

Jan Rusinek

WERDYKT KONKURSU PZSZACH - STUDIA 2022

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 trzymanie 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 4379 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.

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

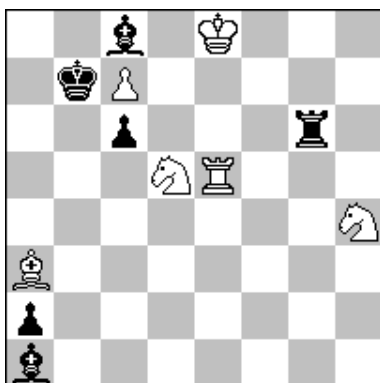
Oto proponowana kolejność.

|

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 tematyczną 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 walczyłyby 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 =.

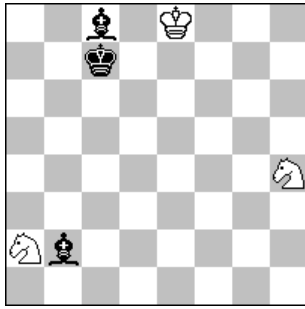
3. W:c6!! Białe nie przyjmują ofiary gońca i odpowiadają poświęceniem wieży z planem ofiary gońca w następnym ruchu. Błędem byłoby: 3. S:c3? a1H 4. Se4 (4. We3 H:a3 5. Sg6 Hd6 6. Kf7 Hc5 7. Wf3 Gg4 -+) 4... G:e6 5. Sc5+ Kc8 6. S:e6 Hf6 7. Sd8 H:h4 - wygrana.

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.

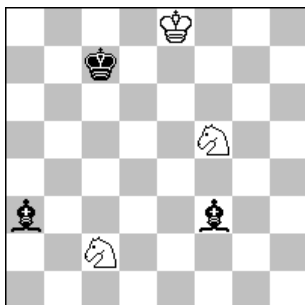


Ruch czarnych

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 skoczek 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#.



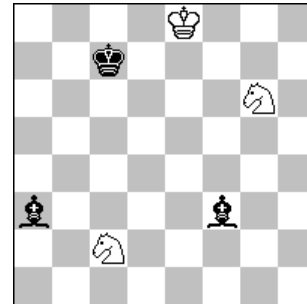
11... Gh5 będzie matem, bo przekątna h5-e8 jest otwarta.

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 nie daje, bo po 11. Sc2 nie będzie mata - przekątna h5-e8 jest przesłonięta.



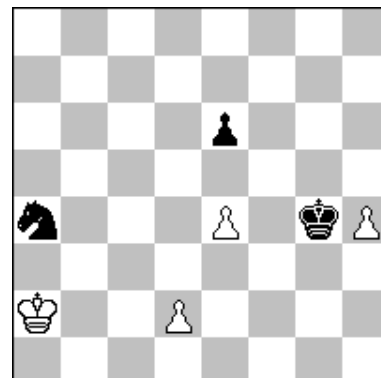
11... Gh5 nie będzie matem, bo przekątna h5-e8 jest przesłonięta

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 PASMÁN (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!

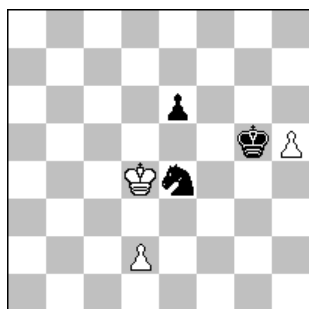
Na samym końcu rozwiązania pojawiają się jeszcze dwa inne ciekawe pozycje wzajemnego zugzwangu - wprowadź już bez tematycznych złud (pole do ewentualnej dalszej pracy dla autora i stworzenia nowych ciekawych utworów), ale i tak jest to doskonałe studium.

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.

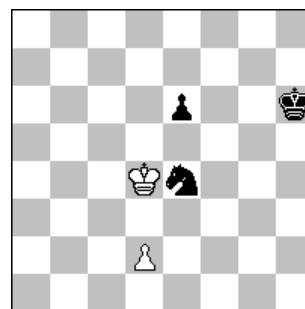
2. h6! Próba tematyczna: 2. Kb3? Sc5+ 3. Kc4 S:e4 4. Kd4 i pozycja A1.



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:

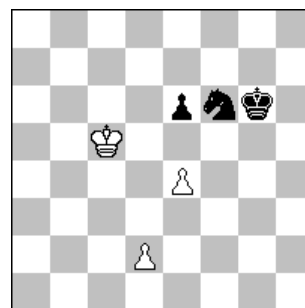


A2. Nie ma ruchu 5... Kf5??

