 5. Ld7 Kf1 6. Lh3+ Kg1 7. Sdf3 #

1 ... Kh3 (b) 2. Kf4 (A)! Kh4 3. Sg3 (D) Kh3 4. Sf2 (C)+

4 ... Kh2! 5. Kg4! Kg1 6. Sh3 (F) Kh2 7. Sf1 (E) #

Але не: 4. Se5? Kh2! 4 ... Kh4! 5. Lb5 Kh3 6. Lf1+ Kh2 7. Sef3 #

+ циклічне чергування 3, 4, 6, 7 ходів білих: CDEF - DCFE



4 + 1 = 5

7 vvv

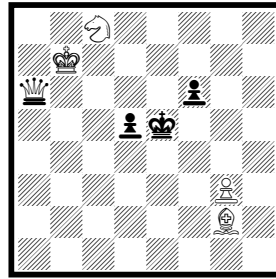
Головною фазою теми в цих роботах є рішення, а ось в чотириходовій задачі № 0270 такою фазою є удаваний слід 1. Lf3? !

У вказаній універсальній схемі гри є одна «дрібничка», а саме: перші ходи спроб в варіантах головної фази можуть слідувати на спростування цих спроб на будь-якому рівні в межах умови. Якщо це двоходовка, то завжди $n = 2$. Можливість створення гри при $n = 3$ демонструє триходовий мініатюра № 0271.

№ 0270 "ECHO" - 2004

1. Dd3 (A)? f5 (a)!
1. Db6 (B)? Kf5 (b)!

Загр. 2. Se7 загроза 3. Kc7 загроза 4. De3 #
3 ... d4 4. Dd6 #
3 ... f5 4. Sg6 #
3 ... g4 d4 4. Dd6 #
1 ... f5 (a) 2. Lf3 (C) f4 3. g4 d4 4. Dd6 #
1 ... f5 (a) 2. Db6 (B) f4 3. g4 d4 4. Dh5 #
1 ... Kf5 (b) 2. Dd3 (A)+ Kg5 3. Dh7 загроза 4. Dg7 #
3 ... f5 4. Dg7 #
1. Da4! загроза 2. Dg4 f5 3. Dg7+ Ke6 4. De7 #
1 ... f5 (a) 2. Dh4 f4 3. Df4+ Ke6 4. Lh3 #
1 ... Kf5 (b) 2. De8 загроза 3. Dh5+ Ke6 4. Dd5 #
2 ... Kg5 3. Se7 загроза 4. Dg6 #
3 ... Kg4 (Kh6) 4. Dg6 #
1 ... Ke6 2. De8+ Kf5 3. Dh5+ Ke6 4. Dd5 #

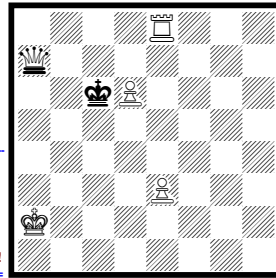


5 + 3 = 8 # 4 v ...

№ 0271 "ECHO" - 2002

1. Te5 (A)? Kd6 (a)!
1. Te6 (B)? Kd5 (b)!

1. Kb3! 1 ... Kd6 (a) 2. Kc4 Kc6 3. Te6 (B) #
1 ... Kd5 (b) 2. Da6 Kc5 3. Te5 (A) #
1 ... Kb5 2. Te5 (A)+ Kc6 3. Dc7 (C) #
1. Tf8? Kd5! 1 ... Kb5 2. Tf5+ Kb4 (Kc4) 3. Dd4 #
2 ... Kc6 3. Dc7 #
1 ... Kd6 (a) 2. Tf6+ Kd5 (Ke5) 3. Dd4 #
1. Da5? Kd6! 1 ... Kb7 2. Tc8 !! Kx c8 3. Dc7 #
1 ... Kd7 2. Dc7+ Kx e8 3. De7 # - жертви Te8!
1. Dc7 (C)? Kd5 (b)! 1 ... Kb5 2. Tb8+ Ka4 3. Da7 # - CB!
2 ... Ka6 3. Db6 #
1. Te7? Kd5! 1 ... Kb5 2. Te5 (A)+ K ~ 3. Dd4 #
2 ... Kc6! 3. Dc7 (C) #
AC ⇔ CA 1 ... Kd6 (a) 2. Dc7 (C)+ Kd5 3. Te5 (A) #
1. Da6? Kc5! 1 ... Kd5 2. Ka(b)3 Kc5 3. Te5 #
1. Db8? Kd5 (b)! загроза 2. Te5 (A)!
1 ... Kd7 2. Te7+ Kd8 3. Da8 #



5 + 1 = 6 # 3 v ...

В задачі може бути будь-яка кількість тематичних спроб, які з головною фазою (однією або декількома) можуть створити або один "ланцюг" чергування теми Банного, або декілька. Найбільш поширеним є "ланцюг" з трьох ходів чорних і трьох ходів білих, як це здійснено, наприклад, в роботах № 0272 ... № 0274. В триходовій мініатюрі № 0272 рішення є головною фазою одночасно двох "ланцюгів" теми, а в роботах № 0273 і № 0274 гра здійснюється за такою універсальною схемою (при n = 2):

$$1. A? a! + 1. B? b! + 1. C? c! \rightarrow *?! 1 \dots a. n. B + 1 \dots b. n. C + 1 \dots c. n. A$$

На відміну від попередньої, в цій схемі гри ходи білих і чорних з початкових фаз кожного парадоксу Банного використовуються в різних варіантах головної фази! Повне використання всіх парадоксів Банного в одній фазі гри можливе лише в три та багатоходових задачах, наприклад, за такою схемою:

$$1. A? a! + 1. B? b! + 1. C? c! \rightarrow *?! 1 \dots a. m. B \dots n. C + 1 \dots b. m. C \dots n. A + 1 \dots c. m. A \dots n. B$$

Для триходової задачі: m = 2, n = 3. Для багатоходових задач значення "m" і "n" можуть бути будь-якими в межах умови, але бажаним є те, щоб вони були

однаковими у всіх варіантах, які створюють головні фази теми. Організація гри за такою схемою забезпечує подвійну реалізацію теми Банного на різних рівнях ходів білих, що дозволяє її класифікувати, як одну з "помножених форм" цієї ж теми.

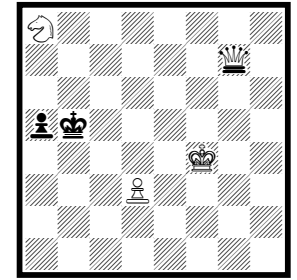
№ 0272 "PT - РЕКЛАМА" - 2001

1. Dc7 (A)? Kb4 (a)!
1. Db2 (B)? Kc6 (b)!

1 ... Kc5 2. Db6+ Kd5 3. Sc7 #

1. Db7 (C)? Ka4 (c)!
1. Dc3 (D)? a4 (d)!

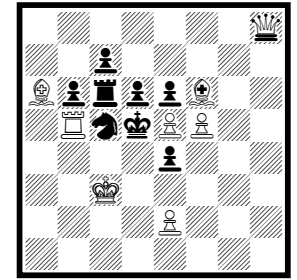
1. Ke4! 1 ... Kb4 (a) 2. Db2 (B) Ka4 3. Sb6 #
2 ... 2 ... Kc5 3. Db6 #
1 ... Kc6 (b) 2. Dc7 (A) Kb5 3. Dc4 #
1 ... Ka4 (c) 2. Dc3 (D) Kb5 3. Dc4 #
1 ... a4 (d) 2. Db7 (C) Ka5 (Kc5) 3. Db6 #
1 ... Ka6 2. Dc7 a4 3. Db6 #
2 ... 2 ... Kb5 3. Dc4 #
1 ... Kc5 2. Dd4+ Kb5 3. Dc4 #
2 ... Kc6 3. Dd5 # + правильні мати



4 + 2 = 6 # 3 v ...

№ 0273 "БЦШК" - 1972, 3 – 4 поч. відгук

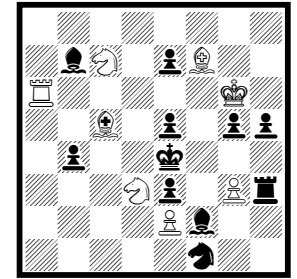
1. Dg8 (A)? de5 (a)! Загроза 2. Dx e6 #, 1 ... e3 2. Dg2 #
1. Dd8 (B)? e3 (b)!
1. Dh1 (C)? ef5 (c)! Загроза 2. Dd1 #, 1 ... de5 2. Dd1 #
1. Lb7! Цугцванг 1 ... de5 (a) 2. Dd8 (B) #
1 ... e3 (b) 2. Dh1 (C) #
1 ... ef5 (c) 2. Dg8 (A) #



8 + 8 = 16 # 2 vvv

№ 0274 "КИНЕСКОП" - 1967 (v)

1. Tb6? Le1!
1. Le6 (A)? Sx g3 (a)!
1. Se6 (B)? Tx g3 (b)! 1 ... Kd5 2. Sx g5+ e6 3. Lx e6 #
1. Te6 (C)? Lx g3 (c)!
1. Lc4! Загроза 2. Sx f2+ ef2 3. Ld3 #
1 ... Sx g3 (a) 2. Se6 (B) загроза 3. Sx g5 #
1 ... Tx g3 (b) 2. Te6 (C) загроза 3. Tx e5 #
1 ... Lx g3 (c) 2. Le6 (A) загроза 3. Lf5 #
2 ... Lc8 3. Ld5 #



Найкраща версія виправлення задачі → «Львовская правда», 1974

8 + 11 = 19 # 3 vvv

4. 5. 1. РІЗНОРІВНЕВА ФОРМА

Форму теми Банного, яка є реалізованою за схемою гри, подібною до будь-якої з перших двох схем, в шаховій композиції ще називають класичною. Вона красиво виглядає, коли значення "n" є однаковим у всіх тематичних варіантах гри головної фази. Але в три та багатоходових задачах це значення може бути і різним. В цьому випадку, в створенні "ланцюга" чергування використовуються ходи білих фігур з різних рівнів. Саме тому таку форму теми і називають різнорівневою формою теми Банного.

