

НАС Запрошують

Ювілейний конкурс « В. Кожакін – 50 »

Шахова федерація Магаданської області оголосила ювілейний турнір Володимира Кожакіна, присвячений його 50-річчю з дня народження, в розділах:

2# - суддя: В. Мельниченко
2# - мініатюри - суддя: В. Мельниченко
3# - суддя: Ю. Гордіан
3# - мініатюри - суддя: В. Мельниченко
етюди на виграш - суддя: О. Перваков
h2# - суддя: Ю. Гордіан

Встановлені книжкові призи з власної бібліотеки ювіляра.

Роботи, не більше 3-х від автора в кожному з розділів у 2-х примірниках формату А5 (155 x 210 мм) слід надсилати на адресу:

Владимир Кожакін, почтовый ящик 0/28, 685000 Магадан, Россия

Або на e-mail: vkozhakin@mail.ru

Термін: 1. 02. 2007 року

Ювілейний конкурс « Н. В. Реззов – 85 »

Етюди - суддя: Н.В. Реззов і В.М. Черноус

Роботи слід надсилати на адресу:

В.М. Черноус, вул. Академіка Заболотного 41А, кв. 3, 65069 Одеса - 69, Україна.

Термін: 1. 9. 2006

9-й тематичний конкурс « Мистецкі шахи » (Меморіал Д. Каноніка)

2# - суддя: А. Журавльов
3# - суддя: Ю. Горбатенко
п# - суддя: А. Стьопочкін
h# - суддя: В. Нефьодов
s# - суддя: В. Кирилов

Роботи слід надсилати на адресу:

Віктор Сизоненко, а.с. 390, Кривий Пір, 50008, Україна

або на на e-mail: zone64@ukr.net, zone64@rambler.ru

Термін: 1.9.2006

Vratnica - 64

2# - суддя: I. Denkovski
3# - суддя: R. Larin
п# - суддя: A. Popovski
h2# - суддя: P. Stojoski
h3#,hn# - суддя: Z. Mihajloski
sn# - суддя: Z. Mihajloski

етюди

казки (але без казкових фігур!) - суддя: М. Klasinc

Роботи слід надсилати:

Boško Milošeski, Petar Acev 27/2-8, МК-1000 Скопје, Macedonia

або на на e-mail: bmiloseski@yahoo.co.uk, vratnica64@yahoo.com



« Chess Leopoldis »

№ 7, July 2006

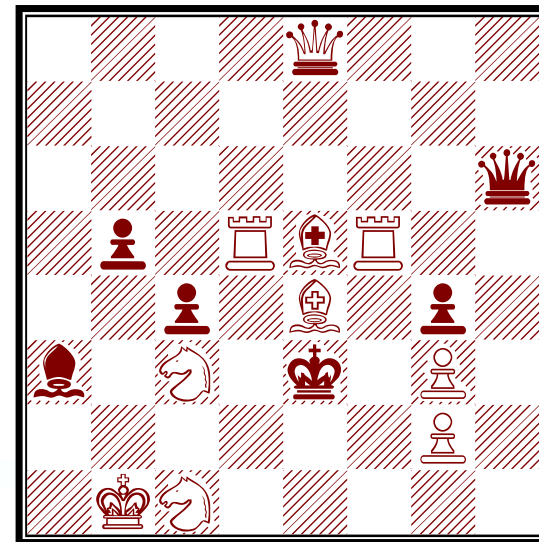
Приватне видавництво:

Богданов Євгеній Михайлович

(032) 272 – 43 – 57

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

наклад 120 примірників



липень 2006

№7

Сьогодні в номері:

Аналітичний огляд (продовження)

4. 7.	Тема Володимирова	2
4. 7. 1.	Класична форма	5
4. 7. 2.	Різновісна форма	6
4. 7. 3.	Помножена форма	7
4. 7. 4.	Рознесена форма	8
4. 7. 4. 1.	Послідовна форма	8
4. 7. 4. 2.	Циклічна форма	9
4. 8.	Тема Банного – Володимирова	9
4. 9.	Тема Домбровскіса	11
4. 9. 1.	Проста форма	11
4. 9. 2.	Класична форма	12
4. 9. 3.	Помножена форма	13
4. 9. 4.	Мішана форма	13
4. 9. 5.	Реверс Богданова – Домбровскіса	14
4. 9. 6.	Рознесена форма	16
4. 9. 6. 1.	Комплекс парадоксів Домбровскіса	16
4. 9. 6. 2.	Послідовна форма	16
4. 9. 6. 3.	Циклічна форма	17
4. 9. 7.	Комбінована форма	19
4. 10.	Тема Банного – Домбровскіса	20
Друкується вперше:	річний конкурс	21
	ювілейний конкурс “Львів – 750”	26
	ювілейний конкурс “Є.М. Богданов – 55/40”	27
Нас запрошують		28

АНАЛІТИЧНИЙ ОГЛЯД

Є.М. Богданов

(Продовження. Початок в №№ 2 ... 6)

4. 7. ТЕМА ВОЛОДИМИРОВА

Якщо тема Банного вважається розробленою достатньо добре в різних (нехай і не у всіх) версіях, то тема Володимирова знаходиться ще занадто далеко до цього стану. Це одна з тем, довкола якої вже майже 30 років виникають суперечки серед шахових композиторів бувшого СРСР. Свою назву тема отримала лише в 1977 році. Була названа темою Володимирова (в російській мові – “тема Владимирова”) по прізвищу одного з найтитолованіших співавторів двоходової задачі, яку всі тоді чомусь вважали першою. Мабуть, мова йшла про престиж «радянської школи» в шаховій композиції і прізвища маловідомих співавторів, якими були азербайджанські проблемісти,

тодішню «верхівку» Центральної комісії з шахової композиції СРСР не влаштували. Звичайно, в радянські часи ніхто не зміг би виступити проти цієї «верхівки». Але СРСР вже немає. Та й азербайджанські проблемісти стали вже достатньо відомими. Ніхто вже не спростовує чутки про те, що прізвище Я. Володимирова було попросту дописане до числа співавторів вказаної задачі. Але з різних джерел інформації відомо також і те, що у нього була подібна робота ще в 1976 році. Мені зрозуміле бажання «ображених» знайти справедливе вирішення питання, що до авторства ідеї. Але є одне «але», яке полягає в тому, що **ні азербайджанські проблемісти, ні Я. Володимирів не були першими!** Немає причин для торгу і суперечок ...

Дійсно, на той час було вже багато робіт різних авторів, які використовували подібні елементи гри в дво і триходових задачах. Найчастіше зустрічалась гра, яку я називаю парадоксом Володимирова. Поодиноким парадокс, звичайно, не використовується у вигляді самостійної теми. Але, якщо широко використовується один такий парадокс, то існує ймовірність того, що є задачі і з декількома?! До оголошення цієї ідеї темою Володимирова, я взагалі не звертав на неї великої уваги, хоча в переліку тем, який був створений мною в 1967 році (Є. Богданов, «МИНИАТЮРЬ», Львів, 2002, стор. 5), подібна ідея існувала і не тільки на папері: були готові задачі. Я не можу стверджувати, що «... спеціально і наполегливо розробляв цю ідею ...». **Ні!! Ця ідея завжди була на поверхні і її можна було, при бажанні, побачити в задачах різних жанрів і у багатьох авторів!!** Наприклад, гра, яка відповідає темі Володимирова, є в шести (!) спробах задачі № 0315 і в трьох спробах мініатюри № 0316 ... Можу навести тут велику кількість власних задач і ще більше робіт інших авторів (навіть початку минулого сторіччя), де можна знайти щось подібне! Таким чином, **на авторство цієї ідеї не може претендувати жоден проблеміст!** Те, що спроби в роботі № 0316 починаються з шаху, є несуттєвим (шах на першому ході дозволений, як і будь-який інший хід). Але важко не зауважити, що спростування спроб є занадто грубими. Тому, сенс подальшої розробки міг полягати лише в тому, щоб відому ідею реалізувати без цих грубощів, а також знайти її інші форми, об'єднати з іншими темами і перенести в інші розділи шахової композиції.

Якби не суперечки серед проблемістів, то я, мабуть, взагалі ніколи не став би її розробляти в подальшому. Реалізувати цю ідею без «грубощів» дуже важко, що, звичайно, робить її використання обмеженим, особливо в ортодоксальних двоходівках.

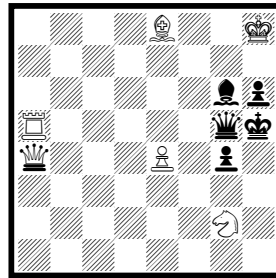
До того ж, мені надокучили різні “знавці реверсивної тематики”, які, по суті, для розвитку цієї ідеї (та й інших тем теж) нічого не зробили, але всюди, де тільки можна, пробують нав'язувати “своє найбільш правильне розуміння теми” і виступають проти будь-яких інших її форм. Це, як у прислів'ї: “Сам не гам і іншому не дам ...”. Вони давно вже зрозуміли, що ідея, яку я називаю темою Володимирова, відома ще з прадавніх часів. І тому, щоб якось відмітити свою причетність до цієї теми, стали вимагати, щоб тематична гра головної фази не була заготовленою в початковій гри. Інші вимагали вважати цю тему “темою” лише в розділі ортодоксальної двоходівки. Звичайно, це ускладнювало виконання ідеї, не змінюючи її суті, і, одночасно, значно звужувало її технічні можливості, що робило тему **абсолютно нежиттєздатною**.

Серед моїх задач, які відповідають «сучасним вимогам», першою, як це не дивно, була триходовка № 0317. Глянувши на неї дехто може сказати: «Хіба це задача? У чорних тільки один король ...». Саме цим «знавцям» я хочу нагадати, що **шахова задача - це штучно створена позиція з шахових фігур на шаховій дошці, в якій необхідно виконати умову** (реалізувати мат або пат) **в певну кількість ходів і відповідним чином** (терміни, наприклад: прямий, зворотний, кооперативний, рефлексний, серійний, - передбачають відповідний алгоритм гри обох сторін). Кількість фігур і їх тип, в даному випадку, не мають ніякого значення!

№ 0315 "МОЛОДЬ УКРАЇНИ" - 1970

- 1. Tf5 (A)? Dx f5 (a)!
- 1. Te5 (B)? Dx e5 (b)!
- 1. Td5 (C)? Dx d5 (c)!
- 1. Tc5 (D)? Dx c5 (d)!
- 1. Tf7 (E)? Lx f7 (e)!

- | | | | |
|-------------|------|---------------|----------------|
| 1. Tb5 (F)? | Le8! | 1 ... Df5 (a) | 2. Tx f5 (A) # |
| | | 1 ... De5 (b) | 2. Tx e5 (B) # |
| | | 1 ... Dd5 (c) | 2. Tx d5 (C) # |
| | | 1 ... Dc5 (d) | 2. Tx c5 (D) # |
| | | 1 ... Lf7 (e) | 2. Lx f7 (E) # |
-
- | | | | |
|-------------|---------|---------------|------------|
| 1. Db5 (G)! | Waiting | 1 ... Df5 (a) | 2. Dx f5 # |
| | | 1 ... De5 (b) | 2. Dx e5 # |
| | | 1 ... Dd5 (c) | 2. Dx d5 # |
| | | 1 ... Dc5 (d) | 2. Dx c5 # |
-
- | | | | |
|---------------|----------------|-------------|----------------|
| 1 ... Lf7 (e) | 2. Lx f7 (E) # | 1 ... Dx b5 | 2. Tx b5 (F) # |
| 1 ... Lx e8 | 2. Dx e8 # | 1 ... g3 | 2. Dd1 # |



6 + 5 = 11 # 2 v ...

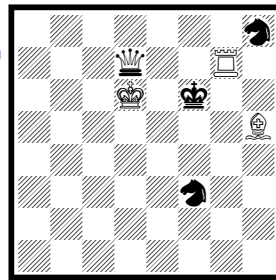
FG ⇔ GF

№ 0316 "ПРАПОР ПЕРЕМОГИ" - 1969, 4 – 6 поч. відгук

В. Бобровський, Е. Богданов, А. Иванов, М. Марандюк, Г. Смиренин

- 1. Df7 (A)? Sx f7 (a)!
- 1. Tg6 (B)? Sx g6 (b)!

