

НАС ЗАПРОШУЮТЬ

Ювілейний конкурс « Ю.Гордіан - 70 »

Розділи:

- # 4 ... # 6 – багатоходові задачі на мат за 4 ... 6 ходів;
- S# (4 ... 8) – зворотні мати за 4 ... 8 ходів;
- H# (4 ... 8) – кооперативні мати за 4 ... 8 ходів.

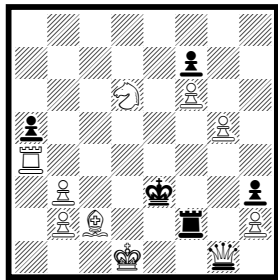
Суддя всіх розділів - **ювіляр**.

В розділах **зворотніх і кооперативних матів** є **спеціальні відзнаки** за твір на тему: «Блок з повноцінною початковою грою, яка за змістом подібна до гри в реальному рішенні».

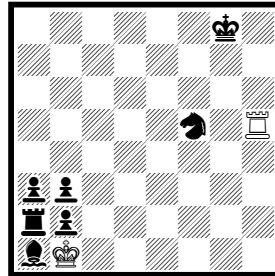
Приклад: **С. Румянцев**, « Mat », 1989, 3 приз

1 ... Th2 2. Sg7 Tb2 3. Kh8 Tb3 4. Th2 Tf3 5. Th7 Tf8 #

1. Sg7 Ta5 2. Kh7 Ta3 3. Kh8 Tb3 4. Ta8 Tb6 5. Tg8 Th6 #



10 + 5 = 15 S# 7*



2 + 7 = 9 H# 5*

Приклад: **В. Кириллов, М. Мишко, В. Шевченко и Г. Шинкаренко**
ЮК « М.Гершинский-70 », 2006, 2 приз

1 ... Kf3 2. Dg4+ Ke3 3. Dd4+ Kf3 4. Dd5+ Ke3
5. Sc4+ Kf4 6. Sd2+ Ke3 7. Sf1+ Tf1 #

1. Lf5!

1 ... Kf3 2. Lg4+ Ke3 3. Sf5+ Kd3 4. Df1+ Te2
5. Df3+ Te3 6. Lh3 Tf3 7. Lf1+ Tf1 #

Призовий фонд - 300 \$ USA

Композиції слід надсилати на адресу:

Ю.М. Гордіан,

а/с 66, Одеса - 26, 65026, Україна

або на E-mail: gordian37@mail.ru до **1 лютого 2007 року** (February 1, 2007).

Куплю книги по шахматній композиції. Свої пропозиції направлять по адресу:
BOGUMIŁ DOBRZYCKI, ul. Gwiazdzista 29/9, PL - 01 - 651 WARSZAWA, POLSKA - ПОЛЬША



« Chess Leopoldis »

№4, May - June 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



травень – червень 2006

№4

Сьогодні в номері:

Аналітичний огляд (продовження)	
2. 10. Тема диференціювання ходів.....	2
2. 11. Циклічна форма теми диференціювання ходів	8
2. 12. Тема диференціювання ходів з антидуальною корекцією	9
2. 13. Форма «задача в задачі»	10
2. 13. 1. Чергування типу “спроба ⇔ варіант гри”	14
2. 13. 2. Захист Богданова	15
2. 13. 3. Диференційовані форми тем	16
Друкується вперше: річний конкурс	18
ювілейний конкурс “Львів – 750”	23
Нас запрошують	24

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в № 2, 3)

2. 10. ТЕМА ДИФЕРЕНЦІЮВАННЯ ХОДІВ

Таке поняття, як “диференціювання”, передбачає розділення чогось на складові, які в подальшому використовуються у вигляді окремих самостійних елементів. В шаховій задачі можна розділити тільки гру, або, іншими словами, ігрові варіанти, які створили, згідно з задумом автора, “певну сукупність”. Саме таким чином побудована тема розділення ігрових варіантів, яку ми розглянули в попередніх розділах («ШЛ» №3, 2006, стор. 16, 17). Але, вказана “певна сукупність” може бути і розгалуженням в грі після другого ходу білих, наприклад, в триходових задачах. В багатходовіках подібна гра можлива на будь-якому рівні ходу білих: від другого до передостаннього.

Ідею, сенсом якої є створення тематичних варіантів з розгалуження в грі іншого ігрового варіанту або варіанту реалізації загрози будь-якої з фаз цієї задачі з перенесенням гри хоча би на один більш високий рівень ходу з збереженням черговості слідування, з 1986 року називають темою диференціювання ходів.

По суті, це одна з форм організації гри в задачі, яка дозволяє реалізувати і прості ідеї, схожі на просту зміну гри, і складні – подібні до теми Лачного або різних двофазних форм теми Рухлиса. Це самостійні теми, які можуть бути відтворені тільки в такому вигляді, а відтак, вони можуть мати і власні назви!

Про деякі форми цієї теми в триходовіках я спробував розповісти в статті “Дифференцирование ходов” (“Шахматы”, № 12, 1986) і в різних своїх книгах, наприклад, “Миниатюры” (Львів, 2002, стр. 16 ... 18).

Тематична гра може бути реалізованою в варіантах тільки однієї фази задачі (рішення чи удаваного сліду) або в варіантах різних фаз з перенесенням всієї або частини гри з розгалуження на рівні $n \geq 2$ на перший рівень (ходів чорних) і / або на другий рівень (ходів білих). Гра для двох ходів чорних і / або білих з одного розгалуження може бути такою:

Таблиця 1

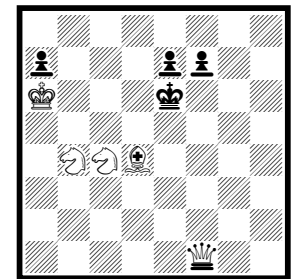
Розгалуження гри	№ п.п.	Переносяться ходи:	Гра в варіантах задачі
n ... a (n + 1). A n ... b (n + 1). B	1	тільки чорних фігур	1 ... a 2. X 1 ... b 2. Y
	2	тільки білих фігур	1 ... x 2. A 1 ... y 2. B
	3	чорних і білих фігур без чергування	1 ... a 2. A 1 ... b 2. B
	4	чорних і білих фігур з чергуванням	1 ... a 2. B 1 ... b 2. A
	5	чорних і білих фігур в різні ігрові варіанти	1 ... a 2. X 1 ... x 2. A 1 ... b 2. Y 1 ... y 2. B ----- 1 ... a 2. X 1 ... b 2. A 1 ... y 2. B

Робота № 0172 – це приклад реалізації ідеї в удаваному сліду і в рішенні з перенесенням (дивись п. 1 таблиці 1) тільки ходів чорних (2 ... Kd6, f5). Щоправда, в самому рішенні тема відтворена двічі: другі ходи чорних з розгалуження першого варіанту стають першими ходами в подальших двох головних варіантах гри, а другі ходи з розгалуження другого варіанту (2 ... f5, f6) – першими ходами, відповідно, першого і третього головних варіантів гри. Таким чином, в варіантах відтворена гра, яка є подібною до простої зміни гри в задачі!

№ 0172 “ДТП” - 2001

1. Sb6?	f6!	1 ... ab	2. Db5	Kd6 f5	3. Dc6 #
			2 ...	f6	3. Dd5 #
		1 ... Kd6	2. Df4+	Ke6 (e5)	3. De5 #
		1 ... f5	2. Dc4+	Kd6	3. Dc6 #
1. Se5!	Цугцванг	1 ... f6	2. Dh3+	Kd6 f5	3. Dd7 #
		1 ... Kd6	2 ...		3. Dh6 #
		1 ... f5	2. Dc4 - (дивись 1. Sb6?)	f6 (f5)	3. Dc6 #
			2 ...	e6	3. Dc5 #
			2. Dg2	Kd6	3. Dc6 #
			2 ...	Kf6 (f4)	3. Dg6 #

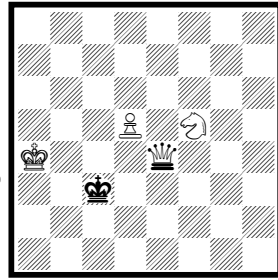
+ ідеальний парадокс Рухлиса!



Триходовий малюк № 0173 є простим прикладом виконання теми диференціювання ходів з перенесенням тільки ходів білих (дивись п. 2 таблиці 1). В задачі здійснена гра, яка є схожою на зміну ходів чорних в двофазній задачі.

№ 0173 “СЛОВО” - 2002

1. Dg2? Kd3! Цугцванг 1 ... Kc4 2. Dd2 Kc5 3. Dd4 #
 1. Db1? Kd2! Цугцванг 1 ... Kc4 2. Db3+ Kc5 3. Db5 #
 1. Sd4! Цугцванг 1 ... Kd2 2. De2+ Kc3 3. Sb5 (A) #
 2 ... Kc1 3. Dc2 (B) #
 1 ... Kc4 2. Sb5+ (A) Kc5 3. Dd4 #
 1 ... Kb2 2. Dc2+ (B) Ka1 3. Sb3 #

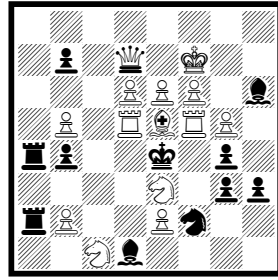


4 + 1 = 5 # 3 vv

Подібна ідея відтворена в роботі № 0174 з використанням розгалуження гри в загрозі: три мати (B, C, D) стають другими ходами в подальших трьох головних варіантах гри!

№ 0174 “DIAGRAMMES” - 1996, 2^й приз

1. Lg3? Le2!, 1. Dc7? b3!
 1. Sc4 !! Загроза 2. Sd2 (A)+ !! Ke3 3. Lf4 (B) #
 2 ... Kd5 3. Lc3 (C) #
 2 ... Kf5 3. Lg3 (D) #
 1 ... Lc2 2. Lf4 (B)! Загроза 3. Sd2 (A) # (2 ... Tb2?)
 але не 2. Sd2+? Kd5! → Ke4 відкрив лінію c2 - f5
 1 ... b3 2. Lc3 (C)! Загроза 3. Tde5 #; 2 ... Sd3 3. ed3 (E) #
 але не 2. Sd2+? Ke3! → Ke4 відкрив лінію a4 - f4
 1 ... Lb3 2. Lg3 (D)! Загроза 3. Tfe5 #; 2 ... Sd3 3. ed3 (E) #
 але не 2. Sd2+? Kf5! → Sc4 відкрив лінію b3 - d5



14 + 11 = 25 # 3

Тема диференціювання ходів білих с грою батарей Td5 - Le5 & Tf5 - Le5!

+ чергування 2-х і 3-х ходів білих (AB ↔ BA & EC ↔ CE & ED ↔ DE)

- 1 ... Sd3 2. ed3 (E)+ Kd5 3. Lc3 (C) #
 2 ... Kf5 3. Lg3 (D) #
 1 ... Kf5 2. e7 (F)+ Ke4 3. Td4 (G) #, 2 ... Kg5 3. Lg3 #
 1 ... Lg5 2. Td4 (G)+ Kf5 3. e7 (F) #

Ще одне чергування з грою батареї d7 - e6 (FG ↔ GF)

- 1 ... Kd5 2. Db7+ K ~ 3. Dc6 #
 1 ... Tb2 2. Lb2 Sd3 3. ed3 #

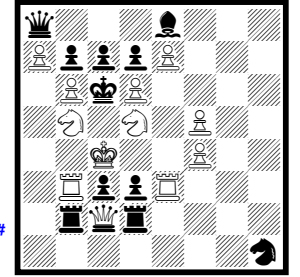
Робота № 0175 – це приклад виконання цієї форми теми в багатоходовій задачі! Доречі, в тематичних розгалуженнях багатоходовок розглядаються тільки початкові ходи чорних і перші ходи-відповіді білих на них. Подальша гра може бути будь-якою!

Роботи № 0176 і № 0177 є прикладами реалізації теми з перенесенням ходів чорних і білих фігур без чергування (дивись п. 3 таблиці 1). До того ж, в чотириходовці № 0177 перенесення гри здійснюється з розгалужень варіантів реалізації загрози на різних рівнях ходів білих!

Мініатюра № 0178 – це один з найпростіших прикладів реалізації теми з перенесенням ходів чорних і білих з чергуванням (дивись п. 4 таблиці 1). Найбільше досягнення - це відтворення гри, схожої на гру в темі Лячного.

