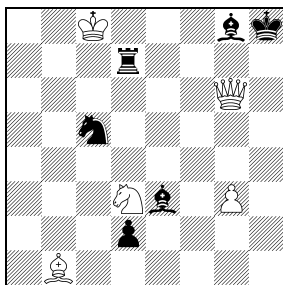
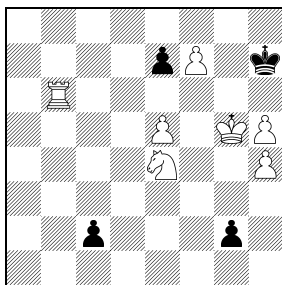


Problem Paradise a StrateGems 2020

P. Kirjakov a P. Arestov
PP 2020 (+), 1.-2. cena

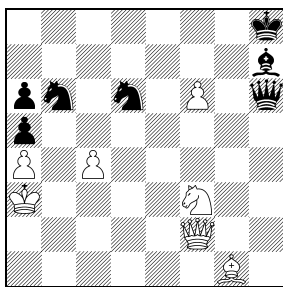
36 biely vyhrá 5+6

David Gurgenzidze
PP 2020 (+), čestné uznanie

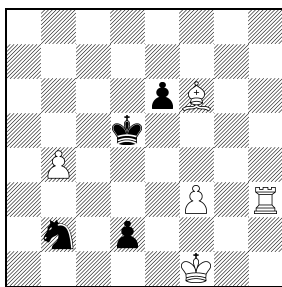
37 biely vyhrá 7+4

36 1.Je5! Najsilnejšie, biely centralizuje jazdca so silnými hrozbami čiernemu kráľovi. Nádej súpera na záchranu by vyšla po 1.Jxc5? d1D 2.Jxd7 Dd4. **1...Vd8+!** Premena pešiaka na dámu bez šachu k záchrane nestačí – 1...d1D 2.Df6+ Vg7 3.Jg6+ Kh7 4.Dh4+ Sh6 5.Jf8+ Kh8 6.Dxh6+ Sh7 7.Sxh7. **2.Kxd8** Po 2.Kc7? Je6+ 3.Kb7 Jc5+ 4.Kc7 Je6+ =. **2...d1D** **3.Ke7 Sg5+!** Ináč by dostal mat. **4.Dxg5 Dd8+!** **5.Kxd8 Je6+** Zdá sa, že záchranu nie je ďaleko, avšak negativne sa prejaví zlé postavenie čierneho monarchu. Po **6.Ke7 Jxg5 7.Kf6** vzniká zaujímavá koncovka, v ktorej čierny márne skúša záchranu patom. **7...Jh7+ 7...Sh7 8.Sxh7 Jxh7+ 9.Kg6!** Kg8 10.Jd7 Kh8 11.g4! Kg8 12.Jf6+ +-; **7...Jf7 8.Jg6+!** (8.Jxf7+? Sxf7 9.Kxf7 pat) 8...Kh7 9.Je7+ Kh8 10.Sa2! +- (10.Jxg8? Kxg8 11.Sa2 Kf8 12.Sxf7 pat); **7...Jh3 8.Jg6+ Kh7 9.Jf4+ +-.** **8.Sxh7! Sxh7 9.Jg6+ Kg8 10.g4 +-.** Alebo **8...Kxh7 9.Jf7 +-.** Napriek húževnatej obrane sa čierny neubráníl, nuž realita je neúprosná.

