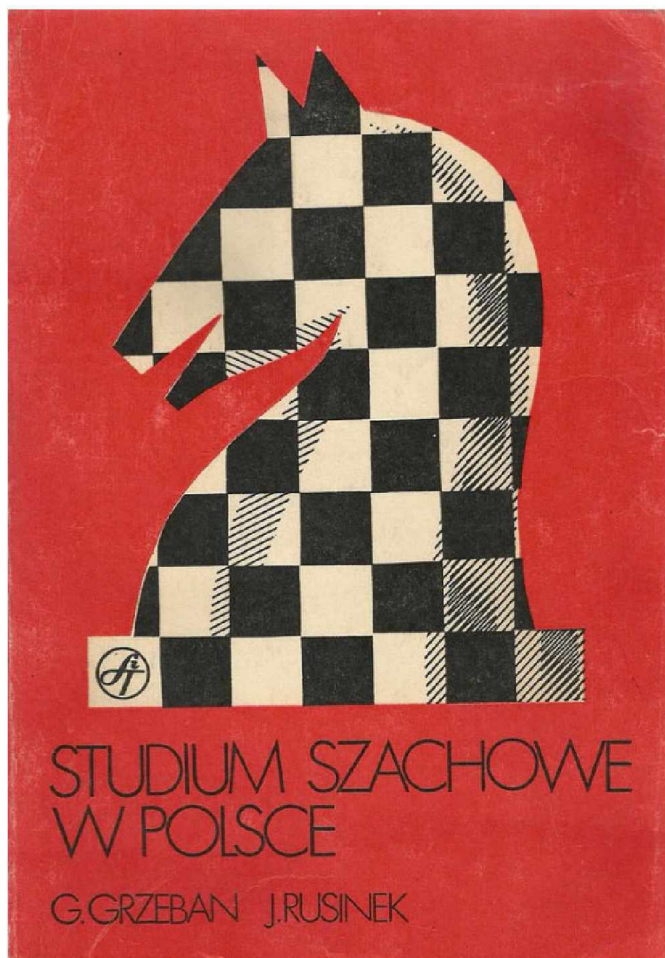




30^f lat
WYDAWNICTWA
SPORT I TURYSTYKA

GRZEGORZ GRZEBAN · JAN RUSINEK

STUDIUM SZACHOWE W POLSCE 1890-1980

SPORT I TURYSTYKA · WARSZAWA 1983

Projekt okładki
EWA WIECZOREK

Redaktor prowadzący
KRYSTYNA PACZKOWSKA

Redaktor techniczny
BARBARA KLIMASZEWSKA

Korektor
BOGUSŁAWA MUCHA

© Copyright by Wydawnictwo „Sport i Turystyka”, Warszawa

ISBN 83-217-2421-3

Wydawnictwo „Sport i Turystyka”
Warszawa 1983

Wydanie I. Nakład 19.750 + 250 egz.

Ark. wyd. 8,40. Ark. druk. 9,50.

Oddano do składania w sierpniu 1981.

Druk ukończono w październiku 1983.

Zakł. Graf. „Dom Słowa Polskiego”, Warszawa ul. Miedziana 11
Zam. 5313K. Z-103

*Dwa tysiące czterysta dwudziesta pierwsza
publikacja Wydawnictwa SiT*

SPIS TREŚCI

Spis. używanych skrótów i symboli	6
Przedmowa	7
Rozdział I. Co to jest studium szachowe?	9
Rozdział II. Kompozycja studiów w Polsce przed pierwszą wojną światową	26
Rozdział III. Dawid PRZEPIÓRKA	30
Rozdział IV. Szaja KOZŁOWSKI	37
Rozdział V. Grzegorz GRZEBAN	49
Rozdział VI. Włodzimierz PROSKUROWSKI	71
Rozdział VII. Jan RUSINEK	78
Rozdział VIII. Inni polscy kompozytorzy studiów	103
Rozdział IX. Konkursy autorskie na studia w Polsce	127
Indeks alfabetyczny autorów studiów	149
Supplement 2022	151

SPIS UŻYWANYCH SKRÓTÓW I SYMBOLI

+	szach
++	podwójny szach
:	bicie
X	mat
=	remis
±	białe wygrywają
∓	czarne wygrywają
!	dobre posunięcie (najlepsze w danej pozycji) lub efektowne posunięcie
?	słabe posunięcie (lub złuda)
!!	bardzo dobre posunięcie lub bardzo efektowne posunięcie
??	bardzo słabe posunięcie, decydujący błąd
dow.	posunięcie dowolne
wersja	zmieniona pozycja w porównaniu do oryginału

PRZEDMOWA

W polskiej literaturze szachowej nie było dotąd ani jednej książki poświęconej specjalnie tak zwanym studiom szachowym. A jest to dział kompozycji, który zasługuje na szczególną uwagę nie tylko ze względu na bezpośredni związek z grą praktyczną i płynące stąd korzyści dla kształcenia i doskonalenia szachistów, ale i dlatego, że rozwija się on ostatnio spontanicznie, szczególnie w krajach socjalistycznych. W Polsce do niedawna nie interesowano się tym pięknym działem kompozycji, a utwory polskich autorów były drukowane w prasie specjalistycznej sporadycznie przez kompozytorów tylko przypadkowo zajmujących się studiami (poza jednym wyjątkiem). Ostatnio stan ten zmienił się radykalnie. Na wielu konkursach o zasięgu światowym można spotkać wśród nagrodzonych, niejednokrotnie na czołowych miejscach, nazwiska polskich autorów. Od roku 1956 istnieje też dział studiów w miesięczniku „Szachy”. Zarówno to pismo, jak i niektóre inne, organizują systematycznie konkursy autorskie, w których bierze udział wielu czołowych kompozytorów z całego świata. Nadszedł więc czas, kiedy można już podsumować dotychczasowe wyniki i także może zachęcić rzesze szachistów zwłaszcza zaś młodzieży, wśród której na pewno znajdzie się niejeden nowy talent, do zainteresowania się tą szczególnie piękną dziedziną kultury szachowej. Mamy nadzieję, że pierwsze w języku polskim monograficzne opracowanie wyselekcjonowanych rodzimych studiów spełni te oczekiwania.

Przystępując do przygotowania tej książki, zdawaliśmy sobie sprawę z trudności, które nas czekały przy odnajdywaniu poszczególnych studiów, rozrzuconych po różnych czasopismach i nigdy dotąd nie publikowanych razem. Dużą pomocą w odtworzeniu twórczości jedynego polskiego kompozytora studiów okresu międzywojennego — Sz. Kozłowskiego — były dla nas badania W. Proskurowskiego, który w roku 1968 podjął ogromny trud odnalezienia oryginalnych pierwodruków studiów tego autora w starych gazetach. Rozdział dotyczący Kozłowskiego jest jego dziełem, za co autorzy składają mu serdeczne podziękowanie. Do pozostałych rozdziałów dobrano studia przede wszystkim pod kątem widzenia ich jakości. Wyjątek zrobiono dla autorów, których dorobek ma historyczne znaczenie i jest przytoczony w całości. Nie mogły naturalnie znaleźć się w tej książce wszystkie polskie studia, których liczba wynosi około 500. Niech nam wybaczą ci autorzy, których musieliśmy pominąć lub wspomnieć tylko fragmentarycznie.

Na wstępie przytoczono kilka spośród najsłynniejszych studiów ze światowego dorobku, celem wprowadzenia czytelnika do zagadnień kompozycji; na końcu zaś niektóre wybrane studia zagranicznych autorów, które zostały wyróżnione na polskich konkursach.

Zdajemy sobie sprawę, że nasz sposób komentowania studiów zawiera pewne językowe neologizmy. Wobec braku odpowiednich polskich terminów wzorowaliśmy się na mającej bogate tradycje terminologii rosyjskiej.

Pragniemy serdecznie podziękować m. W. Litmanowiczowi i m. M. Ziembińskiemu, których merytoryczne uwagi były nam bardzo pomocne w przygotowaniu książki.

Praca nad rękopisem została ukończona w grudniu 1980 roku, wobec czego dalszy szybki rozwój polskich studiów niewątpliwie wymagać będzie uzupełnień.

ROZDZIAŁ I

CO TO JEST STUDIUM SZACHOWE?

Kompozycja szachowa jest równie stara, jak gra w szachy. Już w najdawniejszych czasach oprócz interesujących partii notowano i pokazywano sobie ciekawe pozycje z końcowej lub środkowej gry, w których jedna strona (zwykle białe) w sposób niezwykle i najczęściej forsowny dawała mata drugiej stronie, chociaż sama znajdowała się w, wydawałoby się, beznadziejnej sytuacji.

Takie pozycje nosiły nazwę „mansuby” i były pierwowzorami współczesnych kompozycji szachowych. W mansubach mat był jedyną drogą do wygranej i udawał się niezależnie od tego, jak pomysłowo brońnię się przeciwna strona, a wygrana mogła być osiągnięta tylko jednym jedynym, zwykle skrzętnie ukrytym sposobem. Te cechy zachowały się i we współczesnej kompozycji.

Później zaczęto notować i przekazywać potomnym w dziełach szachowych nie tylko pozycje z faktycznie granych partii, lecz także sztucznie ułożone, które już można nazwać kompozycjami. Z czasem kompozycja stała się samodzielną gałęzią kultury szachowej i, mimo że wywodziła się z gry praktycznej i zachowywała wszystkie jej reguły, posiadała własne kryteria piękna, np. zasadę bezwzględnej ekonomii środków (brak zbędnych figur), szczególne piękno pozycji końcowej — mata lub pata (tzw. maty lub paty „wzorowe”), urok „cichych” posunięć bez forsownej gry, piękno nieoczekiwanych ofiar itd.

W jeszcze późniejszych czasach kompozycja rozdzieliła się na kilka gatunków. W jednych stawiano sobie za cel dać mata w określonej ilości posunięć. Kompozycje tego rodzaju nazywają się „problemami” i często można je spotkać nie tylko w książkach fachowych, ale i w kąciakach szachowych gazet z zadaniem, np. „mat w 2 posunięciach” lub „mat w 3 posunięciach”.

Drugą gałęzią kompozycji są „studia”, które nie tylko wywodzą się bezpośrednio z gry praktycznej, ale i swoim charakterem (zadaniem i sposobem jego osiągnięcia) są bardziej zbliżone do gry praktycznej, niż problemy. Zadanie w studiach brzmi: „białe zaczynają i wygrywają” lub „białe zaczynają i remisują”. Przy tym nie ogranicza się ilości posunięć potrzebnych do osiągnięcia celu, co jest bar-

dziej naturalne, gdyż nie nakłada sztucznych ograniczeń. Rozwiązywanie i analizowanie studiów może przynieść dużą korzyść szachistom-praktykom przez rozwinięcie tak zwanego zmysłu kombinacyjnego i jako ćwiczenia w zagadnieniach taktycznych. Nieprzypadkowo rozwiązywanie studiów należy do obowiązkowego programu zajęć przy treningu szachistów wszystkich, nawet najwyższych stopni kwalifikacyjnych.

„Studia” lub inaczej „końcówki artystyczne” są więc szczególnym działem kompozycji. Według najbardziej rozpowszechnionej definicji arcymistrza Ryszarda Retiego, który sam był niezrównanym kompozytorem studiów, „studium — to pozycja z gry końcowej o niezwyklej treści”. Jest to najbardziej „szeroka” definicja, ale i ona wymaga obecnie pewnych uzupełnień, chociażby dlatego, że współczesne studia nie ograniczają się tylko do gry końcowej. Definicja ta nie obejmuje także tzw. studiów analitycznych. Współczesne studia można podzielić na dwie grupy: kombinacyjne i analityczne. Studia kombinacyjne zawierają rzeczywiście „niezwykłą treść” w postaci efektywnych kombinacji, np. ofiar, nieoczekiwanych matów, patów, itp. Studia analityczne dotyczą szczególnych przypadków z gry końcowej, np. teorii walki dwóch skoczków przeciwko pionkom, niektórych końcówek pionkowych itp.

Mimo że już w XIX wieku istnieli kompozytorzy studiów i wydawano ich zbiory (Kling i Horwitz, Amelung, bracia Behting i inni), to jednak historia współczesnego studium zaczyna się od wystąpienia w ostatnich latach XIX wieku A. Troickiego, którego słusznie uważa się za ojca nowoczesnego studium. Następny etap w rozwoju studiów przed I wojną światową związany jest przede wszystkim z nazwiskami H. Rincka, braci W. i M. Płatowów, K. A. L. Kubbela, a w okresie międzywojennym z całą plejadą niezrównanych mistrzów radzieckich: G. Kaspariana, W. Korolkowa, A. Gerbstmana, A. Gurwicza, T. Gorgiewa, W. Brona, W. Czechowera, M. Liburkina, A. Kazancewa, G. Nadareiszwili, G. Zachodiakina i innych. Warto też dodać, że układaniem studiów zajmowali się tacy luminarze szachów, jak mistrzowie świata: E. Lasker, M. Botwinnik, W. Smysłow; arcymistrzowie: P. Keres, R. Reti, O. Duras, D. Bronstein, P. Benko oraz wielu doskonałych szachistów.

W Polsce pierwsze studium ułożył już w roku 1890 J. Żabiński, ale później ten trudny dział cieszył się wśród naszych kompozytorów mniejszą popularnością. Polska dała światu w zakresie problemów wielu wybitnych kompozytorów — wśród nich takich koryfeuszów, jak D. Przepiórka i M. Wróbel — ale nasi problemisci tylko marginesowo zajmowali się komponowaniem studiów. Przed II wojną mieliśmy tylko jednego kompozytora — Sz. Kozłowskiego — który zajmował się wyłącznie komponowaniem studiów.

W drugiej połowie naszego stulecia stan ten uległ wyraźnej poprawie — zarówno ilość jak i jakość komponowanych studiów znacznie się zwiększyła, studia polskich autorów nieraz zajmowały wysokie lokaty w międzynarodowych konkursach. Do tzw. Albumów FIDE, do których selekcjonowano najlepsze kompozycje z całego świata, do 1976 roku — kiedy to wyszedł ostatni album — zostało wybranych 30 studiów polskich autorów.

Stało się zatem celowe uporządkowanie dotychczasowego dorobku, czego pierwszą próbę stanowi niniejszy zbiór polskich studiów. Przy doborze studiów kierowano się ogólnymi zasadami kompozycji. W studiach, jak i w kompozycji w ogóle, obowiązują te same zasady co w każdej dziedzinie sztuki — bezwzględna oszczędność materiału, największa ekonomia środków, głęboka treść przy właściwej artystycznej formie. Piękno kombinacji w studiach będzie zrozumiałe dla każdego szachisty, któremu nieobce są uczucia estetyczne. W odróżnieniu od problemów w studiach mniej ostre są zakazy dotyczące forsowności gry — np. dozwolone jest szachowanie w pierwszych posunięciach lub bicie pionka.

Droga do wygranej lub remisu w głównym rozwiązaniu może być oczywiście tylko jedna. W przypadku, gdy ten sam wynik może być osiągnięty innym sposobem, nazywamy to „rozwiązaniem ubocznym”, które całkowicie dyskwalifikuje studium. Mniejsze odchylenia od autorskiego rozwiązania, zdarzające się w dalszym etapie gry — nazywają się dualami, przy czym duali, które niewiele zmieniają plan gry, nie uważa się za istotne usterki (p. nr 3). Gra białych i tzw. kontrgra czarnych figur są we współczesnych studiach równie żywe i kombinacyjne, tak że obie strony są równoprawne pod względem artystycznym.

W kompozycji istnieje także do pewnego stopnia rywalizacja o charakterze sportowym. Są to konkursy układania problemów lub studiów, ogłaszane często przez periodyki szachowe lub organizacje szachowe, a także mecze międzypaństwowe i mistrzostwa poszczególnych krajów.

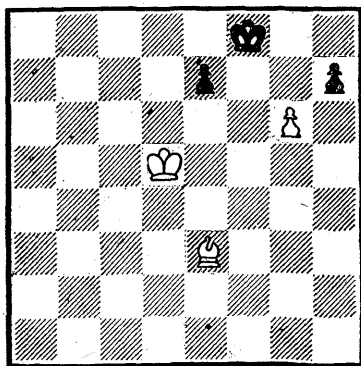
Wyniki takich konkursów ustalają specjaliści sędziowie-eksperti o kwalifikacjach międzynarodowych, zatwierdzani przez FIDE.

Poniżej demonstrujemy kilka przykładów znanych studiów najwybitniejszych autorów i omawiamy tematy, które te studia przedstawiają. Wybraliśmy studia niezbyt skomplikowane, bez trudnych analiz i długich wariantów — takie, w których idea zrealizowana jest lakonicznie i przejrzystie przy minimalnych środkach. Liczymy bowiem na to, że książka ta dotrze do osób, które dotychczas nie interesowały się specjalnie kompozycją szachową i dla nich głównie przeznaczona jest ta jej część.

Najstarszym tematem był mat. Pierwsze pozycje — wymieniane już mansuby — właśnie go przedstawiały. Mat jest tematem studium, jeśli jest jedynym sposobem osiągnięcia wygranej. Najbardziej ceniony i efektowny jest tzw. mat wzorowy polegający na tym, że wszystkie figury białych biorą udział w matowaniu czarnego króla i wszystkie pola dookoła czarnego króla są atakowane tylko raz lub są tylko blokowane. W poniższym słynnym studium jednego z twórców kompozycji szachowej, białe matują posiadając oprócz króla tylko jednego gońca!

Nr 1

A. A. Troicki
„Nowoje Wremia”, 1895



Białe zaczynają i wygrywają

Jedyną szansą na zwycięstwo białych wydaje się być ich pionek. Dlatego pierwsze dwa posunięcia są zrozumiałe.

1. Ge3—h6+ Kf8—g8
2. g6—g7

Pionek został uratowany. Teraz po 2...e6+ 3. Kd6 Kf7 4. Ke5 Kg8 5. Kf6 białe bez trudu wygrywają, ale jak grać, jeśli czarne pozostawiają pionka e7 na miejscu.

2. **Kg8—f7**

Obecnie po 3. Ke5? Kg8 4. Ke6 będzie pat.

3. g7—g8H+!

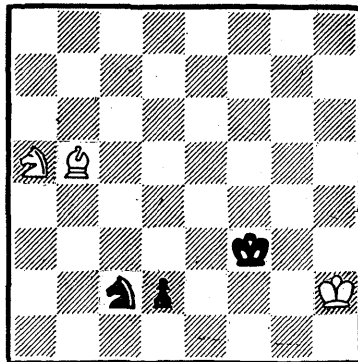
Paradoksalne posunięcie. Białe same pozbywają się swojego jedynego pionka.

3. Kf7:g8
4. Kd5—e6 Kg8—h8
5. Ke6—f7 e7—e5
6. Gh6—g7 mat!

Innym równie popularnym tematem jest pat. Zobaczmy klasyczny przykład na ten temat.

Nr 2

J. Jespersen
„Nationaltidende”, 1890



Białe zaczynają i remisują

Białe mają skoczka za pionka, ale czarny pionek stanie się zaraz hetmanem, czemu białe nie są w stanie zapobiec. Ratunek jednak istnieje.

1. Gb5—e8

Chwilowo zapobiega promocji czarnego piona: 1...d1H? 2. Gh5+.

1. Kf3—g4

2. Ge8—d7+ Kg4—f3

3. Gd7—g4+ Kf3:g4

Powstała ta sama pozycja, co po pierwszym posunięciu czarnych, tylko białe pozbyły się gońca. To im pozwoli osiągnąć pat.

4. Sa5—c4 d2—d1H

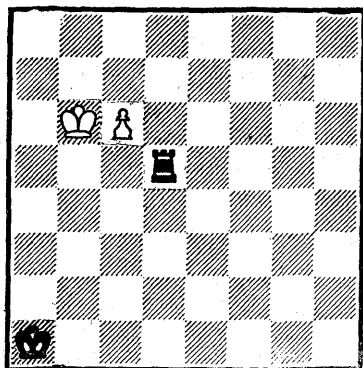
5. Sc4—e3+! Sc2:e3

Wzorowy pat. Pat podobnie jak mat nazywa się wzorowy, gdy wszystkie figury strony silniejszej biorą udział w patowaniu króla strony przeciwnej i każde pole dookoła zapatowanego króla jest atakowane tylko raz lub jest tylko blokowane.

Nr 3

G. Barbier i F. Saavedra

„Glasgow Weekly Citizen”, 1895



Białe zaczynają i wygrywają

Innym klasycznym i bardzo wdzięcznym tematem jest tzw.

słaba promocja. Strona posiadająca dochodzącego do pola przemiany pionka zamienia go nie na hetmana, ale na teoretycznie słabszą figurę. Promocję na skoczka można wytłumaczyć tym, że skoczek wykonuje inne geometryczne ruchy niż hetman. Natomiast wieżę lub gońca dorabia się, aby uniknąć pata (w studiach na wygraną), lub uzyskać pat (w studiach remisowych). Studium nr 3 jest chyba najśłynniejszym na ten temat.

1. c6—c7

Jedyną szansą dla czarnych jest teraz szachowanie białego króla.

1. Wd5—d6+

2. Kb6—b5

Oczywiście na linię c nie można wejść z powodu 3...Wd1.

2. ... Wd6—d5+

3. Kb5—b4 Wd5—d4+

4. Kb4—b3

Drobny dual 4. Kc3 Wd1 5. Kc2, prowadzący do tej samej pozycji co w grze głównej, nie jest istotnym mankamentem tego utworu.

4. Wd4—d3+

5. Kb3—c2 Wd3—d4!

Czarne liczą na 6. c8H? Wc4+! 7. H:c4 pat, ale czeka je niespodzianka.

6. c7—c8W!! Wd4—a4

Oczywiście teraz po 6...Wc4+ 7. W:c4 pata nie ma. Ruch 6...Wa4 był jedyną obroną przed groźbą 7. Wa8+.

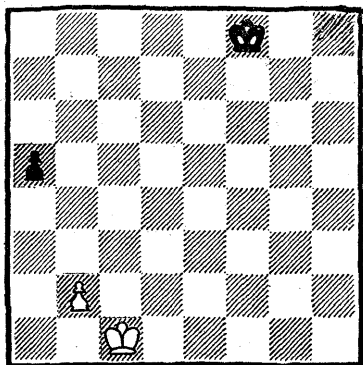
7. Kc2—b3!

Nie ma obrony przed matem lub stratą wieży.

Nr 4

F. Dedrle

„Deutsches Wochenschach”, 1921



Białe zaczynają i wygrywają

W tej pozycji obie strony mają oprócz króli tylko po jednym pionku. Okazuje się, że nawet w tak prostej pozycji gra może być piękna i ciekawa.

1. Kc1—c2

Nic nie dawało 1. Kb1 Ke7 2. Ka2 Kd6 3. Ka3 Kc5 z remisem. Teraz białe wygrywają łatwo po 1...Ke7 2. Kb3 Kd6 3. Ka4. Czarne mają jednak piękną próbę obrony.

1. a5—a4!

Jeśli teraz białe zagrają 2. Kc3?, to po 2...a3! będzie nieunikniony remis.

2. Kc2—b1!

Zaskakujące. Białe pozornie straciły tempo.

2. a4—a3

Sprawia białym najwięcej kłopotów. Jeśli 2...Ke7, to 3. Ka2 Kd6

4. Ka3 Kc5 5. K:a4 z oczywistą wygraną.

3. b2—b3!

Jeszcze jedna dokładność. Po 3. ba3? Ke8 czarny król zdąży na pole a8, a po 3. b4? Ke7 4. Ka2 Kd6 5. K:a3 Kc6 6. Ka4 Kb6 czarne nie przepuszczą białego króla przed pionka.

3. Kf8—e7

4. Kb1—a2 Ke7—d6

5. Ka2:a3 Kd6—c6

6. Ka3—a4

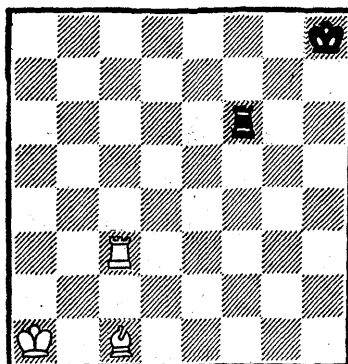
i białe wygrywają.

Ideą tego studium jest pozorna strata tempa (p. także nr 8).

Nr 5

R. Bianchetti

„Italia Scacchistica”, 1925



Białe zaczynają i wygrywają

W tym natomiast przykładzie na szachownicy są tylko figury. W najprostszej pozycji powstają dwie pary symetrycznych wariantów kończących się matem lub zdobyciem wieży.

1. Gc1—b2 ...

Na dowolne odejście czarnej wieży nastąpi teraz szach z równoczesnym atakiem na wieżę. Również po 1...Kh7(g8) białe grając 2. Wc7(g3)+ zdobywają wieżę. Dlatego wieża musi stawać blisko króla. Możliwe są cztery warianty.

Wariant I

1. Wf6—f8

2. Wc3—c7+

Nie 2. Wf3+? Kg8 remis.

2. Kh8—g8

3. Wc7—g7+ Kg8—h8

Wieża stojąc na f8 blokuje to pole swojemu królowi.

4. Ka1—a2!

Uniemożliwia szach po linii f.

4. Wf8—a8+

5. Wg7—a7+

i białe zdobywają wieżę.

Wariant II

1. ... Wf6—h6

2. We3—g3+ Kh8—h7

3. Wg3—g7+ Kh7—h8

4. Ka1—b1! Wh6—h1+

5. Wg7—g1+.

Wariant III

1. Wf6—f7

2. Wc3—h3++ Kh8—g8

3. Wh3—h8 mat.

Wzorowy mat. Wieża zablokowała pole f7.

Wariant IV

1. Wf6—g6

2. Wc3—c8++ Kh8—h7

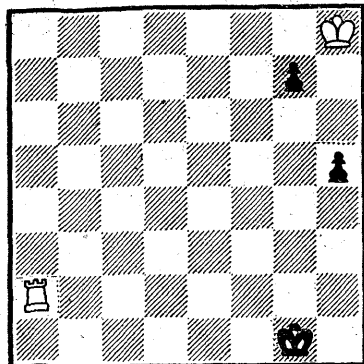
3. Wc8—h8 mat.

Nr 6

J. Moravec

„Le Strategie”, 1913

IX nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Idea tego studium polega na rezygnacji z bicia czarnego pionka, który okaże się sprzymierzeńcem białych.

1. Kh3—h7!

Główna puenta tego utworu. Dlaczego nie wygrywało 1. K:g7 zobaczmy na końcu rozwiązania.

1. h5—h4

Po 1...g5 białe wygrywają w następujący sposób: 2. Kg6 (h6) g4 3. Kg5! (ale nie 3. K:h5? g3 4. Kg4 g2 5. Kh3 Kh1 6. W:g2 pat) 3...g3 4. Kh4 g2 5. Kh3 (rezygnacja z bicia pionka h5, żeby uniknąć pata).

2. Kh7—g6 h4—h3

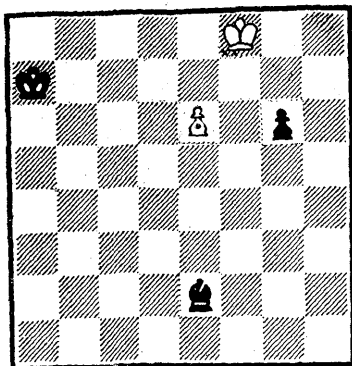
3. Kg6—g5 h3—h2

4. Kg5—g4 h2—h1H

5. Kg4—g3

Teraz widać sens ruchu 1. Kh7. Pionek g7 uniemożliwia czarnym obronę przed matem ruchem 5...Hh8.

Nr 7
R. Reti
„Narodni Listy”, 1928



Białe zaczynają i remisują

Ta kompozycja, autorstwa czołowego szachisty okresu przedwojennego, zyskała sobie światową sławę i doczekała się wielu ciekawych opracowań (p. np. studium następne).

Pozycja białych wydaje się beznadziejna, ale ich król wykaże niezwykłą operatywność.

1. Kf8—e7!

Król zaczyna działać na dwa fronty. Na tym polega idea tego studium. Przegrywało 1. e7? Gb5 2. Kg7 g5 itd.

1. g6—g5
2. Ke7—d6 g5—g4
3. e6—e7!

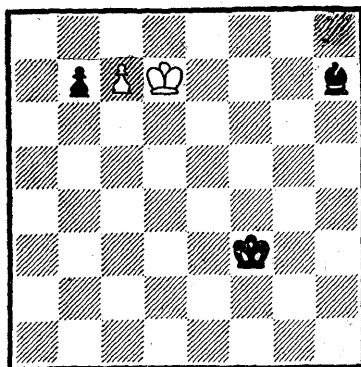
Ten ruch trzeba wykonać właśnie teraz, kiedy czarny pionek przesłonił przekątną e2—h5. Jeśli 3. Kc5? g3 i dopiero teraz 4. e7, to 4...Gh5 i czarne wygrywają.

3. Ge2—b5
4. Kd6—c5 Gb5—dow.

W ten sposób białe zdobyły decydujące tempo.

5. Kc5—d4 remis.

Nr 8
A. Saryczew i K. Saryczew
„Szachmatnyj Listok”, 1928
Pochwała



Białe zaczynają i remisują

Została tu zrealizowana wyjątkowo efektownie idea poprzedniego studium.

Jak zremisować w tej pozycji? Po 1. c8H? Gf5+ i 2...G:c8, jak i po 1. Kd6 Gf5 2. Kc5 Ke4 3. Kb6 Ge8, czarne bez trudu wygrywają. Do remisu prowadzi zupełnie paradoksalny manewr.

1. Kd7—c8!! b7—b5
2. Kc8—d7!! ...

Wydaje się, że białe straciły dwa posunięcia, czarny pionek w tym czasie przesunął się o dwa pola do przodu, a jednak był to jedy-

ny sposób ratunku. Teraz gra będzie przypominać studium nr 7.

2. b5—b4
3. Kd7—d6

Ale nie 4. Ke6? Ke4 i czarne wygrywają.

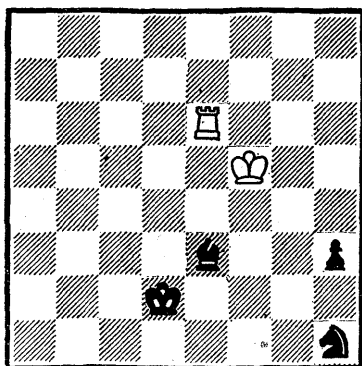
3. Gh7—f5
4. Kd6—e5 Gf5—e8
5. Ke5—d4

i biały król dogania czarnego pionka. Remis.

Nr 9

L. Kubbel

„Nowoje Wremia”, 1917



Białe zaczynają i remisują

Jest to, jak zobaczymy, jeszcze jedno studium na temat pata. Tym razem pat będzie nie tylko wzorowy, ale także na środku szachownicy, co jest efektywniejsze i znacznie trudniejsze do zrealizowania.

1. Kf5—g4
Jedyna szansa.

1. h3—h2

lub 1...Sf2+ 2. Kg3 z łatwym remisem.

2. Kg4—h3

Groziło 2...Sf2+.

2. Ge3—f4

Jeśli 2...Gg1, to 3. Kg2 Sf2(g3)

4. Wh6 remis.

3. Kh3—g2

Znów jedyna obrona przed groźbą 3...Sf2+.

3. Sh1—f2

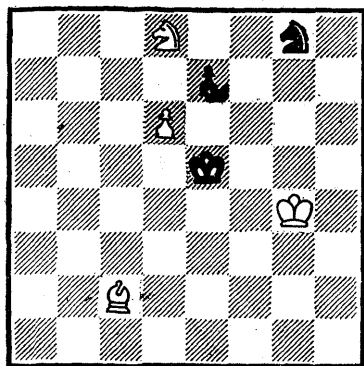
4. We6—e2+! Kd2:e2 pat.

Wprawdzie gra jest krótka, ale wszystkie figury przysły na końcowe miejsca w trakcie gry, co jest mocnym atutem wszystkich studiów, których wartość polega głównie na pozycji końcowej.

Nr 10

H. Lommer

„Basler Nationalzeitung”, 1935



Białe zaczynają i wygrywają

To studium realizuje na środku szachownicy wzorowy mat. Jak nie dopuścić do wymiany pionków? 1. d7? Sf6+ i 2...S:d7.

1. Sd8—f7+ Ke5—e6

Po 1...Kd4 2. Gh7 Sf6+ 3. Kf5
białe wygrywają łatwo.

- | | |
|------------|--------|
| 2. Gc2—b3+ | Ke6—d7 |
| 3. Gb3—a4+ | Kd7—e6 |
| 4. d6—d7! | |

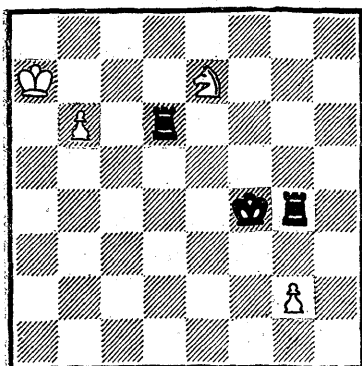
Efektownie. Białe oddają swojego
pionka za darmo.

- | | |
|-----------|---------|
| 4. | Sg8—f6+ |
| 5. Kg4—g5 | Sf6:d7 |
| 6. Ga4—b3 | mat. |

Nr 11

H. Mattison

„Rigaer Tageblatt”, 1914



Białe zaczynają i remisują

W przykładzie nr 3 widzieliśmy
słabą promocję w celu uniknięcia
pata. Teraz zobaczymy jak, dzięki
dorobieniu słabszej figury, białe
same osiągają pat i remisują.

1. b6—b7

Tylko ten ruch daje białym szanse
na remis.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. | Wd6—d7 |
| 2. Se7—d5+! | |

Błędem było 2. Ka8? z powodu
2...W:b7! 3. K:b7 Wg7 i czarne
zdobywają związanego skoczka.
Również 2. Sc6? prowadziło po
2...Wgg7 3. Sa5 Wg5 4. Sc6 Wb5
do porażki białych.

2. Kf4—e5

Po 2...Kg3(g5) król będzie prze-
szkadzał wieżę g4, a po innych
odejściach czarne tracą jedną z
wież: 2...Kf5? 3. Se3+; 2...Ke4?
3. Sf6+.

3. Sd5—b6 Wd7—c7

Po innych ruchach wieży nastąpi
4. Ka8 W:g2 5. b8H+ (z sza-
chem!).

4. Ka7—a8 Wg4:g2

Czarne próbują postawić wieżę
na linii a. Złe było w tym celu
4...Wg3 z powodu 5. Sc4+ i sko-
czek broni pola a3. Obecnie na 5.
b8H? czarne przygotowały 5...
Wa2+ z ich wygraną.

5. Sb6—c8

Niedobre było 5. Sc4+ Ke6 6. Sa5
Wa2 7. Kb8 Wh7+.

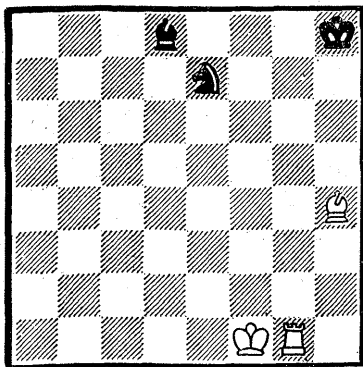
5. Wg2—g8

Jeśli 5...Wa2+, to 6. Sa7 z remi-
sem. Teraz na 6. b8H? nastąpi 6...
W:c8 7. H:c8 W:c8+ z wygraną
czarnych. Ale białe nie muszą do-
rabiać hetmana.

6. b7—b8G!! Wg8:c8 pat.

Temat ten — słaba promocja w
studiach remisowych — był
wielokrotnie opracowywany przez
polskich kompozytorów (p. np.
nr 70 i nr 97, w których zrealizo-
wano kilkakrotną słabą promo-
cję).

Nr 12
T. Gorgiew
„Szachmaty”, 1929
III nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

To studium nie zawiera jakichś specjalnych, dających się „zaszufladkować” tematów, ale jest nasycone ciekawą walką figur z wieloma puentami z obu stron w bardzo ekonomicznej pozycji.

Aby wygrać trzeba zdobyć jedną z czarnych figur.

1. Gh4—f6+ Kh8—h7
2. Wg1—g7+ Kh7—h6
3. Wg7—f7

Grozi 4. G:e7. Nie broni przed tym 3...Sc6 z powodu 4. G:d8 S:d8 5. Wd7 Se6 6. Wd6 ze zdobyciem skoczka. Dlatego czarne atakują wieżę królem.

3. Kh6—g6
4. Wf7—f8

Czarne są w zugzwangu. Po odejściu królem na linię h białe zabijają gońca d8, a po 4. Kf5 nastąpi 5. G:e7+. Czarne jednak nie rezyg-

nują z walki i znajdują ciekawą możliwość.

4. Se7—c6!
5. Gf6:d8 Kg6—g7!

Czyżby czarne odbijały figurę, lub prześladować wiecznie wieżę wymuszały remis?

6. Wf8—e8 Kg7—f7
7. We8—h8!

Co to białym daje?

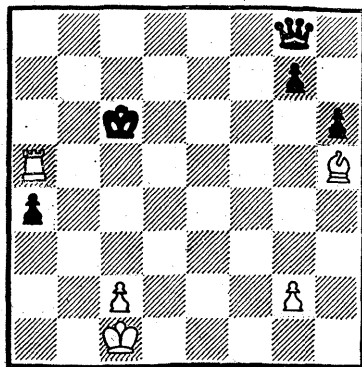
7. Kf7—g7
8. Gd8—f6+!

A jednak ostatnie słowo należy do białych.

8. Kg7:f6
9. Wh8—h6+

i białe wygrywają.

Nr 13
H. Rinck
„Deutsche Schachzeitung”, 1903.



Białe zaczynają i wygrywają

Studium to jest na temat tzw. dominacji. Polega on na tym, że białe, nie mając materialnej przewagi wystarczającej do zwycięstwa, dzięki doskonałemu usta-

wieniu swoich figur kontrolują szachownicę i zdobywają figury czarnych.

1. Wa5—a8! Hg8—a2

Mimo prawie pustej szachownicy czarnemu hetmanowi jest wyjątkowo ciasno: 1...H:a8? 2. Gf3+; 1...He6 2. Wa6+; 1...Hc4 2. Wc8+; 1...Hh7 2. Gg6 H:g6 3. Wa6+.

2. Wa8:a4! Ha2—g8

Jedyne posunięcie nie prowadzące do natychmiastowej straty hetmana.

3. Wa4—a8 Hg8—h7

4. Gh5—g6 Hh7:g6

5. Wa8—a6+

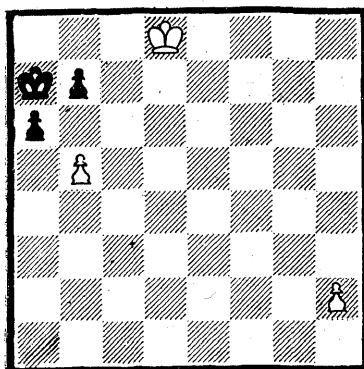
ze zdobyciem hetmana.

Nr 14

J. Joseph

„British Chess Magazine”, 1922

Wersja



Białe zaczynają i wygrywają

Jest to jedno z najsłynniejszych studiów pionowych, jakie kiedykolwiek ułożono. Po kilku wstępnych posunięciach powstaje koń-

cówka z precyzyjnymi manewrami hetmanów, dodatkowo z motywem pata i zugzwangu.

1. b5—b6+!

Po 1. h4? ab5 pionki dochodzą równocześnie. Teraz po 1...K:b6 2. h4 białe dorabiają hetmana, jednocześnie uniemożliwiając to czarnym. Jednak czarne mogą za-

stawić pułapkę.

1. Ka7—b8

2. h2—h4 a6—a5

3. h4—h5 a5—a4

4. h5—h6 a4—a3

5. h6—h7 a3—a2

6. h7—h8H a2—a1H!

Hetmana bić nie można z powodu pata. Nic nie dawała białym promocja w 6 posunięciu na gońca — 6. h8G? a1H 7. G:a1 i białe nie mogą wyrzucić czarnego króla z rogu. -

7. Hh8—g8!

Bardzo precyzyjne posunięcie. Nie można było od razu grać 7. He8? z powodu 7...Hg7! i białe są w zugzwangu — ich hetman musi opuścić ósmą linię. Również 7. Hf8? jest błędem — 7...Ha3 8. He8 Hd6+ — remis.

7. Ha1—a2

Nic innego czarnym nie pozostało.

8. Hg8—e8!

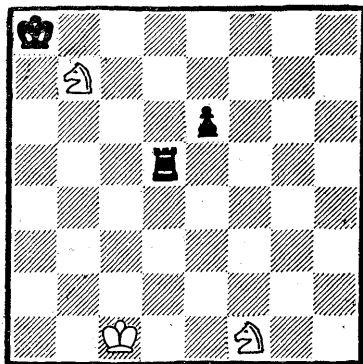
Dopiero teraz, kiedy czarny hetman nie może pójść na 7 linię białe wykonują ten ruch.

8. Ha2—a4

9. He8—e5+ Kb8—a8

10. He5—h8!

Przed matem nie ma obrony. Niezwykle subtelna gra białego hetmana.

Nr 15**M. Liburkin**„Biuletyn Moskwa — Praga”,
1946*Białe zaczynają i remisują*

Jednym z najciekawszych i najpopularniejszych tematów jest tzw. remis pozycyjny. Czarne, mając wystarczającą do zwycięstwa przewagę materialną, nie mogą jej zrealizować z powodu szczególnego ustawienia białych i czarnych figur. Studium nr 15 realizuje ten temat bardzo elegancko.

Na razie siły są wyrównane, ale jak bronić skoczka b7?

1. Sf1—e3 Wd5—d3

Po innych posunięciach skoczek b7 ucieka.

2. Kc1—c2!

Znajdujący się z daleka od głównych wydarzeń skoczek b7 przedstawia dla białych nieoczekiwanie większą wartość niż skoczek e3.

2. Wd3:e3

3. Sb7—d8

Okazuje się, że skoczek na d8 zajmuje wyśmienitą pozycję. Jeśli czarne zagrają teraz królem: 3...

Kb8(a7), to po 4. Kd2 We4 5. Kd3 We1 6. Kd2 muszą zgodzić się na powtórzenie posunięć lub po 6... We5 7. Sc6+ stracić wieżę. Również 3...e5 prowadzi po 4. Sf7 i 5. Kd2 do remisu.

3. We3—e2+
4. Kc2—d3 We2—e1
5. Kd3—d2 We1—e4
6. Kd2—d3 We4—e5

Wydaje się, że teraz białe muszą przegrać, ratuje je jednak niespodziewany ruch.

7. Kd3—c3!

Czarne są w zugzwangu,

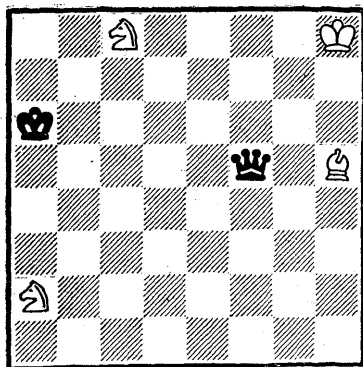
7. We5—c5+
8. Kb3—b4 Wc5—e5
9. Kb4—c3!

Pozycyjny remis. Wiele studiów na temat pozycyjnego remisu znajdzie czytelnik w dalszej części książki wśród studiów polskich autorów (p. np. nr 98, 108).

Nr 16**G. Nadareiszwili**

„Thèmes 64”, 1958

III nagroda

*Białe zaczynają i remisują*

Szczególnym przypadkiem remisu pozycyjnego jest wieczny szach — wyjątkowo elegancko zrealizowany w tym przykładzie.

Figury białych rozrzucone są po szachownicy i obronę zorganizować nie jest łatwo.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Sa2—b4+ | Ka6—a5 |
| 2. Sb4—c6+ | Ka5—a4 |
| 3. Sc8—b6+ | Ka4—a3 |
| 4. Sb6—c4+ | Ka3—a2 |

Czarne robiły jedyne posunięcia nie prowadzące do natychmiastowej straty hetmana. Ale teraz białe są w trudnej sytuacji — dalsze szachy nie mają sensu : 5. Sb4+? Kb3 i czarne wygrywają. Na szczęście białe mają błyskotliwe posunięcie.

5. Gh5—f3!!

Czarne stoją przed wyborem: zdobyć skoczka czy gońca? Spróbujemy zdobyć skoczka: 5...Hf8+ 6. Kh7 Hf7+ 7. Kh8 H:c4 8. Gd5! H:d5 9. Sb4+ i 10. S:d5. Pozostaje więc zabicie gońca.

- | | |
|------------|--------|
| 5. | Hf5:f3 |
| 6. Sc6—b4+ | Ka2—a1 |

Dzięki temu, że hetman ściągnięty został na f3, czarny król nie może odejść na b3.

- | | |
|------------|--------|
| 7. Sb4—c2+ | Ka1—a2 |
| 8. Sc2—b4+ | |

Wieczny szach.

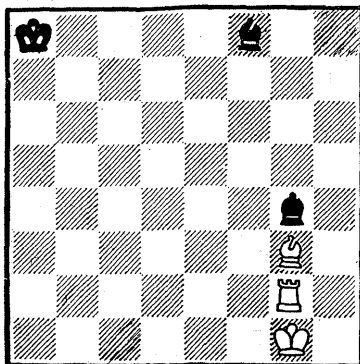
Temat wiecznego szacha był pięknie opracowywany także przez kompozytorów polskich — Sz. Kozłowski (p. np. nr 42 i 52) i A. Lewandowskiego (nr 135 i 136).

Nr 17

M. Havel

„Konkurs Czech. Zw. Szach.”,
1926

I nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Duże wrażenie estetyczne wywierają studia, w których gra polega na różnego rodzaju motywach geometrycznych, np. analogicznych pozycjach, symetriach, systematycznych ruchach grupy figur itp. Próbkę utworu tego typu mieliśmy już w studium nr 5, w którym gra toczyła się symetrycznie względem głównej przekątnej. W tej kompozycji zrealizowano w mistrzowski sposób systematyczne ruchy białej wieży i czarnych gońców.

1. Gg3—f2 ...

Po innych ruchach czarnopolowy goniec odchodzi na c5 z szachem, a następnie czarne uciekają gońcem białopolowym.

1. Gg4—e6!

Broni pola g8.

2. Wg2—g6 Ge6—d5!

Aby nie przegrać od razu, czarne muszą odchodzić tym gońcem bardzo dokładnie. Np. 2...Gb3 3. Wa6+ i 4. Wb6+; 2...Gc4 3. Wc6 i 4. Wc8+.

3. Wg6—g5

Białe nie mogły atakować tego gońca z drugiej strony.

3. ... Gd5—c4

Najlepsze. Jeśli 3...Ge6, to 4. We5 Gd7 5. Wd5 i 6. Wd8+.

4. Wg5—g4 Gc4—b3

4...Ga2 5. Wa4+; 4...Gd5 5. Wd4 i 6. Wd8+; 4...Ge6 5. We4 Gd7 6. Wd5 i 7. Wd8+.

5. Wg4—g3 Gb3—a2

Znów najlepsze: 5...Ge6 6. We3; 5...Gd5 6. Wd3; 5...Gc4 6. Wc3 Ga6 (6...Ge6 7. We3) 7. Wc6 Gb7 (7...Kb7 8. Wb6+ Ka7 9. Wf6+) 8. We6 i 9. We8 we wszystkich wypadkach ze zdobyciem jednego z czarnych gońców.

6. Wg3—f3

Białe zaczynają analogiczne przesładowanie gońca czarnopolowego.

6. ... Gf8—e7!

Ten gońiec, podobnie jak jego poprzednik, musi przesuwac się tylko o jedno pole. Jeśli 6...Gd6, to 7. Wf6 i 8. Wa6+, a jeśli 6...Gb4, to 7. Wf4 i 8. Wa4+.

7. Wf3—e3 Ge7—d6

7...Gf8 8. We8+; 7...Gc5 8. We8+; 7...Gb4 8. We4 i 9. Wa4+.

8. We3—d3 Gd6—b4

Niestety dalsze przesuwanie się gońca tylko o jedno pole było niemożliwe i to gubi czarne.

9. Wd3—d4 Gb4 dow.

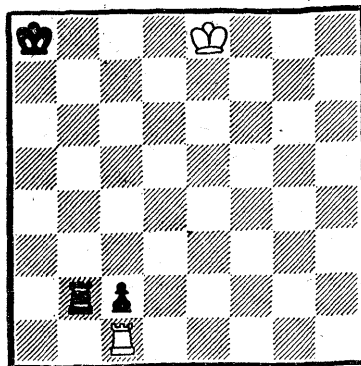
10. Wd4—a4+

i białe zdobywają gońca.

Nr 18

J. Vančura

„28 Rijen”, 1926



Białe zaczynają i remisują

Studium to jest na temat wzajemnego zugzwangu. Białe muszą tak grać, aby w kluczowej pozycji — właśnie pozycji wzajemnego zugzwangu — był ruch czarnych.

1. Ke8—e7!

Bardzo dokładne i głębokie posunięcie. Przegrywało 1. Kd7? z powodu 1...Kb7 2. Kd6 (2. Ke6 Kc6 3. Ke5 Kc5 4. Ke4 Kc4 5. Ke3 Kc3 6. Ke2 Wb1) 2...Kb6 3. Kd5 Kb5 4. Kd4 Kb4 5. Kd3 Kb3 — oto ta kluczowa pozycja wzajemnego zugzwangu. Przy ruchu czarnych — remis, przy ruchu białych muszą one przegrać po 6. Kd2 Wa2 7. Kd3 Wa8 8. W:c2 Wd8+.

1. Ka8—a7

Jeśli 1...Kb7, to 2. Kd7 remis.

2. Ke7—e6!

Ale nie 2. Kd6? Kb6.

2. Ka7—a6

3. Ke6—e5 Ka6—a5

4. Ke5—e4 Ka5—a4

5. Ke4—e3! ...

5. Kd3? Kb3 wzajemny zugzwang przy ruchu białych.

5. Ka4—a3

6. Ke3—d2 Ka3—b3

7. Kd2—d3!

O to białym chodziło. W kluczowej pozycji wzajemnego zugzwangu ruch mają czarne.

7. Wb2—a2

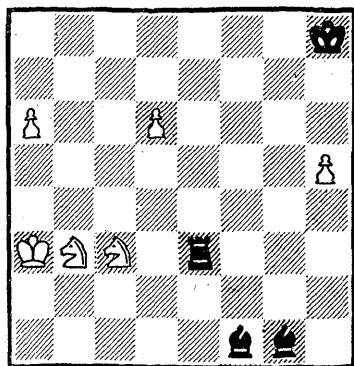
8. Kd3—d2

Remis. Po 8...Wa8 remisuje np. 9. W:c2 Wd8+ 10. Kc1.

Nr 19

F. Sackmann

„Deutsche Schachzeitung”, 1910



Białe zaczynają i wygrywają

Na zakończenie tego krótkiego przeglądu zobaczmy, jak można zrealizować problemowe idee: Novotnego (w tym studium) i Plachutty (w studium następnym).

1. d6—d7

Ale nie 1. a7? We8 z przewagą czarnych.

1. We3—d3

2. Sb3—d4!

Pierwsza przesłona Novotnego. Białe postawiły skoczka na polu przecięcia się linii działania wieży i gońca. Po zabiciu skoczka gońcem 2...G:d4 będzie on przesłaniał własną wieżę umożliwiając 3. d8H+.

2. ... Wd3:d4

A teraz wieża przesłoniła gońca, dzięki czemu pole a7 jest niebronione przez czarne.

3. a6—a7 Gf1—g2

4. Sc3—d5!

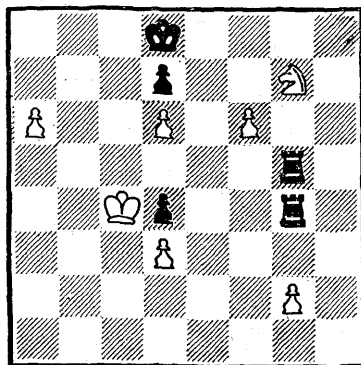
Druga, decydująca przesłona Novotnego. Jeśli 4...W:d5, to 5. a8H+, a jeśli 4...G:d5, to 5. d8H+.

Podobną ideę, w której wieża lub gонец stają na polu przecięcia się linii swojego działania przeszkadzając sobie nawzajem (ale bez ofiary figury strony przeciwnej na tym polu) nazywamy tematem Grimshaw (p. nr 108).

Nr 20

T. C. L. Kok

„Tijdschrift KNSB”, 1936



Białe zaczynają i wygrywają

1. g2—g3!

Nie można od razu grać 1. f7?
z powodu 1...Wf4 i jeśli teraz 2.
Sf5!?, to 2...Wg:f5 3. f8H W:f8 4.
a7 Ke8 5. a8H+ Kf7 remis. Trze-
ba ściągnąć wieżę na trzecią linię.

1. Wg4:g3

Groziło 2. f7.

2. f6—f7 Wg3—f3

3. Sg4—f5!

Oto przesłona Plachutty. Białe
stawiają swoją figurę na polu,
gdzie przecinają się linie działania
jednakowo chodzących figur (w
tym wypadku wież).

3. Wg5:f5

Jeśli 3...Wf:f5, to po 4. a7 wieża
na f5 przesłania wieżę na g5, któ-
ra nie może pójść na a5.

4. f7—f8H+ Wf5:f8

Teraz wieża na f5 przesłania wie-
żę na f3.

5. a6—a7 Kd8—e8

Jedyna obrona przed matem.

6. a7—a8H+ Ke8—f7

7. Ha8:f3+

i białe wygrywają. Po to trzeba
było ściągnąć wieżę na trzecią
linię.

ROZDZIAŁ II

KOMPOZYCJA STUDIÓW W POLSCE PRZED PIERWSZĄ WOJNĄ ŚWIATOWĄ

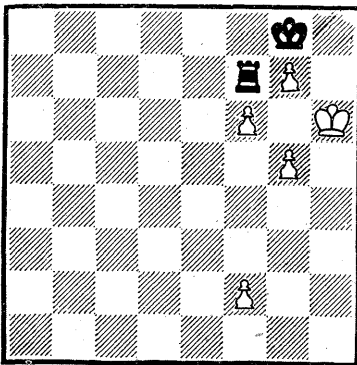
Podczas gdy kompozycja problemowa była już w Polsce dość szeroko rozwinięta, kompozycja studiów przed pierwszą wojną światową była bardzo skąpa i w całej obszernej literaturze szachowej tego okresu udało się znaleźć zaledwie kilka studiów polskich autorów.

Autorem pierwszych drukowanych polskich studiów był **Józef Żabiński**, znany działacz szachowy, pierwszy prezes Polskiego Związku Szachowego oraz redaktor rubryk szachowych w „Tygodniku Ilustrowanym” i „Kurierze Warszawskim” w końcu minionego i początku obecnego stulecia. Ze spuścizny kompozytorskiej J. Żabińskiego zachowały się dwa studia (nr 21 i nr 22). Pierwsze z nich było drukowane w 1890 r. w „Tygodniku Ilustrowanym” i przedrukowane w 1898 r. w „Tygodniku Szachowym”. Wiele wydawnictw mylnie podaje rok wydrukowania po raz pierwszy tego studium jako 1898. Omyłkę sprostował M. Wróbel, który odnalazł pierwodruk z 1890 r. w „Tygodniku Ilustrowanym”. Studium to było wielokrotnie przedrukowywane i znane jest miłośnikom studiów na całym świecie.

Nr 21

J. Żabiński

„Tygodnik Ilustrowany”, 1890



Białe zaczynają i wygrywają

1. f2—f3!

Sens tego pozornie paradoksalnego posunięcia wyjaśni się na samym końcu rozwiązania.

1. Wf7—a7

2. g5—g6 Wa7:g7!

Czarne znajdują ciekawą obronę. Wieża jest nietykalna z powodu pata.

