

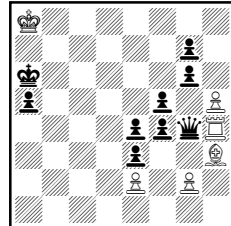
НАС Запрошують

Монгольська шахова федерація і спортивна газета "Tavan tsagarig" оголосили ювілейний **тематичний конкурс** складання шахових **задач на кооперативний мат за три ходи (h # 3) «Togookhuu – 60»**.
Суддя конкурсу - ювіляр **L.Togookhuu**.

Тема: «**Мати здійснюються різними фігурами з одного і того ж самого поля**».

Приклад: L.Togookhuu «PROBLEMESIS» - 2006

- a) діаграма 1. Dg2 Tg4 2. De2 Lf1 3. Db5 Tg4 - g6 #
b) ♖e2 ↔ ♗g6 1. Dh5 Lg4 2. Dg6 Th6 3. Db6 Lg4 - e2 #



6 + 9 = 15 a, b H # 3

Термін: **18. 03. 2007**

Роботи слід надсилати на адресу:

Lkhundevin Togookhuu
P.O. Box – 457
Ulaanbaatar – 24, 210524, Mongolia

Або на e-mail: togookhuul@chinggis.com, togookhuu_l@yahoo.com

« Memorial Ladislav Salai sr. »

- # 2 - суддя: **Juraj Brabec**
fairy # 2 - суддя: **Ladislav Salai jr.**

Роботи слід надсилати на адресу: **L'uboš Kekely, 02332 Snežnica 128, Slovakia.**
Або на e-mail: kekely@zmail.sk Термін: **15. 03. 2007**

« Московский конкурс 2006 »

- # 2 (до 15 фігур) - суддя: **Я. Владимиров**
3 (до 15 фігур) - суддя: **Ф. Давиденко**
N (до 15 фігур) - суддя: **А. Феоктистов**
H # N (до 15 фігур) - суддя: **В. Барсуков**
S # N (до 15 фігур) - суддя: **Г. Евсеев**
Етюди - суддя: **А. Высокосов**

Роботи в 2-х примірниках на діаграмах слід надсилати до **15. 9. 2006** на адресу:

В. П. Шумарин, а. я. 9, 115487 Москва - 487, Россия



« Chess Leopoldis »

№ 10, August - September 2006

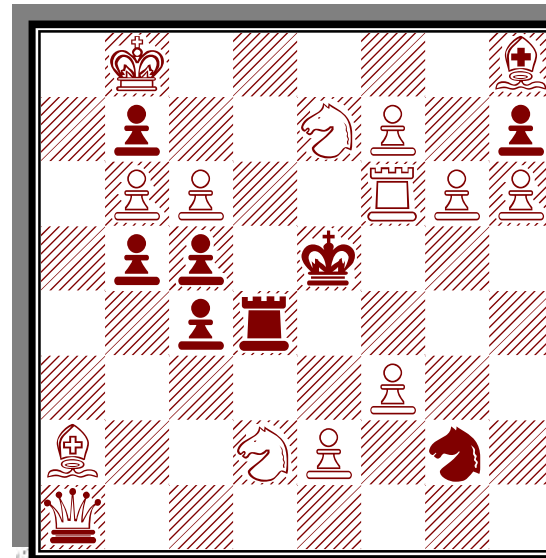
Приватне видавництво:

(032) 272 – 43 – 57

Богданов Євгеній Михайлович

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

наклад **120** примірників



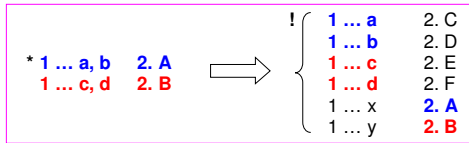
серпень - вересень 2006

№10

При п'яти (або більше) варіантах організація гри є ідентичною до вже розглянутої, але при цьому можуть бути додатково утворені незалежні групи варіантів з чергуванням різного типу в кожній з них.

4. 21. РОЗШИРЕНА ФОРМА ТЕМИ РУХЛІСА

Якщо при утворенні будь-якої з форм теми Рухліса замість звичайного парадокса (хоча би одного) використовується розширений парадокс відповідного типу (див. «ШЛ» №9, стор. 7 ... 9), то така форма додатково називається «розширеною». Прикладом реалізації цієї форми теми може слугувати вже відома робота № 0384. В двоходівці № 0487 розширена класична форма теми Рухліса утворена двома розширеними одноіменними парадоксами. Її схема гри є такою:



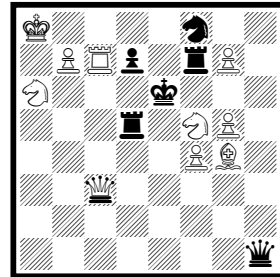
№ 0487 "Аpro Jub. Ty" - 1982, 2^й приз

Початкова гра: 1 ... Td5 x f5 2. De5 #
 1 ... Td5 - d6 2. De5 #
 1 ... Tf7 - e7 2. Df6 #
 1 ... Tf7 x f5 2. Df6 #
 1 ... d7 - d6 2. Sd4 #

1. Td7!
 Загроза 2. Sd4 #
 1 ... Td5 x f5 2. Sc5 #
 1 ... Td5 - d6 2. Td6 #
 1 ... Tf7 - e7 2. Te7 #
 1 ... Tf7 x f5 2. gf8=S #

1 ... Td5 x d7 2. De5 #
 1 ... Tf7 x d7 2. Df6 #

1 ... Ke6 x d7 2. Dc8 #
 1 ... Sf8 x d7 2. Sc7 #



10 + 6 = 16 # 2 *

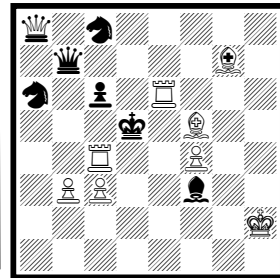
№ 0488 "К - с СПОРТКОМИТЕТУ УРСР" - 1982 ... 1983, 2^й приз

Початкова гра: 1 ... Dg7 (a) 2. Dc6 # (A)
 1 ... Db4 (b) 2. Dc6 # (A)
 1 ... Sd6 (c) 2. Te5 # (B)
 1 ... De7 (d) 2. Dc6 # (A)
 1 ... Sc5 (e) 2. Td4 # (C)

1 ... c5 2. Db7 #

1. Tf6? Sd6! Загроза 2. Le6 #
 1 ... Lg4 2. Le4 #
 1 ... Dd7 (Df7) 2. Td4 #
 1 ... Sc7 2. Tc5 #

1. T4c6! Загроза 2. c4 #
 1 ... Dg7 (a) 2. Tc7 #
 1 ... Db4 (b) 2. Te5 # (B)
 1 ... Dc6 2. Dc6 # (A)
 1 ... Sd6 (c) 2. Td6 #



9 + 6 = 15 # 2 *v

В задачі № 0488 розширений парадокс Рухліса використовується для створення симбіозу класичної форми теми Рухліса з її компактною формою з використанням одних і тих самих варіантів початкової гри і рішення (нова тема)!!

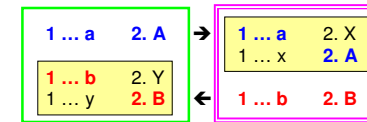
Цікаво, що в інших варіантах початкової гри і удаваного сліду 1. Tf6? додатково утворена ще і компактна класична форма теми Рухліса.

4. 22. ТЕМА БОГДАНОВА - РУХЛІСА

Цю назву тема отримала ще в 1967 році. На протязі останніх років вона була значно розширена за рахунок розробки інших її форм: послідовної і циклічної. З'явилися і нові приклади реалізації.

4. 22. 1. КЛАСИЧНА ФОРМА

На початковій стадії розробки цієї теми класична форма відповідала лише об'єднанню двох класичних парадоксів Рухліса таким чином, щоб початкова фаза першого парадокса і головна фаза другого парадокса були в одній і тій самій фазі гри задачі, але в різних варіантах, а головна фаза першого парадокса і початкова фаза другого парадокса були в іншій фазі гри цієї ж задачі і теж в різних варіантах. Всю гру можна показати у вигляді такої схеми:



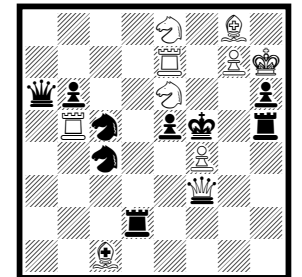
Прикладами можуть слугувати двоходівки № 0489 ... № 0491. Задача № 0489 була одною з перших.

№ 0489 "ЛЬВІВСЬКИЙ ЗАЛІЗНИЧНИК" - 1967

Початкова гра: 1 ... ef4 2. Df4 #
 1 ... e4 2. Dh5 #
 1 ... Sd3 2. Sd4 #
 1 ... Tg5 2. fg5 #

1. S6c7!
 Загроза 2. Tf7 #
 1 ... ef4 2. Dh5 #
 1 ... Sd6 2. Te5 #

1 ... Td6 (Td7) 2. fe5 #
 1 ... Sd7 (Se4) 2. Le6 #



10 + 9 = 19 # 2 *

№ 0490 "ШАХМАТНА МИСЬЛ" - 2006

1. Dd7? f3! Загроза 2. Sc6 (A) # → 1 ... dc3 2. Sc6 (A) #
 1 ... Dg2 2. De6 (B) #

1. Dc6? Dg2! Загроза 2. Dd6, De4 #
 1 ... f3 2. Lg3 #

1. Dc4? Dc3! Загроза 2. Dd4 (C) #
 1 ... Dd3! Загроза 2. De4 (D) #

1 ... Sf2 2. Lf6 #
 1 ... ef5 2. Df5 #
 1 ... Dg2 2. cd4 # (2 ... Td4?)

