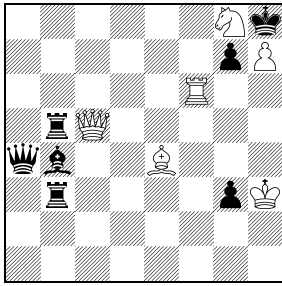


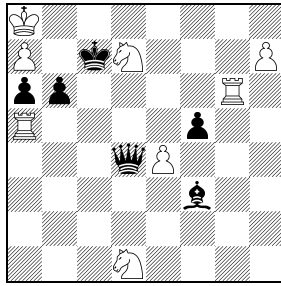
Úspechy našich skladateľov

M. Hlinka a Ľ. Kekely
Pravda 2016-2017
cena



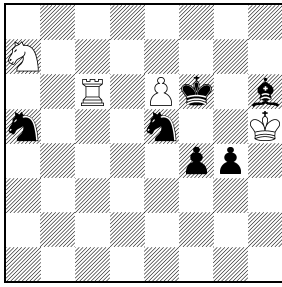
21 biely remizuje 6+7

M. Hlinka a Ľ. Kekely
Problem Paradise 2020
zvláštna cena



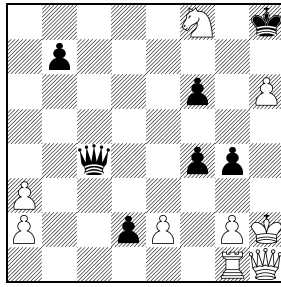
22 biely remizuje 8+6

M. Hlinka a M. García
Sinfonie Scacchistiche 2019
2. cena



23 biely remizuje 4+6

Ľ. Kekely a M. Hlinka
ChessStar 2020
zvláštna cena



24 č. ťahá, biely remizuje 9+7

21 1.Jh6! g2+ Hrozil mat. **2.Kg4!** Jediné ústupové pole, po 2.Kxg2? Vb2+ 3.Vf2 Vxf2+ 4.Dxf2 Vg5+ a čierny vyhrá. **2...g1d+** 2...Vg3+ 3.Kxg3 Db3+ 4.Kxg2 Sxc5 5.Jf7+ Dxf7 6.Vxf7 =. **3.Dxg1 gxh6** Tu je význam obete pešiaka, už sa môže zobrať nebezpečný jazdec. Nepomôže ani 3...Vg5+ 4.Kxg5 Sd2+ 5.Kh5 Dxe4 6.Dxg7+ Kxg7 7.Vf7+ Kh8 8.Vf8+ Kxh7 9.Vf7+ Kh8 10.Vf8+. **4.Dd4!** Otvorila sa diagonála a1-h8, čo umožnilo vytvorenie batérie. **a) 4...Vg5+ 5.Kh4 Se1+ 6.Vf2+ Dxd4. b) 4...h5+ 5.Kh4 Se1+ 6.Vf2+ Dxd4**, alebo **5...Se7 6.Dd8+! Sxd8**. Vo všetkých prípadoch je to pat s väzbou veže a strelca. Pomerne náročná idea si vyžiadala aj niekoľko ústupkov. Mali sme aj verziu, v ktorej sa Se4 dostal na svoje miesto, avšak museli sme pridávať materiál. Nakoniec sme sa rozhodli pre túto konštruktívnejšiu verziu. Ďalšia verzia syntézy patov s väzbou figúr je v nasledujúcej štúdiu.

