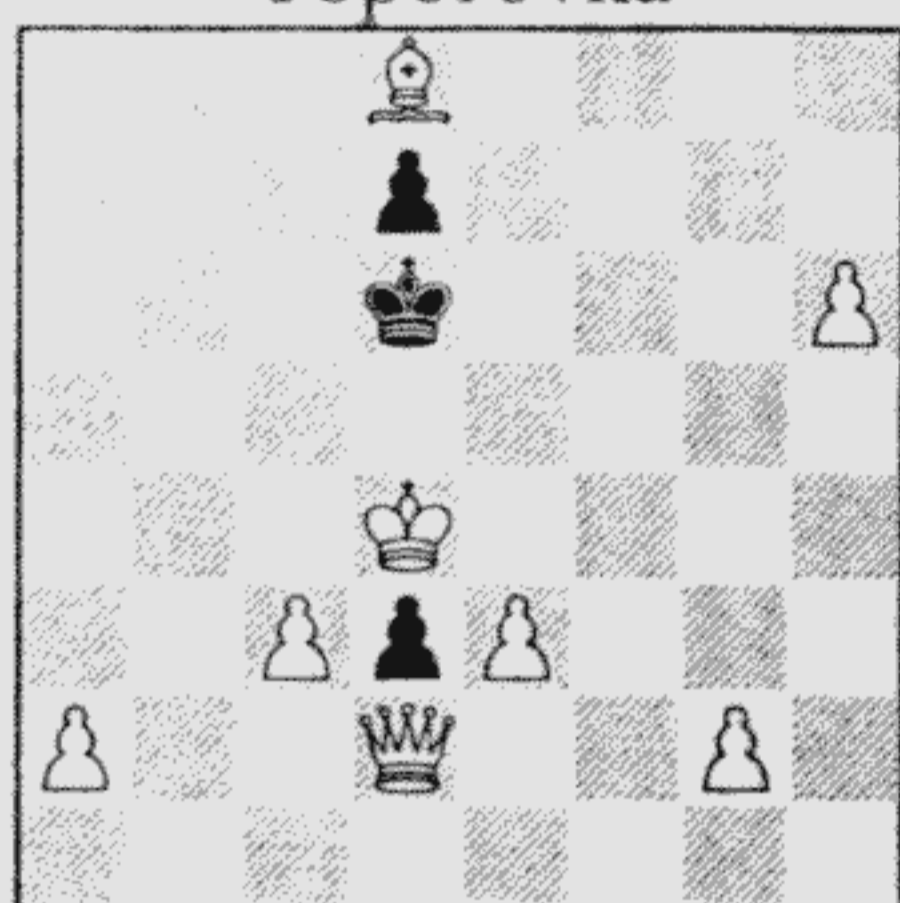


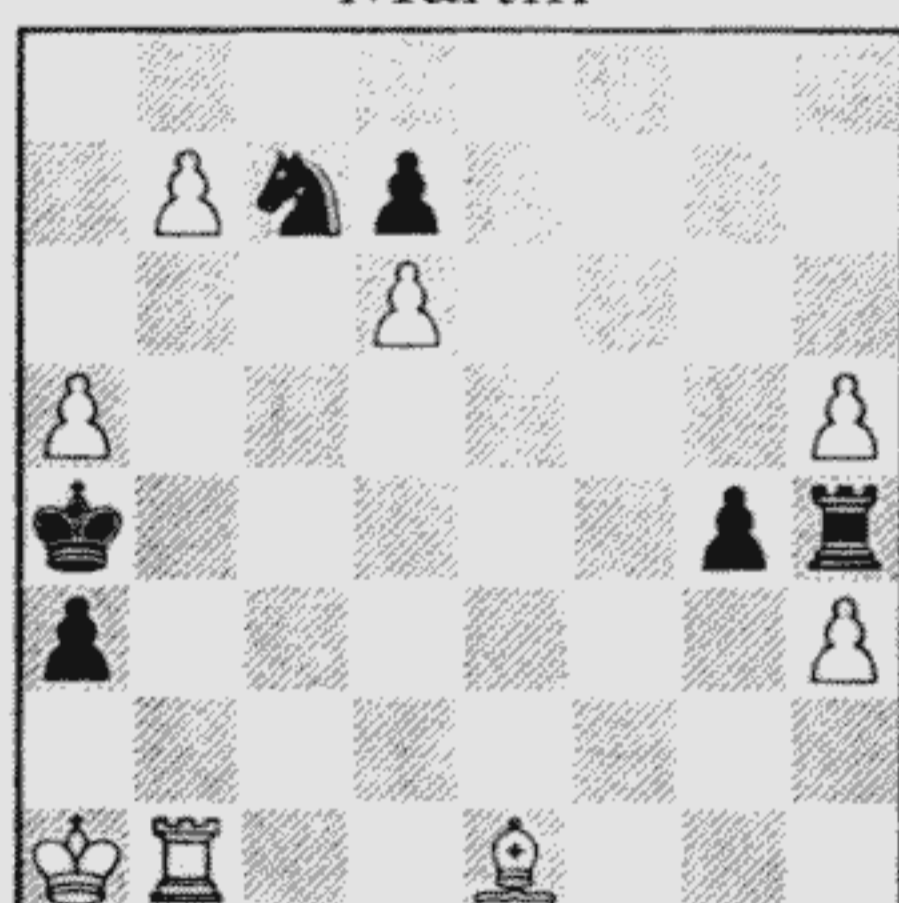
Originály Martin – Žilina 2002 – 2003

Stanislav Hudák
Topoľovka



910. 2 (8+3)

Ladislav Salai sr.
Martin



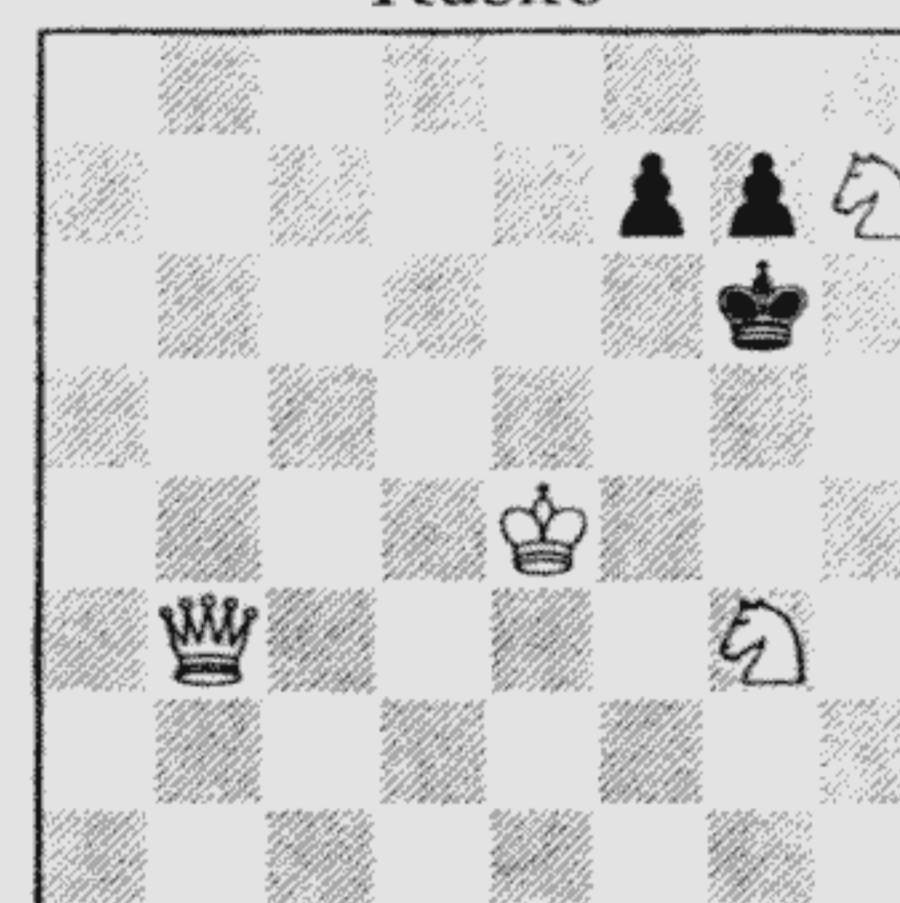
911. B) ♞c7→c1 (8+6)
C) ♞c7→a2

Stanislaw Gebura
Belgicko



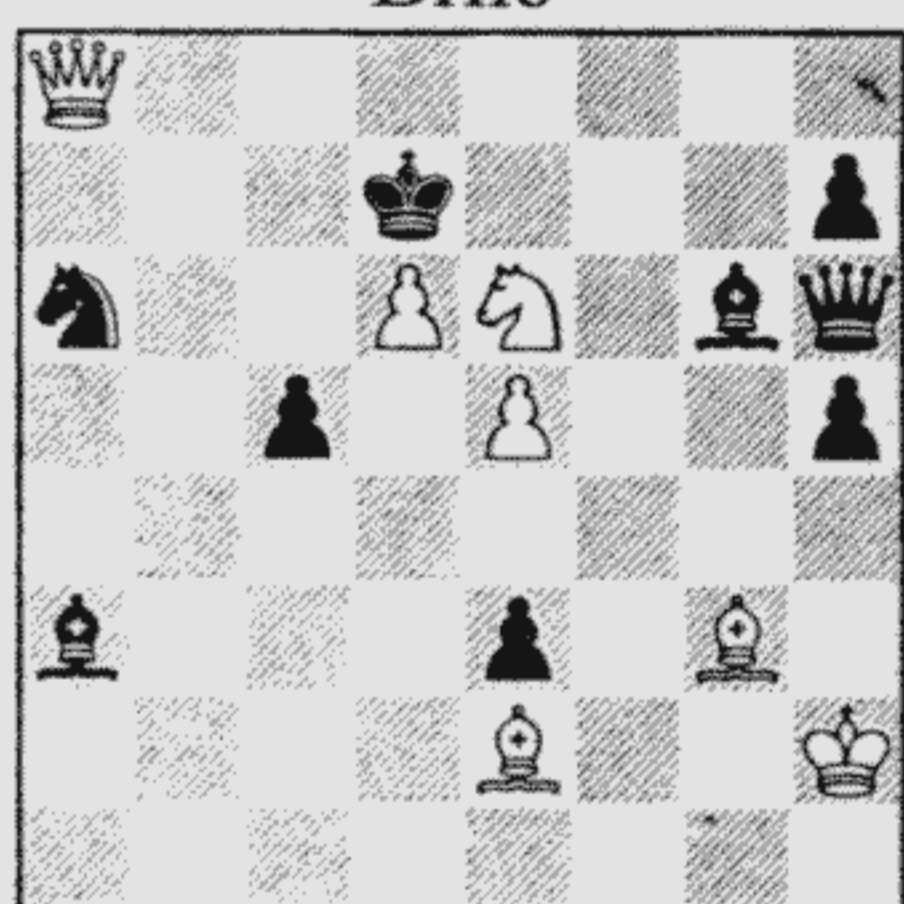
912. 2 (10+8)

V. Smirnov, A. Meľničuk
Rusko



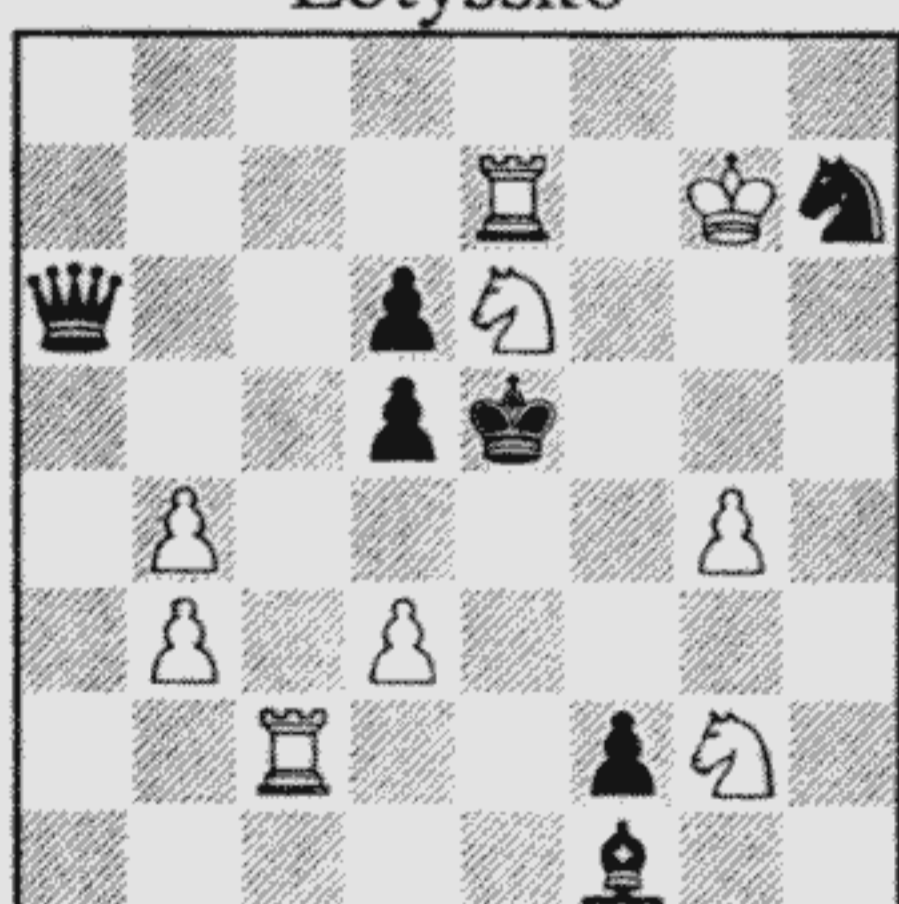
913. 3 (4+3)

