

## НАС Запрошують

**Конкурс: «Победі Мініна і Пожарського - 395 лет»**

Комісія з шахової композиції Івановської області Росії оголошує відкритий конкурс складання задач на кооперативний мат за 2 ходи (H#2).

**Суддя конкурсу - В. Кириллов** (Серов, Росія).

Задачі слід надсилати не пізніше **1 травня 2007 року** (1. 05. 2007) на адресу:  
**ул. Маршала Василевського, д.12, кв.29, г. Іваново, Росія, 153038**  
(з позначкою на конверті: «Победі МП-395») або на e-mail: [vkv-53@yandex.ru](mailto:vkv-53@yandex.ru)

\*\*\*

**XXIII міжнародний тематичний конкурс шахового розділу журналу «Chess and Applied Sciences» (Scacchi e Scienze Applicate)**

Редактор розділу: **Francesco Simoni**,

**Via Bellinzona, 22 - 40135 Bologna, Італія** (e-mail: [francesco\\_simoni@fastwebnet.it](mailto:francesco_simoni@fastwebnet.it))

**Тема: "Ортодоксальна двоходівка (#2), в якій, щонайменше, в двох фазах є зміна мінімум двох матів на одні і ті ж самі ходи чорних з таким ефектом в грі: в одній фазі (в початковій грі або в удаваному сліді) фігура А іде на поле Х, виконуючи якусь дію по відношенню до фігури В; в іншій фазі гри фігура В іде на поле Х, здійснюючи ту ж саму дію по відношенню до фігури А".**

Приклад: **D. GIACOVBE "Best Problems"** - 2003 ... 2004, 2 М.О.

**Початкова гра:**

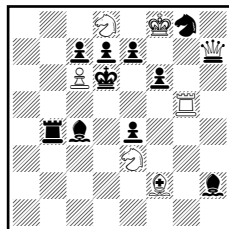
1 ... e6 2. Dx d7 #

1 ... Le6 2. Dx h2 # - **перекритий пішак "e7"**

**1. Dx e4! Загроза** 2.Nf5#

1 ... e6 2. Sd7 # - **перекритий слон "c4"**

1 ... Le6 2. Dx b4 #



7 + 10 = 17 #2 \*

**Суддя: Daniele GIACOVBE**

**Три грошові призи: 80, 45, 25 Euro.**

**Почесні відгуки і похвали**

**Роботи слід надсилати на діаграмах з повним рішенням до 31 травня 2007 року** (31. 05. 2007) **на адресу редактора розділу.**

\*\*\*

**Оголошений ювілейний конкурс «Mohamed Jamal Elbaz 50th Jubilee Tourney»**

Конкурс проводить журнал «**Problemaz**» в двох розділах:

**ортодоксальні двоходові задачі (#2)** - суддя **Piet Le Grand**,  
**кооперативний мат за 2 ходи (h#2)** - суддя **Abdelaziz Onkoud**.

Задачі (не більше трьох від одного автора) слід надсилати до **31 грудня 2007 року** (31. 12. 2007) на адресу: **Abdelaziz Onkoud, 8 square Molière, N°3425, 93240, Stains, France (Франція).**

Підсумки будуть надруковані в журналі «**Problemaz**» в квітні 2008 року.

Копія підсумків буде надіслана всім учасникам, в тому числі, і через мережу Інтернет.

**Александр Деревчук:** «... В №16 напечатана моя задача № 0966 в соавторстве с А. Угнivenko. Прошу исключить её из участия в годовом конкурсе, поскольку, немного измененная, её версия уже была напечатана в журнале "Задачи и этюды" № 37, 2005 год (№ 2419). Так как идейное содержание задачи осталось не измененным, то задача не может считаться оригинальной...»

**Фёдор Капустин:** «... в #4 № 1234 не указан мой соавтор. Им является Шевченко Виталий Иванович...»



« Chess Leopoldis »

№ 20, February 2007

Приватне видавництво:

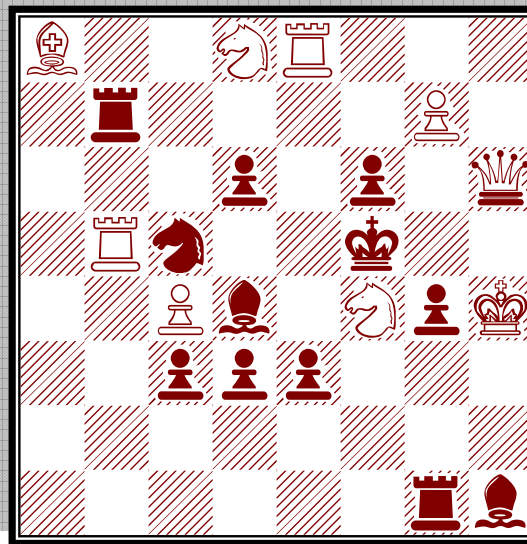
(032) 272 - 43 - 57

**Богданов Євгеній Михайлович**

вул. Меретина 10, кв. 11, Львів - 16, 79016, Україна

[emboqdanov@mail.ru](mailto:emboqdanov@mail.ru), [emboqdanov@km.ru](mailto:emboqdanov@km.ru)

наклад 110 примірників



Попередні підсумки конкурсу "Львів - 750" .....	2
1.    Розділ двоходових задач (# 2) .....	3
1. 1.    Мініатюри .....	3
1. 2.    Багатофігурні задачі .....	5
2.    Розділ триходових задач (# 3) .....	11
2. 1.    Мініатюри .....	11
2. 2.    Багатофігурні задачі .....	15
3.    Розділ багатоходових задач (# 4 ... # 6) .....	21
3. 1.    Мініатюри .....	21
3. 2.    Багатофігурні задачі .....	26
Друкується вперше:    річний конкурс .....	33
ювілейний конкурс "Є.М. Богданов – 55/40" .....	30
Нас запрошують .....	32

## ПОПЕРЕДНІ ПІДСУМКИ КОНКУРСУ "ЛЬВІВ - 750"

(PRELIMINARY RESULTS of Yb. Ty "Lviv - 750")

В 2006 році редакція журналу «Шаховий Леополіс» ("Chess Leopoldis") провела міжнародний конкурс складання ортодоксальних шахових задач в трьох розділах, який був присвяченим 750-річчю заснування міста Львова.

В конкурсі прийняли участь 161 задача 43 авторів з 12 країн.

Сьогодні ми друкуємо звіти суддів кожного з розділів. Це лише попередні підсумки.

Заваження слід надсилати на адресу редакції до 1 травня 2007 року.

В 2006 году редакция журнала «Шаховий Леополіс» ("Chess Leopoldis") провела міжнародний конкурс складання ортодоксальних шахматних задач по трьох розділах, посвященний 750-летию основания города Львова.

В конкурсе приняли участие 161 задача 43 авторов из 12 стран.

Сегодня мы публикуем отчёты судей по каждому из разделов. Это лишь предварительные итоги. Замечания следует присылать до 1 мая 2007 года.

"Chess Leopoldis" has organized in 2006 year the international chess problems competition, which was devoted 750 anniversaries of the basis of Lviv-city, in three sections.

161 problems from 43 authors living in 12 countries have taken part in competition.

We publish today the reports of the judges in each of sections. It is preliminary results.

Remarks can be accepted till May 1, 2007.

Приз	Приз	Prize
Почесний відгук	Почётный отзыв	Honourable Mention
Похвала	Похвальный отзыв	Commendation
На рівних	На равных	On equal

### 1. РОЗДІЛ ДВОХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 2)

В цьому розділі прийняли участь 47 задач 23 авторів з 9 країн. Всі роботи були надрукованими в 2006 році на сторінках журналу "Шаховий Леополіс".

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№ № задач
1	Stanislav Juříček	Česka Republika	0976, 0978, 0979
2	Dieter Müller	Deutschland	0100, 0102, 0103
3	Franz Pacht		0817*
4	Michael Barth		0817*, 0819, 0820*
5	Sven Trommler		0820*
6	Efren Petit	España	0455, 0456
7	Alessandro Cuppini	Italy	0458,
8	Andrejs Strebkovs	Latvia	0252,
9	Karlis Jankevics		0650, 0651, 0653, 1067, 1071
10	Zivko Janevski	Macedonia	0362, 0589,
11	Karol Mlynka	Slovakia	0457,
12	Zoltán Labai		0977,
13	Владимир Кожакин	Россия	0453, 0454
14	Александр Панкратьев		1065, 1068, 1072
15	Евгений Пермяков		1070
16	Євгеній Богданов	Україна	0099, 0101, 0160, 0161, 0162, 0251, 0403, 1064
17	А. С. Пожарський		0402
18	М. Басистий		0652*
19	А. Василенко		0652*
20	Микола Кулігін		0818
21	Микола Пархоменко		0974, 0975
22	Олександр Деревчук		1066, 1069, 1073
23	Олександр Цяплін		1177, 1178, 1179

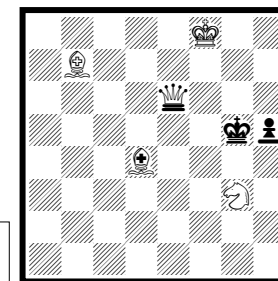
### 1. 1. МІНІАТЮРИ

Незважаючи на те, що серед надрукованих робіт є лише 7 мініатюр, було вирішено виділити їх в окрему групу. При присудженні враховувались: *зміст задачі, складність і технічна майстерність його реалізації.*

### Пропонується наступний розподіл нагород задачам

#### Приз - № 1064 (Євгеній Богданов)

1. Lc8?	<b>Kh4!</b>	<b>Загроза</b>	2. Df6 #	<b>1 ... Kf4</b>	2. De3 #
1. De4?	<b>h4!</b>	<b>1 ... Kh6</b>	2. Le3 #		
1. De7?	<b>Kg4!</b>	<b>1 ... Kh6 (Kg6)</b>	2. Dg7 #	<b>1 ... Kf4</b>	2. Dh4 #
1. Df5 (A)?	<b>Kh4 (a)!</b>				
1. Se4 (B)?	<b>Kf4 (b)!</b>				
1. Le3 (C)?	<b>Kh4 (a)!</b>				
1. Dh3?	<b>h4!</b>	<b>1 ... Kh6 (Kg6)</b>	2. Dh5 #	<b>1 ... Kf4 (b)</b>	2. Dh4 #
1. Sf1?	<b>h4 (c)!</b>	<b>1 ... Kh4 (a)</b>	2. Lf6 #	<b>1 ... Kf4 (b)</b>	2. Le3 # (C)
1. Lf2 !!	Цугцванг	<b>1 ... Kh4 (a)</b>	<b>2. Se4 # (B)</b>	<b>1 ... Kf4 (b)</b>	<b>2. Df5 # (A)</b>
				<b>1 ... h4 (c)</b>	<b>2. Le3 # (C)</b>



5 + 2 = 7

# 2 v ...

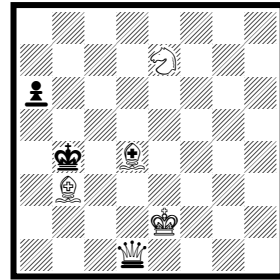
Шість фаз з варіантами гри, серед яких я виділив би три головні, це: 1. Dh3?, 1. Sf1? (або 1. Sh1?) і 1. Lf2! з повноцінною грою не менш, ніж в двох варіантах, причому, в

удаваному сліді 1. Sf1? і в рішенні, додатково, реалізований класичний парадокс Рухліса. Все останнє є лише приємним додатком. Це і додаткові фази зі зміною гри, і тема Банного з використанням форсованих спроб 1. Df5?, 1. Se4?, і подвійний парадокс Банного в удаваному сліді 1. Sf1? і в рішенні з використанням спроби 1. C?:

1. C? a! → ? 1... a 2. X + 1... b 2. C # → 1... a 2. B # (новий) + 1... c (новий) 2. C #

## Почесний відгук - № 1177 (Олександр Цаплін)

1. Dc2? a5! 1... Ka3 2. Lc5 #  
1... Ka5 2. Dc5 #  
1... Kb5 2. Dc5 #
1. Lc4! Цугцванг 1... a5 2. Db3 # (1. La4? Kc4!)  
1... Kx c4 2. Da4 #  
1... Ka3 2. Db3 #  
1... Ka5 2. Sc6 #

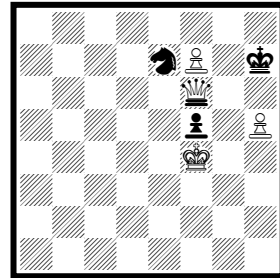


5 + 2 = 7 # 2 vv

Двофазна зміна гри з приємним першим ходом в рішенні.

## Похвала (на рівних) - № 0975 (Микола Пархоменко)

1. f8=T? Sd5! Загроза 2. Dh8, Th8 # 1... Sg8 2. Tf7 #  
1... Sg6 2. Dg6 #
1. Kg5! Загроза 2. Dh6 # 1... Sg8 2. f8=S #  
1... Sg6 2. hg6 #

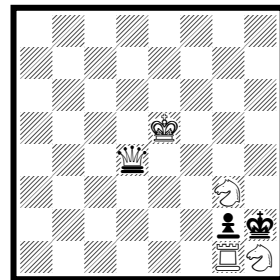


4 + 3 = 7 # 2 v

Двофазна зміна гри з слабкими перетвореннями білого пішака в туру (♖) і коня (♘). В початковій позиції, нажалі, немає відповіді на шахи білому королю 1... Sd5+, Sg5+!

## Похвала (на рівних) - № 1065 (Александр Панкратьев)

1. Dg4? Kx g1!  
1. De3? Kh3!
1. Se2? Kh3! 1... gh1= 2. Dh4 #
1. Sf2! 1... Kx g1 2. Sg4 # (2... Kh2?)  
1... Kx g3 2. Df4 #



5 + 2 = 7 # 2 v ...

Побудова білої батареї в двох спробах і в рішенні з елементами зміни гри. Нажалі, тура "g1" в рішенні використовується лише, як «підпора» для пішака чорних "g2".

1. 2.

## БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

В цьому розділі примали участь 40 задач 21 автора з 9 країн. Рівень конкурсу достатньо високий, адже є і цікаві задуми, і надскладні тематичні комплекси. На відміну від багатьох подібних змагань, в нашому ювілейному конкурсі розглядались задачі, а не їх авторство, тому кожна робота отримала свою оцінку, виходячи, в першу чергу, із змісту авторського задуму, його складності, цілісності і гармонійності, а також технічної майстерності, з якою цей задум був реалізованим.

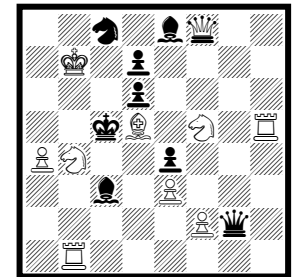
Серед конкурсних робіт були і такі, які не відповідають сучасним вимогам. До них можна віднести задачі №№ 0100, 0103, 0402, 0455, 0456, 0650, 0976, 0978, 0979, 1071, 1178. Здебільшого, це однофазні роботи з елементарною тематикою. Задачі мають право на існування, але вони не можуть конкурувати з іншими роботами.

Із-за попередника виключена задача № 0252, про що повідомлялось в "ШЛ" № 8, 2006, стор. 28. Із-за дуалей в рішенні виключені роботи №№ 0102, 1066.

## Пропонується наступний розподіл нагород задачам

## 1-й приз - № 0251 (Свєнїєй Богданов)

1. Sg3 (A)? Le5! Загроза 2. Sa6 # 1... Lx b4 2. Lf7 (C) #  
1... Df1 2. Se4 #  
1... Lx h5 2. Dc8 #
1. Sd4 (B)? Dg5! Загроза 2. Sa6 # 1... Lx b4 2. Sb3 #  
1... Df1 2. Lf7 (C) #  
1... Lx h5 2. Dc8 #
1. Lf7 (C)!! загроза 2. Sa6 # 1... Lx b4 2. Sg3 (A) #  
1... Df1 2. Sd4 (B) #  
1... Lx f7 2. Dc8 #

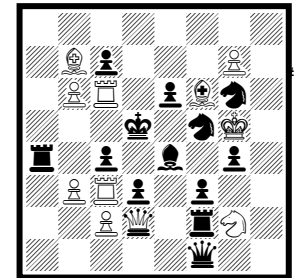


10 + 8 = 18 # 2 vv

В чудовій формі з використанням гри напівбатареї Ld5 – Sf5 – Th5 реалізована одна з форм теми Богданова – Макаронца ("ШЛ" № 15, стор. 13 ... 15) з подвійною простою формою теми Салазара.

## 2-й приз - № 0403 (Свєнїєй Богданов)

1. Df4? e5! Загроза 2. Tc7 # 1... Sx f4 2. Sf4 #  
1... Sd6 (Se7) 2. Se3 # 1... Se5 2. De5 #  
1... Sge7 2. De5 # 1... Sd4 2. Se3 #
1. De3? Dc1! Загроза 2. Dc5 # 1... Sd4 2. Dd4 #  
1... Sx e3 2. Se3 #
- 1... cb6 2. Tb6 # 1... Ta5 2. bc4 #
1. T3c4! Загроза 2. T4c5 # 1... Ta5 2. Da5 #  
1... Tx c4 2. bc4 #  
1... cb6 2. Tb6 # 1... Se5 2. Sf4 #  
1... e5 2. g8=D/L #

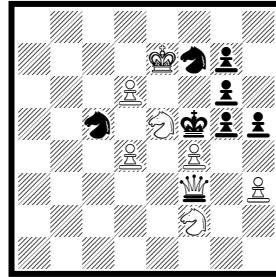


11 + 13 = 24 # 2 vv

В двох красивих удаваних слідах і в рішенні є надскладна для реалізації циклічна форма теми Богданова – Рухліса ("ШЛ" № 10, стор. 7 ... 10), що, звичайно, позначилось і на кількості фігур в задачі.

## 3-й приз - № 0160 (Євгеній Богданов)

1. Sf4?	gf4!	Загроза	2. Se3 #	1 ... hg4	2. hg4 #
1. Sf7 (A)?	g4!	Загроза	2. fg5 #	1 ... gf4	2. Dd5 (C) #
				1 ... Se6 (Sd3)	2. De4 #
1. Dg2?	g4!	Цугцванг		1 ... Sf ~	2. Dg5 #
				1 ... gf4	2. Dg6 #
1 ... Kx f4 (Sc ~, h4)	2. Df3 (De4, Dg4) #			1 ... Sf ~	2. Dd5 (C) #
1. Sed3 (B)?	g4!	Цугцванг		1 ... Se5!	2. fe5 #
				1 ... gf4	2. Df4 #
1 ... Sc ~ (h4)	2. De4 (Dg4) #			1 ... Sf ~	2. Sed3 (B) #
1. Dd5 (C) !!	Загроза	2. Df7 #		1 ... Se5!	2. De5 # (2. Df7?)
				1 ... gf4	2. Sf7 (A) #
1 ... Sx d7, Se6, Se4	2. De4 #			1 ... Kx f4	2. Df3 # - повернувся!

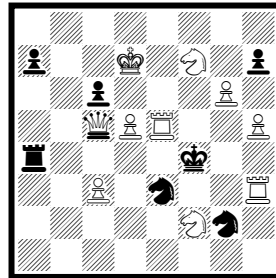


8 + 7 = 15 # 2 v ...

Багатофазна зміна гри в формі вибору з реалізацією класичної форми теми Загоруйко (1 ... Sf ~, gf4) і з використанням "повторної загрози" в грі чорного коня "f7". Саме таким є зміст трьох головних фаз, які були відмічені автором. Якщо додатково розглянути удаваний слід 1. Sx f7?, то в задачі є ще і подвоєна проста форма теми Салазара. Ця фаза гри є логічним додатком, незважаючи на грубість першого ходу.

