



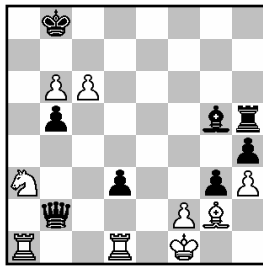
БОДЛОГО ЗОХИОМЖИЙН ОНОЛ

Шатарт урлагийн элементийг түгээн шингээдэг комбинацийн төрөл бүрийн санааг уран сайхны хэлбэрээр илэрхийлдэг бүтээлч үйл ажиллагаа нь **шатрын зохиомж /композици/** юм.

Хүн төрөлхтний бүтээсэн дуу хөгжим,бүжиг,зураг уран зохиол зэрэг ахуйн шинжтэй урлагийн уламжлалт төрлүүдтэй харьцуулбал шатрын зохиомж нь ердөө л ганцхан мянганы өмнө үүссэн,сэтгэхүйн чиглэлийн урлагийн шинэ залуу төрөл боловч өндөр соёл иргэншил,өргөн мэдээлэлтэй улс орнуудад түргэн дэлгэрч өнгөрсөн зууны сүүлчийн хагаст хэлбэр,агуулга нь баяжин хөгжлийн шинэ шатанд гарчээ.

Манай оронд өвгөд,дээдсээс маань уламжлагдан ирсэн монгол шатрын “Уран бэрийн мэд”, “Таван сайхан”, “Түмэн түүхий” зэрэг уран сайхны олон хожлууд нь “эртний бодлого” юм.

“Уран бэрийн мэд”



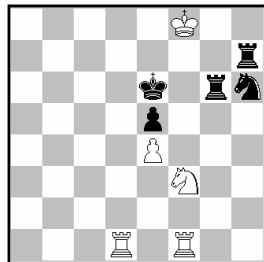
Домогт өгүүлэх нь:Цагаанаар тоглож суусан өвгөн авралын нүүдэл ололгүй бууж өгөхөөр завдаж байтал энэ байрлалыг харсан бэр нь ...”Салхи шуурга болж хүн бүл муутай байхад аав Та үргэлж наадаж суух юм.Тоглоод салахгүй байвал эмээлтэй морийг чинь тавьж хөөгөөд хасаг тэргийг чинь хэмхлэж түлээд хоёр хүүхдээ шарагч ингэндээ тэгнээд явчихна шүү!” гэж уцаарлан хэлжээ.Ухаант бэрийнхээ заасан “**уран мадыг**” өвгөн хэрхэн олсныг шийдээс үзнэ үү. 1. ♖c2 ♔:c2 2. ♜a8+ ♕:a8 3.c7 #

Энэ “Домогт хожлын уран сайхны дүр” нь Монголын эрийн гурван наадмын тухай цуврал киноны нэг – “Цэц магнай”-д мөнхрөн үлдсэн юм.

Цагаан эхлэнэ

№1

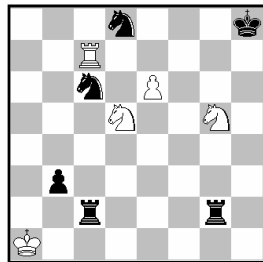
Абу-Найм Ал-Хадим
Таджикийн шатарчин
1000 оны үед



хожил 5+5

№2

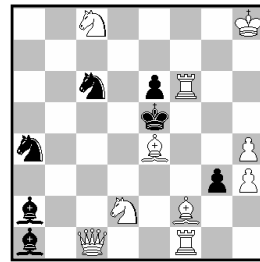
Монгол хүн
зохиожээ
1200 оны үед



хожил 5+6

№3

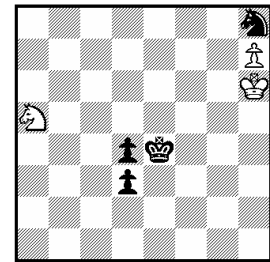
Ц.Сэр-Од
<Шахматы в СССР>
сэтгүүлд 1958 он



2 10+7

№4

С.Чимэдцэрэн
<Шахматы в СССР>
III шан 1972 он



хожил 3+4

№1 1. ♖g5+ ♜:g5 2. ♜f6+ ♕:f6 3. ♜d6 #

№2 1. ♜h7+ ♕g8 2. ♖f6+ ♕f8 3.e7+ ♜:e7 4. ♜f7+! ♜:f7 5. ♖e6 #

Алсыг харан аливааг уужуу тайван эргэцүүлэн боддог,удмаасаа механик сэтгэлгээ сайтай,шинийг эрэлхийлж байдаг монгол хүнд шатрын зохиомж нь нэн тохиромжтой уран бүтээлийн нэг төрөл юм.

