

Нам повідомляють

Ми щиро вдячні **Udo Degener**, який повідомив нам про те, що задачі № 0252 (A. Strebkova) і № 0346 (E. Petit) мають **прямих попередників**. **ПОПЕРЕДЖАЄМО**, редакція має право відмовити в подальшому друку будь-яких робіт тим авторам, які надсилають **чужі задачі під своїми прізвищами!**

До № 0252 → **Marcel Segers**, "Memorial Boyer", 1988, 3 похвала

В початковій грі:

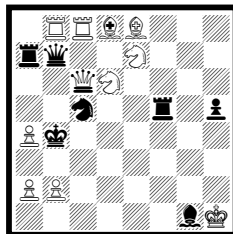
1 ... Db6	2. Db6 #
1 ... Db5	2. Db5 #

1. Df3? Ть5!

Загроза	2. a3 #
1 ... Db6	2. Dc3 #
1 ... Db5	2. Da3 #

1. Dd5!

Загроза	2. a3 #
1 ... Db6	2. Dd2 #
1 ... Db5	2. Dc4 #



11 + 7 = 18 # 2 *v

До № 0346 → **J. C. Morra**, "Arbejder - Skak", II / 1962

Початкова гра:

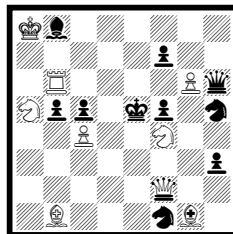
1 ... Sx f4	2. Db2 #
1 ... Dx f4	2. Dc5 #

1. Df3? Ld6!

Загроза	2. Sd3 #
1 ... Sx f4	2. Dc3 #
1 ... Dx f4	2. Dd5 #

1. Dh4!

Загроза	2. Sd3 #
1 ... Sx f4	2. Df6 #
1 ... Dx f4	2. De7 #



9 + 10 = 19 # 2 *v

УВАГА! Нам повідомили, що змінився директор розділу задач на кооперативний мат журналу "PHENIX". Оригінальні роботи просять надсилати на адресу: **Guy Sobrecases, 83 Bd Port Royal, 75013 Paris, France** (Франція) або на e-mail: sobrecases@yahoo.fr

Нає запрошують

Конкурс задач – мініатюр газети "РЫБИНСК 7 ДНЕЙ"
 Розділи: # 2, # 3, # (4 ... 7) - суддя у всіх розділах **В.В. Кожакін**
 Термін - 1. 02. 2007 року. Задачі слід надсилати на адресу:
 Россия, 152 934. г. Рыбинск, Ярославской обл., ул. Плеханова 33 - 194,
Мельничуку Александру Николаевичу.
 Або на e-mail: Kosmel@mail.ru



« Chess Leopolis »

№ 8, July - August 2006

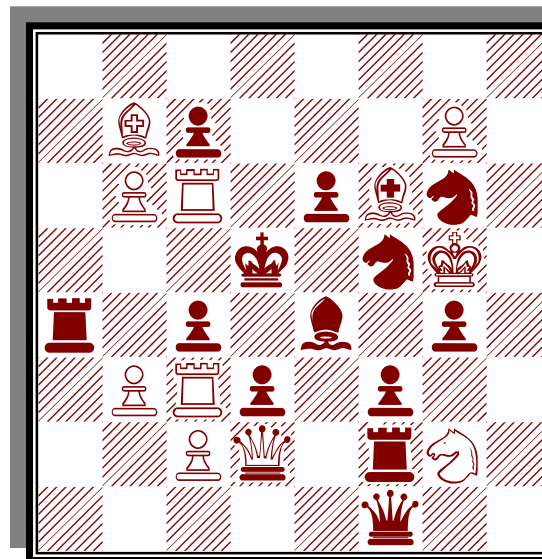
Приватне видавництво:

(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



Шаховий Леополіс
 № 8
 липень - серпень 2006

Аналітичний огляд (продовження)

4. 11.	Тема Ханнеліуса	2
4. 11. 1.	Помножена форма	5
4. 11. 2.	Реверс Богданова – Ханнеліуса	7
4. 11. 3.	Рознесена форма	7
4. 11. 4.	Циклічна форма	8
4. 11. 5.	Комбінована форма	9
4. 12.	Тема Домбровскіса – Ханнеліуса	9
4. 12. 1.	Форми з одною головною фазою	9
4. 12. 2.	Форми з декількома головними фазами	11
4. 13.	Тема Ханнеліуса – Богданова	13
4. 13. 1.	Класична форма	13
4. 13. 2.	Компактна форма	13
4. 13. 3.	Інтегрована форма	14
4. 13. 4.	Розширена форма	15
4. 13. 5.	Помножена форма	15
4. 13. 6.	Рознесена форма	16
4. 13. 7.	Комбінована форма	17
4. 14.	Тема Банного – Ханнеліуса – Богданова	17
4. 15.	Створення сучасних тематичних комплексів	17
4. 15. 1.	Тема Володимирова – Домбровскіса	19
4. 15. 2.	Тема Банного – Домбровскіса	19
4. 15. 3.	Тема Володимирова – Ханнеліуса	20
4. 15. 4.	Тема Банного – Ханнеліуса	21
Друкується вперше:		
	річний конкурс	22
	ювілейний конкурс “Львів – 750”	26
	ювілейний конкурс “Є.М. Богданов – 55 / 40”	27
Нам повідомляють		28
Нас запрошують		28

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2 ... № 7)

4. 11. ТЕМА ХАННЕЛІУСА

Тема Ханнеліуса відома ще з 20-х років минулого століття. За цей час вона, практично, не змінювалась. Це зовсім не означає, що не було спроб її «модернізувати». Але будь-які спроби встановлення для цієї теми «радянських норм» наштовхувались на жорсткий опір шахових композиторів «західних» країн. В СРСР був навіть такий період, коли «істинною» темою Ханнеліуса вважали лише таку її реалізацію, в якій гра в головній фазі не була наперед заготовленою в початковій позиції. Всі останні форми теми не визнавались. Для того, щоб примирити проблемістів з різними поглядами, в своїх перших книгах я пропонував вважати назву «Тема Ханнеліуса» спільною для всіх її форм. Час показав, що немає ніякого сенсу в поділі цієї теми на

просту, класичну і мішану форми. Саме таку позицію завжди відстоював дійсний автор цієї теми Jan Hannelius. Інші форми мають право на існування тому, що дозволяють створювати цікаві тематичні комплекси, які, по суті, є самостійними темами.

Тема Ханнеліуса, як і вже розглянуті теми Банного і Домбровскіса, є одною з найпопулярніших в ортодоксальних задачах. Її зміст добре відомий всім проблемістам. Визначення для задач різного типу є таким: «Другі ходи загроз в спробах в якійсь одній головній фазі гри слідують на спростування цих спроб з чергуванням». Універсальна схема гри трифазної форми цієї теми виглядає так:

1. ? a! Загроза 2. A + 1. ? b! Загроза 2. B → *?! 1... a n. B + 1... b n. A

З цієї схеми видно, що це два парадокси Ханнеліуса, які мають спільні початкові фази, але в різних фазах гри. Головні фази кожного з парадоксів можуть бути в різних варіантах гри одної або різних фаз задач.

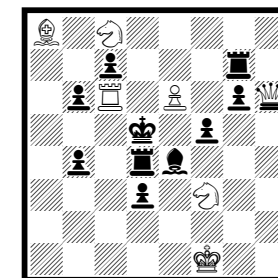
Значення “n” для три і багатходових задач може бути будь-яким в межах умови, але, враховуючи, що сама тема Ханнеліуса, як і, розглянута нами раніше, тема Домбровскіса, ґрунтується на ефекті від зміни функції ходів білих і чорних, то найбільшим цей ефект може бути лише при “n = 2”. При будь-якому іншому значенні між другим і “n”-ним є низка ходів, яка його нівелює!

Двоходові № 0370 і № 0371 є прикладами втілення вказаної схеми гри (при n = 2). В тематичних спробах задач № 0370 додатково реалізовані чергування типу «спростування ↔ варіант гри» і повна форма теми «Вектори Богданова» з використанням здійснених загроз. В № 0371 теж є декілька додаткових тематичних комплексів, а саме: класична форма теми Рухліса, інтегровані форми тем Банного – Богданова і Ханнеліуса – Богданова, «білі комбінації» в спробах ...

№ 0370 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1982

Початкова гра: 1 ... g5 2. Tc7 #
1 ... Tg8 2. Se7 #

1. Dg6?	Tc4 (a)!	Загроза	2. Tc7 (A) #
		1 ... Lf3 (b)	2. Df5 #
		1 ... Tg6	2. Se7 #
1. Dc1?	Lf3 (b)!	Загроза	2. Td6 (B) #
		1 ... Tc4 (a)	2. Dc4 #
1. De3!	Загроза	2. Dd4 #	1 ... Lf3 (b)
			2. Tc7 (A) #
			1 ... Tc4 (a)
			2. Td6 (B) #



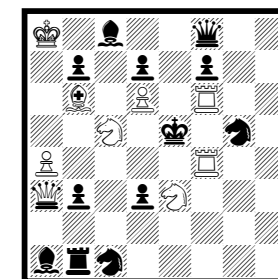
7 + 10 = 17

2 vv

№ 0371 “МАТ” - 1977, 4^а поч. відгук

Початкова гра: 1 ... Ld4 (a) 2. T4f5 (A) #
1 ... Dd6 (b) 2. T6f5 (B) #

1. T6f5 (B)?	Kd6!		
1. T4f5 (A)?	Kd4!		
1. Se4?	Ld4 (a)!	(2. Ld4?)	
1. Se6?	Dd6 (b)!	(2. Dd6?)	
1. Db4?	Se6 (c)!	Загроза	2. T4f5 (A) #
1. Lc7?	Se4 (d)!	Загроза	2. T6f5 (B) #
1. Sa6!	Загроза	2. Dc5 #	
	1 ... Ld4 (a)	2. Ld4 #	
	1 ... Dd6 (b)	2. Dd6 #	
	1 ... Se6 (c)	2. T6f5 (B) #	
	1 ... Se4 (d)	2. T4f5 (A) #	



9 + 12 = 21

2 * v ...