№ 0175 Yub. Ty “N. J. SYTNIK – 50” - 1995 / 1997, 1^й приз

1. Td3! Загроза 2. Dc3! Tb3 3. Kb3+ Kb5 4. Dc4+ Ka5 5. Da4 #
 1 ... Sf2! 2. Dc3! Загроза 3. Kb4, Kd4 #
 2 ... Se4 3. Sb4 (A)+ Kb6 4. Sd5+ Kc6 5. Sd4+ Kd6
 6. Db4+ c5 7. Db6 #
 2 ... Sd3 3. Sd4 (C)+ Kd6 4. Sb5+ Kc6 5. Df6+ d6
 6. Sd4+ Kd7 7. De6 #
 1 ... Tb x c2 2. Sb4 (A)+ Kb6 3. Sd5 (B)+ - повернувся!
 3 ... Kc6 4. Sd4 (C)+ Kd6
 5. Tb6+ !! cb6 6. Sb5 (D)+ - повернувся!
 6 ... Kc6 7. Sb4 (A) #
 1 ... Td x c2 2. Sd4 (C)+ Kd6 3. Sb5 (D)+ - повернувся!
 3 ... Kc6 4. Sb4 (A)+ Kb6
 5. Td6+ !! cd6 6. Sd5 (B)+ - повернувся!
 6 ... Kc6 7. Sd4 (C) #
 6 ... K ~ 7. Ta3 #



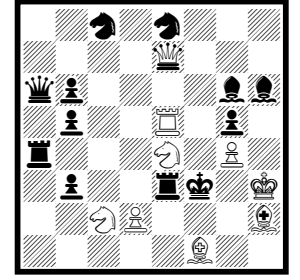
12 + 11 = 23 # 7

Чергування ходів білих: ABCD (A) - CDAB (C) + теми # N 5 & 6 WCCT

№ 0176 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1984, 1^й приз

Л. А. Любашевский & Е. М. Богданов

1. Lg3! Загроза 2. Sc3 Загроза 3. Lg2 / Te3 #
 2 ... Te2 3. Le2 #
 1 ... Da5 2. Db7! Te2 (a) 3. Sg5 (A) # ← загроза!
 2 ... T3 x e4 (b) 3. Se1 (B) #
 2 ... Ta x e4 (c) 3. Sd4 (C) #
 2 ... Lx e4 (d) 3. Tf5 (D) #
 1 ... Te2 (a) 2. Sg5+ (A) !! Lg5 3. Le2 #
 1 ... T3 x e4 (b) 2. Se1+ (B) !! Te1 3. Lg2 #
 1 ... Ta x e4 (c) 2. Sd4+ (C) !! Td4 3. Te3 #
 1 ... Lx e4 (d) 2. Tf5+ (D) !! Lf5 3. De3 #



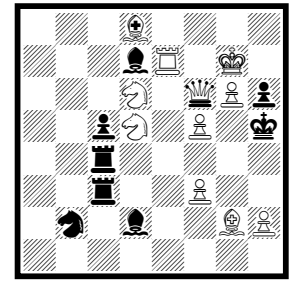
9 + 12 = 21 # 3

№ 0177 “ЛЕНИНСЬКА МОЛОДЬ” - 1984, 1^й приз

1. Dh4? Tx h4! 2. Sf6+ Kg5 3. Sh7+?! Kh5! 3 ... Kf4 4. Te4 #
 1 ... Kh4 2. Te4+ Kh5 3. Sf6+ Kg5 4. h4 #
 1. Se4? Lg5! 2. Dg5+ hg5 3. Kf6?! Tf3! 3 ... K ~ 4. Th7 #
 1 ... Te4 2. Te4 Загроза 3. T / Dh4 #
 2 ... Lg5 3. Dg5+ !! hg5 4. Sf6 #

головна гра:

1. Kf8! Загроза 2. Th7 Загроза 3. Sf4+, f4!
 2 ... Lf5 Lg5 4. Dg5 #
 2 ... Tg4 Kx g4 4. Dh4 #
 1 ... Ta3 2. Th7! Ta8 3. Sf4+! Tx f4 4. Dg5 #
 3 ... Lx f4 4. Dh4 #
 1 ... Le6 2. Th7! Lx d5 3. f4! Tx f4 4. Dg5 #
 3 ... Lx f4 4. Dh4 #
 1 ... Tf4 2. Dg5+ !! Kg5 3. Te3+ Kh5 4. Sf4 #
 1 ... Lf4 2. Dh4+ !! Kh4 3. Te4+ Kh5 4. Sf4 #
 1 ... Lf5 2. Df5+ Lg5 3. Sf6+ Kh4 4. Dh3 #
 1 ... Tg4 2. fg4+ Kg4 3. Te4+ Lf4 4. Dh4 #
 3 ... Kh5 4. T(D)h4 #

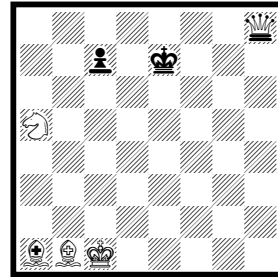


11 + 8 = 19 # 4 vv

додаткова гра:

- 1 ... Tx f3 2. Lx f3+ Tg4 3. Te3 Загроза 4. Dh4 / 4. Sf4 #
 1 ... Te3 2. Dg5+ Kx g5 3. Te4+ 4. Sf4 #
 1 ... Te4 2. Sx e4 Загроза 3. Sg3 #
 1 ... Th4 2. Dx h4+ Kx h4 3. Te4+ / Te3+!

№ 0178 “ВЕЧЕРНИЙ МАГАДАН” - 2000 (міні - версія)



5 + 2 = 7 # 3 v

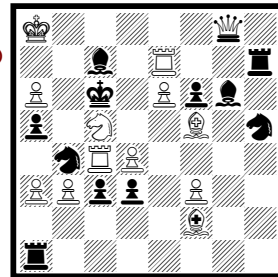
- | | | | | |
|-------------|---------------|---------------|--------------|----------|
| 1. Lf5? c6! | 1 ... Kf7 | 2. Lg7 | Загроза | 3. Df8 # |
| | 1 ... c5 | 2. Lg7 | Загроза | 3. Df8 # |
| | 2 ... | 2 ... | Kd6 | 3. Dd8 # |
| 1. Le4! | Загроза | 2. Lc6 | Kd6 | 3. De5 # |
| | | 2 ... Ke6 (a) | 3. Df6 (A) # | |
| | | 2 ... Kf7 (b) | 3. De8 (B) # | |
| | 1 ... Ke6 (a) | 2. De8+ (B) | Kd6 | 3. Sb7 # |
| | 1 ... Kf7 (b) | 2. Df6+ (A) | Ke8 | 3. Lc6 # |
| | 2 ... | 2 ... | Kg8 | 3. Dg7 # |

Перенесення ходів чорних і, слідуючих за ними, ходів білих може здійснюватись і в різні варіанти гри в тій самій фазі задачі (дивись п. 5 таблиці 1). При цьому відтворюється гра, яка є подібною до гри одного або декількох парадоксів Рухліса. Так, наприклад, в задачі № 0179 реалізована гра, яка є схожою на класичну форму теми Рухліса:

! > 2 ... a 3. A } → { 1 ... a 2. Новий + 1 ... новий 2. A!
 2 ... b 3. B } { 1 ... b 2. Новий + 1 ... новий 2. B!

Примний додаток: чергування 2-х і 3-х ходів білих по циклу DA ↔ AE ↔ EB ↔ BD на блокування полів в кожному з варіантів і тема Лачного !!

№ 0179 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 2001, 1^а приз (версія) (виправлення “Мат” - 1977, No 1903)



13 + 11 = 24 # 3

- | | | | |
|---------------|-------------|-----------|-------------------------------------|
| 1. Dc8! | Загроза | 2. Dc7+ | Kb5 (a) 3. Dd7 (A) # |
| | | 2 ... | Kd5 (b) 3. Dd7 (B) # |
| 1 ... Kb5 (a) | 2. Sa4 (D) | загроза | 3. Tc5 # 2 ... Sa6 (x) 3. Dd7 (B) # |
| | | | 2 ... Ld6 (y) 3. Dd7 (A) # |
| | | | 2 ... Lb6 (z) 3. Sc3 (C) # |
| 1 ... Te7 | 2. Dd7 (A)+ | Kd6 | 3. Se4 (E) # (3 ... Ke7?) |
| 1 ... Kd5 (b) | 2. Se4 (E) | загроза | 3. Tc5 # 2 ... Sa6 (x) 3. Dd7 (A) # |
| | | | 2 ... Ld6 (y) 3. Sc3 (C) # |
| | | | 2 ... Lb6 (z) 3. Dd7 (B) # |
| 1 ... Sa6 | 2. Dd7 (B)+ | Kb6 | 3. Sa4 (D) # (3 ... Ka6?) |
| 1 ... Th8 | 2. Tc7+ | Kb5 (Kb6) | 3. Tb7 # |
| | 2 ... | Kd5 (Kd6) | 3. Td7 # |
| 1 ... Sd5 | 2. Sa4+ | Kb5 | 3. Tc5 # |
| | 2 ... | Kd6 | 3. Dd7 # |

Звичайно, тему диференціювання можуть створити один хід чорних і один хід білих відповідного розгалуження, наприклад, з такою грою:

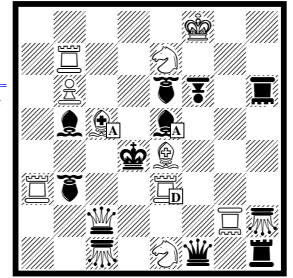
n ... a (n + 1). X
 n ... x (n + 1). B.

В цьому випадку, гра може здійснюватись по спрощеним схемам (п. 3 і п. 5 таблиці 1) без врахування інших ходів чорних і білих. Цікавою є можливість реалізації гри згідно п. 4 таблиці 1, а саме: 1 ... a 2. B -, при умові, що в розгалуженні є, щонайменше, дві пари підваріантів з подібними ходами, які в подальшому створюють самостійні варіанти, або одна пара, яка використовується в циклічній формі теми.

В задачі можуть бути використані одночасно різні форми теми. Так, наприклад, в рішенні триходівки № 0180 є три форми теми диференціювання ходів: перене-

сення ходів чорних і ходу білих по схемі, подібній до гри ідеального парадоксу Рухліса (... Ld3, Lc4), перенесення тільки ходу чорних (... Dc4), перенесення ходів чорних і білих в одні й ті ж варіанти без чергування (... Dd3, ALc3).

№ 0180 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 2001, спец. приз (версія “POD WIEŻĄ” - 1996, 1^а приз)



13 + 9 = 22 # 3 v

- | | | | | |
|-------------|------------|----------------|-----------|-----------------------------------|
| 1. Dd2? | Dd3!? | 2. Sc2+?! Ke4! | 2 ... K ~ | 3. Db4 # |
| 1 ... K c5 | 2. Dd5+ | Kb4 | 3. Sc2 # | |
| 1 ... Ld3 | 2. Ta4+ | Kc5 | 3. Db4 # | (2 ... Lc4, Dc4?) |
| 1. Ta8 !! | Загроза | 2. Td8 + ! | 1 ... Bf7 | Ld7 |
| | | | 2 ... | Bd5 |
| | | | | 3. Sc6 # |
| | | | | 3. Td5 # |
| 1 ... BPg5+ | 2. Lf3!! | Загроза | 3. Sf5 # | 2 ... Ld3 3. Sc6 # |
| | | | | 2 ... Lc4 3. De4 # |
| | | | | 2 ... Dc4 3. De4 # |
| | | | | 2 ... Dd3 3. Gf2 # |
| | | | | 2 ... ALc3 3. Dc3 # |
| 2 ... Dx f3 | 3. Sx f3 # | | | |
| 1 ... Ld3 | 2. Td7+ | Ke4 | 3. Ta4 # | (2. Sc6+? 3 ... Dc4?, 3 ... Lc4?) |
| 1 ... Lc4 | 2. Sc6+ | Kc5 | 3. Ta5 # | (2. Td7+? 3 ... Db5?, 3 ... Lb5?) |
| 1 ... Dc4 | 2. Gf4+ | Kc5 | 3. Sd3 # | (2. Gf2+? 3 ... Ld3?, 3 ... Dd3?) |
| 1 ... Dd3 | 2. Gf2+ | Ke4 | 3. RHe2 # | (2. Gf4+? 3 ... Le2?, 3 ... De2?) |
| 1 ... ALc3 | 2. Dc3+ | Ke4 | 3. De5 # | |

b3, e6 - Bishopper; c5, e5 - ALfil; c1, h2 - Grasshopper; e3 - DaBbaba; f6 - Berolina Pawn; g2, h6 - RookHopper