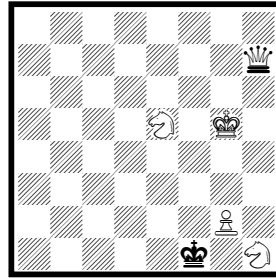
Різномірні форми утворюються за тими ж самими правилами і за подібними схемами гри, що і класичні форми. Наприклад, в триходовій мініатюрі № 0275 ця форма теми утворена трьома спробами і рішенням і має таку гру:

1. A? a!
1. B? b! → ! { 1... a ... 3. B #
1... b ... 2. C!
1. C? c! 1... c ... 3. A #

№ 0275 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 1993

1. Db1 (A)? Kg2 (a)! 1... Kg2 (a) 2. Dd3 (C) Kh1 (Kh3) 3. Df1 #
1. Sf3 (B)? Ke2 (b)! 1... Sf3 (B) Kh1 (Kh3) 3. Df1 #
1. Dd3 (C)? Kg1 (c)! 1... Kg2 (a) 2. Dh3+ Kg1 3. Sf3 (B) #
1. Kg4! Цугцванг 1... Ke2 (b) 2. Dd3+ (C) Ke1 3. Sf3 (B) #
1... Kf3 (c) 2. Kf3 Kf1 3. Db1 (A) #

Додатково: 1... Ke1 2. Dc2 Kf1 3. Df2 #
+ парадокс Рухліса (1. Sf3? + 1. Kg4!);
+ двоходова форма теми Салазара (BC ↔ CB);
+ триходова форма парадоксу Володимирова (1. B? b! → ! 1... b ... 3. B #)



5 + 1 = 6 # 3 vvv

4. 5. 2. ПОМНОЖЕНА ФОРМА ТЕМИ БАННОГО

Один з варіантів утворення помноженої форми теми Банного в три чи багатиходових задачах ми вже розглянули в розділі 4. 5. Але ця форма теми може бути реалізованою різними шляхами. Один з них - це використання помножених парадоксів Банного (дивись «ШЛ» №5, стор. 11...13). Типові варіанти утворення такої помноженої форми теми надані в таблицях 14 і 15.

Таблиця 14

Схема гри початкової фази	Організація гри в інших фазах задач
1. A, B, C? a! 1. D, E, F? b!	*?! 1... a 2. D 1... b 2. A ?! 1... a 2. E 1... b 2. B ?! 1... a 2. F 1... b 2. C

Таблиця 15

Схема гри початкової фази	Організація гри в інших фазах задач
1. A? a, b, c! 1. B? e, f, g!	*?! 1... a 2. B 1... e 2. A ?! 1... b 2. B 1... f 2. A ?! 1... c 2. B 1... g 2. A

Реалізувати таку гру дуже важко, але можна. Наприклад, в двоходовій задачі № 0276 в початкову фазу об'єднані 4 спроби. Розглядаються тільки перші ходи і спростування. Гра в варіантах, безумовно, значно збагачує зміст задачі, але для цієї теми є несуттєвою. Дві головні фази утворили удаваний слід 1. Kf6? і рішення 1. Kf4!

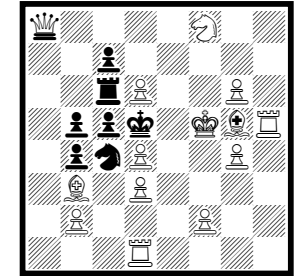
№ 0276 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2005

1. Le3 (A)? cd4 (a)! 1... cd6 (b) 2. Kf6 (E), Kf4 (F) # 1... Kd6 2. Dd8 #
1. Lf6 (B)? cd4 (a)! 1... cd6 (b) 2. Kf4 (F) # 1... Kd6 2. Dd8 #
1. Le7 (C)? cd6 (b)! 1... cd4 (a) 2. Kf6 (E), Kf4 (F) # 1... Kd4 2. dc4 #
1. Lf4 (D)? cd6 (b)! 1... cd4 (a) 2. Kf6 (E) # 1... Kd4 2. dc4 #

1. Kf6 (E)? Kd4! 1... cd6 (b) 2. Le3 (A) #
1... cd4 (a) 2. Lf4 (D) # 1... Kd6 2. Dd8 #

1. Kf4 (F)! Цугцванг 1... cd6 (b) 2. Lf6 (B) #
1... cd4 (a) 2. Le7 (C) # 1... Kd6 2. Dd8 #
1... Kd4 2. dc4 #

+ антидуальна корекція матів і 4 "ланцюги" теми Салазара !!



14 + 7 = 21 # 2 v ...

Найчастіше в задачах (особливо, в двоходових) зустрічається комбінована гра, одну частину якої можна побачити в таблиці 14, а іншу - в таблиці 15. Цю гру теж відносять до помноженої форми теми Банного, тому що з її допомогою утворюються декілька, властивих цій темі, "ланцюгів" чергування навіть з однією головною фазою. Щоправда, вони мають спільні елементи гри і можуть бути різної довжини! Найбільш типові форми такої гри показані в таблицях 16 і 17.

Таблиця 16

Схема гри початкової фази	Схема гри головної фази
1. A, B? a! 1. C? b, c!	1... a 2. C 1... b 2. A 1... c 2. B

Таблиця 17

Схема гри початкової фази	Схема гри головної фази
1. A? a, b! 1. B? b! 1. C? c!	1... a 2. B 1... b 2. C 1... c 2. A

Гра в чотириходовій мініатюрі № 0277 здійснюється згідно таблиці 16. Дійсно, якщо уважно розглянути гру, то окрім довгого "ланцюга" чергування теми Банного, який використовує всі тематичні ходи чорних і білих, можна виявити і два коротких, а саме:

1. A? a! + 1. C? b! → ! 1... a 2. C! + 1... b 2. A!
1. B? a! + 1. C? c! → ! 1... a 2. C! + 1... c 2. B!

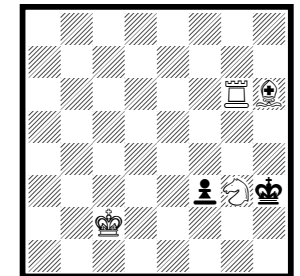
№ 0277 "КИНЕСКОП" - 1968

1. Se4 (A), Sf1 (B)? Kh4 (a)!
1. Sf5 (C)? Kh2 (b), f2 (c)!

1. Lf4! 1... Kh4 (a) 2. Sf5 (C)+ Kh3 3. Se3 Kh4 (f2) 4. Th6 #
1... Kh2 (b) 2. Se4 (A)+ Kh3 3. Sf2+ Kh4 4. Th6 #
1... f2 (c) 2. Sf1 (B) Kh4 3. Se3 ~ 4. Th6 #

+ тема Флека з грою двоєної батареї !!

1... Kg2 2. Se4+ Kf1 3. Kd1 f2 4. Sd2 #
2 ... Kh3 3. Sf2+ Kh4 4. Th6 #



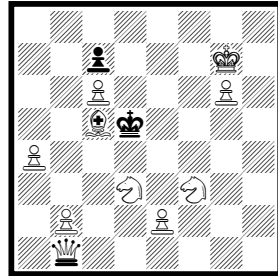
4 + 2 = 6 # 4 vv

Гра в двоходовій задачі № 0278 відповідає грі з таблиці 17. Тут теж можна знайти декілька "ланцюгів" чергування теми Банного

короткий: 1. A? b! + 1. C? c! → ! 1... b 2. C # + 1... c 2. A #
 і довгий: 1. A? a! + 1. B? b! + 1. C? c! → ! 1... a 2. B # + 1... b 2. C # + 1... c 2. A #

№ 0278 "ЕCHO" - 2000 / II, 1^а приз

Початкова гра: 1... Kc4 2. Da2 (D) #
 1... Ke6 2. Sf4 #
 1. Sb4? Kc5!
 1... Kc4 2. Dc2 #
 1... Ke6 2. De4 #
 1. Da2 (D)? Kc6!
 1... Ke4 2. De6 #



10 + 2 = 12 # 2 * v ...