1930-аад онд нэрт шатарчин,нийгмийн зүтгэлтэн **Л.Санжаажамц** монгол шатрын тоглолтын дүрмээр хэд хэдэн бодлого зохиож “Соёлын зам” сонинд нийтлүүлснээр манай оронд шатрын зохиомжийн эх суурь тавигдсан юм. Хэрэв шатрын тогтмол хэвлэл байсансан бол зохиомж энэ л үеэс хөгжиж эхлэх байв.

1950-аад оны сүүлчээс нийтийн шатар эрчимтэй нэвтэрч эхэлсэн,ЗХУ-ын “Шахматы в СССР” ба “Шахматное обозрение” сэтгүүлүүд шатар сонирхогчдын хэрэглээ болсон зэрэг зарим бодит нөлөөний үр дүнд бодолтын тэмцээнд оролцох,бодлого зохиох сонирхол,хүсэлтэй хүмүүс бий болж **Ц.Сэр-Од, С.Самбуу** нар зохиосон бодлогоо гадаадын хэвлэлүүдэд нийтлүүлэн уралдаанд оролцох болжээ.

№3 Шатрын гадаадын сэтгүүлд монгол хүний хэвлүүлсэн орчин үеийн анхны бодлогод:

1. ♜f4 !! (2. ♖f3 #) 1... ♕:f4+ , ♜d4 2. ♜d4, ♔c7 #

Өөрийгөө шалуулах санааг харуулсан нууц эхлэх нүүдэлтэй бодлого.

№4 Шатрын бодлого зохиолын олон улсын тавцанд шагнал хүртсэн монголын анхны этюд:

1. ♖b3! ♕f5! (1. ♖c4? хожилд хүргэхгүй нь шийдийн төгсгөлөөс ойлгогдоно)

2. ♕g7! ♜g6! (2. ♖d4+ ♕f6!) ноёныг буланд шахах зорилгоор 2... ♕e6? гэвэл

3. ♖c5+! ♕e7 4. ♖d3 ♕e8 5. ♖e5 ♕e7 6. ♖c6! ♕e8

7. ♖d4 ♕e7 8. ♖c6+ ♕e8 9. ♖e5 ♕e7 10. ♖g6! ♕e8 11. ♖h8 гэнэ.

3. ♖d4 ♔g5 4. ♗f3+ ♕h5! (4... ♖f5? 5. ♗e5!! d2 6. ♗c4 d1 ♖! 7. ♗e5!!)
 5. ♗e5!! d2 6. ♗g6 d1 ♖ 7. h8 ♖+ ♔g4 8. ♖h4+ ♕f5! 9. ♖f4+ ♕e6 10. ♖f6+! ♕d7!
 11. ♗e5+! ♕c8 12. ♖c6! ♕d8 13. ♗f7+ ♕e7 14. ♖f6+! ♕d7 15. ♖d8+

Дотроо “этюدتэй” энэ этюд нь дэлхийн сонгодог миниатюрт тооцогддог юм.

Өнгөрсөн зууны сүүлчийн 30 гаруй жилд манай оронд орчин үеийн шатрын бодлого зохиомж хурдацтай хөгжиж монголын зохиогчид дэлхийн багийн болон олон улсын тэмцээнүүдэд гадаадын нэрт мастеруудтай эн тэнцүү өрсөлдөн амжилттай оролцож эхний байруудад 80 гаруй удаа шалгарчээ. Энэ үед манай зохиогчид “Спортын мэдээ”, “Шинжлэх ухаан, технологи”, “Монголиа”, “Пионерийн үнэн”, “Найрамдлын зам”, “Улаан-Од”, “Спорт нь юс”, “Ардын эрх” (хуучин нэрээр), “Өнөөдөр”, “Үгийн сүлжээ”, “Таван цагариг” зэрэг сонин сэтгүүлд шатрын бодлого зохиомжийн булан санаачлан ажиллуулж бодлого зохиомжийн сургалтын материал нийтлүүлэн бодолтын уралдааныг удаа дараа зохион явуулсны үр дүнд сонирхогчдын хүрээ өргөжсөн байна.

