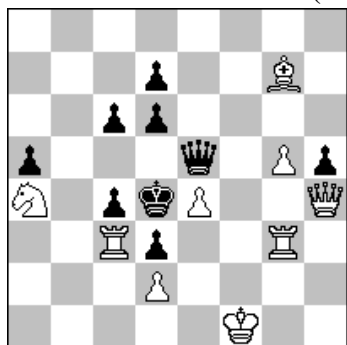


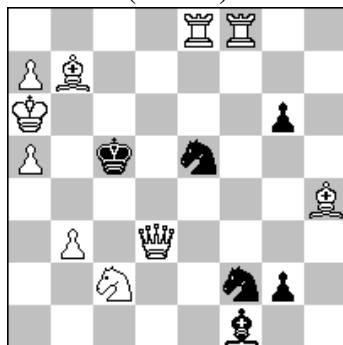
Eugeniusz IWANOW in memoriam

3167. Leonid MAKARONEZ (Izrael)  
& Rauf ALIOVSADZADE (USA)



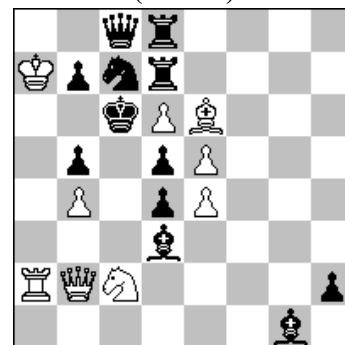
#3 (9+9)

3168. Waldemar TURA  
(Polska)



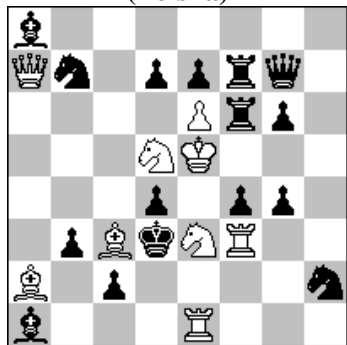
s#2 (10+6)

3169. Jarosław BRZOWICZ  
(Polska)



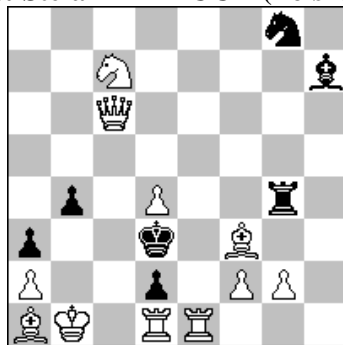
s#2 (9+12)

3170. Waldemar TURA  
(Polska)



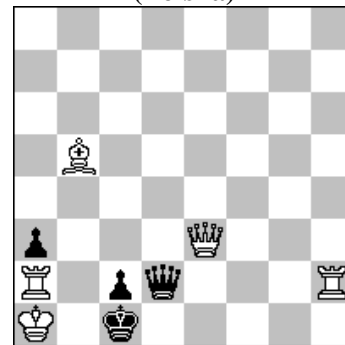
s#2 (9+16)

3171. Stefan MILEWSKI  
& Stefan PARZUCH (Polska)



s#3 (11+7)

3172. Marian FRAK  
(Polska)



s#4 (5+4)

**3167 MAKARONEZ & ALIOVSADZADE** 1.g6? tempo 1...c5 2.Wg5 tempo 2...d5 3.G:e5# 2...Hf6+ 3.G:f6# 2...H:g7 3.Wd5# 1...d5 2.Hf4 ~ 3.G:e5/He3/H:e5# 2...H:g7 3.e5# 1...H:g7! 1.We3! tempo 1...c5 2.Sb6 ~ 3.W:c4# 2...d5 3.e:d5# 1...d5 2.We1 ~ 3.Hf2# 2...d:e4 3.H:e4# 1...H:g7 2.e5+ Kd5 3.H:c4#. Tempowa trzychodówka z grami zamiennymi po 1...c5 i 1...d5.

**3268 TURA** 1.We6? Se:d3! 1.Wf6! ~ 2.Hb5+ G:b5# 1...Sh:d3 2.Gh2+ S:h2# (2.W:e5+? S:e5+ 3.W:f1?; 2.b4+? Kc4!) 1...Sg:d3 2.We5+ S:e5# (2.G:f2+? S:f2+ 3.We2?; 2.b4+? Kc4!) 1...Sc4 2.He3+ S:e3# (2.Hd6+? S:d6+ 3.We2?). Trzy warianty tematu Iwanowa w kompleksowym ujęciu: po 1...Sf:d3 i 1...Sc4 - przesłona otwieranej linii, a po 1...Se:d3 - ofiara figury, której linia została otwarta, czyli obie formy tematu; po 1...Se:d3 i 1...Sf:d3 - częściowe, a po 1...Sc4 - zupełne unikanie duali, tj. obie metody antydualu.

**3169 BRZOWICZ** 1.Hb3! ~ 2.S:d4+ G:d4# 1...Gd3: 2.Hc3+ d:c3# 1...b6 2.G:d5+ S:d5# 1...S:e6 2.Wa6+ b6#,b:a6# 1.Ha3? ~ 2.S:d4 G:d4# 1...G:c2 2.Hc3+ d:c3# 1...b6 2.G:d5+ S:d5# 1...S:e6! (2.Ha6+? b:a6#, ale 2...b6! hetman okazuje się słabszy od wieży) 1.Hb1? ~ 2.S:d4+ G:d4# 1...b6 2.G:d5+ 1...S:e6 2.Wa6+ 1...G:c2! Adabaszew: 1. para - maty Gg1 (bezpośredni i bateryjny); 2. para - gra czarnej półbaterii Pb7- Sc7/Wd7. [A].

**3170 TURA** 1.Gb4? d6+! 1.Ga5! ~ 2.H:d4+ G:d4# 1...b2 2.S:g4+ S:f3# 1...Sc5 2.S:f4+ W:f4#. 1.Gb4? d6+! 1.Ga5! ~ 2.H:d4+ G:d4# 1...b2 2.S:g4+ S:f3# 1...Sc5 2.S:f4+ W:f4#. Zdwojenie tematu częstochowskiego - kolejnego firmowego znaku naszego Arcymistrza. W wariacie 1...b2 zamykamy linię czarnego gońca i jednocześnie inicjujemy akcję jego białego kolegi; w drugim (1...Sc5) odwrotnie: następuje zamknięcie linii białego hetmna, a otwarcie - gońca czarnego. „Częstochowski” charakter, ma również zakończenie obu gier: po 1...b2 biała bateria zmusza czarnego skoczka do matowania, a po 1...Sc5 biały skoczek działa podobnie w odniesieniu do baterii czarnej! Dwa bogate treściowo warianty.

**3171 MILEWSKI & PARZUCH** 1.Wg1? Wg6! 1.Wf1! ~ 2.W:d2+ K:d2+ 3.Hc2+ G:c2# 1...We4 2.Hc4+ K:c4 3.Ge2+ W:e2# 1...Wg6 2.Ge2+ K:e2 3.Ha6+ W:a6#. Trzy pary ofiar białych figur. Dwukrotnie czarne przesłaniają baterię, działającą w groźbie i tworząc dwie nowe matujące..

**3172 FRAK** 1.Ga4! tempo 1...Kd1 2.Wh1+ He1 3.Wf1 H:f1 4.Hd2+ K:d2# 1...H:e3 2.Wh:c2+ Kd1 3.Wc3+ Ke1 4.Wc1+ H:c1#. W pierwszym wariacie tworzy się czarna bateria, a w drugim - biała.