

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

**Міжнародний конкурс складання шахових задач, присвячений 75-річчю
Т.Х. Амирова (1931-1983)**

Розділи: двоходівки (# 2), триходівки (# 3), багатходівки (# 4 ... 8)
Композиції (не більше 3-х від автора) слід надсилати до **25. 10. 2006 року** на адресу:
КОВАЛЕНКО В. С., Росія, 692802, г. Большой Камень, ул. Курчатова, 10, кв. 128
або по e-mail vskovalenko@mail.ru

Газета « **ИНФОРМ – ПРОГУЛКА** » і бюлетень « **АЛЬБИНО** » оголосили спільний
VI міжнародний конкурс складання шахових задач

в розділах: # 2 - суддя **Віктор Зайцев**,
3 - суддя **Валерій Резинкін**,
N - суддя **Віктор Зайцев**.

Твори на діаграмах в одному примірнику слід надсилати до **1. 12. 2006 року** на адресу
судді-організатора: **Вадиму ЖИЛКО, 225644, Беларусь, г. Лунинец Брестской области,
ул. Красноармейская 23 / 2.**

Задачі # 2 і # N можна надсилати безпосередньо судді на e-mail vz55@mail.ru
В конкурсі прийматимуть участь також всі задачі, які будуть надруковані в « **АЛЬБИНО** ».

Бюлетень « **АЛЬБИНО** » оголосив
**III міжнародний конкурс складання шахових задач
на зворотний мат в 4 ... 6 ходів (S # 4...6)**

Твори на діаграмах в одному примірнику слід надсилати до **1. 11. 2006 року** на адресу
судді конкурса: **Александр МИХОЛАПУ, 213910, Беларусь, г. Кличев Могилёвской
области, пер. Пугачёва 2, кв. 1** або на e-mail albino@bk.ru

« **Memorial tourney M. Bakkali** »

h # 2 - суддя: **Yves Tallec**

Задачі слід надсилати до **31.12.2006** на адресу:
Abdelaziz Onkoud, 8 Square Molière, N 3425, 93240 Stains, France (Франція)
або на e-mail azonkoud@hotmail.com

« **Memorial tourney K. Skalli** »

h # (3 – 4) - суддя: **Yves Tallec**

Задачі слід надсилати до **31.12.2006** на адресу:
Abdelaziz Onkoud, 8 Square Molière, N 3425, 93240 Stains, France (Франція)
або на e-mail azonkoud@hotmail.com



« **Chess Leopoldis** »

№ 9, August 2006

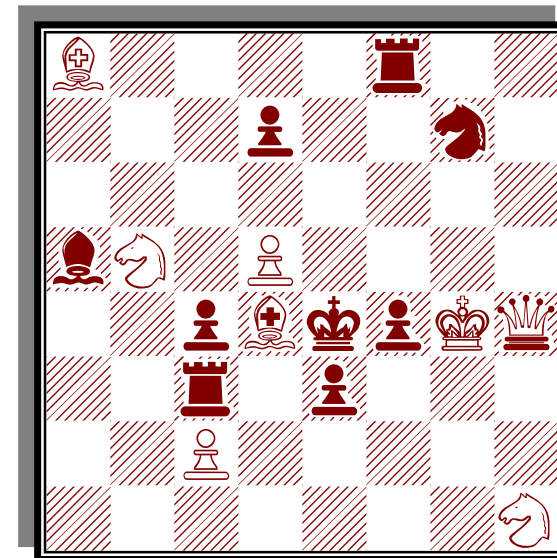
Приватне видавництво:

(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**
серпень 2006
№9

СЬОГОДНІ В НОМЕРІ:

Аналітичний огляд (продовження)

4. 16.	Теми на основі парадокса Рухліса	2
4. 16. 1.	Двонаправлений парадокс Рухліса	4
4. 16. 2.	Ідеальний парадокс Рухліса	4
4. 16. 3.	Двофазне чергування других ходів білих	6
4. 16. 4.	Розширений парадокс Рухліса	7
4. 16. 5.	Розширений двонаправлений парадокс Рухліса ..	8
4. 16. 6.	Розширений ідеальний парадокс Рухліса	9
4. 16. 7.	Помножений парадокс Рухліса	9
4. 16. 8.	Львівський комплекс	10
4. 16. 9.	Помножений двонаправлений парадокс Рухліса Циклічна форма	11
4. 16. 10.	Помножений ідеальний парадокс Рухліса	11
4. 16. 11.	Схеми гри інших помножених парадоксів Рухліса Помножений розширений парадокс	12
	Помножений розширений двонаправлений	12
	Помножений розширений ідеальний	13
4. 17.	Класична форма теми Рухліса	13
	Компактна форма	14
4. 18.	Двонаправлена форма теми Рухліса	15
	Компактна форма	16

Друкується вперше:	річний конкурс	17
	ювілейний конкурс "Львів – 750"	21
	ювілейний конкурс "Є.М. Богданов – 55/40"	25

Нас запрошують 28

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2 ... № 8)

4. 16. ТЕМИ НА ОСНОВІ ПАРАДОКСА РУХЛІСА

На відміну від парадоксів Банного, Володимирова, Домбровська і Ханнеліуса парадокс Рухліса (див. «ШЛ» № 5, 2006, стор. 8, 9, таблиця 4) є елементарною темою, яка часто використовується в задачах або у вигляді самостійної теми, або в складі різних складних тематичних комплексів. Це пов'язано з тим, що вказаний парадокс має дві фази з зміною гри, причому, в його головній фазі є, щонайменше, два варіанти гри. Нагадаємо, що схема гри парадокса Рухліса є такою:

*?! 1... a 2. A → ?! 1... a 2. X + 1... t 2. A ,

де 1... t - означає, що цим варіантом може бути і варіант здійсненої загрози!

Ми вже багато разів зустрічали таку гру в задачах в різних статтях нашого «аналітичного огляду». Роботи № 0410 ... № 0412 є одними з найпростіших прикладів реалізації парадокса Рухліса в мініатюрах.

№ 0410 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1990

Початкова гра:

1 ... Lc7 2. Se7 #

1 ... Lb6 2. Db6 #
1 ... d6 2. Db5 #

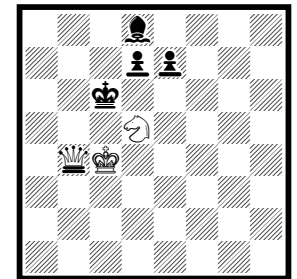
1. Db8!

Загроза 2. Sb4 #

1 ... Lc7 2. Dc7 #
1 ... La4 2. Se7 #

(2. Se7?)

1 ... d6 2. Db5 #



3 + 4 = 7

2 *

№ 0411 "КІНЕСКОП" - 1968

Початкова гра:

1 ... d4 2. Tc6 (A)+ Kd5 3. Df5 #

1. Db2? b4!

Загроза 2. Tc6 (A)! → дивись рішення ...

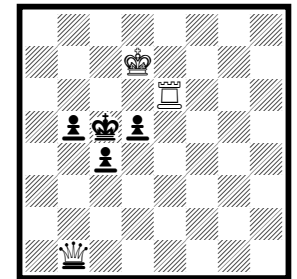
1. Da1! Цугцванг

1 ... Kb4 2. Db2+ Ka4 3. Ta6 #
2 ... Kc5 3. Tc6 (A) #
2 ... Ka5 3. Da3 (B) #1 ... b4 2. Tc6 (A)+ Kb5 3. Da6 #
1 ... d4 2. Da3 (B)+ Kd5 3. Dd6 #

2 ... b4 3. Da5 #

+ парадокс Банного - Домбровська

+ тема диференціювання ходів в рішенні



3 + 4 = 7

3 *v

№ 0412 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2002

Початкова гра: 1 ... Kd5 2. Dc4 #

1. Df2? Kd5!

1. Kb4 (A)? d5 (a)!

1. Sh2?	Ke3!	1 ... Kd4	2. Kb4 (A)	Ke3	3. Kc3 d5 (Ke4)	4. Df3 (B) #
					3 ... e4	4. Sg4 (C) #
			2 ...	Ke4	3. Kc3 загроза	4. Df3 #
					3 ... Kd5	4. Dc4 #
			2 ...	d5	3. Df3 (B) e4	4. Dc3 #
			2 ...	e4	3. Sg4 (C) загроза	4. Dd1 / Dc4 #
					3 ... Kd5	4. Dc4 #
AB ⇔ BA					3. Kb4 (A) e4	4. Dc3 #

1. Df7! Цугцванг

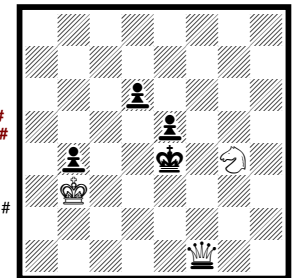
1 ... Kd3 2. Df3 (B)+ Kd2 3. De3+ Kd1 4. Sf2 #

2 ... Kd4 3. Kb4 (A) d5 4. De3 #

1 ... d5 (a) 2. Df2 d4 3. Kc4 e4 4. Dd1 #

d3 (b3) 4. Sf6 #

+ тема диференціювання ходів в удаваному сліді!



3 + 4 = 7

4 v

Парадокс Рухліса може використовуватись в задачах будь-якого типу, в яких є можливість утворення багатофазної зміни гри. В ортодоксальних три і багатоходових задачах при утворенні цього парадокса (і тем, зв'язаних з ним) до уваги приймаються лише перші ходи чорних і другі ходи білих. Подальша гра може бути будь-якою! Іноді цей парадокс називають "½ теми Рухліса".

В шаховій композиції існує багато тем, які ґрунтуються на різних об'єднаннях парадоксів Рухліса між собою. Парадокси можуть бути об'єднані:

- тільки початковими фазами;
- тільки головними фазами;
- початковими і головними фазами з використанням спільних варіантів гри;
- початковими і головними фазами в різних варіантах гри таким чином, щоб всі початкові фази парадоксів були в одній фазі гри задачі, а всі головні фази цих самих парадоксів – в другій фазі гри цієї ж задачі;
- початковими і головними фазами в різних варіантах гри таким чином, щоб початкові фази одних парадоксів і головні фази других парадоксів були в спільних фазах гри задачі;
- різними фазами послідовно з використанням спільних варіантів гри;
- різними фазами послідовно з використанням різних варіантів гри.

4. 16. 1. ДВОНАПРАВЛЕНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

Цей парадокс є симбіозом двох класичних парадоксів Рухліса, один з яких має таку гру:

1 ... a 2. A → 1 ... a 2. B!
1 ... x 2. A!

Другий є таким:

1 ... a 2. A ← 1 ... a 2. B
1 ... y 2. B

У цих двох парадоксів є спільні варіанти гри, а саме: 1 ... a 2. A - в одній фазі і 1 ... a 2. B - в другій фазі. Хід чорних є своєрідним "містком", через який здійснюється перехід гри першої фази в другу і другої фази в першу. Саме тому такий симбіоз двох класичних парадоксів був названий "двонаправленим" (bidirectional) парадоксом. Його узагальнена схема гри є такою:

1 ... a 2. A ↔ 1 ... a 2. B
1 ... y 2. B ← 1 ... x 2. A

Двоходівка № 0413 і триходівки №№ 0414, 0415 є простими прикладами реалізації цієї форми парадокса Рухліса.

4. 16. 2. ІДЕАЛЬНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

Ще один симбіоз двох класичних парадоксів Рухліса. Один з них має гру:

1 ... a 2. A → 1 ... a 2. Y!
1 ... b 2. A!

Другий є таким:

1 ... a 2. A
1 ... b 2. X! ← 1 ... b 2. A!

Зв'язок між фазами здійснюється через різні ходи чорних, хоча ці два парадокси мають спільні варіанти гри, а саме: 1 ... a 2. A - в одній фазі і 1 ... b 2. A! - в другій фазі. Цей симбіоз теж був названий парадоксом, тому що він є елементарною складовою багатьох тем. Свою назву він отримав від вже існуючої "ідеальної форми теми Рухліса". Його узагальнена схема гри є такою:

1 ... a 2. A ↔ 1 ... a 2. Y
1 ... b 2. X ← 1 ... b 2. A

Прикладами реалізації ідеального парадокса Рухліса в мініатюрах можуть слугувати роботи № 0416 ... № 0418.

