

Jan Rusinek & Piotr Ruszczyński

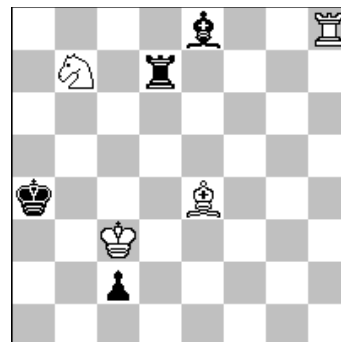
## NOWA TEORIA OBALA STUDIUM, A POTEM POMAGA SKOMPONOWAĆ NOWE

Oto ponad 40-letnie studium wielokrotnie przedrukowywane.

**J. Rusinek & P. Ruszczyński**  
**Schakend Nederland, 1979**  
**4 nagroda**  
**Wygrana**  
**4b2R/1N1r4/8/8/k3B3/2K5/2p5/8**

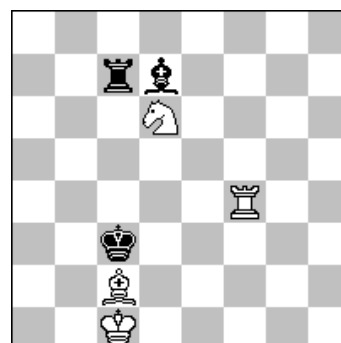
Rozwiązanie: **1. Kb2 c1H+** **2. K:c1 Wc7+** **3. Gc2+ Kb4** **4. Wh4+ Kc3** **5. Sd6 Gd7** **6. Wf4** i powstała pozycja na diagramie 2:

1.



Ruch czarnych. Czarne są zugzwangu: **6... Wc6** **7. Sb5X**; **6... Gc6** **7. Wc4X**. Przesłona Grimshaw na polu c6.

2.

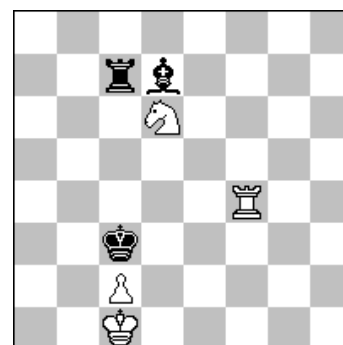


W czasach, kiedy studium powstało pozycja W+G+S kontra W+G (przy jednopolowych gońcach) była uważana za remisową.

Po wielu latach okazało się, że pozycje wieża plus dwie lekkie figury kontra wieża plus lekka figura są wygrane dla strony silniejszej (jeśli nie ma forsownej wymiany). Dlatego studium ma uboczne rozwiązania już począwszy już od 3 posunięcia. Wygrywa np. **3. Kd2** (w 111 pos.).

Można próbować studium poprawić zamieniając gońca c2 na pionka. Mamy wtedy pozycję:

Ruch czarnych. Po **1... Wc6** mamy tylko **2. Sb5X**, natomiast po **1... Gc6** mamy **2. Wc4X** oraz dodatkowo **2. Kb1**, **2. Wg4** i **2. Wh4**. Po **2. Kb1 Gd7** trzeba wrócić **3. Kc1** tak, że nie jest to najmniejszy nawet dual, bo wracamy do **identycznej** pozycji. Natomiast po **2. Wg4 Gd7** można



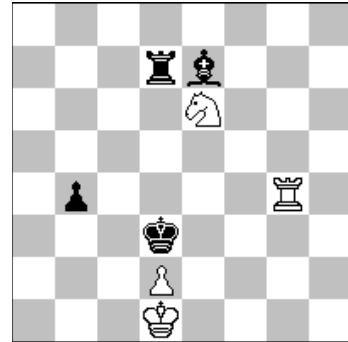
zagrać 3. Wf4, ale i 3. Wh4 co daje nieistotny, ale mimo wszystko dual. Co można w tej sytuacji zrobić?

Okazuje się, że można! Trzeba przesunąć pozycję w prawo i dodać czarnego pionka. Otrzymujemy teraz pozycję bez żadnych najdrobniejszych duali!