- | | | | | |
|-----------|--------------|----------|---------------|----------------|
| 1. Tg4? | Sd4! Зарроза | 2. De6 # | 1 ... Sf7 (a) | 2. Dx f7 (A) # |
| | | | 1 ... Sg6 (b) | 2. Tx g6 (B) # |
| 1 ... Sg5 | 2. Tf4 # | | | |
-
- | | | | |
|---------|---------|---------------|------------|
| 1. Dg4! | Waiting | 1 ... Sf7 (a) | 2. Tx f7 # |
| | | 1 ... Sg6 (b) | 2. Dx g6 # |
| | | 1 ... Sf ~ | 2. Dg5 # |

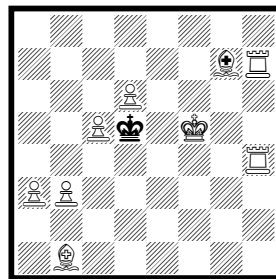


4 + 3 = 7 # 2 vv

№ 0317 "КІНЕСКОП" - 1968

- | | | |
|-------------|----------|-----------|
| 1. Ld4 (A)? | Kc6 (a)! | (2. Tb4?) |
| 1. Le4 (B)? | Kc5 (b)! | (2. Tb4?) |
-
- | | | | | |
|---------|---------------|------------|-----|----------|
| 1. Tb4! | 1 ... Kc5 (b) | 2. Le4 (B) | Kd6 | 3. Lf8 # |
| | 1 ... Kc6 (a) | 2. Ld4 (A) | Kd5 | 3. Le4 # |

+ білі комбінації



9 + 1 = 10 # 3 vv

Можливо, що я був одним з перших, кому вдалось реалізувати ідею без «грубощів» в триходовій формі, і, мабуть, в двоходовій теж! Можливо, є і інші проблемісти, які мають задачі з подібною грою. Особисто я вважаю існуючу назву теми легітимною. Мій стосунок до назв тем добре всім відомий з моїх книг і журналів (наприклад, «ШЛ» № 5, 2006, стор. 8 і 9). Тему вже визнали у всьому світі саме під такою назвою і, сподіваюсь, що всі, хто якось причетний до неї, приймуть участь в подальшій розробці всіх її форм! А поки що я розповім про те, як я її собі уявляю.

Визначення теми добре відоме проблемістам, але воно може бути і таким: «Не менше двох парадоксів Володимирова в одній задачі». Це визначення є, на мою думку, більш точним, тому, що з'явилося дуже багато різних форм цієї теми. Наприклад, мій «типовий пакет» для будь-якої теми передбачає такі форми:

- класичну,
- різнорівневу,
- помножену,
- рознесену (просту, послідовну і циклічну),
- комбіновану ...

Звичайно, цей перелік може бути розширеним або звуженим. Все залежить тільки від самої теми. Наприклад, з подібним пакетом форм читачі нашого журналу вже мали змогу познайомитись в розілах 4.5. і 4.6. («ШЛ» № 6). До деяких з цих форм у мене, особисто, на сьогодні може і не бути прикладів реалізації, тому будь-яку з наданих схем сприймайте, як запрошення до співпраці ...

4. 7. 1. КЛАСИЧНА ФОРМА

Класична форма теми вимагає обов'язкового об'єднання гри всіх парадоксів Володимирова в одній головній фазі. Такою фазою може бути початкова гра, удаваний слід (спроба) або рішення. Універсальна (для різних задач) схема трифазної гри класичної форми теми Володимирова є такою:

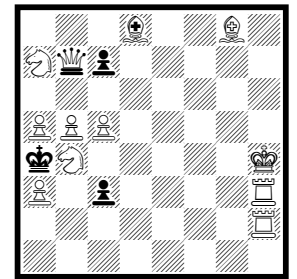
$$1. A? a! + 1. B? b! \rightarrow *?! 1 \dots a \ n. A + 1 \dots b \ n. B$$

Прикладами реалізації цієї схеми гри в задачах (при $n = 2$) є вже розглянуті роботи № 0315 ... № 0317. Двоходовка № 0318 приймала участь навіть в міжнародному конкурсі складання ще в 1970 році, але не була надрукованою чи відміченою якоюсь відзнакою.

№ 0318 "РАДЯНСЬКЕ СЛОВО" – 1975

- | | | | | |
|--------------|---------|-----------|-------------|----------|
| 1. Sbc6 (A)? | c2 (a)! | (2. De4?) | 1 ... Kx a3 | 2. Ta2 # |
| 1. Sbc2 (B)? | c6 (b)! | (2. De4?) | 1 ... Kx a5 | 2. Da6 # |
-
- | | | | |
|---------|----------|-------------|----------|
| 1. De4! | Цугцванг | 1 ... Kx a5 | 2. Sc6 # |
| | | 1 ... Kx a3 | 2. Ta2 # |

- | | |
|--------------|---------------|
| 1 ... c2 (a) | 2. Sbc6 (A) # |
| 1 ... c6 (b) | 2. Sbc2 (B) # |

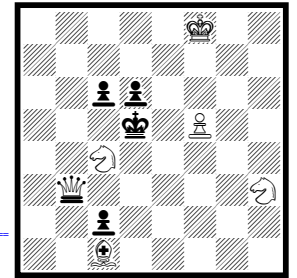


12 + 3 = 15 # 2 vv

№ 0319 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 1989

- | | | | | | |
|--------------|----------|---------------|---------|----------|--------------|
| 1. Dd3+ (A)? | Kc5 (a)! | 1 ... Ke5 | 2. De6+ | Kd4 | 3. De3 # |
| 1. Sb6+ (B)? | Ke4 (b)! | 1 ... Kc5 (a) | 2. Le3+ | Kd5 | 3. Sb6 (B) # |
| | | 1 ... Ke4 (b) | 2. De3+ | Kd5 | 3. Sb6 (B) # |
| | | | 2 ... | K f5 | 3. De6 # |
| | | 1 ... Kd4 | 2. Sd6 | Kc5 | 3. Le3 # |
| | | | 2 ... | Ke5 (c5) | 3. Lb2 # |
| | | 1 ... c5 | 2. Sf4+ | K ~ | 3. Dd3 # |
| | | | 2 ... | Kc6 | 3. Db6 # |

- | | | | | |
|---------|-------|-----------|------------------|----------|
| 1. Lb2? | c1=S! | Зарроза | 2. Se5+, 2. Sd2+ | 3. Sb7 # |
| | | 1 ... Kc5 | 2. Sa5! | ~ |
-
- | | | | | | |
|---------|------|-----------|---------|-----|----------|
| 1. Sd2? | Ke5! | 1 ... Kd4 | 2. Lb2+ | Kc5 | 3. Se4 # |
| | | 1 ... Kc5 | 2. Sf3 | d5 | 3. La3 # |



6 + 4 = 10 # 3 v ...

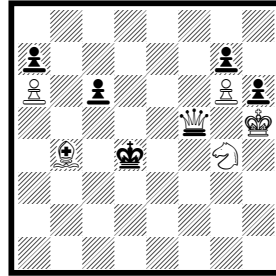
№ 0320 "ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ - 2" - 2005

1. Ld2 (A)? Kc4 (a) !
1. Se5 (B)? c5 (b) !

Загроза 2. Se3(C) c5 3. Dd5 #
1 ... Kd5 2. Lc3! Kd6 3. Dd7+ Kc5 4. Dc6 #
2 ... c5 3. Df7+ Ke4 4. Df3 #
3 ... Kd6 4. Dd7 #

1. Le1 (F)! Цугцванг
FE ↔ EF

1 ... Kc4 (a) 2. Se3(C) Kd4 3. Ld2 (A) c5 4. Dd5 #
2 ... Kb3 3. Dc2 (D)+ Ka3 4. Sc4 #
3. Se5 (B)+ Kd4 4. Lc3 #
3 ... Kb5 4. Dc6 #



6 + 5 = 11 # 4 v ...

1. Df3 (E)? Kc4 (a) !

1 ... c5 (b) 2. Le1 (F) Kc4 3. Se5+ (B) Kd4 4. Lc3 #
3 ... Kb5 4. Dc6 #

1. Dc2 (D)? c5 (b) !

загроза 2. Lc5+ Kd5 3. Se3+ K ~ 4. Df5 #
1 ... Kd5 2. Dd3+ Ke6 3. Dd6+ Kf5 4. De5 #

1. Sf2? Kc4! 1 ... Ke3 2. Lc5+ Kd2 3. Dd3+ Kc1 4. La3 #
3 ... Ke1 4. Dd1 #
2 ... Ke2 3. Dd3+ Ke1 4. Dd1 #

В три та багатоходових задачах значення "n" може бути будь-яким в межах умови. Прикладами реалізації такої форми теми (при n = 3) є триходівка № 0319 і чотириходівка № 0320. Триходівка доводить, що можуть бути тематичні спроби з шахами чорному королю без грубих спростувань. А чотириходівка показує, що тема Володимирова може існувати в одній задачі з багатьма іншими складними темами. В цій роботі (звичайно, окрім зміни гри) додатково реалізовані: різнорівнева форма теми Банного (див. "ШЛ" № 6, стор. 5, п. 4. 5. 1.), двоходова проста форма теми Салазара і парадокс Домбровскіса!

Кількість спроб і, відповідно, варіантів гри в задачах може бути будь-якою. Так, наприклад, у вже відомій роботі № 0217 ("ШЛ" № 5, 2006) є чотирифазна класична форма теми Володимирова (три спроби і рішення).

4. 7. 2. РІЗНОРІВНЕВА ФОРМА

Класична форма теми Володимирова красиво виглядає, коли значення "n" є однаковим у всіх варіантах головної фази. Але в три та багатоходових задачах воно може бути і різним. Саме таку форму теми Володимирова називають *різнорівневою*. Ця форма теми дозволяє в тематичних варіантах гри головної фази реалізовувати додаткові ідеї, створюючи оригінальні синтети тем. Так, наприклад, в триходовій задачі № 0321 тема Володимирова реалізована за такою схемою:

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

№ 0321 "РОБІТНИЧА ТРИБУНА" - 2002

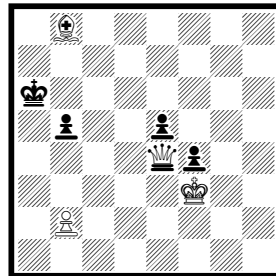
1. De5? b4! 1 ... K ~ 2. Dc7+ K ~ 3. Da7 #
1 ... Ka5! 2. Dc5 Ka6 3. Da7 #
2 ... Ka4 3. Da3 #

1. Lc7 (A)? b4 (a) !
1. b4 (B)? Kb6 (b) !

Загроза 2. Da8 (D) # 3. Da8 #
1 ... Ka7 2. b4 (B) Ka6
Загроза 2. Dc6 (C) #

1. Dc6 (C)? Ka5 (c) !
1. Da8 (D)? Kb6 (b) !

1. b3! Цугцванг 1 ... b4 (a) 2. Dc6 (C)+ Ka5 3. Lc7 (A) #
1 ... Kb6 (b) 2. b4 (B) Ka6 3. Dc6 (C) #
1 ... Ka5 (c) 2. Lc7 (A)+ Ka6 3. Da8 (D) #



4 + 4 = 8 # 3 v ...

Завдяки додатковим спробам 1. Dc6?, 1. Da8? і одному варіанту в рішенні задачі вдалось створити ще дві форми теми Банного з схемами гри:

1. A? a! + 1. C? c! → ! { 1 ... a 2. C + 1 ... c 2. A! - двоходова форма
1. D? b! + 1. C? c! → ! { 1 ... b 3. C + 1 ... c 3. D! - триходова форма

При бажанні в цій роботі можна знайти не тільки парадокс Домбровскіса, але і різнорівневу компактну форму теми Ханнеліуса – Богданова!

4. 7. 3. ПОМНОЖЕНА ФОРМА

Тема Володимирова може мати і помножену форму. Один з шляхів утворення цієї форми теми - це реалізація в задачі, щонайменше, двох одноіменних помножених парадоксів (див. "ШЛ" № 5, стор. 11 ... 13). Спрощені схеми гри надані в таблицях 19 і 20.

Таблиця 19

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

Таблиця 20

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

В три або багатоходових задачах можуть бути створені помножені форми теми Володимирова, які мають схеми початкової фази згідно таблиць 19 і 20, навіть з одною головною фазою. Цього можна досягти при умові, що перші ходи спроб в варіантах гри головної фази будуть реалізовані на різних рівнях ходів. Наприклад, в триходовій задачі (# 3) гра може здійснюватись згідно таблиці 21.