37 1.Kf5! Prirodzený a jediný ťah, vyhýba sa obom šachom po premene čiernych pešiakov na dámu (zároveň je to ťah s prípravou záverečného matu). 1.f8J+? Kg8! =; 1.Vh6+? Kg7 2.Vg6+ Kxf7 3.e6+ Kf8 4.Kf5 c1D 5.Vxg2 =. **1...g1D 2.Jg5+ 2.f8D?** Df1+ =. **2...Dxg5+** Musí sa dámy vzdať, lebo po 2... Kg7? 3.Vg6+ Kf8 ide 4.Vg8 s matom. **3.hxg5 c1D 4.g6+ Kg7 5.h6+! Dxh6 5...Kxh6 6.f8D+ +-.** **6.f8D+ Kxf8 7.g7+!** Takýto ťah poteší každého riešiteľa štúdie. **7...Dxg7 7...Kxg7 8.Vxh6 Kxh6 9.Ke6 +-.** **8.Vb8+ Kf7 9.e6** modelový mat. Milá maličkosť pre oko riešiteľa.

Andrzej Jasik
PP 2020 (=), 3. cena

38 biely remizuje 7+7

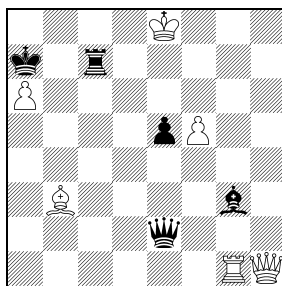
M. Hlinka a Ľ. Kekely
PP 2020 (=), 4. cena

39 biely remizuje 5+4

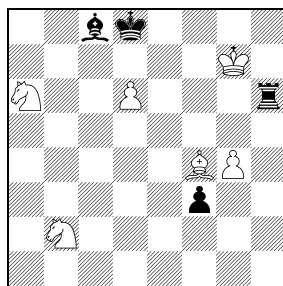
38 1.f7! Jbxc4+ Otvára diagonálu a1-h8. Po 1...Kg7 má biely aktívnu obranu po 2.Ka2! Jbxc4 3.Je5! s remízovým koncom 3...Sf5 4.Jxc4 De6 5.Dd4+ Kxf7 6.Kb3 Jxc4 7.Dxc4; 1... Dc1+ 2.Db2+ Dxb2+ 3.Kxb2 Jbxc4+ 4.Kc3 =. **2.Ka2!** K remíze nestačí 2.Kb3? Kg7 3.Je5 pre 3...Dh3+. **2...Jxf7 2...Kg7 3.Je5!** Sf5 4.Jxc4 Jxc4 5.f8D+ Kxf8 6.Dxf5+ =. **3.Dd4+ Dg7 4.Dxc4 Je5!** Teraz, pre zmenu, na pole e5 ide čierny jazdec s úmyslom otvoriť diagonálu a2-g8. 4...Dg2+ 5.Ka1 =. **5.Jxe5 Sg8 6.Jf7+! Sxf7 7.Sd4 Sxc4+ 7...Dxd4 8.Dxf7 =.** **8.Ka3! Dxd4 =.** Oba súperi si naplánovali hru po diagonále, biely po čiernej, čierny po bielej. Zdanlivo je čierny na tom lepšie, avšak biely veliteľ sa včas vráti na svoje pôvodné pole a zachráni sa modelovým patom.

39 1.Vh5+ Čierny pešák je zdanlivo nezadržateľný, preto sa biely bráni sériou šachov. 1...Kd6 1...e5 2.Vxe5+ Kd6 3.Ve1 =; 1...Kc4? 2.Vh4+ Kb3 3.Vd4 +- **2.Se5+ Kc6 3.b5+! Kb6 4.Sd4+ Kb7 5.Vh7+ Kc8 6.Vh8+ Kd7 7.Vh7+ Ke8 8.Vh8+ Kf7 9.Vh7+ Kg8 9...Kg6 10.Vg7+ Kh5 11.Vh7+ =.** **10.Vh8+ Kf7 11.Vh7+ Ke8 12.Vh8+ Kd7 13.Vh7+ Kd6!** Jediná šanca ako sa vyhnúť večnému šachu, ale ani tá k výhre nestačí. **13...Kc8 14.Vh8+ =.** **14.Se5+! Kxe5 15.Vd7 d1D+ 16.Vxd1 Jxd1** Za elimináciu silného pešiaka

