

Jan Rusinek

WERDYKT OSTATECZNY KONKURSU PZSZACH - STUDIA 2022

Siergiej Diduch zwrócił uwagę na następujące sytuacje. Po dokładnej analizie zdecydowałem się uwzględnić uwagę dotyczącą studium nr 2617. Oto uzasadnienia.

1 nagroda 2799 - sam końcowy pat jest **nieco** podobny (ale inny!) jak w studium A. Lewandowskiego (nr 33542 w bazie <https://eg.org.ua>), ale to jest drobny promil bogatej treści studium 2799.

5 nagroda 2678. Tylko układ bierek jest zbliżony do studium nr 90578 w tej samej bazie. Żaden atrakcyjny motyw ze studium 2678 nie pojawia się w studium pierwszym.

Specjalna nagroda 2608. Okazuje się, że w tematycznej złudzie są dwie drogi czarnych do wygranej - w tym wypadku to wcale nie jest wada, bo te dwie drogi zamieniają się w rozwiązaniu na dwa warianty! Trzeba tylko zmienić nieco opis gry.

Specjalna nagroda 2617 jest prawie całkowicie antycypowane przez nr 34490 w tej samej bazie i zostaje ww związku z tym **wykluczone** z konkursu.

W.h. 2616 jest podobne do 57895 w tej bazie. Ale to co jest wspólne w obu studiach to tylko końcowy układ figur gry są inne (równie ciekaw!) pojawia się już po skończeniu rozwiązania w obu przypadkach.

Pochwała 2629 („podobne” studium to nr 87040 w tej bazie). Wspólna gra to tylko ostatnie 5 posunięć, kiedy już nic ciekawego się nie dzieje.

W konkursie brało udział 38 studiów. Poziom konkursu był bardzo wysoki - dlatego duża liczba wyróżnień. Niestety podobnie jak w kilku poprzednich naszych konkursach niektórzy autorzy przysyłają tylko diagram i główne rozwiązanie bez słowa komentarza. Taka prezentacja sugeruje, że w studium wszystkie ruchy są oczywiste i sędziemu trudno w takiej sytuacji przyznać wysokie wyróżnienie.

W niektórych komentarzach autorskich **złuda** była błędnie nazywana **próbą logiczną**. **Próba logiczna** jest wtedy, gdy ruch (manewr) **A?** na razie nie przechodzi. Przechodzi dopiero po przeprowadzeniu **planu wstępnego**. Jeśli ruch (manewr) **A** się w rozwiązaniu nie pojawia, to mamy do czynienia tylko ze **złudą** - co nie znaczy, że to jest gorzej, chodzi tylko o utrzymanie się terminologii.

W kilku sytuacjach studium bardziej by mi się podobało gdyby kompozytorzy zrezygnowali z nieciekawej nic nie wnoszącej do idei studium gry początkowej. Ale to moja subiektywna ocena - mam prawo nie mieć racji.

2681 antycypowane przez Korolkow i Mitrofanow, Revista Romana de Sah 1957 1-2 n. nr 43749 w bazie S. Diducha: <https://eg.org.ua/>

2714 jest antycypowane przez G. Kasparian Szachmaty w SSSR 1935 4 nagroda 46799 w tej samej bazie.

Zdecydowałem się nie ustalać kolejności wśród wyróżnień honorowych i pochwał. Otrzymanie 8 wyróżnienia czy pochwały nie robi wrażenia, a przecież nawet pochwały w tym konkursie to studia na dobrym poziomie.

Prezentując wyróżnione zadania wykorzystywałem opis rozwiązań podany przez autorów. Dodawałem swoje słowne komentarze i w razie potrzeby pomocnicze diagramy - w kilku przypadkach za zgodą autorów rozwiązanie nieco zmieniłem. W niektórych miejscach usunąłem podwójny wykrzyknik, który powinien być stosowany tylko w wyjątkowych sytuacjach.

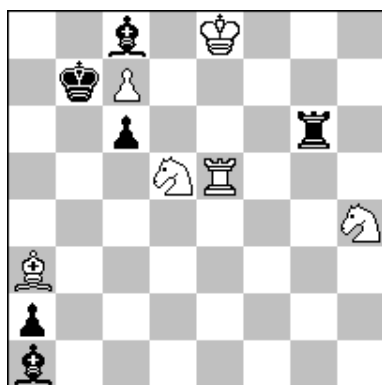
Gratuluję wszystkim autorom wyróżnionych studiów i przepraszam tych, którzy czują się niedocenieni. Ocena jest zawsze subiektywna, mimo że na czas sędziowania odkładałam na bok swoje gusta i staram się doceniać również te elementy, które nie należą do moich ulubionych.

Oto proponowana kolejność.

NAGRODY

1 nagroda

2799 Bogusz PILICZEWSKI (Polska)



Remis

Po początkowej grze, w której prawie każdy ruch z obu stron jest poświęceniem powstaje pozycja 2 skoczki kontra 2 gońce i zaczyna się druga, równie ciekawa faza studium. Białym grozi strata jednego ze skoczków i muszą grać bardzo precyzyjnie.

Przy tak skromnym materiale mamy tematywną złudę (narzucającą się!) z nieoczekiwanym matem po precyzyjnej z kolei grze czarnych. Natomiast po wyborze właściwego ruchu (po drodze pojawia się druga ciekawa złuda!) gra kończy się patem.

Atrakcyjnymi elementami tego studium można by obdzielić kilka innych i każde z osobna walczyłoby o nagrodę.

To znakomite studium jest wyraźnie lepsze od pozostałych nagrodzonych (też bardzo dobrych!) utworów. Stawia to sędziego w komfortowej sytuacji - nikt mu nie zarzuci preferowania na siłę rodaka!

1. We2. 1. We1? Wg8+! 2. Gf8 (2. Kf7 Wg7+ 3. Ke8 Ge5! 4. Se7 K:c7 5. S:c8 K:c8 6. Sf5 Wa7 -+) 2... Ge5 3. Se7 Wg4 4. S:c8 K:c8 5. Sf5 K:c7 -+.

1... We6+! Po innych kontynuacjach białe remisują w następujący sposób: 1... Wg8+ 2. Kf7 Wg7+ 3. Kf8 c:d5 4. W:a2 Gf6 (4... Gc3 5. Gb2 W:c7 6. G:c3 W:c3 =) 5. Wf2 Gd4 6. Wf7 W:f7+ 7. K:f7 K:c7 =; 1... Gc3 2. W:a2 Wg8+ 3. Kf7 Wg7+ 4. Kf8 c:d5 5. Gb2 =.

2. W:e6 i okazuje się, że pierwszy ruch czarnych to nie było zaproszenie do wymiany, ale ofiara wieży, bo czarne wcale nie miały zamiaru jej odbijać, tylko planowały poświęcenie drugiej figury tym razem gońca!

2... Gc3!! Jeśli czarne zdecydują się poświęcić gońca na polu e5, to białe ofiarowują

wieżę i remisują, mimo, że czarny pionek zamieni się w hetmana: 2... Ge5 3. W:c6! a1H 4. Wb6+ Ka7 5. Sg6 G:c7 6. Wc6 Gg3 (6... Gb7 7. W:c7 H:a3 =) 7. W:c8 H:a3 =) (2... G:e6 3. Sb4 K:c7 4. S:a2 =.

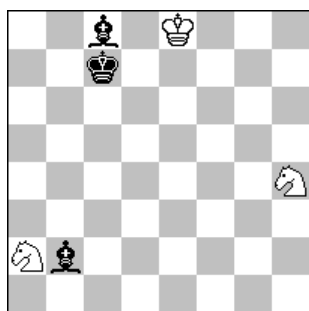
3. W:c6!! Białe nie przyjmują ofiary gońca i odpowiadają poświęceniem wieży z planem ofiary gońca w następnym ruchu. Błędem byłoby: 3. S:c3? a1H 4. Se4 (4. We3 H:a3 5. Sg6 Hd6 6. Kf7 Hc5 7. Wf3 Gg4 -+) 4... G:e6 5. Sc5+ Kc8 6. S:e6 Hf6 7. Sd8 H:h4 - wygrana.

3... K:c6. Ofiarę wieży trzeba przyjąć. Remisuje 3... a1H 4. Wb6+ Ka7 5. Gc5 Ha4+ 6. Wb5+ Ka6 7. S:c3 H:h4 8. Wb6+ =. **4. Gb2!** Teraz białe po poświęceniu wieży ofiarowują gońca kopiując w ten sposób efektowną grę czarnych. Przegrywa 4. Sb4+? G:b4 5. Gb2 K:c7 -+.

4... G:b2 4... Gd7+ 5. Kf7 G:b2 6. Sb4+ K:c7 7. S:a2 =. **5. Sb4+ K:c7 6. S:a2.**

Pierwsza pełna ofiar faza gry się skończyła - białe wyszły z niej obronną ręką dlatego, że czarne musiały przyjąć obie ofiary, a białe mogły jednej nie przyjmować!

Zaczyna się faza druga. Mamy pozycję z dwoma skoczkami przeciwko dwóm gońcom. Czarne liczą na zdobycie jednego skoczka, bo oba skoczki są w kiepskim położeniu.

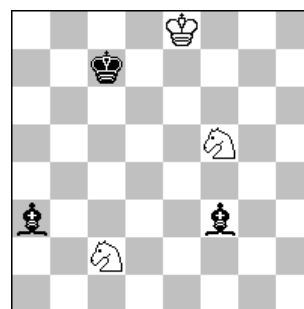


Ruch czarnych

6... Gb7! 6... Ga6 7. Sb4 Gb5+ 8. Kf7 Gc4+ 9. Ke8! Gc3 10. Sc2 Gd3 11. Se3 =. **7. Sg6!**

Pierwsza złuda tematyczna narzuca się (w każdym podręczniku gry szachowej jest zalecenie, aby skoczka stawiać bliżej środka szachownicy!)