Таблиця 21

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

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

4. 7. 4. РОЗНЕСЕНА ФОРМА

Рознесеною може бути будь-яка з форм теми Володимирова. Сенс такого "рознесення" полягає в тому, що ігрові варіанти, які створюють головну фазу теми, є в різних фазах гри задачі. Цими фазами гри можуть бути навіть спроби початкової фази теми. Найпростішою схемою гри цієї форми теми є така:

1. A? a!
1. B? b!
*?! 1... a n. A
?! 1... b n. B

Наприклад, в триходовому «малюку» № 0322 один варіант головної фази теми є в удаваному сліді 1. Dc5?, а другий - в рішенні 1. Tc7! В задачі реалізована рознесена триходова класична форма теми Володимирова.

№ 0322 "Rep. TV - inform." - 2000, 3^й приз

1. Th4 (A)?! b4 (a)!
1. Ta7 (B)?! Kb4 (b)!

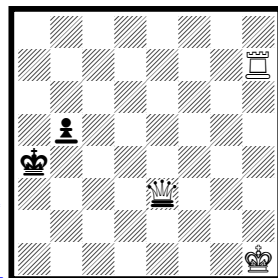
1. Dc5? Kb3! 1... b4 (a) 2. Th3 b3 3. Th4 (A) #
1. Tc7! 1... Kb4 (b) 2. Dc3 (C)+ Ka4 3. Ta7 (B) #

1... b4 (a) 2. Tb7 (D) Ka5 (b3) 3. Da7 #
1... Ka5 (c) 2. Da3+ Kb6 3. Da7 #

1. Dc3 (C)? b4 (a)!
1. Tb7 (D)? Kb4 (b)!

Загроза 2. Dc3 (C) загроза 3. Ta7 #
2... b4 3. Db4 #

1. Th8? Ka5! 1... b4 (a) 2. Tb8 Ka5 (b3) 3. Da7 #
1... Kb4 (b) 2. Th4 (A)+ Ka5 3. Da7 #



3 + 2 = 5 # 3 v ...

Гра здійснюється на тлі теми накопичення ігрових варіантів у вигляді піраміди (a – ab – abc) зі зміною гри. Додатково реалізовані: двоходова класична форма теми Банного і парадокс Домбровського! І це все лише при 5-ти фігурах!!

№ 0323 "POD WIEŻĄ" - 2000, приз

1. Lc8 (A)? Kc6 (a)!
1. Kd8 (B)? Ke6 (b)! 1... Kc6 (a) 2. Tb4 (C) Kd5 3. Lc8 (A) Kc6 4. Lb7 #

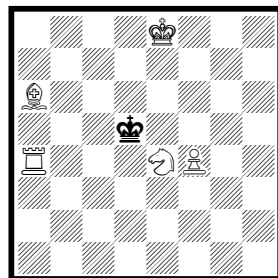
1... Kc6 (a) 2. Tb4 (C) Kd5 3. Lc8 (A) Kc6 4. Lb7 #

1. Tb4 (C)! Цугцванг 1... Ke6 (b) 2. Lc8 (A)+ Kd5 3. Kd8 (B) Kc6 4. Lb7 #

1... Kc6 (a) 2. Kd8 (B) Kd5 3. Lc8 (A) Kc6 4. Lb7 #

1. Ld3? Kc6! 1... Ke6 (b) 2. Sc3 Kd6 3. Tc4 Ke6 4. Tc6 #
2... Kf6 3. Ta7 Ke6 4. Ta6 #

+ B? – CA → C! – (AB ↔ BA)
+ тема Банного – Володимирова!



5 + 1 = 6 # 4 vv

4. 7. 4. 1. ПОСЛІДОВНА ФОРМА

Це одна з рознесених форм теми Володимирова. Її зміст полягає в наступному: всі варіанти головної фази, за винятком однієї, є реалізованими безпосередньо в спробах початкової фази теми, таким чином, щоб тематичні хід білих і перший хід чорних кожного з цих варіантів, ставали, відповідно, першим ходом і спростуванням наступної спроби. Найпростіша трифазна схема гри може бути такою:

1. A? a! ↔ 1. B? b!, 1... a n. A ↔ 1... b n. B

Черговість розгляду фаз гри не має ніякого значення. Наприклад, третя фаза може бути і першою. Прикладом реалізації цієї схеми гри при n = 3 є чотириходова мініатюра № 0323.

4. 7. 4. 2. ЦИКЛІЧНА ФОРМА

Якщо у, вказаній вище, схемі послідовної форми теми Володимирова варіант гри останньої фази реалізувати в першій спробі, то утвориться своєрідне чергування, в якому перший хід і спростування першої спроби створюють варіант гри другої спроби, а перший хід і спростування другої спроби - варіант гри першої. Цикл замкнувся. Таку форму теми називають циклічною. Вказана гра може бути відображена у вигляді такої схеми:

1. A? a!, 1... b n. B ↔ 1. B? b!, 1... a n. A

Всі варіанти гри утворюють одну головну фазу теми Володимирова. Звичайно, подібне чергування може здійснюватись і в більшій кількості спроб. Наприклад, в трьох спробах може бути утворена така гра:

1. A? a!, 1... b n. B ↔ 1. B? b!, 1... c n. C ↔ 1. C? c!, 1... a n. A

Це звичайна трифазна циклічна форма теми Володимирова. Така форма дозволяє створити лише один "ланцюг" чергування. Але, якщо в кожній спробі будуть ще варіанти гри з тематичних ходів чорних і білих подальших спроб, які приймають участь в створенні циклічної форми теми, то може виникнути така ситуація, коли в довгому "ланцюгу" утворяться додаткові чергування кожної фази з будь-якою іншою. Трифазна схема гри такого чергування в три та багатходових задачах виглядає так:

1. A? a!, 1... b n. B ↔ 1. B? b!, 1... c n. C ↔ 1. C? c!, 1... a n. A
1... c m. C 1... a m. A 1... b m. B

Таку гру називають повною циклічною формою теми Володимирова. В окремих випадках, наприклад, в двоходових задачах, може бути n = m. В цьому випадку гра в додатковому варіанті дублює гру головного варіанта іншої тематичної фази.

Будь-яка з циклічних форм може існувати тільки в спробах (удаваних слідах). Рішення може бути будь-яким. Для триходової задачі m = 2 і n = 3. В багатходових задачах значення "n" і "m" можуть бути будь-якими в межах умови. Бажаним є те, щоб вони були однаковими у всіх відповідних варіантах гри.

4. 8. ТЕМА БАННОГО - ВОЛОДИМИРОВА

Тема Володимирова може бути об'єднаною з темою Банного. Прості синтези цих двох тем ми вже зустрічали в задачах № 0320 ... № 0322. Ці синтези, безумовно, премні. Вони збагачують гру в задачі, але це, все ж таки, - дві різні теми, які мають деякі спільні елементи гри. Тема Банного – Володимирова, на відміну від них, має спільну початкову фазу гри, як для теми Банного, так і для теми Володимирова. Головних фаз може бути декілька. Найпростіша схема організації гри є такою:

1. A? a!
1. B? b! *?! 1... b n. B ⇒ ?! 1... b n. A
1... a n. A 1... a n. B

Перша головна фаза з початковою фазою утворює тему Володимирова, а друга - тему Банного! Варіанти гри першої головної фази можуть знаходитись безпосередньо в спробах початкової фази. При такій організації гри замість класичної форми

теми Володимирова використовується її **циклічна форма!** Схеми гри виглядають так:

1. A? a!, 1... b n. B	→	?! 1... b n. A
1. B? b!, 1... a n. A		1... a n. B

1. A? a!, 1... b n. B	→	?! 1... a n. B
1. B? b!, 1... c n. C		1... b n. C
1. C? c!, 1... a n. A		1... c n. A

Можлива і така реалізація теми, коли в спробах утворена **циклічна форма** теми Банного, а в рішенні – **класична форма** теми Володимирова:

1. A? a!, 1... b n. C	→	?! 1... a n. A
1. B? b!, 1... c n. A		1... b n. B
1. C? c!, 1... a n. B		1... c n. C

В три та багатоходових задачах головні фази можуть бути об'єднані в одну з реалізацією гри білих на різних рівнях. Типові схеми гри є такими:

1. A? a!	→	1... a m. A ... n. B
1. B? b!		1... b m. B ... n. A

1. A? a!	→	1... a m. B ... n. A
1. B? b!		1... b m. A ... n. B

В першій схемі на рівні ходу "m" створена **класична форма** теми Володимирова, а на рівні "n" - аналогічна форма **теми Банного!** В другій схемі на рівні ходу "m" створена **класична форма** теми Банного, а на рівні "n" - **тема Володимирова!**

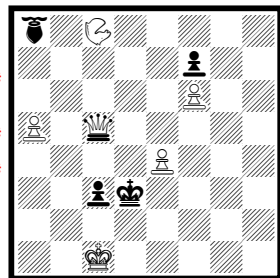
Прикладом реалізації цієї схеми є чотириходова мініатюра № 0323 (приємний додаток до послідовної форми теми Володимирова).

Те, що ця тема може бути реалізованою навіть при 6 фігурах, є ознакою достатньо широких її технічних можливостей. **Тема Банного – Володимирова може створювати додаткові тематичні комплекси з іншими темами.**

Так, наприклад, в задачі № 0324 (з грою казкових фігур) є ті ж самі теми, що і в роботі № 0323. Але, якщо звернути увагу на гру в перших двох спробах (на загрозу і варіанти гри), то легко можна знайти **триходову форму** теми Домбровскіса і **двоходову форму** теми Ханнеліуса, а в варіантах - декілька "ланцюгів" теми Салазара.

№ 0324 "PT - РЕКЛАМА" - 2002

1. Df2 (A)? c2 (a)!	Загроза	2. Nd6 (B)	загроза	3. e5 (C)	c2	4. Dd2 #
1... Bf3		2. Nd6 (B)	Bd5	3. ed5!	c2	4. Dd2 #
1... Kc4	2. Kc2	Bf3	3. Db6	Bd5	4. Nd6 (B) #	
	2 ...	Kb4	3. Db6+	Ka3	4. Db3 #	
			3 ...	Ka4	4. Dc5 #	
			3 ...	Kc4	4. Nd6 (B) #	
	2 ...	Kb5	3. Db6+	Ka4	4. Dc5 #	
			3 ...	Kc4	4. Nd6 (B) #	
1. Nd6 (B)? Ke2 (b)!	Загроза	2. Df2 (A)	загроза	3. e5 (C)	c2	4. Dd2 #
1... Bf3		2. Df2 (A)	Bd5	3. ed5!	c2	4. Dd2 #
1... c2 (a)	2. e5 (C)	Ke2	3. Df2 (A)+	Kd3	4. Dd2 #	
1. e5 (C)! Цугцванг	1... Ke2 (b)	2. Df2 (A)+	Kd3	3. Nd6 (B)	c2	4. Dd2 #
	1... c2 (a)	2. Nd6 (B)	Ke2	3. Df2 (A)+	Kd3	4. Dd2 #



6 + 4 = 10 # 4 vv

a8 - Bishopper; c8 - Nightrider

4. 9.

ТЕМА ДОМБРОВСКИСА

Поодинокий парадокс Домбровскіса (дивись "ШЛ" № 5, 2006, стор. 8, 9) у вигляді самостійної теми не використовується. Але він може бути складовою частиною багатьох тем. Однією з найпопулярніших серед них є **тема Домбровскіса**. Якщо теми Банного і Володимирова, які ми розглянули в попередніх розділах, побудовані на використанні перших ходів спроб і їх спростувань, то тема Домбровскіса для створення гри використовує не перші ходи спроб, а перші ходи загроз в цих спробах. Враховуючи те, що тема побудована на створенні емоційного ефекту від зміни функції ходів білих і чорних фігур, загрози в цих спробах можуть бути і нездійсненними (дивись "ШЛ" № 2, 2006, стор. 6 ... 12).

Визначення теми Домбровскіса добре відоме всім проблемістам, але відношення до цієї теми у шахових композиторів є неоднозначним, тому, що тема має багато різних форм. Деякі з цих форм мають одну головну фазу, а деякі - можуть мати таких фаз декілька. Враховуючи це, з'явилось таке визначення теми: **«Не менше двох парадоксів Домбровскіса в одній задачі».**

Універсальна (для різних задач) схема гри трифазної теми Домбровскіса з одною головною фазою виглядає так:

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

Значення "n" для три і багатоходових задач може бути будь-яким в межах умови. Але, враховуючи те, що тема Домбровскіса ґрунтується на створенні емоційного ефекту від зміни функції ходів білих і чорних, то найбільшим цей ефект може бути лише при n = 2 (при будь-якому іншому значенні між другим і "n"-ним є низка ходів, яка його нівелює).