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=.

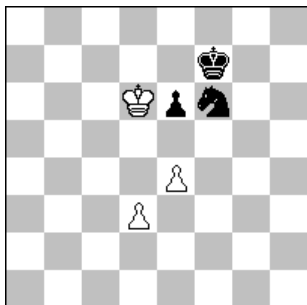
6. Kc5! Znow pozwalając na bicie pionka: 6. Kc6? S:e4 7. Kd7 Sg5!-+. **6... Kg6.** 6... S:e4+ 7. Kd4 Sg5 8. Ke5 Kg6 9. d4 Kf7 10. d5=; 6... Kg7 7. Kd6 Kf7. Kluczowa pozycja.



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.

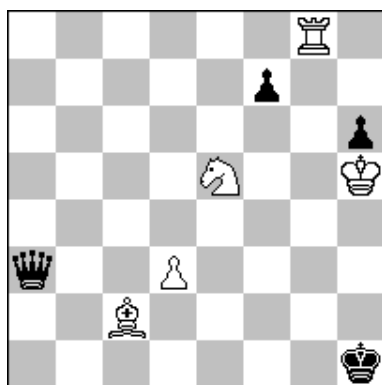


wzajemny zugzwang
ruch białych - przegrana
ruch czarnych - remis

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 zaawansowane położenia czarnego pionka będzie korzystniejsze dla białych!

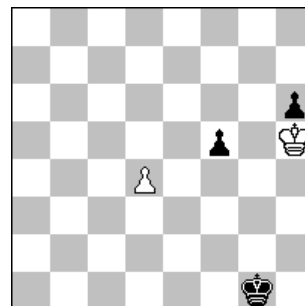
Wreszcie końcówka pionkowa przechodzi w znaną końcówkę hetmańską zakończoną matem.

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 skoczek na hetmana.

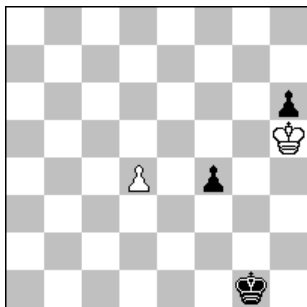
Ale okazuje się, że teraz jest na to za wcześnie 3. Wg1+? (główny plan) H:g1 4. S:g1 K:g1 5. d4 (5. Kg4? Kg2 6. d4 f5+! 7. K:f5 h5 8. Kg5 Kg3! Reti. 9. K:h5 Kf4=) 5... f5 i mamy pozycję na diagramie z pionkiem na f5



Remis, bo nie można grać 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:



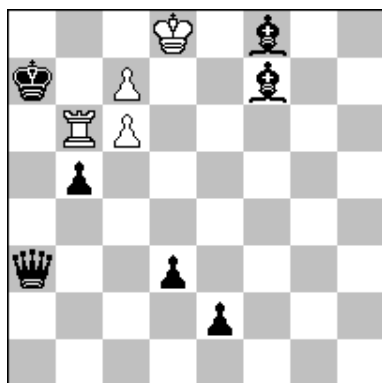
Wygrana, bo można grać królem na g4

7. Kg4 (dlatego tu jest wygrana - można grać 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.

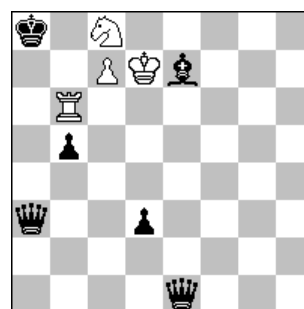
1. c8S+! 1. Wb7+? Ka6 2. c8H Ha5+ 3. Kd7 Ge6+ 4. K:e6 e1+H 5. Kf6 Ha2+ 6. K:f8 Hb4+ 7. We7+ Kb6 8. Hb8+Kc5 9. He5+ Hd5 10. c7 Hg4 -+.

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!

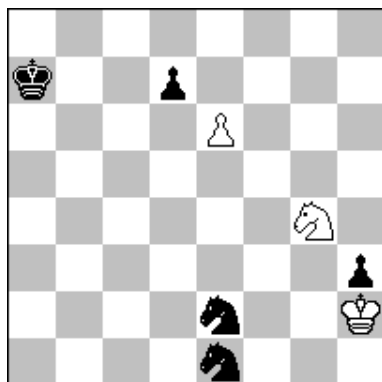
5... Ha7! 6. S:a7 K:a7 7. c8S+! 7. Wc6? Gc5! 8. c8H He7#. 7... Ka8 8. Wa6+ Kb7 9. Wb6+ Ka8 10 Wa6+ wieczny szach.