Vladimír Kos
Brno



914. 3 (7+9)

Alexandr Čistjakov
Lotyšsko



915. 3 (9+7)

G. Kozjura, J. Fomičev
Ukrajina, Rusko



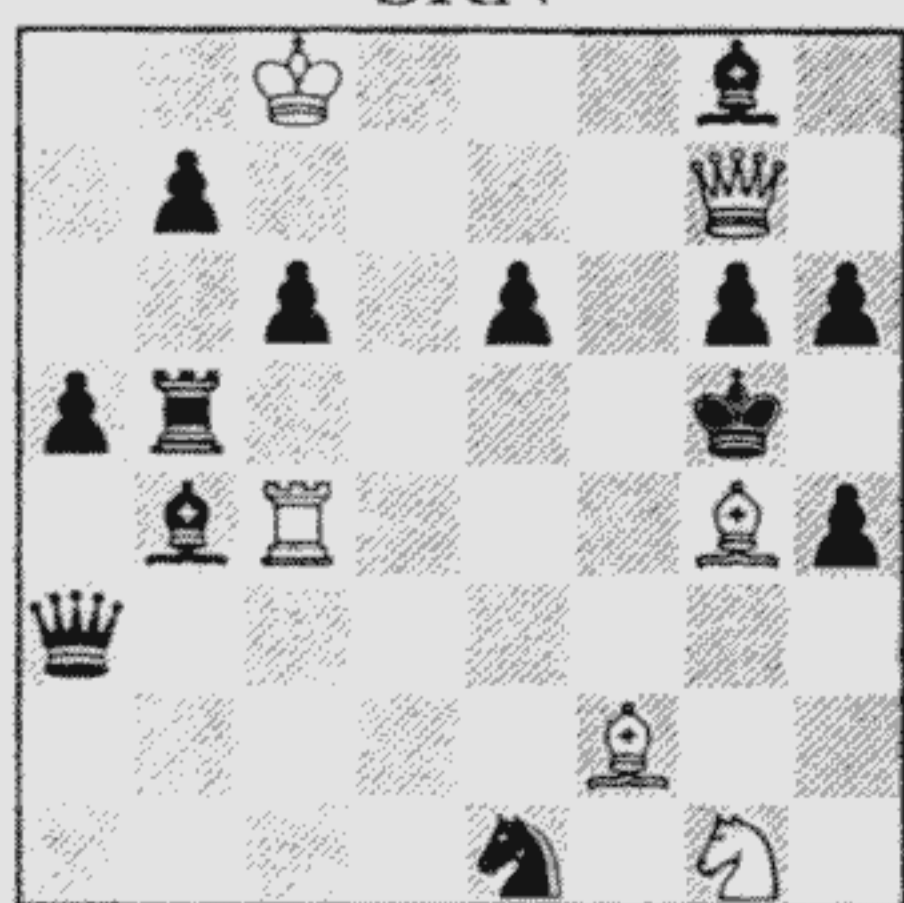
916. 3 (8+9)

Jevgenij Fomičev
Rusko



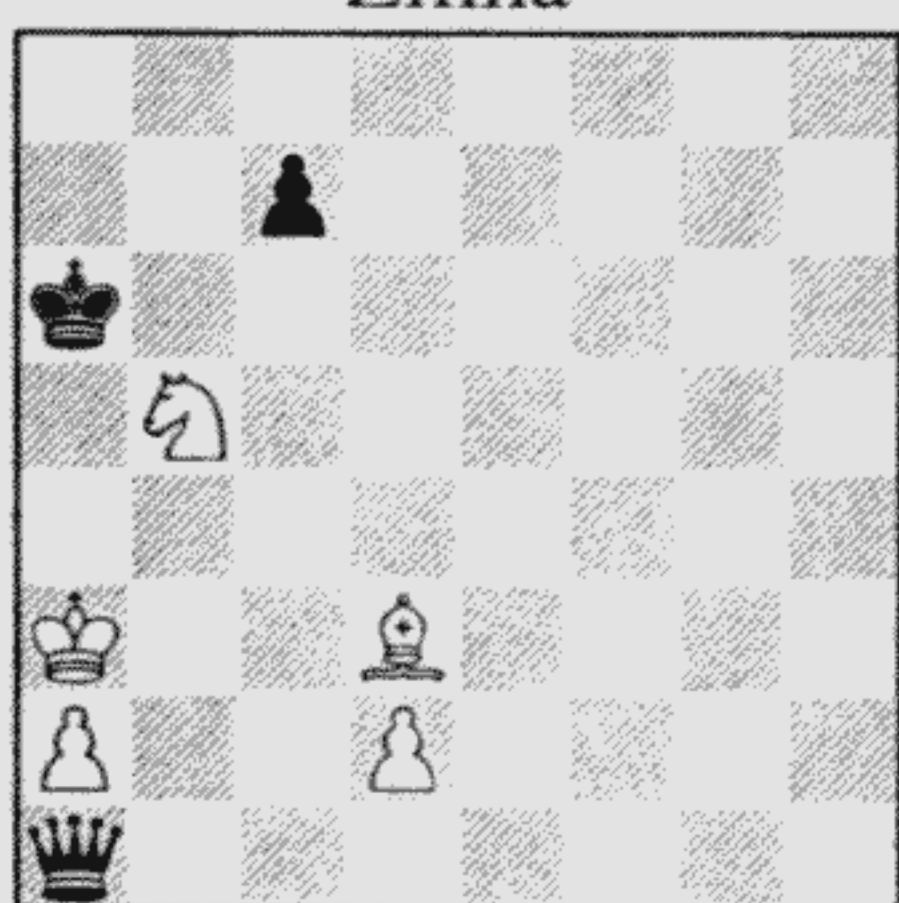
917. 4 (4+11)

Baldur Kozdon
SRN



918. 5 (6+13)

Ľuboš Kekely
Žilina



919. = (5+3)

M. Hlinka, K. Husák
Košice, Praha



920. + (4+5)

Stanislav Hudák
Topoľovka



921. h2 2 sol. (4+5)

Originály 910 – 939

Začíname Hudákovou dvojtahovou raketou 910. Diagram 911 je príkladom TT Pongrácz-10 (C 13. 8. 2002), po rovnakom úvodníku sa zmenia hrozby. Obsah 912 dopĺňajú pokusy bielych veží a pešiakov.

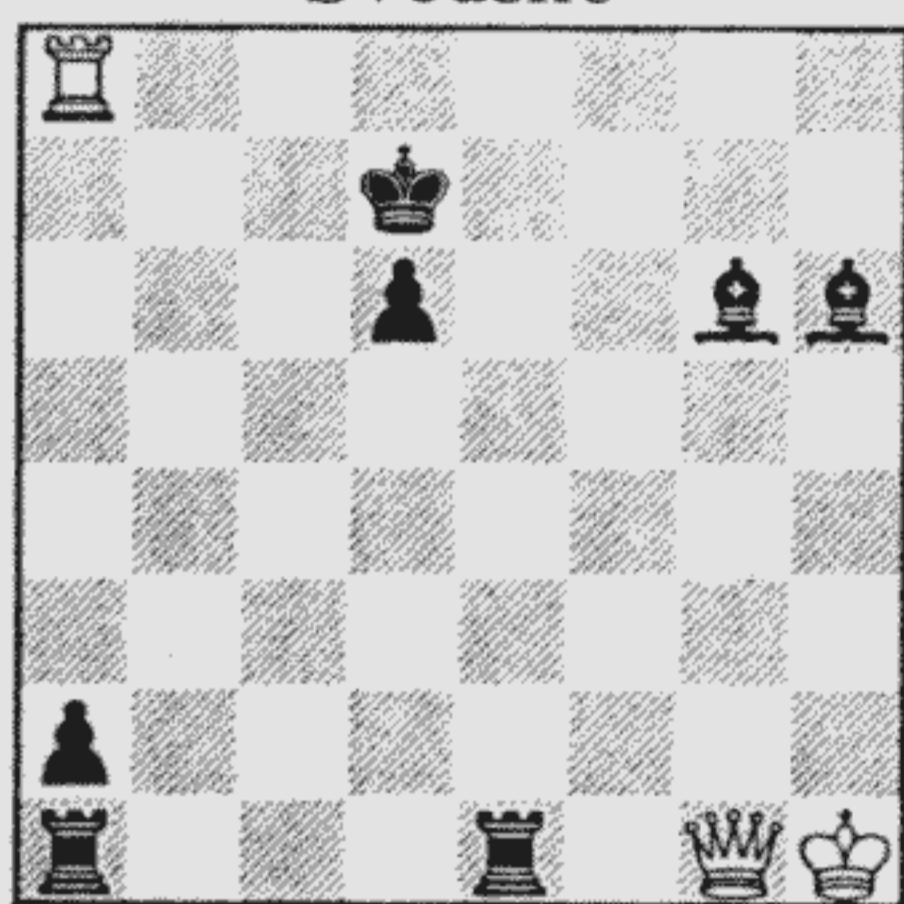
913 demonštruje modelové maty. V núdzovke 914 sú tiež modelové maty. V 915 nájdeme dvojnásobnú zámenu hier v predúvodníkovom obsahu a v riešení. Dvojica známych autorov kombinuje v 916 hru čierneho jazdca s českou motiváciou.

Mnohoťažky začína 917 s mohutnou hrozbou a modelovými matmi (aj z povinnosti). Päťťažka 918 obsahuje logické obete, dvojitá hrozba po 1.Sc5? nevychádza.

Tému prebiehajúcej súťaže SR – Ukrajina spracoval autor v remízovke 919 – dynamická pozičná remíza v boji proti presile. Výhrovka 920 známej česko-slovenskej dvojice bola inšpirovaná námetom z hranej partie.

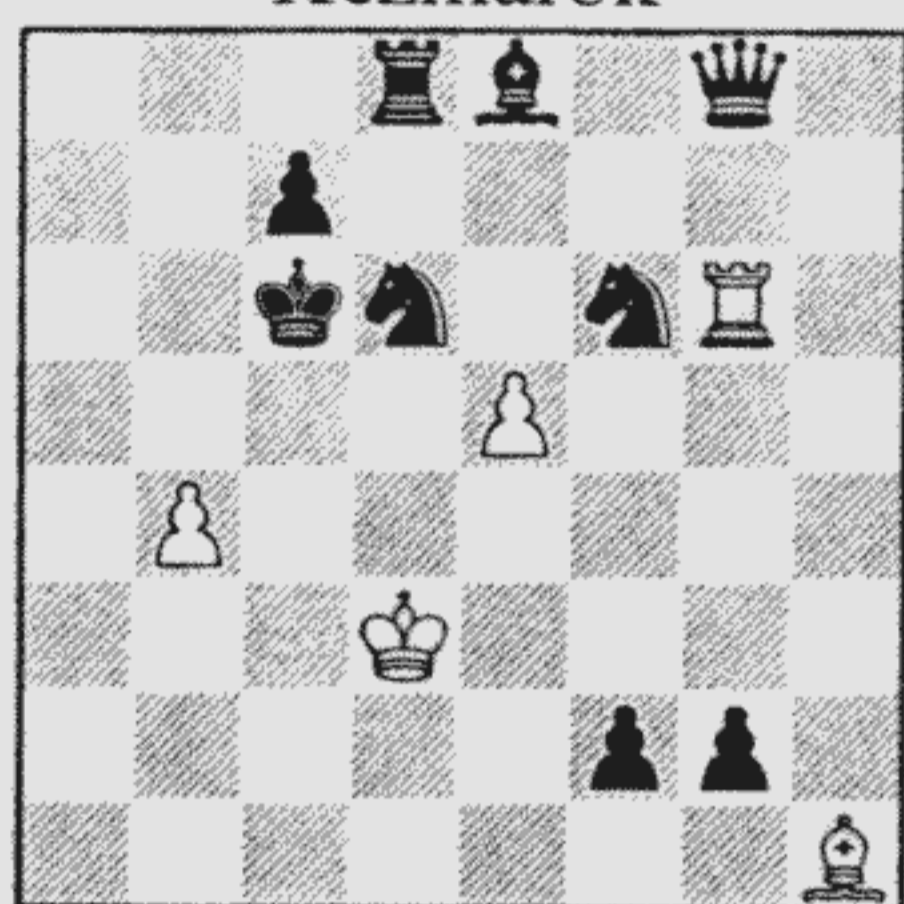
Tradične najpočetnejšie sú zastúpené pomocné maty. Po premenách v 921 nasleduje diagram

