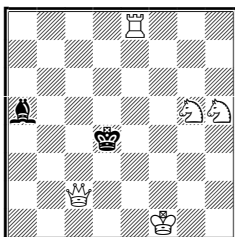
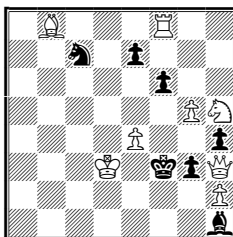


A10. Г. Игнатенко  
Таганрог



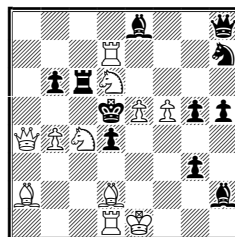
#2                    5+2

A11. С. Юричек  
Чехия



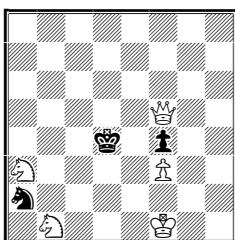
#2                    8+7

A12. П. Мурашев  
Московская область



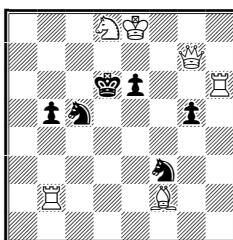
#2                    11+11

B21. Н. Коблов  
Сочи



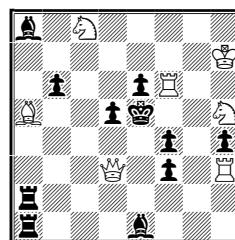
#3                    5+3

B22. А. Шпаковский  
Москва



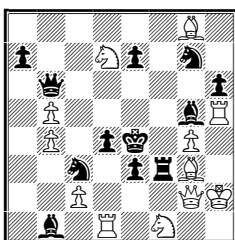
#3                    6+6

B23. С. Дауд  
США



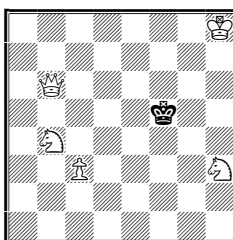
#3                    7+11

B24. Г. Игнатенко  
Таганрог



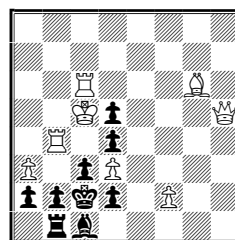
#3                    12+12

C7. П. Петрашинович  
Сербия



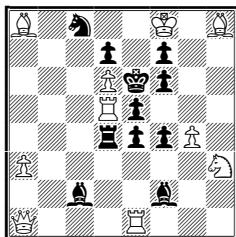
#4                    5+1

C8. А. Феоктистов  
Московская область



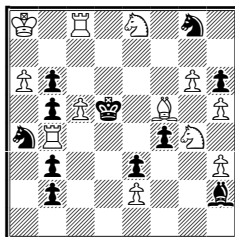
#4                    8+9

**С9. Л. Любашевский и  
Л. Макароненц**  
Израиль



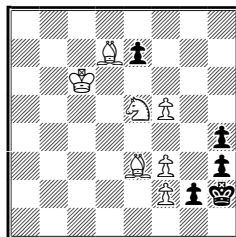
#4                    10+11

**С10. В. Волчек и  
Л. Макароненц**  
Беларусь-Израиль



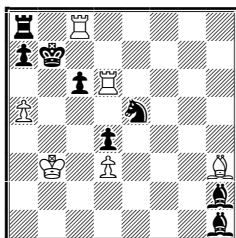
#4                    12+11

**D10. Л. Кацнельсон,  
А. Попов**  
Санкт-Петербург



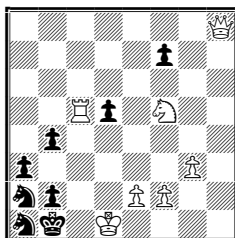
+                    7+5

**D11. П. Арестов,  
Д. Гургенидзе**  
Красногорск-Грузия



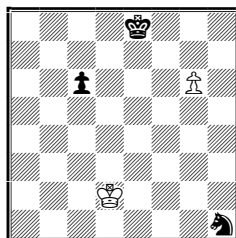
+                    6+8

**D12. П. Круг, М. Гарсиа**  
Австрия-Аргентина



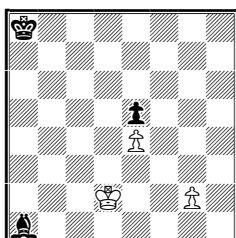
+                    7+8

**D13. В. Калашников**  
Россия



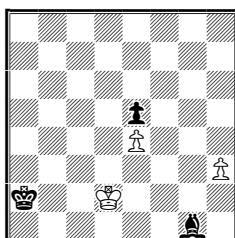
=                    2+3

**D14. Я. Ульрихсен**  
Норвегия



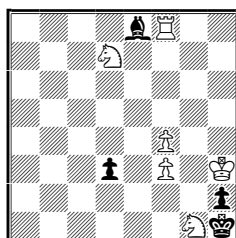
=                    3+3

**D15. Я. Ульрихсен**  
Норвегия



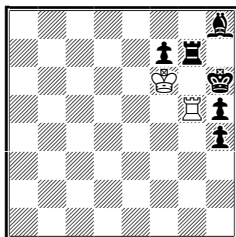
=                    3+3

**D16. Л. Топко**  
Украина



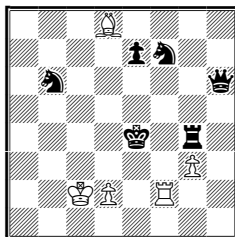
=                    6+4

**Е26. С. Юричек**  
Чехия



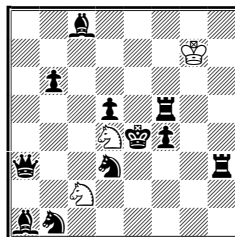
h#2 3 решения 2+6

**Е27. Ж. Лозек**  
Словакия



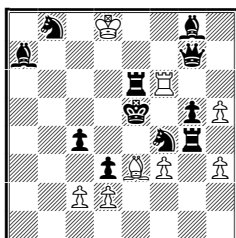
h#2 b) ♖d8→e8 5+6

**Е28. Н. Якунин**  
Иваново