1 ... dc6 2. Sc6 (A) #
 1 ... d5 2. De6 (B) #

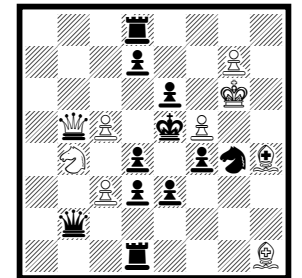
1 ... Th1 2. Sd3 #

1 ... dc3 2. De4 (D) #
 1 ... ef5 2. Dd5 #
 1 ... Db4 2. cd4 #

1 ... d5 2. Sc6 (A) #

1 ... Th1 2. Dd4 (C) #
 1 ... Td3 2. Sd3 #

1 ... f3 2. Lg3 #
 1 ... Dc2, Db1 2. cd4 #



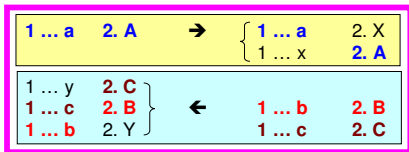
9 + 11 = 20 # 2 vvv

№ 0491 "ECHO" - 2006

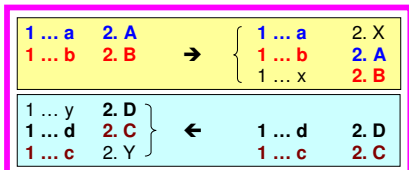
| | | | | | |
|-------------|------------|---------|----------|---|--|
| 1. Df8? | e5! | | | | |
| 1. De3? | Sg5! | Загроза | 2. Lg4 # | 1 ... Dd1 2. Df4 # 1 ... Dx e3 2. Se3 # | |
| 1 ... Sf6 | 2. Se7 # | | | 1 ... Sgh6 2. Se7 # 1 ... Se5 2. Sd6 # | |
| 1 ... Sfh6 | 2. Sd6 # | | | | |
| 1. Dd6? | ef2! | Загроза | 2. Df4 # | 1 ... Se5 2. De5 # 1 ... Sx d6 2. Sd6 # | |
| 1 ... Sx g5 | 2. De5 # | | | | |
| 1 ... Dc7 | 2. Se3 # | | | | |
| 1 ... e5 | 2. Dd7 # | | | | |
| 1. De7! | | Загроза | 2. Lg4 # | 1 ... Sx e7 2. Se7 # 1 ... Sgh6 2. Df6 # | |
| 1 ... Sx g5 | 2. Dx g5 # | | | 1 ... Dd1 2. Se3 # 1 ... Se5 2. Sd6 # | |
| 1 ... Sf6 | 2. Df6 # | | | | |
| 1 ... Sfh6 | 2. Sd6 # | | | | |

9 + 9 = 18 # 2 vv

Замість класичних парадоксів Рухліса можуть бути використані і найпростіші теми, які побудовані на основі цих парадоксів, **наприклад**, класичний парадокс Рухліса і компактна класична форма теми Рухліса



або, щонайменше, дві компактні класичні форми теми Рухліса

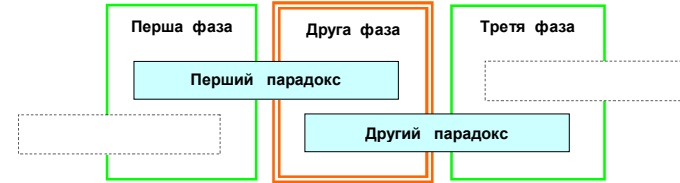


але таким чином, щоб кожна з фаз гри задачі одночасно була **початковою фазою** для одної складової частини теми і **головною** – для другої.

4. 22. 2. ПОСЛІДОВНА ФОРМА

Класична форма теми Богданова - Рухліса використовує дві фази гри задачі, створюючи своєрідне чергування типу "початкова фаза ↔ головна фаза". **Послідовна форма теми використовує лише організацію фаз кожного з парадоксів** (або групи парадоксів) в фазах гри задачі таким чином, щоб головна фаза **другого парадокса** була не в першій фазі гри, як це передбачає класична форма теми, а в третій, яка, в свою чергу, може бути початковою фазою чергового парадокса або нової групи парадоксів. Таким чином, парадокси (або групи парадоксів) утворюються один за другим, послідовно, **використовуючи різні варіанти гри кожної з фаз**. На відміну від класичної форми теми Богданова – Рухліса її послідовна форма може використовувати парадокси будь-якого типу.

Найпростішою схемою гри є така:



Прикладами реалізації цієї схеми гри в задачах можуть слугувати вже відома двоходівка № 0004 або триходовка № 0492, в якій в удаваних слідах 1. g4? і 1. Kf7? утворений **ідеальний парадокс Рухліса**, а в удаваному сліді 1. Kf7? і в рішенні 1. Sd5! - **класичний парадокс Рухліса**.

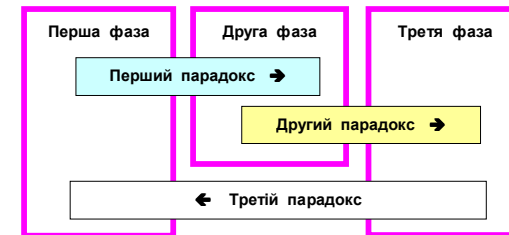
№ 0492 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2002 (по "КІНЕСКОП" - 1967)

| | | | | |
|---------|------|---|---|--|
| 1. g4? | Ke5! | 1 ... c4 2. Se6+ | Ke5 3. Df5 # | |
| | | 1 ... e6 2. Se6+ 1 ... d5 2. Sb5+ | Ke5 3. Df5 # Ke5 3. Df5 # | |
| 1. Kf7? | c4! | 1 ... e6 2. Kf6 1 ... d5 2. Se6+ | загроза c4 Ke5 3. Dd3, Se6, Sb5 # 3. Se6 # 3. Df4 # | |
| 1. Sd5! | | 1 ... Ke5 2. De3+ 1 ... c4 2. De3+ 1 ... e6 2. Df4+ | Kf5 3. g4 # загроза Ke6 Kx d5 3. De4 # 3. Df5 # 3. Lf3 # Kx d5 3. Lf3 # | |

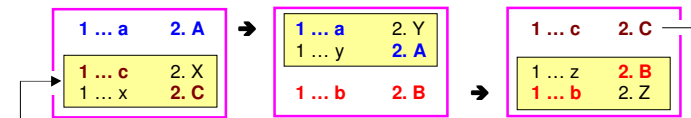
5 + 4 = 9 # 3 vv

4. 22. 3. ЦИКЛІЧНА ФОРМА

Якщо, наприклад, в **трифазній послідовній формі теми** третя фаза гри задачі створить з першою фазою відповідну ланку парадокса (або групи парадоксів) Рухліса, то утвориться так звана **циклічна форма теми Богданова – Рухліса**. Найпростіша схема гри є такою:



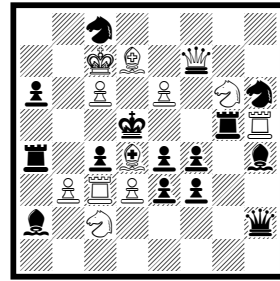
Для реалізації цієї схеми гри можуть бути використані будь-які парадокси Рухліса. При використанні **лише класичних парадоксів** схема гри є такою:



Прикладами можуть слугувати двоходівки № 0403 («ШЛ» №8) і № 0493.

№ 0493 “ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА” - 2005

| | | | | |
|-----------|----------|---------|----------|--|
| 1. De7? | ed3! | Загроза | 2. Dc5 # | 1 ... Sx e7 2. Se7 # 1 ... Sd6 2. Dd6 # |
| 1. Tc4? | ed3! | Загроза | 2. Tc5 # | 1 ... Ta5 2. dc4 # 1 ... Ta5 2. Sb4 # |
| 1. Df4!! | | Загроза | 2. de4 # | 1 ... Dc2 2. Sf4 # 1 ... Dc2 2. De4 # 1 ... Dx f4 2. Sf4 # 1 ... Sd6 2. Se7 # |
| 1 ... ed3 | 2. Se3 # | | | |
| 1 ... cd3 | 2. Tc5 # | | | |



12 + 14 = 26 # 2 vv

4. 23. КОМБІНОВАНІ ФОРМИ ТЕМИ РУХЛІСА

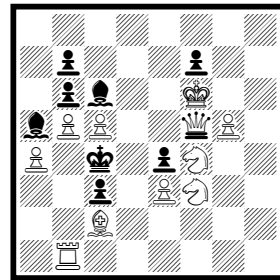
Класична, двонаправлена і ідеальна форми теми Рухліса використовують, щонайменше, два **однакових одноіменних парадокси**. Але в задачах можуть бути використані і парадокси різного типу і, навіть, групи парадоксів, які створюють компактні форми тих чи інших тем або класичну форму теми Богданова – Рухліса. Такі форми теми Рухліса названі **комбінованими**. Їх складовими можуть бути:

- A** – класичний парадокс Рухліса;
- B** – компактна форма теми Рухліса;
- C** – двонаправлений парадокс Рухліса;
- D** – компактна двонаправлена форма теми Рухліса;
- E** – ідеальний парадокс Рухліса;
- F** – компактна ідеальна форма теми Рухліса;
- G** – чергування других ходів білих в двох (або більше) варіантах гри;
- H** – класична форма теми Богданова – Рухліса.

Прикладами реалізації деяких з комбінованих форм теми Рухліса є роботи № 0494 ... № 0496. В задачі № 0494 комбінована форма теми Рухліса утворена з компактною класичною формою теми Рухліса (B) і ідеального парадокса Рухліса (E). В двоходівці № 0495 складовими теми є: класичний парадокс Рухліса (A) і ідеальний парадокс Рухліса (E). В роботі № 0496 використані: класичний парадокс Рухліса (A) і чергування других ходів білих на одні і ті ж самі ходи чорних (G).

№ 0494 “HLAS L'UDU” - 1969

| | | |
|---------------------|--|--------------|
| Початкова гра: | 1 ... Lb4 2. Lb3 # 1 ... ef3 2. Ld3 # | (2 ... Kb4?) |
| 1 ... Lc ~ 2. Dd5 # | 1 ... bc5 2. Se5 # 1 ... Ld5 2. Dd5 # | (2 ... Kc5?) |
| 1. Sd3! Цугцванг | 1 ... bc5 2. Dc5 # 1 ... Ld5! 2. Se5 # | (2 ... Kd5?) |
| 1 ... Lc ~ 2. De4 # | 1 ... Lb4 2. Tb4 # 1 ... ef3 2. Lb3 # 1 ... ed3 2. Ld3 # | |



11 + 8 = 19 # 2 *

Комбінована форма теми Рухліса: вид – BE !

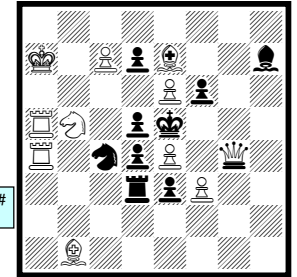
№ 0495 “De WAARHEID” - 1983, 1^а поч. відгук

| | | |
|----------------|-------------------|----------|
| Початкова гра: | 1 ... Le4 2. f4 # | |
| 1. Sx d4! | Загроза | 2. Td5 # |
| 1 ... Kd4 | 2. Lf6 # | |

1 ... de6 2. Dg3 #
1 ... Sx a5 (Sb6) 2. Ld6 #

1 ... de6 2. Sc6 #
1 ... Sx a5 (Sb6) 2. Dg3 #

1 ... Le4 2. De4 #
1 ... Tx d4 2. f4 #

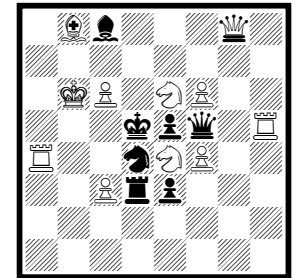


11 + 9 = 20 # 2 *

Комбінована форма теми Рухліса: вид – AE !