5 nagroda

2678 Peter KRUG (Austria)

Bardzo ładna i subtelna końcówka skoczka powstała po 4 ruchu. Pomysłowa pułapka czarnych 6... Kb5! i kontra białych w postaci straty tempa 8.

Kg6! prowadząca do nieoczywistej pozycji wzajemnego zugzwangu.



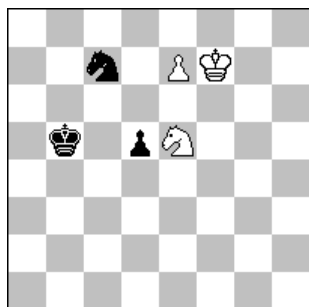
Wygrana

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

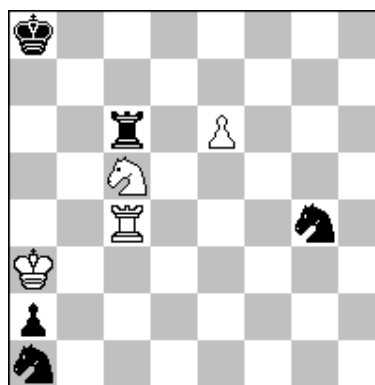
10. Sf3 Kc4 11. Sg5 d4 12. Se6 Sb5! = [nie 12... d3 13. S:c7 d2 14. Sd5!].

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 PASMÁN (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...

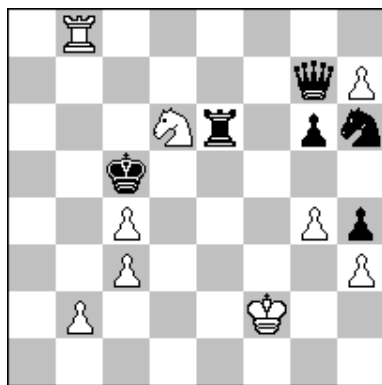
Sf6 6... **Kb8** 7. **Wd7** **Sf6** 8. **Sg7** **S:d7** 9. **S:e8** +/-.

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 (niewyklu-

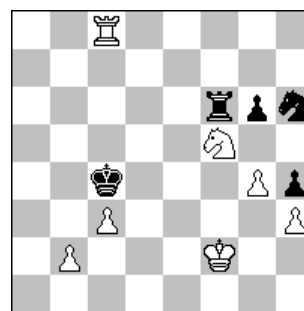
zione, że jedyna możliwa przy takim pomysśle) nieco psuje wrażenie.

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 przechodzi 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

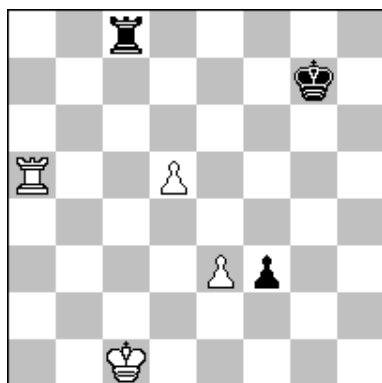
A. 4... **Kb5** 5. **We8!** **Sf7** 5... **Kc6** 6. **Ke2,e1** **g:f5** 7. **g5** **Kd7** 8. **We3!** 6. **We6!** **W:e6** 7. **Sd4+**;

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) & Włodz-
mierz PROSKUROWSKI (USA)



Remis

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.

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.

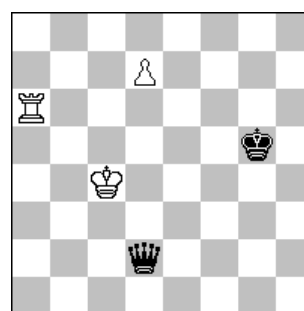
2... Kg6! Czarne muszą trzymać się linii g. 2... Kf6 3. Wa4 Wg1 4. Wf4+ =; 2... Kh6?? 3. K:c1 i białe nawet wygrywają.