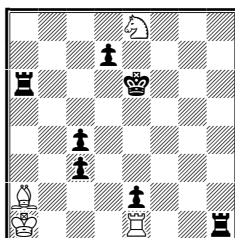
h#2 b) ♗b6→h6 3+11  
c) ♘c2→c6

**Е29. А. Панкратьев**  
Хабаровск



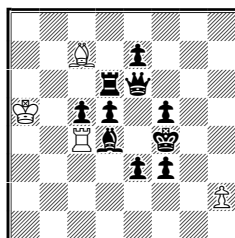
h#2 4 решения 8+11

**Е30. А. Стёпочкин**  
Тула



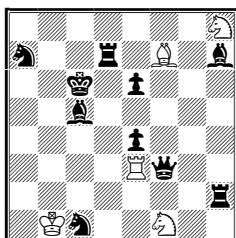
h#3 b) ♗e2→e4 4+7

**Е31. А. Панкратьев,**  
**М. Гершинский**  
Россия-Украина



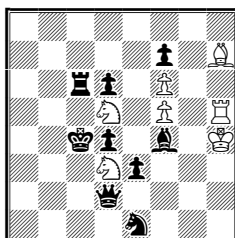
h#3 b) ♗h2→h3 4+10

**Е32. Н. Колесник,**  
**В. Семенко**  
Украина



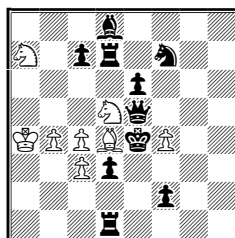
h#3 2 решения 5+10

**Е33. В. Копыл,**  
**Г. Козюра, В. Мединцев**  
Украина-Россия



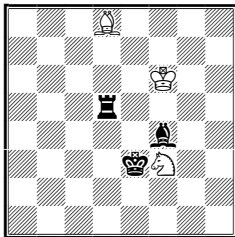
h#3 2 решения 7+9

**Е34. В. Копыл,**  
**Г. Козюра**  
Украина



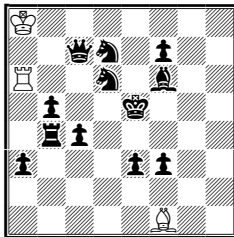
h#3 2 решения 8+10

**E35. Я. Штунь,  
А. Панкратьев**  
Словакия-Россия



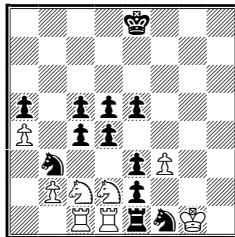
**h#3,5 2 решения 3+3**

**E36. М. Гершинский**  
Украина



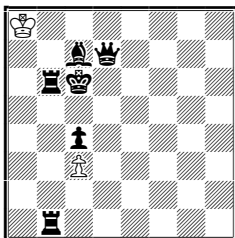
**h#3,5 3 решения 3+12**

**E37. Н. Колесник,  
С. Бородавкин**  
Украина



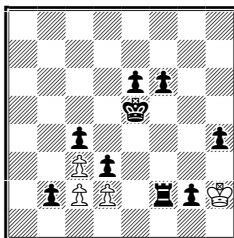
**h#4 b) ♖e8→d8 8+12**

**E38. А. Ивунин,  
А. Панкратьев**  
Россия



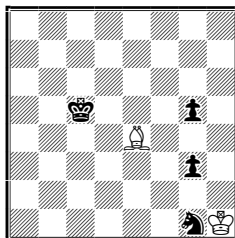
**h#5 2 решения 2+6**

**E39. А. Панкратьев,  
Е. Гаврылив**  
Россия-Украина



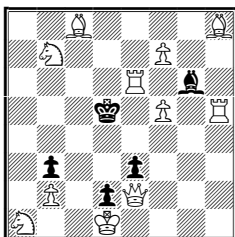
**h#5.5 4+9**

**E40. З. Михайлоски**  
Македония



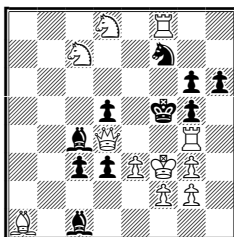
**h#6.5 2 решения 2+4**

**F5. В. Копыл**  
Украина



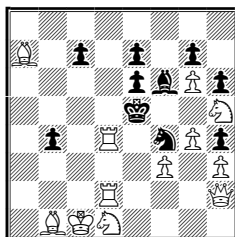
**s#3 11+5**

**F6. В. Тура**  
Польша



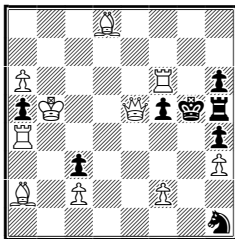
**s#3 11+10**

**F7. В. Копыл**  
Украина



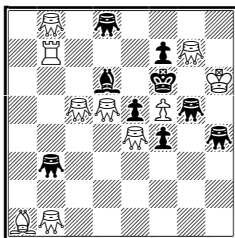
**s#5 12+10**

**F8. В. Копыл, Г. Козюра**  
Украина



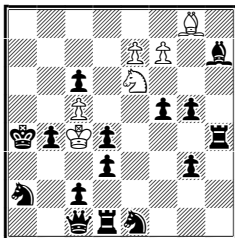
s#6 10+8

**G18. С. Вокал**  
Словакия



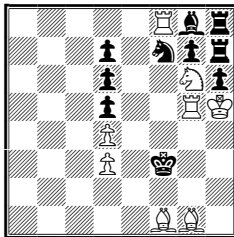
#2 10+9  
♁: Grasshopper

**G21. А. Стёпочкин**  
Тула



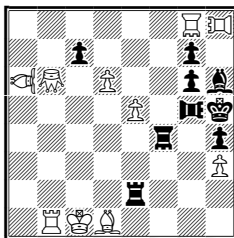
r#2 8+15

**F9. В. Кириллов,**  
**М. Марандюк, Г. Попов**  
Россия-Украина



s#8 8+10

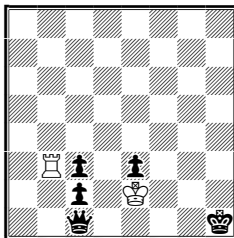
**G19. М. Чернушко**  
Уссурийск



s#5 10+9

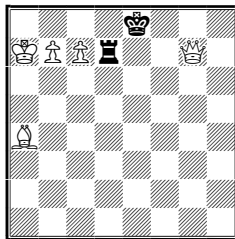
♁: Bishop-Lion;  
♖: Rook-Locust;  
♖: Contra Rookhopper;  
♖: Rookhopper;  
♁: Grasshopper