№ 0496 “MAT” - 1981

| | | |
|----------------|------------------------|--------------------------------|
| Початкова гра: | 1 ... Sb5 2. Sc7 # | |
| 1 ... Ke4 | 2. Dg2 # | |
| 1. Dg2! | Загроза | 2. Sc7 # 1 ... Sb5 2. Da2 # |
| 1 ... Le6 | 2. c4 # | |
| 1 ... Dh7 | 2. Te5 # | |
| 1 ... Ke6 | 2. Dg8 # - повернувся! | |
| 1 ... Se6 | 2. Da2 # | |
| 1 ... ef4 | 2. Sf4 # | |



11 + 7 = 18 # 2 *

Комбінована форма теми Рухліса: вид – AG !

4. 24. ТЕМА РУХЛІСА – ШЕДЕЯ

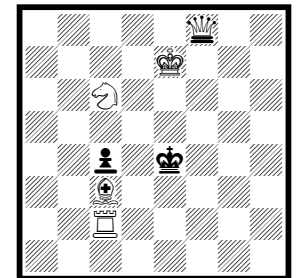
Зміст цієї теми полягає в тому, що **в класичній формі теми Рухліса ходи білих з початкової фази слідує на ті ж самі ходи чорних з чергуванням**. Найпростіша схема гри цієї теми є такою (№ 0497):



Ідея запропонована наприкінці 60-х років минулого сторіччя відомим українським майстром С. Шедеєм.

№ 0497 “МОЛОТ” - 1971

| | | | |
|---------|----------|--|--------------|
| 1. Se5? | Kd5 (a)! | загроза | 2. Df3 (A) # |
| 1. Df2? | Kd5! | 1 ... Kd3 (b) | 2. De2 # |
| 1. Ld4? | c3! | 1 ... Kd5 (a) 2. Df3 (A) # 1 ... Kd3 (b) 2. Df5 (B) # | |
| 1. Sd4! | цугцванг | 1 ... Kd5 (a) 2. Df5 (B) # 1 ... Kd3 (b) 2. Df3 (A) # | |
| | | 1 ... Ke3 2. Df3 (A) # 1 ... Ke5 2. Df5 (B) # | |



5 + 2 = 7 # 2 vv

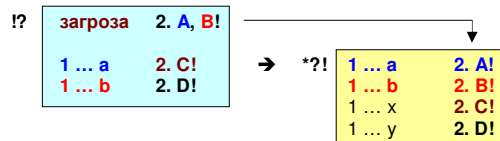
- **НОВИЙ** для 1 ... a!
- **НОВИЙ** для 1 ... b!
- на **НОВИЙ** хід чорних
- на **НОВИЙ** хід чорних

4. 25.

ТЕМА РУДЕНКО – РУХЛІСА

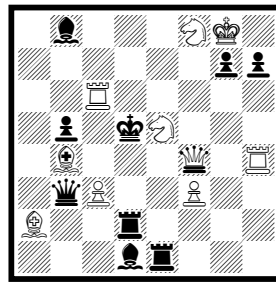
Це симбіоз теми Руденко з будь-якою з форм теми Рухліса, в якій, щонайменше, на два тематичні ходи чорних з початкової фази теми Рухліса [це удаваний слід або рішення з декількома варіантами реалізації загрози (для двоходівок – матами), кількість яких є рівною кількості вказаних тематичних ходів чорних] є зміна гри білих в головній фазі цієї теми. Причому, на ці ходи чорних слідує вказані варіанти реалізації загрози. Головна фаза теми може бути будь-якою.

Найпростіша схема гри цієї теми з утворенням класичної форми теми Рухліса (№ 0498) є такою:



№ 0498 “РАДЯНСЬКЕ СЛОВО” - 1972 (v)

- 1. Th5? g5! Загроза 2. Df7 (A), Dd2 (B) #
 1... Lx e5 (a) 2. De4 (C) #
 1... Tx e5 (b) 2. Td6 (D) #
 1... Lf3 2. Lb3 #
- 1. Tb6 ! Загроза 2. Tb5 #
 1... Lx e5 (a) 2. Df7 (A) #
 1... Tx e5 (b) 2. Dd2 (B) #
- 1... Le2 2. De4 (C) #
 1... La7 2. Td6 (D) #

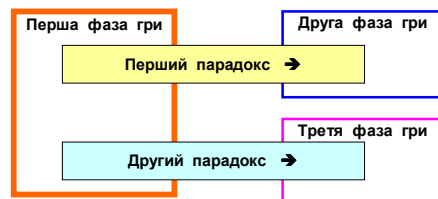


Ця версія виправлення задачі була надрукована в “Probleemblad” - 1997. 10 + 9 = 19 # 2 v

4. 26.

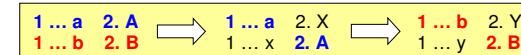
РОЗНЕСЕНІ ФОРМИ ТЕМИ РУХЛІСА

Будь-яка тема, яка в головній фазі має хоча би два варіанти гри, може мати рознесену форму. І, практично, всі, розглянуті нами, форми теми Рухліса не є виключенням з цього правила. Сенс цієї форми полягає в тому, що варіанти головної фази теми є в різних фазах гри задачі. Кількість тематичних варіантів в цих фазах може бути будь-якою, але найбільш цікавими є лише ті рознесені форми, які передбачають утворення гри не менше, ніж в двох варіантах у всіх відповідних фазах гри задачі. Найпростішою є така схема гри:



Початкові фази кожного з парадоксів є в одній фазі гри задачі, тоді як їх головні фази

- в різних фазах гри цієї ж задачі. Наприклад, найпростіша схема гри рознесеної класичної форми теми Рухліса є такою:

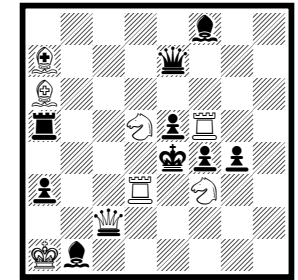


Прикладами реалізації цієї схеми можуть слугувати: вже відома триходова шестифігурна (!) мініатюра № 0138 або двоходівки № 0499 і № 0500.

№ 0499 “PROBLEEMBLAD” - 1981

- Початкова гра: 1... Td5 (a) 2. Te3 (A) #
 1... gf3 (b) 2. Td4 (B) #
- 1. Sd4? Tc5! Загроза 2. Sc3 #
 1... ed4 2. Te3 (A) #
 1... Td5 (a) 2. De2 #
- 1. Se3! Загроза 2. Sd2 #
 1... fe3 2. Td4 (B) #
 1... gf3 (b) 2. Dc4 #
- 1... Db4 2. Sf6 #
 1... Kd5 2. Dc6 #
- 1... Sg5 #
 1... Kf3 2. Dg2 #

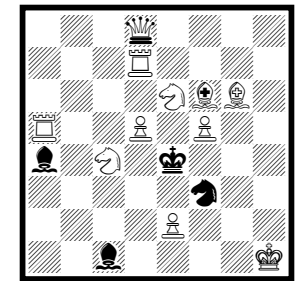
- 1... Td5 (a) 2. Te3 (A) #
 1... gf3 (b) 2. Td4 (B) #
- 1... ed4 2. Te3 (A) #
 1... Td5 (a) 2. De2 #
- 1... fe3 2. Td4 (B) #
 1... gf3 (b) 2. Dc4 #



8 + 9 = 17 # 2 * v

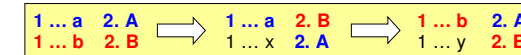
№ 0500 “СЛОВО” - 2004, поч. відгук

- 1. Lg5? Sh4! Загроза 2. f6 #
 1... Sd4 (a) 2. Sc5 (A) #
 1... Se5 (b) 2. Sd6 (B) #
- 1. Db6? Lb5! Загроза 2. Sd6 (B) #
 1... Sd4 (a) 2. Dd4 #
 1... Lf4 2. Sc5 (A) #
- 1... La3 2. De3 #
- 1. Db8! Загроза 2. Sc5 (A) #
 1... Se5 (b) 2. De5 #
 1... Le3 2. Sd6 (B) #
- 1... La3 2. Df4 #
 1... Ld7 2. Db1 # !!



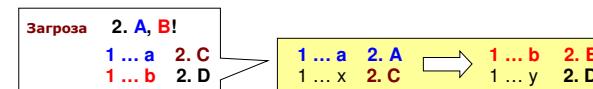
11 + 4 = 15 # 2 vv

А схема гри рознесеної форми теми Рухліса - Шедяєа може виглядати так:



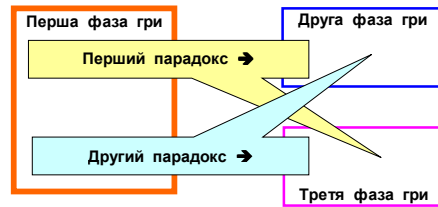
Цікаво, що ця схема повністю відповідає аналогічній схемі гри помноженого двонаправленого парадокса Рухліса (“ШЛ” №9, стор. 11) !!

Схема гри рознесеної форми теми Руденко - Рухліса може бути такою:

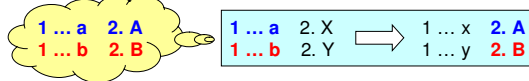


Щоправда, розносити гру головної фази кожної з тем можна і за такою схемою гри, коли в відповідних фазах гри задачі є не менше двох тематичних варіантів, які і є варіантами гри головних фаз, але різних парадоксів Рухліса.

Цю гру можна показати в вигляді такої загальної схеми:



В цьому випадку схема гри рознесеної класичної форми теми Рухліса може бути такою:



Ця рознесена форма теми Рухліса має власну назву: «Тема Стоккі». Прикладом реалізації цієї схеми гри є робота № 0501.