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+) **7... Hf2+** (7... Hg2+ nie wypuszcza wygranej, ale traci czas 8. Ke1 Hg3+ 9. Kd2 Hf2+)

a) **8. Kd1 Hf3+ 9. Kd2** (lub 9. Ke1 H:e3+; 9. Kc2 Hf5+) 9... Hd5+, albo

b) **8. Kc3 H:e3+ 9. Kc4 Hd2!** powstaje pozycja (diagram)



wieża stoi na a6 - czarne wygrywają

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

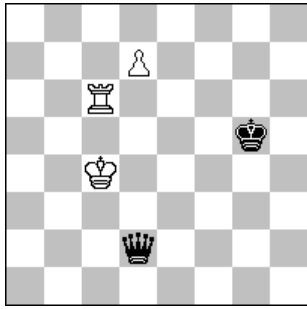
Dlatego trzeba najpierw zagrać **4. Wc6!!**, bo okaże się w przyszłości, że wieża na c6 stoi lepiej niż na a6.

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+.

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

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



wieża stoi na c6 - remis

Remis osiągamy też po

b) 10... Hc1+. 10... He4+ 11. Kc5 He7+ 12. Wd6 =; 10... He7 11. Wc5+ Kf4 12. Wd5 =. **11. Kd5 Hd2+ 12. Ke6 =.**

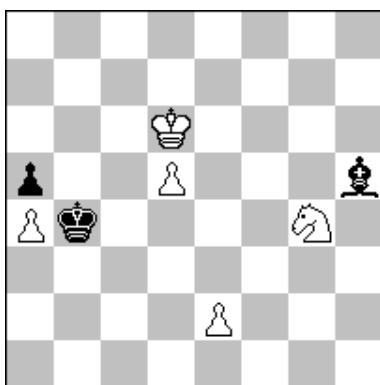
B) 8... Hg2+ 9. Ke1! Biały król musi unikać linii c (bo czarne zabiją wieżę z szachem) oraz linii d (bo czarne zabijają pionka d7 po Hd5+).

9... Hg1+ 10. Kd2 (10. Ke2? Hg4+) **10... Hg2+ 11. Ke1 Hh1+ 12. Ke2! Hd5 13. Wc5!** remis.

Grę kończy ofiara białej wieży!

Czarno-białe ofiary wież.

Specjalna nagroda
(za twórcze opracowanie starego studium)
2617 Marek HALSKI (Polska).



Wygrana

Bardzo ładne wykorzystanie idei nieoprawnego studium L. Kopaca (nr 175 z książki G. Grzeban & J. Rusinek "Studium szachowe w Polsce", Szachy, 1966; 1 nagroda).

Piękna ilustracja przewagi skoczka nad gońcem. Jest to tym bardziej zaskakujące, że gra toczy się prawie na całej szachownicy, a teoria twierdzi, że w takich sytuacjach przewagę ma goniec!

Ale właśnie na tym polega m. in. piękno studiów - rezultat w nich jest często paradoksalnie "sprzeczny" z teorią.

W wydawałoby się nudnej końcówce mamy precyzyjne manewry białych ozdobione logiczną próbą 5. Ke8? i wstępnym manewrem przerzucającym skoczka na inne pole. Zadziwiające jest to, że gra toczy się bez najdrobniejszego choćby dualu.

1. Se3! Złuda 1. Se5? G:e2 (ale nie 1... K:a4? 2. Kc5! +-) 2. Kc7 (2. Ke7 K:a4! =) 2... Gf1! 3. d6 Gh3! =.

Druga złuda 1. Sf6? G:e2! 2. Kc7 Gd1 (ale nie 2... K:a4? 3. d6 Gb5 4. Kb6! +-) 3. d6 G:a4 =.

1... G:e2. 1... K:a4 2. Ke7! G:e2 3. d6 Gb5 4. Sc2!! Gc6 5. Sd4 +-.

Ciekawy wariant uzasadniający pierwszy ruch białych powstaje po: 1... Ge8 2. Sc2+ i teraz:

a) 2... Kc4 3. Sa3+! Kb4 (3... Kd4 4. Sb5+ Kc4 5. Ke6 +-) 4. Sb5 K:a4 (4... Kc4 5. e4 +-) 5. Sd4! Kb4 (5. Ka3 6. Ke7 Ga4 7. d6 +-) 6. Sc6+ Kb5 7. S:a5! K:a5 8. Ke7 Gg6 9. d6 +-.

b) 2... Kc3 3. Sa3 G:a4 (3... Kb4 4. Sb5 G:b5 5. a:b5 K:b5 6. Ke5 a4 7. Kd4! a3 8. Kc3 a2 9. Kb2 Kc5 10. e4 +-) 4. Kc5! Ge8 (4... Kb3 5. Sb5 +-) 5. e4 +-.

c) 2... K:a4 3. Ke7 Gh5 (3... Gg6 4. Sd4 Gh5 5. d6 itd.) 4. Sd4 Gg4 5. Se6 G:e2 6. d6 Gb5 7. Sd4! +-.

