

234

mých nejlepších

šachových úloh



Václav KOTĚŠOVEC

234 best chess problems

Obsah - Content

Úvod	Introduction	3
Stručný úvod do exošachu	Short introduction to fairy chess	6
20 nejlepších úloh	TOP 20 problems - my personal rating	15
Cyklické a reciproční záměny matů	Cyclical and reciprocal changes of mates	16
Cykly baterií a antibaterií	Cycles of batteries and antibatteries	46
Úvodníkové a hrozbové paradoxy	Key and threat modern themes	72
Záměny motivů	Change of motifs	83
Klasické dvojtažky	Classical twomovers	89
Cykly v zápisech tahů	Cycles of moves	94
Návraty a výměny polí	Switchbacks and Platzwechsel	112
Cyklické vazby	Cycles of pins	144
Trojnásobná echa	Triple echoes	163
Dvojnásobná echa	Double echoes	194
Různé pomocné maty a paty	Other helpmates and helpstalemates	222
Různé sériovotahové úlohy	Serie-movers	246
Vícetažky	Moremovers	285
Exostudie	Fairy endgames	290
Definice	Definitions of fairy pieces and conditions	299
Rejstřík časopisů	Index of magazines	307
Rejstřík výzev	Index of stipulations	309
Rejstřík exokamenů	Index of fairy pieces	311
Rejstřík exopodmínek	Index of fairy conditions	312
Rejstřík komentářů rozhodčích	Index of comments of judges	313
Rejstřík komentářů řešitelů a editorů	Index of comments of solvers and editors	314
Rejstřík spoluautorů	Index of co-authors	315
Rejstřík reprodukcí	Index of reproductions	316
Použité zkratky	Abbreviations	318
Rejstřík úvah o umění nejen šachovém	Index of treatises on art (Czech only)	318
Slovníček	Glossary	319

Úvod - Introduction

Tato kniha je výběrem 234 mých nejlepších šachových úloh z více než 1750 úloh, které jsem složil v období let 1970 - 2007.

Summary: Since 1970 I composed over 1750 chess problems. This book is a selection of my 234 best problems.

Řešil jsem dilema, zda vydat sbírku všech svých úloh nebo jen výběr těch nejlepších. Udělat selekci jen nejlepších úloh nakonec zvítězilo z několika důvodů. Většina mých úloh byla již publikována v několika knihách a brožurách:

- **Mezi šachovnicí a počítačem**, 1996 (Between chessboard and computer)
- **Rekordy v PlatzWechselCirce**, 1996
- **Rekordy v KÖlnerKontakt šachu**, 1997
- **500 trojnásobných ech v pomocných úlohách**, 1998 (500 triple echoes in helpplay)
- **Echo ve vícetahovém pomocném matu**, 2002 (Echoes in long helpmates)

V těchto publikacích bylo celkem publikováno 1074 mých úloh, takže vydávat nyní celou sbírku mé tvorby by znamenalo, že by obsahovala spoustu úloh duplicitně s těmito publikacemi.

Navíc není asi v silách čtenáře prostudovat takové množství materiálu, ještě rozmělněného sériemi úloh rekordních, úloh z různých článků apod., které s odstupem času ztrácejí na hodnotě i aktuálnosti. Vybral jsem proto opravdu jenom nejlepší úlohy (a z těch starších jen ty, které se mi líbí i po letech - z MSaP se zde opakuje pouze 55 úloh).

*Important note. If somebody who knows how to play the game of chess, but has not previously studied its problems, comes across this book on the Internet, he will probably be completely bewildered. **This book is not intended for beginners, nor for practical players.** The majority of the problems published here come from so-called "fairy" chess, in which the normal rules of chess are changed in various ways, or additional pieces are used, or both. Definitions of these changes and additional pieces will be found, in English, on pages 299-301.*

*Důležitá poznámka. Pokud si někdo, kdo sice umí trochu hrát šachy, ale šachovým úlohám se nevěnuje, náhodně stáhne z internetu PDF této knihy, nebude pravděpodobně ničemu rozumět. **Tato kniha není určena pro začátečníky ani pro praktické hráče.** Většina zde publikovaných úloh je z oblasti exošachu, v zahraničí nazývaného spíše "pohádkový šach". Kdo se s touto oblastí setkává poprvé, těžko některé úlohy pochopí. Je třeba nejprve prostudovat základy a seznámit se s nejpoužívanějšími exokameny a exopodmínkami!*

V kapitole [Stručný úvod do exošachu](#) jsem se pokusil na jednodušších příkladech vysvětlit aspoň několik základních pojmů. Napsat ale učebnici o exoproblémech by vydalo na celou samostatnou knihu, uvádím proto ještě několik odkazů na vhodnou literaturu. [České a anglické definice](#) všech ostatních pojmů zde použitých lze nalézt v samostatné části na konci knihy.

Při výběru svých skladeb jsem se neřídil tím, jestli úloha získala nějaká vyznamenání. I když mezi vyznamenáním a kvalitou určitě nějaká korelace bude, řada úloh, které se mi zdály objevné a originální, vyznamenána nebyla a naopak jsem sklídl řadu cen za úlohy, které za své nejlepší nepovažuji.

Toto lze doložit i čísly. K 31.12.2007 jsem měl publikováno celkem 1754 úloh, z toho 345 bylo vyznamenáno. Do této publikace jsem zařadil 234 nejlepších úloh, z toho je ale jen 140 vyznamenaných. Z toho vyplývá, že cca 100

dalších (nevyznamenanych) úloh zařazených do této publikace považují za hodnotnější než zbylých cca 200 vyznamenanych.

Kvůli naprosté objektivnosti k tomu musím ještě dodat, že některé soutěže z posledních let nebyly ještě rozhodnuty, takže počet vyznamenanych skladeb, které jsou reprodukovány v této knize, se může časem ještě mírně zvýšit.

Při přípravě této publikace mi byla neocenitelným pomocníkem (kromě mé vlastní evidence všech skladeb) zejména **databáze WinChloe**, kde jsem objevil třeba údaje o řadě reprodukcí mých úloh v jiných časopisech, o kterých jsem mnohdy nevěděl.

Mé poděkování (týkající se spíše fáze tvorby úloh) patří i testovacím programům, ze kterých jsem nejvíce používal **Alybadix** (jehož autorem je Ilkka Blom), který dokázal přezkoušet i velmi náročné skladby (časy nad 100 hodin pak dokázaly sáhnout až na samotnou hranici současných možností, viz např. [340 hodin](#)). Občas jsem používal i program Popeye.

Za zmínku stojí sečíst veškerý počítačový čas potřebný k přezkoušení všech úloh z této knihy. Vychází přes 2500 hodin! Samozřejmě jde jen o čas testování finálních verzí těchto skladeb. Celkový počítačový čas včetně fáze zkorektňování by byl mnohonásobně větší.

Při přípravě diagramů jsem použil vlastní program INPFONT, který využívá fontů lechecs a 2echecs, jejichž autorem je Christian Poisson.

Rád bych poděkoval Ivanu Skobovi a Ivanu Jarolínovi za přečtení pracovní verze knihy ještě před její publikací a za několik cenných připomínek. Ivanu Jarolínovi pak i za **provedení důkladné korektury**.

Každá úloha je na diagramu s kompletním řešením, komentářem autora, komentáři rozhodčích a řešitelů. Tyto komentáře jsou v původních jazycích (angličtině, němčině, francouzštině, slovenštině). Řešení úloh je všude převedeno do figurkové notace a proto by měla být tato kniha snadno srozumitelná všem problemistům.

Všechny moje úlohy (tedy i všechny z tohoto výběru) jsou zadány i v databázi WinChloe. Tam má každá úloha svoje neměnné identifikační číslo, tzv. ID. Zde jsem jej označil jako WID a je uvedeno u každé úlohy.

Kde bylo potřeba, jsou doplněny další **diagramy obsahující matové (nebo patové) obrazce**. Tento způsob publikování není až tak obvyklý, ale tam, kde je obrazec hlavním obsahem úlohy, to považují za vhodné (echové úlohy, cyklické vazby, dvojpaty). Jinde mohou obrazce usnadnit čtenářům pochopení úloh náročných na představivost (např. na válcových nebo prstencových šachovnicích). Celkem kniha obsahuje 609 diagramů.

Jelikož (podle zkušenosti s mými předchozími publikacemi) předpokládám, že značná část čtenářů této knihy bude zahraničních, jsou názvy exokamenů a exopodmínek pod diagramy uvedeny v **angličtině**, ekvivalenty v jiných jazycích je možno nalézt ve slovníčku.

Původně jsem měl v úmyslu knihu vydat pouze v **elektronické formě** (jen jako PDF). Několik mých přátel mě ale nakonec přesvědčilo i do limitované série tištěných knih. Stále upřednostňuji PDF, tiskem se zejména křížové odkazy ztratí. Respektuji ale přání čtenářů.

Proč preferuji PDF? K tomu je třeba uvést pár historických souvislostí. V roce 2007 jsem začal s vydáváním elektronických publikací jako pokračování mých publikací tištěných ("žlutá série" od roku 1996). Při skenování různých knih (v období let 2002-2008) jsem však postupně zjišťoval, že papírové knihy prakticky už vůbec nepotřebuji a že mi stačí jen jejich elektronické verze. Nejsem sběratel literatury, z knih mě zajímá pouze jejich obsah. Většina čtenářů asi při tom musí nejprve (podobně jako já) překonat "psychologickou bariéru", kdy je zvyklá na papírové knihy. Je mi jasné, že stále zůstane hodně příznivců tištěných knih. Pro tuto skupinu čtenářů jsem se nakonec rozhodl pro **číslovanou sérii** této knihy i v **papírové podobě**.

Porovnáme-li ale tištěné a elektronické knihy, tak jedinou výhodou tištěných knih je podle mě to, že ke čtení není potřeba počítač.

Tady jsou výhody knih elektronických:

1) podle statistik stahování si elektronickou knihu tohoto žánru stáhne cca 1000-2000 lidí z celého světa, české tištěné knihy a brožury o šachových úlohách mívají náklad jen 150-200 výtisků (knížečky ze známé Soukupovy edice vycházely v nákladu pouhých 50-60 výtisků - na jedné straně sběratelská vzácnost, na druhé straně ale i důvod, proč je dnes téměř nikdo nezná). Mým cílem ale je, aby kniha byla dostupná pro

každého, kdo o ni má zájem. K tomu je internet ideálním médiem.

2) vydání nestojí žádné peníze, jen čas. Odpadá problém s distribucí a "prodejem" (u podobných publikací spíše vždy s finanční ztrátou)

3) autor není nijak omezen v rozsahu, není problém, aby kniha měla třeba 1000 stran (což by jinak výrazně zvýšilo finanční náklady), kniha může být barevná (bez zvýšení nákladů na "tisk")

4) nesmíme zapomenout na snadné vyhledávání v textu a možnost záložek (tagů) a hypertextových odkazů v PDF. Tady už dává elektronická kniha dokonce něco navíc proti tištěné knize (a tyto informace se případným vytištěním zcela ztratí!)

Zejména argumenty 1) a 4) považuji za nejdůležitější. Vytvořením sérií rejstříků s hypertextovými odkazy jsem se pokusil **dát této knize novou dimenzi, kterou ve většině obvyklých PDF nenajdeme**. Po kliknutí na čísla úloh v každém z rejstříků se zobrazí příslušná úloha.

Podobný systém odkazů jsem zavedl i u exokamenů a exopodmínek. Po kliknutí na některý z (modrých) odkazů pod diagramy se zobrazí nejprve vždy anglická definice příslušného pojmu. Pokud nyní klikneme na název exopršku, zobrazí se definice česká. České definice jsem se snažil oživit (tam kde byly informace dostupné) doplněním jména vynálezce a roku vzniku příslušného exopršku.

Do textu jsem vložil i sérii krátkých úvah o umění nejen šachovém.

Praha, 30.9.2008

Václav Kotěšovec

Stručný úvod do exošachu

Short introduction to fairy chess



Exošach je zobecněný ortodoxní šach, který vznikl živelným vývojem hlavně pro potřeby problemistů jako prostředek (stavební materiál) na realizaci myšlenek, které nejde uskutečnit v dnes již hodně vyčerpaném ortodoxním šachu. A když už tu byl, tak řada skladatelů nezůstala jen u toho a naopak začala "základní výzkum" nových kamenů, nových typů šachovnic, nových podmínek a objevovala zde postupně i myšlenky v ortodoxním šachu sice realizovatelné, ale v nové podobě, využívajíc při tom nové motivy a prostory, které se jim najednou otevřely.

Vztah exošachu k ortodoxnímu šachu můžeme srovnat třeba se vztahem abstraktního ke klasickému malířství, kdy abstraktní malířství uniká zavedeným konvencím a hledá cesty, jak odseparovat jenom "čisté umění". Taková díla zanechávají pak větší umělecký dojem, jsou však srozumitelná menšímu okruhu lidí.

Průkopníkem exošachu byl zejména T. R. Dawson, který řadu exokamenů a exopodmínek sám vymyslel, složil několik tisíc úloh a exošach úspěšně propagoval, zejména jako dlouholetý redaktor časopisu "The Fairy Chess Review", vycházejícího v Anglii.

Dvacátá a třicátá léta 20. století byla léty velkých objevů, více viz např. můj článek [Z historie exodvojtažek](#), Šachová skladba 9/1986 (str.166-170). Největšího rozmachu potom exošach dosáhl v padesátých letech 20. století.

K naší škodě nebyl v té době exošach v naší zemi příliš podporován a bylo na něj pohlíženo jako na "produkt kapitalismu". Prostor poskytovaný mu v tehdejších časopisech byl minimální a možnost získání specializovaných zahraničních časopisů byla tehdy téměř nulová.

V šachové skladbě a v exošachu zvlášť je velká svoboda, možnost neomezené tvůrčí činnosti a podobné aktivity nebyly tehdejšímu politickému režimu příliš po chuti. Naštěstí díky několika silným osobnostem světového jména (jakými byli Dr. Zdeněk Mach, Dr. Artur Mandler a později ing. Ilja Mikan), byl tehdy exošach u nás aspoň částečně tolerován. Atmosféra se v tomto uvolnila až koncem šedesátých let.

Jak už jsem se zmínil v úvodu, není v mých silách psát zde kompletní učebnici exošachu. Proto nejprve uvedu několik odkazů na literaturu.

Pro základní seznámení se s šachovými úlohami doporučuji některou z těchto publikací:

- Miroslav Soukup: **Jak rozumět šachovým úlohám** (1938). Vhodné pro úplné začátečníky.
- Miroslav Soukup: **Šachista úlohář** (1944)
- Josef Pospíšil: **České úlohy šachové** (1887). Zásady z úvodu platí dodnes.
- Emil Palkoska: **Idea a ekonomie v šachové úloze II**, 1947
- Ilja Mikan: **Rychlé vítězství** (1947). Vynikající studijní materiál umožňující vniknout do tajů šachových úloh za jedno odpoledne.
- Vladimír Pachman: **Šachová úloha** (1953)
- Bedrich Formánek: **353 šachových problémů** (1957)

Pokud je někdo už trochu pokročilejší a ví, co je to dvojtážka, pomocný mat nebo samomat, může se pustit i do exoprotblémů, k tomu se mohou hodit publikace

- L. Kopáč a kol.: **Abeceda šachového problému** (1973). Základní československá učebnice problémového šachu.
- N. Petrović: **Šahovski problem**. Skvělá učebnice problémového šachu z roku 1949.
- T. R. Dawson: **Ultimate Themes** (1938). Klasické exodvojtažky a rekordní úlohy.

S dvojtažkou, tj. s úlohou, ve které bílý začne a dá druhým tahem mat (ať hraje černý jakkoliv), se setkal snad každý šachista.

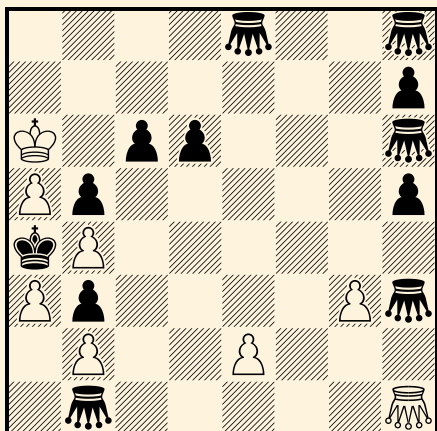
V následující téměř 100 let staré skladbě jsou kromě obvyklých (ortodoxních) kamenů použiti ještě cvrčci.

Cvrček (angl. Grasshopper) je přeskakující kámen, který se pohybuje po liniích dámy, ale jen na první pole za kamenem, který mu stojí v cestě (zde může i brát příp. soupeřův kámen).

Cvrček je nejznámější exokámen, vynalezl jej v roce 1912 T. R. Dawson a vložil tím šachovým skladatelům do rukou skvělý stavební materiál. Na diagramu se označuje obrácenou dámou.

Jedna z prvních Dawsonových úloh se cvrčkem je na diagramu I. Bílý cvrček ♞h1 může skočit na pole b7, a1 nebo h4. Na a1 a h4 by dával šach černému králi ♔a4, mat by to však hned nebyl, protože na a1 by jej mohl brát černý cvrček ♞h8 a na h4 by mohl být brán černým cvrčkem ♞h6.

I. Thomas R. Dawson
Cheltenham Examiner 3.7.1913



#2 **Grasshoppers** (8+12)
C+

K všeobecným znalostem by mělo patřit vědět co je to

[pomocný mat](#)
[samomat](#)
[válcová šachovnice](#)
[cvrček](#)
[tátoš](#)
[CIRCE](#)
[Madrasí](#)

Ten, kdo se více zabývá úlohami, by měl znát ještě i další nejběžnější exokameny

[pao](#)
[vao](#)
[leo](#)
[růže](#)
[tátošový cvrček](#)
[lion](#)
[klokan](#)

[České a anglické definice](#) všech těchto a ostatních pojmů lze nalézt v samostatné části na konci knihy.

Úvodník Dawsonovy skladby je tempový (nevytváří žádnou hrozbu, ale černý se dostává do nevýhody tahu) 1. ♔b7! tempo. Nyní po každém tahu černého vyjde nějaký mat. Po 1. - ♞h3-f3+ (což je dokonce šach bílému králi na b7) umožní bílému cvrčkovi z h1 skočit přes cvrčka f3 2. ♞h1-e4# (čímž současně pokryje i šach svému králi). Po tahu 1. - c5 se ukáže smysl úvodníku, otevřela se diagonála a bílý cvrček skáče přes svého krále 2. ♞h1-a8#. Tah 1. - d5 umožní bílému cvrčku skočit na c6 2. ♞h1:c6#. Po 1. - ♞e8-e1 vychází 2. ♞h1-d1#. Po libovolném tahu černého cvrčka h8, 1. - ♞h8-d8, ♞h8-a1 přestává tento krýt pole a1, takže vychází 2. ♞h1-a1# a po 1. - ♞h6-h4 nebo 1. - h4 přestává černý cvrček ♞h6 krýt pole h4, takže vychází 2. ♞h1:h4#.

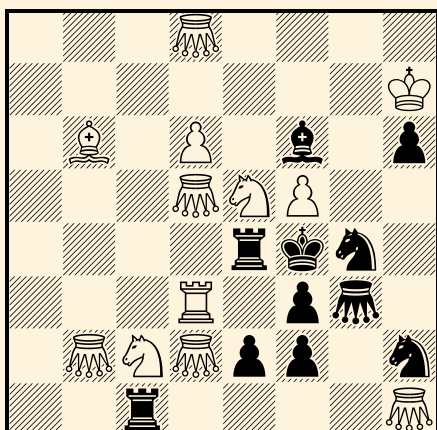
V této dvojtažce tak bílý matí svým cvrčkem ♞h1 celkem na 6 různých polích.

Další dvojtažka je už trochu složitější. Bílý cvrček ♖h1 může táhnout na pole b1 nebo h3 nebo brát na e4. Bílý cvrček ♗d8 může táhnout na a5 nebo g5 a kryje bílého cvrčka ♗d5. Ten může táhnout na d7 nebo brát na f3 a kryje pole f5. Cvrček ♖b2 může táhnout na b7 nebo brát na f6. Na d2 táhnout nemůže, protože je tam bílý cvrček ♗d2. Zde je dobré si uvědomit jiný způsob krytí pole g5 cvrčkem ♗d8 a cvrčkem ♗d2.

II. Václav Kotěšovec

Probleemblad 4/1987

2.Honorable Mention



#2 **Grasshoppers** (12+11)

C+

Zatímco bílý cvrček ♗d8 kryje g5 stabilně a černý král tam nemůže vstoupit, bílý cvrček ♗d2 sice může přes černého krále na g5 táhnout, ale toto pole ve skutečnosti nekryje, protože černý král (nebyť ♗d8) by mohl na g5 táhnout. Černý cvrček ♗g3 může táhnout na g5 nebo e1, může brát na e5, ale na e3 nemůže, protože by se po jeho tahu na e3 dostal do šachu černý král ♔f4 od bílého cvrčka ♗d2!

Jde o dvojtažku klasickou, jednofázovou. Úvodník je 1. ♗h3! s hrozbou 2. ♘g6#. Prvním tahem totiž bílý pokryl svým cvrčkem z h3 pole f5 a nyní už může bílý jezdec odejít z pole e5 a pole f5 (které předtím přes něj kryl ♗d5) zůstane kryté.

Černý má nyní 4 tématické obrany proti této hrozbě. Obranný motiv všech těchto tahů je totožný, brání hrozbového kamene na stejném poli e5. Škodlivým motivem všech tahů černého na pole e5 je blokování tohoto (předtím volného) pole. Nyní se zdá, že by bílý mohl matovat tahem na e3 libovolným kamenem, čímž by dal antibateriový mat svým cvrčkem ♗d2. Černý však každým svým tahem uvolní vždy jedno pole v matové síti: pokud jde na e5 věží, bude volné e4, pokud půjde na e5 černý střelec, přestane bílý cvrček ♗d8 krýt pole g5, pokud bude brát na e5 černý jezdec, uvolní se pole g4 a pokud půjde na e5 černý cvrček, zůstane volné pole g3. Bílý proto musí vždy uvolněné pole matové sítě svým tahem na e3 pokrýt, takže vyjde vždy jen jeden ze 4 nabízejících se matů:

1. - ♖:e5 2. ♖e3# (kryje e4)

1. - ♗:e5 2. ♗e3# (kryje g5)

1. - ♘:e5 2. ♘e3# (kryje g4)

1. - ♗:e5 2. ♗e3# (kryje g3)

A nyní vidíme vtíp (myšlenku) celé úlohy: Bílý dává ve 4 variantách na e3 mat kamenem **právě takové hodnoty**, jakou měl černý kámen přicházející na e5. Doplňující varianty 1. - ♔:e5 2. ♗d4# (další hra na poli e5, antibateriový mat dává ♖b2), 1. - ♖d4 2. ♖:d4#

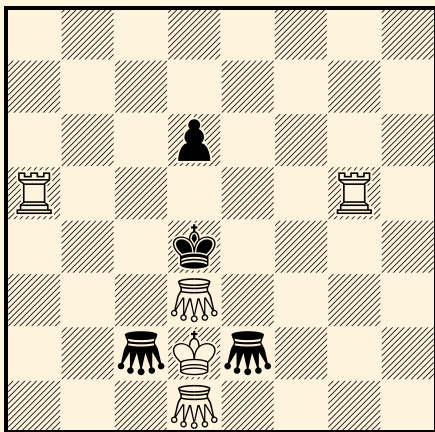
Podobnou úlohu, s dokonce pětinasobným hraním na dvou různých polích, kde jsou navíc hodnoty kamenů cyklicky posunutá můžete nalézt i ve výběru mých nejlepších skladeb, viz č.52.

Obvyklý **postup vzniku šachových skladeb** není ten, že by skladatel začínal s nějakou pozicí na šachovnici a hledal její možnosti, ale takový, že se snaží **pro svou ideu najít vhodné schéma** (pozici) a tu pak dopracovat do korektní úlohy. Úloha je vlastně "hotová" vytvořením schématu, ale proces dotvoření (který je vlastně pak jen rutina) může přesto zabrat ještě spoustu času.

Jednofázové dvojtažky se skládaly v 19.století a v první polovině 20.století. Ve druhé polovině 20. století byly klasické ortodoxní dvojtažky již dost vyčerpané a začaly se skládat úlohy dvoj- a vícefázové se záměnami matů. **Záměna matů** představuje vztah mezi dvěma fázemi, kdy na stejné obrany černého vycházejí ve druhé fázi jiné maty bílého. Více se cenní tzv. záměny s opakováním, kdy sice ve druhé fázi vyjdou na tytéž obrany stejné maty, ale v recipročním nebo cyklicky posunutém pořadí.

Následující skladba obsahuje tzv. zdánlivé hry (označované znakem *). Kdyby byl na tahu černý, tak by po 1. - ♔c4 vyšel mat 2. ♖a4# **A** (2. ♖g4+? ♜c2-e4!) a po 1. - ♔e4 by symetricky vyšlo 2. ♖g4# **B** (2. ♖a4+? ♜e2-c4!). Pole b3 a f3 kryje bílý cvrček ♞d1.

III. Václav Kotěšovec 100 Šachová skladba 3/1985



#2 * **Grasshoppers** (5+4)
C+

Po úvodníku 1. ♞d5! nevzniká sice žádná hrozba, ale černý se dostává do nevýhody tahu, což se označuje jako "tempo". Černí cvrčci ♜c2 a ♜e2 sice teď už nemohou na pole e4 a c4, ale bílý cvrček svým tahem na d5 přerušil obě věže. Po tahu 1. - ♔c4 si ale černý král uzavře matovou síť, což umožní mat 2. ♖g4# **B** (2. ♖a4+? ♔c5! nebo ♔b5!) a po 1. - ♔e4 vyjde

symetricky mat 2. ♖a4# **A** (2. ♖g4+? ♔e5! nebo ♔f5!). Vidíme, že na stejné tahy černého vycházejí maty v opačném pořadí, čemuž se ve skladebním šachu říká **reciproční záměna**.

Zejména v případě vícefázových záměn s více variantami se stává klasický zápis velmi nepřehledným a je obtížné odhalit, jaké téma úloha obsahuje. Proto se v některých knihách a časopisech používá zápis řešení pomocí tabulek, v jejímž prvním sloupci jsou první tahy bílého (úvodníky, svůdníky nebo v případě zdánlivých her zůstává pole prázdné), ve druhém sloupci je případná hrozba (mat, který by nastal kdyby byl na tahu opět bílý) a v dalších sloupcích maty na obrany černého (varianty), těch může být více. První řádek potom počínaje třetím sloupcem obsahuje obrany černého.

Schéma pro dvoj- a vícefázové dvojtažky

		obrana1	obrana2
zdánlivá hra		mat	mat
svůdnost1	hrozba	mat	mat
svůdnost2	hrozba	mat	mat
úvodník	hrozba	mat	mat

V případě této dvojtažky má tabulka tvar:

		♔c4	♔e4
		♖a4	♖g4
♞d5	-	♖g4	♖a4

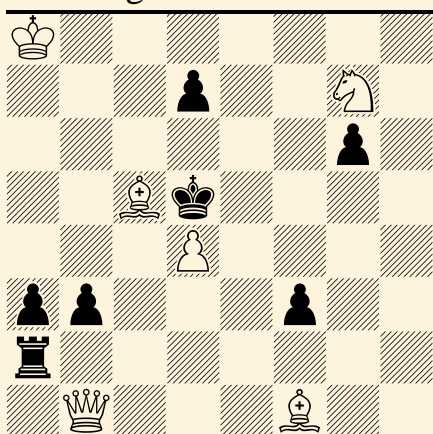
Pokud nahradíme jednotlivé tahy symbolickým označením písmeny, dostáváme pro reciproční záměnu matů toto obecné schéma:

		a	b
		A	B
		B	A

Válcová šachovnice (angl. *vertical cylinder*) 8x8 je šachovnice stočená do válce tak, že sloupce **a** a **h** na sebe navazují. Matematicky by ji šlo definovat třeba tak, že po každém tahu se souřadnice kamene ve směru osy **x** mění modulo 8 (zůstává zbytek po dělení osmi). Na diagramu se u válcové šachovnice vynechávají pravý a levý okraj.

Následující Machova dvojtažka je na válcové šachovnici 8x8. Na normální šachovnici by nebylo kryté pole c6, tady jej kryje bílý střelec ♖f1 po linii f1-g2-h3-a4-b5-c6. Vidíme, že střelec z h3 pokračuje na a4 (ze souřadnice [8,3] + [1,1] = [9,4] což je modulo 8 = [1,4]). Jinak je to úloha jako každá jiná.

IV. Dr. Zdeněk Mach Prager Presse 1928



#2 **vertical cylinder** (6+7)
C+

Řešení je 1. ♖h5! (hrozí 2. ♖f4#), velmi dobrý úvodník, který dává černému králi volné pole e6. Obrany jsou 1. - ♜g2 (černý přeruší střelce f1, čímž uvolní černému králi pole c6) 2. ♖b4# (odchodem černé věže se otevřela linie bílé dámy b1-a2-h3-g4-f5-e6, takže pole e6 je teď kryté), 1. - ♜e2 (přeruší bílého střelce f1, volné je teď pole c4) 2. ♖b6#, 1. - ♜c2 (přerušením bílé dámy je teď volné pole e4) 2. ♖f6#, 1. - ♚e6 2. ♚g8# (tah střelce po linii f1-e2-d3-c4-b5-a6-h7-g8). Myslím, že to byl pěkný příklad na seznámení se s válcovou šachovnicí. Je

třeba ještě poznamenat, že tyto obrany černého byly tzv. hlavní varianty. Úloha je komponována v duchu české školy a všechny tyto maty byly modelové. To znamená, že se na nich podílely všechny bílé figury (s výjimkou krále a pěšců) a v matových obrazcích bylo každé z okolních polí černého krále kryto nebo blokováno vždy právě jedním kamenem.

Doplňující (netématickou) variantou je 1. - g:h5 (nebo g5) 2. ♚f5#. Tento mat už není modelový, protože pole e5 (a skryté i c5) je kryto ještě i bílým pěšcem d4.

Tady se trochu rozchází skladatelský a řešitelský pohled. Řešitel, který najde úvodník, bude asi nejprve zkoušet právě tah 1. - g:h5 a zkoumat co vyjde po této oběti jezdce. Skladatel vybírá do obsahu jen některé varianty. Samozřejmě je ideální, když se občas povede eliminovat netématické varianty, které z pohledu řešitele rozměňují obsah a snižují celkový dojem z úlohy. Ne vždy to však jde. Jsou však i skladatelé, kteří raději přidají do úlohy jinak zbytečného černého pěšce, aby tím odstranili rušivou variantu. Je jistě otázka, zda je takový pěšec pak ekonomický.

O válcové šachovnici napsal ing. Ilja Mikan v článku k osmdesátým narozeninám Dr. Artura Mandlera v [Šachovém umění 1/1971](#): "Českých skladeb na cylindrické šachovnici byly složeny stovky, hlavně v třicátých letech. Jejich autory byly vedle Mandlera zvláště Mach, Havel, Berkovec, Štípa, Knotek, v cizině se jimi zabývali v Anglii, Itálii, Rumunsku i Německu. Ve třicátých letech se k tomu přidaly skladby na šachovnici 7x8 s dalšími, novými a senzačními možnostmi: černopolný střelec působil najednou i na bílých úhlopříčkách!" K tomu je možno dodat, že v databázi WinChloe je aktuálně 688 úloh na válcové šachovnici, takže se dá předpokládat, že válcových skladeb bylo složeno hodně přes 1000.

Náš výlet do světa exošachu pokračuje úlohou s tátošem na prstencové šachovnici.

Prstencová šachovnice (angl. *anchor-ring*) 8x8 je šachovnice, která je současně vertikálně i horizontálně válcová. Jejím geometrickým modelem je anuloid. Souřadnice kamene se mění modulo 8 ve směru osy *x* i ve směru osy *y*. Na diagramu se prstencová šachovnice zobrazuje s vynecháním všech 4 okrajů.

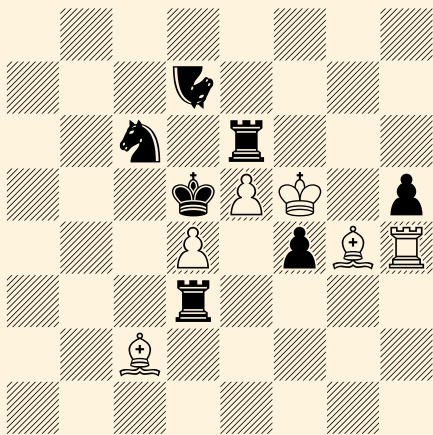
Tátoš (angl. *Nightrider*) je liniový kámen s jednotkovým tahem jezdcem. Na diagramu se označuje obráceným jezdcem.

Výzva $h=2$ představuje **pomocný dvojpat** 2.tahem. V tomto typu úlohy začíná černý a pomůže bílému, aby vznikla pozice, kde může bílý svým posledním tahem hrát tak, aby byly obě strany v patu. Sekvence tahů je tedy:

1.černý, bílý 2.černý, bílý ==

V. Václav Kotěšovec

941 Šachová skladba 13/1987



$h=2$ **anchor-ring** (6+7)
C+ **Nightrider** ♞d7

Řešení je 1. ♞d7-b3+ (přes pole c5) ♔g4-b7+ (po linii g4-f3-e2-d1-c8-b7) 2. ♚d3-f3+ ♕c2-f7 (po linii c2-d1-e8-f7) ==

Nejlepší je asi si přehrát řešení na šachovnici, pro lepší orientaci uvádím na diagramu i finální pozici, ve které jsou bílý i černý v patu:

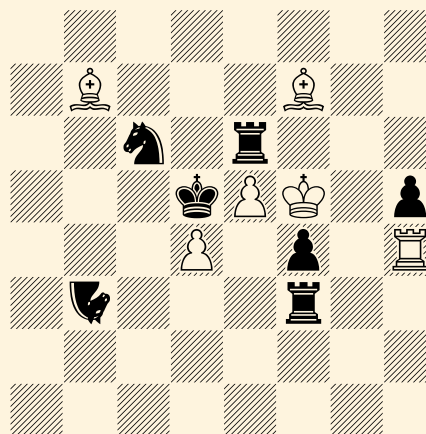
Střelec ♕b7 váže černou věž ♜f3 po linii b7-a8-h1-g2-f3-e4-d5.

Vež ♜f3 váže bílého střelce ♕f7 po linii f3-f2-f1-f8-f7-f6-f5.

Střelec ♕f7 váže černého tátoše ♞b3 po linii f7-g8-h1-a2-b3-c4-d5.

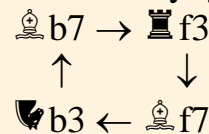
Tátoš ♞b3 váže bílého střelce ♕b7 po linii b3-d2-f1-h8-b7-d6-f5.

C-4

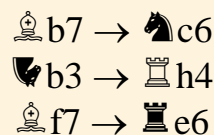


== (6+7)

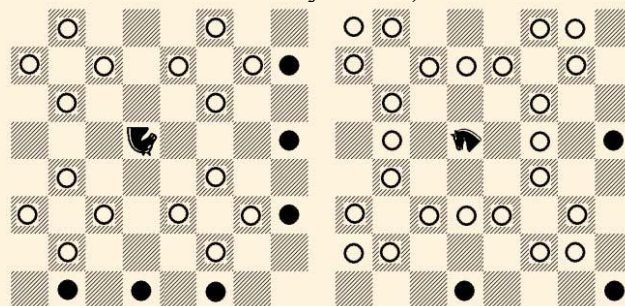
Cyklicky jsou tak svázány tyto 4 kameny:



Další vazby jsou:



Na následujících schématech jsou dostupná pole tátoše a růže na prstencové šachovnici (černě označená pole jsou průsečíky různých linií, na která vede několik různých cest).



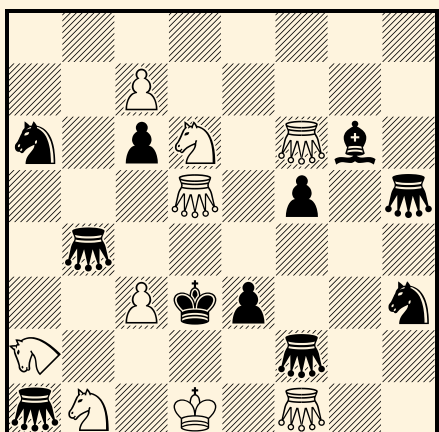
Nightrider and Rose on anchor-ring

Je třeba se zmínit o tzv. nulových tazích na válcových a prstencových šachovnicích. Pokud není uvedeno jinak, jsou povoleny. Musí být ale některá z linií volná. V pozici této úlohy by tak mohla černá věž ♖d3 vykonat tempový tah ♖d3-d3. Všimněte si, že ve dvojpatové pozici není žádný takový tah možný (např. ani jedna z linií tátoše, po které by mohl oběhnout dokola šachovnici, není volná.)

V následující úloze se seznámíme ještě s dalším poměrně často používaným kamenem, růží (angl. Rose).

Růže (angl. Rose) je liniový kámen s jednotkovým tahem jezdece, pohybující se po vrcholech pravidelného osmiúhelníku. Pokud je celá linie volná, je možný i tah zpět až na původní pole.

VI. Václav Kotěšovec 389 Šachová skladba 7/1986



#2 **Rose** ♖a2 (9+11)
C+ **Grasshoppers**

1. ♖e6! (přes a2-c1-e2-f4-e6) tempo
1. - ♖b4~ 2. ♖:a6# (přes e6-c5-a6)
Odchod ♖b4 umožňuje dát bílé růži z a6 mat dvojitým šachem, protože černého krále ♔d3 napadá po linii a6-c5-d3 a teď i a6-b4-d3. Bez otevření této linie by jinak černý pokrýl tento šach tahem 2. - c5.
1. - ♖:f6 2. ♖:h3# (přes e6-f4 nebo g5-h3).
Stejný motiv jako v předchozí variantě.

Kromě linie h3-f4-d3 se po odchodu ♖f2 otevře linie h3-f2-d3 a šach růží h3 je tak dvojitý.

1. - ♖g6~ 2. ♖f8#
A další opakování tohoto motivu. Z f8 dává bílá růže šach po linii f8-d7-c5 a po odchodu černého střelce ♖g6 navíc po linii f8-g6-f4-d3. Vzniká tak dvojitý šach.

1. - ♖h5~ 2. ♖e2# (přes e6-d4 nebo f4-e2)
Před tímto tahem nemohla bílá růže vstoupit na e2, protože by se tím dostal do šachu vlastní král ♔d1. Tento mat je antibateriový, dává jej bílý cvrček ♖f1.

1. - c5 2. ♖d4#
Opět antibateriový mat, kdy po vstupu bílé růže na pole d4 matuje bílý cvrček ♖d5, kterého již nemůže brát černý pěšec z c6.

1. - ♖a1~ 2. ♖c1# (přes e6-f4-e2-c1)
Černý cvrček ♖a1 přestává krýt pole c1.

1. - ♖a6~ 2. ♖c5#
Černý jezdec ♖a6 přestává krýt c5.

1. - ♖h3~ 2. ♖f4#
Černý jezdec ♖h3 přestává krýt f4.

Strategická dvojtažka, která obsahuje celkem **8 matů jednou růží**, z toho 3 dvojitě šachy a 2 antibateriové maty.

Zájemce o exošach odkazují kromě publikací citovaných již v úvodu též na můj článek "Světové trendy v exošachu", [Šachové umění 8/1985](#).

Výběr 234 mých nejlepších úloh
Selection of 234 my best chess problems



TOP 20 problems

(my personal rating)

pořadí order	číslo úlohy number in book	výzva stipulation	poznámky remarks
1.	3	#2	cyclic change of 4 pins
2.	101	$h= =7$	cyclical pin & Platzwechsel
3.	190	$sd=8$	8 G-promotions
4.	80	$sd\#27$	8 switchbacks
5.	56	$h\#1,5$	total cycle of moves 3x3
6.	94	$sd= =17$	Platzwechsel of 16 pieces
7.	128	$h\#5$	triple echo, shift of 8 pieces
8.	231	+	fairy endgame
9.	73	$h\#3$	Platzwechsel & switchback
10.	72	$h\#3$	3x Platzwechsel GG
11.	40	#2	Bannyj theme & SuperAUW
12.	36	#2	cycle of double checks
13.	193	$sh=12$	6 switchbacks, 10 unpins
14.	79	$ss\#18$	8 switchbacks of knight
15.	57	$h\#2$	cycle of moves & antiduals
16.	23	#2	cycle of 4 batteries
17.	22	$sd\#2$	cycle of 8 batteries
18.	93	$sh= =19$	Platzwechsel of 8 pawns
19.	107	$sd= =10$	cyclical pin of 10 pieces
20.	206	$sd=41$	longest unique serie of caputres

Zde je pořadí těch úplně nejlepších úloh podle mého (zcela subjektivního) pohledu. Jistě jsem v tom hodně ovlivněn tím, které myšlenky považuji za mimořádně originální i postupem vzniku jednotlivých úloh. Nezanedbatelným faktorem byl i čas potřebný ke vzniku každé úlohy. Občas se podaří úlohu složit rychle, někdy to dá desítky hodin tvrdé práce. Většina těchto TOP úloh patří spíše do té druhé skupiny nebo je vždy výběrem nejzdařilejší skladby ze skupiny několika podobných úloh realizujících stejné téma.

Cyklické a reciproční záměny matů

Cyclical and reciprocal changes of mates



K doplnění problematiky viz tyto moje články:

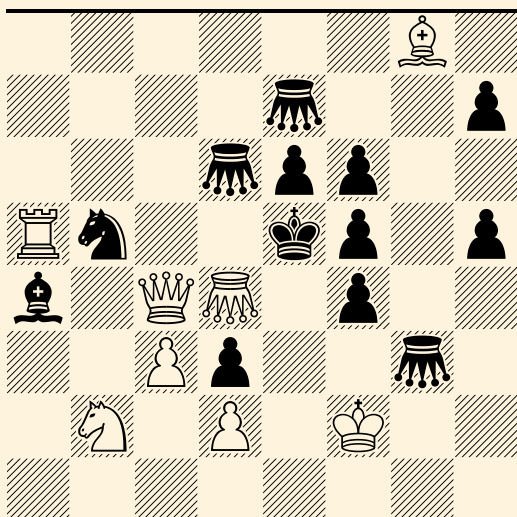
- Nové možnosti v recipročních a cyklických záměnách, [Šachové umění 4/1986](#)
- [Cyklická záměna vazeb](#), Pat a Mat 21/1997
- [Cyklická záměna změnou šachovnice](#), Pat a Mat 24/1999
- [Hybrid problems with cyclic change of mates](#), Thema Danicum 100/2000, [HTML verze](#)

Nejobsažnější doposud vydanou knihou na téma cyklických záměn je "Cyclone", Peter Gvozdják (2000).

1. Václav Kotěšovec

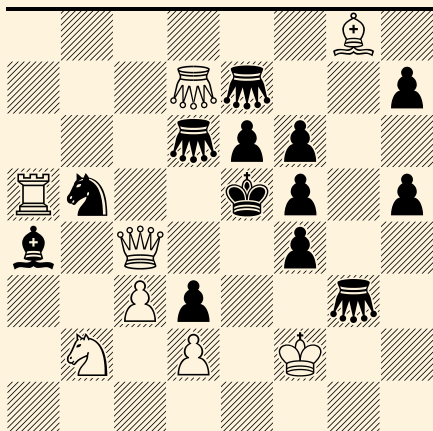
93 "Umenie 64" 4/1997

1.-2. Prize



- #2 **Grasshoppers** (8+13)
 A) **vertical cylinder**
 C+ B) **horizontal cylinder**

Úlohy č.1 a 2 mají stejný mechanismus založený na různém krytí polí černými cvrčky podle typu šachovnice.



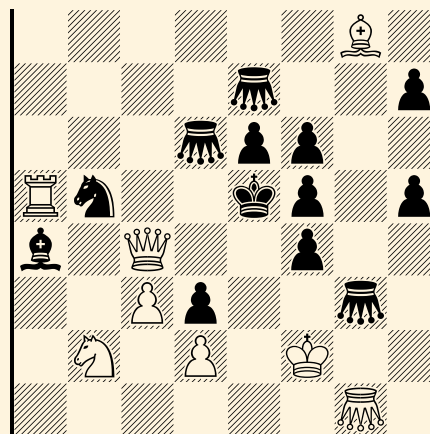
po úvodníku v A (after key in A)

V pozici A na vertikálně válcové šachovnici kryjí černí cvrčky ♜d6, ♜g3 a ♜e7 po řadě pole e6 (po linii d6-c6-b6-a6-h6-g6-f6), d3 (po linii g3-h3-a3-b3-c3) a g7 (po linii e7-d7-c7-b7-a7-h7). Řešení je 1. ♜d7! (2. ♚d4#), 1. - ♜:d2 2. ♚:e6# **A**, 1. - ♜:c3 2. ♞:d3# **B**, 1. - ♜c5 2. ♜g7# **C**.

		♜:d2	♜:c3	♜c5
♜d7	♚d4	♚:e6	♞:d3	♜g7
♜g1	♚d4	♞:d3	♜g7	♚:e6

Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A



po úvodníku v B (after key in B)

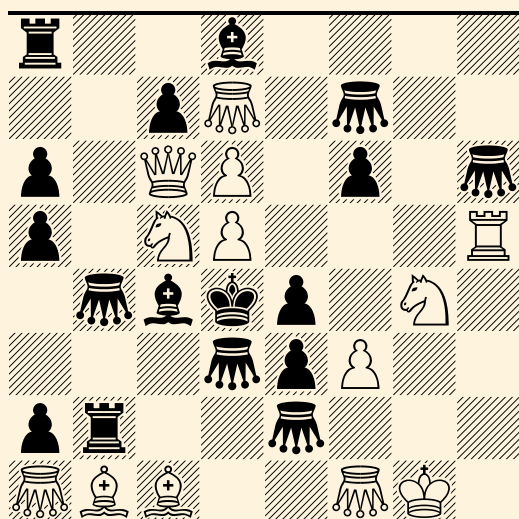
V pozici B na horizontálně válcové šachovnici kryjí černí cvrčky ♜d6, ♜g3 a ♜e7 po řadě pole d3 (po linii d6-d7-d8-d1-d2), g7 (po linii g3-g2-g1-g8) a e6 (po linii e7-e8-e1-e2-e3-e4-e5). Řešení: 1. ♜g1! (2. ♚d4#), 1. - ♜:d2 2. ♞:d3# **B**, 1. - ♜:c3 2. ♜g7# **C**, 1. - ♜c5 2. ♚:e6# **A**.

Rozhodčí Ladislav Salai (sr.) ve výsledku ("[Umenie 64](#)" 9/1998) uvedl: "A hľa, šachovnica otvorená na všetky svetové strany s témou Lačný." Reprodukovaná v Cyclone, č.512. Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svojí [internetové stránce](#) s komentářem: "Cyclic change of mates known as Lacny cycle is shown here using different geometry of the board depending on the way we glue together its edges." V **Albu FIDE** 1995-97, G91 str.448 (rozhodčí: Evseev: 2 + Petkov: 3 + Tura: 2,5 = 7,5 bodu). [WID=61866]

2. Václav Kotěšovec

2648 Phénix 54/1997

2. Prize



- #2 **Grasshoppers** (13+17)
 A) **vertical cylinder**
 C+ B) **horizontal cylinder**

Tato skladba představuje cyklickou záměnu dokonce ve 4 variantách.

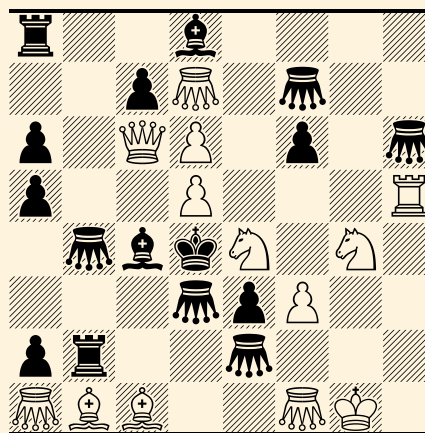
V pozici A na vertikálně válcové šachovnici kryjí černí cvrčci ♖b4, ♖e2, ♖d3 a ♖f7 po řadě pole f4 (po linii b4-a4-h4-g4), b2 (po linii e2-f2-g2-h2-a2), e3 (po linii d3-c3-b3-a3-h3-g3-f3) a d7 (po linii f7-g7-h7-a7-b7-c7). Řešení je 1. ♘:e4! (2. ♚c5#), 1. - ♜e7 2. ♞f4# **A**, 1. - ♜:e4 2. ♙:b2# **B**, 1. - ♜df5 2. ♙:e3# **C**, 1. - ♜ff5 2. d:c7# **D**.

V pozici B na horizontálně válcové šachovnici kryjí černí cvrčci ♖b4, ♖e2, ♖d3 a ♖f7 po řadě pole b2 (po linii b4-b5-b6-b7-b8-b1), e3 (po linii e2-e1-e8-e7-e6-e5-e4), d7 (po linii d3-d2-d1-d8) a f4 (po linii f7-f8-f1-f2-f3, ♞f1 matí na f4). Úvodník je shodný 1. ♘:e4! (2. ♚c5#), 1. - ♜e7 2. ♙:b2# **B**, 1. - ♜:e4 2. ♙:e3# **C**, 1. - ♜df5 2. d:c7# **D**, 1. - ♜ff5 2. ♞f4# **A**.

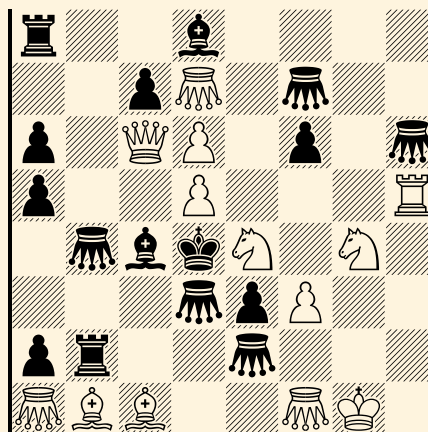
		♜e7	♜:e4	♜df5	♜ff5
♘:e4	♚c5	♞f4	♙:b2	♙:e3	d:c7
♘:e4	♚c5	♙:b2	♙:e3	d:c7	♞f4

Cyklická záměna 4 matů

		a	b	c	d
		A	B	C	D
		B	C	D	A



po úvodníku v A (after key in A)



po úvodníku v B (after key in B)

Rozhodčí Reto Aschwanden (Phénix 112/2002): "dans a), les Sauterelles noires thématiques b4, é2, d3 et f7 gardent respectivement les cases f4, b2, é3 et d7. Dans b), les gardes ont changé cycliquement, provoquant un Lacny 2x4. Ce qui rend ce problème digne d'un Prix, c'est que tout le mécanisme est basé sur le changement de la géométrie. Il est dommage que la position soit tellement lourde." Redakční komentář: "Lačný à quatre mats ; cycle basé sur des changements de clouages."

Vyřešili pouze 2 řešitelé Vlaicu Crisan a Juraj Lörinc. Reprodukována v Cyclone, č.602 a v Problemesis 33/2003. V **Albu FIDE** 1995-97, G106 str.454 (rozhodčí: Evseev: 3 + Petkov: 1,5 + Tura: 3 = 7,5 bodu). [WID=61865]

Úvahy o umění nejen šachovém, I

Co je a co není umění? Na tuto otázku nelze odpovědět zcela přesně. Nutnou podmínkou pro vznik uměleckého díla je tvůrčí činnost. Není to však podmínka postačující. Obory tvůrčích činností bych rozdělil na ty, které "umělecký potenciál" mají a na ty, kterého ho z principu nemají. Tam, kde umělecký potenciál existuje, je opět jen podmínkou nutnou ke vzniku uměleckého díla - např. ne každá šachová úloha je uměleckým dílem, jen je tu prostor a stavební materiál na to, aby mohla být. Nejsilnější umělecký potenciál má v sobě asi malíř, sochař, hudební skladatel, básník a šachový skladatel. Umělecké prvky najdeme ještě u spisovatelů, choreografů (tance nebo třeba krasobruslení), divadelních a filmových tvůrců a občas i v architektuře.

Společně všem druhům umění je to, že je tu na jedné straně tvůrce uměleckého díla (obvykle jedna osoba) a na druhé straně skupina (více lidí), kterou má toto dílo oslovit. Tito lidé (pasivně) vnímají umělecké dílo svými smysly - pozorují, poslouchají, čtou nebo si přehrávají a snaží se mu porozumět. Dílo v nich navíc může vyvolat estetický zážitek (ať už pozitivní nebo negativní).

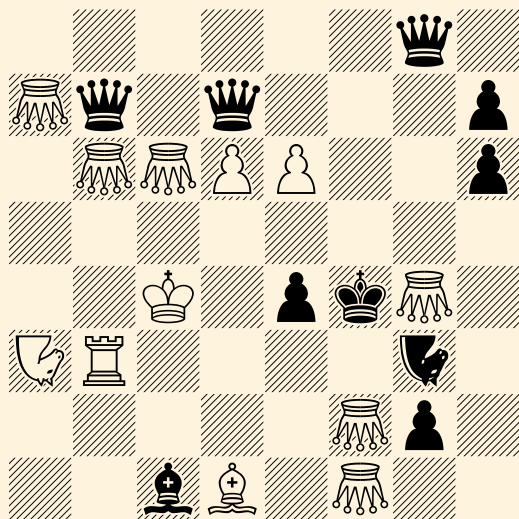
Šachová úloha má kromě umělecké dimenze i dimenzi řešitelskou. Ta už vyžaduje aktivní přístup řešitele (pokud si nechce úlohu jen přehrát, ale sám vyřešit).

Naproti tomu hádanky, křížovky nebo Sudoku mají pouze řešitelskou dimenzi a chybí jim dimenze umělecká. Proto, i když mohou pobavit nebo vyzkoušet kombinální schopnosti řešitele, nepatří do kategorie "Umění". Do této kategorie nepatří ani programování počítačů. To je sice tvůrčí činnost, v leccems podobná vytváření šachové úlohy (třeba proces odladování programů je velmi podobný zkorektňování šachových úloh), ale uměleckou dimenzi programování nemá.

Tuto úvahu bude nejlepší zakončit citátem ze článku Miroslava Soukupa ([Šachové umění - Sborník č.4/1946](#)): "... Po všech zkušenostech se znovu osvědčilo, že není radno si dávat tvůrčí programy do budoucna, protože i úlohářství je kusem umění, které nemůže běžet podle narýsovaných kolejí. Pracujme, tvořme! Jen volností a svobodou žije pravé umění."

3. Václav Kotěšovec

F1701 The Problemist 3/1997



#2 **Nightrider** ♖a3/♜g3 (12+10)
Grasshoppers
 C+ **anchor-ring**

Svůdnost 1. ♔b5+? (šachuje bílý cvrček ♗g4 po linii g4-h4-a4-b4-c4-d4-e4)

- 1. - ♚g:g4 a 2. ♗ff3# A
- 1. - ♚b:g4 b (přes b7-a6-h5-g4) 2. ♖f3# B
- 1. - ♚d:g4 c (přes d7-c8-b1-a2-h3-g4) 2. ♗cf3# C
- 1. - ♜a4 d (vstupuje do šachující linie) 2. ♔f3# D
- 1. - e3!

Řešení 1. ♔d5+!

- 1. - ♚g:g4 a 2. ♖f3# B
- 1. - ♚b:g4 b 2. ♗cf3# C (po linii c6-b7-a8-h1-g2-f3)
- 1. - ♚d:g4 c 2. ♔f3# D
- 1. - ♜a4 d 2. ♗ff3# A

	♚g:g4	♚b:g4	♚d:g4	♜a4
♔b5+	♗ff3	♖f3	♗cf3	♔f3
♔d5+	♖f3	♗cf3	♔f3	♗ff3

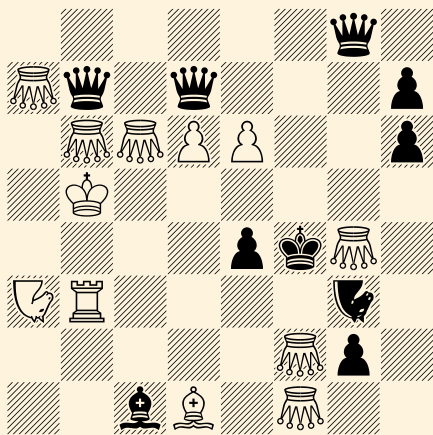
Cyklická záměna 4 matů

		a	b	c	d
		A	B	C	D
		B	C	D	A

Cyklická záměna matů (téma Lačný): ve dvou fázích vycházejí na stejné obrany tytéž maty, ale v cyklicky posunutém pořadí.

Doplňující varianty 1. - e3 (zruší šach od ♗g4, současně je ale přivázan černý střelec ♔c1 cvrčkem ♗a7 po linii a7-b8-c1-d2-e3) 2. ♗h4# (nyní černý střelec ♔c1 přestal krýt h4 a je třeba poznamenat, že tento tah vyvracel svůdnost 1. ♔b5+?, protože v tu chvíli nebylo kryté pole e4), 1. - ♔h4 (přes c1-d8-e7-f6-g5-h4) 2. ♗:h4#. Ještě si je třeba uvědomit, že pole f5 kryje tátoš ♜a3 (přes a3-h1-g7-f5) a pole g5 cvrček ♗a7.

Cyklická záměnu 4 matů. Určitě **moje nejoriginálnější exodvojtažka**. Řešení vyšlo v The Problemist 5/1997 na str. 203 s tímto komentářem řešitele: "Hard work for #2, but worth the effort" (F. Moralee) a následoval redakční komentář: "4-cycle over try and key, generated by wK moving into cyclic self-pins, each released in turn by a pinning Black piece moving to parry check. Beautiful geometry of two focal points on the Anchor Ring, and beautifully constructed; a great find."

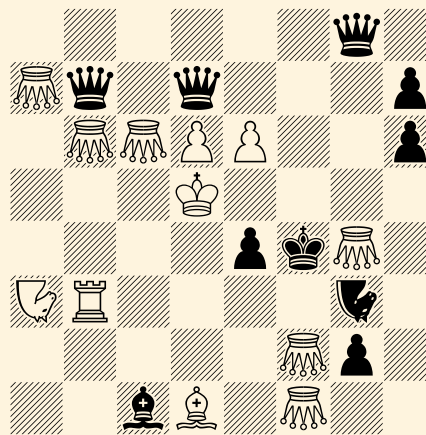


Pokud je bílý král na b5, váže

- ♔g8 → ♖f1 (přes g8-f1-e2-d3-c4-b5)
- ♔b7 → ♖b3 (přes b7-b8-b1-b2-b3-b4-b5)
- ♔d7 → ♖c6
- ♞g3 → ♞d1 (po linii g3-f5-e7-d1-c3-b5)

Vymyslel jsem několik netradičních mechanismů cyklické záměny matů.

Vzniku této úlohy předcházela následující nápad. V jedné fázi jsou tři bílé kameny **X**, **Y**, **Z** vázány po řadě třemi černými kameny **x**, **y**, **z**. Ve druhé fázi (přičemž je jasné, že aspoň jeden z úvodníků musí být bílým králem) nechť se tyto vazby zamění tak, že tyto 3 bílé kameny jsou vázány stejnými černými kameny, ale v pořadí např. **y**, **z**, **x**. Potom při odvazování bílých kamenů může dojít k cyklické záměně matů. Tato úloha na prstencové šachovnici zpracovává cyklickou záměnu dokonce 4 vazeb!



Pokud je bílý král na d5, váže

- ♔g8 → ♖b3 (přes g8-h1-a2-b3-c4-d5)
- ♔b7 → ♖c6
- ♔d7 → ♞d1 (přes d7-d8-d1-d2-d3-d4-d5)
- ♞g3 → ♖f1 (přes g3-f1-e7-d5).

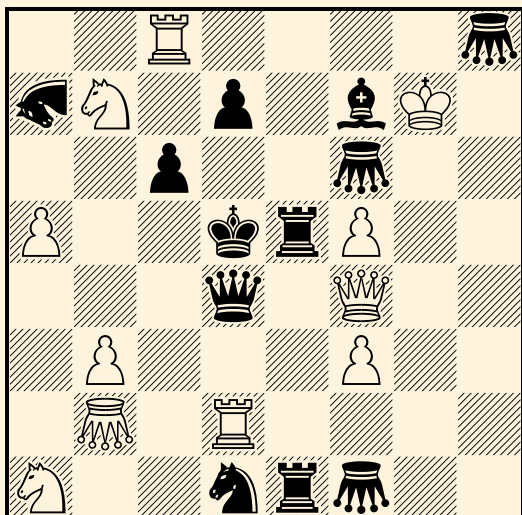
Vzhledem k extrémní obtížnosti tématu si musíme uvědomit, že bylo nutno se vzdát některých obvyklých dvojtahkových zásad. Nutné jsou šachující úvodníky a nesmí vadit ani nepřipravené maty na šachy bílému králi. V tomto případě mi zmíněné ústupky nevadí, naopak si myslím, že to přispívá k originalitě skladeb. Ne všichni na toto mají ale stejný názor.

Reprodukována v Cyclone, č.592, v Problemesis 19/2001 a v mém článku [Cyklická záměna vazeb](#), Pat a Mat 21/1997, str.25-27. V 3.českém albu (č.84, 9.50 bodu, nejlepší skladba v tomto oddělení!). V **Albu FIDE** 1995-97, G93 str.449 (rozhodčí: Evseev: 3 + Petkov: 3,5 + Tura: 2 = 8,5 bodu). [WID=61868]

cyclic change of 4 pins, Lacny thema

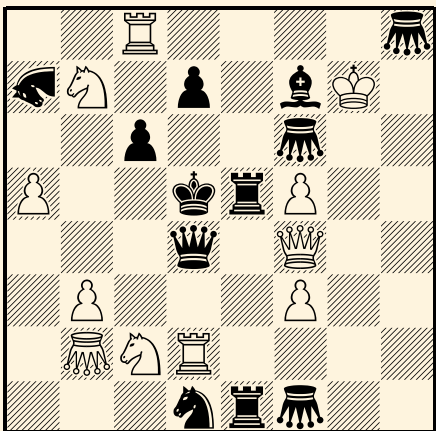
Jiný příklad cyklické záměny matů dosažené cyklickou záměnou vazeb viz úloha č.17.

4. Václav Kotěšovec
1150 Šachová skladba 15/1987
3. Honorable Mention



#2 **Nightriderhopper** ♞a7 (11+12)
Grasshoppers
C+ B) **anchor-ring**

V této úloze je kromě cvrčků použít ještě **tátošový cvrček** (angl. Nightriderhopper), který se pohybuje jako cvrček, ale po tátošových liniích (♞a7 např. kryje přes c6 pole e5).



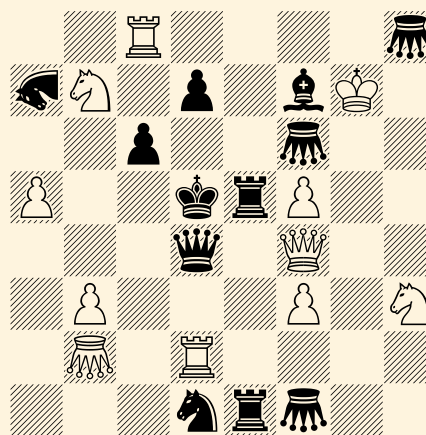
po úvodníku v A (after key in A)

V pozici A na normální šachovnici je řešení 1. ♖c2! (2. ♖b4#), 1. - ♚:d2, c5, ♜:f5 2. ♚c4 A, ♜:c5 B, ♚d6 C #. Po obranách černými kameny se vždy otevrou linie bílých kamenů, jejichž tahy nebyly předtím možné. Matová pole c4, d6 a c5 nejsou na normální šachovnici kryta černými kameny.

		♚:d2	c5	♜:f5
♖c2	♖b4	♚c4	♜:c5	♚d6
♖h3	♖b4	♜:c5	♚d6	♚c4

Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A



po úvodníku v B (after key in B)

V pozici B na prstencové šachovnici je řešení 1. ♖h3! (2. ♖b4#), 1. - ♚:d2, c5, ♜:f5 2. ♜c5 B, ♚d6 C, ♚c4 A #. Nyní je důležité si uvědomit, že matové tahy byly po úvodníku již možné. ♚f4 může na c4 po linii f4-g4-h4-a4-b4-c4, na d6 po linii f4-g3-h2-a1-b8-c7-d6 a ♜c8 může na c5 přes pole c8-c1-c2-c3-c4-c5, ale na rozdíl od normální šachovnice jsou černým kryta matová pole. Pole c4 kryje tátošový cvrček ♞a7 po linii a7-g6-♜e5-c4, pole d6 kryje ♜f6 po linii f6-g6-h6-a6-b6-♚c6-d6 a pole c5 kryje ♜h8 po linii h8-g1-f2-e3-♚d4-c5. Po tazích černých kamenů (přes které jsou kryta tato pole přeskakujícími kameny) vyjdou nyní maty na stejné obrany v cyklickém pořadí. Rozlišení úvodníků je dáno tím, že tah 1. ♖h3 není na normální šachovnici možný a tah 1. ♖c2 na prstencové

šachovnici vážne na 1. - ♔:d2!, pretože jezdec vstoupil do linie ♖c8 k poli c5.

Rozhodčí Jaroslav Brada komentoval: "Tato skladba musí nadchnout každého příznivce exošachovnic. Autor předvádí ve dvojtažce cyklickou záměnu ve shodné pozici na normální a na prstencové šachovnici."

Reprodukována v Cyclone, č.510 a v knize HANS + PETER + REHM = SCHACH (1994, A8.15 str.445) s tímto rozsáhlým komentářem H. P. Rehma: "Man sah schon eine Reihe von Lacny in Zwillingen mit Wechsel der Bedingungen. Diese imponieren mir weniger, weil der Unterschied meist recht gewaltsam ist und oft alles durch das Schema, weniger durch feinsinniges Spiel entsteht. Gelegentlich wurde sogar durch einen gemeinsamen Schlüssel betont, daß allein der Bedingungswechsel den Lacny verursacht. Hier (Nr. A8.15) soll aber der erste (soweit ich weiß) Lacny vorgestellt werden, der durch Änderung der Geometrie des Spielfelds entsteht. Leider sind zusätzlich noch Grashüpfer und ein Nachtreiterhüpfer (NH) im Spiel. 1.Sc2 [2.Sb4#] Dxd2 / Txf5 / c5 2.Dc4 / Dd6 / Txc5#. In b) sind die Mattfelder c4, d6, c5 den Figuren D,T hinten um den Zylinder herum schon in der Diagrammstellung zugänglich (Linien Df4-g4-h4-a4-b4-c4 bzw. f4-g3-h2-a1-b8-c7-d6 und Tc8-c1-c2-c3-c4-c5) andererseits aber auch hintenherum gedeckt durch NH a7 (Linie a7-g6-e5-c4), Gh8 (Linie h8 - g1 - f2 - e3 - d4 - c5) und Gf6 (g6 - h6 - a6 - b6 - c6 - d6).

Nun sind die schwarzen Paraden Sprungsteinentfernungen. 1.Sa1-h3 [2.Sb4#] Dxd2/Txf5/c5 2.Tc5/Dc4/Dd6#. Gut ist, daß die unterschiedlichen Schlüssel für die Mattwechsel überhaupt keine Rolle spielen - allein die unterschiedliche Geometrie differenziert die Mattzüge. Der Autor hätte den vollen Wechsel auch bei gleichem Schlüssel (etwa 1.Sc1-a2) in a) und b) erreichen können, zog aber verschiedene vor. (In b) scheitert 1.Sc2? an Dxd2, weil der Tc8 verstellt wurde.) Fraglich ist es, ob man so einen rein geometrischen Lacny allein mit orthodoxen Steinen darstellen kann. Vermutlich ist aber mit diesem Erstling die Letztform noch nicht erreicht."

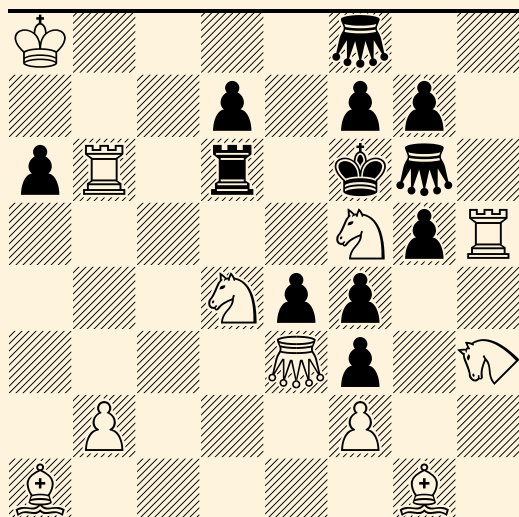
V **Albu FIDE** 1986-88 (G103, str.490). Tato a následujících 5 úloh byly reprodukovány v mém článku [Cyklická záměna změnou šachovnice](#), Pat a Mat 24/1999, str.104-107.

[MSaP14] [WID=8011]

5. Václav Kotěšovec

2830 Phénix 62/1998

3. Honorable Mention



#2 **Rose** ♖h3 (11+12)

Grasshoppers

- C+ A) **vertical cylinder**
 B) **horizontal cylinder**

Úlohy č. 5, 6 a 7 mají mechanismus založený na otvírání linií bílých matujících kamenů. Pokud by byla šachovnice současně vertikálně i horizontálně válcová (prstencová), mohl by každý z těchto bílých kamenů táhnout na svoje matující pole po 2 různých liniích, na vertikální nebo horizontální šachovnici je však možná vždy právě jedna z těchto cest. Na průsečících těchto linií stojí vždy 1 černý kámen. Po odchodu tohoto kamene se stává linie průchozí - vtip je v tom, že podle typu šachovnice se takto dostane do hry vždy jiný bílý kámen a tato otevření vytvářejí cyklus.

		f:e3	♞h6	♖d6~
♖:g5	-	♙e5	♞:d7	♙e7
♖h6	♖:d6	♞:d7	♙e7	♙e5

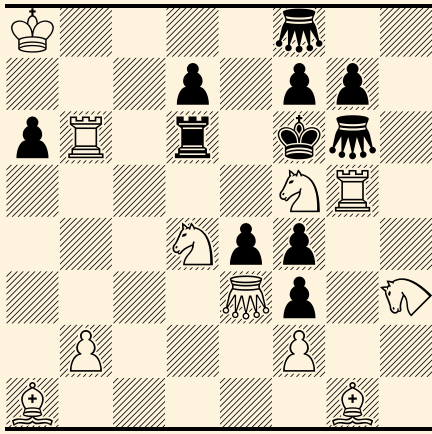
Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A

Redakční komentář: "Beau Lačný, difficile à résoudre: seuls Vilimantas Satkus et Bohuš Moravčík ont donné les solutions complètes." Rozhodčí John Rice (Phénix 103/2002): "cela ne m'étonne pas que très peu de solutionnistes aient pu résoudre les deux parties de cette composition géniale mais extrêmement difficile. Il s'agit encore une fois d'un Lacny, présenté sur un échiquier qui change de nature, et avec l'utilisation d'une Rose, qui ajoute toujours à la difficulté à cause de sa marche singulière. Très bien fait !"

Reprodukována v Cyclone, č.513 a v Problemesis 27/2002. WCCI 8.0 bodu (Brown: 3.5, Gandev: 2, Tura: 2.5), F5 ve 4.českém albu 8.0 bodu (Brabec: 9, Aschwanden: 7).

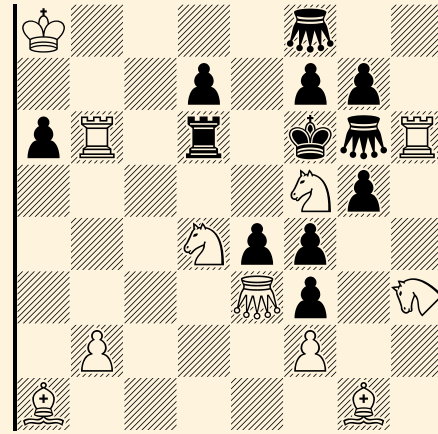
[WID=61864]



po úvodníku v A (after key in A)

V pozici A na vertikálně válcové šachovnici růže ♖h3 kryje pole e5 po linii h3-a5-c6-e5, dále přes pole a5 působí na h7 (táhnout tam však nemůže pro šach od cvrčka ♗g6 králi na a8). Nejdůležitější je však linie této růže k poli d7 a linie bílých střelců k polím e5 a e7, které se se změnou geometrie zamění (pole průsečíků linií f4, f8 a d6 jsou označena tučně).

Řešení je 1. ♖:g5! tempo, 1. - f:e3 2. ♕e5# **A** (přes a1-h2-g3-**f4**-e5), 1. - ♗h6 2. ♜:d7# **B** (přes h3-a5-h7-**f8**-d7), 1. - ♚d6~ 2. ♕e7# **C** (přes g1-h2-a3-b4-c5-**d6**-e7), doplňující varianty 1. - a5 2. ♖:d6# (byl přivázán ♗g6), 1. - ♗g6~ 2. ♜h7#, 1. - ♗f8~ 2. ♜:d7#.

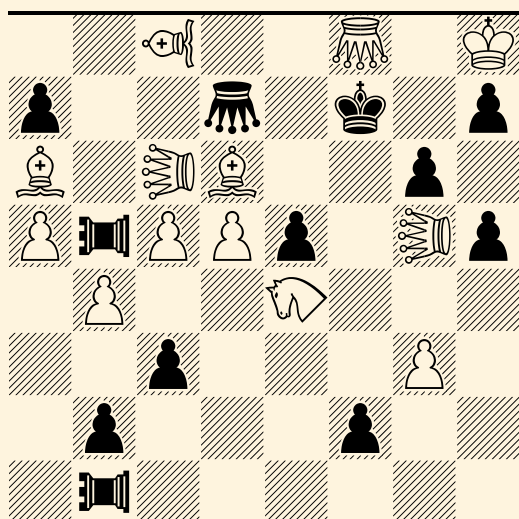


po úvodníku v B (after key in B)

V pozici B na horizontálně válcové šachovnici budou 3 bílé tématické kameny matovat na stejných polích, ale cyklicky se změni černé kameny, které jim svým odchodem matující tahy umožní. Úvodník s obětí věže 1. ♖h6! (hrozí 2. ♖:d6#), 1. - f:e3 2. ♜:d7# **B** (přes h3-**f4**-d3-c1-d7), 1. - ♗:h6 2. ♕e7# **C** (přes g1-**f8**-e7), 1. - ♚d6~ 2. ♕e5# **A** (přes a1-b8-c7-**d6**-e5), (1. - g:h6 2. ♕h8#).

Cyklická záměna matů. Pikantní na této skladbě je i to, že v jedné z pozic se černý dostává do nevýhody tahu, kdežto ve druhé čelí hrozbě.

6. Václav Kotěšovec
"Brabec 60" JT 1998
1.-5. Prize



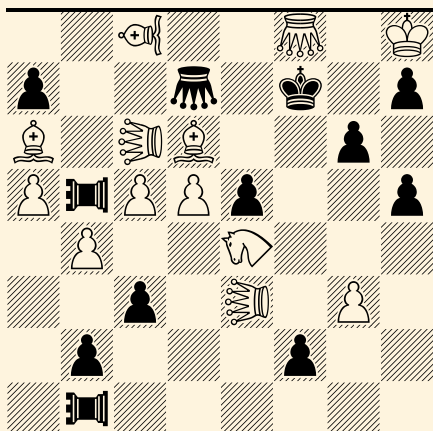
- #2 **Rose** ♖e4 (13+12)
Vao ♜c8
Leo ♜c6,g5
Pao ♜b1,b5
C+ **Grasshoppers**
A) **vertical cylinder**
B) **horizontal cylinder**

		♜g7	♜:d5	h6	♜g1
♜e3	♜g5	♜a2	♜f1	♜g8	♜b7
♜d2	♜g5	♜f1	♜g8	♜b7	♜a2

Cyklická záměna 4 matů

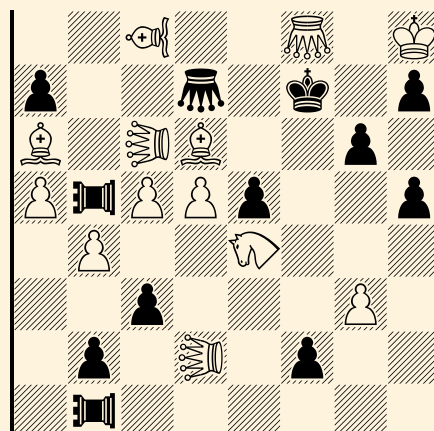
		a	b	c	d
		A	B	C	D
		B	C	D	A

Úvodníky v obou pozicích vytvářejí stejnou hrozbu, je však nutné rozlišit, kam odtáhne leo ♜g5. V pozici A musí skrytě pokrýt pole e8 (to sice kryje růže ♜e4 i Leo ♜c6, ale by bylo vyvrácení 1. - ♜:d5! - nyní není 2. ♜a2 mat, protože cvrček může z d5 odejít). V pozici B je pole e8 kryto růží i z g5 (přes g5-e4-d2-e8), ale Leo musí přerušit linii cvrčka ♜d7 (jinak by bylo vyvrácení 1. - ♜:d6!).



po úvodníku v A (after key in A)

V pozici A na vertikálně válcové šachovnici je úvodník 1. ♜e3! (hrozí 2. ♜g5#), 1. - ♜g7 2. ♜a2# **A** (přes c8-d7-e6-f5-g4-h3-a2), 1. - ♜:d5 2. ♜f1# **B** (přes c6-b5-a4-h3-g2-f1), 1. - h6 2. ♜g8# **C** (přes a6-h7-g8), 1. - ♜g1 2. ♜b7# **D** (přes e4-d2-b1-h2-g4-h6-b7), (1. - h4 2. ♜a4#).



po úvodníku v B (after key in B)

V pozici B na horizontálně válcové šachovnici je úvodník 1. ♜d2! (hrozí 2. ♜g5#), 1. - ♜g7 2. ♜f1# **B** (přes c6-d7-e8-f1), 1. - ♜:d5 2. ♜g8# **C** (přes a6-b5-c4-d3-e2-f1-g8), 1. - h6 2. ♜b7# **D** (přes e4-g5-h7-g1-e2-c1-b7), 1. - ♜g1 2. ♜a2# **A** (přes c8-b1-a2).

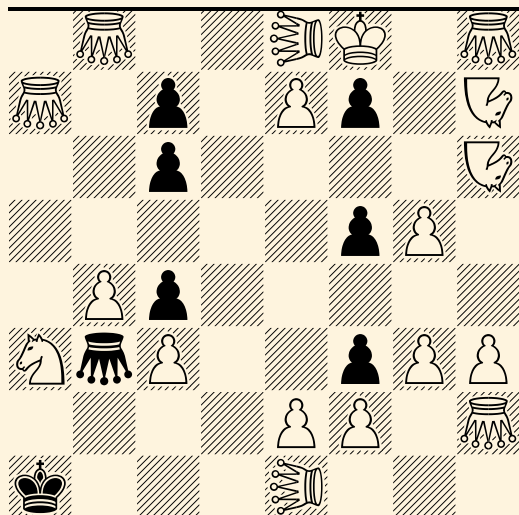
Rozhodčí Juraj Brabec: "Cyklická záměna štyroch matov docielená zmenou vertikálne valcovej na horizontálne valcovú šachovnicu, k čomu autor navyiac použil ešte ružu a čínske kamene leo, pao, vao, teda kamene, ktorých pohyblivosť sa uvedenou zmenou šachovnice taktiež výrazne mení. Celý novostrategický mechanizmus záměny spočíva v tom, že zatiaľ čo na vertikálnom valci prerušuje cvrček d7, pao b5, pešiak h7 a pao b1 línie bielych kameňov k poliam a2 (A), f1 (B), g8 (C), b7 (D), na horizontálnom valci tie isté čierne kamene prerušujú bielym kameňom iné línie, ktoré však vedú k tým istým poliam, ale v poradí BCDA. V pozícii A otvára obrana 1.-Cg7 líniu c8-d7-e6-f5-g4-h3-a2, ale v pozícii B už líniu c6-d7-e8-f1, obrana 1.-Paofd5 líniu c6-b5-a4- h3-g2-f1, ale potom a6-b5-c4-d3-e2-f1-g8, obrana 1.-h6 najprv a6-h7-g8, ale druhy raz líniu e4-g5-h7-g1-e2-c1-b7 a nakoniec obrana 1.-Paog1 najprv e4-d2-b1-h2-g4-h6-b7 a potom c8-b1-a2. Hlboká novostrategická idea v mimoriadne originálnej konštrukcii."

Reprodukována v Cyclone, č.603, v Problemesis 19/2001, v Phénixu 92 / 2001 (A2500, str.5064) a v Problemesis 45/2005. WCCI 9.0 bodu (Brown: 3, Gandev: 3, Tura: 3), F3 ve 4.českém albu 8.5 bodu (Brabec: 10, Aschwanden: 7). V **Albu FIDE** 1998-2000, G90 str.461 (rozhodčí: Rehm: 3 + Lörinc: 2,5 + Lytton: 2,5 = 8 bodů). [WID=61863]

Ještě je třeba poznamenat, že úloha je funkční i v případě, pokud by byly povoleny proměny na horizontální valcové šachovnici (1. - f1 ♘, ♙ + 2. ♚:f1#).

Pao táhne bez brání jako věž, bere a šachuje na věžové linii za prvním kamenem, který mu stojí v cestě. Vao táhne bez brání jako střelec, bere a šachuje na střelcové linii za prvním kamenem, který mu stojí v cestě. Leo = Pao + Vao.

7. Václav Kotěšovec
4363 Šachová skladba 58/1997



Leo ♖e1,e8

#2 Nightrider ♞h6,h7 (18+8)

Grasshoppers

C+ A) vertical cylinder
B) horizontal cylinder

V pozici A na vertikálně válcové šachovnici je řešení 1. ♖h4! tempo, 1. - f6 2. ♗a4# A (přes e8-f7-g6-h5-a4), 1. - f:e2 2. ♜b1# B (přes h6-b5-d4-f3-h2-b1), 1. - ♞b3~ 2. ♜c1# C (přes h7-a5-b3-c1), (1. - f4 2. ♜g4#, 1. - c5 2. ♗a4#).

Úvodník pokrýl pole h2 a b2 (nutné ve variantě 1. - f6, kdy je přerušen ♞h8). Pole h1 kryje ♞a3.

V pozici B na horizontálně válcové šachovnici je řešení 1. ♖f4! tempo, 1. - f6 2. ♜b1# B (přes h6-f7-d8-b1), 1. - f:e2 2. ♜c1# C (přes h7-g1-f3-e5-d7-c1), 1. - ♞b3~ 2. ♗a4# A (přes e8-d1-c2-b3-a4), (1. - c5 2. ♗a4#). Úvodník tentokrát pokrýl pole b8 a ještě je třeba si uvědomit, že mat 2. ♗e8-d1 není možný, protože Leo ♗e8 by přestal krýt pole a8.

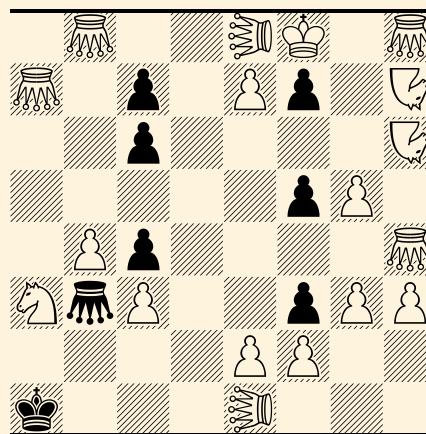
Reprodukována v Cyclone, č.511.

[WID=61862]

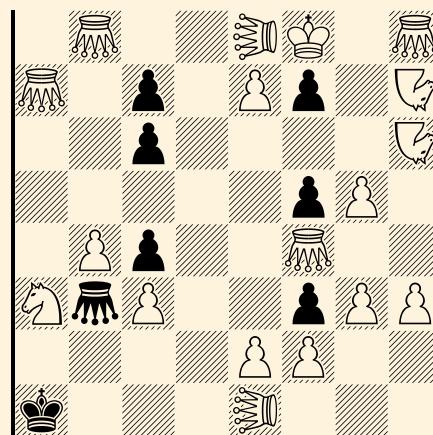
		f6	f:e2	♞b3~
♞h4	-	♗a4	♜b1	♜c1
♞f4	-	♜b1	♜c1	♗a4

Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A



po úvodníku v A (after key in A)

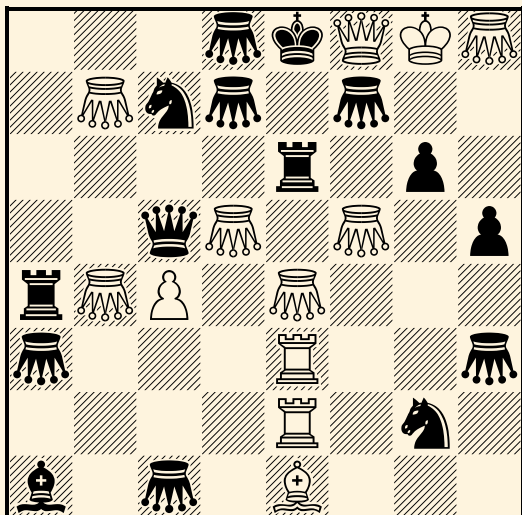


po úvodníku v B (after key in B)

V této úloze je kromě cvrčků a tátošů použit čínský kámen **Leo**, což je metafigura, pohybuje se jako dáma, působí jako dáma na linii za prvním kamenem, který jí stojí v cestě (Leo je kombinace Pao + Vao). Leo ♗e1 může táhnout na pole b1, c1, d1, f1, g1, h1 a d2 a mohl by brát na polích e3 až e6, příp. na b4, g3 nebo e7. Na 1.řadě vytváří antibaterii - po vstupu bílého kamene na pole b1, c1 nebo d1 dává šach černému králi.

8. Václav Kotěšovec

4684 Phénix 131/2004



#2 * **Grasshoppers** (12+15)
C+ **Madrasi**

Cyklická záměna matů je dosažena tím, že úvodník proti zdánlivé hře cyklicky změní pořadí tří černých cvrčků, paralyzujících tři bílé cvrčky.

1. - ♖h6 2. ♗:g6# **A** (2. - ♜d3???)
 1. - ♜cf1 2. ♗b8# **B** (2. - ♜f4???)
 1. - ♜a5 2. ♗c6# **C** (2. - ♜f3???)
 1. ♖c3! (2. ♔g7#)
 1. - ♜h6 2. ♗b8# **B** (2. - ♜b3???)
 1. - ♜cf1 2. ♗c6# **C** (2. - ♜:c4???)
 1. - ♜a5 2. ♗:g6# **A** (2. - ♜d3???)
 (1. - ♜b3 2. ♗:g6#, 1. - ♜d3 2. ♗b8#,
 1. - ♜hf1 2. ♗b8#).

Při pozici bílé věže na e3 mohou přes ní skočit 3 černí cvrčci ♜h3 na d3 (odkud působí po odskoku ♜e4 na pole g6), ♜c1 na f4 (odkud působí na pole b8), ♜a3 na f3 (odkud působí po odskoku ♜e4 na pole c6). Po úvodníku se bílá věž přemístí na c3, odkud stejní 3 černí cvrčci přes ní mohou skočit ♜h3 na b3 (odkud působí po odskoku ♜b4 na pole b8), ♜c1 na c4 (odkud působí na pole c6), ♜a3 na d3 (odkud působí po odskoku ♜e4 na pole g6). Po obranných tazích těchto cvrčků

1. - ♜h6, 1. - ♜cf1, 1. - ♜a5 pak jejich odchod vždy umožní jeden z matů, kterým by na svých původních polích zabraňovaly. Díky změně geometrie po úvodníku vyjdou pak maty v cyklicky posunutém pořadí. Podmínka Madrasi jako by dvojtazku prodlužovala ještě o půl tahu.

		♜h6	♜cf1	♜a5
		♗:g6	♗b8	♗c6
♖c3	♔g7	♗b8	♗c6	♗:g6

Cyklická záměna 3 matů

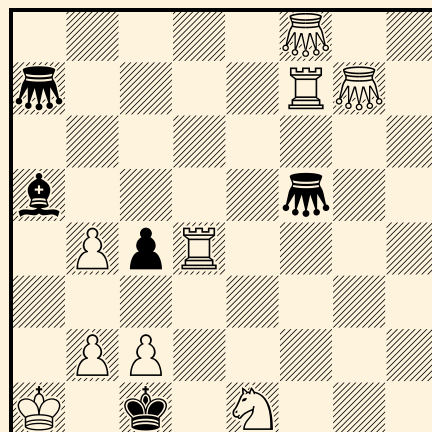
		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A

Při publikování řešení ve Phénixu 142 bylo uvedeno: "Thème Lacny â fort coefficient 'Sauterelles' ". [WID=177608]

VII. Václav Kotěšovec

1865 idee & form 84/2004

Commendation



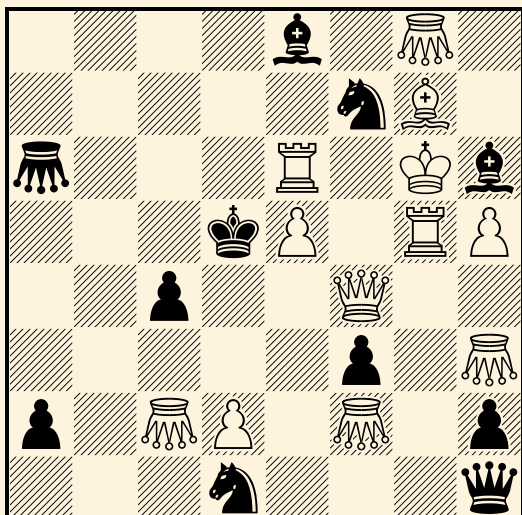
#2 * **Madrasi** (9+5)
C+ **Grasshoppers**

1. - ♜b1 2. ♜a3# (2. - ♜f8??), 1. - ♜a4 2. ♜c3# (2. - ♜g7??), 1. ♖fd7! (2. ♖d1#), 1. - ♜b1 2. ♜c3# (2. - ♜c8??), 1. - ♜a4 2. ♜a3# (2. - ♜e7??). Téma v reciproční podobě.

9. Václav Kotěšovec

5022 feenschach 82/1987

1. Commendation



#2 **Grasshoppers** (12+11)
C+ B) **Madrasi**

A) 1. ♔g4! (2. ♖f5#)

1. - ♘c3 2. ♔:c4# A

1. - ♗d3 2. ♔e4# B

1. - ♘e3 2. ♔d4# C

B) 1. ♖g4! (2. ♖f5#)

1. - ♘c3 2. ♔d4# C

1. - ♗d3 2. ♔:c4# A

1. - ♘e3 2. ♔e4# B

V ortodoxním šachu obranné tahy černého 1. - ♘c3, ♗d3, ♘e3 pokryjí antibateriemi bílých cvrčků ♖c2 a ♖f2 vždy jedno z polí c4, e4, d4 na kterém pak může matovat bílá dáma. V Madrasi sice úvodník pokryje všechna tato 3 pole, ale ani jeden z matů není možný, protože může vždy bílou dámu zparalyzovat: 2. ♔:c4? ♔f1!, 2. ♔e4? ♔e1!, 2. ♔d4? a1♔!. A nyní nastává pointa úlohy: každý z obranných tahů černého vždy jednu z těchto linií přeruší, takže bílá dáma může matovat vždy na jednom z těchto polí, kde nemůže být

zparalyzována. Tah 1. - ♘c3 přeruší linii a1-d4, takže může vyjít mat 2. ♔d4# (2. - a1♔??). Obrana 1. - ♗d3 přeruší linii f1-c4, takže vyjde 2. ♔:c4# (2. - ♔f1??) a obrana 1. - ♘e3 přeruší linii e1-e4, takže bílý může matovat tahem 2. ♔e4# (2. - ♔e1??).

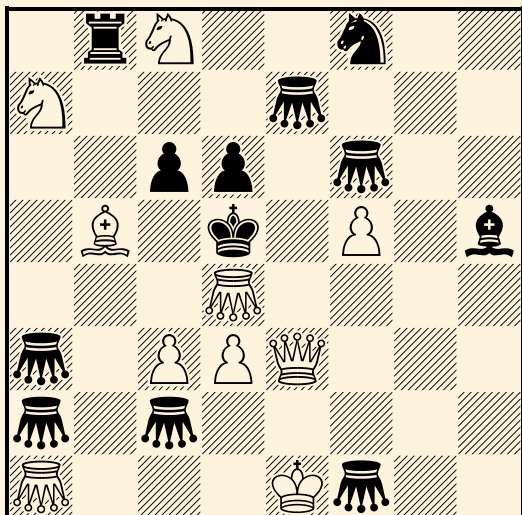
		♘c3	♗d3	♘e3
♔g4	♖f5	♔:c4	♔e4	♔d4
♖g4	♖f5	♔d4	♔:c4	♔e4

Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		C	A	B

Rozhodčím byl Shankar Ram: "A good example of the Lačný theme in a 'hybrid' twin. But the construction has not been very successful." Hodnocení řešitelů: 3.2/II. A komentáře: A. Buckenhofer: "Eine phantastische Darstellung des Lačný-Themas. Alle sVerteidigungen zielen auf die 3.Reihe, die wMattzüge auf die 4.Reihe. Das sieht nach Monotonie aus, ist aber durch verschiedene Motive wie z.B. Paralysisvermeidungen in b) sehr abwechslungsreich", A.Tüngler: "Zyklischer Mattwechsel nach feiner Zwillingbildung. Allerdings: Die Lg7,h6 und der Gf2 haben in b) nicht mehr viel zu sagen", münchen problemkreis: "schöner Lačný, solche verwendung von märchenbedingungen gefällt mir! Konstruktive schwäche allerdings die NO-ecke", H.Moser erwähnt auch die "strategische Einheit der Schlüsselzüge" (beide nach g4) a redakce dodává: "Eine sehr gute Aufgabe, wie auch die Wertung zeigt." V **Albu FIDE** 1986-88 (G102, str.489) a v Cyclone, č.506. V [6.CS-Albu](#) (7.25 bodu). [MSaP15] [WID=8010]

10. Václav Kotěšovec
483 Pat a Mat 26/1999



#2 **Grasshoppers** (10+12)
C+ **B) Madrasi**

A) 1. - ♔c5 2. ♖d7#

1. ♖b2! (2. ♕d4#)

1. - ♕e2 2. c4# **A**

1. - ♞e6 2. ♙:c6# **B**

1. - c5 2. ♞:e7# **C**

(1. ♖f2? ♖d2!)

B) 1. - ♔c5 2. ♖d7#,

1. ♖f2! (2. ♕d4#)

1. - ♕e2 2. ♙:c6# **B** (2. c4+? c:b5!)

1. - ♞e6 2. ♞:e7# **C** (2. ♙:c6+? ♕e8!)

1. - c5 2. c4# **A** (2. ♞:e7+? ♞g6!)

(1. - ♖d2 2. ♙c4#).

Madrasi - kameny stejné hodnoty, ale opačné barvy, které se napadají, se vzájemně paralyzují. V případě některých přeskakujících kamenů nemusí být paralyzování oboustranné (paralyzován je jen ten kámen, který je napaden)

		♕e2	♞e6	c5
♖b2	♕d4	c4	♙:c6	♞:e7
♖f2	♕d4	♙:c6	♞:e7	c4

Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A

V pozici A přeruší tahem 1. - ♕e2 černý střelec linii ♖f1, který přestane krýt c4 a vychází 2. c4#. Po obraně 1. - ♞e6 přeruší tento černý jezdec linii černého cvrčka ♖f6, ten přestane krýt pole c6 a vyjde 2. ♙:c6#. Po 1. - c5 přeruší černý pěšec linii černého cvrčka ♖a3, ten pak už nekryje pole f7 a vyjde 2. ♞:e7#. V Madrasi jsou černí cvrčci ♖f1 a ♖a3 paralyzováni bílým cvrčkem ♖a1 a po úvodníku 1. ♖f2! je paralyzován i černý cvrček ♖f6, takže by se zdálo, že všechny 3 tématické maty by mohly vyjít. Nevycházejí však proto, že černý může každý z těchto kamenů zparalyzovat: 2. c4+? c:b5!, 2. ♙:c6+? ♕e8!, 2. ♞:e7+? ♞g6!. V obranách 1. - ♕e2, 1. - ♞e6, 1. - c5 se však tyto černé kameny vzdálí od polí, kde by mohly bílé matující kameny paralyzovat, čímž tyto maty umožní - ve srovnání s pozicí A ale v cyklicky posunutém pořadí.

Řešení bylo publikováno s komentářem: "Lačného téma s jednotnou motiváciou oboch fáz - v 'ortodoxnej' je to zrušenie krytia matového poľa zaclonením línie cvrčka, v Madrasi zasa znemožnenie paralyzy matujúceho kameňa odchodom. (Lacny theme with unified motivation in both phases - in 'orthodox' it is unguarding by grasshopper line closing, in Madrasi it is paralysis unallowing by

withdrawal)" (Juraj Lörinc, který úlohu také reprodukoval na svojí [internetové stránce](#).) Reprodukována v mém článku [Hybrid problems with cyclic change of mates](#), Thema Danicum 100/2000 s komentářem: "In orthodox chess moves of black pieces intercept lines of 3 black grasshoppers f1, f6 and a3 to squares c4, c6 and e7. In Madrasi moves 2.c4+, 2.L:c6+ and 2.S:e7+ are not mates, because black can these pieces paralyse after 2. - c:b5!, 2. - Le8! and 2. - Sg6!" Reprodukována v Cyclone, č.507 (str.96). WCCI 6.0 bodu (Brown: 2, Gandev: 1.5, Tura: 2.5), F7 ve 4.českém albu 7.5 bodu (Brabec: 9, Aschwanden: 6).

[WID=62245]

Úvahy o umění nejen šachovém, II

*Umění a "exoumění". V jednom článku jsem kdysi napsal, že ortodoxní dvojtažka má blíže k exodvojtažce než k jiné ortodoxní úloze (tomu pak odpovídalo i řazení úloh v MSaP i v této knize) a že větší smysl než dělení na úlohy ortodoxní a exo má dělení na úlohy dobré a špatné. Zde se zamyslím nad tím, co to vlastně je ten faktor **exo** ? Porovnáme-li různé druhy umění, docházíme k zajímavému závěru, že **každé umění má svoje "exo"** (i když se takto označuje jen v šachu). Nejzřetelněji se faktor "exo" kromě šachu projevuje v malířství (exo = abstraktní obrazy), hudbě a třeba i v architektuře (supermoderní nebo atypické stavby).*

*Společná všem "exouměním" je zejména **forma**, která se odlišuje od zavedených konvencí (v šachu neobvyklé typy výzev nebo exopodmínky). Dále je to použitý **stavební materiál** (v šachu exokameny a exošachovnice). Okrajově by sem šly zařadit i **skladební techniky** (třeba pokusy generovat umělecká díla počítačem, což je specialita nejen šachu, ale setkáme se s ní i u některých hudebních skladatelů nebo malířů).*

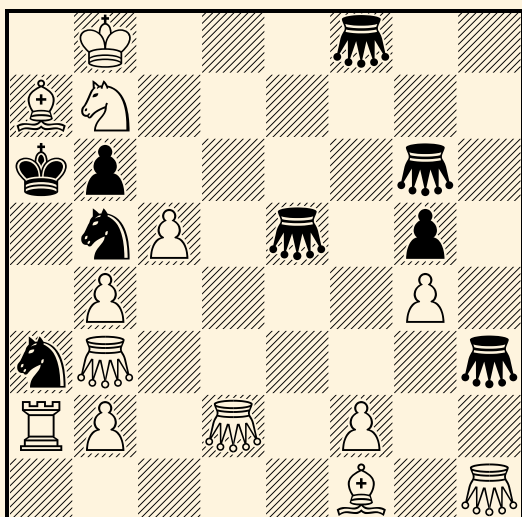
*Proč se umělci uchylují k exoumění? Jednak je tu snaha po originalitě (vytvořit něco, co tu ještě nebylo), ale hlavní motivací je dosáhnout co největšího **uměleckého zážitku**. K tomu "ortodoxní" umění zatížené mnoha předsudky a zbytečnými konvencemi mnohdy už nestačí. Jakýmsi ideálem by pak bylo odseparování jenom "čistého umění", zcela odděleného od formy i hmoty, ale toho dosáhnout zůstane asi navždy jenom snem.*

Dalším společným rysem různých "exoumění" je to, že díla jsou přijatelná jen pro určitou část umělecké veřejnosti a většina "běžných" lidí jim vůbec nerozumí. Přesto právě exoumění dokáže nejintenzivněji povznést k uměleckým výšinám experty z daného oboru i samotného tvůrce.

11. Václav Kotěšovec

Problemblad 1/1990

4. Prize



#2 **Grasshoppers** (13+9)

C+ B) **Mars circe**

- A) 1. ♖h6! tempo
 1. - ♖h5 2. ♙:b5# **A**
 1. - ♖f5 2. ♖:a3# **B**
 1. - ♖a8 2. ♖:a8# **C**
- B) 1. ♖a1! tempo
 1. - ♖h5 2. ♖:a3# **B**
 1. - ♖f5 2. ♖a8# **C**
 1. - ♖a8 2. ♙:b5# **A**

V pozici A je škodlivými motivy všech 3 tématických černých tahů zrušení krytí polí: černí cvrčci ♖e5, ♖h3, ♖f8 přestávají po svých tazích krýt pole b5, a3, a8, na kterých dostává černý maty. V pozici B je všechno jinak. V Mars circe ani jeden z těchto cvrčků tato pole již nekryje, ale přímé maty z pozice A by byly vyvráceny takto 1. ♖:a3+? ♖a1! (v tuto chvíli to už není šach, protože bílá věž ♖a3 působí z a1), 1. ♙:b5+? ♖f1! (♙b5 šachoval z f1), 1. ♖a8+? ♖h3:a8! (černý ♖h3 bere z h1). Po tazích těchto černých cvrčků pak maty vycházejí v cyklicky posunutém pořadí proti pozici A. Je třeba si ještě uvědomit, že

♙a3 v Mars circe není vázán, protože ♖a2 působí z h1 a přiváže ho až teprve úvodník ♖a1, kdy je věž na černém poli a působí z a1.

		♖h5	♖f5	♖a8
♖h6	-	♙:b5	♖:a3	♖:a8
♖a1	-	♖:a3	♖a8	♙:b5

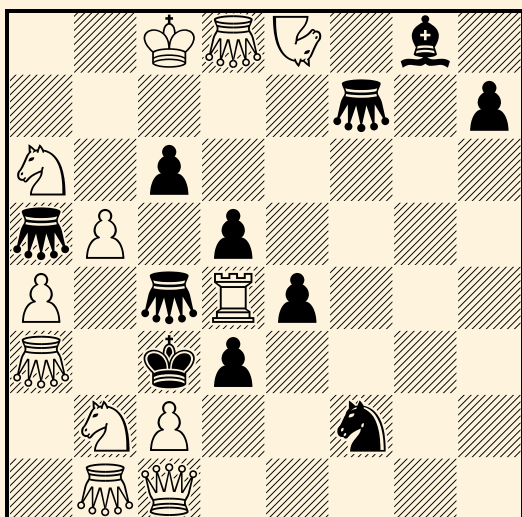
Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A

Rozhodčí Peter Gvozdják (komentář byl publikovaný v holandštině): "Het Lačny-thema getoond in een orthodox / MarsCirce-tweeling. Mij zijn ook orthodox / Circe- en orthodox / Madrasi-voorbeelden van cyclische matverwisseling bekend. Deze soort is nieuw en erg origineel. Wie volgt?" Řešitel A.Ettinger: "A very interesting Lačný." Reprodukována v Rex Multiplex 39-40/1992 (A701, str.1924), v Mat-Pat 47/1995 (str.579) a v Cyclone, č.501. Reprodukována v mém článku [Hybrid problems with cyclic change of mates](#), Thema Danicum 100/2000 s komentářem: In orthodox chess Ge5 guards square b5, Gh3 square a3 and Gf8 square a8. In mars circe the G's work from squares e1, h1 and f1 and do not guard the squares b5, a3 and a8. V **Albu FIDE** 1989-91 (G124, str. 577). V 1.českém albu (10.00 bodu). [MSaP16] [WID=12786]

V Mars circe kameny (včetně krále) táhnou podle své pohyblivosti bez možnosti šachu a brání, působí však (tj. mohou brát a dávat šach) pouze ze svých circe-polí. Příp. brány kámen se odstraňuje ze šachovnice.

12. Václav Kotěšovec
 5316 Šachová skladba 71/2000
 1. - 2. Prize



#2 **Nightrider** ♞e8 (12+11)
Grasshoppers
 C+ B) **Mars circe**

- A) 1. ♞h2! (2. ♞h8#)
 1. - ♞c7 2.c:d3# **A**
 1. - ♞g4 2. ♞d1# **B**
 1. - ♞a7, ♞c5 2. ♞b3# **C**
- B) 1. ♚g5! (2. ♞h4#) (cvrček h4 matuje z h8),
 1. - ♞c7 2. ♞d1# **B** (mat od pěšce b5, škodlivým motivem je otevření linie tátoše e8 k poli b2, jinak 2. - ♚b2!)
 1. - ♞g4 2. ♞b3# **C** (mat od jezdce a6, kterého už černý jezdec, který změnil barvu pole, nemůže brát z b8)
 1. - ♞a7, ♞c5 2.c:d3# **A** (mat pěšcem z d2, kam už nemůže vstoupit cvrček a5)
 (1. - ♞e2 2. ♞:e2#).

		♞c7	♞g4	♞a7
♞h2	♞h8	c:d3	♞d1	♞b3
♚g5	♞h4	♞d1	♞b3	c:d3

Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A

Rozhodčí Juraj Brabec (výsledek Šachová skladba 75/2002):

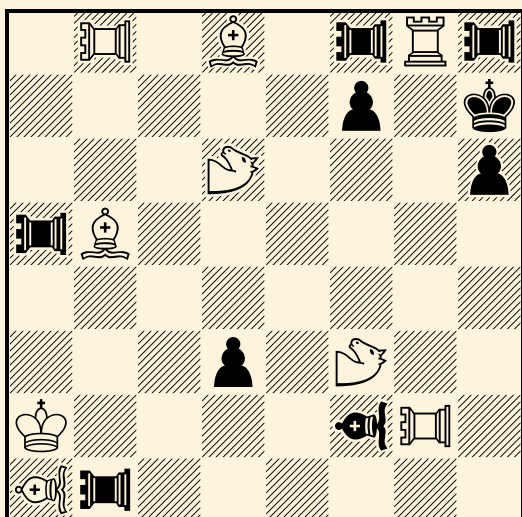
"Cyklická záměna troch matov medzi pozíciou s ortodoxnými a mars-circe-šachovými pravidlami. I keď cyklická záměna už dávno nie je novinkou, tu si zaslúži ocenenie predovšetkým skĺbenie týchto dvoch tak diametrálne odlišných druhov šachu. Motivačne nabitá je najmä B pozícia a jej podrobná analýza bude iste pre každého riešiteľa mimoriadnym zážitkom."

Reprodukována v Problemesis 28/2002, ve Phénixu 110/2002 (A3005, str.5662) a v "The Macedonian Problemist" 22-23/2007, str. 34. [WID=62747]

13. Václav Kotěšovec

3199 Phénix 76/1999

1. Commendation



Pao

#2 ♖b8,g2/♗a5,b1,f8,h8 (9+9)

Vao ♖a1/♜f2

Zebra ♝d6,f3

C+

B) KÖKO

A) 1. ♕f6! (2. ♖g7#)

1. - ♜g1 2. ♜b7# A

1. - ♞d4 2. ♜h2# B

1. - ♜a7 2. ♕:d3# C

B) 1. ♔b2! (2. ♖g7#)

1. - ♜g1 2. ♜h2# B

1. - ♞d4 2. ♕:d3# C

1. - ♜a7 2. ♜b7# A

		♜g1	♞d4	♜a7
♕f6	♖g7	♜b7	♜h2	♕:d3
♔b2	♖g7	♜h2	♕:d3	♜b7

Cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A

V pozici A v ortodoxním šachu pokryje úvodníkem 1. ♕f6 bílý tímto střelcem pole g7 a hrozí 2. ♖g7#. Obrany mají jednotnou motivaci v napadení pole g7. Po 1. - ♜g1 přestane tento PAO působit na b7, což umožní mat 2. ♜b7#, po 1. - ♞d4 už nemůže tento VAO na h4, takže vyjde 2. ♜h2# a po 1. - ♜a7 nemůže už tento PAO představit na f5, což umožní mat 2. ♕:d3#. V pozici B v KÖKO pokryje v úvodníku bílý tahem 1. ♔b2! opět pole g7, tentokrát však tím, že přeruší linii VAO a1, takže hrozí 2. ♖g7#. Je třeba si ale uvědomit, že ani jeden z matových tahů z pozice A není v KÖKO možný, protože na polích b7, h2, d3 by tyto kameny neměly sousedy. Navíc ani následné tahy 1. - ♜:b7, 1. - ♞h4, 1. - ♜f5, které pokrývaly maty v pozici A, nejsou v KÖKO možné, protože směřují vždy na pole, kde by příchozí kámen neměl souseda. Obrana 1. - ♜g1 však umožní tah 2. ♜h2#, obrana 1. - ♞d4 umožní tah 2. ♕:d3# a 1. - ♜a7 umožní tah 2. ♜b7# vždy tím, že vstoupí do sousedství pole, na které pak může táhnout bílý matující kámen. Pokud porovnáme maty vycházející na stejné obrany v pozicích A a B vidíme, že jsou cyklicky posunuté.

Tuto skladbu považují za mimořádně originální. Určitým nedostatkem jsou z mého pohledu pouze obě zebry, které jsou nutné ke krytí jinak těžko pokrytelných polí (tzv. technické exokameny). Když se však podívám na řadu skladeb jiných autorů, je vidět, že v tomto se "skladatelská morálka" za posledních cca 20 let velmi změnila a co dříve bylo považováno za prohřešek, je dnes tolerováno a dokonce to ani nikomu nevádí...

Při publikování řešení bylo uvedeno: "Lacny original. Inattendu." (Louis Azemard). Vyřešilo 5 řešitelů.

Rozhodčím byl Hubert Gockel (výsledek ve Phénixu 121/2003): "un Lacny hybride en position économique, Mais le Fou blanc d8 est très importun dans la solution." Reprodukována v Cyclone, č.508 a v Problemesis 37/2004.

[WID=52296]

Úvahy o umění nejen šachovém, [III](#)

Náhoda a štěstí při šachovém komponování. Proces dotvoření úlohy z objeveného schématu realizujícího autorovu ideu není jen věcí "konstruktérské rutiny". Obecně sice platí, že z "dobrého" schématu (s více "stupni volnosti") se úloha dokončuje lépe, ale není to ještě "záruka" dobrého výsledku. K tomu, aby se povedla "dokonalá úloha", je třeba mít i trochu štěstí.

Ne vždy se podaří pozici zcela "zoptimalizovat" tak, aby s ní byl skladatel naprosto spokojen. I přes maximální úsilí (včetně pomoci počítače) nemusí být ve "zkorektněné" pozici (tedy té už označitelné jako "C+") některé kameny 100% využity, v úloze může zůstat mnoho "zbytečných" pěšců nutných k zamezení

některých tahů nebo kamenů nutných k odstranění vedlejších řešení nebo duálů. Také úvodník se vždy nemusí podařit ten nejlepší, občas je nutné smířit se s tím, že bude brát králi volné pole nebo že nebude esteticky pěkný.

Dokonalé bývají jen skladby do cca 5 kamenů, u skladeb s mnoha kameny (např. v případě dvojtažek) je výsledek obvykle kompromisem a je věcí estetického citění skladatele, na čem sleví a kde naopak upřednostňovaný prvek zachová třeba i na úkor ekonomie materiálu.

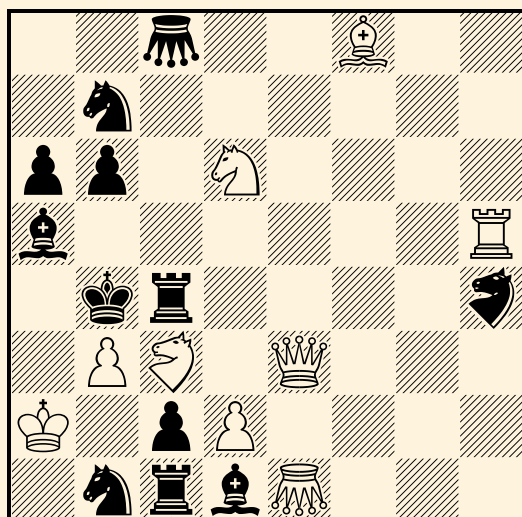
Skladební šach v sobě skrývá zajímavý fenomén, že nelze ve fázi nalezení schématu zcela přesně odhadnout, jaký z toho bude finální výsledek (a dokonce ani zda se úlohu vůbec podaří "zkorektnit").

Kdybych se to pokusil kvantifikovat, tak "dobré" schéma předurčuje 50% úspěchu, 30% je v konstruktérských schopnostech skladatele a zbylých 20% je štěstí.

Vykouzlení dobrého schématu je na celé tvorbě to nejzajímavější. Vychází hlavně z nápadů skladatele a je spíše v rukou umělecké múzy (která v skladateli prostě buď je nebo není), naopak konstruktérské rutinně se dá časem naučit. Např. Ilja Mikan píše ve svém [Dobrodružství 64 polí](#) (1973, str.74): "Zralý věk obvykle nese sebou vyšší techniku, bývá však také chudší na nápady. Ještě že je jich z dřívějšíka tolik nedokončených! Zaznamenávejte si proto každý i nedokončený námět, může se vám to později hodit."

Dalším obtížně odhadnutelným faktorem je pak to, jak bude již hotová skladba přijata rozhodčími a řešiteli. Tady už je ale situace velmi podobná jako v jiných druzích umění (malířství, hudbě nebo třeba krasobruslení...), kde všude hodně záleží i na vkusu posuzovatelů.

14. Václav Kotěšovec
4891 Šachová skladba 66/1999
3. Honorable Mention



#2 **Camel** ♖c3/♜h4 (9+12)
Grasshoppers
C+ B) **KÖKO**

- A) 1. ♜f2! (2. ♜:c1#)
1. - ♜g4 2. ♞:b7# **A**
1. - ♜f4 2. ♚:f4# **B**
1. - ♜e4 2. ♚:e4# **C**
1. - ♜d4 2. ♚:d4# **D**
B) 1. ♜f2! (2. ♜:c1#)
1. - ♜g4 2. ♚f4# **B**
1. - ♜f4 2. ♚e4# **C**
1. - ♜e4 2. ♚d4# **D**
1. - ♜d4 2. ♞:b7# **A**
(1. - ♞c3, ♞c3+ 2.d:c3#).

V ortodoxním šachu je vše jednoduché, dáma matuje vždy bráním věže a po 1. - ♜g4 se rozehraje baterie střelec-jezdec. V pozici B dáma brát věž nemůže, protože by na jejím poli zůstala osamocena. Může však táhnout vždy na pole na stejné linii před černou věží, kde jí tato věž dělá souseda a kde jí pak ze stejného důvodu nemůže černá věž brát, protože by se tím sama dostala do izolace. Po 1. -

♜g4 nelze 2. ♞:b7? pro ♚c4! a po 1. - ♜d4 naopak vyjde 2. ♞:b7# , protože tah 2. - ♜d6 není v KÖKO možný.

		♜g4	♜f4	♜e4	♜d4
♜f2	♜:c1	♞:b7	♚:f4	♚:e4	♚:d4
♜f2	♜:c1	♚f4	♚e4	♚d4	♞:b7

Cyklická záměna 4 matů

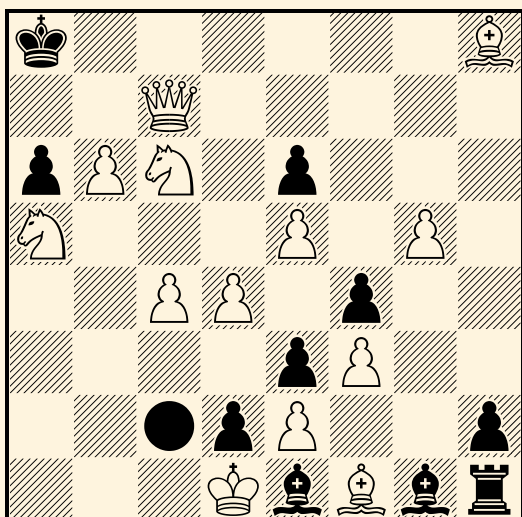
		a	b	c	d
		A	B	C	D
		B	C	D	A

Reprodukována v mém článku [Hybrid problems with cyclic change of mates](#), Thema Danicum 100/2000 s komentářem: In "Kölner Kontakt Schach" moves with capture of black rook are not possible because, after that, white queen does not have a neighbour. Moves of black rook enable moves of the queen on other squares but the rook cannot take the white queen for the same reason. In B after 1. - Tg4 not 2.S:b7? for Kc4! and after 1. - Td4 2.S:b7#, because the move 2. - Td6 is in KÖKO impossible.

