

Jan Rusinek

WYBRANE KOMPOZYCJE SZACHOWE

PRZEDMOWA

Jana Rusinka poznałem podczas spotkania problemistów polskich i mistrzostw Polski w rozwiązywaniu zadań szachowych (solvingu), które odbyły się w Lublińcu w roku 1988. Tam ułożyłem moje pierwsze zadania szachowe, a on jako sędzia niektóre z nich oceniał i wyróżnił wszystkie. Odtąd spotykaliśmy się regularnie podczas kolejnych mistrzostw, zgrupowań kadry, spotkań problemistów czy światowych kongresów kompozycji szachowej. W ostatnich latach kontakt utrzymywaliśmy także za pośrednictwem telefonu i internetu. Z biegiem lat nasza znajomość przerodziła się w serdeczną przyjaźń. Wspólnie opublikowaliśmy cztery kompozycje.

W dziedzinie kompozycji szachowej zadebiutował w 1968 roku. Jego specjalnością są niewątpliwie studia, ale komponuje też inne rodzaje zadań szachowych. Z jego utworami wielokrotnie zmagalem się podczas zawodów solvingowych. Od początku fascynowały mnie jego oryginalne pomysły. Zdobył ponad 120 nagród w tym około 50 pierwszych. W albumach FIDE znalazły się 64 jego kompozycje (92 pkt.), a byłoby ich znacznie więcej, gdyby nie przestał ich wysyłać, twierdząc, że szkoda mu na to czasu.

W 1983 roku został sędzią klasy międzynarodowej w kompozycji szachowej. W 1984 otrzymał tytuł mistrza międzynarodowego, a w 1992, jako pierwszy z Polaków, arcymistrza międzynarodowego kompozycji szachowej. Dwukrotnie zdobył medal Drużynowych Mistrzostw Świata w kompozycji szachowej (1984-1988 – srebrny, 1989-1992 – brązowy).

Jan Rusinek wiele uwagi poświęca popularyzacji kompozycji szachowej. Jest autorem książek poświęconych polskiej kompozycji m. in. „Studium Szachowe w Polsce” (razem. z G. Grzebanem), 1983, „Polska kompozycja szachowa 19 wieku” (razem z J. Lipką), 2024, książek poświęconych studiom G. Grzebana (2025), Sz. Kozłowskiego (2025), czy A. Lewandowskiego (2025). Długo czas był redaktorem działu kompozycji w „Szachach” i w „Szachiście”, publikując tam wiele szkoleniowych artykułów.

Z niniejszego zbioru kompozycji, który autor wcześniej umieścił na swojej stronie internetowej, korzystałem wielokrotnie. Jestem przekonany, że znakomite komentarze sprawią, że czytelnik będzie często do niego zaglądał.

Gdańsk, październik 2024 r.

*Bogusz Piliczewski
Przewodniczący Komisji Kompozycji
Polskiego Związku Szachowego*

OD AUTORA

Kompozycją szachową zainteresowałem się około roku 1964. Wszystko dzięki działom kompozycji w „Szachach”. Początkowo ułożyłem kilka problemów, ale szybko zwrócił moją uwagę pierwszorzędnie prowadzony przez prof. Grzegorza Grzebaną (Bagdasarianą) dział studiów. Umieszczał On tam najciekawsze studia z zagranicznych konkursów. Były to studia takich koryfeuszy kompozycji studiów jak G. Kasparian, W. Korolkow, W. Bron, L. Mitrofanow i innych.

Pamiętam jak piorunujące wrażenie zrobiło na mnie studium L. Mitrofanowa z konkursu „Rustaweliana” z niesamowitą ofiarą hetmana. Podziwiałem też głębokie studia G. Kaspariana na temat pozycyjnego remisu.

Po przyjeździe na studia do Warszawy szybko nawiązałem osobisty kontakt z prof. G. Grzebanem. Udzielał mi od samego początku cennych rad i wskazówek. Użyczył mi dostęp do swojej bogatej biblioteki ze zbiorami studiów. Pamiętam jego maksymę: „Jeśli w książce jest chociaż jedno studium, to trzeba ją kupić”.

Mimo dużej różnicy wieku mogę się szczycić tym, że był nie tylko moim opiekunem, ale i przyjacielem. Do samej Jego śmierci byłem częstym gościem w Jego domu, przyjmowanym zawsze z niezwykłą serdecznością.

Udało mi się też (na bardzo krótko) nawiązać kontakt z Włodzimierzem Proskurowskim. Niestety haniebne wydarzenia antysemickie spowodowały, że na zawsze opuścił Polskę.

Kompozytorzy warszawscy spotykali się raz w miesiącu początkowo w dawnym mieszkaniu Mariana Wróbla (już wtedy nieżyjącego), a potem w Okręgowym Związku Szachowym. Wśród nich oprócz prof. Grzebaną byli m.in. Henryk Żuk, Gustaw Litwin-Staszewski, Piotr Ruszczyński, Marek Halski.

Czasami odwiedzali nas tam koledzy spoza Warszawy jak Władysław Rosolak z Łodzi, Eugeniusz Iwanow i Ryszard Kapica z Częstochowy, Waldemar Tura z Adamowa, Kazimierz Strzała z Kalisza.

Wszyscy Koledzy potraktowali młodego trochę nieśmiałego przybysza z prowincjonalnej Ostrołęki z taką życzliwością, że natychmiast poczułem się jak w wielkiej wspierającej się wzajemnie rodzinie. Na każde takie spotkanie czekałem jak na wielkie święto. Pamiętam zawód mój i Piotra, kiedy pewnego razu zjawiliśmy się pod drzwiami Okręgowego Związku, a spotkania nie było.

To nie były czasy internetu czy powszechnego dostępu do telefonów komórkowych, a i telefon stacjonarny miała co piąta rodzina. Nie mogli nas zawiadomić o odwołaniu spotkania.

Ważnymi wydarzeniami w moim życiu były spotkania i zjazdy kompozytorów, których głównym animatorem był Eugeniusz Iwanow, a dobrą duszą Władysław Rosolak.

Dzięki kompozycji szachowej miałem honor być w bliskich relacjach z dwoma wielkimi postaciami polskiej muzyki drugiej połowy XX wieku. Światowej sławy skrzypkiem i pedagogiem prof. Tadeuszem Wrońskim oraz wybitnym kompozytorem muzyki współczesnej Edwardem Pałłaszem. Byli oni bowiem jednocześnie kompozytorami szachowymi.

Do wszystkich wspomnianych wcześniej chciałbym dodać kolegów i przyjaciół, z którymi kontakt miał i ma wpływ na moją aktywność. Myślę o Marcinie Banaśku, Piotrze Górskim, Henryku Grudzińskim, Andrzeju Jasiku, Ryszardzie Królikowskim, Marku Kwiatkowskim, Tadeuszu Lehmannie., Andrzeju Lewandowskim, Janie Lipce, Stefanie Milewskim, Piotrze Murdzi, Stefanie Parzuchu, Boguszu Piliczewskim, Leopoldzie Szwedowskim, Zbigniewie Szczepie.

Jest dla mnie zaszczytem i przyjemnością, że moimi przyjaciółmi byli i są: Yochanan Afek i Gady Costeff z Izraela, Siergiej Diduch z Ukrainy, Dawid Gurgenidze z Gruzji, Harold van der Heijden i Jan van Reek z Holandii, Aleksander Hildebrand ze Szwecji, Attila Koranyi z Węgier, Virgil Nestorescu z Rumunii, Pauli Perkonoja z Finlandii, Hans Peter Rehm z Niemiec, John Roycroft i Paul Valois z Anglii.

Ten zbiór dedykuję Wszystkim Wymienionym (wielu z Nich nie ma już wśród nas) jak i Tym, z powodu zawodnej pamięci, Niewymienionym.

Autor dziękuje Boguszu Piliczewskiemu za pomoc w sprawdzaniu tego maszynopisu i za znalezienie nieskończonej liczby usterek oraz Markowi Halskiemu za bardzo dużo bezcennych uwag dotyczących rozwiązań studiów.

Dostałem też bardzo pożyteczne uwagi od innych Kolegów: Y. Afeka, M. Banaśka, G. Costeffa, S. Diducha, M. Kwiatkowskiego, T. Lehmana oraz od kilku anonimowych osób. Wszystkim serdecznie dziękuję.

Radosławowi Kieryłowiczowi dziękuję za bardzo cenne uwagi i sugestie redakcyjne.

Oznaczenie działów jest takie jak w albumach FIDE: A - dwuchodówki, B - trzychodówki, C - wielochodówki, D - studia, E - maty pomocnicze, F - samomaty, G - zadania bajkowe.

Używane oznaczenia i symbole

#	mat
:	bicie
+	szach
!	efektowny lub silny ruch
!!	bardzo efektowny lub bardzo silny ruch
?	złuda lub słaby ruch
??	niemożliwy ruch
~	dowolny ruch
+-	białe wygrywają
-+	czarne wygrywają
=	remis

Podkreślone są złudy tematyczne

CZĘŚĆ I – STUDIA

Moim głównym obszarem działalności są i prawdopodobnie będą studia. Wydaje mi się, że w tym dziale miałem i mam najwięcej do powiedzenia.

Ulubionym tematem są motywy patowe (w szczególności ich konsekwencja – promocje w więź lub gońca). Wyjaśniam dlaczego.

Otóż w studiach bez motywów patowych obowiązują zawsze poniższe zasady:

Szkoda białych polega na ich osłabieniu lub wzmocnieniu czarnych, a korzyść białych na ich wzmocnieniu lub osłabieniu czarnych. Analogicznie szkoda czarnych polega na ich osłabieniu lub wzmocnieniu białych, zaś korzyść czarnych na ich wzmocnieniu lub osłabieniu białych.

Jeśli pojawiają się motywy patowe, to wszystkie tematy można odwrócić. A więc tworząc studia patowe mamy teoretycznie do dyspozycji podwójną ilość idei. To powoduje, że treść studium może być znacznie bogatsza.

Komponując studia (czy problemy), zawsze starałem się dopracować kompozycję najlepiej, jak potrafię. Dlatego proces komponowania trwa u mnie wyjątkowo długo. Jeśli nie jestem zadowolony z końcowego efektu, to po prostu zadania nie publikuję. Wiele moich pozycji czeka przez lata, aż przyjdzie mi do głowy idea jak uzyskać zadowalający mnie efekt. Dlatego przypuszczam, że pod względem ilości opublikowanych utworów bardzo ustępuję większości kompozytorów.

Zbiór studiów podzieliłem na części według daty publikacji utworów. Jak można zauważyć, są okresy gdzie publikowałem częściej i okresy kiedy moje studia pojawiały się rzadziej. Tak naprawdę komponowaniem zajmowałem się cały czas mniej więcej równomiernie, tylko w niektórych okresach **publikowałem** niewiele, nie będąc do końca zadowolony z formy studium i długo czekając na uzyskanie jak najlepszej wersji.

W „przedkomputerowym” okresie mojej aktywności miałem sporo studiów niepoprawnych. Wynikało to ze strategii przyjętej z pełną świadomością, żeby nie tracić nadmiernie dużo czasu na dokładne sprawdzanie, godząc się z góry na du-

ży odsetek defektów i za bardzo się znalezionymi defektami nie przejmując. Dzięki temu mogłem łączyć pracę naukową i dydaktyczną z moją wielką pasją – kompozycją szachową. Dzięki temu też kompozycja szachowa zawsze łączyła się u mnie wyłącznie z przyjemnością, a nigdy z „katorżniczą pracą” czy frustracją.

Ta strategia - trochę przypadkowo, dzięki powstałym kilkadziesiąt lat później komputerom (miałem dużo szczęścia, trudno to było przewidzieć 50 lat temu!) i programom – okazała się bardzo trafna. Prawie wszystkie pomysły sprzed wielu lat udało się poprawić. Gdybym tracił bardzo czas na uporczywe i żmudne poprawianie i sprawdzanie kolejnych wersji, wiele pomysłów wcale by nie powstało.

Do takiego podejścia skłonił mnie prof. Grzegorz Grzeban, który też musiał łączyć zamiłowanie do kompozycji szachowej z pracą naukową. Jego ulubionym powiedzeniem było: „Są dwa rodzaje studiów. Już niepoprawne i te, które dopiero okażą się niepoprawne”. Jestem Mu za to i za wiele innych rzeczy bardzo wdzięczny. Mam nadzieję, że choć w niewielkim stopniu odwdziczyłem się wydając o Nim publikację „Grzegorz Grzeban, animator polskiego studium szachowego” (Penelopa, 2025) oraz poprawiając i ulepszając w ostatnim czasie kilka Jego utworów. On nie doczekał czasów, kiedy studia można analizować przy pomocy komputera!

Przy większości wersji i poprawek podany jest rok 2021 lub 2022. To nie znaczy, że autor te wszystkie poprawki zrobił w ciągu tak krótkiego czasu. To raczej niemożliwe. Praca nad tymi poprawkami trwała wiele lat.

Poprawki te zostały **opublikowane**, kiedy powstały strony internetowe:

B. Piliczewskiego: (<https://problemista.eu>)

oraz autora: (<https://sites.google.com/view/jan-rusinek-kompozycja>).

Brak odsyłacza do źródła poprawki oznacza powyższy adres.

Pod adresem

https://drive.google.com/drive/folders/1CBR6q-3yj1l7Lo3_0kzjhgaQJSHlu0tM
jest bardziej szczegółowe omówienie wszystkich poprawek i wersji.

Podana jest tam pozycja oryginalna, rodzaj obalenia oraz zwykle omówiona jest idea poprawki. Bardzo dużo nieprawności wynikało z tego, że zmieniała się teoria. Np. 40 lat temu pozycje ♔♔ przeciwko ♖, ♔♔♖ przeciwko ♔♖ lub

przeciwko ♖♗, wieża i dwie lekkie figury przeciwko wieży i lekkiej figurze były uznawane za remisowe. Obecnie zostało przez komputery udowodnione, że są wygrane dla strony silniejszej. I odwrotnie – np. pozycje hetman przeciwko dwóm skoczkom były uznawane za generalnie wygrane dla hetmana, a okazuje się, że jeśli skoczki na dobrych pozycjach, to jest remis.

W kilku sytuacjach ta nowa teoria została do poprawki wykorzystana.

Główne warianty są składane **czcionką tłustą**. Kluczowe pozycje są pokazywane na dodatkowych diagramach. Złudy tematyczne są podkreślone.

Plik pgn z moimi studiami z komentarzami w języku angielskim jest do pobrania pod adresem:

<https://sites.google.com/view/Polish-chess-studies>

Autor dziękuje Siergiejowi Diduchowi, Markowi Halskiemu i Boguszowi Pili-czewskiemu za pomoc i cenne wskazówki w przygotowaniu tego pliku.

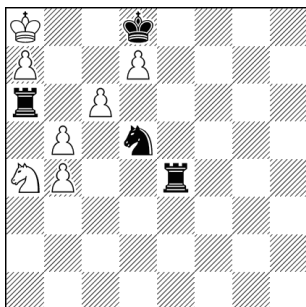
SPIS TREŚCI CZĘŚCI I

1969-1971.....	11
1971-1974	24
1975-1976	32
1977-1978	44
1979-1980	58
1981-1983	73
1984-1987	81
1988-1996	95
1997-2000	109
2001-2021	117
2022-2024	127
Indeks tematyczny (studia).....	147

1969-1971

Nr D1

„New Statesman”, 1969
3 w. h.



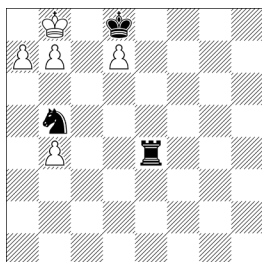
Remis

K2k4/P2P4/r1P5/1P1n4/NP2r3/8/8/8

1.♟c5. 1.b8? ♜:b4 z matem. **1...♞b6.**
Lub 1...♟c7+ 2.♞b8! ♞b6+ 3.♟b7+
z przejściem do gry głównej.

2.♟b7+ ♞:b7 3.cb7. 3.♞:b7? ♟c7
4.a8♞+ (lub 4.b6 ♞:b4) 4...♟:a8
5.♞:a8 ♞:b4 wygrana. **3...♟c7+ 5.♞b8**
z dwoma wariantami.

A) 4...♟:b5.



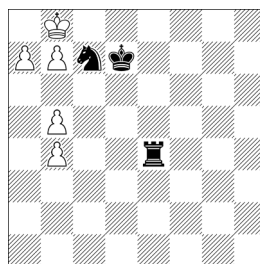
5.a8♟! 5.a8♞? ♟:d7 z matem.

Tematyczna złuda 5.a8♟? ♞e6 6.♟c7
♟:c7 wygrana; 5.♞a8? ♟:d7 6.b8♞
♟c7+.

5...♟d4 6.♞a7. 6.b5? ♞e6 wygrana.

6...♟c6+ 7.♞b6 ♞e6 8.b5 ♟b8+ 9.♞a7
♟:d7 10.b8♞+ ♟:b8 11.♞:b8 ♞b6+
12.♞a7! remis, ale nie 12.♟b7? ♞:b5
z teoretyczną wygraną czarnych.

B) 4...♞:d7.



5.a8♟! 5.a8♞? ♟:b5.

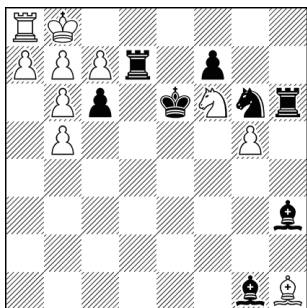
Tym razem przegrywa 5.a8♟? ♞e6
6.b6 ♞:b6 wygrana.

5...♟:b5 6.♟b6+ ♟c6 7.♞a8 ♞e1!
z nadzieją na 8.b8♞? ♞a1+ z matem,
ale **8.♟c4! ♟c7+ 9.♞a7!** remis.

Problemowy temat unikania duali po-
łączony ze słabymi promocjami.

Nr D2

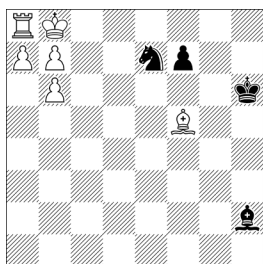
„New Statesman”, 1970,
Specjalna nagroda
wersja „Problemista.eu”, 2021



Remis

RK6/PPPr1p2/1Pp1kNnr/1P4P1/8/7b/8/6bB

1.♔d5+! 1.gh6? ♕:f6 2.bc6 (2.h7 ♔h2 -+) 2...♔h2 3.cd7 ♔:d7 4.♔c6 ♜e7 5.♔:d7 ♜g6 6.♔f5+ ♕:h6



z marszem króla na b6 i matem na c7.
1.bc6? ♔h2 2.cd7 ♔h8+ z matem.

1...cd5. Po innych ruchach remis jest łatwy:

1...♕f5 2.bc6 ♔h8+ 3.c8♖ ♔h2+ 4.c7 ♕:g5 5.♜:d7 ♔:d7 6.♖:h8 ♜:h8 7.♔:f7 ♕f6 8.♔e8 ♔h3 9.♔d7 ♔:d7 pat;
1...♕e5 2.♜:d7+ ♕:d5 3.gh6 ♔:d7

4.c8♖ remis. 1...♕d6 2.gh6 ♔h2 3.bc6 ♔:c7 4.bc7 z przewagą białych.

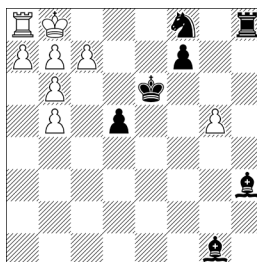
2.♜:d7. 2.gh6? ♕:f6 i mat w 5 ruchach.

2...♔h8+. 2...♔h2 3.gh6 ♕:d7 4.h7 ♕e6! (inaczej pat) 5.♕c8! ♕e7+ 6.♕b8 remis.

3.♜f8+! 3.c8♖? ♔h2+ 4.♜e5+ ♕:e5 5.♕c7 ♕d4+ 6.♕c6 ♜e7#.

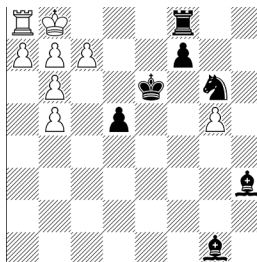
Gra początkowa się skończyła. Powstają cztery tematyczne warianty.

A) 3...♜:f8.



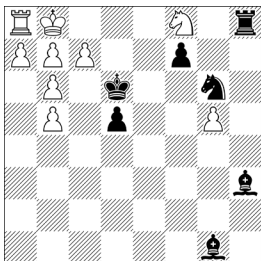
4.c8♖+! 4.c8♖/♜? ♔h2+ lub 4.c8♔+? ♕d6 z matem. 4...♜d7+ 5.♕c7 ♔h2+ 6.♕c6 i przewaga białych.

B) 3...♔:f8+.



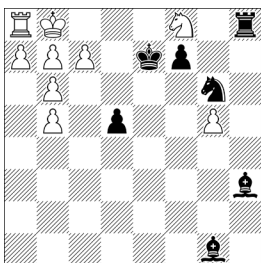
4.c8♔+! 4.c8♖+? ♕d6 5.♗:f8 ♜:f8
wygrana. 4...♕d6 pat.

C) 3...♕d6.

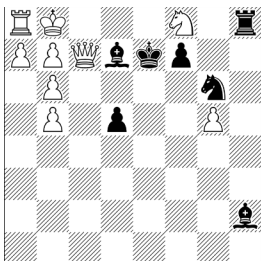


4.c8♜+! 4.c8♖+? ♖:f8!; 4.c8♔? ♜:f8.
4...♕c5 5.♜d7+! 5.♕c7? ♔h2+ z ma-
tem. 5...♔d7 6.♕c7 przewaga
białych.

D) 3...♕e7.



4.c8♖!! 4.c8♖+? ♔h2+ 5.♖c7+ ♔d7

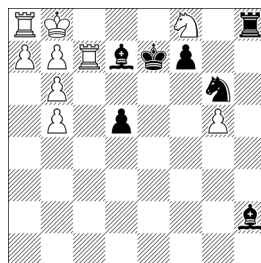


Nie ma pata.

6.♗:h2 ♖:h2 7.♜:g6+ ♕d6 8.♜e7 ♕:e7
9.♕c7 ♖c2+ z matem.

4.c8♜+? ♕d8 5.♜d6 ♖:f8 z szybkim
matem.

4...♔h2+ 5.♖c7+ i jeśli 5...♔d7, to pat
z dwoma związanymi figurami.



Ale czarne jeszcze nie rezygnują –
próbują dać mata.

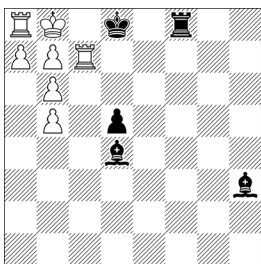
5...♕d8 6. ♜:g6. 6.♜e6+? ♕e8 7.♜d4
♜f8 i mat w 4 posunięciach. 6...♖e8!
6...♖g8 7.♜e7! ♖:g5 8.♜:d5 lub
8.♜c6+ remis.

7.♜e5! 7.♜e7? ♖:e7 z matem; 7.♜f4?
♔d7! 8.♜:d5 ♖f8 9.g6 fg6 10.♜~
♕e7+. 7...♔e5. 7...♖:e5 8.g6 i nie ma
obrony przed patem.

8.g6 ♖f8. 8...♔d7 9.gf7 ♖h8 10 f8♖
♖:f8 pat. 9.g7! 9.gf7? ♔d4! 10.♖e7
♔b6! 11.♖e8+ ♕d7 12.♖:f8 ♕c7#.

9...♔g7 10.♖:f7. 10.♖e7? ♔f1!
11.♖:f7 ♔e5+ 12.♖c7 ♕e8 13.♕c8
♔h3+ 14.♕b8 ♖f5! 15 ♕c8 ♖f7+
16.♕b8 ♖d7 17 ♕c8 ♖d8#.

10...♔e5+ 11.♖c7 ♕d4.

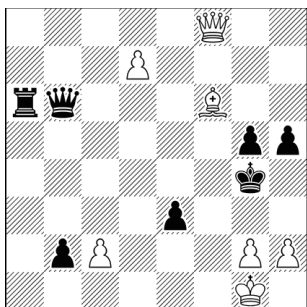


12.♖f7! ♖e8 13.♖e7! ♖g8 14.♖g7 ♖h8
15.♖h7 pozycyjny remis albo pat.

Równoległa (czyli w 4 wariantach) realizacja tematu „Allumwandlung” w studium remisowym.

Nr D3

„Szachy”, 1971
1-2 nagroda



Wygrana

5Q2/3P4/rq3B2/6pp/6k1/4p3/1pP3PP/6K1

Jest to pierwotna wersja. Przez wiele lat uchodziła ona za niepoprawną z powodu wariantu 2.♕:g5+. Pozycja

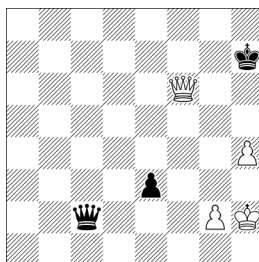
po 11.♕h2 ♖:c2 z dwoma pionkami więcej wydawała się wygrana dla białych. Dopiero dzięki 7-bierkowym bazom udało się niezbitcie dowieść, że studium jest poprawne.

Końcowa pozycja została odkryta przez Kordesa (1895), potem rozwinęta m.in. przez Kaminera (1925), Kaspariana (1934) i - co ciekawe - jej motyw pojawił się w praktycznej partii Lewenfisz - Romanowski (1933). Tu udało się uzyskać rekordową liczbę białych i czarnych ofiar.

1.h3+ ♕h4.

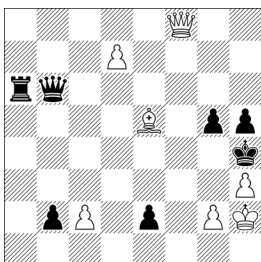
1...♖f4 2.♕:b2+ ♖e4 (2...♖g3 3.♕e5+ ♕h4 4.♕h2 g4 5.♖e7+) 3.♖f3#;
1...♖f5 2.♕:b2+ ♖e6 (2...♖g6 3.♖g8+ ♖f5 4.♖f7+) 3.♖e8+ ♖f5 4.♖f7+ wygrana.

2.♕e5! 2.♕:g5+? ♖:g5 3.d8♖+ ♖:d8
4.♖:d8+ ♖f6 5.h4+! ♖g6 6.♖g8+ ♕h6
7.♖g5+ ♕h7 8.♖:h5+ ♖g7 9.♖g5+ ♕h7
10.♖:f6 b1♖+ 11.♕h2 ♖:c2



i bazy podają remis (na wiele sposobów!) mimo tego, że białe mogą zdobyć pionka e3.

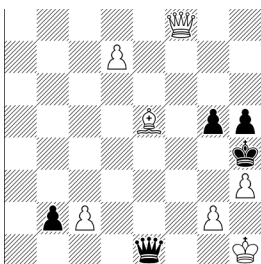
2...e2+ 3.♕h2.



3...♖g1+! pierwsza ofiara czarnego hetmana. **4.♕:g1.**

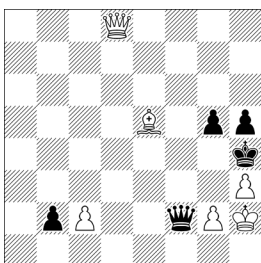
Z dwoma wariantami:

A) 4...♜a1+ 5.♖h2 ♜h1+! (ofiara wieży) **6.♖:h1 e1♖+**



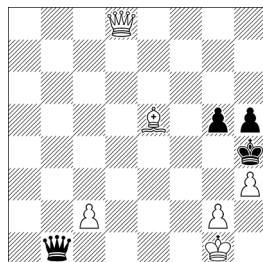
7.♖f1! pierwsza ofiara białego hetmana, żeby odciągnąć hetmana czarnego od ataku na gońca e5. **7.♖h2? ♖:e5+!**

7...♖:f1+ 8.♖h2! ♖f2! 9.d8♖



9...♖g1+! Druga ofiara czarnego hetmana. Jeśli **9...b1♖**, to **10.♖d4+.**

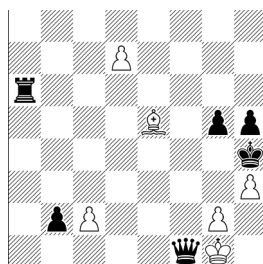
10.♖:g1 b1♖+.



Licząc na patą po **11.♖h2? ♖g1+** trzecia (w złudzie) ofiara czarnego hetmana. **12.♖:g1.**

Ale białe grają **11.♖d1!** druga ofiara białego hetmana. **11...♖:d1+ 12.♖h2** i wygrana.

B) 4...e1♖+ 5.♖f1! jest to trzecia ofiara białego hetmana (**5.♖h2? ♖:e5+**), bo po **5...♖:f1+**



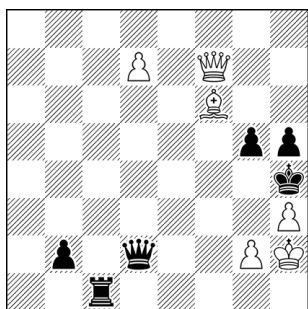
białe nie mają zamiaru odbić hetmana **6.♖:f1? b1♖+**, ale grają **6.♖h2! ♖f2 7.d8♖** i wygrana.

W roku 2022 Siergiej Diduch zaproponował wersję z uboższą grą, za to

bez niepotrzebnego w finale pionka na polu c2.

Myślę, że obie wersje mają swoje plusy i każdy może zdecydować, czy preferuje maksymalnie bogatą treść (wersja pierwsza), czy ekonomię i brak technicznego pionka (wersja druga).

„Szachy”, 1971
1-2 nagroda
wersja S. Diduch 2022



Wygrana

8/3P1Q2/5B2/6pp/7k/7P/1p1q2PK/2r5

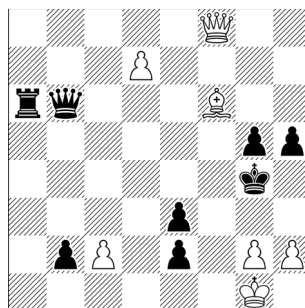
1.♔e5! 1.♖b3? ♜h1+ 2.♙h1 b1♖+!
3.♗:b1 ♗:g2+ pierwsza ofiara czarnego hetmana (w złudzie) 4.♙:g2 pat.
1...♜h1+! (ofiara wieży)

2.♙h1 ♖e1+ 3.♗f1!! (pierwsza ofiara białego hetmana) 3.♙h2? ♗:e5+!

3...♗:f1+ 4.♙h2! ♗f2! 5.d8♗ ♗g1+! (druga ofiara czarnego hetmana)
6.♙:g1 b1♖+ 7.♗d1! (druga ofiara białego hetmana) 7...♗:d1+ **8.♙h2** i wygrana.

W roku 2024 w książce „100 Endgame studies you must know” Jan Timman zaproponował jeszcze jedną wersję studium – z dodatkowym czarnym pionkiem na e2. Doszła jeszcze jedna ofiara czarnego hetmana.

„Szachy”, 1971
1-2 nagroda
wersja J. Timman 2024



Wygrana

5Q2/3P4/rq3B2/6pp/6k1/4p3/1pP1p1PP/6K1

Oto rozwiązanie z jego komentarzem.

Ruch początkowy jest oczywisty. **1.h3+.** Przesuwa czarnego króla na niekorzystną pozycję na skraju szachownicy. **1...♙h4.**

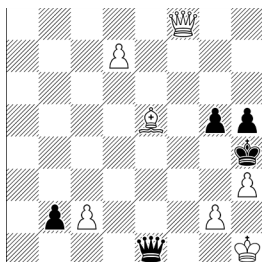
2.♔e5! Ważny ruch zabezpieczający swojego króla i jeszcze bardziej ograniczając czarnego króla. Grożą maty po 3.g3+. **2...e1♖+ 3.♙h2 ♗g1+.** Pierwsza ofiara hetmana.

4.♙:g1 e2+ 5.♙h2 ♗g1+ druga ofiara hetmana. **6.♙:g1 ♜a1+.** Lub **6...e1♖+**

7. ♖f1! ♖:f1+ 8. ♘h2! ♖f2 9. d8 ♖ b1 ♖
10. ♖d4+ z matem.

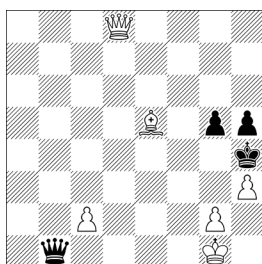
7. ♘h2 ♜h1+. A w międzyczasie poświęcenie wieży. Teraz jest już jasne, że czarne grają na pata, ale nie jest jasne, jak to się będzie realizowane.

8. ♘:h1 e1 ♖+.



9. ♖f1! Pierwsza ofiara białego hetmana. Czarny hetman jest ściągany na niekorzystne pole. 9... ♖:f1+ 10. ♘h2 ♖f2. Broni przed matem; białe muszą dorobić hetmana.

11. d8 ♖ ♖g1+! trzecia ofiara czarnego hetmana. 12. ♘:g1 b1 ♖+



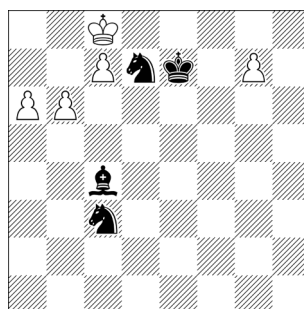
13. ♖d1! druga kontr-ofiara! Białe uniemożliwiają pata, który powstałby po 13. ♘h2? ♖g1+.

13... ♖:d1+ 14. ♘h2. Niewiarygodna sytuacja. Białe grożą dwoma matami i czarne nie mogą się obronić przed obydwoima.

14... ♖e1. Lub 14... ♖e2 15. ♙g3#. 15. g3+ z matem.

Nr D4

„New Statesman”, 1971
1 nagroda



Remis

2K5/2Pnk1P1/PP6/8/2b5/2n5/8/8

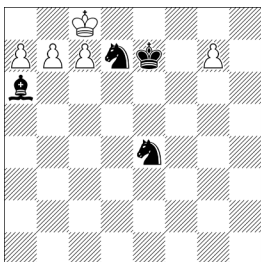
1.a7.

1. b7? ♜e4 i 2... ♜d6#; 1. g8 ♖? ♙:g8
2. a7 ♙d5 z matem w kilku posunięciach; 1. ♘b7? ♙d5+ 2. ♘a7 ♜b5#.

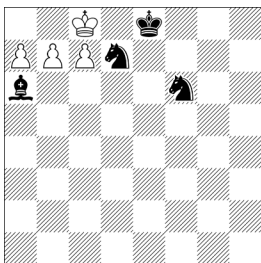
1... ♙a6+.

1... ♜e4 2. ♘b7 ♜d6+ (lub 2... ♙d5+
3. ♘a6 ♜c5+ 4. ♘b5) 3. ♘c6 ♙b5+
4. ♘d5 ♜:b6+ 5. ♘c5 ♜d7+ 6. ♘b4.

2.b7 ♖e4.

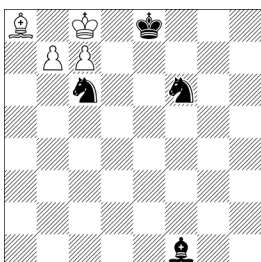


3.g8♖+! Jedyną obroną przed matem na d6. 3...♗e8 4.♖f6+! ♖e:f6.



5.a8♖!! 5.a8♗? ♖g8(d5) 6.♗~ ♖e7#. 5...♖e5.

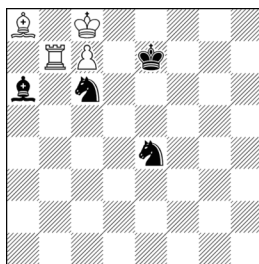
Czarne przerzucają skoczką na c6, aby przesłonić szóstą linię. 6.♗b8 ♖c6+ 7.♗c8 ♖f1.



Szósta linia jest przykryta i nie można grać 8.b8♗? ♖a6+ 9.♗b7 (9.♖b7? ♖e7#) 9...♖e4! 10.♗:a6 ♖d6#.

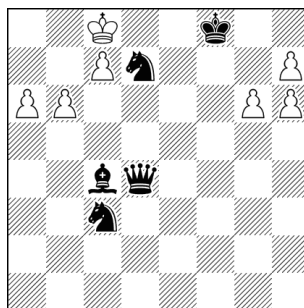
Przegrywa też dorobienie skoczka 8.b8♖? ♖e7+ 9.♗b7 ♖g2+ 10.♗a7 (lub 10.♖c6 ♖:c6+ 11.♗b8 ♖d7) ♖c8+ 11.♗a6 ♖:a8 wygrana.

Jedyną poprawną promocją jest promocja w wieżę: 8.b8♖!! ♖a6+ 9.♖b7 ♖e4 pat.



Nr D5

„64”, 1978



Remis

2K2k2/2Pn3P/PP4PP/8/2bq4/2n5/8/8

Ta wersja realizuje kolejno wszystkie 4 promocje.

1. **h8♖+**. Inne promocje nie wystarczą.
1. **h8♖+?** ♔e7 -. Przegrywa też
1.g7+? ♔e7 2.g8♖ ♕:a6+ 3.b7 ♕:b7+
4.♔:b7 ♖b6+ 5.♔a8 ♖a6#.

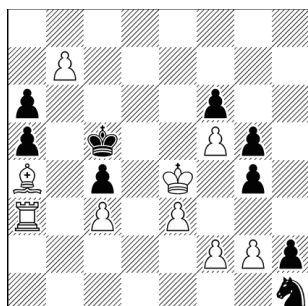
1...♖:h8 2.g7+ ♖:g7 3.hg7+ ♔e7 i powstała pozycja studium poprzedniego.

Dla formalności podajemy rozwiązanie do końca:

4.a7 ♕a6+ 5.b7 ♔e4 6.g8♔+! ♔e8
7.♔f6+! ♔e:f6 8.a8♕!! ♔e5 9.♔b8
♔c6+ 10.♔c8 ♕f1 11.b8♖!! ♕a6+
12.♖b7 ♔e4 pat.

Nr D6

„Schakend Nederland”, 1971
1 nagroda

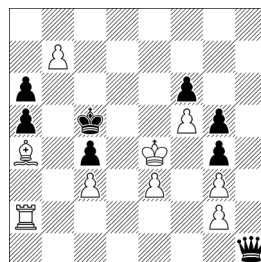


Wygrana

8/1P6/p4p2/p1k2Pp1/B1p1K1p1/
R1P1P3/5PPp/7n

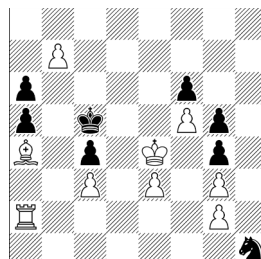
1. **♖a2**. Groziło 1...♔:f2#. 1...♔g3+!
1...♔:f2+? 2.♖:f2 h1♖ 3.b8♖ lub
2...h1♔ 3.♖f3 wygrana. 2.fg3.

A) 2...h1♖.



3.b8♖! 3.b8♖? ♖:g2+ 4.♖:g2 pat.
3...♖f1 4.♖c8+ z szybkim matem.

B) 2...h1♔!



3.b8♕! wygrana. 3.b8♖? ♔f2+ 4.♖:f2
pat.

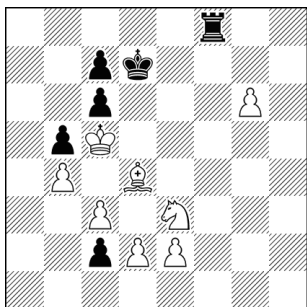
Cztery promocje „wzajemne”.

W 2016 roku znakomity izraelski kompozytor Gady Costeff zaproponował opublikowanie jako wspólnego poniższego studium opartego na tym schemacie.

Ta wersja nie tylko wzbogaca grę, ale i poprawia ekonomię studium!

Nr D7

**Gady Costeff & J.R.
„The Problemist”, 2016**



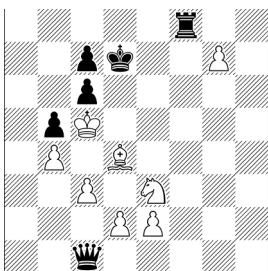
Wygrana

5r2/2pk4/2p3P1/1pK5/1P1B4/2P1N3/2pPP3
/8

1.g7 z dwoma wariantami.

A) z dwoma symetrycznymi promocjami:

A1) 1...c1♚ .

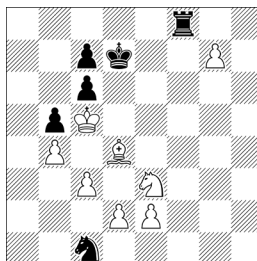


2.gf8♚!

Nie wystarczy promocja w wieżę:

2.gf8♚? ♚a1 3.♚f7+ ♜e6 4.♚:c7
(4.♚f2 ♜d7!) 4...♚:c3+ 5.dc3 pat lub
2.gf8♚+? ♜c8 3.♚g6 ♜b7 4.♚e5 ♚:d2
5.♚:c6 ♚:e2 remis.

A2) 1...c1♚!



2.gf8♚+ wygrana. 2.gf8♚? ♜b3#.

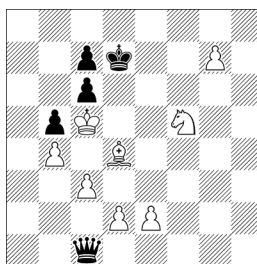
Te dwa warianty realizują 50-procentowy „Babson task”.

Drugi wariant powtarza schemat z poprzedniego studium i realizuje wzajemny „allumwandlung”.

B) 1...♚f5+! 2.♚:f5:

Z nowymi dwoma wariantami:

B1) 2...c1♚.

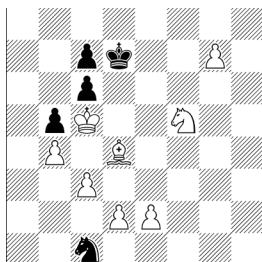


3.g8♚!

3.g8♞? ♞:c3+ 4.♙(P):c3 pat. 3.♘e7?
 ♞a3 4.♚:c6 ♞a8 5.♘e5+ ♜e7 6.d3
 ♞g2 7.♚f3 ♜f7 8.♜:b5 ♞:e2 9.♘e5+
 ♜:g7 10.♜c6 ♜f6 11.♜:c7 ♜e6 12.b5
 ♞a2 remis.

3...♞a3 4.♙g7+ wygrana.

B2) 2...c1♚!

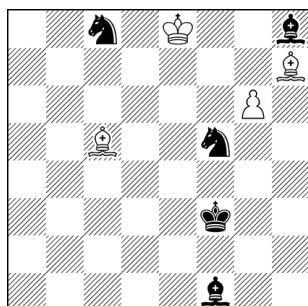


3.g8♙! wygrana.

3.g8♞? ♚d3+ 4.ed3 pat.

Nr D8

„Stella Polaris”, 1971
 1 nagroda

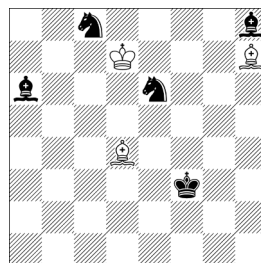


Remis

2n1K2b/7B/6P1/2B2n2/8/5k2/8/5b2

I. ♜d7. Kolejność ruchów jest ważna.
 1.g7? ♚:g7 2.♜d7 ♙h3 wygrana.

I...♙a6 2.g7 ♚:g7. Jeśli teraz natychmiastowe 3.♙d4?, to 3...♘e6!



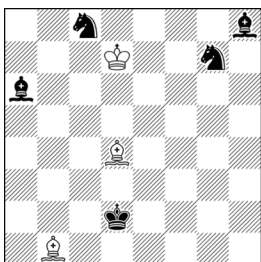
(kluczowa możliwość czarnych, na której opiera się dalsza gra) 4.♜:e6
 ♙:d4 lub 4.♙:h8 ♚f8+ i 5...♚:h7.

3.♙c2! Uprzedzając 3...♚h5 4.♙d1+
 =. 3...♜e2.

Jeśli czarny król spróbuje pójść na drugie skrzydło np. 3...♜g4, to białe remisują grając najpierw czarnopółowym gońcem na d4, a następnie manewrując drugim gońcem po polach c2 i b1.

4.♙d4 ♜e1 5.♙c3+! Tylko tak. Po 5.♙e4?, ♙g6? lub 3.♙h7? czarne wygrywają znany już manewrem 5...♘e6!

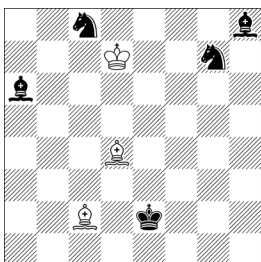
Jeśli 5.♙b1?, to 5...♜d2! mamy pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.



**wzajemny zugzwang
ruch białych - przegrana
ruch czarnych – remis**

Muszą się one ruszyć gońcem na e4,
g6 lub h7 dopuszczając 6...♖e6!

5...♗f1 6.♙d4 ♗e2.



7.♙g6! Teraz 7...♖e6 nie jest groźne z
powodu 8.♙h5+ i 9.♙:h8. 7...♗d1
8.♙e4! Znowu nie bojąc się 8...♖e6
9.♙f3+. 8...♗d2 9.♙b1!

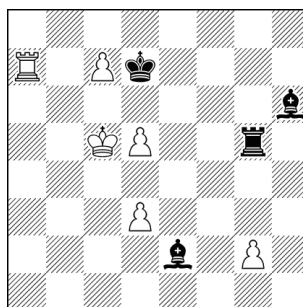
Teraz mamy pozycję wzajemnego
zugzwangu z ruchem czarnych.
9...♗e1 10.♙c2! 10.♙e4(g6,h7)? ♖e6!

10.♙c3+? pozwala czarnym stracić
tempo: 10...♗d1! 11.♙d4 ♗d2! –
w zugzwangu są białe.

10...♗e2 11.♙g6 ♗d1 12.♙e4 ♗d2
13.♙b1 pozycyjny remis.

Nr D9

**„Szachy”, 1971
wersja, 2022**



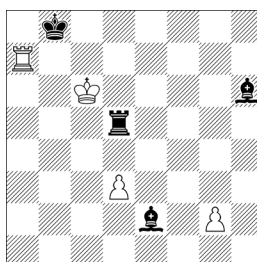
Remis

8/R1Pk4/7b/2KP2r1/8/3P4/4b1P1/8

1.♗b6! Aby uaktywnić króla białe od-
dają pierwszego pionka. 1...♙:d5.
1...♙g6+ 2.♗b7 ♙g8 3.♙a6 ♙f4
4.♙g6(f6) =.

2.c8♙+! A teraz oddają drugiego (za-
awansowanego) pionka, aby król mógł
pójść na c6. 2.♗b7? ♙b5+ wygrana.

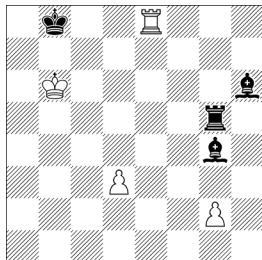
2...♗:c8 3.♗c6. Grozi mat i zdobycie
wieży. 3...♗b8.



Ważny moment w studium.

4.♖b7+!

Tematyczna złuda 4.♞e7? ♞c5+!
5.♕b6_ (5.♕:c5 ♙f8 6.♕d6 ♙g4 -+)
5...♙g4 6.♞e4 ♞g5! 7.♞e8+



Wygrana, bo goniec może zasłonić się przed szachem na c8.

Dlatego trzeba zmusić czarnego króla, aby poszedł na a8.

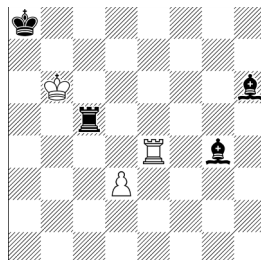
4...♕a8 i dopiero teraz

5.♞e7! Obecnie po odejściu gońca ginie czarna wieża, ale czarne jeszcze nie rezygnują.

5...♞c5+! Licząc na 6.♕:c5? ♙f8 7.♕d6 ♙g4, ale bicie w szachach nie jest przymusowe:

6.♕b6! ♙h5 7.g4! 7.♞d7(h7)? ♙e3; 7.♞e6? ♙f8!

7...♙g4. 7...♙f8 8.♞a7+. 8.♞e4!



i remis bo nie można bronić gońca ruchem 8...♞g5 z powodu mata po 9.♞e8+.

Teraz widać wyraźnie, po co białe zmuszały czarnego króla do pójścia na pole a8.

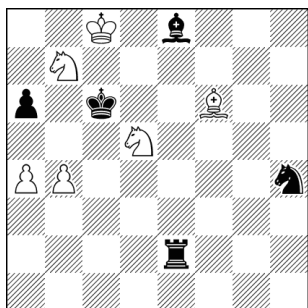
1972-1974

Nr D10

„Československý Šach”, 1972

1 w. h.

wersja „Problemista.eu”, 2021



Wygrana

2K1b3/1N6/p1k2B2/3N4/PP5n/8/4r3/8

1.♖c3. 1.♗e7+? ♜:e7 2.♙:e7 ♜f5 dzięki różnopolowym gońcom czarne mają remis na wiele sposobów.

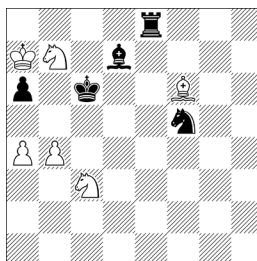
1...♙d7+. 1...♜h2 2.b5+ ab5 3.ab5+ ♙b6 4.♙d4#. **2.♙b8 ♜e8+ 3.♙a7.**

Teraz grozi 4.b5+ ab5 3.ab5+ ♙c7 4.♜d5+ ♙c8 5.♜d6#.

Po ruchach wież lub gońcem i 4.♙:h4 przewaga materialna białych jest olbrzymia.

Trzeba uciec skoczkiem i jednocześnie bronić pola d6.

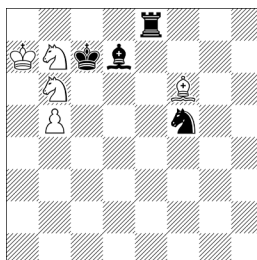
3...♜f5.



Ale teraz następuje forsowny mat, choć niełatwy do znalezienia, bo trzeba po drodze poświęcić gońca i skoczka.

4.b5+ ab5. Po 4...♙c7 mat będzie o jeden ruch szybciej. **5.ab5+ ♙c7** i jeszcze nie 6.♙d8+? ♙c8!, ale

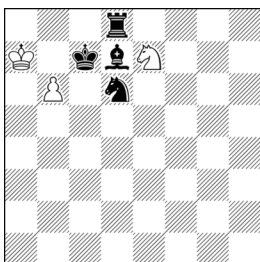
6.♜d5+ ♙c8 7.♜b6+ ♙c7



i dopiero teraz końcowa kombinacja z ofiarą dwóch figur

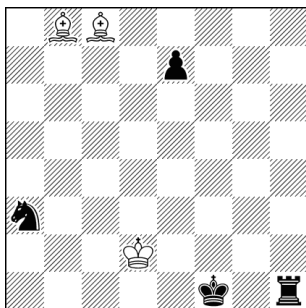
8.♙d8+! ♜:d8 9.♜d5+ ♙c8 10.♜d6+! ♜:d6 11.♜e7+ ♙c7 12.b6#.

Mat jest wzorowy z trzema aktywnymi blokowaniem.



Nr D11

„Jubileusz Assiaca”, 1972
2 nagroda



Remis

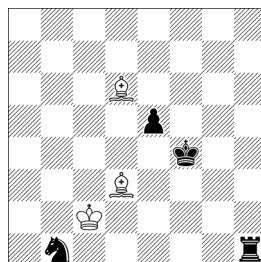
1BB5/4p3/8/8/n7/3K4/5k1r

Studium jest poprawne, trzeba było tylko nieznacznie zmodyfikować rozwiązanie.

1.♔a6+ ♕f2. Po 1...♖g1 2.♔a7+ ♕h2 białe remisują na wiele sposobów.

2.♔a7+ ♖g3 3.♔c5 ♖b1+.

4.♖c2 e5. 4...e6 jest słabsze. 5.♔d6! 5.♔b7? ♖h7! 5...♖f4 6.♔d3.



Czarne figury są powiązane wzajemną obroną – ruszać się może tylko wieża.

6...♖g1 7.♔c5! 7.♔h7? ♖g7 8.♔d3 ♖b7. Wieża broni skoczka po linii b i to daje czarnym zwycięstwo, bo białe gońce są w zugzwangu: 9.♔g6 ♖g5 wygrana

7...♖h1. Lub 7...♖e1 8.♔b4 =; 7...♖g3 8.♔f8(e7) =. 8.♔d6 ♖h3 9.♔b4! 9.♔e7(c5)? ♖c3!

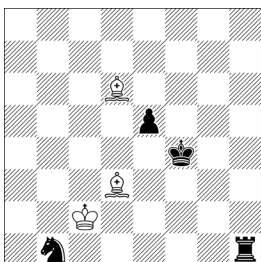
Czarne próbują przerzucić wieżę na linię b: 9...♖h6(h8) 10.♖b3! 10.♖b1? ♖b6(b8)! 10...♖h3 11.♖c2. 11.♖c4? ♖h1!

11...♖g5. Ostatnia próba uwolnienia. 12.♔e7+ ♖f4 13.♔b4!

Ale nie 13.♔d6? ♖h1! i mamy pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.

Goniec d6 jest w pozycji „ogniska” po jego odejściu nastąpi 14...e4 albo 14...♖a3+.

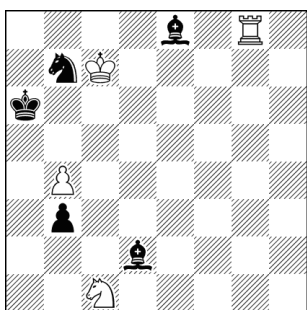
13...♖e3 15.♔c5+ remis pozycyjny.



wzajemny zugzwang
ruch białych - przegrana
ruch czarnych - remis

Nr D12

„Problemista”, 1972
1 nagroda
wersja „Kronika”, 2008



Remis

4b1R1/1nK5/k7/8/1P6/1p6/3b4/2N5

1.b5+!

1. ♖:b3? ♙f4+ 2. ♜c8 ♙f7 3. ♖g7
(3.b5+ ♜b6 4. ♖g7 ♙e6+ 5. ♖d7 ♙c7
6. ~ ♖d6#) 3... ♙e6+ 4. ♖d7 ♜b6 5. ♖d4
(5. ♖~ ♜c6: 5.b5 ♖d6+) 5... ♙g4 6.b5
♙g5 wygrana. 1. ♖:e8? b2!

1... ♜a7. 1... ♙:b5? 2. ♖a8#. 2. ♖:b3.
Ale nie 2.b6+? ♜a6 3. ♖:b3 ♙f4+
4. ♜c8 ♙f7 5. ♖g7 ♙e6+ 6. ♖d7 ♙e5
wygrana.

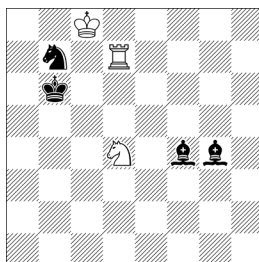
2... ♙f4+ 3. ♜c8 ♙f7 4. ♖g7 ♙e6+.
4... ♖d6+ 5. ♖d8 i goniec jest zwięza-
ny, 5. ♖d7 ♜b6.

5... ♙d6 6. ♖a5! ♙:d7+ 7. ♜:d7 ♖:a5
8. ♜:d6 =; 5... ♜a8 6. ♖d4 ♙g4 7.b6
(lub 7. ♖b3) ♖c5 8.b7+ ♖:b7 9. ♖f5
♙:f5 pat.

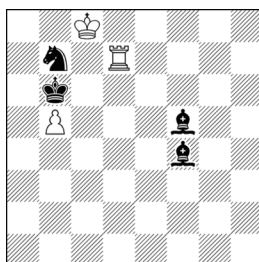
6. ♖d4.

Z dwoma wariantami.

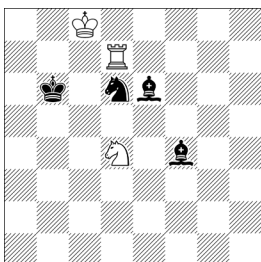
A) 6... ♙g4(h3).



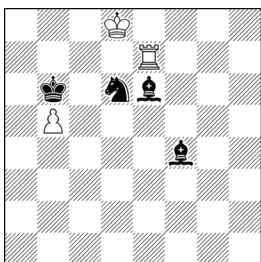
7. ♖f5! 7. ♖e6? ♖d6+. 7... ♙:f5 pat
(7... ♖c5 8. ♖f7 (♖d5) =).



B) 6... ♖d6+.



7.♖d8 ♜g5+ 8.♞e7 ♜g4(h3). 8...♜c8
9.♞f3 ♜f6 10.♞e5 ♖:b5 11.♞c6(g6) =.
9.♞e6! ♜:e6 pat.



Dwa warianty z patami ze związaną
wieżą na sąsiednich polach. Tworzą
„prawie” echo kameleonowe.

Nr D13

1.b6!

1.♖b7? ♞a4(d3) 2.a8♞ [2.♖a6
♞c7(d8)] 2...♞c5+ 3.♖b8 ♜c7+ 4.♖a7
♞b5#;

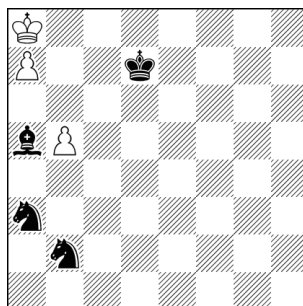
1.♖b8? ♜c7+ 2.♖b7 ♞a4(d3) z takim
samym matem.

1...♞a4(c4) 2.b7 ♞b6+ (lub C) 3.♖b8.

„Schakend Nederland”, 1973

4 nagroda

wersja 2024

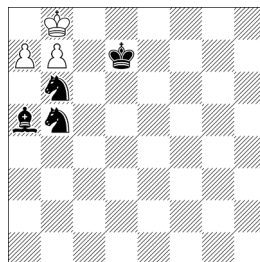


Remis

K7/P2k4/8/bP6/8/n7/1n6/8

Powstają dwa warianty.

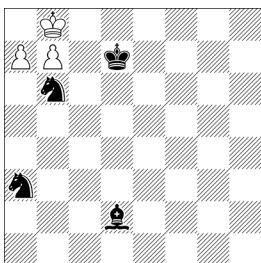
A) 3...♞b5.



4.a8♞!! Jeśli 4.a8♞?, to 4...♞d2! (ale
nie 4...♞c3? 5.♞a1! ♜:a1 pat ani
4...♞e1? 5.♞a4!) i 5...♞f4+ z matem.
Przegrywa też 4.a8♞? ♞d5.

**4...♞d4 5.♖a7 ♞c6+ 6.♖a6 ♞c4
7.b8♞ ♞:b8+ 8.♖b5** i jedna figura gi-
nie. Remis.

B) 3...♞d2.



Oczywiście znowu nie można 4.a8♖?
♜b5! z matem.

Przegrywa tym razem 4.a8♙? ♜d5
5.♙a7 ♙e3+ 6.♙a6 (6.♙b8 ♙f4+
7.♙a7 ♜b5+ wygrana) 6...♜c7+ 7.♙a5
♙a7 wygrana.

4.a8♜!! ♜d5 5.♜b6+! 5.♙a7? ♙e3+
6.♙a6 ♜b4+ 7.♙a5 ♜c6+ wygrana.
5...♜:b6 6.♙a7 ♜c8+ 7.♙a8. Remis.

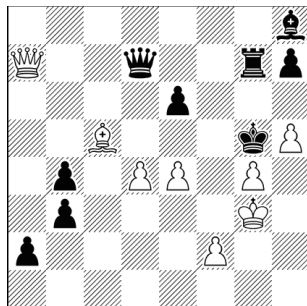
Promocja w hetmana nie jest specjal-
nie atrakcyjnym posunięciem, jednak
jako dodatek do innych promocji mo-
że być tematycznym uzupełnieniem
studium.

C) 2...♜b5 3.b8♖. Nie wystarczy
3.b8♙? ♜c7+ 4.♙b7 ♜d6# ani 3.b8♙
(♜)? ♙c8 z matem. 3...♜c7+ 4.♖:c7+
♙:c7 5.♙b7 ♜c5+ 6.♙a8 ♙a5 7.♙b8
remis.