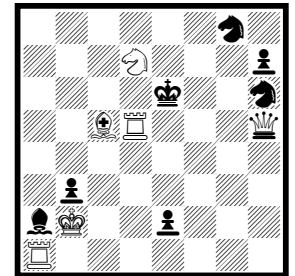
4. 9. 1.

ПРОСТА ФОРМА

Ця форма існувала задовго до появи відомої задачі А. Домбровскіса. Її трифазна схема гри повністю співпадає з вказаною вище. Особливістю є те, що тематична гра головної фази вже заготовлена в початковій грі і без будь-яких змін дублюється або в удаваному сліді, або в рішенні. **Якщо гра в інших фазах повторює початкову гру, її в розв'язку задачі можна не показувати.** Наприклад, в двоходовій роботі № 0325 гра білих побудована на пошуку темпохода для збереження початкової гри. Дві спроби додатково створюють тематичні загрози і спростовуються відповідними ходами чорних. Створити тематичну гру не так вже й просто і заготовлена гра в цьому аж ніяк не допомагає: адже не від неї залежать спроби, загрози і спростування цих спроб!

№ 0325 "ВІЛЬНА УКРАЇНА" - 1971, 1 поч. відгук

1. La3?	Lb1!	(2. Ta6?)
1. Df3?	Sf6 (a)!	Загроза
1. Lf8?	Se7 (b)!	Загроза
1. Lb4!	Цугцванг	1... Sf6 (a) 2. Sf8 (A) #
		1... Se7 (b) 2. Td6 (B) #
1... Sh ~	2. Df5 #	
1... e1= (D ... S)	2. Tx e1 #	
1... Lb1	2. Ta6 #	



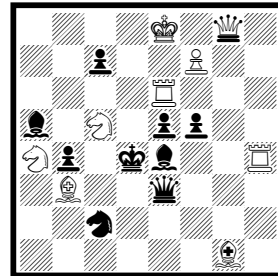
6 + 7 = 13 # 2 vv

4. 9. 2. КЛАСИЧНА ФОРМА

Саме цю форму теми деякі проблемісти вважають «істинною» темою Домбровської. Від «простої форми» вона відрізняється або тим, що немає наперед заготовленої тематичної гри, або тим, що головна фаза теми є тільки в початковій фазі задачі і більше ніде не дублюється. Іншими словами: **є лише одна головна фаза теми**. Прикладами виконання цієї форми теми є двоходівки № 0326 ... № 0328.

№ 0326 "POD WIEŻĄ" - 2001, поч. відгук

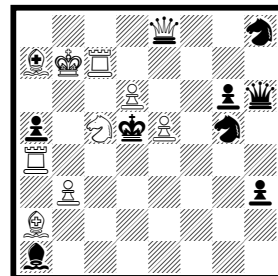
1. Dg3?	f4 (a)!	Загроза	2. De5 (A) #	1 ... Df2 (b)	2. Dd3 #
				1 ... Dxg1	2. Dd3 #
1. Dg2?	Df2 (b)!	Загроза	2. Dd2 (B) #	1 ... f4 (a)	2. De4 #
				1 ... Se1	2. Db2 #
1. Dg5!		Загроза	2. Dd8 #	1 ... f4 (a)	2. De5 (A) #
				1 ... Df2 (b)	2. Dd2 (B) #
				1 ... Dxg1	2. Dd2 #
				1 ... c6	2. Td6 #



9 + 9 = 18 # 2 vv

№ 0327 "МАТ" - 1976, 2^й приз

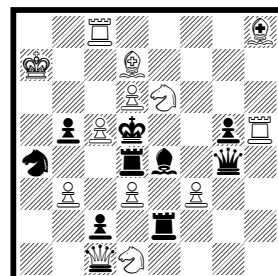
Початкова гра:	1 ... Ld4	2. b4 (A) #	(2 ... Kd4?)
	1 ... Le5	2. Dc6 (B) #	(2 ... Ke5?)
	1 ... Se4 (a)	2. De6 #	
	1 ... Se6 (b)	2. De6 #	
1. Tg4?	Se4 (a)!	Загроза	2. b4 (A) #
1. Te7?	Se6 (b)!	Загроза	2. Dc6 (B) #
			(2. Dxe6?)
1. Sd3!		Загроза	2. Sf4 / Tc5 #
			1 ... Sg ~ 2. Tc5 #
			1 ... Dg7 (Dh7) 2. Sf4 #
	1 ... Ld4	2. Td4 #	
	1 ... Le5	2. De5 #	
	1 ... Se4 (a)	2. b4 (A) #	
	1 ... Se6 (b)	2. Dc6 (B) #	



10 + 8 = 18 # 2 *vv

№ 0328 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2004, 4^й приз

Початкова гра:	1 ... cd1=(D ... S)	2. Sc7 #	
1. Dxg5? Lf5!	1 ... Dxg5 (Df5)	2. Sf4 #	(2 ... Df4? – зв'язаний!)
1. Th6?!	Lg6 (a)!	Загроза	2. Lc6 (A) #
			1 ... Dx e6 (c)
			1 ... Sx c5 (d)
			2. Lx e6 #
			2. Sc7 (B) #
1. Dc2?!	Tc4 (b)!	Загроза	2. Sc7 (B) #
			1 ... Dx e6 (c)
			2. Lc6 (A) #
			1 ... Sx c5 (d)
			2. Dx c5 #
1. De3!		Загроза	2. Dx d4 #
			1 ... Lg6 (a)
			1 ... Tc4 (b)
			2. Lc6 (A) #
			2. Sc7 (B) #
	1 ... Dg1	2. Sf4 #	(2 ... gf4?) → Th5 грає ще раз!
	1 ... Tx e3	2. Sx e3 #	
	1 ... Td ~	2. Sc7 #	
	1 ... L ~	2. Lc6 #	



13 + 9 = 22 # 2 *vv

В роботі № 0326 додатково реалізовані: чергування типу «спростування ↔ варіант гри» і тема «Вектори Богданова с чергуванням». В задачі № 0327 тематичні ходи

чорних і білих вже є в початковій грі, але ... в різних варіантах гри! Таким чином, на тлі класичної форми теми Домбровської реалізовані: **ідеальна форма теми Рухліса** і **реверсивна класична форма теми Богданова – Ханнеліуса**. В роботі № 0328 є багатозначна зміна гри. В тематичних спробах додатково утворена **компактна ідеальна форма теми Рухліса з використанням здійснених загроз** (при такій реалізації псевдоформа теми le Grand створюється автоматично!).

4. 9. 3. ПОМНОЖЕНА ФОРМА

Тема Домбровської може мати і помножену форму. Один з шляхів утворення цієї форми теми - це реалізація в задачі, щонайменше, двох одноимених помножених парадоксів (див. "ШЛ" № 5, стор. 11 ... 13). Спрощені схеми гри надані в таблицях 22 і 23.

Таблиця 22

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

Таблиця 23

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

В три або **багатоходових задачах** можуть бути створені **помножені форми теми Домбровської**, які мають схеми початкової фази згідно таблиць 22 і 23, навіть з одною головною фазою. Цього можна досягти при умові, що перші ходи спроб в варіантах гри головної фази будуть реалізовані на різних рівнях ходів. Наприклад, в триходовій задачі (# 3) гра може здійснюватись згідно таблиці 24.

Таблиця 24

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

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

4. 9. 4. МІШАНА ФОРМА

Проста, класична і помножена форми теми Домбровської побудовані, щонайменше, з двох **однотипних парадоксів**. Але тема Домбровської може бути побудованою

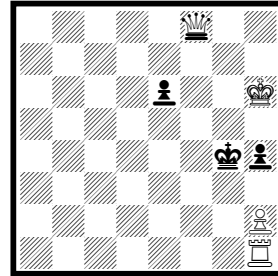
з парадоксів різних типів. Саме таку форму теми Домбровскіса і називають «*мишаною*». Наприклад, в мініатюрі № 0329 на хід 1... Kh3 мат є в початковій грі. Цей самий варіант дублюється в тематичній грі рішення (з його допомогою можна створити просту форму теми Домбровскіса). В другому варіанті 1... h3 гра з'являється тільки в рішенні (а це вже елемент класичної форми теми Домбровскіса).

№ 0329 "ПРАПОР ПЕРЕМОГИ" - 1973

1. Df1? h3 (a)! Загроза 2. Tg1 (A) #
 1. Tf1? Kh3 (b)! Загроза 2. Df3 (B) #
 1. Df2! Загроза 2. h3 #
 1... h3 (a) 2. Tg1 (A) #
 1... Kh3 (b) 2. Df3 (B) #

+ тема Гориславського в спробах
 + захисти чорних на полі мата загрози!

1. Kg6? h3! 1... e5 2. Df5 #
 1... Kh3 2. Df3 #

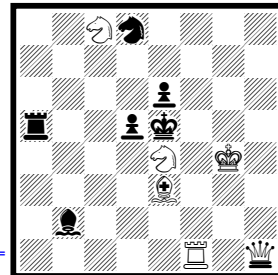


4 + 3 = 7 # 2 v ...

В рішенні 1. Se7! двоходівки № 0330 варіант 1... de4 (a) є елементом помноженого парадокса Домбровскіса, а варіант 1... d4 (b) - класичної форми теми Домбровскіса. Об'єднання цих двох парадоксів в одній задачі створило унікальну форму теми! Подібна форма теми Домбровскіса є і в мініатюрі № 0126 («ШЛ» №3, стор. 7).

№ 0330 "ВЕЧЕРНЯ ГАЗЕТА" - 2004, 1^й приз

Початкова гра: 1... Ld4 2. Lf4 (A) #
 1... de4 (a) 2. Dh5 (B) #
 1. Scd6? de4 (a)! Загроза 2. Dh5 (B), Dh8 (C), Dh2 (D) #
 1... d4 (b) 2. Dh5 (B) #
 1. Td1? d4 (b)! Загроза 2. Lf4 (A) #
 1... de4 (a) 2. Dh8 (C) #
 1... Lc1 2. Ld4 #
 1. Se7! Загроза 2. Sg6 #
 (1. Sb6? Ta7!)



6 + 6 = 12 # 2 v ...

1. Sg5? Ta4! Загроза 2. Dh8 (C), Dh2 (D) # 1... d4 (b) 2. De4 #
 1. Tf4? Sf7! Загроза 2. Dh5 (B), Dh8 (C) # (2. Dh2?)

4. 9. 5. РЕВЕРС БОГДАНОВА - ДОМБРОВСКІСА

Поняття «*реверс*» передбачає зворотню (за формою) реалізацію тої чи іншої ідеї. В темах, які використовують перші ходи спроб, їх спростування і варіанти реалізації загрози, таке можливе лише в спробах по відношенню одна до другої або, якщо головною фазою є початкова гра. Якщо це «*реверс*», то для ортодоксальної двоходівки початкова гра не повинна повністю дублюватись в рішенні задачі, але якщо таке дублювання є, то має бути зміна (або чергування) стратегії ходів чорних і/або білих (тактичних моментів). Інакше втрачається сенс поняття «*реверс*».

На реверсивні форми відомих тем я звернув увагу ще наприкінці 60-х років минулого сторіччя. Були розроблені різні схеми об'єднання таких форм тем у тематичні комплекси. Один з них отримав ще на початку 70-х років назву: «*Реверс Богданова – Домбровскіса*». Його основою є зворотня форма теми Домбровскіса з чергуванням в тематичних спробах типу: «Спротування ⇔ варіант гри».

Схему цієї теми можна відобразити так:

Початкова гра:	1... a	2. A,	1... b	2. B
? a!	Загроза	2. A	1... b	2. C
? b!	Загроза	2. B	1... a	2. D (або C)

Перша особливість теми - додаткові варіанти в тематичних спробах, які створені першими ходами чорних з початкової гри, з зміною відповіді білих на другому ході (для двоходівки – з зміною матів). На перший погляд – це дрібниця, але її дуже важко реалізувати в задачі.

Друга особливість теми - зміна гри білих і/або чорних в дійсному рішенні!