№ 0413 "SCACCO!" - 1982

Початкова гра:

1 ... T~ 2. Dg5 #
1 ... e5 2. De5 #
1 ... T~ 2. De5 #
1 ... L~ 2. Dg5 #

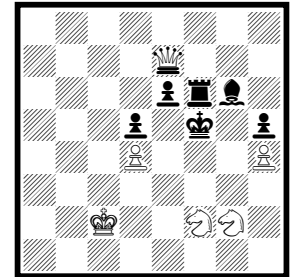
1. Dg7?

e5!

1. Da3!

1 ... T~ 2. Df3 #
1 ... e5 2. Dh3 #
1 ... L~ 2. Dd3 #

+ тема Флека!



6 + 6 = 12

2 v

№ 0414 "КИНЕСКОП" - 1968

1. Lg2?

Kg3!

1 ... Kg4 2. Kh2 h4 3. Lf3 #

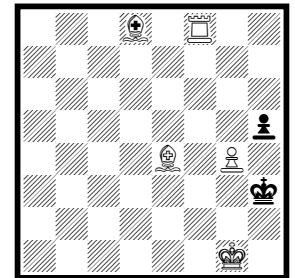
1. Tg8?

Kg3!

1 ... hg4 2. Th8+ Kg3 3. Lc7 #
1 ... h4 2. Lg2+ Kg3 3. Lc7 #

1. Kf2!

1 ... Kh2 2. Lg2 hg4 3. Th8 #
2 ... h4 3. Lc7 #
1 ... h4 2. Th8 K~ 3. Th4 #
1 ... Kg4 2. Kg2 h4 3. Lf3 #



5 + 2 = 7

3 vv

№ 0415 "POD WIEŻĄ" - 2002

1. Dd7?

Kf3!

1 ... Kh5 2. Dg7 e4 3. Dg5 #

1. Lg5?

Kh5!

1 ... e4 2. Sf6+ Kf5 3. De4 #

1. Le5?

Kh5!

1 ... Kh4 2. Dg6 Kh3 3. Dg3 #

1. Sg3?

e4!

1 ... Kh3 2. Df3 e4 3. Se4 #
1 ... Kf4 2. Kh2 загроза 3. De4 #
2 ... e4 3. De4 #

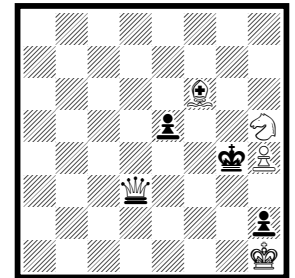
1. Lg7?

e4!

1 ... Kh4 2. Df5 e4 3. Lf6 #
1 ... Kh5 2. Dg3 e4 3. Dg5 #

1. Le7!

1 ... Kh5 2. Df5+ Kh6 3. Lf8 #
1 ... e4 2. Dg3+ Kf5 3. Sg7 #
2 ... Kh5 3. Dg5 #



5 + 3 = 8

3 v ...

№ 0416 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1980

1. Lh3?

Kc4!

1 ... e5 2. Le6 # (2 ... Ke5?)
1 ... c5 2. De6 # (2 ... Kc5?), 1 ... Ke5 2. De6 #

1. b4?

Ke5!

1 ... e5 2. Dd7 # (2 ... Ke5?)
1 ... c5 2. Dc5 #

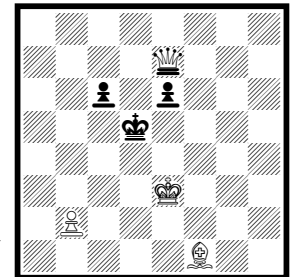
1. Kf4!

1 ... e5+ 2. De5 # (2 ... Kc5?), 1 ... Kd4 2. Dd6 #
1 ... c5 2. Dd7 #

1. Dd7?

Ke5!

1 ... Kc5 2. Dd4 #

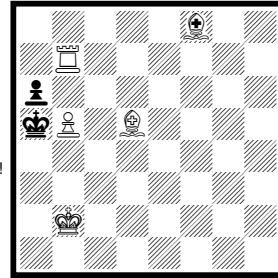


4 + 3 = 7

2 vv

№ 0417 "КІНЕСКОП" - 1969 (v)

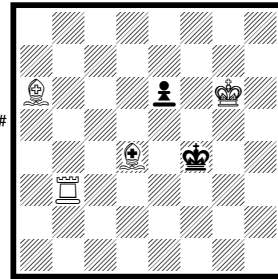
- | | | | | | |
|---------|----------|------------------|-----------------|---------|-------------------------------|
| 1. Lc4? | ab5! | 1 ... Ka4 | 2. Tb6 | Ka5 | 3. Ta6 # |
| | | | 2 ... | a5 | 3. Lb3 # |
| 1. Lh6? | Kb4! | 1 ... Ka4 | 2. Ld2 | Загроза | 3. Lb3 # |
| | | 1 ... ab5 | 2. Ta7 + | Kb6 | 3. Le3 # |
| | | | 2 ... | Kb4 | 3. Lf8 # - повернувся! |
| 1. Lc6! | Цугцванг | 1 ... Ka4 | 2. Ta7 | Ka5 | 3. Ta6 # |
| | | | 2 ... | a5 | 3. b6 # ! |
| | | 1 ... ab5 | 2. Lc5 | ~ | 3. Ta7 # |



5 + 2 = 7 # 3 vv

№ 0418 "ШАХМАТНА МИСЪЛ" - 2001

- | | | | | | | | |
|---------|-----------------|----------------------|----------------|-----|----------------------|----------|----------|
| 1. Le2? | Ke4 (a)! | 1 ... e5 (b) | 2. Lg1! | Ke4 | 3. Lf3+ | Kf4 | 4. Lh2 # |
| 1. Lh8? | e5 (b)! | 1 ... Ke4 (a) | 2. Lb7+ | Kf4 | 3. Kh5 загроза (Kf5) | 4. Tf3 # | |
| | | 1 ... Kg4 (c) | 2. Le5 | Kh4 | 3. Tb4+ | Kh3 | 4. Lf1 # |
| 1. Kf6! | Цугцванг | 1 ... Ke4 (a) | 2. Le5 | Kd5 | 3. Tc3 | Ke4 | 4. Lb7 # |
| | | 1 ... Kg4 (c) | 2. Le2+ | Kf4 | 3. Le5+ | Ke4 | 4. Lf3 # |
| | | 1 ... e5 (b) | 2. Le5+ | Kg4 | 3. Lc8+ | K ~ | 4. Th3 # |



4 + 2 = 6 # 4 vv

4. 16. 3. ДВОФАЗНЕ ЧЕРГУВАННЯ ДРУГИХ ХОДІВ БІЛИХ ФІГУР

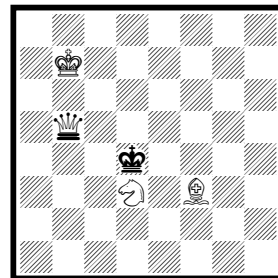
Якщо в схемі гри двонаправленого парадокса Рухліса $x = y = b$ або в схемі гри ідеального парадокса Рухліса $X = Y = B$, то гра перетворюється в звичайне двофазне чергування других ходів білих на одні і ті ж самі ходи чорних:

$$\begin{matrix} 1 \dots a & 2. A \\ 1 \dots b & 2. B \end{matrix} \leftrightarrow \begin{matrix} 1 \dots a & 2. B \\ 1 \dots b & 2. A \end{matrix}$$

Прикладами такого чергування можуть слугувати задачі: №№ 0071, 0122, 0139, 0140, 0242, 0382 -, які ми вже розглянули в попередніх розділах. В триходовому «малюку» № 0419 подібне чергування здійснюється на тлі чотирифазної зміни гри з додатковою реалізацією подвоєної простої форми теми Салазара, чотирифазної псевдоформи цієї ж теми і чергування других і третіх ходів білих!

№ 0419 "StrateGems" - 2000

- | | | | | | |
|--------------|------|----------------------|--------------------|-----|---------------------|
| 1. Db4 (A)? | Kd3! | 1 ... Ke3 (a) | 2. Le4 (C)! | Ke2 | 3. De1 # |
| 1. Db2 (B)? | Kd3! | 1 ... Ke3 (a) | 2. Le2 (D)! | Ke4 | 3. De5 # |
| | | 1 ... Kc4 | 2. Se5+ | Kc5 | 3. Db6 # |
| 1. Le4 (C)? | Ke4! | 1 ... Ke3 (a) | 2. Db4 (A) | Ke2 | 3. De1 # |
| | | 1 ... Kc3 (b) | 2. Db2 (B)+ | Kc4 | 3. Db4 (A) # |
| 1. Le2! (D)! | | 1 ... Ke3 (a) | 2. Db2 (B) | Ke4 | 3. De5 # |
| | | 1 ... Kc3 (b) | 2. Db4 (A)+ | Kc2 | 3. Db2 (B) # |



4 + 1 = 5 # 3 vv

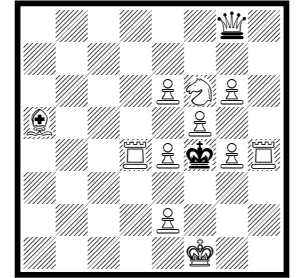
AC ↔ CA & BD ↔ DB
AC ↔ CB ↔ BD ↔ DA

TACK!

В двоходовці № 0420 є дві пари варіантів з подібним чергуванням.

№ 0420 "КІНЕСКОП" - 1968

- | | | | | | |
|---------|-------------|------------------|---------------------|------------------|---------------------|
| 1. g5? | Kg5! | 1 ... Ke3 | 2. Td3 # | | |
| | | 1 ... Ke5 | 2. Td5 # | 1 ... Kg3 | 2. Le1 # |
| 1. e5? | Ke5! | 1 ... Kg5 | 2. Th5 # | | |
| | | 1 ... Ke3 | 2. Te4 # | 1 ... Kg3 | 2. Le1 # |
| 1. Dh8! | Цугцванг | 1 ... Ke3 | 2. Sd5 (A) # | 1 ... Kg3 | 2. Lc7 (C) # |
| | | 1 ... Kg5 | 2. Ld2 (B) # | 1 ... Ke5 | 2. Sh5 (D) # |
| 1. Dd8! | Цугцванг | 1 ... Ke3 | 2. Ld2 (B) # | 1 ... Kg3 | 2. Sh5 (D) # |
| | | 1 ... Kg5 | 2. Sd5 (A) # | 1 ... Ke5 | 2. Lc7 (C) # |



+ класична форма теми Загройко (4 x 2) або (3 x 3)

12 + 1 = 13 2 рішення # 2 vv

4. 16. 4. РОЗШИРЕНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

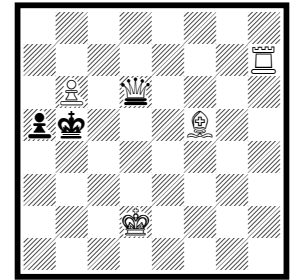
Розширену форму парадокса Рухліса можна отримати декількома способами. Перший з них полягає в використанні в початковій фазі двох варіантів гри з однаковою відповіддю білих на другому ході і зміні гри на всі ці ходи чорних в головній фазі, наприклад, таким чином:

$$1 \dots a, b \quad 2. A \rightarrow \begin{cases} 1 \dots a & 2. Y \\ 1 \dots b & 2. Z \\ 1 \dots x & 2. A \end{cases}$$

Прикладами реалізації цієї схеми гри можуть слугувати роботи № 0421 і № 0422.