Nr D14

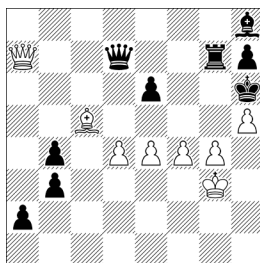
Jedyną szansą białych jest stworzenie
siatki matowej. 1.f4+ ♙h6 (diagram).
1...♙f6 2.e5+ z matem.

„Tidskrift för Schack”, 1974 1 nagroda



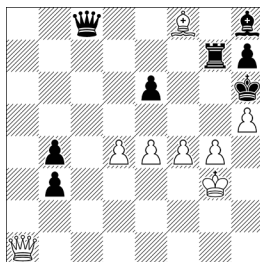
Wygrana

7b/Q2q2rp/4p3/2B3kP/1p1PP1P1/1p4K1/
p4P2/8



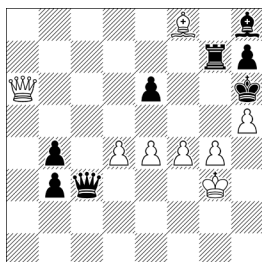
2.♙f8! Pierwsza ofiara hetmana.

2...a1♖! 2...♖:a7 3.♙h4 i mat w 2 po-
sunieniach. 3.♖:a1 ♖c8. Czarne
muszą atakować gońca.



4.♚a6! Druga ofiara hetmana. Po innych ruchach czarne nawet wygrywają np. 4.♘h4? ♚:f8.

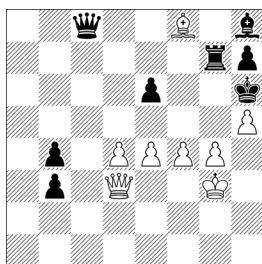
Teraz na 4...♚:f8 nastąpi 5.♚:e6+ z matem, a na 4...♚:a6 5.♘h4 też z matem. **4...♚c3+** i teraz nie 5.♘h4? ♚e1+ z przewagą czarnych, ale trzecia ofiara hetmana



5.♚d3!! i jeśli 5...♚:d3+, to 6.♘h4 z nieuchronnym matem.

Po 5...♚e1+ wygrywa 6.♘g2! b2 (po innych ruchach też najlepsze jest 7.♚f3) 7.♚f3! ♚h4 8.g5+ z wygraną.

Najlepsze jest **5...♚c8**.



Ponownie atakując gońca, ale następuje czwarta decydująca ofiara hetmana.

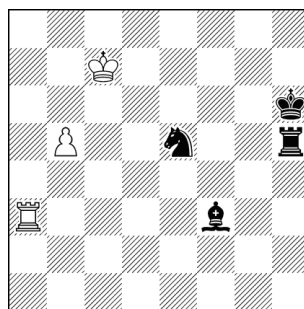
6.♚c4!! Silny ruch 6.♚:b3? jest obalany tylko przez 6...e5! i białe mają tylko remis.

Czarne nie mają już innych ruchów poza zabiciem hetmana albo gońca. Po 6...♚:c4 7.♘h4 będzie mat na g5, a p0

6...♚:f8 7.♚:e6+ ♜g6 8.g5+ ♘g7 9.h6+ ♜:h6 10.g6# też jest mat.

Nr D15

**„Problem”, 1974-75
1 nagroda**

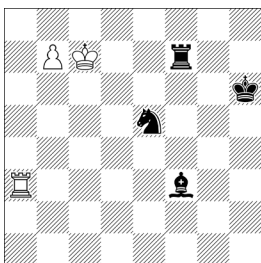


Remis

8/2K5/7k/1P2n2r/8/R4b2/8/8

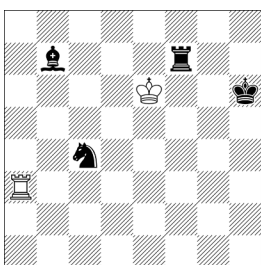
1.b6. 1.♜:f3? ♘:f3 2.b6 ♜c5+ i 3...♜b5 z zatrzymaniem piona. Grozi 2.♜:f3! ♘:f3 3.b7 =.

Dlatego **1...♜f5.** Teraz po 2.♜:f3? już czarne wygrywają: 2...♜:f3! 3.b7 ♜c3+ i 4...♘c6. **2.b7 ♜f7+.**



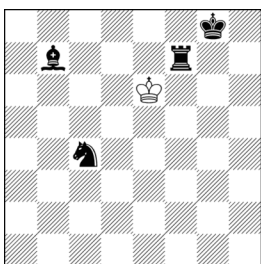
3.♔d6! Po innych ruchach czarne grają 3...♖:b7, a po 3.♔c8? ♕:b7+.

3...♘c4+ 4.♔e6. 4.♔c5? ♖c7+ i potem 5...♕:b7. **4...♕:b7.**



Czarne zdobyły pionka, ale następuje patowa kombinacja:

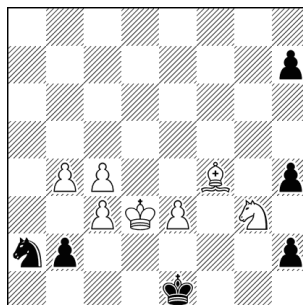
5.♖h3+ ♔g7. Król musi bronić wieży. **6.♖g3+ ♔f8 7.♖g8+! ♔:g8.**



Wzorowy pat na środku szachownicy.

Nr D16

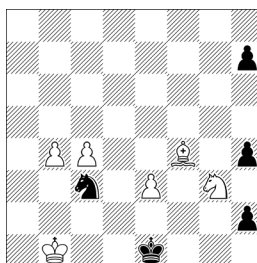
„Szachmaty w SSSR”, 1974-76
Konkurs tematyczny
1-2 nagroda
wersja 2022



Wygrana

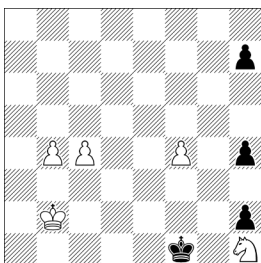
8/7p/8/8/1PP2B1p/2PKP1N1/np5p/4k3

1.♔c2 b1♖+! 1...♘:c3 2.♔:b2 z przejściem do gry głównej. **2.♔:b1 ♘:c3+.** 2...hg3 3.♕:g3+ i 4.♕:h2 wygrana.

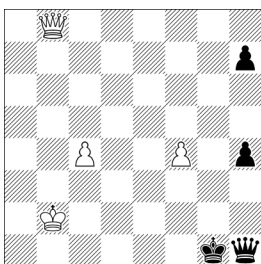


3.♔b2! Dlaczego nie 3.♔c2? okaże się w końcówce pionkowej, natomiast pozostawienie króla na pierwszej linii naraża go na szacha w 9 posunięciu.

3...♔e2. Lub 3...♔d1+ 4.♔b3 ♔f2 5.♔h1! wygrana. **4.♔h1 ♔:f4 5.ef4.** 5.b5? ♔d3+! 6.♔c3 ♔f2. **5...♔f1.**



Którego pionka przesunąć? **6.c5!** Tylko tego! Pionka f trzeba zostawić na sam koniec, a po 6.b5? ♟g2 7.b6 ♞:h1 8.b7 ♟g1 9.b8 ♞h1 ♞h1 mamy pozycję.



Białym nie uda się wymienić hetmanów, bo król przeszkadza hetmanowi wejść na pierwszą linię.

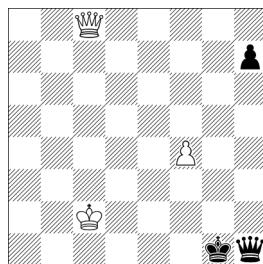
6...♟g2 7.c6 ♞:h1 8.c7 ♟g1 9.c8 ♞h1 ♞h1 10.♞c1+.

Tylko wymiana hetmanów daje białym szansę na zwycięstwo.

10...♟h2 11.♞:h1+ ♞:h1 12.b5 h3 13.b6 h2 14.b7 ♟g1 15.b8 ♞h1 ♞h1 16.♞a7+!

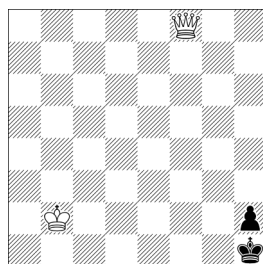
Teraz widać sens ruchu 3.♟b2!

Po 3.♟b2? Białe musiałyby najpierw ruszyć pionkiem b (żeby móc wymienić hetmany w 11 posunięciu poprzez 10.♞b1+), potem pionkiem c i po 15.c8 ♞h1 ♞h1 mielibyśmy pozycję.



Znowu nie można wymienić hetmanów, bo król nie pozwala wejść hetmanowi na 1 linię. (16.♞c5+ ♟f1!)

16...♟f1 17.♞a1+ ♟g2 18.♞:h1+ ♞:h1 19.f5 h5 20.f6 h4 21.f7 h3 22.f8 ♞h2.

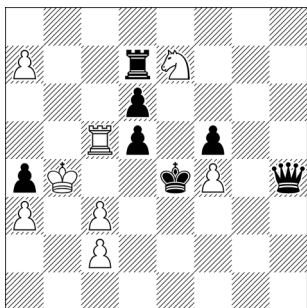


Widzimy dlaczego pionka f trzeba było promować jako ostatniego – przy hetmanie na b8 lub c8 pozycja byłaby remisowa, a teraz białe dają matę 23.♞f1#.

1975-1976

Nr D17

„Stella Polaris”, 1975
wersja 2025



Remis

8/P2rN3/3p4/2Rp1p2/pK2kP1q/P1P5/2P5/8

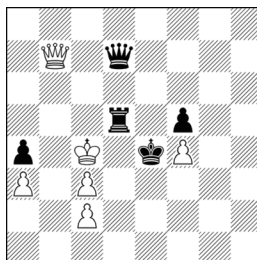
1. ♖c4+! ofiara wieży. 1...dc4 2.a8♖+ d5. 2...♙:f4(♙e3) 3.♘g6(♘:f5)+.

3.♘:d5! ofiara skoczka. 3...♞:d5. 3...♖d8 4.♖c6 ♞d6 5.♖:c4+ ♙f3 6.♖f1+ ♙g4 7.♖e2+ ♙h4 8.♖h2+ i białe osiągają wieczny szach.

4.♙:c4 ♖d8 5.♖c6!

Tematyczna złuda 5.♖b7? ♖d7! i w zugzwangu są białe: 6.♖a8 ♖b5#, 6.♖b6 ♖c8+.

5...♖d7. 5...♖d6 6.♖e8+ ♙:f4 7.♖e3+ ♙:e3 pat 6.♖b7! Ofiara hetmana.



wzajemny zugzwang
ruch białych - przegrana
ruch czarnych - remis

Teraz w zugzwangu są czarne:

6...♖:b7 pat. 6...♖e6. 6...♖d6 7.♖e7+! ♖:e7 pat lub 7...♙f3 8.♖e3+ z wiecznym szachem.

7.♖a8 ♖f7 8.♖c6! ♖g8 9.♖b7 ♖d8 10.♖c6 ♖d7 11.♖b7 remis pozycyjny albo pat.

Nr D18

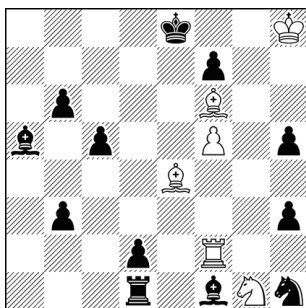
W oryginalnej pozycji na f3 stał czarny pionek. Dlaczego go tam postawiłem, nie jestem w stanie po 46 latach stwierdzić! W 2021 roku odkryłem, że pionek na f3 jest niepotrzebny.

Jedyną szansą białych jest atakowanie czarnego króla.

„Szachmaty w SSSR”, 1975

1 nagroda

wersja, 2021



Remis

4k2K/5p2/1p3B2/b1p2P1p/4B3/1p5p/
3p1R2/3r1bNn

1. ♖c6+ ♜f8 2. ♜f3. Grozi 3. ♜e3
i czarne muszą grać 2... ♜e1.

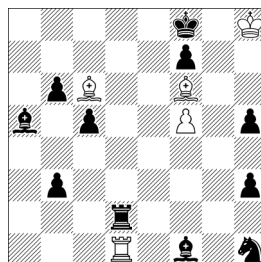


3. ♜e2! Przesłona Nowotnego.

3... ♜e2. Po 3... ♜e2 4. ♜e3 czarne do-
staną mata.

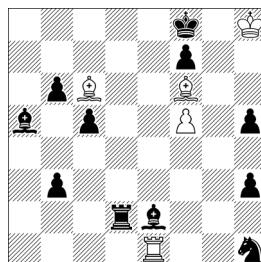
4. ♜d3 z groźbą 5. ♜d8+ ♜e8 6. ♜e8#.
4... d1♚. 4... ♜e8 5. ♜d7 ♜c3 6. ♜c3 f6
7. ♜f6 remis.

5. ♜d1 ♜d2.



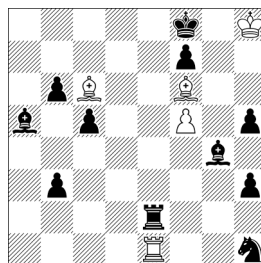
6. ♜e1! Wykorzystując przesłone ♜a5
wieżą.

6... ♜e2 (6... ♜e1??)



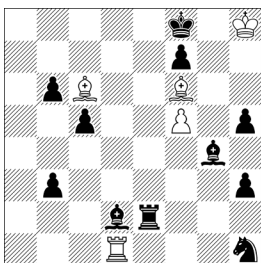
7. ♜g1 wykorzystując przesłone ♜d2
gońcem.

7.... ♜g4 (7... ♜g2??) 8. ♜e1 ♜e2.



9. ♜d1! Wykorzystując przesłone ♜g4
wieżą.

9.... ♜d2 (9... ♜d1??) .



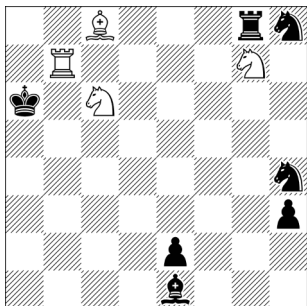
10. ♖a1! Wykorzystując przesłone ♗e2 gońcem.

10... ♜a5 (10... ♖a2??) **11. ♗d1 ♗d2** (11... ♜:d1??) **12. ♖e1 ♜e2 13. ♖g1** remis pozycyjny.

Wieczny podwójny Grimshaw na polach d2 i e2 poprzedzony przesłoną Nowotnego.

Nr D19

„Szachy”, 1975
1 nagroda
wersja 2026



Remis

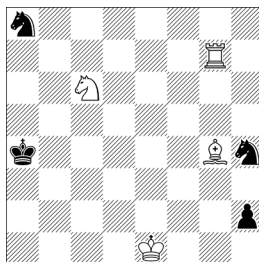
2B3rn/1R4N1/k1N5/8/7n/7p/4p3/4b3

1. ♜b8+ ♜a5 2. ♜c6+ ♜a4 3. ♖b7.

Teraz białe grożą silnym atakiem: np.
3... ♜f5 4. ♜:e2 ♜:g7 5. ♜c4!

3... ♖:g7! Czarne zaczynają ostrą kombinację z ofiarami. 3... ♜c3 4. ♜:e2 ♖:g7+ 5. ♖:g7 ♜:g7 5. ♜g4 = albo 3... ♜:g7 4. ♜d1+ z wiecznym szachem.

4. ♖:g7 ♜f2+! 5. ♜:f2 e1 ♖+! 6. ♜:e1 h2.



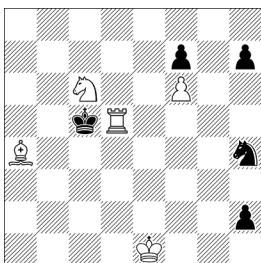
Czarne oddały 3 figury i wydaje się, że dzięki temu osiągnęły promocję swojego pionka.

Jednak teraz białe zaczynają grać pomysłowo.

7. ♜d1+ ♜b5. 7... ♜a3 8. ♖g3+ i 9. ♖h3. 8. ♜a4+! ♜c5. 8... ♜:a4 9. ♖g4+ i 10. ♖:h4.

9. ♖g5+ ♜b6 10. ♖b5+ ♜c7. 10... ♜:c6 11. ♖b2+.

11. ♖b7+! ♜d6. 11... ♜:b7 12. ♜a5(d8)+ i 13. ♜c6. 12. ♖d7+! ♜c5 13. ♖d5+!

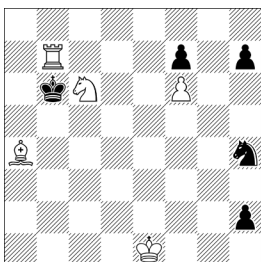


13.♙b6. 13...♙:d5 14.♚b4(e7)+ i
15.♙c6 =. **14.♙b5+**

I wieczny szach albo kontrola pola h1.

W drugim wariantcie król z wieżą krę-
cą się w drugą stronę.

8...♙b6 9.♙b7+! ♙c5 10.♙b5+ ♙d6
11.♙d5+! ♙c7 12.♙d7+! ♙b6
13.♙b7+!



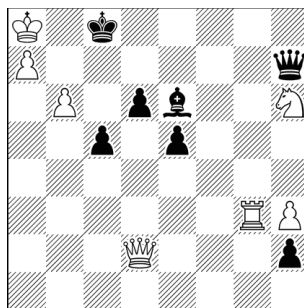
Ponownie wieczny szach albo kontro-
la pola h1.

Nr D20

1.♙g2 broni przed matem i jednocze-
śnie grozi 2.♙g8+ ♙:g8 3.♙:g8+ ♙:g8
4.b7+.

1...h1♙! 2.♙:h1.

„Tidskrift för Schack”, 1975 2 nagroda

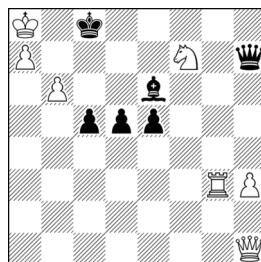


Wygrana

K1k5/P6q/1P1pb2N/2p1p3/8/6RP/3Q3p/8

Mamy dwa tematyczne warianty.

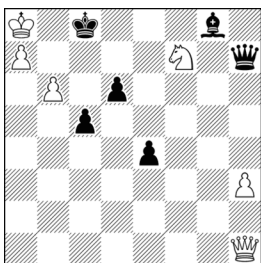
A) 2...d5 i teraz nie 2.♙g8+? ♙:g8
4.♚f7 ♙:f7 i wygrywają czarne, ale
3.♚f7! (Nowotny)



3...♙:f7. 3...♙:f7 4.b7+. 4.♙g8+!
♙:g8 5.b7+ ♙d7+ 6.b8♙ wygrana.

B) 2...e4. Obecnie przegrywa natych-
miastowa przesłona Nowotnego
3.♚f7? ♙d5+ i czarne matują.

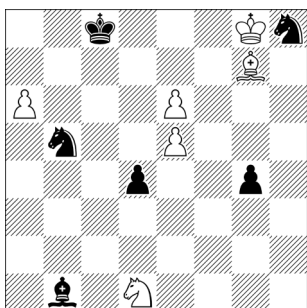
Trzeba wymusić krytyczne posunięcie
3.♙g8+! ♙:g8 i dopiero teraz przesłona
Nowotnego **4.♚f7!**



4...♙f7. 4...♗:f7 5.b7+. 5.♙:e4 ♖d5
6.b7+ ♜c7 7.♙e7+ wygrana lub 5...d5
6.♙g4+ +-.

Nr D21

„Tidskrift för Schack”, 1976
1 w. h.
wersja, 2022

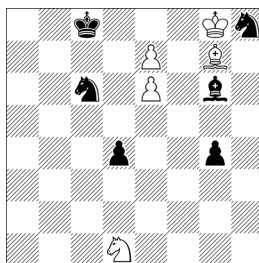


Remis

2k3Kn/6B1/P3P3/1n2P3/3p2p1/8/8/1b1N4

1.e7!

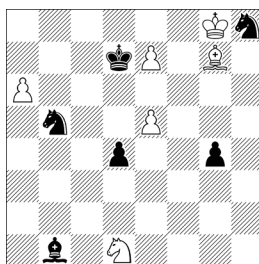
Tematyczna złuda 1.a7? ♜:a7 2.e7
♗g6! 3.e6 (lub 3.♗f6 g3 4.♗h4 g2
5.♗f2 ♜c6 -+) 3...♜c6!



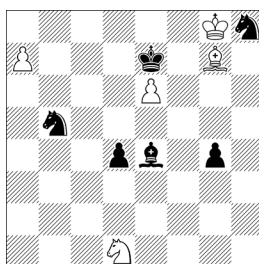
Biorąc pod kontrolę pola d4 i e5 –
4.♜f2 g3 5.♜h3 d3 6.♗c3 ♜:e7+ wy-
grana.

1...♗d7. Teraz 1...♗g6 nic nie dawało:
2.e6! g3 3.♗e5! oto różnica – pole e5
nie jest atakowane. 3...g2 4.♗h2 z ła-
twym remisem.

Znów do wyboru są dwa posunięcia
pionkami i ponownie kolejność musi
być dokładna.

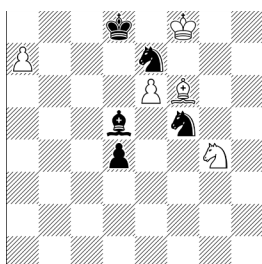


2.a7! Nowa tematyczna złuda 2.e6+?
♜:e7! 3.a7 ♗e4!



4.♖f2 (pole f8 jest niedostępne dla białego króla) 4...♙a8 5.♗(♙):h8 g3 wygrana. 2...♜:a7.

Nic nie dawało 2...♙e4 3.♗f8! (pole f8 jest dostępne dla króla) 3...♜g6+ 4.♗f7 ♜:e7 5.e6+ ♜d8 (albo 5...♜d6 6.♙f8 =) 6.♙f6 ♜d6+ 7.♗f8 ♜f5 8.♜f2! (decydujące tempo!) 8...♙d5 9.♜:g4



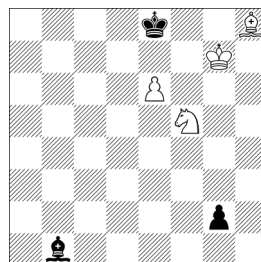
i mimo figury mniej białe mają twierdzą: czarne skoczki i król są unieruchomione, a goniec musi kontrolować pole a8.

Nie wygrywał też wtrącony szach 2...♙a2+ 3.♗:h8 ♙d5 (3...♜:a7 4.e6+ ♗:e7 ♙:d4 =) 4.e6+ ♗:e7 5.♙:d4! ♜:d4 6.♜e3 ♙~ 7.♜:g4 remis.

3.e6+! ♗e8! 3...♗:e7 jest gorsze, bo blokuje pole skoczkiowi: 4.♙:d4 ♜c6 5.♙:h8 g3 6.♜e3 i czarne nic nie mogą zrobić.

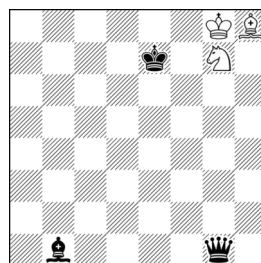
4.♙:d4 ♜c6. Zmusza białe do zabicia drugiego skoczka gońcem, który znajduje się w złym położeniu.

5.♙:h8 g3 6.♜e3 ♜:e7+ 7.♗g7 ♜f5+ 8.♜:f5 g2.



Dzięki ruchowi 3...♗e8 czarnym udało się dorobić hetmana, ale białe znajdują obronę

9.♗g8! g1♙+ 10.♜g7+ ♜d8 11.e7+ ♗:e7 pat.



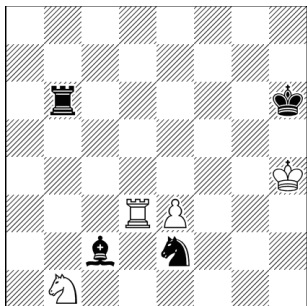
Złe położenie gońca w rogu ostatecznie okazało się ratunkiem. Na szachownicy jest pat z zamurowanym gońcem i związanym skoczkiem.

Nr D22

1. ♙d2 ♙b4+ 2.♗h3. 2.e4? ♙:e4+ i 3...♙:b1. 2...♜g1+ 2...♙f5+ 3.♗g2 ♙g4+ 4.♗f2 =.

3.♗g3! 3.♗g2? ♙g4+ i czarne zdobywają ♜b1 bez żadnej rekompensaty.

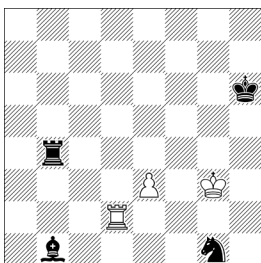
„Italia Scacchistica”, 1976
1 nagroda



Remis

8/8/1r5k/8/7K/3RP3/2b1n3/1N6

3...♙b1. Teraz wprowadźcie czarne też zabrały tego skoczka, ale białe rozpoczną polowanie na ♜g1.

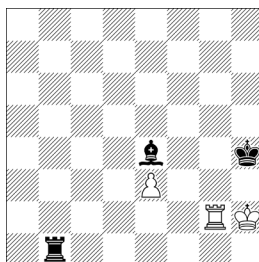


4.♞h2+ ♜g5 5.♜f2 ♜e2! Pomysłowa obrona skoczka: **6.♜:e2? ♞b2+.**
6.♞g2+ ♜h4 7.♜:e2.

Kontynuacja szachów przegrywała:
7.♞h2+? ♜g4 8.♞g2+ ♜h3 -+.

Teraz sytuacja materialna jest remisowa, ale czarne mają groźby matowe.

7...♞b2+ 8.♜f1 ♞d3+ 9.♜g1 ♞b1+ 10.♜h2! 10.♜f2? ♞f1#. 10...♞e4.

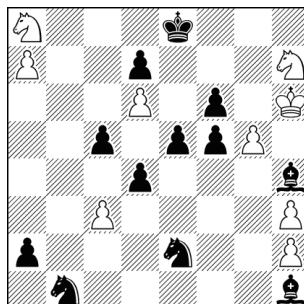


Sytuacja białych jest krytyczna, bo na dowolne odejście wieży nastąpi ♞h1#, a na **11.♞g1 ♞b2+** ze zdobyciem wieży.

Następuje jednak **11.♞g4+! ♜:g4 pat.**

Nr D23

„Problem”, 1976
1 nagroda



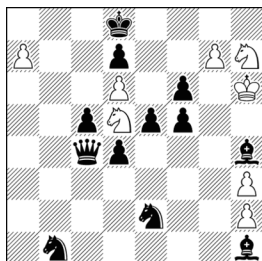
Remis

N3k3/P2p3N/3P1p1K/2p1ppP1/3p3b/
2P4P/p3n2P/1n5b

1.♜c7+ ♜d8. 1...♜f7 2.g6+ ♜g8 3.♜e8
i białe nawet wygrywają. **2.g6 a1♞ 3.g7 ♞a2 4.c4!**

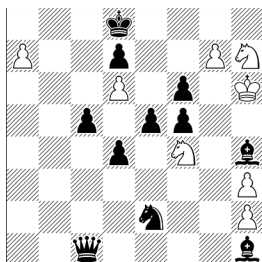
4.♔d5? jest jeszcze przedwczesne:
4...♙:d5 i pole a8 jest kontrolowane
przez hetmana.

4...♚:c4 i dopiero teraz przesłona Pla-
chutty 5.♕d5!



i jeśli 5...♚:d5, to 6.a8♚+, a jeśli
5...♙:d5, to 6.g8♚+.

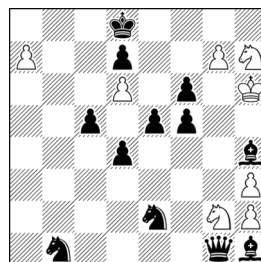
Dlatego 5...♚c1+ 6.♕f4!!



Kolejny problemowy motyw. Ofiara
skoczek w celu ściągnięcia na pole f4
czarnego hetmana 6.♕g6? ♚g1+ lub
6...♕f4+ wygrana.

6...♚g1! 6...♚:f4+ 7.♕g6 i hetman na
f4 po pierwsze nie może szachować i
po drugie blokuje pole f4 własnemu
skoczkowi. Białe nawet wygrywają.

7.♕g2!



Przesłona Nowotnego; 7...♚:g2 8.a8♚
+; 7...♙:g2 8.g8♚#.

7...♚c1+ 8.♕f4!

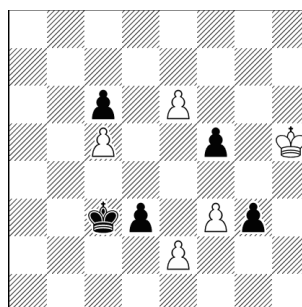
Znowu problemowa idea – tym razem
tylko w celu zablokowania pola f4
czarnemu skoczkowi. 8.♕g6? ♕f4+!
9.♕:f4 ♚g1+.

8...♚c4 9.♕d5! pozycyjny remis.

Wieczna naprzemienna przesłona No-
wotnego i Plachutty.

Nr D24

„Tidskrift for Schack”, 1976
wersja 2022



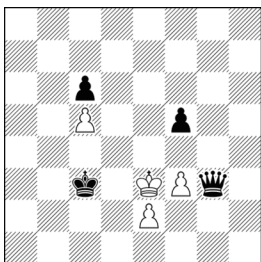
Remis

8/8/2p1P3/2P2p1K/8/2kp1Pp1/4P3/8

1.e7 d2 2.e8♞ d1♞. Końcówka pionkowa przeszła w hetmańską. **3.♞e5+ ♞d4 4.♞:g3.**

Czarne zdobywają hetmana. **4...♞h8+ 5.♔g5 ♞g7+ 6.♔f4 (6.♔h4? ♞h6#) 6...♞c7+ 7.♔e3 ♞:g3.**

Pat (wzorowy) ze związanym pionkiem.



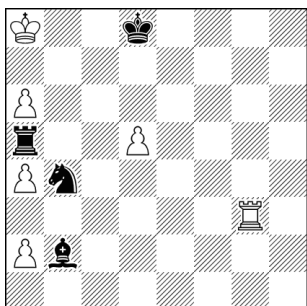
Nr D25

„Schakend Nederland”, 1976

2 nagroda,

wersja

„Sto kompozycji szachowych”, 1991



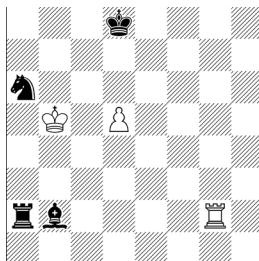
Remis

K2k4/8/P7/r2P4/Pn6/6R1/Pb6/8

1.♔b7. 1.♞b3? ♔c8 wygrana. **1...♔:a6.**

1...♞:a6 2.♞b3 =; 1...♔d4 2.♞g8+! ♔d7 (2.♔e7 3.d6+! ♔:d6 4.♞g4 ♔d5 5.♞:d4+ ♔:d4 6.a7 =) 3.♞g4 ♔c2 4.♞:d4 ♔:d4 5.a7 = lub 3...♔c5 4.♞:b4 ♔:b4 5.a7 remis.

2.♔b6 ♞:a4 3.♔b5 ♞:a2 4.♞g2.



Czarne figury są związane wzajemną obroną i ruszać może tylko król: 4...♔c5(b4) 5.♞g8+; 4...♔c7+ 5.♔c4! i 6.♔b3.

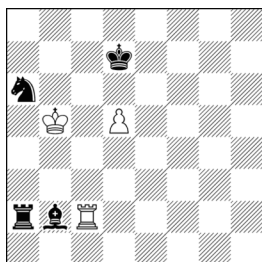
4...♔e7. 4...♔c8 5.♔c4 =. 5.♞e2+!

Białe muszą unikać pozycji wzajemnego zugzwangu **ze swoim ruchem** powstałej po 5.♞c2? ♔d7!

Białe przegrywają: 6.♞h2 ♔c5! 7.♞h7+ ♔d6; 6.♞c6 ♔b8 7.♞c2 ♞a7!

Przegrywało też 5.♞d2? ♔c5 6.♔:c5 ♔a3+ oraz 5.♞h2? ♔c5 6.♞h7+ ♔d6 7.♞h6+ ♔:d5 i czarne wygrywają.

5...♔d7 6.♞c2! i w zugzwangu są czarne. 6.♞g2(h2)? ♔c5!



wzajemny zugzwang
ruch białych - przegrana
ruch czarnych - remis

6...♔d8 7.♖g2! 7.♜h2? ♕c5!; 7.♜f2?
♕c5 8.♜f8+ ♔e7 wygrana.

7...♔c7 8.♜h2! 8.♜c2+? ♔d7!; 8.♜f2?
♔d6!; 8.♜e2? ♕b4! 8...♔d8. 8...♕c5
9.♜c2; 8...♕b4 9.♜h7+.

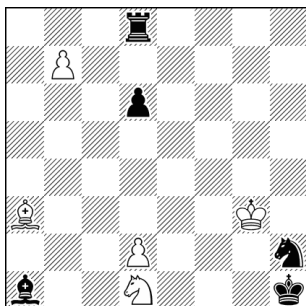
9.♜g2 ♔e7 10.♜e2+! ♔d7 11.♜c2! po-
zycyjny remis.

Nr D26

„Jubileusz Peckovera”, 1976-77

1 nagroda

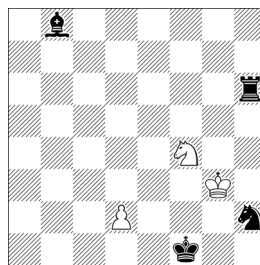
wersja „Problemista”, 2000



Remis

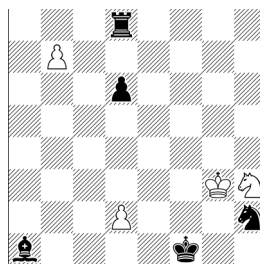
3r4/1P6/3p4/8/8/B5K1/3P3n/b2N3k

Natychmiastowe 1.♔:d6? przegrywa
po 1...♜:d6 2.♕f2+ ♔g1 3.♕h3+ ♔f1
4.b8♖ ♔e5+ 5.♕f4 ♜g6+ 6.♕h3 ♜h6+
7.♕g3 ♔:b8 i pata nie ma, bo jest bia-
ły pionek d2.



Trzeba się go więc pozbyć. Trzeba to
zrobić w odpowiednim momencie.
1.d4?..♔:d4 lub 1...♕f1+ wygrana.

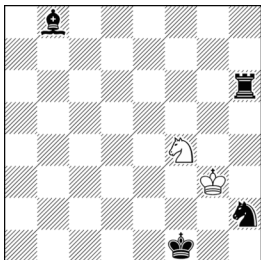
Dlatego plan przygotowawczy 1.♕f2+
♔g1 2.♕h3+. Jeszcze nie 2.d4? ♔:d4
lub 2...♕f1+ wygrana. 2...♔f1.



3.d4! Właściwy moment do oddania
pionka!

3...♔:d4 4.♔:d6 ♜:d6 5.b8♖ ♔e5+
6.♕f4! ♜g6+. 6...♜d3+ 7.♔h4 ♔:b8
8.♕:d3=.

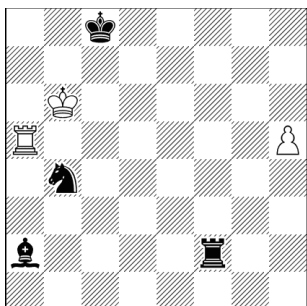
7.♔h3. 7.♕h4? ♖g4+ ♕h5 ♜:b8.
7...♞h6+ 8.♕g3 ♜:b8 pat.



Wzorowy pat na środku szachownicy
ze związanym skoczkiem.

Nr D27

„Thèmes-64”, 1976
1 nagroda

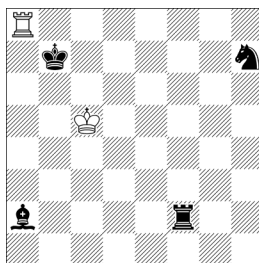


Remis

2k5/8/1K6/R6P/1n6/8/b4r2/8

Szansa dla białych to ich zaawanso-
wany pionek.

Ale natychmiastowe 1.h6? (złuda te-
matyczna) przegrywa po 1...♔d5+
2.♕c5 ♔f6 3.h7 ♔:h7 4.♞a8+ ♕b7



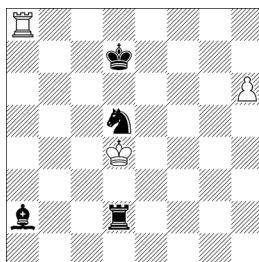
i czarne wygrywają, bo pole a7 jest
kontrolowane przez czarnego króla.

Dlatego 1.♞a8+! ♕d7 2.h6. Grozi
3.h7.

Teraz 2...♞h2 (♜b1) nic nie daje, bo
3.h7 ♞:h7 (♜:h7) 4.♞a7+ remis, bo
czarny król został odrzucony od pola
a7.

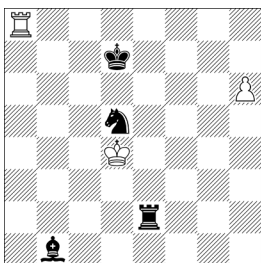
2...♔d5+ 3.♕c5. 3.♕a5? ♜c4! z ma-
tem; 3.♕b5? ♔c7+.

3...♞c2+. 3...♔f6 4.h7 ♔:h7 5.♞a7+ re-
mis. 4.♕d4 ♞d2+.

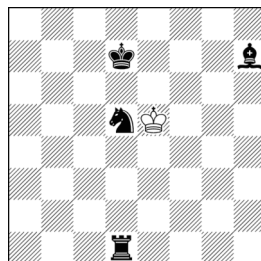


5.♕e5! 5.♕c5? ♜b1! 6.h7 ♜:h7
7.♞a7+ ♔c7 wygrana.

5...♞e2+ 6.♕d4 ♜b1!



9.h7! ♕:h7 10.♖d1! ♖:d1 pat.



Zastawia pułapkę: 7.♕:d5? ♕e4+ i 8...♕:a8. **7.♖a1! ♖d2+ 8.♕e5 ♕g6.**

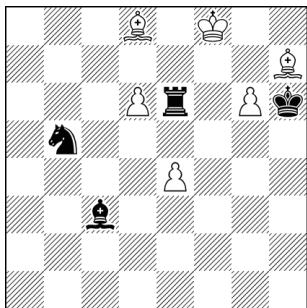
Po 8...♖c3 białe osiągają remis następująco: 9.♖:b1! ♖:b1 10.♕f6 ♖c3 11.h7 ♖e4+ 12.♕g7 ♖g2+ 13.♕f8! remis (ale nie 13.♕h6? ♖g5 14.h8♖ ♖f7+) lub 11...♖d5+ 12.♕g7 ♖g2+ 13.♕h6 (♕f7) =.

Wzorowy pat na środku szachownicy.

1977-1978

Nr D28

„Tidskrift för Schack”, 1977
3 nagroda

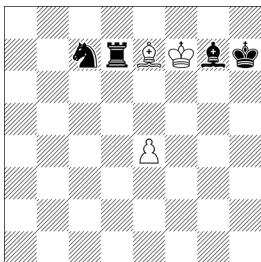


Remis

3B1K2/7B/3Pr1Pk/1n6/4P3/2b5/8/8

1.e5! Ofiara przewidująca przyszłego pata.

1.d7? ♖d6 2.g7 (na ofiarę 2.e5 jest za późno: 2...♞:d7 wygrana) 2...♙:g7+ 3.♙e8 ♙:h7 4.♙e7 ♜c7+ 5.♙f7 ♞:d7



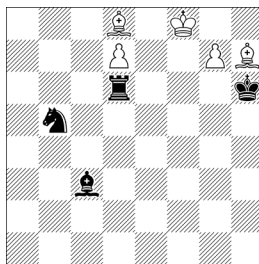
i pata nie ma z powodu obecności pionka e4!

1...♙:e5. Po innych ruchach remisuje 2.g7. **2.d7 ♖d6.** Groziło 3.♙g5+! ♙:g5 4.d8♞+. Jeśli 2...♙g7+, to 3.♙f7 ♖d6 4.♙e8 =.

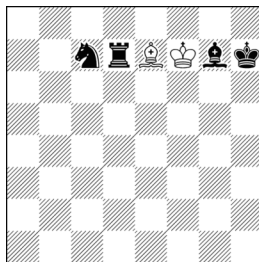
Teraz natychmiastowe 3.♙e8? przegrywa po 3...♙g7! 4.♙e7 ♜c7+ 5.♙d8 ♞c6.

Dlatego kolejną ofiarą pionka białe zmuszają czarnego gońca do zablokowania pola g7 swojemu królowi.

3.g7!!



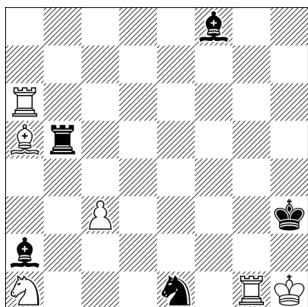
3...♙:g7+ i dopiero teraz 4.♙e8 ♙:h7 (4...♙g7??) 5.♙e7! ♜c7+ 6.♙f7 ♞:d7 pat.



Wzorowy pat ze związaniem na środku szachownicy. Wszystkie figury ustawiły się na 7 linii.

Nr D29

„Schakend Nederland”, 1978
wersja 2022



Remis

5b2/8/R7/Br6/8/2P4k/b7/N3n1RK

Wersja wykorzystuje „nową” teorię: wieża i dwie lekkie figury wygrywają z wieżą i jedną lekką figurą.

Białe mają jakość i pionka więcej, ale czarne grożą matem po 1...♙d5+.

Można się bronić bijąc skoczka 1.♖:e1?, ale wtedy jest mat po 1...♙d5+ 2.♗g1 ♜c5+ 3.♗f1 ♜c4+ 4.♞e2 ♞b1#.

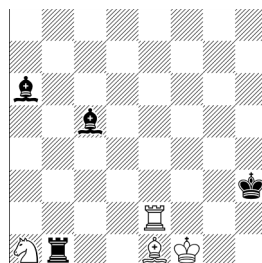
Po 1.♞gg6? jest także mat: 1...♙d5+ 2.♗g1 ♚f3+ 3.♗f2 (3.♗f1 ♞b2 z nieuchronnym matem) 3...♜c5+ 4.♗e2 ♞b2+ 5.♗d1 ♞d2+ 6.♗c1 ♜a3+ 7.♗b1 ♜a2#. lub 5.♗d3 ♞d2#/♚e1#/♚e5# (6.♗c3??).

Te warianty pokazują, że białym przeszkadza ich własny pionek.

Dlatego tematyczną złudą jest 1.c4? ♜:c4 i dopiero teraz 2.♞gg6.

Ale czarne i w tej pozycji znajdują wygraną: 2...♚f3! Grozi 3...♞b1+. Najlepsze jest 3.♚c2 (Inne obrony: 3.♞ab6 ♞:a5; 3.♞gb6 ♜f1! z szybkim matem; 3.♞h6+ ♚h4! 4.♞:h4+ ♗:h4 5.♞a7 ♜d5+ 6.♗h2 ♞b2+ -+) 3...♜d5! 4.♜b4 (4.♞h6+ ♜:h6 5.♞:h6+ ♚:h4 i 6...♞:a5) 4...♜:b4 5.♞h6+ (5.♚b4 ♞:b4 6.♞a1 ♚h4+) 5...♚h4+ 6.♗g1 ♜f8! i białe muszą oddać wieżę za lekką figurę i otrzymujemy układ sił dla czarnych wygrany.

Jeśli (tematyczna złuda) 2.♞:e1?, to 2...♙d5+ 3.♗g1 ♜c5+ 4.♗f1 ♜c4+ 5.♞e2 ♞b1+ 6.♜e1 ♜:a6 (diagram).



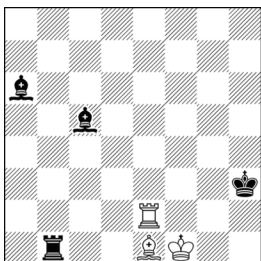
I gdyby nie ♚a1, to byłby pat. Teraz po 7.♚c2 ♞b2 czarne wygrywają.

Trzeba zatem pozbyć się i skoczka!

Dlatego 1.♚b3!! ♜:b3 2.c4! ♜:c4. Pułapka 2...♚d3 3.cb5? ♚f2# nic nie daje: 3.♞g3+ (remisuje też 3.♞f6) 3...♗g3 4.ab5 =.

3.♞:e1. 3.♞gg6? ♚f3. 3...♙d5+ 4.♗g1 ♜c5+.

5.♔f1 ♚c4+ 6.♞e2 ♞b1+ 7.♚e1 ♚:a6 pat.



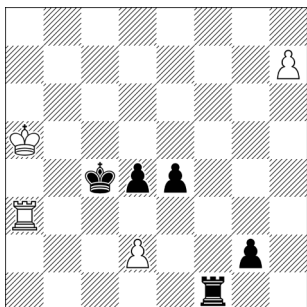
Wzorowy pat z dwoma związanymi figurami.

Nr D30

„Magyar Sakkelet”, 1978

2 w. h.

wersja 2024



Wygrana

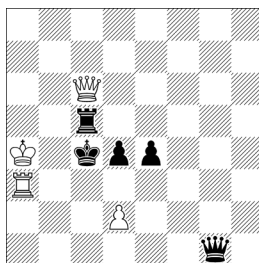
8/7P/8/K7/2kpp3/R7/3P2p1/5r2

O wyniku zadecyduje złe położenie czarnego króla, który na środku szachownicy ma mniej swobody niż biały król na skraju!

1.h8♞ ♞f5+! 1...g1♞ 2.♞e5 ♞b1 3.♞e6+ ♔c5 4.♔a6! ♞f1+ 5.d3 wygrana. 2.♔a4. 2.♔b6? g1♞ =. 2...g1♞.

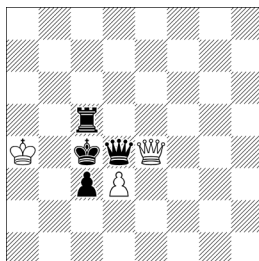
Teraz białe dają forsownego mata po drodze ofiarując wieżę.

3.♞c8+ ♞c5 4.♞e6+. 4.♞a6+? ♔d5 =. 4...♞d5 5.♞c6+ ♞c5.



6.♞c3+! dc3 7.♞:e4+ ♞d4 8.d3#.

Wzorowy mat z dwoma aktywnymi blokowaniem i związaniem.

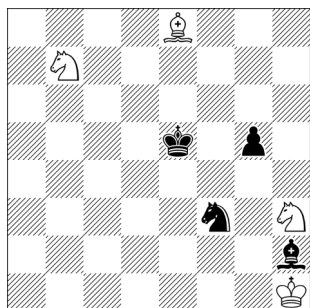


Nr D31

Aby wygrać, trzeba zdobyć figurę, albo dać mata.

1.♚h5. 1.♔g2? g4 =. 1...g4! 1...♔e4 2.♔g2 g4 3.♚:g4 jak w grze głównej.

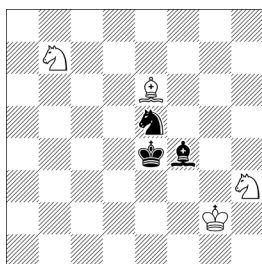
„Československý Šach”, 1978



Wygrana

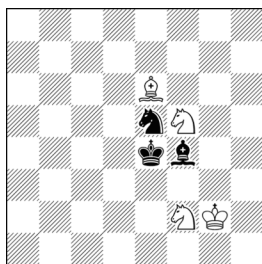
4B3/1N6/8/4k1p1/8/5n1N/7b/7K

2.♖:g4 ♜e4 3.♙g2 ♜e5 4.♖e6! Tworzy siatkę matową. 4...♖f4.



4...♜f3 5.♜f2+ ♜e3 6.♜g4+ +-.
5.♜d6+ ♜e3 6.♜f5+ ♜e4 7.♜f2#.

Wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem.

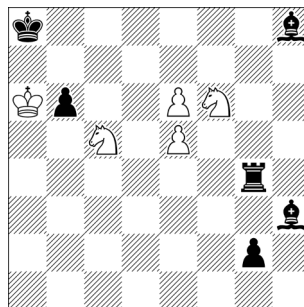


Nr D32

„The Problemist”, 1978

1 w. h.

wersja 2022



Remis

k6b/8/Kp2PN2/2N1P3/6r1/7b/6p1/8

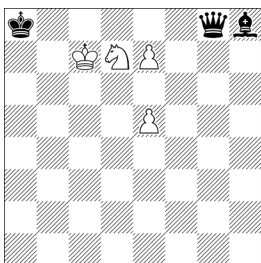
1.e7. 1.♜:g4? g1♞ i czarne łatwo wygrają. 1...♞g8! Ofiara wieży włącza do gry gońca.

Inne włączenie gońca 1...♞a4+ było gorsze: 2.♙b5 i czarne tracą możliwość przesłony ósmej linii. Białe dorobią hetmana z szachem. 2.♜:g8 ♜c8+!

Czarne kosztem pionka sprowadzają białego króla pod przyszłego szacha i jednocześnie przesłaniają 8 linię. Po 2...♜d7? 3.♜:d7 to białe matują.

3.♙b6. 3.♙b5? g1♞ 4.e8♞ (8 linia jest przesłonięta i nie ma szacha) 4...♞:c5+ z wygraną.

3...♜d7! 4.♜:d7 g1♞+ 5.♙c7 ♞:g8.



Pomysłową grą czarne zyskały dużą materialną przewagę, ale białe mają kombinację.

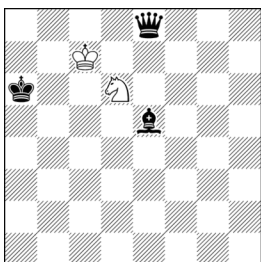
Nie wygrywały czarne po 5...♙:e5+ 6.♙d8 remis ani po 5...♖a7+ 6.♙d8 ♖a5 7.♙e8! również z remisem.

6.♘b6+ ♗a7 7.♙c8+ ♗a6 8.♙d6!

Grozi promocja pionka, a po związaniu skoczka

8...♙:e5 i mimo wszystko dorabiamy hetmana **9.e8♖!** ♖:e8 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym skoczkiem.

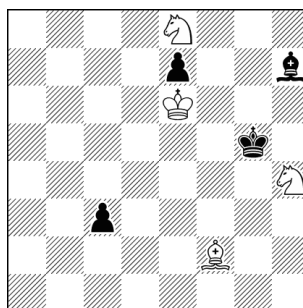


Nr D33

„Tidskrift for Schack”, 1978

2 nagroda

wersja, „Kronika”, 2007



Wygrana

4N3/4p2b/4K3/6k1/7N/2p5/5B2/8

1.♙g2!

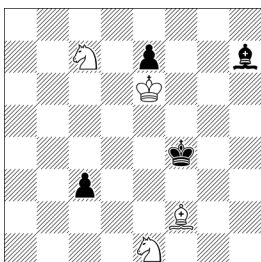
Złuda 1.♙f3+? ♙f4 2.♙d4 (po 2.♙e1 czarne mają w porównaniu z grą główną tempo więcej) 2...c2 3.♘b3 (3.♙e2 ♙f3 =) 3...♙g8+ i 4...♙:b3.

1...♙g4! i nie można 2.♙e3? ♙f3! **2.♙e1!**

Kolejna złuda 2.♙e1? ♙e4! 3.♙e3+ ♙f3 4.♙c4 ♙e2 5.♙:c3 (lub 5.♙g3 ♙d3! 6.♙e5 c2(♙h7)) 5...♙d3 6.♙d2 i teraz nie 6...♙:c3? 7.♙:e4 i wygrana wg Troickiego, ale 6...♙g6(c6)! z remisem.

2...♙f4. Groziło 3.♙e3. **3.♙c7!**

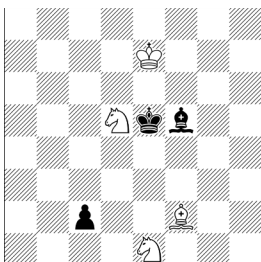
Wydaje się, że już białe wygrały, ale czarne nie rezygnują.



3...♙f5+! Jeśli od razu 3...c2, to 4.♙d5+ ♜e4 4.♙c3+ i 5.♙e2+ wygrana.

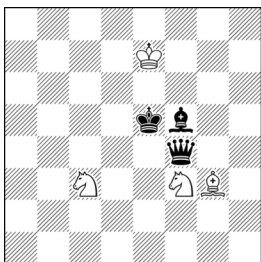
4...♜e7. 4.♙d5? blokuje pole skoczka i po 4...c2 pionka nie ma jak zatrzymać.

4...c2 5.♙d5+ ♜e5 (5...♜e4 6.♙c3+ i 7.♙e2).



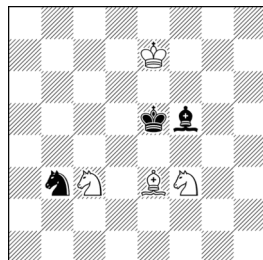
6.♙c3! 6.♙b4? c1♙! =.

A) 6...c1♙ 7.♙g3+ ♙f4 (7...♙d4 8.♙e2+) **8.♙f3#.**



Wzorowy mat ze związaniem i blokowaniem pola.

B) 6...c1♙ 7.♙e3! Nie 7.♙g3+? ♙d4 =. 7...♙b3 8.♙f3#.

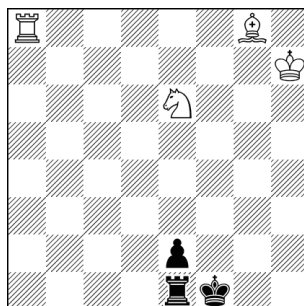


Nr D34

„Italia Scacchistica”, 1978

2 w. h.

wersja 2024

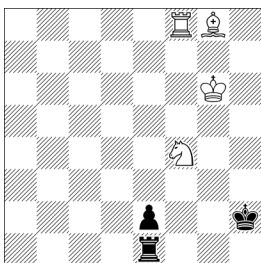


Wygrana

R5B1/7K/4N3/8/8/8/4p3/4rk2

1.♙f8+ ♜g2 2.♙f4+ ♜g3. 2...♜f~ 3.♙d3+; 2...♜h1 3.♙e8 wygrana.

3.♜g6. Król dołącza do ataku **3...♜h2!** Grozi 4...♙g1+.



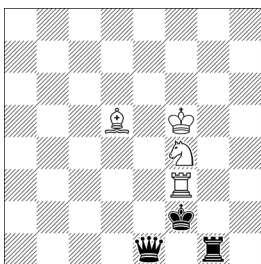
4.♔d5! Nie bojąc się promocji w hetmana.

4...♖g1+. 4...♗f1 5.♗h8+ ♘g3 6.♕:e2+ wygrana.

5.♘f5 e1♖. 5...♗g5+ 6.♘:g5 e1♖ 7.♗h8+ ♘g3 8.♗h3+ ♘f2 9.♕d3+.

I forsowny atak matowy:

6.♗h8+ ♘g3 7.♗h3+ ♘f2 8.♗f3#.

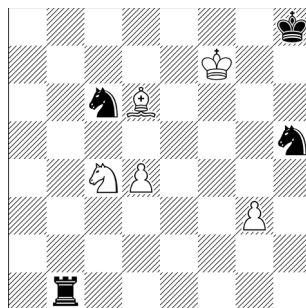


Wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem

Nr D35

Czarne mają dużą materialną przewagę, ale ich król stoi źle, co białe wykorzystują.

„Magyar Sakkelet”, 1978 pochwała



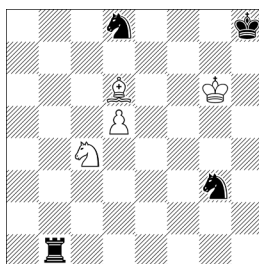
Remis

7k/5K2/2nB4/7n/2NP4/6P1/8/1r6

1.d5! 1.♘g6? ♕:g3 2.d5 (2.♔:g3 ♗g1 związanie skoczka) 2...♕d4 wygrana.

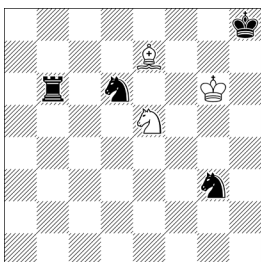
1...♕d8+. 1...♕a7 2.♘g6 ♕:g3 3.♕e5 z wiecznym szachem.

2.♘g6 ♕:g3! 2...♕g7 3.♔e5 ♗b7 4.♔f6 i skoczek d8 ginie.



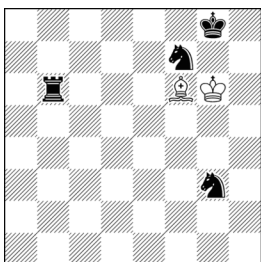
3.♔e7! 3.♔:g3? ♗g1! 3...♕b7. 3...♗b8 4.♕e5 ♘g8 5.♕g4 =.

4.♕e5 ♗b6+. 4...♘g8 5.♕g4 =. 5.d6 ♕:d6.



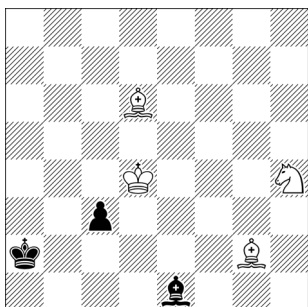
Czarne uzyskały przewagę wieży, ale następuje **6. ♖f7+!** ♜:f7+ 7. ♜f6+ ♜g8 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy z aktywnym związaniem gońca.



Nr D36

„Schakend Nederland”, 1978



Wygrana

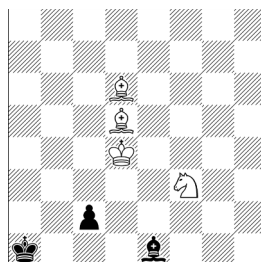
8/8/3B4/8/3K3N/2p5/k5B1/4b3

1. ♜d5+!

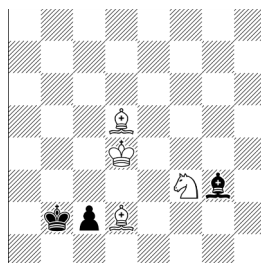
Ale nie od razu 1. ♜f3?, bo skoczek przesłania gońca i po 1...c2 2. ♜f4 ♜g3 3. ♜d2(e3) ♜b2 jest remis.

1... ♜a1! Jeśli 1... ♜b2, to 2. ♜f3 ♜f2+ (2...c2 3. ♜:e1 c1♚ 4. ♜d3+ szach – oto dlaczego pole a1 jest lepsze niż b2) 3. ♜d3 c2 4. ♜e5+ ♜b1 5. ♜d2+ i białe wygrywają.

2. ♜f3 c2.



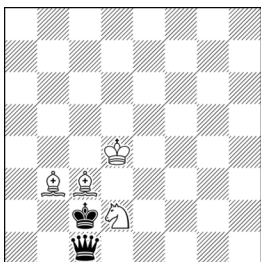
3. ♜a3! Tematyczna złuda 3. ♜f4? i remisuje ofiara gońca 3... ♜g3! 4. ♜d2 ♜b2 5. ♜c3+ ♜a3 6. ♜d2 ♜b2 pozycyjny remis.



3... ♜b4! ale teraz analogiczna ofiara gońca przegrywa. **4. ♜:b4!** 4. ♜c1?

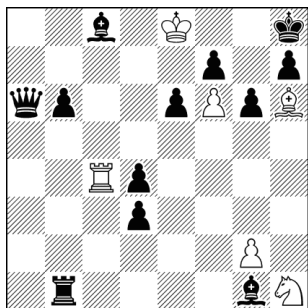
♖b1 =. 4...c1♖ 5.♙c3+ ♖b1 6.♘d2+ ♖c2 7.♙b3#.

Wzorowy mat na środku szachownicy z aktywnym blokowaniem



Nr D37

„Schakend Nederland”, 1978
5 nagroda

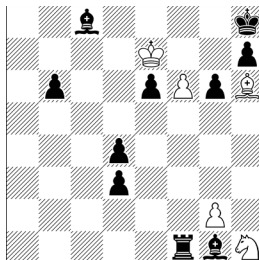


Remis

2b1K2k/5p1p/qp2pPpB/
8/2Rp4/3p4/6P1/1r4bN

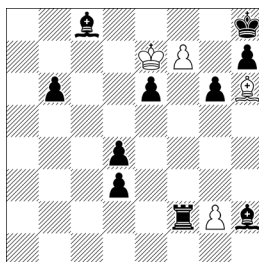
1.♖f8. 1.♖:f7? ♖a7+ 2.♖f8 ♖f1 wygrana. 1...♖a3+ 2.♖b4! Rzymskie odciągnięcie. 2.♖:f7? ♖a7+.