7. Sf5? Gc6+ 8. Ke7 Gd5 9. Sb4 Ga3 10. Ke8 Gf3! (ale nie [złuda w złudzie!]) 10... G:b4? 11. Se7 Gd~ 12. Sd5+ G:d5 pat. 11. Se3. Nie można odejść skoczkiem b4 z powodu mata: 11. Sc2? (diagram), bo 11... Gh5#.

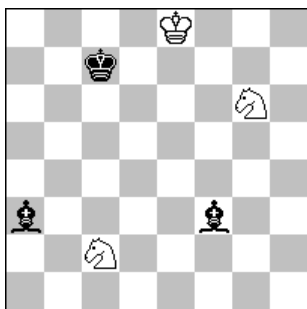


11... Gh5 będzie matem, bo przekątna h5-e8 jest otwarta.

11... Gh5+ (11... G:b4? 12. Sd5+ G:d5 pat) 12. Ke7 G:b4+ -+.

7... Gc6+ 8. Ke7! Druga złuda tematyczna powstaje po: **8. Kf8? Ga3+!** (tylko remisuje 8... Gd5? [ponownie złuda w złudzie]) 9. Sb4 Ga3 10. Ke8! [kolejność ma znaczenie, przegrywa bowiem: 10. Se7? Gf3! 11. Sc2 Gc5 12. Kf7 Ge4 13. Sa1 Kd7 14. Sg8 Gd5+ -+] 10... G:b4 11. Se7 Gd~ 12. Sd5+ G:d5 pat) 9. Kg7 Gd5 10. Sc3 Gb2 -+.

8... Gd5 9. Sb4 Ga3 10. Ke8. 10. Sf4? G:b4+ 11. Ke8 Gc6+ -+. **10... G:b4.** Teraz wyjaśnia się sens 7. Sg6! Ruch 10... Gf3 nic nie daje, bo po 11. Sc2 nie będzie mata - przekątna h5-e8 jest przesłonięta.



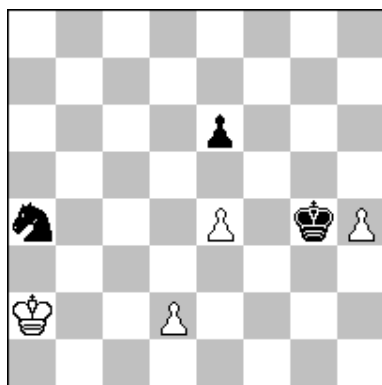
11... Gh5 nie będzie matem, bo przekątna h5-e8 jest przesłonięta

Czarne osiągnęły cel - zdobyły jednego skoczka. 11. Se7. Białe atakują gońca i jednocześnie bronią kluczowego pola c6. 11... Gd~ 12. Sd5+! Końcowa ofiara drugiego skoczka. Białe ratują się patem. 12... G:d5 pat.

Czarne zdobyły nie tylko jednego skoczka, ale nawet dwa, ale dało im to tylko remis!

2 nagroda

2756 Michael PASMAN (Izrael)



Remis

Piękna miniatura z subtelną grą. Początkowo sukcesywnymi ofiarami pionka h białe odciągają czarnego króla dalej od głównej areny walki - po drodze omijając narzucającą się złudę 2. Kb3? Potem białe spośród dwóch pozornie równorzędnych ruchów wybierają taki, który uniemożliwi czarnym manewr trójkąta ze stratą tempa.

Zwykle w zadaniach, których ideą jest wzajemny zugzwang białe tracą tempo, a tu

motywacja jest głębsza - odbiera się czarnym tę możliwość!

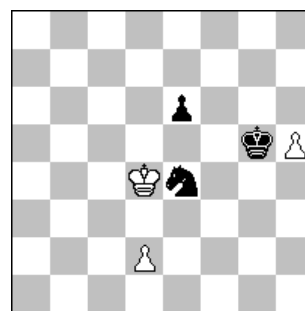
Na samym końcu rozwiązania pojawiają się jeszcze dwa inne ciekawe pozycje wzajemnego zugzwangu - wprowadzcie już bez tematycznych złud (pole do ewentualnej dalszej pracy dla autora i stworzenia nowych ciekawych utworów), ale i tak jest to doskonałe studium.

Pozycja ma oprócz wartości artystycznych również wartość teoretyczną.

Podoba mi się to, że autor nie przedłużał gry tak jak to robi wielu kompozytorów. W dzisiejszych czasach mając do dyspozycji komputery jest to w miarę łatwe i niektórzy autorzy zupełnie niepotrzebnie z tego korzystają w wielu wypadkach zaciemniając w ten sposób ideę utworu.

1. h5! Próba 1. Kb3? Sc5+ 2. Kc4 S:e4 3. Kd4 Kf5,f4. 1... Kg5! 1... K:h5 2. Kb3 Sc5+ 3. Kc4 Sd7 4. Kb5.

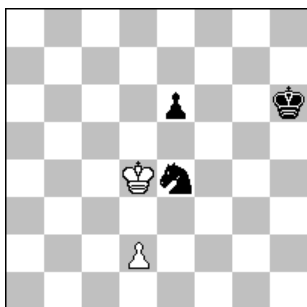
2. h6! Próba tematyczna: 2. Kb3? Sc5+ 3. Kc4 S:e4 4. Kd4 i pozycja A1.



A1. Wygrywa ruch 4... Kf5!

i wygrywa 4... Kf5! Nic nie daje też 4. h6 Sd6+! (ale nie 4... K:h6? z przejściem do gry głównej.) 5. Kc5 Sf7 6. h7 Kg6! 7. Kc6 (lub 7. d4? K:h7 8. d5 e5+) 7... K:h7 8. Kd7 Sg5!-+. .

2... K:h6 3. Kb3 Sc5+ 4. Kc4 Sd7! Teraz ruch 4... S:e4 nic nie daje, bo po 5. Kd4 powstaje pozycja A2:

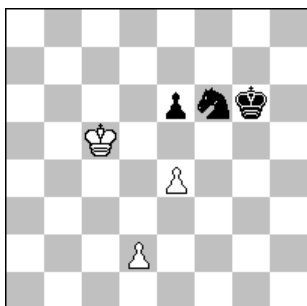


A2. Nie ma ruchu 5... Kf5??

W tej pozycji nie ma ruchu 5... Kf5??. Trzeba grać 5... Sg5 6. Ke5 Kg6 7. d4 Kf7 8. d5=.

5. **Kb5!** Sf6. 5... Kg6 6. Kc6 Se5+ 7. Kd6 Kf6 8. d4 Sf3 9. Kc5! (9. e5+? S:e5 10. d:e5+ Kf5-+) 9... Sg5 (9... Sd2 10. e5+; 9... Ke7 10. e5) 10. e5+ Kf5 11. d5=.

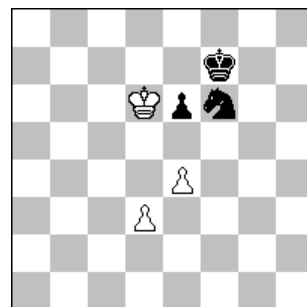
6. **Kc5!** Znow pozwalając na bicie pionka: 6. Kc6? S:e4 7. Kd7 Sg5!-+. 6... **Kg6.** 6... S:e4+ 7. Kd4 Sg5 8. Ke5 Kg6 9. d4 Kf7 10. d5=; 6... Kg7 7. Kd6 Kf7. Kluczowa pozycja.



Pozycja po 6... Kg6

Białe mają dylemat: bronić swojego pionka czy atakować czarnego?

7. **Kd6!** Okazuje się, że atakować czarnego. Logiczna próba: 7. d3? pozwala czarnym stracić tempo: 7... Kg7!! 8. Kd6 Kf7! i białe są w zugzwangu - przegrywają, bo muszą osłabić położenie jednej z bierek.

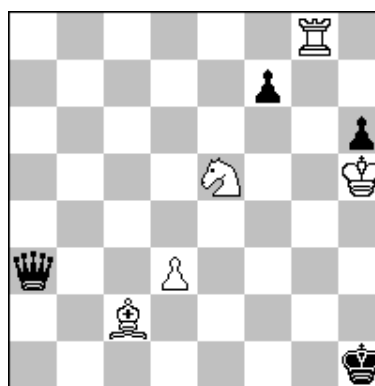


wzajemny zugzwang
ruch białych - przegrana
ruch czarnych - remis

7... **Kf7** - nie ma czasu na manewr Kg7-Kf7, bo trzeba bronić pionka! 8. **d3!** (wzajemny zugzwang z ruchem czarnych) 8... **Se8+** 8... Sh7 9. d4 Sg5 10. d5 S:e4+ 11. Ke5=; 8... Sh5 9. d4 =.

9. **Kc6!** Ponownie wzajemny zugzwang choć tym razem bez tematycznej złudy: 9. Kd7? e5!. 9... **Ke7** 10. **e5!** Kd8 (10... Sg7 11. d4) 11. **d4** Sc7 12. **Kd6!** (po raz trzeci pozycja wzajemnego zugzwangu). Remis.

3 nagroda
2744 S. DIDUCH (Ukraina)



Wygrana

Trzyfazowe studium. Na początku czarny hetman walczy z trzema białymi figurami. W grze tej mamy próbę logiczną 3. Wg1+? (z prostym ale nieoczekiwanym patem) z planem wstępnym wymuszającym awans czarnego pionka - trzeba trafnie ocenić pozycję w przyszłej końcówce pionkowej (druga faza). Paradoksalnie bardziej zaawanso-

wane położenia czarnego pionka będzie korzystniejsze dla białych!