3. f6—f7+ Kg8—f8

Teraz białe manewrem trójkąta przerzucają posunięcie na czarne:

4. Kh6—g5 Kf8—e7

5. Kg5—h5 Ke7—f8

6. Kh5—h6

Czarne muszą grać.

6. Wg7:f7

7. g6:f7 Kf8:f7

8. Kh6—g5

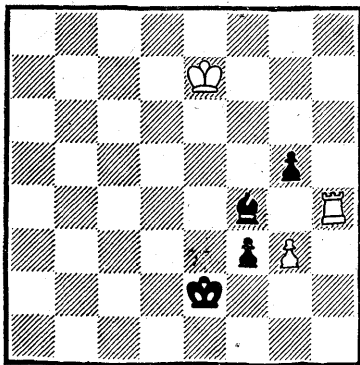
i białe wygrywają. Dopiero teraz widać sens pierwszego ruchu białych: gdyby biały pionek stał na f4 byłaby teoretycznie remisowa pozycja.

Drugie studium J. Żabińskiego przytaczamy tu za „Światem Szachowym”, 1929, w którym zostało ono wydrukowane już po śmierci autora. Dotąd nie wiadomo, czy było ono wcześniej i gdzie wydrukowane i dlatego większość datuje je rokiem 1929.

Nr 22

J. Żabiński

„Świat Szachowy”, 1929



Białe zaczynają i remisują

Próba odejścia wieżą kończy się niepowodzeniem; np. 1. Wh2+? f2 2. gf4 gf4 3. Kf6 Kel i czarne wygrywają. Remisuje tylko

1. Wh4:f4

Wygląda nielogicznie. Po wymianie czarne dorabiają hetmana o dwa ruchy wcześniej.

1. g5:f4

2. g3:f4 f3—f2

3. f4—f5

f2—f1H

4. f5—f6

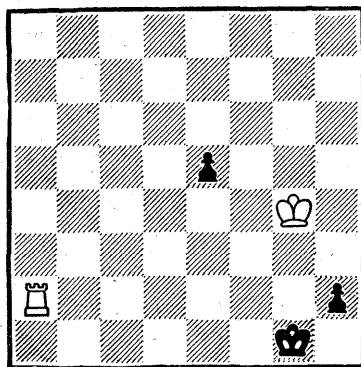
Ciekawa pozycja. Czarne nie mają szacha i nie mogą zapobiec posunięciu 5. f7 z teoretycznie remisową pozycją.

Aleksander Wagner także zasłużył się niemało kompozycji polskiej w jej wczesnym okresie. Był on m. in. redaktorem działu problemowego „Szachisty Polskiego”, ale układał przeważnie problemy.

Nr 23

A. Wagner

„Tygodnik Ilustrowany”, 1890



Białe zaczynają i wygrywają

1. Kg4—h3

Król odważnie staje pod szach nowego hetmana. Tymczasem jest to jedyna droga do wygranej: nietrudno zauważyć, że bardziej „naturalne” 1. Kg3? jest złudą, gdyż czarne odpowiadają 1... h1S+! 2. Kf3 e4+ 3. K:e4 Sf2+ 4. Kf3 Sd3 i remis (5. Ke3 Se5 itd.)

1.

h2—h1H+

2. Kh3—g3

Kg1—f1

Jedyny ratunek przed matem — główną przekątną przesłania pionek e5 i hetman nie może bronić pola a1. Dalej już prosto.

3. Wa2—a1+ Kf1—e2

4. Wa1:h1

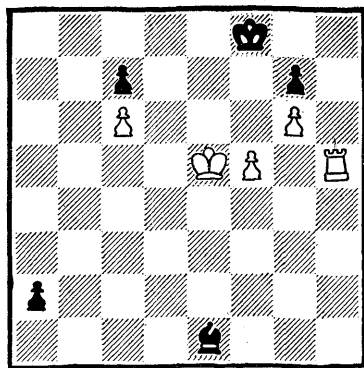
i białe wygrywają, np. 4...Ke3 5. Wd1 Ke2 6. Wd5 e4 7. Kf4 e3 8. We5 lub inaczej.

Treść tego nieskomplikowanego studium zawarta jest w wyborze pierwszego posunięcia i uniknięciu złudy 1. Kg3?

Nie udało się zebrać bliższych danych o autorze jeszcze jednego wczesnego studium — Adolfie Hauke.

Znamy tylko jedno studium A. Haukego; przytaczamy je za St. Gawlikowskim, który zaopatruje je taką wzmianką: „Bardzo oryginalny i ostro zarysowany pomysł naszego utalentowanego, lecz niestety mało płodnego kompozytora”.

Nr 24
A. Hauke
(źródło?)



Białe zaczynają i wygrywają

Nietrudno zauważyć, że próba zdobycia dochodzącego pionka a2 będzie kosztowała białe utratę wieży: 1. Wh8+? Ke7 2. Wa8 a1H+ 3. W:a1 Gc3+ i wygrywają raczej czarne. Wobec tego białe muszą zrobić atakujący ruch, grożąc matem i usuwając jednocześnie własnego króla z głównej przekątnej:

1. Ke5—e6

Kf8—g8

2. f5—f6!

g7:f6

Bić trzeba, gdyż groziło 3. f7+ z matem na h8. Teraz następuje puenta:

3. Wh5—h8+!

Tylko ta efektowna ofiara wieży prowadzi do wygranej.

3. ...

Kg8:h8

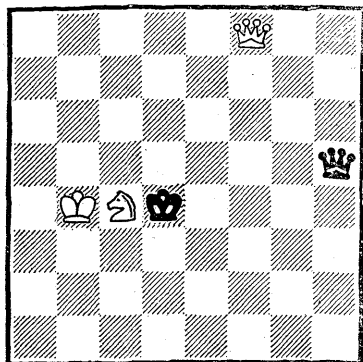
4. Ke6—f7

i mat w trzech posunięciach, mimo że czarne dorabiają jeszcze nowego hetmana. Jeżeli zaś 3... Kg7 to 4. Wa8 i białe wygrywają, gdyż decyduje pionek c6. Technicznie dobrze ułożone studium, wprawdzie krótkie, ale za to z ciekawą puentą.

Do grupy warszawskich kompozytorów należał także Jerzy Kleindienst, który był znany przede wszystkim jako autor problemów. Jak się okazuje, posiada, on w swoim dorobku także jedno studium i to nawet wyróżnione nagrodą w dużym konkursie francuskiego pisma szachowego „La Stratégie” za 1913 rok. Studium realizuje temat „dominacji” w końcówce hetmańskiej.

Nr 25

J. Kleindienst
 „La Stratégie”, 1913
 VIII nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Pod względem materialnym pozycja jest remisowa, ale białe korzystając z posunięcia od razu zaczynają osaczać czarnego króla:

1. Hf8—e7!

Grozi 2. He3+ i 3. Hc5+ z wygraną.

Teraz powstaje kilka wariantów w zależności od odpowiedzi czarnych.

Wariant I

1. Hh5—h8

2. He7—d7+ Kd4—e4

3. Hd7—g4+ Ke4—d5

lub 3. Kd3 4. Hf3+ Kc2 (4...Kd4 5. Hc3+) 5.He2+ Kb1 6. Sa3+ z matem.

4. Hg4—f3+ Kd5—e6

5. Hf3—e4+ Ke6—f7

albo 5...Kd7 6. Se5+ Kc7 (c8) 7. Hc6+ z matem.

6. Sc4—d6+!

Nie wystarczy teraz 6. Se5+? Kg8 remis.

6. Kf7—g7

7. He4—e5+ Kg7—g8

8. He5—e8+ Kg8—h7

Jeżeli 8...Kg7 to 9. Sf5+ Kh7 10. Hf7+ i białe wygrywają.

9. He8—h5+ Kh7—g7

10. Sd6—f5+ Kg7—g8

11. Hh5—e8+ Kg8—h7

12. He8—f7+

i białe wygrywają.

Wariant II

1. Hh5—f5

2. He7—a7+! Kd4—d3

3. Ha7—e3 z matem w dwóch posunięciach.

Wariant III

1. Hh5—h6

2. He7—e5+ Kd4—d3

3. Kb4—b3! zugzwang!

3. ... Hh6—c1 inaczej 4. He3 mat, zaś jeżeli 3...Hh3 to 4. Hc3+

4. Sc4—b2+ i 5.He5—f4 (g5)+ ze zdobyciem hetmana.

Wariant IV

1. Hh5—h2

2. He7—e3+ Kd4—d5

3. Kb4—b5! i powstaje symetryczny zugzwang jak w wariantcie III. Jeżeli 3...Hc7 (b8+) to 4. Sb6+ z analogiczną wygraną hetmana, a po

3. ... Hh2—h8

4. He3—d3+ Kd5—e6

5. Hd3—e4+ i białe wygrywają tak jak w wariantcie I.

ROZDZIAŁ III

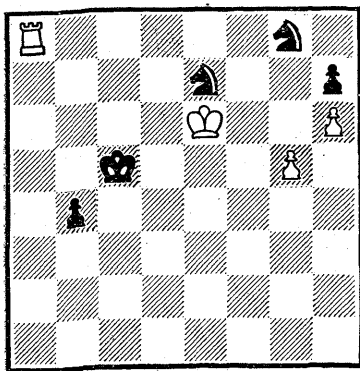
DAWID PRZEPIÓRKA

Dawid Przepiórka zaczął układać zadania jeszcze przed pierwszą wojną światową, ale najlepszy okres jego twórczości przypada na lata międzywojenne. Będąc silnym graczem praktycznym — uczestnikiem „złotej” ekipy Polski w Hamburgu w 1930 r. oraz wielu innych silnych turniejów — Przepiórka był również najwybitniejszym polskim problemistą wszystkich czasów. Holenderski problemista H. Weenink napisał o nim monografię „Dawid Przepiórka, a Master of Strategy”, w której zebrał 130 najlepszych utworów tego niezwykłego szachisty.

Wśród wielu kompozycji D. Przepiórki istnieje także osiem studiów. Nie jest to duża liczba, tym niemniej Przepiórka był pierwszym naszym autorem, który układał prawdziwie nowoczesne studia o właściwej formie i treści. Można je znaleźć prawie w każdej większej antologii. Są to także pierwsze polskie studia, które trafiły do Albumów FIDE.

Nr 26

D. Przepiórka
„Vorwärts”, 1910



Białe zaczynają i wygrywają

1. Wa8—b8!

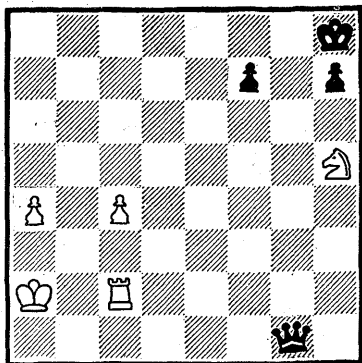
Dlaczego nie od razu 1. W:g8 zobaczymy na samym końcu.

1. ... Kc5—c4

Jedyny sposób, żeby uruchomić pionka. Skoczki są unieruchomione wzajemną obroną.

- | | |
|-------------------|----------------|
| 2. Wb8:g8 | Se7:g8 |
| 3. g5—g6 | b4—b3 |
| 4. g6:h7 | b3—b2 |
| 5. h7:g8H | b2—b1H |
| 6. h6—h7 | Hb1—e4+ |
| 7. Ke6—d6+ | wygrana |

Teraz wyjaśnił się sens pierwszego ruchu białych. Król odchodzi z szachem.



Białe zaczynają i wygrywają

Losy tego studium są bardzo ciekawe. Po raz pierwszy zostało ono opublikowane w roku 1920, a następnie wielokrotnie przedrukowywane przez światową prasę szachową. Posłużyło ono jako temat zabawnej humoreski, napisanej przez znanego problemistę A. W. Mongrediena i wydrukowanej w „Funkschach” 20 grudnia 1925 r. i w tym samym czasie w „Hamburgischer Correspondent”. Humoreska ukazała się także w angielskim tłumaczeniu w „The Chess Amateur” w lipcu 1926 r. oraz przedrukowana była w wielu szachowych pismach i działach. Uważamy, że w antologii polskiego studium utwór ten również powinien się ukazać z tym ciekawym komentarzem i przytaczamy tu całość nowelki Mongrediena w tłumaczeniu i adaptacji M. Wróbla („Szachy” nr 4, 1955).

ZAKŁAD

„Pomiędzy bywalcami dobrze znanego klubu szachowego było dwóch panów, których będziemy nazywać krótko Pitt i Fox. Byli oni wielkimi zwolennikami zakładów. Jeżeli grywali ze sobą — to zawsze o stawkę pieniężną; ale jeszcze bardziej lubili pułapki, zadania itp. — w ogóle wszystko, co nadawało się do zrobienia zakładu. Chytre, ale i dowcipne sposoby, jakich używali, aby wyciągnąć sobie nawzajem pieniądze były stałym źródłem uciechy ich przyjaciół.

Pewnego wieczoru Pitt przyszedł pierwszy i pokazał obecnym następującą pozycję (p. diagram nr 27).

— Fox wygrał dwa ostatnie zakłady — rzekł on, ale dzisiaj będzie kolej na mnie. Pierwszy ruch jest oczywisty.

1. **We2—e2**

Czarne nie mogą odpowiedzieć 1...h6 nie tracąc hetmana. Ich najlepszą odpowiedzią jest

1. ... **Hg1—g8**

— To też nie będzie dobre — zaznaczył silny szachista, który przyglądał się pozycji — 2. Sf6 wygrywa hetmana.

— Naturalnie — odpowiedział Pitt wesoło zacierając ręce — i tu ja go złapię. Oczywiście 2. Sf6 wygrywa hetmana, ale nie wygrywa partii, na przykład: 2. Sf6? Hg1 3. We8+ Kg7 4. Wg8+ Kh6! 5. W:g1 pat!

— Wspaniale — odrzekł silny gracz — ale jakie jest rozwiązanie?

— Po 2. Sf6 białe uzyskują tyl-

ko remis. Wygrywającym ruchem jest

2. **Sh5—g7!!** **Kh8:g7**

3. **We2—g2+**

albo

2. ... **Hg8:g7**

3. **We2—e8+** i wygrywają.

Wszyscy przyglądali się pozycji z prawdziwą przyjemnością, gdy nadszedł Fox.

— Ani słowa — szepnął Pitt, szybko ustawiając pierwotną pozycję. — Patrzcie tylko, jak ładnie go złapię.

— Dobry wieczór, panowie — rzekł Fox zbliżając się — co to za pozycja?

— To partia, którą powinienem wygrać — rzekł od niechcienia Pitt. — miałem białe i byłem na ruchu, ale nie dostrzegłem właściwego planu. Niech pan weźmie białe i spróbuje swych sił.

Fox usiadł i zaczął badać pozycję.

— Nie tak to trudne — odrzekł i zagrał 1. **Wc2—e2**. Po chwili udanego namysłu Pitt odpowiedział 1...**Hg1—g8**. Kibice przysunęli się bliżej, chcąc obserwować przebieg wypadków. Oczywiście Fox zagrał 2. **Sh5—f6** „i wygrywa”... dodał lakonicznie.

— I wygrywa — jak echo powtórzył Pitt — czy aby na pewno?

— Z całą pewnością — odrzekł tamten.

— A ja się założe, że po tym ruchu pan nie wygra.

— A ja założe się, że wygram.

Zakład stanął natychmiast, grubszą sumę położono przy szachownicy. Pitt ledwie mógł powstrzymać radość. Zapalił cygaro i ob-

łoki dymu puszczał na wszystkie strony. Pragnąc przeciągnąć sprawę jak najdłużej, udawał, że się głęboko namyśla, zanim zagrał 2...**Hg8—g1**.

Nastąpił moment pełen podniecenia, tymczasem białe spokojnie zagrały 3. **Sf6—h5!**

Na twarzy Pitta malowało się zdziwienie, które zmieniło się w konsternację. Szybko zorientowawszy się, że nie ma wyboru, a musi wrócić hetmanem na g8, zrobił ruch bez namysłu: 3...**Hg1—g8**.

— A może pan chce remis przez powtórzenie posunąć — rzekł zmuszając się do uśmiechu.

— Ależ wprost przeciwnie — odparł Fox — ja gram 4. **Sh5—g7**

Pitt poddał się.

— A teraz — rzekł Fox, chwając pieniądze do kieszeni — pozwoli pan, że mu pokażę coś, czego pan jeszcze dotąd nie widział”.

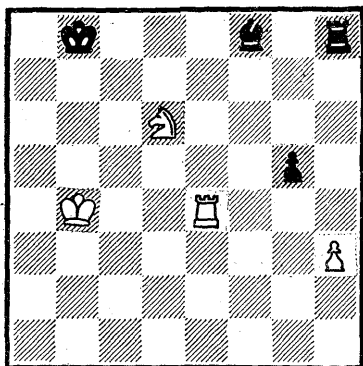
Na tym kończy się humoreska Mongrediena. Wracając do oceny tego krótkiego ale jakże dowcipnego studium należy podkreślić zasadniczą rolę złudy, zakończonej nieoczekiwanym patem przy blokowaniu obu wolnych czarnych pionków. Po wymianie wieży i skoczka za hetmana białe wygrywają łatwo, gdyż ich pionki są bardziej zaawansowane. Oczywiście ruch 1.**Wb2?** nie prowadzi do celu, gdyż wtedy po 1...**Hg8**, 2. **Sg7** nastąpi proste 2...**Hc8** z łatwą wygraną dla czarnych. Pozostaje jeszcze zaznaczyć, że „rozwiązanie” znalezione przez Pitta nie może być uznane za dual, gdyż jest to zwykła strata czasu, po

której dochodzi się do tej samej pozycji, ale... wystarczyło ono do wygrania zakładu i do napisania pomysłowej nowelki.

Nr 28

D. Przepiórka

„Magyar Sakkvilág”, 1926
2 wzmianka zaszczytna
Album FIDE 1914—44



Białe zaczynają i remisują

Jak obronić związanego skoczka?

1. Kb4—c5

1. We6? Kc7 2. Kc5 W:h3 i czarne wygrywają lub 1. Wd4? Kc7 2. Kc5 Wh6 również z wygraną czarnych.

1. ... Kb8—c7

2. Kc5—d5!

Widząc, że obrona skoczka prowadzi do porażki, białe znajdują inne wyjście.

2. ... Gf8:d6

3. h3—h4

i nie można bić pionka wieżą, bo po 3...W:h4 4. W:h4 gh4 będzie teoretyczny remis.

3. ... g5:h4

4. We4—c4+! Kc7—d7

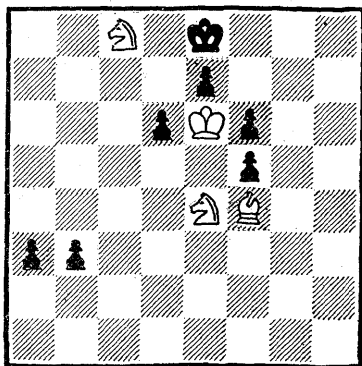
5. Wc4:h4! Wh8:h4 pat.

Ciekawa analityczna, choć nie pozbawiona subtelności, końcówka wieżowa powstawała po 4...Kb6 (zamiast 4...Kd7): 5. K:d6 Wh5 6. Wb4+ (lub 6. Wc1) 6...Ka5 7. Wb1 h3 8. Wh1 h2 9. Ke6 Kb4 10. Kf6 Kc3 11. Kg6 Wh8 12. Kg5 Kd2 13. Kf4! Ke2 14. Kg3 Wg8+ 15. Kf4 Wg2 16. Wb1 remis.

Nr 29

D. Przepiórka

„Szachmatnyj Listok”, 1930



Białe zaczynają i wygrywają

Groźne czarne pionki stwarzają remisowe szanse.

1. .Se4:d6+

Po 1. Sc:d6+ ed6 nie można będzie grać 2. Gh6, a po innych ruchach czarne remisują ruchem 1...a2.

1. ... e7:d6

2. Gf4—h6 b3—b2

lub 2...a2 3. S:d6+ Kd8 4. Ge3.

3. Sc8:d6+ Ke8—d8

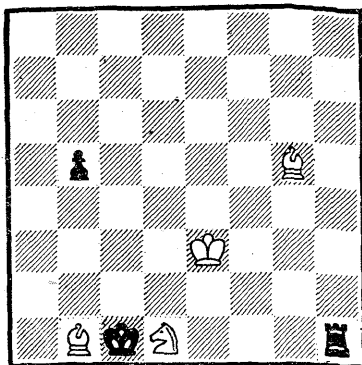
4. Gh6—d2 Kd8—c7

5. Sd6—b5+ wygrana.

Nr 30

D. Przepiórka

„Magyar Sakkvilág”, 1930



Białe zaczynają i wygrywają

1. Gb1—e4 Wh1—g1

Skopeczek był nietykalny: 1...W:d1
2. Ke2+ i 3. K:d1.

2. Gg5—h6! Kc1:d1

3. Ke3—f2 Wg1—g8

Okazuje się, że wieża nie ma dobrego odejścia. Teraz widzimy sens ruchu 2. Gh6.

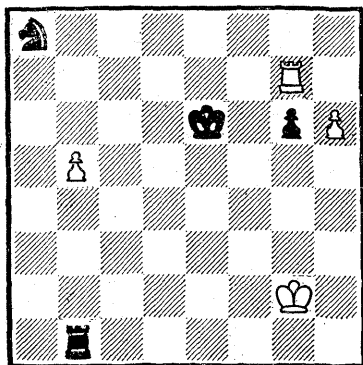
4. Ge4—d5!

i mat albo strata wieży.

Nr 31

D. Przepiórka

„Basler Nachrichten”, 1933



Białe zaczynają i wygrywają

1. Wg7:g6+ ...

Po 1. h7 Wb2+ 2. Kg3 Wb3+ 3. Kg4 Wb4+ 4. Kg5 W:b5+ 5. K:g6 Wb1 6. We7+ K:e7 7. h8H Wb6+ czarne remisują.

1. ... Ke6—f7

2. h6—h7 Wb1—b2+

3. Kg2—g3 Wb2—b3+

4. Kg3—g4 Wb3—b4+

5. Kg4—h5 Wb4:b5+

lub 5...Wb1 6. Wh6 wygrana.

6. Kh5—h6 Wb5—b1

7. Wg6—g7+

Ale nie 7. Wf6+? Ke7! 8. Wf5 Wb8 9. Wg5 Wh8 remis.

7. ... Kf7—f6

Jeśli 7...Ke6, to 8. Wg5 z wygraną.

8. Wg7—g1!

Efektowne kończące uderzenie.

8. ... Wb1—b8

9. Wg1—g8 i wygrana.

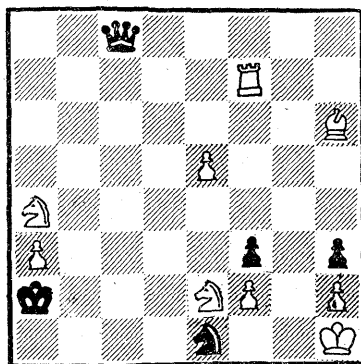
Nr 32

D. Przepiórka

„Československý Šach”, 1934

Wzmianka zaszczytna

Album FIDE 1914—44



Białe zaczynają i wygrywają

Jest to ostatnie studium D. Przepiórki. Autor przez długi czas nie

publikował tego utworu, nie będąc pewnym wariantów po 1...K:a3. Dopiero późniejsze analizy wykazały, że studium jest poprawne. W pozycji wyjściowej król białych stoi źle, ale, jak się okaże, król czarnych jeszcze gorzej.

1. Se2—c3+

Po tym wstępie król ma trzy pola: odejście 1...Kb3 przegrywa od razu po 2. Wb7+ Kc2 (2...K:a3 3. Gc1X) 3. Wb2+ Kd3 4. Wd2+ Kc4 5. Sb6+ i białe wygrywają. Główny wariant powstaje po odejściu na a1 (warianty po 1...K:a3 p. niżej).

1. Ka2—a1

2. Wf7—d7!!

Bardzo efektowne posunięcie i przy tym jedyne wygrywające: białe odcinają hetmana, by wykonać manewr Gc1 i Gb2 z blokowaniem pola b2. Nie wystarczyłoby teraz 2. Wb7? z powodu 2...H:b7 3. Gc1 Sd3 4. Gb2+ S:b2 5. Sc5 Hb8(b6)! i mata nie ma. Ofiara wieży powinna utrzymać hetmana jak najdalej od punktu b3. Arcyciekawą złudą tematową jest tu 2. Wg7?! Następuje 2...Ha6! 3. Wg1 Hf1!! W:f1 pat! Nie brać hetmana białe nie mogą, gdyż czarne grożą matem po 4...Hg2+ 5. W:g2 fg2+ - 6. Kg1 Sf3X! A jest to tylko mały „dodatek” do głównej gry w studium.

2. Hc8:d7

3. Gh6—c1 Se1—d3

4. Gc1—b2+! Sd3:b2

5. Sa4—c5! ...

i pole b7 jest niedostępne dla czarnego hetmana. Oto dlaczego należało ofiarować wieżę właśnie na

polu d7. Obrona pola b3 możliwa jest teraz tylko z f7.

5.

Hd7—f7

6. e5—e6!

i białe wygrywają, gdyż mata można uniknąć tylko za cenę hetmana.

Znacznie trudniejsze do znalezienia są warianty po 1...K:a3! Rozwiązanie autorskie było następujące: 2. Wb7 H:b7 3. Gf8+ Kb3 4. Sc5+ z wygraną. Ale sam Przepiórka znalazł obalenie: 2...Sd3! 3. Gg5 H:b7! 4. Ge7+ H:e7 i wygrywają czarne. Natomiast po właściwym ruchu 2. Gc1+ (znalezionym później) i 2...Kb4 3. Sd5+ Przepiórka nie widział drogi do wygranej i całe studium wydawało mu się nierozwiązalne. Przytoczone niżej warianty znalezione zostały przez znanego holenderskiego mecenasa studiów A. Rueba, który dowiódł poprawności studium.

1. Ka2:a3

2. Gh6—c1+ Ka3—b4

(lub A)

3. Sc3—d5+ Kb4—a5!

3...Kb3 4. Wb7+ Ka2 5. Sdc3+ Ka1 6. Wb1X albo 3...Kb5 4. Sac3+ Ka6 5. Ge3! z wygraną.

4. Wf7—a7+ Ka5—b5

5. Sa4—c3+ i białe wygrywają hetmana.

A. 2. Ka3—b3

3. Wf7—b7+ Kb3—c2

4. Wb7—b2+ Kc2—d3

4...K:c1 5. Sa2+ Kd1 6. S4c3+.

5. Wb2—d2+ i białe wygrywają.

Studium w wielkim stylu, godne ręki mistrza. Białe najpierw poświęcają wieżę, aby sprowadzić

hetmana na jedyne niedogodne pole d7 w głównym wariacie; następnie ofiarowują gońca, by odciągnąć skoczka od obrony pola c5 i zarazem zablokować pole b2. I teraz po poświęceniu tych dwu figur, kiedy przewaga czarnych jest, zdawałoby się, druzgocąca — okazuje się, że mata dwoma sko-

czkami można uniknąć tylko za cenę hetmana. Na specjalną uwagę zasługuje złuda, kończąca się patem ze związanym skoczkiem, która sama przez się mogłaby posłużyć jako temat odrębnego studium. Utwór charakterystyczny dla stylu Przepiórki, niestety nie doceniony przez sędziów.

ROZDZIAŁ IV

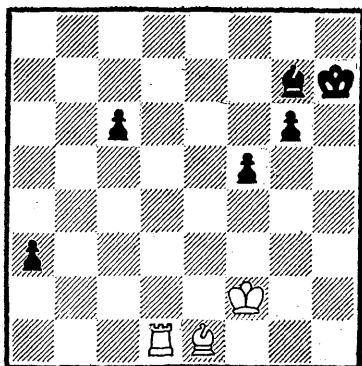
SZAJA KOZŁOWSKI

Jak już zaznaczono, Sz. Kozłowski był jedynym kompozytorem polskim okresu międzywojennego, który poświęcił się całkowicie układaniu studiów. Skomponował on niewiele ponad 20 studiów, niestety rozrzuconych po różnych wydawnictwach periodycznych, przeważnie łódzkich gazetach codziennych. Dopiero w 1968 r. udało się W. Proskurowskiemu zebrać większą część spuścizny kompozytorskiej Kozłowskiego, którą przytaczamy tu prawie w całości.

Niestety twórczość Kozłowskiego nie została naszym zdaniem należycie doceniona i tylko trzy spośród jego studiów znalazły się w retrospektywnym Albumie FIDE za lata 1914—1944.

Skrót „Księga”, używany przy diagramach, oznacza: „Księga Jubileuszowa Łódzkiego Towarzystwa Zwolenników Gry Szachowej, wydana z okazji 35-lecia 1903—1938”, gdzie zamieszczonych zostało 12 studiów Kozłowskiego, w tym 6 oryginałów.

Nr 33
Sz. Kozłowski
„Księga”, 1938



Białe zaczynają i wygrywają

Zwraca uwagę nienaganna konstrukcja — mała liczba figur, przejrzystość pozycji oraz mate-

riał — biała wieża za cztery pionki, co raczej stawia pytanie, jak osiągnąć remis, gdyż pionka a3 zatrzymać nie tak łatwo. Na przykład 1. Wd2? Gb2 i czarne wygrywają.

1. Wd1—d7

Wiążąc gońca g7 i grożąc 2. Gc3.

1. **Kh7—h6!**

Jeśli 1...Kg8 lub Kh8 to 2. Wd8+ i 3. Wa8 z wygraną, natomiast pole a7 jest pod kontrolą czarnego gońca z uwagi na Gd4+.

2. Kf2—f3!

Teraz już grozi 3. Wa7. Jeśli zaś 2. Gd2+? to czarne nawet wygrywają 2...g5 3. G:g5+ Kg6.

2. **a3—a2**

Pozornie wydaje się, że pozycja białych wcale się nie polepszyła i jest nadal krytyczna.

3. Wd7—d2!!

Posunięcie o kapitalnej sile, ale końca jeszcze nie widać, trzeba się będzie jeszcze potrudzić.

3. ... Gg7—b2

Oczywiście nie 3...a1H, gdyż następował mat: 4. Wh2+ Kg5 5. Gh4+ Kh5 6. Gf6X.

4. Wd2—h2+ Kh6—g7

5. Wh2:b2 a2—a1H

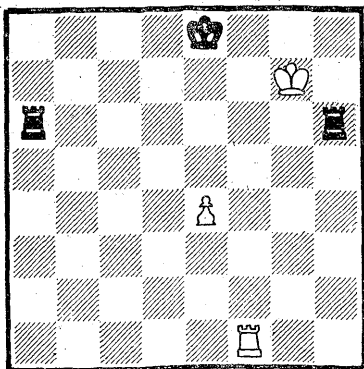
6. Ge1—c3+ i białe wygrywają hetmana!

„Tylko” sześć posunięć, ale jakich! Wszystkie figury grają, następuje tylko jedno bicie, każde posunięcie wprowadza nowe elementy napięcia. Najlepsze chyba, a mało znane studium Kozłowskiego.

Nr 34

Sz. Kozłowski

„Świat Szachowy”, 1931
Album FIDE 1914—44



Białe zaczynają i remisują

Rozwiązanie tej, klasycznej już dzisiaj, pozycji znaleźć nietrudno.

1. Wf1—f8+ Ke8—d7

2. Wf8—f7+ Kd7—e6

3. Wf7—f5!

i remis, gdyż po odejściu wieży

h6 ginie wieża a6 (4. Wf6+) i król zmuszony jest wrócić z 6 linii na 7, po czym dostaje wiecznego szacha.

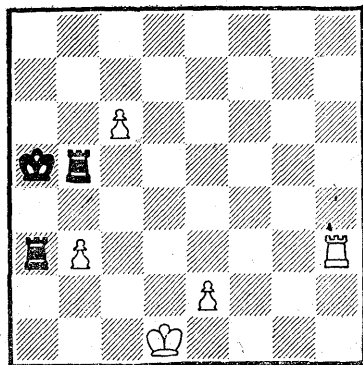
Ten oryginalny odkryty przez Kozłowskiego remis pozycyjny, znany pod nazwą „tematu Kozłowskiego”, doczekał się kilku dalszych opracowań nie tylko przez autora (p. nr 35 i następne), ale i przez innych wybitnych kompozytorów. W 1935 r. A. Gerbstman otrzymał 3—4 nagrodę węgierskiego pisma „Magyar Sakkvilág” za studium: Kb2, Wh3, P:c7, e2 — Ka4, Wc1, Wc4. Remis.

1. Wa3+ Kb5 2. Wb3+ Ka5 3. Wa3+ Kb6 4. c8S itd. Dziewięć lat później powstało kolektywne studium nr 34a W. Korolkowa i A. Gerbstmana, które jest jak dotąd najlepszym rozwinięciem „tematu Kozłowskiego”.

Nr 34a

W. Korolkow i A. Gerbstman

Konkurs Kom. Kult. Fiz. i Sportu
w Swierdłowsku, 1946
II nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. c6—c7 Wa3—a1+!
Na 1...Wc5 nastąpi 2. Wh5! Wa1+
3. Kd2 Wa2+ 4. Kd3 Wac2 5. c8H.

2. Kd1—c2
Ale nie 2. Kd2? Wa2+ itd. z wygraną czarnych.

2. Wb5—c5+
Teraz już nie jest dobre 2...Wa2+ z powodu 3. Kb1.

3. Kc2—b2 Wa1—c1!

4. b3—b4+ Ka5:b4

5. Wh3—b3+ Kb4—a5

6. Wb3—a3+ Ka5—b6

7. c7—c8S+!

Nie 7. c8H? z powodu 7...W1c2+
8. Kb1 W:c8 9. Wb3+ Ka5 10. Wa3+ Kb4.

7. Wc5:c8

8. Wa3—b3+ Kb6—a5

9. Wb3—a3+ Ka5—b4

10. Wa3—b3+ Kb4—c4!

Chcąc uniknąć wiecznego szacha, król przecina linię c na polu c4, ponieważ białe nie mogą teraz grać 11. K:c1 z powodu 11...K:b3+.

11. Wb3—d3! Kc4—b4

Jak i w pierwowzorze Kozłowskiego żadna z wież nie może zejść z linii c i król musi wracać z powrotem.

12. Wd3—b3+ i remis pozycyjny.

Oto co można było stworzyć z małego ziarnka wykrytego w 1931 r. przez Kozłowskiego.

Gdyby Kozłowski wydrukował to studium w którymś z bardziej znanych pism lub wysłał je na konkurs, bezsprzecznie byłoby ono ukoronowane nagrodą, czego świadectwem jest umieszczenie go w Albumie FIDE.

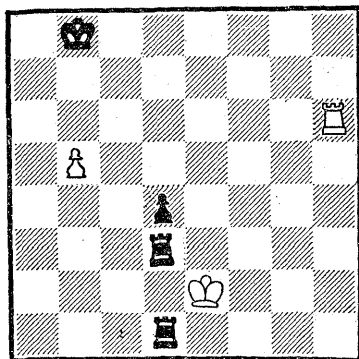
Okazało się, że istnieją jeszcze inne, ułożone przez samego Ko-

złowskiego, studia podobnego typu, w których jedna wieża remisuje przeciwko dwóm. Były one jednak całkowicie nie znane do roku 1968, kiedy zostały znalezione w starym roczniku „Głosu Porannego” i „Świata Szachowego”. Przytaczamy kilka z nich (35—38).

Nr 35

Sz. Kozłowski

„Świat Szachowy”, 1932



Białe zaczynają i remisują

1. Wh6—b6+ Kb8—c7

2. Wb6—c6+ Kc7—b7

2...Kd7 3. Wc2 Kd6 4. b6 Ke5 5. b7 Wb3 6. K:d1

3. Wc6—c2!

Oto kluczowa pozycja!

3. Kb7—a7

Prosta pułapka.

4. Wc2—a2+

Ale nie 4. Wb2? Kb6 i czarne wygrywają.

4. Ka7—b7

4...Kb6 5. Wb2!

5. Wa2—c2 Kb7—b6

6. Wc2—b2 i remis pozycyjny, gdyż odejście dowolnej

czarnej wieży powoduje stratę drugiej z nich.

W dalszym ciągu na 6...Kc7 białe grają 7. Wc2+ a nie 7. b6+?, gdyż wtedy nastąpi 7...Kb7 i czarne wygrywają.

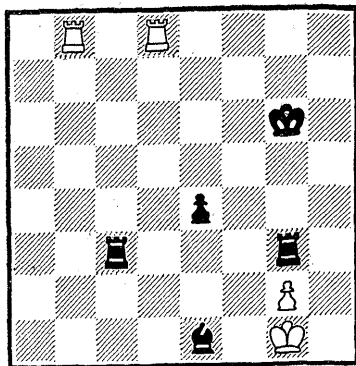
Należy zaznaczyć, że rozwiązania wszystkich studiów Kozłowskiego ze „Świata Szachowego” nie włączonych w „Księgę Łódzką” zostały odtworzone przez W. Proskurowskiego, ponieważ do ostatniego numeru ukazywania się „Świata Szachowego” tj. do nr 6/1933 r. rozwiązań nie opublikowano.

A oto jak opracował temat powyższego studium Kozłowskiego najwybitniejszy kompozytor współczesny arcymistrz G. Kasparian.

Nr 35a

G. Kasparian

„Szachmaty w SSSR”, 1951



Białe zaczynają i remisują

1. Wd8—d1

Nie można 1. Wb1? z powodu 1... Wgd3! 2. W:d3 ed3 3. W:e1 d2+

1.

Wc3—e3

Na 1...Wge3 białe dają wiecznego szacha: 2. Wd6+ Kf5 3. Wb5+ Kf4 4. Wf6+ itd.

2. Wd1:e1

We3:e1+

Białe oddały wieżę, ale związały siły przeciwnika.

3. Kg1—f2

Wg3—e3

4. Wb8—b2

.....

Teraz obie czarne wieże związane są wzajemną obroną i o wyniku zadecyduje walka sam na sam czarnego króla z białą wieżą.

4.

Kg6—f5

5. Wb2—a2

Kf5—f4

6. g2—g3+

Kf4—g4

7. Wa2—b2

.....

Białe na razie wyczekują, ale kiedy czarny król zakończy swój obchód z królewskiego lub hetmańskiego skrzydła — będzie wymagać się od nich precyzyjnych odpowiedzi.

7.

Kg4—h3

8. Wb2—d2!!

.....

W odpowiedzi na 7...Kh3 biała wieża koniecznie musi stanąć na d2, stwarzając pozycję wzajemnego zugzwangu. Przegrywa 8. Wc2 (a2)? z powodu 8...W:g3 9. K:e1 Wg1+ 10. Ke2 Wg2+ 11. Kd1 W:c2 12. K:c2 Kg2+.

8.

Kh3—h2

Teraz nie wygrywa 8...W:g3 9. K:e1 Wg1+ 10. Kf2 Wg2+ 11. Ke3 W:d2 12. K:d2 remis.

9. Wd2—a2

.....

Z chwilą gdy czarny król stanął na h2, wieża może zejść z pola d2, ponieważ teraz nie przechodzi 9...W:g3 z powodu bicia z szachem 10. K:e1+.

9.

Kh2—h3

Po przekonaniu się, że obchód ze skrzydła królewskiego nic nie da-

je, czarny król kieruje się na skrzydło hetmańskie.

- | | |
|-------------|---------|
| 10. Wa2—d2 | Kh3—g4 |
| 11. Wd2—a2 | Kg4—f5 |
| 12. Wa2—b2 | Kf5—e5 |
| 13. Wb2—a2 | Ke5—d4 |
| 14. Wa2—a4+ | Kd4—c5 |
| 15. Wa4—a2 | Kc5—c4! |
| 16. Wa2—b2! | |

Błędem byłoby 16. Wc2+? z powodu 16...Kd3 i czarne wygrywają, a na 16. Wd2? nastąpi 16...Kb3! i białe będąc w zupełnym zugzwangu zmuszone są ruszyć pionka 17. g4, po czym czarny król wraca na skrzydło królewskie — 17...Kc3 18. Wa2 Kd4 19. g5 Ke5 i czarne wygrywają.

16. **Kc4—c3**
(lub A)

- | | |
|--------------|--------|
| 17. Wb2—a2 | Kc3—b4 |
| 18. Wa2—b2+! | |

Jeśli 18. Wd2? to 18...Kb3! albo 18. Wc2? Ka3! 19. Wd2 Kb3+

- | | |
|--------------|---------|
| 18. | Kb4—a4! |
| 19. Wb2—a2+! | Ka4—b3 |
| 20. Wa2—d2 | |

Powstała druga pozycja wzajemnego zugzwangu. Remis pozycyjny.

A. Jeżeli w 16 posunięciu czarne zagrałyby

16. **Kc4—d3**
nastąpiłoby

- | | |
|-------------|--------|
| 17. Wb2—b3+ | Kd3—d2 |
| 18. Wb3—b2+ | Kd1—c1 |
| 19. Wb2—a2 | Kc1—b1 |
| 20. Wa2—d2 | Kb1—a1 |
| 21. Wd2—c2 | |

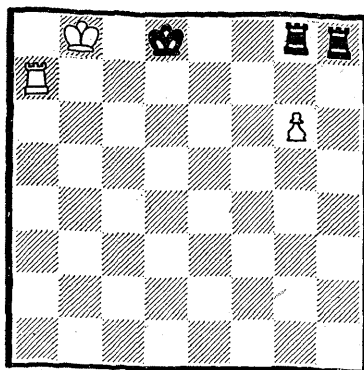
Trzecia pozycja wzajemnego zugzwangu i znów pozycyjny remis.

A oto następne (ze spuścizny Kozłowskiego) przykłady remisu pozycyjnego w końcówce wieża przeciwko dwóm wieżom.

Nr 36

Sz. Kozłowski

„Głos Poranny”, 1931



Białe zaczynają i remisują

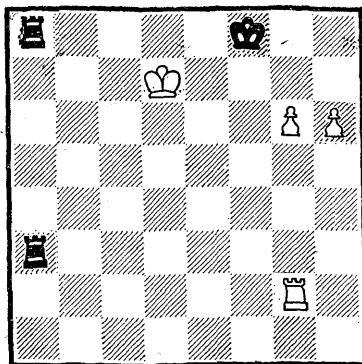
- | | |
|------------|------------------|
| 1. Wa7—c7 | Wg8—e8 |
| 2. g6—g7 | Wh8—g8 |
| 3. Wc7—f7 | We8—e7 |
| 4. Wf7—f8+ | We7—e8 |
| 5. Wf8—f7 | itd. remis przez |

powtórzenie posunięć.

Nr 37

Sz. Kozłowski

„Głos Poranny”, 1932



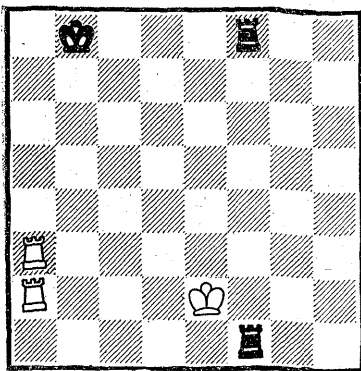
Białe zaczynają i remisują

1. g6—g7+ Kf8—g8
- 1...Kf7 2. h7
2. h6—h7+ Kg8:h7
3. g7—g8H+! Wa8:g8
4. Wg2—h2+ remis.

Do tego zestawu, ilustrującego różne warianty „tematu Kozłowskiego”, dołączyć można także późniejsze studium (nr 38), wykorzystujące dla osiągnięcia wygranej pomysł „rozdzielenia” wież.

Nr 38

Sz. Kozłowski
„Księga”, 1938

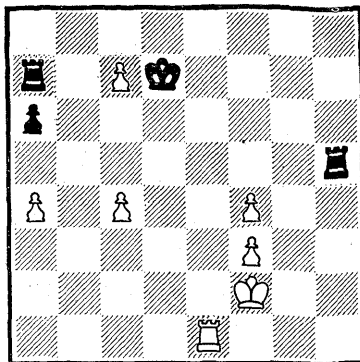


Białe zaczynają i wygrywają

1. Wa2—b2+! Kb8—c7
 2. Wa3—c3+ Kc7—d6
 3. Wb2—d2+ Kd6—e5
 4. Wc3—e3+ Ke5—f4
 5. Wd2—d3! Kf4—g4
- (lub A)
6. We3—g3+ Kg4—h4
 7. Wg3—h3+ Kh4—g4
 8. Wd3—g3+ i wygrywają.
- A. 5. Wf1—h1
6. We3—f3+ Kg4—e4
 7. Wd3—e3+! Ke4—d4
 8. Wf3:f8+ Wh1—h2+
 9. Wf8—f2 i wygrywają.

Nr 39

Sz. Kozłowski
„Świat Szachowy”, 1932

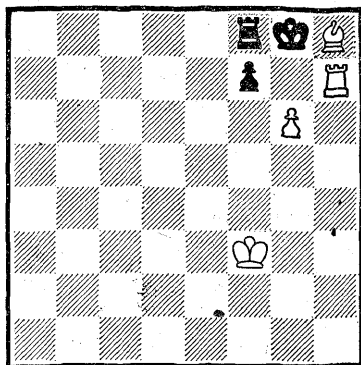


Białe zaczynają i remisują

1. We1—e7+ Kd7—c8
2. We7—e8+ Kc8:c7
3. We8—e7+ Kc7—b6
4. c4—c5+ Wh5:c5
5. a4—a5+ We5:a5
6. We7—e6+ Kb6—c5
7. We6—e5+ Kc5—b4
8. We5—e4+ remis.

Nr 40

Sz. Kozłowski
„Świat Szachowy”, 1931
Album FIDE 1914—44



Białe zaczynają i wygrywają

Najbardziej znane studium Sz. Kozłowskiego.

Nic nie daje 1. g7? Wa8 2. Wh6 Wb8 itd. Wariant ten był niedawno szczegółowo przeanalizowany przez Waltera Veitcha i rezultaty analizy opublikowane w piśmie „E. G.” udowodniły poprawność studium.

1. Wh7—g7+!!

Wymusza bicie białego gońca/

1. Kg8:h8
2. Wg7—h7+ Kh8—g8

Powstała znów pozycja wyjściowa lecz już bez gońca h8 i teraz białe łatwo wygrywają.

3. g6—g7

Piękne posunięcie, tym lepsze, że trudno zauważalne na początku, gdy goniec blokował pole h8.

3. Kg8:h7

4. g7:f8H

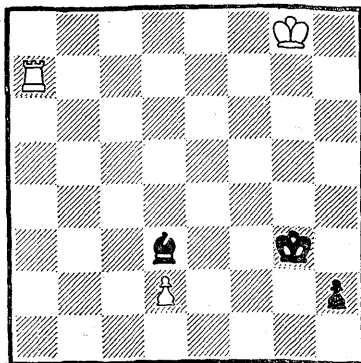
albo

3. Wf8—a8

4. Wh7—h8+ i białe wygrywają.

Chyba po raz pierwszy w tak ekonomicznej a jednocześnie bogatej artystycznie formie pokazany został oryginalny temat pozbycia się własnej figury, zajmującej pole potrzebne do decydującego rozstrzygnięcia. Tutaj szczególnie wyraźnie widać umiejętność Kozłowskiego wydobywania zaskakujących pomysłów w prostych pozycjach. Studium to obiegło całą światową prasę szachową.

Nr 41
Sz. Kozłowski
„Księża”, 1938



Białe zaczynają i remisują

Jak zatrzymać pionka h?

1. Wa7—a1 Kg3—g2

I co dalej? Przecież grozi 2...Gf1.

2. Kg8—h8!!

Pod szacha?!

2. Gd3—f1

3. Wa1—a7! h2—h1H+

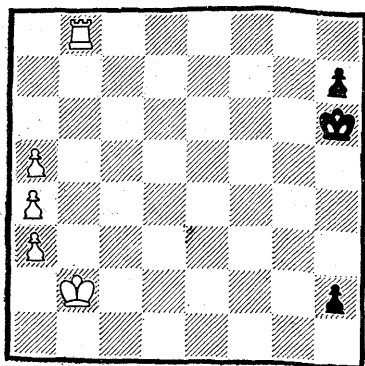
4. Wa7—h7

i czarny hetman nie ma dokąd uciekać! Na 4...Hg1 następuje 5. Wg7+.

Oczywiście nie można było 2. Wc1 (e1)? Gf1 3. Wc(e)7 Ge4+ zwalniając pierwszą linię dla swego hetmana.

Temat ten, który można najogólniej sformułować jako prześladowanie czarnych przez białą wieżę w obliczu promocji czarnego pionka (dokonanej lub nie) opracował Kozłowski kilkakrotnie, choć może nie tak efektownie jak w powyższym studium.

Nr 42
Sz. Kozłowski
„Świat Szachowy”, 1932



Białe zaczynają i remisują

Początek jest oczywisty, albowiem nie wystarczy 1. a6? h1H
2. a7 Hg2+ 3. Kb3 Hd5+ i czarne wygrywają.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Wb8—b6+ | Kh6—g5 |
| 2. Wb6—b5+ | Kg5—g4 |
| 3. Wb5—b4+ | Kg4—g3 |
| 4. Wb4—b3+ | Kg3—g2 |

Ala co teraz?

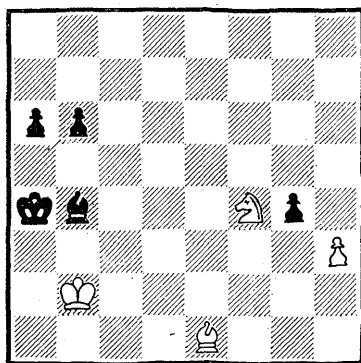
5. Kb2—a2!

Znajome posunięcie, prawda? Nie wystarczy 5. Ka1? z uwagi na niebronione pole b3.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. | h2—h1H |
| 6. Wb3—b1 | |

i po odejściu hetmana następuje wieczny szach po linii b. Czarny król nie może wejść na linię, na którą odejdzie czarny hetman.

Nr 43
Sz. Kozłowski
„Głos Poranny”, 1931



Białe zaczynają i wygrywają

Wydaje się, że wygrać można jedynie awansując pionka h, ale trzeba pamiętać, że goniec e1 znajduje się pod biciem.

1. Ge1:b4

Ginie jedyny biały pionek.

1. g4:h3

Jeżeli 1...K:b4 to 2. h4 i wygrana. Teraz trzeba pogodzić się z utratą gońca, albo pozwolić czarnym na promocję pionka. Ale jak wtedy można wygrać?

2. Gb4—e7!

Jak się okaże, jest to jedyne posunięcie pozwalające kontrolować pole h4.

2. h3—h2

3. Sf4—e2! h2—h1H

Wymuszone posunięcie, gdyż grozi 4. Sg3. Wciąż jednak nie widać, jak białe mogą wygrać.

4. Se2—c3+ Ka4—a5

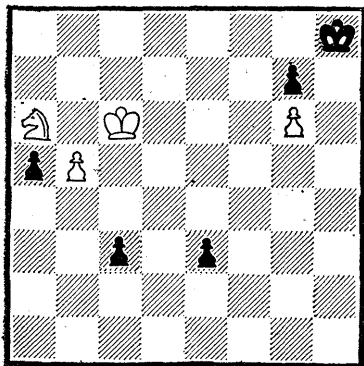
5. Kb2—b3

I oto najniespodziewaniej w świecie czarne są w zugzwangu. Sko-

czek broni przed wszelkimi możliwymi szachami hetmanem na b1, d1, d5 i przesłania trzecią linię. Grozi natychmiastowy mat 6. Gb4. Odsiecz jest niemożliwa, bo pola e4 i h4 są dla hetmana niedostępne, a jeżeli

5. b6—b5, to
6. Ge7—d8 mat!

Nr 44
Sz. Kozłowski
„Głos Poranny”, 1931



Białe zaczynają i wygrywają

Jak tu wygrać? Przecież czarny hetman na linii c pojawi się wcześniej niż biały i to z szachem.

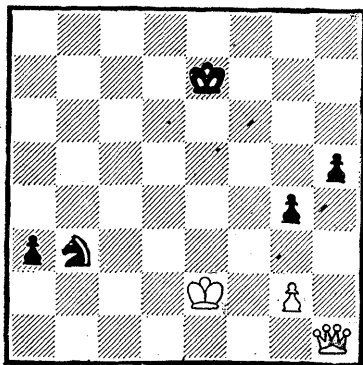
1. Sa6—b4!
Ładna ofiara zamykająca linię b.

1. a5:b4
2. b5—b6 c3—c2
3. b6—b7 c2—c1H+
4. Kc6—b6!

Teraz dopiero okazuje się, że nie ma już więcej szachów, że zatrzymać przemianę białego pionka nie można, a grozi mat.

4. He1—c4
5. b7—b8H+ Hc4—g8
6. Hb8—h2+ i wygrywają.

Nr 45
Sz. Kozłowski
„Głos Poranny”, 1931



Białe zaczynają i wygrywają

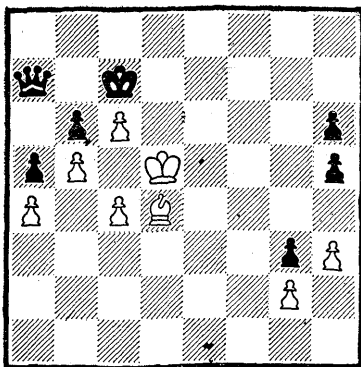
Błędem byłoby zarówno 1. Hb1? a2! jak i 1. Kd1? a2 2. He1+ Kd7 i wygrywają czarne.

1. Hh1—e1!

Pozornie strata tempa.

1. a3—a2
2. Ke2—f1+! Ke7—d7
3. He1—d1+ K dowolnie
4. Hd1—c2(e2)+ i wygrywają.

Nr 46
Sz. Kozłowski
„Głos Poranny”, 1931



Białe zaczynają i wygrywają

1. Gd4:b6+! Ha7:b6
Albo 1...K:b6 2. c5+ Kc7 3. b6+
i białe wygrywają.

2. c4—c5 Hb6—b8

3. b5—b6+ Kc7—c8

4. Kd5—e4!!

„Słaby” król właściwie eliminuje
czarnego hetmana z gry!

4. h5—h4

5. Ke4—f5! h6—h5

6. Kf5—e4 Kc8—d8

7. c6—c7+ Hb8:c7

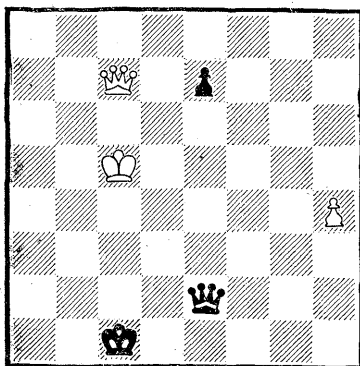
8. b6:c7+ Kd8:c7

9. Ke4—d5 i wygrywają.

Nr 47

Sz. Kozłowski

„Świat Szachowy”, 1933



Białe zaczynają i wygrywają

1. Hc7—f4+ Kc1—d1

Białe dążą do wymiany hetmanów, która przyniesie im wygraną, zaś czarne muszą unikać wymiany za wszelką cenę.

2. Hf4—c4!

Ciche posunięcie, po którym czarny hetman mimo prawie pustej szachownicy nie ma dokąd uciec, by uniknąć wymiany.

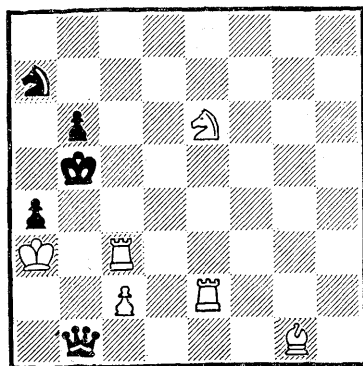
2. He2—h2

3. Hc4—a4+ i wygrywają,
np. 3...Ke1 4. Ha1+ Kf2 5. Hb2+
Kg1 6. H:h2+ K:h2 7. h5 itd.

Nr 48

Sz. Kozłowski

„Księga”, 1938



Białe zaczynają i wygrywają

1. Se6—c7+ Kb5—a5

2. Gg1:b6+! Ka5:b6

3. Sc7—d5+ Kb6—a5

3...Kb7 4. Wc7+; 3...Ka6 4. We6+;
3...Kb5 4. Wb3+ ab3 5. Sc3+ z
wygraną białych.