Christer Jonsson
Švédsko



922. h2 2 sol. (3+7)

Jozef Taraba in mem.
Kežmarok



923. h2
B) ♖b4→a5 (5+9)

Alessandro Cuppini
Taliansko



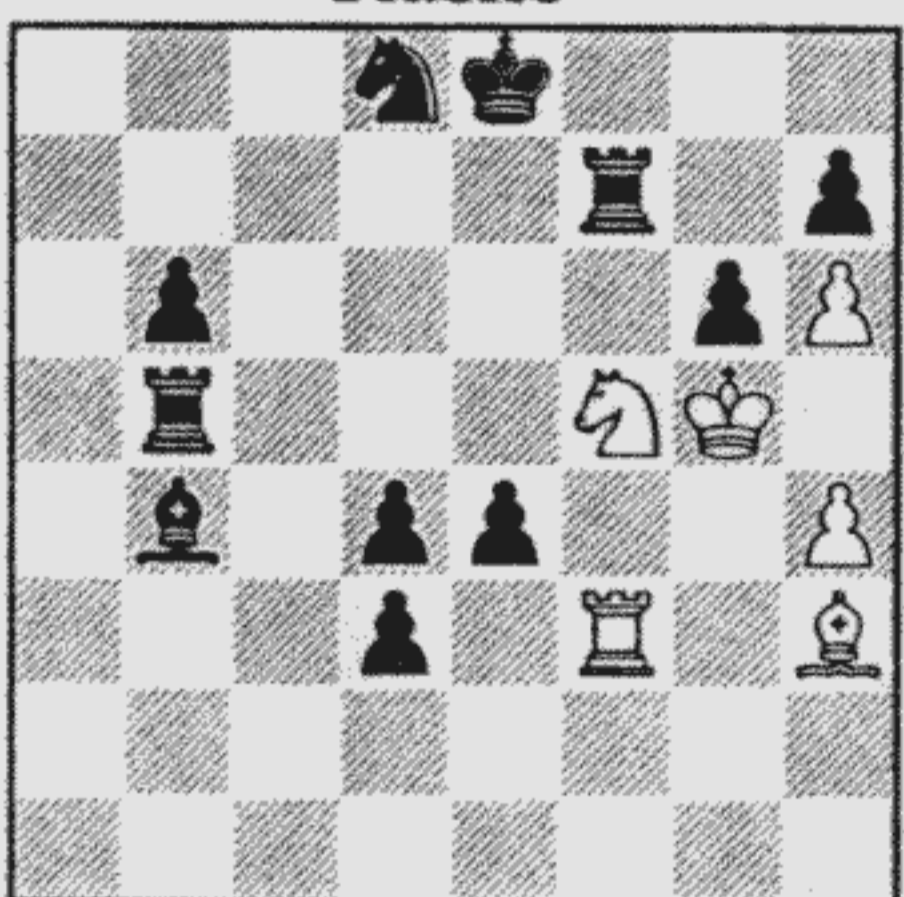
924. h2 2 sol. (7+8)

Jozef Ložek
Lukáčovce



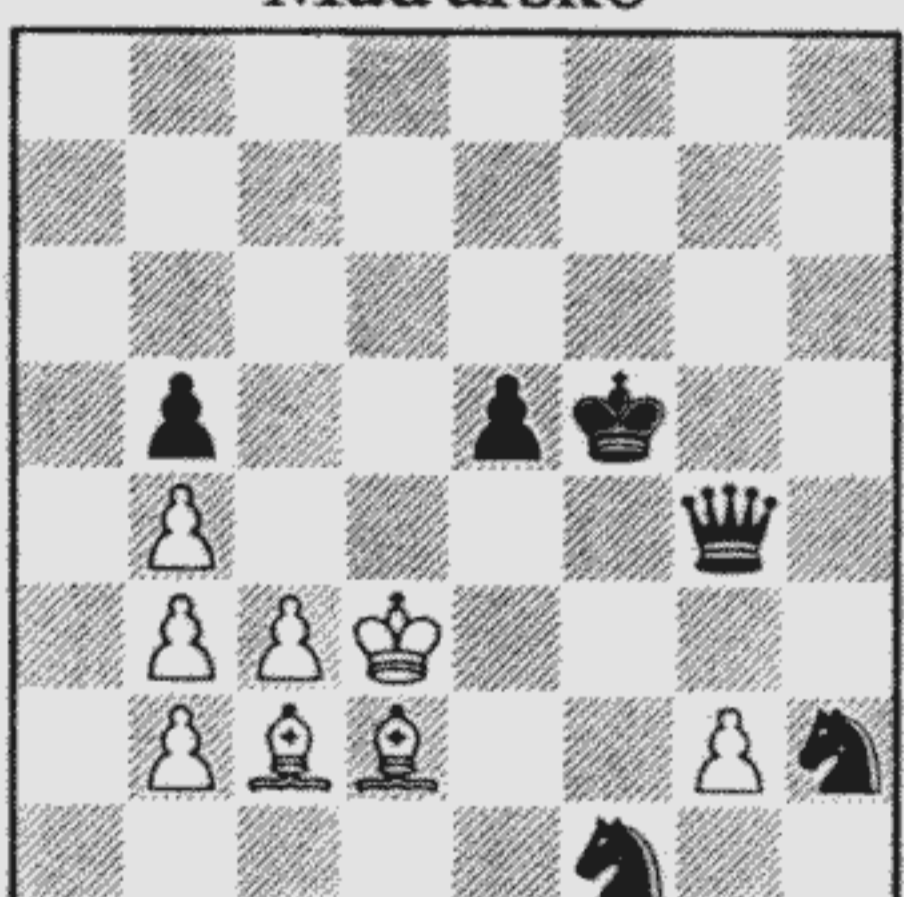
925. h2 2 sol. (10+6)

V. Vladimirov, J. Fomičev
Rusko



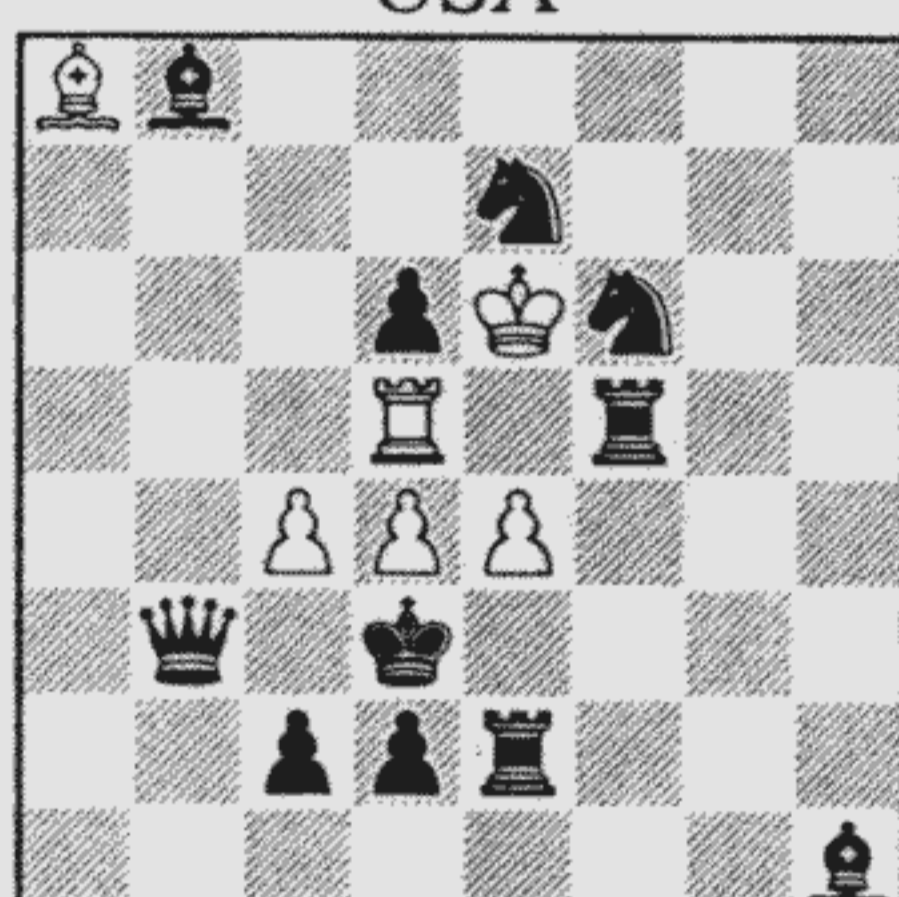
926. h2 2 sol. (6+11)

G. Bakcsi, L. Zoltán
Maďarsko



927. h3 (8+6)

Toma Garai
USA



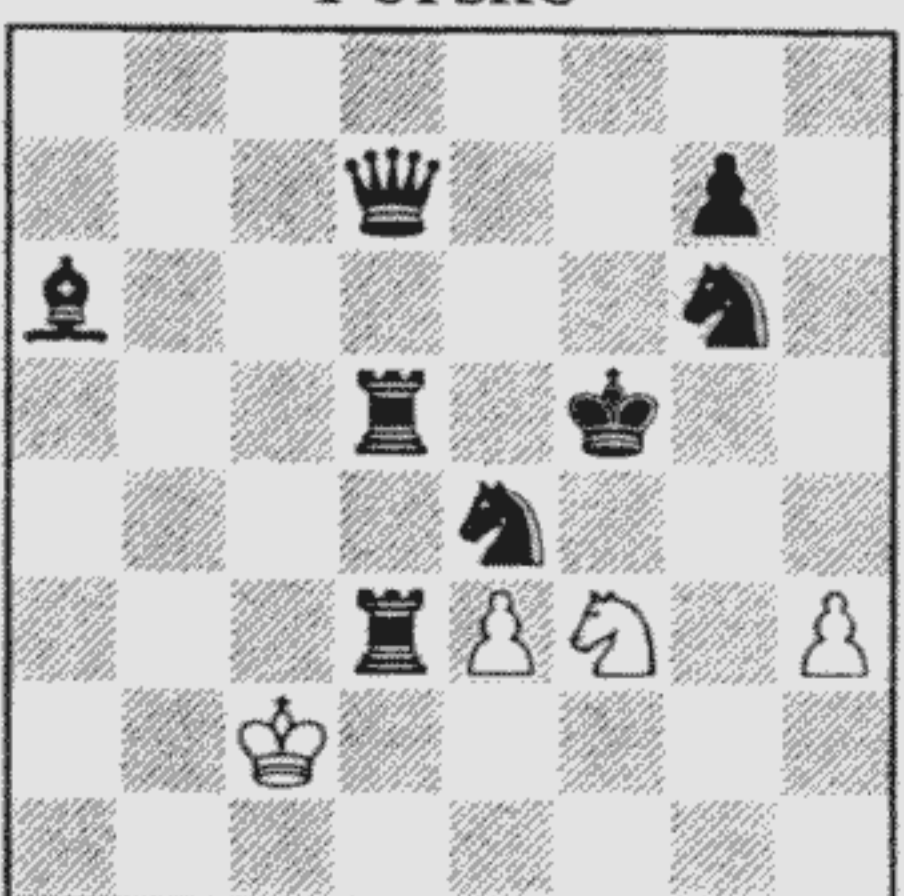
928. h3 2 sol. (6+11)

Miroslav Coufal
SRN



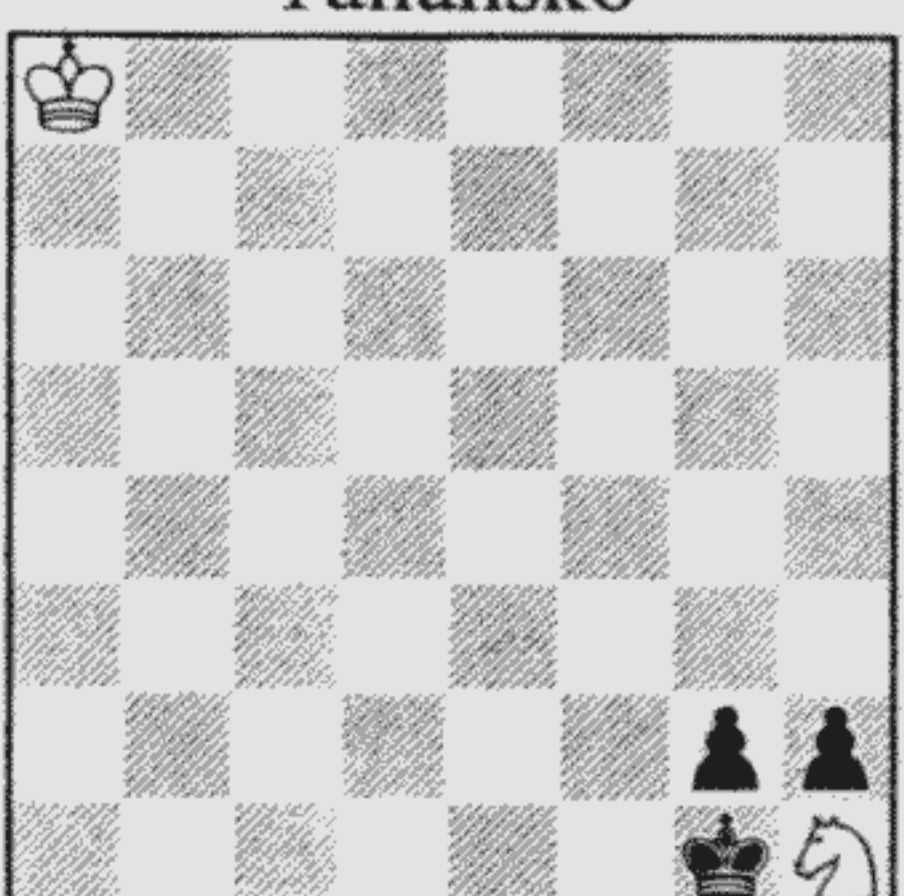
929. h4
B) ♖d6→♞f6 (2+5)