№ 0331 - це один з прикладів реалізації вказаної схеми гри в задачі з казковими фігурами.

№ 0331 "РТ - РЕКЛАМА" - 2001, 1 – 2 приз

Початкова гра: 1... BPb5 (a) 2. Sc3 (A) #
 1... BPf5 (b) 2. Se3 (B) #

1... Ped8 2. Se3 #
 1... G ~ + 2. Dd4 #

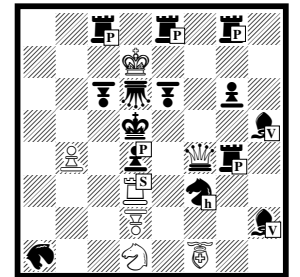
1. Kc7? BPb5 (a)! Загроза 2. Sc3 (A) # 1... BPf5 (b) 2. De5 #
 1... G ~ + 2. Dd4 #

1. Ke7? BPf5 (b)! Загроза 2. Se3 (B) # 1... BPb5 (a) 2. Ec5 #
 1... Gb6 (Gg3, Ga3) 2. Dd4 #
 1... Pg3 2. Df3 #

1. BPe3! Загроза 2. Dx d6 # 1... Pcd8 2. Sc3 (A) #
 1... Ped8 2. De4 # - новий!
 1... Px e3 2. Se3 (B) #

1... Pg3 2. Df3 #
 1... G ~ + 2. Dd4 #

a1 – NightRiderHopper; c6, d2, e6 – Berolina Pawn; c8, e8, g4, g8 – Pao; d3 – Empress (T+S);
 d4 – Pawn + Pao; d6 – Grasshopper; f1 – Bishopper; f3 – NightHopper; h2, h5 – Vao



7 + 14 = 21 # 2 v v

На початку 70-х років ідея була втілена в декількох двоходових задачах, найпростішою з яких є робота № 0332. Мені здавалось, що ця ідея занадто проста, адже створені двоходівки мали не більше 12 фігур! Тому, додатково, були запропоновані різні ускладнення. Наприклад, так звана «повна форма» повинна була мати в кожній тематичній спробі зміну гри не менше, ніж в двох варіантах. Це, звичайно, робило задачу більш «цінною», адже здійснювалась повноцінна багатозмінна зміна гри. Однак, різні додаткові «ускладнення» не є складовими головної ідеї, тому їх може і не бути.

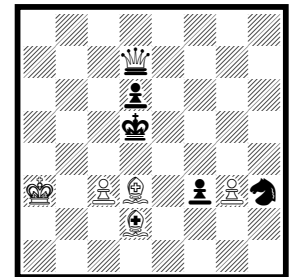
№ 0332 "КОМСОМОЛЕЦЬ ЗАПОРІЖЖЯ" - 1972

Початкова гра: 1... Kc5 (a) 2. Db5 (A) #
 1... Ke5 (b) 2. Df5 (B) #
 1. Lf5? Kc5 (a)! Загроза 2. Db5 (A) #
 1... Ke5 (b) 2. De6 (D) #
 1. Lb5? Ke5 (b)! Загроза 2. Df5 (B) #
 1... Kc5 (a) 2. Dc6 (C) #

1... Kc4 2. Dc6 (C) #

1... Ke4 2. De6 (D) #

1. c4! 1... Kc5 (a) 2. Le3 #
 1... Ke5 (b) 2. Lc3 #
 1... Kd4 2. Dd6 #



6 + 4 = 10 # 2* v v

4. 9. 6. РОЗНЕСЕНА ФОРМА

Як і будь-яка з тем, що має не менше двох варіантів гри в головній фазі, тема Домбровскіса може мати рознесену форму. Сенс цієї форми нічим не відрізняється від аналогічних форм тем Банного чи Володимирова: **тематичні варіанти головної фази знаходяться в різних фазах гри, які можуть бути і спробами початкової фази теми.** Найпростіша схема гри є такою:

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

Нагадаю, що властивістю рознесеної форми будь-якої з тем є те, що всі тематичні варіанти гри створюють одну головну фазу теми (якщо їх скласти разом, то утвориться одна "стандартна" фаза з різними варіантами гри). Але є декілька версій цієї форми, які відрізняються від вказаної схеми. До них належать: **комплекс парадоксів Домбровскіса, послідовна і циклічна форми теми.**

4. 9. 6. 1. КОМПЛЕКС ПАРАДОКСІВ ДОМБРОВСКІСА

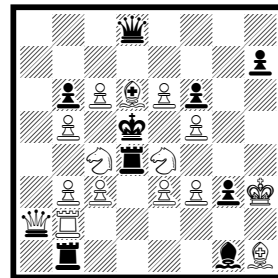
В ортодоксальній задачі цей комплекс може бути утвореним в таких випадках, якщо:

- спроби початкової фази, які мають різні спростування, мають однакові загрози;
- спроби мають однакові спростування, але різні загрози;
- спроби спростовуються декількома тематичними ходами чорних.

Прикладом реалізації одного з таких комплексів парадоксів є двоходова задача № 0333.

№ 0333 "ПОЛІТИКА" - 1995, 3^й приз

Початкова гра:		1 ... Td2	2. Td2 #
1. Td2 ?	Td1! Загроза	2. Tx d4 #	1 ... Td2
			2. Dx d2 #
			1 ... Td3
			2. Tx d3 #
			1 ... Lx e3
			2. Sx e3 #
1. c7?	Dd6 (a)! Загроза	2. Sb6 (X) #	1 ... D x c7 (Db8)
			2. Sf6 # (Y)
			1 ... Tx c4
			2. bc4 # (B)
			1 ... Tx e4
			2. fe4 # (C)
1. f4?	g2! Загроза	2. Sf6 (X) #	1 ... Dd6 (a)
			2. Sb6 # (Y)
			1 ... Tx e4
			2. Td2 # (A)
			1 ... Tx c4
			2. bc4 # (B)
1. e7?	Dd6 (a)! Загроза	2. Sf6 (Y) #	1 ... D x e7 (Df8, Dh8)
			2. Sb6 # (X)
			1 ... Tx c4
			2. bc4 # (B)
			1 ... Tx e4
			2. fe4 # (C)
1. b4!!	Загроза	2. Sb6 (Y) #	1 ... Dd6 (a)
			2. Sf6 # (X)
			1 ... Tx e4
			2. fe4 # (C)
			1 ... Tx c4
			2. Td2 # (A)



15 + 9 = 24 # 2 * v ...

4. 9. 6. 2. ПОСЛІДОВНА ФОРМА

Рознесена форма теми Домбровскіса може бути утвореною з парадоксів і таким чином: тематичний варіант гри головної фази першого парадокса знаходиться в початковій фазі другого парадокса, тематичний варіант головної фази другого парадокса - в наступній фазі гри, яка може бути початковою фазою третього парадокса ... і т. д. Таким чином, парадокси Домбровскіса утворюються послідовно один за другим.

Саме тому така форма теми названа послідовною. Найпростіша трифазна схема гри є такою:

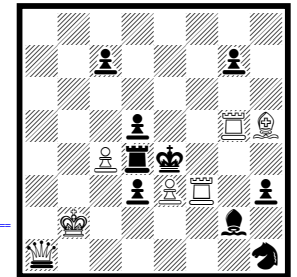
? a! Загроза 2. A! ⇔ ? b! Загроза 2. B!, 1... a 2. A! ⇔ ?! Загроза 2. C!, 1... b 2. B!

Черговість розгляду фаз гри в цій схемі може бути будь-якою. Наприклад, перша фаза може бути третьою ...

Прикладами реалізації цієї схеми слугують задачі № 0334 і № 0335. В роботі № 0335 тема відтворена на тлі багатофазної зміни гри з декількома формами теми Рухліса, а саме: з естафетною, з рознесеною і компактною класичною (всі теми реалізовані з використанням здійснених загроз).

№ 0334 "S. C. A. R. T." - 2001, 1^й поч. відгук

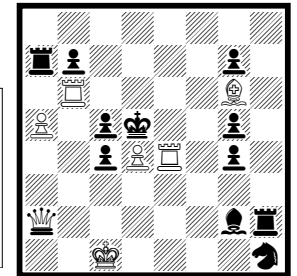
1. Dc1?	d2 (a)! Загроза	2. Tf4 (A) #	1 ... Lf3	2. Lg6 #
1. Da3?	c5 (b)! Загроза	2. De7 (B) #	1 ... d2 (a)	2. Tf4 (A) #
1. Da7!	Загроза	2. Dx d4 #	1 ... c5 (b)	2. De7 (B) #
			1 ... Tc4	2. Tf4 (A) #
1. Tf8?	d2!	Загроза	2. Te8 #	1 ... Ke3
1. Dd1?	Sg3!	Загроза	2. Lg6 #	1 ... Lf3
			2. De1 #	2. Df3 #



7 + 9 = 16 # 2 v ...

№ 0335 "ВЕЧЕРНЯЯ ГАЗЕТА" - 2001, 1^й приз

1. Te7?	cd4 (a)! Загроза	2. Td7 #	1 ... Kd4	2. Dd2 #
1. De2?	Th6 (b)! Загроза	2. Lf7 (A) #	1 ... cd4 (a)	2. Te5 (B) #
			1 ... Le4 (c)	2. De4 #
1. Tg4?	Le4 (c)! Загроза	2. Lf7 (A) #	1 ... cd4 (a)	2. Tg5 #
			1 ... Th6 (b)	2. Dg2 #
1. Da1?	c3 (d)! Загроза	2. Te5 (B) #	1 ... Le4 (c)	2. Lf7 (A) #
			1 ... cd4 (a)	2. Dd4 #
1. Da4 !!	Загроза	2. Dd7 #	1 ... c3 (d)	2. Te5 (B) #
			1 ... cd4 (a)	2. Db5 #



7 + 11 = 18 # 2 v ...

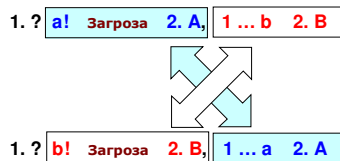
4. 9. 6. 3. ЦИКЛІЧНА ФОРМА

Це одна з найкрасивіших рознесених форм теми Домбровскіса. Вона може бути утвореною навіть в двох фазах задач:

1. ? a! Загроза 2. A, 1... b 2. B ⇔ 1. ? b! Загроза 2. B, 1... a 2. A

Ця форма теми (за пропозицією російського майстра Ю. Сушкова) наприкінці 70-х років в СРСР отримала назву (мовою оригіналу): «Перекрестно - замкнутая форма теми Домбровскіса». Така назва на хвилі «ура-патріотизму» була підтримана багатьма проблемістами! Але настав час замислитись над тим, що означає цей вираз. Виявляється, що назву «перекрестная» (перехрестна, схрещена) тема отримала за те, що при відповідному написанні ходи білих і чорних ніби перехрещуються між собою. Але це є властивим кожному двофазному чергуванню! А ось чому «замкнутая» (замкнута)? Ймовірно, що це є похідним від виразу: «Замкнута в цикл чергування».

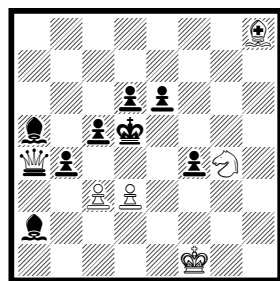
Однак, поняття «перехрестна» вже передбачає замкнутість в цикл чергування. Таким чином, маємо ще одне «масло масляне»!



Та й гру можна показати в іншому вигляді, в якому «перехрещення» буде непомітним! Але, як би цю форму теми не називали, вона є лише **найпростішою** з циклічних форм теми Домбровскіса. Прикладами її реалізації в задачах можуть слугувати: двоходівка № 0336 і триходівка № 0337.

