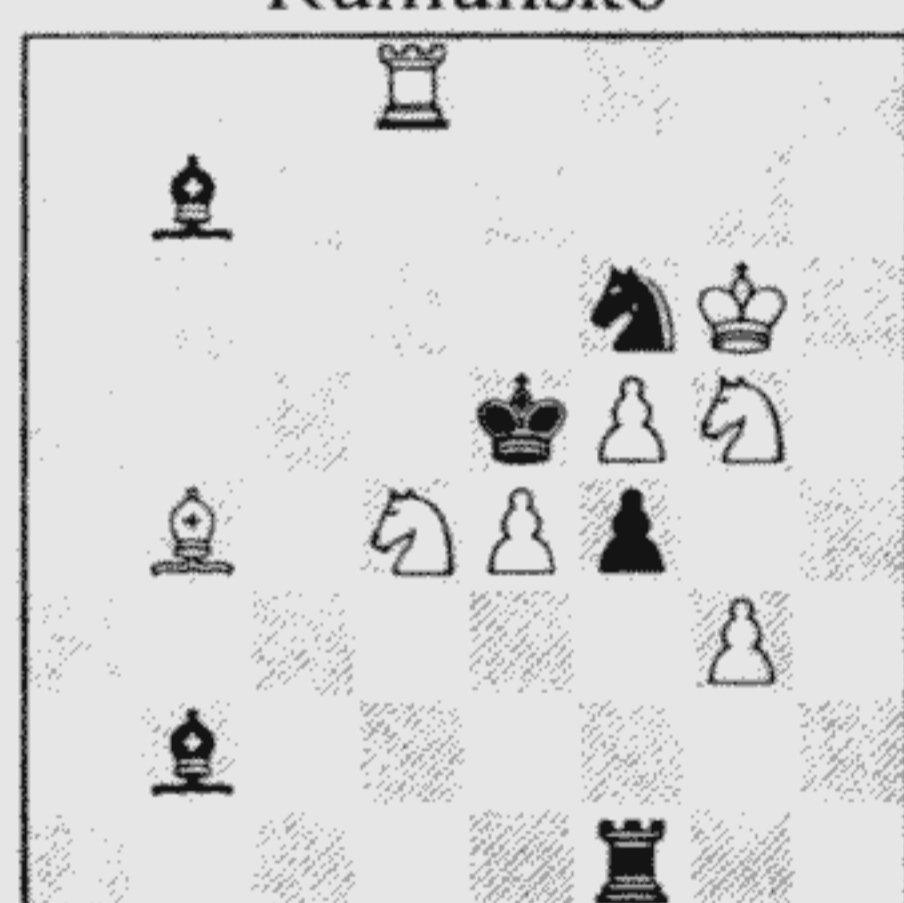


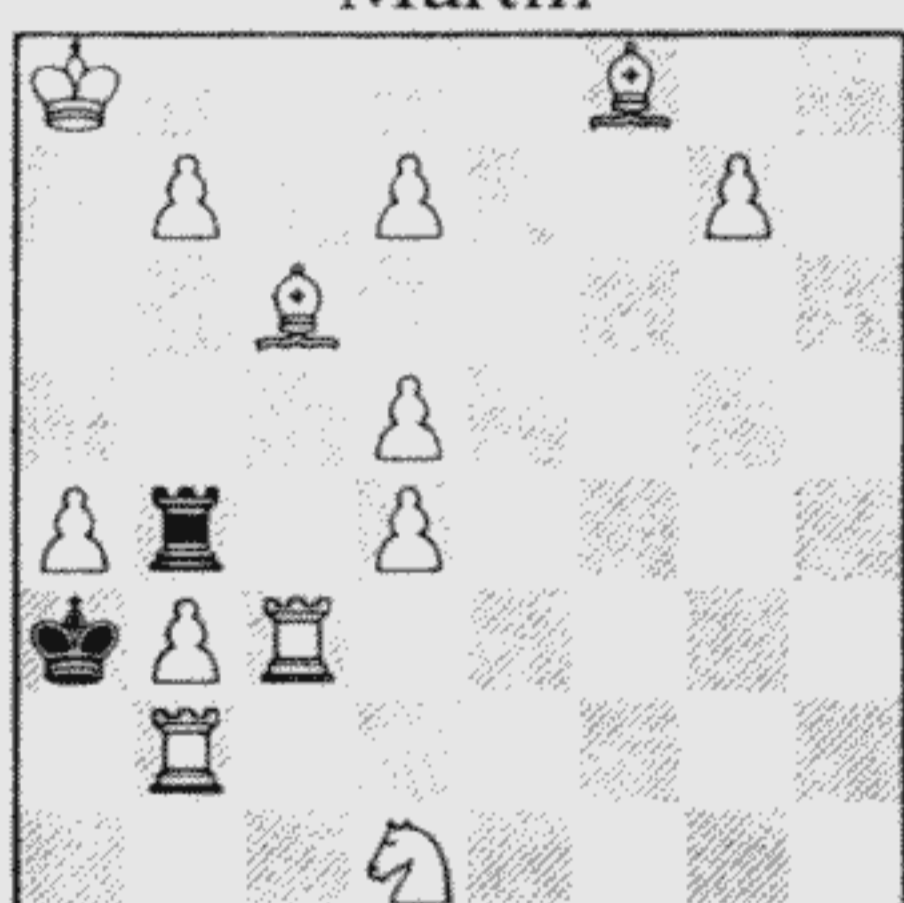
Originály Martin – Žilina 2001 – 2002

Edmund Makkai
Rumunsko



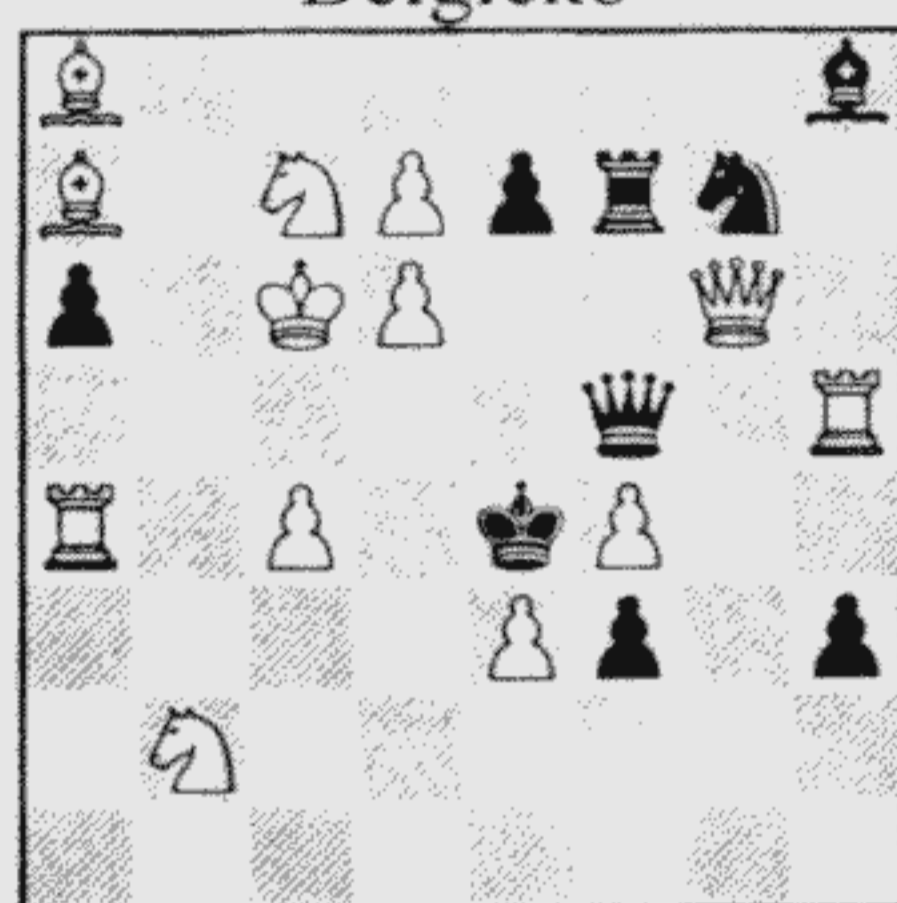
866. 2 (8+6)

Ladislav Salai sr.
Martin



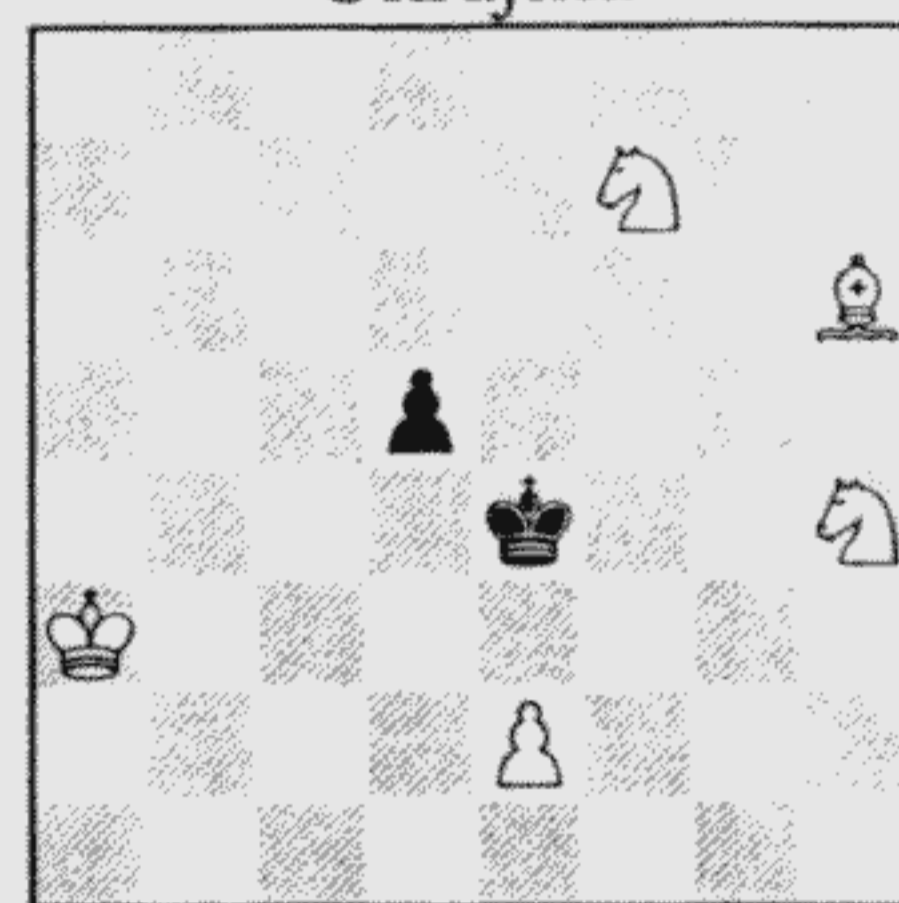
867. 2 (13+2)

Stanislaw Gebura
Belgicko



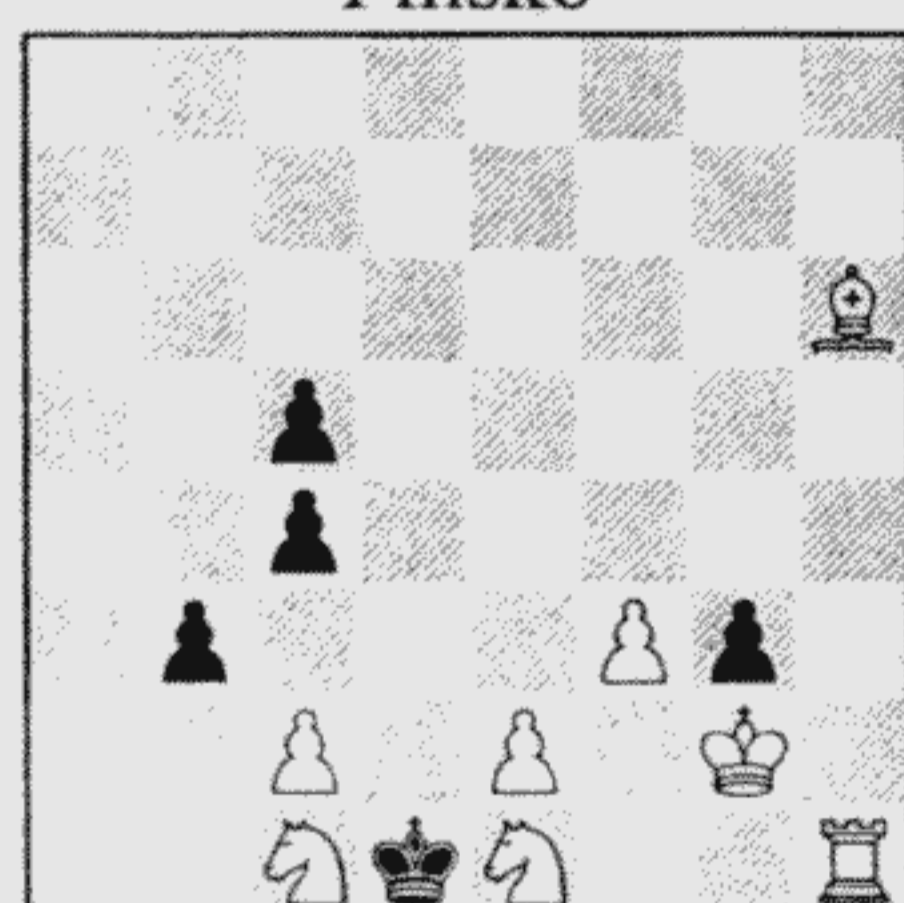
868. 2 (13+9)

Nikolaj Kuligin
Ukrajina



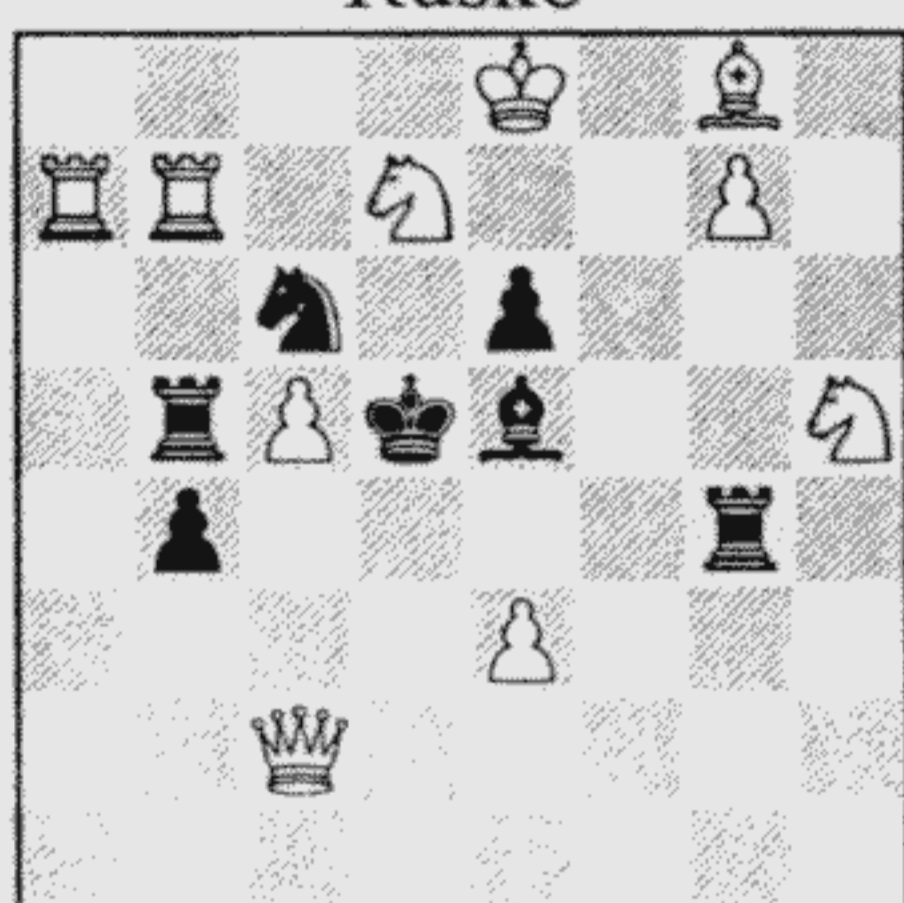
869. 3 (5+2)

Jorma Pitkänen
Fínsko



870. 3 (8+5)