22 1.Vc6+ Dôležité je prerušiť diagonálu h1-a8. **1...Kxc6 2.Vd5 Dxe4** 2...Dh8+ 3.Jb8+ Kc7 a napríklad: 4.Vd7+ Kc8 5.Jc3! Dxc3 6.h8D+! Dxb8 7.Vc7+! Kxc7 pat (7...Kd8 8.Kb7 Sxe4+ 9.Jc6+ Sxc6+ 10.Vxc6 =); 2...Dg7 3.Jc3 Kc7 4.Vd3 =. **3.Jc3** Do hry sa zapája aj zatulávaný jazdec. **3...De8+** 3...Dh4 a napríklad 4.Jb8+ Kc7 5.h8D! Dxb8 6.Jb5+ axb5 pat. **4.Jb8+ Kc7 5.h8D!** Už sa začína rysovať patová pointa. **5...Dxb8 6.Jb5+! Kc8** Po 6...axb5 vzniká pat s väzbou veže a jazdca. **7.Jd6+ Kd8 7...Kc7 8.Je8+ Dxe8** pat. **8.Jb7+ Ke7 8...Kc7** a napríklad 9.Vc5+ bxc5 pat. **9.Ve5+!** 9.Vd8? Dh1 10.Vd7+ Kf6 11.Vc7 Ke6 12.Jxa6 Dh8+ 13.Jb8 f4 -. **9...Kf6** Po 9... Dxe5 10.Jc6+ Sxc6 pat s väzbou jazdca. **10.Vxf5+! Kxf5** pat s väzbou dvoch jazdcov. Zábavné je, že jazdec sa na b7 dostal až z poľa d1. Vidíme, že jednou z možností ako túto pomerne náročnú tému môžeme rozvíjať, je syntéza patov.

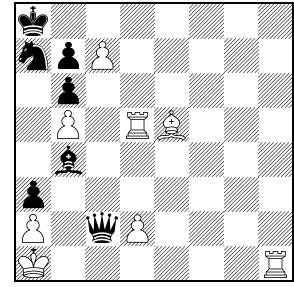
23 1.e7+! 1.Va6? g3! (1...Jac4? 2.Jc8! =) 2.e7+ Kxe7 3.Vxa5 g2 -. **1...Kxe7 2.Vxh6!** Berie strelca a počká si na voľbu čierneho: **a) 2...f3 3.Jc8+ Kd8 4.Vh8+ Kd7 4...Kc7 5.Je7 g3 6.Jd5+ Kd6 7.Je3 =. 5.Jb6+ Kc6 6.Vh6+ Kb5 6...Kb7 7.Jd5 =. 7.Jd5!** Prehrá 7.Vf6? g3 8.Vxf3 Jxf3 9.Jd5 g2. **7...g3 8.Jc3+ Kb4** Rovnako k výhre nestačí 8...Kc4 9.Je4 g2 10.Jd2+ Kd3 11.Jxf3 Jxf3 12.Vg6!. **9.Je4 g2 10.Vb6+ Ka3 11.Vb1 Jb3 12.Vg1!** s pozičnou remízou. **b) 2...g3 3.Jc8+ Kd7 3...Kf8 4.Vf6+ Kg7 5.Vf5 f3 6.Jd6 =. 4.Jb6+ Ke8 5.Ve6+ Kf7** Zdá sa, že čierny bude úspešný, ale nasleduje pekná obeť **6.Ve7+!** Po 6.Vxe5? sú čierny pešiáci nezadržateľní 6...g2 7.Vf5+ Ke6 8.Vg5 f3 9.Jd5 f2. **6...Kxe7 7.Jd5+ Ke6 8.Jxf4+ Kf5 9.Je2 g2 10.Kh4 Jac4 11.Kg3 Je3 12.Kf2 b1) 12...Ke4 13.Jc3+ Kd3 14.Jd5 J5g4+ 15.Kg1 Ke4 16.Jf4 Kxf4 pat; b2) 12...J5g4+ 13.Kg1 Jf6 14.Jd4+! 14.Kf2? Ke4 15.Jg3+ Ke5 16.Je2 Jfd5 =. 14...Ke4 15.Jc2 Jfg4 16.Je1!**

s remízou. Hlavným hrdinom súboja je biely jazdec, ktorému dobre sekunduje veža a kráľ.