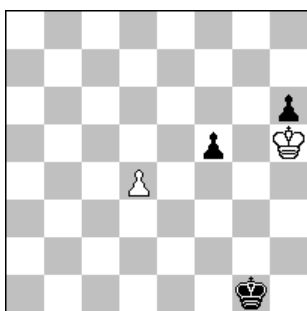
Wreszcie końcówka pionkowa przechodzi w znaną końcówkę hetmańską zakończoną matem.

Wszystkie trzy fazy są harmonijnie ze sobą splecione.

1. **Ga4!** Właściwa droga do głównej przekątnej. 1. Gd1? Hc5! 2. d4 (2. Kh4 Hf2+!) 2... H:d4 3. Gf3+ Kh2 nie ma widełek. 1. Sf3? Hc5+; 1. d4?? Hh3#. 1... **H:a4**. 1... Hc5 2. Gc6+ Kh2 3. d4 H:d4 4. Sf3+! 2. Sf3 Hd1 3. Wg3!

Wygląda na stratę czasu, bo białe i tak będą musiały zagrać Wg1 z wymianą wieży i skoczka na hetmana.

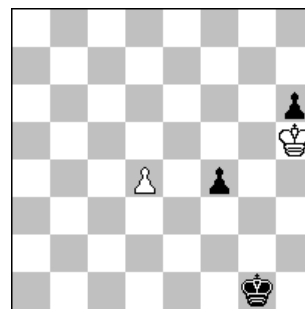
Ale okazuje się, że teraz jest na to za wcześnie 3. Wg1+? (główny plan) H:g1 4. S:g1 K:g1 5. d4 (5. Kg4? Kg2 6. d4 f5+! 7. K:f5 h5 8. Kg5 Kg3! Reti. 9. K:h5 Kf4=) 5... f5 i mamy pozycję na diagramie z pionkiem na f5



Remis, bo nie można gracie 6. Kg4??

6. d5 (nie ma ruchu 6. Kg4??) 6... Kg2! 7. d6 f4 8. d7 f3 9. d8H f2 10. Hd2 Kh1! 11. H:f2 pat.

3... f5 4. d4 f4 5. Wg1+ (dopiero teraz) 5... H:g1 6. S:g1 K:g1 i mamy końcówkę pionkową z czarnym pionkiem na f4:



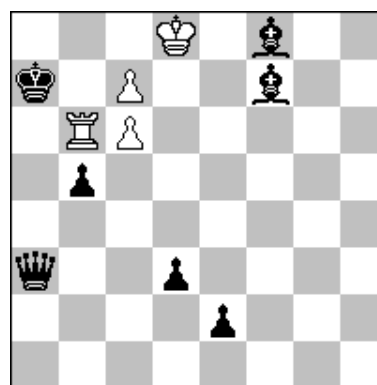
Wygrana, bo można gracie królem na g4

7. **Kg4** (dlatego tu jest wygrana - można gracie królem na g4) 7... h5+ 8. K:f4 Kg2! 9. d5! (9. Kg5? Kg3) 9... h4 10. d6 h3 11. d7 h2 12. d8H h1H i mamy końcówkę hetmańską.

13. Hd2+ Kf1 14. Hd1+ Kg2 15. He2+ Kh3 16. Hg4+ Kh2 17. Hg3#

4 nagroda

2610 Andrzej JASIK (Polska)



Remis

Bardzo oryginalny pomysł: po ostrej grze z ofiarami i promocją w skoczka czarne mają dwa hetmany za jedną wieżę oraz posunięcie, a mimo tego nie mogą wygrać! Białe remisują po raz drugi wykorzystując promocję w skoczka.

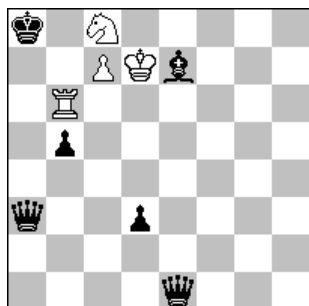
1. **c8S+!** 1. Wb7+? Ka6 2. c8H Ha5+ 3. Kd7 Ge6+ 4. K:e6 e1+H 5. Kf6 Ha2+ 6. K:f8 Hb4+ 7. We7+ Kb6 8. Hb8+Kc5 9. He5+ Hd5 10. c7 Hg4 -+.

1... Ka8 2. c7 Ge7+! 3. Kd7! 3. S:e7? H:e7+! 4. K:e7 e1H+ 5. K:f7 Hf2+ 6. Ke8 H:b6 7. c8H Hb8#)

3... Ge6+! 4. K:e6! nie bojąc się dorobienia hetmana z szachem! 4. W:e6? Hc5 . 5. S:e7 Hd4+6. Ke8 Hc4 7. Kd7 [7. c8H H:c8 8. S:c8 8. d2 -+] 7... H:e6+ 8. K:e6 e1H -+.

4... e1H+. 4... Hb3+ 5. Kd7 Hd5+ 6. Sd6 Ka7 7. c8S+! Ka8 8. Wa6 Kb7. Wb6+ =; 4... Ha7 5. S:a7 6. Wa6+ K:a6 7. c8H+ =.

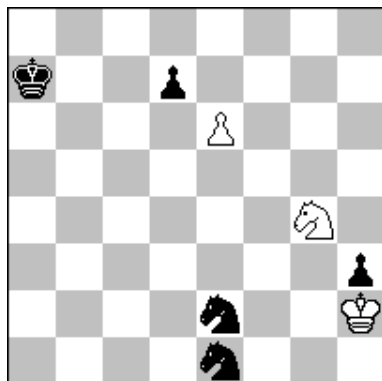
5. Kd7 i mimo posiadania dwóch hetmanów i posunięcia czarne nie mogą wygrać.



Pozycja po 5. Kd7 - remis!

5... Ha7! 6. S:a7 K:a7 7. c8S+! 7. Wc6? Gc5! 8. c8H He7#. 7... Ka8 8. Wa6+ Kb7 9. Wb6+ Ka8 10 Wa6+ wieczny szach.

5 nagroda
2678 Peter KRUG (Austria)



Wygrana

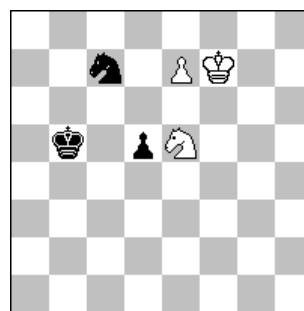
Bardzo ładna i subtelna końcówka skoczkowa powstająca po 4 ruchu. Pomysłowa pułapka czarnych 6... Kb5! i kontra białych w postaci straty tempa 8. Kg6! prowadząca do nieoczywistej pozycji wzajemnego zugzwangu.

Moim zdaniem studium by zyskało gdyby autor zrezygnował z czterech pierwszych posunięć i rozpoczął grę od 5. Ke4! (oczywiście nie muszą mieć racji!)

1. e7 Sf3+ 2. K:h3 Sf4+ 3. Kg3 Sh5+ 4. K:f3 Sg7 5. Ke4! Próba 5. Kf4? d5! 6. Ke5 d4! =. 5... Kb6 6. Ke5 Kb5! zastawia pułapkę:

Po 6... Kc5 7. Kf6 Se8+ białe doprowadzając do gry głównej nie muszą grać pomysłowo i tracić tempa: 8. Kf7 Sc7 9. Se5! (9. Sf6? Kc6 =) 9... d5 (9... Kd6 10. Sd3 +-) 10. Sd7+ Kc4 11. Sb6+ Kc5 12. Sa8!

7. Kf6 Se8+ 8. Kg6! Złuda tematyczna 8. Kf7? Sc7 9. Se5 d5 i powstała ciekawa pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych:



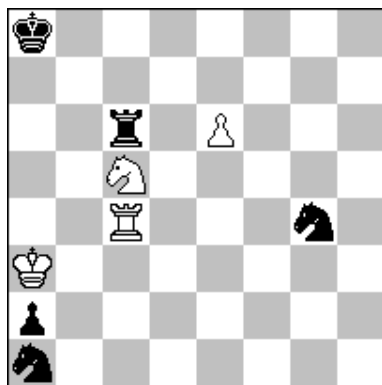
wzajemny zugzwang
ruch białych - remis
ruch czarnych - białe wygrywają

10. Sf3 Kc4 11. Sg5 d4 12. Se6 Sb5! = [nie 12... d3 13. S:c7 d2 14. Sd5!].

8... Sc7 9. Kf7 i wzajemny zugzwang z ruchem czarnych

9... d5 10. Sf6 Kc5 11. Sd7+ Kc4 (11... Kb5 12. Sf8! Kc4 13. Se6) 12. Sb6+! (12. Sf8 d4 13. Se6 Sb5 14. Kf8 Sd6) 12... Kc5 13. Sa8! Sb5 14. Ke6 wygrana.

6 nagroda
2628 Michael PASMAN (Izrael)



Wygrana

Ciekawa gra z obu stron. Puentą jest złuda 4. Kb3? - kilka razy trzeba przewidzieć na parę ruchów do przodu unikanie szacha.

1. e7. 1. K:a2 Sf6 2. Wa4+ Kb8. 1... Wc8. 1... Sc2+ 2. K:a2. 2. Se6! 2. Sa6 Wh8! 3. W:g4 Kb7. 2... Sc2+ 2... Wh8 3. W:g4 Kb7 4. Sf8.