В задачі може бути будь-яка кількість тематичних спроб, які з головною фазою (з одною або з декількома) можуть створити або один "ланцюг" чергування теми Ханнеліуса, або декілька. Найбільш поширеним є "ланцюг" з трьох ходів чорних і трьох ходів білих, як це здійснено, наприклад, в роботах № 0372 і № 0373. Гра в цих задачах утворена за такою універсальною схемою (при $n = 2$):

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

На відміну від трифазної, в цій схемі гри ходи білих і чорних з початкових фаз кожного парадокса Ханнеліуса використовуються в різних варіантах головної фази! Об'єднання всіх парадоксів цього типу в одній головній фазі можливе лише в три та багатоходових задачах, наприклад, таким чином:

1.? a! загроза 2. A! → *?! { 1... a m. B ... n. C
1.? b! загроза 2. B! { 1... b m. C ... n. A
1.? c! загроза 2. C! { 1... c m. A ... 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 Ханнеліуса на різних рівнях ходів білих, що дозволяє її класифікувати, як одну з "помножених форм" цієї ж теми.

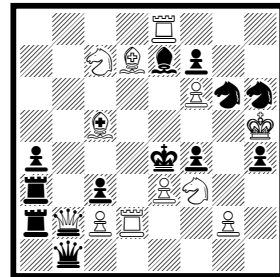
№ 0372 "РАДЯНСЬКЕ СЛОВО" - 1972

1. Td5? Dd1! (2. Db7?) Загроза 2. Sg5 #

1. Kg5? Se5 (a)! (2. Sg5?) Загроза 2. Lc6 (A) #
1. Ld4? fe3 (b)! (2. Td4?) Загроза 2. Sg5 (B) # 1... Dd1 2. Db7 #
1. Sd5? Sf5 (c)! (2. Lc6?) Загроза 2. Td4 (C) # 1... Dd1 2. Db4 #
1... cd2 1... cd2 2. Dd4 #

1. Sb5! Загроза 2. Sd6 # 1... Se5 (a) 2. Sg5 (B) #
1... fe3 (b) 2. Td4 (C) #
1... Sf5 (c) 2. Lc6 (A) #

1... cd2 2. Dd4 #



12 + 12 = 24 # 2 vvv

№ 0373 "PROBLEEMBLAD" - 1983, 1^й поч. відгук

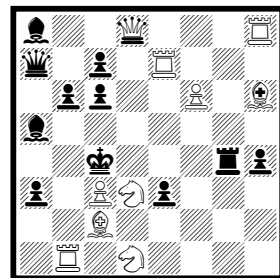
В початковій грі: 1... Te4 2. Tx e4 # 1... Td4 2. Dx d4 #

1. Tg7? Te4! Загроза 2. Dg8, Tg4 #
1. Lg7? Db8!

1. Te5? c5 (a)! Загроза 2. Lb3 (A) #
1. Lx e3? Lc3 (b)! Загроза 2. Se5 (B) #
1. Tb3? b5 (c)! Загроза 2. Se3 (C) #

1. Lf4! Загроза 2. Dd4, Te4 #
1... c5 (a) 2. Se5 (B) #
1... Lc3 (b) 2. Se3 (C) #
1... b5 (c) 2. Lb3 (A) #

1... Tx f4 2. Tg8 #
1... Tg8 2. Dg8 #
1... Lb4 2. Tb4 #



10 + 11 = 21 # 2 v ...

4. 11. 1. ПОМНОЖЕНА ФОРМА ТЕМИ ХАННЕЛІУСА

Один з варіантів утворення помноженої форми теми Ханнеліуса в три чи в багатоходових задачах ми вже розглянули в попередньому розділі. Але ця форма теми може бути реалізованою різними шляхами. Один з них - це використання помножених парадоксів Ханнеліуса (дивись «ШЛ» № 5, стор. 11...13). Типові варіанти утворення такої помноженої форми теми надані в таблицях 25 і 26.

Таблиця 25

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

Таблиця 26

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

В три або багатоходових задачах можуть бути утворені помножені форми теми Ханнеліуса, які мають схеми початкової фази згідно таблиць 25 і 26, навіть з одною головною фазою. Цього можна досягти при умові, що перші ходи спроб в варіантах гри головної фази будуть реалізовані на різних рівнях ходів. Наприклад, в триходовій задачі (# 3) гра може здійснюватись згідно таблиці 27.

Таблиця 27

Схема гри початкової фази	Схема гри головної фази
1.? a! Загроза 2. A, B 1.? b! Загроза 2. C, D	1... a 2. C ... 3. D 1... b 2. A ... 3. B
1.? a, b! Загроза 2. A 1.? c, d! Загроза 2. B	1... a 2. B 1... b 3. B 1... c 2. A 1... d 3. A

До помноженої форми відносять також реалізацію теми 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 тематичних ходів чорних і/або білих.

Цікаве об'єднання елементів двох різних помножених форм теми Ханнеліуса є в двоходовій задачі № 0374. В початковій позиції хід 1... Le2 (b) не несе жодної захисної функції. Просте блокування поля. В спробі 1. Tce4? є загроза двох матів і вказаний хід чорного слона виконує чисто захисну функцію: знімає удар з поля "c2". Подібна захисна функція цього ходу є в рішенні задачі 1. Le3!. А ось в спробі 1. bc3? захисна функція цього ходу зовсім інша: взяття фігури, яка після першого ходу створює загрозу! І хоча мат на 1... Le2 залишається тим самим, але варіанти гри, які утворені цим ходом чорних, не є стратегічно однаковими.

Розділення матів загрози спроби 1. Tce4? є елементом іншої форми помноженого парадокса Ханнеліуса ("ШЛ" №5, 2006, стор. 11, табл. 6). Ці дві форми об'єдналися в однакових фазах гри задачі і в варіантах, які є головними фазами звичайної трифазної форми теми Ханнеліуса. Саме це і дозволяє класифікувати таку форму реалізації теми Ханнеліуса в цілому, як "помножену". Приємний додаток: помножений парадокс Домбровскіса, який утворений варіантами початкової гри, рішення і спроби 1. Se3?!

№ 0374 "ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2" - 2005

Початкова гра:

1 ... bc4 (a) 2. Dd8 (A) #

1 ... Le2 (b) 2. Lg6 (B) #

1 ... Lc2 2. Te3 #

Загроза 2. Dd8 (A), Dg3 (C) #

Загроза 2. Lg6 (B), Se1 (D) #

1. Tce4? Le2 (b)! (2. Lb6?)
1. Tf2? bc4 (a)!

1. bc3? Ta2!

Загроза 2. Td2 #

1 ... bc4 (a) 2. Dg3 (C) #

1 ... Le2 (b) 2. Lg6 (B) #

1 ... f1=S 2. Se1 (D) #

1. Se3? bc4 (a)! Загроза 2. Dd8 (A), Dg6 (B) #

1 ... c5 2. Dd5 #

1. Le3! Загроза 2. Td4 #

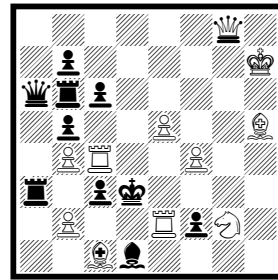
1 ... bc4 (a) 2. Dg6 (B) #

+ помножений парадокс Домбровскіса !!

1 ... c5 2. Dd5 #

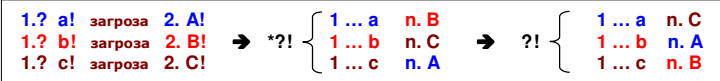
1 ... cb2 2. Td2 #

1 ... Le2 (b) 2. Lg6 (B) #



11 + 10 = 21 # 2 *vvv

Помножена форма чотирифазної теми Ханнеліуса може бути утвореною за рахунок введення додаткової головної фази гри:



При використанні такої схеми в двох головних фазах додатково утворюється чергування тематичних ходів білих, яке при n = 2 повністю відповідає темі Лачного!

№ 0375 "КИНЕСКОП" - 1968

1. Lg6? g3 (a)! (2. Dg8?) Загроза 2. De7 (A), Dh6 (B) #

1. Nf6? BPhg3 (b)! (2. De7?) Загроза 2. Dh6 (B), Dg8 (C) #

1. Nfh6? BPfg3 (c)! (2. Dh6?) Загроза 2. Dg8 (C), De7 (A) #

1. Nh1? Загроза 2. De7 (A) # } але { 1 ... g3 (a)!
2. Dh6 (B) # } 1 ... BPhg3 (b)!
2. Dg8 (C) # } 1 ... BPfg3 (c)!

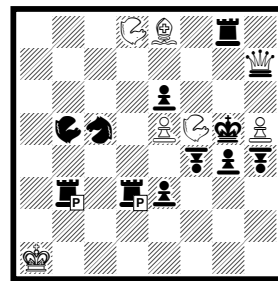
1. Nd4 !! Загроза 2. De7 (A), Dh6 (B), Dg8 (C) # → тема Флека

1 ... g3 (a) 2. Dg8 (C) #

1 ... BPhg3 (b) 2. De7 (A) #

1 ... BPag3 (c) 2. Dh6 (B) #

1 ... Tg6 2. Dg6 #
1 ... Nd4 (Nf7) 2. Nf7 #



7 + 11 = 18 # 2 v ...

b3, d3 – Pao; b5, d8, f5 – Nightrider, f4, h4 – Berolina Pawn

Не менш цікавою може бути реалізація помноженої форми теми Ханнеліуса з одною головною фазою теми і з декількома варіантами реалізації загрози в кожній тематичній спробі з додатковим їх чергуванням. Найпростіша схема гри для двоходової задачі (#2) може бути такою:

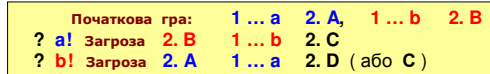


Якщо уважно розглянути цю схему гри, то можна знайти два, вже відомих нам навіть з попередньої схеми, чотирифазних "ланцюги" теми Ханнеліуса, в яких чергування здійснюється в двох протифазних циклах, але не за рахунок чергування ходів білих в головних фазах (вона ж одна), а за рахунок чергування ходів білих в загрозах тематичних спроб!