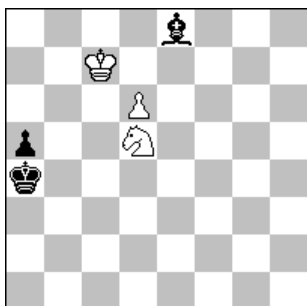
d) 2... Kb3 3. Sd4+ Kb4 (3... K:a4 4. Ke7 Gh5 5. d6 Gg4 6. Se6) 4. Sc6+K:a4 5. Ke7 Gh5 6. d6 Gg4 7. e4 +-)

2. Kc7! Król musi kontrolować pole c6. 2. Ke7? Gf3! 3. d6 Gc6! 4. Sc2+ Kc3(c4) (4... K:a4? 5. Sd4! +-) 5. Sa3 G:a4 =.

2... Gh5! Lub 2... K:a4 3. d6! Gb5 4. Sc2! Ge8 5. Kd8! Gh5 6. Se3!! Ge2 7. Ke7! Gb5 8. Sc2! Gc6 9. Sd4 +-.

3. d6 Ge8 4. Sd5+! Trzeba zmusić czarne do zabicia pionka a4 królem. Dlatego nie 4. Kd8? G:a4 = **4... K:a4.** 4... Kc5 5. Sb6! Gc6 (5... Kb4 6. d7 +-) 6. d7! G:d7 7. S:d7+ Kb4 8. Sb6 +-.

Teraz mamy kluczową pozycję



pozycja po **4. ... K:a4** - skoczek jest na d5

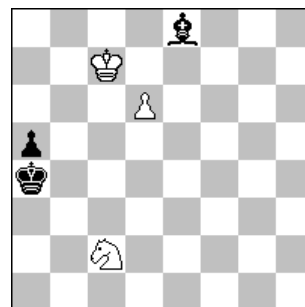
Głównym planem jest **5. Kd8?**, ale teraz jest na to za wcześnie z powodu **5... Gc6.** Konieczne jest przestawienie białego skoczka na wygodniejsze pole. Robią to białe precyzyjnym długim manewrem.

5. Sf6 Gb5 6. Kb6! Kb4 7. Sd5+ Kc4. 7... Ka4 8. Sc3+ +-.

8. Se3+ Kb4 9. Sc2+ Ka4. 9... Kc4? 10. Sa3+. Po przrzućeniu skoczka na c2 król powraca na c7.

10. Kc7! 10. Sd4? Gd7 =. **10... Ge8** (10... Kb3 11. Sd4+ +-) i mamy prawie taką sama

pozycję co na poprzednim diagramie, tylko ze skoczkiem na c2 zamiast na d5 i już przechodzi główny plan.



pozycja po **10... Ge8** - skoczek jest na c2

11. Kd8! Gh5! Teraz po 11... Gc6 jest 12. Sd4 wygrana. 11... Gg6 12. Sd4 Gh5 13. Ke7 Gg4 14. Se6 +-.

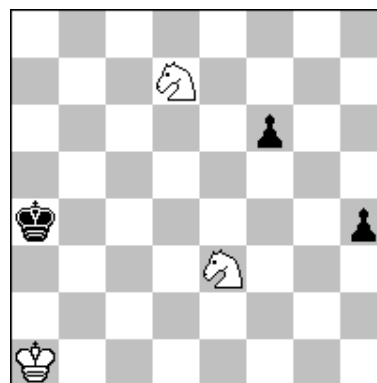
12. Se3! Ge2! 12... Gf3 13. Kc7 +-.

13. Ke7! 13. Kc7? Gb5 14. Sc2 Ge8 15. Kd8 Gh5 prowadzi do powtórzenia pozycji.

13... Gb5 14. Sc2! Gc6 15. Sd4 Gb5 16. S:b5 wygrana.

WYRÓŻNIENIA HONOROWE ex aequo

wyróżnienie honorowe
2616 Andrzej BABIARZ (Polska).