2...♖:b4+ 3.♖:f7 ♖e7+! Jedyna obrona przed matem 4.♖:e7. 4.fe7? ♖f1+ 5.♖e8 ♙a6 wygrana. 4...♖f1. Groziło 5.♙g7+ ♖g8 6.f7+ ♖:g7 7.f8♖#.



5.♘f2! (Nowotny) 5.f7? ♙e3! 5...♖:f2. 5...♙:f2 6.♖f7 z matem.

6.f7 ♙h2. Jedyna obrona przed 7.f8♖ ♖:f8 8.♖:f8.



7.g3! Aby osiągnąć pata. 7...♙:g3.

8.♙g7+! ♖:g7 9.f8♖+ ♖:f8 pat.

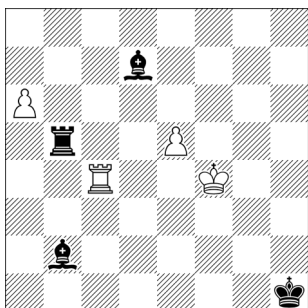
Nr D38

Szansą białych są zaawansowane pionki.

1.a7 ♖a5. Czarne grożą 2...♖:a7 z łatwą wygraną. Teraz przegrywa 2.♖c7?

♙:e5+ ze zdobyciem wieży i 2.♞e4?
♙a3 3.e6 ♙e8.

**„Szachy”, 1978
1 nagroda**

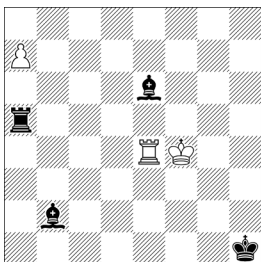


Remis

8/3b4/P7/1r2P3/2R2K2/8/1b6/7k

2.e6! Ofiara pionka pozwoli z tempem zaatakować gońca i pierwszą linię.

2...♙:e6. Pionka czarne musiały zabić:
2...♙b5 3.♞c5; 2...♙e8 3.♞c8; 2...♙a4
3.e7 (z groźbą 4.♞c8) 3...♞:a7 4.♞e4
♙c1+ 5.♙g3 we wszystkich wypad-
kach z łatwym remisem. **3.♞e4.**



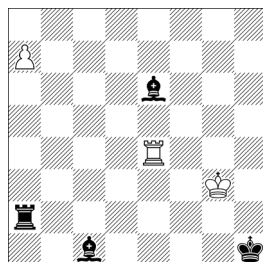
Oprócz bicia gońca na e6 grozi strata
drugiego gońca po 4.♞e1+ i 5.♞e2+.

3...♙c1+. Albo 3...♞f5+ 4.♙g3 ♞g5+
5.♙f2(h4) =. **4.♙g3 ♞a3+ 5.♙f2!**
5.♙h4? ♞h3#. **5...♞a2+.**

Czarne mogły zastawić pułapkę ofia-
rując wieżę 5...♞f3+! licząc na
6.♙:f3? ♙d5.

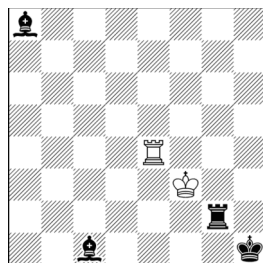
Ale bicie w szachach nie jest obo-
wiązkowe i białe remisowały grając
6.♙e1(♙e2).

6.♙g3. 6.♙f1? ♙h3+; 6.♙e1? ♙d5 =
(król blokuje pole e1 wieży).



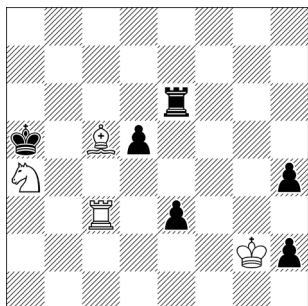
6...♞g2+ 7.♙f3! 7.♙h4? ♙g5+.
7...♙d5 8.a8♞ ♙:a8 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy
ze związaniem.



Nr D39

„Thèmes-64”, 1978
3 nagroda



Wygrana

8/8/4r3/k1Bp4/N6p/2R1p3/6Kp/8

Skoczek jest pod biciem, po jego odejściu nastąpi 1...e2 i za pionka trzeba oddać figurę.

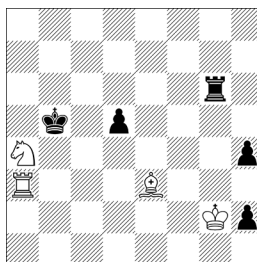
Dlatego **1.♖a3!** i dzięki groźbie mata 2.♘c3# białe zdobywają bezcenne tempo.

1...♜b5 2.♙:e3.

Wydaje się, że białe bez trudu wygrywają, ale czarne zaczynają pomysłową kombinację licząc na pozycyjny remis.

2...♜g6+. 2...d4 3.♙:d4 z przejściem do głównej gry.

Kluczowa pozycja.



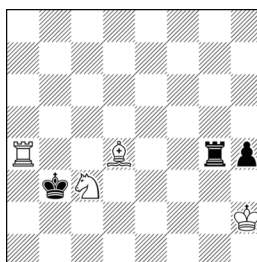
3.♙h1!! Puenta studium.

Tematyczna złuda: **3.♙:h2? d4 4.♙:d4** (4.♙~ ♜a6! =) **4...♜g4 5.♘c3+ ♜b4 6.♜a4+ ♜b3** i powstała pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych:

7.♙h1 (lub **7.♙h3 ♜g3+ i 8...♜:c3) 7...h3 8.♙h2 ♜h4(♜g2+)** remis.

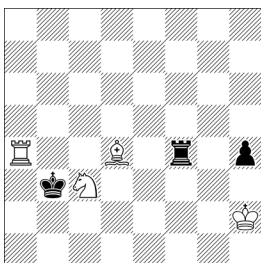
3...d4! 4.♙:d4 ♜g4 5.♘c3+ ♜b4 6.♜a4+ ♜b3 7.♙:h2!

Na szachownicy jest pozycja wzajemnego zugzwangu, ale z ruchem czarnych.



**wzajemny zugzwang
ruch białych - remis
ruch czarnych - wygrana białych**

Muszą one grać **7...♜f4.**

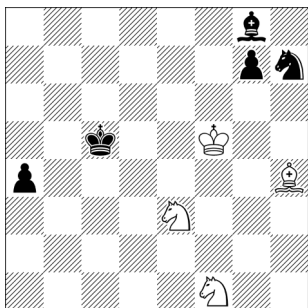


na co następuje efektowne **8.♖d5!**
(8.♖g2 jest stratą czasu, bo po 8...♜g4
król musi wrócić na pole h2)

8...♜a4 9.♗f4 wygrana.

Nr D40

„The Problemist”, 1978



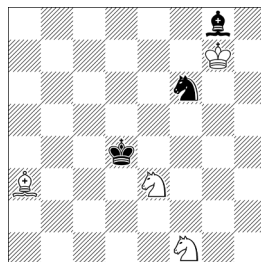
Wygrana

6b1/6pn/8/2k2K2/p6B/4N3/8/5N2

Białe muszą wykorzystać złe położenie czarnych figur.

1.♖g6. Grozi 2.♖g7. **1...a3!** 1...♗f6
2.♖g7 ♖d5 3.♖g8. **2.♜e7+.** 2.♖g7?
a2 3.♗c2 ♜c4 4.♗f~ ♜d3+ =.

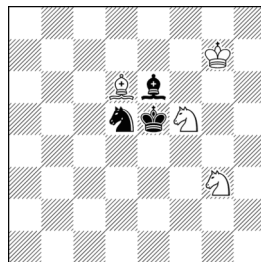
2...♖d4 3.♜a3 ♗f6 4.♖g7. 4.♜b2+?
♜e4 5.♖g7 ♖d5 =.



4...♖d5! i teraz końcowa kombinacja
5.♗f5+ ♜e5. 5...♜e4 6.♗g3+ wygrana.
6.♗1g3!

Czarne obronią obie figury po
6...♜e6, ale następuje **7.♜d6#.**

Wzorowy mat z dwoma aktywnymi
blokowaniem.



Nr D41

Poprawka wykorzystuje następujące
fakty udowodnione przez komputery:

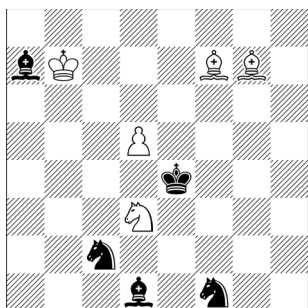
1) Pozycja ♜♜♖ przeciwko ♜♖ lub
przeciwko ♖♖ jest wygrana;

2) Dwa współpracujące z królem skoczki zwykle remisują przeciwko hetmanowi;

3) dwa gońce wygrywają ze skoczkiem.

„Gazeta Częstochowska”, 1978

1 nagroda
wersja 2022



Wygrana

8/bK3BB1/8/3P4/4k3/3N4/2n5/3b1n2

Materialna przewaga jest po stronie czarnych, ale białe mogą wymienić pionka za figurę zostawiając jednocześnie pod biciem dwie inne figury czarnych.

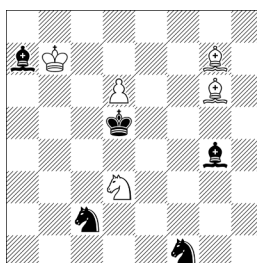
1.d6. 1.♖:a7? ♜:d3 =.

1...♙g4 2.♙g6+!

Złuda 2 ♜e5? ♙c5 3.♙g6+ ♙f5
4.♙:f5+ ♜:f5 5.d7 ♙e7 6.♜c6
♙h4(g5) 7.♙f8 ♜e6 8.♜c8 ♜fe3!
9.♜e7 ♙:e7 10.♙:e7 ♜:e7 11.d8♙+
♜e6 i okazuje się, że w tej pozycji

dwa skoczki remisują przeciwko hetmanowi!

2...♜d5. Po innych odejściach łatwo wygrywa 3.♜:a7.



3.♜e5! Obrona pionka nic nie daje:
3.♙f8? ♙d4 =; 3.♜c7? ♙b8+.

3...♜d6!

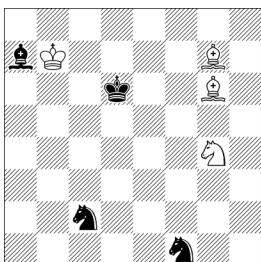
Oddając w tym momencie gońca czarnym uda się do końca zachować trzy figury.

Po odejściach gońca g4 białe grały 4.♜:a7 po czym za pionka d trzeba oddać gońca i powstaje teoretycznie wygrana pozycja ♙♙♜ - ♜♜ lub białe zabierają ♜c2 po czym powstaje teoretycznie wygrana pozycja ♙♙♜ przeciwko ♙♜.

Przegrywało też 3...♜fe3 4.♜:g4 ♜:g4
5.♜:a7 oraz 3...♜ce3 4.♜:g4 ♜:d6
z przejściem do gry głównej.

4.♜:g4.

Teraz dwie figury czarnych są pod biciem. Jeśli jedna z nich zginie, to według nowej teorii białe wygrywają.



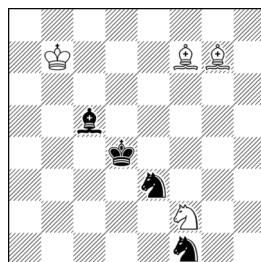
4...Qce3! 4...Qfe3 5.♖:a7 ♕:g4 6.♙:c2
i dwa gońce wygrywają ze skoczkiem.
4...♙d4 5.♙f8+ i 6.♙:c2;

5.♕f2!

Biorąc pod kontrolę pola d3 i e4.
5.♕:e3? ♙:e3 =; 5.♕f6? ♙d4 =;
5.♕h6? ♙c5 5.♙f8+ ♕d5 6.♙f7+ ♕d4
7.♙g7+ ♕e4(d5) =.; 4.♙f8+? ♕e6! re-
mis.

5...♙c5 i rozpoczyna się końcowy
atak. 6.♙f8+ ♕d5 7.♙f7+ ♕d4.

Czarne obroniły swoje figury, ale do-
stają mata: 8.♙g7#.



Wzorowy mat na środku szachownicy
z dwoma aktywnymi blokowaniem.

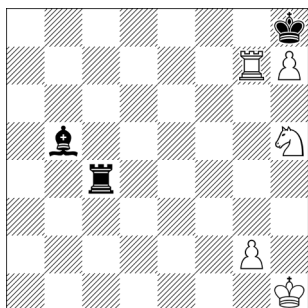
1979-1980

Nr D42

„Italia Scacchistica”, 1979

1 w. h.

wersja „Problemista.eu”, 2021



Wygrana

7k/6RP/8/1b5N/2r5/8/6P1/7K

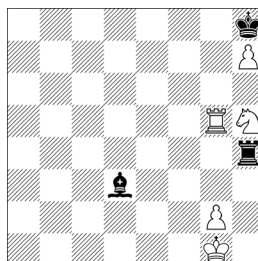
1. ♖g5!

Wprowadźcie po 1.g4? białe zachowują przewagę dwóch pionków, ale 1... ♖c6 (odbiera skoczkowi pole f6) prowadzi do remisu.

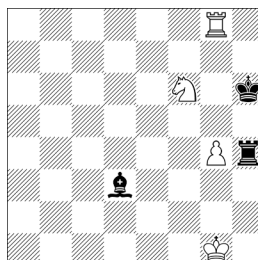
1... ♖h4+. 1... ♖c1+ 2. ♘h2 ♙d3 3. ♘f6 ♙:h7 4. ♖h5 ♖c7 5. ♖:h7+ ♖:h7+ 6. ♘:h7 ♘:h7 i końcówka pionkowa jest wygrana dla białych

2. ♘g1 ♙d3.

Teraz 3. ♘f6? ♙:h7 prowadzi tylko do remisu. Białe zaczynają skromnymi siłami prowadzić matowy atak.



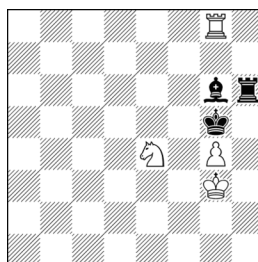
3. ♖g8+! ♘:h7 4. ♘f6+ ♘h6 5. g4! Grozi 6.g5#.



Jedyną obroną jest 5... ♙g6, ale białe wprowadzają do ataku króla

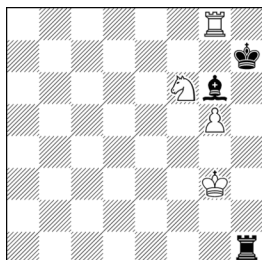
6. ♘g2! i wieża nie ma gdzie odejść. Zostaje 6... ♘g5 7. ♘g3

I teraz: albo 7... ♖h6 8. ♘e4#



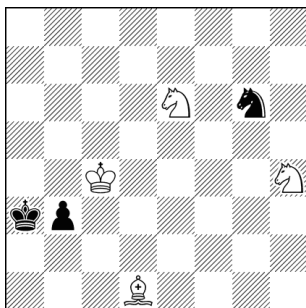
Wzorowy mat ze związaniem.

Albo 7... $\text{W}h1$ 8. $\text{Q}e4+$ $\text{Q}h6$ 9.g5+ $\text{Q}h7$
10. $\text{Q}f6\#$.



Nr D43

„Problem”, 1979
pochwała
wersja 2021



Wygrana

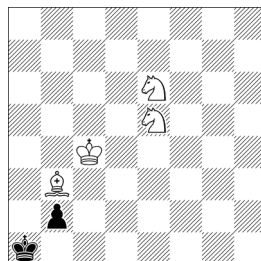
8/8/4N1n1/8/2K4N/kp6/8/3B4

1. $\text{Q}f3!$ 1. $\text{Q}b3?$ $\text{Q}h4$ =; 1. $\text{Q}g6?$ b2
2. $\text{Q}c2$ $\text{Q}a2$ =; 1. $\text{Q}c3?$ b2 2. $\text{Q}c2$ $\text{Q}a2$
remis.

1... $\text{Q}e5+$! Odciąga skoczek i wygląda
na to, że za pionka b trzeba będzie od-
dać gońca. 1...b2 2. $\text{Q}d2!$ wygrana.

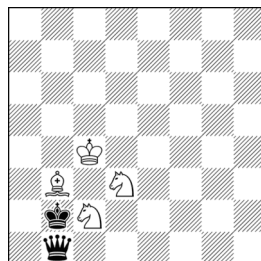
2. $\text{Q}e5$. Po innych ruchach remisuje
2... $\text{Q}f3$.

2...b2 3. $\text{Q}c2$ $\text{Q}a2$ 4. $\text{Q}b3+$ $\text{Q}a1$
(4... $\text{Q}a3$ 5. $\text{Q}c3$ b1 W 6. $\text{Q}c4\#$.) .



5. $\text{Q}d4!$ Białe pozwalają na dorobienie
hetmana. 5...b1 W 6. $\text{Q}c2+$ $\text{Q}b2$
7. $\text{Q}d3\#$.

Wzorowy mat na środku szachownicy
z aktywnym blokowaniem.



Nr D44

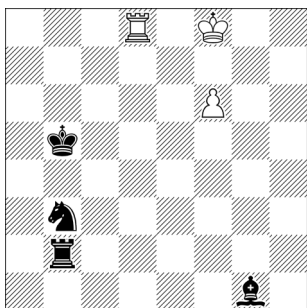
Białe mają tylko pionka za dwie figu-
ry, ale jest on zaawansowany, co daje
im nadzieję.

1.f7. 1. $\text{W}b8+$? $\text{Q}c4$ 2.f7 $\text{Q}d4$ wygrana.
1... $\text{W}g2$. Trzeba odciąć króla od linii g.
1... $\text{Q}c5+$ 2. $\text{Q}g7$ (g8) 3. $\text{W}g2+$ $\text{Q}h7$ (h8)
=.

„The Problemist”, 1979

1 nagroda,

wersja „Kronika”, 2007

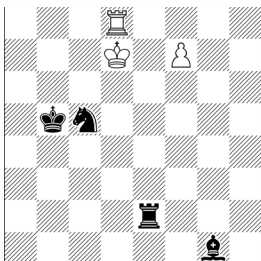


Remis

3R1K2/8/5P2/1k6/8/1n6/1r6/6b1

2.♔e8. 2.♔e7? ♕c5+ 3.♔d7 ♖d2+
4.♔c8 ♗f2 wygrana.

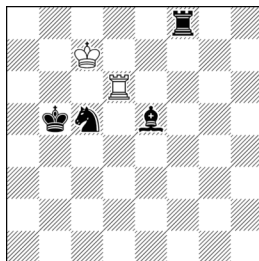
2...♗e2+ 3.♔d7. 3.♔f8? ♕d4!
3...♕c5+. Czarne atakują.



4.♔c8 ♖a2. 4...♗e6 5.♗g8! (ale nie
5.f8♖? ♖c6+ 6.♔b8 ♕h2+ 7.♔h8
♗a6#) 5...♖c6+ 6.♔d8 =.

5.f8♖ ♖a8+ 6.♔c7 ♕h2+ 7.♖d6! ♖:f8.

Wzorowy pat ze związaną wieżą

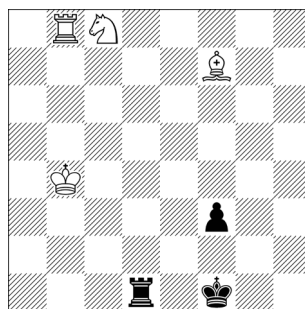


Lub 7...♕e6+ 8.♔b7 =.

Nr D45

„Kronika”, 2007

Oparte na obaleniu pierwotnej wersji
studium poprzedniego
wersja 2023

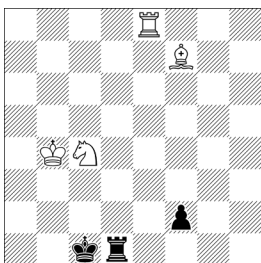


Wygrana

1RN5/5B2/8/8/1K6/5p2/8/3r1k2

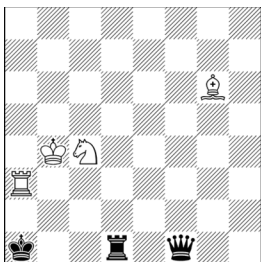
1.♔b6. Jednocześnie wprowadza do
gry dwie figury. 1...f2 2.♗g8! 2.♕d5?
♔e1 3.♗e8+ ♔d2 4.♕c4+ ♔c1 i nie ma
czasu na 5.♗e3, bo goniec jest pod bi-
ciem.

2...♔e1 3.♗e8+ ♔d2 4.♕c4+ ♔c1.



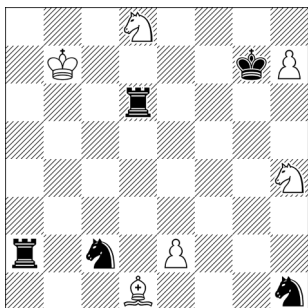
5.♖e3! Złuda tematyczna **5.♖a8? f1♖**
6.♖a1+ ♜c2 7.♙g6+ ♖d3! 8.♖:f1 pat
 ze związaną wieżą.

5...f1♖ 6.♖c3+ ♜b1 7.♙g6+ ♜a1
8.♖a3# – mat jest wzorowy.



Nr D46

„Szachmaty w SSSR”, 1979
4 nagroda



Remis

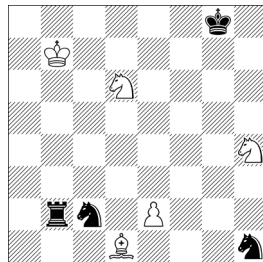
3N4/1K4kP/3r4/8/7N/8/r1n1P3/3B3n

Można zdobyć wieżę poprzez **1. ♜f5+**,
 ale po **1...♜:h7 2. ♜:d6 ♜e3 3. ♙b3 ♖b2**
 czarne zdobywają gońca i wygrywają.

Zamiast używać do tego skoczka h4,
 lepiej wykorzystać skoczka d8, który
 stoi gorzej.

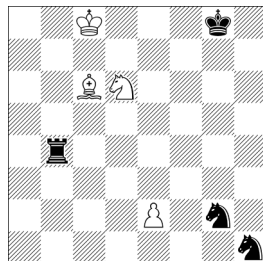
Do celu prowadzi **1. h8♖+! ♜:h8**
2. ♜f7+ ♜g8! 2...♜h7 3. ♙:c2+ =.

3. ♜:d6 ♖b2+! i trzeba wybrać właści-
 wy ruch.



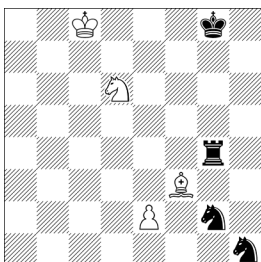
4. ♜c8!! Dlaczego tylko tu wyjaśni się
 wkrótce.

4...♜e3 5. ♙a4 ♖b4. Jedna figura bia-
 łych ginie, ale następuje **6. ♜g2!**
 (widać korzyść z zostawienia skoczka
 na h4!) **6...♜:g2 7. ♙c6!**



Widzimy, że gdyby białe zagrały wcześniej 4.♔c6?, to pole c6 byłoby niedostępne dla gońca i czarne by wygrały.

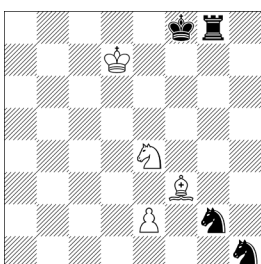
7...♖g4 8.♙f3!



A teraz z kolei widać, że po 4.♔c7? czarne miałyby teraz możliwość szacha 8...♖g7+ z wygraną. 8...♖g7. Odcinając króla.

9.♘e4. Czarne figury są powiązane. Zadanie białych – nie przepuścić czarnego króla.

9...♙f8. 9...♙f7 10.♔d7 =. 10.♔d8 ♖g6 11.♔d7 ♖g8!



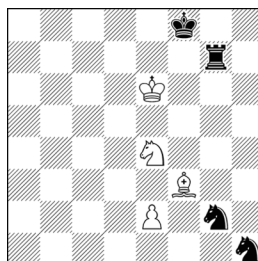
Newralgiczna pozycja. 12.♔d6!!

12.♔e6? ♖g7! i powstała pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych:

13.♔d5 ♔e7; 13.♔d6 ♔e8 14.♔e6 ♖g6+ 15.♔d5 ♔e7 i czarny król prze-
dziera się na pomoc swoim skoczkom.

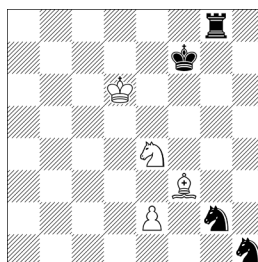
12...♖g7 12.♔e6!

Teraz w zugzwangu są czarne.



**wzajemny zugzwang
ruch białych - przegrana
ruch czarnych - remis**

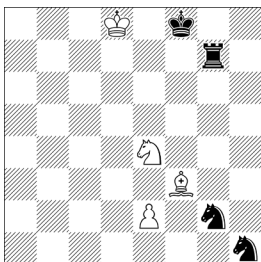
13...♖g6+. 12.♘f4+ ♔e5(f5) =;
14.♔d7 ♖g8. 14...♔g7 15.♔d8 =.
15.♔d6 ♔f7.



16.♙h5+!

Silnie wyglądało 16.♘f2!?, ale po 16...♖g6+ 17.♔d7 ♘:f2! 18.♙h5 ♘e3 19.♙:g6+ ♔:g6 pionek jest za daleko od pola przemiany i czarne wygrywają wg. Troickiego.

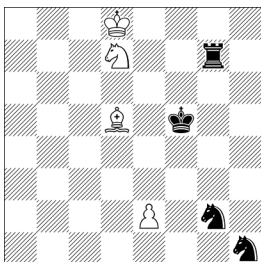
16...♖g7 17.♙f3 ♖f8 18.♙d7! ♖g6
19.♙d8 ♖g7.



Wydaje się, że czarne w końcu zmusi-
ły białe do kapitulacji, bo po 20.♖c8?
♖e7 czarne wygrywają, ale pojawia
się nowa możliwość.

20.♘c5! ♖g3 (lub A) 21.♘e4 ♖g6
22.♙d7 ♖g8 23.♙d6! pozycyjny remis
przy wzajemnym zugzwangu.

A) 20...♖f7 21.♙d5+ ♖f6 22.♘d7+!
♖f5.



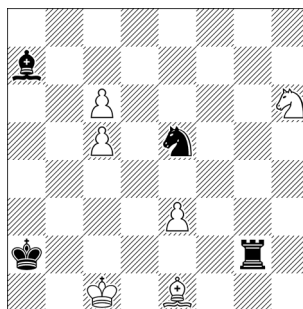
Ponownie pozycja białych jest trudna.
Wydaje się, że czarne figury się uwol-
niły, ale następuje

23.e4+! Nieoczekiwanie biały pionek
wkracza do gry. 23...♖f4 24.e5 z remi-
sem.

Po 24...♘f2 najszybciej remisuje
25.♙f7! ♘e4 (25...♖:f7 26.e6 =) 26.e6
♘d6 27.♖c7(e7) =.

Nr D47

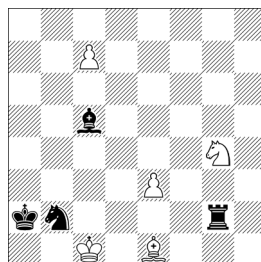
„Szachy”, 1979
3-5 nagroda



Remis

8/b7/2P4N/2P1n3/8/4P3/k5r1/2K1B3

1.c7 ♘d3+. 1...♙:c5 2.♙d2! =. 2.♙d1
♘b2+ 3.♖c1 ♙:c5!



Licząc na 4.c8♖? ♙:e3+ 5.♙d2 ♙:d2+
6.♖c2 ♙b4+ 7.♖c1 ♘d3+ 8.♙d1 ♖d2#.

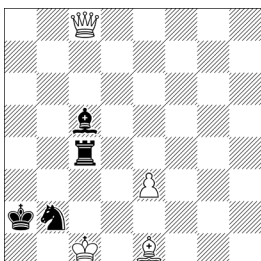
Błędem jest też 4.♙d2? ♖b3 5.c8♖
♖g1+ 6.♙e1 ♖:e1+.

Ale białe znajdują skuteczną obronę.
4.♘g4!!

Ale nie 4.♘f5? ♜g8 -+. **4...♞:g4**
5.c8♞.

Wydaje się, że białe łatwo remisują,
 ale czarne atakują.

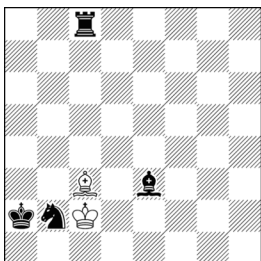
5...♞c4+



i okazuje się, że po 6.♙d2? ♙:e3+
 7.♙:e3 ♞:c8 białe przegrają, ale następ-
 uje

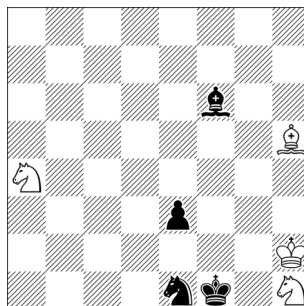
6.♙c3! ♙:e3+. 6...♞:c3+ 7.♙d2 ♙:e3+
8.♙:c3. 6...♙:e3+ 7.♙c2 ♞:c8 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy
 ze związaniem.



Nr D48

„Szachy”, 1979
5 w. h.

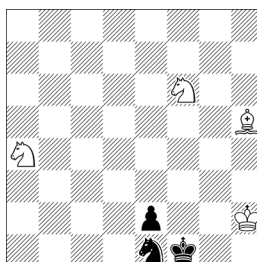


Wygrana

8/8/5b2/7B/N7/4p3/7K/4nk1N

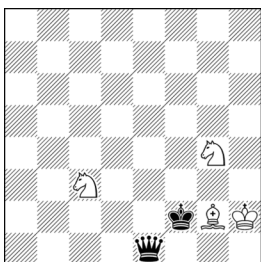
Aby wygrać trzeba zdobyć figurę albo
 zamatować.

1.♘g3+ ♙f2 2.♙e4+ ♙f1 3.♙:f6 e2.
3...♙d3 4.♙e4 e2 5.♘g3 ze zdobyciem
 pionka. Grozi 4...♙f3+.



4.♙c3! Nie bojąc się dorobienia het-
 mana. **4...♙f3+ 5.♙:f3 e1♞.**

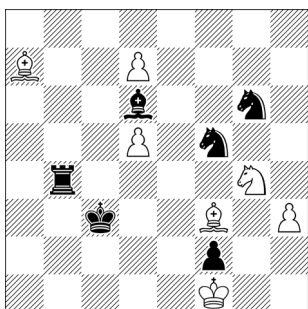
Ale następuje krótki atak **6.♙g2+ ♙f2**
7.♘g4#.



Wzorowy mat na środku szachownicy z blokowaniem.

Nr D49

J.R. & P. Ruszczynski
„Tidskrift för Schack”, 1979
3 nagroda



Remis

8/B2P4/3b2n1/3P1n2/1r4N1/2k2B1P/
 5p2/5K2

Natychmiastowe dorobienie hetmana przegrywa:

1.d8♞? ♖b1+ 2.♔d1 [2.♕:f2 ♔g3+ 3.♕e2(g2) ♖e1(♕f4)#] 2...♖:d1+ 3.♕:f2 ♔g3+ 4.♕f3 (4.♕e2 ♖e1+ 5.♕f3 ♕gh4+) 4...♕gh4+ 5.♕e4 ♕d6+ 6.♕e3 ♖e1# lub 6.♞:d6 ♔:d6 -+.

Dlatego **1.♔d4+!**

Teraz po dowolnym zabiciu gońca białe remisują bez kłopotów:

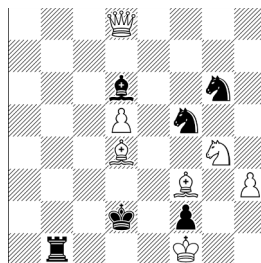
a) 1...♖:d4 2.d8♞ i nie ma skutecznego szacha wieżą na pierwszej linii;

b) 1...♕:d4 2.d8♞ ♕:f3 (2...♖b1+ 3.♕:f2 =) 3.♞c8+ (remisuje też 3.♕:f2) =;

c) 1...♕:d4 2.d8♞ ♖b1+ 3.♕:f2 ♔g3+ 4.♕e2 =.

Najlepsze jest **1...♕d2!** 1...♕c4 2.d8♞ ♖b1+ 3.♔d1! ♖:d1+ 4.♕:f2 ♕d3! 5.♕e3! ♖d2+ 6.♕g1 ♔h2+ 7.♕f1 ♕:d4 8.♞e8! ♕e5 9.♕g4! remis. 1...♕c2 2.♔e4+; 1...♕d3 2.♕:f2+.

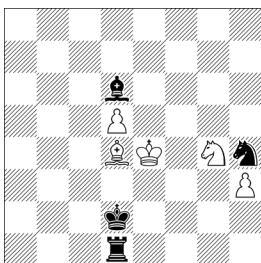
2.d8♞. Teraz można dorobić hetmana, ale czarne przejmują inicjatywę i rozpoczynają atak. **2...♖b1+.**



3.♔d1! Trzeba zwolnić pole f3 dla króla: 3.♕:f2? ♔g3+ 4.♕g2 ♕f4#.

3...♖:d1+ 4.♕:f2 ♔g3+ 5.♕f3. 5.♕g2? ♕gh4+ 6.♞:h4 ♔:h4 -+.

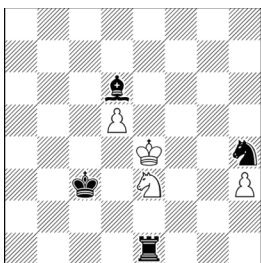
5...♕gh4+ 6.♕e4 ♕d6+ 7.♞:d6 ♔:d6.



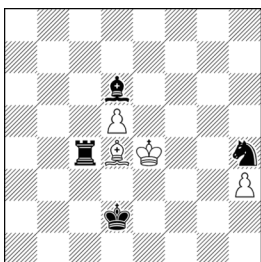
Atak czarnych doprowadził do zdobycia hetmana i mają one wieżę więcej, ale następuje **8.♖e3!** z groźbą 9.♕c4+ i 9.♗:d1.

A) 8...♜e1 9.♙c3+! ♜:c3 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym skoczkiem.



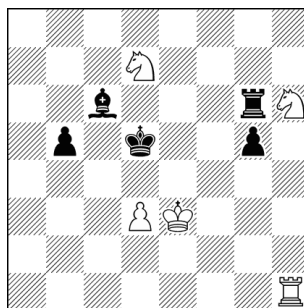
B) 8...♜c1 9.♕c4+! ♜:c4 pat.



Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym gońcem.

Nr D50

J. R. & P. Ruszczyński
„Schakend Nederland”, 1979
3 nagroda
 wersja 2024



Wygrana

8/3N4/2b3rN/1p1k2p1/8/3PK3/8/7R

Atakowany skoczek d7 ma dwa sensowne odejścia.

Wydaje się, że lepsze będzie 1.♗f8?, bo skoczka uda się obronić, ale czarne efektownie remisują:

1...♜f6 2.♗h7 ♜f3+! 3.♜:f3 (3.♜e2 ♜d4 z nieuchronnym zdobyciem pionka d3) 3...♜d4+ 4.♜e2 ♜:h1 5.♗f5+ (lub 5.♗:g5 b4 z podobną grą) 5...♜c3 6.♗:g5 b4 7.♗e3 b3 8.♗d1+ ♜c2 i za pionka b trzeba oddać skoczka.

Dlatego tylko **1.♗b8!** godząc się na stratę skoczka.

1...♜e8.

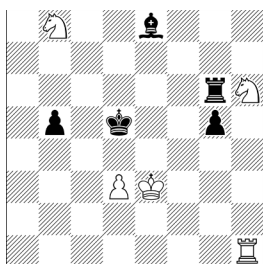
Po innych odejściach gońca skoczek ucieknie przez pole d7: np.. 1...♘b7 2.♟f5 ♜f6 3.♞h7 wygrana.

Natomiast po 1...♞e6+ 2.♝d2 ♙e8 grywa zarówno 3.♟f5 z przejściem do gry głównej jak i 3.♞g4 ♜b6 4.♞e1! ♞:b8 5.♟f6+ wygrana.

Skoczek b8 jest w pułapce, ale białe w zamian zbudują siatkę matową wokół czarnego króla.

W tym celu trzeba wprowadzić do gry skoczka h6.

Podobnie jak pierwszy skoczek ma on do wyboru dwa pozornie równorzędne posunięcia.



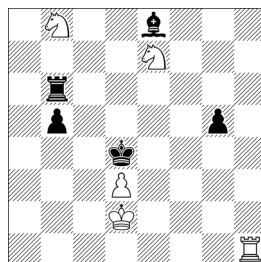
2.♞g4? jest silną złudą:

2...♞b6! 3.♞h8 (linia e jest przesłonięta) 3...♞:b8 4.♟f6+ ♝c5 5.♟:e8 (lub 5.♞:e8 ♞:e8 6.♟:e8 z łatwym remisem albo 5.♟d7+ ♙:d7 6.♞:b8 pozycja jest równa) 5...♝b4 6.♞g8 ♝a3(c3) 7.♟f6 ♞:g8 8.♟:g8 b4 remis.

Poprawne jest 2.♟f5! ♞e6+! Po natychmiastowym 2...♞b6 wygrana jest łatwa: 3.♟e7+ ♝c5 4.♞c1+.

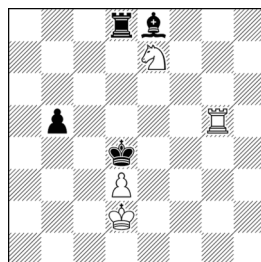
3.♝d2. Król musi zwolnić pole d4 dla króla przeciwnika.

3...♞b6. Czarne zdobywają skoczka, ale następuje: 4.♟e7+ ♝d4.



Po raz trzeci biała figura – tym razem wieża – musi wybrać właściwe posunięcie spośród dwóch pozornie równorzędnych:

Złudą tematyczną jest 5.♞g1? ♞:b8 6.♞:g5 ♞d8 i białe są w zugzwangu:



**wzajemny zugzwang
ruch białych - remis
ruch czarnych - wygrana**

7.♞f5 (blokuje pole skoczkowi!) 7...♞d6!; 7.♝c2 ♝e3; 7.♝e2 ♝c3 remis.

Trzeba grać 5.♞f1! ♞:b8 6.♞f5. Siatka matowa jest zbudowana!

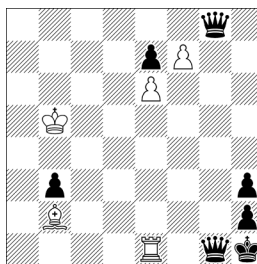
6...♖d8 7.♞:g5! i dzięki stracie tempa to czarne są w zugzwangu.

7...♖d7 8.♜c6#; 7...♜d7 8.♖d5#.

8.♖h5 nie jest dualiem, bo po 8...♜e8 jedyne jest 9.♞g5 z powtórzeniem pozycji. 7...♖d6 8.♜f5+, 7...b4 8.♞a5.

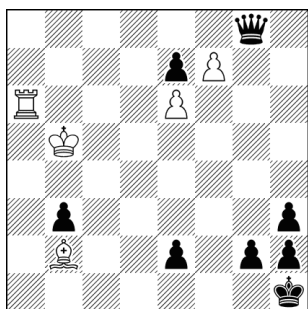
Grimshaw na polu d7.

A) 2...g1♞.



Nr D51

„Tidskrift for Schach”, 1980
Specjalna nagroda
wersja 2022



Wygrana

6q1/4pP2/R3P3/1K6/8/1p5p/1B2p1pp/7k

1.♞a1+ e1♞! 1...g1♞ 2.fg8♞ ♞:a1
4.♜:a1 e1♞ 5.♞a8+ ♜g1 6.♜d4+ wy-
grana.

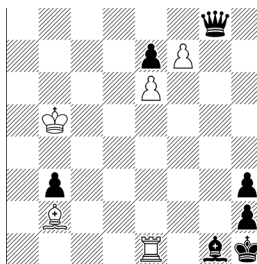
2.♞:e1+.

Możliwe są trzy warianty.

3.fg8♞ (oczywiście inne promocje nie wystarczą)

3...♞:e1 4.♞a8+ ♜g1 5.♜d4+ ♜f1
6.♞f3+ wygrana.

B) 2...g1♜!



3.fg8♜! 3.fg8♞? pat;

3.fg8♜? ♜g2 4.♜:e7 h1♞ 5.♜f5 h2!
6.e7 ♜h3 7.e8♞ ♞d5+ z wiecznym
szachem.

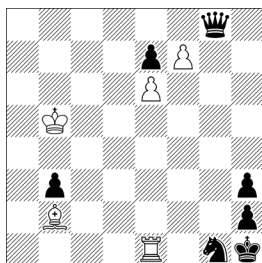
3...♜g2 4.♜d4! 4.♜h7? ♜f2!
5.♜e4(♜e5) ♜:e1 6.♜e5(♜e4) ♜f1
7.♜c4 b2! 8.♜:b2 ♜f2 z remisem;

4.♜f6? ♜f2 5.♞a1 h1♞ 6.♞:h1 ♜:h1
7.♜h7 h2 8.♜e4 ♜g1 9.♜c4 gf6! 10.e7
f5! =.

4...♙:d4 4...h1♖ 5.♙h7. 5.♙h7! h1♖
6.♙e4+ ♔f2 7.♙:h1 wygrana.

♙g5+ 4.♙g7 ♜f7+ 5.♙g8 ♜c7+ z wy-
graną.

C) 2...g1♙!



3.fg8♙! 3.fg8♖? pat,

3.fg8♙? ♙g2 4.♙f6 (4.♙h7 ♙f2 i lek-
ką przewagę mają czarne) 4...♙f3
5.♙e2+ ♙g3 6.♙:h2 ♙:h2 7.♙:e7 b2!
8.♙h7 ♙g2 9.♙c5 (9.♙d6 ♙d4+ =)
9...h2 =.

3...♙g2 4.♙:e7 h1♖ 5.♙f5 ♙f2
5...♖h2 6.♙e5.

6.♙f1+! ♙:f1 7.♙g3+ ♙g2 8.♙:h1
♙:h1 9.e7 wygrana.

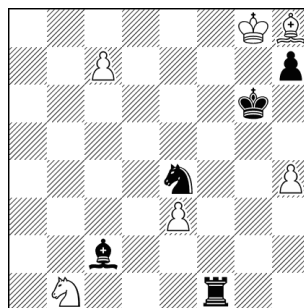
75 procentowy Babson task. W wa-
riantach B) i C) możemy zauważyć
temat unikania duali.

Nr D52

Nie można dorobić hetmana 1.c8♖?
bo 1...♙b3+ z matem.

Złe jest też 1.h5+? ♙:h5 2.c8♖ (2.♙d2
♙g1+ 3.♙:h7 ♙f6#) 2...♙b3+ 3.♙:h7

„Biuletyn OZSzach. w Częstocho- wie”, 1980 1 nagroda



Remis

6KB/2P4p/6k1/8/4n2P/4P3/2b5/1N3r2

Remisuje 1.♙d2! biorąc pod kontrolę
pole b3 i atakując wieżę.

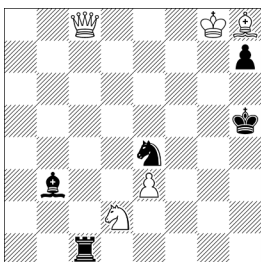
1...♙c1!

1...♙:d2 2.h5+ ♙:h5 3.c8♖ z łatwym
remisem bo skoczek nie bierze już
udziału w ataku.

2.h5+!

2.c8♖? ♙b3+ 3.♙c4 ♙:c4+ 4.♙f8
♙f1+ 5.♙e7 (5.♙e8 ♙d6+) 5...♙f7+
6.♙d8 ♙f8+. Po 2.♙c4? szybko wy-
grywa 2...♙f6+.

2...♙:h5. 2...♙h6 3.♙g7+ ♙:h5 4.c8♖
=, 3.c8♖ ♙b3+.



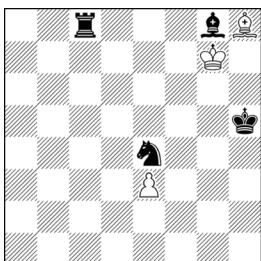
4.♘c4! Przegrywało 4.♘b3? ♖:c8+
5.♙h7 ♖c7+ 6.♙g8 ♙g6. 4...♙:c4+
5.♙h7.

5.♙g7!? ♖g1+ 6.♙h7 ♘g5+ 7.♙g7
♘h7+! 8.♙h7 ♙d3+ z matem; 5.♙f8?
♖f1+ 6.♙e7 ♖f7+ 7.♙d8 ♖f8+

5...♙g8+! i nie można bić gońca ani
hetmanem 6.♗:g8? ♖c7+ 7.♙g7 ♘f6+
8.♙h8 ♘:g8 9.♙:g8 ♙g6 z szybkim
matem, ani królem 6.♙:g8? ♖:c8+.

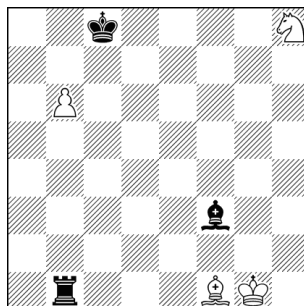
Remisuje 6.♙g7! ♖:c8 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy
z замуrowanym gońcem.



Nr D53

„Revista de Sah”, 1980
Specjalna nagroda



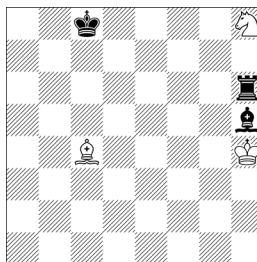
Remis

2k4N/8/1P6/8/8/5b2/8/1r3BK1

1.♙f2. Groziło 1...♙e2. 1...♙h5. Blo-
kując skoczka. 2.♙c4. 2.♙d3? ♖:b6
3.♙g3 ♖d3 wygrana.

2...♖:b6. 2...♖b4 3.♙e6+ ♙b8 4.♙g3
=. 3.♙g3 ♖f6! 3...♖h6? 4.♘f7 remis.

4.♙h4 ♖h6. (diagram) 4...♙e8 5.♙g5
remis.

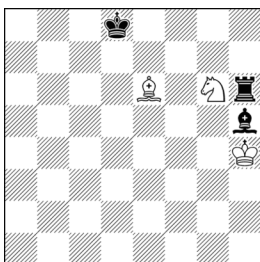


Sytuacja białych jest krytyczna.

5.♔f7? ♕:f7+. Przesłona Nowotnego
 5.♔g6? jest jeszcze przedwcześnie:
 5...♕e2+! 6.♔g5 ♖h5+ i 7...♕:c4 wy-
 grana.

5.♕e6+! ♜c7(d8). 5...♖:e6 6.♔:h5 =.

Dopiero teraz jest właściwy moment
 na przesłonę Nowotnego! 6.♔g6!



6...♕:g6+ 7.♔g5 ♖~ 8.♔:g6 =.

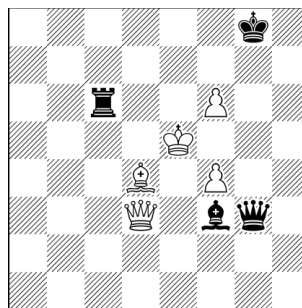
Albo 6...♖:g6 7.♕f7 ♖g7(f6) 8.♕:h5
 remis.

Nr D54

Czarne mają przewagę wieży, trzeba
 więc grać energicznie i pomysłowo.

1.♕f2! 1.♖b3+? ♔h8 2.♖b8+ (lub
 2.f7 ♔g7) 2...♖g8; 1.f7+? ♔f8 2.♖a3+
 ♔:f7 3.♖b3+ ♔g7 z łatwą wygraną.

„Revista de Sah”, 1980 2 nagroda

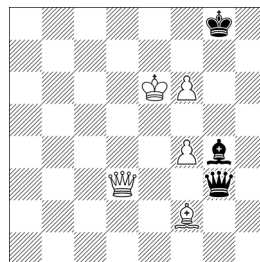


Remis

6k1/8/2r2P2/4K3/3B1P2/3Q1bq1/8/8

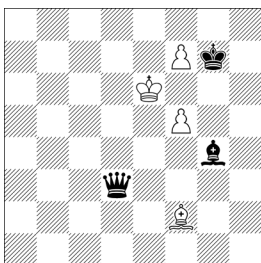
Teraz po zabiciu gońca 1...♖:f2? białe
 matują 2.♖g6+ ♔f8 3.♖g7+ ♔e8
 4.♖e7#. Natomiast po 1...♖g2(g4)
 2.♖d8+ białe mają wieczny szach

Dlatego w odpowiedzi czarne ofiaro-
 wują wieżę. 1...♕e6+! 2.♔:e6 ♕g4+.

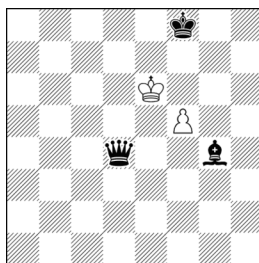


Białe tracą hetmana, ale następuje
 3.f5! 3.♔e7? ♖:d3 4.f7+ ♔h7 5.f8♖
 ♖d7+ 6.♔f6 ♖f5+ 7.♔e7 ♖e6+ 8.♔d8
 ♖d7#.

3...♖:d3 4.f7+ ♔g7. Po 4...♔h7 5.f8♖
 remis jest oczywisty.



5.♙d4+! Druga, decydująca ofiara
gońca. 5...♙:d4 6.f8♙+! ♙:f8.



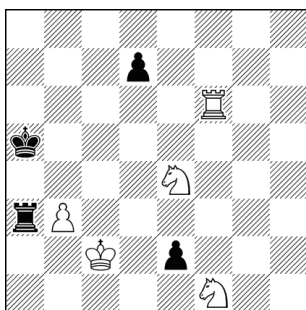
Wzorowy pat na środku szachownicy
ze związanym pionkiem.

1981-1983

Nr D55

Studium to powstało w czasach kiedy układ sił ♖♙♙ przeciwko ♜♙ (bez pionów) był uznawany za remisowy. Teraz po stworzeniu 7-bierkowych baz okazało się, że jest on wygrany dla strony silniejszej.

„Chess Life”, 1982
2 w. h.



Wygrana

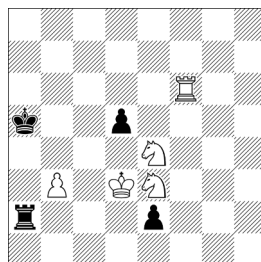
8/3p4/5R2/k7/4N3/rP6/2K1p3/5N2

1. ♖e3.

1. ♖fd2? d5! 2. ♖f3 (2.b4+ ♜:b4 3. ♖b6+ ♜a5 4. ♖b1 ♖a2+ 5. ♜b3 ♖a4 6. ♖c3 ♖b4+ =) 2...de4 3. ♖e1 ♖a1 4. ♜d2 ♖b1 i czarne zdobywają pionka.

Czarne zaczynają grać pomysłowo.

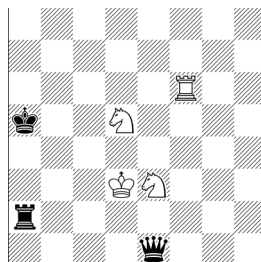
1...♖a2+! Najlepsze: 1...e1♖ 2. ♖c4+ ♜b4 3. ♖b6#. **2. ♜d3 d5!** Hetmana dalej nie można dorobić z powodu mata.



3.b4+! Białe też grają pomysłowo:

3. ♖d5? e1♖ =; 3. ♖g2? de4+ 4. ♜c4 ♖c2+ = lub 4. ♜e3 ♖b2 =. **3...♜:b4.** 3...♜b5(a4) 4. ♖c3+ i 5. ♖:e2±.

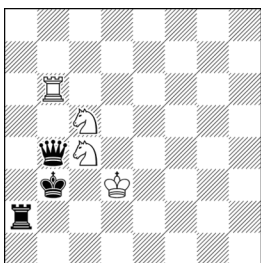
4. ♖d5+ ♜a5! 4...♜a4 5. ♖c3+; 4...♜a3 5. ♖e3 z grą taką jak w grze głównej. **5. ♖e3!** 5. ♖b6? ♖c2! =. **5...e1♖.**



Czarne dorobiły hetmana i mają materialną przewagę, ale białe przeprowadzają końcowy atak. **6. ♖c4+ ♜a4.** 6...♜b4 7. ♖b6+ ♜a4 8. ♖c5#.

7. ♖a6+ ♜b3 8. ♖b6+ ♖b4 9. ♖c5#.

Wzorowy mat na środku szachownicy ze związaniem i blokowaniem.



W zamierzeniu był drugi wariant po promocji skoczka: 5... e1♖+! 6.♙c3 (6.♙c4? ♖c2 =) z dalszą grą opierającą się na motywach matowych.

Ale według nowej teorii ta pozycja jest teoretycznie wygrana dla białych i wygrywają one na wiele sposobów.

Zatem drugi wariant niestety odpada. Dlatego studium trochę traci na wartości.

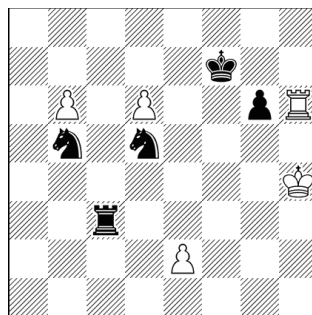
Można było próbować „ratować” drugi wariant dodając w pozycji początkowej czarnego pionka. Ale wtedy z kolei pierwszy wariant traci na wartości, bo obecność w końcowej pozycji matowej czarnego pionka nie biorącego udziału w macie psuje wrażenie.

Okazało się, że można tę zmianę teorii wykorzystać i stworzyć nowe studium z zamianą kolorów.

Oto ta nowa propozycja.

Studium to na początku opiera się na grze z poprzedniego studium

Nr D56 „Problemista.eu”, 2021



Remis

8/5k2/1P1P2pR/1n1n4/7K/2r5/4P3/8

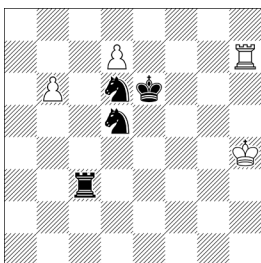
1.d7! 1.b7? ♖d4 i nie ma czasu na promocję z powodu gróźb matowych – trzeba grać 2.♖h5 ♖b3 3.♖:d5 ♖e6 i pionki są zatrzymane.

1...♖d6! 1...♖d4 2.♖h5! z łatwym remisem. 1...♖e7 2.♖h7+ i to białe wygrywają.

2.♖h7+. Ale nie od razu 2.e4? ♖b7 wygrana; 2.d8♞? ♖f5+ 3.♙g5 ♖g3#. **2...♖e6** i nie można 3.d8♞? ♖c5+ z matem.

3.e4! i jeśli teraz 3...♖:e4?, to 4.d8♞ z przewagą białych. **3...g5+!** Aby zdobyć tempo. **4.♙:g5.** 4.♙h5(g4)? ♖f6+ wygrana.

4...♖:e4+ 5.♙h4 ♖d6! (diagram) 5...♙g3 6.♖f7 =. Teraz grozi mat – po 6.d8♞? nastąpi mat z poprzedniego studium: 6...♖f5+ 7.♙h5 ♖h3+ 8.♙g6 ♖g3+ 9.♞g5 ♖f4#.



Ale dodatkowy pion pozwala dorobić skoczka.

6.d8♖+! ♜f6! 6...♜f5 7.b7 i za pionka trzeba oddać skoczka, bo król zablokował pole f5 swojemu skoczkowi. Nie wygrywa tu 7...♜f4, bo białe grają 8.♞h5+ z remisem.

Jeśli białe stracą pionka bez żadnej rekompensaty, to pozycja będzie przegrana. Dlatego muszą grać precyzyjnie.

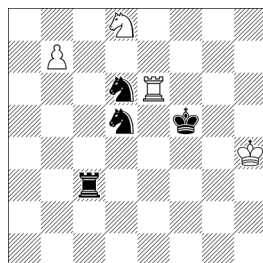
7.♞h6+! 7.b7? ♜f5+ z matem w kilku ruchach.

7...♜e5. Dalej grozi mat.

Dokładnie muszą grać białe po 7...♜f5 8.♞h5+! (ale nie 8.♞:d6 ♜f4!) 8...♜e4 9.b7 ♞b3 10.b8♞! ♞:b8 11.♞e5+!

Niestety można najpierw grać 10.♞e5+ ♜:e5, a potem 11.b8♞ – inaczej to mogłoby być ciekawy pełnowartościowy wariant.

8.♞e6+ ♜f5 9.b7! 9...♞:d6? ♜f4 i dla obrony przed matem trzeba oddać wieżę.

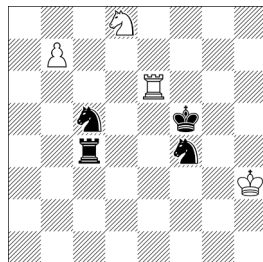


Czarnym uda się zdobyć pionka, ale białe wymuszają wymianę.

9...♞c4+. Albo od razu 9...♜:b7 10.♞c6! ♜c5 11.♜b7(e6)! =.

10.♜h3! 10.♜g3? ♜:b7 11.♞c6 ♜c5 12.♜b7 ♜e4+ wygrana; 10.♜h5? ♜:b7 11.♞c6 ♜f6+ wygrana.

10...♜f4+. Lub 10...♜:b7 11.♞c6 =.

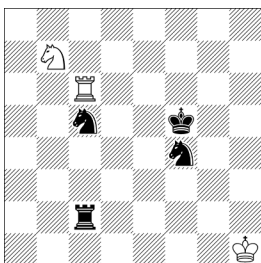


11.♜h2! 11.♜h4? ♜:e6+; 11.♜g3? ♜:b7 12.♞c6 ♜c5 13.♜b7 ♜e4+, 12.

11...♞c2+ 12.♜h1! 12.♜g1? ♜:b7 13.♞c6 ♜c5 14.♜b7 ♞g2+. **12...♜:b7**

13.♞c6! Nie 13.♞e8?, bo czarne odchodzą skoczkiem z b7 i pozycja jest, jak już wiemy, wygrana.

13...♜c5 14.♜b7!

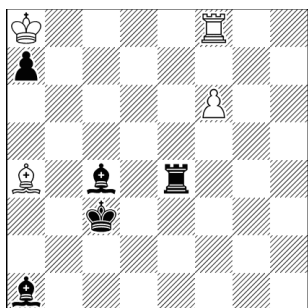


Remis, bo wymiana jest nieuchronna.

Ostatni ruch prezentuje problemowy temat Umnowa.

Nr D57

„Revista de Sah”, 1982
5 w. h.
wersja 2022



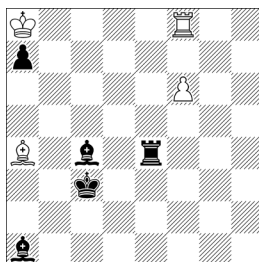
Remis

K4R2/p7/5P2/8/B1b1r3/2k5/8/b7

Jeśli czarne zdobędą pionka, to nawet tracąc pionka swojego wygryją.

1.f7. 1.♖:a7? ♜b4 2.♙d7(2.♙e8 ♙d5) 2...♜f4; 1.♙c6? ♜f4 w obu wypadkach czarne zdobywają pionka unikając wymian i wygrywają.

1...♙d5+. 1...♜e7 2.♜c8 ♜:f7 3.♙b5 =.



2.♙c6!! 2.♖:a7? ♜:a4+ 3.♙b6 ♜b4 wygrana.

2...♙:c6+ 3.♖:a7. 3.♙b8? ♜e7 wygrana. **3...♙b4!** Przy gońcu na c6 zamiast na d5 szach 3...♜a4+ nic nie dawał: 4.♙b6 =.

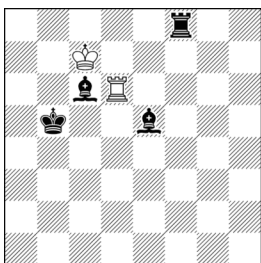
4.♜d8! Trzeba atakować pole d4. 4.♜b8+? ♜a5 5.f8♞ (5.♜d8(c8) ♜e7+) 5...♙d4+ 6.♜b6 ♙:b6+ 7.♙b8 ♜e8+.

