

Jak prezentować studia?

W konkursie z okazji Zjazdu Problemistów Polskich wzięło udział kilku początkujących autorów. Bardzo się cieszymy - niektórzy z nich mają troszkę kłopotów z opisem rozwiązania.

Dlatego uznaliśmy, że dobrze byłoby tym Kolegom przy pomocy artykułiku zasugerować pewne najczęściej stosowane zasady opisu rozwiązań studiów, które mogą rzutować na ocenę (np. przez sędziów).

Na początek podkreślmy, że te zasady nie są sztywne i różni kompozytorzy czy sędziowie mogą mieć i mają nie zawsze takie same zdania na ten temat i mają do tego pełne prawo! Tu opisujemy tylko pewne zasady, którymi my się kierujemy (i też nie zawsze i nie dogmatycznie!). Należy z szacunkiem podchodzić i do innych opinii i sposobów opisywania rozwiązań.

Tych zasad nie wymyślaliśmy sami, ale wzorowaliśmy się na uznanych autorytetach.

a) STUDIA

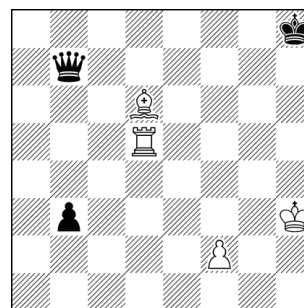
W dziedzinie studiów niewątpliwie takim autorytetem jest genialny arcy mistrz armeński Genrich Kasparian (1910 - 1995).

Był on nie tylko wybitnym kompozytorem (przez wielu uznawanym za największego kompozytora studiów w historii), ale również autorem wielu książek i artykułów o studiach. W książkach tych potrafił komentować utwory (swoje jak i innych) w sposób niezwykle pouczający!

Wybraliśmy trzy jego studia ze zbioru "Etiudy, Statji, Analizy, 1988. Na przykładzie jego komentarzy, mamy nadzieję wyjaśni się, w jaki sposób warto opisywać rozwiązanie studium.

Tekst Kaspariana jest czcionką normalną, a nasze uwagi i wnioski czcionką pochyłą.

1. G. Kasparian Biuletyn Mistrzostw ZSRR 1949



Remis

7k/1q6/3B4/3R4/8/1p5K/5P2/8

1. Ge5+ Kg8!

1... Kh7 ułatwia obronę białych z powodu 2. Wd3, po czym mogą one zbudować mocną pozycję obronną. poprzez We3, Kh2 itd.

2. Wd8+.

Zmuszając czarnego króla do pójścia na 7 linię odcinając w ten sposób czarnego hetmana od pola h7. Nie można oczywiście 2. Wd3? z powodu 2... Hh7+. Przegrywa też 2. Wd2? Hf3+ 3. Kh2 (3. Kh4 He4+ 4. f4 He1+) 3... Hh5+.

[Po 2. Wd2? wygrywają też inne ruchy czarnych: 2... He4 i 2... Hh7+ - łatwe do znalezienia - na pewno Kasparian je widział, albo bez trudu mógł zobaczyć, ale poprzestał na wskazaniu tylko jednej drogi czarnych do wygranej (komputer wskazuje jeszcze trzecią, ale trudną drogę 2... Hh1+). Ponadto jest tu ruch białych obalany jednoznacznie np. 2. Wd4 Hf3+!, ale Kasparian go wcale nie rozpatruje, bo wygrana czarnych jest oczywista]

2... Kf7 3. Wd3 Ke6!

Czarne z tempem wprowadzają do gry króla. Jeśli spróbują grać na wygraną wstępnym szachem 3... Hh1+, to białe odpowiedzą 4. Kg3 Ke6 5. Gb2!

[Remisują też ruchy 5. Gc3, 5. Gd4, 5. Gg7 i 5. Gh8, ale Kasparian podaje tylko najłagodniejszą drogę do remisu z zablokowaniem pionka b3 - zauważmy, że daje wykrzyknik po ruchu 5. Gb2! mimo tego, że nie jest to jedyne prowadzący do celu.]