Reprodukována v Cyclone, č.601. Rozhodčí Pavel Kameník v soutěži preferoval moje echové pomocné maty: "Těžká pozice se cvrčky, velbloudy a dvojníkem tvořeným podmínkou KöKo (Kolínský kontaktní šach) obsahuje cyklickou záměnu čtyř matů (téma Lačný) po obranách černé věže uvolňující sloupec 'c'. Vyššímu umístění skladby zabránila skutečnost, že po trojici ústupů věže v obou fázích následují takřka shodné maty dámou po 4. řadě jen s posunem o sloupec." (výsledek Šachová skladba 92/2006) [WID=62246]

Velbloud (angl. Camel) je skokan [1,3]

15. Václav Kotěšovec
631 Rex Multiplex 19/1986
3. Prize



#2 **Imitator** c2 (13+10+1)
C+

1. - ♔ef2 (●d3) 2. ♚b7 (●c3) # **A**
 1. - ♔g3 (●e4) 2. ♚b8 (●d5) # **B**
 1. - ♔h4 (●f5) 2. b7 (●f6) # **C**
1. ♔h3 (●e4)? ♔gf2 (●d5)!
1. - ♔ef2 (●f5) 2. b7 (●f6) # **C**
 1. - ♔g3 (●g6) 2. ♚b7 (●f6) # **A**
 1. - ♔h4 (●h7) 2. ♚b8 (●g8) # **B**
1. ♔g2 (●d3)!
1. - ♔ef2 (●e4) 2. ♚b8 (●d5) # **B**
 1. - ♔g3 (●f5) 2. b7 (●f6) # **C**
 1. - ♔h4 (●g6) 2. ♚b7 (●f6) # **A**

Totální cyklická záměna, přičemž celý mechanismus spočívá především v roze-stavení pěšců v prostředku šachovnice (např. ve zdánlivé hře po 1. - ♔ef2 (●d3) nejde 2. ♚b8, resp. 2. b7, protože imitátor nemůže táhnout na c4, resp. d4).

		♔ef2	♔g3	♔h4
		♚b7	♚b8	b7
♔h3		b7	♚b7	♚b8
♔g2		♚b8	b7	♚b7

Totální cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		C	A	B
		B	C	A

Rozhodčí John Rice ve výsledku soutěže (Rex Multiplex 31-32/1990) konstatoval, že nebýt nehrajícího ♔h8, dal by úloze první cenu. Počítačem bylo později zjištěno, že úloha má ještě jednu fázi se záměnou matů: 1. ♚b8(●b4)? tempo ♔ef2(●c5)! 1. - ♔g3(●d6), ♔h4(●e7) 2. ♚c6(●d5), ♚a7(●c7)#.

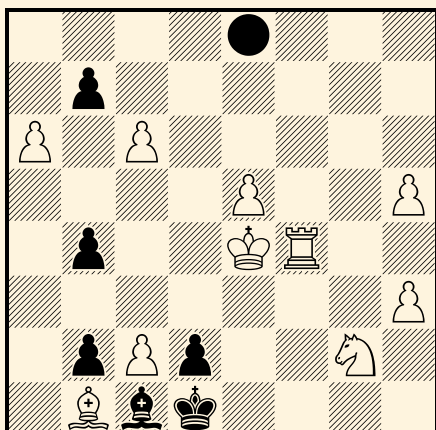
Reprodukována byla v The Problemist 16/1991 a v článku Juraje Brabce: "Skladba, ktorá ma zaujala" v [Šachovém umění 3/1988](#), ve kterém píše: "Sú skladatelia dvojt'aziek, ktorí v prípade, keď nedokážu náročnú myšlienku spracovať pomocou ortodoxných kameňov, siahnu s obľubou po exokameňoch. V takýchto prípadoch sa obyčajne hotová skladba líši od ortodoxnej dvojt'azky iba použitým exokameňom. Sú však aj takí skladatelia, ktorí spolu s exokameňom vnesú do skladby osobitú motiváciu, ktorá môže byť rovnako zaujímavá, ako celý novostrategický obsah. Medzi takýchto skladateľov patrí aj Václav Kotěšovec. Vo svojej skladbe vynikajúco využil vlastnosti imitátora na docielenie 'večného sna' skladateľov dvojt'aziek - totálnej Lačného témy, trojfázovej cyklickej záměny troch matov."

Reprodukována ve feenschachu 124 / 1997, str. 111 s komentářem: "Die Aufsummierung der gemischtfarbigen Läuferzüge zum I-Standfeld auf der Diagonalen c2-h7 ist eine solide Basis für einen echten 3 x 3-Lačny, aber neben dem hohen Aufwand für die I-Bändigung bedurfte es auch noch eines sUW-L, und der wLh8 dient nur der Vermeidung des Duals [Lh4] 2. Dc8# in der Verführung."

Reprodukována v Pat a Mat 14/1991 (20, str.57), v Problemesis 17/2000 a v Cyclone (č.1600, str.267). V [6.CS-Albu](#) (9.00 bodu). [MSaP12] [WID=12784]

Po více jak 20 letech zpracoval můj námět A. Bulavka. Jeho úloha je sice ekonomičtější, ale patovou výzvou si značně ulehčil práci. Originalitu této skladbě dodává kombinace s tématem pickaninny (čtyři různé tahy stejným černým pěšcem).

VIII. Alexandr Bulavka
855 Mat Plus 28/2007



=2 **Imitator** e8 (10+6+1)
C+

***Imitátor** se pohybuje rovnoběžně a na stejnou vzdálenost s každým tahem bílého i černého a tah není možný, pokud by imitátor šel mimo šachovnici nebo pokud mu stojí v cestě libovolný kámen. Imitátor nebere a nedává šach a je možno jej chápat i jen jako podmínku. V úloze např. přímé 1. ♔a7(Ia2)+? vážne na ♔:a7(Ia1)! a nyní není černý král v šachu ani od ♖b6 ani od ♘c6, protože tah imitátora není možný.*

1. - b:a6(●d7) 2. ♔f3(●e6) **A**

1. - b6(●e7) 2. ♔e3(●e6) **B**

1. - b:c6(●f7) 2. ♔d3(●e6) **C**

1. ♖g4(●f8)? b3(●f7)!

1. - b:a6(●e7) 2. ♔e3(●e6) **B**

1. - b6(●f7) 2. ♔d3(●e6) **C**

1. - b:c6(●g7) 2. ♔f3(●h6) **A**

1. ♖h4(●g8)! tempo

1. - b:a6(●f7) 2. ♔d3(●e6) **C**

1. - b6(●g7) 2. ♔f3(●h6) **A**

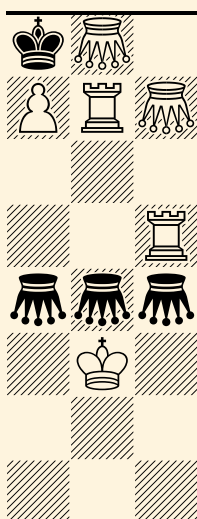
1. - b:c6(●h7) 2. ♔e3(●h6) **B**

(1. - b5(●g6) 2. ♔f4(●h6)=

1. - b3(●g7) 2.a:b7(●h8)=)

16. Václav Kotěšovec
468 Šachová skladba 8/1986

1. Prize



#2 3 solutions (6+4)
Grasshoppers
C+ **vertical cylinder** 3x8

1. ♖cb5!
1. - ♜a2 2. ♜a6# A
1. - ♜b2 2. ♜b6# B
1. - ♜c2 2. ♜c6# C
1. ♖a5!
1. - ♜a2 2. ♜b6# B
1. - ♜b2 2. ♜c6# C
1. - ♜c2 2. ♜a6# A
1. ♜c8!
1. - ♜a2 2. ♜c6# C
1. - ♜b2 2. ♜a6# A
1. - ♜c2 2. ♜b6# B

	♜a2	♜b2	♜c2
♖cb5!	♜a6	♜b6	♜c6
♖a5!	♜b6	♜c6	♜a6
♜c8!	♜c6	♜a6	♜b6

Totální cyklická záměna 3 matů

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A
		C	A	B

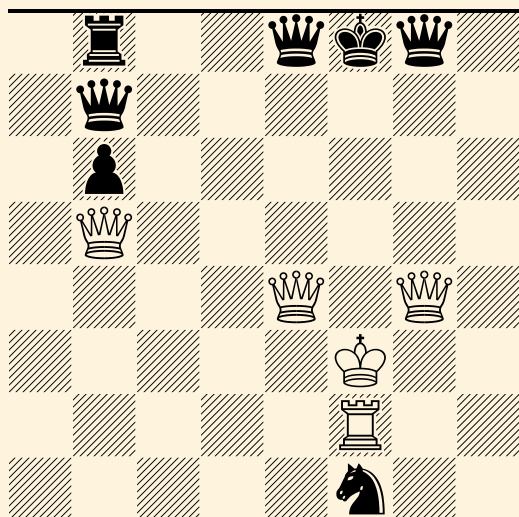
Rozhodčí Ivan Skoba k úloze napsal: "Na extrémně úzké šachovnici se autorovi podařil husarský kousek - totální cyklická záměna matů všehovšudy s deseti kameny."

Reprodukována v Phénixu 2/1988 (VIII, str.157), v idee & form 69/2001 (str.2002) a v knize Petera Gvozdjaka "Cyclone", č.1606. V [6.CS-Albu](#) (7.50 bodu).

[MSaP11] [WID=12783]



17. Václav Kotěšovec
3108 Probleemblad 6/1996



#2 2 solutions (5+7)
C+ **vertical cylinder**

Tato skladba na válcové šachovnici obsahuje jen ortodoxní kameny. Řešení:

1. ♔g2+!
1. - ♚ef7 a 2. ♚bb4# A
1. - ♚bf7 b 2. ♚eb4# B
1. - ♚gf7 c 2. ♚gb4# C
1. ♔e2+!
1. - ♚ef7 a 2. ♚eb4# B
1. - ♚bf7 b 2. ♚gb4# C
1. - ♚gf7 c 2. ♚bb4# A

Cyklická záměna vazeb a cyklická záměna matů.

Komentáře řešitelů: "Grappig beeldscherm-geval" (Nordlohne) ; "Een Lacny na 1.Ke2+ en 1.Kg2+, een zeer vrouwelijke affaire" (Croes) ; "Twee keer hetzelfde probleem, want de stand is precies symmetrisch al zie je dat niet direct. Dat er dan een cyclus van matzetten uit kan komen heb ik al aangegeven in een artikel 'Verwisseling door spiegeling' in PB 1988-3. Ik heb niet veel waardering voor zulke problemen"

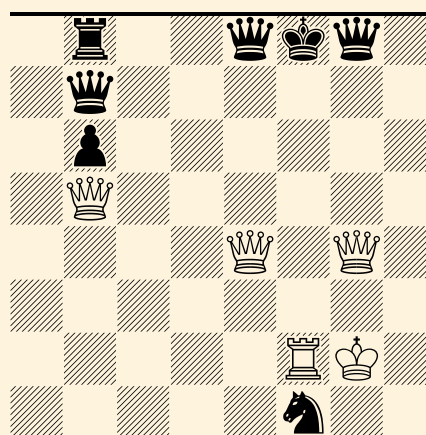
(P. le Grand). Reprodukována v Cyclone, č.402 a v mém článku [Cyklická záměna vazeb](#), Pat a Mat 21/1997, str.25-27. [WID=61867]

Lacny thema, cyclic change of 3 pins

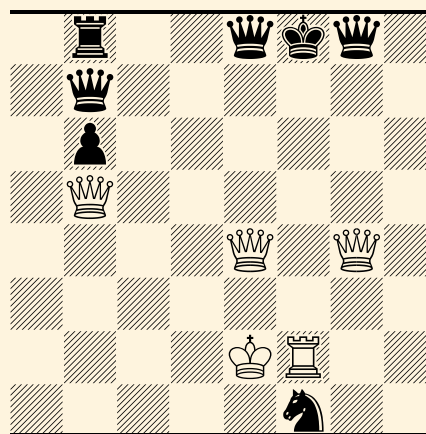
	♚ef7	♚bf7	♚gf7
♔g2+	♚bb4	♚eb4	♚gb4
♔e2+	♚eb4	♚gb4	♚bb4

Cyklická záměna 3 matů

	a	b	c
	A	B	C
	B	C	A

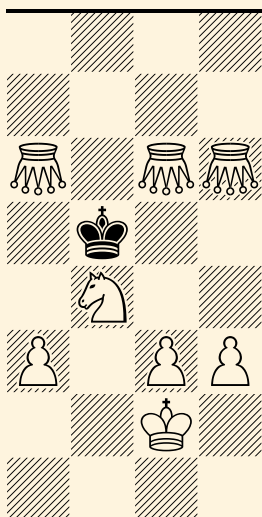


Při pozici bílého krále na g2 váže ♚e8 → ♚b5 (po linii d7-c6-b5-a4-h3-g2), ♚b7 → ♚e4 a ♚g8 → ♚g4.



Při postavení bílého krále na e2 váže ♚e8 → ♚e4, ♚b7 → ♚g4 (přes a6-h5) a ♚g8 → ♚b5 (přes h7-a6-b5-c4-d3-e2).

18. Václav Kotěšovec
1439 feenschach 26/1974



Grasshoppers

- #2 A) **vertical cylinder** (8+1)
3 solutions
C+ B) **horizontal cylinder**
1 solution

A) 1. ♞d2! tempo

1. - ♔a5 2.c4# A

1. - ♔c5,2.a4# B

1.a4+! B

1. - ♔a5 2. ♞a3# C

1. - ♔c5 2. ♞d2# D

1.c4+! A

1. - ♔a5 2. ♞d2# D

1. - ♔c5 2. ♞c3# E

B) 1. ♔b3! tempo

1. - ♔a5 2.a4# B

1. - ♔c5 2.c4# A

		♔a5	♔c5
♞d2	-	c4	a4
a4+		♞a3	♞d2
c4+		♞d2	♞c3
♔b3	-	a4	c4

		a	b
		A	B
B		C	D
A		D	E
		B	A

Kombinace reciproční záměny s polo-reciproční záměnou matů, celkem Z-42-25. Navíc úvodníky A a B v pozici A též zapadají do obsahu, protože to jsou matové tahy z reciproční záměny!

Z-42-25 je záměna (matů, obran) ve 4 fázích a 2 variantách, která celkem obsahuje 2 různé obrany černého a 5 různých matů bílého.

Hodnocení řešitelů ve [feenschachu 29/1975](#): 3.26/III. První číslo v rozsahu 0..5 určovalo kvalitu (5 je nejlepší), druhé číslo v rozsahu I..V určovalo řešitelskou obtížnost (V je nejobtížnější). A komentář řešitele: bernd ellinghoven: "Reziproke Mattwechsel - instruktives Lehrstück."

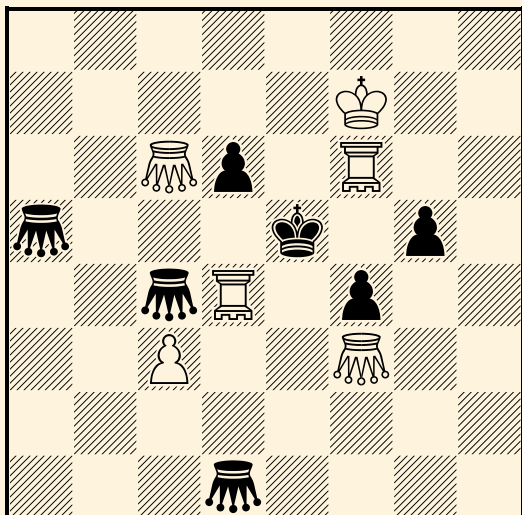
Moje první publikace v cizině - dnes to беру jako samozřejmost, tehdy to byla událost (v roce 1974 ve věku 18 let).

V [2.CS-Albu](#). [MSaP1] [WID=12773]

Válcová šachovnice 4x8 je šachovnice stočená do válce tak, že sloupce a a d na sebe navazují.

Horizontální válcová šachovnice je šachovnice stočená do válce tak, že řady 1 a 8 na sebe navazují.

19. Václav Kotěšovec
2207 feenschach 39/1977



#2 **Wazir** ♖d4, f6 (6+7)
Grasshoppers
C+ B) **anchor-ring**

V pozici A na normální šachovnici nemůže bílý vezír ♖d4 hned matit na d5, resp. e4, protože tato pole nejsou kryta. Hrozbový mat 2. ♖e6 není možný pro šach od cvrčka ♜c4, úvodník je proto králem: 1. ♔e7! (2. ♖e6#) 1. - ♜d5, ♜e4, d5 2. ♖e4 A, ♖d5 B, ♖f5#. Obrana 1. - ♜d5 kryje pole e6 antibaterií cvrčka ♜c4, škodlivým motivem je blokování pole d5 a současně i krytí pole e4 antibaterií bílého cvrčka ♜c6. Obrana 1. - ♜e4 napadá e6 přímo a škodlivým motivem je blokování pole e4 a krytí pole d5 cvrčkem ♜f3.

V pozici B na prstencové šachovnici (současně vertikálně i horizontálně válcové) je všechno jinak. Bílý cvrček ♜f3 kryje pole d5 (po linii f3-g2-h1-a8-b7-c6) a cvrček ♜c6 kryje po téže linii pole e4. Maty vezírem však nejsou možné, protože pole d5 nyní kryje černý cvrček ♜d1 (po linii d1-d8-d7-d6) a pole e4 kryje cvrček ♜c4 (po linii c4-b4-a4-h4-g4-f4). Je třeba si ještě uvědomit, že tato krytí nebyla na normální šachovnici možná. Řešení je 1. ♔g7! (2. ♖e6#), 1. - ♜d5, ♜e4, d5

2. ♖:d5 B, ♖:e4 A, ♖:d5#. Po obraně 1. - ♜d5 není možný mat 2. ♖e4 (♜c4 stále toto pole kryje), ale ♜d1 svým tahem na d5 (libovolným směrem) zrušil krytí tohoto pole, takže vyjde mat s braním. Po obraně 1. - ♜e4 analogicky vyjde mat s braním tohoto cvrčka. Reciproční záměna matů. Rozlišení úvodníků je dáno tím, že na prstencové šachovnici by bílý ♔e7 dostal šach tahem 1. - ♜b4+ (tah po linii a5-h6-g7-f8-e1-d2-c3) a na normální šachovnici by po 1. ♔g7 nebylo kryté pole d6 (vyvrácení 1. - d5!, přičemž v pozici B kryje d6 vezír po 2. ♖:d5).

		♜d5	♜e4
♔e7	♖e6	♖e4	♖d5
♔g7	♖e6	♖:d5	♖:e4

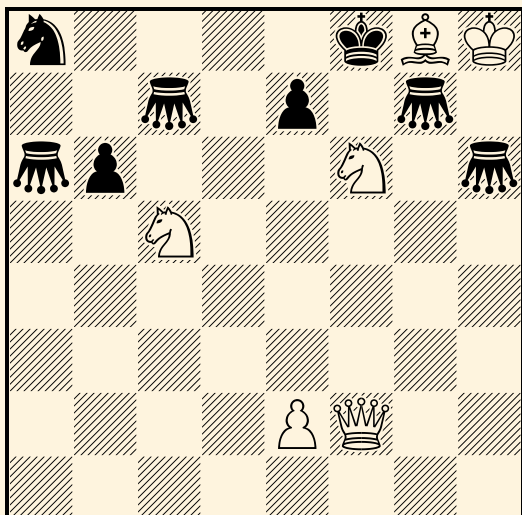
Reciproční záměna matů

		a	b
		A	B
		B	A

Hodnocení řešitelů 3/III a komentáře H.Winterberg: "Totaler Mattwechsel bei bleibenden Paraden durch die Brettform-Änderung!", Lois a Pancaldo: "Beautiful changed play with feerical rules. Something like Ruchlis?", H.Gruber: "Die GG auf dem Ringzylinder sind natürlich unglaublich verwirrend! Daher auch die ziemlich grosse Schwierigkeit!"

Reprodukováno též v [Rex Multiplex 6/1983](#) (VI, str.159) v článku D.Blondela: "Le livre de la jungle" jako příklad použití vezíra. Tato a následující úloha byla reprodukována v mém článku [Cyklická záměna změnou šachovnice](#), Pat a Mat 24/1999, str.104-107. V [3.CS-Albu](#) (7.50 bodu). [MSaP3] [WID=12775]

20. Václav Kotěšovec
 1094 Probleemblad 3/1986
 1. Honorable Mention



#2 **Grasshoppers** (6+8)
 C+ B) **vertical cylinder**

Další úloha obsahuje rovněž reciproční záměnu. Černí cvrčci ♖g7, resp. ♖h6 kryjí pole d7, resp. e6. V pozici A na normální šachovnici je řešení 1. ♔d4! (2. ♔d8#), 1. - ♜e5, ♜e6 2. ♞cd7 A, ♞:e6 B#. Po odchodu cvrčků následují maty jezdcem na pole, která přestávají kryt. V pozici B na válcové šachovnici je řešení 1. ♔d2! (2. ♔d8#), 1. - ♜e5, ♜e6 2. ♞e6 B, ♞cd7 A#. Úvodník zde vytvořil polovazbu (po linii d2-c3-b4-a5-h6-g7-f8), což by nyní umožňovalo teoreticky vždy oba maty. Nyní ovšem (díky válcové šachovnici) je posíleno krytí polí d7, resp. e6 ještě černými cvrčky ♜c7, resp. ♜a6, takže po odchodu černých cvrčků vyjdou vždy jen maty s vazbou druhého cvrčka.

		♜e5	♜e6
♔d4	♔d8	♞cd7	♞:e6
♔d2	♔d8	♞e6	♞cd7

Reciproční záměna matů

		a	b
		A	B
		B	A

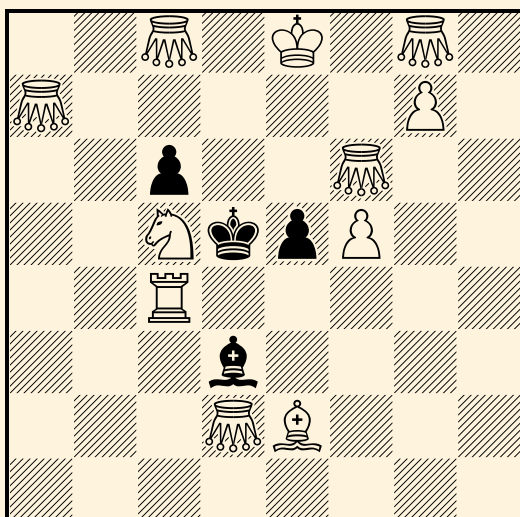
Rozhodčí Theodor Tauber měl tento komentář (publikovaný v holandštině): "Als je het b) -gedeelte oplost zie je plotseling de clou: de Sprinkhanen g7 en h6 bevinden zich in een halfpin door de witte Dame, terwijl de andere twee zwarte Sprinkhanen de thematische velden c6 en d7 dekken, via h6 en h7! Jammer dat 1. - ef6 onvoorzien is in het schijnspeel."

Reprodukována v Pat a Mat 16/1992 (14, str.116), 714 Technické noviny 7.8.1990, U.S. Problem Bulletin 62/1988 (1720, str.12). [MSaP5] [WID=12777]

21. Václav Kotěšovec

D.Innocenti 44-JT (Phénix 2002)

2. Honorable Mention



#2 **Grasshoppers** (11+4)

C+ B) **Alphabet-chess**

A) 1. ♖e4! tempo

1. - ♔:e4 2. ♘e6# A

1. - ♚c4 2. ♖d4# B

(1. - ♔d6 2. ♘e6#),

B) 1. ♗h7! tempo

1. - ♔e4 2. ♖d4# B

1. - ♚:c4 2. ♘e6# A

Objevit zcela nový mechanismus reciproční záměny je dnes už unikátní.

V této skladbě v pozici A dává bílý po libovolném tahu černého střelce, např. po 1. - ♚c4 antibateriový mat dvojitým šachem 2. ♖d4#, po prodloužené obraně 1. - ♔:e4 blokuje pole e4 a vyjde 2. ♘e6#. V alfabetském šachu musí být úvodník bílým cvrčkem ♗a7, který tahem 1. ♗h7 pokryje pole e4 a najednou je všechno obráceně. Po libovolném tahu černého střelce ♚d3 (speciálně na e4) se otevře linie ♗d2 a vychází 2. ♖d4# (2. ♘e6# nejde protože bílý musí táhnout věží) a po 1. - ♚:c4 už je prvním

kamenem zleva bílý jezdec, který dává mat 2. ♘e6#. Tah 1. - ♔d6 není v pozici B možný, protože prvním kamenem zleva je černý střelec.

		♔:e4	♚c4
♖e4	-	♘e6	♖d4
♗h7	-	♖d4	♘e6

Reciproční záměna matů

		a	b
		A	B
		B	A

Braní volného pole c4 v pozici A je vyváženo mimořádnou originalitou, což ocenil i rozhodčí Didier Innocenti (Phénix 112/2002): "la tentative la plus ambitieuse en deux-coups (deux entrées seulement). On peut seulement déplorer que la pièce-clé en orthodoxe soit trop apparente, la Tour blanche étant en l'air et aucune suite à espérer sur 1...Rxc4!!. Néanmoins, l'ensemble est convaincant et ce type de jumelage sans doute ardu à mettre au point. b) En alphabétiques, 1...Rd6 n'est plus à considérer puisque seul le Fou noir va jouer. La pièce-clé est désignée par le genre, ce qui ne constitue plus une faiblesse. 1.Sh7! blocus ; la clé reprend é4, 1...Fe4 a 2.Td4# B car c'est à la Tour de jouer, 1...Fxc4 b 2.Ce6# A car le trait est passé au Cavalier. Merci pour ces mats échangés."

Reprodukována v Problemesis 33/2003.
[WID=128397]

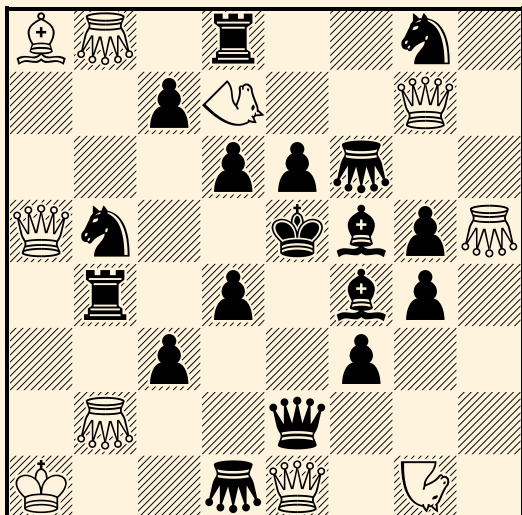
Cykly baterií a antibaterií

Cycles of batteries and antibatteries



Více o cyklech baterií viz můj článek [Cykly baterií a antibaterií](#),
Šachová skladba 95/2007 (str.2250-2256)

22. Václav Kotěšovec
8648 Šachová skladba 95/2007



sd#2 8 solutions (10+18)

Mao ♞d7

C+ **Nightrider** ♞g1

Grasshoppers

1. ♞:b5 2. ♞5e8# (baterie ♞a5 / ♞b2) **AB**
 1. ♞:c3 2. ♞c5# (baterie ♞b2 / ♞e1) **BC**
 1. ♞:e2 2. ♞c1# (baterie ♞e1 / ♞g1) **CD**
 1. ♞:f3 2. ♞:d1# (baterie ♞g1 / ♞h5) **DE**
 1. ♞:g5 2. ♞:f6# (baterie ♞h5 / ♞g7) **EF**
 1. ♞:f6 2. ♞:g8# (baterie ♞g7 / ♞d7) **FG**
 1. ♞:d6 2. ♞:d8# (baterie ♞d7 / ♞b8) **GH**
 1. ♞:c7 2. ♞c5# (baterie ♞b8 / ♞a5) **HA**

Task - cyklus 8 baterií!
(AB-BC-CD-DE-EF-FG-GH-HA)

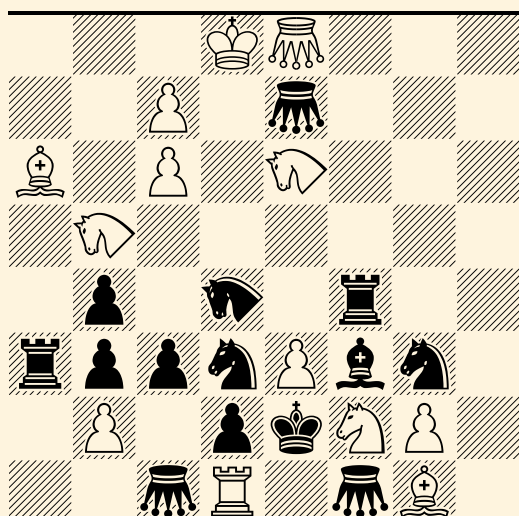
Publikována jako originál v mém článku [Cykly baterií a antibaterií](#) v Šachové skladbě 95/2007.

Ivan Skoba, kterému jsem skladbu ukazoval v e-mailu, mi k ní napsal rozsáhlý komentář, ze kterého vybírám: "Cyklus 'pasivních' a 'aktivních' kamenů, které se podílejí na bateriových matech je neskutečně složitý a po technické stránce si vůbec nedovedu představit, jak se ti podařilo schéma nalézt a dotáhnout je do korektní podoby."

Samo téma pak vyvolalo diskusi o tom, co to je vlastně baterie a co antibaterie. V exu bude zřejmě potřeba původní definice rozšířit (a i samotný pojem "linie" zde získává nový rozměr).

[WID=242283]

23. Václav Kotěšovec
317 Pat a Mat 58/2007



#2 **vertical cylinder** (13+14)
C+ **Rose** ♖b5,e6/♞d4
Grasshoppers

1.c8♞! (2.♞b:d4#)

1. - ♞f5 2.♞c2#

(baterie ♞b5 / ♞e8) **AB**

1. - ♞:b2 2.♞e:d4#

(baterie ♞e8 / ♞e6) **BC**

1. - ♞c4 2.♞:f3#

(baterie ♞e6 / ♞a6) **CD**

1. - ♞:f2 2.♞:c3#

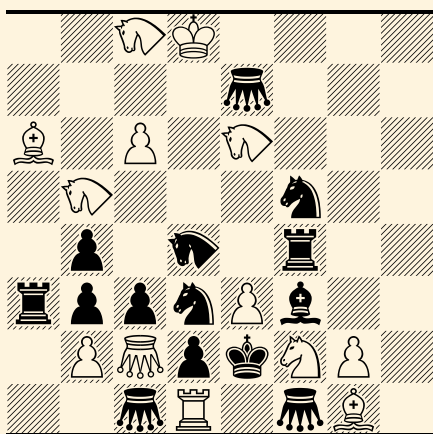
(baterie ♞a6 / ♞b5) **DA**

Cyklus 4 bílých baterií na válcové šachovnici, všechny maty jsou dvojitými šachy. V počáteční pozici je pole e3 kryto bílou rúží b5 po linii b5-h6-f5-e3.

Úvodník s proměnou na rúži pole e3 pokryje (po linii c8-b6-c4-e3), čímž vzniká hrozba 2.♞b:d4#.

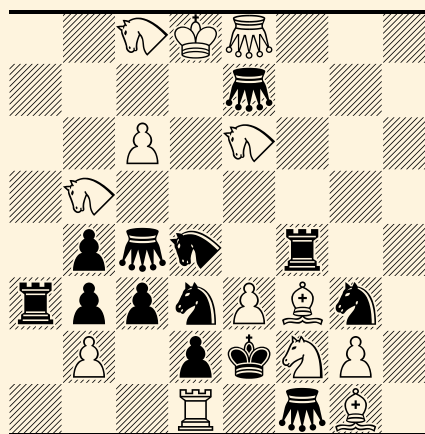
Pozici se podařilo zkonstruovat jako "legální", exokameny mohly vzniknout proměnami pěšců (na f3 by jinak mohl stát např. černý pěšec).

[WID=255775]



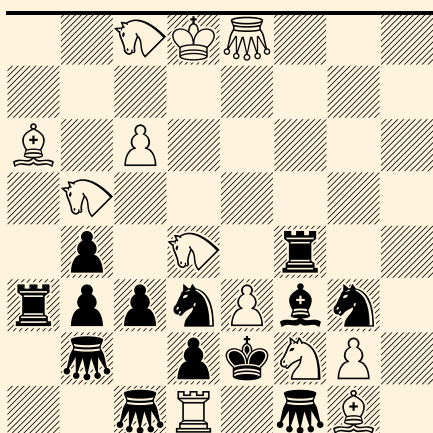
1. - ♞g3-f5 2. ♜e8-c2#

Baterie ♜b5 / ♜e8. Obrana 1. - ♞f5 předběžně otevře linii bílé růže b5 (b5 - c7 - e8 - g7 - h5 - g3 - e2) a může následovat bateriový mat cvrčkem e8. Jelikož jednoduchý šach růží by nestačil (♞f5 by se mohl vrátit zpět), musí šachovat také cvrček 2. ♜c2# (tah po linii e8-f7-g6-h5-a4-b3-c2).



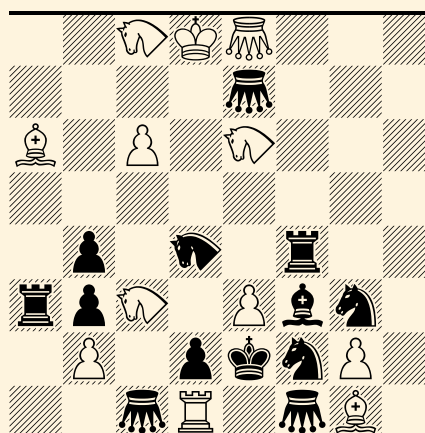
1. - ♜c1-c4 2. ♙a6:f3#

Baterie ♜e6 / ♙a6. Motiv obrany 1. - ♜c4 je v přerušení linie růže c8 k poli e3. Cvrček svým odchodem ale předběžně otevře linii bílé růže e6 (přes e6-c7-a6-h4-a2-c1-e2) a může následovat odtažený šach střelcem a6, jediná možnost matu je 2. ♙:f3# (přes a6 - h5 - g4 - f3) s opět dvojitým šachem.



1. - ♜e7:b2 2. ♜e6:d4#

Baterie ♜e8 / ♜e6. Obrana 1. - ♜:b2 (po linii e7-f6-g5-h4-a3-b2) otevře linii ♜e8. Následuje odtažený šach růží e6. Protože je tato růže vázána černou růží d4, jediná možnost dvojitého šachu je 2. ♜e:d4#.



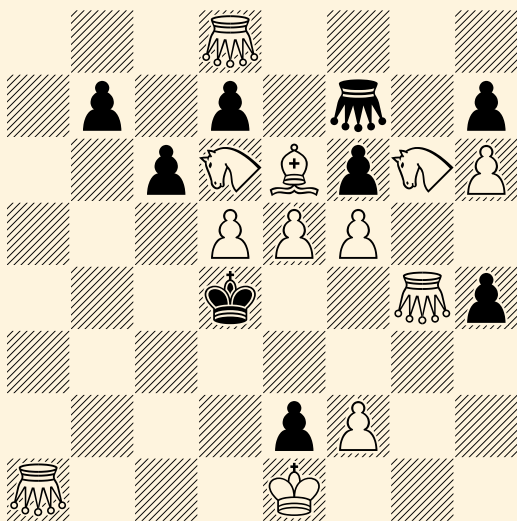
1. - ♞d3:f2 2. ♜b5:c3#

Baterie ♙a6 / ♜b5. Cyklus předních a zadních kamenů bílých baterií se uzavře po obraně 1. - ♞:f2, kdy přestává být kryto pole d1. Otevřela se však linie ♙a6, matí růže b5 2. ♜:c3#.

24. Václav Kotěšovec

231 Pat a Mat 34/2001

1. Prize



#2 **Rose** ♖d6,g6 (12+9)
Grasshoppers
 C+ **anchor-ring**

1. ♖h8! tempo

1. - d:e6 2. ♖b6#

(baterie ♖d8/♖d6, tah růže po linii d6-e4-g3-a4-b6) **AB**

1. - b6,b5 2. ♖f1#

(baterie ♖d6/♖a1, přes d6-b7-a1-b3-d4) **BC**

1. - f:e5 2. ♖a6#

(baterie ♖a1/♖h8) **CD**

1. - c:d5,c5 2. ♖g8#

(baterie ♖h8/♖d8, přes h8-f1-d8-c6-d4) **DA**

Cyklus 4 baterií

(1. - ♔d3 2. ♖d2# (mat od ♖d8, růže d2 kryje pole d4 po linii d2-b1-a7-b5-d4),
 1. - ♖f3 2. ♖g8# (tah po linii vazby růže d6-f7-g1-f3-d4, matuje růže h8 po linii h8-f7-d8-c2-d4))

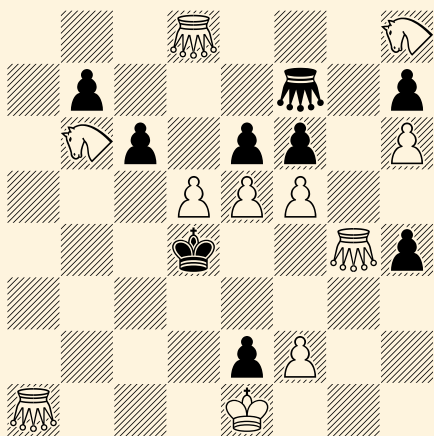
Komentář při publikaci: "Posledná exodvojtážka nemá písmenkovou tému, ale cyklus áno. Je to fantastický cyklus baterií keď figúry Cd8, Rd6, Ca1, Rh8, Cd8 sú postupne zadnými aj prednými kameňmi matujúcich baterií. Línie na prstencovej šachovnici sú niekedy ťažko predstaviteľné, ale všetko funguje!" (Juraj Lörinc).

Rozhodčím byl Juraj Brabec (Pat a Mat 42/2003): "Vďaka prstencovej šachovnici, štyrom cvrčkom a dvom ružiam sa autorovi podarilo vykúzliť fantastickú cyklickú tému: v štyroch variantoch, zakončených batériovými matmi, sa štyri tematické kamene postupne stávajú zadnými a prednými kameňmi v batérii. Vysoko originálna myšlienka zrealizovaná zodpovedajúcimi prostriedkami."

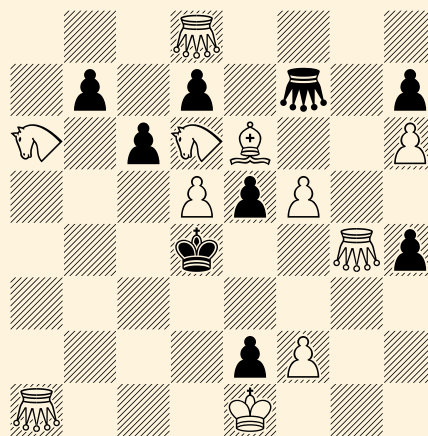
G4 v 5.českém albu 8.0 bodu (Lörinc: 8, Wenda: 8). Zde se rozhodčí vzácně shodli. Komentáře v Albu: "Geometricky výrazné cyklické batérie, striedavo s priamymi a krivými dráhami cvrčkov a ruží." (Lörinc), "One of the best problems with a fine battery-cycle." (Wenda), "Ve čtyřech variantách se realizuje cyklus čtyř kamenů použitých střídavě jako přední a zadní kameny čtyř různých baterií." (Dragoun).

Reprodukována v mém článku [Cykly baterií a antibaterií](#), Šachová skladba 95/2007 (8640, str.2250-2256)

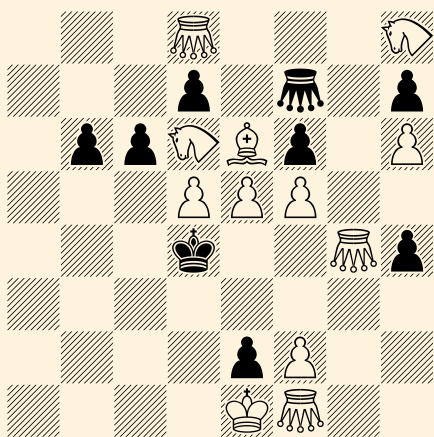
[WID=90044]



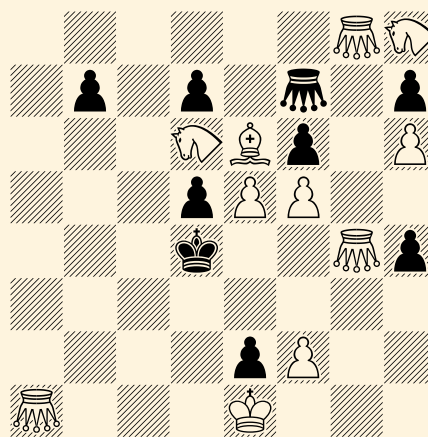
1. - d:e6 2. ♖d6-b6# (baterie ♜d8/♖d6, tah růže po linii d6-e4-g3-a4-b6)



1. - f:e5 2. ♖h8-a6# (baterie ♜a1/♖h8, přes a1-uvolněné h8-g7-f6-e5-d4)



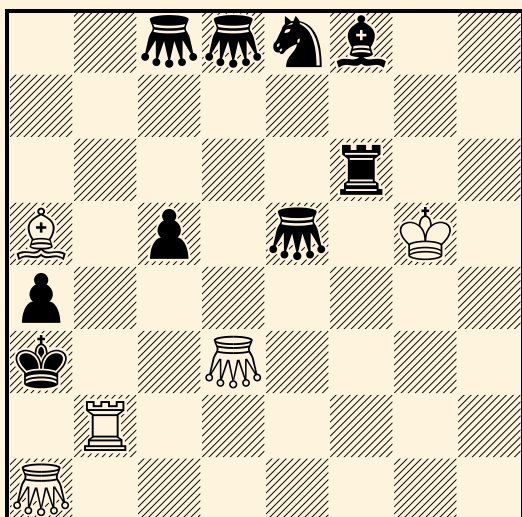
1. - b6 2. ♜a1-f1# (baterie ♖d6/♜a1, přes d6-b7-uvolněné a1-b3-d4)



1. - c:d5 2. ♜d8-g8# (baterie ♖h8/♜d8, přes h8-f1-uvolněné d8-c6-d4)

25. Václav Kotěšovec
F329 Probleemblad 2002

1. Prize



h#2 **Grasshoppers** (5+9)
 Mars circe
C+ 3.1.1.1

1. ♖d2 ♗:f8 2. ♗a2 ♖b3#
(baterie ♗/♖, blokuje ♗) **ABC**
- 1.c4 ♗b5 2. ♗b4 ♗c3#
(baterie ♖/♗, blokuje ♗) **BCA**
1. ♗f3 ♗g3 2. ♗b3 ♗b4#
(baterie ♗/♗, blokuje ♗) **CAB**

Cyklus baterií kombinovaný s cyklem blokujících černých kamenů. Z trojice volných polí a2, b3, b4 jedno pokryje bílý cvrčkem d3, druhé blokuje černý a třetí je pokryto v matu.

Rozhodčí Petko Petkov (Probleemblad 4/2004): "A unique and original mechanism of three white cyclic batteries is constructed with only three pieces: Rb2, Ba5 and Ga1. This 'trio' plays in combination with new cyclic effects - blocks on three different squares with three black pieces. So when a R/B-battery is constructed, the blocking piece is the

G, with the B/G-battery it is a R and with the G/R battery, a B! White Grasshopper d3 guards three squares in a cyclic manner too! This excellent Mars-Circe problem is realized in economical form. Still I think that from a thematic point of view the first solution is marginally better (with the first white move, vacation of d8 and capture on f8) than both other solutions. But evidently something else is possible with the help of twinning only." Při publikování řešení bylo uvedeno: Componist: "A cycle of batteries (only in fairy chess possible). In this problem combined with a cycle of black blocking pieces". Následoval redakční komentář: "In de diagramstand is er een cyclische batterij-opstelling: als toren b2 speelt geeft loper a5 schaak (via c1), als loper a5 speelt geeft sprinkhaan al schaak (via a8) en als sprinkhaan a1 speelt geeft toren b2 schaak (via a1). In oplossing (I) zien we de T/L-batterij afgevuurd worden met blokkering door een zwarte sprinkhaan. Analoog hieraan is er in (II) de L/G-batterij en een blokkerende zwarte toren en in (III) de G/T-batterij met een blokkerende zwarte loper. De cyclische opstelling van de batterijstukken is uitgebreid met een 'cyclus' van een zwart blokkerend stuk van dezelfde soort als het niet bij het mat betrokken batterij-stuk."

A komentáře řešitelů: "In the first solution 3... Kb4 is not allowed because of the Grasshopper on f8, in the second solution 3... Ka2 is taboo due to Gg3-g8+, and in the third one 3... Kb3 cannot be played in view Gb5-b8+" (Fernand Joseph). "A nice cycle of white moving and mating men, but I have a definite feeling of déjavu" (Alex Ettinger). "It cost me a great deal of time to fathom the clue" (Ger Blaauw).

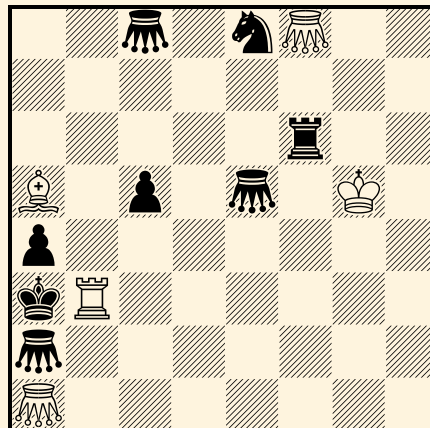
Reprodukována v Pat a Mat 49/2005 (595, str.178). S komentářem: "V 595 sa predstavuje jeden z dvoch českých majstrov žánru (druhým je F. Sabol) cyklom baterii s prednými kameňmi."

Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svojí [internetové stránce](#) s komentářem: "One of Václav's patents in the area of helpmates - cyclic batteries in Mars Circe. This idea uses simple fact that piece moves from and acts from different squares, thus allowing cyclic arrangement with need to replace pieces. Ba5 opens Ga1 from a8, Ga1 opens Rb2 from a1 and Rb2 opens Ba5 from c1 - all pieces aimed at bK. Still, it is necessary to take care of a2, b3 and b4 in all solutions and it is not so simple..."

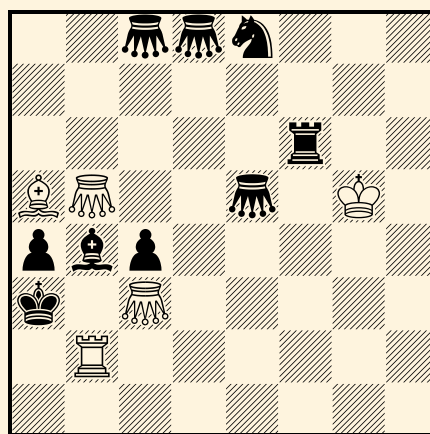
Reprodukována v mém článku [Cykly baterií a antibaterií](#), Šachová skladba 95/2007 (8627, str.2250-2256), 100/2008 (9213, str.2396).

A cycle of batteries (only in fairy chess possible) combined with a cycle of black blocking pieces.

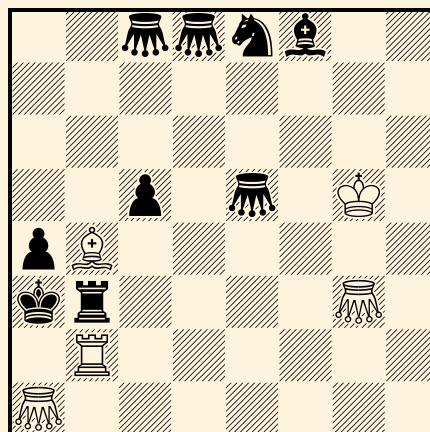
[WID=111406]



2. - ♖b2-b3#, (baterie ♙a5/♖b2, blokuje ♜a2), matuje bílý střelec ♙a5 z c1.

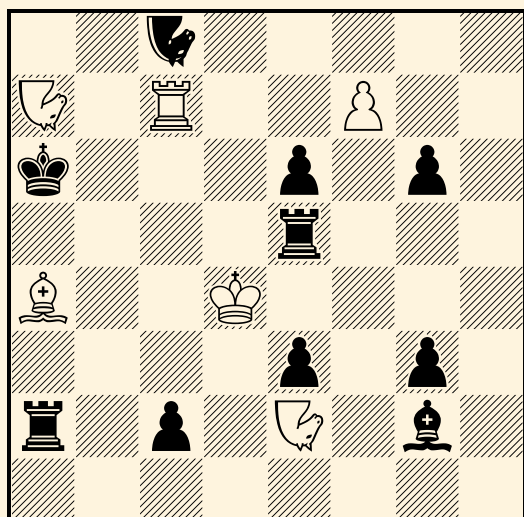


2. - ♜a1-c3#, (baterie ♖b2/♜a1, blokuje ♙b4), matuje bílá věž ♖b2 z a1.



2. - ♙a5-b4#, (baterie ♖a1/♙a5, blokuje ♜b3), matuje bílý cvrček ♖a1 z a8.

26. Václav Kotěšovec
 F0305 StrateGems 16/2001
 4. Prize



h#2 **Mars circe** (6+10)

3.1.1.1

C+

Nightrider

♖a7,e2/♜c8

1. ♔b7 f:e3 2. ♚e4 ♞g1#

(baterie ♔/♞) **AB**

1. ♚a5 ♔b5 2. ♜:f7 ♖b7#

(baterie ♞/♖) **BC**

1. ♚b2 ♞d1 2. ♚b6 ♔b5#

(baterie ♚/♔) **CA**

Cyklus baterií ♔ ♞ - ♞ ♖ - ♖ ♔

Rozhodčí Juraj Lörinc (StrateGems 21/2003): "Cyclical direct batteries set up without need to move any piece were already shown in Anti-Circe by Christian Poisson and Jacques Rotenberg and some other works. Vaclav discovered similar scheme in Mars-Circe and made a very interesting helpmate twomover. Besides the main theme there are blockings by both sides and taking care of a Mars-Circe typical flight f7 by varying means."

G5 v 5.českém albu 7.5 bodu (Lörinc: 9, Wenda: 6).

Komentáře v Albu: "Trojprvkový cyklus baterií je doplnený bojom o pole b7, ktoré sa čiernemu kráľovi neprístupňuje rôznymi spôsobmi." (Lörinc),

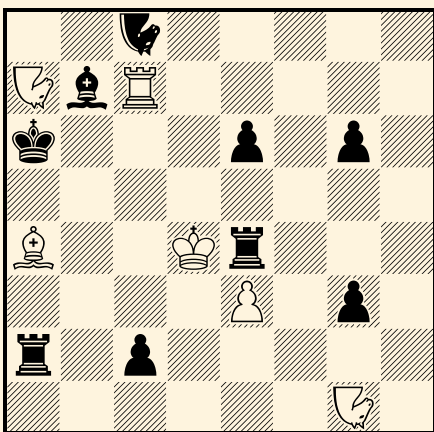
"Complicated play, but I miss the unity of the 3 phases." (Wenda),

"Cyklus tří kamenů, které ve třech řešeních vystupují vždy jako přední a zadní kámen tří různých baterií."

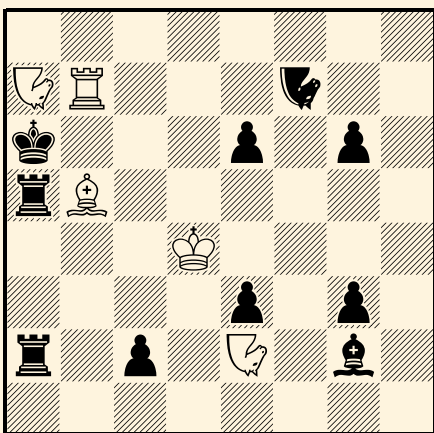
(Dragoun)

Reprodukována v mém článku [Cykly baterií a antibaterií](#), Šachová skladba 95 / 2007 (8623, str.2250 - 2256), v Problemesis 31/2003 a ve Phénixu 114/2003 (A3142, str.5780).

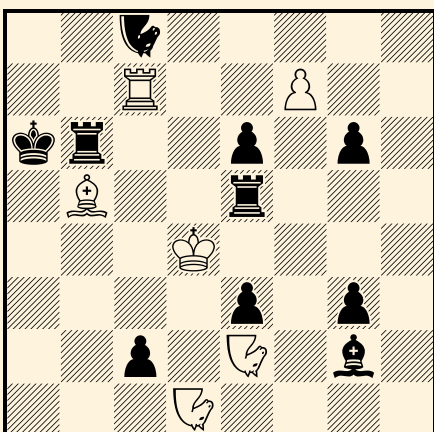
[WID=90045]



2. - ♖e2-g1#, (baterie ♔a4/♖e2), mat dáva ♔a4 z f1.

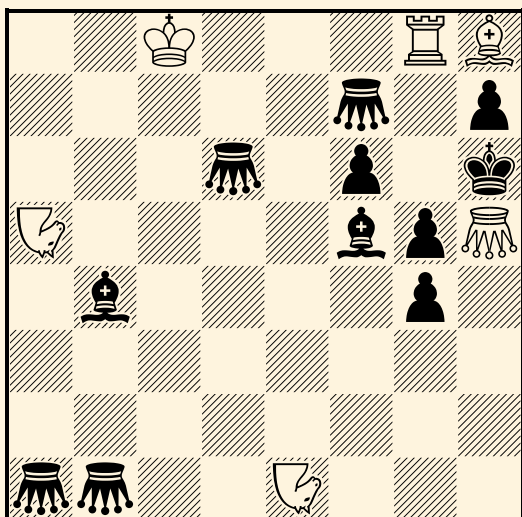


2. - ♜c7-b7#, (baterie ♖e2/♜c7), mat dáva ♖e2 z e8.



2. - ♔a4-b5#, (baterie ♜c7/♔a4), mat dáva ♜c7 z a1.

27. Václav Kotěšovec
3795 Phénix 98/2001



#2 **Mars circe** (6+11)
C+ **Nightrider** ♞a5,e1
 Grasshoppers

1. ♞:g5! (2. ♖g6#)
1. - ♜dg6 2. ♙g7# (baterie ♜/♙) **AB**
1. - ♜bg6 2. ♞c3# (baterie ♙/♞) **BC**
1. - ♙g6 2. ♖g7# (baterie ♞/♖) **CD**
1. - ♜g7 2. ♜e8# (baterie ♖/♜) **DA**
(1. - ♚g6 2. ♞gf3#)

Cyklus 4 baterií

Při publikování řešení byl úloze věnován celý odstavec a varianty rozebrány s tímto redakčním komentářem:

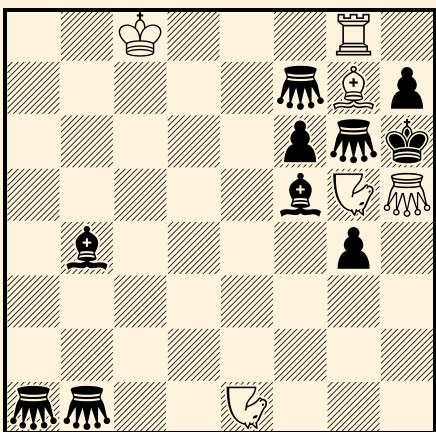
"1.Nxg5! [2.Tg6#] met en jeu le Noctambule blanc a5 et crée une batterie Fou / Noctambule et une batterie Noctambule / Tour. La menace bloque la case de fuite g6, 1...Sdg6 2.Fg7# (batterie Sauterelle / Fou), car 2...Sdxh5 n'est plus possible, 1...Sbg6 2.Nc3# (batterie Fou / Noctambule), car plus de 2...Scl, 1...Fg6 2.Tg7# (batterie Noctambule / Tour). A noter que dans les deux premières variantes, les Noirs occupent aussi g6 mais 2.Tg7? ne mate pas à cause de 2...Sxg5!, 1...Sg7 2.Se8# (batterie Tour / Sauterelle) grâce au blocage de g7. Cycle de batteries. (1...Rg6 2.Ngf3#). Un problème complexe malgré la position légère." Řešitel Vlaicu Crisan dodává: "Passionnant à résoudre ; quatre batteries blanches".

G15 v 5.českém albu 6.5 bodu (Lörinc: 9, Wenda: 4).

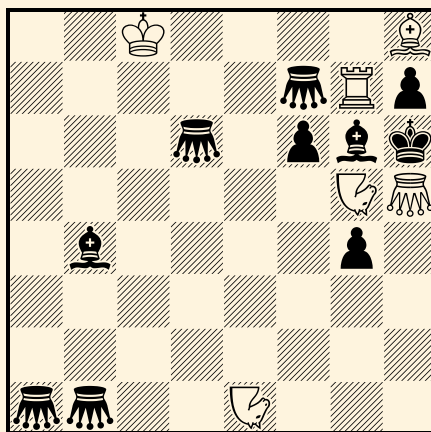
Komentáře v Albu: "4 cyklické batérie v diagramovej pozícii sa rozohrajú v priamej úlohe, navyše 3x je obranný motív založený na vlastnostiach Mars Circe." (Lörinc), "Ve čtyřech variantách (tři z nich po obranných tazích na stejné pole g6) se realizuje cyklus čtyř kamenů použitých jako přední a zadní kámen čtyř různých baterií." (Dragoun).

Reprodukována v mém článku [Cykly baterií a antibaterií](#), Šachová skladba 95/2007 (8639, str.2250-2256)

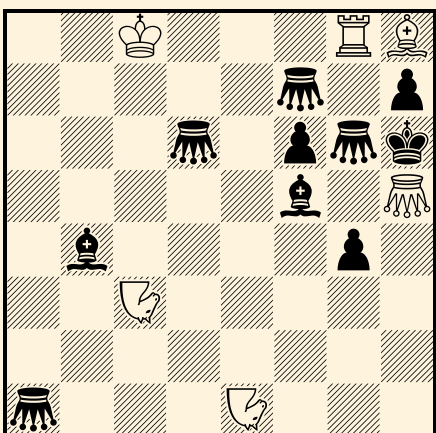
[WID=97192]



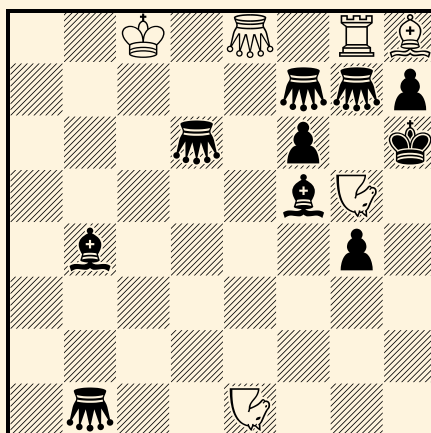
1. - ♖d6-g6 2. ♘h8-g7#
 (baterie ♗h5/♘h8)
 Šach dává ♗h5 z h8



1. - ♔f5-g6 2. ♖g8-g7#
 (baterie ♗g5/♖g8)
 Šach dává ♗g5 z g8

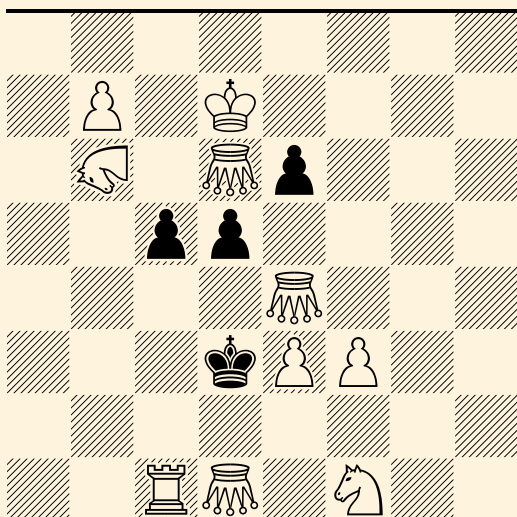


1. - ♖b1-g6 2. ♗g5-c3#
 (baterie ♘h8/♗g5)
 Šach dává ♘h8 z c1



1. - ♖a1-g7 2. ♗h5-e8#
 (baterie ♖g8/♗h5)
 Šach dává ♖g8 z h1

28. Václav Kotěšovec
 5581 Šachová skladba 73/2001
 Commendation



#2 **Nightriderhopper** ♞b6 (10+4)
Grasshoppers
 C+ **vertical cylinder**

1. b8♞! tempo

1. - e5 2. ♞f4#

(antibaterie ♞b6/♞d6) **AB**

1. - d:e4 2. ♞d4#

(antibaterie ♞d6/♞d1) **BC**

1. - c4 2. ♞d2#

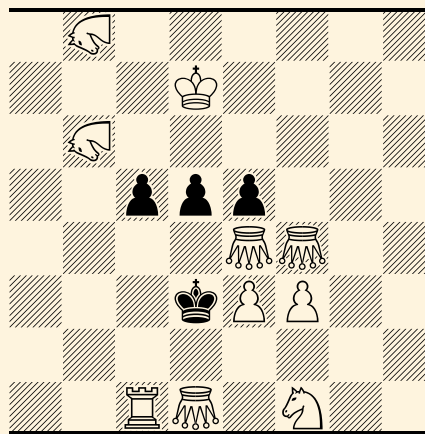
(antibaterie ♞d1/♞b6) **CA**

Cyklus antibaterií.

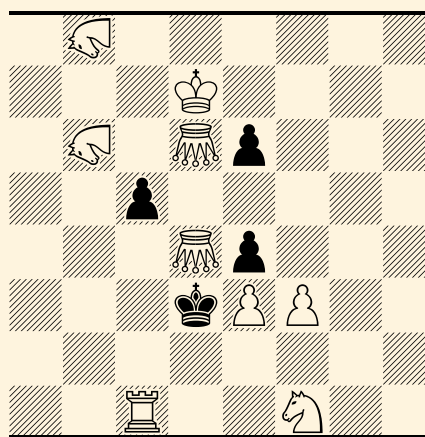
Rozhodčí Juraj Lörinc: "Cyklus antibaterií v jednoduchom tempovom spracovaní."

Reprodukována v Problemesis 35/2003.

[WID=90049]

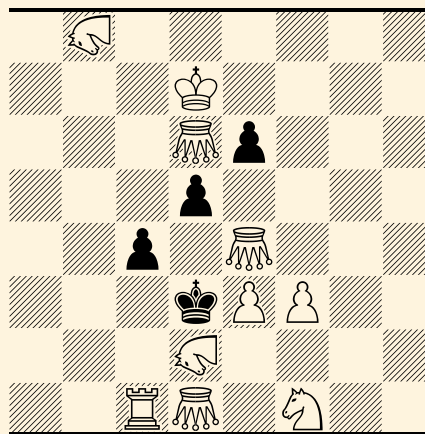


1. - e5 2. ♞d6-f4# (antibaterie ♞b6/♞d6 - nyní na f4). Šachuje ♞b6 po linii b6-h5-f4-d3.



1. - d:e4 2. ♞d1-d4#

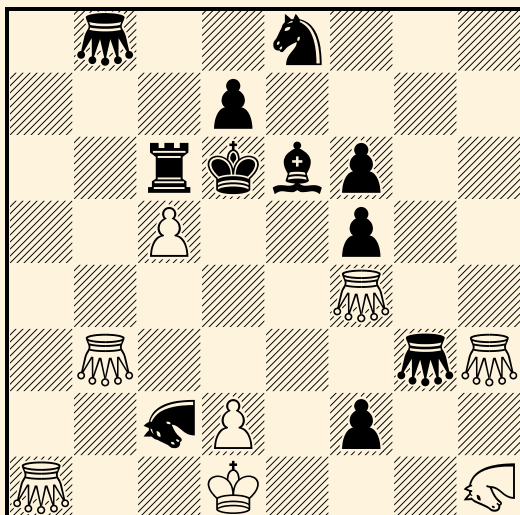
(antibaterie ♞d6/♞d1 - nyní na d4)



1. - c4 2. ♞b6-d2#

(antibaterie ♞d1/♞b6 - nyní na d2)

29. Václav Kotěšovec
 8720 Thema Danicum 106/2002
 1. Honorable Mention



h#2 3.1.1.1 (8+11)

Mars circe
Nightriderhopper

C+ ♞h1/♞c2

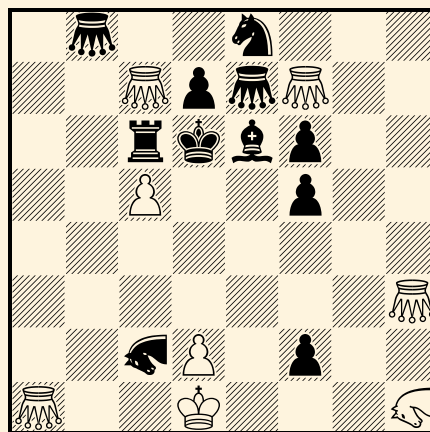
Grasshoppers

1. ♞e1 ♞c7 2. ♞e7 ♞f7#
 (antibaterie ♞h1/♞b3) **AB**

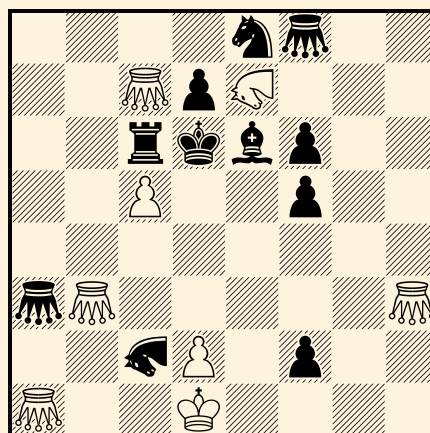
1. ♞a3 ♞e7+ 2. ♞f8 ♞c7#
 (antibaterie ♞b3/♞f4) **BC**

1. ♞ge5 d4 2. ♞c7 ♞e7#
 (antibaterie ♞f4/♞) **CA**

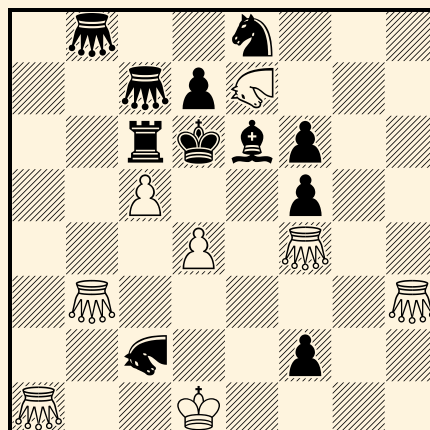
Cyklus antibaterií, 1.tah stejným kamenem. Rozhodčí Juraj Lörinc (Thema Danicum 114/2004): "The most unusual cycle of antibatteries I've ever seen! It is shown thanks to peculiarities of Mars Circe - it separates the square from which a piece moves and the square from which a piece captures or checks. Besides antibattery scheme there is a good deal of by-strategy adding a variety to a content, unfortunately, there is a mating double check in 1.Ge1 solution." Reprodukovaná v mém článku [Cykly baterií a antibaterií](#), Šachová skladba 95/2007 (8644, str.2250-2256) [WID=97211]



2. - ♞b3-f7# (antibaterie ♞h1/♞b3 - nyní na f7). Mat dává tátošový cvrček ♞h1 ze svého circe pole h8 přes ♞f7.



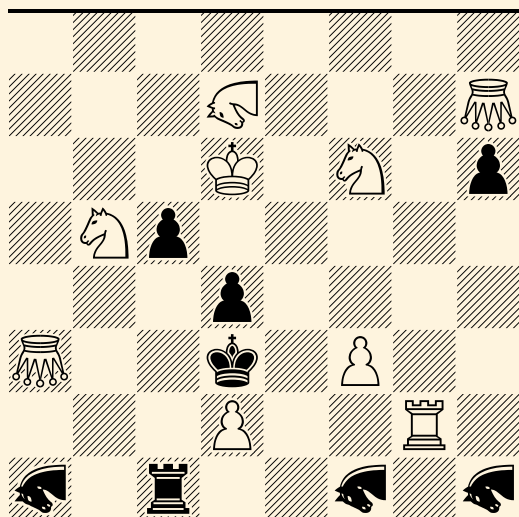
2. - ♞f4-c7# (antibaterie ♞b3/♞f4 - nyní na c7). Mat dává bílý cvrček ♞b3 ze svého circe pole b8 přes ♞c7.



2. - ♞h1-e7# (antibaterie ♞f4/♞h1 - nyní na e7). Mat dává bílý cvrček ♞f4 ze svého circe pole f8 přes ♞e7.

30. Václav Kotěšovec

8715 Šachová skladba 96/2007



#2 **vertical cylinder** (9+8)

Nightriderhopper

C+ ♖d7/♙a1,f1,h1

Grasshoppers

1. ♔c6! (2. ♖d6#)

1. - ♜b4 2. ♞e4#

(baterie ♜d7, antibaterie ♖h7) **AB**

1. - c4 2. ♞c3#

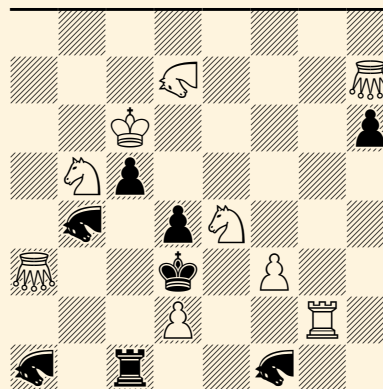
(baterie ♖h7, antibaterie ♖a3) **BC**

1. - ♜e3 2. f4#

(baterie ♖a3, antibaterie ♜d7) **CA**

Cyklus dvojitych šachů 3 bílých figur, z nichž vždy jeden ze šachů je bateriový, druhý antibateriový. Navíc, zatímco antibaterie jsou připravené, baterie vznikají až během vstupem černých kamenů do příslušných linií. Několik poznámek pro lepší představivost: Tátošový cvrček ♜d7 vytváří baterii přes jezdce ♞f6 po linii d7-f6-h5-b4-d3 a antibaterii vstupem pěšce na f4 po linii d7-b6-h5-f4-d3. V obraně, kdy jde tátošový cvrček z a1 přes bílou věž na e3, přeruší zde linii tátošového cvrčka ♜f1, který by odtud mohl skočit na d5 a tím zabránit matu bílým cvrčkem z d6. Pouze

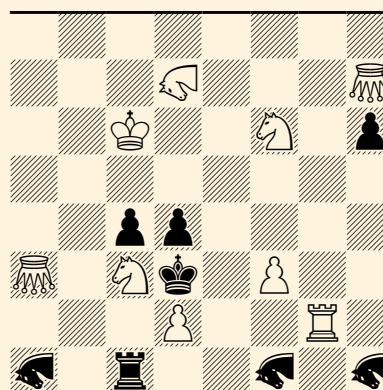
jednoduché šachy antibateriemi v počáteční pozici nestačí, např. 1. ♞e4+? ♜f5! (tah po linii f1-h2-b3-d4-f5). [WID=252176]



1. - ♜h1-b4 2. ♞f6-e4#

baterie ♜d7 (přes d7-f6-h5-b4-d3)

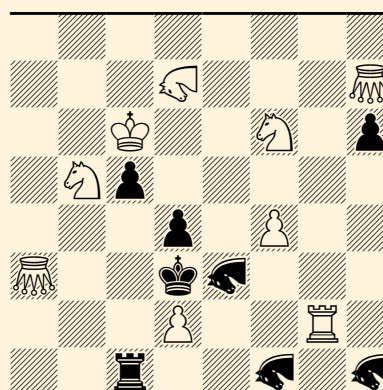
antibaterie ♖h7 (přes h7-g6-f5-e4-d3)



1. - c4 2. ♞b5-c3#

baterie ♖h7 (přes h7-a6-b5-c4-d3)

antibaterie ♖a3 (přes a3-b3-d3-d3)

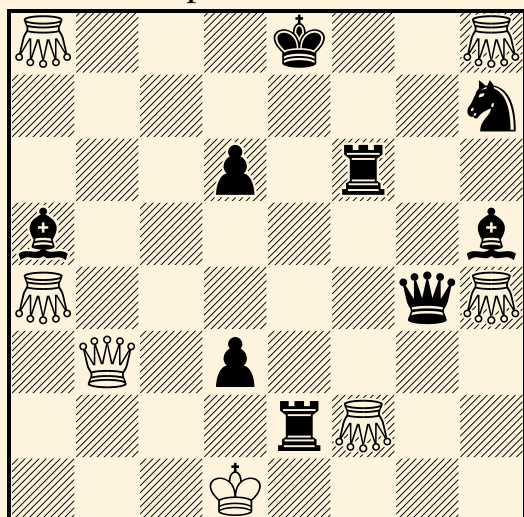


1. - ♜a1-e3 2. ♞f3-f4#

baterie ♖a3 (přes a3-h3-g3-f3-e3)

antibaterie ♜d7 (přes d7-b6-h5-f4-d3)

31. Václav Kotěšovec
 "Gandev 60" JT (C 21.3.2007)
 special Prize

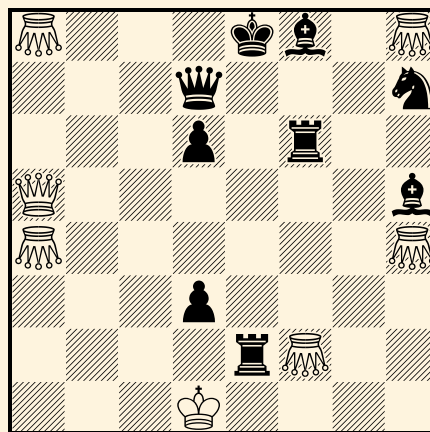


h#2 0.3.1.1 (7+9)

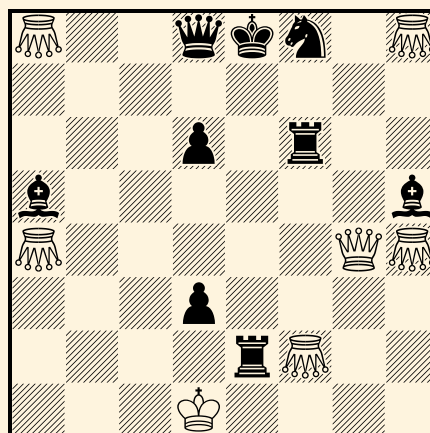
C+
CIRCE
Grasshoppers

1. - ♔b5+ 2. ♕d7 ♖:a5(♚f8)#
 baterie ♖a4 a antibaterie ♖h8 **AB**
1. - ♕g8+ 2. ♞f8 ♗:g4(♔d8)#
 baterie ♖h8 a antibaterie ♖a8 **BC**
1. - ♕b8+ 2. ♚d8 ♗:d6(d7)#
 baterie ♖a8 a antibaterie ♖a4 **CA**

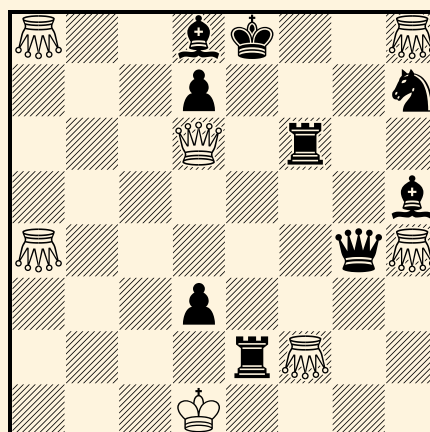
Cyklus dvojic antibaterií a baterií a cyklus polí. Jedno z polí d7, f8, d8 blokuje vždy svým tahem černý kámen, na druhé z polí je přemístěn braný černý kámen (čímž současně vzniká antibaterie) a třetí z polí kryje bílá dáma (která současně dává bateriový mat). Výsledek byl publikován v bulharském časopise Sachmatna misl 5-6/2007, str.146-148. Rozhodčí Krasimir Gandev: "This cycle in only 1.5 moves is very interesting of course. Obviously there are big technical difficulties in this case. An interesting question is whether is possible to realize thus idea in better form with neutral pieces!?" [WID=269074]



1. - ♕b5+ 2. ♕d7 ♖:a5(♚f8)#
 (baterie ♖a4 a antibaterie ♖h8, dáma kryje pole d8)

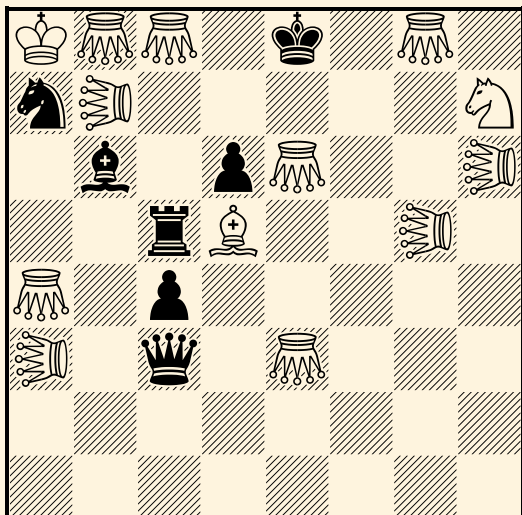


1. - ♕g8+ 2. ♞f8 ♗:g4(♔d8)#
 (baterie ♖h8 a antibaterie ♖a8, dáma kryje pole d7)



1. - ♕b8+ 2. ♚d8 ♗:d6(d7)#
 (baterie ♖a8 a antibaterie ♖a4, dáma kryje pole f8)

32. Václav Kotěšovec
F0710 StrateGems 41/2008



#2 **CIRCE** (13+7)

Locust

C+ ♖a3,b7,g5,h6
Grasshoppers

1. ♖c6! (2. ♙f7#)

1. - ♙c7 2. ♖:c7-d7(♙f8)#

(antibaterie ♖g8 + ♖c6) **AB**

1. - ♖:d5(♙f1) 2. ♖:d6-e7(d7)#

(antibaterie ♖c6 + ♖e3) **BC**

1. - ♙f6 2. ♖:f6-e7(♙d8)#

(antibaterie ♖e3 + ♖c8) **CD**

1. - ♙g7 2. ♖:g7-f8(♙d8)#

(antibaterie ♖c8 + ♖g8) **DA**

Locust - figura, pohybující se jako cvrček, ale pouze přes soupeřův kámen, který je tímto brán, s podmínkou, že pole za ním je volné. Může tedy táhnout pouze s braním. Kámen stojící těsně za soupeřovým králem je takto vázán

Cyklus 4 dvojnásobných antibaterií AB-BC-CD-DA. V každé variantě vytváří jednu antibaterii svým tahem bílý matující Locust, druhá vznikne po přemístění braného černého kamene na svoje circe pole, které vždy leží v linii jednoho z bílých cvrčků. Zaujme i výběr úvodníku (1. ♖e2? ♙c7!), který musí pokrýt c7, aby po 1. - ♙c7 nemohl král uniknout na d7, které už nekryje Locust ♖b7.

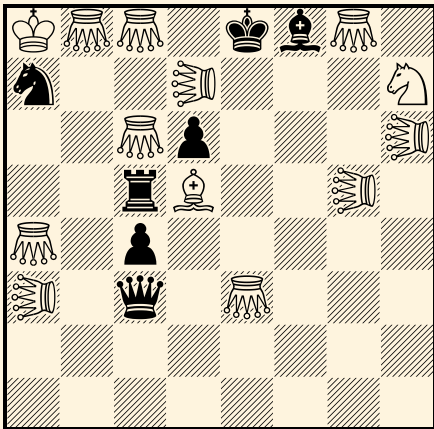
Věnována P. Petkovovi k šedesátým-pátým narozeninám.

Komentáře řešitelů:

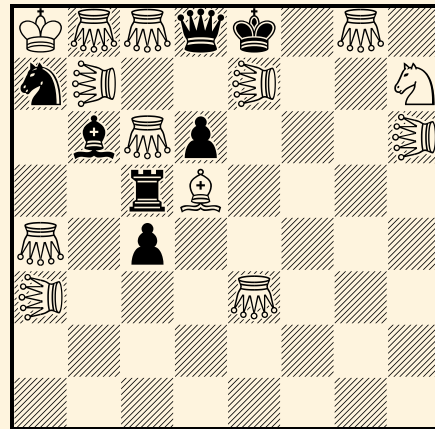
"Rich play with creation of anti-batteries. Out of the four double-check variations two are excellent. In the other two one of the checks is not needed." (Ladislav Belcsak), "Double checks from each Locust capture on mating move. Ingenious." (C. C. Frankiss).

[WID=269071]

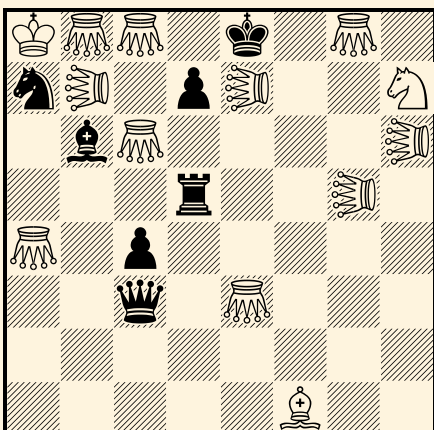
CIRCE - braný kámen se rodí na svém circe poli (poli svého základního postavení v "partii" (♖, ♗, ♘ na poli stejné barvy jako byli bráni (tj. ♖ na a1 nebo h1, ♗ na b1 nebo g1, ♘ na c1 nebo f1, ♙ na a8 nebo h8, ♚ na b8 nebo g8, ♛ na c8 nebo f8, ♜ na d1, ♝ na d8), pěšec na sloupci, kde byl brán, exofigury na poslední řadě sloupce, kde byly brány, protože se považují za vzniklé proměnou pěšce)). Je-li toto pole obsazeno, mizí kámen ze šachovnice, nově zrozená věž může rochovat. Braní není možné, pokud by znovuzrozený kámen dával šach, krále nelze brát.



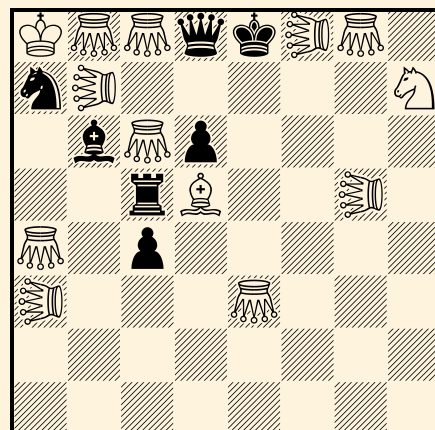
1. - ♔c7 2. ♖b7:c7-d7(♔f8)#
 (antibaterie ♖g8 + ♖c6)



1. - ♕f6 2. ♖g5:f6-e7(♕d8)#
 (antibaterie ♖e3 + ♖c8)

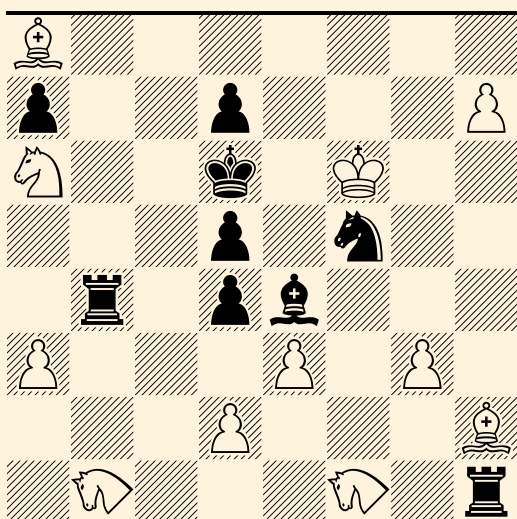


1. - ♜:d5(♔f1) 2. ♖a3:d6-e7(d7)#
 (antibaterie ♖c6 + ♖e3)



1. - ♕g7 2. ♖h6:g7-f8(♕d8)#
 (antibaterie ♖c8 + ♖g8)

33. Václav Kotěšovec
 "Salai MT" C 15.3.2007
 3. Honorable Mention



#2 **vertical cylinder** (11+9)
 C+ **Rose** ♖b1,f1

1.h8♖! (2.♖f7#)

1. - ♜h6 2.g4# (šachuje ♔h2 přes h2-g3-f4-e5-d6 a ♖f1 přes f1-g3-f5-d6) **AB**

1. - ♔c2 2.d3# (šachuje ♖f1 přes f1-d2-c4-d6 a ♖b1 přes b1-d2-e4-e6) **BC**

1. - ♖b7 2.a4# (šachuje ♖b1 přes b1-a3-b5-d6 a ♔h2 přes h2-a3-b4-c5-d6) **CA**

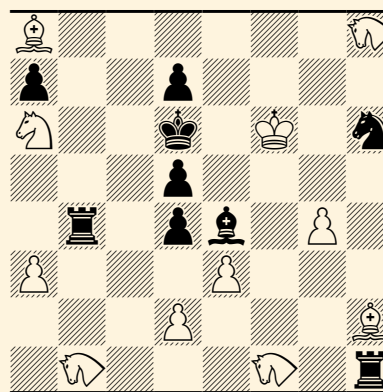
Cyklus dvojitých šachů dvojic zadních kamenů bílých baterií.

V ortodoxním šachu není možný odtažný šach, kde by se současně otevřely linie dvou vzadu stojících šachujících kamenů - v exošachu to jde, například za pomoci růže. K dosažení cyklu je potřeba válcová šachovnice.

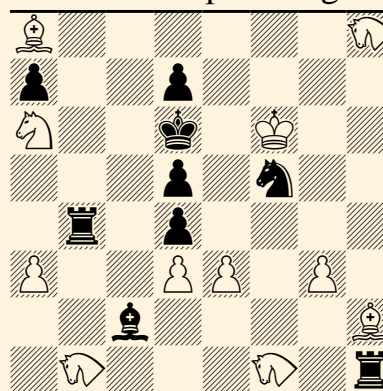
Od každého bílého kamene vedou **dvě různé linie** k poli černého krále. Vždy jedna z těchto linií každého bílého kamene se protíná s jednou z linií jiného bílého kamene, čímž vzniká cyklus. **Průsečíky dvojic linií** jsou pole g3, d2, a3. V pozici diagramu stojí na **3 ze 6 linií** černý kámen, takže přímé odtažné maty nejsou možné (samostatně lze jednotlivé šachy snadno vyvrátit). V obranách proti hrozbě odejde vždy jeden černý kámen z některé z těchto linií, čímž vznikne vždy dvojice volných linií pro dvojici vzadu stojících kamenů a jsou možné maty dvojitým šachem přes uvolněné linie.

Dobrý je úvodník s proměnou na růži. Proměna na jezdcu není možná, protože je třeba pokrýt pole c6 (což růže zvládne po linii h8-g6-e5-c6).

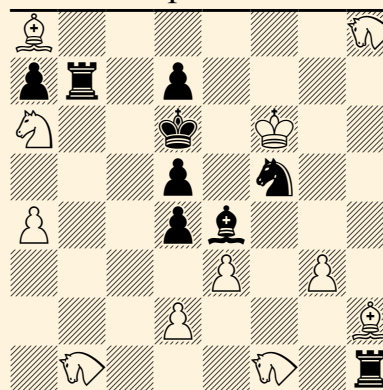
Rozhodčí Ladislav Salai jr. ve výsledku (Pat a Mat 61/2008) nejprve citoval z mého komentáře a pokračoval: "Čiastočne využívam komentár autora, ktorý naprosto zrozumiteľným spôsobom definuje to, čo sa skrýva za 'len' 1-riadkovým riešením."



1. - ♜h6 2.g3-g4# (šachuje ♔h2 přes h2-g3-f4-e5-d6 a ♖f1 přes f1-g3-f5-d6)



1. - ♔c2 2.d2-d3# (šachuje ♖f1 přes f1-d2-c4-d6 a ♖b1 přes b1-d2-e4-e6)

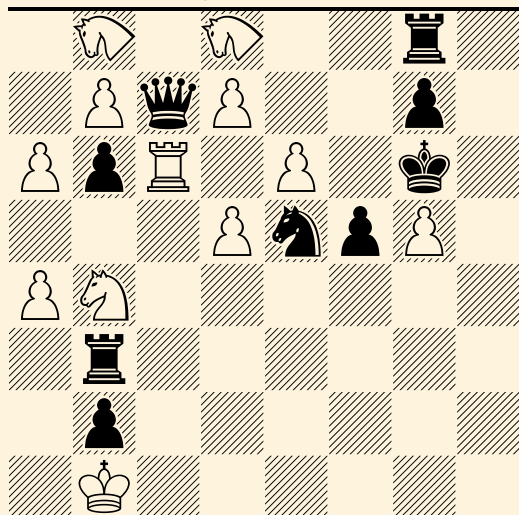


1. - ♖b7 2.a3-a4# (šachuje ♖b1 přes b1-a3-b5-d6 a ♔h2 přes h2-a3-b4-c5-d6)

[WID=273817]

34. Václav Kotěšovec

4742 Uralskij Problemist 49/2007



#2 **vertical cylinder** (12+9)
C+ **Rose** ♖b8,d8

1. ♘a2! (2. ♘h4#)

1. - ♖h3, ♖b4 2.e7# (šachuje ♖c6 přes c6-d6-e6-f6-g6 a ♖d8 přes d8-e6-d4-uvolněné b3-a4-g6) **AB**

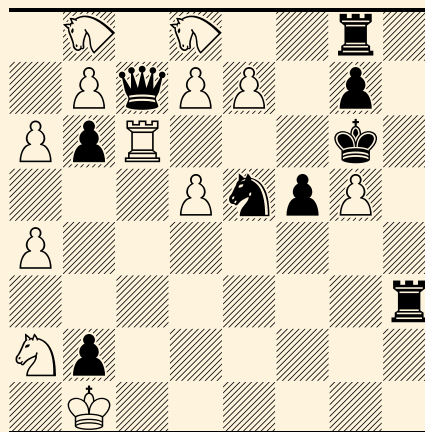
1. - ♘f3 2. ♖:c7# (šachuje ♖d8 přes d8-c6-a5-g6 a ♖b8 přes b8-c6-uvolněné e5-g6) **BC**

1. - b5 2.a7# (šachuje ♖b8 přes b8-a6-b4-d3-f4-g6 a ♖c6 přes c6-uvolněné b6-a6-h6-g6) **CA**

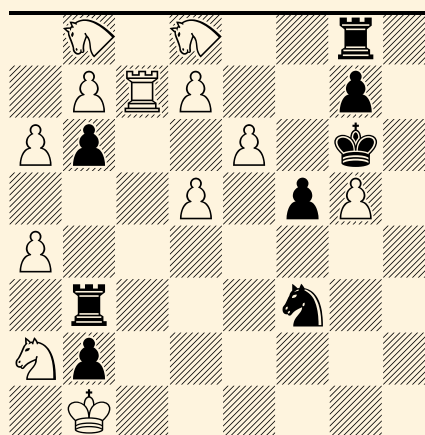
(1. - ♖h8 2. ♖:h8#)

Cyklus dvojitéch šachů dvojic zadních kamenů bílých baterií. Proti podobné úloze s bílým střelcem je zde použita bílá věž a ta je v jedné z variant sama i odtažným kamenem.

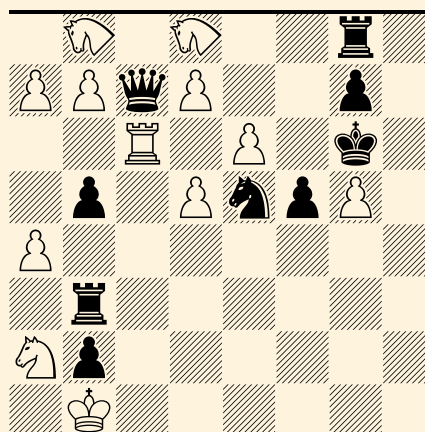
[WID=252218]



1. - ♖h3 2.e6-e7# (šachuje ♖c6 přes c6-d6-e6-f6-g6 a ♖d8 přes d8-e6-d4-uvolněné b3-a4-g6)



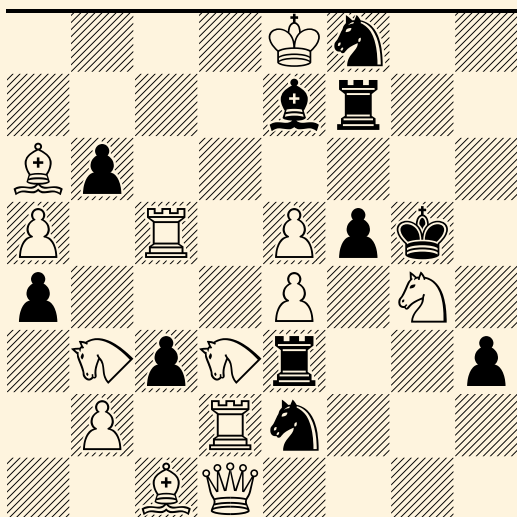
1. - ♘f3 2. ♖c6:c7# (šachuje ♖d8 přes d8-c6-a5-g6 a ♖b8 přes b8-c6-uvolněné e5-g6)



1. - b5 2.a6-a7# (šachuje ♖b8 přes b8-a6-b4-d3-f4-g6 a ♖c6 přes c6-uvolněné b6-a6-h6-g6)

35. Václav Kotěšovec

8570 Šachová skladba 95/2007



#2 **vertical cylinder** (13+11)
 C+ **Rose** ♖b3,d3

1. ♔a1! (2. ♔a3#)

1. - f:e4 2.e6# (šachuje ♖d3 přes d3-průsečík e5-d7-b8-h7-g5 a ♖c5 přes c5-d5-průsečík e5-uvolněné f5-g5) **AB**

1. - ♖h7 2.a:b6# (šachuje ♖c5 přes c5-b5-průsečík a5-h5-g5 a ♖b3 přes průsečík a5-b7-d8-uvolněné f7-g5) **BC**

1. - ♖:d3 2. ♖:d3# (šachuje ♖b3 přes průsečík d2-f3-g5 a ♔c1 přes průsečík d2-uvolněné e3-f4-g5) **CD**

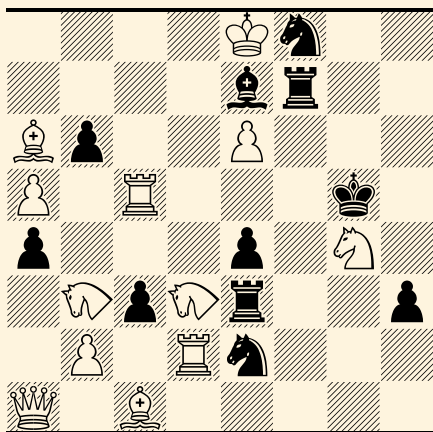
1. - h2 2.b:c3# (šachuje ♔c1 přes průsečík b2-a3-h4-g5 a ♖d3 přes průsečík b2-uvolněné h3-g5) **DA**

(1. - ♞g6 2. ♖e6#).

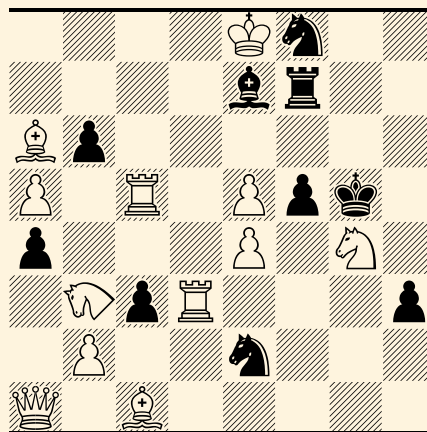
Cyklus AB-BC-CD-DA dvojitých šachů 4 dvojic zadních kamenů bílých baterií.

V pozici diagramu vytváří 4 bílé kameny celkem 8 linií bílých baterií, které se protínají v průsečících e5, b2, d2 a a5. 4 z těchto linií jsou volné a na 4 liniích stojí černé kameny, po jejichž odchodu jsou možné maty dvojími šachy cyklicky 4 dvojicemi bílých kamenů.

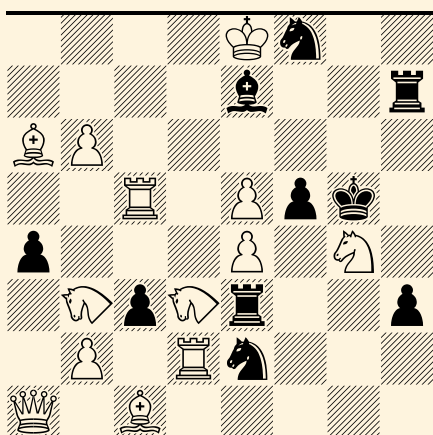
[WID=242282]



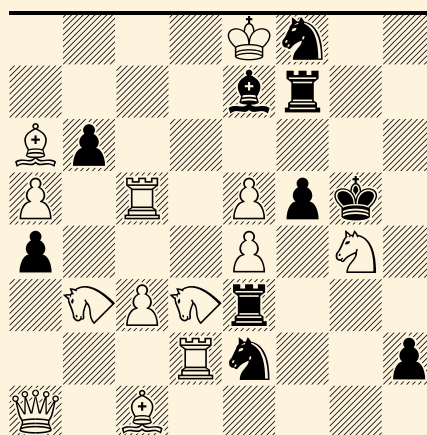
1. - f:e4 2.e5-e6# (šachuje ♖d3 přes d3-průsečík e5-d7-b8-h7-g5 a ♖c5 přes c5-d5-průsečík e5-uvolněné f5-g5)



1. - ♖:d3 2. ♖d2:d3# (šachuje ♖b3 přes průsečík d2-f3-g5 a ♙c1 přes průsečík d2-uvolněné e3-f4-g5)

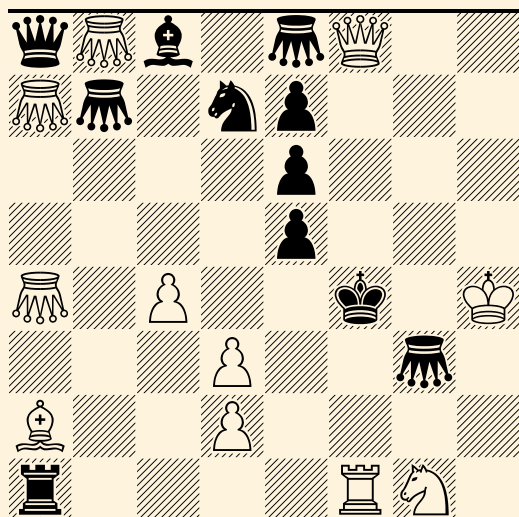


1. - ♖h7 2.a5:b6# (šachuje ♖c5 přes c5-b5-průsečík a5-h5-g5 a ♖b3 přes průsečík a5-b7-d8-uvolněné f7-g5)



1. - h2 2.b2:c3# (šachuje ♙c1 přes průsečík b2-a3-h4-g5 a ♖d3 přes průsečík b2-uvolněné h3-g5)

36. Václav Kotěšovec
2289 idee & form 95/2007
2. Honorable Mention



#2 **vertical cylinder** (11+11)
CIRCE
C+ **Madras**
Grasshoppers

1.c5! (2.♞c7#)

1. - ♞b6 2.♞:a8(♚d8)# (+ + ♚♞) **AB**

1. - ♞a5 2.♞:e8(♞e1)# (+ + ♞♚) **BC**

1. - ♞h7 2.♞:a1(♚h8)# (+ + ♚♚) **CA**

Cyklus (nebateriových!) dvojitých šachů tří bílých kamenů. Úloha sice jen jednofázová, zato s velkou hloubkou variant. V pozici diagramu je zparalyzována bílá dáma ♚f8 černou dámou ♚a8, bílá věž ♚f1 černou věží ♚a1 a bílý cvrček ♞b8 černým cvrčkem ♞e8. Okamžité brání těchto tří černých kamenů, které paralyzují bílé kameny, není možné pro šach bílému králi po jejich přemístění na svá CIRCE pole. Černá dáma ♚a8 by šachovala z d8 přes c7-b6-a5-h4, černá věž ♚a1 by šachovala z h8 a černý cvrček ♞e8 by šachoval z e1 (přes cvrčka ♞g3). Ve variantě 1. - ♞b6 je přerušena linie d8 - c7 - b6 - a5 - h4, což

umožní brání černé dámy a po tahu 2.♞:a8(♚d8)# je rozparalyzována bílá dáma a navíc přerušena linie paralyzace bílého cvrčka ♞b8 černým cvrčkem ♞e8, takže černý král dostává (nebateriový) dvojitý šach dámou ♚f8 a cvrčkem ♞b8. Ve variantě 1. - ♞a5 (♞g3 přeskakuje přes ♚h4) odejde černý cvrček z pole g3 ležícím na linii e1-h4, což umožní brání černého cvrčka ♞e8 2.♞:e8(♞e1)#. Po jeho přemístění na e1 už nedává tento cvrček šach, je rozparalyzován bílý cvrček ♞b8 a navíc je přerušena linie paralyzace bílé věže ♚f1 černou věží ♚a1, takže černý dostává (nebateriový) dvojitý šach cvrčkem ♞b8 a věží ♚f1. Ve variantě 1. - ♞h7 (♞b7 přeskakuje přes ♞a7) je obsazeno pole na linii h8-h4, což umožní brání černé věže a po 2.♞:a1(♚h8)# je rozparalyzována bílá věž ♚f1 a navíc přerušena linie paralyzace bílé dámy ♚f8 černou dámou ♚a8 (díky válcové šachovnici), takže černý král dostává (nebateriový) dvojitý šach věží ♚f1 a dámou ♚f8.

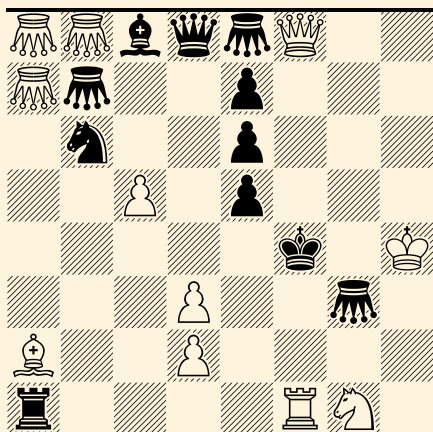
Při publikování řešení byl citován můj komentář (přeložený do němčiny):

Autor: "Zyklus von (nicht Batterie-) Doppelschachs durch drei Figuren."

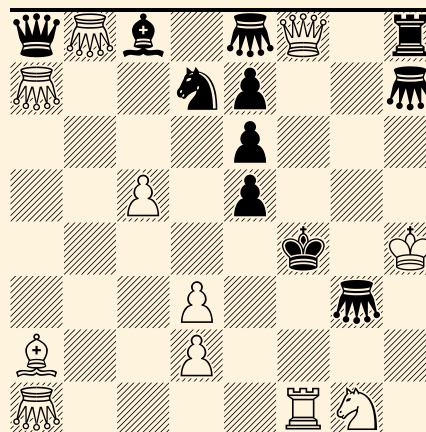
Rozhodčí Hans Gruber (idee & form 98/2008, str. 3144-3148): "Ein witziges und originelles Thema, das allerdings seinen Konstruktions- und Märchen-aufwands-Tribut fordert: Zyklus von Nicht-Batterie-Doppelschachs durch drei Figuren, darunter nicht den Grashüpfer, der den Mattzug ausführt. Es lohnt sich, der Übersichtlichkeit halber die Verteidigungsmotive explizit darzustellen: 1. - Sb6 droht Lähmung durch Ga5, 1. - Ga5 vice versa, 1. - Gh7 entzieht einen Sprungbock. Die entsprechenden Schädigungsmotive sind die folgenden: 1. - Sb6 verstellt d8-h4, 1. - Ga5 öffnet e1-

h4, 1. - Gh7 verstellt h8-h4. Dass diese Motivgruppen in sich weder total einheitlich noch total differenziert sind, weist auf die Konstruktionsschwierigkeiten hin."

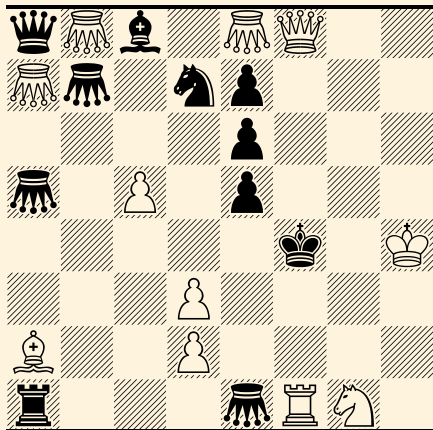
[WID=252232]



1. - ♞b6 2. ♜a4:a8(♚d8)# (dvojité šach ♚f8 + ♜b8). Bílá věž ♜f1 šach nedává - je paralyzována černou věží ♜a1.

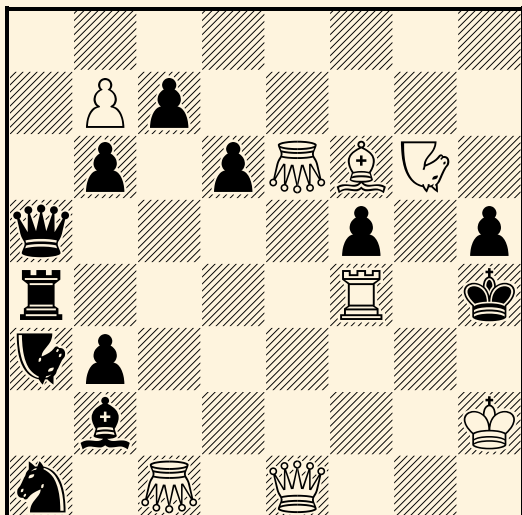


1. - ♜h7 2. ♜a4:a1(♜h8)# (dvojité šach ♜f1 + ♚f8). Bílý cvrček b8 šach nedává - je paralyzován černým cvrčkem ♞e8.



1. - ♜a5 2. ♜a4:e8(♜e1)# (dvojité šach ♜b8 + ♜f1). Bílá dáma ♚f8 šach nedává - je paralyzována černou dámou ♚a8 (přes a8-h8-g8-f8).

37. Václav Kotěšovec
81 Problemaz 1/2007



#2 **Madrasi** (8+12)
Nightrider
C+ ♖g6/♜a3
Grasshoppers

1. b8♞! tempo

1. - ♞c2 2. ♞c3# (+ + ♔♚) **AB**

1. - b5 2. ♞b4# (+ + ♔♚) **BC**

1. - d5 2. ♞c4# (+ + ♖♗) **CD**

1. - c6,c5 2. ♞e5# (+ + ♗♔) **DA**

Cyklus 4 nebateriových dvojitých šachů, kterého je dosaženo tahy na průsečíky linií zparalyzovaných bílých figur.

Při publikování řešení v Problemaz 2/2007 bylo uvedeno: "Au diagramme, la De1, Tf4, Ff6, et Ng6 sont paralysés par leurs homologues Noirs en a5, a4, b2, a3. Ils ne menacent donc pas de capturer le RNh4 immédiatement.

La clé va obliger les Noirs à créer le sautoir pour la Sauterelle promue en b8, lui permettant ainsi de fermer deux lignes, levant ainsi la paralysie Madrasi, et matant par échec double.

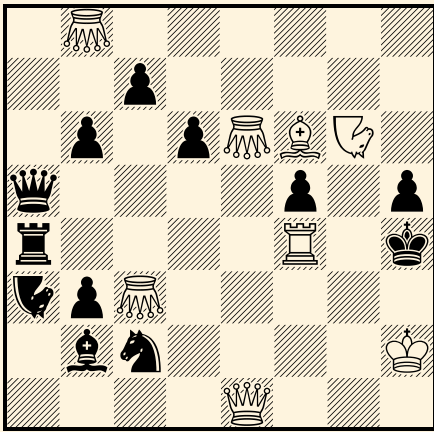
1.b8=S! blocus

1...d5 crée le sautoir pour la Sd5 2.Sc4# La Tbf4 et le Ng6 matent, libérés de la paralysie de la TNa4 et du NNa3 1...c5(c6) crée le sautoir pour la Sb8 2.Se5# Mat par le Ff6/Ng6 1...b5 2.Sb4# Mat par la De1/Tf4 1...Cc2 crée le sautoir pour la Se1 2.Sc3# Mat par la De1/Ff6 A noter l'essai

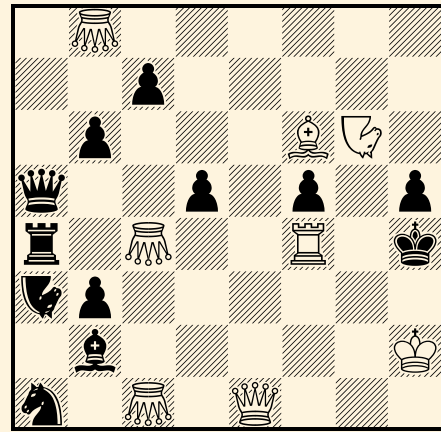
1.b8=N? [menace 2.Nd4! fermant la ligne des Tours et des Fous] mais 1...c6! fermant la ligne du Nb8 promu.

On peut donc parler dans ce problème d'une sorte d'« anti-anti-batteries », où la fermeture de ligne est effectuée par le sauteur en arrière de la pièce matante. Une charmante réaction en chaîne. Très joli."

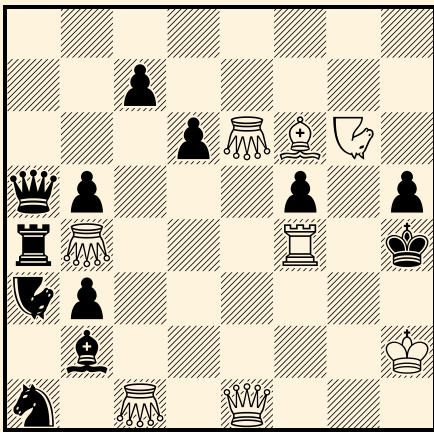
[WID=252178]



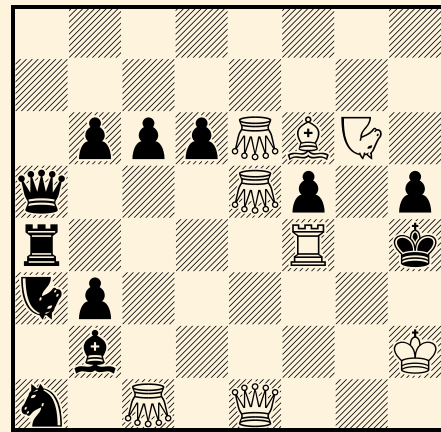
1. - ♘c2 2. ♖c1-c3#
 (dvojité šach ♙f6 + ♚e1)



1. - d5 2. ♖e6-c4#
 (dvojité šach ♜f4 + ♝f6)



1. - b5 2. ♖b8-b4#
 (dvojité šach ♚e1 + ♜f4)



1. - c6 2. ♖b8-e5#
 (dvojité šach ♝e5 + ♙f6)

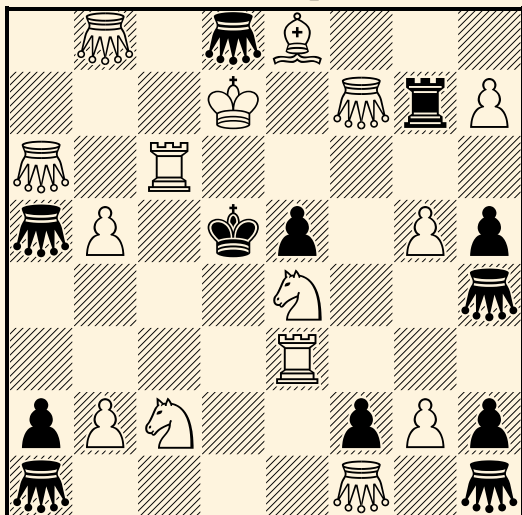
Úvodníkové a hrozbové paradoxy

Key and threat modern themes



38. Václav Kotěšovec

18 Mezi šachovnicí a počítačem 1996



#2 **Grasshoppers** (15+12)
C+

1. ♔e7? (2. ♖d6#) **A** ♜f8! **a**
 1. ♖c4? (2. ♞b4#) **B** ♜d4! **b**
 1. b3? (2. ♞c3#) **C** ♜a3! **c**
 1. b6? (2. ♖c5#) **D** ♜a7! **d**
 1. g3? (2. ♜f3#) **E** ♜h3! **e**
 1. g6? (2. ♞f6#) **F** ♜h6! **f**

1. h8 ♜! tempo
 1. - ♜f8 **a** 2. ♖d6# **A**
 1. - ♜d4 **b** 2. ♞b4# **B**
 1. - ♜a3 **c** 2. ♞c3# **C**
 1. - ♜a7 **d** 2. ♖c5# **D**
 1. - ♜h3 **e** 2. ♜f3# **E**
 1. - ♜h6 **f** 2. ♞f6# **F**

		♜f8	♜d4	♜a3	♜a7	♜h3	♜h6
♔e7	♖d6	!					
♖c4	♞b4		!				
b3	♞c3			!			
b6	♖c5				!		
g3	♜f3					!	
g6	♞f6						!
h8 ♜	-	♖d6	♞b4	♞c3	♖c5	♜f3	♞f6

6x téma Dombrovskis.

		a	b	c	d	e	f
	A	!					
	B		!				
	C			!			
	D				!		
	E					!	
	F						!
		A	B	C	D	E	F

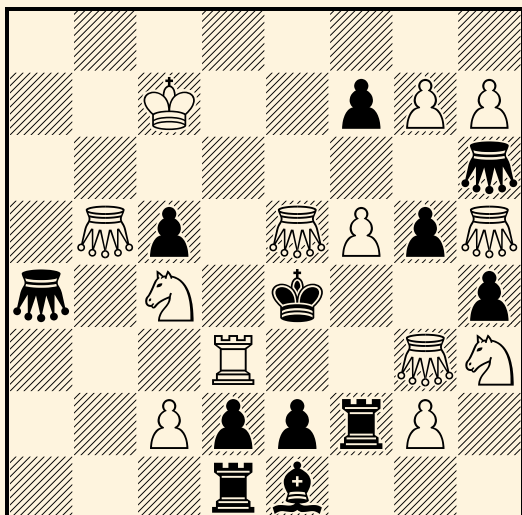
téma Dombrovskis = Na tahy, které vyvracely pokusy, vycházejí v řešení hrozbové maty z pokusů

Ve světové soutěži 3.WCCT G2/1986 úloha skončila mezi prvními dvaceti, ale jelikož před ní byly ještě 2 naše, nebyla tehdy vůbec zařazena do výsledku.

Reprodukoval jsem ji pak v MSaP 1996 a vzhledem k tomu, že v podstatě neexistovala, šlo po formální stránce asi o originál.

[MSaP18] [WID=12787]

39. Václav Kotěšovec
 5832 Šachové umění 1/1981
 1. Prize



#2 **Grasshoppers** (13+12)
 C+

1. ♖h2? (2. ♘g5#) **A** ♙f5! **a**
 1. ♗d5? (2. ♗e8#) **B** ♗d4! **b**
 1. c3? (2. ♖e3#) **C** g4! **c**
 1. ♗:g5? (2. ♘d6#) **D** ♗f4! **d**

1. g8♘! (2. ♘f6#)
 1. - ♙f5 **a** 2. ♗e8# **B**
 1. - ♗d4 **b** 2. ♖e3# **C**
 1. - g4 **c** 2. ♘d6# **D**
 1. - ♗f4 **d** 2. ♘:g5# **A**

		♙f5	♗d4	g4	♗f4
♗h2	♘g5	!			
♗d5	♗e8		!		
c3	♖e3			!	
♗:g5	♘d6				!
g8♘	♘f6	♗e8	♖e3	♘d6	♘:g5

4x téma Hannelius

		a	b	c	d
	A	!			
	B		!		
	C			!	
	D				!
		B	C	D	A

téma Hannelius = Na tahy, které vyvracely pokusy, vycházejí v řešení hrozbové maty z pokusů v recipročním nebo cyklickém pořadí

Rozhodčím byl Vladislav Buňka (výsledek v [Šachovém umění 9/1982](#)): "Nejhodnotnější úloha soutěže. Prvé zpracování Hanneliusova tématu ve čtyřech pokusových fázích, ve kterých postupně hrozí A, B, C, D a které jsou postupně vyvráceny tahy a, b, c, d. Po úvodníku po stejných obranách vycházejí maty v pořadí B, C, D, A."

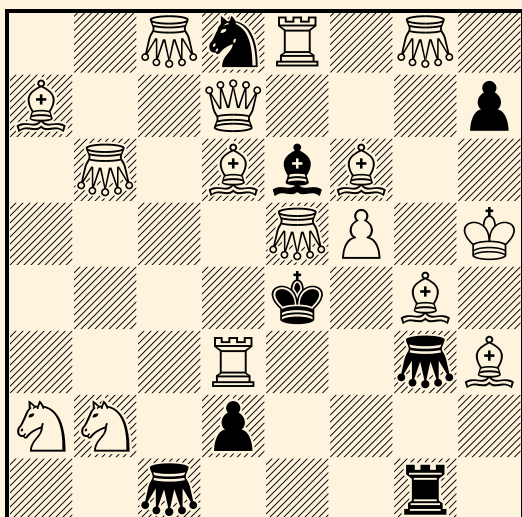
V **Albu FIDE** 1980-82 (910, str.333). Reprodukována v Caissas Schloßbewohner III 1987 (str.89) a v Rex Multiplex 12 bis (Noel) 1984 (LXXXV, str. 390). V [4.CS-Albu](#) (8.75 bodu).