Улсын шатрын холбоо, “Mongolia” сэтгүүл, “Таван цагариг” сонин, БТС-ын “Хүч” нийгэмлэг, МУИС зэрэг байгууллагууд улс хувьсгал, ялалт, тусгаар тогтнолын түүхт ойнүүд болон “Олимпийн хөдөлгөөний -100”, “С.Дэнзэн-60”, “С.Чимэдцэрэн-60”, “Ц.Сэр-Од-70”, “Тусгаар тогтнол-90”, “С.Чимэдцэрэн-70” зэрэг бодлого зохиох олон улсын нэрэмжит тэмцээнийг 13 удаа зохион явуулж өөрийн орноо шатрын олон улсын дэвжээнд сурталчлах үйлсэд хувь нэмрээ оруулжээ.

Өнөөгийн байдлаар манайд бодлого зохиомжийн олон улсын хэмжээний мастер-3, спортын мастер, дэд мастер 6 төрсөн бөгөөд С.Чимэдцэрэнгийн “Шатрын бодлого зохиолын онол”, “Хүүхдийн бодох шатар”, “Шатрын уран сайхны хайгуулд”, “Шатрын бодлогын хураамж” “Уран нүүдлийн этюд” болон Л.Тогоохүүгийн “Бяцхан талбайд ...”, “Жижигхэн зохиомж” гэдэг нэртэй ном, товхимол Г.Лхагвасүрэнгийн “Түүвэр бодлогууд” хэвлэгдээд байна.

Шатрын бодлогын төрөл

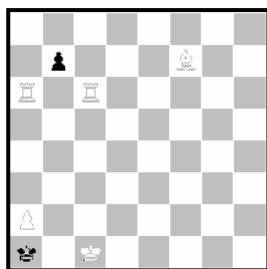
Заагдсан нүүдлийн дотор харын ноёныг мадлах буюу хожих эсвэл тэнцэх (нүүдлийн тоо заахгүй) зорилготой шатрын композицийн сэдэв, санааг илэрхийсэн зохиомол байрлалыг шатрын бодлого, этюд гэнэ.

Шатрын бодлогыг нүүдлийн тоогоор нь 2 ба 3, олон нүүдлийн гэж ангилдаг. (Сүүлийн үед 4 нүүдлийн мадын бодлогыг бие даасан ангилалд оруулах асуудал хэлэлцэгдэж байгаа)

Бодлого зохиоход хэрэглэсэн материалын тоогоор нь 4 хүртэл дүрстэй бол квартет, 5 дүрстэйг ультраминиатюр /baby/, 7 хүртэл дүрстэйг миниатюр, 12 бол мередит гэж ялгадаг ба 24-өөс дээш олон дүрстэй хэт нүсэр бодлогыг мастодонт гэж шоглон нэрлэдэг.

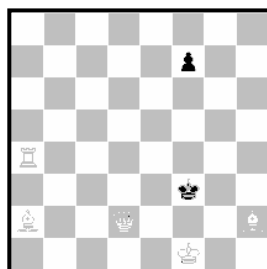
Шатрын бодлогыг хэлбэр агуулгаар нь ердийн, дүрсэлсэн, ретро, урвуу, хамжаа мадын болон үлгэрийн бодлого гэж ангилдаг.

№5 ?



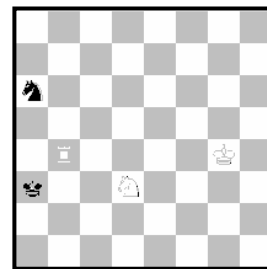
2 5+2

№6 А.Селиванов 2000



s # 5 5+2

№7 Н.Forsberg 1934



h # 2 5 ихэр 3+2

№5 Байрлалд харын сүүлчийн нүүдэл алга. Иймд 0... b7 хүү нүүнэ. Ингэж байрлалын өмнөх нүүдлийг тооцож зохиогдсон бодлогыг ретро бодлого гэнэ.

0... b5, b6, ba, bc 1. a3, a4, ♖b6 гээд хоёрдахь нүүдэлдээ мадлана.