№ 0501 "МОСКОВСКИЙ КОНКУРС" - 1982, 2 – 3 приз

Початкова гра:

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 1... Lc3 | 2. Dc5 # | 1... ef3 | 2. Dd3 # |
| 1... fe3 | 2. Da1 # | 1... c5 | 2. Td5 # |

1. Kd2? Se5!

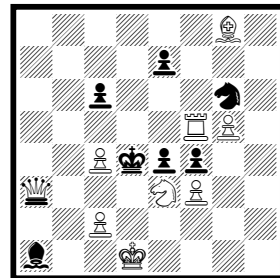
Загроза 2. Da1, Dc5 #

| | | | |
|-----------|----------|----------|----------|
| 1... Lc3+ | 2. Dc3 # | 1... ef3 | 2. Dd3 # |
| 1... fe3+ | 2. De3 # | 1... e5 | 2. Dd6 # |

1. Te5!

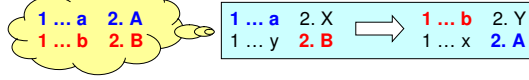
Загроза 2. Te4 #

| | | | |
|------------|----------|----------|----------|
| 1... Kx e5 | 2. Dc5 # | 1... Se5 | 2. Sf5 # |
| 1... ef3 | 2. Da1 # | | |



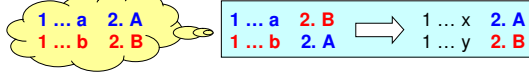
9 + 7 = 16 # 2 *v

Є можливим і такий варіант утворення рознесеної класичної форми теми Рухліса:

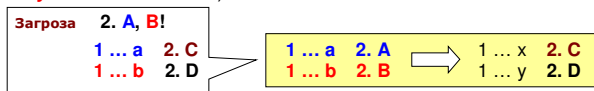


Ця гра повністю відповідає простій формі теми «Вектори Богданова з чергуванням». Більш детально її ми розглянемо пізніше: в окремому розділі нашого «аналітичного огляду».

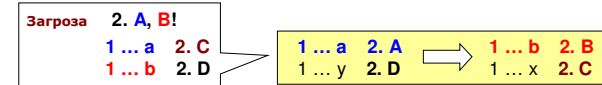
При використанні подібного методу рознесена форма теми Рухліса - Шедєя може мати і такий вигляд (тема Рухліса – Шедєя – Стоккі):



А рознесена форма теми Руденко – Рухліса може виглядати і так (тема Руденко – Рухліса – Стоккі):



Або так (синтез простої форми теми «Вектори Богданова з чергуванням» з темою Руденко):



В рознесених формах теми Рухліса черговість утворення тематичних фаз може бути будь-якою.

4. 27. ТЕМИ РУХЛІСА З РОЗДІЛЕНОЮ ПОЧАТКОВОЮ ФАЗОЮ

Парадокси Рухліса можуть бути об'єднані між собою лише головними фазами, тоді, як їх початкові фази будуть реалізовані в різних фазах гри задачі. Таке об'єднання парадоксів Рухліса дозволяє утворювати всі відомі форми будь-якої з тем Рухліса. Тільки до назви теми додають вказівку типу: «... з розділеною початковою фазою».

Так, наприклад, в двоходівці № 0502 утворена комбінована форма теми Рухліса виду «AB». Початкова фаза класичного парадокса Рухліса є в спробі 1. Tf5?, а початкова фаза компактної класичної форми теми Рухліса (з використанням здійснених загроз на спільний для обох фаз гри хід чорних) – в спробі 1. Kc6?.

№ 0502 "SUOMEN SHAKKI" - 2006

1. Kc6? Lg8!

Загроза (a) 2. Dd5 # (A)
1... Dx e5 (b) 2. Db4 # (B)

1. Tf5? De2!

Загроза 2. Db4 #
1... c5 2. Dd5 #
1... Lx e5 2. Le5 #

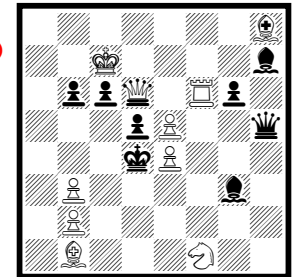
1... Le1 (c) 2. e6 # (C)

1. Tf4!

Загроза (a) 2. Db4 # (B)
1... Dx e5 (b) 2. Le5 #
1... c5 2. Dd5 # (A)

1... Le1 (c) 2. ed5 #
1... De2 2. e6 # (C)

(немає 1... c5?)
+ псевдоформа теми le Grand



10 + 8 = 18 # 2 vv

В триходовій мініатюрі № 0503 реалізована компактна класична форма теми Рухліса, але початкові фази парадоксів є: один - в варіанті початкової гри, а другий – в варіанті спроби.

№ 0503 "PT - РЕКЛАМА" - 2002

Початкова гра:

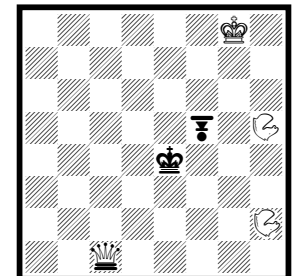
| | | | |
|--------------|-------------|-----|----------|
| 1... Ke5 (a) | 2. Dc5 (A)+ | Ke4 | 3. Dd4 # |
| | 2 ... | Ke6 | 3. Nd4 # |

1. Nf6? Ke5!

| | | | |
|--------------|-------------|-----|----------|
| 1... Kd3 (b) | 2. Dd2 (B)+ | Kc4 | 3. Dc2 # |
|--------------|-------------|-----|----------|

1. Ng7!

| | | | |
|--------------|-------------|------------|----------|
| 1... Ke5 (a) | 2. Dd2 (B) | BPg4 (Ke4) | 3. Dd4 # |
| | 2 ... | BPe4 | 3. Ng4 # |
| 1... Kd3 (b) | 2. Nc5+ | Ke2 | 3. De1 # |
| 1... Kd5 | 2. Dc5 (A)+ | Ke4 | 3. Dd4 # |
| 1... BPg4 | 2. Dc4+ | Ke5 | 3. Dd4 # |



f5 – Berolina Pawn; h2, h5 – Nightrider

4 + 2 = 6 # 3 *v

4. 28.

ІНТЕГРОВАНА ФОРМА ТЕМИ РУХЛІСА

Свою назву тема отримала від способу організації гри: *гра початкових фаз, щонайменше, двох класичних парадоксів Рухліса інтегрується в одну спільну головну фазу*. Є три типові схеми реалізації цієї форми теми.

Схема гри *інтегрованої форми теми Рухліса першого виду* нагадує звичайне чергування других ходів білих, яке ми розглянули в розділі 4. 16. 3. («ШЛ» № 9). Різниця полягає лише в тому, що варіанти початкової фази *утворені в різних фазах гри задачі*.

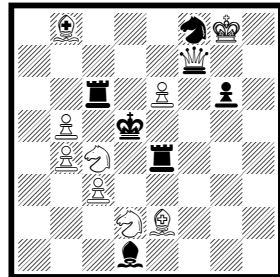
| | |
|-------------|---------------------|
| *?! 1 ... a | 2. A |
| ?! 1 ... b | 2. B |
| ?! 1 ... a | 2. B + 1 ... b 2. A |

Прикладами реалізації цієї схеми гри є: двоходівка № 0504 (з головною фазою в варіантах початкової гри) і чотиреходовий малюк № 0505.

№ 0504 "CANADIAN CHESS CHAT" - 1985

(виправлення "Робітнична трибуна" - 1981)

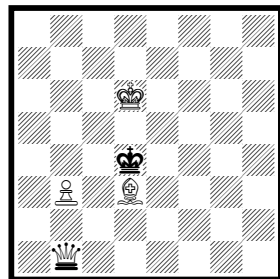
| | | | |
|----------------|-------------------|--------------|------------------|
| Початкова гра: | 1 ... Tc x e6 (a) | 2. Sb6 (B) # | |
| | 1 ... T4 x e6 (b) | 2. Se3 (A) # | |
| 1. Df3? | Lc2! | Загроза | 2. De4 # |
| | 1 ... Tc x e6 (a) | 2. Se3 (A) # | |
| | 1 ... T6 x c4 | 2. Lc4 (C) # | (2 ... Te x c4?) |
| 1 ... Kx e6 | 2. D3f7 # | | |
| 1. Db7! | | Загроза | 2. Dc6 # |
| | 1 ... Te x c4 | 2. Lc4 (C) # | (2 ... T6 x c4?) |
| | 1 ... T4 x e6 (b) | 2. Sb6 (B) # | |
| 1 ... Kx e6 | 2. Dcf7 # | | |



10 + 6 = 16 # 2 v

№ 0505 "10-й Меморіал Т.Х. АМИРОВА" - 2001, поч. відгук

| | | | |
|----------|-------------------|---------------|---|
| 1. L ~ ? | Ke3 (a), Kc3 (b)! | | |
| 1. b4? | Ke3 (a)! | 1 ... Kc3 (b) | 2. Ke5 (A) Kd2 3. Dc2 (X)+ K ~ 4. De2 (Y) # |
| 1. Df1? | Kc3 (b)! | 1 ... Ke3 (a) | 2. Kc5 (B) Kd2 3. De2 (Y)+ K ~ 4. Dc2 (X) # |
| 1. Dd1! | Цугцванг | 1 ... Ke3 (a) | 2. Ke5 (A) Kf2 3. Dg4 K ~ 4. De2 # |
| | | 1 ... Kc3 (b) | 2. Kc5 (B) Kb2 3. Kb4 Ka2 4. Db1 # - CB! |



4 + 1 = 5 # 4 vv

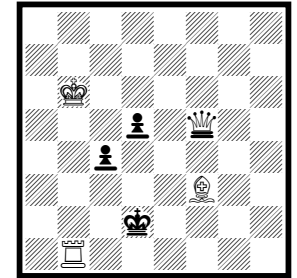
В схемі гри *інтегрованої форми теми Рухліса другого виду* спільним елементом гри у всіх фазах є *другий хід білих (2. A)*:

| | |
|-------------|------------------------------------|
| *?! 1 ... a | 2. A |
| ?! 1 ... b | 2. A |
| ?! 1 ... c | 2. A + 1 ... a 2. X + 1 ... b 2. Y |

Подібну гру ми вже зустрічали в складі інших тематичних комплексів, наприклад, в двоходівці № 0383. Триходовий мініатюра № 0506 є одним з найпростіших прикладів реалізації цієї схеми гри.