[MSaP17] [WID=8818]

40. Václav Kotěšovec

"Lehen 70" 1995

3. - 4. Prize



#2 **Madrasi** (16+8)

C+ **Grasshoppers**

1. ♔a4+? **A** d1 ♔! a, (1. - ♕c4 2. ♔:c4#)
 1. ♞c3+? **B** d1 ♞! b, (1. - ♚f4 2. ♕g5#)
 1. ♖d4+? **C** d1 ♖! c, (1. - ♚:d4 2. ♗b:e6#)
 1. ♗b1+? **D** d1 ♗! d, (1. - ♚f4 2. ♕g5#)
 1. ♕f3+? **E** d1 ♕! e, (1. - ♚f4 2. ♕g5#)

1. ♗h2! (2. ♗c2#)
 1. - d1 ♔ a 2. ♞c3# **B**
 1. - d1 ♞ b 2. ♖d4# **C**
 1. - d1 ♖ c 2. ♗b1# **D**
 1. - d1 ♗+ d 2. ♕f3# **E**
 1. - d1 ♕ e 2. ♔a4# **A**

		d1 ♔	d1 ♞	d1 ♖	d1 ♗	d1 ♕
♔a4+		!				
♞c3+			!			
♖d4+				!		
♗b1+					!	
♕f3+						!
♗h2	♗c2	♞c3	♖d4	♗b1	♕f3	♔a4

5x téma Bannyj

		a	b	c	d	e
A?		!				
B?			!			
C?				!		
D?					!	
E?						!
		B	C	D	E	A

téma Bannyj = Na tahy, které vyvracely pokusy, vycházejí v řešení svůdníky z pokusů v recipročním nebo cyklickém pořadí

Tato úloha patří k těm, které vznikaly postupně několik let. Po prvních neúspěšných pokusech o zpracování tématu ve 4 variantách v madrasi jen s ortodoxními kameny, kdy bylo nepřekonatelnou překážkou jen nalezení schématu, jsem se k pozici vrátil asi dvakrát vždy po několika letech a nakonec se podařilo i rozšíření na 5 variant. Vyžádalo si to sice i proměněné kameny a úvodník musí brát volné pole, ovšem konstrukční náročnost, nutnost vzájemného vylučování všech matů i zabránění tomu, aby tématické pokusy nebyly vedlejšími řešeními, to všechno ve mně vyvolalo uspokojení, že se to vůbec podařilo zkoordinovat. Pozice úlohy je navíc

i poměrně ekonomická, bez nehrajících kamenů i s minimem technických pěšců. Celkově úloha patří mezi ty, které si vyžádaly určitě mnohem víc jak 100 hodin času.

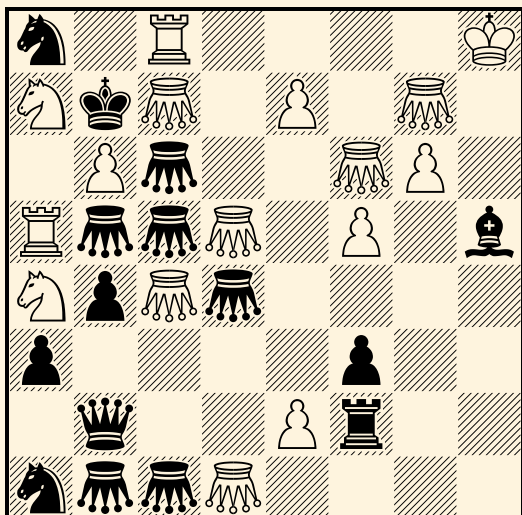
Výsledek byl uveřejněn v MAT-PATu č.50 a rozhodčí Ludo Lehen skladbu komentoval takto: "Päť pokusov, hoci aj so šachom, čierny vyvracia postupnou premenou pešiaka d2 na dámu, vežu, strelca, jazdca a cvrčka. V riešení tieto premeny antiduálovo transformujú jednotlivé pokusové ťahy do variantových matov v cyklickom poradí! Mimoriadne elegantná a motivačne nasýtená Banného téma v piatich (!!)-variantoch. Každý, kto si preštuduje obsah tejto skladby musí byť povďačný autorovi za tento krásny šachový zážitok."

Juraj Lörinc reprodukoval túto úlohu 11.9.2004 na svojí [internetové stránce](#) (ve výbĕru z Alba FIDE 1995-97) s tímto komentářem: "Checking tries are refuted by Black promotions. That's why White in solution waits for Black to make his mind and then mates. However, there is a witty prevention of all possible mates except one."

V 3.českém albu (85, 8.50 bodu). V **Albu FIDE** 1995-97, G162 str.473 (rozhodčí: Evseev: 2,5 + Petkov: 3 + Tura: 3 = 8,5 bodu). [MSaP22] [WID=12791]

Bannij thema (5x), SuperAUW, task

41. Václav Kotěšovec
 "Salai MT" C 15.3.2007
 3. Prize



#2 **Madrasi** (16+15)
 C+ **Grasshoppers**

1.e8♔? **A** (2.♔e5#, 2.♔c6#, 2.♖b8#, 2.♘b5#), 1. - ♔:e2! **a**

1.e8♖? **B** (2.♖e5#, 2.♖b8#, 2.♘b5#), 1. - ♖:e2! **b**

1.e8♙? **C** (2.♙c6#), 1. - ♙g6! **c**

1.e8♞? **D** (2.♞d6#), 1. - ♞c7! **d**

1.e8♝? **E** (2.♝b5#), 1. - ♝e1! **e**

1.♞d8! (2.e8~#)

1. - ♔:e2 **a** 2.e8♔# **A**

1. - ♖:e2 **b** 2.e8♖# **B**

1. - ♙:g6 **c** 2.e8♙# **C**

1. - ♞:c7 **d** 2.e8♞# **D**

1. - ♝:e1 **e** 2.e8♝# **E**

Kombinace těchto témat: **Vladimirov v 5 pokusech, SuperAUW** (všeproměna včetně cvrčka), **Fleck** (při vícenásobné hrozbě vychází na konkrétní obrany vždy jen jedna z hrozeb).

	♔:e2	♖:e2	♙:g6	♞:c7	♝:e1
e8♔	!				
e8♖		!			
e8♙			!		
e8♞				!	
e8♝					!
♞d8	e8♔	e8♖	e8♙	e8♞	e8♝

5x téma Vladimirov

	a	b	c	d	e
A?	!				
B?		!			
C?			!		
D?				!	
E?					!
	A	B	C	D	E

téma Vladimirov = Na tahy, které vyvracely pokusy, vycházejí v řešení svůdníky z pokusů

V pěti pokusech bílý vytváří proměnou pěšce ♞e7 na různé figury jednu nebo více různých hrozeb. Proměny nejsou spojeny se šachem, protože bílý cvrček ♝g7 je paralyzován černým cvrčkem ♞d4. Vyvrácení černého vždy paralyzuje proměněný bílý kámen, čímž všechny hrozby znemožní. Nejzajímavější je pokus 1.e8♝?, při kterém hrozí 2.♝b5#, což je dvojitý šach, jednak tímto cvrčkem a současně cvrčkem ♝d5, který byl rozparalyzován braním černého cvrčka ♝b5. Černý má zajímavou obranu 1. - ♝e1!, kterou odparalyzuje černého cvrčka ♝b1 (který byl paralyzován bílým cvrčkem ♝d1) a tahem 2. - ♝b3 by pak

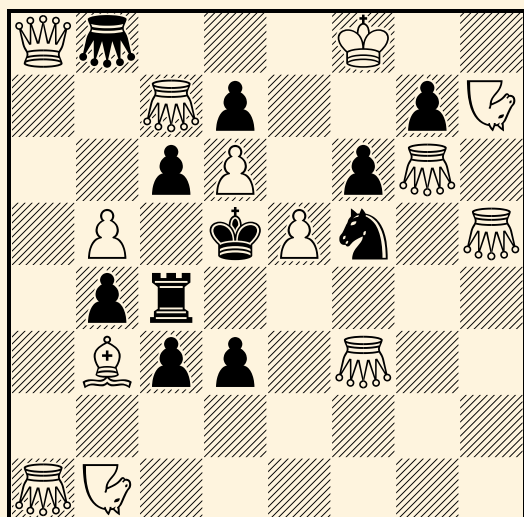
pokryl obě hrozby najednou! Bílý cvrček f6 je sice vázán černým cvrčkem d4 , úvodníkem d8 ! však tohoto černého cvrčka zparalyzuje, takže tento nedává šach bílému králi. Hrozí odtažný šach s baterií cvrčka g7 a proměnou na libovolný kámen. Černý se pokouší svými obranami tuto linii napadnout (resp. v případě tahu 1. - e1 zparalyzovat cvrčka g7 následným tahem 2. - g3) a bílý na tyto poloobrany staví takový kámen, aby vždy příslušný černý kámen zparalyzoval.

Rozhodčí Ladislav Salai jr. ve výsledku (Pat a Mat 61/2008) uvedl:

"Úvodníkový paradox v 5 pokusoch, 2x biela všepremena vrátane f6 a téma Fleck. Čierny eliminuje pokusy bieleho paralyzovaním práve premenenej figúry. Výnimkou je ťah 1...e1 , ktorým si čierny pripraví obranu 2...b3 ! Analogicky v riešení matujúci ťah bieleho paralyzuje čierny kameň, ktorý by inak vstúpil, resp. opustil 7. rad. Výnimkou je opäť ťah 1...e1 , po ktorom by čierny ťahom 2...g3 sparalyzoval g7 . Skladba, ktorá ostáva nadhlo v pamäti."

[WID=273837]

42. Václav Kotěšovec
1044 Šachová skladba 14/1987
2. Prize



#2 3 solutions (13+11)

C+ **Nightrider** ♞b1,h7
Grasshoppers

1. ♞:c6! **A** (2. ♞:c3#) **B**

1. - dc6 2. ♚:c6#

1. ♞:c3! **B** (2. ♞:f6#) **C**

1. - bc3 2. ♞:c3#

1. ♞:f6! **C** (2. ♞:c6#) **A**

1. - gf6 2. ♞:f6#

Cyklické střídání úvodníku a hrozby ve 3 fázích, skladba vyniká originalitou.

Rozhodčí Jaroslav Brada k úloze napsal: "Dvojtažka s četnými cvrčky a dvěma tátoši je originálním příspěvkem k úvodníkovým a hrozbovým tématům. Ve třech řešeních se předvádí cyklus AB-BC-CA a uplatňují odtahové maty. Celek je velmi působivý."

Reprodukována v "Thèmes 64" 142/1992 (G14b, str. 1573) v článku Petera Gvozdjaka: "Changements reciproques et cycliques des coups blancs" a pak i v jeho knize "Cyclone", č. 1567. Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svoji [internetové stránce](#) jako příklad "Reeves cycle" z "Cyclone".

		-
♞:c6	♞:c3	
♞:c3	♞:f6	
♞:f6	♞:c6	

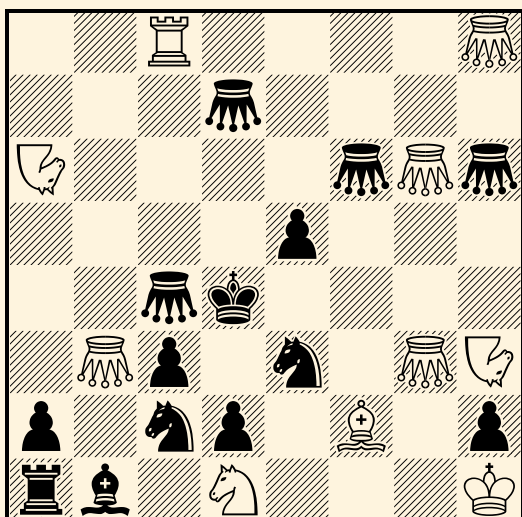
Reeves cycle

		-
A	B	
B	C	
C	A	

Při první publikaci úlohy v Šachové skladbě byly tiskové chyby, 3 řešitelé si však přesto domysleli správnou pozici a úlohu vyřešili. Ovšem až na to, že umístili na a8 bílého střelce místo dámy. Jak jsem později ověřil, i tato pozice je možná, ale myslím si, že neadekvátní cena za ušetření dámy. Dva stejnopólní střelci (tj. jeden z nich nutně proměněný) jsou asi větším zlem - i když je to otázka názoru.

[MSaP26] [WID=12795]

43. Václav Kotěšovec
5162 feenschach 84/1987
Commendation



#2 **Nightrider** ♞a6,h3 (10+14)
C+ **Grasshoppers**

1. ♞d5? **A** tempo

1. - ♞e4 **a** 2. ♞d6 **B** #

1. - e4 **b** 2. ♞b8 **C** #

1. - ♞e6!

1. ♞d6! **B** tempo

1. - ♞e4 **a** 2. ♞b8 **C** #

1. - e4 **b** 2. ♞d5 **A** #

Rozhodčí Thomas Kolkmeyer: "Dieser eigenartige Zyklus ist von den Lösern nicht gewürdigt worden. Die Dualvermeidung ist eine gute Zugabe. Dass hier mit Zugzwang und nicht mit Drohung gearbeitet wird, stört mich nicht. Negativ zu vermerken ist die aufwendige Konstruktion."

		♞e4	e4
♞d5		♞d6	♞b8
♞d6		♞b8	♞d5

téma Kiss

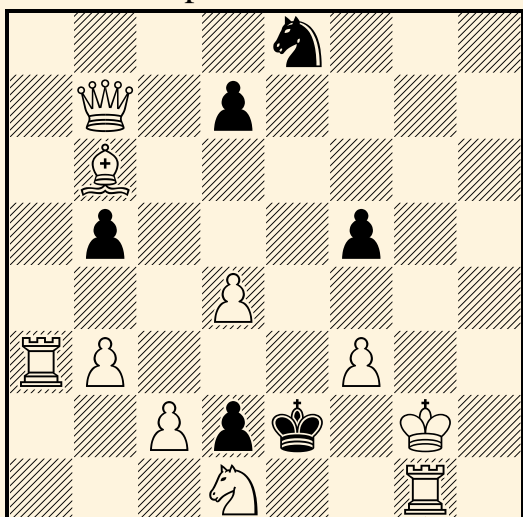
		a	b
A		B	C
B		C	A

Hodnocení řešitelů: 2.6/III a ohlasy: Hans Moser (podobně Helmut Zajic) : "Lange habe ich nach einer Drohung gesucht, bis ich merkte, dass es keine gibt", A.Buckenhofer: "Mattwechsel nach Ge4 und Be4 mit Dualvermeidung. Vertauschung von Erstzug und Mattzug - jedoch nach sich ändernder sParade", k čemuž H.Gruber poznamenává: "da ist ja gerade der Zyklus drin!"

Reprodukována v The Problemist 8/1990 v článku Petera Gvozdjaka: "The Kiss theme" s komentářem: "The most interesting example" a pak i v jeho knize "Cyclone", č.992.

[MSaP25] [WID=12794]

44. Václav Kotěšovec
 1 Šachové umění 1/2004
 special Prize



#2 3 solutions (10+6)
 C+

		f4	d5	b4
b4	♖e3	♔e4	-	-
f4	♔f3	-	♔e7	-
d5	♘c3	-	-	♔a6

Cyklus tahů bílého a černého

		B	C	A
A				
B				
C				

1.b4! **A** (2. ♖e3#)

1. - f4 **B** 2. ♔e4#

1.f4! **B** (2. ♔f3#)

1. - d5 **C** 2. ♔e7#

1.d5! **C** (2. ♘c3#)

1. - b4 **A** 2. ♔a6#

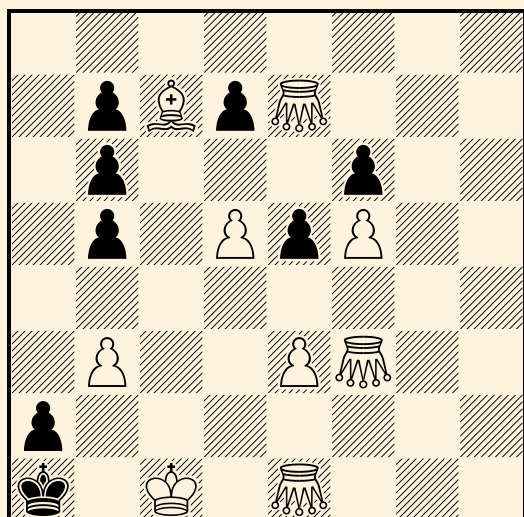
Cyklus úvodníků a obran ve formě 3 řešení. Úloha byla reprodukována v "Pat a Mat" 45/2004 s komentářem Petera Gvozdjaka: "Václav vymyslel vtipnou odrodu Stavrinidesa, v jeho nápade sú však bielo-čiernymi ťahmi úvodníky a obrany (na hrozbe a mate nezáleží)." Rozhodčí Vladislav Buňka (Šachová skladba 89/2005): "Nevšední nápad v ekonomickém zpracování stojí nejen k zamyšlení. Velice rád bych znal výsledek soutěže na toto téma. Cyklus úvodníků a obran ve formě tří řešení." Reprodukována v Problemesis 48/2005.

[WID=154169]

45. Václav Kotěšovec

1033 Pat a Mat 42/2003

Commendation



#2 vvv (9+8)

C+ **Grasshoppers**

1.b4? **A** (2. ♖ea3#) d6! **B**

1.d6? **B** (2. ♖a8#) e4! **C**

1.e4? **C** (2. ♖fa3#) b4! **A**

1. ♙:b6! tempo

1. - b4 2. ♖a5#

1. - d6 2. ♖a7#

1. - e4 2. ♙d4#

Cyklus svůdníků a vyvrácení ve 3 fázích. V řešení pak vyjdou po tématických tazích maty, z nichž ani jeden není připraven před úvodníkem.

Rozhodčím byl Juraj Lörinc (Pat a Mat 55/2006): "Emil Klemanič s podobnými tématy experimentoval už o 10 rokov skôr, ako dokumentuje ortodoxná dvojťažka (reprodukce 1316, Pat a Mat 1992), ale 1033 dobre využíva vlastnosti C a je bez formálnych nedostatkov."

[WID=144900]

		d6	e4	b4
b4	♖ea3	!		
d6	♖a8		!	
e4	♖fa3			!
♙:b6	-	♖a7	♙d4	♖a5

Cyklus tahů bílého a černého

		B	C	A
A		!		
B			!	
C				!

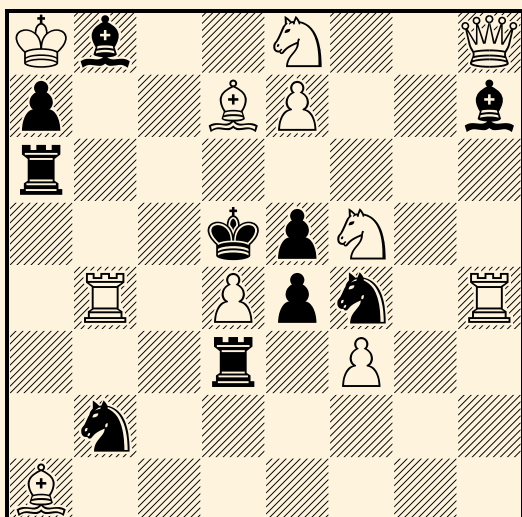
cycle of tries and refutations

Záměny motivů Change of motifs



Viz též můj článek "Některé speciální motivy v exošachu", [Šachové umění 2/1984](#).

46. Václav Kotěšovec
 Scacchi e Scienze Applicate 1984
 6. Honorable Mention



#2 (11+10)
 C+

- | | | |
|----------|---|---------|
| 1. - ♔d6 | A | 2. ♘f6# |
| 1. - ♞c4 | B | 2. ♖b5# |
| 1. - ♞g6 | C | 2. fe4# |

1. ♘fd6! (2. ♔:e5#)

- | | | |
|----------|---|---------|
| 1. - ♔d6 | B | 2. ♘f6# |
| 1. - ♞c4 | C | 2. ♖b5# |
| 1. - ♞g6 | A | 2. fe4# |

První zpracování cyklické záměny 3 škodlivých motivů při nezměněných matech v ortodoxní formě. Rozhodčím byl G. Mirri, výsledek byl publikován v "Scacchi e Scienze Applicate" 4/1986.

Reprodukována v [Šachovém umění 6/1987](#). Přesto úloha nevyvolala až takový ohlas, jaký jsem předpokládal (jde o konstrukčně velmi náročné téma), asi proto, že "motívy už byly na ústupu" a pozornost skladatelů dvojtažek se začínala soustřeďovat na hrozbová a úvodníková témata.

Motívy:

A - zaclonění černého kamene

B - blokování pole

C - krytí pole odcloněním bílého kamene.

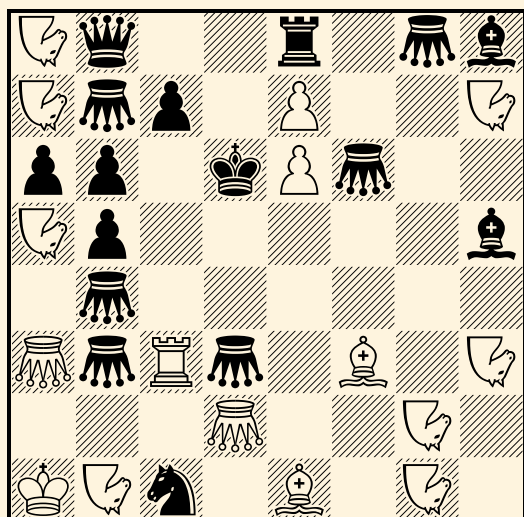
Cyclic change of 3 black errors.

[MSaP44] [WID=12810]

ŠM-23-33 je záměna škodlivých motivů ve 2 fázích a 3 variantách, která celkem obsahuje 3 různé obrany černého a 3 různé škodlivé motivy.

47. Václav Kotěšovec
4828 Šachové umění 4/1977

1. Prize



#2 **Nightriders** (16+16)
C+ **Grasshoppers**

- | | | |
|-----------|----------|---------|
| 1. - c5 | A | 2. ♖h4# |
| 1. - ♜d5 | B | 2. ♔g3# |
| 1. - ♜fd8 | C | 2. ♖f2# |

1. ♔g4! (2. ♖c6#)

- | | | |
|-----------|----------|---------|
| 1. - c5 | B | 2. ♖h4# |
| 1. - ♜d5 | C | 2. ♔g3# |
| 1. - ♜fd8 | A | 2. ♖f2# |

V pozici diagramu přímý mat ♖c6 nejde, protože bílá věž přeruší ♖a7, takže by nebylo kryté pole e5. Úloha má 3 zdánlivé hry. Po 1. - c5 otevře tento pěšec linii ♖a8 k poli e6. Toto pole už nemusí být kryt ♖g2, který může matit na h4. Po 1. - ♜d5 si černý přiváže cvrčka ♜d3 (váže ho bílý cvrček ♜d2) a může matovat ♔e1 na poli g3, které ♜d3 předtím kryl. Po 1. - ♜fd8 jednoduše přestane být kryt ♜f6 pole f2, kde může matit ♖h3 (je třeba si uvědomit, že pole d5 je teď kryté střelcem). Nasycenost úvodníku 1. ♔g4! je velká. Jednak se otevře linie ♖g1,

čímž se pokryje pole e5 (tím vzniká hrozba 2. ♖c6#), sám pokryje e6, ale přestane kryt d5. Bílý střelec ♔f3 odejde z průsečíku linií černých cvrčků ♜d3 a ♜f6, ale naopak se ocitne v místě průsečíků linií černých cvrčků ♜b4 a ♜g8. Nyní po obraně 1. - c5 už není škodlivým motivem otevření linie k poli e6 (to je teď kryté bílým střelcem ♔g4), ale černý si přivázal svého cvrčka ♜b4, který nyní kryl pole h4. Po obraně 1. - ♜d5 nyní nevyjde hrozba protože bílý tátoš ♖b1 už nebude nekryt pole e7, a další krytí e7 bílým tátošem ♖a5 si bílý přeruší svou věží. Z hlediska škodlivých motivů se už neuplatní přivázání černého cvrčka ♜d3, ale škodlivým motivem je přímé zrušení krytí pole g3 černým cvrčkem ♜g8. Obranou 1. - ♜fd8 přiváže černý bílou věž ♖c3 černým střelcem ♔h8. Škodlivým motivem je nyní otevření linie bílého tátoše ♖h7, čímž se pokryje pole d5. Je třeba si uvědomit, že nyní nejde o zrušení krytí, protože pole f2 už černý cvrček ♜f6 nekryje (f3 je prázdné)

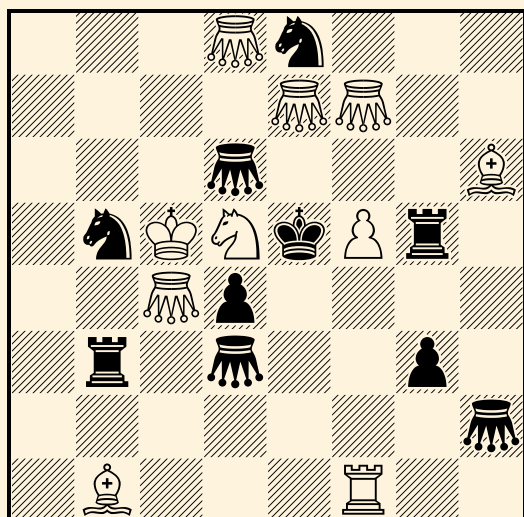
Rozhodčí Bedrich Formánek "Mimoriadna originalita a náročnosť témy (prvé spracovanie cyklickej záměny troch škodlivých motivov pri zachovaní variantov) ospravedlňuje pred expertmi použitie množstva exofigur."

Cyklická záměna škodlivých motivů ŠM-23-33 (cyclic change of 3 black errors). Motívy:

- A** - krytí pole odcloněním
- B** - přivázání antibaterií
- C** - přímé zrušení napadení

V **Albu FIDE** 1977-79 (647, str.128).
V **3.CS-Albu** (8.50 bodu). [MSaP40]
[WID=8886]

48. Václav Kotěšovec
 5615 Šachové umění 4/1980
 3. Prize



#2 **Grasshoppers** (10+10)
 C+

- | | | |
|----------|----------|---------|
| 1. - ♖d5 | A | 2. ♜e6# |
| 1. - ♞f6 | B | 2. ♜g5# |
| 1. - ♚f5 | C | 2. ♜e1# |

1. ♞f6! (2. ♞d7#)

- | | | |
|----------|----------|---------|
| 1. - ♖d5 | B | 2. ♜e6# |
| 1. - ♞f6 | C | 2. ♜g5# |
| 1. - ♚f5 | A | 2. ♜e1# |

Cyklická záměna škodlivých motivů při nezměněných matech, ŠM-23-33.

Motívy:

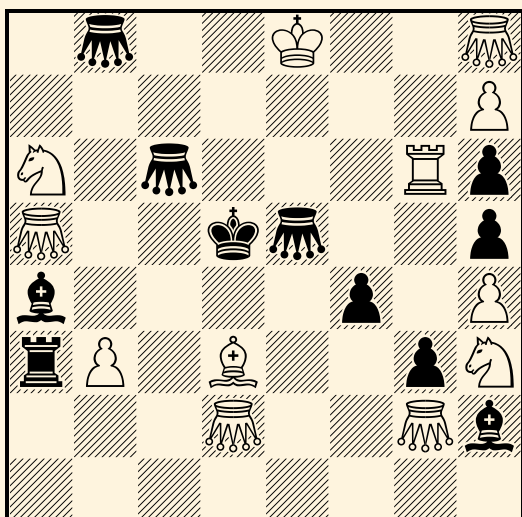
- A** - uzavření matové sítě odcloněním
- B** - umožnění tahu cvrčka antibaterií
- C** - blokování

Rozhodčím byl Karol Mlynka. Výsledek byl publikován nejprve na str.3 v [Šachovém umění 1/1982](#), později některé úlohy z výsledku vypadly a definitivní výsledek byl publikován na str.12 v [Šachovém umění 4/1983](#), úloha se tak posunula na lepší pozici.

Reprodukována v Caissas Schloßbewohner III 1987 (str.89) a v knize "Malá encyklopedie šachu" (Jiří Veselý, Jan Kalendovský, Bedrich Formánek 1989) na straně 175 (na diagramu) jako ukázka z mojí tvorby s komentářem: "Jedna z prvních úloh na téma cyklické záměny škodlivých motivů při zachování variant."

V [4.CS-Albu](#) (8.00 bodu). [MSaP41]
 [WID=12807]

49. Václav Kotěšovec
4543 Šachové umění 4/1976
3. Prize



#2 **Grasshoppers** (12+11)
C+

1. ♔f7? (2. ♖a8#) ♜:b3!
1. - ♚b5 **A** 2. ♘c7#
1. - ♞b2 **B** 2. ♘:f4#
1. - f3 **C** 2. ♙c4#

1. ♖:h6! (2. ♗g5#)
1. - ♚b5 **C** 2. ♘c7#
1. - ♞b2 **A** 2. ♘:f4#
1. - f3 **B** 2. ♙c4#

Cyklická záměna obranných motivů
OM-23-33.

Cyclic change of 3 defensive motifs

OM-23-33 je záměna obranných motivů ve 2 fázích a 3 variantách, která celkem obsahuje 3 různé obrany černého a 3 různé obranné motivy.

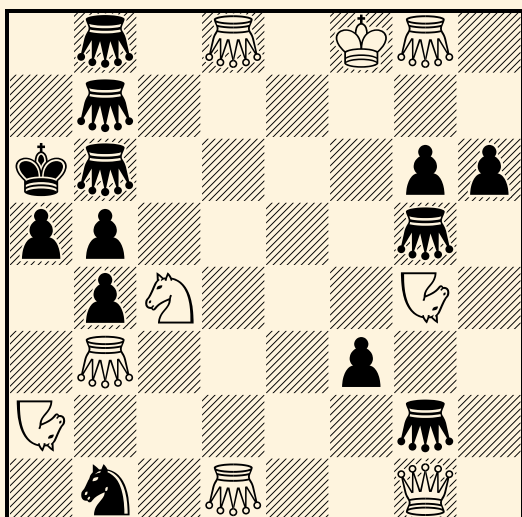
Rozhodčím soutěže byl Vladislav Buňka: "Úloha obsahuje cyklickou záměnu tří obranných motivů, typických pro chod cvrčka. Ve svůdnosti 1. ♔f7? s hrozbou 2. ♖a8# se černý brání tahem 1. - ♚b5 (aby po 2. ♗a8+ mohlo následovat 2. - ♞a4), 1. - ♞b2 (zamezuje přímo 2. ♗a8) a 1. - f3 (aby po 2. - ♞e4 nebyl černý král v šachu od ♗g2). Obranné motivy těchto tahů můžeme nazvat **A** - předběžné zrušení šachu vytvořením možnosti odskoku cvrčka, **B** - znemožnění hrozbového tahu zrušením antibaterie a **C** - předběžné zrušení šachu odvázním. V řešení 1. ♖:h6! s hrozbou 2. ♗g5# se tyto obranné motivy cyklicky zamění. Velmi originální a průkopnická práce."

Reprodukována ve [feenschachu 44/1978](#), str.473 s komentářem:

"Zyklischer Motivwechsel (Wechsel grasshüpfertypischer Elemente: A) = Mobilisierung eines bewegungslosen sG, der beim Mattzug als Sprungstein für den mattsetzenden wG dienen soll; B) = Wegzug eines sG, der den Zug des mattsetzenden wG als Sprungstein ermöglichen soll; C) = Verstellung eines wG durch Schnarz, so daß der beim Mattzug als Sprungstein fungierende sG ohne Selbstschach ziehen kann.) Sehr originell!").

Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svojí [internetové stránce](#) s komentářem: "Mlynka theme or in the current terminology cyclic exchange of defence motifs of 3 defences. All three motifs are very grasshopperal: a is enabling of jumping away by black grasshopper by providing the hurdle, b is removal of hurdle for white grasshopper mating move and c is enabling of jumping away by black grasshopper by closing antibattery line." V [3.CS-Albu](#) (7.50 bodu). [MSaP30] [WID=12798]

50. Václav Kotěšovec
 "Mlynka 60" JT C 11.8.2004
 3. Prize



#2 **Nightrider** ♞a2,g4 (9+13)
 C+ **Grasshoppers**

1. ♞h4? (2. ♞f6#)

1. - b:c4 **A** 2. ♞a4#

1. - ♞:g8 **B** 2. ♞:b6#

1. - ♞g7 **C** 2. ♞:g6#

1. - f2 **D** 2. ♞e4#

ale 1. - ♞g3!

1. ♞a8! (2. ♞c8#)

1. - b:c4 **B** 2. ♞a4#

1. - ♞:g8 **C** 2. ♞:b6#

1. - ♞g7 **D** 2. ♞:g6#

1. - f2 **A** 2. ♞e4#

Cyklická záměna 4 obranných motivů
 OM-24-44, všechny 4 motivy jsou **exomotívy**:

A - umožnění odchodu cvrčka otevřením linie (odcloněním),

B - umožnění odchodu cvrčka odblokováním pole,

C - znemožnění skoku cvrčka odchodem kamene,

D - umožnění odchodu cvrčka vstupem kamene do jeho linie (přerušením).

Cyclic change of 4 defensive motifs

A = making move possible by line opening

B = making move possible by unblocking

C = making move impossible by hurdle departure

D = making move possible by line closing

Rozhodčí Karol Mlynka (Pat a Mat 50/2005): " 'Cvrčkový koncert' pod dirigentskou taktovkou bieleho Cd8, ktorý zrežuruje nielen oba prvé ťahy, ale aj hrozby ladným spätným skokom.

OM – 24 – 44, cyklická záměna štyroch špeciálnych obranných exomotívov: A – odclonenie línie internoprekážkového cvrčka, B – odblokovanie poľa internoprekážkovému cvrčkovi, C – odskok externoprekážkového cvrčka z hrozbovej línie, D – antibatériové začlonenie internoprekážkového cvrčka na odskok. (Skladba má tiež výskumno-teoretickú hodnotu.) Jednotná škodlivá motivácia zosúladzuje exomaty cvrčkami a tátošom s dámskym matom. Výborná konštrukcia!"

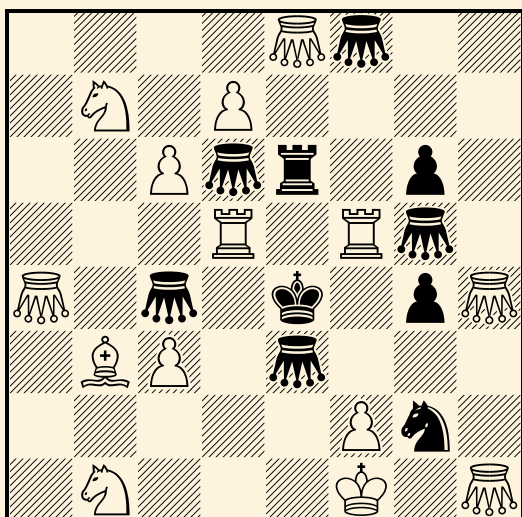
[WID=173305]

Klasické dvojtažky

Classical twomovers



51. Václav Kotěšovec
5616 Šachové umění 4/1980
1. Prize



#2 **Grasshoppers** (14+10)
C+

1. d8 ♖! tempo

1. - ♖d6~, ♖d4 2. ♘c5 A, ♙c2 B #

1. - ♖c4~, ♖f4 2. ♙c2 B, f3 C #

1. - ♘g2~, ♘f4 2. f3 C, ♘d2 D #

1. - ♖g5~, ♖e5 2. ♘d2 D, ♘:d6 E #

1. - ♖e6~, ♖e7 2. ♘:d6 E, ♘c5 A #

Skladba patří k mým nejoblíbenějším.
Historická poznámka: Úloha původně získala 2.cenu, ale jelikož 1.cena byla diskvalifikována, posunula se na 1.cenu (viz [Šachové umění 4/1983](#), str.12).

Cyklická prodloužená obrana 5 kamenů. Rozhodčí Karol Mlynka: "Táto exodvojtážka pôsobí dojmom, akoby sa autorovi bolo podarilo utkať čarovný koberec, na ktorom vykúzlil moderný šachový balet, aký na obyčajných kobercoch nemožno uvidieť za žiadne peniaze."

V **Albu FIDE** 1980-82 (909, str.333).
V [4.CS-Albu](#) (8.00 bodu).

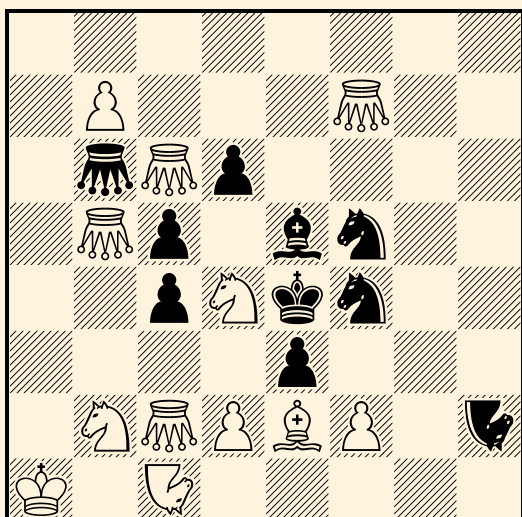
Reprodukována v knize "Umwandlungen in Märchenfiguren" (Elmar + Erich Bartel, Hans Gruber, 1993), U453, str.130 s komentářem: "Fünf schwarze Figuren haben eine beliebige und eine fortgesetzte Verteidigung. Die Matts auf beliebige und fortgesetzte Verteidigung der einzelnen Steine bilden dabei einen fünf gliedrigen Zyklus AB-BC-CD-DE-EA. Natürlich erfordert solch ein phantastisches Thema entsprechenden Materialaufwand."

Reprodukována v Rex Multiplex Noel 1984 (LXXXI, str.388).

Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svojí [internetové stránce](#) s komentářem: "After grasshopper we see the zugzwang position with cycle of 5 Black corrections. Mate after correction appears as the mate after next random move in the cycle. Well done - this problem entered Album FIDE!" Reprodukována v Caissas Schloßbewohner III 1987 (str.89), dále u příležitosti mých padesátin v článkách Ivana Skoby v Šachové skladbě 92/2006 (8134, str.2131-4) a Pavla Kameníka v Šachovém umění 7/2006 (str.192). Reprodukována též v mém článku [Cyklická prodloužená obrana](#), Šachová skladba 3/1985, str.51-53, č. 132.

[MSaP47] [WID=8817]

52. Václav Kotěšovec
1183 Probleemblad 2/1987
4. Prize



#2 **Nightrider** ♖c1/♜h2 (12+10)
C+ **Grasshoppers**

1. b8 ♜! (2. ♜:c4#)
1. - ♜:d4 **A** 2. ♞d3# **B**
1. - ♞:d4 **B** 2. ♙d3# **C**
1. - ♙:d4 **C** 2. ♜d3# **D**
1. - ♜:d4 **D** 2. d3# **E**
1. - cd4 **E** 2. ♜d3# **A**
1. - ♙:d4 2. ♜e6#

Černý se brání 5 obranami na **stejném poli**, bílý má rovněž na stejném poli (téma Stocchi), přičemž hodnoty maticích kamenů jsou **cyklicky posunuty**.

Příklad úlohy, kde si kameny vzájemně odpovídají, viz úloha II v úvodu do exošachu.

Rozhodčí Theodor Tauber (Probleemblad 3/1989): "Het idee van verdedigingszetten en matzetten door verschillende stukken uitgevoerd op slechts twee velden is al bekend van orthodoxe tweekzetteren. Maar ik geloof dat dit de eerste keer is dat dit thema cyclisch is uitgewerkt, en ook nog in zoveel varianten! Dit probleem verdient duidelijk een prijs."

V **Albu FIDE** 1986-88 (G75, str.480).
V [6.CS-Albu](#) (8.00 bodu).

Reprodukována v [Šachovém umění 7/1990](#) v článku "Úspěchy našich skladatelů". Reprodukována též v článku: Wenelin Alaikow: "Au moins trois coups sur une meme case (II)", Phénix 72/1999, N82, str.4322.

Reprodukována v knize "Umwandlungen in Märchenfiguren" (Elmar + Erich Bartel, Hans Gruber, 1993), U477, str.138 s komentářem: "Ein sensationelles Thema: Schwarz kann mit fünf verschiedenen Steinen blockend auf d4 schlagen (von der Königsflucht gar nicht zu reden; diese motiviert aber natürlich den gesamten Ablauf). Weiß beantwortet diese Paraden, indem er mit fünf verschiedenen Figuren das Feld d3 besetzt. Dieses allein schon gewaltige Vorhaben wird zum ersten dadurch gesteigert, daß es sich dabei bei Schwarz und bei Weiß um die gleichen fünf Steine handelt, zum zweiten dadurch, daß sie in den Varianten zyklisch tauschen: GS-SL-LN-NB-BG!"

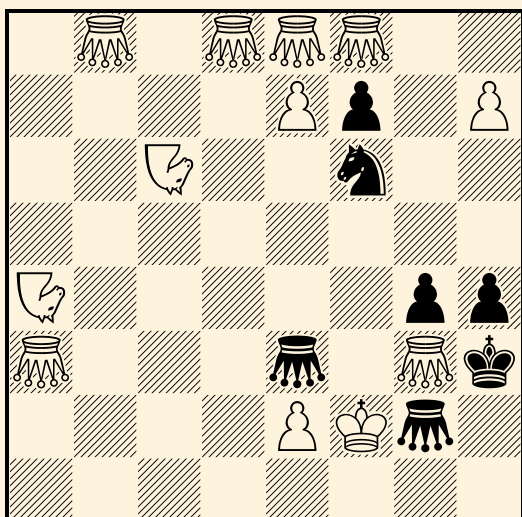
Dále byla ještě reprodukována v Phénixu 9/1990 (A68, str. 837) a v Rochade Europa 12/1994 (v recenzi knihy "Umwandlungen in Märchenfiguren" jako příklad B, str. 67)

[MSaP49] [WID=7984]

53. Václav Kotěšovec

622 Phénix 9/1990

3. Honorable Mention



#2 **Mars circe** (12+7)

C+ **Nightrider** ♞a4,c6
Grasshoppers

1. ♜g8! (2.e8 ♖#)

1. - ♔:d8 2.e8 ♕#

1. - ♔:f8 2.e8 ♞#

1. - ♜b7 2.e8 ♙#

1. - ♜e8 2.h8 ♞#

1. - ♞e8 2.h8 ♜#

SuperAUW

(AUW + proměny na exokameny)

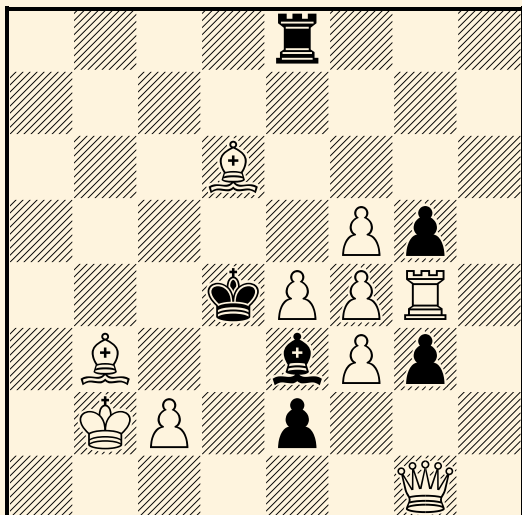
AUW = Allumwandlung, je mezinárodně používaný termín pro všeproměnu, která nastane pokud se během (jednoho nebo více) řešení pěšci promění na všechny možné ortodoxní figury ♔, ♖, ♙, ♞. Téma může být realizováno jedním nebo více pěšci. Proměnění pěšci mohou být i různých barev.

Úvodník dává černému králi dvě volná pole d8 a f8. Rozhodčí Jean-Marc Loustau (Phénix 21/1993): "Un super-allumwandlung, réparti entre deux Pions blancs, avec six promotions matant directement: un joli task. La clé biampliative et précisée par un effet spécifiquement martien est excellente. Par contre, la variante avec promotion en Sauterelle est peu martienne, ce qui est un peu dommage." Řešitel Stefanos Pantazis komentoval: "Excellent stuff", další komentář: "Super AUW". Reprodukována též v Šachovém umění 7/1994 (8483, str.201) s tímto velmi důkladným rozbořem Michala Dragouna: "V mars-circe působí všechny figury pouze ze svých circe polí, pohybují se však normálně. To znamená, že pokud figura bere, může tak učinit jen ze svého circe pole, na které se jakoby přemístí a odtud vykoná braní, obdobné podmínky platí pro šach či mat, jiné tahy vykonává z pole, na němž stojí. Úvodníkem bílý uvolňuje e8, čímž dává černému králi dvě pole (umožňuje mu braní na d8 a f8). Při matu v hrozbě působí bílá věž z h1, obdobně po 1. - ♔:d8 2.e8 ♕# matuje dáma z d1 (na c8 působí ♜a3 z a8, na c7 ♞a4 rovněž z a8). Tak po 1. - ♔:f8 je nutné 2.e8 ♞, aby bylo kryto g7 (není možné 2.e8 ♞, protože jezdec působí z b1). Po 1. - ♜e8 se černý zbavil možnosti hrát ♜g1, takže vychází 2.h8 ♞. Je zajímavé, že v případě postavení např. právě ♞h8, ♜g1 by byl ♜g1 vázán jezdcem, což je v jiném druhu šachu jen těžko představitelné."

V Albu FIDE 1989-91 (G122, str.576).
V 1.českém albu (7.00 bodu).

[MSaP51] [WID=290]

54. Václav Kotěšovec
4960 Phénix 142/2005



#2 **CIRCE** (10+6)
C+

1.e5! (2.f:g5(g7)#)

1. - g:f4(f2) 2.f:e3(♔f8)#

1. - ♔:f4(f2) 2.f:g3(g7)#

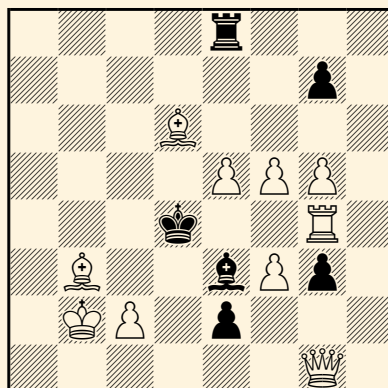
1. - ♖:e5 2.f:e5(♖h8)#

(1. - ♔f2 2. ♕:f2(♔f8)#)

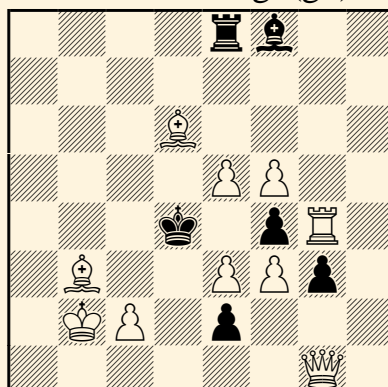
Hvězdice bílého pěšce, téma v ortodoxním šachu nerealizovatelné!

Všechny maty jsou s (aktivní) vazbou (3x černého střelce, 1x černého pěšce). Vyřešilo 10 řešitelů. Redakční komentář při publikování řešení: "Avec la menace et les trois premiers mats, le Pion il visite quatre cases situées en étoile!" Inspirací pro tuto skladbu byla soutěž "Libiš 50" JT, kde bylo téma hvězdice. Nikoho však nenapadlo, že by byla možná hvězdice i v případě pěšce. [WID=210073]

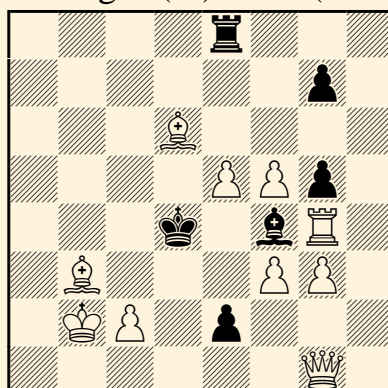
Cross of white pawn - not possible in orthodox chess. All mates with pin.



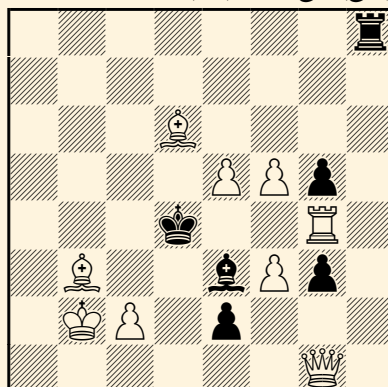
hrozba 2.f:g5(g7)#



1. - g:f4(f2) 2.f:e3(♔f8)#



1. - ♔:f4(f2) 2.f:g3(g7)#



1. - ♖:e5 2.f:e5(♖h8)#

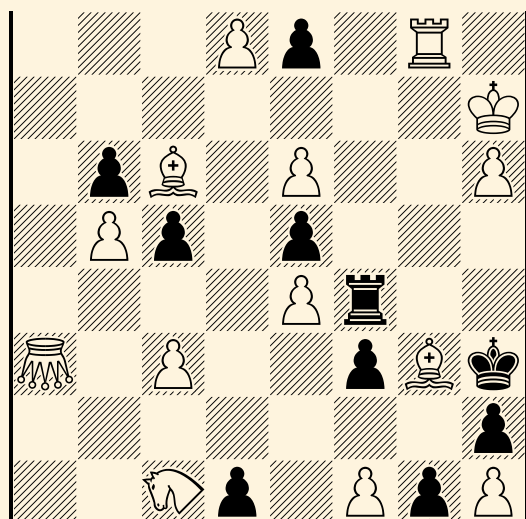
Cykly v zápisech tahů

Cycles of moves



Viz též můj článek [Cyklický posun v pomocném matu](#), Šachová skladba 77/2002.

55. Václav Kotěšovec
 "Salai MT" C 15.3.2007
 4. Honorable Mention



#2 3 solutions (14+10)
horizontal cylinder
Rose ♞c1
Grasshopper ♜a3

- 1.f2! **A** tempo, 1. - c4 **B** 2.e7# **C**
 1.c4! **B** tempo, 1. - e7 **C** 2.f2# **A**
 1.e7! **C** tempo, 1. - f2 **A** 2.c4# **B**

Totální cyklus tahů ve 3-fázích -
 rozšířený "Stavrinides" o jednu dimenzi!

Rozhodčí Ladislav Salai jr. ve výsledku (Pat a Mat 61/2008) citoval můj komentář a pokračoval: "Ja len dodávam, že neexistencia iných čiernych obrán je pozitívom tejto skladby, pretože idea autora takto nemá žiadne rušivé šumy a vyznie naplno."

[WID=273827]

Na černého krále "míří" 3 bílé liniové kameny, cvrček ♜a3, střelec ♙c6 a růže ♞c1. Na každé z těchto linií jsou umístěni vždy 2 pěšci, jeden bílý a jeden černý. V případě linie ♜a3 (a3-b3-c3-d3-e3-f3-přes ♙g3-h3) jsou to ♖c3 a ♜f3, na linii ♙c6 (c6-d7-e8-f1-g2-h3) jsou to ♜e8 a ♖f1 a na linii ♞c1 (c1-b3-c5-e6-g5-h3) stojí ♜c5 a ♖e6.

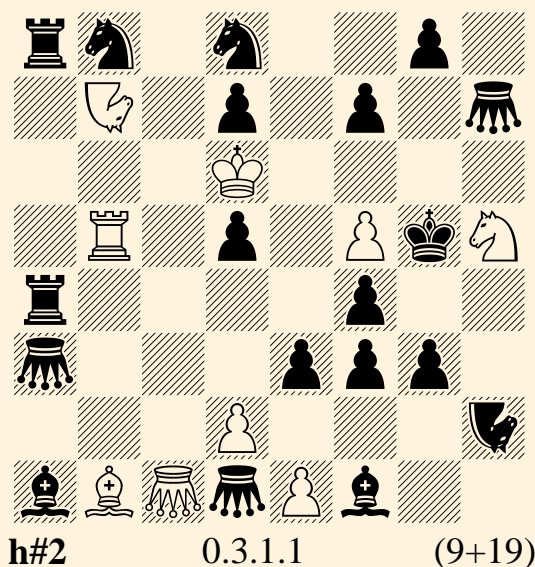
Ve 3 řešeních vždy bílý svým prvním tahem jednu z linií otevře a tím přiváže černého pěšce na této linii. Současně svým tahem zablokuje dalšího z černých pěšců stojícího nad ním. Ze 3 černých pěšců tak může vždy táhnout jen jeden, čímž otevře další z těchto linií a bílý matí tahem pěšce z této otevřené linie. Například po 1.f2 je přivázán černý pěšec ♜e8 střelcem ♙c6 a zastaven pěšec ♜f3. Černému zbývá pouze tah 1. - c4. Tím ale otevřel linii bílé růže ♞c1 a bílý může dát tahem 2.e7 bateriový mat touto růží. Obdobné je to i v dalších dvou řešeních.

Pokud není uvedeno jinak, tak na horizontální válcové šachovnici se pěšci neproměňují a pokračují dále v chodu, např. z h8 na h1 nebo (v případě černého pěšce) z e1 na e8.

56. Václav Kotěšovec

1243 Pat a Mat 54/2006

1. Honorable Mention



h#2 0.3.1.1 (9+19)

anchor-ring

C+ **Nightrider** ♞b7/♞h2

Grasshoppers

1. - f6 A 2.e2 B d4# C

1. - e2 B 2.d4 C f6# A

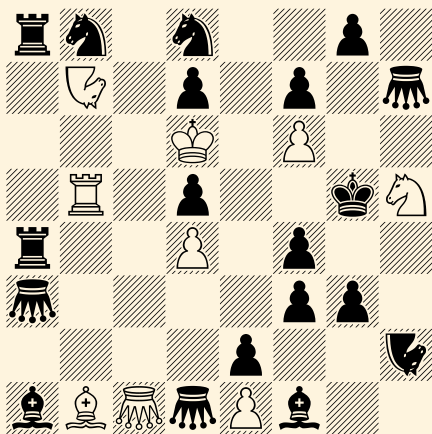
1. - d4 C 2.f6 A e2# B

Total cycle of moves in 3 solutions.

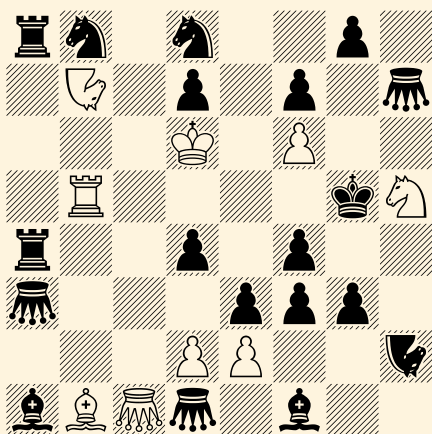
First realization in helpmate.



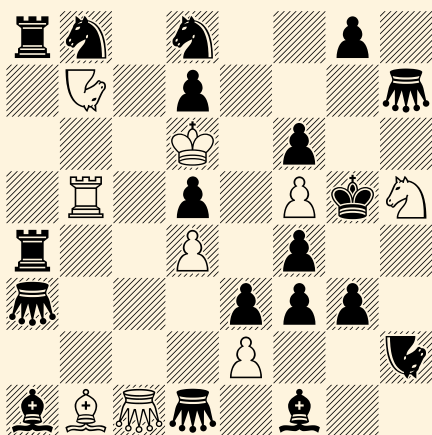
Totální cyklus tahů bílého i černého ve 3 řešeních! Děj se odehrává na prstenčové šachovnici. Obsah vytvářejí tři dvojice bílých a černých pěšců, kteří jsou (po jiných dvojicích) umístěni na liniích třech bílých liniových kamenů. V každém z řešení nejprve táhne vždy jeden z bílých pěšců, který přiváže příslušného černého pěšce na stejné linii a současně zablokuje jiného z trojice černých pěšců. Černý pak táhne vždy třetím z pěšců, čímž uvolní linii vždy jednoho z bílých bateriových kamenů a dostává po této linii mat odtažným šachem třetím z bílých pěšců. Geometricky velmi obtížné téma. Bílý tátoš ♞b7 matí po linii b7-c5-d3-e1-f7-g5, černý střelec ♖a1 je vázán bílým tátošem ♞b7 po linii b7-a1-h3-g5, po obsazení pole f6 je černý jezdec ♞d8 vázán bílým cvrčkem ♜c1. Černý tátoš ♞h2 napadá linii bílé věže ♖b5 přes h2-b3-d4-f5 (a musí být proto přerušen na d4) a linii bílého cvrčka ♜d2 přes h2-g4-f6-e8-d2 (a musí být proto přerušen na f6). Bílé bateriové kameny současně kryjí pole matové sítě a hrají ve všech řešeních. Bílý tátoš ♞b7 kryje h6, bílá věž ♖b5 kryje h5, bílý cvrček ♜c1 kryje h4, dále bílý střelec ♖b1 kryje g4 (a po tahu f5-f6 i g6), bílý jezdec ♞h5 kryje f6. Celý předchozí komentář byl publikován v Pat a Matu společně s úlohou. Zpracovat toto téma v pomocném matu je mnohem obtížnější než ve dvojtažce a myslím, že i estetický dojem je vyšší v pomocném matu. Úlohu se mi podařilo zkorektnit až po velkém úsilí 19.6.2006 na Radči. 28 kamenů se může zdát mnoho, ale bílý materiál je 100% využit. Cením si i toho, že bílí pěšci jsou na šachovnici pouze tematičtí. Černý materiál je nutný k udržení korektnosti.



2. - d2-d4#. Matuje ♖c1.



2. - f5-f6#. Matuje ♖b5.



2. - e1-e2#

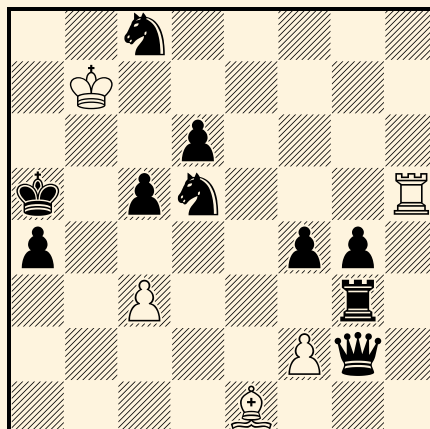
Matuje ♖b7 po linii b7-c5-d3-e1-f7-g5.

Rozhodčím byl Vlaicu Crisan (Pat a Mat 61/2008): "Nice complete 'cycle' of pawn moves using a strategic complex of masked batteries: pawns e1 and f7 are on the Nb7 line, pawns f5 and d5 are on Rb5 line and pawns d2 and e3 are on Gc1 line. Any pawn move creates a wealth of effects: pins, line opening and line closing – with clever use of dual avoidance. However there is not a real move cycle or effect cycle – hence the lower distinction. Undoubtedly a first class composition!"

[WID=229451]

Prototypem tohoto tématu může být tento můj ortodoxní h#1,5, který je však pouze dvojfázový.

IX. Václav Kotěšovec
3656 Phénix 95/2001



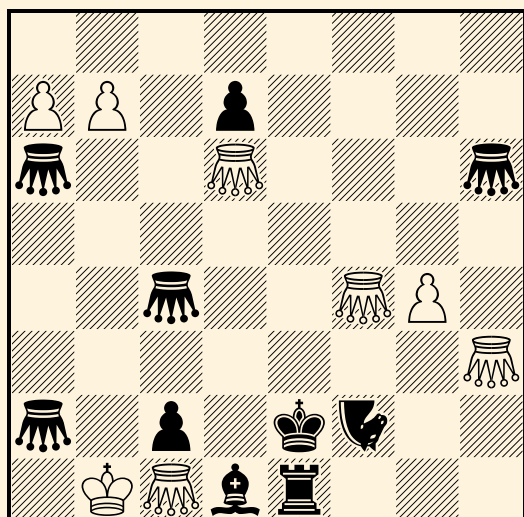
h#2 0.2.1.1 (5+10)

C+

1. - ♖:d5 2.f3 c4# **ABC**

1. - f3 2.c4 ♖:d5# **BCA**

57. Václav Kotěšovec
 F0640 StrateGems 36/2006
 5. Commendation



h#2 3.1.1.1 (8+10)

Mars circe
 C+ **Nightrider** ♠f2
Grasshoppers

1. ♜e3 A ♜d3 B 2. ♜d2 C a8 ♔#
 (2. - b8 ♞? 3. ♜d4!
 2. - b8 ♞? 3. ♜g1!)
1. ♜d3 B ♜d2 C 2. ♜e3 A b8 ♞#
 (2. - a8 ♔? 3. ♜f1!
 2. - b8 ♞? 3. ♜g1!)
1. ♜d2 C ♜e3 A 2. ♜d3 B b8 ♞#
 (2. - a8 ♔? 3. ♜f1!
 2. - b8 ♞? 3. ♜d4!)

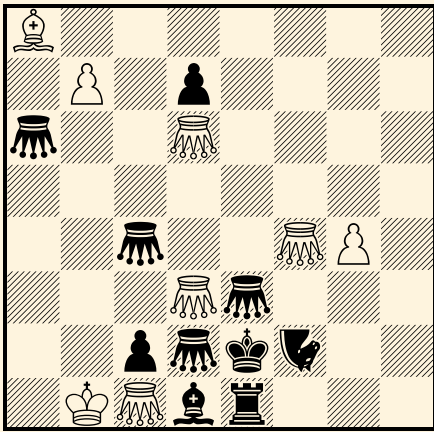
Totální cyklus v zápisu bílých a černých tahů doplněný **antiduály** a maty s proměnami pěšců. V Mars circe lze blokovat pole matové sítě kameny obou barev, toho je zde využito k blokování polí d2, d3 a e3 cvrčky různých barev. Po teoretickém pokrytí těchto polí by mohly následovat všechny 3 maty, ty se však antiduálově vylučují. Mat s proměnou na střelce je možný jen s bílým cvrčkem na

d3, protože černý cvrček by odtud mohl představit na f1. Podobně musí být při matu s proměnou na jezdce na e3 bílý cvrček, protože černý cvrček by odtud představil na g1. Ve třetím matu po proměně na tátoše musí být na d2 bílý cvrček, protože černý cvrček by odtud mohl vstoupit do matové linie na pole d4. Všechny maty jsou navíc s vazbou černé věže, která je vázána bílým králem z e1. S výslednou konstrukcí této úlohy jsem byl mimořádně spokojen.

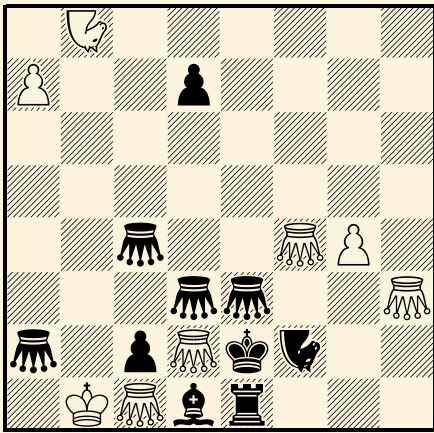
Editor SG Petko Petkov označil v mailu úlohu jako "excellent problem". Také Ivan Skoba, který v té době psal článek k mým padesátinám do Šachové skladby a dělal výběr mých nejlepších úloh, když jsem mu tuto skladbu ukazoval, napsal: "Ten pomocný mat je vskutku dílko! Elegantní mechanismus vedoucí k cyklu zápisu bílých a černých tahů. A to antiduálové zdůvodnění - prostě nebýt to originál, hned bych to do článku šoupnul." Při publikování řešení v SG38 byl uveden redakční komentář: "Total cycle of black and white moves with promotions of white Pawns and antiduals!" a komentář řešitele: "A good cycle of moves" (C. C. Frankiss). Rozhodčím byl Paul Raican (SG40/2007): "Cycle of moves on the fields d2, d3 and e3 with anti-dual mates resulted from white promotions. It would have been enough for a better place, but the mate with the Nightrider is rather orthodox."

[WID=230054]

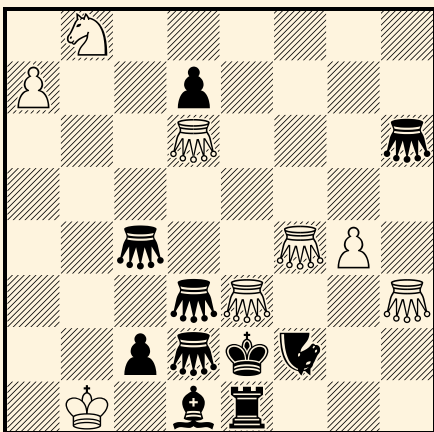
Total cycle of black and white moves with promotions of white pawns and antiduals. Special mars circe effects. All mates with pinning of black rook (by white king).



2. - a8♔#. Matuje ♔a8 z f1. (2. - b8♖?
3. ♜d4!, 2. - b8♗? 3. ♜g1!)

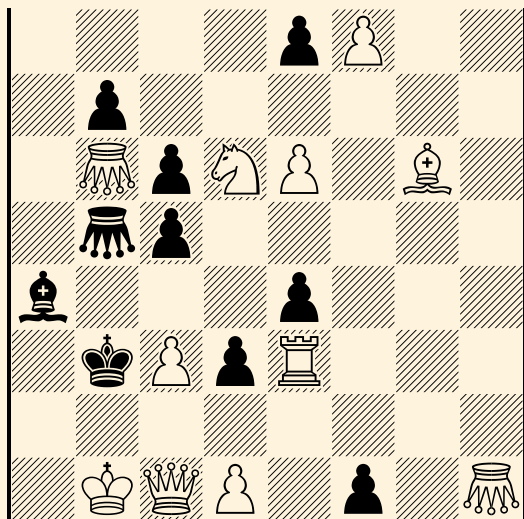


2. - b8♖#. Matuje ♖b8 z b8. (2. - a8♔?
3. ♜f1!, 2. - b8♗? 3. ♜g1!)



2. - b8♗#. Matuje ♗b8 z g1. (2. - a8♔?
3. ♜f1!, 2. - b8♖? 3. ♜d4!)

58. Václav Kotěšovec
F0641 StrateGems 36/2006



#2 3 solutions (11+10)
Grasshoppers
C+ **horizontal cylinder**

1.e7! **A** tempo, 1. - d2 **B** 2.c4# **C**

1.d2! **B** tempo, 1. - c4 **C** 2.e7# **A**

1.c4! **C** tempo, 1. - e7 **A** 2.d2# **B**

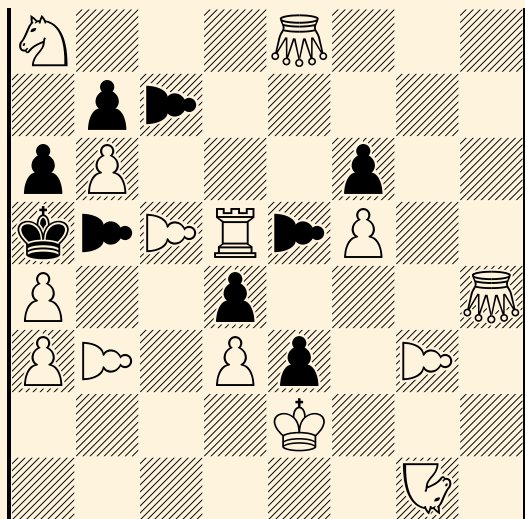
(1. - ♖b5~ 2. ♔b2# ve všech řešeních)

Totální cyklus tahů ve 3-fázích - rozšířený "Stavrinides" o jednu dimenzi. Maty dávají tři bílé liniové kameny ♖e3, ♙g6 a ♗h1. Na liniích ♖e3 a ♙g6 jsou rozmístěni vždy jeden bílý a jeden černý pěšec. Tato úloha se ale od několika mých podobných exodvojtažek liší v tom, že na linii ♗h1 není černý pěšec a jeho antibaterie vzniká až běhově vstupem kamene na pole c4. V řešení 1.e7 d2 2.c4 pak bílý matí dvojitém šachem.

Ekonomické zpracování s pouhými 21 kameny. Cenné je i to, že úloha neobsahuje kromě cvrčků žádné další exokameny.

Při publikování řešení v SG38 byl uveden redakční komentář: "New idea: Total cycle in 3 phases. Extended 'Stavrinides theme' with one dimension more!" a komentáře řešitelů: "This is a really weird cycle" (Ladislav Belcsak), "A curious cycle where the wP/bP moves alternate" (C. C. Frankiss). [WID=230258]

59. Václav Kotěšovec
5170 Phénix 153/2006



#2 3 solutions (14+9)
horizontal cylinder

Berolina

C+ ♞b3,c5,g3/♟b5,c7,e5
Nightrider ♞g1
Grasshoppers

1. ♞f4! **A** tempo
1. - ♟c4 **B** 2. ♞d6# **C**
1. ♞c4! **B** tempo
1. - ♟d6 **C** 2. ♞f4# **A**
1. ♞d6! **C** tempo
1. - ♟f4 **A** 2. ♞c4# **B**

Totální cyklus tahů ve 3-fázích - rozšířený "Stavrinides" o jednu dimenzi. Funkci pěšců převzaly kompletně beroliny. Obsah není rušen vedlejšími variantami. Tři dvojice v opozici stojících berolin jsou rozmístěny na liniích tří bílých liniových kamenů: ♞c5 a ♟b5 na linii bílé věže ♖d5, ♞g3 a ♟c7 na linii bílého cvrčka ♗h4 a ♟e5 a ♞b3 na linii bílého tátoše ♞g1 (přes g1-f3-e5-d7-c1-b3-a5). Zajímavé je, že tempový tah libovolným kamenem nevede k cíli, protože po 1. - ♟f4 2. ♞c4+ může černý představit berolinu ♟c7 jejím dvojkrokem na e5 (po úvodníku 1.d6 je dvojkrok ♟c7-e5 znemožněn).

Při publikování řešení ve Phénixu 164 / 2007 byl uveden redakční komentář: "Chaque clé bloque un des trois Pions Bérolina et en cloue un deuxième par ouverture de ligne. La clé se retrouve comme coup matant dans la solution où le seul Pion Bérolina qui peut jouer ouvre la même ligne et autorise un mat de batterie." a následovaly komentáře řešitelů: "Cycle «à la Kotesovec» des coups blancs et noirs." (Vlaicu Crisan) "C'est beau" (Axel Gilbert). Vyřešili celkem 3 řešitelé.

[WID=240529]

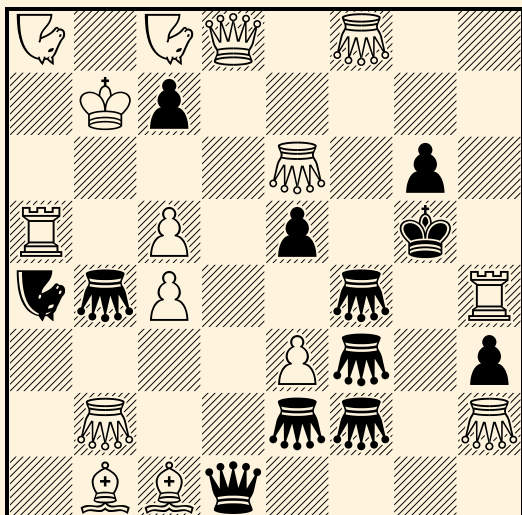
Pozice pěšců je taková, že úloha ob stojí i v případě, když by byly na horizontální válcové šachovnici povoleny proměny pěšců a žádný nestojí na první, resp. poslední řadě.

Jednou z možností konstrukce této úlohy by asi bylo kompletní nahrazení pěšců berolinami, nakonec jsem ale od této (snad stylovější) varianty ustoupil, protože by idea nevyzněla tak výrazně a ztrácela by se v množství různých berolin. Takto jsou všechny beroliny tématické.

60. Václav Kotěšovec

4235 Uralskij Problemist 47/2006

Prize



#2 3 solutions (15+12)

Madrasí

Nightrider

C+ ♖a8,c8/♜a4

Grasshoppers

1.e4! **A** tempo

1. - c6 **B** 2. ♜h6# **C**

1.c6! **B** (2. ♜:e5#)

1. - ♜h6+ **C** 2.e4# **A**

1. ♜h6! **C** (2. ♜:c7#)

1. - e4 **A** 2.c6# **B**

Totální cyklus tahů ve 3-fázích - rozšířený "Stavrinides" o jednu dimenzi.

Rozhodčí Juraj Brabec k úloze napsal (Ural Problemist 50/2007, publikováno v ruštině, překládám do češtiny): "Velmi originální myšlenka. V kombinaci s tématem Stavrinidese je zde realizováno cyklické střídání třech tahů. Dvě funkce bílých tahů (vstup, mat) i jedna černá funkce (obrana) vytvářejí krásný trojfázový cyklus, bez ohledu na to, jaká strana jej provádí."

V této úloze se mi podařilo realizovat cyklus tahů 3x3 na **normální šachovnici**. Základem jsou 3 linie 3 bílých liniových kamenů, zde střelce ♖c1, věže ♜a5 a tátoše ♞a8. Na jejich liniích stojí vždy

jeden bílý a jeden černý kámen, nejsou to však (jako v předchozích úlohách) pouze pěšci, ale na linii ♖c1 stojí ♖e3 a ♜f4, na linii ♜a5 jsou pěšci ♖c5 a ♜c5 a na linii ♞a8 se nacházejí ♜c7 a ♞e6. Odchodem bílého kamene z linie je černý kámen na této linii přivázán. Po tazích 1.c6 a 1.e4 jsou zastaveni černí pěšci stojící nad nimi, po tahu 1. ♜h6 je zparalyzován černý cvrček ♜f4.

Černému tak zbývá vždy pouze jeden tah, kterým vždy otevře další z linií a dostane na ní bateriový mat.

Zajímavá je motivace v řešení 1.c6! (bílý tím nejde do šachu, protože ♜f3 je paralyzován bílým cvrčkem ♞f8) po tahu 1. - ♜h6+ je však černý cvrček ♜f3 rozparalyzován a dává tak šach.

Řešení 1.e4! je překvapivě tempové. Po 1. - c6 by se zdálo, že může bílý cvrček ♞e6 odskočit i na b3 nebo b6 (zde nejde do šachu od ♜b4, protože ten je zparalyzován cvrčkem ♞f8), ale jde to jen na h6. Duálu 2. ♞b6 brání dvojice zparalyzovaných tátošů ♞c8 a ♞a4 (2. ♞b6+? ♞:b6!, čímž černý zparalyzuje šachujícího tátoše ♞a8). Tah 2. ♞b3+? vázne na ♜f6! (bílý si zparalyzoval cvrčka ♞b2, který přestal krýt pole f6). Cvrček ♜b4 je sice sám paralyzován, ale tím schopnost paralyzace (zde ♞b2) neztrácí.

V řešení 1. ♜h6! je tah 1. - e4 obranou protože po odchodu pěšce ♜e5 přestává krýt ♞b2 pole f6.

Obě zparalyzované dámy brání tahům 1. - ♜d2 a 1. - ♜d6 (v tu chvíli by se ocitl černý král v šachu od ♜d8).

Nejde 1.e:f4? c6!, protože nyní je paralyzován ♞e6 cvrčkem ♜e2.

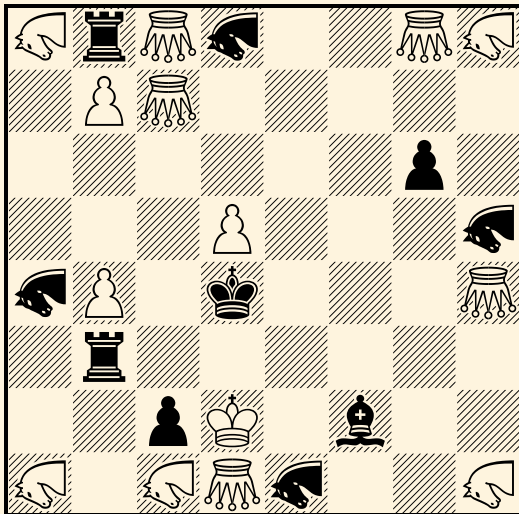
Reprodukována v Problemaz 4 / 2008 (str. 31).

[WID=237136]

Číslo UP 47 s touto úlohou mi předal Andrey Selivanov osobně při návštěvě v Praze 6.1.2007. Podle evidence mých úloh jsem zjistil, že toto byla v pořadí 100. cena, kterou jsem v šachových soutěžích získal.

61. Václav Kotěšovec

13441 Die Schwalbe 226/2007



h#3 0.4.1.1.1.1 (14+10)

C+ **Nightriderhoppers**
Grasshoppers

1. - ♞d3 A 2. ♜c5 B ♞e6 C 3. ♜f4 D
♔:c2#,

1. - ♞c5 B 2. ♜e6 C ♞f4 D 3. ♜d3 A
♞a7#,

1. - ♞e6 C 2. ♜f4 D ♞d3 A 3. ♜c5 B
♔:c2#,

1. - ♞f4 D 2. ♜d3 A ♞c5 B 3. ♜e6 C
♞a7#

**Total cycle 4x4 of white and black
moves**

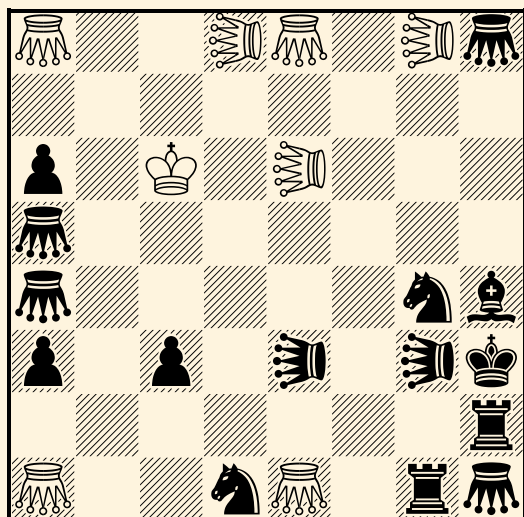
Cyklus 4x4 tahů bílého a černého. Ve dvou párech řešení je třeba si kromě cyklu všimnout toho, že v řešeních s matem ♔:c2 musí pole d3 a e6 zaujmout bílé kameny (černý tátošový cvrček by z d3 mohl odskočit, a z e6 by napadal c2). Podobně v řešeních s matem ♞a7 musí být na polích c5 a f4 bílé kameny (černý tátošový cvrček by z c5 mohl odskočit a z f4 by napadal pole b6 matové linie). Tím je dosaženo jednoznačnosti matů a druhých tahů bílého. Další bílé kameny pokrývají antibaterií pole matové sítě po tazích kamenů na tématická pole A (přes d3 kryje ♞c1 pole e5), B (přes c5 kryje ♞c8 pole c4), C (přes e6 kryje ♞g8 pole d5), D (přes f4 kryje ♞h4 pole e4).

K řešení byl připojen ve Schwalbe 229 / 2008 tento vysvětlující komentář: "Den beabsichtigten Zyklus konnte man wohl nur erkennen, wenn man die Lösungen in der richtigen Reihenfolge notierte."

Z dalších komentářů řešitelů vybírám: "Verwirrende Nafterer-Hüpferei" (Karl-Heinz Siehndel).

[WID=255837]

62. Václav Kotěšovec
F0657 StrateGems 37/2007



h#3 0.4.1.1.1.1 (8+15)

Madradi

Kangaroo

C+ ♞d8,e6,g8/♞e3,g3

Grasshoppers

1. - ♞d4 **A** 2. ♞e4 **B** ♞d5 **C** 3. ♞e5 **D**
♞d3#

1. - ♞e4 **B** 2. ♞d5 **C** ♞e5 **D** 3. ♞d4 **A**
♞d3#

1. - ♞d5 **C** 2. ♞e5 **D** ♞d4 **A** 3. ♞e4 **B**
♞d3#

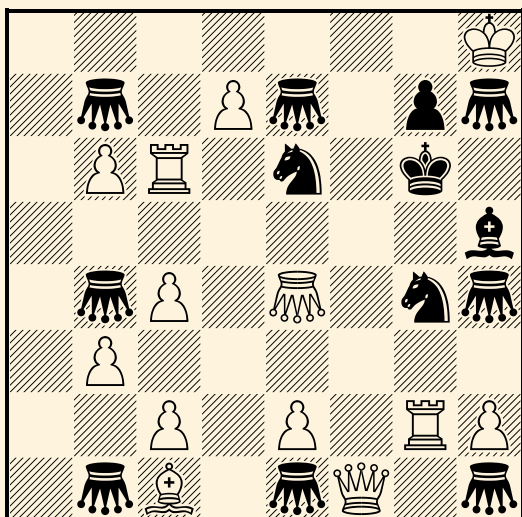
1. - ♞e5 **D** 2. ♞d4 **A** ♞e4 **B** 3. ♞d5 **C**
♞d3#

Cyklus 4x4 tahů bílého a černého v rouchu pomocného matu. V pozici diagramu je třeba obsadit čtverec d4-e4-d5-e5 (A-B-C-D) nějakými kameny. Prvním důvodem je nutnost skoku matujícího klokana ♞d8 na d3. V této pozici by však mohl odskočit klokan ♞e3, kterého je proto nutno zparalyzovat bílým klokanem ♞e6. Pro jednoznačné pořadí tahů je dále důležité, že v počáteční pozici jsou černí cvrčci ♞a4, ♞a5, ♞h1, ♞h8 zparalyzováni po řadě bílými cvrčky ♞a1, ♞a8, ♞e1, ♞e8. Tahy černých cvrčků jsou proto možné až po jejich odparalyzování po tahu příslušného bílého cvrčka. Tah bílého cvrčka na d4 (pole A) umožní skok černého cvrčka na e4 (pole B). Podobně tah bílého cvrčka na e4 (pole B) umožní skok černého cvrčka na d5 (pole C), tah bílého cvrčka na d5 (pole C) umožní skok černého cvrčka na e5 (pole D) a tah bílého cvrčka na e5 (pole D) umožní skok černého cvrčka na d4 (pole A), čímž je celý cyklus uzavřen. Pole g2 je kryto bílým klokanem ♞g8. Redakční komentář v SG39 při publikování řešení: "A cycle 4x4 of white and black moves."

[WID=237180]

63. Václav Kotěšovec

F32 Problemesis 22/2001



sd=8 8 solutions (13+13)

C+ **Grasshoppers**

ABCDEFGH
BCDEFGHA
CDEFGHAB
DEFGHABC
EFGHABCD
FGHABCDE
GHABCDEF
HABCDEFG

Kompletní cyklus tahů bílého 8x8
(complete cycle of the white moves)

Komentář řešitele: "Die Kehrseite der maximalen Haeufung heisst einmal mehr Schematismus." (Manfred Rittirsch)

Přezkoušení Alybadixem trvalo 14 hodin.

[WID=77368]

1. ♖:b1 2. ♖:b4 3. ♖:b7 4. ♖:e7 5. ♖:h7

6. ♖:h4 7. ♖:h1 8. ♖:e1=

1. ♖:b4 2. ♖:b7 3. ♖:e7 4. ♖:h7 5. ♖:h4

6. ♖:h1 7. ♖:e1 8. ♖:b1=

1. ♖:b7 2. ♖:e7 3. ♖:h7 4. ♖:h4 5. ♖:h1

6. ♖:e1 7. ♖:b1 8. ♖:b4=

1. ♖:e7 2. ♖:h7 3. ♖:h4 4. ♖:h1 5. ♖:e1

6. ♖:b1 7. ♖:b4 8. ♖:b7=

1. ♖:h7 2. ♖:h4 3. ♖:h1 4. ♖:e1 5. ♖:b1

6. ♖:b4 7. ♖:b7 8. ♖:e7=

1. ♖:h4 2. ♖:h1 3. ♖:e1 4. ♖:b1 5. ♖:b4

6. ♖:b7 7. ♖:e7 8. ♖:h7=

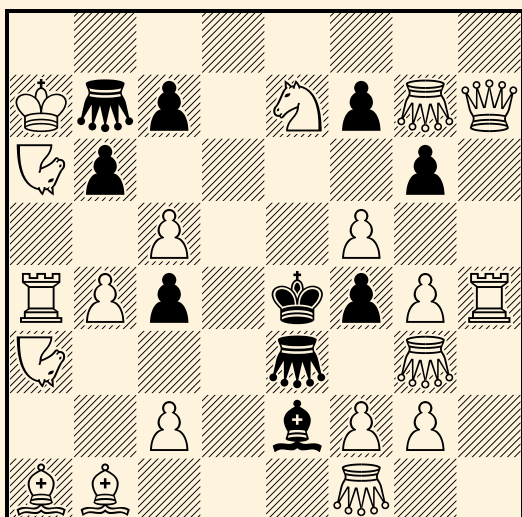
1. ♖:h1 2. ♖:e1 3. ♖:b1 4. ♖:b4 5. ♖:b7

6. ♖:e7 7. ♖:h7 8. ♖:h4=

1. ♖:e1 2. ♖:b1 3. ♖:b4 4. ♖:b7 5. ♖:e7

6. ♖:h7 7. ♖:h4 8. ♖:h1=

64. Václav Kotěšovec
452 Rex Multiplex 14/1985
Commendation



#2 **Nightrider** ♞a3,a6 (19+10)
Grasshoppers
C+

Škodlivé motivy tahů černých pěšců ♟f4, ♟g6 a ♟c4 spočívají v otevření linií bílých liniových kamenů umožňující bateriové maty bílými pěšci stojícími na těchto liniích. Bateriové jsou i maty bílými pěšci ♟c2 a ♟c5, ale škodlivé motivy jsou jiné. Po 1. - f6 se pokryje pole e5 bílým cvrčkem ♟g7, takže bílý pěšec ♟c2 už může přerušit střelce ♞a1, který e5 kryl. Po 1. - b5 dojde k odvázání bílého pěšce ♟c5, kterého vázal černý cvrček ♟e3. Cyklus uzavírá nebateriový mat pěšcem ♟f2, škodlivým motivem tahu 1. - c6 je přerušení černého cvrčka ♟b7, který kryl pole f3.

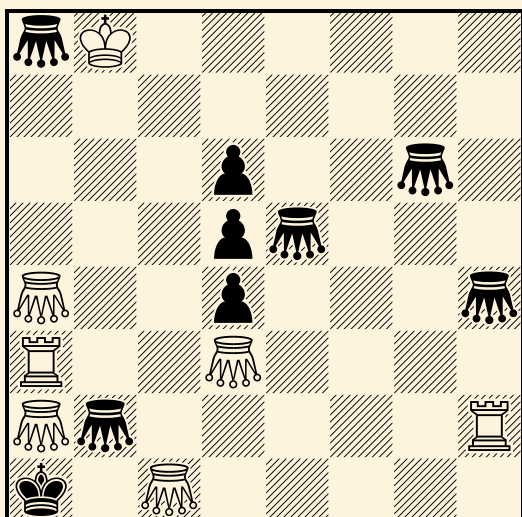
1. ♟e1! tempo
1. - f3 A 2.g5# B
1. - g5 B 2.f6# C
1. - f6 C 2.c3# D
1. - c3 D 2.b5# E
1. - b5 E 2.c6# F
1. - c6 F 2.f3# A

Téma **Stavrinides** (jednofázová cyklická záměna kamenů a polí, na nichž se černý brání a bílý matuje) v rekordním počtu 6 variant.

Rozhodčí Claude Wiedenhoff (Rex Multiplex 21/1988) v úloze kromě tématu ocenil dobré využití exokamenů, ale vadil mu slabší úvodník přivazující černého střelce: "Un cycle de cases (assez connu) poussé à son extrême, grâce à l'utilisation de pièces féeriques. Cependant, la clé de clouage est décevante." Reprodukována v [Šachovém umění 7/1989](#).

[MSaP21] [WID=12790]

65. Václav Kotěšovec
 F308 Probleemblad 5-6/2002
 1. Honorable Mention



#2 **Grasshoppers** (7+9)
 C+

1. ♖h1! tempo
 1. - ♜c2 A 2. ♜c3# B
 1. - ♜c3 B 2. ♜c4# C
 1. - ♜c4 C 2. ♜c5# D
 1. - ♜c5 D 2. ♜c6# E
 1. - ♜c6 E 2. ♜c7# F
 1. - ♜c7 F 2. ♜c8# G
 1. - ♜c8 G 2. ♜c2# A
- (1. - ♔b1 2. ♜a1#,
 1. - ♜:a3 2. ♜:a3#,
 1. - ♜e4 2. ♜c2#)

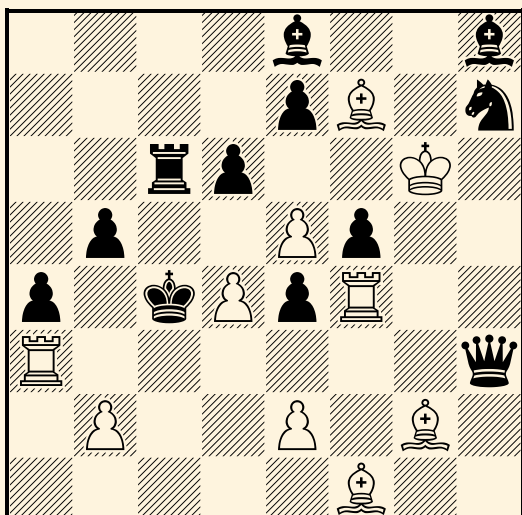
Téma Stavrínides v 7 variantách!

Rozhodčí Petko Petkov (Probleemblad 4/2004): "The criticism of one solver was that this problem is very schematic. But I think that this negative valuation is not quite equitable. The strategic modus is of course not difficult and even elementary. But the play (it is a task too!) is highly paradoxal and indisputably nice with seven white and seven black Grasshopper-moves on the c-file and a curious 'Stavrínides-cycle' of black defences and white muling moves! Good construction but the obvious key is the Achilles heel of this problem."

Komentáře při publikování řešení: "Dat is een cyclus van verdedigings- en matveld. A Grasshopperplague on the c-file" (Ger Blaauw). "Wonderful checks by the Rook/Grasshopper battery; no less than 7 white and 7 black G-moves on the c-file" (Fernand Joseph). "Very schematic" (Alex Ettinger).
 Reprodukována v "Pat a Mat" 41/2003 (917, str.310)

[WID=104507]

66. Václav Kotěšovec
6094 Šachová skladba 77/2002



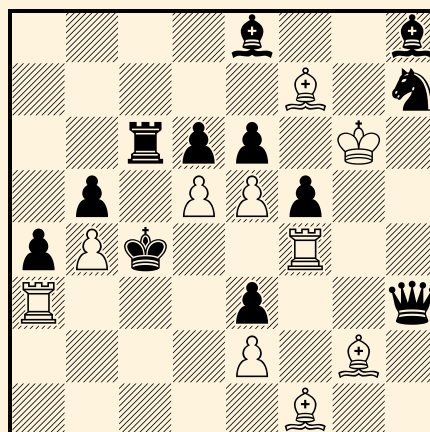
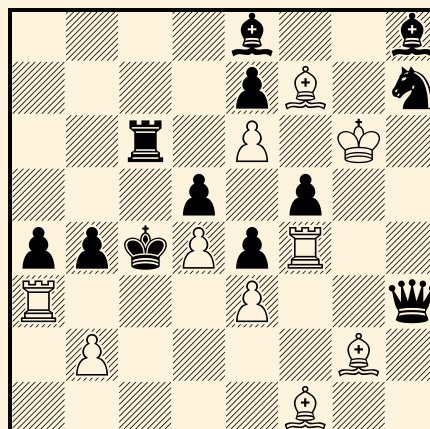
h#2 2.1.1.1 (10+12)
C+

1.d5+ **A** e6 **B** 2.b4 **C** e3 **D** #

1.e6 **B** b4 **C** 2.e3 **D** d5 **A** #

Úloha byla publikována jako originál v mém článku [Cyklický posun v pomocném matu](#), Šachová skladba 77/2002. I když obsahuje proměněné kameny a černý král je v šachu, cyklus tahů ABCD-BCDA se mi líbí.

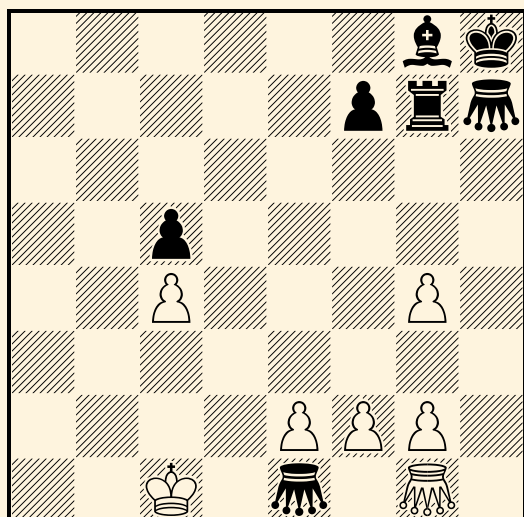
[WID=115591]



67. Václav Kotěšovec

134 Pat a Mat 33/2001

1. Honorable Mention



h#3 2.1.1... (7+7)

C+ **Grasshoppers**

1. ♖h1 ♗e3 2. ♖b1 ♗b6 3. ♖b7 ♗b8#

1. ♗e3 ♗b1 2. ♖b6 ♗b7 3. ♖b8 ♗h1#

A	B	C	D	E	F
B	C	D	E	F	A

Skladba byla uveřejněna s komentářem Juraje Lörince: "A opäť cyklus, ale tentoraz je to niečo úplne iného. Zacyklené sú skrátané algebrické zápisy všetkých bielych aj čiernych ťahov. Nezvyčajný námet, dobre spracovaný."

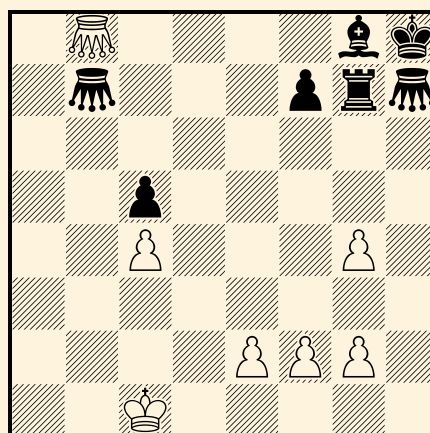
Rozhodčím byl Juraj Brabec (Pat a Mat 42/2003): "Opäť elegantná a vysoko originálna cyklická téma. Polia, na ktoré postupne ťahá čierny a biely, sú v obidvoch riešeniach rovnaké, ale ich postupnosť je cyklicky posunutá!"

A keďže všetky ťahy vykonávajú bieli a čierni cvrčkovia, aj zápis riešenia vyvoláva cyklický dojem."

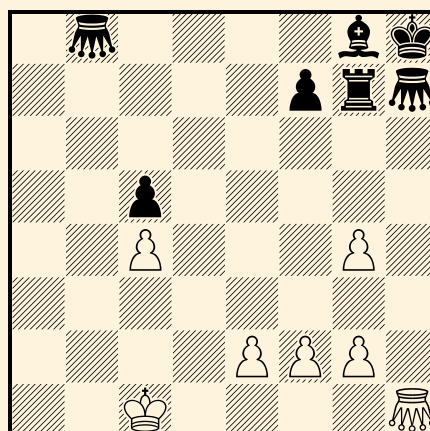
Reprodukovaná v Probleembladu 2/2004, str.51. Juraj Lörinc si ji vybral i na svoji [internetovú stránku](#) s komentářem:

"Formal cycle of moves is of a very unusual kind... white moves become black and vice versa. Václav worked a bit with this idea - he published besides Probleemblad problem e.g. this position." Reprodukovaná v mém článku [Cyklický posun v pomocném matu](#), 6096 Šachová skladba 77/2002. Ivan Skoba úlohu vybral do svého článku k mým padesátinám (8139 Šachová skladba 92/2006) s komentářem: "Formální cyklus tahů velmi nezvyklého typu... bílé tahy se stanou černými a naopak." G13 v 5. českém albu 6.5 bodu (Lörinc: 7, Wenda: 6).

Komentáře v Albu: "Formálny čiernobiely cyklus ťahov." (Lörinc), "Černo-bílý cyklus tahů s modelovými maty cvrčkem na dvou různých liniích." (Dragoun). [WID=90041]

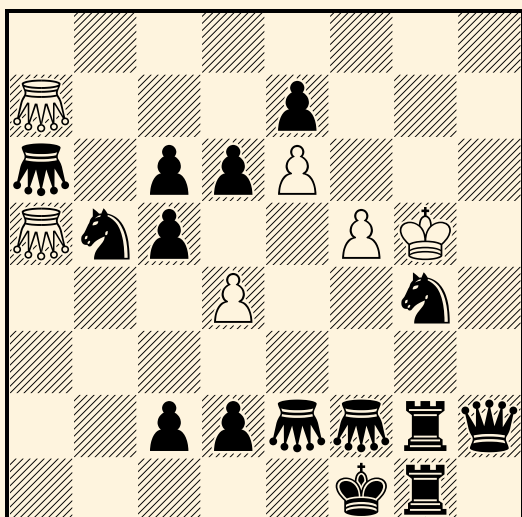


Matuje ♗b8 přes ♜g8, který nemá kam odejít.



Matuje ♖h1 přes ♜h7, který nemá kam odejít.

68. Václav Kotěšovec
 F263 Probleemblad 4/2001
 3. Honorable Mention

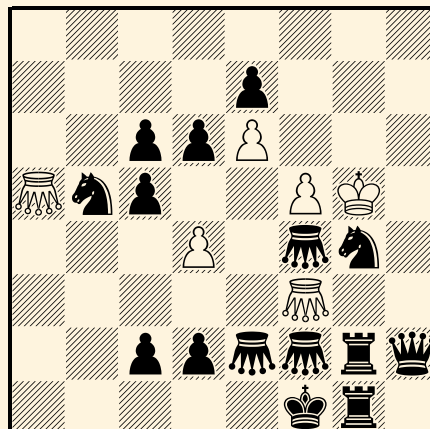


h#3 2.1.1... (6+15)
 C+ **Grasshoppers**

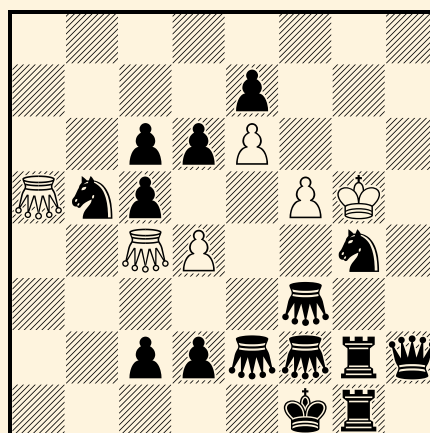
1. ♖c4 ♗a4 2. ♖f7 ♗d1 3. ♖f4 ♗f3#
 1. ♗a4 ♗f7 2. ♗d1 ♗f4+ 3. ♗f3 ♖c4#

A	B	C	D	E	F
B	C	D	E	F	A

Řešitelé: Cyclische opschuiving van een halve zet. "Beautiful shift of black and white Grasshopper moves in chronological order; one of the best" (Fernand Joseph). "Good half move shift in the solution" (Ger Blaauw). "Quite neat" (Alex Ettinger). Rozhodčím byl Juraj Lörinc (Probleemblad 3/2004): "A very original idea of Vaclav: a black + white cycle of 6 moves. He has achieved it in more than one scheme; the other one quoted here (No. 6) was published slightly earlier in the June issue of Pat a Mat but probably composed at the same time." Reprodukovaná v mém článku [Cyklický posun v pomocném matu](#), 6095 Šachová skladba 77/2002 a v Problemesis 39/2004. [WID=90037]



Matuje ♖f3 přes ♗f2, který nemá kam odskočit.



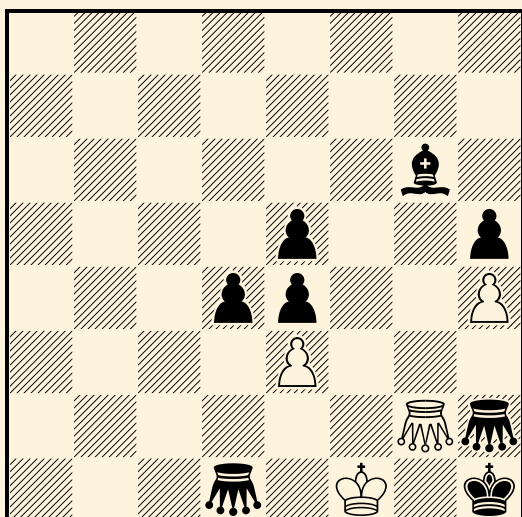
Matuje ♗c4 přes ♖e2, který nemá kam odskočit.

Poznámka: Téma vyzní ještě výrazněji, když se řešení napíše v klasické notaci:

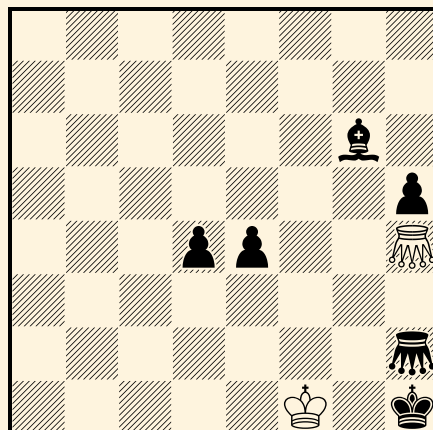
1. Cc4 Ca4 2. Cf7 Cd1 3. Cf4 Cf3#
 1. Ca4 Cf7 2. Cd1 Cf4 3. Cf3 Cc4#

(kdy zmizí rozdíly mezi bílými a černými kameny při zápisu ve figurkové notaci)

69. Václav Kotěšovec
 F0355 StrateGems 19/2002v
 Commendation



h#5 Grasshoppers (4+8)
 C+



1. ♖f5 A e:d4 E
2. ♖f5 B ♗d5 A
3. ♖h7 C ♗f5 B
4. ♖:h4 D ♗h7 C
5. e:d4 E ♗:h4 D #

Cyklus tahů. Rozhodčím byl Christian Poisson (výsledek v StrateGems 26 / 2004).

Manfred Rittirsch mi 9.9.2006 poslal e-mailem vylepšenou verzi této úlohy jen s 12 kameny, kde navíc ušetřil 2 exokameny a lepší je i úvodník. Nechtěl však být označen za spoluautora.

[WID původní verze = 104510,
 WID rekonstruované verze = 263998]

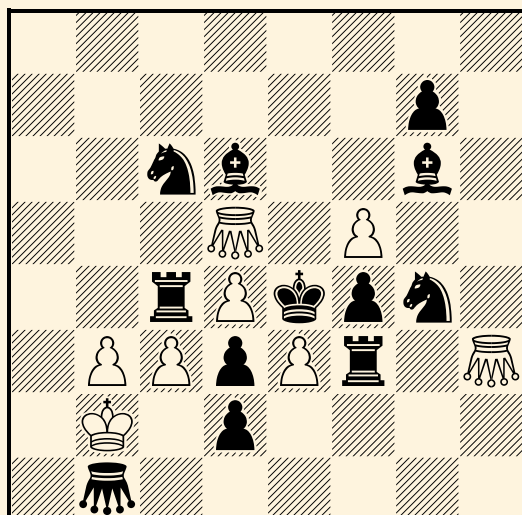
Tuto verzi jsem poslal editorovi "fairy" v SG, Petko Petkovovi 11.9.2006 e-mailem, který potvrdil, že tato rekonstrukce bude v SG publikována aspoň v textu, zatím se tak však nestalo.

Návraty a výměny polí Switchbacks and Platzwechsel



Viz též článek [Oboustranné návraty kamenů v pomocných matech](#),
Šachová skladba 60/1998.

70. Václav Kotěšovec
10094 Die Schwalbe 172/1998

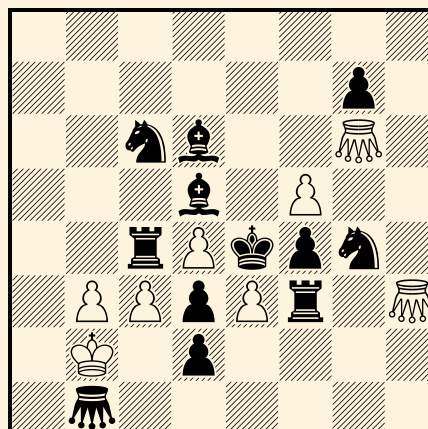


h#2 4.1.1.1 (8+12)
C+ **Grasshoppers**

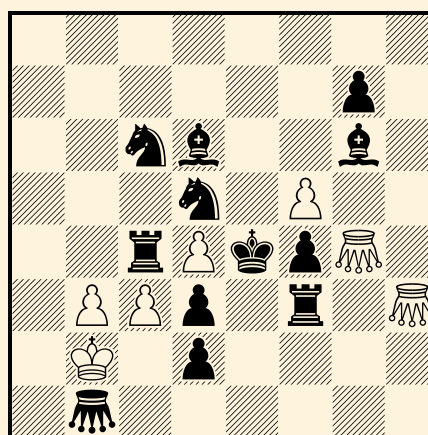
- 1. ♖c5 ♜a2 2. ♖d5 ♜c4#
- 1. ♜f7 ♜g8 2. ♜d5 ♜g6#
- 1. ♞:e3 ♜d7 2. ♞d5 ♜g4#
- 1. ♜b3 ♜b7 2. ♜d5 ♜b1#

4x vzájemná výměna polí bílého cvrčka s černými kameny. Viz též č.72, kde je téma zpracováno 3x v h#3.

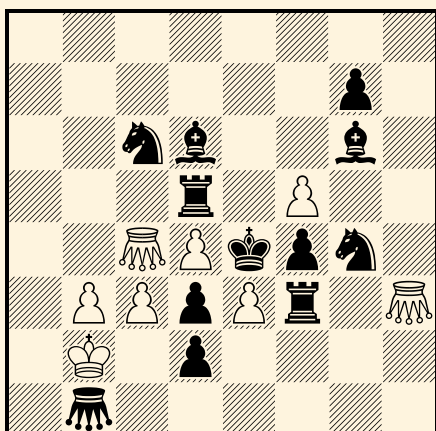
[WID=62552]



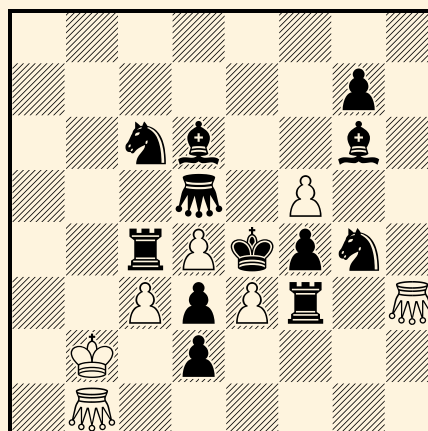
Matující ♜g6 a ♜d5 si vyměnili pole.



Matující ♜g4 a ♞d5 si vyměnili pole.

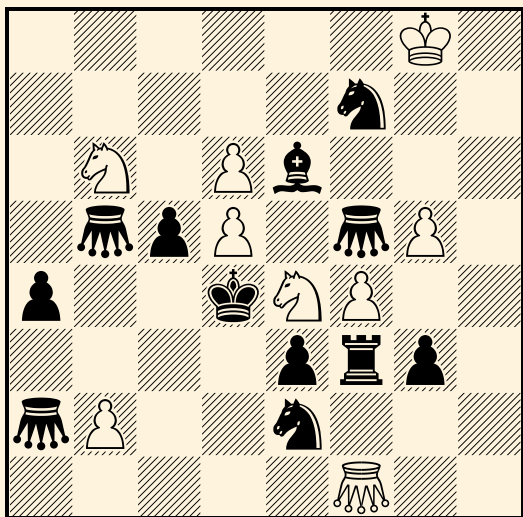


Matující ♜c4 a ♖d5 si vyměnili pole.



Matující ♜b1 a ♜d5 si vyměnili pole.

71. Václav Kotěšovec
 2772 Phénix 58/1997
 3. Prize



h#2 4.1.1.1 (9+12)
C+ **Grasshoppers**

1. ♖b7 ♘c3 2. ♖e4 ♘b5#
 1. ♙:d5 ♘:c5 2. ♙e4+ ♘e6#
 1. ♚:f4 ♘d2 2. ♚e4 ♘f3#
 1. ♞c3 ♘:g3 2. ♞e4 ♘e2#

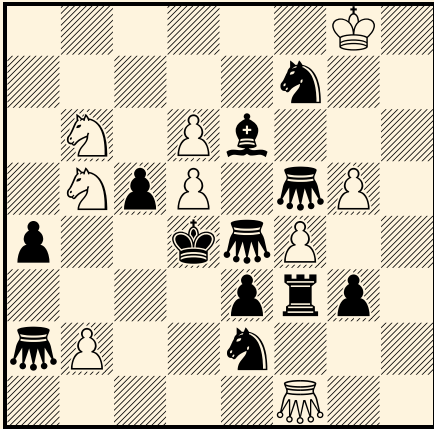
4x vzájemná výměna polí bílého jezdce
 s černými kameny

(4x Platzwechsel ♘ - ♖ ♙ ♚ ♞)

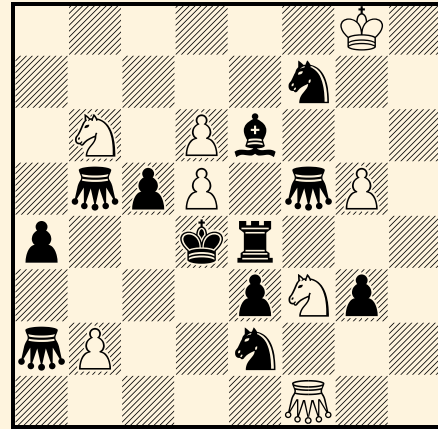
Rozhodčí Christian Poisson (Phénix 71/1999): "le Cavalier blanc et une pièce noire échangent leur place (Umnov différé) à quatre reprises." V soutěži bylo 10 řešitelů úspěšných a zde je komentář jednoho z nich: "In each solution a wS mate on the original square of the piece blocking e4!" (Alexandre Ettinger).

Skladbu si vybral též John Rice do rubriky "Selected problems" v The Problemist 7/1999 a zde je jeho komentář: "Grasshoppers only in S, in which 4 different black units arrive on e4 in order to block that square. But there is more to it than that: the WS initially on e4 must leave it so that it can mate on the square just vacated by the black blocking unit. So we have 4-fold Platzwechsel (inter-change of square). It is a pity that WPs are needed on d6 and g5 to limit the moves of the WS, but more sub-tle tricks are used to make each solution precise, e.g. check on the diagonal a2-g8, and removal of the WPf4 by the BR." Juraj Lörinc na své [internetové stránce](#): "Quadruple exchange of places of white knight and certain black piece. Quite impressive."

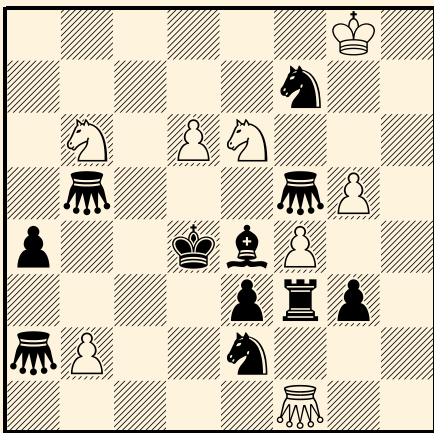
Reprodukována v Problemesis 9/1999. V **Albu FIDE** 1995-97, G128 str.461 (rozhodčí: Evseev: 2,5 + Petkov: 3 + Tura: 2 = 7,5 bodu). [WID=26765]



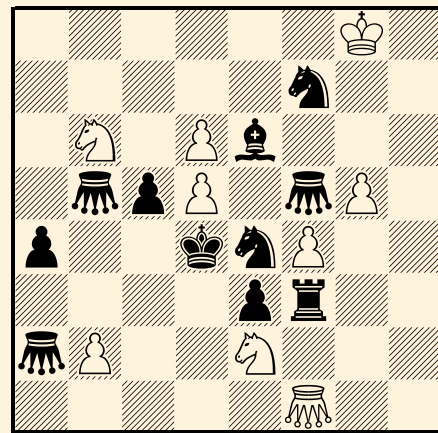
Matující ♞b5 a ♝e4 si vyměnili pole.



Matující ♞f3 a ♖e4 si vyměnili pole



Matující ♞e6 a ♚e4 si vyměnili pole.

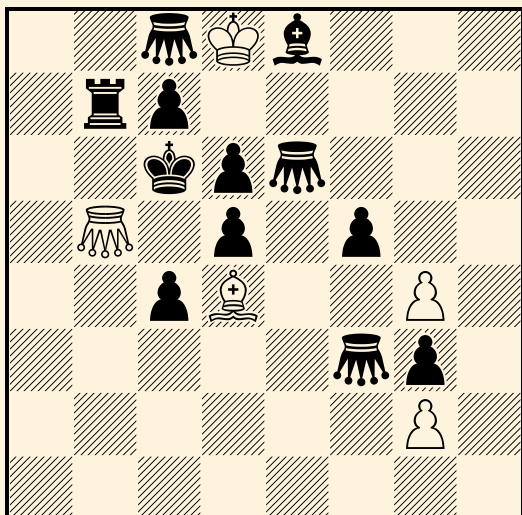


Matující ♞e2 a ♞e4 si vyměnili pole.

72. Václav Kotěšovec

"Buňka 60" 1997

1. Prize



h#3 3.1.1.1.1.1 (5+12)

C+ **Grasshoppers**

1. ♖:g4 ♗d7 2. ♜e2 ♘g4 3. ♞b5 ♙e6#

1. ♜h3 ♗d3 2. ♞f1 ♘h3 3. ♞b5 ♙f3#

1. ♜a6 ♗b8 2. ♞d3 ♙:e8 3. ♞b5 ♙c8#

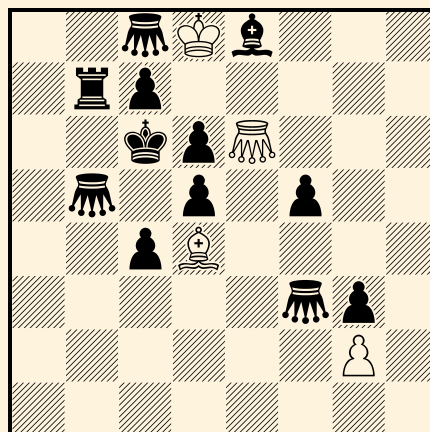
3x vzájemná výměna polí 2 kamenů

Rozhodčí Vladislav Buňka: "Tříkrát vzájemná výměna polí dvou kamenů. Prvé zpracování se cvrčky. Ve třech řešeních matuje bílý cvrček na třech bílých liniích přes tři černé pěšce. Pole b5 je během řešení blokováno třemi černými cvrčky stojícími na těchto liniích. Bílý cvrček, stojící na poli b5 si vzájemně vymění pole se všemi černými cvrčky. Ze tří možných cest bílého cvrčka na matová pole, je možná vždy jen ta, ve které jeden z černých cvrčků otevře příslušnou linii. Zbývající dvě cesty nelze uskutečnit, neboť na každé z nich zůstane vždy jedna překážka. Úctyhodný výkon."

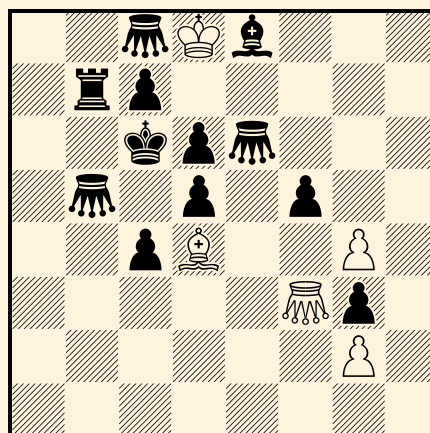
Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svoji [internetové stránce](#) s komentářem: "To mate Black, it is enough to block b5 and check. The author managed to achieve

that by means of tripled exchange of places between wG and bG."

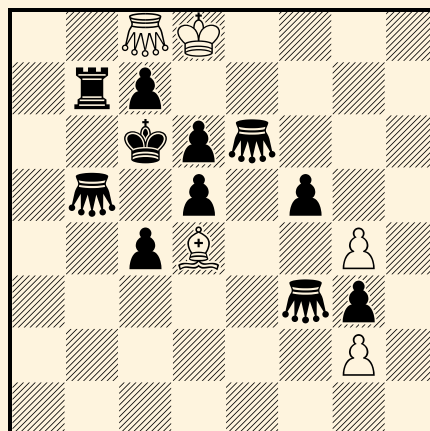
Reprodukována v Problemesis 41/2004 a v Šachovém umění 7/2006 (52, str.192). V 3.českém albu (86, 8.50 bodu). V **Albu FIDE** 1995-97, G133 str.463 (rozhodčí: Evseev: 2,5 + Petkov: 4 + Tura: 2,5 = 9 bodů). [WID=62608]



Matující ♙e6 a ♞b5 si vyměnili pole.