№ 0336 “РЯЗАНСКИЙ КОМСОМОЛЕЦ” - 1983, 2^й поч. відгук
А. Г. Василенко і Е. М. Богданов

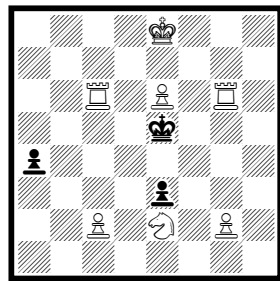
1. De8?	Ld8 (a)!	Загроза	2. Da8 (A) #	1 ... c4	2. Db5 #
			1 ... e5 (b)		2. Sf6 (B) #
1. Ld4?	e5 (b)!	Загроза	2. Sf6 (B) #	1 ... cd4	2. Db5 #
			1 ... Ld8 (a)		2. Da8 (A) #
1. Se5!		Загроза	2. Dc6 #	1 ... bc3	2. De4 #
				1 ... de5	2. Dd7 #



6 + 8 = 14 # 2 vv

№ 0337 “ЛЬВІВСЬКИЙ ЗАЛІЗНИЧНИК” - 1968

1. Ke7?!	Kf5 (a), Kd5 (b)!	Загроза	2. Tc5 (A)+	Ke4	3. Tg4 #
			2. Tg5 (B)+	Ke4	3. Tc4 #
1. Kd7?	Kf5 (a)!	Загроза	2. Tc5 (A)+	Ke4	3. Tg4 #
			1 ... Kd5 (b)	Ke4	3. Tc4 #
			2. Tg5 (B)+	Ke4	3. Tc4 #
1. Kf7?	Kd5 (b)!	Загроза	2. Tg5 (B)+	Ke4	3. Tc4 #
			1 ... Kf5 (a)	Ke4	3. Tg4 #
			2. Tc5 (A)+	Ke4	3. Tg4 #
1. e7!		Загроза	2. Tc5 (A)+	Ke4	3. Tg4 #
			2. Tg5 (B)+	Ke4	3. Tc4 #
			1 ... Kf5 (a)	a3	3. g4 #
			1 ... Kd5 (b)	2. Tge6	a3
					3. c4 #



7 + 3 = 10 # 3 vv

В задачі № 0338 циклічна форма теми Домбровскіса є в трьох спробах і має таку схему гри:

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

З цієї схеми видно, що в грі кожної спроби не використовуються всі тематичні ходи. Таке можливе лише в **повній циклічній формі теми Домбровскіса**. Її схема гри для три і багатходових задач може бути такою:

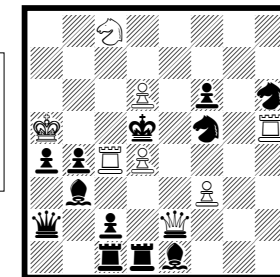
1. ? a! Загроза 2. A, 1 ... c m. C ⇔ 1. ? b! Загроза 2. B, 1 ... a m. A ⇔ 1. ? c! Загроза 2. C, 1 ... b m. B
1 ... b n. B 1 ... c n. C

Для триходової задачі m = 2 і n = 3. Для багатходових задач “m” і “n” можуть бути будь-якими в межах умови. В окремих випадках, m = n і, найчастіше, ще рівне 2. Тоді

гра в варіантах однієї тематичної спроби дублює гру по одному з варіантів інших двох тематичних спроб. Прикладом виконання такої спрощеної повної циклічної форми теми Домбровскіса є двоходова задача з казковими фігурами № 0339.

№ 0338 “РОБІТНИЧА ТРИБУНА” - 1984, похв. відгук

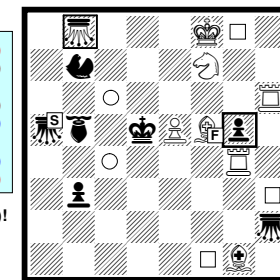
1. De7?	Kc4 (a)!	Загроза	2. Sb6 (A) #	1 ... Lc4 (c)	2. De4 (C) #
1. De3?	Td4 (b)!	Загроза	2. Tc5 (B) #	1 ... Kc4 (a)	2. Sb6 (A) #
				1 ... Lc4 (c)	2. De4 (C) #
1. Kb5?	Lc4 (c)!	Загроза	2. De4 (C) #	1 ... Td4 (b)	2. Tc5 (B) #
1. Tc6 !!		Загроза	2. De4 #	1 ... Kd4	2. De4 #
				1 ... Kc6	2. Db5 #
				1 ... Td4	2. Se7 #



8 + 12 = 20 # 2 v ...

№ 0339 “ЕЧО” - 2004, 1^й приз

1. Ta4 ?	Hc4 (a)!	Загроза	2. Fe4 # (A)	1 ... Hc5 (b)	2. Td4 # (B)
				1 ... Hc6 (c)	2. Fe6 # (C)
1. La7 ?	Hc5 (b)!	Загроза	2. Td4 # (B)	1 ... Hc6 (c)	2. Fe6 # (C)
				1 ... Hc4 (a)	2. Fe4 # (A)
1. Ta6 ?	Hc6 (c)!	Загроза	2. Fe6 # (C)	1 ... Hc4 (a)	2. Fe4 # (A)
				1 ... Hc5 (b)	2. Td4 # (B)
1. Sg5!!		Загроза	2. Sg5 – g8 – e7 # !!	Батарейні мати Sg5 + (Gb8 – g5 x e5)!	
				1 ... Hc4 (a)	2. Sg5 – h3 – f4 # (2 ... Kc4?, 2. Fe4?)
				1 ... Hc5 (b)	2. Sg5 – f1 – e3 # (2 ... Kc5?, 2. Td4?)
				1 ... Hc6 (c)	2. Sg5 – g8 – f6 # (2 ... Kc6?, 2. Fe6?)
				1 ... Gd6	2. Td6 # (2. Se7? - шах білому королю! 2 ... Ke5?)
1. Td4?	Kc5!,	1. Fe4?	Kc4!,	1. Fe6?	Kc6!



8 + 7 = 15 Power portals # 2 vv

a5 – Hippogriffe (S+G); b5 – Bishopper; b8, h2 – Grasshopper; b7 – NightRiderHopper, f5 – Fers
Portal lines: c4 ⇔ c6, b8 → g5 → f1, g8, h3

Будь-яка з циклічних форм теми Домбровскіса використовує гру тільки спроб. Рішення задачі може бути будь-яким!

4. 9. 7. КОМБІНОВАНА ФОРМА

Комбінована форма теми передбачає реалізацію в одній задачі не менше двох різних форм теми Домбровскіса.

Простим прикладом утворення цієї форми в задачі є двоходовка № 0340. В спробах 1. Lg3? і 1. Lc3? є двофазна циклічна форма теми Домбровскіса. А в цих же спробах і в рішенні 1. Se4! - класична форма теми. В спробах і в рішенні гра дублюється, тому таке об'єднання тем виглядає не дуже красиво. Щоправда, в роботі № 0340 мати білих відрізняються стратегією в грі: в спробах використовуються батарейні мати слоном і турами (хоча тури ходять на тематичні клітини тільки тому, що не мають куди більше йти), а в рішенні використовуються мати тільки турами. Таким чином, гра відповідає ще і двом різним формам теми Домбровскіса (дивись розділи 4. 9. 3. і 4. 9. 4.).

№ 0340 "64" - 1970 (v)

Початкова гра: 1 ... gf6 2. Tfe4 #

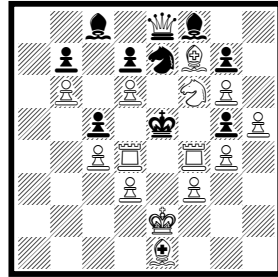
1. Ke3?! cd4 (a), gf4 (b)! Загроза 2. Tf5 (A), Td5 (B) #

1. Tf5 (A)? Kd4 (c)!
1. Td5 (B)? Kf4 (d)! (1. A? cl, 1. B? dl, 1. C? bl, 1. D? al)

1. Lg3 (C)? gf4 (b)! Загроза 2. Td5 (B) # 1 ... cd4 (a) 2. Tf5 (A) #
1. Lc3 (D)? cd4 (a)! Загроза 2. Tf5 (A) # 1 ... gf4 (b) 2. Td5 (B) #

1. Se4!! Цугцванг
1 ... cd4 (a) 2. Tf5 (A) #
1 ... gf4 (b) 2. Td5 (B) #

1 ... Kd4 (c) 2. Lc3 (D) #
1 ... Kf4 (d) 2. Lg3 (C) #



15 + 9 = 24 # 2 * v ...

4. 10. ТЕМА БАННОГО - ДОМБРОВСЬКА

Зміст теми: "В початковій фазі є не менше двох спроб, в яких реалізоване чергування типу: «перший хід ⇔ другий хід в варіанті загрози»; в головній фазі, наприклад, в рішенні, перші ходи спроб і їх спростування утворюють гру, яка відповідає класичній формі теми Банного". Таким чином, автоматично реалізується одна з форм (проста, класична або мішана) теми Домбровська. Трифазна схема гри цієї теми є такою:

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

З такою схемою гри ми вже зустрічались при розгляді задачі № 0324. Роботи № 0341 ... № 0343 є додатковими прикладами її реалізації в різних задачах.

№ 0341 "ШАХМАТЫ" - 1983, 3 похвала

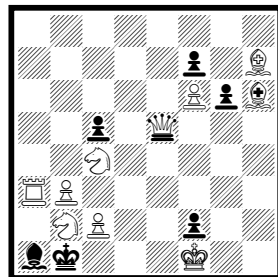
А. Г. Василенко і Е. М. Богданов

1. c3 (A)? Kc2 (a)! Загроза 2. De4 (B) #
1. De4 (B)? g5 (b)! Загроза 2. c3 (A) #

1. Dd5? Lb2! 1 ... Kc2 2. Dd3 #
1 ... g5 2. Dd1 #

1. Ld2! Цугцванг
1 ... Kc2 (a) 2. De4 (B) #
1 ... g5 (b) 2. c3 (A) #

1 ... Lb2 2. Dx b2 #



10 + 6 = 16 # 2 vvv

№ 0342 "МИНИАТЮРЫ" - 2002

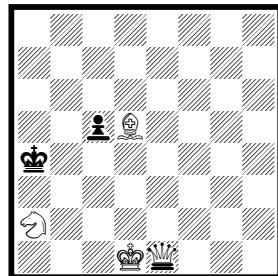
1. Kc2 (A)? Kb5 (a)! Загроза 2. Lc4 (B)! і 2. Lc6 (C)!
1. Lc4 (B)? Ka3 (b)! Загроза 2. Kc2 (A)! і 2. Kc1!

1. De6? c4 (c)! 1 ... Kb5 (a) 2. Lc4 (B) + K ~ 3. Da6 #
1 ... Ka3 (b) 2. Kc2 (A) ~ 3. Da6 #

Додатково: 1 ... Ka5 2. Lc4 Ka4 3. Da6 #

1. Lc6 (C)? Kb3! 1 ... Ka3 2. Kc2 загроза 3. Da5 #
1. Dc3 (D)? Kb5 (a)! Загроза 2. Lc6 (C) #

1. Sc1! 1 ... Kb5 (a) 2. Sb3 загроза 3. Da5 #
2 ... Ka4 (Ka6) 3. Da5 #
1 ... Ka3 (b) 2. Dc3 (D)+ Ka4 3. Lc6 (C) #
1 ... c4 (c) 2. Lc6 (C)+ Ka3 3. Dc3 (D) #



4 + 2 = 6 # 3 v ...

№ 0343 "FORWARD!" - 2000, 4^й приз

1. Nd2 (A)? BPe3 (a)!

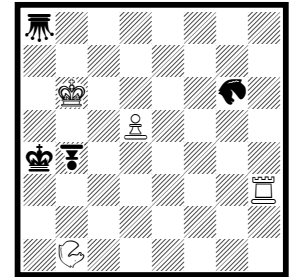
Загроза 2. Tc3 (B)! Загроза 3. Ka6! з матом на 4-му ході!
2 ... Ge4 3. Nb1 – повернувся з загрозою 4. Ta3 #
3 ... BPa3 4. Kc5 (C) загроза (Ka5) 5. Txa3 #

1. Tc3 (B)? BPa3 (b)!

Загроза 2. Nd2 (A)! Загроза 3. Ka6! з матом на 4-му ході!
2 ... Ge4 3. Nb1 – повернувся з загрозою 4. Ta3 #
3 ... BPa3 4. Kc5 (C) загроза (Ka5) 5. Txa3 #

1. Kc5 (C)! Цугцванг

1 ... BPe3 (a) 2. Tc3 (B)! Ka5 3. Ta3+ Ga4 4. Nh4! Ka6 5. Txa4 #
1 ... BPa3 (b) 2. Nd2 (A)! BPb2 3. Nb6+ Ka5 4. Ta3+ Ga4 5. Txa4 #
2 ... Ka5 3. Txa3+ Ga4 4. Nh4! Ka6 5. Txa4 #
1 ... Ka5 2. Ta3+ Ga4 3. Nc3 Ka6 4. Kc6 зарп. (Ka5) 5. Txa4 #



4 + 4 = 8 # 5 vv

a8 – Grasshopper; b1 – Nightrider; b4 – Berolina Pawn; g6 – NightRiderHopper

(далі буде)

друкується вперше

Вітаємо на сторінках нашого журналу нових авторів. Сьогодні це відомі проблемісти Efen Petit з Іспанії, Zivko Janevski з Македонії і 12-річний львівський проблеміст Igor Навроцький. Роботи № 0344 ... № 0361 прийматимуть участь в нашому річному конкурсі складання шахових задач, № 0362 ... № 0365 - в ювілейному конкурсі "Львів – 750", а № 0366 ... № 0369 - в ювілейному конкурсі "Є.М. Богданов - 55 / 40".