Прикладом реалізації цієї схеми гри може слугувати робота № 0375, в якій головною фазою є рішення задачі.

4. 11. 2. РЕВЕРС БОГДАНОВА - ХАННЕЛІУСА

Тема була розроблена одночасно з темою "Реверс Богданова – Домбровскіса" ("ШЛ" № 7, стор. 14, 15) на початку 70-х років минулого сторіччя. Її найпростіша схема гри є такою:



Тема має ті ж самі особливості, що й «Реверс Богданова – Домбровскіса».

Прикладом реалізації цієї теми в ортодоксальній двоходовці є робота № 0376. В рішенні гра змінюється ще раз, утворюючи, додатково, парадокс Рухліса!

№ 0376 "ЕСНО" - 2004, 3^й приз

Початкова гра: 1 ... Te3 (a) 2. Dg4 (A) #

1 ... Lf3 (b) 2. Dd3 (B) #

Te3 (a)! Загроза 2. Dd3 (B) #

1 ... Td4 2. ed4 # 1 ... Lf3 (b) 2. Df3 #

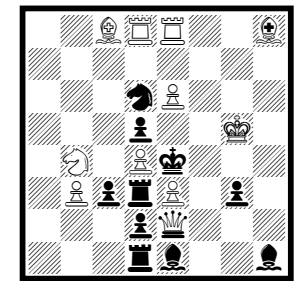
1. Sc2? Lf3 (b)! Загроза 2. Dg4 (A) #

1 ... Td4 2. ed4 # 1 ... Sf7+ 2. ef7 #

1. Sd5! загроза 2. Sf6 # 1 ... Se8 2. Dg4 (A) #

1 ... Kd5 2. Lb7 # !! (2 ... Sxb7?) 1 ... Td4 2. Sc3 # (2. Sf6?) 1 ... Sf7+ 2. ef7 #

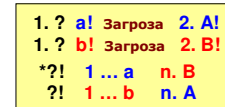
1 ... Te3 (a) 2. Sc3 # !!



11 + 10 = 21 # 2 *vv

4. 11. 3. РОЗНЕСЕНА ФОРМА

Як і будь-яка з тем, що має не менше двох варіантів гри в головній фазі, тема Ханнеліуса може мати рознесену форму. Сенс цієї форми нічим не різниться від аналогічних форм тем Банного, Володимирова чи Домбровскіса: тематичні варіанти головної фази утворені в різних фазах гри, які можуть бути навіть спробами початкової фази теми. Найпростішою схемою гри є така:



Звичайно, в задачах можуть бути реалізовані і більш складні форми цієї теми. Наприклад, в двоходівці № 0377 утворена **рознесена помножена форма**: кожен тематичний варіант початкової гри і рішення (з врахуванням тематичних спроб) утворює «ланцюг» теми Ханнеліуса (дивись табл. 28)!

Таблиця 28

Тема Ханнеліуса	Початкова гра	Рішення
1	1... a 2. A#	1... c 2. C#
2		1... d 2. D#
3	1... b 2. B#	
4		1... c 2. C#

№ 0377 “DUE ALFIERI” - 1982 (версія)

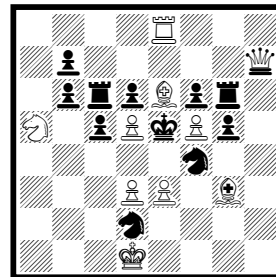
В початковій гри:

1... Tg8 (a) 2. Lg8 (A) #
1... Tg7 (b) 2. Lf7 (B) #

1. Dh3? Tc8 (c), Tc7 (d)! Загроза 2. Lg8 (A), Lf7 (B) # 1... g4 2. Lf4 #
1. Dd7? Tc8 (c)! Загроза 2. Lg8 (A), Lf7 (B) #

1. Dh1? Tg8 (a), Tg7 (b)! Загроза 2. Lc8 (C), Lf7 (D) # 1... Sf3 2. Sc4 #
1. Df7? Tg8 (a)! Загроза 2. Lc8 (C), Lf7 (D) #

1. Db7! Загроза 2. Sc6 # 1... Tc8 (c) 2. Lc8 (C) #
1... ba5 2. Db2 # 1... Tc7 (d) 2. Lc8 (D) #



10 + 11 = 21 # 2 v ...

4. 11. 4. ЦИКЛІЧНА ФОРМА

Це різновидність **рознесеної форми** теми, сенс якої полягає в тому, що **варіанти гри головної фази теми Ханнеліуса є безпосередньо у вказаних спробах початкової фази. Рішення задачі може бути будь-яким.**

Тема Ханнеліуса сама по собі, як і доречі тема Банного, створює своєрідний цикл чергування. І дивним є, **щоб те, що вже чергується, мало ще і циклічну форму.** Справа в тому, що в темах Банного і Ханнеліуса спроби, які створюють початкову фазу будь-якої з цих тем, безпосередньо між собою ніякого зв'язку не мають. При введенні відповідних варіантів гри головної фази у вказані спроби такий зв'язок створюється. При цьому утворюються **два різні види чергування, а саме:**

- чергування “спростування ⇔ варіант гри”;
- чергування “другий хід в загрозі ⇔ хід в варіанті захисту від цієї загрози”.

Тема Ханнеліуса стає помітною лише, якщо варіанти гри тематичних спроб скласти разом.

В **двох тематичних спробах** ця форма теми може бути утвореною тільки в три та багатоходових задачах. Схема гри є такою:

1.? a! загроза 2. A! 1... b 2... n. A
1.? b! загроза 2. B! 1... a 2... n. B

Цю схему гри в двоходових задачах (на мат або на пат) реалізувати неможливо. Але можна подібну ідею здійснити в трьох тематичних спробах, наприклад, так:

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

Завдяки чергуванню других ходів білих утворена звичайна **трифазна псевдоформа теми le Grand**. Очевидним є і те, що в кожній тематичній спробі використовуються не всі ходи чорних і білих, які приймають участь у створенні теми Ханнеліуса. Тому можлива і така схема гри:

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

При такій організації гри в кожній тематичній спробі (удаваному сліді) додатково створюється **трифазна форма теми Ханнеліуса** і, автоматично, - всім відома **“тема векторів”** (протифазне чергування перших ходів чорних і других ходів білих)! Таку форму теми називають або **повною циклічною**, або **помноженою циклічною**. Чому саме **“помноженою”**? Справа в тому, що при детальному розгляді цієї схеми гри дуже легко можна знайти два трифазних “ланцюги” звичайної циклічної форми. А це є ознакою саме помноженої форми ...

В три та багатоходових задачах гру можна реалізувати також і на різних рівнях ходів, наприклад, так:

1.? a! загроза 2. A! 1... b m. C ... n. A
1.? b! загроза 2. B! 1... c m. A ... n. B
1.? c! загроза 2. C! 1... a m. B ... n. C

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 циклічної форми теми Ханнеліуса**, але на різних рівнях ходів білих. Саме тому цю форму можна теж називати або **повною циклічною**, або **помноженою циклічною**.

4. 11. 5. КОМБІНОВАНА ФОРМА

Ця форма передбачає **реалізацію, щонайменше, двох різних форм теми Ханнеліуса в одній задачі**. До найвищої категорії складності реалізації відносять **синтез класичної і циклічної форм** теми Ханнеліуса з чергуванням других ходів білих, наприклад з такою схемою гри:

1.? a! загроза 2. A! 1... b 2. C
1.? b! загроза 2. B! 1... c 2. A → *?! { 1... b 2. A
1... c 2. B
1.? c! загроза 2. C! 1... a 2. B } 1... a 2. C

4. 12. ТЕМА ДОМБРОВСКИСА - ХАННЕЛІУСА

До цієї теми відносять будь-які об'єднання між собою тем Домбровскіса і Ханнеліуса з одною або з декількома фазами.

4. 12. 1. ФОРМИ З ОДНОЮ ГОЛОВНОЮ ФАЗОЮ

Для реалізації **теми Домбровскіса - Ханнеліуса** з одною головною фазою необхідно, щоб у всіх спробах, які створюють початкову фазу теми, були загрози з декількома шляхами її реалізації (для двоходівки – матами). **Найпростіша схема** гри може бути такою:

1.? a! загроза 2. A, B *?! 1... a 2. A!
1.? b! загроза 2. A, B 1... b 2. B!

Наприклад, в роботі № 0378 тема Домбровскіса – Ханнеліуса є лише частиною складного комплексу з декількох різних форм теми Рухліса, «білих комбінацій» в спробах і реверсивній класичній формі теми Ханнеліуса – Богданова. В № 0379 є три тематичні спроби, а в двоходівці № 0380 тема Домбровскіса – Ханнеліуса є лише частиною теми Богданова – Ричкова!