## 4-й приз - № 0977 (Zoltán Labai)

1. Dd6 (A)?	Te4!	Загроза	2. Tg5 # (B)	1 ... Sg4	2. Sd3 # (C)
				1 ... Sc4	2. Df6 #
				1 ... Sf5	2. Te4 #
1. Tg5 (B)?	Sg4!	Загроза	2. Dd6 # (A)	1 ... Te4	2. Sd3 # (C)
				1 ... Sc4	2. Dd4 #
				1 ... Sf5	2. Tg4 #
1. Sh6!	Загроза	2. Sd3 # (C)	1 ... Kx e5	2. Dd6 # (A)	
			1 ... Td4	2. Tx d4 #	
			1 ... Sf5	2. Tx f5 #	
			1 ... Se1	2. Dx e3 #	

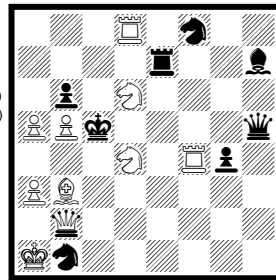


10 + 7 = 17 # 2 v v

Трифазна зміна гри в формі вибору з трьома ланцюгами чергування: в удаваних слідах - це чергування типу "перший хід ⇔ мат загрози" (проста форма теми Уранія) і "спростування ⇔ варіант гри", а в удаваному сліді 1. Tg5? і в рішенні - псевдоформа теми le Grand. Непогано, але є відчуття незавершеності і дисгармонії: в рішенні, безумовно, не вистачає або мата 2. Tg5 #, або варіанта гри 1 ... Sc4 зі зміною мата.

## 5-й приз - № 1070 (Євгеній Пермяков)

В початковій грі:		1 ... Te4	2. Sb7 #
1. Lc4?	ba5!	Загроза	2. Sb3, Db4 #
		1 ... Te4	2. Sb3 # (2. Sb7, Tc8?)
		1 ... Te3	2. Db4 # (2. Sb7, Tc8?)
		1 ... Sx a3	2. Da3 #
1. Df2?	De5 (A)!	Загроза	2. Se6 (B) #
		1 ... Td7	2. Sf5 # (C)
		1 ... Te3	2. Sb7 #
		1 ... Sd7	2. Sb7 #
1. Sf5 (C)!	Загроза	2. Dd4 #	1 ... Se6 (B)
			2. De5 # (A)
			1 ... Te4
			2. Tc8 #
			1 ... Sc3
			2. Dc3 #

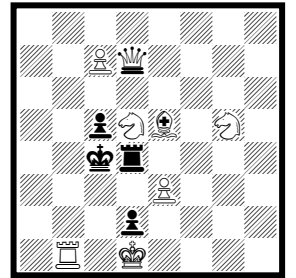


10 + 8 = 18 # 2 v v

Слід відзначити цікаву трансформацію гри зі зміною кольору білих і чорних фігур в удаваному сліді 1. Df2? і в рішенні (1 ... A! → 2. A # & 2. B # → 1 ... B).

## 1-й почесний відгук - № 0099 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:		1 ... T ~	2. Sb6 # (2 ... Kd3?)
		1 ... Td5!	2. Db5 # (2 ... Kd5?)
1. Kc2?	d1=D/L!	Загроза	2. Sb6 #
1. e4?	Kd3!	Загроза	2. Db5 #
1. Dd6?	Kd3!	Цугцванг	1 ... T ~
			2. Sb6 # (2 ... Kd3?)
			1 ... Td5!
			2. Da6 # (2 ... Kd5?)
1. Df7?	Td5!	Цугцванг	1 ... T ~
			2. Sf4 # (2. Sb4?)
			1 ... Td3!
			2. Sb6 # (2 ... Kd3?)
			1 ... Kd3
			2. Df1 #
1. Df5!		Цугцванг	1 ... T ~
			2. Sb6 # (2 ... Kc3?)
			1 ... Te4!
			2. De4 # (2. Sb6?)
			1 ... Td5!
			2. Dc2 # (2 ... Kd5?)
			1 ... Kd5
			2. De6 #



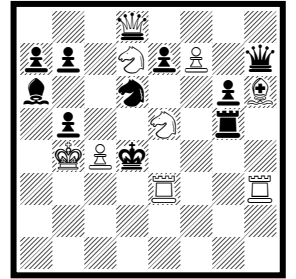
8 + 4 = 12 # 2 \* v v

Багатофазна зміна матів на тлі "повторної загрози" в грі чорної тури "d4". Приємний додаток: реалізація гри, подібної до теми 8WCCST, з головною фазою в початковій грі.

## 2-й почесний відгук - № 0652

(М. Басистий &amp; А. Василенко)

1. Sc5?	bc4 (a)!	Загроза	2. Se6, Sb3, Te4 #
1. Dc7?	Te5 (b)!	Загроза	2. Dc5 (A) #
			1 ... b6
			2. Sc6 #
			1 ... Se4
			2. Td3 (D) #
1. Da5?	Sc4 (c)!	Загроза	2. Da1 #
			1 ... Tg2 (Tg1)
			2. Sf3 #
			1 ... bc4 (a)
			2. Dc5 (A) #
			1 ... Se4
			2. Td3 (D) #
1. De7?	Df7!	загроза	2. Dd6 (B), Sf3 (C) #
			1 ... Te5 (b)
			2. De5 #
			1 ... Se4
			2. Td3 (D) #
			1 ... Sc4 (c)
			2. Dc5 (A) #
1. Sf6!		Загроза	2. Te4 #
			1 ... Te5 (b)
			2. Td3 (D) #
			1 ... Tg4
			2. Sf3 (C) #
			1 ... ef6
			2. Dd6 (B) #



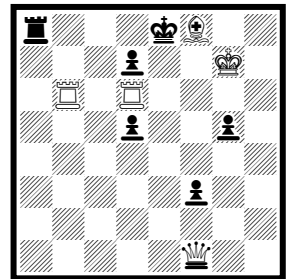
9 + 10 = 19 # 2 v ...

Спростування удаваних слідів (спроб) і мати загрози утворюють варіанти гри в суміжних фазах задачі. Є елементи зміни гри і, навіть, один парадокс Рухліса з початковою фазою в рішенні задачі (1. Sf6! + 1. De7?), але немає гармонійного поєднання всіх цих елементів між собою. Поганий перший хід рішення.

## 3-й почесний відгук - № 0817

(Franz Pachl &amp; Michael Barth)

Початкова гра:		1 ... Td8	2. De1 #
		1 ... O-O-O	2. Dc1 #
1. Dh3?	g4!	Загроза	2. Dd7 #
			1 ... Td8
			2. Dh5 #
			1 ... O-O-O
			2. Tc6 #
			1 ... Ta7
			2. Tb8 #
1. Db5!		загроза	2. Dd7 #
			1 ... Td8
			2. Te6 #
			1 ... O-O-O
			2. Dc5 #
			1 ... Ta7
			2. Tb8 #

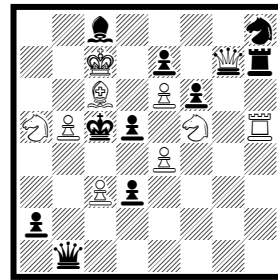


5 + 6 = 11 # 2 v

Класична форма теми Загоруйко з використанням в грі чорних фігур довгої рокировки. Достатньо відомий механізм, який вже неодноразово використовувався в задачах різних авторів і навіть в більш цікавих формах, наприклад, Dejan Glisic "Probleemblad", 2005, № 11911.

## 4-й почесний відгук - № 0362 (Zivko Janevski)

<b>Початкова гра:</b>	1 ... Tx h5	2. Dx e7 #			
1. Sf ~?	Le6!	Загроза	2. Td5 #	1 ... f5	2. Dd4 #
				1 ... Db3	2. Dg1 #
1. Sd4?	f5!	Загроза	2. Td5 #	1 ... Lx e6	2. Sx e6 #
				1 ... Db3	2. Sd x b3 #
1 ... Tx h5	2. De7 #				
1. Se3!		Загроза	2. Td5 #	1 ... Lx e6	2. Sab7 #
				1 ... Db3	2. Sa x b3 #
1 ... f5	2. Dd4 #,	1 ... Tx h5	2. De7 #		
1. Sd6?	Tx h5!	Загроза	2. Td5 #	1 ... Lx e6	2. Sab7, Sdb7 #
				1 ... f5	2. Dd4 #
				1 ... Db3	2. Sx b3, Dg1#



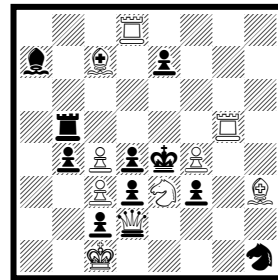
10 + 10 = 20 # 2 vv

Відомий механізм багатофазної зміни гри підсилений корекцією в грі білого коня "f5" з "білими комбінаціями" в спробах 1. Sd4? f5! (2. Dd4?) і 1. Sd6? Th5! (2. De7?). Грубе спростування тематичної спроби 1. Sd6? і дуалі в її варіантах гри, із-за яких ця фаза гри розглядалась лише у вигляді «перший хід – спростування», звичайно, вплинули на оцінку задачі.

## 5-й почесний відгук - № 0589 (Zivko Janevski)

1. c5?	e5!	Загроза	2. Td4, Lf5 #		
1. Sd5?	dc3!	Загроза	2. De1, Te5, Lf5 # (2. Dd3?)		
1. f5?	Sf2!	Загроза	2. Tg4 #	1 ... de3	2. Dd3 #
				1 ... Tf5	2. Lf5 #
1. Sf5?	Te5!	Загроза	2. De1 #	1 ... Sg3	2. S5g3 #
				1 ... e5	2. Sd6 #
			1 ... dc3	2. Dd3 #	
1. Sg4?	Tg5!	Загроза	2. De1 #	1 ... Sg3	2. Sf2 #
				1 ... e5	2. Sf6 #
1 ... Te5	2. Te5 #	1 ... dc3	2. Dd3 #		
1. Sf1!		Загроза	2. De1 #	1 ... Sg3	2. S1g3 #
				1 ... e5	2. Lf5 #
1 ... Te5	2. Te5 #	1 ... dc3	2. Dd3 #	1 ... de3	2. Dd3 #

у всіх фазах гри: 1 ... f2 2. Lg2 #

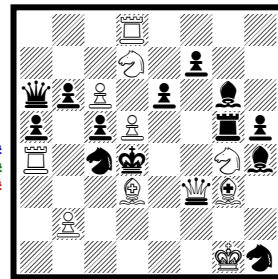


10 + 10 = 20 # 2 v ...

Відомий механізм багатофазної зміни гри. Нажаль, говорити про корекцію в грі білого коня "e3" (так розглядає гру в своїй задачі сам автор) не можна, адже не існує такого ходу, як 1. Se ~ ?, тому що, де би цей кінь не пішов (за виключенням вказаних фаз гри) є по декілька різних спростувань, наприклад: 1. Sg2? f2, Sg3!; 1. Sc2? dc2, Sg3!; 1. Sd1? cd1=(D ... S)!. Неприємне і грубе спростування тематичної спроби 1. Sg4?.

## 6-й почесний відгук - № 0162 (Євгеній Богданов)

1. Sde5 (A)?	Tg4 (a)!	Загроза	2. De3 (B), de6 (C) #	→ 1 ... hg4 (b)	2. de6 (C) #
1. Sdf6 (D)?	hg4 (b)!	Загроза	2. De3 (B) #	1 ... Tg4 (a)	2. de6 (C) #
1. de6 (C)!		Загроза	2. Sde5 (A) #	→ 1 ... hg4 (b)	2. Sde5 (A) #
				1 ... Tg4 (a)	2. Sdf6 (D) #
				1 ... Td5	2. De3 (B) #
1 ... Tf5	2. De4 #				
1 ... Le4	2. De4 #				
1 ... Da7, Da8, Db7, Dc8	2. Tc4 #	у всіх фазах гри:	1 ... Te5	2. Le5 #	
1. Lf5?	Tf5!	Загроза	2. De4, Le5, Dd3, Dd1 #		

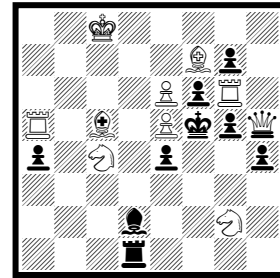


11 + 13 = 24 # 2 vv

Зміна функції в грі білих фігур з парадоксом Домбровскіса в спробах, з темою Банного (з використанням здійсненої загрози) і з помноженою формою теми Салазара - Уранія ("ШЛ" № 13, стор. 10). Чудовий задум, який має повне право вважатись самостійною темою, але, нажаль, дуже грубі спростування тематичних спроб.

## 1 похвала - № 0161 (Євгеній Богданов)

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

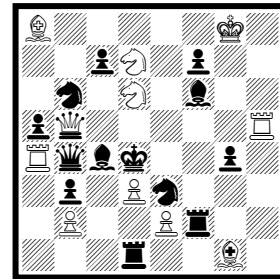


10 + 9 = 19 # 2 vv

Зміст задачі є подібним до роботи № 0162: є зміна функції в грі білих фігур і, навіть, аналогічна форма теми Банного. Але немає ані парадокса Домбровскіса, ані теми Салазара – Уранія. Водночас, є цікаве двоборство білого (c4) і чорного (d2) слонів, які включають в гру туру відповідного кольору (1. Lb4? Lc1!, 1. Le3? Le1!).

## 2 похвала - № 1073 (Олександр Деревчук)

1. Te5?	Tx e2!	Загроза	2. Te4 #	1 ... Tf4	2. Lx e3 #
				1 ... Ld5	2. Dc5 #
				1 ... Lx d3	2. Dc5 #
				1 ... Lx e5	2. Dx e5 #
1. Df5!		Загроза	2. De4 #	1 ... Tf4	2. Dx f4 #
				1 ... Ld5	2. Sb5 #
				1 ... Tx f5	2. Sx f5 #
				1 ... Sx f5	2. Sx f5 #
				1 ... Lx d3	2. Dc5 #

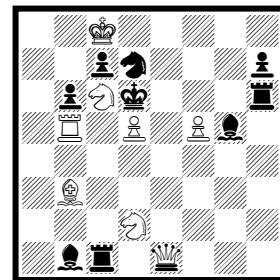


11 + 13 = 24 # 2 v

Зміна гри в двох фазах з використанням напівзв'язок чорних фігур.

## 3 похвала - № 0819 (Michael Barth)

1. f6?	Le3!	Загроза	2. De6 (A), De7 (B) #	1 ... Se5	2. Dx e5 #
				1 ... Le4	2. Sx e4 (C) #
				1 ... Tx e1	2. Sc4 (D) #
1. Lc2!		Загроза	2. Se4 (C), Sc4 (D) #	1 ... Sc5	2. De5 #
				1 ... Th4	2. De6 (A) #
				1 ... Lx d2	2. De7 (B) #

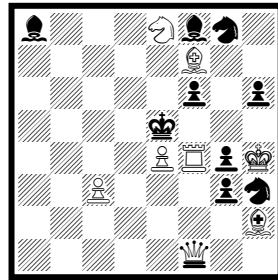


8 + 9 = 17 # 2 v

Одеська тема з перекриттям Новотного в двох фазах. Досить відома ідея, яка зустрічається в роботах багатьох авторів. Відрізняє цю задачу від попередників тільки розташування клітин, на яких створюється перекриття чорних лінійних фігур.

4 похвала - № 1069 (Олександр Деревчук)

1. Tx g4? Lx e4! Загроза 2. Df5 # 1... Se7 2. Dx f6 #  
 1... Sf4 2. Dx f4 #  
 1... Sf2 2. Lx g3 #
1. Dd3! Загроза 2. Tf5 # 1... Se7 2. Dd6 #  
 1... Sx f4 2. Dd4 #  
 1... Lx e4 2. Dx e4 #  
 1... Kx f4 2. Lx g3 #
1. Dc4? Kx f4! Загроза 2. Tf5 # 1... Se7 2. Dc7 #  
 1... Sx f4 2. Dd4 #  
 1... Lx e4 2. Dx e4 #

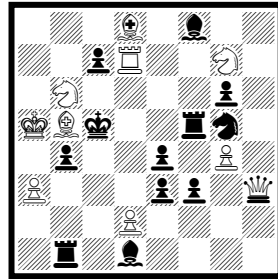


8 + 9 = 17 # 2 vv

Зміна гри в формі вибору без якихось ускладнень.

5 похвала - № 0653 (Kārlis Jankēvics)

1. Df1? e2! Загроза 2. Dc4 # 1... Lb3 2. ab4 #  
 1... Le2 2. Sa4 #  
 1... Tc1 2. ab4 #  
 1... cb6+ 2. Lb6 #
1. Df3! загроза 2. De3 # 1... Tb3 2. Sa4 #  
 1... ef3 2. d4 #  
 1... Tx f3 2. Td5 #  
 1... Sx f3 2. Se6 #  
 1... Lx f3 2. Sa4 #  
 1... Td5 2. Td5 #  
 1... cb6+ 2. Lb6 #  
 1... Lg7 2. Le7 #  
 1... Se6 2. Se6 #

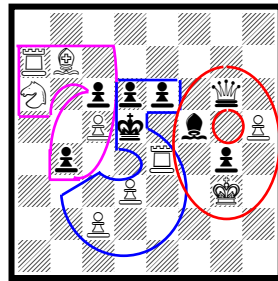


10 + 12 = 22 # 2 vv

Зміна гри в формі вибору без якоїсь складної теми. Щоправда, цікаво використовується перекриття Грімшоу на полі "b3": воно розділене по фазах гри.

6 похвала - № 1179 (Олександр Цаплін)

1. Dg5? e5!
1. Dg8? Lx e4! 1... dc5 2. Dd8 #  
 1... Lg6 2. Dx e6 #  
 1... b3 2. c4 #  
 1... Lh7 2. Dx e6 #
1. Lc8! Цугцванг 1... dc5 2. Td7 #  
 1... Lg6 2. Lx e6 #  
 1... b3 2. c4 #  
 1... e5 2. Dx d6 #  
 1... Lx e4 2. Dx e4 #



10 + 7 = 17 # 2 vv

Приємна скахографічна задача (за що автору окрема подяка) з двома фазами гри!

Суддя розділу: Олексій Файзулін (Львів)

18. 01. 2007

2. РОЗДІЛ ТРИХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 3)

В цьому розділі прийняли участь 54 задачі 22 авторів з 10 країн. Всі роботи були надрукованими в 2006 році на сторінках журналу "Шаховий Леополіс".

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№№ робіт
1	Michael Barth	Deutschland	0822
2	Efren Petit	España	0465
3	L. Lyubashevsky	Israel	0406*, 1180*
4	L. Makaronez		0406*, 1180*
5	Andrejs Strebkovs	Latvia	0254, 0255
6	Zivko Janevski	Macedonia	0364
7	Karol Mlynka	Slovakia	0461
8	Zoltán Labai		0980
9	Steven B. Dowd	USA	0982
10	Валерий Резинкин	Беларусь	0405
11	Вадим Жилко		Скахографічні задачі «ШЛ» №13, стор. 28 № 1 ... 3
12	Владимир Кожакін		0459, 0463, 0464*, 0656, 0658, 0886
13	Алєна Кожакіна	Россия	0462, 0464*, 0655
14	Григорий Попов		0981
15	Александр Панкратьев		1080, 1081
16	Свєнїїй Богданов	Україна	0104, 0105, 0106, 0107, 0108, 0109, 0110, 0253, 0617, 0738, 0739, 0887, 1075, 1077, 1079
17	Олексій Файзулін		0163, 0363, 0460, 0654, 0657, 0659, 0737, 0821, 1074*, 1076, 1078
18	Сергій Дїдух		0311
19	А. С. Пожарський		0404
20	Іосип Галїняк		0660*
21	Іван Сорока		0660*
22	Антон Ларін		1074*

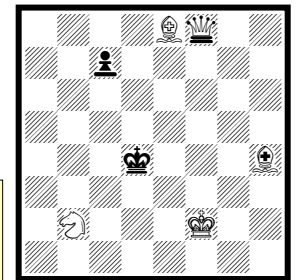
2. 1. МІНІАТЮРИ

Серед триходівок є 26 мініатюр 10 авторів, тому організатори змагання вирішили виділити їх в окрему конкурсну підгрупу. При присудженні враховувались: зміст задачі, складність і технічна майстерність його реалізації.