Энэ бодлогод пикениний сэдвийг (хар хүү өөрийн байрнаасаа 4 хувилбараар нүүх) илэрхийлжээ. (Цагаан хүү мөн энэ маягаар нүүхийг альбино-гийн сэдэв гэдэг)

№6 Цагаан тал харыг албадан нүүлгэж өөрийн ноёноо мадлуулдаг бодлогыг урвуу (self) мадын бодлого гэнэ.

1. ♗e6 !!

1... fe 2. ♖g5 e5 3. ♗g3 e4 4. ♗e1 e3 5. ♖g1 e2 #

1... f5 2. ♖d1 ♗e3 3. ♗e1 f4 4. ♗h3 f3 5. ♗f1 f2 #

1... f6 2. ♗h3 f5 3. ♗g4 fg 4. ♖e1 g3 5. ♗g1 g2 #

Цуурай, зөв мадыг харуулсан энэ бодлого нь тухайн санааг дээд зэргээр илэрхийлжээ. (нэг өнгийн буудлууд дээрээс хийгдэж байгаа ижил хэлбэртэй мадуудыг цуурай мад, өөр өнгийн буудлууд дээрхийг хамелеон-цуурай гэнэ)

Мадлагдаж буй ноёны дэргэдэх буудлууд мадлагч талын зөвхөн ганц дүрсээр хянагдсан буюу эсвэл өөрийн дүрс тээг болсон, мадлагч талын бүх боднууд оролцсон мадыг зөв мад гэнэ.

№7 Хар тал эхлэн нүүж цагаан талтай хамжилцан өөрийн ноёноо мадлуулах даалгавартай бодлогыг хамжаа (help) мадын бодлого гэнэ.

'a6' буудал дээрх морийг бэрс, тэрэг, тэмээ болон хүүгээр солин ихэрлүүлэх (Зөвхөн тодорхой нэг шинжээр ялгагдах бодлогуудыг ихэр гэнэ. Ихэр бодлого нь эхний бодлогын аль нэг дүрсийг өөр дүрсээр солих буюу байрлалыг нь өөрчлөх, нэг дүрс хасах буюу нэмэх, бүх байрлалыг нэг зүгт шилжүүлэх буюу 90-270 градус эргүүлэх, дүрсүүдийн өнгийг солих зэргээр үүсч болдог), даалгавар бүхий энэ бодлогын зургаа дахь боломжит ихрийг (харын ноён морины байрыг харилцан солих) ОУХМ **С. Чимэдцэрэн** илрүүлж нэг буудал дээрх дүрсүүдийн ихэрлэлтийг дээд хэмжээнд хүргэжээ.

a/. 1. ♠c5 ♣c1 2. ♠a4 ♠b3 #

b/. 1. ♠f6 ♣c5 2. ♠b2 ♠a4 #

c/. 1. ♠b6 ♠b1 2. ♠b3 ♠a1 #

d/. 1. ♠c4 ♣e1 2. ♠a2 ♣c2 #

e/. 1. a5 ♠b3 2. ♠a4 ♣c5 #

+f/. 1. ♠c4 ♠b7 2. ♠a5 ♣c5 #

Ихэрлэлтийн энэ хэлбэрээр 1989 онд БТС-ын 'Хүч' нийгэмлэгээс Халх голын ялалтын 50 ойгоор зохион явуулсан шатрын бодлого зохиох олон улсын уралдаанд ОУХМ **Г.Лхагвасүрэн** түрүүлсэн юм.

Бодлогод тавигддаг шаардлагууд

Аливаа нэг уран бүтээлийн адил шатрын бодлогод хэлбэр болон агуулгын (уран сайхны) дараах тодорхой шаардлагууд тавигддаг.

Нэг. Хэлбэрийн шаардлагууд

1. Бодлогын байрлал нь бодит өргийн үргэлжлэл байх

-байрлалд илүү материал байж болохгүй, ижил хөлийн 2 тэмээ, 3 тэрэг (хүү бод болон хувирсан гэж үзэхгүй), 9 хар хүү гэх мэт

-аль нэг талын давхарласан хүүтэй байрлалд давхардлын улмаас тоологдох хүүнүүдийн идэлтийн тоо нь нөгөө талын идэгдсэн материалын тооноос хэтэрч болохгүй

-a8 буудал дээр хар тэмээ, b7 дээр хар хүүтэй буюу a6, a7, b7 дээр хар хүүнүүдтэй зэрэг байрлал