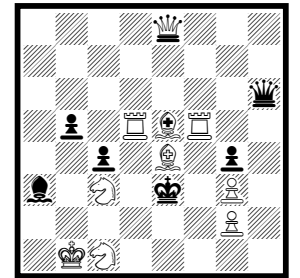
№ 0344 Є. М. Богданов (Львів)

1. Ld6 (A)? De6! Загроза 2. Sd1 # 1 ... Dh1 2. Lc2 (C) #
1 ... Lx c1 2. Lc5 #

1. Lf6 (B)? Le7! Загроза 2. Sd1 # 1 ... Dh1 2. Lg5 #
1 ... Lx c1 2. Lc2 (C) #

1. Lc2 (C)! Загроза 2. Sd1 # 1 ... Dh1 2. Ld6 (A) #
1 ... Lx c1 2. Lf6 (B) #

Тема Богданова – Макаронця з подвоєною формою теми Салазара



10 + 6 = 16 # 2 vv

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

№ 0345 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

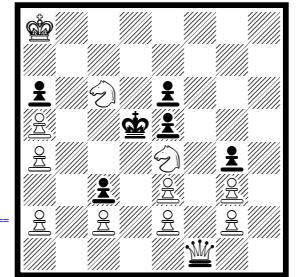
1. Db1? Ke4! 1 ... Kc4 2. Db3 #
1 ... Kc6 2. Db7 #

1. Df6? Kc6! 1 ... Ke4 2. De5 #
1 ... Kc4 2. De6 #

1. Dd1+! 1 ... Kc4 2. Dd3 #
1 ... Ke4 2. Dd3 #
1 ... Kc6 2. Dd6 #

1. Df7? Ke4! 1 ... Kc4 2. De6 #
1 ... Kc6 2. Db7 #

1. Df8? Ke4! 1 ... Kc4 2. Dc5 #
1 ... Kc6 2. Dd6 #



12 + 6 = 18 # 2 v ...

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

№ 0346 Efren Petit (Oviedo, España)

Початкова гра: 1 ... Sx c4 2. Dg2 #
1 ... Dx c4 2. Dx f5 #

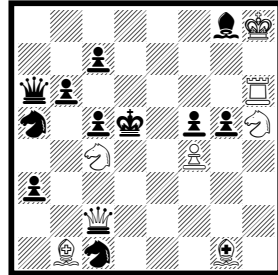
1. Dc3? Le6! зарпоза 2. Se3 # 1 ... Sx c4 2. Df3 #
1 ... Dx c4 2. De5 #

1 ... Sd3 2. Dx d3 #

1. Da4 ! зарпоза 2. Se3 # 1 ... Sx c4 2. Dc6 #
1 ... Dx c4 2. Dd7 #

1 ... Le6 2. Sf6 #

+ класична форма теми Загоруйко ...
У всіх фазах гри: 1 ... gf4 2. Sx f4 #



8 + 11 = 19 # 2 v

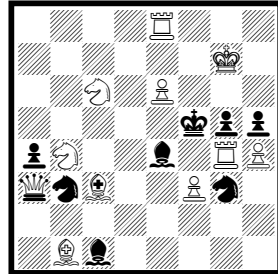
№ 0347 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Sb ~ ? Lx a3! зарпоза 2. Df8 # 1 ... Sc5 2. Dc5 #
1. Sd5? Sc5! зарпоза 2. Df8 # 1 ... Lx a3 2. Se3, Tg5 #

1. Sd3? Lx f3! зарпоза 2. Df8 # 1 ... Lx a3 2. Tg5 #
1 ... Sc5 2. S6d4 #

1. Sc2! зарпоза 2. Df8 # 1 ... Lx a3 2. Se3 #
1 ... Sc5 2. S2d4 #

1. Sd8? Sd4! зарпоза 2. Tf8 # 1 ... Lx f3 2. Se3 #



11 + 8 = 19 # 2 vv

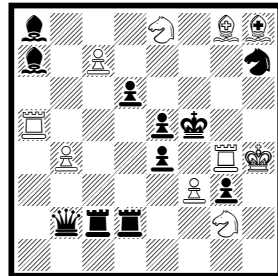
Коментар автора: «Combination of themes: White Tertiary Correction + changed mates + white masked battery creation + Makihovi»
Друкується вперше Original Публікується вперше

№ 0348 Efren Petit (Oviedo, España)

1. Tc5? Db3! зарпоза 2. Se3, c8=D/L # 1 ... Sg5 2. Tx g5 #
1. Td5? Db4! зарпоза 2. fe4, Sx d6 # 1 ... Sg5 2. Tx g5 #

1. Lf7! зарпоза 2. Tf4 # 1 ... Tc5 2. Se3 #
1 ... Lc5 2. c8=D/L #
1 ... Td5 2. fe4 #
1 ... Ld5 2. Sx d6 #

1 ... d5 2. Sd6 #
1 ... Le3 2. Sx e3 #
1 ... Tx g2 2. Sx d6 #



10 + 11 = 21 # 2 vv

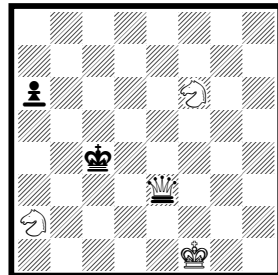
Друкується вперше Original Публікується вперше

№ 0349 Є. М. Богданов (Львів)

1. Ke2 (A)? Kb5! 1 ... a5 2. Db6 (B) a4 3. Db4 #

1. Dg5? Kb3! 1 ... Kd3 2. Dc1 Kd4 (a5) 3. Dc3 #
1 ... Kd4 2. Ke2 (A) Kc4 (a5) 3. Dd5 #

1. Db6 (B)! 1 ... Kd3 2. Db3+ Kd2 3. Se4 #
2 ... Kd4 3. Dc3 #
1 ... a5 2. Ke2 (A) a4 3. Db4 #



4 + 2 = 6 # 3 vv

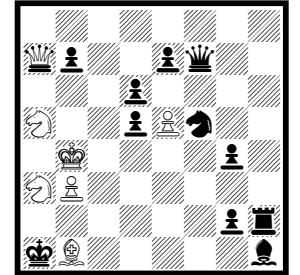
Друкується вперше Original Публікується вперше

№ 0350 Efren Petit (Oviedo, España)

Початкова гра: 1 ... Kb2 2. Df2+ Ka1 3. Da2 #
2 ... Kc1 3. Dc2 #

1. Dg1? Se3! зарпоза 2. L ~ + K ~ 3. Db1 #

1. Lc2! зарпоза 2. Dg1+ K ~ 3. Db1 #
1 ... d4 2. S5c4 (A) зарпоза 3. Sb5, Sb1 #
2 ... Dx c4 3. S3 x c4 (B) #
1 ... b6 2. S3c4 (B) зарпоза 3. Sc6, Sb7 #
2 ... dc4 3. S5 x c4 (A) #
2 ... ba5 3. Dx a5 #
1 ... S ~ 2. Dd4+ Ka2 3. Lb1 # - CB!



7 + 11 = 18 # 3

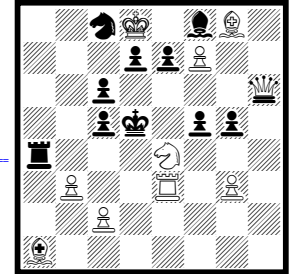
Друкується вперше Original Публікується вперше

№ 0351 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Dg6! зарпоза 2. Dx f5+ e5 3. Dx e5 #
1 ... Sd6 2. Dx d6+ ed6 3. Sf6 #
1 ... e6 2. Sf6+ Kd6 3. Le5 #
1 ... e5 2. Sc3+ Kd4 3. Td3 #
1 ... Tx e4 2. c4+ Tx c4 3. Te5 #

1. Sg5? Lg7! (2. Te5 #) 1 ... Lx h6 2. f8=DL+ Kd6 3. Le5 #
2 ... e6 3. Te5 #
2. Dh1+ Kd6 3. Le5 #
2 ... Te4 3. Td3 #
1 ... Td4 (Te4) 2. c4+ Tx c4 3. Te5 #
1 ... Ta1 2. c4+ Kd4 3. Sf3 #

1. Dg7? Tx e4! (2. De5 #) 1 ... Lx g7 2. f8=D+ e6 3. Dx c5 #
1 ... Td4 (Ta1) 2. Sc3+ Kd6 3. De5 #



10 + 10 = 20 # 3

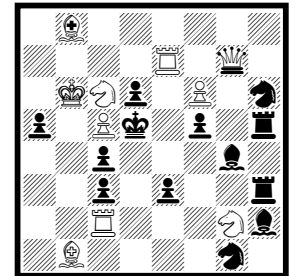
Друкується вперше Original Публікується вперше

№ 0352 Efren Petit (Oviedo, España)

1. Tx c3! зарпоза 2. Td3+ cd3 3. La2 #

1 ... Le2 (Ld1) 2. Dg3 зарпоза 3. Se3, Sf4 #
1 ... e2 2. Tg3 зарпоза 3. Se3, Sf4 #

1 ... Le5 2. Tx e5+ ! de5 3. Dd7 #
1 ... dc5 2. Td7+ Ke6 3. Sd8, De7 #
2 ... Ld6 3. Sf4, Tx d6 #



10 + 13 = 23 # 3

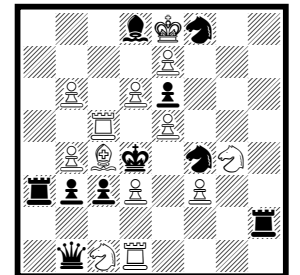
Друкується вперше Original Публікується вперше

№ 0353 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

Початкова гра: 1 ... Sx d3 2. ef8=S зарпоза 3. Se6 #
2 ... Th6 (Th8) 3. Se2 #
2 ... c2 3. Tx d3 #

1. ed8=S? Ta8! зарпоза 2. Sc6 # 1 ... c2 2. Le6, La6 !
1. La6? Ta6! зарпоза 2. Tc4+, ed8=S !