Пропонується наступний розподіл нагород задачам

1-й приз - № 0739 (Свєнїїй Богданов)

1. Lc6 (A)? Kc3 (a)! Загроза 2. Lf6 (B) #  
 1. Lf6 (B)? Ke4 (b)! 1... Kd5 2. De7 загроза (c5) 3. De5 #  
 1. La4 !! цугцванг 1... Ke4 (b) 2. Lc6+ (A) Kd4 3. Lf6 # (B) (3. C ?)  
 1... Kc3 (a) 2... Kc3 (a) Ke5 3. Df6 # (C) (3. B ?)  
 2. Lf6+ (B)! Kd2 3. Dh6 #! (3. Df4 ?)  
 2. Df6+ (C)? Kd2 3. Lg5 #, 2... Kb4!



5 + 2 = 7 # 3 vv (v)

1... c5	2. Df6+ (C)!	K~	3. Lc6 # (A)
	2. Dd6 (D)?	Ke4	3. Lc2 #, 2... Kc3!
2. Df5?	Kc3 (a)!	загроза	3. Lf6 # (B)
2. Df4?	Kd5!	2... Kc3 (a)	3. Lf6 # (B)
1... c6	2. Dd6+ (D)!	Kc3	3. Lf6 #
2 ...	Ke4	3. Lc2 #	
	2. Lc6 (A)?	Ke5	3. Df6 # (C), 2... Kc3!
1... Ke5	2. Lc6 (A)!	Kd4	3. Lf6 #
2 ...	Ke6	3. Df6 # (C)	
	2. Df6+ (C)?	Ke4	3. Lc6 # (A), 2... Kd5!

C! D? ⇔ D! A? ⇔ A! C?

1 ... Kd5 2. Df5+ Kd4 3. Lf6 #  
2 ... Kd6 3. Sc4 #

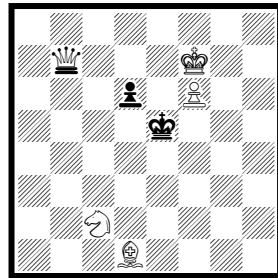
Наймістовніша задача! В двох спробах і в рішенні утворена класична двоходова форма теми Банного з триходовим парадоксом Владимириова і двоходовим парадоксом Домбровскіса.

В рішенні – тема диференціювання ходів білих: мати з розгалуження в грі одного з варіантів стають другими ходами в наступних варіантах ("ШЛ" № 4, стор. 2) з додатковим чергуванням 2-х і 3-х ходів.

Красивим є не тільки перший хід рішення, але і всі 6 варіантів гри (рідкість для мініатюри), в яких, додатково, завдяки великій кількості спроб на другому ході (форма "задача в задачі"), є і зміна матів, і псевдоформа теми Салазара (AC ⇔ CA), і трифазне чергування типу "спроба ⇔ варіант гри" за циклом C! D? ⇔ D! A? ⇔ A! C? ("ШЛ" № 4, стор. 14), і, навіть, ще один парадокс Домбровскіса!

### 2-й приз - № 0253 (Євгеній Богданов)

1. Lg4 (A)? Kf4! Zz 1 ... d5 2. Db4 (B) d4 3. Dd4 #  
1. Db4 (B)? Kf5! Zz 1 ... d5 2. Lg4 (A) d4 3. Dd4 #  
1 ... Kd5 2. Lf3 + Ke5 3. De4 #  
1. Db3? d5! Zz 1 ... Ke4 2. Ke6 загроза 3. De3, Df3, Dc4 #  
2 ... Kf4 3. De3 #  
1 ... Kf4 2. De3+ Kf5 3. Sd4 #  
1 ... Kf5 2. De3 d5 3. Sd4 #  
1. Kg6! Цугцванг 1 ... Kf4 2. Df3+ Ke5 3. Df5 #  
1 ... Ke6 2. Lf3 загроза 3. De7 #  
2 ... Ke5 3. De4 #  
1 ... d5 2 ... Df7+ Kf4 3. De3 #

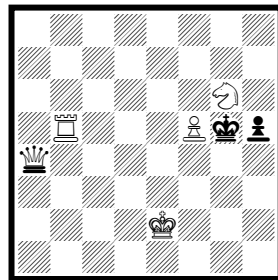


5 + 2 = 7 # 3 vv

Чотирифазна зміна гри з простою двоходовою формою теми Салазара (AB ⇔ BA) і з чергуванням типу "спростування ⇔ варіант гри" в удаваних слідах 1. Lg4? і 1. Db3?.

### 3-й приз - № 0982 (Steven B. Dowd)

Початкова гра: 1 ... h4 2. Dx h4 #  
1. Da1? Kh6! 1 ... Kg4 2. Dg1+ Kh3 3. Tb3 #  
1 ... h4 2. Dh8 Kg4 (h3) 3. Dh4 #  
1. Tb7? Kf6! 1 ... Kx f5 2. Tb6 Kg5 (h4) 3. Df4 #  
1 ... h4 2. Tf7 Kh5 (Kh6) 3. Dh4 #  
2 ... h3 3. Dh4 #  
1. Da7! 1 ... Kg4 2. Dg1+ Kh3 3. Tb3 #  
1 ... Kh6 2. f6 Kx g6 (h4) 3. Dg7 #  
1 ... h4 2. Dh7 Kg4 (h3) 3. Dh4 #  
2 ... Kf6 3. De7 #



5 + 2 = 7 # 3 \*vv

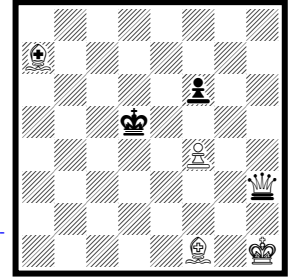
Трифазна зміна гри. Найбільш цікавими є удаваний слід 1. Tb7? і рішення 1. Da7!, в яких першим своїм ходом білі надають вільне поле королю чорних. Приваблює і розмашиста гра білого ферзя: Da4 – a1 – h8 (g1) & Da4 – a7 – h7 (g1)!

### 4-й приз - № 0821 (Олексій Файзулін)

Зміна гри в формі вибору з правильними матами в 4-х варіантах рішення. Третя фаза могла би стати гармонійним додатком, якби не грубе спростування, адже в спробах додатково утворюється чергування, яке є властивим двоходовій простій формі (і псевдоформі) теми Салазара: Dc8 – Lc4 ⇔ Lc4 – Dc8.

### 4-й приз - № 0821 (Олексій Файзулін)

1. Dc8? Ke4! 1 ... Kd6 2. Lc4 Ke7 (f5) 3. Lc5 #  
1 ... f5 2. Lg2+ Kd6 3. Lc5 #  
1. Lb8 !! 1 ... Kd4 2. Dd3+ Kc5 3. Dd6 #  
1 ... Kc5 2. Dc3+ Kd5 3. Dc4 #  
2 ... Kb6 3. Dc7 #  
1 ... Kc6 2. Dc8+ Kd5 3. Dc4 #  
2 ... Kb6 3. Dc7 #  
1 ... f5 2. Df5+ Kd4 3. De5 #  
2 ... Kc6 3. Db5 #

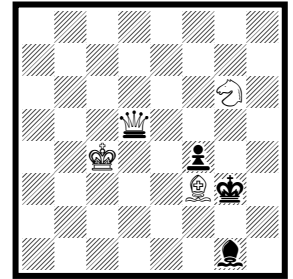


5 + 2 = 7 # 3 vv

1. Lc4? Kx c4! 1 ... Ke4 2. Le6 Kf4 (f5) 3. De3 #  
1 ... Kc6 2. Dc8+ Kd6 3. Lc5 #  
1 ... Kd6 2. Dc8 Ke7 (f5) 3. Lc5 #

### 1-й почесний відгук - № 1075 (Євгеній Богданов)

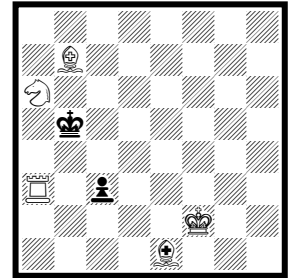
Початкова гра: 1 ... Kh2 2. Dg5 загроза 3. Dg2, Dh4 #  
2 ... L ~ 3. Dg2 #  
1 ... Kh3 2. Dg5 загроза 3. Dg2, Dh4 #  
Lf2 3. Dg2 #  
1. Dg5? Kf3! 1 ... Kf2 2. Dg2+ (A) Ke1 (Ke3) 3. De2 # (B)  
1. Lh1? Kg4! 1 ... Kf2 2. Dd2+ Kf1 3. Lg2 #  
2 ... Kg3 3. Dg2 #  
1 ... f3 2. Dx f3+ Kh2 3. Dg2 #  
1. Dd1! (1. Dd3? Lf2!) Загроза 3. Dg2 #  
2 ... Kh2 3. Dg2 #  
2 ... Df1 загроза 3. Dg2 #  
1 ... Kh3 2 ... Kg3 3. Dg2 #  
K ~ 3. Dg2 #  
1 ... Kf2 2. De2+ (B) Kg3 3. Dg2 # (A)  
1 ... Lf2 2. Dh1!! загроза 3. Dg2 #



4 + 3 = 7 # 3 \*vv

### 2-й почесний відгук - № 0462 (Алена Кожакіна)

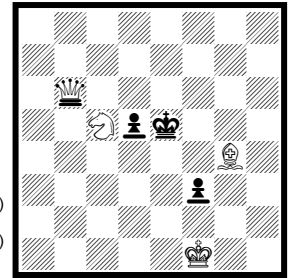
1. Lc3 (A)? Kc4! 1 ... Kb6 2. Tb3+ (B) Ka7 3. Ld4 #  
1. Ke3? Kb6! 1 ... Kc4 2. Lc6 c2 3. Tc3 #  
1 ... c2 2. Tb3+ (B) Ka4 3. Sc5 #  
2 ... Kc4 3. Tb4 #  
1. Tb3+ (B)! 1 ... Ka4 2. Sc5+ (C) Ka5 3. Lc3 # (A)  
1 ... Ka5 2. Lc3+ (A) Ka4 3. Sc5 # (C)  
1 ... Kc4 2. Tb4+ Kd3 3. Le4 #



5 + 2 = 7 # 3 vv

### 3-й почесний відгук - № 0363 (Олексій Файзулін)

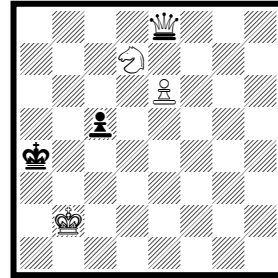
1. Dc7 (A)? Kd4! 1 ... Kf6 2. Se6 (B) загроза 3. Dg7 #  
2 ... Kg6 3. Dg7 #  
1. Kf2? Kf4! Загроза 2. Sd3+ Ke4 3. De3 #  
1 ... Kd4 2. Db4+ Ke5 3. Sd7 #  
1 ... d4 2. De6+ Kf4 3. Df5 #  
1. Se6 (B)! Цугцванг 1 ... Kf6 2. Dc7 (A) загроза 3. Dg7 # (2. Da7?)  
2 ... Kg6 3. Dg7 #  
1 ... f2 2. Da7!! Ke4 3. Dd4 # (2. Da7?)  
2 ... Kd6 3. Dc7 #  
2 ... Kf6 3. Dg7 #  
2 ... d4 3. Dd4 #



4 + 3 = 7 # 3 vv

## 4-й почесний відгук - № 0737 (Олексій Файзулін)

1. Kc3 (A)?	Kb5!	1 ... Ka5	2. Kc4	Ka6 (Ka4)	3. Da8 #
		1 ... c4	2. Dh5 (B)	Ka3	3. Da5 #
1. Dh5 (B) !!	Цугцванг	1 ... Ka5	2. Dc5+	Ka6	3. Db6 #
		1 ... c4	2. Kc3 (A)	Ka3	3. Sb6 #
		1 ... Kb5	2. Dc5+	Ka4	3. Sb6 #
		2 ...	Ka6	3. Db6 #	
		1 ... Kb4	2. Dc5+	Ka4	3. Sb6 #



4 + 2 = 6 # 3 v

## 1-й почесний відгук - № 1075

Маленька "вистава" з грою довкола поля "g2" з прокладкою лінії гри для ферзя по-Бристольки і з чергуванням 2-х і 3-х ходів білих в форсованій спробі і в рішенні на 1 ... Kf2.

## 2-й почесний відгук - № 0462

Трифазна зміна гри з форсованим рішенням, яке з удаваним слідом 1. Lc3? утворює просту двоходову і різнорівневу псевдоформу теми Салазара, завдяки чергуванню 2-х і 3-х ходів білих.

## 3-й почесний відгук - № 0363

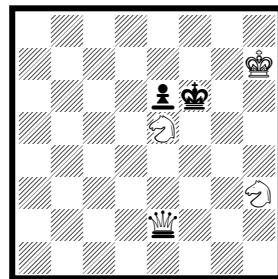
Трифазна зміна гри з простою формою теми Салазара в удаваному сліді 1. Dc7? і рішенні. Особливо приваблює красива гра білих в рішенні.

## 4-й почесний відгук - № 0737

Зміна гри в двох фазах задачі з простою формою теми Салазара. Цікавою є так звана "повна проста зміна гри" в варіантах 1 ... Ka4 і 1 ... c4, при якій змінюються другий і третій ходи білих, а всі ходи чорних залишаються без змін!

## 1 похвала - № 0104 (Євгеній Богданов)

1. Dd3?	Ke5!	1 ... Ke7	2. Kg7	Ke8	3. Dd7 #
1. Sc6?	Kf7!	1 ... e5	2. De5+	Kf7	3. De7 #
1. Sg5?	Ke7!	1 ... Kf5	2. Sf7	Kf4	3. Df3 #
		1 ... Kg5	2 ...	Kf6	3. De6 #
			2. Df3	Kh4	3. Dg4 #
1. Kg8!	Цугцванг	1 ... Kf5	2. De3	Kf6	3. Dg5 #
		1 ... Ke7	2. Dd2	Kf6	3. Dg5 #
		2 ...	2 ...	Ke8	3. Dd7 #



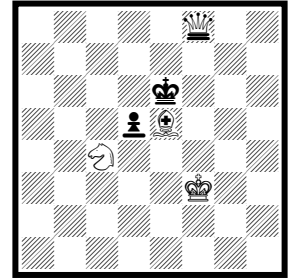
4 + 2 = 6 # 3 vv

Чотирифазна зміна гри в формі вибору без особливих ускладнень.

**2 похвала - № 0654 (Олексій Файзулін).** Чотири фази зі зміною гри, перші дві з яких використовують здійсненні загрози. В третьому удаваному сліді і в рішенні реалізована двоходова псевдоформа теми Салазара (AB ↔ BA). Цікавим є і варіант гри в рішенні з поверненням коня на свою початкову позицію.

## 2 похвала - № 0654 (Олексій Файзулін).

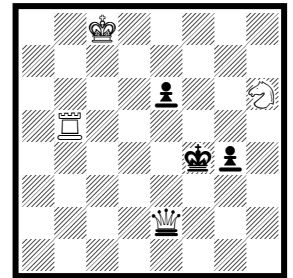
1. Lb8?	dc4!	1 ... Kd7	2. Se5+	Ke6	3. Df7 #
		1 ... d4	2. Se5	Kd5	3. Dd6 #
		2 ...	2 ...	d3	3. Df7 #
1. Dg7?	dc4!	1 ... d4	2. Sb6	Kf5 (d3)	3. Df6 #
1. Dc8 (A)?	Kf7!	1 ... Ke7	2. Sd6 (B)	d4	3. De8 #
1. Sd6 (B)!		1 ... Ke5	2. De7+	Kd4	3. De3 #
		1 ... Kd7	2. Dc8 (A)+	Ke7	3. De8 #
		1 ... d4	2. Df7+	Ke5	3. Sc4 # - повернувся!



4 + 2 = 6 # 3 vv

## 3-4 похвали (на рівних) - № 0105 (Євгеній Богданов)

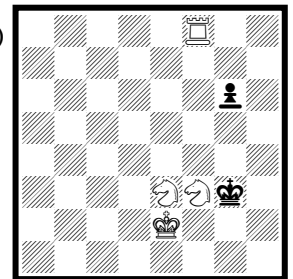
1. Tb6?	e5! Zz	1 ... Kg3	2. Tb3+	Kf4	3. De3 #
		1 ... g3	2 ...	Kh4	3. Dg4 #
		1 ... Kg5	2. Te6	Загроза	3. De3, Dg4 #
		2 ...	2 ...	Kg5	3. Dg4 #
		2 ...	2. Te6	Загроза	3. Dg4 #
		2 ...	2 ...	Kh4 (Kh5)	3. Dg4 #
1. Th5!	Цугцванг	1 ... Kg3	2. Df1	e5	3. Sf5 #
		1 ... g3	2. Te5	g2	3. De3 #
		1 ... e5	2. Dd3	e4 (g3)	3. Tf5 #



4 + 3 = 7 # 3 v

## 3-4 похвали (на рівних) - № 0460 (Олексій Файзулін)

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

В № 0105 і № 0460 - двофазна зміна гри без якихось ускладнень.

## 2. 2.

## БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

В цьому розділі приймали участь 28 задач 14 авторів з 8 країн.

Рівень конкурсу достатньо високий, не зважаючи на те, що серед цих робіт є багато меридитів (до 12 фігур), адже є і цікаві задуми, і надскладні тематичні комплекси.

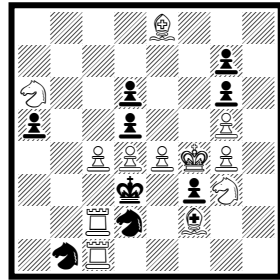
Кожна робота отримала свою оцінку, виходячи, в першу чергу, із змісту авторського задуму, його складності, цілісності і гармонійності, а також технічної майстерності, з якою цей задум був реалізованим.



Пропонується наступний розподіл нагород задачам

1-й приз - № 0617 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:	1 ... de4 (a)	2. Lg6 (A)!	Sd ~	3. Le4 #
	2 ...		Sb ~	3. Tc3 #
	2 ...		a4	3. Sb4 #
	2 ...		d5	3. Sc5 #
1. c5 (C)? Sc4!	1 ... dc4 (b)	2. Lb5 (B)!	Sd ~	3. Lc4 #
	2 ...		Sb ~	3. Tc3 #
	2 ...		a4	3. Sb4 #
	2 ...		d5	3. Sc5 #
1. Lg6 (A)? Se4!	1 ... de4 (a)	2. Lb5+ (B)	Sc4	3. Lc4 #
	2 ...		Sd ~	3. Le4 #
	2 ...		Sb ~	3. Tc3 #
	2 ...		a4	3. Sb4 #
	2 ...		d5	3. Sc5 #
1. Lb5 (B)!	1 ... de4 (a)	2. d5 (D)	Sc4	3. Lc4 #
	1 ... dc4 (b)	2. e5+	Sd ~	3. Lc4 #
	2 ...		Sb ~	3. Tc3 #
	2 ...		a4	3. Sb4 #
	1 ... Sc4	2. Sf1 !!	de4	3. Lc4 #
	2 ...		Sb ~	3. Td2 #
	2 ...		a4	3. Sb4 #



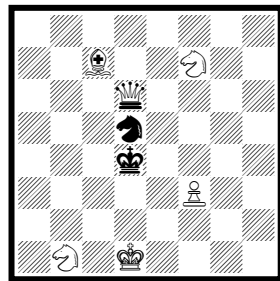
12 + 9 = 21 # 3 \*vv

Чудове виконання надскладного для реалізації комплексу Богданова – Ударцева ("ШЛ" № 12, стор. 6): "Другі ходи варіантів початкової гри стають першими ходами удаваного сліду і рішення зі зміною гри у вигляді класичної форми теми Загоруїко".

Примітний додаток: комплекс з класичного і ідеального парадоксів Рухліса ("ШЛ" № 11, стор. 2) і проста двоходова форма теми Салазара (CB ↔ BC). Після перших ходів в удаваних слідах і в рішеннях утворюються загрози, але вони є нездійсненними, тому автор їх в розв'язку задачі не показує.