№ 0421 "ПОГРАНИЧНИК НА ТИХОМ ОКЕАНЕ" - 1972

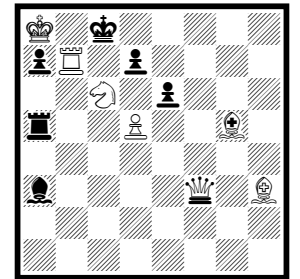
- | | | | |
|---------|----------|-----------------------|-----------------|
| 1. Kc2? | a4! | 1 ... Ka4 | 2. Ld7 # |
| | | 1 ... Kc4, Ka6 | 2. Ld3 # |
| 1. Th5! | Цугцванг | 1 ... a4 | 2. Ld3 # |
| | | 1 ... Kc4 | 2. Le6 # |
| | | 1 ... Ka6 | 2. Lc8 # |
| | | 1 ... Ka4 | 2. Lc2 # |



5 + 2 = 7 # 2 vv

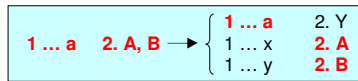
№ 0422 "SCHWEIZERISCHE SCHACHZEITUNG" - 1987, похвала

- Початкова гра: **1 ... ed5, e5** 2. Ld7 #
- | | | | | |
|-----------|----------|-----------------|----------------------|-----------------|
| 1. de6! | Загроза | 2. ed7 # | 1 ... dc6, d6 | 2. Le6 # |
| | | | 1 ... de6 | 2. Le6 # |
| | | | 1 ... dc6 | 2. Dc6 # |
| | | | 1 ... d6 | 2. Df8 # |
| 1 ... Td5 | 2. Sa7 # | | 1 ... d5 | 2. e7 # |
| 1. Df6? | Le7! | | | |
| 1. Dg3? | Ld6! | 1 ... d6 | 2. Le6 # | |
| | | 1 ... e5 | 2. Ld7 # | |



7 + 6 = 13 # 2 vv

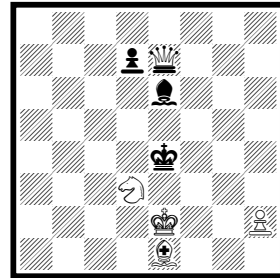
Другий спосіб відносять до стилю "модерн", завдяки антидуальній корекції гри. Найпростіша схема гри є такою:



В початковій фазі на тематичний перший хід чорних є дуаль на другому ході білих. В головній фазі на цей хід чорних гра змінюється, а ходи білих слідують на нові ходи чорних. Саме така гра здійснюється в роботі № 0423.

№ 0423 "СБОРНИК КОМПОЗИЦИЙ" - 2005

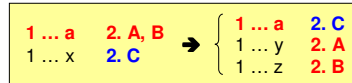
Початкова гра:	1 ... d5 (a)	2. Dg5 (A)	загроза	3. De5, Df4 #
	2 ...			3. Df4 #
	2 ...			3. Dg4 #
	2. De6+ (B)			3. Dg4 #
1. Lh4!	Цугцванг	1 ... K ~	2. Dc5+	Ke4
		1 ... Kf5!	2. Dg5+ (A)	Ke4
		1 ... d6	2. De6+ (B)	Kd4
		1 ... d5 (a)	2. h3!	Kd4
		2 ...		Kf5
		2 ...		d4
				3. De5 #
				3. De5 #
				3. Lf6 #
				3. Db4 #
				3. Dh7 #
				3. De6 #



5 + 3 = 8 # 3 *

4. 16. 5. РОЗШИРЕНИЙ ДВОНАПРАВЛЕНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

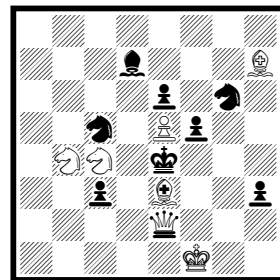
Розширену форму може мати і двонаправлений парадокс Рухліса. Її найпростіша схема гри є такою:



Ця схема може бути реалізованою в задачах з антидуальною корекцією гри. Замість конкретного ходу 1 ... a можна використовувати варіант здійсненої загрози, але при умові, що в початковій фазі немає варіантів 1 ... y 2. A і 1 ... z 2. B, а в головній - варіанта 1 ... x 2. C. Прикладом реалізації такої форми можуть слугувати вже відома двоходівка № 0150 або робота № 0424, в якій тематична гра утворена в удаваному сліді з взяттям чорного пішака "f5" на проході (En Passant) і в рішенні.

№ 0424 ЮБ. к-с «ОДЕССКИЕ ИЗВЕСТИЯ» - 2004, 2 похвала

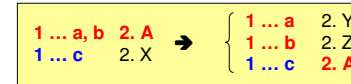
1. Dh2?	Kf3!	Загроза	2. Dh1 #	1 ... f4	2. Df4 #
1 ... Sf4	2. Df4 #			1 ... Sh4	2. Df4 #
				1 ... Se5	2. Df4 #
1. ef6 – EP?		Загроза	2. Lg6 (A), Dg4 (B) #	(немає 1 ... f4, Sh4?)	
Спростовується неможливістю довести, що останнім ходом чорних був 0 ... f7 - f5!					
				1 ... Kf5	2. Df3 (C) #
				1 ... e5	2. Sd6 (D) #
1 ... Le8	2. Dg4 # (A)				
1 ... Sd3	2. Lg6 # (B)				
1. Kf2!	Загроза	2. Df3 (C) #	(немає 1 ... Kf5?)		
			1 ... f4	2. Lg6 (A) #	
			1 ... Sh4	2. Dg4 (B) #	
			1 ... Se5	2. Sd6 (D) #	
1 ... Le8	2. Df3 #				
1 ... Sd3+	2. Dd3 #				



7 + 8 = 15 # 2 vv

4. 16. 6. РОЗШИРЕНИЙ ІДЕАЛЬНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

Цей парадокс відрізняється від розширеного класичного парадокса Рухліса лише існуванням в початковій фазі додаткового варіанта, створеного ходом 1 ... c, з зміною гри. Схема гри може бути такою:



Звичайно, замість ходу 1 ... c може використовуватись спільний для обох фаз варіант здійсненої загрози.

4. 16. 7. ПОМНОЖЕНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

При створенні гри на основі парадоксів Рухліса можлива ситуація, коли декілька парадоксів мають одну і ту ж початкову фазу. Така форма організації гри має назву: «Помножений парадокс Рухліса». Це самостійна тема, яка може бути реалізованою, щонайменше, в трьох фазах гри за задачі. Найпростіша схема гри є такою:



Початкова фаза гри може бути в будь-якій фазі гри задачі. Наприклад, в триходівці № 0425 початкова фаза помноженого парадокса Рухліса є в варіанті гри рішення 1. Lg5!, а головні фази - в спробах 1. Dc6? і 1. Dc7?.

№ 0425 "S. C. A. R. T." - 2000, 1^й приз

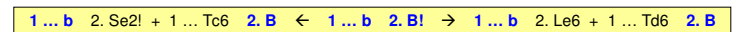
1. Lc4?	cd2 (a)!	Загроза	2. Se2 (A) #		
	1 ... Te6 (b)		2. De6 !!	Lx e6	3. Se2 (A) #
1. Kf2?	Te6 (b)!	1 ... e6 (c)	2. Le3+	Kd5	3. Tf5 # !!
			(3 ... Lx f5? & 3 ... e5 (e x f5)? - зв'язка!)		
	1 ... cd2 (a)	2. Se2 (A)+	Kd3	3. Lc4 # (3 ... Kd2?)	

Парадокс Домбровскіса (див. 1. Lc4?)

1. Dg6?	Lf5!	1 ... Tg6	2. Th4 (B)+!!	Lg4	3. Tg4 #
			2 ...	gh4 (g4)	3. Tf4 #

1. Dc6 (C)?	Lb7!	1 ... Te6 (b)	2. Se2 (A)+	Kd3 (Te2)	3. Dd5 #
		1 ... Tc6	2. Th4 (B)+!	Lg4	3. Tg4 #
			2 ...	gh4 (g4)	3. Tf4 #
1. Dc7 (D)?	e5!	1 ... Te6 (b)	2. Le6	загроза	3. De5 #
		1 ... Td6	2. Th4 (B)+!	Lg4	3. Tg4 #
			2 ...	gh4 (g4)	3. Tf4 #

1. Lg5!	Загроза	2. Se2 (A)+	Kd3	3. Lc4 # (див. 1. Dc6?)
	1 ... Te6 (b)	2. Th4 (B)+!	Kd5	3. Tf5 # !! (3 ... Lf5? & 3 ... e5? & 3 ... Te5? - зв'язка!)
	2 ...	2 ...	Te4	3. Te4 # (3 ... Kd5??)
	1 ... e6 (c)	2. Dc6 (C)!!	Загроза	3. De4 # (2 ... Tx c6? & 2 ... Lf5?)
	2 ...	2 ...	Th4	3. Th4 # (3 ... Lg4?)
	2 ...	2 ...	Lb7	3. Td7 # (3 ... Td6?)
	1 ... Le6 (d)	2. Dc7 (D)!!	Загроза	3. De5 # (2 ... Td6? & 2 ... e5?)
	2 ...	2 ...	Kd5	3. Dd7 # !! (3 ... Td6? & 3 ... Lx d7? - зв'язка!)

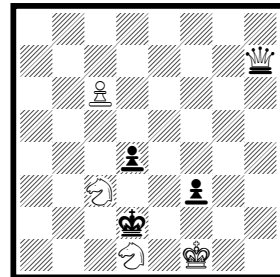


1 ... Th4	2. Tx h4+	Lg4	3. Tg4 #	(2. Se2? Kx d3 3. Lc4 # ? Th x c4!)
-----------	-----------	-----	----------	-------------------------------------

В роботі № 0426 початкова фаза помноженого парадокса Рухліса є в спробі 1. Sa2?, а головні – в удаваних слідах 1. Db7? і 1. Df5? (або 1. De4?).

№ 0426 “КУДЕСНИК” - 2001

1. Sa2?	d3 (a)!	1 ... f2 (b)	2. Db1 (A)	d3	3. Dc1 #
1. Db7 (B)?	dc3!	1 ... f2 (b)	2. Db2 (X)+	Kd3	3. De2 (Y) #
		1 ... Kc2	2. Db1 (A)+	Kd2	3. Se4 #
		1 ... Kd3	2. Db1 (A)+	Kd2	3. Se4 #
		2 ...	2 ...	Kc4	3. Db5 #
1. Df5?	dc3!	1 ... f2 (b)	2. Df2+	Kc1	3. Db2 #
		1 ... Kc1	2 ...	Kd3	3. De2 #
		2 ...	2 ...	Kd2	3. Se4 #
		2. Db1 (A)+	2 ...		
1. De4?	dc3!	1 ... d3 (a)	2. Db5!	K ~	3. Db2 #
		1 ... f2 (b)	2. De2 (Y)+	Kc1	3. Db2 (X) #
		1 ... Kc1	2. Db1 (A)+	Kd2	3. Se4 #
		2 ...	2 ...		
1. Kf2!		1 ... d3 (a)	2. Db4	K ~	3. Db2 #
		1 ... dc3	2. Db7 (B)!	Kc2 (Kc1)	3. Db2 #
		1 ... Kc1	2. Db1+	Kc1 (c2)	3. Dc2 #
		2 ...	2 ...	Kd2	3. Se4 #



5 + 3 = 8 # 3 v ...

До помноженого парадокса Рухліса відносять і таку його реалізацію, коли гра в головних фазах є однаковою за написанням, при умові, що в цих варіантах є зміна або чергування тактичних моментів тематичних ходів чорних і/або білих фігур.

4. 16. 8. ЛЬВІВСЬКИЙ КОМПЛЕКС

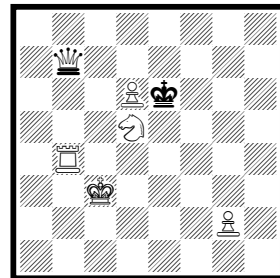
Зміст теми з такою назвою полягає в об'єднанні помноженого парадокса Рухліса з корекцією спростувань спроби його початкової фази і з чергуванням типу «спростування ⇔ варіант гри» в удаваних слідах, які створюють його головні фази.