**G22. В. Барсуков**  
Санкт-Петербург



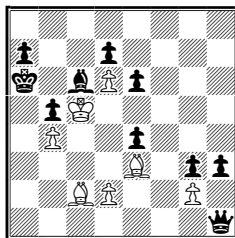
s#5 2 решения 2+5  
Maximumber

**F10. А. Стёпочкин**  
Тула



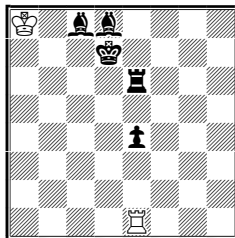
s#11 5+12

**G20. А. Стёпочкин**  
Тула



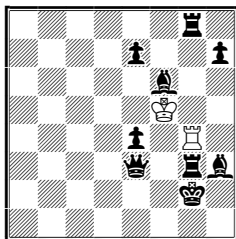
r#2 7+10

**G23. В. Барсуков**  
Санкт-Петербург



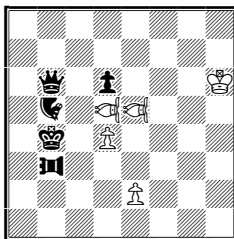
s#5 b) ♗c8→e8 7+4  
Maximumber

G24. В. Барсуков  
Санкт-Петербург



h=5 2+9

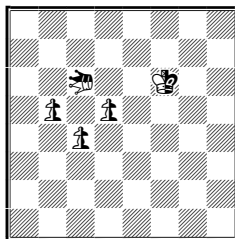
G25. М. Билы  
Чехия



h#4 2 решения 5+5

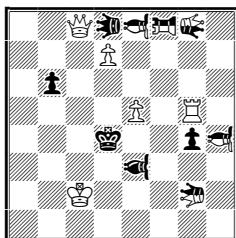
♖: Fers; ♖: Triton;  
♞: Nightrider

G26. М. Грушко  
Израиль



h#8 0+0+5  
Alphabetic Chess + PWC +  
Take & Make Chess  
♘: Lion

G27. Л. Грольман  
Казань

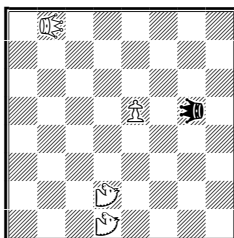


hs#3 b) ♔c8→h7 5+5+5

Circe Parrain

♘: Lion; ♘: Leo;  
♖: Pao; ♗: Vao

G28. Я. Штунь  
Словакия

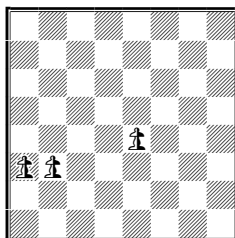


hs#5 Sentinelles 4+1

b) ♘g5→h1; c) ♖ d1→g6;  
d)=c) ♖ d2→f4

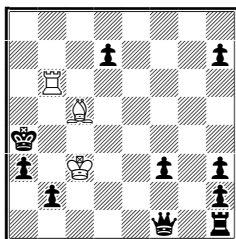
♞: Dolphin; ♘: Kangaroo;  
♙: Gnu; b8, g5: Royal pieces

G29. М. Грушко  
Израиль



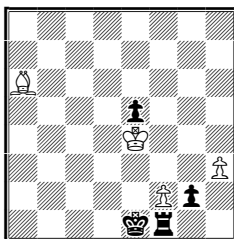
hs#11,5 0+0+3  
Alphabetic Chess + PWC +  
Einstein Chess +  
Republican Chess

G30. Б. Гельпернас  
Литва



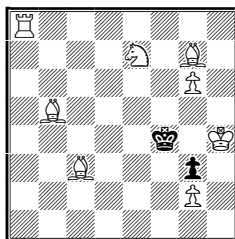
Ser-h=14 3+10  
Anti-KoeKo

G31. Л. Кекели  
Словакия



Ser-h=9 4+4  
Checkless Chess

G32. Л. Кекели  
Словакия



Ser-h#27 8+2  
Bicolores

**РЕШЕНИЯ**  
**«ШК» № 153 – 2020**

**A10. Г. Игнатенко.** 1. ♀f4? – 2. ♀f3#, ♀e4#, 1... ♀c3! 1. ♀e6+? ♀e3 2. ♀e2#, 1... ♀e5!  
1. ♀e5! – 2. ♀f3#, 1... ♀:e5 2. ♀c5#, 1... ♀c3 2. ♀e4#. Миниатюра с красивым решением (П.М.).

**A11. С. Юричек.** \*1...e6/e5 2. ♀:f6#(A), 1... ♀g2 2. ♀f5#(B),

1. ♀:f6? – 2. ♀~, ♀f1#(C), 1...e:f6 2. ♀:f6#(A), 1... ♀f4 2. ♀f5#(B), 1... ♀f2!

1. ♀:g3! – zz, 1...e6/e5 2. ♀:f6#(A), 1... ♀f4, ♀g2 2. ♀f5#(B), 1... ♀f2 2. ♀f1#(C), 1...f5  
2. ♀:f5#, 1... ♀~2. ♀:h1#, 1... h:g3 2. ♀:g3#. Перемена защит (П.М.).

**A12. П. Мурашев.**

\*1... ♀:e5+(a) 2. ♀e3#, 1... ♀:d6(b) 2. ♀a8# - selfpinning, 1... ♀:c4(c) 2. ♀b5# - selfpinning,

1. ♀e7? – 2. ♀e3:/b6#(AB), 1... ♀:e5+(a) 2. ♀:e5#, 1... ♀:d6(b) 2. ♀:d6#, 1... ♀:c4(c) 2. ♀:c4#, 1...d3!(d)

1. ♀c2? – 2. ♀e4#, 1... ♀:e5+(a) 2. ♀e3#(A), 1... ♀:d6(b) 2. ♀:d6#, 1...d3(d) 2. ♀:d3#, 1... ♀f6!

1. ♀e3! – 2. ♀:d4#, 1... ♀:e5(a) 2. ♀:b6#(B), 1... ♀:c4(c) 2. ♀b5#, 1...d3(d) 2. ♀:d3#

(1. ♀c3? – 2. ♀:d4#, 1... ♀b1). Синтез темы Домбровскиса с двойной угрозой в батарейном механизме (aAB) и цикла защит (bc - bd - cd) с переменной 4 матов (в т.ч. перемена 3x2 в 4 фазах - ab). Тема Бикоса (a) + аналог темы Бикоса (bc - самосвязывание вместо блокирования). Тема Харьковская II (автор).

**B21. Н. Коблов.** 1. ♀f2/♀e1/♀g1? ♀c1! 1. ♀g2! (zz); 1... ♀b4 2. ♀b5+ ♀c4  
3. ♀d2# – 2... ♀e3 3. ♀e4#, 1... ♀c3 2. ♀c2+ ♀c4 3. ♀d2#, 1... ♀c1 2. ♀b5 ♀e3 3. ♀c2#,  
2... ♀a2 3. ♀c2#. Правильные маты, блокирования.

**B22. А.Шпаковский.** 1. ♀b4! - 2. ♀e7+ ♀d(e)5 3. ♀:c5#, 1... ♀d5 2. ♀d4+! ♀:d4  
3. ♀:d4#, 1... ♀e4 2. ♀:e6+ ♀d5 3. ♀b7#, 1... ♀d7 2. ♀:d7+ ♀e5 3. ♀:e6#.

**B23. С. Дауд.** 1. ♀g7? ♀:f6! 1. ♀g3? ♀g2! 1. ♀g3! - 2. ♀:e6+! ♀:e6 3. ♀f5#, 1...fg3  
2. ♀e3+ ♀:f6 3. ♀f4#, 1...hg3 2. ♀h5+ ♀:f6 3. ♀g6#, 1... ♀:g3 2. ♀c3+ d4 3. ♀:d4#, 1...d4  
2. ♀f5+! ef5 3. ♀:f5#, 1... ♀:f6 2. ♀g6+ ♀e5 3. ♀g7#. Активные жертвы белых фигур.