№ 0506 "МИНИАТЮРЫ" - 2002

| | | | |
|----------------|---------------|-------------|------------------------|
| Початкова гра: | 1 ... d4 (a) | 2. Tb2 (A)+ | Ke1 3. Db1 # |
| | 2 ... | 2 ... | Kc3 3. Dc2 # |
| | 2 ... | 2 ... | Kc1 3. Dc2 / Db1 # |
| | 2 ... | 2 ... | Ke3 3. Te2 / De4 # |
| 1. Df4? Kc2! | 1 ... Kd3 (b) | 2. Tb2 (A) | загроза (Kc3) 3. Dd2 # |
| | 2 ... | 2 ... | c3 3. Le2 # |
| | 1 ... Kc3 | 2. Le2 | Kc2 (d4) 3. Dc1 # |
| 1. De5! | 1 ... d4 (a) | 2. Dd4+ | Kc2 3. Le4 # |
| | 1 ... Kd3 (b) | 2. Tc1 | загроза (Kd2) 3. Dc3 # |
| | 2 ... | 2 ... | d4 3. De2 # |
| | 1 ... Kc2 (c) | 2. Tb2 (A)+ | Kc1 3. Dc3 # |
| | 2 ... | 2 ... | Kd3 3. Le2 # |



4 + 3 = 7 # 3 * v

В схемі гри *інтегрованої форми теми Рухліса третього виду* спільним елементом гри у всіх фазах є *перший хід чорних (1 ... a)*:

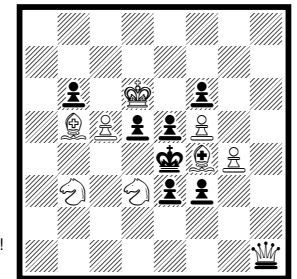
| | |
|-------------|------------------------------------|
| *?! 1 ... a | 2. A |
| ?! 1 ... a | 2. B |
| ?! 1 ... a | 2. C + 1 ... x 2. A + 1 ... y 2. B |

Прикладами реалізації цієї схеми можуть слугувати роботи № 0507 і № 0508. В двоходівці № 0507 інтегрована форма теми Рухліса третього виду утворюється двічі, а саме:

| | | |
|---|---------|---|
| ? | 1 ... b | 2. B # |
| ? | 1 ... b | 2. C # |
| ? | 1 ... b | 2. X! + 1 ... x1 2. B # + 1 ... x2 2. C # |
| ? | 1 ... a | 2. A # |
| ? | 1 ... a | 2. D # |
| ! | 1 ... a | 2. Y! + 1 ... y1 2. A # + 1 ... y2 2. D # |

№ 0507 "POLITYKA" - 1995, 1^й приз

| | | | |
|----------|------------------------|------------------|----------------------------|
| 1. Dh7? | bc5 (c), e2 (d)! | 1 ... d4 (a) | 2. Db7 # |
| | | 1 ... ef4 (b) | 2. De7 # |
| 1 ... f2 | 2. Dh1 # | | |
| 1. De1? | e2 (d)! | Загроза 2. De3 # | 1 ... d4 (a) 2. Sd2 (A) # |
| | | | 1 ... ef4 (b) 2. Sf2 (B) # |
| 1 ... f2 | 2. Dh1 # | | |
| 1. cb6? | e2 (d)! | 1 ... d4 (a) | 2. Sbc5 (D) # |
| | | 1 ... ef4 (b) | 2. Sdc5 (C) # |
| 1. Dh6? | d4 (a)! | 1 ... ef4 (b) | 2. Df4 (X) # - новий! |
| | | 1 ... e2 (d) | 2. Sf2 (B) # |
| 1 ... f2 | 2. Dh1 # | 1 ... bc5 (c) | 2. Sdc5 (C) # |
| 1. Da1!! | Цугцванг | 1 ... d4 (a) | 2. Da8 (Y) # - новий! |
| | | 1 ... ef4 (b) | 2. Dd4 # - новий! |
| | | 1 ... bc5 (c) | 2. Sbc5 (D) # |
| 1 ... f2 | 2. Dh1 # - повернувся! | 1 ... e2 (d) | 2. Sd2 (A) # |



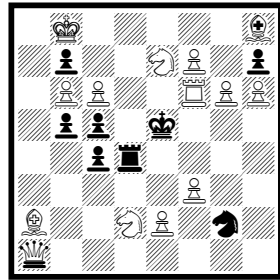
9 + 7 = 16 # 2 v ...

+ **пятифазна зміна гри с класичною формою теми Загоруйко**
+ **чергування матів** за циклом: **AB ⇔ BC ⇔ CD ⇔ DA**

В другій роботі № 0508 схема реалізована лише один раз, але в рекордній формі: в трьох удаваних слідах і рішенні!

№ 0508 "SUOMEN SHAKKI" - 1999, 1^а приз

1. e4? c3 (a), Sf4 (b)!
 1. f8=S? c3 (a)!
 1. f8=D? Sf4 (b)!



14 + 8 = 22 # 2 v ...

+ AB ⇔ BD ⇔ DC ⇔ CA

- | | | | |
|---------|-------------------|---|--|
| 1. Kc7? | bc6 (c), hg6 (d)! | 1 ... c3 (a) 1 ... Sf4 (b) | 2. Tf5 # 2. Td6 # |
| 1. gh7? | bc6 (c)! | 1 ... c3 (a) 1 ... Sf4 (b) | 2. Sg6 (A) # 2. Tg6 (B) # |
| 1. cb7? | hg6 (d)! | 1 ... c3 (a) 1 ... Sf4 (b) | 2. Sc6 (C) # 2. Tc6 (D) # |
| 1. Lc4? | b4! (2. Sc4?) | 1 ... bc6 (c) 1 ... hg6 (d) 1 ... Sf4 (b) 1 ... Sc4 # | 2. Sc6 (C) # 2. Sg6 (A) # 2. Te6 (E) # 2. Sc4 # |
| 1. e3! | Цугцванг | 1 ... bc6 (c) 1 ... hg6 (d) 1 ... c3 (a) 1 ... Sf4 (b) 1 ... Sg ~ 1 ... b4 | 2. Tc6 (D) # 2. Tg6 (B) # 2. Te6 (E) # 2. e14 (X) # - новий ще раз! 2. f4 # 2. Sc4 # |

? 1 ... b 2. B #
 ? 1 ... b 2. D #
 ? 1 ... b 2. E #
 ! 1 ... b 2. X! + 1 ... d 2. B # + 1 ... c 2. D # + 1 ... a 2. E #

TACK !!

4. 29. ПМНОЖЕНА ІНТЕГРОВАНА ФОРМА ТЕМИ РУХЛІСА

Якщо в задачі реалізовані, щонайменше, дві інтегровані форми теми Рухліса одного і того ж виду, які мають спільні варіанти гри, то таку форму додатково називають "помноженою". Таке об'єднання стає можливим, якщо одні і ті ж варіанти гри є, одночасно, варіантами гри початкових фаз одних інтегрованих форм теми Рухліса і варіантами гри головних фаз інших аналогічних інтегрованих форм. Кожен вид інтегрованої форми теми Рухліса може створити свою помножену форму. Для спрощення розглянемо лише деякі трифазні форми реалізації цієї теми.

З попереднього розділу ми знаємо, що інтегровані форми теми Рухліса є трьох видів. Найпростіша схема гри помноженої інтегрованої форми теми Рухліса першого виду є такою:

*?! 1 ... a 2. A + 1 ... c 2. B
 ?! 1 ... b 2. A + 1 ... a 2. B
 ?! 1 ... c 2. A + 1 ... b 2. B

Вона повністю відповідає схемі гри циклічної форми помноженого двонаправленого парадокса Рухліса («ШЛ» №9, стор. 11). В цій схемі є три інтегровані форми теми Рухліса, а саме:

перша →

*?! 1 ... a 2. A
 ?! 1 ... b 2. A + 1 ... a 2. B ← **головна фаза гри**
 ?! 1 ... c 2. B

друга →

*?! 1 ... a 2. A + 1 ... c 2. B ← **головна фаза гри**
 ?! 1 ... a 2. B
 ?! 1 ... c 2. A

і третя →

*?! 1 ... b 2. A 1 ... c 2. B
 ?! 1 ... c 2. A 1 ... b 2. B ← **головна фаза гри**

Схема гри помноженої інтегрованої форми теми Рухліса другого виду може бути такою:

*?! 1 ... a 2. A + 1 ... b 2. B + 1 ... c 2. C
 ?! 1 ... a 2. D + 1 ... b 2. A + 1 ... c 2. E
 ?! 1 ... a 2. F + 1 ... b 2. G + 1 ... c 2. A

Для утворення помноженої інтегрованої форми теми Рухліса третього виду достатньо реалізувати таку схему гри (№ 0509 ... № 0511):

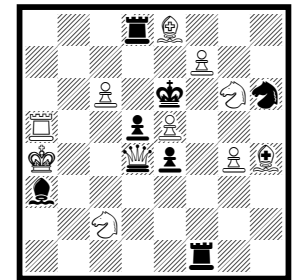
*?! 1 ... b 2. C + 1 ... c 2. A
 ?! 1 ... a 2. A + 1 ... b 2. B + 1 ... c 2. X
 ?! 1 ... a 2. C + 1 ... b 2. Y + 1 ... c 2. B

Черговість утворення фаз гри в задачі (і, відповідно, черговість їх розгляду) може бути будь-якою.

При такій організації гри неважко знайти протифазне чергування перших ходів чорних (bc ⇔ ab ⇔ ca) і других ходів білих (CA ⇔ AB ⇔ BC) і обов'язкове доповнення: зміну гри білих на ходи чорних, які не приймають участь у вказаному чергуванні!

№ 0509 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1980 (v)

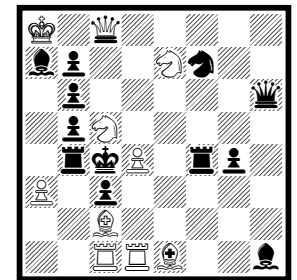
- Початкова гра: 1 ... Lb2 (b) 2. Sf8 (C) #
 1 ... Td1 (c) 2. Sf4 (A) #
1. Df2? Lc5! Загроза 2. Sd4 #
 1 ... d4 (a) 2. Sf4 (A) #
 1 ... Lb2 (b) 2. f8=S (B) #
 1 ... Td1 (c) 2. Df6 (X) #
1. Db4! Загроза 2. Sd4 #
 1 ... d4 (a) 2. Sf8 (C) #
 1 ... Lb2 (b) 2. De7 (Y) #
 1 ... Td1 (c) 2. f8=S (B) #
- 1 ... Te8 2. Dd5 #
 1 ... Sf5 2. gf5 #
 1 ... Te8 2. fe8=D #
 1 ... Sf5 2. f8=S #



11 + 7 = 18 # 2 * v

№ 0510 "МАГАДАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ" - 1982, похвала (v)