Eugeniusz Póltorak
Poľsko



930. h4 (4+8)

Luigi Vitale
Taliansko



931. h6 (2+3)

Christopher Jones
Anglicko



932. h6 W→
B) ♜b7→e5 (3+5)

Jevgenij Markov
Rusko



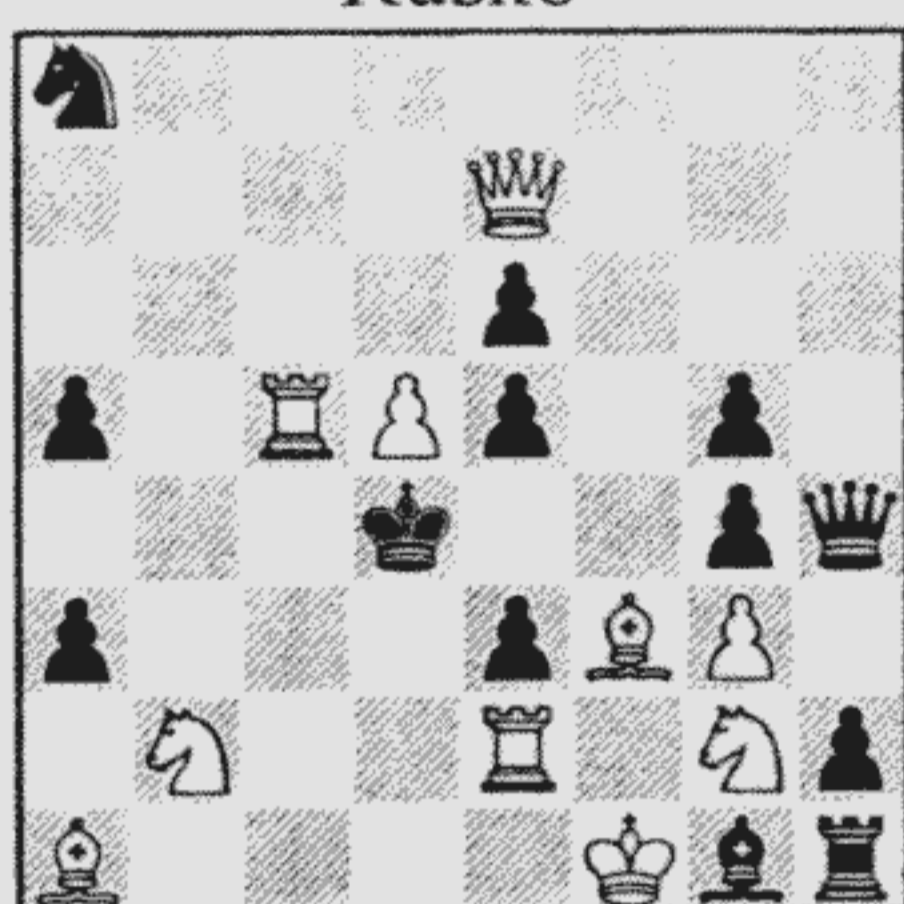
933. h9 W→ (2+4)

922 s oslňujúcimi kombináciami a presnou analógiou riešení. Pomocník 923 je z pozostalosti autora. V 924 pokrívá ekonomia využívania kameňov. Stratégia riešení 925 je umocnená vzájomným obetovaním figúr. Autori 926 excelujú rafinovaným výberom ťahov bieleho kráľa. Maďarská dvojica v skladbe 927 predkladá riešenie s kráľovskými batériami. Dobrodružstvo pri hľadaní riešení 928 zaručuje majster tohto žánru. Modelové maty s jediným jazdcom nájde riešiteľ v 929. Úloha 930 má len jedno riešenie, ale autor dáva na zváženie prípadné dvojníkové postavenia, ktoré sú zatiaľ nekorektné (B) bez čPg7, C) bez čSa6) – možnosť spoluautorstva?). Majster na kvintetá bielej aristokracii nič nedaruje, veď v 931 ide o mat. Anglický pomocník 932 má slabé premeny a maty novými dámami. Markov spestril šesťkameňovku 933 premenou.

Samomat 934 charakterizujú tematické brania na poli e3. Pitkänen komponuje mat na diagrame 935 v strede šachovnice. Samomat 936 končí po sérii šachov asistenciou čierneho pešiaka. Miniaturka 937 obsahuje niekoľko tichých ťahov.

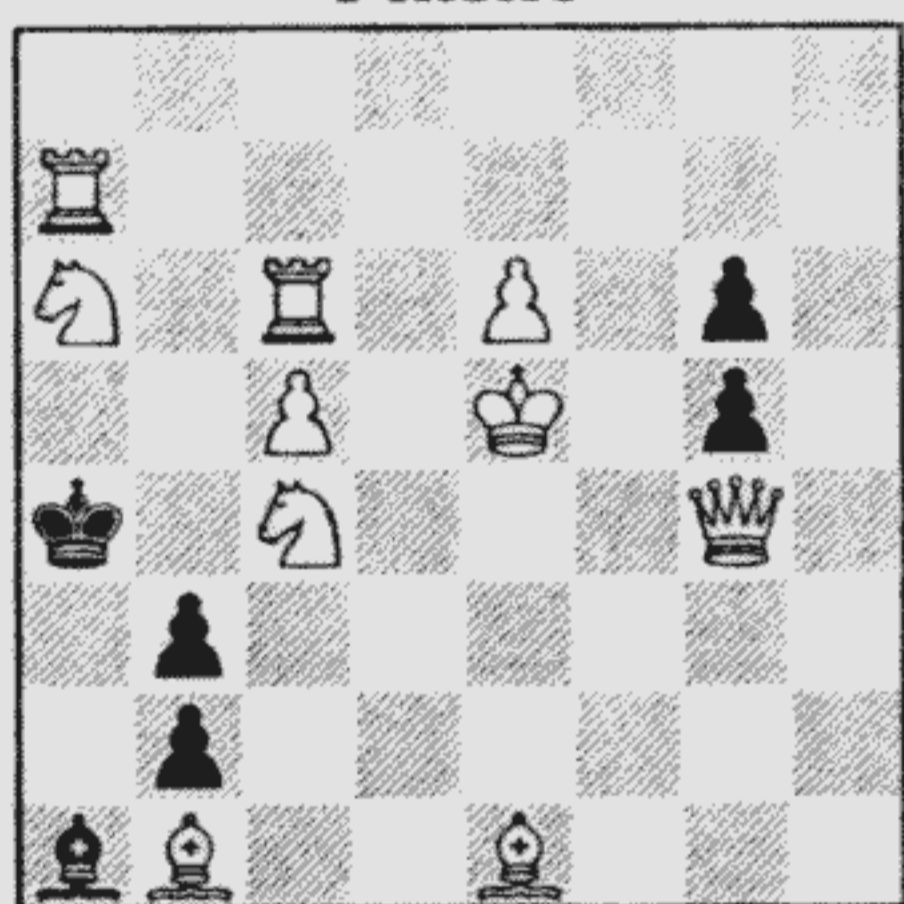
V základnom sate je 938 (šach je vtedy, keď kráľ môže vykonať ťah podľa ortodoxných pravidiel), po 1.- Sclub., Vľub. sú maty pripravené, ako sa po úvodníku zmenia? – skladba tiež

Jevgenij Fomičev
Rusko



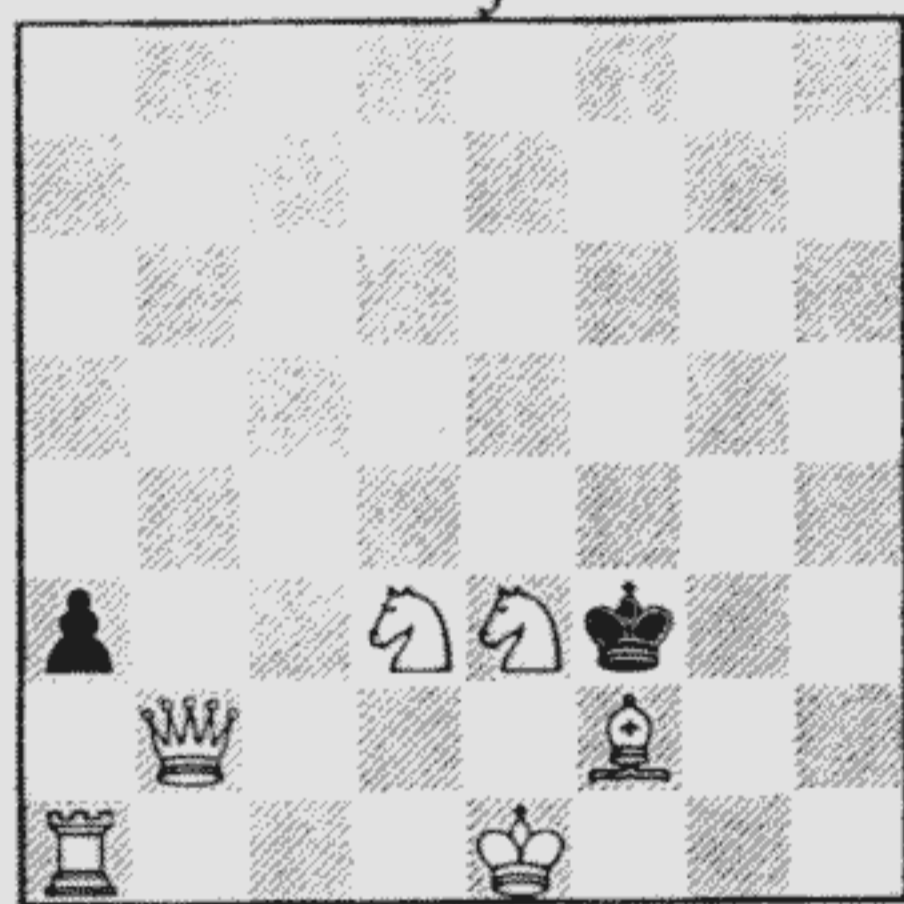
934. s3 (10+13)

Jorma Pitkänen
Fínsko



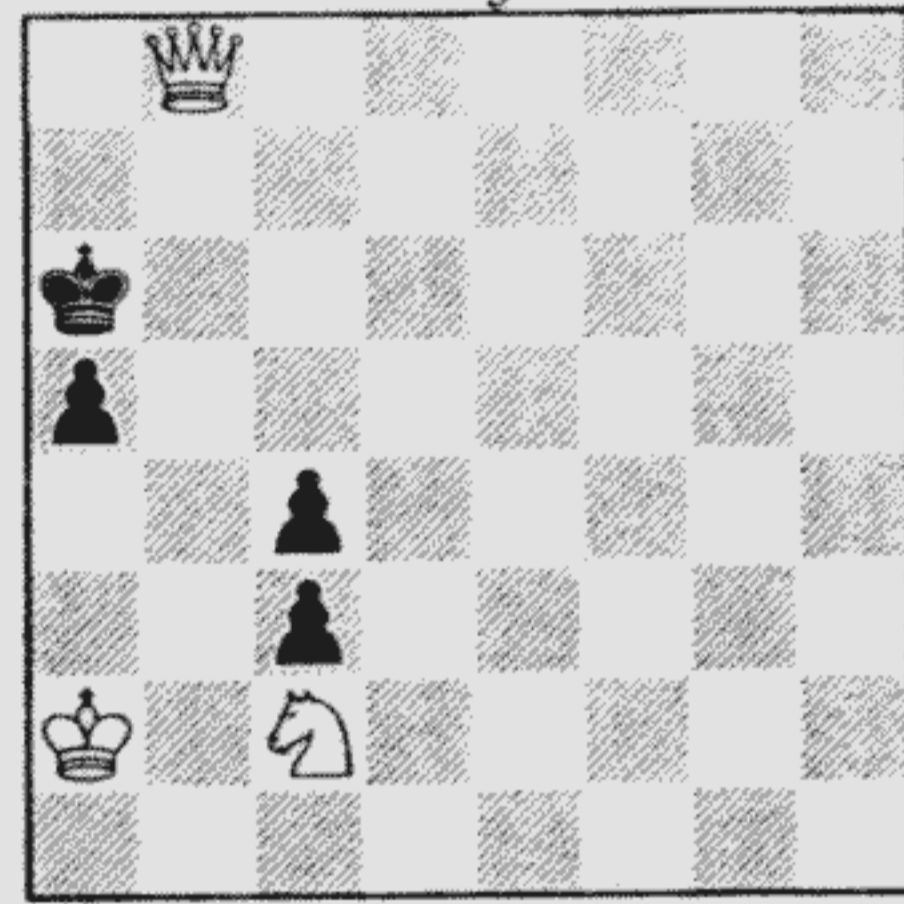
935. s5 (10+6)