№ 0181 “LE COURRIER des ECHECS” - 1985

Є. М. Гаврилів & Є. М. Богданов

- | | | | | |
|-------------------------|-----------------|------------|---------|-----------------------|
| В початковій грі: | 1 ... Sf7 | 2. Df7 !! | Загроза | 3. Sd6 # |
| | | 2 ... | Lf4 | 3. Sb2 # |
| | | 2 ... | Th6 | 3. Se5 # |
| | 1 ... Sb7 (Sc6) | 2. Sd2+ !! | Lx d2 | 3. Ld5 # (3 ... Ld5?) |
| 1. Le3!! (1. La7? Dc5!) | Загроза | 2. Sd2+ | Lx d2 | 3. Sb2 # |
| | 1 ... Dd4 | 2. Tc3+ ! | Dx c3 | 3. Sd6 # |
| | 1 ... Dx d3 | 2. Sd6+ ! | Dx d6 | 3. Dc2 # (3 ... Kd5?) |
| | 1 ... Dx e4 | 2. Se5+ ! | Kd5 | 3. Td3 # (3 ... Dd3?) |
| | | 2 ... | Dx e5 | 3. Dd3 # |
| | 1 ... Lx e3 | 2. Sb2+ | Kd4 | 3. fe3 # |

8 + 7 = 15 # 3

№ 0182 “МОЛОДЁЖНАЯ ГАЗЕТА КАРЕЛИИ ” - 2002

- | | | | | |
|--------------------|--------------------------|--------------------------|----------------------|-----------------------|
| Початкова гра: | 1 ... d4 | 2. Dc7+ | Kb3 (a) 3. Dc2 (A) # | (2 ... Kd4?) |
| | | 2 ... | Kb5 (b) 3. Dc6 (B) # | |
| | 1 ... Kb5 | 2. Da6 (C)+ | Kc5 | 3. Sd3 # (3 ... Kd4?) |
| 1. Da6 (C)? | Kd4! | 1 ... Kb3 (a) 2. Dc6 (B) | d4 (Kb2) | 3. Dc2 (A) # |
| | | 1 ... Kc3 | 2. Dd3+ | Kb2 |
| | | | | 3. Dc2 # |
| 1. Sa2? | Kb3! | 1 ... Kb5 | 2. Sc3+ | Kc6 |
| | | 1 ... Kd3 | 2. Df2 (D) | d4 |
| | | | | 3. Ta6 # |
| | | | | 3. Td4 # |
| 1. Df2 (D)! Цугцв. | 1 ... Kb5 (b) 2. Dc2 (A) | d4 (Kb6) | 3. Dc6 (B) # | |
| | 1 ... Kc3 | 2. Sd5+ | Kb3 | 3. Da2 # (2 ... Kc4?) |
| | | 2 ... | Kd3 | 3. Td4 # |
| Додатково: | 1 ... d4 | 2. Dc2+ | Kb5 | 3. Dc6 # (2 ... Kd4?) |

4 + 2 = 6 # 3 * vv

* 2 ... a, b 3. A, B → ? 1 ... a 2. B! - 3. A ↔ ! 1 ... b 2. A! - 3. B

Роботи № 0172 ... № 0180 є прикладами реалізації різних форм теми диференціювання ходів в одній фазі гри. Така форма є найбільш красивою. Але можливе

здійснення тематичної гри і в різних фазах однієї задачі: **варіант з розгалуженням в гри може знаходитись в одній фазі, а варіанти, які створені перенесенням ходів чорних і/або білих, – в іншій** (в одній або в декількох різних).

Роботи **№ 0181** і **№ 0182** є простими прикладами реалізації теми в різних фазах гри триходових задач. В них тематичне розгалуження знаходиться в початковій гри. В **№ 0181** переносяться тільки ходи білих в рішення **1. Le3!**, а в **№ 0182** - ходи чорних і ходи білих, але в дві різні фази гри **з чергуванням!** Додаткова зміна гри значно підсилює зміст задачі, хоча, в окремих випадках, **тема диференціювання ходів стає непомітною**, перетворюючись лише в **“приємний нюанс”**.

2. 11. ЦИКЛІЧНА ФОРМА ТЕМИ ДИФЕРЕНЦІЮВАННЯ ХОДІВ

Тема диференціювання ходів може мати і **циклічну форму**. Це одна з **найскладніших форм організації гри** тому, що всі тематичні варіанти (три або більше) у відповідній фазі задачі повинні мати розгалуження на одному й тому ж рівні, щонайменше, на два підваріанти.

При перенесенні **тільки ходів чорних** (дивись таблицю 1, при n=2) гра може здійснюватись, наприклад, згідно цієї схеми:

1 ... a 2. X **b, c** → 1 ... **b** 2. Y **c, a** → 1 ... c 2. Z **a, b**

При перенесенні **тільки ходів білих** гра є такою:

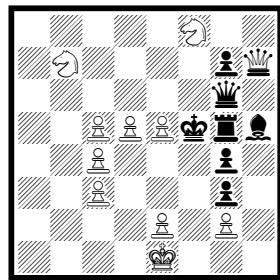
1 ... 2. **A** a,b 3. **B, C** → 1 ... 2. **B** c,d 3. **C, A** → 1 ... 2. **C** e,f 3. **A, B**

А при перенесенні **ходів чорних і білих без чергування** гра може відповідати такій схемі:

1 ... a 2. **A** b, c 3. **B, C** → 1 ... b 2. **B** c, a 3. **C, A** → 1 ... c 2. **C** a, b 3. **A, B**

№ 0183 “ШАХМАТЫ в СССР” - 1973 (v)

1. Kd2!
- | | | | | | |
|---------------|-------------|-------------|-------------|--------------|--------------|
| 1 ... Ke4 (a) | 2. Sd6 (A)+ | Kf4 (b) | 3. e3+ (B) | Ke5 (c) | 4. Sd7 (C) # |
| 2 ... | Ke5 (c) | 3. Sd7+ (C) | Kf4 (b) | 4. e3 (B) # | |
| 1 ... Kf4 (b) | 2. e3 (B)+ | Ke4 (a) | 3. Sd6+ (A) | Ke5 (c) | 4. Sd7 (C) # |
| 2 ... | Ke5 (c) | 3. Sd7+ (C) | Ke4 (a) | 4. Sd6 (A) # | |
| | 2 ... | Kf5 | 3. Sd6+ | Ke5 | 4. Sd7 # |
| 1 ... Ke5 (c) | 2. Sd7 (C)+ | Ke4 (a) | 3. Sd6+ (A) | Kf4 (b) | 4. e3 (B) # |
| 2 ... | Kf4 (b) | 3. e3+ (B) | Ke4 (a) | 4. Sd6 (A) # | |
| | 2 ... | Kf5 | 3. Sd6+ | Kf4 | 4. e3 # |
| 1 ... Dh7 | 2. Sd6+ | Kf4 | 3. e3+ | Ke5 | 4. Sd7 # |
| 2 ... | Ke5 | 3. Sd7+ | Kf4 | 4. e3 # | |



11 + 7 = 18 # 4

При перенесенні **ходів чорних і білих з чергуванням** гра може здійснюватись, наприклад, так:

1 ... a 2. **A** b, c 3. **B, C** → 1 ... b 2. **C** c, a 3. **A, B** → 1 ... c 2. **B** a, b 3. **C, A**

Можлива і спрощена форма цієї схеми при використанні лише по одному ходу чорних і білих в кожному з розгалужень гри:

1 ... a 2. **A** b, x 3. X, **C** → 1 ... b 2. **C** c, y 3. Y, **B** → 1 ... c 2. **B** a, z 3. Z, **A**

Найскладнішими з можливих для реалізації є саме ці дві схеми гри.

Звичайно, **існують і інші циклічні форми** (на підставі п. 5 таблиці 1), які схожі на циклічну форму теми Богданова – Рухліса або на одну з послідовних форм теми Рухліса. Але ці форми настільки складні, що говорити про їх виконання в задачі сьогодні можна, хіба що, в теоретичній площині.

Серед моїх задач найчастіше можна зустріти роботи з третьою схемою гри. Так, наприклад, в чотириходовці **№ 0183** кожний варіант має розгалуження після другого ходу білих. **Переносяться ходи чорних і білих в одні і ті ж самі варіанти гри без чергування.**

2. 12. ТЕМА ДИФЕРЕНЦІЮВАННЯ ХОДІВ З АНТИДУАЛЬНОЮ КОРЕКЦІЮЮ

Головний зміст цієї ідеї полягає в тому, що **в варіанті реалізації загрози рішення чи удаваного сліду на якийсь хід чорних є декілька ходів білих, які приводять до виконання завдання: тематична дуаль**. Саме ці ходи білих **переносяться хоча би на один більш високий рівень ходу і слідуєть на відповідні захисти чорних від вказаної загрози.**

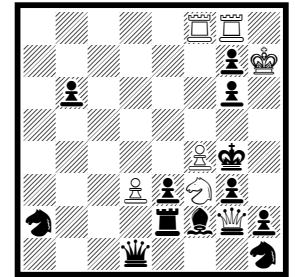
Наприклад, в триходовій задачі **№ 0184** така „тематична дуаль” виникає на матуючому ході, а в чотириходовці **№ 0185** – на третьому ході білих.

№ 0184 “SUOMEN SHAKKI” - 1996

1. Th8! **Загроза** → 1 ... Lg1 2. Se5+ Kh4 **3. Kg6 (A), Kg8 (B), Kg7 (C) #**

Чорні відкривають діагональ “d1 – h5”, а білі – вертикаль “h”!

- | | | | | |
|-----------|-------------------|---------|--------------------|--------------|
| 1 ... Td2 | 2. Kg6 (A) | загроза | 3. Th4, Se5, Sh2 # | (2 ... Dd3?) |
| 2 ... | 2 ... | Df3 | 3. Dh3 # | |
| 1 ... Tc2 | 2. Kg8 (B) | загроза | 3. Th4, Se5, Sh2 # | (2 ... Dd3?) |
| 2 ... | 2 ... | Df3 | 3. Dh3 # | |
| 1 ... Tb2 | 2. Kg7 (C) | загроза | 3. Th4, Se5, Sh2 # | (2 ... Da1?) |
| 2 ... | 2 ... | Df3 | 3. Dh3 # | |
| 1 ... Te1 | 2. Sg5 | загроза | 3. Dh3 # | |
| 2 ... | Kh4 | | 3. Dh3 # | (2 ... Df1?) |
| 2 ... | Kh5 | | 3. Dh3 # | |



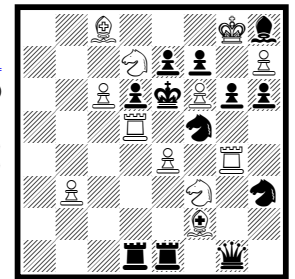
7 + 12 = 19 # 3

Чотири варіанти з темою 5 WCCT і темою «клапана»!

№ 0185 “СЛОВО” - 1998, 1^й приз

1. c6 - c7! **Загроза** 2. ef5+! Kf6 **3. Sc5+ (A), Sb6+ (B), Sf8+ (C) !**

- | | | | | | |
|-----------|---------------------|-----|-----------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1 ... Sg5 | 2. ef5+! | gf5 | 3. Sf8! | Kf6 | 4. Tf5 # |
| 1 ... Te3 | 2. ef5+! | gf5 | 3 ... Kd5 | 4. Lb7 # | (4 ... Kc5?) |
| | | | 3. Sb6! | Kf6 | 4. Tf5 # |
| 1 ... Sg3 | 2. Se5+! | Kf6 | 3. Tg6+! | fg6 | 4. Sg4 # (3 ... Dg6?, 4 ... Dg4?) |
| | | | Але не: | 3. Tf4+? | Sf5! |
| 1 ... Se3 | 2. Sc5+ (A)! | Kf6 | 3. e5+ ! | de5 | 4. Se4 # (3 ... Te5?, 4 ... Te4?) |
| 1 ... Sd4 | 2. Sb6+ (B)! | Kf6 | 3. Td6+! | ed6 | 4. Sd5 # (3 ... Td6?, 4 ... Td5?) |
| | | | 3 ... e6 | 4. Sd5 # | (4 ... ed5?) |
| | | | 3 ... Se6 | 4. Sd7 # - повернувся! | |
| | | | Але не: | 3. Tf5+? | Sxf5! |
| | | | | 3 ... gf5 | 4. Sd5 # |
| 1 ... Sh4 | 2. Sf8+ (C)! | Kf6 | 3. Lh4+ | g5 | 4. Tf5 # |
| | | | 3 ... Sg5 | 4. Tf4 # | |



12 + 12 = 24 # 4

+ «мав'яча тема» з жертвами білих фігур на третьому ході!