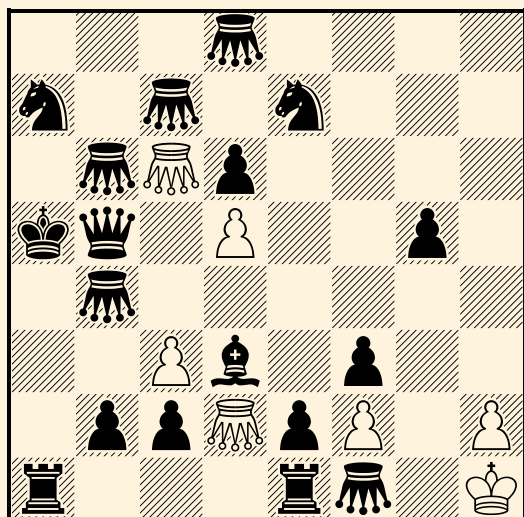


Matující ♙f3 a ♞b5 si vyměnili pole.



Matující ♙c8 a ♞b5 si vyměnili pole.

73. Václav Kotěšovec
49 Šachové umění 6/2006



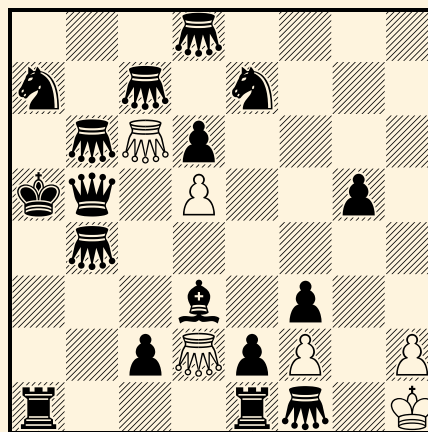
h#3 2.1.1... (7+18)
C+ **Grasshoppers**

1. ♖e5 ♗d4 2. ♗:c3 ♗:b2 3. ♗c7 ♗d2#
1. ♗f7 ♗h6 2. ♗:f2 ♗f4 3. ♗fd2 ♗c7#

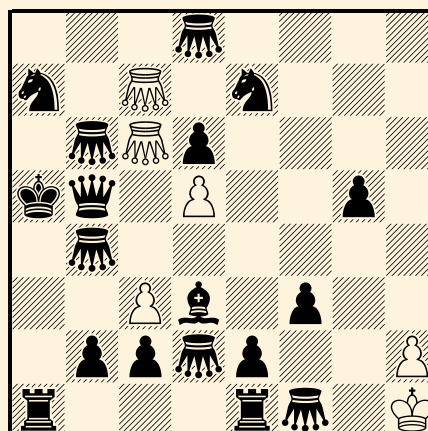
V jednom řešení **návrat bílého i černého cvrčka**, ve druhém řešení **vzájemná výměna polí** těchto cvrčků. Pavel Kameník, editor Šachového umění, v mailu před uveřejněním tento originál komentoval slovy: "Vašku, ten Tvůj originál je parádní. Řešení s trojúhelníky a návraty je moc pěkné. To s výměnou polí je naprosto neočekávané, chvíli mi trvalo, než mi došlo, proč vůbec černý tahá tím svým cvrčkem (♗b6 je poněkud daleko od ♖f2, takže tu 'obranu proti matu' ♗b6-g1 jsem neviděl). Že obě řešení odtahají jen dva kameny, je taky překvapení. Škoda jen, že tam musí být tolik černého materiálu." Samo téma si většinu materiálu vyžaduje (cvrčci musí mít přes co skákat a naopak tahy černých cvrčků, přes které se dávají maty, musí být zablokovány) a není tam jediný kámen, jehož existence by mě vyloženě "mrzela". I tak mi ale dalo hodně práce tento pomocník zkorektnit a měl jsem

radost, že se mi podařilo nakonec ještě odstranit i ♗a3, který tam původně byl kvůli vedlejším řešením. Michal Dragoun, co by řešitel, úlohu v ŠU 11/2006 komentoval: "Výměna míst a návrat dvou stejných cvrčků. Perfektní."

[WID=221359]



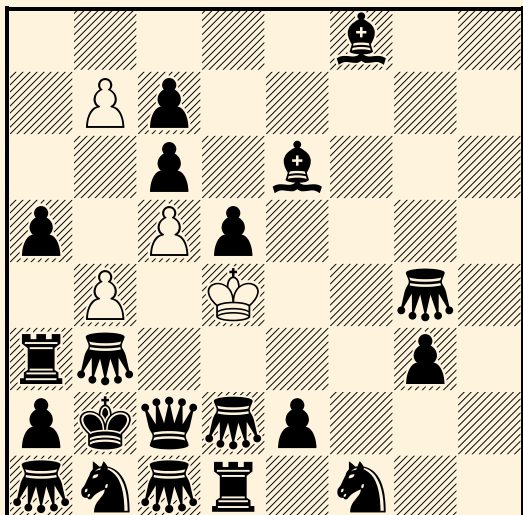
Matuje ♗d2, který se společně s ♗c7 vrátili na svá původní pole. Černý cvrček ♗b4 nemá kam odskočit.



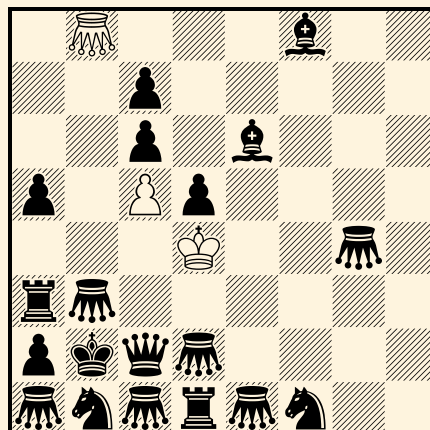
Matuje ♗c7, který si vyměnil místo s ♗d2. Černý cvrček ♗b6 nemá kam odskočit.

First solution: **Switchback** of white and black Grasshoppers, second solution: **Platzwechsel** of same white and black Grasshoppers.

74. Václav Kotěšovec
F0645 StrateGems 36/2006



h#4 Madrasi (4+20)
C+ Grasshoppers



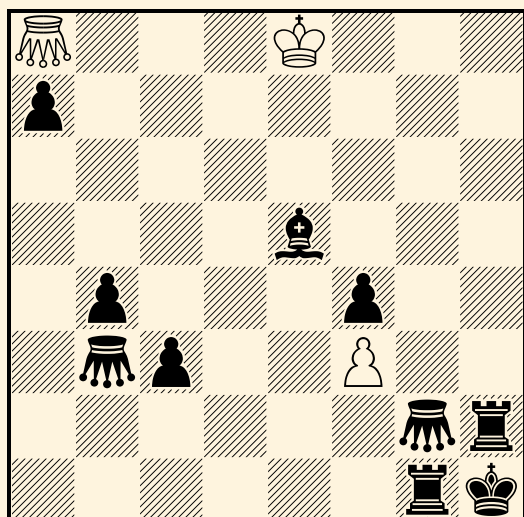
Bílý cvrček ♖b8 matuje přes ♜b3, který nemá kam odskočit.

- 1.e1 ♜b8 ♜b8
- 2.♜e7 ♜g8
- 3.♜:b4 ♜:g3
- 4.♜be1 ♜b8#

Úloha byla inspirována článkem "Rundlauf in helpmates with promoted pieces", Mike Prcic, SG35, str.134. Konstrukce této skladby je dost těžká, ale je velmi obtížné eliminovat všechna vedlejší řešení, zejména s proměnou na bílou dámu. Podmínka Madrasi také slouží hlavně k udržení korektnosti, zejména je nezbytné, aby nemohl táhnout bílý pěšec ♖b4 (paralyzovaný černým pěšcem ♟a5).

Přesto Petko Petkov označil v e-mailu úlohu jako "very good problem". Při publikování řešení v SG38 byl uveden redakční komentář: "Rundlauf with promoted white and black Grasshoppers." a komentář řešitele: "A double Rundlauf of G moves" (C. C. Frankiss). Dedicated to Mike Prcic. [WID=230259]

75. Václav Kotěšovec
 F0256 StrateGems 14/2001
 3. Honorable Mention



h#4 Grasshoppers (3+10)
 C+

1. ♖b5 ♗f8
2. ♖f5 ♗:f4
3. ♖:f3 ♗a4
4. ♖b3 ♗a8#

Dvakrát návrat dvou cvrčků spojený s koloběhy. Černý cvrček ♜b3 obíhá po obdélníku b3→b5→f5→f3→b3 a jeho úkolem je odstranit bílého pěšce ♙f3. Bílý cvrček ♞a8 obíhá po větším obdélníku a8→f8→f4→a4→a8 a plní svůj úkol odstranit černého pěšce ♟f4 a na uvolněné linii dát mat. Pikantní na tom je, že mu "pomůže" černý cvrček tím, že je ve správnou chvíli na poli f5, čímž umožní bílému cvrčku jeden ze skoků. S konstrukcí této úlohy jsem byl mimořádně spokojen - málokdy se podaří dosáhnout naprosto dokonalé pozice bez nadbytečného materiálu.

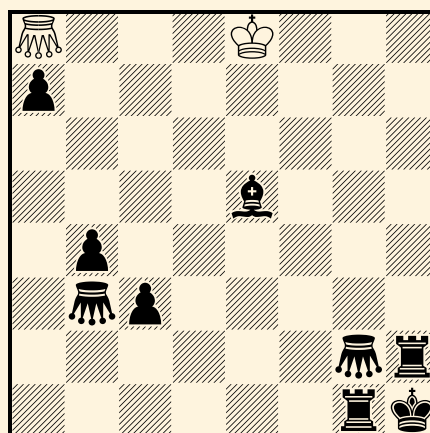
Komentáře řešitelů: "Beautiful! Both Gs run around the perimeter of a parallelogram to eliminate the obstructing Pawns and then switchback for the mate" (Israel Tzur), "G Rundlaufs to remove the wPf3. Excellently done." (C. C. Frankiss).

Rozhodčí Juraj Lörinc (StrateGems 21/2003): "Two rectangular round trips of Grasshoppers. The motivation is simple - need to capture two Pawns preventing a mate."

Reprodukována v Problemesis 31/2003.

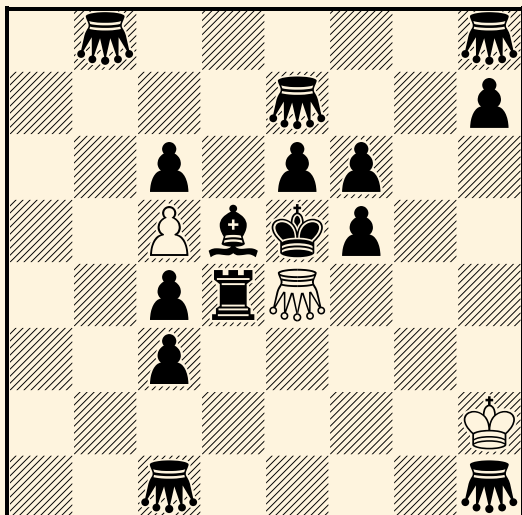
[WID=85070]

2x Rundlauf GG



Bílý cvrček ♞a8 matuje přes ♜g2, který nemá kam odskočit.

76. Václav Kotěšovec
F0629 StrateGems 35/2006



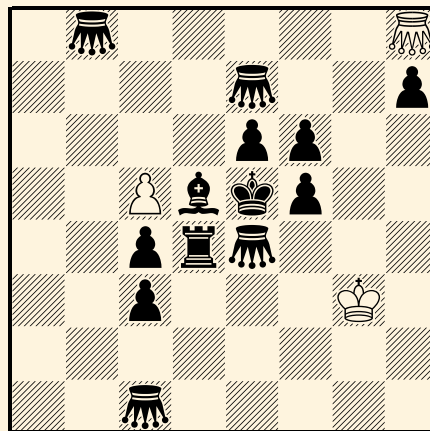
h#4 2.1.1... (3+15)
C+ Grasshoppers

1. ♖a8 ♗:c6 2. ♔g2 ♘:h1 3. ♔d5 ♕g3
4. ♖e4 ♗h8#

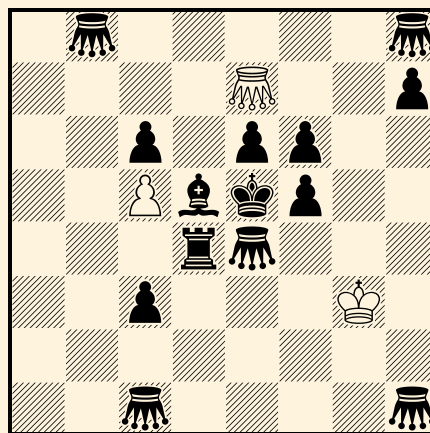
1. ♖b4 ♗:c4 2. ♖g4 ♘h4 3. ♖d4 ♕g3
4. ♖e4 ♗e7#

V obou řešeních si **vymění místo černý a bílý cvrček** a po manévrech na diagonále, resp. horizontále se navrátí na svoje původní pole černý střelec, resp. černá věž. Komentáře při publikování řešení: "Platzwechsel by white and black Grasshoppers in both solutions and black switchbacks" (redakční), "Switchbacks in both lines of play, complex construction" (C. C. Frankiss)

[WID=225652]



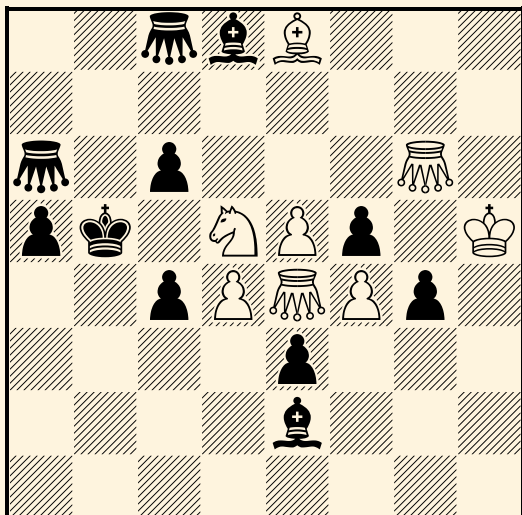
Matuje ♗h8 přes ♜f6. Cvrček ♗h8 si vyměnil pole s ♖e4.



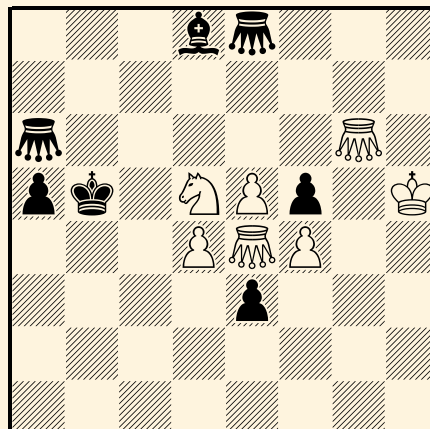
Matuje ♗e7 přes ♜e6. Cvrček ♗e7 si vyměnil pole s ♖e4.

Platzwechsel
Switchbacks
Model mates

77. Václav Kotěšovec
F0484 StrateGems 27/2004



ss#8 Grasshoppers (8+11)
C+



Matuje černý cvrček ♖e8. Bílý cvrček ♗g6 nemá kam odskočit.

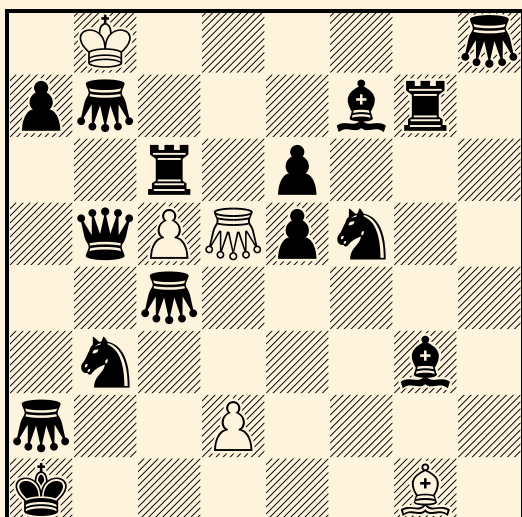
4x switchback of grasshopper

1. ♗:c4 2. ♗ce4 3. ♗:e2 4. ♗ee4 5. ♗:g4
6. ♗4e4 7. ♗:c6 8. ♗ce4+ ♗:e8#

Jeden z mála mých samomatů (i když "jen" sériový) zpracovává **4-násobný návrat** bílého cvrčka na pole e4. Černý cvrček ♗c8 nemůže hned matovat na e8, protože bílý cvrček ♗g6 by mohl odskočit přes pěšce g4 nebo c6, navíc není kryté pole h6. Je jasné, že brání na c6 si musí bílý nechat na konec, protože je tento tah spojen se šachem. Brát na g4 hned nemůže, protože by si svého cvrčka na g4 přivázel. Musí proto nejprve odstranit černého střelce ♗e2. Jeho bráním by však dal šach černému králi ♔b5. Musí proto začít bráním černého pěšce ♗c4, nyní už brání černého střelce ♗e2 není spojené se šachem a konečně lze brát ♗g4. Po brání na c6 je jediný možný odtažný šach zpět na e4, aby tam nemohl následně odskočit bílý cvrček ♗g6. Jednoduchá úloha, na které si cením, že je bez dalších exopodmínek.

[WID=168210]

78. Václav Kotěšovec
 F2324 The Problemist 9/2004
 1. Honorable Mention



ss#11 **CIRCE** (5+15)
 C+ **Grasshoppers**

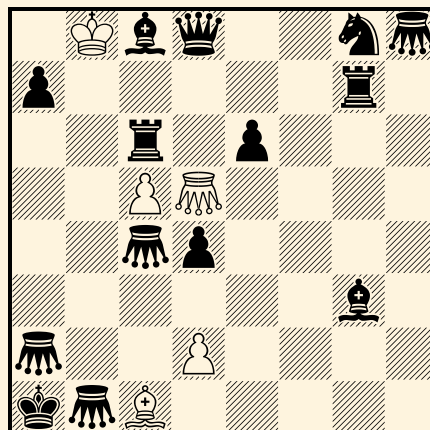
1. ♖:f5(♘g8)
2. ♖:d5
3. ♖:f7(♚c8)
4. ♖:d5
5. ♖:b5(♙d8)
6. ♖:d5
7. ♖:b7(♜b1)
8. ♖:d5
9. ♖:b3
10. ♖:d5
11. ♚d4+ e:d4(♚c1)#

5x návrat bílého cvrčka na d5.

5-fold switchback of G

V pozici diagramu je třeba vytvořit matovou síť kolem bílého krále a sebrat oba černé jezdce, aby černý musel brát šachujícího střelce pouze svým pěšcem ♗e5. Pořadí tahů je dáno tím, že okamžité brání černého střelce ♜f7 není možné pro šach od cvrčka ♜h8, stejně tak není možné hned brát černou dámu ♙b5 pro šach vlastnímu králi z d8. Bílý proto musí sebrat nejprve některého z černých jezdců. S bráním černého jezdce ♘b3 však musí počkat až bude sebrán černý cvrček ♜b7, protože ten by (po uvolnění linie na b-sloupci) pak dával šach po přemístění na b1. Cvrčka ♜b7 však bílý také nemůže hned brát, protože by tím jeho cvrček skončil ve vazbě. Jedinou možností je proto nejprve brát černého jezdce ♘f5. Ten je bráním přemístěn na g8, čímž přeruší linii černého cvrčka ♜h8 směrem k bílému králi ♚b8. Nyní je už možno brát černého střelce ♜f7, po jehož přemístění na c8 už není bílý král v šachu. Potom je už možno brát i černou dámu ♙b5 a následně i černého cvrčka ♜b7. Ten je přemístěn na b1, ale na linii směrem k bílému králi zůstává ještě černý jezdec ♘b3, kterého bílý cvrček bráním odstraňuje ze šachovnice (pole g8 je obsazené). V této pozici se má ještě bílý cvrček proč vrátit zpět na d5 - je nutné přerušit linii černé dámy ♙d8 k poli d4, aby tam musel brát jediné ♗e5, který matí odtažným šachem střelcem ♜g3.

Při publikování řešení v *The Problemist* 3/2005 byly připojeny tyto komentáře: "5x switchback of Gd5" (Composer). "Neat circuit of captures by wG allow the B/P battery to fire after making necessary self-blocks" (C. C. Frankiss). "Sb3 cannot be captured before Gb7 since that capture would result in a selfcheck" (Ladislav Belcsak). "The Ss must be removed as they guard d4, and b1 must be blocked, and the bG is the only option. The other two captures and final switchback are consequences of this. An excellent achievement to force the order, and only the selfmating moves aren't thematic" (Stephen Emmerson), a dále zde byla reprodukována moje úloha sd#27 z Pat a Matu 2004 s osmi návraty liona.



matová pozice

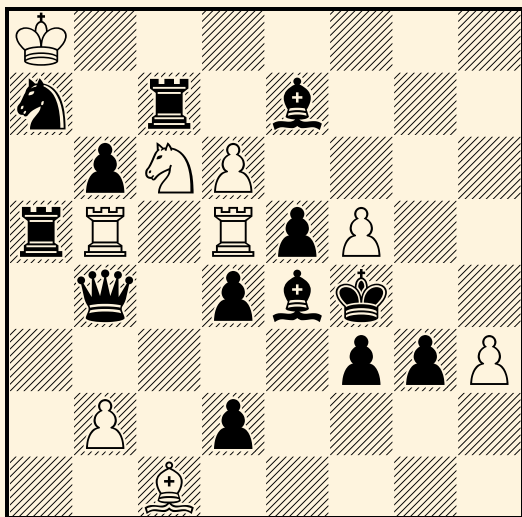
Rozhodčí Juraj Lörinc úlohu komentoval (*The Problemist* 1/2007): "To force exd4# it is necessary to capture Sf5, Sb3 and thus also Qb5 - and Gb7 which has to block b1. But before the queen can be captured, d8-b8 must be closed by capture of the bishop - thus a S must be captured before, but it cannot be Sb3 as then Gxb7 would be self-check. As a result, 5!=120 possible orders of captures are reduced to the single sequence showing quintuple switchback of grasshopper." Ve výsledku v *The Problemist* 1/2007 byla pozice na diagramu bez dalšího komentáře trochu pozměněna (Sg1→e1, -Pd2, Ka1→g2), nebylo to však žádné vylepšení, ale tisková chyba (*misprint!*), protože tato pozice nemá řešení (také Juraj mi v mailu potvrdil, že hodnotil moji původní pozici).

[WID=172487]

79. Václav Kotěšovec

76 "Schachmatna misal" 5/2004

2. Honorable Mention



ss#18 **CIRCE** (9+13)

C+ **white maximumer**

1. ♖:e5 2. ♖c6 3. ♖:e7(♙f8) 4. ♖c6
5. ♙:a5(♜h8) 6. ♖c6 7. ♖:a7(♞b8)
8. ♖c6 9. ♖:b4(♚d8) 10. ♖c6 11. ♖:d8
12. ♖c6 13. ♖:b8 14. ♖c6 15. ♖:d4(d7)
16. ♖c6 17. ♜:d2 18. ♜h2+ ♙:d6(d2)#

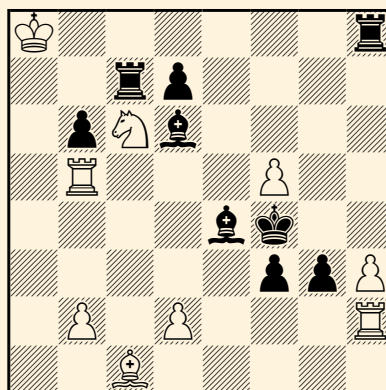
V této úloze se mi podařilo dosáhnout **8-násobného návratu bílého jezdce** na pole c6. Vše jen s ortodoxními kameny! Je sice pravda, že podmínka bílého maximálníku konstrukci trochu zjednodušila (a bylo možné i přezkoušení počítačem), přesto jsem byl s výsledkem mimořádně spokojen. Cesta bílého jezdce je kupodivu jednoznačná. Cílem je vytvořit na osmé řadě baterii černé věže a černého střelce, kterou pak bude muset černý matovat. Dále je třeba odstranit černou dámu ♚b4, aby nemohla bránit šachu v posledním tahu. Brát však černou věž ♜a5 ani ♚b4 hned nelze, protože po jejím přemístění by se dostal bílý král ♔a8 do šachu. Překrýt tento šach jde buď braním černého jezdce ♞a7 (s jeho přemístěním na b8) nebo braním černého střelce ♙e7 (s jeho přemístěním na f8).

Při braní ♞a7 by se však dostal bílý jezdec do vazby, proto je jedinou možností braní ♙e7. Jelikož je třeba ještě odstranit i černého pěšce ♟e5 (aby bílá věž ♜b5 kryla pole f5), je nejprve třeba sebrat ♟e5, dokud je černý střelec na e7 (a kdy bude černý pěšec po braní odstraněn ze šachovnice, protože na e7 by překážel tahu ♙f8-d6). Po braní ♙e7 už může bílý jezdec brát ♜a5 (která už nedává z h8 šach) a po braní černého jezdce ♞a7 může bílý jezdec sebrat i černou dámu ♚b4. Dalšími dvěma tahy bílý jezdec odstraní černou dámu ♚d8 a černého jezdce ♞b8 ze šachovnice a uvolní tak linii na osmé řadě. Braní černého pěšce ♟d4 si musel bílý nechat na konec, protože po vyprázdnění pole d4 vzhledem k podmínce maximálníku je nejdelší tah bílou věží na d2. Osmý návrat bílého jezdce je dokonán tahem 16. ♖c6, který odváže bílou věž ♜d5. Ta potom dá bateriový šach z d2 a jediná obrana černého v této pozici je opravdu specificky "Circe", kdy černý střelec ♙f8 pošle bílého pěšce ♟d6 braním na d2. Tím pokryje šach od ♙c1, ale současně dává bateriový mat ♜h8 bílému králi.

8x switchback in all 8 directions

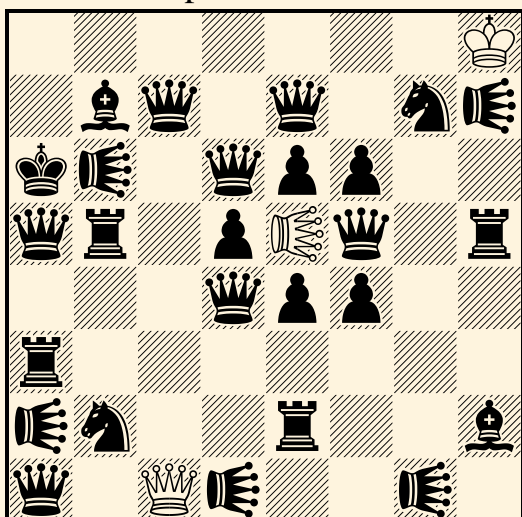
Rozhodčím byl Hans Gruber (o vyznamenání jsem se dozvěděl z databáze WinChloe, výsledek ani komentář rozhodčího nemám, jen informaci, že byl publikován v č.7/2005).

[WID=168219]



matová pozice

80. Václav Kotěšovec
332 Pat a Mat 46/2004
special Prize



sd#27 **CIRCE** (3+26)
Madراسي
Lion
C+ ♖e5/♗a2,b6,d1,g1,h7

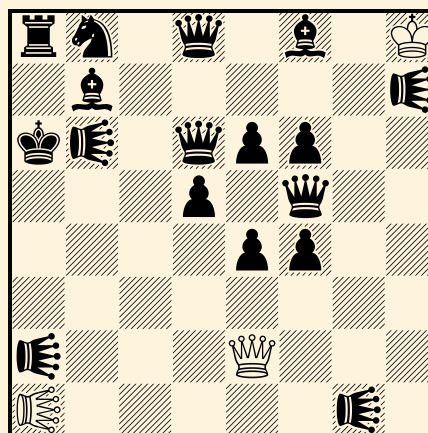
1. ♖:g7(♘b8) 2. ♖:e5 3. ♖:b5(♙a8)
4. ♖:e5 5. ♖:b2 6. ♖:e5 7. ♖:e2 8. ♖:e5
9. ♖:h5 10. ♖:e5 11. ♖:h2(♙f8) 12. ♖:e5
13. ♖:e7(♙d8) 14. ♖:e5 15. ♖:c7 16. ♖:e5
17. ♖:g7 18. ♖:d4 19. ♖:g7 20. ♖:a1
21. ♙:d1 22. ♙:a4 23. ♖:a3 24. ♖:a5
25. ♙:d1 26. ♖:a1 27. ♙:e2#

V řešení je třeba nejprve odparalyzovat bílou dámu ♖c1. Černé dámy však není možno hned brát pro šach bílému králi z d8. Prvním plánem je proto braní ♙h2 s jeho přemístěním na f8. To však nejde protože braním na h2 by se bílý lion dostal do "paralyzační pasti" od černého liona ♜h7. Musí proto nejprve odstranit černou věž ♙h5. Tam by však byl paralyzován lionem ♜d1, takže musí předcházet braní ♙e2. Tam by byl ale paralyzován lionem ♗a2, takže je nejprve třeba odstranit ♘b2. Tam by však byl paralyzován lionem ♜b6, takže musí být nejprve odstraněna ♙b5. Její přímé braní není možné pro šach bílému králi z a8, takže bílý lion musí začít braním ♘g7 s jeho přemístěním na b8. Po vykonání této série je už možno brát černé dámy. Jelikož po braní dámy ♙c7 by byl bílý lion paralyzován lionem h7, je nutné nejprve vzít dámu ♙e7 a až potom dámu ♙c7. V tuto chvíli se naposled vrátí bílý lion na e5 a završí tak

osminásobný návrat ve všech možných směrech! V závěru řešení pak následuje ještě návrat liona na g7 a na a1 a návrat bílé dámy na d1 (odparalyzovaná bílá dáma se nejprve sama znovu zparalyzuje na a4, aby lion na a3 nedával šach). Vše je zakončeno dvojitým šachem s modelovým matem. [WID=168220]

Rozhodčím byl Petko Petkov (Pat a Mat 61 / 2008): "For a long time Vaclav composes a lot of unique problems – tasks with very specific and super difficult content. This style deserves attention and prizes too despite the fact that in many of these problems the construction is very heavy. But by Kotěšovec the used form always complies to the unusual, record idea for which an other, more laconic form is simply impossible. Here: Lie5 plays in all possible directions and returns 8 times (!!) to e5. There are many madراسي & circe effects and it is very difficult to solve this problem due to the fact that here plays only White."

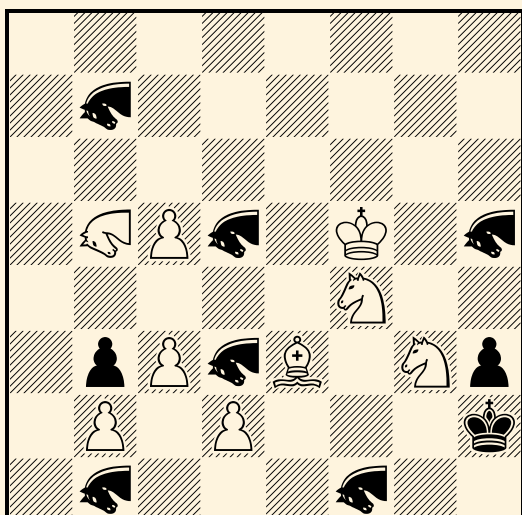
Úloha byla reprodukována v The Problemist 3/2005 (na str.79 u řešení mojí úlohy F2324) s komentářem Stephena Emmersona: "Vaclav has achieved 8-fold switchback - with a lion - but at considerably greater cost." Dále byla úloha reprodukována v Šachové skladbě 92/2006 (8142, str.2131-4) v článku Ivana Skoby k mým padesátinám.



Mat je dvojitým šachem. Kromě bílé dámy ♖e2 šachuje i bílý lion ♜a1 (přes ♗a2), kterého dáma odparalyzovala svým posledním tahem z d1 (kdy byl paralyzován černým lionem ♜g1).

8x switchback of black lion in all 8 directions with many madراسي and CIRCE effects! Model mate.

81. Václav Kotěšovec
F0435 StrateGems 24/2003
Commendation



sh=7 * (9+9)

C+ **Nightriderhopper**
♞b5/♞b1,b7,d3,d5,f1,h5

1. - ♔g4=

1. ♞h4 2. ♞b7 3. ♞hd3 4. ♞fh5 5. ♞df1
6. ♞bd5 7. ♞hb1 ♔g4=

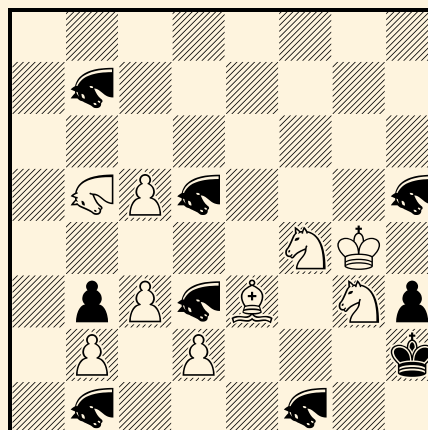
Cyklická výměna polí 6 kamenů stejných hodnot. Před posledním tahem bílého vznikne na šachovnici naprosto identická pozice jako na začátku, jen je na tahu bílý. Rozhodčí Reto Aschwanden (StrateGems 27/2004): "Cyclic exchange of places by 6 black pieces in order to lose time. Funny idea." Komentáře při publikování řešení: "Cyclic Platzwechsel of 6 pieces of same kind (NH)" (Author). "Very interesting and difficult to realize in this task-form. Umnov pursuit, set stalemate, position exchange between piece of same kind and same color" (Olivier Ronat), "I guessed the intent due to a previous Kotesovec problem with Grasshoppers" (Ryan MacCracken), "In my opinion, the promoted Bishop has ruined this problem (try wRb2, bBd2)" (Radovan Tomasević), "Masterpiece!" (Henryk Kalafut). Přiznám se, že toho, že

bílý střelec je proměněný, jsem si nevšiml. Nicméně verze, kterou navrhoval R. Tomasević (s bílou věží b2 vázající černého střelce d2) se mi příliš nelíbí. Je sice také korektní, ale bílá věž je málo využitá, vazba netématická. A jak bylo vidět, proměněný střelec nevadil ani rozhodčímu soutěže.

V této souvislosti si vzpomínám na článek Hans Petera Rehma (Probleemblad 2/2007, str.65), ve kterém se pozastavoval nad tím, že řada skladatelů použije (v úloze kde již jsou tátoši) raději neopodstatněného tátoše než aby použila tři jezdce stejné barvy. Cituji: "I really cannot understand why people using a lot of fairy stuff are so conservative with the remaining orthodox material. I think they underly deeply rooted prejudices from the orthodox game and composing which do not make sense in the fairy field. Many people prefer 2 wKnights + 3 wNightriders to 3 wKnights and 2 wNightriders, even if one of the Nightriders acts only as a Knight. I think this is not logical since fairy pieces are supposed, by a very discutable convention, to be also promoted Pawns so even one fairy piece is as 'bad' as a third wKnight."

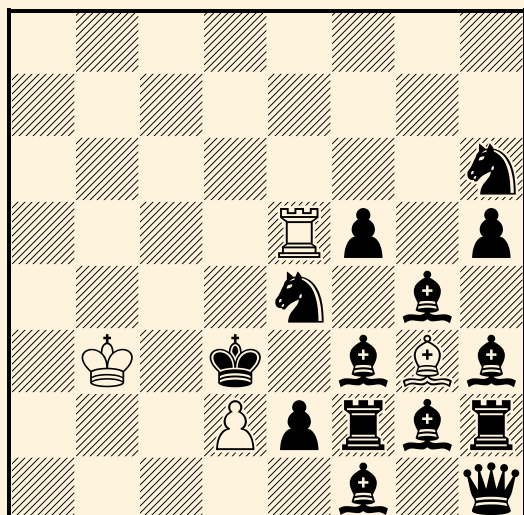
S jeho názorem zcela souhlasím a myslím si, že v úlohách s exokameny by se nemělo dívat na proměněné ortodoxní kameny jako na něco rušivého.

[WID=146078]



patová pozice

82. Václav Kotěšovec
C0067 StrateGems 22/2003



sh=13 (4+14)
C+

1. e1 ♖ 2. ♙ f1-e2 3. ♖ g1 4. ♙ g2-f1
5. ♙ h3-g2 6. ♖ h4 7. ♙ g4-h3 8. ♘ g4
9. ♘ h2 10. ♙ f3-g4 11. ♖ f4 12. ♙ e2-f3
13. ♙ e2 ♙ c2=

Cyklická výměna polí 5 kamenů stejných hodnot:

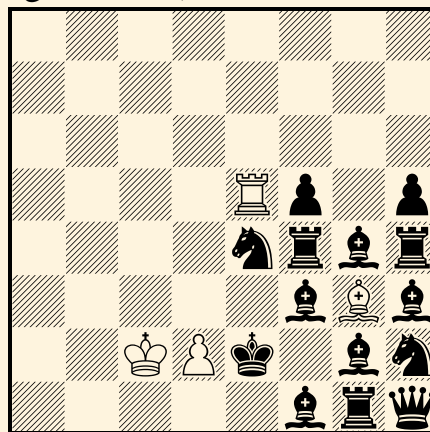
bishops f1 f3 g4 h3 g2 ABCDE
on squares f3 g4 h3 g2 f1 BCDEA

"Another cyclic Platzwechsel, this time with five Bishops!" (Dan Meinking, editor). Řešitelé: "Nice to watch the bishops follow each other in a procession" (Ladislav Belcsak), "Nice rotation of 5Bs cleverly controlled by bNh6 to ensure they don't go round the wrong way" (C. C. Frankiss), "Another 'revolving door' on a grand scale, although I prefer the economy of C0065" (Ryan McCracken). Daniel Novomeský označil v e-mailu C0067 za "mistrovské dílo", kdežto u C0065 (viz diagram X) se přikláněl k tomu, že jedno z řešení je vedlejší. Můj názor je někde mezi - proto jsem u těchto (i dalších podobných úloh) zvolil jednu verzi s 1 řešením a jindy

(častěji) verze se 2 řešeními. Každý si může vybrat...

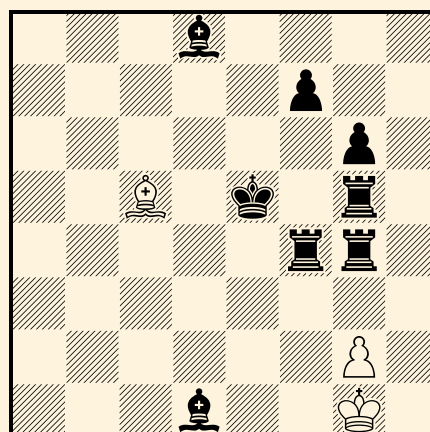
G24 v 5.českém albu 5.5 bodu (Lörinc: 7, Wenda: 4). Komentáře v Albu: "Cyklická výměna míst piatich černých strelcov." (Lörinc).

Přezkoušení trvalo 25 hodin (Popeye - intelligent mode). [WID=128075]



Patová pozice černých střelců je identická, jenže to nejsou "stejní" střelci.

X. Václav Kotěšovec
C0065 StrateGems 22/2003



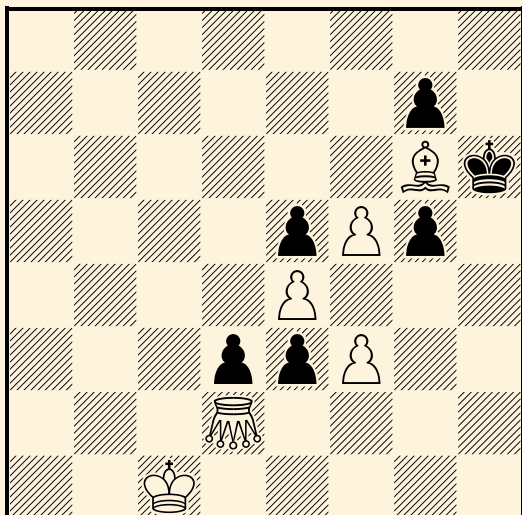
sh=9 2 solutions (3+8)
C+

1. ♖ g5-f5 2. ♙ h4 3. ♖ g4-g5 4. ♙ h5
5. ♖ f4-g4 6. ♙ f4 7. ♙ g3 8. ♖ f5-f4 9. f5
♙ d6=, 1. ♖ f4-f5 2. ♙ f4 3. ♙ g3 4. ♖ g4-f4
5. ♙ h5 6. ♖ g5-g4 7. ♙ h4 8. ♖ f5-g5 9. f5
♙ d6=

Totální cyklická výměna polí 3 kamenů stejných hodnot

rook f4 g4 g5 ABC
1.Sol. on squares g4 g5 f4 BCA
2.Sol. on squares g5 f4 g4 CAB

83. Václav Kotěšovec
114 Šachové umění 12/2005



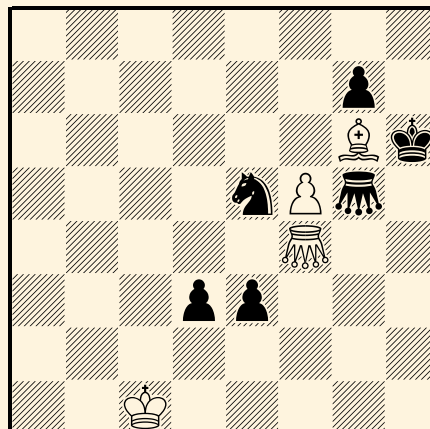
sh#14 **Grasshopper** ♞d2 (6+6)
C+

1.g4 2.e2 3.e1♞ 4.♞b1 5.♞:e4 6.♞g2
7.e4 8.e3 9.♞g5 10.g3 11.g2 12.g1♞
13.♞:f3 14.♞e5 ♞f4#.

Pěšec ♞e3 je vázán bílým cvrčkem ♞d2.
Pěšec ♞g5 jej nejprve odváže, ale musí
na g4 počkat, aby umožnil skok černého
cvrčka na g5.

Cyklická výměna polí 3 černých pěšců,
2 z nich se proměňují:

♞g5→e5(♞)	AB
♞e5→♞e3	BC
♞e3→g5(♞)	CA



V matové pozici nemá černý cvrček kam
odskočit...

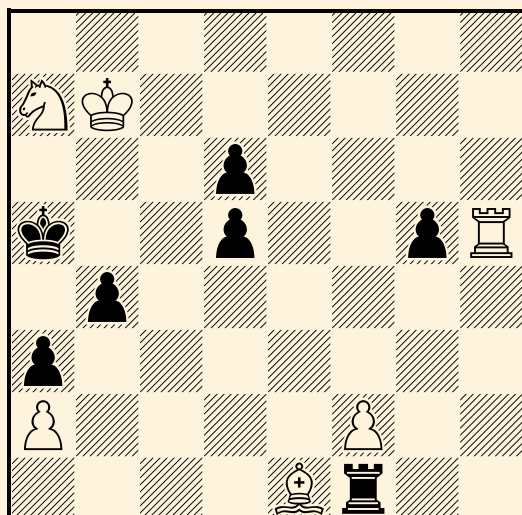
Komentáře řešitelů v ŠU 4/2006: Michal
Dragoun: "I když matový obrazec
s cvrčkem na g5 je zřejmý, řešení není
jednoduché." Josef Nejezchleba: "Asi
i Mistr Jan Hus by si povzdechl ve svém
stylu, dokud se ještě šachu věnoval a
neodsoudil jej: 'Ach, Kotěšovec,
Kotěšovec, ty jsi řešitelů lovec'. (Ach
Viklef, Viklef, nejednomu ty hlavu
zvikleš.)"

[WID=208897]

Cyclic Platzwechsel of 3 black pawns
(2 promoted):

Dokonalá konstrukce (navíc mereditka) vznikla
až po mnoha opravných cyklech a mnoha
hodinách u počítače. K finální verzi jsem se
dopracoval ve chvíli, kdy už jsem si začínal
myslet, že úloha je nezkorektní - trpělivost
se někdy vyplácí.

84. Václav Kotěšovec
C0188 StrateGems 34/2006



sh=14

(6+7)

C+

1.d4 2.d3 3.d2 (odváže ♟b4) 4.b3 5.b2
6.b1 ♞ 7. ♞c3 (odváže ♟d2) 8.d1 ♞
9. ♞:f2 10. ♞d3 11. ♞f4 12. ♞a4 13. ♞b4
(odváže ♞c3) 14. ♞cd5 ♞:g5=

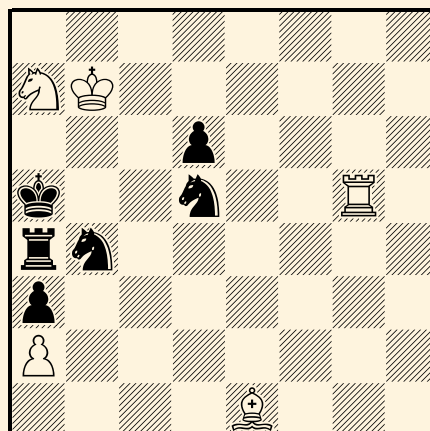
Reciproční výměna polí dvou černých pěšců, kteří se oba promění na jezdce. **3x odvazování černých kamenů**, včetně recipročního.

Řešitelům v SG se úloha líbila: "Which way to move the bR to a4? Not so easy" (Dejan Glisic), "Exquisite artistry, the best of set" (Jeremy Morse), "Well composed" (C. C. Frankiss).

Na schůzce pražských problemistů ji vyřešil Miloslav Vanka a komentoval slovy, abych skládal víc podobných ortodoxních úloh.

Přezkoušení Alybadixem trvalo 5 hodin.

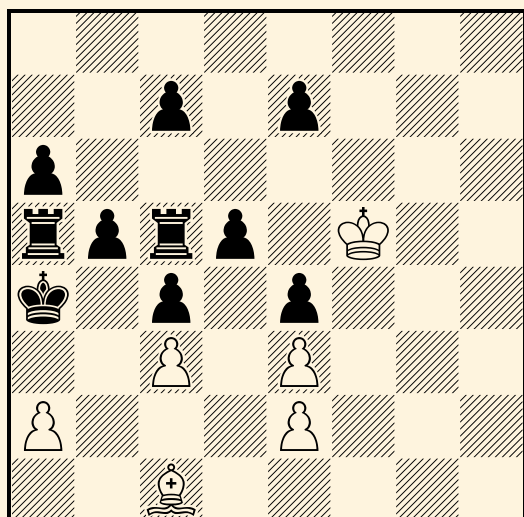
[WID=218369]



V patové pozici jsou na místech černých pěšců ♟b4 a ♟d5 černí jezdci (pocházející z těchto pěšců v opačném pořadí).

Reciprocal Platzwechsel of 2 black pawns, both promoted to knights.
3x unpin of black pieces

85. Václav Kotěšovec
C0189 StrateGems 34/2006
2. Prize



sh=20 (6+10)
C+

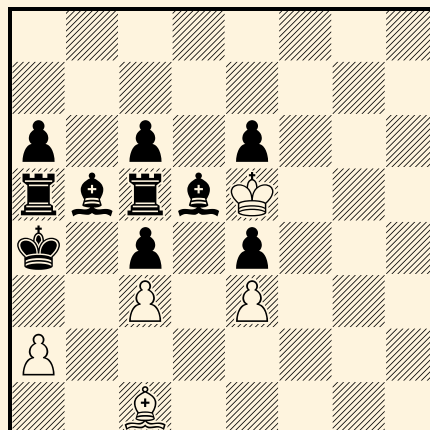
4.b1 ♖ 5. ♖d3 6. ♖:e2 7. ♖h5 8. ♖e8
9. ♖b5 10. ♖c6 14.d1 ♖ 15. ♖h5 16. ♖f7
17. ♖d5 18. ♖c5 19.c6 20.e6+ ♔e5=

Návrat dvou černých pěšců, proměněných na střelce, na svá původní pole. Doplňující návrat černé věže.

Rozhodčí Juraj Lörinc úlohu komentoval (SG43/2008, str.121-123): "In the initial position there are quite a few mobile black pieces and no chance to hide them somewhere on the edge. But there is chance for immobilizing them in the middle of the board. On the way to finale we have double roundtrip of pawn (naturally promoting). Well done!"

Komentáře řešitelů: "The black Pawns promote to Bishops and return to where they started. Neat" (Ladislav Belcsak), "Double candy" (Dejan Glisic), "Of course, our task is much easier than Popeye's (solving versus proving

soundness)" (David Moulton), "Clever control over the move order to force order of the two promotions to B" (C. C. Frankiss).



V patové pozici jsou na místech černých pěšců ♗b5 a ♗d5 černí střelci (pocházející z těchto pěšců).

Úloha byla reprodukována v časopise "Pat a Mat" 54/2006 na str. 367-8 v rubrice "Okienko do sveta" s tímto komentářem Juraje Lörince: "Václav sa v poslednej dobe venuje okrem iného aj úlohám s výmenami miest kamenov a kolobehmi. 1221 má takéto kolobehy dva – pešiáci sa rozbehnú, premenia a vrátia, aby mohli byť v podobe strelcov zablokovaní."

Juraj Lörinc si pak tuto úlohu vybral i do svého blogu, kde ji uveřejnil s rozsáhlým komentářem v článku [Sériovoťahové úlohy v americkom časopise](#).

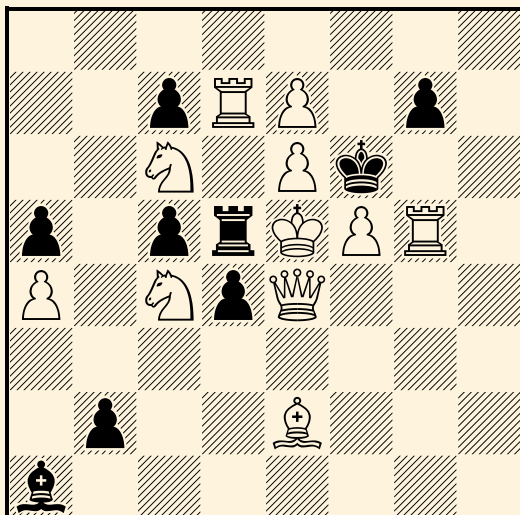
Skladba vznikla za vánočního pobytu na Radči 2005. Testováno programem Popeye v inteligent modu **202 (!) hodin** 21 minut / 600 MHz.

[WID=218368]

Switchback of 2 black pawns, both promoted to bishops.

86. Václav Kotěšovec

8871 Šachová skladba 97/2007



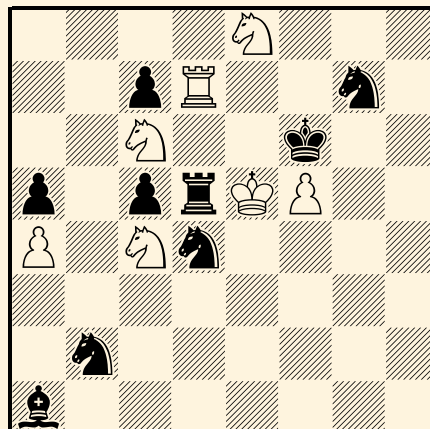
sh= =17 **Madrasí RI** (11+9)
C+

1. b1 ♘ 2. ♘c3 3. d3 4. d2 5. d1 ♘ 6. ♘b2
7. ♘:e4 8. ♘:g5 9. ♘:e6 10. g5 11. ♘g7
12. g4 13. g2 14. g2 ♘ 15. g1 ♘ 16. ♘:e2
17. ♘d4 e8 ♘ = =

Cyklická výměna polí 3 černých pěšců,
proměněných na jezdce.

Po 10.g5 je tento černý pěšec na 1 tah paralyzován (což je specialita Madrasí), proto je postup jednoznačný. Celkem 4 proměny na jezdce.

Věnována Ivanu Skobovi (za pěkný článek, který napsal k mým padesátinám), který mi pak v e-mailu k úloze napsal: "Krásná uloha, udělal jsi mi velikou radost tvou dedikací. Zajímavý nápad cyklické výměny polí pěšců a jejich proměnou vzniklých kamenů při využití znemožnění okamžitého postupu g7-g5 dočasnou paralyzací ('time waiting')".



V dvojpatové pozici jsou na místech černých pěšců ♟ b2, ♟ d4 a ♟ g7 černí jezdci (pocházející z těchto pěšců v cyklicky posunutém pořadí!).

♟ b2 → g7(♘) AB
♟ g7 → d4(♘) BC
♟ d4 → b2(♘) CA

Cyclic Platzwechsel of 3 black pawns,
all promoted to knights.

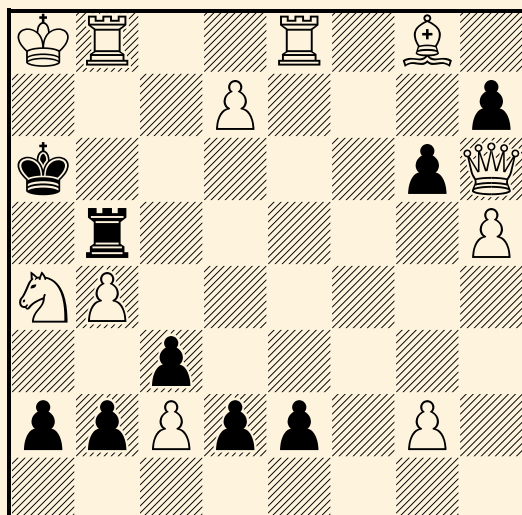
Reciprocal unpins of black pawns b2
and d4

[WID=255829]

Testována nejprve několikrát Alybadixem přes 6 hodin / 2600 MHz (při procesu zkorektňování to byla dobrá "první iterace"). Alybadix však neumí správně brání mimochodem v kombinaci s Madrasí, proto byl nakonec (když už Alybadix nenašel žádná vedlejší řešení jiného typu než jen přehození tahů v autorském řešení) ještě nutný test programem Popeye, který trval 20 hodin 14 minut (Popeye jsou pomalejší, ale tuto kombinaci mají naprogramovanou správně).

87. Václav Kotěšovec

5309 Phénix 157/2006



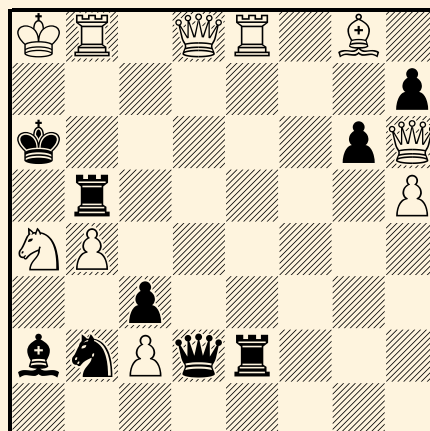
sh= =10 **Madrasí** (11+9)
C+ **Alphabet-chess**

1.a1 ♖ 2.♖g1 3.b1 ♙ 4.♙a2 5.d1 ♞
6.♞b2 7.e1 ♚ 8.♚d2 9.♚:g2 10.♚e2
d8 ♚ = =

Cyklická výměna polí 4 černých pěšců
spojená s **AUW**:

♟a2 → e2(♖) **AB**
♟e2 → d2(♚) **BC**
♟d2 → b2(♞) **CD**
♟b2 → a2(♙) **DA**

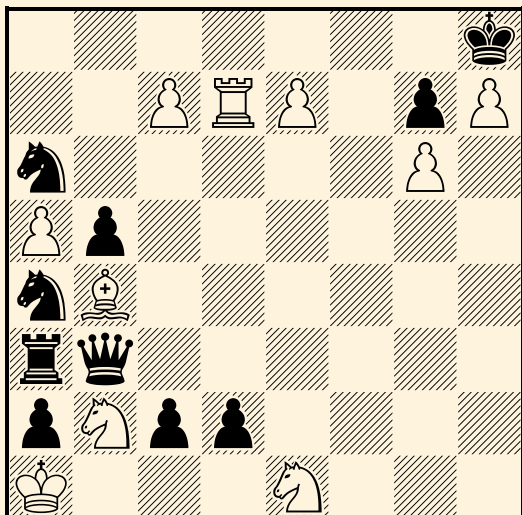
[WID=247784]



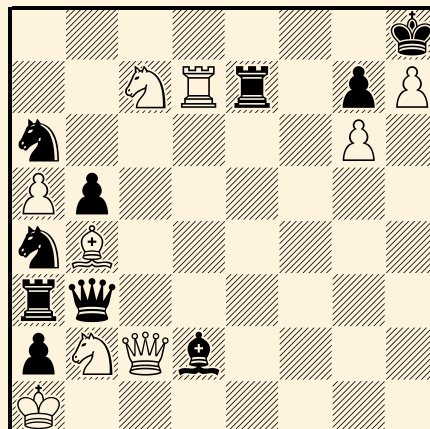
V dvojpatové pozici je na místech černých pěšců ♟a2, ♟b2, ♟d2 a ♟e2 kompletní sada černých figur (pocházející z těchto pěšců v cyklicky posunutém pořadí)

Komentáře řešitelů (Phénix 168 / 2007):
"Cyclique Platzwechsel de quatre Pions noirs et AUW" (Vlaicu Crisan), "AUW et retour cyclique sur les cases de départ. Bien réalisé, comme toujours chez V.K.!" (Axel Gilbert). Vyřešili celkem 4 řešitelé.

88. Václav Kotěšovec
F0605 StrateGems 34/2006



h= =4 **Madrasi** (10+10)
C+



V dvojpatové pozici je na místech bílých pěšců ♖c7, ♖e7 a černých pěšců ♜c2, ♜d2 kompletní sada bílých a černých figur (pocházející z těchto pěšců v cyklicky posunutém pořadí)

1. c1 ♖ e8 ♘ 2. d:e1 ♜ c8 ♚ 3. ♜e7 ♚c2
4. ♚d2 ♘c7 = =

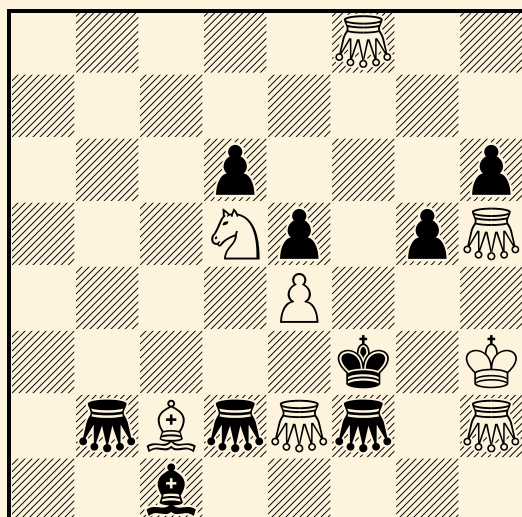
AUW, cyklická výměna polí 2 bílých a 2 černých pěšců:

♜c2 → d2(♚) **AB**
♜d2 → e7(♜) **BC**
♖e7 → c7(♘) **CD**
♖c7 → c2(♚) **DA**

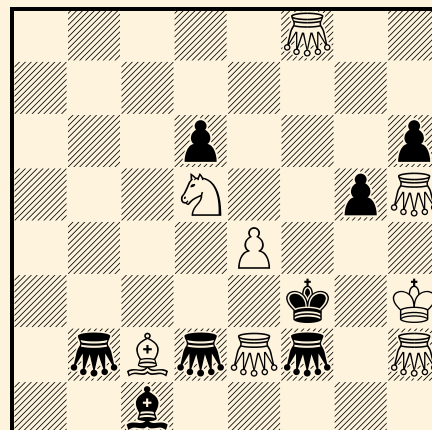
Zde se téma podařilo v "čistém" Madrasi, bez dalších podmínek. S konstrukcí jsem byl spokojen. Přezkoušení Alybadixem trvalo 4 a půl hodiny. Komentáře řešitelů: "AUW, cyclic Platz-wechsel of four Pawns (two white + two black)" (redakční komentář). "AUW but little play, good construction through" (C. C. Frankiss)

[WID=218367]

89. Václav Kotěšovec
6345 Šachová skladba 79/2003
1. Honorable Mention



h=4 Grasshoppers (8+9)
C+



Patová pozice se téměř neliší od počáteční...

1. ♖b2-f6 ♗e2:e5 2. ♜d2-b2 ♘h2-e2
3. ♜f2-d2 ♙h5-h2 4. ♜f6-f2 ♗e5-h5=

V této úloze si **cyklicky vymění pole** současně **3 bílé** (♗e2, ♘h2, ♙h5) a **3 černé** (♜b2, ♜d2, ♜f2) kameny stejných hodnot.

Rozhodčí Hans Gruber (Šachová skladba 85/2004): "Cyklická výměna míst tří černých a tří bílých cvrčků. Toto zpracování výrazně překonává úlohy téhož autora s dvěma klokany (6341) resp. zdvojení s třemi věžemi v sériové úloze (6346)." ("Zyklischer Platzwechsel dreier Grashüpfer bei Schwarz und bei Weiß. Diese Darstellung ist der anderen des Autors mit zwei Känguruhs (6341) bzw. der Doppelsetzung mit drei Türmen im Serienzüger (6346) weit überlegen.")

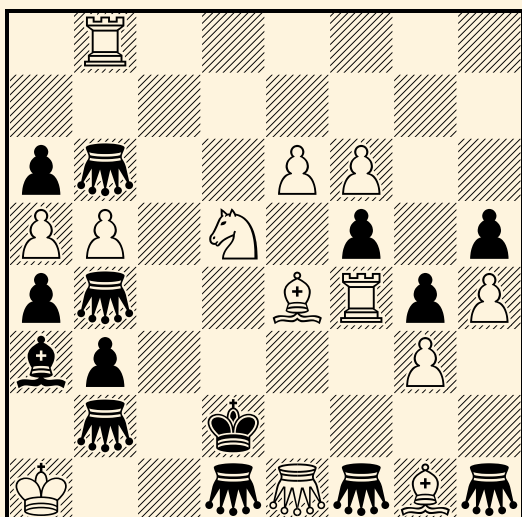
Reprodukována v Problemesis 42/2004.

[WID=128064]

90. Václav Kotěšovec

860 Pat a Mat 40/2003v

1. Honorable Mention



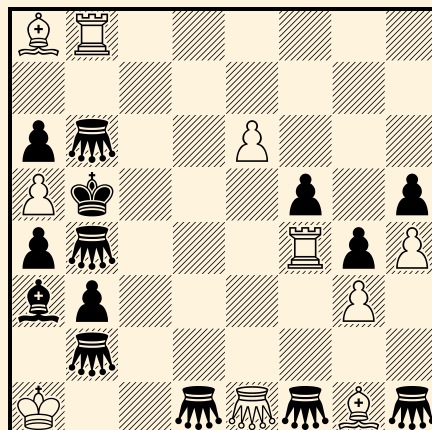
sh=11 **Grasshoppers** (13+14)

C+

1. ♖h1:d5
2. ♖f1-h1
3. ♖d1-f1
4. ♖d5-d1
5. ♔c3
6. ♖b6:f6
7. ♖b4-b6
8. ♖b2-b4
9. ♖f6-b2
10. ♔c4
11. ♔:b5 ♙a8=

Cyklická výměna polí dvou trojic černých cvrčků (♖d1 ♖f1 ♖h1 a ♖b2 ♖b4 ♖b6). Efektní poslední tah.

Rozhodčím byl Juraj Lörinc (Pat a Mat 55/2006): "Dvojnásobná cyklická výmena miest 3 cvrčkov. 1319 (reprodukce jiné mojí úlohy z Problembladu, zde č.91) ukazuje možnost, keď sa točí tá istá trojica cvrčkov, v 860 sa rozhybu dve rôzne trojice, pričom načasovanie ťahov zariadi nutný pohyb čierneho kráľa do patovej siete."



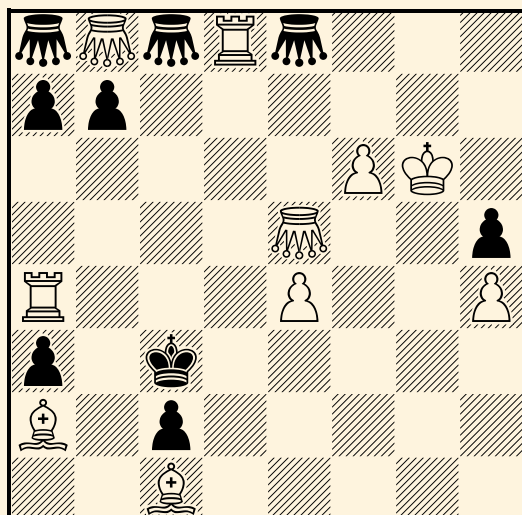
Pozice šesti černých cvrčků v patové pozici je shodná s počáteční pozicí, nejde ale o "stejně" cvrčky.

V původní verzi stál na a3 bílý pěšec. Tuto verzi testoval tehdy na svém počítači (1.3 GHz / 512 MB) Ivan Jarolín a řešení trvalo 135 hodin 19 minut! Vzhledem k obtížnosti testování této úlohy počítačem jsem v roce 2003 raději ponechal na a3 bílého pěšce. Časově mnohem náročnější verzi s černým střelcem ♙a3 jsem přezkoušel až na rychlejším počítači (AMD64 4200+, 4 GB RAM) v roce 2007, i tak si tento test vyžádal **224 hodin** 22 minut!

[WID původní verze = 128070,
WID rekonstruované verze =263999]

Cyclic Platzwechsel of 2 pairs of 3 Grasshoppers (pieces of same value)

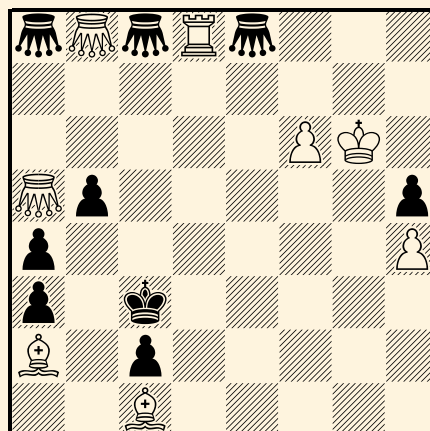
91. Václav Kotěšovec
F371 Probleemblad 3/2003



sh=11 **Grasshoppers** (10+9)
C+

1. ♖e8:e4 2. ♜c8-e8 3. ♜a8-c8 4. ♜e4-a8
5. b5 6. ♜e8:a4 7. ♜c8-e8 8. ♜a8-c8
9. ♜a4-a8 10. a5 11. a4 ♜a5=.

**Dvojnásobná cyklická výměna polí
3 kamenů stejných hodnot** (♜a8, ♜c8,
♜e8) ABC-CAB-BCA.



Patová pozice tří černých cvrčků je shodná s jejich počáteční pozicí, nejde ale o "stejně" cvrčky.

Při publikování řešení byl citován můj komentář: "Double cyclic Platzwechsel of 3 Grasshoppers (pieces of same value) ABC-CAB-BCA" (componist).

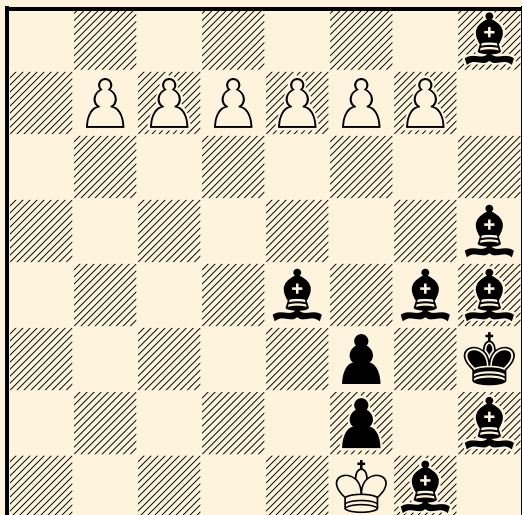
Následovaly komentáře řešitelů: "Subtiler Springer-RingelReigen" (Wolfgang Will), "A nice fairy stalemate" (Alex Ettinger), "Miraculously the same mating position on the 8th rank, with the marked difference that the Grasshoppers have traded places" (Fernand Joseph), "While on tour the black Grasshoppers remove a couple of white pieces that could serve as hurdles or capture in the final position. The solution with the black Pawns is really nicely done, especially that looming self-check, the white stalemating move is marvellous and unexpected" (Hans Nieuwhart).

Reprodukována v Pat a Mat 55/2006 na str.396.

[WID=149730]

Double cyclic Platzwechsel of 3 same Grasshoppers (pieces of same value)

92. Václav Kotěšovec
1970 Best Problems 44/2007



sd= =15 **Madراسي** (7+10)
C+ **Alphabet-chess**

1. b8♖ 2. ♖a7 3. ♖e3 4. c8♖ 5. ♖b7
6. d8♖ 7. ♖c7 8. ♖h6! 9. e8♖ 10. ♖d7
11. f8♖ 12. ♖e7 13. g8♖ 14. ♖f7
15. ♖g7= =

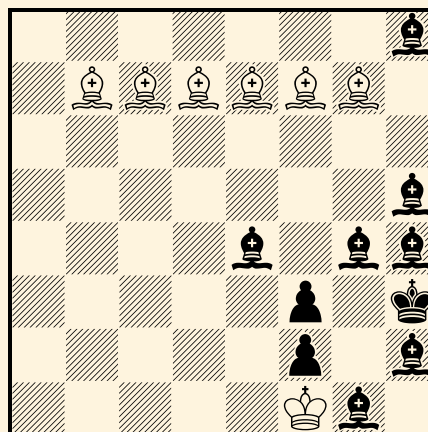
Cyklická výměna polí 6 bílých pěšců
spojená s proměnami na 6 bílých střelců:

♖ b7 → g7(♖)	AB
♖ g7 → f7(♖)	BC
♖ f7 → e7(♖)	CD
♖ e7 → d7(♖)	DE
♖ d7 → c7(♖)	EF
♖ c7 → b7(♖)	FA

Řešitel G. J. Perrone (BP 45): "Divertente trasformazione dei Pedoni in Alfieri con PlatzWechsel ciclico dei 6 pezzi."

Po tahu 3. ♖e3 už nemůže tento střelec dále táhnout protože prvním zleva se stal bílý pěšec ♖c7. Po tahu 5. ♖b7 sice zůstává tento střelec prvním zleva, ale jelikož je zparalyzován černým střelcem ♜e4, nemůže táhnout a proto bílý musí táhnout svým pěšcem ♖d7. Bílý střelec ♖e3 se dostane k tahu až při 8. ♖h6! a "schováním" se na h6 umožní nejprve proměny zbývajících bílých pěšců. Kdyby šel místo na e3 hned na d4 s plánem táhnout přímo na g7, tento plán by nevyšel, protože by s ním bílý musel táhnout už po 5. ♖b7.

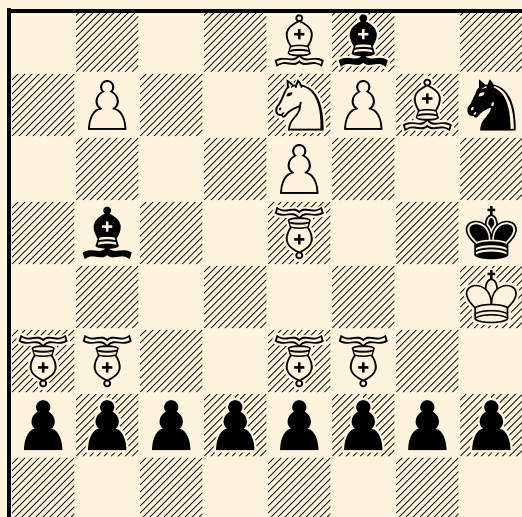
[WID=256486]



Místo 6 bílých pěšců jsou v dvopatové pozici střelci vzniklí proměnou těchto pěšců. Šest dvojic bílých a černých cvrčků se vzájemně paralyzuje.

Alfabetický šach (*alphabétiques*) - Obě strany jsou povinny hrát kamenem, který je první z hlediska algebraické notace v pořadí a1-a8, b1-b8, c1-c8, atd. Pokud tento kámen nemůže táhnout, musí hrát druhým v pořadí atd.

93. Václav Kotěšovec
13632 Die Schwalbe 229/2008



Madras RI

sh= =19 **Alphabet-chess** (12+12)

Fers ♞a3,b3,e3,e5,f3

C+ B) ♞e7→d4

A) 1.a1 ♞ 2.b1 ♞ 3.♞:e5 4.♞a2 5.c1 ♞
6.♞b2 7.d1 ♞ 8.♞c2 9.e1 ♞ 10.♞d2
11.f1 ♞ 12.♞e2 13.g1 ♞ 14.♞f2 15.h1 ♞
16.♞g2 17.♞f6 18.♞h2 19.♞d5
b8 ♞ = =

B) 1.a1 ♞ 2.b1 ♞ 3.♞b2 4.♞a2 5.c1 ♞
6.d1 ♞ 7.♞d2 8.♞c2 9.e1 ♞ 10.f1 ♞
11.♞f2 12.♞e2 13.g1 ♞ 14.h1 ♞
15.♞h2 16.♞g2 17.♞:e5 18.♞g5
19.♞:e6 b8 ♞ = =

V této skladbě se mi podařilo skloubit pomocí dvojníku dva různé mechanismy výměn polí:

V pozici A **cyklická výměna polí 8 černých pěšců**, kteří se všichni promění! Navíc téma Phénix (s nově zrozeným bílým střelcem).

V pozici B **4x reciproční výměna polí vždy 2 černých pěšců**, kteří se promění.

Testováno programem Popeye celkem **256 hodin** 4 minuty! Úlohu jsem rozdělil celkem na 10 podúloh po proměnách

v prvním tahu (a řešil jako sh= =18).

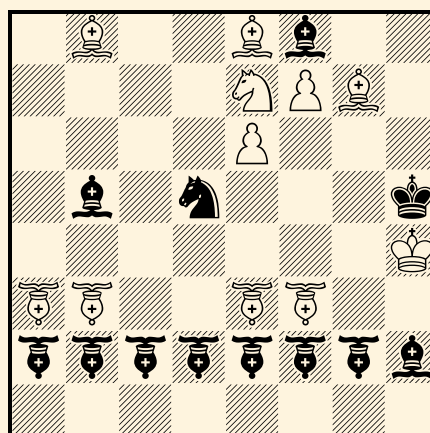
Program jsem nechal běžet na AMD64 (4200+, 2 GB RAM) v Praze během 14 denního pobytu na Radči. Řešení začalo 22.7.2007 a skončilo 2.8.2007.

Časy pro jednotlivé proměny byly následující:

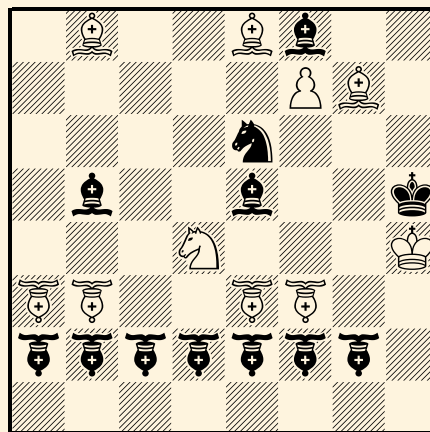
pozice A: a1 ♞ 5 h 2 m, a1 ♞ 6 h 8 m, a1 ♞ 17 h 26 m (našel řešení), a1 ♞ 21 h 27 m, a1 ♞ 45 h 52 m.

pozice B: a1 ♞ 5 h 15 m, a1 ♞ 11 h 37 m (našel řešení), a1 ♞ 8 h 21 m, a1 ♞ 44 h 2 m, a1 ♞ 90 h 54 m.

Pozice A trvala celkem 95 hodin 55 minut, pozice B trvala celkem 160 hodin 9 minut. [WID=279592]



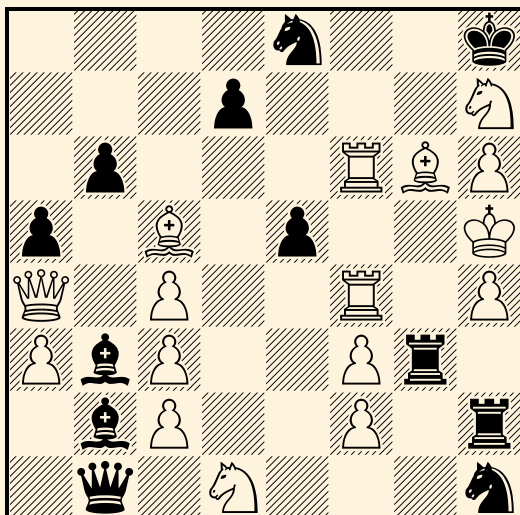
V dvojpatové pozici A je na místech černých pěšců celkem 7 fersů a jeden černý střelec. Všichni vznikli z těchto pěšců a cyklicky si vyměnili pole!



Dvojpatová pozice B (stejná konstelace černých kamenů na druhé řadě jako v pozici A nastává po 16. ♞g2).

94. Václav Kotěšovec

4 Šachové umění 1/2008



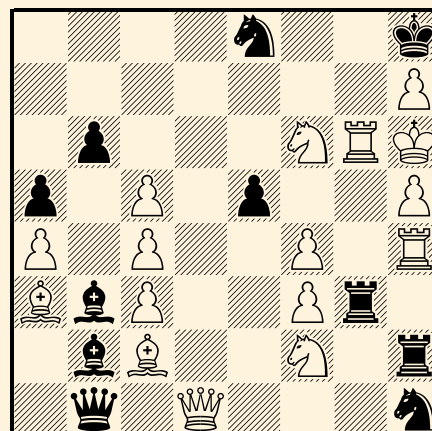
sd= =17 **Madrasí** (16+12)

1. ♔:d7 2. a4 3. ♖a3 4. c5 5. c4 6. c3 7. ♖c2
8. ♖g6 9. ♘f6 10. h7 11. ♔h6 12. h5
13. ♖h4 14. f4 15. f3 16. ♘f2 17. ♔d1 = =

Nápad cyklické výměny polí všech 16 bílých kamenů v Madrasí jsem dostal při letním pobytu na Radči v roce 2007.

V řešitelské soutěži Šachového umění skladbu vyřešilo těchto 15 (!) řešitelů: Miroslav Coufal, Michal Dragoun, Jozef Fabiny, Jozef Holubec, Juraj Kulik, Zdeněk Libiš, Rudolf Lokaj, Jaroslav Louda, Bohuš Moravčík, Josef Nejezchleba, Karel Opravil, Michal Perhác, Milan Svrček, Radovan Šulc, Karel Vašírovský.

První verzi, publikovanou v Šachovém umění 9/2007 (č.72) mi ale řešitelé rozbili (pro počítač je tato úloha časově příliš náročná). Brzo byla uveřejněna oprava, ta zatím vydržela... Řešitel Eduard Omasta (který našel vedlejší řešení v původní verzi) mi v e-mailu napsal: "Pozeral som sa na to a nepodarilo sa mi nájsť žiadnu nekorektnosť. Úloha vyzerá byť v poriadku."



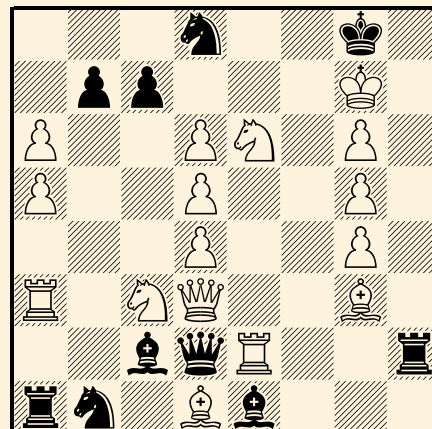
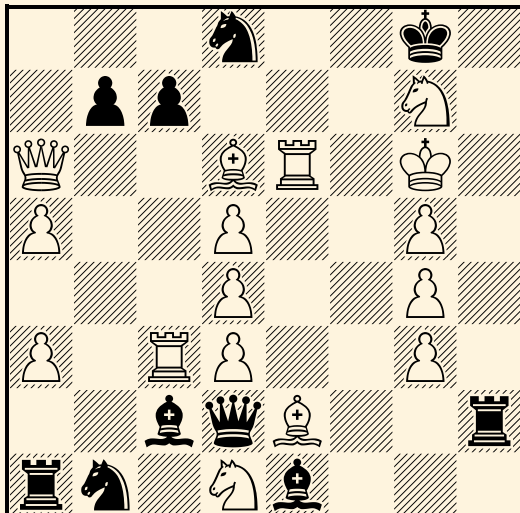
Dvojpatová pozice

pole	před	po
a4	♔a4	♖a3
a3	♖a3	♖c5
c5	♖c5	♖c4
c4	♖c4	♖c3
c3	♖c3	♖c2
c2	♖c2	♖g6
g6	♖g6	♖f6
f6	♖f6	♖h7
h7	♖h7	♖h6
h6	♖h6	♖h5
h5	♖h5	♖h4
h4	♖h4	♖f4
f4	♖f4	♖f3
f3	♖f3	♖f2
f2	♖f2	♖d1
d1	♖d1	♔a4

Task - cyclic PlatzWechsel of all 16 white pieces

[WID=271658]

95. Václav Kotěšovec
56 Uralskij Problemist 53/2008



Dvojpatová pozice

sd= =17 **Madrasí RI** (16+10)

1.a4 2.♖a3 3.♘c3 4.♙d1 5.♖e2 6.♘e6
7.♙g7 8.g6 9.g5 10.g4 11.♙g3 12.d6
13.d5 14.d4 15.♙d3 16.a6 17.a5= =

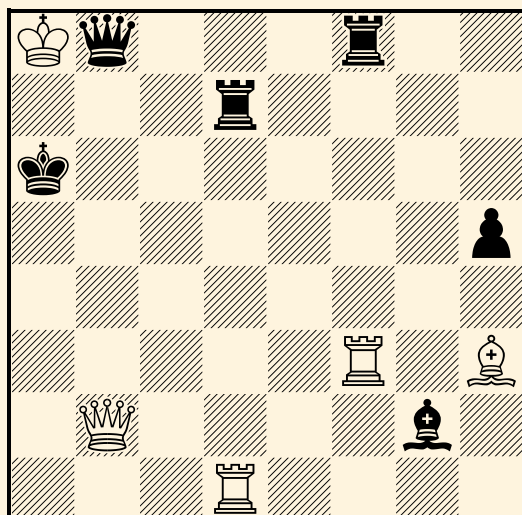
Task - cyklická výměna polí všech
16 bílých kamenů.

Kompletní test počítačem není možný,
úloha ale prošla řadou částečných testů
(přezkoušeno 11 tahů od konce a ověřeno
celé řešení Alybadixem pomocí "moving
men")

[WID=279593]

pole	před	po
a3	♙ a3	♖ c3
c3	♖ c3	♘ d1
d1	♘ d1	♙ e2
e2	♙ e2	♖ e6
e6	♖ e6	♘ g7
g7	♘ g7	♙ g6
g6	♙ g6	♙ g5
g5	♙ g5	♙ g4
g4	♙ g4	♙ g3
g3	♙ g3	♙ d6
d6	♙ d6	♙ d5
d5	♙ d5	♙ d4
d4	♙ d4	♙ d3
d3	♙ d3	♙ a6
a6	♙ a6	♙ a5
a5	♙ a5	♙ a3

96. Václav Kotěšovec
4714 Phénix 131/2004



h=43 Madراسي (5+6)
C+ No-capture chess

1. ♔a5 ♔a7 2. ♔a4 ♔a6 3. ♔a3 ♔a5
4. ♔a2 ♔a4 5. ♔b1 ♔a3 6. ♔c2 ♔a2
7. ♔c3 ♔b1 8. ♔c4 ♔c2 9. ♔c5 ♔c3
10. ♔c6 ♔c4 11. ♔c7 ♔c5 12. ♔d8 ♔c6
13. ♔e7 ♔c7 14. ♔e6 ♔d8 15. ♔e5 ♔e7
16. ♔e4 ♔e6 17. ♔e3 ♔e5 18. ♔f2 ♔e4
19. ♔g3 ♔e3 20. ♔g4 ♔f2 21. h4 ♔g1
22. ♔g3 ♔h1 23. ♔f2 ♔h2 24. ♔e3 ♔g1
25. ♔e4 ♔f2 26. ♔e5 ♔e3 27. ♔e6 ♔e4
28. ♔e7 ♔e5 29. ♔d8 ♔e6 30. ♔c7 ♔e7
31. ♔c6 ♔d8 32. ♔c5 ♔c7 33. ♔c4 ♔c6
34. ♔c3 ♔c5 35. ♔c2 ♔c4 36. ♔b1 ♔c3
37. ♔a2 ♔c2 38. ♔a3 ♔b1 39. ♔a4 ♔a2
40. ♔a5 ♔a3 41. ♔a6 ♔a4 42. ♔a7 ♔a5
43. ♔a8 ♔a6=

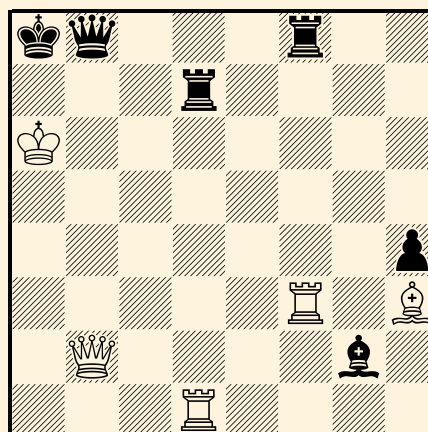
Králové na to, aby si **vzájemně vyměnili pole**, musí absolvovat dlouhou cestu.

Úloha byla velmi pozitivně přijata řešiteli. Ve Phénixu 142 bylo publikováno řešení s těmito komentáři: Voici la solution rédigée par Alex Gilbert: "Il suffit d'avancer le Pion en h4 et d'échanger les positions des Rois. Mais la voie est étroite ... 1.Ra5 Ra7 ...14.Ré6 Rd8 ... le « demi-tour » demande un peu de précision : 15.Ré5 Ré7 ...24.Ré3 Rg1 et ça repart dans l'autre sens : 25.Ré4 Rf2... 43.Ra8 Ra6= Un nouveau trait d'esprit de V. Kotesovec",

"Ein langes Gänsemarschmanöver der Könige um in der h1-Ecke Platzwechsel zu erreichen. Ein tolle Aufgabe!" (Erich Bartel), "Il m'a fallu plus de temps pour écrire la solution que pour résoudre ce problème!" (Vlaicu Crisan).

Vyřešilo 9 řešitelů.

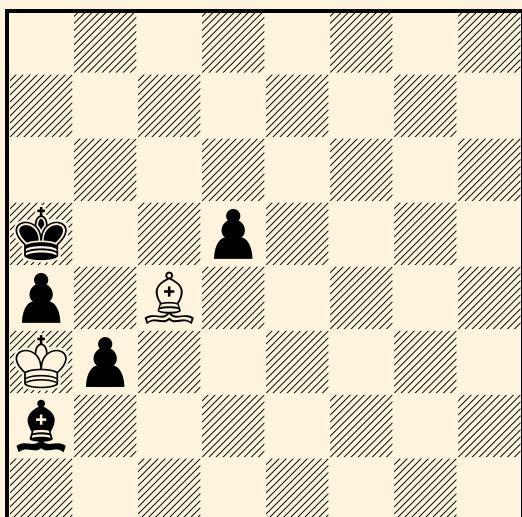
[WID=177607]



V patové pozici si oba králové vyměnili pole.

Platzwechsel of kings.

97. Václav Kotěšovec
 12096 Die Schwalbe 204/2003
 1. Commendation

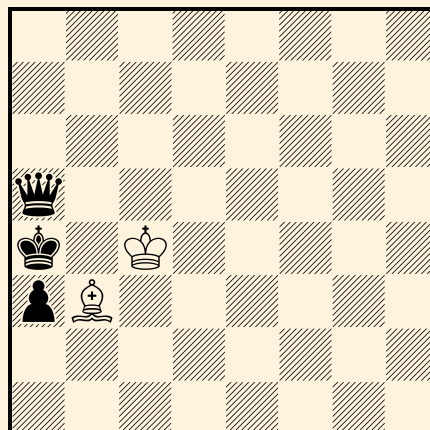


h#6 (2+5)
 C+

1. b2 ♖:d5 2. b1 ♔ ♖:a2 3. ♔f5 ♕b2
 4. a3+ ♕c3 5. ♔a4 ♕c4 6. ♔a5 ♖b3#.

Cyklická výměna polí 5 kamenů (všech co zůstanou na šachovnici) v ortodoxním zpracování.

♕a3 **A** → c4 **B**
 ♖c4 **B** → b3 **C**
 ♜b3 **C** → a5 **D**
 ♕a5 **D** → a4 **E**
 ♜a4 **E** → a3 **A**



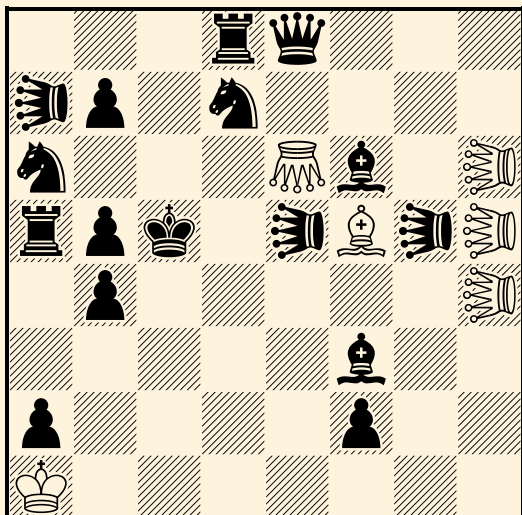
Výsledek soutěže byl publikován v čísle 214/2005 na str.194-5 a rozhodčí H. Zajíc úlohu komentoval: "Die versteckte sDamenwanderung und das Idealmatt haben mich fast mehr beeindruckt als der zyklische Platzwechsel, bei dem man sich vorstellen kann, dass er sich auch zufällig hätte ergeben können."

Komentáře při publikování řešení: Hans Selb: "Fünffacher gemischtfarbiger Platzwechsel, eine große Leistung". Silvio Baier: "Zyklischer Platzwechsel von sK, sBa4, wK, wL und sBb3, dazu Idealmatt. Das weiße Spiel mit den beiden Schlägen gefällt aber weniger." Pentti Vähämäki: "Keine Lösung gefunden." Karl-Heinz Siehdnel: "Ein Fund. Dass sich Schwarz eine Dame erwandeln muss, die auf a5 blockt, ist schon sehenswert." Eckart Kummer: "Jetzt, wo ich in aller Schnelle diese Lösungen fertigmache, weiß ich nur noch, dass mir auch diese Arbeit mit dem raumgreifenden Damenzug gut gefallen hatte."

Reprodukována v Problemesis 47/2005.

[WID=152548]

98. M. Dragoun + V. Kotěšovec
5402 Phénix 161/2007



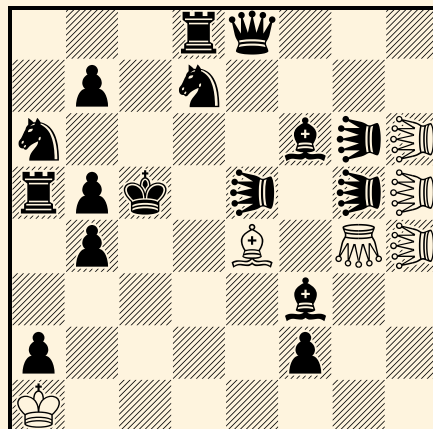
h#2 Kangaroo-Lion
 ♖h4,h5,h6/♗a7,e5,g5 (6+16)
 C+ **Grasshopper** ♗e6

1. ♗g1 ♗g4 2. ♗g6 ♖e4#
 1. ♗h7 ♗g6 2. ♗e4 ♖g4#
 1. ♗a4 ♗e4 2. ♗g4 ♖g6#

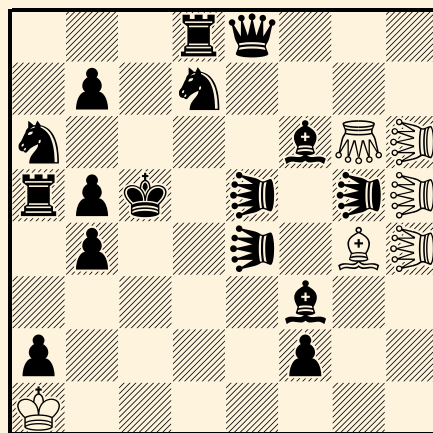
Totální cyklická výměna polí 3 kamenů
 (2 bílých + 1 černého) v matových obraz-
 cích, kteří se vystřídají na polích e4, g4 a
 g6. Maty jsou bateriové a dává je vždy
 klokanový lion h5 přes klokanové liony
 e5 a g5.

Reprodukována v mém článku "Topo-
 logické echo s cyklickou výměnou polí
 kamenů", Pat a Mat 60/2008, str. 164-
 166, č. 575.

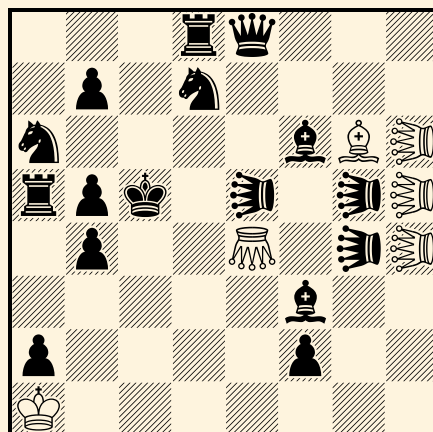
[WID=263800]



♖e4, ♗g4, ♗g6 (A B C)



♖g4, ♗g6, ♗e4 (B C A)



♖g4, ♗e4, ♗g4 (C A B)

Cyklické vazby

Cycles of pins



Vše o cyklických vazbách viz moje publikace [Cyklická vazba – 30 let](#) (2007), *30 years of cyclical pin (1977-2007)*, *Electronic edition of chess booklets by Vaclav Kotesovec, volume 1.*

99. Václav Kotěšovec

2301 feenschach 40/1977

3. Prize



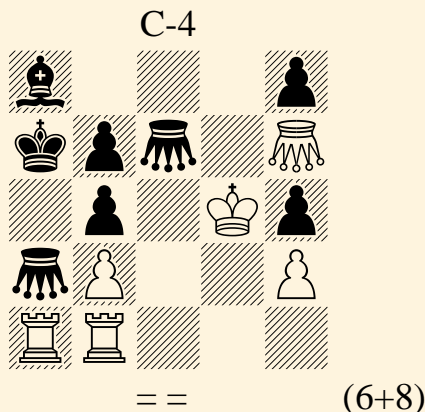
h= =3 **anchor-ring** 5x5 (6+8)
C+ **Grasshoppers**

1. ♖d5-c4 (přes e1-a2 a pěšce b3) ♜d1-a1+ 2. ♜c2-a2 ♜a5-e4+ (přes b1-c2 a krále d3, dává odtažný šach věží a1) 3. ♙d2-a5+ (přes e1 na a5, šach dává po linii b1-c2) ♜b5-b1= =. Jeden z mých objevů - dosažení dvojpatu cyklickou vazbou sudého počtu kamenů na prstencové šachovnici. První zpracování.

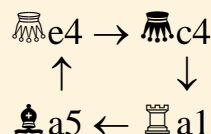
Rozhodčí Peter Kniest ve výsledku uvedl ([feenschach 48/1979](#)): "Eine interessante Aufgabe, die nicht nur durch ihre enorme Schwierigkeit auffällt. Die Schwierigkeit für den Löser liegt bei dem Felderfarbwechsel des sL und natürlich bei den Grashüpfern auf dem Ringzylinder. Wer das Schlussbild genau betrachtet stellt fest, dass Ge4 den Gc4, Gc4 den Ta1, Ta1 den La5 und La5 den Ge4 fesselt, womit der Ring geschlossen ist." Hodnocení řešitelů: 3.7 / IV (5 z cca 40 vyřešilo). Při publikování řešení (ve [feenschachu 44/1978](#), str.461) byl na 4 diagramech 5x5 rozložen dvojpatový obrazec a zde je celý komentář: Diesmal Originalzitat vom SCHACH-HUSAR: "Der Renner des Heftes. 1.Gd5-c4 (via e1) Td1-a1+ (nicht 1. - Ga5-e4, weil der Gc2 über a5 dann Schach gibt, und nicht

1. - Tb5-b1, denn der T ist durch den Gc4 gefesselt.) 2.Gc2-a2 Ga5-e4+ 3.Ld2-a5+ Tb5-b1 = =. So, wollen wir mal sehen: Die BB können logischerweise - ebenso wie die KK nicht ziehen. sGa2 und sLa5 werden durch wTa1 gefesselt. Der sLa5 fesselt - leicht zu sehen - den wTb1 und wGe4, wGe4 fesselt sGc5, wTa1 darf sein Standfeld nicht freimachen, weil sGc4 über b5-a1-e2 (hopp) den wK klaut. Stimmts????????? Lösungsmethode: Zufall!" Der autor präzisiert: zyklische Fesselung: Ge4 fesselt Gc4, Gc4 fesselt Ta1, Ta1 fesselt La5, La5 fesselt Ge4. Wenn das nichts ist!! Hans Gruber, der alle Züge mit doppelten Ausrufezeichen versah: "Ein Hammer - und natürlich superschwer wegen der GG auf dem Ringzylinder und wegen des möglichen Felderfarbenwechsels des sL!" Dalšími úspěšnými řešiteli byli: Hans H.Schmitz, M.Nieroba a řešitel s pseudonymem Max.

V [3.CS-Albu](#) (6.50 bodu). [MSaP238] [WID=12992]



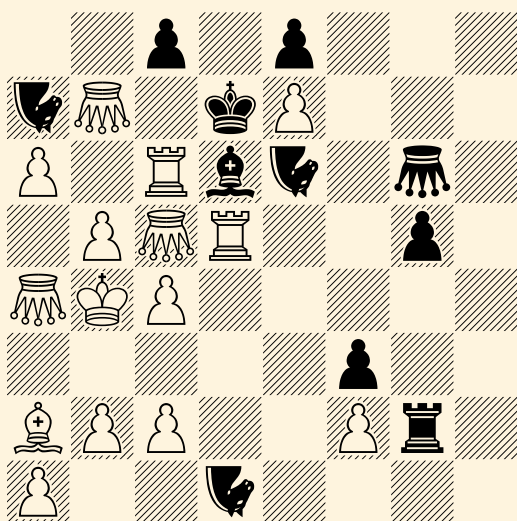
Cyklická vazba 4 kamenů:



100. Václav Kotěšovec

918 Probleemblad 5/1984

2. Honorable Mention



sh= =6 **anchor-ring** (15+11)

Nightrider

C+ ♞a7,d1,e6

Grasshoppers

1. ♞g6-d3 (přes h7-a8-b1, odváže ♞d1)
2. ♞d1-h7 (přes f8, odváže ♞a7) 3. ♞a7-f1 (přes h5-g3, odváže ♞g2) 4. ♞g2-g4 (odváže ♞e6) 5. ♞e6-d8 (odváže ♞d3)
6. ♞d3:b5 b3= =

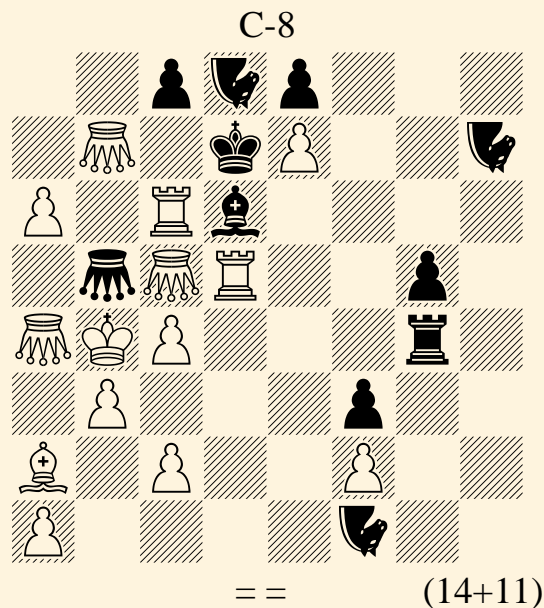
Cyklické odvázení 5 černých kamenů

Rozhodčí Kjell Widlert udělil skladbě "jen" 2.čestné uznání a uvedl, že skladbu s cyklickou vazbou na prstencové šachovnici složil už H. P.Rehm (II.cena feenschach 1983, h= =5, výsledek ve [feenschachu 85/1987](#)). Zřejmě však neznal mojí skladbu č.99 ([feenschach 40/1977](#), h= =3), takže prioritá této myšlenky je evidentní. Tuto na představivost náročnou skladbu vyřešil řešitel M.E.Nordlohne: "Er kunnen in de diagramstand maar 2 zwarte stukken spelen: Sg6 en pion g5. Omdat Tg2 natuurlijk naar g4 moet, zal Sg6 de sleutelzet moeten doen en een ander zwart stuk daarmee ontpennen, enzovoort. Fout

zou zijn 1.Ndg7, want dit ontpent wel Na7, maar pent niet Td5 en dekt niet veld a5. Een erg leuke ontpennings cyclus! Oplostijd een half uur."

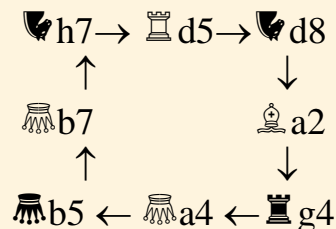
V **Albu FIDE** 1983-85 (944, str.343). V [5.CS-Albu](#) (7.50 bodu). Úlohu se podařilo přezkoušet až v roce 2000 programem WinChloe.

[MSaP245] [WID=1684]



= = (14+11)

Cyklická vazba 8 kamenů:

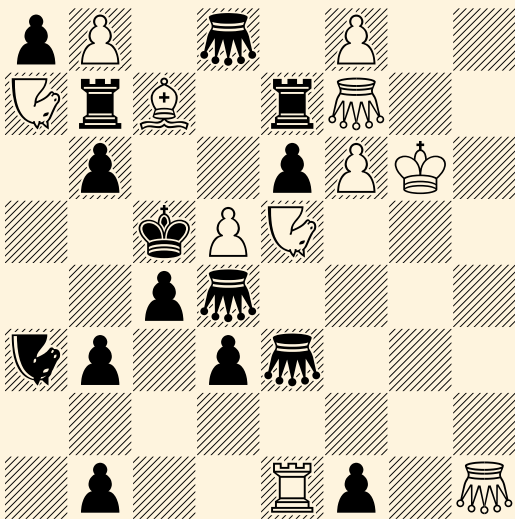


Nejnáročnější na představivost je asi vazba ♞a2 černým ♞d8 přes pole d8, e2, f4, g6, h8, a2, b4. Černý ♞f1 je vázán bílým cvrčkem ♞a4 přes a4, h3, g2, f1, e8, d7 (tato vazba je jen doplňující, mimo cyklus).

101. Václav Kotěšovec

954 Probleemblad 1/1985

1. Commendation



h= =7 **anchor-ring** (11+15)
Nightrider
 ♞a7,e5/♞a3
Grasshoppers

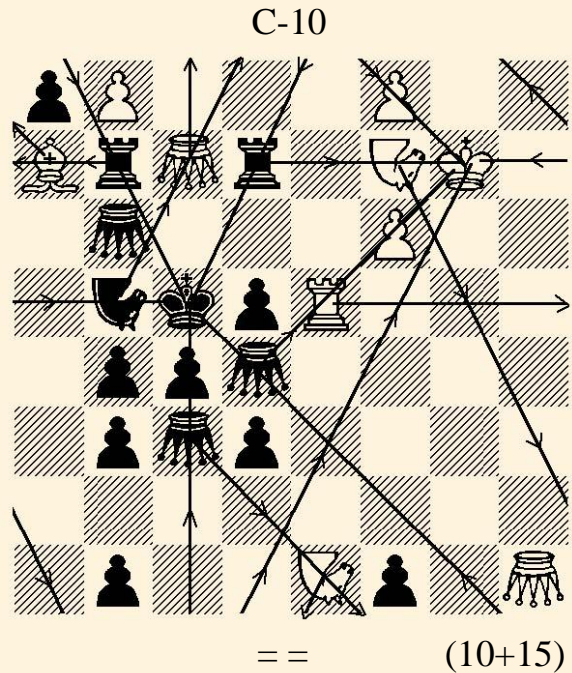
1.b5 ♞f2 2.♞ed7 ♞c7+ (cvrček šachuje přes pěšce c4) 3.♞c3 ♞f7 4.b5 ♞e5+ (šach věži po linii h5-a5) 5.♞b5 ♞ae1+ (přes c8, šach je odtažný od ♞f2!) 6.♞8b6 ♞a7 (přes pole g1-h8-a7) 7.ed5+ ♞g7= =

Skladbu v Probleembladu nikdo nevyřešil, při publikování řešení jí však byl věnován zvláštní odstavec a na diagramu publikována i dvojpatová pozice. Do Alba FIDE se úloha bohužel o 1 bod nedostala (měl jsem smůlu na opět stejného rozhodčího jako v případě úlohy č. 100).

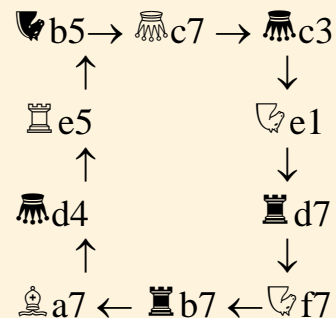
Byla též reprodukována ve výběru úloh v Rex Multiplex 39-40/1992 (40, str. 1891) a v Caissas Schloßbewohner III 1987 (str.89). V [6.CS-Albu](#) (8.75 bodu). [MSaP239] [WID=12993]

Cyklická výměna polí 5 bílých kamenů:

pole	před	po
c7	♞c7	♞f7
a7	♞a7	♞c7
e1	♞e1	♞a7
e5	♞e5	♞e1
f7	♞f7	♞e5

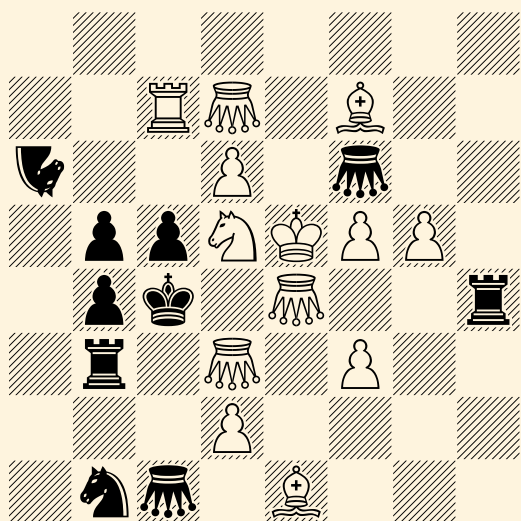


Cyklická vazba 10 kamenů:



Nejnáročnější na představivost je zřejmě vazba černé věže b7 tátošem f7 (přes pole f7-g5-h3-a1-b7).

102. Václav Kotěšovec
607 Rex Multiplex 18/1986
2. Prize



sh= =6 **anchor-ring** (13+10)
C+ **Nightrider** ♞a6
 Grasshoppers

1. ♞c3 (odváže ♜c1) 2. ♜cf4 (odváže ♜h4) 3. ♜h2 4. ♜e2 (odváže ♞a7) 5. ♞c1 (odváže ♞c3) 6. ♞:d5 gf6= =

V pozici diagramu váže

♜c7 → ♜c1

♜e4 → ♜h4 (ve vertikální linii)

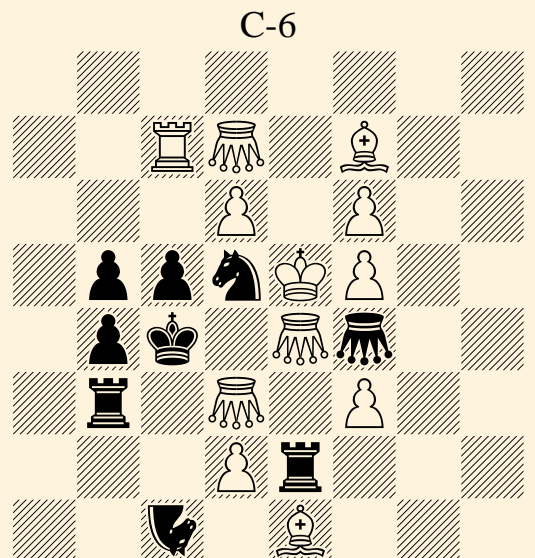
♜d3 → ♞a7 (po linii d3-e2-f1-g8-h7-a6-b5-c4)

Během řešení dojde k **cyklickému odvazování 4 černých kamenů**.

Rozhodčí Roland Baier udělil úloze druhou cenu a komentoval cyklickou vazbu (Rex Multiplex 31-32/1990): "Partant de rien, les Noirs et les Blancs s'empêtrent dans les mailles de six clouages consécutifs. La forme de ce problème de série se révèle très achevée : les possibilités de clouage s'imposent de façon formelle au solutionniste, et avant qu'il ait eu le temps de s'en apercevoir, cet

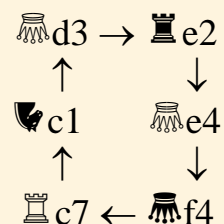
humoristique carrousel de clouages fonctionne magnifiquement." Skladba byla bohužel nad síly řešitelů. Úlohu se podařilo přezkoušet až v roce 2000 programem WinChloe.

[MSaP247] [WID=12998]

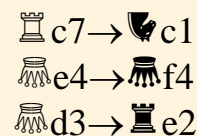


= = (12+9)

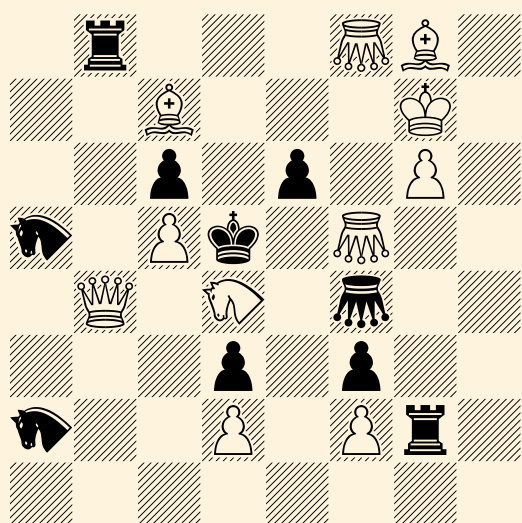
Ve dvojpátové pozici je **cyklická vazba 6 kamenů**:



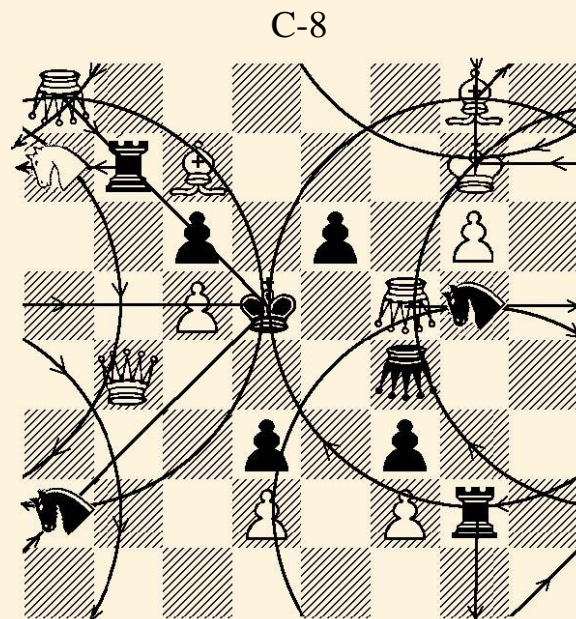
Vidíme, že navíc došlo k **cyklické záměně černých vázaných kamenů**. Tři bílé kameny opět vážou stejnou trojici černých kamenů, ale v cyklicky posunutém pořadí:



103. Václav Kotěšovec
690 Rex Multiplex 20/1986
Commendation



h= =2 **Rose** ♖d4/♜a2,a5 (11+10)
Grasshoppers
C+ **anchor-ring**



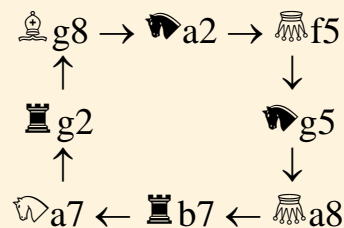
C-8
== (11+10)

1. ♜a5-g5+ ♞f8-a8+
2. ♞b8-b7+ ♞d4-a7==

Rozhodčí Roland Baier (Rex Multiplex 31-32/1990) označil zpracovanou cyklickou vazbu jako "festival de clouages" a udělil úloze "jen" pochvalnou zmínku protože je jen dvojtahová. Ovšem to byl ode mě tentokrát záměr, protože jsem chtěl, aby ji někdo vyřešil. A skutečně, v řešitelské soutěži tuto na představivost náročnou skladbu vyřešil jediný řešitel: Christian Poisson.

[MSaP241] [WID=12994]

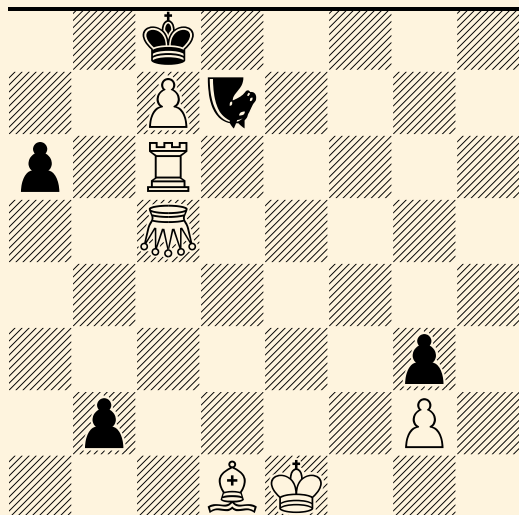
Cyklická vazba 8 kamenů:



Růže ♞a7 váže černou věž ♞g2 přes pole a7-b5-a3-g2-e3-d5, růže ♞g5 váže bílého cvrčka ♞a8 přes pole g5-a4-b2-a8-g7.

104. Václav Kotěšovec

84 Phénix 1/1988



sh= =11 **vertical cylinder** (6+5)

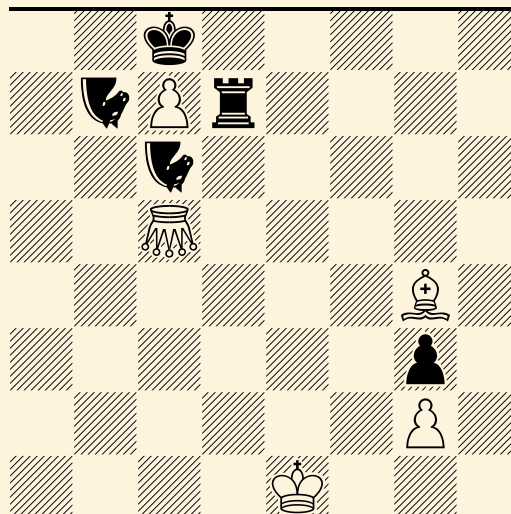
C+ **Nightrider** ♞d7
Grasshopper ♞c5

1. ♞g1 2. b1 ♞ 3. ♞b7 4. ♞d7 5. ♞b7
10. a1 ♞ 11. ♞:c6+ ♞g4= =

Úlohu vyřešili 3 řešitelé. V 1. českém albu (6.50 bodu). Testováno až v roce 2003 programem WinChloe (přezkoušení trvalo 4 hodiny)

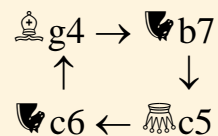
[MSaP249] [WID=12999]

C-4



= = (5+5)

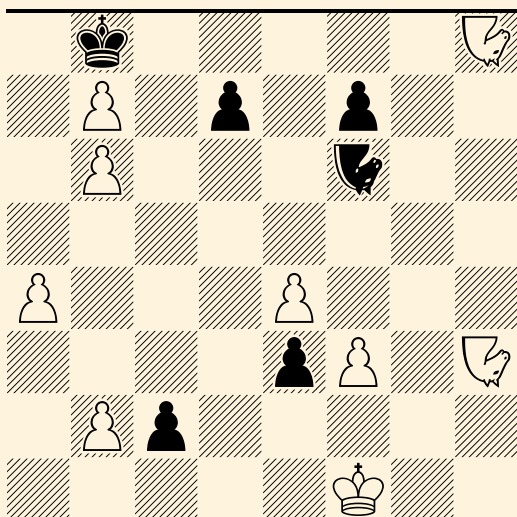
Cyklická vazba 4 kamenů:



105. Václav Kotěšovec

159 Phénix 2/1988v

2. Prize



sh= =18 **vertical cylinder** (9+6)

Nightrider

♖h3,h8/♜f6

1.d5! (odváže černého tátoše ♜f6, který byl vázán bílým tátošem ♖h3 po linii h3-b4-d5-f6-h7-b8) 2.♜h1 (přes f6-h5-b4-d3-f2-h1) 3.f6! (odváže ♜d5) 7.d1 ♚ 8.c1 ♚ (tátoš musel jít na h1, protože dáma by mohla dávat šach na válcové šachovnici i z druhé strany) 9.♚c6 10.♜:b2 11.♜:a4 12.♜e2 (otevře linii pro střelce a současně přeruší linii h7-a6-b5-c4-d3-e2-f1, takže černý střelec nebude z h7 dávat šach) 13.♚g6 (přes d1-c2-b3-uvolněné a4-h5-g6) 14.♚h7 (odváže ♜f6, který byl vázán bílým tátošem ♖h3 po linii h3-b4-d5-f6-h7-b8) 15.f5 16.f:e4 17.e:f3 18.f2 ♖:e2= =.