Ruch czarnych: 1... Wd6 2. Sb5X; 1... Gd6 2.

Wd4X. (1... Wd5 2. Sf4+, 1... b3 2. Wa4!)

Wprawdzie po 1... Gd6 komputer podaje i 2. Wh4, ale po 2... Gd7 wieża **musi** wrócić na f4 i powstaje **identyczna** pozycja - zatem dualu nie ma.



Co więcej - pozycja na diagramie okazała się pozycją **wzajemnego zugzwangu** - przy ruchu białych jest remis. Po jedynym sensownym 1. Wf4 wieża blokuje pole swojemu skoczkowi i remisuje 1... Wd5!

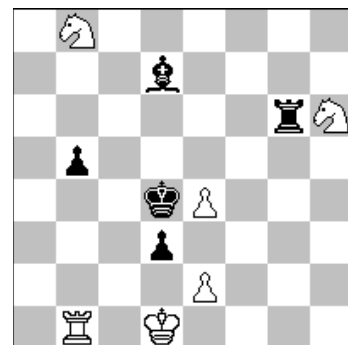
Skoro tak, to trzeba było spróbować znaleźć taką grę, żeby była tematyczna złuda prowadząca do pozycji na diagramie z ruchem białych. Okazuje się, że lepiej przesunąć całą pozycję o jedną linię do góry, bo wtedy jest szansa, by biały pionek przyszedł na swoje miejsce w procesie gry. Oto końcowy efekt. Uważamy, że ilość nowych elementów jest wystarczająca, aby wziąć udział w konkursie. Zresztą niech sędzia zadecyduje.

**J. Rusinek & P. Ruszczyński**

**Posłane na konkurs The Problemist, 2022**

**Wygrana**

1N6/3b4/6rN/1p6/3kP3/3p4/4P3/1R1K4



1. Kd2 Ge8 2. Sf5+ K:e4 3. Se7 Wb6 4. ed3+ Kd4 5. Wf1! Tematyczna złuda 5. Wg1? W:b8 6. Wg5 Wd8 i białe są w zugzwangu: 7. Wf5 Wd6! remis.

5... W:b8 6. Wf5 Wd8 7. Wf5! i czarne są w zugzwangu. 7... Wd7 8. Sc6X; 7... Gd7 8. Wd5X; 1... Wd6 8. Sf5+, 7... b4 8. Wa5).

Trochę przydługi, ale na szczęście forsowny wariant powstaje po 3... Wg2.

Komputery pokazują wygraną po 4. Wb4+ Ke5 5. K:d3 Kd6 6. Sf5+ Kc7 7. We4

Gh5 8. Sa6+ Kb7 9. Sc5+ Kb6 10 Se7+ Kd7 11. We7! G:e2+ [lub 11... W:e2 12. Se5+ Kb6 13. Sd4 Wh2 14. Kc3 Wh4 15. We6+ Kb7 16. S:b5] 12. Kd4 Wg5 (po innych ruchach są szybkie maty) 14. Sf6+ Kb6 15. Sd5+ Ka6 16. We6+ Ka7 17. Sd6 Gf3 ( po innych ruchach gońca jest szybki mat) 18. S:b5 i pozycja jest już teoretycznie wygrana bo mamy wzmiankowany wcześniej układ sił wieża plus 2 lekkie figury kontra wieża plus lekka figura. **To co nam obaliło nasze oryginalne studium tu pomogło!** Przy okazji ten wariant pokazuje siłę ataku wieży z dwoma skoczkami.

Mieliśmy jeszcze wersję z trzema dodatkowymi ruchami (w tym dwie ofiary), ale po naradzie uznaliśmy, że nie warto przedłużać rozwiązania i posłaliśmy na konkurs pozycję pierwszą.

Wersja styczeń 2022

**Wygrana**

1N6/3b2B1/3r3N/1p6/2R1P3/3pk3/1p2P3/4K3

**1. Wb4 b1H+! 2. W:b1 Wg6 3. Gd4+! K:d4 4. Kd2 itd.**