d2 biely musel odovzdať obe figúry. **17.b6** Začala druhá fáza štúdie. **17... Kd6 18.b7!** Iba tak, po predčasnom aktivovaní kráľa by biely prehral. **18.Ke2? Jc3+ 19.Kd3 Ja4!** **18...Kc7 19.Ke2 Jb2 20.Ke3 Kxb7 21.f4 Kc6 22.f5!** Presnosť až do konca. Prehrá **22.Ke4? Kd6 23.f5 e5 24.f6 Ja4 25.f7 Jc5+.** **22...e5 23.f6 Jc4+ 24.Ke4 Kd6 25.f7 =,** po 25...Ke7 26.Kd5.

Martin Minski
SG 2020, 1. cena

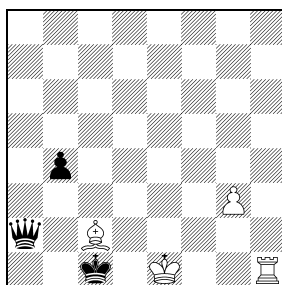
40 biely vyhrá 6+5

Yochanan Afek
SG 2020, 1.-2. čestné uznanie

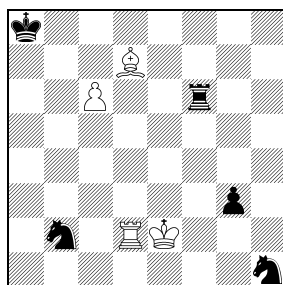
41 biely vyhrá 6+4

40 1.Kd8 Smelý kráľ vie, že najlepšia obrana je útok. **1...Kb8 1...Vg7 2.f6 +-;** 1...e4 2.Vxg3 +- **2.a7+!** Dosť nečakaný ťah. K výhre nevedie lákavé vytvorenie batérie. **2.Vb1? Sh4+!** 3.Dxh4 Dd3+ 4.Sd5+ Dxb1 5.a7+ Vxa7 6.Df6 Vh7! 7.Dxe5+ Ka7 8.Dd4+ Db6+ 9.Dxb6+ Kxb6. **2... Vxa7 3.Vb1!** Až teraz bude batéria účinná. Po hrubej chybe 3.Vxg3? Da6 +- . Pozícia čierneho vyzera na kapituláciu, avšak čierny ešte môže mútiť vodu ťahom **3...Sh4+!** a po **4.Dxh4 Dd3+** je zdá sa úspešný. Nasleduje však hlavná pointa štúdie, obeť dámy. **5.Dd4!** 5.Sd5+? Dxb1 6.Df6 Vh7! =. **5...Dxd4+ 5...exd4 6.Sc2+ Ka8 7.Sxd3 +-.** **6.Sd5+ Vb7 7.Vxb7+ Ka8 8.Vd7+ Kb8 9.f6** A čierny je v agónii s neodvratným koncom **9...e4 9...Dh4 10.Vb7+ +-;** 9...Db6+ 10.Ke7 Dc5+ 11.Ke8 e4 12.f7 +- **10.f7 Dh8+ 11.Ke7 De5+ 12.Se6 Dc5+ 13.Ke8 +-.** Dynamická štúdia s typickou „minského“ obeťou dámy. Zaujme aj transformácia batérie z V+S na S+V.

41 1.Jd1! Nutné je postrážiť čierneho pešiaka, ale nešlo 1.Jd3? pre 1... Sxa6 2.Kxh6 Sxd3 =. **1...Vh1 2.Jf2** Ešte je priskoro 2.Sg5+? pre 2... Kd7! len s remízou. **2...Vf1** Jeden jazdec padne, správne je prísť o toho, ktorý už ťahal. **3.Jc5! Vxf2 3...Sd7 4.Sg3 Vg1 5.Sh4+ Kc8 6.g5 +-.** **4.Sg5+** Už je tento ťah správny. **4...Ke8 5.d7+!** Pekný ťah, uvoľňuje pole d6 pre svojho jazdca. **5...Sxd7 6.Je4 Sxg4 6...Vg2 7.Jd6 mat;** 6...Sc8 7.Jxf2 +- **7.Jf6+!** A je dokonané! Pasca zaklapne a čierny stracia obe figúry. **7...Ke7 8.Jxg4+ Ke6 9.Jxf2 +-.** Aj táto štúdia je atraktívna pre riešiteľa, či praktického hráča.