Při publikaci výsledku soutěže byla dvojpatová pozice uvedena na samostatném diagramu a rozhodčí Yves Cheylan uvedl (Phénix 25/1994): "Très difficile à résoudre (Christian Poisson fut le seul à en venir à bout) mais là n'est pas l'essentiel car l'échiquier cylindrique n'a

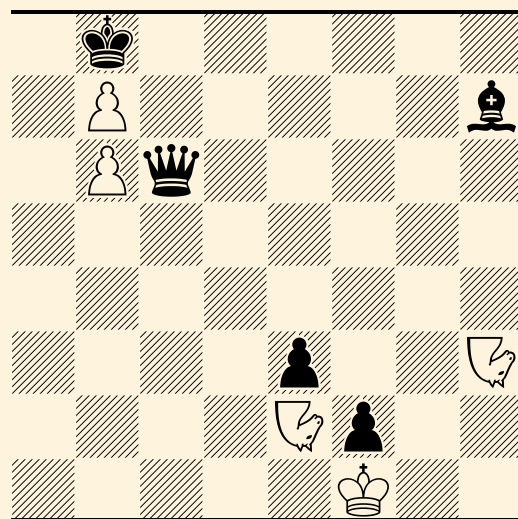
aucun mérite à être déroutant... Les effets subtils sont fort nombreux jusqu'au double pat. La position finale mérite un diagramme, avec un beau couple de clouages croisés: la Dame noire cloue le Noctambule h3 qui cloue le Fou noir ; le Fou noir cloue le Noctambule é2 qui cloue la Dame noire."

Úlohu vyřešil pouze výše jmenovaný řešitel. Reprodukována v Šachovém umění 5/1995 (8622, str.150). V 1.českém albu (8.00 bodu).

V původní verzi (s ♚c7 místo ♖b2) jsem bohužel objevil v roce 2007 nekorektnost (duál 11.♚:a4 12.♚g6 13.♜e2 14.♚h7 atd.). Tato oprava byla testována programem WinChloe 9 tahů od konce.

[MSaP250] [WID původní verze = 13000, WID opravené verze =263997]

C-4



= = (5+5)

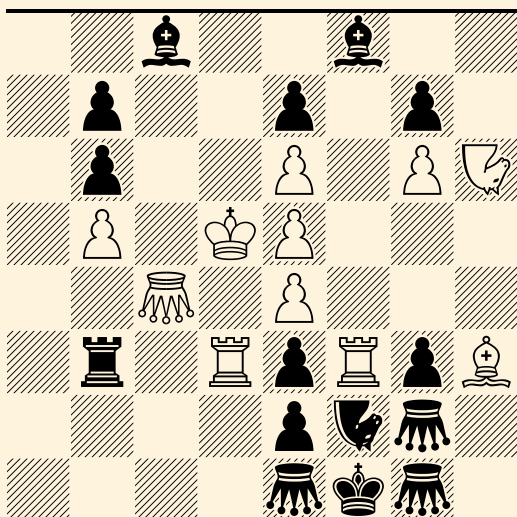
Cyklická vazba 4 kamenů:

♖e2 → ♚c6
 ↑ ↓
 ♚h7 ← ♖h3

Pole b7 kryje ♖h3 (přes a5).

106. Václav Kotěšovec
668 Šachová skladba 10/1986

1. Commendation



sh= =14 **vertical cylinder** (11+15)
Nightrider ♞h6/♞f2
Grasshoppers

4. ♔g8 5. ♔a6 6. ♔g4 7. ♔f5 8. ♖b2
9. ♖h2 11. ♔h5 12. ♔b3 13. ♖d2
14. ♖:d3+ ♞d4= =

Odvazování ♔♖ / ♖♔ / ♔♖.

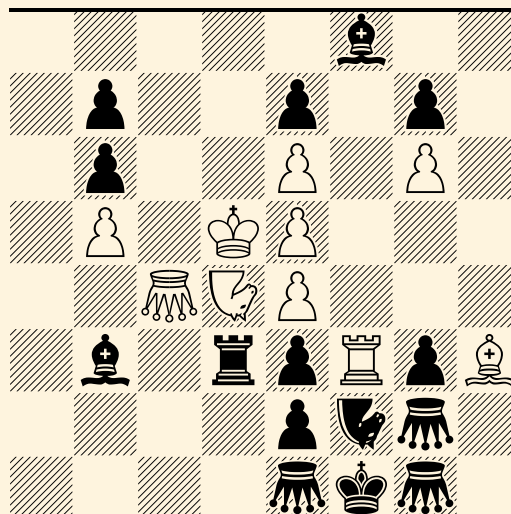
Rozhodčí Ivan Skoba komentoval:
"Cyklická vazba je zde zpracována dokonce dvakrát: ♔b3 → ♖c4 → ♖d3 → ♞d4 → ♔b3 a ♔h3 → ♖g2 → ♖f3 → ♞f2 → ♔h3. Zajímavé je odvazování černých kamenů na linii působnosti ♞h6."

Reprodukována v **Annexe Album FIDE** 1986-88, G62, str.206 (7 bodů).

Testováno programem WinChloe 8 tahů od konce.

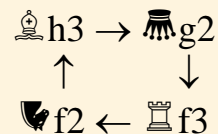
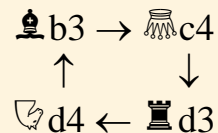
[MSaP248] [WID=11629]

2x C-4



= = (10+15)

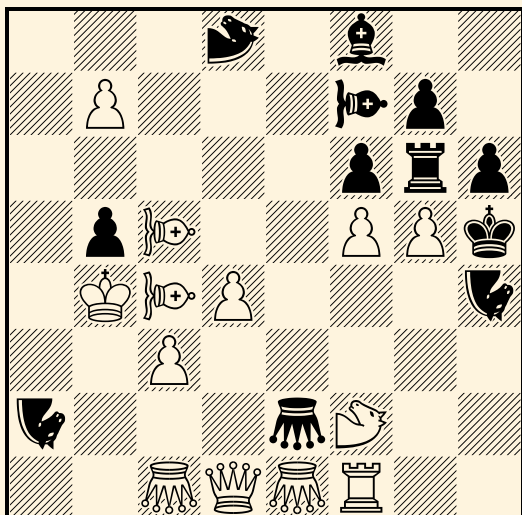
2x cyklická vazba 4 kamenů:



107. Václav Kotěšovec

15.TT Phénix 2007 (C 31.7.2006)

4. Honorable Mention



sd= =10 **Mars circe** (13+12)

Antelope

♞c4,c5/♞f7

C+ **Zebra** ♞f2/♞d8

Nightrider ♞a2,h4

Grasshoppers

1.b8♞ 2.♞e4 3.♞a1 4.♞b3 5.♞g2
6.♞d6 7.♞b4 8.♞d5 9.♞dg1 10.d5==

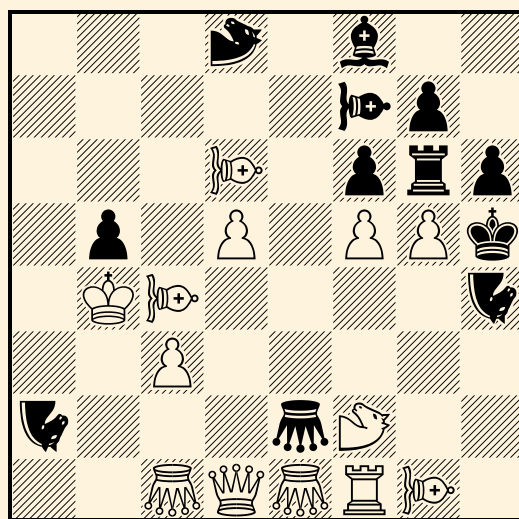
V průběhu řešení je třeba odvázat antilopu c5 (a přemístit jí na d6, odkud bude vázat černou zebra d8). Toho lze dosáhnout po ústupu krále na b3, jenže toto pole je kryto černým tátošem z a1, proto musí na a1 nejprve proměněná antilopa. Král se pak vrátí na původní pole.

Rozhodčí Didier Innocenti (Phénix 161/2007, p.7185-7192): "Quatrième Mention d'Honneur (CM7) : un problème «monstrueux» réalisant un cycle de dix clouages ! La manoeuvre a le mérite d'être spécifique : 1.b8=AN 2.ANé4 3.ANa1 : en obstruant la case de renaissance du Noctambule a2, ce coup libère le Roi blanc permettant ainsi le déclouage de l'Antilope ç5. 4.Rb3 5.ANg2 6.ANd6 7.Rb4 (reclouant cette Antilope) 8.ANd5 9.ANdg1 10.d5==, La Tour g6 et le Noctambule a2 gardent respectivement (via a8 et a1) la colonne a et les cases b3 et ç5 autour du

Roi blanc tandis que la Sauterelle ç1 interdit g4 au Roi noir via ç8., Observons maintenant la chaîne de clouages paralysant toutes les pièces : la Dd1 cloue (via d1) la Sé2 ; Se2→(e1)-Se1 ; Se1→(e8)-ANf7 ; ANf7→(f1)-Tf1 ; Tf1→(h1)-Nh4 ; Nh4→(h1)-Zf2 ; Zf2→ (f8)-Ff8 ; Ff8→(f8)-ANd6 ; ANd6→(d8)-Zd8 lequel Zd8 cloue (vra d1) la Dame blanche sur sa case d'origine."

Cyklická vazba 10 kamenů: ♞d1 → (přes d1) ♞e2 → (přes e1) ♞e1 → (přes e8) ♞f7 → (přes f1) ♞f1 → (přes h1) ♞h4 → (přes h1) ♞f2 → (přes f8) ♞f8 → (přes f8) ♞d6 → (přes d8) ♞d8 → (přes d1) ♞d1.

C-10



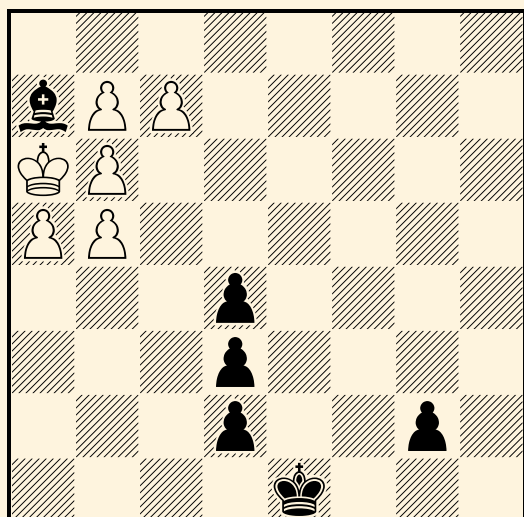
== (13+12)

♞d1/d1 → ♞e2/e1 → ♞e1/e8
↑ ↓
♞d8/d1 ♞f7/f1
↑ ↓
♞d6/d8 ♞f1/h1
↑ ↓
♞f8/f8 ← ♞f2/f8 ← ♞h4/h1

C+, testováno programem WinChloe **252 hodin**
37 minut ! (600 MHz) (Alybadix neumí Mars circe, Popeye neumí kombinaci Mars circe a cvrček...)
[WID=269546]

Antilopa je skokan [3,4], Zebra je skokan [2,3]

108. Václav Kotěšovec
 F0567 StrateGems 32/2005
 2. Honorable Mention



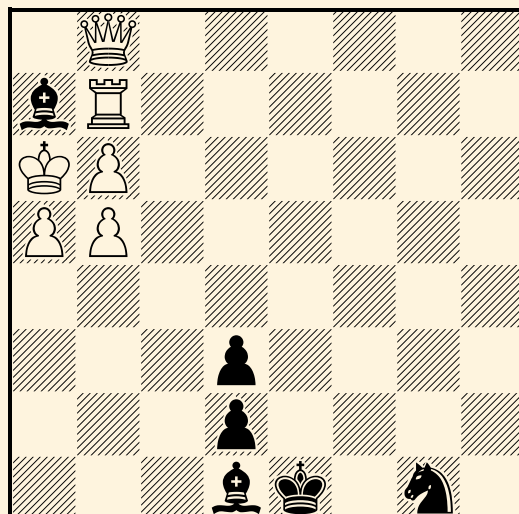
h=4 **Mars circe** (6+6)
 C+

1.d1 ♗ c8 ♔ 2.d2 ♔ b8 ♖ 3.d3 ♗ b7+
 4.g1 ♞+ ♔b8==

Komentáře řešitelů: "Cyclical pin combined with AUW. This Mars Circe is very strange." (David Moulton), "Clever AUW with this difficult condition" (C. C. Frankiss). Rozhodčí Hans-Peter Rehm (StrateGems 38/2007): "Of course this is not the first cyclic pin in a h=, even not the first where the pinned pieces are created by promotion (see e.g. H. P. Rehm, feenschach 1983, 2nd prize, FIDE-Album 1983-85, Nr. 943, with super AUW on a torus board). The author cunningly uses Mars-Circe to get an elegant presentation."

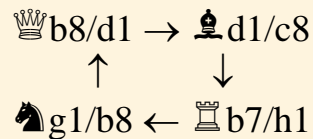
[WID=203694]

C-4

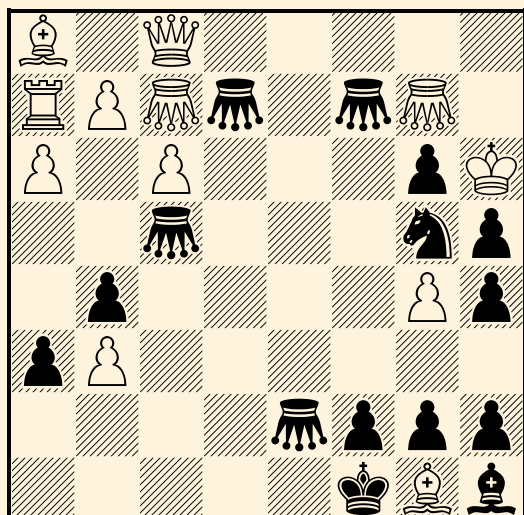


== (6+6)

AUW a cyklická vazba 4 kamenů:



109. Václav Kotěšovec
12881 Die Schwalbe 216/2005

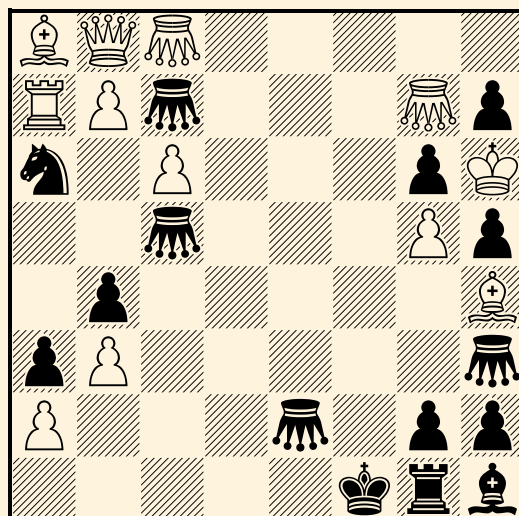


h= =4 **CIRCE** (12+15)
C+ **Grasshoppers**

1.f:g1 ♖(♔c1) ♔:g5(♞b8) 2.♞:a6(a2) ♙b8 3.♞f:c7(♞c8) ♔:h4(h7) 4.♞h3 g5= =

Při publikování řešení byl nejprve citován můj komentář: "New idea: cycle of impossible moves in Circe. Sa6 (A) cannot capture Db8 (B) for check from d1, Db8 (B) cannot capture Gc7 (C) for check from c1, Gc7 (C) cannot capture Ta7 (D) for check from a1, Ta7 (D) cannot capture Sa6 (A) for check from g8." (Autor). A dále komentář: "Ein Monster an Schwierigkeit" (Karl-Heinz Siehdnel).

C-4i



= = (12+15)

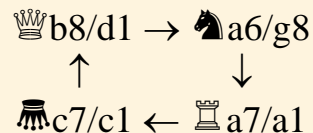
Cyklus nemožných tahů v CIRCE:

♞a6 **A** nemůže brát ♙b8 **B** pro šach z pole d1

♙b8 **B** nemůže brát ♞c7 **C** pro šach z pole c1

♞c7 **C** nemůže brát ♖a7 **D** pro šach z pole a1

♖a7 **D** nemůže brát ♞a6 **A** pro šach z pole g8.

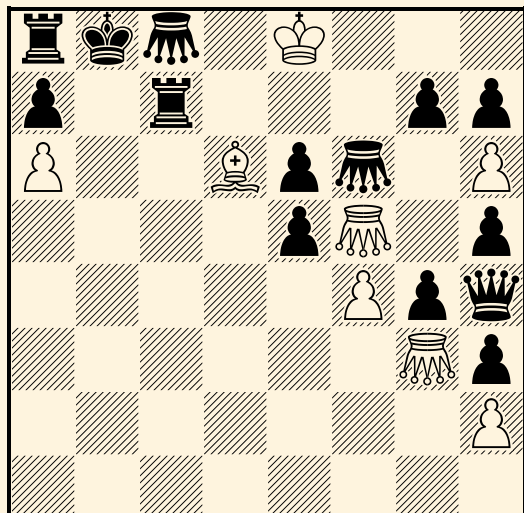


Testováno Alybadixem 16 hodin (2600 MHz)

cycle of impossible moves in CIRCE

[WID=210072]

110. Václav Kotěšovec
F0594 StrateGems 33/2006



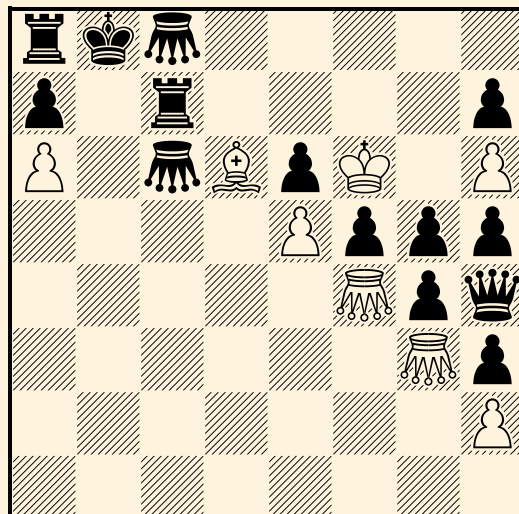
h= =4 **CIRCE** (8+14)
C+ **Grasshoppers**

1.e:f5(♙ f8) f:e5(e7) 2. ♜ fc6 ♜ f4 3.g5
 ♔ f7 4.e6+ ♔ f6==

Cyklická výměna polí 4 kamenů (bílých a černých):

♟ e6 → f5 **AB**
 ♞ f5 → f4 **BC**
 ♙ f4 → e5 **CD**
 ♜ e5 → e6 **DA**

C-4i



== (8+14)

Cyklus nemožných tahů v CIRCE:

♞ f4: ♔ h4(♔ d8)??? **AB**
 ♔ h4: ♞ g3(♞ g8)??? **BC**
 ♞ g3: ♟ g5(♟ g7)??? **CD**
 ♟ g5: ♞ f4(♞ f8)??? **DA**

♔ h4/d8 → ♞ f4/f8
↑ ↓
 ♞ g3/g8 ← ♟ g5/g7

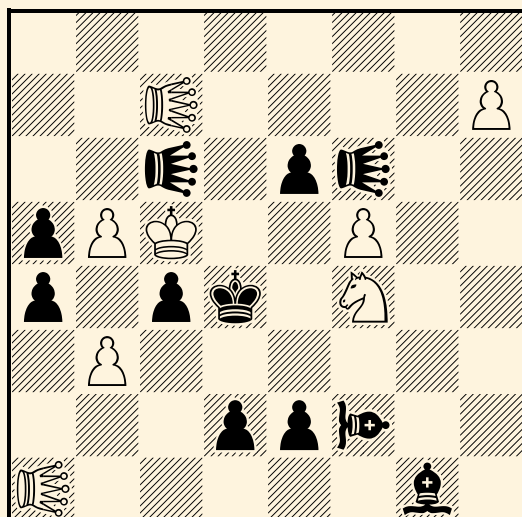
Při publikování řešení bylo uvedeno: "Cyclical change of places of white and black pieces. Cycle of impossible moves in Circe Gf4xQh4 (Qd8)?? - AB, Qh4xGg3 (Gg8)?? - BC, Gg3xPg5 (Pg7)?? - CD, Pg5xGf4 (Gf8)?? - DA." a následoval komentář řešitele: "Remarkable final position." (C. C. Frankiss)

Poznámka: pozice černých pěšců není v CIRCE ilegální.

[WID=210069]

111. Václav Kotěšovec

950 Pat a Mat 51/2005



$h=4$

Madrasí RI

CIRCE

(8+11)

C+ **Antilopa** ♞f2

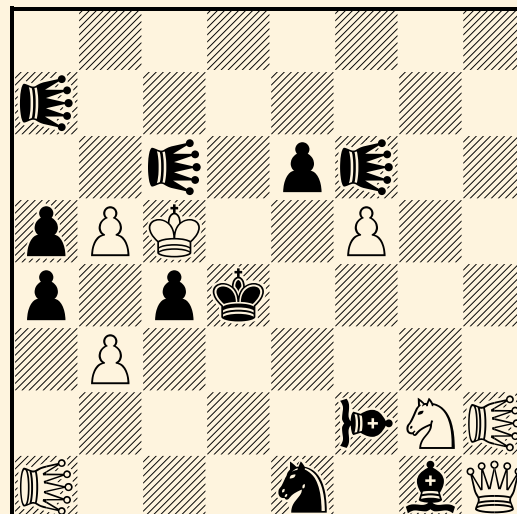
Lion ♜a1,c7/♞c6,f6

1. d1 ♞ h8 ♚ 2. ♞d7 ♚ h1 3. ♞a7 ♞h2
4. e1 ♞ ♚g2 =

Za pomoci trochu více exo pozice se mi v této úloze podařilo vykouzlit **cyklus** dokonce **6 kamenů**. Ten je ale už asi na samé hranici geometrických možností šachovnice těchto rozměrů, kdy jsou maximálně využity všechny možné linie. Myslím, že dobrým zpestřením je v dvojpatové pozici tah, kdy se antilopa ♞f2 pokusí brát pěšce ♖b5. Ten by byl díky CIRCE přemístěn na b2, kde by se černý král dostal do antibateriového šachu od bílého liona ♜a1 a proto je tento tah nemožný.

Konstrukce této rekordní skladby je poměrně ekonomická hlavně díky Madrasí Rex Inclusiv, kdy jsou oba králové nehybní a skladateli odpadá starost s krytím polí, což vede k velké úspoře jinak "zbytečného" materiálu.

C-6i



=

(8+11)

Cyklus nemožných tahů v CIRCE:

♚h1: ♚g1(♚f8) ??? AB

♚g1: ♞h2(♞h8) ??? BC

♞h2: ♞f2(♞f1) ??? CD

♞f2: ♖b5(♖b2) ??? DE

♖b5: ♞c6(♞c1) ??? EF

♞c6: ♚h1(♚d1) ??? FA

♚g1/f8 → ♚h1/d1

↑

♞h2/h8 ♞c6/c1

↑

♞f2/f1 ← ♖b5/b2

Testováno Alybadixem 33 minut / 600 MHz.

cycle of impossible moves in CIRCE in stalemate position

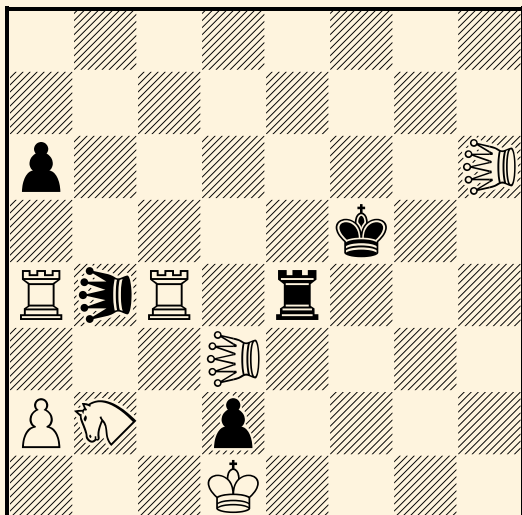
task: **cycle of 6 pieces!**

[WID=206118]

Antilopa je skokan [3,4]

112. Václav Kotěšovec

F2429 The Problemist 11/2005



h= =4 **Locust** ♖d3,h6/♜b4 (7+5)
C+ **Rose** ♞b2

1. ♔g4 ♖c3+ 2. ♜e5 ♖ca3 3. a5 ♔c2+
 4. d1 ♜+ ♔b3 ==

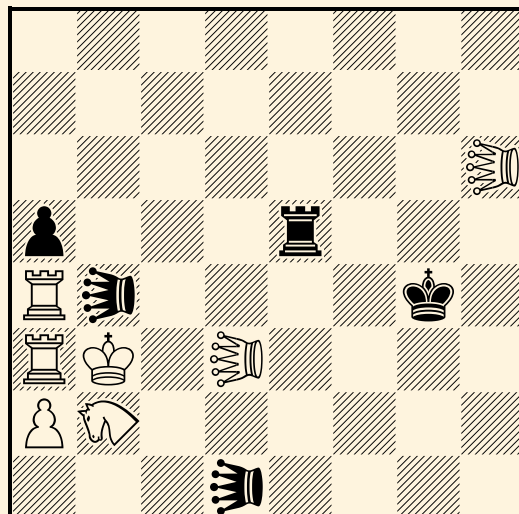
První zpracování cyklu vazeb bez exopodmínek a bez exošachovnic.

Komentáře řešitelů:

"Complex finale difficult to find" (C.C. Frankiss). "Ingenious and entertaining" (F. Moralee). "Quite a task. The bR is pinned at first by the Ld3, finally by the RO" (S. Emmerson).

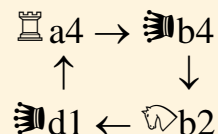
[WID=206316]

C-4

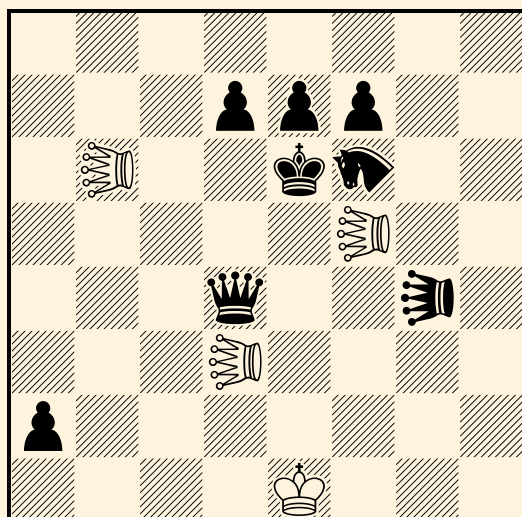


== (7+5)

Cyklická vazba 4 kamenů:



113. Václav Kotěšovec
 F0575 StrateGems 32/2005
 Commendation



sh= =10 **Locust** (4+8)
 ♖b6,d3,f5/♗g4
 C+ **Rose** ♜f6

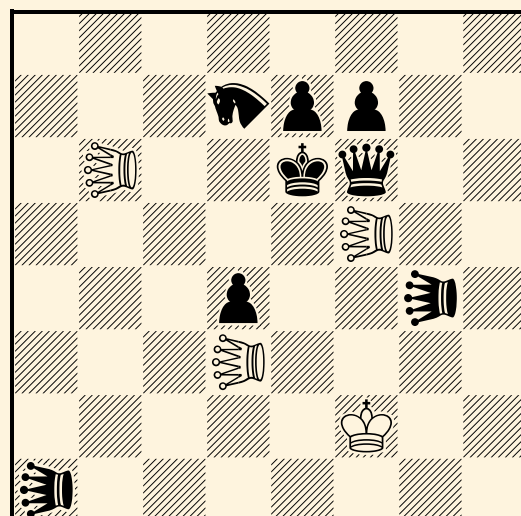
1. ♔d5 2. ♕e5 3. d6 4. ♞d7 5. ♔e6 6. ♔d4
 7. ♗f6 8. d5 9. d4 10. a1 ♞+ ♕f2= =

Návrat černého krále a černé dámy.
 Alybadix řešil přes 2 hodiny / 2600 MHz.
 Komentář řešitele: "In the final position
 most units are pinned, or in the case of
 Locust, cannot move. Difficult to solve."
 (C. C. Frankiss).

Rozhodčí Hans-Peter Rehm (StrateGems
 38/2007): "Another cyclic pin. This time
 we have, additionally, a cyclic Platz-
 wechsel and the switchback of the black
 King."

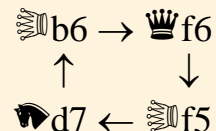
[WID=228426 a (zřejmě omylem) ještě
 i WID=203696]

C-4



= = (4+8)

Cyklická vazba 4 kamenů:



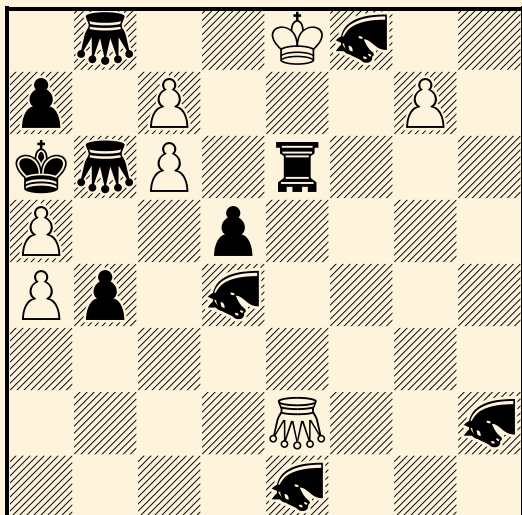
Růže ♞d7 váže ♗b6 (přes d7-b6-a4-b2-
 d1-f2)

Cyklická výměna polí:

- ♕d4 → f6 AB
- ♞f6 → d7 BC
- ♞d7 → d4 CA

114. Václav Kotěšovec

4980 Phénix 142/2005



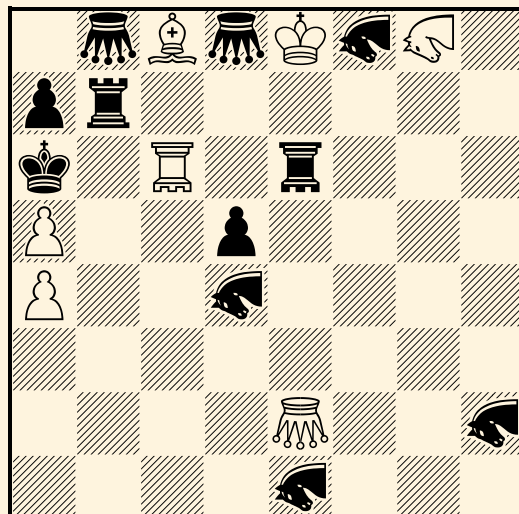
h= =5 Nightriderhopper (7+11)
 ♞d4,e1,f8,h2

C+ Rookhopper ♜e6
Grasshoppers

1. b3 c8 ♜ 2. b2 c7 3. b1 ♜ ♜ c6+ 4. ♜d8+ c8 ♜+ 5. ♜b7 g8 ♞ = =

4 proměny, černý staví věž, bílý kromě střelce ještě i věžového a tátošového cvrčka.

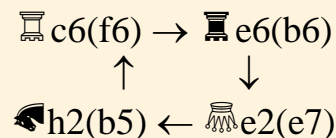
C-4a



= = (7+11)

Ve dvojpatové pozici je zpracován **cyklus "antipřivázání"** (cycle of anti-pins):

♜c6 **A** brání tahu ♜e6 **B** na pole b6
 ♜e6 **B** brání tahu ♜e2 **C** na pole e7
 ♜e2 **C** brání tahu ♞h2 **D** na pole b5
 ♞h2 **D** brání tahu ♜c6 **A** na pole f6

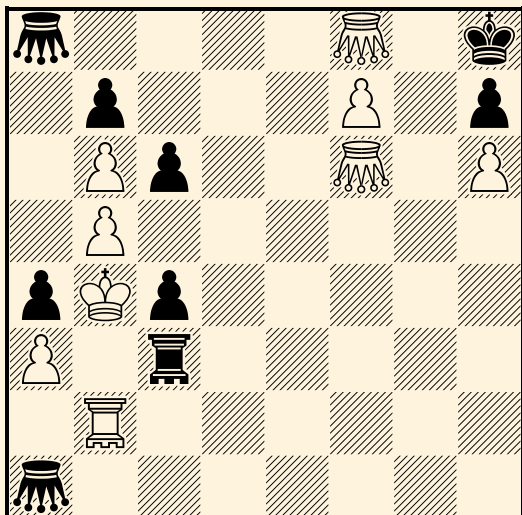


Jeden z výtvorů, který vznikl za letního pobytu na Radči v severních Čechách v roce 2005. Testováno Alybadixem přes 31 hodin (300 MHz).

Řešitel Vlaicu Crisan úlohu komentoval: "Position finale fantastique, digne de l'imagination débordante de son auteur !" Vyřešili 4 řešitelé.

[WID=210075]

115. Václav Kotěšovec
F0597 StrateGems 33/2006



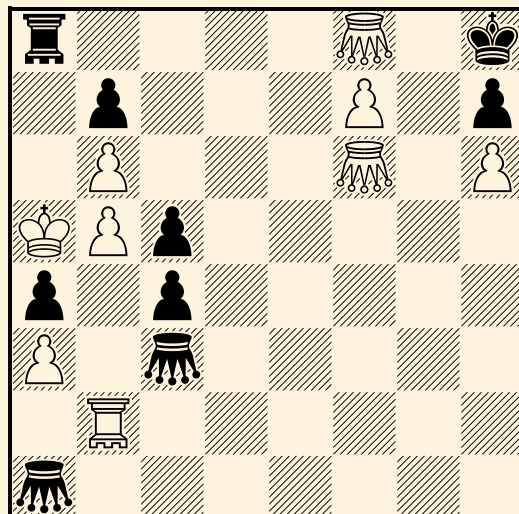
sh= =12 **Rookhopper** (9+9)
♖b2/♗c3

C+ **Grasshoppers**

1. ♖c5 2. ♖c7 3. ♖a7 4. ♗a6 5. ♖a5
6. ♗c8 7. ♗c5 8. ♗a7 9. ♖a8 10. ♗c5
11. ♗cc3 12. c5+ ♔a5= =

Reciproční výměna polí ♖c3 a ♗a8.

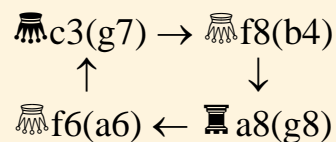
C-4a



= = (9+9)

Ve dvojpatové pozici je zpracován **cyklus "antipřivázání"** (cycle of anti-pins):

♗c3 **A** brání tahu ♗f8 **B** na pole b4
 ♗f8 **B** brání tahu ♖a8 **C** na pole g8
 ♖a8 **C** brání tahu ♗f6 **D** na pole a6
 ♗f6 **D** brání tahu ♗c3 **A** na pole g7



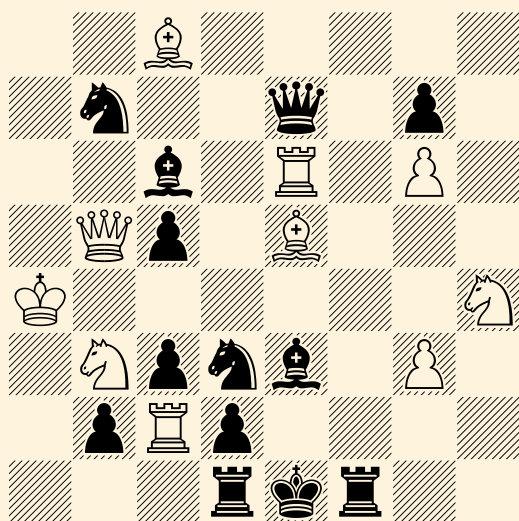
Při publikování řešení bylo uvedeno:
 "Platzwechsel of RHc3 and Ga8."
 a komentář řešitele: "The bG and bRH
 change places. Nicely done."
 (C. C. Frankiss)

[WID=210070]

116. Václav Kotěšovec

5833 Šachová skladba 75/2002

1. Honorable Mention



h#2 0.1.1.1 (10+13)

C+ **anchor-ring**

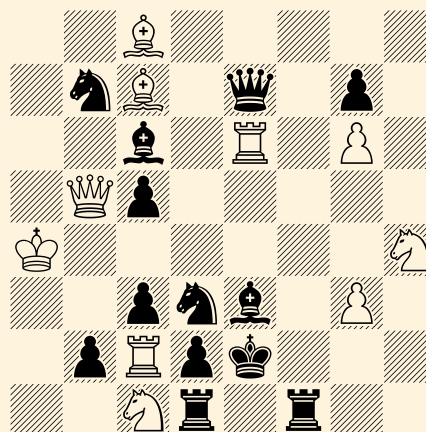
1. - ♖c7+ 2. ♔e2 ♞c1#

Task - **vazba 8-mi kamenů** (a bez proměněných figur). Úloha vznikla jako reakce na brožuru Michala Dragouna "Troj- a vícenásobná vazba v P2X", ve které jsou úlohy s maximálně 6 vazbami (s proměněnými kameny). Věnována Michalu Dragounovi.

Rozhodčí Juraj Lörinc: "Krátký dej, ale aký obsah! V diagramovej pozícii je z čiernych kameňov viazaná len dáma, v mate po troch pol'ahoch sa využije väzba ôsmich (!!!) kameňov. Pritom bez premenených figur... Krásne využitie vlastností prstencovej šachovnice, keď jedna líniová figúra môže viazať v dvoch rôznych smeroch a čierne kamene tiež pôsobia kade-tade, tajomne."

Reprodukována v Problemesis 35/2003.

[WID=104506]



V této pozici je aktivně vázáno celkem 8 černých kamenů. Znamená to, že každá z vazeb je opravdu nutná a každý vázaný kámen by v případě, že by vázán nebyl, mohl zabránit matu.

Vazby jsou následující:

♖c2 → ♜b2 (přes c2-b2-a2-h2-g2-f2-e2)

♖c2 → ♜d2

♖e6 → ♜e3

♖e6 → ♔e7 (přes e6-e7-e8-e1-e2)

♔b5 → ♞d3

♔b5 → ♖f1 (přes b5-a6-h7-g8-f1-e2)

♞c8 → ♞b7 (přes c8-b7-a6-h5-g4-f3-e2)

♞c8 → ♖c1

Všech těchto 8 černých kamenů napadá c1, např. ♔e7 přes pole d8 a ♜e3 po linii e3-f4-g5-h6-a7-b8-c1.

Task - pinning of 8 pieces (without promotion force).

Trojnásobná echa

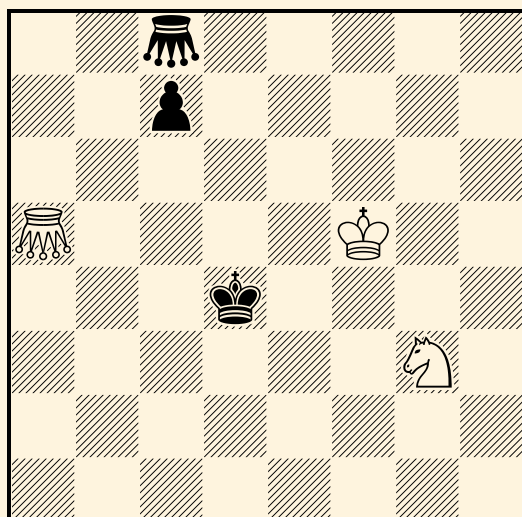
Triple echoes



Vše o echových pomocných matech můžete nalézt v těchto mých publikacích:

- [500 trojnásobných ech v pomocných úlohách](#) (1998), *500 triple echoes in helpplay*
- [Echo ve vícetahovém pomocném matu](#) (2002), *Echoes in long helpmates*
- [Index of white pieces in grasshoppers problems](#) from books "Echoes in long helpmates" + "500 triple echoes in helpplay"

117. Václav Kotěšovec
 F1630 The Problemist 6/1996
 1.-2. Commendation



h#4 0.3.1.1... (3+3)
 C+ **Grasshoppers**

1. - ♖g5 2.c6 ♔f4 3.c5 ♜b5 4.♞c4 ♞e2#

1. - ♜d8 2.♔d5 ♜b6 3.c6 ♞f1 4.♞c5 ♞e3#

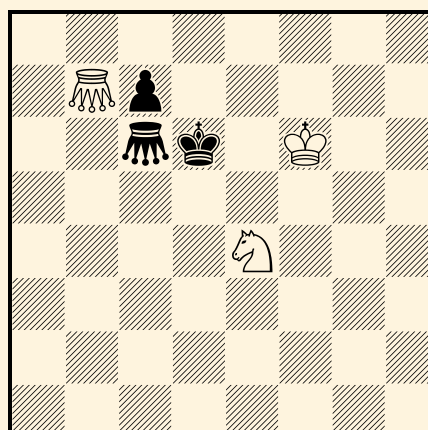
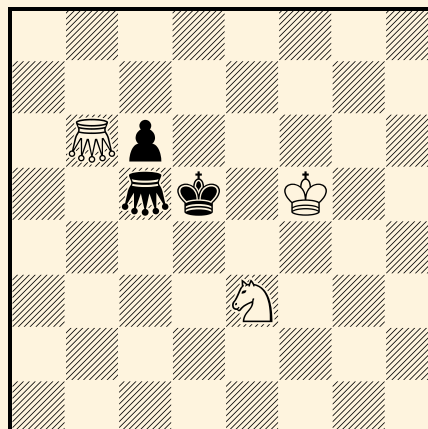
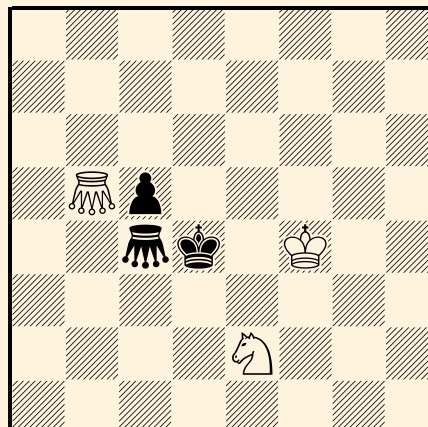
1. - ♔f6 2.♔c5 ♜d5 3.♞c6 ♜b7 4.♔d6 ♞e4#.

Při publikování řešení v The Problemistu byly citovány komentáře řešitelů: "Triple echo with perfect economy" (Ken Dewhurst). "Shifted chameleon mates" (C. C. Frankiss). "Nice hesitations in ...Gg5 line" (S. Emmerson). "Stunning, with minimal force" (A.W.Ingleton). "I love these echoes" (V.Gurvich). "Compares with any of Bily's works" (A.Ettinger). "Along with Michal Dragoun, these represent a flourishing Czech school."

Rozhodčí Cedric Lytton dělil pořadí s F1647 s tímto komentářem (The Problemist 11/2001): "Perfect echo problems with ideal mates; Kotesovec has three shifted chameleons with a nice

hesitation by HP in one line."
 Reprodukována v Problemesis 25/2002.
 [500E108] [WID=33203]

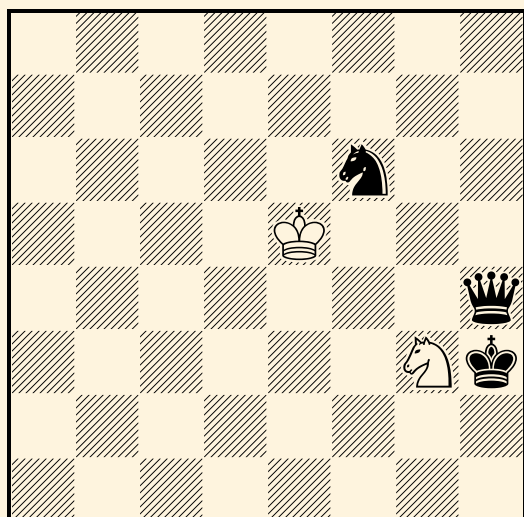
triple echo, chameleon echo, exact echo,
 ideal mates



118. Václav Kotěšovec

"Bílý 50" /1995

1. Prize



h#4 3.1.1... (2+3)

C+

1. ♠h5 ♘e2 2. ♔g3+ ♕f5 3. ♔h2 ♕g5
4. ♠g3 ♘f4#

1. ♔g4 ♕e6 2. ♔h3 ♕f7 3. ♔h4 ♕g6
4. ♠g4 ♘f5#

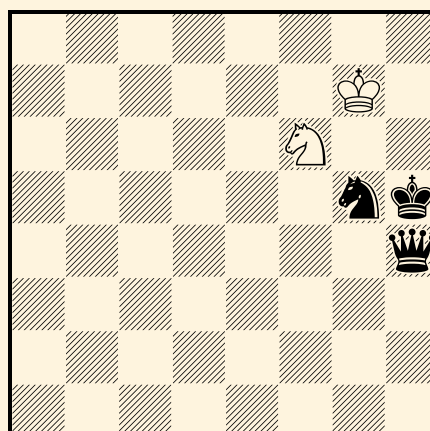
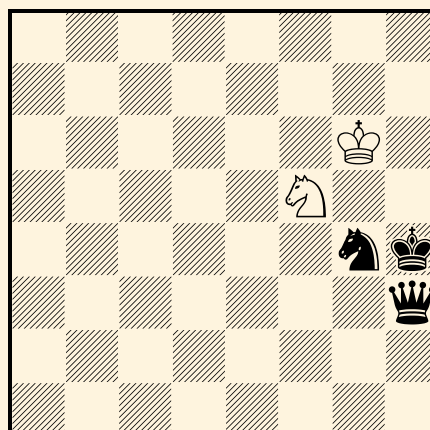
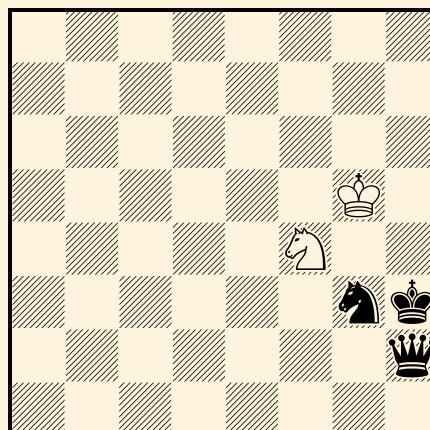
1. ♠h7 ♘e4 2. ♠g5 ♕f6 3. ♔g4 ♕g7
4. ♔h5 ♘f6#

Rozhodčí Miroslav Bílý ve [výsledku](#) k úloze napsal: "Ideální modelové maty - trojnásobné barevné echo s pěti figurami ve čtyřtahovém pomocném matu je úctyhodný výkon. I když známé matové obrazce, přesto jsem nenašel žádného předchůdce (úloha byla zaslána také panu Eugenu Albertovi do USA - znalce v tomto oboru skladeb, ale ani on nenašel předchůdce). Tato skladba právem patří do 'zlaté pokladnice' české školy."

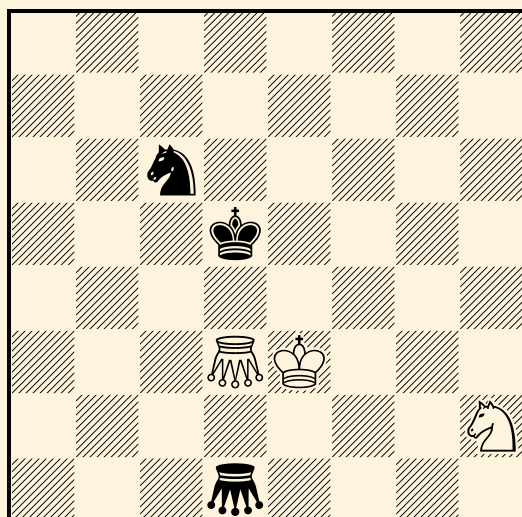
Reprodukována v knize "Ideal-Mate Encyclopedia, vol.2", E.Albert 2000, č.4888, str.304, v Šachovém umění 1/1996 (8726, str.28), v Šachové skladbě 50/1995 (str.996-9) a v Problemesis

22/2001. V 3.českém albu (48, 8.00 bodu). V Albu FIDE 1995-97, E203 str.341 (rozhodčí: Abdurahmanović: 2,5 + Fougiaxis: 4 + Cseh: 1,5 = 8 bodů) [MSaP170] [500E13] [WID=12926]

triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates



119. Václav Kotěšovec
3803 Šachová skladba 50/1995
1. Prize



h#4 3.1.1... (3+3)
C+ **Grasshoppers**

1. ♘e5 ♔e2 2. ♖f3 ♕d6 3. ♔e4 ♞f1
4. ♗d5 ♞g3#

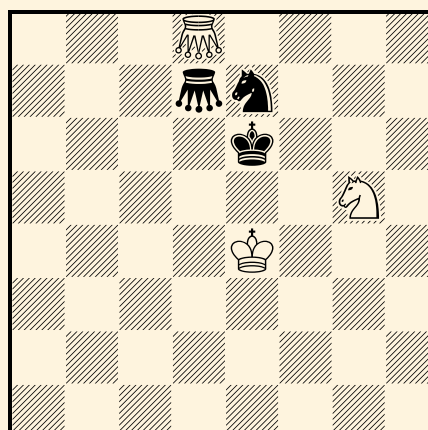
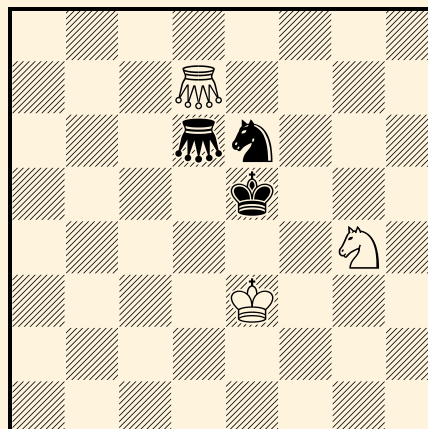
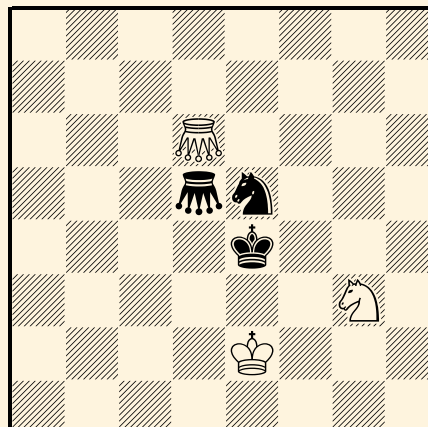
1. ♘d8 ♖f3 2. ♖d6 ♕d3 3. ♔e5 ♗d7
4. ♘e6 ♞g4#

1. ♔e6 ♞f3 2. ♖g4 ♔e4 3. ♖d7 ♕d8
4. ♘e7 ♞g5#

Rozhodčí Juraj Lörinc v komentári uverejneném ve výsledku soutěže v ŠS 55/1997 uvedl: "Trojnásobné poschod'ové echo, v tomto prípade v ideálnej forme troch riešení, čo je mimoriadne náročné. Sám autor už uverejnil niekoľko podobných pomocníkov. Domnievam sa však, že každá podobná úloha je originálnym dielom, ak vychádza z odlišného matového obrazca či jeho transformácie z jednej fázy do druhej. Preto si táto perla I. cenu plne zaslúži. Rovnako zaujímavou drobnosťou je fakt, že ani jeden ťah z 24 sa neopakuje. Jediný, kto sa opakuje, som ja: skvelé, skvelé."

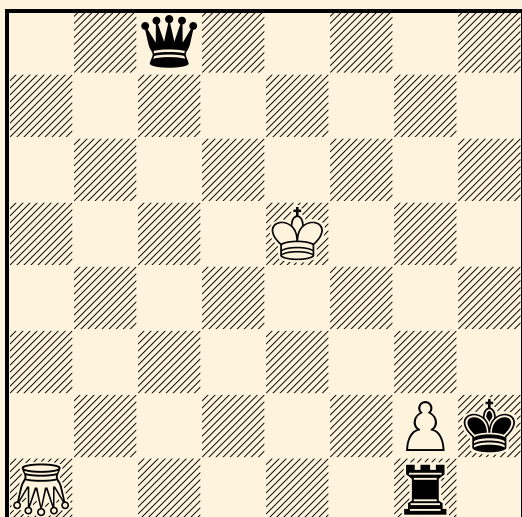
V 3.českém albu (88, 8.00 bodu).
[500E110] [WID=33205]

triple echo, chameleon echo, exact echo,
ideal mates



Jako kuriozitu je možno uvést, že úloha by bola korektní i s tátoši místo jezdců (♔♞♖-♔♞♖).

120. Václav Kotěšovec
 5157 Šachová skladba 69/2000
 1. - 2. Prize



h#4 3.1.1... (3+3)
 C+ **Grasshopper** ♖a1

1. ♖b1 ♗f6 2. ♚c1 ♙e4 3. ♚h1 ♙f3
 4. ♖g1 ♗f2#

1. ♚c2 ♗g3 2. ♙h3 ♗f6 3. ♚h2 ♙f4
 4. ♖g2 ♗f3#

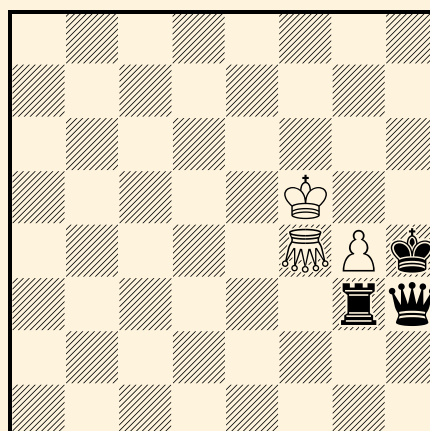
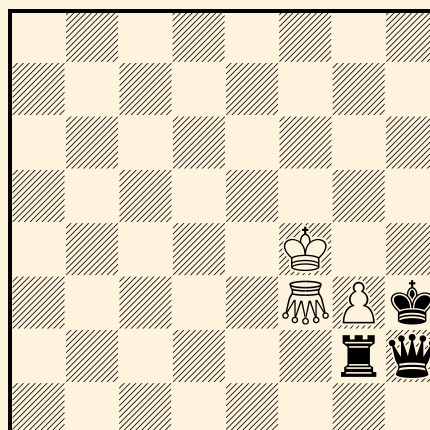
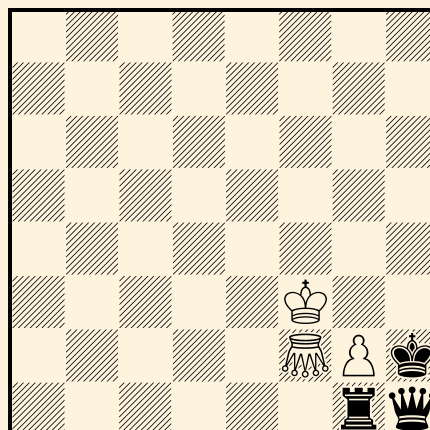
1. ♚h3 ♗g4 2. ♙g3 ♗f6 3. ♙h4 ♙f5
 4. ♖g3 ♗f4#

Trojnásobné ideální echo.

Rozhodčí Juraj Brabec (Šachová skladba 75/2002): "Krásne trojnásobné ideálne echo v štvort'ahovom pomocnom mate! Pritom každé z riešení má čiernu hru úplne odlišnú a iba v hre bieleho pôsobí trochu monotónne opakujúci sa ťah Cf6. Elegantné je najmä riešenie 1.Vb1 so špeciálnym razením dráhy čiernej dáme a jej následným zamurovaním v rohu šachovnice. Pochvalu si zaslúži aj konštrukčná stránka tejto skladby za svoju vzdušnú a korektnú pozíciu." Reprodukovaná v Problemesis 28/2002, ve Phénixu 110/2002 (A3004, str.5662) a v "The Macedonian Problemist" 22-23/2007, str. 34.

Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svojí [internetové stránce](#) s komentářem: "Threefold echo of ideal mate. Václav has probably published the highest number of those among all composers."

V **Albu FIDE** 1998-2000, G131 str.476 (rozhodčí: Rehm: 2,5 + Lörinc: 2,5 + Lytton: 3 = 8 bodů). [WID=62722]

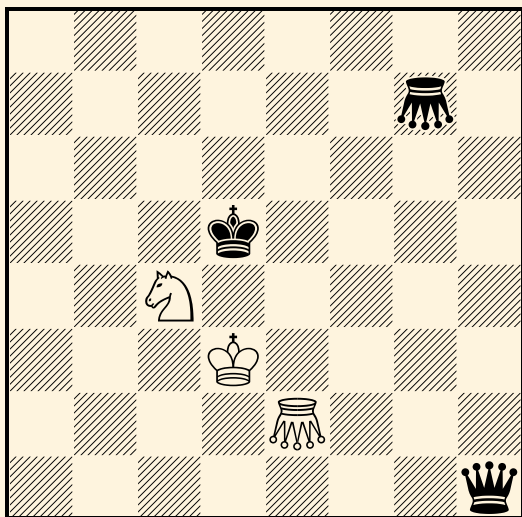


triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates

121. Václav Kotěšovec

F1797 The Problemist 6/1998

8. Commendation



h#4 3.1.1... (3+3)

C+ **Grasshoppers**

1. ♔h4 ♘a3 2. ♕e7 ♖e8 3. ♖d6 ♔d4
4. ♗d7 ♘b5#

1. ♗h6 ♘e5 2. ♗d4 ♘c6 3. ♕e6 ♖e7
4. ♗d6 ♘b4#

1. ♕e4+ ♔d2 2. ♖d4 ♔d1 3. ♖d3 ♖e5
4. ♗d4 ♘b2#

Netypický posun obrazců [0,1] a [0,3].

Řešitelé: "Three lovely vertically shifted echoes" (B. E. Chamberlain).

"Spectacular" (A. W. Ingleton). "Quite an achievement" (C. C. Frankiss). One impressive sol. with BQ check and WK forced back to d1 and BK advance to d3 in only one way. Black G routes to d-file sq. also well organized. Vaclav competes efficiently with his Czech compatriots Miroslav Bílý and Michal Dragoun.

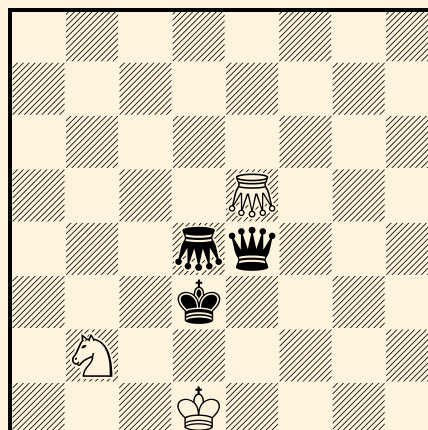
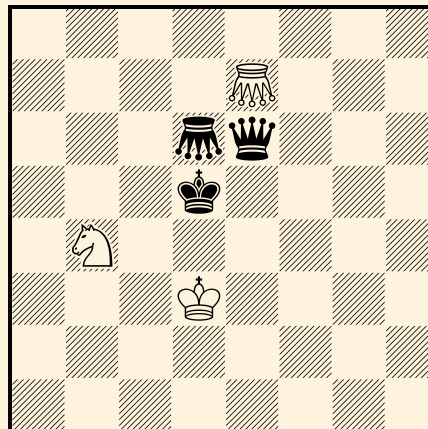
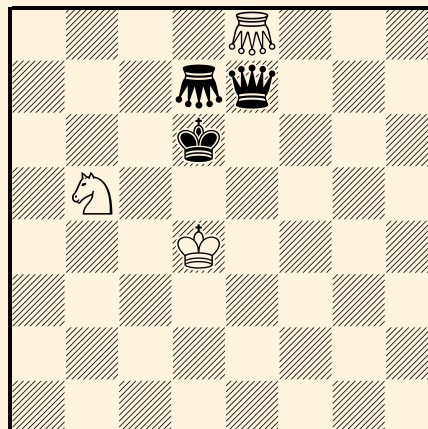
Rozhodčím byl Stephen Emmerson: "The best of the echo model miniatures, not all of which were entirely human compositions, I suspect."

Reprodukována v Problemesis 36/2003.

V Albu FIDE 1998-2000, G129 str.475

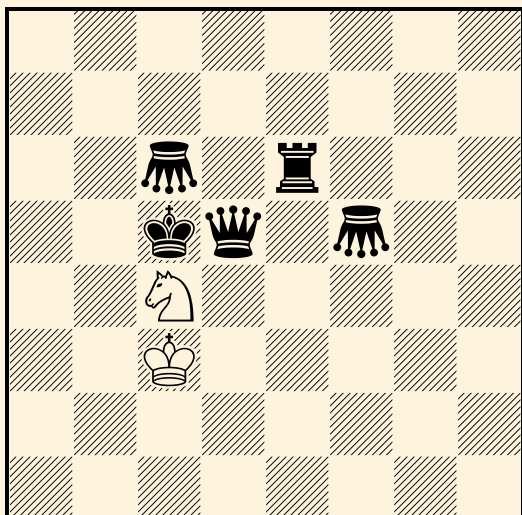
(rozhodčí: Rehm: 2,5 + Lörinc: 3 +

Lytton: 3 = 8,5 bodu). [WID=62613]



triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates

122. Václav Kotěšovec
 8618 Ideal Mate Review 67/1997
 Prize



h#4 3.1.1... (2+5)
 C+ **Grasshoppers**

1. ♖e4 ♔c2 2. ♕d4 ♔d2 3. ♗c5 ♞e5
 4. ♗c4 ♞f3#

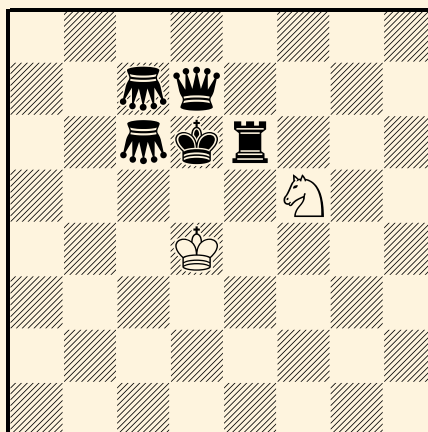
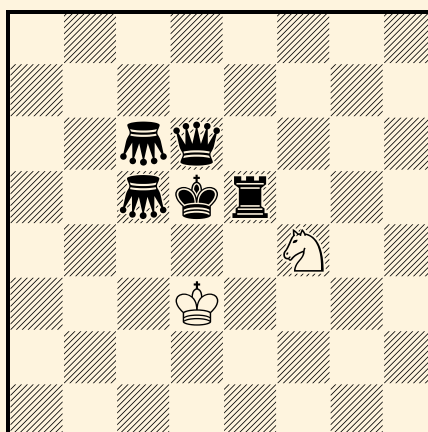
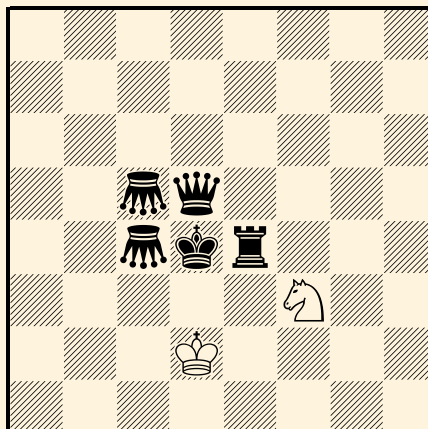
1. ♕d6 ♞e5 2. ♕d5 ♞g6 3. ♗c5 ♔d3
 4. ♖e5 ♞f4#

1. ♕d7 ♞e3 2. ♕d6 ♔d3 3. ♗c2 ♔d4
 4. ♗c7 ♞f5#.

Reprodukována v SP16 str.103 Strate-
 Gems 6/1999 a v knize Hilmar Ebert,
 Hans-Peter Reich, Jörg Kuhlmann:
 "Minimalkunst im Schach" (2006), úloha
 č.842, str.386.

[500E115] [WID=33208]

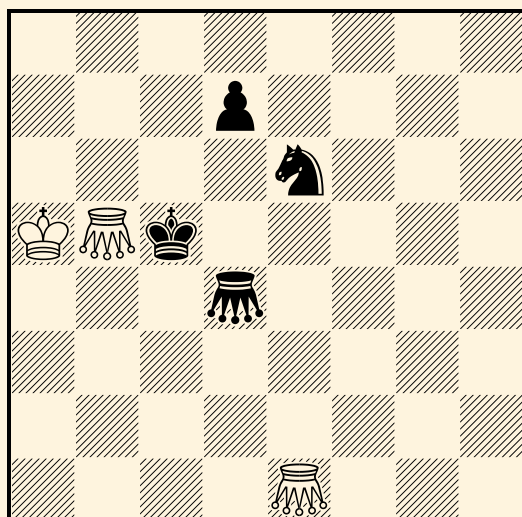
triple echo, chameleon echo, exact echo,
 ideal mates



123. Václav Kotěšovec

2613 MAT-PAT 43/1994

Prize



h#4 3.1.1... (3+4)

C+ **Grasshoppers**

1. ♔c6 ♖e7 2. ♞f4 ♕a6 3. ♞d5 ♗e5
4. ♗d6 ♗e8#

1. ♗d8 ♗e8 2. ♞d4 ♗c6 3. d6 ♗e6
4. ♗d5 ♗e7#

1. ♔c4 ♗e8 2. d5 ♗e5 3. ♞f4 ♕a4
4. ♞d3 ♗e6#

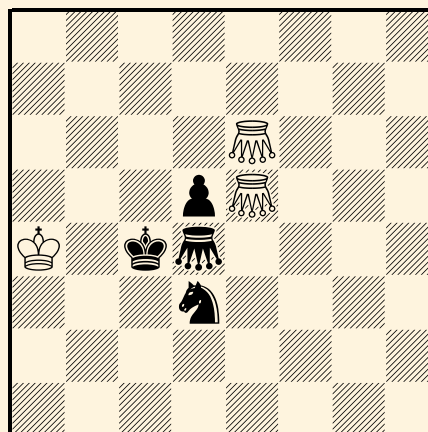
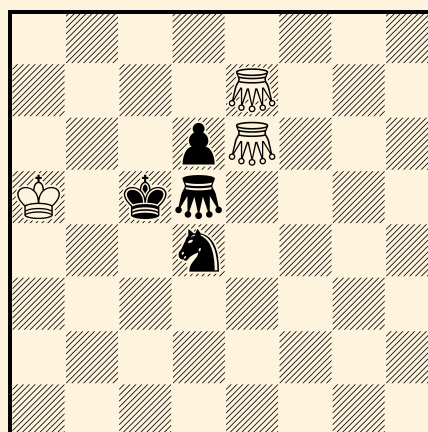
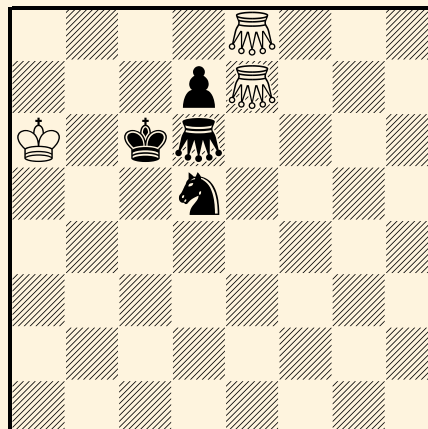
Trojnásobné barevné echo, při kterém se posune všech 7 kamenů!

Věnováno L.Salaiovi k 60. narozeninám.

Úloha získala cenu za miniatúrku a rozhodčí Ladislav Salai ji komentoval: "Z 24 polťahov 13 patrí cvrčkom. Ich pričinením sa možno potešiť z 3 echo-vých matov. (13 halfmoves out of 24 are done by grasshoppers. Thanks to them we can enjoy 3 echo mates)"

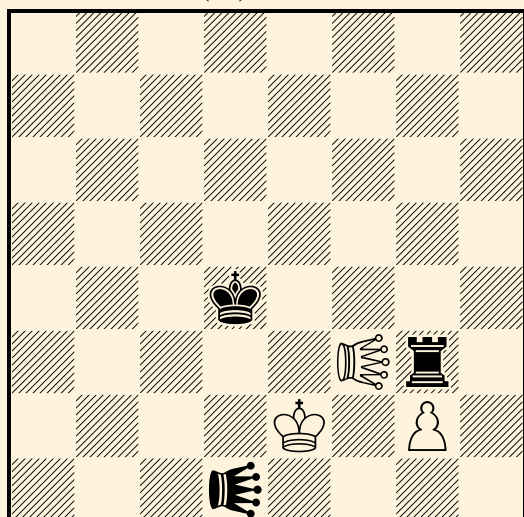
Juraj Lörinc reprodukoval úlohu (se stejným komentářem) na svojí [internetové stránce](#). V 2.českém albu (A191, 8.50 bodu).

[MSaP171] [500E113] [WID=12927]



triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates

124. Václav Kotěšovec
 4564 Šachová skladba 61/1998
 (1.) Prize



h#4 3.1.1... (3+3)
 C+ **Lion** ♖f3/♔d1

1. ♖g4 ♔e1 2. ♔e3 ♜d3 3. ♞d4 ♞h3
 4. ♜e4 g3#

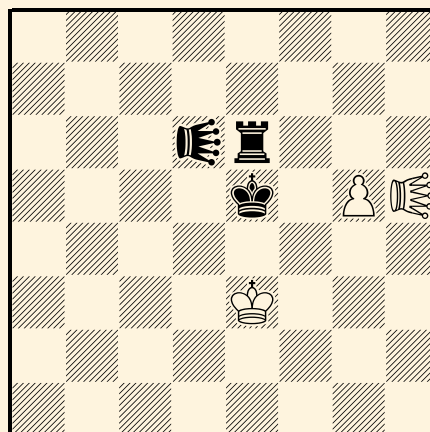
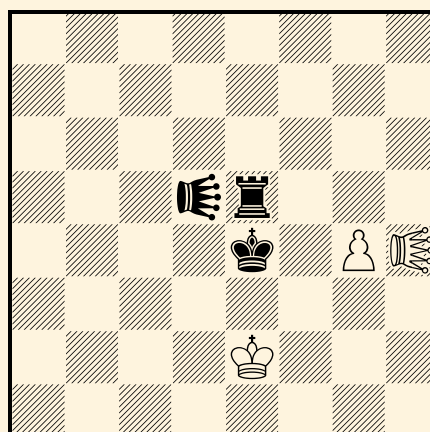
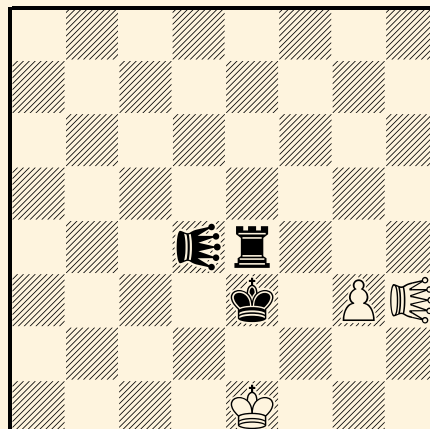
1. ♞d5 ♞d1 2. ♔e4 ♜d8 3. ♜g5 ♞h4
 4. ♜e5 g4#

1. ♜g6 g4 2. ♞d6 ♞h5 3. ♔e5 ♔e3
 4. ♜e6 g5#

Specifický mat lionem a pestrá hra.

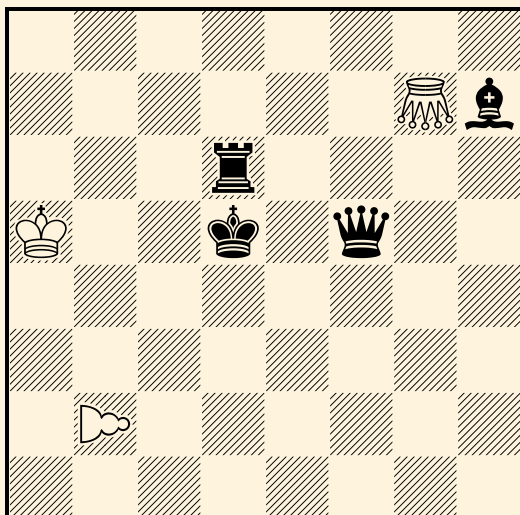
Rozhodčí Michal Dragoun udělil v soutěži pouze jednu cenu a moji úlohu komentoval (Šachová skladba 79/2003): "Autorovo oblíbené **trojnásobné echo**, v němž zaujmou především manévry bílého liona, který je figurou s poměrně velkou pohyblivostí, jejíž ovládnutí do korektní formy je obtížnější, než u jiných kamenů."

Reprodukována v Problemesis 33/2003 a ve Phénixu 121/2003 (A3285. str.6000). V **Albu FIDE** 1998-2000, G130 str.476 (rozhodčí: Rehm: 3 + Lörinc: 3,5 + Lytton: 2,5 = 9 bodů). [WID=62615]



triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates

125. Václav Kotěšovec
 9748 Ideal Mate Review 73/1999
 Prize



h#4 3.1.1... (3+4)

C+ **Berolina** ♖b2
Grasshopper ♗g7

1. ♔c4+ ♕a4 2. ♖d4 ♗c3 3. ♗d5 ♗e5
 4. ♗d3 ♖c3#

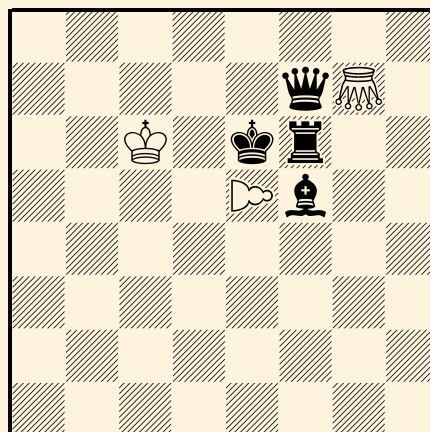
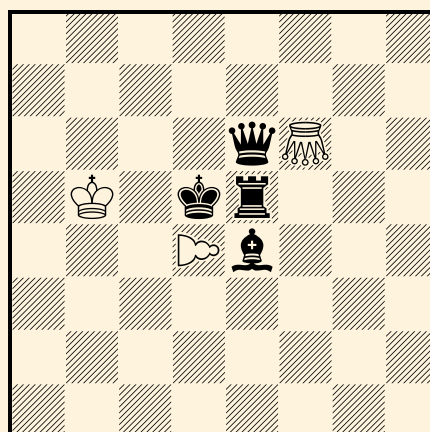
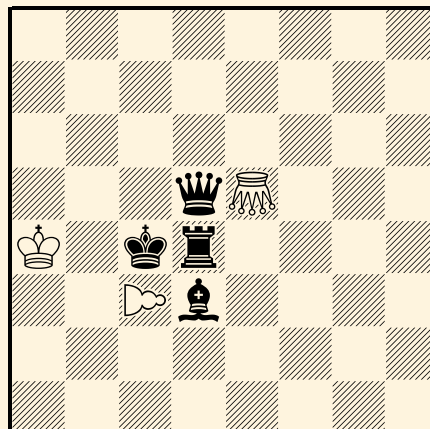
1. ♖e6 ♕b5 2. ♖e5 ♗d4 3. ♗e6 ♗f6
 4. ♗e4 ♖d4#

1. ♗f7 ♕b5 2. ♖f6 ♖d4+ 3. ♕e6 ♕c6
 4. ♗f5 ♖e5#

Trojnásobné poschod'ové mono echo
 s posuny [1,1] a [2,2].

Rozhodčí Eugene Albert.

F19 ve 4.českém albu 6.0 bodu (Brabec:
 7, Aschwanden: 5). [WID=62616]

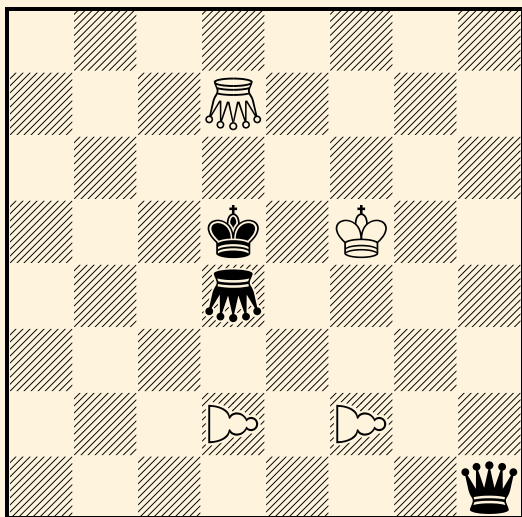


triple echo, exact echo, ideal mates

126. Václav Kotěšovec

F1841 The Problemist 1/1999

2. Honorable Mention



h#5 0.3.1.1... (4+3)

C+ **Berolina** ♞d2, ♜f2
Grasshoppers

1. - ♔g4 2. ♔e4 ♜h3 3. ♔e3 ♜f5 4. ♔d5
♜c5 5. ♔e4 ♞fe3#

1. - ♜g4 2. ♔c1 ♜e6 3. ♔c6 ♜b6 4. ♜a7
♞c3 5. ♜c5 ♞fd4#

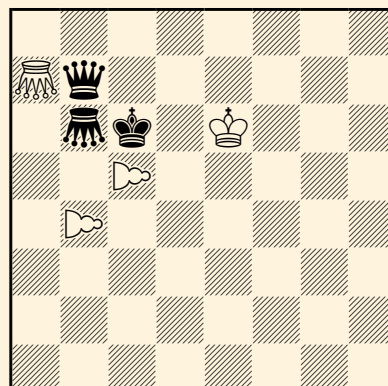
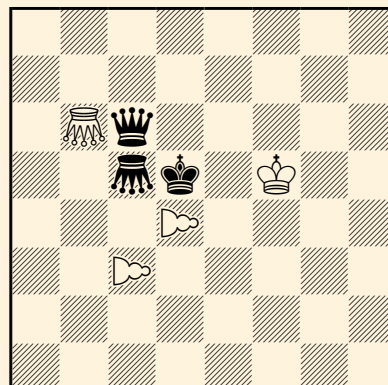
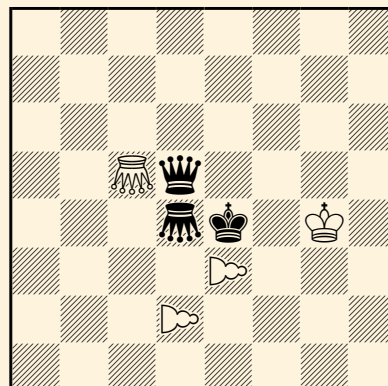
1. - ♞b4 2. ♔c5 ♔e6 3. ♜b6 ♞d4
4. ♔b7 ♜a7 5. ♔c6 ♞dc5#

Trojnásobné poschod'ové mono echo po diagonále. Výsledek byl publikován až v The Problemist 3/2005 a rozhodčí Kjell Widlert úlohu sice vyznamenal, ale jeho komentář nebyl příliš nadšený: "In the olden days composers would have been happy with two echo-mates of this kind. Now in the computer age we get three, with perfect economy and construction! But this is also one reason such compositions often seem cold and soulless." Má samozřejmě právo na svůj názor, ale nemyslím si, že by tato úloha byla "chladná a bezduchá"... Komentáře řešitelů: "It wouldn't be Czech without the echo" (F.Moralee). "Cz-echoes a la Kotěšovec" (V. Crisan). "Beautifully

produced diagonally-shifted echoes; the parallel movements by the Berolina Pawns and the BK path past and then returning to his gallows adding interest to the preceding play" (S.Emmerson).

Reprodukována v Problemesis 45/2005. WCCI 8.5 bodu (Brown: 3, Gandev: 3, Tura: 2.5), F20 ve 4.českém albu 6.0 bodu (Brabec: 7, Aschwanden: 5).

[echoes332] [WID=62622]

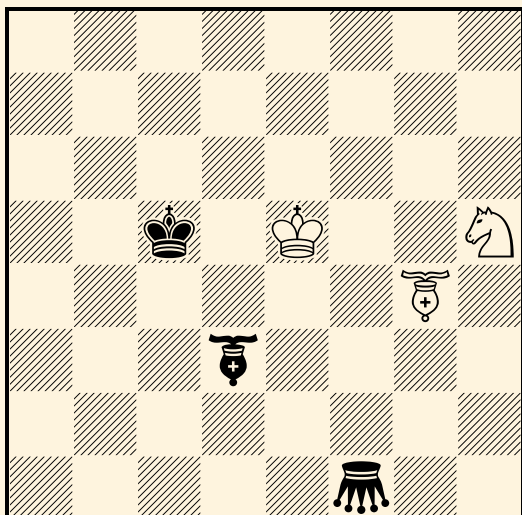


triple echo, exact echo, ideal mates

127. Václav Kotěšovec

7869 Thema Danicum 96/1999

3. Prize



h#5 0.3.1.1... (3+3)

C+ **Fers** ♖g4/♗d3
Grasshopper ♟f1

1. - ♔f4 2. ♔d4 ♔g3 3. ♔e3 ♗f3 4. ♟f4 ♘g7 5. ♞d2 ♞f5#

1. - ♗f5 2. ♞f6 ♗e4 3. ♗c4 ♔f4 4. ♔d4 ♘g7 5. ♞c3 ♞e6#

1. - ♗f3 2. ♞f4 ♗e4 3. ♗c4 ♗d5 4. ♞b4 ♘f6 5. ♗b5 ♞d7#

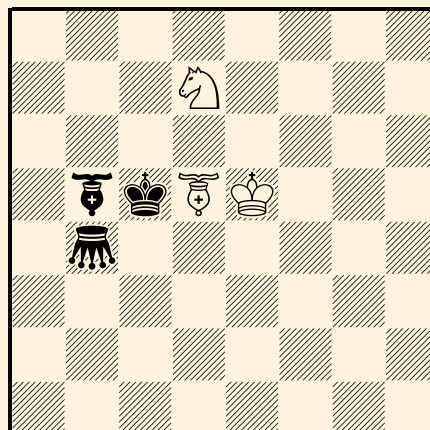
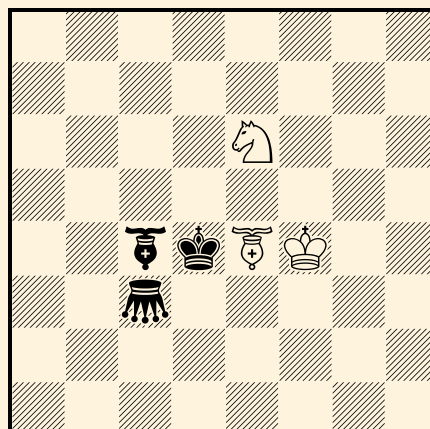
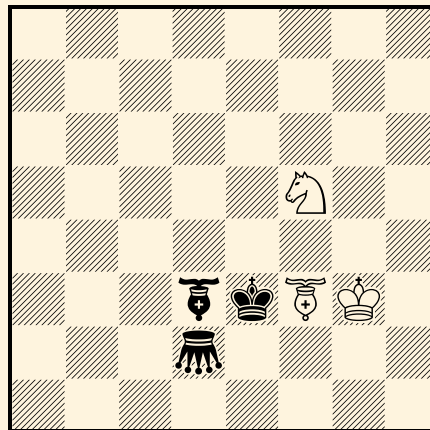
Trojnásobné diagonální echo s posunem (1,1).

Rozhodčí John Rice ve výsledku napsal (Thema Danicum 100/2000): "A lovely 3-fold echo, making excellent use of the small force, with an ideal mate in each solution. The few repeated moves do not detract from the overall impression." Řešitel Erich Bartel: "Echo 3-fach in Idealmate-Form. Grosse Klasse!!"

Reprodukována v The Problemist 5/2001 (str.118) v rubrice "Selected problems". Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svoji [internetové stránce](#) s komentářem: "3-fold echo with very limited material, not only

by counting the units on the board, but also considering they moving abilities. Very well done." WCCI 6.5 bodu (Brown: 2.5, Gandev: 2, Tura: 2), F21 ve 4. českém albu 6.0 bodu (Brabec: 7, Aschwanden: 5).

[echoes343] [WID=62623]

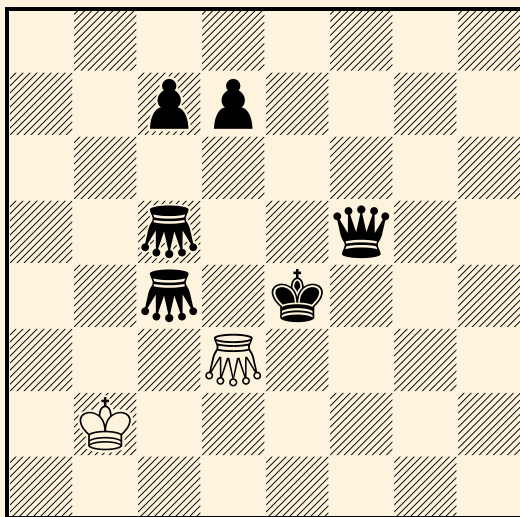


triple echo, exact echo, ideal mates

128. Václav Kotěšovec

1135 Pat a Mat 43/2003

4. Prize



h#5 3.1.1... (2+6)

C+ **Grasshoppers**

1. d5 ♔b3 2. ♚e5 ♜a3 3. c5 ♕c2 4. ♚d4+ ♕d2 5. ♚e4 ♜d6#

1. d6 ♜d7 2. c6 ♜g4 3. ♚e5+ ♕c2 4. ♚d5 ♕d3 5. ♚e6 ♜d7#

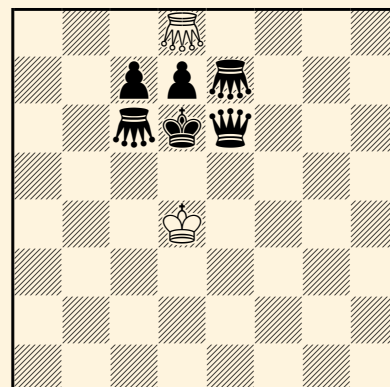
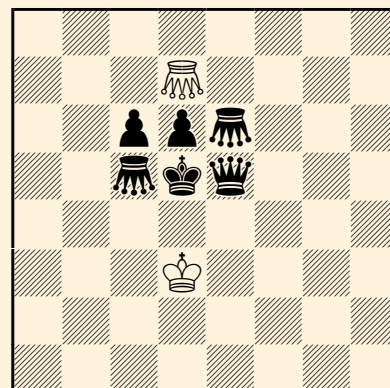
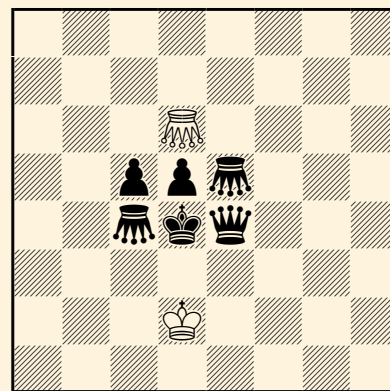
1. ♚e5 ♜b5 2. ♚c6 ♕c3 3. ♚d6 ♕d4 4. ♚e7 ♜g5 5. ♚e6 ♜d8#

Trojnásobné exaktní echo s posunem 8 kamenů!

S hledáním tohoto typu echa jsem začal v listopadu 2002 a postupně jsem probral více než 10000 obrazců a věnoval tomu asi 700 hodin strojového času. "Odpadovým produktem" bylo postupně ale "jen" několik dvojnásobných ech. Nakonec jsem byl po asi ročním úsilí odměněn za trpělivost výsledkem v podobě této úlohy.

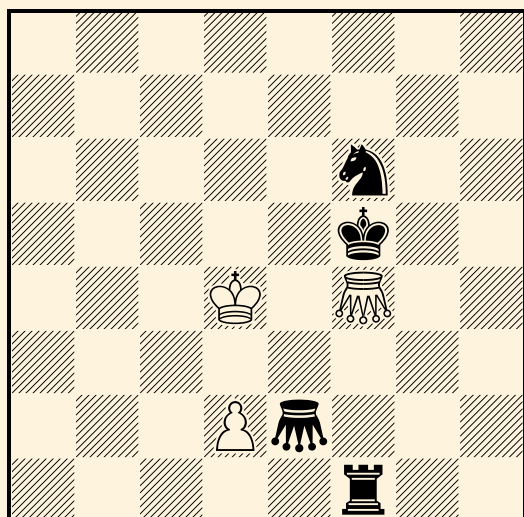
Rozhodčí Juraj Lörinc dal úloze 4. cenu (první 3 ceny byly exodvojtažky) a komentoval ji (Pat a Mat 55/2006): "Aj keď väčšinu cien berú cyklónové úlohy, to najlepšie z najlepšieho otvára echo. Budem sa opakovať (už som to uviedol v niektorom rozhodnutí): trojnásobné echo už nie je také výnimočné, ako bývalo kedysi. Napriek tomu si 1135 cenu zaslúži, pretože ukazuje nielen mat cvrčkom ponad znehybnený čierny kameň, ale echovo posúva až 8 kamenov

– pritom sa vtipne využíva, že cvrček ako cvrček..." G3 v 5. českém albu 8.5 bodu (Lörinc: 10, Wenda: 7). Komentáře v Albu: "Trojnásobné echo ideálneho matu s posunom ôsmich kameňov. Mat sa dáva ponad znehybneného čierneho pešiaka." (Lörinc), "Very elegant with attractive echoes." (Wenda), "Trojnásobné barevné echo antibateriového matu v mereditce a minimálce." (Dragoun). Reprodukovaná v Šachové skladbě 100 / 2008 (9212, str. 2396). [WID=149684]



First triple exact echo with shift of 8 (!) pieces in 5 moves, ideal mates

129. Václav Kotěšovec
 8851 Šachové umění 9/1996
 1. - 2. Prize



h#5 3.1.1... (3+4)
C+ **Grasshoppers**

1. ♞d5 ♔c4 2. ♜b5 ♕d3 3. ♜e5 ♖e2
 4. ♕e4 ♜d6 5. ♝f5 d3#

1. ♞e4 ♕d3 2. ♖e5 ♜d4 3. ♞d6 ♜d7
 4. ♜e6 ♕e3 5. ♝f6 d4#

1. ♞d7 ♜f6 2. ♖e6 ♕e4 3. ♜e5 d4
 4. ♜e7 ♜d8 5. ♝f7 d5#

V pomocném matu 5. tahem se posune vždy všech 7 kamenů. Rozhodčí Juraj Lörinc v komentáři uveřejněném ve výsledku soutěže v ŠU 6 / 1997 uvádí: "Pomocné maty bez hlbšej analógie len s dvomi echovými matmi dnes na cenu dosiahnu len zriedka. Tri echové modelové maty - to je iná káva. Václav Kotěšovec tých päťťahových s cvrčkami v poslednej dobe vymodeloval niekoľko. Všetky sú dokonale konštruované, v tomto konkrétnom zaujme nasledovný efekt: matový obrazec na e6 môže čierny dosiahnuť teoreticky na 4 ťahy, jeden stratí pohybom cvrčka dvakrát. Matový obrazec na e5 môže biely dosiahnuť na 4 ťahy, jeden stratí kráľom. Nakoniec

matový obrazec na e4 môžu zdanlivo obaja dosiahnuť na 4 ťahy, ale pre kolízie v oblasti d2-e5 to nevyjde, preto biely kráľ a čierny cvrček spoločnými silami uvoľnia pozíciu, na čo obaja stratia po ťahu. Rafinované!"

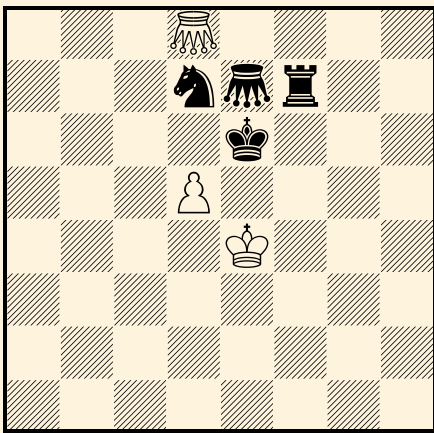
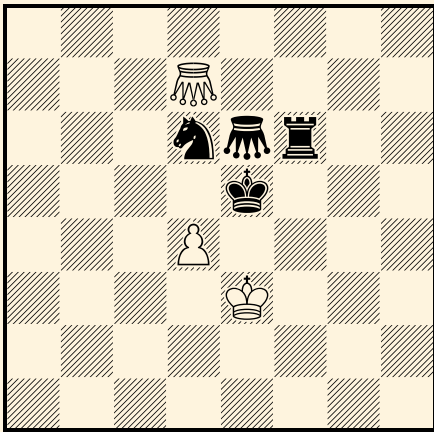
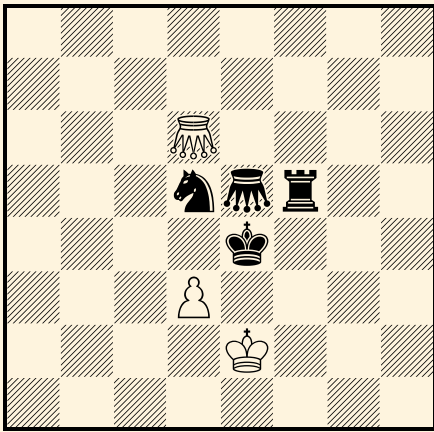
Pozitívni ohlas vyvolala i u riešiteľů a v ŠU 2/1997 byl citován komentář řešitele P. Novotného: "Pod taktovkou pana Kotěšovce zacvrkalo cvrččí trio krásnou skladbu pro tři hlasy."

Musím ale uvést, že tato skladba měla paradoxně demotivační vliv na moji další tvorbu v této oblasti, protože ji obsahově lze už jen těžko překonat. Přesto jsem se po několika měsících k tématice trojnásobných ech opět vrátil...

Reprodukce: feenschach 131 / 1999 (str. 48), Problemesis 3/1998, Springaren 72 / 1998 (str.44), The Problemist 1/2008 (str. 296). V 3.českém albu (87, 8.00 bodu).

[500E118] [echoes328] [WID=16173]

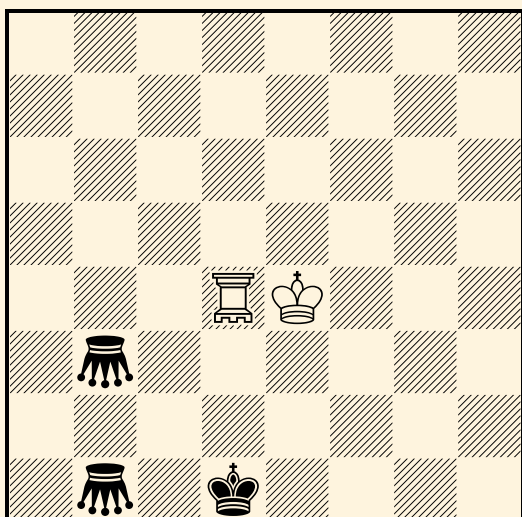
triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates



130. Václav Kotěšovec

2918 Phénix 65/1998

1. - 2. Prize



h#5 3.1.1... (2+3)

C+ **Wazir** ♖d4
Grasshoppers

1. ♔c2 ♖d3 2. ♗d1 ♖d2+ 3. ♔c1 ♔d4
4. ♗d3 ♔c3 5. ♗dd1 ♖c2#

1. ♗e1 ♔d3 2. ♗e3 ♖e4 3. ♗e5 ♖e3
4. ♗c1 ♖e2 5. ♗ee1 ♖d2#

1. ♔e1 ♔f3 2. ♔f1 ♖d3 3. ♗e3 ♖d2
4. ♗g1 ♖e2 5. ♗ee1 ♖f2#

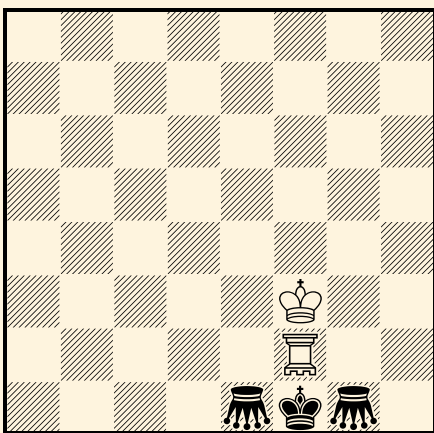
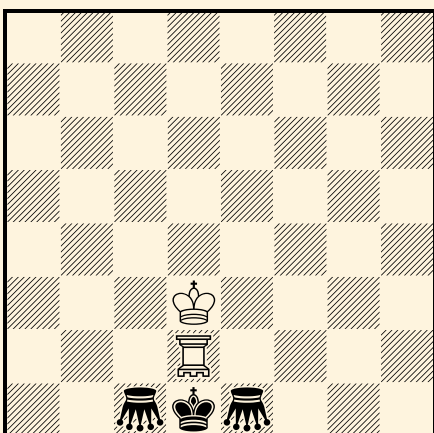
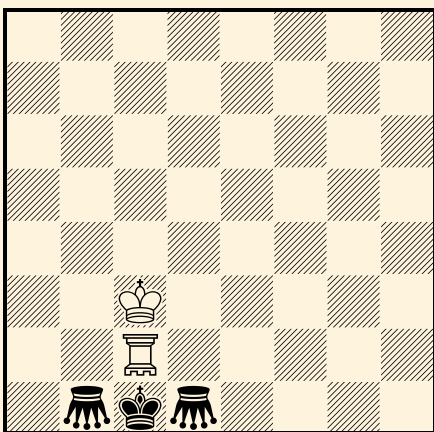
Posuny obrazců neobvykle o [0,1] a [0,3].

Rozhodčí Didier Innocenti (Phénix 86/2000) udělil první cenu dvěma úlohám (ještě Torsten Linss, č.2843) s tímto společným komentářem: "je m'avoue incapable de distinguer séparément ces deux chefs d'oeuvre tant leur conception est différente : un maximum-inverse brillant de subtilités d'une part et un aidé long, d'une précision horlogère, mettant en oeuvre des pièces peu mobiles d'autre part. Comment choisir? K mé 2918 pak dále komentoval řešení: 1.Rç2! (ne va pas seulement chercher la Sauterelle b3 mais ferme aussi la ligne de la Sauterelle b1 permettant le coup suivant), Vd3 2.Sd1

Vd2+! (libère d4 et permettra à la Sauterelle d1 de «patienter»), 3.Rç1 Rd4 4.Sd3 Rç3 5.Sdd1 Vç2#. 1.Sé1 Rd3 2.Sé3 Vé4! (le bon côté, celui qui donne «de l'air» à la Sauterelle é3), 3.Sé5 Vé3 4.Sçl Vé2 5.Séé1 Vd2#. 1.Rél Rf3! 2.Rf1 Vd3! (interversion impossible de ces deux coups blancs pour cause d'autoéchec), 3.Sé3! (s'impose sans attendre), 3... Vd2 4.Sg1 Vé2 5.Séé1 Vf2#."

Úlohu vyřešilo 9 řešitelů a byly citovány tyto komentáře: "Triple exact chameleon echo with shifts (0,1) and (0,3)" (Auteur). "Tolles 3 fach Echo mit Grashüpfer-Epauletten" (Erich Bartel). "Ce qui est extraordinaire, ce n'est pas le triple écho (on s'y attendait) c'est la précision rigoureuse des 3 solutions nettement différenciées bien qu'aboutissant à un tableau de mat identique" (Louis Azemard). Reprodukovaná v Šachovém umění 3/2002 (20, str.80) a v Problemesis 17/2000. WCCI 5.5 bodu (Brown: 1.5, Gandev: 2, Tura: 2), F22 ve 4.českém albu 6.0 bodu (Brabec: 7, Aschwanden: 5). [echoes349] [WID=20274]

triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates



Po-Mikanovská mezera. O umělecké dimenzi šachových úloh byla již napsána řada knih a pojednávaly o ní desítky článků. Zejména "Česká škola úlohová" měla toto velmi teoreticky propracováno. Zdálo by se, že k pracím J. Pospíšila, E. Palkosky, M. Soukupa, M. Havla, I. Mikana a dalších už není téměř co dodat. Smekám před jejich dílem. Bohužel většina jejich teoretických prací pochází z období 19. století, viz např. Josef Pospíšil: [České úlohy šachové](#), 1887 (tato kniha byla v pozdějších letech mnohokrát citována, zejména Mikanem, který Pospíšilův úvod označoval jako nejlepší existující výklad teorie české školy úlohové) a pokračuje až do 70-tých let století dvacátého, ale po Mikanově smrti už na ně nikdo výrazněji nenašel.

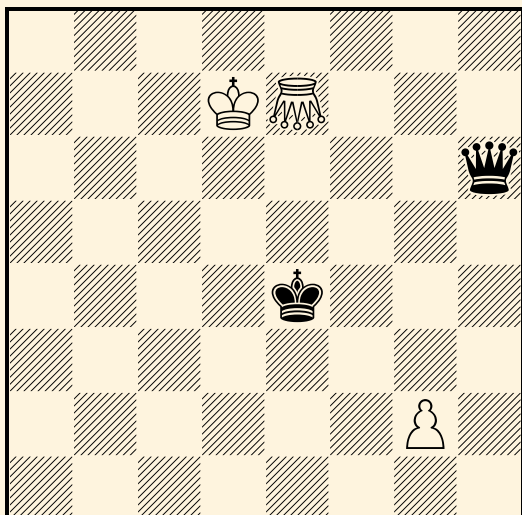
Česká škola, tak jak ji oni chápali, sice již prošla svým vrcholem a třeba v oblasti ortodoxních dvojtáček je prakticky vyčerpána, ale neznamená to, že by se podle těchto zásad přestalo skládat. Naopak, značná část jimi popsanych zásad přešla celosvětově do šachové kompozice jako něco "samozřejmého", jen se už o tom explicitně nemluví jako o "českých" skladbách.

Cítím ale jiný nedostatek, který bych nazval "po-Mikanovskou" mezerou. Vývoj se nezastavil a v případě exokamenů a exopodmínek dost často není třeba zcela jasné, zda jde či nejde o modelový mat, když ne vždy lze všechny staré osvědčené zásady v exošachu aplikovat. Přitom je ale zřejmé, že např. čistý mat jde i v exošachu jednoznačně definovat. Není ale o co se opřít, chybí rozšíření teoretických základů české školy i do této oblasti.

131. Václav Kotěšovec

4750 Šachová skladba 64/1999

1. Prize



h#5 3.1.1... (3+2)

C+ **Grasshopper** ♖e7

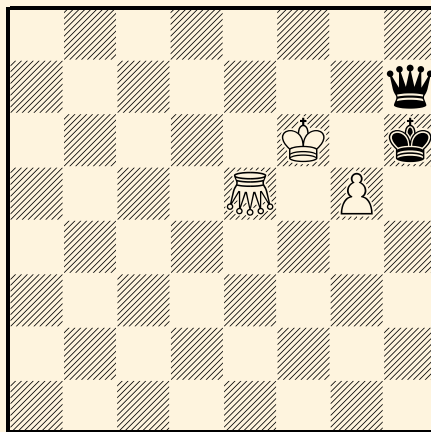
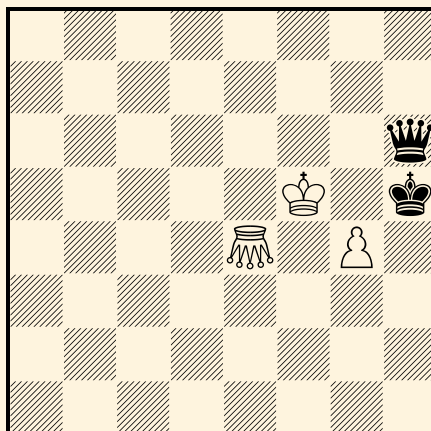
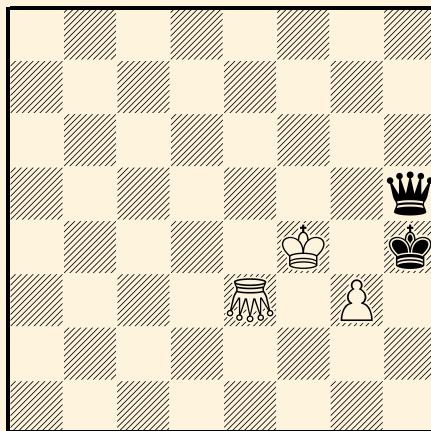
1. ♔h8! ♖e3 2. ♔f4 ♔e6 3. ♔g3 ♔f5
4. ♔h4 ♔f4 5. ♔h5 g3#

1. ♔e5 ♖e4 2. ♔f6 ♔d6 3. ♔g5+ ♔e5
4. ♔h4 ♔f5 5. ♔h5 g4#

1. ♔h7 ♔e6 2. ♔f4 ♖e5 3. ♔g4 ♔f6
4. ♔h5 g4+ 5. ♔h6 g5#

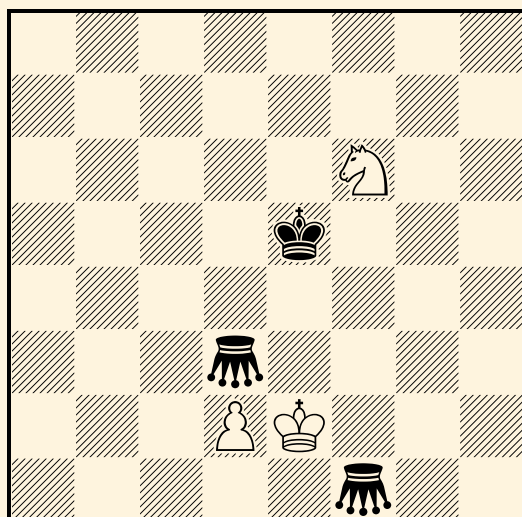
Rozhodčí Pavel Kameník (Šachová skladba 92/2006): "První ze tří oceněných pětikamenových pomocných matů V. Kotěšovce obsahujících trojnásobné úplné poschod'ové echo s bílým cvrčkem. Zde roli blokujícího černého kamene zastává dáma. Ta významně omezuje pohyb bílého krále, takže manévrování všech pěti kamenů v pěti tazích musí být přesně načasované a je různorodé. Pikantní je i ztráta černého tempa (Kg5-h4-h5) či překvapivě jednoznačné dočasné odklizení černé dámy (Dh8). Skvělé dílo."

[echoes346] [WID=62611]



triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates

132. Václav Kotěšovec
 61 Šachové umění 4/1997
 1. - 2. Prize



h#5 3.1.1... (3+3)
C+ **Grasshoppers**

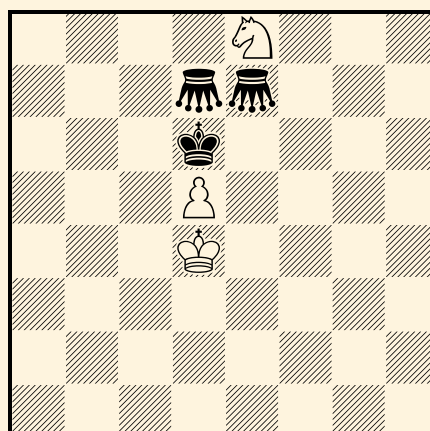
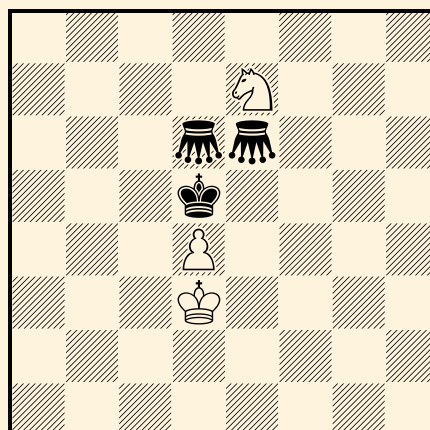
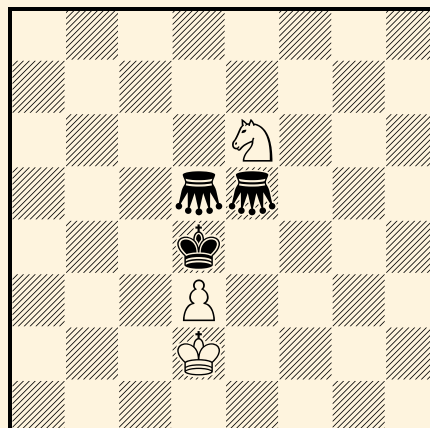
1. ♔d4 ♘h5 2. ♜d5 ♘f4 3. ♜f5 d3
 4. ♜c5 ♔d2 5. ♜e5 ♘e6#

1. ♜f7 ♘g8 2. ♔d5 ♔e3 3. ♜d6 d4
 4. ♜c4 ♔d3 5. ♜e6 ♘e7#

1. ♔d6 ♔e3 2. ♜d7 d4 3. ♜f7 d5 4. ♜c7
 ♔d4 5. ♜e7 ♘e8#

Rozhodčí František Sabol ([Šachové umění supplement 1/1998](#)): "Skladba, která evokuje tři základní otázky šachové tvorby: 1. Je skladba korektní? 2. Je vyjádření umělecké myšlenky ekonomické? 3. Nakolik je idea původní? Je úžasné sledovat, jak počítačové programy mapující oblast kompozičního šachu stále více dokáží napomoci při hledání poctivé odpovědi na takto položené otázky. Český granát v dokonalém trojnásobném poschod'ovém echu, třech bílých a třech černých kamenech." Při publikování řešení byla úloha komentována jako "Bezvadné trojposchod'ové echo."

Reprodukována v Problemesis 29/2002 a ve Phénixu 120/2003 (VII, str.5945). V 3.českém albu (90, 7.50 bodu). [500E106] [echoes334] [WID=33201]

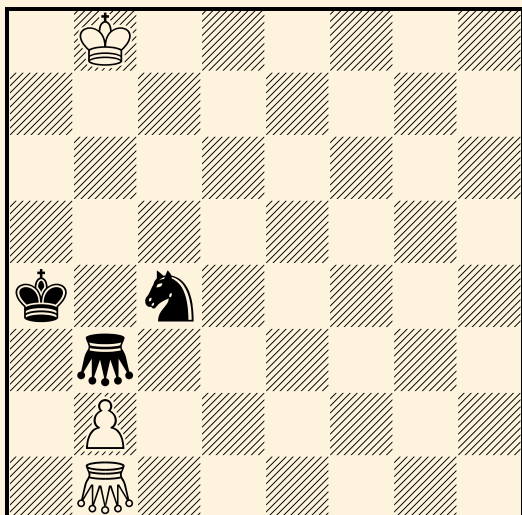


triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates

133. Václav Kotěšovec

2405 Phénix 43/1996

4. Prize



h#5 3.1.1... (3+3)

C+ Grasshoppers

1. ♖a3 ♔b7 2. ♜b8 ♝b3 3. ♚b4 ♞b5
4. ♔a4 ♕a6 5. ♞b4 b3#

1. ♚b4 ♕a7 2. ♞b5 b3+ 3. ♔a5 ♝b4
4. ♖b2 ♞b6 5. ♞a4 b4#

1. ♔b5 ♕a8 2. ♞b6 ♝b3 3. ♔a5 ♞b7
4. ♔a6 b4 5. ♞a5 b5#

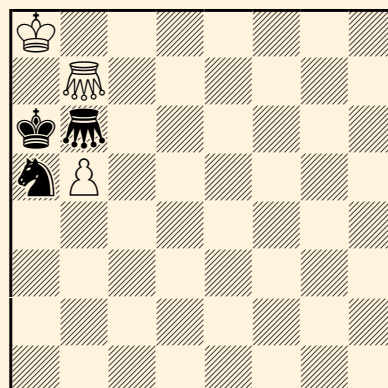
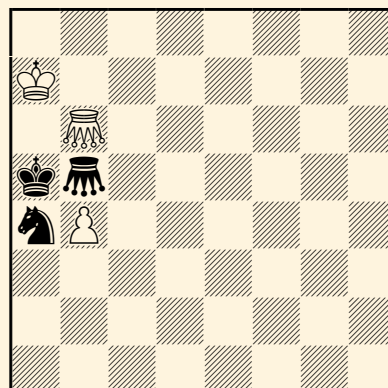
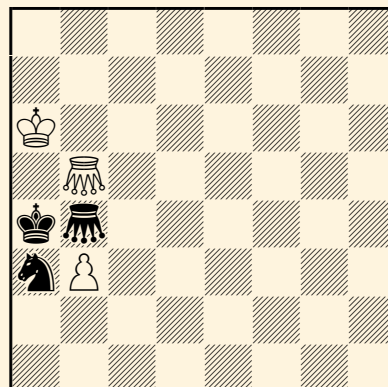
V řešitelské soutěži Phénixu vyřešilo tuto skladbu 9 řešitelů a byl u ní tento komentář: "Echo. La première solution a été jugée plus difficile."

Rozhodčí Jörg Kuhlmann k ní ve výsledku (Phénix 79/1999) napsal: "de nombreux problèmes à mats écho sont ennuyeux parce que les solutions manquent de variété et de vivacité. Celui-ci, cependant, est aussi excitant qu'harmonieux! Il y a de nombreux coups qui dévient, ou se subdivisent joliment, du plus court chemin - voir I) 2.Sb8 Sb3 3.Rb4, II) 1.Rb4 2...b3+ 3...Sb4 et III) 1.Rb5 2...Sb3 3.Ra5. Particulièrement les coups I) 3.Rb4, II) 2...b3+ et III) 3.Ra5 sont excellents. I) 3.Rb4 donne un sautoir,

puis revient en arrière. II) 2...b3+ est une évacuation de case juste à temps ainsi que le montre l'essai 2...Sb3? 3.Ra5 Sb6 4.Cb2?? b3 5.Ca4 b4# III) 3.Ra5 est un pur coup d'attente comme le confirme 3.Ra6? Sb7 4.Ca5 b4 5.?? b5# Une position de départ immaculée que j'espère non anticipée."

Reprodukována v Problemesis 13/2000.

[500E117] [echoes336] [WID=33210]

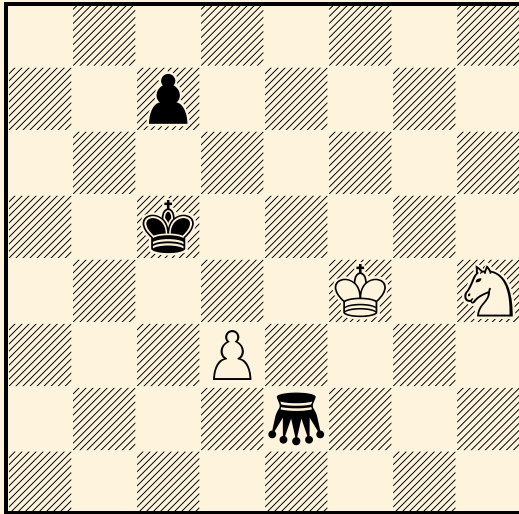


triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates

134. Václav Kotěšovec

10353 Ideal Mate Review 76/1999

Prize



h#5 3.1.1... (3+3)

C+ **Grasshopper** ♞e2

1. ♔c6 ♕e3 2. ♞e4 d4 3. ♞b7 d5+ 4. ♔d6
♕d4 5. ♞d7 ♖f5#

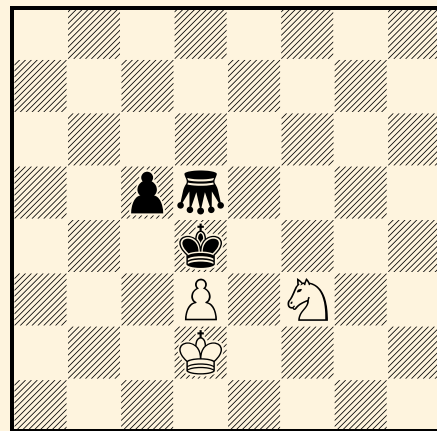
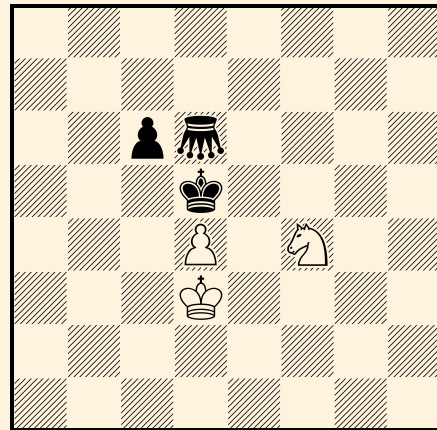
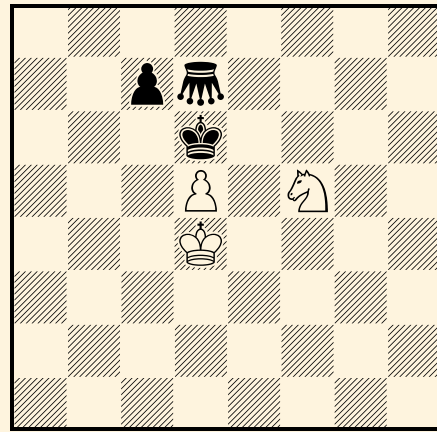
1. ♔d5 ♖g2 2. ♞h2 ♕e3 3. ♞b8 d4
4. ♞d6 ♕d3 5. c6 ♖f4#

1. ♔d4 ♕g4 2. ♞h5 ♕f3 3. c5 ♕e2
4. ♞b5+ ♕d2 5. ♞d5 ♖f3#

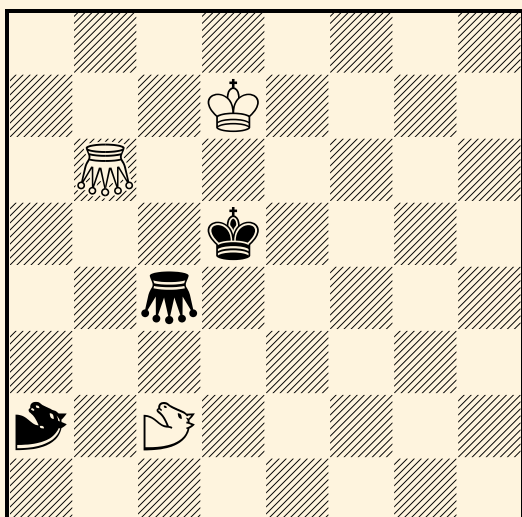
Rozhodčím byl Eugene Albert.

