



Białe zaczynają i wygrywają (5+3)

Rozwiązanie: 1.a6, po tym wstępie dostajemy trzy główne rozgałęzienia:

- 1...K:b5 2.a7 Wc5+ 3.Kd7! Wd5+ 4.Ke7! We5+ 5.Kf7 (lub 5.Kf8) i biały król chowa się za czarnym pionkiem, a następnie a8H wygrywa partię.
- 1...W:d2 2.Sc3!, ten ruch skoczkiem chroni całą linię a przed wieżą. Jeśli 2...W:g2 (2...Wd6? 3.Se4+ lub 2...Wf2? [grozi 3...Wf8] 3.Se4+), to np. 3.a7 Wc2 4.a8H i wygrana.
- 1...Wf5 2.Sd6! Wf1 (2...Wf8 3.a7 Wa8. 4.Sc8), a wtedy kombinacja 3.a7 Wa1 4.Sb7+ Kc4 lub drobny dual z odwrotną kolejnością (tzn.: 3.Sb7+ Kc4 4.a7 Wa1) prowadzą do tej samej sytuacji:



sytuacja po 3.a7 Wa1 4.Sb7+ Kc4 (lub to samo po wspomnianym dualu 3.Sb7+ Kc4 4.a7 Wa1)

5.Kb6! (gr. 6.Sa5 i następnie 7.a8H) (złuda: 5.Kb8?, jedyna obrona: 6...Wa2!, np.: 7.g4 Kd3 8.a8H W:a8 i czarny król łapie białe pionki)

- po złudzie 5.Kb8? natomiast nie ratuje czarnych 6...Wa4/a6?, bo 7.g4! Kd3 8.Sc5+, a jeżeli 6...Wa3?, to 7.g4! Kd3 8.Se6 i pionek e2 jest nietykalny i białe zyskują kolejne tempa i wygrywają)
- po złudzie 5.Kb8? odpowiedź 5...Kd3? również nie ratuje czarnych, bo białe mają wtedy jedyną drogę do wygranej: 6.Sc5+! Kc4 (ale nie 6...K:d2? bo 7.Sb3+) 7.Sd7! białe wygrywają)

5...Wb1+ 6.Kc6! (jeśli 6.Kc7 to 6...Wa1 i powtórzenie) **6...Wa1 7.Sd6+ Kd3 8.Kb6!**



sytuacja po 8.Kb6!

Wariant 1: 8...K:d2 9.Sc4+ K-czarny dowolnie, i wtedy 10.Sa5! daje osłonę pionkowi i wygraną

Wariant 2: 8...Wb1+ 9.Sb5! (jedyna droga do wygranej, inne posunięcia prowadzą do powtórzenia, np. 9.Kc6? Wa1 10.Kb6 i powtórzona sytuacja) 9...Wa1 10.Sc7! (grozi 12.Sa6! i w ten sposób białe mogą przysłonić pionka na linii a). Zatem czarne muszą grać: 10...W:a7 11.K:a7 K:d2

Wydaje się, że teraz białe figury są zbyt daleko, aby uratować białego pionka. A jednak: 12.Kb6!

Ke3 13.Kc5! Kf4 (a jeśli 13...Kf2, to 14.g4 Kf3 15.g5 Kf4 16.Se6+ Kf5 17.Kd5 lub 17. Kd6 i białe wygrywają) **14.Sd5+! Kg3 15.Se3 Kf2 16.Kd4** i dalej następuje łatwa wygrana białych.

Wariant 3: 8...Wa2 9.g4! g5 10.Sb7! (gr. 11.Sa5) **Wb2+ 11.Ka6 Wa1+ 12.Sa5** i pionek a został ponownie ocalony i białe wygrywają.