Valerij Šavyrin
Rusko



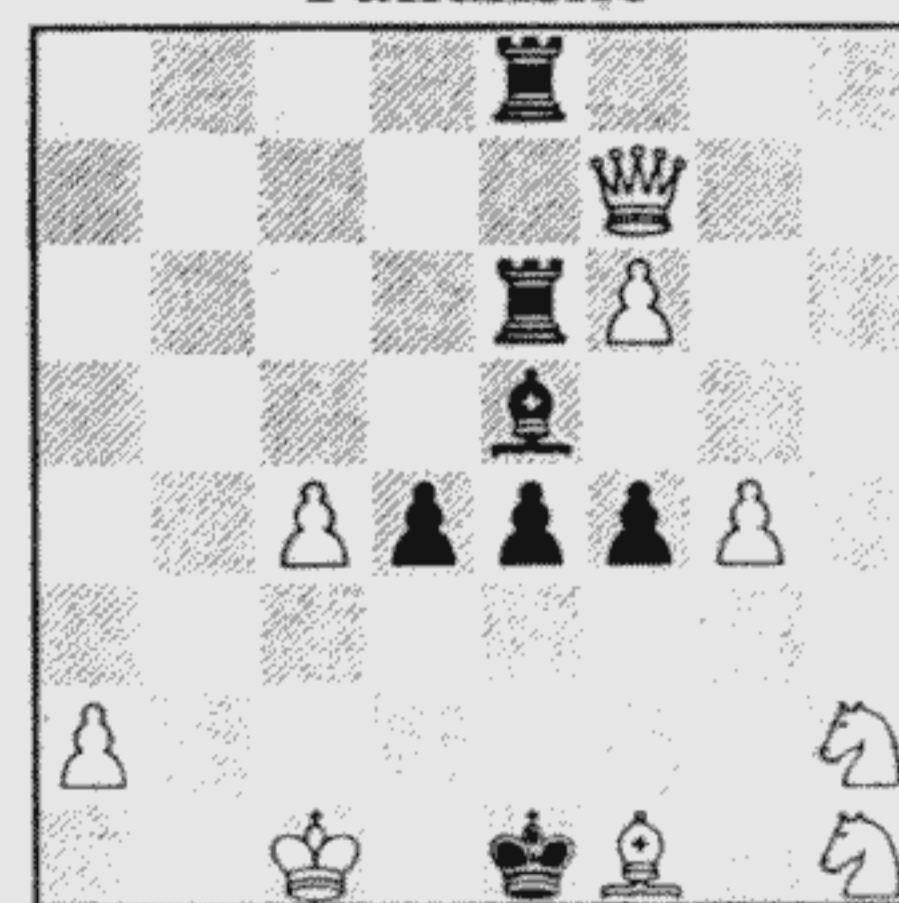
871. 3 (10+7)

Josef Křivohlávek
Uherské Hradiště



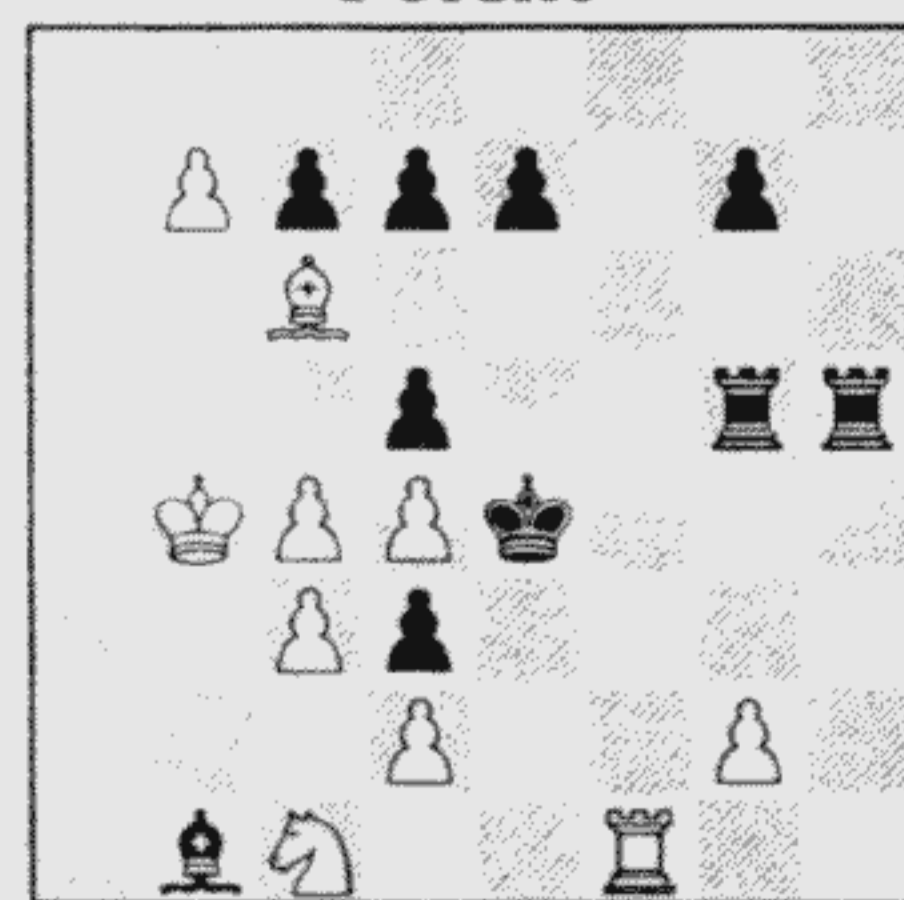
872. 3 (7+11)

Alessandro Cuppini
Taliansko



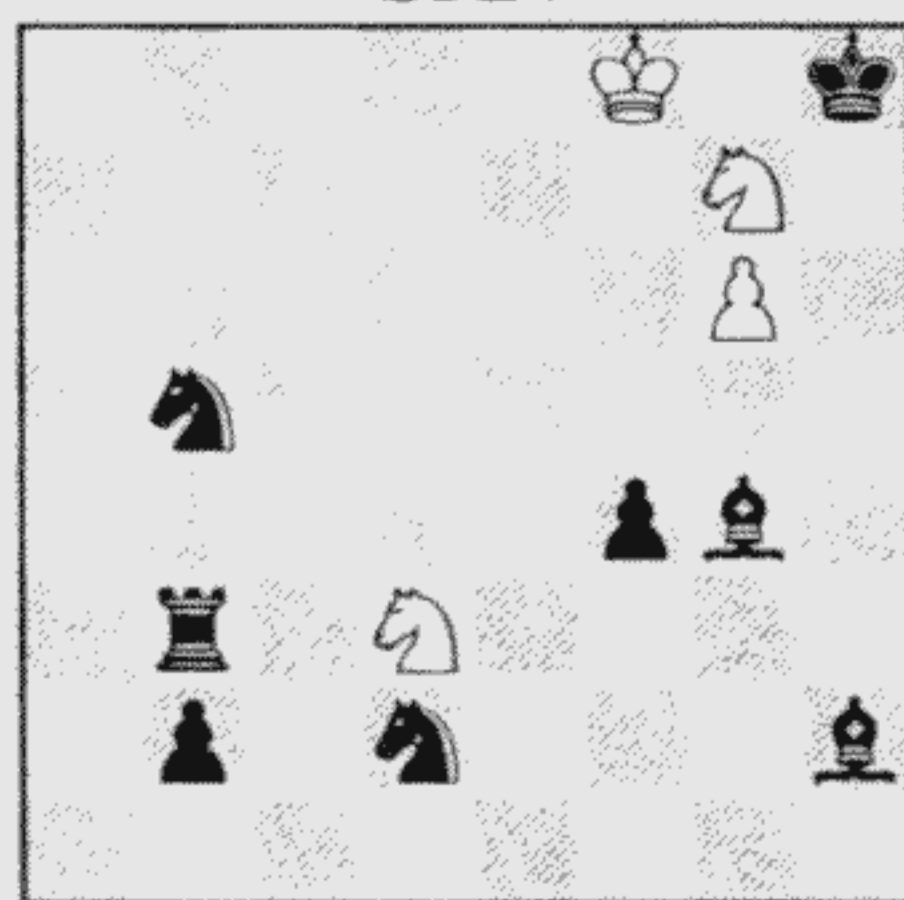
873. 4 B) + ♖d3 (9+7)

Henryk Grudziński
Poľsko



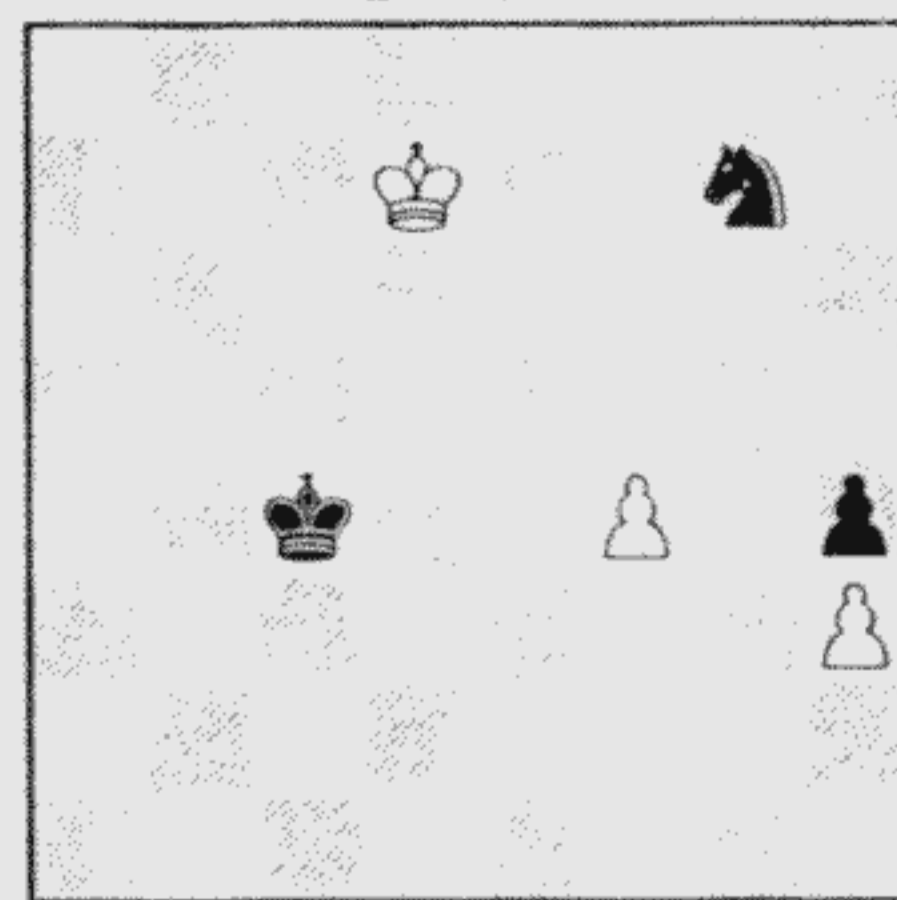
874. 6 (10+10)

Baldur Kozdon
SRN



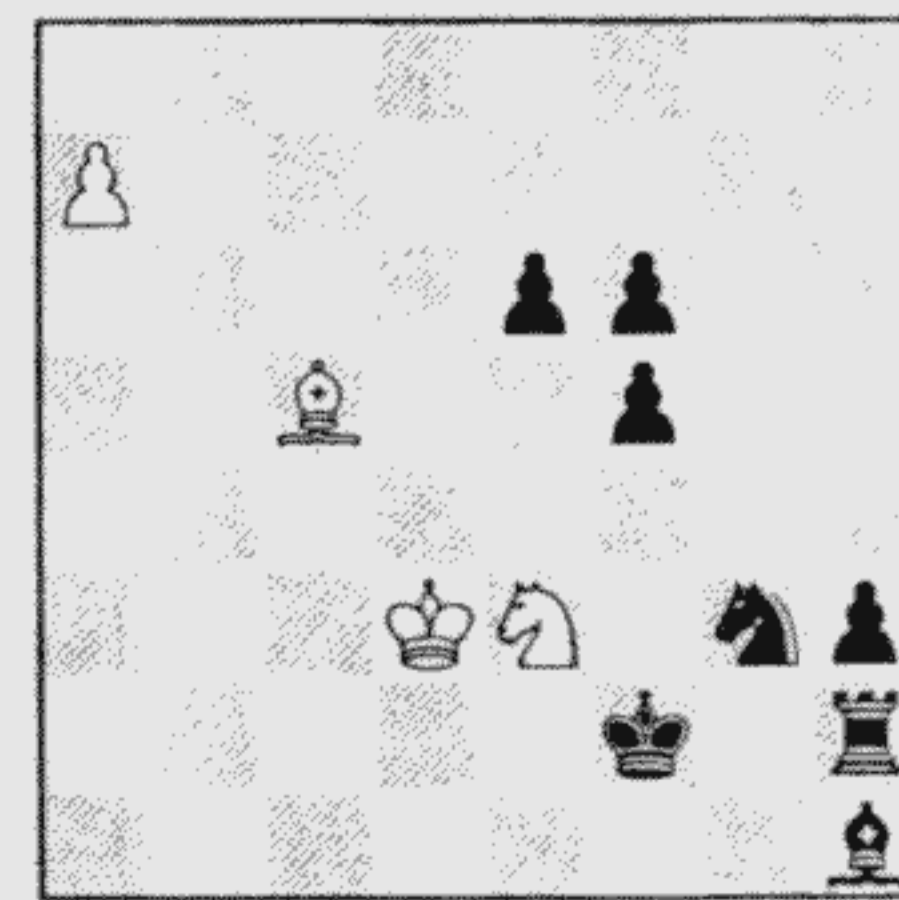
875. 7 (4+8)

Karel Husák
Praha



876. = (3+3)

Andrzej Jasik
Poľsko



877. = (4+8)

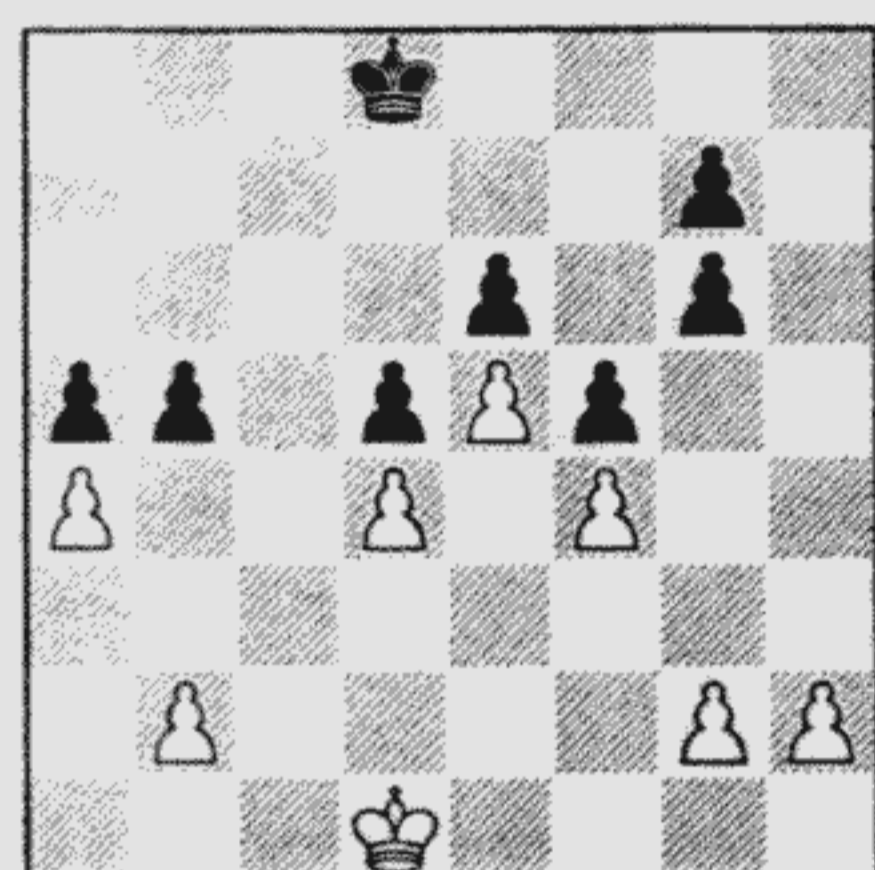
Originály 866 – 909

Bohatá vianočná nádielka originálov začína jednoduchšou dvojťažkou 866. Núdzovka 867 je dvojfázová a obsahuje zámery matov. Belgická klasika 868 má dobrý úvodník a niekoľko zvodností.

V miniatúrke 869 hľadajte modelové maty. 870-ka je založená na pokusoch, v riešení využíva blokovanie dvoch polí pre čierneho kráľa. Moderná je trojťažka 871 s esenciou cyklov a paradoxov (Lačný, Rudenko). Nestor šachovej skladby z Uherského Hradišťa nás prekvapil dômyselnou funkciou bielej batérie, jeho 872 má tiež niekoľko zaujímavých pokusov.

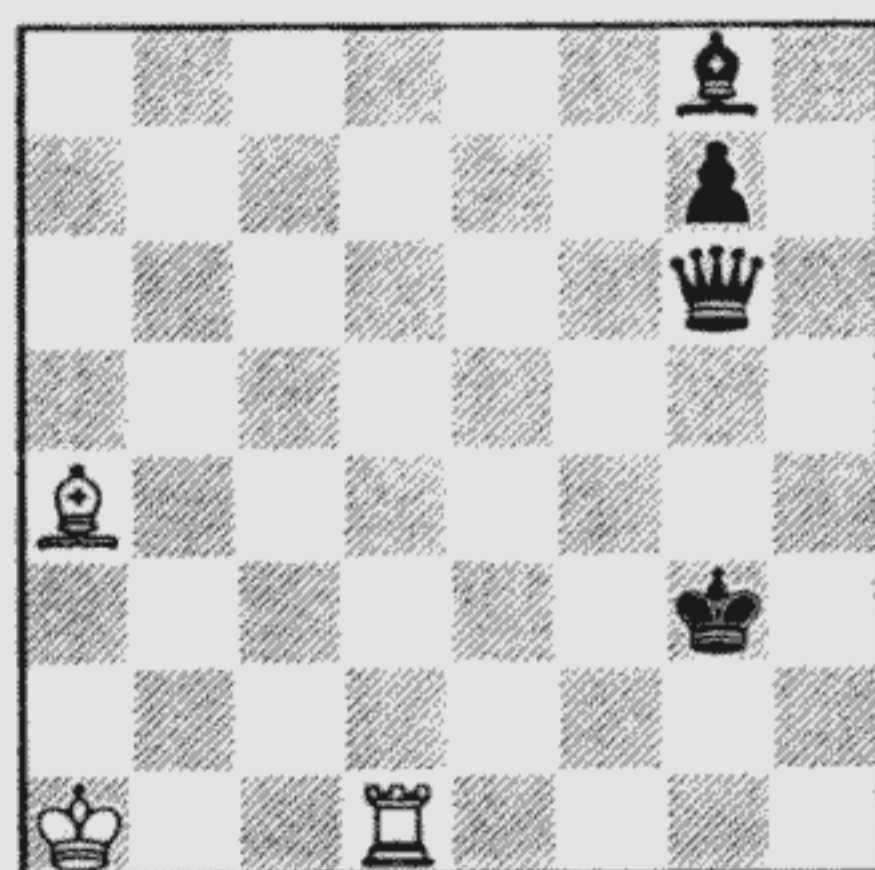
V štvortážke 873 je potrebné preskúmať manévrovacie schopnosti bielej dámy (Db7, Dg6, Da7, Dh7). Poľská skladba 874 obsahuje niekoľko záludností, ale premenená dáma si s dvojicou súperových veží poradí. V 875 od renomovaného majstra tohoto žánru nevychádza jednoduché 1.Je5? s hrozbou 2.Jf7X pre 1.- Jd6!, v riešení dominujú varianty po 1.- Sf5, Je4.