4. Wc3—c5+ Sa7—b5+

5. Wc5:b5+ Hb1:b5

6. We2—e5!!

Bateria za dwiema figurami: swoją i przeciwnika. Proponujemy uważnie przyjrzeć się tej pozycji — czarny hetman jest bezsilny, mimo że pozornie ma tyle pól do ucieczki, np.: 6...Hb8 7. Sc7+! Kb6 8. Wb5+ K:c7 9. W:b8 K:b8 10. K:a4 i białe wygrywają.

6. Hb5—c5+

7. Sd5—b4! Hc5:e5

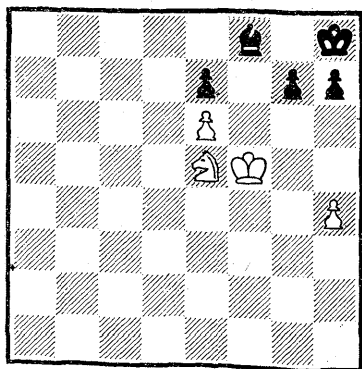
8. Sb4—c6+ i białe wygrywają.

Gra przypomina kombinację wziętą z gry środkowej. Forsowny wstęp z dużą ilością wymian nieco psuje wrażenie zaiście kapitalnej pozycji finałowej (po 6. We5!), chociaż wszystkie 4 figury w trakcie gry zajmują miejsca na piątej linii.

Nr 49

Sz. Kozłowski

„Głos Poranny”, 1931



Białe zaczynają i wygrywają

1. Se5—g6+! h7:g6+
 Albo 1...Kg8 2. h5 hg6 3. K:g6 itd.
- | | |
|-------------|--------|
| 2. Kf5:g6 | Kh8—g8 |
| 3. h4—h5 | Kg8—h8 |
| 4. Kg6—f7 | g7—g5 |
| 5. Kf7:f8 | g5—g4 |
| 6. Kf8:e7 | g4—g3 |
| 7. Ke7—f7 | g3—g2 |
| 8. e6—e7 | g2—g1H |
| 9. e7—e8H+ | Kh8—h7 |
| 10. He8—e4+ | Kh7—h8 |
| 11. He4—e5+ | Kh8—h7 |
| 12. He5—f5+ | Kh7—h8 |
| 13. Hf5—f6+ | Kh8—h7 |

14. Hf6—g6+ Hg1:g6

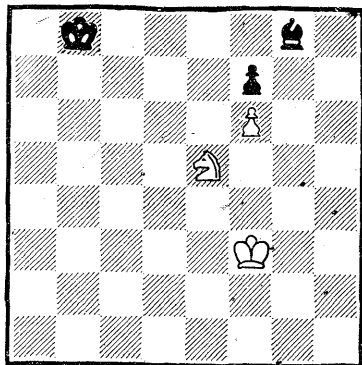
15. h5:g6+ i wygrywają.

Oryginalnie potraktowany temat „schodków”.

Nr 50

Sz. Kozłowski

„Głos Poranny”, 1931



Białe zaczynają i wygrywają

Wygrać w takiej pozycji wydaje się wręcz niepodobieństwem.

1. Se5—d7+ Kb8—c7

Co prawda następnym ruchem skoczek uniemożliwi gońcowi wyjście z pułapki, ale sam znajdzie się w zagrożeniu — czarny król jest bliżej miejsca walki niż białe.

2. Sd7—f8 Kc7—d8

Jeśli 2...Kd6 to 3. Kg4! (3. Kf4? Kd5!)

4. Kh5 Ke5 5. Kg5 Ke4

6. Kh6 Kf5 7. Kg7 i 8. Sd7.

3. Kf3—f4 Kd8—e8

I cała parada skoczka wygląda tylko na stratę tempa.

4. Kf4—g5! Ke8:f8

5. Kg5—h6!!

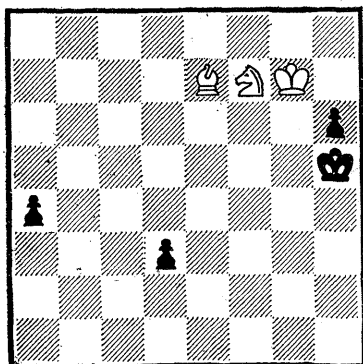
Czarne są w zugzwangu i mimo przewagi gońca — przegrywają! Jeśli natomiast zagrają one w drugim posunięciu 2...Kc8(!) dla uniknięcia zugzwangu, to 3. Kf4 Kd8 4. Kg5 Ke8 5. Kh5! (5. Kh6? K:f8 wygrywa) K:f8 6. Kh6! itd. jak wyżej.

Pomysł godny najlepszych klasyków.

Nr 51

Sz. Kozłowski

„Świat Szachowy”, 1932



Białe zaczynają i remisują

Jak zatrzymać daleko zaawansowane czarne piony?

- | | |
|------------|--------|
| 1. Sf7—d6 | d3—d2 |
| 2. Sd6—e4 | d2—d1H |
| 3. Se4—f6+ | Kh5—h4 |
| 4. Sf6—e4+ | Kh4—h5 |
- 4...Kg4 lub Kh3 5. Sf2+ i wygrywają.
 5. Se4—f6+ Kh5—g5
 6. Sf6—d5+ Kg5—h5

6...Kf5 lub Kg4 7. Se3+ i wygrywają.

7. Sd5—f6+ itd. wieczny szach!

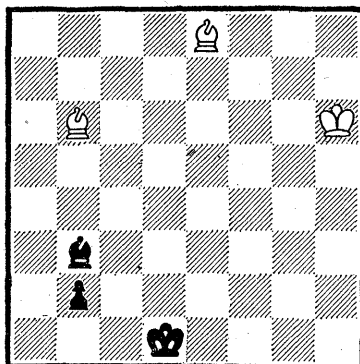
Bardzo wdzięczne echo-warianty.

Nr 52

Sz. Kozłowski

„Księga”, 1938

Album FIDE 1914—44



Białe zaczynają i remisują

Jest to ostatnie, znane nam, opublikowane studium Kozłowskiego.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Ge8—h5+ | Kd1—d2 |
| 2. Gb6—a5+ | Kd2—c1 |
| 3. Ga5—b4 | |

Grozi 4. Ga3 remis.

- | | |
|------------|---------------|
| 3. | b2—b1H |
| 4. Gb4—a3+ | Kc1—d2 |
| 5. Ga3—b4+ | i remis przez |

wieczny szach gońcem na czarnych polach, gdyż przejście na białe pole grozi natychmiastową stratą hetmana.

ROZDZIAŁ V

GRZEGORZ GRZEBAN

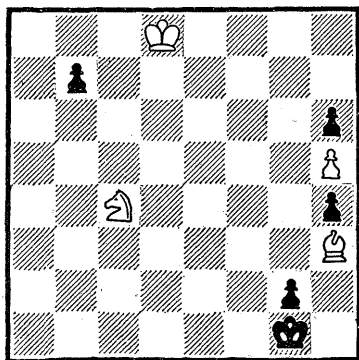
Spośród studiów, ułożonych przez G. Grzebaną w ciągu jego 50-letniej działalności kompozytorskiej (niestety z dużymi przerwami), wybrane zostały te, które — zdaniem autora — mogłyby przypaść do gustu Czytelnikowi, przy czym w selekcji tematów autor kierował się raczej własnymi upodobaniami, niż opiniami sędziów lub wyróżnieniami (np. ulubiony temat autora — patowanie strony silniejszej). Siedem spośród studiów autora zostało umieszczonych w Albumach FIDE do 1976 roku. Niektóre studia były publikowane pod nazwiskiem Grzegorz Bagdasarian, z którego w drodze skrótu powstał pseudonim szachowy Grzeban.

Nr 53

G. Grzeban

„64”, 1936

3 wzmianka zaszczytna
Album FIDE 1914—44



Białe zaczynają i wygrywają

Nietrudno zauważyć, że za dochodzącego pionka g2 białe muszą oddać jedną z figur. Trzeba tylko postarać się sprzedać tę figurę za najwyższą możliwą cenę.

1. Sc4—e3 Kg1—f2

1...Kh2 2. G:g2 h3 3. G:b7 Kg1 4. Sg4±

2. Se3:g2 Kf2—g3

2...b5 3. Ke7 Kg3 4. Gd7 b4 5. Se3 Kf4! 6. Sd5+ Kg5 7. S:b4 K:h5 8. Kf6±. Powstaje dylemat, którą figurę zachować, a którą ofiarować — skoczek czy gońca?

3. Gh3—c8!

Okazuje się, że goniec jest lepszy, ale i goniec nie mógłby walczyć na dwa fronty z pionkami b i h, gdyby od razu nie zdobył jednego z nich.

3. Kg3:g2

4. Gc8:b7+ Kg2—g3

Teraz wyjaśnia się, że białe pionek h5 — ostatnia nadzieja białych — jest skazany na zagładę, gdyż białe w żaden sposób nie mogą go obronić.

5. **Kd8—e7** **Kg3—g4**

6. **Ke7—f6**

Czarne muszą natychmiast bić pionka, gdyż następnym ruchem 7. **Kg6** białe go obronią.

6. ... **Kg4:h5**

7. **Gb7—f3** mat!

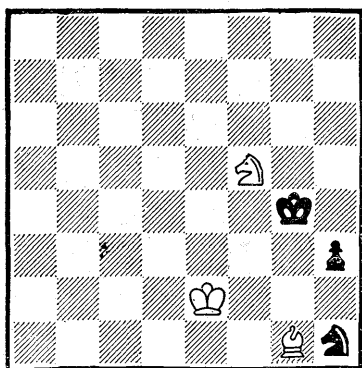
Nieoczekiwany mat jedynym gońcem. Do 1936 roku, tzn. zaczynając od A. Troickiego (1895) do W. Korolkowa (1935) — w podobnych studiach mat jedynym gońcem realizowany był przeważnie w rogu szachownicy. Tutaj jest on zrealizowany na skraju szachownicy w ekonomiczny sposób. Sędzia konkursu N. D. Griгорiew dał wysoką ocenę temu wczesnemu studium autora.

Nr 54

G. Grzeban

„Szachmaty w SSSR”, 1938

Wersja



Białe zaczynają i wygrywają

Białe zwyciężają wykorzystując złą pozycję czarnego skoczka.

1. **Sf5—e3+** **Kg4—g3**

Inne odejścia czarnego króla nie ratują skoczka, lecz ułatwiają białym jego zdobycie, np. 1...Kf4 2. Gh2+ Ke4 3. Sc2 itd. albo 1...Kh4 2. Kf3 i skoczek ginie 2...Sg3 3. Gf2 h2! 4. Sf5+ i 5. S:g3±.

2. **Se3—f1+** **Kg3—g2**

Inaczej skoczek będzie zdobyty przez białe.

3. **Gg1—h2!** **Sh1—f2**

Wydaje się, że skoczek został wypuszczony na wolność, ale

4. **Sf1—e3+!** **Kg2:h2**

(lub A)

5. **Ke2:f2** **Kh2—h1**

6. **Se3—f1** **h3—h2**

7. **Sf1—g3X**

Drugi wariant powstaje, jeżeli czarne w 4 ruchu nie biją gońca.

A. 4. ... **Kg2—h1**

5. **Ke2:f2** **Kh1:h2**

Teraz białe nie mogą przeprowadzić poprzedniej kombinacji, ponieważ nie mają wyczekującego posunięcia. Za to pojawia się inna możliwość, której nie było w pierwszym wariancie.

6. **Se3—g4+** **Kh2—h1**

7. **Kf2—f1** **h3—h2**

8. **Sg4—f2X**

W tym studium zrealizowano równolegle dwa różne maty pojedynczym skoczkiem. W pierwotnej redakcji na g3 stał biały pionek. W 1968 r. C. J. de Feijter wykazał („Deventer Dagblad” 17.VIII.1968), że można obejść się bez tego pionka, wskutek czego, jak pisze G. Kasparian („555 Stu-

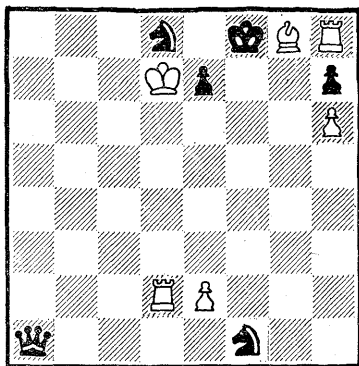
diów-Miniatur", 1975), „studium stało się zgrabniejsze i wartościowsze”.

Piętnaście lat później (1952) powtórzył tę ideę P. S. Peczenkin w studium: Ke2, Se4, Se5, P. h2 (4) — Kh1, Sh3, P: f2, h6 (4) Wygrana. 1. Kf1 Sg5 (A) 2. S:g5 hg5 3. h4! gh4 4. Sg4 h3 5. S:f2+ Kh2 6. Se4 Kh1 7. Kf2 Kh2 8. Sd2 Kh1 9. Sf1 z matem. A. 1...h5 2. Sf3 h4 3. S:f2+ S:f2 4. K:f2 h3 5. Se5! K:h2 6. Sg4+ Kh1 7. Kf1 h2 8. Sf2X.

Nr 55

G. Grzeban

„Szachmaty w SSSR”, 1936



Białe zaczynają i remisują

Już pierwszy rzut oka zdradza nam, że chodzi o tzw. utwór „romantyczny”, nie siłący się na naturalną pozycję wyjściową. Ta sztuczna konstrukcja może być częściowo usprawiedliwiona ambitnym pomysłem. Jest to pierwsze studium realizujące zamurowanie czarnego hetmana

celem zapatowania czarnych. Siły obu stron są tylko na pozór wyrównane gdyż jedna z białych wież musi zginąć. Groźnie wyglądająca biała bateria w górnym rogu również nie jest straszna, dopóki czarny hetman trzyma pod obstrzałem pole h8.

1. Wd2—d1!

Białe ofiarują do wyboru obie swoje wieże, przy czym na polu d1 można wziąć wieżę z szachem. Ale na 1...H:d1+ nastąpi 2. Gd5 mat, gdyż po odejściu hetmana zaczną działać baterie. Szachy hetmanem nie dają nic poza remisem, ponieważ hetman musi zawsze wracać na główną przekątną do obrony pola h8. Wobec tego

1. Ha1:h8

2. Wd1:f1+ Kf8:g8

3. Kd7—e8!

Ciche posunięcie o niezwyklej sile. Grozi mat na f8, przed którym jest właściwie tylko jedna obrona:

3. Sd8—e6

A teraz następuje nieoczekiwany finał.

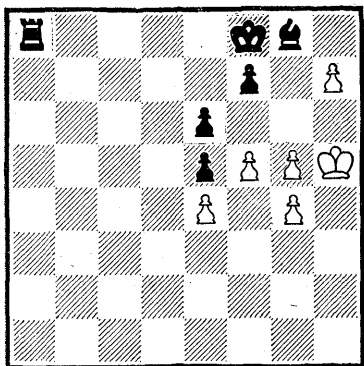
4. Wf1—g1+ Se6—g7+

5. Ke8:e7

i czarne są w pacie! Hetman zamurowany, skoczek związany! Oczywiście przegrywałoby 5. W:g7+? lub 5. h:g7?, gdyż po wymianie decyduje czarny pionek na linii h.

Zapatowanie czarnych jako środek ratowania się białych (słabszej strony), (por. nr nr.: 60, 66, 78).

Nr 56
G. Grzeban
„Szachmaty w SSSR”, 1937
Album FIDE 1914—44
Wersja



Białe zaczynają i remisują

Białe mogą natychmiast doro-
bić hetmana, ale hetman ginie
wskutek obronnej kombinacji
czarnych.

1. h7—h8H Wa8—a1
(grożąc matem na h1)

2. g5—g6!

Wygląda na paradoksalne posu-
nięcie, ale nietrudno się przeko-
nać, że nic nie daje białym 2.
Hh6+? (złuda) Ke8 3. Kh4 Wh1+
4. Kg3 W:h6 5. gh6 Gh7 i czarne
wygrywają; albo 3. g6? f6! 4. g5
Wh1+ 5. Kg4 W:h6 6. gh6 ef5+
7. K:f5 Ke7 (grożąc Ge6X) 8. Kg4
Ge6+! 9. Kh5 Kf8 10. g7+! Kf7
11. g8H+! K:g8 12. Kg6 f5! 13.
ef5 Ga2 14. f6 Gb1+ i czarne wy-
grywają. To nieoczywiste obale-
nie złudy zawdzięczamy analizie
m. W. Litmanowicza, któremu i w
tym miejscu serdecznie dziękuję-
my.

2. Wa1—h1+
3. Kh5—g5 Wh1:h8
4. g6—g7+

Białe poświęcają drugiego piona,
żeby wciągnąć króla w podwójną
patową pułapkę.

4. Kf8:g7
5. f5—f6+ Kg7—h7

po 5...Kg7—f8 białe byłyby w pa-
cie! Teraz jednak następuje dzia-
łanie aktywne:

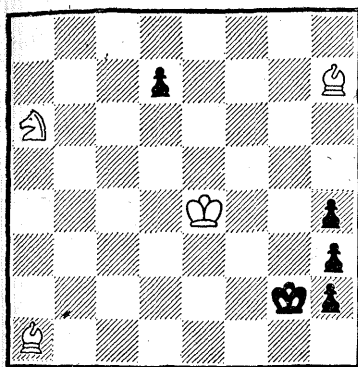
6. Kg5—h5! i z kolei czarne są
w pacie (z dwiema zamurowany-
mi figurami, z których jedna
przywędrowała na miejsce, będąc
we wszystkich czterech rogach
szachownicy).

Błędem natomiast byłoby 6.
Kh4?, po którym białe przegry-
wają: 6...Kg6+ itd.

W pierwotnej redakcji (1937,
Album FIDE) studium miało po-
zycję Kh4, pp. e4, f5, g4, g6, h7—
Kf8, Wa2, Gg8, pp. e5, e6, f7. Na
propozycję am. G. Kaspariana
wprowadzona została niewielka
zmiana redakcji, co doprowadziło
do ulepszenia studium.

W temacie „czarny pat”, inten-
sywnie opracowywanym przez
polskich autorów, może istnieć
oczywiście skojarzenie z innymi
formami remisu, jak np. wieczny
szach lub remis pozycyjny w rów-
noległym wariacie. Jedną z ta-
kich możliwości jest skojarzenie
z wariantem, w którym z kolei
zapatowywane są białe („samo-
pat”). Dziwnym trafem takie stu-
dia — z podwójnym „czarno-bia-
łym patem” (inaczej „dupleks-
pat”) — są nawet częstsze, niż
czysty „czarny pat” (por. także
studia nr nr: 62, 77, 82).

Nr 57
G. Grzeban
„64”, 1937



Białe zaczynają i wygrywają

Białe mają aż trzy figury, ale za dochodzące pionki na linii h trzeba będzie oddać co najmniej dwie z nich.

1. Ke4—e3 d7—d5!

Uprzedzając natychmiastowe 2. Ge4+. Czarne wolą oddać tego dalekiego pionka, by móc dalej próbować ratować się patem.

2. Gh7—g8 h2—h1H
3. Gg8:d5+ Kg2—g1(h2)
4. Gd5:h1 Kg1:h1
5. Ke3—f2

Białe muszą zacieśnić całą pozycję czarnych, gdyż oddały już jedną figurę i więcej oddać im nie wolno. Ale z tego korzystają czarne, by z kolei grać na pata.

5. h3—h2
6. Ga1—e5 h4—h3
7. Ge5:h2!

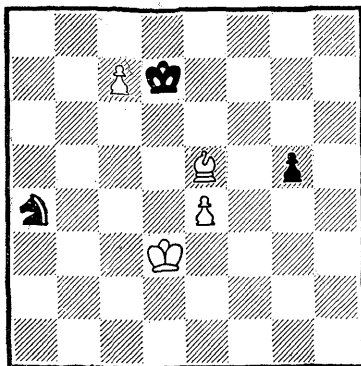
Czyżby biały skoczek mógł jeszcze zdążyć aż z pola a6?

7. Kh1:h2
8. Sa6—c5 Kh2—h1
9. Sc5—e4 Kh1—h2

Okazuje się, że nie można 9...h2 z powodu mata.

10. Se4—d2 Kh2—h1
11. Sd2—f1 h3—h2
12. Sf1—g3 mat.

Nr 58
G. Grzeban
„64”, 1937



Białe zaczynają i wygrywają

Pionek c7 jest nie do utrzymania i wobec tego siły obu stron są sobie równe. Białe mogą wykorzystać chyba tylko gorszą pozycję skoczka na skraju szachownicy, ale jak zobaczymy i czarne posiadają ukryte szanse remisowe.

1. Kd3—c4

grożąc 2. Kb5

1. Sa4—b6+
2. Kc4—b5 Sb6—a8

2...Sc8 3. Ka6 z groźbą Kb7 i z wytempowaniem czarnych.

3. c7—c8H+!

Ofiarując pionka białe znów próbują dostać się do skoczka.

3. Kd7:c8
4. Kb5—c6 g5—g4

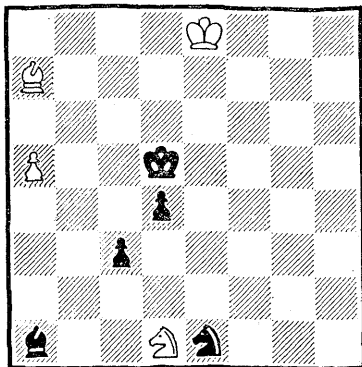
Grozi 5...g3 6. G:g3 Sc7 7. G:c7 pat.

5. Ge5—g3! Kc8—d8
6. Kc6—b7

i białe wygrywają.

Nr 59

G. Grzeban
„64”, 1938



Białe zaczynają i remisują

Czarne grożąc ruchem 1...c2 chcą rozstrzygnąć sprawę na swoją korzyść. Natychmiastowe 1. S:c3+? nie ratuje białych: np. 1...dc3 2. Ge3 c2 3. a6 Gd4 i wygrywają czarne.

1. Ga7:d4 c3—c2

1...K:d4 2. S:c3 K(G):c3 3. a6 i białe nawet wygrywają, gdyż król przesłonił drogę własnemu gońcowi. Ten motyw powstaje jeszcze raz w głównym wariantcie.

2. Sd1—e3+! Kd5:d4
3. Se3:c2+ Se1:c2

Obydwie białe figury zginęły.

4. a5—a6

Pionek wydaje się groźny, ale czarne mają jeszcze sposób, by go unieszkodliwić.

4. Sc2—a3
5. a6—a7 Sa3—b5
6. a7—a8H

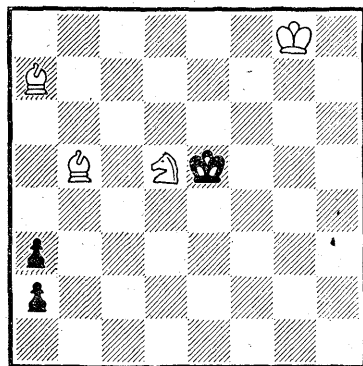
Tematową złudą jest tu 6. a8S? Kc5! 7. Kd7 Ge5 i czarny król dosięga białego skoczka a8 przez pole c6 po wytempowaniu białych.

6. Sb5—c7+
7. Ke8—d7 Sc7:a8
8. Kd7—c6 remis.

Tym razem role się zmieniły: biały król dosięga czarnego skoczka na tymże polu a8, a czarne nie są w stanie przyjść mu z pomocą, bo król znów przesłania drogę gońcowi.

Nr 60

G. Grzeban
„Przyjaźń”, 1955
III nagroda



Białe zaczynają i remisują

Mimo ogromnej przewagi białe nie mogą zatrzymać pionka a2, chyba że... za cenę wszystkich swoich figur:

1. Ga7—d4+ Ke5:d4
2. Sd5—b4

Nie można przestawić miejscami 1 i 2 posunięcia: 1. Sb4? a1H 2. Gd4+ H:d4! 3. Sc6+ Kd5 4. S:d4 K:d4 i czarne wygrywają

2. a2—a1H

2...Kc5 3. S:a2 K:b5 4. Kf7 Kc4 5. Sc1 Kc3 6. Ke6 Kc2 (6...Kb2 7. Sd3+) 7. Sa2 Kb2 8. Sb4 itd. remis.

3. Sb4—c2+ Kd4—c5!
4. Sc2:a1 Kc5:b5
5. Kg8—f7

Czyżby biały król będąc tak daleko, mógł zdążyć wziąć udział w rozgrywce o pionka a? Po 5. Sc2? a2 itd. czarne wygrywają.

5. Kb5—c4
 6. Kf7—e6 Kc4—c3
 7. Ke6—d5 Kc3—b2
- (lub A)
8. Kd5—c4 Kb2:a1

Zginęła ostatnia biała figura.

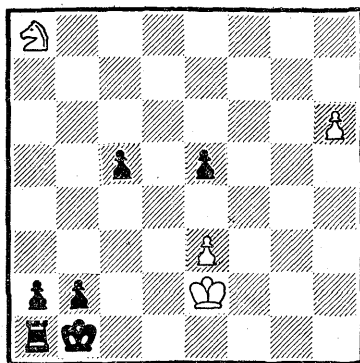
9. Kc4—b3 a3—a2
 10. Kb3—c2 i czarne są w pacie.
- A) 7. ... a3—a2
8. Kd5—e4 Kc3—b2
 9. Ke4—d3 Kb2:a1
 10. Kd3—c2 i znów czarne są w pacie!

Wymuszony pat silniejszej strony (czarnych) jako środek ratunku dla strony słabszej (białych) — tu w swojej najprostszej postaci (por. nr nr: 55, 66, 78).

Nr 61

G. Grzeban

„Tidskrift för Schack”, 1956
Album FIDE 1956—58



Białe zaczynają i wygrywają

1. Ke2—d1 c5—c4
2. Sa8—b6!

Błędem byłoby 2. Sc7? c3 3. Sb5 c2+ 4. Ke2 Kc1 5. h7 b1H 6. h8H H:b5+ i czarne wygrywają.

2. c4—c3
3. Sb6—c4 c3—c2+
4. Kd1—e2 Kb1—c1

4...c1H? 5. Sa3X; 4...c1S+ 5. Kd1 z matem.

5. Sc4:e5

Pionka trzeba usunąć m. in. żeby otworzyć główną przekątną; poza tym trzeba wziąć pod ostrzał także pole d3.

5. Kc1—b1
- 5...b1H albo Wb1 6. Sd3X.
6. Se5—c4 Kb1—c1
7. h6—h7

Gdyby białe poszły jeszcze raz 7. Se5? osiągnęłyby tylko remis przez wieczną groźbę mata (por. remisowe studia Troickiego 1898 i Kaspariana 1946). Dzięki pionkowi h białe osiągają wygraną,

ale muszą obejść jeszcze jedną rafe.

7. **b2—b1G!**

Ostatnia pułapka. Teraz po 8. h8H? czarne znajdują się w pacie z dwiema zamurowanymi figurami! Trzeba na chwilę wypuścić króla.

8. **Sc4—a5 Kc1—b2**

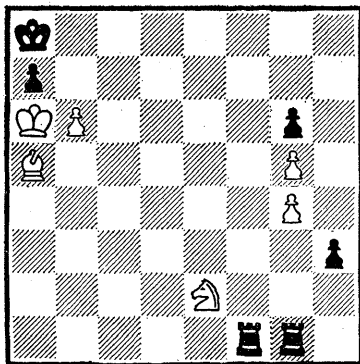
9. **h7—h8H+** i białe wygrywają

albo 7...b1H 8. h8H Hb7 9. H:a1+ Hb1 10. Hg7 z matem.

Nr 62

G. Grzeban

„Československý Šach”, 1956



Białe zaczynają i remisują

Wobec dużej przewagi czarnych białe mogą szukać ratunku tylko w kombinacjach patowych, a przede wszystkim wykorzystać ścięsnioną pozycję czarnego króla. Niedobre jest od razu 1. S:g1? ab6! 2. S:h3 ba5 3. K:a5 Wf3 4. Sg1 Wg3 i czarne wygrywają.

1. **b6—b7+** **Ka8—b8**

2. **Se2:g1**

Nie można od razu 2. Gc3? Wa1+ 3. Kb5 Wb1+ i 4...W:b7.

2. **h3—h2!**

2...W:g1 3. Gc3 i wygrywają.

3. **Ga5—c3**

Grozi mat na polu e5, które czarne mogą bronić wieżą z dwóch stron — poziomo lub pionowo. W zależności od tego jaką obronę wybiorą czarne, powstają dwie zupełnie różne pozycje patowe.

3. **Wf1—e1**

4. **Sg1—e2!** **We1:e2**

5. **Gc3—e5+** **We2:e5**

i białe są w pacie,
albo

3. **Wf1—f7(c1)**

4. **Gc3—e5+** **Wf7—c7**

5. **Ge5:h2**

i czarne są w pacie ze związaną wieżą. Jasne, że nie należy bić wieży, ponieważ białe przegrywają po 5. G:c7+? K:c7 6. K:a7 hg1H+ i mat w następnym posunięciu.

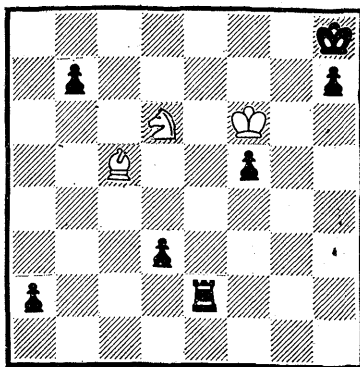
Nr 63

G. Grzeban

„Szachy”, 1956

IV nagroda

Poświęcone M. Wróblowi



Białe zaczynają i wygrywają

Szczupłe siły białych mogą tylko przez matowy atak zwyciężyć przeważającego przeciwnika. Ale czarna wieża może stale atakować gońca „od tyłu” — trzeba więc odebrać wieży tę możliwość obrony od mata.

1. **Sd6—f7+** **Kh8—g8**
2. **Sf7—h6+** **Kg8—h8**

Pierwsza część zadania została wykonana — król w matowej sieci (unieruchomiony pion h7). Pozostaje druga część, dla wykonania której najpierw goniec stwarza zasadzkę.

3. **Gc5—d4** **a2—a1H!**

3...We4 4. Ga1! We1 5. Kf7+ W:a1
6. Kf8 i nie można zapobiec 7. Sf7X.

4. **Gd4:a1** **We2—a2!**

nie 4...We1 5. Gb2! We2 6. Kf7+ itd. ±.

5. **Ga1—d4!**

5. Gc3? Wc2! 6. Ge5 Wc5 7. Gb2 Wc7!=.

5. **Wa2—a4**

To już jedyny sposób napaści na gońca.

6. **Gd4—b2!** **Wa4—a2 (b4)**
7. **Kf6—f7+** **Wa2:b2**
8. **Kf7—f8**

z matem, któremu wieża już nie jest w stanie zapobiec.

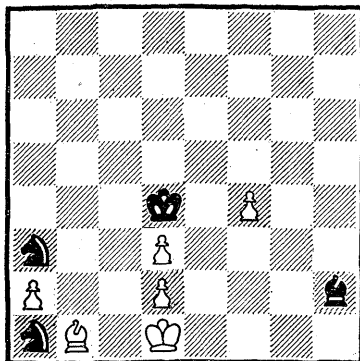
Sędzia konkursu A. Hildebrand tak scharakteryzował powyższe studium: „...Zgrabne studium z zakresu idei logicznych... czarna wieża zostaje zwabiona na linię b, co umożliwia przeprowadzenie kombinacji matowej”.

Nr 64

G. Grzeban

„Zadaniowiec”, 1956

I nagroda



Białe zaczynają i remisują

Biały goniec znajduje się w postrzasku, a białe pionki są słabe, natomiast czarne figury (poza skoczkiem a1) są aktywne. Plan białych polega na wygraniu zamkniętego skoczka a1.

1. **Kd1—c1** **Gh2:f4**

1...S:b1 2. K:b1 i skoczek a1 ginie. Teraz czarne rozwijają ciekawą kontrgrę.

2. **Kc1—b2** **Sa3:b1**

3. **Kb2:b1** **Gf4—d6!!**

Na tym właśnie polega daleki plan czarnych: skoczek jest nietykalny. Nie można 4. K:a1? gdyż nastąpi 4...Ga3! 5. Kb1 K:d3 6. Ka1 Kc2 7. d4 Gb2 mat! Słynny mat Troickiego (p. nr 1) zrealizowany tu w grze obronnej czarnych. Białe muszą obejść tę matową pułapkę.

4. **Kb1—b2!**

uniemożliwiając 4...Ga3

4. **Gd6—c5(e7, f8)**

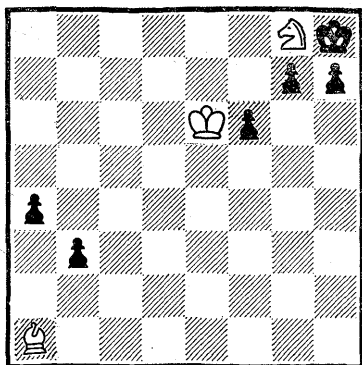
Ale nie 4...K:d3? bo zabraknie
czarnym tempa po 5. K:a1 Ga3
6. Kb1 i mata nie ma.

5. a2—a4 dowolnie
6. Kb2:a1 remis

Nr 65

G. Grzeban

„Szachmaty w SSSR”, 1956



Białe zaczynają i wygrywają

Wydaje się, że białe figury są
bezsilne wobec tylu czarnych pio-
nów.

1. Sg8—h6! a4—a3!

Najsilniejsza kontynuacja. Oczy-
wiście nie 1...gh6? 2. Kf7 i 3.
G:f6X

2. Ga1:f6! a3—a2!

2...gf6 3. Kf7 a2 4. Kf8 i mat
skoczkiem

3. Ke6—f7 a2—a1H!

Uniemożliwia natychmiastowy
mat i zmusza gońca do przekro-
czenia z powrotem krytycznego
pola b2.

4. Gf6:a1 b3—b2

Licząc na 5. G:b2? pat.

5. Kf7—f8!

Teraz czarne mają wybór: bić
albo gońca albo skoczka!

5. g7:h6

6. Ga1:b2X

albo

5. b2:a1H

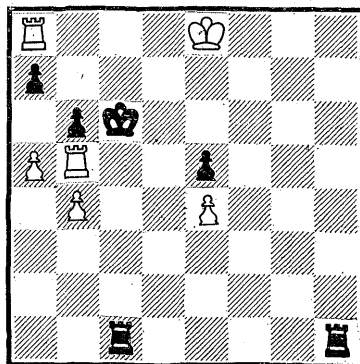
6. Sh6—f7X

W studium zrealizowano dwa
różne maty dwiema pojedynczy-
mi lekkimi figurami: raz skocz-
kiem i raz gońcem. O ile nam
wiadomo, istnieje tylko jedno
studium (T. Gorgiew, Konkurs
WCSPS 1938) na ten temat, ale o
zupełnie innym mechanizmie.

Nr 66

G. Grzeban

„Tidskrift för Schack”, 1958



Białe zaczynają i remisują

Sily obu stron są równe, ale
jedna z białych wież jest skazana
na zagładę.

1. Wb5—d5 Wh1—h8+

2. Ke8—e7 Wh8:a8

3. b4—b5+ Kc6—c7

(lub A)

4. Wd5—d7+ Kc7—b8!

5. Wd7—d8+ Wc1—c8

6. a5—a6! Wc8:d8

Przegrywa 6...Kc7? po 7. Wd7+ Kc8 8. Wb7X. „Epoletowy mat!”

7. Ke7:d8 i czarne są w pacie z zamurowaną wieżą.

A. 3. Kc6—b7

4. a5—a6+ Kb7—c7

5. Wd5—d7+ Kc8—b8

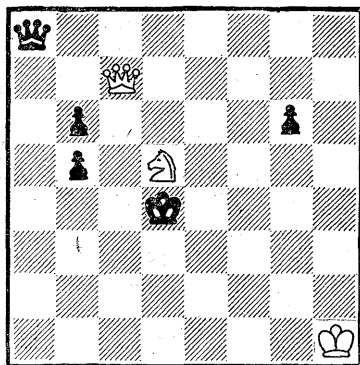
6. Wd7—d8+ Wc1—c8

7. Ke7—d7 i pat, jak w poprzednim wariantcie.

Nr 67

G. Grzeban

„Magyar Sakkelet”, 1956



Białe zaczynają i wygrywają

Centralnie usytuowany biały skoczek, niestety nie może się ruszyć, gdyż jest związany. Tym niemniej jego rola okazuje się decydująca.

1. Hc7—c3+ Kd4—e4

2. Hc3—e3+ Ke4—f5

Skoczek jest wciąż „nietykalny” z powodu Hf3+.

3. Hc3—f4+ Kf5—e6

4. Hf4—f6+ Ke6—d7

5. Hf6—e7+ Kd7—c6

Nie 5...Kc8? 6. Hc7X. Teraz król przesłonił główną przekątną i tym

samym uwolnił skoczka. Wobec tego możliwe jest

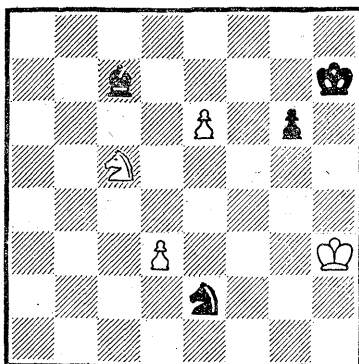
6. Sd5—b4X

Takich studiów, w których król „okrąża” skoczka, znanych jest kilka (Kling i Horwitz 1851, Salviooli 1887, Troicki 1923, Dołgow 1975 i in.), ale w tym studium dochodzi jeszcze problemowa idea — uwolnienie związanej figury przez przesłonię linii wiązania królem.

Nr 68

G. Grzeban

„Trybuna Robotnicza”, 1958



Białe zaczynają i wygrywają

1. e6—e7 Se2—f4+

2. Kh3—h4

2. Kg4? Sd5 remis.

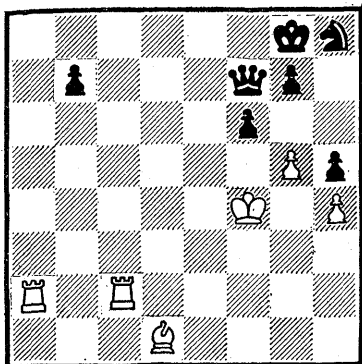
2. *g6—g5+!

3. Kh4:g5 Gc7—d8!

Licząc na 4. ed8H,W? Se6+ 5. S:e6 pat. Białe obchodzą tę pułapkę przez słabą promocję.

4. e7:d8G!! i wygrywają. Wygrywa tylko promocja na gońca (4. ed8S? S:d3! remis).

Nr 69
G. Grzeban
 „Przyjaźń”, 1958
 Pochwała



Białe zaczynają i wygrywają

To niewielkie studium zyskało sobie szczególną popularność: przedrukowano je w kilkudziesięciu czasopismach i książkach. Kurt Richter w swojej książce „Einfälle und Reinfälle” (1960) oraz F. S. Bondarenko w swojej „Galerii” zaopatrują komentarz do tego studium w następującą anegdotkę pt. „Ostatni Mohikanin”.

„Samuel Loyd ułożył kiedyś zadanie, w którym w najbardziej nieprawdopodobny sposób dawano mata. Pokazując ten problem swoim przyjaciółom, Loyd zadawał pytanie «Która bierka na pewno nie daje mata?» i z reguły wszyscy wskazywali na tę, która właśnie matowała. Tutaj tak niewinnie wygląda daleki biały pion h4, że na pewno nikt nie będzie podejrzewał w nim matującą bierkę”.

1. Wa2—a8+ ...

Najpierw trzeba usunąć skoczka h8. Ale którą z wież należy zachować? Wydaje się, że są one równocenne. Okazuje się, że nie. Wieże z linii c nie można ofiarować, lecz trzeba zachować ją, by później broniła pola c2 (por. uwagę po 4 pos.).

1. Kg8—h7
 2. Wa8:h8+ Kh7:h8
 (2...Kg6? 3. G:h5X)

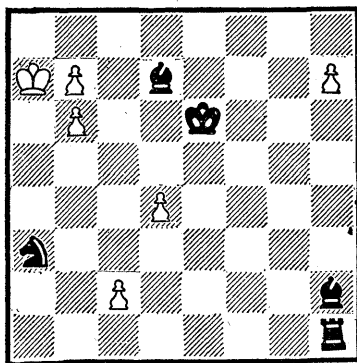
3. Wc2—c8+ Kh8—h7
 4. g5—g6+ Kh7:g6

Jeżeli 4...H:g6, to 5. Gc2 i wygrana. Oto dlaczego trzeba było zachować wieżę na linii c.

5. Gd1:h5+! Kg6:h5
 6. Wc8—h8+ Kh5—g6
 7. h4—h5 wzorowy mat.

Studium należy do kategorii tych, które G. Nadareiszwili trafnie nazwał studiami popularnymi („Problem” 178—180, 1977).

Nr 70
G. Grzeban
 „Problemas”, 1960
 Memoriał J. Perisa
 I nagroda
 Album FIDE 1959—61



Białe zaczynają i remisują

Daleko wysunięte wolne pionki nie stanowią wystarczającej kompensaty przewagi materialnej czarnych, gdyż pole b8 jest dobrze bronione, a na h8 również nie można od razu dorobić hetmana z powodu grożącego mata w dwu posunięciach: 1. h8H? Sb5+ 2. dow. Wa1 mat. Trzeba najpierw bez straty tempa otworzyć główną przekątną, by hetman z h8 mógł trzymać pod biciem pole a1.

1. d4—d5+ Kc6:d5

Pionka trzeba pobić, ponieważ w przeciwnym razie będzie on bronił ważnego w przyszłości dla czarnych pola c6.

2. h7—h8H

Próba uratowania się za pomocą jeszcze jednego szacha wtrąconego 2. c4+? w nadziei na remis po 2...Kc5 lub 2...K:c4 3. h8H Gb8+ 4. Ka8! W:h8 pat, prowadzi do porażki, gdyż czarne biją pionka c4 nie królem lecz skoczkiem i łatwo wygrywają: 2...S:c4! 3. h8H Gb8+ 4. Ka8 (4. H:b8?? Wa1X) S:b6+! 5. K:b8 W:h8+ 6. Kc7 Kc5 z wygraną. Ta kombinacja patowa stanowi tematyczną złudę. We właściwym rozwiązaniu powstaje inny pat.

2. Gh2—b8+

3. Hh8:b8

Naturalnie nie 3. K:b8? W:h8+ 4. Kc7 Sb5+ (najprostsze) 5. K:d7 Kc5 i czarne wygrywają. Teraz czarnym udało się odciągnąć hetmana od obrony pola a1 i białym znów grozi mat, od którego mogą uratować się tylko za cenę nowo powstałego hetmana.

3. Sa3—b5+

4. Ka7—a8

Wh1—a1+

5. Hb8—a7

Wa1:a7+!

Bicie hetmana skoczkiem prowadzi do szybkiego remisu: 5...S:a7 6. ba7 Gc6 lub 6...Wh1 7. Kb8 remis. Natomiast oddając wieżę i zachowując skoczka, czarne mogą jeszcze liczyć na zamiatowanie przeciwnika jedną ze swych lekkich figur dzięki powstającej pozycji tempowej.

6. b6:a7

Sb5—c7+

7. Ka8—b8

Sc7—a6+

8. Kb8—a8

.....

Czyżby tylko wieczny szach? Nie odpowiada to czarnym, które mają jeszcze skryte możliwości gry na wygraną. Chodzi o to, że w powstałej teraz pozycji czarne nie tylko nie obawiają się dorobienia hetmana na b8, lecz raczej liczą na to wobec powstającego w tym przypadku zabójczego dla białych zugzwangu, jak pokazuje np. następujący wariant: 8...Ge8 9. b8H Gc6+ 10. Hb7 Kd6 (Ważna uwaga: błędem byłoby 10...Kc5, ponieważ wtedy wytempowane będą czarne i remis jest nie do uniknięcia: 11. c4! Kd6 12. c5+ Kd5 13. H:c6+ K:c6 pat. Wynika z tego, że zugzwang jest obustronny i wymagana jest precyzyjna gra z obu stron). 11. c3! (nie 11. c4? Kc5! i mat w 4 pos.) 11...Kd5 12. c4+ Kc5! 13. H:c6+ K:c6 14. c5 Kc7 i czarne matują w 16. posunięciu. Wystarczy więc czarnym wykonać jakiegokolwiek posunięcie wyczekujące, by wprowadzić białe w sytuację tempową. W zależności od tego jakie posunięcie wybierają czarne, gra rozwidla się na kilka wariantów, w

których białe ratują się bądź przez słabe promocje (wieża, skoczek), bądź przez pat.

Wariant I

8. **Gd7—a4**

Licząc, jak powiedziano, że po 9. b8H? Gc6+ czarne potrafią zamatować swoim jedynym skoczkiem. Teraz nic nie daje białym 9. c4+? z powodu 9...Kc6!! (tylko tak! Nie można ani 9...Kc5 10. b8H! Gc6+ 11. Hb7 Kd6 12. c5+ i czarne są wytempowane, ani 9...Ke6 z tego samego powodu, ani 9...Kd6 z powodu 10. b8H+, ani 9...Kd4 z powodu 10. c5! Kd5 11. c6 K:c6 12. b8H Sc7+ 13. H:c7 K:c7 pat) 10. b8S+ (10. b8H? Sc7+ z matem; 10. c5? Gb5 itd.) 10...Kc7 11. S:a6+ Kc8 12. Sb4 Ge8 13. c5 Ga4 14. c6 Gb5 15. e7 Ga4 tempo! i mat jedynym czarnym gońcem. Nic nie daje także 9. c3? Kc6 10. c4 Gd1 11. c5 Gf3 z matem. Jedyną drogę do remisu stanowi:

9. b7—b8W!! **Ga4—c6+**
10. Wb8—b7 **Kd5—d6**
11. c2—c4 **Gc6—h1**
12. c4—c5+ **Kd6—c6**
13. Wb7—h7!

i remis pozycyjny, ponieważ wieża wiecznie prześladowa gońca, np. 13...Gg2 14. Wg7 itd. Jeżeli od razu 13...Gd5 to 14. Wh5! Kc7+ 15. W:d5 Kc8 16. Wd7(d8) K:d7 17. Kb7. Podobnie przebiega gra przy innych „neutralnych” posunięciach czarnych. Błędem byłoby natomiast 13. Wb6+? Kc7+ 14. c6 Sc5 15. Wa6 Sd7+.

Wariant II

8. **Kd5—c6!**

Licząc, że po 9. b8H? Sc7+ 10. H:c7 K:c7 czarne zamatują swoim jedynym gońcem. Teraz oczywiście nie można dorabiać na b8 wieży z powodu mata w 1 posunięciu. Do nierozegranej prowadzi tylko:

9. b7—b8S+! **Kc6—c7**
10. Sb8:d7! **Kc7—c8**
11. Sd7—b6+ **Kc8—c7**
12. Sb6—d5+ remis.

Po niewłaściwym 10. S:a6? białe przegrywają będąc wytempowane jak pokazuje komentarz do 8-go posunięcia czarnych w pierwszym wariantcie.

Wariant III

8. **Gd7—c6**
9. c2—c4+ **Kd5—d6**
10. c4—c5+ **Kd6—d5** lub dowolnie pat.

Jeżeli zaś 9...Ke6 to 10. c5 Gh1 lub dow. 11. c6 G:c6 pat.

W tym studium zrealizowano stosunkowo rzadko spotykaną motywację słabej promocji, a mianowicie: nie celem unikania pata (jak w studiach na wygraną) lecz celem unikania własnego zugzwangu poprzez pat. Hetman będąc figurą silniejszą jest bardziej narażony na przykrości tempowe niż na przykład wieża (musi on bić po przekątnej, w odróżnieniu od wieży). W tej postaci temat słabej promocji może być zrealizowany również w studium remisowym w przeciwieństwie do motywacji „klasycznej” (por. nr 11 i 97).

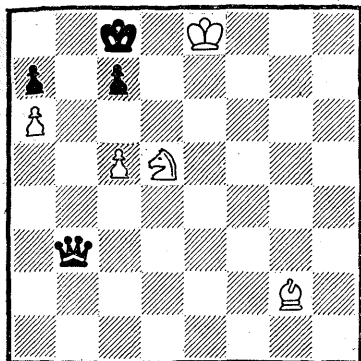
Nr 71

G. Grzeban

„Tijdschrift KNSB”, 1959

3 wzmianka zaszczytna

Album FIDE 1959—61



Białe zaczynają i wygrywają

1. Sd5—e7+ Kb8—b8

2. Se7—c6+

Nic nie daje 2. Gb7? He6 3. Kd8 Hf6 itd. remis.

2. Kb8—c8

3. Sc6:a7+ Kb8—b8

4. Sa7—c6+ Kb8—c8

5. Sc6—e7+ Kb8—b8

Skoczek wrócił na poprzednią pozycję po wyprawie po pionka a7. I cóż dalej?

6. a6—a7+! Kb8:a7

7. Se7—c6+ Ka7—a6

8. Gg2—f1+ Hb3—b5

Wydawałoby się, że białe wygrały hetmana, ale okazuje się, że po nieostrożnym 9...G:b5 K:b5 jest remis, bo ginie ostatni biały pion. Wygrywa tylko:

9. Gf1—d3!! Hb5:d3

10. Sc6—b4+ i wygrywają.

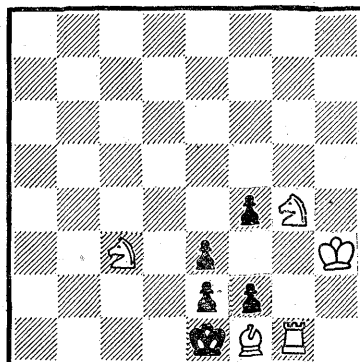
Ruch 9. Gd3 realizuje tzw. „temat magnesu”. Po wielu latach autor dowiedział się o istnieniu

„poprzednika” w studium W. i M. Płatowów („Riecz” 1909), zawierającym podobną końcówką kombinację, ale odmienna gra wstępna z likwidacją pionka a7 daje prawo do istnienia także i temu studium.

Nr 72

G. Grzeban

„Thèmes 64”, 1960



Białe zaczynają i wygrywają

Obie najsilniejsze figury białych są pod biciem, a czarne pionki stanowią groźną siłę. Nie wygrywa 1. S:e2? f:g1H 2. S:g1 K:f1 3. Sf3 lub Kh2 e2! i remis.

1. Wg1—h1 e2:f1H+

1...f3 2. S:e3 z wygraną białych.

2. Wh1:f1+ Ke1:f1

Wieża i gонец zginęły. Czy skoczeki zdołają doprowadzić do wygranej czyli do mata?

3. Sg4—h2+ Kf1—g1
(lub A)

4. Sc3—e2+ Kg1—h1

5. Sh2—f1 f2—f3

6. Sf1—g3 mat.

A. 3. Kf1—e1

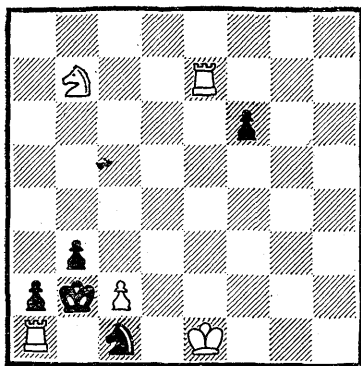
4. Sh2—f3+ Ke1—f1

5. Kh3—h2 e3—e2
6. Kh2—h1 e2—e1H
7. Sf3—h2 mat.

Skojarzenie dwóch znanych kombinacji z wzorowymi matami w jednym studium.

Nr 73

G. Grzeban
„Szachy”, 1961
II nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. Ke1—d2 Kb2:a1
2. We7—e1 b3—b2
2...Kb2 3. W:c1 b:c2 4. W:c2+ Kb1
5. Wc1+ Kb2 6. Wa1! i wygrywają.

3. Sb7—d6!

Puenta! Nie można było 3. W:c1+? z powodu „problemowego” obalenia 3...b1S+! i 4...Kb2.

3. b2—b1H
(lub A)

4. We1:c1 Ka1—b2

5. Sd6—c4+ Kb2—a1

6. Sc4—a3 i wygrywają,
np. 6...Kb2 7. W:b1+ (ale nie 7. S:b1? a1H).

- A. 3. Ka1—b1!

(3...b1S+ 4. K:c1±)

4. Sd6—e4 Kb1—a1

(a1H? 5. Sc3X)

5. Se4—c3 b2—b1H

6. We1:c1!

6. S:b1? Kb2 7. W:c1 a1H.

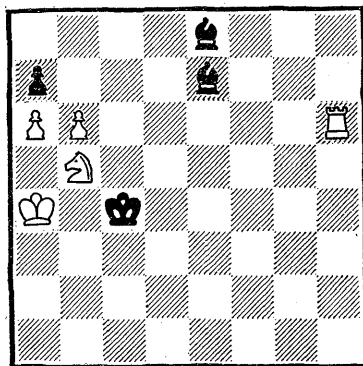
6. Ka1—b2

7. Wc1:b1+ i wygrywają.

Na uwagę zasługuje trudne trzecie posunięcie Sd6 oraz złuda obalana przez słabą promocję. Sędzia konkursu prof. L. Prokeš napisał o tym studium: „Dwie dobrze skojarzone kombinacje matowe przy doskonałym współdziałaniu wieży i skoczka”.

Nr 74

G. Grzeban
„Szachy”, 1963
II—III nagroda
Album FIDE 1962—64



Białe zaczynają i remisują

Biały król znajduje się w siatce matowej, z której niełatwo się wyplatać. Nie wystarcza np. 1. b7? G:b5+ 2. Ka5 Gb4X, ani 1. Wh5? G:h5 2. Sa3+ G:a3 3. ba7 Gb4! 4. a8H Gd1X albo 2...ba7 Gd1+ 3. Ka5 Gd8+ z matem.

1. b6:a7 Ge8:b5+

2. Ka4—a5 Ge7—d8+

3. Wh6—b6 Kc4—c5

albo 3...Gc6 4. a8H G:a8 5. a7 Kc5
6. Ka6 G:b6 pat.

4. a7—a8S Gb5—c6

5. a6—a7! ...

ale nie 5. Sc7? G:c7 6. a7 G:b6+

7. Ka6 Gc7 i pata nie ma.

5. Gc6:a8

(lub A)

6. Ka5—a6 Gd8:b6 pat

A. 5. Gc6—b5!

6. Sa8—c7 Gd8:c7

7. a7—a8S Gc7—d8

8. Sa8—c7 Gd8:c7 pat.

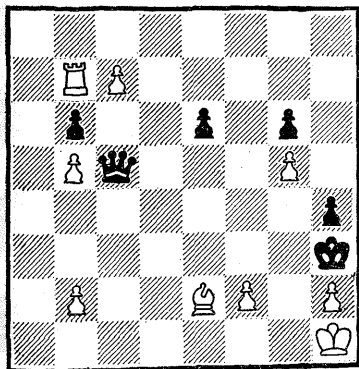
Sędzia konkursu am. W. Korolkow napisał w werdykcie: „Promocja dwóch białych pionków w skoczki skojarzona z dwiema pozycjami patowymi, z których jedna ze związaną wieżą — interesujący kompleks idei!”