5... Kf5 (5... Hg1+ 6. Kf3 Hf1 7. Ke3 [remisuje też 7. Wc3, 7. Wd2, 7. Wd4, 7. We3+] i potem 8. Wd2 z remisem.)
6. Wf3+

[remisuje również 6. W:b3, 6. Gc3, 6. Wd4] Kg6 7. W:b3 [tu remisuje 9 innych posunięć - nie warto ich wszystkich wypisywać] Hg1+ 8. Kh3 [tu remisuje też 8. Kf4 i 8. Kh4] H:f2 9. Wg3+ remis. [remisuje też 9. Ga3 i 9. Kg4].

4. We3 Hh1+. Albo 4... Kf5 5. Kh2 Hh7+ 6. Kg1 [również remisuje 6. Kg2] Hg6+ 7. Kf1! Ha6+ 8. Kg1 remis [i tu również można grać 8. Ke1 oraz 8. Kg2.]

5. Gh2+

Przegrywa 5. Kg3? Kf5! 6. f4 (6. Gb2 Hg1+ 7. Kh3 H:f2 [wygrywa też 7... Kf4] 8. W:b3 Hc2! [można też 8... He2 i 8. Hf1+ - Kasparian daje wykrzyknik, mimo tego, że nie jest to jedyne obalenie]) 6... Hg1+ [wygrywa też 6... b2] 7. Kf3 b2 8. G:b2 Hf1+ 9. Kg3 H:f4+. Albo 5. Kg4? Hg2+ 6. Gg3+ Kf6 [wygrywa też 6... Kf7] 7. We2 (7. W:b3 He4+ 8. Kh3 He6+) 7... Hd5! [wygrywa też 7... Hg1, 7... Kf7, 7... Kg6, 7... Kg7 i 7... Hf1].

5... Kf5 [jest też "wariant" 5... Kd5 6. W:b3 niepodany przez autora] **6. W:b3,**

Nieudana pozycja wieży pozwala czarnym zorganizować atak. Końcowa gra nie jest pozbawiona ostrych i zaskakujących posunięć.

6... Hf1+ 7. Kg3 Hc4!

Z dwoma groźbami 8... Hg4# i 8... H:b3.

8. Wf3+ Kg5 9. Gg1!

Złe jest 9. Kg2? He4 i czarne wygrywają. [tu do wygranej prowadzi też posunięcia 9... Hd5 i 9... Hc6, ale nie są to "dualne", bo czarne aby wygrać muszą i tak doprowadzić do tej samej pozycji po 9... He4: 10. Kg3 He5+ 11. Kg2 He4. Tak więc ruch 9. Kg2? ma jednoznaczne obalenie, ale autor nie nazywa go złudą].

9... Hg4+

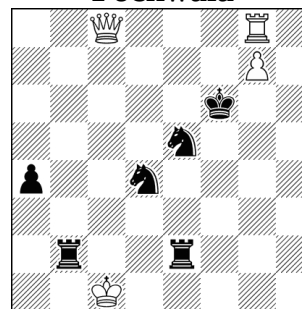
Czarne wygrywają wieżę, ale...

10. Kh2 H:f3 pat.

A oto drugie studium z tej książki.

2. G. Kasparian Magyar Sakkelet 1975

Pochwała



Wygrana

2Q3R1/6P1/5k2/4n3/p2n4/8/1r2r3/2K5

1. Hf8+.

Nie wystarczy do wygranej 1. Wf8+? K:g7 2. Wg8+ Kf6 [remisuje też 2... Kh7] 3. Hf8+ Kf5.

1... Kg6.

Prosta wygrana jest po 1... Kf5 2. H:d4 [wygrywa również 2. Wf8+ Ke4 3. Hh4+].