Mário Kamody
Žarnovica



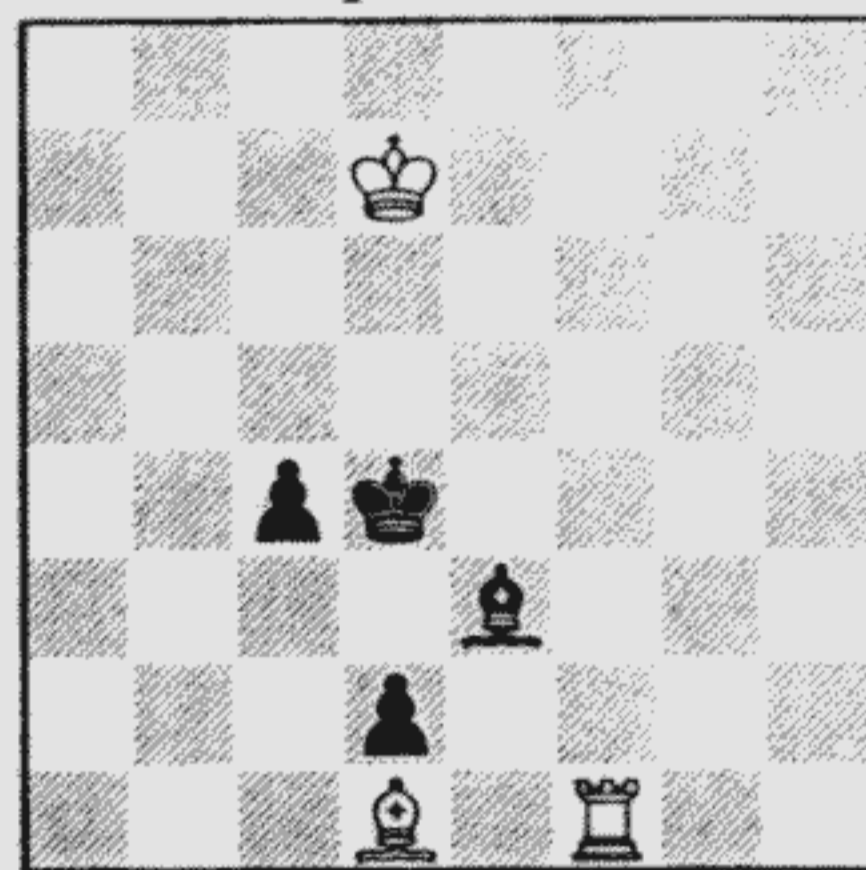
878. + (8+8)

Albert Grigorjan
Arménsko



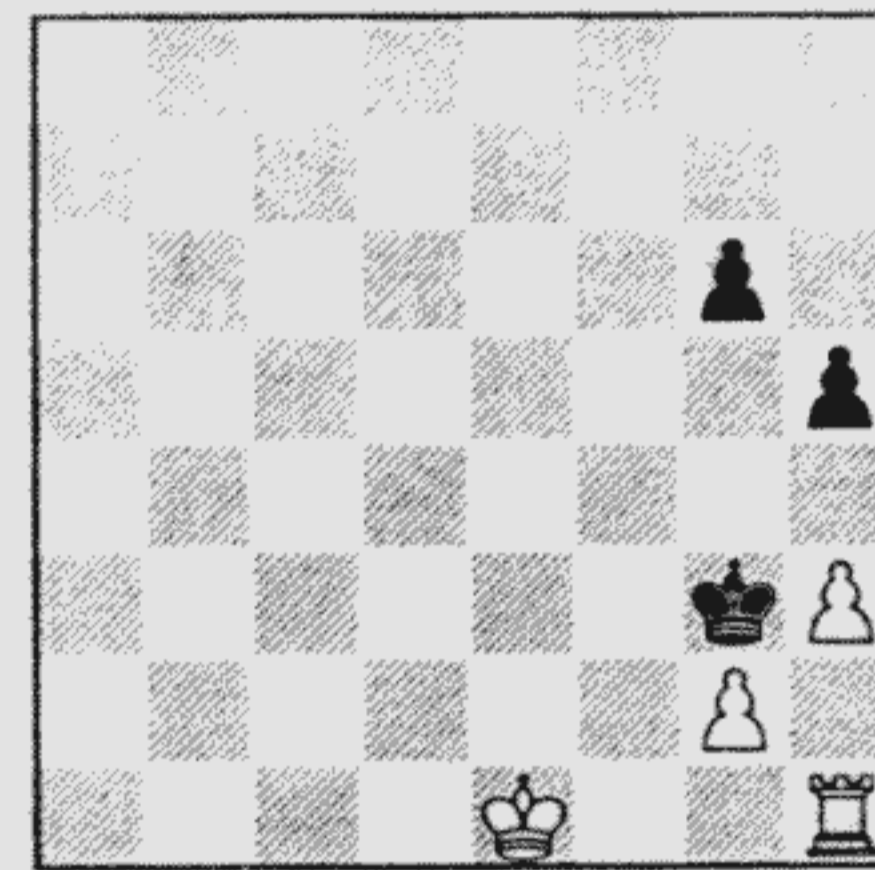
879. h2 text (3+4)

Stanislav Hudák
Topoľovka



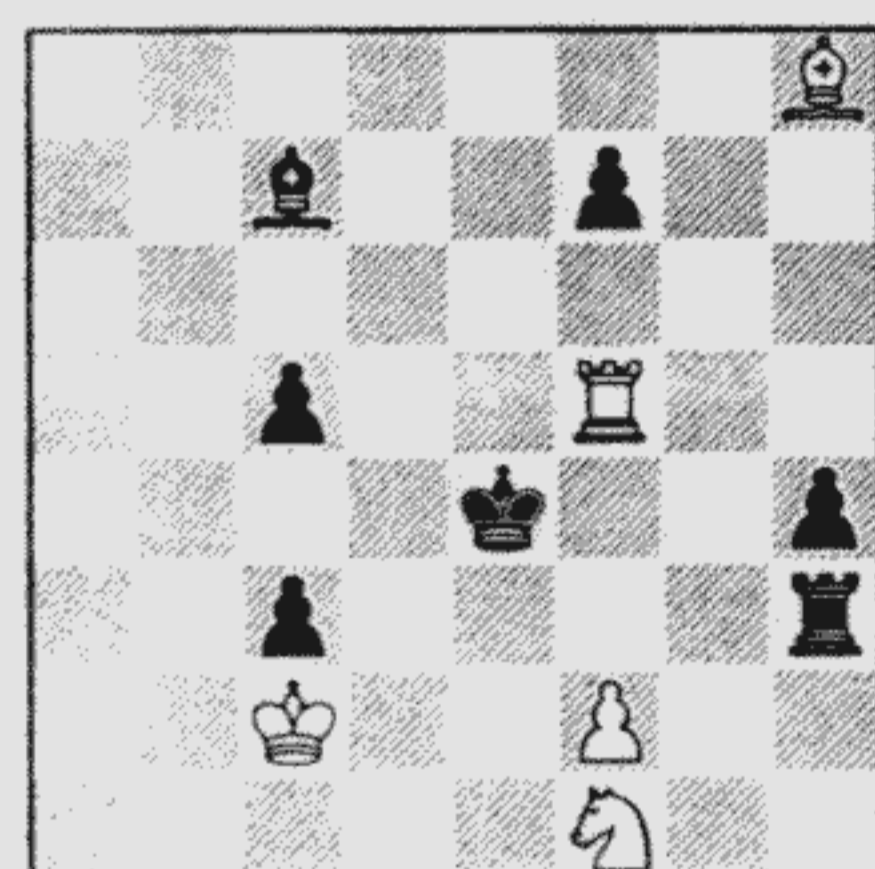
880. h2 2 sol. (3+4)

Jozef Pintér
Bratislava



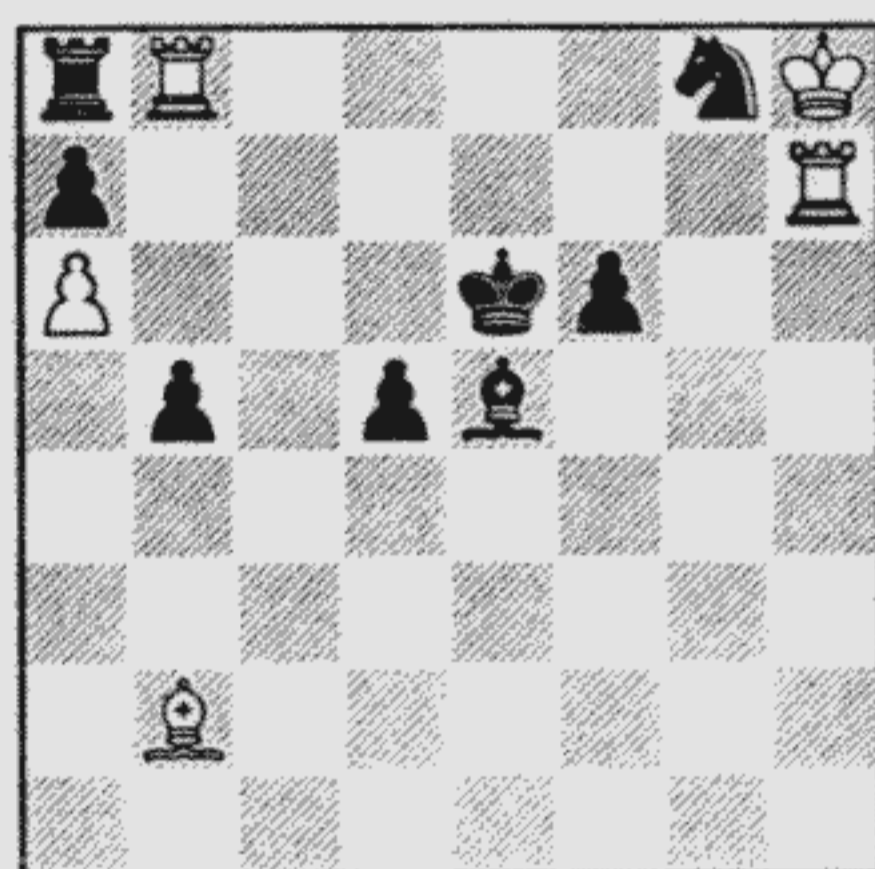
881. h2 (4+3)

Béla Majoros
Maďarsko



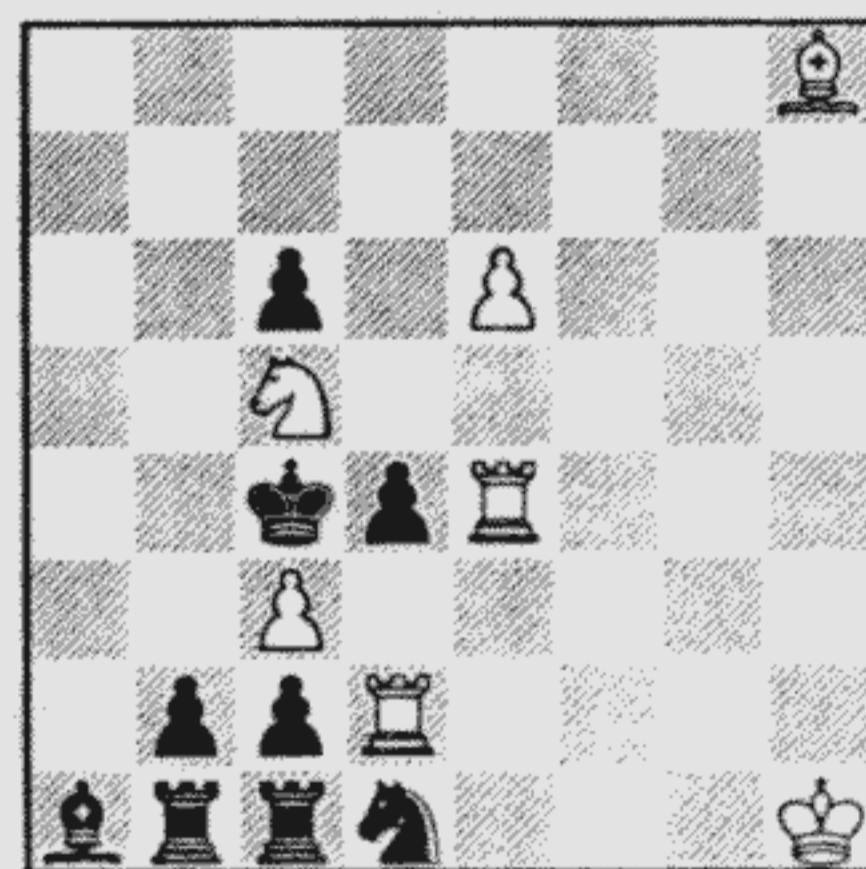
882. h2 2 sol. (5+7)

Eliahu Fasher
Izrael



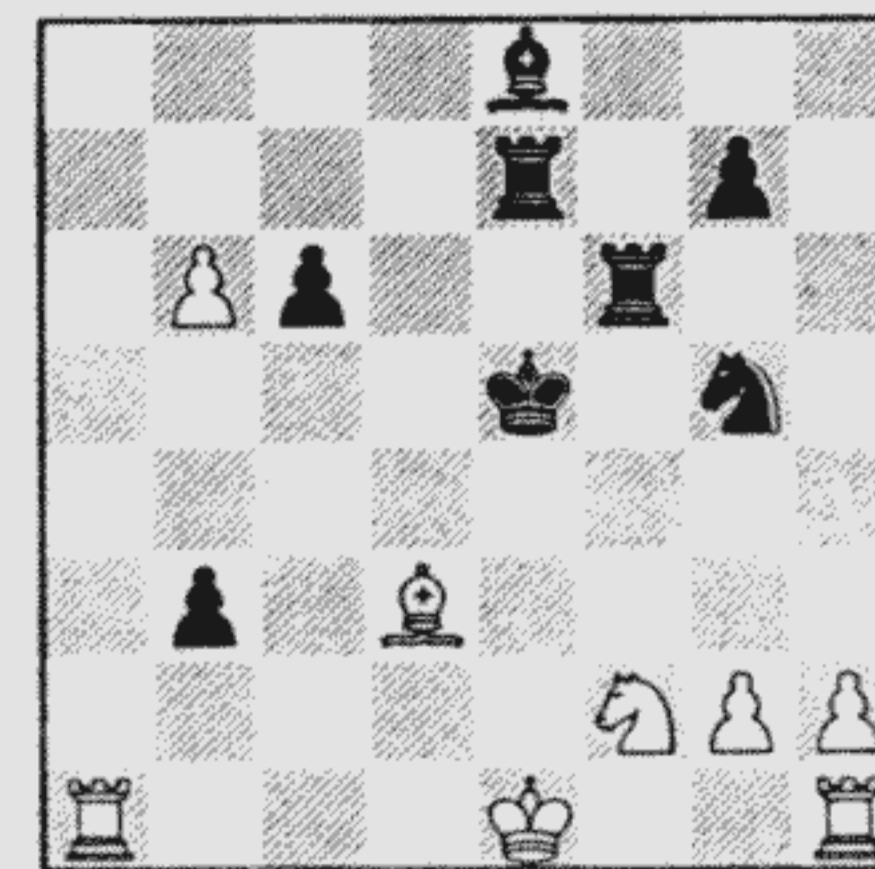
883. h2 2 sol. (5+8)

Jozef Taraba in mem.
Kežmarok



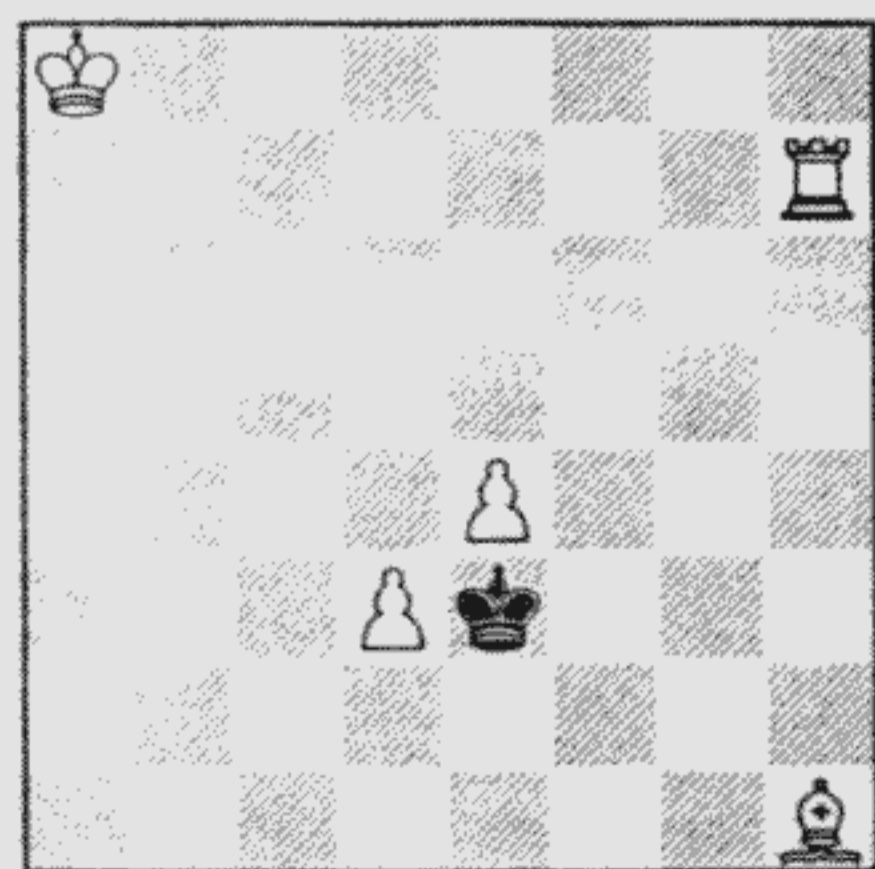
884. h2 2 sol. (7+9)