Ivan Brjuchanov
Ukrajina



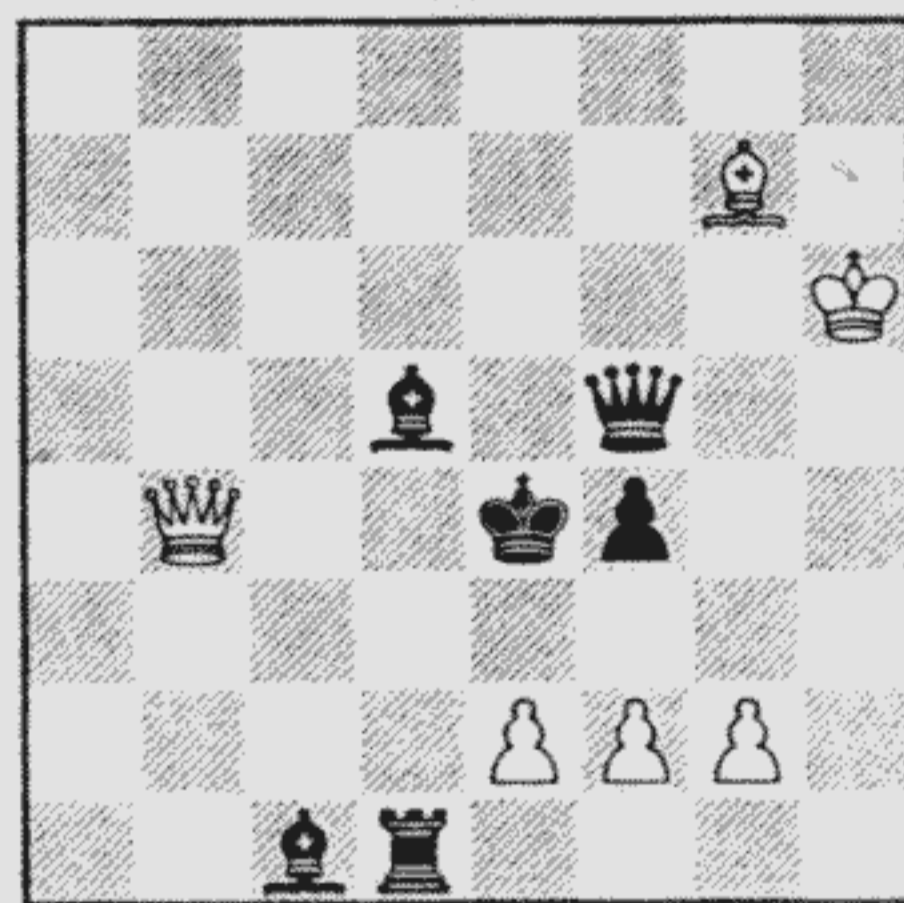
936. s8 (6+2)

Oleg Paradzinskij
Ukrajina



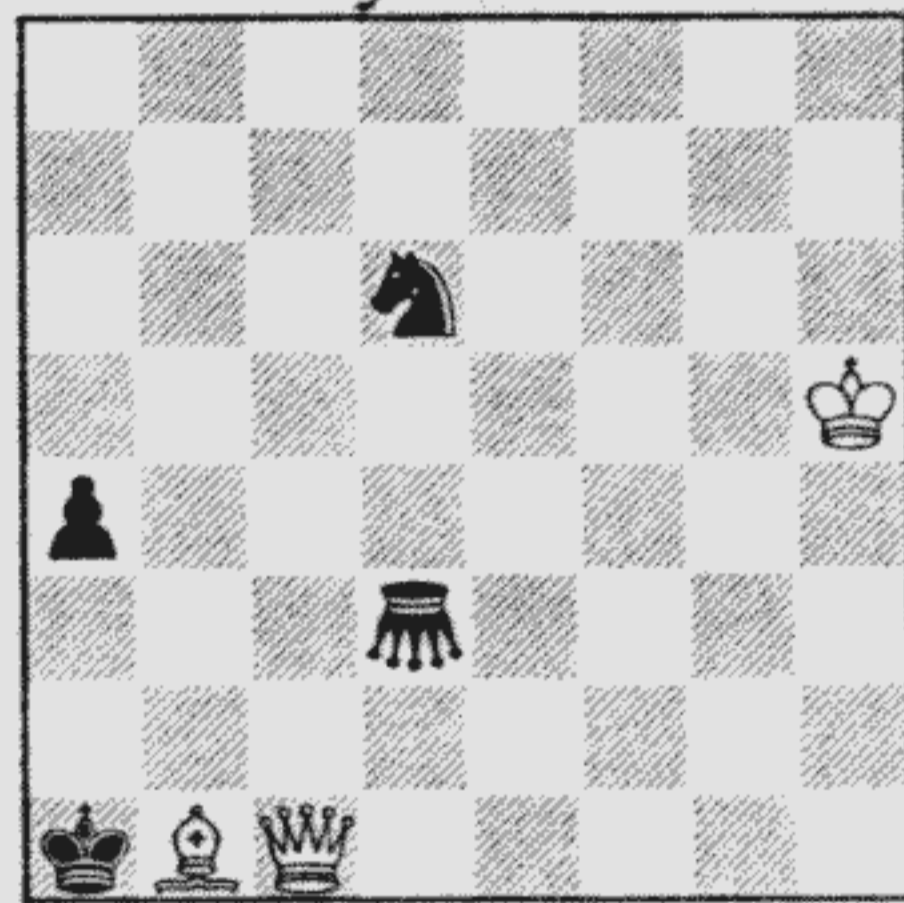
937. s9 (3+4)

Ladislav Salai sr.
Martin



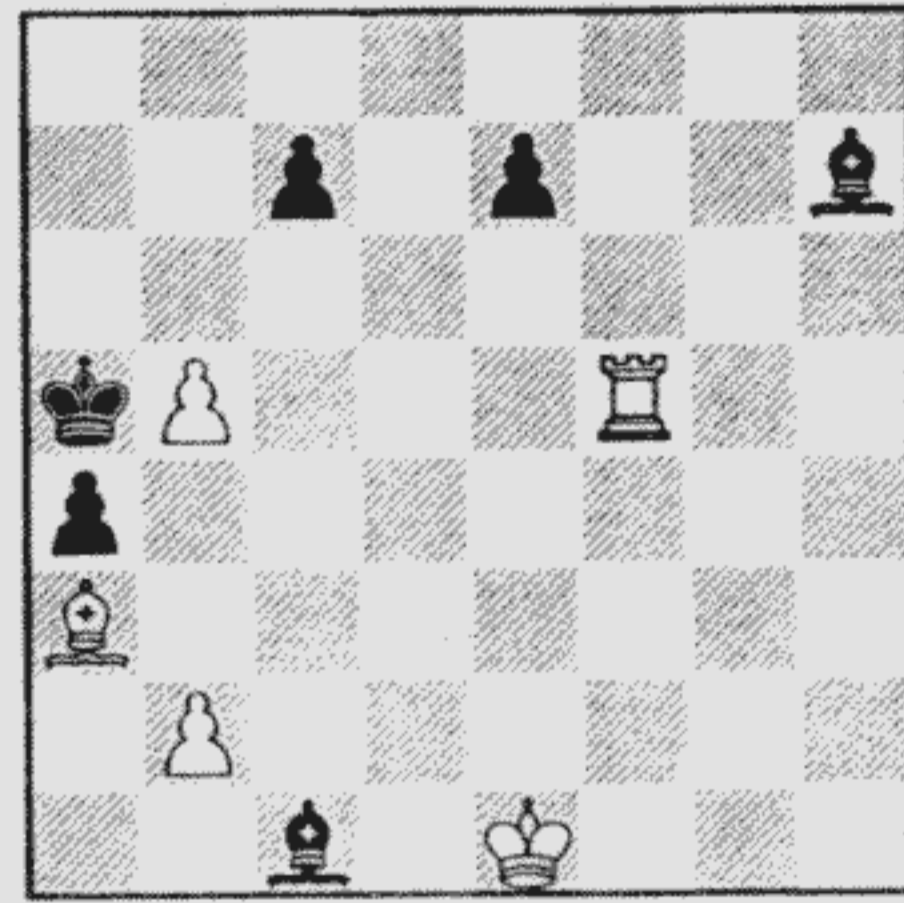
938. 2 sat (6+6)

Zdeněk Libiš
Sychotín



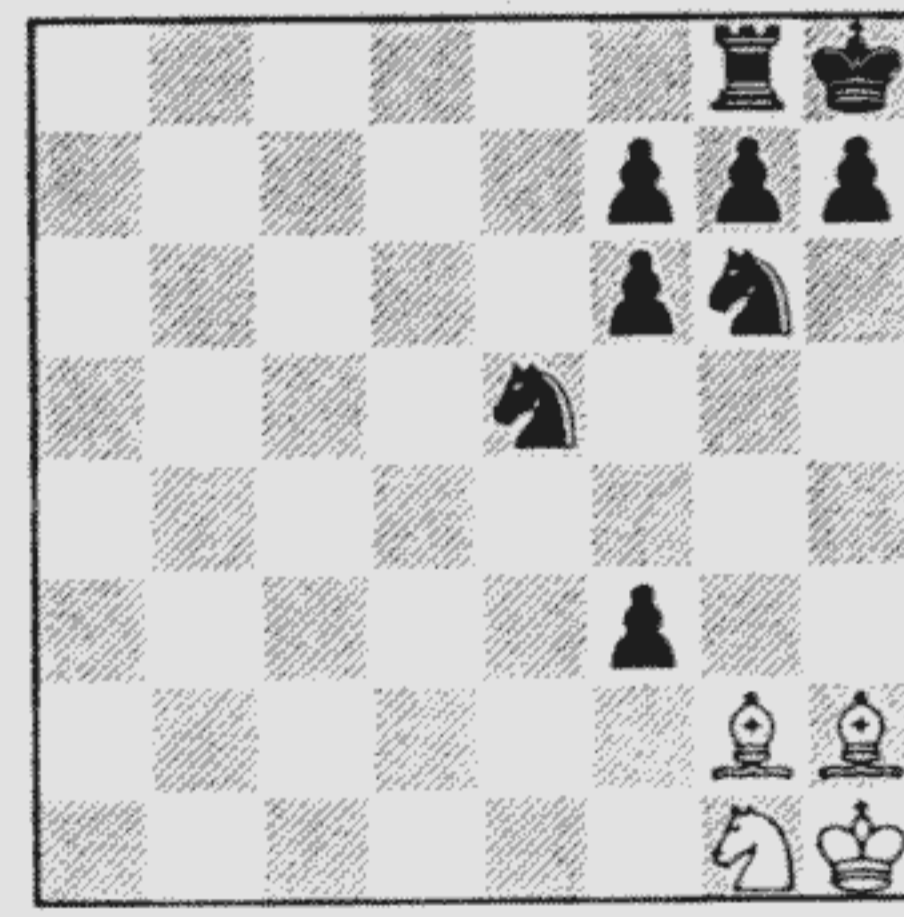
939. 3 (3+4)

Karol Mlynka
Bratislava



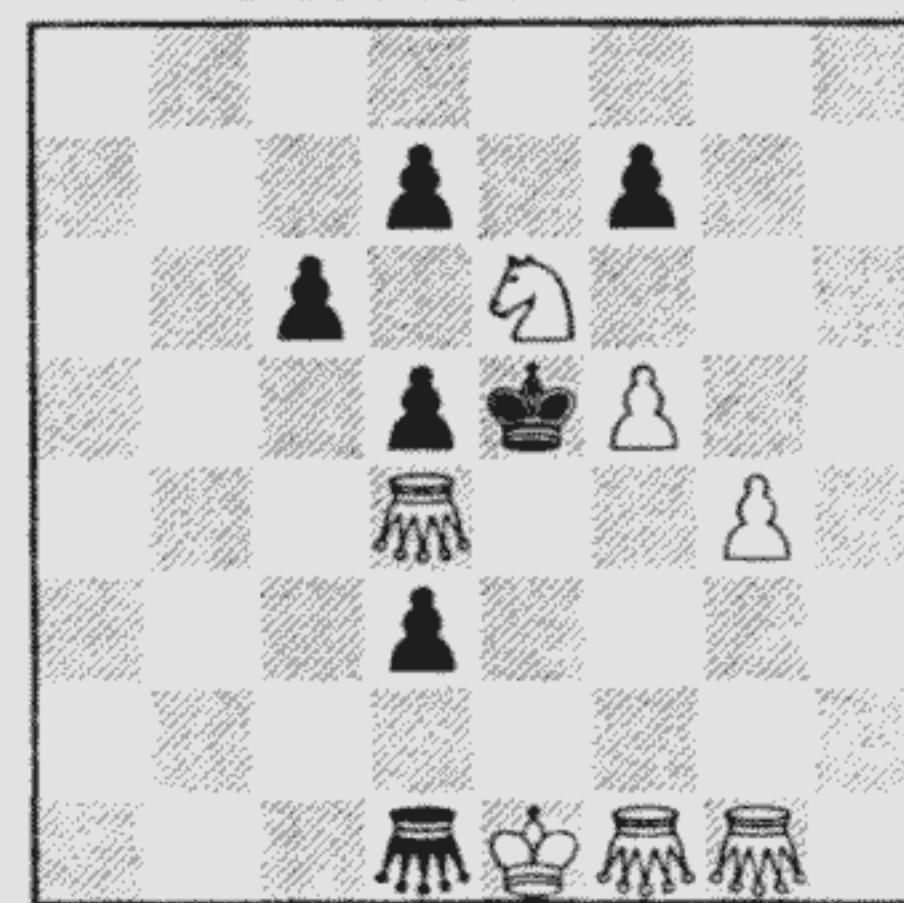
940. h2 3 sol. andernach (5+6) rex incl.