[echoes337] [WID=62626]

triple echo, chameleon echo, exact echo,
ideal mates



135. Václav Kotěšovec
 8563 Šachové umění 12/1994
 1. Prize



h#5 3.1.1... (3+3)

C+ **Zebra** ♖c2/♜a2
 Grasshoppers

1. ♔c5 ♕d8 2. ♔d6 ♖e6 3. ♗f7 ♘e5
 4. ♗d5 ♖c4 5. ♘c5 ♘g8#

1. ♘d4 ♕e7 2. ♔c6 ♖d6 3. ♔d5 ♘f4
 4. ♕e5 ♖d3 5. ♗e4 ♘h7#

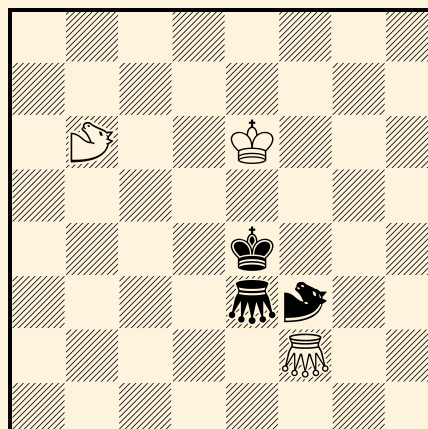
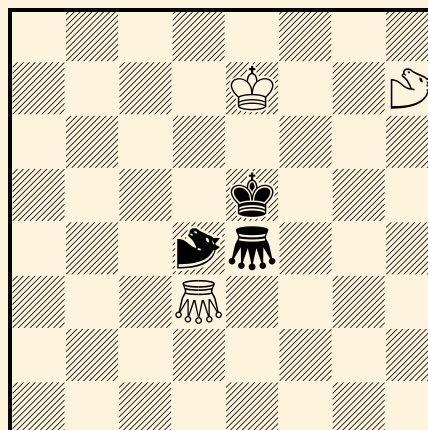
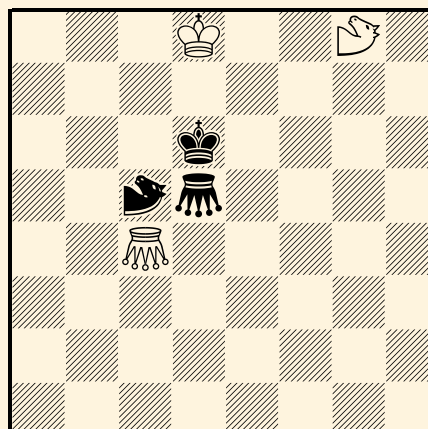
1. ♗e6 ♘a5 2. ♔e4 ♘d3 3. ♗e3 ♖f2
 4. ♘c5 ♕e6 5. ♘f3 ♘b6#

Funkce jezdců z úlohy č.119 zde přejímají zebry. Posuny obrazců [1,1] a o 180°. Rozhodčí Ivan Skoba (Šachové umění 10/1995): "V kolekci tří brilantních echových matů nechybí ani echo barevné. Nádherné využití netradičního materiálu!" Při publikování řešení v ŠU 5/1995 byl tento komentář: "Nádherná kombinace barevného a diagonálního poschod'ového echa."

Věnována M. Bílému k 50. narozeninám. V 2.českém albu (A185, 10.00 bodu). [MSaP174] [500E241] [echoes356] [WID=12930]

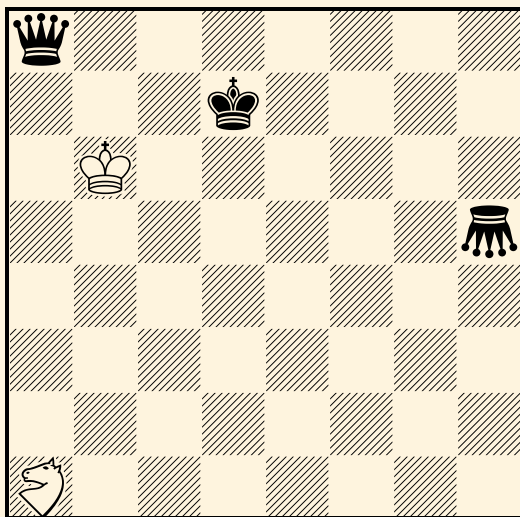
Možná bude zajímavé citovat i komentář, který měl rozhodčí Ivan Skoba k celé soutěži: "Úroveň soutěže hodnotím jako velmi dobrou, a to

především zásluhou originálů Václava Kotěšovce. Zúročuje tak více jak desetiletou práci nad programem VKSACH, který je pro škodu šachové veřejnosti znám pouze její úzké elitě. Protože tento program slouží nejen ke kontrole korektnosti skladeb, řízení procesu jejich tvorby a počítačové sazbě diagramů, ale i k vlastní kompozici (ze zadaných obrazců může zpětně generovat výchozí pozice), zkušený skladatel má k dispozici nástroj, který umožňuje efektivně realizovat především časově náročné myšlenky."



triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates

136. Václav Kotěšovec
 9757 Ideal Mate Review 73/1999
 Prize



h#5 3.1.1... (2+3)

C+ **Giraffe** ♖a1
Grasshopper ♗h5

1. ♔d8 ♘e2 2. ♔c8 ♘d6 3. ♔b8 ♘h7
 4. ♗h8 ♘d8 5. ♗c8 ♘c4#

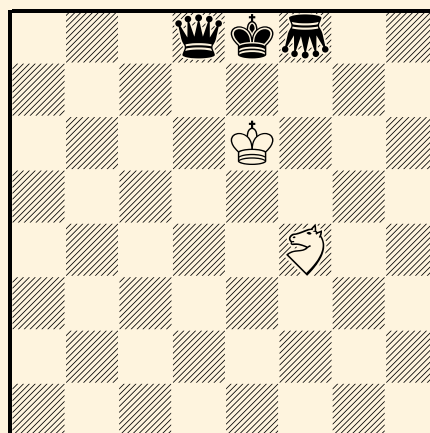
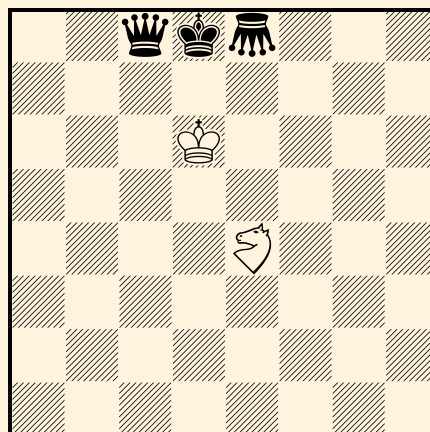
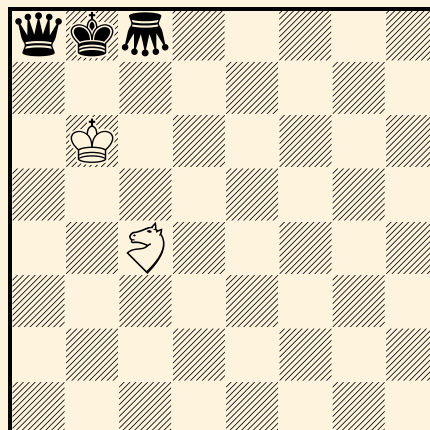
1. ♚b7+ ♔c5 2. ♗b5 ♘e2 3. ♗e8 ♘a3
 4. ♔d8 ♔d6 5. ♚c8 ♘e4#

1. ♔e8 ♘b5 2. ♗a5 ♔c7 3. ♗d8 ♔d6
 4. ♗f8 ♔e6 5. ♚d8 ♘f4#

Posuny obrazců neobvykle o [0,1] a [0,3].
 Rozhodčí Eugene Albert.

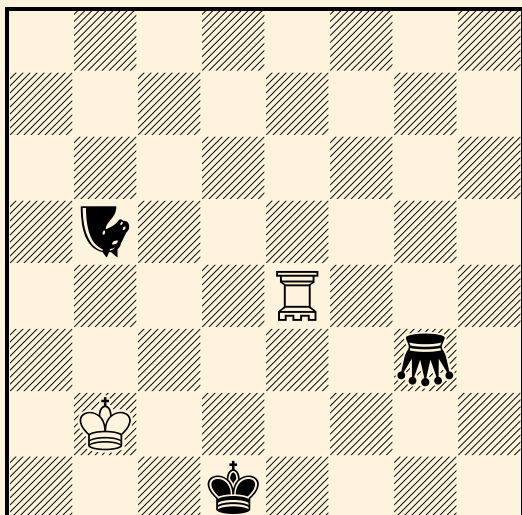
Reprodukována v knize Hilmar Ebert,
 Hans-Peter Reich, Jörg Kuhlmann:
 "Minimalkunst im Schach" (2006), úloha
 č.929, str.428. Další reprodukce 9017
 Šachová skladba 98/2008.

V **Albu FIDE** 1998-2000, G133 str.477
 (rozhodčí: Rehm: 2,5 + Lörinc: 3,5 +
 Lytton: 3 = 9 bodů). [echoes352]
 [WID=62624]



triple echo, chameleon echo, exact echo,
 ideal mates

137. Václav Kotěšovec
 F093 Probleemblad 1/1999
 6. Prize



h#5 3.1.1... (2+3)

Wazir ♖e4
C+ **Nightrider** ♞b5
Grasshopper ♗g3

1. ♞c3 ♖d4 2. ♗b3 ♖d3 3. ♗b1 ♔b3
 4. ♔c1 ♖d2 5. ♞d1 ♖c2#

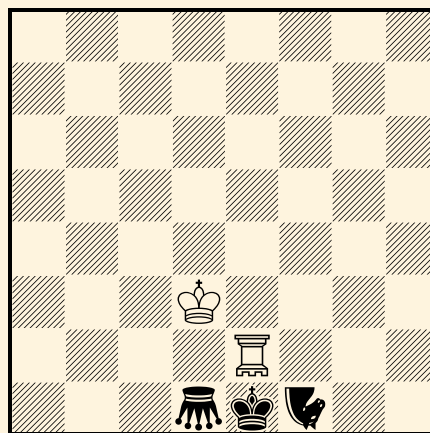
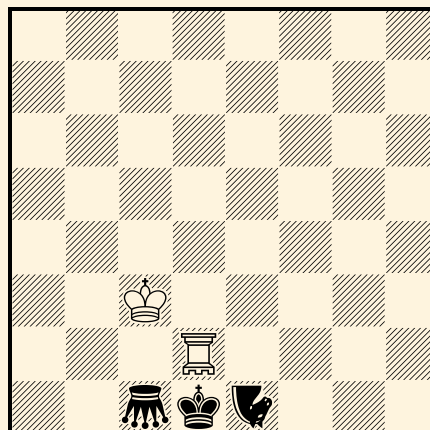
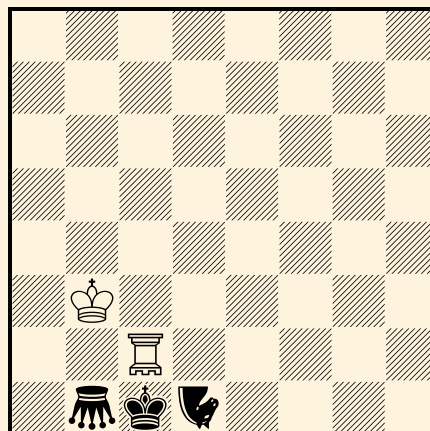
1. ♞a3 ♖e3 2. ♗d3 ♖e2 3. ♗f1 ♔b3
 4. ♗c1 ♔c3 5. ♞e1 ♖d2#

1. ♞h2 ♔c3 2. ♗b3 ♖e3 3. ♔e1 ♔c2
 4. ♗d1 ♔d3 5. ♞f1 ♖e2#

Komentáře řešitelů mi udělaly velkou radost: "Dreifach Echo. Super-Klasse" (Erich Bartel). "Beautiful how 2... Te3 in the third solution prevents the cook 1.Nc7! Although the mating position and white moves are all known, this was still terribly hard" (Alex Ettinger).

"A fantastic fairy miniature" (Fernand Joseph). "One of the best recent problems, with a (re) discovery of the Wezir" (Hans Nieuwhart). "A very fine little problem" (Hans Molenbroek). "Beautiful" (Ger Blaauw). Rozhodčím byl Franz Pachl (Probleemblad juli-september 2007): "Es zeugt von hoher Konstruktionskunst, drei Echomatts in

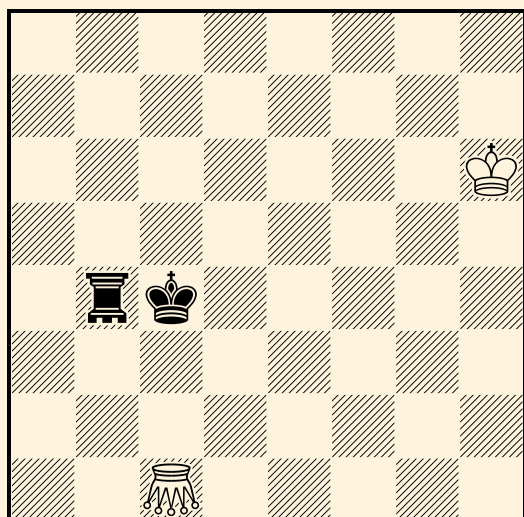
einem fünfzügigen Dreispänner so präzise herbeizuführen. Ein Fund, dem weder einige Zugwiederholungen noch die Degradierung des Nachreiters zum Springer in der ersten Lösung etwas anhaben können." Úlohu reprodukoval John Rice v rubrice "Selected problems", The Problemist 1/2008 (str.305). F17 ve 4.českém albu 6.5 bodu (Brabec: 8, Aschwanden: 5).



triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal mates [echoes344] [WID=42182]

138. Václav Kotěšovec
3744 diagrammes 121/1997

2. Prize



h#10 **KÖKO** (2+2)

3.1.1...

C+ **Wazir** ♖b4

Grasshopper ♗c1

1. ♔c3 ♗c4 2. ♔d3 ♗a4 3. ♖c4 ♗d4
4. ♔e4 ♗f4 5. ♖d4 ♔g5 6. ♔f3 ♗h6
7. ♔g4+ ♔f4 8. ♖e4+ ♔g3 9. ♔h3 ♔g4
10. ♖f4+ ♔h4#

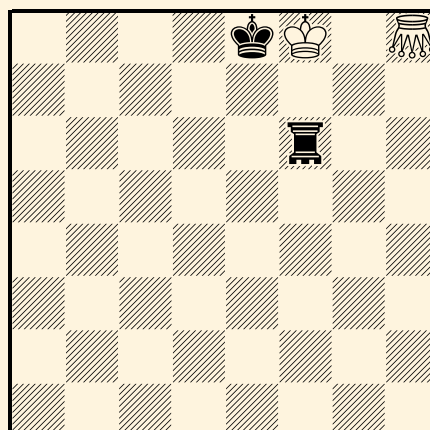
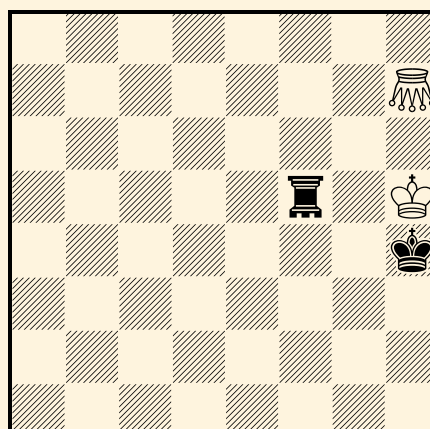
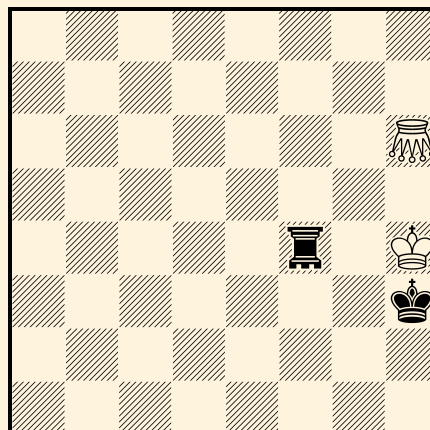
1. ♖b5 ♗c5 2. ♔d4 ♗a5 3. ♖c5 ♗d5
4. ♔e5 ♗f5 5. ♖d5 ♔g6 6. ♔f4 ♗h7
7. ♔g5+ ♔f5 8. ♖e5+ ♔g4 9. ♔h4 ♔g5
10. ♖f5+ ♔h5#

1. ♔c5 ♗c6 2. ♖b5 ♗c4 3. ♔c6 ♗a6
4. ♖c5 ♗d6 5. ♖d5 ♗d4 6. ♖e5 ♗f6
7. ♖e6 ♔g7 8. ♔d7 ♗h8 9. ♖f6 ♔f7
10. ♔e8+ ♔f8#

Rozhodčím byl Unto Heinonen (diagrammes 128 bis/1999). O výsledku této soutěže jsem se dozvěděl až z internetového časopisu Ch. Poissona Problemesis 9/1999, kde je možno si i úlohu přehrát (což je na internetu kuriozita). Posuny obrazců [0,1] a o 90°.

Dále byla úloha reprodukována ve Phénixu 79/1999 (A2254, str. 4598) s komentářem: "écho caméléon".
[500E243] [echoes357] [WID=32956]

triple echo, chameleon echo, exact echo

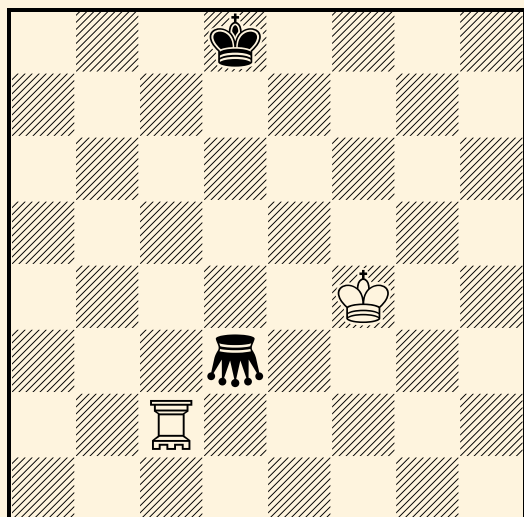


139. Václav Kotěšovec

2662 Phénix 54/1997

2. Honorable Mention

5. - 6. Platz WJP 1997



h#11 **KÖKO** (2+2)

0.3.1.1...

C+ **Wazir** ♖c2

Grasshopper ♜d3

1. - ♔e4 2. ♜f5 ♔e5 3. ♜d5 ♔d6
4. ♔c7+ ♔c5 5. ♔b6+ ♔c4 6. ♔b5+
♔b3 7. ♜a5 ♖b2 8. ♜c5 ♖a2 9. ♔a4+
♔c4 10. ♜c3 ♔b5 11. ♔a3 ♔a4#

1. - ♔e3 2. ♜f3 ♔d3 3. ♜c3 ♔d4 4. ♜c1
♖c3 5. ♜c4 ♔c5 6. ♜c6 ♔b4 7. ♔c7
♖b3 8. ♔b6 ♖a3 9. ♔a5+ ♔c5 10. ♜c4
♔b6 11. ♔a4 ♔a5#

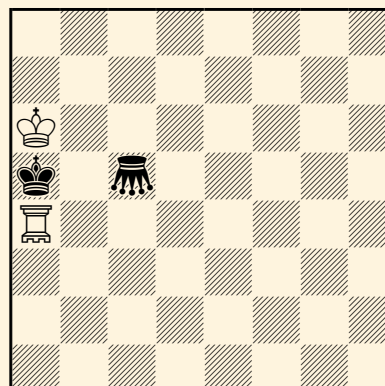
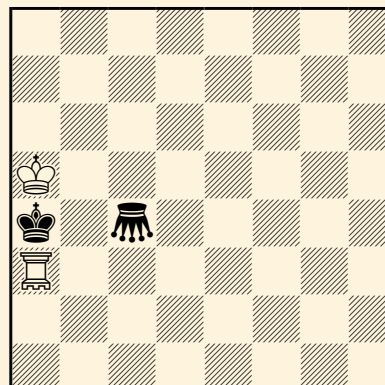
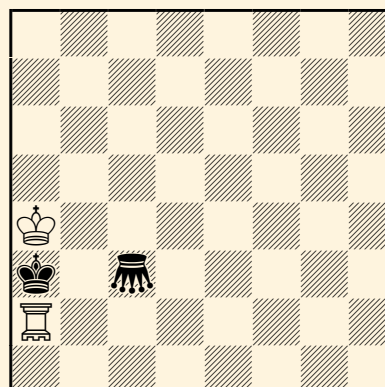
1. - ♖c3 2. ♜b3 ♖c4 3. ♜d5 ♔e5 4. ♜f5
♔d5 5. ♜c5 ♔c6 6. ♜c7 ♔b5 7. ♔c8
♖b4 8. ♔b7 ♖a4 9. ♔a6+ ♔c6 10. ♜c5
♔b7 11. ♔a5 ♔a6#

Trojnásobné poschod'ové echo
s rekordní délkou. Názorný příklad, čeho
lze dosáhnout v Kölner kontakt šachu.
Jediný úspěšný řešitel: Vlaicu Crisan.
Rozhodčí Eric Huber (Phénix 136/2005):
"la nouvelle génération féérique des
compositeurs bohémiens se porte bien.
Trois mats modèles en écho-caméléon

étage sur la colonne a, dans trois solutions
longues (21 demi-coups!) : tout semble
parfait et laisse une impression profonde.
Mais lorsqu'on regarde les solutions d'un
peu plus près, on s'aperçoit que les sept
derniers demi-coups sont identiques,
décalés d'une rangée ; cette répétition me
semble un défaut non négligeable dans un
produit de l'école bohémienne. On peut
aussi déplorer l'aspect quelque peu
mécanique des solutions, qui entache
l'admirable performance technique."
Reprodukována Problemesis 46/2005.

[500E140] [echoes353] [WID=15928]

triple echo, chameleon echo, exact echo

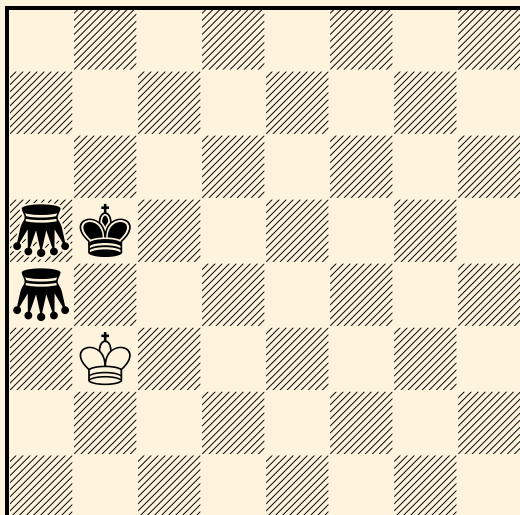


140. Václav Kotěšovec

3482 Šachová skladba 44/1994

3. Honorable Mention

6. - 7. Platz WJP 1994



h=4 3.1.1... (1+3)

C+ **Grasshoppers**

1. ♔b6 ♕c4 2. ♖d4 ♗d5 3. ♖a7 ♕d6
4. ♔a6 ♕c6=

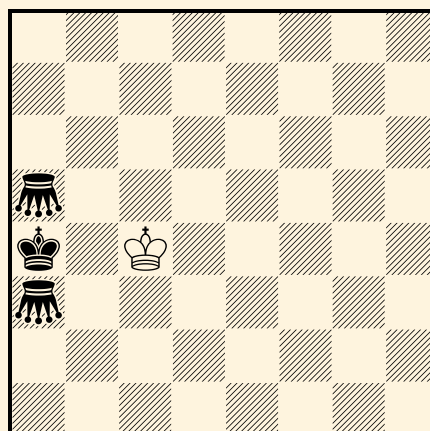
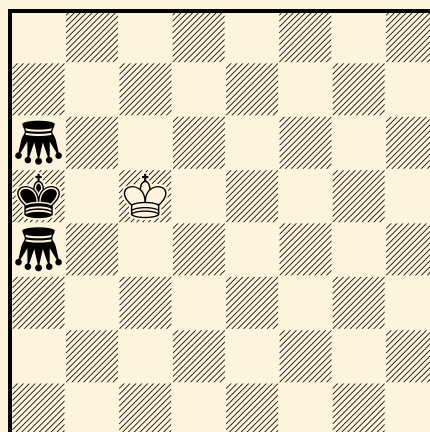
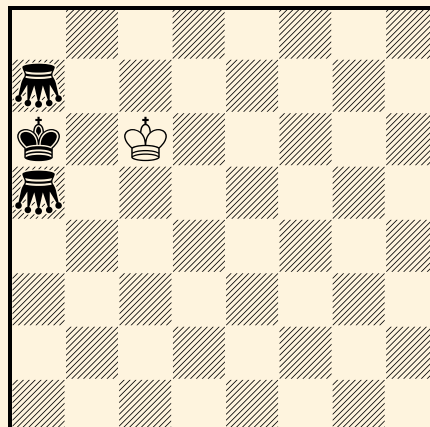
1. ♖a3 ♕c3 2. ♖d3 ♗d4 3. ♖a6 ♕d5
4. ♔a5 ♕c5=

1. ♖c6 ♕c2 2. ♖c1 ♗b2 3. ♖a3 ♕c3
4. ♔a4 ♕c4=

Rozhodčí Ivan Skoba: "Trojnásobné poschod'ové echo! Harmonie všech variant nemá kaz. Během řešení vždy jeden ze cvrčků statuje a druhý tančí valčík s oběma králi (dva skoky a krok krále na patové pole)." Věnováno J. Křivohlávkovi k 75. narozeninám a M. Henrychovi k 40. narozeninám.

Reprodukována ve Phénixu 61/1998, str. 3935, K5 a v knize "Moderne Kleinkunst", (Hilmar Ebert + Hans Gruber, 1996), č. 448, str. 344, s komentářem "Dreifaches Echo."

[MSaP233] [500E125] [WID=12987]

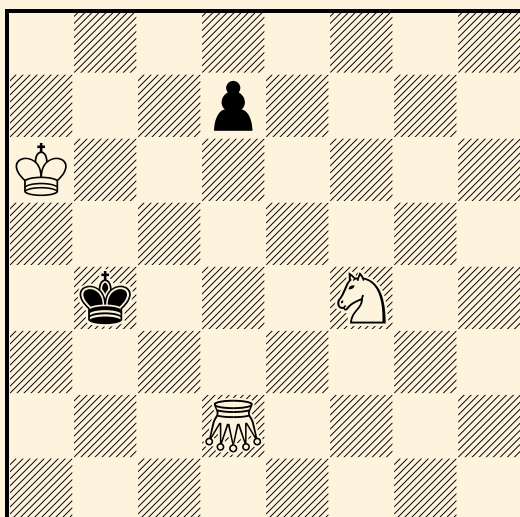


triple echo, chameleon echo, exact echo

141. Václav Kotěšovec

413 Pat a Mat 25/1999

6. - 7. Honorable Mention



h=4 **CIRCE** (3+2)

C+ 0.3.1.1...
Grasshopper ♖d2

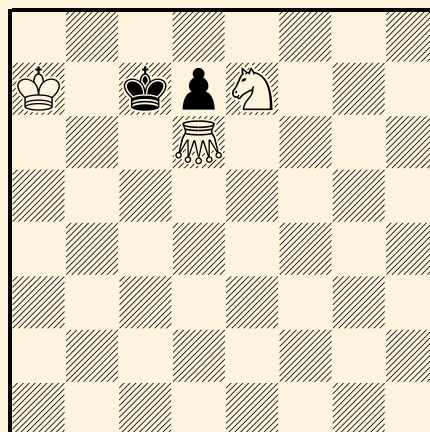
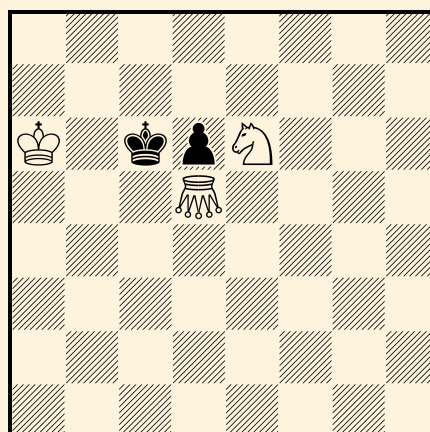
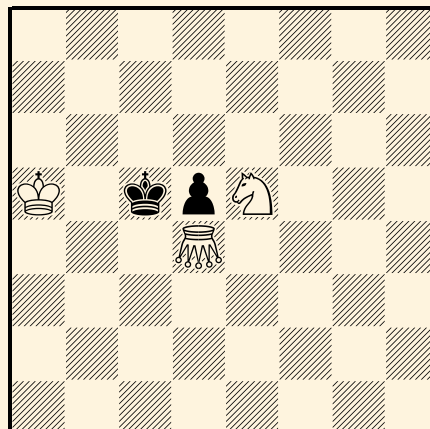
1. - ♘d3+ 2. ♔c4 ♗d4 3.d5 ♘e5+
4. ♕c5 ♔a5=

1. - ♗g5 2. ♔c5 ♗b5 3.d6 ♗d5 4. ♔c6
♘e6=

1. - ♘d5+ 2. ♔c5 ♗d6 3. ♔c6 ♘e7+
4. ♕c7 ♔a7=

Rozhodčí James Quah: "A very light setting without twinning, and a triply echoed ideal Circe stalemate. It is memorable, and not too simple."

Komentáře řešitelů (Pat a Mat 27): "Trojnásobné echo ideálneho circepatu. Jemná skladba jedného z majstrov témy echa (Triple echo of ideal Circe-stalemate. Soft work by one of genre masters.)" (Juraj Lörinc, ktorý úlohu také reprodukoval na svojí [internetové stránce](#)). "Prvé riešenie dlho, ďalšie okamžite (First solutions took ages, others followed immediately)" (Bohumil Moravčík). [WID=62659]

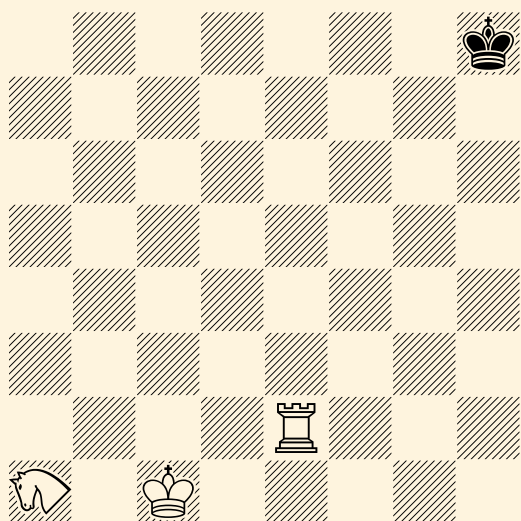


triple echo, chameleon echo, exact echo, ideal stalemates

142. Václav Kotěšovec

3772 Šachová skladba 49/1995

2. Prize



h#2 3.1.1.1 (3+1)

C+ **Rose** ♁a1
anchor-ring

1. ♔g7 ♖a3 2. ♔f7 ♖e7#

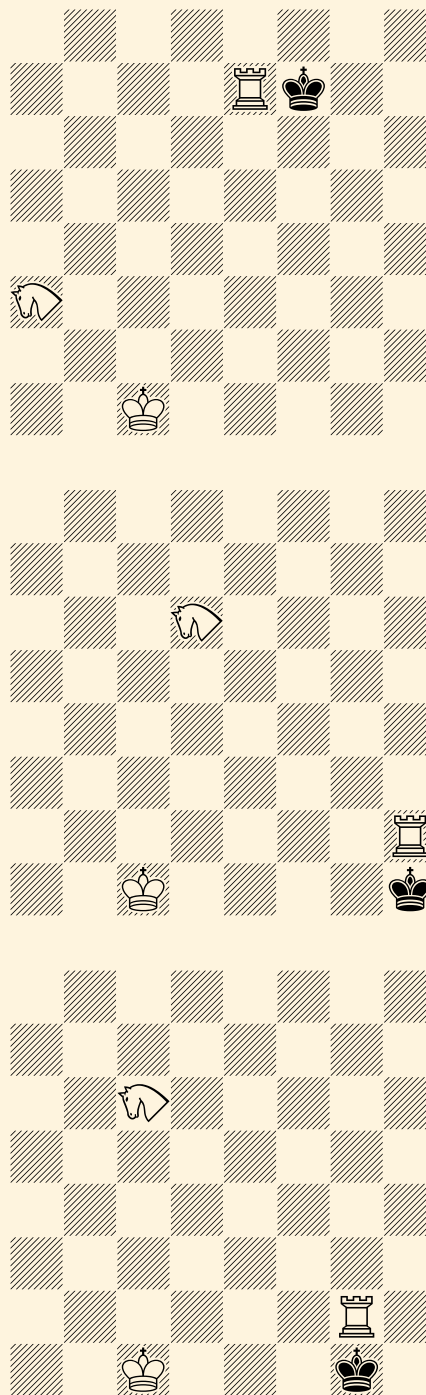
1. ♔a8 ♖d6+ 2. ♔h1 ♖h2#

1. ♔h1 ♖c6+ 2. ♔g1 ♖g2#

Všechny maty jsou modelové a dvakrát je černý král macen na bílém poli a jen jednou na černém poli. Řešení s maty ♖h2 a ♖g2 vytvářejí barevné echo s posunem obrazců [0,1], řešení s matem ♖e7 je proti nim otočeno o 90°.

Rozhodčí Juraj Lörinc: "Neuveriteľné, korektné trojnásobné echo s takýmto silným bielym materiálom (veža + ruža) na prstencovej šachovnici. Na rozdiel od niektorých predchádzajúcich úloh V. Kotěšovca s tromi a viac fázami je v tomto prípade z hľadiska analógie všetko v poriadku. Niektorí by mohli namietat', že v riešení 1.Kg7 nie je Ra3 šach, ale myslím, že to vôbec nevedí. Čierny nemá predsa inú možnosť ako ťahať kráľom ..."

[MSaP360] [500E242] [WID=13098]

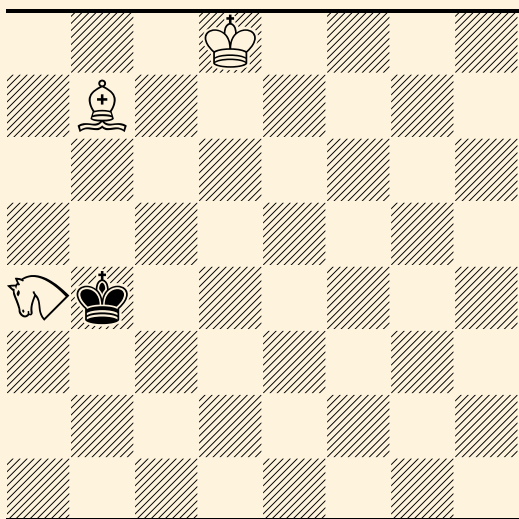


triple echo, chameleon echo, exact echo, model mates

143. Václav Kotěšovec

memoriál Miltner 1995

2. Prize



h#3 3.1.1.1.1.1 (3+1)

C+ **Rose** ↻a4
vertical cylinder

1. ♔b3 ♙h5 2. ♔c2 ♙g6+ 3. ♔c1 ↻g5#
 1. ♔a3 ↻d7 2. ♔h2 ♙c6 3. ♔g1 ↻c5#
 1. ♔b5 ↻b2 2. ♔c5 ♙h1 3. ♔d6 ↻h2#

Trojnásobné mono echo s posuny obrazců o 90° a 180°.

Rozhodčí Kjell Widlert připojil k úloze tento rozsáhlý komentář: An interesting study of the rose's activity on the cylinder. On an orthodox board a suitable placed rose (on a4 for example) can play one full "circle" with return to the starting-square. Theoretically a rose can produce 8 such circles, producing the flower-like pattern that gave the piece its name, but to have room for that it need at least a 13x13 board - or a double cylinder. I believe a rose on an empty vertical cylinder always controls exactly the same squares that it controls on an empty double cylinder - mainly because all rose circles can be traversed in two directions, clockwise and

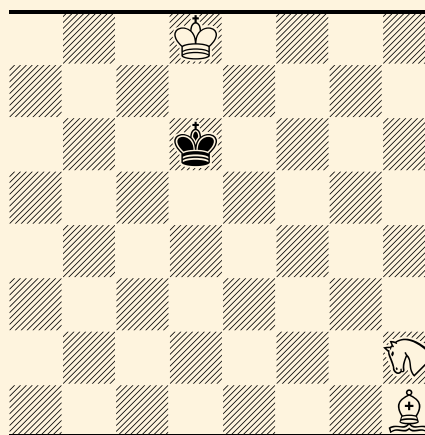
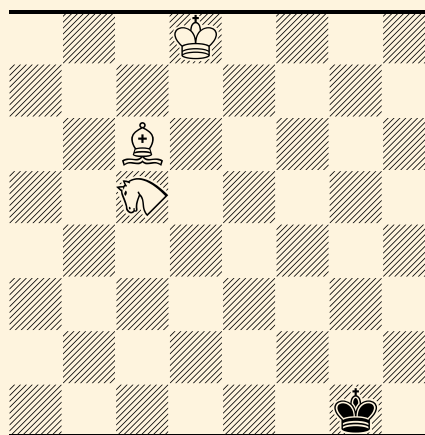
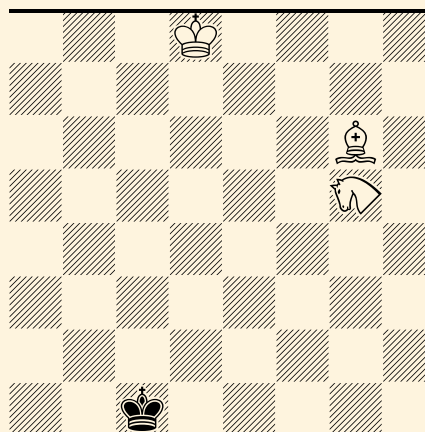
anticlockwise. So the rose is really a powerfull piece on the vertical cylinder too. One interesting fact is that it controls the squares at a distance (0,2) from its standing-square - in this problem Ra4 controls c4 via h6-f7-d6. Computer-generated problems (which I assume includes this one) usually don't give the reader the sense of a composer wanting to share an idea with you, so they often make a cool and dry impression. On the other hand, the position often have a special interest because the composer usually selects for publication those extreme positions which just escape unsoundness by a hair's breadth. This is one example of such miraculous soundness. The content is a triple echo (one with the difference that the wK replaces the edge of the board) without twinning, which is a good result, but the play is the best part here. The 1.Kb3 solution has a small point in the avoidance 1. - Ba8? (White must let bK pass c2), but the 1.Ka3 solution is more subtle. The rose already has access to c5 where it must mate, but it must move to let bK pass h2. It could keep the access to c5 by moving anywhere on one of the two rose circles that pass through a4 and c5 (d7-c5-a4-g5-f7 and f2-e4-c5-a4-h2) - but all squares on the second circle f2-e4... are bad because the rose keeps the control of h2, Rf7 controls both h2 and g1 on new circles, Rg5 controls g1 on new circles, c5 is the mating square, and so only d7 is good. Something similar happens in the 1.Kb5 solution: the rose must give bK access to c5 and d6 but must keep its own access to the mating square h2. All squares on the rose circle f2-e4-c5-a4-h2 keep the control of c5, all squares on the other circle through a4 and h2 (a4-h2-f1-d2-c4-d6-f7-h6-a4) keep the control of d6, so the only way is to find a square that has access to h2 on some new rose circle.

This square is b2, which reaches h2 over c4-e5-g4. Black's first move Kb5 is a tempo; c4 is guarded by the rose as noted above. Not only the mates but also many points in the play use the cylinder board fully. Beside the wK's inactivity in 2 solutions, I see only one small breach of economy: the mates are unnecessarily double checks. You can't ask for more than this content in a 4-piece problem.

Juraj Lörinc reprodukoval úlohu (s kometárem K.Widlerta) na svoji [internetové stránce](#). V 3.českém albu (103, 6.00 bodu).

[MSaP352] [500E390] [WID=13090]

triple echo, model mates



Dvojnásobná echa

Double echoes



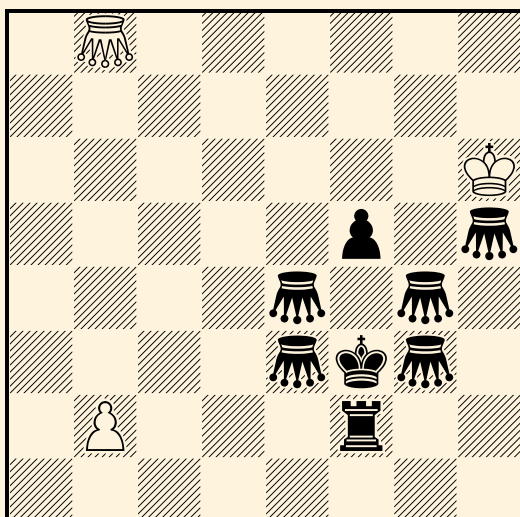
Kromě publikací citovaných u [trojnásobných ech](#), viz též moje články:

- [Posune někdo 12 kamenů?](#), Šachová skladba 66/1999
- [Echo mit diversen Springern](#), Problemkiste 152/2004, (str.499-500)

144. Václav Kotěšovec

20 Šachová skladba suppl. 66/1999

2. Prize



h#3 2.1.1... (3+8)

C+ **Grasshoppers**

1. ♖g2 ♜b1 2. ♖he2 ♔h5 3.f4 ♜f5#

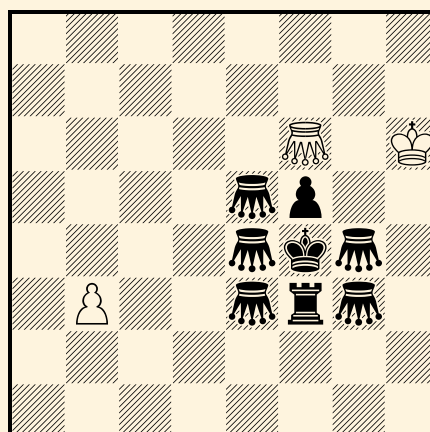
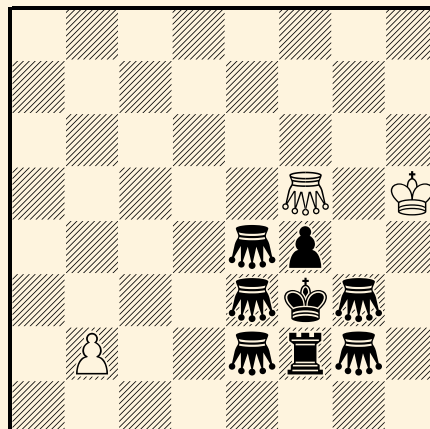
1. ♔f4 b3 2. ♚f3 ♜b2 3. ♖he5 ♜f6#

Barevné echo s posunem 11 kamenů!

Pikantní je, že se posune i ♖b2, který není součástí matového obrazce. Originál byl publikován v mém článku [Posune někdo 12 kamenů?](#) (Šachová skladba supplement).

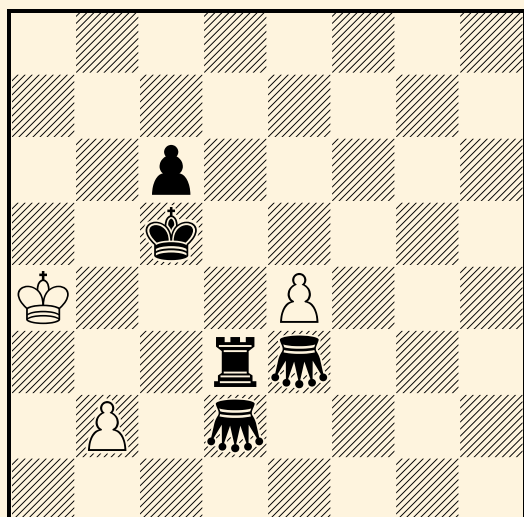
Rozhodčí Pavel Kameník (Šachová skladba 92/2006): "Stejný autor, ale příběh z úplně jiné knížky. Totální barevné echo s posunem všech jedenácti kamenů! Samozřejmě úplný posun je jen optický, v šesti půltazích to ani jinak být nemůže - identičnost černých cvrčků umožňuje některé nechat na místě. Fascinující je posun i vzdáleného 'technického' bílého pěšce. Těžko se bude tento rekord překonávat."

[WID=62704]



chameleon echo, exact echo, model mates
Task - echo with shift of 11 pieces!

145. Václav Kotěšovec
 5156 Šachová skladba 69/2000
 4. Prize



h#4 2.1.1... (3+5)
C+ **Grasshoppers**

1. ♖c3 ♔b3 2. ♗d4 ♕a3 3. ♚c4 ♔a4
 4. c5 b3#

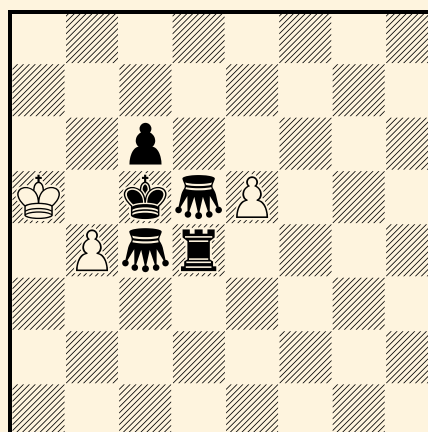
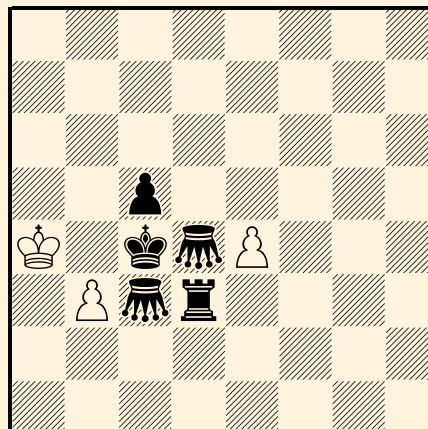
1. ♜d4+ ♔a5 2. ♗d5 e5 3. ♗e6 b3 4. ♗c4
 b4#

Ideální barevné echo a ještě echo formace černých kamenů proti počáteční pozici.

Rozhodčí Juraj Brabec (Šachová skladba 75/2002): "Opäť ideálne farebné echo v štvorťahovom pomocnom mate, tentoraz vo dvoch variantoch. Kým v prvom riešení robí tempové ťahy biely kráľ, v druhom biely pešiak."

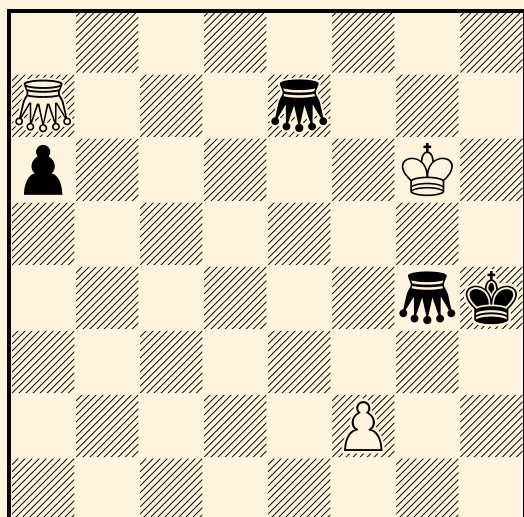
Reprodukována v Problemesis 28/2002 a ve Phénixu 110/2002 (A3007, str.5662).

[WID=62723]



chameleon echo, exact echo, ideal mates

146. Václav Kotěšovec
 690 "Umenie 64" 17/2000
 3. Prize

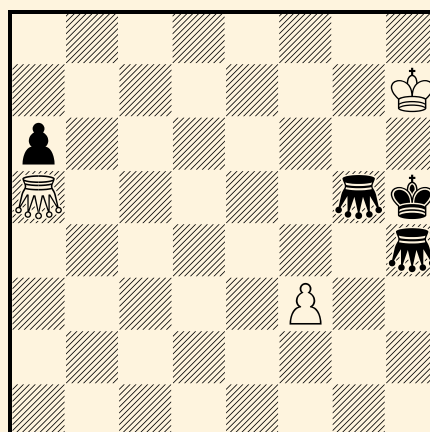
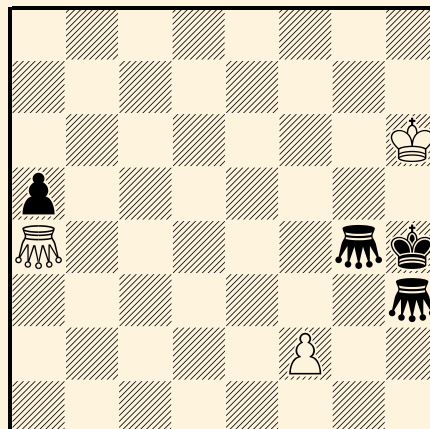


h#4 2.1.1... (3+4)
C+ **Grasshoppers**

1. a5 ♔g7 2. ♜h7 ♔g6 3. ♜f5 ♔h6
 4. ♜h3 ♜a4#

1. ♜g7 f3 2. ♜g5 ♔g7 3. ♔h5 ♔h7
 4. ♜h4 ♜a5#

Barevné echo s posunem 7 kamenů
 (z toho 1 pěšec mimo obrazec). Rozhodčí
 Juraj Brabec ("[Umenie 64](#)" 24/2002):
 "Krásne farebné echo, v ktorom sa
 o jeden rad posunie všetkých sedem
 kameňov prítomných na šachovnici!
 Pritom šesť z nich sa zúčastňuje na
 vytvorení matového obrazca a siedmy
 slúži na uskutočnenie záverečného matu.
 Je pritom obdivuhodné ako pomocou
 bieleho kráľa sa čierni cvrčkovia vždy
 dostanú k blokovaniu dvoch echových
 diagonálnych poli matovej siete.
 Motorom celého deja je vlastne biely
 kráľ, ktorého pohyb pripomína
 prešľapovanie na mieste, v jednom
 prípade s tempovým motívom, ale
 záverečný dojem z tohoto pohybu je
 dokonalý. Najlepší viactáhový pomocný
 mat súťaže." [WID=69169]

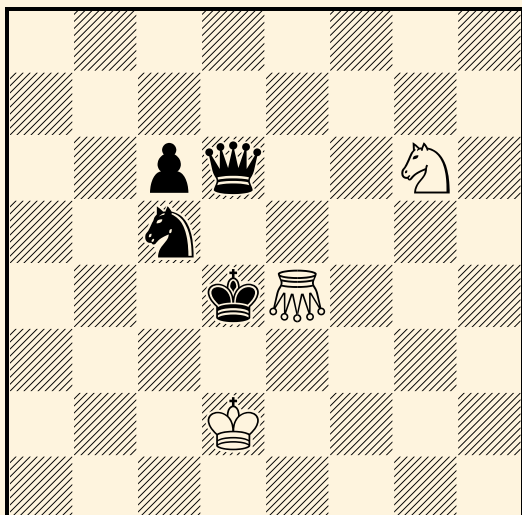


chameleon echo, exact echo, model mates

147. Václav Kotěšovec

5300 feenschach 86/1988

2. Prize



h#4 0.2.1.1... (3+4)

C+ **Grasshopper** ♖e4

1. - ♘e5 2. ♔d5 ♕e6 3. ♞e4+ ♚c2 4.c5
♜f3#

1. - ♜b7 2. ♞d7 ♕e7 3. ♔d5 ♚c3 4. ♞e5
♜f4#

Podle obrazce M.Bílého.

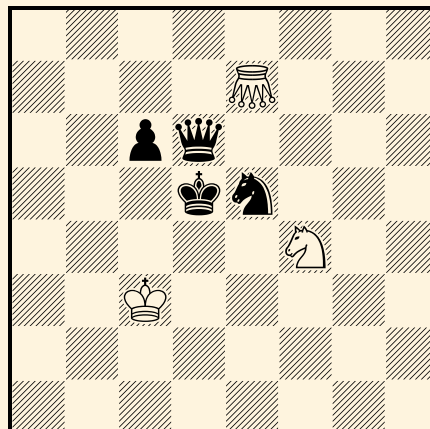
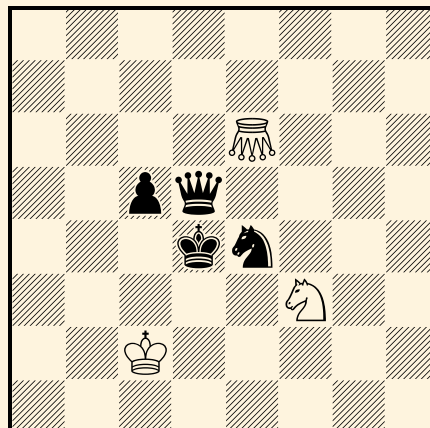
Rozhodčí Adam J. Sobey komentoval (feenschach 106/1992): "Chameleon mid-board ideal mates in a miniature is a charming idea." A k celému výsledku ještě (v dopise pořadatelů) dodává:

"A serious matter is the award of the second prize to Kotěšovec. Many will say that it is not his mattbild in the first place, and he would never have found the chameleon echo without the help of a computer. I reject both of those criticisms because it is the end-product that matters. If I am shown, for example, how to cut a diamond, and I have a lucky strike or two and produce a pure gem, no-one will remember how it came about: They will marvel at the diamond itself. These days the computer is being used more and more in the composition process and the

line between originality of computer program, and on the chess board is getting vaguer."

Reprodukována v Šachovém umění 11/1994 (v rubrice "Úspěchy našich skladatelů", 8544, str.321) a ve Phénixu 32/1995 (A1307, str.2866).

[MSaP161] [WID=12918]

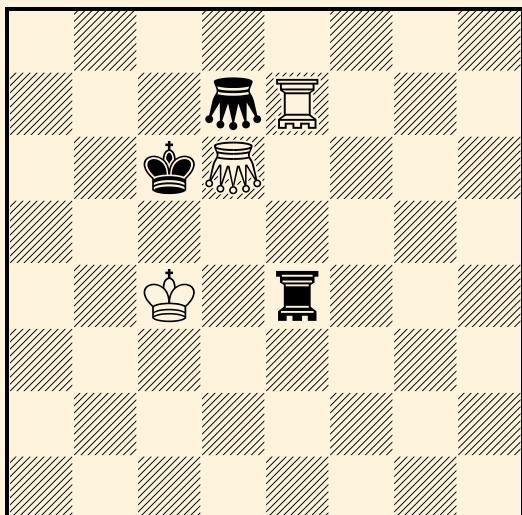


chameleon echo, exact echo, ideal mates

148. Václav Kotěšovec

3481 Šachová skladba 44/1994

2. Prize



h#4 2.1.1... (3+3)

C+ **Wazir** ♖e7/♞e4
Grasshoppers

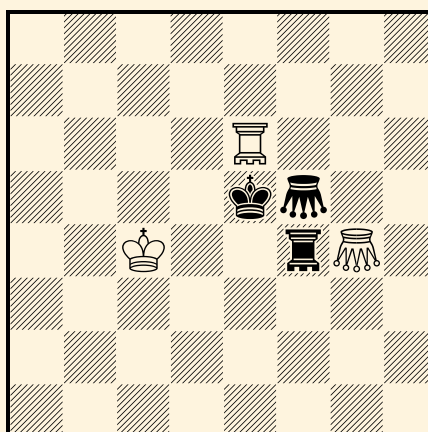
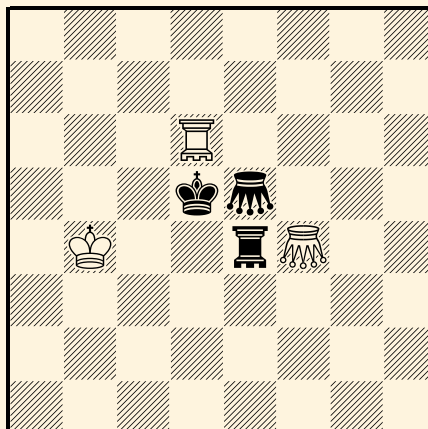
1. ♞f7 ♞d7 2. ♞c7 ♔b4 3. ♞e5 ♞f4
4. ♔d5 ♞d6#

1. ♞f4 ♞b6 2. ♔d6 ♞e6 3. ♞f5 ♞g4
4. ♔e5 ♞e6#

Komentář rozhodčího Ivana Skoby (Šachové umění 10/1995): "Barevné echo se vzácnou vyrovnaností obou variant. Neprobádaný vesmír exošachu vydává ze svých hlubin další skvost. Kolik nevšedních matových obrazců ještě skrývá? Je to obrovské pole pro trpělivé hledače pokladů."

Věnováno K.Mlynkovi k 50.narozeninám. V 2.českém albu (A214, 7.00 bodu).

[MSaP169] [WID=12925]

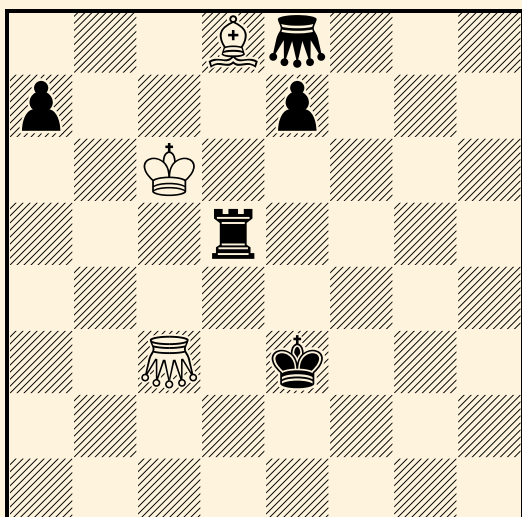


chameleon echo, exact echo, ideal mates

149. Václav Kotěšovec

718 Phénix 10/1990

3. Prize

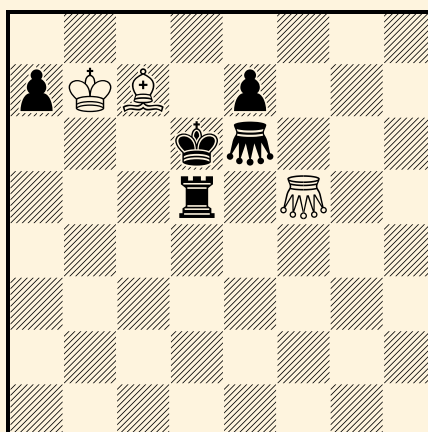
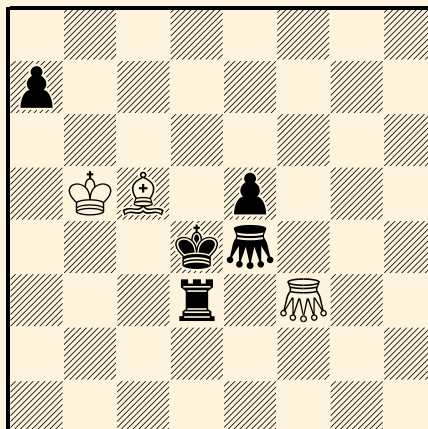


h#4 2.1.1... (3+5)

C+ **Grasshoppers**

1. e5 ♖f3 2. ♜d3 ♔b5 3. ♝e4 ♙e7
4. ♚d4 ♛c5#

1. ♝e6 ♖f3 2. ♔f4 ♗f5 3. ♚e5 ♔b7
4. ♚d6 ♛c7#



mono echo, model mates

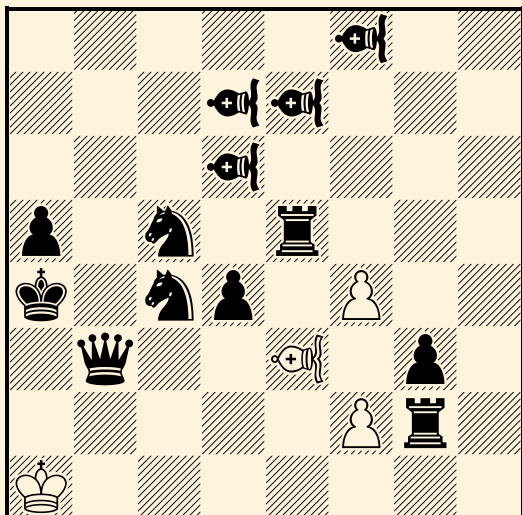
Řešitel A. Ettinger: "A nice echo which at first looked like 'mission impossible'."

Rozhodčí Jacques Rotenberg (Phénix 41/1996): "beaux mats inhabituels en écho. La cheville a7 est utile à chacune des solutions."

Reprodukována ve feenschachu 131 / 1999, str. 50. a v [Šachovém umění supplement 4-6/1998](#), kde v rubrice "Úspěchy našich skladatelů" Michal Dragoun píše: "Za dvojici nebarevných echových matů, jimž k větší dokonalosti chybí jen užití čPa7, který zajišťuje pouze korektnost, získal vysoké ocenění přední český skladatel exoprotblémů."

[MSaP166] [WID=10013]

150. Václav Kotěšovec
F0672 StrateGems 38/2007



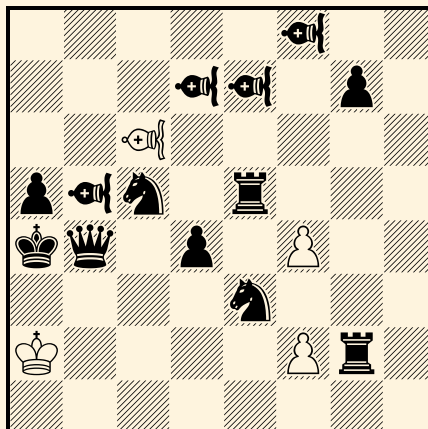
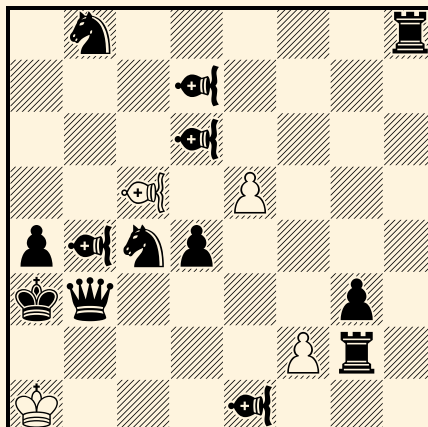
h#4 2.1.1... (4+13)
CIRCE
Bishopper
C+ ♖e3/♗d6,d7,e7,f8

1. ♖b4 ♗:c5(♞b8) 2. ♖fd6 ♗:e7(♖e1)
3. ♔a3 f:e5(♞h8) 4. a4 ♖c5#
1. ♔b4 f:g3(g7) 2. ♖:f4(f2) g:f4(♖f1)
3. ♖b5 ♔a2 4. ♞:e3(♖e8) ♖c6#

Barevné echo s bílým bělopolným i černopolným střelcovým cvrčkem. Za ortodoxních podmínek je taková změna barvy polí nerealizovatelná, ale v Circe šachu ano.

Maty jsou modelové a v matových obrazcích dochází k **posunu celkem 8 kamenů** (včetně mimo stojícího černého jezdce). Maximálním využitím Circe efektů je zajištěna jednoznačnost postupů v obou řešeních.

[WID=242271]

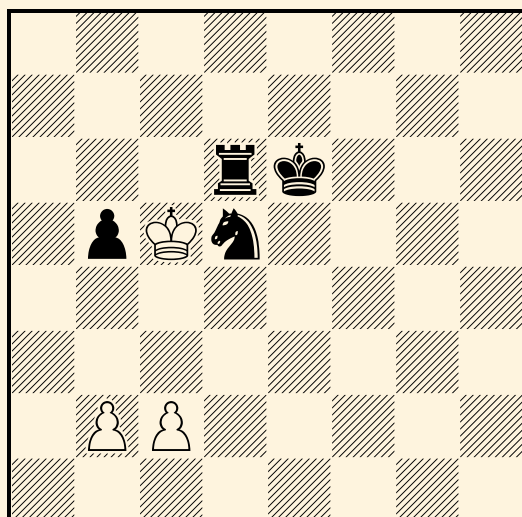


chameleon echo, model mates

151. Václav Kotěšovec

3183 Phénix 76/1999

3. Prize



h#5 2.1.1... (3+4)

C+

1. ♘c3 ♔b4 2. ♖d4+ ♕a5 3. ♔d5 ♔b6
4. ♕c4 ♕c6 5. b4 b3#

1. ♘e3 c3 2. ♖d5+ ♕b6 3. ♔d6 ♔b7
4. ♕c5 ♕c7 5. ♘c4 b4#

Rozhodčí Victor Sizonenko (Phénix 134/2004) doplnil ještě pokus "1.Tc6+? Rd4 2.Rd6 Rd3 3.Rc5 c3 4.Rc4??? Rc2 5.Tc5 b3# séquence paradoxale." a pokračoval: "Echo caméléon idéal. A sa beauté visible s'en ajoute une cachée - ce sont les essais logiques que j'appelle séquence paradoxale (où le paradoxe tient à une succession impossible de coups). S'il existait ici une telle séquence irréalisable conduisant à 5...b4#, alors la perfection physique se serait doublée d'une élégance logique."

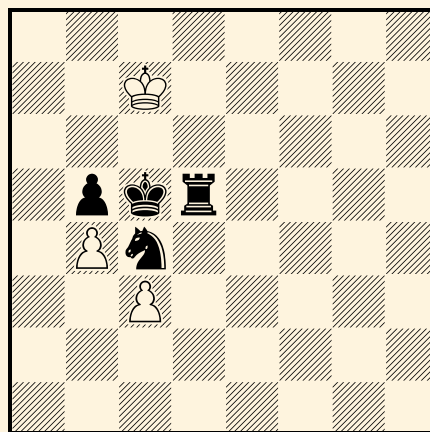
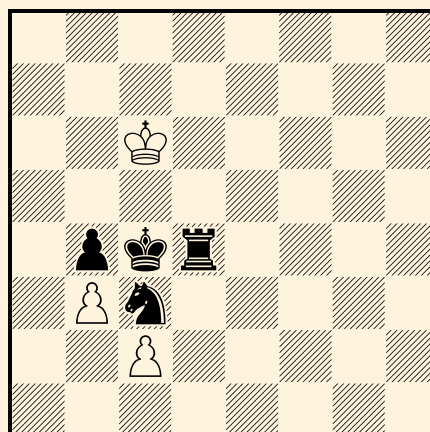
Při publikování řešení bylo uvedeno: Mats en echo caméléon en miniature. A řešitelé: "Comme c'est souvent le cas dans ce type de problèmes, la précision pour ordonner les coups est toujours très difficile à maîtriser, mais V.K. est un spécialiste!" (Vlaicu Crisan), "Tolles echo

in ideal-mate form. Prima" (Erich Bartel), "A classic" (Luigi Vitale).

Vyřešilo 9 řešitelů.

Reprodukována v Problemesis 43/2005 a v knize "Ideal-Mate Encyclopedia, vol.2", E.Albert 2000, č. 3399, str. 135., D14 ve 4.českém albu 6.5 bodu (rozhodčí: T.Garai: 6, C. Feather: 7).

[echoes14] [WID=52329]

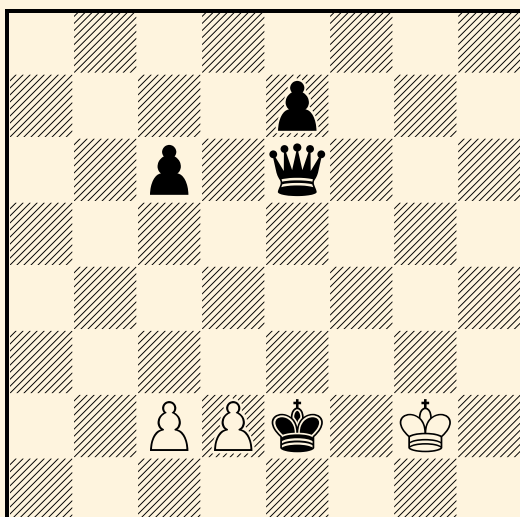


chameleon echo, exact echo, ideal mates

152. Václav Kotěšovec

11385 Ideal Mate Review 80/2000

Prize



h#5

2.1.1...

(3+4)

C+

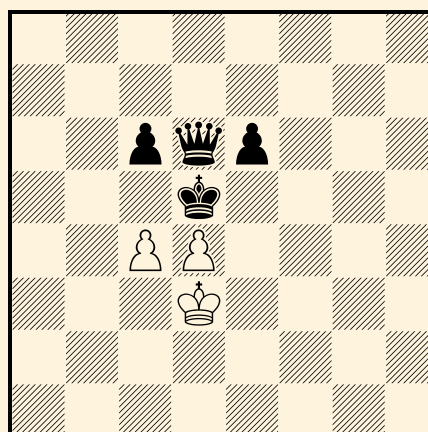
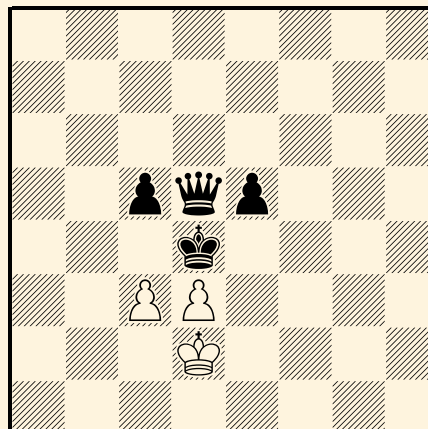
1. c5 d3 2. ♔e3 ♕f1 3. ♚d5 ♔e1 4. ♚d4
♕d2 5. e5 c3#

1. ♚d6 d4 2. ♔e3 ♕f1 3. ♔e4 ♕e2
4. ♚d5 ♕d3 5. e6 c4#

Ideální echo (ortodoxní).

Reprodukována v článku Františka Sabola: "Úspěchy české školy - I.", 6230 Šachová skladba 78/2003.

[echoes15] [WID=62726]

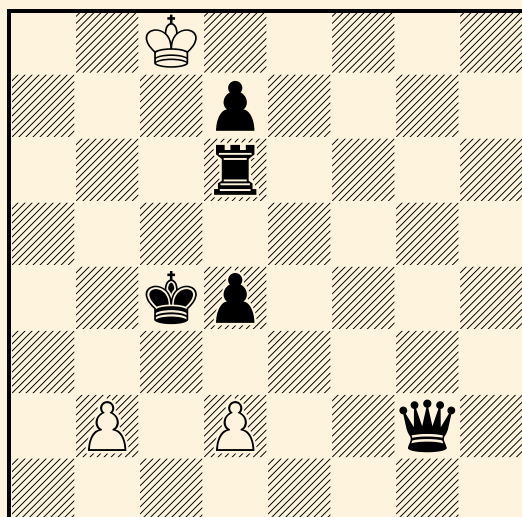


chameleon echo, exact echo, ideal mates

153. Václav Kotěšovec

11386 Ideal Mate Review 80/2000

Prize



h#5

2.1.1...

(3+5)

C+

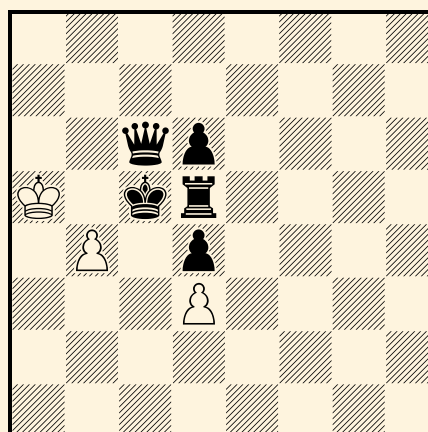
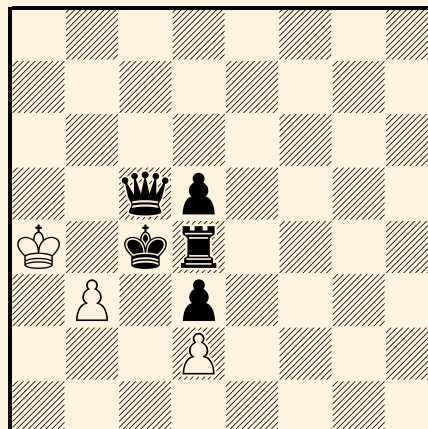
1. d3 ♔c7 2. ♖d4 ♔b6 3. ♚c6+ ♔a5
4. ♚c5+ ♔a4 5. d5 b3#

1. ♖d5 ♔b7 2. ♔c5 ♔a6 3. ♚g6+ ♔a5
4. ♚c6 d3 5. d6 b4#

Ideální echo (ortodoxní) s posunem 8 kamenů.

D20 ve 4. českém albu 6.0 bodu
(rozhodčí: T.Garai: 6, C. Feather: 6).

[echoes10] [WID=62727]

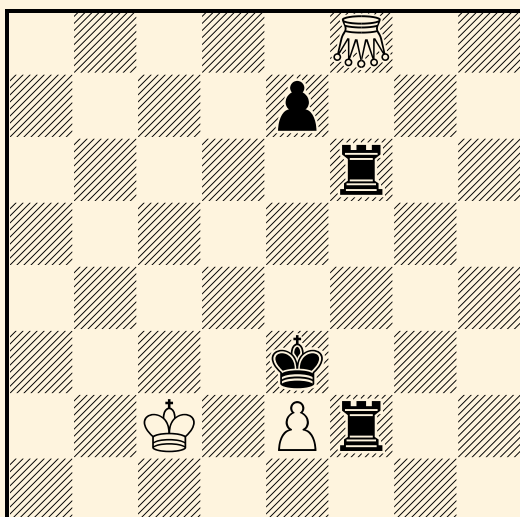


chameleon echo, exact echo, ideal mates

154. Václav Kotěšovec

11880 Ideal Mate Review 83/2001

Prize

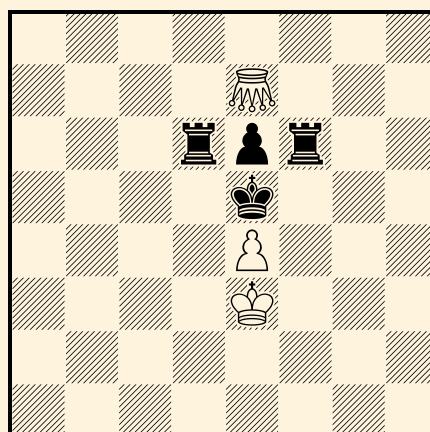
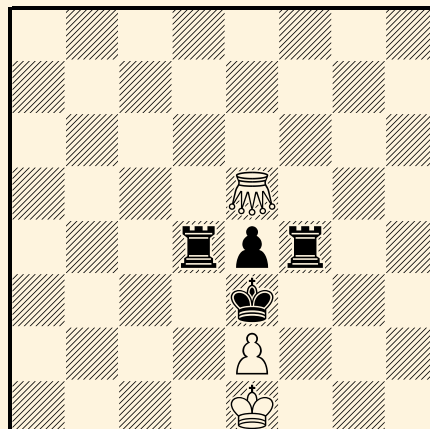


h#5 2.1.1... (3+4)

C+ **Grasshopper** ♖f8

1. ♖2f4 ♗d6 2.e5 ♔d1 3.e4 ♗g3
4. ♖d6+ ♕e1 5. ♖d4 ♗e5#

1. ♔f4 ♕d3 2. ♔e5 e4 3. ♖d6+ ♕e3 4.e6
♗c5 5. ♖f6 ♗e7#



Mono echo (na polích stejné barvy)

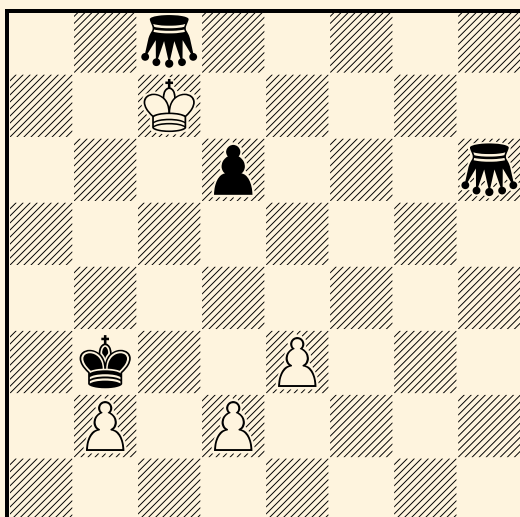
mono echo, exact echo, ideal mates

[echoes193] [WID=69176]

155. Václav Kotěšovec

11671 Ideal Mate Review 81/2001

Prize

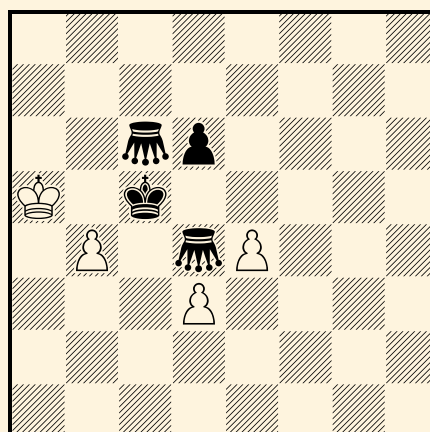
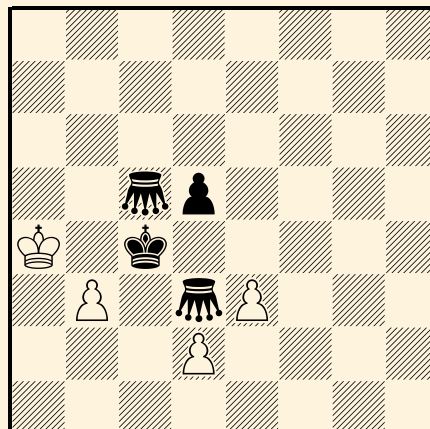


h#5 2.1.1... (4+4)

C+ **Grasshoppers**

1. d5 ♔c6 2. ♜c5 ♔b6 3. ♜a6 ♔a5
4. ♔c4 ♔a4 5. ♜d3 b3#

1. ♜cc6 ♔b6 2. ♔c4 ♔a5 3. ♔c5 d3
4. ♜d2 e4 5. ♜d4 b4#



Reprodukována v harmonii 80 / 2004, str. 107

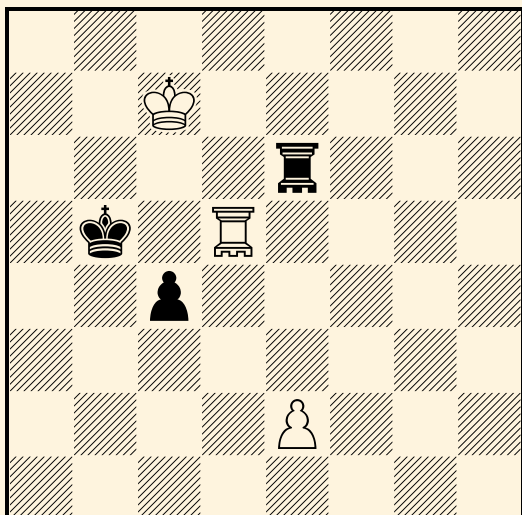
[echoes171] [WID=62741]

chameleon echo, exact echo, ideal mates

156. Václav Kotěšovec

10355 Ideal Mate Review 76/1999

Prize



h#5 2.1.1... (3+3)

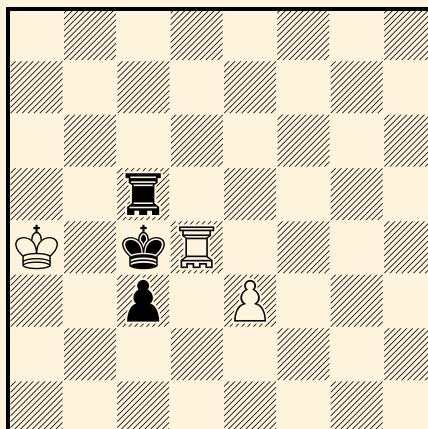
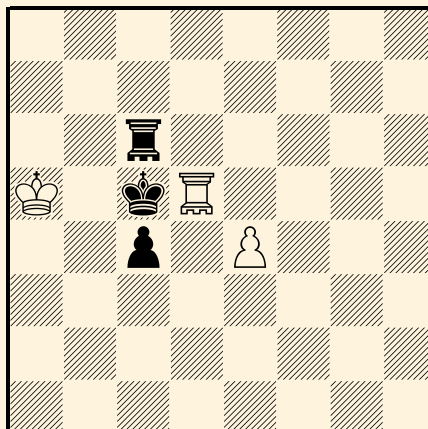
C+ **Wazir** ♖d5/♗e6

1. ♗d6 ♖e5 2. ♔c5 e4 3. ♔d4 ♔b6
4. ♗c6+ ♔a5 5. ♔c5 ♖d5#

1. c3 e3 2. ♔c4 ♔b6 3. ♗d6 ♔a5 4. ♗c6
♔a4 5. ♗c5 ♖d4#

Barevné echo.

[echoes203] [WID=62597]

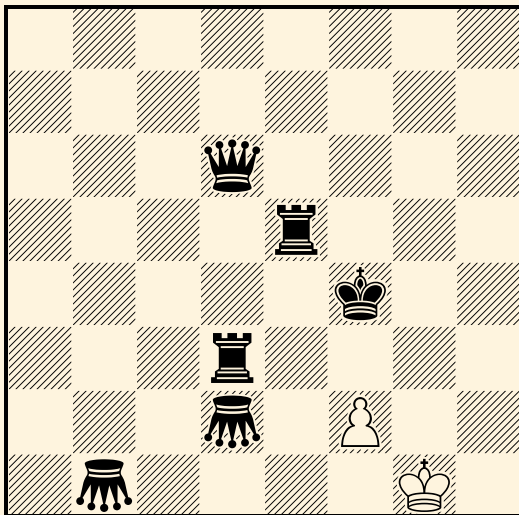


chameleon echo, exact echo, ideal mates

157. Václav Kotěšovec

72 "Umenie 64" 3/1997

1. Honorable Mention



h#5 2.1.1... (2+6)

C+ **Grasshoppers**

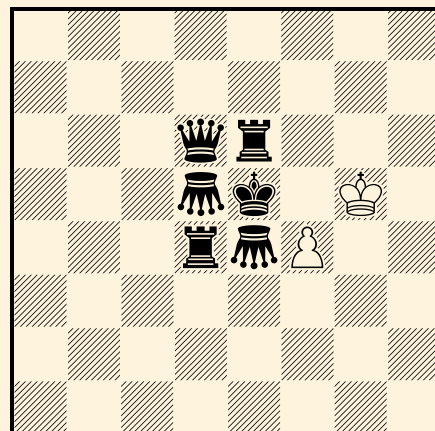
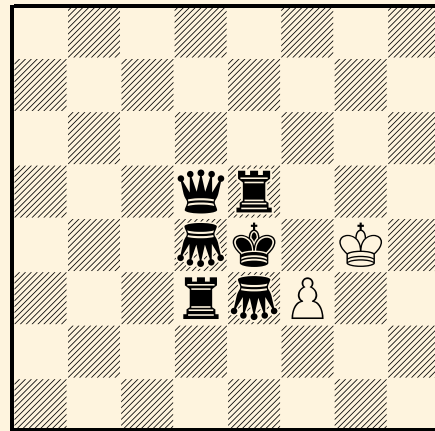
1. ♖d4+ ♔f1 2. ♖bg1 ♔g2 3. ♖e3 ♔h3
4. ♔e4 ♔g4 5. ♚d5 f3#

1. ♖e4 ♔h2 2. ♚d4 ♔h3 3. ♚e6 ♔h4
4. ♔e5 ♔g5 5. ♖d5 f4#

Rozhodčí Ladislav Salai (sr.) ve výsledku uvedl ("[Umenie 64](#)" 9/1998): "Elegancia dvoch riešení je umocnená poschodovým echom."

Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svojí [internetové stránce](#) s komentářem: "(0,1)-echo model mates."

[echoes168] [WID=62579]

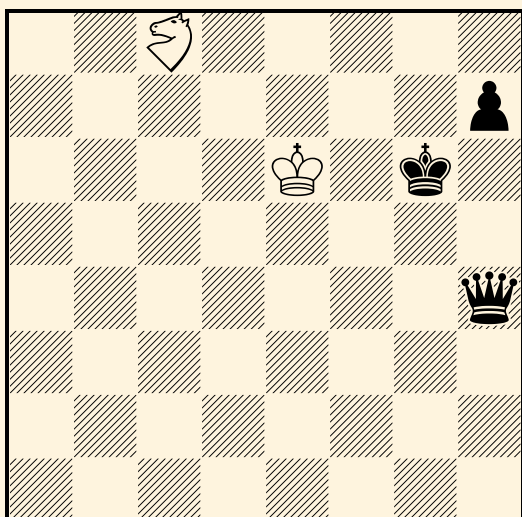


chameleon echo, exact echo, ideal mates

158. Václav Kotěšovec

7467 Thema Danicum 91/1998

3. Prize



h#5 0.2.1.1... (2+3)

C+ **Giraffe** ♖c8

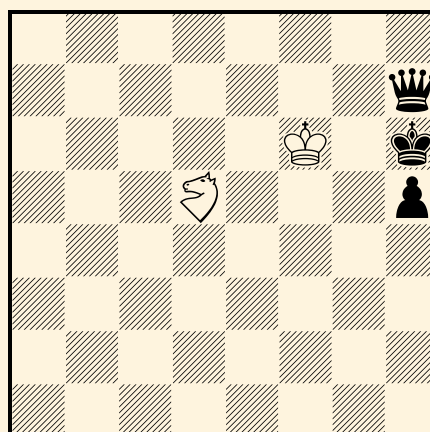
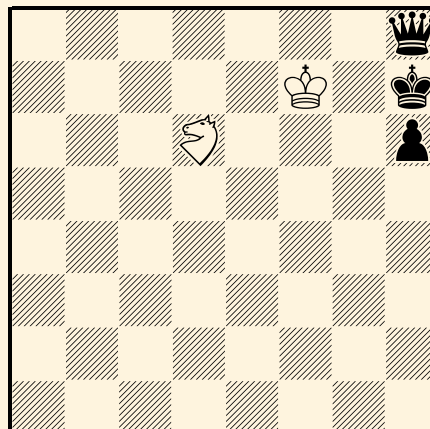
1. - ♖d4 2.h6 ♖h5 3.♔d4 ♕e7 4.♔h7
♕f7 5.♔h8 ♖d6#

1. - ♖b4 2.h5 ♖f5 3.♔h6 ♖e1 4.♔e4+
♕f6 5.♔h7 ♖d5#

Erich Bartel, co by řešitel, komentoval
"Ein wunderschönes Echo, Klasse!"

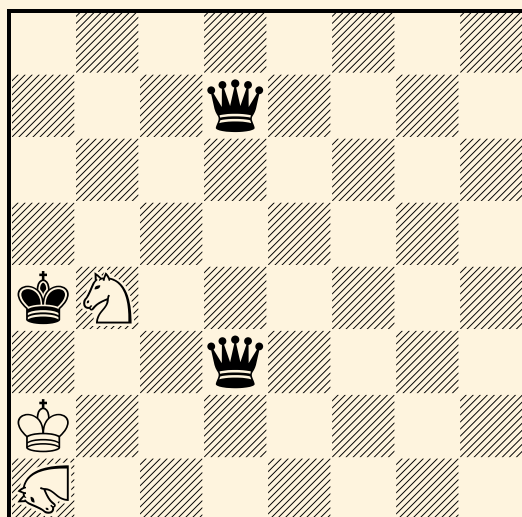
Rozhodčí Wenelin Alaikow byl stejného
názoru: "Originales und präzisiertes Spiel
mit schönen Chamäleon-Echo Matten."

[echoes224] [WID=62586]



chameleon echo, exact echo, ideal mates

159. Václav Kotěšovec
 F312 Probleemblad 5-6/2002
 Commendation



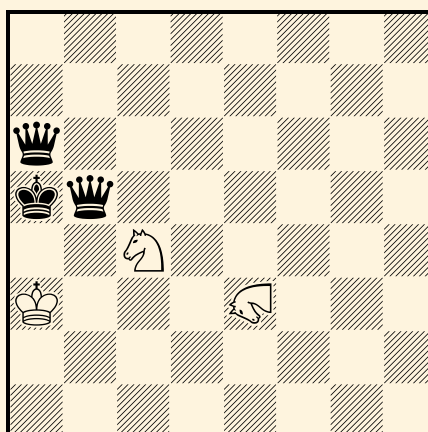
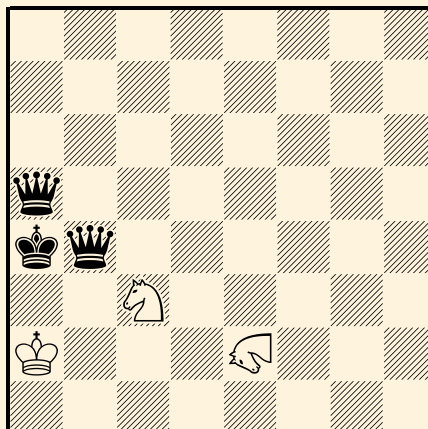
h#5 2.1.1... (3+3)
 C+ **Nightriderhopper** ♞a1

1. ♞e3 ♞g4 2. ♞e5 ♞c6 3. ♞dd4 ♞e2
 4. ♞a5 ♞d5 5. ♞db4 ♞c3#

1. ♞a5 ♞d5 2. ♞c2+ ♞a3 3. ♞b5 ♞e3
 4. ♞c8 ♞b6 5. ♞ca6 ♞c4#

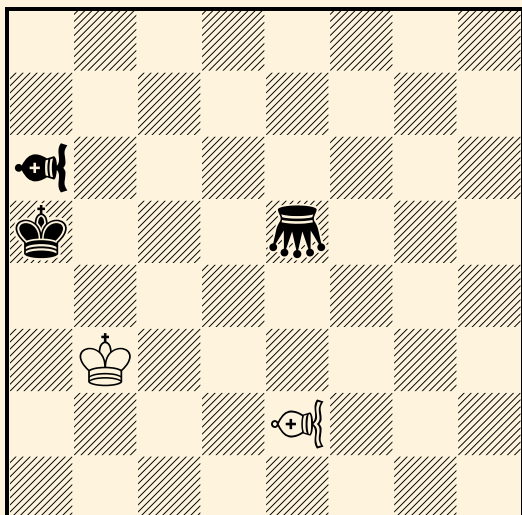
Rozhodčí Petko Petkov (Probleemblad 4/2004): "Nonstandard play with 'exotic force'." Řešitelé: "Beautiful chameleon echo" (Ger Blaauw). "The final position goes one step up; the mating move gives a double check to prevent QxS" (Fernand Joseph). "A nice chameleon echo" (Alex Ettinger). Reprodukována v článku Ericha Bartela "Der Marsch von Eck zu Eck", Problemkiste 169/2007, E10, str.12-15.

[echoes208] [WID=104318]



chameleon echo, exact echo

160. Václav Kotěšovec
 9759 Ideal Mate Review 73/1999
 Prize



h#6 2.1.1... (2+3)

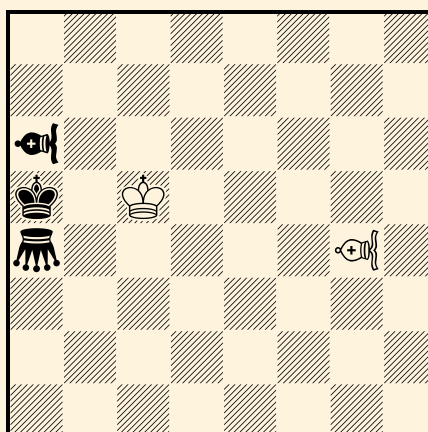
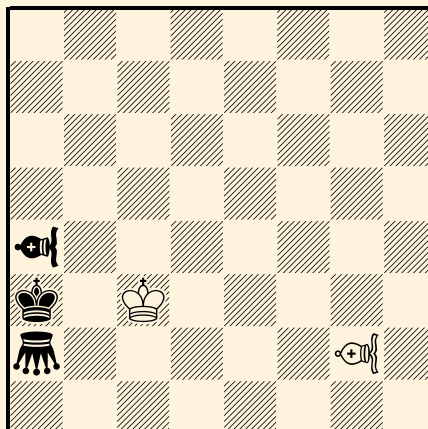
C+ **Flamingo** ♖e2/♗a6
Grasshopper ♞e5

1. ♖g5 ♔c4 2. ♔a4 ♖f8 3. ♔a3 ♔b5
 4. ♞a5 ♔c4 5. ♞a2 ♔c3 6. ♖a4 ♖g2#
 1. ♔b5 ♖f8 2. ♞a5 ♖g2 3. ♔b6 ♖a3
 4. ♞a2 ♔c4 5. ♔a5 ♔c5 6. ♞a4 ♖g4#

Šestitahových ech mnoho není. Zde je echo mono s posunem [0,2].

Rozhodčí Eugene Albert.

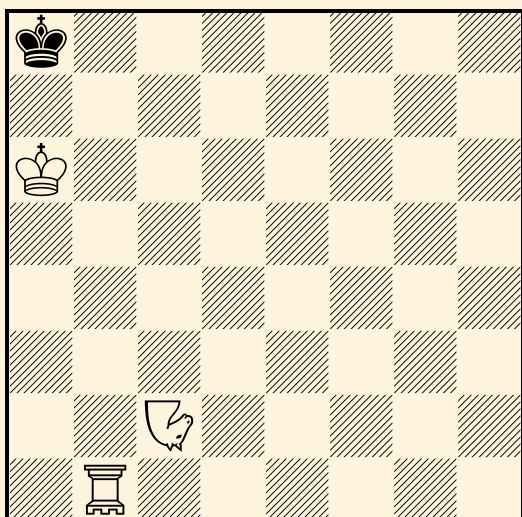
[echoes225] [WID=62592]



mono echo, exact echo, ideal mates

Flamingo je skokan [1,6]

161. Václav Kotěšovec
 3648 Šachová skladba 47/1995
 3. Príze

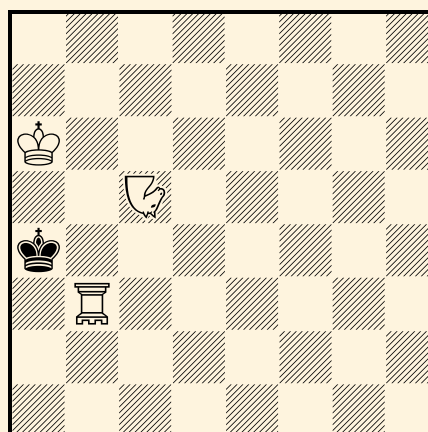
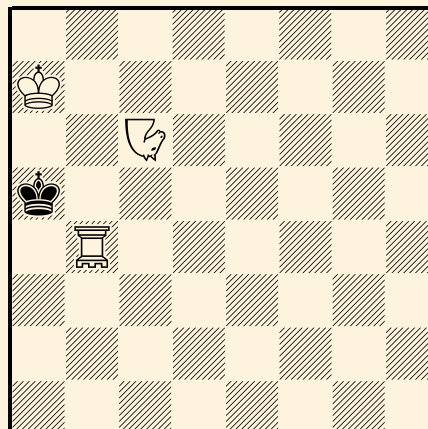


h#6 0.2.1.1... (3+1)

C+ **Wazir** ♖b1
Nightrider ♞c2

1. - ♖b2 2. ♔b8 ♖b3 3. ♔c7 ♔a7 4. ♔c6
 ♞g4+ 5. ♔b5 ♖b4+ 6. ♔a5 ♞c6#

1. - ♔a5 2. ♔b7 ♖b2 3. ♔c6 ♔a6 4. ♔c5
 ♞e1+ 5. ♔b4 ♖b3+ 6. ♔a4 ♞c5#



chameleon echo, exact echo, ideal mates

Barevné echo.

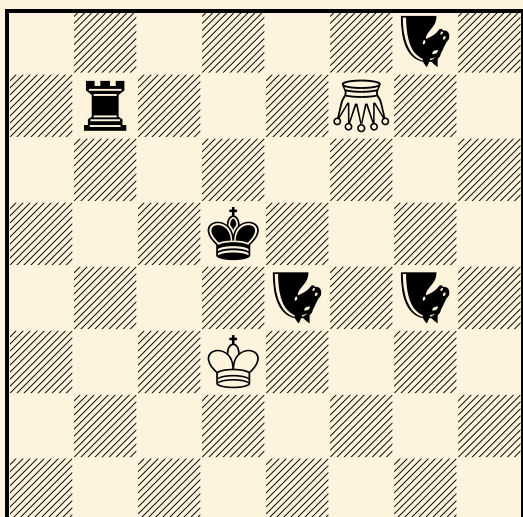
Rozhodčí Juraj Lörinc: "Dokonale analogický pohyb v dvoch riešeniach - druhým ťahom počínajúc - sa zakončí farebným echom modelového exomatu na okraji šachovnice."

[MSaP338] [echoes242] [WID=13080]

162. Václav Kotěšovec

1826 Phénix 25-26/1994

3. Honorable Mention

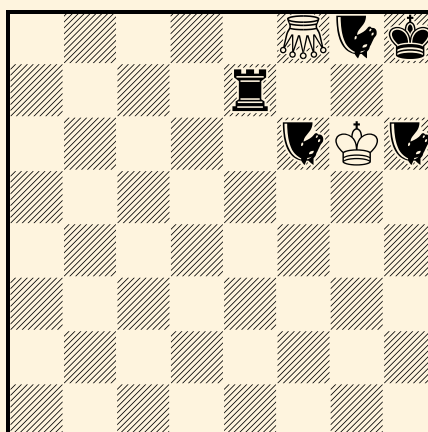
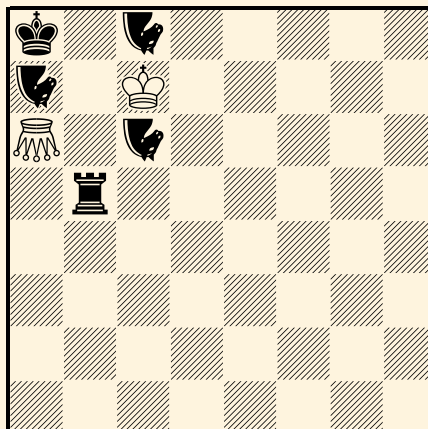


h#7 2.1.1... (2+5)

C+ **Nightrider** ♞e4,g4,g8
Grasshopper ♞f7

1. ♞a7 ♞c4 2. ♞c6 ♞d4 3. ♞ec8 ♞e5
4. ♞b5+ ♞e6 5. ♞b7 ♞d7 6. ♞a8 ♞c7
7. ♞gc6 ♞a6#

1. ♞ef6 ♞f5 2. ♞4h6 ♞c5 3. ♞e6 ♞e3
4. ♞f7 ♞f4 5. ♞g7 ♞g5 6. ♞h8 ♞g6
7. ♞e7 ♞f8#



chameleon echo, exact echo, model mates

Rozhodčí Bruno Kampmann (Phénix 65/1998): "un problème typique du style de l'auteur : une fois trouvée la position de mat finale, on essaye de construire la ou les plus longues solutions possibles. Les aidés sept coups à deux solutions ne courent pas les rues, c'est une belle réussite technique. On aime ou on déteste ce type de problèmes, personnellement j'adore... quoique les problèmes directs de ce type me paraissent encore supérieurs aux aidés."

Juraj Lörinc na své [internetové stránce](#):
"Nice corner echo."

Reprodukována v Problemesis 5/1998.

V 2. českém albu (A188, 9.50 bodu).

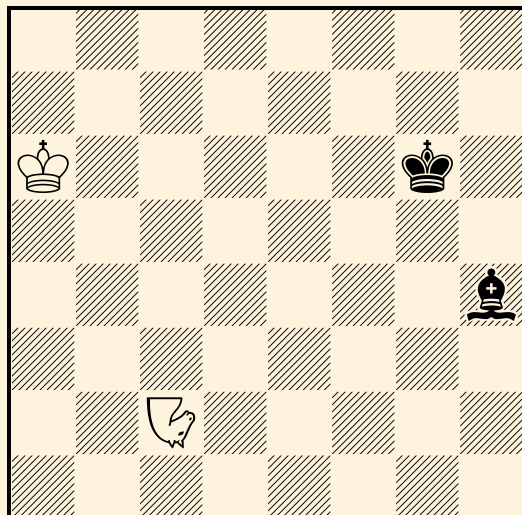
[MSaP178] [echoes265] [WID=12934]

163. Václav Kotěšovec

"Brada 70" 1995

Prize

2. Prize WJP 1995



h#11

0.2.1.1...

(2+2)

maximumber

C+ **Nightrider** ♞c2

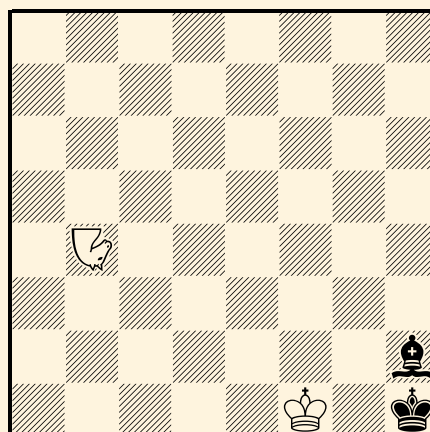
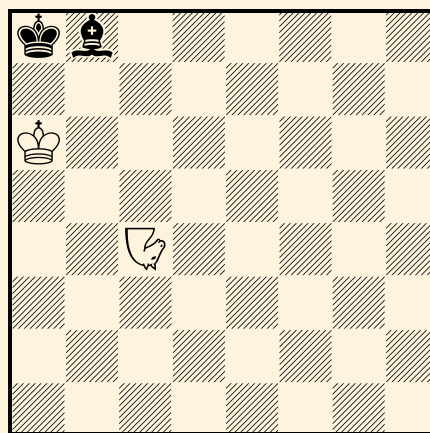
1. - ♞a3+ 2. ♔f7 ♞b5+ 3. ♔e8 ♞h2+
4. ♚f6! ♔b5 5. ♔d7 ♞f3+ 6. ♚e5! ♞g1
7. ♔c8 ♞c3 8. ♚h2 ♞e7+ 9. ♔b7 ♞a5+
10. ♔a8 ♔a6 11. ♚b8 ♞c4#

1. - ♞f8+ 2. ♔f5 ♞d4+ 3. ♔g4 ♞h6+
4. ♔h3 ♞f7+ 5. ♚g5! ♔b5 6. ♔g2 ♔c4
7. ♚c1 ♞d8+ 8. ♚f4! ♔d3 9. ♔h1 ♔e2
10. ♚b8 ♔f1 11. ♚h2 ♞b4#

Dvě dvojice přivázání černého střelce.

Rozhodčím byl Jaroslav Brada (výsledek Šachová skladba 49/1995). Kromě ceny za skupinu úloh v původní soutěži získala skladba ještě cenu v sekundární soutěži WJP (Wenigsteiner-Jahrespreis), kde byly hodnoceny úlohy uveřejněné v daný rok s maximálně 4 kameny. Reprodukována v rubrice "Tanagras échiquéens", Phénix 50/1997, str.3552, s komentářem: "Dans le II, le Fou noir se laisse clouer au bon moment. Mats dans deux coins opposés."

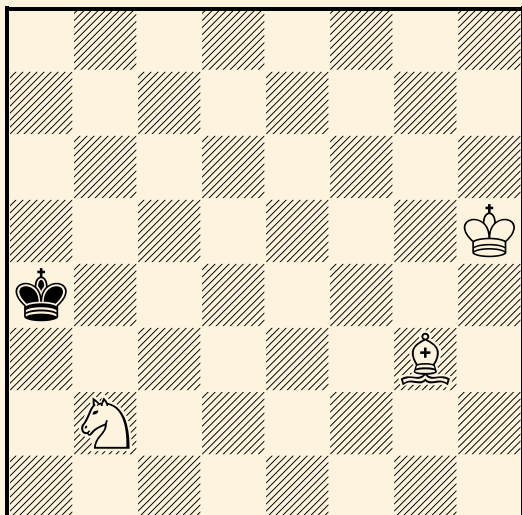
[MSaP434] [echoes402] [WID=13172]



2 pairs of pinnings of black bishop,
mono echo, ideal mates

164. Václav Kotěšovec

5194 Phénix 153/2006



h#19 0.2.1.1... (3+1)

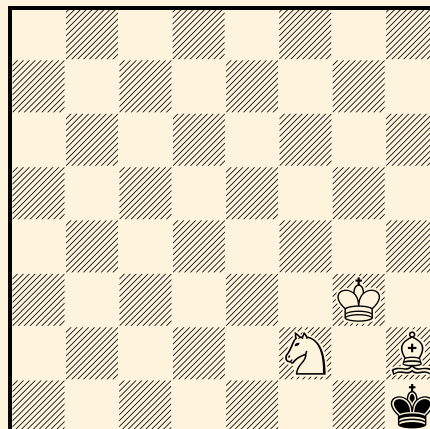
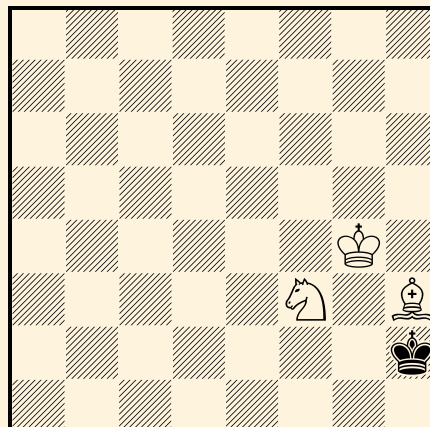
KÖKO

C+ **double maximummer**
PlatzWechselCirce

1. - ♔g4 2. ♔b3 ♘a4 3. ♔:a4(♘b3) ♘a5
4. ♔b5 ♘c4 5. ♔:c4(♘b5) ♘c3 6. ♔d3
♘e2 7. ♔:e2(♘d3) ♘e1 8. ♔d1 ♘h4
9. ♔c2 ♘b2 10. ♔b3 ♘c4
11. ♔:c4(♘b3) ♘c5 12. ♔d5 ♘e4
13. ♔:e4(♘d5) ♘f4 14. ♔e3 ♘f2+
15. ♔:f2(♘e3) ♘g2+ 16. ♔e2 ♘g1
17. ♔f1 ♘h4 18. ♔:g1(♘f1) ♘h3
19. ♔h2 ♘f3#

1. - ♘h4 2. ♔b3 ♘c4 3. ♔:c4(♘b3) ♘d4
4. ♔d3 ♘c2 5. ♔:c2(♘d3) ♘b2 6. ♔b1
♔g4 7. ♔a2 ♘g3 8. ♔b1 ♔f3 9. ♔c2
♘d3 10. ♔:d3(♘c2) ♘e3 11. ♔d4 ♘e5+
12. ♔:e5(♘d4) ♘g2 13. ♔:d4(♘e5)
♘h2 14. ♔e4+ ♔e3 15. ♔d3 ♔f2
16. ♔e2+ ♔g3 17. ♔f1 ♘f4 18. ♔g1
♘h3+ 19. ♔h1 ♘f2#

Barevné exaktní **poschod'ové echo** s posunem [0,1]. Podmínka PWC umožňuje změnu barvy pole střelce (v ortodoxním šachu na normální šachovnici je barevné echo s jedním střelcem nemyšlitelné).



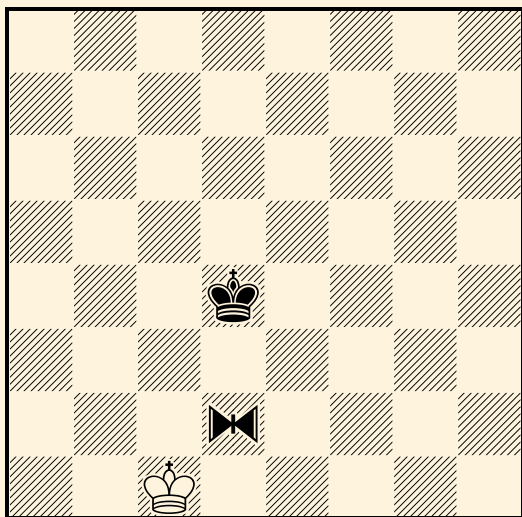
chameleon echo with same bishop (!),
exact echo

Vyřešili 3 řešitelé, publikován byl komentář jednoho z nich: "Mats en écho caméléon. Magnifique précision des coups !" (Vlaicu Crisan)

[WID=240530]

Je třeba si ještě uvědomit, že v počáteční pozici není černý král v šachu, protože po jeho teoretickém braní by zůstal bílý jezdec osamocen, což odporuje podmínce KÖKO.

165. Václav Kotěšovec
 4448 Problemkiste 113/1997
 2. Prize WJP 1997



h=22 * Equihopper ♞d2 (1+2)
C+ double maximummer

1. - ♔b2 2. ♞d6 ♔a3 3. ♞d2 ♔b4
 4. ♞d6 ♔a5 5. ♞d2 ♔b6 6. ♞d6 ♔c7
 7. ♞d2 ♔d8 8. ♞d6 ♔e7 9. ♞d2 ♔f6
 10. ♞d6 ♔g5 11. ♞d2 ♔f4 12. ♞h6 ♔g3
 13. ♔e3 ♔h2 14. ♔f2 ♔h3 15. ♔g1 ♔g4
 16. ♞f2 ♔h3 17. ♔h1 ♔g4 18. ♞h6 ♔f5
 19. ♞d4 ♔e4 20. ♞f4 ♔d3 21. ♞b2 ♔e2
 22. ♞h2 ♔f1=

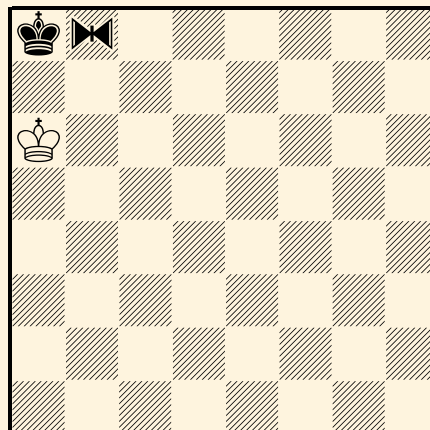
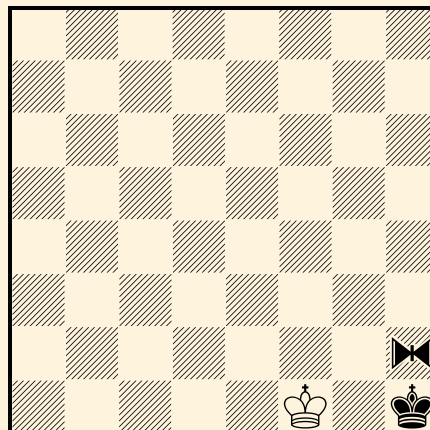
1. ♞d6 ♔b2 2. ♞d2 ♔a3 3. ♞d6 ♔b4
 4. ♞d2 ♔a5 5. ♞d6 ♔b6 6. ♞d2 ♔c7
 7. ♞d6 ♔d8 8. ♞d2 ♔e7 9. ♞d6 ♔f6
 10. ♞h6 ♔e7 11. ♞b8 ♔d8 12. ♞f8 ♔c7
 13. ♔c5 ♔b8 14. ♔b6 ♔c8 15. ♔a7 ♔d7
 16. ♞b6 ♔c8 17. ♔a8 ♔d7 18. ♞f8 ♔e6
 19. ♞d4 ♔d5 20. ♞d6 ♔c4 21. ♞b2 ♔b5
 22. ♞b8 ♔a6=.

Komentář řešitele: "Das bisher mit Abstand längste dreisteinige Hilfspatt!" (Hans Gruber) Úloha byla reprodukována ve Springarenu 75/1998 (str.183) a ve Phénixu 79/1999 (T2, str.4589) v rubrice "Tanagras echiqueens", kterou řídil Maryan Kerhuel. Tři skladby s pouhými 3 kameny byly uvedeny komentářem: "Le

jugement de Wenigsteiner pour 1997 est sorti depuis quelque temps déjà. Deux sur trois des problèmes retenus ne comportent que trois pièces!"

Moje skladba je pak uvedena: "L'auteur du T2 est un habitué du palmarès" a po řešení je doplněn komentář: "N'est-ce pas un peu gênant que les premiers coups des deux solutions soient les mêmes?"

[WID=62633]

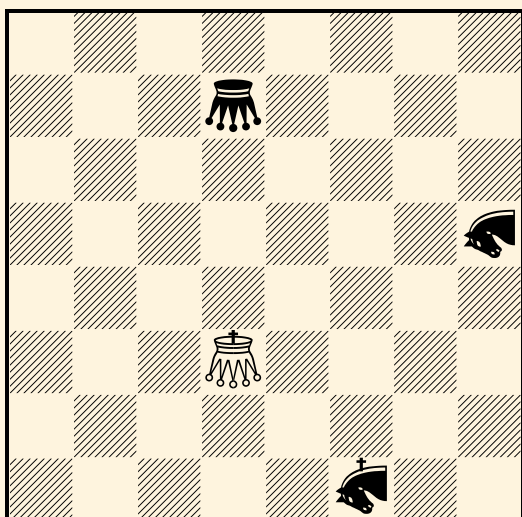


mono echo, exact echo, length record

166. Václav Kotěšovec

1608 Phénix 22-23/1993

4. Prize



h#26 2.1.1... (1+3)

Nightriderhopper

♞f1, h5

C+

Grasshoppers

royal ♞d3/♞f1

1. ♞d2 k♞d1 2. k♞b3 k♞d3 3. ♞b2
 k♞d1 4. k♞f1 k♞d3 5. ♞f4 k♞d1
 6. ♞g5 k♞g1 7. ♞e3 k♞d4 8. k♞d5
 k♞d6 9. k♞f1 k♞g3 10. k♞h5 k♞e5
 11. k♞d3 k♞g3+ 12. ♞h3 k♞e5
 13. k♞f7 k♞g3 14. ♞f3 k♞e3 15. ♞d3
 k♞c3 16. ♞b2 k♞a1 17. k♞c1 k♞d1
 18. k♞e5 k♞d4 19. ♞d5 k♞d6 20. ♞d7
 k♞f4 21. ♞h5 k♞d6 22. ♞b8 k♞f4
 23. ♞f6 k♞f7 24. ♞b8 k♞c7 25. ♞f6
 k♞e7 26. ♞f7 k♞g7#

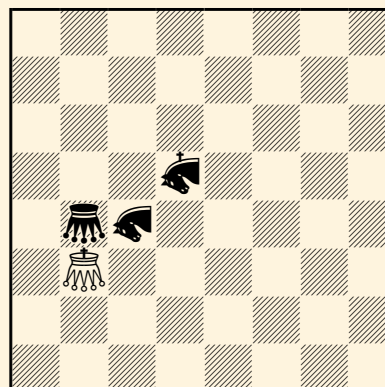
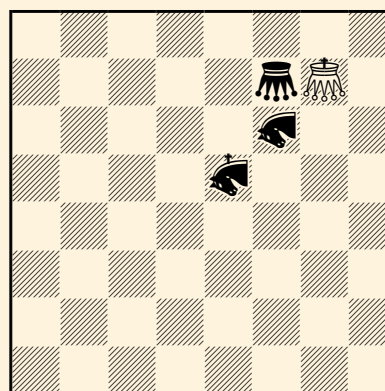
1. ♞b8 k♞d8 2. ♞f6 k♞d6 3. ♞d5 k♞d4
 4. ♞d3 k♞d2 5. k♞b3 k♞d4 6. ♞d5
 k♞d6 7. ♞a2 k♞g6 8. ♞c4 k♞e6+
 9. ♞f7 k♞g6 10. ♞f5 k♞e6 11. k♞h6
 k♞g4 12. k♞f2 k♞e6 13. ♞f7 k♞g6
 14. ♞f5 k♞e4 15. ♞d3 k♞c2 16. k♞b4
 k♞e4 17. k♞h7 k♞c2 18. k♞d5 k♞e4
 19. ♞d6 k♞c6 20. ♞b6 k♞e4 21. ♞d2
 k♞c6 22. ♞a8 k♞e4 23. ♞c4 k♞b4
 24. ♞a8 k♞b7 25. ♞c4 k♞b5 26. ♞b4
 k♞b3#

Pomocný mat 26. tahem s barevným echem a čtyřmi kameny. Při publikování řešení bylo pouze uvedeno: "Très difficile!" Rozhodčí Hans Gruber ve výsledku uvedl (Phénix 34/1995): "Un aidé à deux solutions exceptionnellement longues composé avec l'aide d'un ordinateur (il ne s'agit pas là d'une critique). On ne peut qu'être extrêmement impressionné par l'écho obtenu, les mouvements en cascade des Sauterelles et le mouvement pendulaire apparemment dépourvu de but."