3. K:a2 Sb4+. 3... W:c4 4. e8H+ Ka7 5. Hb5 Wc6 6. Sc5 +-. 4. Ka3! 4. W:b4 Sf6!

Złuda 4. Kb3? Sc6! 5. W:c6 We8! 6. Wc7 Sf6! 7. Wd7 [pozycja X2 - Król jest na b3 zamiast a3 i czarne mogą szachować. 7... Wb8+!; 4. Kb1 Sc6 =.

4... Sc6 5. W:c6! We8 (5... Wh8) 6. Wc7! 6. Sc7+? Kb7 7. S:e8 K:c6 = 8. Sd6 Sf6. 6... Sf6 6... Kb8 7. Wd7 Sf6 8. Sg7 S:d7 9. S:e8 +-.

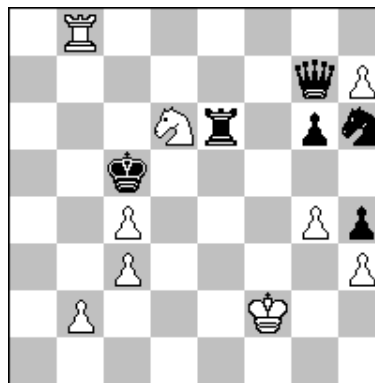
7. Wd7! [pozycja X1 czarne nie mają szacha] 7... S:d7 7... Wc8 8. Wd6! [8. Wd8 Kb7 9. Kb3 (9. Kb4 Wc1!; 9. Kb2 Wc6; 9... Wc1! 10. Wf8 Kc6! 11. W:f6 Kd7) 8... Kb7

[8... Ka7 9. Sd4! Se8 10. Wd8 (8... Wc3+) 9. Sd8+! Kc7 10. W:f6.

8. Sc7+ Kb7 9. S:e8 Kc6 10. Ka2! znowu unikając szacha. 10. Kb2? pozwala na szacha z c4; 10. Kb4 pozwala na szacha z a6)

SPECJALNE NAGRODY
ex aequo

Specjalna nagroda
(za problemową ideę w studium)
2780 Siergiej DIDUCH (Ukraina)



Wygrana

Wprowadzie temat gwiazdy czarnego króla pojawił się w studium już wcześniej (H. Lommer Die Schwalbe 1964 nr 82381 w bazie S. Diducha), ale tu jest pokazany ciekawiej (tam gra kończy się już w następnym ruchu) - w dwóch wariantach mamy ofiarę białej wieży i widelki, a w dwóch pozostałych skuteczny manewr prowadzący do wymiany wież. Niezbyt udana gra początkowa z wymianą hetmanów (niewykluczone, że jedyna możliwa przy takim pomysśle) nieco psuje wrażenie.

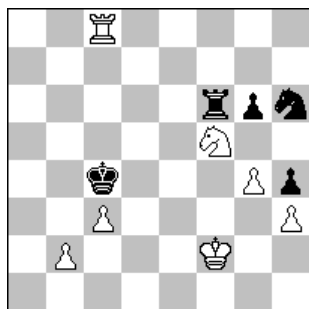
1. h8H Hf6+! 2. H:f6. 2. Sf5? H:h8 3. W:h8 g:f5 - czarny skoczek odżywa. 2... W:f6+ 3. Sf5!

Teraz na 3... g:f5 nastąpi 4. g5. Próba uniknięcia tych widełek ruchem 3... Sf7 nie prze-

chodzi po 4. Wc8+! Kb6 5. Wf8 g:f5 [5... Kc5 6. Kg2] 6. g5 S:g5 7. W:f6+! szach!

3... K:c4. Próby: 4. Kf3? Sf7 5. Kf4 g:f5; 4. Ke2? g:f5 5. g5 We6+!; 4. Kg2? g:f5 5. g5 Wg6!; 4. Wb4+? Kc5 5. Wf4 Sf7 6. b4+ Kb6! =.

4. Wc8+! i białe ratują związanego skoczka w 4 wariantach:



Ruch czarnych

A. 4... Kb5 5. We8! Sf7 5... Kc6 6. Ke2,e1 g:f5 7. g5 Kd7 8. We3! 6. We6! W:e6 7. Sd4+;

B. 4... Kb3 5. Wc6! W:c6 6. Sd4+;

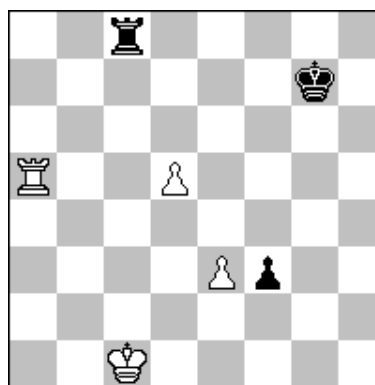
C. 4... Kd3 5. Wd8+ Kc2 6. Wd6! Wf8 7. W:g6;

D. 4... Kd5 5. Kf3! Sf7 6. c4+Ke6 7. Wc6+.

Specjalna nagroda

(za twórcze opracowanie starego studium)
2608 Marek HALSKI (Polska) & Włodzimirz PROSKUROWSKI (USA)

Bardzo ciekawe w logicznej formie opracowanie starego studium jednego z autorów (W. Proskurowskiego) sprzed 60 lat - obalenie starego studium staje się tu grą główną, a gra z pierwotnego studium staje się grą w logicznej próbie.



Remis

Wprowadzie w pozycji początkowej biały król stoi pod szachem, ale tu jest to do zaakceptowania, bo ma aż 4 pola odejścia i tylko jedno jest poprawne. **1. Kd2!**

Tematyczna złuda 1. Kb2? Wc1! 2. Wa7+ (2. Wa4 f2 3. Wg4+ (3. Wf4 f1=H -+) 3... Kh6 4. K:c1 f1=H+ 5. Kd2 Hf2+ 6. Kd3 Hf5+ wygr.) 2... Kg6! 3. Wa6+ Kg5! 4. Wc6 Wd1 (wygrywa też 4... Wg1) 5. Wc2 (5. d6 f2 -+) W:d5 6. Wf2 Kg4 wygrana.

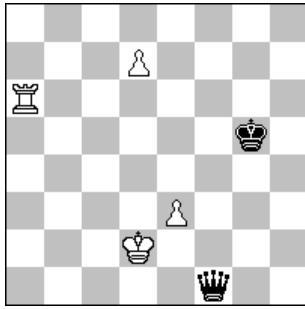
Złe jest też 1. Kd1?, bo Wc1+ i ofiarę trzeba przyjąć: 2. K:c1 f2 i czarne wygrywają.

1... Wc1! 2. Wa7+! Na szczęście bicie w szachach nie jest obowiązkowe, co białe wykorzystują. 2. K:c1? f2 z wygraną.

2... Kg6! Czarne muszą trzymać się linii g. 2... Kf6 3. Wa4 Wg1 4. Wf4+ =; 2... Kh6?? 3. K:c1 i białe nawet wygrywają.

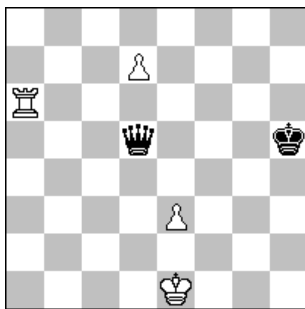
3. Wa6+ Kg5.

Teraz narzuca się natychmiastowe 4. d6? (próba logiczna), ale okazuje się, że po 4... f2 5. d7 Wd1+! (5... f1H? 6. d8H+ i białe nawet wygrywają) 6. K:d1 f1H+ 7. Kd2 (7. Kc2 Hf5+) i czarne mają **dwa** skuteczne plany zwycięstwa - oba wykorzystujące złe położenie białej wieży na linii a.



Pozycja po 7. Kd2 w złudzie.

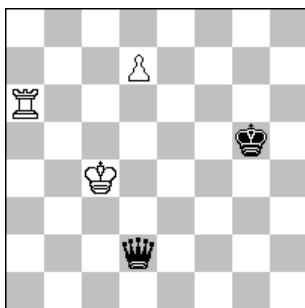
Plan pierwszy: zaszachować na g2 i stanąć hetmanem na d5: 7... Hg2+ 8. Ke1 (K~) Hd5!



Pozycja A1 - białe przegrywają

Nic nie daje związanie hetmana 8. Wa5? H:a5 i hetman kontroluje pole d8.

Plan drugi: przepędzić białego króla na c4 i stanąć hetmanem na d2. 7... Hf2+ 8. Kc3 H:e3+(He1+) 9. Kc4 Hd2! powstaje pozycja (diagram)



Pozycja B1 - białe przegrywają

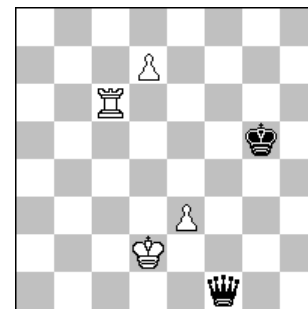
Widać słabość położenia wieży na linii 'a': po 10. Wa5+, hetman bije kontrolując pole d8.

To że obalić tematyczną złudę można dwoma sposobami nie jest wadą, bo te dwa obalenia w rozwiązaniu przekształcają się w dwa warianty z jednoznacznie ciekawą grą białych!

Dlatego trzeba najpierw zagrać **4. Wc6!!**, bo okaże się w przyszłości, że wieża na c6 stoi lepiej niż na a6.

4... Wa1 (lub 4... Wg1) i dopiero teraz **5. d6!** 5. Wc8? f2 6. Wg8+ Kh6 7. Wf8 f1H wygrana. 5... f2 (5... Kf6 6. d7+ Ke7 7. Wd6 Kd8 8. Wf6 =.