№ 0378 “ОДЕССА - 90” - 1990, 3^й приз (v)
(Виправлення: Е. Богданов “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1981)
Ю. Антонов и Е. М. Богданов

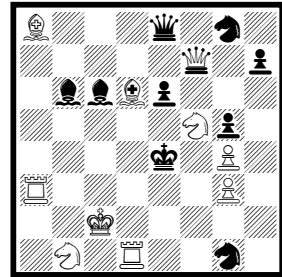
Початкова гра: 1 ... e f5 2. Df5 (A) # 1 ... e5 (a) 2. Sd2 (B) #
1 ... Sf3 (b) 2. Sc3 (C) # 1 ... Ld4 (c) 2. Td4 #
1 ... Le3 (d) 2. Te3 #

1. Td3? Ld4 (c)! (2. T1 x d4?) Загроза 2. Sd2 (B), Sc3 (C) #
1 ... La5 2. Te3 #

1. T1d3? Le3 (d)! (2. Ta x e3?) Загроза 2. Sd2 (B), Sc3 (C) #
1 ... La5 2. Td4 #

1. Se7! Загроза 2. Dx e6 # 1 ... e5 (a) 2. Df5 (A) #
1 ... Sf3 (b) 2. Df3 #

1 ... De7 (Df7) 2. Lc6 # 1 ... Ld4 (c) 2. Sd2 (B) #
1 ... Dc8 (Dd7) 2. Dh7 # 1 ... Le3 (d) 2. Sc3 (C) #



10 + 9 = 19 # 2 v

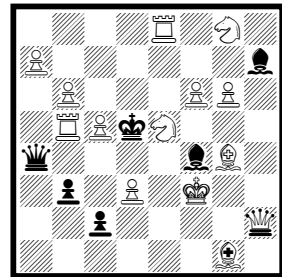
№ 0379 “4TH WCCT” - 1989 / 1992, 4^е місце

1. Te6? Lg8! Загроза 2. Se7 # 1 ... Le3 2. Td6 #
1 ... Da7 2. c6 #
1 ... De4+ 2. de4 #

1. De2? Le3 (a)! Загроза 2. Td8 (A), Le6 (B), Se7 (C) #
1. Dh5? Lg5 (b)! Загроза 2. Td8 (A), Le6 (B), Se7 (C) #
1. d4? Le5 (c)! Загроза 2. Td8 (A), Le6 (B), Se7 (C) #
1 ... Dd4 2. a8=D/L #

1. f7! Загроза 2. Sf6 # 1 ... Le3 (a) 2. Td8 (A) #
1 ... Lg5 (b) 2. Le6 (B) #
1 ... Le5 (c) 2. Se7 (C) #

1 ... Lx g8 2. fg8=D/L #
1 ... De4 2. de4 #



14 + 6 = 20 # 2 v

№ 0380 Меморіал З. М. БИРНОВА, 1987, 1^й приз

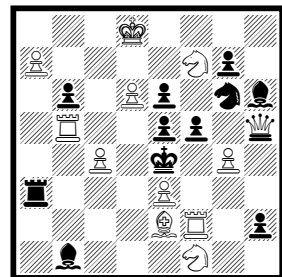
1. d7? Le3 (a) / Te3 (b)! Загроза 2. Sd6 # 1 ... Td3 2. Lf3 #
1 ... Lg5+ 2. Sg5 #

1. Tb3? Le3 (a)! Загроза 2. Sg3 (A), Sd2 (B), Lf3 (C) #
1 ... Lg5+ 2. Sg5 #
1 ... Tx b3 2. a8=D/L #

1. Dg5? Te3 (b)! Загроза 2. Sg3 (A), Sd2 (B) #
1 ... Lx g5+ 2. Sg5 #
1 ... Sf4 2. Te5 #
1 ... f4 2. Dg6 #

1. Td5! Загроза 2. Lf3 (C) #
1 ... Le3 (a) 2. Sg3 (A) #
1 ... Te3 (b) 2. Sd2 (B) #
1 ... Sh4 2. Te5 #
1 ... fg4 2. Dg6 #

1 ... ed5 2. Df5 #
1 ... Lg5+ 2. Sg5 #
1 ... h1=D/L 2. Dh1 #



12 + 11 = 23 # 2 vv

В три та багатоходових задачах тема Домбровскіса – Ханнеліуса може бути утвореною і з одним варіантом реалізації загрози в спробах. Цього можна досягти, створивши чергування ходів білих (AB ⇔ BA) на різних рівнях, наприклад, так:

або

1. ? a! загроза 2. A *?! 1 ... a m. A! ... n. B
1. ? b! загроза 2. B 1 ... b m. B! ... n. A

1. ? a! загроза 2. A *?! 1 ... a m. B! ... n. A
1. ? b! загроза 2. B 1 ... b m. A! ... n. B

Для триходової задачі m = 2 і n = 3. Для багатоходових задач значення “m” і “n” можуть бути будь-якими в межах умови. Раніше ми вже розглядали задачу № 0324, в якій є подібна реалізація теми. Ще один приклад: триходовка № 0381 -, в якій головною фазою теми є початкова гра задачі.

№ 0381 “UV. ČSTV” - 1985, 2 похвала

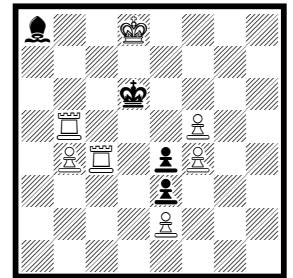
Початкова гра: 1 ... Lc6 (b) 2. Td4 (A)+ Ld5 (a) 3. Tb6 (B) # (3 ... Lc6?)
1 ... Ld5 (a) 2. Tb6 (B)+ Lc6 (b) 3. Td4 (A) # (3 ... Ld5?)

1. Tbc5? Ld5 (a)! Загроза 2. Td4 (A)+ Ld5 3. T4 x d5 #
1. T4c5? Lc6 (b)! Загроза 2. Tb6 (B)+ Lc6 3. Tb x c6 #

1. Ta5? Lb7! 1 ... Lc6 (b) 2. Td4 (A)+ Ld5 (a) 3. Ta6 (C) # (3 ... Lc6?)
1 ... Ld5 (a) 2. Ta6 (C)+ Lc6 (b) 3. Td4 (A) # (3 ... Ld5?)

1. Tc1! Цугцванг 1 ... Lc6 (b) 2. Td1 (D)+ Ld5 (a) 3. Tb6 (B) # (3 ... Lc6?)
1 ... Ld5 (a) 2. Tb6 (B)+ Lc6 (b) 3. Td1 (D) # (3 ... Ld5?)

1 ... Lb7 2. Tx b7 Kd5 3. Td7 #



7 + 4 = 11 # 3 v

Одна з найпростіших форм теми Домбровскіса – Ханнеліуса може бути утвореною (стиль «модерн») при використанні декількох варіантів реалізації загрози хоча би в одній тематичній спробі і аналогічній кількості спростувань цієї спроби. Схема гри може бути такою:

? a, b! загроза 2. A, B → *?! 1 ... a 2. A + 1 ... b 2. B

З такою грою ми вже зустрічались в декількох задачах, наприклад, № 0340. В іншій відомій задачі № 0375 гру створюють три мати в загрозі спроби 1. Nh1? і три спростування цієї спроби!

4. 12. 2. ФОРМИ З ДЕКІЛЬКОМА ГОЛОВНИМИ ФАЗАМИ

До них відносять таку реалізацію теми, коли в одній фазі гри утворюється тема Домбровскіса, а в другій – тема Ханнеліуса. Цього можна досягти при чергуванні тематичних ходів білих в головних фазах. Найпростіша схема гри може бути такою:

1. ? a! загроза 2. A, *?! 1 ... b 2. B! → ?! 1 ... a 2. B!
1. ? b! загроза 2. B!, 1 ... a 2. A!

Прикладом реалізації цієї схеми слугує задача № 0382.

Тема може мати рознесену форму. В ортодоксальних двоходовках найбільш популярною є така рознесена форма, коли варіанти будь-якої з головних фаз є безпосередньо в спробах початкової фази. Гра може бути такою:

1. ? a! загроза 2. A!, 1 ... b 2. B! *?! 1 ... a 2. B!
1. ? b! загроза 2. B!, 1 ... a 2. A! 1 ... b 2. A!

Компактна форма теми - це, щонайменше, два парадокси Ханнеліуса – Богданова з спільними варіантами гри в головній фазі.

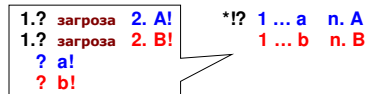
В три та багатоходових задачах значення "n" в різних варіантах гри головної фази може бути різним, як це, наприклад, було зроблено в роботі № 0321. Але, виконання теми є більш красивим, якщо вказане значення буде однаковим у всіх тематичних варіантах. А ще краще, коли n = 2. Ця форма теми є популярною і часто використовується в легкофігурних задачах.

4. 13. 3. ІНТЕГРОВАНА ФОРМА

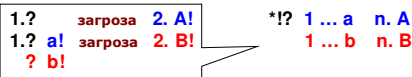
Класична і компактна форми теми Ханнеліуса – Богданова використовують перші ходи спроб і їх спростування. Тому кількість тематичних варіантів в головних фазах цих форм тем завжди є більшою від кількості спроб. Але парадокси Ханнеліуса – Богданова можуть використовувати перші ходи і спростування різних 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 Ханнеліуса – Богданова.

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



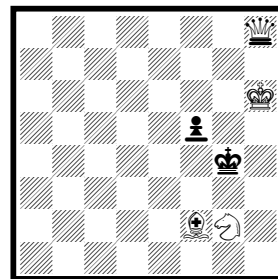
Компактна інтегрована форма використовує другі ходи білих в загрозах і спростування різних спроб, серед яких є і спільні для окремих з парадоксів. Її найпростіша схема гри виглядає так:



Прикладом може слугувати двоходова мініатюра № 0385, в якій головною фазою цієї форми теми є удаваний слід 1. De5? Kf3!.

№ 0385 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1988

- | | | | |
|---------|----------|---------|----------------------------|
| 1. Kg6? | Kf3! | Загроза | 2. Dh5 (A) # |
| 1. Dc3? | f4 (a)! | Загроза | 2. Dg3 (B) # |
| 1. Sh4? | Kh3 (b)! | | 1 ... f4 (a) 2. Dc8 # |
| | | | 1 ... Kf4 2. Dd4 # |
| 1. De5? | Kf3! | | 1 ... f4 (a) 2. Dh5 (A) # |
| | | | 1 ... Kh3 (b) 2. Dg3 (B) # |
| 1. Se1! | Цугцванг | | 1 ... f4 (a) 2. Dc8 # |
| | | | 1 ... Kh3 (b) 2. Kg5 # |
| | | | 1 ... Kf4 2. Dd4 # |

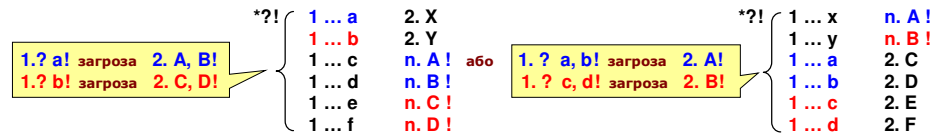


4 + 2 = 6 # 2 v ...