- | | | | | | | |
|-----------|----------------|------|----------------|---------|-----------|---------------|
| 1 ... ef6 | 2. Kf8! | Lg7+ | 3. Ke8! | Tx e4 | 4. Sb6 # | (3 ... Sg7+?) |
| 1 ... Sg7 | 2. fg7! | Lg7 | 3. Kg7! | Загроза | 4. Sd ~ # | |

Ідея може бути реалізованою і в багатофазній задачі. В цьому випадку **тема-матична дуаль може знаходитись в будь-якій фазі гри, окрім рішення.** Але досвід показує, що для реалізації цієї ідеї найбільше підходить саме **початкова гра.**

Прикладом виконання теми в багатофазній роботі є триходівка № 0186, яка має **тематичну дуаль** на матуючому ході в варіанті початкової гри. Саме ці мати стають **другими ходами** в удаваному сліді 1. Dd1? і рішенні 1. Le4!, утворюючи, додатково, **компактну класичну форму** теми Рухліса.

Згадайте тему **розділення ігрових варіантів з антидуальною корекцією**, яку ми розглянули раніше в розділі 2. 9. (« ШЛ » №3, 2006, стор. 19). Робота № 0186 має **подібну (одну з найскладніших для реалізації!)** схему корекції гри, а саме:

* 1 ... a ... 3. A, B → ? 1 ... a 2. A! + 1 ... b 2. B! → ! 1 ... a 2. B! + 1 ... c 2. A!

№ 0186 "BEST PROBLEMS" - 2006

Початкова гра: 1 ... Kc4 (a) 2. Db3+ Kd4 3. Dd3 (A), Le5 (B) #

1. Dc1? cb4! Zz	1 ... Kc4 (a)	2. De3	загроза	3. Dc5 #
	2 ...	Kb4		3. Db3 #
	2 ...	Kd5		3. De4 #
	2 ...	cb4		3. Lb3 #
	2 ...	Kd4		3. Dd2 #
	1 ... c4 (b)	2. Ld6		3. Ld6 #
	1 ... Kb4	2. Ld1	c4	3. Se5 #
	1 ... Kd4	2. Dd2+	Kc4	3. Db3 #
	1 ... c4 (b)	2. Le5+ (B)	Kc4	3. Dd4 #
	1 ... Kb4	2. Dd3	c4	3. Ld6 #
	1 ... cb4	2. Le5+	Kb4	3. Dd6 #

1. Dd1? Kb2! Zz

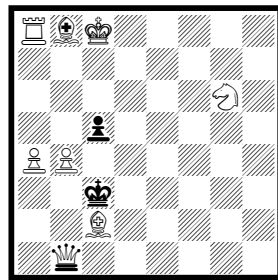
1 ... Kc4 (a)	2. Dd3+ (A)	Kb4	3. Db3 #
1 ... c4 (b)	2. Le5+ (B)	Kc4	3. Dd4 #
1 ... Kb4	2. Dd3	c4	3. Ld6 #
1 ... cb4	2. Le5+	Kb4	3. Dd6 #

1. Le4! Цугцванг

1 ... Kd2 (c)	2. Dd3+ (A)	Kc1	3. Dc2 # - Bristol - theme
2 ...	2 ...	Ke1	3. Lg3 #
1 ... Kc4 (a)	2. Le5 (B)	cb4	3. Dc2 #
1 ... c4 (b)	2. Dc2+	Kb4	3. Ld6 #
2 ...	2 ...	Kd4	3. La7 #
1 ... cb4	2. Dc2+	Kd4	3. La7 #

Класична форма теми Загоруйко на 1 ... Kc4, c4

Компактна форма теми Рухліса



8 + 2 = 10 # 3 vvv

2. 13. ФОРМА «ЗАДАЧА В ЗАДАЧІ»

Одна з форм організації гри в три і багатоходових задачах. Для більш точного зрозуміння сенсу утворення і використання цієї форми звернемося до побудови самої задачі. Для спрощення, розглянемо тільки ігрові варіанти звичайного рішення триходівки. Після першого ходу чорних виникає задача – двоходовка. А це означає, що вона може мати всі атрибути звичайної двоходової задачі: **початкову гру, технічні і тематичні спроби, удавані сліди і рішення.**

Це ствердження є справедливим по відношенню до будь-якого варіанту гри триходівки, навіть, якщо це варіант реалізації загрози! Таким чином, однофазна по формі триходовка задача може перетворитись, по суті, в багатофазну. Тільки додаткові фази будуть знаходитись в ігрових варіантах! Якщо такі фази гри є, то з їх допомогою можна реалізувати будь-яку двоходову ідею! Причому, тематичний зміст гри в **варіантах** такої триходівки може не залежати від загального змісту задачі, але може бути і невід'ємною частиною певної теми.

В чотириходовці після кожного першого ходу чорних виникає триходівка, з всіма можливостями, вказаними вище ... Така форма організації гри, коли в **варіантах** виникає нова задача з своїми фазами гри, називається формою **«задача в задачі»**.

З деякими прикладами реалізації цієї форми Ви вже змогли познайомитись в попередніх розділах. Наприклад, така гра є в роботах № 0131, № 0148, № 0185.

В чотириходовці № 0187 форма **«задача в задачі»** використовується у всіх варіантах рішення 1. Df2!: в другому і четвертому варіантах спроби з попередніх двоох варіантах гри стають реальним рішенням. Додатково, в другому варіанті відтворена двоходовка форма теми Салазара - Уранія!

№ 0187 "ИНФОРМ - ПРОГУЛКА" - 2002, 2 похвала

1. De1? Kd4!

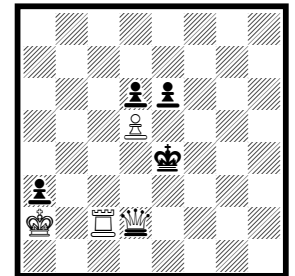
1 ... K ~	2. Tf2+	K ~	3. Dg1+	K ~	4. Th2 #
1 ... Kd5, Kd3	2. De2+	Kd4	3. Tc4+	Kx d5	4. De4 #

1. Tc3 (A)? ed5!

1 ... e5	2. Df2 (B)	загроза	3. Df1 &	3. Df3+	
2 ...	Kx d5		3. Df5	Kd4	4. Dd3 #
1 ... Ke5	2. Tf3	загроза	3. Tf4 &	3. Dd3	
2 ...	Ke4		3. Tf4+	Ke5	4. Dd4 #
1 ... Kf5	2. Tf3+	Ke4	3. Tf4+	Ke5	4. Dd4 #
2 ...	Ke4	Kg4	3. Dg2+	K ~	4. Th3 #
2 ...	Kg6	3. Dg2+	K ~	4. Th3 #	
2 ...	Ke5	3. Tf4 &	3. Dd3		

1. Df2 (B)!

Загроза	2. Tc4+	Kd3	3. Td4+	Kc3	4. Dd2 #
2 ...	Ke5	3. Df4+	Kx d5	4. De4 / Dd4 #	
1 ... e5	2. Tc3 (A)!	Загроза	3. Df1 &	3. Df3+	
	2 ...	Kx d5	3. Df5	Kd4	4. Dd3 #
але не:	2. Te2+ ?	Kd3	3. Kb3!	загроза (a2)	4. De3 #, 2 ... Kd5!
1 ... ed5	2. Te2+ !	Kd3	3. Kb3	загроза	4. De3 #
			3 ...	d4	4. Df3 #
але не:	2. Kb3?	Загроза	3. Te2+	Kd3	4. De3 #
2 ...	d4	3. Te2+	Kd3	4. Df3 #, 3 ... Kd5!	
1 ... Kd3	2. De2+	Kd4	3. Tc4+	Kx d5	4. De4 #
але не:	2. Td2+ ?	Ke4	3. Td4+	Ke5	4. Df4 #, 2 ... Kc4!
1 ... Ke5	2. Td2 !	Ke4	3. Td4+	Ke5	4. Df4 #
але не:	2. Ka3?!	Kx d5	3. Df4	e5	4. Dc4 #, 2 ... Ke4!



4 + 4 = 8 # 4 vv

№ 0188 "РОБИТНИЧА ТРИБУНА" - 2000, 3 поч. відгук

1. Lf7 (A)? a3! 1 ... Kb4 2. Db2+ Kc5 3. Kc7 (B) загроза 4. Db6 #

2 ... Ka5 3. Lc4 загроза 4. Db5 #

1. Ld1 (C)? Kb4!

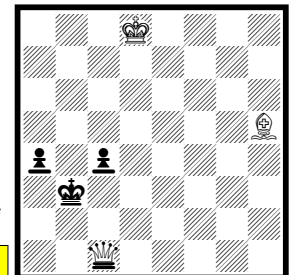
1. Kc7 (B)! Цугцванг AB ↔ BA → триходовка форма теми Салазара!

1 ... Kb4	2. Db2+	Kc5	3. Lf7 (A)!	Загроза	4. Db6 #
2. Kb6?	Kb3!	2 ... c3	3. Lf7 (A)	c2	4. Db2 #
		3 ...	a3	4. Df4 #	
		2 ... a3	3. Ld1 (C)	c3	4. Df4 #
		3 ...	a2	4. Db2 #	
		1 ... c3	2. Lf7 (A)+	Kb4	3. Kb6
		3 ...	a3	4. Df4 #	

1 ... a3	2. Ld1+ (C)	Ka2	3. Lc2	загроза	4. Db1 #
2 ...	Kb4	3. Kb6	c3	4. Df4 #	
		3 ...	a2	4. Db2 #	
2. Kb6? Ka2!	2 ... Kb4	3. Ld1 (C)	c3	4. Df4 #	
		3 ...	a2	4. Db2 #	
	2 ... c3	3. Lf7+ (A)	K ~	4. Df4 #	
	2 ... a2	3. Ld1+ (C)	Kb4	4. Db2 #	
2. Le2? a2!	2 ... K ~	3. Dc4+	Ka5	4. Db5 #	
	2 ... c3	3. Db1+	Ka4	4. Db5 #	

Додатково:

1 ... Ka2	2. Ld1!	c3 (a3)	3. Lc2	a3 (c3)	4. Db1 #
2 Dc2?	Ka3!	2 ... Ka1	3. Lg6	загроза	4. Db1 #



3 + 3 = 6 # 4 v (v)

В задачі № 0188 гра в спробі на другому ході в першому варіанті рішення 1. Kc7! стає грою в подальших двох варіантах цього рішення з своєрідним чергуванням інших і третій ходів білих (диференційована подвоєна форма теми Салазара!). А в варіанті 1 ... a3 відтворена навіть трифазна зміна гри: 3x2! Є зміна гри і в спробі на другому ході в додатковому варіанті 1 ... Ka2.

П'ятиходова мініатюра № 0189 є унікальною за своїм змістом не тільки тим, що має повноцінну (п'ятиходову) початкову гру, яка змінюється в рішенні з реалізацією парадоксу Рухліса, не тільки спробами, які дозволяють створити гру згідно псевдоформи теми Банного, і не тільки виконанням теми «Повернення по-Львівськи» в одному з варіантів гри, але і багаторазовим використанням форми «задача в задачі» на різних рівнях ходів білих.

№ 0189 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 2002, 1^й приз

Початкова гра:

1 ... e5 (a) 2. Lc4 (A) e4 3. Ke3 (B) Kg4 4. Df4 (C)+ Kh3 5. Lf1 (D) #
4 ... Kh5 5. Lf7 (E) #

1. Lc4 (A)? e6!
1. Lf1 (D)? Ke5 (b)!

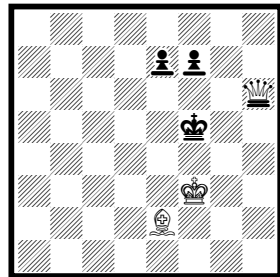
1. Ke3 (B)! - був третім ходом в початковій грі! Цугцванг.

1 ... Ke5 (b) 2. Lc4 (A) - на новий хід чорних!

2 ... Kf5 3. Lf7 (E) - був матом в початковій грі!

1 ... e5 (a) 2. Lf1 (D)! - новий на 1 ... a, але був матом в початковій грі!

2 ... Kg4 3. Df6 Kg3 4. Dg5+ Kh2 5. Dg2 #
3 ... e4 4. Ke4 Kg3 5. Df4 (C) #
4 ... Kh5 5. Le2 # - повернувся!
2 ... e4 3. Lc4 (A) Kg4 4. Df4 (C)+ Kh3 5. Lf1 (D) # - повернувся!
4 ... Kh5 5. Lf7 (E) #



ЦІКАВИМ Є ТЕ, ЩО В РІШЕННІ 1. Ke3! ...

• Після ходу 1 ... Ke5 (b) є повноцінна (вже чотириходова!) початкова гра:

2 ... e6 3. Df4+ Kd5 4. Dc7 загроза 5. Lf3 / Lc4 #
4 ... e5 5. Lc4 #

Цю гру зберігти не вдається! Тому в реальному рішенні - довільна зміна гри !!