Найпростіша схема гри цієї теми є такою (№ 0427):

? a, b!	1 ... c	2. A!
? a!	1 ... b	2. A!, 1 ... c 2. X
? b!	1 ... a	2. A!, 1 ... c 2. Y

№ 0427 “КУДЕСНИК” - 2001

1. Tc4?!	Kf5 (a) / Ke5 (b)!	1 ... Kd6 (c)	2. De7+	Kd5	3. Tc5 #
1. Td4?	Kf5 (a)!	1 ... Ke5 (b)	2. De7+	Kf5	3. Df6 #
		1 ... Kd6 (c)	2. g4	Kc5	3. Db6 #
		2 ...	2 ...	Ke5 (Ke6)	3. De7 #
1. Th4?!	Ke5 (b)!	1 ... Kf5 (a)	2. De7	Kg6	3. Df6 #
		1 ... Kd6 (c)	2. Th5	Kc5	3. Db6 #
		2 ...	2 ...	Ke6	3. De7 #
1. Kd4 (A)?	Kf5 (a)!	Загроза	2. Dh7, g4		
1. d7?!	Kf5 (a)!	1 ... Kd6 (c)	2. d8=D	Ke5 (Ke6)	3. Df6 #
		1 ... Kf7	2. Tb6!	K ~	3. d8=D #
1. Dg7?!	Kd5!	1 ... Kd6 (c)	2. Tb6+	K ~	3. Dd4 #
1. Tg4 (B)?	Ke5 (b)!	1 ... Kd6 (c)	2. Tg5	Kc5	3. Db6 #
		2 ...	2 ...	Ke6	3. De7 #
		1 ... Kf5 (a)	2. Se3 (C)+	K ~	3. De7 #
1. Se3 (C)!		1 ... Kd6 (c)	2. Kd4 (A)	Ke6	3. Tb6 #
		1 ... Kf6	2. Tg4 (B)	Ke5	3. De7 #
		2 ...	2 ...	Ke6	3. De7 #



6 + 1 = 7 # 3 v ...

Тема може бути реалізованою лише в спробах (удаваних слідах), що надає додаткову можливість підсилити зміст задачі за рахунок рішення і, звичайно, за рахунок додаткових фаз гри. Так, наприклад, в задачі № 0427 додатково утворені: “білі комбінації” в спробах 1. Kd4? і 1. d7?; рознесена класична форма теми Банного – Богданова (перші ходи спроб 1. A? і 1. B? стають другими ходами в рішенні, а спростування цих спроб – варіантами в різних фазах гри задачі); двоходова псевдоформа теми Салазара; додатковий парадокс Рухліса (1. Dg7? і 1. d7?) і багатофазна зміна гри!

4. 16. 9. ПОМНОЖЕНИЙ ДВОНАПРАВЛЕНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

Помножену форму може мати і двонаправлений парадокс Рухліса, наприклад, з такою найпростішою схемою гри:

1 ... b	2. A	1 ... a	2. A	1 ... y	2. A
1 ... x	2. B	1 ... b	2. B	1 ... a	2. B

Початкова фаза теми (вона виділена і знаходиться в центрі загальної схеми гри) і дві головні фази можуть бути реалізованими в варіантах гри будь-яких (але різних) фаз задачі. Черговість їх розгляду в задачі є несуттєвою.

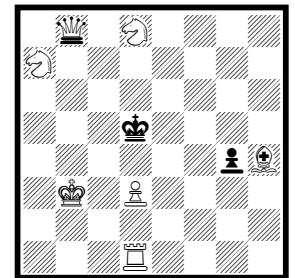
Найчастіше в ортодоксальних задачах використовується так звана **циклічна форма** двонаправленого парадокса Рухліса, яка може бути утвореною, якщо $x = y = c$. Її схема гри є такою:

1 ... b	2. A	1 ... a	2. A	1 ... c	2. A
1 ... c	2. B	1 ... b	2. B	1 ... a	2. B

Прикладом реалізації цієї схеми гри (з використанням здійснених загроз) є двоходівка № 0428.

№ 0428 “КОМСОМОЛЕЦЬ ЗАПОРІЖЖЯ” - 1972

1. Te1?	Kc5 (a)!	1 ... g3 (a)	2. De5 (A) #
		1 ... Kd4 (b)	2. Dd6 (B) #
1. Sc8?	Kd4 (b)!	1 ... Kc5 (c)	2. De5 (A) #
		1 ... g3 (a)	2. Dd6 (B) #
1. Lg3!		1 ... Kd4 (b)	2. De5 (A) #
		1 ... Kc5 (c)	2. Dd6 (B) #



7 + 2 = 9 # 2 vv

4. 16. 10. ПОМНОЖЕНИЙ ІДЕАЛЬНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

Звичайно, помножену форму може мати і ідеальний парадокс Рухліса. Її найпростіша схема гри є такою:

1 ... a	2. X	1 ... a	2. A	1 ... a	2. B
1 ... b	2. A	1 ... b	2. B	1 ... b	2. Y

Прикладом реалізації цієї схеми може слугувати двоходівка № 0429.

№ 0429 "РАДЯНСЬКЕ СЛОВО" - 1972

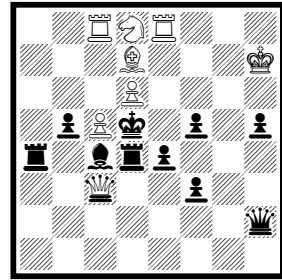
Початкова гра: 1... L~ (a) 2. Lc6 (A) #
 1... Td~ (b) 2. Le6 (B) #

1. Se6? Dd2! Загроза 2. Dd4 # 1... Ke5 2. Dx d4 #
 1... L~ (a) 2. Sc7 #
 1... Td~ (b) 2. Lc6 (A) #

1... Df2 (Db2, Dg1) 2. Sf4 #
 1... De5 2. Lc6 (A) #

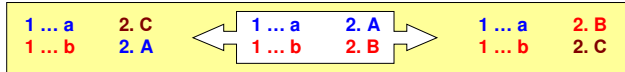
1. Sc6! Загроза 2. Dx d4 # 1... Kc5 2. Dx d4 #
 1... L~ (a) 2. Le6 (B) #
 1... Td~ (b) 2. Se7 #

1... Df2 (Db2, Dg1) 2. Te5 #
 1... Dd2 (De5) 2. Te5 #



8 + 10 = 18 # 2 v

Не менш популярною є і її **циклічна форма**, яка може бути утвореною, якщо $X = Y = C$. Схема гри виглядає так:



Ця форма теми має альтернативну назву: **"Цикл Райса"** ("Rice cycle").

№ 0430 3^й тем. конкурс "HoUse" - 1995 / 1997, 2^й приз

Початкова гра: 1... Kc5 (a) 2. Th5 (A) # (2. Ta5 ? Kc7!)
 1... Ke5 (b) 2. Ta5 (B) # (2. Th5 ? Ke7!)

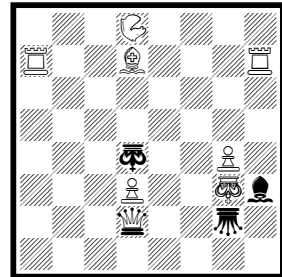
1... Kd5 2. Le6 #

1. Lb5? Lg4! Загроза 2. Tad7, Thd7 #
 1... Kc5 (a) 2. d4 (C) # (2. Ta5 ??)
 1... Ke5 (b) 2. Th5 (A) # (2. d4 ? Ke4!)

1... Kd5 2. Lc4 #

1. Lf5! Загроза 2. Thd7 #
 1... Kc5 (a) 2. Ta5 (B) # (2. d4 ? Kc4!)
 1... Ke5 (b) 2. d4 (C) # (2. Th5??)

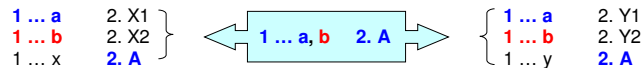
1... Kd5 2. Le6 # 1. Le6? Gx g4!



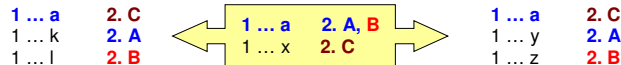
8 + 3 = 11 # 2 v

4. 16. 11. СХЕМИ ГРИ ІНШИХ ПОМНОЖЕНИХ ПАРАДОКСІВ РУХЛІСА

ПОМНОЖЕНИЙ РОЗШИРЕНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА



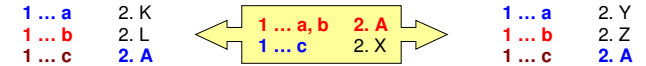
ПОМНОЖЕНИЙ РОЗШИРЕНИЙ ДВОНАПРАВЛЕНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА



Ця схема (доречі, як і наступна) має сенс лише в тому випадку, якщо однакові за написанням варіанти гри в першій і другій головних фазах **будуть мати різ-**

ну стратегічну насиченність ходів чорних і/або білих!

ПОМНОЖЕНИЙ РОЗШИРЕНИЙ ІДЕАЛЬНИЙ ПАРАДОКС РУХЛІСА

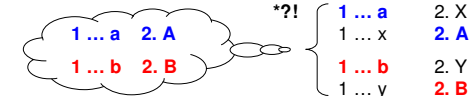


4. 17.

КЛАСИЧНА ФОРМА ТЕМИ РУХЛІСА

Відношення до цієї теми у шахових композиторів є неоднозначним, тому, спочатку, спробуємо з'ясувати, що це таке? Різна довідкова література часів існування СРСР (наприклад, "Словарь шахматной композиции" Н. П. Зелепукин, Киев, "Здоров'я", 1985, стр. 124), передруковуючи з однієї книги в іншу, дає таке визначення цієї теми **для двоходових задач** (мовою оригіналу): **"Маты, проходящие в иллюзорной игре или ложном следе на одни ходы черных, в решении следуют после других ходов черных"**. Але у всіх країнах світу такий вид зміни гри в ортодоксальній задачі вже понад 80 років називають **"зміною ходів чорних фігур"**, а якщо ці ходи чорних є захистом від загрози або від шаха королю, то - **"зміною захистів"**. І це є **правильним!**

Відаючи належне всім радянським шаховим композиторам, і Є. Рухлісу в тому числі, і не дивлячись на існування доказів того, що ідея, яку він запропонував, була відома ще напочатку минулого сторіччя, **було прийняте рішення вважати темою Рухліса таку зміну гри:**



В СРСР це називали: **"Повною формою теми Рухліса"**. Але, враховуючи, що за останні сорок років з'явилося багато різних тем, в назвах яких є прізвище Рухліса, то цю форму теми стали називати або **"класичною формою теми Рухліса"**, або просто **"темою Рухліса"**. Ніяких інших вимог, наприклад, до «чистоти зміни гри», немає!

Прикладами реалізації вказаної схеми можуть слугувати, відомі нам з інших розділів нашого журналу, задачі: №№ 0002, 0004, 0032, 0033, 0073, 0076, 0117, 0197, 0218, 0220, 0225, 0327, 0371, 0378, 0384. Те, що таких задач є багато, говорить, в першу чергу, про популярність цієї теми і, додатково, про те, що вона може вдало співіснувати з іншими темами! Ідея може бути реалізованою навіть в мініатюрі ...

№ 0431 "РАДЯНСЬКЕ СЛОВО" - 1974

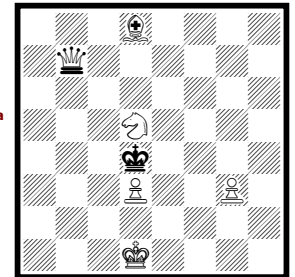
1. Sb4? Kc3! (2. Lf6? Kb3!)