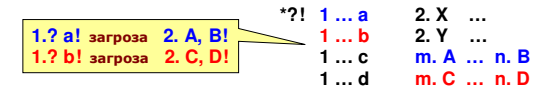
4. 13. 4. РОЗШИРЕНА ФОРМА

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

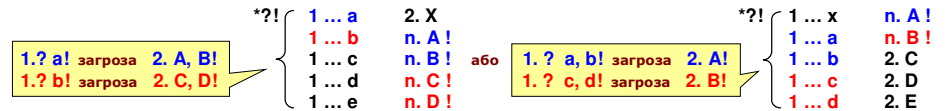
Розширені форми утворюються за тими ж правилами і схемами гри, що і звичайні, які ми розглянули в розділах 4. 13. 1. ... 4. 13. 3. Звичайний парадокс Ханнеліуса – Богданова (один або декілька) замінюють на розширений парадокс з цією ж назвою (див. «ШЛ» № 5, стор. 15, 16). Таким чином можуть бути утворені, наприклад, розширені класичні форми теми Ханнеліуса – Богданова з такими схемами гри:



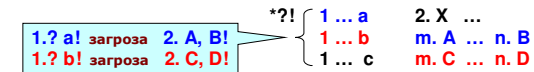
В три і багатоходових задачах кількість варіантів гри в головній фазі може бути зменшена за рахунок реалізації тематичних ходів білих на різних рівнях, наприклад так:



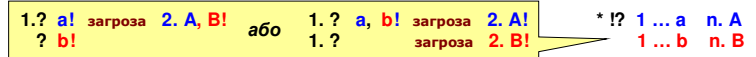
Розширена компактна форма теми може мати і такий вигляд:



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

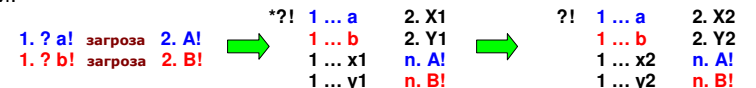


Розширена інтегрована форма (класична чи компактна) зустрічається в задачах дуже рідко. Найбільш популярною є така гра:

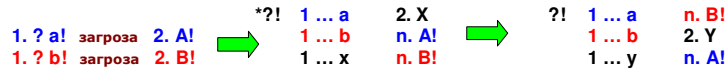


4. 13. 5. ПОМНОЖЕНА ФОРМА

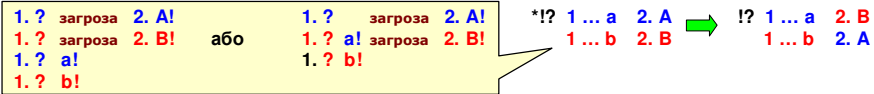
Тема Ханнеліуса – Богданова має і помножену форму. Її можуть створити, щонайменше, два одноіменних помножених парадокси (див. «ШЛ» № 5 розділ 4. 2. 2.). Помножена класична форма цієї теми може бути утворена, наприклад, за такою схемою гри:



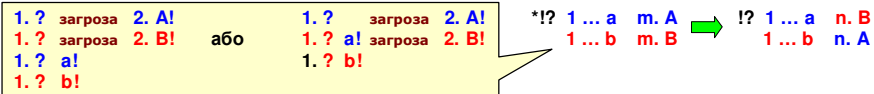
Гра в головних фазах помноженої компактної форми (при n = 2) повністю відповідає визначенню теми Богданова – Рухліса :



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



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



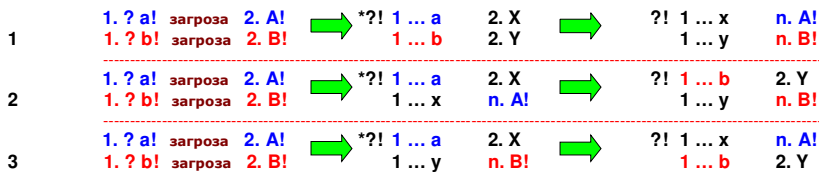
Або так:



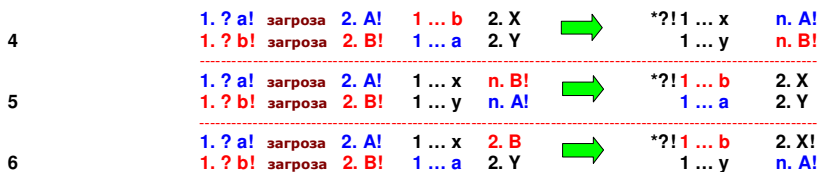
До помноженої форми теми відносять також реалізацію будь-якої з її форм з двома (або більше) головними фазами, які є однаковими за написанням ходів чорних і білих фігур, при умові, що в головних фазах додатково є зміна або чергування тактичних моментів ходів чорних і/або білих.

4. 13. 6. РОЗНЕСЕНА ФОРМА

По аналогії з темою Ханнеліуса тема Ханнеліуса – Богданова може мати ще й рознесену форму. Найбільш цікавими (створюють фази гри з декількома варіантами) є такі схеми її реалізації в задачах:



Варіанти головної фази теми можуть знаходитись безпосередньо в варіантах спроб початкових фаз. В цьому випадку схеми гри можуть бути такими:

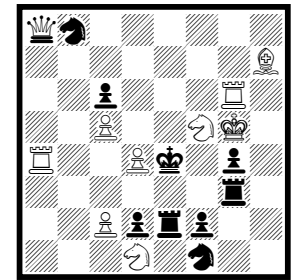


Прикладом реалізації такої схеми гри (варіант 4) є робота № 0386.

№ 0386 "REVISTA ROMÂNĂ de ŞAH" - 1984

Початкова гра: 1 ... Sd7 (Sa6) 2. Dc6 #

1. Sh4 (A)?	Tf3 (a)!	Загроза	2. Td6 (B) #	1 ... Se3 (b)	2. Sc3 #
1. Td6 (B)?	Se3 (b)!	Загроза	2. Sh4 (A) #	1 ... Tf3 (a)	2. Sg3 #
1. Tc6!		Загроза	2. Te6 #	1 ... Kf3	2. Sh4 (A) #
				1 ... Kd5	2. Td6 (B) #
1 ... Sx c6					2. Dc6 #



10 + 9 = 19 # 2 *vv

Щоправда, можна «розносити» і по одному варіанту в різні фази гри задачі. Така форма є менш atrakційною, але має право на існування!

4. 13. 7. КОМБІНОВАНА ФОРМА

Форма передбачає реалізацію, щонайменше, двох різних форм теми Ханнеліуса – Богданова в одній задачі.

4. 14. ТЕМА БАННОГО – ХАННЕЛІУСА – БОГДАНОВА

Тема створена шляхом об'єднання тем Банного - Богданова і Ханнеліуса – Богданова в одній задачі. Її особливістю є те, що обидві теми мають спільні початкові фази і/або головні фази (одну або декілька)! Форми кожної складової теми можуть бути однаковими або різними.

Утворити вказане об'єднання тем можна різними шляхами. Все залежить тільки від форми складових тем. Так, наприклад, в відомих роботах № 0203 ("ШЛ" №4), № 0241 ("ШЛ" №5) і № 0371 обидві теми мають інтегровані форми, тому у них є спільна головна фаза, а в № 0241 - і деякі спроби початкової фази. В роботі № 0386 спільними є всі спроби початкової фази і варіанти гри головної фази, одна частина яких реалізована безпосередньо в тематичних спробах, а друга – в рішенні! В цій роботі використані рознесені форми тем Ханнеліуса – Богданова і Банного – Богданова!

Повний симбіоз цих двох тем утворюється при існуванні в спробах початкової фази додаткового чергування ходів білих типу: "перший хід ⇔ другий хід в загрозі".

4. 15. СТВОРЕННЯ СУЧАСНИХ ТЕМАТИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ

Створювати сучасні теми в шаховій композиції можна різними шляхами: можна сидіти, як Діоген, в бочці і чекати, коли з тобою поділиться своєю мудрістю Каїсса; або довго дивитись в одну точку (може там, за нею, і сховалась потрібна ідея); або солодко дрімати з надією, що одного разу насниться щось насправді "віще". Все це можливе і не виключає одне другого, але ті, хто звик працювати, розробили, в свій час, метод пошуку нового, який називають "винахідницькою машиною". Сенс цього методу полягає в тому, що в певній галузі для певного пристрою (для шахової композиції – в розділі, тематичній групі або, навіть, у вже відомій темі) створюється таблиця ознак, які є складовими об'єкту дослідження. Вивчається все, що вже про нього відоме. Таким чином, можна виявити "пустоти", де ще ніхто нічого не створював. Саме такі місця з досить високим відсотком ймовірності можуть стати конкретним об'єктом винаходу.

Звичайно, в свої 15 років я і гадки не мав про подібний "науковий підхід" і тому більше користувався інтуїцією і елементарною логікою. При створенні переліку можливої гри в задачах (щоправда, це стосувалось тоді лише ортодоксальних двоходів) я звернув увагу на групу простих тем, які мали однакову гру в спробах:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D!

Подальша гра в удаваних слідах або в рішенні використовувала вказані ходи білих і чорних. Для цієї групи тем були складені таблиці, які дозволяли **планувати** створення «тематичної гри» з одною головною фазою (таблиця 29) або з двома (таблиця 30).

Таблиця 29

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-й хід	C						D					
Загроза	A		B		D		A		C		B	
1 ... a	B	D	A	D	A	B	C	B	A	B	A	C
1 ... b	D	B	D	A	B	A	B	C	B	A	C	A

	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1-й хід	[highlighted]											
Загроза	AB		AC		AD		BC		BD		CD	
1 ... a	C	D	B	D	C	B	A	D	A	C	A	B
1 ... b	D	C	D	B	B	C	D	A	C	A	B	A

Таким чином, вже наприкінці 60-х років я мав досить чітку уяву, якою має бути гра в задачі. Назви тем з'явилися пізніше, адже такої теми, як "тема Володимирова" тоді ще офіційно не існувало. Таблиця 29 може досить успішно використовуватись при плануванні гри з одною головною фазою. Так, наприклад, реалізація гри згідно колонок 6, 10 і 24 **забезпечує утворення теми Банного**, при використанні колонок 5, 9 і 23 - **теми Володимирова**, колонки 13 - **теми Домбровскіса**, а колонки 14 - **теми Ханнеліуса**. І всюди: **з додатковою зміною функцій інших ходів білих**. Можна створювати і різні комбінації з елементів вказаних тем. Фактично, **кожна колонка таблиці 29 вказує на гру в головній фазі ... самостійної теми!** Звичайно, не все можна реалізувати в ортодоксальній двоходівці. Але для цього існують три і багатходові задачі і, нарешті, задачі з казковими умовами і фігурами!