• В цьому ж варіанті після 1 ... Ke5 (b) 2. Lc4 (A) Kf5 також є початкова гра і удаваний слід з зміною гри і навіть з чергуванням 4-5 ходів білих !!

Початкова гра: 3 ... Kg4 4. Df4+ Kh3 5. Lf1 #
4 ... Kh5 5. Lf7 #
3. Dh4? Kg6! 3 ... e6 4. Ld3+ Ke5 5. Dd4 #
3 ... e5 4. Lf7 e4 5. Df4 #

• І, нарешті, в цьому ж варіанті після 1 ... Ke5 (b) 2. Lc4 (A) Kf5 3. Lf7 (E) Kg4 – знову є початкова гра і удаваний слід з черговою зміною гри !!

Початкова гра: 4 ... Kf5 5. Df4 #
4. Kf2? Kf5! 4 ... e6 (e5) 5. Le6 #

Форма “ЗАДАЧА В ЗАДАЧІ” використовується тричі !!

Після ходу 1 ... e5 (a) виникла самостійна чотириходовка, яку ми частково вже розглядали в «Шаховий леополіс» №1, 2006 (задача № 0011) на виконання теми VIII командної першості світу (8WCCT). Але я не показував додаткові можливості задачі.

• Після ходів: 1 ... e5 (a) 2. Lf1 (D) Kg4 є також повноцінна початкова гра і удаваний слід.

Початкова гра: 3 ... f5 4. Kf2 загроза 5. Lh3 / Le2 #
4 ... f4 5. Lh3 #
3 ... e4 4. Df6 Kg3 5. Df4 #
4 ... Kh5 5. Le2 #
2. Dg7? Kh4! 3 ... Kh5 4. Le2+ Kh4 5. Dg4 #

• В цьому же варіанті після 1 ... e5 (a) 2. Lf1 (D) Kg4 3. Df6 Kg3 є чергова початкова гра і свій удаваний слід з зміною гри.

Початкова гра: 4 ... e4 5. Df4 #
3. Dh8? Kg4! 4 ... f6 (f5, e4) 5. Dh3 #

• В розгалуженні гри після ходу 2 ... e4 є лише триходова початкова гра.

Початкова гра: 3 ... Kg4 4. Df6 Kg3 5. Df4 #
4 ... Kh5 5. Le2 #

• А після 2 ... e4 3. Lc4 (A) Kg4 є спроба з грою, яка з реальним рішенням створює чергування типу “4-й хід ↔ мат” (псевдоформа теми Салазара)!

4. Lf7? Kg3! 4 ... Kf5 5. Df4 #

Форма “задача в задачі” може використовуватись в будь-яких (навіть у всіх) фазах гри. Однак, найбільшу цінність вона має лише тоді, коли додаткова гра в варіантах підсилює головний зміст задачі. Приклад - триходовка № 0190.

№ 0190 Yub. Ty “N. J. SYTNIK - 50” - 1995 / 1997, 1^й приз

Початкова гра показує, що четверту горизонталь контролюють обидві тури!

1 ... Ta4 2. e4 загроза 3. Sb4 (A) # 2 ... Tx f4 3. Sf4 (B) #
1 ... Tgb4 2. Lx b4 загроза 3. Sf4 (B) # 2 ... Tx b4 3. Sb4 (A) #

Класичні спроби підсилені грою чорних коней з спростуванням тільки на другому ході чорних!

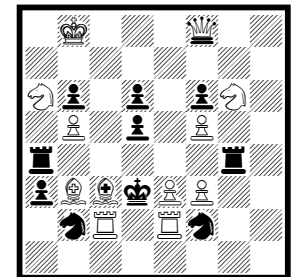
1. Dc8? Загроза 2. Tcd2 #
1 ... Tac4 2. Sb4 (A)+ Tx b4 3. Tcd2 # (2 ... Tg x b4?)
1 ... Tgc4 2. Sf4 (B)+ Tx f4 3. Tcd2 # (2 ... Ta x f4?)
1 ... Sc4 (a) 2. La4! Загроза 3. Sb4 (A) # 3 ... Sc ~ 3. Td2 #
(2 ... Tg x a4? або 3 ... Tg x b4?)
1 ... Se4 (b)!? 2. fg4?! Загроза 3. Sf4 (B) # 3 ... Se ~ 3. Td2 #
2 ... Sc5 !! - на фоні корекції гри чорного коня!
(2 ... Ta x g4? або 3 ... Ta x f4?)

1. De8? Загроза 2. Ted2 #
1 ... Tae4 2. Sb4 (A)+ Tx b4 3. Ted2 # (2 ... Tg x b4?)
1 ... Tge4 2. Sf4 (B)+ Tx f4 3. Ted2 # (2 ... Ta x f4?)
1 ... Se4 (b) 2. fg4! Загроза 3. Sf4 (B) #, 3 ... Se ~ 3. Td2 # (2 ... Ta x g4? або 3 ... Ta x f4?)
1 ... Sc4 (a)! 2. Lx a4! Загроза 3. Sb4 (A) #, 3 ... Sc ~ 3. Td2 # (2 ... Tg x a4? або 3 ... Tg x b4?)
2 ... Se5 !! - на фоні корекції гри чорного коня!

1. Dd6! Загроза 2. Dx d5+ Tad4 3. Sb4 (A) # (3 ... Tg x b4?, 3 ... Td x b4? - зв'язка!)
2 ... Tgd4 3. Sf4 (B) # (3 ... Ta x f4?, 3 ... Td x f4? - зв'язка!)
2. Db6? Se4 (b)! Загроза 3. Sc5 # / Ted2 #
2. Df6? Sc4 (a)! Загроза 3. Se5 # / Tcd2 # - спростовують саме тематичні ходи чорних!

Чорні захищаються на полі другого свого ходу в загрозі!

1 ... Tad4 2. Dc5!! Загроза 3. Tcd2 # (2 ... Tgc4 ?)
2 ... Sc4 (a) 3. Sb4 (A) # (3 ... Td x b4?)
2 ... Se4 (b) 3. Dd4 (C) # (3 ... Tg x d4?)
2 ... Tdc4 3. Ted2 #
2 ... bc5 3. Sx c5 #
2. De5? Tge4!! Загроза 3. Ted2 # 2 ... Sc4 (a) 3. Sb4 (A) # (3 ... Td x b4?)
2 ... Se4 (b) 3. Dd4 (C) # (3 ... Tg x d4?)
2 ... Tde4 3. Tcd2 # - псевдоформа теми le Grand!
2 ... fe5 3. Se5 #



12 + 10 = 22 # 3 *vv (v)

Додаткові спроби з зміною гри! Цікаво, що всі вони в загрозі і варіантах захистів спростуються різними ходами чорних!

2. Db6?	Sa4!!	Загроза	3. Sc5 #	2 ... Se4 (b)	3. Dd4 (C) #	(3 ... Tg x d4?)
				2 ... Tdc4	3. Ted2 #	
2. Df6?	Tge4!	Загроза	3. Se5 #	2 ... Sc4 (a)	3. Sb4 (A) #	(3 ... Td x b4?)
				2 ... Tx g6	3. Dd4 (C) #	
				2 ... Tde4	3. Tcd2 #	
1 ... Tgd4	2. De5!!	Загроза	3. Ted2 #	(2 ... Tae4?)		
	2 ... Sc4 (a)	3. Dd4 (C) #		(3 ... Ta x d4?)		
	2 ... Se4 (b)	3. Sf4 (B) #		(3 ... Td x f4?)		
	2 ... Tde4	3. Tcd2 #				
	2 ... fe5	3. Se5 #				
2. Dc5?	Tac4!!	Загроза	3. Tcd2 #	2 ... Sc4 (a)	3. Dd4 (C) #	(3 ... Ta x d4?)
				2 ... Se4 (b)	3. Sf4 (B) #	(3 ... Td x f4?)
				2 ... Tdc4	3. Ted2 # - псевдоформа теми le Grand!	
				2 ... bc5	3. Sc5 #	

З зміною матів на 2 ... a / b в порівнянні з подібними фазами гри на 1 ... Tad4! і з чергуванням в тематичних варіантах типу: « СПРОБА ⇔ РІШЕННЯ » !

2. Db6?	Tac4!	Загроза	3. Sc5 #	2 ... Se4 (b)	3. Sf4 (B) #	(3 ... Td x f4?)
				2 ... Tx a6	3. Dd4 (C) #	
				2 ... Tdc4	3. Ted2 #	
2. Df6?	Sg4!	Загроза	3. Se5 #	2 ... Sc4 (a)	3. Dd4 (C) #	(3 ... Ta x d4?)
				2 ... Tde4	3. Tcd2 #	
1 ... d4	2. Lb4!!	Загроза	3. Tcd2 #	(2 ... Tg x b4?)		
	2 ... Sc4 (a)	3. Lc4 #		(3 ... Tg x c4?)		
	2 ... Se4 (b)	3. Dd4 (C) #		(3 ... Tg x d4? / Ta x d4?)		
	2 ... Ta x b4	3. Sb4 (A) #		(3 ... Tg x b4?)		
1 ... Sh3	2. Db6!	Tc4	3. Ted2 #			
	2 ... Td4	3. Sc5 #				

тема 6WCCT у всіх фазах гри !!

При використанні форми « задача в задачі » можуть бути створені і самостійні теми. Ось деякі з них.

2. 13. 1. ЧЕРГУВАННЯ ТИПУ « СПРОБА ⇔ ВАРІАНТ ГРИ »

Сенс теми пояснюється самою назвою. Подібне чергування може мати різні форми. Одну з найпростіших ми вже розглянули в задачі № 0190. Інші « типові форми » я спробую показати на прикладі робіт № 0191 і № 0192. В задачі № 0191 є аж два види такого чергування на фоні теми Флека:

- в варіантах загрози і захистів від них

2. A! (B?), C! (D?) ⇔ 2. D! (A?, B?, C?) ;

- в варіантах гри, які диференціюють варіанти реалізації загрози

2. A! (B?) ⇔ 2. B! (C?) ⇔ 2. C! (A?) .

В задачі № 0192 подібне чергування здійснюється в чотирьох варіантах рішення за такою схемою:

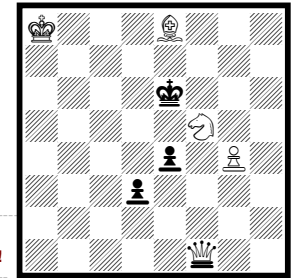
2. A! (B?) ⇔ 2. B! (C?) ⇔ 2. C! (D?) ⇔ 2. D! (A?)

Кількість тематичних спроб в кожному з варіантів може бути будь-якою, але всі ці спроби мають бути обґрунтованими. Таким обґрунтуванням є відповідна гра, яка з головним варіантом може створити один або декілька « ланцюгів » розглянутого чергування.

В головних варіантах гри можуть бути і інші спроби, але при розгляді цього типу чергування на них не звертають увагу. При використанні декількох тематичних спроб в кожному з варіантів можлива реалізація і « Галицької теми », сенс якої ми розглянемо в інших розділах ...

№ 0191 “РОБИТНИЧА ТРИБУНА” - 2000, 4^й приз

1. Dc1!	Загроза	2. Dc5 (A)	загроза	3. Dd6 #;	2 ... Kf6	3. De7 #
		2. Dc6 (B)+	Ke5	3. Dd6 #		
		2. Dc7 (C)	загроза	3. Dd6 #;	2 ... Kd5	3. Lf7 #
				2 ... Kf6	3. De7 #	
	Але не:	2. Dh6 (D)+ ?	Ke5	3. Dd6 #,	2 ... Kd5!	
1 ... e3	2. Dc5 (A) !	Загроза	3. Dd6 #;	2 ... Kf6	3. De7 #	
	Але не:	2. Dc6 (B)+ ?	Ke5	3. Dd6 #	2 ... Ke4!	
1 ... Kd5	2. Dc6 (B)+ !	Ke5	3. Dd6 #			
	Але не:	2. Dc7 (C) ?	Загроза	3. Lf7 #;	2 ... Ke6	3. Dd6 #,
				2 ... Kf6	3. De7 #	2 ... e3!
1 ... Ke5	2. Dc7 (C)+ !	Kd5	3. Lf7 #;	2 ... Ke6	3. Dd6 #	
				2 ... Kf6	3. De7 #	
	Але не:	2. Dc5 (A)+ ?	Ke6	3. Dd6 #;	2 ... Kf6	3. De7 #,
				2 ... Kf6	3. De7 #,	2 ... Kf4!
1 ... Kf6	2. Dh6 (D)+ !	Ke5	3. Dd6 #			
	Але не:	2. Dc5 (A) ?	Загроза	3. De7 #;	2 ... Ke6	3. Dd6 #,
		2. Dc6 (B) ?	Ke5	3. Dd6 #;	2 ... Kg5!	2 ... Kg5!
		2. Dc7 (C) ?	Загроза	3. De7 #;	2 ... Ke6	3. Dd6 #,
				2 ... Ke6	3. Dd6 #,	2 ... Kg5!
Додатково:	1 ... d2	2. Dc6+	Ke5	3. Dd6 #	Але не:	2. Dd2? Kf6!