CE ⇔ EC

1. Sf5 (A)? Ke6 (a), Ke4 (b)!
 1. Sd4 (B)? Ke4 (b)!
 1. Sh4 (C)? Kc6 (c)!
 1... Ke6 2. Da2 (D) #
 1... Ke4 2. Dh1 (E) #
 1... Ke6 (a) 2. Sd4 (B) #
 1... Ke4 (b) 2. Sh4 (C) #
 1... Kc6 (c) 2. Sfe5 (A) #
 1... Kc4 2. Sd2 #

Цугцванг

В три або багатходових задачах можуть бути створені помножені форми теми Банного, які мають схеми початкової фази згідно таблиць 14 і 15, навіть з однією головною фазою. Цього можна досягти при умові, що перші ходи спроб в варіантах гри головної фази будуть реалізовані на різних рівнях ходів. Наприклад, в чотириходовій задачі гра може здійснюватись згідно таблиці 18.

Таблиця 18

Схема гри початкової фази	Схема гри головної фази
1. A, B, C? a! 1. D, E, F? b!	1... a 2. D ... 3. E ... 4. F 1... b 2. A ... 3. B ... 4. C ----- або ----- 1... a 2. D ... 3. E 2 ... 3. F 1... b 2. A ... 3. B 2 ... 3. C

Цікаво: два розширених парадокси Банного (див. "ШЛ" № 5, стор. 15, п. 4. 3.) створюють помножену форму теми Банного !!

До помноженої форми теми Банного відносять також реалізацію будь-якої з її класичних форм (див. п. 4. 5.) з двома (або більше) головними фазами, які є однаковими за написанням ходів чорних і білих фігур, при умові, що в головних фазах додатково є зміна або чергування тактичних моментів ходів чорних і/або білих (наприклад, тема Млинки).

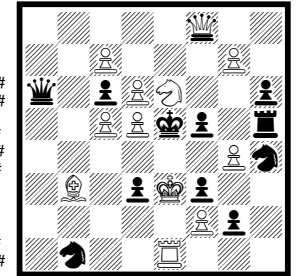
4. 5. 3. ТЕМА БАННОГО В ЗАГРОЗІ

Цю форму теми може утворити будь-яка з форм теми Банного, яка має одну головну фазу гри. Сенс теми полягає в тому, що варіанти головної фази одночасно є варіантами реалізації загрози. Прикладом з грою, яка відповідає цій ідеї, може слугувати двоходовка № 0279. Спростування тематичних спроб 1. Sf4? і 1. Sd4? в рішенні 1. De7! диференціюють мати загрози, які у вказаних спробах були першими ходами білих!

№ 0279 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 1982

1. g8=S? Dc4!

1. Sf4 (A)? fg4 (a)! загроза 2. De7 (C) # 1... Sg6 2. Sg6 #
 1... Dc8 2. Sd3 #
 1. Sd4 (B)? Dc4 (b)! загроза 2. De7 (C) # 1... Sg6 2. Sf3 #
 1... Dc8 2. Sc6 #
 1... f4+ 1... f4+ 2. Df4 #
 1. De7 (C)! загроза 2. S~ # { 1... fg4 (a) 2. Sd4 (B) #
 1... Dc4 (b) 2. Sf4 (A) #
 1... f4+ 2. Sf4 # 1... Sg6 2. Kf3 #
 1... Dc8 2. Kd3 #



12 + 11 = 23 # 2 vv

+ класична форма теми Загоруйко!

4. 5. 4. РОЗНЕСЕНА ФОРМА

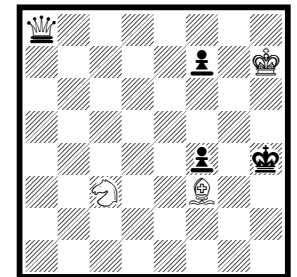
Рознесеною може бути будь-яка форма теми Банного. Її сенс полягає в тому, що ігрові варіанти, які створюють головну фазу теми, є в різних фазах гри задачі, які можуть бути будь-якими, в тому числі, і спробами початкової фази теми. Найпростішою схемою гри цієї форми теми є така:

1. A? a!
 1. B? b!
 *?! 1... a n. B
 ?! 1... b n. A

Наприклад, в триходовій мініатюрі № 0280 один варіант головної фази теми є в удаваному сліді 1. Df8?, а другий - в рішенні 1. Da2!

№ 0280 "МИНИАТЮРИ", 2002

1. Se4 (A)? f5 (a)! 1... Kh3 2. Da1! загроза 3. Dh1 #
 1. Se2 (B)? Kg5 (b)! 1... f5 (a) 2. Se2 (B) загроза (Kh3) 3. Dh6 #
 1... Kg5 (b) 2. Dg7+ Kh4 3. Dg4 #
 2 ... Kf5 3. Lg4 #
 1... f6 2. Se4 (A) загроза 3. Dh6 #
 1... Kh3 2. Se2 загроза 3. Dh6 #
 1. Da2! 1... f5 (a) 2. Dh2+ Kg5 3. Dh6 #
 1... Kg5 (b) 2. Se4 (A)+ Kh4 3. Dh2 #
 2 ... Kf5 3. Dd5 #
 1... f6 2. Dh2+ Kg5 3. Dh5 #
 1... Kh3 2. Dg2+ Kh4 3. Dg4 #
 1... Kg3 2. Dg2+ Kh4 3. Dg4 #



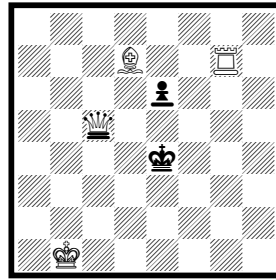
4 + 3 = 7 # 3 vv

В задачі № 0281 початкова фаза теми Банного має три спроби (1. A, B, C?), а головна фаза розділена на дві частини: два варіанти є в початковій грі, а один в спробі 1. Tg4?. Схема гри є такою:

1. A? a!
 1. B? b!
 1. C? c! → { 1... a 2. C! → 1. Tg4?
 1... b 2. A!
 1... c 2. B! } → див. початкову гру

№ 0281 "PRACTA" - 2001

Початкова гра:	1 ... Kf4 (b)	2. Lc6 (A)	загроза	3. Dg5 #
	1 ... e5 (c)	2. Tg3 (B)	загроза	3. Df2 #
		2 ...	Kf4	3. Dc4 #
		2 ...		3. De3 #
1. Lc6 (A)?	Kd3 (a)!			
1. Tg3 (B)?	Kf4 (b)!			
1. Lb5 (C)?	e5 (c)!			
1. Tg4 (D)?	Kf3!	1 ... Kd3 (a)	2. Lb5 (C)+	Kd2 3. Dc1 #
1. Le6 (E)?	Kf3!	1 ... Kd3 (a)	2. De5	Kd2 3. Td7 #
		1 ... Kf4 (b)	2. Dc3 (F)	Ke4 3. Tg4 (D) #
1. Dc3 (F)!		Загроза	2. Le6l	Kf4 2. Tg4 #
		1 ... Kf4 (b)	2. Le6 (E)	Ke4 3. Tg4 (D) #
		1 ... Kd5	2. Lc6 (A)+	Kd6 3. Td7 #
		1 ... Kf5	2. De3	Kf6 3. Dg5 #



4 + 2 = 6 # 3 * v ...

Подібна рознесена форма теми Банного є менш атракційною, ніж її класична форма, але вона дозволяє у всіх фазах гри створювати додаткові теми. Так, наприклад, в розглянутих мініатюрах є ще зміна гри, в тому числі, і на ходи чорних, які утворили тему Банного. В роботі № 0280 додатково реалізовані: компактна форма теми Банного – Богданова (1. Se4? + 1. Se2? + 1. Df8?) і ідеальний парадокс Рухліса в удаваному сліді 1. Df8? і рішенні 1. Da2! (на ходи 1 ... Kg5, f6). А в задачі № 0281 ще є рознесена класична форма теми Банного – Богданова, проста двоходова форма теми Уранія [чергування ходів білих: EF ⇌ FE (першого і другого в варіанті реалізації загрози)] в спробі 1. Le6? і рішенні 1. Dc3! і парадокс Рухліса (початкова гра + 1. Dc3!).

Але існують і красиві рознесені форми теми Банного, наприклад, **циклічні форми** ...

4. 5. 4. 1. ЦИКЛІЧНА ФОРМА

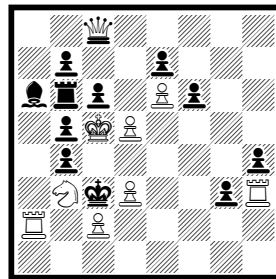
Така форма можлива лише при використанні, щонайменше, трьох тематичних спроб. Її особливістю є те, що варіанти гри головної фази класичної форми теми Банного присутні саме у вказаних спробах початкової фази. Найпростішою схемою гри є така:

$$1. A? a!, 1 \dots b \text{ н. } C \Leftrightarrow 1. B? b!, 1 \dots c \text{ н. } A \Leftrightarrow 1. C? c!, 1 \dots a \text{ н. } B$$

Циклічна форма теми Банного може існувати тільки в спробах (удаваних слідах). Рішення може бути будь-яким. Прикладами реалізації вказаної схеми гри є двоходівки № 0282 і № 0283.