2. Hd6+!

Teraz słabe było 2. H:d4? z powodu 2... Wec2+ [dobrze jest też 2... Wbc2+ i 2... a3] 3. Kd1 Wd2+ 4. H:d2 W:d2+ 5. K:d2 Sf7 z remisem.

2... Kh7.

Albo 2... Kg5 3. H:d4 a3 4. Wd8! [można też 4. Hg1+ mimo tego autor użył wykrzyknika] We1+ 5. Hd1 i wygrana.

3. Wh8+ K:g7.

Białe mają wybór pomiędzy dwoma kontynuacjami - 4. Hf8+ i 4. Hh6+.

4. Hf8+!

Symetryczną złudę 4. Hh6+? rozważa się na końcu rozwiązania.

4... Kg6 5. Wh6+.

5. Wg8+? Kh5 6. He8+ Kh6!

Tu obalenie jest jednoznaczne, ale autor nie uznał ruchu 5. Wg8+ za ważną lub tematyczną złudę.

5... Kg5 6. Hf6+.

6. Hg7+? Kf5 [można też 6... Kf4] 7. Wh5+ Ke4.

6... Kg4 7. Wh4+ Kg3 8. Hf4+.

Słabe było 8. Hg5+? Kf2 9. Wh2+ Kf3 [można i 9... Kf1] 10. Wh3+ Ke4.

8... Kg2 9. Wh2+ Kg1 10. Hg3+ Wg2 11. W:g2+ W:g2 12. He1+ i wygrana.

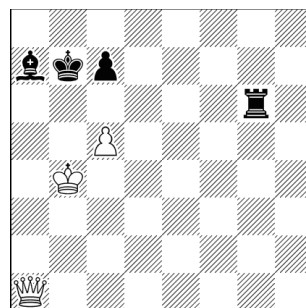
Po 12... Kh2 najprościej wygrywa 13. Hh4+ Kg1 14. H:d4+ Kh1 15. Hh4+ Kg1 16. He1+ Kh2 17. H:e5+.

Tematyczna złuda z analogicznymi systematycznymi ruchami figur: 4. Hh6+? Kf7 5. Wf8+ Ke7 6. Hf6+ Kd7 7. Wd8+ Kc7 8. Hd6+ Kb7 9. Wb8+ Ka7 10. Hc7+ Ka6 11. Wa8+ (11. Hc8+ Ka7! 12. Wa8+ Kb6 13. Wa6+ Kb5 14. Hb7+ Kc4 15. W:a4+ Kc3) 11... Kb5 12. Wa5+ Kb4 13. Hc5+ Kb3 i atak białych się kończy.

W tematycznej złudzie gra czarnych jest tu (tak jak powinna być) jednoznaczna.

Popatrzmy na ostatni przykład. Wykorzystuje on w drobnej części grę ze studium 1.

3. G. Kasparian Biuletyn Turnieju Pamięci Alechina, 1956



Wygrana

8/bkp5/6r1/2P5/1K6/8/8/Q7

1. Hh1+.

Bardzo silna złuda 1. c6+? jest parowana jedynym sposobem: 1... K:c6! (ale nie 1... W:c6?, co po 2. Hh1 prowadzi do autorskiego rozwiązania) 2. Ha6+ Gb6 3. Hc4+ Gc5+! (inne ruchy przegrywają) 4. H:c5+ Kb7 remis.

Ciekawa i jednoznaczna gra oraz wartość teoretyczna końcowej pozycji zdecydowała, że Kasparian uznał ją za ważną, ale jest ona w jakimś sensie również tematyczna, bo po niepoprawnej próbie obalenia 1... W:c6? przechodzi gra główna.

1... Kb8.

Po 1... Ka6 wygrywa 2. Hf1+ Kb7 3. Hf3+ Kb8 4. Hf8+ z przejściem d głównego wariantu rozwiązania.