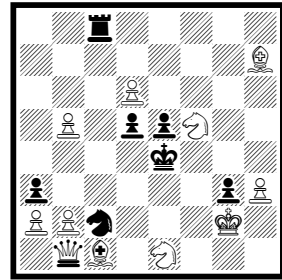
- Початкова гра: 1 ... Dh3 (a) 2. Se4 (A) #
 1 ... Tf3 (b) 2. Se6 (B) #
 1 ... Tb3 (c) 2. Lx b3 (X) #
1. Se4 (A)? Dc6!
 1. Se6 (B)? Lc6!
1. Lg6? Dh3! Загроза 2. Tc3 #
 1 ... c2 2. Tc2 #
1. Le4 !! Загроза 2. Tc3 #
 1 ... c2 2. Tc2 #
- 1 ... Tf3 (b) 2. De6 (C) #
 1 ... Tb3 (c) 2. Se4 (A) #
 1 ... Dh3 (a) 2. De6 (C) #
 1 ... Tf3 (b) 2. Ld5 (Y) #
 1 ... Tb3 (c) 2. Se6 (B) #



10 + 12 = 22 # 2 * v

№ 0511 "PRACTA" - 2000

| | | | |
|-----------------|--------------------------------|------------------------------|---|
| 1. b3? Tc4 (a)! | 1 ... Tc5 (b) 1 ... Tc3 (c) | 2. Sg3 (C) + 2. Sg7 (A) + | Kd4 3. Se2 # Kd4 3. Se6 # |
| 1. h4? ab2! | 1 ... Tc4 (a) 1 ... Tc5 (b) | 2. Sg7 (A) + 2. Se3 (B) + | Kd4 3. Se6 # Kd4 3. Sf3 # Kf4 3. Sd3 # d4 3. Se7 # |
| 1. b4! | 1 ... Tc3 (c) | 2. bc3 (X)! | Kd4 3. Se2 # 2. bc5 (Y)! |
| | 1 ... Tc4 (a) 1 ... Tc5 (b) | 2. Sg3 (C) + 2. Sg7 (A) + | Kd4 3. Se2 # Загроза 3. Dc2 # d4 3. Se7 # Kd4 3. Sf3 # Kf4 3. Sd5 # |
| | 1 ... Tc3 (c) | 2. Se3 (B) + | Kd4 3. Se2 # Загроза d4 3. Se7 # 2. ... 3. Dc2 # d4 3. Se7 # |
| | 1 ... Tc7 | 2. dc7 | Загроза 3. Dc2 # d4 3. Se7 # |
| | 1 ... Tc6 | 2. bc6 | Загроза 3. Dc2 # d4 3. Se7 # |



11 + 7 = 18 # 3 vv

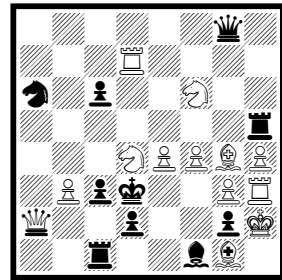
Якщо помножена форма утворена з трьох ланок інтегрованої форми теми Рухліса третього виду, то схема гри виглядає так:

| | | | | | | | | |
|---|---------|------|---|---------|------|---|---------|------|
| ? | 1 ... a | 2. Z | + | 1 ... b | 2. C | + | 1 ... c | 2. A |
| ? | 1 ... a | 2. A | + | 1 ... b | 2. B | + | 1 ... c | 2. X |
| ! | 1 ... a | 2. C | + | 1 ... b | 2. Y | + | 1 ... c | 2. B |

Прикладом реалізації цієї схеми є двоходівка № 0512.

№ 0512 "КИНЕСКОП" - 1968 (v)

| | | | | |
|--------------------|----------|---------|---|--|
| 1. Sf5 (A)? Dd5! | 1. Sc6? | Dd5! | 1 ... Td5 | 2. Se5 # |
| 1. Se6 (B)? Td5! | | | | |
| 1. Ld1? Db3! | Загроза | 2. g4 # | 1 ... Dg4 (a) 1 ... Th4 (b) 1 ... Le2 (c) | 2. Sf5 (A) # 2. Se6 (B) # 2. Le2 (X) # |
| 1. Lf5? Db3! | Загроза | 2. g4 # | 1 ... Dg4 (a) 1 ... Th4 (b) 1 ... Le2 (c) | 2. Da6 (C) # 2. e5 (Y) # 2. Se6 (B) # |
| 1 ... d1=(D, L, S) | 2. Se6 # | | | |
| 1 ... Te1 | 2. Dc2 # | | | |
| 1. Le6! | Загроза | 2. g4 # | 1 ... Dg4 (a) 1 ... Th4 (b) 1 ... Le2 (c) | 2. Lc4 (Z) # 2. Da6 (C) # 2. Sf5 (A) # |
| 1 ... d1=(D, L, S) | 2. Sf5 # | | | |
| 1 ... Te1 | 2. Dc2 # | | | |
| 1 ... Dxg3 | 2. Tg3 # | | | |



13 + 10 = 23 # 2 v ...

ПРИМІТКА: це виправлення задачі вперше було надруковане в "Пограничник на Тихому океані" в грудні 1972 року.

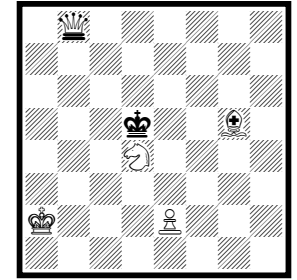
(далі буде)

друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу **Антоня Ларіна**. Свою першу задачу він надрукував ще в 1971 році в газеті "Львовская правда". Роботи № 0513 ... № 0532 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, а № 0533 ... № 0540 - в ювілейному конкурсі "Є.М. Богданов - 55 / 40".

№ 0513 Олексій Файзулін (Львів)

| | | | | |
|----------------------|---------------|--------------|---------|--------------|
| 1. Kb3 (A)? Kd4 (a)! | Загроза | 2. Lf4 (C) | загроза | 3. De5 # |
| | | 2 ... | Kc5 | 3. Dd6 # |
| 1. e3? | Kc5 (b)! | Zz 1 ... Kc4 | 2. Db3+ | Kc5 3. Le7 # |
| | | 1 ... Ke4 | 2. Db3 | Ke5 3. De6 # |
| 1. Db5 (B)? Ke4! | 1 ... Kd4 (a) | 2. Lf4 (C) | Kc3 | 3. Dc5 # |
| | | 2 ... | Ke4 | 3. De5 # |
| | 1 ... Kd6 | 2. Da5 | Kd7 | 3. Dd8 # |
| 1. Lf4 (C)! | 1 ... Kc4 | 2. Dd6 | Kc3 | 3. Dc5 # |
| | 1 ... Kd4 (a) | 2. Db5 (B) | Kc3 | 3. Dc5 # |
| | | 2 ... | Ke4 | 3. De5 # |
| | 1 ... Kc5 (b) | 2. Kb3 (A) | Kd4 | 3. De5 # |
| | | 2 ... | Kd5 | 3. De5 # |

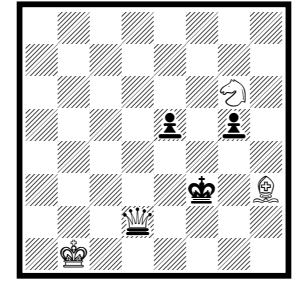


5 + 1 = 6 # 3 vv

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

№ 0514 Є. М. Богданов (Львів)

| | | | | |
|-------------|--------------|----------|--------------|-------------------|
| 1. Se7? g4! | Zz 1 ... Kg3 | 2. Dg2+ | Kf4 | 3. Sd5 # |
| | 1 ... e4 | 2 ... | Kh4 | 3. Dg4 # |
| | | 2. Sf5 | загроза (e3) | 3. De3 # |
| 1. Kc2! | Цугцванг | 1 ... e4 | 2. Kd1 !! | Kg3 (e3) 3. Dg2 # |
| | | | 2 ... | g4 3. Df4 # |
| | | 1 ... g4 | 2. Lf1 !! | Kg3 3. Dg2 # |
| | | | 2 ... | Ke4 3. Dd3 # |
| | | | e4 | 3. Df4 # |
| | | | 2 ... | g3 3. De2 # |

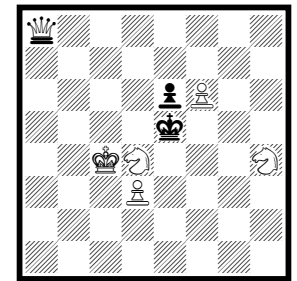


4 + 3 = 7 # 3 v

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

№ 0515 А. В. Holubitsky (Israel) і О. Є. Файзулін (Львів)

| | | | | |
|----------------------|-----------|---------------|-------------|--------------|
| 1. Sg2 (A)? Kf6 (a)! | | | | |
| 1. Sc6 (B)? Kf4 (b)! | 1 ... Kd6 | 2. Dc8 | e5 | 3. Shf5 # |
| | 1 ... Kf6 | 2. Dg8 (C) | e5 | 3. Dg6 # |
| 1. Dg8 (C)! | Цугцванг | 1 ... Kf4 (b) | 2. Sg2+ (A) | Ke5 3. De6 # |
| | | 1 ... Kd6 | 2. Dd8+ | Ke5 3. Sg6 # |
| | | 1 ... Kf6 (a) | 2. Sc6 (B) | e5 3. Dg6 # |

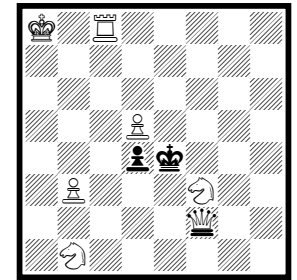


6 + 2 = 8 # 3 vv

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

№ 0516 Є. М. Богданов (Львів)

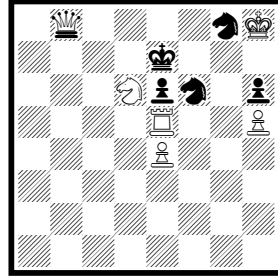
| | | | | |
|------------------|--------------|------------|-------------|-----------------------|
| Початкова гра: | 1 ... Kd3 | 2. Tf8 | Ke4 | 3. Dd4 # |
| | 1 ... Kf4 | 2. Tf8+ | Ke4 | 3. Dd4 # |
| | | 2 ... | Kg4 | 3. Dh4 # |
| 1. Sfd2? | Ke5! | 1 ... Kd5 | d3 | 3. Sc3 # |
| 1. Sd4 (A)? Ke5! | Zz 1 ... Kd3 | 2. Dh4 (B) | Ke3 | 3. Tc3 # |
| | 1 ... Kd5 | 2. De3 | Kd6 | 3. De6 # |
| 1. Dh4 (B)? Kf3! | 1 ... Kd3 | 2. Sd4 (A) | Ke3 | 3. Tc3 # |
| | 1 ... Ke3 | 2. Sd4 (A) | Kd3 | 3. Tc3 # |
| | 1 ... Kd5 | 2. De7 | загроза | 3. De5, Tc5 # |
| | 1 ... Kf5 | 2. Tc6 (C) | загроза | 3. Tf6 # |
| 1. Tc6 (C)! | Цугцванг | 1 ... Kf4 | 2. Tf6 +(D) | Ke4 3. Dd4 # |
| | | 2 ... | Kg4 | 3. Dh4 (B) # |
| | | 1 ... Kf5 | 2. Dh4 (B) | загроза 3. Tf6 (D) # |
| | | 1 ... Kd3 | 2. Tf6 | Ke4 3. Dd4 # |
| | | 1 ... Kd5 | 2. Dc2 | d3 3. Dc4 # |
| | | 1 ... d3 | 2. Tf6 | загроза 3. Dd4, Sc3 # |
| | | | 2 ... | d2 3. Dd4 # |