-хар талын сүүлчийн нүүдэл бодлогын байрлалд байх

2. Бодлого нь шийдтэй байх

-хар талын хамгаалалтын бүх хувилбарт даалгавар хэрэгжиж байх

-эхлэх нүүдэл буюу шийдийн явцад тухайн талын ноён тэргийг байрнаасаа хөдлөөгүйг нотлох баримт байгаа бол сэлгээ хийж болно

-бодлогын байрлалын өмнөх нүүдэлд хар хүү буудал алгасан түрж нүүснийг нотлох боломжтой бол хүүгээр замд нь идэн эхэлж болно

3. Шийд нь цорын ганц байх

-бодлого нь зөвхөн зохиогчийн сэдсэн санааны дагуу бодогдох

-өөр нүүдлээр эхлэн бодогдож байвал илүүдэл шийдтэй, сэдэвт хувилбартаа өөр нүүдлээр шийдэгдэж байвал хоёрдмол замтай (дуальтай) гэх бөгөөд бодлого гэж тооцогдох эрхгүй болно.

Хоёр. Уран сайхны шаардлагууд

1. Санааг илэрхийлэх шаардлага

-зохиогчийн санааг илэрхийлсэн сэдэвт тоглоом нь бусад туслах хувилбартай холилдон хутгалдалгүй тод томруун харагдаж байх

-санааг ижил хувилбаруудад давтан (цуурай тоглоомын зарчим) харуулах

-санааг сэдэвт төөрөгдүүлэх болон бэлэн тоглоомтой хослуулан илэрхийлэх

-санааг бусад хэд хэдэн сэдэвтэй холбон ядаж нэг хувилбарт илэрхийлэх

-маш нууц нүүдэл, өвөрмөц санааг бодлогын аль нэг нүүдэлд нэгтгэн харуулах

-бодлогын байрлал болон шийдээр зураг, дүрслэл илэрхийлэх гэх мэт

2. Хэмнэлтийн шаардлага

-зохиогчийн санааг хамгийн бага материалаар (цөөн дүрсээр) илэрхийлэх

-байрлал дахь бүх дүрсүүд үүрэгтэй байх

-байрлал бодит байх

-этнодийн хувьд анхны байрлал нь практик тоглолтын өргийн төгсгөлтэй аль болох төстэй байх

-бодлогын нүүдлийн тоо нь тухайн санааг илэрхийлэхэд шаардагдах нүүдлийн хэмжээнээс хэтрэхгүй байх

-бодлогын шийдийн төгсгөлийн хэмнэлт нь маданд оролцож буй цагааны материалын тоогоор хэмжигдэнэ. Энэ шаардлагын дээд зэргийн хэрэгжилт нь зөв мадаар (сэтгүүлийн өмнөх дугаарыг үзнэ үү) илэрхийлэгдэнэ.

- бүх дүрсүүдийг хөлөгт жигд тараан байрлуулах
- 3.Нүүдлийн шаардлага
- аль ч талын нүүдэл,маневр,няцаалт нь олоход бэрх байх
- цагааны нүүдлүүд нь өөрийн байрлалыг илт сайжруулахгүй байх,харын сулруулалтыг ашиглах, харын байрлалыг бүдүүлгээр муутгахгүй,дүрсийн хөдөлгөөнийг хзгаарлахгүй байх
- цагааны нүүдлүүд нь шалаагүй,идэлтгүй,харын ноёны чөлөөт буудлыг аваагүй байх
- эхний байрлалд харын бэлэн шалаанд хариутай байх
- эхлэх нүүдлээрээ хүүг бэрс болгон хувиргахгүй байх гэх мэт

БОДЛОГЫН НҮҮДЛҮҮД

Бодлого бодох нь шийдийн эхний нүүдэл болон хамгаалалтын явцад гарах бүх хувилбаруудыг олж агуулгыг тодорхойлох зорилготой бүтээлч үйл ажиллагаа юм. Зохиогчийн уран сайхны шинэлэг санаа болон бодлого зохиолын сэдвүүд хэрхэн илэрхийлэгдсэн байдлаар бодлогын агуулга тодорхойлогдоно.