**B24. Г.Игнатенко.** 1 ♀d3! e6 2. ♀d2+ (~) 2... ♀d5 3. ♀f6#, 2...ed 3. ♀:f3#, 1... ♀e6  
2. ♀h7+ ♀d5 3. ♀e3#, 1... ♀e6 2. ♀c5+ ♀d5 3. ♀e3#. Защиты на одном поле, маты со связками по схеме <2-3-4>.

**C7. П.Петрашинович.** 1... ♀e4 2. ♀f6 ♀e3 3. ♀f2+ ♀e4 4. ♀f4#, 1. ♀g8? ♀e5  
2. ♀f7 ♀e4 3. ♀f2 - 4. ♀f4#, 1... ♀e4 2. ♀f6 ♀e3 3. ♀f2+ ♀e4 4. ♀f4#, 1... ♀g4! 1. ♀e3?  
♀f6 2. ♀e4 ♀f7 3. ♀d5 ♀f8 4. ♀e7#, 1... ♀g4! 1. ♀a6? ♀e5 2. ♀g7 ♀e4 3. ♀d3+ ♀e5  
4. ♀d5#, 2... ♀f5 3. ♀c4 ♀e5 4. ♀d5#, 1... ♀e4 2. ♀f6 ♀e3 3. ♀f2+ ♀e4 4. ♀f4#,  
1... ♀g4! 1. ♀c6? ♀e5 2. ♀g7 ♀f5 3. ♀c4 ♀e5 4. ♀d5#, 1... ♀g4! 1. ♀d3/♀g7/♀h6?  
♀g4! 1. ♀d4? ♀e6! 1. ♀d5! ♀e4 2. ♀df4 (A) ♀f3 3. ♀g6 (B) ♀e3 4. ♀d3#, 1... ♀e5  
2. ♀hf4 ♀e4 3. ♀g6+ ♀e5/♀f3 4. ♀e6#/♀g2#, 2... ♀f5 3. ♀g6+ ♀e5 4. ♀e6#, 1... ♀g4  
2. ♀g6+ (B) ♀:h3 3. ♀e3 ♀h2/♀h4 4. ♀g2#/♀g4#, 2... ♀h4 3. ♀g2 ♀h5 4. ♀g5#,  
2... ♀f3 3. ♀df4 (A) ♀e3 4. ♀d3#.

**C8. А.Феокистов.** 1. ♀e2! (zz) (2. ♀:d4?(B) ♀a1!(a), 2. ♀h5? ♀a1!), 1...a1 ♀  
2. ♀h5! (A) ♀:a3 3. ♀d1+ (D) ♀:d3 4. ♀g6# - возврат слона (2. ♀:d4? ♀:a3!), 1...a1 ♀  
2. ♀e4! de 3. ♀:d4 (B) e4~ 4. ♀:c3# (C), 1...a1 ♀ 2. ♀:d5! (2. ♀h5? ♀b3+!), 2... ♀b3  
3. ♀:c3!+ (C) ♀:c3 4. ♀c4#, 3...dc 4 d4#, 1... ♀a1 (a) 2. ♀:d4! (B) ♀b1 3. ♀d1! (D) c2  
4. ♀:c2#, 2...b1 ♀! 3. ♀h5! (A) - 4. ♀d1# (D) (2. ♀h5? ♀b1!), (1...a1 ♀ 2. ♀h5! ♀:a3  
3. ♀d1+ ♀:d3 4. ♀g6#, ♀:d4#). На фоне четырёхкратной игры на поле a1 (трижды превращения + ♀a1 – псевдо AUV) перемена функций 4-х ходов: А и В – вторые-третьи, С и D – третьи-четвёртые. В тематических вариантах 6 разных матов. Дважды на 2-м ходу играет белый слон и дважды белый король. Парадокс Домбровскиса (2.В? a!, 1...a 2.В!) (автор).

**C9. Л.Любашевский и Л.Макаронец.** 1. ♖h1? - 2. ♕g5+ fg5 3. ♜h6+ f6 4. ♜:f6#, 1... ♕e7 2. ♕f4+ ef4 3.de7 ♜:d5 4. ♜:f6#, 3...d6 4.e8 ♜#, 1... ♜:d5! 1. ♜b2! - 2. ♕g5+! fg5 3. ♜:e5+ ♖:d6 4. ♜b8#, 1... ♕b3 2. ♕:f4+! ef4 3. ♜:e4+! ♜:e4 4. ♜:f6#, 1... ♕h4 2. ♜:d4! ♕b6 3. ♜:e5+! fe5 4. ♜:e5#, 1... ♜:d5 2. ♕:f4+ ♖:d6 3. ♜b8+ ♖c5 4. ♜b4#. Особо ждающие и активные жертвы.

**C10. В.Волчек и Л.Макаронец.** 1. ♕d7! - 2. ♜c6 f3 3. ♕:e3+ ♖e5 4. ♜e6#, 1... ♕:c5 2. ♕c7+ ♖d6 3. ♜d4+ ♖e7 4. ♜e8#, 1...bc5 2. ♕c6+ ♖e6 3. ♜e4+ ♖f5 4. ♜e5#, 1...f3 2. ♕:e3+ ♖e5 3. ♕g4+ ♖d5 4.e4#. Сложное блокирование на c5.

**D10. Л. Кацнельсон, А. Попов.** 1.f4 g1 ♜ 2. ♕f3+ ♖g2 3. ♕:g1 h2! 4.f6! ef 5. ♕h3+ ♖:g1 6.f3+ ♖h1 7. ♕b6! Ложный след 7. ♕a7? f5 8. ♖c5 ♖g1 9. ♖c4+ ♖h1 10. ♖d4 ♖g1 11. ♖d3+ ♖h1 12. ♖e3 ♖g1 13. ♖e2+ ♖h1 14. ♕b8 ♖g1 15. ♕f1 h1 ♜ 16. ♕a7+ ♖h2 17. ♕f2 h3+ даже с выигрышем чёрных, как и в случае 15. ♕e5 h1 ♜ 16. ♕d4+ ♖h2+ 7...f5 8. ♖c5 ♖g1 9. ♕c4+ ♖h1 10. ♖d4 ♖g1 11. ♖d3+ ♖h1 12. ♖e3 ♖g1 13. ♖e2+ ♖h1 14. ♕d8 пешку h4 необходимо уничтожить: 14. ♕a5? ♖g1 15. ♕f1 h1 ♜ 16. ♕b6+ ♖h2 17. ♕f2 h3+ или 15. ♕e1 h1 ♜ 16. ♕f2+ ♖h2+, не выигрывает и 14. ♕f1? h3 15. ♕d8 ♖g1 16. ♕h4 h1 ♜ 17. ♕g3 ♜g2+! 18. ♕:g2 ♖:g2, и уже белые рады ничьей после 19. ♕h2! ♖:h2 20. ♖f2 ♖h1 21. ♖f1=) 14... ♖g1 15. ♕:h4 h1 ♜ 16. ♕f2+ ♖h2 17. ♕f1+- Мощный этюд. Вступление впечатляет парадом белых строенных пешек. В решении разворачивается индийская тема, сочетаясь с главным логическим ложным следом (и другими ложными следами), а также с заключительным круговым маневром слона. И ферзь новорожденный в ловушке! (комментарий Л. Кацнельсона).