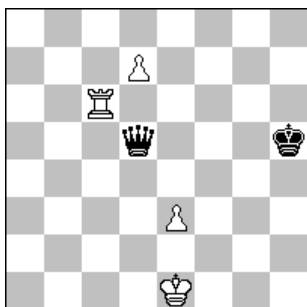
6. d7 Wd1+! Kolejna ofiara czarnej wieży, tym razem musi być przyjęta, ale na szczęście dzięki położeniu białej wieży na c6 białe już zremisują. **7. K:d1 f1H+ 8. Kd2!** 8. Kc2? Hf5+.



Pozycja po **8. Kd2** w rozwiązaniu

A) 8... Hg2+ 9. Ke1! Biały król musi unikać linii c (bo czarne zabiją wieżę z szachem) oraz linii d (bo czarne zabiją pionka d7 po Hd5+).

9... Hg1+ 10. Kd2 (10. Ke2? Hg4+) **10... Hg2+ 11. Ke1 Hd5** (diagram A2 - porównajmy go z diagramem A1).



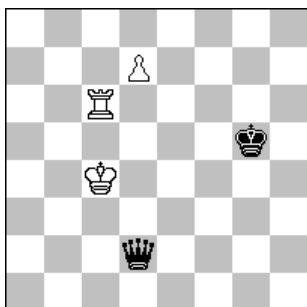
Pozycja A2 - remis

13. Wc5! remis.

Grę kończy ofiara białej wieży!

B) 8... Hf2+ 9. Kc3! H:e3+ 10. Kc4! i teraz

a) 10... Hd2 (diagram - porównajmy go z diagramem B1, wyjaśnia się sens przestawienia wieży z linii a na linię c) to, 11. Wc5+ i 12. Wd5 =.



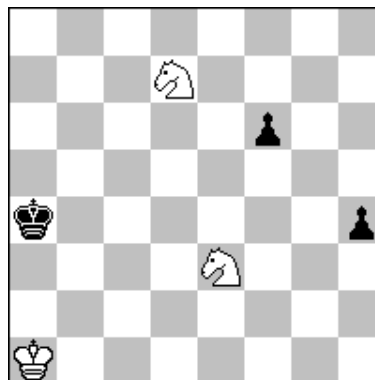
Pozycja B2 - remis.

Remis osiągamy też po 10... Hc1+. 10... He4+ 11. Kc5 He7+ 12. Wd6 =; 10... He7 11. Wc5+ Kf4 12. Wd5 =. 11. Kd5 Hd2+ 12. Ke6 =.

Czarno-białe ofiary wież.

WYRÓŻNIENIA HONOROWE ex aequo

wyróżnienie honorowe
2616 Andrzej BABIARZ (Polska).



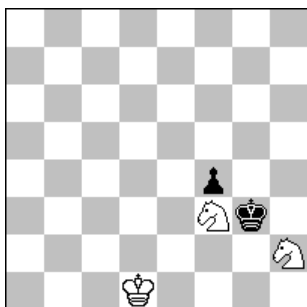
Wygrana

Ciekawe studium na temat teorii Troickiego. Białe muszą zastopować jednego czarnego pionka na odpowiednim polu, a drugiego zdobyć. Okazuje się, że trzeba to zrobić bardzo precyzyjnie co stanowi wartość studium.

Mankamentem studium jest to, że po ostatnim ruchu wcale nie jest łatwo zobaczyć w jaki sposób białe wygrywają - niestety gra jest już niejednoznaczna (dlatego autor skończył w tym momencie rozwiązanie) choć nie pozbawiona subtelności.

Wprowadzie końcowy układ bierek był już wykorzystany w studium 57895 z bazy S. Diducha, ale gra jest zupełnie inna.

Pionka h lub pionka f trzeba zablokować na polu h4 lub odpowiednio f4 - przy czym w wypadku pionka h nie trzeba żadnych dodatkowych warunków, a w przypadku pionka f nie można przepuścić czarnego króla na pole f2(g2). Na przykład poniższa pozycja jest remisowa.



Ruch białych - remis

A po przestawieniu czarnego króla na h5 już będzie wygrana dla białych. Natomiast gdyby w tej pozycji na h3 stał czarny pionek, to pozycja byłaby już dla białych wygrana, bo pionek ten potencjalnie ogranicza czarnego króla.

W niektórych wariantach białe mogą zabić pionka f4, oddać jednego skoczka aby uniknąć pata, a drugim skoczkiem zamatować króla na h1!

Wniosek: białe powinny blokować oba pionki!

1. Sg4! 1. Sc5+? Kb5! 2. Se6 h3! 3. Sg4 h2! 4. S:h2 Kc4 5. Sf4 Kd4 6. Sg4 Ke4 =. **1... h3!** 1... f5 2. Sf2! f4 3. Sh3 f3 5. Sc5+!

2. Sh2! Pionek h jest zatrzymany za daleko, więc trzeba walczyć o zatrzymanie pionka f. 2. Kb2? f5! 3. Sh2 f4! 4. Se5 f3! 5. S:f3 = **2... Kb3 3. Kb1!**

Tematyczna złuda: 3. Sc5+? Kc2! 4. Se6 f5! 5. Sd4+ Kc3 6. Sdf3 Kc2! 7. Ka2 f4! (pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych) 8. Ka3 Kc3 9. Ka4 Kc4 10. Ka5 Kc5 11. Ka6 Kc6 12. Ka7 Kc7 i pomimo blokady obydwu pionków białe nie mogą wygrać, bo ich król nie może przejść na skrzydło królewskie.

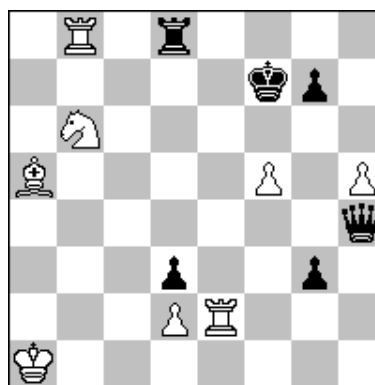
3... Kc4! 3... Kc3 4. Kc1! f5 5. Se5 Kd4 6. Sef3+! +-. **4. Sf8!** 4. Kc2? Kd5! 5. Sf8 f5! 6. Sg6 f4 7. Sh4 f3! 8. S4:f3 =. **4... f5 5. Sg6!** 5. Se6? f4 6. Sg5 f3! =. **5... Kd4**

5... f4 6. Se5+! Kd4 7. Sef3+! i wygrana.

6. Sh4! 6. Sf4? Ke3! 7. Se6 f4! 8. Sg5 f3! =. **6... f4 7. S4f3+!** wygrana dzięki obecności pionka h3!

Studium o znaczeniu teoretycznym. Do wygranej prowadzi zablokowanie przez skoczki obydwu pionków, w tym przynajmniej jednego na "dobrym" polu Troickiego i możliwość likwidacji "złego" pionka przez króla. [A]

wyróżnienie honorowe
2604. Andrzej JASIK (Polska)



Remis

Po ostrym wstępie mamy końcówkę wieżową z wyborem (niestety narzucającego się) 6. Kb2 zamiast (nienarzucającej się) złudy 6. Kb1. Ciekawy i tu na szczęście nieoczywisty wybór 10. f6, a nie 10. h6?

1. Wb7+ Kf8 2. Wee7! 2. Gb4+? H:b4 3. Sd7+ Kf7! 4. W:b4 d:e2 5. Se5+ Kf7 -+; 2. We1? g2 3. Gb4+ Kg8 4. b1 He4 -+. **2... H:e7!**

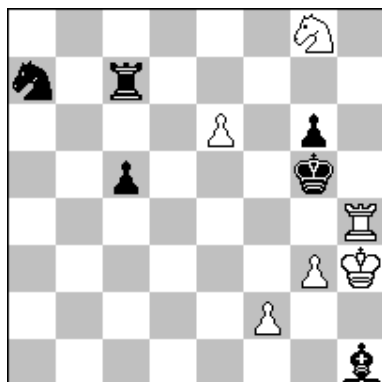
3. Gb4! H:b4 4. Sd7+W:d7 5. W:b4 Wa7+ 6. Kb2!

Złuda: 6. Kb1? Wb7!! 7. W:b7 g2 8. Wb8+ Kf7 9. Wb6+Kg8 10. f6 g1H - szach!.

6. Wb7!! 7. W:b7 g2 8. Wb8+ Kf7 9. Wb7+ Kg8

10. f6! Złuda: 10. h6? g:h6 11. f6 g1H 12. Wg7+ H:g7 13. f:g7 h5 -+. 10... g:f6 11. h6! g1H 12. Wg7+ H:g6 13. h:g7 - remis.

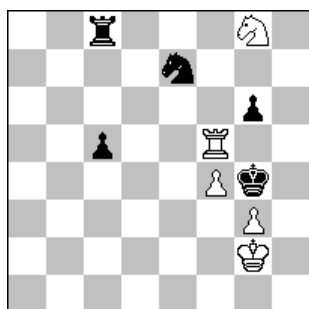
wyróżnienie honorowe
2618 Steffen NIELSEN (Dania)
& Martin MINSKI (Niemcy)



Wygrana

Studium oparte na jednym posunięciu, (ale jakim!) 6. Wf5!!, po którym jest mat albo dominacja.

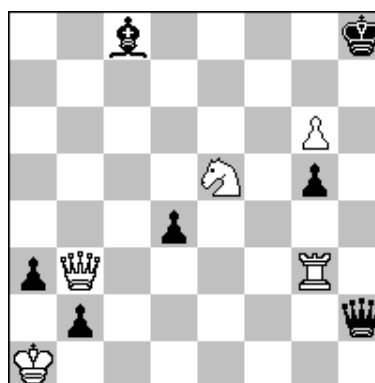
1. e7 Wc8 2. Wf4 Sc6 2... W:g8 3. Wf8 +-. 3. Wf8 Gg2+! 3... S:e7 4. f4+ Kh5 5. g4#. 4. K:g2 S:e7 5. f4+ Kg4 6. Wf5!! wieża idzie pod bicie trzech bierek.



pozycja po 6. Wf5!!