4...♙b5. 4...♜e7+ 5.♙b6 =. **5.f8♞ ♜a4+ 6.♙b8 ♙e5+.**

Do tego samego prowadzi 6...♜a8+ 7.♙c7 ♙e5+. **7.♜d6!** 7.♞d6? ♙b6.

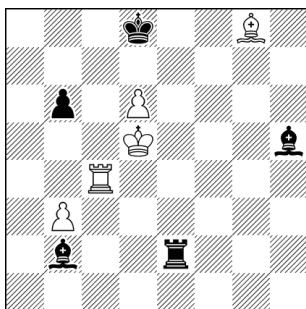
7...♜a8+. 7...♙b6 8.♞f2+ = (ale nie 8.♞d8+? ♙c5!). **8.♙c7 ♜:f8** pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy ze związaną wieżą.



Nr D58

„Tidskrift för Schack”, 1982
2 nagroda



Remis

3k2B1/8/1p1P4/3K3b/2R5/1P6/1b2r3/8

Studium ma problemowe elementy jak związanie, rozwiązanie czy rzymska idea.

Białe muszą zdobyć czarnego pionka i zachować przynajmniej jednego swojego.

1.♟c6. 1.♞b4? ♟f3+ 2.♟c4 ♞e4+ i po wymianie wież czarne mają gońca więcej i wygrywają.

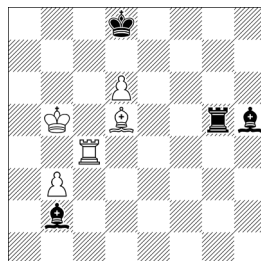
Teraz strata pionka wydaje się nieuchronna, bo po 1...♞g2 2.♟e6! ♞g6 (2...b5 3.♞f4 i groźba 4.♞f8# wymusza remis) 3.♟f7 ♞:d6+! 4.♟:d6 ♟:f7 5.♞a4 (grozi ♞a8#) 5...♟c8 6.♟c6 =.

Czarne zaczynają kombinację opartą na związaniach białych figur.

1...b5! 2.♟:b5. 2.♞f4? ♟e8+.

2...♞g2. Grozi oprócz 3...♞:g8 związanie wieży 3...♟e2.

3.♟d5. Jedyne. 3...♞g5.



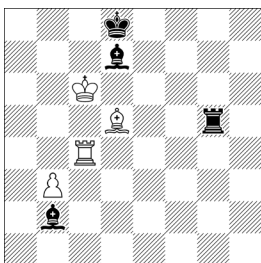
Broniąc się przed związaniem wieży białe dopuściły do związania gońca. i

Teraz ich zadanie sprowadza się do jego uwolnienia, co, jak się przekonamy, nie będzie łatwe.

4.♟c6. Tylko chwilowe rozwiązanie. 4.♟c5? ♟f7; 4.♞c5? ♟d4. **4...♟e8+ 5.d7!**

Wydaje się, że jest to wymuszona obrona w celu zwolnienia pola d6.

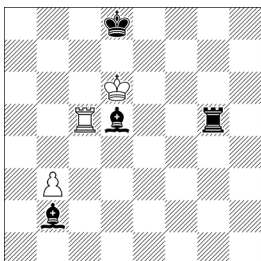
Jednak po **5...♟:d7+**



król nieoczekiwanie nie pójdzie na d6 z powodu 6...♔g7! (grozi 7...♕f8#) i król jest zmuszony pójść z powrotem pod związanie w niewygodnej pozycji: 7.♕c5 ♕e6 8.♕d6 ♕:d5 9.♖c5 ♕f8+.

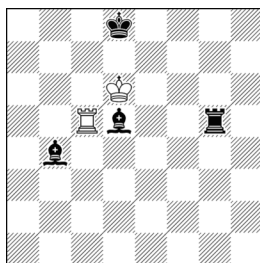
Zamiast tego białe od razu wchodzą pod związanie: 6.♕c5! ♕e6. 6...♔g7 7.♖e4 ♕c7 8.♖d2.

I dopiero teraz idą na d6. 7.♕d6! ♕:d5 8.♖c5.



Role się odwróciły. Teraz czarna figura jest związana, co jest decydujące.

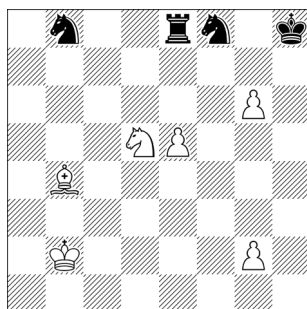
8...♕a3. Lub 8...♕d4 9.♖b5! 9.b4! ♕:b4 pat.



Wzorowy pat na środku szachownicy ze związaną wieżą, która wiąże gońca.

Nr D59

„Magyar Sakkelet”, 1983
3 nagroda,
wersja 2021

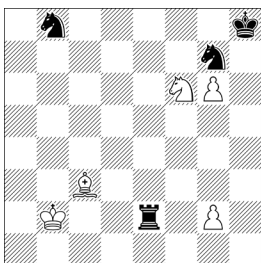


Remis

1n2rn1k/8/6P1/3NP3/1B6/8/1K4P1/8

1.e6! ♕:e6. 1...♖c8 2.♕c3+ ♕g8 3.♕e7+. 2.♕c3+ ♕g7 3.♕f6! Atakuje wieżę i grozi 4.♕h5. 3...♖e2+.

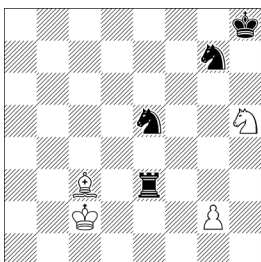
Król musi wybrać właściwe odejście.



4.♙b1! 4.♙c1? ♘c6 5.♘h5 ♘e5 6.♘f6 ♘d3+ (decydujące tempo) 7.♙~ ♙e6 wygrana lub 6.♙d1 ♙e3 7.♙d2 ♙d3+ 8.♙c2 ♙d5 wygrana.

4...♙e3 5.♙c2 ♘c6! 6.♘h5 ♘b4+ 7.♙b2 ♘d3+ 8.♙c2 ♘e5 9.♘f6 ♘:g6.

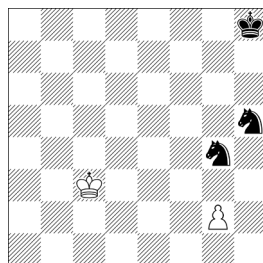
Bijąc tego piona czarne zastawiają pułapkę. **10.♘h5 ♘e5.**



Teraz wydaje się, że dzięki zwolnieniu pola g6 dla białego skoczka białe łatwo remisują grając **11.♘f4?** Z groźbą 12.♙:e5 ♙:e5 13.♘g6+.

Ale po **11...♘g4! 12.♘h5 ♙:c3+! 13.♙:c3 ♘:h5.**

Pionek jest zablokowany wystarczająco wcześniej i czarne wygrywają wg Troickiego.



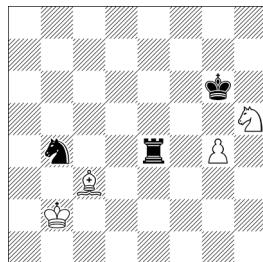
Na szczęście biały skoczek może wrócić na f6. **11.♘f6! ♘c6 12.♘h5 ♘b4+.**

Jeśli 12...♙:c3+ 13.♙:c3 ♘:h5, to 15.g4! i pionek będzie zatrzymany za blisko pola przemiany – wygranej wg Troickiego nie ma.

13.♙b2 ♘d3+ 14.♙c2 ♘e5 15.♘f6 pozycyjny remis lub

13...♙h7 14.♙:g7! 14.♘:g7? ♘d5 15.♙d4 ♙e4 16.♘f5 ♙g6! Wygrana.

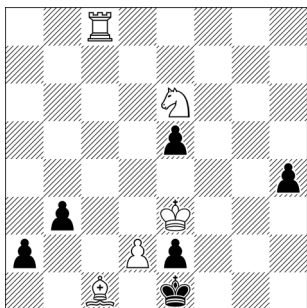
14...♙g6 15.g4! ♙e4 16.♙c3



16...♘d5 17.♘g3 ♙e3 18.♘f5! ♙:c3 18.Se7+ remis.

Nr D60

„Schach Echo”, 1983-85
1 w. h.

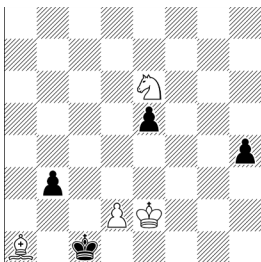


Wygrana

2R5/8/4N3/4p3/7p/1p2K3/p2Pp3/2B1k3

Czarne pionki są groźne. **1.♟b2.**
1.♞a8? ♜d1 =; 1.♞g8? ♜f1 =.

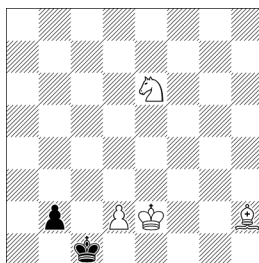
1...a1♞! 2.♟a1 ♜d1 3.♞c1+! ♜c1
4.♜e2.



Dwa pionki kosztem wieży zostały zlikwidowane, ale zostały jeszcze groźne dwa.

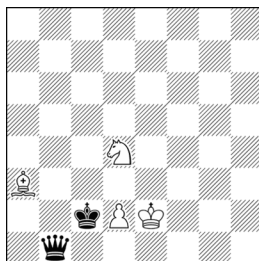
4...h3 5.♟e5. 5.♜f3? b2 6.♟b2+ ♜b2 7.♞c5 h2 8.♜g2 ♜c2 =.

5...h2! 5...b2 6.♟b2+ ♜b2 7.♜f2(f3) wygrana. 6...♟h2 b2.



Czarne nieuchronnie dorabiają hetmana, ale białe organizują matowy atak.

7.♟d6! b1♞. 7...♜c2 8.♞d4+. 8.♟a3+ ♜c2 9.♞d4#.

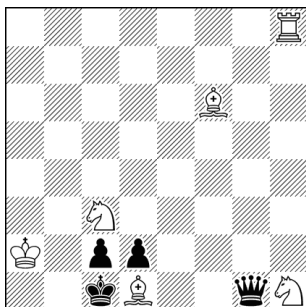


Wzorowy mat na środku szachownicy z aktywnym blokowaniem pola.

1984-1987

Nr D61

„WCCT”, 1984-88
2 miejsce



Wygrana

7R/8/5B2/8/8/2N5/K1pp4/2kB2qN

Tematem konkursu był „mat ze związaniem”.

Tu udało się zrealizować ten temat czterokrotnie.

1.♖f2! 1.♗e2+? ♕:d1 2.♗:g1 c1♖ i za pionka d białe muszą oddać co najmniej figurę.

1...♖:f2. Groziło 2.♗d3# i 2.♗e2#. 1...cd1♖ 2.♗e2+ ♖:e2 3.♖c8+ z matem.

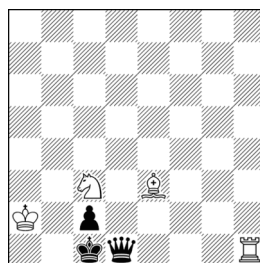
Teraz nie można od razu grać 2.♖h1? – trzeba najpierw pozbyć się swojego gońca na polu d1.

2.♗e2+! ♕:d1. 2...♖:e2 3.♗:e2 d1♖ 4.♗g5+. 3.♗c3+.

A) **3...♕c1** i mamy już pozycję bez gońca na d1 – pierwsza linia jest odsłonięta.

4.♖h1+ ♖e1 5.♗e7! (grozi 6.♗a3#) **5...d1♖ 6.♗g5+** z trzema tematycznymi matami:

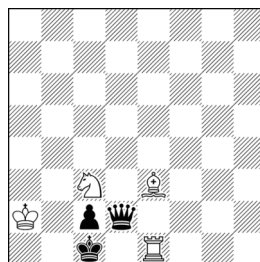
6...♖e3 7.♗:e3#.



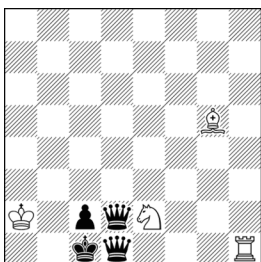
Pierwszy tematyczny mat – goniec matuje, a wieża wiąże hetmana.

6...♖dd2 7.♖:e1#.

Tematyczny mat – wieża matuje, a gońiec wiąże hetmana:



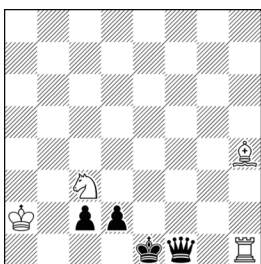
6...♖ed2 7.♗e2#.



Trzeci tematyczny mat (centralny mat tego studium) – wzorowy mat skoczkiem z dwoma związanymi hetmanami.

B) 3...♙e1 4.♜h1+ ♚f1 5.♞h4#.

Czwarty tematyczny mat ze związanym hetmanem (wzorowy).



Nr D62

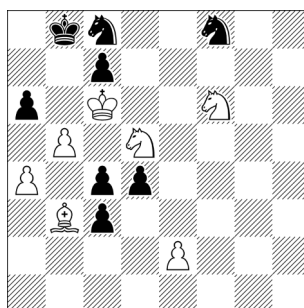
1.♞d1. 1.♞c2? d3 2.ed3 cd3 3.♞:d3 i w porównaniu z grą główną czarne mają dodatkowo pionka na c3 co daje im łatwy remis.

Pozycje goniec i dwa skoczki przeciwko dwóm skoczkom – bez pionków – są remisowe.

„Tidskrift for Schach”, 1984

3 w. h.,

wersja 2021



Wygrana

1kn2n2/2p5/p1K2N2/1P1N4/
P1pp4/1Bp5/4P3/8

Dlatego czarne mają następujący cel: wymienić swoje 5 pionków na 3 białe uzyskując remis. Chcą to zrealizować przy pomocy dwóch planów:

Plan A: Oddać pionki c3, c4, d4 za pionka e2

Plan B. Oddać pionki a6 i c7 za pionki a4 i b5. Ten drugi plan wykorzystuje położenie skoczka na d5 w trzech krokach:

a) wymiana na b5,

b) poprzez szachowanie skoczkiem odgonienie króla od pola c6,

c) zagranie c7-c6 z jednoczesnym atakiem na pionka i skoczka z wymianą ostatniego pionka po odejściu skoczka.

Okazuje się, że plany te trzeba realizować precyzyjnie i w odpowiedniej kolejności.

1...ab5 od razu burzy plan B, bo białe odbijają królem.

Można najpierw zaszachować skoczkiem 1...♖a7+ i teraz po 2.♗c5 ab5 już nie można odbić królem, ale białe grają 3.♗:d4 i pada plan A.

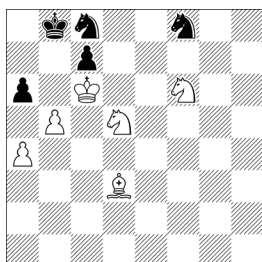
Zatem trzeba zrealizować najpierw plan A.

Ale 1...d3 jest błędem, bo białe grają 2.♘:c3 uciekając skoczkiem z pola d5 i znowu pada plan B.

Trzeba poświęcić pionka c3, aby zdobyć tempo uniemożliwiające ucieczkę skoczka:

1...c2! 2.♙:c2 d3! (dalej na plan B jest za wcześnie)

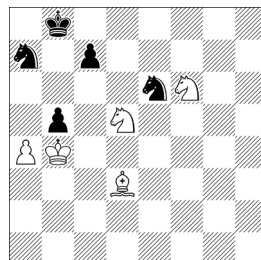
3.ed3 cd3 4.♙:d3. 4.♙d1(b3)? ♖a7+ 5.♗c5 ab5 6 ab5 ♘e6+ 7.♗b4(c4) c6 lub 6.a5 ♘e6+ 7.♗b4 c5+ 8.♗c3 ♗b7 wymiana ostatniego pionka jest nieuchronna.



Teraz czarne realizują plan B.

4...♖a7+ 5.♗c5 ♘e6+ 6.♗b4 (trzeba mieć pod kontrolą pole a5).

6...ab5.

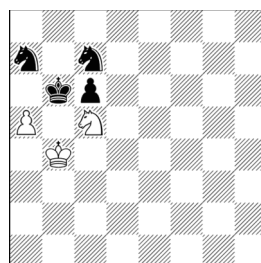


Czarne liczą na 7.ab5? c6 wymuszając wymianę ostatniego pionka, ale białe decydują się na oddanie gońca! Nic nie daje 7.a5? c5+! 8.♗~ ♘c6 i pionek a5 ginie.

7.♙:b5! c6 i teraz końcowy atak z dwoma ofiarami figur.

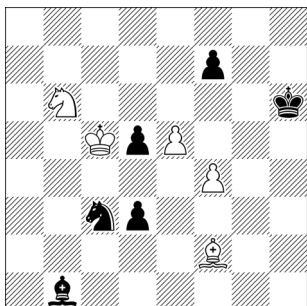
8.♘d7+ ♗b7 (8...♗a8(c8) 9.♘5b6+ i skoczek ucieka spod bicia). 9.♙a6+! ♗:a6 10.♘c7+! ♘:c7 11. ♘c5+ ♗b6 12.a5#.

Wzorowy mat z trzema aktywnymi blokowaniem.



Nr D63

„BCPS”, 1986,
3 nagroda
wersja 2022

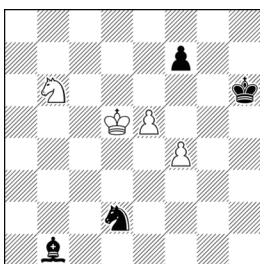


Remis

8/5p2/1N5k/2KpP3/5P2/2np4/5B2/1b6

1.♖e3! Tematyczną złudą jest 1.♖e1?
♜e4+ 2.♜:d5 d2 i białe nie mają wtrą-
conego szacha f5+. 3.♙:d2 ♜:d2
i powstaje pozycja:

Pionek nie kontroluje pola e6 i nic nie
daje 5.e6 ♙a2+ wygrana lub 5.♜d6
♙f5 -+



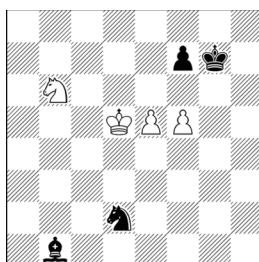
1...♜e4+. Ciekawy poboczny wariant:
1...♜g6 2.♜:d5 ♜e4+ 3.♜c6 ♙a2
4.♜e7+ ♜g7 5.f5 d2 6.♙:d2 ♜:d2 7.e6
z remisem.

2.♜:d5. Po 2.♜d4? d2 3.f5+ ♜g7
4.♙:d2 ♜:d2 białe tracą w porównaniu
z grą główną tempo, a po innych odej-
ściach wygrywa 2...d4!

2...d2 3.f5+! Już wiemy, że 3.♙:d2?
przegrywa.

Wtrącony szach wprowadzie pozwala
czarnym poprawić pozycję swojego
króla, ale ważniejsza okaże się pozy-
cja białego pionka na f5 kontro-
lującego pole e6.

3...♜g7 i dopiero teraz **4.♙:d2 ♜:d2.**



A teraz pionek kontroluje pole e6, co
da białym remis.

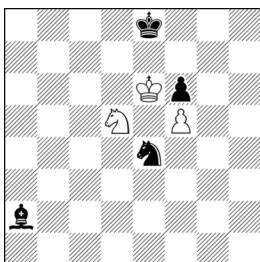
5.e6! f6. Nic nie daje 5...♙a2+ 6.♜d6
♜e4+ 7.♜e5 =. **6.e7.** Nie 5.♜d6? ♙:f5!

6...♜f7. Pozycja białych jest trudna
(7.♜d6? ♙:f5!), ale następuje ofiara

7.e8♖+! ♜:e8 **8.♜e6 ♜e4.** Jedyna
obrona przed stratą pionka. **9.♜d5.**

A teraz jedyną obroną przed stratą
pionka jest związanie skoczka.

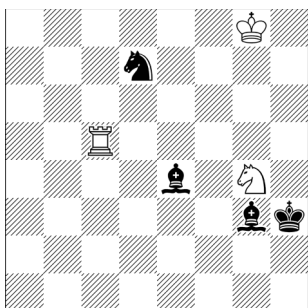
9...♙a2, ale wtedy jest pat.



Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym skoczkiem.

Nr D64

„Italia Scacchistica”, 1986,
4 nagroda
wersja 2022



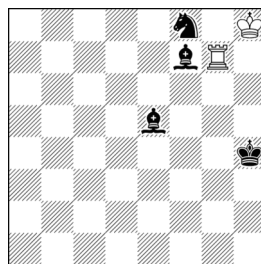
Remis

6K1/3n4/8/2R5/4b1N1/6bk/8/8

1. Bg5 Ch4 2. Bg7 Kd5+ 3. Ch7! Po 3. Ch8? Ke6! 4. Kh6 Ke5 czarne mają dodatkowe tempo, co daje im szybką wygraną.

3... Ke6 4. Kh6! 4. Ke3? Kh8+ 5. Ch8 Kd6(b8) 6. Kh~ Ch5 . 4... Kh8+ 5. Ch8 Ke5 6. Kh7! i teraz

A) 6... Kf7 pat.



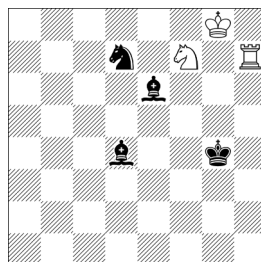
Wzorowy pat ze związaną wieżą.

B) 6... Kd4! Po innych odejściach gońca białe remisują na kilka sposobów: np. 6... Kc3 7. Bg8 Kd7 8. Bg1 , Bg2 , $\text{Bg6} =$.

7. Bg8 Kd7 8. Kh7+!

8. Bg6? Kd5! 9. Kh6+ Ch4 10. Bg6+ Ch4 11. Kh6 Ke5 z wygraną w kilku ruchach. 8. Ch7? Kd5! (najszybsze) 9. Ch6 Ke4! 10. Bg6 Kc5 z dominacją i wygraną. 8. Bg2? Ke5! też z szybką wygraną.

B1) 8... Ch4 .

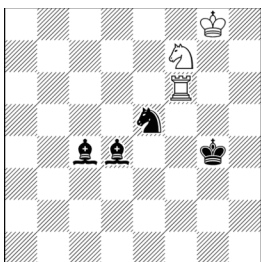


9. Kh1!

Tematyczna złuda: 9.♖h6? ♜d5!
10.♖a6 (lub 10.♖g6+ ♜f4 z wygraną)
10...♞e5 11.♖f6 ♜c4! i powstała pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych. Wieża musi zejść z linii f i ginie skoczek.

9...♞e5 10.♖f1 ♜c4. Trzeba atakować wieżę, bo groziło 11.♜f8 =.

11.♖f6! i mamy pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem czarnych – oto różnica – w tematycznej złudzie czarny białopolowy gонец przyszedł na c4 z e6 w dwóch krokach przerzucając ruch na białe, a tutaj w jednym.



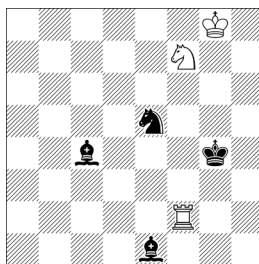
wzajemny zugzwang
 ruch białych - przegrana
 ruch czarnych - remis

11...♜g3 (czarne próbują stracić tempo) **12.♖f5 ♜e6 13.♖f6! 13.♖f1? ♜f2!**

13...♜b3 14.♖f5 ♜g4 15.♖f1!

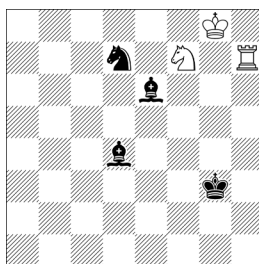
Nie 15.♖f6? ♜c4 i białe są w zugzwangu. 15.♖g5+? ♜f4 17.♖g7 ♜c5! (wygrywa też 17...♜f5!) 17.♖h7 ♜e7! 18.♖g7 ♜f5.

15...♜c4 17.♖f6 wzajemny zugzwang z ruchem czarnych – pozycyjny remis albo **17...♜c3 18.♖f2 ♜e1.**



19.♜g7! (ale nie 20.♖f6? ♜h4!)
19...♜:f2 2.♞:e5+=.

B2) 8...♜g3.



9.♖h6!

Teraz nie 9.♖h1? ♞e5 10.♖f1 ♜f2! – przesłona linii f z wygraną.

9...♜d5 10.♖a6! 10.♖d6? ♞f6+ 11.♜f8 ♜c5! 10...♞e5 11.♖f6 ♜g4 12.♖f1 ♜c4 13.♖f6 z przejściem do wariantu B1.

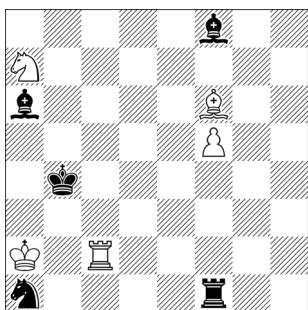
Możemy się dopatrzeć problemowego tematu unikania duali.

Nr D65

„Schakend Nederland”, 1986

2 nagroda

wersja, 2022

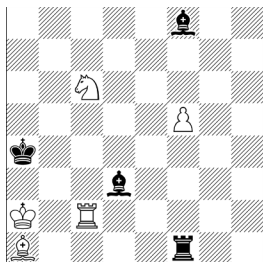


Remis

5b2/N7/b4B2/5P2/1k6/8/K1R5/n4r2

Natychmiastowe **1.♙:a1?** przegrywa po **1...♙c4+ 2.♖:c4+ ♜:c4 3.f6** (lub **3.♘c6 ♖f2+ 4.♙b1 ♖:f5) 3...♖f2+ 4.♙b2 (4.♙b1 ♙b3) 4...♙b4! 5.f7 ♙c3 6.f8♖ ♖:f8** ze złapaniem skoczka.

1.♘c6+! ♙a4. 1...♙b5 przesłania gońca. **2.♙:a1 ♙d3.**



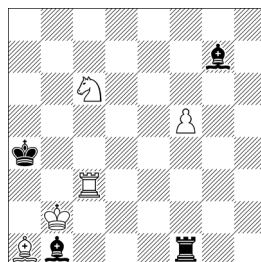
3.♖c3! Jeśli **3.♖g2?**, to **3...♙b1+ 4.♙b2 ♙a3+ 5.♙c3 ♖c1+ 6.♙d4 ♖:c6**

i czarne wygrywają na wiele sposobów.

Na przykład mogą zdobyć pionka i uzyskać wygrany układ sił: **7.♖g6 ♖c8** (szybko wygrywa też **7...♖c1) 8.♖a6+ ♙b3 9.f6 (9.♖f6 ♙a2 10.♙c3 ♖:c3!) 9...♙c5+ 10.♙e5 ♙d3 11.♖e6 ♖c4** i wieża zostanie zdobyta.

3...♙b1+ Po **3...♙:f5** najprościej remisuje **4.♘d4.**

4.♙b2 ♙g7. 4...♙:f5 5.♙e5 =. (remisuje też **5.♖c4+).**



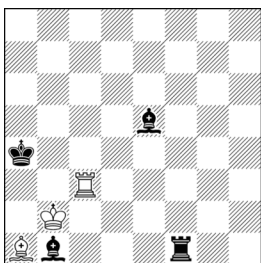
Sytuacja białych jest trudna. Grożą straty materialne. Ratunkiem są motywy patowe.

5.f6! ♙:f6 6.♙e5!

6.♘d4? ♙g6(h7) 7.♖c4+ ♙a5 8.♙b3 (8.♙a2 ♙f7) 8...♙f7 9.♙c3+ ♙b6 10.♘c2 ♖f3 albo **9.♘c6+ ♙b5 10.♙a7+ ♙a6** wygrana.

A) 6...♙:e5 pat;

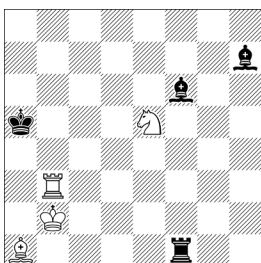
Wzorowy pat na środku szachownicy ze związaną wieżą i zamurowanym gońcem.



B) 6...♙h7 7.♜a3+!

Inne ruchy przegrywają: 7.♞e3? ♙g8
8.♞e4+ ♜b5 9.♞e3 ♜c5 10.♞e4 ♜d5;
7.♞c5? ♜b4; 7.♞c4+ ♜b5.

7...♜b4 8.♞b3+ ♜a5.



Oto różnica w porównaniu ze złudą
6.♜d4? – nie było ruchu 8...♜c4.

Jeśli czarne by zagrały 8...♜c5, to
9.♜a2! ♙g8 10.♜d3(d7)+ =.

9.♞a3+ ♜b6!

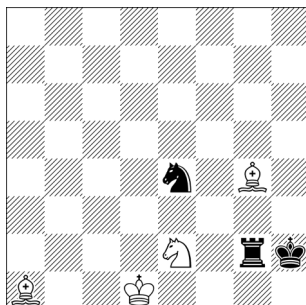
Ostatnia pułapka – po 10.♞b3+? ♜c7!
czarne wygrywają, ale 10.♜b3! remis.

Nr D66

„Magyar Sakkelet”, 1986

2 w. h.

wersja 2021



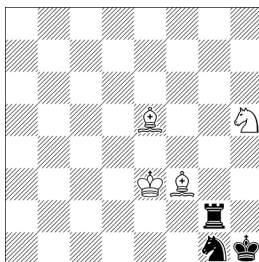
Wygrana

8/8/8/8/4n1B1/8/4N1rk/B2K4

1.♙e5+ ♜h1 2.♙f3 ♜f2+ 3.♜d2.
3.♜c2? ♜h3! 4.♜d3 i król jest za dale-
ko – remis.

3...♜h3 4.♙e3. Teraz król jest jedno
pole bliżej i to już wystarczy do wy-
granej.

4...♜g1 5.♜g3+. Białe przerzucają
skoczką z e2 na h5. 5...♜h2 6.♜h5+
♜h1.



Kluczowa pozycja: goniec f3 musi odejść.

7.♖c6!! Puenta studium. Jedyne poprawne odejście.

a) 7.♖d5? ♜h3 8.♜g3+ ♜g1 9.♙e6 ♜g5 remis, bo czarne wygrywają tempo atakując gońca skoczkiem.

b) 7.♙b7? ♜h3 8.♜g3+ ♜g1 9.♙c8 ♜g5! 10.♙f4 ♞c2 remis, bo czarne wygrywają tempo atakując gońca wieżą.

c) 1.♙e4? ♜h3 8.♜g3+ ♜g1 9.♙f5 ♜g5 10.♙f4 ♞f2! 11.♙:g5 ♜g2! i ponownie czarne zyskują tempo, bo wieża atakuje gońca f5: 13.♙h4 ♞f3+ remis.

d) Po 7.♙a8? goniec nie będzie mógł zaatakować skoczka na h3.

7...♜h3 8.♜g3+ ♜g1 9.♙d7! i jeśli teraz 9...♜g5, to 10.♙f4 i czarne nie mają jak zaatakować białopolowego gońca: 11...♜h7(f7) 11.♜e2+ z łatwą wygraną.

Najwięcej kłopotów sprawia białym 9...♜f2.

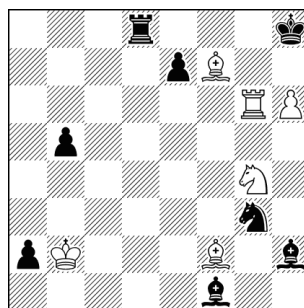
Ale złe położenie czarnych figur daje białym zwycięstwo poprzez stopniowe poprawianie swojej pozycji.

10.♜f3! ♜d3 11.♙d4+ ♜h2 12.♜f1+ ♜h1 13.♙c6 ♜e1+. 13...♜f4 14.♜e3 +- 14.♜f4! ♜d3+ 15.♜f5 wygrana, bo wieża zostanie zdobyta lub 13... ♜f4!

z pułapką 14. ♜:f4? pat, ale wygrywa 14. ♜e3! z szybkim zdobyciem skoczka lub wieży.

Nr D67

„Mat”, 1987
1 nagroda
wersja 2023



Wygrana

3r3k/4pB2/6RP/1p6/6N1/6n1/pK3B1b/5b2

Białe mają dwa pionki mniej, ale czarny król jest w siatce matowej.

1.♙d4+! Odciąga czarną wieżę od obrony pola g8. 1.♜:h2? ♞d2+ 2.♜a1 ♞:f2 =. 1...♞:d4. Teraz mimo figury mniej białe mają decydujący atak.

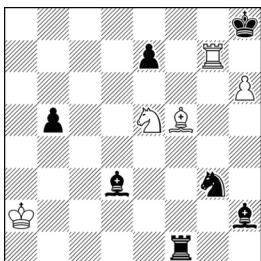
2.♞g8+ ♜h7 3.♞g7+ ♜h8 4.♜e5 ♞d2+. 4...♙d3 5.♙c4! ♞f4 6.♙:d3 wygrana, 4...♞d6 2.♙e6 z szybkim matem.

5.♜a1. 5.♜b3? ♙d3 6.♙e6 ♞f2 7.♙f5 ♙c4+ 8.♜b4 ♞b2+ 9.♜c5 ♜e4+ i wygrywają czarne.

5...**♖d1+**. Lub 5...**♙d3** 6.**♙e6** **♖f2** 7.**♙f5!** **♖f1+** 8.**♙:a2** z przejściem do gry głównej.

6.**♙:a2** **♙d3**. 6...**♖d2+** 7.**♙b3** **♙d3** 8.**♙e6** **♖f2** 9.**♙f5!** **♙c4+** 10.**♙b4** **♖b2+** 11.**♙a5** wygrana.

7.**♙e6!** 7.**♙d5?** **♖f1** 8.**♙:d3** **♙f5** =; 7.**♙g6?** **♙c4+!** =; 7...**♖f1** 8.**♙f5!** Pierwsza przesłona Nowotnego.



Czarne muszą szachować. 8...**♙c4+** 9.**♙a3!**

9.**♙b2?** **♖f2+** z wiecznym szachem, bo po 10.**♙a3?** **♖a2+** 11.**♙b4** **♖a4+** 12.**♙c5** **♙g1+** lub 12.**♙c3** **♙e2+** to czarne wygrywają.

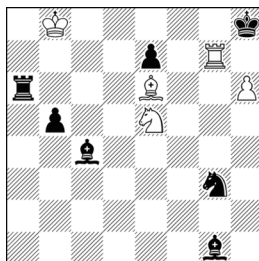
A) 9...**♖f3+!** 10.**♙b4!** 10.**♙:f3?** **♙:f5**. 11...**♖b3+** 11.**♙a5**. 11.**♙c5?** **♙e4+**.

11...**♖a3+** 12.**♙b6** **♙g1+** 13.**♙c7!** 13.**♙b7?** **♙d5+**.

13...**♖a7+** 14.**♙b8** **♖a6**.

Goniec i wieża zamieniły się rolami teraz goniec broni pola f7, a wieża po-la g6.

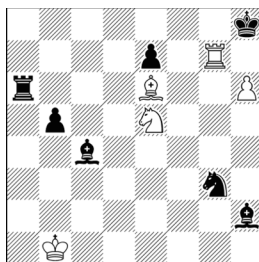
Następuje druga decydująca przesłona Nowotnego. 15.**♙e6!**



15...**♖:e6** 16.**♙f7#** lub 15...**♙:e6** 16.**♙:g6#**.

B) 9...**♖a1+** 10.**♙b2!** 10.**♙b4?** **♖a4+** 11.**♙c5** **♙e4+** wygrana czarnych. 10...**♖a2+** 11.**♙b1!** **♖a6**.

12.**♙e6!**



Trzecia przesłona Nowotnego z podobną pozycją jak na ostatnim diagramie.

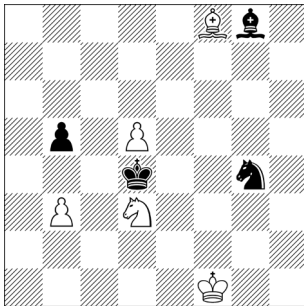
12...**♖:e6** 13.**♙f7#**, 12...**♙:e6** 13.**♙g6#**

lub 12...**♙d3+!** 13.**♙b2!** 13.**♙:d3?** **♖:e6!** 13...**♖:e6** 14.**♙f7#**.

W pierwszym wariantcie król znajduje bezpieczne schronienie aż na ósmej linii, a w drugim na pierwszej.

Nr D68

„Schwaizerische Schachzeitung”,
1987
3 nagroda



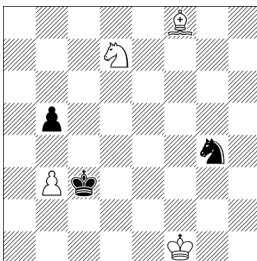
Wygrana

5Bb1/8/8/1p1P4/3k2n1/1P1N4/8/5K2

1.d6 ♖e6. 1...♗f6 2.♗c5! ♕f7 (2...♗d5 3.d7 ♗:d7 4.♗:d7 ♗c6 5.♗c5 lub 2...♗d5 3.b4) 3.b4 ♖e8 4.♗g7 wygrana.

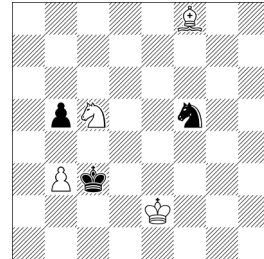
2.♗c5! 2.♗e2? ♗d7 remis.
2...♗c8(f5). 2...♗:c5 3.d7+.

3.d7 ♗:d7 4.♗:d7 ♗c3. 4...♗e3+ 5.♗e2 ♗f5 6.♗d2 wygrana.



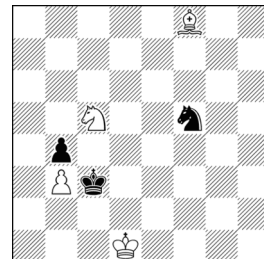
5.♗c5! 5.b4? ♗e3+ i 6...♗d5 remis.
5...♗e3+ 6.♗e2.

6.♗e1? ♗f5 7.♗d1 (7.♗e2 ♗d4+; 7.♗f2 ♗b4) 7...b4 – patrz uwaga po 7 ruchu białych. 6...♗f5.



7.♗e1!! Główna puenta studium.

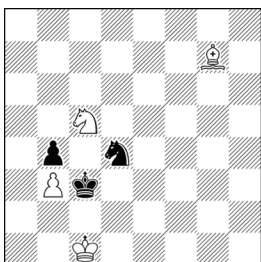
Tematyczna złuda 7.♗d1? b4! i powstała pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych:



**wzajemny zugzwang
ruch białych - remis
ruch czarnych - wygrana**

8.♗c1 ♗d4 9.♗g7 pat.

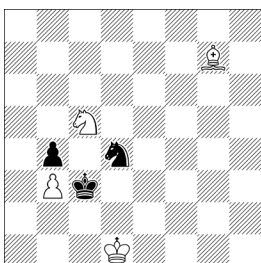
Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym skoczkiem (bo pole b2 jest atakowane przez białego króla)



8.♗e2 ♘d4+ i 9...♙b3, albo 8.♗e1
♙c2 9.♙~ ♘d4 i 10...♙b3.

7...b4. 7...♘e3 8.♙h6 ♘c2+ 9.♙d1
♙a3 10.♙d2+ wygrana. **8.♙d1!** i w
zugzwangu są czarne!

8...♘d4 9.♙g7 i pata nie ma, bo pole
b2 jest wolne.



Lub **8...♘e3+ 9.♙c1 ♘f5 10.♙b1** i wy-
grana.

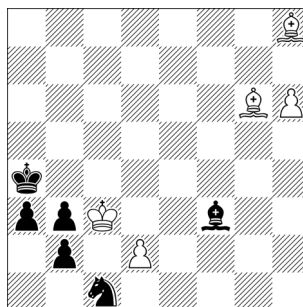
Nr D69

1.h7. 1. ♙f6? ♙d5 2.♙d4 a2 -+.

1...b1♞! 1...♙d5 2.♙b1 a2 (2...♘e2+
3.♙d3 remis; 2...♘a2+ 3.♙d3 ♘b4+

4.♙e3) 3.♙b2 ab1♞+ 4.♙b1 ♘a2
5.d3.

„Mat”, 1987



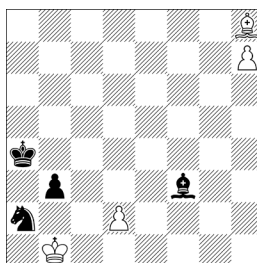
Remis

7B/8/6BP/8/k7/ppK2b2/1p1P4/2n5

2.♙b1 a2 3.♙b2!

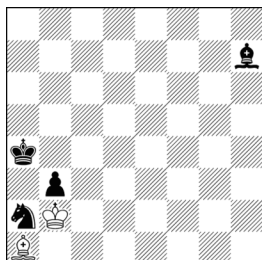
3.♙a2? ♙a2+ 4.♙d4 (4.♙b2 ♙e4;
4.♙c4 ♙e4 5.d4 ♙h7 6.d5 ♘b4) 4...b2
5.♙f6 b1♞ ♞e4+ z matem.

3...ab1♞+ 4.♙b1 ♘a2.



Pozycja białych jest trudna, bo po
5.♙~ ♙e4+ i 6...♙h7 czarne łatwo
wygrywają.

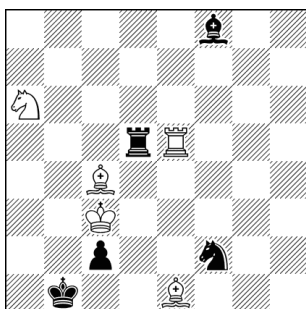
Ale następuje 5.d3! ♖e2 6.♗a1!
♗:d3+ 7.♝b2 ♗:h7 pat.



Pat na środku szachownicy z zamuro-
wanym aktywnie gońcem (pat nie jest
wzorowy, bo pole c2 jest atakowane
podwójnie).

Nr D70

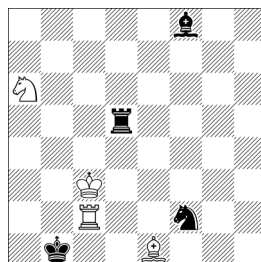
„Die Schwalbe”, 1987,
w. h.
wersja, 2022



Remis

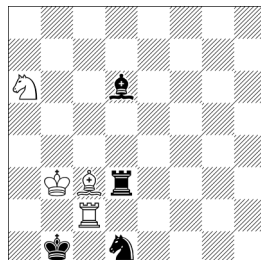
5b2/8/N7/3rR3/2B5/2K5/2p2n2/1k2B3

1.♗a2+! 1.♗d2? ♗d1+ -+. 1...♝:a2.
1...♝a1 2.♝:c2 ♗:e5 3.♗c3+ =. 2.♗e2
♝b1 3.♗:c2.



Teraz czarne zaczynają polowanie na
figurę białych.

3...♗d1+. Lub 3...♗d3+ 4.♝c4 ♝:c2
5.♗:f2 =. 4.♝b3 ♗d3+. 4...♗b5+
5.♗b4 =. 5.♗c3. 5.♗c3? ♗:c3 6.♗:c3
♗g7. 5...♗d6.



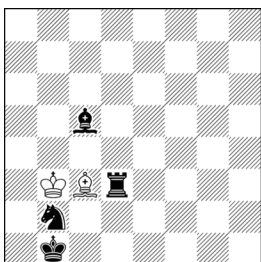
Czarne osiągnęły cel – jedna figura
białych nieuchronnie ginie. Po odej-
ściu wieży ginie goniec (6...♗:c3+),
a po ruchu skoczkiem ginie skoczek.

Ale białe ratują się motywami pato-
wymi.

6.♗c5! 6.♗b4? ♗:b4. 6...♗:c5. Gońca
trzeba zabić – po odejściu wieży po-
zycja jest równa.

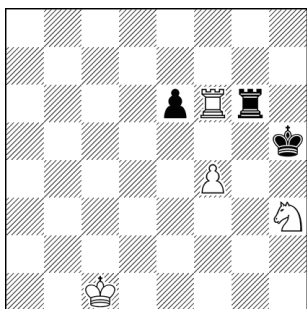
7.♗b2+! ♝c1 8.♗c2+ ♝b1 9.♗b2+
♗:b2 pat.

Wzorowy pat ze związanym gońcem.



Nr D71

„Suomen Shakki”, 1987-88
3 nagroda



Wygrana

8/8/4pRr1/7k/5P2/7N/8/2K5

1. Wf8!

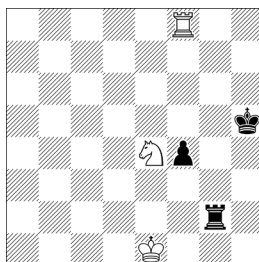
Po 1. Wg6? Wg6 2. Wf2 (2. Wd2 e5 3. fe5 Wf5 =) 2... Wf5 3. Wd3 Wc4 4. Wd2 Wf3 jest pozycyjny remis. Natomiast po 1. Wf7? wieża będzie za blisko czarnego króla.

1... Wg3 . 1... Wg4 2. Wf2+ Wf3 3. Wd3 wygrana. 2. Wg5! 2. Wf2? Wf3 3. Wc4 Wg4 =; 2. Wg8+? Wg4 remis.

2... e5! Jedyna szansa. 3. Wc4! Wg1+ 4. Wd2 .

Po 4. Wc2(b2)? król jest za daleko i białe nie zbudują siatki matowej.

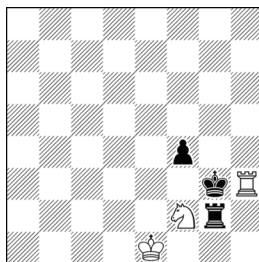
4... Wg2+ . Gdyby białe zagrały 1. Wf7? , to teraz czarne mogłyby zremisować po 4... ef4 5. Wg7+ Wg6 kontrolując pole g7. 5. Wc1 ef4 .



Mimo remisowego układu sił, białe mają, jak się okazuje, matowy atak!

6. Wg8+ Wg4 7. Wg8+ Wg3 . 7... Wf3 8. Wd2+ . 8. Wf2+ Wg2 9. Wg8+ Wg3 10. Wg3# (9... Wg1 10. Wg1#).

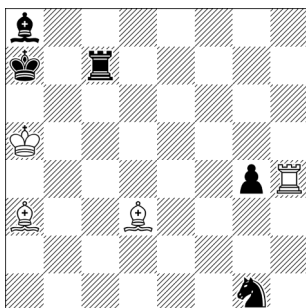
Wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem.



1988-1996

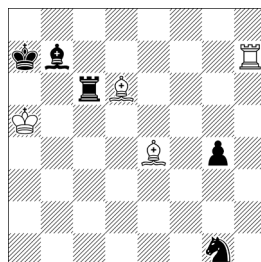
Nr D72

„Revista de Sah”, 1988
1 nagroda
wersja 2022

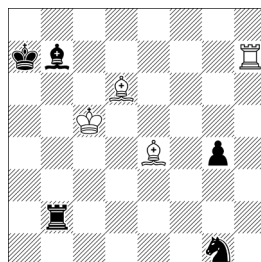


Wygrana

b7/k1r5/8/K7/6pR/B2B4/8/6n1



3...♔a6+ 4.♕b5 ♔b6+ 5.♕c5 ♔b2.



Mimo przewagi pionka, to czarne walczą o remis, bo ich król i skoczek są w bardzo złym położeniu.

1.♕d6 ♔c6.

1...♕f3 2.♔h8 ♔c6 3.♕b8+ ♕b7 4.♕e4;
1...♔d7 (f7, g7) 2.♕c5+ ♕b8 (2...♕b7
3.♕e4+) 3.♕b5 z wygrywającym atakiem;
1...♕b7 2.♔h8 z wygraną.

2.♔h7+. Po innych ruchach remisuje poprawa pozycji skoczka np. 2...♕h3 lub 2...♕f3.

2...♕b7 3.♕e4. Sytuacja czarnych jest krytyczna, ale to jeszcze nie koniec.

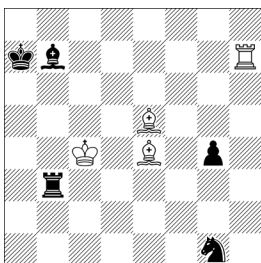
Po 5...♕f3 nastąpiłoby 6.♕b8+! ♕:b8
7.♕:b6 ♕:e4 8.♔h8# (mat nr 1).

Natomiast po 5...♔b3 6.♕c4 ♔b2 (lub
6...♕a6 7.♕:b3 ♕:e4 8.♔e7) natychmiast wygrywało 7.♕b4!

Dlatego czarne odciągnęły gońca d6.
6.♕e5! 6.♕c4? ♕a6! (lub 6...♕f3) =.

6...♔b3 7.♕c4. 7.♕d5 ♔b1 8.♕e4 ♔b3
powtarza pozycję.

Ponownie sytuacja czarnych jest bardzo trudna, ale jeszcze nie rezygnują.

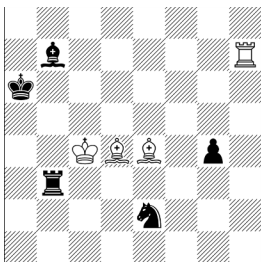


7...♔a6! i teraz 8.♕:b3? ♙:e4 prowadzi do remisu.

Wygrywa budowa siatki matowej.

8.♙d4! i dwa warianty:

A) 8...♘e2!

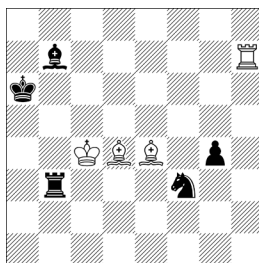


Remisuje teraz 9.♙:b7+? ♜:b7 10 ♜h6+ ♔a5 i pole c3 jest kontrolowane. Nie można bić wieży 9.♕:b3? ♘:d4+.

Wygrywa tylko

9.♙f2! ♙:e4 (9...♜c3+ 10.♕b4 +-) i czarne mają przewagę materialną, ale dostają wzorowego mata 10.♜a7# (mat nr 2).

B) 8...♘f3.



9.♙:b7+!

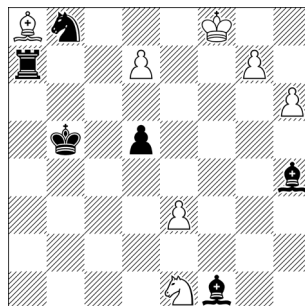
Tym razem nie 9.♙f2? ♘d2+, 9...♜:b7 10.♜h6+ ♔a5 11.♙c3+ ♔a4 12.♜a6# (mat nr 3).

Nr D73

„Jubileusz A. Lewandowskiego”,
1988

1 nagroda

wersja „Problemista.eu”, 2021



Remis

Bn3K2/r2P2P1/7P/1k1p4/7b/4P3/8/4Nb2

1.d8♞! Trzeba zmusić czarne do krytycznego ruchu.

1.h7? ♘:d7+ 2.♕f7 ♘e5+ 3.♕e6 ♜e7+ 4.♕:d5 ♙c4+ 5.♕d4 ♙f6! wygrana;

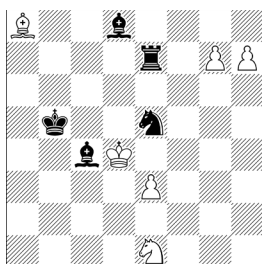
1.g8♞? ♖:d7+ 2.♗g7 ♜e5+ 3.♗h8 ♜f6+ wygrana.

1...♜:d8 2.h7. 2.g8♞? wygrana podobna jak po 1.g8♞?

2...♜d7+ 3.♗f7 ♜e5+ 4.♗e6 ♞e7+ 5.♗:d5.

5.♗f6? ♞e8+ 6.♗f5 ♜h3+ 7.♗f4 ♜g6+ 8.♗g3 ♜e6 wygrana; 5.♗f5? ♜h3+ 6.♗f4 ♜g6+ 7.♗g3 ♞:g7 wygrana.

5...♜c4+ 6.♗d4.



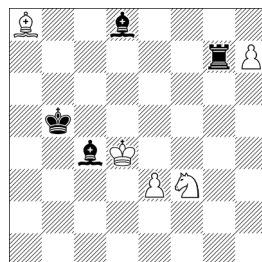
Teraz widzimy sens ściągnięcia gońca na d8 – nie ma ruchu 6...♜f6, bo wieża przesłoniła gońca.

Wydaje się, że atak czarnych się skończył, bo po 5...♞:g7 6.h8♞ ♜f3+! 7.♗e4! jest remis, ale efektownym ruchem czarne dalej atak prowadzą.

6...♜f3+!! 7.♜:f3.

7.♜:f3? ♞:g7 8.h8♞ ♜f6+ ze zdobyciem hetmana; 7.♗c3? ♞:e3+ z forsownym matem

7...♞:g7.

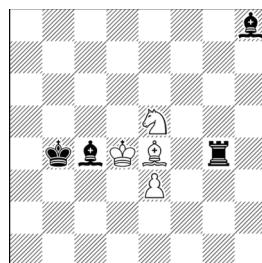


Teraz po 8.h8♞? ♜f6+ 9.♜e5 ♞g4+ 10.♗c3/♜e4 ♜:h8 czarne wygrywają, ale następuje

8.♜c6+! ♗b4. 8...♗:c6 9.♜e5+ i 10.h8♞ remis; 8...♗b6 9.h8♞ ♜f6+ 10.♗:c4 ♞g4+ i teraz najprościej zagrać 11.e4 ♜:h8 12.♜d5.

W ostatnim czasie udowodniono, że pozycja ♞♜ – ♜♜ przy różnopolowych gońcach (bez pionów) jest wygrana dla strony silniejszej. Ale tu dodatkowy pion broniący się wzajemnie z gońcem uniemożliwia czarnym jakiegokolwiek wzmocnienie pozycji.

9.h8♞ ♜f6+ 10 ♜e5! ♞g4+ 11.♜e4 ♜:h8.



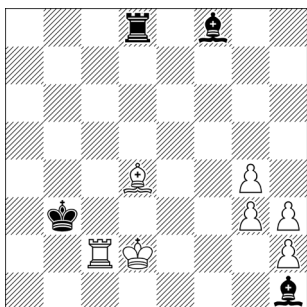
Wzorowy pat na środku szachownicy z dwoma związanymi figurami.

Paradoksalnie biały król w tym studium idzie na środek szachownicy, aby dostać pata.

Nr D74

„Szachmatna Mysl”, 1988

1 w. h.
wersja 2025



Remis

3r1b2/8/8/3B2P1/1k4PP/2RK3P/7b

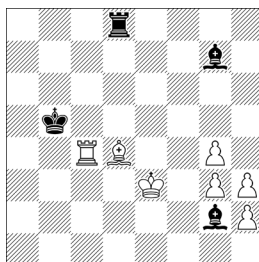
Materialnie jest remis, ale związanie gońca d4 stwarza białym poważne kłopoty.

1. Bc3+ Kb4 . 1... Ka4 2. Ke3 Kh6+ g5 itd. prowadzi do głównego wariantu.

2. Bd3 2. Kd3(e3)? B:d4! 3. K:d4 Kg7+ wygrana. 2... Kc4 3. Bc3+! Kb5! 3... K:d4? 4. Bd3+ .

4. Ke3!

Tematyczna złuda: 4. Kd3? Kg7 5. Bc5+ Ka6! 6. Bc4 Kg2! 7. Ke3 (7. Kc3 B:d4! 8. B:d4 Kf1) 7... Kb5

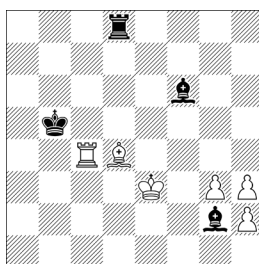


Goniec stoi na g7 i nic nie daje 8. K:g7 K:c4 . Przegrywało też 4. Bb3+? Ka4! 5. Bd3 Ke4 .

4... Kh6+ 5. g5! Puenta studium. Rzymska idea – białe ściągają czarnego gońca na niewygodną przekątną.

5... Kg5+ 6. Kd3 Kf6 7. Bc5+ . 7. Bc4? Kg2 . 7... Ka6 8. Bc4 Kg2 9. Ke3 .

Teraz widzimy różnicę pomiędzy pozycją gońca na g7 i f6. Jeśli analogicznie jak w złudzie 9 ... Kb5

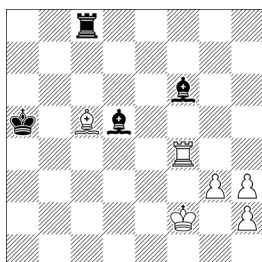


to 10. K:f6 i czarna wieża jest atakowana.

Dlatego czarne próbują wygrać inaczej.

9... Ke8+ 10. Kf2! 14. Kd2? Kb5 14. Kc3 Bc3+ 15. Kd2 Bf3 wygrana.

14...♔d5 15.♖b4 ♘a5 16.♙c5 ♜c8
17.♗f4!



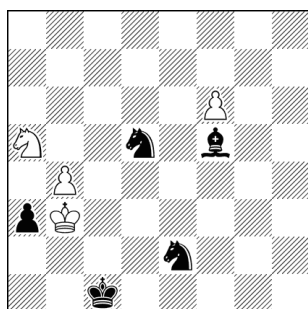
Remis.

Ostatnia dokładność: 17.♙d6? ♙e5!
18.♙e7 ♜c7 19.♙f8 ♜f7+ wygrana.

Nr D75

„Chess Life”, 1989
pochwała

wersja „Problemista.eu, 2021



Remis

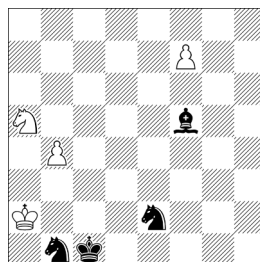
8/8/5P2/N2n1b2/1P6/pK6/4n3/2k5

1.f7 a2! 1...♔d4+ 2.♙:a3 ♔e6 4.♔b3+
♙~ 5.♔d4! =. 2.♙:a2. 2.f8♖? a1♖ z
wygraną.

2...♔dc3+. Po 2...♔ec3+? 3.♙a1! czar-
ne nawet przegrają!

3.♙a3! 3.♙a1? ♔d4! z matem, 3.♙b3?
♙e6+ ze zdobyciem pionka.

3...♔b1+ 4.♙a2!



Białe wykorzystują zablokowanie pola
b1 – nie ma ruchu 4...♙b1+??

Ale nie 4.♙a4? (tematyczna złuda)
4...♔ec3+ 5.♙b3 ♙e6+ 6.♔c4 ♙:f7 i
pata nie ma, bo pion b4 nie jest zablo-
kowany.

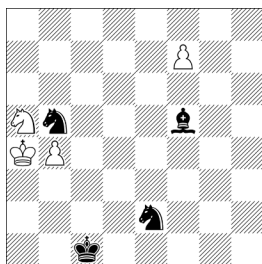
4...♔bc3+. Czarne zauważyły, że za-
blokowały sobie pole b1 i zmieniają
plan. 4...♔ec3+? 5.♙a1! =.

5.♙a3! ♔b5+. Licząc na wykorzysta-
nie tego, że pole b1 jest wolne:

6.♙a2? (tematyczna złuda) 6...♙b1+!
7.♙b3 ♔ed4+ 8.♙c4 ♙a2+ z wygraną.

Ale teraz można pójść królem w dru-
gim kierunku:

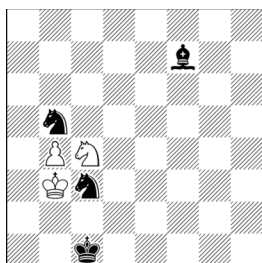
6.♔a4!



Czarne próbują ostatniej szansy.

6...♖ec3+ 7.♕b3 ♜e6+ 8.♖c4 ♜:f7 pat.

Wzorowy pat ze związanym skoczkiem, bo pion b4 jest zablokowany.

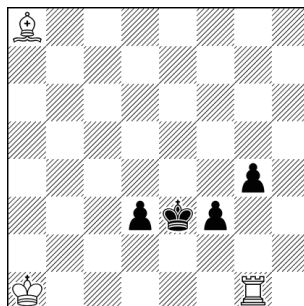


W studium tym można dostrzec problemową ideę unikania duali:

Po szachu skoczkiem z e2 na c3 białe mają dwa pozornie równorzędne ruchy: ♕a2 i ♕a4, ale przy drugim skoczku stojącym na b1 poprawne jest tylko ♕a2, a przy tym samym skoczku stojącym na b5 poprawne jest tylko ♕a4.