Eugeniusz Póltorak
Poľsko



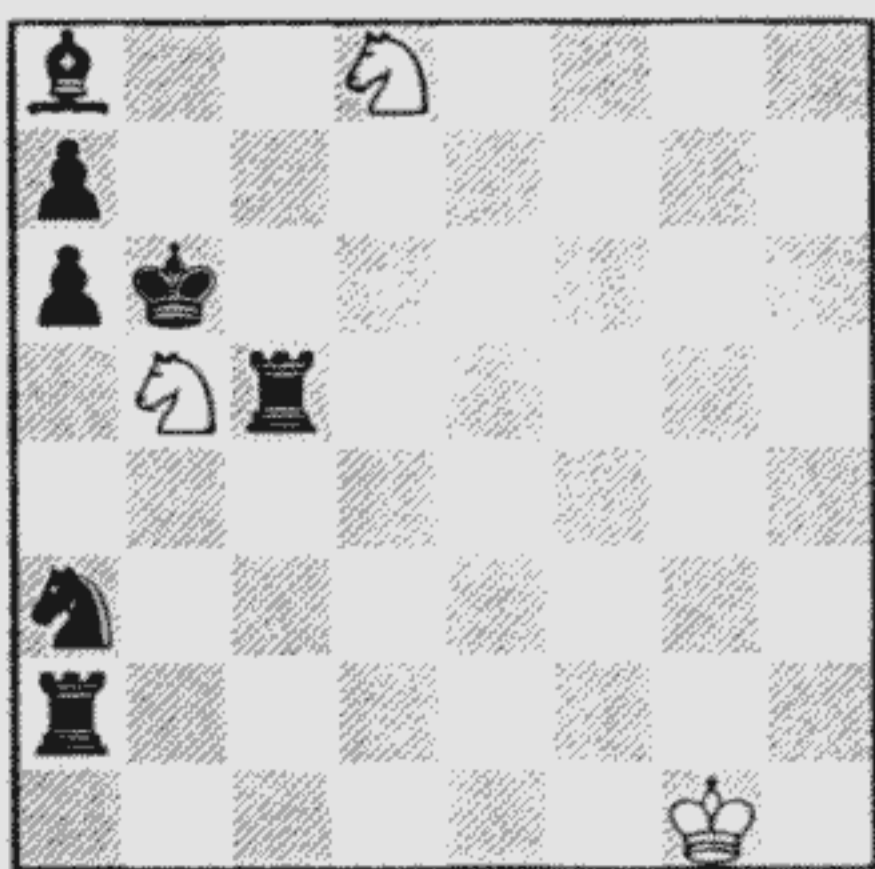
885. h2 text (8+8)

Marian Červenka
Bratislava



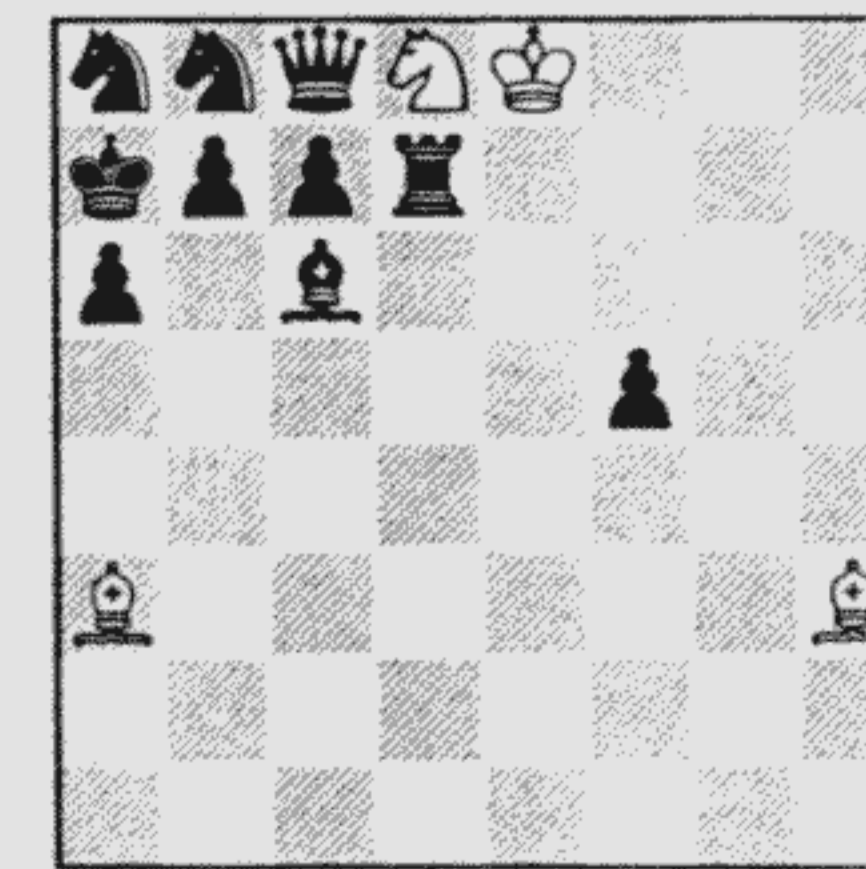
886. h3
B) ♖h1→a1 (5+1)

Christer Jonsson
Švédsko



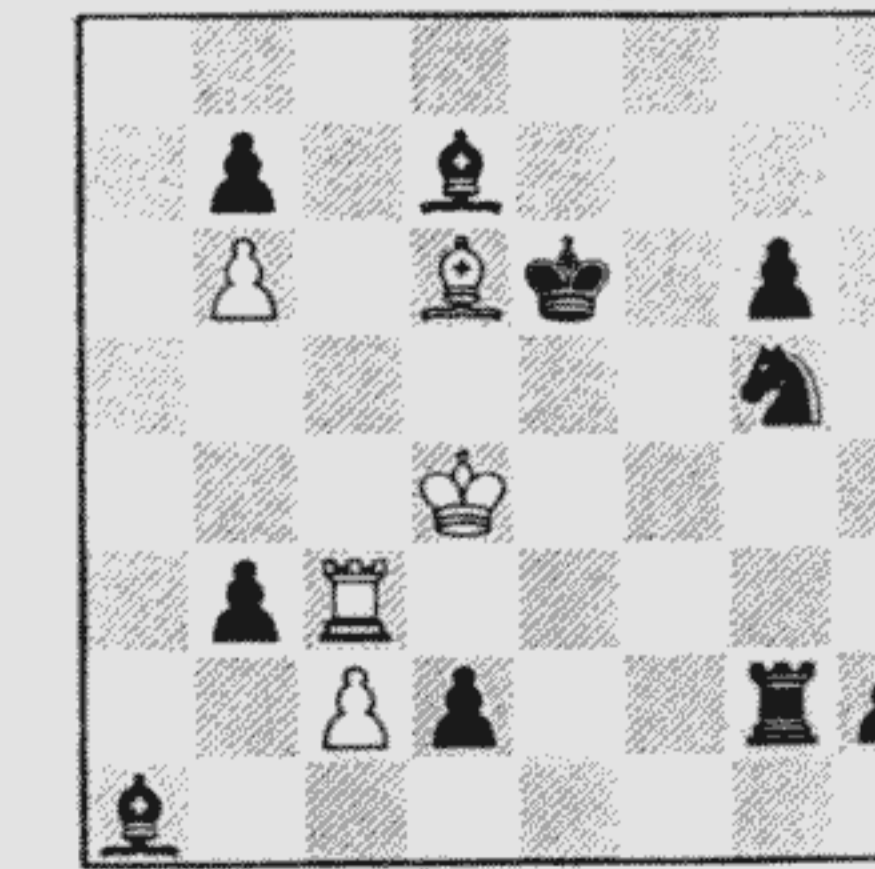
887. h3 (3+7)

Karol Mlynka
Bratislava
Venované J.Golhovi k 45



888. h3 (4+10)

Milan Svrček
Vrútky

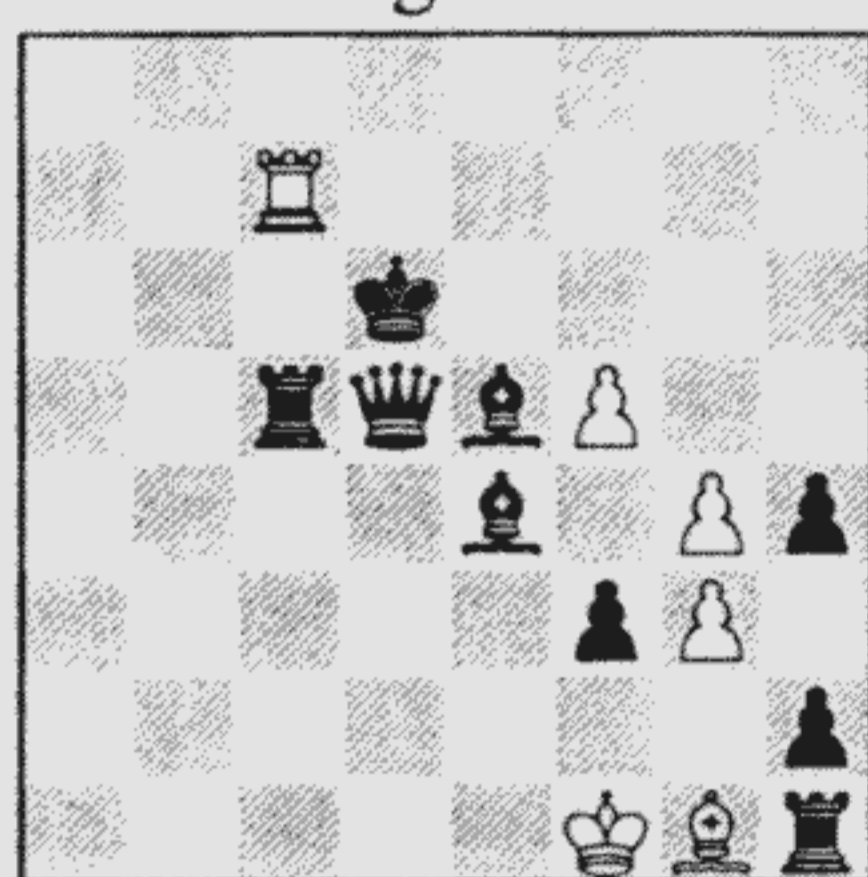


889. h3
2 sol. (5+10)

Zaujímavá je miniatúrka 876, v ktorej biely kráľ presnými ťahmi udrží remízu v boji proti čiernemu jazdcovi. Kombinačná štúdia 877 končí nečakaným tempom a patom v 6. ťahu. Mladý slovenský autor čerpal námet svojej pešiakovej štúdie 878 z praktickej partie.

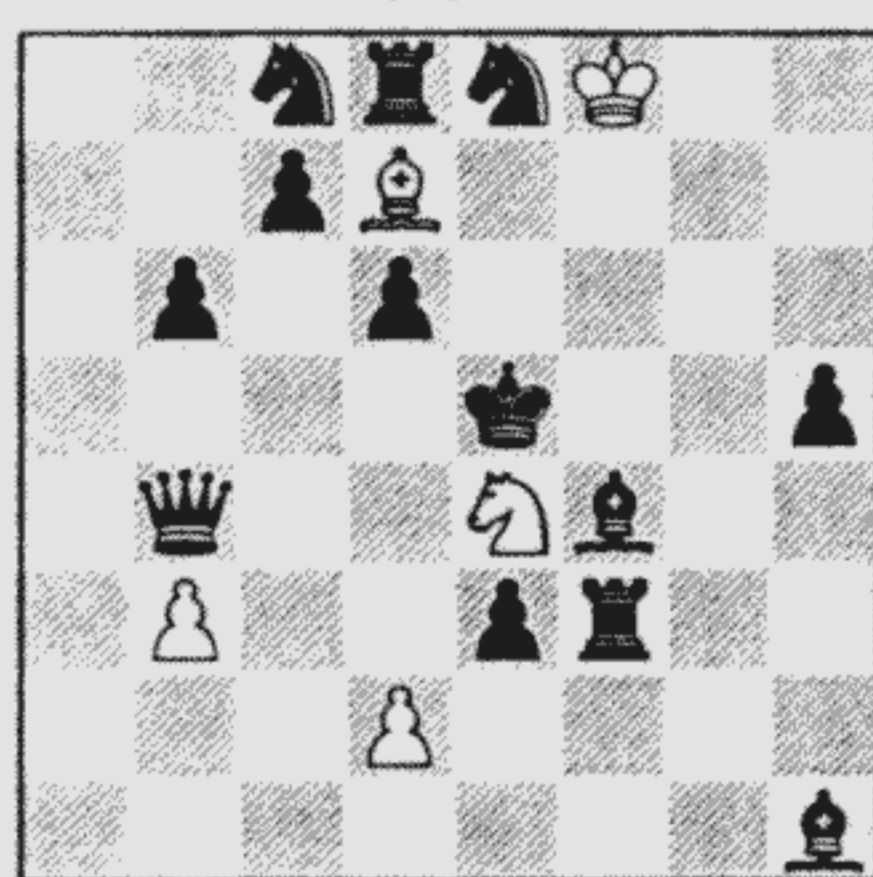
Vo všetkých riešení 879 je rovnaký mat, ale to bol zámer autora, B) ♔g3→g5, C) ♔g5→h8, D) ♔g6→a7 v C. V pomocnom mate 880 nájdeme modelové maty. 881 má rošádu pripravenú, ale v riešení nevychádza. Z modelových matov v 882 je pôsobivejší ten s väzbou. Fasher v 883 predvádza vežové maty. Pomocník 884 z pozostalosti zosnulého je ďalším príkladom jeho originálnej tvorby, tentokrát treba vychutnať batérový koncert v bielo-čiernom podaní! 885 je duplex vždy s 2 riešeniami (2 sol.), B) - ♜g2. V 886 nájdeme batérie pešiak-strelec. Jonssonove skladby sú riešiteľskou pochúťkou, 887 má pripravený obsah 1.- Je7 atď., ale na ťahu je čierny! Mlynkova 888 s venovaním zaujme obetným razením dráhy. Úspešný riešiteľ v 889 vtipne motivuje ťahy. Nasleduje bravúra 890 s analógiou ťahov bielych pešiakov. Majstrovská 891 ilustruje zložitý námet šachovania s väzbami a rozviazaním matujúcej figúry.