№ 0282 "РАДЯНСЬКЕ СЛОВО" - 1973

1. d4 (A)?	f5 (a)!	Цугцванг	1 ... cd5 (b)	2. Kb6 # (C)
1. Dh8 (B)?	cd5 (b)!	Цугцванг	1 ... g2 (c)	2. d4 # (A)
1. Kb6 (C)?	g2 (c)!	Цугцванг	1 ... f5 (a)	2. Dh8 # (B)
			1 ... c5	2. Dx c5 #
1. Dc7!	Цугцванг		1 ... f5 (a)	2. De5 #
			1 ... g2 (c)	2. d4 # (A)
			1 ... cd5 (b)	2. Kb6 # (C)

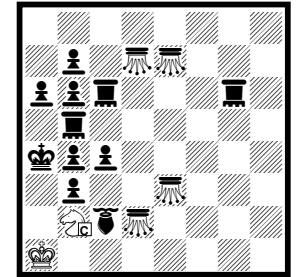


9 + 11 = 20 # 2 vvv

+ компактна форма теми Банного - Богданова

№ 0283 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2001, 5^й приз

1. Gea7 (A)?	c3 (a)!	1 ... Bh7 (b)	2. Gd1 (C) #
1. Gf4 (B)?	Bh7 (b)!	1 ... a5 (c)	2. Gea7 (A) #
1. Gd1 (C)?	a5 (c)!	1 ... c3 (a)	2. Gf4 (B) #
		1 ... Rh ~	2. Ge8 #
1. Kb1!	Цугцванг	1 ... c3 (a)	2. Gf4 (B) #
		1 ... Bh7 (b)	2. Gd1 (C) #
		1 ... a5 (c)	2. Gea7 (A) #



+ класична форма теми Банного

b2 – Camel; b5, c6, g6 – RookHopper; c2 – Bishopper; d2, d7, e3, e7 – Grasshopper

6 + 11 = 17 # 2 vvv

4. 5. 4. 2. ПОВНА ЦИКЛІЧНА ФОРМА

Особливістю повної циклічної форми теми Банного є те, що в кожній з початкових фаз є додатковий варіант гри, утворений ходами чорних і білих, які використовуються в інших спробах для створення циклічної форми теми. Найпростішою схемою гри є така:

$$1. A? a!, 1 \dots b \text{ н. } C \Leftrightarrow 1. B? b!, 1 \dots c \text{ н. } A \Leftrightarrow 1. C? c!, 1 \dots a \text{ н. } B$$

$$1 \dots c \text{ н. } B \Leftrightarrow 1 \dots a \text{ н. } C \Leftrightarrow 1 \dots b \text{ н. } A$$

При такій організації гри автоматично здійснюється реалізація **циклічної форми теми Салазара** (№ 0284)!

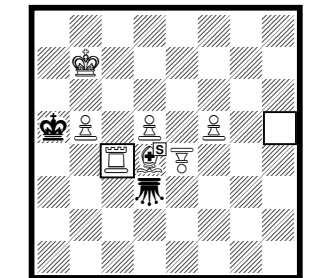
№ 0284 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2001, спец. приз (версія)

1. b6 (A)?	Gb5 (a)!	Цугцванг	1 ... Gx f5 (b)	2. d6 = (C)
			1 ... Gx d5 (c)	2. f6 = (B)
1. f6 (B)?	Gf5 (b)!	Цугцванг	1 ... Gx d5 (c)	2. b6 = (A)
			1 ... Gx b5 (a)	2. d6 = (C)
1. d6 (C)?	Gd5 (c)!	Цугцванг	1 ... Gx b5 (a)	2. f6 = (B)
			1 ... Gx f5 (b)	2. b6 = (A)

+ тема Умова в спробах !!

1. Kc6!	Цугцванг	1 ... Gx b5 (a)	2. PR x b5 =
		1 ... Gx f5 (b)	2. PR x f5 =
		1 ... Gx d5 (c)	2. K x d5 =

Portal line: c4 → h5; d3 - Grasshopper; d4 - PRincess (L + S); e4 - Berolina Pawn



7 + 2 = 9 Power portals = 2 vvv

4. 5. 5. КОМБІНОВАНА ФОРМА

Вона передбачає реалізацію, щонайменше, двох різних форм теми Банного в одній задачі. До цієї форми можна віднести роботу № 0280, в якій додатково реалізована компактна форма теми Банного. Така ж форма теми є і в рішенні задачі № 0282. Рішення двоходівки № 0283 повторює гру в спробах, але це теж інша форма теми Банного!

До комбінованої форми теми Банного найвищої категорії складності реалізації відносять синтез класичної і циклічної форм цієї теми з чергуванням з такою грою:

1. A? a!, 1 ... b 2. C!	1 ... b 2. A!
1. B? b!, 1 ... c 2. A!	! 1 ... c 2. B!
1. C? c!, 1 ... a 2. B!	1 ... a 2. C!

4. 6. ТЕМА БАННОГО - БОГДАНОВА

Визначення теми: «*Не менше двох парадоксів Банного – Богданова в одній задачі*». Комплекс версій цієї теми розроблений в 1967 році. В цьому ж році він і отримав свою назву. Є три підставові форми теми: *класична, компактна і інтегрована*.

4. 6. 1. КЛАСИЧНА ФОРМА

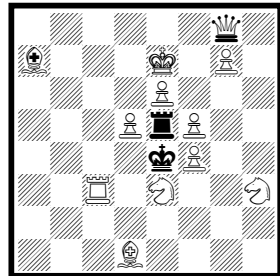
Її сенс полягає в тому, що в головній фазі теми використовуються перші ходи і спростування спроб початкової фази, але в різних ігрових варіантах. Загальна трифазна схема гри цієї форми теми є такою:



Прикладами реалізації можуть слугувати роботи № 0285 ... № 0287. В двоходовій задачі № 0285 до стандартного механізму (перші дві фази гри), несподівано "під'єдналось" не зовсім стандартне рішення з наданням чорному королю двох вільних клітин. В підсумку – *повна проста НД – форма багатозазної зміни гри* (див. «ШЛ» №3, стор. 12 ... 15) та ще й з класичною формою теми Банного – Богданова! В триходових задачах № 0286 і № 0287 класична форма теми Банного – Богданова реалізована в перших двох спробах і рішеннях! Приємне доповнення до багатозазної зміни гри, яку разом з рішенням створюють додаткові удавані сліди.

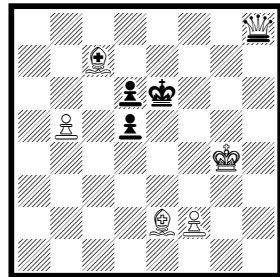
№ 0285 "ВЕЧЕРНИЙ ЛЕНИНГРАД" - 1986

1. Da8 (A)? Tf5 (a)!	Цугцванг	1 ... Td5 (b)	2. Dd5 #
		1 ... Te6 (c) +	2. de6 #
1. Dh7 (B)? Td5 (b)!	Цугцванг	1 ... Te6 (c) +	2. fe6 #
		1 ... Tf5 (a)	2. Df5 #
1. Sf1 !!	Цугцванг	1 ... Tf5 (a)	2. Lf3 #
		1 ... Td5 (b)	2. Sg3 #
		1 ... Te6 (c) +	2. De6 #
		1 ... Kd5	2. Da8 # (A)
		1 ... Kf5	2. Dh7 # (B)



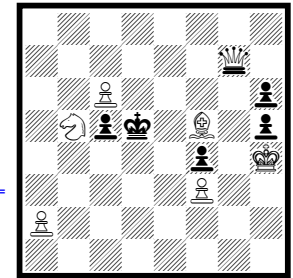
№ 0286 "СЛОВО" - 2000, 1^й приз

1. Dd8 (A)? Kf7 (a)!		2. Dd8 (A)+	Ke6	3. De8 #
1. Dg7 (B)? d4 (b)!		2. Dg7 (B)+	Ke6	3. Lg4 #
		2 ...	Ke8	3. Lh5 #
1. Kg5!	1 ... Kd7	1 ... Kf7 (a)	2. Lh5 +	Ke6 (Ke7)
	1 ... Ke7	1 ... d4 (b)	2. Lc4+	Kd7 (Ke7)
			2 ...	d5
			2 ...	d5
1. Dh7 (C)? Kf6!	1 ... d4 (b)	2. Ld8 (D)!	Kd5 (Ke5, d3)	3. Df5 #
		2 ...	d5	3. De7 #
CD ⇔ DC	1 ... Ke5	2. De7+	Kd4	3. De3 #
1. Ld8 (D)? Kd7!	1 ... d4 (b)	2. Dh7 (C)	Kd5 (Ke5, d3)	3. Df5 #
		2 ...	d5	3. De7 #
	1 ... Kf7 (a)	2. Kf5	d4	3. Lh5 #