Nr D76

„The Problemist”, 1989
3 nagroda



Wygrana

B7/8/8/8/6p1/3pkp2/8/K5R1

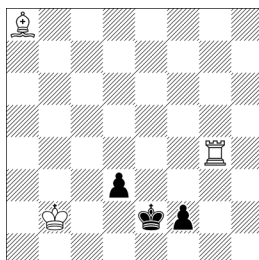
1.♕b2!

Złudy:

1.♕b1? ♕e2 2.♖:g4 f2 3.♖e4+ ♕d2
4.♖f4 ♕e2 5.♜g2 d2 6.♕c3?;

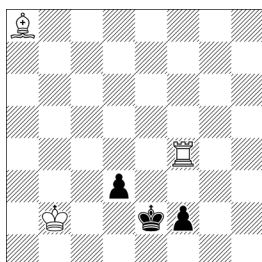
1.♖:g4? d2 2.♖e4+ ♕d3 = lub 2.♜:f3
♕:f3 3.♖d4 ♕e2 =.

1...♕e2. 1...f2 2.♖f1 ♕e2 3.♜g2 wygrana. 2.♖:g4 f2 (2...d2 3.♜:f3+).



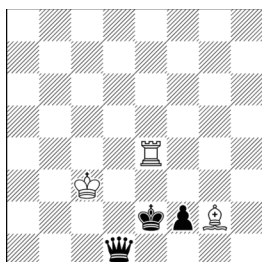
Kluczowy moment. Nie można od razu 3.♖g2? d2 4.♗c3 d1♕+! 5.♗~ f1♖ =, ale wstępne przemieszczenie wieży na f4.

3.♖e4+! ♕d2 4.♖f4 ♗e2.



Jest taka sama pozycja jak na poprzednim diagramie, tylko wieża stoi na f4 zamiast g4.

I już przechodzi **5.♖g2 d2 6.♗c3!** i albo **6...d1♖ 7.♖e4#.**

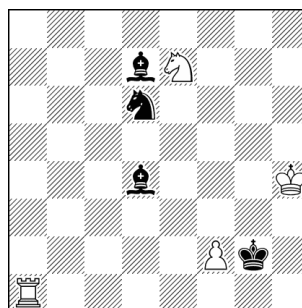


Wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem.

Albo **6...d1♕+ 7.♗d4. 7.♗b4(b3)? ♕e3. 7...♕e3 8.♖e4** wygrana.

Nr D77

**„WCCT”, 1992
4 miejsce**

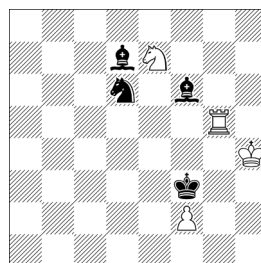


Remis

8/3bN3/3n4/8/3b3K/8/5Pk1/R7

Temat: Ta sama figura jest w trakcie gry wiązana, a potem rozwiązana.

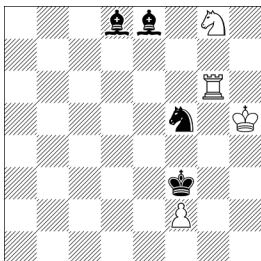
1.♖a5. Jedyny sposób obrony dwóch figur. **1...♖f6+ 2.♖g5+ ♗f3.** (2...♗:f2 3.♕d5 ♖d8 4.♗h5 ♖e8+ 5.♗g4 =)



3.♕g8! 3.♕d5? ♖d8 4.♗h5 ♖e8+ 5.♖g6 ♗e4 (atakując skoczka królem czarne zdobywają decydujące tempo) **6.♕e3 ♕f5!** wygrana

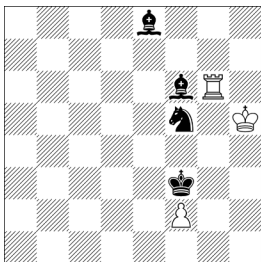
3...♖d8. 3...♕f5+ 4.♗h5 ♖e8+ 5.♖g6. 4.♗h5 ♖e8+ 5.♖g6! 5.♗h6? ♕f7+.

5...♖f5. Czarny król nie mógł zaatakować skoczka tak jak w złudzie 3.♘d5?.



Biały skoczek jest w pułapce: 6.♘h6? ♘g7#, ale ratuje kombinacja patowa. 6.♖f6!

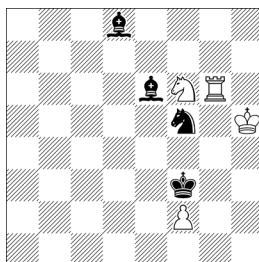
A) 6...♙f6 pat ze związaną wieżą:



B) 6...♙f7 7.♘g5 ♘e7. 7...♘d6 8.♘h6 remis.

8.♗g7! 8.♗h6? ♘g8 wygrana. 8...♙e6! Po 8...♙b3 remisuje dowolny ruch skoczkiem.

Teraz po ruchu skoczkiem nastąpi 9...♖f5+. 9.♘h5 ♖f5. 9...♘f4 10.♘e8 (h7, g4). 10.♗g6 z dwoma wariantami.



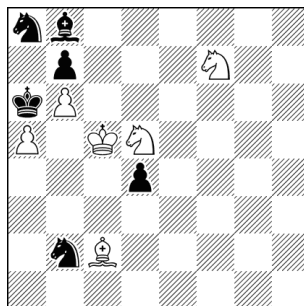
B1) 10...♙f7 11.♘g5 ♘e7 12.♗g7 ♙e6 13.♘h5 remis pozycyjny.

B2) 10...♘f4 11.♗g4+. 11.♘~? ♙f7! 11...♘e5 12.♘g6 ♙:f6. 12...♘e7+ 13.♘g7!

13.f4+ ♘d5 14.♘:f6 remis.

Nr D78

„Suomen Shakki”, 1995
1 nagroda



Wygrana

nb6/1p3N2/kP6/P1KN4/3p4/8/1nB5/8

Materialnie pozycja jest równa, ale czarny król stoi znacznie gorzej, co białe wykorzystują zaczynając atak.

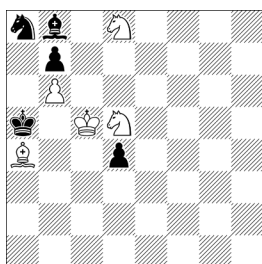
1.♟d8. 1.♜b4? d3 =. Grozi 2.♜b4+ ♜:a5 3.♜:b7#.

Teraz „prozaiczne” obrony w sposób „prozaiczny”, choć nieoczywisty przegrywają:

a) 1...♜:a5 2.♜:b7+ ♜a6 3.♜b4+ ♜:b7 4.♞e4+ ♜c8 5.b7+ wygrana;

b) 1...♞d6+ 2.♜:d6 d3 (2...♜:a5 3.♜c6+! ♜b5 4.♜c7+) 3.♞b3 ♜:a5 4.♜c6+! ♜b5 5.♜c7+ ♜:b6 6.♜:a8+ ♜b5 7.♜c7+ ♜b6 8.♜d5+ ♜a6 9.♜cb4+ +- lub 3...d2 4.♜c6 bc6 5.♜:c6 +-.

Czarne znajdują pomysłową obronę z ofiarą dwóch skoczków. **1...♜a4!** **2.♞:a4 ♜:a5.**

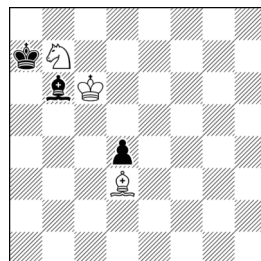


Kluczowy moment w studium. Goniec ma kilka odejść, ale tylko jedno jest dobre.

3.♞b3! 3.♞b5? ♞d6+; 3.♞d7 (e8, c6)? ♜:b6! 4.♜:b6 ♞a7 5.♜:b7+ ♜a6 remis.

Tematyczna złuda: 3.♞c2? ♜:b6 4.♜:b6 ♞a7 5.♜:b7+ ♜a6 6.♜c6 ♞:b6 7.♞d3+ ♜a7 powstała kluczowa pozy-

cja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.



**wzajemny zugzwang
ruch białych - remis
ruch czarnych - wygrana**

Jeśli ruszy się skoczek, to goniec ucieka na a5 lub d8, a jeśli ruszy się goniec, to czarne grają 8...d3! odblokowując swojego gońca.

Druga tematyczna złuda: 3.♞d1? ♜:b6! 4.♜:b6 ♞a7 5.♜:b7+ ♜a6 6.♜c6 ♞:b6 7.♞e2+ (licząc na 7...♜a7 8.♞d3!) 7...d3! oddając pionka i otwierając drogę gońcowi b6.

3...♜:b6 4.♜:b6 ♞a7 5.♜:b7+ ♜a6

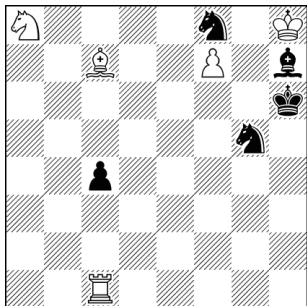
6.♜c6 ♞:b6 7.♞c4+ ♜a7 8.♞d3!

Białym udało się stracić tempo i mamy pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem czarnych:

8...♜~ 9.♜:b6; 8...♞~ ♞(♜):♞ wygrana.

Nr D79

„Diagrammes”, 1996
1 nagroda



Wygrana

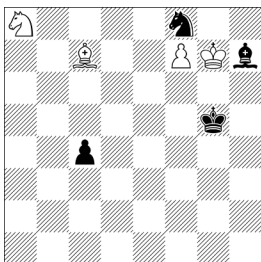
N4n1K/2B2P1b/7k/6n1/2p5/8/8/2R5

Białe mają jakość więcej, ale grożą im aż dwa maty na g6 i f7.

1.♖h1+ ♜g6 2.♜g1. 2...♜f1? ♜:f7+
3.♜:f7 ♜:f7 i to czarne wygrają.

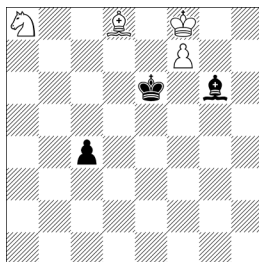
2...♜h6. 2...♜:f7 3.♜:g5; 2...♜e6
3.♜:g5 z wygraną.

3.♜:g5! Znowu groziły dwa maty.
3...♜:g5 4.♜g7.



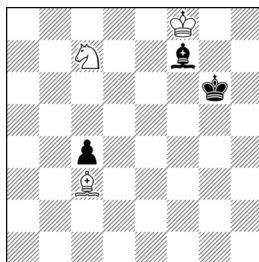
Jedna figura czarnych ginie, ale czarne nie rezygnują i zaczynają polować na pionka f7.

4...♜g6! 4...c3 5.♜e5 c2 6.♜b2 wygrana. 5.♜:f8 ♜f6 6.♜d8+! ♜e6.



7.♜b6! Puenta studium.

Tematyczna złuda 7.♜a5? ♜:f7
8.♜c7+ ♜f6 9.♜c3+ ♜g6 i powstała
kluczowa pozycja wzajemnego zug-
zwangu z ruchem białych:



wzajemny zugzwang
ruch białych - remis
ruch czarnych - wygrana

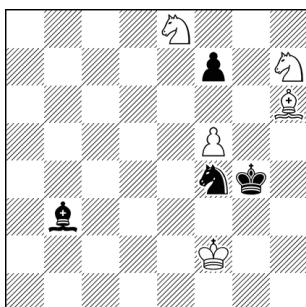
10.♜~ c3! =; 10.♜~ ♜d5(e6) =;
10.♜e7 ♜g8 =. Nic nie dawało też
7.♜c7+? ♜d7 =.

7...♜:f7 8.♜c7+ ♜f6 9.♜d4+ ♜g6
10.♜c3! i mamy kluczową pozycję z
ruchem czarnych:

10...♜~ 11.♜:f7; 10...♜~ 11.♜(♜):♜.
Wygrana.

Nr D80

„The Problemist”, 1996
4 nagroda



Wygrana

4N3/5p1N/7B/5P2/5nk1/1b6/5K2/8

Białe mają figurę więcej, ale pionek jest pod biciem.

1.♔e3!

Złudy:

a) 1.♙:f4? ♕:f4 2.f6 (lub 2.♘d6 ♙c2 =) 2...♙c2 3.♘f8 ♕f5 4.♘d7 ♙a4 =.

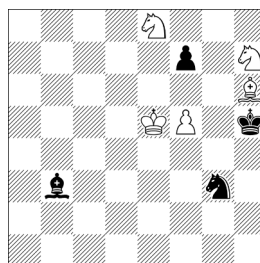
b) 1.♘d6? ♘d5 (grozi 2...♙c2) 2.f6 ♙c2 3.♘:f7 ♕h5! 4.♘e5 ♘:f6 remis.

c) 1.f6? ♘e6! (z groźbą 2...♕h5 i 3...♕g6) 2.♘g7 ♘c5! 3.♙d2 ♘d7 i 4...♙c2 ze zdobyciem pionka lub 2.♘f8 ♕f5! 3.♘:e6 ♕:e6 4.♙g5 (4.♙g7 ♘d7 =) 4...♕f5! 5.♙h4 ♕g4 6.♙g3 ♕f5 7.♙h4 ♕g4 8.♙g3 ♕f5 pozycyjny remis.

1...♘h5. 1...♘d5+ 2.♕e4 ♘e7 3.♘hf6+ wygrana. **2.♕e4!** 2.♘d6? ♙c2 =; 2.f6? ♙c2 3.♘f8 ♙a4 4.♘e~ ♘:f6=.

2...♘g3+! Wydaje się, że czarne mogły zremisować po 2...♙c2+ 3.♕e5 ♙:f5, ale następuje 4.♘f6+! i białe zdobywają figurę.

3.♕e5 ♕h5! (Jeśli 2...♘:f5, to 4.♘f6+ wygrana.)



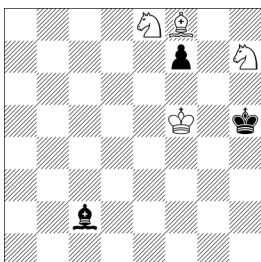
4.♙f8!

Tematyczną złudą jest próba straty tempa poprzez 4.♙g7? ♘:f5 5.♕:f5 ♙c2+ 6.♕e5 ♙:h7 7.♘f6+ licząc na 7...♕g6? 8.♙f8! i powstała kluczowa pozycja wzajemnego zugzwangu ruchem czarnych i wygraną białych.

Ale nie prowadzi to do celu, bo czarne grają 7...♕g5! 8.♘:h7 ♕g6! i jedna figura ginie --remis.

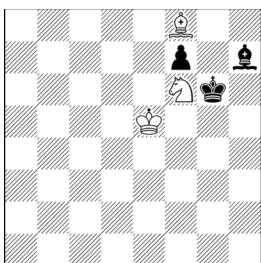
Remisowało też 4.♙f4? ♘:f5 5.♕:f5 ♙c2+ 6.♕e5 ♙:h7 7.♘f6+ ♕g6 i łatwy remis, bo czarny król ma wolne pole g7.

4...♘:f5! 5.♕:f5 ♙c2+.



6.♖f4! – to jest odpowiedni moment i właściwa metoda straty tempa!

Tematyczna złuda 6.♖e5? ♙:h7 7.♘f6+ ♗g6 i powstała pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych: 8.♙~ ♖:f6; 8.♙~ ♗g7; 8.♘~ f6(f5).



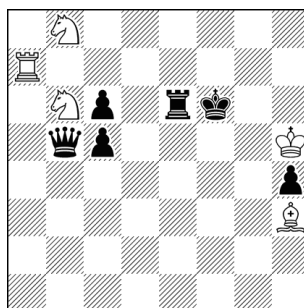
**wzajemny zugzwang
ruch białych remis
ruch czarnych białe wygrywają**

6...♙:h7 7.♘f6+ ♗g6 8.♖e5. Białe manewrem trójkąta straciły tempo i powstała kluczowa pozycja z ruchem czarnych.

8...♗g5 9.♘:h7 lub 8...♙g8 9.♘:g8 wygrana.

Nr D81

**„WCCT”, 1996
21 miejsce**



Wygrana

1N6/R7/1Np1rk2/1qp4K/7p/7B/8/8

Temat. Białe wygrywają unikając pata z czarnym królem na środku szachownicy.

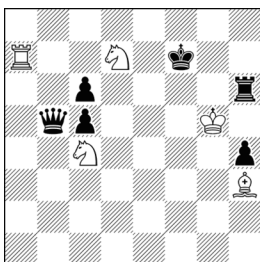
Materialnie przewagę mają czarne, ale białe mają inicjatywę.

1.♘8d7+. 1.♘6d7+? ♖e7 2.♗e5+ ♗d6 =.

1...♖f7! 1...♖e7 2.♗e5+ ♗d6 3.♘f7#.

Głównym planem jest 2.♘c4? z decydującym atakiem, ale czarny król stoi na f7, co pozwoli czarnym się uratować:

2...♙h6+! 3.♗g5 (pozycja A1 (diagram))

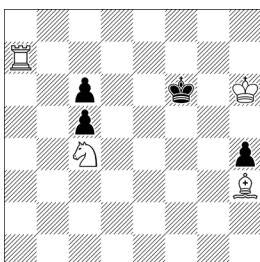


Pozycja A1 - król czarny stoi na f7 i czarne mogą grać ♞g6+ .

3... ♞g6+ pole g6 jest kontrolowane przez króla i biały król musi wrócić na h5:

4. ♞h5 ♞h6+ 5. ♞:h6 ♞:c4 6. ♞e5+ ♞f6 7. ♞g4+

(7. ♞:c4

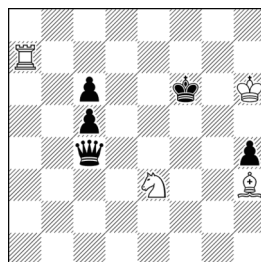


tematyczny pat).

7... ♞f5 8. ♞e3+ ♞f6

Pozycja B1:

Król biały stoi na h6 i nic nie daje ♞c8 z powodu możliwości szachowania ♞f4+ !



Pozycja B1.

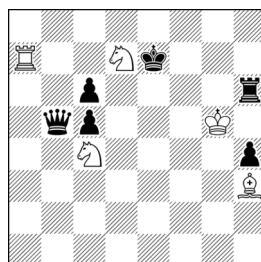
2. ♞e5+ ♞f6 3. ♞bd7+! i czarny król nie może grać na f7. 3... ♞e7

i dopiero teraz kiedy czarny król jest na e7 zamiast na f7 gramy

4. ♞c4! ♞h6+! Czarne ponownie liczą na remis po błędnym 5. ♞:h6?

Jeśli 4... ♞f6 , to 5. ♞g5 ♞f2 6. ♞de5+ ♞d8 7. ♞d7+ z szybkim matem, a jeśli 4... ♞:c4 , to 5. ♞b6+ i 6. ♞:c4 .

Ale białe nie przyjmują ofiary na g6 **5. ♞g5!!** (pozycja A2)



Pozycja A2 - król czarny stoi na e7 i czarne nie mogą grać ♞g6+ .

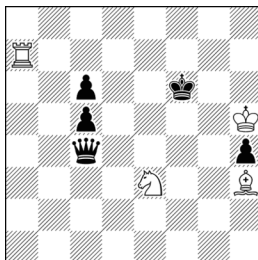
Czarne nie mogą grać 5... ♞g6+ i muszą grać 5... ♞h5+ 6. ♞:h5 .

Wieża została zabita na h5, co istotnie zmienia sytuację.

Złe było 6.♔g6? ♖b1+ 7.♕:h5 ♗h7+ 8.♕g4 ♗g8+ 9.♕f5 (9.♕f3 ♗g3+; 9.♕:h4 ♖:c4+) 9...♗e6+. wieczny szach.

6...♖:c4 7.♕e5+ (7.♕b6+? ♕f6 8.♕d7+ strata czasu).

7...♕f6 8.♕g4+. 8.♕:c4? tematyczny pat. 8...♕f5 9.♕e3+ ♕f6 (pozycja B2).



Pozycja B2 - król biały stoi na h5 i białe mogą grać ♕c8!

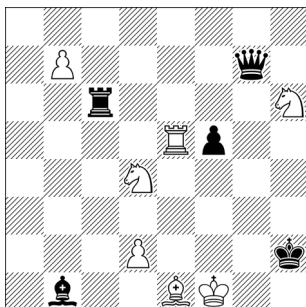
Teraz można już wykonać krytyczne posunięcie.

10.♕c8! ♖~ 11.♕g4+ wygrana.

1997-2000

Nr D82

„Strate Gems”, 1998-99
1 nagroda



Remis

8/1P4q1/2r4N/4Rp2/3N4/8/3P3k/1b2BK2

Czarne mają liczne groźby, dlatego trzeba grać pomysłowo.

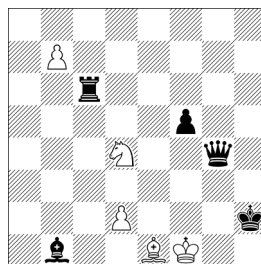
1.♟g4+! Ofiara skoczka.

1.♞e2+? ♜h1 2.♟g4 (2.♞h2+ ♜:h2 3.b8♞+ ♜h1 4.♞g3 ♜d3+ 5.♜e2 ♞:g3 6.♜:g3 ♞:h6 -+) 2...fg4 3.b8♞ (3.♞h2+ ♜:h2 4.b8♞+ ♞c7 wygrana) 3...♞f6+ 4.♞f2 ♜d3+ 5.♜e2 ♞h4 6.♞g2 ♞h3 z wygraną.

1...♞:g4. 1...fg4? 2.♞h5#. **2.♞e2+ ♜h1!** 2...♜h3 3.b8♞ z przewagą białych.

3.♞h2+! Ofiara wieży.

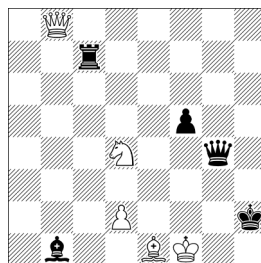
Po innych ruchach czarne matują.
3...♜:h2.



Dwuposunięciową kombinacja białe pozbyły się wieży przesłaniającej przekątną b8-h2.

4.b8♞+ ♞c7!! Ofiara czarnej wieży.

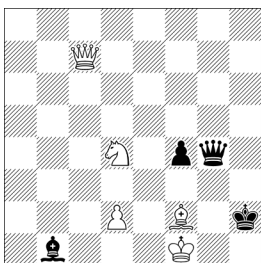
Rzymska idea. 4...f4 5.♞h8+ ♞h3+ 6.♞:h3+ ♜:h3 7.♜c6 +.



5.♞:c7+. 5.♞h8+? ♞h3+ 6.♞:h3+ ♜:h3 z wygraną.

5...f4 i jeśli 6.♞h7+?, to 6...♜:h7. Grozi 6...♞g2# oraz 6...♜d3+ 7.♜e2 ♞g1#.

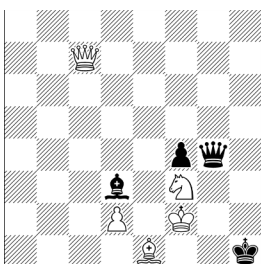
6.♜f2! Jedyna obrona, ale czarne zaczynają atak:



6...♖d1+ 7.♙e1 ♘d3+ 8.♙f2 ♜g4!

Znowu grożą maty.

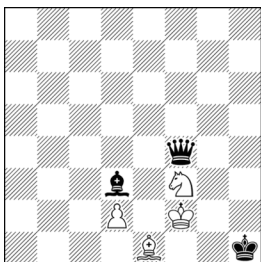
9.♙f3+ ♙h1. 9...♙h3 10.♙g1+.



Wydaje się, że mimo materialnej przewagi białe nie mogą obronić się przed matem 10...♞g2#, ale następuje

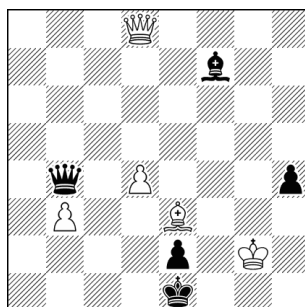
10.♞f4!! Ofiara hetmana.

10...♞f4 wzorowy pat z zamurowanym gońcem i związanym skoczkiem.



Nr D83

„Diagrammes”, 1998
pochwała



Wygrana

3Q4/5b2/8/8/1q1P3p/1P2B3/4p1K1/4k3

Białe muszą atakować.

1.♞c7! h3+. 1...♙d5+ 2.♙g1; 1...♙:b3 2.♞c1+ ♙d1 3.♙f2#.

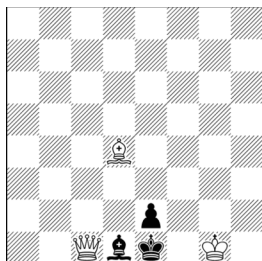
2.♙g1! 2.♙:h3? ♙:b3 3.♞c1+ ♙d1 4.♙g2 (4.♞c6 ♞f8) 4...♞b7+ 5.d5 ♞:d5+ 6.♙g1 ♞g2(g5)+ 7.♙:g2 (♙:g5) pat; 2.♙g3? ♙:b3 3.♞c1+ ♙d1 4.♙f2+ ♙f1 5.♞f4 ♙~ =.

2...h2+! 2...♙:b3 3.♞c1+ ♙d1 4.♙f2#. 3.♙:h2. 3.♙g2? ♙d5+ 4.♙:h2 ♙f1 =.

3...♙:b3. 3...♞:b3 4.♞c1+ ♞d1 5.♞c6! z matem; 3...♙f1 4.♞:f7+.

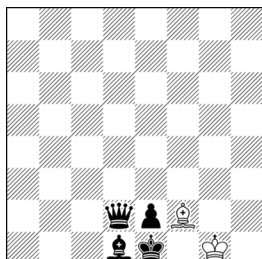
4.♞c1+ ♙d1 5.♙g1! 5.♞c6? ♞f8 6.♞h1+ ♞f1 =.

5...♖:d4! i teraz po zabiciu hetmana 6.♙:d4? jest pat ze związanym gońcem.



Ale w odpowiedzi białe ofiarują swojego hetmana:

6.♖d2+! ♖:d2 7.♙f2# i dają mata samotnym gońcem z trzema blokowaniem.



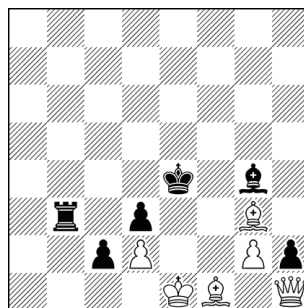
Nr D84

Mimo przewagi materialnej to białe muszą walczyć o remis, bo ich figury są w złym położeniu.

1.♙f2. 1...♙:d3+? ♖:d3 2.♙f2 ♖:d2+ wygrana.

1...♖b1. 1...♙d1(♙e2) 2.♖:h2 i przewagę mają białe. 1...♖b7 2.♙:d3+ ♙:d3 3.♖f1+ +-;

„EG”, 1998-2003
5 nagroda

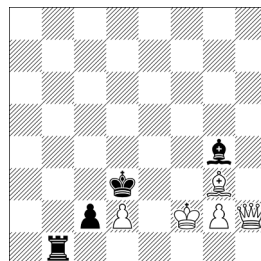


Remis

8/8/8/4k1b1/1r1p2B1/2pP2Pp/4KB1Q

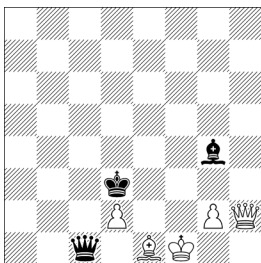
2.♙:d3+! 2.♖:h2? ♖:f1+ 3.♙:f1 c1♖+ 4.♙e1 ♙e2+ 5.♙f2 ♖c5+ z matem w kilku posunięciach, bo czarny król kontroluje pole f4.

2...♙:d3. Albo 2...♙d4 3.♙:c2 ♖:h1 4.♙:h2 ♖:h2 5.♙g3 remis. 3.♖:h2.



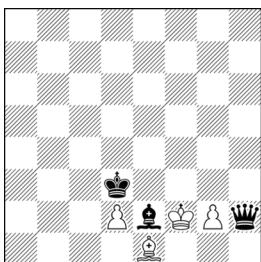
Teraz czarne rozpoczynają atak.

5. ♔e1! (5. ♘f2? ♚:d2+ 6. ♘g1 ♚c1+ 7. ♘f2 ♚e3+ 8. ♘f1 ♔e2+ 9. ♔e1 ♚c1+ 10. ♘f2 ♚f1#.)

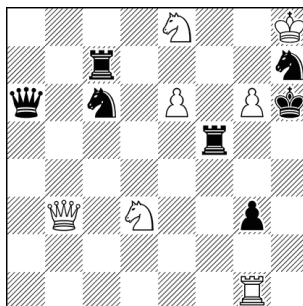


7...♔g5+ 8.♚f2 ♔f5+ 9.♚g3 itd.
8.♚f2! 8.♚h3? ♕g4+ wygrana.

Wzorowy pat ze związanym pionkiem
i zamurowanym gońcem.

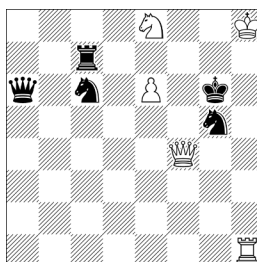


„Strate Gems”, 2000-2001
1 nagroda



4N2K/2r4n/q1n1P1Pk/
5r2/8/1Q1N2p1/8/6R1

Logiczna próba: 1. ♖h1+? ♕:g6 2. ♜f4+ ♖:f4 3. ♗:g3+ ♜g5 4. ♗:f4

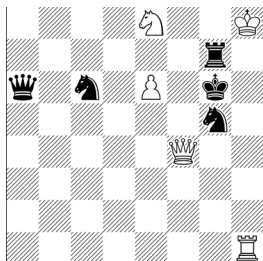


(przekątna a1-h8 jest otwarta!)
4...♔a1+! (szach!) 5.♖:a1 ♕h7+ 6.♙g8
♜e7+ 7.♙f8 ♜e6#.

Dlatego plan wstępny **1.g7!**

1...♖g7. Po innych ruchach czarne nawet przegryją. Teraz główny plan.

Role się odwróciły: przewagę materialną mają białe, ale czarne grożą 8.♖g8# oraz 8...♟f7+.



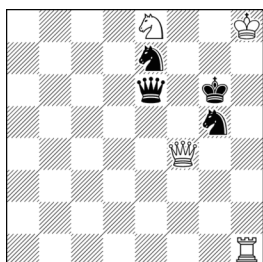
Przekątna a1-h8 jest zamknięta i po 5...♔a1 (nie ma szacha!) białe łatwo remisują np. 6.♖g5+ ♕g5 7.♙a1.

Czarne mają przewagę figury, ale grozi mat na f6 i nie ma sensownego szacha.

Nic nie daje 5...♖h7+ 6.♗:h7 ♕:h7 7.♔e4+ białe zdobywają skoczka zostając z przewagą pionka.

Jednak czarne znajdują efektowny ruch – ofiarują wieżę:

5...♖g8+!! 6.♗:g8 ♕e7+ 7.♗h8.
7.♗f8?? ♕:e6+. 7...♚:e6. Kolejna klu-
czowa pozycja:

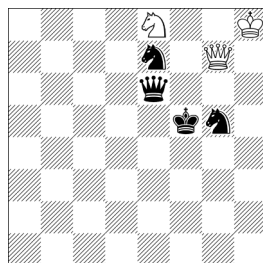


Ale teraz białe znajdują ratunek ofiarowując wieżę: 8. $\text{Rh6}+!!$ ♖:h6 9. ♖f8+ ♜g6. 9...♜h5? 10. ♜g7+.

10. ♔g7+!

Znowu była logiczna próba: 10.♖f6+?
♖:f6 11.♜:f6 materiał jest remisowy,
 ale czarne matują 11...♜f7#.

10...♔f5 (10...♔h5 11.♟f6+ ♔h4
12.♙h6 remis.).



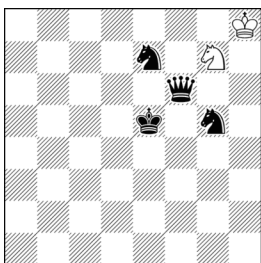
I dopiero teraz przy czarnym królu na polu f5 przechodzi **11. ♔f6+!**

11. ♔f8+? ♚g4 12. ♜f6+ ♚g3 13. ♚b8+ ♜h3 z szybkim matem.

11...♔:f6+ 12.♕g7+!

12. ♖:f6? ♔g6! z podobnym matem jak po 10. ♔f6+?.

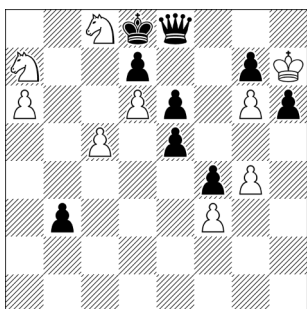
Teraz po zabiciu skoczek będzie remisowy układ sił, a po dowolnym odejściu króla (np. **12...♖e5**) jest pat.



Wzorowy pat ze związanym skoczkiem.

Nr D86

„WCCT”, 2000
9 miejsce



Wygrana

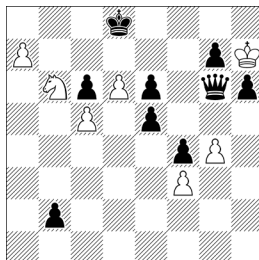
2Nkq3/N2p2pK/P2Pp1Pp/
2P1p3/5pP1/1p3P2/8/8

*Temat był następujący: Aby zyskać lub stracić tempo, białe rezygnują z bicia figury (nie pionka). W tym studium zrealizowano motyw **zdobycia** tempa przy dwukrotnej rezygnacji z bicia hetmana.*

1.♟b6! 1.♟b5? ♜:c8 2.♞:g7 e4; 1.c6? dc6.

1...b2. 1...♞:g6+ 2.♞:g6 b2 3.c6 b1♞+ (3...dc6 4.♞:c6+ ♜e8 5.d7+) 4.♞:g7 ♞:b6 5.c7+ ♞:c7 6.dc7+ ♞:c7 7.♟b5+ ♜b8 8.a7+ wygrana.

2.♞c6+! dc6 3.a7 ♞:g6+!

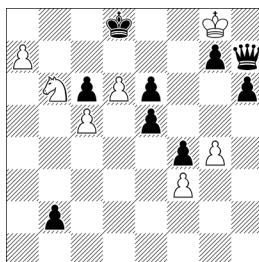


4.♞g8!!

Pierwsza tematyczna rezygnacja z bicia.

4.♞:g6? b1♞+ 5.♞:g7 ♞a2 6.a8♞+ ♞:a8 7.♞:a8 e4 8.♞:h6 (8.♟b6 e3!; 8.♞c7 ef3!) Mamy kluczową pozycję z ruchem czarnych: 8...ef3(e3) i to czarne wygrywają.

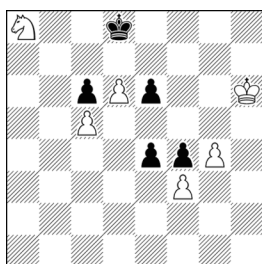
4...♞h7+!



5.♟f8! Druga tematyczna rezygnacja z bicia 5.♟:h7? b1♞+ 6.♟:g7 z tą samą pozycją co po 4.♟:g6?; 5.♟f7? g5+.

5...♞h8+ 6.♟f7 ♞e8+ 7.♟:g7 ♞g6+ 8.♟:g6 (teraz już można!).

1...b1♞+ 9.♟:h6 (brak pionka g7 pozwala białym zdobyć tempo) 9...♞a2 10.a8♞+ ♞:a8 11.♟:a8 e4



**kluczowa pozycja
kto ma ruch – wygrywa**

Powstała kluczowa pozycja z ruchem białych: 12.g5 ef3 13.g6 f2 14.g7 i wygrana.

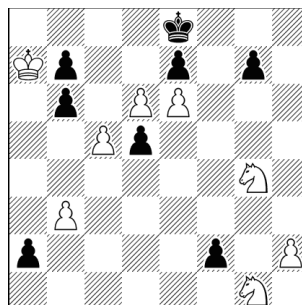
Nr D87

Tu będzie motyw **straty** tempa.

1.d7+ ♟d8 2.♟:b7. 2.♟e5? a1♞+ i 3...♞:e5.

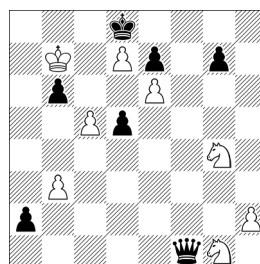
2...f1♞! (diagram) 2...a1♞ 3.c6 ♞c3 4.♟e2 f1♞ 5.♟:c3 ♞f4 6.♟:d5 wygrana; 2...fg1♞ 3.c6 ♞c5 4.♟e5 wygrana.

**„WCCT”, 2000
11 miejsce**



Wygrana

4k3/Kp2p1p1/1p1PP3/2Pp4/6N1/1P6/
p4p1P/6N1

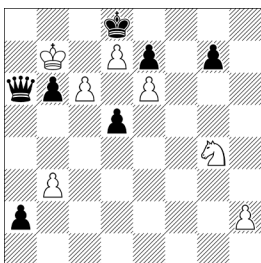


Grozi 3...♞f4! 3.♟e2! Kontrolując pole f4 i grożąc 4.♟e5 i 4.c6.

Złe było 3.c6? ♞f4! oraz 3.♟e5? ♞a6+! 4.♟b8 ♞a8+ 5.♟:a8 a1♞+ 6.♟b7 ♞:e5.

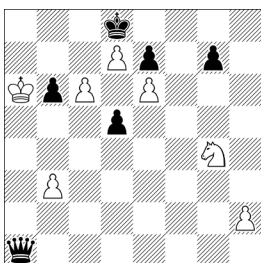
3...♞:e2. 3...a1♞ 4.c6 ♞c3 (4...♞ac1 5.♟e5; 4...♞fc1 5.♟:c1 ♞:c1 6.♟e5) 5.♟:c3 ♞f4 6.♟:d5 wygrana.

4.c6 ♞a6+!

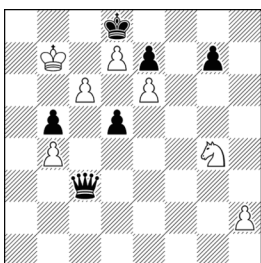


5.♠b8!!

Tematyczna rezygnacja z bicia tylko po to aby móc stracić wkrótce tempo!
5.♠:a6? a1♞+ (diagram) i nie ma jak stracić tempa.



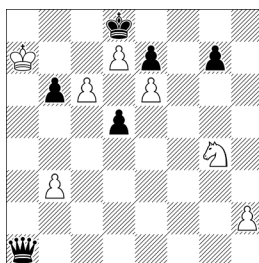
Trzeba grać 6.♠b7 (6.♠:b6 ♞d4+) 6...♞c3 7.b4 b5 i mamy pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.



**wzajemny zugzwang
 kto ma ruch - przegrywa**

Czarne wygrywają: 8.♠b6 ♞d4+;
 8.♠b8 ♞:c6; 8.h3(h4) ♞g3!; 8.♠~
 ♞e5!

5...♞a7(a8)+ 6.♠:a7(a8) a1♞+.
 (6...♠c7 7.d8♞+ ♠:d8 8.♠b7.)



7.♠b8! Teraz białe mogą stracić tempo. 7.♠b7? ♞c3 itd z wygrana czarnych

7...♞c3 8.♠b7! b5 9.b4 i powstała pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem czarnych.

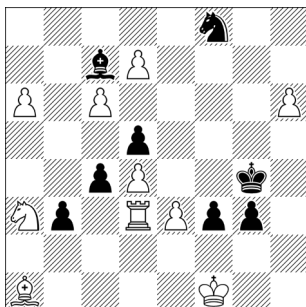
Czarny hetman stoi w pozycji „ogniska”. 9...g6 10.♠h6 (9...♞c4 10.♠e5; 9...♞d4 c7#; 9...d4 10.♠e5).

Wygrana.

2001-2021

Nr D88

„EG”, 2001-2003
3 nagroda

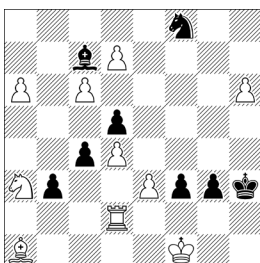


Remis

5n2/2bP4/P1P4P/3p4/2pP2k1/
Np1RPpp1/8/B4K2

Czarne pionki f3 i g3 są groźniejsze
niż biała wieża.

1.♞d2 ♞h3.



Pozycja białych jest trudna.

Przegrywają ruchy: 2.♞d1? g2+ 3.♞f2
♞g4 4.d8♞ (4.♞f1 ♞h7) 4...♞:d8
5.♞:c4 ♞h4+ 6.♞g1 ♞h3 wygrana;
2.♞g1? g2 3.♞f2 ♞g3+ wygrana.

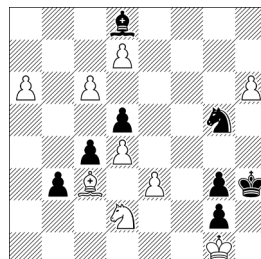
Trzeba grać pomysłowo i za cenę wie-
ży pogorszyć strukturę czarnych
pionków!

2.♞g2! fg2+ 3.♞g1 ♞d8.

Czarne muszą stwarzać groźby mato-
we – w przeciwnym wypadku szybko
przegrają. Grozi 4...♞g5 z atakiem na
pole e3.

4.♞c3 ♞h7. Jeśli 4...♞g5, to 5.♞d2 =.
Nowa groźba 5...♞g5 i 6...♞f3#. Trze-
ba bronić pola f3 skoczkiem.

5.♞b1 ♞g5 6.♞d2.

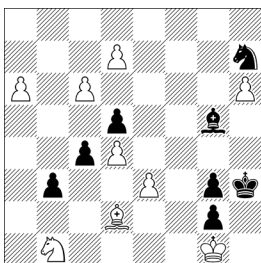


Wykorzystując to, że skoczek zablo-
kował pole g5 swojemu gońcowi białe
mogą analogicznie zablokować pole
d2 gońcowi swojemu.

6...♞h7 (6...♞g5??).

Skoczek odblokowuje pole g5 grożąc
7...♞g5 i białe muszą odblokować po-
le d2 swojemu gońcowi.

7.♞b1 ♞g5 8.♞d2!



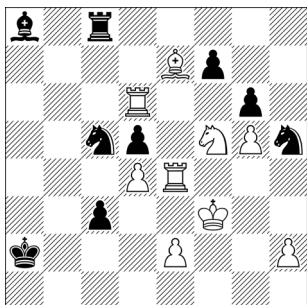
Wykorzystując to, że goniec zablokował pole g5 swojemu skoczkowi białe mogą analogicznie zablokować pole d2 skoczkowi swojemu.

8...♙d8 (8...♜g5??) 9.♙c3 ♜g5 10.♜d2 ♜h7 11.♜b1 pozycyjny remis.

Problemowa idea. Wieczne wzajemne blokowanie pola g5 przez czarnego gońca i skoczka oraz analogiczne wieczne wzajemne blokowanie pola d2 przez białego gońca i skoczka.

Nr D89

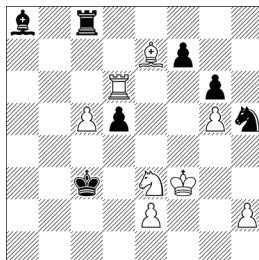
**„The Problemist”, 2004-2005
1 nagroda**



Remis

b1r5/4Bp2/3R2p1/2np1NPn/3PR3/2p2K2/
k3P2P/8

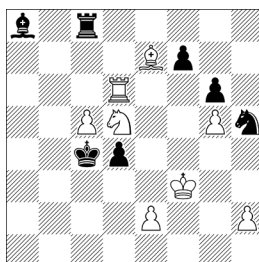
**1.♞e3 c2 2.♞c3 ♜b2 3.♞:c2+ ♜:c2
4.♜e3+ ♜c3 5.dc5.**



Stosunkowo forsowna gra początkowa się skończyła. Teraz czarne zaczynają atakować.

5...d4+ 6.♜d5+ ♜c4. Grozi strata skoczka. Obrony 7.♜e4? ♞:c5! oraz 7.d5? de3 e.p. przegrywają.

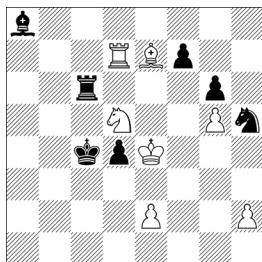
Potrzeba pomysłowej gry.



7.c6! Przesłona Nowotnego.

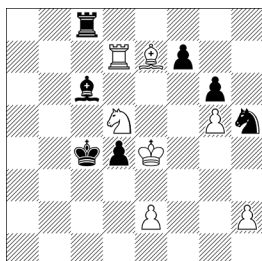
7...♙:c6. 7...♞:c6 8.♞d8 ♙b7 9.e4 ♞e6 10.♞d7 =. 8.♜e4 ♙a8. Grozi 9...♞c5.

9.♖d7! Broni dalej pola d5 i włącza gońca do obrony pola c5. **9...♜c6.**



Grozi 10...♜e6+, ale wieża przesłoniła ♔a8 dzięki czemu biały gońiec może przesłonić swoją wieżę jednocześnie przesłaniając czarną:

10.♗d6! ♜c8 (nie ma 10...♗:d5??)
11.♗e7! ♗c6.



Grozi 12...♗:d7, ale gońiec przesłonił wieżę, która nie atakuje już pola c5, dlatego biała wieża może uciekając spod bicia przesłonić broniącego tego pola gońca e7:

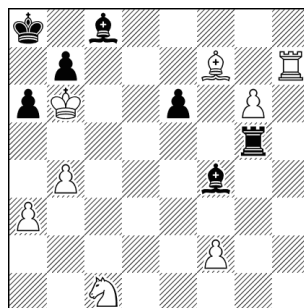
12.♖d6! (nie ma 12...♜c5??). Pozycyjny remis.

Wieczny wzajemny Grimshaw – czarny na polu c6 i biały na polu d6.

Nr D90

Temat: Powstaje pozycja, gdzie biała lub czarna figura A jest bezpośrednio atakowana, po czym białe lub czarne natychmiast stawiają inną figurę B na pole gdzie będzie niechroniona i bezpośrednio atakowana. Ten tematyczny ruch musi być cichy, A i B nie mogą być pionkami.

„WCCT”, 2005 6 miejsce



Wygrana

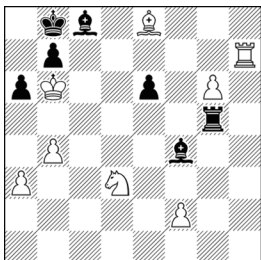
k1b5/1p3B1R/pK2p1P1/6r1/1P3b2/
P7/5P2/2N5

Biały pionek na g6 jest bardzo zaawansowany i niebezpieczny, ale czarne mogą stwarzać matowe groźby.

1.♗e8. 1.a4? ♗b8 2.♗e8 (2.♗g8 ♗:c1) 2...♗:c1. **1...♗b8!** 1...♗:c1 2.♜c7 ♗b8 3.♜:c1 e5 4.♜c7 +-. **2.♗d3.** (2.♗a4? ♗:c1; 2.♗c6? ♗:c1)

Pierwsza tematyczna pozycja:

Pod biciem jest czarny goniec na polu f4 (czarna figura A)

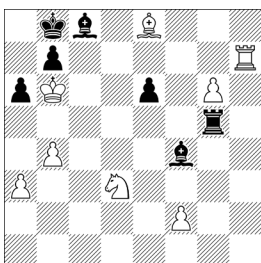


W odpowiedzi czarne ofiarują swojego drugiego gońca (czarna figura B) w formie przesłony Nowotnego

2...♘d7! (2...♘d6 3.f4) z groźbami 3...♞b5# i 3...♘c7#.

Jednocześnie ten ruch atakuje białego gońca e8 (biała figura A).

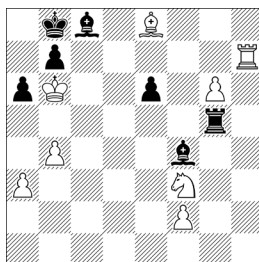
Powstała druga tematyczna pozycja.



Teraz z kolei białe wykonują ofiarę skoczka (biała figura B) też w formie przesłony Nowotnego

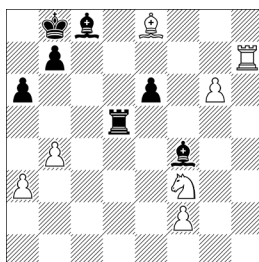
3.♞e5! ♘c8! 3...♙e5 4.♙d7; 3...♞e5 4.♙d7 (3...♙e8 4.♞h8).

4.♞f3. Po innych ruchach skoczek czarne grają 4...♙d7 i skoczek musi wrócić na e5.



Wieża czarna jest zaatakowana dzięki czemu białe zyskują tempo.

4...♞d5! 4...♞g2 5.♞f7; 4...♞f5 5.♙c6! bc6 6.♞d4. Ruch 4...♞d5 jest antykrytyczny dzięki czemu nie będzie już groźby przesłony wieży na e5.



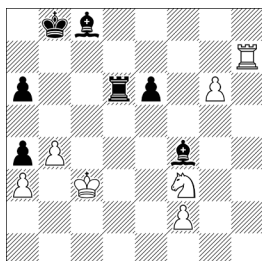
W odpowiedzi białe odpowiadają też antykrytycznym ruchem!

5.♙a4! 5.♙c6? bc6 6.♞f7 (6.g7 ♙c7+ 7.♙:c6 ♙b7#) 6...♞b5+ 7.♙:c6 ♙b7+ 8.♙d7 ♙:f3; 5.a4? ♙d6.

5...♞d6+. 5...e5 6.g7 ♞d6+ 7.♙c5 ♞g6 8.♞h4. **6.♙c5 b6+.** 6...b5 7.♙b3 ♞d8 8.♞d4 ♙b7 9.♞:e6; 6...♞d8 7.g7.

7.♔c4 b5+. 7...e5 8.g7 ♕e6+ 9.♔c3
♖d8 10.♖h8 ♕g8 11.♕c2.

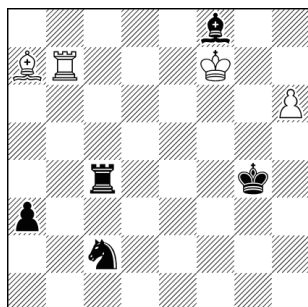
8.♔c3! 8.♕:b5? ab5+ 9.♔:b5 ♕a6+
10.♔c5 (10.♔a4 ♕d3 11.♖h8+ ♔b7
12.g7 ♕c2+) 10...♖d5+; 8.♔b3? ♖d3+.
8...ba4.



9.g7 wygrana.

Nr D91

„Probleemblaad”, 2007
nagroda



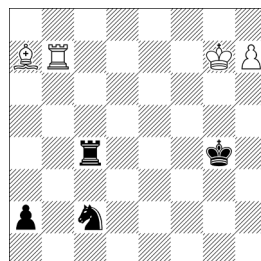
Remis

5b2/BR3K2/7P/8/2r3k1/p7/2n5/8

1.h7. 1.♔:f8? a2. 1...♕g7! Pomysłowa
ofiara gońca, aby sprowadzić białego
króla pod szacha.

1...a2 2.h8♖ a1♖ 3.♖:a1 ♔:a1 4.♔:f8
remis; 1...♖f4+ 2.♔g6 i białe nawet
wygrają.

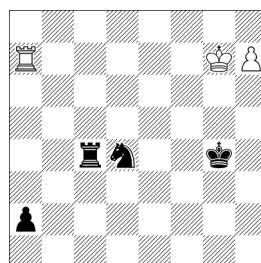
2.♔:g7 a2



3.♕d4! W rewanżu białe też ofiarują
gońca, aby tego szacha uniknąć.
3.h8♖? a1♖+ 4.♔h7 ♖h1+ wygrana

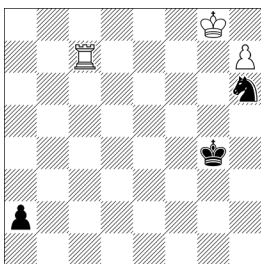
3...♔:d4. 3...♖:d4 4.♖a7 ♖d7+! 5.♖:d7
a1♖+ 6.♔g8 =. Dzięki zabiciu skocz-
kiem skoczek ten włącza się do ataku
na białego króla.

4.♖a7. 4.h8♖? a1♖ 5.♖g8 ♖c5!
6.♔h7+ ♖g5 7.♖c8+ ♔h4(g3).



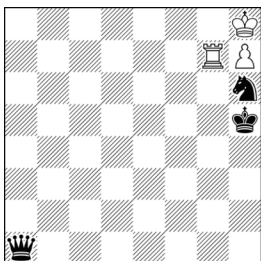
4...♖c7+! 4...♔f5+ 5.♔f6 ♖c6+ 6.♔e5.
5.♖:c7.

A) 5...♖f5+ 6.♔g8 ♜h6+.



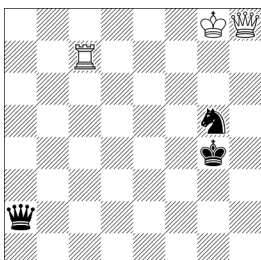
7.♔h8! 7.♔g7? a1♖+ 8.♔:h6 ♖f6#.

7...a1♖+ 8.♞g7+ ♔~ pat. Wzorowy pat ze związaną wieżą.



B) 5...a1♖ 6.h8♖ ♜e6+ 7.♔g8! 7.♔h7? ♖b1+ 8.♔g8 ♖b8+ 9.♔h7+ ♖:c7+ wygrana.

7...♖a8+ 8.♔h7 ♜g5+ 9.♔g7 ♖a1+ 10.♔g8 ♖a2+.

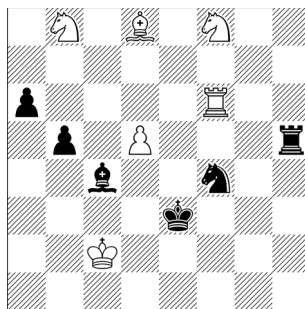


11.♔f8! Do końca trzeba być czujnym. 11.♔g7? ♖b2+ 12.♔g8 ♖b8+ 13.♔g7 ♖:c7+.

11...♖a3+ 12.♞e7! Remis. 12.♔g8? ♖b3+ 13.♔g7 ♖b2+.

Nr D92

„Variantim”, 2009,
2 nagroda
wersja 2022



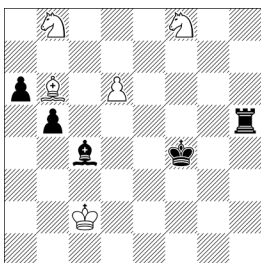
Wygrana

1N1B1N2/8/p4R2/1p1P3r/2b2n2/4k3/2K5/8

Czarne mają silny atak. Dlatego białe muszą oddać wieżę za skoczka.

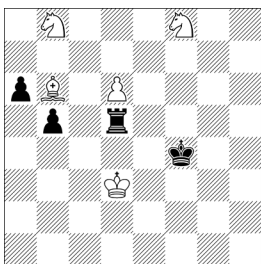
Ale nie od razu 1.♞:f4? ♔:f4 2.d6 b4! 3.d7 ♞h2+ z wiecznym szachem lub 2.♙c7+ ♔f5(e3) =.

1.♙b6+ ♔e4 2.♞:f4+! ♔:f4 3.d6.



Teraz po 3...b4 4.d7 ♖h2+ 5.♔d1 ♖h1+ 6.♔d2 ♖h2+ 7.♔e1 ♖h1+ 8.♔f2 ♖h2+ 9.♔g1 ♖d2 10.d8♞ białe wygrywają.

Dlatego czarne zmieniają plan i grają 3...♙d3+! 4.♔:d3 ♖d5+.

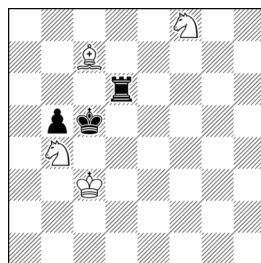


5.♔c2!! Przewidując pozycję wzajemnego zugzwangu białe tracą tempo!

Tematyczna złuda 5.♔c3? ♖:d6 6.♙c7 ♔e5 7.♙:a6 ♔d5 8.♙b4+ ♔c5 i białe są w zugzwangu.

9.♙b8 ♖d1 10.♙e6+ ♔b6; 9.♔b3 ♖h6! 10.♙d7+ ♔d4.

5...♖:d6 6.♙c7 ♔e5 7.♙:a6 ♔d5 8.♙b4+ ♔c5 9.♔c3!



**wzajemny zugzwang
ruch białych - remis
ruch czarnych - wygrana**

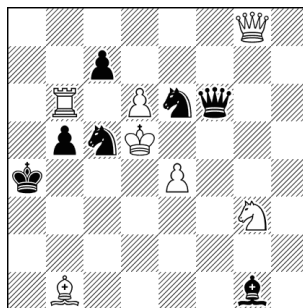
Teraz w zugzwangu są czarne: Czarna wieża jest w pozycji „ogniska”.

9...♖~6 10.♙d7#; 9...♖d~ 10. ♙e6#.

Zauważmy jeszcze, że ani w złudzie 5.♔c3? ani w rozwiązaniu nic nie daje wymiana gońca za wieżę, bo czarny pionek jest zbyt zaawansowany, żeby wygrać wg Troickiego.

Nr D93

**„Variantim”, 2021
1 nagroda**



Remis

6Q1/2p5/1R1Pnq2/1pnK4/
k3P3/6N1/8/1B4b1

1.♟f5! Białe muszą bronić pól d4 i d6.

Złudy:

a) 1.♞e2? ♞f4+ 2.♞:f4 ♞d4+ 3.♞c6 ♞:d6#;

b) 1.e5? ♞f3+ 2.♞(♙)e4 ♞b3+ 3.♞c6 ♞d4+ i 4...♞:g8;

c) 1.♙c2+? ♞a5 2.♞:b5+ ♞:b5 wygrana;

d) 1.♞a8+? ♞b4 2.♞:b5+ ♞:b5 3.♞b8+ ♞a5 4.♞a8+ ♞b4 5.♞b8+ ♞c3 wygrana.

e) 1.♞c6? ♞d8+ 2.♞:c7 ♞ce6+ i 3...♙:b6.

1...c6+! (ofiara pionka)

Inne możliwości:

a) 1...cb6 2.♞:g1 ♞b4 3.♙c2+ ♞b3 4.♙:b3+! ♞:b3 5.♞:b6 = lub 4...♞:b3 5.♞b1+ ♞a3 6.♞c4 = (remisuje też 5.♞:b6);

b) 1...♙f2(e3) 2.e5!; 1...♞a5(b4) 2.e5.

c) 1...♞f4+ 2.♞c6 remis;

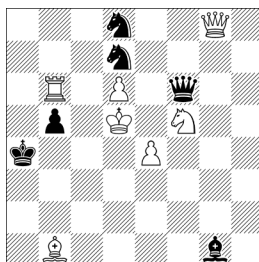
d) 1...♙h2 2.♞a8+ ♞b4 3.♞a2! ♞e5+ 4.♞c6 cb6 5.♞d2+! ♞c3 5.♞:h2 ♞:e4+ 6.♞:b6 remis.

Dzięki temu ostatniemu wariantowi ♙g1 bierze też aktywny udział w grze.

2.♞:c6. 2.♞:c6? ♞f4#.

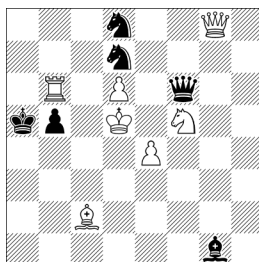
2...♞d8+. 2...♞c3(b2) 3.♞:g1 i białe nawet wygrają!

3.♞d5! 3.♞c7? ♞ce6+ 4.♞~ ♙:b6 wygrana. 3...♞d7!



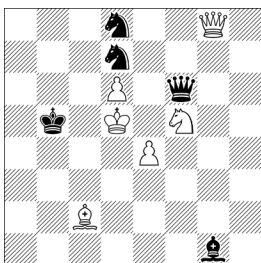
Grozi 4...♞e5# i 4...♞:b6#. Pionek b5 kontrolujący pole c4 jest tak silny, że białe muszą za niego oddać wieżę i gońca!