Reprodukována ve feenschachu 128 / 1998, str.320-1 s komentářem rozhodčího Hanse Grubera: "Mit Computerhilfe (das ist kein Nachteil) wurde hier ein irrwitzig langer Hilfsmattzweispänner gefunden. Man kann ob dieses exakten Echos, der Grashüpfer-Kaskaden & der scheinbar sinnlosen Zwischenpendel nur beeindruckt sein und staunen!"

V 2. českém albu (A186, 10.00 bodu).

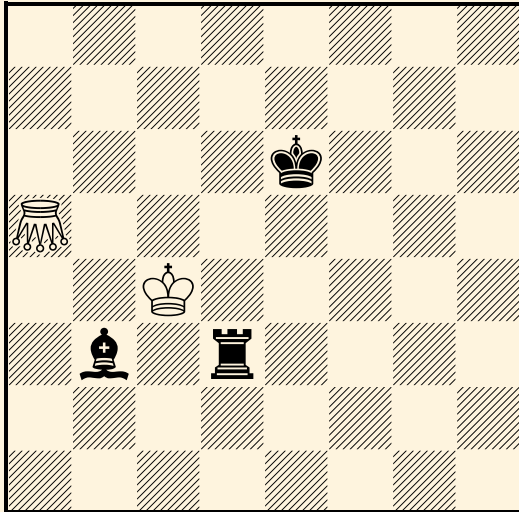
[MSaP183] [echoes285] [WID=12939]



chameleon echo, exact echo, model mates

167. Václav Kotěšovec

13331 Die Schwalbe 224/2007



h#31 0.2.1.1... **Grasshopper** ♞a5 (2+3)

KÖKO

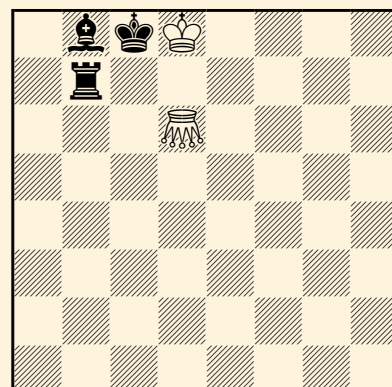
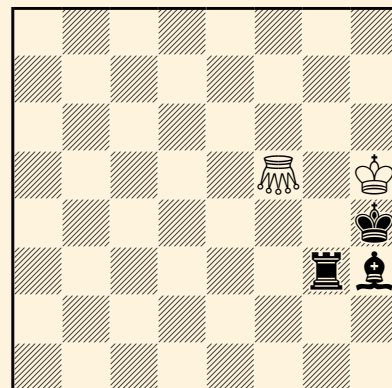
C+ **double maximummer**
PlatzWechselCirce

1. - ♔:d3(♞c4) 2. ♞e4 ♔:e4(♞d3)
3. ♞d7 ♔f5+ 4. ♔e5 ♔e4 5. ♞d3+ ♔f5
6. ♔f6 ♔g6 7. ♔g5 ♔h5 8. ♔a4 ♞a3
9. ♞:a3(♞d3) ♔g6 10. ♔c2 ♔f5
11. ♞:d3(♞a3) ♞e3 12. ♞b3+ ♔g4
13. ♔e4 ♞h6+ 14. ♔:h6(♞g5) ♞g3
15. ♞:g3(♞b3) ♔f5 16. ♞c3 ♞d3
17. ♔g5+ ♔g4 18. ♔f3+ ♔f5 19. ♔f6
♞g3 20. ♞e3 ♞:e3(♞g3) 21. ♔e4+ ♔e6
22. ♔g2 ♞h3 23. ♔d5+ ♔f5 24. ♔g2
♞f1+ 25. ♔:f1(♞g2) ♔g4 26. ♔g5+
♔h5 27. ♔:g2(♞f1) ♞h3 28. ♔:h3
(♞g2) ♔g6 29. ♔h4 ♞g4 30. ♔:g4
(♞h3) ♞f5 31. ♔h3+ ♔h5#

1. - ♔b5 2. ♞d7 ♞c5 3. ♞d4 ♞e3
4. ♞d7 ♞e7 5. ♔d5 ♞c7 6. ♔b7 ♞a7
7. ♔d5 ♞e7 8. ♔c6 ♞c7 9. ♞f7 ♞g7
10. ♞b7+ ♔a6 11. ♞f7 ♞e7 12. ♔e8
♞g7 13. ♞a7 ♔b7 14. ♔c6+ ♔:c6(♔b7)
15. ♔d7+ ♔d6 16. ♔d5+ ♔c5 17. ♔g8
♞c7 18. ♔c4 ♞:c4(♔c7) 19. ♔c8 ♞c6+
20. ♔d7 ♞e8 21. ♔:e8(♞d7) ♞b7
22. ♔d6 ♔b6 23. ♔f8 ♞b5 24. ♞g7 ♞b7

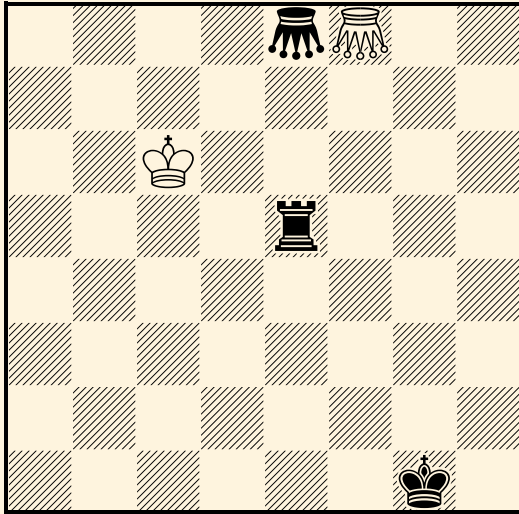
25. ♞:b7(♞g7) ♔c7 26. ♔d6+ ♔d8
27. ♔b8 ♞a7 28. ♔d7 ♔e7 29. ♔c8 ♞c7
30. ♔:c7(♞b8) ♞d6 31. ♔b8+ ♔d8#

Věnována Arnoldu Beine za sérii kvalitních úloh, které poslal do mého JT50. Komentáře řešitelů: "Zwei herrliche Köko-Matts auf verschiedenen Brett-hälften. Diese Matts habe ich mir vom Computer zeigen lassen und genüßlich nachgespielt. Eine Kraftleistung des Komponisten!" (Karl-Heinz Siehdnel), "Da wird man ja schon beim Nachspielen schwindlig. Gut, dass Popeye das Schreiben übernimmt" (Erich Bartel), "Vollaristokratische Tanagra-Miniatur, weißes Grashüpferminimal, mehrfach switch back" (Peter Heyl), "Das habe ich mir von Popeye zeigen lassen" (Bernd Schwarzkopf), "Die Löserfrage, warum 13.Ta7 kein Schachgebot ist, kann mit 'wegen KöKo' beantwortet werden und nach 13. - Kb7 (kein Selbstschach wegen KöKo!) ist 14.Lc6+ (sogar mit Doppelschach) der längste Zug." (A.Beine). [WID=247772]



chameleon echo, exact echo, model mates

168. Václav Kotěšovec
1391 Pat a Mat 55/2006



Grasshoppers

KÖKO

h#99 (2+3)

double maximummer

PlatzWechselCirce

C+

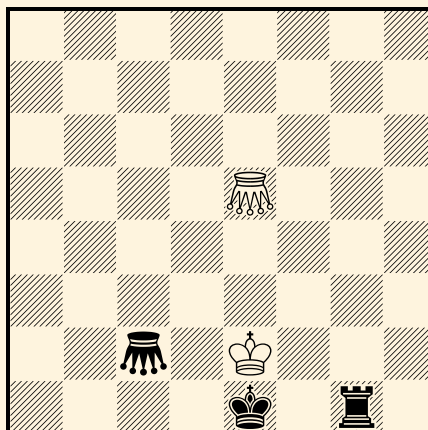
B) ♖e5→b2

A) 1. ♖b5 ♕d5 2. ♗e8 ♗d8 3. ♗e4 ♗d4
4. ♗e5 ♗f6 5. ♗g7 ♗h8 6. ♗c4 ♗f6
7. ♗e5 ♗d4 8. ♗c3 ♗b2 9. ♗a1
♕:c4(♗d5) 10. ♗h1 ♕:d5(♗c4)
11. ♗c6 ♕:c4(♗d5) 12. ♗c3 ♗d4
13. ♗e5 ♗f6 14. ♗g7 ♗h8 15. ♗d3 ♗f6
16. ♗e5 ♗d4 17. ♗c3 ♗b2 18. ♗a1
♕:d3(♗c4) 19. ♗h1 ♕:c4(♗d3)
20. ♗a3 ♕b4 21. ♗a5 ♗b5 22. ♗f1 ♗b3
23. ♗a2 ♗b5 24. ♗a6 ♗b3 25. ♗h2 ♗b5
26. ♗c4 ♗d3 27. ♗c2 ♗b1 28. ♗h2 ♗h1
29. ♗a4 ♗h3 30. ♗f2 ♕a3 31. ♗a2+
♕b4 32. ♗h2 ♗h1 33. ♗c4 ♗h3 34. ♗f2
♕c5 35. ♗c6 ♕b6 36. ♗a6 ♕a7 37. ♗h2
♗h1 38. ♗a8 ♗f1 39. ♗e2 ♗d3 40. ♗h2
♕b8 41. ♗c2 ♗b1 42. ♗c8+ ♕c7
43. ♗d8+ ♕b7 44. ♗c1 ♗b8 45. ♗c8
♗:d8(♗b8) 46. ♗c6 ♗a8 47. ♗a6 ♗a5
48. ♗a8 ♕c8 49. ♗d8+ ♕d7 50. ♗d6
♕e6 51. ♗a6 ♗a7 52. ♗c6 ♕d5 53. ♗c4
♕:c4(♗d5) 54. ♗d4 ♗e3 55. ♗b5 ♗c5
56. ♗b6 ♗a7 57. ♗b4 ♕:b5(♗c4)
58. ♗d4 ♗e3 59. ♗c6 ♗c5 60. ♗b6 ♗a7

61. ♗d6 ♕:c6(♗b5) 62. ♗b8 ♕d5
63. ♗d4 ♗e3 64. ♗d6 ♕e4 65. ♕f2 ♗g1
66. ♕e3 ♕f3 67. ♕f4 ♕g4 68. ♕g3 ♕h3
69. ♕f2 ♗e3 70. ♕g3 ♕g4 71. ♕h4 ♕h5
72. ♕g5 ♕g6 73. ♕f6+ ♕f5 74. ♕g5
♗h6+ 75. ♕:h6(♗g5) ♗e5 76. ♗f4 ♗g3
77. ♗h2 ♕g6 78. ♗f4 ♗e5 79. ♗d6 ♗c7
80. ♗b6 ♗a5 81. ♗a6+ ♕h7 82. ♗c6
♗c7 83. ♗b8 ♗c5 84. ♗h8+ ♕g6
85. ♗c4 ♗c3 86. ♗c2 ♗c1 87. ♕g5 ♗c3
88. ♗h7+ ♕h5 89. ♕h4 ♕g4 90. ♕g3
♕f3+ 91. ♕f2 ♕e2 92. ♕e1 ♕f1 93. ♕d2
♗e1 94. ♗g8 ♗c3 95. ♗g1 ♕e2+
96. ♕e1 ♕d3 97. ♗c2 ♗e3 98. ♗e4 ♗e5
99. ♗c2 ♕e2#

B) 1. ♗h2 ♗d8 2. ♗b5 ♕d7 3. ♗e8 ♗d6
4. ♗c6 ♗b6 5. ♗e8 ♕c6 6. ♗b5 ♗b4
7. ♗d7 ♕:d7(♗c6) 8. ♗e8 ♕:e8(♗d7)
9. ♗f2 ♕:d7(♗e8) 10. ♗f8 ♕d8 11. ♗f1
♕e7 12. ♗f8 ♗:f8(♗b4) 13. ♗e6 ♗d6
14. ♗e8 ♗a3 15. ♗b2 ♗f8 16. ♗h2 ♗d6
17. ♗f2 ♗f8 18. ♗:f8(♗f2) ♕:f8(♗e7)
19. ♗e1 ♕f7 20. ♗e7+ ♕f6 21. ♗e1 ♗f7
22. ♗e7 ♗d7 23. ♗c6 ♗b5 24. ♗g6 ♕g5
25. ♗h7 ♗h5 26. ♗:h5(♗h7)+ ♕h4
27. ♗:h7(♗h5) ♗h8 28. ♗h5 ♕g4
29. ♗h1 ♕f5 30. ♗h7 ♗h6 31. ♗e4 ♗h8
32. ♗h1 ♕:e4(♗f5) 33. ♗h7 ♗h6
34. ♗d3 ♗h8 35. ♗h1 ♕:d3(♗e4)
36. ♗h7 ♗h6 37. ♗c2 ♗h8 38. ♗h1
♕:c2(♗d3) 39. ♗h7 ♗h6 40. ♗b1 ♗h8
41. ♗h1 ♕:b1(♗c2) 42. ♗h7 ♗h6
43. ♗g7 ♗f8 44. ♗g2 ♕b2 45. ♗g8 ♗h8
46. ♗g2 ♗a1 47. ♗h2+ ♗h1 48. ♗c2+
♕c3 49. ♗b2+ ♕d3 50. ♗h2 ♗f1
51. ♗c2 ♗c4 52. ♗h2 ♗e2 53. ♗f2 ♗c4
54. ♕f1 ♗e2 55. ♗d2 ♗c4 56. ♗e2
♗:e2(♗c4) 57. ♗c1 ♗c4 58. ♗:c4(♗c1)
♗c5 59. ♗c1 ♕e3 60. ♗c4 ♗f2 61. ♗f4
♗c2 62. ♗b2 ♗a2 63. ♗d4 ♗c2 64. ♗e5
♕:d4(♗e3) 65. ♗e2 ♗f2 66. ♗e4
♕:e3(♗d4) 67. ♗c4 ♗:d4(♗f2) 68. ♗d2
♗d1 69. ♗g2 ♗g1 70. ♗d2 ♗d4
71. ♗g2 ♗f2 72. ♗g3+ ♗h4 73. ♗g1

♖b4 74. ♜a4 ♔e2+ 75. ♚g2 ♔f3+
 76. ♚h1 ♔f2 77. ♜c4 ♜d4 78. ♜e4
 ♜:g1(♜d4) 79. ♜c4 ♜e3 80. ♜f4+ ♜g5
 81. ♜g4 ♔e3 82. ♜e4 ♔d4 83. ♜g4 ♜g3
 84. ♜f2 ♜e1 85. ♜c4 ♜g3 86. ♜h2 ♔c5
 87. ♜c6 ♔b6 88. ♜h4 ♔c5 89. ♜b4
 ♔:b4(♜c5) 90. ♜c3 ♜b3 91. ♜c2 ♜d1
 92. ♜c4 ♔c5 93. ♜c1 ♜b1 94. ♜c3 ♔d4
 95. ♜e3 ♔:e3(♜d4) 96. ♜f4 ♔:f4(♜e3)
 97. ♜g4 ♔:e3(♜f4) 98. ♜f2 ♔:f2(♜e3)
 99. ♜h3 ♔g1#



Obe pozice vytvářejí **barevné echo**
 (když vezmeme 3 kameny ♔ - ♚ ♜ tak
 exaktní, se 4 kameny ♔ ♜ - ♚ ♜ má bílý
 cvrček jinou vzdálenost od dvojice králů).
 Echo je otočené o 90°.

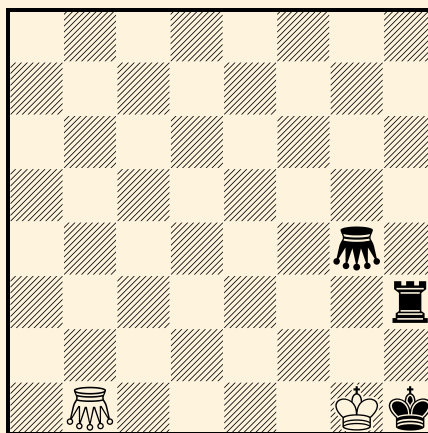
Věnováno Juraji Lörincovi.

[WID=234082]

echo chameleon, rotated 90°

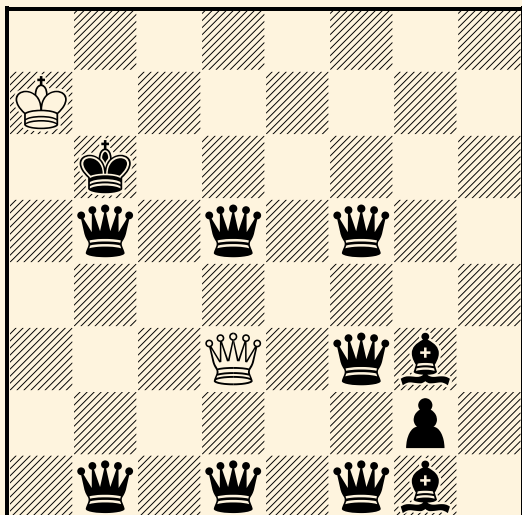
model mates

length record



169. Václav Kotěšovec

3417 Phénix 84/2000



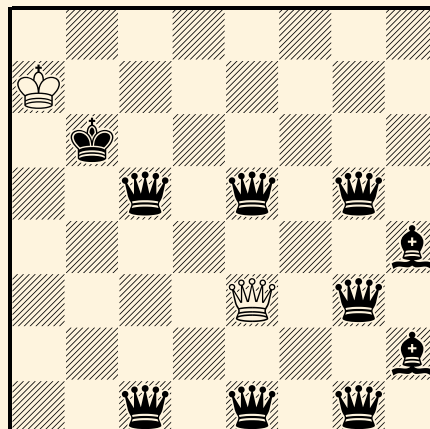
sh= =20 **Madrasi RI** (2+11)
C+ **minimumber**

1. ♔h4 2. ♔h2 3. g1 ♖ 4. ♖g2 5. ♖f2
6. ♖e2 7. ♗g1 8. ♖d2 9. ♗de1 10. ♖c2
11. ♗bc1 12. ♖c3 13. ♖c4 14. ♗bc5
15. ♖d4 16. ♗de5 17. ♖e4 18. ♗fg5
19. ♖e3 20. ♗fg3 ♗:e3= =

Úloha demonstruje, že **echo** lze zpracovat i v úlohách s jedním řešením! Barevné echo 1+7 dam a mono echo 2 střelců, celkem echový posun 10 kamenů proti počáteční pozici. Zkrotit tolik dam se podařilo díky podmínce minimálníku (černý smí dělat jen geometricky nejkratší tahy).

Vlaicu Crisan komentoval: "Paralysie septuple et position finale piquante!" Přezkoušení Alybadixem (za podmínky, že černý nesmí brát bílou dámu, což v případě této skladby ještě zajišťuje 100% přezkoušení) trvá dnes jen 6 minut. Je třeba ještě dodat, že dvojice zparalyzovaných králů není nadbytečná a brání duálu - jinak by mohla jít ve 14.tahu černá dáma kromě c5 i na b6.

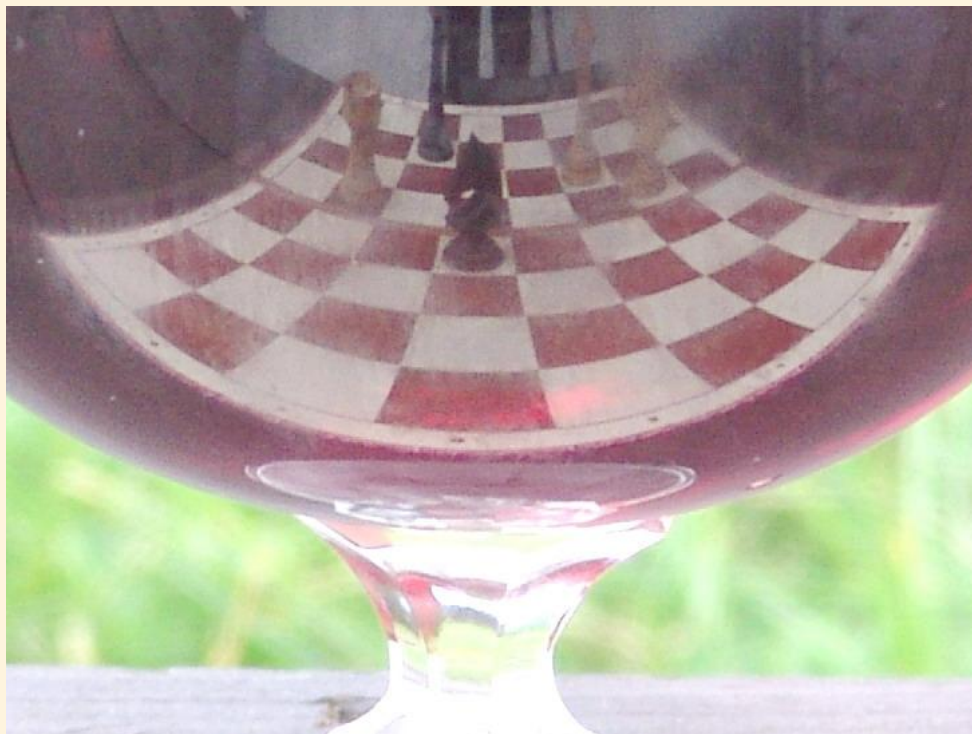
[WID=62709]



Dvojpatová pozice

Echo shift of 10 pieces (8 queens and 2 bishops) between mating and start position.

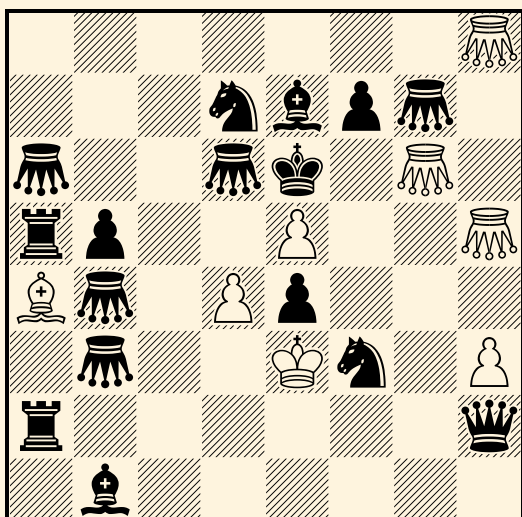
Různé pomocné maty a paty Other helpmates and helpstalemates



170. Václav Kotěšovec

2296 feenschach 40/1977

2. Prize



h#2 Grasshoppers (8+16)

B) - ♖h3, h1=a1
(rotate 90°)

A) 1.e:d3 e.p. ♔e4 2.f5 e:f6 e.p.#

B) 1.d:e3 e.p. ♚:c7+ 2.e5 d:e6 e.p.#

Zde je třeba **retrográdní analýza** a předpokládá se, že cvrčci vznikli proměnou pěšců. Rozhodčím soutěže byl Peter Kniest ([feenschach 48/1979](#)): "Bei Aufgaben dieser Art ist es unumgänglich, dass Märchenfiguren durch Bauernumwandlungen entstanden sind. Denn nur mit dieser Annahme ist der wichtige, alles ausmachende letzte weisse Zug in beiden Stellungen zu bestimmen. Der e.p.-Schlag im 1.Zug durch Schwarz findet ein Echo bei Weiss im Mattzug. Eine Verbindung, die auch konstruktiv überzeugt."

Hodnocení řešitelů 3.5-II, ti skladbu bohatě komentovali: Lois + Pancaldo: "Spectacular quadruple e.p. capture in a construction particularly difficult to get", F. Hariuc: "Ausgezeichnete Darstellung von vier e.p. - Schlägen mit Retropfeffer gewürzt!", Thomas Kühn: "Originelles

Thema, allerdings wenig anziehende Stellung", F. Hörich: "Das Stück hat mir die Sprache verschlagen! Ein Volltreffer! Trotz scheinbarer Überladung sogar ökonomisch in Bezug auf den Retro-Nachweis!", Hans Moser: "Nach Stunden harter Arbeit kam mir endlich die Idee mit dem e.p. - Schlag!", H.Axt: "toll! rekord?"

Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svojí [internetové stránce](#) s komentářem: "Wow, retroanalysis with grasshoppers and although trivial once you get this idea, 4 e.p.s are very good achievement!"

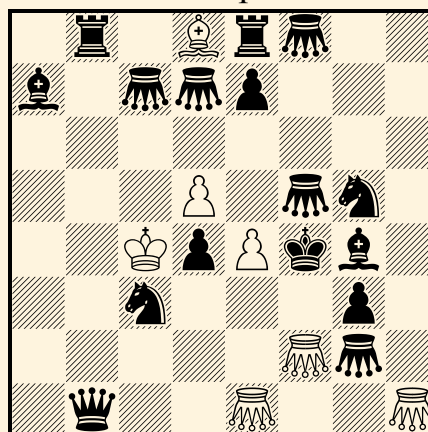
Úloha byla reprodukována v Problemas 11/1980, str.254.

V **Albu FIDE** 1977-79 (656, str.130).

V [3.CS-Albu](#) (6.50 bodu).

[MSaP71] [WID=8894]

otočená pozice

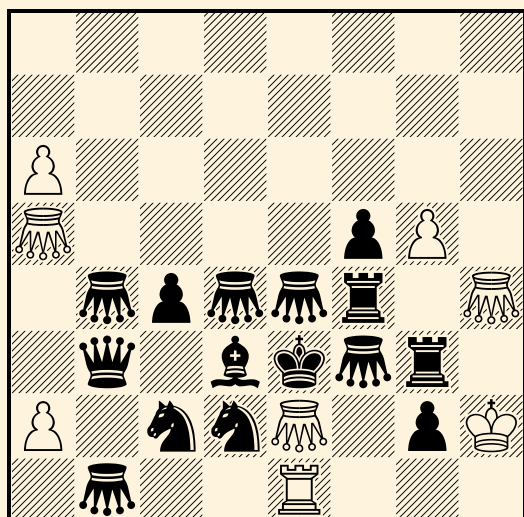


h#2

(7+16)

Pravidlo, že exokameny vznikly proměnou pěšců se ovšem používá pouze v případech úloh s retrográdní analýzou, jinak není dodržováno a počet exokamenů není nijak omezen.

171. Václav Kotěšovec
6851 Šachové umění 6/1985
3. Prize



h#2 4.1.1.1 (8+15)
C+ **Grasshoppers**

- 1.g1 ♖ ♗a1 2. ♖f1 ♗c1# (přes ♘)
 1.g1 ♞ ab3 2. ♞e2 ♗c3# (přes ♙)
 1.g1 ♚+ ♔h1 2. ♚f2 ♗a7# (přes ♗)
 1.g1 ♗ g6 2. ♗gg4 ♗g5# (přes ♖)

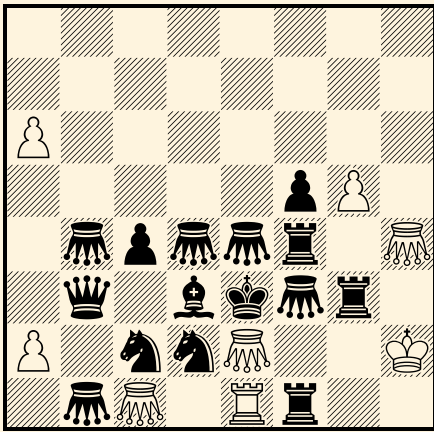
Ve čtyřech řešeních se černý pěšec vždy promění (v **cyklicky posunutém pořadí**) na takový kámen, který sám zablokuje, aby přes něj mohl matovat bílý cvrček.

Rozhodčí Marián Križovenský uvedl: "Cyklus uspokojující viac skladateľsky ako riešiteľsky, ale pôsobivejší viac riešiteľsky ako skladateľsky. Výborný nápad na jedno použitie." Reprodukovaná v Caissas Schloßbewohner III 1987 (str. 89) a ve [feenschachu 89/1988](#). Tiskovou chybou (nebo to byl záměr?) byla ale reprodukována s ♜a6. Je zajímavé, že tato pozice je též korektní a je k diskusi, zda ušetření bílého pěšce vyváží skutečnost, že černí cvrčci nemohli vzniknout proměnou pěšců.

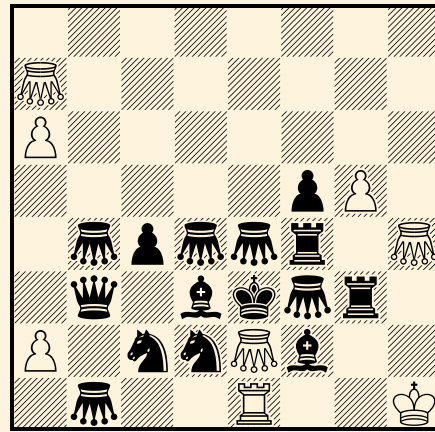
U úlohy byl uveden komentář: "SAUV (Superallunterverwandlung) zwecks Block für den Bock."

V [6.CS-Albu](#) (8.25 bodu).

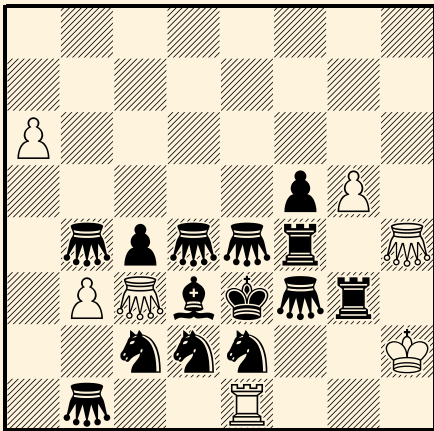
[MSaP69] [WID=12831]



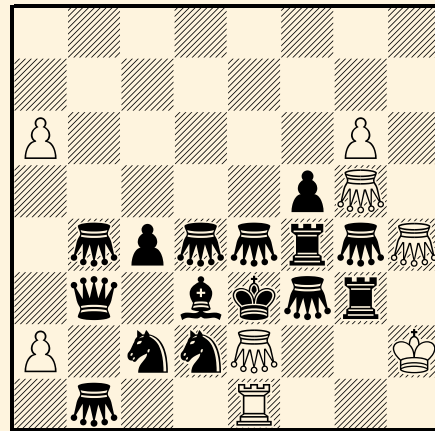
Matuje ♛c1 přes ♞d2 (ústupové pole mu blokuje ♖f1). ♞/♖



Matuje ♛a7 přes ♞d4 (ústupové pole mu blokuje ♖f2). ♞/♖

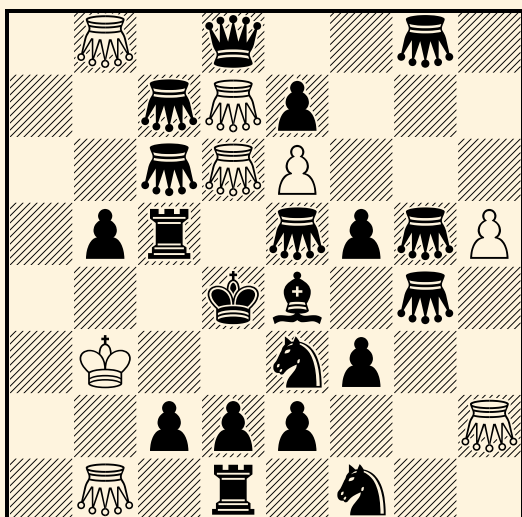


Matuje ♛c3 přes ♞d3 (ústupové pole mu blokuje ♞e2). ♞/♞



Matuje ♛g5 přes ♞f4 (ústupové pole jí blokuje ♖g4). ♖/♞

172. Václav Kotěšovec
 421 Rex Multiplex 13/1985
 3. Honorable Mention



h#2 4.1.1.1 (8+20)

C+ **Grasshoppers**

- 1.cb1 ♔ ♖h6 2. ♔ad3 ♖hf4# (přes ♔)
 1.c1 ♖ ♖1:f5 2. ♖1c4 ♖b6# (přes ♖)
 1.e1 ♞ ♖8b4 2. ♞1g2 ♖f2# (přes ♞)
 1.e1 ♖ ♖e8 2. ♖1c3 ♖h8# (přes ♖)

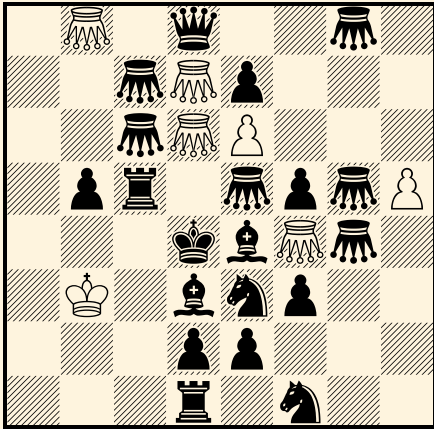
Zatímco v úloze č.171 bylo blokování cvrčků provedeno v cyklickém pořadí, zde je v **normálním** pořadí kamenů (1:1).

Rozhodčí Gerhard Schoen (Rex Multiplex 21/1988, výsledek "Divers 85" ve žluté příloze bez čísel stránek) k úloze poznamenal: "harmonieuse motivation des promotionss noires dans toutes les phases." Dále uvedl, že se pokoušel ve skladbě ušetřit materiál, ale bez úspěchu, nutné by bylo jiné schéma.

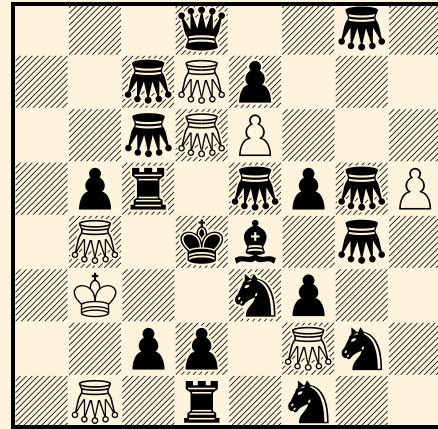
Tato úloha byla ještě reprodukována v [Šachovém umění 7/1989](#).

Juraj Lörinc uvedl na své [internetové stránce](#): "Black 4 times promotes to a piece subsequently blocking the piece of the same type over which is then given grasshopper mate. Idea needed a lot of material, but it is very strongly expressed."

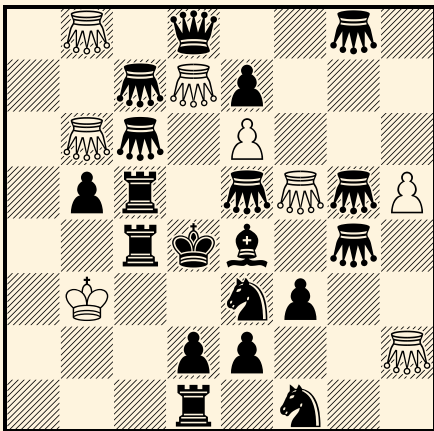
[MSaP70] [WID=12832]



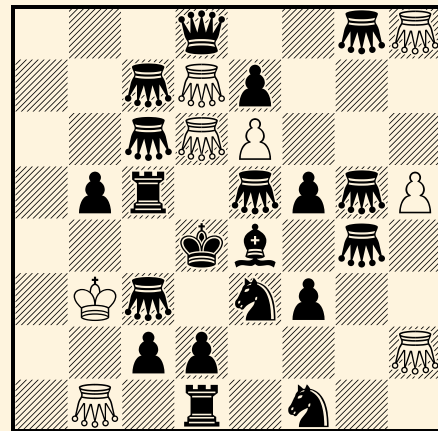
Matuje ♛f4 přes ♔e4 (ústupové pole mu blokuje ♔d3). ♔/♔



Matuje ♛f2 přes ♞e3 (ústupové pole mu blokuje ♞g2). ♞/♞



Matuje ♛b6 přes ♜c5 (ústupové pole jí blokuje ♜c4). ♜/♜

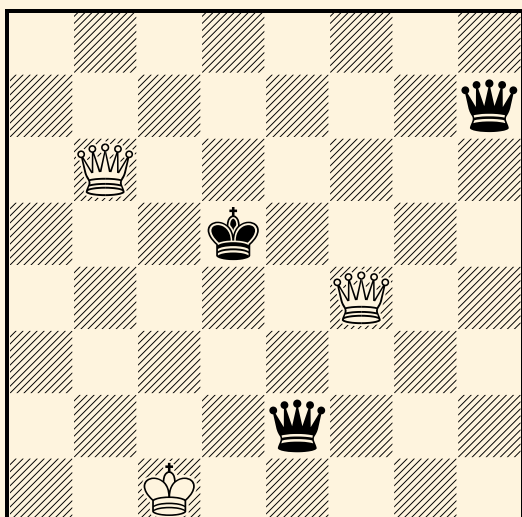


Matuje ♛h8 přes ♜e5 (ústupové pole mu blokuje ♜c3). ♜/♜

173. V. Kotěšovec + Ivan Skoba

4954 Šachová skladba 67/1999

Commendation



h#2 2.1.1.1 (3+3)

C+

Madras

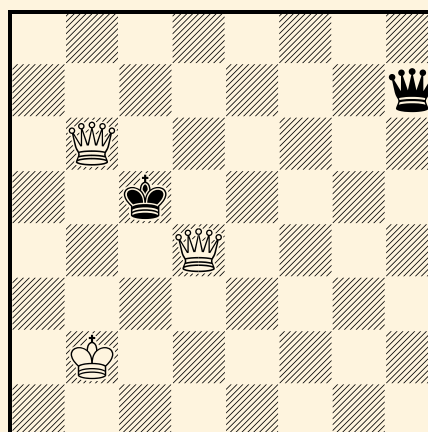
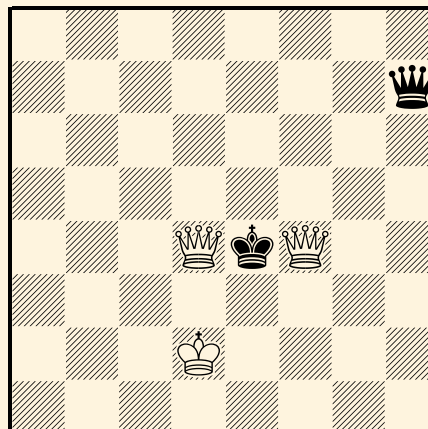
1. ♔d2 ♕bd4 2. ♔e4 ♕:d2#

1. ♕b2 ♕fd4 2. ♔c5 ♕:b2#

Bílý král současným rozparalyzováním obou bílých dam vytváří **dvojitě šachy** (typické pro Madras), kterým druhá černá dáma nemůže současně zabránit.

Rozhodčí Pavel Kameník (Šachová skladba 92/2006): "Líbivá aristokratická miniatura se čtveřicí dam předvádí analogický ortogonální a diagonální mat madrasským sevřením černého krále párem bílých dam."

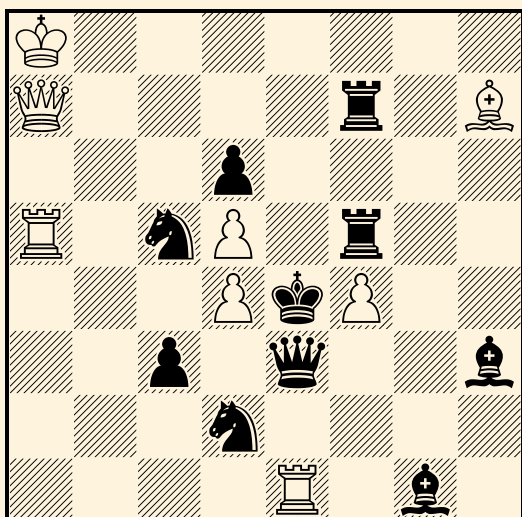
[WID=62708]



174. F.Sabol + V.Kotěšovec

58 "Umenie 64" 3/1997

1. Prize



h#2 B) ♟ c3→c4 (8+10)

C+

A) 1. ♔:d4 ♖d1 2. ♚:d5 ♖a4#

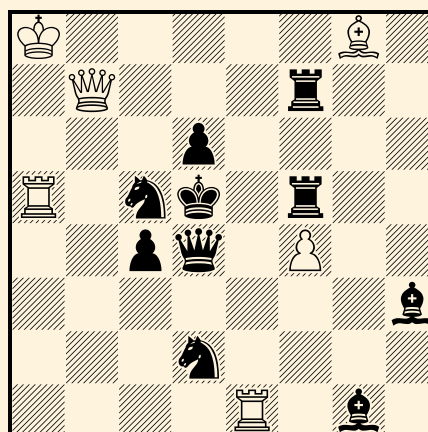
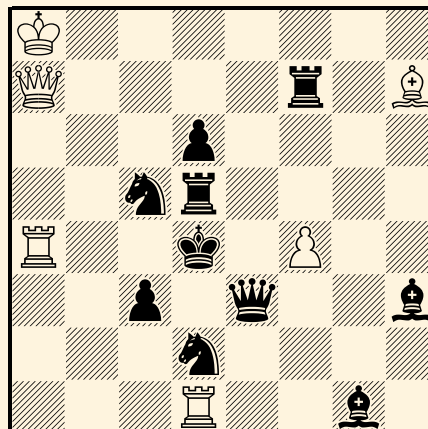
B) 1. ♔:d5 ♗g8 2. ♚:d4 ♔b7#

Rozhodčí Štefan Sovík ("[Umenie 64](#)" 8/1998): "Vynikajúci a originálny pomocný mat. V základnom postavení sú dve čierne figury vo väzbe. V dvoch riešeniach ich čierny odväzuje a spolu s bielym vytvorí dve a dve nové väzby. Mechanizmus krásne dopĺňajú otvorenia línií a blokovania polí. Úplná analógia dosiahnutá na ortogonále a diagonále. Krásna úloha."

Úloha byla ještě reprodukována v bohužel končícím "[Umenie 64](#)" 41/2006 (1844 str.333-335) v přehlídce nejlepších originálů publikovaných zde za posledních 10 let.

V **Albu FIDE** 1995-97, E98 str.306 (rozhodčí: Abdurahmanović: 2 + Fougiaxis: 3 + Cseh: 2,5 = 7,5 bodu).

[WID=62550]

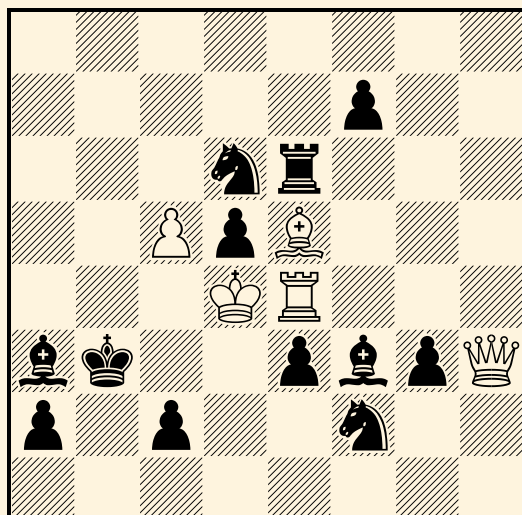


175. V.Kotěšovec + M.Dragoun

Tschechien-Sachsen 1999-2001

C 30.7.2000

1. Platz



h#2 B) ♔h3→g8 (5+12)

C+

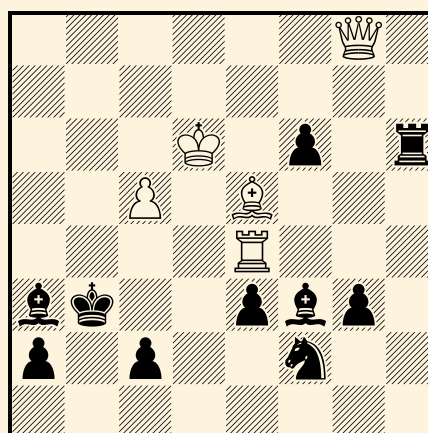
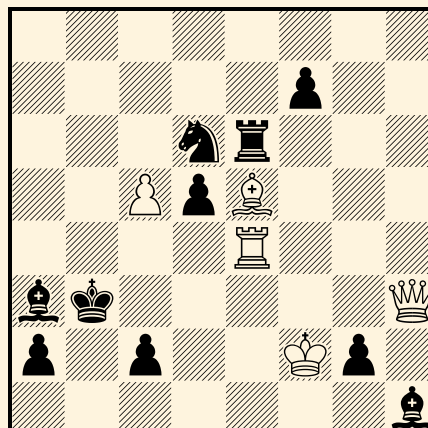
A) 1. ♖h1 ♔:e3 2.g2 ♔:f2#

B) 1. ♜h6 ♔:d5 2.f6 ♔:d6#

Rozhodčí Juraj Lörinc: "Výborná diagonálno-ortogonálna analógia s veľmi bohatou stratégiou. Tematická kráľovské batérie sa tvoria z dvoch tretinových batérií odchodom dvoch čiernych kameňov a prebehom bieleho kráľa cez líniu, čo je spolu nové. Doplnkové elementy (kritický 1. ťah čierneho, nepriame kráľovské batérie bieleho, otvorenie línie pešiakom, ktorý sa nemôže vrátiť, sprístupnenie poľa bielemu kráľovi pre matujúci ťah, branie jazdca kryjúceho matovú líniu) sú výborne zladené, konštrukcia je príkladná."

Reprodukována v Problemesis 26/2002.

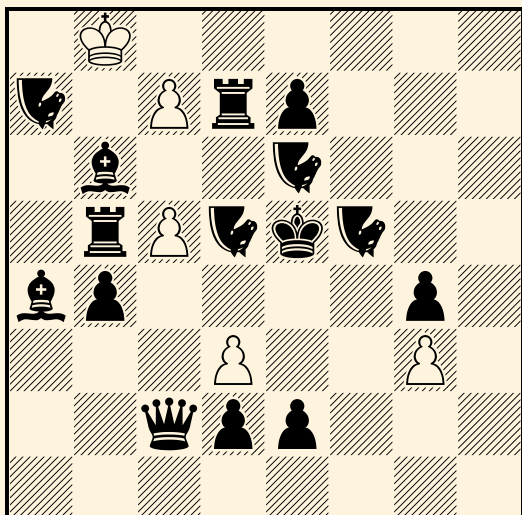
[WID=96081]



176. Václav Kotěšovec

PS886 The Problemist Supplement

40/1999



h#3 2.1.1... (5+15)

C+ **Nightrider**
♞a7,d5,e6,f5

1.e1 ♞c8 ♞f3 ♞f2 3. ♞d4 ♞:g4#

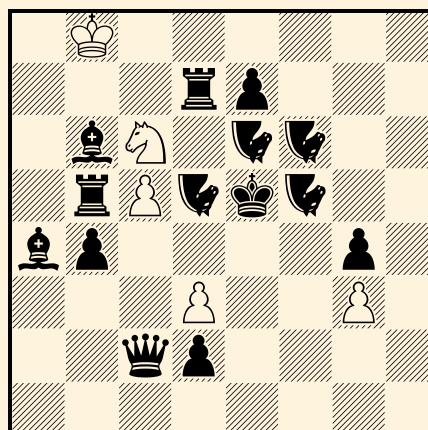
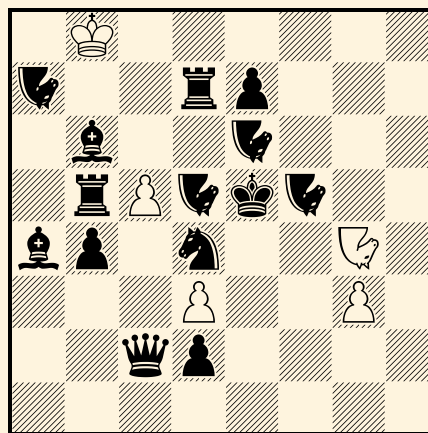
1.e1 ♞c8 ♞f3 ♞f2 3. ♞hf6 ♞c6#

Reciproční záměna proměn na jezdece a tátoše. Jelikož tátoš má "delší nohy" než jezdec, zdálo by se, že tam, kde vychází proměna na jezdece, musí vyjít stejné řešení i s tátošem. Není tomu ale tak. V prvním řešení nemůže černý postavit tátoše, protože by z d4 dával šach bílému králi (jezdec nedává). Podobně ve druhém řešení nemůže bílý postavit tátoše, protože by dalším tahem dával z a7 šach černému králi.

Komentáře řešitelů: "Good task (tricky to spot! esp. c8S), and genuinely a 3-move task, if one is avoiding promotions on different squares or BK shift; still looks heavy though." (S.Emmerson), "A very static position but I enjoyed the fine reciprocal promotions." (HJ), "Clean, thematic solutions on a messy looking board." (J.Grudulis), "Reciprocal pro-

motions to S and N. The mechanism for preventing 1.e1B in the first line is especially attractive, but the very heavy position spoils it somewhat." (CT), who also regards the position as illegal, since there are four nightriders on the board and five pawns. I'm advised that there is not a hard and fast convention covering the subject; some composers view fairy pieces as promoted pawns, while others regard the matter as irrelevant.

[WID=62562]



177. Václav Kotěšovec
4956 Šachová skladba 67/1999



h#5 **Mars circe** (62+1)
C+



Z pole d1 dává šach všech 61 bílých dam!

61 fold check

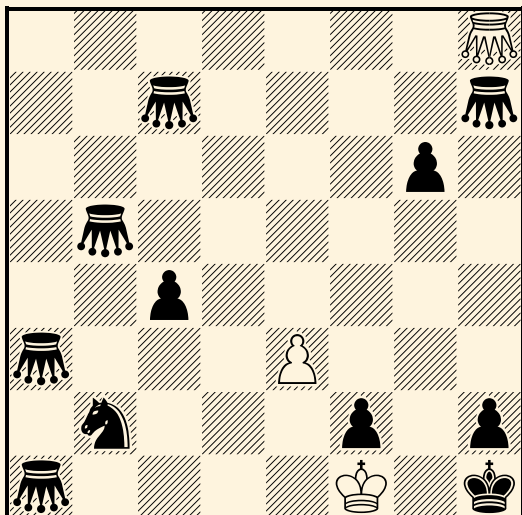
1. ♔g1 ♚f2-f1 2. ♔f2 ♚f1-g1 3. ♔f1
♚e2-f2 4. ♔e2 ♚e1-f1+ 5. ♔e1 ♚e2#.

61-násobný šach!

Ivan Skoba, se kterým jsme vedli na téma vícenásobných šachů delší dobu korespondenci, mi v e-mailu napsal: "Úloha je prostá a přitom geniální. Skvělý nápad! Musím o ní mluvit jenom v superlativech, pětitahový manévr je velmi elegantní a opodstatněnost šachujících tahů použitím Mars circe je jedinečná. Najde někdo jinou exopodmínku a překoná 61 šachů? I kdyby ano, tato pozice bude věčná." Ivan tuto skladbu pak ještě zařadil i do svého článku k mým padesátinám v Šachové skladbě 92/2006 (8135, str. 2131-4) a úloha byla ještě reprodukována v Šachové skladbě 68/2000 (na str.1366) v mém článku [Kolikanásobný šach je možný?](#)

[WID=44150]

178. V.Kotěšovec
3726 Phénix 95/2001



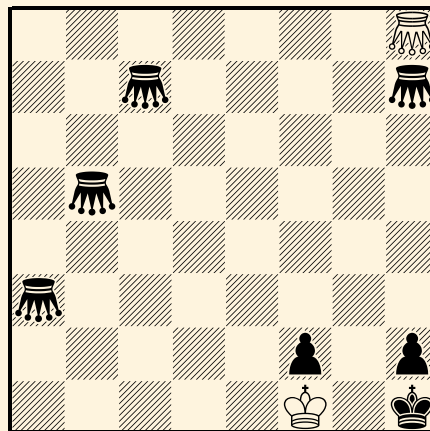
h=6 **Grasshoppers** (3+11)
C+

1. c3 ♖:b2
2. c:b2 e4
3. ♗f5+ e:f5
4. b1 ♗ f:g6
5. ♗h7 g7
6. ♗h8 g:h8 ♗=

Na pole bílého a černého cvrčka se vrátí zpět cvrčci vzniklí proměnou. **Téma Phénix.**

V řešitelské soutěži Phénixu (106, str. 5522) úlohu vyřešil jediný řešitel Nicolae Pripoae a byl připojen komentář: "Très difficile à résoudre."

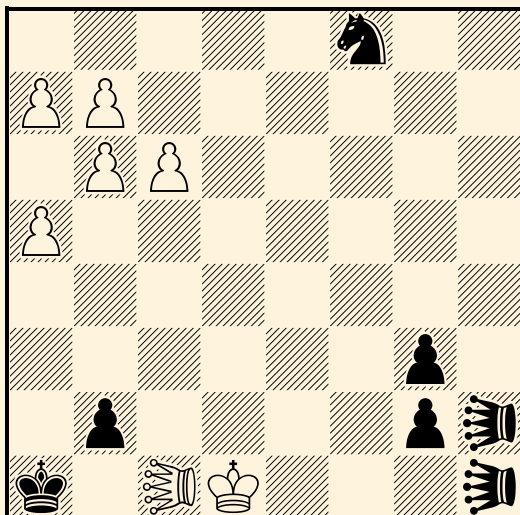
[WID=90046]



V patové pozici jsou cvrčci ♗h8 a ♗h7 "jiní" cvrčci než v počáteční pozici. Cvrček ♗h7 je bílým cvrčkem ♗h8 vázán.

white and black "Phénix" thema

179. Václav Kotěšovec
48 Šachové umění 6/2007



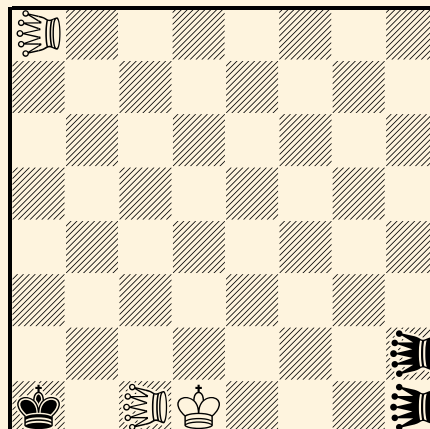
h= =5 **Locust** ♖c1/♞h1,h2 (7+7)
C+

1. g1 ♞ a8 ♞
2. ♞:b6-a7 ♞:f8-g8
3. ♞:a5-a4 ♞:g3-g2
4. ♞:c6-d7 ♞:b2-a2
5. ♞:b7-a7 ♞:a7-a8= =

Návraty jednou po obdélníku, jednou po trojúhelníku. Proměny. Pikantní je, že pěšci g2 a a7 si kromě návratů také (v rámci jednoho řešení) vymění pole!
Podle komentáře v ŠU 10/2007 úlohu správně vyřešilo těchto 7 řešitelů: Michal Dragoun, Jozef Holubec, Jaroslav Kubát, Josef Nejezchleba, Eduard Omasta, Karel Opravil a Karel Vašírovský.

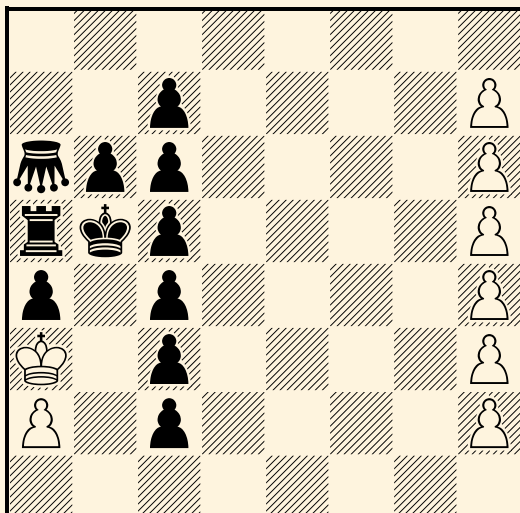
Alybadix testoval tuto úlohu 16 hodin.

[WID=247774]



V dvojpatové pozici nemohou králové táhnout, protože po každém z jejich tahů by bylo volné některé pole za králem a králové by byli bratelní. Např. po ústupu černého krále na b2 je volné pole a3 a může jej brát bílý locust ♞c1.

180. Václav Kotěšovec
P1 Problemkiste 158/2005

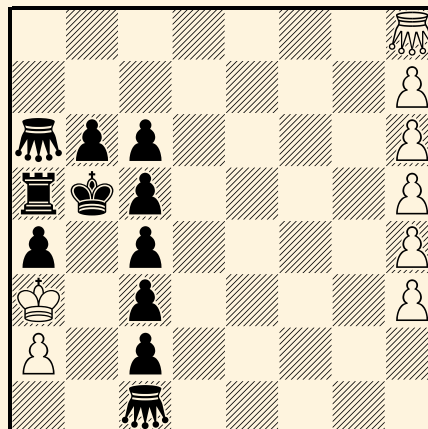


h= =6 Grasshopper ♗a6 (8+11)
C+

- | | |
|--------|-------|
| 1.c1 ♗ | h8 ♗ |
| 2.c2 | h7 |
| 3.c3 | h6 |
| 4.c4 | h5 |
| 5.c5 | h4 |
| 6.c6 | h3= = |

Task - **posun 6+6 pěšců**. Publikováno
v článku Ericha Bartela "Paternoster(2)"
na straně 34.

[WID=186708]

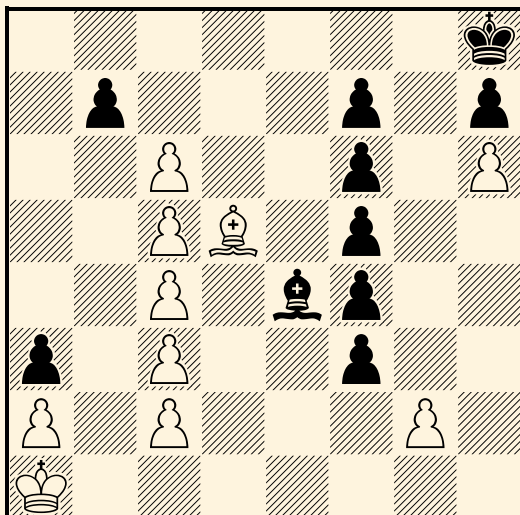


V dvojpatové pozici nemůže bílý cvrček
♖h8 na b2 pro šach od černého cvrčka
♜c1 vlastnímu králi ♔a3.

Two Pawn phalanxes (6+6)

181. Václav Kotěšovec

F2617 The Problemist 3/2008



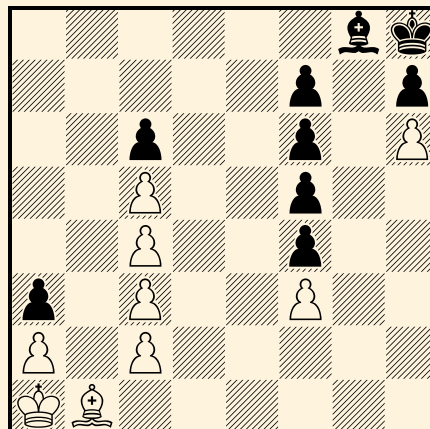
h= =12 Anti-Andernach (10+10)

- 1.f2(=♖) c7(=♜) 2.f3(=♖) c6(=♜)
 3.f4(=♖) c5(=♜) 4.f5(=♖) c4(=♜)
 5.f6(=♖) c3(=♜) 6.♙b1(=♙) ♗g8(=♗)
 7.c2(=♖) f7(=♜) 8.c3(=♖) f6(=♜)
 9.c4(=♖) f5(=♜) 10.c5(=♖) f4(=♜)
 11.c6(=♖) f3(=♜) 12.b:c6 g:f3= =

Dvě skupiny pěti pěšců se postupně posunou a pak se obě vrátí zpět. Specialita antiandernachu.

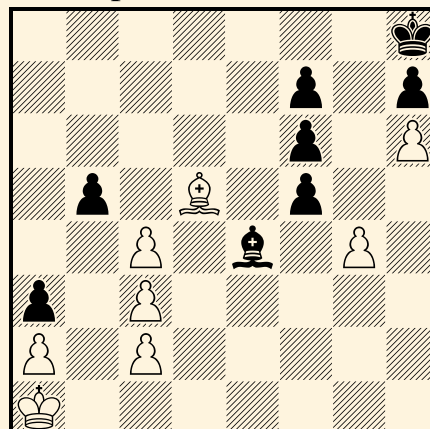
Bohužel úlohu nejde kompletně přezkoušet počítačem.

[WID=276657]



Dvojpatová pozice

XI. Václav Kotěšovec computer tested version



h= =8 Anti-Andernach (8+8)

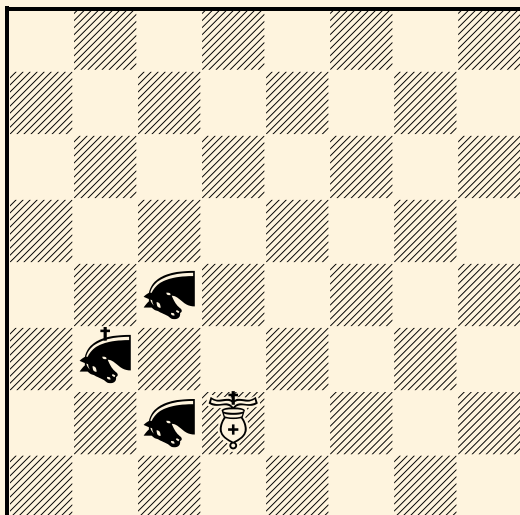
C+

- 1.f4(=♖) c5(=♜) 2.f5(=♖) c4(=♜)
 3.f6(=♖) c3(=♜) 4.♙b1(=♙) ♗g8(=♗)
 5.c2(=♖) f7(=♜) 6.c3(=♖) f6(=♜)
 7.c4(=♖) f5(=♜) 8.b:c4 g:f5= =

Tato redukovaná verze šla přezkoušet počítačem, Popeye ji testovaly **181 hodin** 11 minut (AMD64, 1985 MB RAM) a byla též poslána S. Emmersonovi do The Problemistu jako "záložní" pro případ kdy by byl h= =12 nekorektní.

182. Václav Kotěšovec

1505 Phénix 21/1993



Fers ♖d2

h#14 Nightriderhopper (1+3)

♞b3,c2,c4

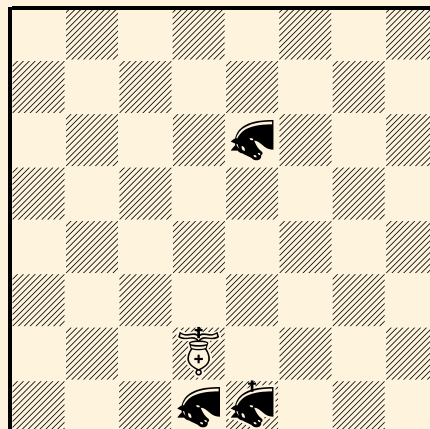
C+ **royal** ♖d2/♞b3

1.k♞f1 k♖e3 2.♞g2 k♖f4 3.♞e6
k♖e3 4.♞g4 k♖d4 5.♞c2 k♖e3
6.k♞d5 k♖d4 7.♞a1 k♖c5 8.♞d7
k♖d4 9.♞e6 k♖e5 10.♞f3 k♖f6
11.k♞h7 k♖e5 12.k♞e1 k♖d4 13.♞b5
k♖c3 14.♞d1 k♖d2#.

Úloha trochu připomíná některé rébusy
Samuela Loyda - je jasné, že je třeba
převést ♞b3 na černé pole, jde o to jak.
Škoda, že ji nikdo nevyřešil...

Reprodukována v knize "Moderne Klein-
kunst", (Hilmar Ebert + Hans Gruber,
1996), č.425, str.330, s komentářem
"Großer Rundlauf des Ferskönigs mit
mehrfacher Rückkehr nach e3."

[MSaP119] [WID=12876]

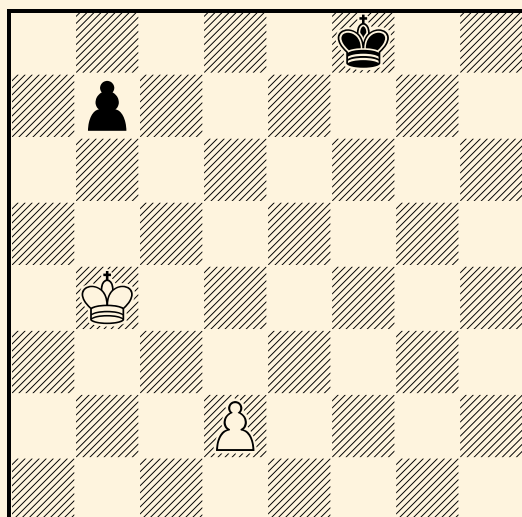


Matová pozice s černým tátošovým
cvrčkem na černém poli.

183. V.Kotěšovec + I.Skoba

22.TT Problemkiste 2001

2. Honorable Mention



h#17 **KÖKO** (2+2)

white minimummer

C+ A) black **minimummer**

 B) black **maximummer**

A) bílý minimálník, černý minimálník

1.b5 ♔c4 2.b4 d3 3.b3 ♔c3 4.b2 ♔c2
5.b1 ♚+ ♔c3 6.♚b2+ ♔c4 7.♚b3+
♔b4 8.♚c3 d4 9.♚c4 d5 10.♚c5 d6
11.♚c6 d7 12.♚c7 d8 ♘ 13.♚d7 ♘e6
14.♚d6 ♔c5 15.♚d5 ♔c6 16.♚e5 ♔d7
17.♚d5+ ♔e8#. Proměny ♚ ♘

B) bílý minimálník, černý maximálník

1.b5 ♔c4 2.b4 d3 3.b3 ♔c3 4.b2 ♔c2
5.b1 ♚ ♔c3 6.♚b4 d4 7.♚b2 ♔c4
8.♚b5 d5 9.♚b3 ♔c5 10.♚b6 d6
11.♚b4 ♔b5 12.♔e7 d7 13.♔d6 ♔a5
14.♚b6 ♔a6 15.♔c7 d8 ♚ 16.♚d6
♚c8+ 17.♔b8 ♔a7#. Proměny ♚ ♚

Výsledek byl publikován v Problemkiste 138, úloha pod číslem KT22/81 na straně 128. Rozhodčími byli Bernd Ellinghoven a Hans Gruber: "Sehr beeindruckend Wechsel des Spiels und zweier Umwandlungen durch harmonischen Bedingungswechsel."

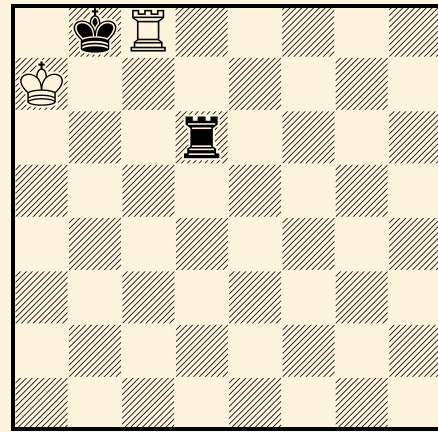
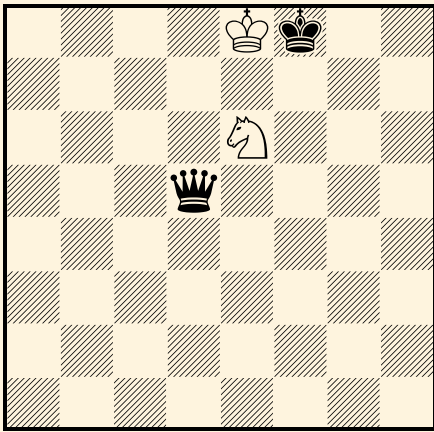
Skladba původně získala 3.č.u., pak se o 1 místo posunula.

G22 v 5.českém albu (úlohu poslal Ivan Skoba) 6.0 bodu (Lörinc: 6, Wenda: 6). Komentáře v Albu: "2 známe Köko maty vo fázach s prekvapujúco rovnakou dĺžkou hry po excelsioroch." (Lörinc), "A pretty 'Wenigsteiner', but the main idea of the problem would be better shown in a h#13 in the position after the 4th move. (I know that it was constructed for an Excelsior TT, nevertheless the first 4 moves are as usual with this theme less interesting)" (Wenda).

Ano, když jsem si teď s odstupem času tuto skladbu znovu přehrál, musím s tím souhlasit - lepší by bylo, kdyby se první tahy neopakovaly a úloha začínala až od pátého tahu 1.b1D / 1.b1V (taková verze by se ale bývala nemohla zúčastnit tehdejšího tématického turnaje).

Reprodukována v Problemesis 26/2002 a v Šachové skladbě 92/2006, č.8136.

[WID=90052]



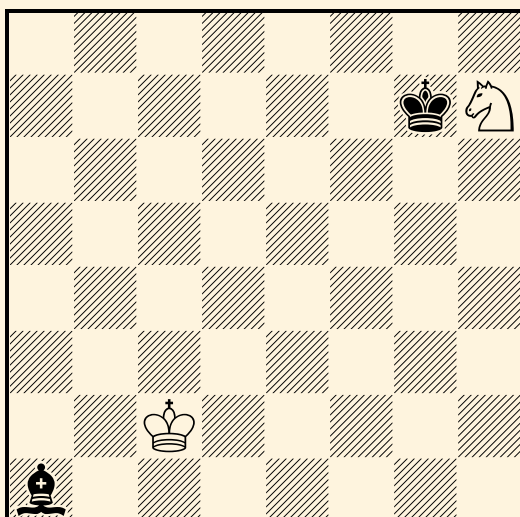
V KÖKO mohou být matové obrazce dost neobvyklé. Podmínka, že po tahu musí mít kámen souseda, se vztahuje i na krále, takže černý král bílého brát nemůže, protože by zůstal osamocen. Naopak po možných ústupech na e7 nebo f7 by černý král mohl být bílým králem brán, protože bude sousedit s bílým jezdcem. Černá dáma nemůže brát matujícího bílého jezdce, protože by zůstala osamocena, proto tento tah není možný. Šach je v tomto případě jen jednoduchý, šachuje bílý jezdec ♘e6 a ne bílý král.

I druhý obrazec je typický pro KÖKO. V tomto případě jde o šach dvojitý, šachuje ♖c8 i ♔a7 (oba by po braní černého krále ♚b8 měli souseda). Zajímavá je funkce černé věže ♜d6 v obrazci. Bez ní by o mat nešlo, protože po 1. - ♔c7 by nemohla černého krále brát bílá věž ♖c8. Motiv přítomnosti černé věže by se dal nazvat např. "vzdáleným blokováním". Černý král ♚b8 samozřejmě nemůže brát šachující bílou věž ♖c8 ani bílého krále ♔a7, protože by pak neměl souseda.

184. Václav Kotěšovec

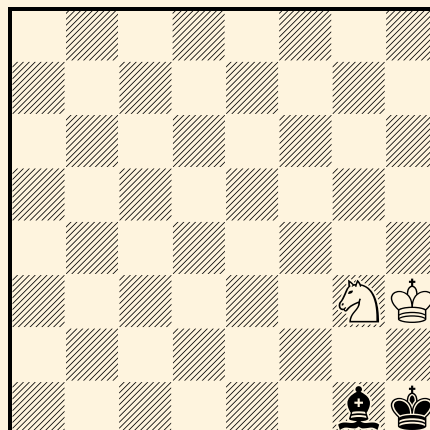
D.Innocenti 44-JT (Phénix 2002)

4. Prize



h#17 0.1.1... (2+2)

C+ **Alphabet-chess**



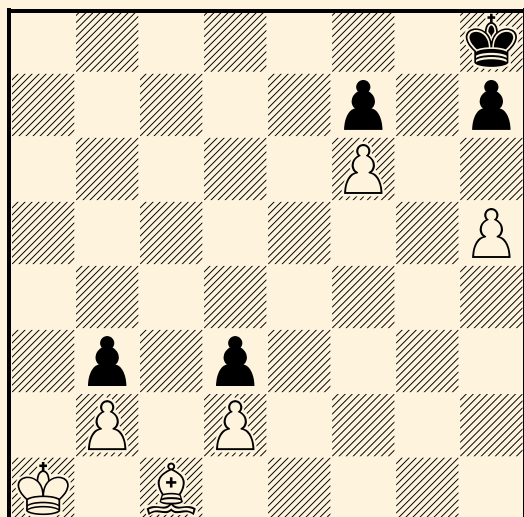
1. - ♔d3 2. ♚e5 ♔e4 3. ♚h2 ♔f5 4. ♔f7
♔g5 5. ♔e6 ♔h6 6. ♔f5 ♔g7 7. ♔g4
♔h8 8. ♔h3 ♘f6 9. ♚e5 ♔g7 10. ♚d6
♘e4 11. ♚f8+ ♔f6 12. ♚d6 ♘g5+
13. ♔g2 ♔f5 14. ♚g3 ♔g4 15. ♔h1 ♔h3
16. ♚f2 ♘e4 17. ♚g1 ♘g3#

Vazba v průběhu řešení. Rozhodčí Didier Innocenti (Phénix 112/2002): "à mon goût, le tanagra le plus riche en effets spécifiques parmi les 22 dont je parlais en introduction de ce jugement : dégradation volontaire du Roi blanc jusqu'en h8 pour libérer son Cavalier, clouage du Cavalier pour extraire son Roi et enfin échecs intermédiaires pour renverser le trait des acteurs de ce superbe ballet!"

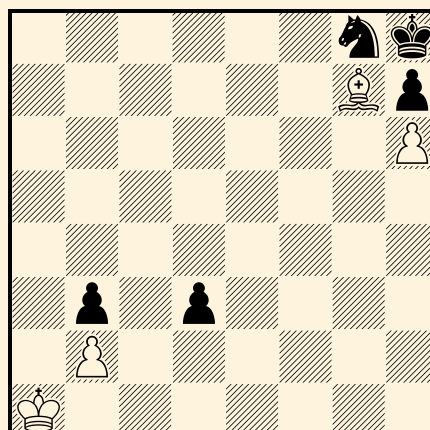
Reprodukována v Problemesis 33/2003.

[WID=128395]

185. Václav Kotěšovec
H1207 StrateGems 38/2007



h#18 0.1.1... (6+5)
C+



matový obrazec

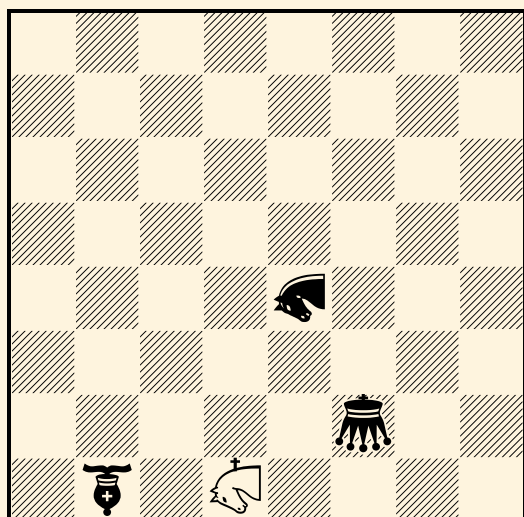
1. - ♔b1 2. ♔g8 ♔a1 3. ♔f8 ♔b1 4. ♔e8
♔a1 5. ♔d7 ♔b1 6. ♔e6 ♔a1 7. ♔:f6
♔b1 8. ♔g7 ♔a1 9. f5 ♔b1 10. f4 ♔a1
11. f3 ♔b1 12. f2 ♔a1 13. f1 ♘ ♔b1
14. ♘:d2+ ♔a1 15. ♘e4 ♙h6+ 16. ♔h8
♙f8! 17. ♘f6 h6 18. ♘g8 ♙g7#

Nejdelší pomocná ortodoxní Meredithka všech dob! Návrat černého krále, excelsior s proměnou na jezdce, tempový tah bílého střelce. Kupodivu jsem v databázi WinChloe nenašel předchůdce.

Úlohu jsem ukazoval též na schůzce pražských problemistů. Asi za 2 měsíce mi Josef Maršálek, který se té schůzky také zúčastnil, napsal v e-mailu: "Dodnes jsem fascinován tvým pomocníkem s matem černému králi na poli h8!"

[WID=242270]

186. Václav Kotěšovec
6288 feenschach 102/1991
5. Platz WJP 1991



h#41 0.1.1... (1+3)
Fers ♖b1
Nightriderhopper ♘d1/♙e4
C+ **Grasshopper** ♗f2
royal ♘d1/♗f2

1. - k♘h3 2. ♖a2 k♘d1 3. ♖b3 k♘h3
4. ♖c4 k♘d1 5. ♖d5 k♘h3 6. ♖e6 k♘d1
7. ♖f5 k♘h3 8. ♖g4 k♘d1 9. ♖f3 k♘h3
10. k♗f4 k♘d5 11. ♖e2 k♘h3 12. ♖d3
- k♘d5 13. ♖c4 k♘h3 14. ♖b5 k♘d5
15. ♖c6 k♘h3 16. ♖d7 k♘d5 17. ♖e6
- k♘h3 18. ♖f5 k♘d5 19. k♗f6 k♘h7
20. ♙g8 k♘d5 21. k♗f4 k♘h3 22. ♖g4
- k♘d5 23. ♖f3 k♘h3 24. k♗f2 k♘d1
25. ♖e4 k♘h3 26. ♙d2 k♘d1 27. ♙f6
- k♘h3 28. ♖d5 k♘b6 29. k♗f7 k♘f4
30. ♖e6 k♘d8 31. ♖d7 k♘h6 32. ♙b8
- k♘d8 33. ♖e6 k♘h6 34. ♖f5 k♘d4
35. ♙e2 k♘h6 36. k♗f4 k♘d4 37. ♙g6
- k♘h6 38. ♖g4 k♘f2 39. k♗h4 k♘h6
40. ♖f5 k♘d4 41. ♖e6 k♘f8#.

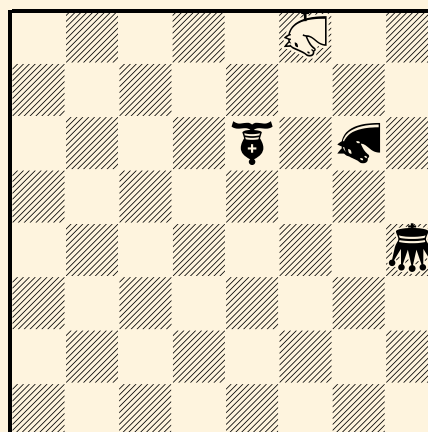
Při publikování řešení ve feenschachu 109/1993 byla na diagramu reprodukována i rekordní úloha č.187 a následoval tento komentář:

Johan Beije und Jörg Varnholt schreiben Lösungsfragmente auf das Blatt und dann: "aufgegeben". Deli (*asi pseudonym*) löste cool: "1.5 Tage hat das Finden der Lösung gedauert - ist das eine 'V' wert?" Thomas Kolkmeier: "Wer soll denn das ohne Computer herausbekommen??? Die beiden Anfangsmanöver findet man noch. Aber dann geht es kreuz und quer. Selbst die Tatsache, dass das Mattbild klar ist (aber wo auf dem Brett?), hilft einem nicht weiter. Bleiben die Fragen: Ist das ein Längenrekord? Hat der Autor alle Stellungen zu diesem Material untersucht? (*odpovědi na tyto otázky lze nalézt v MSaP, str.146*) Im übrigen benötigte mein PC (66 MHz, 80486) mit einem Spezialprogramm 6 Stunden!"

Jörg Varnholt: "Dass sowas nur Computer korrekt bauen können, ist klar. Aber wie sieht es mit meiner Behauptung aus, dass sowas auch nur Computer lösen können?" Stimmt wohl. Oder, Deli?

V 2.českém albu (A189, 9.50 bodu). Reprodukována v knize "Moderne Kleinkunst", (Hilmar Ebert + Hans Gruber, 1996), č.362, str.296, s komentářem "Stellte zwischenzeitlich den Hilfsmattlängenrekord im Wenigsteiner dar."

[MSaP130] [WID=12887]

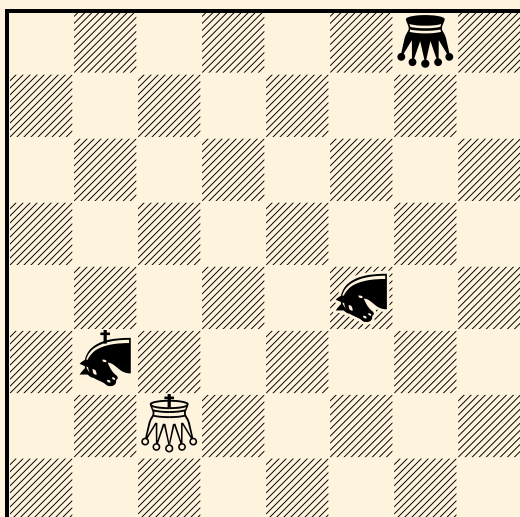


matový obrazec

187. Václav Kotěšovec

101 Pat a Mat 16/1992

5. Prize



Nightriderhopper

h#45 ♞b3,f4 (1+3)

Grasshoppers

C+ ♞c2/♞b3

1. ♞a2 k♞a4 2. ♞c4 k♞c2 3. ♞g4 k♞a4
 4. ♞e4 k♞c2 5. ♞b1 k♞a4 6. ♞b4 k♞c4
 7. ♞d4 k♞e4 8. k♞f5 k♞g6 9. ♞h8
 k♞e4 10. ♞f4 k♞g4 11. ♞e2 k♞e4
 12. ♞d4 k♞c4 13. k♞b3 k♞a2 14. k♞f5
 k♞f2 15. k♞b3 k♞d2 16. ♞d1 k♞f2
 17. ♞f3 k♞f4 18. ♞f5 k♞f6 19. k♞h6
 k♞f4 20. k♞d4 k♞c4 21. ♞c6 k♞e4
 22. ♞e2 k♞g6 23. ♞h8 k♞e4 24. k♞h6
 k♞g6 25. ♞f4 k♞e4 26. ♞f3 k♞g4
 27. k♞f2 k♞e4 28. k♞d6 k♞g4 29. ♞f5
 k♞e4 30. k♞h4 k♞g6 31. k♞f8 k♞e4
 32. ♞f3 k♞g4 33. ♞f5 k♞e6 34. ♞d7
 k♞c8 35. k♞b6 k♞e6 36. k♞h3 k♞c8
 37. k♞d5 k♞e6 38. ♞d4 k♞c4 39. ♞b4
 k♞e6 40. ♞d8 k♞c4 41. ♞a2 k♞e6
 42. ♞c6 k♞b6 43. ♞a2 k♞b3 44. ♞c6
 k♞b5 45. ♞b6 k♞b7#.

Publikována v článku "Pozdrav z Prahy", Pat a Mat 16/1992. Bedrich Formánek k této úloze napsal: "Fantastický superrekord". V tomto článku jsem mj. napsal: "Možnosti počítačů se dostaly o pořádný

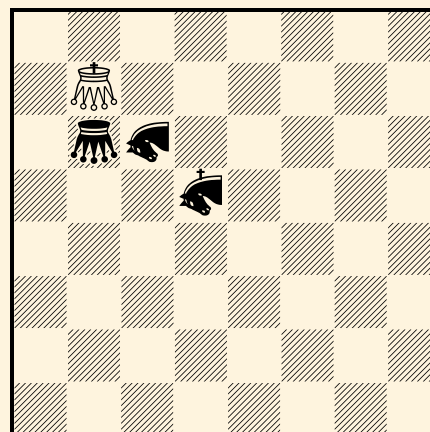
kus dál. Výsledky jsou až někde za hranicí toho, co jsem si myslel, že budu moct počítačem složit. Uvidíme, jak to půjde dál a jaké možnosti nám dá technika třeba za 10 let..." *A opravdu, očima roku 2008 je už tato skladba ve stínu jiných úloh, např. čísla 128.*

Rozhodčí Juraj Lörinc (Pat a Mat 28/2000): "Balet 4 exofigur trvá 45 minut, pardon, 45 ťahov. Neuveritel'ná dĺžka, ale tá je zároveň dôvodom, prečo obsah pôsobí pomerne nudne. Takýto superrekord (vyjadrenie B. Formánka pri uverejnení) si však bezosporu zaslúži vysoké ocenenie."

Úlohu zařadil Torsten Linss do svého článku "Zu Problemen aus Computer-Datenbanken", (Die Schwalbe 157, 2/1996) s komentářem: "Besonders aktiv war in den letzten Jahren der Prager Vaclav Kotesovec. Sein Programm beherrscht neben diversen Märchenfiguren auch verschiedene Brettarchitekturen (z. B. Zylinder und Torus). Aufgabe ist ein Längenrekord."

Reprodukována také na internetu v Problemesis 15/2000 (kde je možno si též přehrát řešení), další reprodukce: feenschach 109/1993, A2451 Phénix 89/2000 (str.4957). V 2.českém albu (A192, 8.50 bodu).

[MSaP131] [WID=12888]

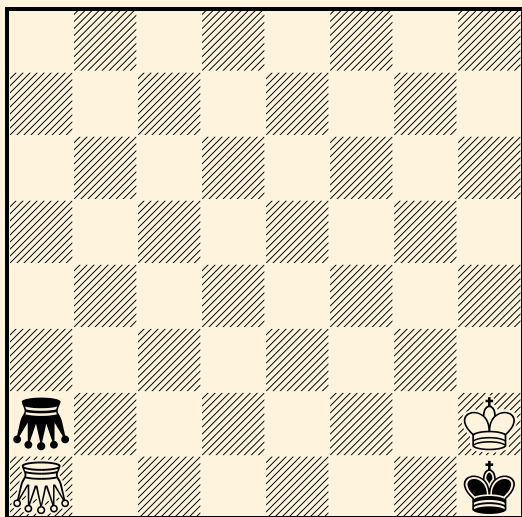


matový obrazec

188. Václav Kotěšovec

8313 Šachová skladba 93/2006

10. - 11. Platz WJP 2006



Grasshoppers

h#76 **KÖKO** (2+2)

double maximummer

C+ 0.1.1...

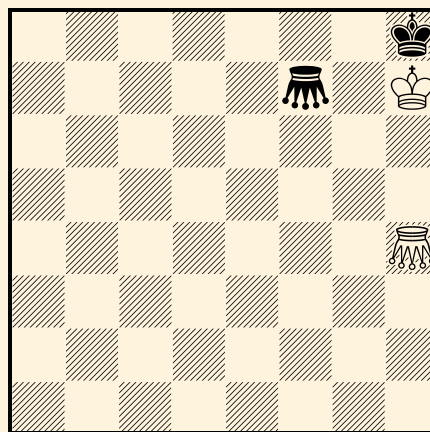
1. - ♖a3 2. ♜a4 ♜a5 3. ♜a6 ♜a7 4. ♜a8
 ♔g1 5. ♜a6 ♜a5 6. ♜a4 ♜a3 7. ♜a2
 ♜a1+ 8. ♔g2 ♜a3 9. ♜a4 ♜a5 10. ♜a6
 ♜a7 11. ♜a8 ♔f2 12. ♜a6 ♜a5 13. ♜a4
 ♜a3 14. ♜a2 ♜a1 15. ♔f3 ♜a3 16. ♜a4
 ♜a5 17. ♜a6 ♜a7 18. ♜a8 ♔e3 19. ♜a6
 ♜a5 20. ♜a4 ♜a3+ 21. ♔e4 ♜a5
 22. ♜a6 ♜a7 23. ♜a8 ♔d4 24. ♜a6 ♜a5
 25. ♜a4 ♜a3 26. ♜a2 ♜a1 27. ♔d5 ♜a3
 28. ♜a4 ♜a5 29. ♜a6 ♜a7 30. ♜a8 ♔c5
 31. ♜a6 ♜a5+ 32. ♔c6 ♜a7 33. ♜a8
 ♔d6 34. ♜a6+ ♔c7 35. ♜a8 ♔b8
 36. ♜d5 ♔c7+ 37. ♔c5 ♜d4 38. ♜d3
 ♜b6 39. ♔d4 ♜e3 40. ♜d5 ♜c5 41. ♜d3
 ♜c8 42. ♜d5 ♜c6 43. ♜b7 ♜a8 44. ♜d7
 ♔d6 45. ♜d5 ♜e4 46. ♜f3 ♜g2 47. ♜h1
 ♔c5 48. ♜f3 ♜e4+ 49. ♔e3 ♜g2
 50. ♜h1 ♔d4 51. ♔f2 ♜e2 52. ♔e1 ♔e3
 53. ♜d1 ♜e4 54. ♜f1 ♜e2 55. ♜d3 ♜c4
 56. ♜b5 ♜a6 57. ♔d2 ♜c4 58. ♔c3 ♜a6
 59. ♔d4 ♜c4+ 60. ♔c5 ♜a6 61. ♜d5
 ♔e4 62. ♜f3 ♔d5 63. ♔d6 ♔e6 64. ♔e5
 ♔f5 65. ♔f6 ♔e4 66. ♜f7 ♜g6 67. ♜h5

♜d3 68. ♔e5+ ♔f5 69. ♔f6 ♔e6
 70. ♔e7 ♔f7 71. ♔f8 ♔g8 72. ♔g7 ♔h7
 73. ♔h8 ♔g6 74. ♜f7 ♜h7 75. ♜h5 ♜h4
 76. ♜f7 ♔h7#

Kromě neuvěřitelně dlouhého jednoznačného postupu zaujme jistě i **několikanásobné opakování stejného manévru** obou cvrčků, takže skladba působí dojmem jako by ani nebyla složena počítačem!

Reprodukována jako KMM35 "Výsledek jubilejního turnaje Kotěšovec 50 2006". Ivan Skoba měl tu trpělivost si tuto úlohu přehrát a napsal mi v e-mailu: "... Hlavní (úvodní) část řešení je krásným příkladem opakování geometrického motivu. Škoda, že další průběh řešení už tak zajímavý (alespoň z výtvarného hlediska) není, nicméně nyní již mohou autoři tento manévr, byť třeba v kratší podobě, zakomponovat do nových skladeb."

V soutěži Wenigsteiner-JahresPreis 2006 se úloha umístila se 4 body na 10.-11.místě. Z celkem 7 rozhodčích ji do první pětky umístili Gruber a Kerhuel shodně na 5.místo a Steudel na 4.místo. Na "stupně vítězů" to nestačilo, ale potěšilo mě, že i počítačem generovaná skladba s jedním řešením se může ještě i dnes někomu líbit. [WID=230309]

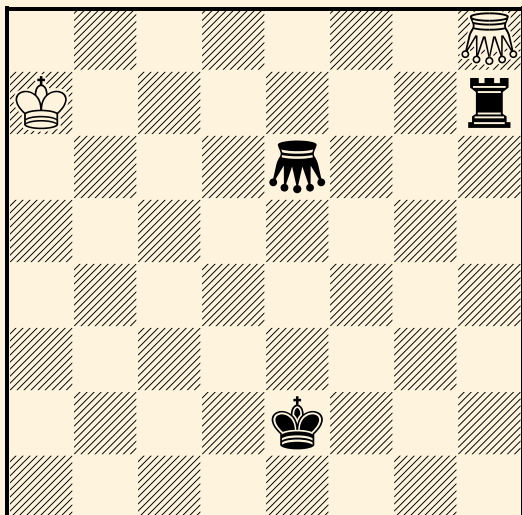


Matový obrazec je specifický pro KÖKO. Matuje bílý cvrček ♜h4 přes bílého krále. Černý cvrček ♜f7 zamezuje tahům černého krále na g7 nebo g8.

length record
 repetition of same geometric motive

189. Václav Kotěšovec

13230 Die Schwalbe 222/2006



h#100 **KÖKO** (2+3)
double maximummer
Grasshoppers
 C+

1. ♖b7 ♔b8 2. ♖h7 ♗a8 3. ♖a7 ♗a6
4. ♗e1 ♗f1 5. ♗e3 ♗d3 6. ♗c3 ♗f1
7. ♖c7 ♗d3 8. ♗c8 ♗f1 9. ♗a8 ♗d3
10. ♖c2 ♗f1 11. ♖c8+ ♔a7 12. ♗d8
13. ♖c2 ♗b1 14. ♖c8 ♔b7 15. ♖c1
16. ♖c8 ♗b6 17. ♗a5 ♗b8 18. ♖c6
19. ♗c7 ♗d8 20. ♗a7 ♔a8
21. ♖c8+ ♗b8 22. ♖c7 ♗d6 23. ♗d7
24. ♗b7 ♗d6 25. ♖e7 ♗f8 26. ♖e3
27. ♖e8 ♗d8 28. ♖e3 ♔b8 29. ♖e8
30. ♖e3 ♗b6 31. ♗d7 ♗f2 32. ♖e8
33. ♗d1 ♗f2 34. ♖e3 ♗d4 35. ♗d5
36. ♖e6 ♗d2 37. ♗d1 ♗f2 38. ♖b6
39. ♗f3 ♗d7 40. ♖e6 ♗f5 41. ♗f6
42. ♖b6 ♗b7 43. ♗a6 ♗b5 44. ♗c4
45. ♗c8 ♗f1 46. ♖b8 ♗d3 47. ♗a8
48. ♖b6 ♗d3 49. ♖d6 ♗d7 50. ♖d1
51. ♖d8 ♗d7 52. ♗e8 ♗b7 53. ♗e1
54. ♖b8 ♗b7 55. ♗e3 ♗d7 56. ♖e8
57. ♖e4 ♗f3 58. ♗e1 ♗d5 59. ♖e6
60. ♖b6 ♗b7 61. ♗e3 ♗d7 62. ♗a7
63. ♗e7 ♗f7 64. ♗e1 ♔c7 65. ♖g6
66. ♖a6 ♗d7 67. ♖e6 ♗f5 68. ♖b6
69. ♖g6 ♗h7 70. ♖a6 ♗a7 71. ♖c6
72. ♗e3 ♗c5 73. ♗b6 ♗a7 74. ♗d6

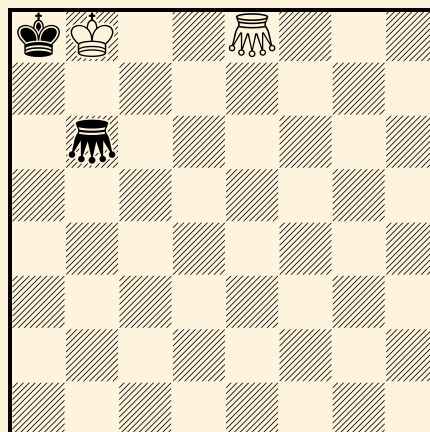
75. ♗b8 ♗c5 76. ♖c8 ♔c8
77. ♗d8 ♔d7 78. ♗d6 ♗e7 79. ♗f8 ♗e1
80. ♔d1 ♗c1 81. ♔c2 ♗c3 82. ♔d3 ♗e3
83. ♔e4 ♗e5 84. ♔f5 ♗g5 85. ♗f4 ♗e3
86. ♗d2 ♗c1 87. ♗d8 ♔e8 88. ♗f8 ♔f7
89. ♗f6 ♔e7 90. ♗d8 ♔f6 91. ♔e6 ♔e5
92. ♔d5 ♔d6 93. ♔c6 ♔c5+ 94. ♔b5
95. ♔a6 ♔a7 96. ♔b7 ♔b8 97. ♔a8
98. ♗b6 ♗c8 99. ♗d8 ♗e8
100. ♗b6 ♔b8#

Stovka konečně dosažena! Tato úloha nebyla vygenerována počítačem (jen jím přezkoušena) a není to absolutní rekord.

Komentáře řešitelů: "Das war zu lang. Irgendwann verliert sich der Faden." (W.Will), "Ohne PC-Hilfe ist sowas wohl kaum zu lösen. Erstaunlich für mich ist, wie man so etwas (wohl per PC) sucht und findet." (E.Bartel), "Das habe ich mir vom Computer zeigen lassen und genußvoll nachgespielt. Hut ab vor der großartigen Konstruktionsleistung!" (K.H.Siehndel).

Poslední komentář v překladu znamená "Klobouk dolů před velkolepým konstrukčním výkonem!"

[WID=238921]



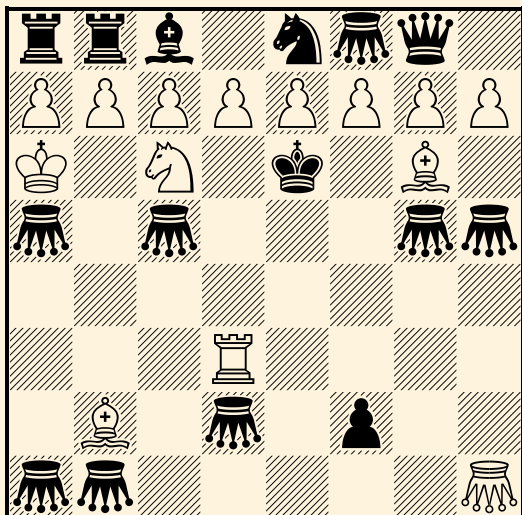
Podobný matový obrazec jako v úloze č. 188.

Různé sériovotahové úlohy Serie-movers



190. Václav Kotěšovec

13068 Die Schwalbe 219/2006



sd=8 **CIRCE** (14+15)
Madrasi

C+ **Grasshoppers**

1.d:c8 ♖ ♗ 2.b:a8 ♖ ♗ 3.a:b8 ♖ ♗ (♚ h8)
4.g:h8 ♖ ♗ 5.e:f8 ♖ ♗ (♜ f1) 6.f:e8 ♖ ♗
7.h:g8 ♖ ♗ (♚ d8) 8.c:d8 ♖ ♗ =

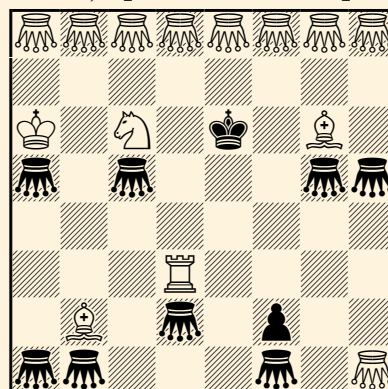
Sekvence 8 cvrčkových proměn v sériovotahové úloze, absolutní rekord. Cvrček a1 je paralyzován bílým cvrčkem h1, takže bílý král není v počáteční pozici v šachu. Není však možné hned brát černého cvrčka f8, protože po jeho přemístění na f1 by přestal být černý cvrček a1 paralyzován a dával by šach. Bílý proto musí nejprve změnit linii paralyzace a paralyzovat cvrčka a1 bílým cvrčkem z h8. Potom už je možné brání ♜f8, protože po jeho přemístění na f1 už nevádí, že byla tímto přerušena linie ♜h1 k ♜a1. Tento specifický madrasi motiv umožnil na sebe jednoznačně navázat sekvence bílých proměn.

Úlohu jsem též zařadil do svého článku [Only G-promotions in fairy chess](#), publikovaného na mojí internetové stránce 10.7.2006.

Komentáře řešitelů: "Alle BB wandeln sich in GG um und lähmen" (R.Schopf). "Die Grashüpfer-Umwandlung liegt auf der Hand. Die Kompositions-Leistung

liegt in der genauen Bestimmung der Reihenfolge" (W.Will). "Achtfache G-UW. Leicht zu lösen, dafür aber wohl ungleich schwieriger zu komponieren, da Begründungen für die Reihenfolge gebraucht werden" (S.Baier). "Das löst sich viel schneller, als es auf den ersten Blick aussieht, wenn man annimmt, dass sich alle wBB in GG umwandeln (und der Erfolg gibt Recht). Dann stellt man fest, dass die a-/b-Bauern über Kreuz schlagen müssen, ebenso die c-/d-, e-/f- und g-/h-Bauern. Als erster Zug ist aber nur einer dieser Züge möglich, im zweiten dann auch nur einer, und so ist es bei jedem folgenden. So läuft die Lösung wie ein VW-Käfer - pardon: wie ein Uhrwerk - ab. Wegen Circe werden die leeren Felder der 8. Reihe rechtzeitig besetzt; wegen Madrasi sind am Ende alle sGG zugunfähig (und manche Züge nicht früher möglich). Raffinierte Konstruktion" (B. Schwarzkopf). "Eine achtfache G-Umwandlung ist - trotz des riesigen Materialaufwands - immer noch ein Kraftakt bei der Konstruktion und sehenswert" (K.H. Siehndel).

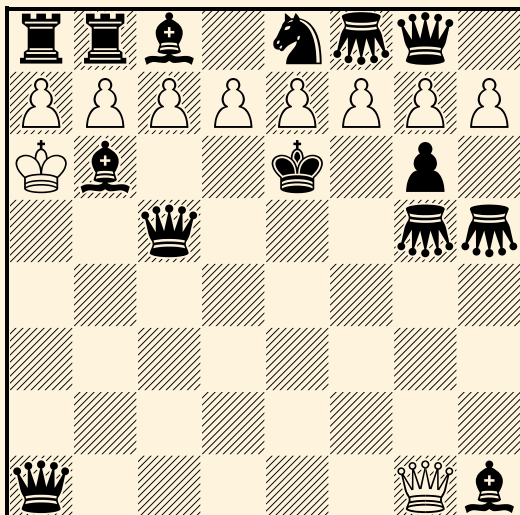
Přezkoušení této úlohy si vyžádalo **340 hodin** počítačového času na AMD64 (4200 MHz). [WID=222979]



Každý z černých cvrčků je v patové pozici paralyzován některým z bílých (proměněných) cvrčků: ♜a8→♜a5, ♜b8→♜b1, ♜c8→♜c5, ♜d8→♜d2, ♜e8→♜h5, ♜f8→♜f1, ♜g8→♜g5, ♜h8→♜a1

191. Václav Kotěšovec

F2487 The Problemist 7/2006

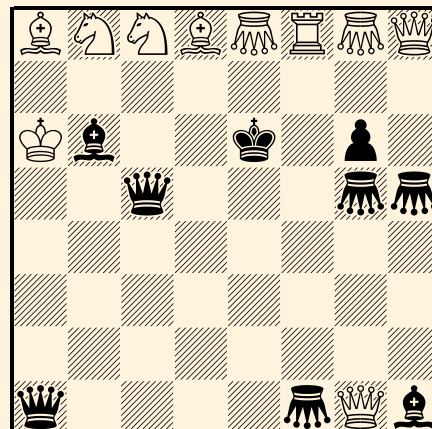


sd=8
C+ **CIRCE**
 Madrasi (10+14)
 Grasshoppers

- 1.d:c8♘ 2.b:a8♙ 3.a:b8♘(♖h8)
4.g:h8♚ 5.e:f8♖(♜f1) 6.f:e8♞
7.h:g8♞(♚d8) 8.c:d8♙=

Sekvence 8 proměn, obsahující i tzv. **SuperAUW** (proměnu na ♚♖♙♘♞).

Na rozdíl od úlohy č.190 s osmi proměnami na cvrčky (které si cením více!) tato úloha sice obsahuje proměněné kameny, ale zpracování je ekonomičtější. Komentáře řešitelů: "Brilliant forcing of order of 8 promotions this time, avoiding potential self-checks from Ra8, Bc8, Qa1 and checks from Ge8, Gg8. BK ends up mirror-stalemated in Madrasi crossfire. Not a superfluous unit on the board. Lovely." (C.C. Lytton), "As expected all wPs promote but cleverly done to force move order and choice of promotions." (C.C. Frankiss), "Difficult problem with promotion." (R. Lazowski), "I thought it not too difficult to solve but a satisfying knot to unravel." (S. Emerson).



V patové pozici jsou paralyzovány černé figury: ♚h8→♚a1 (ta samozřejmě nedává šach), ♚g1→♚c5, ♙d8→♙b6, ♙a8→♙h1, ♞e8→♞h5, ♞g8→♞g5.

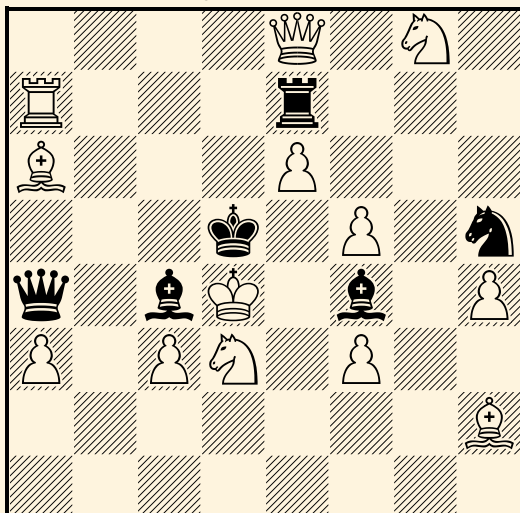
sequence of 8 promotions
SuperAUW

Reprodukována v Pat a Mat 55/2006 na str.404. Alybadix řešil tuto úlohu 12 hodin 39 minut / 600 MHz.

[WID=225653]

192. Václav Kotěšovec

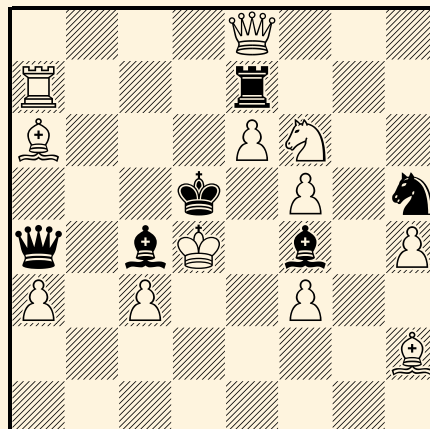
4814 Uralskij Problemist 50/2007



sh= =10 **Madrasí RI** (13+6)
C+

1. ♘g3 2. ♙c7 3. ♖d7 4. ♚b5 5. ♙:d3
6. ♙c4 7. ♚a4 8. ♖e7 9. ♙f4 10. ♘h5
- ♘f6= =

V pozici diagramu jsou vzájemně zparalyzovány dvojice bílých a černých kamenů: ♚e8↔♚a4, ♖a7↔♖e7, ♙h2↔♙f4, ♙a6↔♙c4 a tahem ♘g8-f6 by došlo ještě ke zparalyzování dvojice ♘f6↔♘h5. V tuto chvíli by sice černý v patu už byl, ale bílý by mohl táhnout jediným kamenem, jezdcem ♘d4. K jeho odstranění vede dlouhá cesta s **řetězovým odparalyzováním** černých kamenů, končící **návratem celkem 5 černých kamenů** na svá původní pole.



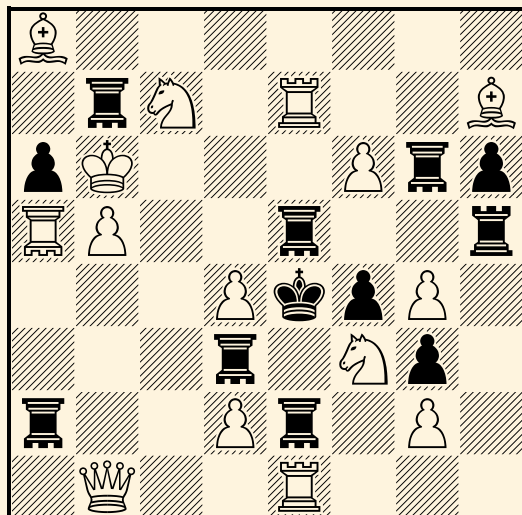
V dvojpatové pozici byl odstraněn ♘d3. Všechny figury jsou paralyzovány.

V UP50 bohužel publikováno s chybou jako sh=10 (tak by měla úloha vedlejší už prvním tahem...).

Alybadix testoval úlohu 21 minut / 2600 MHz.

[WID=255779]

193. Václav Kotěšovec
F2568 The Problemist 6/2007



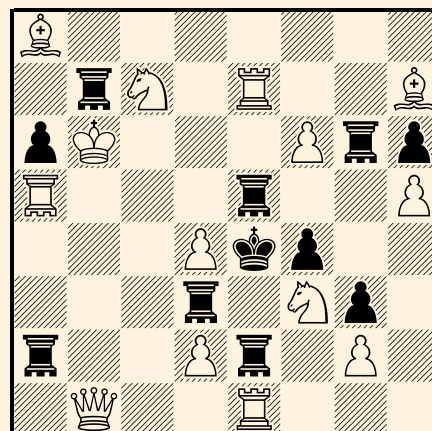
Rookhopper

sh=12 ♖a5/♗a2,b7,d3, (15+12)
e2,e5,g6

C+

1. ♗f5 2. ♖e6 3. ♖e3 4. ♖c2 5. ♖d5
6. ♖:b5 7. ♖b7 8. ♖d3 9. ♖e2 10. ♖e5
11. ♖g6 12. ♗h5 g:h5=

S věžovými cvrčky se podařilo dokonce **6 návratů** a **10 odvazování**. Bez bílého pěšce b5 by bílý věžový cvrček ♖a5 kryl pole f5 a černý by byl po braní věže ♗h5 v patu. Jenže skoro všechny kameny černého jsou vázané a ten nemá příliš možností, jak bílého pěšce odstranit. Černý proto postupně odvazuje svoje kameny, aby dostal do hry svého věžového cvrčka ♖b7, který může potřebné braní provést. Postupně odváže ♗h5→♖g6→♖e5→♖e2→♖d3→♖b7. Po braní se vše opakuje opačným směrem ♖b5→♖d5→♖c2→♖e3→♖e6→♗f5. Nakonec se kromě 5 věžových cvrčků vrátí na původní pole i černá věž. Nyní už může bílý černého zpatovat braním ♗h5.



V patové pozici byl odstraněn ♖ b5.

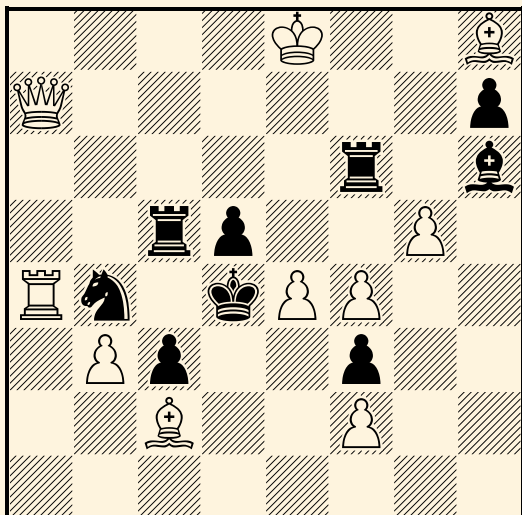
Komentáře řešitelů: "Interesting rook-hoppers play" (R. Lazowski), "What a coming and going to get rid of one little wP! Six Rückkehren most amusingly arranged, though peripherals look heavy - would wKg4, wPb6 get rid of a2, g2, g3, f4?" (C. C. Lytton), "Not difficult to spot the hops to the vacant square(s) on the pin-lines, but am I the only solver to have initially mistaken h5 for a Rookhopper?" (B. E. Chamberlain), "No is the answer to that question! At least one 'cook' received with RHh5. Wonderful consecutive unpins, showing similarity of theme to the following" (S. Emmerson).

6 switchbacks and 10 unpins

Přezkoušení Alybadixem trvalo 6 hodin
7 minut / AMD64.

[WID=252219]

194. Václav Kotěšovec
88 Šachové umění 11/2007



sh=10

(10+9)

C+

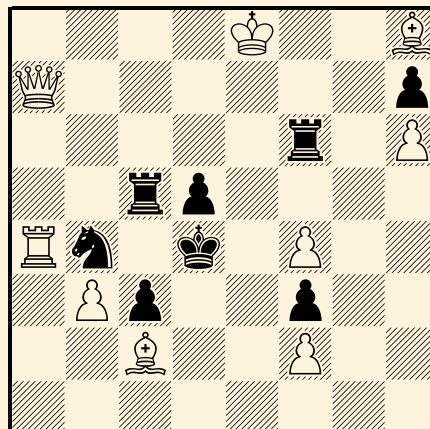
1. ♖g7 2. ♜b6 3. ♜c4 4. ♞d3 5. ♔:e4
6. ♔d4 7. ♞b4 8. ♜c5 9. ♜f6 10. ♖h6
g:h6=

Ortodoxní úloha s 5 návraty, nejprve s odvazováním, poslední návrat je černým králem.

Řešitel Jaroslav Eitler úlohu komentoval: "Téma návratu figur v křišťálově čisté podobě."

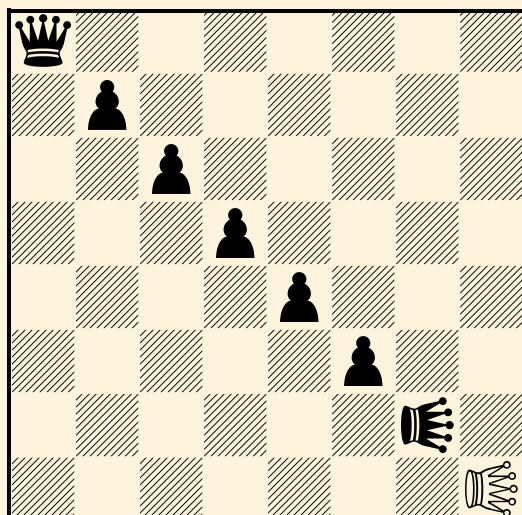
Alybadix testoval tuto úlohu jen 4 minuty.

[WID=263919]



V patové pozici byl odstraněn ♔e4.

195. Václav Kotěšovec
O3 Problemkiste 153/2004



sd=8 **Lion** ♖h1/♕g2 (1+7)
(no Kings)

C+ b) **Madrasi**, sd=11
c) **CIRCE**, sd=17

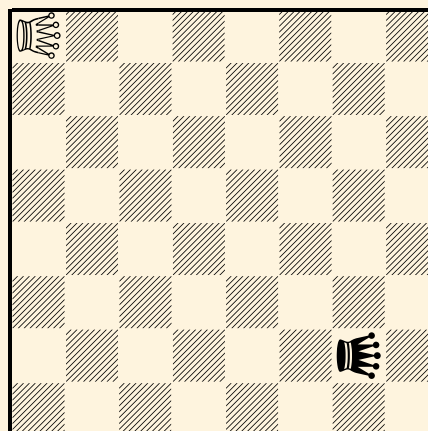
a) 1. ♖:f3 2. ♕:d5 3. ♖:b7 4. ♕:e4 5. ♖h1
6. ♕:c6 7. ♖h1 8. ♕:a8=

b) 1. ♖:f3 2. ♖h1 3. ♕:e4 4. ♖h1 5. ♕:d5
6. ♖h1 7. ♕:c6 8. ♖h1 9. ♕:b7 10. ♖h1
11. ♕:a8=

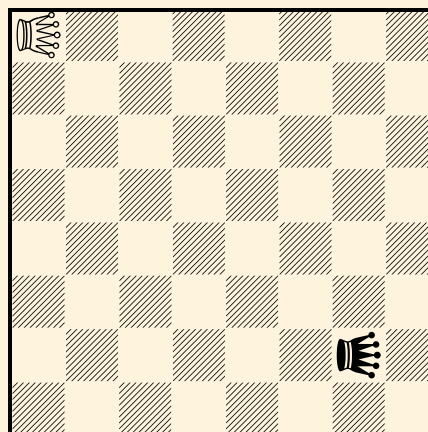
c) 1. ♕:f3(f7) 2. ♖h1 3. ♕:e4(e7)
4. ♕:c6(c7) 5. ♖:a8(♔d8) 6. ♕:d5(d7)
7. ♖g8 8. ♖g1 9. ♖g7 10. ♕:e7 11. ♕:c7
12. ♕:f7 13. ♕:b7 14. ♖h1 15. ♕:d5
16. ♕:d8 17. ♖d6=

Pozice je bez obou králů a přináší různé postupy v závislosti na typu exošachu. Přestože jde o "one liner", pouze v pozici B je postup pravidelný (nelze 2. ♕:d5, protože by byl lion zparalyzován). V pozici C je potom postup zcela asymetrický a vzniká odlišný patový obrazec. Ve všech pozicích dochází k vícenásobným návratům bílého liona na h1.