Christopher Jones
Anglicko



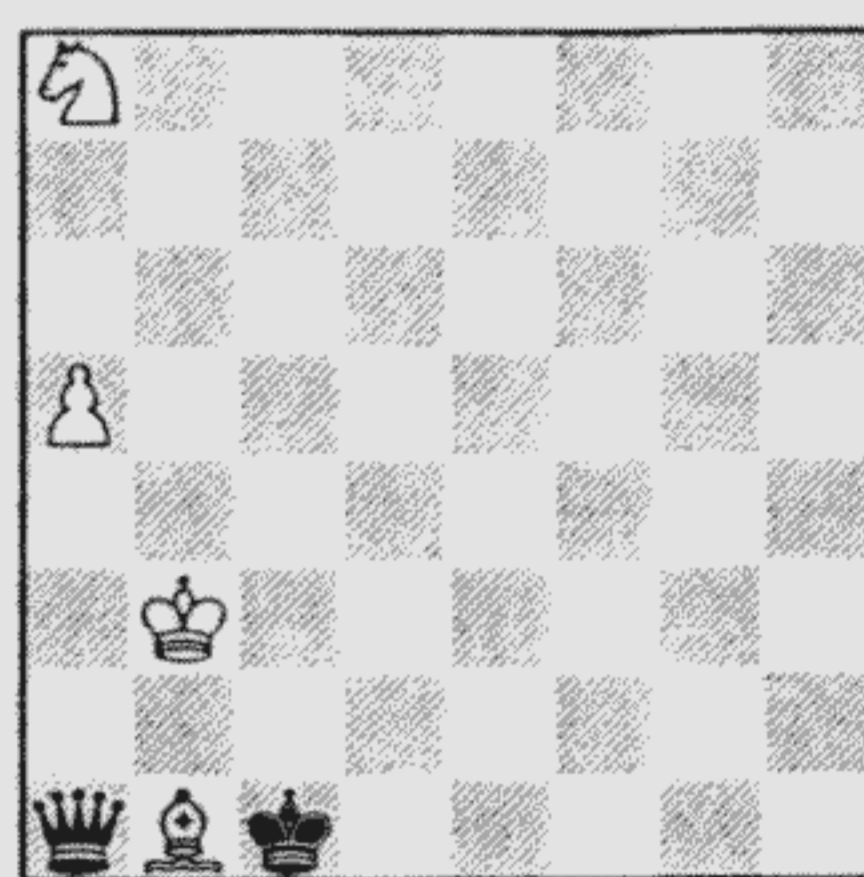
890. h3
2 sol. (6+9)

Toma Garai
USA



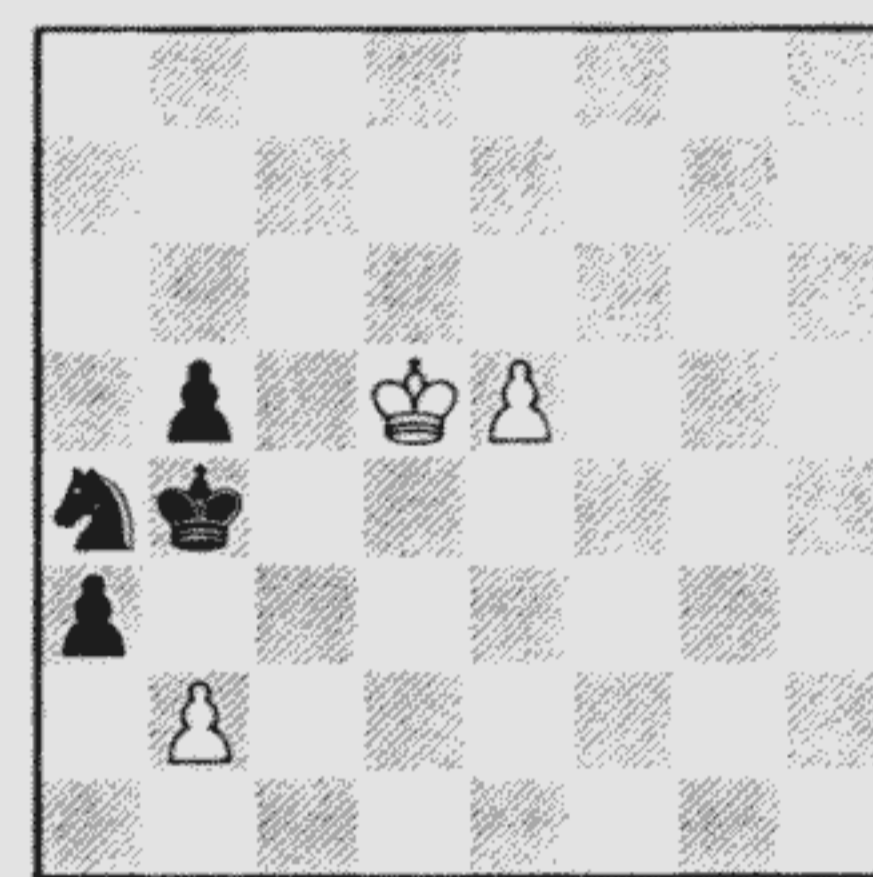
891. h3
2 sol. (5+12)

G. Bakcsi, L. Zoltán
Maďarsko



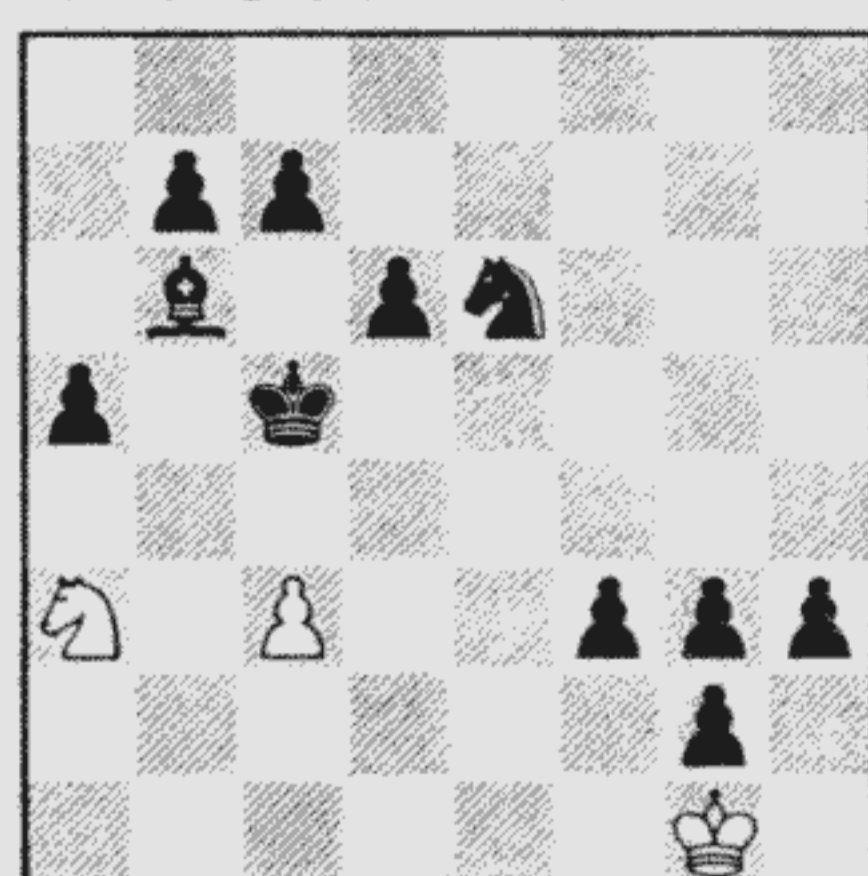
892. h4
2 sol. (4+2)

Miroslav Coufal
SRN



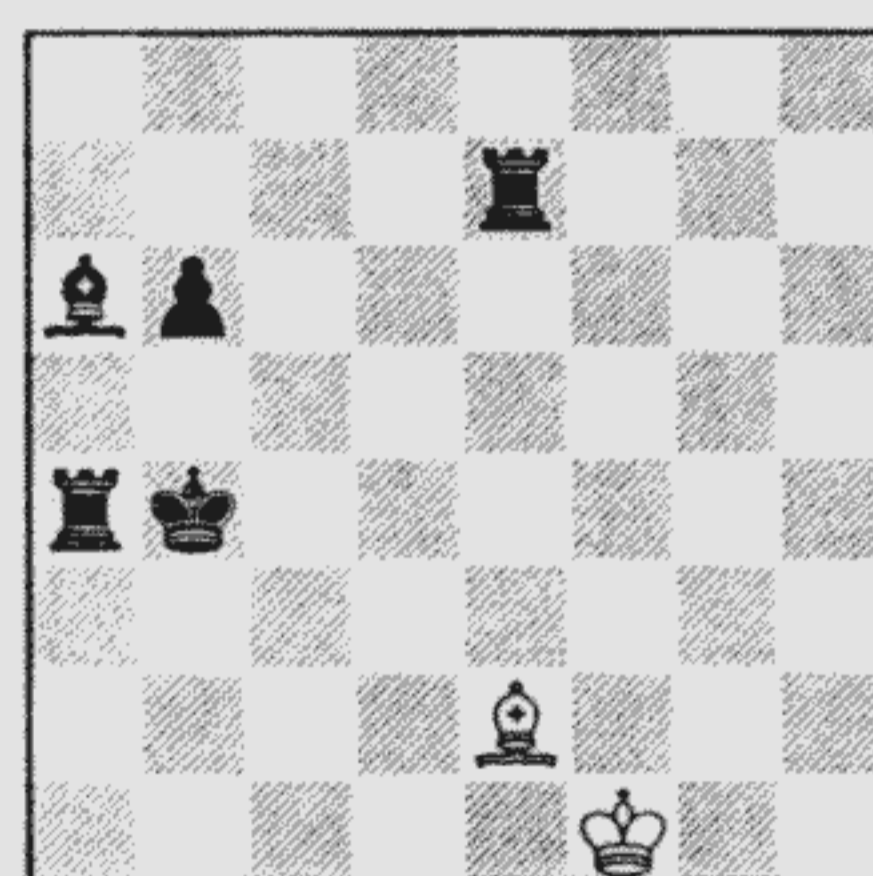
893. h4
B) + ♜d6 (3+4)

Jozef Ložek
Lukáčovce
ded.to C.Jones-50th birth.



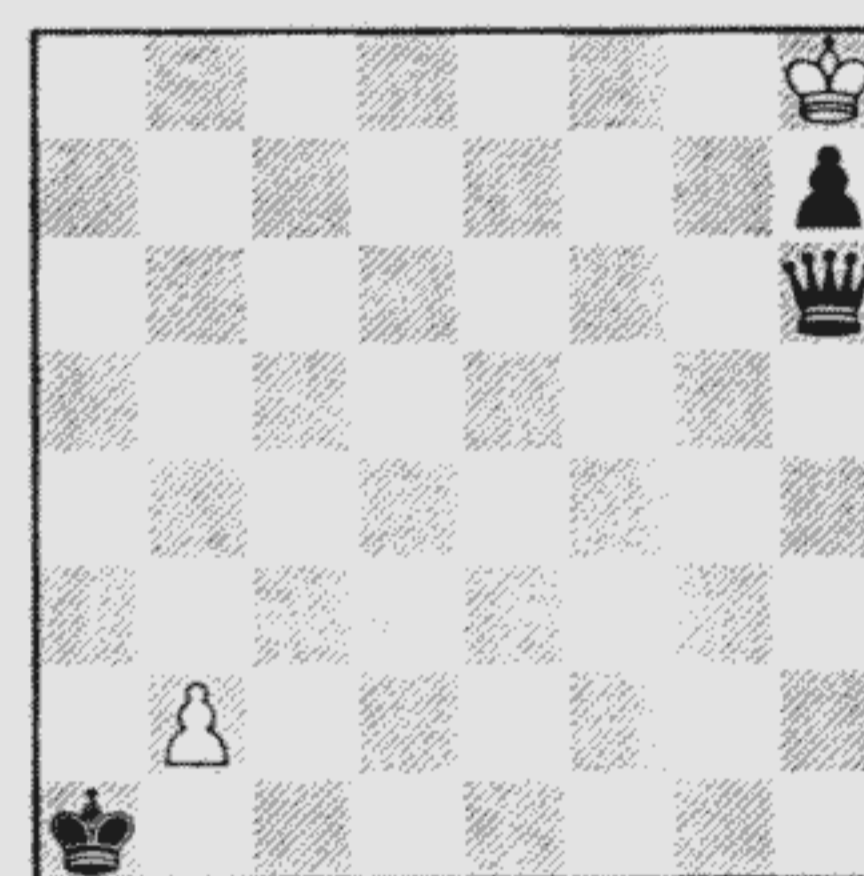
894. h5 W→ (3+11)

V. Smirnov,
A. Jepifanov
Rusko



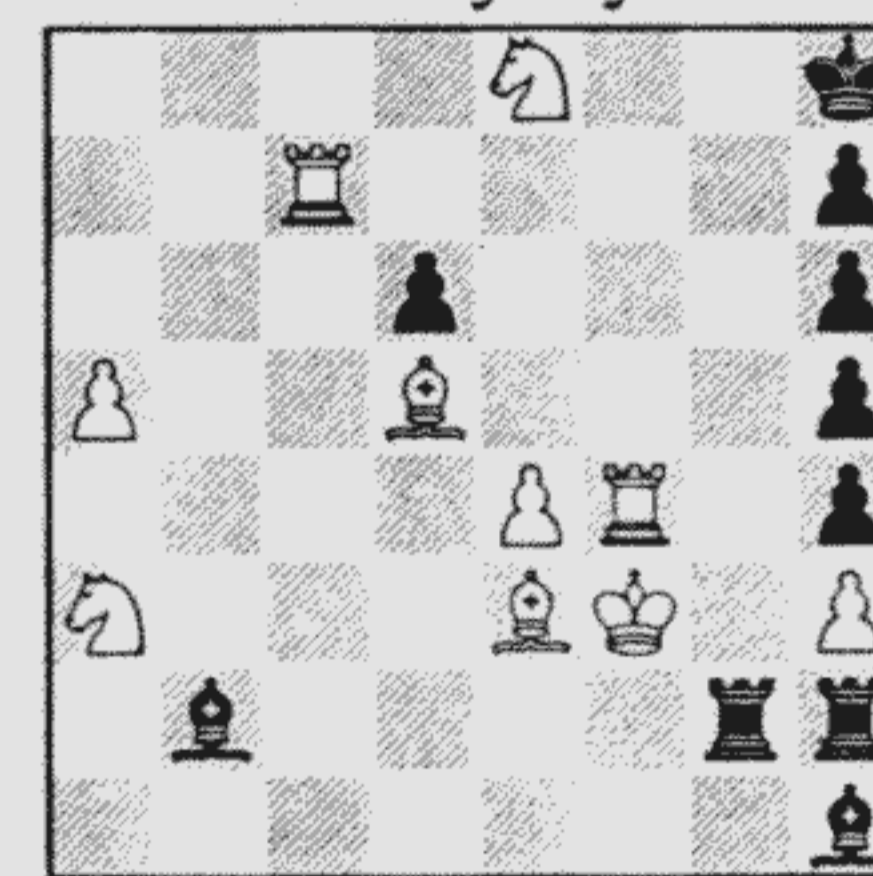
895. h5
B) ♜a4→g6 (2+5)

Luigi Vitale
Taliansko



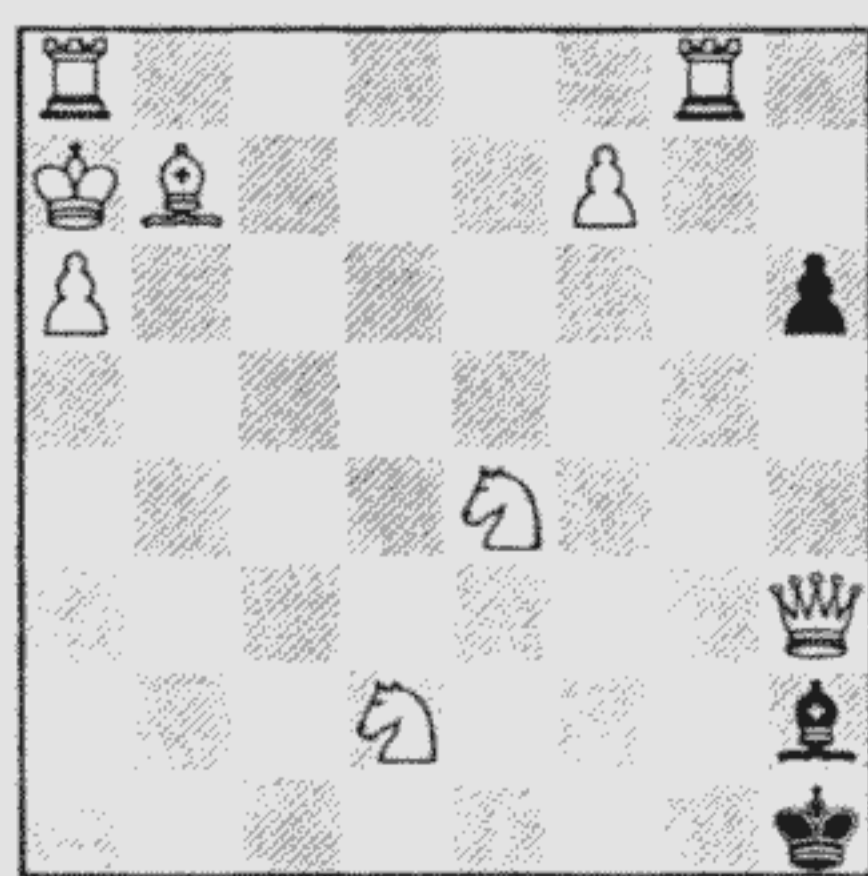
896. h7 (2+3)

Zoltán Labai
Veľký Kýr



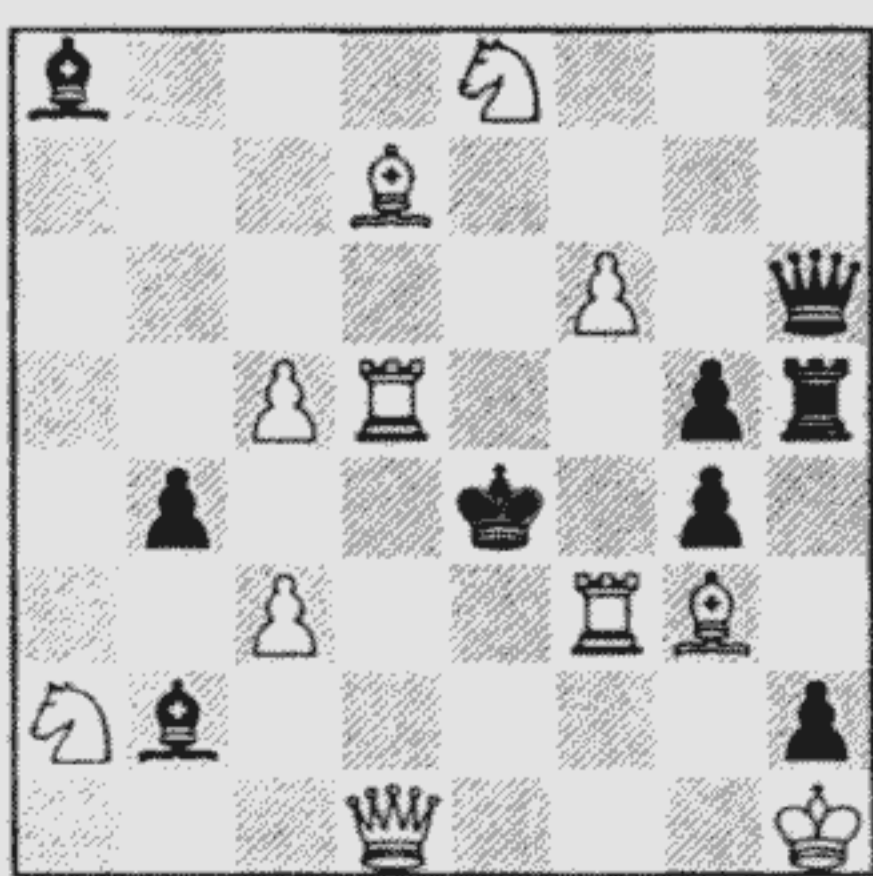
897. s2
B) ♜b2=♜ (10+10)