Nr 75

G. Grzeban

„Magyar Sakkelet”, 1974

Pochwała



Białe zaczynają i wygrywają

Zadanie wydaje się dziwne, gdyż białym grozi mat na c1; od natychmiastowego mata można się uchronić kilkoma sposobami, lecz

każdy z nich tylko odciąga klęskę. Rzeczywiście na 1. Kg1? nastąpi 1...H:g5+ 2. Kf1 Hc1+ z matem; na 1. Gc4? najprostsze H:f2 a na 1. Gd1? po prostu Hc1 z matem w następnym ruchu. Pozostaje jeszcze 1. Gf1+? po czym jednak białe najwyższej wyrównują szanse, ale nie mają wygranej np.: 1...Kg4 2. h3+ Kf3 3. Gg2+ K:f2 można jeszcze 4. c8H H:c8 5. Wf7+ Ke2 z remisem.

Jedynym ratującym i zarazem wygrywającym posunięciem jest paradoksalne

1. c7—c8W!!

Dlaczego właśnie wieża, a nie hetman? Czy nie wszystko jedno, w jaką figurę przemieni się pionek jeżeli ma być pobity? Okazuje się, że nie. Po 1. c8H? czarne ratują się za pomocą następującej kombinacji: 1...Hd5+! 2. f3 H:f3+ (lub Hd1+) i po 3. G:f3 pat ze związanym pionkiem e6! W przypadku promocji w wieżę pionek nie jest związany i patowa kombinacja nie przechodzi.

1. Hc5:c8

Niestety bić trzeba, bo po każdym odejściu czarne przegrywają, np. 1...H:g5 lub H:f2 lub He3 2. Wc3+ ze stratą hetmana. Na tym polega motywacja słabej promocji, że wymusza ona natychmiastowe bicie. Ale co robić teraz? Groźba Hc1+ pozostała nadal i na dodatek pod biciem jest wieża b7 (2. Kg1? H:b7=). Jak uchronić się od mata i nie oddać wieży? Znowu jest to możliwe tylko przez jedyny paradoksalny ruch:

2. Wb7—d7!

Teraz staje się zrozumiałe, dlaczego trzeba było ofiarować pion-

ka c7 — żeby otworzyć sobie siódmą linię. Białe ofiarują drugą wieżę, ale na jedynie właściwym polu, ściągając hetmana na zgubną dla nich linię d (problemowa idea „rzymska”)

2. **Hc8:d7**

(lub A)

3. f2—f3 i czarne są bezsilne, np.

3. **Hd7—d2**

4. Ge2—f1+ ze wzorowym matem

A. 2. **Hc8—a8+**

2...Hc8—c1+ 3. Wd7—d1 Hc1:g5

4. Wd8—d3+ i wygrywają.

3. f2—f3 **Ha8—a1+**

4. Wd7—d1 **dowolnie**

5. Ge2—f1 mat.

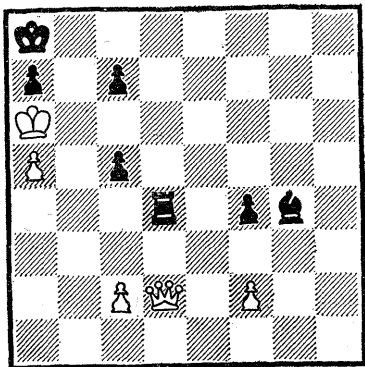
Najważniejsze w studium jest pierwsze, a szczególnie drugie posunięcie (rzymska idea). Por. nr 76, gdzie ta sama idea jest zrealizowana w grze obronnej czarnych.

Nr 76

G. Grzeban

„New Statesman”, 1973

Pochwała



Białe zaczynają i remisują

Oba króle, jak w dawnych mansubach, znajdują się w siatkach matowych. Białemu królowi na prawie każde odejście hetmana grozi Ge2X, zaś czarnemu królowi może grozić mat wzdłuż ósmej linii.

1. **Hd2—e1** **Gg4—d7!**

Jest to jedyne posunięcie pozostawiające czarnym szanse na wygraną, gdyż nie tylko broni od mata na e8 ale i stwarza nową groźbę mata białym po Wd6+. Nic nie dawało 1...Gc8+ ani 1...Wd6+ ani 1...Kb8, gdyż król białych po 2. Kb5 wychodzi z matni i wygranej dla czarnych nie widać, a po 1...Gh5 2. Hh1+ f3 3. H:h5 białe także zachowują przewagę

2. **He1—h1+**

Teraz wydawałoby się, że znów role się zamieniły: pozornie czarne nie mają ratunku przed matem, gdyż na 2...c6 lub 2...f3 nastąpi 3. Hh8+ z matem. Ale:

2. **Wd4—e4!!**

Tak zwane rzymskie odciągnięcie. Temat ten jest dobrze znany w świecie problemów szachowych, w studiach zaś, choć i był opracowywany, spotyka się znacznie rzadziej. Bicie wieży prowadzi teraz do przegranej białych po 3. H:e4+? c6 i od 4...Gc8X nie ma obrony, zaś na 3. Hh8+? nastąpi 3...We8 4. Hh1+ c6 i znów czarne wygrywają. Ponownie białe muszą szukać ratunku. Do remisu prowadzi jedynie:

3. **c2—c4!** **c7—c6**

3...Kb8 4. H:e4 c6 5. He5+ Ka8 6. Hc7+; 3...Gc6 4. Hh6 Ge8 5. f3=; 3...f3 4. Hh8+! (ale nie 4.

H:f3? c6! 5. Hf8+ We8 i nie ma pata!) Ge8! 5. Hf6 remis.

4. Hh1—h8+ We4—e8

5. Hh8:e8+! Gd7:e8

6. f2—f3 i w żaden sposób nie można rozpatować białych.

Treść studium polega oczywiście nie na końcowej pozycji patowej, lecz na zastosowaniu zadaniowej idei rzymskiej, która w danym studium przebiega w grze obronnej czarnych (por. nr 75 z podobną grą białych).

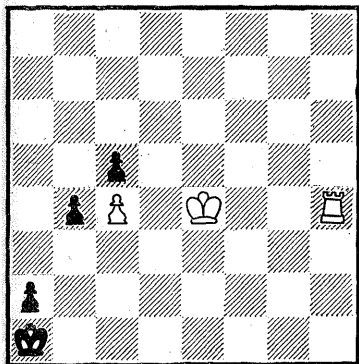
Nr 77

G. Grzeban i A. Hildebrand

„Szachy”, 1967

1 wzmianka zaszczytna

Album FIDE 1965—67



Białe zaczynają i remisują

1. Ke4—d3 b4—b3

(lub A)

2. Kd3—c3 b3—b2

3. Wh4—h1+! b2—b1H

4. Wh1—d1!! Hb1:d1

i białe są w pacie, lub

3. b2—b1S+

4. Wh1—d1!!

i czarne są w pacie!

Jeżeli 3...b1W, to 4. Wh2 Wb4 5. Wh1+ remis, albo 4...We1 5. Kc2 Wb1 6. Kc3 remis.

A. 1. Ka1—b2

2. Wh4—h2+ Kb2—a3

3. Wh2—h1 b4—b3

4. Kd3—c3 b3—b2

5. Wh1—h8 b2—b1S+!

6. Kc3—c2 Sb1—c3!

7. Wh8—h1

7. Wa8+? Sa4 8. W:a4+ K:a4 9.

Kb2 Kb4! 10. K:a2 K:c4 i czarne wygrywają.

7. Ka3—b4

8. Kc2—b2 Kb4:c4

9. Wh1—h4+!

Nie 9. Wc1? Kd4 10. W:c3 a1H+ i wygrywają czarne.

9. Kc4—d3

10. Wh4—h3+ Kd3—d4

11. Wh3—h4+ remis.

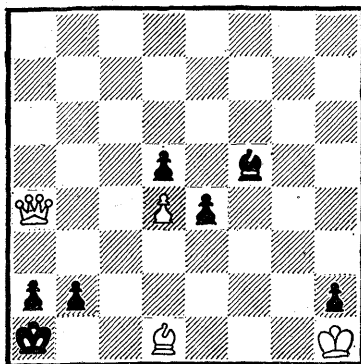
Miniatura z „czarno-białym” patem oraz dodatkowy wariant remisowy. W obu wariantach promocja czarnego piona na skoczka.

Nr 78

G. Grzeban i W. Proskurowski

„Tidskrift för Schack”, 1960

Pochwała



Białe zaczynają i remisują

Mimo posiadania hetmana białe są prawie bezsilne wobec potęgi dochodzących czarnych pionów.

1. Gd1—c2 e4—e3!
1...b1H+ 2. G:b1 K:b1 3. Hb3+ remis; 1...Gd7 2. Ha5! e3 3. K:h2! remis.

2. Gc2—b1!
Ale nie 2. G:f5? e2! 3. Ha5 e1H+ 4. H:e1+ b1H 5. G:b1 a:b1H 6. H:b1+ K:b1 i czarne wygrywają.

2. Gf5:b1

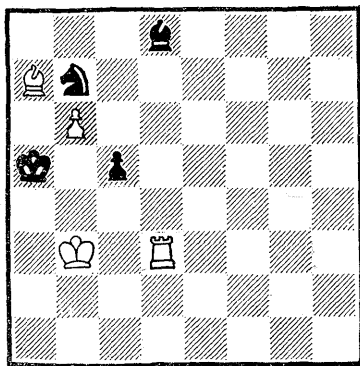
3. Ha4—d1 e3—e2

4. Hd1—e1! i czarne są w pacie!

Naturalnie nie można 4. H:e2? Ge4+ i czarne wygrywają. Jeszcze jeden przykład wymuszania pata czarnych figur jako jedyne-
go ratunku dla białych.

Nr 79

G. Grzeban i W. Tomczak
„Italia Scacchistica”, 1959
3 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i wygrywają

1. Kb3—c4

Nie wygrywa 1. Wd7? Ka6 z remisem.

1. Ka5—a6

Jeżeli 1...Ka4 to jednak 2. Wd7 tym razem z wygraną.

2. Wd3—a3+ Sb7—a5+

3. Wa3:a5+!

Nie 3. K:c5? z powodu Ge7+

3. Ka6:a5

4. b6—b7 Gd8—c7

5. Kc4:c5 Gc7—b6+!

5...Ka6 6. Kc6 Gh2 7. Gb6 Gb8 8. Gd8! dow. 9. Gc7 i wygrywają.

6. Ga7:b6+ Ka5—a6

7. b7—b8S+! i wygrywają.

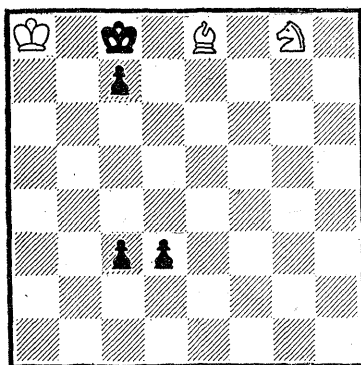
7. b8H,W? pat.

Promocja na skoczką jako jedyna droga do wygranej.

Nr 80

G. Grzeban

E. Łukasik i A. Trzęsowski
„Schakend Nederland”, 1963
3 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i wygrywają

Białe posiadają minimalny zestaw figur potrzebny do wygranej, trzeba więc tak zatrzymać czarne piony, żeby nie stracić żadnej z własnych figur. Ale, natychmiastowe 1. Ga4 nie prowadzi do celu: 1. Ga4? c2 2. Se7+ Kd8 3. Sc6+ Kc8! i remis.

1. Ge8—b5! c3—c2

1...d2 2. Ga4 i wygrywają, gdyż skoczek zdąży zająć pole d1, a go-

niec pole c2 przed dojściem czarnego króla.

2. Sg8—e7+ Kc8—d8
3. Se7—c6+ Kd8—d7!

Na 3...Kc8 wygrywa najprościej 4. G:d3 ze względu na groźbę matową Gf5, ale nie „naturalne” 4. Ga6+? Kd7 5. Se5+ Ke6! 6. S:d3 Kf5 7. Sc1 Ke4 8. Gd3+ Ke3 9. G:c2 Kd2 remis!

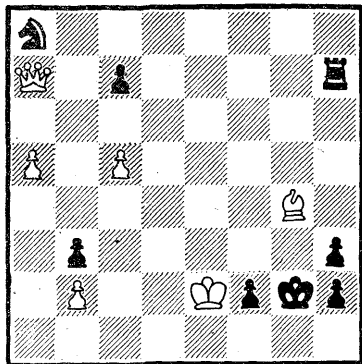
4. Sc6—e5+ Kd7—d6
5. Se5:d3 Kd6—d5
6. Gb5—a4!

ale nie 6. Sb4+? Kc5 z remisem.

6. Kd5—c4
7. Ga4:c2 Kc4—c3
8. Gc2—b1 i wygrywają.

Nr 81

G. Grzeban i J. Rusinek
„Schach”, 1976
1 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i wygrywają

Jak wybrać, który z dwóch możliwych i dość oczywistych szachów jest właściwy: 1. H:a8+ czy 1. Hb7+? Okazuje się, że bicie skoczka byłoby błędem, gdyż czarnym trzeba zostawić część materiału, żeby uniknąć pata.

1. Ha7—b7+! Kg2—g1
2. Hb7—h1+! Kg1:h1
3. Ke2—f1 Wh7—f7

Groziło Gf3X. 3...Wg7 skraca rozwiązanie o jeden ruch.

4. Gg4—e6 Wf7—g7

Albo 4...c6? 5. G:f7 Sc7 6. Gh5 z matem.

5. Ge6—d5+ Wg7—g2
6. c5—c6!

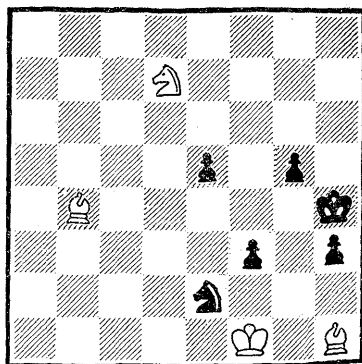
Zugzwang. Nie 6. Gc6? Sb6 7. cb6 cb6 8. a6 b5 i czarne się patują w następnym posunięciu.

6. Sa8—b6
7. a5:b6 c7:b6
8. c6—c7

i wygrywają odchodząc gońcem z głównej przekątnej (np. 8...b5 9. c8H b4 10. G:b3). Teraz wyjaśnia się, dlaczego nie można było bić skoczka w pierwszym posunięciu, gdyż po 1. H:a8+? Kg1 2. Hh1+ K:h1 3. Kf1 Wg7 4. Gf3+ Wg2 5. c6? czarne znalazłyby się w pacie!

Nr 82

G. Grzeban i J. Rusinek
„Revista de Sah”, 1977
Wersja



Ruch czarnych. Białe remisują.

1. Se2—g3+
 Jeśli 1...e4, to 2. Ge1+ z remisem.
 2. Kf1—g1 Sg3:h1
 3. Sd7:e5 ...
 3. K:h1? f2+.
 3. f3—f2+
 4. Kg1—f1 g5—g4
 5. Se5—f3+!
 Po 5. Sg6+? Kg5 czarne wygrywają.

5. Kh4—g3
 Jeśli 5...gf3, to 6. Gd6 Sg3+ 7.
 G:g3+ K:g3 i białe są w pacie.
 6. Sf3—h2! Kg3:h2
 7. Gb4—d6+ g4—g3
 8. Gd6—c7(h8) i czarne są w
 pacie.
 Jeszcze raz „biały i czarny pat”
 (por. nr nr: 56, 62, 77).

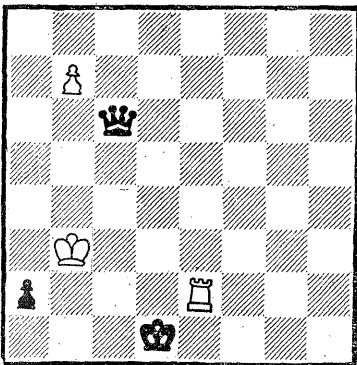
ROZDZIAŁ VI

WŁODZIMIERZ PROSKUROWSKI

W. Proskurowski również zajmował się układaniem studiów jako jedynym rodzajem kompozycji. Mimo że okres jego intensywnej działalności był krótki, zasłużył się polskim szachom nie tylko szeregiem dobrych kompozycji, ale i pracami teoretycznymi. Jedną z nich była praca: „Dwa piony zdwojone przeciwko jednemu na przylegających kolumnach” („Szachy”, 1965), drugą — już wspomniane badania nad spuścizną Sz. Kozłowskiego. W roku 1969 W. Proskurowski wyemigrował do Szwecji. Dwa spośród studiów tego autora znalazły się w Albumach FIDE do 1976 r.

Nr 83

W. Proskurowski
„Szachy”, 1959
III nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. b7—b8H a2—a1H

Po prostym wstępie co grać dalej? Złe jest 2. Hd8+? K:e2 3. He7+ Kd3 4. Hd8(h7)+ Hd4(e4) z wygraną czarnych.

2. We2—e1+!

Efektownie. Wydaje się, że również dobry jest drugi szach wieży:

2. Wd2+ K:d2 3. Hf4+ (patrz wariant III), ale czarne wygrywają nie przyjmując ofiary wieży: 2... Kc1! 3. Wd1+ K:d1 4. Hd8+ Ke2.

2. Kd1:e1

3. Hb8—b4+

Drugi szach — 3. Hg3+ nie prowadzi do celu: 3...Ke2 i nie można szachować na e4. Rozpatrzmy trzy warianty.

Wariant I

3. Kc1—f2

4. Hb4—c5+ Hc6:c5 pat.

Pat na środku szachownicy dwoma hetmanami.

Wariant II

3. Kc1—f1

4. Hb4—f4+ Kf1—g1

Po innych ruchach nastąpi 5. He4+.

5. Hf4—e3+

Tylko tak. 5. Hg4+? Hg2.

5. Kg1—h2

6. He4—f4+ Kh2—h3

7. Hf4—e3+

Znów jedyne. Po 7. Hf5+? Kg3 czarny król ucieka.

7. **Kh3—g4**

8. **He3—e4+** **Hc6:e4** pat.

Drugi zupełnie inny pat dwoma hetmanami na środku szachownicy.

Wariant III

3. **Ke1—d1**

4. **Hb4—g4+** **Kd1—d2**

5. **Hg4—f4+**

5. Hg5+? Ke2 6. He7+ Kf3 7. Hf7+ Hf6+.

5. **Kd2—d3**

6. **Hf4—d6+**

Nie wystarcza 6...Hg3+? Ke2 7. Hh2+ Ke3 8. Hh3+ Hf3 z wygraną czarnych.

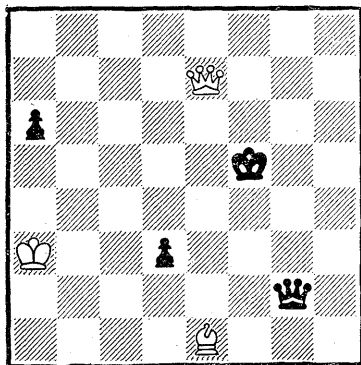
6. **Hc6:d6** pat.

Trzeci pat tym razem z udziałem czarnego króla.

Piękna realizacja patów dwoma hetmanami na pustej szachownicy przy ażurowej konstrukcji. Trzeci pat stanowi ciekawe uzupełnienie.

Nr 84

W. Proskurowski
„Szachy”, 1959



Białe zaczynają i wygrywają

1. **He7—f7+** **Kf5—e5**

Po innych ruchach białe wygrywają dużo prędzej: np. 1...Kg4 2. Hg6+ Kf3 3. Hc6+ lub 2...Kh3 3. Hh5 mat.

2. **Ge1—g3+!** **Ke5—d4**

Oczywiście nie 2...H:g3 gdyż nastąpi 3. Hc7+.

3. **Hf7—a7+** **Kd4—c3**

Jeśli 3...Kc4, to 4. Hc7+ z przejściem do głównego wariantu.

4. **Ha7—g7+** **Kc3—c4**

Albo 4...Kc2 5. Hb2+.

5. **Hg7—c7+** **Kc4—b5**

Jeśli 5...Kd4, to 6. Gf2+ z wygraną.

6. **Hc7—b8+** **Kb5—c5**

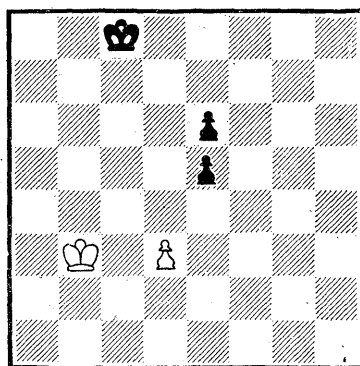
6...Kc4 7. Hb4+ Kd5 8. Hb7+.

7. **Gg3—f2+** **Kc5—c4**

8. **Hb8—b3** mat.

Nr 85

W. Proskurowski
„Szachy”, 1960



Białe zaczynają i remisują

1. **Kb3—c3**

Tylko tak. Przegrywa 1. Kc2? Kd7 2. Kd2 Kd6 3. Ke2 Kc5 4. Ke3 Kd5 lub 1. Kc4? Kd7 2. d4 e4 3. Kc3 Ke7 4. Kd2 Kf6 5. Ke2 Kg5.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. | Kc8—d7 |
| 2. d3—d4 | e5—e4 |
| 3. Kc3—d2 | Kd7—d6 |
| 4. Kd2—e2 | Kd6—c6 |
| 5. Ke2—d2 | Kc6—d6 |
| 6. Kd2—e2 | remis. |

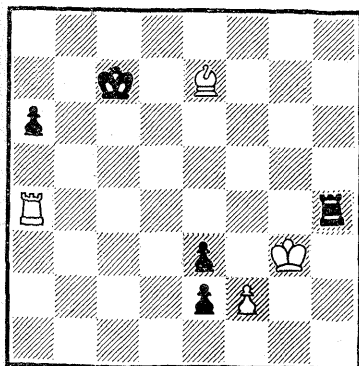
Ciekawa końcówka pionowa cen-
na dla gry praktycznej.

Nr 86

W. Proskurowski

„Szachy”, 1960

4—5 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i remisują

1. Ge7—d6+

Po 1. Wa1? Wh3+ 2. Kg2 Wh2+ 3. Kf3 ef2 4. Gd6+ Kb7 5. K:e2 f1H++ 6. K:f1 Wh1+ czarne zdobywają wieżę i wygrywają.

1. ... Kc7:d6

Gońca trzeba zabić — inaczej będzie on bronił pola h2.

2. Wa4—a1 Wh4—h3+

3. Kg3—g2

Oczywiście wieżę bić nie można z powodu 3...ef2.

3. ... Wh3—h2+

4. Kg2—f3 e3:f2.

5. Wa1:a6+ Kd6—dow.

6. Kf3:e2 i remis.

Nieduże, ale zawierające kilka ciekawych posunięć, studium.

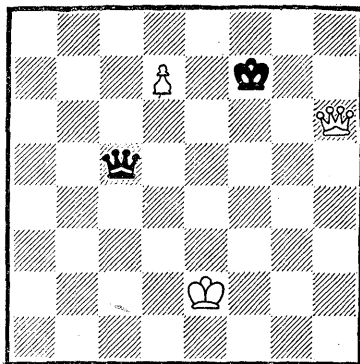
Nr 87

W. Proskurowski

„Thèmes 64”, 1961

Album FIDE 1959—61

Wersja



Białe zaczynają i wygrywają

1. Hh6—h7+!

Nie można 1. d8H? Hf2+ 2. K:f2 pierwszy pat dwoma hetmanami na środku szachownicy.

1. ... Kf7—e6!

Ponownie, uniemożliwiając promocję w hetmana, bowiem po 2. d8H? nastąpi 2...Hh5+ 3. H:h5 z drugim patem dwoma hetmanami na środku szachownicy. Nie wystarczy też 2. d8W? z powodu 2...He5+ 3. Kd3 (lub 3. Kf3 Hf6+; 3. Kd2 Ha5+; 3. Kd1 Ha1+ 4. Kc2 Ha4+ 5. Kb1 Hb3+ z wiecznym szachem lub zdobyciem wieży) 3...Hb5+ 4. Kc2 Ha4+ 5. Kb2 Hb4+ z tym samym rezultatem. W tej sytuacji wydaje się, że remis jest nieunikniony, ale czarne czeka niespodzianka.

2. d7—d8S+!

Efektownie. Mimo równej sytuacji materialnej białym uda się osaczyć czarnego hetmana:

2. **Ke6—d5**

3. **Hh7—f7+**

Uniemożliwia ucieczkę przez pole c4. Nie prowadziło do celu 3. Hg8+? Ke4 4. Hg2+ (lub 4. Hg4+ Kd5 5. He6+ Kd4 remis) 4. Kf5 z remisem.

3. **Kd5—e4**

4. **Hf7—f3+** **Ke4—e5**

5. **Hf3—h5+** **Ke5—d6(d4)**

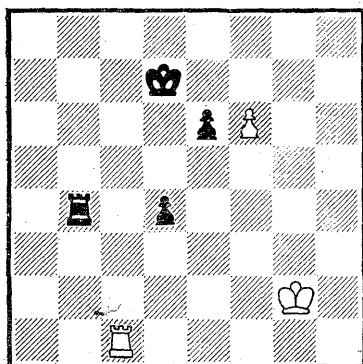
6. **Sd8—b7(e6)+**

i białe zdobywają hetmana. Efektowne paty w złudach, zaskakująca promocja w skoczka i dominacja nad hetmanem stojącym na środku szachownicy — i to wszystko przy pięciu zaledwie bierkach na szachownicy.

W pierwotnej wersji biały król stał na d2 i studium niestety było niepoprawne. Holenderski kompozytor van Reek zaproponował obecną wersję.

Nr 88

W. Proskurowski
„Problemista”, 1964
Pochwała



Białe zaczynają i wygrywają

1. **Wc1—c8!**

Oczywiście nie 1. f7? Ke7 remis.

1. **Wb4—b2+**

lub 1...K:c8 2. f7 Kd7 3. f8H Wa4 4. Kf3 e5 5. Ke4 Wa5 6. Hb4±.

2. **Kg2—g3** **Wb2—b3+**

3. **Kg3—g4** **d4—d3**

4. **f6—f7** **d3—d2**

Widzimy teraz po co czarne zapędziły białego króla na pole g4. Jeśli 5. f8H?, to 5...d1H+ z szachem.

5. **Wc8—d8+!**

Druga ofiara wieży, której nie można odrzucić.

5. **Kd7:d8**

6. **f7—f8H+** **Kd8—d7**

7. **Hf8—f7+** **Kd7—d8**

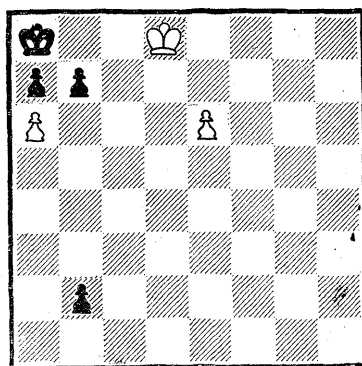
8. **Hf7—f6+** z wygraną.

Interesująca końcówka wieżowa.

Nr 89

W. Proskurowski
Tematyczny konkurs „Szachów”,
1964

I Nagroda
Album FIDE 1965—67



Białe zaczynają i wygrywają

Konkurs był na temat studium D. Josepha (patrz nr 14). Proskurowskiemu udało się — zachowując motyw Josepha — stworzyć oryginalny i efektowny utwór. Pierwsze ruchy są naturalne:

1. e6—e7 b2—b1H
2. e7—e8H

Teraz białe grożą odejściem króla na siódmą linię z matem. Nie broń przed tym 2...ba6 3. Kc7+ Hb8+ 4. H:b8X. Zostaje tylko.

2. Hb1—h7

Odcinając białego króla na ósmej linii.

3. Kd8—c8

Uniemożliwia 3...ba6 z powodu 4. Hc6+. Czarne muszą w dalszym ciągu trzymać hetmana na 7 linii.

3. Hh7—g7
(lub A)

4. He8—d8 Hg7—f7

Jeśli 4...Hh7, to 5. Hf8 i czarny hetman musi odejść z 7 linii.

5. Hd8—h8 Hf7—e7

6. Hh8—g8

i czarny hetman został wytempowany. Niezwykle precyzyjna walka hetmanów. W trzecim posunięciu czarne mogły zagrać:

- A. 3. Hh7—e4!

ofiarowując hetmana, którego brać nie można z powodu pata. Białe wygrywają ofiarowując z kolejnego hetmana i dając efektownego mata samotnym pionkiem.

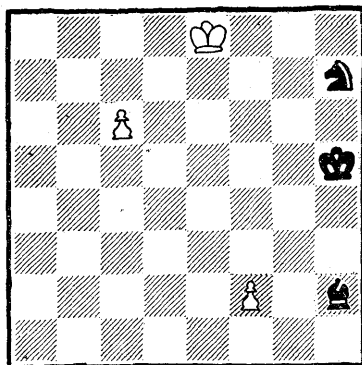
4. Kc8—c7+!! He4:e8

5. a6:b7 mat!

Jedno z najlepszych studiów pionkowych, jakie kiedykolwiek ułożono.

Nr 90

W. Proskurowski
„Problemista”, 1967—68
1 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i remisują

1. f2—f4!

Białe ściągają czarnego gońca na pole f4, aby zablokował on to pole dla swojego skoczka. Po 1. Kd8? Sf8 2. Ke7 Sg6+ 3. Kd8 (lub 3. Ke8 Kh6) 3...Sf4! 4. c7 Se6+ czarne zatrzymują pionka c i wygrywają. Ofiary pionka na f4 nie można odłożyć do drugiego posunięcia, bowiem po 1. Kd8 Sf8 2. f4 czarne grają 2...Se6+ 3. Kd7 Sc5+ 4. Kd6 Sa6 i pionek c jest zatrzymany.

1. Gh2:f4
2. Ke8—d8 Sh7—f8
3. Kd8—e7 Sf8—g6+
4. Ke7—d8

Widać sens pierwszego ruchu białych — czarny skoczek nie może iść na f4.

4. Sg6—f8
5. Kd8—e7 Sf8—h7
6. Ke7—d8 Sh7—g5

Ostatnia próba.

7. Kd8—d7!

Ale nie 7. Ke7? Se4 8. Kd7 Sc5+ z wygraną czarnych.

7. Sg5—e4

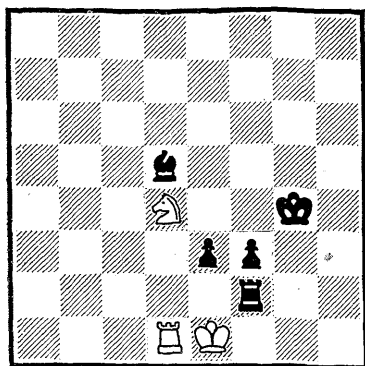
8. c6—c7 Se4—c5

9. Kd7—c6 remis.

Sympatyczne studium. którego główną puentą jest nieoczekiwany pierwszy ruch białych.

Nr 91

W. Proskurowski
„Szachy”, 1968
I nagroda



Białe zaczynają i remisują

Czarne mają dwa pionki więcej, w dodatku połączone i zaawansowane.

1. Sd4:f3! Gd5:f3

Teraz biały król jest zapatowany. Trzeba tylko dokładnie szachować wieżą.

2. Wd1—d4+ Kg4—g3
(lub A)

3. Wd4—g4+ Kg3—h2

4. Wg4—h4+

Oczywiście nie 4. Wg2+? G:g2 i król jest rozpatowany.

4. Kh2—g1

5. Wh4—g4+ Kg1—h1

Lub 5...Gg2 6. Wg3 e2 7. Wg8 zugzwang — czarne tracą pion-

ka g albo 6...Wf3 7. W:f3 G:f3 pat, 5...Wg2 6. W:g2 G:g2 7. Ke2.

6. Wg4—g3

Dalsze szachy przegrywały: 6. Wg1+? Kh2 7. Wg2(h1)+ G:g2 (h1); 6. Wh4+? Wh2 z wygraną czarnych.

6. Wf2—e2+

Goniec i pionek są unieruchomione.

7. Ke1—f1 We2—f2+

lub 7...Gh5 8. Wg1+ Kh2 9. Wh1+ K:h1 pat.

8. Kf1—e1 Kh1—h2

9. Wg3—h3+ remis.

A. 2. Kg4—f5

3. Wd4—f4+ Kf5—e5

4. Wf4—f5+ Ke5—d4

5. Wf5—f4+ Kd4—d3

lub 5...Ge4 6. W:f2 ef2+ 7. K:f2

6. Wf4—d4+ Kd3—c2

7. Wd4—c4+ Kc2—b1

8. Wc4—c1+ Kb1—b2

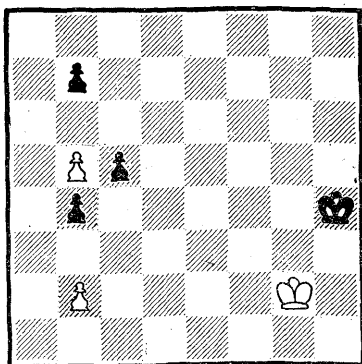
9. Wc1—b1+ Kb2—c3

10. Wb1—b3+ Kc3—d4

11. Wb3:e3+ Kd4:c3 pat.

Nr 92

W. Proskurowski
„Problemista”, 1968
1 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i remisują

1. Kg2—f3

Ale nie 1. Kf2? Kg4 2. Ke3 Kf5
3. Kd3 Ke5 4. Kc4 Kd6 i czarne
wygrywają.

1. Kh4—g5

2. Kf3—e4 Kg5—f6

3. Ke4—d5 b7—b6

4. Kd5—c4

Tylko tak. Po 4. Kc6? c4 5. K:b6
c3 czarne wygrywają.

4. Kf6—e5

5. Kc4—b3 Ke5—d4

6. Kb3—a4 Kd4—d3

Jeśli 6...Kc4, to 7. b3+ K dow.
pat.

7. b2—b3 c5—c4

8. b3:c4 Kd3:c4 pat.

ROZDZIAŁ VII

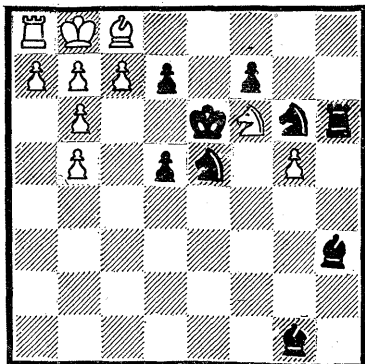
JAN RUSINEK

J. Rusinek zajmuje się kompozycją od 1969 roku i w przeciwieństwie do wielu autorów współczesnych układa wyłącznie studia, nie zajmując się zupełnie innymi działami kompozycji. Ta „specjalizacja” przyniosła dobre rezultaty. Na 40 opublikowanych utworów 34 otrzymało wyróżnienia — w tym 19 uzyskało pierwsze nagrody w międzynarodowych konkursach. 13 studiów kompozytora zostało umieszczonych w Albumach FIDE do 1976 roku.

Nr 93

J. Rusinek

„New Statesman”, 1969,
Specjalna nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. Gc8:d7+

1. gh6? K:f6 2. G:d7 S:d7+ z wygraną czarnych.

1. Se5:d7+

2. Sf6:d7 Wh6—h8+

Jeżeli 2...Gh2, to 3. gh6 K:d7 4. h7 i 5. h8H S:h8 pat.

3. Sd7—f8+!

Ale nie 3. c8H? Gh2+ 4. Se5+ K:e5 5. Kc7 (lub 5. H:h8 Ke4 mat) 5...Kd4+ 6. Kc6 Se7 mat. Teraz powstają cztery warianty.

Wariant I

3. Sg6:f8

4. c7—c8H+

Remis. Łatwo zauważyć, że doro-bienie innej figury przegrywa.

Wariant II

3. Wh8:f8+

4. c7—c8G+!

4. c8H+? Kd6 5. H:f8+ S:f8 z wygraną czarnych.

4. Ke6—d6

Pat. Lub 4...Ke7 5. Kc7 Gh2+ 6. Kc6 Se5+ 7. Kc5 Gg1+ 8. Kb4 i białe powinny nawet wygrać.

Wariant III

3. Ke6—d6

4. c7—c8S+!

4. c8H? W:f8; 4. c8G? S:f8 w obu wypadkach wygrana czarnych.

4. Kd6—c5

5. Sf8—d7+!

Ale nie od razu 5. Kc7 z powodu 5...Gh2+ 6. Kd8 W:f8 mat.

5. Gh3:d7

6. Kb8—c7 remis.

Jeżeli 6...G:b5, to np. 7. b8H Gh2+ 8. Kb7 Gc6+ 9. Ka6.

Wariant IV

3. Ke6—e7

4. c7—c8W!!

Nie można 4. c8H?, bo 4...Gh2+ 5. Hc7+ Gd7 6. H:h2 W:h2 7. S:d7 (S:g6) Kd6 i nie ma obrony przed matem. Złe jest też 4. c8S? Kd8 5. Sd6 (5. Se6+ fe6 6. Sd6 Kd7+) 5...Gh2 6. Se6+ Kd7+ z matem.

4. Gg1—h2+

5. Wc8—c7 Gh3—d7 pat.

W studium zrealizowano czterokrotną promocję pionka w cztery różne figury w studium remisowym. Ciężka i nienaturalna konstrukcja wynika z trudności tematu.

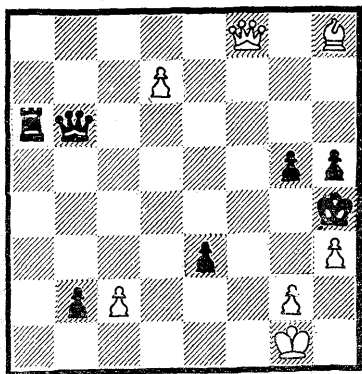
Nr 94

J. Rusinek

„Szachy”, 1971

I—II nagroda

Wersja



Białe zaczynają i wygrywają

Pozycja jest ostra, czarne grożą matem. Po 1. d8H e2+ 2. H:b6 (lub 2. Kh2 Hg1+ 3. K:g1 b1H+ 4. Kh2 Hh1+ 5. K:h1 e1H+ z wiecznym szachem) 2...Wa1+ 3. Kh2 Wh1+ 4. K:h1 e1H+ będzie wieczny szach. Do przewagi czarnych prowadzi 1. g3+? K:h3 2. Hf1+ Kg4.

1. Gh8—e5

Opanowuje kluczową, jak się okazuje, przekątną h2 — b8. Jeśli teraz 1...b1H+, to po 2. Kh2 czarne nie mogą obronić się przed matem. Ale znajdują one ciekawą możliwość.

1. e3—e2+!

2. Kg1—h2 Hb6—g1+!

3. Kh2:g1 Wa6—a1+

Jeżeli od razu 3...e1H+, to 4. Hf1 H:f1+ 5. Kh2!! (ale nie 5. K:f1? b1H+ i wygrywają czarne) 5...Hf2 (jedyne) 6. d8H Wa4 (groziło 7. Hd4+ H:d4 8. g3 mat) 7. Hb6 (f8) H:b6 8. g3 mat. Pozbywając się wieży czarne liczą na pata.

4. Kg1—h2 Wa1—h1+

5. Kh2:h1 e2—e1H+

6. Hf8—f1!!

Dla białych zajmujący wyśmienitą pozycję goniec jest cenniejszy niż hetman. Po 6. Kh2? H:e5+ wygrywały czarne.

6. He1:f1+

Jeżeli 6...H:e5, to 7. Hf2+ Hg3 8. Hd4+ Hf4 (8...Hg4 9. Kh2) 9. H:f4+ gf4 10. d8H+

7. Kh1—h2 Hf1—f2

Jedyna obrona przed matem.

8. d7—d8H Hf1—g1+!

Czarne liczą na pata.

9. Kh2:g1 b2—b1H+

10. Hd8—d1!!

Ta ostatnia już ofiara hetmana rozwiewa nadzieje czarnych. Po

10. Kh2? Hh1+ 11. K:h1 byłby istotnie pat.

10. Hb1:d1+

11. Kh1—h2

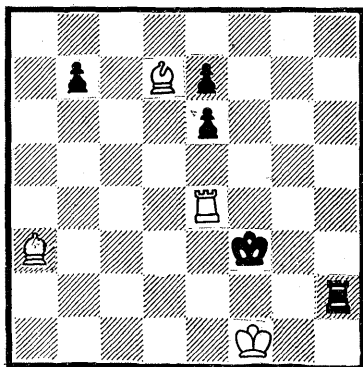
i mimo dużej przewagi materialnej czarne nie mogą obronić się przed matem.

Końcowa pozycja jest znana. Główna wartość tego studium polega na prowadzącej do mata ostrej walce, zawierającej kilka ofiar hetmanów z obu stron.

Nr 95

J. Rusinek

„Szachy”, 1971



Białe zaczynają i wygrywają

1. Kf1—g1 Wh2—g2+

Jeśli od razu 1...Wd2, to 2. Wf4+ K:f4 3. Gc1±.

2. Kg1—h1 Wg2—d2

3. We4—f4+! Kf3—g3!

lub 3...K:f4 4. Gc1 Ke3 5. Gb5 i białe wygrywają.

4. Gd7—a4 Wd2—e2!

5. Wf4—g4+!

Analogiczna ofiara wieży jak w trzecim posunięciu.

5. Kg3:g4

6. Ga4—d1 Kg4—f3

7. Ga3—c5

i białe wygrywają.

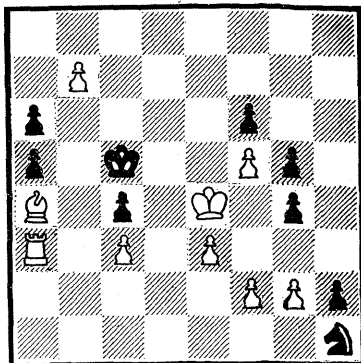
Nr 96

J. Rusinek

„Schakend Nederland”, 1971

I nagroda

Album FIDE 1971—73



Białe zaczynają i wygrywają

Pierwszy ruch jest oczywisty — grozi bowiem 1...S:f2 mat.

1. Wa3—a2 Sh1—g3+

Nic nie daje 1...S:f2 2. W:f2 h1H 3. b8H, lub 2...h1S 3. Wf3.

2. f2:g3

Teraz gra rozwidla się na dwa warianty.

Wariant I

2. h2—h1H

3. b7—b8W!

Ale nie 3. b8H? H:g2+ 4. W:g2 pat. Po ruchu 3. b8W białe łatwo wygrywają np. 3...Hc1 4. Wc8+ Kb6 5. Wb2+ z szybkim matem lub zdobyciem hetmana.

Wariant II

2. h2—h1S

3. b7—b8G!

Znów nie 3. b8H? Sf2+ 4. W:f2 pat. Studium na temat wzajemnych promocji pionków. W sumie obie strony dorabiają wszystkie możliwe figury.

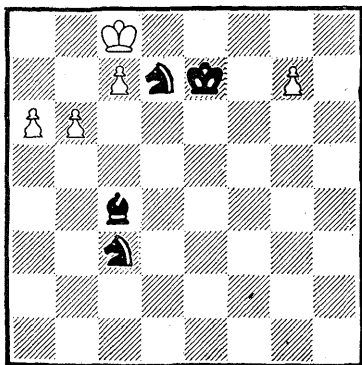
Nr 97

J. Rusinek

„New Statesman”, 1971

I nagroda

Album FIDE 1971—73



Białe zaczynają i remisują

Daleko zaawansowane białe pionki są nie do zatrzymania, ale czarne mogą budować wokół białego króla siatkę matową. Przegrywają posunięcia: 1. b7? Se4 i nie ma obrony przed 2...Sd6 mat, lub 1. g8H? G:g8 2. a7 Se4 3. Kb7 (groził mat na d6) 3...Gd5+ 4. Ka6 S:b6 5. K:b6 Sd6 i piony są zatrzymane. Złe jest również 1. Kb7? Gd5+ 2. Ka7 Sb5 mat. Wobec tego trzeba iść pionkiem a.

1. a6—a7

Teraz nieskuteczne będzie 1...Se4

wobec 2. Kb7 Sd6+ (lub 2...Gd5+ 3. Ka6 Sc5+ 4. Kb5=) 3. Kc6 Gb5+ 4. Kd5 S:b6+ 5. Kc5 Sd7+ 6. Kb4 i jeden z białych pionków nieuchronnie zamieni się w hetmana. Po 1...S:b6+ 2. Kb7 Kd7 3. e8H białe powinny nawet wygrać. Czarne próbują więc osaczyć białego króla inaczej.

1. Gc4—a6+

2. b6—b7 Sc3—e4

Stwarza groźbę 3...Sd6 mat, w związku z czym następne dwa posunięcia białych są wymuszone. Znacznie gorsze dla czarnych było 3...Sb5 4. g8S+ Ke8 5. Sf6+ i 6. a8H.

3. g7—g8S+! Ke7—e8

4. Sg8—f6+ Se4:f6

Po zabiciu drugim skoczkiem biały król ucieka na b8. Co białe mogą grać teraz? Po 5. a8H nastąpi 5... Sg8(d5) 6. H:a6 Se7 mat. Jednak białe nie muszą dorabiać hetmana.

5. a7—a8G!

Obecnie po 5...Sg8(d5) będzie pat. Ale czarne jeszcze nie rezygnują. Na początek przerzucają skoczką z d7 na c6 w celu przesłony pola d6.

5. Sd7—e5

6. Kc8—b8 Se5—c6+

7. Kb8—c8 Ga6—f1

Uwalnia pionka b7, który musi się ruszyć. Zła jest znów promocja w hetmana: 8. b8H? Ga6+ 9. Hb7 (9. Gb7 Se7 mat) 9...Se4 10. H:a6 Sd6X (po to czarne przerzucały skoczką z d7 na c6). Przegrywa też promocja w skoczką: 8. b8S? Se7+ 9. Kb7 Gg2+ 10. Ka7 Sc8+ 11. Ka6 G:a8.

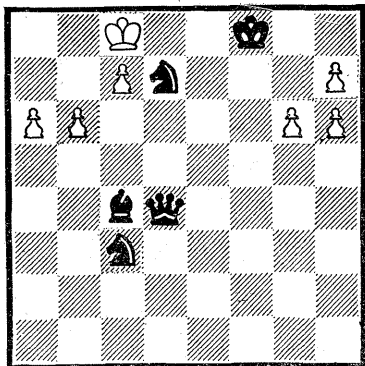
8. b7—b8W!! Gf1—a6+

9. Wb8—b7 Sf6—e4 pat.

Sędzia konkursu J. Roycroft (Anglia) pisał w werdykcie: „Za pomocą zaledwie 9 bierek w prostej, prawie naturalnej pozycji kompozytor zrealizował trzy różne sukcesywne słabe promocje. W studium remisowym jest to znacznie trudniejsze niż w studium na wygraną... Całość stanowi arcydzieło, cudownie łączące w sobie najlepsze wzory stylu klasycznego i romantycznego”.

Nasuwa się pytanie, czy można zrealizować pełny kwartet sukcesywnych promocji w studium remisowym. Okazuje się, że można, jednak w znacznie gorszej konstrukcyjnie pozycji. Zdaniem autora obniża to w sumie, a nie podnosi, wartość studium. Oto ta realizacja.

Nr 97a
J. Rusinek
„64”, 1978



Białe zaczynają i remisują

1. h7—h8H+

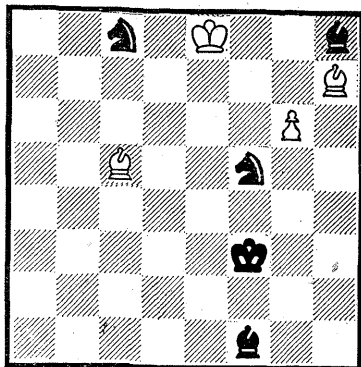
Inne promocje nie wystarczą: np. 1. h8W+? Ke7 i czarne wygry-

wają. Przegrywa też 1. g7+ Ke7 2. g8H G:a6+ 3. b7 G:b7+ 4. K:b7 Hb6+ 5. Ka8 Ha6 mat.

1. Hd4:h8
2. g6—g7+ Hh8:g7
3. h6:g7+ Kf8—e7

i powstaje pozycja początkowa poprzedniego studium. Gdyby czarne zagrały 3...Ke8, to białe mogłyby zremisować znacznie prościej po 4. a7 Ga6+ 5. b7 i nie można grać 5...Se4 z powodu 6. g8H+.

Nr 98
J. Rusinek
„Stella Polaris”, 1971
I nagroda
Album FIDE 1971—73



Białe zaczynają i remisują

Białe mają dwie figury mniej, ale czarne stoją nie najlepiej.

1. Ke8—d7

Błędem było przestawienie kolejności pierwszego i drugiego posunięcia: 1. g7? S:g7 2. Kd7 i czarne mogą atakować białopolowym gońcem pole c8 z drugiej strony 2...Gh3+ z wygraną.

1. Gf1—a6

Teraz czarne mogą bronić pola c8 tylko z pola a6.

2. g6—g7! **Sf5:g7**

Skoczek замуrował swojego gońca. Ale próba natychmiastowego związania skoczka ruchem 3. Gd4 prowadzi po efektywnej odpowiedzi czarnych 3...Se6! do przegranej: 4. K:e6 G:d4 lub 4. G:h8 Sf8+ i 5...S:h7. Trzeba usunąć gońca z pola h7.

3. Gh7—c2!

Tylko tak. W ten sposób białe uniemożliwiają ruch 3...Sh5 z powodu 4. Gd1+ i 5. G:h5.

3. **Kf3—e2**

Jeśli król spróbuje pójść w drugą stronę np. 3...Kg4, to po 4. Gd4 białe mogą manewrować białopolowym gońcem po polach c2 i b1 z oczywistym remisem.

4. Gc5—d4

Teraz ten ruch był niezbędny, groziło bowiem 4...Sh5.

4. **Ke2—e1**

5. Gd4—c3+!

Jedyne. Po odejściu białopolowym gońcem na jedno z pól e4, g6 lub h7 nastąpi znane nam już 5...Se6!, a jeśli 5. Gb1?, to 5...Kd2 i powstanie kluczowa pozycja wzajemnego zugzwangu, przy czym ruch mają białe i muszą odejść gońcem z b1 na e4, g6 lub h7 (czarnopolowy gońiec bowiem kontroluje pola a7 i b6 nie pozwalając wyrwać się skoczkowi z c8) co umożliwi czarnym ruch 6...Se6. Trzeba tak manewrować, aby przy czarnym królu na d2 i białym gońcu na b1 był ruch czarnych.

5. **Ke1—f1**

6. Gc3—d4 **Kf1—e2**

7. Gc2—g6!

Oczywiście nie 7. Gb1? Kd2. Teraz na 7...Se6 nastąpi 8. Gh5+ i 9. G:h8.

7. **Ke2—d1**

8. Gg6—e4! **Kd1—d2**

8...Se6 9. Gf3+ remis.

9. Ge4—b1

Teraz w zugzwangu są czarne.

9. **Kd2—e1**

10. Gb1—c2

10. Ge4, Ge6, Gh7? Se6; 10. Gc3+ Kd1 11. Gd4 (w przeciwnym wypadku 11...Sb6+) 11...Kd2 i białe są w zugzwangu.

10. **Ke1—e2**

11. Gc2—g6 **Ke2—d1**

12. Gg6—e4 **Kd1—d2**

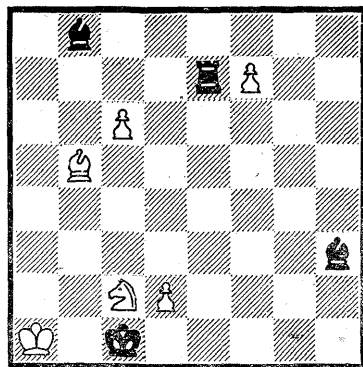
13. Ge4—b1

Pozycyjny remis przy wzajemnym zugzwangu.

Nr 99

J. Rusinek

„Schakend Nederland”, 1978



Białe zaczynają i remisują

1. c6—c7!

Ale nie 1. f8H? Ge5+ 2. Ka2 Ge6+ 3. Ka3 Gd6+ 4. Ka4 Wa7+ 5. Ga6 G:f8 i czarne wygrywają.

1. **Gb8:c7**
 Jeśli 1...W:c7, to 2. f8H Wa7+ 3. Ha3+ remis.

2. f7—f8H **Gc7—e5+**
 3. d2—d4!

Białe pozbywają się tego pionka w celu uzyskania pata.

3. ... **Ge5:d4+**

4. Ka1—a2
 Oczywiście nie 4. S:d4? Wa7+ z matem.

4. **Gh3—e6+**

5. Ka2—a3 **Gd4—c5+**

6. Sc2—b4! **Wc7—a7+**

7. Gb5—a4! **Gc5:f8 pat.**

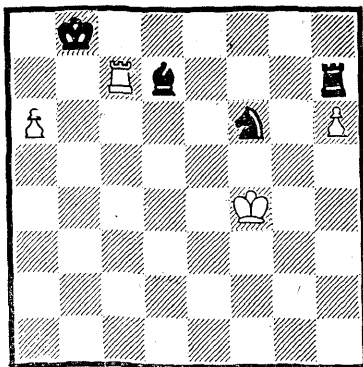
Wzorowy pat z dwiema związanymi figurami.

Nr 100

J. Rusinek

„Magyar Sakkelet”, 1972

Pochwała



Białe zaczynają i remisują

1. Wc7—b7+ **Kb8—a8**
 Jeśli 1...Kc8, to 2. Kg5 Sg8 3. Kg6 W:h6+ 4. Kg7 Ge6 5. Wb6=.

2. Kf4—g5 **Sf6—g8**
 3. Kg5—g6! **Wh7:h6+**
 4. Kg6—g7 **Gd7—e6**
 5. Wb7—b6

Białym udało się unieruchomić czarne figury; wieża może ruszyć się tylko na f6.

5. **Wh6—f6**

6. Wb6—c6!

Tylko tak. Jeśli 6. Wd6?, to 6... Ka7 7. Wc6 Wh6 8. Wd6 Se7! i czarne wygrywają

6. **Ka8—a7**

7. Wc6—d6 **Wf6—h6**

8. Wd6—c6 **Wh6—f6**

9. Wc6—d6

Pozycyjny remis.

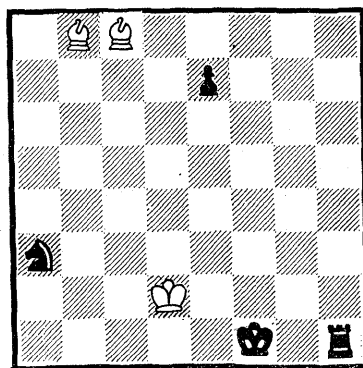
Nr 101

J. Rusinek

„Jubileusz Assiaca”, 1972

II nagroda

Album FIDE 1971—73



Białe zaczynają i remisują

Jeśli czarnym uda się skonsolidować swoje siły, białe będą bez szans.

1. Gc8—a6+ **Kf1—f2**
 2. Gb8—a7+ **Kf2—g3**
 3. Ga7—c5

Atakuje skoczek i pionka.

3. **Sa3—b1+**
 4. Kd2—c2 **e7—e6**

Lub 4...e5 5. Gd6 Kf4 6. Gd3 z przejściem do głównego wariantu.

5. Ga6—c4 e6—e5

6. Gc5—d6

Błędem było 6. Ga2? Sd2! 7. K:d2 Wh2+.

6. Kg3—f4

7. Gc4—d3

Białym udało się unieruchomić króla, skoczka i pionka czarnych, a wieżę przywiązać do obrony skoczka.

7. Wh1—g1

8. Gd6—c5

8. Gh7? Wg7 9. Gd3 Wb7 10. Gg6 Kg5 i czarne wygrywają.

8. Wg1—h1

Lub 8...We1 9. Gb4=, albo 8... Wg3 9. Gf8(e7) remis.

9. Gc5—d6 Wh1—h3

Atakując gońca d3 broni skoczka pośrednio.

10. Gd6—b4

Po innych ruchach następowało 10...Sc3 11. K:c3 e4 i czarne zdobywając gońca wygrywają.

10. Wh3—h6

Próba przerzucenia wieży na linię b. Po 10...Kg5 remisuje 11. Ge7+ Kg4 12. Gd6 Kf4 13. Gb4 pozycyjny remis.

11. Kc2—b3

Ale nie 11. K:b1 z powodu 11... Wb6.