Эхний нүүдэл нь олоход бэрх,нууц байх нь бодлогын үнэлгээнд сайнаар нөлөөлдөг. Эхний нүүдлээр өөрийн байрлалыг илт сайжруулах ёсгүй,идэж (ялангуяа бод) болохгүй,харын ноёны чөлөөт буудлыг булаан авч болохгүй (авахад хүрвэл оронд нь төдий буюу түүнээс дээш тооны сул буудал өгөх ёстой) мөн цагаан хүүг бэрс гаргах,шалах нь мууд тооцогдоно.Өөрийн байрлалыг сулруулсан /цагаан бод хар ноёноос холдон нүүх,бодоо өөр дүрсийн ард нуух,шалуулахаас цэрвэхгүй байх/,нөгөө талыг бэхжүүлсэн /хар бодыг дарааснаас суллах,хөдөлгөөнийг нь улам чөлөөлтэй болгох/ эхний нүүдлүүд нь сайнд тооцогдоно.

Эхний нүүдлийн зорилго гэж цагааны нүүдлүүдийн дарааллыг хэлэх бөгөөд түүнийг тодорхойлоход харын эхний нүүдлийг тооцдоггүй

Шийдийн хувилбарууд нь сэдэвт болон туслах хувилбаруудаас бүрдэнэ.

Сэдэвт хувилбар-зохиогчийн санааг илэрхийлсэн хар,цагааны нүүдлүүд.Энэ хувилбарын тоо хоёроос доошгүй байх шаардлагатай бөгөөд олон байх тутам бодлогын чанар,үнэлгээ дээшлэнэ.

Туслах хувилбар-зохиогчийн санаатай холбоогүй боловч сонирхол татах,бодлогыг чимэх нүүдлүүд

Шийдээс гадна зохиогчийн тухайн санааг харуулсан 'бэлэн' (үзүүлэх) болон 'төөрөгдүүлэх тоглоом', 'оролдлого ба няцаалт' байж болдог бөгөөд эдгээр нь бодлогын сэдвийн илэрхийлэлтийн үндсэн бүрэлдүүн хэсэгт тооцогддог.

Бэлэн тоглоом гэж бодлогын анхны байрлалд хар талаас эхлэн хийж буй тодорхой зорилго бүхий нүүдлүүдэд харгалзах мадуудыг хэлнэ.Бэлэн тоглоом нь шууд,өөрөөр хэлбэл ил тод харагдаж байх ёстой.

Төөрөгдүүлэх тоглоом гэж цагааны ямар нэгэн эхний нүүдлийн зорилгоос хар талын хамгаалж хийсэн хоёроос доошгүй нүүдлүүдэд харгалзах мадыг хэлнэ.Төөрөгдүүлэх нүүдлийн **няцаалт** нь цорын ганц байх ёстой бөгөөд нууц байх нь бодлогын үнэлгээнд эерэгээр нөлөөлнө.

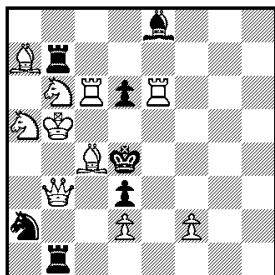
Оролдлого гэж мадын хувилбаргүй төөрөгдүүлэх нүүдлийг хэлнэ.

МАДЫН ХУВЬСЛЫН СЭДВҮҮД

Бэлэн болон **төөрөгдүүлэх** тоглоом,шийдийг шат /фаз/ гэж нэрлэдэг.Эдгээр шатуудад мадлах нүүдэл хэрхэн хувирч байгаагаас хамааран дараах ангиллыг бий болгожээ.Мадын хувьслыг энгийн 2 шатны, Рухлисийн,битүү хүрээний солигдлын болон солигдол гэж ангилдаг.

Мадын хувьслын дээд хэлбэр нь солигдол юм.

Норвегийн уралдаанд
магтаалт үнэлгээ
№8 **С.Самбуу** 1976



2

10+7

Төөрөгдүүлэх тоглоом: 1.f3? /2. ♖e4 # /

1... ♜e1, ♟g6 2. ♖d3, ♜cd6 # гэвч 1...d5!

Шийд: 1. ♟d5! /2. ♖e4 # /

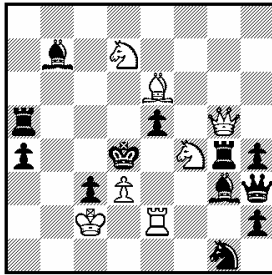
1... ♜e1, ♟g6 2. ♖c4, ♜c4 #

Энэ бодлогод суллагдлын санааг мадын хувьсалтай (1... ♜e1, ♟g6 хамгаалалтуудад харгалзах мадууд хоёр шатны тоглоомд хувирав) холбон харуулжээ.