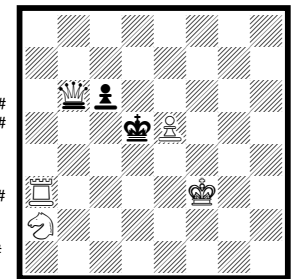


5 + 3 = 8

3 (v)

№ 0192 “POD WIEŻĄ” - 2000, 5^й приз

1. Ta4?	Ke6!	1 ... Ke5	2. Dc6	Kf5	3. Ta5 #
1. Dc7!	Цугцванг	1 ... Kd4	2. Tc3 (A)!	Kd5 (c5)	3. Dd6 #
		Але не:	2. Ta4 (B)?	Kd3!	2 ... Kc5
					3. Dd6 #
		1 ... Kc5	2. Ta4 (B)!	Kb5	3. Da5 #
		2 ...		Kd5	3. Dd6 #
		Але не:	2. Ke4 (C)?	Kb5!	2 ... Kc4
					3. Dc6 #
		1 ... Ke6	2. Ke4 (C)!	c5	3. Ta6 #
		Але не:	2. Dd6 (D)?	Kf7!	2 ... Kf5
		1 ... Kc4	2. Dd6 (D)!	Kb5	3. Db4 #
		2 ...		c5	3. Dd3 #
		Але не:	2. Tc3 (A)?	Kb5!	2 ... Kd4 (Kd5)
					3. Dd6 #
Додатково:	1 ... c5	2. Dd6 (D)+	Kc4	3. Dd3 #	
		Але не:	2. Tc3 (A)+?	Ke6!	2 ... c4
					3. Dd6 #



5 + 2 = 7

3 (v)

2. 13. 2. ЗАХИСТ БОГДАНОВА

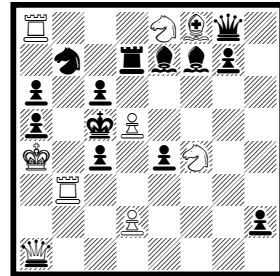
Зміст цієї триходової теми, яка була запропонована ще в 1970 році, полягає в тому, що: «В загрозі удаваного сліду або рішення є лише один варіант її реалізації з розгалуженням гри після другого ходу білих; вказаний варіант реалізації загрози стає обов'язковою спробою в тематичних варіантах гри цієї ж фази задачі з спростуванням лише одним (і в кожному варіанті новим) ходом чорних з числа тих, які створювали вказане розгалуження гри, з чергуванням типу: «спростування ⇔ варіант(и) гри»; додаткова гра в спробах може бути будь-якою ».

Найпростішою схемою гри з цією темою є така:

1. ?!	Загроза	2. A! a, b	3. #, #	1 ... x	2. X!	але не	2. A? a!,	2 ... b	3. #
				1 ... y	2. Y!	але не	2. A? b!,	2 ... a	3. #

Прикладом її реалізації є рішення задачі № 0193. Розгалуження в загрозі здійснюється при взятті білого пішака на проході - *En Passant*. В тематичних варіантах загроза стає спробою рішення, яка спростовується одним з вказаних ходів, завдяки *непомітному розв'язуванню чорної фігури* (захист Нітвельта).

№ 0193 “POD WIEŻĄ” - 2002, 1^й приз



9 + 13 = 22 # 3 (v)

1. De5 !
 2. d4 + !! 2. d4 + !! ed3 – EP 3. De3 #
 2 ... cd3 – EP 3. Dc3 #

1 ... Ld5 2. Se2 ! ~ 3. Dd4 # (3 ... Ld ~? - зв'язка !)

2. d4? ed3 – EP 3. De3 # (3 ... Td4?), але 2 ... cd3! – EP 3. Dc3 ? Lc4!

1 ... Td5 2. Le7 + Sd6 3. Ld6 # (3 ... Td6? - зв'язка !)

2. d4? cd3 – EP 3. Dc3 # (3 ... Lc4?), але 2 ... ed3! – EP 3. De3 ? Td4!

додатково, з грою батареї d5 – e5

1 ... Sd6 2. Se6+!! Le6 3. de6 # (3 ... Td5?)

1 ... Le8 2. d6+ Dd5 3. Se6 # (3 ... Dx e6?)

додатково, з грою a8

1 ... cb3 2. Dc3+ Kb6 3. Dc6 # (3 ... Ka7?)

1 ... cd5 2. Tc8+ Tc7 3. Tc7 #

Кількість тематичних ходів чорних в розгалуженні варіанту реалізації загрози може бути будь-якою. Наприклад, в відомій роботі № 0174 таких ходів є три! Гра здійснюється за такою схемою:

1. ! Загроза 2. A! a, b, c 3. B, C, D #
 1 ... x 2. B!, але не 2. A? b! 2 ... a, c 3. #
 1 ... y 2. C!, але не 2. A? a! 2 ... c, b 3. #
 1 ... z 2. D!, але не 2. A? c! 2 ... b, a 3. #

2. 13. 3. ДИФЕРЕНЦІЙОВАНІ ФОРМИ ВІДОМИХ ТЕМ

Ми вже знаємо, що тема диференціювання ходів передбачає перенесення ходів чорних і/або білих хоча би на один більш високий рівень ходу. Форма «задача в задачі» дозволяє створити багатофазність безпосередньо в варіантах гри. За допомогою різних спроб можна реалізувати багато різних відомих тем, в тому числі, і таких, які використовують перші ходи спроб і їх спростування. Поєднання цих двох форм дозволяє створити багато тем, які схожі на відомі теми, але не є такими, адже суміш форм дозволяє використовувати тематичні спроби і їх спростування з більш низького рівня для створення гри на більш високому рівні, що є неможливим для їх класичних форм. Такі форми теми були названі «диференційованими» за схожість з темою диференціювання ходів.

В таблицях 2 і 3 показані можливі початкові і головні фази гри в задачі при створенні найпростіших диференційованих форм тем Банного, Володимирова, Ханнеліуса і Домбровскіса в триходовій задачі.

Таблиця 2

Початкова фаза	Головна фаза теми ...	
	Банного	Володимирова
2. A? a! 2. B? b!	*?! 1 ... a 2. B! 1 ... b 2. A!	*?! 1 ... a 2. A! 1 ... b 2. B!

Таблиця 3

Початкова фаза	Головна фаза теми ...	
	Тема Ханнеліуса	Тема Домбровскіса
2. ? a! загроза 3. A! 2. ? b! загроза 3. B!	*?! 1 ... a 2. B! 1 ... b 2. A!	*?! 1 ... a 2. A! 1 ... b 2. B!
	*?! 1 ... a 3. B! 1 ... b 3. A!	*?! 1 ... a 3. A! 1 ... b 3. B!

Помітити різницю між класичною і диференційованою формами тої чи іншої теми досить легко: достатньо порівняти гру в початковій фазі. Ми вже зустрічали задачі з такою незвичною реалізацією тем, наприклад, в № 0188. В ній відтворена диференційована подвоєна форма теми Салазара.

Ось ще декілька простих прикладів ...

Перевірка показала, що в чотириходовій мініатюрі № 0194 в рішенні 1. De2 !! після першого ходу білих немає загрози виконання завдання (мат не більше, ніж за 4 ходи). В цьому випадку прийнято вважати, що в задачі після першого ходу білих – цугцванг. Але під час перевірки були спроби, перші ходи і спростування яких можна використати для реалізації алгоритму гри, властивого для диференційованої класичної форми теми Володимирова (дивись табл. 2).

№ 0194 “СМЕНА” - 2000

Початкова гра: 1 ... Ke3 2. Dd2 #

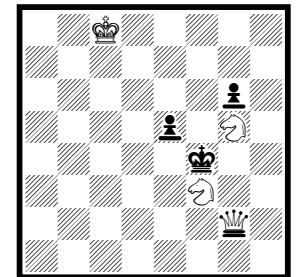
1. Kd7? e4?! 2. Sd4?! Ke3! Загр. 3. Se6+ Ke3 4. De2 #
 3 ... Ke5 4. Dg5 #
 2 ... Ke5 3. De4+ Kf6 4. De7 #
 2 ... e3 3. Sf7 загроза 4. Df3 #

Загроза 2. Ke6! Загроза 3. Dh2+ Ke3 4. Dd2 #
 3 ... Kg4 4. Dh4 #
 1 ... Kf5 2. Dg3! Загроза 3. Ke7 загроза 4. Sh4 #
 2 ... e4 3. Se6 Kf6 (ef3) 4. Df4 #
 3 ... g5 4. Dg5 #

1. De2 !! Цугцванг! Немає: 2. De4 (A)+ ? Kg3 (a)!
 2. De5 (B)+ ? Kg4 (b)!

1 ... Kg3 (a) 2. De4 (A)! K ~ 3. De1+ Kg2 4. Dg1 #
 2. Sh2 ?! Kf4 3. Se4 загроза 4. Df3 #
 3 ... Kf5 4. Dg4 #, 2 ... e4 !!
 1 ... Kg4 (b) 2. De5 (B)! Kh5 3. Dd4 загроза 4. Dh4 #
 3 ... Kh6 4. Dh8 #!

1 ... e4 2. De4+ Kg3 3. Dd4 Kg2 4. Dg1 #

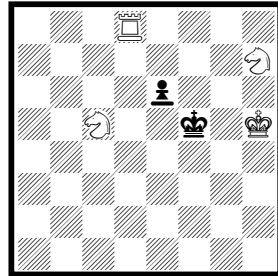


4 + 3 = 7 # 4 *v

Подібні спроби можуть бути і в ігрових варіантах або в варіантах реалізації загрози. Наприклад, в чотириходовій мініатюрі № 0195 в рішенні 1. Sg5 ! є спроби з грою на другому ході білих в варіанті реалізації загрози 1 ... Ke5. Перші ходи цих спроб в подальших двох ігрових варіантах слідує на їх спростування з чергуванням: алгоритм, властивий для трифазної диференційованої класичної форми теми Банного (дивись табл. 2). Цікаво, що загрози цих самих спроб також слідує на ці ж самі спростування. Цей алгоритм відповідає диференційованій класичній триходовій формі теми Ханнеліуса (дивись табл. 3).

№ 0195 "ЗАДАЧИ И ЭТЮДЫ" - 2000

1. Td3 (A)? Ke5! 1 ... Kf4 2. Sg5 (C) Ke5 (Kf5) 3. Sd7 K ~ 4. Tf3 #
 1. Sd3 (B)? Ke4! Загроза 2. Sg5 (C) Kf6 3. Td7 Kf5 4. Tf7 #
1. Sg5 (C)!
- 1 ... Ke5 2. Sd3+ (B) - це загроза! 2 ... Kf6 3. Td7 (D) Kf5 4. Tf7 #
 Але не: 2. Td7 (D)? Kf4 (a)! Загроза 3. Sd3 (B)+ K ~ 4. Tf7 #
 2. Td3 (A)? Kf6 (b)! Загроза 3. Sd7 (E)+ K ~ 4. Tf3 #
- 1 ... Kf4 (a) 2. Td3 (A)! K ~ 3. Sd7 (E) загроза 4. Tf3 #
 1 ... Kf6 (b) 2. Td7 (D)! K ~ 3. Sd3 (B) K ~ 4. Tf7 #



4 + 2 = 6 # 4 vv (V)

В багатьох випадках, диференційовані форми тем є лише прийнятним додатком до загального змісту задачі, навіть в мініатюрах. Так, наприклад, в № 0195 неважко знайти класичну форму теми Салазара – Уранія або чергування полів, на які ходять білі фігури на другому і третьому ходах в рішенні ...

(далі буде)

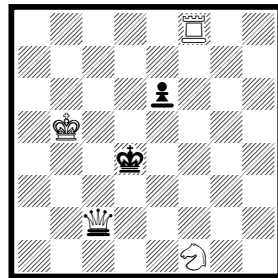
Друкуються вперше

Роботи № 0196 ... № 0213 приймають участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач. Вперше нам свої роботи надіслали відомі шахові композитори: Анатолій Пожарський і Іван Сорока. Вітаємо їх на сторінках нашого журналу. Задачі № 0214 і № 0215 беруть участь в ювілейному конкурсі "Львів – 750".