[wygrywa też ruch 2. He4 z podobnym przejściem do gry głównej, ale również 2. Ha8 z zupełnie inną drogą do wygranej: 2... Wg4+ 3. Kc3(a3, b3) Wg3+ 4. Kb2(c2) ze zdobyciem pionka c7 lub gońca po 4... Wg7 5. c6].

2. Hh8+ Kb7 3. c6+!

[jest tu złuda obalana jednoznacznie 3. He8? G:c5+! z podobną twierdzą jak po 1. c6+?, ale Kasparian postanowił jej wcale nie pokazywać, mimo, że można by ją uznać nawet za tematyczną, bo po błędnym 3...

Wa6+ 4. c6 gra przechodzi do głównego wariantu]

3... W:c6.

Albo 3... Kb6 4. Hd4+ z wygraną [równie szybko wygrywa 4. Hh5].

4. Hh1 Kb6.

Teraz wydaje się, że od razu wygrywa 5. Hd5?, ale na to następuje 5... Gb8! 6. Hb5+ Ka7 7. H:c6 - pat!

[Kasparian nie nazywa ruchu 5. Hd5? złudą, ale obalenie jest efektywne i jednoznaczne - dlatego złuda ta bardzo podnosi wartość studium - nazwanie tego złudą nawet tematyczną byłoby tu w pełni uzasadnione].

5. Hg1+! Kb7.

Albo 5... Ka6 6. Hf1+ Kb7 7. Hf3.

6. Hg2 Kb6 7. Hf2+ Kb7 8. Hf3 Kb6 9. He3+ Kb7 10. He4+ Kb6 11. Hd4+ Kb7 12. Hd5 i wygrana.

Jakie wnioski można wyciągnąć z tych opisów rozwiązań?

Poboczne warianty i poboczne złudy

Prawie na każdym etapie rozwiązania w studium autor uwzględnia poboczne warianty i nietematyczne złudy.

W większości tych pobocznych wariantów białe mają kilka dróg do celu. Natomiast Kasparian pokazuje za każdym razem tylko jedną z nich (prawdopodobnie wybierał najszybszą, albo po znalezieniu jednej nie tracił niepotrzebnie czasu na szukanie innych).

Podobnie w większości złud czarne mają kilka obaleń. Kasparian i tu pokazuje za każdym razem tylko jedno.

Czy słuszne jest pokazywanie w pobocznych wariantach tylko jednej drogi do celu?

Prezentacja pokazująca tylko jedną drogę do celu w pobocznych wariantach czy nietematycznych złudach jest bardzo logiczna. Dodawanie wszystkich innych dróg rozbudowałyby rozwiązanie do monstrualnych rozmiarów i zniechęcało do jego śledzenia.

Prezentacja gry w pobocznych wariantach i nietematycznych złudach ma służyć głównie do jak najprzejrzystszego wykazania poprawności studium! Takie poboczne warianty nazywa się też analitycznymi.

Wykrzykniki

Autor używa wykrzykników do ciekawych czy zaskakujących posunięć. Ale w kilku sytuacjach używa wykrzyknika do ruchów, które nie są ciekawe ani nawet nie są jedyne.

Podkreśla w ten sposób, że wykrzyknik nie służy tylko do zaznaczenia ciekawego czy efekownego ruchu, ale również oznacza się nim obalenie złudy (nawet gdy to obalenie nie jest jedyne!) lub silne posunięcie.

Tematyczne złudy i warianty

Natomiast, jeśli wariant jest tematyczny (albo chcemy, aby stanowił istotną treść zadania) to wtedy gra w nim już powinna być jednoznaczna.

Podobnie przy tematycznej złudzie obalenie (przynajmniej do pewnego momentu) powinno być jednoznaczne.

Ale zawsze to autor decyduje, które warianty chce zaliczyć do ważnych, a które do pobocznych (analitycznych) (ma prawo wariant zaliczyć do pobocznych nawet wtedy, gdy gra w nim jest ciekawa i jednoznaczna).