1. Db5? Ke5 (a)! Загроза 2. Lf6 (A) #

1. Dd7? Kd3! 1... Ke5 (a) 2. Lf6 (A) #
 1... Kc5 (b) 2. Lb6 (B) #

1. Sf4! Цугцванг 1... Kc3 2. Lf6 (A) #
 1... Ke3 2. Lb6 (B) #
 1... Ke5 (a) 2. Dd5 #
 1... Kc5 (b) 2. Db6 #

+ парадокс Домбровська



6 + 1 = 7 # 2 vvv

З наданої схеми гри добре видно, що ця форма теми Рухліса утворена двома одноіменними парадоксами, початкові фази яких є в одній фазі гри задачі, а головні - в другій. Кількість парадоксів Рухліса може бути будь-якою. Наприклад, в задачі № 0432 класична форма теми Рухліса утворена з чотирьох одноіменних парадоксів. **Task!**

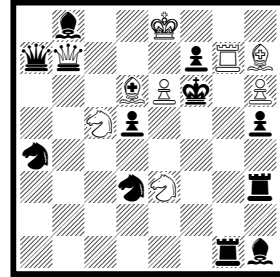
№ 0432 "РЯЗАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ" - 1982, 1^й приз

Початкова гра: 1 ... Se5 2. Le7 #
 1 ... fe6 2. Sd7 #
 1 ... Tf3 2. Sd5 #
 1 ... Tg5 2. Tf7 #

1. Dd5! Загроза 2. Df5 #
 1 ... Se5 2. De5 # 1 ... De7+ 2. Le7 #
 1 ... fe6 2. De6 # 1 ... Dd7+ 2. Sd7 #
 1 ... Tf3 2. Se4 # 1 ... Ld5 2. Sd5 #
 1 ... Tg5 2. Dg5 # 1 ... Dc5 2. Tf7 #

1 ... Tf1 2. Dg5 #
 1 ... Le4 2. Se4 #

4 → 4 + 4! 9 + 11 = 20 # 2 *



КОМПАКТНА ФОРМА

Класична форма теми Рухліса утворена, шонайменше, з двох окремих одноіменних парадоксів. Але ці парадокси можуть мати і спільні елементи гри. Наприклад, один парадокс має таку схему гри:

1 ... a 2. A → 1 ... a 2. X
 1 ... b 2. A

І другий є схожим на перший парадокс:

1 ... b 2. B → 1 ... b 2. A
 1 ... x 2. B

Хоча це два окремих парадокси, але вони мають спільні елементи гри в головній фазі, а саме: варіант 1 ... b 2. A. Завдяки цьому, класична форма теми Рухліса виглядає так:

1 ... a 2. A
 1 ... b 2. B → 1 ... a 2. X
 1 ... b 2. A
 1 ... x 2. B

Щоправда, схема гри першого парадокса може мати і такий вигляд:

1 ... a 2. A → 1 ... a 2. B
 1 ... x 2. A

Змінюється і схема гри другого парадокса:

1 ... b 2. B → 1 ... b 2. Y
 1 ... a 2. B

Вони мають спільний елемент гри: варіант 1 ... a 2. B, - і можуть утворити таку класичну форму теми Рухліса:

1 ... a 2. A
 1 ... b 2. B → 1 ... a 2. B
 1 ... b 2. Y
 1 ... x 2. A

Якщо парадокси Рухліса мають спільні елементи гри в головній фазі, то утво-

рена ними відповідна форма теми Рухліса додатково називається "компактною".

Прикладами реалізації компактної класичної форми теми Рухліса в двох фазах гри можуть слугувати вже відомі роботи: №№ 0072, 0118, 0186, 0197, 0228. Роботи № 0433 і № 0434 є додатковими прикладами утворення цієї форми теми в малофігурних задачах. В роботі № 0435 компактна форма утворена з трьох класичних парадоксів Рухліса, один з яких використовує здійсненні загрози на спільний для обох фаз варіант гри, наприклад, на 1 ... Lg6.

№ 0433 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА"- 2002

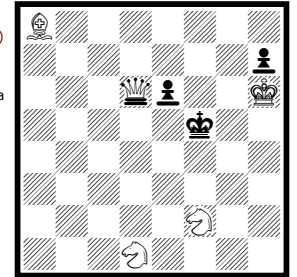
(виправлення: Е. Богданов "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 1982)

1. Se3 (A)? Kf6 (a)!
 1. Dd4? e5 (b)! Загроза 2. Se3 (A) # - парадокс Банного - Домбровського

1. De7? Ke5! 1 ... Kf4 2. Dg5 #
 1 ... e5 2. Df7 # (2 ... Ke5?)

1. Sd3? Kg4! Загроза 2. Df4 #

1. Ld5 !! Цугцванг 1 ... Kf6 (a) 2. Df8 (B) #
 1 ... e5 (b) 2. Se3 (A) #
 1 ... ed5 2. Df8 (B) # (2 ... Ke5?)
 1 ... ed3 2. Se3 (A) # (2 ... Kf6?)

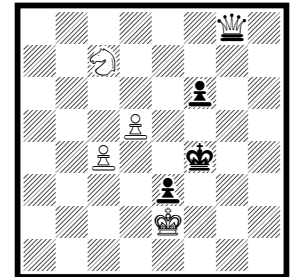


5 + 3 = 8 # 2 v ...

№ 0434 "РТ - РЕКЛАМА" - 2001

1. Se6? Ke5! 1 ... Ke4 (a) 2. Dg4 (A)+ Ke5 3. Df4 #
 1 ... Kf5 (b) 2. Dg3 (B) Ke4 3. Df4 #

1. Sb5! Цугцванг 1 ... Ke5 2. Dg4 (A) f5 3. Dd4 #
 1 ... Ke4 (a) 2. Dg3 (B) Kf5 3. Sd6 #
 1 ... Kf5 (b) 2 ... f5 3. De3 #
 1 ... ed5 2. Ke3 Ke5 3. De6 #
 1 ... f5 2. Dg7 Ke4 3. Dd4 #



5 + 3 = 8 # 3 v

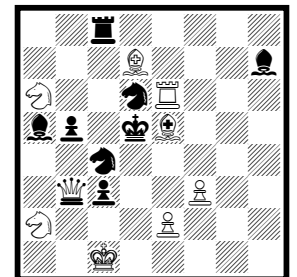
№ 0435 "ЕCHO" - 2005

1. Db4? Se4! Загроза (a) 2. Sc3 # (A)
 1 ... Sc - (b) 2. Dd4 # (B)
 1 ... Se5! (c) 2. Td6 # (C)

1 ... Lb4 2. Sb4 #

1. Dc3! Загроза (a) 2. Dd4 # (B)
 1 ... Sc - (b) 2. Td6 # (C)
 1 ... Se5! (c) 2. Te5 #
 1 ... Lc3 2. Sc3 # (A)

1 ... Sf5 2. e4 #
 1 ... Lb6 2. Sb4 #

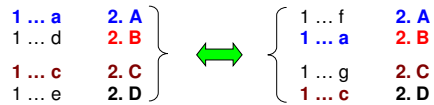


9 + 8 = 17 # 2 v

4. 18. ДВОНАПРАВЛЕНА ФОРМА ТЕМИ РУХЛІСА

Ця форма теми може бути утвореною при використанні, шонайменше, двох різних двонаправлених парадоксів Рухліса в двох фазах гри однієї задачі.

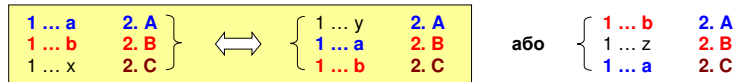
Найпростіша схема гри цієї форми теми є такою:



Таку форму теми реалізувати непросто. У шахових композиторів більшою популярністю користується так звана **компактна двонаправлена форма теми Рухліса**.

КОМПАКТНА ФОРМА

Таку форму теми можна утворити з різних двонаправлених парадоксів Рухліса, які **мають спільні варіанти гри**. Утворення цієї компактної форми здійснюється за аналогією вже розглянутої компактної класичної форми теми Рухліса. Найпростіша схема гри має такий вигляд:



Прикладами реалізації цієї схеми гри є роботи **№ 0436, № 0437**. В двоходівці **№ 0437** додатково утворена і тема Лачного (з **1 ... cb4 2. Dd5 #**). Доречі, якщо уважно розглянути задачу **№ 0435** (без варіанта **1 ... Se5 2. Te5 #**), то можна знайти і компактно двонаправлену форму теми Рухліса, але з використанням лише двох одноіменних парадоксів! І це зайвий раз підкреслює спорідненість цих тем.

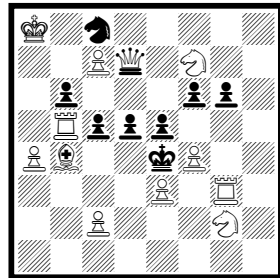
№ 0436 "БЦШК" - 1972

а) діаграма 1. Sh4! Цугцванг 1 ... d4 (a) 2. Dc6 (A) #
1 ... ef4 (b) 2. De6 (B) #
1 ... c4 2. Dd5 (C) #

1 ... f5 2. Sg5 #
1 ... g5 2. Df5 #
1 ... Sc ~ 2. Sd6 #

б) ♔e4 → c4 1. Tg5! Цугцванг 1 ... cb4 2. Dc6 (A) #
1 ... d4 (a) 2. De6 (B) #
1 ... ef4 (b) 2. Dd5 (C) #

1 ... f5 2. Se5 #
1 ... Sc ~ 2. Sd6 #
1 ... fg5 2. Se5 #



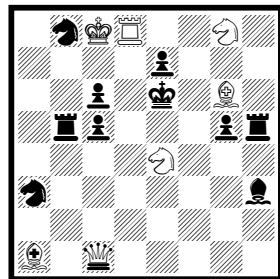
12 + 8 = 20 a, b #2

№ 0437 "MAT" - 1975 (версія)

1. Sh6? Tb2! Загроза 2. Lf7 # 1 ... Th6 2. Sg5 #

1. Dg5? Sd7! Загроза 2. De7 # 1 ... Tg5 2. Sg5 (A) #
1 ... Th7 (a) 2. De5 (B) #
1 ... Tb7 (b) 2. Sc5 (C) #

1. Dc5! Загроза 2. De7 # 1 ... Th7 (a) 2. Sg5 (A) #
1 ... Sd7 2. Dc6 # 1 ... Tb7 (b) 2. De5 (B) #
1 ... Tc5 2. Sc5 (C) #



7 + 10 = 17 #2 v

(далі буде)

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: **А. Дикусаров, Олена і Володимир Кожакіни** (всі з Росії), **Олексій Угнівенко** з Донецької області і **Віталій Шевченко** з Запоріжжя.

Роботи **№ 0438 ... № 0452** прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, **№ 0453 ... № 0468** - в ювілейному конкурсі "Львів - 750", а **№ 0469 ... № 0480** - в ювілейному конкурсі "С.М. Богданов - 55 / 40".

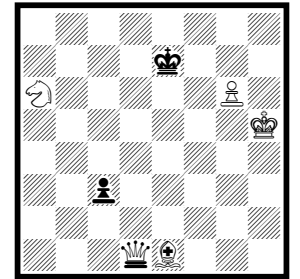
№ 0438 Владимир Кожакин (Магадан, Россия)

а) діаграма

1. Lc3? Ке6! загроза 2. Sc7 Kf8 3. Dd8 #
1 ... Ke8 2. Lf6 Kf8 3. Dd8 #

1. Kg5? Ке6! 1 ... Ke8 2. Dd6 c2 3. Sc7 #
1 ... Kf8 2. Dd8+ Kg7 3. Lc3 #
1 ... c2 2. Lb4+ Ke6 3. Dd6 #
2 ... Ke8 3. Sc7 #

1. Lg3! 1 ... c2 2. Dd6+ Ke8 3. Sc7 #
1 ... Ke8 2. Dd6 c2 3. Sc7 #
1 ... Ke6 2. Dd6+ Kf5 3. De5 #
1 ... Kf6 2. Dd7 c2 3. Df7 #
1 ... Kf8 2. Dd8+ Kg7 3. Le5 #



5 + 1 = 6 a, b #3 vv

б) minus ♙c3

1. Lc3? Ке6! загроза 2. Sc7 Kf8 3. Dd8 #
1 ... Ke8 2. Lf6 Kf8 3. Dd8 #

1. Dd4? Ке6! 1 ... Ke8 2. Lh4 Kf8 3. Dh8 #
1 ... Kf8 2. Dd8+ Kg7 3. Lc3 #

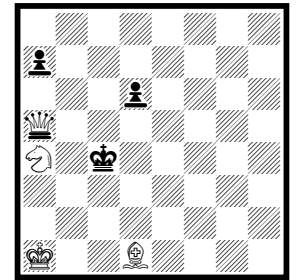
1. Kg5! 1 ... Ke6 2. Sc7+ Ke5 3. Dd5 #, 2 ... Ke7 3. Lb4 #
1 ... Ke8 2. Kf6 Kf8 3. Dd8 #
1 ... Kf8 2. Dd8+ Kg7 3. Lc3 #