Таблиця 30

Головна фаза теми	Варіант гри	1 група		2 група		3 група	
		1	2	3	4	5	6
1	1 ... a	A	B	A	C	A	D
	1 ... b	B	A	C	A	D	A
2	1 ... a	C	D	B	D	B	C
	1 ... b	D	C	D	B	C	B

Не меншою популярністю у мене користувалась і **таблиця 30**, яка може досить успішно використовуватись при плануванні **гри з двома головними фазами тем** в різних фазах гри задачі, **при умові обов'язкового використання всіх тематичних ходів білих і чорних**. Черговість утворення вказаних фаз гри може бути будь-якою. Реалізація гри згідно цієї таблиці дозволяє утворити (перша група, колонки 1, 2) такі теми: **Володимирова – Домбровскіса**, **Банного – Ханнеліуса**, **Володимирова – Ханнеліуса**,

Банного – Домбровскіса. В другій і третій групах - **різні рознесені форми цих самих тем, кожна з яких, може теж вважатись цілком самостійною!**

Ось найпростіші приклади утворення тем з використанням ходів білих фігур з таблиці 30 (колонки 1, 2) ...

4. 15. 1. ТЕМА ВОЛОДИМИРОВА – ДОМБРОВСКІСА

Тема може бути реалізованою при використанні типових (для цієї групи тем) спроб початкової фази і ходів білих згідно колонки 1 таблиці 30. Головні фази теми можуть бути будь-якими (початкова гра, удаваний слід, рішення), але різними. Для зручності виділимо цю гру в окрему схему. Вона виглядає так:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D! → *?! 1 ... a 2. A
1 ... b 2. B → ?! 1 ... a 2. C
1 ... b 2. D

Добре видно, що спроби початкової фази з одною головною утворюють трифазну **тему Володимирова**, а з другою – аналогічну **тему Домбровскіса**. В три та багатходових задачах головні фази можуть бути об'єднані в одній фазі гри, причому, **рівні і черговість слідування ходів (A, B, C, D) в відповідних варіантах гри** можуть бути будь-якими, наприклад, такими:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D! → *?! 1 ... a m. A ... n. C
1 ... b m. B ... n. D

Вказані теми можуть мати рознесену форму, тому варіанти гри будь-якої з головних фаз можна реалізувати безпосередньо в спробах початкової фази. При цьому можуть бути утворені ще дві версії цієї теми з аналогічною назвою, гра яких надана в **таблиці 31**.

Таблиця 31

Версія теми	Спроби початкової фази теми	Гра в окремій головній фазі
1	1. A? a!, загроза 2. C!, 1 ... b 2. B	*?! 1 ... a 2. C 1 ... b 2. D
	1. B? b!, загроза 2. D!, 1 ... a 2. A	
2	1. A? a!, загроза 2. C!, 1 ... b 2. D	*?! 1 ... a 2. A 1 ... b 2. B
	1. B? b!, загроза 2. D!, 1 ... a 2. C	

В три і багатходових задачах вся гра може бути реалізованою лише в спробах початкової фази, наприклад так:

1. A? a!, загроза 2. C!, 1 ... b m. B ... n. D
1. B? b!, загроза 2. D!, 1 ... a m. A ... n. C

Або так: 1. A? a!, загроза 2. C!, 1 ... b m. D ... n. B
1. B? b!, загроза 2. D!, 1 ... a m. C ... n. A

Для триходової задачі $m = 2$ і $n = 3$. Для багатходових задач ці значення можуть бути будь-якими в межах умови, але бажаним є те, щоб в кожному варіанті гри вони були однаковими.

4. 15. 2. ТЕМА БАННОГО – ДОМБРОВСКІСА

Ця тема може бути утвореною при використанні гри колонки 2 таблиці 30 (для створення **теми Банного**) і колонки 1 цієї ж таблиці (для створення **теми Домбровскіса**). Схема гри виглядає так:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D! → *?! 1 ... a 2. B → ?! 1 ... a 2. C
1 ... b 2. A → 1 ... b 2. D

В три та багатоходових задачах головні фази теми можуть бути об'єднані в одній фазі гри задачі, причому, **рівні і черговість слідування ходів** (A, B, C, D) в відповідних варіантах гри можуть бути будь-якими, наприклад, такими:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D! → *?! 1 ... a m. B ... n. C
1 ... b m. A ... n. D

На відміну від попередньої, в темі Банного – Домбровська рознесеною може бути тільки гра другої головної фази. Тому ця тема має лише одну додаткову версію (див. [таблицю 32](#)) з аналогічною назвою. Щоправда, якщо кількість тематичних спроб початкової фази збільшити хоча би до трьох, то в спробах початкової фази можна утворити гру, яка відповідає циклічній формі теми Банного («ШЛ» № 6, 2006, стор. 10), а в окремій головної фазі – тему Домбровська!

Таблиця 32

Спроби початкової фази теми	Гра в окремій головної фазі
1. A? a!, загроза 2. C!, 1 ... b 2. D	*?! 1 ... a 2. B 1 ... b 2. A
1. B? b!, загроза 2. D!, 1 ... a 2. C	

В «Шаховий Леополіс» № 7, 2006, стор. 20 ми вже розглядали тему з подібною назвою. Це дві різні версії однієї теми. Перша використовує лише одну головну фазу і тільки два тематичних ходи білих. А ця - має дві головні фази і 4 ходи білих. Перша версія теми може бути утвореною з другої при умові, що в початковій фазі A = D і B = C. В цьому випадку, гра в двох головних фазах може мати сенс лише при умові, що є зміна тактичних моментів в грі чорних і/або білих, тобто, в задачі утворена помножена форма цієї теми!

В багатоходових задачах є версія цієї форми теми, яка може бути реалізованою тільки в спробах початкової фази з **поверненням фігур**, які робили перший хід (switchback = SB) в кожній спробі, і **повторенням першого ходу на іншому рівні**! Її схема гри є такою:

1. A? a!, загроза 2. C!, 1 ... b m. D ... n. SB! o. A!
1. B? b!, загроза 2. D!, 1 ... a m. C ... n. SB! o. B!

4. 15. 3. ТЕМА ВОЛОДИМИРОВА – ХАННЕЛІУСА

Ця тема може бути утвореною при використанні гри в першій головної фазі ходів білих згідно колонки 1 таблиці 30, а в другій головної фазі - колонки 2 цієї ж таблиці. Схема гри виглядає так:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D! → *?! 1 ... a 2. A → ?! 1 ... a 2. D
1 ... b 2. B → 1 ... b 2. C

В кожній з головних фаз завершується утворення відповідної складової теми. В одній – тема Володимирова, а в другій - тема Ханнеліуса.

В три та багатоходових задачах головні фази можуть бути об'єднані в одній фазі гри задачі, причому, **рівні і черговість слідування ходів** (A, B, C, D) в відповідних варіантах гри можуть бути будь-якими, наприклад, такими:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D! → *?! 1 ... a m. A ... n. D
1 ... b m. B ... n. C

Ця тема теж може мати лише одну додаткову версію: Розесеною може бути тільки тема Володимирова (див. [таблицю 33](#)). Щоправда, якщо збільшити кількість тематичних спроб в початковій фазі хоча би до трьох, то в цих спробах вже можна утворити циклічну форму теми Ханнеліуса, а в окремій головної фазі – тему Володимирова.

Таблиця 33

Спроби початкової фази теми	Гра в окремій головної фазі
1. A? a!, загроза 2. C!, 1 ... b 2. B	*?! 1 ... a 2. D 1 ... b 2. C
1. B? b!, загроза 2. D!, 1 ... a 2. A	

В багатоходових задачах є версія цієї теми, яка може бути реалізованою тільки в спробах початкової фази! Її схема гри є такою:

1. A? a!, загроза 2. C!, 1 ... b m. B ... n. C!
1. B? b!, загроза 2. D!, 1 ... a m. A ... n. D!

4. 15. 4. ТЕМА БАННОГО – ХАННЕЛІУСА

Тема може бути утвореною при використанні гри [колонки 2 таблиці 30](#) у всіх головних фазах. Ця тема є одною з найпопулярніших серед шахових композиторів. Перші свої роботи на цю тему я створив ще наприкінці 60-х років, завдяки саме цим таблицям. Загальна схема гри є такою:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D! → *?! 1 ... a 2. B → ?! 1 ... a 2. D
1 ... b 2. A → 1 ... b 2. C

В одній головної фазі утворюється трифазна тема Банного, а в другій – аналогічна тема Ханнеліуса. Прикладом реалізації цієї теми є вже відома задача [№ 0117](#) («ШЛ» №3), в якій головними фазами є початкова гра і рішення. В початковій грі утворена тема Ханнеліуса, а в рішенні – тема Банного. Подібні головні фази є і в задачі [№ 0387](#). В початковій грі утворена, на цей раз, тема Банного, а в рішенні – тема Ханнеліуса!