**D11. П. Арестов, Д. Гургенидзе.** 1.a6+! ♖:a6 2. ♜:a8 ♕d5+! 2... ♕:d3 3. ♜:d4 c5 4. ♜a4+ ♖b6 5. ♜d8(f8)+ 3. ♖a4 ♕:d3 4. ♜:d5! c:d5 5. ♕f1! ♕b8! Контригра черных на пат. 6. ♕:d3+! 6. ♜:b8?= пат, 6... ♖b7 Белая ладья поймана, но... 7. ♕b5! ♖:a8 8. ♕c6# правильный мат.

**D12. П. Круг, М. Гарсиа.** 1. ♕d4! 1. ♜h1? ♕b3! 2. ♕e3 ♕:c5! (=2... ♕c3+? 3. ♜:c3 b:c3 4. ♕c2 a2 5. ♕a3+-) 1. ♕e3? ♕c3+! 2. ♜:c3 b:c3 3. ♜:c3 ♖a2 4. ♕d2 ♕b3= 1... ♕c3+ 2. ♜:c3 b:c3 2... ♖a2 3. ♜c1+- 3. ♜h1 ♖a2 3...f5 4.e3! (4.f4 a2!-) 4... ♖a2 5. ♜:d5+- или 3...c2 4. ♕:c2 ♕:c2 5. ♖d2+ ♕e1 6. ♜:e1+ ♖a2 7. ♖c2 b1 ♜+ 8. ♜:b1# мат. 4. ♜:d5+ ♖b1 5. ♜f5+ ♖a2 5...c2+ 6. ♖d2 ♖a2 7. ♜d5+ ♖b1 8. ♕:c2 ♕:c2 9. ♜h1+- 6. ♜:f7+ ♖b1 7. ♜c4! 7. ♜h7+? ♖a2 8. ♜g8+ ♖b1 9. ♜c4 потеря времени. 7...c2+ 8. ♕:c2 ♕:c2 9. ♖d2! 9. ♜:c2+? ♖a1! 10. ♜c3 ♖a2= 9...a2 9... ♖a1 10. ♜c3 ♕b4 (10...a2 11. ♜h8+-) 11. ♜:b4 b1 ♜ 12. ♜:a3+- 10. ♜:c2+ ♖a1 11. ♜c3 ♖b1 12. ♜d3+ ♖a1 13. ♜d4 ♖b1 14. ♜e4+ ♖a1 15. ♜e5 ♖b1 16. ♜f5+ ♖a1 17. ♜f6 ♖b1 18. ♜g6+ ♖a1 19. ♜g7 ♖b1 20. ♜h7+ ♖a1 21. ♜h8 ♖b1 22. ♜h1# мат.

**D13. В. Калашников.** Попытка 1. ♕e3? ♕g3 2. ♖f4 ♕h5+ 3. ♖g5 ♕g7 4. ♖f6 ♖f8+ 1.g7! ♖f7 Попытка 2. ♖d3? ♕g3 3. ♖d4 ♕f5+ 4. ♖c5 ♕e7+ 2. ♖e3! ♕g3 3. ♖f4 ♕h5+ 4. ♖e5 ♕:g7 5. ♖d6= или 3... ♕e2+ 4. ♖e5 ♖:g7 5. ♖d6 ♕d4 6. ♖c5 ♖f6 7. ♖:d4=

**D14. Я. Ульрихсен.** 1.g4 ♕b2 2.g5 2. ♖c2? ♕d4! (ничья после 2... ♕a3? 3. ♖b3 ♕f8 4. ♖c4 ♖b7 5. ♖d5 ♖c7=, черные могут даже проиграть после 5... ♕g7 6.g5!+-) 3.g5 ♕e3 4.g6 ♕h6+ 3. ♖d3 ♖b7 4.g5 ♕c5 5.g6 ♕f8 6. ♖c4 ♖c6+ 2... ♕a3 3. ♖e2!! 3. ♖e3? ♕c1+ 4. ♖f3 ♕:g5+ 3. ♖d3? ♖b7 4. ♖c4 ♖c6+ 3.g6? ♕f8 4. ♖e3 ♖b7 5. ♖f3 ♖c6 6. ♖g4 ♖d6 7. ♖f5 ♕g7+ 3... ♕c1 4.g6 ♕h6 5. ♖f3 ♖b7 6. ♖g4 ♕g7 6... ♖c6 7. ♖f5 ♖d6 8. ♖f6= 7. ♖f5 ♖c6 8. ♖e6 ♖c5 9. ♖f7 ♕h6 10. ♖g8! ♖d4 11. ♖h7 ♕f8 12. ♖g8 ♕h6 13. ♖h7=

**D15. Я. Ульрихсен.** 1. ♖c3 1. ♖d3? ♖b3+ 1. ♖e2? ♖b3 2.h4 ♕h2 3.h5 ♕f4+ 1.h4? ♖b3 2.h5 ♕h2 и 3... ♕f4+ 1... ♕f2 2. ♖c4 ♕h4 3. ♖d5 ♕f6 4. ♖e6 ♕h8 5. ♖f7 ♖b3 6. ♖g8 ♕f6 7. ♖f7 ♕g5 8. ♖e6 ♕f4 9. ♖d5=



**D16. Л. Топко.** 1. ♖e2 ♜:d7 1...dе 2. ♜:e8 ♝g1 3. ♜:e2 h1♙+ 4. ♝g3 ♝f1 5. ♜f2+= 2. ♝g3 d:e2 3. ♝f2 e1♙+ 4. ♜:e1 Закончилась первая фаза решения в которой черные вынуждены применить корректировку расположения белого короля. 4... ♝g2 5. ♜g8+! Пуанта! Началась вторая фаза решения 5. ♜h8? ♜h3 6. ♜g8+, в надежде на 6... ♜g4, но 6... ♝:f3!+ тематическая ложная игра. 5... ♜g4! 6. ♜:g4+ ♝h3 7. ♝f2! 7. ♜g5? h1♙ 8. ♝f2 ♙h2++ тематическая ложная игра. 7...h1♙ 8. ♜g3+! Пуанта! Теперь белые вынуждены корректировать расположение короля противника. 8... ♝h4 9. ♜g1! корректировка расположения ферзя черных. 9... ♙h2+ 10. ♜g2 ♙h3 11. ♜g8! ♙h2+ 12. ♜g2 ♙h1 13. ♜g1! ♙h3 14. ♜g8!= позиционная ничья с вечной корректировкой расположения ферзя черных. В этюде представлена Украинская тема – см. статью автора в «Проблемисте Украины», № 2, 2016 г. (комментарий автора).