4.♙c2+. 4.♞a6+? ♞b4 5.♞e8 ♞c3 z matem. 4...♞a5(b4).



5.♞:b5+! (ofiara wieży) 5...♞:b5 (diagram).

6.♙a4+! (ofiara gońca) 6...♞:a4. 6...♞~ 7.♙:d7=.



13. ♖a4+ (lub 13. ♖c7+ ♜b7) 13... ♖b7
14. ♖b3(b4)+ ♜b6 wygrana.

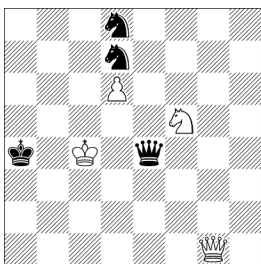
9... ♖c2+. 9... ♖:f5? 10. ♖a1#.

10. ♜d5+! 10. ♖c3? ♜e5+ i białe het-
man ginie. 10... ♜b5!

Nareszcie pole c4 nie jest atakowane i
białe mają łatwiej.

7. ♖:g1 ♖e5+. 7... ♖e6+ 8. ♜d4 =.

8. ♜c4 ♖:e4+. 8... ♖b5+ 9. ♜c3 ♖b4+
10. ♜c2 ♖:e4+ 11. ♜d2 ♖:f5 12. ♖d4+
♜a5 13. ♖c3+! (pole c3 jest wolne!)
13... ♖b6 14. ♖c7+ lub 13... ♜a4
14. ♖d3+ =.

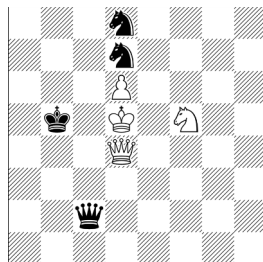


9. ♖d4! (ofiara skoczka)

Złudy:

a) 9. ♜d4? ♜e5+ 10. ♜c3 ♖d3+ 11. ♜b2
♜c4+ z matem lub 10. ♜c5 ♜e6+!
11. ♜b6 (11. ♜:e6? ♜d7#) 11... ♜c4+
12. ♜a7 ♜:d4 wygrana.

b) 9. ♜c3? ♖:f5 10. ♖d4+ ♜a5
11. ♖b4+ (pole c3 jest zablokowane:
10. ♖c3+??) 11... ♜a6 12. ♖c4+ ♜a7

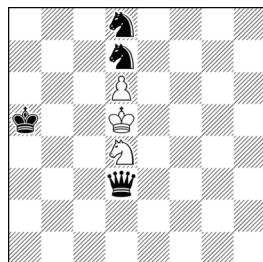


Grozi 11... ♖c6# oraz 11... ♖:f5+;
Przegrywają ruchy 11. ♖e4(g4)? ♜f6+;
11. ♖f4? ♖c6+ 12. ♜d4 ♜e6+; 11. ♜e7?
♖g2+ 12. ♖e4 ♜f6+.

Do remisu prowadzi 11. ♖d3+!! (ofia-
ra hetmana)

11... ♖:d3+ 12. ♜d4+ ♜~ pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy
ze związanym skoczkiem.

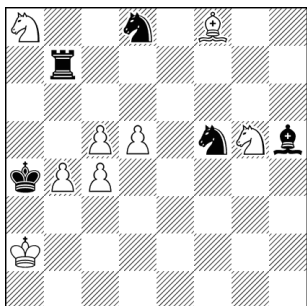


Lub 12...♖:d4+ 13.♔:d4 i nie ma wygranej wg Troickiego – biały pionek jest zbyt zaawansowany.

W trakcie gry białe ofiarowały wieżę, gońca, skoczka i hetmana, a czarne pionka!

Nr D94

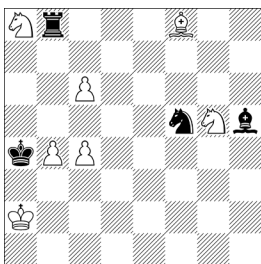
„Schach”, 2020-21
3 w. h.



Wygrana

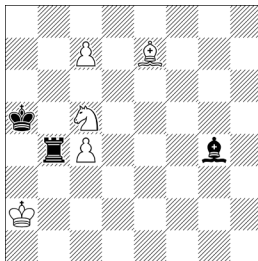
N2n1B2/1r6/8/2PP1nNb/kPP5/8/K7/8

1.c6. 1.♖b6+? ♜:b6! 2.cb6 ♙e2 =.
1...♙:c6! 1...♜b8 2.c7 ♜:a8 3.♙e4!
z szybkim matem. 2.dc6 ♜b8.



3.♙b6+! Trzeba za wszelką cenę zachować gońca f8, niezbędnego w budowie siatki matowej. 3.c7? ♜:f8 (albo 3...♜:a8).

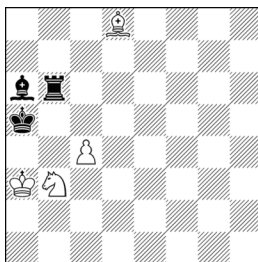
3...♜:b6 4.♙e4! Grozi 5.♙c3#. 4...♜:b4 5.♙c5+! ♔a5 6.c7 ♙e7! 7.♙:e7 ♙g4.



8.c8♖! Ofiara otwierająca białemu gońcowi przekątną d8-a5. 8.♙d8? ♙c8! =.

8...♙:c8 9.♙d8+ ♜b6 10.♔a3 ♙a6 11.♙b3#.

Wzorowy mat ze związaniem.

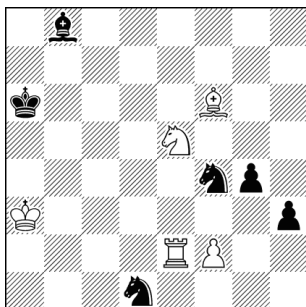


Lub 10...~ 11.♙a4(:d7) wygrana.

2022-2024

Nr D95

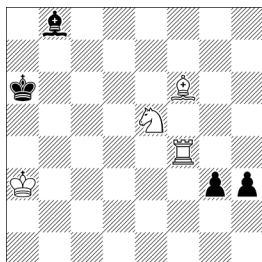
„Strategems”, 2022 Specjalna nagroda



Remis

1b6/8/k4B2/4N3/5np1/K6p/4RP2/3n4

1.♖d2. 1.♗e1? ♜:f2 wygrana. **1...♜:f2!**
1...♜c3 2.♗c2! =. **2.♗:f2 g3!** 2...♜g2?
3.♜:g4 +-. **3.♗:f4.**



Ofiarą dwóch skoczków czarne uży-
skwały dwa połączone zaawansowane
pionki i jeden z nich nieuchronnie za-
mieni się w hetmana.

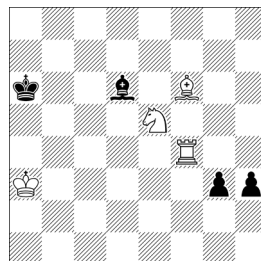
3...♜d6+! Po 3...g2 lub 3...h2 białe
będą mogły zmusić czarnego króla do
pójścia na linię c zyskując ważną

możliwość szacha z pola c2 w przy-
szłości:

4.♗a4+ ♜b~ 5.♗b4+ ♜c5(c7,c8) 6.♗g4
(♗h4) h2(g2) 7.♗:g2(♗:h2) h1♞
(g1♞) 8.♗c2+ (szach!) ♜~ 9.♜d3(c4)
łatwy remis.

Interesujący wariant: 3...h2 4.♗a4+
♜b7 5.♗b4+ ♜a8!? 6.♗a4+ ♜a7!?
7.♜c6! groźba mata daje białym decy-
dujące tempo 7...♜b7 8.♗:a7+ = lub
3...g2 4.♗a4+ ♜b7 5.♗b4+ ♜a8
6.♗:b8+!

Teraz pole b4 jest bronione przez
czarnego gońca, co stawia białe
w trudniejszym położeniu.



4.♜a2!! Biały król musi wybrać to po-
le.

Złudy:

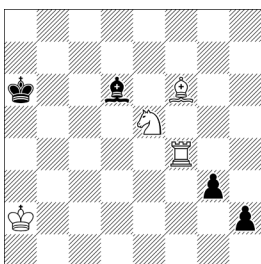
a) 4.♜a4? – król blokuje pole wieży.
4...g2 5.♗g4 (5.♗a4+??) 5...h2 6.♗:g2
h1♞ 7.♗d2 ♞e4+ wygrana;

b) 4.♜b3? – król przesłania linię b.

4...h2 5.♖a4+ ♜b7! 6.♗h4 g2 7.♗:h2 h1♞ i po 8.♗b2 nie ma szacha: 8...♞d4 -+. Albo 5.♗h4 g2 6.♗:h2 g1♞ 7.♗a2+ ♜b5! 8.♗b2 ♜b4! wygrana.

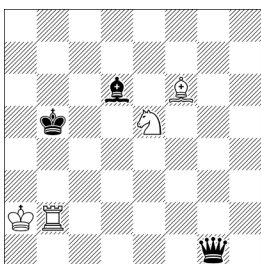
c) 4.♜b2? – król przesłania drugą linię i blokuje pole b2. 4...h2 5.♗h4 g2 6.♗:h2 g1♞ 7.♗d2 (7.♗a2+??) 7...♞b6+ wygrana lub 5.♖a4+ ♜b7 6.♗h4 g2 7.♗:h2 g1♞ 8.♗d2 (8.♗b2+??) 8...♞b6+ 9.♜c2 ♞c5+ wygrana.

4...h2.



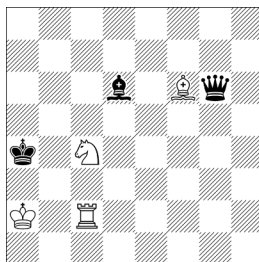
5.♖a4+! Nie natychmiastowe 5.♗h4? g2 6.♗:h2 g1♞ i białe nie mają szacha: 7.♗d2 ♞c5 i wygrana.

5...♜b5. 5...♜b7 6.♗h4 g2 7.♗:h2 g1♞ 8.♗b2+ ♜a6 9.♜c4 ♞g8 10.♜b3! =. 6.♗h4 g2 7.♗:h2 g1♞ 8.♗b2+.

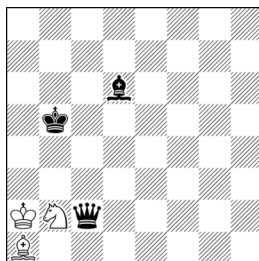


Decydujący szach! Widać wyraźnie dlaczego trzeba był grać najpierw ♖a4+ i dlaczego pójście w czwartym ruchu na linię b było błędem – szacha po linii b by nie było!

8...♜a4 9.♜c4! 9.♜d3? ♞g8+ 10.♜~ ♞g6 wygrana. 9...♞g8 10.♗c2 ♞g6.



Jedna biała figura ginie, ale następuje 11.♜a1! ♞:c2+ 12.♜b2+ ♜~ pat.



Wzorowy pat z zamurowanym gońcem i związanym skoczkiem.

Lub analogicznie: 4...g2 5.♖a4+! Nie natychmiastowe 5.♗g4? h2 6.♗:g2 h1♞ a7.♗d2 ♜b4 wygrana.

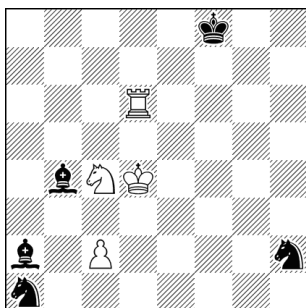
5...♜b5. 5...♜b7 6.♗h4 h2 7.♗:g2 h1♞ 8.♗b2+ ♜a6 9.♜c4 ♞d5 10.♜b3! =. 6.♗g4 h2 7.♗:h2 h1♞ 8.♗b2+ (szach!)

8...♔a4 9.♖c4! 9.♖d3? ♜d5+ wygrana.

9...♜d5 10.♞c2 ♜f5 11.♙a1! ♜:c2+ 12.♖b2+ ♔~ identyczny pat.

Nr D96

„8 Turniej FRME”, 2022
2 nagroda



Remis

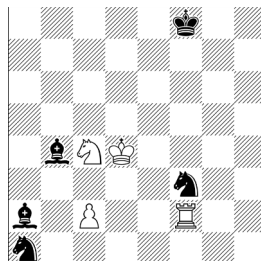
5k2/8/3R4/8/1bNK4/8/b1P4n/n7

1.♞f6+. 1.♞a6? ♖:c2+ 2.♔d3 ♙b1 3.♞b6 ♖f3! 4.♞f6+ ♔e7 5.♞:f3 ♖e1+ i powstaje końcówka ♙♙ v ♖. 1...♔g7!

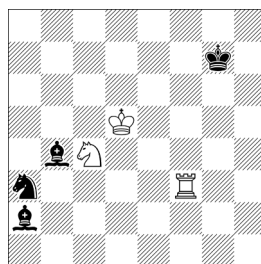
1...♔e7 2.♞f2 ♖g4 (2...♖f3+ 3.♞:f3 ♖:c2+ 4.♔d5 ♖a3 5.♞f4 =) 3.♞g2 (3.♞f4 też remisuje) 3...♖f6 4.♖e3! (grozi 5.♞g1 ze zdobyciem ♖a1) 4...♙a3 5.♞g7+ ♔d8 6.♞a7 ♙b2+ 7.♔d3 ♙e6 8.♞b7 ♙e5 9.♞b5 ♖d7 10.♞:e5 ♖:e5 11.♔c3 i 12.♖b2 =.

1...♔e8 2.♔d3 i 3.♞a6 =.

2.♞f2 ♖f3+! Ofiarą skoczka czarne zwiążą białe figury. 2...♖g4 3.♞g2 z remisem.

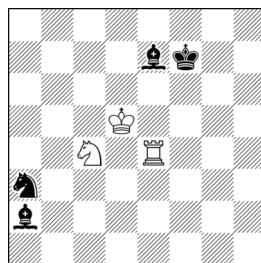


3.♞:f3 ♖:c2+ 4.♔d5 ♖a3.



5.♞g3+!

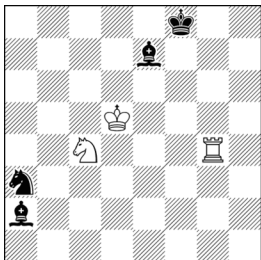
Pierwszy kluczowy moment: 5.♞f4? ♙e7! 6.♞e4 ♔f7 i mamy pozycję wzajemnego zugzwangu nr 1 z ruchem białych:



wzajemny zugzwang nr 1
ruch białych - czarne wygrywają
ruch czarnych - remis

7.♖f4+ ♘g6 -+; 7.♞g4 (g4) ♘f6 wygrana – król przechodzi stopniowo do pola c3 i skoczek będzie zdobyty.

A) 5...♙f8! 5...♙f7 6.♙d4 ♖:c4 7.♞g2 = lub 6...♙:c4 7.♞:a3.remis. 6.♞f3+! 6.♞g4? ♙e7! i pozycja wzajemnego zugzwangu numer 2 z ruchem białych:

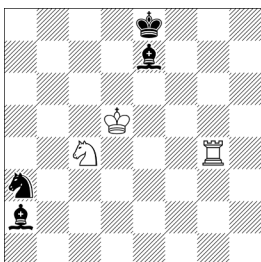


wzajemny zugzwang nr 2
ruch białych - czarne wygrywają
ruch czarnych - remis

7.♖f4+ ♘g7! 8.♞e4 ♙f7! ponownie wzajemny zugzwang nr 1 z ruchem białych.

6.♙d4? ♖:c4 7.♞g2 ♖d2! 8.♙e3 ♖f1+!
9.♙d4 ♙f7! 10.♞f2 (nie ma szacha!)
10...♖d2(g3) wygrana.

6...♙e8! 6...♙e7 blokuje pole dla gońca i białe remisują łatwiej. 7.♖f4 ♙e7.



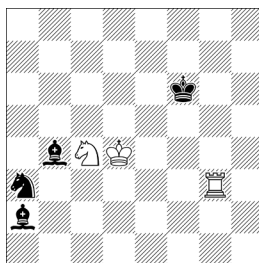
8.♞d4!! 4.♞e4? ♙f7! wzajemny zugzwang nr 1 z ruchem białych; 4.♞g4? ♙f8! wzajemny zugzwang nr 2 z ruchem białych.

8...♙f8 9.♞g4! wzajemny zugzwang nr 2 z ruchem czarnych! 9...♙f7 10.♞e4! zz nr 1 z ruchem czarnych!

10...♙f6 11.♞e6+ ♙f7 12.♞e4! Nie 8.♞c6? ♙f6 9.♞c5 ♙g6 i czarne prozaiicznie wygrywają przechodząc królem na pole d3.

12...♙f8 13.♞g4! pozycyjny remis z pozycjami wzajemnego zugzwangu.

B) 5...♙f6 6.♙d4! (6.♞f3+? ♙g5 wygrana.)



6...♖:c4 7.♞g2 ♙b3 8.♞g3 ♙a2.

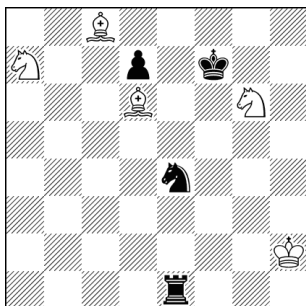
9.♞g2 ♖d2 10.♙e3! ♖f1+ 11.♙d4! ♖d2 (11...♙a~ 8.♞f2+ {szach!}) 12.♙e3 ♖c4 13.♙d4 pozycyjny remis z wiecznym atakiem.

Obrony 5...♙f8 i 5...♙f6 oraz ruchy 6.♞f3+/ 6.♙d4 dają temat unikania duali.

Nr D97

Poniższe studium wykorzystuje te same pozycje wzajemnego zugzwangu z odwróceniem kolorów. .

„Československý Šach”, 2022



Wygrana

2B5/N2p1k2/3B2N1/8/4n3/8/7K/4r3

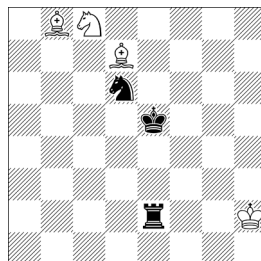
Początkowa gra jest oparta na następującym motywie: czarne planują wymienić swojego skoczka za białego gońca, a białe akceptują tylko wymianę skoczków – bo pozycja ♔♔♖ przeciwko ♚ jest wygrana, a pozycja ♔♖♖ v ♚ jest remisowa.

1.♖e5+. 1.♖h8+? ♖g7 2.♗e5+ ♖f6 3.♗~ ♚e8 =.

1...♖e6 2.♗b8! 2.♗c7? ♖d6 3.♗:d7+ ♖:e5 4.♖c8 ♚e2+ 5.♖g3 ♚d2 6.♖f3 ♖f6! 7.♖:d6 ♖e7 z łatwym remisem.

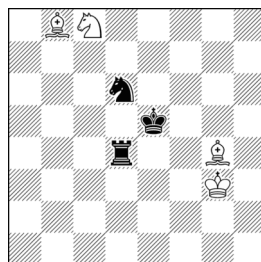
2...♖d6. 2...♚e2+ jest gorsze: 3.♖h3 ♖d6 4.♗:d7+ prowadzi do głównego wariantu, ale białe mają dodatkowo silny ruch 4.♖f3!

3.♗:d7+. Białe decydują się oddać skoczka, aby powiązać czarne figury wzajemną obroną. **3...♖:e5 4.♖c8! ♚e2+.** Lub 4...♚d1 5.♗g4! ♚d2+ 6.♖h3! jak w grze głównej.



Kluczowy moment w studium.

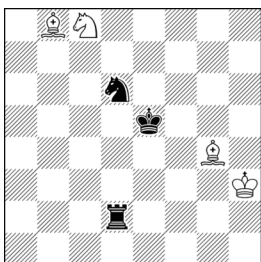
5.♖h3!! Główna idea studium. **5.♖g3?** ♚d2 6.♗g4 ♚d4! i mamy pozycję wzajemnego zugzwangu nr 1 z ruchem białych:



wzajemny zugzwang nr 1
ruch białych remis
ruch czarnych wygrana

5...♚d2. 5...♚e3+ 6.♖g2! ♚d3 7.♗g4! ♚d4 8.♖g3! wzajemny zugzwang nr 1 z ruchem czarnych.

6.♗g4! pozycja nr 2 wzajemnego zugzwangu z ruchem czarnych.



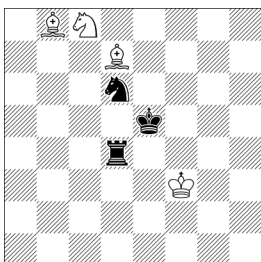
**wzajemny zugzwang nr 2
ruch białych remis
ruch czarnych wygrana**

6...♖d3+. Lub **6...♗d4 7.♔g3;** **6...♗d5 7.♔g2. 7.♔g2! 7.♔h2 ♗d2+ i król musi wracać 8.♔h3!;**

Następna tematyczna złuda **7.♔h4?** daje czarnym okazję do straty tempa: **7...♗d5! 8.♔g3 ♗d4** wzajemny zugzwang nr 1 z ruchem białych lub **8.♔h3 ♗d2!** wzajemny zugzwang nr 2 z ruchem białych.

7...♗d4 7...♗d2+(♗d5) 8.♔f3. 8.♔g3! i wzajemny zugzwang nr 1 z ruchem czarnych!

8...♗d2 9.♔f3! ♗d4 10.♗d7!



Biały król poprawił swoją pozycję i gонец może wrócić.

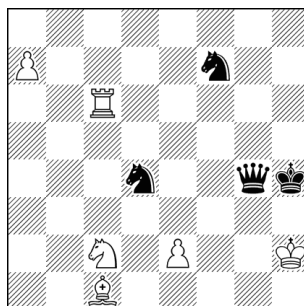
10...♗f4+. 10...♗d3+ 11.♔e2; 10...♗d2 11.♔e3. 11.♔e3. 11.♔e2? ♗f6! 12.♗c6 ♔d4 13.♔:d6 ♗e6+ 14.♔~ ♔c5 =.

11...♗f6 12.♗c6! Trzeba atakować pole d5. **12...♗e6 12...♗h6 13.♗b7 wygrana. 13.♔d3! ♗h6 14.♗b7.**

14.♗g2(f3) jest stratą czasu. Nie. **14.♔c3? ♔e6! 15.♔:d6 ♗h8 16.♗c7 ♗h7 17.♗b5 ♗:c7! =.**

Nr D98

**„WCCT”, 2021-2022
16-19 miejsce**



Remis

8/P4n2/2R5/8/3n2qk/8/2N1P2K/2B5

Temat: W trakcie rozwiązywania w pewnej pozycji białe mają dwa sposoby aktywnej ofiary bierki. Jedna jest złudą, druga rozwiązaniem. Dowolna bierka (w tym pionek) może być ofiarowywana i jest dopuszczalna ofiara

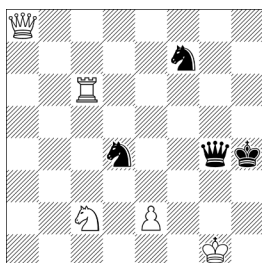
innej figury w złudzie niż w rozwiązaniu. Ofiara musi być czysta: ofiarowywana biała figura nie może być broniona przez inną białą bierkę i tematyczne białe ofiary nie mogą być biciem. Ofiara może być przyjęta albo nieprzyjęta przez czarne.

1.♔g6? (tematyczna złuda) 1...♖:g6? 2.a8♖ ♖g3+ 3.♔h1 ♖h3+ 4.♔g1 ♖g4+ 5.♔h1 remis.

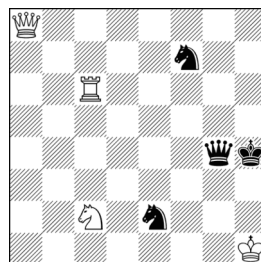
Ale czarne nie przyjmują ofiary: 1...♖:e2+ 2.♔g2 (4.♔h1 ♖f1+ 5.♔h2 ♔f3#) ♔f3+ 3.♔h1 ♖f1+ wygrana czarnych.

1.♔g5+! 1.a8♖? ♖:e2+ 2.♔g1 ♔f3+; 1.♔:d4? ♖g3+ 2.♔h1 ♔h3 wygrana; 1.♔c3? ♖:e2+ 2.♔g1 ♔f3+ 3.♔:f3 ♖:f3 wygrana.

1...♖:g5. 1...♔:g5 2.♔:d4 lub 2.a8♖ =. 2.a8♖. 2.♔:d4? ♖g3+ 3.♔h1 ♔h3 z matem. 2...♖g3+ 3.♔h1 ♖h3+ 4.♔g1 ♖g4+.



5.♔h1! 5.♔f1(h2) ♖:e2+ 6.♔g1 ♔f3+. 5...♔:e2! Białym grożą dwa maty (♖g1# i ♖h3#) dlatego muszą z tempem oddać wieżę, aby włączyć do gry hetmana.

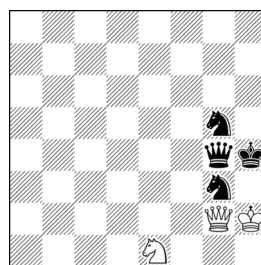


Wydaje się, że najlepszy jest szach 6.♔h6+? (tematyczna złuda), ale 6...♔:h6 7.♖g2 ♔g3+ 8.♔h2 (8.♔g1 ♖d1+) 8...♔hf5 9.♔e1 ♔d4! zugzwang. 10.♔g1 ♖f5 -.

Prawidłowa jest ofiara bez szacha 6.♔c4! ♖:c4 7.♔e1! 7.♔e3? ♖c1+. 7...♖g4!

Lub 7...♖c1 8.♖a4+ ♔g3 (8...♔f4 9.♖:f4+! ♖:f4 10.♔g2+) 9.♖b3+ ♔c3 10.♖b6! ♖:e1+ 11.♖g1+ =.

8.♖g2! 8.♔g2+? ♔h3 9.♖d5 ♔e5! wygrana; 8.♔f3+? ♔h3 wygrana. 8...♔g3+ 9.♔g1! Ostatnia dokładność: 9.♔h2? ♔g5!



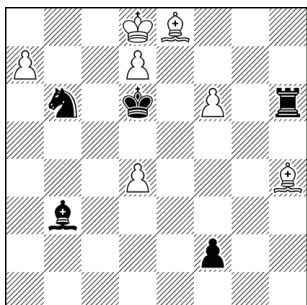
**wzajemny zugzwang
ruch białych - przegrana
ruch czarnych remis**

Wzajemny zugzwang z ruchem białych: 10. ♖~ ♗h3+; 10. ♛~ ♜f3+; 10. ♔g1 ♗d1 11. ♗f2 ♛h3+. **9... ♛g5 10. ♔h2!**

Wzajemny zugzwang z ruchem czarnych. Remis.

10... ♔h5 11. ♗:g3, 10... ♛3~ 11. ♗:g4+, 10... ♛5~ 11. ♛f3+, 10... ♗~ 11. ♗:g3+ lub 11. ♗h3+! =.

Nr D99 „Springaren”, 2022 2 nagroda

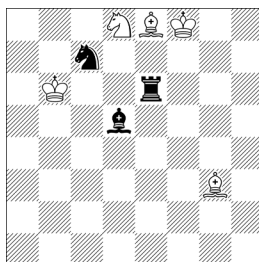


Wygrana

3KB3/P2P4/1n1k1P1r/8/3P3B/1b6/5p2/8

1. ♛g3+!

Tematyczna złuda: 1. ♛:f2? ♗:f6 2. ♛g3+ ♔c6 3. a8 ♗+ (3. ♔e7 ♛d5+) 3... ♛:a8 4. ♔e7 ♗e6+ 5. ♔f8 ♛c7! 5. d5+ ♛:d5 7. d8 ♛+ ♔b6(c5) = (pola b6 i c5 były wolne).



lub 6. d8 ♗+ ♗:e8+

1... ♔c6. 1... ♔e6 2. ♔c7 f1 ♗ 3. d8 ♗ 3. ♔f5 4. ♔:b6 lub 2... ♛a8+ 3. ♔b8 f1 ♗ 4. d8 ♗ ♔f5 5. ♗a5+ ♔g4 6. ♛d7+ ♔:g3 7. ♗g5+ ♔f2(f3) 8. ♗:h6 wygrana.

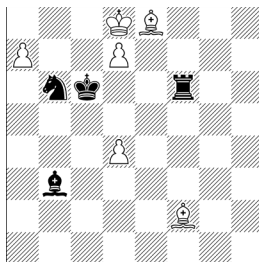
2. ♛:f2. Kolejność ruchów musi być dokładna:

a) 2. a8 ♗+? ♛:a8 3. ♛:f2 ♗h7 =;

b) 2. d5+? ♔b7! 3. ♛:f2 ♛:d7 =;

c) 2. ♔e7? ♗h7+! 3. f7 ♛:f7 4. d8 ♛+ (4. d8 ♗+? ♛:e8+ 5. ♔e6 ♛f7+ 6. ♔e5 ♛c4+ i czarne nawet wygryają) 4... ♔d5 5. ♛c6+ ♔c4! 6. ♛:f2 ♛d5+ i 7... ♗:a7 remis.

2... ♗:f6 (diagram). 2... ♗h7 3. d5+! ♛:d5 4. ♛:b6 ♔:b6 5. f7 wygrana; 2... ♔b7 3. ♔e7 ♗h7+ 4. ♔d6 wygrana.



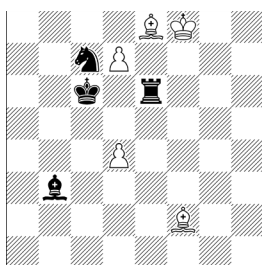
3.a8♖+! (teraz jest właściwy moment na ten ruch).

a) 3.d5+? ♜b7 4.♙:b6 ♙:d5 5.♞e7 ♚e6+ 6.♞f8 ♚d6 7.♙c5 ♚:d7 8.♙:d7 remis (twierdza);

b) 3.♞e7? ♜d5+;

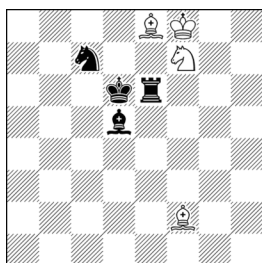
3...♜:a8 4.♞e7. 4.d5+? ♞:d5! 5.♞e7 ♚d6 =;

4...♚e6+ 5.♞f8 ♜c7! (5...♚f6+ 6.♞g7; 5...♞c7 6.♙g3+ ♞d8 7.♙h4+.)



6.d5+! (a teraz odpowiedni moment na ten ruch) 6.d8♖+? ♚:e8+ 7.♖:e8+ ♜:e8 =; 6.d8♜+? ♜d6(d5) =.

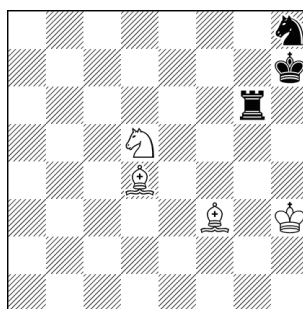
6...♙:d5. 6...♜:d5(♞:d5) 7.d8♖+; 6...♞b5(b7) 7.de6. 7.d8♜+! 7.d8♖+? ♚:e8+ =. 7...♞d6 8.♜f7#.



Wzorowy mat dorobionym skoczkiem na środku szachownicy z trzema aktywnymi blokowaniem

Nr D100

**„Jubileusz Afeka”, 2022
4 w. h.**



Wygrana

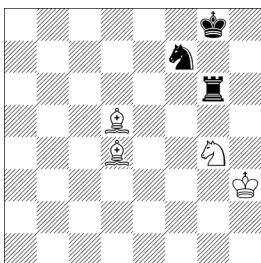
7n/7k/6r1/3N4/3B4/5B1K/8/8

1.♙e4? jest przedwcześnie 1...♜f7!
2.♞h4 ♜g5! 3.♜f6+ ♞g7 4.♜d7+ ♞h7
5.♜f8+ ♞g8 = lub 2.♜f6+ ♞h6!
(2.♙f6 ♞h6) – pole h6 jest niebronione – 3.♜g4+ ♞g5(h5) remis.

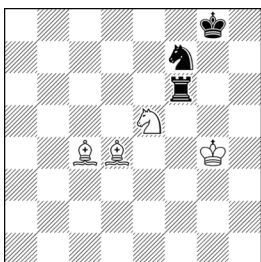
1.♜f6+! Pierwsza poprawa pozycji skoczka. **1...♞h6.** Po 1...♞g7 oprócz 2.♜g4+ wygrywa też 2.♜d7+ oraz 2.♜h5+. **2.♜g4+ ♞h7.**

I dopiero teraz

3.♙e4! ♞g8. 3...♜f7 4.♙f6! (♞h6??)
4.♙d5+ ♜f7! (4...♞h7 5.♜f6+ ♞h6 6.♜g8+ ♞h7 7.♜e7 wygrana).



Teraz nie natychmiastowe 5.♕e5? ♖f6
6.♗g4 ♜f1! 7.♙c4 (7.~ ♗f8!) 7...♜f6!
i mamy pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.



**wzajemny zugzwang
ruch białych - remis
ruch czarnych - wygrana**

8.♗g3 ♜f5 =; 8.♙d5,b3,a2 ♜f1 =;
8.♙c3,b2 ♜f2 =.

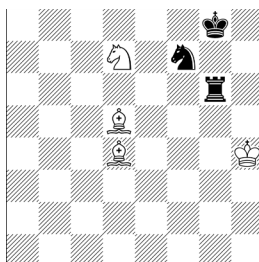
Jeśli 6.♗g3? (próba straty tempa), to
6...♜f5! 7.♙e6 ♜f6 8.♙b3 (8.♙c4 ♜f5
9.♗g4 ♜f6 zz) 9...♜f5! 9.♗g4 ♜f1
10.♙c4 ♜f6 i znów ruch białych. (bia-
łe straciły tempo, ale czarne zrobiły to
samo!).

Białe muszą stracić tempo jednocze-
śnie uniemożliwiając to czarnym.
Pomoże w tym biały król, ale 5.♗h4?
jest przedwcześnie, bo 5...♗f8.

Dlatego następna przygotowawcza po-
prawa pozycji skoczka w celu kontroli
pola f8:

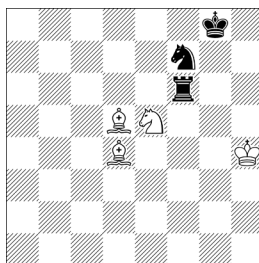
5.♕f6+! ♗g7. 5...♗f8 6.♙c5+ ♗g7
7.♕e8+ ♗g8 8.♕d6 wygrana. 6.♕d7+!
♗g8.

Teraz, gdy pole f8 jest kontrolowane
można zagrać. 7.♗h4!



7...♙a6. Po 7...♙h6+ 8.♗g4 ♜g6+
9.♗f4 biały król jest w centrum i wy-
grana jest łatwiejsza: 9...♙h6 10.♕e5
♙h4+ 11.♗e3 ♜h3+ 12.♗f2(e2) ♜h7
13.♙c5 dominacja.

8.♕e5 ♜f6.



9.♗h5!! Odpowiedni moment i odpow-
iedni sposób straty tempa. 9.♗g4?
♜f1 10.♙c4 (10.~ ♗f8 =) i pozycja

wzajemnego zugzwangu z ruchem białych.

9...♖f4! Najlepsze. Po 9...♖h6+ 10.♔g4 ♖f6 białe tracą tempo łątwo: 11.♙c4 zz wygrana. Po 9...♖f4 będzie to znacznie trudniejsze. Po 9...♖f1 wygrywa 10.♔g6!

10.♙c3! 10.♙b2? ♖f2!; 10.♙a1? ♖f1!; **10...♖f6.** Czarne nie mogą stracić tempa, bo muszą bronić pola g6.

11.♙c4! 11.♙b3? ♖h6+ 12.♔g4 ♖f6 13.♙c4 ♖f2 i czarne też straciły tempo – remis.

11...♖h6+. 11...♖f4 12.♙b3! ♖f5+ 13.♔g6; **12.♔g4 ♖f6.** 12...♖h7 13.♙b4. **13.♙d4!**

Pomysłowym manewrem białe straciły tempo i powstała kluczowa pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem czarnych.

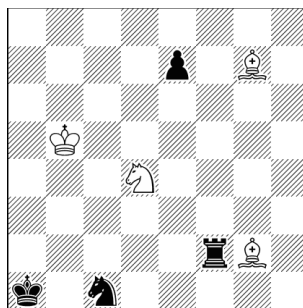
13...♔f8 14.♜d7+ wygrana.

Nr D101

1.♜e2+! 1.♜b3+? ♔a2! 2.♜:c1+ ♔b1 =; 1.♜c2+? ♔b1 =. **1...e5!** Przygotowuje patową pułapkę.

1...♔a2 2.♙d5+ ♔a3 3.♜:c1 i wygrana, bo obecność pionka e7 unie możliwia patową kombinację albo 2...♜b3 3.♜d4 z łatwą wygraną.

„Problem Paradize”, 1922 Specjalna nagroda

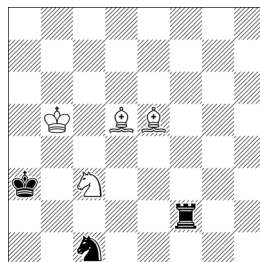


Wygrana

8/4p1B1/8/1K6/3N4/8/5rB1/k1n5

2.♙:e5+ ♔a2! 2...♔b1 3.♙e4+ i 4.♜:c1. **3.♙d5+!** 3.♜:c1+? ♔b1 =.

3...♔a3 4.♜c3!

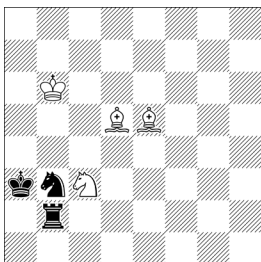


Niewielkimi siłami białe organizują atak.

Tematyczna złuda 4.♜:c1? ♖d2! 5.♙~ d~ ♖d5+! 6.♙:d5 pat. (po to czarne poświęcały pionka) lub 5.♔c5 ♖c2+ =.

4...♖b2+. 4...♖~ 5.♜b1#; 4...♜b3 5.♙d6+.

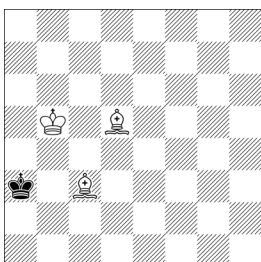
5.♔a5! 5.♔a6? ♕b4 =; 5.♕c6? ♖d3 =.
5...♖b3+ 6.♕b6!



Teraz po dowolnym szachu z baterii
np. 6...♖d2+ wygrywa 7.♖b5+ ze zdo-
byciem wieży.

A) Można zaszachować kontrolując
pole b5. 6...♖d4+ (kolejna pułapka
patowa) 7.♔a6!

7.♕c5? ♖e2! 8.♖b5+ ♖:b5+! 9.♕:b5
♖c3+ 10.♔:c3 pat



albo 7.♔a5? ♖c2(b3) 8.♔:d4 ♖:c3!
9.♔:c3 z podobnym patem.

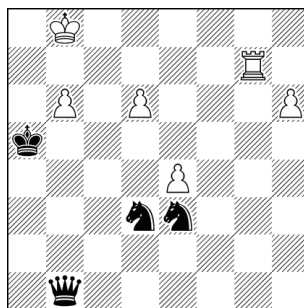
7...♖c2 8.♔:d4 ♖:c3 9.♔:c3 i pata nie
ma, bo pole h5 jest nieatakowane
przez czarne.

B) 6...♖c2. 6...♖c1+ 7.♖b5+; 6...♕b4
7.♖d1.

7.♔d6+ ♕b2 8.♖a4+ ♔a2 9.♖c5 ♖c3
10.♕b5 ♖h3 11.♕b4 ♖h4+ 12.♕c3
z nieuchronnym zdobyciem skoczka.

Nr D102

„Die Schwalbe”, 2021-22
1-2 nagroda



Remis

1K6/6R1/1P1P3P/k7/4P3/3nn3/8/1q6

1.b7. 1.♖a7+? ♕b5 2.d7 ♖e5 wygrana.
1...♖c4.

1...♖b6 2.h7 ♖:d6+ 3.♔a8(a7) ♖a6+
4.♕b8 ♖h6 5.♔a8 ♖c4! 6.b8♖! ♖b6+
7.♔a7 ♖:g7+ 8.♖b7 ♖c8+ 9.♕b8 ♖e7
10.♖a7+ ♕b5 11.♖b7+ ♕c5 12.♖a7+
♕c4 13.♖:e7! remis

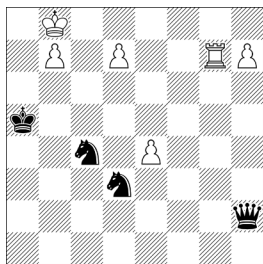
1...♖c5 2.h7 ♖h1 3.d7 ♖h4 4.♖g5!
♖:g5 5.h8♖ remis.

2.h7. 2.d7? ♖b6 wygrana. 2...♖h1.

Po 2...♖de5 czarne mają silny atak,
ale białe bronią się precyzyjną grą:

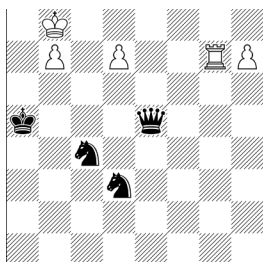
3.h8♖ ♖b6 4.♟c7 ♟:d6 (4...♗a6 5.♟f6! ♕:d6 6.♟f1+ ♕ec4 7.♟a1+ ♕a5 8.♟f1+ ♕b5 9.♟c1! =) 5.♗a8 ♕b6+ 6.♗a7 ♟:c7 7.♟:e5+! remis.

3.d7. 3.♗a8? ♗a6 z matem. 3.♗a7? ♕de5 wygrana. 3...♜h2+.



Tematyczną złudą jest: 4.♗a8? ♕b6+ 5.♗a7 ♕e5! (pole e5 było wolne!) 6.d8♕ ♕bd7 wygrana lub 6.b8♟ ♕c6+ 7.♗b7 ♟:b8+ 8.♗:c6 ♕c4! 9.♟g8 ♟b5+ 10.♗c7 ♟b6+ 11.♗c8 ♕d6#.

Poprawne jest **4.e5!** Ofiara w celu zablokowania pola e5 czarnemu skoczkowi. **4...♟:e5+.**



Następny trudny moment.

Logiczna próba (kolejna tematyczna złuda) 5.♗a7? ♟d4+ (przekątna d4-a7

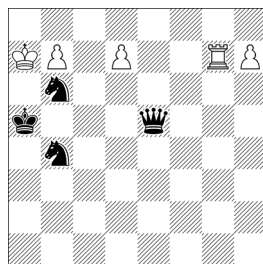
jest otwarta) 6.♗b8 ♕b4 7.♟g6 ♕a6+ wygrana.

Dlatego najpierw ściągamy czarnego skoczka na b6.

5.♗a8! ♕b6+ (przekątna d4-a7 jest zamknięta).

I dopiero teraz **6.♗a7 ♕b4!**

Do gry wkracza drugi czarny skoczek – na szczęście pole e5 jest zablokowane! (6...♕e5??)

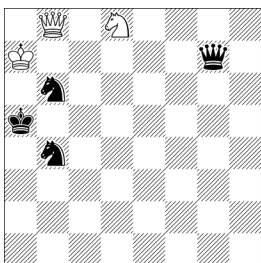


Grozi 7...♕c6#. Nic nie daje 7.b8♟? ♕c6+ 8.♗b7 ♟:b8+ 9.♗:c6 ♕c4! 10.♟g8 ♟b5+ 11.♗c7 ♟b6+ 12.♗c8 ♕d6#.

7.d8♕! ♟:g7. 7...♗b5 8.♟g5! ♟:g5 9.h8♟ remis.

8.h8♟! ♟:h8 9.b8♟ ♟g7+ (diagram).

(9...♟d4 10.♕b7+ ♗a4 11.♕c5+ = lub 10...♗b5 11.♕d6+ =. 9...♟f6 10.♕b7+ ♗a4 11.♟e8+= lub 10...♗b5 11.♕d6+ remis).



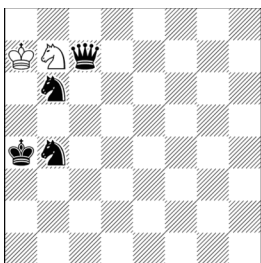
Ostatni newralgiczny moment. Przegrywają ruchy:

a) 10. ♖b7+? ♜b5 z następnym 11... ♜c6+.

b) 10. ♜b7? (hetman blokuje pole skoczkowi) 10... ♜f6 11. ♜c7 (11. ♜~ ♜c6+) 11... ♜b5! 12. ♜b7 ♜f3+ 13. ♜c6 ♜c4 i 14... ♜:c6 wygrana.

Remisuje tylko ofiara hetmana **10. ♜c7!! ♜:c7+.** 10... ♜d4 11. ♜b7+ ♜b5 12. ♜d6+ =.

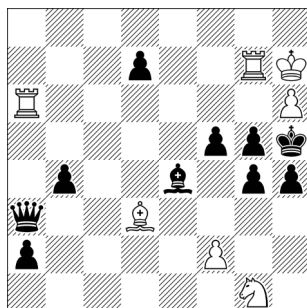
11. ♜b7+ ♜~ pat ze związanym skoczkiem.



Dzięki wariantom 1... ♜c5, 2... ♜e5 oraz 7... ♜b5 (z jednoznaczną grą) biała wieża bierze aktywny udział w grze.

Nr D103

„Zjazd Problemistów Polskich”,
2024
1 nagroda

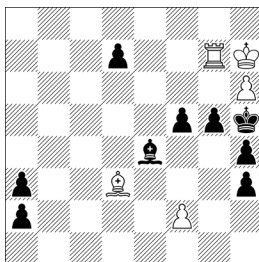


Remis

8/3p2RK/R6P/5ppk/1p2b1pp/q2B4/
p4P2/6N1

W oryginale zamiast pionka d7 był czarny skoczek a7. Siergiej Diduch zasugerował tę drobną modyfikację.

Narzuca się wymiana wieży za hetmana (tematyczna złuda): 1. ♜:a3? ba3
2. ♜h3 gh3 i mamy pozycję:



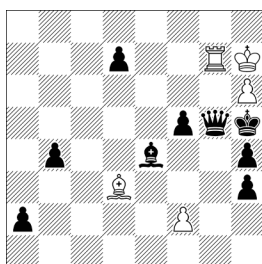
Na g5 stoi czarny pionek i okazuje się **silniejszy od hetmana**, bo w przyszłości będzie mógł bić w przelocie:

3. ♙e2+ g4 (nie wygrywa 3... ♜f3? 4. ♙:f3+ g4 5. ♙d5) 4. f4.

Na g4 jest czarny pionek, który może bić w przelocie: 4... gf3 e.p. ! z łatwą wygraną czarnych.

Dlatego 1. ♞ag6! ♞c1. 1...h3 2. ♞:g5+ ♜h4 3. ♜g6 i to białe wygrywają.

2. ♜h3! gh3 3. ♞:g5+! (zamiast za hetmana wieża woli wymienić się się za pionka!) 3... ♞:g5 i mamy pozycję:

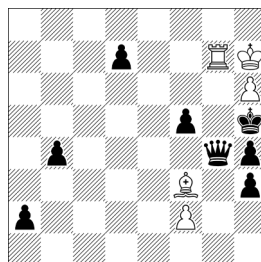


Na g5 zamiast pionka jest hetman okazuje się słabszy od pionka, bo nie będzie w przyszłości mógł bić w przelocie. 4. ♙e2+ i teraz

A) 4... ♞g4? 5. f4. Hetman nie może bić w przelocie i nie ma obrony przed matem 6. $\text{♞g5\#}$. Czyli czarne nawet przegrywają!

W takim razie czarne zmieniają plan i poświęcają gońca, aby zablokować piona f2:

B) 4... ♙f3! (wymusza przesłone pionka [przypomina to 50 procentowy pickabish] przez gońca – pionek w roli dalekobieżnej figury!) 5. ♙:f3+ ♞g4.



Już nie ma ruchu 6. f4??, ale można grać 6. ♙d5! (grozi 7. ♙f7+ ;) 6. ♙:g4+? fg4 7. f4 gf3 e.p. 8. ♞g1 b3 9. ♜g7 f2 10. ♞d1 f1 ♞! 11. ♞:f1 b2 12. h7 b1 ♞! wygrana.

6... ♞g5 (jedyne – przesłona wieży. 6... ♞:g7? 7. hg7;

7. ♙f3+ ♞g4 8. ♙d5 ♞g5 9. ♙f3+ pozycyjny remis.

Studium realizuje paradoksalny temat – pionek jest silniejszy niż hetman, bo może bić w przelocie.

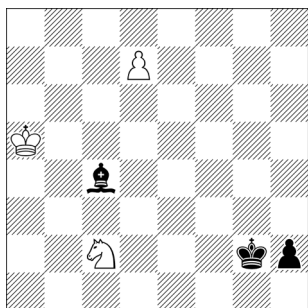
Poboczna złuda: 1. f4? gf3 e. p 2. ♞:a3 ba3 i król ucieka przez pole g4.

Nr D104

1. ♜e3+! 1. d8 ♞? h1 ♞ 2. ♜e3+ ♜f2! ;

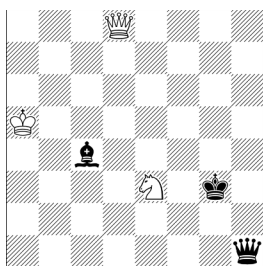
1...♔g3. Jeśli teraz 1...♕f2, to 2.♖g4+ i 3.♗:h2. 2.d8♞ h1♞ – diagram.

Bogusz Piliczewski & J.R.
„Zjazd Problemistów Polskich”,
2024
2 nagroda



Wygrana

8/3P4/8/K7/2b5/8/2N3kp/8



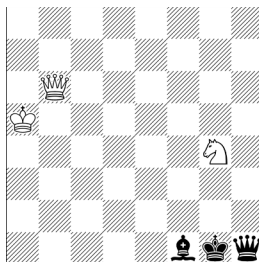
Białe mają trzy szachy na przekątnej b8-g3, ale tylko jeden jest dobry.

3.♞b8+! Dlaczego tylko tu wyjaśni się wkrótce.

3...♕f2 4.♖g4+. Król ma do dyspozycji sześć wolnych pól, a mimo to czarne przegrywają.

4...♔g2. Gdyby hetman zagrał 3.♞c7+? lub 3.♞d6+?, to nie miałyby dostępu do pola b2 i remisowałoby 4...♕e2. A teraz po 4...♕e2 wygrywa 5.♞b2+ z matem lub zdobyciem hetmana.

5.♞b7+ ♔g1 6.♞b1+ ♕f1 7.♞b6+.

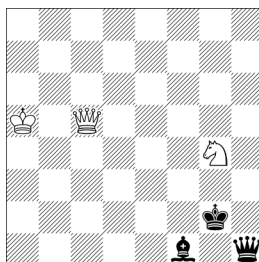


Białe rozpoczynają schodki hetmana w celu zbliżenia się do pola g3 i mata.

Jak się przekonamy trzeba je zrobić „na raty” – muszą być rozdzielone manewrem przerzucenia skoczka na f5. „Raty” te muszą być właściwie rozłożone.

7...♔g2 8.♞c6+! Na manewr 8.♗e3+? ♕f2 9.♗f5+ jest **za wcześnie** z powodu 9...♕e1!

8...♔g1 9.♞c5+ ♔g2.



Nadszedł odpowiedni moment na manewr skoczka.

10.♖d5+? ♘g1 11.♖d4+ ♘g2 i na manewr skoczka jest **za późno**: 12.♛e3+ ♘f2 13.♛f5+ ♘e1 remis.

10.♛e3+! ♘f2.

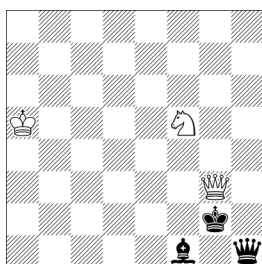
10...♘g3 11.♖e5+ ♘f2 12.♛d1+ ♘g1 13.♖e3+ ♘g2 14.♖g5+ ♘h2 15.♖f4+ ♘g2 16.♛e3+ ♘h3 17.♖h6+ ze zdobyciem hetmana.

11.♛f5+! ♘g2. Teraz po 11...♘e1 nastąpi 12.♖c1+ i dalej jak w głównym wariantcie.

Teraz białe kończą schodki hetmana (druga rata). **12.♖d5+ ♘g1.** 12...♘h2 13.♖e5+ z szybkim matem.

13.♖d4+ ♘g2 14.♖e4+ ♘g1.

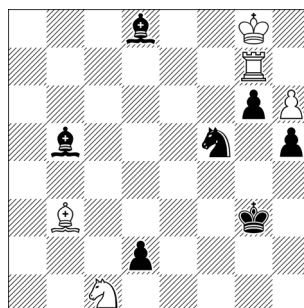
14...♘h2 15.♖f4+ lub 15.♖e5+ z takim samym matem jak w grze głównej. **15.♖e3+ ♘g2 16.♖g3#.**



Wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem.

Nr D105

Bogusz Piliczewski & JR
„Variantim”, 2024



Remis

3b2K1/6R1/6pP/1b3n1p/8/1B4k1/3p4/2N5

Studium rozpoczyna się poświęceniem skoczka.

1.♛e2+!

Przegrywa 1.♛d3? ♘c4+! 2.♙:c4 ♛:h6+ 3.♘h7 d1♖.

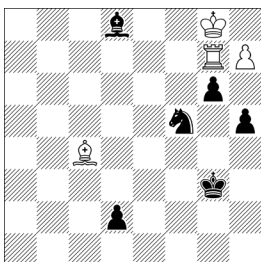
1...♙:e2.

Po 1...♘h4 remisuje 2.♛c3 ♛:h6+ (2...♙f6 3.♛:b5 ♙:g7 4.hg7) 3.♘h7 ♙f6 4.♛:b5 ♙:g7 5.♘:g6 ♛g4 6.♘:g7.

2.h7 ♙c4+!

Czarne poświęcają gońca aby odciągnąć białego gońca od obrony pola d1. Po 2...♛:g7 remis jest łatwy: 3.h8♖ ♙c4+ 4.♙:c4 d1♖ 5.♖:g7 ♖d6 6.♙f7.

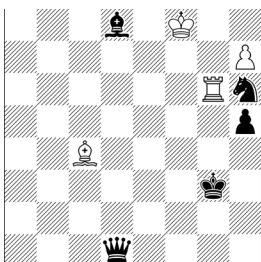
3.♙:c4.



2...♖h6+! Ważny wtrącony szach.

3...d1♖ 4.h8♖ ♖g4 5.♔h7! ♚:g7
6.♗:d8 ♗:c4 7.♔:g7(♗g5+) remis.

4.♔f8 d1♖ 5.♞:g6+.



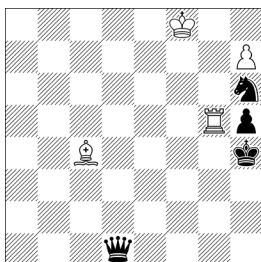
5...♞g5!

Czarne ofiarowują swojego drugiego gońca, zwalniając pole d8 dla hetmana. Po odejściach króla białe łatwo remisują dorabiając hetmana.

6.♞:g5+. Ofiarę trzeba przyjąć. Promocja kończy się szybką przegraną:
6.h8♖? ♖d8+.

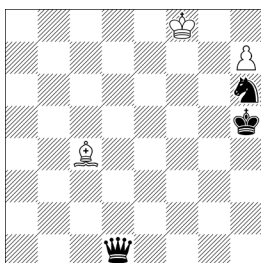
6...♔h4 – diagram.

Po innych ruchach białe łatwo remisują: 6...♔f4 7.♞:h5 ♗:h5 8.h8♖ ♗c5+ 9.♔g7 lub 6...♚g4 7.♞:g4+ ♗:g4 8.h8♖ remis.



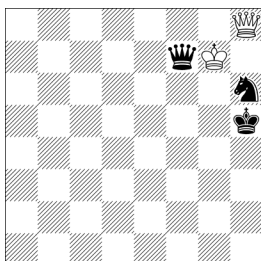
7.♞:h5+! Poświęcenie wieży, które ściąga króla na pole h5. Po 7.h8♖? ♖d8+ 8.♔g7 ♗:h8+ 9.♔:h8 ♔:g5 powstaje wygrana dla czarnych końcówka.

7...♔h5 (7...♗:h5 8.h8♖ ♗c5+ 9.♔g7).



8.♞e2+! Białe ofiarowują gońca, aby ściągnąć hetmana na linię e.

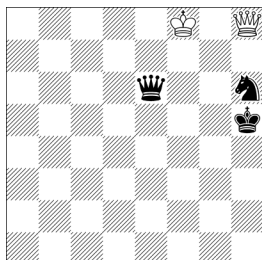
Po 8.h8♖? ♖d8+ 9.♔g7 ♗e7+ 10.♞f7+ ♔:f7#.



Powstał mat na środku szachownicy z blokowaniem.

8...♚:e2.

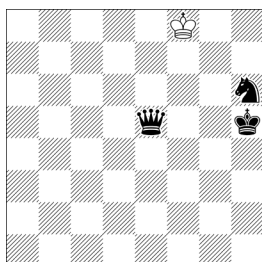
Białe oddały wszystkie figury i pozostał im tylko pionek, który dopiero teraz zmienia się w hetmana. 9.h8♚♚e6!



Czarne grożą matem na f7 i sytuacja białych jest krytyczna.

Forsownie przegrywa 10.♚h7? ♚c8+ 11.♔g7 ♚d7+ 12.♔h8 ♚e8+ 13.♔g7 ♚f7+ 14.♔h8 ♚f8+ z matem.

10.♚e5+! Końcowe poświęcenie hetmana. 10...♚:e5 wzorowy pat.



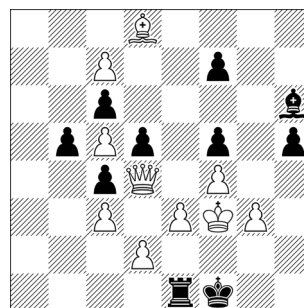
W trakcie gry białe poświęciły wszystkie swoje figury (skoczek, wieżę, gońca i hetmana), a czarne obydwie gońce.

Nr D106

„Probleemblaad”, 2023-24

1-2 nagroda

wersja G. Costeff, 2025



Wygrana

3B4/2P2p2/2p4b/1pPp1p1p/
2pQ1P2/2P1PKP1/3P4/4rk2

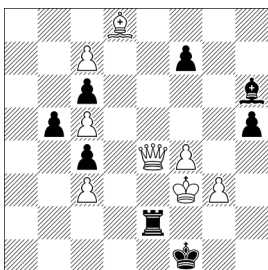
Białe mają materialną przewagę, ale muszą bronić się przed matem.

1.d3! 1.c8♚? ♚e2 2.e4 de4+ 3.♚:e4 fe4# lub 2.g4 hg4+ 3.♔g3 ♚g2+ 4.♔h4 ♚h2+ 5.♔g3 ♚h3#.

1... ♚e2 2.e4. 2.g4? hg4+ 3.♔g3 ♚g2+ 4.♔h4 ♚h2+ 5.♔g3 ♚h3#.

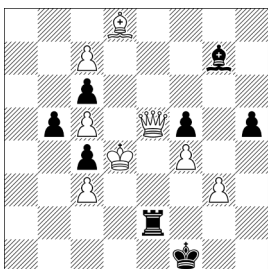
1...de4+ 3. ♚:e4!!

Główna idea studium. Tematyczna złuda. 3. de4+? fe4+ 4. ♚:e4 i mamy pozycję X.



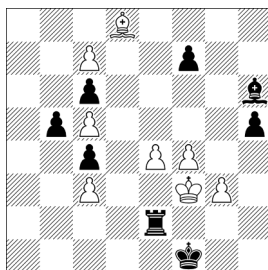
Na e4 jest biały król, który jest słabszy niż hetman, bo za chwilę nie będzie mógł bić w przelocie.

4...♖f2+ 5.♔e3 ♜e2+ 6.♔d4 ♙g7+
7.♞e5 (7.♙f6 ♙:f6+ 8.Qe5 ♙:e5+ 9.fe5 f5 10.ef6 ♜e8 11.f7 ♜a8 12.Ke5 b4) 7...f5! (pozycja X1 - hetman nie może bić w przelocie).