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

№ 0439 Владимир Кожакин (Магадан, Россия)

Початкова гра: 1 ... d5 2. Lc2 загроза 3. Dc5 #
2 ... Kd4 3. Dc3 #

1. Lf3! Цугцванг 1 ... Kb3 2. Dc3+ Kx a4 3. Lc6 #
1 ... a6 Kb5 3. Lc6 #
1 ... d5 2. Dc5+ Kb3 3. Ld1 #
2 ... Kd3 3. Dc3 #

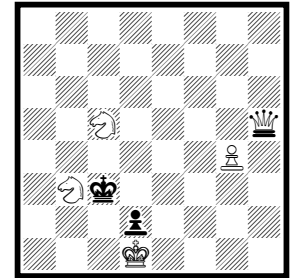


4 + 3 = 7 #3 *

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

№ 0440 Владимир Кожакин (Магадан, Россия)

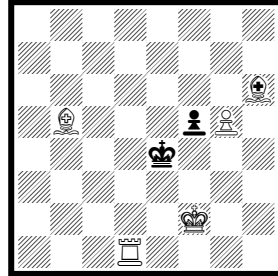
1. De8! 1 ... Kb2 2. Da4 Kb1 3. Da1 #
2 ... Kc3 3. Dd4 #
1 ... Kb4 2. Da4+ Kc3 3. Dd4 #
1 ... Kc4 2. Kd2 Kb4 3. Da4 #
2 ... Kd5 3. De6 #



5 + 2 = 7 #3

№ 0441 Олексій Файзулін (Київ)

1. Lg7 (A)? Kf4 (a)! загроза 2. Td4 (C) #
 1 ... f4 2. Ld7 (B) f3 3. Td4 (C) #
1. Ld7 (B)! 1 ... Kf4 (a) 2. Td4+ (C) Ke5 3. Lg7 (A) #
- ABC ⇔ BCA + парадокс Домбровська!
 1 ... f4 2. Lg7 (A) f3 3. Td4 (C) #
 1 ... Ke5 2. Kf3 f4 3. Lg7 #

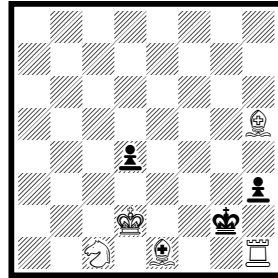


5 + 2 = 7 # 3 v

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

№ 0442 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Tg1+ ? Kg1! 1 ... Kh2 2. Se2 d3 3. Lg3 #
1. Sd3? Kh1! 1 ... h2 2. Lf2 Kh1 3. Lf3 #
 2 ... Kh3 3. Sf4 #
1. Kd3? Kh1! 1 ... h2 2. Se2 Kh1 3. Lf3 #
 2 ... Kh3 3. Sf4 #
1. Se2! 1 ... Kh1 2. Lf3+ Kh2 3. Lg3 #
 1 ... d3 2. Tg1+ Kh2 3. Lg3 #
 1 ... h2 2. Kd3 Kh1 3. Lf3 #
 2 ... Kh3 3. Sf4 #

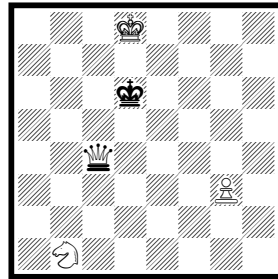


5 + 3 = 8 # 3

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

№ 0443 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

- а) діаграма
1. Sc3! Ke5 2. Ke7 Kf5 3. Dg8 Ke5 4. Dd5 #
- б) ♖b1 → f1
1. Se3! Ke5 2. Df4+ Ke6 3. Df5+ Kd6 4. Dd5 #
- в) ♖b1 → h1
1. Sf2! Ke5 2. Ke7 Kf5 3. Dg4+ Ke5 4. De4 #

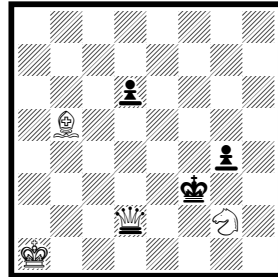


4 + 1 = 5 # 4

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

№ 0444 Олексій Файзулін (Київ)

- Початкова гра: 1 ... Ke4 2. Df4+ Kd5 3. De3 g3 4. Sf4 #
1. Se1+? Ke4! 1 ... Kg3 2. De3+ Kh2 3. Df2+ Kh3 4. Lf1 #
 3 ... Kh1 4. Dg2 #
 2 ... Kh4 3. Sg2+ Kh5 4. Le8 #
1. Lf1! (2. Df4 #) 1 ... Kg3 2. Df4+ Kh3 3. De3+ Kh4 4. Dg4 #
 1 ... Ke4 2. Dd6 Kf5 3. Ld3+ Kg5 4. Dg6 #
 2 ... g3 3. Dc5 Kf3 4. Df5 #

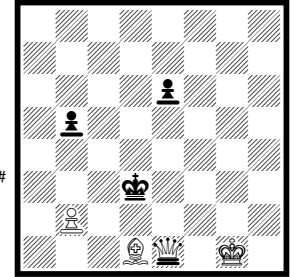


4 + 3 = 7 # 4 *v

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

№ 0445 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

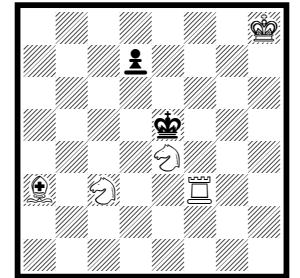
1. Lb3? Kd4! загроза 2. Kf2 загроза 3. De3 #
1. Kf2? Kd4! Загроза 2. Lb3 загроза 3. De3 #
 1 ... Kc4 2. De5 загроза 3. Ke2, Ke3, Lc2
 2 ... Kd3 3. Lb3 загроза 4. De3 #
 2 ... b4 3. b3+ Kd3 4. De3 #
1. Db4? Ke3! загроза 2. Kf2 загроза 3. Kf3 загроза 4. Dc3 #
 2 ... e5 3. Lb3 загроза 4. Dd6, Dc3 #
1. Lf3? b4! 1 ... Kc2 2. Dc3+ Kb1 3. Le4+ K ~ 4. Da3 #
1. De5! b4 2. Kf2 !
 2 ... Kd2 3. De2+ Kc1 4. Dc2 #
 2 ... Kc4 3. b3 Kd3 4. De3 #
 2 ... b3 3. Lb3 Kd2 4. De3, Dc3 # 4 + 3 = 7 # 4 v ...



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

№ 0446 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Sd6! Цугцванг 1 ... Kd4 2. Kg7 Ke5 3. Lc5 Ke6 4. Te3 #
 1 ... Ke6 2. Kg7 Ke5 3. Lc5 Ke6 4. Te3 #
 2 ... Ke7 3. Tf8 Ke6 4. Te8 #

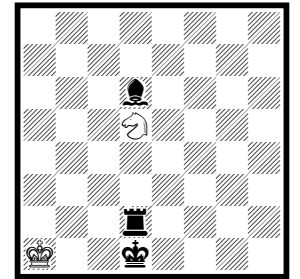


5 + 2 = 7 # 4

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

№ 0447 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

- а) діаграма 1. Lg3 Kb1 2. Le1 Sc3 #
- б) ♖a1 → g1 1. La3 Kf1 2. Lc1 Se3 #

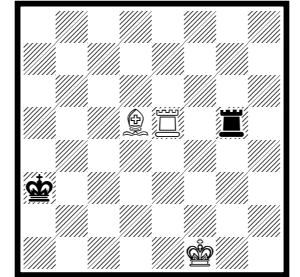


2 + 3 = 5 а, б Н # 2

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

№ 0448 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
 Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- а) діаграма 1. Tg4 Te2 2. Tb4 Ta2 #
- б) ♖d5 → d1 1. Tg2 Te4 2. Tb2 Ta4 #
- в) ♖a3 → a7 1. Tg6 Te8 2. Tb6 Ta8 #
- д) ♖a3 → d8 1. Tg7 Lc6 2. Tc7 Te8 #
- е) ♖a3 → f8 1. Tg7 Tg5 2. Te7 Tg8 #
- ж) ♖a3 → h5 1. Kh6 Lf7 2. Tg7 Th5 #
 1. Kh4 Lf3 2. Tg3 Th5 #

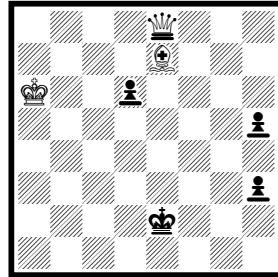


3 + 2 = 5 а ... f Н # 2

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

№ 0449 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Kd3 | Lf6 | 2. Kc4 | Db5 # |
| 1. Kf3 | Lh4 | 2. Kg4 | De4 # |

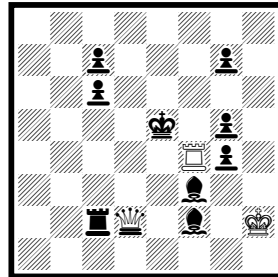


3 + 4 = 7 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0450 В. Кожакін и А. Дикусаров (Россия)

- | | | | |
|--------|------|--------|-------|
| 1. Tc4 | Dd7 | 2. Te4 | Tf5 # |
| 1. Tc5 | De3+ | 2. Kd5 | Td4 # |
| 1. Lc5 | Dc2 | 2. Ld6 | Df5 # |
| 1. g6 | Dd8 | 2. Ld5 | Df6 # |

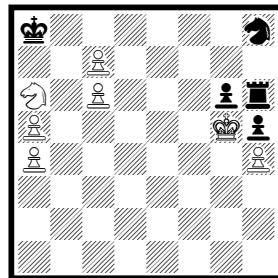


3 + 9 = 12 4.1. 1.1. H # 2

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

№ 0451 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

- Початкова гра:
- | | | | |
|--------|------|--------|-------|
| 1 ... | c8=D | 2. Ka7 | Db7 # |
| 1. Ka7 | c8=T | 2. Ka6 | Ta8 # |
| 1. Th7 | c8=S | 2. Ta7 | Sb6 # |

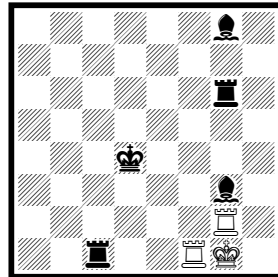


7 + 5 = 12 2.1. 1.1. H # 2*

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

№ 0452 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

- | | | | | | |
|--------|-------|--------|-----|--------|---------|
| 1. Kc3 | Tx g3 | 2. Kb2 | Tg2 | 3. Ka1 | Tx c1 # |
| 1. Te1 | Tc2 | 2. Le5 | Kf2 | 3. Te4 | Td1 # |
| 1. Ld6 | Kf2 | 2. Ke5 | Ke3 | 3. Te6 | Tg5 # |

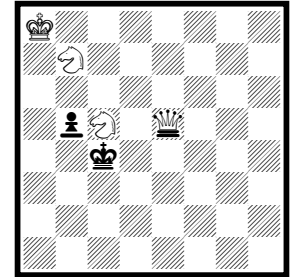


3 + 5 = 8 3.1. 1.1. 1.1. H # 3

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

№ 0453 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

- Початкова гра:
- | | | |
|---------|----------|---|
| 1 ... | b4 | 2. Sd6 # |
| 1. Ka7? | Kb4! | |
| 1. De3! | Цугцванг | 1 ... Kb4 2. Db3 #
1 ... Kd5 2. De4 #
1 ... b4 2. Dd3 # |