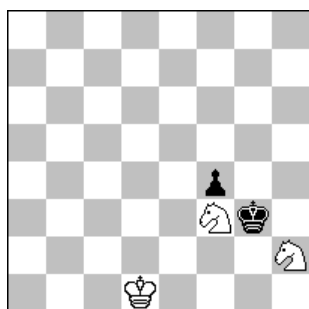


Wygrana

Ciekawe studium na temat teorii Troickiego. Białe muszą zastopować jednego czarnego pionka na odpowiednim polu, a dru-

giego 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 - niesety gra jest już niejednoznaczna (dlatego autor skończył w tym momencie rozwiązanie) choć nie pozbawiona subtelności.

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.

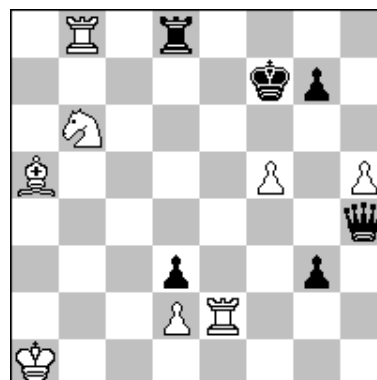
3... Kc4! 3... Kc3 4. Kc1! f5 5. Se5 Kd4 6. Sef3+! +-. **4. Sf8!** 4. Kc2? Kd5! 5. Sf8 f5! 6. Sg6 f4 7. Sh4 f3! 8. S4:f3 =. **4... f5 5. Sg6!** 5. Se6? f4 6. Sg5 f3! =. **5... Kd4**

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!

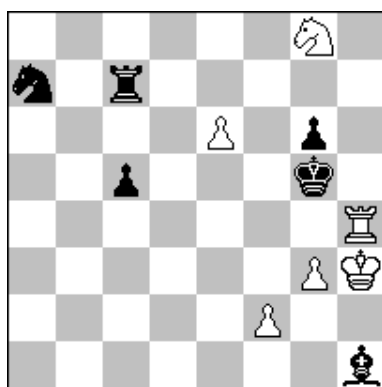
3. Gb4! H:b4 4. Sd7+W:d7 5. W:b4 Wa7+ 6. Kb2!

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)

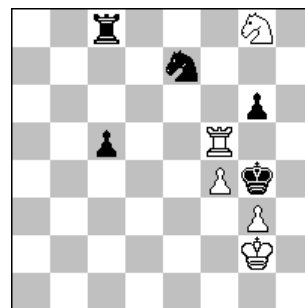


Wygrana

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#.

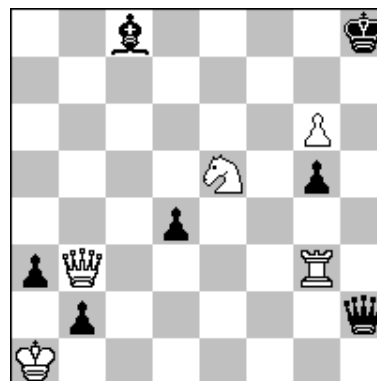
K:g2 S:e7 5. f4+ Kg4 6. Wf5!! wieża idzie pod bicie trzech bierek.



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).

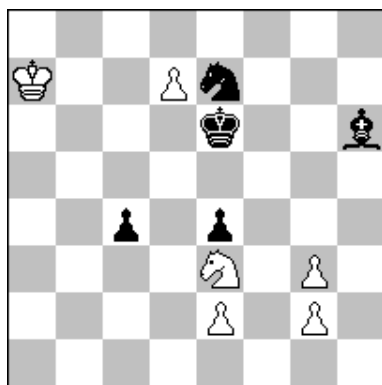
Pozycja początkowa białego króla pod szachem nie ma tu sensownego uzasadnienia - król stoi szachem bez żadnej za to rekompensaty (jak np. w nr 2608) - tu król ma jedyne odejście! Lepiej byłoby zrezygnować z

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

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

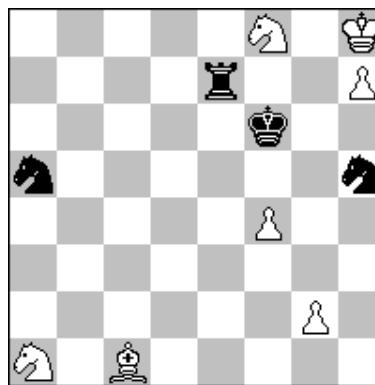
1. d8S+! 1. d8H? Sc6+ 2. Kb6 S:d8 3. S:c4 Kd5 -+ **1... Kd7** **2. S:c4 K:d8** **3. Sd6.** 3. Kb6? Sf5 4. Kc5 e3 5. Se5 Ke7 6. Kc4 S:g3 7. Kd3 Gg5 8. Sg4 Sf1-+. **3... Sc8+ 3... e3 4. Sf7+ =**