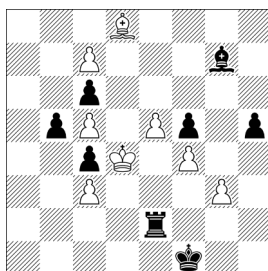
8..♞:g7 ♜e4#.

3...fe4+ 4.de4 i mamy pozycję Y - na e4 jest biały pion silniejszy niż hetman, bo za chwilę będzie mógł zabić w przelocie.



4...♙f8. 4...♙f8 5.g4 f5 6.ef5 h4 7.c8♞ ♜f2+ 8.♔e4 h3 9.♞:c6 h2 10.♔e5 ♔g1 11.♙f6 ♜e2+ 12.♔d4 ♜e1 13.♞f3 h1♞ 14.♞:h1+ ♔:h1 15.g5 wygrana

5.♔e3 ♜e2+ 5. ♔d4 ♙g7+. 5...♜d2+ 6.♔e5 z nieuchronnym c8♞. . 6. e5 f5.



Pozycja Y1 - biały pionek może bić w przelocie. **8.ef6 e.p. ♙:f6+ 8.♙:f6** wygrana.

„Ambitny, błyskotliwy i oryginalny pomysł” (sędzia konkursu - Gady Costeff)

INDEKS TEMATYCZNY (STUDIA)

Bicie w przelocie D103, D106

Dominacja – D9, D39, D80, D81, D87, D92, D97, D100, D101

Echo – D12, D19

Grimshaw – D18, D50, D89

Krytyczne ruchy – D20, D73, D81, D90

Logiczne motywy – D9, D26, D27, D38, D74, D76, D85, D92, D100, D102, D103, D106

Mat – D3, D10, D14, D16 D30, D31, D34, D36, D36, D37, D40, D41, D42, D43, D45, D48, D55, D60, D61, D62, D67, D71, D72, D76, D91, D94, D99, D103, D104, D105

Nowotny – D18, D20, D23, D37, D53, D67, D89, D99

Ofiara hetmana – D3, D14, D17, D86, D87, D96, D93, D102

Pat - D1 – D7, D12, D17, D21, D22, D26 – D29, D32, D35, D38, D44, D45, D47, D48, D52, D54, D57, D58, D63 – D65, D68 – D70, D73, D75, D77, D81 – D85, D91, D93, D95, D101, D102, D105

Plachutta – D23

Pozycyjny remis – D2, D8, D11, D17, D18, D23, D25, D36, D39, D46, D59, D58, D64, D65, D71, D77, D80, D89,

Rzymska idea – D74, D82

Słaba promocja – D1 – D5, D6, D7, D13, D51, D56, D99

Umnova temat – D56

Unikanie duali – D13, D20, D72, D75

Wieczny szach – D19

Wzajemny zugzwang – D8, D11, D17, D25, D39, D46, D50, D64, D68, D78, D79, D80, D87, D92, D96 – D98

CZĘŚĆ II – PROBLEMY

Jak już wspomniałem, zainteresowałem się kompozycją szachową około roku 1964. Myślę, że główną inspiracją były utwory publikowane w czasopiśmie „Szachy”. Dział problemów prowadził wtedy Tadeusz Czarnecki. Pierwsze moje próby to były właśnie problemy. Ułożyłem 2 samomaty, jakąś dwuchodówkę, trzychodówkę i wysłałem do „Szachów”. Niektóre z nich zostały opublikowane. Pamiętam, że trzychodówce odmówiono publikacji nie za to, że była niewątpliwie słaba, ale za brak matów wzorowych!

Ten styl był bowiem lansowany w Polsce w tamtych czasach pod silnym wpływem Mariana Wróbla.

Już pisałem o spotkaniach warszawskich problemistów w każdą pierwszą sobotę miesiąca. Duszą tych spotkań był Piotr Ruszczyński. Mówił zarówno o swoich, jak również o zadaniach zagranicznych autorów, bardzo barwnie i emocjonalnie. To głównie dzięki niemu zobaczyłem, że problemy podobnie jak studia mogą zachwycać przy oglądaniu i sprawiać radość przy komponowaniu.

Inną bardziej „prozaiczną” przyczyną mojego zaangażowania w układanie problemów były drużynowe mistrzostwa świata w kompozycji – WCCT. Było nas – kompozytorów w Polsce – bardzo niewiele i żeby Polska miała jakieś szanse musieliśmy próbować układać zadania na ten turniej w różnych, często „nie swoich” działach.

Chociaż komponowanie problemów istotnie różni się od układania studiów, to myślę, że obie aktywności ładnie się mogą uzupełniać. Kompozytor próbuje pewnych chwytów charakterystycznych dla problemów, które nierzadko da się potem wykorzystać przy studiach. Ponadto pewne ciekawe pomysły często okazują się za trudne do realizacji w studiach, a dadzą się zrealizować w trzychodówkach czy wielochodówkach.

Wyjaśnienie tego jest stosunkowo proste. Przy komponowaniu problemów zwłaszcza w niezbyt dużej liczbie posunięć można (i często trzeba) wprowadzać dodatkowe (tzw. techniczne) bierki, które pozwalają usunąć różne usterki. Przy komponowaniu studiów jest to niemożliwe. Zwykle dodanie jednej strony choćby pionka może radykalnie zmienić wynik.

Z drugiej strony przy układaniu problemów utrudnieniem jest to, że wszystkie główne warianty muszą kończyć się w tej samej liczbie posunięć i nie można

przerwać rozwiązywania w wybranym momencie, jak często robi się to w wypadku studiów.

Nie twierdzę, że każdy autor studiów powinien próbować układać problemy. Byli wybitni kompozytorzy studiów (np. A. Troicki, G. Kasparian), którzy, o ile się nie myłę, problemów nie układali.

W zadaniach szachowych cenię przede wszystkim ciekawe strategiczne i **szachowe** motywy. Nie przemawiają do mnie tzw. „algebraiczne” tematy, gdzie na ruchy „a, b, c, d” odpowiadamy ruchami „A, B, C, D” po to żeby potem jakoś przegrupować te symbole i w innej fazie czy momencie rozwiązywania pojawiły się one w innej konfiguracji.

W skrajnych przypadkach do oceny takiego zadania wcale nie trzeba widzieć pozycji na diagramie czy szachownicy – wystarczy sam „algebraiczny” zapis rozwiązania.

Doceniam trudność tego typu tematów, ale po prostu nie robią na mnie wrażenia

Są od tego wyjątki np. efekt Dombrowskisa, który sam w sobie jest paradoksalny i zwykle kryje się za nim jakaś ciekawa strategia. Ponadto w wielu sytuacjach (na szczęście!) w danym utworze **oprócz** tematów „a, b, c, d” są też ciekawe motywy szachowe.

Dla kompozytora studiów **samomaty** wydają mi się najciekawszym uzupełnieniem. Dlaczego tak uważam?

Otóż w ortodoksyjnych zadaniach obowiązują te same motywy co w grze praktycznej czy studiach:

Szkoda białych polega zawsze na ich osłabieniu lub wzmocnieniu czarnych, a korzyść białych na ich wzmocnieniu lub osłabieniu czarnych. Analogicznie szkoda czarnych polega na ich osłabieniu lub wzmocnieniu białych, zaś korzyść czarnych na ich wzmocnieniu lub osłabieniu białych. Wyjątek stanowią motywy patowe.

Motywy samomatowe opierają się na odwróceniu sytuacji.

Tylko niektóre z tych „odwróconych” motywów da się zrealizować w patowych studiach czy zadaniach z patem, przy czym nawet te teoretycznie możliwe są bardzo trudne do realizacji. Konieczność unieruchomienia wszystkich bierek strony patowanej powoduje, że tych bierek musi być niewiele. Dlatego bardziej „zaawansowane” samomatowe motywy jak przesłony, uwolnienia, itp. są praktycznie w patowych studiach czy ortodoksyjnych zadaniach z patem nieosiągalne.

W większości samomatów występują zarówno motywy ortodoksyjne jak i typowo samomatowe.

Dzięki temu komponując samomaty mamy (przynajmniej teoretycznie) do dyspozycji podwójny zasób motywów!

Np. w zadaniu F4 główna idea jest samomatowa, ale wstęp (daje możliwość szacha, czyli wzmacnia białe), groźba oraz motywy obronne czarnych (atakowanie linii) są ortodoksyjne. Podobnie jest prawie we wszystkich dobrych samomatach.

Kolejna refleksja. Często mówi się, że zadania regularne np. dwuchodówki czy trzychodówki są bardziej związane z grą praktyczną niż samomaty. Nie do końca się z tym zgadzam. I te i te są przeważnie niezwiązane. Co nie jest żadnym zarzutem – również duża część studiów ma pozycję, prawdopodobieństwo powstania której w partii jest równe zeru!

Czy np. szachista widząc oczywistą kontynuację, po której ma przewagę hetmana będzie tracił czas na szukanie trudnego mata w 2 czy 3 posunięciach?

Kompozycja w przeciwieństwie do gry praktycznej odwołuje się tylko do tego, co się dzieje na szachownicy.

Natomiast w grze praktycznej istotne są inne elementy jak punktacja, kontrola czasu, zgoda na remis, (np. w wygranej pozycji!), sytuacja turniejowa zawodnika, dyspozycja w danym dniu itp.

Gdyby w pewnym momencie FIDE zdecydowała się zmienić przepisy dotyczące tych elementów (a takie propozycje co jakiś czas się pojawiają), to wszystkie

zadania szachowe byłyby dalej tak samo poprawne i wartościowe, natomiast gra praktyczna mogłaby się radykalnie zmienić.

Główną dziedziną moich zainteresowań były, są i prawdopodobnie będą studia. Tym niemniej praca nad problemami dawała mi sporo radości i myślę, że przyczyniła się do lepszego zrozumienia ciekawych strategicznych tematów i motywów. Mam też nadzieję, że przynajmniej kilka moich problemów sprawiło czy sprawi drobną przyjemność tym, którzy je oglądali czy będą oglądać.

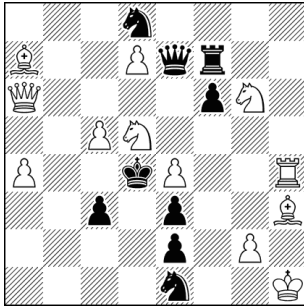
SPIS TREŚCI CZĘŚCI II

Dwuchodówki.....	153
Trzechodówki.....	154
Wielochodówki.....	167
Maty pomocnicze.....	180
Samomaty.....	183
Zadania bajkowe.....	193
Indeks tematyczny (problemy).....	196

DWUCHODÓWKI

Nr A1

„Quick Graz TT”, 1987
2 nagroda



#2

3n4/B2Pqr2/Q4pN1/2PN4/P2kP2R/
2p1p2B/4p1P1/4n2K

W konkursie tym należało skomponować dwuchodówkę, w której wstęp likwiduje własną baterię.

Złuda: 1.♘b6? grozi 2.♖c4#;

1...♗:c5 2.e5#; 1...♙:c5 2.♘d5#,
ale 1...♗e6!

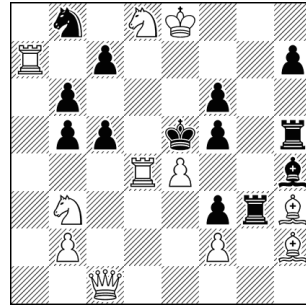
Rozwiązanie: **1.♘df4!** grozi 2.♘:e2#;

1...♗:e4 2.c6#; 1...♙:e4 2.♗c4#.

Nr A2

Tematem konkursu była gra czarnego króla na wolne pola oddawane we wstępie.

J.R. & L. Szwedowski
„WCCT”, 1984-88
15 miejsce



#2

1n1NK3/R1p4p/1p3p2/1pp1kp1r/3RP2b/
1N3prB/1P3P1B/2Q5

Złuda: 1.♘d2? (oddaje pola f4 i d4) gr.
2.♘:f3#;

1...♙f4 2.♘c4#; 1...♙:d4 2.♗c3#;
1...f4 2.♙d5#; 1...cd4 2.♗:c7#.
Obalenie 1...fe4!

Rozwiązanie **1.♙d6!** (oddaje pola e4 i d6). Grozi 2.♙e6#;

1...♙:e4 2.♗e3#; 1...♙:d6 2.♗f4#;
1...fe4 2.♘f7#; 1...cd6 2.♙e7#

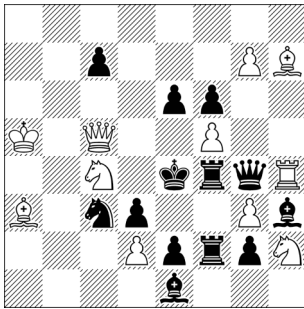
Dodatkowym motywem jest blokowanie tematycznych pól w złudzie i rozwiązaniu

TRZYCHODÓWKI

Komponując trzychodówkę, starałem się zawsze, aby gra toczyła się do samego końca. Nie lubię zadań tzw. klasycznego stylu, w których ciekawa strategia kończy się na drugim ruchu białych. Nie jestem też entuzjastą zadań typu czeskiego, w których **jedyną** zaletą są wzorowe maty. Co innego, gdy zadanie **ma interesującą strategię, a maty wzorowe są dodatkową wartością.**

Nr B1

„WCCT”, 1984-88
Grupa B1
4 miejsce



#3

8/2p3PB/4pp2/K1Q2P2/2N1krqR/
B1np2Pb/3PprpN/4b3

Temat: Co najmniej dwa warianty, w których jest: a) biała promocja; b) związanie i(lub) rozwiązanie.

1.♔b2 grozi 2.♖c6+ ♕d4/♘d5
3.♕:c3/♖:e6#.

Tematyczne warianty:

1...♗:f5 równocześnie **wiąże** 3 figury: ♗f5, ♖g4 i białego hetmana. 2.g8♖ grozi 3.♖:e6# (co po 2...♖f4 jest ma-

tem z wykorzystaniem dwóch związkań). 2...e5 **rozwiązuje** białego hetmana c5 i włącza ♖g8 na pole d5 umożliwiając 3.♗e3#.

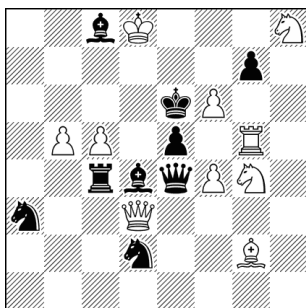
1...♖:f5 jednocześnie **wiąże** 3 figury: ♖f5, ♗f4 i białego hetmana. 2.g8♖! grozi 3.♕:f6 (co po 2...♖g6 jest matem z wykorzystaniem dwóch związkań) 2...♘d5 **rozwiązuje** białego hetmana i włącza ♕b2 na pole d4 umożliwiając 3.♗d4#.

1...e5 2.♘d6+ cd6 3.♖c4#.

Nr B2

Temat. W jednym wariantcie czarny król idzie na pole X i następuje mat z wykorzystaniem związania czarnej bierki A przez białą bierkę B. W drugim wariantcie czarna bierka A otwiera linię białej bierce B umożliwiając mata opartego na ataku przez bierkę B pola X. Tematyczne posunięcia mogą pojawiać się i w pierwszym lub drugim ruchu białych lub w obu. Groźba może być tematycznym wariantem.

„WCCT”, 1984-88
Grupa B2
12 miejsce



#3

2bk3N/6p1/4kP2/1PP1p1R1/2rbqPN1/
n2Q4/3n2B1/8

Czarna bierka A1 - ♖d4, biała bierka B1 - ♗d3, czarna bierka A2 - ♗e4, biała bierka B2 - ♖g2. Pole X - pole d5.

Najpierw dwa warianty z pierwszej grupy.

1.f7 grozi. 2.f8♘+ ♜d5 3.♗:e5# z wykorzystaniem związania **dwóch** figur A1 i A2.

1...♗:c5 2.♗g6+ ♜d5 3.♜e3# też z wykorzystaniem związania tych samych figur. (2....♜f5/♗:g6 3.f8♗/♗:g6#).

A teraz warianty z grupy drugiej.

1...♜:c5. (najpierw włączenie ♗d3)
2.f5+ ♗:f5 (potem włączenie ♖g2)
3.♗d5# (ale nie 3.♜d5+? ♜d6!)

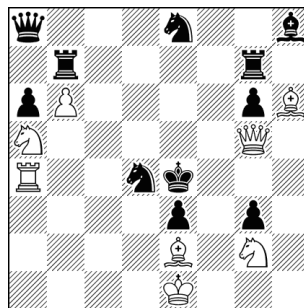
1...♗:f4 (teraz najpierw włączenie ♖g2) 2.♗:e5+ ♜:e5 (włączenie ♗d3)
3.♜d5# (nie 3.♗d5+? ♜f5!) (2...♗:e5 3.f8♜#).

Mamy podwojony temat w pierwszym i drugim ruchu czarnych oraz w ostatnich dwóch wariantach unikanie duali w matującym posunięciu.

Poboczne warianty: 1...♜f3 2.♗:e4 ♗(♜):c5 3.♗g6#; 1...♜:b5 2.♜:e4 ♜:e4/♗:c5 3.♗:c4/♗g6#.

Nr B3

„Szachy”, 1986
1 nagroda



#3

q3n2b/1r4r1/pP4pB/N5Q1/
R2nk3/4p1p1/4B1N1/4K3

Logiczna próba: 1.♜b3? z podwójną groźbą 2.♗:d4# i 2.♜c5# jest obalana poprzez atak wieży na pole c5 i jednocześnie włączeniem gońca na pole d4: 1...♗g7!

Druga logiczna próba 1.♟:e3? z podwójną groźbą 2.♞d5# i 2.♞f4# jest analogicznie obalana poprzez atak wieży na pole f4 i jednocześnie włączenie hetmana na pole d5: 1...♞bf7!

1.♞c4! grozi 2.♙d3+ ♟:d3/♟f3
3.♞:e3/♜h4#.

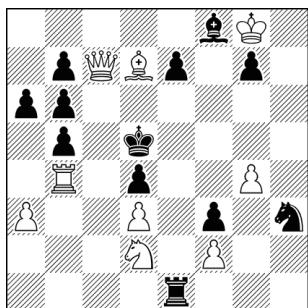
W obronie czarne wieże wykonują antykrytyczne ruchy blokując drogę drugiej wieży.

1...♞be7 2.♜b3! i teraz nie ma ruchu 2...♞gc7??, pojawia się za to nowa obrona **2...♞d5**, która jednak blokuje pole dopuszczając **3.♞f4#**.

1...♞ge7 2.♜:e3 i teraz nie ma ruchu 2...♞bf7??, jest za to nowa obrona **2...♙e5** blokująca pole i można **3.♞:g6#**.

Nr B4

„Thèmes-64”, 1986



#3

5bK1/1pQBp1p1/pp6/1p1k4/1R1p2P1/
P2P1p1n/3N1P2/4r3

Próby logiczne:

1.♜:f3? grozi 2.♞:d4#, 1...e5!
1.♜c4? grozi 2.♜:b6#, 1...♞e6!

Wstęp **1.♙f5** z groźbą 2.♞d7+ ♟c5/♟e5 3.♜b3/♞:d4#.

W obronach wieża i pionek (który tu występuje jako dalekobieźna figura) wzajemnie się przesłaniają:

1...♞e6 2.♜:f3 i nie ma 2...e5??, a po nowej obronie **2...♞c6** jest blokowanie i mat **3.♞e5#**, 2...♞e4 3.de4#.

1...e5 2.♜c4 i nie ma 2...♞e6??, po nowej obronie z blokowaniem **2...♙c5** jest **3.♞:b7#**, 2...bc4 3.dc4#.

Dodatkowo widzimy tu temat Hanne-liusa.

1...e6 2.♙e4+ ♞:e4 3.de4#.

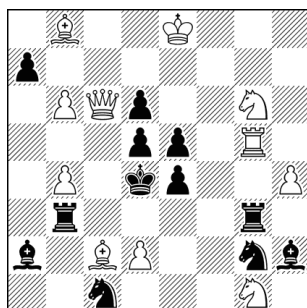
Nr B5

Próba logiczna 1.♙:d6? z groźbami 2.♞c5# i 2.♙e5# jest obalana przez bezpośredni atak wieży na pole c5 i włączenie gońca na pole e5: 1...♞gc3!, ale nie 1...♜d3? 2.♜e2#.

Analogiczna druga próba 1.♜e7? z groźbami 2.♞:d5# i 2.♜f5# jest obalana przez bezpośredni atak wieży na

pole f5 i włączenie gońca na pole d5:
1...♟bf3!, ale nie 1...♞e3? 2.♙:d6!

**„The Problemist”, 1987
 4 nagroda**



#3

1B2K3/p7/1PQp2N1/3pp1R1/1P1kp2P/
 1r4r1/b1BP2nb/2n3N1

Po **1.♟g4!** grozi 2.♟:e4+ de4 3.♞:e4#.

Obrony wieżami są antykrytyczne i blokują drogę drugiej wieży, ale jednocześnie krytyczne względem innych pól i wieże będą przesłonięte przez własne skoczki.

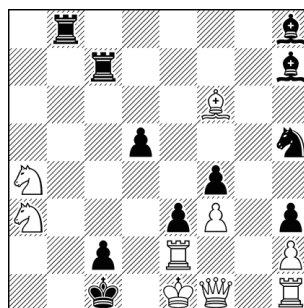
1...♟be3 2.♙:d6 i nie ma obrony 2...♟gc3??, ale pojawia się nowa **2...♞d3**, która przesłania wieżę i mamy **3.♞c3#**.

1...♟gd3 2.♞e7 i nie ma obrony 2...♟bf7??, ale pojawia się nowa **2...♞e3** przesłaniająca wieżę i następuje **3.♞f3#**.

1...♞f4 2.♞e7; 1...♟:b4 2.♙:d6;
 1...♟bd3 2.♙:d6; 1...♟ge3 2.♞e7;
 1...♟:g4 2.♙:b3.

Nr B6

**„Mat”, 1987
 3 nagroda**



#3

1r5b/2r4b/5B2/3p3n/N4p2/N3pP1p/
 2p1R2P/2k1KQ1R

Gdyby nie było białego hetmana, byłby natychmiastowy mat 0-0#. Zatem celem białych jest usunięcie go z pierwszej linii. Narzuca się w związku z tym 1.♞:h3?, ale czarne bronią się 1...♟g7! lub 1...♟g8!

Rozwiązanie: **1.♞g1** grozi 2.♞:e3+ fe3 3.0-0#.

1...♟g7 2.♞g6! (Nowotny) ♟:g6/♙:g6
3.♟:c2/0-0#.

1...♟g8 2.♞g7! (Nowotny) ♟:g7/♙:g7
3.♙b2/0-0#.

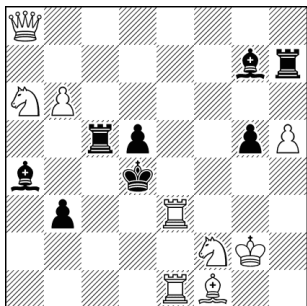
1...♖g3 2.♖:g3 ~ 3.0-0#.

Temat przesłony wieży przez hetmana (tutaj hetman przesłania też króla!) można zrealizować w zadaniu ortodoksyjnym tylko przy pomocy roszady lub motywów patowych. Jednak nie wykorzystujemy tu tego, że przesłaniającą figurą jest **hetman**. Równie skutecznie przesłaniałaby 1 linię e1-h1 inna figura (np. druga wieża).

W pełni paradoks przesłony wieży (lub gońca) przez hetmana można uzyskać w samomacie (patrz zadania F4 i F11).

Nr B7

„Schweizerische Schachzeitung”,
1987
3 nagroda



#3

Q7/6br/NP6/2rp2pP/
b2k4/1p2R3/5NK1/4RB2

1.♖g3 grozi 2.♗e4+ de4 3.♖:e4#.

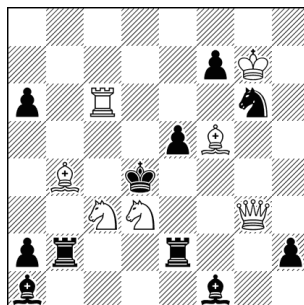
1...♙c6 2.♖c8 (grozi 3.♖g4#) 2...♙d7
(otwarcie zamkniętej w 1 ruchu linii)
3.♖:c5#, 2...♙e5 (blokowanie)
3.♗d1#.

1...♗c6 2.♖e8 (grozi 3.♖e3# i 3.♗d1#)
2...♗e6 (otwarcie zamkniętej w 1 ru-
chu linii) 3.♖:a4#, 2...♗c3 (blo-
kowanie) 3.♗g4#.

Grimshaw na polu c6.

Nr B8

„Die Schwalbe”, 1987
3 nagroda



#3

8/5pK1/p1R3n1/4pB2/1B1k4/2NN2Q1/
pr2r2p/b4b2

Próby:

1.♖:b2? ♗:b2!;

1.♖:c2+? ♗:c2!

Ruchy te okażą się skuteczne dopiero po opuszczeniu tych pól przez wieże (temat Umnowa).

1.♖c5 grozi 2.♗b5+ ab5 3.♙c3#.

1...♖bc2 2.♗b2! (grozi 3.♖d3#, 3.♖c4#, 3.♖d5#) 2...♖:c3 3.♗:c3#; (2...♖e:b2??)

1...♖ec2 2.♗e2+! ♖:e2 (2...♖b:e2??) 3.♙c3#, 2...♙:e2 3.♗f2#.

Dodatkowe warianty.

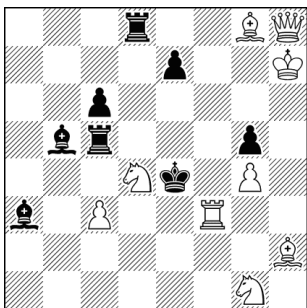
1...♖bd2 2.♗c1 (grozi 3.♗b3#) 2...♖b2 3.♗d3#;

1...♖bb~ 2.♗:e2+ ♙:e2 3.♗f2#.

Wzajemne przesłony czarnych wież na 2 linii.

Nr B9

„The Problemist”, 1989
4 w. h.



#3

3r2BQ/4p2K/2p5/1br3p1/3Nk1P1/
b1P2R2/7B/6N1

Przygotowanie:

1...♖dd5 2.♗f5 ♖:f5 3.♗d4#;
1...♖cd5 2.♗h3 ♖:d4 3.♗:g5#;
1...♖f5 2.♗:f5 e6 3.♗e5#.

Złuda 1.♗b3? grozi 2.♗:c5+ ♙:c5 3.♗e5#.

1...♖dd5 2.♗e5+ ♖:e5 3.♗d2#;
1...♖cd5 2.♗d2+ ♖:d2 3.♗e5#;
ale 1...♖f5!

Rozwiązanie: 1.♗e6! (oddaje wolne pole) grozi 2.♗:c5+ ♙:c5 3.♗e5#.

1...♖dd5 2.♗:g5+ ♖:g5 3.♗d4#;
1...♖cd5 2.♗d4+ ♖:d4 3.♗:g5#;
1...♖f5 2.gf5 ♗d5 3.♗d4#.

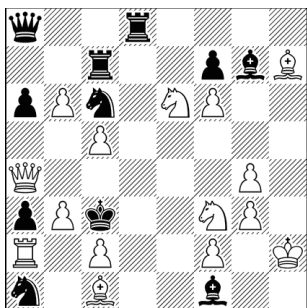
Przesłona Plachutty w 3 fazach. Temat Zagorujko.

Dodatkowo zamiana gry po 1...♖f5 w przygotowaniu i rozwiązaniu.

Nr B10

Temat. W przygotowaniu białe mogą matować natychmiast po pewnym ruchu czarnych X. W pierwszym ruchu tematycznej próby białe eliminują możliwość tego mata i ruch X staje się obroną. W rozwiązaniu białe uzyskują po swoim pierwszym ruchu i pierwszym ruchu czarnych nową możliwość tak, że ruch X (lub inny ruch tą samą bierką) już nie jest obroną.

**„WCCT”, 1989-1992
10 miejsce**



#3

q2r4/2r2pbB/pPn1NP2/2P5/Q5P1/
pPk2NP1/R1P2P1K/n1B2b2

Przygotowanie:

1...♞d3 (X1) 2.♞c4#,
1...♠d3 (X2) 2.♠d2#.

(Grimshaw)

Tematyczne próby:

1.♞:a3? ♞d3! (X1); 2.♞c4??
1.♠:a3? ♠d3! (X2); 2.♠d2??

1.♟f4 grozi 2.♟d3 (Nowotny – grozi
3.♠d2#, 3.♞c4#) 2...♟:b3 3.♞:b3#.

1...♠b5 (antykrtyczny ruch) 2.♞:a3
grozi 3.♠b2#. 2...♠d3/ ♞d3 3.♠d2/
♟e2# (Grimshaw), 2...♟:b3 3.♞:b3#.

1...♞d1 (antykrtyczny ruch) 2.♠:a3
grozi 3.♠b2#. 2...♠d3 /♞d3 3.♟d5/
♞c4#. (Grimshaw)

1...♠h6 2.♠d3! (Nowotny) ♠:d3/♞:d3
3.♠d2/♞c4#.

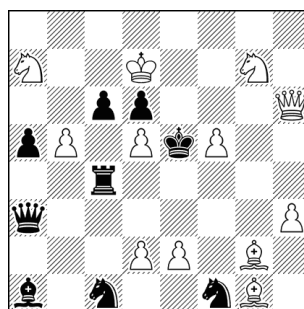
1...♟b4 2.♞:a3 (grozi 3.♞b2/♠b2#)
2...♟:b3 3.♞:b3#,

1...♞d4 2.♞:d4+ ♟:d4 3.♠d2#.

Nr B11

*Temat. W swoim pierwszym ruchu
czarne tworzą baterię królewską.*

**„WCCT”, 1993-96
15 miejsce
wersja 2023**



#3

8/N2K2N1/2pp3Q/pP1PkP2/2r5/q6P/
3PP1B1/b1n2nB1

1.♟e7 grozi 2.♞f6+ ♟f4 3.♟h5#.

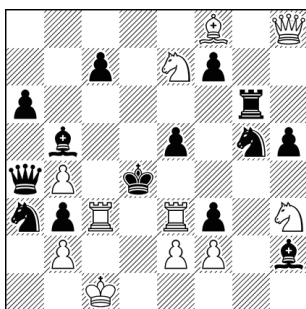
1...♞e4 2.♟:c6+ ♟:d5+ 3.♞e6#;
1...♞e3 2.♞:d6+ ♟d4+ 3.♟e6#.

1...♞f3 2.♞:d6+ ♟e4 3.♠:f3#.
1...♟g3 2.♞f6+ ♟f4 3.♟e6#.

Korzyścią obron czarnych jest utworzenie baterii królewskiej, a szkodą późniejsze związanie szachującej figury.

Nr B12

„Memoriał W. Suchodolskiego”,
1997
1-2 nagroda



#3

5B1Q/2p1Np2/p5r1/1b2p1np/qP1k4/
npR1Rp1N/1P2PP1b/2K5

1.♙g7 grozi 2.♜:e5+ ♜:e5 3.♚:e5#.

W głównych wariantach czarne stają na f6 wieżą i pionkiem i mamy wzajemną przesłone **wieży i pionka**.

1...♜f6 2.♞:g5 grozi 3.♜e4#. Wieża przesłoniła pionka i nie ma 2...f5??. Można się bronić stając na f4 wieżą lub gońcem i mamy wzajemną przesłone **wieży i gońca** (Grimshaw) 2...♜f4 3.♜:e5#, 2...♞f4 3.♞:f3#, 2...♜d3(c6) 3.♜ed3#.

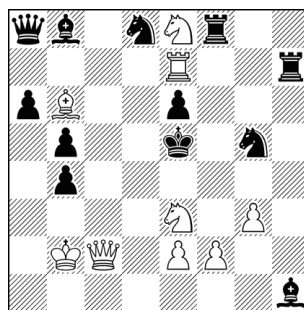
1...f6 2.♚a8 grozi 3.♚d5# i 3.♞f5#. Pionek przesłonił wieżę i nie ma 2...♜c6??. Można się bronić stając na c6 gońcem lub pionkiem i mamy wzajemną przesłone **gońca i pionka** (pickabish) 2...c6 3.♚d8#, 2...♜c6 3.♚a7#.

Dodatkowe warianty z blokowaniem:

1...♜e6 2.♞f5+ ♞d5 3.♜c5#;
1...♞e4 2.♜ed3+ ♜:d3 3.e3#.

Nr B13

„Memoriał R. Kapicy”, 2002
1 nagroda



#3

qb1nNr2/4R2r/
pB2p3/1p2k1n1/1p6/4N1P1/1KQ1PP2/7b

1.♞a1! grozi 2.♚b2+ ♞e4 3.♚d4#.

1...♞c6 2.♚c5+ ♞e4 3.♚d5# (przesłona ♚a8 skoczkiem a ♞h1 królem), 2...♜d5 3.♚:d5#.

1...♖f3 2.♘g4+ ♜d5 3.e4# (przesłona ♖a8 królem, a ♙h1 skoczkiem).

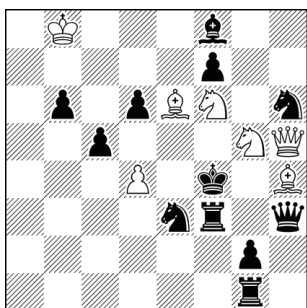
1...♞e4 2.♚d3 (grozi 3.♚(♙)d4#)
2...♞c6 3.♚d5# (przesłona ♖a8 i ♙h1 skoczkami), 2...♞c5 3.♘g4#,

1...♚c6 dalekie blokowanie 2.♘g4+ ♜d5 ♖d3#, 1...♞:e8 2.♚f5+ ♜d6 3.♚c5#.

Nr B14

„Memoriał R. Kapicy”, 2002

1 w. h.



#3

1K3b2/5p2/1p1pBN1n/2p3NQ/3P1k1B/
4nr1q/6p1/6r1

Próby logiczne:

1.♞:h3+? ♞:h3!

1.♚:f3+? ♚:f3!

1.♙d7! grozi 2.♞e6+ ♚:e6(fe6)
3.♚g5#.

1...♚g3 2.♞h3+ ♚:h3 (2...♞:h3??)
3.♚g5#;

1...♞g3 2.♚f3+ ♞:f3 (2...♚:f3??)
3.♞h5#.

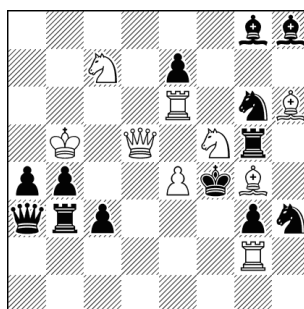
1...♚:h4 2.♚:h4+ ♞hg4 3.♞h5#,
2...♞eg4 3.♞d5# ;

1...♚g4 2.♚:g4+ ♞h:g4 3.♞h5#,
2...♞e:g4 3.♞d5#.

Temat Umnowa oraz pięciokrotne
zwolnienie pola w groźbie i w wariantach.

Nr B15

M. Kwiatkowski & J.R.
„Memoriał F. Chlubny”, 2006
5 nagroda



#3

6bb/2N1p3/4R1nB/1K1Q1Nr1/pp2Pkb1/
qr3pn/6R1/8

W pozycji początkowej czarny król
ma wolne pole, ale po ruchu króla na

to pole jest mat: 1...♖:g4 2.♞d1+ ♜f4 3.♜d5#.

Inny wariant przygotowania:

1...♙:e6 2.♜:e6+ ♜:g4 3.♞d1#.

Wstęp zamienia wolne pole g4 na wolne pole e3 oraz wiąże swojego hetmana.

1.♜e3 grozi 2.♞:g5+ ♜:g5 3.♜cd5#.

1...♜e5 (uwolnienie hetmana) 2.♞d3! (grozi 3.♜cd5#) 2...♜:g4+ (kontr-szach) 3.♜ed5#, 2...♙:e6 3.♜:e6#. 2.♞d4? ♜:g4+! 3.♜ed5+ ♜f3!

1...♙e5 (uwolnienie hetmana) 2.♞d4! (grozi 3.♜cd5#) 2...♙:c7+ (kontr-szach) 3.e5#, 2...♙:e6 3.♜:e6#. 2.♞d3? ♙:c7+!

Unikanie duali. Uwolniony hetman wybiera pole atakowane przez czarne!

1...♜:e3 2.♙e2+ ♜f4 3.♞f5#;
1...♙:e6 2.♜:e6+ ♜:e3 3.♙e2#.

Nr B16

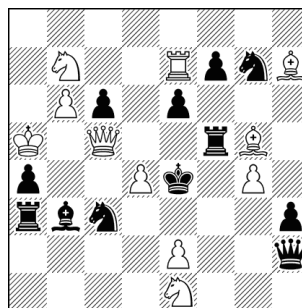
Mimo pewnego podobieństwa pozycji do zadania poprzedniego treść jest inna!

Złuda: 1.♙d7? grozi 2.♞:f5+ ♜:f5(ef5) 3.♜c5#.

1...♜d5 2.♞c3! ♜:c3+ 3.♜c5#;

1...♙d5 2.♞c4! ♙:c4+ 3.♜c5#,
(2.♞c3? ♞d6!),
ale 1...♞f4!

„Kronika”, 2007 Pamięci W. Rosolaka



#3

8/1N2RpnB/1Pp1p3/K1Q2rB1/p2Pk1P1/
rbn4p/4P2q/4N3

Rozwiązanie:

1.e3! grozi 2.♙:f5+ ♜:f5 3.♞:f5#.

1...♜d5 2.♞c2+ ♙:c2 3.♜c5#,
2...♞:c2 3.♜d6# (2.♞d6? ♞d2+!);

1...♙d5 2.♞d6 ~ 3.♜c5#, 2...♞:d6
3.♜:d6#; (2.♞c2+??)

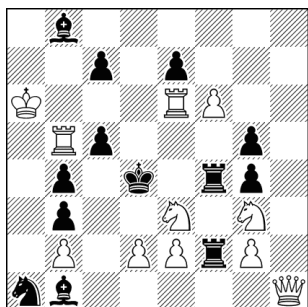
1...♞f4 2.♙:f4 ♜e8(♜b5) 3.♞e5#;
2...♙(♜)d5 3.♜d6#.

Nr B17

1.d3! grozi 2.♜gf5+ ♙:f5 3.♙e4#.

1...♙:d3 (związanie wieży b5) 2.♖d1 (związanie gońca – grozi 3.♗:d3#)
2...♜:e2 3.♛:e2# (z wykorzystaniem związania) 2...c4 (uwolnienie ♜b5)
3.♞d5#;

B. Piliczewski & J.R. & Z. Szczep
„Jubileusz L. Szwedowskiego”, 2008
4 nagroda



#3

1b6/2p1p3/K3RP2/1Rp3p1/lp1k1rp1/
1p2N1N1/1P1PPrP1/nb5Q

1...♜:f6 (związanie wieży e6) 2.♖h8 (związanie wieży – grozi 3.♗d8#)
2...♜f5 3.♛g:f5# (z wykorzystaniem związania), 2...c6 (uwolnienie ♜e6)
3.♞e4#.

1...♜:e2 2.♛:e2+ ♔:d3 3.♗d1#.

Nr B18

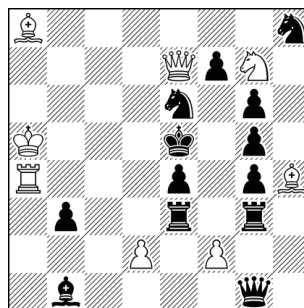
Kolejne dwa zadania wykorzystują specyfikę bicia w przelocie. Jest to mianowicie jedyne posunięcie otwierające linię, na której stoi figura

(pionek) przeciwnego koloru. Można zatem wykorzystać oryginalny schemat możliwy do realizacji tylko przy pomocy bicia w przelocie:

Posunięcie białych – zamknięcie linii, odpowiedź czarnych – otwarcie tej linii.

Ponadto bicie w przelocie jednocześnie odblokowuje dwa pola jedno białym, a drugie czarnym!

S. Parzuch & J.R.
„The Problemist”, 2014
5 w. h.



#3

B6n/4QpN1/4n1p1/K3k1p1/R3p1pB/
1p2r1r1/3P1P2/1b4q1

Jest przygotowany mat na ruch króla na wolne pole: 1...♙f4 2.♗f6#.

1.♞c4 grozi 2.♞c5+ ♔f4/♔d4
3.♗f6/♗d6#.

1...♗c1 2.f4+ (przesłania przekątną g3-e5) 2...ef3(gf3) e.p (otwiera przed chwilą zamkniętą przekątną g3-e5 i dodatkowo przesłania linię e3-g3)

3.♙:g3#, 2...♖:f4 3.♜f6#, 2...gf4
3.♙f6#.

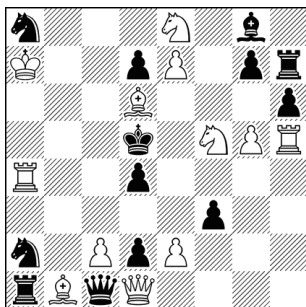
1...♞c3 2.d4+ (przesłania linię c4-e4)
2...ed3 e.p. (otwiera przed chwilą zamkniętą linię c4-e4 i jednocześnie przesłania przekątną b1-e4) 3.♞e4#, 2...♖f4 3.♜f6#.

Dodatkowy wariant: 1...f5 2.♙:g5 ~
3.♜:e6#.

Nr B19

W tym zadaniu mamy nowy tematyczny motyw – *otwarcie linii w drugim ruchu białych jest wykorzystane w posunięciu matującym.*

S. Parzuch & J.R.
„PZSzach”, 2016
2 nagroda



#3

n3N1b1/K2pP1pr/3B3p/3k1NPR/
R2p4/5p2/n1PpP3/rBqQ4

1.g6 grozi 2.♘g3+ ♖c6/♗e6
3.♞c5#/♞e5#.

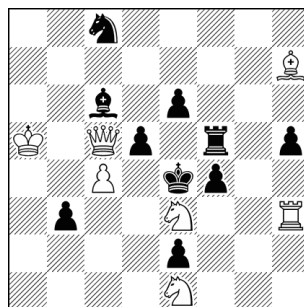
1...♜a3 2.c4+ (otwiera przekątną b1-e4, ale przesłania linię a4-d4) 2...dc3 e.p. (otwiera przesłoniętą przed chwilą linię a4-d4) 3.♘d4#, 2...♖c6/♗e6 3.♘d4#.

1....♙e6 2.e4+ (otwiera przekątną d1-f3, ale przesłania przekątną f3-d5) 2...de3 e.p. (otwiera przesłoniętą przed chwilą przekątną f3-d5) 3.♜:f3#, 2...♖c6 3.♘:d4#, 2...♗:e4 3.♞:d4#.

1...♜:c2 2.♜:c2 ♘c3 3.♘:d4#, 2...♗b4 3.♘f:g7#.

Nr B20

„WCCT”, 2021-22
23-27 miejsce



#3

2n5/7B/2b1p3/K1Qp1r1p/2P1kp2/1p2N2R/
4p3/4N3

Temat: Zamiana matów w subwariantach rozwiązania.

Jest przygotowanie na ruch króla na wolne pole: 1...♔e5 2.♘f3+ ♔e4 ♖d4#, 2...♔f6 3.♗f8#

1.♘g2 grozi 2.♙e3+ fe3 3.♗:e3#.

1...d4 (związanie hetmana) 2.♙h4 (grozi 3.♙:d4#) 2...e5 a (uwolnienie hetmana i blokowanie pola) 3.♗:c6# A; 2...♙d5 b (uwolnienie hetmana) 3.♗:d4# B.

1...dc4 (związanie hetmana) 2.♙h4 (grozi 3.♙:f4#) 2...e5 a (uwolnienie hetmana i blokowanie pola) 3.♗:c4# C; 2...♙d5 b (uwolnienie hetmana i blokowanie pola) 3.♗e3# D.

1...♔e5 2.♘f3+ ♔e4 ♖d4#, 2...♔f6 3.♗f8#.

Nr B21

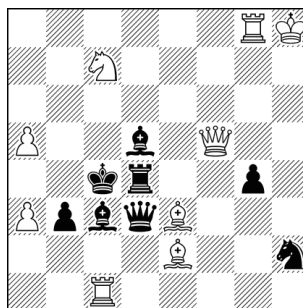
Jest przygotowany mat na ruch króla na wolne pole 1...♔c5 2.♗:d5#.

Przygotowanie:

1...♙e4+ 2.♗f6! (2.♗e5? ♙:e5!)
2...♙d4 3.♗:d4#, 2...♙e5 3.♗a6#;

1...♙f4+ 2.♗e5! (2.♗f6? ♙:f6!)
2...♙d4 3.♗:d4#.

„Zjazd Problemistów Polskich”, 2024 3 nagroda



#3

6RK/2N5/8/P2b1Q2/2kr2p1/PpbqB3/4B2n/
2R5

1.♙b8! grozi 2.♙b4+ ♔c5 3.♗:d5#.

1...♙e4+ 2.♗e5! (2.♗f6? ♙e8+!)
2...♙d4 3.♗:d4#, 2...♙e5 3.♙b4#;

1...♙f4+ 2.♗f6! (2.♗e5? ♙f8+!)
2...♙d4 3.♗:d4#, 2...♙f6 3.♙b4#.

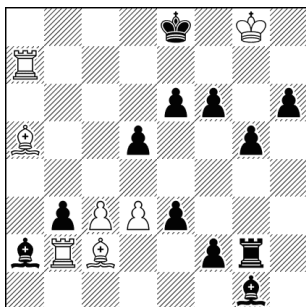
Zamiana recyprok.

Złuda: 1.♙d2? 1...♙e4+/♙f4+ 2.♙:c3+ ♔d4 3.♗:d5# z dodatkową zamianą, ale 1...♔c5!

WIELOCHODÓWKI

Nr C1

„WCCT”, 1981-83
9 miejsce



#4

4k1K1/R7/4pp1p/B2p2p1/8/1pPPp3/
bRB2pr1/6b1

Temat: Jedna biała bierka bije czarną bierkę, a następnie otwiera linię, co wykorzystuje druga biała figura.

Próby:

1.♙:b3? ♙:b3 2.♗:b3 ♙h2!;

1.♗:b3? ♙:b3 ♙:b3 ♗g4!

1.♙d1 grozi 2.♙h5#.

1...♗h2 2.♙:b3 ♗h4 (2...♙:b3 3.♗:b3 i [3...♙h2??] 4.♗b8#) **3.♙a4+ ♗:a4 4.♗b8#.**

W drugim wariantcie białe figury zamieniają się rolami.

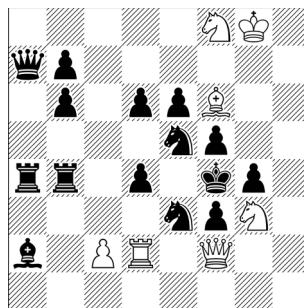
1...g4 2.♗:b3 ♙h2 (2...♙:b3 3.♙:b3 i [3...♗g4??] 4.♙a4#) **3.♗b8+ ♙:b8 4.♙a4#.**

Dodatkowy tematyczny wariant: **1...e2 2.♗:e2 e5 3.♗:e5+ fe5 4.♙h5#.**

Złuda 1.d4? f5!

Nr C2

H. P. Rehm & J.R.
„The Problemist”, 1985
1 nagroda



#4

5NK1/qp6/1p1ppB2/4np2/
rr1p1kp1/4npN1/b1PR1Q2/8

Zadanie (podobnie jak C4) wykorzystuje specyfikę bicia w przelocie – jest to jedyne bicie które pozostawia wolne pole na którym stała zabita bierka, co za tym idzie otwiera odpowiednie **dwie** linie.

Ruch 1.c4? (Nowotny) parowany jest przez 1...dc3 e.p. !

Po **1.♖h4!** grozi **2.♕h5+ ♜e4 3.♕f6+ ♜f4 4.♞g3#**.

Główne warianty:

1...♕g2 2.♞:d4+. 2.c4? dc3 e.p. 3.♞e2 ♕:h4!. **2...♞:d4** i teraz przechodzi **3.c4!**, bo na d4 zamiast pionka jest wieża, **która nie może bić w przelocie.** **3...♞:c4/ ♕:c4 4.♕:e6/ ♞:d4#.**

1...♕:c2 2.♞:c2! (grozi **3.♞d2#**) **2...♞a3** i teraz przechodzi **3.♞c4!**, bo ruch c2 na c4 wykonała wieża, **której nie można bić w przelocie.** **3...♞:c4/ ♕:c4 4.♕:e6/ ♞:d4#.**

1...♕f1 2.c4! (**2.♞:d4+? ♞:d4 3.c4 ♕:g3!**) i bicie w przelocie już nie broń, bo po **2...dc3 e.p.** można zagrać **3.♞e2** (grozi **4.♕h5#**) **3...♕e3 4.♞:e3#.**

Pierwszy i trzeci wariant dodatkowo dają unikanie duali.

Nr C3

1.♜b2! usuwa króla spod baterii. Grozi **2.♞d4+ ♜e6 3.♞d7+ ♜f6 4.♕e7#;**

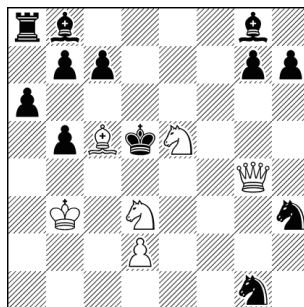
1...♕e2 2.♕d7 ♕f4 3.♕b4+ ♜e4(♜c4) 4.d3#;

1...♕f4 2.♞d7+ ♜e4 3.♕f2+ ♜:e5 4.♕d4#;

1...♕f3 2.♕d7 a5 3.♞:f3+ ♜e6 4.♕f8#.

Jedyne moje zadanie w stylu czeskim.
Zawiera pięć wzorowych matów.

M. Kwiatkowski & J. R. „Československý Šach”, 1989 4 nagroda

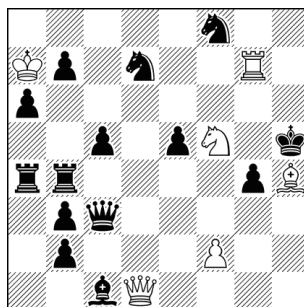


#4

rb4b1/1pp3pp/p7/1pBkN3/6Q1/1K1N3n/
3P4/6n1

Nr C4

„Die Schwalbe”, 1985 5 w. h.



#5

5n2/Kp1n2R1/p7/2p1pN1k/rr4pB/
1pq5/1p3P2/2bQ4

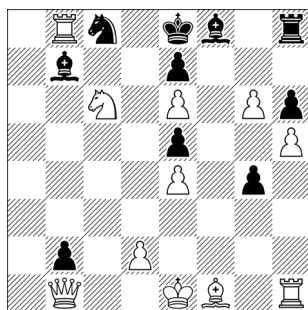
Główny plan 1.f4? (Nowotny) jest obalany przez 1...gf3 e.p.! – jedyny ruch który bije bierkę nie stawiając na jej miejsce swojej! Jeśli 1.♖h1?, to 1...♗h3!

Rozwiązanie. 1.♖d5! ♗c4 2.♗h1 g3 3.♗d1+ ♗g4 i co się zmieniło w porównaniu z wyjściową pozycją? Otóż na g4 stoi zamiast pionka hetman, który okazuje się od pionka słabszy, bo nie może bić w przelocie!

I teraz główny plan prowadzi do celu. 4.f4! ♖:f4/♙:f4 5.♖g5/♗:g4#.

Nr C5

„The Problemist”, 2024



#5

1Rn1kb1r/1b2p3/2N1P1Pp/4p2P/
4P1p1/8/1p1P4/1Q2KB1R

Główny plan 1.♖d3? (grozi 2.♖d7#/♖d8#) jest parowany przez 1...b1♖+! 2.♖:b1 ♙g7! (czarne usu-

wają swojego gońca z ósmej linii, żeby umożliwić roszadę) 3.♖d3 0-0!

Białe mogą usunąć króla z pierwszej linii uciekając spod szacha (1 tematyczna złuda) grając 1.♙e2?, ale czarne w odpowiedzi znowu usuwają gońca i przygotowują roszadę: 1...♙g7! 2.♖d3 0-0!

Roszcza jest dla czarnych skuteczniejsza niż szach! 1...♙a6+? nie obala złudy: 2.♖d3! ♙:d3+ 3.♙e3! ♙a6 4.♙:a6 i 5.♖:c8#.

Można spróbować wyeliminować możliwość szacha b1♖+ inaczej: 1.♖:b2? grozi 2.♖b6/♖:b7 z następnym 3.♖d8#/♖:c8#, ale białe jeszcze raz bronią się roszadą 1...♙g7 2.♖b6 0-0!

Okazuje się, że białe muszą dokładnie skopiować pomysł czarnych. Również usuwają swojego gońca z pierwszej linii, aby umożliwić **sobie** roszadę i dzięki temu, że roszada jest ruchem **dwóch** figur, osiągnąć **jednocześnie** dwa cele:

(1) będą atakować pole f8 uniemożliwiając roszadę czarnym (wykorzystując przepis, że przy roszadzie król nie może przechodzić przez atakowane pole [f8])

(2) usuną króla spod szacha na pierwszej linii.

1.♙e2! ♙g7. Czarne przygotowują swoją roszadę. **2.0-0 ♙f6** Przesłaniając wieżę czarne walczą o możliwość

roszady, ale białe definitywnie to eliminują wykorzystując wspomniany przepis po raz drugi **3.g7!** (teraz pole f8 atakuje pionek) **3...♙:g7**. Pionek jest zabity, ale włączona na pole f8 wieża wykorzystuje ten przepis po raz trzeci. (po **3...♜g8/♜f8** pole f8 jest dalej atakowane przez pionka) **4.♞d3!** (grozi **5.♞d8#/♞d7#**) **4...♙:c6** **5.♜:c8#**.

Drugi wariant: **2...♜f8 3.♞d3 ♜:f1+ 4.♙:f1 ♙:c6 5.♜:c8#**.

Trzeci wariant: **1...g3 2.0-0 g2 3.♞d3 gf1♞+ 4.♙:f1 ♙:c6 5.♜:c8#**.

Dlaczego biały goniec musiał wybrać pole e2 w pierwszym ruchu?

Po **1.♙g2?** (2 złuda tematyczna) to **czarne** wykorzystują wspomniany powyżej przepis, że król nie może przy roszadzie „skakać” przez atakowane pole [f1]) i grają **1...♙a6!**

Obecnie, aby uniemożliwić roszadę czarnym trzeba grać **2.♜f1** (nie można 2.0-0??). Niestety ten ruch w przeciwnieństwie do roszady realizuje tylko cel (1) – do eliminacji szacha na 1 linii trzeba stracić dodatkowy ruch i po **2...♙g7!** mat w 5 posunięciach nie będzie możliwy.

Analogicznie ruch **2.♞:b2** realizuje tylko cel (2) – i **2...♙g7 3.♞b6 0-0** uniemożliwia mata w 5 posunięciach.

Natomiast po **1.♙b5?** (trzecia tematyczna złuda) czarne grają tak jak

w trzecim wariantcie **1...♙g7! 2.0-0 (2.♙a5+? ♙f8!) 2...♜f8! 3.♞d3 ♜:f1+!** Okazuje się, że biały goniec wykonał krytyczne posunięcie i jest przesłonięty przez własnego hetmana, trzeba zabić wieżę hetmanem albo królem.

Zauważmy, że tej złudy nie obala **1...g3? 2.0-0? g2 3.♞d3 gf1♞(♜)+** i nie ma ruchu **4.♙:f1??**.

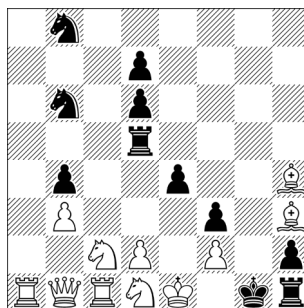
Ale dzięki baterii mamy nowego mata (zamiana) **2.♙a5+ ♙d8 3.♞d3+ ♙d5 4.♞:d5+ ♙c7 5.♜b7#**.

Nr C6

„Zjazd Problemistów Polskich”,

2024

1 nagroda



#5

1n6/3p4/1n1p4/3r4/1p2p2B/1P3p1B/
2NP1P1p/RQRNK1kr

Hetman na b1 i wieże na c1 i na a1 już stoją na pierwszej linii i mogłyby matawać bo odejściu skoczek d1 i króla. Ale białe w żaden sposób nie mogą

skutecznie zwolnić dla króla jakiegoś pola na drugiej linii.

Jedyną metodą będzie wykonanie roszady. Aby to zrobić białe muszą oczyścić pierwszą linię usuwając z niej hetmana, wieżę c1 i skoczka d1. Wcześniej trzeba usunąć skoczka z c2, aby otworzyć drogę wieży c1 i hetmanowi.

Wydaje się, że najlepiej te figury usuwać nie podstawiając ich pod bicie – dzięki czemu będą one stwarzać dodatkowe groźby. Ale okazuje się, że jedyną skuteczną drogą jest podstawienie ich **wszystkich pod bicie!**

Wybrana kolejność odejść i pola odejścia muszą być precyzyjne na każdym etapie rozwiązania.

Można rozpocząć usuwanie białych figur przeszkadzających w roszadzie na wiele sposobów, ale większość z nich to złydy obalane jedyną drogą:

1.♟a3? (grozi 2.♞c8 ♘:c8 3.♞:e4/♘c3) 1...♞a4 2.♞:e4 ♞e5 3.♞:e5 de5 4.♞c8 ~ 5.♞g8#; 1...♞g5 2.♘c3 bc3 3.♙d1! ♞g3 4.♙:g3 cd2 5.♙:d2#; ale 1...♘c6! 2.♞:c6 ♘c4!

1.♘ce3? ♘c6! 2.♞:e4 ♘e5! 3.♞f4 ♘d3#! lub 2.♞:c6 ♘c4! 3.♞:e4 ♘e5!

1.♘de3? ♘c4! 2.bc4 b3! 3.♞b2 ♞g5! lub 2.♘:c4 ♞d3! 3.♞b2 ♞c3!

1.♘c3? bc3 !2.♘d4 ♞:d4!

1.♘b2? ♘c4!; 1.♘:b4? ♘c6!

1.♞b2? ♞e5! 2.♘de3 ♘c4! 3.bc4 ♞g5! 4.d4 ♞g3!

Można próbować zrezygnować z roszady odciągając skoczka b6 lub wieżę:

1.♞a8? tempo: 1...♘:a8? 2.♘d4 ♞:d4 3.♞c8 ♞d5 4.♞g8+ ♞g5 5.♞:g5#; 1...♘a4? 2.♘d4 ♘b2 3.♘:f3+ ef3 4.♞g6+ ♞g5 5.♞:g5#; 1...♞f5(e5)? 2.♘c3 bc3 3.♘d4 c2 4.♘e2+ fe2 5.♙:e2#; ale 1...♘c4! 2.♘d4 (2.♞:b8 ♞g5!) 2...♞:d4 3.♞:b8 ♘e3! 4.fe3/♘:e3 ♞:d2!/♞d5!

1.♞a5? (z groźbami; 2.♞a1, 2.♞b2, 2.♘de3, 2.♘c3, 2.♘d4) 1...♘c4? (1...♞:a4? 2.♘c3/♘d4) 2.♘d4! ♘e5 3.♘c3 ♘d3+ (3...bc3 4.♘e2+ fe2 5.♙:e2#) 4.♞:d3 ed3 5.♘:f3#, ale 1...♘c6! 2.♘c3 bc3 3.♘d4 ♘:d4.

Poprawne jest: **1.♘d4!** (grozi m. in. 2.♞d3 ed3 3.♘:f3#) **1...♞:d4 2.♞c8!**

Wieżę trzeba usunąć przed skoczkiem, ale pole usunięcia musi być dokładne:

2.♞c5? dc5? 3.♘c3 z grą taką jak w grze głównej, ale 2...♘d5! i skoczek włączył się do obrony skutecznie opóźniając matę: 2.♞:d5 ♞:d5.

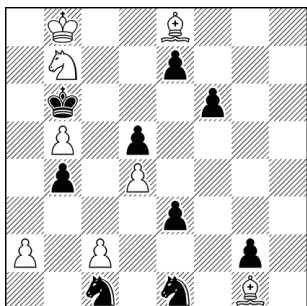
2...♘:c8 3.♘c3! (grozi m. in. 4.♘e2+ fe2 5.♙:e2#)

3...bc3 4.♞d3! (trzeba przesłonić wieżę – oto dlaczego usunięcie hetmana trzeba było zostawić na sam koniec!)