№ 0196 Є. М. Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... e5 (a) 2. Td8 (A), Dc4 (B) #
 1. Kc6? Ke5! Zz 1 ... e5 (a) 2. Td8 (A) #
1. De2? Kc3! Zz 1 ... Kd5 2. Td8 (A) #
 1 ... e5 (a) 2. Dc4 (B) #
1. Sg3 !! Цугцванг 1 ... Kd5 2. Dc5 #
 1 ... e5 (a) 2. Dd2 #
- 1 ... Ke3 2. Dc3 #
 1 ... Ke5 2. Dc5 #

антидуальна корекція матів з парадоксом Рухліса
 + зміна матів



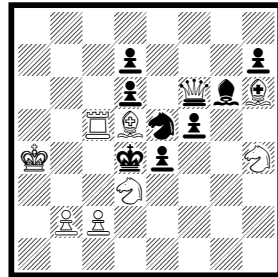
4 + 2 = 6 # 2 *vv

Додатково
 1. Dc5? Ke4! 1 ... Kd3 2. Dc4 (B) #

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

№ 0197 Є. М. Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... L ~ (a) 2. Sf5 # (A)
 1 ... e3 (b) 2. Sf3 #
1. Sb4? f4! Загроза → 1 ... L ~ (a) 2. Tc4 # (B)
 1 ... e3 (b) 2. Tc4 # (B)
 1 ... dc5 (c) 2. c3 # (C)
 1 ... Kc5 2. Le3 #
1. Df5! Цугцванг 1 ... L ~ (a) 2. De4 #
 1 ... Lf5! 2. Sf5 # (A)
 1 ... e3 (b) 2. c3 # (C)
 1 ... S ~ 2. Tc4 # (B)
 1 ... dc5 (c) 2. De5 #
 1 ... ed3 2. Df2 #

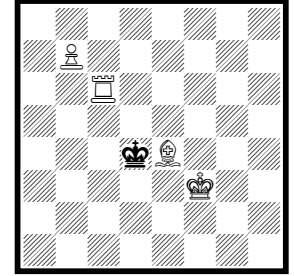


9 + 8 = 17 # 2 ^v

№ 0198 А. С. Пожарский (м. Дубно, Рівненська обл.)

а) діаграма

1. Lb1? Kd5! 1 ... Ke5 2. b8=D+ K ~ 3. Dd6 #
 1. b8=T! 1 ... Ke5 2. Tb5+ Kd4 3. Td5 #
- б) ♖b7 → d6
 1. d7! 1 ... Ke5 2. d8=L Kd4 3. Lf6 #

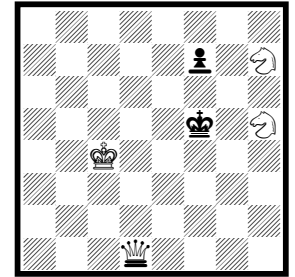


4 + 1 = 5 a, b # 3

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

№ 0199 Є. М. Богданов (Львів)

- Початкова гра: 1 ... Ke4 2. Dd3+ Ke5 3. Dd5 #
 1 ... Ke5 2. Dd5 #
1. Dd4? f6! Zz 1 ... Ke6 2. S5f6 Kf5 3. De4 #
 2 ... Ke7 3. Dd7 #
 1 ... Kg6 2. Df6+ Kx h5 3. Dg5 #
 2 ... Kx h7 3. Dg7 #
1. Dd5? Kg4! 1 ... Kg6 2. Dg5+ Kx h7 3. Dg7 #
1. Dd6? f6! Zz 1 ... Kg4 2. Df4+ Kh3 3. Dg3 #
 2 ... Kx h5 3. Dg5 #
1. S7f6! Цугцванг (Zz) 1 ... K ~ 2. Dg4+ Kh6 3. Dg7 #
 1 ... Ke6 2. Dd7+ Ke5 3. Dd5 #

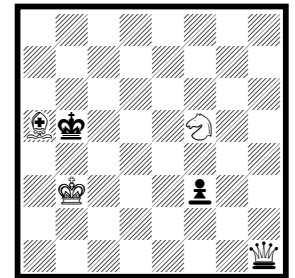


4 + 2 = 6 # 3 ^vv

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

№ 0200 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lc7? Kc6! Zz 1 ... Kc5 2. Dc1+ K ~ 3. Dc4 #
 1 ... Ka6 2. Sd6 загроза 3. Da1 #
 2 ... Ka7 3. Da1 #
 1 ... f2 2. Db7+ Kc5 3. Ld6 #
1. Dh7! Загроза → 1 ... Ka6 (f2) 2. Dc7 ~ 3. Db6 #
 1 ... Kc5 2. Db7 f2 3. Lb4 #
- 1 ... Kx a5 2. Da7+ Kb5 3. Sd4 #
 1 ... Kc6 2. Kc4 f2 3. Dc7 #

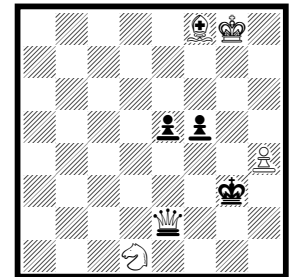


4 + 2 = 6 # 3 v

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

№ 0201 О. Є. Файзулін (Київ)

- Початкова гра: 1 ... Kf4 2. Dg2 загроза 3. Lh6 #
 2 ... e4 3. Ld6 #
1. Se3! Цугцванг 1 ... Kh3 2. Df3+ Kh4 3. Le7 #
 2 ... Kh2 3. Dg2 #
 1 ... Kf4 2. Sf1 загроза 3. Lh6 #
 2 ... e4 3. Ld6 #
 1 ... Kh4 2. Dh2+ Kg5 3. Dh6 #
 1 ... f4 2. Dg2+ Kh4 3. Dg4 #
 1 ... e4 2. Le7 Kh3 3. Dg2 #
 2 ... Kf4 3. Ld6 #
 2 ... f4 3. Dg2 #

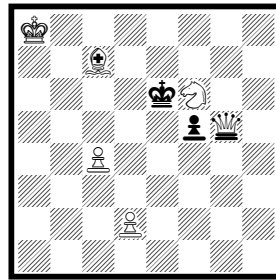


5 + 3 = 8 # 3 *

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

№ 0202 Є. М. Богданов (Львів)

1. Dg6?	f4!	Zz	1 ... Ke7	2. Le5	K ~ (f4)	3. De8 #	
				2 ...	Kf8 !	3. Ld6 #	
1. Sh5?	f4!	Zz	1 ... Kd7	2. Dd8+	Kc6	3. Dd6 #	
				2 ...	Ke6	3. De8 #	
			1 ... Kf7	2. Dg7+	Ke6	3. Sf4 #	
				2 ...	Ke8	3. Sf6 # - повернувся!	
1. d4?	Kf7!	Zz	1 ... Ke7	2. Dg7+	Ke6	3. c5 #	
			1 ... f4	2. Ld8 !!	Kd6 (f3)	3. Dd5 #	
				2 ...	Kf7	3. Dg8 #	
1. Ld8 !		Загроза	2. c5 !	Ke5	3. De3 #		
			2 ...	Kf7	3. Dg8 #		
			2 ...	f4	3. Dd5 #		
			1 ... Ke5	2. Dg2 !!	K ~ (f4)	3. Dd5 #	
			2 ...	Kf4	3. Lc7 # - повернувся!		
			1 ... Kd6	2. Df5 !	Kc6	3. Dd5 #	

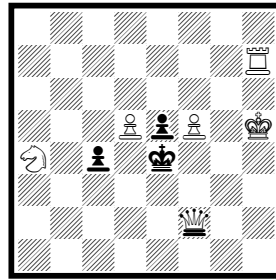


6 + 2 = 8 # 3 v ...

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

№ 0203 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sc5 (A)?	Kd5 (a)!	} спроби для теми Банного !					
1. Sc3 (B)?	Kd3 (b)!						
1. Td7?	Kd3 (b)!	Загроза	2. Sc5 (A)!	Спроби для теми Домбровська !			
1. Tg7?	Kd5 (a)!	Загроза	2. Sc3 (B)+	Kd3	3. Tg3 (C) #		
		1 ... Kd3 (b)	2. Tg3 (C)+	Ke4	3. Sc3 (B) #		
		1 ... c3	2. Tg4+	Kd3	3. Sc5 (A) #		
		2 ...	2 ...	Kd5	3. Dc5 #		
1. Kg6?	Kd5 (a)!	Загроза	2. Sc3 (B)+	Kd3	3. Th3 (D) #		
(1. Kg4? c3!)		1 ... Kd3 (b)	2. Th3 (D)+	Ke4	3. Sc3 (B) #		
		1 ... c3	2. Th4+	Kd3	3. Sc5 (A) #		
		2 ...	2 ...	Kd5	3. Dc5 #		
1. Tb7 !!	Цугцванг	1 ... Kd3 (b)	2. Sc5 (A)+	Kc3	3. Dd2 #		
		1 ... Kd5 (a)	2. Sc3 (B)+	Kc6 (Kd6)	3. Dd6 #		
		1 ... c3	2. Tb4+	Kd3	3. Sc5 (A) #		
		2 ...	2 ...	Kd5	3. Dc5 #		

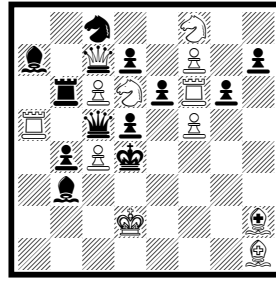


6 + 3 = 9 # 3 v ...

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

№ 0204 Л. Makaronoz (Israel)

1. fg6? Dc6!	Загроза	2. Lg1+	Ke5	3. Sd7 #	
		2. Tf4+	Ke5	3. Sd7 #	
1. fe6!	Загроза	2. Lg1+	Ke5	3. Sd7 #	
		1 ... Dx c6	2. Sf5+	Kx c4	3. Ld5 # (3 ... Dd5?)
		2 ...	gf5	3. Df4 #	
		1 ... Dx d6	2. Tf4+	Ke5	3. Td5 # (3 ... de5?)
		2 ...	Dx f4	3. Dx f4 #	

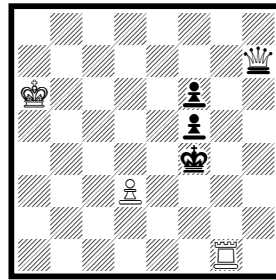


12 + 12 = 24 # 3

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

№ 0205 Є. М. Богданов (Львів)

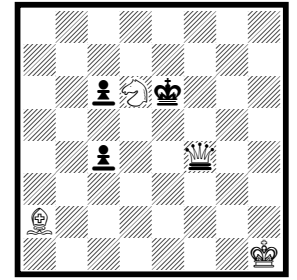
1. Da7?	Kf3!	1 ... Ke5	2. Dc5+	Kf4	3. Tg2	Kf3	4. Df2 #
		2 ...	Ke6	3. Tg7	f4	4. Te7 #	
1. Kb5?	Ke3!	1 ... Kf3	2. Dh3+	K ~	3. Tg2+	K ~	4. Dh1 #
		1 ... Ke5	2. Kc5	Kf4	3. Dh3	Ke5	4. De3 #
1. Tg2!		1 ... Ke3	2. Df5	Kd4	3. Tc2 !!	Ke3	4. De4 #
		1 ... Ke5	2. Dd7	Kf4	3. Dd4+	Kf3	4. Df2 #



4 + 3 = 7 # 4 vv

№ 0206 Є. М. Богданов (Львів)

1. Sc8?	Kd7!	1 ... Kd5	2. Lc4+	Kc5	3. Ld3	Kd5	4. Dd6 #
		1 ... c5	2. Lc4+	Kd7	3. Dd6+	Kc8	4. La6 #
					3 ...	Ke8	4. De7 #
1. Sb7?	c5!	1 ... Kd7	2. Dd6+	Kc8	3. Sc5	c3	4. Le6 #
			2 ...	Ke8	3. Lc4	c5	4. Dd8 #
		1 ... Ke7	2. Df5	Ke8	3. Lc4	Ke7 (c5)	4. Df7 #
		2 ...	2 ...	c5	3. Lc4	Ke8	4. Df7 #
1. Se4!		1 ... Kd5	2. Df5+	Kd4	3. Lb1	Ke3	4. Df2 #
					3 ...	c5 (c3)	4. Dc5 #
		1 ... Ke7	2. Lc4	K ~	3. Dd6+	Kc8	4. La6 #
					3 ...	Ke8	4. Sf6 #
		1 ... Kd7	2 ...	Ke8	3. Dd6	c5 (c6)	4. Sf6 #
		2 ...	2 ...	Ke8	3. Sc5	c3	4. Le6 #
		1 ... c5	2. Lc4+	Kd7	3. Lc4	c5	4. Sf6 #
					3. Dd6+	Kc8	4. La6 #
		2 ...	2 ...	Ke7	3 ...	Ke8	4. Sf6 #
					3. Dd6+	Ke8	4. Sf6 #