11. Wh6—h3

11...Wh1 12. Kb2 ze zdobyciem skoczka.

12. Kb3—c2

Nie wystarczało 12. Kc4? Wh1 13. Kd5 Wd1.

12. Wh3—h1

13. Gb4—d6

Pozycyjny remis.

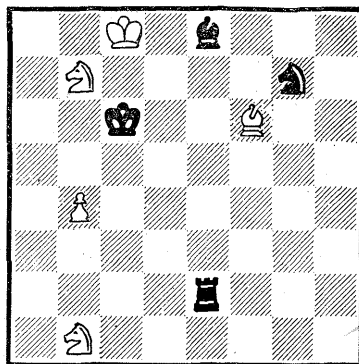
Nr 102

J. Rusinek

„Československý Šah”, 1972

1 wzmianka zaszczytna

Album FIDE 1971—73



Białe zaczynają i wygrywają

1. Sb1—c3! ...

Zabicie skoczka 1. G:g7? nie daje białym zwycięstwa: 1...We7 2. Sa5+ Kb5 3. Gc3 (3. Sc3+ K:b4 4. Sd5+ K:a5=) 3...We4 4. Sa3+ Ka4 5. Sc2 (lub 5. Sc4 W:c4! 6. S:c4 Kb3 remis). 5...W:b4 6. G:b4 Gg6 remis. Po ruchu w tekście białe mają liczne groźby: 2. S:e2; 2. G:g7; 2. b5+ Kb6 3. Gd4 mat. Dlatego następne dwa ruchy czarnych są wymuszone.

1. Ge8—d7+

2. Kc8—b8 We2—e8+

3. Kb8—a7 Sg7—f5

Po innych odejściach skoczka, lub po 3...Wg8 nastąpi 4. b5+ Kc7 5. Sd5+ Kc8 6. Sd6 mat. Po posunięciu 3...Sf5 atak białych również przyniesie im sukces, przyjdzie to jednak znacznie trudniej.

4. b4—b5+ Kc6—c7

5. Sc3—d5+ Kc7—c8

6. Sd5—b6+ Kc8—c7

7. Gf6—d8+!

Ofiara gońca w celu odciągnięcia wieży od obrony pola e7. Przy okazji, jak zobaczymy, wieża będzie blokowała pole d8. Zauważmy, że nie można było tej ofiary zrealizować od razu w piątym posunięciu, bowiem po 5. Gd8+ (zamiast 5. Sd5+) nastąpiłoby 5...Kc8. Trzeba było najpierw zabrać królowi pole c8.

7. We8:d8

8. Sb6—d5+ Kc7—c8

9. Sb7—d6+ ...

Jeszcze jedna ofiara w celu odciągnięcia czarnej figury — tym razem skoczek — od obrony pola e7.

9. Sf5:d6

10. Sd5—e7+ Kc8—c7

11. b5—b6 mat.

Wzorowy mat na środku szachownicy z trzema aktywnymi blokowaniem.

Nr 103

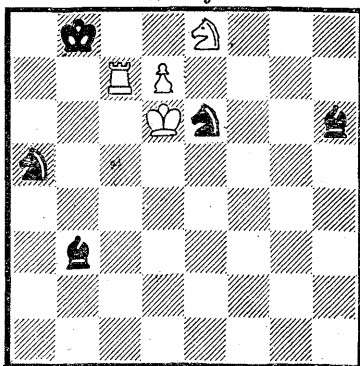
J. Rusinek

„Problemista”, 1972

I nagroda

Album FIDE 1971—73

Wersja



Białe zaczynają i remisują

1. Wc7—c8+

Jedyna możliwość wykorzystania zaawansowanego piona d7.

1. Kb8—a7!

Pole b7 czarne zostawiają dla swojego skoczka.

2. d7—d8S!

Po nieostrożnym 2. d8H? czarne mogą dać wtrąconego szacha 2... Sb7+ 3. Kd7(e7) Se:d8 4. W:d8 Ga4(g5+) z wygraną.

2. Se6:d8

3. Wc8:d8 Sa5—b7+

4. Kd6—c7

Tylko tak. Jeśli 4. Kd7?, to 4... Ga4+ 5. Ke7 Gg5+ i 6...G:d8 lub 4. Ke7? Gg5+ również ze zdobyciem wieży.

4. Gh6—f4+

5. Kc7—c8 Gb3—e6+

6. Wd8—d7 Ka7—b6

lub 6...Ge5 7. Sc7 Gg4 8. Se6 G:e6 pat.

7. Se8—g7

Oczywiście nie 7. Sf6? Kc6 i czarne zdobywają wieżę. Teraz możliwe są trzy warianty.

Wariant I

7. Ge6—g4

8. Sg7—f5! Gg4:f5 pat.

Pat ze związaną wieżą.

Wariant II

7. Ge6—g4

8. Sg7—f5! Kb6—c6

9. Wd7—c7+!

Ale nie 9. Wf7? Sd6+, ani 9. Sd4+ Kc5 10. K:b7 G:d7 11. Sb3+ Kc4 12. Sa5 Kb5 13. Sb3 Ge3, ani 9. W:b7? G:f5+ we wszystkich wypadkach z wygraną czarnych.

9. Gf4:c7 pat.

Pat ze związanym skoczkiem.

Wariant III

7. Sb7—d6+

8. Kc8—d8 Gf4—g5+

9. Wd7—e7 Ge6—g4

Po 9...Gc8 remisuje 10. Se8.

10. Sg7—e6! Gg4:e6 pat.

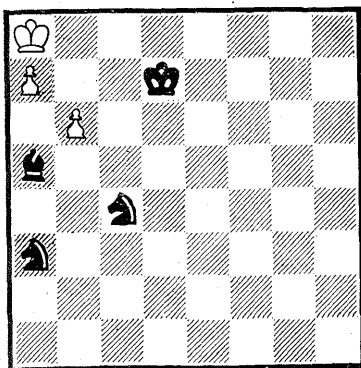
Pat ze związaną wieżą, przy czym figury przesunięte są w stosunku do pozycji patowej w wariantcie I o jedną linię w prawo.

Nr 104

J. Rusinek

„Schakend Nederland”, 1973

IV nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. b6—b7 Sc4—b6+

2. Ka8—b8

Do tej pory wszystko było oczywiste, ale zaraz czarne zaczną przedstawiać pułapki. Możliwe są dwa warianty.

Wariant I

2. Sa3—b5

Jeśli teraz białe zagrają pochwopnie 3. a8H?, to po 3...Gd2 (ale nie

3...Gc3? 4. Ha1 G:a1 pat, ani 3...Gb4? 4. Ha3 G:a3 pat, ani 3...Ge1? 4. Ha4) nie ma obrony przed 4. Gf4+ z matem. Nic nie daje białym też promocja na skoczka: 3. a8S? Sd5 i czarne łatwo wygrywają. Pozostaje tylko promocja na gońca.

3. a7—a8G! Sb5—d4

Tylko w ten sposób mogą czarne rozpatować białego króla.

4. Kb8—a7 Sd4—c6+

5. Ka7—a6 Sb6—c4

6. b7—b8H Sc6:b8+

7. Ka6—b5

Białe zdobywają figurę i remisują.

Wariant II

2. Ga5—d2

Znów nie można grać 3. a8H? Sb5 z matem. Promocja na gońca tym razem nic nie daje: 3. a8G? Sd5 4. Ka7 Ge3+ 5. Ka6 Sc7+ 6. Ka5 Ga7 lub 5. Kb8 Gf4+ 6. Ka7 Sb5+.

3. a7—a8S!

Obecnie dobra jest promocja na skoczka.

3. Sb6—d5

4. Sa8—b6+!

Tylko tak. 4. Ka7? Ge3+ 5. Ka6 Sb4+ 6. Ka5 Sc6+.

4. Sd5:b6

5. Kb8—a7 Sb6—c8+

6. Ka7—a8

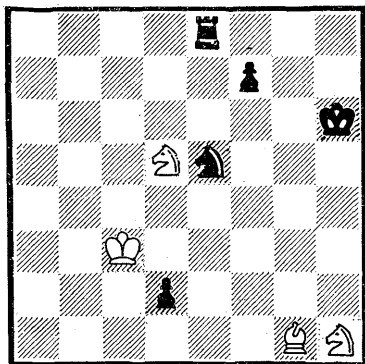
Remis. Czarne, chcąc uniknąć powtórzenia posunięć, muszą oddać za pionka gońca, po czym zostają z dwoma skoczkami.

Nr 105**J. Rusinek**

„New Statesman”, 1973

II nagroda

Album FIDE 1971—73

*Białe zaczynają i remisują*

Trzeba unieszkodliwić pionka d2. Wydaje się, że można to zrobić na wiele sposobów. Spróbujmy: 1. K:d2? Wd8 i ginie skoczek d5; 1. Se3? Sf3 2. Gf2 W:e3 3. G:e3 d1H; 1. Sf2? Sf3 i ginie gonic; 1. Kc2? Wc8+ 2. Kd1 Wc1+. Pozostaje więc zdobycie tego pionka gońcem.

1. Gg1—e3+ Kh6—g7

Najlepsze. Chodzi o to, aby biały skoczek nie mógł odejść z pola d5 z szachem.

2. Ge3:d2**2. Sf2? Sg4** z wygraną czarnych.**2. We8—c8+****3. Kc3—b3**

Jedyne dobre odejście. 3. Kb4? Wc4+ 4. K dow. Wd4; 3. Kb2 (d4)? Sc4(f3)+ 4. Kc2(d3) S:d2 5. K:d2 Wd8 i skoczek ginie.

3. Wc8—d8

Jedna figura jest stracona, ale do akcji wkracza drugi skoczek.

4. Sh1—g3 Wd8:d5

Posunięcie 4...Kh8 prowadzi po 5. Sh5 W:d5 do głównego wariantu.

5. Sg3—h5+ Kg7—h8!

Jeśli 5...Kh7(g8), to 6. Sf6+, a jeżeli 5...Kf8, to 6. Gb4+ ze zdobyciem wieży.

6. Gd2—c3

Czarne mają jakość i pionka więcej, ale ich figury — poza wieżą — są unieruchomione, bowiem po 6...Kh7(g8) nastąpi 7. Sf6+, a po 6...f5 7. Sf4 Wb5+ 8. Ka4 Wc5 9. G:e5+ W:e5 10. Sg6+.

6. Wd5—b5+**6...Wc5 7. Kb4=.****7. Kb3—a4**

Wieżę trzeba atakować, w przeciwnym razie czarne grają 7...Kg8(h7).

7. Wb5—c5**8. Ka4—b4 Wc5—c4+****9. Kb4—b3**

Teraz czarne przerzucają wieżę na linię e i bronią skoczka z drugiej strony.

9. Wc4—e4**10. Kb3—c2!**

Tylko tak. Bardzo silnie wyglądało 10. Sf6, ale po 10...We3 11. Sd5 We2 12. Sf4 We4 13. Sh5 Wf3 lub 13. Sd5 Kg7 czarne wygrywały. Obecnie powstała prawie symetryczna względem głównej przekątnej pozycja.

10. We4—e2+**11. Kc2—d1 We2—e3**

12. Kd1—d2 We3—d3+
 13. Kd2—c2 Wd3—d5
 14. Kc2—b3!

Pozycyjny remis. Znów błędem było 14. Sf6? z powodu 14... Wc5 15. Se4 Wc7 16. K dow. We7 i czarne wygrałyby.

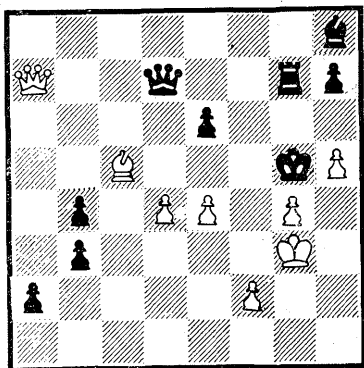
Nr 106

J. Rusinek

„Tidskrift för Schack”, 1974

I nagroda

Album FIDE 1974—76



Białe zaczynają i wygrywają

Jedyną szansą białych jest zbudowanie siatki matowej wokół czarnego króla. Atak rozpoczyna się ruchem:

1. f2—f4+ Kg5—h6

Po 1...Kf6 2. e5+ przegrana czarnych nie ulega wątpliwości.

2. Gc5—f8!

Ofiara hetmana w celu unieruchomienia czarnej wieży i gońca. Po przyjęciu tej ofiary 2...H:a7 3. Kh4 czarne nie będą miały obrony przed matem na g5.

2. a2—a1H

Odciąga hetmana.

3. Ha7:a1 Hd7—c8

Trzeba atakować białego gońca, a z tego pola czarne mogą wejść na trzecią linię.

4. Ha1—a6!

Po innych ruchach czarne biją gońca i nie mają kłopotów.

4. Hc8—c3+

Po 4...H:a6 5. Kh4 nie ma obrony przed matem, a po 4...H:f8 5. H:e6+ gra będzie przebiegać jak w grze głównej.

5. Ha6—d3!!

Druga ofiara hetmana w celu ściągnięcia czarnego hetmana na niewygodne pole i uniemożliwienia szacha po ruchu białego króla na h4. Nie można było grać 5. Kh4? z powodu 5...He1+ i czarne mają wieczny szach.

5. Hc3—c8

Czarnym nie pozostaje nic innego. Po 5...H:d3+ 6. Kh4 czarne nie mają szacha i nie mogą obronić się przed matem. Jeśli 5...He1+ to 6. Kg2! Hc3 (po innych posunięciach nastąpi 7. Hf3 z nieuchronnym matem lub stratą hetmana) 7. H:c3 bc3 8. Kg3 c2 9. Kh4 i 10. g5X.

6. Hd3—c4!

Trzecia decydująca ofiara hetmana.

6. Hc8:f8

7. Hc4:e6+ Wg7—g6

8. g4—g5+ Kh4—g7

9. h5—h6+ Wg6:h6

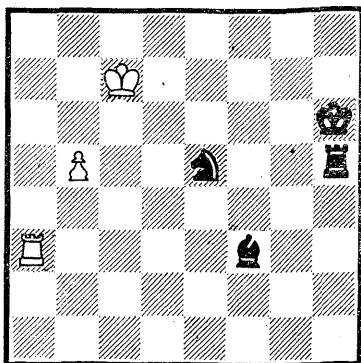
10. g5:h6 mat.

Nr 107

J. Rusinek

„Problem”, 1974—75

I nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. b5—b6

Złe było 1. W:f3? S:f3 2. b6 Wc5+ i 3...Wb5.

1.

Wh5—f5

Groziło 2. W:f3 S:f3 3. b7 z remisem. Obecnie na 2. W:f3? czarne mogą zabić wieżę: 2...W:f3 i wygrać po 3. b7 Wc3+ i 4...Sc6.

2. b6—b7

Wf5—f7+

3. Kc7—d6

.....

Po innych odejściach króla nastąpi 3...W:b7, a po 3. Kc8 G:b7+.

3.

Se5—c4+

4. Kd6—e6

.....

4. Kc5? Wc7+ i 5...G:b7 z wygraną czarnych.

4.

Gf3:b7

Teraz białe przeprowadzają kombinację prowadzącą do pata.

5. Wa3—h3+

Kh6—g7

6. Wh3—g3+

Kg7—f8

7. Wg3—g8+!

Kf8:g8 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy. Wszystkie figury przyszły na swoje miejsca w procesie gry.

Nr 108

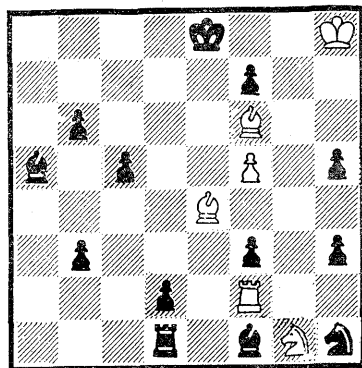
J. Rusinek

„Szachmaty w SSSR”, 1975

I nagroda

poświęcone G. Kasparianowi

Album FIDE 1974—76



Białe zaczynają i remisują

Czarne mają olbrzymią przewagę materialną. Trzeba więc atakować;

1. Ge4—c6+

Ke8—f8

2. Wf2:f3

.....

Grozi 3. We3 z nieuchronnym matem. Dlatego odpowiedź czarnych jest wymuszona.

2.

Wd1—e1

3. Sg1—e2!

.....

Przesłona Novotnego. Po zabiciu skoczka gońcem białe zagrają 4. We3 z matem w następnym posunięciu. Trzeba więc zabić wieżę.

3.

We1:e2

Teraz z kolei wieża przesłoniła gońca.

4. Wf3—d3

.....

Z groźbą 5. Wd8+ We8 6. W:e8X

4.

d2—d1H

Jedyna obrona, jeśli 6...We8, to 5. Wd7±.

5. Wd3:d1

We2—d2

6. Wd1—e1

Gf1—e2

7. **W**e1—g1

Białe mogą jeszcze atakować po linii g.

7. **G**e2—g4

8. **W**g1—e1 **W**d2—e2

Teraz czarne przesłoniły wieżę gońca na g4 umożliwiając:

9. **W**e1—d1 **G**a5—d2

10. **W**d1—a1!

Wykorzystując przesłone wieżę przez gońca na d2, która uniemożliwia obronę 10...Wa2.

10. **G**d2—a5

11. **W**a1—d1 **W**e2—d2

12. **W**d1—e1

Korzystając z tego, że wieża przesłoniła gońca a5

12. **G**g4—e2

13. **W**e1—g1

Przesłonięta jest wieża gońcem na e2 i nie można grać 13...Wg2

13. **G**e2—g4

14. **W**g1—e1

Pozycyjny remis. Wieczny Grimshaw na polach e2 i d2.

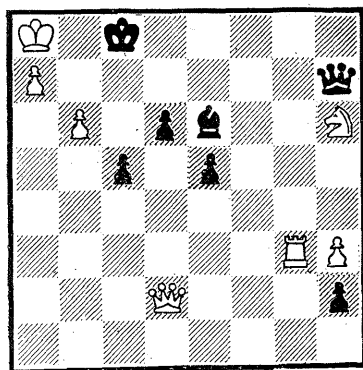
Nr 109

J. Rusinek

„Tidskrift för Schack”, 1975

II nagroda

Album FIDE 1974—76



Białe zaczynają i wygrywają

1. **H**d2—g2

Ten ruch był oczywisty.

1. **h**2—h1H!

Czarne odciągają białego hetmana od obrony pola g8. Jeśli 1...d5(e4), to 2. Wg8+ G:g8 3. H:g8+ H:g8 4. b7+ Kd7+ 5. S:g8 i białe wygrywają.

2. **H**g2:h1

Teraz powstają dwa warianty.

Wariant I

2. **d**6—d5

3. **S**h6—f7!

Przesłona Novotnego. Nic nie dało 3. Wg8+!? G:g8 4. Sf7 H:f7 i wygrywają czarne.

3. **H**h7:f7

Lub 3...G:f7 4. b7+ (goniec przesłonił hetmana).

4. **W**g3—g8+! **H**f7:g8

Hetman przesłonił gońca i musi sam zabić wieżę.

5. **b**6—b7+ **K**c8—d7+

6. **b**7—b8H
i białe wygrywają.

Wariant II

2. **e**5—e4

Obecnie złe jest 3. Sf7? wobec 3... Gd5+ 4. b7+ G:b7 mat.

3. **W**g3—g8+! **G**e6:g8

4. **S**h6—f7!

Dopiero teraz. Przesłona Novotnego „w przeciwnym kierunku”.

4. **H**h7:f7

4...G:f7 5. b7+.

5. **H**h1:e4 **H**f7—d5+

Nie można było, niestety zagrać na pole d5 gońcem, bo hetman go przesłonił, a po 5...d5 białe wygrywały ruchem 6. Hf5+.

6. b6—b7+ Kc8—c7
7. He4—e7+ Kc7—b6
8. Ka8—b8

1 białe wygrywają.

Nr 110

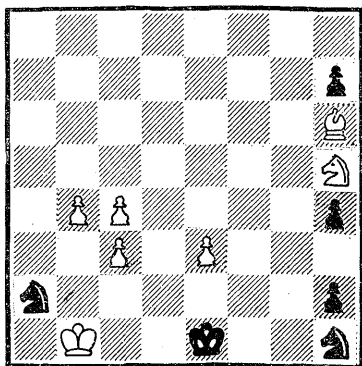
J. Rusinek

„Szachmaty w SSSR”, 1975

Tematyczny konkurs

I—II nagroda

Wersja



Białe zaczynają i wygrywają

Tematem konkursu była gra figurowa powiązana logicznie z powstającą potem końcówką pionkową.

1. Gh6—f4

Jedyna obrona przed promocją pionka h.

1. Sh1—g3!

2. Sh5:g3

2. G:g3+? hg3 3. S:g3 Kf2 4. Sh1+ Kg2 5. c5 K:h1 i wygrywają czarne.

2. Sa2:c3+

Po 2...hg3 3. G:g3+ i 4. G:h2 białe wygrywają bez trudu.

3. Kb1—b2!

Dlaczego nie 3. Kc2? okaże się w końcówce pionkowej, natomiast

pozostawienie króla na pierwszej linii pozwoli czarnym (po 8...Kg2) dorobić hetmana w 9 posunięciu z szachem.

3. Sc3—e2

Lub 3...Sd1+ 4. Kb3 Sf2 5. Sh1! i białe wygrywają.

4. Sg3—h1 Se2:f4

5. e3:f4

Jeśli białe nie zabiją skoczka przesuwając niezwłocznie pionka, nie będą miały szans na zwycięstwo: 5. b5? Sd3+! 6. Kc3 Kf1= (remisuje też 6...Sc5). Również gdyby białe zagrały w trzecim posunięciu 3. Kc2 i po 3...Se2 4. Sh1 S:f4 nieabrały skoczka, nie mogłyby wygrać: 5. b5 Se6! 6. b6 Sd8! 7. e4 Kf1 8. e5 Kg2 9. e6 S:e6 10. b7 Sd4+ i 11...Sc6, lub 5. c5 Se6 6. c6 Sc7 z przewagą czarnych.

5. Ke1—f1

Biały skoczek ginie. Trzeba przesunąć pionka. Tylko którego?

6. c4—c5!

Tylko tego. Pionka f, jak zobaczymy — należy zostawić na sam koniec, a po 6. b5? Kg2 7. b6 K:h1 8. b7 Kg1 9. b8H h1H białym nie uda się wymienić hetmanów.

6. Kf1—g2

7. c5—c6 Kg2:h1

8. c6—c7 Kh1—g1

9. c7—c8H h2—h1H

10. Hc8—c1+

Tylko wymiana hetmanów daje białym szansę na zwycięstwo.

10. Kg1—h2

11. Hc1:h1+ Kh2:h1

12. b4—b5 h4—h3

13. b5—b6 h3—h2

14. b6—b7 Kh1—g1

15. b7—b8H h2—h1H

16. Hb8—a7+!

Dopiero teraz widać sens ruchu 3. Kb2. Po 3. Kc2? białe musiałyby najpierw ruszyć pionka b (żeby móc wymienić hetmany w 11 posunięciu poprzez 10. Hb1+), potem pionka c i po 15. c8H h1H 16. Hc5+ Kf1 następnej wymiany hetmanów nie udałoby się osiągnąć.

- | | |
|--------------------|---------------|
| 16. | Kg1—f1 |
| 17. Ha7—a1+ | Kf1—g2 |
| 18. Ha1:h1+ | Kg2:h1 |
| 19. f4—f5 | h7—h5 |
| 20. f5—f6 | h5—h4 |
| 21. f6—f7 | h4—h3 |
| 22. f7—f8H | h3—h2 |

Obecnie jest widoczne, dlaczego pionka f, trzeba było promować jako ostatniego; przy położeniu hetmana na b8 lub c8 byłaby teoretycznie remisowa pozycja. A teraz białe dają mat.

23. **Hf8—f1** mat.

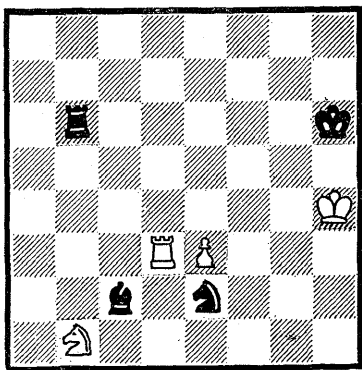
Nr 111

J. Rusinek

„Italia Scacchistica”, 1976

I nagroda

Album FIDE 1974—76



Białe zaczynają i remisują

1. **Wd3—d2**
Jedyna szansa.

- | | |
|-------------------|----------------|
| 1. | Wb6—b4+ |
| 2. Kh4—h3 | Se2—g1+ |
| 3. Kh3—g3! | |

Błędem było 3. Kg2? z powodu 3...Wg4+ 4. Kdow. G:b1 i czarne wygrywają. Wprawdzie teraz czarne również wygrywają figurę, ale tylko na moment.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 3. | Gc2:b1 |
| 4. Wd2—h2+ | Kh6—g5 |
| 5. Kg3—f2! | |

Czarne nie mogą obronić skoczka, będą więc próbowały skonstruować wokół białego króla siatkę matową.

- | | |
|--------------------|----------------|
| 5. | Sg1—e2! |
| 6. Wh2—g2+! | |

Oczywiście nie 6. K:e2? Wb2+ ze zdobyciem wieży.

- | | |
|------------------|---------------|
| 6. | Kg5—h4 |
| 7. Kf2:e2 | |

Jeszcze jeden nieostrożny szach doprowadziłby do porażki: 7. Wh2+? Kg4 8. Wg2+ Kh3 9. K:e2 K:g2.

- | | |
|------------------|----------------|
| 7. | Wb4—b2+ |
| 8. Ke2—f1 | |

Nie 8. Kf3? Ge4+ z wygraną czarnych.

- | | |
|-------------------|----------------|
| 8. | Gb1—d3+ |
| 9. Kf1—g1 | Wb2—b1+ |
| 10. Kg2—h2 | |

10. Kf2?? Wf1 mat.

- | | |
|----------|---------------|
| 10. | Gd3—e4 |
|----------|---------------|

Grozi strata wieży lub mat, jednak istnieje wyjście.

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 11. Wg2—g4+! | Kh4:g4 pat. |
|---------------------|--------------------|

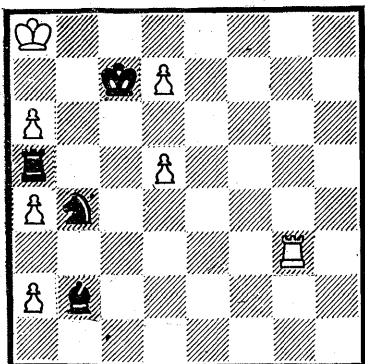
„Pseudominiatura o dużej artystycznej wartości. Gra białych i kontrgra czarnych wyrażone są

efektownie i przejrzyście ...Studium to dowiodło, że klasyczny styl nie wyczerpał jeszcze wszystkich możliwości artystycznych" — pisał sędzia konkursu — P. Joita (Rumunia).

Nr 112

J. Rusinek

„Schakend Nederland”, 1976
II nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. d7—d8H+

Trzeba umożliwić królowi wyjście z niebezpiecznej linii a. Jeśli 1. a7?, to 1...Gd4 i czarne wygrywają.

1. **Kc7:d8**

2. Ka8—b7

Próba 2. Wb3? kończy się porażką po 2...Kc8.

2. **Sb4:a6**

Jeśli 2...W:a6, to 3. Wb3 remis, a jeżeli 2...Gd4, to 3. Wg8+ Kd7 (3...Ke7 4. d6+ K:d6 5. Wg4 Kd5 6. W:d4=) 4. Wg4 Sc2 5. W:d4 S:d4 6. a7=, albo 4...Gc5 5. W:b4 G:b4 6. a7 remis. Nie można było

od razu grać (po 2...Gd4) 3. Wg4? z powodu 3...W:d5! 4. a7 Wd7+ i czarne wygrywają.

3. Kb7—b6 **Wa5:a4**

4. Kb6—b5 **Wa4:a2**

5. Wg3—g2

Białe straciły aż cztery pionki, ale udało im się unieruchomić czarne figury. Teraz ruszać się może tylko król, bowiem po 5...Sc5 (Sb4) nastąpi 6. Wg8+, a na 5...Sc7+ 6. Kc4 i 7. Kb3=.

5. **Kd8—e7**

Jeśli 5...Kc8, to 6. Kc4 i po 6...Sc5 7. Wg8+=.

6. Wg2—e2+!

Tylko tak. 6. Wf2, Wh2, Wd2, Kc4? Sc5! z wygraną czarnych. Natomiast po 6. Wc2? nastąpi 6...Kd7! i powstaje pozycja wzajemnego zugzwangu przy ruchu białych: 7. Wh2 Sc5; 7. Wc6 Sb8 8. Wc2 Wa7 i czarne wygrywają. Białe muszą tak grać aby w tej pozycji był ruch czarnych.

6. **Ke7—d7**

7. We2—c2!

Teraz w zugzwangu są czarne. Po innych posunięciach czarne wygrywały ruchem 7...Sc5.

7. **Kd7—d8**

8. Wc2—g2!

Jedyne. 8. Wh2? Sc5 i białe nie mają szacha; 8. Wf2? Sc5 9. Wf8+ Ke7 z wygraną czarnych.

8. **Kd8—c7**

Jeszcze jedna próba przedarcia się królem na pomoc swoim figurom.

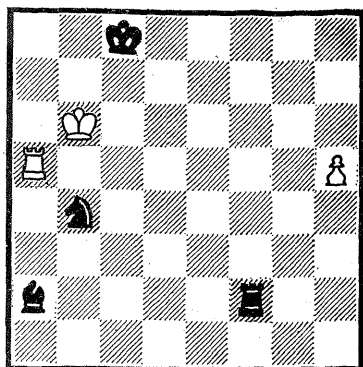
9. Wg2—h2!

Znów jedyne właściwe pole dla wieży. 9. Wc2? Kd7; 9. Wf2? Kd6; 9. We2? Sb4 10. Wdow. Ga3.

9. **Kc7—d8**
 9...Sc5 10. Wc2; 9...Sb4 10. Wh7+
 i 11. K:b4.

10. Wh2—g2.
 Pozycyjny remis.

Nr 113
J. Rusinek
 „Thèmes 64”, 1976
 I nagroda
 Album FIDE 1974—76
 Wersja



Białe zaczynają i remisują

1. Wa5—a8+!

Ale nie 1. h6? Sd5+ 2. Kc6 Se7+ 3. Kdow. Sg6 lub 2. Kc5 Sf6 3. h7 S:h7 4. Wa8+ Kb7 w obu wypadkach z wygraną czarnych. Białe muszą szachować teraz, dopóki czarny król nie może odejść na pole b7.

1. **Kc8—d7**
 2. h5—h6

Grozi 3. h7. Nie broni przed tą groźbą zaatakowanie pola h7 wieżą lub gońcem, bowiem po zabiciu na h7 białe będą mogły zagrać

Wa7+ (wykorzystując fakt, że czarny król stoi na d7, a nie na b7).

2. **Sb4—d5+**
 3. Kb6—c5

Złe było 3. Ka5? z powodu 3... Gc4! i nie ma obrony przed matem, oraz 3. Ka7? Gb1 (biały król zabrał wieżę pole a7).

3. **Wf2—c2+**
 Jeśli 3...Wh2 lub 3...Sf6, to 4. h7.

4. **Kc5—d4** **Wc2—d2+**
 5. **Kd4—e5**

Ale nie 5. Kc5? Gb1 6. h7 G:h7 7. Wa7+ Sc7 i czarne wygrywają.

5. **Wd2—e2+**
 6. **Ke5—d4** **Ga2—b1**
 7. **Wa8—a1!**

Tylko tak. 7. K:d5? Ge4+ ze zdobyciem wieży; 7. h7? G:h7 8. Wa7+ Sc7.

7. **We2—d2+**
 8. **Kd4—e5** **Gb1—g6**

Białe muszą grać precyzyjnie, aby zremisować po 8...Sc3. Wówczas nastąpi 9. W:b1! S:b1 10. Kf6 Sc3 11. h7 i teraz 11...Se4+ 12. Kg7 Wg2+ 13. Kf8! remis (ale nie 13. Kh6? Sg5 14. h8H Sf7+), albo 11...Sd5+ 12. Kg7 Wg2+ 13. Kh6! remis (ale nie 13. Kf8? Se7 i 14...Sg6+).

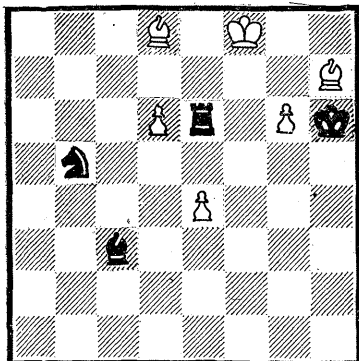
9. h6—h7! **Gg6:h7**
 10. **Wa1—d1!** **Wd2:d1 pat.**

Wzorowy pat na środku szachownicy. W pierwotnej wersji (która brała udział w konkursie) czarny król stał na polu d7 od samego początku, a obecnie przychodzi on, podobnie jak wszystkie pozostałe figury, na końcowe miejsce w procesie gry. Podnosi to, zdaniem autora, wartość studium.

Nr 114

J. Rusinek

„Tidskrift för Schack”, 1977
III nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. e4—e5!

Białe pozbywają się tego pionka, mając na uwadze pozycję patową. Jeśli 1. d7?, to 1...Wd6 2. e5 W:d7 i czarne wygrywają (2. Ke8 Kg7+).

1. Gc3:e5

W przeciwnym razie białe zagrają 2. g7.

2. d6—d7 We6—d6

Groziło 3. Gg5+ K:g5 4. d8H+. Jeśli 2...Gg7+, to 3. Kf7 Wd6 4. Ke8 remis. Co białe powinny grać teraz? Np. 3. Ke8? Kg7 4. Ge7 Sc7+ 5. Kd8 Wc6 i czarne wygrywają.

3. g6—g7!!

Ofiarą pionka białe zmuszają przeciwnika do zablokowania pola g7 przez gońca.

3. Gc3:g7+

4. Kf8—e8

4. Ke7 zabiera pole e7 gońcowi.

4. Kh6:h7

Groziło 5. Gg5+, a ruch 4. Kg7 był niemożliwy (po to trzeba było zablokować pole g7).

5. Gd8—e7 Sb5—c7+

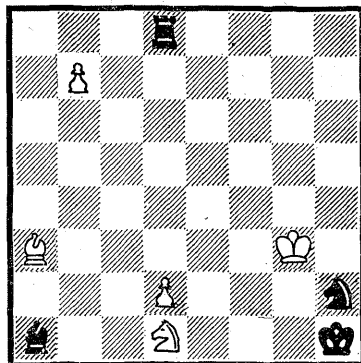
6. Ke8—f7! Wd6:d7 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym gońcem. Wszystkie figury ustawiły się w trakcie gry na 7 linii.

Nr 115

J. Rusinek

„Jubileusz J. Peckovera”. 1978
I nagroda



Białe zaczynają i remisują

Białe mają wieżę mniej, ale pionek b7 jest o krok od pola przemiany. Jednak natychmiastowe wykorzystanie tego poprzez 1. Gd6? byłoby przedwczesne z powodu 1...W:d6 2. Sf2+ Kg1 3. Sh3+ Kf1 4. b8H Ge5+ 5. Sf4

Wg6+ 6. Kh3 Wh6+ i 7. G:b8+. Białe muszą pozbyć się pionka d w celu uzyskania pata. Nie można tego zrobić od razu — 1. d4?, bo po 1...G:d4 goniec kontroluje pole f2.

1. Sd1—f2+ Kh1—g1
2. Sf2—h3+

2. d4? było jeszcze przedwczesne z powodu 2...G:d4 3. Sh3+ Kh1 i czarne wygrywają.

2. Kgl—f1!

Unikając wiecznego szacha.

3. d2—d4!

Nadszedł właściwy moment do oddania pionka. Złe było natomiast 3. K:h2? z powodu 3...Ge5+ 4. Kh1 Wh8 i 5...W:h3 mat.

3. ... Ga1:d4

Pionka tego czarne musiały zabrać; w przeciwnym bowiem wypadku białe spokojnie zabiłyby skoczka. Po pozbyciu się pionka d białe przeprowadzają główny plan.

4. Ga3—d6 Wd8:d6

Po 4...Ga7 remisuje 5. K:h2.

5. b7—b8H Gd4—e5+
6. Sh3—f4!

Wprawdzie po tym posunięciu białe tracą hetmana, podobnie jak po odejściach króla, ale związanie skoczka umożliwi osiągnięcie pata.

6. Wd6—g6+

Lub 6...Wd3+ 7. Kh4 G:b8 8. S:d3.

7. Kg3—h3

Ale nie 7. Kh4? Wg4+ 8. Kh5 G:b8.

7. Wg6—h6+

Wieża musi uciekać spod bicia.

8. Kh3—g3 Ge5:b8 pat.

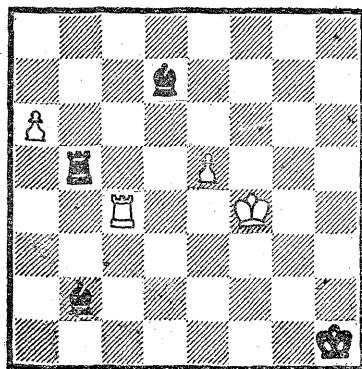
Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym skoczkiem, „Jeden z najładniejszych patów, jakie kiedykolwiek widziałem” — pisał sędzia konkursu A. J. Roycroft.

Nr 116

J. Rusinek

„Szachy”, 1978

I nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. a6—a7 Wb5—a5

Co grać dalej? Czarne grożą 2...W:a7 z łatwą wygraną. Nie można grać 2. Wc7? z powodu 2...G:e5+ i czarne zdobywają wieżę. Po 2. We4? wygrywa np. 2...Ga3 3. e6 Ge8.

2. e5—e6!

Ofiara pionka pozwoli białej wieży zaatakować białopolowego gońca.

2. Gd7:e6

Nie można było nie bić pionka:
2...Ge8 3. Wc8; 2...Gb5 3. Wc5;
2...Ga4 3. e7 (z groźbą 4. Wc8) 3...
W:a7 4. We4 Gc1+ 5. Kg3 we
wszystkich wypadkach z łatwym
remisem.

3. Wc4—e4

Teraz czarne nie mogą odejść bia-
łopolowym gońcem, bo tracą wó-
wczas drugiego gońca po 4. Wd1+
i 5. Wd2+.

3. Gb2—c1+

Lub 3...Wf5+ 4. Kg3 Wg5+ 5.
Kf2 (można też 5. Kh4) 5...Wg2+
6. Ke3=.

4. Kf4—g3 Wa5—a3+

5. Kg3—f2

Oczywiście nie 5. Kh4?? Wh3 mat.

5. Wa3—a2+

W tym miejscu czarne mogły
spróbować ofiary wieży 5...Wf3+!
co po 6. K:f3 Gd5 przyniosłoby
im zwycięstwo, ale białe remis-
owałyby nie przyjmując ofiary 6.
Ke2! Gd5 7. Wd4 We3+ 8. Kf2
remis.

6. Kf2—g3

Nie można grać na pierwszej linii,
bo po 6...Gd5 nie będzie szacha
wieżą na e1.

6. Wa2—g2+

7. Kg3—f3!

ale nie 7. Kh4? Gg5+ 8. Kh5 Gf7
mat.

7. Ge6—d5

W końcu czarnym udało się ocalić
oba gońce i zatrzymać pionka, ale
teraz białe mają inną możliwość.

8. a7—a8H Gd5:a8 pat.

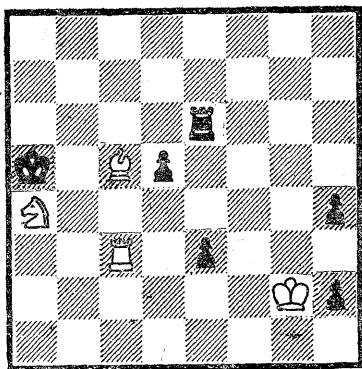
Wzorowy pat na środku szachow-
nicy ze związaną wieżą.

Nr 117

J. Rusinek

„Thèmes 64”, 1978

III nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Białe mają przewagę material-
ną wystarczającą do zwycięstwa,
ale czarne pionki są bardzo groź-
ne.

1. Wc3—a3

Po 1. Sb2? e2 za pionka e trzeba
oddać figurę.

1. Ka5—b5

Groziło 2. Sc3 mat.

2. Gc5:e3

Groźny pion został zlikwidowany,
ale to jeszcze nie koniec.

2. We6—g6+

Lub 2...d4 3. G:d4 Wg6+ 4. Kh1
z przejściem do głównego warian-
tu.

3. Kg2—h1!!

Puenta tego studium. Dlaczego
nie 3. K:h2, zobaczymy na końcu
rozwiązania.

3. d5—d4!

Czarne próbują sprowadzić białe
figury na niewygodne pola.

4. Ge3:d4

Jeśli 4. Gc1, to 4...Kb4 i 5...Wa6;
ze zdobyciem figury.

4. Wg6—g4

5. Sa4—c3+ Kb5—b4

6. Wa3—a4+ Kb4—b3

7. Kh1:h2!

Teraz możemy zobaczyć sens posunięcia 3. Kh1. Powstała pozycja wzajemnego zugzwangu. Gdyby białe zagrały 3. K:h2?, to po 3...d4 4. G:d4 Wg4 5. Sc3+ Kb4 6. Wa4+ Kb3 byłby ruch białych i nie mogłyby one wygrać: 7. Kh3 Wg3+ 8. K:h4 W:c3 remis lub 7. Kh1 h3 8. Kh2 Wh4 9. Kh1 h2 również z remisem. Dzięki posunięciu 3. Kh1! białe straciły tempo i teraz jest ruch czarnych.

7. Wg4—f4

Jedyne.

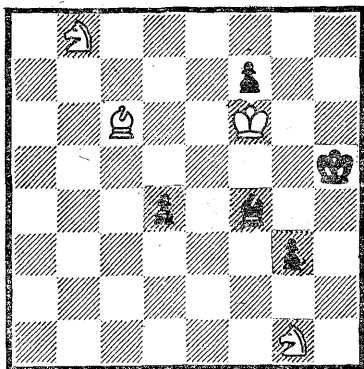
8. Sc3—d5

i białe wygrywają.

Nr 118

J. Rusinek

„Tidskrift för Schack”, 1978
II nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. Sb8—d7

Po 1. Sa6? skoczek będzie zbyt daleko od głównych wydarzeń.

1. Gf4—e3

Jeśli 1...Kh4, to 2. Se5 z łatwą wygraną.

2. Sg1—e2

Złe było 2. Sf3? z uwagi na 2...g2 i remis oraz 2. Sh3? Kh4 3. Gg2 d3 4. Se5 d2 również z remisem. Do straty tempa prowadzi 2. Gf3+? Kh4 3. Se2 d3 4. Sc3 Gd4+ remis.

2. g3—g2!

Ofiara pionka w celu ściągnięcia gońca na niewygodne pole. Jeśli od razu 2...d3, to 3. S:g3+ Kg4 4. Sf1 Gg5+ 5. Ke5 d2 i goniec może zatrzymać pionka ruchem 6. Ga4.

3. Gc6:g2 d4—d3

4. Se2—g3+ Kh5—g4

5. Sg3—f1!

Tylko tak. Po 5. Sf5? Gg5+ trzeba grać 6. Ke5 (żeby bronić skoczka na f5) blokując pole e5 swojemu drugiemu skoczkowi i po 6...d2 remis jest nieunikniony.

5. Ge3—g5+

6. Kf6:f7

Teraz, przy skoczku na f1, ten ruch jest możliwy.

6. d3—d2

7. Sd7—e5+ Kg4—f5

Jeśli 7...Kf4, to 8. Sd3+ i 9. Sb2.

8. Se5—d3! d2—d1H

(lub A)

9. Gg2—h3+ Hd1—g4

10. Sf1—g3 mat.

Wzorowy mat na środku szachownicy z aktywnym blokowaniem na g5 i związaniem na g4.

A. 8. d2—d1S

9. Gg2—f3

Obecnie nie wygrywało 9. Gh3+?
z powodu 9...Ke4.

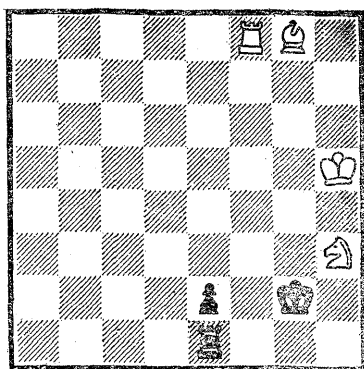
9. Sd1—c3
10. Sf1—g3 mat.

Drugi mat nie jest oczywiście tak efektowny jak pierwszy.

Nr 119

J. Rusinek

„Italia Scacchistica”, 1978
2 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i wygrywają

1. Sh3—f4+ Kg2—g3
2. Kh5—g5

Groziło 2...Wh1+.

2. Kg3—h2
3. Gg8—d5!

Pozwala na dorobienie hetmana!

3. We1—g1+
4. Kg5—f5 e2—e1H

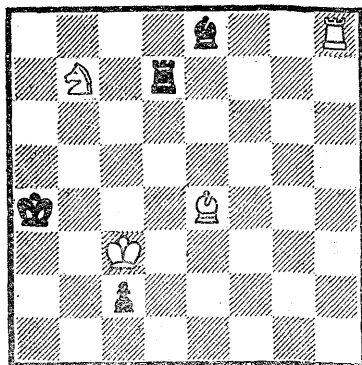
Teraz białe forsownie dają mata.

5. Wf8—h8+ Kh2—g3
6. Wh8—h3+ Kg3—f2
7. Wh3—f3 mat.

Wzorowy mat z dwoma blokowaniami.

Nr 120

J. Rusinek i P. Ruszczyński
„Schakend Nederland”, 1979
IV nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. Kc3—b2!

Błędem było 1. K:c2? z powodu 1...Wc7+ i nie można grać 2. Gc2+. Złe było też 1. G:c2+? Kb5 z remisem.

1. c2—c1H+!

Jeśli 1...G dowolnie, to 2. Sc5+, a jeżeli 1...We7, to 2. W:e8. W:e8 3. Gc6+ ze zdobyciem wieży w obu wypadkach.

2. Kb2:c1 Wd7—c7+

3. Ge4—c2+ Ka4—b4

Po 3...Ka3 4. W:e8 W:b7 5. We3+ Ka2 6. Wc3 powstaje znana jeszcze w XVIII wieku teoretycznie wygrana dla białych pozycja; np: 6...Wb2 7. Wc8 Ka1 8. Kd2! Wb7 9. Kc3 Wa7 10. Gb3 Wa6 (lub 10...Wh7 11. Wa8+ Kbl 12. Gc2+ Kc1 13. Wa1 mat, albo 10...Kbl 11. Wh8 Wc7+ 12. Gc4 z wygraną) 11. Wh8 Wc6+ 12. Gc4 Wb6 13. Wa8+ Kbl 14. Gd3+ z matem w dwóch posunięciach.

4. Wh8—h4+ Kb4—c3

Jeśli 4...Ka3, to 5. Sd6 Gd7 (5... Gc6 6. Wc4 Ka2 7. Wc3) 6. Kb1 Wa7 (6...Wc5(c3) 7. Sc4+ i Sb6+) 7. Wd4 Gc6 (7...Ga4 8. G:a4 W:a4 9. Sb5+) 8. Sc4+ Kb4 9. Se5+ Kc5 10. Wc4+! Kd5 11. S:c6 Wb7+ 12. Wb4 z wygraną.

5. Sb7—d6 Ge8—d7

Czarne muszą bronić pól d7 i c4.

6. Wh4—f4!

Zugzwang. Czarne muszą teraz zdjąć kontrolę nad jednym z pól d7 lub c4.

6. Wc7—c6

7. Sd6—b5 mat.

Wieża przesłoniła gońca.
lub

6. Gd7—c6

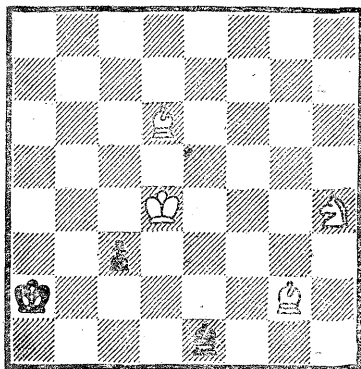
7. Wf4—c4 mat.

Goniec przesłonił wieżę.
Grimshaw na polu c6.

Nr 121

J. Rusinek

„Schakend Nederland”, 1978



Białe zaczynają i wygrywają

1. Gg2—d5+!

Ale nie od razu 1. Sf3?, bo skoczek będzie przesłaniał gońca i po

1...c2 2. Gf4 Gg3! 3. Gd2 (e3) Kb2
czarne uzyskują remis.

1. Ka2—a1!

Najlepsze. Jeśli 1...Kb2, to 2. Sf3 Gf2+ (2...c2 3. S:e1 c1H 4. Sd3+ — oto dlaczego pole a1 jest lepsze dla czarnego króla niż pole b2) 3. Kd3 c2 4. Ge5+ Kb1 5. Sd2+ i białe wygrywają.

2. Sh4—f3 c3—c2

3. Gd6—a3

Tylko tak. 3. Gf4? Gg3! 4. Gd2 Kb2 5. Gc3+ Ka3 remis.

3. Ge1—b4!

Lub 3...Ga5 4. Kc4 z wygraną.

4. Ga3:b4!

Błędem było 4. Gc1? Kb1 5. Ge3 c1H remis.

4. c2—c1H

5. Gb4—c3+ Ka1—b1

6. Sf3—d2+ Kb1—c2

7. Gd5—b3 mat.

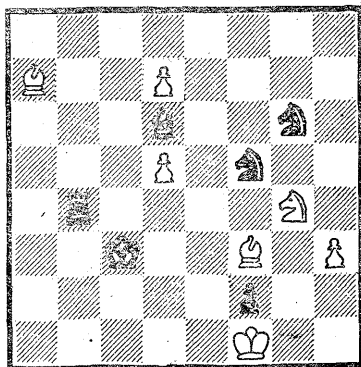
Wzorowy mat na środku szachownicy z aktywnym blokowaniem pola c1.

Nr 122

J. Rusinek i P. Rusczyński

„Tidskrift för Schack”, 1979

III nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. Ga7—d4+!

Tylko tak. Białe starają się odciągnąć czarnego króla od obrony pola d2. Po natychmiastowym 1. d8H? białe przegrywają: 1...Wb1+ 2. Gd1! (lub 2. K:f2 Gg3+ 3. Ke2 (Kg2) We1 (Sf4) mat) 2...W:d1+ 3. K:f2 Gg3+ 4. Kf3 (jeśli 4. Ke2, to 4...We1+ 5. Kf3 Sgh4+ ze zdobyciem hetmana) 4...Sgh4+ 5. Ke4 Sd6+ 6. Ke3 We1 mat.

1. Kc3—d2!

Zabicie gońca w którykolwiek z trzech możliwych sposobów nie sprawiło białym kłopotów: 1...W:d4 2. d8H i czarne nie mogą szachować wieży na pierwszej linii; 1...S:d4? 2. d8H S:f3 3. Hf6+ i remis (ale nie 3. H:d6? Sd2+ 4. K:f2 Se4+); 1...K:d4? 2. d8H Wb1+ 3. K:f2 Gg3+ 4. Ke2 remis. Nic nie dawały też czarnym inne odejścia królem: 1...Kc2? 2. Ge4+ lub 1...Kd3? 2. S:f2+ z łatwym remisem w obu przypadkach.

2. d7—d8H

Teraz już promowanie pionka było niezbędne. Jeśli 2. Ge5?, to 2...G:e5 3. S:e5 (lub 3. d8H Wb1+) 3...Ke3! 4. Sg4+ W:g4, albo 2. Se5? G:e5 3. d8H (3. G:e5 Ke3 4. Ge4 Wc4) 3...Wb1+ 4. Gd1 W:d1+ 5. K:f2 G:d4+ z łatwą wygraną

2.

Wb4—b1+

3. Gf3—d1!

Odblokowuje pole f3 dla króla. Przegrywało 3. K:f2? po 3...Gg3+ 4. Kg2 Sf4 mat.

3.

Wb1:d1+

4. Kf1:f2

Gd6—g3+

5. Kf2—f3

Ale nie 5. Kg2? Sgh4+ 6. H:h4 G:h4+.

5.

Sg6—h4+

6. Kf3—e4

Sf5—d6+

7. Hd8:d6

Gg3:d6

Wydaje się, że białe mając wieżę mniej nie mają żadnych szans, ale znajdują one ratunek.

8. Sg4—e3

Grozi 9. S:d1 i 9. Sc4+ ze zdobyciem gońca. Czarne mają dwie obrony.

Wariant I

8.

Wd1—e1

9. Gd4—c3+! Kd2:c3 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym skoczkiem.

Wariant II

8.

Wd1—c1

9. Se3—c4+! Wc1:c4 pat.

Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym gońcem. Jeśli 8...Wb1, to np. 9. Sc4+ Ke2 10. S:d6 Wb4 11. Sf5! S:f5 12. K:f5 remis.

ROZDZIAŁ VIII

INNI KOMPOZYTORZY STUDIÓW W POLSCE

W tym rozdziale zebrano studia różnych polskich kompozytorów. Większość z nich zajmowała się studiami tylko sporadycznie. Część z nich — to problemiści wysokiej klasy, tworzący w innych działach kompozycji. Nie ma tu wszystkich autorów, o których chcielibyśmy wspomnieć, gdyż w trakcie przygotowania książki w wielu dobrych studiach (nawet wyróżnionych) znalazły się niepoprawności, co uniemożliwiło umieszczenie ich w zbiorze.

Spośród przytoczonych tu studiów dwa studia A. Lewandowskiego znalazły się w Albumach FIDE do 1976 roku.

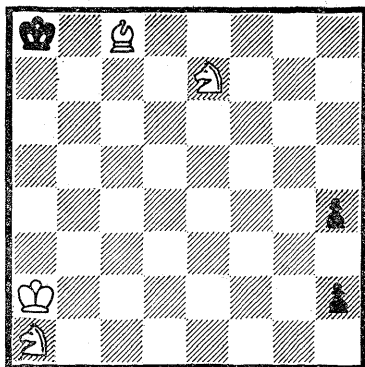
Nr 123

Z. Bolesławski

„Československý Šach”, 1950

Memoriał R. Retiego

3 pochwała



Białe zaczynają i remisują

Jak zatrzymać czarne pionki na linii h?

1. Gc8—d7 h2—h1H

2. Gd7—c6+ Hh1:c6

3. Se7:c6 h4—h3

Ten drugi pionek wydaje się całkowicie nieosiągalny dla białych skoczków. Remisu więc należy szukać w zupełnie inny sposób.

4. Sa1—b3! h3—h2

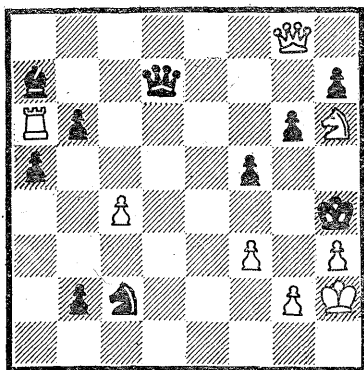
Jeżeli 4...Kb7 to 5. Sc5+ K:c6 6. Sd3 h2 7. Sf2 remis.