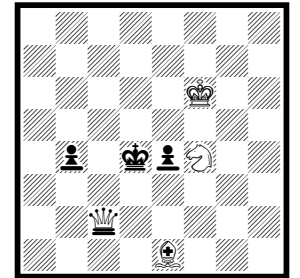


4 + 2 = 6 # 2*

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

№ 0454 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

- | | | | |
|----------|----------|-----------|----------|
| 1. Se6+? | Ke3! | 1 ... Kd5 | 2. Dc5 # |
| 1. Db2+? | Kc5! | 1 ... Ke3 | 2. Df2 # |
| | | 1 ... Kc4 | 2. Db4 # |
| 1. Dc6? | Ke3! | 1 ... b3 | 2. Dc3 # |
| | | 1 ... e3 | 2. Dd5 # |
| 1. Kg5? | e3! | 1 ... Ke5 | 2. Dc5 # |
| | | 1 ... Ke3 | 2. Df2 # |
| | | 1 ... b3 | 2. Dc3 # |
| 1. Ke6! | Цугцванг | 1 ... e3 | 2. Se2 # |
| | | 1 ... Ke3 | 2. Df2 # |
| | | 1 ... b3 | 2. Dc3 # |

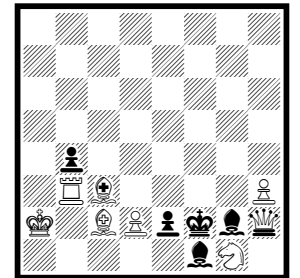


4 + 3 = 7 # 2 vvv

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

№ 0455 Efren Petit (Oviedo, España)

- | | | | | | |
|---------|----------|-----------|----------|--------------|---------------|
| 1. Tb4! | Цугцванг | 1 ... Ke1 | 2. Dg3 # | 1 ... e1=D/T | 2. Tf4 # |
| | | | | 1 ... e1=S | 2. Ld4 # |
| | | | | 1 ... e1=L | 2. Tf4, Ld4 # |
| 1. Lb4! | Цугцванг | 1 ... Ke1 | 2. Dg3 # | 1 ... e1=D/T | 2. Tf3 # |
| | | | | 1 ... e1=S | 2. Lc5 # |
| | | | | 1 ... e1=L | 2. Tf3, Lc5 # |

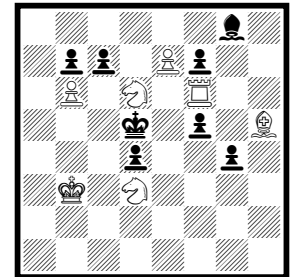


8 + 5 = 13 2 рішення # 2

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

№ 0456 Efren Petit (Oviedo, España)

- | | | | |
|---------|----------|-----------|----------|
| 1. e8=D | Цугцванг | 1 ... Lh7 | 2. Lf7 # |
| | | 1 ... f4 | 2. De4 # |
| | | 1 ... g3 | 2. Lf3 # |
| | | 1 ... cd6 | 2. Tf5 # |
| | | 1 ... cb6 | 2. Db5 # |
| | | 1 ... c6 | 2. De5 # |
| | | 1 ... c5 | 2. Sf4 # |

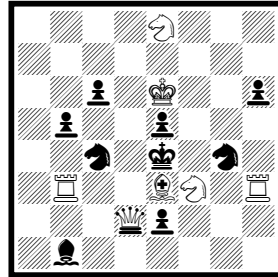


7 + 8 = 15 # 2

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

№ 0457 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

1. Db4? Sge3! Загроза 2. Sd6, Sd2 #
 1. Tb4? Sge3! Загроза 2. Sd6 #
1. De2? c5! Цугцванг 1 ... Sce3 2. Tb4 #
 1 ... Sc ~ 2. Th4 #
- 1 ... Lc2 2. Dc2 #
 1 ... Ld3 2. Dd3 # 1 ... Sg ~ 2. Sf6 #
 1 ... La2 2. Dc2, Dd3 # 1 ... b4 2. Dc4 #
 1 ... Sc ~ 2. Sd6, Sd2 # 1 ... h5 2. Sg5 #
1. Lh6! Загроза 2. Sg5 # 1 ... Sce3 2. Sd6 #
 1 ... Ld3 2. Dd3 # 1 ... Sge3 2. Sf6 #
 1 ... Sx d2 2. Sd6 #

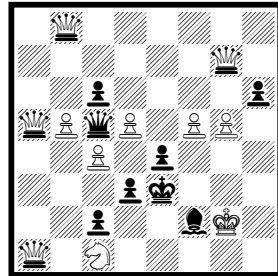


7 + 9 = 16 # 2 v

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

№ 0458 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

1. Dgc3? Db4! Загроза 2. Dd2 # 1 ... Le1 2. Dce1 #
1. Dae5? Dd6! Загроза 2. Df4 # 1 ... hg5 2. Dg5 #
 1 ... Lg3 2. Deg3 #
1. Dge5? hg5! Загроза 2. Df4 # 1 ... Dd6 2. D1d4 #
 1 ... Lg3 2. Deg3 #
1. D1c3! Загроза 2. Dd2 # 1 ... Db4 2. Dgd4 #
 1 ... Le1 2. Dce1 #

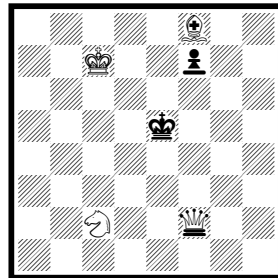


11 + 8 = 18 # 2 v ...

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

№ 0459 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Kd7? Ke4! 1 ... f6 2. Df3 f5 3. Lg7 #
1. De3+? Kf5! 1 ... Kf6 2. Sd4 Kg6 3. Dh6 #
- 1 ... Kd5 2. Sb4+ Kc4 3. Dd3 #
1. Ld6+ ! 1 ... Ke4 2. Sb4 f6 (f5) 3. Df4 #
 1 ... Kd5 2. Dd4+ Ke6 3. De5 #
 1 ... Ke6 2. Se3 f6 3. Da2 #
 2 ... f5 3. Df5 #

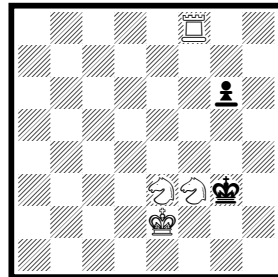


4 + 2 = 6 # 3 vv

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

№ 0460 Олексій Файзулін (Київ)

1. Tg8? g5! 1 ... Kh3 2. Kf2 g5 3. Th8 #
 1 ... Kf4 2. Tx g6 Ke4 3. Tg4 #
1. Sg5! 1 ... Kh2 2. Kf2 Kh1 3. Th8 #
 1 ... Kh4 2. Se4 Kh5 (Kh3, g5) 3. Th8 #

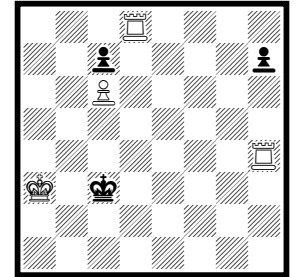


4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 0461 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

- а) діаграма Початкова гра: 1 ... Kc2 2. Tc4+ Kb1 3. Td1 #
 1 ... h5 2. Ka2 Kc2 3. Tc4 #
1. Th7! Цугцванг 1 ... Kc2 2. Th1 Kc3 3. Tc1 #
 1 ... Kc4 2. Th5 Kc3 3. Tc5 #
- б) Th4 → a2 1. T8d2? Kc4! Загроза 2. Tac2 #
 1. Ta1? Kc4! 1 ... Kc2 2. T8d1 ~ 3. Tac1 #
 1. Ka4! 1 ... ~ 2. Td2 ~ 3. Tc5 #
- в) Th4 → a8 1. Ta5! 1 ... Kc2 2. Tc5+ Kb1 3. Td1 #
 1 ... Kc4 2. T8d5 ~ 3. Tac5 #
- д) Th4 → d2 1. Td1? Kc4! 1 ... Kc2 2. Kb4 ~ 3. T8d2 #
 1. Ka4! 1 ... ~ 2. Kb5 ~ 3. T8d3 #

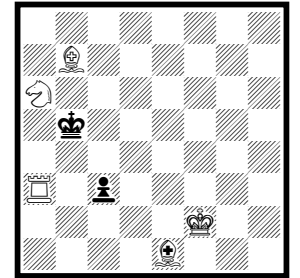


4 + 3 = 7 a ... d # 3

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

№ 0462 Алёна Кожакіна (Магадан, Россия)

1. Lc3 (A)? Kc4! 1 ... Kb6 2. Tb3+ (B) Ka7 3. Ld4 #
1. Ke3? Kb6! 1 ... Kc4 2. Lc6 c2 3. Tc3 #
 1 ... c2 2. Tb3+ (B) Ka4 3. Sc5 #
 2 ... Kc4 3. Tb4 #
1. Tb3+ (B) ! 1 ... Ka4 2. Sc5+ (A) Ka5 3. Lc3 # (A)
 1 ... Ka5 2. Lc3+ (A) Ka4 3. Sc5 # (C)
 1 ... Kc4 2. Tb4+ Kd3 3. Le4 #

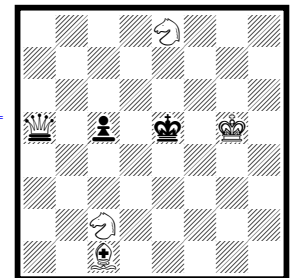


5 + 2 = 7 # 3 vv

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

№ 0463 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Da8? Ke6! 1 ... c4 2. Dc6 c3 3. Lf4 #
1. Dd2 (A)? Ke6! Загроза 2. Sc7, Dd7! Ke5 (c4) 3. Dd5 #
 1 ... Ke4 2 ... Kf3 3. Dg2 #
1. Sc7? Kd6! 1 ... Ke4 2. Dc3 c4 3. De3 #
1. Sf6? Kd6! 1 ... Ke6 2. Dc7 c4 3. Sd4 #
1. Da4? Ke6! Загроза 2. Dc6, Dd7 ! 2. Kf5 c4 3. Db5 #
1. Se3 (B)! цугцванг 1 ... Kd4 2. Dd2+ (A) K ~ 3. Dd5 #
 1 ... Ke4 2. Dd2 (A) Ke5 (c4) 3. Dd5 #
 2 ... Kf3 3. Dg2 #
 1 ... Ke6 2. Dc7 c4 3. Sg7 #

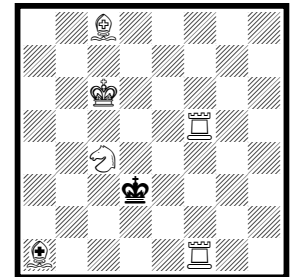


5 + 2 = 7 # 3 v ...

