

*Białe zaczynają i wygrywają (4+4)*

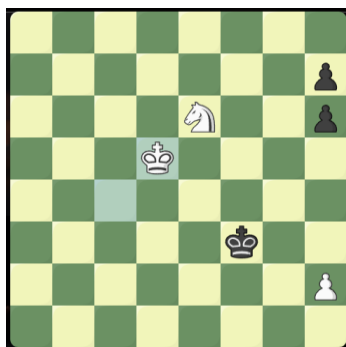
1.G:h7? Sd2 i dalej czarne mogą stawiać opór, a zatem czarnego skoczka należy się pozbyć. Jednakże 1.K:b3? h:g6 i czarne łatwo remisują, więc białe znajdują inny sposób na usunięcie wrogiego czarnego skoczka.

Rozwiązanie:

**1.Gh5+ Kc2**  
**2.Gd1+! K:d1**

Wydaje się, że białe straciły dwa posunięcia oraz gońca. Nastąpiła sytuacja z diagramu powyżej, ale bez białego gońca. Jednak to była jedyna droga do wygranej. Dalej następuje:

**3.K:b3 Ke2**  
**4.Kc4 Kf3**  
**5.Kd5**



Sytuacja po 5.Kd5

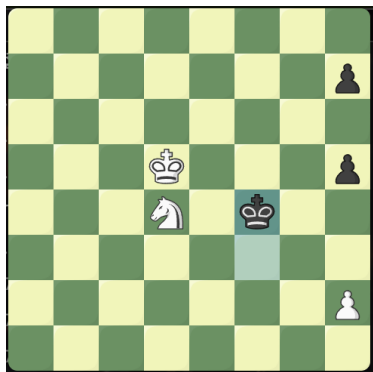
Odtąd jedyną drogą do wygranej białych jest obronić pionka skoczkiem, a skoczka królem.

Wariant A  
**5... Kg4**  
**6.Sd4! Kh3**  
**7.Sf3 Kg2**  
**8.Ke4** i odtąd białe łatwo wygrywają.

Wariant B  
**5... Kg2**  
**6.h4 Kg3**  
**7.h5 Kg4**  
**8.Sg7 Kg5**  
**9.Ke5** i odtąd białe łatwo wygrywają.

Wariant C  
**5... h5**

**6.Sd4+! Kf4!** (przegrywa 6... Kg2?, bo 7.h4 Kg3, 8. Sf5! Kf4, 9.Ke6 i dalej białe wygrywają)  
(przegrywa też 6... Kg4?, bo 7.Ke4..., a następnie 8.Sf3 i wygrana białych)



Sytuacja po 6... Kf4!

**7.Ke6!** (na każde odejście białego skoczka 7. Se2/c2/b3/b5/c6/e6 następuje 7... Kc3 i białe wtedy muszą wrócić grając 8.Sd4, ale wtedy sytuacja z powyższej ilustracji się powtarza. To tłumaczy, dlaczego ten wykonany przed chwilę ruch **7.Ke6!** jest jedyną sensowną kontynuacją dla białych)

Podwariant Ca

**7... Ke4**

**8.Sf5!** z łatwą wygraną białych

Podwariant Cb (wersja dla 8...h6)

**7... h4**

**8.Kd5! h6** (jeśli 8... Ke3, to 9.Ke5!)

**9.Ke6! Ke4**

**10.Sf5! Kf3**

**11.S:h6! Kg2**

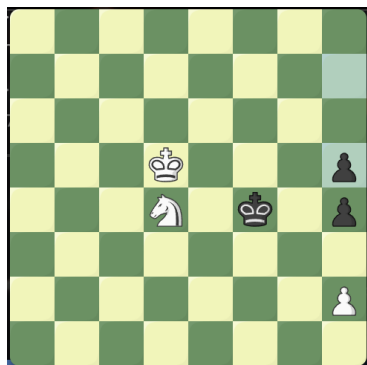
**12.Sf4! Kh3**

**13.Kf5!** Z wygraną białych

Podwariant Cc (wersja dla 8...h5)

**7... h4**

**8.Kd5! h5**



Sytuacja po 8... h5

**9.Kc4** (ruch 9.Ke6? prowadzi do remisu; dowolny ruch 9.Kd6/f6/c4/c5 prowadzi do tego samego wariantu co wykonany właśnie ruch **9.Kc4**. Oczywiście po 9.Kd6/f6/c4/c5 czarne mogą wtedy dłużej stawiać opór, zatem w głównym rozwiązaniu podajemy tylko wersję z **9.Kc4** jako najszybszą).

W niżej wypisanych, ostatnich posunięciach białych (tzn.: 10,11,12) niestety nie ma jednoznaczności, jednakże plan białych jest jedyny: zepchnąć czarnego króla na skraj szachownicy. Dalej następuje:

**9... Ke3**

**10.Kc3 Kf2**

**11.Kd2 Kg2**

**12.Ke2 K:h2**

**13.Kf2** i w co najwyżej kilkunastu posunięciach biały król i biały skoczek matują czarnego króla w prawym dolnym rogu szachownicy.