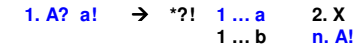
№ 0287 "PT - РЕКЛАМА" - 2003 (версія)

1. Df7 (A)? Kc6 (a)!		2. Da6+	Kd5	3. De6 #
1. Ld7 (B)? Kc4 (b)!		2. Da4+	Kd5	3. De4 #
		2. Df7 (A)	c4	3. De6 #
		1 ... c4	~	3. Dd4 #
1. Da7 !!	1 ... Kc6 (a)	2. Db1	Kd5	3. De4 #
	1 ... Kc4 (b)	2. Dg6 (C)	Kd5 (c4)	3. De6 #
	1 ... Ke5	2. Ld7 (B)	Ke5 (c3)	3. Dd4 #
	1 ... c4			
1. Ld3?	c4	1 ... Kc6 (a)	2. Dc7+	Kd5
		1 ... Ke6	2. Lc4+	Kf5
		1 ... Kc6 (a)	2. Le4+	Kb6
1. a4?	Kc4!	1 ... c4	2. Dd4+	Kc6
				3. Da7 #
				3. Le4 #

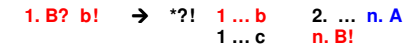


4. 6. 2. КОМПАКТНА ФОРМА

Класична форма створена з незалежних парадоксів Банного – Богданова. Але парадокси можуть мати і спільні елементи гри. Наприклад, один парадокс має таку гру:



Подібна схема гри є і у другого парадокса:



Хоча це два різні парадокси, але вони мають спільну ланку в головній фазі, а саме: *1 ... b n. A*. Завдяки їй найпростіша схема гри теми Банного - Богданова виглядає так:

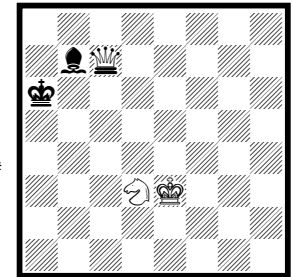


Таким чином, *компактна форма теми - це, щонайменше, два парадокси Банного – Богданова з спільними варіантами гри в головній фазі*.

Подібну організацію гри ми вже зустрічали в інших розділах, наприклад, в двоходовій задачі № 0118. Наступні роботи є прикладами реалізації ідеї в триходовому "малюку" № 0288 і в чотириходовій мініатюрі № 0289.

№ 0288 "МАШИНОБУДІВНИК" - 1967 (v)

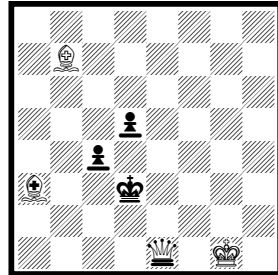
1. Dc5 (A)? L ~ (a)!		2. Kc5	загроза	3. Sb4 / Db6 #
1. Sc5 (B)? Kb5 (b)!		2 ...	Lb7!	3. Db6 #
		1 ... Kb5 (b)	Ka4	3. Db4 #
		2 ...	Ka6	3. Sb4 #
1. Kd4!	Цугцванг	1 ... L ~ (a)	2. Kc5	3. Db7 #
		1 ... Ka7	2. Sc5 (B)	



№ 0289 “МИНИАТЮРЫ” - 2002

1. Kf2 (A)? Kc2 (a) !
1. Ld5 (B)? Kd4 (b) !

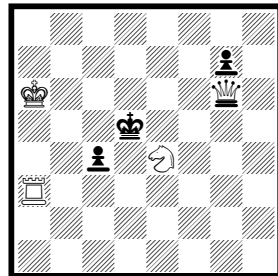
1. Lb4! Цугцванг 1 ... Kc2 (a) 2. Dc3+ Kb1 3. La3! - повернувся
3 ... Ka2 (d4) 4. Db2 #
1 ... Kd4 (b) 2. Kf2 (A) Kd3 3. De2+ Kd4 4. De3 #
2 ... c3 3. La6! c2 4. De3 #
1 ... c3 2. Ld5 (B) Kc2 3. Lc3 Kd3 4. Dd2 #



4 + 3 = 7 #4 vv

№ 0290 НОВОГОДНИЙ к - с “ РТ ” - 2000, 2^а приз

1. Dg5+ (A)? Ke6! 1 ... K - 2. Te3 (D) g6 (c3) 3. Dc5 #
1 ... Kc6 2. Dd8 загроза 3. Dd6 #
2 ... g6 (g5) 3. Dd6 #
1. Dd6+ (B)? Ke4!
1. Sc3+ (C)? Kd4 (a)! 1 ... Ke5 (c) 2. Se2 Kd5 (c3) 3. Ta5 #
1. Sg5? c3 (b)! 1 ... Ke5 (c) 2. De6+ Kd4 3. Dd6 #
2 ... Kf4 3. Sh3 #
1 ... Kc5 2. Db6+ Kd5 3. Ta5 #
1. Sd2? Ke5 (c)! 1 ... c3 (b) 2. Ta5+ Kd4 3. De4 #
1 ... Kc5 2. Db6+ Kd5 3. Ta5 #
1. Te3 (D)! 1 ... Kd4 (a) 2. Dg5 (A) g6 (c3) 3. Dc5 #
1 ... c3 (b) 2. Dd6+ (B) Kc4 3. Tc3 #
1 ... Ke5 (c) 2. Sc3+ (C) Kd4 3. Db6 #
2 ... Kf4 3. Sd5 #



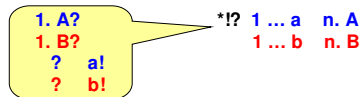
4 + 3 = 7 #3 v ...

4. 6. 3. ІНТЕГРОВАНА ФОРМА

Класична і компактна форми теми Банного – Богданова використовують перші ходи спроб і їх спростування. Тому кількість тематичних варіантів в головних фазах цих форм тем завжди є більшою від кількості спроб. Але парадокси Банного – Богданова можуть використовувати перші ходи і спростування різних спроб («ШЛ» №5, стор. 9, таблиця 4). В цьому випадку, ходи білих і чорних фігур інтегруються в варіанти гри головної фази. Саме тому в такій формі теми кількість варіантів гри в головній фазі завжди є меншою від кількості тематичних спроб.

Інтегрована форма теми буває **класичною** і **компактною**. Існує пряма аналогія з попередніми двома формами теми Банного – Богданова.

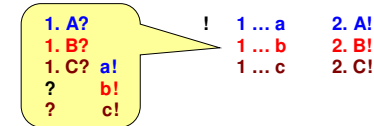
Класична інтегрована форма використовує перші ходи білих і спростування різних спроб. Найпростіша схема гри є такою:



Компактна інтегрована форма використовує перші ходи білих і спростування різних спроб, серед яких є і **спільні** для окремих з парадоксів. Її найпростіша схема гри виглядає так:



Інтегровані форми теми Банного – Богданова ми вже зустрічали в інших розділах, наприклад, в двоходовій мініатюрі № 0241. Триходовка № 0290 є простим прикладом реалізації одразу двох інтегрованих форм теми Банного – Богданова і має таку схему гри:



4. 6. 4. РОЗШИРЕНА ФОРМА

Якщо в будь-якій з форм теми Банного – Богданова використовується хоча би один розширений парадокс з подібною назвою, то таку форму теми додатково називають «розширеною ...».

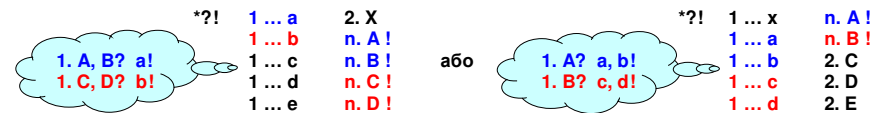
Розширені форми утворюються за тими ж правилами і схемами гри, що і звичайні, які ми розглянули в розділах 4. 6. 1. ... 4. 6. 3. Звичайний парадокс Банного – Богданова (один або декілька) замінюють на розширений парадокс з цією ж назвою (див. «ШЛ» № 5, стор. 15, 16). Таким чином можуть бути утворені, наприклад, розширені класичні форми теми Банного – Богданова з такими схемами гри:



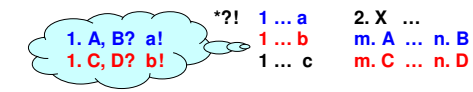
В три і багатоходових задачах кількість варіантів гри в головній фазі може бути зменшена за рахунок реалізації тематичних ходів білих на різних рівнях, наприклад так:



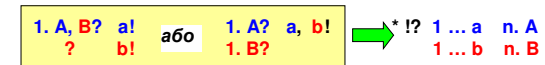
Розширена компактна форма теми може мати такий вигляд:



Звичайно, в три і багатоходових задачах кількість варіантів гри можна зменшити за рахунок реалізації тематичних ходів білих на різних рівнях:

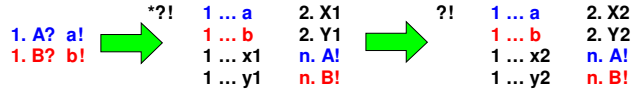


Розширена інтегрована форма (класична чи компактна) зустрічається в задачах дуже рідко. Найбільш популярною є така гра:

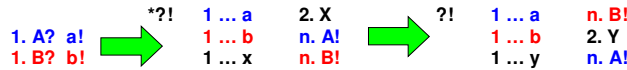


4. 6. 5. ПОМНОЖЕНА ФОРМА

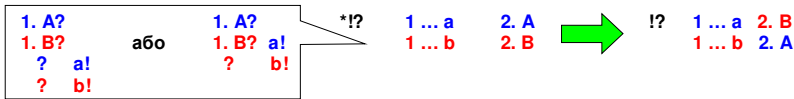
Тема Банного – Богданова має і помножену форму. Її можуть створити, щонайменше, два одноіменних помножених парадокси (див. «ШЛ» № 5 розділ 4. 2. 2.). Помножена класична форма цієї теми може бути створена, наприклад, за такою схемою гри:



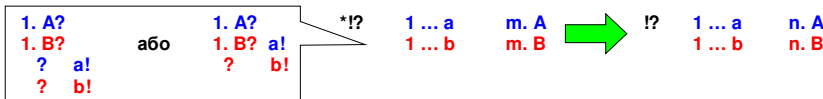
Гра в головних фазах помноженої компактної форми повністю відповідає визначенню теми Богданова – Рухліса:



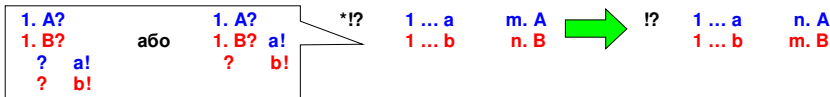
В головних фазах двоходової класичної або компактної помноженої інтегрованої форми теми Банного – Богданова здійснюється чергування ходів білих (матів, патів). Для двох ходів білих і чорних гра може бути побудованою за такою схемою:



В три і багатоходових задачах гра може здійснюватись на різних рівнях ходів білих, наприклад, так:



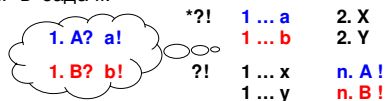
Або так:



До помноженої форми теми відносять також реалізацію будь-якої з її форм з двома (або більше) головними фазами, які є однаковими за написанням ходів чорних і білих фігур, при умові, що в головних фазах додатково є зміна або чергування тактичних моментів ходів чорних і/або білих.

4. 6. 6. РОЗНЕСЕНА ФОРМА

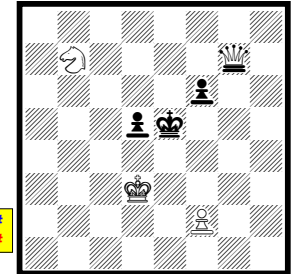
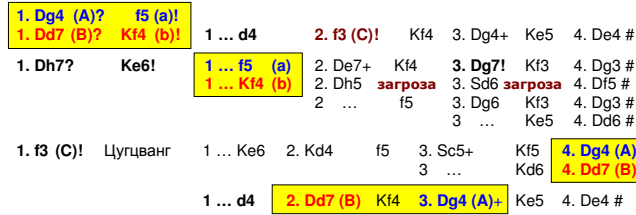
По аналогії з темою Банного тема Банного – Богданова може мати ще й рознесену форму. Найбільш цікавою (створює фази гри з декількома варіантами) є така схема її реалізації в задачі:



З цією схемою ми вже зустрічались при розгляді роботи № 0281, де рознесена форму створюють дві спроби з подібними позначками ходів, початкова гра і уда-

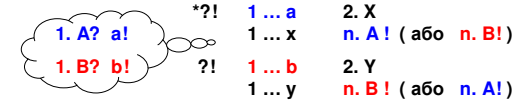
ваний слід 1. Le6?. Аналогічна гра є і в чотириходовій мініатюрі № 0291: спростування спроб стають першими ходами варіантів гри удаваного сліду 1. Dh7?, а перші ходи цих спроб – ходами в двох варіантах рішення 1. f3!, але на різних рівнях ходів білих!! Цікаве розширення гри!

№ 0291 “СМЕНА” - 2001



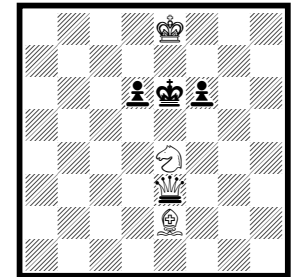
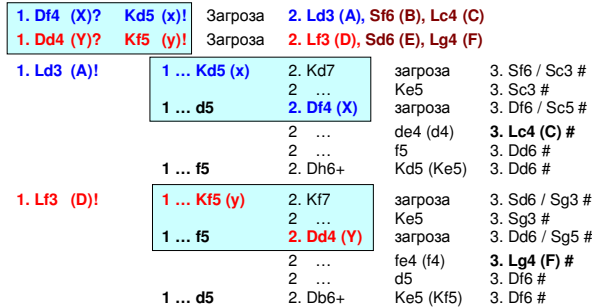
4 + 3 = 7 # 4 v ...

Не менш цікавою може бути і така реалізація цієї форми теми:



Прикладом слугує триходова мініатюра № 0292.

№ 0292 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1987



4 + 3 = 7 2 рішення # 3 v ...

1. Dg3? Kd5 (x)! 1... Kf5 (y) 2. Sd6 (E)+ Ke6 3. Lc4 (C) # } триходова форма теми Ханнеліуса
1. Dc3? Kf5 (y)! 1... Kd5 (x) 2. Sf6 (B)+ Ke6 3. Lg4 (F) # } двоходова форма теми Домбровськіса

Форму теми, яку ми розглянули в роботах № 0291 і № 0292, називають рознесеною класичною формою теми Банного – Богданова.

Щоправда, можна «розносити» і по одному варіанту в різні фази гри однієї задачі. Така форма є менш атракційною, але має право на існування! Наприклад, в задачі № 0293 реалізована рознесена компактна форма теми Банного – Богданова з схемою гри:



№ 0293 "СЛОВО" - 2002

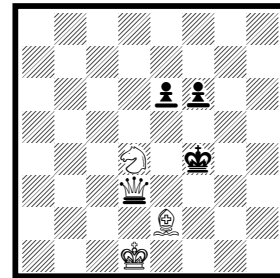
1. Sf3 (A)? e5 (a)!
 1. Df3 (B)? Ke5 (b)!
 1. Lh5 (C)? Kg5 (c)!

Загроза 2. Se6+, Se2!

- 1... f5 2. Sf3 (A) загроза 3. Dd2+, Dd6+, De2
 2 ... e5! 3. Dd2 Kg3 4. Dh2 #
 3 ... Ke4 4. Sg5 #

1. Sc2? Kg5! 1... e5 (a) 2. Df3 (B)+ Kg5 3. Dh5+ Kf4 4. Dg4 #
 1... Ke5 (b) 2. Lh5 (C) Kf4 3. De3+ Kf5 4. Sd4 #

1. Kd2! 1... Ke5 (b) 2. Sc6+ Kf4 3. De3+ Kf5 4. Se7 #
 1... Kg5 (c) 2. Dg3+ Kh6 3. Se6 Kh7 (f5) 4. Dg7 #



4 + 3 = 7 # 4 v

4. 6. 7. КОМБІНОВАНА ФОРМА

Форма передбачає реалізацію, щонайменше, двох різних форм теми Банного – Богданова в одній задачі. Наприклад, в мініатюрі № 0294 використані всі фази гри задачі для створення помноженої класичної форми теми Банного – Богданова з двох одноіменних парадоксів (п. 4. 2. 2. і п. 4. 6. 5.). Але одна з фаз розбита на дві фази гри: 1. Tb1? + 1. Dd4?. Саме в цих фазах реалізована, додатково, рознесена класична форма теми Банного – Богданова (при n = 3).

Рішення задачі є головною фазою для двоходової (n = 2) і триходової (n = 3) класичних форм теми Банного – Богданова, завдяки чергуванню 2-х і 3-х ходів білих в перших двох варіантах!

№ 0294 "THEMA DANICUM" - 2002, 1 похвала

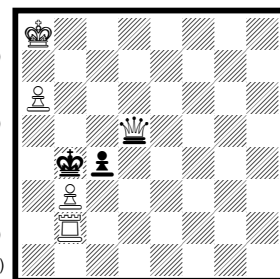
1. Ta2 (A)? cb3 (a)! 1... Kb3 2. Da5 c3 3. Da4 # (3... Kc3?)
 1. Dc4 (B)? Ka3 (b)! 1... Ka5 2. Dc5+ Ka6 3. Ta2 #

1. Tb1? Kc3! 1... cb3 (a) 2. Tb3+ Ka4 3. Db5 # (2... Kc3?)
 1... c3 2. Ta1 c2 3. Dc4 # (B)

1. Dd4? Kb5! 1... Ka3 (b) 2. Dc3 cb3 3. Dc3 #
 1... Ka5 2. Dc5+ Ka6 3. Ta2 # (A)

1. Tc2! Цугцванг 1... Kb3 2. Dc4 (B) Ka3 3. Ta2 # (A) (2... Kc3?)
 1... c3 2. Ta2 (A) c2 3. Dc4 # (B)

- 1... cb3 (a) 2. Dc5+ Ka4 3. Tc4 # (2, 3... Kc3?)
 1... Ka3 (b) 2. Db5 c3 3. Da4 #
 2 ... cb3 3. Da5 # (2... Kc3?)