Zdeněk Libiš
Kunštát



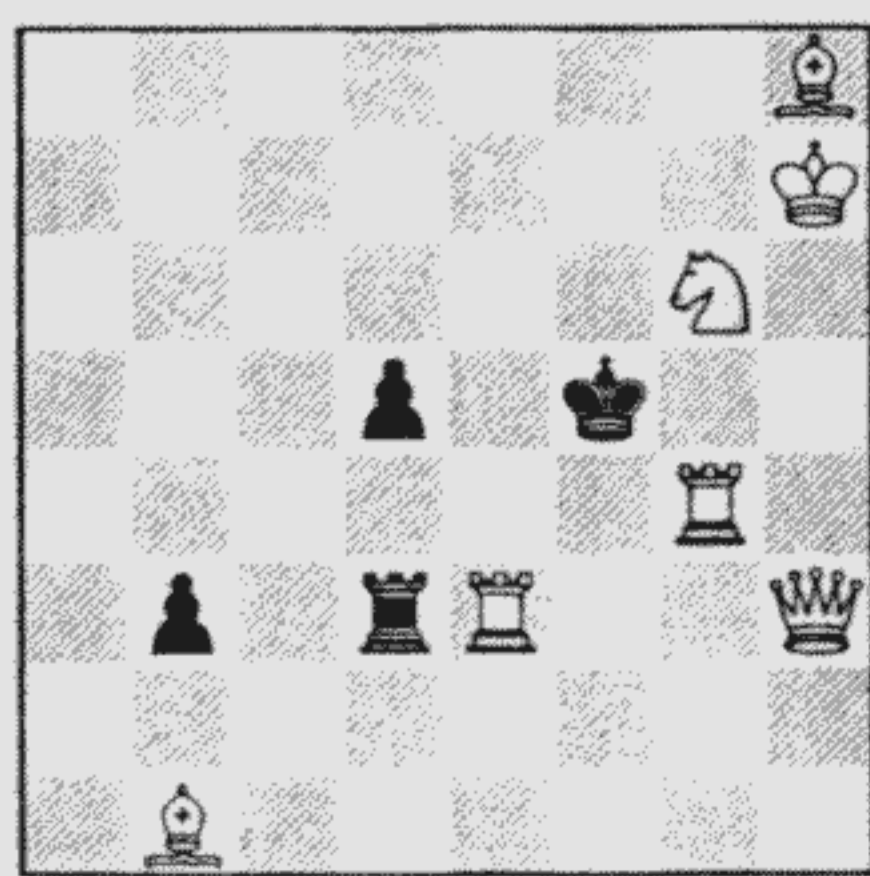
898. s5 text (9+3)

Andrej Selivanov
Rusko



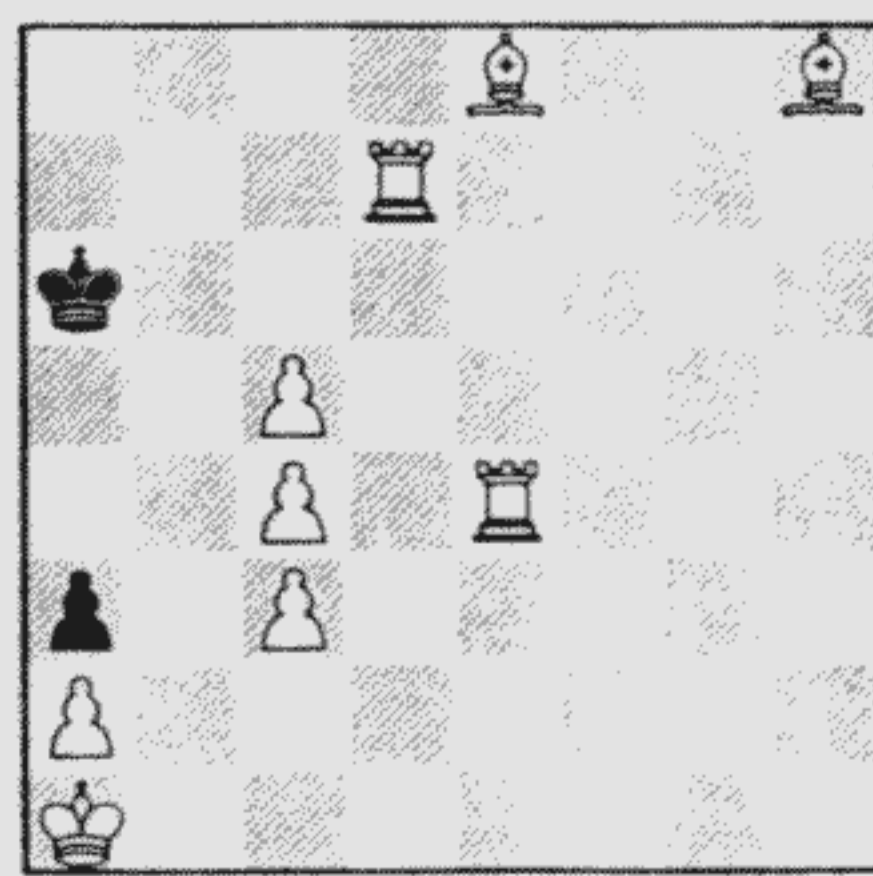
899. s5 (11+9)

A. Ažušin, A. Selivanov
Rusko



900. s7 (7+4)

D. Durham, J. Csák
Maďarsko



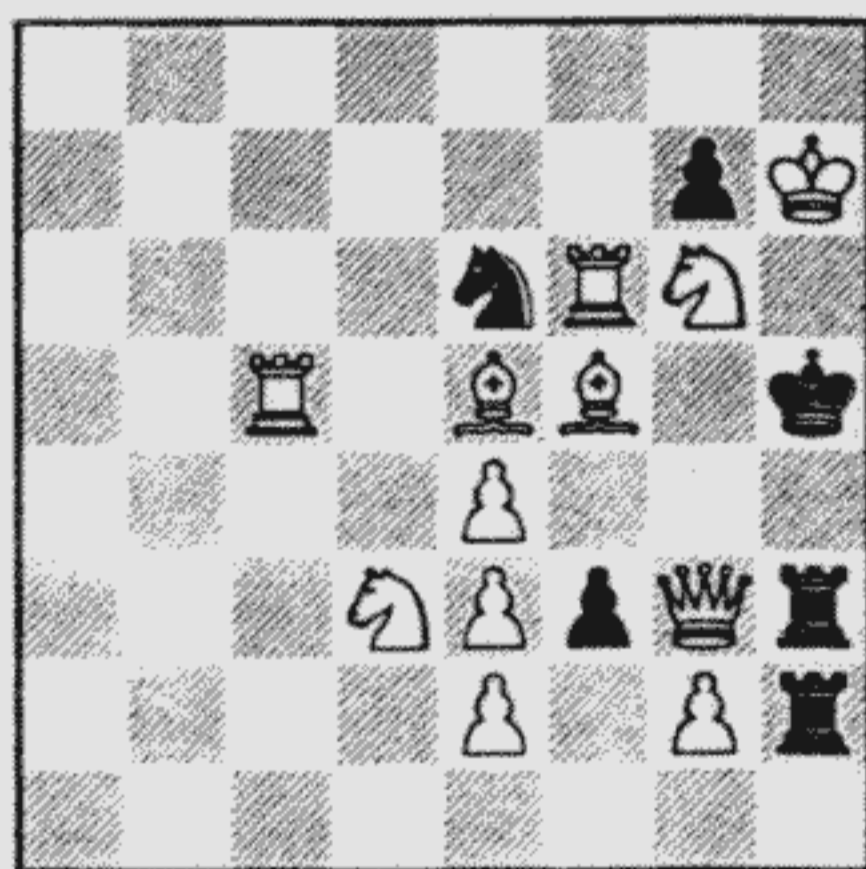
901. s10 (9+2)

V jednom riešení šesťkameňovky 892 je nezabudnuteľný geometrický pohyb dám. Námetom 893 sú premeny a modelové maty. Cesta k matu v 894 by sa mala riešiteľom páčiť. V 895 prevládajú presné ťahy kráľov a efektné maty. Excelsior 896 a k tomu šach bielému a modelový mat – to je impozantné.

V samomate 897 je potrebné skrotiť čierneho strelca resp. čierneho jazdca. Na diagrame 898 je nulová pozícia (zero pos.), A) ♠h6→f3, B) +♙c8, nájdeme tu echo a záverečné tempá. Ruské samomaty sú príjemným prekvapením. V Selivanovovej 899 je správne dlhá hrozba a 6 dobre motivovaných hier s obetovaním bielych kameňov. 900 od dvojice autorov má modernú koncepciu rozloženú do dvoch tematických hier, po tempovom úvodníku sa objaví téma Banného, presná hra batérií a echá, prima skladba. V kvalite maďarského samomatu 901 dominuje vzájomná výmena polohy bielych veží a len tri ťahy riešenia sú šachujúce. Odvážna je koncepcia dlhého samomatu 902, dúfajme, že korektného, záverečný modelový mat vytvára 8 kameňov, chýbajúce „pogibli“ v priebehu riešenia.

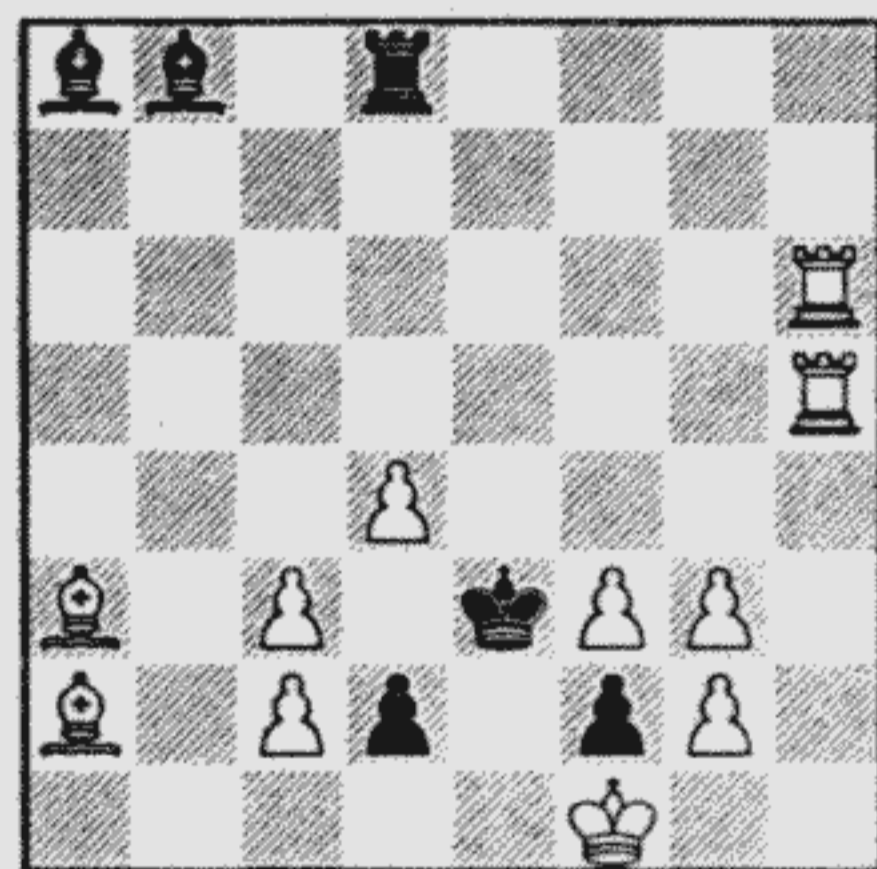
Mladší zo Salaiovcov spracoval Novotného prerušenie v sate 903. Sat znamená dať kráľovi možnosť ťahu, vtedy je šach (+), príp. mat. V ďalšej satke 904 sú tri tematické obrany. Skladba 905 je anticirce – kameň, ktorý berie, sa musí postaviť na svoje circe pole, braný kameň sa odstráni zo šachovnice. Na d8 je tátoš (figúra s diaľkovým chodom jazdca). Prvé riešenie prezradíme – 1.Va7 Kc8 2.Vf7 Txf7[Tf8] 3.Sg4+ Vf5X. V 906 sú slabé premeny. Na diagrame 907 je početné zastúpenie menej známej exofigúry nazvanej blcha (locust, saranče, ...) – je to preskakujúca figúra (ako cvrček) na pole za súperov kameň a to vo všetkých smeroch. Preskočený súperov kameň sa ale berie. Za vlastný kameň je ťah nemožný. Napr. ťah 1.Kxd7? je nemožný, biely kráľ vstúpil do šachu od Bc7, ktorá by ťahom 1.– Be7 kráľa brala. Tento samomat má dve riešenia (2 sol.), jedno uvedieme: 1.Dh2 hrozí 2.Dxf4+ Kxf4X, 1.– Sxg5 2.Dh7+ Bf8-f5(-Cf6)X. Samosatka 908 tempami núti pešiaka f4 ťahať. Všetky satky vyhovujú tematickej skladateľskej súťaži „PONGRÁCZ 10 JT“. Sériovka 909 má 2 riešenia (2 sol.) a koncertujú v nich lion na h8 a cvrčkovia. Nájdeme tu modelové maty na poliach h1, a1. Originály (okrem 900-902, 908 a štúdií) boli overené na počítači (computer tested).

Jevgenij Markov
Rusko



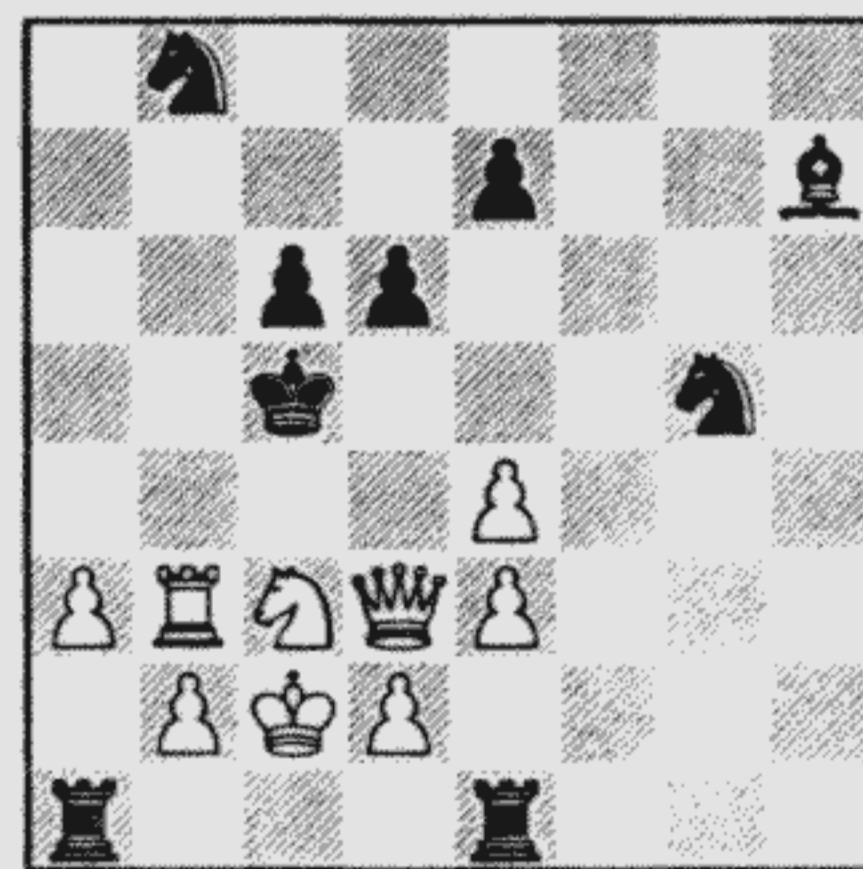
902. s21 (12+6)

Ladislav Salai jr.
Martin



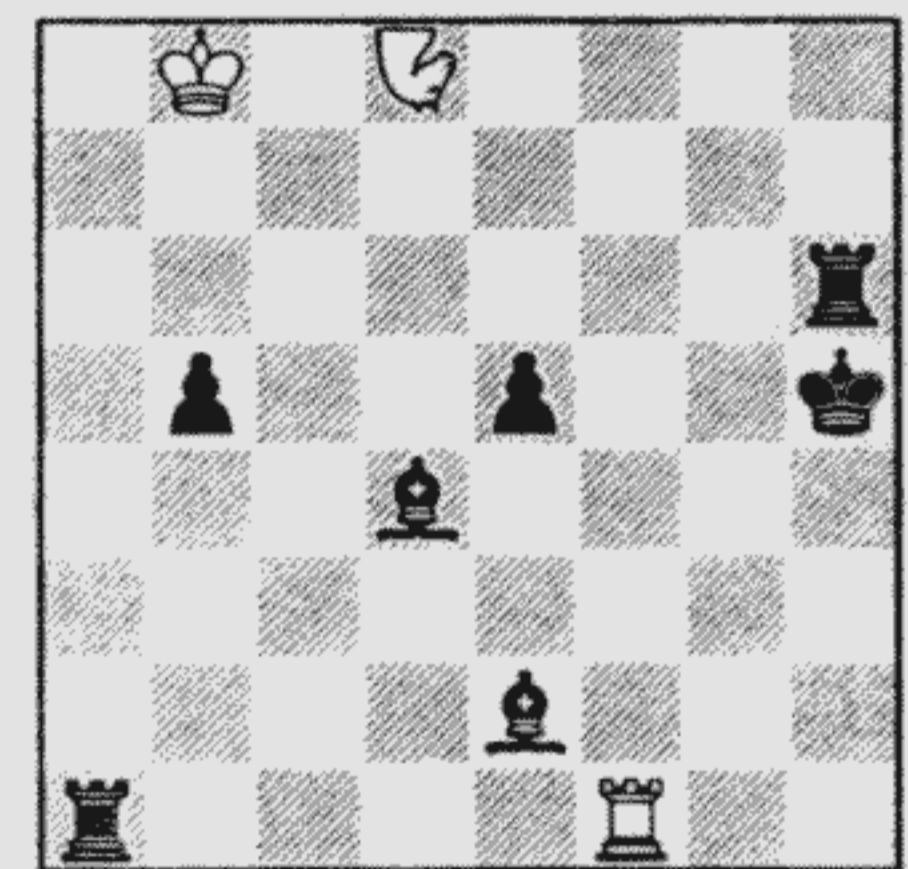
903. 2 sat (11+6)