Béla Majoros
Maďarsko



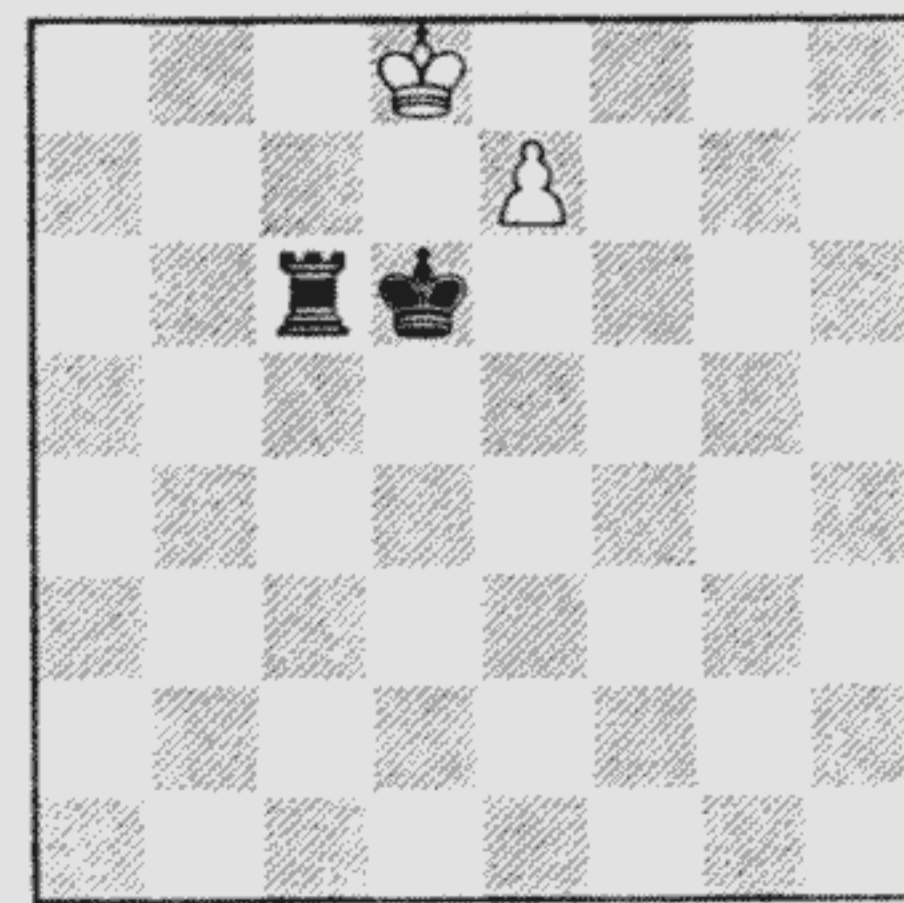
941. h2 sat B) ♠f3→f5 (4+9)

Tode Ilievski
Mecedónsko



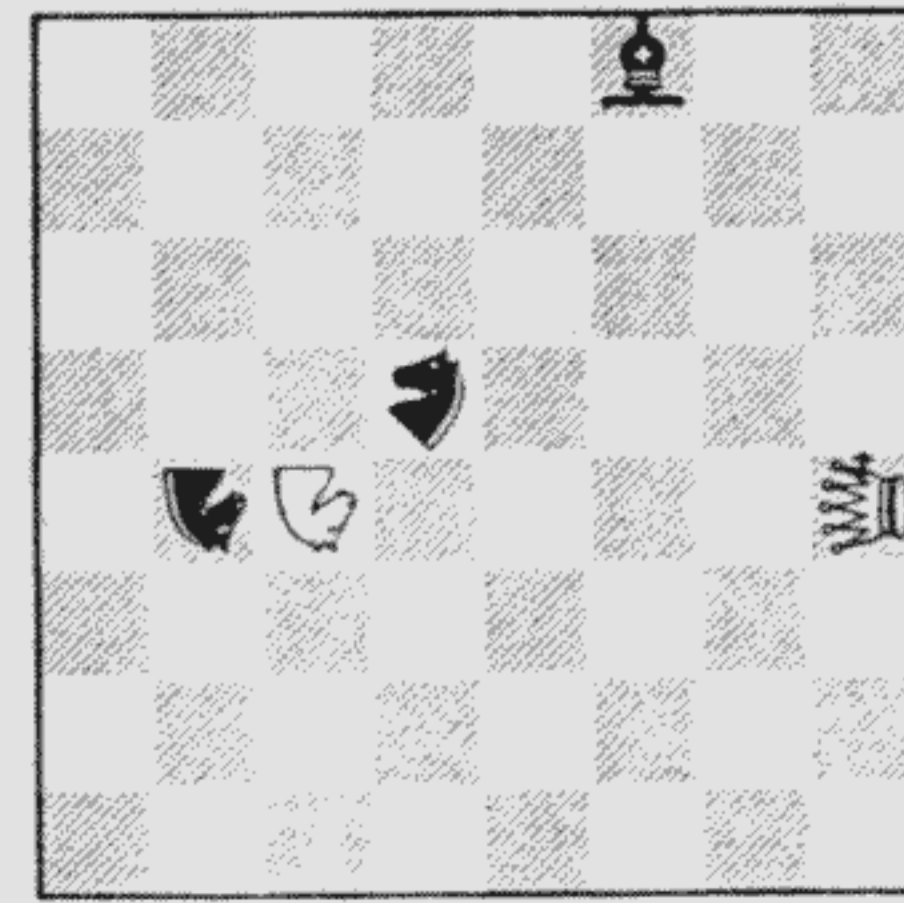
942. h2 (7+7)

Zoran Janev
Macedónia



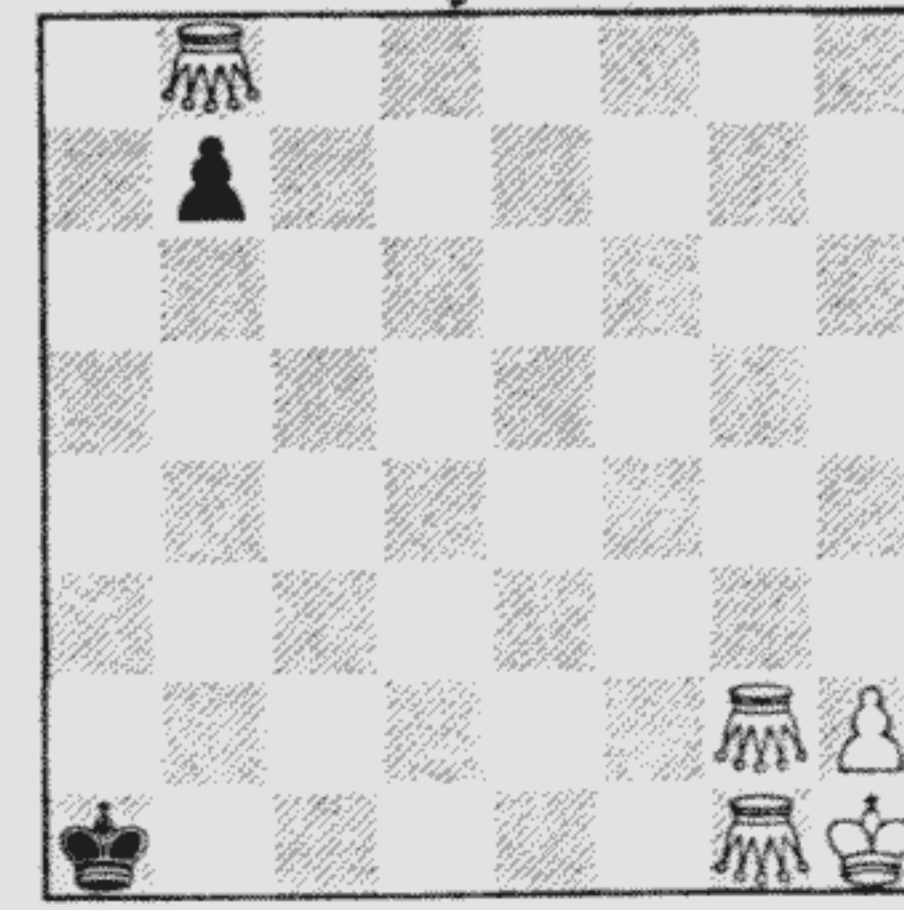
943. h3 text (2+2)

Zdeněk Meergans
Praha



944. h3 text (2+3)

Imants Dulbergs
Lotyšsko



945. h5 (5+2)

vyhovuje exo oddeleniu TT Pongrácz-10 (C 13. 8. 2002). V trojťažke 939 je čierny cvrček. Mlynkov pomocník 940 je v andernašskom šachu (kameň, ktorý berie, preberá farbu braného kameňa, tu sa to týka aj kráľov!). Majorosov dvojník 941 je tiež v základnom sate, ako 938. V riešeníach 942 dominujú cvrčkovia. Janevove kvarteto 943 využíva transmutujúcich kráľov (kráľ v šachu získava pohyblivosť napádajúceho kameňa, inak ťahá normálne). Skladbu 944 by sme mohli nazvať aj maturitnou (z exo), patrí medzi ťažkotonážne. Jej uverejnením rešpektujeme rôznorodosť tohto žánru. Pomocný mat je vo wandel šachu – keď kameň dosiahne 1., 2., 7. alebo 8. rad, zmení sa na kameň podľa príslušného circe poľa (samozrejme aj podľa prísl. farby). Je to duplex. Nech diagram bez kráľov neodradí – v riešení sa objavia. Na poliach b4 a c4 je tátoš (s jednotkovým ťahom jazdca), na d5 je ruža (pohybuje sa po vrcholoch pravidelného osemuholníka so stranou rovnajúcou sa ťahu jazdca – napr. Rd5 môže ťahať na b6, a8, f6, g8 atď. Nakoniec na h4 stojí orix – preskakujúca figúra, ktorá sa premiestni (berie) za kameň tak ďaleko, koľko je od neho vzdialená, len nesmie byť vnútri tejto dráhy už žiadny iný kameň. Takže bude riešiteľská maturita? Cvrčkiáda 945 končí premenou na cvrčka. Expert na samomatové miniatúrky-maximálniky (čierny musí vykonávať najdlhšie ťahy) sa prezentuje skladbou 946. Na diagrame 947 je hybridná skladba, rieši sa ortodoxne, ale v B) aj v alsaskom circe – po vykonaní každého circe ťahu musí byť pozícia legálna (odvoditeľná zo základného postavenia partie). Maďari v 948 matujú premenenými figúrami. Na záver máme 949 – slabé premeny s dvojnásobnou väzbou.

Tieto originály (okrem 936-7, 940, 944, 947 a štúdií) boli overené na počítači (these originals without 936-7, 940, 944, 947 and studies were computer tested O. K.).