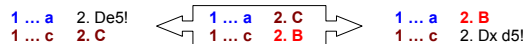
2-й приз - № 1079 (Євгеній Богданов)

1. Se5 (A)? Ke3 (a)!	1 ... Kc4 (b)	2. Sa3+	Kd4	3. Lb6 # (B)
1. Lb6 (B)? Kc4 (b)!	1 ... Ke3 (a)	2. De5+	Kd3	3. De4 #
1. Kc2? Ke3 (a)!	1 ... Kd3 (c)	2. Dc5 (C)	Kx f3	3. De2 #
1. Ke1? Kc4 (b)!	2 ...	загроза	Sc3	3. Se5 #
	2 ...			3. Dx c3 #
1. Sg5? Kc4 (b)!	1 ... Ke3 (a)	2. Lb6+ (B)!!	Kd3	3. Dx d5 #
	2 ...		Sx b6	3. Dd2 #
	1 ... Kd3 (c)	2. Dx d5+	Ke3	3. Dd2 #
1. Sd2! Цугцванг	1 ... Ke3 (a)	2. Dc5 (C)	Kd3	3. Se5 # (A)
	1 ... Kd3 (c)	2. Lb6 (B)	Kc3	3. Da3 #
	1 ... Kc3	2. Da3+	Kd4	3. Le5 #

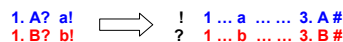


6 + 2 = 8 # 3 vvv

Надскладний комплекс тем і лише 8 фігур !! В трьох головних фазах задачі (1. Ke1?, 1. Sg5?, 1. Sd2!) є помножений ідеальний парадокс Рухліса ("ШЛ" № 9, стор. 11), в основі якого використовується класична форма теми Загоруїко:

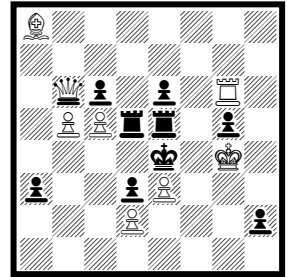


Примітний додаток: в перших двох спробах, в удаваному сліді 1. Kc2? і в рішеннях утворена триходова рознесена форма теми Владимирова:



3 - 4 призи (на рівних) - № 0110 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:	1 ... cb5	2. De6 ~	3. Ld5 #	(3 ... Td5?)
	1 ... Tc5	2 ... Te6	3. Te6 #	(3 ... Te5?)
1. bc5? Tf5!	2. Lc6+	Ted5	3. Te6 #	(3 ... Te5?)
	2 ... Tcd5 (Tc6)	3. Dd4 #		(3 ... Td4?)
1. Da7!	Загроза	2. Da4+!	Td4	3. Dd4 #
	1 ... cb5	2. Dh7 !!	Загроза	3. Te6 #
	2 ...	Tf6	3. Te6 #	(3 ... Tef5?)
	2 ...	h1=D/T	3. Dh1 #	(3 ... Tde5, Tfe5?)
1 ... Td4	2. Lc6+	Ted5	3. Te6 #	(3 ... Te5?)
1 ... Tf5	2 ...	Tf6	3. Da4 # !!	(3 ... Td4?)
	2 ...	Tde5	3. Dh7 # !!	(3 ... Tf5?)
	2 ...	Tde5	3. Lc6 #	(3 ... Td5?)

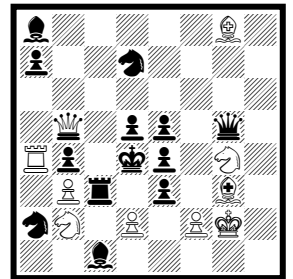


8 + 9 = 17 # 3 \*

В варіанті 1 ... cb5 початкової гри і в двох варіантах рішення 1 ... Td4, Tf5 є чергування типу білих фігур, які грають на другому і на матуючих ходах, використовуючи зв'язування чорних фігур, за циклом: ♖ - ♙ ↔ ♙ - ♖ ↔ ♖ - ♙. Цікавою є і зміна гри на 1 ... cb5, і подвійне виконання теми диференціювання ходів білих з двома ланцюгами чергування 2-х і 3-х ходів: Dh7 - Te6 ↔ Te6 - Dh7 & Lc6 - Te6 ↔ Te6 - Lc6.

3 - 4 призи (на рівних) - № 1081 (Александр Панкратьев)

Початкова гра:	1 ... Td3	2. Tx b4+	Sx b4	3. Dx b4 #
	1 ... Dh6	2. Sx h6	загроза	3. Sf5 #
1. Ta5!	Загроза	2. Dx d5+	Lx d5	3. Tx d5 #
	1 ... Tc5	2. Lx e5+ (A)	Sx e5	3. Dx c5 # (B)
	2 ...	Dx e5		3. fe3 # (C)
	1 ... Dx g8	2. Dc5+ (B)	Tx c5	3. fe3 # (C)
	2 ...	Sx c5		3. Lxe5 # (A)
1 ... Sb6 (Sc5, Sf6)	2. fe3+ (C)	Dx e3		3. Lxe5 # (A)
	2 ...	Tx e3		3. Dx c5 # (B)



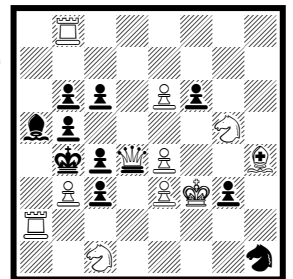
10 + 13 = 23 # 3

Зміст задачі є подібним до роботи № 0110, але вся тематична гра здійснюється лише в рішеннях задачі. Завдяки використанню досить відомого механізму з відволіканням чорних і жертвами білих фігур, вдалось реалізувати циклічну форму теми диференціювання ходів білих ("ШЛ" № 4, стор.8) з чергуванням за циклом: A - BC ↔ B - CA ↔ C - AB. Початкова гра, нажаль, ніяк не пов'язана з рішенням задачі.

5-й приз - № 0660 (Йосип Галиняк і Іван Сорока)

(виправлення "Задачі і этюди", 1998)

Початкова гра:	1 ... c2	2. Sd3+!	Kx b3	3. Db2 #
1. bc4? c5!	1 ... bc4	2. Tb6+!	Lx b6	3. Db6 #
1. Sf7!	Загроза	2. Sd8!	загроза	3. Sc6 #
	1 ... c5	2. Lf6 !!	загроза	3. Dx c3 #
	2 ...	cd4		3. Le7 #
	1 ... f5	2. Dc5+ !!	Kx c5	3. Le7 #
	2 ...	bc5		3. Ta4 # (3 ... ba4?)
1 ... g2	2. Dc3+ !!	Kx c3		3. Le1 #
	2 ...	Kc5		3. Sd3 # (3 ... cd3?)

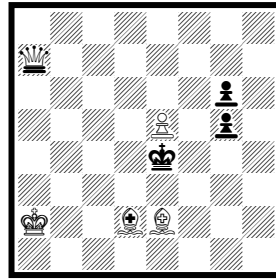


11 + 10 = 21 # 3 v

Довільна зміна в трьох фазах гри з різними формами жертв білих фігур, в тому числі, і з трьома жертвами білого ферзя в рішеннях!

## 1-й почесний відгук - № 0106 (Євгеній Богданов)

1. Db7 (A)?	Ke5!	1 ... Kd4	2. Lc3+ (B) !!	Kx c3	3. Db2 #
		1 ... Kf5	2. Dd5	Kc3	3. Df3 #
				Kc5	3. Db5 #
				g4	3. Ld3 #
1. Da5?	g4!	1 ... Kd4	2. Lf3	Загроза	3. Dc3, Dd5 #
		1 ... Kf5	2 ...	Kd3	3. Dc3 #
			2 ...	Kc4 (g4)	3. Dd5 #
			2 ...	g4	3. Ld3 #
1. Lc4?	Kf3!	1 ... Ke5	2. Dc5+	Ke4	3. Dd5 #
			2 ...	Kf6	3. Lc3 # (B)
1. Lc3 (B)!		1 ... Kf5	2. Dd4	g4	3. Df4 #
		1 ... g4	2. De3+	Kf5	3. Df4 #
		1 ... Kf5	2. Df7+	Ke4	3. Df3 #
		1 ... g4	2. Dd4+	Kf5	3. Dg4 #
		1 ... Kf4	2. Df2+	Ke4	3. Df3 #
		1 ... Kd5	2. Db7+ (A)	Kc5	3. Db5 #
		2 ...	2 ...	Ke6	3. Lg4 #

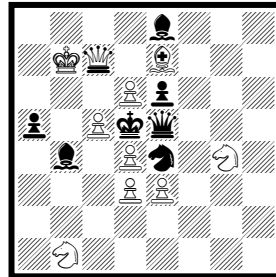


5 + 3 = 8 # 3 vvv

В трьох головних фазах задачі (1. Da5?, 1. Lc4?, 1. Lc3!) здійснюється зміна гри у вигляді піраміди 2-3-4 з реалізацією **ідеального парадокса Рухліса** (1. Lc4? і 1. Lc3!). Додатково, в першому удаваному сліді і в рішенні є двоходова **псевдоформа теми Салазара** (AB ⇔ BA). Елегантна задача!

## 2-й почесний відгук - № 1080 (Александр Панкратьев)

Початкова гра:	1 ... Lx c5	2. Sc3+ (A)	Sx c3	3. Dx c5 # (B)
	1 ... Sx c5+	2. Dx c5+ (B)	Lx c5	3. Sc3 # (A)
	1 ... Sx d6+	2. Dx d6+ (C)	Dx d6	3. Sf6 # (D)
	1 ... Dx d6	2. Sf6+ (D)	Sx f6	3. Dx d6 # (C)
1. Kb6!	загроза	2. Db7+	Lc6	3. Dx c6 #
	1 ... Lx c5+	2. Dc5+ (B)	Sx c5	3. Sc3 # (A)
	1 ... Sx c5	2. Sc3+ (A)	Lx c3	3. Dx c5 # (B)
	1 ... Sx d6	2. Sf6+ (D)	Dx f6	3. Dx d6 # (C)
	1 ... Dx d6+	2. Dx d6+ (C)	Sx d6	3. Sf6 # (D)



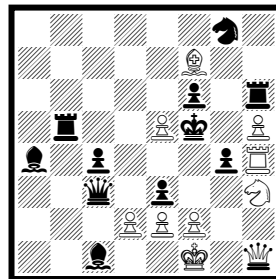
10 + 7 = 17 # 3 \*

В початковій грі і в рішенні в двох парах варіантів реалізована **тема Тури** з темою «шахи - не шахи». Досить відомий механізм, який вже неодноразово використовувався навіть самим автором задачі.

## 3-й почесний відгук - № 1180

(L. Lyubashevsky &amp; L. Makaronez)

1. Tx g4?	Dd4!	Загроза	2. De4 #	Kh4	3. Dg3 #
		1 ... Kx g4	2. Df3+	Kx e5	3. Df4 #
		1 ... Lc2 (Dd3, Dc2)	2. Df3+	Df4	3. Dx f4 #
		1 ... Dx e5	2. Df3+	Kf5	3. Df4 #
		1 ... Kx e5	2. Dh2+	Kf5	3. Df4 #
1. Dc6!		Загроза	2. De6+	Ke4	3. Tx g4 #
		1 ... Kx e5	2. Dc7+	K ~	3. Df4 #
			2 ...	Kd4	3. Tx g4 #
		1 ... Dx e5	2. Dd7+	Ke4	3. f3 #
			2 ...	De6	3. Dx e6 #
		1 ... Tx e5	2. Df3+ !!	gf3	3. Tf4 #
		1 ... fe5	2. Lg6+ !!	Tx g6	3. Dx g6 #
		1 ... Tb6	2. Le6+	Kx e5	3. Dd5 #
		1 ... Tg6	2. f4	загроза	3. Lx g6, Le6 #
		2 ...	2 ...	gf3 - EP!	3. De4, De6 #

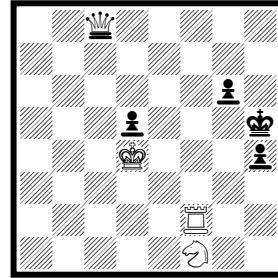


10 + 11 = 21 # 3 v

Дві фази гри зі зміною на 1 ... Dx e5, Kx e5. В рішенні ще два варіанти утворюються ходами чорних фігур на поле «e5». Цікава гра, яка тріхи зіпсована дуаллю на матуючому ході в **додатковому варіанті** 1 ... Tg6.

## 4-й почесний відгук - № 1076 (Олексій Файзулін)

Початкова гра:	1 ... g5 (a)	2. Tf6	h3	3. Dx h3 #
	1. Dh8 (B)?	Kg4 (b)!	g4	3. Df5 #
1. Tg2 (A)?	g5 (a)!	Загроза	2. Dh8 (B) #	
1. Dh8 (B)?	Kg4 (b)!			
1. Ke5?	d4! Zz	1 ... Kg5	2. Tg2+ (A)	K ~
		1 ... Kh6	2. Dh8+ (B)	Kg5
		1 ... h3	2. Dh3+	Kg5
		1 ... g5 (a)	2. Kf5	загроза
			2 ...	Kh6
1. Df8!	Цугцванг	1 ... Kg5	2. Tg2+	Kh5
		1 ... Kg4 (b)	2. Tg2+ (A)	Kh3
			2 ...	Kh5
		1 ... h3	2. Sg3+	K ~
		1 ... g5 (a)	2. Df7+	Kg4
		2 ...	2 ...	Kh6
				3. Dh8 # (B)
				3. Tg2 # (A)
				3. Dh8 # (B)
				3. Dh8 #
				3. Dh8 #
				3. Dh8 #
				3. Df3 #
				3. Df4 #
				3. Df3 #
				3. Tf6 #

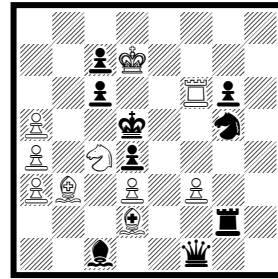


4 + 4 = 8 # 3 v

Трифазна зміна гри з **зміною функцій ходів білих**. Приваблює чергування 2-х і 3-х ходів білих в удаваному сліді 1. Ke5? (AB ⇔ BA).

## 5-й почесний відгук - № 0311 (Сергій Дідух)

1. Kc7?	Se6!	Загроза	2. Sb6+, Td6+	
		1 ... Kc5	2. Lb4+	Kd5
			2 ...	Ke5
1. Ke7 !!		Загроза	2. Sb6+	Kc5
			2 ...	Ke5
		1 ... La3+	2. Sd6+	Kc5
		1 ... De1+	2. Se5+	Ke5
		1 ... Te2+	2. Se3+	Kx e5
			2 ...	Ke5
		1 ... Kc5	2. Se5	загроза
			2 ...	De1
				3. Sb7 #
				3. Lf4 #
				3. Tc6 #
				3. f4 #
				3. Lb4 #
				3. Sg4 #
				3. Lb4, Sd7, Tc6 #
				3. Tc6 #

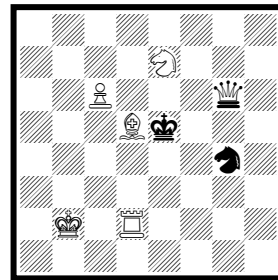


10 + 9 = 19 # 3 v

Якби не дуаль в одному з варіантів рішення, задача могла би отримати і більш високу відзнаку. Хоча нині є модною так звана **антидуальна корекція**, а гру можна показати і так: «В рішенні задачі після красивого першого ходу білим королем під серію шахів на хід 1 ... De2+ є дуаль 2. Se5, Se3+. Чорні коректують свою гру ходами 1 ... De1+ 2. Se5+! (але не 2. Se3+?) і 1 ... Te2+ 2. Se3+ (але не 2. Se5+?)». **Примітні додатки:** зміна матів на одні і ті ж самі другі ходи чорних в тематичних варіантах гри рішення (2 ... Kc5, Ke5) і зміна гри в удаваному сліді і рішенні на 1 ... Kc5.

## 1 похвала - № 1078 (Олексій Файзулін)

1. De6?	Kf4!		2. De6+, Lg2, Lh1!	
1. Td3?	Se3!	Загроза	2. De6+	Kf4
		1 ... Sf2	2 ...	Se5 (Sf6, Sh2)
1. Dg7?	Kd6!	1 ... Kf4	2. Td3	загроза
			2 ...	Se3
			2 ...	Se3
1. Te2?	Kf4!	1 ... Kd4	2. Dc2	загроза
			2 ...	Se3
		1 ... Se3	2. Dh6 !!	Kd4
1. Sf5!	Цугцванг	1 ... Kf4	2. Td4+	Ke5
		1 ... S ~	2. Dg7+ !!	Kf4 (Kx f5)
		1 ... Sf6!	2. Dg3+ !!	Kx f5
		1 ... Sh2!	2. Td4!	S ~
				3. Df5 #
				3. Tf3 #
				3. Dg3 #
				3. Td4 #
				3. Dc3, Dc4, Te4 #
				3. Dc3 #
				3. Dx e3 #
				3. De6 #
				3. Tf2 #
				3. Tf2 #
				3. De6 #



6 + 2 = 8 # 3 vvv

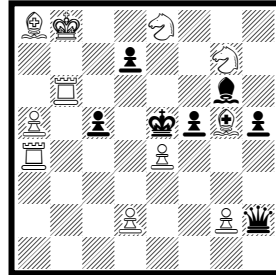
Чотири фази гри, але найбільш цікавим є рішення задачі з використанням механізму «повторної загрози» в грі чорного коня «g4».

2 похвала - № 0364 (Zivko Janevski)

**Початкова гра:** 1 ... fe4 2. Td6 загроза 3. Td5 #  
2 ... Lf7 3. Tx e4 #

1. Sf6? Le8! Загроза 2. Sx d7 #  
1 ... c4 2. Tx c4 загроза 3. d4, Sd7 #  
2 ... fe4 3. Sd7 #  
2 ... Le8 3. d4 #

1. Sd6! Загроза 2. d4+ cd4 3. Sc4 #  
1 ... Dg1 2. Sc4+ Kd4 3. Td6 #  
1 ... c4 2. Tb5+ K ~ 3. Td5 #  
1 ... fe4 2. Sf7+ Lx f7 3. Tx e4 #



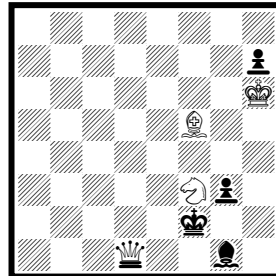
11 + 7 = 18 # 3

3 - 4 похвала (на рівних) - № 0659 (Олексій Файзулін)

1. Le4? Ke3! загроза 2. Dg1+, Dd2+

1. Ld3? g2! 1 ... Kg2 2. Df1+ Kh1 3. Dg1 #  
1 ... Ke3 2. De2+ Kf4 3. De4 #

1. Sd4! 1 ... Kg2 2. Le4+ Kf2 3. De2 #  
2 ... Kh2 (Kh3) 3. Dh5 #  
1 ... Ke3 2. Dd3+ Kf2 3. De2 #  
2 ... Kf4 3. De4 #  
1 ... g2 2. Df3+ Ke1 3. De2 #  
1 ... Lh2 2. Df3+ Ke1 3. De2 #  
2 ... Kg1 3. Se2 #

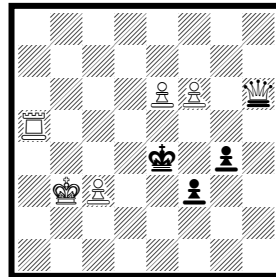


4 + 4 = 8 # 3 vv

3 - 4 похвала (на рівних) - № 0163 (Олексій Файзулін)

1. f7? f2! Zz 1 ... Kd3 2. Te5 g3 (f2) 3. De3 #  
1 ... g3 2. f8 = D g2 (f2) 3. Df5 #  
2 ... Kd3 3. Df3 #

1. Dh4 !! 1 ... Kd3 2. De1 g3 (f2) 3. Td5 #  
1 ... Ke3 2. De1+ Kd3 3. Td5 #  
2 ... Kf4 3. De5 #  
1 ... Kf4 2. Df2 Ke4 (g3) 3. Dd4 #  
1 ... f2 2. Dg3 f1 = (D...S) 3. Te5 #



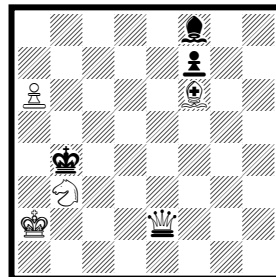
6 + 3 = 9 # 3 v

5 похвала - № 1077 (Євгеній Богданов)

**Початкова гра:** 1 ... Ka4 2. Dc4+ Lb4 3. Dc6 # (3 ... Kb4?)

1. Kb2? Lg7! Загроза 2. Lc3+ Ka4 3. De8 #  
1. Dd3? Ld6! Загроза 2. Lc3+ Ka4 3. Dd7 #  
1. a7? Lc5! Загроза 2. a8=D !

1. Sd4 !!! Цугцванг 1 ... L ~ 2. Le7+ K ~ 3. Db5 #  
2 ... Kc3 ! 3. Sb5 #  
1 ... Ld6 ! 2. Kb2 загроза 3. Db5 #  
2 ... K ~ 3. Db5 #  
2 ... Kc5 3. Db5 # (3 ... Kd6?)  
1 ... Lc5 ! 2. Db2+ K ~ 3. Db5 # (2 ... Kc5?)  
2 ... Kc4 ! 3. Db3 # (3 ... Kc5?)  
1 ... Kc5 2. Db5+ Kd6 3. Dc6 #



5 + 3 = 8 # 3 \*

2 похвала - № 0364

Є три фази зі зміною гри на 1 ... fe4 і 1 ... c4, є декілька цікавих варіантів в рішенні задачі, навіть, з елементами зміни функції ходів білих, але немає нічого такого, що могло би об'єднати все це в одну ідею.