7 + 2 = 9 # 3 vv

№ 0517 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

1. Dc8? Sd7!
 1. Df8+ ! 1 ... Kd7 2. Dc8+ K ~ 3. Tx e6 #
 1 ... Kx f8 2. Tx e6 Sf ~ 3. Te8 #
 2 ... Se7 3. Tf6 #

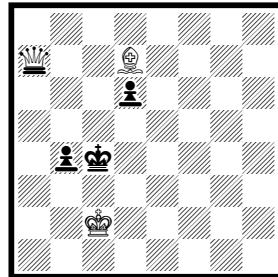


6 + 5 = 11 # 3 vvv

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

№ 0518 Олексій Файзулін (Львів)

1. Kd2? b3! Zz 1 ... Kb3 2. Le6+ d5 3. Ld5+ Kb2 4. Da2 #
 1 ... d5 2. De3 d4 3. De6+ Kc5 4. Dc6 #
 1. De3! Цугцванг 1 ... d5 2. Kd2 d4 3. De6+ Kc5 4. Dc6 #
 1 ... b3+ 2. Kb2 загроза 3. Lc6 загроза 4. Dc3 #
 2 ... Kd5 3. Kc3 4. Dd4 #
 Додатково:
 1. Lc6? b3! 1 ... d5 2. Da5 Kd4 3. Dd5+ Ke3 4. Dd2 #
 2 ... b3+ 3. Kd2 загроза 4. Dd5 #
 3 ... Kc4 4. Dd5 #
 3 ... b2 4. Dc3 #
 1. Lg4? b3! 1 ... Kb5 2. Dc7! загроза 3. Le2+, Kb3 4. Da7 #
 2 ... d5 3. Le2+ Ka4 4. Da7 #
 2 ... b3+ 3. Kb3 Ka6 (d5) 4. Le2 #
 2 ... Ka4 3. Ld7+ Ka3 4. Da7, Da5 #
 1 ... Kd5 2. Kd3 загроза 3. Ld7, Db6 4. Da5, Dd4 #
 2 ... Kc6 3. Kd7+ Kd5

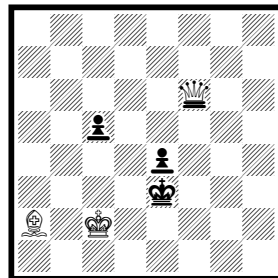


3 + 3 = 6 # 4 v

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

№ 0519 Антон Ларін (Львів)

1. Df7? c4! Zz 1 ... Ke2 2. Df4 загроза 3. Lc4+, Dg3 - без захистів !
 1 ... Kd4 2. Dg7+ Ke3 3. Dg3+ Ke2 4. Lc4 #
 3 ... Kd4 4. Dc3 #
 1. Kd1! загроза 2. Lb1 загроза 3. Ke1 загроза 4. Df2 #
 1 ... Kd3 2. Df4 Kd4 3. Kd2 c4 4. Dd6 #
 1 ... c4 2. Ke1 Kd3 3. Lb1+ Ke3 4. Df2 #
 2 ... c3 3. Lc4 c2 4. Df2 #

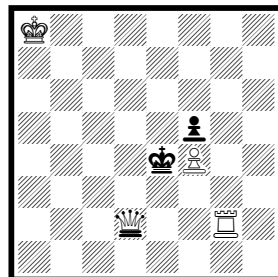


3 + 3 = 6 # 4 v

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

№ 0520 Є. М. Богданов (Львів)

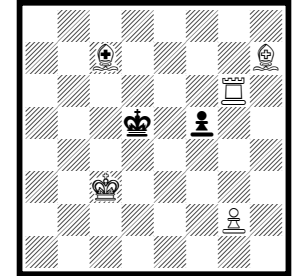
1. Df2? Kd5! 1 ... Kd3 2. Dc5 Ke4 3. Tg3 Kf4 4. De3 #
 1. Dc3 !! Цугцванг 1 ... Kf4 2. De1 Kf3 3. Tg3+ Kf4 4. De3 #
 1 ... Kd5 2. Td2+ Ke6 3. Dc7 Kf6 4. Td6 #



4 + 2 = 6 # 4 v

№ 0521 Олексій Файзулін (Львів)

1. Ta6 !! Загроза 2. Lx f5 Kc5 3. Le4 Kb5 4. Ta5 #
 1 ... Ke4 2. Kc4! Ke3 3. Ta2 !! Ke4 4. Te2 #
 3 ... f4 4. Lb6 #
 1 ... f4 2. Kb4 f3 (Kd4) 3. Lf4 ~ 4. Td6 #
 1 ... Kc5 2. Lg8 загроза 3. Lc4, Ld6+ 4. Ld6 #
 2 ... Kb5 3. Lc4+ Kc5

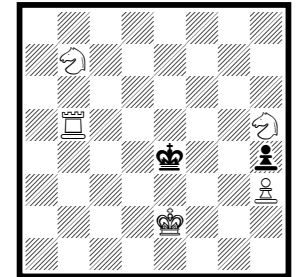


5 + 2 = 7 # 4

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

№ 0522 Анатолій Мітюшин (с. Максимовичі, Львівська обл.)
 Р.Ф. Залозецький (Самбір)

1. Sf6? (A) Kf4! 1 ... Kd4 2. Kd2 (B) Kc4 3. Sd6+ Kd4 4. Td5 #
 1. Kd2? (B) Kf3! 1 ... Kd4 2. Sf6 (A) Kc4 3. Sd6+ Kd4 4. Td5 #
 1. Sd8? (C) Kd4! Загроза 2. Tc5 (D) Kd4 3. Se6+ Ke4 4. Sf6 #
 1. Sg7? (E) Kf4! 1 ... Kd4 2. Tc5 (D) загроза 3. Se6+ Ke4 4. Sd6 #
 2 ... Ke4 3. Sd6+ Kd4 4. Sh5 #
 3 ... Kf4 4. Sh5 #
 1. Tc5 ! (D) Загроза 2. Sd8 (C) Kd4 3. Se6+ Ke4 4. Sf6 #
 1 ... Kd4 2. Sg7 (E) загроза 3. Se6+ Ke4 4. Sd6 #
 2 ... Ke4 3. Sd6+ Kd4 4. Se6 #
 3 ... Kf4 4. Sh5 #

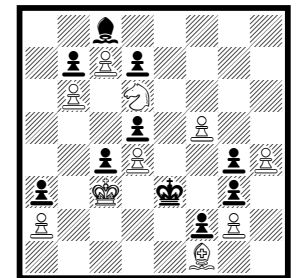


5 + 2 = 7 # 4 v ...

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

№ 0523 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- а) діаграма
 1. f6! 1 ... Kf4 2. f7 Ke3 3. f8=L Kf4 4. Lh6 #
 б) ♖f5 → e6
 Початкова гра: 1 ... Kf4 2. e7 Ke3 3. e8=D+ Kf4 4. De5 #
 1. e7! 1 ... Kf4 2. e8=S Ke3 3. Sf6 Kf4 4. Sd5 #
 в) ♖e6 → a6
 1. a7! 1 ... Kf4 2. a8=D Ke3 3. Da3 Kf4 4. Dc1 #

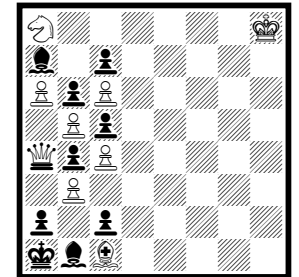


10 + 10 = 20 a ... c # 4

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

№ 0524 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

1. Sb6? cb6!
 1 ... Lx b6 2. a7 загроза 3. a8=D! L ~ 4. Da8 ~ 5. Dh8 #
 2 ... La7 3. Kh7
 1. Kh7!
 1 ... Lb8 2. a7 Lx a7 3. Da6 Lb8 4. Dc8 La7 5. Dh8 #

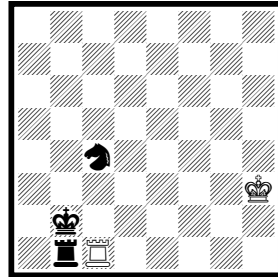


9 + 9 = 18 # 5

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

№ 0525 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Kb1 | Tc3 | 2. Sb2 | Ta3 # |
| 1. Tg1 | Se3 | 2. Tg3 | Th1 # |

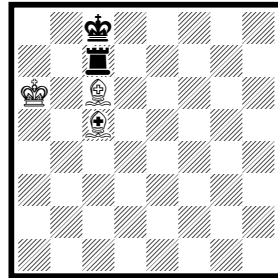


2 + 3 = 5 Duplex H # 2

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

№ 0526 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

- Початкова гра:
- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1 ... | Lb7 | 2. Kb8 | La7 # |
| 1. Tb7 | Lb7 | 2. Kb8 | Ld6 # |

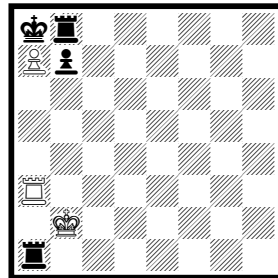


3 + 2 = 5 H # 2 *

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

№ 0527 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Tc8 | Tc3 | 2. Ta7 | Tc8 # |
| 1. Td8 | Td3 | 2. Ta7 | Td8 # |
| 1. Te8 | Te3 | 2. Ta7 | Te8 # |
| 1. Tf8 | Tf3 | 2. Ta7 | Tf8 # |
| 1. Tg8 | Tg3 | 2. Ta7 | Tg8 # |
| 1. Th8 | Th3 | 2. Ta7 | Th8 # |

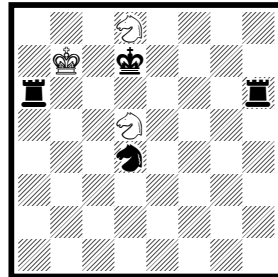


3 + 4 = 7 6.1. 1.1. H # 2

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

№ 0528 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- | | | | | |
|-------------|---------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Thd6 | Sc6 | 2. Se6 | Sf6 # |
| b) ♔b7 → f7 | 1. Tad6 | Se6 | 2. Sc6 | Sb6 # |

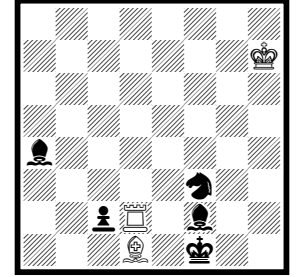


3 + 4 = 7 a, b H # 2

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

№ 0529 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- | | | | |
|--------|-----|--------|-------|
| 1. Sg1 | Lf3 | 2. Le1 | Lg2 # |
| 1. Lg1 | Th2 | 2. Se1 | Le2 # |

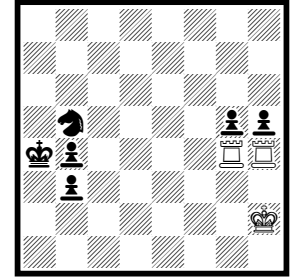


3 + 5 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0530 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)

- | | | | | |
|-------------|--------|-----|-------|-------|
| a) діаграма | 1. gh4 | Tg6 | 2. h3 | Ta6 # |
| b) ♔h2 → g2 | 1. hg4 | Th6 | 2. g3 | Ta6 # |

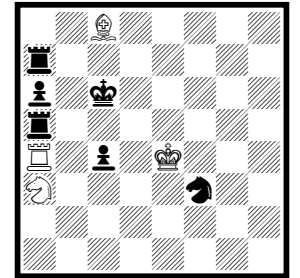


3 + 6 = 9 a, b H # 2

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

№ 0531 Анатолій Мітюшин (с. Максимовичі, Львівська обл.)