**E26. С. Юричек** 1. ♜g8+ ♝:f7 2. ♝h7 ♜:h5#; 1. ♜h7+ ♝f5 2.f6 ♜g6#; 1.h3 ♜g4 2.h4 ♜:h4#. Сравните с уасрdb/452212.

**E27. Ж. Лозек** а) 1. ♖d5 ♜b6 2.e5 d3#; б) 1. ♖e5 ♜f7 2. ♜g5 ♜f4#. Эффект Умнова, мередит.

**E28. Н. Якунин** а) 1. ♜e5 ♜f3(♖e6?) 2. ♜f5 ♜g5#; б) 1. ♖e5 ♖e6(♖b3?) 2. ♙f3 ♖c5#; в) 1. ♖c3 ♖b3(♖f3?) 2. ♜e3 ♖d2#. Циклический характер выбора первых (антидуальных) ходов белых. Игра объединена развязыванием белого коня d4, играющего, как на первом, так и на матующем ходах. Все маты – правильные (автор). Сравните с P0526669.

**E29. А. Панкратьев** 1. ♝:f6 ♜d4+(A) 2. ♝f5 h:g4#(B); 1. ♜c5 h:g4(B) 2. ♜d6 ♜f5#(C); 1. ♜:e3 ♜f5+(C) 2. ♝d4 c3#(D); 1. ♜b6 c3(D) 2. ♜d5 ♜d4#(A).

**E30. А. Стёпочкин** а) 1. ♜d6 ♜:c4+ 2. ♜d5 ♜:e2 3. ♜f5 ♜c4#; б) 1. ♜h5 ♜:e4+ 2. ♜e5 ♜:c4 3. ♜f5 ♜e4#. Сравните с P1088001, P1005468.

**E31. А. Панкратьев, М. Гершинский** а) 1. ♙e5 ♜:c5 2. ♜g6 ♜c4 3. ♜g5 ♜:d4#; б) 1. ♙e4 ♜d8 2. ♜f6 ♜:e7 3. ♜g5 ♜:d6#.

**E32. Н. Колесник, В. Семенов** 1. ♜d4! (♝d5?) ♜e8+ 2. ♝d5 ♜f7(A) 3. ♙:e3 ♖:e3# (B); 1. ♜e7! (♝d6?) ♜c3+ 2. ♝d6 ♖e3(B) 3. ♙:f7 ♖:f7# (A).

**E33. В. Копыл, Г. Козюра, В. Мединцев** 1. ♙c2 ♖c5 2. ♙:f5 ♜:f5 3. ♝:d5 ♜e6#; 1. ♜c5 ♖c3 2. ♜:f5 ♜:f5 3. ♝:d3 ♜c5#. Засады черных тематических фигур с их последующими деблокирующими жертвами на одном поле и переменной функций по Чумакову. Создание и игра белых батарей с матующими ходами разных фронтальных фигур с одного поля (авторы).

**E34. В. Копыл, Г. Козюра** 1. ♙:d4 c:d4 2. ♝:d4 ♖b5+ 3. ♝:c4 ♖e3#; 1. ♙:d5 c:d5 2. ♝:d5 c4+ 3. ♝d6 ♜c5#. Активные жертвы ферзя черных и пешек белых. Перемена ролей белых коня и слона (Зилахи). Тема Цаича. Правильные маты (авторы).

**E35. Я. Штунь** 1... ♖e6 2. ♜d3 ♜d4 3. ♜g3 ♝d5 4. ♜f2 ♜g5#; 1... ♖e5 2. ♝d4 ♝f5 3. ♜d2 ♖h4 4. ♜c3 ♜f2#. Идеальные эхо-маты. Сравните с P0550693.

**E36. М. Гершинский** 1... ♜h3 2. ♜f5 ♜:f6 3. ♝f4 ♜g6 4. ♙e5 ♜g4#; 1... ♜:d6(A) 2. ♝e4 ♜:d7 3. ♙f4 ♜:c4(B) 4. ♜e5 ♜d3#; 1... ♜:c4(B) 2. ♜c5 ♜:f7 3. ♜f4 ♜:d6(A) 4. ♖e4 ♜d5#. Тема Чумакова, освобождение линий, игра поле f4 разными черными фигурами на одном и том же ходу (автор).

**E37. Н. Колесник, С. Бородавкин** а) 1.e:d2 ♖:d4 2.d:c1=♙ ♖c6 3. ♙f4 ♜:d5 4. ♙f7 ♜d8#; б) 1.e:d1=♙ ♖:c4 2. ♙:c2 ♖b6 3. ♙h7 ♜:c5 4. ♙e7 ♜c8#.

**E38. А. Ивунин, А. Панкратьев** 1. ♜1b4 c:b4 2. ♝d6 b5 3. ♜c6 b6 4. ♜d8 b7 5. ♝c7 b8=♙#; 1. ♜b64 c:b4 2. ♜a5 b:a5 3. ♝c7 a6 4. ♝c8 a7 5. ♜b8+ a:b8=♙#.

**E39. А. Панкратьев, Е. Гаврылий** 1... ♝g1 2.b1=♜ ♝:f2 3.g1=♜+ ♝f3 4. ♜c5 c:d3 5. ♜d6 d:c4 6. ♜f5 d4#.

**E40. 3. Михайловски** 1...g2 2.d4 g3 3.e3 g4 4.f2 d3 5.g2 f1+ 6.h1 g3 7.g4 g2#; 1...g1 2.g2 f2 3.b6 e3 4.a7 d4 5.g1=+ d5 6.a8 c6 7.a7 c7#. Сравните с P0500966.

**F5. Л. Копыл.** \*1...f5 2.e2+ bc#. 1.f3? f7! 1.f6+? f:h5! 1.h6? h7! 1.f7! zz 1...h5 2.f6+ e4 3.g4+ f4#, 1...f7 2.f5+ d4 3.f:b3+ f:b3#, 1...h7 2.f6+ f5 3.e2+ bc#, 2...d4 3.e2+ f:c2/bc#.

**F6. В. Тура.** 1.f3? ~ 2.f4+ g:f4 3.e4+ d:e4#, 1...f3! 2.f4+ f:f4 3.f4+ de#, 2...g:f4! 3.f5+ f:d5+ 4.f:d5. 1.f8! - 2.f:g5+ g:f5 3.f5+ f:e5#, 2...h:g5 3.f4+ d:e4#, 1...h5 2.f5+ g:f5 3.f:g5+ f:g5#, 1...f3 2.f4+ f:f4 3.f4+ d:e4# (3.f5?), 2...g:f4 3.f5+ f:d5# (3.f4?); 1...c2 2.f4+ g:f4 3.e4+ d:e4#.

**F7. В. Копыл.** \*1...b3 2.f2 c6/c5 3.f5 f5 4.f2+ f:e2#. 1.f5? f5! 1.f8? f5! 1.f2! zz 1...f5 2.f:c7 b3 3.f2 f6 4.f1 f5 5.f2+ f:e2#, 2...f6 3.f2 b3 4.f2 f5 5.f2+, 3...f5 4.f8+ f:d4 5.f2+ f:d3#; 1...c5 2.f5 f5 3.f6+ ed6 4.f4+ f5 5.f2+ f:d3#.