6... K:f5. 6... S:f5 7. Sf6#; 6... W:g8 7. Wg5#; 6... g:f5 7. Sf6#. 7. S:e7+ Ke6 8. S:c8 +-.

wyróżnienie honorowe
2642 David GURGENIDZE (Gruzja)



Remis

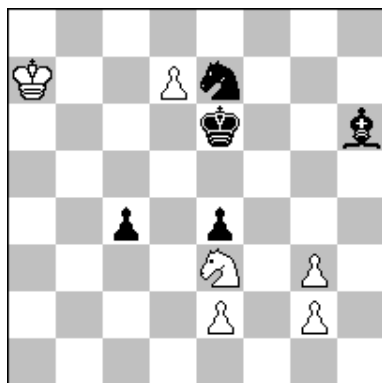
Efektowna gra z dwoma patami. Pierwszy pat ze związaniem jest oryginalny i ciekawy, ale niestety z pionkami niepotrzebnymi w pacie, z kolei drugi był wielokrotnie realizowany (np. w zbiorze; Iuri Akobia, "World anthology of chess studies, volume I, 4232 studies with stalemate" jest 70 studiów kończących się takim patem - pat nr S666).

Pozycja początkowa białego króla pod szachem nie ma tu sensownego uzasadnienia - król stoi szachem bez żadnej za to rekompensaty (jak np. w nr 2608) - tu król ma jedyne odejście! Lepiej byłoby zrezygnować z pierwszego ruchu. Mimo tych usterek bardzo dobre studium.

1. Ka2. 1. Kb1? Gf5+ 2. Ka2 Hb1 + 1... Ge6. 2. g7+. 2. H:e6? b1H+ 3. K:b1 Hb2#. 2... Kh7. 2... K:g7 3. W:g5+ Kf8 [3... Kh7 4. Wh5+ H:h5 5. H:e6] 4. Wf5+ Ke7 5. Sc6+ Kd7 [5... Kd6 6. Wf6] 6. Wd5+ K:c6 7. Hc4+ Kb6 8. Hb5+ [8. W b5+ Ka6 9. Wd5+].

3. g8H+ G:g8 4. Sf7 H:g3 5. Hd3+!! 5. H:g3? G:f7+ 6. K:a3 b1H. 5. . Kg7. 5... H:d3 pat nr 1 6. H:g3 G:f7+ 7. K:a3 b1H 8 H:g5+ Hg6 9. He5+ Hf6 10. H:d4! H:d4 - pat nr 2.

wyróżnienie honorowe
2624. Michal HLINKA
& Luboš KEKELY (Słowacja)



Remis

Słaba promocja, a potem ciekawy pozycyjny remis przy wzajemnym zugzwangu. Ale brak jest tematycznej złudy prowadzącej do pozycji wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.

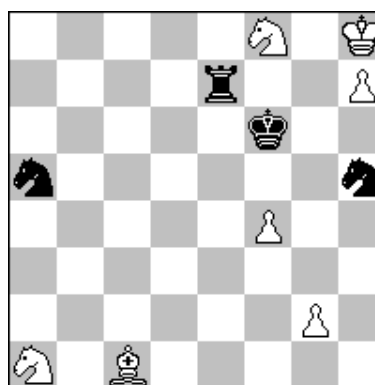
1. d8S+! 1. d8H? Sc6+ 2. Kb6 S:d8 3. S:c4 Kd5 -+ **1... Kd7** 2. S:c4 K:d8 3. Sd6. 3. Kb6? Sf5 4. Kc5 e3 5. Se5 Ke7 6. Kc4 S:g3 7. Kd3 Gg5 8. Sg4 Sf1-+. **3... Sc8+** 3... e3 4. Sf7+ =

4. S:c8 K:c8 5. Kb6 Kd7 6. Kc5 Ke6 7. Kd4 e3. 7... Kf5 8. g4+ Kf4 9. e3+ K:g4 10. K:e4 =. **8. g4!** 8. Ke4? Kd6! 9. Kd4 Kc6 10. g4 Kb5 -+ **8... Kd6.** 8... Gf4 9. Ke4 Gg5 10. Kd4 =.

9. g3! tempo (9. Ke4? Kc5 -+) **9... Ke6** (9... Kc6 10. Ke5 Kc5 11. Kf6 =) **10. Ke4 tempo Kf6** (10... Kd6 11. Kd4 = tempo)

11. Kd4! tempo (11. Kd5? Kg5 -+) **11... Ke6** **12. Ke4 Gg5** **13. Kd4** Słaba promocja i ruchy tempowe. [A]

wyróżnienie honorowe
2684 Michael PASMÁN (Izrael)



Remis

Ostra gra z obu stron, excelsior, feniks. Mankament: złuda 6. Sc2? na której w znacznym stopniu autor opiera treść swojego studium (tak przynajmniej wynika z jego prezentacji utworu) jest mniej narzucająca się niż rozwiązanie 6. Sb3. Tym niemniej pozostałych wartościowych elementów w studium jest wystarczająco dużom, aby je wyróżnić.

1. g4! 1. Ga3 Wb7; 1. f5 Sg3! 2. Ga3 Wb7 3. Sc2 Sc6-+ **1... Kf7** 2. f5! Sg3 3. Gh6! 3. Sc2 S:f5! 4. g:f5 Wc7-+. **3... Sc6.** 3... Sc4 4. g5! S:f5 5. g6+ Ke8 (5... Kf6) 6. Sb3 /c2 6... Se5 7. Sd4! S:h6 8. Sc6 w głównym wariacie)

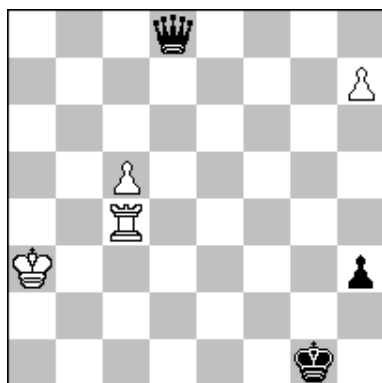
4. g5! S:f5 5. g6+ Ke8 6. Sb3! Złuda 6. Sc2? S:h6 7. g7 Sf7+ 8. Kg8 We6! 9. Sg6 W:g6 10. h8H Se7+! 11. Kh7+ Kd7! i wygrana bo białe nie mają szacha.

A) 6... S:h6 7. g7 Sf7+ 8. Kg8 We6 9. Sg6 W:g6 10. h8H Se7+. 10... S:h8 11. Kh7 Kf7 12. g:h8S+! 11. Kh7+ Kd7 i remis, bo białe mają szacha 12. Sc5+!

B) 6... Se5 7. Sd4 S:h6 8. Sc6! 8. g7? Sef7#. 8... S:c6 9. g7 Sf7+ 10. Kg8 We6! 10... We2/e3 11. Sg6! (11. h8H Se7+) 11... Sh6+ 12. Kh8= 11. Sg6! na wszelki wypadek - przeciwko Se7+: 11. h8H? Se7+ 11... W:g6 12. h8H S:h8 13. Kh7! Kf7! 14. g:h8S+! - Excelsior i Phoeni: (14. g:h8H Wg2-+).

POCHWAŁY ex aequo

pochwała
2622 Amatzia AVNI (Izrael)



Remis

Cenna dla teorii pozycja po 6. c7, ale brak w studium jakiego zaskakującego ruchu

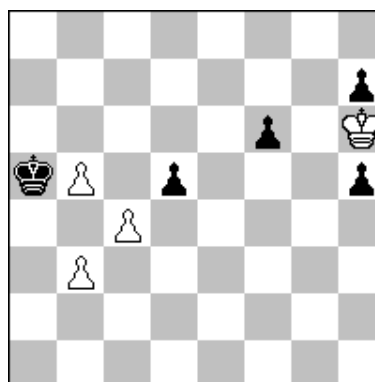
1. c6 h2 2. Wc1+ Kg2. Albo 2... Kf2 3. c7! [złudza 3. Wc2+? Ke3 4. W:h2 Hd6+ 5. Kb3 H:h2 6. c7 Hh3--+ 7. Kb4 - 7. Kc4 H:h7! 8. c8H Hc2+ +- - 7... Kd4! 8. Kb5 Kd5 9. Kb6 Kd6+] 3... Hd3+ 4. Ka4 Hd4+ 5. Kb5 Hb2+ 6. Ka4 H:c1 7. h8H Hc6+ 8. Ka3 H:c7 9. Hd4+=

3. Wc2+! (3. c7?--+) **3... Kf3.** 3... Kg3 4. W:h2 K:h2 5. c7 Ha8+ [5... Hf8+ 6. Ka4] 6. Kb4 – gra główna.

4. W:h2 Hd6+ 5. Kb3 H:h2 6. c7 Hh3 7. Kb4. (teraz jest remis, bo czK jest za daleko) **7... Hc8.** 7... Ke4 8. Kc5 Ke5 9. Kc6 Hc8 10. h8H+ H:h8 11. Kb7=. **8. Kb5 Hb7+ 9. Ka4 Hc6+ 10. Kb4=**

pochwała
2629 Andrzej BABIARZ (Polska)

Wariacja na nieśmiertelny temat Retiego. Mam trochę obaw co do oryginalności.



Remis

1. c:d5! 1. K:h5? d4! -+ lub 1. b4+? Kb6! 2. c:d5 h4! 3. d6 h3! -+ **1... K:b5!** 1... h4 2. d6! Kb6! 3. Kg7! h3 4. K:f6 h2 5. d7 h1H 6. d8H+! =.