24 Biely disponuje materiálnou prevahou, ale čierny po **1...g3+** vyvinie iniciatívu s hrozbami matu. **2.Kh3 Dg8!** 2...De4 3.Kg4 f3+ 4.Kxg3 fxe2 5.Kf2! Dc2 6.Jg6+ Kh7 7.Jf8+ Kh8 8.Jg6+ Dxg6 9.Kxe2 = **3.Vf1!** Slabé je 3.Vc1? f5 4.Jg6+ Dxg6 5.Vc8+ Kh7 6.Vh8+ Kxh8 7.Da1+ Kh7 -. **3...d1D!** Vzdáva sa silného pešiaka, aby po **4.Vxd1 f5** znovu pohrozil matom. Nasleduje záchranná operácia **5.Jg6+! Dxg6 6.Vd8+ Kh7 7.Vh8+! Kxh8 8.Da1+ Kg8 9.Dg7+ Dxg7 10.hxg7 Kxg7** Útok je odvrátený a štúdia pokračuje druhou fázou. **11.e3!** Iba tak, po 11.a4? Kf6 12.e3 fxe3 13.Kxg3 Ke5 14.Kf3 Kd4 15.Ke2 b6 16.g3 Ke4 17.a3 Kd4 -. **11...fxe3 12.Kxg3 Kf6 13.Kf3 f4 14.g3! fvg3 15.a4!** Až teraz je to správny ťah. Prehrá 15.Kxg3? Ke5 16.Kf3 Kd4 17.Ke2 b5 18.a4 bxa4 19.a3 Ke4. **15...Kf5 16.a5! g2** 16... Ke5 17.Kxe3 =. **17.Kxg2 Ke4 18.Kf1 Kd3 19.Ke1 =.**

25 1.Vh8+! Správny výber v prvom ťahu. Druhá alternatíva 1.Vd8? umožní súperovi zachrániť sa potom po 1...Jc8 2.Vxc8+ Ka7 3.Va8+ Kxa8 4.Vh8+ Sf8! 5.Vxf8+ Ka7 6.c8J+ Dxc8 7.Sb8+ (7.Vxc8 pat) 7...Ka8! 8.Sd6 (8.Vxc8 pat) 8...Ka7 9.Vxc8 pat. **1...Sf8! 2.Vxf8+ Jc8 3.Vxc8+ Ka7 4.Va8+! Kxa8 5.Vd8+ Ka7 6.c8J+! Dxc8** Po 6...Ka8 7.Je7+ Ka7 8.Sb8+ Ka8 9.Sc7+ Ka7 10.Jc8+ Ka8 11.Jxb6+ Ka7 12.Va8 mat. **7.Sb8+!** 7.Vxc8? pat. **7...Dxb8 7...Kxb8 8.Vxc8+ Kxc8 9.Kb1 Kd7 10.Kc2 Kd6 11.Kb3 +-; 7...Ka8 8.Sc7! (8.Vxc8? pat) 8...Ka7 9.Sxb6+! -. 8.Vxb8 Kxb8** s ľahko vyhratou koncovkou. **9.Kb1 Kc7 10.Kc2 Kd6 11.Kb3 Kc5 12.Kxa3 Kxb5 12...Kd4 13.Kb2! Kc4 14.Kc2 +-. 13.Kb3 Kc5 14.Kc3.** Biely hneď prvým ťahom a potom v ďalšej hre likviduje všetky nádeje súpera na pat.