3-4 похвала - № 0659, № 0163

В обох задачах є двофазна зміна гри без будь-яких ускладнень.

5 похвала - № 1077

Рідкісний для легкофігурної задачі перший хід рішення, яким білі віддають три вільних поля чорному королю. В варіантах рішення використовується механізм "повторної загрози" в грі чорного слона.

Суддя розділу: Ігор Новінський (Львів)

21. 01. 2007

3. РОЗДІЛ БАГАТОХОДОВИХ ЗАДАЧ (# 4 ... # 6)

В цьому розділі прийняли участь 60 задач 21 автора з 7 країн. Всі роботи були надрукованими в 2006 році на сторінках журналу "Шаховий Леополіс".

№ п.п.	Автор задачі	Країна	№№ робіт
1	Dieter Müller	Deutschland	0114, 0115, 0116
2	L. Lyubashevsky		0166*
3	L. Makaronez	Israel	0166*, 0261*
4	Yoel Aloni		0261*
5	Andrejs Strebkovs	Latvia	0260
6	Karol Mlynka	Slovakia	0466
7	Zoltán Labai		0983*
8	Béla Majoros		0983*
9	Валерий Резинкин	Беларусь	0407
10	М. Р. Костылев	Россия	0262, 0590*, 0594*, 0596*
11	Алёна Кожакіна		0467, 0468
12	А. Н. Мельничук		0590*, 0594*, 0596*
13	Григорий Попов		0593, 0595, 0984, 0985
14	Владимир Кожакін		0661, 0888
15	Євгеній Богданов		0111, 0112, 0113, 0164, 0165, 0167, 0214, 0215, 0257, 0258, 0259, 0592, 0664, 0741, 0743, 0889, 0890, 0891, 0892, 1083, 1181, 1182, 1184
16	Олексій Файзулін		0256, 0312, 0313, 0662, 0663, 0740, 0742, 0744, 1082, 1183
17	Сергій Дідух	0314	
18	Ігор Навроцький	0365	
19	Анатолій Мітюшин	0591, 0665*, 0823*, 0824*	
20	Роман Залокоцький	0665*, 0824*	
21	Олександр Заїжджай	0823*	

3. 1.

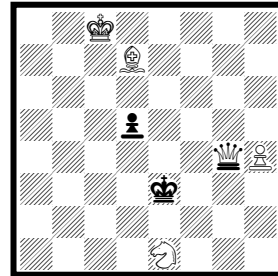
МІНІАТЮРИ

Серед багатоходовок є 24 мініатюри 13 авторів, тому організатори змагання вирішили виділити їх в окрему конкурсну підгрупу. При присудженні враховувались: зміст задачі, складність і технічна майстерність його реалізації.

## Пропонується наступний розподіл нагород задачам

## 1-й приз - № 0165 (Євгеній Богданов)

<b>Початкова гра:</b>	1 ... Kf2	2. Df3+ (A)	Kx e1	3. De3+	Kd1	4. La4 #
1. Df3 (A)?	Kd4!	1 ... Kd2	2. Dd3+	Kx e1	3. De3+	Kd1
1. Dg2 (B)?	Kd4!	1 ... d4	2. Lc6 (C)	d3	3. Sf3	Kf4
1. Lc6 (C)?	Kd2!	1 ... Kf4	2. De2 (D)	aarp (d4)	3. Sd3+	Kg3
1. Lb5!	1 ... d4	2. Dg2 (B)	d3	3. Sf3	Kf4	4. Dg5 #
	1 ... Kf2	2. Sc2	Kf1	3. ...	d2	4. Dd2 #
	1 ... d4	2. Df3 (A)+	Kd2	3. Dd3+	Kc1	4. Dc2 #
	1 ... Kd2	2. De2 (D)+	Kc3	3. ...	Kx e1	4. Dd2 #
				3. Sd3	Kb3 (d4)	4. Dd2 #
				3. ...	Kd4	4. De5 #
				3. ...	Kc6	4. Db7 #

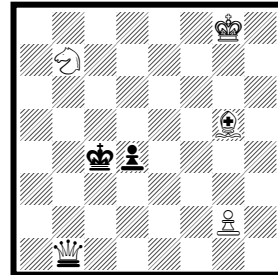


5 + 2 = 7 # 4 \*vv

П'ять фаз гри, але головними з них є три (1. Dg2?, 1. Lc6?, Lb5!) зі зміною гри в двох варіантах (одна з форм теми Лівшица), в яких додатково реалізована проста двоходова форма теми Салазара (BC ↔ CB). Варіанти початкової гри і спроби 1. Df3+? є лише прийнятним додатком, хоча в них можна знайти і зміну функції одного з ходів білих, і правильні мати.

## 2-3 призми (на рівних) - № 0164 (Євгеній Богданов)

<b>Початкова гра:</b>	1 ... Kd5 (a)	2. Db5+	Ke6	3. g4	d3	4. Df5 #
1. Sd6 (A)?	Kd5 (a)!	1 ... Kc5	2. Lf4	загроза	3. Db5!	4. Db5 #
1. Dc2?	Kb5!	1 ... Kb4	2. Dd3	Ka4	3. Dc4+	Ka3
1. Le7!	1 ... Kc3 (b)	2. Lb4+	Kc4	3. Sd6 (A)+	Kd5	4. De4 #
	1 ... Kd5 (a)	2. Sc5 (B)	d3	3. Db4 (C)	Ke5 (d2)	4. De4 #
	1 ... d3	2. Db4 (C)+	Kd5	3. Sc5 (B)	Ke5 (d2)	4. De4 #
				3. ...	Kc6	4. Db7 #

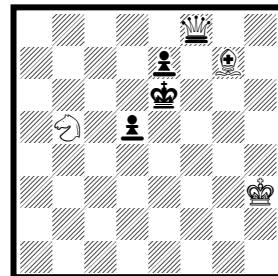


5 + 2 = 7 # 4 \*vv

Чотирифазна зміна гри з використанням варіантів початкової гри, двох форсованих спроб і рішення. Активна і красива гра білих фігур у всіх фазах задачі з чергуванням 2-х і 3-х ходів в рішенні (BC ↔ CB).

## 2-3 призми (на рівних) - № 0257 (Євгеній Богданов)

<b>1. Sd4 (A)</b>	<b>Kd7 (a)!</b>	Загроза	2. Ld4	Kd6	3. Dc8	загроза	4. Sb5, Dc6 #
<b>1. Sa7 (B)?</b>	<b>d4 (b)!</b>				3. ...	e6	4. Dd8 #
		1 ... Kd6 (c)	2. Dc8 !!	e6	3. ...	e5	4. Lc5 #
					3. Lf6	загроза	4. Sb5, Dc6 #
					3. ...	d4	4. Dc6 #
<b>1. Sc7 (C)?</b>	<b>Kd6 (c)!</b>	1 ... Kd7 (a)	2. Le5 (E) !	Kc6	3. Db8 !!	загроза	4. Db5 #
					3. ...	Kc5	4. Db5 #
					3. ...	Kd7	4. De8 #
<b>1. Kg4 (D)?</b>	<b>Kd7 (a)!</b>	1 ... Ke5	2. Kg4 (D)	Ke4	3. Df3 (F)+	Ke5	4. Df5 #
<b>1. Le5 (E)?</b>	<b>d4 (b)!</b>	1 ... Kd7 (a)	2. Sc7 (C)	Kc6	3. Db8	загроза	4. Db5 #
					3. ...	Kc5	4. Db5 #
					3. ...	Kd7	4. De8 #
<b>1. Df3 (F)!</b>	Цугцванг	1 ... Kd7 (a)	2. Dd5+	Kc8	3. Le5 (E)	e6	4. Sa7 # (B)
		1 ... d4 (b)	2. Sd4+ (A)	Kd7	3. Dc6+	Kd8	4. Se6 #



4 + 3 = 7 # 4 v

Малодосвідчений або лінивий суддя, мабуть, вказав би, що в задачі є якась незрозуміле сплетіння з ходів білих і чорних. Але якщо уважно розглянути всю гру, то

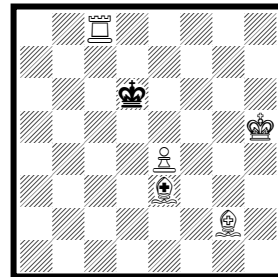
можна знайти дуже багато цікавого. Наприклад, спроби 1. E? і 1. B? з рішенням задачі 1. F! утворюють дві різні рівневі класичні форми теми Банного ("ШЛ" № 6, стор. 5) з одною спільною фазою гри!! Додаткові спроби 1. C? і 1. D? з, вже відомим нам, удаваним слідом 1. E? створюють ще і рознесену компактну форму теми Банного – Богданова (тобто, перші ходи і спростування спроб використовуються в варіантах різних фаз задачі з спільними елементами гри, наприклад, 1... a 2. C! або 1... a 2. E!).

Окрім вказаного, в задачі є подвоєна різні рівнева форма теми Салазара з головною фазою теми в удаваному сліді 1. E?, яка об'єднує в собі: двоходову просту форму теми Салазара (CE ↔ EC) і триходову псевдоформу теми Салазара (FE ↔ EF). Надпотужний комплекс тем в чудовому виконанні!!

А при бажанні можна знайти і тематику для початківців у вигляді ехо-гри і правильних матів в варіантах різних фаз задачі.

## 4-й приз - № 0313 (Олексій Файзулін)

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



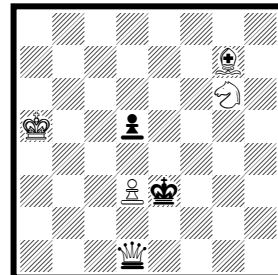
5 + 1 = 6 # 4 vv

Цікава реалізація класичної форми теми Банного – Богданова ("ШЛ" № 6, стор. 12): перші ходи спроб і їх спростування використовуються в різних варіантах рішення, причому, перші ходи білих створюють 2-м і 4-м ходами одного з варіантів, а спростування – першими ходами чорних інших двох варіантів.

Додатково в задачі є трифазна зміна гри з простою двоходовою формою теми Салазара (BC ↔ CB), з простою і різні рівневою псевдоформами цієї ж теми і з чотириходовим парадоксом Владімірова (1. B? b! → ! 1... b ... 4. B #).

## 1-й почесний відгук - № 1182 (Євгеній Богданов)

1. Ka4?	Kf2!	1 ... d4	2. Df1 !!	Kd2	3. Kb3	Ke3	4. Lh6 #
1. Le5?	Kf2!	1 ... d4	2. Lh2 !!	Kf2	3. Sf4	Ke3	4. De2 #
1. Lc3?	d4!	1 ... Kf2	2. Sh4 !	Kg3	3. Df3+	Kh2	4. Dg2 #
					3. ...	Kx h4	4. Lf6 #
1. Dc2?	Kf3!	1 ... d4	2. Se5 !	Kf4	3. Dg2	Ke3	4. Lh6 #
					3. ...	Kf5	4. Dg4 #
1. Sh4 !!	Цугцванг	1 ... Kf4	2. Df3+	Kg5	3. d4 !	Kx h4	4. Lf6 #
		1 ... d4	2. Lh6+	Kf2	3. Df3+	Ke1	4. Sg2 #
					3. ...	Kg1	4. Dg2 #



5 + 2 = 7 # 4 v ...

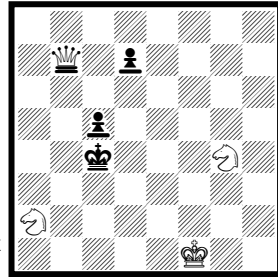
П'ятифазна зміна гри без складної тематики. Щоправда, в удаваних слідах можна виділити чергування типу "спростування ↔ варіант гри".

Чудова мініатюра з хорошим першим ходом рішення і цікавою грою в варіантах всіх фаз задачі!

## 2-й почесний відгук - № 0258 (Євгеній Богданов)

1. Sc1 (A)?	Kd4!	Загроза	2. Db3+	Kd4	3. Dd3 #	
1. Ke2 (B)?	Kd4!	Загроза	2. Se3+	Kd4	3. Dd5 #	
1. Db2 (C)?	Kd5! Zz	1 ... Kd3	2. Sc1 (A)+	Ke4	3. De5+	Kf3
		1 ... d6	2. Sf6 (D)	d5	3. Sc1 (A)!!	d4
1. Sf6 (D)!	Цугцванг	1 ... d5	2. Ke2 (B)	d4	3. Db1 !!	d3
		1 ... d6	2. Db2 (C)	d5	3. Sc1 (A)!!	d4

Перші ходи спроб і рішення стають другими ходами в двох повноцінних фазах гри з додатковою реалізацією простої двоходової форми теми Салазара (CD ⇌ DC).

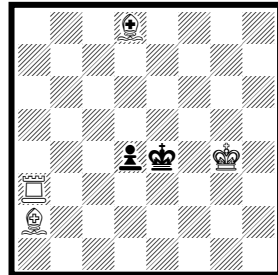


4 + 3 = 7 # 4 v

## 3-й почесний відгук - № 0312 (Олексій Файзулін)

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

Три фази з чергуванням типу "спростування ⇌ варіант гри" в удаваних слідах.

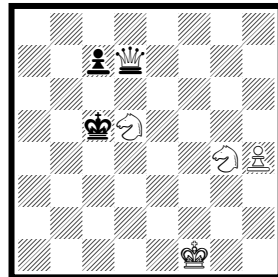


4 + 2 = 6 # 4 vv

## 4-й почесний відгук - № 0889 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:	1 ... Kd4	2. Dc6	Kd3	3. Se3	Kd2	4. Dc2 #
		2 ...	Ke4	3 ...	Kd4	4. Dc4 #
				3. Dc4+	Kf3	4. Df4 #
				3 ...	Kf5	4. Se7 #
1. Sge3?	Kd4!	Загроза	2. Dc7+	Kd4	3. Ke2	Ke4
			2 ...	Kb5	3. Db6+	Ka4
			1 ... c6	2. Da7+	Kb5	3. Db6+
						Ka4
1. Sgf6!	Цугцванг	1 ... Kc4	2. Da4+	Kd3	3. Ke1	c6 (c5)
			2 ...	Kc5	3. Db4+	Kc6
			1 ... c6	2. De7+	Kc4	3. Db4+
				2 ...	Kd4	3. De4+
				2 ...	Kb5	3. Db4+
						Ka6
						4. Dc3 #
						4. Db4 #
						4. Db6 #

Трифазна зміна гри без складних тем.

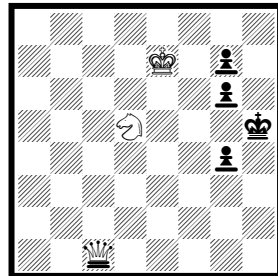


5 + 2 = 7 # 4 \*v

## 1 похвала - № 0256 (Олексій Файзулін)

Початкова гра:	1 ... g5	2. Dh1+	Kg6	3. Ke6	g3	4. Se7 #
1. Df4!	1 ... Kh4	2. Se3	Kh5	3. Dg4+	Kh6	4. Dh4 #
		2 ...	Kh3	3. Dg4+	Kh2	4. Dg2 #
	1 ... g3	2. Sf6+ !!	gf6	3. Kf6	g2 (g5)	4. Dg5 #
	1 ... g5	2. Dh2+	Kg6	3. Ke6	g3	4. Se7 #

Зміна гри на 1 ... g5 в варіантах початкової гри і рішення. В рішенні – красива жертва білого коня!

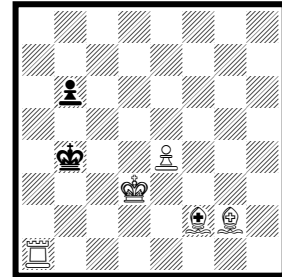


3 + 4 = 7 # 4

## 2 похвала - № 0466 (Karol Mlynka)

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

Зміна гри на 1 ... b5 в варіантах початкової гри і рішення. Цікаве повернення білого слона "f2" на початкову позицію на матуючому ході в одному з варіантів рішення.

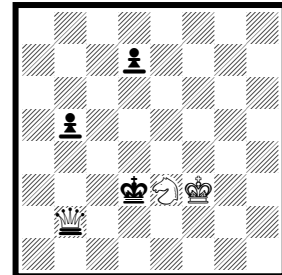


5 + 2 = 7 # 4 \*

## 3 похвала - № 0888 (Владимир Кожакін)

1. Db4 (A)?	d5!	1 ... d6	2. Sd1 (B)	Kc2	3. Ke2	Kc1 (d5)	4. Db2 #
1. Sd1 (B)?	Kc4!	1 ... b4	2. Db4 (A)	Kc2	3. Ke2	Kc1 (d5)	4. Db2 #
1. Kf4!	1 ... d6	2. Dc1	Ke2	3. Dd1+	Kf2	4. Df1 #	
		2 ...	Kd4	3. Dc2	b4	4. Dc4 #	
				3 ...	d5	4. Sf5 #	
		2 ...	b4	3. Dc2+	Kd4	4. Dc4 #	
		2 ...	d5	3. Dc2+	Kd4	4. Sf5 #	

Оригінальність задачі надає гра в удаваних слідах з простою двоходовою псевдоформою теми Салазара (AB ⇌ BA) і з поверненням білого ферзя на початкову позицію!

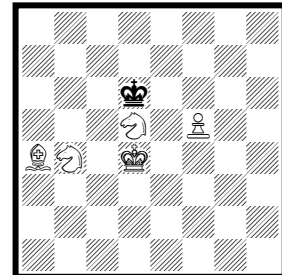


3 + 3 = 6 # 4 v

## 4 похвала - № 0823 (Ан. Мітюшин і Олександр Заїжджай)

1. Ke3?	Ke5!						
1 ... Kc5	2. f6	Kc4	3. f7	Kc5	4. f8=D	Kc4	5. Dc8 #
	2 ...	Kd6	3. f7	Kc5	4. f8=D+	Kc4	5. Dc8 #
			3 ...	Ke5	4. f8=D	Ke6	5. Df6 #
			3 ...	Ke6	4. f8=D	Ke5	5. Df6 #
1. Ke4!							
1 ... Kc5	2. Sc6	Kc4	3. Sa5+	Kc5	4. Le8	Kd6	5. Sb7 #
	2 ...	Kd6	3. Sa5	Kc5	4. Le8	Kd6	5. Sb7 #

Двофазна зміна гри в п'ятиходовій мініатюрі без якихось ускладнень.