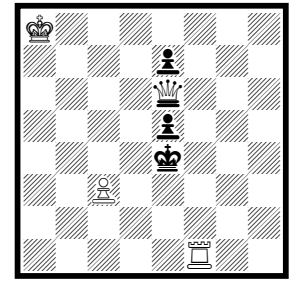


4 + 3 = 7 # 4 vv

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

№ 0207 Є. М. Богданов (Львів)

1. Df7?	Kd3!	1 ... Ke3	2. Df3+	Kd2	3. Tf2+	Kc1	4. Dh1 #
					3 ...	Ke1	4. De2 #
1. Db3?	Kd3!	1 ... e6	2. Dd1	Ke3	3. Tf3+	Ke4	4. Dd3 #
		1 ... Ke3	2. Dc2	Загроза	3. Tf2	Загроза	4. De2 #
1. Dg8?	e6!	Zz	1 ... Kd3	2. Tf3+	K ~	3. Dg2+	K ~ 4. Tf1 #
				2 ...	Kc2 !	3. Da2+	K ~ 4. Tf1 #
				2 ...	Ke4 !	e6	4. Db7 #
			1 ... Ke3	2. Dg3+	K ~	3. Tf2+	K ~ 4. Dg1 #
1. Tf2!		1 ... Kd3	2. De5	Kc4	3. Tb2	e6 (Kd3)	4. Dd4 #
		1 ... Ke3	2. Df5	e4	3. Dc5+	Kd3	4. Dd4 #

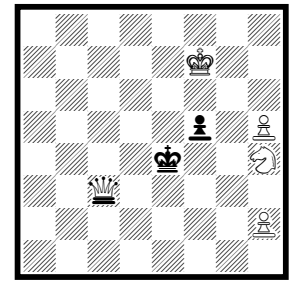


4 + 3 = 7 # 4 vv

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

№ 0208 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра:	1 ... Kf4 (a)	2. Dd4+	Kg5	3. Sf3+	Kh5	4. Dh4 #
				3 ...	Kh6	4. Dh8 # !!
1. Ke6 (A)?	Kf4 (a) !?	2. h3?!	Kg5!	2 ... Ke4	3. Sf5!	Kf4
						4. De3 #
1. Sf5 (B)?	Kf4 (a) !?	2. Dd3?!	Kg4!	2 ... Ke5	3. Sd6!	Kf4
				2 ... Kg5	3. De4!	Kh5
				1 ... Kd5	2. h3 (C)	Ke4
				1 ... Kf5	2. De3	Kg4
				2 ...	3. Ke6 !	Kf4
					3. Kg6 !	Kh4
1. h3 (C) !		1 ... Kd5	2. Sf5 (B)	Ke4	3. Ke6 (A)	Kf4
		1 ... f4	2. Ke6 (A)	f3	3. Sf5 (B)	Kf4 (f2)
				1 ... Kf4 (a)	2. Dd3	Kg5
					3. Df5+	Kh4
					3 ...	Kh6

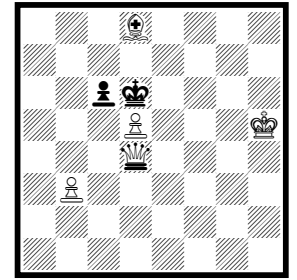


5 + 2 = 7 # 4 vv

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

№ 0209 Є. М. Богданов (Львів)

1. Lf6?	cd5! Zz	1 ... K ~	2. Da7+	Kd6	3. De7+	Kd5	4. De5 #
			2 ...	Kc8	3. d6	Загроза	4. Dc7, d7 #
		1 ... c5	2. De5+	Kd7	3. Db8	c4	4. Dd8 #
1. Kg4?	Kd7! Zz	1 ... cd5	2. Db6+	Ke5	3. Lf6+	Ke4	4. Dd4 #
			2 ...	Kd7	3. Dc7+	K ~	4. De7 #
		1 ... c5	2. De4	Kd7	3. De7+	Kc8	4. Dc7 #
			2 ...	c4	3. Lb6	~	4. De6 #
1. Kg6?	Kd7! Zz	1 ... cd5	2. Kf7	Kc6	3. Db6+	Kd7	4. Dc7 #
			2 ...	Kd7	3. Db6	Kc8 (d4)	4. Dc7 #
		1 ... c5	2. De4	Kd7	3. De7+	Kc8	4. Dc7 #
			2 ...	c4	3. Lb6	~	4. De6 #
1. De4!	Загроза	2. dc6 !	Kc5	3. Lc7	Kb5	4. Dc4 #	
		1 ... Kc5	2. Lc7	cd5	3. Da4	d4	4. Dc4 #
		1 ... cd5	2. De7+	Kc6	3. Dc7+	Kb5	4. Db6 #



5 + 2 = 7 # 4 vv

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

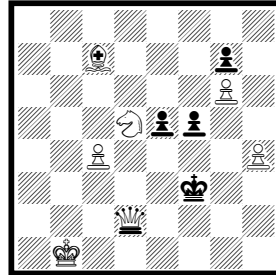
№ 0210 О. С. Файзулін (Київ)

Початкова гра:

1 ... Ke4	2. De3 #				
1 ... Kg4	2. Dg2+	Kh4	3. Ld8+	K~	4. Dg5 #
1 ... e4	2 ...	Kg3	3. Dg2+	Kh4	4. Ld8 #
		Kg4	3. Dg2+	Kh4	4. Ld8 #

1. Se3! Цугцванг

1 ... Ke4	2. Lb6 (A)	Kf3	3. Dg2+ (B)	Kf4	4. Sd5 #
1 ... f4	2 ...	Kf4	3. Df2+ (C)	Ke4	4. Df5 #
1 ... Kf4	2. Dg2+ (B)	Ke3	3. Lb6+ (A)	Kd3	4. Dc2 #
	2. Df2+ (C)	Ke4	3. Sf5	Kd3	4. Dc2 #
1 ... e4	2. Kc2	f4	3. Dg2+	Ke3	4. Lb6 #
1 ... Kg3	2. Dg2+	Kh4	3. Ld8+	Kh5	4. Dg5 #

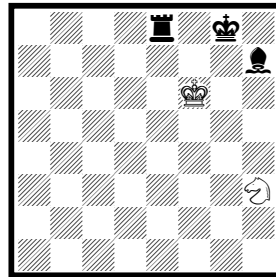


7 + 4 = 11 # 4 *

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

№ 0211 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

1. Kf8	Sf4	2. Lg8	Sg6 #
1. Kh8	Sg5	2. Tg8	Sf7 #

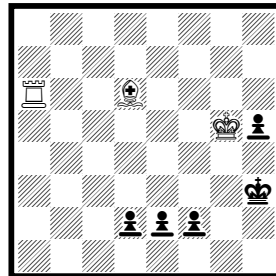


2 + 3 = 5 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0212 А. С. Пожарський (м. Дубно, Рівненська обл.)

1. e1=S	Ta1	2. Sg2	Th1 #
1. f1=L	Ta4	2. Lg2	Th4 #



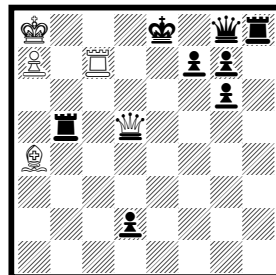
3 + 5 = 8 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0213 Іван Сорока (Львів)

1. Db7! загроза

2. Te7+	Kd8	3. Te8+	Kx e8	4. De7 +
2 ...	Kf8	3 ...	Dx e8	4. Dc7 +
		3. Te8+	Kx e8	4. De7 +
1 ... Kd8	2. Td7+	3. Td8+	Kx d8	4. Dd7 +
1 ... Kf8	2. Tf7+	3. Tf8+	Kx f8	4. De7 +
		3 ...	Dx f8	4. Dd7 +



5 + 8 = 13 S # 4

Авторський коментар: "Елегантна задача з жертвами білої тури і прокладкою шляху для ферзя у трьох варіантах."

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

№ 0214 Є. М. Богданов (Львів)

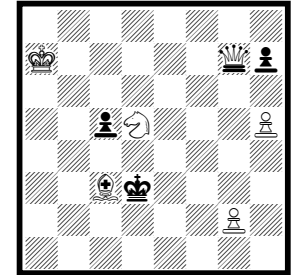
1. Dg4? Kc2! Zz 1 ... h6 2. Dd1+ Kc4 3. Kb7 !! Kb5 4. Db3 #

1. Se3?! Ke2! Zz 1 ... Ke4 2. Dd7 загроза 3. Dd5+, Df5+ загроза 4. Df3 #

2 ... Ke3	3 ... Ke2	4. Df3 #
1 ... h6	2 ... Kf4	3. Dg4+ Ke3 4. Df3 #
	2. Df6	Ke2 3. Df1+ Ke3 4. Df3 #
	2 ... Ke4	3. Df5+ Ke3 4. Df3 #
	2 ... c4	3. Dd4+ Ke2 4. Dd2 #

1. Dg5! Цугцванг

1 ... Ke4	2. Sf4	Ke3	3. De5+	Kf2	4. De1 #
1 ... h6	2. Dd2+	Kc4	3. Sb6+	Kb3	4. Db2 #
			3 ... Kb5	c4	4. Dd7 #
	2 ... Ke4	Kb3	3. Se7	c4	4. Dd4 #
	2 ... Ke4	Kb3	3. Sb6	~	4. Db2 #
	1 ... Kc2	Kb3	3. Sf4	c4 (h6)	4. De1 #
	1 ... Ke2	Kf1	3. Sf4	c4 (h6)	4. De1 #
	1 ... Kc4	h6	3. Sb6+	Kb3	4. Db2 #
			3 ... Kb5	c4	4. Dd7 #
	2 ... Kb3	Kb5	3. Sb6	~	4. Db2 #
	2 ... Kb5	Kc6 (h6)	3. Sb6	Kc6 (h6)	4. Dd7 #
		c4	3 ... c4	4. Dd5 #	



6 + 3 = 9 # 4 vv

? Kc2! 1 ... h6
? Ke2! 1 ... h6 + Ke4
! 1 ... h6 + Ke4 + Kc2 + Ke2

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

№ 0215 Є. М. Богданов (Львів)

Початкова гра:

1 ... Kc3	2. Db4+	Kd3	3. Dd4 #
-----------	---------	-----	----------

1. Lh5? Kd3! 1 ... Kc3 2. Lg6 Kd2 3. Db1 Ke2 4. De1 #

3 ... Kc3	4. Db4 #
3. Le4	Kc3 4. Db4 #
3 ... Kc5	4. Db4 #
3. Lg4	Ke5 4. Dd4 #
3 ... Kc6	4. Lf3 #

1. Dd7? Kd5! Zz 1 ... Kb3 2. Db5+ Ka2 3. Sa3 !! Ka3 4. Db3 #

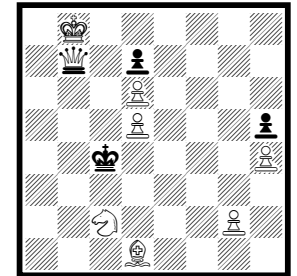
3 ... Ka1	4. Db1 #
2 ... Kc3	4. Db4 #
2. Da4	Kb2 3. Da3+ Kb1 4. Da1 #
2 ... Kd2	3. Da1 Kd3 4. Dd4 #
1 ... Kd3	2. Da4 Kd2 3. Da1 Kd3 4. Dd4 #
2 ... Kc3	3. Db4+ Kd3 4. Dd4 #

1. Db1 (A)? Kd5! Zz 1 ... Kd3 2. Lf3 (B) Kd2 3. Le4 (C) Ke2 4. De1 #

3 ... Kc3	4. Db4 #
2 ... Kc3	3. Le4 Kd2 4. De1 #
3 ... Kc4	4. Db4 #
2 ... Kc4	3. Le4 Kc3 4. Db4 #
3 ... Kc5	4. Db4 #
1 ... Kc5	2. Lf3 (B) Kc4 3. Le4 (C) Kc3 4. Db4 #
3 ... Kc5	4. Db4 #
2 ... Kd6	3. De1 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 #
3 ... Kc3	4. Db4 #
2 ... Kc3	3. Le4 Kd2 4. De1 #
3 ... Kc4	4. Db4 #
2 ... Kc4	3. Le4 Kc3 4. Db4 #
3 ... Kc5	4. Db4 #



8 + 3 = 11 # 4 *v ...

A? - BC → B! - (CA ↔ AC)

==== Додатково =====

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 #

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