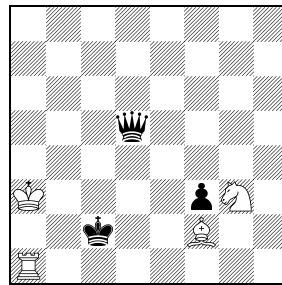
Ľ. Kekely a M. Hlinka
ChessStar 2020, 2. cena



25 biely vyhrá 8+7

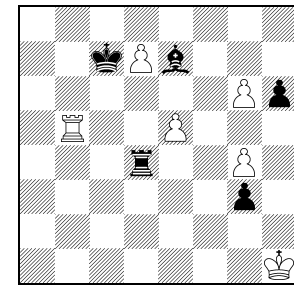
Originály

Martin Minski
Nemecko – originál



26 biely remizuje 4+3

Michael Pasman
Izrael – originál



27 biely remizuje 6+5

26 1.Va2+ Kb1 2.Vb2+ Ka1 3.Se1! De5! Najsilnejšie, ale aj po 3...Dd6+ biely musí pokračovať presne 4.Vb4 Dd3+ 5.Vb3 Da6+ 6.Kb4 Db6+ 7.Kc3 f2! 8.Sxf2 Dxf2 9.Kc4 Df4+ 10.Kc5 Ka2 11.Vd3! Kb2 12.Kd5! Kc2 13.Vc3+! Kxc3 14.Je2+ =. **4.Vf2!** Logický pokus 4.Va2+? nestačí pre 4...Kb1 5.Vf2 Dxe1 6.Vf1 f2 7.Kb3 Kc1 +-, lebo vznikol vzájomný zugzwang (VZ) a ťahať musí biely. Rovnaký záver vyjde aj po 4.Vh2? Dxe1 5.Vh1 f2 6.Vf1 Kb1 7.Kb3 Kc1 +-. **4...De7+** 4...De3+ 5.Ka4 =; 4...Kb1 5.Vf1 =. **5.Ka4!**, ale nie 5.Kb3? Dxe1 6.Vf1 f2 VZ 7.Ka3 Kb1 8.Kb3 Kc1 +-. **5...De8+ 6.Ka3!** 6.Kb3? Dxe1 7.Vf1 f2 VZ 8.Ka3 Kb1 9.Kb3 Kc1 +-. **6...De7+ 7.Ka4 Dxe1 8.Vf1 f2 9.Kb3! VZ** Po 9.Ka3? Kb1 10.Kb3 Kc1 VZ -. **9...Kb1 10.Je4! Kc1 10...Dxf1 11.Jd2+ =. 11.Jg3 VZ**, ktorý už poznáme. **11...Kd1 12.Vxf2+! Kd3 12.Kb2 VZ Kd2 13.Vxf2+! Dxf2 14.Je4+ =.** Elegantná miniatúra, v ktorej je rozhodujúce, kto koho dostane do nevýhody ťahu.

27 1.g5! 1.Vb3 Vxg4 =. **1...Sxg5 1...Vg4 2.gxh6 g2+ 3.Kg1 Sg5 4.Vb3 =. 2.Vc5+!** Chybné je 2.Kg2? Vxd7 3.Kxg3 Vg7 4.Va5 Vxg6 +-. **2...Kxd7 3.Vd5+!** Ešte nešlo 3.g7? Vg4 4.g8D g2+ 5.Kg1 Se3+ -. **3...Vxd5 4.g7** Už to ide. **4...Vd1+ 5.Kg2 Vd2+ 6.Kxg3 6.Kh3? g2 7.g8D g1D -. 6...Sh4+! 7.Kh3!** Nesmie pustiť vežu na g2. **7...Vd3+ 8.Kxh4 Vd1** Avšak k výhre to nestačí, príde silné **9.e6+! Kd6!** Po 9...Ke7 10.g8J+! Kxe6 11.Jxh6 Vh1+ 12.Kg5 =. **10.e7! Kxe7 10...Vh1+ 11.Kg3 Kxe7 12.Kg2! =. 11.g8J+! Ke6 12.Jxh6 =.** Dômyselný boj o presadenie g-pešiaka je nakoniec úspešný po premene len na jazdca!

Podrobnejšie analýzy a súbor pgn nájdete v sekcii štúdie na našom webe www.sach.cz. Michal Hlinka, hlinkamichal55@gmail.com