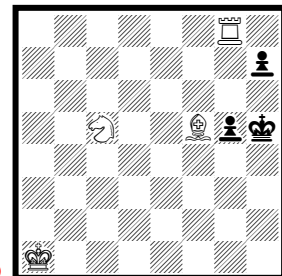


5 + 1 = 6 # 5 v

## 5 похвала - № 0262 (М. Р. Костылев)

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

Приємна одноваріантна задача (в доброму старому стилі кінця XIX сторіччя) з поверненням білої тури на позиції **DO** і **ПІСЛЯ** першого ходу з жертвою слона!



4 + 3 = 7 # 5

3. 2.

## БАГАТОФІГУРНІ ЗАДАЧІ

В цьому розділі приймали участь 36 задач 15 авторів з 6 країн.

Рівень конкурсу достатньо високий, адже є і цікаві задуми, і надскладні тематичні комплекси, роботи різних стилів: від одноваріантних логічних задач до сучасних багатофазних.

Кожна робота отримала свою оцінку, виходячи, в першу чергу, із змісту авторського задуму, його складності, цілісності і гармонійності, а також технічної майстерності, з якою цей задум був реалізованим.

## Пропонується наступний розподіл нагород задачам

## 1-й приз - № 0113 (Євгеній Богданов)

1. Tf5? Tx f5! hg8=D+ Se6 !!  
1 ... Ke6 2. d5+ !! Kx f5 3. Df3+ Tf4 4. Dx f4 #

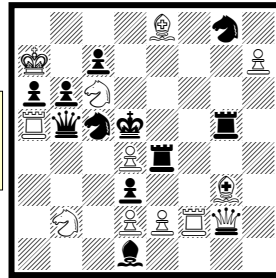
1. Df3! загроза 2. hg8=D / L+ Tx g8 3. Df5+ Te5 4. De5 #

1 ... Dx b2 2. Lf7+ !! (2 ... Se6?) Kx c6 3. De4+ !! Kd7 4. De8 # (4. Le8?)  
3 ... Td5 4. Dd5 # (4. Ld5?)  
3 ... Sx e4 4. Le8 # (4 ... Sd7?)

1 ... Se6 2. Sb4+ !! (2 ... Db4?) Kd4 3. Dd3+ !! Kc5 4. Sa6 # (4 ... Dx a6?)  
3 ... Dx d3 4. Sc6 # (4 ... Dx c6?)

1 ... Dx c6 2. Dx e4+ !! (2 ... Se4?) Kx e4 3. Lc6+ Kd4 4. e3 #  
3 ... Td5 4. Tf4 #

1 ... Sd7 2. Df7+ Te6 3. Dx e6+ !! Kx e6 4. Lf7 #  
1 ... Tx g3 2. Df5+ Kd6 3. dc5+ !! bc5 (Dx c5) 4. Dd7 #  
1 ... Sg ~ 2. Se7+ Kx d4 3. e3+ !! Tx e3 4. De3 #



12 + 11 = 23 # 4

Навіть якщо не розглядати логічну спробу 1. Tf5+?, яка має цікавий варіант гри з пасивною жертвою тури, рішення задачі є, дійсно, з категорії світових шедеврів: шість варіантів гри і у всіх – жертви білих фігур !!

В двох центральних варіантах 1 ... Dx b2 і 1 ... Se6 автору вдалось реалізувати дуже складну і красиву тему, яка має назву «Комплекс Богданова – Макаронца» («ШЛ» № 15, стор. 15 ... 17) з використанням напівв'язки Kd5 – Sc5 – Db5 – Ta5.

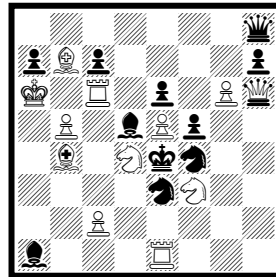
## 2-3 призи (на рівних) - № 0167 (Євгеній Богданов)

1. Dh4! Загроза 2. Te3+ !! Kx e3 3. Ld2+ Ke4 4. Df4 # (3 ... Kf2?)

1 ... Lc3 2. Lc3! Загроза 3. Sd2+, Sg5+ La2 3. Tc4+ !! c6 4. Lc6 #

1 ... Dx e5 2. Sd2+ (2. Sg5+?) Kx d4 3. Tc4+ !! Lx c4 4. Sdf3 # (4. Sb3?)  
3 ... Sx c4 4. Sb3 # (4. Sf3?)

1 ... Lx d4 2. Sg5+ (2. Sd2+?) Kx e5 3. Te6+ !! Lx e6 4. Sgf3 # (4. Sf7?)  
3 ... Sx e6 4. Sf7 # (4. Sf3?)



12 + 11 = 23 # 4

Знову «Комплекс Богданова - Макаронца». Зв'язка коня "f4" на першому ході є тимчасовою (компенсується формальним наданням чорному пішаку "h7" можливості грати на два поля). Вказана тема реалізована з блокуванням клітин "d4" і "e5". Тура "c6" на третьому ході іде під бій одразу двох фігур, кожна з яких включає відповідну білу фігуру на поле "e4" з «комбінаціями Баруліна» на матуючому ході. Цікаво, що при

ході білого коня 2. Sg5+ утворюється батарея Sg5 – Dh4, яка грає, щонайменше, двічі, здійснюючи включення ферзя на поле "f6".

Приємний додаток – тема диференціювання з антидуальною корекцією гри («ШЛ» № 4, стор. 9), яка утворюється завдяки першому варіанту рішення: два треті ходи однієї загрози з першого варіанта стають другими ходами двох інших варіантів гри.

## 2-3 призи (на рівних) - № 1184 (Євгеній Богданов)

1. Kb5 (A)? Kf3! Загроза 2. Tgf2 (B) Kx d3 3. Tfe2 загроза (Kd4) 4. Tcd2 #  
2 ... Kd4 3. Tfe2 Kx d3 4. Tcd2 #  
2 ... d4 3. Tcb2 Kx d3 4. Tb3 #  
1 ... d4 2. Kc4 !! Kf3 3. Kd5! Ke3 4. Tg3 #

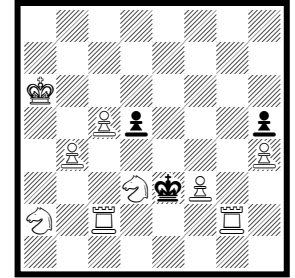
1. Tgf2 (B)? d4! Загроза 2. Kb5 (A) Kx d3 3. Tfe2 загроза (Kd4) 4. Tcd2 #  
2 ... Kd4 3. Tfe2 Kx d3 4. Tcd2 #  
2 ... d4 3. Tcb2 !! Kx d3 4. Tb3 #  
1 ... Kx d3 2. Tfe2 Kd4 3. Kb5 (A)! Kd3 4. Tcd2 #  
1 ... Kd4 2. Tfe2 загроза Kx d3 4. Tcd2 #  
2 ... Kx d3 3. Kb5 загроза (Kd4) 4. Tcd2 #

1. Sac1? Kd4! Zz 1 ... Kf3 2. Tcf2+ Ke3 3. Tf4! d4 4. Tge2 #  
2 ... Ke4 3. Tf4+ Ke3 4. Tge2 #  
1 ... d4 2. Tg5 !! Kf3 3. Tcf2+ Ke3 (Ke4) 4. Te5 #

1. Se5? Kf4! Загроза 2. Tc3+ Kf4 3. Tg5 d4 4. Sg6 #  
1 ... Kd4 2. Sg6 !! Kd3 (Ke3) 3. Tc3+ Kd4 4. Tgd2 #

1. Sc3! Цугцванг 1 ... d4 2. Tce2+ Kf4 3. Tg5! d3 4. Te4 #  
1 ... Kf3 2. Tce2! d4 3. Tef2+ Ke3 4. Tg3 #  
1 ... d4 2. Sd5+ Kf3 3. Sdf6! Ke3 4. Tg3 #

1 ... Kx d3 2. Sd1 !! Kd4 3. Tge2! Kd3 4. Te2 #



9 + 3 = 12 # 4 v ...

Приклад найвищого рівня майстерності в моделюванні матових ситуацій. П'ятифазний мередит. В початковій позиції вже є гра на більшість ходів чорного короля, але для того, щоб створити ілюзію чергування типу «1-й хід ⇔ другий хід в загрози» цю гру автор показує в удаваному сліді 1. Tgf2? d4!, створюючи ще одну ілюзію чергування 2-х і 3-х ходів білих. Ілюзію, тому що загрози є нездійсненними!

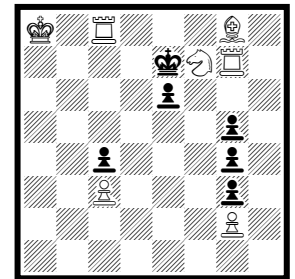
В трьох головних фазах (1. Sac1?, 1. Se5?, 1. Sc3!) здійснюється зміна гри, щонайменше, в двох варіантах аж до матуючого ходу з одночасною реалізацією (на рівні другого ходу білих) класичного парадокса Рухліса.

## 4 приз - № 0592 (Євгеній Богданов)

1. Tg6 (A)? Kd7 (a)! Загроза 2. Tc7+ Ke8 3. Lh7 загроза 4. Tg8 #  
1. Sd8 (B)? Kf6 (b)! 1 ... Kd6 2. Tc6+ Kd5 3. Tce6! Kc5 4. Tg5 #  
3 ... Tce6+ Kf4 (Kf5) 4. Tf7 #  
3 ... Kd5 4. Tg5 #

1. Tb8? Kf6! Zz 1 ... Kd7 (a) 2. Sd8+(B)! Kd6 3. Tb5 e5 4. Td5 #  
1 ... e5 (c) 2. Tg6 (A)! Kd7 3. Se5+ Kc7 4. Tg6 #  
3 ... Ke7 4. Te6 #  
3. Se5 e3 4. Te6 #

1. Lh7! Цугцванг 1 ... Kd7 (a) 2. Se5+ Kd6 3. Sc4+ Kd5 4. Tgd7 #  
2 ... Kx c8 3. Sc6! e5 4. Lf5 #  
1 ... Kf6 (b) 2. Tg6 (A)! Kf5 3. Tc4 загроза 4. Th6 #  
2 ... Ke7 3. Tc7+ K ~ 4. T6g8 #  
1 ... e5 (c) 2. Sd8+(B)! Kd6 3. Tc6+! Kd5 4. Tgd7 #



7 + 6 = 13 # 4 vvv

Вільне поле "f6" і подвоєну батарею Sf7 - Tg7(Lg8) помітно одразу, тому немає нічого дивного ані в спробі взяти під контроль вказане поле, ані в спробі зіграти батареєю вже на першому ході. Спроби є логічними! Перші ходи цих спроб і їх спростування в подальшому використовуються ще в двох фазах гри, створюючи компактну форму теми Банного - Богданова (1. Tg6?, 1. Sd8?, 1. Lh7!) і компактну класичну форму теми Рухліса (1. Tb8?, 1. Lh7!) Цікавою є гра згаданої батареї в удаваному сліді і в рішенні. Щоправда, після красивого першого ходу 1. Lh7! в грі залишається лише поодиноким батарея Sf7 - Tg7.

## 5-й приз - № 1083 (Євгеній Богданов)

1. Lg7 (A)? Kc4 (a) !  
1. Df7? Kc3 (b) !

Загроза 2. Lg7+ (A) !!

1. Ld6 (B)? d2 (c) !

1 ... Kc4 (a) 2. Ke1 (C) !!  
2 ... Kd4 (d2+) K b3 3. Db5+ K ~ 4. Db2 #  
3 ... b5 3. De6+ K b3 4. Dd3 #  
3 ... Kd4 4. Dc2 #  
3 ... Kd4 4. Lc5 #

1. De6 (D)? d5 (d) !

Загроза 2. Lg7 # (A)

1. Sb6? Kc3 ! (> 2. Lg7+)

1 ... Ke3 (b) 2. Df2+ Ke4 3. Lg7 d5 (d2) 4. Df3 #  
1 ... d5 (d) 2. Lb4 d2 3. Dd5+ Ke3 4. Ld2 #  
2 ... d2+ (Kd4) 3. Kx d2 (E) K b3 4. Dc2 #

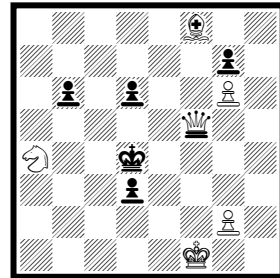
1. Ke1 (C) !! Цугцванг

1 ... Ke3 (b) 2. Lg7 (A) ! d2+ 3. Kd1 !! d5 (b5) 4. Df3 #  
1 ... Kc4 (a) 2. Ld6 (B) !! K b3 3. Db5+ K ~ 4. Db2 #  
2 ... d2+ (Kd4) 3. Kx d2 (E) ~ 4. Dc2 #

2 ... b5 3. De6+ (D) Kd4 4. Lc5 #  
2 ... Kc4 ! 3. Ld6, Sb6, Sb2 Kd4 (b5) 4. Dd3 #  
3 ... K b3 4. Dc2 #

Додатково:

1 ... b5 2. Ld6 !! загроза 3. Kd2, Dc5+, Lc5+  
2 ... d2+ 4. Dd3 #  
2 ... Kc4 ! 3. De6+ Kd4 4. Lc5 #



6 + 5 = 11 # 4 v ...  
( 3 ... Kb5? )

У всіх фазах гри є синтез з різних форм теми Банного-Богданова (рознесеної класичної, інтегрованої і компактної) з парадоксом Домбровскіса і простою двоходовою формою теми Салазара (BC ↔ CB). В рішенні першим ходом король білих іде під шах чорним пішаком, який використовується у всіх варіантах гри і навіть в чергуванні 2-х і 3-х ходів білих (BD ↔ DB).

## 6-й приз - № 0261 (Yoel Aloni &amp; Leonid Makaronez)

1. Da6!

Загроза

2. Dc8 ! загроза 3. De8+, Kg7, Dd8, Dd7 !  
2 ... Lc7 (S ~) 3. De8+ Kf6 4. De7 #

1 ... Tf3

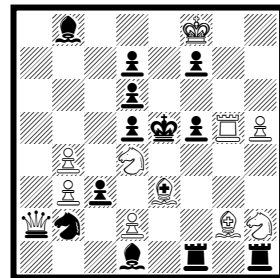
2. Sg4+ Ke4 3. Tf5 загроза 4. Tf4 #, Sf6, Sf2 #  
3 ... cd2 4. Tf4 #  
3 ... Sd3 4. Sf6 #  
3 ... Sc4 4. Sf2 #

1 ... Lf3

2. Tf5+ Ke4 3. De2 загроза 4. Lf2, Lg1 #  
3 ... Te1 4. Lf3 #  
3 ... Sc4 (Sd1) 4. d3 #

1 ... Sd3 (Sa4)

2. Dd3 загроза 3. Dx f5+, Tx f5+, Lf3 – без захистів !



11 + 12 = 23 # 4

« Білоруська тема ». Саме таким є зміст двох центральних варіантів гри: взаємне перекриття чорних фігур (в даному випадку, перекриття Грімшоу на полі "f3") з подальшим зв'язуванням перекиваючої фігури і використанням кожної з цих дій в гри білих фігур.

На матуючому ході першого тематичного варіанта використовується диференціювання матів (одна з форм теми Флека)! Неприємними є лише додаткові варіанти (1 ... Sd3, Sa4), в яких на третьому ході утворюється загроза з трьома можливими шляхами її реалізації і немає жодного ходу чорних, який би міг хоча би "підчистити" гру, щоб не було дуалей.

**Спеціальний приз - № 0892 (Євгеній Богданов).** Це багатофігурна версія задачі цього ж автора з конкурсу "В. Персіянов-50", 2005, 2-й спец. приз (Kf6, Lf5, Lh4, Sa6 - Kd8, p.p. d7, f7). Автору вдалось додати повноцінну третю фазу гри з грою батареї Kf3 - Lg2, створивши, додатково, трифазне чергування перших ходів чорних за циклом Ke5 - d3 ↔ d3 - Kc5 ↔ Kc5 - Ke5, чергування 2-х і 3-х ходів білих (Kg4 - Lg1 ↔ Lg1 - Kg4) в новому удаваному сліді 1. Lh2? і повноцінну форму теми повернення білих фігур на свої початкові позиції в двох удаваних слідах !

Окрім цього, в задачі є ще: чергування 2-х і 3-х ходів білих в рішенні (Sc2 - Ld3 ↔ Ld3 - Sc2), проста двоходова форма і різнорівнева псевдоформа теми Салазара (Sc2 - Lf1 ↔ Lf1 - Sc2).

Чудовий перший хід в рішенні: руйнує батарею, яка грала в двох удаваних слідах !!

## Спеціальний приз - № 0892 (Євгеній Богданов)

1. Lh2? Kc5!

1 ... Ke5 2. Kg4 d3 3. Lg1 !! f3 4. Lf3 d2 5. Sc4 #

1 ... d3 2. Lg1 !! Ke5 3. Kg4 f3 4. Lf3 d2 5. Sc4 #

1. Sc2? Kc4!

1 ... d3 2. Sa3 !! Ke5 3. Kg4 f3 4. Lf3 d2 5. Sc4 #

1 ... Kc5 2. Lf1 !! Kd5 3. Ld3 Kc5 4. Ke4 f3 5. Ld4 #

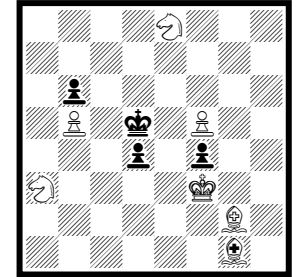
3 ... Ke5 4. Le4 d3 5. Ld4 #

1. Lf1 !

1 ... Kc5 2. Sc2 Kd5 3. Ld3 Kc5 4. Ke4 f3 5. Ld4 #

1 ... Ke5 2. Ld3 Kd5 3. Sc2 Kc5 4. Ke4 f3 5. Ld4 #

3 ... Ke5 4. Le4 d3 5. Ld4 #



7 + 4 = 11 # 5 vv

## 1-й почесний відгук - № 0215 (Євгеній Богданов)

Початкова гра:

1 ... Kc3 2. Db4+

Kd3 3. Dd4 #

1. Lh5? Kd3!

1 ... Kc3 2. Lg6

Kd2 3. Db1 Ke2 4. De1 #

2 ... Kc4

3 ... Kc3 4. Db4 #

1 ... Kc5 2 ... Kd5

Kc4 3. Le4 K ~ 4. Db4 #

3 ... Kc6

4. Lf3 #

1. Dd7? Kd5! Zz

1 ... K b3 2. Db5+

Ka2 3. Sa3 !! Ka3 4. Db3 #

2 ... Kc3

3 ... Ka1 4. Db1 #

1 ... Kc3 2. Da4

Kb2 3. Db4+ Kd3 4. Dd4 #

2 ... Kd2

3. Da3+ Kb1 4. Da1 #

1 ... Kd3 2. Da4

Kd2 3. Da1 Kd3 4. Dd4 #

2 ... Kc3

3. Db4+ Kd3 4. Dd4 #

1. Db1 (A)? Kd5! Zz

1 ... Kd3 2. Lf3 (B)

Kd2 3. Le4 (C) Ke2 4. De1 #

2 ... Kc3

3 ... Kc3 4. Db4 #

1 ... Kc5 2 ... Kc4

3. Le4 Kc3 (Kc5) 4. Db4 #

2 ... Kd6

3. Le4 (C) Kc3 (Kc5) 4. Db4 #

1. Lf3 (B)!

1 ... Kc3 2. Le4 (C)

Kd2 3. Db1 (A) Ke2 4. De1 #

3 ... Kc3

4. Db4 #

1 ... Kd3 2. Db1 (A)

Kd2 3. Le4 (C) Ke2 4. De1 #

2 ... Kc3

3 ... Kc3 4. Db4 #

3 ... Kc4

3. Le4 Kd2 4. De1 #

2 ... Kc4

3 ... Kc4 4. Db4 #

3 ... Kc4

3. Le4 Kc3 (Kc5) 4. Db4 #

1. g4? Kc5! Zz

1 ... hg4 2. Db4+

Kd5 3. Lg4 Ke5 4. Dd4 #

3 ... Kc6

4. Lf3 #

1. Kc8? Kd3! Zz

1 ... Kc5 2. Kd7

Kc4 3. Db4+ K ~ 4. Dd4 #

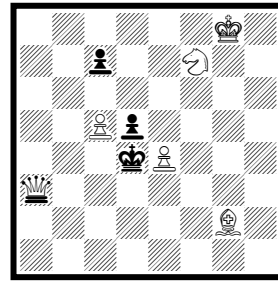
Багато фаз, серед яких можна виділити три головні: 1. Lh5?, 1. Dd7? (чорні пішаки ніби притягують білі фігури) і 1. Lf3!, - зі зміною гри не менше, ніж в двох варіантах (тричі на хід 1 ... Kc3), і з красивою розмашистою грою білого ферзя).