Autor decyduje też, czy uznać złudę za tematyczną lub ważną!

W wypadku studiów dualne w pobocznych wariantach i niejednoznaczne obalenia innych niż tematyczna złuda nie mają istotnego znaczenia i wpływu na wartość zadania.

O tym czy złuda jest tematyczna albo ważna decyduje nie tylko jednoznaczność obalenia. Powinna być ona w jakiś sposób logicznie powiązana z grą główną lub zawierać jakieś interesujące motywy.

Podkreślamy jeszcze raz: o tym co jest tematyczne lub ważne decyduje autor.

Ale nawet jeśli autor nie nazwie wyraźnie czegoś złudą, ale gra w niej jest ciekawa i jednoznaczna to niezależnie od intencji autora podnosi ona wartość studium i np. sędzia ma prawo tę dodatkowa wartość uwzględnić w konkursie (choć sędzia nie ma obowiązku szukać w utworze treści niewykazanych przez autora). Podobnie wariant poboczny z ciekawą i jednoznaczną grą może wartość studium podnieść.

Dlatego warto takie poboczne warianty z ciekawą i jednoznaczną grą oraz złudy obalane jedynym sposobem jakoś w opisie rozwiązania zasygnalizować (choć takiego obowiązku nie ma).

Kolejny wniosek wart przemyślenia. Nie warto pokazywać wszystkich, nawet jednoznacznie obalanych "złud" czy pobocznych wariantów. Opis rozwiązania musi mieć rozsądne rozmiary. Inaczej będzie "niestrawny".

Np. w trzecim studium można by podawać "złudy": 1. Hb1?, 2. He4? obalane jedynym ruchem G:c5+!, ale autor słusznie je pomija.

Harold van der Heijden w artykule z 2007 roku (A MINOR DUAL IS NOT A BIG DE-

AL: <https://www.arves.org/arves/index.php/en/endgamestudies/theory/a-minor-dual-is-not-a-big-deal>) roku przedstawił ciekawą propozycję, żeby podawać dwa opisy rozwiązań: pierwszy z tylko główną artystyczną treścią studium i drugi z bardziej szczegółową rozpiską z wariantami i złudami dowodzącymi poprawność. "It would be a good idea that studies be presented (to judges, solvers) in two ways: only the artistic lines (very useful for books, magazines; only for these lines can points be earned during a solving contest) and a version with full solution including analytical lines."

Rola groźby

Następny wniosek: w przeciwieństwie do problemów, gdzie groźba gra kluczową rolę (za warianty uznaje się wszystkie ruchy brońiące przed groźbą [M. Wróbel, "Tajemnice dwuchodówki" str 9]) wpływając na wybór wariantów i poprawność zadania, w wypadku studiów jej istnienie lub nieistnienie na poprawność zadania nie ma wpływu. O tym czy coś jest wariantem i istotnym wariantem decyduje autor, a nie to czy ten wariant w jakimkolwiek stopniu broni przed groźbą. W związku z tym nie ma nawet obowiązku pokazywania gróźb i zwykle się tego nie robi.

Dlaczego tak się dzieje? Być może przyczyna leży w tym, że gra groźbowa jest de facto zjawiskiem czysto "wirtualnym" - pojawia się, gdy czarne zrezygnują z wykonania posunięcia. Ale przecież nie mają prawa tego zrobić! Co więcej nawet gdyby takie prawo miały, bardzo rzadko byłoby to dla nich opłacalne. Strata posunięcia najczęściej powoduje natychmiastowe pogorszenie pozycji (podobnie jak w praktycznej partii). W związku z tym na każdym etapie rozwiązania studium gróźb jest zwykle bardzo dużo.

W celu zilustrowania powyższych rozważań wróćmy do omawianego studium nr 1 i rozważmy pozycje po cichych ruchach białych (po szachach nie ma sensu mówić o groź-

bach, bo w takich pozycjach ruch muszą mieć czarne).