- | | | | | |
|-------------|------------|------|------------|-------|
| a) діаграма | 1. Tc5 (A) | Ta5! | 2. Tc7 (B) | Ta6 # |
| b) ♖a5 → d6 | 1. Tb7 | Tb4! | 2. Tb6 | Tc4 # |
| c) ♖a4 → a8 | 1. Tc7 (B) | Ta7! | 2. Tc5 (A) | Ta6 # |

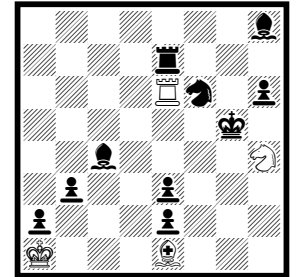


4 + 6 = 10 a ... c H # 2

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

№ 0532 Олексій Угнівенко (Волноваха, Донецької області)
Віталій Шевченко (Запоріжжя)

- | | | | | |
|-------------|--------|-----|--------|-------|
| a) діаграма | 1. Sg4 | Tf6 | 2. Tg7 | Tf5 # |
| b) ♚h6 → f4 | 1. Sh5 | Tf6 | 2. Te5 | Tg6 # |



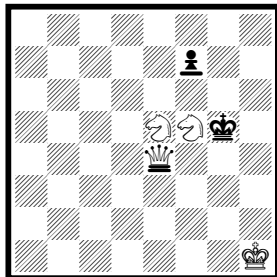
4 + 10 = 14 a, b H # 2

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

№ 0533 Олексій Файзулін (Львів)

Початкова гра: 1 ... f6 2. Dg4 #

1. Sg7? Kf6! Zz 1 ... Kh6 2. Se6 !! загроза 3. Dh4 #
 2 ... Kh5 3. Dh7 #
 fe6 3. Dg6 #
 1 ... f5 2. Df5+ Kh4 3. Dg4 #
 2 ... Kh6 3. Dg6 #
1. Sd7 ! Цугцванг 1 ... Kh5 2. Dg2 f6 3. Sf6 #
 1 ... Kg6 2. Dg4+ Kh7 3. Dg7 #
 1 ... f6 2. Sf8 Kh5 3. Dh4 #

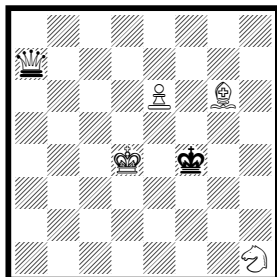


4 + 2 = 6 # 3 * v

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

№ 0534 Олексій Файзулін (Львів)

1. Lh5? Kg5! 1 ... Kf5 2. De7 Kf4 3. Df6 #
1. Db7? Kg5! 1 ... Kg4 2. Dg2+ Kh4 (Kf4) 3. Dg3 #
1. Df7? Kg5! 1 ... Kg4 2. Df5+ (A) Kh4 3. Dh5 (B) #
1. Kd5? Kg5! 1 ... Kf3 2. Df2+ Kg4 3. Dg3 #
 1 ... Kg4 2. De3 Kh4 3. Dg3 #
1. Dh7 ! 1 ... Kf3 2. Dh2 Kg4 3. Dg3 #
 1 ... Kg4 2. Dh5+ (B) Kf4 3. Df5 (A) #
 1 ... Kg5 2. Ke5 Kg4 3. Dh5 #

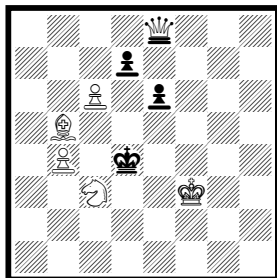


5 + 1 = 6 # 3 v ...

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

№ 0535 Олексій Файзулін (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Ke5 2. Df8 загроза 3. Df4 #
 2 ... Kd4 3. Dc5 #
 1 ... d5 2. Dh8+ e5 3. Se2 #
 1 ... e5 2. Se2+ Kd5 3. Dd7 #
1. Se4 ! Цугцванг 1 ... Ke5 2. Dh5+ Kd4 3. Dc5 #
 1 ... d5 2. Dd8 !! Ke5 3. Df6 #
 2 ... e5 3. Db6 #
 1 ... Kd5 2. Db8 !! загроза 3. Dd6 #
 2 ... Kd4 3. Dd6 #
 1 ... dc6 2. Dc6 загроза 3. Dd6, Dc5 #
 2 ... Ke5 3. Dc5 #
 1 ... d6 2. De6 загроза 3. Dd6 #
 2 ... d5 3. Df6 #

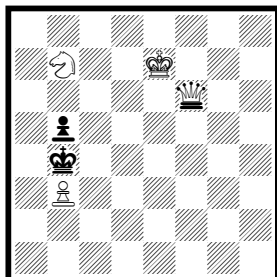


6 + 3 = 9 # 3 *

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

№ 0536 Олексій Файзулін (Львів)

1. Sc5 !! 1 ... Ka3 2. Dc3 Ka2 3. Sd3 K ~ (b4) 4. Db2 #
 1 ... Ka5 2. Sd7 ! Kb4 3. Db2 Ka5 4. Da3 #



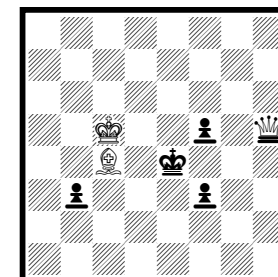
4 + 2 = 6 # 4

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

№ 0537 Igor Навроцький (Львів)

Початкова гра: 1 ... f4 2. Dd5+ Ke3 3. Dd4 #

1. Dh6? f2! 1 ... b2 2. Dd2 f2 3. Ld5+ Ke5 4. Dd4 #
 2 ... f4 3. Dd5+ Ke3 4. Dd4 #
1. Dh1! 1 ... Ke3 2. De1+ Kf4 3. Dh4+ K ~ 4. Dd4 #
 1 ... Ke5 2. Dh8+ Kf4 3. Dh4+ K ~ 4. Dd4 #
 1 ... f4 2. Db1+ Ke5 3. Dg6 f2 (b2) 4. De6 #
 1 ... b2 2. De1+ Kf4 3. Dh4+ K ~ 4. Dd4 #

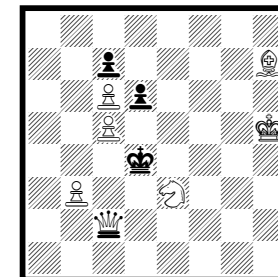


3 + 4 = 7 # 4 v

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

№ 0538 Олексій Файзулін (Львів)

1. Db2 (A)? Kc5! 1 ... Ke3 2. Kg4 (B) dc5 (d5) 3. Kg3 c4 4. Df2 #
1. Sd1 (C)? Kd5! 1 ... Ke5 2. Df5+ Kd4 3. Lg8 dc5 (d5) 4. Dd5 #
1. Lf5? Ke3! 1 ... Ke5 2. Sg4+ Kd5 3. Ld7 Kd4 4. Dc4 #
 3 ... dc5 4. Dd3 #
 1 ... d5 2. Sd1 (C) Ke5 3. Kg5 Kd4 4. Dc3 #
 3 ... d4 4. De4 #
1. Kg4 (B)! 1 ... Ke5 2. De4+ Kf6 3. Sf5 ! ~ 4. De7 #
 1 ... d5 2. Sf5+ ! Ke5 3. De2+ Kf6 4. De7 #
 1 ... Ke3 2. Db2 (A)! dc5 (d5) 3. Kg3 c4 (d4) 4. Df2 #

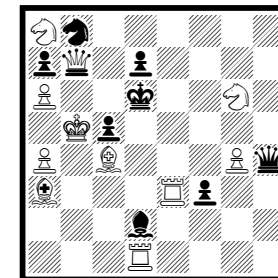


7 + 3 = 10 # 4 vvv

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

№ 0539 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- Початкова гра: 1 ... Dd8 2. Dc7+ Dx c7 3. Lc5+ !
 1 ... Df2 2. Te6+ de6 3. Lc5+ !
1. Te4 ! загроза 2. Dc6+ (A) Sx c6 3. Td4+ ! (B)
 1 ... Dg4 (Dh8, Df6) 2. Td4+ (B) Dx d4 3. Lc5+ ! (C)
 1 ... Sa6 2. Lc5+ (C) Sx c5 3. Dc6+ ! (A)



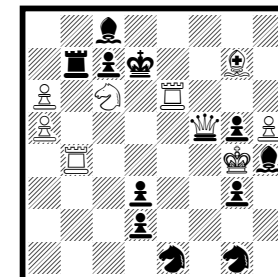
1. Sh4? f2!

11 + 8 = 19 S # 3 *

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

№ 0540 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- Початкова гра: 1 ... Sg2 2. Dd3+ Kx e6 3. Dd5+
1. Td6? Ke8! 1 ... Kx d6 2. Lf8+ Kx c6 3. De6+
1. Lf8 ! загроза 2. Dh7+ Kx e6 3. Df7+
 1 ... d1=D/L 2. Te2+ Kx c6 3. De6+
 1 ... Tx b4 2. Te4+ Kx c6 3. Tc4+



9 + 11 = 20 S # 3 * v

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