№9

Дэлхийн багийн 5-р тэмцээнд

Л.Тогоохүү 1994



2 7+12

Бэлэн тоглоом: 1... ♖d5, ♙d5 2. ♜e4, ♚e5 #

Шийд 1. ♘d5! /2. ♚e3 #/

1... ♜f4 2. ♚e5 # (A) ; 1...tg~ 2. ♜e4 # (B)

1... ♙f4 2. ♚e4 # (B) ; 1...ng~ 2. ♚e5 # (A)

Бэлэн тоглоомд “d5” дээр хийгдэж байсан Гримшоугийн халхлалт шийдэд “f4” дээр Умнов маягаар шилжин хувьсах ба тэрэг, тэмээний хос тоглолтоор Дэлхийн багийн 5-р тэмцээний сэдвийг (харын нэг дүрсийн тодорхой болон нөгөө дүрсийн дурын нүүдлүүдийн үед гарах мадууд хувьсах) рекорд хэлбэрээр, 4 хувилбараар, солигдох мадаар (AB+BA) илэрхийлсэн бодлого.

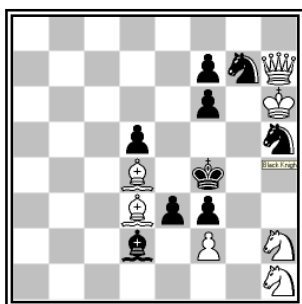
ШАТРЫН БОДЛОГЫН СЭДВҮҮДИЙН ТОВЧ ТАЙЛБАР

Бодлогын сэдвүүд нь практик тоглолтын комбинацийн санаанууд болон дүрсийн байрлал, хөдөлгөөн, нүүдлүүд ба буудлуудын агуулга, шинж чанартай холбогдон үүсч хөгжсөөр байгаа бөгөөд орчин үед бодлогын зарим төрөлд хэрэгжчихсэн сэдвийг бусдад шилжүүлэн нэвтрүүлэх үйл явц идэвхтэй өрнөж байна.

Нийтлэг зарим сэдвүүдийг төрөлжүүлэн дурьдвал:

-Зам чөлөөлтийн сэдвүүд: **Бристоль** /холын довтолгоон нэг дүрс нөгөөдөө зам засан нүүсний дараа нөгөө дүрс араас нь нүүж тодорхой буудалд очих/, **Тертон** /холын довтолгоонт нэг дүрс нөгөөдөө шугам чөлөөлж нүүсний дараа хоёрдахь дүрс уул шугамд бууж улмаар эхний дүрсийн эсрэг зүгт нүүх/,
-Хөдөлгөөний сэдвүүд: **Буцалт** /нүүсэн дүрс байрандаа эргэж ирэх/, **соронзон** /дүрсүүд таталцах хөдөлгөөн үзүүлэн нүүх/, **отолт** /нэг дүрс нөгөө дүрсийн ард нүүх/, **дуурайлт** /нэг дүрс нөгөө дүрсийг дуурайн нүүх/, **шат** /шаталсан нүүдэл хийх/, **могой** /могой хэлбэрийн нүүдэл хийх/, **дагалт**, системтэй хөдөлгөөн гэх мэт
-Буудлын сэдвүүд: **Умнов** /нэг талын дүрс нөгөө талын дүрсийн нүүсэн буудалд очих/, **Иванов** /Умновын сэдвийн нүүдлүүд+эхний дүрс байрандаа буцаж ирэх/, **Кузовков** /шийдийн зорилгын 2-р нүүдлийн буудал дээр хамгаалах/, **Мюллер** /нэг л буудлаас мэдлэх/, **”Mongolia-90”** уралдааны /мэдлэх нүүдлүүдийг нэг л буудлаас хийх/, тодорхой буудал дээрээс мэдлэх, нүүдлүүдийн буудлуудын солигдол гэх мэт
-Байрлалын сэдвүүд: **Од** /нэг дүрс булангийн 4 буудалд нүүх-энэ сэдвийг ноён, бэрс, тэмээний нүүдлээр үзүүлдэг/, **чагт** /дүрс хөндлөн болон босоо 4 буудалд нүүх-энэ сэдвийг ноён, бэрс, тэрэгний нүүдлээр харуулдаг/, Од болон Чагт сэдвийг шатрын зохиомжийн ОУХМ Л.Тогоохүү хамжаа мадын бодлогын төрөлд “хүүний” нүүдлээр илэрхийлжээ. **Пикенини** /хар хүү эхний байрнаасаа 4 хувилбараар нүүх/, **альбино** /цагаан хүүний 4 янзын нүүдэл/, **морин тойрог** /морь 8 буудалд нүүх/, **Ровно** /хоёр талын ижил дүрсүүд байраа солилцох/, **хүүний хувиралт**, **сэлгээ** гэх мэт
-Халхлалтын сэдвүүд: **Новотный** /эсрэг талын өөр нүүдэлтэй холын довтолгоонт хоёр дүрсийн хөдөлгөөний огтлолцол дээр хийх/, **Плахутт** /ижил нүүдэлтэй холын довтолгоонт 2 дүрсийн хөдөлгөөний огтлолцол дээр шидэлт хийн халхлуулах/, **Бруннер-Новотный** /өөр нүүдэлтэй холын довтолгоонт нүүдлийн огтлолцол дээр шидэлт хийн халхлуулсны дараа дүрсийг зайлуулах/, **Гримшоу** /өөр нүүдэлтэй холын довтолгоонт дүрсүүд нэг буудал дээр бие биеэ халхлах/, **Вюрцбург-Плахутт** /плахуттын халхлалт шидэлтгүй явагдсаны дараа халхалсан дүрсийг зайлуулах/, **Эйвазова** /хар тэрэг, тэмээний нүүдлийн огтлолцол дээр харын бэрс халхлан нүүх/, **пикабиш** /тэмээ, хүү бие биеэ нэг буудал дээр харилцан халхлах/, **антибристоль** /ижил нүүдэлтэй холын довтолгоонт дүрсүүд өөд өөдөөсөө нүүж бие биеэ халхлах/, **Левманы** хамгаалалт /нүүхээр зорьж буй цагаан дүрсийн шугатыг урьдчилан хаах/, **энэтхэг** /цагааны холын довтолгоонт нэг дүрсийг тодорхой буудлын цаана нүүсний дараа өөр дүрс түр халхлан улмаар эхний дүрсийн үйлчилгээгээр довтолох. Энэ халхлалт нь жидээс зайлсхийх үндсэн зорилготой байдаг/ гэх мэт

“Советская Татария” сонины
 олон улсын уралдаанд
 магтаалт үнэлгээ
 Л.Тогоохүү 1984



3

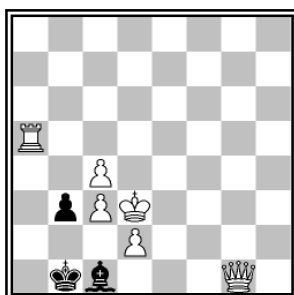
7+9

1. ♘b1 !! Зорилго нь: /2. ♖c2! 3. ♖c7 # /
 1...ef 2. ♖d3 f1 ♖/f1 ♘ 3. ♖d2/♖f3 #
 1...e2 2. ♖d3 d1 ♖/d1 ♘ 3. ♖f3/♖d2 #

Хүүний хувиралтын буудал өөрчлөгдөхөд мэдлэх нүүдлүүд солигдож байх санааг илэрхийлжээ.

Энэ бодлогын гол онцлог нь **бристоль** зам чөлөөлөлт хийсэн дүрс зорилго хэрэгжих үед үүрэгтэй үлддэгт оршино. Эхлэх нүүдлийн зорилго нь шалаагүй /дөлгөөн/ сайн талтай боловч шийдэд 2-р нүүдэл давтагддаг дутагдалтай.

“Советская милиция” сэтгүүлд
 Л.Тогоохүү 1980



3

6+3

1. ♖a8 !! / цугцванг /
 1... ♖b2 2. ♖a7! ~ 3. ♖a1 #
 1... b2 2. ♖g6! ♘d2 3. ♖d2 #

Хөнгөн байгууламжтай, дөлгөөн нүүдлүүдтэй энэ бодлогод **Тертоны** сэдвийг харуулжээ.

Энэ бодлогыг зохиогчдын уралдаанд оролцуулахаар бус тус сэтгүүлийн бодогчдод зориулан зохиосон байна.

/үргэлжлэл бий/