Po 3. **Wd3** białe mają 6 gróźb (We3, Gb2, Gc3, Kg3, Kh2). Jedyne obrony przed nimi wszystkimi są bezsensowne ofiary hetmana Hf3+, Hg2+ i Hd7+ (nikt rozsądny nie będzie tego uważał za "warianty"). Po ruchu z rozwiązania 3... **Ke6** następuje jedna z gróźb 4. **We3**.

Teraz białe mają groźby: Ga1+, Gb2+, Gc3+, Gd4+, Gg7+, Gh8+, Kg3, Kh2 (Kasparian ich nie podaje). Bronią przed nimi idiotyczne ofiary hetmana (Hf3+ i Hg2+), ale tym razem również ruch z rozwiązania 4... **Hh1+** 5. **Gh2+**. I to jest jedyny prawidłowy z punktu widzenia problemów wariant (jako obrona przed groźbą) w całym studium! (ale Kasparian groźby tej nie pokazuje nie przejmując się "problemowymi" zasadami).

Idziemy dalej. Po 5... **Kf5** 6. **W:b3** mamy aż 12 gróźb (nie wypisujemy ich). I znowu jedynymi obronami przed nimi są bezsensowne ofiary hetmana: H:h2+, Hg2+, Hf3, natomiast po ruchu z rozwiązania 6... **Hf1** następuje jedna z 12 gróźb 7. **Kg3**. Teraz mamy znowu 12 gróźb - bronią przed nimi tylko przegrywające oddania hetmana (na g1, f2, g2, h3 i d3) a po ruchu z rozwiązania 7... **Hc4** mamy jedną z gróźb 8. **Wf3+**.

Ostatecznie widzimy, że warianty wybrane przez autora to są kontynuacje niewiele mające wspólnego z groźbami, (z jednym wyjątkiem), a formalne obrony są bezsensowne i autor ich (podobnie jak samych gróźb) wcale nie rozważa. (Z formalnego punktu widzenia w problemach musiały by być zaliczone do wariantów. W problemach tego typu ofiary hetmana jak powyższe nie są bezsensowne, bo oddalają matę o jedno posunięcie!).

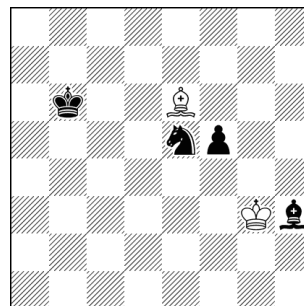
We wszystkich trzech omawianych studiach autor ani razu nie podaje groźby.

Czy to znaczy, że nigdy nie należy z groźby w jakiś sposób "skorzystać". Oczywiście nie! Ale są to sytuacje sporadyczne. Na 50 studiów Kaspariana z lat 1951 - 1957 (nr 96-145 z jego książki) znalazł się tylko jeden moment, w którym używa on pojęcia "groźba". Oto on:

4. G. Kasparian

Konkurs Szachowego Klubu w Rydze 1954

1 nagroda



pozycja po 7 ruchu białych

Autor pisze: Grozi 8. G:f5 G:f5 9. Kf4 oraz 8. K:h3.

W rzeczywistości są jeszcze dwie inne groźby: 8. Gc8 i 8. Kf4.

Dlaczego Kasparian tu groźby wypisuje i wybiera tylko dwie z 4? Prawdopodobnie po to, aby podkreślić konieczność kolejnego ruchu czarnych 7... **Sg6**. Dzięki temu gra jest bardziej klarowna.

Podwójne wykrzykniki

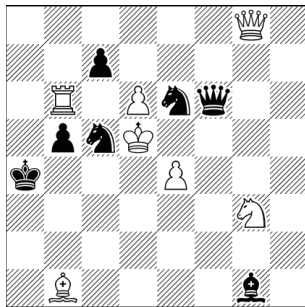
Powiedzmy parę słów na temat używania podwójnego wykrzyknika. Naszym zdaniem powinno się go używać w wyjątkowych wypadkach, kiedy uważamy ruch za szczególnie efektowny i zaskakujący.