P. Arestov a P. Kirjakov
SG 2020, 3.-4. čest. uzn.

42 biely remizuje 4+3

Ľuboš Kekely
SG 2020, 3.-4. čest. uzn.

43 biely vyhrá 4+5

42 1.Se4 Na rošádu ešte nie je čas, po 1.0-0+? Kxc2 2.Vf2+ Kb3 3.Vxa2 Kxa2 +- **1...Dd2+** Teraz po 1...b3 už ide 2.0-0+! Kd2 3.Vf2+ Ke3 4.Vf4 b2 5.Sh7; 1...Dc4 2.Vh4 b3 3.Kf2 b2 4.Kg2 Kd2 5.Vf4 v oboch prípadoch s remízou. **2.Kf1 b3 3.Vh4 b2 4.Kg1!** Ale nie 4.Vf4? Dh2; 4.Sh7? De3 5.Kg2 De2+ 6.Kg1 Df3 7.Kh2 Df2+ 8.Kh3 b1D 9.Sxb1 Kxb1 10.Vf4 Dg1! +- **4...De3+ 5.Kg2 De2+ 6.Kg1 b1D 7.Sxb1 Df3!** 7... Kxb1 Vf4 =. **8.Vh3!** Zdanlivo nelogický ťah, ale logickejšie vyzerajúce 8.Kh2? vedie ku katastrofe po 8...Df2+ 9.Kh1 Dxc3 10.Vc4+ Kb2! 11.Vc2+ Kb3 12.Vg2 Dh4+ 13.Kg1 De1+ **8...Kxb1 9.Kh2 Df1 10.Vh4! Df2+ 11.Kh1! Dxc3 12.Vb4+** s remízou, lebo biely kráľ je v pate (napríklad po 12...Kc2 ide 13.Vb2 alebo Vc4+).

43 Obe strany majú silných voľných pešiakov. Napriek tomu, že čierny má figúru navyše, musí bojovať o záchranu, lebo začína biely. **1.c7 1.Vxb2? Vf2+ 2.Kd3 Vxb2 =.** **1...Vf2+ 2.Ke1!** Po chybnom 2.Ke3? sa rozohrá čierny jazdec 2...Jc4+ 3.Kd3 Vxd2+ 4.Cc3 Jd6 a partiu zachráni. **2...Jd3+ 3.Vxd3** Musí pustiť čiernu vežu na c2, lebo po 3.Kd1? výhra uniká 3...Vf8 4.c8D+ Vxc8 5.Sxc8 Jf4 6.Vd8 g2 7.Vg8 Kb8 8.Sh3+ Kc7 9.Sxg2 Jf2+ 10.Ke1 Jxg2+ **3...Vc2 4.c8D+ Vxc8 5.Sxc8 g2** Teraz sa chce čierny zahojiť na svojom voľnom pešiakovi, ale už je neskoro. Biely uplatní malú kombináciu **6.Sb7+! Kxb7 7.Vd7+ Kc6** Snaží sa zachrániť zatúlaného jazdca, avšak kráľ má krátke nohy. **8.Vg7 Kd5 9.Vxg2 Ke4 10.Vg1 +-.**

Podrobnejšie analýzy a súbor pgn nájdete v sekcii štúdie na našom webe www.sach.cz.

Michal Hlinka, hlinkamichal55@gmail.com