2. Kg7! Idea Retiego 2. K:h5? Kc5! 3. Kg4 K:d5 4. Kf5 h5! -+ lub 2. d6? Kc6! -+ lub 2. b4? H4! -+. **2... Kc5!** (2... h4 3. Kf7! h3 4. d6 h2 5. d7 h1H 6 d8H =.

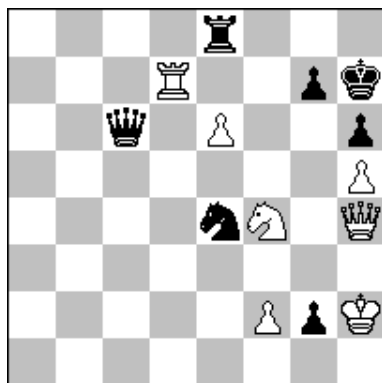
3. K:f6! 3. Kf7? K:d5 4. K:f6 h4! -+. **3... h4 4. Ke6 h3 5. b4+!** Sens tego wtrąconego szacha objawi się w pozycji końcowej 5. d6? h2! 6. b4+ Kc6! 7. b5+ Kc5! 8. d7 h1H 9. d8H He4+! 10. Kf7! Hg6+! 11. Kf8 Hd6+! 12. H:d6 K:d6 13. Kg7 h5! -+.

5... K:b4. 5... Kb6 6. d6 h2 7. d7 Kc7 8. Ke7! = lub 5... Kb5 6. d6! itd jak wariant główny. **6. d6! h2 7. d7 h1H 8. d8H H:e4+ 9. Kf7!** 9. Kf6? Hh4+! -+. **9... Hg6+ 10. Kf8!!** - remis.

Przy czarnym królu na "b4" nie ma 10... Hd6+? Twórcze rozwinięcie idei Retiego z 1921 r. z tym, że w Jego studium (Kh8 - Ka6) biały król jednak przybliży się do uciekającego pionka a w przedstawionym zadaniu nie tylko nie bierze tego pionka, ale oddala się od niego ! [Autor]

pochwała

2630 Ilham ALIEV & Martin MINSKI
Dedykowane Yochanananowi Afekowi –
70 lecie urodzin.



Wygrana

Dwie słabe promocje. Ale taki klasyczny temat był wielokrotnie realizowany w ekonomiczniejszych pozycjach

1. Hg4 Sg5 1... g1H+ 2. K:g1! Hc1+ 3. Wd1! 2. Hf5+ i dwa warianty:

A: 2... Kg8 3. Hf7+!! 3. Hg6? g1H+ 4. K:g1 Sf3+. 3... S:f7 4. e:f7+ Kh7 4... Kf8 5. Sg6+ +-. 5. f:e8G! 5. f:e8H? g1H+ 6. K:g1 Hh1+ 7. K:h1 pat. 5... g1H+ 6. K:g1 Hc1+ 7. Kg2 H:f4 8. Gg6+ Kg8 9. Wd8+

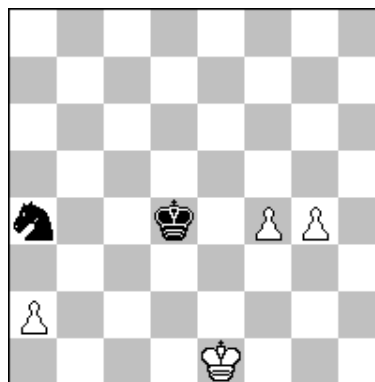
B: 2... Kh8 3. Sg6+ 3. Hg6? g1H+ 4. K:g1 Sf3+ 5. Kf1 Hc1+ 6. Ke2 Sg1+ 7. Kd3 Hd1+ 8. Ke4 H:d7. 3... Kg8 4. Hf7+!! S:f7 5. e:f7+ Kh7 6. f:e8S! 6. f:e8H? g1H+ 7. K:g1 Hg2+ 8. K:g2 pat. 6... g1H+ 7. K:g1 Hc1+ 8. Kh2! 8. Kg2? Hg5+=. .

pochwała

2623. Peter KRUG (Austria)

Brak jakichkolwiek analiz nie pozwala w pełni zrozumieć idei studium (np. dlaczego 5 i 6 ruch białych autor podał z wykrzyknikiem). Prawdopodobnie wartość studium jest wyższa niż wynikałoby to z podanego rozwiązania. Tym niemniej precyzyjna gra

bez duali w miniaturze zasługuje na uznanie.

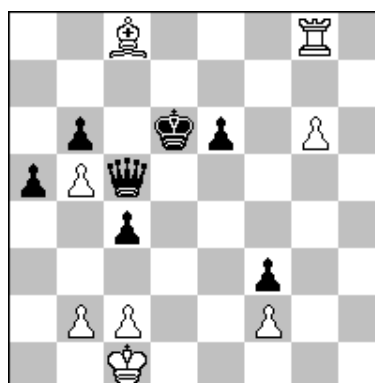


Wygrana

1. f5! Ke5 2. Kd2 Sc5 3. Ke3 Sa4 4. Kd3 Sb2+ 5. Kd2! Sa4 6. a3! Sc5 7. Ke3 Sd7 8. Kf3 Sb6 9. Kg3 Kf6 10. Kh4 Sa4 11. Kh5 Sc5 12. Kh6 Sd3 13. a4 Se5 14. Kh5 Sc4 15. Kh4 Sa5 16. Kg3 Ke5 17. Kh3 Sc6 18. Kh4 Kf6 19. Kh5 Sa5 20. Kh6 Sc6 21. Kh7 Sa5 22. Kh8! Sc6 23. Kg8 Se7+ 24. Kf8 S:f5 25. g:f5 K:f5 26. a5 +-.

pochwała

2648 Wolodymir SAMIŁO (Ukraina).



Remis

Ostra walka z obu stron z kilkoma trudnymi posunięciami. Mało wyraziste poboczne warianty powodują, że nie tak łatwo się połapać o co w studium chodzi i

rozwiązanie bardziej przypomina analizę odłożonej partii niż artystyczne studium.

1. g7 Hg5+ 2. Kb1 Ke5 2... He7 3. Gb7 Ke5 4. Gc6 [lub 4. G:f3 Hf7 5. Wc8 H:g7 6. W:c4 Hg1+ 7. Ka2 . H:f2 8. Gc6= forteca] 4... Hf7 5. Wf8! H:g7 6. W:f3 Hg1+ 7. Ka2 Hd1 8. We3+ Kd6 9. Wc3 Hd4 10. f3 forteca.

3. G:e6! 3. Gb7?! Kf6 4. Wc8 [4. G:f3 c3 5. Wc8 cb2 6. g8S Kg7 7. K:b2 H:b5 8. Kc1 a4+. -] 4... H:g7 5. G:f3 Hg1+ 6. Ka2 H:f2 7. c3 Kg5 8. Ga8 [8. Ge4 He2 9. Gb1 e5-. +] 8... Hf5 9. W:c4 H:b5 10. Wd4 He8 11. Gf3 e5-. +

3... Hg1+! 3... K:e6 4. We8+ Kf7 5. g8H H:g8 6. W:g8 K:g8=. **4. Ka2 K:e6 5. We8+ Kf7 6. g8H H:g8 7. W:g8 . K:g8**

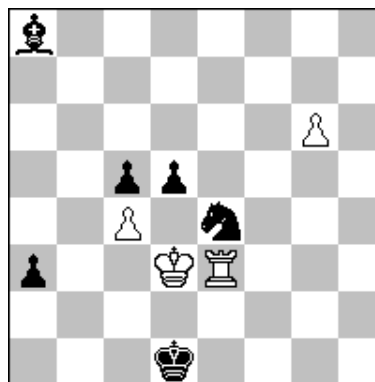
8. Kb1! - puenta - próba 8. b3? c:b3+ 9. c:b3 [9. K:b3 Kf7 10. c4 Ke6 11. c5 b:c5 12. b6 Kd7! 13. Ka4 c4! 14. K:a5 c3-+] 9... Kf7 10. b4!? a:b4 11. Kb3 Ke6 12. K:b4 Kd5! 13. Kc3! Kc5 14. Kd3 K:b5 15. Ke3 Ka4!! [15... Kc4? 16. K:f3 b5 7. Ke2!]=] 16. K:f3 b5 17. Ke2 b4 18. Kd2 Ka3! 19. Kc1 Ka2-+

8... Kf7 9. Kc1 - switchback, **9... c3!** 9... Ke6 10. Kd2 Kd5 1. Ke3=. **10. b:c3 Ke6 11. c4!** Próba 11. Kd2? Ke5! 12. Kd3 [12. Ke3 a4!-+] 12... Kd5 13. c4+ Kc5 14. Kc3 a4! 5. Kd3 Kb4 16. c3+ Kc5!-. + zugzwang [16... Kb3?! 17. c5! a3 18. cb a2 19. b7=]

11... Kd6 12. Kd2 Kc5 12... a4 13. Kd3! Kc5 14. Kc3= zuzwang. **13. Kd3!** 13. Kc3? a4! 14. Kd3 Kb4 15. c3+ Kc5!-. +.

13... Kb4 14. Kd4! a4 15. c3+ 15. Kd5? a3 16. c5 a2! -. + **15... Kb3 16. c5 a3! 17. c:b6!** 17. c6? a2 18. c7 a1H 19. c8H Hd1+! 20. Ke4 He2+ 21. Kf4 H:f2-. +. **17... a2 18. b7 a1H 19. b8H=.**

pochwała
2689 Michael PASHMAN (Izrael)



Remis

Pat na środku szachownicy po ostrej grze. Nie wszystkie bierki uczestniczące w pacie są aktywne.