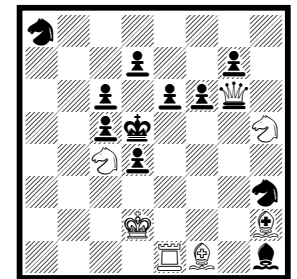
№ 0387 “CANADIAN CHESS CHAT” - 1980, похвала

Початкова гра: 1 ... d3 (a) 2. Dd3 (A) #
1 ... e5 (b) 2. Df7 (B) #

1. Dd3 (A)? e5 (b)! Загроза 2. Se3 (C) # 1 ... Sf4 2. Sf4 #
1. Df7 (B)? d3 (a)! Загроза 2. Dd7 (D) # 1 ... d6 2. De6 #
1 ... Sb6 2. Sb6 #

1. Dg4! Цугцванг 1 ... d3 (a) 2. Se3 (C) #
1 ... e5 (b) 2. Dd7 (D) #

1 ... d6 2. De6 # 1 ... f5 2. Te5 #
1 ... g6 (g5) 2. Sf6 # 1 ... Sh ~ 2. Sf4 #
1 ... Lg2 2. Dg2 # 1 ... Lf3 2. Df3 #
1 ... Le4 2. De4 # 1 ... Sa ~ 2. Sb6 #



7 + 11 = 18

2 *vv

В три та багатоходових задачах головні фази можуть бути об'єднані в одній фазі гри задачі, причому, **рівні і черговість слідування ходів** (A, B, C, D) в відповідних варіантах гри можуть бути будь-якими, наприклад, такими:

1. A? a!, загроза 2. C!
1. B? b!, загроза 2. D! → *?! 1 ... a m. B ... n. D
1 ... b m. A ... n. C

В чотириходовій задачі № 0388 гра здійснюється за такою схемою:

1. A? a!, загроза 2. C! *?! 1 ... a 2. D ... 4. B
1. B? b!, загроза 2. D! 1 ... b 2. C ... 4. A

№ 0388 "DIAGRAMMES" - 1997 (версія)

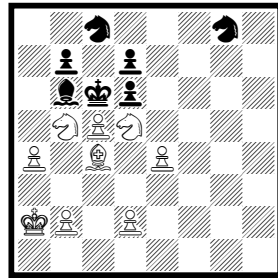
1. b4 (A)?! dc5 (a)! Загроза 2. Sd4 (C) #
1. d4 (B)?! Lc5 (b)! Загроза 2. Sb4 (D) #

1. Sd4 (C), Sb4 (D)? Kc5 (c)!

1. d3! ~ 2. Sd4+ Kc5 3. Sb3+ Kc6 4. Lb5 #

1 ... dc5 (a) 2. Sb4+ (D)! cb4 3. Ld5+ (E) Kc5 4. d4 (B) #
1 ... Lc5 (b) 2. Sd4+ (C)! Ld4 3. Lb5+ (F) Kc5 4. b4 (A) #

1 ... Kc5 (c) 2. b4 + (A) Kc6 3. Sd4 (C) Ld4 4. Lb5 (F) #
1 ... Sa7 2. d4 (B) dc5 3. Sb4 (D) cb4 4. Ld5 (E) #
2 ... Lc5 3. Sa7+ La7 4. Lb5 #



9 + 7 = 16 # 4 vv

DEB ⇔ BDE & CFA ⇔ ACF! + класична форма теми Банного – Богданова!

В розділах 4.15.1. ... 4.15.4. ми розглянули, як можна утворити теми для різних задач, використовуючи гру з колонок першої групи таблиці 30. Таким чином можна використати і гру з інших колонок цієї ж таблиці. Наприклад, в задачі № 0389 в першій головній фазі (удаваний слід 1. Te6?) гра здійснюється згідно колонки 6, а в рішенні (друга головна фаза) – згідно колонки 5. Таким чином, в кожній головній фазі є один варіант, який відповідає темі Ханнеліуса і один варіант, який утворює тему Банного. Це одна з рознесених форм теми Банного – Ханнеліуса!

№ 0389 "ЧЕРКАССЫ - 700" - 1985 / 1986, 2 поч. відгук

1. Da2 (A)? Tfd3 (a)! Загроза 2. Sc3 (C) # 1 ... Da5 (Dc6) 2. Lc6 #
1. Dh1 (B)? Tbd3 (b)! Загроза 2. Se3 (D) # 1 ... ef5 2. Lf7 #

1. Te6? Db7! Загроза 2. Se7 #

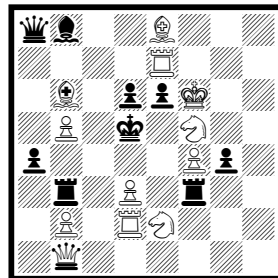
1 ... Da7 2. Lc6 #
1 ... Tf4 2. Sf4 #

1. Tc7 !! Загроза 2. Se7 #

1 ... ef5 2. Lf7 #
1 ... Tf4 2. Sf4 #

1 ... Tfd3 (a) 2. Se3 (D) #
1 ... Tbd3 (b) 2. Da2 (A) #

1 ... Tfd3 (a) 2. Dh1 (B) #
1 ... Tbd3 (b) 2. Sc3 (C) #



12 + 9 = 21 # 2 v ...

(далі буде)

друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це Lkhundev Togoorkhuu з Монголії, Jaroslav Stun з Словачії і Валерій Резинкін з Білорусі. Роботи № 0390 ... № 0401 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 0402 ... № 0407 - в ювілейному конкурсі "Львів – 750", а № 0408, № 0409 - в ювілейному конкурсі "С.М. Богданов - 55 / 40".

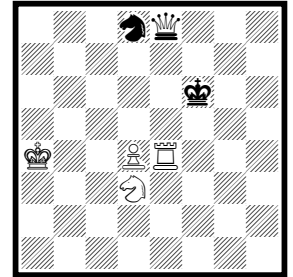
№ 0390 Олексій Файзулін (Київ)

1. Dg8? Sf7! 1 ... S ~ 2. Te6+ Kf5 3. Dg6 #

1. Tg4? Sf7! 1 ... S ~ 2. Tg6+ Kf5 3. De6 #

1. Sf4? Sf7! 1 ... Kg5 2. Dh5+ Kf6 3. Dg6 #
1 ... Kg7 2. Dg6+ K ~ 3. Te8 #
1 ... Se6 2. Se6 Kf5 3. Tf4 #

1. Se5! 1 ... Kg7 2. Dg6+ Kf8 3. Sd7 #
1 ... S ~ 2. Df7+ Kg5 3. Th4 #
3. Dg6 #



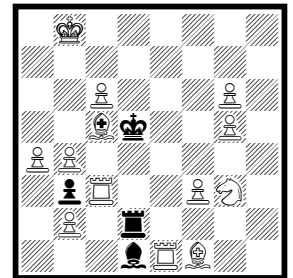
5 + 2 = 7 # 3 vv

==== Друкується вперше ==== Original ==== Публикується вперше =====

№ 0391 Валерій Резинкін (Минск, Беларусь)

1. Lh3? Le2! Загроза 2. Le6+ Kc6 3. b5 #
1 ... Kc6 2. b5+ Kd5 3. Le6 #
1 ... Te2 2. Td3+ Kc4 3. Td4 #
2 ... Kc5 3. Ld6 #
2 ... Kc6 3. Ld7, Td6 #

1. f4! Загроза 2. Te5+ Kc6 3. Lb5 #
1 ... Kc6 2. Lb5+ Kd5 3. Te5 #
1 ... Le2 2. Lg2+ Ke6 3. Te3 #
2 ... Lf3 3. Lf3 #
1 ... Te2 2. Td3+ Kc4 3. Td4 #
2 ... Kc6 3. Td6 #
2 ... Ke6 3. Lh3 #
1 ... Td3 2. Td3+ Kc4 3. Te4, Td1, Td4 #
2 ... Kc6 3. Te6, Td6 #

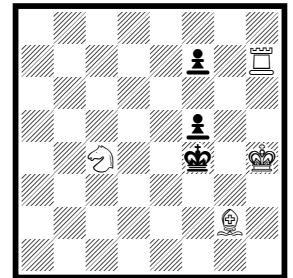


13 + 4 = 17 # 3

==== Друкується вперше ==== Original ==== Публикується вперше =====

№ 0392 Валерій Резинкін (Минск, Беларусь)

1. La8! f6 2. Lb7 Kf3 3. Tb2+ Kf4 4. Tf2 #
2 ... Ke4 3. Td7+ Kf4 4. Td4 #



4 + 3 = 7 # 4

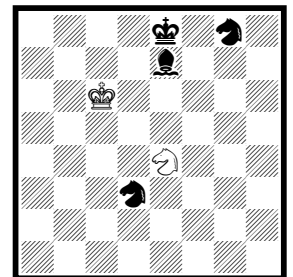
==== Друкується вперше ==== Original ==== Публикується вперше =====

№ 0393 Анатолій Мітошин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

a) діаграма 1. Lf8 Kc7 2. Se7 Sd6 #

b) ♖e8 → a4 1. La3 Kb6 2. Sb4 Sc5 #

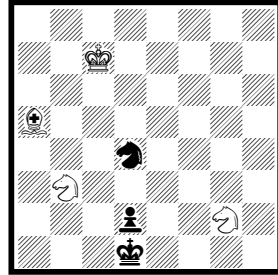
c) c6 ⇔ g8 1. Ld8 Kg7 2. Se7 Sf6 #



2 + 4 = 6 a ... c H # 2

№ 0394 L. Togookhuu (Ulaanbaatar, Mongolia)

- a) діаграма 1 ... Lx d2 2. Se2 Se3 #
 1. Se2 Sc1 2. dc1=S Se3 #
- b) ♖a5 → h1 1. Sc2 Se1 2. de1=L Lf3 #

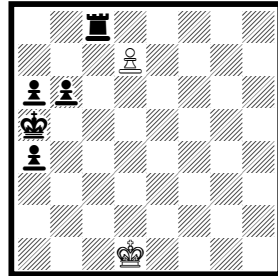


4 + 3 = 7 a, b H # 2

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

№ 0395 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

1. Tc5 d8=S 2. Tb5 Sc6 #
 1. b5 dc8=D 2. b4 Dc5 #

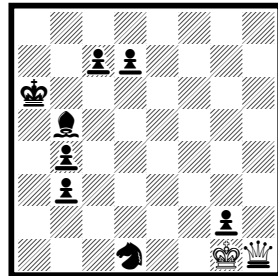


2 + 5 = 7 2.1. 1.1 H # 2

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

№ 0396 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

1. Kb7 Dg2 2. Kc8 Da8 #
 1. Ka5 Dh8 2. Ka4 Da1 #

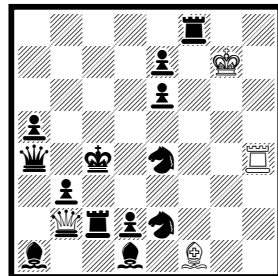


2 + 8 = 10 2.1. 1.1 H # 2

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

№ 0397 L. Togookhuu (Ulaanbaatar, Mongolia)