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** Slaba 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 dużo, 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)

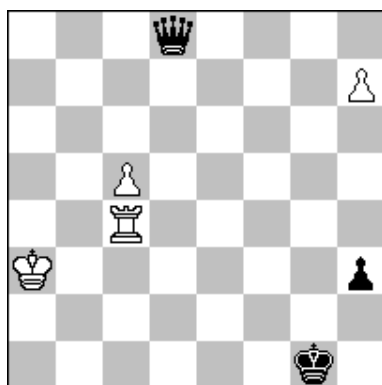
4. g5! S:f5 **5. g6+ Ke8** **6. Sb3!** Złuda 6. Sc2? S:h6 7. g7 Sf7+ 8. Kg8 We6! 9. Sg6 W:g6 10. h8H Se7+! 11. Kh7+ Kd7! i wygrana bo białe nie mają szacha.

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

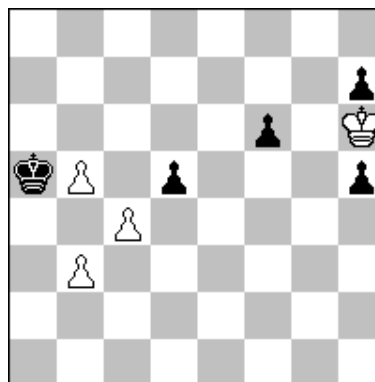
Cenna dla teorii pozycja po 6. c7, ale brak w studium jakiegoś zaskakującego ruchu

1. c6 h2 2. Wc1+ Kg2. Albo 2... Kf2 3. c7! [złuda 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)



Remis

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

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 =.

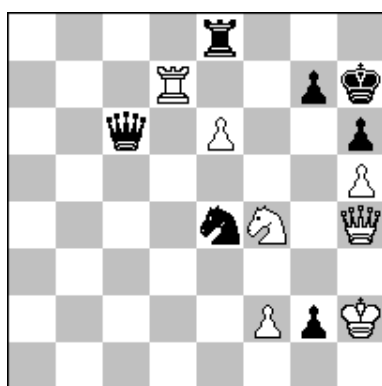
3. K:f6! 3. Kf7? K:d5 4. K:f6 h4! -+. 3... h4 4. Ke6 h3 5. b4+! Sens tego wtrąconego szacha objawi się w pozycji końcowej 5. d6? h2! 6. b4+ Kc6! 7. b5+ Kc5! 8. d7 h1H 9. d8H He4+! 10. Kf7! Hg6+! 11. Kf8 Hd6+! 12. H:d6 K:d6 13. Kg7 h5! -+.

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

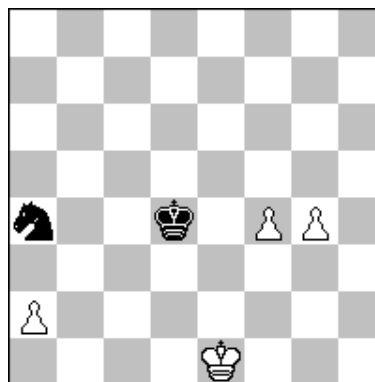
Dwie słabe promocje. Ale taki klasyczny temat był wielokrotnie realizowany w ekonomiczniejszych pozycjach

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)



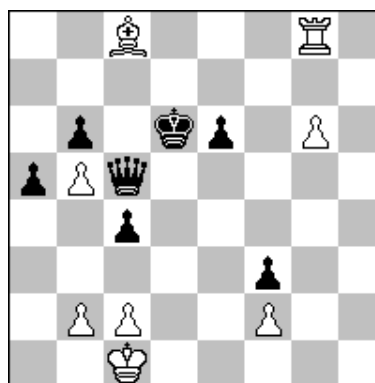
Wygrana

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.