Przesadzanie z użyciem podwójnych wykrzykników może dać efekt odwrotny od zamierzonego. Kasparian w swoich wspomnianych już 50 studiach 96-145 w sumie użył podwójnego wykrzyknika 17 razy (a był to jeden z najlepszych okresów jego twórczości).

Jeszcze jedna rola pobocznych złud i pobocznych wariantów.

Popatrzmy na poniższe studium.

J. Rusinek Variantim 2021 1 nagroda



Remis

6Q1/2p5/1R1Pnq2/1pnK4/k3P3/6N1/8/1B4b1

Rozwiązanie. 1. Sf5 c6+! 2. K:c6 Sd8+ 3. Kd5 Sd7! 4. Gc2+ Ka5 5. W:b5+! K:b5 6. Ga4+! K:a4 7. H:g1 itd.

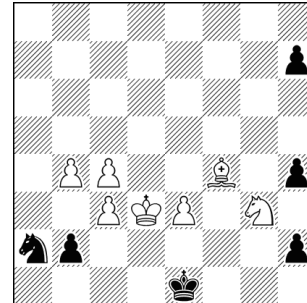
Czarny Gg1 nie wykonuje w grze głównej żadnego posunięcia i znika z szachownicy. Taka sytuacja jest pewnym mankamentem estetycznym.

Dlatego warto poszukać jakiegoś wariantu pobocznego lub złudy (najlepiej z jednoznaczną grą), w którym ta figura wykona posunięcie. I w tym studium można coś takiego znaleźć.

Złuda: 3. Kc7? Sce6+ 4. Kb8 G:b6 wygrana. Poboczny wariant: 1... Gh2 2. Ha8+ Kb4 3. Ha2 He5+ 4. Kc6 remis.

Jeszcze w większym stopniu dotyczy to białych figur.

J. Rusinek Szachmaty w SSSR, 1974-76 Konkurs tematyczny 1-2 nagroda wersja 2022



Wygrana

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

Gra główna; 1. Kc2 b1H+ 2. K:b1 S:c3+ 3. Kb2! Se2 4. Sh1 S:f4 itd.

Goniec f4 znika nie wykonując żadnego ruchu. Poprawia sytuację drobny wariant poboczny:

2... hg3 3. G:g3+ i 4. G:h2.

Niestety nie zawsze da się taki poboczny wariant lub złudę znaleźć. Na przykład w zbiorze 119 studiów J. Rusinka jest siedem sytuacji, w których autor takiej złudy czy wariantu pobocznego nie znalazł. Niestety to o 7 za dużo, ale w większości utworów trzeba pójść na jakiś kompromis i studiów, w których nie można by czegoś poprawić prawie nie ma.

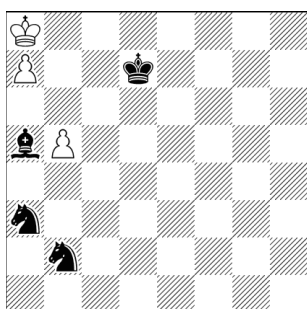
Reasumując podkreślamy jeszcze raz - są to tylko nasze opinie oparte na wieloletniej obserwacji i znajomości setek opisów studiów przez innych kompozytorów czy autorów książek, a nie sztywne, narzucane komukolwiek formalne wymogi (takowe nie istnieją).

Szanujemy też wszystkie inne podejścia i od czasu do czasu nie stosujemy się do swoich własnych "zaleceń".

Nieraz bowiem podanie dwóch lub więcej obaleń złud czy kontynuacji w pobocznych wariantach ma uzasadnienie.

Oto przykłady z przygotowywanej książki ze zbiorem 119 studiów J. Rusinka.