1. Kd3 De5 2. Sf6 Dg3 #
 1. Kb4 Df6 2. Sc3 De7 #

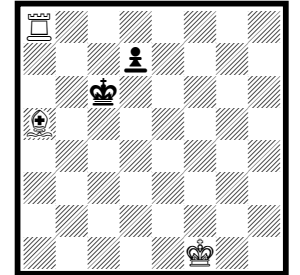


4 + 13 = 17 2.1. 1.1 H # 2

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

№ 0398 Анатолий Митюшин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

- a) діаграма 1. Kd6 Lc7 2. Ke7 Lb8 3. Kd8 Ld6 #
- b) ♙d7 → b5 1. Kc5 Lb6 2. Kb4 La7 3. Ka5 Lc5 #

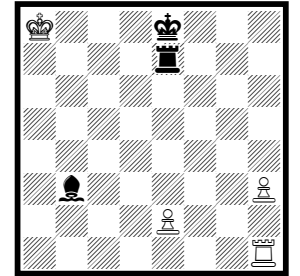


3 + 2 = 5 a, b H # 3

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

№ 0399 Анатолий Митюшин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

- b) ♙e2 → g4 1. Le6 g5 (2. Ld7?) 2. Lx h3 g6 3. Ld7 Th8 #
- b) ♙e8 → c4 1. Te3 Kb7 (2. Tc3?) 2. Tx h4 Kc6 3. Tc3 Th4 #

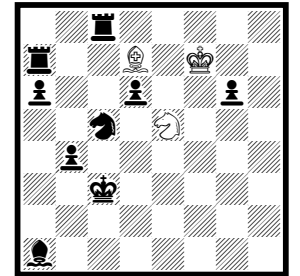


4 + 5 = 9 0 - position H # 3

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

№ 0400 L. Togookhuu (Ulaanbaatar, Mongolia)

- a) діаграма 1. Kb3 Sc6 2. Ka4 Se5 3. Ka5 Sc4 #
- b) ♙f7 → f6 1. Kd4 Lx c8 2. Kd5 Ld7 3. Ld4 Lc6 #

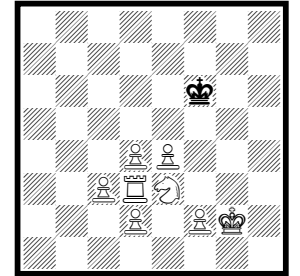


3 + 9 = 12 a, b H # 3

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

№ 0401 Jaroslav Stun (Snina, Slovakia)

- a) діаграма (2.1. 1.1. 1.1.)
 1. Kg5 Sg4 2. Kf4 Tf3 3. Ke4 Sf6 #
 1. Ke6 d5 2. Ke5 f4 3. Ke4 Td4 #
- b) ♙e3 → h3 (1.2. 1.1. 1.1.)
 1. Kg6 f4 2. Kh5 Sf2 3. Kh4 Th3 #
 1. Kg6 Sg1 2. Kg5 f3 3. Kf4 Sh3 #

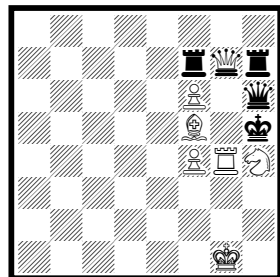


3 + 9 = 12 a, b H # 3

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

№ 0402 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

1. Sg2? Df6!
1. Sg6! загроза 2. Th4 #
1 ... Dg6 2. Dg6 #
1 ... Dg5 2. Tg5 #
1 ... Df4 2. Sf4 #



7 + 4 = 11 # 2

“0” – округла дата ...

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

№ 0403 Є. М. Богданов (Львів)

1. Df4? e5! Загроза 2. Tc7 #

- 1 ... Ta7 2. bc4 #
1 ... Sd6 (Se7) 2. Se3 #
1 ... Sge7 2. De5 #

1. De3? Dc1! Загроза 2. Dc5 #

1 ... cb6 2. Tb6 #

1. T3c4! Загроза 2. Tc5 #

- 1 ... cb6 2. Tb6 #
1 ... e5 2. g8=D/L #

Циклічна форма теми Богданова – Рухліса!

- 1 ... Sx f4 2. Sf4 #
1 ... Se5 2. De5 #

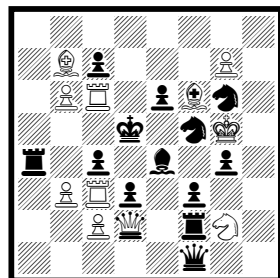
- 1 ... Sd4 2. Se3 #

- 1 ... Sd4 2. Dd4 #
1 ... Sx e3 2. Se3 #

- 1 ... Ta5 2. bc4 #

- 1 ... Ta5 2. Da5 #
1 ... Tx c4 2. bc4 #

- 1 ... Se5 2. Sf4 #



11 + 13 = 24 # 2 vv

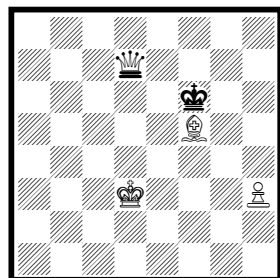
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0404 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

1. h4? Ke5! Загроза 2. Ke3 Ke5 3. De6 #

1. Ke3? Kg5! Загроза 2. h4! Ke5 3. De6 #

1. Lh7! Цугцванг 1 ... Ke5 2. De7+ Kf4 3. De3 #
2 ... Kd5 3. Le4 #
1 ... Kg5 2. Df5+ Kh4 3. Dg4 #
2 ... Kh6 3. Dg6 #



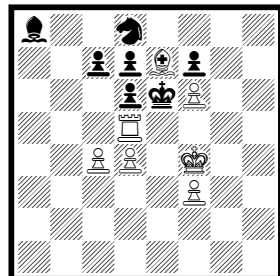
4 + 1 = 5 # 3

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

№ 0405 Валерий Резинкин (Минск, Беларусь)

1. Ke4! загроза 2. f4 загроза 3. f5 #
2 ... Lx d5+ 3. cd5 #

- 1 ... Sb7 2. Te5+ de5 3. d5 #
1 ... Sc6 2. Td6+ cd6 3. d5 #



7 + 7 = 14 # 3

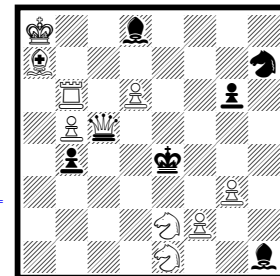
===== Друкується вперше ===== Original ===== Публікується вперше =====

№ 0406 L. Lyubashevsky & L. Makaronez (Israel)

1. Sf4? Sf6! Загроза 2. Dd5 #
1. f4? Lf6! Загроза 2. De5 #

1. Ta6! загроза 2. Sc3+ bc3 3. Ta4 #
1 ... Lf6 2. Sf4 загроза 3. Dd5 #
1 ... La5 2. f4 загроза 3. Dc2 #
3. De5 #

1. g4? Lf6! Загроза 2. Dd4 #
1 ... Lb6 2. Lb6 загроза 3. Dd4 #

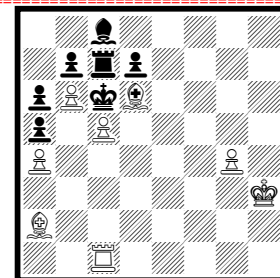


10 + 6 = 16 # 3

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

№ 0407 Валерий Резинкин (Минск, Беларусь)

1. Tc4! Kd5 2. Tf4+ Kc6 3. Ld1 Kd5 4. Lf3+ Ke6
5. g5 ~ 6. Tf6 #



8 + 9 = 17 # 6

“Є.М. Богданов – 55 / 40”

ювілейний конкурс
anniversary tournament

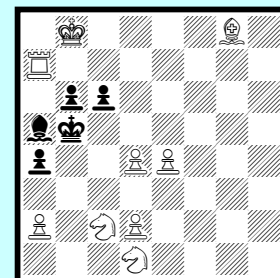
“E.M. Bogdanov – 55 / 40”

№ 0408 Валерий Резинкин (Минск, Беларусь)

1. Lb3! 1 ... a3 2. Sb2 (A)! Загроза 3. La4, Lc4 #
2 ... c5 3. La4 (B) #
2 ... ab2 3. a4 (C) #

- 1 ... c5 2. La4+ (B)! Kx a4 3. Sc3 #
2 ... Kc4 3. Sb2 (A) #
1 ... ab3 2. a4+ (C)! Kx a4 3. Sc3 #
2 ... Kc4 3. Sb2 (A) #

- 1 ... Ld2 2. Sa3+ Kb4 3. Ta4 #
1 ... Lb4 2. La4+ Kc4 3. Sb2 #



9 + 5 = 14 # 3

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

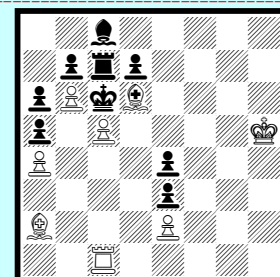
№ 0409 Валерий Резинкин (Минск, Беларусь)

a) діаграма 1. Tc4! Kd5 2. Tb4+ Kc6 3. Tb3 Kd5
4. Td3+ Kc6 5. Ld5 #

b) minus ♖e4 1. Tc4! Kd5 2. Tf4+ Kc6 3. Tf2 ef2
4. e4 ~ 5. Ld5 #

c) з b) ♔h5 → h1 (# 6)

1. Lf4! d6 (d5) 2. cd6+ (EP) Kb6 3. Tc7! Ka7
4. Tc8 b6 (b5) 5. Ld5 ~ 6. Le3 #



8 + 9 = 17 a ... c # 5