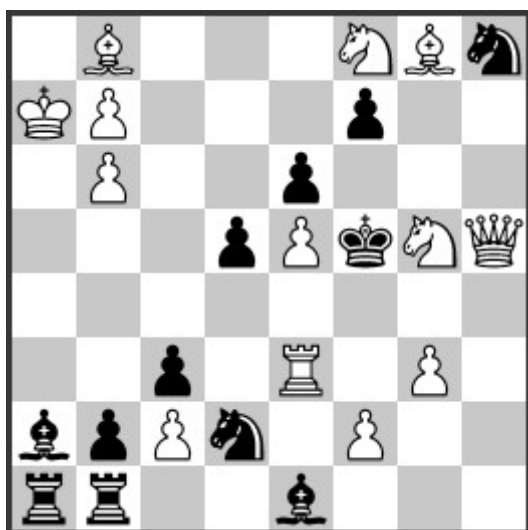


Marcin Banaszek

Polski Związek Szachowy 2024 S#3-6 Oryginał



S#6

13+12 C+

FEN: 1B3NBn/KP3p2/1P2p3/3pPKNQ/8/2p1R1P1/bpPn1P2/rr2b3

Samomat w 6 pos.

1... Se4 a 2. Gh7+ A Sg6 3. G:g6+ f:g6 4. g4+ Kf4 5. W:e4+ d:e4 6. Sf:e6+ G:e6#

1. Wd3! ~ 2. g4+ Kf4 3. Sf:e6+ f:e6 4. Sh3+ Ke4 5. Hf5+ e:f5 6. G:d5+ G:d5#

2. S:f7+? Ke4 3. Sg5+ Kf5 4. Sg:e6+ Ke4 5. Sc5#, 2. Sg:e6+? Ke4 3. Sg5+ Kf5 4. S:f7+ Ke4 5. Sd6#

1... Se4 a 2. S:f7+ B Sg5 3. Sh6+ Ke4 4. f3+ S:f3 5. Hf5+ e:f5 6. G:d5+ G:d5#

1... Sb3 b 2. S:f7+ B Ke4 3. Sg5+ Kf5 4. Sg:e6+ C Ke4 5. Sc5+ S:c5 6. G:d5+ G:d5#, 2.Sg:e6+?

1... Sc4 c 2. Sg:e6+ C Ke4 3. Sg5+ Kf5 4. S:f7+ B Ke4 5. Sd6+ S:d6 6. G:d5+ G:d5#, 2.S:f7+?

Idea problemu to otwieranie, przesłoniętej czarnymi pionkami, diagonali a2-g8, aby wymusić mat z baterii W/G. Idea przedstawiona jest pięciokrotnie, w przygotowaniu, groźbie i trzech wariantach rozwiązania. Białe realizują plan usunięcia dwóch czarnych pionków przez zabicie (motyw Z) albo przez wymuszenie odejścia (motyw V). W przygotowaniu po 1...Se4 a pozycja białej wieży determinuje odmienną realizację planu niż w rozwiązaniu. Goniec i wieża wymuszają odejścia pionków (VV). Skoczek wymusza mat na polu e6. Po wstępie punktem wymuszania matów staje się pole d5. W groźbie następuje wymiana funkcji białego skoczka i gońca. Skoczek usuwa pionka, a goniec wymusza mat. Odejście drugiego pionka wymusza hetman zamiast wieży (ZV). Po obronie 1...Se4 a zamienia się kontynuacja gry w porównaniu z przygotowaniem. Inny skoczek bije pionka, a hetman ponownie wymusza odejście drugiego pionka (ZV). W obronach 1...Sb3 b oraz 1...Sc4 c czarne przesłaniają własnego gońca. Teraz białe wymuszają usunięcie nawet trzech czarnych bierek, aby otworzyć diagonalę. Najpierw dwa razy analogiczne gry skoczka z baterii H/S, w mechanizmie Rehma, usuwają dwa pionki. Kolejność bicia pionków różnicowana jest antydualowo, zależnie od pozycji czarnego skoczka (2xZZ). Występuje tu recyprokowa wymiana drugich i czwartych posunięć białych (BC-CB). Ostatecznie biały skoczek w swoim czwartym kolejnym posunięciu ofiarowuje się w obu wariantach, umożliwiając odslonięcie czarnego gońca (2xV) i planowe wymuszenie mat na polu d5.

Otwieranie białej linii (5x2), zamykanie i otwieranie czarnej linii (2), likwidacja czarnych pionków (6), odciąganie czarnych bierek (7), czyste ofiary białych figur (4), mechanizm Rehma (2), gra białej i czarnej baterii (â 5), zamiana kontynuacji gry (1), unikanie duali (2), wymiana funkcji białych figur (1), recyprokowa wymiana białych posunięć (2), próby logiczne gróźb (2).

Reutlingen, 03.11.2024