1. Lb5 ! зарпоза 2. Tc4+ Kd5 3. Lc6 #
1 ... Dx d3 2. ed8=S зарпоза 3. Sc6 #
2 ... Ta8 3. Sb3 #
1 ... Sx d3 2. ef8=S зарпоза 3. Se6 #
2 ... Th6 (Th8) 3. Se2 #

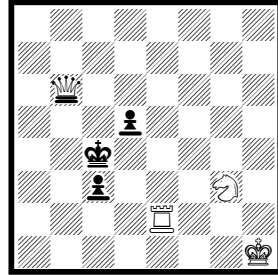


13 + 10 = 23 # 3

Друкується вперше Original Публікується вперше

№ 0354 Є. М. Богданов (Львів)

1. Te5? c2! 1 ... Kd3 2. Db3 Kd2 3. Te2+ Kc1 4. Dc2 #
 2 ... d4 3. Te1 Kd2 4. Dd5 #
 4. Dd1 #
1. Db1? Kc5! 1 ... Kd4 2. Db4+ Kd3 3. Db5+ Kd4 4. Sf5 #
 1 ... c2 2. Tc2+ Kd3 3. Db3+ Kd4 4. Dc3 #
 2 ... Kd4 3. De1 загроза 4. Dc3 #
 1 ... d4 2. Te5 загроза (c2) 3. Db5+ Kc3 4. Se4 #
1. Sf1! 1 ... Kd3 2. Db5+ Kd4 3. Te3 c2 4. Db4 #
 1 ... c2 2. Sd2+ Kc3 3. Db3+ Kd4 4. Dc3 #
 1 ... d4 2. Te5 Kd3 3. Db1+ Kc4 4. Db5 #
 3 ... c2 4. Db3 #
 2 ... c2 3. Db5+ Kc3 4. Tc5 #

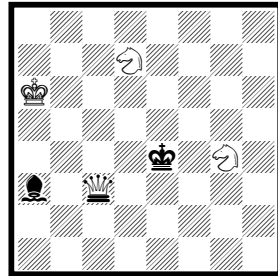


4 + 3 = 7 # 4 vv

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

№ 0355 Ігор Навроцький (Львів)

1. De3+? Kf5! 1 ... Kd5 2. Sgf6+ Kc4 3. Sb6+ Kb4 4. Sd5 #
 2 ... Kd6 3. De5+ Kc6 4. Sb8 #
1. Sgf6+? Kf4! 1 ... Kf5 2. De5+ Kg6 3. Dh5+ Kg7 4. Dh7 #
1. Dc4+? Kf3! 1 ... Kf5 2. Sge5 Kg5 3. Dg4+ Kh6 4. Dg6 #
1. Sge5! Загроза 2. Df3+ Kd4 3. Dd3 # 4. Dg6 #
 1 ... Kf4 2. Df3+ Kg5 3. Dg4+ Kh6 4. Dg6 #
- 1 ... Kd5 2. Dc6+ Kd4 3. Df3 загроза 4. Dd3 #
 1 ... Kf5 2. Dc4 Kg5 3. Dg4+ Kh6 4. Dg6 #

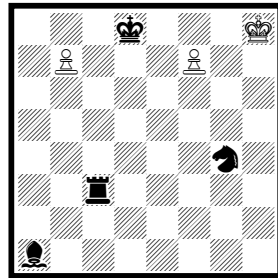


4 + 2 = 6 # 4 vv

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

№ 0356 Efen Petit (Oviedo, España)

- a) діаграма 1. Se5 b8=S 2. Tc7 f8=D #
- b) ♖c3 → e5 1. Sf6 f8=S 2. Te7 b8=D #

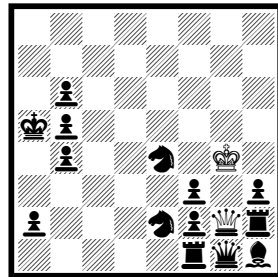


3 + 4 = 7 a, b H # 2

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

№ 0357 Efen Petit (Oviedo, España)

1. Sg3 Dx f2 2. Lg2 Da2 # (3. Ta2?)
1. Sg3 Dx f3 2. Tg2 Da8 # (3. La8?)

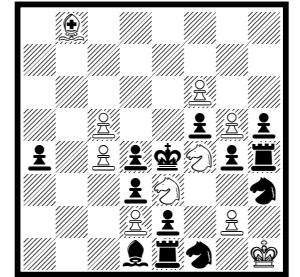


2 + 14 = 16 2.1. 1.1. H # 2

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

№ 0358 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- a) діаграма: 1. Sg1 Sh3 2. Sh2 Sf2 # → A
 1. Sh2 Sf1 2. Sg1 Sg3 # → B
 1. La4 f7 2. Le8 fe8=D / T # → C
- b) ♜a4 → g3 1. Sh2 Sf1 2. Sg1 Sg3 # → B
 1. La4 f7 2. Le8 fe8=D / T # → C
- c) з b) ♜g3 1. La4 f7 2. Le8 fe8=D / T # → C
 1. Sg1 Sh3 2. Sh2 Sf2 # → A

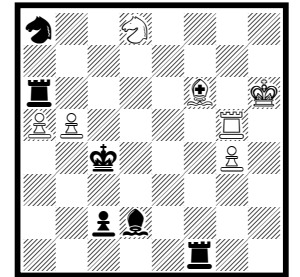


10 + 13 = 23 a ... c H # 2

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

№ 0359 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- a) діаграма: 1. Tf4 Te5 2. Kc3 Sc6 3. Tc4+ Te3 #
- b) ♜c2 → d4 1. Sb6 Le5 2. Kc5 Sf7 3. Sc4+ Ld6 #

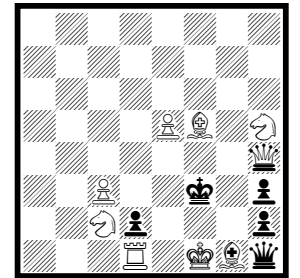


7 + 6 = 13 a, b H # 3

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

№ 0360 Alessandro Cuppini (Bergamo, Italy)

- Початкова гра: 1 ... hg1=L 2. Df2+
1. Lh3? Dg2! загроза 2. Lg2+
1. Ld3? hg1=L ! 1 ... hg1=S 2. Le2+
1. Dc4! Цугцванг 1 ... hg1=S 2. De2+ 1 ... hg1=L 2. Dd3+

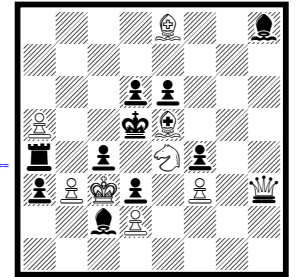


9 + 5 = 14 S # 2

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

№ 0361 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Sc5! Загроза 2. Dx e6+ (A) Kx c5 3. Ld4+ (B)
 1 ... Kx c5 2. Ld4+ (B) Kd5 3. bc4+ (C)
 AB ⇔ BC ⇔ CA 1 ... dc5 2. bc4+ (C) Kx e5 3. Dx e6+ (A)
- 1 ... Kx e5 2. Dh5+ Kf6 3. Dg5+
1. Sg5? Ke5! загроза 2. Dxe6+ Kc5 3. Ld4+ 1 ... Kc5 2. Ld4+ Kd5 3. bc4+
1. Sf6+? Kc5! 1 ... Kx e5 2. Dh5+ Kx f6 3. Dg5+ 1 ... Lx f6 2. bc4+ Kc5 3. Ld4+ 2 ... Kx e5 3. Dx e6+

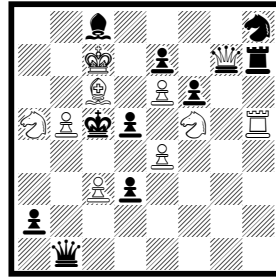


9 + 10 = 19 S # 3

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

№ 0362 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

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

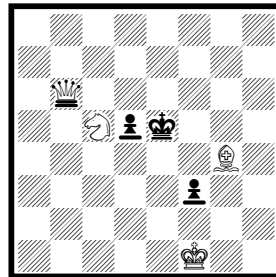


10 + 10 = 20 # 2 vv

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

№ 0363 Олексій Файзулін (Київ)

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

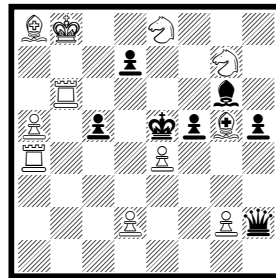


4 + 3 = 7 # 3 vv

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

№ 0364 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

Початкова гра: 1 ... fe4 2. Td6 загроза 3. Td5 #
 Lf7 3. Tx e4 #
 1. Sf6? Le8! Загроза 2. Sx d7 #
 1 ... c4 2. Tx c4 загроза 3. d4, Sd7 #
 2 ... fe4 3. Sd7 #
 2 ... Le8 3. d4 #
 1. Sd6! Загроза 2. d4+ cd4 3. Sc4 #
 1 ... Dg1 2. Sc4+ Kd4 3. Td6 #
 1 ... c4 2. Tb5+ K ~ 3. Td5 #
 1 ... fe4 2. Sf7+ Lx f7 3. Tx e4 #

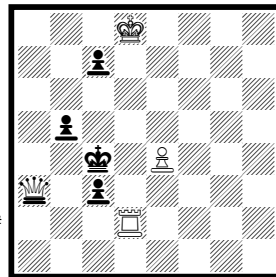


11 + 7 = 18 # 3

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

№ 0365 Ігор Навроцький (Львів)

1. Da2+ (A)? Kc5! 1 ... Kb4 2. Td4 (B)+ Kc5 3. Da7 (C)+ Kc6 4. Dc7 #
 1. Td5! Цугцванг 1 ... c6 2. Da2 (A)+ Kb4 3. Td4 (B)+ Kc5 4. Da7 (C) #
 1 ... c2 2. Dd3+ Kb4 3. Tb5+ Ka4 4. Db3 #
 1 ... c5 2. Td6 b4 3. Da2+ Kb5 4. Da6 #
 3 ... b3 4. Da4 #
 2 ... c2 3. Td3 загроза 4. Db3, Dc3 #
 3 ... c1=D/T 4. Db3 #
 3 ... c1=S 4. Dc3 #
 3 ... b4 4. Da6 #

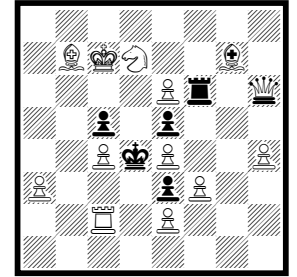


4 + 4 = 8 # 4 v

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

№ 0366 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Df4? Te6! Загроза 2. De5 # 1 ... ef4 2. Lx f6 #
 1 ... Tf5 2. ef5 #
 1 ... Tf4 2. Le5 #
 1. Tc3? Kx c3! Загроза 2. De3 # 1 ... Th6 2. Le5 #
 1 ... Tf4 (Tf3) 2. Le5 #
 1. Sx c5? Tf7+ ! Загроза 2. Sb3 # 1 ... Kx c5 2. De3 #
 1. Sx e5! Загроза 2. Sc6 # 1 ... Kx e5 2. Df6 #
 1 ... Tx f3 2. Sx f3 #
 1 ... Tf7 2. Sx f7 #

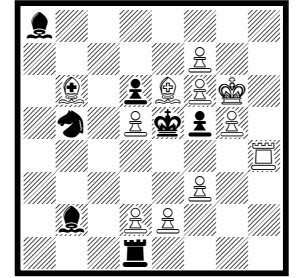


13 + 5 = 18 # 2 vv

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

№ 0367 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. f8=S? Lc6! загроза 2. Te4+ fe4 3. f4 #
 1. Le3! 1 ... Tf1 2. d4+ L(S) x d4 3. Lf4 #
 1 ... f4 2. Lf4+ Kd4 3. Lx d6 #
 1 ... Lx d5 2. f4+ Ke4 3. Lf5 #
 2 ... Kx e6 3. f8=S #

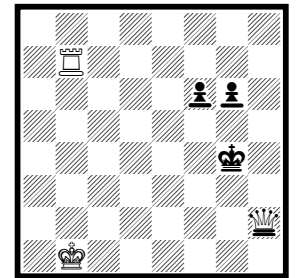


11 + 7 = 18 # 3

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

№ 0368 Олексій Файзулін (Київ)

1. Te7? Kf3! Загроза 2. Te3 Kf5 3. Dh4 g5 4. De4 #
 2 ... Kg5 3. Te4 Kf5 4. Df4 #
 3 ... f5 4. Dh4 #
 2 ... g5 3. Dh3+ Kf4 4. Df3 #
 2 ... f5 3. Dg2+ Kf4 4. Dg3 #
 1 ... f5 2. Dg1+ Kf3 3. Te3+ Kf4 4. Dg3 #
 2 ... Kf4 3. Te3 загроза 4. Dg3 #
 1. Dg2+? Kf4! 1 ... Kf5 2. Te7 Kf4 3. Te4+ Kf5 4. Dg4 #
 1. Df2! 1 ... f5 2. Tb4+ f4 3. Tx f4+ K ~ 4. Dh4 #
 3 ... Kh3 4. Th4 #
 1 ... Kg5 2. Th7 Kg4 3. Th4+ Kg5 4. Df4 #
 1 ... Kh5 2. Dg3 g5 3. Dh3+ Kg6 4. Dh7 #
 1 ... g5 2. Th7 f5 3. De3 f4 4. Dh3 #

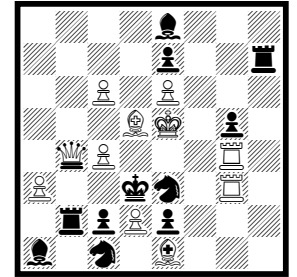


3 + 3 = 6 # 4 vv

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

№ 0369 Zivko Janevski (Gevgelija, Macedonia)

1. Db5! загроза 2. c5+ (A) Tx b5 3. Td4+ (B)
 1 ... Th4 2. Td4+ (B) Tx d4 3. Le4+ (C)
 1 ... Lx c6 2. Le4+ (C) Lx e4 3. c5+ (A)
 1 ... Sb3 2. Dx b3+ Tx b3 3. Td4+



11 + 11 = 22 S # 3

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