**F8. В. Копыл, Г. Козюра.** 1.f8(f7,e6,b3)/f7? f3 2.f3+ f4 3.f5+ f5 4.f4 f3 5.f6+ f4 6.f4+ f:d4#, 1...f2!; 1.f1? f3 2.f3+ f4 3.f5+ f5 4.f4 f3 5.f6+ f4 6.f4+ f:d4#, 1...S:f2 2.f1+ f4 3.f5+ f5 4.f4 f3 5.f6+ f4 6.f4+ f:d4#, 1...f2!; 1.f5? f3 2.f2 f4 3.f5+ f5 4.f4 f3 5.f6+ f4 6.f4+ f:d4#, 1...f2! 1.f2! zz 1...f4(f3) 2.f2 f3(f4) 3.f5+ f5 4.f4 f3 5.f6+ f4 6.f4+ f:d4#, 1...f2 2.f1+ f4 3.f:a5 f4 4.f5+ f5 5.f7+ f6 6.f6+ f6#

**F9. В. Кириллов, М. Марандюк, Г. Попов.** \*1...h:g5#. 1.f4+ f4 2.f2+ f3 3.f1+ f4 4.f6 f5 5.f3+ f4 6.f4 h5 7.f:d7 f6 8.f4+ h:g4#. Эхо-хамелеонные маты.

**F10. А. Стёпочкин.** 1.f7! f8 2.c8+ d8 3.f5+ d6 4.f3 e8 5.f7+ d8 6.f5+ b6 7.b8! e8 8.f8+ c7 9.a8 d6 10.f5+ c7 11.f6+ a6#.

**G18. С.Вокал.** 1.f4? ~ 2.f2#/2.f4#, 1...f5 2.f4#, 1...f8/f7 2.f4#, 1...f5/f4#; 1.f7? ~ 2.f2#, 1...f7/f5 2.f4#, 1...f8/f7 2.f7#, 1...f6/f3#

**Grasshopper** – Ходит и бьет по ортогоналям и диагоналям, перепрыгивая через фигуру любого цвета, находящуюся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за этой фигурой поле.

**G19. М.Чернушко.** 1.e6! zz 1...c5 2.f1 c4 3.f:c4 b4 4.f3 ~ 5.f5+ c5#, 1...c:b6 2.f8 b5 3.f8 b4 4.f3 b3 5.f5+ f:a5#, 1...c6 2.f:d8 c5 3.f8 c4 4.f3 c3 b4 5.f5+ f:b5#, 1...c:d6 2.f8 d5 3.f8 d4 4.f3 c4 5.f5+ c5#

**Contra Rookhopper** - Ходит и бьет по ортогоналям, перепрыгивая через стоящую непосредственно рядом с ним любую фигуру, и останавливается на любом за этой фигурой поле.

**Rookhopper** – То же, что и Grasshopper, но играет только по ортогоналям.

**Rook-Locust** – Совершает ход по линиям ладьи только со взятием, перепрыгивая через фигуру противника и останавливается на следующем за ней поле. Фигура, через которую перепрыгнул Bishop Locust, снимается с доски.

**Bishop-Lion** – Ходит и бьет по линиям слона, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние от этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле.

**G20. А.Стёпочкин.** 1.f3?(A) ~ 2.f1(B) f:g1#, 1...f1 2.f2 f:f2#, 1...f1+ 2.f4 f:c4#, 1...f7! 2.f:b5#. 1.f1!(B) ~ 2.f3(A) f:g1#, 1...f1+ 2.d4 e:d3 ep.#, 1...e3 2.g:h3 f5#.

**r#n** – Рефлексный мат в n ходов. То же, что и обратный мат, но если у каждой из сторон появляется возможность поставить мат в 1 ход, то они обязаны ей воспользоваться.

**G21. А.Стёпочкин.** 1. ♖:d4! ~ 2.f8 ♙ ♙:g8#, 1...♙:g8 2.e8=♙ ♙:f7#, 1...♙g6 2. ♙h7 ♙:f7#, 1... ♙h~ 2. ♙:c2 ♙h4#, 1...g4 2. ♙f3 g:f3#, 1...f4 2. ♙:c2 f3#, 1... ♙:d4+ 2. ♙:d4 ♙f4#.

**G22. В.Барсуков.** 1. ♙b4! ♙g1 2. ♙g4 ♙a1 3. ♙:e3 ♙a8 4. ♙h4+ ♙g2 5. ♙d4 ♙f3#, 1. ♙:c3! ♙g1 2. ♙:e3 ♙g8 3. ♙f1 ♙a2 4. ♙e6 ♙a8 5. ♙e1 ♙g2# - Минимальная миниатюра.

**Maximumber** – Черные обязаны делать геометрически самые длинные ходы.

**G23. В.Барсуков.** 1. ♙f1! ♙h4 2. ♙f7+ ♙e7 3. ♙b8 ♙a6 4. ♙f6 ♙a3 5. ♙d6+ ♙:d6#, 1. ♙:e4! ♙h4 2. ♙:h4 ♙e1 3. ♙h6 ♙e7 4. ♙d6+ ♙c8 5. ♙c6+ ♙:c6# - Минимальная миниатюра.

**G24. В.Барсуков.** 1.e5 ♙:f6 2.h5 ♙:g8 3. ♙f5 ♙:f5 4. ♙h3 ♙:g3+ 5. ♙h4 ♙:e3= - Минимальный меридит, правильный мат.

**G25. М.Билы.** 1. ♖a3 ♖c6 2. ♖c4 d5 3. ♙c5 e3 4. ♙b4 ♖d4#, 1. ♖c3 ♖e4 2.d5+ ♖d6 3. ♙b5 ♖c5+ 4. ♙c4 ♖d3#

**Triton** – Без взятия ходит как ладья, со взятием как Rook-Locust.

**Nightrider** – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении.

**Fers** – 1:1 – Прыгун

**G26. М.Грушун.** 1.n ♙:c4-c5[+n ♙ b5] n ♙ b5:c6-g2[+n ♙b5] 2.n ♙:d5-d6[+n ♙ b5] n ♙ b6 3.n ♙ :c5-c6[+n ♙ b6] n ♙ b7 4.n ♙ :c6-c7[+n ♙ b7] n ♙ b8=n ♙ 5.n ♙c6 n ♙e5 6.n ♙ :d6-g3[+n ♙c7] n ♙f4 7.n ♙f7 n ♙:f7-g5[+n ♙f4] 8.n ♙g6 n ♙:g6-h4[+n ♙f6]#

**Lion** – Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле.

**Alphabetic Chess** - Обе стороны обязаны ходить фигурой, которая занимает поле с наименьшими координатами в порядке возрастания алфавитно-цифровой последовательности (a1, a2,..., a8, b1, b2,..., h7, h8).