5. Sb3—a5 h2—h1H

6. Ka2—b3! i remis pozycyjny: skoczki bronią się nawzajem i skutecznie izolują czarnego króla od hetmana, który sam nie zamataje króla. Natomiast błędem byłoby 6. Ka3? z powodu 6...Hb1 7. Ka4 Hb2 i biały król jest zapatowany oraz 6. Kb2? Hf3 7. Kc2 He3 8. Kb1 (8. Kb2 Hd3) 8...Hf2 9. Kc1 He2 itd. z zapatowaniem białego króla na polu a1, co z kolei spowoduje rozpatowanie czarnego króla, bo skoczki muszą ru-

żyć i białe przegrywają. M. Wróbel pisze o tym studium: „Pomysł nie jest nowy, pierwszy bodajże wpadł na tę kombinację pomysłu W. A. Shinkman. Później w „Świecie Szachowym” oryginalną końcówkę na ten temat drukował H. Kiejdański, używając podobnie jak Bolesławski dwu białych skoczaków”. Dodajmy, że jeszcze w r. 1832 podobną końcówkę opublikował Mandheim, a następnie wielu innych autorów (Behting 1909, Simchowicz 1923, 1927 i in.), o czym prawdopodobnie nie wiedział sędzia konkursu. Tym nie mniej oszczędna forma i dobre 6 posunięcie pozwala zaliczyć to studium do dobrych opracowań tego znanego tematu.

Nr 124
Z. Bolesławski
„Szachy”, 1977



Białe zaczynają i wygrywają

1. f3—f4

Grozi 2. S:f5+ Kh5 3. g4X lub 2... H:f5 3. H:h7+ Hh5 4. g3X Nie przechodzi od razu 1. S:f5+? Kg5 ani 1. g3+? Kg5 2. Sf7+ Kf6 i wygrywają czarne.

1. Sc2—d4
Broni dodatkowo punktu f5 i grozi szachem (Sf3+), po którym czarne wygrywają. Jeżeli 1...Kh5 to 2. S:f5 itd. jak w tekście.

2. Sh6:f5+ Sd4:f5

3. Wa6:a7 Hd7:a7

Grozi 4. H:h7+ z matem. Nic nie dawało 3...h6 4. W:d7 b1H 5. Hd8+ g5 (Kh5 6. g4X) 6. H:g5+ hg5 7. Wh7+ z matem.

4. Hg8—d8+ Ha7—e7

4...Se7 5. Hd1! i białe wygrywają ponieważ grozi jednocześnie g3X i Hg4X.

5. Hd8—d1 h7—h5

6. Hd1—d3!

6. Hd2? Sg3! 7. Hf2 He3! i czarne wygrywają.

6. He7—e1

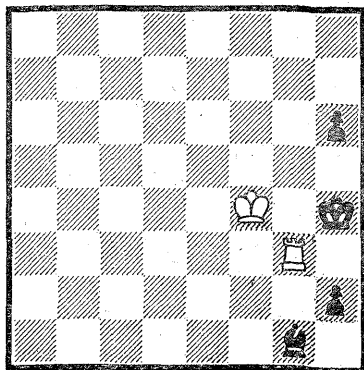
7. Hd3—d8+ Sf5—e7

8. Hd8:e7+ He1:e7

9. g2—g3 mat.

Bardzo ostra walka matowa (temat fokalny) niestety przy ciężkiej konstrukcji.

Nr 125
T. Czarnecki
„Szachy”, 1955
Pochwała



Białe zaczynają i remisują

1. Wg3—g4+ Kh4—h5
1...Kh3 2. Wg3+ itd. remis.

2. Kf4—g3 h2—h1H

3. Wg4—g5+! Kh5:g5 lub
h6:g5 pat,

albo 2... h1W 3. Kg2! remis
albo 2... h1G 3. Wh4+ i 4. W:h1=
albo 2...h1S+ 3. Kg2 K:g4 4. K:h1
remis teoretyczny, ponieważ czar-
ne mają czarnopolowego gońca, a
pole h1 jest białe.

Różne pozycje remisowe w zależ-
ności od promocji czarnego pion-
ka.

3...Kf7 4. Sd6+ cd6 5. g8H+ K:g8
pat.

4. Sf5—e7+ Kg8:g7

5. Se7—c6!

Ale nie 5. Sd5? bo po 5...W:a7+
6. K:a7 G:d5 goniec nie blokuje
pionka c7 i czarne wygrywają.

5. Wb7:a7+

5... W dowolnie — pat ze związa-
nym skoczkiem.

6. Ka8:a7 Ge4:c6

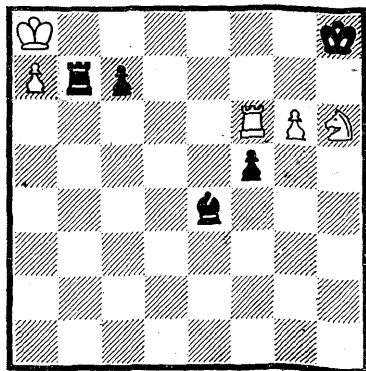
7. Ka7—b8 remis.

Nr 126

J. Dankiewicz

„Szachy”, 1978

Pochwała



Białe zaczynają i remisują

1. Wf6—f8+ Kh8—g7

2. Sh6:f5+ Kg7:f8

Jeśli 2...K:g6, to 3. We8 K:f5 4.
We5+ i 5. W:e4 lub 3...Gh1 4. Wel
Wb1+ 5. W:h1 W:h1 6. Kb7=

3. g6—g7+ Kf8—g8

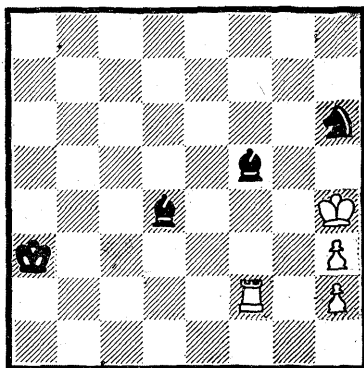
5 — Studium szachowe...

Nr 127

M. Halski

„Szachy”, 1979

2 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i remisują

Teoria mówi, że trzy lekkie fi-
gury wygrywają z wieżą, jeśli są
to dwa gońce i skoczek. W tej po-
zycji czarne figury stoją jednak
nie najlepiej.

1. Wf2—f3+!

Ale nie 1. Wf4? Ge3 2. Wf3 Gd3!
3. Kg3 (3. W:e3 Sf5+ i 4. S:e3)

3...Sf5+ 4. Kg4 Ge2 i czarne wygrywają.

1. **Ka3—b2!**

Jeśli 1...Kb4, to 2. Wf4 Kc3 3. W:d4 K:d4 4. Kg5 remis

2. **Kh4—h5**

2. Kg5? przegrywa: 2...Ge4 3. Wf4 Ge3.

2. ... **Gf5—e4**

3. **Wf3—f4** **Sh6—g8!**

Broni pośrednio gońca na e4: po 4. W:e4 nastąpi 4...Sf6+ ze zdobyciem wieży.

4. **Kh5—g4**

Błędem było 4. Kh4 z powodu 4...Gf6+ 5. Kg4 Gd3 z wygraną czarnych.

4. **Sg8—f6+**

Jeśli 4...Sh6+ to 5. Kh5 z powtórzeniem pozycji.

5. **Kg4—g5!**

Białe dobrowolnie pozwalają na związanie wieży. Po 5. Kh4? Kc3 6. Kg5 Sh7+ 7. Kg4 Gd3 wygrana czarnych nie ulegała wątpliwości.

5. **Sf6—h7+**

6. **Kg5—g4**

Unikając pułapki: 6. Kh4? Gf6+ z wygraną czarnych. Teraz czarne muszą powrócić skoczkiem na f6.

6. **Sh7—f6+**

7. **Kg4—g5** **Gd4—e3**

8. **Kg5—h4** **Ge3—c5**

8...G:f4 pat.

9. **Wf4:f6** **Gc5—e7**

10. **Kh4—g5** **Ge4—c2**

Groziło 11. Kf4 z remisem.

11. **h3—h4** **Kb2—c3**

12. **h4—h5** **Kc3—d4**

13. **h2—h4!**

Ostatnia dokładność. 13. h6? Gh7 14. h4 Ke5 ze zdobyciem wieży.

13. **Kd4—e4**

Lub 13...Ke5 14. Kh6 K(G):f6 pat.

14. **Kg5—g6** **Ke4—e5+**

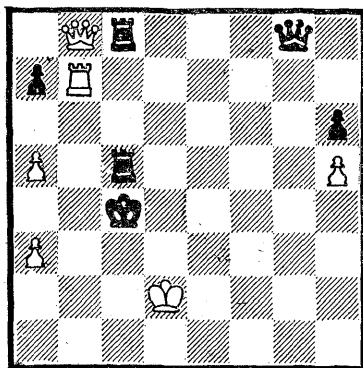
15. **Kg6—h6** **K(G):f6 pat.**

Nr 128

M. Halski

„Szachy”, 1980

I nagroda



Białe zaczynają i remisują

Białe mają wieżę mniej, dlatego aby zremisować muszą grać energicznie.

1. **Hb8—f4+**

Po 1. Wb4+? Kd5 2. Hb7+ W8c6 3. Hd7+ Wd6 4. Wd4+ K:d4 5. H:d6+ Wd5 6. Hb4+ Ke5 czarne unikają wiecznego szacha i wygrywają.

1. **Kc4—d5**

2. **Wb7—d7+**

2. Hf5+? Kd6! 3. Hd7+ Ke5 4. He7+ He6 5. Hg7+ Kd6 i czarne wygrywają.

2. ... **Kd5—c6**

Po 2...Ke6 3. Wd6+ Ke7 4. Hf6+ Ke8 5. We6+ białe mają co najmniej wieczny szach.

3. **Wd7—d6+!**

Białe muszą grać bardzo dokładnie. Po pozornie mocniejszym 3. Hd6+ nastąpiłoby 3...Kb5 4. Wb7+ (lub 4. Hd3+ Hc4 5. Wb7+ Ka6) 4...Ka4 5. Hd4+ K:a5 6. Hb4+ Ka6 i szachy się skończyły.

3. **Kc6—b7**

4. **a5—a6+!** **Kb7—a8**

5. **Hf4—e4+!**

Dlaczego nie 5. Hf3+? wyjaśni się po 13 posunięciu.

5. **Wc8—c6**

Oczywiście nie 5...W5c6, co po 6. W:c6 Ha2+ 7. Wc2+ prowadzi nawet do wygranej białych. Czarnym udało się za cenę wieży ukryć przed szachami i one teraz przejmują inicjatywę.

6. **Wd6:c6** **Hg8—a2+**

Jeśli 6...Hg5+, to 7. Kd3 Hg3+ 8. Kd4 Hf2+ 9. Kd3 remis.

7. **Kd2—e3!**

Pozornie do tego samego prowadzi 7. Ke1?, ale, jak się okaże po 13 posunięciu, jest to błędem. Białe zmuszają czarne do zabicia pionka a3.

7. **Ha2:a3+**

Po 7...Hb3+ 8. Kf4 czarne nie mogą zdobyć wieży.

8. **Ke3—f2**

Jeśli 8. Kf4?, to 8...Hc1+ i białe tracą wieżę bez żadnej rekompensaty.

8. **Ha3—b2+**

9. **Kf2—g3** **Hb2—c3+**

10. **Kg3—h4** **Wc5:c6**

Czarne zdołały zdobyć wieżę, ale biały król dzięki precyzyjnym manewrom zajął właściwe pole.

11. **He4—e8+** **Wc6—c8**

12. **He8—e4+** **Hc3—c6**

13. **He4—f3!!**

Teraz nadeszła pora na wyjaśnienie piątego i siódmego posunięcia białych. Biały hetman paraliżuje przeważające siły przeciwnika i jest nietykalny z powodu pata. Natomiast po 5. Hf3+? W8c6 6. W:c6 Ha2+ 7. Ke1 (niestety nie można 7. Ke3, bo hetman stoi na trzeciej linii i po 7...H:a3+ 8. K dowolnie H:f3 czarne wygrywają) 7...Hb1+ 8. Kf2 Hc2+ 9. Kg3 W:c6 10. Hf8+ Wc8 11. Hf3+ Hc6 12. Kh4??; oraz po 7. Ke1? Ha1+ 8. Kf2 Hb2+ 9. Kg3 Hc3+ 10. Kh4 W:c6 obecność białego pionka a3 uniemożliwia białym osiągnięcie pata.

Dlaczego jednak białe nie wybrały wyglądającego równie dobrze ruchu 13. Hg2?. Nastąpiłoby wówczas 13...Kb8 14. Hg3+ Hc7 15. Hb3+ Hb6 16. Hg3+ Ka8 17. Hf3(g2)+ Wc6 18. Hf8(g8)+ Hb8 i czarne wygrywają.

13. **Ka8—b8**

14. **Hf3—f4+!**

Oczywiście nie 14. Hg3+? patrz uwaga po 13. Hg2?.

14. ... **Hc6—c7**

15. **Hf4—b4+** **Hc7—b6**

16. **Hb4—f4+** **Kb8—a8**

17. **Hf4—e4+!** **Hb6—c6**

Teraz wyraźnie widać różnicę pomiędzy posunięciem 13. Hf3. i 13.

Hg2? Obecnie po 17...Wc6 18. He8+ białe nawet wygrałyby.

18. He4—f3

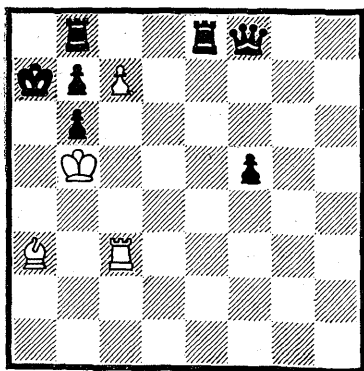
i pozycyjny remis albo pat.
Znakomite studium, pełne subtelnych posunięć. Najbardziej efektowne są manewry białych zmuszające czarne do zabicia białego pionka a3, aby pionek ten nie przeszkadzał im w osiągnięciu pata.

Nr 129

T. Horak

„Revista de Sah”, 1929

Pochwała



Białe zaczynają i remisują

1. Ga3—e7!

Wyłącza z gry wieżę e8 i zwalnia dla własnej wieży pole a3 grożąc matem. Na każde inne posunięcie czarne grają We5+ zachowując przewagę.

1. Hf8:e7

2. Wc3—a3+ He7:a3

3. c7—c8S+! Ka7—a8

3....W:c8 pat.

4. Sc8:b6+ Ka8—a7

5. Sb6—c8+

i pat albo wieczny szach.

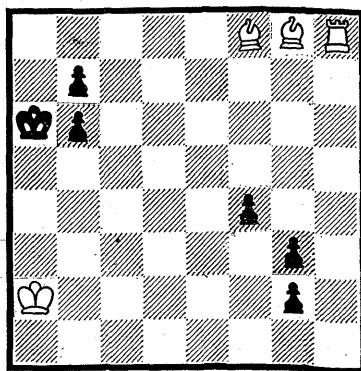
Przytaczamy to studium jako jeden z niewielu przykładów polskich studiów z okresu międzywojennego.

Nr 130

E. Iwanow

„Szachmaty w SSSR”, 1963

Poświęcone G. Grzebanowi



Białe zaczynają i wygrywają

Pionka g2 nie można zatrzymać.

1. Gg8—c4+ Ka6—a7

Jeśli 1...Ka5, to 2. Wh5+ Ka4

3. Gb3 mat.

2. Gf8—d6 g2—g1H

3. Gd6—b8+ Ka7—a8

4. Gb8:f4+ Ka8—a7

5. Gf4—b8+ Ka7—a8

6. Gb8:g3+ Ka8—a7

7. Gg3—b8+ Ka7—a8

8. Gb8—h2+

W końcu białe dobrały się do czarnego hetmana.

8. ... **Ka8—a7**

9. **Wh8—a8+**!

Do końca trzeba być ostrożnym:

9. G:g1? pat.

9. **Ka7:a8**

10. **Gh2:g1**

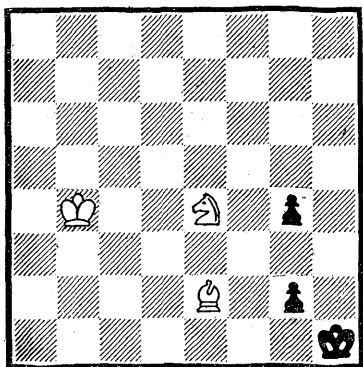
i białe wygrywają.

Nr 131

E. Iwanow

„Problemista”, 1968

1 pochwała



Białe zaczynają i remisują

1. **Se4—g3+**

Inny szach 1. **Sf2+**? przegrywał po 1...Kh2 2. **S:g4+** Kg3.

1. **Kh1—h2**

2. **Sg3—f1+** **Kh2—h3**

Jeśli 2...Kg1, to 3. **Se3** remis.

3. **Ge2:g4+**! **Kh3—h4**

4. **Sf1—h2** **Kh4—g3**

5. **Sh2—f3**

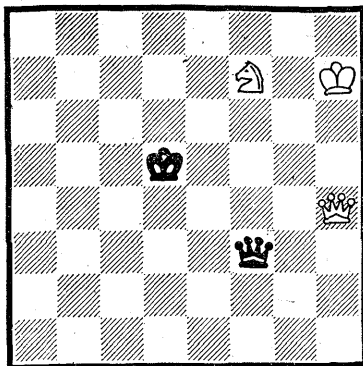
i czarny pionek został zatrzymany. Miły drobiazg.

Nr 132

L. Korski

„Szachy”, 1957

2 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i wygrywają

1. **Hh4—d8+** **Kd5—c5**

2. **Hd8—a5+** **Kc5—d4**

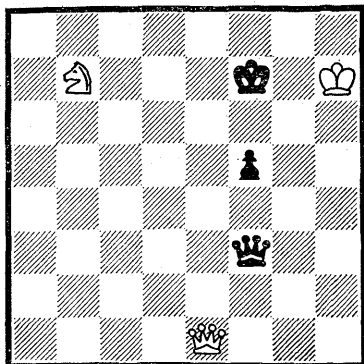
3. **Ha5—a7+** **Kd4—c3**

4. **Ha7—a3+** i czarny hetman ginie.

Szwedzki kompozytor A. Hildebrand umieścił następującą wzmiankę w „Szachach!” nr 12, 1958 na temat tego studium:

„Wydaje mi się, że pozycja Korskiego może być jeszcze dalej ulepszone (p. diagr. 132a), a jego trzyposunięciowa kombinacja może być przedłużona dwukrotnie przy dodaniu jednego tylko czarnego pionka, czyli tą drogą którą należy opracowywać studia w sposób najbardziej ekonomiczny”.

Nr 132a
A. Hildebrand według
L. Korskiego
 „Szachy”, 1958

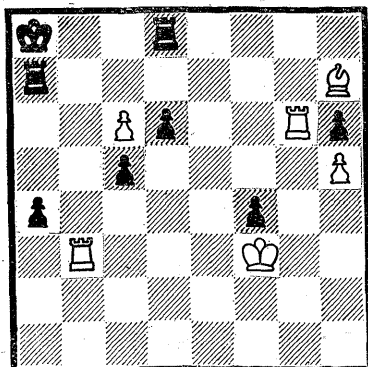


Białe zaczynają i wygrywają

1. Sb7—d8+ ...
 1. Sd6+? Kf6!=
 1. ... Kf7—f6!
 1...Kf8 2. Se6+ i wygr.
 2. He1—h4+ Kf6—e5
 3. Sd8—f7+ Ke5—d5
 4. Hh4—d8+ itd. jak w po-
 przednim studium

Nr 133

M. Krosny
 „Szachy”, 1972
 Pochwała



Białe zaczynają i wygrywają

1. Wg6:d6!
 Wprowadza z tempem do gry
 gońca.

1. Wd8:d6

2. Gh7—e4

I wieża na b3 jest nietykalna z
 powodu 3. c7+.

2. Wa7—c7

3. Wb3—b7

Tylko tak. Na inne posunięcia na-
 stępowało 3...Ka7 i czarne miały-
 by szansę nawet wygrać. Teraz
 po 3...W:b7 nastąpi 4. c7, a koń-
 cówka powstająca po 3...Wc:c6 4.
 Wb6 a3 5. W:c6 W:c6 6. G:c6+
 Ka7 7. Gd5 jest wygrana dla bia-
 łych. Dlatego czarne szukają szan-
 sy idąc do przodu pionkiem a.

3. a4—a3

4. Wb7:c7 a3—a2

5. Wc7—c8+ Ka8—a7

6. Wc8—a8+!

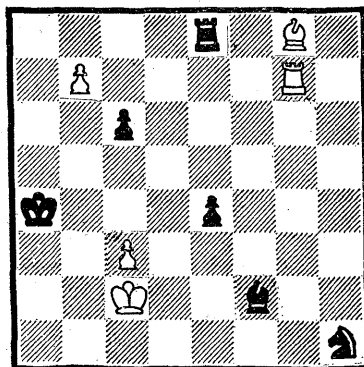
Ostatnia dokładność.

6. Ka7:a8

7. c6—c7+ i wygrana bia-
 łych.

Nr 134

M. Krosny
 „Memoriał G. Parosa” 1980
 3 pochwała



Białe zaczynają i wygrywają

1. Wg7—g5
Grozi 2. Gb3+ Ka3 3. Wa5 mat.

1. Gf2—b6
Lub 1...c5 2. Gc4 Ka5 3. Wg6 i 4. Wa6 mat.

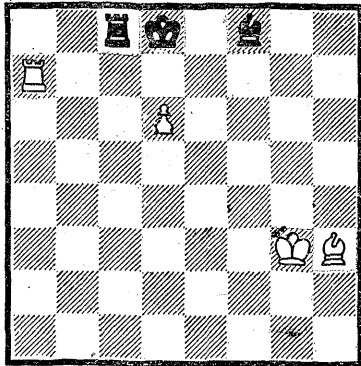
2. Gg8—b3+ Ka4—a3
3. Wg5—e5!

Ale nie 3. Wf5(h5) Sf2 remis.

3. We8—h8
4. We5—h5 Wh8—f8
5. b7—b8H Wf8:b8
6. Wh5:h1

z nieuchronnym matem wieżą z al.

Nr 135
I. Leśnik
„Szachy”, 1958



Białe zaczynają i wygrywają

1. Wa7—d7+ Kd8—e8
2. Wd7—e7+ Ke8—d8

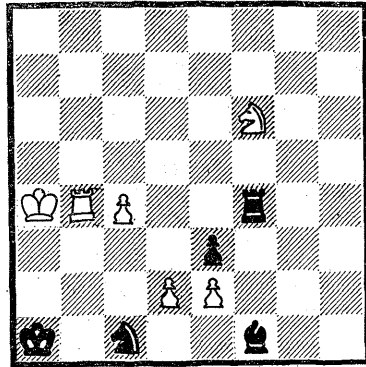
Lub 2...G:e7 3. d7+.

3. We7—e8+ Kd8:e8
4. d6—d7

i białe wygrywają.

Krótką, ale zgrabną kombinacją.

Nr 136
A. Lewandowski
„Szachy”, 1964
I nagroda
Album FIDE 1962—64



Białe zaczynają i remisują

1. Sf6—d5 e3:d2
2. Sd5—c3 Wf4:c4!
3. Wb4:c4 Sc1—a2!
4. Sc3—d1 Gf1:e2

Czarnym udało się sprowadzić obie białe figury na pola, na których mogą one być jednocześnie zaatakowane. Białe ratują się kombinacją patową.

5. Wc4—c2! Ge2:d1
6. Ka4—a3 Gd1:c2 pat,

lub

6. Sa2—c3!
7. Wc2—a2+! Sa3:a2 pat,

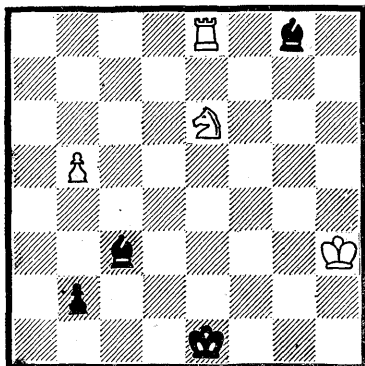
7...Kb1 8. W:d2 remis.

Nr 137

A. Lewandowski

„Szachy”, 1969

III nagroda



Białe zaczynają i remisują

Trzeba zatrzymać piona b2

1. Se6—c5+

Po 1. Sd4+? Ge6+ 2. W:e6+ Kf1
czarne wygrywają.

Powstają dwa warianty.

Wariant I

1. Gg8—e6+!

Ofiara gońca w celu ściągnięcia
wieży na 6 linię.

2. We8:e6+ Ke1—f1

Jeśli 2...Kd1 to 3. Sa4, a jeśli 2...
Kd2 to 3. We1 K:e1 4. Sd3+ re-
mis.

3. We6—e2!

Efektowna ofiara wieży.

3. b2—b1H

3...K:e2 4. Sa4 remis.

4. Sc5—e4

Ciekawa pozycja. Mimo przewagi
materialnej i własnego posunię-
cia czarne nie mogą uniknąć wie-
cznego szacha lub straty hetmana.

4. Gc3—e1

Groziło 5. Sg3+ z matem.

5. We2—f2+ Kf1—g1

6. Wf2—g2+ Kg1—h1

7. Wg2—h2+ remis.

Wariant II

1. Ke1—f1

2. We8—f8+ Gg8—f7!

Analogiczna ofiara gońca jak w
pierwszym wariantcie.

3. Wf8:f7+ Kf1—g1

4. Sc5—e4

W tym wariantcie pierwszy powi-
nien zaatakować skoczek. 4. Wf2!?
b1H i czarne wygrywają.

4. Gc1—e1

lub 4...b1H 5. Sg3 Gf6! 6. W:f6
Hh7+ 7. Kg4 Hg7+ 8. Kf5 H:g3
9. Wg6.

5. Wf7—g7+ Kg1—h1

6. Wg7—g2 b2—b1H

7. Wg2—h2+ remis.

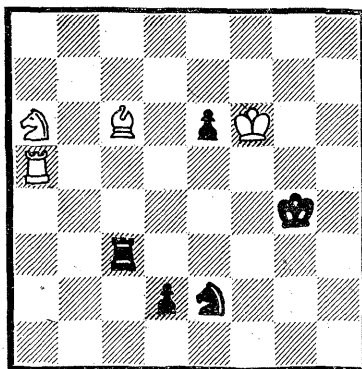
Nr 138

A. Lewandowski

„Szachy”, 1970

II nagroda

Album FIDE 1968—70



Białe zaczynają i remisują

1. Gc6—a4 Wc3—f3+!

Najsilniejsza kontynuacja. Prze-
grywa 1...Wa3 2. Sc5 W:a4 3.
W:a4+ Kh5 4. S:e6 d1H 5. Sg7+
Kh6 6. Wh4X.

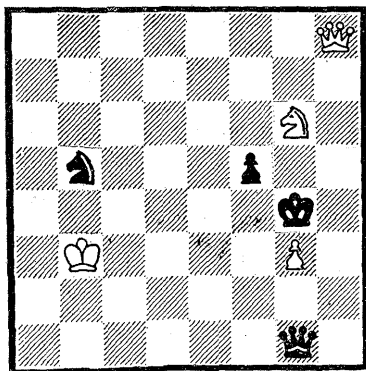
2. Kf6—e7! Wf3—a3
 3. Sa6—c5 Wa3:a4
 4. Wa5:a4+ Kg4—h5
 lub Kf5 p. A)
 d2—d1H
 5. Wa4—g4!!
 5. K:g4 6. Se4=.
6. Sc5—e4 H dow.
 7. Se4—f6+ Kh5—h6
 8. Sf6—g8+ Kh6—h7
 9. Sg8—f6+ i wieczny szach
 skoczkiem.

- A. 4. Kg4—f5
 5. Wa4—a1! Se2—c1
 6. Sc5—d3 d2—d1H
 7. Wa1—a5+ Kf5—g6
 8. Sd3—f4+ Kg6—h6
 9. Wa5—h5+ Kh6—g7
 10. Wh5—g5+ i wieczny szach
 wieżą.

Z werdyktu sędziego konkursu G. Grzebana: „Każdy z wariantów kończy się innym wiecznym szachem. Choć same kombinacje nie są nowe, to jednak całość skomponowano w bardzo udany sposób”.

Nr 139

S. Limbach i M. Wójcik
 „Revista de Sah”, 1928



Białe zaczynają i wygrywają

1. Sg6—e5+ Kg4:g3
 Po 1...Kg5 2. Hg7+ czarne dosta-
 ją w następnym posunięciu ma-
 ta. Teraz białe forsownie zdoby-
 wają hetmana.

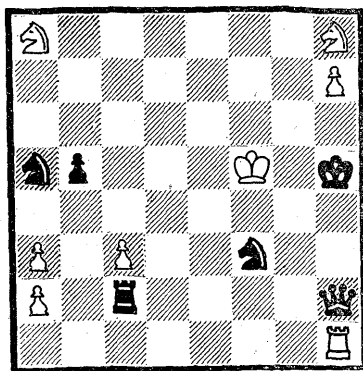
2. Hh8—g7+ Kg3—f2
 3. Se5—d3+ Kf2—f1
 4. Hg7—a1+ Kf1—g2
 5. Sd3—f4+ Kg2—h1
 5...Kh2 6. Hh8+ Kg3 7. Se2+.
 6. Ha1—a8+ Kh1—h2
 7. Ha8—h8+ Kh2—g3
 8. Sf4—e2+

Ze zdobyciem hetmana.

Nr 140

H. Osadnik

„Jubileusz J. Peckovera”, 1978
 8 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i wygrywają

1. Sh8—g6!
 Nie 1. W:h2+? W:h2 2. Sg6 Sh4+
 3. S:h4 Wf2+ i 4...Wf8. Błędem
 jest też 1. Sf7? Sh4+ i 2...Sg6.
 Teraz powstają dwa warianty.

Wariant I

1. Sf3—h4+
 2. Sg6:h4 Wc2—f2+
 2...Hf2+ 3. Sf3+ z matem.

3. Sh4—f3!

Hetman musi być związany.

3. Wf2:f3+

4. Kf5—e6!

Ale nie od razu 4. Ke4? Wf4+ 5. Kd3 Wf3+ 6. Kd4 Wf4+ 7. Kc5 (biały pion uniemożliwia królowi pójście na c3) 7...Wf5+ 8. Kb4 Sc6+ 9. Kb3 Sa5+ itd. wieczny szach. Białe muszą zmusić czarną wieżę do zabicia pionka c3.

4. Wf3—e3+

5. Ke6—d7 We3—d3+

6. Kd8—c8 Wd3:c3+

Czarne nie mają wyboru — muszą zabić tego piona. Teraz białe król wraca i można przeprowadzić główny plan.

7. Kc8—d7 We3—d3+

8. Kd7—e8!

Wracać trzeba bardzo ostrożnie. Natychmiastowe 8. Ke6? przegrywało po 8...Wd6+ 9. Kf5 H:h1 10. h8H+ Wh6. Dlatego białe nie mogą dopuścić do szacha wieżą na szóstej linii.

8. Wd3—e3+

9. Ke8—f7 We3—f3+

10. Kf7—e6 Wf3—e3+

11. Ke6—f5 We3—f3+

12. Kf5—e4

Król zaczyna zbliżać się do oswo-bodzonego pola c3.

12. Wf3—f4+

13. Ke4—d3

Ale nie 13. Ke5? Sc6+ 14. Ke6 We4+ 15. Kd5 Se7+ 16. Kc5 We5+ 17. Kb4 Sc6+ z wiecznym szachem.

13. Wf4—f3+

14. Kd3—d4 Wf3—f4+

Jeśli 14...Sc6+, to 15. Kc5 Wf5+ 16. Kb6 i białe wygrywają.

15. Kd4—c3!

Oto wykorzystanie pola c3.

15. b5—b4+!

Jeśli 15...Wf3+, to 16. Kb4 Sc6+ (16...Wf4+ 17. K:a5) 17. Kc5 Wf5+ 18. Kb6 i szachy się skończyły.

16. Kc3—d3!

Ale nie 16. ab4? Wf3+ 17. Kd4 Wf4+ 18. Kc5 (18. Ke5 Sc6+ 19. Ke6 We4+ 20. Kd5 Se7+ 21. Kc5 We5+ wieczny szach) 18...Wf5+ 19. Kd4 (zablokowane jest pole b4!) 19...Wf4+ wieczny szach.

16. Wf4—f3+

17. Kd3—d4 Wf3—f4+

Lub 17...Sc6+ 18. Kc5 Wf5+ 19. Kb6.

18. Kd4—c5 Sa5—b7+

Albo 18...Wf5+ 19. K:b4 Sc6+ 20. Kc3 Wf3+ 21. Kc4 i król szybko ucieka spod szachów.

19. Kc5—b5 Wf4—f5+

20. Kb5—a4 Sb7—c5+

21. Ka4:b4 Sc5—a6+

22. Kb4—c3

Król jeszcze raz korzysta z pola c3.

22. Wf5—f3+

23. Kc3—d4 Wf3—f4+

24. Kd4—e5

Teraz, kiedy skoczek czarny przeszedł z a5 na a6 to posunięcie jest możliwe (patrz uwaga do 13 posunięcia białych)

24. Wf4—e4+

25. Ke5—d5 We4—e5+

26. Kd5—d6 We5—d5+

27. Kd6—e7 Wd5—e5+

28. Ke7—f6

Czarne nie mają już więcej szachów i białe wygrywają. Biały król szuka schronienia na szachownicy wystrzegając się dwóch głównych gróźb: szacha hetmanem z h1 i szacha wieżą na szó-

stej linii, przy czym dla przygotowania marszu swego króla białe muszą pozbyć się pionka c3.

Wariant II

1. Sf3—d4+

2. c3:d4

Biały pionek przechodzi na d4 i tam też będzie przeszkadzał białym. Jednak i w tym wariantcie białym uda się go pozbyć.

2. Wc2—f2+

3. Sg6—f4+!

3. Ke6? K:g6 4. h8H We2+ remis.

3. Wf2:f4+

4. Kf5—e6

Ale nie od razu 4. Ke5? We4+ 5. Kd5 We5+ 6. Kd6 (pole d4 jest zajęte niestety przez pionka) 6... Wd5+ 7. Ke7 Sc6+ z wiecznym szachem.

4. Wf4—e4+

5. Ke6—d7

5. Kd5? — patrz uwaga do poprzedniego ruchu białych.

5. We4:d4+

Czarne muszą zabić tego pionka. Teraz biały król, podobnie jak w wariantcie pierwszym, wróci i wykorzystując pole d4 uwolni się od szachów.

6. Kd7—e8!

Nie można dopuścić do szacha wieżą z szóstej linii. Dlatego błędem było 6. Ke6? Wd6+.

6. Wd4—e4+

7. Ke8—f7 We4—f4+

8. Kf7—e6 Wf4—e4+

9. Ke6—d5 We4—e5+

10. Kd5—d4

Pole d4 jest wolne.

10. Sa5—c6+

11. Kd4—d3

Po 11. Kc3?? We3 mat.

11. We5—d5+

12. Kd3—c3 Wd5—c5+

13. Kc3—b3 Sc6—d4+

14. Kb3—b4 Wc5—c4+

15. Kb4—a5 Wc4—a4+

16. Ka5—b6

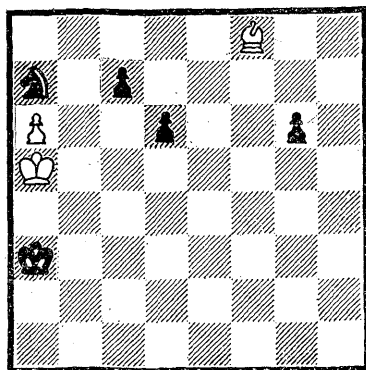
i białe wygrywają.

Bardzo głębokie i ciekawe studium. Pierwotnie zawierało ono tylko pierwszy wariant i w tej wersji otrzymało III nagrodę na silnym angielskim konkursie gazety „New Statesman” w 1978 roku. Potem autorowi udało się dodać II wariant i tylko dlatego, że była to wersja poprzedniego, studium nie otrzymało wyższego wyróżnienia.

Nr 141

E. Pałasz

„Szachy”, 1960



Białe zaczynają i wygrywają

1. Gf8:d6+ Ka3—b3!

Lub 1...cd6 2. Kb6 Sc8+ 3. Kb7 i białe wygrywają.

2. Gd6:c7 Kb3—c4

3. Ka5—b6 Sa7—b5

4. Gc7—f4

Ale nie 4. Gg3(h2)? g5 5. Gh2 (białe muszą trzymać pod kontrolą pole d6) 5...g4 6. Gg3 Kb4 remis.

4. **Kc4—b4**

5. Gf4—g5 **Kb4—c4**

6. Gg5—e7

Czarne są w zugzwangu.

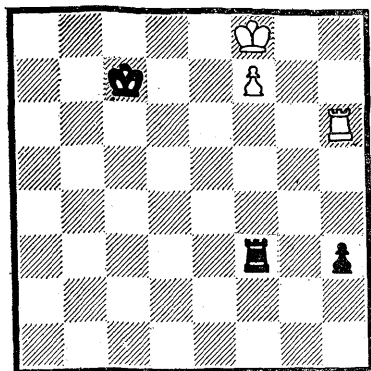
6. **g6—g5**

7. Ge7:g5 i białe wygrywają.

Nr 142

T. Regedziński

„Świat Szachowy”, 1927
Poświęcone Abramsonowi



Białe zaczynają i wygrywają

Zarówno czarne jak i białe posiadają „dochodzące” pionki. Mimo lekkiej przewagi pozycyjnej, białe muszą grać bardzo precyzyjnie by wygrać tę wieżową końcówkę.

1. Kf8—g8(g7) **Wf3—g3+**

2. Kg8—h8! **Wg3—f3**

3. Wh6—h7 **Kc7—b6!**

Jeżeli 3...Kc6 lub Kd6 to 4. Kg8 Wg3+ 5. Wg7 i białe wygrywają.

4. Kh8—g8 **Wf3—g3+**

5. Kg8—f8!

Teraz grozi 6. Wh8 dow. 7. Ke7 z wygraną.

5.

Kb6—c6

Albo 5...We3 6. Wh8 Kc6 7. Kg7 Wg3+ 8. Kf6 Wf3+ 9. Ke7 We3+ 10. Kd8 Wd3+ 11. Kc8 Wa3 12. Wh6+ Kd5 13. Wh3 Wa7 14. Wf3 i białe wygrywają.

6. Kf8—e7

Ale nie 6. Wh8? z powodu 6... Kd7=

6. **Wg3—e3+**

7. Ke7—f6 **We3—f3+**

8. Kf6—g7 **Wf3—g3+**

9. Kg7—h8 **Wg3—f3**

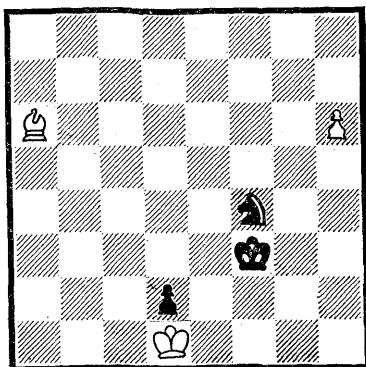
10. Kh8—g8 **Wf3—g3+**

11. Wh7—g7 i białe wygrywają.

Nr 143

J. Rusek

„Revista Româna de Sah”, 1935
Memorial Ginningera
III nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. Ga6—e2+!

Groziło 1...Sg6 z remisem. Błędem było 1. Gd3? S:d3 2. h7 Ke3 3. h8H Sf2+ i białe nie mogą wygrać.

1. **Kf3—e3**

Jeśli 1...S:e2. to 2. h7 Ke3 3. h8H i pole c3, z którego skoczek może szachować jest kontrolowane przez hetmana.

2. Ge2—h5! **Ke3—d3**

Po 2...S:h5 3. h7 białe wygrywają bez trudu.

3. h6—h7 **Sf4—h3**

4. Gh5—e2+ **Kd3—e3**

5. h7—h8H **Sh3—f2+**

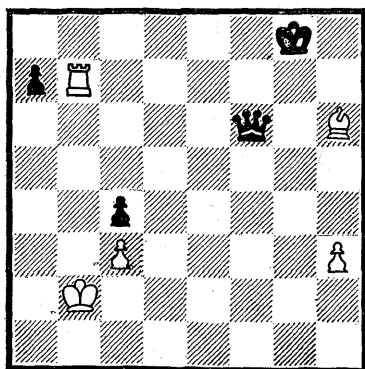
6. Kd1—c2 i białe wygrywają.

Sympatyczne studium, którego ozdobą jest złuda 1. Gd3? Pozycja ma znaczenie dla gry końcowej.

Nr 144

J. Rusek

Memoriał Ginningera, 1935
3 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i wygrywają

1. Wb7—g7+ **Kg8—h8**

Wymiana wszystkich figur po 1... H:g7 prowadzi do wygranej dla białych końcówki.

2. Gh6—e3!

Tym pozornym poświęceniem białe wymuszają jednak wymianę, bowiem po odejściu hetmana np. 2...He5 nastąpi 3. Gd4 Hb5+ 4. Kc1 i hetmana obronić nie można!

2. **Kh8:g7**

3. Ge3—d4 **Kg7—g6**

4. Gd4:f6 **Kg6:f6**

5. Kb2—a3 **Kf6—g5**

6. Ka3—b4 **Kg4—h4**

7. Kb4:c4 **Kh4:h3**

8. Kc4—b5 **Kh3—g4**

9. c3—c4 **Kg4—f5**

10. c4—c5 **Kf5—e5**

Lub 10...Ke6 11. Kc6 a5 12. Kb7 a4 13. c6 i hetmana dorabia się z szachem.

11. Kb5—c6 **a7—a5**

12. Kc6—d7 **a5—a4**

13. c5—c6 **a4—a3**

14. c6—c7 **a3—a2**

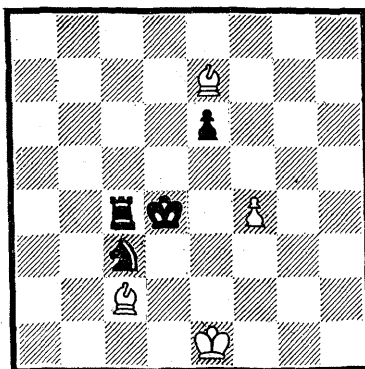
15. c7—c8H **a2—a1H**

16. He8—h8+ wygrana.

Nr 145

P. Rusczyński

Memoriał P. Farago, 1971
5 pochwała



Białe zaczynają i remisują

Jedyną szansą białych jest wymiana pionków.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. f4—f5 | Sc3—d5 |
| 2. Gc2—b3 | Wc4—c7 |
| 3. Gb3:d5 | e6:f5 |

Po 3...ed5 4. f6 remis jest nieuchronny.

4. Ge7—d8

Ale nie 4. Gd6? Trzeba ściągnąć czarną wieżę na ósmą linię (sens tego wyjaśni się po 8 pos. białych).

- | | |
|-----------|--------|
| 4. | Wc7—d7 |
| 5. Gd5—e6 | Wd7:d8 |
| 6. Ge6:f5 | |

Wydaje się, że białym udało się osiągnąć remis, ale czarne wykorzystują niekorzystne położenie białego króla:

6. Kd4—e3

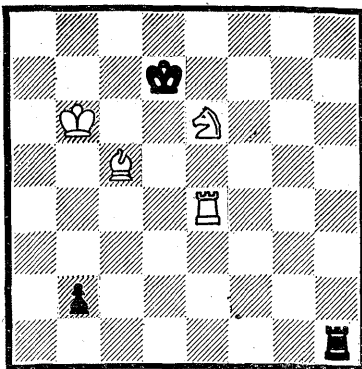
Jeśli teraz 7. Gc2 (g4, g6, h7), to 7...Wa8 (g8, g8, h8) z wygraną czarnych. Po 7. Gb1 Wb8 8. Gf5 Wb5 również czarne wygrywają. Natomiast jeżeli 7. Ge6, to 7...Wd6 8. Gf5 Wf6 9. Gd7 Wf7 10. Ge6 We7 i nie ma bezpiecznych posunięć 11. Gd5 i 11. Gf5. Wobec tego białe grają:

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Gf5—h3 | Wd8—h8 |
| 8. Gh3—g2 | |

Gdyby czarna wieża stała na szóstej linii, czarne wygrałyby przegrucząc ją na linię a. Teraz pozostaje jedynie:

- | | |
|-----------|--------|
| 8. | Wh8—d8 |
| 9. Gg2—h3 | remis. |

Nr 146
P. Ruszczyński
„Szachy”, 1974



Białe zaczynają i wygrywają

Przewaga dwóch figur wystarcza do zwycięstwa, ale trzeba najpierw zlikwidować pionka b2.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Se6—f8+ | Kd7—d8 |
| 2. Gc5—e7+ | Kd8—e8 |

Jeśli 2...Kc8, to 3. Wc4+ z matem.

- | | |
|------------|--------|
| 3. Ge7—a3+ | Ke8—f7 |
| 4. We4—f4+ | Kf7—g8 |

Czarne grają na pata.

5. Ga3:b2 Wh1—b1

Po 5...Wf1 nastąpiłoby 6. Se6, a po 5...Wh6+ 6. Kc7 Wc6+ 7. Kd7 Wc7+ (lub 7...Wd6+ 8. Ke7) 8. Kd6 Wc6+ 9. Ke7 szachy się kończą i białe wygrywają.

6. Wf4—b4

Błędem byłoby 6. Wf2?, ponieważ po 6...Wf1 7. W:f1 czarne są w pacie. Teraz czarne nie mogą zabić skoczka, bowiem po 6...K:f8 7. Gg7+ tracą wieżę, ale ich możliwości obronne jeszcze się nie wyczerpały.

6. **Wb1—d1**

Biały skoczek jest w matni. Posunięcie 7. Wf4? prowadzi po 7... Wb1 do powtórzenia pozycji.

7. **Gb2—a3**

Po raz drugi białym pomaga bateria.

7. **Kg8:f8**

8. **Wb4—b1(d4)+**

Białe zdobywają wieżę i wygrywają.

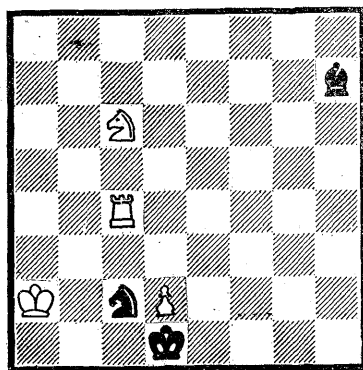
Zgrabna miniatura z obustronnymi puentami.

Nr 147

P. Ruszczyński

„Szachy”, 1980

IV nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Białe mają pionka i jakoś przewagi, ale grozi 1...Gg8 ze stratą wieży. Dlatego trzeba odejść wieżę atakując gońca.

1. **Wc4—h4** **Gh7—d3**

Po innych posunięciach białe zagrałyby 2. d4 z łatwą wygraną.

2. **Wh4—h2** **Gd3—b5!**

Zmusza białego skoczka do zdjecia kontroli z pola d4.

3. **Sc6—e5**

Gb5—e2!

4. **d2—d3**

Sc2—b4+

5. **Ka2—b3**

Sb4:d3

Czarnym udało się doprowadzić do materialnie remisowego układu sił, ale ich król nieoczekiwanie znalazł się w siatce matowej.

6. **Wh2—h1+** **Kd1—d2**

Lub 6...Se1 7. Kc3! (zugzwang) i po odejściu gońca nastąpi 8. Sd3 lub 8. Sf3 ze zdobyciem związanego skoczka.

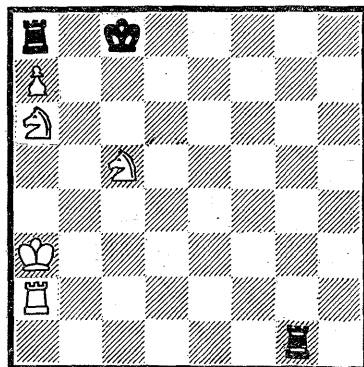
7. **Se5—c4** mat

Piękny wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem.

Nr 148

J. Sójka

„Szachy”, 1964



Białe zaczynają i wygrywają

Szanse na wygraną dla białych polegają oczywiście na wykorzystaniu groźby mata na ósmej linii lub zdobycia wieży a8. Powstaje tylko zagadnienie wyboru pola dla wieży np: 1. We2? Kd8; 1. Wh2? Wa1+ 2. Kb4 W:a6 3.

S:a6 Kb7 4. Kb5 Wc8! 5. a8H+ K:a8 6. Kb6 Wg8! 7. Wh6 (7. Sc5? Kb8! 8. Wh6 Kc8=) 7...Wg6+! 8. W:g6 pat! Podobne warianty powstają po 1. Wb2?. Do wygranej prowadzi jedynie:

1. **Wa2—f2! Wg1—a1+**

Jeżeli 1...Wd1 to 2. Wf8+ Wd8 3. Wf7 Wh8 4. Wc7+ Kd8 5. Se6+ Ke8 6. Wb7! i białe wygrywają.

2. **Ka3—b4**

Nic nie daje 2. Kb2? W:a6 3. Wf8+ Kc7 4. W:a8 Wa5! 5. Kb3 Wa1! 6. Kb2 Wa5! remis pozycyjny: białe mimo przewagi wygrać nie mogą.

2. **Wa1:a6**

3. **Sc5:a6**

3. Wf8+? Kc7 4. W:a8 Wa1! remis.

3. **Kc8—b7**

Jeżeli 3...W:a7 to 4. Wf8+ Kb7 5. Kb5! Wa8 (5...W:a6? 6. Wf7+) 6. Wf7+ Kc8 7. Kb6! i białe wygrywają przez zugzwang czarnych.

4. **Kb4—b5 Wa8—g8(h8)**

Przy innych odejściach wieży powstają dalsze ciekawe warianty np. 4...Wc8! (p. A). Błędem byłoby oczywiście 4...W:a7 z powodu 5. Wf7+ Ka8 6. Wf8+ Kb7 7. Wb8 mat! lub 4...Wd8(e8) 5. Wf7+ Ka8 6. Sc7+ z wygraną wieży.

5. **Wf2—f7+**

Oczywiście nie 5. a8H+? K:a8 6. Kb6 Wh6+ remis.

5. **Kb7—a8**

6. **Sa6—c7+!**

Ale nie 6. Kb6? Wg6+ 7. Kb5 Wb6+ 8. Ka5 Wb5+ i remis przez wieczny szach.

6. **Ka8:a7**

7. **Sc7—e6+! Ka7—b8**

Jeżeli 7...Ka8 to 8. Ka6! Wh8 9. Wg7! Kb8 10. Kb6! itd. jak w głównym wariacie.

8. **Kb5—b6 Kb8—a8**

(8...Kc8 9. Wc7+ itd.)

9. **Wf7—a7+ Ka8—b8**

10. **Wa7—b7+ Kb8—c8**

11. **Wb7—c7+ Kc8—b8**

12. **Se6—d4!**

i białe wygrywają.

A. 4. **Wa8—c8!**

5. **a7—a8H+**

Nie zaś 5. Wf7+? z powodu Ka8 6. Sc7+ W:c7 7. W:c7 pat! albo 5. Sb4? Wh8! 6. Wf7+ Ka8 7. Sd5 Wh5(h6) remis.

5. **Kb7:a8**

5...W:a8 6. Wf7+ Kc8 7. Kb6 i białe wygrywają

6. **Kb5—b6 Wc8—h8(g8)**

6...Wd8 7. Kc7 Wh8 (7...Wd5 8. Wa2) 8. Sc5 Wh7+ 9. Sd7 z groźbą 10. Wa2 mat!

7. **Wf2—f6 Wh8—c8**

Na 7...Wd8 nastąpiłoby 8. Wc6 Wh8 9. Sc5! Kb8 10. Sd7+ Ka8 11. Ka6! Wg8 12. Wc7 i 13. Wa7 mat, albo 9...Wb8+ 10. Kc7 i 11. Wa6 mat.

8. **Sa6—c7+ Ka8—b8**

9. **Wf6—f7 Wc8—d8**

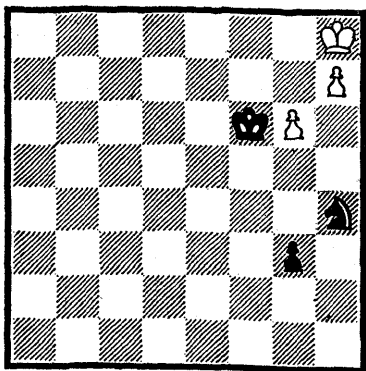
10. **Sc7—a6+ Kb8—c8(a8)**

11. **Wf7—c7(a7) mat.**

Końcówka bardzo pouczająca również dla gry praktycznej, gdyż zawiera wiele złudnych dróg i pułapek wymagających precyzyjnej gry obu stron. Z punktu widzenia kompozycji zasługują na uwagę nie tylko liczne warianty kończące się matem, ale i zamaskowane pułapki patowe.

Nr 149**K. Strzała**

„Komsomolskaja Iskra”, 1966
2 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i remisują

Pierwszy ruch jest oczywisty.

1. g6—g7 g3—g2

Po 1...Sg6+ 2. Kg8 g2 3. h8H g1H
4. Hh6 białe remisują bez trudu.

2. Kh8—g8!

Oczywiście złe było 2. g8H? Sg6+
z wygraną czarnych.

2. g2—g1H

3. h7—h8H Hg1—g5

4. Hh8—h7

Jedyne. Po 4. Kf8? nastąpiłoby
4...Sg6+ 5. Kg8 (lub 5. Ke8
Hb5+ 6. Kd8 Hb8+ wygrana)
5...Hd5+ 6. Kh7 Hh1+! 7. Kg8
Se7+ 8. Kf8 Ha8 mat.

4. Sh4—g6

Co grać teraz? Na dowolne odejś-
cie hetmana np. 5. Hh1 czarne
grają 5...Se7+ 6. Kf8 H:g7+ 7.
Ke8 Hg8+ 8. Kd7 Hc8+ 9. Kd6
Sf5+ 10. Kd5 Hb7+ ze zdoby-

ciem hetmana. Po odejściu na
pole h2 lub h3 hetman zostanie
zdobyty jeszcze szybciej. Ratuje
jedynie efektowny ruch:

5. Hh7—h6!

i hetmana zabić nie można z po-
wodu pata. Czarne próbują jesz-
cze jednej szansy.

5. Hg5—d5+

6. Kg8—h7 Hd5—f7

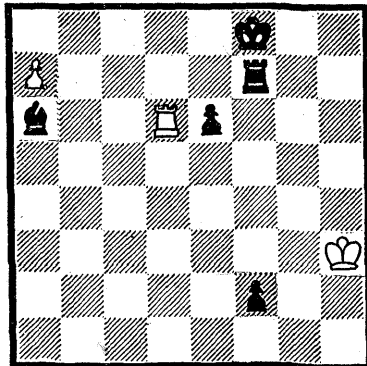
Teraz na odejście hetmana nastą-
pi 7...H:g7 mat. Ale po

7. Hh6—g5+! Kf6:g5

jest pat. Żywa gra przy bardzo
zgrabnej konstrukcji.

Nr 150**A. Trzęsowski**

„Memoriał Fischera”, 1965
Pochwała



Białe zaczynają i wygrywają

1. a7—a8H+ Kf8—g7

2. Ha8—g2+ Kg7—h7

Jeśli 2...Kf8, to 3. Wd8+ Ke7 4.
Hg5+ Wf6 5. Hg7+ Wf7 6.
Wd7+ z wygraną.

3. Wd6—d4!

Grożąc matem.

3. Wf7—f3+!

4. Kh3—h2

Oczywiście wieża była nietykalna z powodu 4...f1H+

4. f2—f1S+

5. Kh2—g1!

Ale nie 5. Kh1? Sg3+ i trzeba wrócić, bo po 6. Kgl nastąpi 6... Se2+ i 7...S:d4.

5. Wf3—g3

6. Wd4—h4+ Kh7—g6

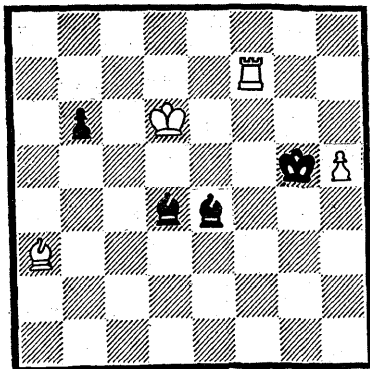
7. Wh4—g4+ i białe wygrywają.