5 + 2 = 7 # 3 v ...

(далі буде)

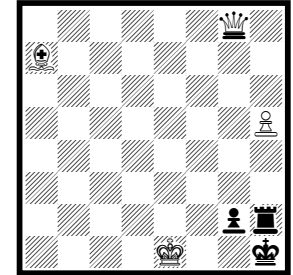
Друкуються вперше

Вітасмо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це **Alessandro Cuppini** і **Сергій Дідух**. Роботи № 0295 ... № 0310 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 0311 ... № 0314 - в ювілейному конкурсі "Львів – 750".

№ 0295 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

1. Dg5? Th3!
 1. Dg3? Tx h5!

1. Dg4! Цугцванг 1... g1 2. Dx g1 #
 1... Th3 2. Dx h3 #
 1... Th4 2. Dx h4 #
 1... Tx h5 2. Dx h5 #

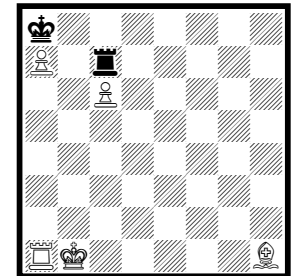


4 + 3 = 7 # 2

==== Друкуються вперше ==== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0296 А. С. Пожарський і Р.Ф. Залокоцький (Самбір)

1. Ld5! Цугцванг 1... T~ 2. c7 #
 1... Tb7+ 2. cb7 #
 1... Td7 2. cd7 #

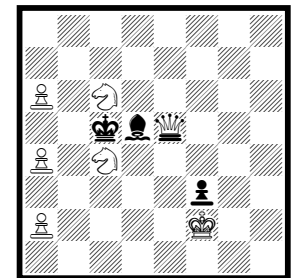


5 + 2 = 7 # 2

==== Друкуються вперше ==== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0297 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- Початкова гра:** 1... Kx c4 2. Dd4 #
 1... Kx c6 2. Dd6 #
1. Df5! Цугцванг 1... Kx c4 2. Dc2 #
 1... Kx c6 2. Dc8 #

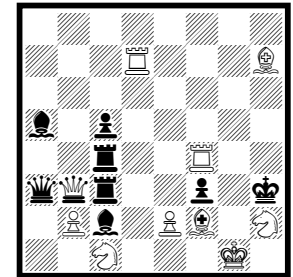


7 + 3 = 10 # 2*

==== Друкуються вперше ==== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0298 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

1. Ld3? Tx f4! Загроза 2. Tf3, Lf5 # 1... Tx d3 2. Lf5 #
 1... Lx d3 2. Tf3 #
1. Sd3? Da1+! Загроза 2. Tf3, Lf5 # 1... Tx d3 2. Lf5 #
 1... Lx d3 2. Tf3 #
 1... Tx f4 2. Sf4 #
1. Le4? Ld8! Загроза 2. Th7, Th4 # 1... Tx e4 2. Th7 #
 1... Lx e4 2. Th4 #
1. e4! Загроза 2. Th4, Lf5 # 1... Tx e4 2. Lf5 #
 1... Lx e4 2. Th4 #

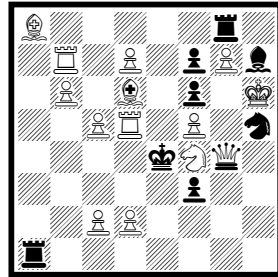


10 + 8 = 18 # 2 vvv

==== Друкуються вперше ==== Original ===== Публікується вперше =====

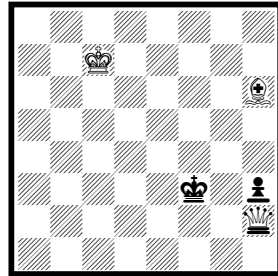
№ 0299 Є. М. Богданов (Львів)

1. Tb8 (A)? T1a8! Загроза 2. Sh5 # 1 ... Tg1 2. Td3 # (C)
 1 ... Tg7 2. Te8 #
 1 ... Lf5 2. Df5 #
 1. Ta7 (B)? Tга8! Загроза 2. Sh5 # 1 ... Tg1 2. Ta4 #
 1 ... Tg7 2. Td3 # (C)
 1 ... Lf5 2. Df5 #
Тема Богданова – Макаронця ...!
 1. Td3 (C)! Загроза 2. Sh5 # 1 ... Tg1 2. Tb8 # (A)
 1 ... Tg7 2. Ta7 # (B)
 1 ... Lf5 2. Df3 # !!
 У всіх фазах гри → 1 ... Sx f4 2. Df4 #
 1. c3? Ta4! Загроза 2. Td4 #
 1. d8=D? Sg7! Загроза 2. Te7, De7 # → 1 ... Sx f4 2. Te7 #, 1 ... Ta7 2. De7 #
 1 ... Lf5 2. Df5 #, 1 ... Te8 2. De8 # 14 + 8 = 22 # 2 vv



№ 0300 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

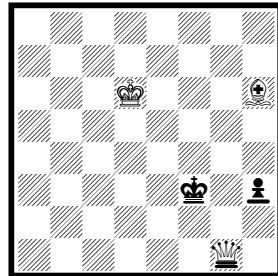
1. Kd6! Цугцванг 1 ... Ke4 2. De2+ Kd4 3. Lg7 #
 2 ... Kf5 3. De6 #
 1 ... Kg4 2. Df4+ Kh5 3. Dg5 #



3 + 2 = 5 # 3

№ 0301 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

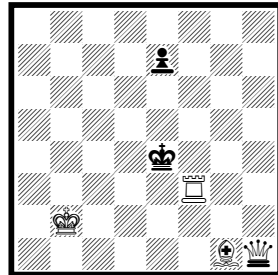
Початкова гра: 1 ... Ke4 2. De3+ Kf5 3. De6 #
 1. Dh2! Цугцванг 1 ... Ke4 2. De2+ Kd4 3. Lg7 #
 2 ... Kf5 3. De6 #
 1 ... Kg4 2. Df4+ Kh5 3. Dg5 #



3 + 2 = 5 # 3*

№ 0302 Є. М. Богданов (Львів)

1. Dh3? Kd5! 1 ... Ke5 2. Dd7 Ke4 3. Df5 #
 2 ... e6 3. Dd4 #
 1 ... e6 2. Tf6 K ~ 3. De6 #
 e5 3. Df3 #
 1 ... e5 2. Tf6 Kd5 3. Dd3 #
 1. Lc5! 1 ... Kd5 2. Tf5++ Kc4 3. Df1 #
 2 ... Ke6 3. Dd5 #
 1 ... Ke5 2. Dh5+ K ~ 3. Df5 #
 1 ... e6 2. Dd1 Ke5 3. Dd4 #
 2 ... e5 3. Dd3 #
 1 ... e5 2. Tf2+ Kd3 3. Dd5 #

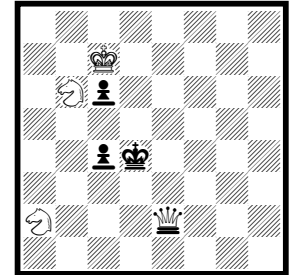


4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 0303 Є. М. Богданов (Львів)

1. Kd7 (A)? c3! 1 ... Kc5 2. Db2 c3 3. Db4 #
 1 ... c5 2. Sc4 (B) Kd5 3. Dd3 #
 1. Sc4 (B)? Kd5! 1 ... Kc5 2. De4 Kb5 3. Dc6 #
 1 ... c5 2. Kd7 (A) Kd5 3. Dd3 #
 1. Sc8? c3! 1 ... Kd5 2. De3 c3 3. Sb6 # - повернувся!
 1 ... c5 2. Sd6 Kd5 (c3) 3. De4 #
 1. Sd7! 1 ... c5 2. Sf6 c3 3. De4 #
 1 ... c3 2. Sb4 c5 (c2) 3. Dd3 #

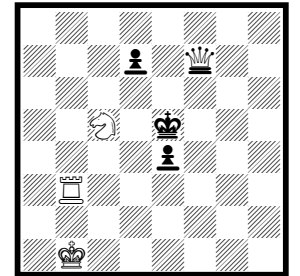


4 + 3 = 7 # 3 vv

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

№ 0304 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра: 1 ... Kd4 2. Sd7 e3 3. Df5 Kc4 (e2) 4. Dc5 #
 1. Dd7? Kf4! 1 ... Kf6 2. Tg3 Ke5 3. T3g4 Kf6 (e3) 4. De6 #
 1 ... e3 2. Tb4 Kf6 3. Tb4 Ke5 (e2) 4. De6 #
 1. De7? Kd5! 1 ... Kd4 2. Dd6+ Kc4 3. Sa6 !! Kb3 4. Db4 #
 1 ... Kf4 2. Df6+ Kg4 3. Se4 Kh5 4. Dd3 #
 1. Tc3! Цугцванг 1 ... Kd4 2. Df6+ Kd5 3. Sd7 e3 4. De5 #
 1 ... Kd6 2. Sb3 - на місце тури!
 2 ... e3 3. Tc5 - на місце коня!
 2 ... Ke5 3 ... e2 4. Df6 #
 3 ... Kd6 4. Df6 #
 3 ... d5 4. Td5 #
 1 ... d5 2. Sb7 e3 3. Te3+ Kd4 4. Df4 #