4...♖:d3/e:d3 5.0-0-0#; 4...cd2+
5.♙:d2#; 4...c2 5.♚f1#.

Nr C7

„Revista de Sah”, 1984
3 w. h.



#6

1K2B3/1N2p3/1k3p2/1P1p4/1p1P4/4p3/
P1P3p1/2n1n1B1

Główny plan 1.♙h2? obalany jest przez 1...e5!. Jeśli 1.c4?, to 1...bc3 e.p.! 2.a4 ♖b3!

Rozwiązanie **1.a4! ba3 e.p.** 1...♖b3 2.cb3. **2.c4 dc4 3.d5!** 3.♙:e3? ♖c2 4.♙f4 e5 5.de5 ~ 6.?. **3...♖c2** i teraz główny plan

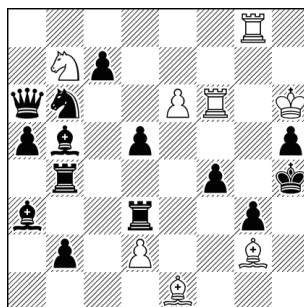
4.♙h2 e5 5.de6 e.p. i **6.♙c7#**.

Liczne bicia w przelocie, ale specyfika bicia w przelocie w tym zadaniu nie jest wykorzystana.

Nr C8

Temat: Czarna linia jest otwierana bez szkodliwego efektu po zneutralizowaniu odpowiedniej czarnej bierki lub przygotowaniu podłoża do jej neutralizacji.

„WCCT”, 1984-88
11 miejsce



#6

6R1/1Np5/qn2PR1K/pb1p3p/1r3p1k/
b2r2p1/1p1P2B1/4B3

Główny plan 1.♖f5? i 2.♖:h5# jest parowany przez 1...♙e8!

W tematycznej próbie 1.♖gf8? ♖dd4 2.♖g6 białe zamieniają role wież kontrolujących odpowiednio pola g4 i g3 uzyskując przesłone przekątnej e8-h5. Ale czarne również zamieniają role swoich wież kontrolujących te pola grając 2...♖b3! i otwierają przekątną a3-f8.

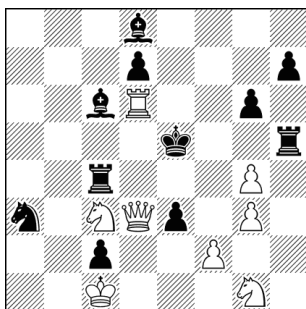
Dlatego najpierw **1.♖d6!** (grozi 2.♖f5#) **1...cd6** i zasadnicze manewry:

2.♖g8 ♜dd4 3.♖g6 ♜b3 i jeszcze nie 4.♖f5? ♜e2!, ale 4.d3! (przesłona Nowotnego) 4...♜b:d3 5.♖f5 i 6.♖:h5# lub 4...♜:d3 5.♖:f4+ ♖:f4 6.♜:g3#.

3...♜e2 4.♖:f4+ ♜g4 5.♖f3 i 6.♜:g3#;
2...♖f3 3.♖f5 ♜e8 4.♖:e8 ♜c8 5.♖:h5+ ♜g4 6.♜h3#.

Nr C9

„WCCT”, 1992-95
16 miejsce



#6

3b4/3p3p/2bR2p1/4k2r/2r3P1/
n1NQp1P1/2p2P2/2K3N1

Temat: Pewna bierka kontroluje linię i w trakcie gry jest przynajmniej dwa razy przesłaniana przez bierkę przeciwnego koloru.

1.f4+? ♖:f4 2.♜f3+ ♜:f3 3.♜e4 ♖h1+!

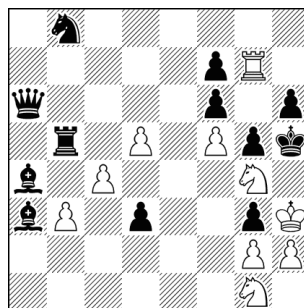
1.♜e4! (Nowotny i pierwsza tematyczna przesłona dwóch bierek)
1...♖f5 2.♜c5 grozi **3.♜:d7+ ♜:d7 4.♜d5#.**

2...♖f7 3.f4+ ♖c:f4 4.♜f3+ ♜:f3 5.♜e4! (drugi Nowotny i drugi raz tematyczna przesłona tych samych bierek)

5...♜:e4/♖:e4 6.♜d4/♜d5#.

Nr C10

„WCCT”, 1996-2000
12 miejsce



#6

1n6/5pR1/q4p1p/1r1P1Ppk/b1P3N1/
bP1p2pK/6PP/6N1

Temat: Czarna linia jest otwierana bez szkodliwego efektu po zneutralizowaniu odpowiedniej czarnej bierki lub przygotowaniu podłoża do jej neutralizacji.

1.♜:f6+? ♜:f6!; 1.♖h7? ♜f8!

W związku z tym można spróbować przesłony Nowotnego na d6: 1.d6? (tematyczne otwarcie linii b5-f5)
1...♜:d6? 2.♜:f6#, 1...♜:d6? 2.♖h7 ♜f8 3.♜:f6#, ale 1...♖:f5! 2.♖h7 ♜g6!

Spróbujemy więc następnej przesłony Nowotnego 1.c5? (tematyczne otwarcie linii b4-g4) 1...♖:c5? 2.♞h7, 1...♙:c5? 2.d6! i nie ma obrony (2...♖:f5??), ale 1...♞b4! 2.♞h7/d6 ♞:g4!.

Kolejną próbą Nowotnego jest 1.b4? (tematyczne otwarcie linii a4-d1) 1...♞:b4? 2.♞h7 i 3.♞:h6#, 1...♙:b4? 2.♞e2 de2 3.c5! i nie ma 2...♞b4??, ale 1...♙d1!

Dlatego trzeba zacząć od 1.♞e2! grozi 2.♞:g3#.

1...de2 (zamknięcie linii d1-g4 dzięki czemu otwarcie linii a4-d1 nie będzie szkodziło białym) 1...♞d6 2.♞:f6+ ♞:f6 3.♞:g3#.

I teraz kolejne przesłony Nowotnego: 2.b4! ♙:b4 (blokuje pole b4 i czarna wieża nie zajmie linii b4-g4). 2...♖:b4 3.♞h7 i 4.♞:h6#.

3.c5! ♙:c5 (zamknięcie linii b5-f5) 3.♖:c5 4.♞h7.

4.d6! ♞:d6 5.♞h7 ♞f8 6.♞:f6#.

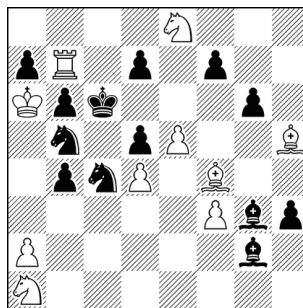
Nr C11

Temat. W złudzie czarne mają słaby ruch A, który nie broni przed matem. Złuda może się pojawić w dowolnym ruchu białych (niekoniecznie w pierwszym). Czarne wykonują więc wstępny ruch (lub serię ruchów) B i jeśli białe próbują kontynuować swój plan wtedy

ruch A obala ten plan. Ruch A nie może być odpowiedzią na szacha. W grze głównej białe pokonują te przeszkody dowolnym sposobem.

1.♙g4? (gr. 2.♙:d7#) 1...f5? (tematyczny główny ruch A1) 2.df6! e.p.

„WCCT”, 2021-22 7 miejsce



#6

4N3/pR1p1p2/Kpk3p1/1n1pP2B/
1pnP1B2/5Pbp/P5b1/N7

[1...♙f1? (A3) 2.♙d7#, 1...♙e1? (A4) 2.♙d7#].

Broni 1...♞:e5! (B1) 2.♙:e5 f5! (A1) i bicia w przelocie nie ma, bo czarne „wymusiły” zamianę pionka e5 na gońca, który bić w przelocie nie może!

Jeśli 2.♞c2 (zamiast 2.♙:e5), to 2...♙e1! (A4 i B2 jednocześnie) 3.♞:b4+ ♙:b4 (B3) 4.a4 ♙f1! (A3)

Druga złuda związana ideowo z tematem ze złudy głównej 1.a4? (gr.

2.ab5#) Qcd6? (tematyczny ruch A2)
 2. $\text{Bg4! f5 3.ef6 e.p., 1...Qf1?}$ (A3)
 2.ab5#; 1... Qe1? (A4) 2.ab5#.

Ale 1...ba3 e.p.! (B4) 2.Qc2 Qe1
 (B5=A4) 3.Q:a3 Qcd6! (A2=B6)
 4.ed6 Qf1! (A3)

Dlatego białe kopiują manewr czarnych z obalenia pierwszej złudy – wymuszają zamianę pionka b4 na gońca, który nie może bić w przelocie:

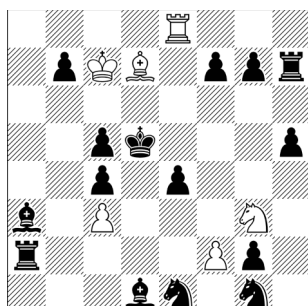
1.Qc2 $\text{Qe1 2.Q:b4+ Q:b4 3.a4! Qcd6}$
 (nie ma bicia w przelocie!)

4. $\text{Bg4! f5 5.ef6 e.p.}$

I teraz: 5...~ 6. $\text{Qd7\#}$, 5... Qc7+ (Q:d4)
 6. $\text{Qc7\#}$, 5... $\text{Q:b7 (Qf5) 6.ab5\#}$.

Nr C12

„Schach Echo”, 1983
 2 nagroda
 wersja 2025



#7

4R3/1pKB1ppr/8/2pk3p/2p1p3/b1P3N1/
 r4Pp1/3bn1n1

Główny plan 1. Qf5? jest obalany przez 1... Qf3! (ale nie 1... $\text{Qc2? 2.Qc8 Qb2 3.Qf5 i 4.Qe3\#}$).

Pierwszy manewr przygotowawczy 1.f4? parowany jest przez 1...ef3 e.p. 2. $\text{Qc8 (2.Qf5 Qc2) 2...Qb2 3.Qf5 Qc2 4.Qe7+ Qe4!}$.

Widzimy zatem, że manewr zaczynający się ruchem Qf5 musi być wykonany, kiedy pole e4 jest jeszcze zablokowane przez czarnego pionka.

Ale 1. Qf5? jest przedwcześnie z powodu 1... Qc1! . Dlatego najpierw wymuszamy przesłone gońca a3.

1. Qc8! Qb2 . Następnie wymuszamy blokowanie pola c2:

2. Qf5! Qc2 i jeszcze nie 3.f4? ef3 e.p. 4. Qe7+ Qe4 , ale najpierw zwalniamy pole f5:

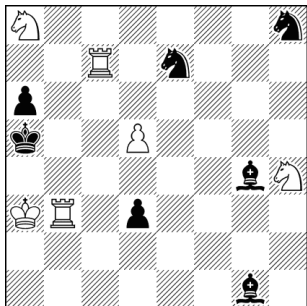
3. $\text{Qe7+ Qe5 4.Qd5+! Q:d5}$. Pole f5 zostało zwolnione, ale jeszcze nie 5. Qf5? Qf3!

Najpierw wymuszamy blokowanie pola f3.

5.f4! ef3 e.p.! 6. Qf5! i 7. $\text{Qe4\#}$.
 (6... Qc2?? , 6... Qf3??)

Nr C13

„Konkurs PZSzach”, 1986 1 nagroda



#7

N6n/2R1n3/p7/k2P4/6bN/KR1p4/8/6b1

Główny plan 1.♖c4 i 2.♞a4# jest obalany przez 1...♙d7! Jeśli 1.♘f3?, to nie 1...♙:f3? 2.♖c4, ale 1...♘f7! 2.♘d2 ♘d6!

Dlatego najpierw białe zamieniają role wież kontrolujących linie b i c.

1.♞bc3 ♜b5. 1...♘c6 2.♞7:c6 ♙d7 3.♞c5+ ♙:c5 4.♞:c5+ ♙b5 5-7 ♘f3-d2-b3#. **2.♞b7+ ♜a5** i teraz już przechodzi

2.♘f3!, bo pole b3 jest wolne i na 3...♘f7 nastąpi 4.♘d2 i 5.♘b3#.

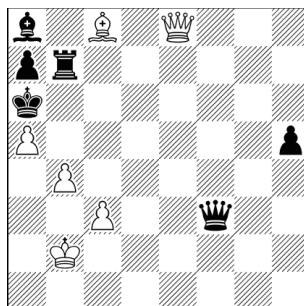
Czarne muszą więc zabić skoczka. **3...♙:f3.**

Ale teraz jeszcze nie 4.♖c4?, bo pojawiła się nowa obrona 4...♙d1!. Trzeba wrócić wieżami na poprzednie pozycje.

4.♞bc7! ♜b5 5.♞b3+ ♜a5 i dopiero teraz **6.♖c4** i **7.♞a4#**.

Nr C14

„Die Schwalbe”, 1983 1 nagroda



#8

b1B1Q3/pr6/k7/P6p/1P6/2P2q2/1K6/8

1.c4 grozi 2.♞b5#, ale odsłania króla i czarne zaczynają serię szachów. **1...♞f6+.**

Celem białych jest skryć się królem na polu a4.

Narzuca się więc 2.♜b3? (2.♜a3? ♞a1+), ale wtedy 2...♞f3+ i jeśli efektowne 3.♞e3!, to nie 3...♞:e3+? 4.♜h4 z matem w siódmym posunięciu, ale 3...♞d1+! 5.♜b2 ♞d6! Okazuje się, że „najkrótsza” droga do pola a4 jest przez pole a2!

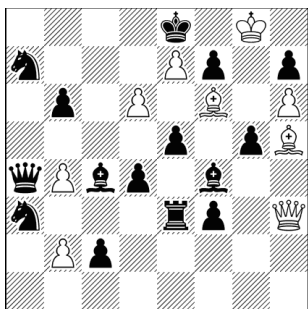
2.♜a2!! ♞f2+ 3.♜a3 ♞f3+ i teraz efektowne

4.♔e3!! (4.♘a4? ♖d1+) 4...♚f6!
4...♗:e3+ 5.♘a4 ♗b3(a3)+ 6.♙:♗ h4
7.♘a4 h3 8.b5#.

5.♚h6! ♗:h6 6.♘a4 ♚c6+ 7.b5+
♗:b5+ 8.ab5#. Mat jest wzorowy.

Nr C15

„Die Schwalbe”, 1985
Specjalna nagroda
wersja „Problemista.eu, 2021



#9

4k1K1/n3Pp1p/1p1P1B1P/4p1pB/
qPbp1b2/n3rp1Q/1Pp5/8

Główny plan białych – zdwojenie figur na przekątnej h3-d7 poprzez 1.♘g4?, co jest obalane przez analogiczne zdwojenie czarnych figur na przekątnej a4-d7 1...♘b5!

Można uniemożliwić czarnym to zdwojenie grając 1.b5?, ale nie zabijają one od razu 1...♗:b5? 2.♘g4, ale zagrają analogicznie białych 1...g4! i jeśli 2.♗:g4, to 2...♗:b5! i widzimy,

że białym też uniemożliwiono zdwojenie!

Białe mogą spróbować zamianę figur kontrolujących pola d7 i f7 przy okazji blokując pionka g5:

1.♘g4? ♘b5 2.♗h5, ale czarne odpowiadają 2...♗b3! blokując białego pionka b4 i po raz trzeci kopiując manewr białych.

Na początek więc białe wymuszają blokowanie pola b3: **1.b3!**

Grozi 2.ba4 i 2.bc4, trzeba zatem zabić pionka wieżą (po 1...♘:b3 nastąpi 2.♘g4!) **1...♚:b3** i teraz przechodzą kolejne manewry:

2.♘g4 ♘b5 3.♗h5 ♘c4 (3...♗b3??)
4.b5 ♗:b5 (4...g4??) 5.♗h3 ♘e6
6.♘:e6 fe6 7.♗:e6 ~ 8.d7+! ♗:d7
9.♗f7#.

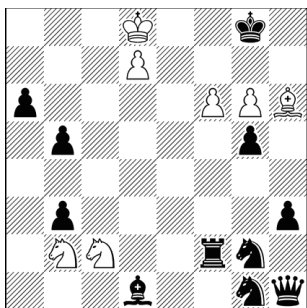
Nie można zmienić kolejności manewrów grając 1.♘g4? ♘b5 2.b3 z powodu 2...c1♗! 3.ba4 ♗c6! 4.cb5 ♗:d6!

Nr C16

Główny plan 1.♙c7? ♚:c2+ 2.♙b6 ♚c6+ 3.♙a5 jest obalany przez 1...♗h2+!

Można przesłonić przekątną h2-c7 poprzez 1.♙c8? ♚:c2+ 2.♙c4 ♚:c4+ 3.♙d8 ♚f4 i teraz 4.♙c7, ale 1...♘g4!

„Sächsische Zeitung”, 1982
2 w. h.



#11

3K2k1/3P4/p4PPB/1p4p1/8/1p5p/
1NN2rn1/3b2nq

Dlatego trzeba najpierw przesłonić przekątną d1-g4.

1.♔e7! (grozi 2.d8♞#) 1...♚e2+
2.♕e3! ♚:e3+ 3.♔d8 ♚f3.

Pierwszy cel jest osiągnięty. 4.♔c8!
♚c3+ (4...♙g4??) 5.♕c4! ♚:c4+ 6.♔d8
♚f4.

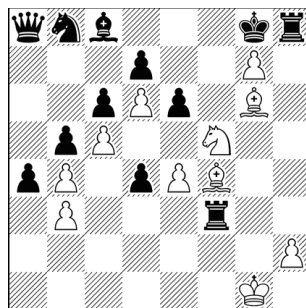
Druga przekątna jest przesłonięta i
przechodzi główny plan.

7.♔c7 ♚c4+ 8.♔b6 ♚c6+ 9.♔a5
♚d6/♚:f6 10.f7+/d8♞+ ♔h8/♚f8
11.f8♞/♞:f8#.

Nr C17

1.♙e5 z dwoma groźbami 2.♕e7# i
2.gh8♞#.

„Martin Zilina”, 1998-2000
1-3 nagroda



#16

qnb3kr/3p2P1/2pPp1B1/1pP2N2/
pP1pPB2/1P3r2/7P/6K1

Gdyby nie było czarnej wieży h8, to
czarne by nawet wygrały po
1...♚:f5(ef5). Teraz nie zostaje im nic
innego jak szachowanie.

1...♚g3+! i jeśli teraz 2.hg3? (złuda te-
matyczna), to 2...♚h1+! 3.♔:h1 ef5
4.ef5 ab3 5.f6 ♞a1+ i czarne się bro-
nią.

Widać stąd, że białym szkodzi ich pio-
nek b3, obecność którego pozwala
czarnym poprzez ab3 włączyć do
obrony hetmana. Dlatego białe wymu-
szają zabicie tego pionka przez
czarne.

2.♔f1! 2.♔f2? ♚:h2+! i czarne pozby-
wają się wieży.

2...♚f3+ 3.♔e1 ♚e3+ 4.♔d1 ♚d3+
5.♔c1 ♚c3 6.♔b1 ♚:b3+ 7.♔c1!

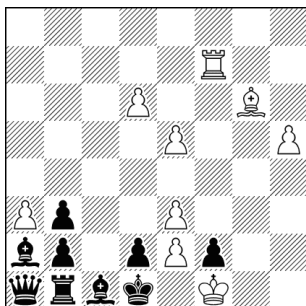
Pionek został unicestwiony „rękoma czarnych” i biały król wraca.

7...♖c3+ 8.♔d1 ♖d3+ 9.♕e1 ♖e3+
10.♕f1 ♖f3+

11.♕g1 ♖g3+ 12.hg3 ♖h1+ 13.♕:h1
ef5 14.ef5 a3 15 f6 a2 16.f7#.

Nr C18

„WCCT”, 2015-17
16-17 miejsce



#19

8/5R2/3P2B1/4P2P/8/Pp2P3/bp1pPp2/
qrbk1K2

Temat. W trakcie gry pojawiają się po kolei co najmniej dwie bezpośrednie białe baterie.

1.♖f5! ♕c2 2.♖f8+ (pierwsza tematyczna bateria) 2...♔d1 3.♜f7 ♕c2
4.♖c8+ ♔d1 5.♜c4 ♕c2.

Kluczowa pozycja. Głównym planem jest 6.♜d3+? ♔d1 7.♜c2+ bc2 z przejściem wieży na linię g, ale pole g8 jest kontrolowane przez ♜a2.

Dlatego trzeba najpierw przerzucić wieżę z powrotem na 7 linię. Aby to zrobić trzeba wcześniej wykonać gońcem krytyczne posunięcie.

6.♜g8+ (druga tematyczna bateria – zamiana ról gońca i wieży)) 6...♔d1
7.♖f8 ♕c2 8.♜h7+ ♔d1 9.♖f5 ♕c2
10.♖f7+ (trzecia – znowu zamiana ról)
10...♔d1 11.♜g8 ♕c2 12.♖c7+ ♔d1
13.♜c4 ♕c2. Mamy kluczową pozycję z wieżą na 7 linii.

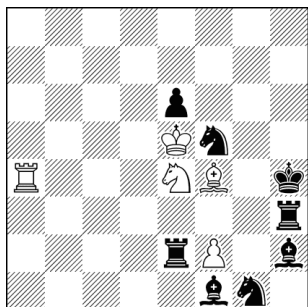
14.♜d3+ (czwarta bateria) 14...♔d1
15.♜c2+ bc2 16.♖g7 ♜f7, ♜e6, ♜d5
17.♕:f2 ♜g6, ♜g4, ♜g2 18.♖:g6,
♖:g4, ♖:g2 ~ 19.♖g1#.

Lub 16...♜c4 17.♕:f2 ♜:e2 18.♖g1+
♜f1 19.♖:f1#.

MATY POMOCNICZE

Nr E1

„WCCT”, 1981-83
13 miejsce



H#2, 2 rozwiązania

8/8/4p3/4Kn2/R3NB1k/7r/4rP1b/5bn1

Temat. Tempowy ruch z szachem.

1.♖e3 ♜g3 (gdyby był ruch białych, to byłoby 2...♙:e3#) 2.♛d1+ ♙e3#

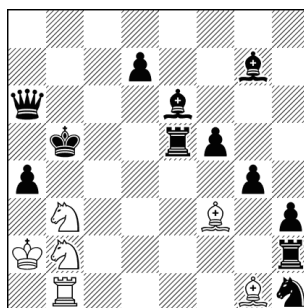
1.♜g3 ♙e3 (gdyby był ruch białych, to byłoby 2...♜:g3#) 2.♜h1+ ♜g3#

Nr E2

1.♜d5 (wieża uwalnia skoczek b3, ale wyłącza ♙f3) 1...♜d2 (uwolniony ♜b3 uwalnia ♜b2) 2.♜e5 (2.♜d4? ♜c4+ 3.♙c5 – wieża musi włączyć ♙f3 i nie przesłonić ♙g1) 2...♜bc4#

1.♜f2 (skoczek uwalnia ♜b2, ale wyłącza ♙g1) 1...♜c4 (uwolniony ♜b2 uwalnia ♜b3) 2.♜h1 (2.♜e4? ♜d2+ 3.♙c6 – skoczek musi włączyć ♙g1 nie przesłaniając ♙f3) 2...♜bd2#.

„Częstochowa”, 1984
3 nagroda
wersja 2022



H#2, 2 rozwiązania

8/3p2b1/q3b3/1k2rp2/p5p1/1N3B1p/KN5r/1R4Bn

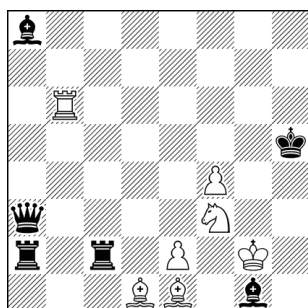
Nr E3

a) 1.♙f2 (uwolnienie pionka) 1...e4 (uwolnienie skoczka) 2.♙e3+ (przesłona hetmana) 2...♜d2#;

b) 1.♜c6 (uwolnienie skoczka) 1...♜d2 (uwolnienie pionka) 2.♜c4+ (przesłona hetmana) 2...e4#.

Gra półbaterii.

**„Zjazd Problemistów Polskich”,
1996
1-2 nagroda**

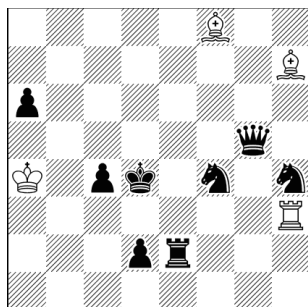


H#2, b) ♖a3 - a6

b7/8/1R6/7k/5P2/q4N2/r1r1P1K1/3BB1b1

Nr E4

**„Zjazd Problemistów Polskich, 1996
1-2 nagroda**



H#2, 2 rozwiązania

5B2/7B/p7/6q1/K1pk1n1n/7R/3pr3/8

1. ♖f3 (przesłona białej wieży) **1... ♜f5**
(przesłona czarnego hetmana) **2. ♖e3**

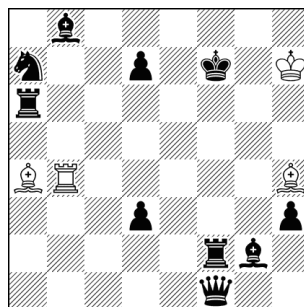
(samozwiązanie czarnego skoczka)
2... ♜c5#;

1. ♖g3 (przesłona białej wieży)
1... ♜e4 (przesłona czarnej wieży)
2. ♖c3 (samozwiązanie czarnego hetmana) **2... ♜g7#.**

Przesłony i wiązania.

Nr E5

**„Zjazd Problemistów Polskich, 1996
2 w. h.**



H#2, 2 rozwiązania

1b6/n2p1k1K/r7/8/BR5B/3p3p/5rb1/5q2

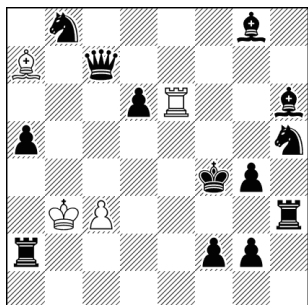
1.d6 (przesłona gońca) **1... ♜d7** (temat Umnowa) **2. ♜f3** (przesłona wieży)
2... ♜f4# (3. ♜:f4??)

1. ♜d6 (przesłona pionka) **1... ♜b8** (temat Umnowa) **2. ♜f3** (przesłona gońca) **2... ♜b3#** (3.d5??)

Temat Umnowa, Grimshaw na f3 i pickabish na d6.

Nr E6

„Sokołów Podlaski”, 2000
1 nagroda



H#2, b) ♖f4 na c6

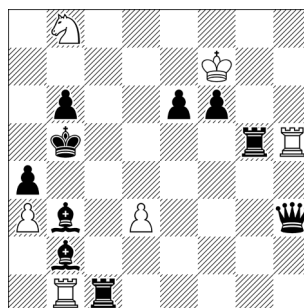
1n4b1/B1q5/3pR2b/p6n/5kp1/1KP4r/
r4pp1/8

a) 1.♖f3 (uwolnienie pionka) 1...c4
(uwolnienie wieży) 2.♕f4 (przesłona
gońca i blokowanie) 2...♖e3#;

b) 1.♖d5 (uwolnienie wieży) 1...♖e3
(uwolnienie pionka) 2.♕c6 (przesłona
hetmana i blokowanie) 2...c4#.

Nr E7

„Zjazd Problemistów Polskich”,
2024
6-10 nagroda



H#2, b) ♖h3->a2

1N6/5K2/1p2pp2/1k4rR/p7/Pb1P3q/
1b6/1Rr5

a) 1.♖e5 (przesłona gońca czarnopolo-
wego) 1...♖f6 2.♕c2 (przesłona
wieży białopolowym gońcem)
2...♖e5# mat związaną wieżą ze
związaniem ♕b2.

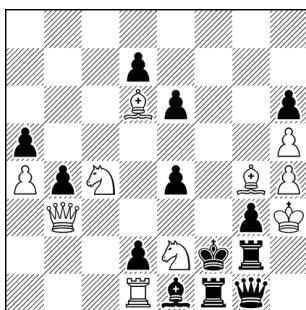
b) 1.♖d5 (przesłona gońca białopolo-
wego) 1...♖e6 2.♕c3 (przesłona
wieży czarnopolowym gońcem)
2...♖d5# mat związaną wieżą ze
związaniem ♕b3.

SAMOMATY

Komponując samomaty starałem się, aby było jak najwięcej motywów samomatowych. Wyjątek stanowią samomaty układane na WCCT, gdzie głównie chodziło o realizację tematu i przyniesienie punktów drużynie.

Nr F1

W. Rosolak & J. R.
„Spała”, 1987
1 nagroda



S#2

8/3p4/3Bp2p/p6P/PpN1p1BP/1Q4pK/
 3pNkr1/3Rbrq1

Przygotowanie: 1...e5 2.♘e3 ♔h1/
 ♔h2/ ♚h2#, 1...e3 2.♘e5 ♔h1/ ♔h2/
 ♚h2#.

Złudy: 1.♘c3? grozi 2.♙:g3+ ♚:g3#,
 ale 1...e5!; 1.♘f4? grozi 2.♙:g3+
 ♚:g3#, ale 1...e3!

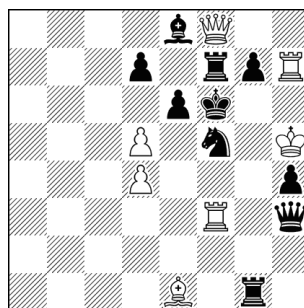
Rozwiązanie: 1.♘d4 tempo.

1...e5 2.♙:g3+ ♚:g3#;
 1...e3 2.♙:g3+ ♚:g3#.

Nr F2

Celem tego zadania było zrealizowanie w najmniejszej liczbie posunięć motywu wzajemnej przesłony pionka i wieży. W ortodoksyjnym zadaniu potrzeba do tego trzychodówki, czyli 2 i pół posunięcia (jest to pokazane np. w zadaniu B4). Tu udało się to zrealizować w kompozycji o pół ruchu krótszej!

„Zjazd Problemistów Polskich”,
1996
3 nagroda



S#2

4bQ2/3p1rpR/4pk2/3P1n1K/3P3p/5R1q/
 8/4B1r1

1.d6 grozi 2.♙e7+ ♚:e7#.

W tym momencie nie przechodzi
 2.♙:g7+? ♚:g7! oraz 2.♙:h4+? g5!

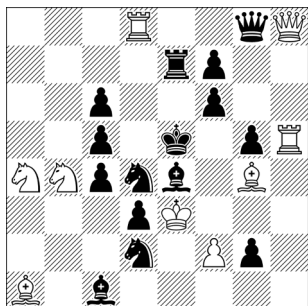
1...g5 (pionek przesłonił wieżę)
2. ♖g7+ ♜:g7# (2...♜g:g7??)

1...♜g6 (wieża przesłoniła pionka)
2. ♔:h4+ ♜:g5#, ♖:h4#. (2...g5??)

Szkoda, że tylko ruch 1. ♔:h4+? przechodzi w pozycji początkowej jako próba logiczna.

Nr F3

„Legnica”, 2005
4 nagroda



S#2

3R2qQ/4rp2/2p2p2/2p1k1pR/
NNpnb1B1/3pK3/3n1Pp1/B1b5

1. ♖b6! grozi 2. ♔:c4+ ♔:c4#.

W obronach czarne przesłaniają tym samym gońcem trzy różne figury białych.

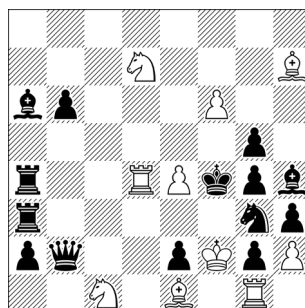
1...♔f5 (przesłona ♔g4 – korzyść [motyw klasyczny] i szkoda czarnych [motyw samomatowy]) 2. ♖:f6+ ♔:f6# (3. ♔e6??);

1...♔f3 (zwolnienie pola d3 białemu królowi – korzyść czarnych [motyw samomatowy] oraz przesłona białego pionka f2 – szkoda czarnych [też motyw samomatowy] 2. ♜:g5+ ♖:g5# (3.f4??),

1...♔d5 (korzyść czarnych – obrona pola c4 [motyw klasyczny], szkoda czarnych przesłona białej ♔d8, zdjęcie kontroli z pola d3 [motywy samomatowe]) 2. ♔:d4+ ♔d4# (3. ♜:d4??).

Nr F4

„Jubileusz E. Iwanowa”, 2015
1 w. h.
wersja „Problemista.eu”, 2021



S#2

8/3N3B/bp3P2/6p1/r2RPkpb/r5np/
pq2pKpP/2N1B1R1

Zadanie to realizuje temat: *przesłony wieży i gońca przez hetmana, przy czym szkodą dla czarnych jest fakt, że hetman jest silniejszy niż wieża czy gońiec – to można zrobić tylko w sa-*

momacie albo wykorzystując motywy patowe.

Tematyczne próby logiczne:

1.♟:e2+? ♞(♞):e2#., ale 1...♙:e2!

1.hg3+? ♙:g3#, ale 1...♙:g3!

1.e5+? ♞:d4/♞e4#, ale 1...♙:d4!

1.f7! Grozi 2.f8♞(♙)+ ♞f5#.

1...♞b5 (przesłona hetmanem gońca)

2.♞:e2+ ♞(♞):e2#,

1...♞b3 (przesłona hetmanem wieży)

2.hg3+ ♙(♞):g3#,

1...♞b4 (przesłona hetmanem drugiej wieży) **2.e5+ ♞:d4/ ♞e4#.**

(1...♙c4 2.e5+).

W oryginalnej wyróżnionej wersji były tylko dwa warianty tematyczne.

Nr F5

Niestety wiele drukowanych, a nawet nagrodzonych samomatów to są de facto przerobione zadania ortodoksyjne i żadnych samomatowych motywów w nich nie ma.

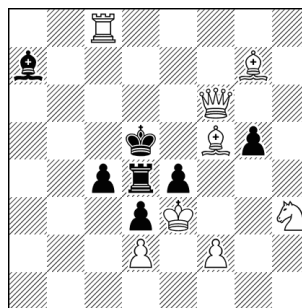
Jak to określa Waldemar Tura jest to zadanie ortodoksyjne z dodanym „automatem matującym”.

Według mnie (wiem, że moje zdanie dzielają moi wybitni koledzy specjaliści od samomatów Eugeniusz Iwanow i Waldemar Tura) prawo do istnienia takich zadań jest wątpliwe.

Poniższe drobne zadanie miało na celu skonstruowanie takiej pozycji, w której **wszystkie korzyści i szkody białych i czarnych są motywowane wyłącznie samomatowo.**

Jak już wspomniałem we wstępie najciekawsze zadania uzyskujemy wtedy, gdy łączymy w jednym zadaniu motywy ortodoksyjne z samomatowymi. Dlatego to zadanie nie aspiruje do bycia wybitnym (to tak jakbym przy komponowaniu studium z góry zrezygnował z używania połowy motywów!) – traktuję je jako pewną ciekawostkę.

„PZSZACH, 2021 5 pochwała



S#2

2R5/b5B1/5Q2/3k1Bp1/2prp3/3pK2N/
3P1P2/8

Próby:

1.♞:d4+? ♙:d4+ 2.♙:d4;

1. ♖f4+? gf4+ 2. ♕:f4;
1. ♕:e4+? ♖:e4+ 2. ♕f3.

1. ♕f8! Motyw wstępu samomatowy – **osłabienie białych** poprzez zdjęcie dodatkowej kontroli z pola d4.

Grozi **2. ♖:d4+ ♕:d4#** (3. ♕:d4??).

Podobnie **wyłącznie samomatowe** są motywy **i szkód i korzyści** obron czarnych.

1... ♕b8 – korzyść czarnych **ich osłabienie** poprzez zdjęcie kontroli z pola d4, szkoda czarnych **ich wzmocnienie** poprzez dodatkową kontrolę pola f4.
2. ♖f4+ ♕(P):f4# (3. ♕:f4??).

1... g4 – korzyść czarnych **ich osłabienie** poprzez zdjęcie kontroli z pola f4, szkoda czarnych – **ich wzmocnienie** poprzez kontrolę pola f3. **2. ♕:e4+ ♖:e4#** (3. ♕f3??).

Wybór odejścia gońcem w pierwszym ruchu też jest motywowany samomatowo.

1. ♕h6? jest złe, bo daje **korzyść czarnym** poprzez **wzmocnienie białych**: dodatkową kontrolę pola f4. 1... ♕b8!
2. ♖f4+ gf4+! 3. ♕:f4.

Nr F6

Temat: ta sama czarna bierka jest w trakcie gry co najmniej dwa razy uwalniana.

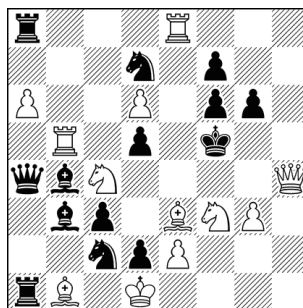
1. ♕f2! grozi **2. g4+ ♕f4 3. ♕e3+ ♖:e3#.**

1... ♕c5 2. ♖e4+! (2. e4+? de4 3. ♖e3+ ♖:e3+ 4. ♕e2; 3. ♖d4+ ♖:d4+ 4. ♖:b3)
2... de4 3. ♖e3+! (3. ♖d4+? ♕g5!)
3... ♖:e3#,

1... ♖e5 2. e4+! (2. ♖e4+? ♕:e4!)
2... de4 3. ♖d4+! (3. ♖e3+? ♖:e3+ 4. ♕e2) **3... ♖:d4#,**

1... g5 2. ♖h7+ ♕g4 3. ♖e3+ ♖:e3#
1... ♖:e8 2. ♖f4+ ♕e6 3. ♖d4+ ♖:d4#.

„WCCT”, 1989-92 1-3 miejsce



S#3

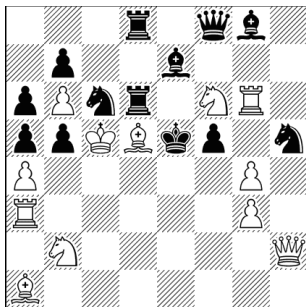
r3R3/3n1p2/P2P1pp1/1R1p1k2/qbN4Q/
1bp1BNP1/2npP3/rB1K4

Tematyczne uwolnienia pionka d5 przez czarne pozwalają tematycznie uwolnić ♖c2 przez białe na 2 różne sposoby, po czym skoczek ten jest ściągany na dwa różne pola. Daje to unikanie duali w 2 i 3 posunięciu.

Nr F7

Temat: Motyw obronny czarnych jest jednocześnie korzyścią dla czarnych i dla białych.

E. Iwanow & R. Kapica & J.R.
„WCCT”, 1996-2000
20 miejsce



S#3

3r1qb1/1p2b3/pPnr1NR1/ppKBkp1n/
P5P1/R5P1/1N5Q/B7

1.♙f7! grozi **2.♜d1+ ♜d4** **3.♙:d4+ ♜:d4#.**

W pierwszych 4 wariantach tematycznym motywem jest zwolnienie pola czarnemu królowi.

1...fg4 **1.♞e2+ ♜f5** **3.♞e6+ ♜:e6#.**

1...♜:g3 **2.♞e3+ ♜f4** **3.♜d5+ ♜:d5#;**

1...♜:f6 (♙:f6) **2.♜c4+ ♜e4** **3.♜d2+ ♜:d2#;**

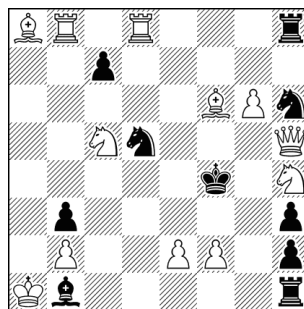
1...♙:f7 (♞:f7) **2.♜d3++ ♜e6** **3.♞a2+ ♜d5#**

W piątym wariantcie tym motywem jest przesłona linii a1-e5.

1...♜d4 **2.♜c4+ bc4** **3.♙:d4+ ♜:d4#**

Nr F8

„Jubileusz 35 lat Problemisty”, 1997
2 nagroda



S#3

BR1R3r/2p5/5BPn/2Nn3Q/5k1N/1p5p/
1P2PP1p/Kb5r

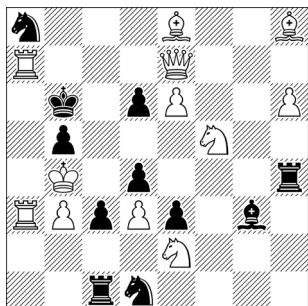
1.♙e7 grozi **2.♞f3+ ♜e5** **3.♞e4+ ♙:e4#.**

1...♜d5~ **2.♜g2+** (wymusza przesłone ♙a8) **2...hg2** **3.♜d3+** (wymusza przesłone ♜d8) **3...♙d3#**, ale nie **2.♙d6+?** **cd6** **3.♜b4+ ♜c4/♜e4!**

1...♜b4 **2.♙d6+** (wymusza przesłone ♜e8) **2...cd6** **3.♜b4+** (wymusza przesłone ♙a8) **3...♙e4#**, ale nie **2.♜g2+?** **hg2** **3.♜d3+ ♜:d3.**

Nr F9

J.R. & Z. Szczep & W. Tura
„WCCT”, 2005-2008
22 miejsce



S#3

n3B2B/R3Q3/1k1pP2P/1p3N2/1K1p3r/
RPPp1b1/4N3/2rn4

Temat (podany w skrócie): Dwie bierki biała A i biała lub czarna B (B musi być liniowa) zajmują pole na tej samej linii X. 1 i 2 ruch czarnych są wykonywane przez tę samą bierkę C, która najpierw bije A, a potem odchodzi zwalniając linię X dla B.

Biała bierka A – ♖e2. W pierwszym wariantcie B to ♜h4, a C to ♙g3, w drugim te figury zamieniają się rolami.

1. ♖f4 grozi 2. ♜c7+ ♕:c7 3. ♖d5+ ♕:d5#;

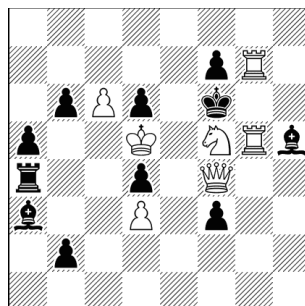
1... ♙d4 2. ♖g3 grozi 3. ♜d6+ ♙:d6#;
2... ♙g5(h6) 3. ♙:d4+ ♜:d4#;

1... ♜:f4 2. ♖h4 grozi 3. ♙:d4+ ♜:d4#;
2... ♜f~ 3. ♜:d6+ ♙:d6#.

Dodatkowo temat Umnowa.

Nr F10

„Jubileusz E. Iwanowa”, 2018
1 w. h.



S#3

8/5pR1/1pPp1k2/p2K1NRb/r2p1Q2/
b2P1p2/1p6/8

Chciałem w tym zadaniu zrealizować przesłone Grimshaw w ten sposób, aby przesłona, czyli klasycznie osłabienie czarnych była jednocześnie korzyścią dla czarnych i dla białych.

1. ♜g3 grozi 2. ♜h4+ ♕:f5 3. ♜:f7+ ♕:f7#.

1... ♙b4 korzyść czarnych – ich osłabienie poprzez zdjęcie kontroli z pola d4 (motyw typowo samomatowy), przez co nie będzie mata z groźby, ale jednocześnie jest to korzyść dla białych (motyw klasyczny), bo białe grają na d4 nie bojąc się bicia.

2.♖:d4+ ♘:f5 3.♙:f7+ ♚:f7#.
3.♙:f3+? ♚:f3+ 4.♖e4.

1...♙b4 korzyść czarnych ich osłabienie poprzez zdjęcie kontroli z pola d6 (motyw samomatowy), przez co nie będzie mata z groźby, ale jednocześnie jest to korzyść dla białych (motyw klasyczny), bo hetman nie będzie zabity na d6. 2.♖:d6+ ♘:f5 3.♙:f3+ ♚:f3#. 3.♙:f7? ♚:f7+ 4.♖e6.

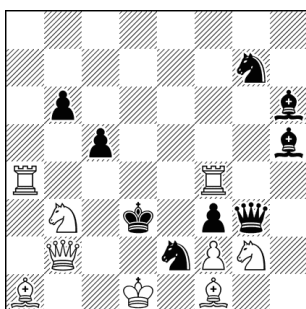
Dodatkowo:

1...♙g4 2.♖h6+ ♘:f5 3.♙:f3+ ♚:f3#.

Unikanie duali motywowane samomatowo – po złym wyborze trzeciego ruchu białe mają obronę przed matem.

Nr F11

J.R & W. Tura
„PZSZACH”, 2021
1 nagroda



S#3

8/6n1/1p5b/2p4b/
R4R2/1N1k1pq1/1Q2nPN1/B2K1B2

Zadanie to realizuje temat z zadania F4: przesłona słabszej figury (♙,♙) przez silniejszą – hetmana. Przy czym tu autorzy chcieli zrealizować przesłony **tej samej figury na różnych polach**.

Okazało to się trudne i wymagało aż trzech posunięć. Za to uzyskano dodatkowo ciekawy schemat unikania duali.

1.♙h4 grozi 2.♖d2+ ♚:d2 3.♙:e2+ fe2#.

W tematycznych wariantach hetman atakuje pole d2, ale jednocześnie przesłania swojego gońca, co okazuje się korzyścią dla białych (motyw typowo samomatowy).

1...♖f4 2.♙:c5+! bc5 3.♖d2+ ♖:d2# (3...♙:d2??), ale nie 2.♖d4+?, bo 2...♖:d4 i hetman „odsłania” gońca.

1...♖g5 2.♖d4+! cd4 3.♙c1+ ♖:c1# (3...♙:c1??), ale nie 2.♙:c5+? ♖:c5 i hetman odsłania gońca.

Złudy: 1.♙fc4? ♖g5!; 1.♙f5? c4!;
1.♙g4? fg2!

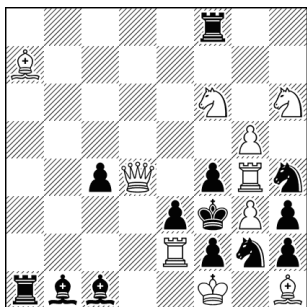
Nr F12

Temat: W samomacie w 3-7 ruchach w 1 ruchu (wstęp albo złuda) białe stwarzają groźbę. W pierwszym ruchu czarne tworzą baterię skierowaną na białego króla. Bateria musi być zdol-

na do działania, jeśli białe próbują kontynuować groźbę. Bateria nie musi działać w wariantach.

1.♖h5 grozi 2.♙:h4 ~ 3.♙:g2+ hg2#.

„WCCT”, 2021-22
3 miejsce



S#3

5r2/B7/5N1N/6P1/2pQ1pRn/4pkPp/4RpnP/rbb2K1B

1...♙c1 dow. (b2, a3) 2.♙:e3+ (Po 2.♙:h4? tylko ♙b1 dow. +) (2.♙:f2+? ef2 3.♙d5+ ♙e4+ 4.♙d1) 2...fe3 3.♙e4+ (3.♙d5+? ♙e4+ 4.♙d1) 3...♙:e4#.

1...♙d2 2.♙:f2+ (Po 2.♙:h4? tylko ♙b1 dow. +) (2.♙:e3+? ♙:e3! 3.♙d5+ ♙e4+ 4.♙d1) 2...ef2 3.♙d5+ (3.♙e4+? ♙:e4) 3...♙e4#.

1...♙b1 dow. (a2, c2, h7 [g6]) 2.♙:f4+ (Po 2.♙:h4? tylko ♙c1 dow. +) (2.♙:f4+? ♙:f4 3.♙:e3+ ♙:e3+ 4.♙e1 lub 3.♙:e3+ ♙:e3+ 4.♙d1(:a1)) 2...♙:f4 3.♙:e3+ ♙:e3#.

Obrona 1...♙g6 nie jest tematyczna, bo po 2.♙:h4 broni nie tylko szach z baterii, ale i 2...♙:h5!

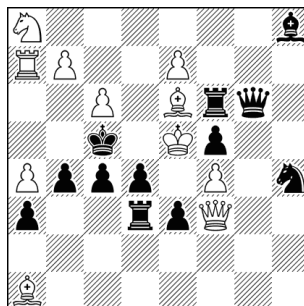
1...♙d3 2.♙:f4+ (Po 2.♙:h4? tylko ♙c1 dow.+) (2.♙:f4+? ♙:f4 3.♙:e3??) 2...♙:f4 3.♙:e3+ ♙:e3#

1...♙e4 2.♙:e3+ (Po 2.♙:h4? tylko ♙c1 dow.+) (2.♙:f4+??) 2...fe3 3.♙:e3+ ♙:e3# lub 2...♙:e3 3.♙d1+ (wykorzystane blokowanie pola e4) ♙:d1#.

1...♙f5 (przesłona wieży f8 jednocześnie szkoda i korzyść dla czarnych to się da uzyskać tylko w samomacie!) 2.♙:f2+ (Po 2.♙:h4? tylko ♙c1 dowolnie+) (2.♙:f4# przesłona ♙f8 – korzyść dla czarnych) 2...ef2 3.♙:f4+ (przesłona wieży f8 – szkoda dla czarnych) ♙:f4#.

Nr F13

J.R & W. Tura
„Strate Gems”, 2022
2 nagroda



S#3

N6b/RP2P3/2P1Brq1/2k1Kp2/Pppp1P1n/
p2rpQ2/8/B7

Nr F14

1.♙d7 grozi 2.♙:d4+ ♖:d4 3.♗d5+
♖:d5#.

W pierwszej parze wariantów czarne odblokowują pola swojemu królowi co jest jednocześnie korzyścią dla czarnych i szkodą.

1...b3 2.♗d5+ (przed odblokowaniem to byłby mat!) 2...♙b4 3.♗d6+ ♖:d6#.

1...c3 2.♖a5+ (przed odblokowaniem to byłby mat) 2...♙c4 3.♙e6+ ♖:e6#.

W pozostałych dwóch wariantach czarna wieża blokuje pionki, dzięki czemu białe mogą wykonać ciche posunięcie, a czarne nie mogą odblokowaniem pola zapobiec groźbie.

1...♖b3 2.c7 grozi 3.♗c6+ ♖:c6#
(2...b3??) 2...♗g2 3.♗d5+ ♗:d5#.

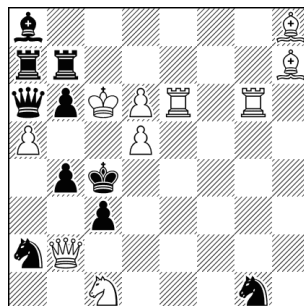
1...♖c3 2.b8♙ grozi 3.♙d6+ ♖:d6#
(2...c3??)

1.♙c8? ♖b3!

Uważam, że zarówno w ortodoksyjnych zadaniach jak i w samomatach gra w miarę możliwości powinna się toczyć do samego końca.

Dlatego trochę żałuję (myślę, że podziela to też Waldemar), że brak tego w ostatnim wariantcie.

J.R. & W. Tura
„Jubileusz Iwanow - 90”, 2023
1 nagroda



S#3

b6B/rr5B/qpKPR1R1/P2P4/1pk5/2p5/
nQ6/2N3n1

1.♗:a2+? b3 2.♗a3 ~ 3.♗c5+ bc5#,
2...♗:a5!; 1.♖g6? ♙:c1!

1.♖ef6! ~ 2.♗:b3+ ♙d4 3.♖fe6+
♖g7#;

1...♙:c1 2.♖f4+ (2.♖g4? mat) 2...♙d3
3.♖ge6+ ♖:h7#;

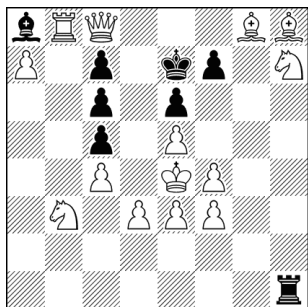
1...cb2 2.♖g4+ (2.♖f4? mat) 2...♙c3
3.♖f2+ ♖g7#;

1...♙d4 2.♗f2+ ♙e5 3.♖f4+ ♖g7#,
2...♙e4 3.♖g5+ ♖:h7#, 2...♙c4
3.♗c5+ bc5#;

1...♙f3 2.♗e2+ ♙d4 3.♖:f3+ ♖g7#.

Nr F15

„Harmonie”, 2001 1 nagroda



S#7

bRQ3BB/P1p1kp1N/
2p1p3/2p1P3/2P1KP2/1N1PPP2/8/7r

Główny plan 1.♖a5? z groźbą 2.♕:c6+ ♜:c6# jest obalany przez 1...f5+! i trzeba bić w przelocie 2.ef6 e.p.+.

Dlatego wstępnym manewrem białe doprowadzą do analogicznej pozycji, ale z gońcem na e5 zamiast pionka, który to gońiec już nie będzie mógł bić w przelocie i obrona ...f5+ będzie matem.

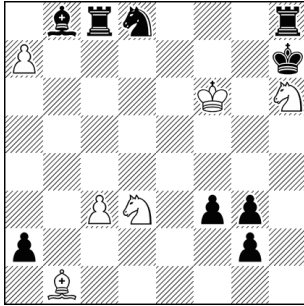
Samomatowa. paradoksalna motywacja: *białe się osłabiają, pozornie się wzmacniają, bo stawiając na kluczowym polu silniejszą figurę w miejsce słabszej, uniemożliwiają sobie w przyszłości bicie w przelocie!*

1.♞f8+ ♜d7 2.♞d6+ cd6 3.♕f8+ ♜c7 4.ed6+ ♜:d6 5.♞e5+ ♜e7 i cel został osiągnięty. **6.♖a5!** ~ (6...f5#) **7.♕:c6+ ♜:c6#.**

ZADANIA BAJKOWE

Nr G1

„Biuletyn OZSzach.
w Częstochowie”, 1987
4 nagroda



H#2 - circe
2 rozwiązania

1brn3r/P6k/5K1N/8/8/2PN1pp1/p5p1/1B6

Konwencja **circe** polega na tym, że zabita figura wraca na pole wyjściowe, jeśli jest ono wolne. Jeśli jest ono zajęte, to znika z szachownicy. W nawiasie pisze się figurę wracającą na odpowiednie pole.

1.a1♙ ab8♙(♙f8) 2.♖:b8 (♙c1) ♖b2#
(2...♖~+? 3.♙:c3(Pc2))

1.a1♞ a8♞ 2.♞:a8 (♞h1) ♞c5#
(2...♞~+? 3.♞:c3(Pc2))

Unikanie duali wykorzystujące konwencje circe. W matującym posunięciu skoczek przesłania czarną bierkę po to, aby nie mogła zabić ona białego pionka, który „wracając” na

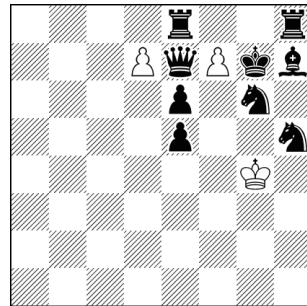
c2 przesłoniłby strzelca baterii – gońca b1.

Nr G2

a) 1.♙f6 f8♞+ 2.♞f7 de8♙#.

b) teraz rozwiązanie z a) nie przechodzi, bo po 2.de8♙ zabita wieża wraca na pole a8 (bo została zabita na białym polu), atakuje pole e8, więc mata nie ma.

„Biuletyn OZSzach.
w Częstochowie”, 1988-89
1 nagroda



H#2

a) - regularne szachy
b) - circe

4r2r/3PqPkb/4p1n1/4p2n/6K1/8/8/8

Do celu prowadzi:

1.♙h6 de8♞! (♞a8). Białe dorabiają wieżę, aby po zabiciu 2.♞:e8 (♞h1) wróciła na h1 i wiązała skoczka h5, po

czym matuje **2...f8♙#!** Gońca nie można bić, bo wróciłby na c1 i król byłby dalej pod biciem.

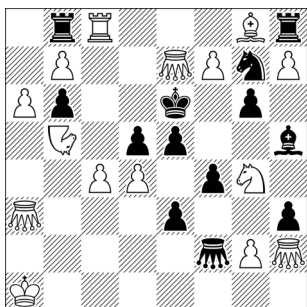
Nr G3

*Konwencja **król refleksyjny**, polega na tym, że szachowany król przejmuje właściwości szachującej go bierki (obydwu bierek, jeśli szach jest podwójny).*

***Koniki polne** poruszają się po liniach poziomych, pionowych i przekątnych przeskakując przez inną bierkę i stając tuż za nią.*

***Lunatyk** porusza się tak jak skoczek, ale na dowolną odległość. Na przykład lunatyk z pola a1 może pójść na: c2, e3, g4, b3, c5, d7.*

„WCCT”, 1996-2000 3 miejsce



2#

♞- konik polny
♞ - lunatyk
Król refleksyjny

1rR3Br/1P2*2QPnP/Pp2k1p1/1*2N1pp2b/
2PP1pN1/*2Q3p2p/5*2qP*2Q/K7

Przygotowanie:

1...♙:e7 b 2.♞d6# (matuje ♞ z pola a3),

1...♙f5 a 2.♞f3#,

1...♙d7 e 2.f8♞# A (2.f8♞+? jest nielegalny, bo biały król wchodzi pod szacha!).

Złuda: 1.♞f6? grozi 2.cd5#.

1...♞f5 c 2.f8♞# A (2.f8♞+? ♙a4!)

1...♙:e7 b 2.f8♞# B, (2.f8♞+? ♙:f6!)

1...♙f5 a 2.f8♞# C

1...♙:f6 d 2.f8♞# D (2.f8♞+? ♙g5!),
ale 1...♙f3!

Rozwiązanie **1.♞c3!** grozi 2.cd5#,

1... ♞f5 c 2.f8♞# E (2.f8♞+? ♙:d4!),

1...♙:e7 b 2.f8♙# F (2.f8♞+? ♙d7!),

1...♙f5 a 2.f8♞# D (2.f8♞+? ♙:g4!),

1...♙d7 e 2.f8♞# A;

1...dc4 2.d5#, 1...♙d6 2.de5#.

Nr G4

1.♙c8! grozi 2.♞f8#;

1...♞:e2 2.f8♞# (2.f8♞+? ♙d4!),

1...c4 2.f8♞# (2.f8♞+? ♙a4!),

1...♙e7 2.f8♞# (2.f8♞+? ♙e8!),

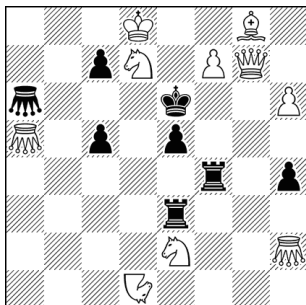
1...♙d6 2.f8♙# (2.f8♞+? ♙d3!),

1...♙f5 2.f8♞# (2.f8♞+? ♙b1!)

1...♞f6 2.f8♞# (2.f8~? ♙f5!).

1.♔e8? c6!

**„WCCT”, 1996-2000
8 miejsce**



2#

♘- konik polny

♙- lunatyk

Król refleksyjny

3K4/2pN1PQ1/*2q3k2P/*2Q1p1p3/5r1p/
4r3/4N2*2Q/3*2N4

INDEKS TEMATYCZNY (PROBLEMY)

Antykrytyczny ruch – B3, B4, B5, B8

Bateria królewska – B11

Bicie w przelocie – B18, B19, C2, C11, C12, F15

Grimshaw – B7, B10, B12, F10

Hanneliusa temat –

Krytyczny ruch – B10

Nowotny – B6, B10, C8, C9, C10, F9

Otwarcie linii – C1,

Pickabish - B12

Plachutta – B9,

Półbateria – E2, E3,

Promocja – B1, G2, G3, G4

Przesłona – B3, B4, B5, B8, B12, B13, F2, F4, F7, F8, F11, F12, F13, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, G1

Reciprok – B21

Roszada – B6, C5, C6

Umnow – B8, B14, F9

Unikanie duali – B15

Uwolnienie – B1, B17, F6, E1, E2, E3, E5, E6

Wzorowe maty – C3

Zadanie logiczne – B3, B4, B5, C1, C4, C5, C6, C8, C9, C10, C10, C11, C12, C13, C14, C15, C16, C17, C18, F4, F15

Zagorujko – B9

Zamiana matów – A1, A2, B15, B16, B20, F1, G3

Związanie – B1, B2, B17, E7