J. Rusinek
Schakend Nederland, 1973
4 nagroda, wersja 2024



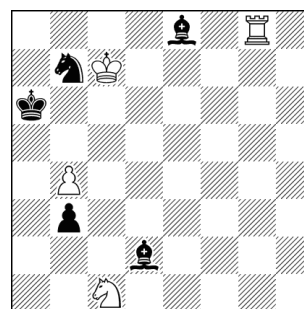
Remis

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

1. b6! Złuda: 1. Kb7? Sa4(d3) 2. a8H [2. Ka6 Sc7(d8)] 2... Sc5+ 3. Kb8 Gc7+ 4. Ka7 S:b5#; 1. Kb8? Gc7+ 2. Kb7 Sa4(d3) z takim samym matem.

Złuda ta jest ciekawa, bo ruch 1. Kb7 się narzuca i gra w niej kończy się wzorowym matem z aktywnym blokowaniem - ale poprzez dual 1... Sa4(d3) nie jest ona w 100 procentach pełnowartościowa i uczciwość nakazuje ten dual podać.

J. Rusinek
Problemista 1972
1 nagroda
wersja Kronika, 2008



Remis

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

Podajemy główne rozwiązanie (bez analitycznych wariantów i złud):

1. b5+! Ka7 2. S:b3 Gf4+ 3. Gc8 Gf7 4. Wg7 Ge6+ 5. Wd7 Kb6 6. Sd4:

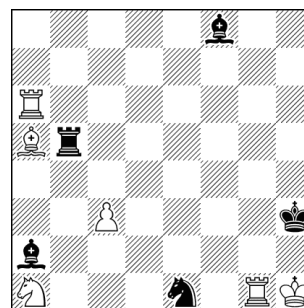
A) 6... Gg4(h3) 7. Sf5! Gf5 pat.

B) 6... Sd6+ 7. Kd8 Gg5+ 8. We7 Gg4(h3) 9. Se6! G:e6 pat.

Po 5. **Wd7** podany jest wariant: 5... Ka8 6. Sd4 Gg4 7. b6 (lub 7. Sb3) Sc5 8. b7+ S:b7 9. Sf5 G:f5 pat.

Podanie w tym wariacie dwóch ruchów prowadzących do celu uzasadnia, dlaczego ten wariant kończący się, podobnie jak dwa główne patem, został przez autora zaliczony do pobocznych.

J. Rusinek
Schakend Nederland, 1978
wersja 2022



Remis

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

Główny wariant: **1. Sb3! G:b3 2. c4! G:c4 3. W:e1 Gd5+ 4. Kg1 Gc5+ 5. Kf1 Gc4+ 6. We2 Wb1+ 7. Ge1 G:a6 pat.**

Fragmenty opisu rozwiązania:

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

...

Te warianty pokazują, że białym przeszkadza ich własny pionek. Dlatego tematyczną złudą jest 1. c4? G:c4 i dopiero teraz 2. Wgg6. Ale czarne i w tej pozycji znajdują wygraną: 2... Sf3! Grozi 3... Wb1+. Najlepsze jest 3. Sc2.

...

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+ (wygrywa też 5... Kg3 6. Whg6+ Sg5+) 6. Kg1 Gf8! i białe muszą oddać wieżę za lekką figurę - i otrzymujemy układ sił dla czarnych wygrany.

Jak widzimy po 5. Wh6+ (w wariacie typowo analitycznym) autor zdecydował się podać dwie drogi do celu - po to aby poprawność studium budziła jak najmniej wątpliwości.

P.S. W grze głównej biała wieża a6 i czarny skoczek e1 giną nie wykonując żadnego posunięcia.

W wypadku wieży a6 mamy wariant poboczny, w którym musi się ruszyć: 3... Gc5 4. Wh6+!, a w wypadku Se1 gra on w tematycznej złudzie 1. c4?