Béla Majoros
Maďarsko



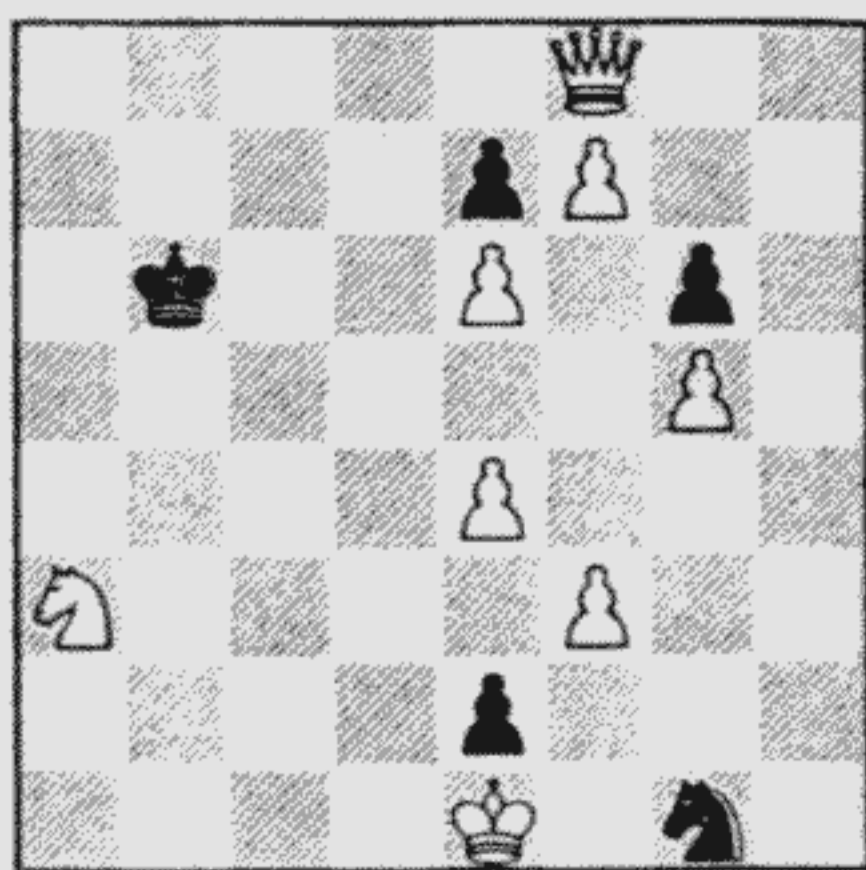
904. 2 sat (9+9)

Zdeněk Meergans
Praha



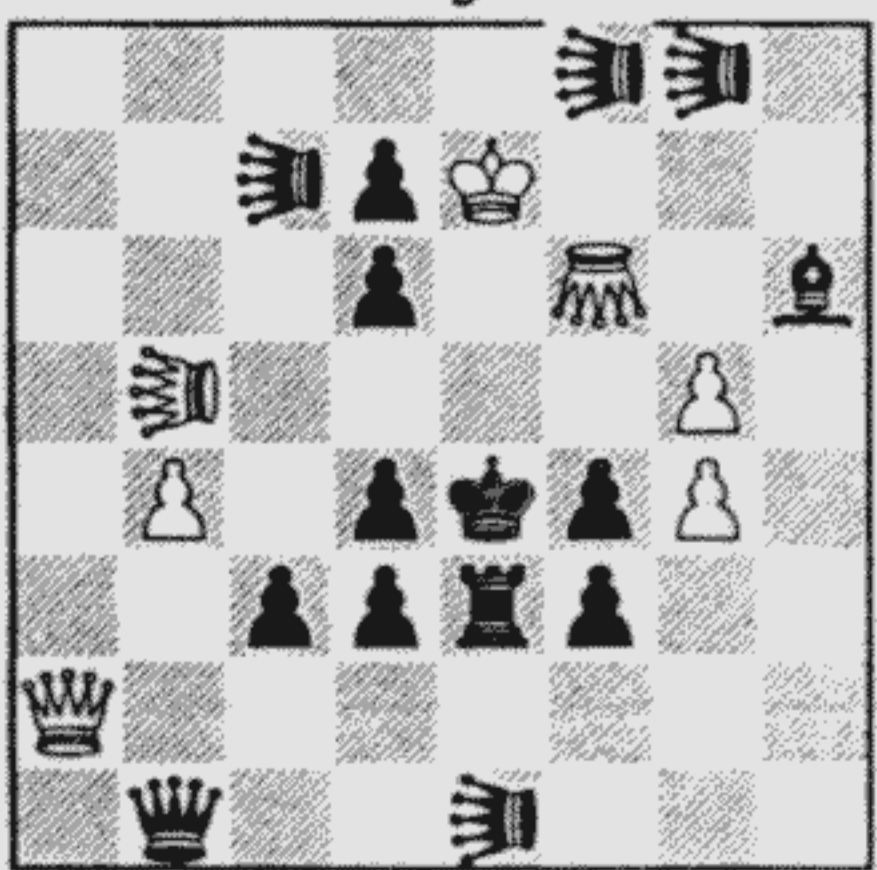
905. h3 2 sol. anticirce (3+7)

G. Bakcsi, L. Zoltán
Maďarsko



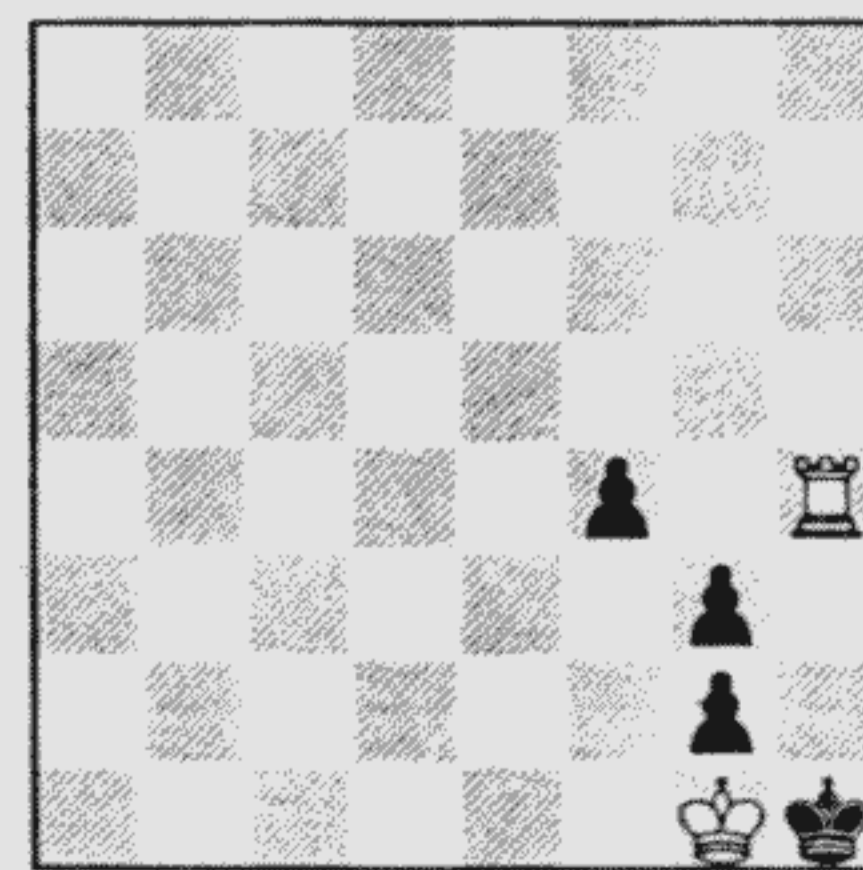
906. h=3 B) ♙f8=♘f8 (8+5)

Valerij Nebotov
Ukrajina



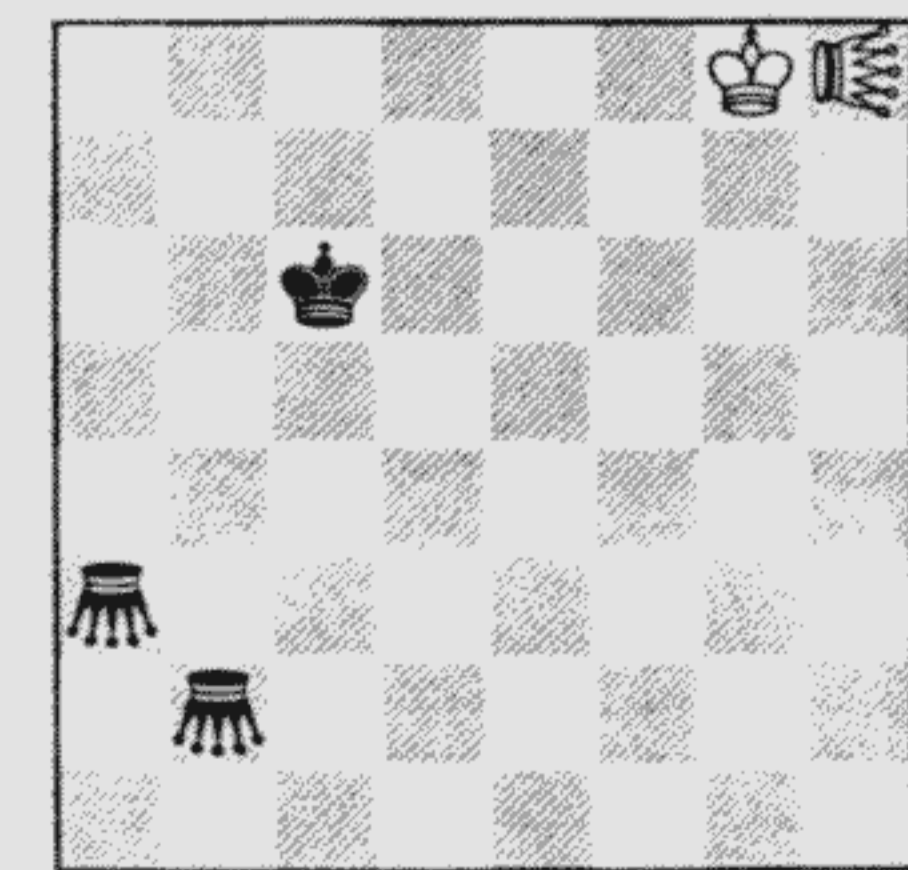
907. s2 text (7+15)

Ladislav Salai sr.
Martin



908. s3 sat B) ♙h4=♘h4 (2+4)

Daniel Novomeský
Bratislava



909. sh9 text (2+3)

XXII. riešiteľská súťaž Umenie 64 (Solving tourney)

Do stálej riešiteľskej súťaže patria diagramy 866 - 909. Termín zasielania riešení je do **31. 3. 2002** na adresu redakcie. Najlepších riešiteľov za obdobie 2000 - 2001 odmeníme šachovými publikáciami. Najlepší riešitelia z tohoto čísla bulletinu obdržia nové číslo UMENIE 64.

Errata

V Umení 64 č. 21 má byť na diagrame 844 (Pituk) na d5 namiesto čierneho pešiaka čierny strelec (♞d5), autorovi aj riešiteľom sa ospravedlňujeme.

Známy český skladateľ štúdií Karel Husák z Prahy nás upozornil na nepresný zápis riešenia štúdie č. **656 A. Kuriatnikova, E. Markova** (získala cenu) v predbežnom výsledku Martin – Žilina 1998-99, ktorý sa nezhoduje s komentárom rozhodcu M. Matouša v 16. čísle Umenia 64. Žiaľ, rozhodca nám vtedy neposlal svoje riešenia, a tak sme uverejnili autorské riešenia. V druhom variante tejto štúdie po 1.Jd4+ Kc5 2.e6 a2 3.e7 a1D 4.Jb3+ Kd6 nestačí 5.Jxa1? Kxe7 6.Jf2 a teraz nie 6.- h4? +-, ale 6.- Ke6! alebo Kf6 =. Štúdia je však korektná po správnom 5.e8J+! Ke7 6.Jxa1 Kxe8 7.Jf2! a vyhrá (podľa Thompsonovej databázy po 94 ťahoch, ktoré už nie sú jednoznačné). Ďakujeme za analytický postreh pozorného čitateľa nášho bulletinu!

Jubileum „Pongrácz 10“ - tematické turnaje

Považský Klub kompozičného šachu PONGRÁCZ pri príležitosti blížiaceho sa 10. výročia svojho založenia vypisuje 2 tematické skladateľské súťaže „Pongrácz 10“:

A) dvojtážky (2#) so zámenou hrozieb (change of the threats) – po rovnakom prvom ťahu bieleho vychádzajú iné hrozby. Téma je realizovateľná len vo forme dvojníkových postavení (twins). Ďalší obsah skladby môže byť ľubovoľný - príklad 862 v Umení 64 č. 21.

B) exo – SAT. Doporučujeme využiť základný sat (basic sat) – šach resp. mat je vtedy, keď kráľ má možnosť ťahu podľa ortodoxných pravidiel (príklad 863). Okrem toho je možné použiť ostrý sat (strict sat) – šach resp. mat je aj pri zrušení napadnutia kráľa (+ resp. # is after cancelling attack of king) – príklad 864. Ďalšími formami sú saty s udaným počtom povolených voľných polí pre oboch kráľov – satx/y. Číslo x je max. prípustný počet voľných polí bieleho kráľa (limit free square of white king), y je max. prípustný počet voľných polí čierneho kráľa (limit free square of black king), ak x=y, stačí uviesť: satx. Pri takejto výzve je šach resp. mat vtedy, ak je prekročený limit voľných polí kráľov (príklad 865). ~~Prípustné je použitie exokameňov, ďalších exopodmienok a exošachovnic.~~

Prípustné je použitie exokameňov, ďalších exopodmienok a exošachovnic.

Rozhodcovia: A – Ladislav Salai jr., B – Ladislav Salai sr., termín zasielania úloh: C 13. 8. 2002.

Adresa usporiadateľa (originals to be send): Ing. Ľuboš Kekely, Dubová 27, 010 01 Žilina, Slovakia.

Celkový cenový fond na obe súťaže spolu je 2000,- Sk (= 40,- \$ = USD) ako aj knihy so šachovou tematikou. Peňažné ceny venuje sponzor oboch súťaží – firma Pongrácz s. r. o., Bottova 16, 010 01 Žilina, Slovakia.

Každý účastník obdrží výsledky skladateľských súťaží do 30. 11. 2002.

Prosíme o propagáciu týchto súťaží (bitte nachdrucken – please reprint).