1. Wh3! Próba tematowa: 1. g7? a2 2. We1+! [2. g8H Sf2+ 3. Kc3 a1H+] 2... K:e1 3. g8H Sf2+! 4. Kc2 d4! 5. H:a8 [5. He6+ Ge4+] 5... d3+ 6. Kb3 [6. Kb2 d2 7. He8+ Kf1] 6... d2 7. He8+ Kf1 8. K:a2 d1H -+; 1. Wf3 d:c4+.

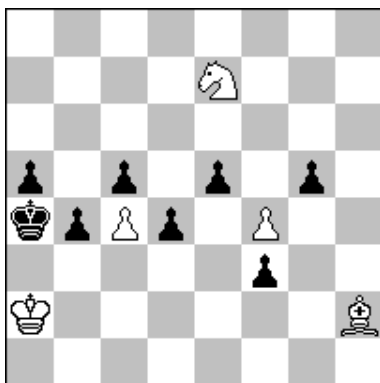
1... Sf2+ 2. Kc3 d:c4! 2... S:h3 3. g7 Sf2 4. g8H d4+ 5. Kb3. **3. g7 Gd5** 3... a2 4. Kb2 Gd5 5. Wh5. **4. Wh1+!! Ke2!**

4... G:h1 5. g8H; 4... S:h1 5. g8H G:g8 pat. **5. Wa1! Sd1+ 6. W:d1!** 6. Kc2 Se3+ 7. Kc3 Sf5 8. W:a3 S:g7 9. Wa7 [9. Wa5 Se6] 9... Sf5! -+. **6... K:d1 7. g8H G:g8 pat idealny.**

pochwała
2787 Marc GELLY (Francja)

Zwycięska walka gońca z falangą czarnych pionów.

1. Gg1! 1. Gg3? e:f4 2. Ge1 b3+ 3. Kb2 f2 4. G:f2 Kb4 5. Ge1+ K:c4 6. G:a5 f3 7. Sf5 f2 8. Sg3 g4 =.



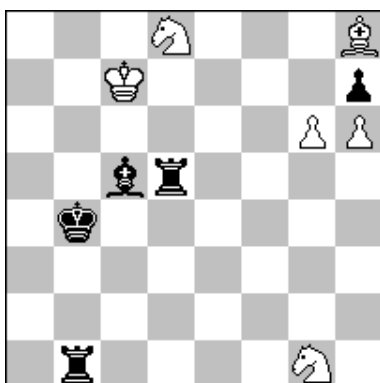
Wygrana

1... **b3+** 1... e4 2. Sd5 b3+ 3. Kb2 e3 - jak w głównym wariacie. 2. **Kb2 e4** 2... g4 3. f:e5 +- 3. **Sd5!** 3. f:g5? e3 -÷. 3... e3

4. **S:e3!** Tematowa próba: 4. G:e3? d:e3 5. S:e3 g:f4! -+. 4... **d:e3** 5. **G:e3 Kb4** 6. **f5!** 6. f:g5? a4 7. Gd2+ K:c4 8. g6 f2 9. g7 a3+ =. 6... **a4** 7. **f6** 7. Gd2+? K:c4 -+.

7... **a3+** 8. **Kc1!** - aby kontrolować pole d2. 8. Kb1? Kc3! 8... **Kc3** 9. Gd2+! Kd3 10. **f7 a2** 11. **Kb2 a1H+** 12. **K:a1 Kc2** 13. **Gc3!** K:c3 i wygrywa po 14. Kb1 lub 14. f8H.

pochwała
2603. Michal HLINKA
& Luboš KEKELY (Słowacja)



Remis

Ostra walka figurowa z wielokrotnym powrotem figur (switchback).

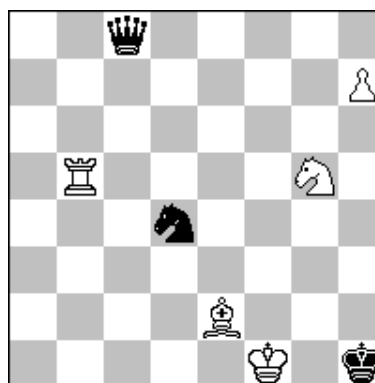
1. **g:h7** 1. Se2? Kc4 2. Sc3 Gb6+ 3. Kc6 W:d8 4. S:b1 W:h8 -+ 1... **Kb5** 1... Kc4 2. Sf3! W:d8 3. K:d8 Wb8+ 4. Kd7 W:h8 5. Ke6 W:h7 6. Se5+ Kd4 7. Sf7 Gf8 8. Kf6 G:h6 9. Kg6 Wg7+ 10. Kf6 Wh7 11. Kg6 pozycyjny remis. 2. **Gf6 Gb6+** 3. **Kb8!** 3. Kb7? Wd7+--+; 3. Kc8? Wc1+ 4. Kb8 Gc7+ 5. Kb7 Gf4-+.

3... W:d8+ 4. **G:d8 Gd4** 4... Kc6 5. G:b6 =. 5. **Sf3 Kc6+** 6. **Kc8 Gh8!**; 6... Gc3 7. Gc7 =. 7. **Gc7 Wf1** 8. **Ge5! W:f3** 9. **Gg7!** 9. G:h8? Wf8# 9... **Wf7** 9... We3 10. Kd8 We6 11. G:h8 = switchback.

10. **Kd8 Kd6** 10... Wa7 11. G:h8 switchback Wa8+ 12. Ke7 W:h8 13. Kf6 W:h7 14. Kg6 = 11. **Ke8 We7+** 11... Ke6 12. G:h8 = switchback.

12. **Kf8** 12. Kd8? Wa7 13. Ke8 Ke6 14. Kd8 Kf7 15. G:h8 Wa8+--+ 12... **Ke6** 12... Wa7 13. G:h8 = switchback 13. **G:h8** 13. Kg8? We8+ 14. Gf8 Kf6 zugzwang 15. K:h8 W:f8#

pochwała
2609. Martin MINSKI (Niemcy)



Wygrana

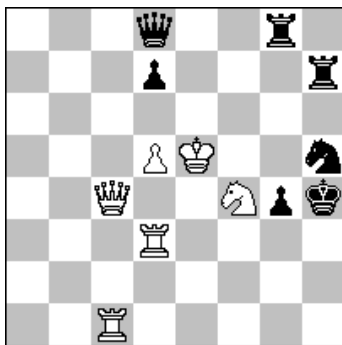
Sympatyczny mat, choć jak dla takiego mistrza jak Martin to raczej skromny utwór.

1. Wb1! bateria **1... Hf5+** 1... Kh2 2. Kf2 Hf5+; 2... Hf8+ 3. Gf3+- [3. Sf3+? S:f3 4. G:f3 Hc5+=]; 3. Sf3+- [3. Gf3? Hc2+ 4. Ke3 Hc3+ 5. Kf4 S:f3 6. S:f3+ Kg2=].

2. Gf3+! **S:f3** **3. h8H+** **Sh2+** 3... Sh4+ 4. Ke2+ H:b1 5. H:h4+- 4. **Ke2+** **H:b1** **5. Ha8+** **Kg1** **6. Sh3#** mat z samoblokowaniem na h2.

pochwała

2690. Luis Miguel GONZÁLEZ (Hiszpania)
& **Vidadi ZAMANOV (Azerbejdżan)**



Wygrana

Wprawdzie gra jest bardzo forsowna, ale pierwsze 5 ruchów białych to ofiary, co zasługuje na wyróżnienie.

1. Sg6+! **Kg5!** 1... W:g6 2. Wh1+ Kg5 3. Hc1+ Sf4 4. H:f4# **2. H:g4+!** **Kh6!** 2... K:g4 3. Wg1+ Sg3 4. Wd:g3+ Kh5 5. Wh1+ +- **3. H:h5+!** **Kg7!** 3... K:h5 4. Wh1+ K:g6 5.

Wg3+ Kf7 (5... Hg5+ 6. W:g5+ K:g5 7. Wg1+ Kh6 8. W:g8+-) 6. Wf1+ Ke8 7. W:g8+ Ke7 8. d6#

4. H:h7+! 4. Hf5? Wh6! 5. Wg1 (5. Sf4 We8+ 6. Kd4 Hb6+ 7. Wc5 Hb4+=) 5... Hc7+! 6. Ke4 Hc4+ 7. Ke3 Hc5+ 8. Wd4 Hc3+ 9. Ke4 Hc2+ 10. Wd3 Hc4+ 11. Kf3 Wh3+! 12. H:h3 (12. Wg3 W:g3+ 13. K:g3 Kh6!)=) 12... H:d3+ 13. Kf2 H:h3 14. Sf4+ Kf6! 15. S:h3 W:g1=

4... K:h7 **5. Sf8+!** 5. Wh1+? Kg7!-+ **5... H:f8** 5... W:f8 6. Wh1+ Kg6 7. Wg3+ Kf7 8. Wf3+ Ke8 9. W:f8+ K:f8 10. Wh8 Ke7 11. d6+- [5... Kg7 6. Wg1+ Kf7 7. Wf3+ Ke8 8. W:g8+-

6. Wh3+! 6. Wh1+? Kg6 7. Wg3+ Kf7 8. Wf1+ Ke8 9. W:f8+ W:f8 10. Wa3 Wf1!= **6... Kg6** **7. Wg3+ Kf7** **8. Wf3+ Ke7** **9. d6+!** [9. W:f8? d6+!]=] **9... Kd8!** **10. W:f8+ W:f8** **11. Wa1!** **Ke8** **12. Wa8+ Kf7** **13. W:f8+ K:f8** **14. Kf6** wygrana

16 III 2023