Nr 151

A. Trzęsowski

„Mecz Przyjaźni”, 1964

8 miejsce



Białe zaczynają i wygrywają

Wprawdzie białe mają jakoś więcej, ale strata piona h5 jest nieuchronna.

1. h5—h6!

Ciekawe posunięcie. Trzeba, aby król zabił piona właśnie na polu

h6. Jeśli 1. We7?, to 1...Gf3 z remisem. Po innych posunięciach nastąpi 1...K:h5 2. Wf4 Gg7 remis, a po 1. Ge1+? K:h5 2. Wf4 Gc5+! remis.

1. Kg5:h6

Jeśli 1...Kg6, to 2. Wf4 ze zdobyciem figury.

2. Wf7—f4 Gd4—g7

Licząc na 3. W:e4? Gf8+ z remisem.

3. Ga3—c1

Tworzy baterię. Czarny goniec e4 musi więc odejść na bronione pole. Po 3...Gh7 wygrywa 4. Wg4+ Kh5 5. W:g7.

3. Ge4—g6

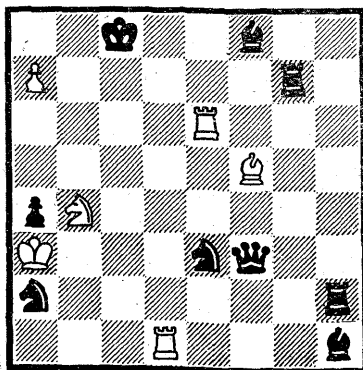
4. Wf4—h4 mat.

Wzorowy mat z dwoma aktywnymi blokowaniem. Wprawdzie gra jest krótka ale nie pozbawiona subtelności.

Nr 152

E. Wolański

„Revista de Sah”, 1927



Białe zaczynają i remisują

Trudno uwierzyć, patrząc na początkową pozycję, że białe osiągną pata.

1. a7—a8H+ Hf3:a8

2. We6—e7+ Se3:f5

2...Kb8?? 3. Wd8 mat.

3. Wd1—d8+ Kc8:d8

4. Sb4—c6+ Kd8—c8

5. Sc6—a7+

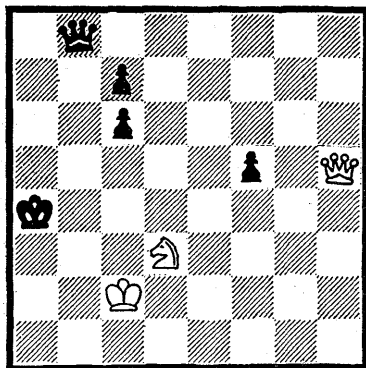
i po zabiciu skoczka będzie pat ze związaną wieżą.

Nr 153

E. Wolański

„Revista de Sah”, 1938

I nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Materialnie siły są równe, ale król czarnych stoi nie najlepiej. Próba 1. Hh4+? nie prowadzi do celu, bowiem czarne grają 1...f4! (w celu pata) 2. H:f4+ Ka5 3. Hd2+ Ka4 4. Hc3 Hf8 5. Sc5+ H:c5! 6. H:c5 pat lub 5. H:c6+ Ka5 6. H:c7+ Kb5 z remisem.

1. Hh5—f7!

Groząc 2. Ha2+ Kb5 3. Hb3+ ze zdobyciem hetmana.

1. Hb8—c8

Inne posunięcia przegrywają jeszcze prędzej: 1...Ka3 2. Hc4 Hb6 3. Hc3+ Ka4 4. Sb2+ Kb5 5. Hc4+ i 6. Ha4 mat; 1...Ka5 2. Ha2+ Kb6 3. Hb3+ Ka7 4. Ha4+ Kb6 5. Hb4+ Ka7 6. Ha5+ Kb7 7. Sc5+ Kc8 8. Ha2 i nie ma obrony przed matem; 1...Hb7 2. Ha2+ Kb5 3. Hb3+ Ka6 4. Sc5+; 1...Hb6 2. Sb2+ Kb4 3. Hc4+ Ka5 4. Ha4 mat; 1...Hd8(h8) 2. Ha2+ Kb5 3. Hb3+ Ka6 4. Sc5+ z szybkim matem na polu b7.

2. Hf7—c4+

Teraz serią szachów białe poprawiają ustawienie swoich figur.

2. Ka4—a5

3. Hc4—c5+ Ka5—a6

4. Sd3—b4+ Ka6—b7

5. Hc5:c6+ Kb7—a7

6. Hc6—c5+ Ka7—b7

7. Hc5—b5+ Kb7—a8

8. Hb5—a5+ Ka8—b8

Lub 8...Kb7 9. Ha6+ Kb8 10. Sc6 mat.

9. Sb4—c6+ Kb8—b7

10. Ha5—b5+ Kb7—a8

Co grać dalej? Już lepiej ustawić hetmana i skoczka nie można.

11. Kc2—c1!

Czarne są w zugzwangu.

11. f5—f4

12. Kc1—c2 f4—f3

13. Kc2—c1 f3—f2

14. Kc1—c2 f2—f1H

15. Hb5:f1 Ka8—b7

Jedyne posunięcie.

16. Hf1—b5+ Kb7—a8

17. Kc2—c1

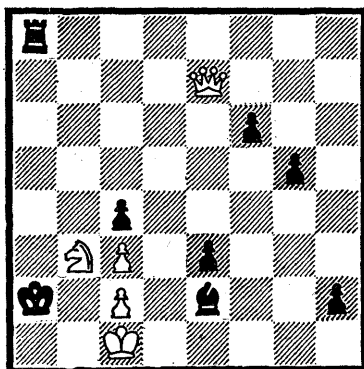
i czarne muszą ruszyć się hetmanem, po czym dostają mata. Piękne studium pełne subtelnych posunięć.

Nr 154

S. Wójcik

„Trybuna Robotnicza”, 1955

I nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. He7—b7

Ale nie 1. He4? Wh8 2. Hh1 Gf3 z wygraną czarnych.

1. h2—h1H+

2. Hb7:h1 Wa8—d8

3. Sb3—d4 Wd8—b8

4. Sd4—b5 Wb8—d8

5. Sb5—d6 Wd8—b8

6. Sd6—b7 i białe wygry-

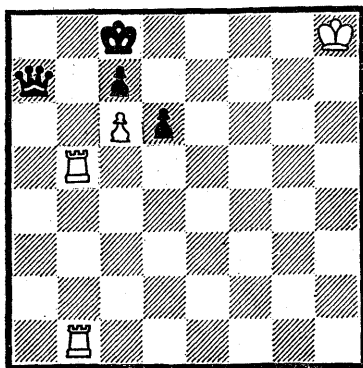
wają.

Interesująca wędrówka skoczka.

Nr 155

S. Wójcik

„Szachy”, 1960



Białe zaczynają i wygrywają

Zła pozycja czarnych figur pozwala białym przeprowadzić zwycięski manewr.

1. Wb5—b4

Nie daje czarnemu hetmanowi odejść z szachem.

1. Kc8—d8

Jedyne: 1...Ha8 2. Wb7 z matem lub zdobyciem hetmana, 1...d5 2. Wf4 Kd8 3. We1 z matem.

2. Wb1—e1!

Uniemożliwia królowi ucieczkę. Grozi 3. Wf4 z matem na f8.

2. Ha7—a8

3. Wb4—b7 Ha8—c8

Czarne robią jedyne posunięcia nie prowadzące do natychmiastowej porażki.

4. We1—c3!

Znów odbiera hetmanowi możliwość odejścia z szachem.

4. Hc8—a8

5. Kh8—h7! Ha8—c8

6. Kh7—h6! Hc8—a8

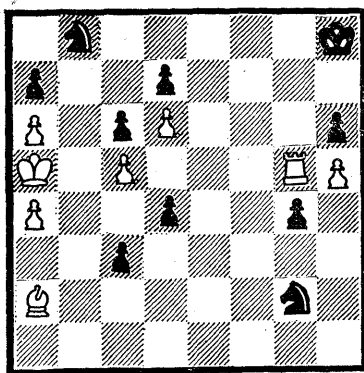
7. Kh6—g6 Ha8—c8

8. Kg6—f6 Hc8—a8
 9. We3—e1
 Uniemożliwia 9...Hal+.
 9. Ha8—c8
 10. We1—b1 i białe wygry-
 wają.
 Precyzyjna gra białego króla
 i wieży.

Nr 156

M. Wróbel

„Szachmaty w SSSR”, 1947



Białe zaczynają i remisują

Marian Wróbel był wybitnym problemistą i jeżeli ułożył w swoim życiu parę studiów, to tylko na marginesie zasadniczej twórczości problemowej.

1. Wg5—g8+ Kh8—h7
2. Wg8:g4 c3—c2
3. Ga2—b1!

Po tym kluczowym posunięciu gra rozwidła się na kilka wariantów w zależności od odpowiedzi czarnych. Wszystkie one kończą się patem.

3. c2:b1H
4. Wg4—g7+ Kh7—h8
 (K:g7 pat)

5. Wg7—g8+ Kh8:g8
 pat albo wieczny szach wieża.
 albo

3. Sg2—e3
4. Gb1:c2+ Se3:c2
5. Wg4—g7+ itd. remis

albo

3. d4—d3
4. Gb1:c2 d3:c2
5. Wg4—c4 Sg2—e3
6. Wc4:c2 Se3:e2 pat.

W związku z następnym, ostatnim w tym rozdziale studium pozwalamy sobie przytoczyć następujący fragment z artykułu G. Grzebana i W. Litmanowicza: „Nazwiska i pseudonimy” („Szachy” nr 10, 1976).

„Ktoregoś dnia, jak głosi fama, dwaj wybitni polscy problemiści Marian Wróbel i Dawid Przepiórka (nawiasem mówiąc serdeczni przyjaciele) ułożyli wspólnie... studium. Obaj byli szeroko znani jako światowej sławy problemiści. Układali prawie wyłącznie problemy i to zawsze piękne i trudne, zdobywali na wielkich konkursach nagrody i medale, wzmianki i pochwały, ale... głównie za problemy! Co tu robić? Zdarzało się przecież któremuś z klasyków muzycznych ułożyć jakiś utwór wykraczający poza jego własny styl.

Ale nasi dwaj koryfeusze byli w dużej rozterce, nie dlatego że chciało im się spróbować sił w dziedzinie sztuki szachowej, której sami nie uprawiali na co dzień. Nie. Przyczyna leżała gdzie indziej.

»Nie możemy przecież — mówił Wróbel do Przepiórki lub odwrotnie — wydrukować naszego

studium w prasie pod takimi dwoma nazwiskami — Wróbel i Przepiórka — nie wystawimy sobie na pośmiewisko!»

Postanowili więc... wymyślić jeszcze jedno ptasie nazwisko. I tak powstało jedyne w swoim rodzaju studium nie istniejącego **W. Jaskółki**, który nic więcej w swoim życiu nie ułożył, a i nie mógł ułożyć, z tej prostej przyczyny, że... go nie było.

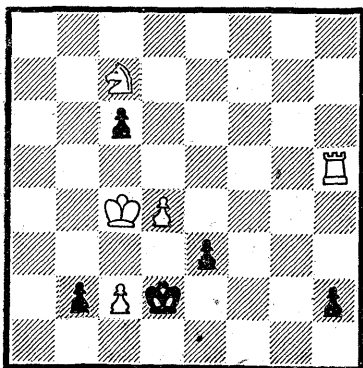
Natomiast studium to narobiło kłopotu współczesnym kompozytorom, którzy przy nadsyłaniu do tzw. Retrospektywnego Albumu FIDE za lata 1914—1944 całego ówczesnego dorobku narodowego, zetknęli się z tym jedynym studium nikomu nie znanego Jaskółki i dopiero przypadkowo dowiedzieli się o pochodzeniu tego tajemniczego pseudonimu”.

Nr 157

W. Jaskółka

(M. Wróbel i D. Przepiórka)

„Świat Szachowy”, 1928



Białe zaczynają i remisują

- | | |
|------------|----------|
| 1. Wh5:h2+ | e3—e2 |
| 2. Wh2:e2+ | Kd2:e2 |
| 3. Sc7—d5! | c6:d5+ |
| 4. Kc4—c3 | b2—b1H,W |

pat.

Z dzisiejszego punktu widzenia studium nie przedstawia wysokiej wartości, ale... był to rok 1928, a jak zaznaczyliśmy, pragniemy przedstawić „dawną” spuściznę możliwie w całości. W pierwotnej redakcji tego studium nie było czarnego piona h2 i pierwsze posunięcie było lepsze: 1. Wh2. Ale okazało się, że remisuje także 1. Wh1 i autorzy dodali piona, co niestety jeszcze bardziej osłabiło wrażenie. Studium podajemy głównie jako „ciekawostkę”.

Spśród polskich autorów, których studia nie zostały umieszczone w tym rozdziale należałoby wymienić jeszcze następujące nazwiska: Banaszek, Czyżyk, Dziemianko, Friedman, Hunka, Jodko, Karczewski, Krawczyk, Kroc, Maślanka, Rudak, Serwiński (Serus), Sobolewski, Suchodolski, Stumpf, Szulce, Śledziwski, Zięba.

ROZDZIAŁ IX

KONKURSY AUTORSKIE NA STUDIA W POLSCE

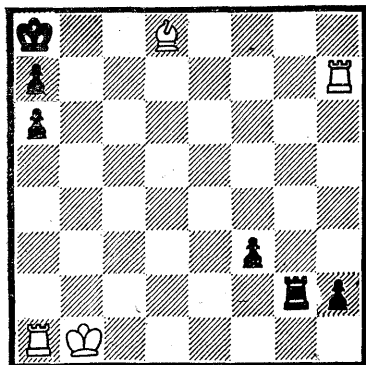
Jak już pisaliśmy w przedmowie, w Polsce organizowane są międzynarodowe konkursy autorskie na studia. Najpopularniejszym z nich jest coroczny od 1955 r., nieformalny (tj. taki, w którym sędzia zna nazwiska autorów) konkurs prowadzony przez miesięcznik „Szachy”. Poza tym ogłaszały konkursy: „Problemista”, „Gazeta Częstochowska”, „Biuletyn Śl.O.Zw.Sz.”, „Zadaniowiec”, „Przyjaźń”, „Trybuna Robotnicza”. Zorganizowano też kilka konkursów formalnych (takich, w których nazwiska autorów nie są sędziemu znane). Szczególnie udany był konkurs pamięci A. Rubinsteina, którego wyniki ogłoszone zostały w 1969 roku; jednym z sędziów był na nim były mistrz świata M. Euwe. Przytoczone przez nas (nr 180 i 181) studia, które zajęły w tym konkursie I i III miejsce, to prawdziwe arcydzieła. Szkoda, że studium, które zdobyło II nagrodę, okazało się — parę lat później — niepoprawne.

Przy wyborze utworów do tego rozdziału braliśmy pod uwagę nie tylko to, jaką nagrodę zdobyły w konkursie — wybieraliśmy też kompozycje, które nie zdobyły najwyższej lokaty, lecz z racji swojej prostej konstrukcji i przejrzystości rozwiązania na pewno będą podobać się Czytelnikom. Niektórych studiów, które zajęły wysokie lokaty nie mogliśmy przytoczyć, ponieważ okazały się one później niepoprawne.

Czterdzieści sześć studiów biorących udział w polskich konkursach znalazło się w albumach FIDE (do 1976 roku). Mamy nadzieję, że ten krótki przegląd zobrazuje wysoki poziom konkursów w Polsce, w których brali udział najwybitniejsi kompozytorzy z całego świata.

W tym rozdziale znajdują się tylko studia zagranicznych autorów uczestniczących w polskich konkursach. Natomiast wyróżnione na tych konkursach studia polskich kompozytorów umieszczone są w poprzednich rozdziałach poświęconych poszczególnym autorom polskim.

Nr 158
B. Soukup—Bardon,
 Czechosłowacja
 „Szachy”, 1955
 I nagroda
 Album FIDE 1945—55



Białe zaczynają i wygrywają

Białe mają dużą przewagę materialną. Wydaje się jednak, że muszą ją stracić, aby zatrzymać dochodzące do pola przemiany czarne pionki.

1. Gd8—b6

Jedyną obroną przed 1...Wg1.

1. f3—f2

Lub 1...ab6 2. W:a6+ Kb8 3. W:b6+ i 4. Wf6 z łatwą wygraną.

2. Gb6:f2 Wg2:f2

Teraz białe muszą zbliżyć króla do czarnej wieży.

3. Kb1—c1 a6—a5

Jeśli 3...Kb8, to 4. Wb1+ Kc8 5. Kd1 itd. z podobną wygraną jak w grze głównej.

4. Wa1—b1

Wieża musi przesuwac się krok po kroku za królem. Jeśli 4. Kd1?, to 4...Wg1+.

4. a5—a4

5. Kc1—d1 Wf2—g2

Po 5...a3 nastąpi 6. Ke1 a2 7. Wd1 z wygraną.

6. Wb1—c1 Ka8—b8

Groził mat.

7. Kd1—e1 a4—a3

8. Wc1—d1 Kb8—c8

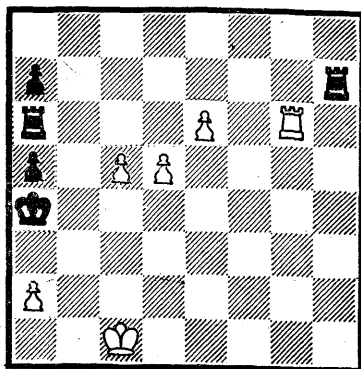
9. Ke1—f1

i białe wygrywają.

Ciekawa wędrówka króla i wieży po pierwszej linii.

Nr 159

T. Gorgiew, ZSRR
 „Szachy”, 1956
 I nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. e6—e7

Tylko natychmiastowy ruch tym pionkiem prowadzi do zwycięst-

wa. Jeśli 1. Wg5?, to 1...Wc7! 2. Kd2 W:c5 3. e7 W:d5+ 4. W:d5 We6 remis lub 1. d6? Wh5 2. d7 W:c5+ 3. Kd2 Wd5+ 4. Kc3 W:e6 albo 2. e7 W:c5+ 3. Kd2 W:d6+ 4. W:d6 We5 5. Wd7 Kb5 w obu wypadkach z remisem.

1. Wh7:e7
2. Wg6:a6 Ka4-b5

Najlepsze. Szybko przegrywa 2... We5 3. Wd6 Kb5 4. c6 albo 2... Wd7 3. Wd6 Wc7 4. c6.

3. d5-d6

Ale nie 3. We6? Wd7 4. Wd6 W:d6 5. cd6 Kb6 6. Kb2 Kb7 7. Ka3 Kc8 8. Ka4 Kd7 9. K:a5 K:d6 10. Ka6 K:d5 remis. Również 3. Wc6? tylko remisuje po 3...We4.

3. We7-d7

Dużo gorsze było 3...We5 z powodu 4. c6 Wc5+ 5. Kb2 W:c6 i 6. d7.

4. c5-c6 Wd7:d6
5. c6-c7 Wd6:a6
6. a2-a4+!

Oczywiście nie 6. c8H? Wc6+.

6. Kb5-b6

Licząc na 7. c8H pat. Ale białe mogą zrobić niespodziankę:

7. c7-c8G! K dowolnie
8. Gc8:a6

Białe wygrywają.

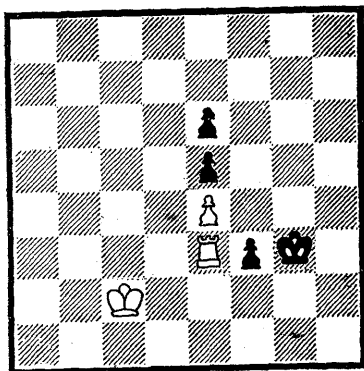
Nr 160

J. Peckover, USA

„Szachy”, 1957

I nagroda

Album FIDE 1956-58



Białe zaczynają i remisują

1. We3-d3!

Wydaje się strata czasu. Przegrywało jednak 1. We1? f2 2. Wa1 Kg2 3. Kd3 f1H+ 4. W:f1 K:f1 i czarne mają wygraną końcówkę pionkową. Złe było też 1. Kd3? Kg2 doprowadzając do podobnej końcówki co w przykładzie poprzednim.

1. Kg3-g2
2. Wd3-d2+ f3-f2
3. Kc2-d3

Na co białe liczą?

3. Kg2-g1
4. Wd2-d1+

Białe muszą grać bardzo dokładnie. Zamiana kolejności czwartego i piątego posunięcia była błędem: 4. Ke3? f1S+ z wygraną.

4. f2-f1H
5. Kd3-e3!

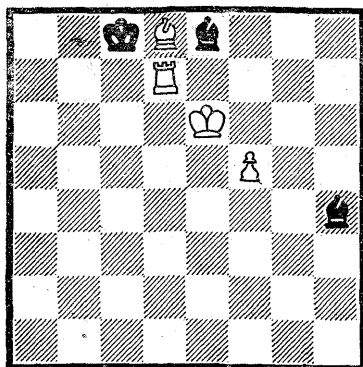
Puenta. Po zabiciu wieży będzie pat.

5. **Kg1—g2**
 6. **Wd1:f1** **Kg2:f1**
 7. **Ke3—f3**

i białe remisują. Doskonała miniatura z kilkoma zaskakującymi posunięciami.

Nr 161

L. Prokeš, Czechosłowacja
 „Szachy”, 1957
 II nagroda
 Album FIDE 1956—58



Białe zaczynają i wygrywają

1. **Wd7—c7+**

Gońca na d8 białe i tak muszą stracić, w ten sposób zmuszają czarne do zabicia go królem.

1. **Kc8:d8**

Jeśli 1...Kb8, to 2. Wh7 G:d8 3. Wh8 i jeden goniec ginie.

2. **Wc7—h7**

Gdyby białe zagrały od razu w pierwszym posunięciu 1. Wh7, to po 1...G:d8 byłby remis. Teraz czarny król blokuje pole d8.

2. **Gh4—g5**

Po 2...Gg3, f2, e1 białe grają 3. f6 i 4. f7.

3. **Wh7—h8** **Gg5—e7**

4. **Wh8—g8**

Ale nie 4. f6? G:f6 5. K:f6 Kd7 i w zugzwangu są białe. Remis.

4. **Ge7—h4**

5. **f5—f6** **Gh4:f6**

6. **Ke6:f6** **Kd8—d7**

7. **Wg8—h8**

Teraz czarne są w zugzwangu.

7. **Kd7—d8**

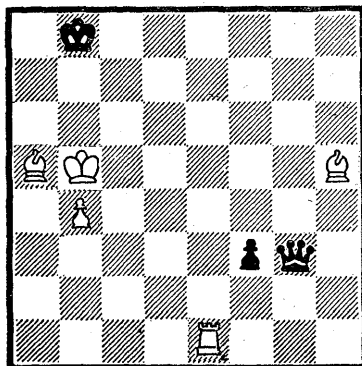
8. **Kf6—e6**

Białe zdobywają gońca i wygrywają.

Znana wcześniej pozycja wzajemnego zugzwangu (po 7 pos. białych) znalazła tu interesujące opracowanie.

Nr 162

G. Kasparian, ZSRR
 „Szachy”, 1958
 I—II nagroda
 Album FIDE 1956—58



Białe zaczynają i wygrywają

1. **We1—e8+** **Kb8—b7**

2. **We8—e7+** **Kb7—a8**

3. **Kb5—c6!**

Grożąc 4. We8+ Ka7 5. Gb6+ z matem.

3. **Hg3—b8!**

Jeśli 3...Hf2, to 4. Gb6! Hc2+ 5. Gc5 Ha4+ 6. b5 z wygraną.

4. **We7—e8**

Błędem było 4. **G:f3?** **Hb7+** 5. **W:b7** pat.

4. **Hb8:e8+**

5. **Gh5:e8** **f3—f2**

Wydaje się, że po nieuchronnym dorobieniu przez czarne hetmana nie powinny one przegrać, ale białe mają silny atak.

6. **Kc6—c7** **f2—f1H**

7. **Ge8—c6+** **Ka8—a7**

8. **Ga5—b6+** **Ka7—a6**

9. **b4—b5+** **Hf1:b5**

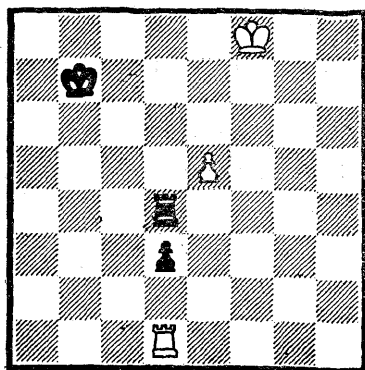
10. **Gc6—b7** mat.

Nr 163

J. Peckover, USA

„Szachy”, 1958

I—II nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Końcówka wieżowa jakby wzięta z praktycznej partii. Pierwszy ruch jest oczywisty.

1. **e5—e6** **Kb7—c7**

Czarne muszą zbliżyć się królem do białego pionka.

2. **e6—e7** **Wd4—f4+**

Jedyne.

3. **Kf8—e8** **Wf4—d4**

Jeśli 3...**Wf3**, to 4. **Wc1+** i 5. **Kd8** z wygraną białych.

4. **Ke8—f7**

Teraz nie prowadzi do celu 4. **Wc1+** **Kd6** 5. **Kd8** **Ke6+** remis.

4. **Wd4—f4+**

5. **Kf7—e6** **Wf4—e4+**

6. **Ke6—f6** **We4—f4+**

7. **Kf6—e5** **Wf4—f3**

8. **Ke5—e4** **Wf3—f2**

9. **Ke4:d3**

Ale nie 9. **W:d3?** **We2+** remis.

9. **Kc7—d7**

10. **Kd3—e3+**

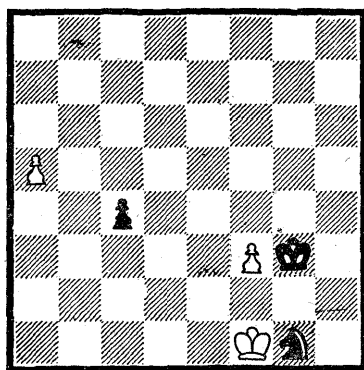
i białe zdobywają wieżę. Studium ma znaczenie teoretyczne.

Nr 164

A. Herberg, RFN

„Szachy” 1958

III nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Pozycja jakby wzięta z praktycznej partii.

1. **a5—a6**

Złe było 1. **Ke1?** **S:f3+**, 2...**Se5** i 3...**Sc6** z remisem.

1. **c4—c3**

2. **Kf1—e1** **c3—c2**

Jeśli 2...**S:f3+**, to 3. **Kd1** z wygraną.

3. Ke1—d2 Sg1—e2!

Efektownie. Po 3...S:f3+ 4. Kc1 białe wygrywały bez trudu.

4. Kd2:c2 Se2—d4+

5. Kc2—d3 Sd4—c6

Lub 5...Sb5 6. Ke3 Kh4 7. Kf4 i białe doprowadzają pionka f do pola przemiany.

6. Kd3—e4 Kg3—h4

7. Ke4—f5 Kh4—g3

8. f3—f4 Kg3—f3

9. Kf5—g5 Kf3—e4

Czarny król próbuje „zwolnić” z opieki nad pionkiem a swojego skoczka.

10. f4—f5 Ke4—e5

11. f5—f6 Ke5—d6

12. Kg5—h6!

Do końca trzeba grać uważnie. Błędem było 12. Kg6? z powodu 12...Se5+ i czarne remisują.

12. Kd6—c7

13. f6—f7

Białe wygrywają.

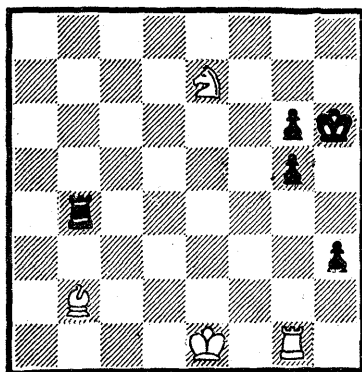
Nr 165

A. Gurwicz, ZSRR

„Przyjaźń”, 1958

1 wzmianka zaszczytna

Album FIDE 1956—59



Białe zaczynają i wygrywają

Ponieważ białe mają pod bi-
ciem gońca i pośrednio skoczka
(grozi 1...We4+) muszą szacho-
wać.

1. Se7—g8+ Kh6—h5!

Jeśli 1...Kh7, to 2. Sf6+ Kg7 3.
Ge5 h2 4. Sg4+ i 5. G:h2

2. Sg8—f6+

Błędem było 2. Gf6? z powodu
2...h2 3. W:g5+ Kh4 4. W:g6+
Kh3 5. Kf2 Wf4+ 6. Ke3 W:f6
remis.

2. Kh5—h4

3. Gb2—e5

Nie 3. Gc1? h2 4. Wh1 Kg3 5.
Kf1 Wd4 lub 4. Wf1 Kg3 5. Ke2
Kg2 6. Wf2+ Kg3 7. Wf1 Kg2
z remisem w obu przypadkach.

3. h3—h2

Lub 3...g4 4. Kf2 z wygraną.

4. Wg1—h1!

Ta ofiara wieży to puenta kom-
binacji białych. Złe było 4. G:h2?
z powodu 4...Wb1+ 5. Kf2 Wb2+
6. Kf3 W:h2 z remisem.

4. Wb4—b1+

5. Ke1—f2 Wb1:h1

6. Kf2—g2

Napadając na wieżę i grożąc 7.
Gg3 mat.

6. Wh1—g1+

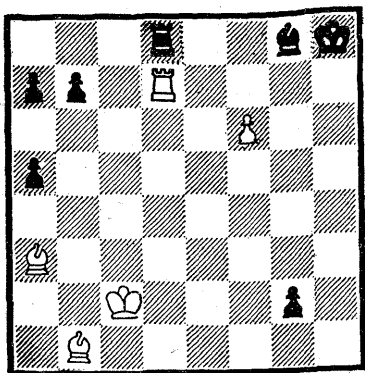
7. Kg2:h2 Wg1—g4

Jedyna obrona.

8. Ge5—c3

i czarne są bezsilne wobec groź-
by 9. Ge1 mat.

Nr 166
G. Kasparian, ZSRR
„Szachy”, 1959
I nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. Ga3—b2

Złe było 1. Wg7? z powodu 1... Gh7+ 2. Kc1 G:b1 3. W:g2 Ge4 4. Wg7 Gd5 5. Gb2 Wf8 6. f7 Wc8+ 7. Kd2 G:f7 remis albo 1. f7? Wc8+ 2. Kd2 G:f7. Do wiecznego szacha prowadzi 1. W:d8? g1H 2. f7 Hf2+ itd.

1. Wd8—c8+!

Gorsze było 1...g1H 2. f7+ Kh7 3. fg8H+ K:g8 4. Ga2+ Kf8 5. Ga3+ Ke8 6. We7+ Kf8 7. We1+ i białe wygrywają.

2. Kc2—d2!

Remisowało tylko 2. Kd3? Gf7! 3. Gd4 g1H 4. G:g1 Gg6+ 5. Kd2 G:b1 6. Gd4 Kg8.

2. g2—g1H

Po 2...Gf7 wygrywa 3. Gd4 Kg8 4. Ge4 itd.

3. f6—f7+ Hg1—g7

4. f7:g8H+ Wc8:g8

W powstałej pozycji wszystkie figury czarnych są unieruchomio-

ne — ruszać się mogą tylko pionki. Problem białych — gdzie postawić gońca b2. Jeśli 5. Gf6, to 5...b5 6. Gd3 a6 (groziło 7. W:a7) 7. Wc7 b4 8. Kc2 b3+ 9. Kb1 (lub 9. Kd2 a4 z kolejnym przesunięciem pionków z a4 na a2, a z a6 na a3 i z b3 na b2) 9...a4 10...a3 11... a2 i o remis muszą walczyć białe. Nie przechodzi również (po 5. Gf6) sposób wygrania demonstrowany w grze głównej (patrz uwaga po 9 ruchu białych).

5. Gb2—a1! b7—b5

6. Gb1—e4!

Nic nie dawało 6. Gd3? z powodu 6...b4 z groźbą 7...Hc3+ i remis.

6. a5—a4

7. Kd2—e3!

Biały król pod osłoną swoich figur zbliża się do czarnego hetmana.

7. a7—a5

8. Wd7—f7!

Ruch 8. We7? powodował stratę cennego tempa.

8. b5—b4

9. Ke3—f4

Teraz widać sens posunięcia 5. Ga1. Gdyby gońiec stał na f6, to czarne zabiłyby go teraz z szachem.

9. a4—a3

10. Ge4—g6! b4—b3

11. Ga1—c3 a5—a4

Jeśli 11...b2 to 12. Gf5 a4 13. Ge4 Wb8 14. W:g7 Wb3 15. Gf6 Wb6 16. Kg5 a2 17. Wc7 W:f6 18. K:f6 i 19. Wc8 mat.

12. Kf4—g5 a3—a2

13. Wf7:g7 Wg8:g7

14. Kg5—h6

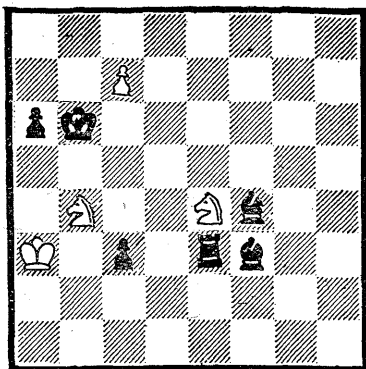
Król przyszedł na pole h6 na czas. Przy pionku na a3 zamiast na a4 (patrz uwaga po 6 posunięciu bia-

łych) wygrywałyby czarne po 14...a1H 15. G:a1 b2.

14. a4—a3
15. Gc3:g7+ Kh8—g8
16. Gg6—d3(e4) a2—a1H
17. Gd3—c4 mat.

Nr 167

G. Kasparian, ZSRR
„Szachy”, 1960
I nagroda
Album FIDE 1959—61



Białe zaczynają i remisują

1. c7—c8H

Niewygodny dla białych jest szach 1. Sd5+? z powodu 1...Kb7

1. c3—c2+

2. Ka3—b2!

Ale nie 2. Ka2 (a4)? Wa3+ 3. K:a3 c1H+ 4. H:c1 G:c1+ 5. Kdow. G:e4 z wygraną czarnych.

2. c2—c1H+

3. Hc8:c1 We3—e2+

Jeśli 3...Wb3+ to 4. K:b3 G:c1 5. Kc2 Gh6 6. Sd2 Gf dow. 7. S:a6 z remisem.

4. Se4—d2! Gf4:d2!

5. Hc1—f1!

Błędem było 5. Hc4? z powodu 5...G:b4+ 6. Ka1 We4 7. Hd3 We1+ 8. Kb2 Gc6 9. Hd8+ Kb7 i czarne wygrywają.

5. Gd2:h4+

6. Kb2—b3 We2—e3+

Lub 6...Gc5(d2) 7. H:f3 We3+ 8. Ka4! W:f3 pat.

7. Kb3:b4

Po 7.Ka4? Gc3! 8. Hb1+ Ka7 9. Hh7+ Gb7 czarne wygrywają.

7. a6—a5+

8. Kb4—c4! Gf3—e2+

9. Kc4—d4

Atakując wieżę białe uzyskują remis. Jeśli 9...G:f1, to 10. K:e3 a4 11. Kd2 a3 12. Kc2 remis.

9. We3—d3+

10. Kd4—c4 Wd3—d2+

Lub 10...G:f1 pat.

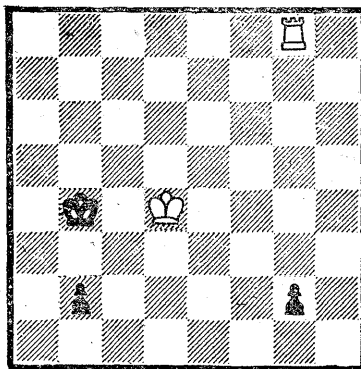
11. Kc4—c3 Wd2—d3

12. Kc3—c4! Wd3—e3+

13. Kc4—d4 remis.

Nr 168

J. Peckover, USA
„Szachy”, 1960
III nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. Kd4—d5!

Nieoczekiwane posunięcie. Złe było 1. Wb8+? Ka5 2. Wg8 Ka6 z wygraną czarnych. Przegrywają białe po 1. Ke3 lub 1. Ke5 z powodu 1...Kc5. Nic nie daje też wyczekujący ruch wieżą 1. Wg7?, bo po 1...Ka5 i 2...b1H wieża nie zdoła zdobyć hetmana.

1. Kb4—b3

Jeśli 1...Ka5, to 2. Kc5 z remisem.

2. Wg8—g3+ Kb3—a4

3. Wg3—g4+

Ale nie 3. Wg8? b1H 4. Wa8+ Kb3 5. Wb8+ Kc2 6. W:b1 K:b1 i 7...g1H.

3. Ka5—a5

Lub 3...Kb5 4. Wg7 (patrz pozycja po 5 pos.).

4. Wg4—g8

Oczywiście nie 4. Wg7? b1H 5. Wa7+ Kb6 i czarne wygrywają.

4. Ka4—b5

5. Wg8—g7!

Teraz już można pójść na g7.

5. Kb5—b6

6. Wg7—g6+ Kb6—c7

7. Wg6—g7+ Kc7—d8

8. Kd5—d6

Teraz białe ratują się dzięki groźbie mata.

8. Kd8—c8

9. Kd6—c6 Kc8—b8

10. Wg7—g8+ Kb8—a7

11. Wg8—g7+ Ka7—a6

12. Wg7—g8 Ka6—a5

13. Kc6—c5 Ka5—a4

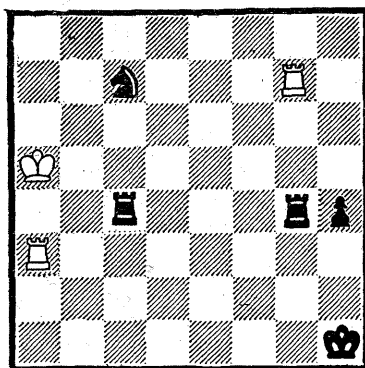
14. Wg8—g4+ i białe remisują.

Bardzo precyzyjne manewry białej wieży w niezwykle prostej

i naturalnej pozycji. Piękne i wartościowe dla teorii końcówek studium.

Nr 169

A. Gerbstman, ZSRR
„Memoriał J. Żabińskiego”, 1960
I nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. Wa3—h3+ Kh1—g2

2. Wh3:h4

Obie białe wieże są nietykalne. Czarne próbują odejść wieżą z 4 linii.

2. Wc4—a4+

3. Ka5—b6 Sc7—d5+

4. Kb6—c6

Jedyne. Jeśli 4. Kb5? lub 4. Kb7?, to 4...Wb4+ i wieża jest broniona albo 4. Kc5? Wa5+ i wieża uciekła z 4 linii.

4. Wa4—a6+

5. Kc6—b5

Ale nie 5. Kb7? Wb6+ z wygraną czarnych.

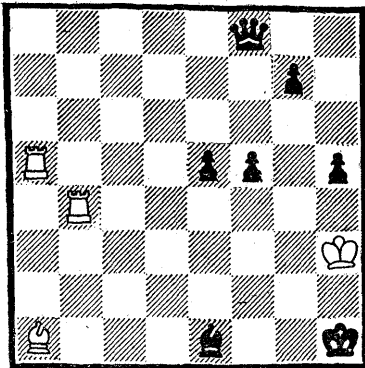
5. Wa6—b6+
 6. Kb5—a5 Wg4:g7
 7. Wh4—g4+ Wg7:g4 pat.

Czarne mogły w piątym posunięciu zagrać inaczej:

5. Sd5—c7+
 6. Kb5—c5 Wa6—a5+
 Lub 6...W:g7 7. Wg4+ W:g4 pat.
 7. Kc5—b6 Wa5—b5+
 8. Kb6—a7 Wb5—a5+
 i pat na polach a7 lub c5.

Nr 170

A. Akerblom, Szwecja
 „Szachy” 1961
 I nagroda



Białe zaczynają i remisują

Pozycja jest bardzo ostra.

1. Wb4—b1

Grozi mat.

1. Hf8—b4!!

Efektowna odpowiedź. Po 1...Kg1
 2. Wa2 Kf1 3. Gc3 lub 2...Hb4 3.
 W:b4 g5 4. Wg2+ i 5. W:g5 białe
 nawet wygrywały.

2. Wb1:b4 g7—g5!
 Po 2...G:b4 3. W:e5 białe uzyskały przewagę.

3. Wa5—a4

Jedyna obrona przed matem na g4.

3. f5—f4

Albo 3...g4+ 4. W:g4 hg4+ 5.
 W:g4 fg4+ 6. K:g4 remis.

4. Wb4:f4 e5:f4
 5. Wa4:f4 g5:f4

Po burzliwym wstępie powstała końcówka z jednobarwnymi gońcami, w której dwa piony przewagi nie wystarczą czarnym do zwycięstwa.

6. Ga1—e5 f4—f3

Lub 6...Gg3(d2) 7. G:f4 G:f4 8.
 Kh4 remis.

7. Ge5—g3!

Tylko tak. Ruch 7. Gd4? prowadzi po 7...h4 do przegranej. Teraz powstają trzy krótkie warianty.

Wariant I

7. f3—f2
 8. Gg3:f2 Ge1:f2

I białe są w pacie.

Wariant II

7. Ge1:g3
 8. Kh3:g3 h5—h4+
 9. Kg3:f3

remis.

Wariant III

7. h5—h4
 8. Gg3:e1 f3—f2
 9. Ge1:f2

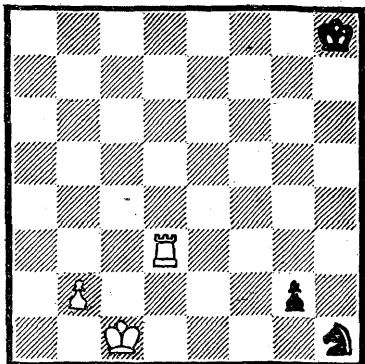
i czarne są w pacie.

Nr 171

J. Koppelomäki, Finlandia

„Szachy”, 1961

3 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i remisują

1. Wd3—d8+!

Przegrywało natychmiastowe 1. Wd1 z powodu 1...Sg3 2. Wd8+ (lub 2. Wg1 Se2+ i 3...S:g1) 2... Kg7 3. Wd1 Sf1 4. Wd7+ Kf6 5. Wd6+ Kf5 6. Wd5+ Kf4 7. Wd4+ Kf3 i czarne wygrywają.

1. Kh8—g7

2. Wd8—d7+ Kg7—h6!

Obecnie na 2...Kf6 następowało 3. Wd1 Sg3 4. Kd2 Sf1+ 5. Ke2 g1H 6. W:f1+ H:f1+ 7. K:f1 remis. Po 2...Kg6 białe mogły grać jak w grze głównej 3. Wd6+.

3 Wd7—d6+!

Ruch 3. Wd1? był w dalszym ciągu przedwczesny: 3...Sg3 4. Kb1 Sf1 i nic nie daje ruch 5. Wd8.

3. Kh6—h5

4. Wd6—d1!

Dalsze szachy przegrywały: 4. Wd5+? Kh4 5. Wd1 (lub 5.

Wd4+ Kh3 6. Wd1 Sg3 7. Kc2 Sf1 8. Wd3+ Kh2) 5...Sg3 6. Kb1 Sf1 7. Wd8 Se3 8. Wh8+ Kg3 9. Wg8+ Sg4 z wygraną czarnych.

4. Sh1—g3

5. Kc1—b1!

Aby umożliwić 6. Wg1. Złe było w tym celu 5. Kc2? z powodu 5... Sf1 6. Wd8 Se3+ 7. Kb3 Kh4 i czarne wygrywają.

5. Sg3—f1

6. Wd1—d8 Sf1—g3

Teraz 6...Se3 nic nie dawało: 7. Wh8+ Kg4 8. Wg8+ remis.

7. Wd8—d1

z remisem. Piękna miniatura z obustronnymi subtelnościami.

Nr 172

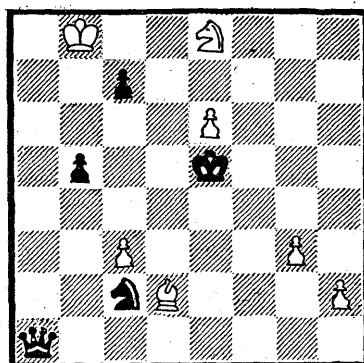
W. Korolkow i L. Mitrofanow,

ZSRR

„Szachy”, 1962

I nagroda

Album FIDE 1962—64



Białe zaczynają i wygrywają

Ostra pozycja. Jako rekompensatę za hetmana białe mają za-

awansowanego pionka. Trzeba to natychmiast wykorzystać.

1. e6—e7

Zwlekanie było błędem: 1. S:c7? Ha3 2. Gg5 Hf8+ 3. Kb7 b4! 4. cb4 (jeśli 4. e7, to 4...H:e7! 5. G:e7 b3 i czarnego pionka nie można zatrzymać) 4...S:b4 5. e7 Hf3+ z wiecznym szachem.

1. Sc2—b4!

Ofiara w celu otwarcia głównej przekątnej. Inne posunięcia nie sprawiały białym kłopotów: 1... Ke6 2. Gg5 H:c3 3. S:c7+ lub 1...Ha3 2. Gg5 Hc5 3. S:c7 Hb6+ 4. Kc8 Kd6 5. Gf4+ K:e7 6. Sd5+ w obu wypadkach ze zdobyciem hetmana.

2. c3:b4

Ofiarę trzeba było przyjąć. W przeciwnym wypadku czarne grały 2...Sc6 lub 2...Sd5.

2. Ke5—e6

Teraz na 3. Gg5 nastąpi 3...Hh8.

3. Gd2—c3! Ha1—g1!

Jeśli 3...H:c3, to 4. S:c7+ K:e7 5. Sd5+ i 6. S:c3.

4. Gc3—d4!

Jeszcze jedna ofiara gońca, którą czarne muszą przyjąć ze względu na groźbę 5. Gc5.

4. Hg1:d4

5. Se8—g7+ Ke6:e7

6. Sg7—f5+

i białe zdobywają w następnym ruchu hetmana.

Figury białych zagrały niezwykle skutecznie.

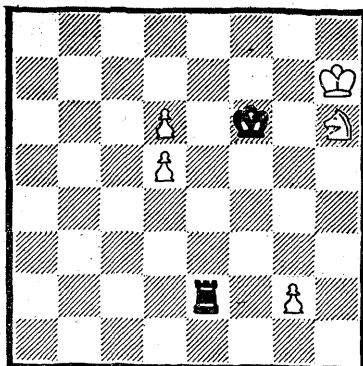
Nr 173

W. Bron, ZSRR

„Szachy”, 1963

I nagroda

Album FIDE 1962—64



Białe zaczynają i wygrywają

1. Sh6—g8+ Kf6—f7

2. d6—d7 We2:g2

Zastawia pułapkę: 3. d8H? Wh2+ 4. Sh6+ W:h6+ 5. K:h6 pat. Ale białe nie muszą dorabiać hetmana.

3. d7—d8W! Wg2—h2+

Lub 3... Wg7+ 4. Kh6! (ale nie 4. Kh8? Wh7+ 5. K:h7 pat) 4... W:g8 5. W:g8 K:g8 6. Kg6 i białe wygrywają.

4. Sg8—h6+ Kf7—e7

5. Wd8—a8!

Dlaczego nie 5. Wb8? zobaczmy w 7 posunięciu.

5. Ke7—d6

6. Wa8—a5 Wh2—h5

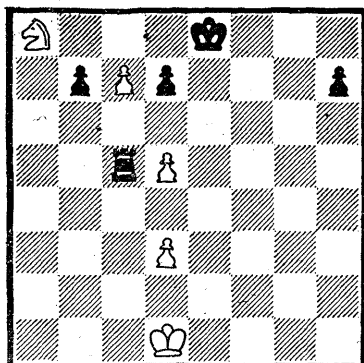
7. Wa5—a6+ Kd6:d5

Gdyby biała wieża znajdowała się na linii b, to czarne remisowałyby ruchem 7... Kc5. Teraz na 7... Kc5 nastąpi 8. d6 Wd5 9. Sf7±.

8. Wa6—a5+ i białe wygrywają.

Nr 174

F. Bondarenko i Al. Kuzniecowa,
ZSRR
„Szachy”, 1965
I nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Białe mają jakoś mniej, ale ich pionek c7 jest bardzo groźny.

1. d5—d6 h7—h5
(lub A)

2. d3—d4 Wc5—c6

Lub 2... Wc4 3. Sb6 Wc6 4. d5 i dalej jak w grze głównej.

3. d4—d5 Wc6—c5

4. Sa8—b6 h5—h4

Czarnym nie pozostaje nic innego. Teraz biały skoczek sprytnym manewrem dostaje się na pole c6.

5. Sb6—a4 Wc5—c4

6. Sa4—b2 Wc4—c5

7. Sb2—d3 Wc5—c4

8. Sd3—e5 Wc4—c5

9. Se5—c6

i białe wygrywają.

Czarne mogły w pierwszym posunięciu zagrać inaczej:

A. 1. b7—b5

Uniemożliwia wędrówkę białego skoczka przez pole a4. Ta strata

tempa powoduje jednak, że skoczek może dostać się na pole c6 inną drogą.

2. d3—d4 Wc5—c6

3. d4—d5 Wc6—c5

4. Sa8—b6 h7—h5

5. Sb6—c8 h5—h4

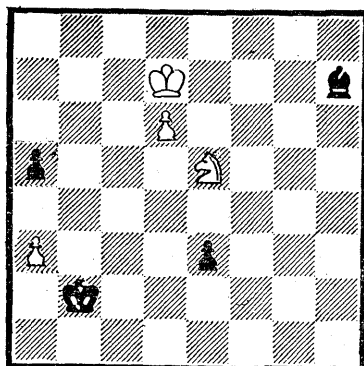
6. Sc8—e7 h4—h3

7. Se7—c6

Białe wygrywają.

Nr 175

L. Kopač, Czechosłowacja
„Szachy”, 1966
I nagroda
Album FIDE 1965—67



Białe zaczynają i wygrywają

1. Se5—c4+ Kb2—b3

2. Sc4:e3 Gh7—d3

Czarne nie mają czasu na zabicie pionka a3: 2...K:a3 3. Ke6 i pionek d6 dochodzi do pola przemiany.

3. Kd7—c6

Groziło 3...Gb5.

3. Kb3—a4

4. Kc6—c5!

Ale nie 4. Kb6? Gb5 5. Sd5 Gd7 i nie ma szacha na b6, ponieważ król zablokował to pole.

4. Gd3—b5

5. Se3—d5 Gb5—e8

Teraz nie można było grać 5... Gd7? z powodu 6. Sb6+.

6. Sd5—f6 Ge8—b5

7. Kc5—b6

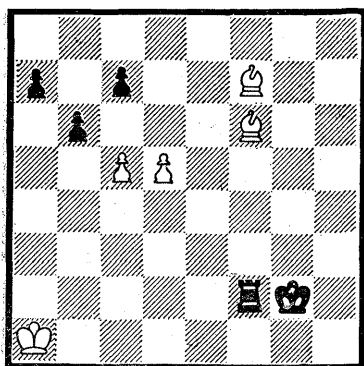
Zugzwang. Każde posunięcie czarnych prowadzi do natychmiastowej porażki.

Nr 176

B. Badaj, ZSRR

„Szachy”, 1967

I nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. d5—d6 c7:d6

2. c5—c6 Wf2:f6

Jeśli 2...Wc2, to 3. Gd5+ K dow.

4. Kbl Wc5 5. Gd4 z wygraną.

3. c6—c7 Wf6—f1+

4. Ka1—b2 Wf1—f2+

5. Kb2—b3!

Błędem byłoby 5. Kc3? z powodu 5...Wf5 z remisem.

5. Wf2—f3+

6. Kb2—c4!

Teraz na 6...Wf5 nastąpi 7. Gd5.

6. Wf3—f1

7. Kc4—d3!

Ale nie 7. Kd4? Wd1+ i 8...Wc z remisem.

7. Wf1—f3+

8. Kd3—d4 Wf3—f4+

9. Kd4—d5 Wf4—f5+

10. Kd5:d6 Wf5—f6+

Lub 10...Wc5 11. Gd5+ i 12. Gc6 z wygraną.

11. Kd6—e7 Wf6—c6

12. Gf7—d5+

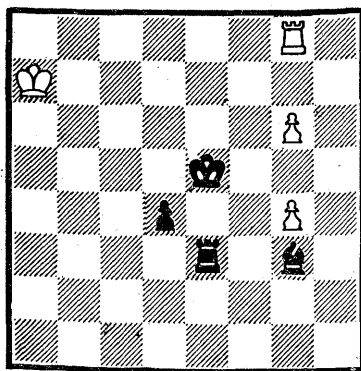
Białe wygrywają.

Nr 177

J. Kricheli, ZSRR

„Problemista”, 1967

I nagroda



Białe zaczynają i remisują

1. g6—g7

Przegrywa 1. g5 z powodu 1...Kd5

2. g7 We7+ 3. Ka6 Gd6.

1. Ke5—f6

2. g4—g5+ Kf6—f7

Jeśli 2...Kg6, to 3. Wd8 We7+ 4. Ka6 W:g7 5. W:d4 remis.

3. Wg8—d8

Wydaje się, że po nieuniknionej stracie pionka d4 czarne nie mają szans na zwycięstwo, ale ich możliwości jeszcze się nie wyczerpały.

3. **Kf7:g7**

4. **Wd8—d7+!**

Tylko tak. Natychmiastowe za-
branie pionka: 4. W:d4? przegry-
wa po 4...Gf2, po czym białe tra-
cą wieżę. Trzeba zmusić czarne
do zablokowania pionka g5, co
umożliwi białym osiągnięcie pata.

4. **Kg7—g8**

Jeśli czarne pójdą na linię f —
4...Kf8, to białe spokojnie mogą
zabrać pionka 5. W:d4 i po 5...
Gf2 dać szacha 6. Wf4+.

5. **Wd7—d8+!**

5. W:d4? Gf2.

5. **Kg8—g7**

6. **Wd8—d7+** **Kg7—g6**

7. **Wd7:d4**

Teraz białe przeprowadzają kom-
binację patową.

7. **Gg3—f2**

8. **Wd4—b4!** **We3—b3+**

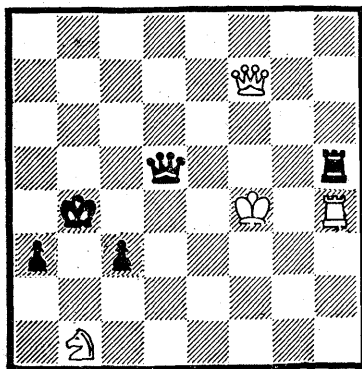
9. **Ka7—a8** **Wb3:b4 pat.**

Nr 178

H. Lommer, Hiszpania

„Szachy”, 1968

Poświęcone Marii M. Litmanowicz



Białe zaczynają i wygrywają

1. **Kf4—e3+** **Kb4—b3**

2. **Wh4:h5!!**

Efektowna ofiara hetmana.

2. **Hd5:f7**

3. **Wh5—b5+** **Kb3—c2**

Albo 3...Ka2 4. S:c3+ Ka1 5. Wb1
mat, albo 3...Ka4(Kc4) 4. S:c3x
(S:a3x).

4. **Sb1:a3+** **Kc2—c1**

5. **Wb5—b1 mat.**

Sympatyczne studium z czterema
eleganckimi wzorowymi matami.

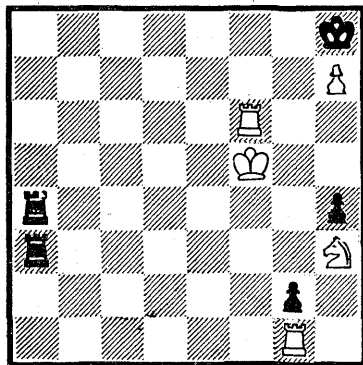
Nr 179

E. Dobrescu i V. Nestorescu,

Rumunia

„Szachy”, 1969

I nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

Zagrożony skoczek musi odejść.