Riešenia originálov 662 – 698 z Umenia 64 č. 17

662. Pitkänen 1.Dg3 hrozí 2.Jg5X (2 body) **663. Labai** A) 1.c5+, B) 1.e5+ Cyklus matov po troch obranách čierneho kráľa (4) **664. Taraba in mem.** Zvodnosť 1.Jd4? dxe5!, rieši 1.Jc4 tempo Elegantné skoky bielych jazdcov vedú k dvojfázovej voľnej zámene (2) **665. Zujev** 1.Jf5 Kg2 2.Sh3 Kxh3, Kxf3, Kh1 3.Jf4, Jfd4, Jfg3X Jednoduchá klasická miniatúrka (3) **666. Labai** 1.g3 hrozí 2.Vxf4+ Ke5 3.Jc6X, 1.- Jg2 2.Sxd5 Kg6, Jc3 3.Dxe4, Sxd4X, 1.- fxc3 2.Jxd5 Kxg4,

Jc3 3.Dxe4, Je3X Dvojnásobná skrytá forma vytvárania bielej batérie s rovnakou hrozbou (3) **667. Sivák** 1.Jc3+ Ka1 2.Ka3 c5 3.Je3 c4 4.Jc2X Hra 2 jazdcov v päťkameňovke (4) **668. Vitale** 1.Va5 Kf6 2.Ve5 Kg6 3.Kd5 Kf6 4.Ve6X Zaujalo len zrušenie pripravenej batérie (4) **669. Dulbergs** 1.Je3 Kd8 2.Jed5 Kc8 3.Sg1 Kd8 4.Sb6+ Kc8 5.Je7X Päťťahové kvinteto (5) **670. Bogdanov** Diagram bol uverejnený s chybami: Jb4 → b5, Pa4 → a5 (sorry), riešenie nehodnotíme. Intencia 1.Kd2 (1.c4? Kb3!) 1.- Ka1 2. c4 Ka2 3.Kc2 Ka1 (a4) 4.Jdc3 a4 (Ka1) 5.Jd4 a3 6.Jb3X, 1.- Kb1 2.c4 Ka1 3.Jbc3 a4 4.Kc1 a3 5.Je3 a2 6.Jc2X (0) **671. Hutya** 1.bxa3 h5 2.a4 h4 3.a5 h3 4.Sh2 Kxh2 5.a6 Kh1 6.a7 Kh2 7.a8V Kh1 8.Kg3 Kg1 9.Va1X Hutya je už známy plagiátor, jeho skladby sú najmä zo staršej tvorby maďarských skladateľov (5) **672. Sivák** 1.e7 Kd7 2.Se6+ Kxe7 3.Sxf5 gxf5 4.Kc3! (4.Kd3? Kd7!, 4.Kc2? Kd6!) 4.- Kd7! 5.Kd3 tempo 5.- Ke7! (5.- Kc6, Ke6 6.Kc4 Kd6 7.Kd4 Ke6 8.Jc5!) 6.Kc4 Kd6 7.Kd4 Ke6 (7.- Kc6? 8.Ke5!) 8.Kc5 Ke7 9.Kd5 Kf6 10.Kd6 Kf7 11.Ke5 Kg6 12.Ke6 Kľub. 13.Kxf5 a vyhrá Príťažlivá koncovka s opozíciou (5) **673. Kekely** 1.Jb5 (1.c6? Kxc7 2.Ve8 Sf2+ 3.Kd5 Sa7 4.Vc8+ Kb6 5.b8D+ Sxb8 6.Vxb8+ Ka7=, 1.Vxh4? Vxc7 a 2.- Kxb7=, 1.Ja6+? Kxb7 2.Vxh4 Kxa6=, 1.Jd5? Sf2+ 2.Je3 Kxb7=, 1.Je8/e6? Sf2+ 2.Kc4 Vxb7=) 1.- Sf2+! 2.Kc4 (2.Kd5? Vf5+=) 2.- Sxc5! 3.Kxc5 Ve7! (3.- Vxb7 4.Ve8 +-, 3.- Kxb7 4.Jd6+ a Jxf7 +-) 4.Va4! (4.Vxe7? pat, 4.Vb4? Kxb7=, 4.Kd5? Vxe4 5.Kxe4 Kxb7=, 4.Jd6? Vxe4 5.Jxe4 Kxb7=) 4.- Vxb7 (4.- Kxb7 5.Va7+ a 6.Vxe7 +-) 5.Kc6! a vyhrá. Napr. 5.- Vh7 6.Vg4 a 7.Jd6 +- a ďalej podľa rukopisu z 12. storočia. Urputný boj končí stratou bielych pešiakov a po prekonaní patovej pasce víťazstvom (5) **674. Sivák** 1.- Sc5 2.Vc6 Df5X, 1.- Se5 2.Ve4 Db5X, 1.- Dh3 2.Ve4 Dd7X Tri echové modelové maty v zaujímavej konštelácii dobre využitých kameňov (až na Sh8, ktorý bráni vedľajšiemu riešeniu) (6) **675. Petrovici** 1.d3 Vd5 2.Kxc4 Vc5X, 1.Kd3 Kg2 2.Ke4 Sg6X, 1.dxe3 Jf2 2.Kd4 Sf6X, 1.b3 Sh4 2.Kb4 Se1X Impozantné maty na poliach b4-c4-d4-e4! (8) **676. Majoros** 1.Vc1 Sxd5 2.Vc7 Sb7X, B) 1.Sa7 Vxd5 2.Se3 Vd2X V dvojníku batéria S-V sa zmení na batériu V-S! (4) **677. Fasher** Zdanlivá hra 1.- Je3 2.Jc3 Jc2X, 1.Jxf4 Je3 2.Ke5 d4X V dvoch fázach po 1.- Je3 zámerna hry! (2) **678. Müller, Bart, Pankratjev** 1.Sd3 Sxd3 2.Ve4 Jce6X, 1.Sxf1 Sd2 2.Ve2 Jce4X Výborný task motívov, ktoré umožňujú mat od bielej veže! (4) **679. Ilievski** 1.cxb3 e. p. Jxa7 2.Sb4 Sb5X, B) 1.Sd6 Jb5 2.Vb4 Jxc3X Malá retroanalýza (4) **680. Coufal** 1.Sa5 Kg7 2.Sc7 e4+ 3.Ke5 Sxc7X, 1.Sd2 Ja4 2.Ke4 c3+ 3.Ke3 Sa7X Riešiteľsky náročný pomocný mat, ktorý presvedča, že čaro nemusí spočívať v analógii riešení (6) **681. Csák** 1.- Sf2+ 2.Kf4 Se3+ 3.Kg3 Sf4X, 1.- Vf3+ 2.Ke2 Ve3+ 3.Kf1 Ve1X, 1.- Sh7 2.g6 Sf4+ 3.Ke4 Sxg6X V dvoch riešeniach tematické kamene prenasledujú čierneho kráľa a dávajú mat. Tretie riešenie je z iného cesta, ale pikantné. Modelové maty (9) **682. Jones** 1.Ke5 Sg5 2.Df4 gxf4+ 3.Kf5 Vf6X, 1.d6 Vxc3 2.Dc4 dxc4+ 3.Kc5 Se3X Opäť riešiteľsky veľmi náročné dielko. Druhé riešenie mnohým riešiteľom ušlo. Majster je majster (6) **683. Vitale** 1.- Kxg6 2.Kd6 Kf5 3.Ke7 Kxe5 4.h3 Kf4 5.Kf6 Kxg3 6.Kg5 Kf3 7.Kh4 Kf4 8.h5 g3X Dvanásť kráľovských ťahov a mat jediným pešiakom (5) **684. Petite** 1.Sg6 hrozí 2.Se4+, 1.- Vc5, Sc5, Vd6, Sd6 2.Je8+, Vf5+, Jh5+, Vd3+ Grimshaw na poliach c5 a d6 v dvojťahovom samomate (2) **685. Iwanow, Kapica** Zdanlivé hry 1.- gxf2 a 2.Jxc4 A, 1.- g2 b 2.Jb3 B, zvodnosti 1.Jxc4? A g2 b 2.Vh1 C, 1.- gxf2! a, 1.Jb3? B, 1.- gxf2 a 2.Vh1, 1.- g2! b, 1.Dc4? gxf2 a 2.Je4 D 1.- g2! b, rieši 1.Vh1 C gxf2 a 2.Jb3 B cxb3 3.Dc2+ bxc2X, 1.- g2 b 2.Jxc4 A gxh1 3.Dd3+ Sxd3X, B) zdanlivé hry 1.- gxf2 a 2.Jb3 B, 1.- g2 b 2.Jxc4 A, zvodnosti 1.Jb3? B g2 b 2.Vg1 E, 1.- gxf2! a, 1.Jxc4? A gxf2 a 2.Vg1 E, 1.- g2! b, 1.De4? g2 b 2.Je4 D, 1.- gxf2! a, rieši 1.Vh1 E, 1.- gxf2 b 2.Jxc4 A fvg1 3.Dd3+ Sxd3X, 1.- g2 a 2.Jb3 B axb3, cxb3 3.Dc2+, bxc2X K písmenkovým metamorfózam poľského moderného samomatu nie je potrebný ďalší komentár (6) **686. Sovik** 1.De5 hrozí 2.Vxc3 Sxc3 3.Dxc3+ Jxc3X AB, 1.- Dxb3 2.Dxc3 Sxc3 3.Sxh6 Jg5 BC, 1.- Vxg3 2.Sxh6 Vg5 3.Dxg5 Jxg5 CD, 1.- Sxc5 2.Dg5 hxg5 3.Vxc3+ Jxc3 DA Štvorprvkový hrozbovo-variantový cyklus druhých a tretích ťahov bieleho (3) **687. Taraba in mem.** 1.De6 hrozí 2.Dd5+ Vxd5 3.gxf3+ Jxf3X, 1.- fvg2 2.Jec3+ Kf3 3.Df7+ Jxf7X, 1.- f2 2.Jdc3+ Ke3 3.Dh3+ Jf3X, 1.- fxe2 2.Vd4+ Kxd4 3.Dc4+ Jxc4X Trojvariantový samomat s témou takmer pickaninny (3) **688. Opalek** V texte sme neuviedli podmienku circe, autorovi aj riešiteľom sa ospravedľujeme. Intencia 1.Da3+ Kxd5[Pd7] 2.Vb8 Vxa3[Dd8]X, B) 1.Dc5+ Kxc5[Dd8] 2.Ka7 Va3X Pomocný mat s mutujúcimi kráľmi (0) **689. Ondruš** 1.a1S e5 2.Sxc3(white) Sxd4(black)

3.Sxe5(white) Sd6X, 1.h1J f4 2.Jxf2(white) Jxh3(black) 3.Jxf4(white) Jg6X Slabé premeny a šesť andernašských ťahov! (6) **690. Kotěšovec** 1.a5 Kg7 2.Ch7 Kg6 3.Cf5 Kh6 4.Ch3 Ca4X, 1.Cg7 f3 2.Cg5 Kg7 3.Kh5 Kh7 4.Ch4 Ca5X Cvrčkové farebné echo s presunom 7 kameňov! (8) **691. Ložek** 1.Vd4 Sg6 2.Sc5 Sxe4 3.d6 Sc6 4.Ve5 Sd7 5.Kd5 Sc8 6.Sc4 Sb7X Zvláštne znamenie: biely kráľ dostal dovolenku? (5) **692. Janev** 1.Kh8 Kf7 2.Jh7 Vh6=, 1.Jh7 Vh6 2.Kh8 Kf7= V patovke obojstranná zmena poradia ťahov (4) **693. Bakcsi, Zoltán** Správne mali byť nad diagramom uvedení ako autori: G. Bakcsi, L. Zoltán – sorry 1.- Ka2 2.b1S+ Kxa1 3.Sa2 Kxa2=, 1.- Ka2 2.b1V Jxa1 3.Vb3 Jxb3=, 1.- Jxa5 2.Kd4 Jb3+ 3.Ke5 a5=, 1.- Sd3 2.Kd5 Sc4+ 3.Ke5 Se6=, 1.- c6 2.Kd6 c7 3.Ke5 c8J=, 1.- f6 2.Ke6 f7 3.Ke5 f8J=, 1.- g6 2.Kf6 g7 3.Ke5 g8J=, 1.-g4 2.Kf4 Jd4 3.Ke5 Je6= Osemfázový majstrovský patový task (24) **694. Salai sr.** 1.Vb3 Dh1 2.Vxb7 Dxb7==, 1.Vc3 Dc1 2.Vxc7 Dxc7==, 1.Vd3 Dd2 2.Vxd7 Dxd7== Trojnásobný dvojpat v základnom sate (6) **695. Ondruš** 1.Cf6 2.Cd4 3.Cxf4 Vxf4X, 1.Ca4 2.Cxf4 3.Cxd6 Jxd6X, 1.Cg4 2.Cg2 3.Cxd5 Sxd5X Cvrčková sériovka s analogickou motiváciou troch riešení (9) **696. Labai** 1.Se3 2.Sc1 3.Sxa3 4.Sc1 5.Se3 6.Sb6 Ja3X, B) 1.Jc5 2.Ja4 3.Jxc3 4.Ja4 5.Jc5 6.Ja6 Jc3X Dômyselné návraty tematických kameňov (10) **697. Benedek** 1.Ke8 2.Vd7 3.Kd8 4.Kc8 5.Kb7 6.Kb6 7.Vb7 Vd6X, B) 1.Kf6 2.Ve7 3.Ve5 4.Kf5 5.Ke4 6.Vf5 7.Vf4 Jc3X Pozoruhodné cesty čierneho kráľa do matovej siete (10) **698. Spineli** 1.Ve2 Cf1 2.Ve3 Sh5 3.Kc2 Cb1 4.Kd2 Sd1 5.Vd3+ Vxd3 Miniaturny samomat-maximálnik, ktorému nechýba šachový vtip (5)

Riešenia originálov 710 – 729 z Umenia 64 č. 18

710. Taraba in mem. Zvodnosti 1.Jd6? e5!, 1.Je3? Sb2!, 1.Jg3? Ve5!, rieši 1.Jg7 hrozí 2.Jf7X, 1.- e5, Sb2, Ve5 Zámery funkcie ťahov čierneho v spojení s pokusmi bieleho jazdca (2 body) **711. Markovcij** Na diagrame mala správne byť na g3 biela dáma – sorry Zvodnosť 1.Sxh6? hrozí 2.Dd6X, 1.- Ve5!, rieši 1.Da3 hrozí 2.Dd6X Mlynkova téma s rovnakou hrozbou (0) **712. Segers** Zvodnosti 1.Sc5? Vc4!, 1.Ve5? Sc4!, 1.Se6? Vxb5!, 1.Ve6? Vc4!, rieši 1.c7 hrozí 2.Jb7 Téma Grimshaw V-S (2) **713. Bogdanov** Zvodnosti 1.Df3+ Kxc4!, 1.Sf5? b3!, 1.Se2, 1.- Kc2, Kb3, Kd4, b3 2.Dd1+, Da1, Df5, Da1+ V troch fázach miniatúrky sa objaví aj Zagorujko (3) **714. Bogdanov** Zvodnosť 1.Dh8+? Kc5!, rieši 1.Db1 tempo, 1.- Kc3, Kxd5, Kc5, d6 2.Db2+, Db6, Db6+, Db4 Núdzovka so zámenami (3) **715. Majoros, Makkai** 1.Sh6 hrozí 2.Sg7, 1.- Sf5, Jg5, Dd3, De3, Dg3, Df3 2.Sg7+, Sg7+, Jc6+, Jc6+, Jc6+, Sg7+ Klasika a v nej 6 matov (3) **716. Libiš** Zvodnosti 1.g4?, d5? Kf1!, rieši 1.f5 hrozí 2.Jf4+ Kd1 3.Dd3+ Kc1 4.Je2X, 3.- Ke1 4.De2X, 2.- Kf1 3.De2+ Kg1 4.Dg2X Modelové maty (4) **717. Rallo** 1.Sf5 hrozí 2.Jf6, 1.- gxf5 2.De8+ Jhg6 3.Jf6+ Kh4 4.Sxf2X, 1.- Jf3 2.Jf6+ Kh4 3.Dxf2+ Kh3 4.Sxg4X Dvojvariantová kombinácia na zdolanie hradby čierneho kráľa (4) **718. Dulbergs** 1.Kg6 Kb1 2.Kf5 Ka2 3.Ke4 Kb1 4.Kd3 Ka2 5.Kd2 Kb1 6.Jb3 Ka2 7.Jc1+ Kb1 8.Ja3X, 4.- Kc1 5.Jb3 Kb1 6.Kd2 Ka2 7.Jc1, 2.- Kc1 3.Ke4 Kb1 4.Kd3 Ka2/c1 5.Kd2/Jb3 Kb1 6.Jb3/Kd2, 3.- Kd1 4.Kd3 Kc1 5.Jb3 Kb1 6.Kd2 Ka2 7.Jc1 Bezpešiaková päťkameňovka (5) **719. Sivák** 1.g7! (1.Je6+? Kc6) 1.- Vh6+ (1.- Va3+ 2.Kb7 Vb3+ 3.Kc8 atď.) 2.Kb7 Vg6 3.Je8! Kd5 4.g8D+! Vxg8 5.Jf6+ Ke5 6.Jxg8 Kf5 7.Jh6+! (7.Je7+? Kg4=) 7.- Kg5 8.Jf7+ Kh4 (8.- Kf6 9.Jd6! – 10.Jc4! – 11.Jd2! – 12.Jf1! atď.) 9.Je5 Kh3 10.Jf3! a vyhrá Praktické manévry na dobytie veže (5) **720. Kekely** 1.c7 Kb7 (1.- Dxc5 2.Sf3+ +-, 1.- Db7 2.Sf3 Dxf3 3.c8D Da2+ 4.Kf8 +-) 2.c6+ Kc8 3.Se2 Da4 (hrozí 4.- Da5) 4.Sd3 (4.Kh7? Df5+ =, 4.h5? Dg5+ =, 4.- h5? 5.Kh7 f6 6.Sc4 Df5+ 7.Kh8 +-) 4.- Da5 (4.- Dxc6 5.Sf5+ Kb7 6.c8D+ Dxc8+ 7.Sxc8+ +-) 5.Kh7! tempo (5.h5? Dg5+ 6.Kh7 Da5 =) 5.- h5 (5.- f6 6.Kg6 h5 7.Sc4! +-. ale nie 7.Sf5+? Dxf5+ 8.Kxf5 pat) 6.Kg8 tempo 6.- f5 7.Sc4 a vyhrá Dômyselné kráľovské tempové ťahy (5) **721. Janev** 1.Je5 Va7 2.g5 Vh7X, B) 1.Jc3 Va4 2.g6 Vh4X Analogická motivácia (4) **722. Mlynka** 1.Db4 Vh4 2.Jb5 b3X, B) 1.Ka5 Ka3 2.Jc8 b4X Echo s väzbami (4) **723. Pituk** 1.Kc5 Db1 2.Jd5 Ja4X, 1.Vc6 Dxf4 2.Sc5 Sc4X, 1.De8 Sxe8 2.Vg4 Dxf5X Bohatá motivácia troch riešení (6) **724. Labai** 1.Dxd4 c5 2.Sd3 Jc3X, B) 1.Dxc4 dxe5 2.Se3 d3X Originálna obojstranná analógia ťahov (4) **725. Jones** 1.- Sxa3 2.Dd2 Sxb2+ 3.Jxb2 Vxa1X, 1.- Vxd4 2.Vb1 Vxd1 3.Sxd1 Sxe3X Lahôdka analógie dvoch riešení (6) **726. Bálint** 1.Ke5 Kf3 2.Vd6 Sxf7 3.Vf6 Vd5X, B) 1.Ke6 Sb5 2.Vd7 Va4