Stefano Spineli Taliansko	Valerij Nebotov Ukrajina	G.Bakcsi+L.Zoltán Maďarsko	Al'bert Grigorjan Arménsko
946. s5 max. (2+5)	947. h=2 text (5+3)	948. Ser#7 B) - ♔c4 (3+10)	949. sh=10 (6+3)

XXIII. riešiteľská súťaž Umenie 64 (Solving tourney)

Do stálej riešiteľskej súťaže patria diagramy 910 - 949. Termín zasielania riešení je do **30. 6. 2002** na adresu redakcie. Najlepších riešiteľov za obdobie 2002 - 2003 odmeníme šachovými publikáciami. Najlepší riešitelia z tohoto čísla bulletinu dostanú nové číslo UMENIE 64.

Predbežný výsledok Martin – Žilina 2000 – 2001 štúdie

Na rozhodnutie som dostal 20 uverejnených skladieb. Sú to zväčša štúdie, ktoré obsahujú obohraté idey. Napríklad 585 Kekely – predchodca Hašek, 1928, 836 Kekely – skladba mi pripadá skôr len ako koncovka, neobsahuje žiadny prekvapujúci (štúdiový) ťah, záverečná pozícia bola už viackrát spracovaná (napr. Kovalenko 1976, Osincev 1995), 877 Jasik – bizarná remíza už bola spracovaná (napr. Apschenek 1939, Comay 1992). Ďalej som našiel nekorektnosti: 621 Sivák – neriešiteľná po 6.- f1D! (alebo 6.- g4!) 7.Jxf1 Ke2 a biely nezabráni strate pešiaka s remízou, 720 Kekely – ide aj 7.Kh7! napr. 7.- f4 8.Kg6 f3 9.Sf1 (Sc4) tiež s výhrou bieleho – avšak, aby takáto skladba bodovala, je potrebné dobré spracovanie a ešte čo to pridať. Na vyznamenanie som vybral štyri skladby, ktoré ma zaujali a svojou úrovňou si ocenenie zaslúžia.

Cena 950 Karel Husák, Česko, Umenie 64, 22/2001, č. 876

Veľmi pôsobivá skladba, v ktorej biely kráľ chrbtom vytláča svojho kolegu (4.Ke4!, 5.Ke3!, 8.Ke4!) a tým eliminuje obranu pešiaka čiernym jazdcom. Elegantne do obsahu zapadá zugzwang po 1.- Kd5 a zvodnosti 2.f5?! a 8.Kf4?!, po ktorých čierny vyhrá. 1.Ke7 (1.f5? Jxf5 2.Ke6 Je3 3.Ke5 Kd3 4.Kf4 Ke2 5.Kg5 Jg2 -+) 1.- Jh5! (1.- Kd5(4,3) 2.Kf6 Ke4 3.Kg5 Jf5 4.Kg4 – zugzwang čierneho =) 2.Ke6! (2.f5?! Kd5! 3.f6 Jf4 4.f7 Ke5 5.f8J Kf5 6.Kf7 Jxh3 7.Jg6 Jg5+ 8.Kg7 h3 -+) 2.- Jxf4+ 3.Kf5 Jg2 4.Ke4! (4.Kg4? Kd3 5.Kf3 Je3 6.Kf4 Ke2 7.Kg5 Jg2 -+) 4.- Je1 5.Ke3! Kc3 (5.- Jd3 skrakuje riešenie: 6.Kf3 Je5+ 7.Ke4! =) 6.Ke2 Jd3 7.Kf3 (stratou času je 7.Ke3, pretože po 7.- Kc2 je aj tak nutné 8.Kf3, po iných ťahoch by biely prehral, napr. 8.Ke2? Jf4+ 9.Kf3 Jg6 10.Kg4 Kd3 11.Kg5 Ke4 12.Kxg6 Kf4 -+) 7.- Je5+ 8.Ke4! (8.Kf4?! Kd4 9.Kg5 Jf3+ 10.Kf4 Je1 11.Kg4 Jg2 12.Kf3 Je3 13.Kf4 Kd3 14.Kf3 Kd2 15.Kf2 Jf5 16.Kf3 Je7 17.Kg4 Jg6 18.Kg5 Ke3 19.Kxg6 Kf4 -+) 8.- Jg6 9.Kf5 remíza (tiež po 8.- Kd2 9.Kxe5 Ke3 vzniká známa remizová pozícia, napr. 10.Kf5 Kf3 11.Ke5 Kg3 12.Ke4 atď. =).

Čestné uznanie 951 Ladislav Salai jr., Slovensko, Umenie 64, 15/2000, č. 583

Materiál je zredukovaný, biely v boji o zugzwang hrá 3.Sb6! (nie 3.Sa7? Sf2! =) a bude úspešný – zachráni pešiaka. Pekne pôsobí aktívna obrana čierneho 3.- Sg3+!, avšak biely nenaletí a po 4.Kf5! udrží svoje postavenie. 1.Jb3 Kc3 2.Jd4 Kc4 3.Sb6! (3.Sa7?! Sf2! 4.Kxe4 Sg1 5.Sb6 Sf2 =) 3.- Sg3+! 4.Kf5! (4.Kxe4? Sf2 5.Sa7 Sg1 =) 4.- Sf2 5.Kxe4 tempo 5.- Sg1 6.c3! Sf2 (6.- Kxc3 Je2+ Kd2 8.Jxg1 +-) 7.Sa5 Se1 8.Je2 Sd2 9.Sb4! tempo 9.- Se1 10.Ke3 a vyhrá.

Pochvalná zmienka 952 Bohuslav Sivák, Slovensko, Umenie 64, 18/2000, č. 719

Jemná maličkosť, v ktorej jazdec udrží posledného pešiaka. Zaujme aj pat vo zvodnosti po 4.h4?!. Námet nie je nový, je možné, že bol „vytiahnutý“ z nasledovnej štúdie?: I. Vandecastelle, Belgish Schaakbord, 1990 – Kh7, Jh8, Pa3, b6 (4) – Kg5, Vf4 (2), +, 1.Kg8! (po 1.Kg7? Vf6 2.Jf7+ Kf5 3.b7 Vb6 4.Jd8 Ke5 vznikne zrkadlová pozícia ako po 3.- Kd5 avšak s rozdielom v postavení pešiaka a2 (h2) → a3 (h3), čo umožní čiernemu po 5.b8D+ (ide aj neškodné prehodenie ťahov 5.Jc6+) 5.- Vxb8 6.Jc6+ Kd5 7.Jxb8 získať posledného pešiaka 7.- Kc4! =) 1.- Vf6 2.Jf7+! (nestačí 2.b7? Vb6 3.Jf7+ Kf6! 4.Jd8 Ke5 5.a4 Kd6 6.a5 Kc7! 7.axb6+ Kb8 =) 2.- Kf5 3.b7 Vb6 4.a4! Ke6 5.a5 Vxb7 6.Jd8+ Kd7 7.Jxb7 Kc6 8.a6 Kb6 9.Jc5 a vyhrá. Riešenie 952: 1.g7! (1.Je6+? Kc6! 2.Jd4+ Kd7 3.g7 Vh6+ 4.Kb7 Vg6!) 1.- Vh6+ (1.- Va3+ 2.Kb7 Vb3+ 3.Kc8 atď) +-) 2.Kb7 Vg6 3.Je8! (3.Je6+ Kd6! =) 3.- Kd5 4.g8D+ (4.h4? Ke6 5.h5 Kf7 6.hxg6+ Kg8! =) 4.- Vxg8 5.Jf6+ Ke5 6.Jxg8 Kf5 7.Jh6+! (7.Je7+? Kg4! =) 7.- Kg5 8.Jf7+ Kh4 (8.- Kf6 9.Jd6! a 10.Jc4! s ďalším 11.Jd2! a 12.Jf1! atď. +-) 9.Je5 Kh3 10.Jf3! a vyhrá.

Zvláštna pochvalná zmienka 953 Ľuboš Kekely, Slovensko, Umenie 64, 16/2000, č. 622

Ani tento námet nie je nový, ale iste poteší riešiteľa. 1.Vh7! (1.Dxa4? Dxc7 2.Dxa2 Dc8X, 1.Db7/c6+? Dg2 2.Vh7+ Sh2 -+) 1.- Dxd7 2.Dc6+ Kh2 3.Dc7+! (3.Dd6+? Kg2 4.Dc6+ Kg3

Karel Husák
Martin-Žilina 2000-01
Cena

950. = (3+3)

Ladislav Salai jr.
Martin-Žilina 2000-01
Čestné uznanie

951. + (4+3)

Bohuslav Sivák
Martin-Žilina 2000-01
Pochvalná zmienka

952. + (4+2)

Ľuboš Kekely
Martin-Žilina 2000-01
Zvláštna pochv. zmienka

953. = (4+7)

5.Dd6+ Kf3 6.Dc6+ De4 -+) 3.- Kg2! (3.- Dxc7 pat) 4.Dxh7 a1D 5.Db1! (5.Dc2+? Kf3 -+, 5.De4+? Kf2 6.Dd4+ Ke2 7.Dxc4+ Kd2 8.Dxe6 Dxc3 -+, 5.Dg6+? Kf3 6.Df6+ Ke2 7.Dxe6+ Kd2 8.Dxc4 Dxc3 9.Dxa4 Dc8X, 9.Df4+ Se3 10.Dh2+ Kc1 11.Dh1+ Kb2 12.Db7+ Ka3 -+) 5.- Dxc3/a3 (5.- Dxb1 pat) 6.Db2+! Dxb2 pat.

V Košiciach 8. 3. 2002

Michal Hlinka

Námietky k predbežnému výsledku štúdií môžete posielat' do **30. 9. 2002**, po tomto termíne sa rozhodnutie stane definitívnym.

Riešenia originálov 730 – 741 z Umenia 64 č. 18

730. Vitale V dlhom pomocníku tradičná premena a známy mat: 1.f5 Kh2 2.f4 gxf4 3.Kd6 f5 4.Ke5 f6 5.Kf5 f7 6.Kg5 f8D 7.Kh4 Dh6X (5) **731. Ložek** 1.Kb6 c4 2.Kc6 c5 3.Kd5 c6 4.Ke4 c7 5.d5 c8D 6.d4 Dc4 7.Sd5 De2X Nečakaný mat a modelový (5) **732. Tura** Zdanlivé hry 1.- c4, e4 2.Dxe5+, Dxc5+, rieši 1.Jd4 hrozí 2.Jxf5+, 1.- cxd4, exd4 2.Dxe5+ Dxc5+ Zámery obrán v samomate (2) **733. Cuppini** 1.Kh5 hrozí 2.Dg5+, 1.- e5, Jc5, Sc5 2.Df4, Dxd3, Dxf2, 1.- Je5, Sd5 2.Dxe5+, Df3+, 1.- Se6 2.Dg5+ Task začlonenia veží (2) **734. Nebotov A)** 1.Vg7 f6 2.Sh7 fxf7X, B) Jg8(=P) e4 tempo 2.g8-g5 fxf6(=J) e. p.X Ortodoxná predohra a kúzlo syntézy Einstein-madrasi v miniatúrke (4) **735. Kameník** Zdanlivá hra 1.- Je4 2.Jf2 Jg5X, rieši 1.Jxg3(white) Jfh1 2.gxh1V(white) 0-0X Andernach s témou prenasledovania (2) **736. Lehen** 1.Tf6 Lc2 2.T4d5 Lc3X, B) 1.Tcf7 Lc8 2.T6d5 Lc7X, C) 1.Tf4 Lf2 2.Tfd5 Lg1X Vzorná spolupráca tátošov a lionov – super exo (6) **737. Spinelli** 1.Kc3 Dh6 2.Jf4 Da6 3.Kd2 Df1 4.Je2 Ch8 5.Jc3 Cb2X Samomat maximálnik s matujúcim cvrčkom (5) **738. Svrček** 1.exd5 2.d4 3.d3 4.d2 5.d1S 6.Sc2 7.Sxh7 8.Kxg8 9.g6 g5 pat, 1.e5 2.e4 3.e3 4.e2 5.e1S 6.Sc3 7.Sxf6 8.Sh4 9.g5 Kxf7 pat Sériová patovka s premenami na strelcov (10) **739. Ondruš** 1.f5 ... 5.f1V 6.Vf5 7.Vc5 8.b3 9.b2 10.b1S 11.Sf5 12.Se6 13.g5 ... 17.g1J 18.Jf3 Jxf3 pat Paradoxná myšlienka – dvojnásobné rozviazanie čierneho kameňa s cieľom patovej kombinácie (5) **740. Janál** 1.-18.Kxb5 ... 37.Kxb8 ... 57.Kxa6 ... 78.Kxa8 ... 99.Kxc6 100.Kd7 ... 102.cxb4 103.bxc3 ... 105.c1J! ... 107.Jxf4 108.Jd5 109.Kxd6 110.Ke6 111.Je3 112.Jg4 Kxg4 pat Vyrovnaný rekord vydržal nápor riešiteľov (5) **741. Salai sr.** Zdanlivá hra 1.- Da1 2.cxd4 Dxd4[Pd7]==, rieši 1.c4 Db1 2.cxd3 Dxd3[Pd7]==, B) zdanlivá hra 1.- Db1 2.cxd3 Dxd3[Pd7]==, rieši 1.c3 Dc1 2.cxd2 Dxd2[Pd7]==, C) zdanlivá hra 1.- Dh1 2.gxf3 Dxf3==, rieši 1.g3 Dg1 2.gxf2 Dxf2==, D) 1.g1J Df1 2.Jxe2 Dxe2== (8)