Рішення 1. Lf3! і спроба 1. Db1? утворюють різнорівневу форму теми Салазара з додатковим чергуванням ходів білих ("ШЛ" № 13, стор. 4) за схемою: A? – BC → B! – (CA ↔ AC).

Цікаво, що в початковій грі і в удаваному сліді 1. Lh5? є гра, яка відповідає класичному парадоксу Рухліса. Багато всього і потроху, але немає того стрижня, який би зміг об'єднати всі фази гри в один гармонійний задум.

## 2-й почесний відгук - № 0891 (Євгеній Богданов)

<b>Початкова гра:</b>	1... Kc4	2. Se5+	Kd4	3. Sc6+	K~	4. Lf1 # (A)	
<b>1. c6 (B)?</b>	<b>Kc4!</b>	1... de4	2. Lf1 (A)!	Kd5	3. Dc3	e3	4. Dc4 #
		2 ...	e3	3. Dc3	Ke6	4. De5 #	
				3. Db4+	Kd5	4. Dc4 #	
<b>1. Lf1 (A)!</b>	Цугцванг	1... Ke4	2. Dd3+ (C)	Kf4	3. Le2 (D)	d4 (c6)	4. Df3 #
		1... c6	2. Le2 (D)	Ke4	3. Dd3+ (C)	Kf4	4. Df3 #
		2 ...	de4	3. Dc1	Kd5 (e3)	4. Dc4 #	
		1... de4	2. c6 (B)!	Kd5	3. Dc3	e3	4. Dc4 #
		2 ...	e3	3. Dc3	Ke6	4. De5 #	
				3. Db4+	Kd5	4. Dc4 #	

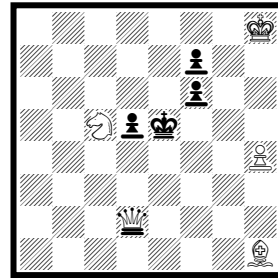


6 + 3 = 9 # 4 ~v

Мат з варіанта початкової гри спочатку стає другим ходом в варіанті спроби, а потім – першим ходом рішення, яке з вказаною спробою утворює просту двоходову форму теми Салазара (BA ↔ AB). В рішенні додатково реалізоване чергування 2-х і 3-х ходів білих (CD ↔ DC) і правильні мати.

## 3-й почесний відгук - № 0259 (Євгеній Богданов)

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



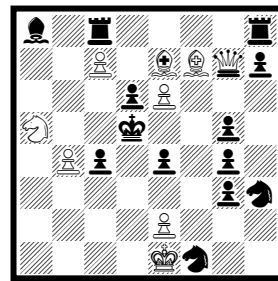
5 + 4 = 9 # 4 v

В двох фазах гри є одна з форм теми Салазара - Рухліса: проста двоходово-ва форма теми Салазара (AD ↔ DA) поєднана з класичним парадоксом Рухліса ("ШЛ" № 13, стор. 14 ... 16).

## 4-й почесний відгук - № 0166

(L. Lyubashevsky &amp; L. Makaronez)

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

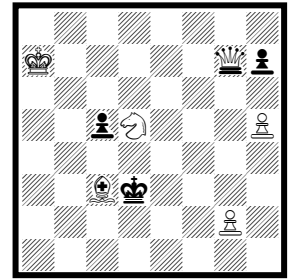


9 + 13 = 22 # 4

Дві фази гри зі зміною функцій ходів білих. В двох головних варіантах рішення є жертви білих фігур з подальшою грою батареї. Нажаль, варіанти гри і тип жертв є стратегічно не рівнозначними. І це створює відчуття певної дисгармонії.

## 5-й почесний відгук - № 0214 (Євгеній Богданов)

<b>1. Dg4?</b>	<b>Kc2! Zz</b>	1... h6	2. Dd1+	Kc4	3. Kb7 !!	Kb5	4. Db3 #
<b>1. Se3?!</b>	<b>Ke2! Zz</b>	1... Ke4	2. Dd7	загроза	3. Dd5+, Df5+		4. Df3 #
		2 ...	Ke3	3 ...	Ke2		4. Df3 #
				3 ...	Ke3		4. Df3 #
		1... h6	2 ...	Kf4	3. Dg4+	Ke3	4. Df3 #
		2 ...	2. Df6	Ke2	3. Df1+	Ke3	4. Df3 #
			2 ...	Ke4	3. Df5+	Ke3	4. Df3 #
			2 ...	c4	3. Dd4+	Ke2	4. Dd2 #
<b>1. Dg5!</b>	Цугцванг	1... Ke4	2. Sf4	Ke3	3. De5+	Kf2	4. De1 #
		1... h6	2. Dd2+	Kc4	3. Sb6+	Kb3	4. Db2 #
					3 ...	Kb5	4. Dd7 #
			2 ...	Ke4	3. Se7	c4	4. Dd4 #
		1... Kc2	2. Dd2+	Kb3	3. Sb6	~	4. Db2 #
		1... Ke2	2. De3+	Kf1	3. Sf4	c4 (h6)	4. De1 #
		1... Kc4	2. Dd2	h6	3. Sb6+	Kb3	4. Db2 #
					3 ...	Kb5	4. Dd7 #
			2 ...	Kb3	3. Sb6	~	4. Db2 #
			2 ...	Kb5	3. Sb6	Kc6 (h6)	4. Dd7 #
					3 ...	c4	4. Dd5 #

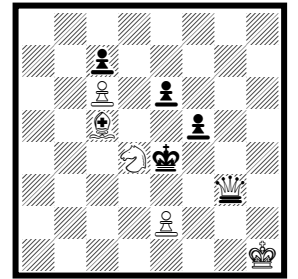


6 + 3 = 9 # 4 vv

Трифазна зміна гри у вигляді "піраміди" без якоїсь складної тематики, але з красивою грою білих: ферзя і коня.

## 6-й почесний відгук - № 0744 (Олексій Файзулін)

<b>1. Se6?</b>	<b>Kd5!</b>	1... f4	2. Dg5	f3	3. Sg7!	fe2 (f2)	4. Df5 #
<b>1. Dg2?</b>	<b>Ke5!</b>	1... Ke3	2. Sb3+	Kf4	3. Ld4	e5	4. e3 #
		1... Kf4	2. Sb5	Ke5	3. Ld4+	Kf4	4. e3 #
<b>1. La7!</b>	Цугцванг	1... Kd5	2. De3 !!	e5	3. Db3+	Ke4	4. Df3 #
		1... f4	2. Dg4 !!	Ke3	3. Sb3+	Ke4	4. De6 #

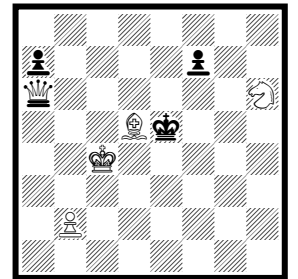


6 + 4 = 10 # 4 vv

Трифазна зміна гри без якоїсь складної тематики, але з красивою грою білих фігур у всіх фазах. Красивий перший хід рішення! У всіх фазах гри, і особливо в форсованому удаваному сліді 1. Dg2+?, грає батарея Sd4 – Lc5.

## 1 похвала - № 0890 (Євгеній Богданов)

<b>1. Sf7?</b>	<b>Kf4!</b>						
<b>1. Lf7?</b>	<b>Kf4!</b>	1... Ke4	2. Df6	загроза	3. Lh5, Sg4!		
		2 ...	Ke3	3 ...	3. Lh5 !!	загроза	4. Dd4 #
					3 ...	Kd2	4. Dc3 #
<b>1. Da7?</b>	<b>Kf6!</b>	Загроза	2. Df7	загроза	3. Sg8	загроза	4. Df6 #
		1... Kf4	2. Dg1!!	f6	3. Kd4 !!	f5	4. De3 #
		2 ...	Ke5	3. S7+	K~		4. Dg5 #
		2 ...	f5	3. Kc5 !!	Ke5		4. Dd4 #
		1... f5	2. Dd4+	Kd6	3. Dg7 !!	f4	4. Sf5 #
<b>1. Kd3!</b>	Цугцванг	1... Kf4	2. Df6+	Kg3	3. Df3+	Kh2	4. Dg2 #
		1... Kd5	2. Sf7!	Kc5	3. Kc3 !!	Kh4	4. Dg4 #
					3 ...	Kd5	4. Dc4 #



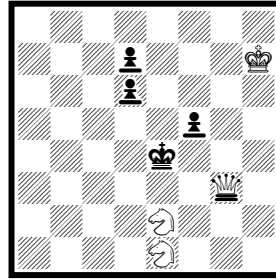
5 + 3 = 8 # 4 vv

Трифазна зміна гри без якоїсь складної тематики, але з красивою грою білих фігур у всіх фазах гри. Чудовий перший хід рішення!



## 2 похвала - № 0663 (Олексій Файзулін)

1. Kg6 (A)?	Kd5!								
1. Sc2?	Kd5!	1 ... f4	2. Sc3+	Ke5	3. Dg7+	K ~	4. Sd4 #		
			2 ...	Kf5	3. Sd4+	K ~	4. Dg7 #		
1. Sf4 (B)?	Kd4!	1 ... Ke5	2. De3+	Kf6	3. Sd5+	Kf7	4. De7 #		
		1 ... d5	2. Sd3	Kd4	3. Df4+	Kc3	4. Db4 #		
1. Dc3!	(2. Dd4 #)	1 ... Kd5	2. Sf4+ (B)	Ke4	3. S1g2	d5	4. De3 #		
		1 ... f4	2. Kg6 (A)	Kd5	3. Kf5	f3	4. Sf4 # (B)		

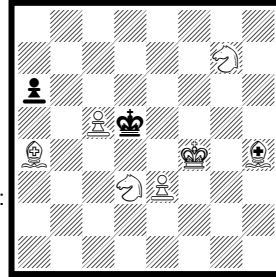


4 + 4 = 8 # 4 vv

Трифазна зміна гри в формі вибору. Перші ходи спроб 1. Kg6? і 1. Sf4? в рішенні стають ходами в варіантах гри. **Неприємність:** коротка загроза в рішенні.

## 3 похвала - № 0591 (Анатолій Мітюшин)

1. Le7, Le1?	Kc4!								
1. Lg3?	Kc4!	1 ... a5	2. Lb5	a4	3. Lf2 !!	a3	4. e4 #!		
1. Sf5 !!	Цугцванг	1 ... Kc4	2. Ke4!	Kc3	3. Le1+ (A)	Kc4	4. Sd6 # (B)		
		1 ... Ke6	2. Se5!	Kd5	3. Sd6+ (B)	Kc3	4. Le1 # (A)		
		1 ... a5	2. Sd4!	Kc4	3. Le7!	Ke6 (a5)	4. Lb3 #		
					3 ...	Kx d3	4. Lb5 #		
						Kd5	4. Lb3 #		

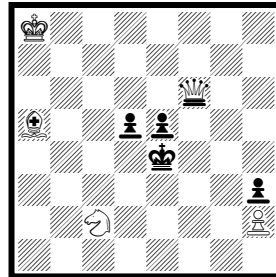


7 + 2 = 9 # 4 vv

Дві фази зі зміною гри на хід 1 ... a5. Приємний додаток: розширений парадокс Банного - Богданова ("ШЛ" № 5, стор. 15): в різних варіантах рішення перші ходи перших двох спроб стають третіми ходами білих, а однакове спростування цих спроб - першим ходом чорних. В першому варіанті рішення додатково створюється чергування 3-х і 4-х ходів білих.

## 4 похвала - № 0742 (Олексій Файзулін)

1. Ld2?	Kd3!	1 ... d4	2. Sb4	d3	3. Df7	Kd4	4. Dd5 #		
1. Lb4?	Kd3!	1 ... d4	2. Se1	Kd5	3. Df7+	Ke4	4. Df3 #		
			2 ...	d3	3 ...	Kc6	4. Db7 #		
					3. Df3+	Kd4	4. Dd3 #		
1. Se1!		1 ... Ke3	2. Lc3	e4	3. Df1!	d4	4. Sc2 #		
		1 ... Kd4	2. Db6+	Ke4	3. Df2!	d4	4. Df3 #		

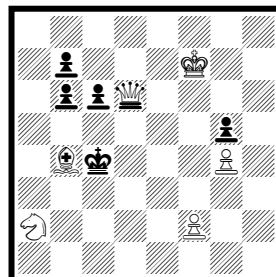


5 + 4 = 9 # 4 vv

Трифазна зміна гри без якоїсь складної теми. Красивий перший хід рішення!

## 5 похвала - № 0664 (Є. М. Богданов)

Початкова гра:									
	1 ... Kb5	2. Dd3+	Ke4	3. Dc4	загроза (c5)	4. Sc3 #			
	1 ... b5	2. Dd1	c5	3. Ke6!	cb4 (b6)	4. Dd5 #			
		2 ...	b6	3. Ke6	c5	4. Dd5 #			
1. Le1 !!	Цугцванг	1 ... Kb3	2. Db4+	Kx a2	3. Lc3!	c5 (b5)	4. Db2 #		
		2 ...	Kc2	3. Sc3!	Kc1 (~)	4. Db1 #			
		1 ... c5	2. Sc1	Kb5	3 ...	Kd3	4. De4 #		
					3. Dd7+!	Kc4	4. Dd3 #		
		1 ... b5	2. Sb4	Kb3	3 ...	Ka6	4. Da4 #		
					3 ...	K ~	4. Da2 #		
					3 ...	Kc4!	4. Dc3 #		
					3 ...	c5 (b5, b6)	4. Da2 #		
					2 ...	b6	4. Sa6 #		
1. De6?	Kd3!	1 ... Kb5	2. De2+	Ke4	3. Dc4	загроза (c5)	4. Sc3 #		

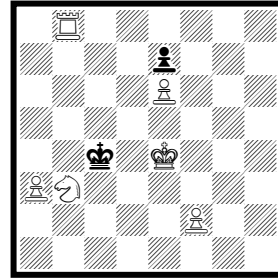


6 + 5 = 11 # 4 \*

Дві головні фази гри без якоїсь складної теми, але з красивою грою білих фігур. Приємний додаток – форсована спроба з зміною гри.

## 6 похвала - № 0594 (М. Р. Костылев &amp; А. Н. Мельничук)

1. Ke3?	Kd5!								
1. Sd2+?	Kc5!								
1. Sa5?	Kc5!								
1 ... Kc3	2. Ke3	Kc2	3. Tb3	Kc1	4. Kd3	Kd1	5. Tb1 #		
			3 ...	Kd1	4. Tc3	Ke1	5. Tc1 #		
1. Sd4!									
1 ... Kc3	2. Tb1	Kd2	3. Ta1	Kc3	4. Ta2	Kc4	5. Tc2 #		
1 ... Kc5	2. Tb7	Kd6	3. Ta7	Kc5	4. Ta6	Kc4	5. Tc6 #		



6 + 2 = 8 # 5 v

П'ятиходова задача з зміною в двох фазах. Хороший перший хід рішення приводить до досить відомої гри. Оригінальність полягає у використанні темпоходів в грі білих фігур (4. Ta2, 4. Ta6) в кожному з варіантів на одному і тому ж рівні. І це красиво!

Суддя розділу: Натан Сімник (Львів)

14. 01. 2007

друкується вперше

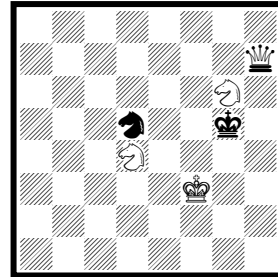
Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це: Григорій Марковський з Росії і Joaquim Crusats з Іспанії.

Роботи № 1304 ... № 1324 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 1325 ... № 1328 - в ювілейному конкурсі "Є.М. Богданов - 55 / 40".

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

## № 1304 Є. М. Богданов (Львів)

1. Se5?	Sf4!	Загроза	2. Sg4, Dg6+, Df5+				
		1 ... Se7	2. Sg4!	Sg8	3. Sde6 #		
			2 ...	Sg6	3. Dh6 #		
1. Sf8?	Sf4!	Загроза	2. Sfe6+, Dg6+, Df5+				
		1 ... Se7	2. Sfe6+!	Kf6	3. Dg7 #		
		1 ... Kf6	2. Sd7+!	Kg5	3. Sde6 #		
1. Sh4?	Kf6!	Загроза	2. Shf5, Dg6+, Df5+				
		1 ... Se7	2. Dh8 !!	загроза	3. Sde6 #		
		1 ... Sf4	2. Sdf5 !!	загроза	3. Dh6 #		
			2 ...	Kf6	3. De7 #		
			2 ...	Sg6	3. Dx g6 #		
1. Dg7!	(2. Sgf4+!)	1 ... Se7	2. Sde6+	Kf5	3. Df7 #		
			2 ...	Kh5	3. Dh7 # - CB!		
		1 ... Kh5	2. Kg3!	Kg5 (S ~)	3. Sf4 # !!		