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+

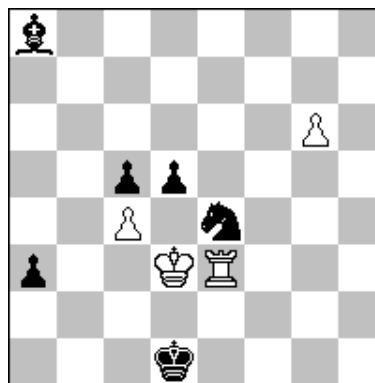
8... Kf7 9. Kc1 - switchback, **9... c3!** 9... Ke6 10. Kd2 Kd5 1. Ke3=. **10. b:c3 Ke6 11. c4!** Próba 11. Kd2? Ke5! 12. Kd3 [12. Ke3 a4!-+] 12... Kd5 13. c4+ Kc5 14. Kc3 a4! 5. Kd3 Kb4 16. c3+ Kc5!-. + zugzwang [16... Kb3?! 17. c5! a3 18. cb a2 19. b7=]

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 PASMAN (Izrael)



Remis

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

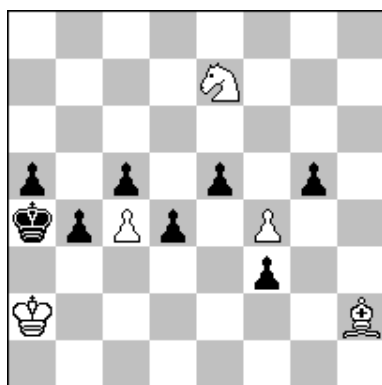
1. Wh3! Próba tematowa: 1. g7? a2 2. We1+! [2. g8H Sf2+ 3. Kc3 a1H+] 2... K:e1 3. g8H Sf2+! 4. Kc2 d4! 5. H:a8 [5. He6+ Ge4+] 5... d3+ 6. Kb3 [6. Kb2 d2 7. He8+ Kf1] 6... d2 7. He8+ Kf1 8. K:a2 d1H -+; 1. Wf3 d:c4+.

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.



Wygrana

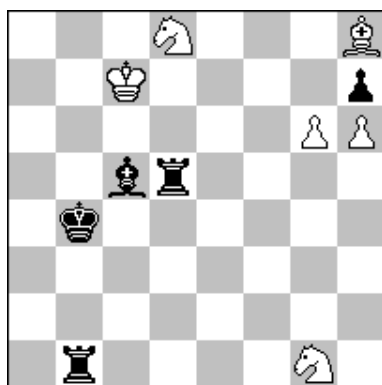
1. **Gg1!** 1. Gg3? e:f4 2. Ge1 b3+ 3. Kb2 f2 4. G:f2 Kb4 5. Ge1+ K:c4 6. G:a5 f3 7. Sf5 f2 8. Sg3 g4 =.

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).

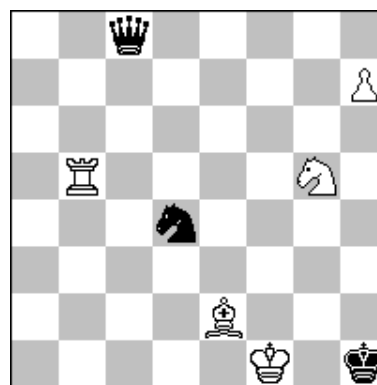
1. **g:h7** 1. Se2? Kc4 2. Sc3 Gb6+ 3. Kc6 W:d8 4. S:b1 W:h8 -+ 1... **Kb5** 1... Kc4 2. Sf3! W:d8 3. K:d8 Wb8+ 4. Kd7 W:h8 5. Ke6 W:h7 6. Se5+ Kd4 7. Sf7 Gf8 8. Kf6 G:h6 9. Kg6 Wg7+ 10. Kf6 Wh7 11. Kg6 pozycyjny remis. 2. **Gf6 Gb6+** 3. **Kb8!** 3. Kb7? Wd7+-+; 3. Kc8? Wc1+ 4. Kb8 Gc7+ 5. Kb7 Gf4-+.

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.

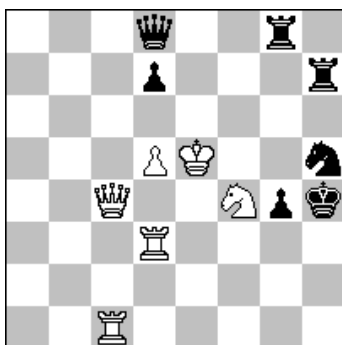
1. Wb1! bateria **1... Hf5+** 1... Kh2 2. Kf2 Hf5+; 2... Hf8+ 3. Gf3+- [3. Sf3+? S:f3 4. G:f3 Hc5+=]; 3. Sf3+- [3. Gf3? Hc2+ 4. Ke3 Hc3+ 5. Kf4 S:f3 6. S:f3+ Kg2=].

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