Riešenia originálov 742 – 777 z Umenia 64 č. 19

742. Pituk zvodnosti 1.Dc3? Jxc3!, 1.Dxe5? Dd7!, rieši 1.Dc1 hrozí 2.Jxb3X Majstrov komentár: „Súboj bielej dámy a čierneho jazdca“. Dopĺňame – vtipná zámerna matov (2) **743. Mlynka** 1.Dc3 Voľné zámery na pripravený obsah (2) **744. Taraba in mem.** zvodnosti 1.Je3? Jf6!, 1.Jf4? Dd1!, rieši 1.Je7 Estetické hry bielych jazdcov (2) **745. Bogdanov** zvodnosti 1.Kg3?, 1.- Kd1 2.Db1 Kd2!, 1.Sg3?, 1.- Kd1 2.Dc3+ Kc1!, rieši 1.Db1 tempo, 1.- Ke2, Kc3 2.De1+, Se3 Impozantné kvinteto (3) **746. Bogdanov** zvodnosti 1.Da6?, 1.- Kf4 2.Da3 Kxg4!, 1.Df8?, 1.- Kxd5 2.Df7+ Kc6!, rieši 1.Db8, 1.- Ke3, Kd3, c4, Kxd5 2.Dg3+, Db3+, De5+, Db7+ Objavná miniatúrka (3) **747. Libiš** 1.Dh8 hrozí 2.Jf3+, 1.- Sxc4, Jxc4 2.Jc6+, Jf3+ Efektívny návrat bielej dámy (3) **748. Mlynka, Labai** 1.Sf1 tempo, 1.- h6 2.Ve2, 1.Ve1 tempo, 1.- h6 2.Se2, B) 1.Sb1 tempo, 1.- h6 2.Vc2, 1.Vc1 hrozí 2.Ve7, Ve8, 1.- h6 2.Sc2 Dvojníková núdzovka s analogickou stratégiou (12) **749. Dulbergs** 1.Jd2 Kc2 2.Ke2 Kc3 3.Va4 Kc2 4.Vc4X, B) intencia 1.Vb1 Kc2 2.Ke2 Kc3 3.Vb5 Kc2 4.Vc5X, 3.- Kd4 4.Sb2X, vedľ. rieš. 1.Kf2 Kc2 2.Ke2 atď. (8+4) **750. Bogdanov** zvodnosti 1.Va2? A Kxg3! a, 1.Va4? B Kxg1! b, rieši 1.g5 C, 1.- Kxg1 b 2.Va2 A Kh1 3.Kf2 D Kh2 4.Va4 B Kh3 5.Vh4X, 1.- Kxg3 a 2.Va4 B Kg2 3.Vg4+ Kh1 4.Kf2 D Kh2 5.Vh4 Unikátna miniatúrka je dokumentom, ako možno využívať témy z dvojťahových skladieb. Zámery funkcie ťahov sú presvedčivé (5) **751. Kekely** 1.h7+

(1.Dxc4? Jf7) 1.- Kh8 (1.- Vxh7 2.Dxh7) 2.Jg6+! Kxh7 3.Jf8+ Kg8 (3.- Kh6 4.Dg6, 3.- Kh8 4.Dh3+ a pozri 7. ťah) 4.Dg6+ (4.Dxc4? Jf7) 4.- Kh8 (4.- Vg7 5.Dxg7) 5.Dh5+ Kg8 6.Dg4+ Kh8 7.Dh3+ Kg8 8.Dxg2+ Kh8 9.Dh3+ Kg8 10.Dg4+ Kh8 11.Dh5+! (11.Dxc4? Jf7 12.Dxc1 Db8+!, 12.Dg4+ Sg5!, 11.Jg6+? Kh7! [11.- Kg8 12.Je7+ a 13.Dg7X] 12.Se4 Dd7+! 13.Dxd7 Vxd7 14.Kxd7 Jd2 15.Sf5 Jb7 16.a4 Sa3 17.a5 Kg8 18.a6 Jc5+ 19.Ke8 Jxa6 =) 11.- Kg8 12.Sd5+ Dxd5 (12.- J/Vf7 13.Dh7, 12.- Je6 13.f7+ Kg7 14.Dg6+, 12.- De6+ 13.Sxe6+ Jxe6 14.f7+ Kg7 15.Dg6) 13.Dxd5+ Jf7 14.Dxc4 a vyhrá Napr.14.- Va8+ 15.Kd7 Sg5 16.Jg6 Sxf6 17.a4 +

Logická kombinácia uvoľnenia dráhy bielému strelcovi s návratom bielej dámy (5) **752. Rallo** 1.a1V Jh4 2.Vf1 Vg2X, B) 1.h1S Jf4 2.Sf3 Jh3X Kvinteto s premenami (4) **753. Fasher** 1.fxe1J Vd3 2.Jg2 Vh3X, 1.f1J Sf2 2.Jh2 Vxg1X, 1.Vg2 Kf3 2.Vh2 Sxf2X Premeny a modelové maty v šesťkameňovke (6) **754. Pinter** 1.Kd3 Va4 2.c3 Vh3X, 1.Kb2 0-0 2.c3 Vfb1X, 1.Vb2 0-0-0 2.Vb4 Vh3X Pre druhé a tretie riešenie platí retroanalýza, ktorá umožňuje len jedno riešenie (6) **755. Hudák** 1.b1S Sf1 2.Sd3 Sxg2X, 1.g1J Jf5 2.Jf3 Jd6X Opäť premeny a modelové maty (4) **756. Vasile** 1.e4 Vh5 2.Ke5 Jf3X, 1.fxg5 Vh7 2.Kf6 Vf7X, 1.Vg4 Jf7 2.Vg5 Jh6X Rôznorodá motivácia ťahov 3 riešení od majstra FIDE (6) **757. Jonsson** 1.Dc6 e3 2.Kc5 Se7X, 1.Jb6 Jc2 2.Kxa5 Va8X Modelové maty s inými väzbami tých istých čiernych kameňov! (4) **758. Makkai, Nefjodov, Majoros** 1.Sf4+ Je3+ 2.Kxe3 Sxc5X, B) 1.c4+ Jd4+ 2.Kxd4 Sf6X Dvojníková bravúra na tematických poliach d4 a e3 okorenená šachmi čiernych batérií (4) **759. Ložek A)** 1.Sb4 Sxe4+ 2.Kc4 Va2 3.Kb3 Sd5X, B) 1.Se5 Sxc4+ 2.Ke4 Vg6 3.Kf5 Sd3X Originálne echové modelové maty (6) **760. Paradzinskij** 1.b3 Sxb1 2.Sxb1 Vxh4 3.Ka2 Va4X, 1.Sg8 Vh3+ 2.Ka2 Va3+ 3.bxa3 Sxg8X Stratégiou naplnené dlhé ťahy tematických figúr oboch strán (6) **761. Jones** 1.Kf5 h5 2.Vd3 cxd3 3.Ve4 dxe4X, 1.Vd4 hxg5 2.Vc6 c3 3.Vd6 cxd4X Takmer dokonalé analógie (6) **762. Vladimirov, Nefjodov** 1.- Sxc7 2.Se3 Sd8 3.Kf4 Sxe7 4.Df3 Sd6X, 1.- Sxd7 2.Sh4 Se8 3.Kg4 Sxf7 4.Sf3 Se6X Dvojica bielych strelcov vykoná okružnú cestu, aby naplnila pravidlá pre echové modelové maty (8) **763. Vitale** 1.Jc2 Kc8 2.Je3 dxe3 3.Kf2 exd4 4.Ke3 d5 5.Kd4 d6 6.Kc5 d7 7.Kb6 d8D+ 8.Ka7 Da5X Je neuveriteľné, čo ešte možno nájsť do zbierky miniatúr na tému excelsior (5) **764. Kirillov** 1.g3 hrozí 2.Vxf5+ Kxf5 3.Dxd5+ Sxd5X, 1.- Vxc5, Vd4, Vxd6, Ve5 2.Ve7+, Vf6+, Vf8+, Vg7+ Čiernobiele vežové kríže (3) **765. Sovík** 1.- bxc6 2.Jc7+ Ke5 3.Jd3+ Sxd3X, 1.Vc8! hrozí 2.Jc7+ Ke5 3.Jd3+, 1.- Vxc5 2.Jb4+ Vd5 3.Jc2+, 1.- Dxf5 2.Je7+ Dd5 3.Jf5+ Reminiscencia na Svetovú skladateľskú súťaž (3) **766. Buňka** 1.Vd1 Kh1 2.Df1+ Kh2 3.Dh1+ Kxh1 4.Vxh4+ Kxg2 5.Sf2 gxf2X, B) 1.Vc4 Kh2 2.Sg1+ Kh1 3.Dg4 Kxg2 4.Dh3+ Kxh3 5.Kf1 g2X V dvoch riešeniach dobre využitý materiál. Dvojníkový mechanizmus presunie tempo, čo úplne zmení základné diagramové riešenie! (10) **767. Nebotov** 1.Dxa5? Kc6!, 1.Kb6 tempo, 1.- Kc6(c8), Ka6(a7, a8), S~ 2.De6, Dxa5, Da6X Chuťovka z hliadkového šachu (2) **768. Grudziński** 1.Vxd3 f8J (f8D?) 2.Vg6 Jh7X, B) 1.Vc1 f8D (f8J?) 2.Jd6 Dg7X Ukážka bipomocného matu v dvoch postaveniach (4) **769. Kotěšovec** 1.Ca7 Cb1 2.Ca3 Cxb8 3.Cxf3 Ch8 4.Cf7 Ch1X Dvojnásobný kolobeh cvrčkov (4) **770. Spinelli** 1.Ch2 Cf2 2.Kh1 Cb2 3.Df2+ Kxf2 4.Se2 Ch8+ 5.Jh5 Ch4X Cvrčkový samomat – maximálnik (5) **771. Smotrov** 1.Sb6+ Kc8 2.Vc7+ Kd8 3.Va7+ Kc8 4.Sc7+ Kd7 5.Rd1+ Kc8 6.Ta4+ Kd7 7.Txe6+ Kc8 8.Ta4+ Kd7 9.Te2+ Kc8 10.Re3+ Kd7 11.Sb6+ Kc8 12.Vc7+ Kd8 13.Vg7+ Kc8 14.Sc5+ Kd8 15.Tf4+ Rxf4X Pätnásť šachov za asistencie exokameňov (5) **772. Smirnov, Jepifanov** 1.Dh3 Se3 2.Jg4 Sh6 3.Vf3 Kxh7 4.Kh4 Kg6 5.Vg3 Sg5X, B) 1.Dd8+ Sxd8 2.Vg7 Kxg7 3.Jg5 Kxf6 4.Kh4 Kf5 5.Kh5 Sxg5 = Hybridný mat-patový pomocník (10) **773. Cseh** 1.b1V Sxf2 2.Vg1 Sxg1 =, 1.e1S Dxb2 2.Sc3 Dxc3 =, 1.f1J Jxe2 2.Jg3 Jxg3 = Čierne premeny (6) **774. Janál** Intencia 1.Sd6 Kf1 2.c5 Ke1 3.c4 Kd1 4.c3 Kc1 5.c2 Kb2 6.c1V Kb3 7.Vf1 Kc2 8.Vf4 Kd1 9.Vg4 Ke1 10.Sf4 Kf1 11.e5 Kg2 =, vedľ. riešenia napr. 1.Kg4 Kh1 2.g2+ Kh2 3.g1J Kh1 4.Jf3 exf3+ 5.Kh3 f4 6.Sd6 f5 7.Sg3 f6 8.c5 f7 9.e5 f8D 10.h4 Dxc5 11.h4 Dxe3 = (5+5) **775. Érsek** 1.Kd7 2.Kc8 3.Sd7 4.Vc6 5.Vc7 Da8X, B) 1.Kd5 2.Kc4 3.Kb3 4.Ka2 5.c2 Va3X, C) 1.Se4 2.Sh7 3.Kf5 4.Kg6 5.Jf5 h5X Z amputácie veľkej hviezdy (15) **776. Feather** 1.Cc3 2.Ce1 3.Cb2 4.c1S 5.Cb1 6.Sd2 7.Ce2 8.Se3 9.Sg1 Cf1X, B) 1.Ce3 2.c1J 3.Jd3 4.Cc1 5.Cd4 6.Jf2 7.Cg1 8.Cb1 9.Jd1 Cxb1X Naš výborný riešiteľ M. Kamody navrhuje postavenie C) preložením Cc1 na niektoré z polí d3, e2, e1 (i ďalšie). Čo na to autor? (10) **777. Mlynka** 1.Jh3 hrozí

