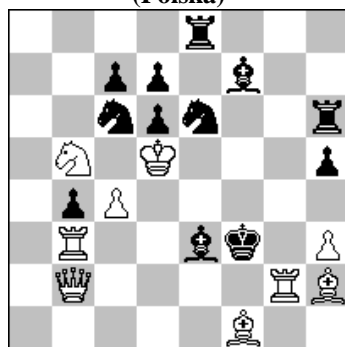


POLSKI ZWIĄZEK SZACHOWY 2017

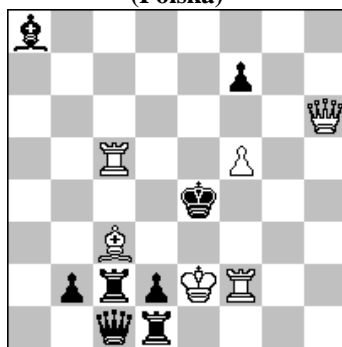
ORYGINAŁY 21 XI 2017 [1325-1330]

1325. Stefan MILEWSKI
(Polska)



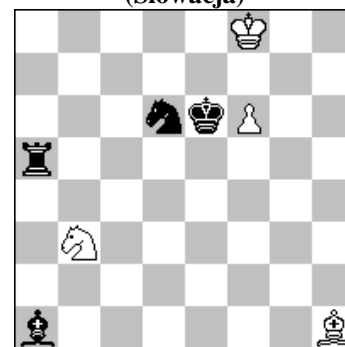
s#2 (9+12)

1326. Waldemar TURA
(Polska)



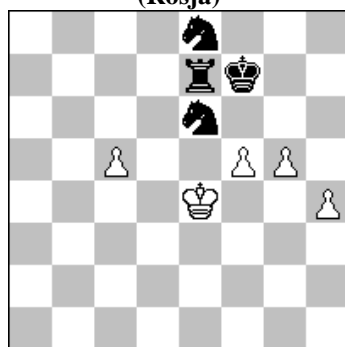
s#3 (6+8)

1327. Zoltan LABAI
(Słowacja)



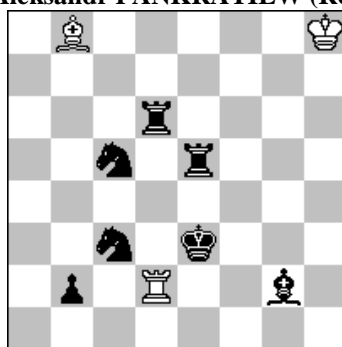
h#2 2 rozwiązania (4+4)

1328. Władisław NEFIODOW
(Rosja)



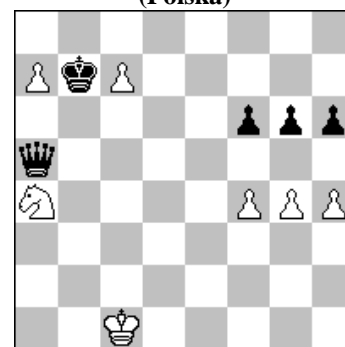
h#3 2 rozwiązania (5+4)

1329 Aleksiej IWUNIN
& Aleksandr PANKRATIEW (Rosja)



h#3 2 rozwiązania (3+7)
b) Wd2↔Sc5

1330. Marian FRAK
(Polska)



+ (7+5)

- 1325 MILEWSKI 1.Hc2,b1? ~ 2.Hf5+ Sf4# 1...Gg6 b 2.He4+ G:e4#1...Wf6! a 1.Wg5? ~ 2.Wf5+ Sf4# 1...Wf6 a 2.H:f6+ Sf4#1...Gg6! b 1.Hd4! ~ 2.Hf4+ S:f4# 1...Wf6 a 2.H:f6+ Sf4# 1...Gg6 b 2.He4+ G:e4# 1...S:d4 2.S:d4+ S:d4#. Wybór wstępu z zamianą gróźb. W złudach zamana funkcji obu ruchów czarnych: obrona nieskuteczna i skuteczna (obalenie).
- 1326 TURA [z b.Pf5!] 1...W:c3 2.He3+ W:e3# 1...Gd5 2.Wc4+ G:c4# 1.Hd6! ~ 2.Hd5+ G:d5 3.Wc4+ G:c4# 1...W:c3 2.He7+ Kd4 3.He3+ W:e3# 1...Gd5 2.Wc4+ G:c4+ 3.Hd3+ G:d3#. Oryginalna idea „przedłużonego przygotowania“: w nim lub w złudzie pojawiają się przynajmniej 2 warianty z krótką grą i matem w 2. ruchu. W grze rzeczywistej w obu wariantach gra przedłuża się do 3 ruchów, a posunięcia białych ze wstępnej fazy pojawiają się w dowolnej kolejności.
- 1327 LABAI 1.G:f6 Gc6 2.We5 Sd4# MM 1.Wf5 Kg7 2.Ge5 Sc5# MM. Black Grimshaw, model mates. [Autor]
- 1328 NEFIODOW 1.Wd7 f:e6+ 2.Ke7 e:d7 3.Ke6 d:e8H# 1.Sf6+ g:f6 2.Sf8+ f:e7 3.Kf6 e:f8H#. 1.Td7 (активная жертва) fxe6+ (пассивная жертва) 2.Re7 exd7 3.Re6 dxe8=D (пассивная жертва)† 1.Cf6+ (активная жертва) gxf6 2.Cf8+ (активная жертва) fxe7 (пассивная жертва) 3.Rf6 exf8=D‡. Перемена функций чёрных – 2C + T. Выбрана редакция с белой пешкой на с5. Kniest, Promotion. [Autor]
- 1329 IWUNIN & PANKRATIEW a) 1.Se2 G:d6 2.Kf2 G:c5+ 3.Kf1 Wd1# 1.Wd3 W:b2 2.Wed5 Gf4+ 3.Kd4 Wb4# b) 1.Kd3 G:d6 2.We2 Ge5 3.Ge4 W:c3# 1.We4 Wf5 2.Wd3 Gg3 3.Se2 Gf2#.
- 1330 FRAK 1.c8H+! (1.Sb6? H:b6 2.c8H[a8H]+ K:c8,/K:a8 3.a8H/c8H+ Kc7/Ka7 =) 1...K:c8 2.a8H+! H:a8 3.Sb6+ Kb7,8 4.S:a8 K:a8 (4...Kc6 5.Kd1! wygrana) 5.g5! h:g5 6.f5 g:h4 (6...g:f5 7.h5!) 7.f:g6 h3 8.g7 h2 9.g8H+ z wygraną; 5.f:g5 6.h5! g:h5 7.f5! z wygraną. W walce z cz.H trzeba ominąć pułapkę, wymienić S za H i przelamać „plot“ czarnych pionków. Mamy 2 białe ofiary i trzykrotną promocję w H. [Autor]