1. **Sh3—g5**

Stwarza groźbę 2. Wf8+. Jeśli
czarne teraz zagrają 1...Wa8, to po
2. Kg6 Wg3 3. Kh6 W:g5 4. K:g5
h3 5. Wh6 białe bez trudu wygra-
ją. Dlatego czarne decydują się

na natychmiastowe oddanie wieży za skoczka.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. | Wa4—a5+ |
| 2. Kf5—g6 | Wa5:g5+ |
| 3. Kg6:g5 | b4—h3 |

Grozi 4...h2. Błędem będzie teraz 4. Wh6? z powodu 4...Wf3! 5. Wa1 Wa3! 6. Wb1 Wb3! 7. Wc1 Wc3! 8. Wd1 Wd3! 9. We1 We3! 10. Wg1 Wf3! z ciekawym pozycyjnym remisem. Złe jest też 4. Wb1 Wa8 5. Kh6 h2 i czarne remisują.

- | | |
|------------|--------|
| 4. Kg5—h6 | Wa3—a8 |
| 5. Wg1—a1! | |

Teraz ofiarę wieży stosują białe.

- | | |
|---------|--------|
| 5. | Wa8—b8 |
|---------|--------|

Wieża była nietykalna z powodu mata na f8.

- | | |
|------------|--------|
| 6. Wa1—b1! | Wb8—c8 |
|------------|--------|

Okazuje się, że nie można powrócić wieżą na a8: 6...Wa8 7. Wfb6 z nieuchronnym matem.

- | | |
|------------|-------|
| 7. Wb1—c1! | |
|------------|-------|

Teraz po 7. Wfb6? nastąpi 7...h2.

- | | |
|---------|--------|
| 7. | Wc8—d8 |
|---------|--------|

Jeśli 7...Wa8(b8), to 8. Wfc6.

- | | |
|------------|--------|
| 8. Wc1—d1! | Wd8—e8 |
| 9. Wd1—e1! | |

Teraz czarna wieża nie może przesunąć się już w prawo.

- | | |
|------------|--------|
| 9. | We8—a8 |
| 10. Wf6—e6 | |

i czarne nie mają obrony przed matem. Efektowne ofiary wieży, która wędruje krok po kroku z pola a1 na e1 przez cały czas idąc za swoją czarną oponentką. W subtelnej złudzie 4. Wh6? czarne remisują dzięki analogicznym ofiarom swojej wieży.

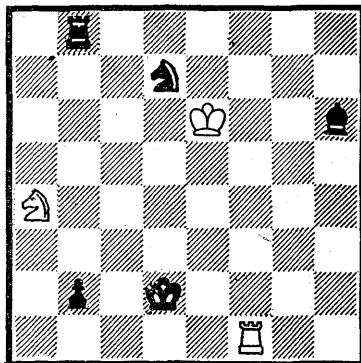
Nr 180

W. Bron, ZSRR

„Memoriał A. Rubinsteina”, 1969

I nagroda

Album FIDE 1968—70



Białe zaczynają i remisują

- | | |
|-------------|-------|
| 1. Wf1—f2+! | |
|-------------|-------|

Nie można grać 1. S:b2? z powodu 1...Sf8+ 2. Kf7 Wb7+ 3. Kg8 (lub 3. Ke8 W:b2) 3...Wg7+! 4. K:f8 (4. Kh8 Sg6 mat) 4...Wg1+ 5. Ke8 W:f1 z wygraną.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. | Kd2—c1 |
| 2. Sa4:b2 | |

Dłużej z zabiciem na b2 nie można było zwlekać: 2. Wf1+? Kc2! 3. Wf2+ Gd2! 4. S:b2 Sb6 5. Kd6 (5. Ke5 Wd8) 5...Wc8 6. Wf5 Gb4+ 7. Ke6 We8+ 8. Kf7 Wf8+ 9. Ke6 W:f5 lub 5. Kf7 Wc8 6. Wf5 (6. Wf6 Ge3 7. Wf3 Wc3) 6...Wc6 7. Wb5 Gc3 i czarne wygrywają.

- | | |
|-----------|---------|
| 2. | Sd7—f8+ |
| 3. Ke6—f7 | Wb8:b2! |

Nic nie dawało 3...Wb7+ 4. Kg8 Wg7+ 5. K:f8 Wg2+ 6. Ke8 W:f2 7. Sd3+ i białe zdobywają wieżę.

4. Wf2—f1+
Teraz powstają dwa warianty.

Wariant I

4. Kc1—d2
5. Wf1—f6! Wb2—b7+
6. Kf7—g8! Gh6—g7

Żeby zachować przewagę dwóch lekkich figur czarne zmuszone były zapatować białego króla. Teraz zadanie białych sprowadza się do oddania wieży. Trzeba to robić bardzo ostrożnie.

7. Wf6—f2+!

Tylko tak. Drugi szach 7. Wd6+? przegrywał po 7...Ke3 8. Wd3+ Kf4 9. Wf3+ Ke5 10. We3+ (10. Wf5+ Kd6 11. Wd5+ Ke7 12. We5+ Se6) 10...Kd6 11. Wd3+ Ke6 12. Wd6+ (12. We3+ Ge5) 12...Kf5 13. Wd5+ Ke4±.

7. Kd2—d3

8. Wf2—d2+!

Ale nie 8. Wf3+? Kc4 9. Wf4+ Kd5±.

8. Kd3—c4

Lub 8...Ke4 9. We2+ K dow. 10. We7 W-e7 pat.

9. Wd2—c2+ Kc4—d5

10. Wc2—c7 Wb7—b8

Teraz białe nie mogą zabić gońca ani królem ani wieżą z powodu 11...Se6+. Jednak wieża może jeszcze raz się ofiarować!

11. Wc7—b7! Wb8:b7 pat.

Wariant II

4. Kc1—c2
5. Wf1—f6 Wb2—b7+
6. Kf7—g8 Gh6—g7
7. Wf6—c6+!

Przy królu na c2 wieża musi szachować z drugiej strony. Jeśli 7.

Wf2+?, to 7...Kb3 8. Wf3+ Kc4 9. Wf4+ Kd5 10. Wf5+ Kd6 itd.

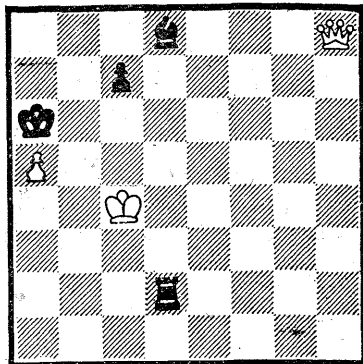
7. Kc2—b3

8. Wc6—c7! Wb7:c7 pat.

Nr 181

G. Kasparian, ZSRR

„Memoriał A. Rubinsteina”, 1969
III nagroda



Białe zaczynają i wygrywają

1. Hh8—h1!

Po innych posunięciach czarne remisują ruchem 1...Wd6.

Obecnie na 1...Wd6? nastąpi 2. Ha8 mat.

1. Ka6—a7

Najlepsza obrona. Po innych białe wygrywają szybciej:

1) 1...K:a5 2. Ha8+ Kb6 3. Hb8+ K dow. 4. Hb5+ i 5. Ha5(b4) ze zdobyciem wieży, 2) 1...c6 2. H:c6+ Ka7 3. Hc5+ Ka6 4. Hb5+ Ka7 5. Kc3 Wd1 6. Kc2, 3) 1...Wc2+ 2. Kb3 Wc5 (lub 2...Wd2 3. Hc6+ Ka7 4. a6) 3. Ha8+ Kb5 4. Hb7+ K:a5 5. Hb4+.

2. Hh1—g1+

Po 2. a6? nastąpiłoby 2...Wb2 z remisem.

2.

Ka7—a8!

Po innych ruchach białe również wygrywają: 2...Ka6 3. Hb1 Wd6 (lub 3...c6 4. Kc5 Ge7+ 5. K:c6 Wd6+ 6. Kc7) 4. Hb8 Wc6+ 5. Kb3 Gf6 (lub 5...K:a5 6. H:d8, 5... Wd6 6. Kb4) 6. Ha8+ Kb5 7. Hb7+ Kc5 8. Hb4+ Kd5 9. Hb5+ Kd6 10. Hd3+ Kc5 11. Ka4 Gd4 12. a6 lub 2...Kb8 3. Hb1+ Ka7 4. a6 K:a6 5. Hb5+ Ka7 6. Ha5+ w obu wypadkach z wygraną.

3. a5—a6

.....

Groząc 4. Hh1+. Nic nie dawało 3. Hb1? Wd6 remis.

3.

Wd2—b2

Szybko przegrywało 3...Wd6 z powodu 4. Hg2+ c6 5. Hg7.

4. Hg1—d4

Wb2—b8

5. Hd4—c5!

.....

Efektownie ratowały się czarne po 5. a7? — 5...Wb4+! 6. K:b4 c5+ 7. H:c5 (7. K:c5 Gb6+ 8. K:b6 pat) 7...Ge7 8. H:e7 pat.

5.

c7—c6!

Lub 5...Gh4 6. Hc6+ Ka7 7. H:c7+ Ka8 8. Hd7! Wb6 9. Hd4 W:a6 10. Kb5 z wygraną.

6. a6—a7!

.....

Do remisu prowadzi 6. H:c6+? Ka7.

6.

Wb8—c8

Lub 6...Wb7 7. Hf8 Wd7 8. He8 Wd6 9. He5 Gc7 10. He7+.

7. Hc5—f5

Wc8—c7

8. Hf5—e5

Wc7—c8

Jeśli 8...Kb7, to 9. Hd6 Wc8 10. Hd7+.

9. He5—e6

Wc8—c7

10. He6—d6

Wc7—c8

11. Hd6—d7

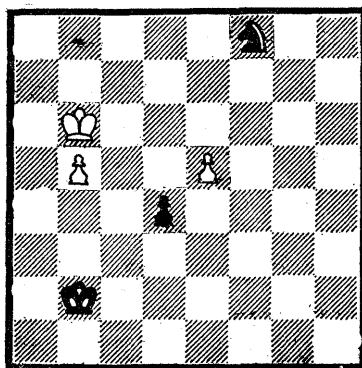
i białe wygrywają.

Nr 182

G. Nadareiszwili, ZSRR

„Szachy”, 1970

1—2 wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i remisują

1. Kb6—c7!

.....

Tylko tak. 1. Ka7? przegrywa po 1...d3 2. b6 d2 3. b7 Sd7 4. e6 d1H 5. ed7 H:d7 (patrz uwaga po 5 posunięciu).

1.

d4—d3

Jeśli 1...Se6+, to 2...Kc8 d3 3. b6 d2 4. b7 z nieuniknionym remisem.

2. b5—b6

d3—d2

3. b6—b7

Sf8—d7!

4. e5—e6

.....

Ale nie 4. K:d7? d1H+ z wygraną czarnych.

4.

d2—d1H

5. e6—e7!

.....

Zaskakująca możliwość, której nie miałyby białe gdyby zagrały 1. Ka7?

Po 5. ed7? białe przegrywają np.: 5...Hc2+ 6. Kb8 Hd3 7. Kc7

Hc4+ 8. Kb6 Hd4+ 9. Kc6 Hh8 10. Kc7 He5+ 11. Kc8 Hc5+ 12. Kd8 Hd6 13. Ke8 He5+ 14. Kf7 Hb8 (14. Kd8 Kc3 itd.) zatrzymując oba pionki i zbliżając się królem. Po 5. e7! czarny hetman nie da rady zatrzymać obu białych pionków.

Studium bez skomplikowanej gry wstępnej z jedną tylko ideą, ale jak elegancko i w jak naturalnej pozycji wyrażoną.

Takie studia, choć nie zajmują najwyższych miejsc w konkursach, przyjemnie się ogląda i najlepiej pamięta.

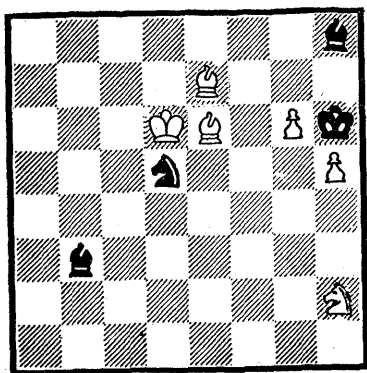
Nr 183

G. Kasparian, ZSRR

„Szachy”, 1971

I—II nagroda

Album FIDE 1971—73



Białe zaczynają i wygrywają

Białe mają przewagę dwóch pionków ale nie mogą jej utrzymać. Po 1. Gg4 Sf4 pionka h5 trzeba oddać. Nic nie daje też 1.

G:d5? G:d5 2. K:d5 K:h5 i czarne biją też pionka g6. Dlatego białe decydują się na budowę wokół czarnego króla siatki matowej.

1. Ge7—f8+ Kh6:h5

2. Ge6—f7

Złe było 2. g7? G:g7 3. G:g7 Se3 4. G:b3 Sf5+ i S:g7 remis.

2. Kh5—g5

3. Sh2—f3+ Kg5—f6

Jeśli 3...Kf5, to 4. g7 G:g7 5. G:g7 Sf6 6. Sd4+ lub 5...Ke4 6. Sd2+ a jeżeli 3...Kf4, to 4. G:d5 G:d5 5. K:d5 K:f3 6. Ke6 z wygraną białych we wszystkich wypadkach.

4. Sf3—h4

Teraz możliwe są dwa warianty.

Wariant I

4. Gb3—c2

5. Kd6:d5 Gc2—b3+

6. Kd5—d6 Gb3:f7

7. g6—g7 Gh8:g7

8. Gf8—e7 mat.

Piękny wzorowy mat na środku szachownicy z dwoma aktywnymi blokowaniem.

Wariant II

4. Sd5—f4

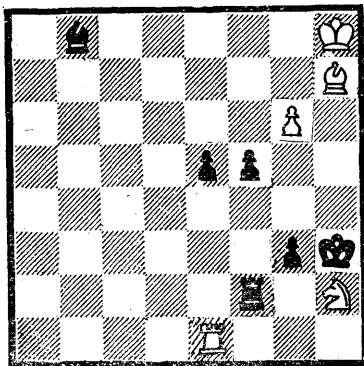
5. Gf8—e7+ Kf6—g7

6. Sh4—f5 mat.

Drugi wzorowy mat na środku szachownicy.

Nr 184

E. Dobrescu i E. Nestorescu,
Rumunia
„Szachy”, 1972
I nagroda
Album FIDE 1971—73



Białe zaczynają i wygrywają

1. g6—g7 e5—e4

Wprowadza do gry gońca.

2. Sh2—g4!

Oczywiście nie 2. g8H? Ge5+ i czarne zdobywają hetmana.

2. f5:g4

3. Gh7:e4

Ale nie 3. W:e4 g2 z remisem.

3. Gb8—e5

4. Ge4—g2+! Kh3—h4

Jeśli 4...K:g2, to 5. W:e4 i czarne nie mają żadnych patowych możliwości.

5. Wel:e5

Teraz czarny król znalazł się w pacie. Czy uda się białym go rozpatować?

5. Wf1—f8+

6. Kh8—h7 Wf8—h8+

7. Kh7—g6 Wh8—h6+

8. Kg6—f7!

Ale nie 8. Kf5? Wf6+! 9. Ke4 Wg6 10. We7 Kg5 i 11. Kh6 z remisem (goniec jest przesłonięty przez króla).

8. Wh6—f6+

9. Kf7—e8 Wf6—f8+

10. Ke8—d7 Wf8—d8+

11. Kd7—c6 Wd8—d6+

12. Kc6—b5 Wd6—g6

Lub 12...Wb6+ 13. Kc5 Wb5+

14. Kd4 Wb4+ 15. Ke3 Wb3+

16. Kf4 z wygraną.

13. We4—e7 Kh4—h5

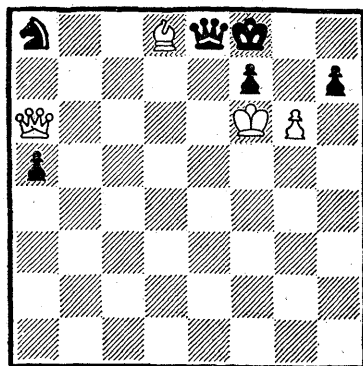
14. Gg2—d5 g3—g2

15. Gd5—f7

i białe wygrywają.

Nr 185

M. Matouš, Czechosłowacja
„Szachy”, 1975
I wzmianka zaszczytna



Białe zaczynają i wygrywają

Białe mają dwa pionki mniej, trzeba więc atakować.

1. Ha6—c8

Nic nie daje 1. g7+? Kg8 ani 1. Hd6+ Kg8. Obecnie białe grożą

2. Ge7+ Kg8 i 3. H:e8+ lub 3. gf7+.

1. **Kf8—g8**

Najlepsze. Szybko przegrywało 1... He6+ 2. H:e6 fe6 3. gh7 i 4. h8H. Złe było również 1...Sc7 2. Ge7+ Kg8 3. gf7+.

Co grać teraz? Czarne grożą zabiciem pionka g6 z łatwym remisem. Jeśli 2. g7?, to 2...He6+ z przewagą czarnych. Białe mają jednak nieoczekiwaną możliwość.

2. **Gd8—c7!!**

Niezwykle efektowna ofiara hetmana, którą trzeba przyjąć, bowiem po 2...S:c7 nastąpi 3. gf7+.

2. **He8:c8**

3. **g6:f7+** **Kg8—h8**

3...Kf8? 4. Gd6 mat.

4. **Gc7—e5!**

Powstała zadziwiająca pozycja. Goniec i pionek białych panują nad przeważającymi siłami czarnych. Grozi 5. Ke7x lub 5. Kg5x. Po ruchu pionkiem z h7 możliwe będzie 5. Kg6 mat. Jeśli 4...Hf8, to 5. Ke6+ Hg7 6. f8H mat. Dlatego czarne muszą zaatakować gońca hetmanem.

4. **Hc8—c5**

5. **Ge5—b2!**

Ruch królem 5. Ke6(f5) nic nie daje, bo czarne zabiją gońca z szachem i nie będzie czasu na f8H+. Dlaczego natomiast nie można było grać 5. Ga1 zobaczymy w 8 posunięciu.

5. **Se8—c7**

Jedyna obrona przed szachem z baterii królewskiej. Zaatakowanie gońca teraz nic nie dawało: 5...Hc2 6. Ke6+ H:b2 7. f8H mat.

6. **Gb2—a1** **a5—a4**

Pozostałe figury czarnych są unieruchomione.

7. **Ga1—b2** **a4—a3**

8. **Gb2—a1**

Teraz widać sens posunięcia 5. Gb2. Powstała pozycja wzajemnego zugzwangu. Gdyby białe zagrały 5. Ga1?, to po 5...Sc7 6. Gb2 a4 7. Ga1 a3 byłby ich ruch i musiałyby one nawet przegrać, pionek a3 broni bowiem pola b2.

8. **a3—a2**

9. **Ga1—b2** **a2—a1H**

10. **Gb2:a1**

Teraz czarne muszą wykonać ruch skoczkiem lub hetmanem.

10. **Sc7—b5**

11. **Kf6—e6+** **Sb5—c3**

12. **Ga1:c3+** **Hc5:c3**

13. **f7—f8H** mat.

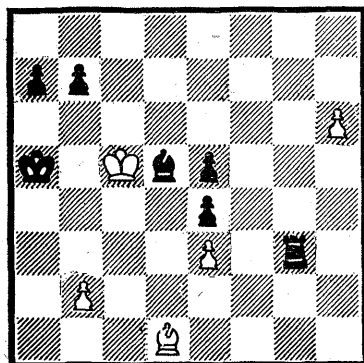
Efektowne studium nie docenione naszym zdaniem przez sędziego konkursu.

Nr 186

D. Gurgienidze i W. Neidze, ZSRR

„Szachy”, 1976

I nagroda



Białe zaczynają i remisują

Jedyną szansą białych wydaje się być pionek h6. Jednak błędem byłoby 1. h7? z powodu 1...b6+

2. K:d5 Wh3 i czarne bez trudu
wygrywają.

1. b2—b4+ Ka5—a6

2. Gd1—e2+ b7—b5

3. h6—h7

Jeszcze jeden szach 3. G:b5+ Kb7

4. h7 Wh3 5. K:d5 W:h7 prowa-
dził do przegranej.

3. Wg3—h3

Teraz białe rozpoczynają kombi-
nację patową.

4. Ge2—g4 Wh3:h7

Jeśli czarne nie biją piona od-
chodząc dowolnie po linii h, np.

4...Wh6, to 5. Gc8+ Gb7 6. Gd7

G dowolnie (groziło 7. G:b5 mat)

7. Gc8+ Gb7 8. Gd7 remis.

5. Gg4—c8+ Gd5—b7

Jeśli 5...Wb7, to 6. K:d5 Kb6 7.

G:b7 K:b7 8. K:e4 remis.

6. Gc8—d7!

Mimo wszystko.

6. Gb7—a8

Po 6...W:d7 białe są w pacie.

7. Gd7—c8+ Wh7—b7

8. Kc5—c6

i w pacie są czarne. Interesujące
połączenie „czarnego i białego
pata”.

ALFABETYCZNY INDEKS AUTORÓW

Liczby oznaczają numery diagramów.

Autorzy polscy

Bolesławski Z. 123, 124
Czarnecki T. 125
Grzeban G. 53—82
Halski M. 127, 128
Hauke A. 24
Horak T. 129
Iwanow E. 130, 131
Kleindienst J. 25
Korski L. 132
Kozłowski S. 33—52
Krosny M. 133, 134
Leśnik I. 135
Lewandowski A. 136—138
Limbach S. 139
Łukasik E. 80
Osadnik H. 140
Pałasz E. 141
Proskurowski W. 78, 83—92
Przepiórka D. 26—32, 157
Regedziński T. 142
Rusek J. 143, 144
Rusinek J. 81, 82, 93—122
Ruszczyński P. 120, 122, 145—147
Sójka J. 148
Strzała K. 149
Tomczak M. 79
Trzęsowski A. 80, 150, 151
Wagner A. 23
Wolański E. 152, 153
Wójcik M. 139

Wójcik S. 154, 155
Wróbel M. 156, 157
Żabiński J. 21, 22

Autorzy zagraniczni

Akerblom A. 170
Badaj B. 176
Barbier G. 3
Bianchetti R. 5
Bondarenko F. 174
Bron W. 173, 180
Dedrlé F. 4
Dobrescu E. 179, 184
Gerbstman A. 34a, 169
Gorgiew T. 12, 159
Gurgenidze D. 186
Gurwicz A. 165
Havel M. 17
Herberg A. 164
Hildebrand A. 77, 132a
Jespersen J. 2
Joseph J. 14
Kasparian G. 35a, 162, 166, 167,
181, 183
Kok T. 20
Kopać L. 175
Koppelomäki J. 171
Korolkow W. 34a, 172
Kricheli J. 177
Kubbel L. 9
Kuzniecowa A. 174

Liburkin M. 15
Lommer H. 10, 178
Matouš M. 185
Mattison H. 11
Mitrofanow L. 172
Moravec J. 6
Nadareiszwili G. 16, 182
Neidze W. 186
Nestorescu V. 179, 184
Peckover J. 160, 163, 168

Prokeš L. 161
Reti R. 7
Rinck H. 13
Saavedra F. 3
Sackmann F. 19
Saryczew A. 8
Saryczew K. 8
Soukup-Bardon B. 158
Troicki A. 1
Vančura J. 18

STUDIUM SZACHOWE W POLSCE

SUPLEMENT

UWAGI I EWENTUALNE POPRAWKI

Bardzo dziękujemy Markowi Halskiemu za nieocenioną pomoc w analizie wszystkich pozycji i za proponowane poprawki.

2. Drugi ruch czarnych powinien być 2... Kf4

11. Nierozwiązalne po 3... Wf7

15. Dual 4. Ke2

16. Uboczne 3. Gd1+.

21. Dual 4. Kg5 i 4. Kh5 nieistotny

23. Uboczne 1. Kg3 h1S+ 2. Kf3 e4+ 3. K:e4 i wygrana. Poprawka dodać czp na e6.

25. Duale 2. He3+ oraz 8. He6+. Ponadto dual w wariancie 1... Hh2 2. Hd7+ i 2. He3+. Poprawka - zmiana gry bez zmiany pozycji (MH).

1. He7! i teraz 4 warianty:

I) 1... Hh8 2. He3+ 3. Hd7+ Ke4 4. Hg4+ Kd5 5. Hf3+ prowadzi do tej samej pozycji o ruch dłużej - strata czasu. 2... Kd5 3. Hf3+ Ke6 4. He4+ Kf7. 5... Kd7 6. Se5+ Kc7 (6... Kd6 7. Sf7+) 6. Hc6+ Kb8 7. Sd7+ Ka7 8. Hb6+. 5. Sd6+! (5. Se5+? Kg8) 5... Kg7 6. He5+ Kg8 7. He8+ Kh7 8. Hh5+ Kg7 9. Sf5+ Kg8 10. He8+ Kh7 11. Hf7+ wygrana.

II) 1... Hf5 2. Ha7+ Kd3 3. He3+ wygrana.

III) 1... Hh6 2. He5+ Kd3 3. Kb3! Hc1 4. Sb2+ Kd2 5. Hf4+ wygrana

IV) 1... Hh2 2. Hd7+. 2. He3+ prowadzi do straty czasu. 2... Ke4 3. Sd2+ Ke3. 3... Kf4 5. Hd6+ 4. Sf1+ w obu wypadkach ze stratą hetmana.

26. Uboczne 1. g6! Można poprawić przestawiając wieżę na na b8 a pionka na g5 i teraz wstęp1. g5, ale tracimy główną ideę studium: logiczne ściągnięcie króla pod szacha.

31. Nieistotny dual 5. Kg5

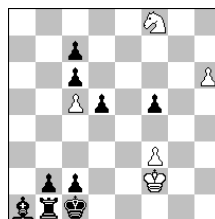
32. Uboczne 1. Sc1+. Poprawka 

38. Uboczne 1. Wb3+ - przestawić czk na b7. Złuda 1. Wb3+? Kc6 2. Wc3+ Kb5! 3. Wb2+ Ka4!

59. Dual 6. Kd8(d7)

61. Uboczne 1. Kd2. Usunąć 1 ruch lub proponowana wersja.

G. Grzeban,
Tidskrift for Schack 1956
Wersja (JR), 2022



Wygrana

1. Ke1! 1. Ke2? d4 2. h7 d3+ 3. K:d3 Kd1 4. h8H c1S+! 1... d4 2. Se6 Po innych ruchach białe nawet przegrywają. 2... d3 3. Sd4 d2+ 4. Kf2 Kd1 5. Sf5 - trzeba atakować pole e3. Jeśli od razu 5. h7?, to 5... c1S! Po raz drugi czarne ratuje promocja w skoczka: 6. h8H Sd3+ 7. Ke3 Wc1! 8. f4 Wc4 9. Hh2 b1S! - a teraz po raz trzeci na drugim polu. 5... Kc1 6. Sd4 Kd1 7. h7 z dwoma wariantami:

A) 7... c1G! 8. Sf5! Nie 8. h8H? pat. Złuda 8. Se2? Kc2 9. h8H d1S+! Promocja w skoczka ratuje czwarty raz - na trzecim polu! 8... Kc2 9. Se3+ Kb3 10. Sd1 z szybkim matem.

B) 7... c1S 8. h8H. Nie 8. Sf5? Sd3+ i to czarne wygryają. 8... Sd3+ 9. Ke3 Wc1 10. Hh2 z matem.

73. Uboczne 1. a5 oraz duale 2 Sa5, Sd6. Poprawka nieznanego autorstwa ze strony <http://eg.didok.ru/chessgame/grzebang-0204-13e1b2-c/> - przestawienie białego skoczka na a8

1. Kd2 K:a1 2. We1 b2 3. Sb6 b1H 4. W:c1 lub 3... Kb1 4. Sa4 itd. jak u autora.

77. Po 1 Kd3 b3 2. Kc3 b2 3. Wh1 b1S+ powinno być 4. Kb3(c2) pat. W wariantcie A drobny dual **8. Wh7 Wh6**, a w 8 ruchu poważniejsze dual **8. Wc1, g1** itd.

78. Nerozwijalne po **1... Gg4**. Przetawić cz G na h7.

81. Nerozwijalne po **1... c6 2. G:h3+ W:h3!** Dodać czph4.

82 Nerozwijalne po **4...h2!** i po **5... Kh5!**

83. W II wariantcie dual **7. Hf5+!** Należy zmienić grę w tym wariantcie począwszy od 6 posunięcia czarnych: 6... Kg1 7. He3+ Kf1 8. Hf4+ Ke2 9. He4+! H:e4 pat.

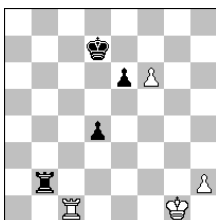
85. Drobny dual **5. Kf2**.

86. Nerozwijalne po **2... Wa4!** oraz **2... Wf4!**

88. Nerozwijalne po **3... Wc3!** Proponowana wersja

W. Proskurowski
Problemista 1964

Pochwała, wersja 2022 (JR) zaakceptowana przez autora.



Wygrana

1. **Wc8!** 1. f7? Ke7. **1... Wb1+**. 1... K:c8 2. f7 Kd7 3. f8H, 1... d3 2. f7 d2 3. Wd8+! K:d8 4. f8H+ Kd7 5. Hf1! **2.Kg2!** Król musi iść po linii g; 2. Kf2? Wb5 3. f7 Wf5+. **2... Wb2+ 3. Kg3! Wb3+ 4. Kg4 d3.** 4... Wc3 5. Wa8 d3 6. f7 d2 7. Wd8+! K:d8 8. f8H+ Kd7 9. Hf7+ Kc6 10.H:e6+. **5. f7 d2 6. Wd8+!** 6. f8H? d1H+.

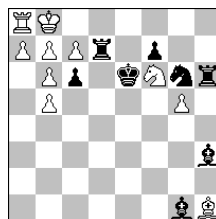
6... K:d8 7. f8H+ Kd7 8. Hf7+ Kd8 9. Hf6+ ze zdobyciem pionka d2 i wygraną.

91. Dual w pierwszym wariantcie **6. Wf4!** i w drugim wariantcie w ostatnim ruchu **11. Wd3+**. Proponujemy zmienić rozwiązanie w I wariantcie począwszy od 5 posunięcia czarnych następująco: 5... Kh2 6. Wh4+ Kg3 7. Wg4+ wieczny szach lub pat, a w II począwszy od 9-go posunięcia czarnych następująco: 9... Ka2 10. Wa1+ Kb2 11. Wb1+ Kc3 12. Wb3+ K:b3 pat.

92. Nerozwijalne po **1... b6!** i **2... b6!** Poprawka przestawić czarnego króla na h8. Rozwiązanie 1. Kf3! 1. Kf2? Kg7(g8) 2. Ke3 Kf6(f7) 3. Kd3 Ke5(e6) wygrana. **1... Kg7 2. Ke4 Kf6** i dalej tak samo jak w oryginale.

93. Uboczne **1. S:d7!** Nowa wersja:

J. Rusinek
New Statesman 1969,
Specjalna nagroda
wersja 2002, Problemista



Remis

1. Gd5+! 1. gxh6? Kxf6 2. bxc6 (2. h7 Gh2 -+) Bh2 3. cxd7 Gh2 4. cd7 G:d7 5. Gc6! Se7 6. G:d7 Kg6 7. Gf5+ K:h6 z marszem króla na b6 i matem na c7. 1. bc6? Gh2 2. cd7 Wh8+ z matem. **1... cd5** 1... Kf5 2. bc6 Wh8+ 3. c8H Gh2+ 4. c7 K:g5 5. S:d7 G:d7 6. H:h8 S:h8 7. G:f7 Kf6 8. Ge8 Gh3 9. Gd7 G:d7 pat. 1... Ke5 2. S:d7+ K:d5 3. gh6 G:d7 4. c8H =, 1... Kd6 2. gh6 Gh2 3. bc6 W:c7 4. bc7 z przewagą białych. **2. S:d7.** 2. gh6? K:f6 i mat w 5 ruchach. **2... Wh8+**. 2... Gh2 3. gh6 Kd7 4. h7 Ke6! (inaczej pat) 5. Kc8! Ke7+ 6. Kb8 remis. **3. Sf8+!** 3. c8H? Gh2+ 4. Se5+ K:e5 5. Kc7 Kd4+6. Kc6 Se7X.

A) 3... S:f8 4. c8H+! 4. c8G+? Kd6 z matem.
4... Sd7+ 5, Kc7 Gh2+ 6. Kc6 .

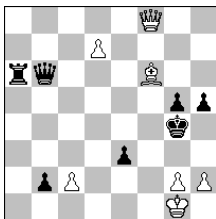
B) 3... W:f8+ 4. c8G+! 4. c8H+? Kd6 5. H:f8
S:f8 wygrana. 4... Kd6 pat.

C) 3... Kd6 4. c8S+! 4. c8H? Kd6! 4... Kc5
5. Sd7+! 5. Kc7? Gh2+ z matem. 5... G:d7 6.
Kc7 =.

D) 3... Ke7 4. c8W!! 4. c8H? Gh2+ 5. Hc7+
Gd7 6. H:h2 W:h2 7. S:g6+ Kd6 8. Se7 K:e7 9.
Kc7 Wc2+ z matem. 4. c8S+? Kd8 5. Sd6 W:f8
z szybkim matem 4... Gh2 5. Wc7+ Kd8! 5...
Gd7 pat. 6, S:g6. 6, Se6+? Ke8 7. Sd4 Sf8 i
mat w 4 pos. 6... We8! 6... Wg8 7. Se7!
W:g5 8. S:d5 lub 8. Sc6+ remis. 7. Se5! 7.
Se7? W:e7 z matem; 7. Sf4? Gd7! 8. S:d5 Wf8
9. g6 fg6 10. S~ Ke7+. 7... G:e5. 7... W:e5 8.
g6 i nie ma obrony przed patem. 8. g6 W:f8.
8... Gd7 9. gf7 Wh8 10 f8H W:f8 pat. 9. g7! 9.
gf7? Gd4! 10. We7 G:b6! 11. We8+ Kd7 12.
W:f8 Gc7X. 9... G:g7 10. W:f7. 10. We7? Gf1!
11. W:f7 Ge5+ 12. Wc7 Ke8 13. Kc8 Gh3+ 14.
Kb8 Wf5! 15 Kc8 Wf7+ 16. Kb8 Wd7! Kc8
Wd8X. 10... Ge5+ 11. Wc7 Gd4 12. Wf7!
We8 13. We7! Wg8 14. Wg7 Wh8 15. Wh7
pozycyjny remis albo pat.

94. Uboczne 1. He7! Okazuje się, że popraw-
na jest pierwotna wersja!

J. Rusinek
Szachy 1971,
1 nagroda



Wygrana

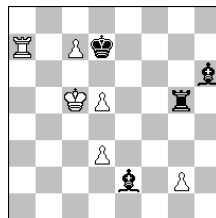
1. h3+ Kh4 1... Kf4 2. G:b2+ Ke4 (2... Kg3 3.
Ge5+ Kh4 4. Kh2 g4 5. He7+) 3. Hf3X; 1...
Kf5 2. G:b2+ Ke6 (2... Kg6 3. Hg8+ Kf5 4.
Hf7+) 3. He8+ Kf5 4. Hf7+ 2. Ge5! 2. G:g5+?

K:g5 3. d8H+ H:d8 4. Hd8+ Wf6 5. h4+! Kg6
6. Hg8+ Kh6 7. Hg5+ Kh7 8. H:h5+ Kg7 9.
Hg5+ Kh7 10. H:f6 b1H+ 11. Kh2 H:c2 i bazy
podają remis mimo tego, że białe mogą zdobyć
pionka e3. 2... e2+ 3. Kh2 Hg1+! 4. K:g1
Wa1+ lub A) 5. Kh2 Wh1+! 6. K:h1 e1H+ 7.
Hf1!! 7. Kh2? H:e5+! 7... H:f1+ 8. Kh2!
Hf2! 9. d8H Hg1+! 10. K:g1 b1H+ licząc na
pata po 11. Kh2? Hg1+ 12. K:g1, ale 11. Hd1!
H:d1+ 12. Kh2 i wygrana.

A) 4... e1H+ 5. Hf1! 5. Kh2? H:e5! 5...
H:f1+ 6. Kh2! Hf2 7. d8H i wygrana.

95. Nierozwiązalne po 4... b5! Wersja:

J. Rusinek,
Szachy, 1971
Wersja, 2022

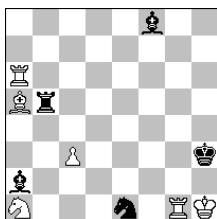


Remis

1. Kb6! Aby uaktywnić króla białe oddają pierw-
szego pionka. 1... W:d5. 1... Wg6+ 2. Kb7 Wg8 3.
Wa6 Gf4 4. Wg6(f6) =. 2. c8H+! A teraz oddają
drugiego zaawansowanego pionka. 2. Kb7? Wb5+
wygrana. 2... K:c8 3. Kc6. Grozi mat i zdobycie
wieży. 3... Kb8 4. Wb7+! Tematyczna złuda 4.
We7? Wc5+! 5. Kb6 (5. K:c5 Gf8 6. Kd6 Gg4) Gg4
6. Wd5 Wb4! 7. We8+ Gc8 wygrana. Trzeba dlatego
zmusić czarnego króla, aby poszedł na a8. 4... Ka8 i
dopiero teraz 5. We7! Teraz po odejściu gońca ginie
czarna wieża, ale czarne jeszcze nie rezygnują. 5...
Wc5+! licząc na 6. K:c5 Gf8 7. Kd6 Gg4, ale bicie
w szachach nie jest przymusowe: 6. Kg3! Gh5 7.
g4! 7. Wd7(a7)? Ge3; 7. We6? Gf8! 7... G:g4. 7...
Gf8 8. Wa7+. 8. Wd5! i remis bo nie można bronić
gońca ruchem 8... Wg5 z powodu mata po 9. We8+.
Teraz widać wyraźnie po co białe zmuszały czarne-
go króla do pójścia na a8.

99. Nierozwiązalne po 7... W:a4+. Propono-
wana wersja.

**J. Rusinek,
Schakend Nederland, 1978
wersja 2022**



Remis

Białe mają jakoś i pionka więcej, ale czarne grożą matem po 1... Gd5+. Można się bronić bijąc skoczką 1. W:e1?, ale wtedy jest mat po 1... Gd5+ 2. Kg1 Gc5+ 3. Kf1 Gc4+ 4. We2 Wb1X. Po 1. Wgg6? jest mat 1... Gd5+ 2. Kg1 Sf3+ 3. Kf2 (3. Kf1 Wb2 z nieuchronnym matem) 3... Gc5+ 4. Ke2 Wb2+ 5. Kd1 (5. Kd3 Wd2X) 5... Wd2+ 6. Kc1 Ga3 7. Kb1 Ga2X. Widzimy w tych wariantach, że białym przeszkadza ich własny pionek. Dlatego tematyczną złudą jest 1. c4? G:c4 i dopiero teraz 2. Wgg6. Ale czarne i teraz znajdują wygraną: 2... Sf3! Grozi 3... Wb1+. Najlepsze jest 3. Sc2. (Inne obrony: 3. Wab6 W:a5; 3. Wgb6 Gf1! z szybkim matem; 3. Wh6+ Sh4! 4. W:h4+ K:h4 5. Wa7 Gd5+ 6. Kg1 Gc5+.) 3... Gd5! 4. Gb4 (4. Wh6+ G:h6 5. W:h6+ S:h4 i 6... W:a5) 4... G:b4 5. Wh6+ (5. S:b4 W:b4 6. Wa1 Sh4+) 5... Sh4+ 6. Kg1 Gf8! i białe muszą oddać wieżę za lekką figurę - i otrzymujemy układ sił dla czarnych wygrany. Jeśli 2. W:e1, to 2... Gd5+ 3. Kg1 Gc5+ 4. Kf1 Gc4+ 5. We2 Wb1+ 6. Ge1 G:a6 i gdyby nie Sa1, to byłby pat. Teraz po 7. Sc2 Wb2 czarne wygrywają. Trzeba zatem pozbyć się i skoczka! **1. Sb3!! G:b3 2. c4! G:c4.** Pułapka 2... Sd3 3. cb5? Sf2X nic nie daje: 3. Wg3+ (remisuje też 3. Wf6) K:g3 4. ab5 =. **3. W:e1.** 3. Wgg6? Sf3. **3... Gd5+ 4. Kg1 Gc5+ 5. Kf1 Gc4+ 6. We2 Wb1+ 7. Ge1 G:a6** wzorowy pat z dwoma związanymi figurami.

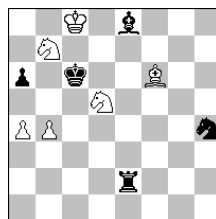
100. W wariantcie 1... Kc8 powinno być: 2. Kg5 Sg8 i teraz nie 3. Kg6?, tylko 3. Wb6! Kc7 4. a7 K:b6 5. a8H =.

101. Zmienić nieznacznie grę:

1. Ga6+ Kf2 2. Ga7+ Kg3 3. Gc5 Sb1+ 4. Kc2 e5 5. Gd6! Kf4 6. Gd3 Wg1 7. Gc5! 7. Gh7? Wg7 8. Gd3 Wb7 9. Gg6 Kg5 wygrana. 7... Wh1. Lub 7... We1 8. Gb4 =; 7... Wg3 8. Gf8(e7) =. **8. Gd6 Wh3 9. Gb4! 9. Gc5? Sc3! 10. K:c3 e4 wygrana. 9... Wh6 10. Kb3! 10. K:b1? Wb6! 10... Rh3 11. Kc2 Kg5 12. Ge7+ Kh6 13. Gb4 remis pozycyjny.**

102. Nierozwiązalne po **3... Kc7!** Nowa wersja

**J. Rusinek
Ceskoslovensky Sach 1972
1 w. h.
Wersja 2021, Problemista.eu**

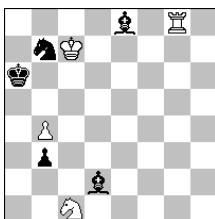


Wygrana

1. Sc3. 1. Se7+? W:e7 2. G:e7 Sf5 dzięki różnorodnym gońcom czarne mają remis na wiele sposobów. **1... Gd7+.** 1... Wh2 2. b5+ ab5 3. ab5 Kb6 4. Gd4X. **2. Kb8 We8+ 3. Ka7.** Teraz grozi 4. b5+ ab5 3. ab5+ Kc7 4. Sd5+ Kc8 5. Sd6X. Po ruchach wież lub gońcem i 4. G:h4 przewaga materialna białych jest olbrzymia. Trzeba uciec skoczkiem i jednocześnie bronić pola d6. **3... Sf5,** ale teraz następuje forsowny mat, choć niełatwy do znalezienia, bo trzeba po drodze oddać gońca i skoczka. **4. b5+ ab5.** Po 4... Kc7 mat będzie o jeden ruch szybciej. **5. ab5+ Kc7** i jeszcze nie 6. Gd8+? Kc8!, ale **6. Sd5+ Kc8 7. Sb6+ Kc7** i dopiero teraz **8. Gd8+! W:d8 9. Sd5+ Kc8 10. Sd6+! S:d6 11. Se7+ Kc7 12. b6X.** Mat jest wzorowy z trzema aktywnymi blokowaniem.

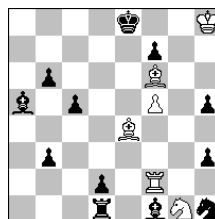
103. Wielokrotnie nierozwiązalne, bo 2G - zawsze wygrywają ze skoczkiem. Nowa wersja:

J. Rusinek
Problemista 1972
1 nagroda
wersja Kronika, 2008



Remis

J. Rusinek
Szachmaty w SSSR, 1975
1 nagroda
wersja, 2022



Remis

1. b5+! 1. S:b3? Gf4+ 2. Kc8 Gf7 3. Wg7 (3. b5+ Kb6 4. Wg7 Ge6+ 5. Wd7 Sd6+ 6. Kd8 Gg5+ 7. We7 Sf5(c8) wygrana) 3... Ge6+ 4. Wd7 Kb6 5. Sd4 (5. S~ Kc6: 5. b5 Sd6+) 5... Sd6+ 6. Kd8 Gg5+ 7. We7 Gg4 i wygrana bo nie ma pata po 8. Se6 G:e6. 1. W:e8? b2! **1... Ka7.** 1... G:b5? 2. Wa8X. **2. S:b3.** Ale nie 2. b6+? Ka6 3. S:b3 Gf4+ 4. Kc8 Gf7 5. Wg7 Sd6+ 6. Kd7(d8) G:b3 wygrana. **2... Gf4+ 3. Kc8 Gf7 4. Wg7 Ge6+.** 4... Sd6+ 5. Kd8 i go-niec jest związany, **5. Wd7 Kb6.** Groziło 6. Sc5. 5... Gd6 6. Sa5! Gd7 7. Kd7 S:a5 8. K:d6 =; 5... Ka8 6. Sd6 (remisuje też 6. b6) Gg4 7. b6 Sc5 8. b7+ S:b7 9. Sf5 G:f5 pat. **6. Sd4 A) 6... Gg4(h3) 7. Sf5! G:f5 pat** [7... Sc5 8. Wf7 (Wd5)] **B) 6... Sd6+ 7. Kd8 Gg5+ 8. We7 Gg4(h3).** 8... Gc8 9. Sf3 Gf6 10. Se5 K:b5 11. Sc6(g6) =. **9. Se6! G:e6 pat.**

105. Liczne duals począwszy od 10 posunię-cia. Poprawka - zmiana gry:

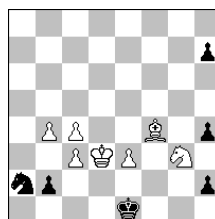
1. Ge3+ 1. K:d2? Wd8; 1. Se3? Sf3 2. Gf2 W:e3 3. G:e3 d1H; 1. Sf2? Sf3; 1. Kc2? Wc8+ 2. Kd1 Wc1+. 1... Kg7 2. G:d2 Wc8+ 3. Kb3 3. Kb4? Wc4+ 4. K~ Wd4; 3. Kb2? Sc3+ 4. Kc2 S:d2 5. K:d2 Wd8. 3... Wd8 4. Sg3 W:d5 5. Sh5+ Kh8! 5... Kh7(g8) 6. Sf6+; 5... Kf8 6. Gb4+. 6. Gc3 Wb5+ 7. Ka4 Wc5 8. Kb4 Wc4+ 9. Kb3 remis; lub 6... Wd3 7. Kc2 re-mis.

108. Okazuje się, że pionek f3 jest niepotrzeb-ny: oto nowa pozycja:

Rozwiązanie bez zmian.

110. Nerozwijalne po 1... S:c3+. Wersja

J. Rusinek
Szachmaty w SSSR, 1974
1-2 nagroda
wersja 2022



Wygrana

1. Kc2 b1H+! 1... S:c3 2. K:b2 z przejściem do gry głównej. **2. K:b1 S:c3+.** 2... hg3 3. G:g3+ i 4. G:h2. **3. Kb2!** Dlaczego nie 3. Kc2 ? Okaze się w końcówce pionkowej, natomiast pozostawienie króla na pierwszej linii naraża go na szacha w 9 pos. **3... Se2.** Lub 3... Sd1+ 4. Kb3 Sf2 5. Sh1! Wygrana. **4. Sh1 S:f4 5. ef4.** 5. b5? Sd3+! 6. Kc3 Kf1 =. **5... Kf1.** Którego pionka przesunąć? **6. c5!** Tylko tego! Pionka f trzeba zostawić na sam koniec., a po 6. b5? Kg2 7. b6 K:h1 8. b7 Kg1 9. b8H h1H białym nie uda się wymienić hetmanów. **6... Kg2 7. c6 K:h1 8. c7 Kg1 9. c8H h1H 10. Hc1+.** Tylko wymiana hetmanów daje białym szansę na zwycięstwo. **10... Kh2 11. H:h1+ K:h1 12. b5 h3 13. b6 h2 14. b7 Kg1 15. b8H h1H 16. Ha7+!**

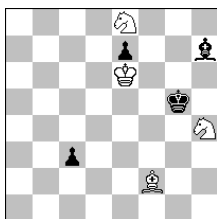
Teraz widać sens ruchu 3. Kb2! Po 3. Kc2? Białe musiałyby najpierw ruszyć pionkiem b (żeby móc wymienić hetmany w 11 posunięciu poprzez 10. Hb1+), potem pionka c i po 15. c8H h1H 16. Hc5+ Kf1 następnej wymiany hetmanów by nie było. 16... Kf1 17. Ha1+ Kg2 18. H:h1+ K:h1 19. f5 h5 20. f6 h4 21. f7 h3 22. f8H h2. Teraz widzimy dlaczego pionka f trzeba było promować jako ostatniego – przy hetmanie na b8 lub c8 pozycja byłaby remisowa, a teraz białe dają mata 23. Hf1X.

112. Uboczne 1. d6+. Usunąć pierwszy ruch białych i czarnych.

115. Uboczne 4. Gc1! Poprawka dodać czpd6. Rozwiązanie bez zmian.

118. Uboczne 5. Se4. Nowa wersja.

J. Rusinek
Tidskrift för Schack 1978
2 nagroda
wersja, Kronika 2007



Wygrana

1. Sg2! Żłuda 1. Sf3+? Kf4 2. Sd4 (po 2. Se1 czarne mają w porównaniu z grą główną tempo więcej) 2... c2 3. Sb3 Gg8+ i 4... G:b3. 1... Kg4! i nie można 2. Ge3? Kf3! 2. Se1! Kolejna żłuda 2. Ge1? Ge4! 3. Se3+ Kf3 4. Sc4 Ke2 5. Gc3 (lub 5. Gb4(g3) Gd3! 6. Se5 c2(Gh7)) 5... Kd3 6. Sd2 i teraz nie 6. Kc3? 7. Se4 i wygrana wg Troickiego, ale 6... Gg6(c6)! =. 2... Kf4. Groziło 3. Ge3. 3. Sc7! Gf5+! Jeśli od razu 3... c2, to 4. Sd5+ Ke4 4. Sc3+ i 5. Se2+. 4... K:e7. 4. Kd5? blokuje pole skoczkowi i po 4... c2 pionka nie ma jak zatrzymać. 4... c2 5. Sd5+ Ke5. 5... Ke4 6. Sc3+ i 7. Se2. 6. Sc3! 6. Sb4? c1S! =. A) 6... c1H 7. Gg3+ Hf4 8.

Sf3X - wzorowy mat ze związaniem. B) 6... c1S 7. Ge3! Nie Gg3+ Kd4 =. 7... Sb3 8. Sf3X.

119. Dual. 2. Kg6. Przetawić bK na h7. Rozwiązanie: 1. Sf4+ Kg3 2. Kg6 itd.

120. Niepoprawne, bo układ W+G+S przeciwko W+G okazał się być zawsze wygrany dla strony silniejszej.

123. Uboczne 1. Ge6 oraz duale w 4, 5 i 6 ruchu.

133. Duale 5. Wd7/We7/Wf7/Wh7.

134. Dual 2. Ge6!

137. Dual w II wariancie 6. Wf7!

138. Uboczne 2. K:e6! oraz duale 9. Wb5/Wc5/We5, i 10. S:e6+ w wariancie 2. Dodać cz pc5 i skrócić grę w obu wariantach: w I skończyć na 7. Sf6+, a w II na 8. Sf4+. Pojawia się nowy wariant:

B) 2... c4 3. Wc5 Wa3 4. Gd1! W:a6 5. G:e2+ Kf4 6. W:c4+ Ke3 i teraz puenta 7. Gh5! Tematyczna żłuda: 7. Gd1? e5! 8. Wc3+ Kf2 9. Wf3+ Ke1 10. Gc2 Wc6 11. Gb3 Ke2 12. Wf5 e4! z wygraną; 7. Gg4? e5 8. Wc3+ Kf4 z atakiem na gońca i wygraną. 7... Wa5 (lub 7... e5 8. Wc3+) 8. Gd1! a teraz już goniec na d1 może grać, bo czarna wieża stoi gorzej. 8... e5 9. Wc3+ Kf2 10. Wf3+ Ke1 11. Gc2

B1) 11... Wc5 12. Gb3 Ke2 13. Wf5! i nie można grać 13... e4, bo ginie wieża. Remis.

B2) 11... Wa2 12. Gd3! d1H 13. Wf1+ Kd2 14. W:d1+ K:d1 15. Ke6! Wa5 16. Ge4 Kd2 17. Gd5 =.

142. nierozwiązalne po 5... Wa3/Wc3/Wd3!

143. Dual 4. Gg6+! oraz 7. He8+. Poprawka: dodać czarne pionki na f5, d6, d7. Rozwiązanie: 1. Ge2+! Ke3 2. Gh5! Kd3 3. h7 Sh3 4. Ge2+ Ke3 5. h8H Sf2+ 6. Kc2 K:e2 7. He8+ Se4 8. Hh5+ wygrana.

144. Drobný dual 12. Kb7

145. Nerozwiązalne po 7... Wd2!

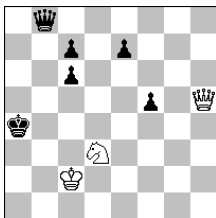
148. Uboczne 1. Wh2! i liczne duple w dalszej grze.

149. Nerozwiązalne po 3... Sf5! Poprawka (MH): Przetawić czarnego skoczka na f4. Rozwiązanie bez zmian.

150. Poważny dual 4. Kh4!

153. Poważne duple 2.He7, 6.Hb5, 8. Hc6! Proponowana poprawka (MH):

E. Wolański,
Revista de Sah 1938, 1 nagroda
Wersja MH 2021



Wygrana

1. Hf7! 1. Hh4+ f4! =. 1... Hc8. Lub 1... e6 2. H:e6 Hf8 3. H:c6+! Ka5 4. Sc5! Kb4 (4... Hd6 5. Sb7+) 5. Ha4+ (5. Sa6+ Ka5 6. Sc5 Kb4) 5... K:c5 6. Ha3+) 2. H:e7 Kb5 (lub 2... Ka5) 3. Hc5+ Ka6 4. Sb4+ Kb7 5. H:c6+ Kb8 6. Hb5+ Ka8 7. Sc6! f4 8. Kc1! Stratą czasu jest 8. Kd2 Hd7+ 9. Kc1 Hc8 10. Kc2 f3 itd., 8... f3 9. Kc2 f2 10. Kc1 f1=Q+ 11. Q:f1 Kb7 12. Qb5+ Ka8 13. Kc2 Qb7 14. Qa5 wygrana.

154. Nerozwiązalne po 1... Gf3!

155. Duple 8. Wb8!, 9. Wa3!, etc.

156. Uboczne 1. Wf5! i 2. Wf8! oraz nierozwiązalne po 3... cb1S!

159. Nerozwiązalne po 3... We1+!

161. Dual 3. Wg7!

165. Dual 2. Ge5!

168. Dual 6. Wg8! i 12. Wg3!

169. Dual w 2 wariantach 6. W:c7!

170. Dual w 2 wariantach 9. Kf2! i w trzecim 8. K:h4!

172. Nerozwiązalne po 3... Hc1! i 3. Hh1!

174. Wiele duali w wariantach 1: 2. Sb6!, 3. Sb6!, 5. Kd2!; oraz w drugim 2. Sb6!, 3. Sb6!

175. Dual 3. a4!

176. Dual 11. Ke5!

180. Nerozwiązalne po 3... Wb7+ 4. Kg8 Sd7! oraz dual w 1 wariantach 10. Wc5+!

181. Nerozwiązalne po 2... Ka6! 3. Hb1 Wd6! 4. Hb8 Wc6+! 5. Kb3 K:a5! 6. H:d8 Kb6/ Ka6/ Wb6+.

183. Dual po 2. g7! G:g7 3. G:g7 Se3 4. Gd7!

184. Bardzo prawdopodobne uboczne 1.Sg4!