**PWC** – Сбитая фигура не снимается с доски, а переставляется на поле, на котором до взятия стояла бьющая фигура.

**Take & Make Chess** – Сразу же после взятия (тем же ходом) фигура обязана продолжить движение, имитируя ход взятой фигуры.

**Нейтральные фигуры** – При ходе белых они играют за белых, при ходе черных – за черных. Нейтральные фигуры можно бить как обычными, так и другими нейтральными фигурами.

**G27. Л.Грольман.** 1.n ♖h5 ♙f6 2.n ♙f7 n ♙:g5 3.n ♖:f6[+w ♙e7]+ ♙e4[+b ♙g6]# 1.n ♙b7 ♙d5 2.n ♖f2 n ♙:e8 3.n ♙:d8[+n ♖c8]+ ♙c4[+b ♙c7]#

В обоих решениях близнецов тактическая аналогия с оригинальными зеркальными фронтально-диагональными матовыми финалами. В начальной стадии чёрный король и чёрный Leo находят друг друга для формирования двух чёрных «финальных батарей» диагонального и фронтального исполнения, матующих белого короля по Circe Patrain. Запуск этих батарей осуществляют предварительные «полуфинальные шахи» чёрному королю нейтральными сказочными фигурами Вао либо Рао, которые должны быть застопорены с целью устранения защитного ресурса при их возможном уходе с позиции в образе чёрных фигур. В обоих близнецах интересные сюжетные картины завершения неординарной игры диагональными и фронтальными «батарейными залпами» издали в зону расположения белого короля, пробивая свободные около него поля с гармоничным образованием тематических матов.

**Leo** – Ходит как Ферзь, а бьет как Lion.

**Pao** – Ходит как Ладья, а бьет как Lion, но только по ортогоналям.

**Vao** – Ходит как Слон, а бьет как Lion, но только по диагоналям.

**Circe Parrain** – Сбитая фигура не снимается с доски, а остается на поле взятия в невяном виде, после чего геометрически повторяет следующий ход своей фигуры и вновь становится на доску. Если при этом она выйдет за пределы доски, или станет на занятое другой фигурой поле, то она все-таки снимается с доски.

**G28. Я.Штунь.** а) 1.□ c5[+w Δ d2] r↗b5[+b Δ g5] 2.□ b3[+w Δ c5] g4 3.r↖b2 r↗b1[+b Δ b5] 4.d4 b4 5.□ c3+ b:c3#, б) 1.□ f1[+w Δ d2] r↗c1 2.r↖f4+ r↗g5 3.r↖d6[+w Δ f4]+ r↗c1[+b Δ g5] 4.r↖g3[+w Δ d6] r↗g1 5.□ g4 g:f4#; в) 1.□ f5[+w Δ h6] r↗d5[+b Δ g5] 2.□ e4[+w Δ d2] g4 3.□ g3[+w Δ e4]+ r↗g5[+b Δ d5] 4.r↖h2 d4 5.r↖c2[+w Δ h2] d3#; д) 1.□ d5[+w Δ f4]+ r↗c5[+b Δ g5] 2.e6 r↗h5[+b Δ c5] 3.r↖g3 g:f4+ 4.□ :f4[+w Δ d5]+ r↗b5[+b Δ h5] 5.□ :c5[+w Δ f4] h4#

**Gnu** – 1:3+1:2 – Прыгун.

**Kangaroo** - Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через две фигуры любого цвета (расстояние между этими фигурами - любое), находящиеся от него на любом расстоянии, и останавливается на следующем за второй фигурой поле.

**Dolphin** – Kangaroo+Grasshopper (есть другая фигура с тем же названием).

**Sentinelles** - Если количество пешек того же цвета, что и ходящая фигура, меньше восьми, то после каждого хода на поле, только что оставленном ходящей фигурой (не пешкой), появляется пешка того же цвета.

**Royal Piece** – Ходит как обычная фигура того же достоинства, но выполняет функции короля, т.е. ей можно объявить шах и мат.

**G29. М.Грушко.** 1...n Δ a2 2.n Δ :b3=Δ [+n Δ a2] n Δ a1 3.n Δ a1-a4 n Δ :b3=Δ [+n Δ a4] 4.n Δ c3= Δ n Δ d4= Δ 5.n Δ :d4=Δ [+n Δ c3] n Δ c2 6.n Δ c4 n Δ c3 7.n Δ :d4=Δ [+n Δ c3] n Δ :e4=Δ [+n Δ c3] 8.n Δ :d4=Δ [+n Δ c3] n Δ :e4=Δ [+n Δ c3] 9.n Δ :d4= Δ [+n Δ c3] n Δ :e4=Δ [+n Δ c3] 10.n Δ e1= Δ n Δ d2=Δ 11.n Δ :e1= Δ [+n Δ d2] n Δ :e4=Δ [+n Δ d2] 12.n Δ :e1= Δ [+n Δ d2][+b Δ b1]+ ♀a1[+w Δ d1]#

**Einstein Chess** – Фигура (кроме короля), совершая ход без взятия, превращается в другую фигуру того же цвета по цепочке Ф-Л-С-К-п-п (пешка остается пешкой). Совершая взятие, фигуры превращаются по обратной цепочке: п-К-С-Л-Ф-Ф (ферзь остается ферзем).

**Republican Chess** – Игра ведется без королев. Если после очередного хода одной из сторон найдется хотя бы одно поле, на котором вражеский король был бы заматован, то он ставится на это поле и ему объявляется мат.

**G30. Б.Гельпернас.** 1.b1=♁ 2.♁f5 3.♖b1 4.♞d1 5.h1=♖ 6.♗hf1 7.h2 8.h1=♞ 9.♞h5 10.♗h3 11.♞h1 (возврат) 12.♗bf1 (возврат) 13.a2 14.a1=♁ ♁d2= - AUW.

**Ser-h#(=)n** – Серийный кооперативный мат(пат) в n ходов. Черные делают n ходов подряд, после чего белые ставят мат(пат) черному королю.

**Anti-KoeKo** – Фигура может ходить только на то поле, возле которого нет ни одной фигуры любого цвета.

**G31. Л.Кекели.** 1.♞h1 2.g1=♖ 3.♗f1 4.♗b5 5.♗f1 6.♗g1 7.♗b3 8.♗g3 9.♗h2 ♗f3= - В финальной позиции невозможны 6 ходов с шахом.

**Checkless Chess** – Шах без мата нелегален.

**G32. Л.Кекели.** 1.♗e3 2.♗d2 3.♗c2 и вверх 4.♗b3 5.♗b4 6.♗c5 7.♗d6 8.♗:e7 9.♗e6 10.♗f5 11.♗:g6 12.♗:g7 и вниз 13.♗f6 14.♗e5 15.♗d4 16.♗:c3 17.♗b4 18.♗:b5 и снова вниз 19.♗c4 20.♗d3 21.♗e2 22.♗f1 23.♗:g2 24.♗g1 25.g2 26.♗h2 27.g1=♞ ♞a2#

**Bicolores** – Объявить шах королю может не только вражеская, но и своя фигура.