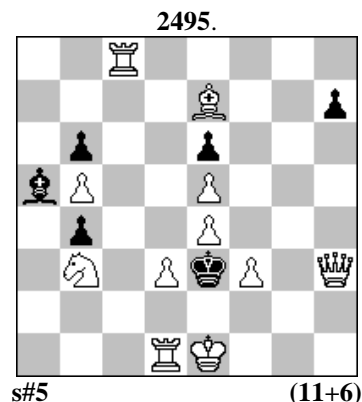
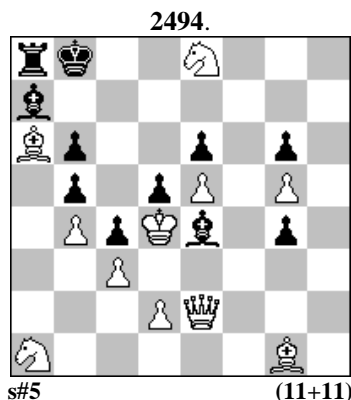


Walerij GORBUNOW *3 XI 1950 - †5 XI 2021
(Ukraina)



2494 План белых – после 1.Qf1! прорваться к пешке b6.

Или, вначале, по вертикали (ГП1): 2-5.Qf7-d7-c6(b5)xb6+ Vxb6#,
или по горизонтали (ГП2): 2-5.Qc1-a3-a5xb6+ Vxb6#.

1.Qf1! g3 ГП1: 2.Qf7 Bc2(~) 3.Qd7 Ba4 4.Qc6!(Qxb5?) 5.Qxb6+ Vxb6#
2. ...Bh1! УП1: 3.Qxe6! g2 4.Bf2(e3)! (Bh2?) g1 5.Qxb6+ Vxb6#

УП (уточненный план из-за ложных следов) 4.Qxb6+? Vxb6+! 5.Kxd5;
3.Qd7? g2 4.Qc6(Qxb5)? - пат с замурованием слона!

1. ... Bf5 ГП2 2.Qc1 Bc2! 3.Q(S)xc2 g3 4.Qa2(1)! g2 5.Qa5! zz ba5#
4.Qa4? ba4! (g2? 5.Qa5! ba5#)

1. ... Bf3 2.Qc1? Bd1! 3.Qxd1(3.Qa3 Ba4!) g3 4.Sc2 g2 5.Qa1? – пат! Поэтому нужен УП2: 1...Bf3 2.Sc2!
Bd1 3.Qxd1 g3 4.Qa1 g2 5.Qa5 ba5#

Интересная логическая загадка с двумя различными маршрутами, не без нюансов, ферзя к пешке b6. Различны и воздействия на пешку – взятие пешки с шахом «под слона», и вскрытие диагонали с жертвой уже под саму пешку.

Интересны защиты черных вплоть до замурования единственной подвижной фигуры!

Все маты – и мустангом, и батарейные – правильные!

2495 1.Qh4? h5 2.Bf6 Kxf3 ... , but 1...h6!
1.Rc2? h6 2.Bf6(Re2+) Kf4... , but 1...h5!

1.Bf6! Zz

1. ... h6 2.Rc2! Kf4/h5 3.Re2/+ h5/Kf4 4. Kd2 h4

1. ... h5 2.Qh4!A Kxf3 3.Kd2 B Kg2 4.Rg8+C Kf3

1. ...Kf4 2.Kd2! B h5! 3.Rg8! C (Qh4+?) h4 4.Qxh4+A Kxf3

5й ход для всех фаз один – 5.Sc1 b3#

(2...h6? 3.(Qh4+ Kxf3)/(Rg8 h5) 4.(Rg8 h5)/(Qh4+ Kxf3) 5.Sc1 b3#)

Оба мата правильные * Both mates are model

«Гвоздём» для построения матового гнездышка является поле e2. И тут 2 подхода, 2 системы игр. В первой (однофазной «тихоходной» – 1...h6) гвоздь с размаху (c8-c2-e2) забивает ладья, блокируя e2. Во второй – двухфазной («быстроходной» – 1...h5 и королевской – 1...Kf4) проблему решает сам черный король, касаясь с f3 едва, искомого поля e2. А для этого белые чередуют все 3 своих хода по схеме ABC-BCA.

И «вишенка на торте» – четкое выполнение темы Хоффмана!

Cześć Jego pamięci!