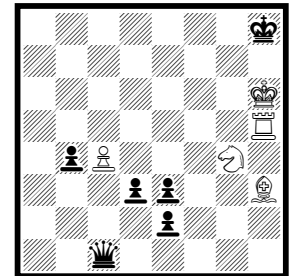


4 + 3 = 7 # 4 vv

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

№ 0305 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

1. Sf6? Dg1!
 1. Td5? Kg8!
 1 ... Dx c4 2. Td8+ Dg8 3. Se5 Dx d8 4. Sg6+ Kg8 5. Le6 #
 1. Tb5!
 1 ... Kg8 2. Se5 Kf8 3. Sg6+ Ke8 4. Tb8+ Kf7 5. Tf8 #
 3 ... Kf7 4. Tb8 Kf6 (~) 5. Tf8 #
 2 ... Df1 3. Le6+ Kf8 4. Sg6+ Ke8 5. Tb8 #
 1 ... Dx c4 2. Tb8+ Dg8 3. Se5 Dx b8 4. Sg6+ Kg8 5. Le6 #

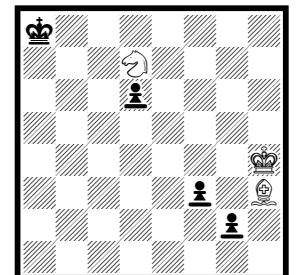


5 + 6 = 11 # 5

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

№ 0306 Анатолій Мітюшин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

a) діаграма 1. g1=L Le6 2. La7 Ld5 #
 b) ♖a8 → h2 1. g1=T Se5 2. Th1 Sx f3 #
 c) ♜d7 → h3 1. Kh1 Kg3 2. g1=S Sf2 #

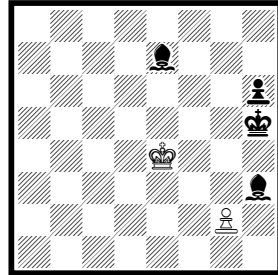


3 + 4 = 7 a ... c H # 2

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

№ 0307 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

1. Kh4 Kf4 2. h5 g3 #
1. Lf5+ Kx f5 2. Lh4 g4 #

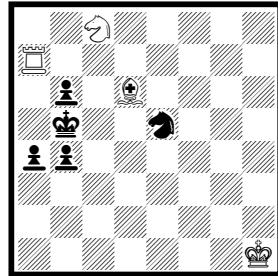


4 + 5 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0308 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

1. a3 Tx a3 2. Sc4 Sa7 #
1. b3 La3 2. Sc6 Sd6 #

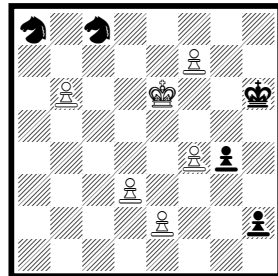


4 + 5 = 9 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0309 Анатолій Мітюшин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

- a) ♔e6 → g8 1. h1=T f8=T 2. Th5 Tf6 #
b) ♔h6 → f4 1. h1=S f8=L 2. Sg3 Lh6 #
c) ♔h6 → b8 1. h1=L f8=S 2. Lb7 Sd7 #
d) ♔h6 → a1 1. h1=T f8=D 2. Tb1 Da3 #

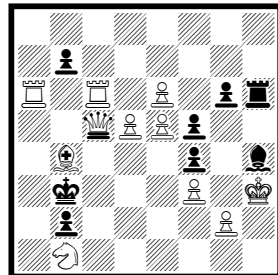


6 + 5 = 11 0 position H # 2

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

№ 0310 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- Початкова гра:** 1 ... ba6 2. Dc4+ Ka4 3. Le7+ Ka5 4. Ld8+
1 ... b5 2. Dg1 загроза 3. Ta3+ Kx b4 4. De1+
1. Db5! Загроза 2. Lc3+ Kc2 3. Sa3+ K ~ 4. Df1+
1 ... bc6 2. Sd2+ Kc2 3. Tx c6+ Kd1 4. Df1+
1 ... ba6 2. Dc4+ Ka4 3. Le7+ Ka5 4. Ld8+

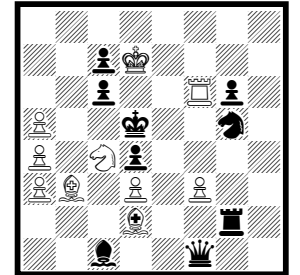


11 + 8 = 18 S # 4 *

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

№ 0311 Сергій Дідух (Львівська область)

1. Kc7? Se6! **Загроза** 1 ... Kc5 2. Sb6+, Td6+ 2. Lb4+ Kd5 3. Td6 #
1. Ke7 !! **Загроза** 1 ... La3+ 2. ... Kc5 3. Sb7 #
1 ... De1+ 2. ... Ke5 3. Lf4 #
1 ... Te2+ 2. Se5+ Kc5 3. Tc6 #
2 ... Kx e5 3. f4 #
2. Se3+ Kc5 3. Lb4 #
2 ... Ke5 3. Sg4 #
1 ... Kc5 2. Se5 **загроза** 2 ... De1 3. Lb4, Sd7, Tc6 #

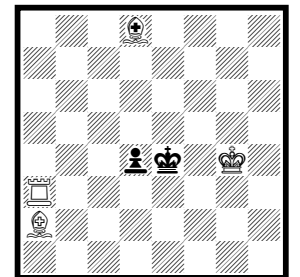


10 + 9 = 19 # 3 v

1 ... De2+ 2. Se5+, Se3+
==== Друкється вперше ==== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0312 О. С. Файзулін (Київ)

1. Lc4? d3! Zz 1 ... Ke5 2. Ta6 d3 3. Lf6+ Ke4 4. Tae6 #
1. Th3? Ke5! Zz 1 ... d3 2. Lb6 Ke5 3. Th6 Ke4 (d2) 4. The6 #
1. Le7! Цугцванг 1 ... Ke5 2. Kf3 Kf5 3. Lf7 Ke5 (d3) 4. Ta5 #
2 ... d3 3. Ta5+ Kd4 4. Lf6 #
1 ... d3 2. Lc5 Ke5 3. Ta6 Ke4 (d2) 4. Te6 #

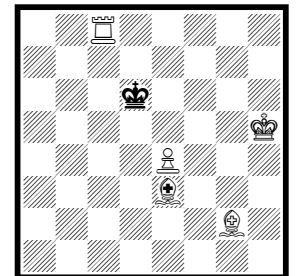


4 + 2 = 6 # 4 vv

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

№ 0313 О. С. Файзулін (Київ)

1. Lc5 (A)? Ke6! 1 ... Ke5 2. Kg5 Ke6 3. Tc7 Ke5 4. Te7 #
1. Lh3 (B)? Ke5! 1 ... Ke7 2. Kg6 Kd6 3. Ld4 Ke7 4. Lc5 #
1. Kg6! 1 ... K ~ 2. Lh3+ Kd6 3. Ld4 Ke7 4. Lc5 # (A)
1 ... Ke5! 2. Kf7 Kd6 3. Lf4+ Kd7 4. Lh3 # (B)
1 ... Ke6! 2. Tc7 Ke5 3. Kf7 Kd6 4. Lf4 #
2 ... Kd6 3. Lf4+ Ke6 4. Lh3 #

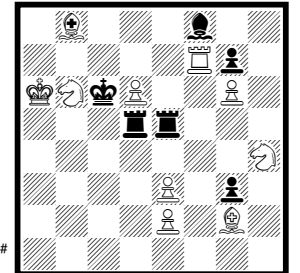


5 + 1 = 6 # 4 vv

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

№ 0314 Сергій Дідух (Львівська область)

1. Tf4? Ld6!
1. Th1! **Загроза** 2. Tc1 #
1 ... Kc5 2. Tf4 Te4 3. Tx e4 Td4 4. Tx d4 загроза 5. Tc4 #
2 ... Td4 3. Tx d4 Te4 4. Tx e4, Lx e4 ! 5. Sd7 #
5. Sa4 #
1 ... Lx d6 2. Tc1+ Lc5 3. Sf3 !! загроза 4. Sd4, Sx e5 #
3 ... Te4 4. Tc4 !! T d1 ... Td8, Tf4 ... Th4, Tc4, Te3 5. Se5 #
4 ... Tf5, Tg5, Th5, Te6 ... Te8 5. Sd4 #
4 ... Tde5, T5d4, T4e5, Ted4 5. Sd4, Se5 #



10 + 6 = 16 # 5