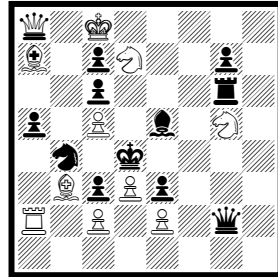


4 + 2 = 6 # 3 vvv

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

№ 1305 Efen Petite ( Oviedo, España )

- 1. Dx c6!**
- |                    |           |         |                   |
|--------------------|-----------|---------|-------------------|
| Загроза            | 2. De4+   | Dx e4   | 3. c6 #           |
|                    | 2. Dx g2  | Загроза | 3. c6, Sf3, De4 # |
| <b>1 ... Dx c6</b> | 2. Sf3+!  | Dx f3   | 3. c6 #           |
| <b>1 ... Tx c6</b> | 2. Se6+!  | Tx e6   | 3. c6 #           |
| <b>1 ... Sx c6</b> | 2. Ta4+   | Sb4     | 3. c6 #           |
| 1 ... Sd5          | 2. Da4+   | Sb4     | 3. c6 #           |
| 1 ... Dd5          | 2. Dx d5+ | Sx d5   | 3. Sf3 #          |

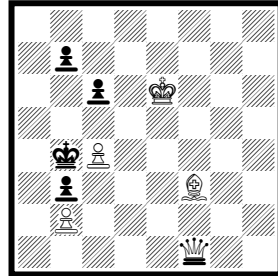


11 + 11 = 22 # 3

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

№ 1306 Є. М. Богданов ( Львів )

- |                                |           |           |           |                 |              |                 |          |
|--------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------------|--------------|-----------------|----------|
| <b>1. Da1?</b>                 | Kc5! Zz   | 1 ... Kc4 | 2. Da5    | c5              | 3. Ke5!      | Загроза ( b6 )  | 4. Le2 # |
|                                |           | 2 ...     | b6        |                 | 3 ...        | Kb3             | 4. Dc3 # |
|                                |           | 1 ... b6  | 2. Ke5 !! | загроза         | 3. Le2+      | Kd4             | 4. De5 # |
|                                |           |           | Lc4       |                 | 3. Da3+, Le2 |                 |          |
|                                |           | 1 ... b5  | 2 ...     | Kc5 (b5)        | 3. Le2+      | K ~             | 4. Da3 # |
|                                |           |           | 2. Da7 !! | Kc4             | 3. Le2+      | Kb4             | 4. Le2 # |
|                                |           |           | 2 ...     | bc4             | 3. Db6+      | Ka4             | 4. Lc6 # |
|                                |           |           | 2 ...     | c5              | 3. Db7       | загроза ( K ~ ) | 4. Db5 # |
|                                |           |           | 2 ...     | c5              | 3 ...        | Kc4             | 4. De4 # |
| <b>1. Df2!</b> ( 1. Dg1? c5! ) | Загроза   | 2. Db6+   | Ka4       | 3. ~            | c5           | 4. Db5 #        |          |
| 1 ... Kc4                      | 2. Le2+   | Kb4       | 3. Da7 !! | загроза         | 4. Da3 #     |                 |          |
| 1 ... Ka5                      | 2. Da7+   | Kb4       | 3. Le2    | загроза         | 4. Da3 #     |                 |          |
| 1 ... b5                       | 2. Da7 !! | Kc4       | 3. Le2+   | загроза         | 4. Da3 #     |                 |          |
|                                | 2 ...     | bc4       | 3. Db6+   | Ka4             | 4. Lc6 #     |                 |          |
|                                | 2 ...     | c5        | 3. Db7    | загроза ( K ~ ) | 4. Db5 #     |                 |          |
|                                | 2. Dd2+   | Ka4       | 3 ...     | Kc4             | 4. De4 #     |                 |          |
|                                | 1 ... c5  | 2. Dd2+   | Ka4       | 3. Dd7+         | K ~ (b5)     | 4. Db5 #        |          |

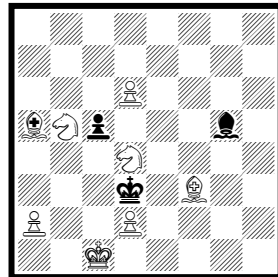


5 + 4 = 9 # 4 v

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

№ 1307 Олександр Жук ( Хрстинівка, Черкаська область )

- Початкова гра: 1 ... c4 2. Sc6! Lx d2+ 3. Lx d2 c3 4. Se5 #
- 1. Sc2!**
- |              |          |     |         |     |          |
|--------------|----------|-----|---------|-----|----------|
| Загроза      | 2. Se1+  | Kc4 | 3. Sa3+ | Kd4 | 4. Lc3 # |
| 1 ... Kc4    | 2. Sa3+  | Kd3 | 3. Se1+ | Kd4 | 4. Lc3 # |
| 1 ... Lx d2+ | 2. Lx d2 | Kc4 | 3. Sc3  | Kd3 | 4. Le2 # |

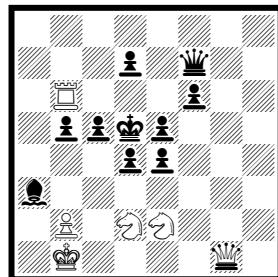


8 + 3 = 11 # 4

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

№ 1308 Steven B. Dowd ( USA ) & Joaquim Crusats ( España )

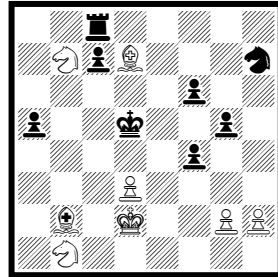
- Початкова гра: **1 ... Dg6** 2. Sf4+ ef4 3. Dx g6 загроза 4. Df5, De4#
- |       |     |          |  |
|-------|-----|----------|--|
| 3 ... | Ke5 | 4. De4 # |  |
|-------|-----|----------|--|
- 1. De3!**
- |                  |            |     |                  |
|------------------|------------|-----|------------------|
| Загроза          | 2. Dx e4 # |     |                  |
| <b>1 ... Dg6</b> | 2. Db3+    | c4  | 3. Dx b5+ Lc5    |
| 1 ... c4         | 2. Dx a3   | De7 | 3. Dx e7 загроза |
|                  | 2 ...      | Df8 | 3. Dx f8 загроза |
|                  | 2 ...      | De6 | 3. Tx b5+        |
| 1 ... de3        | 2. Sc3+    | Kd4 | 3. Td6+          |
| 1 ... Dh7        | 2. Db3+    | c4  | 3. Dx b5+        |
| 1 ... f5         | 2. Db3+    | c4  | 3. Dx b5+        |



6 + 10 = 16 # 4 \*

№ 1309 Григорий Попов ( Белгород, Россия )

- 1. La1!**
- |           |               |         |     |          |     |            |
|-----------|---------------|---------|-----|----------|-----|------------|
| Цугцванг  | 1 ... c6 (c5) | 2. Sc3+ | K ~ | 3. Sa4+  | Kd5 | 4. Sb6 #   |
|           | 1 ... T ~     | 2. Sc3+ | K ~ | 3. Sb5+  | Kd5 | 4. Sc7 #   |
|           | 1 ... a4      | 2. Sc3+ | K ~ | 3. Sa2+  | Kd5 | 4. Sb4 #   |
|           | 1 ... f3      | 2. Sc3+ | Kd4 | 3. Sd1+  | Kd5 | 4. Se3 #   |
|           | 2 ...         | Ke5     |     | 3. Sd1+  | Kf4 | 4. g3 #    |
|           |               |         |     | 3 ...    | Kd5 | 4. Se3 #   |
| 1 ... f5  | 2. Lg7        | Sf6     |     | 3. Lx f6 | ~   | 4. Sc3 #   |
| 1 ... g4  | 2. Sc3+       | K ~     |     | 3. Se2+  | Kd5 | 4. Sf4 #   |
| 1 ... Sf8 | 2. Sc3+       | K ~     |     | 3. Se4+  | Kd5 | 4. Sx f6 # |

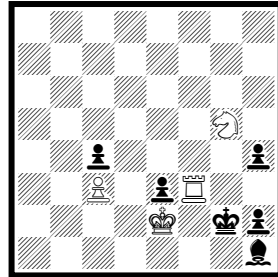


8 + 8 = 16 # 4

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

№ 1310 Микола Кулігін ( Запоріжжя )

- 1. Kx e3?** Kg1! Zz 1 ... h3
- |                      |           |         |     |         |     |          |
|----------------------|-----------|---------|-----|---------|-----|----------|
| 2. Ke2 – повернувся! | 2 ... Kg1 | 3. Sh3+ | Kg2 | 4. Sf4+ | Kg1 | 5. Tf1 # |
|----------------------|-----------|---------|-----|---------|-----|----------|
- 1. Sf7?** Kg1! Zz 1 ... h3
- |                      |           |         |     |         |     |          |
|----------------------|-----------|---------|-----|---------|-----|----------|
| 2. Sg5 – повернувся! | 2 ... Kg1 | 3. Sh3+ | Kg2 | 4. Sf4+ | Kg1 | 5. Tf1 # |
|----------------------|-----------|---------|-----|---------|-----|----------|
- 1. Tx e3!** Цугцванг ( 1. Tf1? Kg3! )
- |           |                      |           |         |     |         |         |          |
|-----------|----------------------|-----------|---------|-----|---------|---------|----------|
| 1 ... Kg1 | 2. Sh3+              | Kg2       | 3. Kd2  | Kf1 | 4. Te2  | загроза | 5. Tf2 # |
| 1 ... h3  | 2. Tf3 – повернувся! | 2 ... Kg1 | 3. Sh3+ | Kg2 | 4. Sf4+ | Kg1     | 5. Tf1 # |

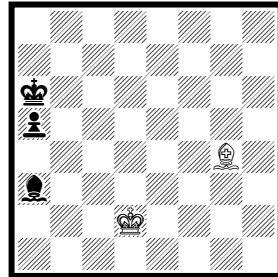


4 + 6 = 10 # 5

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

№ 1311 Олександр Цаплін ( Новоград - Волинський )

- a) діаграма 1. Kb5 Kc3 2. Ka4 Ld7 #
- b) ♔d2 → d8 1. Lc5 Kc7 2. La7 Le2 #

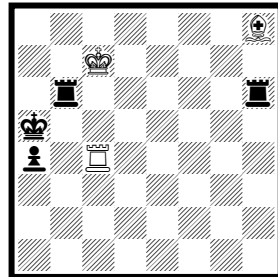


2 + 3 = 5 a, b H # 2

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

№ 1312 Nikolaj Zujev ( Klaipeda, Lithuania )

- |        |         |        |           |
|--------|---------|--------|-----------|
| 1. Ka6 | Ld4     | 2. Ka7 | Tx a4 #   |
| 1. Tb5 | Tc5 (A) | 2. Ta6 | Lc3 # (B) |
| 1. Tb4 | Lc3 (B) | 2. Ta6 | Tc5 # (A) |

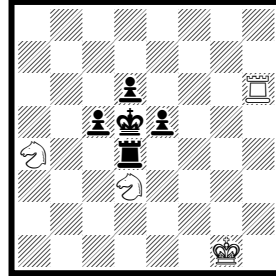


3 + 4 = 7 3.1.1.1. H # 2

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

№ 1313 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- |       |     |        |       |
|-------|-----|--------|-------|
| 1. c4 | Sc5 | 2. dc5 | Sc3 # |
| 1. e4 | Se5 | 2. de5 | Sb6 # |

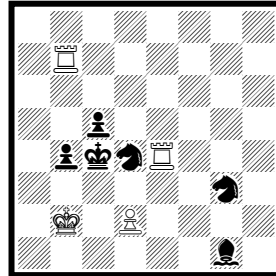


4 + 5 = 9 2.1.1.1. H # 2

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

№ 1314 **Abdelaziz Onkoud** (Stains, France)

- |          |         |        |           |
|----------|---------|--------|-----------|
| 1. Kd5   | d3 (A)  | 2. Sc6 | Td7 # (B) |
| 1. Sx e4 | Td7 (B) | 2. Sb5 | d3 # (A)  |

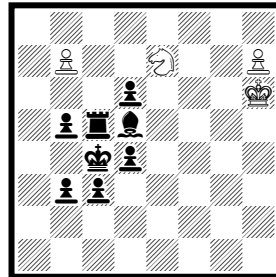


4 + 6 = 10 2.1.1.1. H # 2

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

№ 1315 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- |             |        |       |       |       |
|-------------|--------|-------|-------|-------|
| a) діаграма | 1. Lg8 | hg8=T | 2. d3 | Tg4 # |
| b) ♗e7 → d7 | 1. Tc8 | bc8=L | 2. b4 | La6 # |

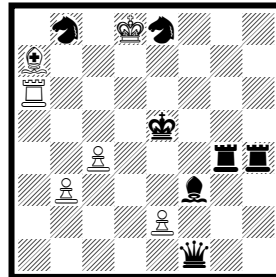


4 + 8 = 12 a, b H # 2

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

№ 1316 **Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- |             |        |     |        |       |
|-------------|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Le4 | e3  | 2. Df5 | Ld4 # |
|             | 1. Te4 | Ke7 | 2. Tf4 | Ta5 # |
| b) ♔f1 → b4 | 1. Dc5 | Lb6 | 2. Kd6 | Lc7 # |
|             | 1. Dc3 | Tb6 | 2. Kd4 | Te6 # |

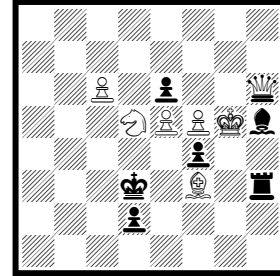


6 + 7 = 13 a, b H # 2

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

№ 1317 **Микола Колесник** (с. Грузьке, Сумська область )  
**Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- |             |          |       |        |       |
|-------------|----------|-------|--------|-------|
| a) діаграма | 1. ed5   | De6 ! | 2. d4  | Db3 # |
| b) ♙d2 → c4 | 1. Lx f3 | Dh5 ! | 2. Le4 | Dd1 # |

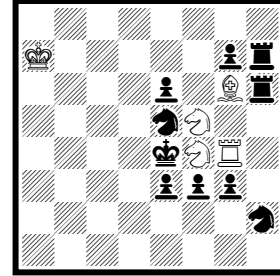


7 + 6 = 13 a, b H # 2

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

№ 1318 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

- |          |     |          |         |
|----------|-----|----------|---------|
| 1. f2    | Th4 | 2. Kf3   | Sd4 #   |
| 1. Sx g4 | Sd4 | 2. Kx f4 | Sx e6 # |
| 1. Tx g6 | Sh3 | 2. Kx f5 | Tf4 #   |

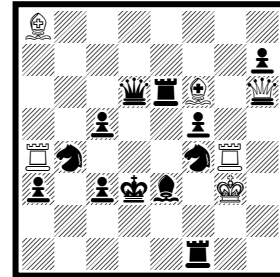


5 + 10 = 15 3.1.1.1. H # 2

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

№ 1319 **Александр Панкратьев** (Чегдомын, Россия)  
**Вадим Винокуров** (Иваново, Россия)

- |        |     |        |       |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Dd5 | Dh2 | 2. Ke4 | Dc2 # |
| 1. De5 | Dh1 | 2. Kd4 | Dd5 # |

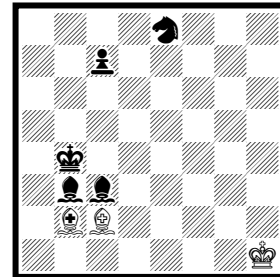


6 + 12 = 18 2.1.1.1. H # 2

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

№ 1320 **Микола Кулігін** (Запоріжжя)

- |        |     |        |     |        |       |
|--------|-----|--------|-----|--------|-------|
| 1. Ka4 | Le4 | 2. Lb4 | Lc3 | 3. La3 | Lc6 # |
| 1. La2 | Lc1 | 2. Lb2 | Le3 | 3. Ka3 | Lc5 # |

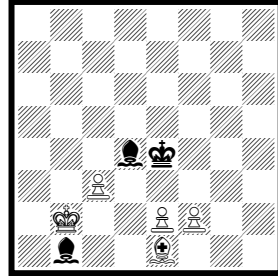


3 + 5 = 8 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1321 **Nikolaj Zujev** ( Klaipeda, Lithuania )

1. Lc5 c4 2. Kd4 Kb3 3. Le4 Lc3 #  
 1. Lx f2 Kc1 2. Ke3 Kd1 3. Le4 Ld2 #

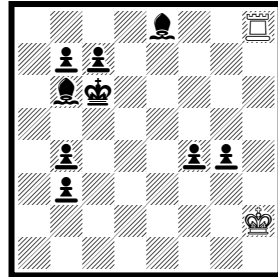


5 + 3 = 8 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1322 **Микола Кулігін** ( Запоріжжя )

1. Kb5 Kg2 2. Ka4 Th1 3. Lb5 Ta1 #  
 1. Kd7 Th5 2. Kc8 Ta5 3. Ld7 Ta8 #

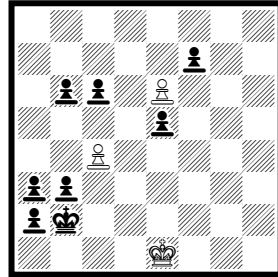


2 + 9 = 11 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1323 **Олександр Жук** ( Христинівка, Черкаська область )

1. Ka1 e7 2. b2 e8=D 3. b1=L Dx e5 #  
 1. Kc3 e7 2. Kb4 f8=D 3. Ka5 Dx a3 #

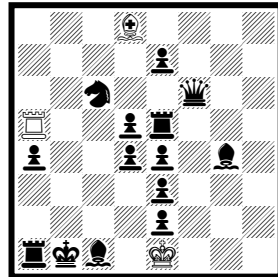


3 + 8 = 11 2.1.1.1.1. H # 3

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

№ 1324 **Вадим Винокуров** ( Иваново, Россия )

- а) діаграма 1. Lb2 Lx e7 2. Kc1 La3 3. Tb1 Tc5 #  
 б) ♖b1 → f5 1. Te6 Ta7 2. Ke5 Tx e7 3. Lf5 Lc7 #

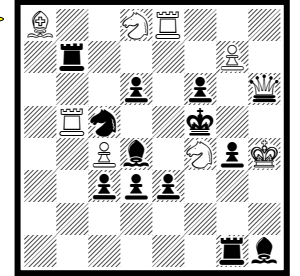


3 + 14 = 17 a, b H # 3

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

№ 1325 **Григорий Марковский** ( Краснодар, Россия )

1. Se2? de2! Загроза 2. Dh5 (A), Dh7 (B), Sx d4 (C) #  
 1. Sd3? Tg7! Загроза 2. Dh5 (A), Dh7 (B) #  
 1. Sg6? Le5 (a)! Загроза 2. Dh5 (A) # (2. Dh7 (B)?)  
 1. Sh5? Te7 (b)! Загроза 2. Dh7 (B) # (2. Dh5 (A)?)  
 1 ... Tg7 2. Sx g7 #  
 1. Sfe6 !! Загроза Sx d4 (C) # 1 ... K ~ 2. Df4 #  
 1 ... Le5 (a) 2. Dh7 (B) #  
 1 ... Te7 (b) 2. Dh5 (A) #



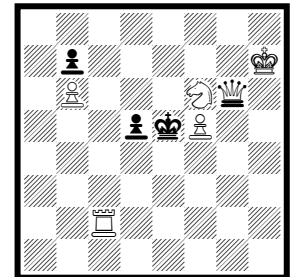
9 + 12 = 21 # 2 v ...

Тема Богданова – Ричкова, «білі комбінації», тема Сушкова, тема Ханнеліуса

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

№ 1326 **Олексій Файзулін** ( Львів )

- Початкова гра: 1 ... Kf4 2. Te2! Kf3 (d4) 3. Dg4 #  
 1 ... Kd6 2. De8! d4 3. De6 #  
 1. Dg4? d4! 1 ... Kd6 2. De2! d4 3. De6 #  
 1 ... Kx f6 2. Te2! Kf7 3. Dg7 #  
 2 ... d4 3. Dg6 #  
 1. Dh6! (1. Dg5? d4!) 1 ... Kd4 2. Df4+ Kd3 3. Dd2 #  
 1 ... Kx f5 2. De3 Kx f6 (d4) 3. Tf2 #  
 1 ... Kd6 2. De3 d4 3. De6 #  
 1 ... d4 2. Tc5+ Kd6 3. Df8 #

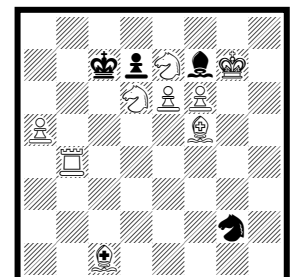


6 + 3 = 9 # 3 v

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

№ 1327 **Олександр Жук** ( Христинівка, Черкаська область )

1. La3! Загроза 2. Tb7+ Kd8 3. Tx d7 #  
 1 ... Kx d6 2. Tc4+ Ke5 3. Te4 #  
 1 ... Kd8 2. Tb8+ Kc7 3. Tc8 #  
 1 ... Le8 2. Sx e8+ Kd8 3. Tb8 #  
 1 ... Lx e6 2. Se8+ Kd8 3. Tb8 #  
 1. Tc4+? Kb8! 1 ... Kx d6 2. La3+ Ke5 3. Te4 #

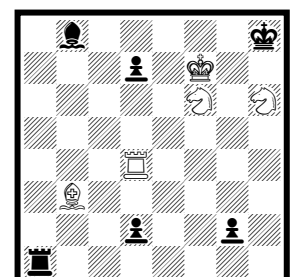


9 + 4 = 13 # 3 v

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

№ 1328 **Григорий Попов** ( Белгород, Россия )

1. Tc4? Lc7! (2. Tc8 #)  
 1. Kg6? g1=D/T! (2. Sf7 #)  
 1. Kf8? Ld6!  
 1. Sf5? Th1! 1 ... Lf4 2. Tc4! Tc1 3. Lc2 Tx c2 4. Tx f4  
 4 ... Tc4 5. Tx c4 загроза 6. Th4, Tc8#  
 5 ... d1=D 6. Tc8 #  
 4 ... d1=D 5. Th4+ g1=D 6. Th4 #  
 2 ... Ta8 Dh5 6. Tx h5 #  
 3. Tx f4 Tf8+ 4. Kx f8!  
 1. Th4! (2. Sh ~ #) 1 ... Th1 2. Tc4 !! Tc1 3. Lc2 загроза 4. Tc8 #  
 3 ... Tx c2 4. Th4 Lg3 5. Kg6 загроза 6. Sf7 #  
 3 ... Lc7 4. Tx c7 Tx c2 5. Kf8 загроза 6. Sf7 #



5 + 6 = 11 # 6 v ...

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