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

№ 0464 Алёна и Владимир Кожакіны (Магадан, Россия)

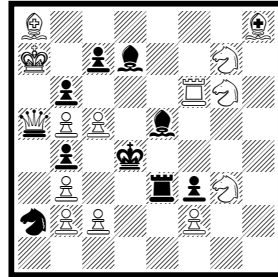
1. Kc5? Kc2! Загроза 2. Tf2 загроза 3. Lf5 #
1. Kb5! Цугцванг 1 ... Kc2 2. Tf2+ Kb3 3. Tb1 #
 2 ... Kd3 3. Lf5 #
- 1 ... Ke2 2. Tf2+ Kd3 3. Lf5 #
 1 ... Ke4 2. Te5+ Kd3 3. Lf5 #



6 + 1 = 7 # 3

№ 0465 Efred Petit (Oviedo, España)

1. Db6! загроза 2. S7f5+, S3f5+, De6, Td6+, Tf4+
- | | | | |
|-----------|----------|-----------|----------|
| 1 ... Tb3 | 2. S7e6+ | Kc4 | 3. Se5 # |
| 2 ... | Le6 | 3. Tf4 # | |
| 1 ... cb6 | 2. Td6+ | Kc5 | 3. Td5 # |
| 2 ... | Ld6 | 3. S7e6 # | |
| 1 ... c6 | 2. S7f5+ | Kd5 | 3. Se7 # |
| 2 ... | Lf5 | 3. Td6 # | |

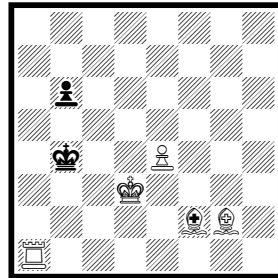


14 + 9 = 23 # 3

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

№ 0466 Karol Mlynka (Bratislava, Slovakia)

- Початкова гра: 1 ... b5 2. Kc2 Kc4 3. Tb1 b4 4. Lf1 #
1. e5! Цугцванг 1 ... Kb3 2. Le1 загроза 3. Lc3, Ld5+ ! 4. Ld5 #
- | | | | |
|-----------|--------|-------------|-----------|
| 2 ... | Kb2 | 3. Lc3+ Kb3 | 4. Ld5 # |
| 1 ... Kb5 | 2. Le1 | Kc5 | 3. Tb1 b5 |
| 1 ... b5 | 2. Ld4 | Kb3 | 3. Lc3 b4 |
| | | | 4. Ld5 # |

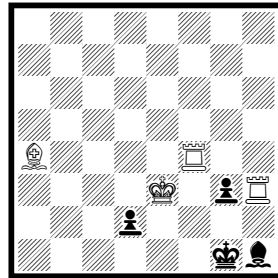


4 + 3 = 7 # 4 *

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

№ 0467 Алёна Кожакіна (Магадан, Россия)

1. Tf1+ ! Kg2 2. Ld1 Kx f1 3. T3h1+ Kg2 4. Lf3 #
- | | | | |
|-------|-----|-------------|----------|
| 2 ... | Kh3 | 3. Tf1+ Kg2 | 4. Lf3 # |
|-------|-----|-------------|----------|

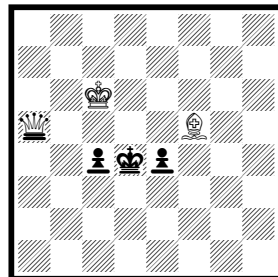


4 + 4 = 8 # 4

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

№ 0468 Алёна Кожакіна (Магадан, Россия)

1. Dd2+ ! Ke5 2. Lg4 Kf6 3. Dh6+ Ke7 4. Lh5 Kd8 5. Df8 #
- | | | | |
|----------|-------------|----------------|----------|
| 4 ... | c3 (e3) | 5. Dd6 # | |
| 4. Kd7 | Kg8 | 5. Le6 # | |
| 4 ... | c3 (e3) | 5. Le6 # | |
| 2 ... e3 | 3. Dd6+ Ke4 | 4. Kc5 c3 (e2) | 5. Dd4 # |

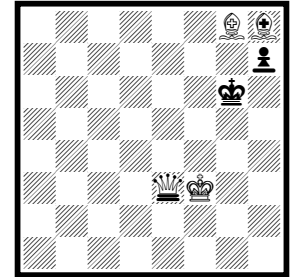


3 + 3 = 7 # 5

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

№ 0469 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

- Початкова гра: 1 ... Kf5 2. Lh7 #
1. Df4! 1 ... Kh5 2. Lf7 #
- | | |
|----------|----------|
| 1 ... h6 | 2. Dg4 # |
| 1 ... h5 | 2. Df6 # |

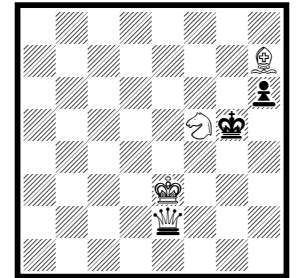


4 + 2 = 6 # 2 *

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

№ 0470 Алёна и Владимир Кожакіны (Магадан, Россия)

1. Da6? Kg4! 1 ... Kh5 2. Dg6 #
- | | |
|----------|----------|
| 1 ... h5 | 2. Dg6 # |
|----------|----------|
1. Df2? Kf6! 1 ... Kg4 2. Dh4 #
- | | |
|-----------|----------|
| 1 ... Kh5 | 2. Dh4 # |
| 1 ... h5 | 2. Dh4 # |
1. Kf3! 1 ... Kh5 2. Kf4 #
- | | |
|-----------|----------|
| 1 ... Kf6 | 2. De7 # |
| 1 ... h5 | 2. De7 # |

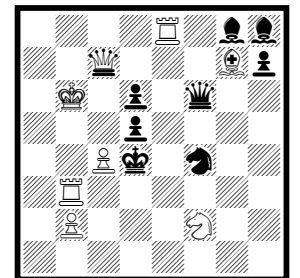


4 + 2 = 6 # 2 vv

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

№ 0471 Efred Petit (Oviedo, España)

- Початкова гра: 1 ... Sf ~ 2. Td3 # (1 ... Se6)
1. Dd6! Загроза 2. Te4 # 1 ... Kc4 2. Tb4 #
- | | |
|-----------|----------|
| 1 ... Se6 | 2. Dd5 # |
| 1 ... De5 | 2. Dc5 # |
| 1 ... Le6 | 2. Df4 # |

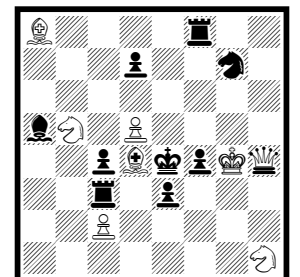
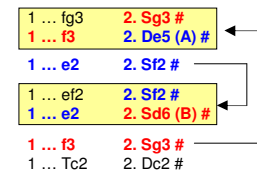


8 + 8 = 16 # 2

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

№ 0472 Олексій Файзулін (Київ)

1. Df6? Tc2! Загроза 2. De5 (A), Sd6 (B) #
- | | |
|-----------|----------|
| 1 ... Lc7 | 2. Sc3 # |
| 1 ... Tf6 | 2. d6 # |
1. Dg3? Tc2! Загроза 2. Df3 #
1. Df2 ! Загроза 2. Df3 #



8 + 9 = 17 # 2 vv

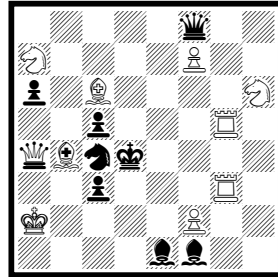
(1. De7? Se6!; 1. Dh7? Sf5!, 1 ... Tf5 2. d6 #)

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

№ 0473 Efren Petit (Oviedo, España)

Початкова гра: 1 ... Sc ~ 2. Lc3 (A), Lc5 (B) #
1 ... a5 2. Sb5 #

1. Da6! Загроза 2. Sb5 # 1 ... Sc ~ 2. T3g4 #
1 ... Sd2! 2. Lc3 (A) #
1 ... Sd6! 2. Lc5 (B) #
1 ... Se5! 2. Sf5 #
1 ... Se3! 2. fe3 #
1 ... Db8 2. Lc5 #



10 + 8 = 18 # 2*

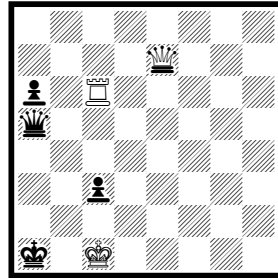
==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше

№ 0474 Алена Кожакіна (Магадан, Россия)

1. De5? Da3!
1. Db4? Dg5!

1. Dc5! загроза 2. Da5 # 1 ... Ka2 2. Da5+ Kb3 3. Tc3 #
1 ... Dc5 2. Ta6+ Da5 3. Ta5 #
2 ... Da3 3. Ta3 #
1 ... Da4 2. Dc3+ Ka2 3. Db2 #
1 ... Da2 2. Dc3+ Db2 3. Db2 #

1 ... Db4 2. Ta6+, Db4!

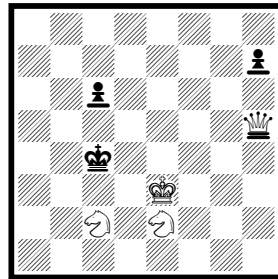


3 + 4 = 7 # 3

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

№ 0475 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Sd4! 1 ... Kc3 2. Da5+ Kb2 3. Da1 #
2 ... Kc4 3. Sa3 #
1 ... c5 2. Df7+ Kc3 3. Db3 #
1 ... h6 2. Kd2 c5 3. Df7 #



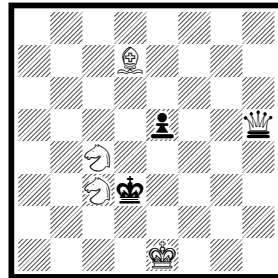
4 + 3 = 7 # 3

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

№ 0476 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. De2+? Kc3! 1 ... Kd4 2. Se4 Kd5 3. Dd3 #

1. Se4! 1 ... Kc4 2. Dd1 Kb4 3. Da4 #
1 ... Kd4 2. De2 Kd5 3. Dd3 #
1 ... Ke4 2. Dd1 Kf4 3. Dg4 #



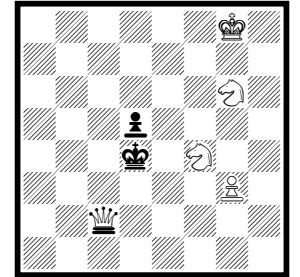
5 + 2 = 7 # 3 v

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

№ 0477 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. Se7! 1 ... Ke3 2. Sf5+ Kf3 3. De2 #
1 ... Ke5 2. Sg6+ Kd4 3. Sf5 #
2 ... Kd6 3. Dc6 #
2 ... Ke6 3. Dc6 #
2 ... Kf6 3. Df5 #

1. Sh4? Ke5!



5 + 2 = 7 # 3

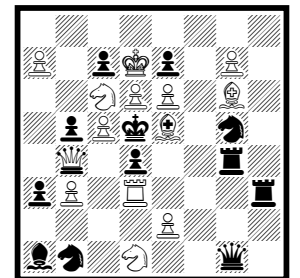
==== Друкується вперше ==== Original ==== Публікується вперше

№ 0478 Efren Petit (Oviedo, España)

1. a8=S? Se6! Загроза 2. Sc7 #
1. g8=S? Th7! Загроза 2. Se7 #
1. Db5? Sd2! Загроза 2. Dc4 #

1. Lg3? Dg3! Загроза 2. Se7 # 1 ... T4g3 2. a8=S загроза 3. Sc7 #
2 ... 2 ... Se6 3. e4 #
1 ... Thg3 2. g8=S загроза 3. Se7 #
1 ... Tf4 2. Lf4 загроза 3. Se7 #

1. Ld4! Загроза 2. Se7 # 1 ... Tx d4 2. a8=S загроза 3. Sc7 #
2 ... 2 ... Se6 3. e4 #
1 ... Dx d4 2. g8=S загроза 3. Se7 #
2 ... 2 ... Th7 3. Se3 #
1 ... Lx d4 2. Db5 загроза 3. Dc4 #
2 ... 2 ... Sd2 3. Sc3 #



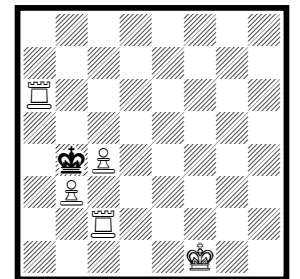
14 + 12 = 26 # 3 vvv

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

№ 0479 Владимир Кожакін (Магадан, Россия)

1. c5? Kb3!

1. Ke2! 1 ... Kb3 2. Kd3 Kb4 3. Tb2+ Kc5 4. Tb5 #
1 ... Kc5 2. Kd3 Kb4 3. Tb2 Kc5 4. b4 #



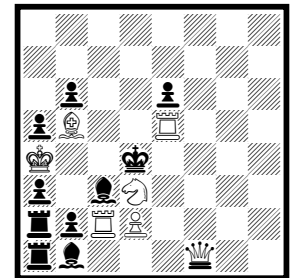
5 + 1 = 6 # 4 v

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

№ 0480 Efren Petit (Oviedo, España)

1. Df7? Ld2 (a)! 1 ... Lb4 (b) 2. Dd7+ (A) Ld6 3. Dd8! (B)
1. Df3? Lb4 (b)! 1 ... Ld2 (a) 2. Dg4+ (C) Lf4 3. Dh4! (D)

1. Df6! загроза 2. Te6+ Kd5 3. dc3 !
1 ... Ld2 (a) 2. Dh4+ (D) Lf4 3. Dg4! (C)
1 ... Lb4 (b) 2. Dd8+ (B) Ld6 3. Dd7! (A)



7 + 10 = 17 S # 3

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