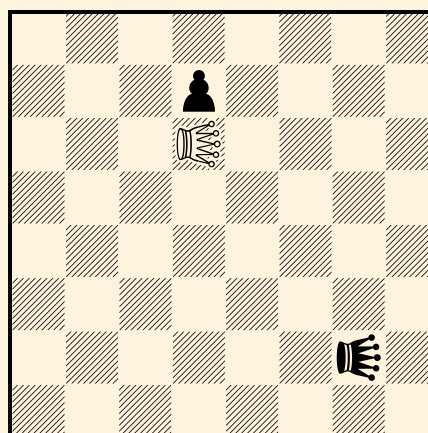
Úloha byla uveřejněna v samostatném článku "Ohne Könige..." [WID=165681]



patová pozice a)

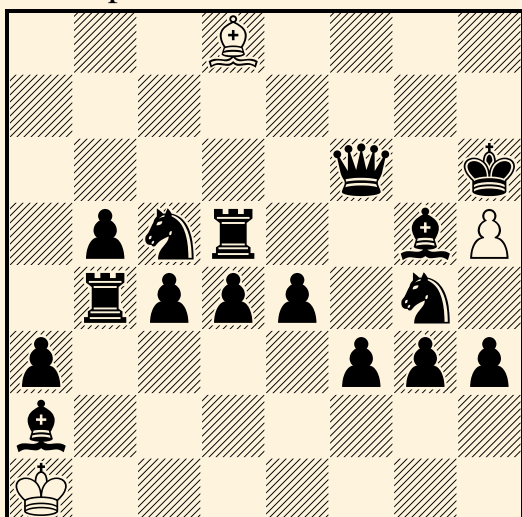


patová pozice b)



patová pozice c)

196. Václav Kotěšovec
 F0494 StrateGems 28/2004
 special Commendation



sd#15 **CIRCE** (3+16)
 C+

1. ♔:a2(♚c8)
2. ♔:a3(a7)
3. ♔:b4(♖h8)
4. ♔:b5(b7)
5. ♔:c4(c7)
6. ♔:d5(♗a8)
7. ♔:c5(♞b8)
8. ♚:f6(♔d8)
9. ♔:d4(d7)
10. ♔:e4(e7)
11. ♔:f3(f7)
12. ♔:g3(g7)
13. ♔:h3(h7)
14. ♔:g4(♞g8)
15. ♚:g5(♚f8)#

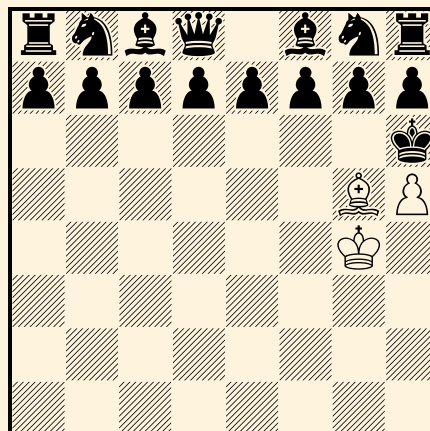
Task - všech 15 tahů je s CIRCE bra-
 ním černých kamenů (vždy s přemístěním
 kamene)

Komentáře řešitelů byly vesměs pozitivní:
 "A task. All 15 white moves are with 15
 thematic Circe captures!", "This is an
 appealing task" (David Moulton), "All the
 black pieces have to be captured! After
 8.Kd5? 9.Bxf6+ 10.Kxe4 in 14th move
 wK can not capture Sg4! So, 8.Bxf6+!
 9.Kxd4!!- again with self-checking and
 now with capture of the dP as defense
 from check!" (Dejan Glišic), "Nicely
 done! The unique line setting up the black
 pieces 'for the next game' is amusing"
 (Barry Keith), "Fifteen consecutive Circe
 moves. Well done" (C. C. Frankiss).

Rozhodčí Georgy Evseev (SG 34/2006):
 "A good task, but the play and the result
 (mate, that is) are connected very well.
 Also, many of the captures seem
 accidental: nothing would change if, for
 example, Pa3 is removed."

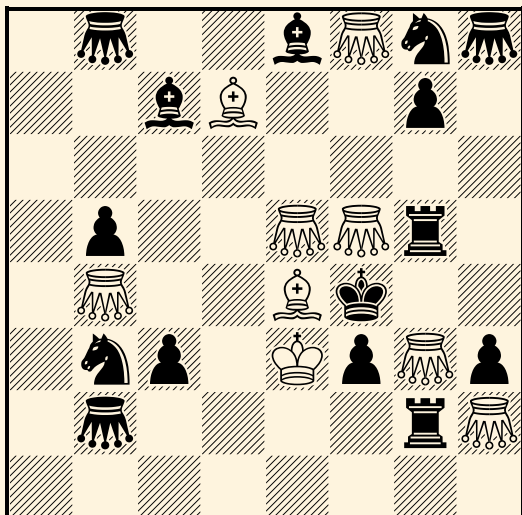
Reprodukována v Šachové skladbě
 92/2006 (8138, str.2131-4) v článku Ivana
 Skoby k mým 50.

[WID=172537]



V matové pozici jsou černé kameny
 "srovnány" do svého základního posta-
 vení.

197. Václav Kotěšovec
F0714 StrateGems 41/2008



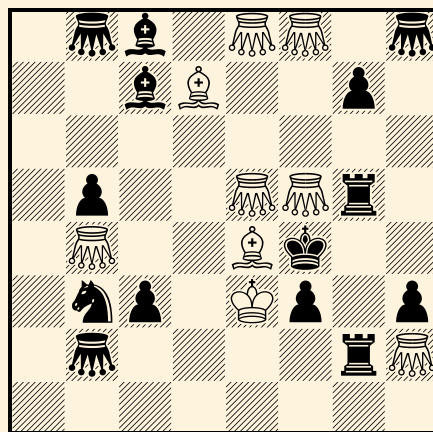
sd#3 3 solutions (9+15)
Madras RI
CIRCE
Grasshoppers
 C+

1. ♞g6 2. ♞:g8 3. ♞:e8(♞c8)#
 1. ♞d3 2. ♞:b3 3. ♞:b5(b7)#
 1. ♞:f3(f7) 2. ♞:g2(♞a8) 3. ♞:h3(h7)#

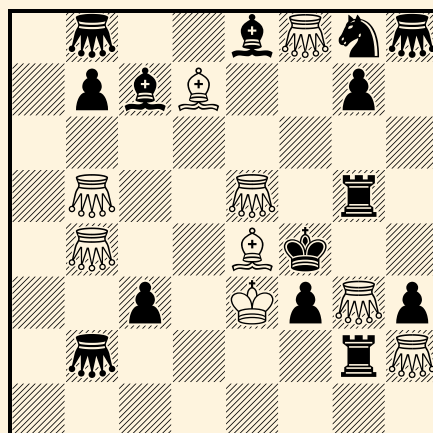
Cyklus rušení připravených antibaterií a cyklus odparalyzování 3 bílých cvrčků, kteří jsou paralyzováni každý vždy dvěma ze tří černých cvrčků. Obě linie paralyzací lze zrušit jedním tahem díky CIRCE, kdy bílý kámen vždy z jedné linie odejde a braním černý kámen přemístí do druhé z linií.

Komentář řešitele: "Unparalyzing of Grasshoppers which give mate." (C. C. Frankiss)

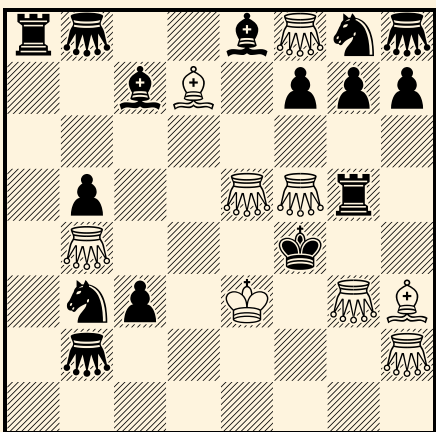
[WID=269070]



Bílý svými tahy odparalyzoval bílého cvrčka ♞f8, který byl paralyzován černými cvrčky ♞h8 a ♞b8. Paralyzaci zrušil přímým braním na g8 a CIRCE přemístěním ♞e8 na c8 (bez CIRCE efektu by byl ♞f8 stále paralyzován černým cvrčkem ♞b8). Cvrček ♞f8 matuje přes ♞f5. Vtip je ještě v tom, že bílý cvrček ♞e8 odešel z pole g3, kde vytvářel antibaterii cvrčka ♞h2, která se v tomto řešení neuplatní.



V této pozici analogicky odchází bílý cvrček ♞f5 z antibaterie cvrčka ♞f8. Bílý cvrček ♞b5 je paralyzován současně černými cvrčky ♞b2 a ♞b8. Bílý cvrček zruší tyto paralyzace nejprve přímým braním na b3 a potom braním černého pěšce ♞b5 s jeho přemístěním (opět po paralyzační linii) na b7. Matí bílý cvrček ♞b4 přes ♞e4.



Ve třetím řešení se cyklus uzavírá. Bílý střelec ♖e4 ruší připravenou antibaterii bílého cvrčka ♗b4. Bílý cvrček ♗h2 je paralyzován současně cvrčky ♗b2 a ♗h8. Bílý střelec braním černé věže ♜g2 zruší první paralyzaci přímo a braním černého pěšce ♟h3 s jeho přemístěním na h7 pak zruší i druhou paralyzaci.

Úvahy o umění nejen šachovém, [V](#)

Citová energie a tvůrčí činnost. Procházm-li svůj dosavadní život z hlediska šachové tvorby, zjišťuji, že jsem prošel řadou období. V některých obdobích jsem skládal hodně, jindy málo nebo vůbec. Přesto, že na to měla vliv řada faktorů, některé prvky tam vidím společné a dají se zobecnit.

Nejsilnějším faktorem byla vždy asi láska. V obdobích největších zamilování jsem neskládal téměř vůbec. Navíc prý platí, že "nepotlačený sex → žádná tvůrčí činnost" :-) (myslím ale, že to nelze brát tak doslova...)

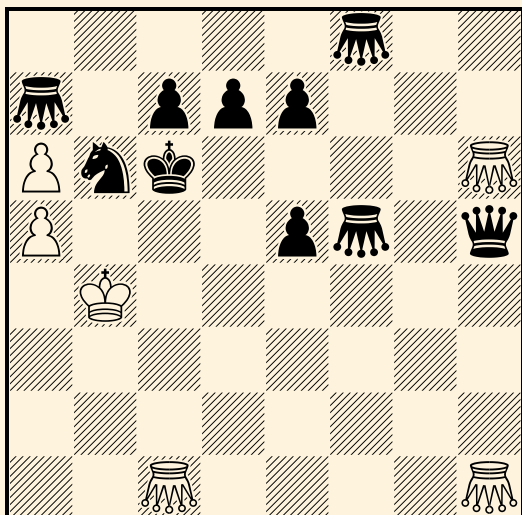
V obdobích svých jiných tvůrčích aktivit, zejména programování počítačů, jsem také skládal velmi málo (to platí zejména o období těsně po roce 1989, kdy se otevřel prostor pro předtím potlačený tvůrčí potenciál a lidé najednou mohli realizovat svoje nashromážděné nápady. Vidíme to v oblasti podnikání nebo v množství vydaných nových knih.)

Zobecnuji to takto: **integrál tvůrčí energie každého jedince je konstantní.** Pro každého je velikost této konstanty různá, ale když se citově vydá v jedné oblasti, nejsou již síly v jiné citové nebo tvůrčí oblasti (a to ani v případě, kdy tomu nebrání časové možnosti) a naopak. V průběhu života se tato energie mezi jednotlivými skupinami dynamicky přesouvá, ale její součet je v daném čase konstantní. Pokud člověka pohltí nějaká činnost, může ji doplňovat jen činnost jiného charakteru (třeba manuální), ale už ne další činnost tvůrčí (citová).

Jinými slovy: když jsem v devadesátých letech dvacátého století 10 hodin denně programoval jednočipové mikroprocesory, neměl jsem už pak síly se po práci ještě věnovat šachovému programování. Podobně, pokud jsem v určitých životních obdobích (zejména vždy na začátku každého vztahu) věnoval veškerou citovou energii svým partnerkám, měl jsem v té době vždy méně šachových nápadů, z čehož ovšem nevyplývá, že by život v takových obdobích byl méně hodnotný, ba právě naopak...

198. Václav Kotěšovec

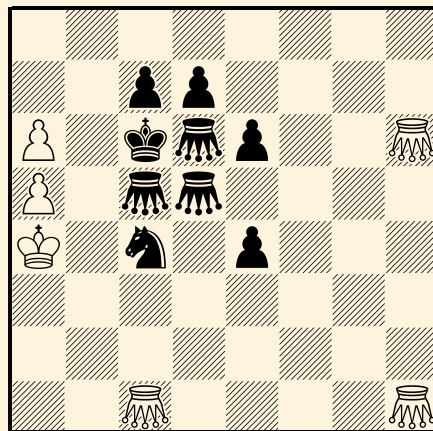
2370 idee & form 97/2008



sh=10 **Madrasí** (6+10)
C+ **Grasshoppers**

1. ♔g6 2. ♜d6 3. e6 4. ♔g2 5. ♜d5 6. e4
7. ♔c2 8. ♜c5 9. ♞c4 10. ♔a4+ ♚:a4=

Trojnásobné opakování antiodvázání, přivázání a odvázání. Hned 1. ♜d6 nejde pro šach od bílého cvrčka ♜h6. Tahem 2. ♜d6 si ale černý svou dámu ♔g6 přiváže, tahem 3. e6 ji odváže a oba kameny se dostávají do tzv. polovazby. Po odchodu černé dámy je přivázán pro změnu ♞e6. Je třeba si ještě uvědomit, že tah 8. ♜c5 není šach, protože černý cvrček ♜d6 je paralyzován bílým cvrčkem ♜h6. Je to současně i příklad jednostranné paralyzace v Madrasí, kdy jeden kámen paralyzuje druhý, ale ne obráceně (♜d6 nemůže táhnout, ale ♜h6 ano - v patové pozici by mohl třeba černého cvrčka ♜d6 brát).



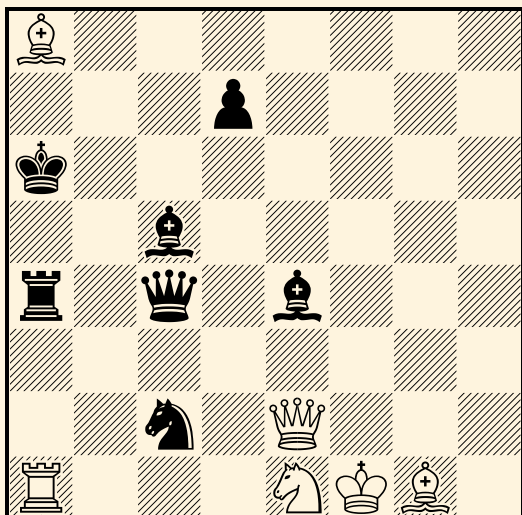
V patové pozici jsou ♞c4, ♞e4 a ♞e6 vázání a všichni 3 černí cvrčci paralyzováni bílými cvrčky.

Komentář řešitele (idee & form 98/2008, str. 3129): "Gute idee" (R. Lazowski)

C+, Alybadix testoval 6 hodin 3 minuty (AMD64 / 4200 MHz).

[WID=273823]

199. Václav Kotěšovec
 1351 "Umenie 64" 32/2004
 8. Honorable Mention



sh= =11 **Madras** (6+7)
 C+

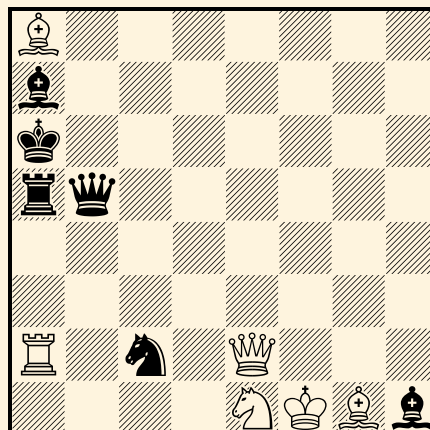
1.d5 2. ♔h1 3.d4 4. ♔a7 5.d3 6. ♔b5 7.d2
 8.d1 ♘ 9. ♘c3 10. ♘a2 11. ♖a5 ♖:a2= =

V počáteční pozici jsou 4 dvojice zparalyzovaných kamenů, které jsou během řešení **rozpojeny a znovu zparalyzovány** na stejných liniích, ale v jiných vzdálenostech. Excelsior.

Rozhodčí Emil Klemanič ("[Umenie 64](#)" [41/2006](#)): "Excelsior čierneho pešiaka rozparalyzuje a sparalyzuje štyri dvojice figúr na rovnakých líniách, ale v rôznych vzdialenostiach. Zaujímavé."

Alybadix testoval tuto úlohu 37 minut (2.6 GHz).

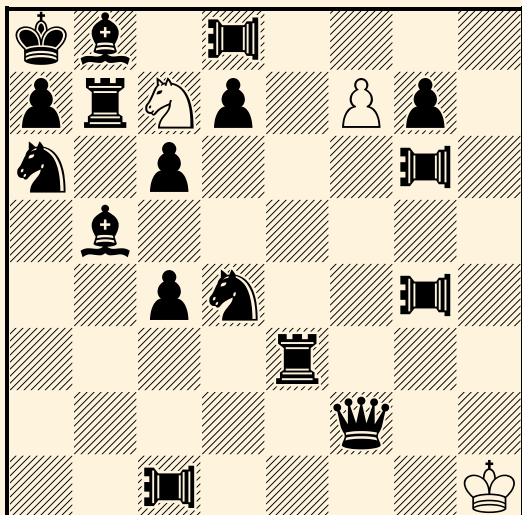
[WID=159590]



Ve dvojpatové pozici jsou všechny bílé figury navzájem paralyzované. Táhnout nemohou ani oba králové, protože např. tah černým králem na b6 by rozparalyzoval oba střelce a král by byl v šachu od ♔g1, atd.

4-fold disconnecting of 4 paralysed pieces, then all paralysed again.
 Excelsior

200. Václav Kotěšovec
F0619 StrateGems 34/2006



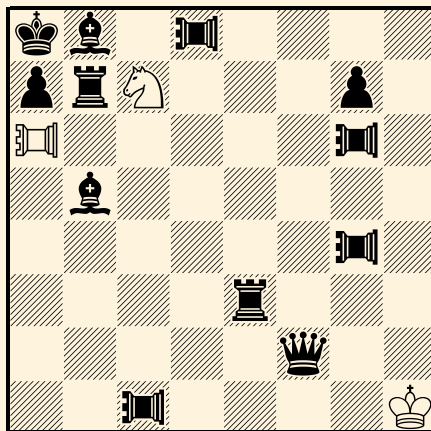
sd#20 **Madrasi** (3+17)
C+ **Pao** ♟c1,d8,g4,g6

1.f8♖ 2.♖h8 3.♖h7 4.♖:d7 5.♖d5
6.♖h5 7.♖h4 8.♖:d4 9.♖d5 10.♖h5
11.♖h4 12.♖:c4 13.♖c5 14.♖h5
15.♖h6 16.♖:c6 17.♖c5 18.♖h5
19.♖h6 20.♖:a6#

K tomu aby mohl bílý pao matovat na a6 musí odstranit pěšce ♟c6 aby nebyl na a6 paralyzován od ♜g6. Na c6 by se ale dostal do paralyzace od ♜c1, takže musí nejprve brát pěšce ♟c4. Tomuto brání musí ale předcházet brání ♞d4 (zrušení paralyzace na c4 od ♜g4) a tomu musí předcházet brání ♟d7 (zrušení paralyzace na d4 od ♜d8), čímž je sekvence braní černých kamenů, tak aby se bílý pao nedostal do "paralyzační pasti", určena.

Komentáře řešitelů: "It was fun to play through the moves after solving this" (David Moulton), "The white Pao must avoid getting paralyzed by the various black Paos before capturing Sa6. Interesting strategy" (C. C. Frankiss)

[WID=218365]

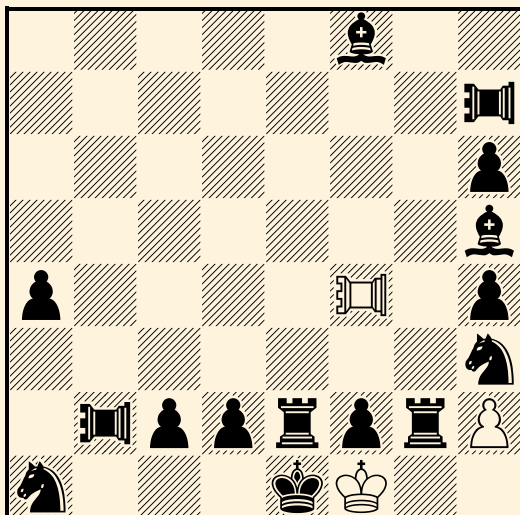


Bílý matí dvojitým šachem, když poslední braní paem rozparalyzovalo bílého jezdce ♞c7. Pao ♜a6 šachuje přes ♟a7. Každý z obou těchto šachů by šlo jednotlivě pokrýt, oba však ne.

special Madrasi effects
promotion

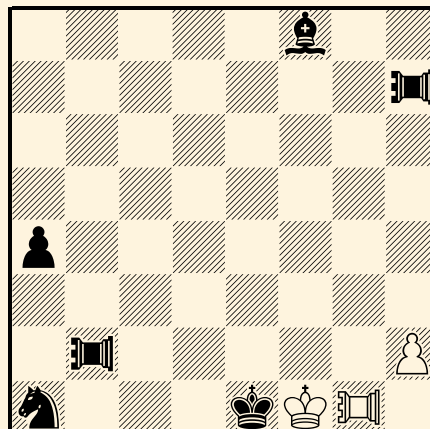
201. Václav Kotěšovec

F266 Problem Paradise 35/2005



sd#36 **Madrasí RI** (3+15)

C+ **Pao** ♖f4/♖b2,h7



Matuje pao ♖g1 přes bílého krále ♔f1. V Madrasí Rex Inclusiv jsou oba králové vzájemně zparalyzovaní, ústupy černého krále proto nejsou možné.

1. ♖g4! 2. ♖g8 3. ♖h8 4. ♖:h6 5. ♖g6
6. ♖g8 7. ♖h8 8. ♖:h5 9. ♖g5 10. ♖g8
11. ♖h8 12. ♖:h4 13. ♖g4 14. ♖g8
15. ♖h8 16. ♖:h3 17. ♖a3 18. ♖a2
19. ♖:c2 20. ♖c3 21. ♖a3 22. ♖a2
23. ♖:d2 24. ♖d3 25. ♖a3 26. ♖a2
27. ♖:e2 28. ♖e3 29. ♖a3 30. ♖a2
31. ♖:f2 32. ♖f3 33. ♖a3 34. ♖a2
35. ♖:g2 36. ♖g1#

(Obrácený postup po 1. ♖f3? je o tah delší.)

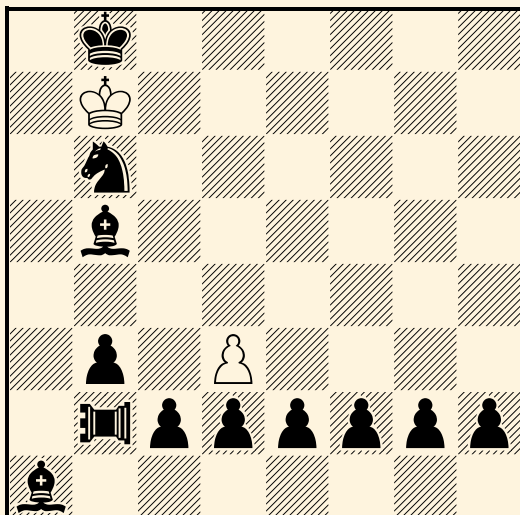
Systematické manévry spojené s braním černých kamenů paem se opakují vertikálně i horizontálně. Při publikování byl připojen redakční komentář: "In F266, white Pao moves continuously 36 times in order to deliver the final mate. Can you find out the unique sequence of moves to reach the mate?"

[WID=212272]

Systematic manoeuvres.

(Try 1.PAf3? is one move longer)

202. Václav Kotěšovec
7845 Šachová skladba 89/2005

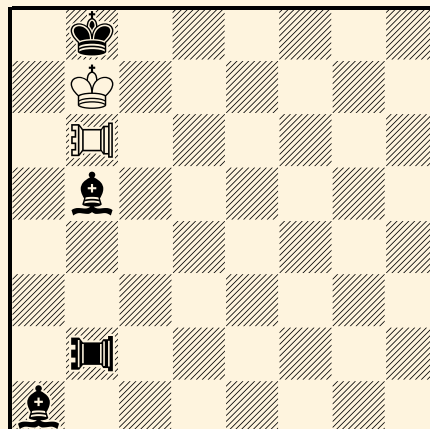


sd= =45 **Madراس RI** (2+12)
CIRCE
C+ **Pao ♖b2**

5.d8♖ 6.♖d4 7.♖a4 8.♖a2 9.♖:c2(c7)
10.♖c4 11.♖a4 12.♖a2 13.♖:d2(d7)
14.♖d4 15.♖a4 16.♖a2 17.♖:e2(e7)
18.♖e4 19.♖a4 20.♖a2 21.♖:f2(f7)
22.♖f4 23.♖a4 24.♖a2 25.♖:g2(g7)
26.♖g4 27.♖a4 28.♖a2 29.♖:h2(h7)
30.♖h4 31.♖a4 32.♖a7 33.♖:c7
34.♖:e7 35.♖:g7 36.♖:d7 37.♖:h7
38.♖h4 39.♖a4 40.♖a7 41.♖:f7
42.♖f1 43.♖b1 44.♖:b3 45.♖:b6= =

V této pozici se do patu dostane i bílý.
Kupodivu jediná možná proměna je
pouze na paa. Úloha je korektní i jako
sd=45.

[WID=202417]

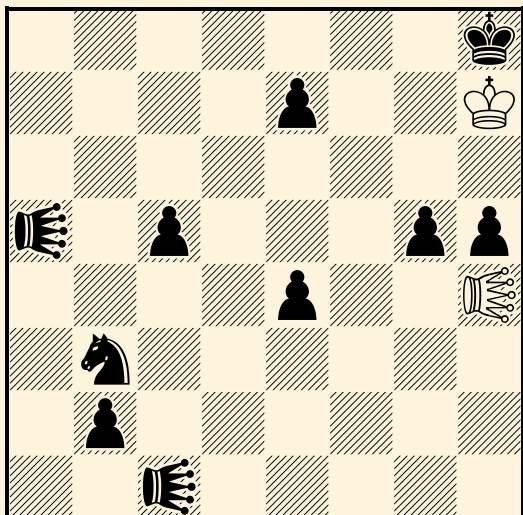


Ve dvojpatové pozici se bílý pao ♖b6
a černý pao ♜b2 vzájemně paralyzují.
Táhnout ale nemůže ani černý střelec
♞b5, protože po jeho odchodu by bílý
pao ♖b6 přestal být paralyzován černým
paem ♜b2 a dával by šach černému králi
♚b8. Takže jde o zajímavý druh vazby
černého střelce, možný jen v exošachu.

Systematic manoeuvres.
Promotion.

203. Václav Kotěšovec

2897 Suomen Tehtävienkat 5/2005

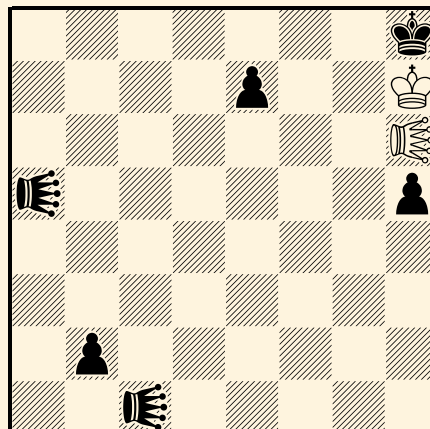


sd#24 **Madrasi RI** (2+10)
 C+ **Lion** ♖h4/♜a5,c1

1. ♖b4 2. ♖d6 3. ♖f8 4. ♖:c5 5. ♖f8
6. ♖b4 7. ♖h4 8. ♖f6 9. ♖d8 10. ♖:g5
11. ♖d8 12. ♖h4 13. ♖c4 14. ♖a2
15. ♖e6 16. ♖e8 17. ♖:e4 18. ♖e8
19. ♖e1 20. ♖b1 21. ♖:b3 22. ♖b1
23. ♖h1 24. ♖h6#

Lion ♖h4 nemůže hned matit na h6, protože by byl paralyzován lionem ♜c1. Proto musí předtím odstranit pěšce ♟g5. Při jeho braní by však byl paralyzován lionem ♜a5, proto musí nejprve odstranit pěšce ♟c5. Doplňující braní pěšce ♟e4 předvádí podobný manévr i na vertikále. 2x návrat liona na h4.

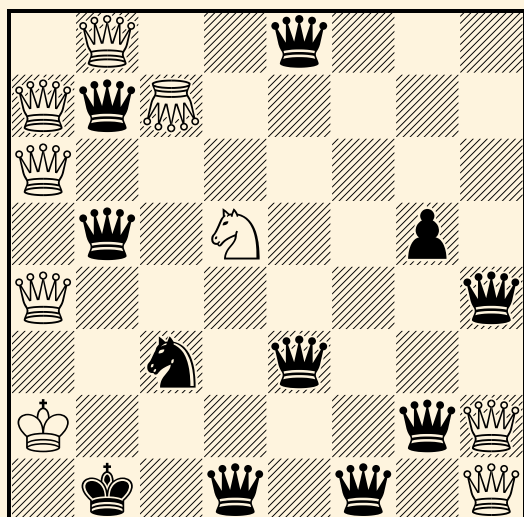
[WID=207128]



Matuje bílý lion ♖h6 přes bílého krále ♔h7. Černí lioni nemají jak svého bílého kolegu zparalyzovat.

2x switchback of Lion
 special Madrasi effects

204. Václav Kotěšovec
6983 Šachová skladba 83/2004
1. Commendation



sd=30 **Madrasi RI** (9+11)
C+ **Grasshopper** ♞c7

1. ♞c2 2. ♞c4 3. ♞e6 4. ♞e2 5. ♞e4
6. ♞c6 7. ♞a8 8. ♞c8 9. ♞f8 10. ♞d8
11. ♞d4 12. ♞b2 13. ♞b6 14. ♞b4
15. ♞d2 16. ♞f4 17. ♞h6 18. ♞h3
19. ♞h5 20. ♞f5 21. ♞c5 22. ♞a5 23. ♞a3
24. ♞a1 25. ♞c1 26. ♞e1 27. ♞g1
28. ♞g3 29. ♞g6 30. ♞g4=

Rekordní délka cesty cvrčka bez braní kamenů (viz též článek [SerienZiel Forderung für Grashüpfer auf einem n x n Brett](#), Problemkiste 117/1998)

Úloha byla věnována Michalu Dragounovi k 30. narozeninám.

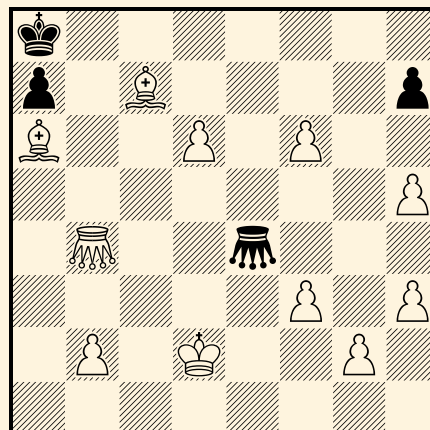
Rozhodčí Vlaicu Crisan (Šachová skladba 94/2007, str.2195-2200): "V hlavní roli této sériovotahové skladby jsou působivé postupné pohyby bílého cvrčka, který potřebuje třicet skoků bez braní, aby vyrazil z c7 a dosáhl g4. Neobvyklý rekord, avšak za jakou cenu: na šachovnici je 20 figur, které se střeží navzájem a jsou použité jako překážky pro jedinou volnou bílou figuru."

"This serial problem features impressive consecutive movements of white Grasshopper who needs 30 hops, with no captures, to reach g4 starting from c7. An unusual task, but what a high price to pay: 20 pieces are on the board, guarding each other and used as hurdles for the only free white piece."

[WID=159634]

Length record: **way of Grasshopper without capture** - 30 moves !

XII. Václav Kotěšovec
K1255 Problemkiste 119/1998

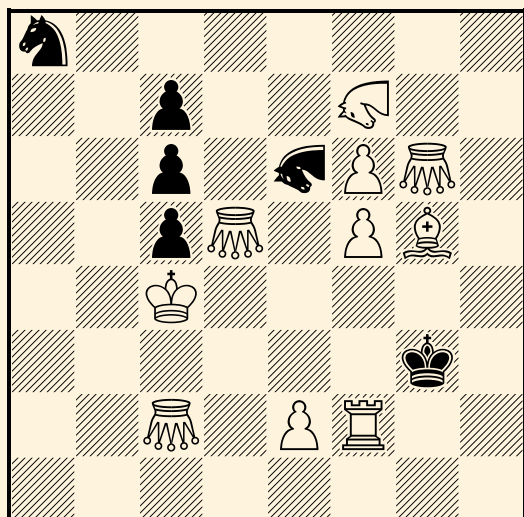


sh#29 **Grasshoppers** (11+4)
C+

1. ♞a4 2. ♞c4 3. ♞c8 4. ♞c6 5. ♞e6
6. ♞g6 7. ♞g1 8. ♞g3 9. ♞e3 10. ♞c1
11. ♞a3 12. ♞c5 13. ♞e7 14. ♞b7
15. ♞d7 16. ♞d5 17. ♞d1 18. ♞g4
19. ♞e2 20. ♞h2 21. ♞h4 22. ♞h6
23. ♞h8 24. ♞e5 25. ♞a1 26. ♞c3
27. ♞a5 28. ♞d8 29. ♞b6 ♞b7#

V této úloze (méně exo) jsem zpracoval 29 skoků.

205. Václav Kotěšovec
K1257 Problemkiste 119/1998



sh#32 **Grasshoppers** (10+6)

C+ **Nightriderhopper**

♞f7/♞e6

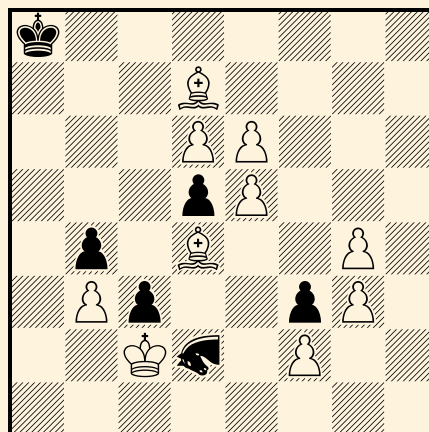
1. ♞a4 2. ♞g1 3. ♞c3 4. ♞e7 5. ♞a5
6. ♞e3 7. ♞a1 8. ♞d7 9. ♞b3 10. ♞h6
11. ♞d8 12. ♞b4 13. ♞h1 14. ♞d3
15. ♞b7 16. ♞h4 17. ♞d6 18. ♞h8
19. ♞f4 20. ♞b6 21. ♞d2 22. ♞g8
23. ♞e4 24. ♞a6 25. ♞e8 26. ♞g4
27. ♞a7 28. ♞e5 29. ♞a3 30. ♞e1
31. ♞h7 32. ♞f3 ♔g2#

Task - 32 skoků jednoho tátošového cvrčka (bez braní).

[WID=62674]

Na doplnění podobná úloha sice ne rekordní, ale méně exo a s lepší pozicí.

XIII. Václav Kotěšovec
K1256 Problemkiste 119/1998



sh#30 **Nightriderhopper** (10+8)

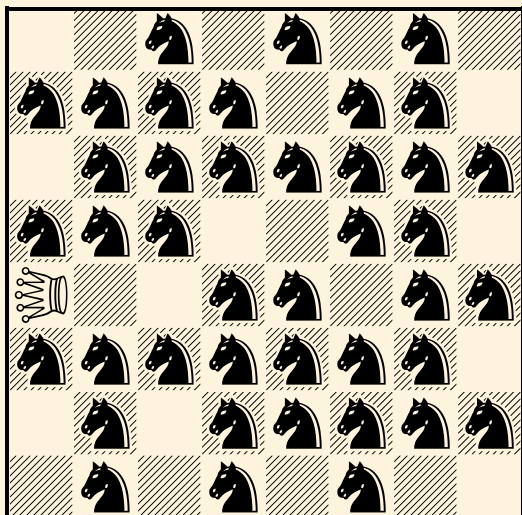
♞d2

C+

1. ♞h4 2. ♞b7 3. ♞f5 4. ♞h1 5. ♞d3
6. ♞f7 7. ♞b5 8. ♞d1 9. ♞h3 10. ♞b6
11. ♞f4 12. ♞d8 13. ♞a2 14. ♞c6 15. ♞e2
16. ♞a4 17. ♞g7 18. ♞c5 19. ♞a1
20. ♞e3 21. ♞c7 22. ♞g5 23. ♞e1
24. ♞a3 25. ♞g6 26. ♞c4 27. ♞e8
28. ♞h2 29. ♞f6 30. ♞b8 ♔c6#.

30 skoků, tátošový cvrček skáče přes všechny kameny (kromě černého krále) !

206. Václav Kotěšovec
F0532 StrateGems 30/2005



sd=41 **Locust** ♖a4 (1+41)
C+

1. ♖:b3-c2
2. ♖:c3-c4
3. ♖:b5-a6
4. ♖:a7-a8
5. ♖:c8-d8
6. ♖:e8-f8
7. ♖:g8-h8
8. ♖:h6-h5
9. ♖:h4-h3
10. ♖:h2-h1
11. ♖:f1-e1
12. ♖:d2-c3
13. ♖:d4-e5
14. ♖:b2-a1
15. ♖:a3-a4
16. ♖:e4-f4
17. ♖:g5-h6
18. ♖:e3-d2
19. ♖:d3-d4
20. ♖:g4-h4
21. ♖:f6-e7
22. ♖:e6-e5
23. ♖:c5-b5
24. ♖:e2-f1
25. ♖:g2-h3
26. ♖:f5-e6
27. ♖:g6-h6
28. ♖:g7-f8
29. ♖:d6-c5
30. ♖:b6-a7
31. ♖:f2-g1
32. ♖:d1-c1
33. ♖:b1-a1
34. ♖:a5-a6
35. ♖:b7-c8
36. ♖:d7-e6
37. ♖:f7-g8
38. ♖:g3-g2
39. ♖:f3-e4
40. ♖:c6-b7
41. ♖:c7-d7=

Task - **41 braní** s jednoznačným postupem

Bez králů se dá také skládat... Této úlohy si velmi cením. I když to tak nevypadá, nebyla složena pomocí počítače, jen jím byla testována. Přesto je to s největší pravděpodobností absolutní rekord na šachovnici 8x8.

Redakční komentář v SG (psal asi Petko Petkov): "A solution with an element of difficult mathematical logic!"

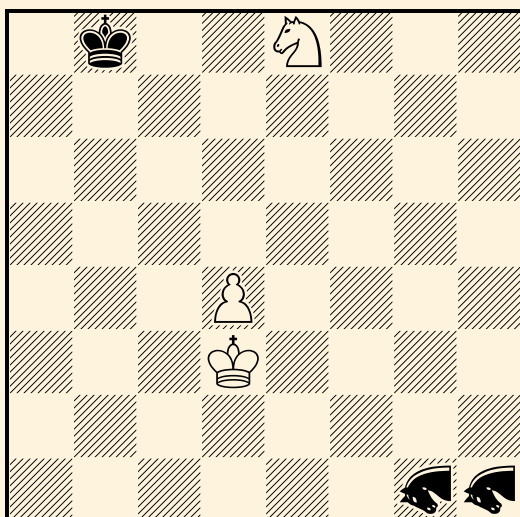
A komentář jednoho řešitele: "With so many possibilities it is surprising that there is only one solution" (C.C. Frankiss).

Ivan Skoba úlohu vybral do svého článku k mým padesátinám (8137 Šachová skladba 92/2006) s komentářem: "Rekordní problém připomíná známý Leibnitzův hlavolam, ve kterém se přeskokováním mají odstranit všechny černé kameny."

[WID=226298]

Task - **41 captures with unique order of moves.**

207. Václav Kotěšovec
 F1217 The Problemist 3/1991
 6. Honorable Mention



sh#24 **Nightriderhopper** (3+3)
 ♞g1,h1
 C+

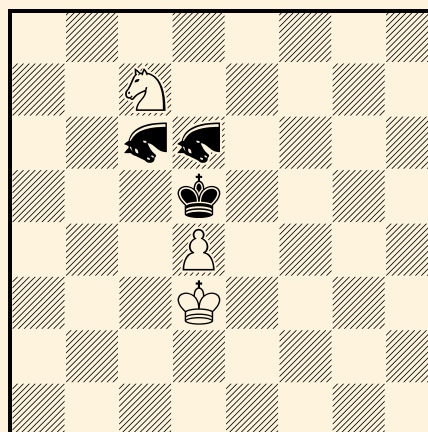
4. ♔f5 5. ♞e7 7. ♔d5 8. ♞c3 9. ♞a4
 10. ♞e2 11. ♞e7 12. ♔c6 13. ♞a5
 15. ♔e7 16. ♞g8 17. ♞c6 19. ♔g6
 20. ♞h8 21. ♔f7 22. ♞d6 24. ♔d5 ♞c7#

Rozhodčí Eugene Rosner připojil tento komentář: "A long geometric one-liner. Pleasing for its length and I hope it is sound." Řešitel A.Ettinger komentoval: "Quite proud to have solved, though mate obvious" a připojen je redakční komentář: "This is the first of 3 NH problems that Václav has sent us. Amazing that they have apparently been computer-tested."

K tomu je možno pouze dodat, že úloha byla počítačem nejenom přezkoušena, ale i složena!

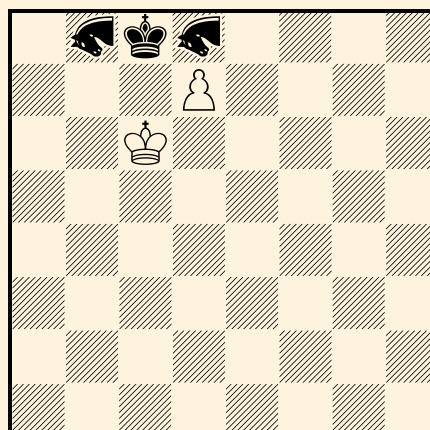
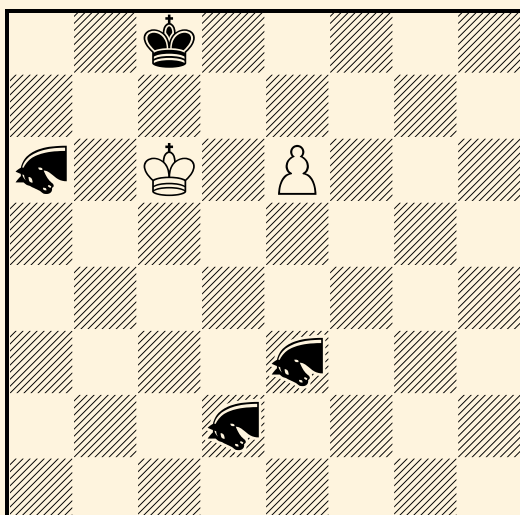
Skladba byla též reprodukována v rubrice "Úspěchy našich skladatelů" ([Šachové umění supplement 10-12/1998](#)) pod č.46 a Michal Dragoun zde napsal: "Na g1 a h1 stojí tátošové cvrčci, což jsou exofigury, které se pohybují jako cvrčci, avšak po liniích tátoše. Matový obrazec je v této úloze zřejmý na první pohled, ale je potřeba přesných manévřů, aby černé figury zablokovaly pole c6 a d6."

[MSaP207] [WID=12963]



matový obrazec

208. Václav Kotěšovec
 11852 Die Schwalbe 200/2003
 6. Honorable Mention



matový obrazec

sh#25 **Nightriderhopper** (2+4)
 ♞a6,d2,e3
 C+

1. ♔d8 2. ♔e7 3. ♔f6 4. ♔f5 5. ♞g7
6. ♞c5 7. ♞e4 8. ♞g3 9. ♞e7 10. ♔e5
11. ♔d4 12. ♔c3 13. ♞b1 14. ♞f3 15. ♞f6
16. ♞a2 17. ♔d4 18. ♔e5 19. ♞d7
20. ♞b8 21. ♔f6 22. ♔e7 23. ♔d8
24. ♔c8 25. ♞d8 e:d7#

Rozhodčí Hans Gruber (Die Schwalbe 213/2005): "Eine unglaubliche Zugfolge mit tollen 13 schwarzen Phasen und weitem Königsmarsch, der schließlich nach c8 zurück führt."

Řešitel K. H. Siehdnel komentoval:

"Schwer zu erspielendes Matt." Počty skoků 7+3+2 (5 přes ♞), (lze i s ♔a7 a sh#27 ale bez návratu, 1. ♔b8 2. ♔c8 3. ♔d8 ...)

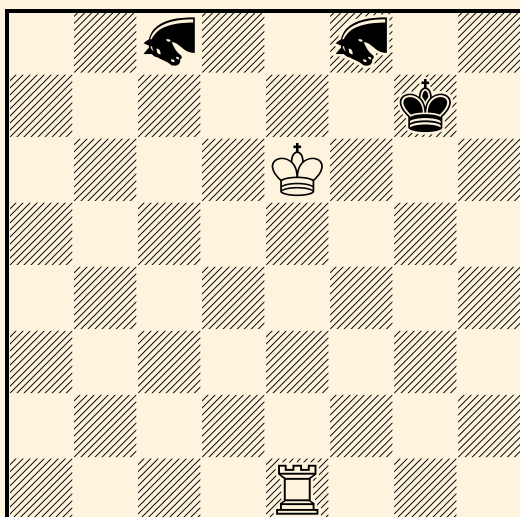
Reprodukována v Problemesis 46/2005.

[WID=132575]

209. Václav Kotěšovec

713 Phénix 10/1990

4. Prize

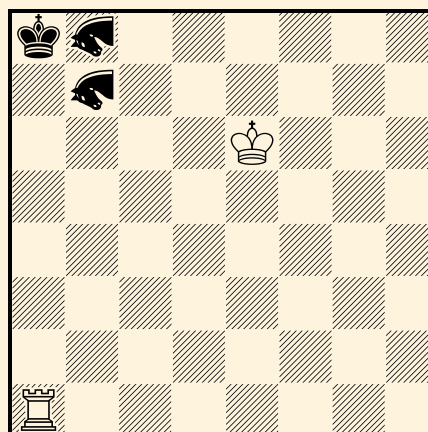


sh#27 **Nightriderhopper** (2+3)
♞c8,f8
C+

1. ♞d4 6. ♔c6 7. ♞b8 9. ♔d4 10. ♞e2
11. ♔e4 12. ♞f2 13. ♔d3 14. ♞b4 16. ♔f2
17. ♞h1! 18. ♞d3 21. ♔c5 22. ♞b7
23. ♔c6 24. ♞b8 27. ♔a8 ♖a1#

Rozhodčí Maryan Kerhuel ve výsledku napsal (Phénix 31/1995): "La solution, très longue, offre quelques motifs de stupéfaction: pourquoi le mat n'a-t-il pas lieu en h8?, pourquoi le premier Noctambule-sauteur noir, qui était si bien placé en b8, quitte-t-il rapidement cette case?, pourquoi le second passe-t-il par h1 pour atteindre b7? Un problème à décortiquer." Skladbu vyřešili 4 řešitelé, Laurent Riguet komentoval: "Superbe problème où les pointes sont multiples!"

[MSaP212] [WID=12968]



matový obrazec

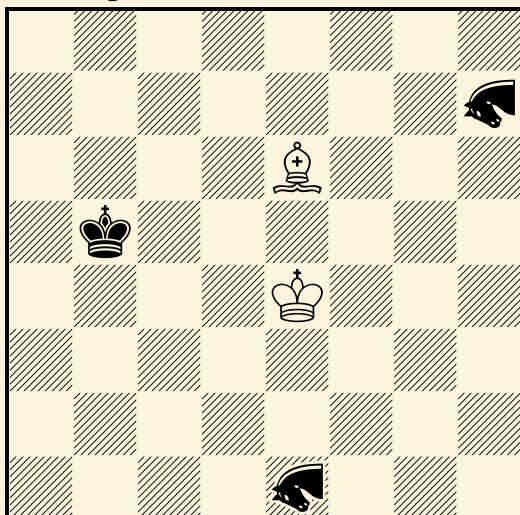
Je překvapivé, že černý král bude macen na a8 místo pravděpodobnějšího h8.

Tento typ úloh s dlouhými jednoznačnými postupy málo pohyblivých kamenů (zde tátošových cvrčků, později klokanů) patřil v určitém období mé skladatelské dráhy k mým oblíbeným.

Pochopení nalezl i u řešitelů, zejména v Problemkiste. Za předvedení řešení jedné podobné úlohy na nástěnné šachovnici jsem dokonce sklídl potlesk na minipřednášce v Andernachu v roce 1990.

210. Václav Kotěšovec

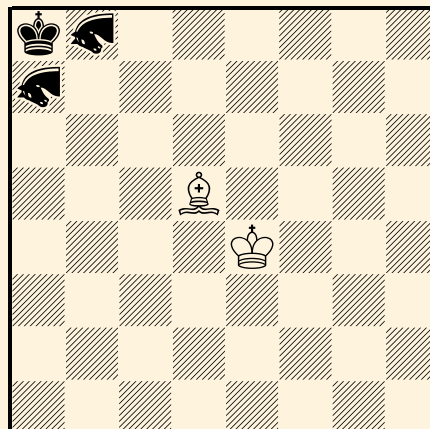
Probleemblad 3/1990
special Commendation



sh#27 **Nightriderhopper** (2+3)
♞e1,h7
C+

3. ♔c2 4. ♞a3 7. ♔b5 8. ♞c7 9. ♞g5
10. ♞f3 11. ♞c3 12. ♞a7 14. ♔c3 15. ♞d1
16. ♞b5 17. ♞h2 18. ♞d4 19. ♞b5
20. ♞d1 22. ♔b5 23. ♞a7 24. ♔c6
25. ♞b8 27. ♔a8 ♚d5#

Rozhodčí Peter Gvozdják napsal (v holandském překladu): "Per computer gecomponeerde problemen zijn nog zeldzaam. Ik heb de interessantste van de twee seriehelpmats gekozen. De echte waarde hiervan ligt ergens tussen theorie en moeilijkheid (het is de maximale zetlengte met het gegeven materiaal!)" Řešitel M.E.Nordlohne komentoval: "In dit probleem is maar één matstand mogelijk. Na minstens 12 uur ben ik er tenslotte in geslaagd de oplossing te vinden, omdat ik inzag dat het absoluut noodzakelijk was om een NH op d4 te krijgen. Ook een fantastisch goed probleem!" Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svoji [internetové stránce](#). V 1.českém albu (7.00 bodu). [MSaP211] [WID=12967]

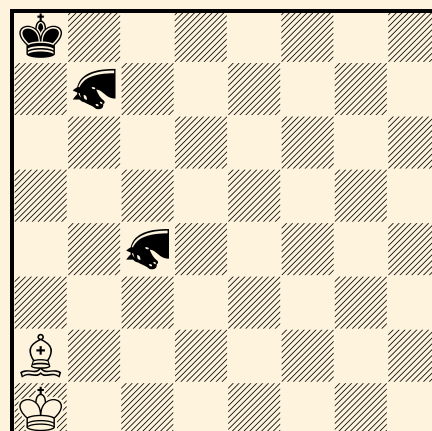


matový obrazec

XIV. Daniel Novomeský

9.TT Chess Composition Microweb 2002

1. Prize

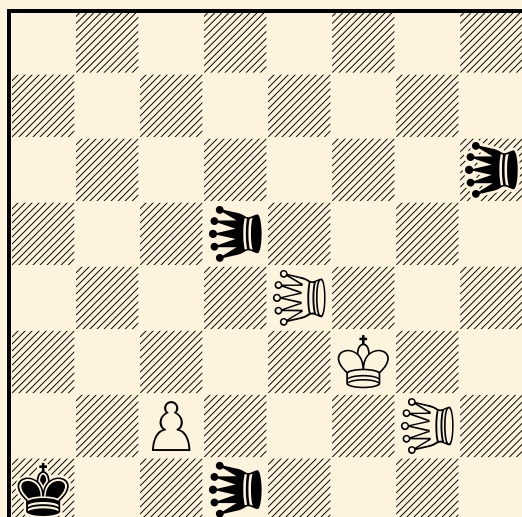


sh#18 2.1.1... (2+3)
C+ **Nightriderhopper**
♞b7,c4

1. ♔b8 2. ♔c7 3. ♔d6 4. ♞f5 5. ♔e5
6. ♞g6 7. ♔f4 8. ♞e2 9. ♔e3 10. ♞d1
11. ♔d4 12. ♔c5 13. ♔b5 14. ♞a7
15. ♔c6 16. ♞b8 17. ♔b7 18. ♔a8 ♚d5#,
1. ♔a7 2. ♔b6 3. ♔c5 4. ♞d3 5. ♔d6
6. ♞e8 7. ♔e5 8. ♔f4 9. ♞h5 10. ♔g4
11. ♞h2 12. ♞f6 13. ♞d7 14. ♞h2 15. ♔f3
16. ♞g1 17. ♔g2 18. ♔h1 ♚d5#

Skvěle tento matový obrazec využil Daniel Novomeský, jehož skladba má 2 řešení. V soutěži jsem byl rozhodčím a udělil jsem mu 1.cenu.

211. Václav Kotěšovec
 F0389 StrateGems 21/2003
 4. Honorable Mention



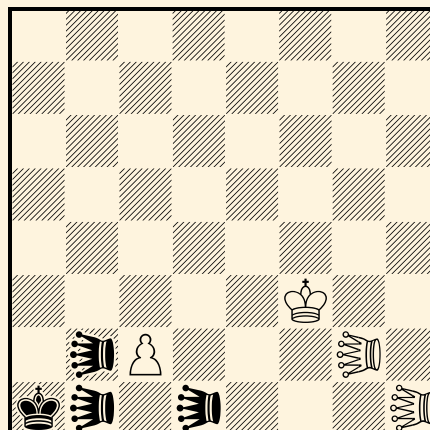
sh#28 Kangaroo (4+4)
 ♖e4,g2/♜d1,d5,h6
 C+

1. ♔b2 2. ♔c3 3. ♔d4 4. ♜d6 5. ♜d3
6. ♔e5 7. ♔f5 8. ♜g6 9. ♔g5 10. ♜b1
11. ♜f5 12. ♜h5 13. ♔h4 14. ♔h3
15. ♜h2 16. ♜b2 17. ♔h2 18. ♔g1
19. ♔f1 20. ♔e1 21. ♔d2 22. ♜e2
23. ♜d1 24. ♜b2 25. ♔c1 26. ♔b1
27. ♔a1 28. ♜b1 ♜h1#

Návrat krále na pole a1 a na pole d1 jde jiný klokan!

Rozhodčí Reto Aschwanden (StrateGems 27/2004): "A beautiful problem and certainly difficult to solve. The bK makes a big round-trip in the course of the solution." Komentáře řešitelů: "Typical for a Kotesovec Style! Satisfying to solve" (B. Keith), "Original and very difficult problem with excellent bK tour ending up on starting square" (C.C. Frankiss), "The switchback with long travel of black King" (H. Kalafut).

[WID=124394]

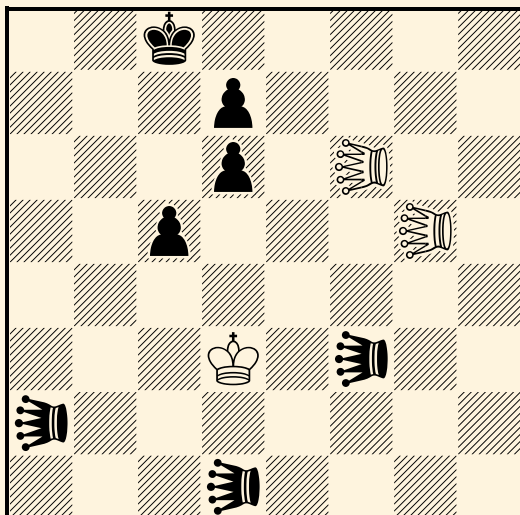


Matuje bílý klokan ♜h1 přes černé klokany ♜b1 a ♜d1, kteří nemají kam odskočit. Pole a2 kryje bílý klokan ♜g2.

switchback of black king

other kangaroo in mating position on d1

212. Václav Kotěšovec
5806 Problemkiste 144/2002



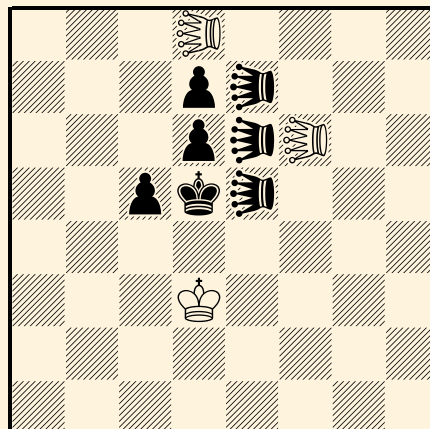
sh#24 **Kangaroo**
♖f6,g5/♞d1,a2,f3 (3+7)

C+

1. ♔d8 2. ♔e7 3. ♔e6 4. ♔f5 5. ♔g4
6. ♞h5 7. ♞e2 8. ♔g3 9. ♔f2 10. ♞g2
11. ♔g3 12. ♔f4 13. ♔e5 14. ♔d5
15. ♞c6 16. ♞b7 17. ♞e4 18. ♞g6
19. ♞c2 20. ♞f5 21. ♞b5 22. ♞e5 23. ♞e6
24. ♞e7 ♔d8#

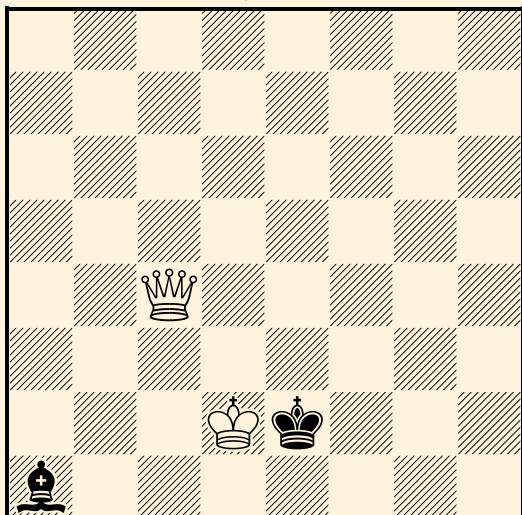
Řešitelsky zajímavá úloha. Řešitel W. Seehofer komentoval v Problemkiste: "Großes Meisterwerk von ungeheurer Schwierigkeit. Phantastische Zugfolge."

[WID=118757]



Matuje bílý klopán ♞d8 přes černé pěšce ♟d7 a ♟d6. Pole c6 kryje bílý klopán ♞f6.

213. Václav Kotěšovec
K121 Rekordy v KÖKO 1997



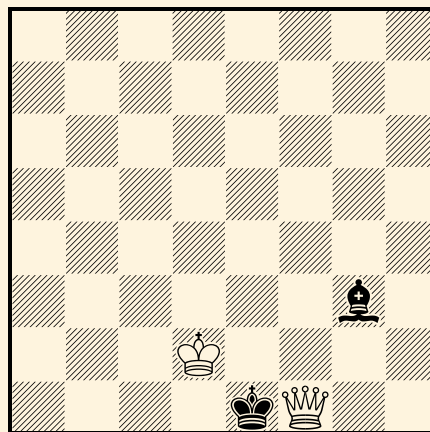
sh#27 **KÖKO** (2+2)
C+

1. ♔e3 2. ♔d4 3. ♔c5 4. ♔b4 5. ♔b3
6. ♔b2 7. ♔b1 8. ♚c3 9. ♔b2 10. ♚b4
11. ♔a3 12. ♔a4 13. ♔a5 14. ♚c5
15. ♔b6 16. ♔c6 17. ♔d6 18. ♚d4
19. ♔e5 20. ♚e3 21. ♚f4 22. ♔f5 23. ♔g4
24. ♔f3 25. ♚g3 26. ♔f2 27. ♔e1 ♚f1#

Rekordní délka s ortodoxními kameny v KÖKO v úloze se 4 kameny. Úlohu vybral Erich Bartel do svého článku "Zuglängenrekorde im Köko-Serienzüger mit minimalem Material", Z6 Problemkiste 147/2003, str. 362, s komentářem: "Der absolute Rekord für dieses Material und diese Forderung. Eine unwahrscheinlich anmutende Reise des weißen Königs um seinen Läufer nach g3 zu bringen, um dann selbst auf Feld e1, das er eigentlich schon in 1 Zug hätte erreichen können, den Todesstoß zu empfangen." Reprodukována v článku Ericha Bartela: "Die absoluten Zuglängenrekorde im Serienzug-Wenigsteiner in Bezug auf das Material", A51 p.545-554, Problemkiste 154/2004, reprodukována byla pak i v Problemkiste 161/2005 na str. 109 (Z6) s komentářem Ericha Bartela (na str.111): "Der absolute

Rekord für dieses Material und diese Forderung. Eine unwahrscheinlich anmutende Reise des weißen Königs um seinen Läufer nach g3 zu bringen, um dann selbst auf Feld e1, das er eigentlich schon in 1 Zug hätte erreichen können, den Todesstoß zu empfangen."

Úloha byla dále reprodukována ve Phénixu 168 / 2007, č.VI na str. 7417 pro srovnání u řešení (jen 18-ti tahové) skladby č.5299 Daniela Novomeského. Erich Bartel k tomu napsal: "Zum Vergleich den **phantastischen Rekord** (VI) von V. Kotesovec vor nunmehr auch schon 10 Jahren !"



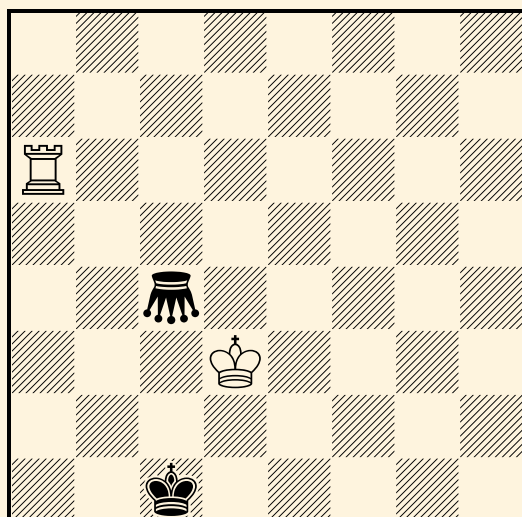
Opět matový obrazec typický pro KÖKO. Šach je dvojitý od bílého krále ♔d2 i od bílé dámy ♚f1. Pole e2 kryjí současně bílá dáma i král, pole d1 pouze bílá dáma a pole f2 kryje bílá dáma ♚f1 jen díky blízké přítomnosti černého střelce ♚g3.

[WID=62035] length record

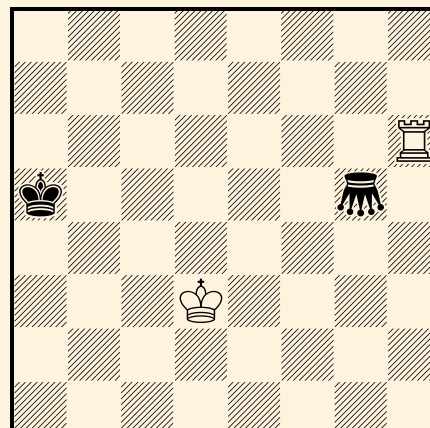
Poznámka: U podobných úloh (na rozdíl třeba od dvojtáček!) nevádí, když je černý král v počáteční pozici v šachu. Rekordní délka je součástí obsahu a její prodloužení o 1 tah za to obvykle stojí.

Už bych ale zcela jinak posuzoval, kdyby někdo prodloužil úlohu přidáním kamene, který bude v prvním tahu sebrán. To by hodnotu skladby snižovalo a počáteční pozici by řadilo do jiné kategorie (zde pouhé 4 kameny, tzv. Wenigsteiner)

214. Václav Kotěšovec
 K172 Rekordy v KÖKO 1997
 4. Platz WJP 1997



sh=35 **KÖKO** (2+2)
 C+ **Grasshopper** ♜c4



Patový obrazec v KÖKO zanechává černé kameny opuštěné bez možnosti tahu.

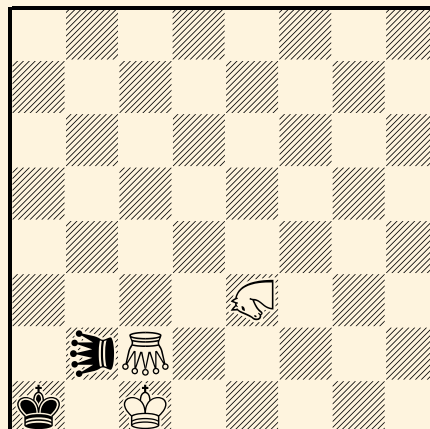
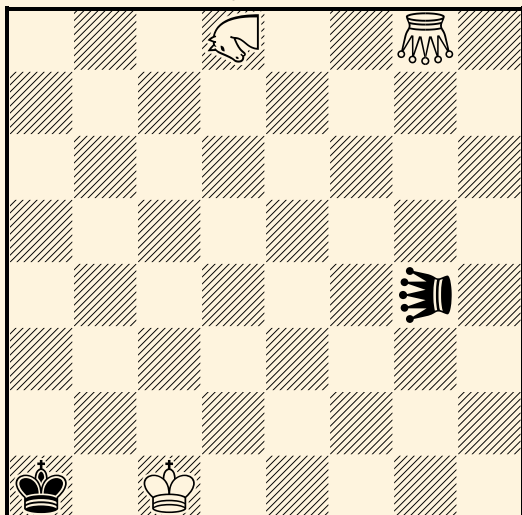
1. ♜e2 2. ♔d1 3. ♔e1 4. ♔f2 5. ♜g2
6. ♔e3 7. ♔d4 8. ♔c4 9. ♔b5 10. ♔b6
11. ♔b7 12. ♜a8 13. ♔b6 14. ♔b5
15. ♜a5 16. ♜c5 17. ♔b4 18. ♔c3
19. ♔d2 20. ♔e3 (switchback) 21. ♔e4
22. ♔d5 23. ♜e5 24. ♔c4 25. ♔c3
26. ♔d2 27. ♔e3 (second switchback)
28. ♔f4 29. ♔f5 30. ♜g5 31. ♔e4 32. ♔d4
33. ♔c4 34. ♔b5 35. ♔a5 ♞h6=

Neskutečné manévry černého krále a cvrčka, který je převeden přes a8, aby nakonec skončil na g5 s efektním zakončením (na f6 věž nemůže pro ♜e7, na b6 pro ♔a6 nebo b5).

[WID=62086]

switchbacks, length record

215. Václav Kotěšovec
N23 Rekordy v PWC II 1996



Matuje bílý tátošový cvrček ♖e3 přes bílého cvrčka ♗c2.

sh#68 **PlatzWechselCirce** (3+2)
Kangaroo ♙g4
C+ **Nightriderhopper** ♞d8
Grasshopper ♗g8

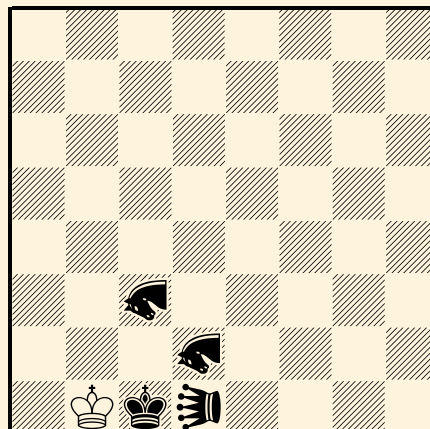
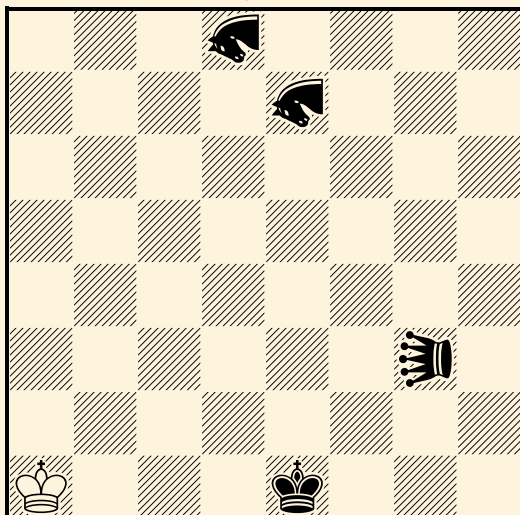
6. ♔:f7 7. ♔:g8(♗f7) 9. ♔e7 10. ♔:f7
(♗e7) 12. ♔d6 13. ♔:e7(♗d6) 14. ♔:d8
(♞e7) 15. ♔c7 16. ♔:d6(♗c7) 17. ♔:e7
(♞d6) 20. ♔b6 21. ♔:c7(♗b6) 23. ♔a6
24. ♔:b6(♗a6) 25. ♔c5 26. ♔:d6 (♞c5)
28. ♔c4 29. ♔:c5(♞c4) 30. ♔b4 31. ♗a4
32. ♔a5 33. ♗a7 34. ♔b4 35. ♔:c4(♞b4)
37. ♔a2 38. ♗a1 39. ♔a3 40. ♔:b4(♞a3)
41. ♔a5 42. ♗:a6(♗a1) 43. ♔b4 44. ♔:a3
(♞b4) 46. ♔c4 47. ♔:b4 (♞c4) 49. ♔d3
50. ♗e2 51. ♗b5 53. ♔b4 54. ♔:c4(♞b4)
55. ♔b3 56. ♗b2 57. ♔c4 58. ♔:b4(♞c4)
60. ♔d4 61. ♔:c4(♞d4) 63. ♔e3 64. ♔:d4
(♞e3) 67. ♔a2 68. ♔:a1 (♗a2) ♗c2#

Návrat černého krále. Rekordní délka
v PWC s 5 kameny.

[WID=61899]

length record, switchback

216. Václav Kotěšovec
K216 Rekordy v KÖKO 1997



sh#58 **KÖKO** (1+4)
Kangaroo ♞g3
Nightriderhopper ♞d8, e7
C+

1. ♔f2 2. ♔g2 3. ♞h1 4. ♔f3 5. ♔f4
6. ♞f5 7. ♔e5 8. ♔e6 9. ♞f4 10. ♔e5
11. ♔e4 12. ♔f3 13. ♔g2 14. ♞h1 15. ♔f3
16. ♔e4 17. ♔e5 18. ♞d6 19. ♔f5 20. ♞e7
21. ♔e5 22. ♞g3 23. ♔d6 24. ♞c7
25. ♔d7 26. ♞f7 27. ♔e6 28. ♔f6 29. ♞f3
30. ♔f7 31. ♞f8 32. ♔e6 33. ♔d6 34. ♞c5
35. ♔d5 36. ♞b6 37. ♔d6 38. ♞f8
39. ♔c5 40. ♞b4 41. ♔b5 42. ♞b7
43. ♔c6 44. ♔c7 45. ♞f7 46. ♔b7 47. ♞a7
48. ♔c6 49. ♔c5 50. ♞d4 51. ♔d5
52. ♞c3 53. ♔c4 54. ♞d2 55. ♔d3
56. ♞d1 57. ♔c2 58. ♔c1 ♔b1#

Nejdelší úloha v KÖKO ze skupiny K-Kxyz.

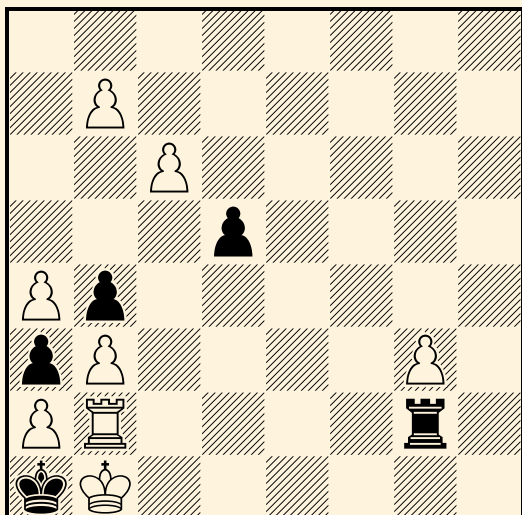
[WID=62130]

length record

V KÖKO je možné, aby dával mat král králi. V tomto případě bílý král ♔b1 šachuje černého krále (po braní na c1 by měl bílý král 2 sousedy), ale černý král bílého krále brát nemůže (na b1 by neměl souseda). Ústupy černého krále rovněž nejsou možné, protože na c2 i b2 by byl brán bílým králem.

217. Václav Kotěšovec

5516 Phénix 164/2007



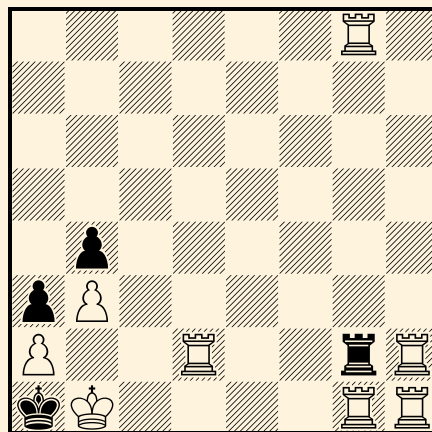
sd= =25 **Madrasí RI** (8+5)
C+ **Alphabet-chess**

1.a5 2.a6 3.a7 4.a8♖ 5.♖h8 6.b8♖
7.♖b7 8.♖h7 9.c7 10.c8♖ 11.♖c2
12.g4 13.g5 14.g6 15.g7 16.g8♖ 17.♖h2
18.♖h5 19.♖:d5 20.♖d2 21.♖c1
22.♖c2 23.♖h1 24.♖c1 25.♖g1= =

Čtyři proměny na věž a zajímavé manévry s odparalyzováním bílých věží. Bílou věž ♖b2 by mohl brát pěšec ♗a3, musí se proto dostat pryč z tohoto pole. Tak vzniká úkol zparalyzovat jednou černou věží 5 bílých věží. To sice z principu není možné, ale podaří se to díky tomu, že pátou věž je možné zablokovat na h1. Dostat věž na h1 však díky Alfabetickému šachu není vůbec snadné! Bílé věže se musí nejprve "schovat" na h8 a h7, aby daly přednost tahům dalších kamenů. Pikantní je i tah 11. ♖c2, kdy se tato věž sama paralyzuje a současně sice odparalyzovává ♖b2, tu však ale zablokovává. Pak už se může jít jedna z věží zparalyzovat na h2, druhá pak odparalyzuje věž c2, která potom uvolní zablokovanou věž b2, díky čemuž

může jít věž na h1 ze správné strany (z h-sloupce by to nebylo možné, protože věž h1 by musela odtud hned táhnout a nebylo by možné zparalyzovat druhou věž na h2).

Popeye testovaly 123 hodin 42 minut (AMD64 4200+, 750MB RAM).



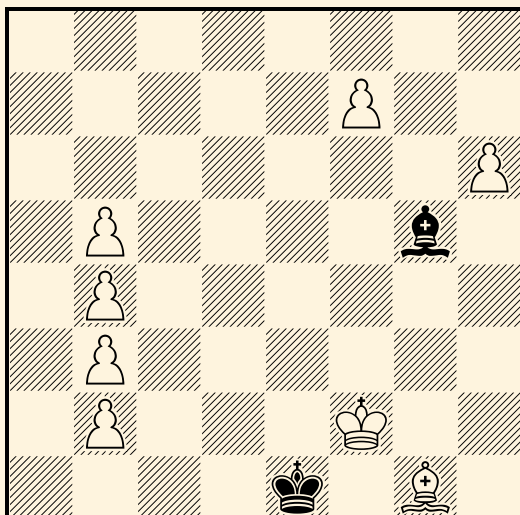
V dvojpatové pozici stačí jediná černá věž ♖g2 na zparalyzování 4 bílých věží, pátá věž je zablokována.

Four promotions to rook and interesting way to double-stalemate position.

[WID=273794]

218. Václav Kotěšovec

5517 Phénix 164/2007

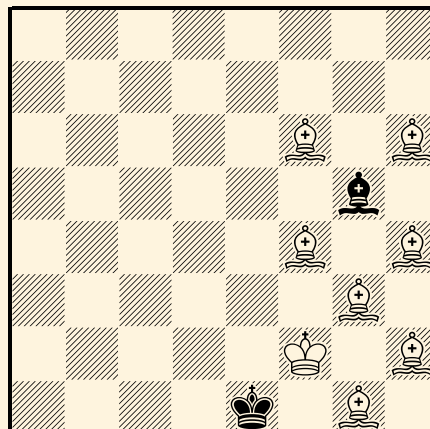


sd= =35 **Madrasí RI** (8+2)
C+ **Alphabet-chess**

1.b6 2.b5 3.b4 4.b3 5.b7 6.b6 7.b5 8.b4
9.b8 ♖ 10.b7 11.b6 12.b5 13.♖h2
14.b8 ♖ 15.b7 16.b6 17.♖g3 18.b8 ♖
19.b7 20.♖e5 21.b8 ♖ 22.♖d6! 23.♖e7
24.♖g7! 25.f8 ♖ 26.♖h4 27.♖f6
28.♖d6 29.♖g3 30.♖d6 31.♖f4 32.h7
33.h8 ♖ 34.♖g7 35.♖h6= =

Šest proměn na střelce a zajímavá hra, kdy pointa spočívá v tazích 22. ♖d6 a 24. ♖g7, kdy bílý vytvoří skryš pro střelce vzniklého proměnou 25.f8 ♖. Střelec e7 je potom po 27. ♖f6 odparalyzován, což umožní ve správném pořadí zasunout bílé střelce a celý blok uzavřít zparalyzováním. Alfabetický šach v tomto poskytuje řadu skvělých motivů, typických jen pro něj a zdaleka už nejde jen o pomocnou podmínku umožňující jednoznačnost řešení (jak jej možná původně R.Bédoni vymyslel).

Popeye testovaly 1 hodinu 28 minut (2600 MHz).

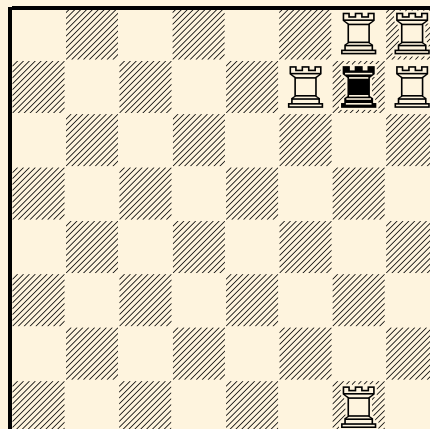
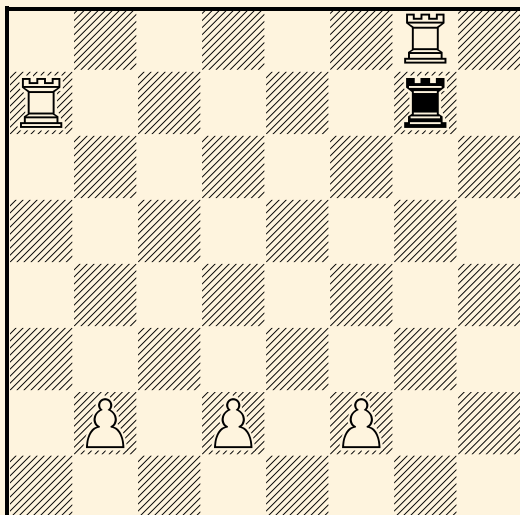


V dvojpatové pozici jediný černý střelec ♖g5 paralyzuje 4 bílé střelce, ostatní jsou uvězněni.

Six promotions to bishop and interesting way to double-stalemate position.

[WID=273746]

219. Václav Kotěšovec
F0705 StrateGems 41/2008



sd= =25 **Madراسي** (5+1)
Alphabet-chess
C+ (no Kings)

1.b4 2.b5 3.b6 4.b7 5. ♖a1 6. ♖h1 7.b8 ♖
8. ♖b1 9. ♖g1 10.d4 11.d5 12.d6 13.d7
14.d8 ♖ 15. ♖d7! 16.f4 17.f5 18.f6 19.f7
20. ♖d2! 21. ♖h2 22.f8 ♖ 23. ♖f7
24. ♖h8 25. ♖h7= =

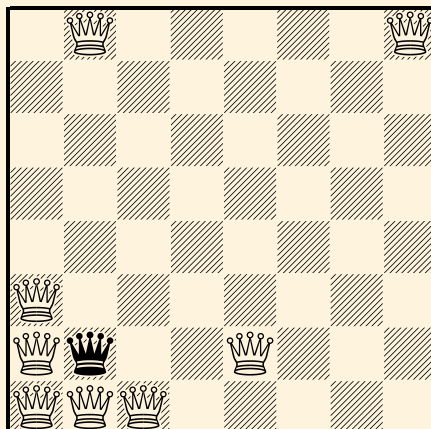
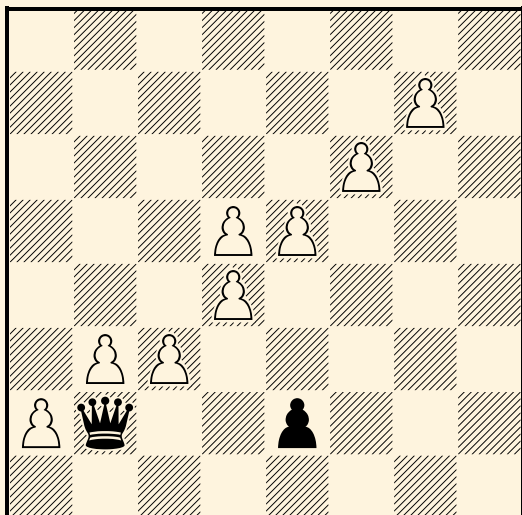
Tři proměny na věže a zajímavé odparalyzování bílých věží. Stěžejní je zejména tah 15. ♖d7. K tomu, aby mohla pětice bílých věží obstoupit černou věž, je třeba kromě paralyzace po 4 možných liniích, dostat ještě bílou věž na h8. To není snadné a možné jen po zablokování bílé věže na h1. Kdyby se bílé věže ocitly např. v pozici ♖g2, ♖h2, ♖h3, nebyl by tah ♖h3-h8 možný, protože by musela přednostně táhnout ♖h2.

[WID=269072]

Komentáře řešitelů: "Three promotions to Rook and interesting play with many Madراسي effects. Great fun. First one Rook gets hemmed in, then another one." (Ladislav Belcsak), "Ingenious sequence to stalemate five Rooks, particularly the mouse trapping of the Rook on h1." (C. C. Frankiss)

220. Václav Kotěšovec

184 Problemaz 2/2007



sd= =36 **Madrasí** (8+2)
Alphabet-chess
C+ (no Kings)

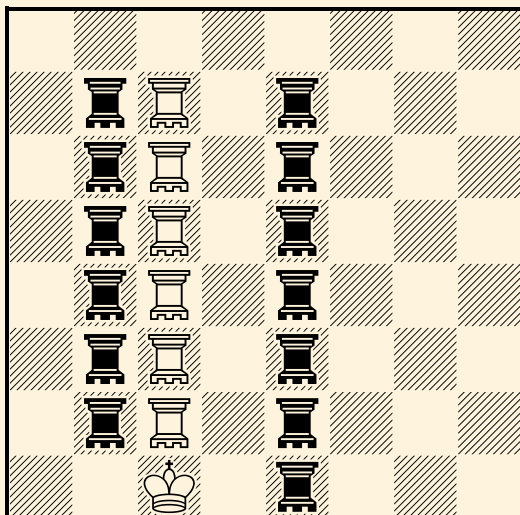
1.a4 2.a5 3.a6 4.a7 5.a8♙ 6.♙a1 7.b4
8.b5 9.b6 10.b7 11.b8♙ 12.c4 13.c5
14.c6 15.c7 16.c8♙ 17.♙c1 18.d6 19.d5
20.d7 21.d6 22.d8♙ 23.d7 24.♙h8
25.d8♙ 26.♙d3 27.♙b1 28.e6 29.e7
30.e8♙ 31.♙:e2 32.f7 33.f8♙ 34.♙a3
35.g8♙ 36.♙a2= =

8 proměn na bílé dámy, které je schopna černá dáma všechny zparalyzovat, každou po jedné z 8 linií (což je "absorbční maximum" pro dámu).

Popeye testovaly tuto úlohu **157 hodin** 31 minut (AMD64 4200+, 750MB RAM)

[WID=265586]

221. Václav Kotěšovec
F139 Problemesis 33/2003

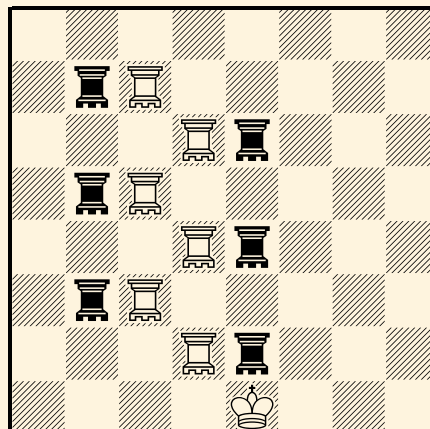


sd=19 **Madras** (7+13)
Alphabet-chess
C+ **Wazirs**

1. ♔:b2 2. ♔a3 3. ♔:b4 4. ♔a5 5. ♔:b6
6. ♔a7 7. ♔b8 8. ♔c8 9. ♖d2 10. ♖d4
11. ♖d6 12. ♔d8 13. ♔:e7 14. ♔f6
15. ♔:e5 16. ♔f4 17. ♔:e3 18. ♔f2
19. ♔:e1=

Tato úloha byla poněkud zastíněna následující první cenou (úloha č. 222), ale finální pozice a manévry zde zpracované, jsou zcela jiné.

[WID=133177]

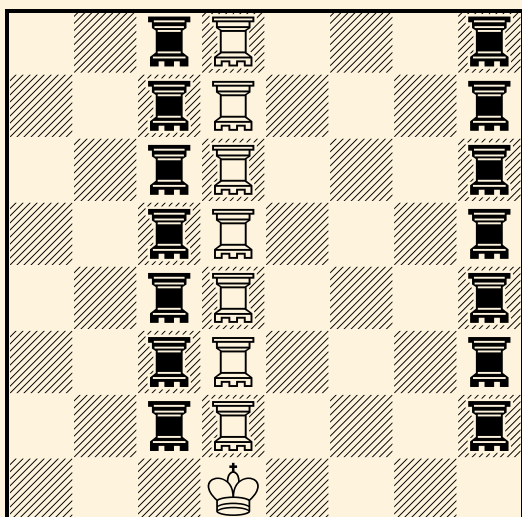


Velmi neočekávaná patová pozice s dvojicemi paralyzujících se vezírů.

222. Václav Kotěšovec

D. Innocenti 44-JT (Phénix 2002)

1. Prize



Madrasi

sd=36 **Alphabet-chess** (8+14)

Wazirs

C+ B) mirror vertical

sd=28

A) 1. ♔:c2 2. ♔:c3 3. ♔c2 4. ♔d1 5. ♔e1
6. ♖e2 7. ♖e3 8. ♔f1 9. ♖f2 10. ♖e4
11. ♖f4 12. ♔g1 13. ♖f3 14. ♖g3 15. ♖g4
16. ♔:h2 17. ♔:h3 18. ♖f3 19. ♖f4
20. ♖f5 21. ♖g5 22. ♔:h4 23. ♖f4
24. ♖f5 25. ♖f6 26. ♖g6 27. ♔:h5
28. ♖f5 29. ♖f6 30. ♖f7 31. ♖g7
32. ♔:h6 33. ♖f6 34. ♖f7 35. ♖f8
36. ♖g8=

Prosté sebrání černých vezírů s tím, že pak bílí vezíři zparalyzují černé vezíry z h-sloupce je kupodivu o 2 tahy delší.

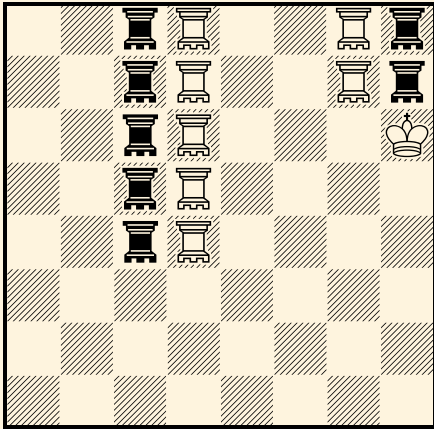
(not 1. ♔:c2 2. ♔:c3 3. ♔:c4? 4. ♔:c5
5. ♔:c6 6. ♔:c7 7. ♔:c8 8. ♔c7 9. ♔c6
10. ♔c5 11. ♔c4 12. ♔c3 13. ♔c2
14. ♔d1 15. ♔e1 16. ♖e2 17. ♖e3
18. ♖e4 19. ♖e5 20. ♖e6 21. ♖e7
22. ♖e8 23. ♔f1 24. ♖f2 25. ♖f3 26. ♖f4
27. ♖f5 28. ♖f6 29. ♖f7 30. ♖f8 31. ♔g1
32. ♖g2 33. ♖g3 34. ♖g4 35. ♖g5
36. ♖g6 37. ♖g7 38. ♖g8 in 38 moves)

B) 1. ♔:f2 2. ♖d2 3. ♖c2 4. ♖b2 5. ♔:f3
6. ♖d3 7. ♖c3 8. ♖b3 9. ♔:f4 10. ♖d4
11. ♖c4 12. ♖b4 13. ♔:f5 14. ♖d5
15. ♖c5 16. ♖b5 17. ♔:f6 18. ♖d6
19. ♖c6 20. ♖b6 21. ♔:f7 22. ♖d7
23. ♖c7 24. ♖b7 25. ♔:f8 26. ♖d8
27. ♖c8 28. ♖b8=

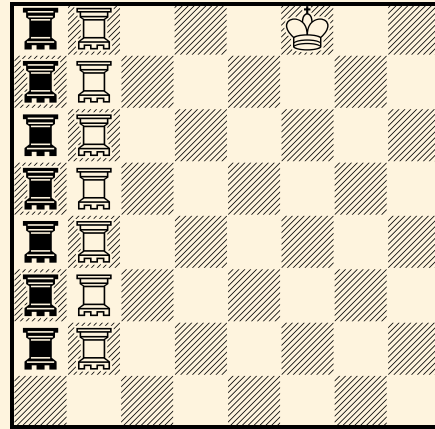
Rozhodčí Didier Innocenti (Phénix 112/2002): "a) l'essai est spontané : le Roi blanc capture tous les Vizirs de la colonne 'c' puis redescend en d1-é1-f1 en accompagnant sa propre colonne de Vizirs qui va se coller à l'Est à la colonne 'h' de Vizirs noirs. Mais cela prend 38 coups ! D'où la solution surprenante. b) Belle asymétrie : c'est l'essai du a) qui fonctionne mais la solution est plus courte car les Vizirs blancs sont prioritaires maintenant sur leur Roi." Reprodukovaná v Problemesis 33/2003. G21 v 5.českém albu 6.0 bodu (Lörinc: 7, Wenda: 5). Komentáře v Albu: "Abecedný šach je použitelný nielen na presné určenie poradia ťahov, ale i na zaujímavú motiváciu kombinácie. Škoda rôznej dĺžky manévrov." (Lörinc), "Original and funny, but the different number of moves in A and B is a draw back." (Wenda), "Zajímavá odlišnost obou způsobů, jak dosáhnout závěrečného patu." (Dragoun)

Řešení pozice A trvalo programem POPEYE 21 hodin 20 minut (255 MB RAM, 600 MHz), pozice B jen 6 minut.

[WID=128392]

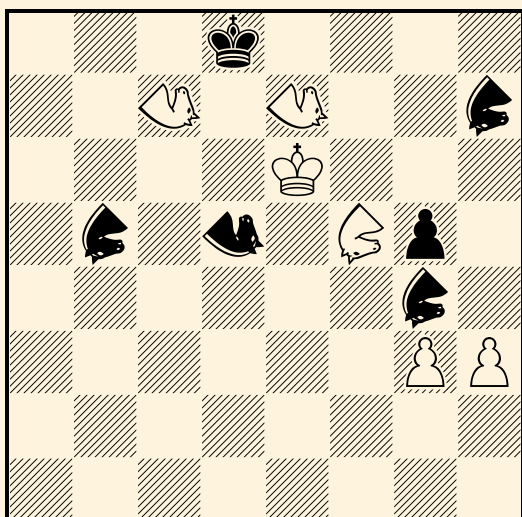


patová pozice v A je
překvapivě nesymetrická



patová pozice v B

223. Václav Kotěšovec
1757v feenschach 37/1977
2. Prize



sh= =23 **Mao** ♖c7,e7/♜d5 (6+6)
Moa ♜f5/♝b5,g4,h7

1. ♜h6 2.g4 3.gh3 5.h1 ♜ 6. ♜f2 7. ♜e4
8. ♜d6 9. ♝:c7 11. ♚f8 12. ♝e8 13. ♝ef6
14. ♝f7 16. ♚h8 17. ♝f8 19. ♚g6
20. ♝6h7 21. ♜f6 22. ♜e4 23. ♜g5 g4= =

Původní verze skladby (1757 [feenschach 32/1976](#), str. 229) byla nekorektní, oprava (tato verze) byla publikována ve [feenschachu 37/1977](#) na straně 36 s komentářem: "Bitte beachten Sie, mit welchen Tricks die Zugfolge eindeutig und das Doppelpatbild überraschend gemacht wurden."

Výsledek soutěže byl určen podle hodnocení řešitelů (v rozsahu 0 až 5 bodů). Úloha získala 4.00 bodu a díky tomu II.cenu.

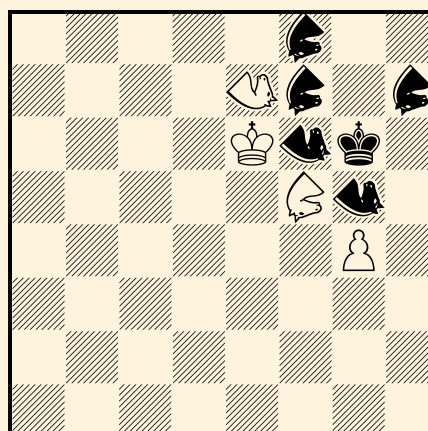
Reprodukována v knize "Umwandlungen in Märchenfiguren" (Elmar + Erich Bartel, Hans Gruber, 1993), U275, str. 84 s tímto komentářem: "Auch ohne Computer ist Václav Kotěšovec imstande, grandiose Probleme zu bauen, wie Nr.275 beweist: Eine phantastische Show von Mao- und Moaeffekten determiniert den

Lösungsablauf, dessen Eindeutigkeit mit seiner Häufung von Figurenablösungen kaum überbietbar scheint. Die Spezifika der beiden Märchenfiguren werden in einer Deutlichkeit beleuchtet, von der man in der Regel nur träumen kann."

Reprodukována v Caissas Schloßbewohner III 1987 (str.89).

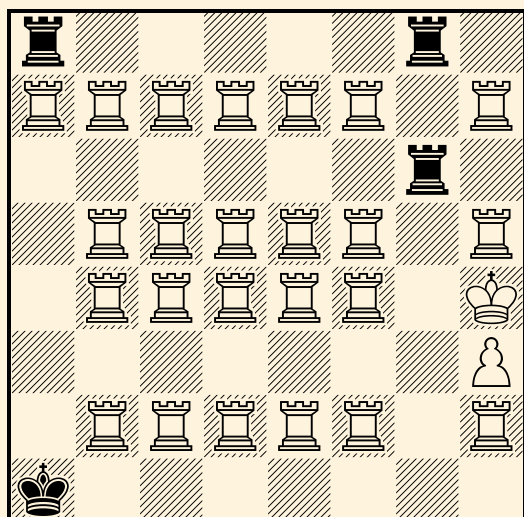
V **Albu FIDE** 1977-79 (660, str.131).
V [3.CS-Albu](#) (5.50 bodu).

[MSaP252] [WID=8897]



V dvojpatovém obrazci této mojí staré "klasické" úlohy nemohou kameny táhnout z těchto důvodů: Černí Mao ♜f6 a ♜g5 jsou zablokováni ve směrech [0,1]. Černé Moa ♝f7, ♝f8 jsou zablokováni ve směrech [1,1]. Moa ♝f7 by mohla táhnout přes pole g8 na h8, ale je vázána bílým Mao ♖e7. Černý král ♚g6 nemůže na pole g7 a h6, protože pokud by tam táhnul, otevřel by linii bílé Moa ♜f5 k těmto polím. Bílý Mao ♖e7 je vázán černou ♝f8, bílá Moa ♜f5 je vázána černým Mao ♜g5. Bílý král nemůže na pole d7 a d5, protože by otevřel linii černého Mao ♜f6 k těmto polím a nemůže ani na pole d6 a e5, protože by otevřel linii černé Moa ♝f7 k těmto polím.

224. Václav Kotěšovec
 F0465 StrateGems 26/2004
 7. Commendation



sh= =70 **Madراس RI** (26+4)
 C+

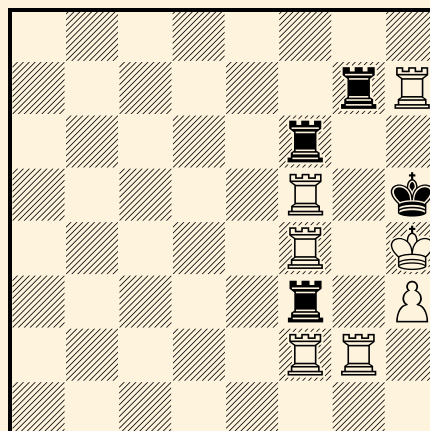
1. ♖b6 2. ♖g3 3. ♖b3 4. ♔a2 5. ♔a3
 6. ♔a4 7. ♔a5 8. ♔a6 9. ♔:a7 10. ♖g8
 11. ♖g6 12. ♖c6 13. ♔:b7 14. ♔a6
 15. ♔:b5 16. ♖b8 17. ♖g8 18. ♖g3
 19. ♖c3 20. ♔:b4 21. ♔a3 22. ♔:b2
 23. ♖b8 24. ♖g8 25. ♖g3 26. ♖d3
 27. ♔:c2 28. ♔b3 29. ♔:c4 30. ♖c1
 31. ♖g1 32. ♖g6 33. ♖d6 34. ♔:c5
 35. ♔b6 36. ♔:c7 37. ♖c1 38. ♖g1
 39. ♖g6 40. ♖e6 41. ♔:d7 42. ♔c6
 43. ♔:d5 44. ♖d8 45. ♖g8 46. ♖g3
 47. ♖e3 48. ♔:d4 49. ♔c3 50. ♔:d2
 51. ♖d8 52. ♖g8 53. ♖g3 54. ♖f3
 55. ♔:e2 56. ♔d3 57. ♔:e4 58. ♖e1
 59. ♖g1 60. ♖g6 61. ♖f6 62. ♔:e5
 63. ♔d6 64. ♔:e7 65. ♖e1 66. ♖g1
 67. ♖g7 68. ♔:f7 69. ♔g6 70. ♔:h5
- ♖g2= =

Komentáře řešitelů: "Quite a marathon! Initially I did not think it could be done in 70 moves. A fine concept—well-constructed" (C. C. Frankiss), "It's fairly obvious how to begin, but challenging to find a fast enough finish" (Ryan McCracken).

Ivan Skoba v e-mailu k úloze poznamenal: "sh= =70 se mi velmi líbí, opakované manévry krále a černých věží jsou bezvadné! Mám naštěstí kapesní magnetickou soupravu, kde jsou ještě kameny pro mezinárodní dámu, takže s tím houfem věží nebyl zas tak velký problém. Vidím, že při mnohonásobném materiálu je možné objevovat úžasné věci."

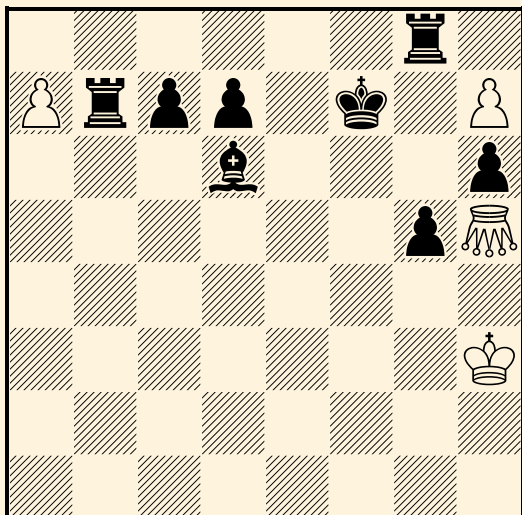
Rozhodčí Georgy Evseev (SG 34/2006): "An interesting initial position with a good pendulum-like sequence. The geometry of the chessboard is here a much more significant factor than logic or tactics."

[WID=160681]



Ve dvojpátové pozici zůstalo už pouhých 8 věží, které se navzájem paralyzují.

225. Václav Kotěšovec
4847 Problemkiste 122/1999



sh#3 Grasshopper ♖h5 (4+8)
B) **shc#3**

- A) 1. ♔g6 2. ♔:h5 3. ♖g6 h8♕#
B) 1. ♖a8 2. ♔e8 3. 0-0-0 ♕f5#

Výzva "shc" (konsequent) je podmínka, podle níž je na každé postavení průběžného řešení pohlíženo z hlediska legality jako na postavení původní.

To umožňuje v **shc** provést rošádu, ale řešení s braním cvrčka není možné, protože po tahu 2. ♔:h5 na šachovnici není v tu chvíli žádný cvrček a tudíž není možná proměna na něj! Bez této podmínky (v pozici A) je proměna na cvrčka možná, protože pěšec se může proměnit na exokameny přítomné v původní pozici a tam cvrček je. Naopak rošáda možná není, protože se pohla věž. V pozici B se příznak tahu věže nebo krále po každém tahu znovu inicializuje a pohlíží se na pozici jako na původní, takže po 2. ♔e8 rošáda možná je.

U řešitelů v Problemkiste měla skladba značný ohlas: Da möchte ich doch fragen, ob es sinnvoll, ist einen Grashüpfer einzusetzen, wenn bei "konsequent" doch die PAS Voraussetzung ist (Erich Bartel). Auch Hans Gruber meint, daß es schwierig sei, diese Frage zu beantworten, vor allem kann nicht argumentiert werden, in der PAS wäre wG statt wD gewesen oder so, weil die a) Lösung ja nur deshalb in b) nicht gehen soll, weil nach dem 2.schwarzen Zug keine Spur mehr von wG da ist. Weiter findet er aber: Klasse - superoriginell! a) Lösung geht in b) nicht, weil nach 2 Zügen kein G mehr da ist. Dafür wird die 0-0-0 neu bereitgestellt. Die Idee, daß die Beseitigung des einzigen Exemplars einer Märchenfigur die entsprechende Umwandlung ausschließt, ist spezifisch und vermutlich neu. Mit zwei voneinander völlig isolierten Mattnetzen inklusive der halbnachtwächternden weißen Bauern läßt die Darstellung allerdings zu wünschen übrig (Manfred Rittirsch).

[WID=62676]

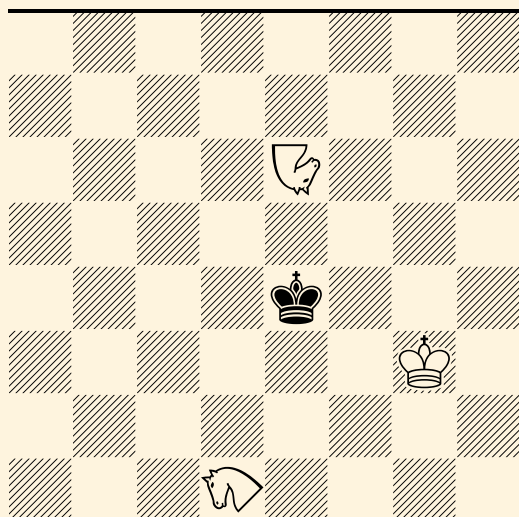
Vícetažky Moremovers



226. Václav Kotěšovec

3308 Phénix 80/1999

Commendation



#4 **Rose** ♖d1 (3+1)
Nightrider ♞e6
 C+ **vertical cylinder**

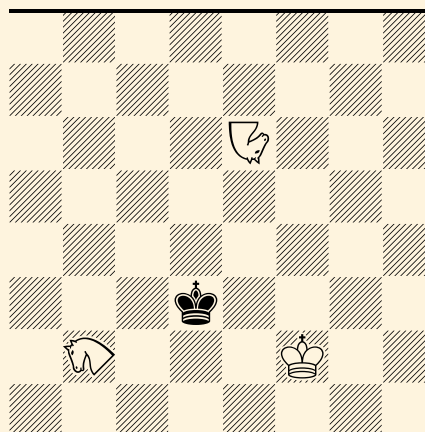
1. ♖a3! ♔d3 2. ♖h1 ♔d2 3. ♔f2 ♔d3
 4. ♖b2#

1. - ♔e5 2. ♞f8 ♔e4 3. ♔g4 ♔e5
 4. ♖c4#

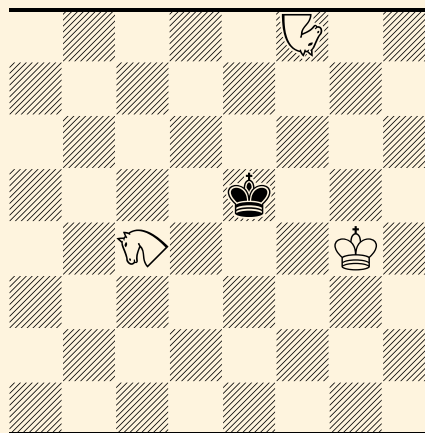
Exaktní **barevné echo** s posunem [1,2].

Rozhodčím byl Laurent Riguet (Phénix 147/2006): "encore un tanagra féérique dans toute sa splendeur : difficulté, idée thématique, concision des variantes. J'avoue quand même que je ne sais pas comment l'auteur peut composer des problèmes de la sorte !"

[WID=40726]



Matuje růže ♖b2, která kryje pole c4 a ještě (po linii b2-a4-g5-) pole e4 a d2. Bílý tátoš ♞e6 kryje pole d4 a c2 a také c3 (po linii e6-g5-a4-c3)



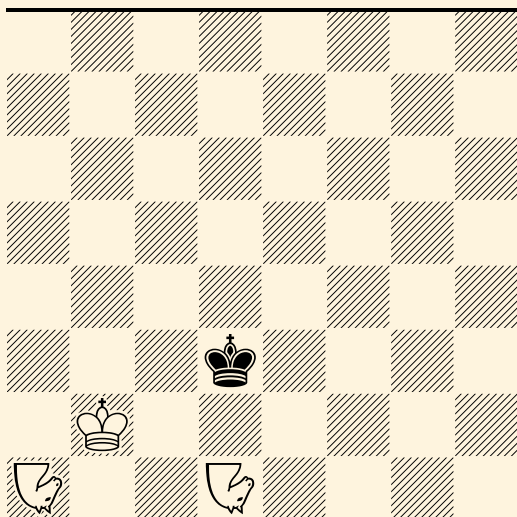
echové maty

227. Václav Kotěšovec

3403 Phénix 84/2000

3. Prize

2. Prize WJP 2000



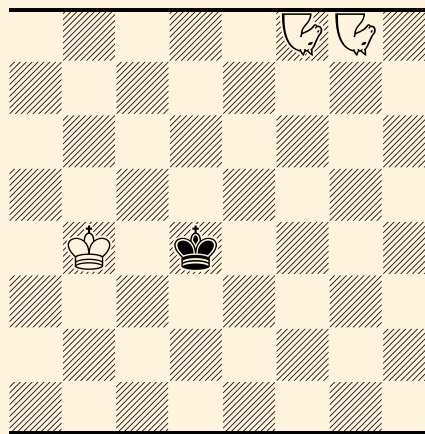
#7 **Nightrider** ♞a1,d1 (3+1)

C+ **vertical cylinder**

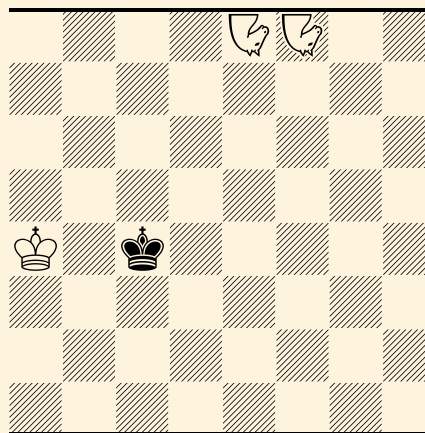
1. ♞c5+ ♔c4 2. ♞e1+ ♔d4 3. ♔b3 ♔e4
4. ♔b4 ♔d4 5. ♞g8 ♔d3 6. ♞f4+ ♔d4
7. ♞f8#, 1. - ♔d4 2. ♞c1 ♔c4 3. ♔a3
♔d4 4. ♔a4 ♔c4 5. ♞f8 ♔c3 6. ♞e4+
♔c4 7. ♞e8#, (1. - ♔d2? 2. ♞f5#)

Exaktní barevné echo.

Rozhodčím byl Juraj Lörinc (Phénix 121/2003): "avec l'école bohémienne orthodoxe, les multicoups avec deux variantes seulement et avec des mats modèles en écho sont acceptés et souvent appréciés. Ici, on découvre des mats idéaux (!) en écho caméléon, utilisant des 'figures' extraordinaires de cases gardées par les Noctambules blancs sur échiquier cylindrique. Je regrette la clé d'échec sans laquelle le problème pouvait être placé encore plus haut."



V matové pozici dává šach tátoš ♞f8. Pole e4 kryje tátoš ♞g8. Krytí ostatních polí vyžaduje větší představivost: d5 - ♞f8 (po linii f8-h7-b6-d5), e5 - ♞g8 (po linii g8-a7-c6-e5), d3 - ♞f8 (po linii f8-d7-b6-h5-f4-d3), e3 - ♞g8 (po linii g8-e7-c6-a5-g4-e3).



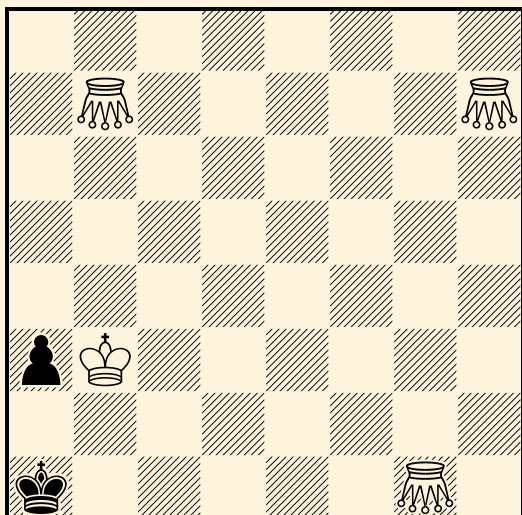
echové maty

Reprodukována v Phénixu 110/2002 (T6, str.5642) a v Problemesis 37/2004. V **Albu FIDE** 1998-2000, G111 str.469 (rozhodčí: Rehm: 2,5 + Lörinc: 2,5 + Lytton: 3 = 8 bodů). [WID=43054]

228. Václav Kotěšovec

60 Phénix 1/1988

1. Prizé



#16 **Grasshoppers** (4+2)

C+ B) ♖g1→c1, #14

A) 1. ♔c2 ♚a2 2. ♖a7+ ♚a1 3. ♖c7 ...
 4. ♖c1 5. ♖h1 6. ♖a8+ 7. ♖c6 8. ♖d5
 9. ♖e4 10. ♖f3 11. ♖b1+ 12. ♖d3
 13. ♖c3 14. ♖c1 15. ♔b3 a2 16. ♖a3#

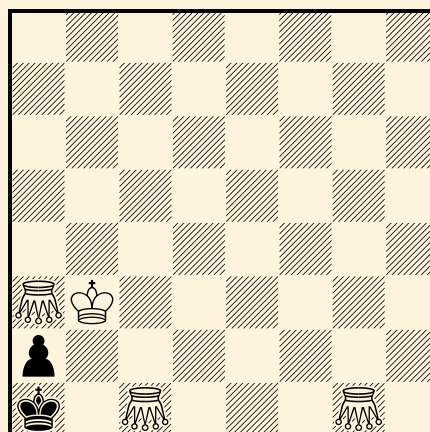
B) 1. ♔c2 ♚a2 2. ♖a7+ ♚a1 3. ♖c7 ...
 4. ♖c3 5. ♖c8 6. ♖c6 7. ♖c5 8. ♖d5
 9. ♖b5 10. ♖c4 11. ♖c3 12. ♖d3 13. ♖b3
 a2 14. ♖a3#

Tato úloha může být i doplňkem do teorie exokoncovek. Redakční komentář: "Problème au long cours composé avec l'aide d'un ordinateur (V.K. = d'ores et déjà prix de programmation!)." Při skládání pomohl počítač, ale pouze při kontrole korektnosti, jinak byla tato úloha složena "hlavou". V řešitelské soutěži ve Phénixu ji vyřešili 2 řešitelé: Louis Azemard a Nicolae Pripoae.

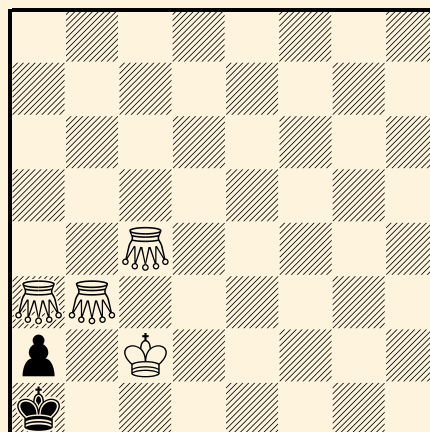
Rozhodčí Bruno Kampmann (Phénix 46/1996): "cette miniature en jumeau avec Sauterelles présente deux solutions contrastées sans dual d'une précision diabolique! (opposition diagonal / orthogonal). En effet, un coup sur deux le Roi

noir est en al et les Noirs menacent de faire pat par Pa2, ce qui oblige les Blancs à avoir un mat toujours prêt! Défauts tout de même : une solution est plus courte et les trois premiers coups sont identiques. Que l'ordinateur ait aidé à la composition ne me dérange pas, car pour l'instant il faut savoir encore dans quelle direction chercher et c'est le résultat qui compte!" Juraj Lörinc reprodukoval úlohu na svojí [internetové stránce](#) s komentářem: "Echo diagonal-orthogonal and systematical movement - good for six pieces! Immobilization element is only a very small part of the whole problem."

Reprodukována v Šachové skladbě 100 / 2008 (9211, str.2396), v **Annexe Album FIDE** 1986-88, G51, str.202 (7,5 bodu). V 1.českém albu (5.00 bodu). [MSaP62] [WID=11620]



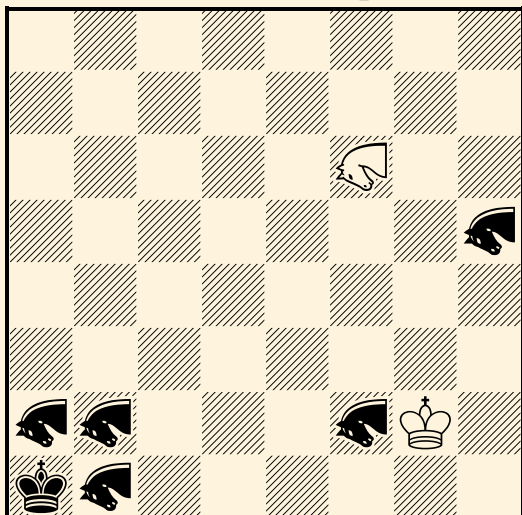
matová pozice v A



matová pozice v B

229. B.Kampmann + V.Kotěšovec

Phénix 72/1999 (III p.4333)



#17 v (2+6)

C+ **Nightriderhopper**
 ♖f6/♗a2,b1,b2,f2,h5

1. ♔g3? ♜f1 2. ♔g4 ♜h6 3. ♞h2 ♜f2
 4. ♔g3 ♜h5 5. ♔g4 ♜h6 6. ♔f5 ♜d4
 7. ♔f6 ♜d7 8. ♞e8 ♜h5 9. ♞g4 ♜d7
 10. ♔f5 ♜h6 11. ♔e6 ♜f2 12. ♔:d7 ♜h6
 13. ♔e6 ♜f2 14. ♔e5 ♜h6 15. ♔d4
 ♜b3, ♜f2 16. ♔d3 ~ 17. ♔c2#, 1. - ♜d7!

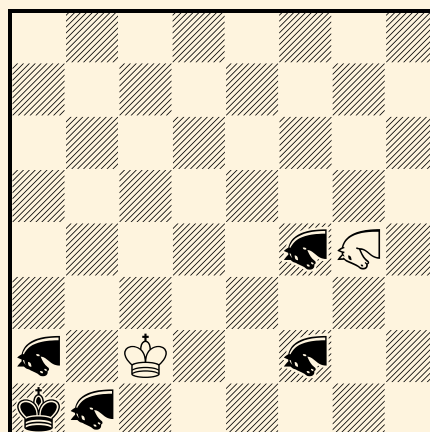
1. ♔f1! ♜d7 2. ♔e2 ♜h5 3. ♔e3 ♜d7
 4. ♔d4 ♜h5 5. ♔c5 ♜d7 6. ♞b8 ♜b3
 7. ♔d4 ♜f5 8. ♔e3 ♜d1 9. ♔d4 ♜h3
 10. ♔e5 ♜d1 11. ♔f6 ♜h3 12. ♞h5 ♜d1
 13. ♞d7 ♜h3 14. ♔e5 ♜d1 15. ♔d4 ♜h3
 16. ♔c4 ♜d6, ♜d1 17. ♔b3#

Úloha vznikla po e-mailové korespondenci jako oprava skladby B.Kampmanna (původně #20 s jen jednou variantou, 1594 Phénix 22-23/1993 - nekorektní, poslední oprava v Phénixu 67, str. 4148).

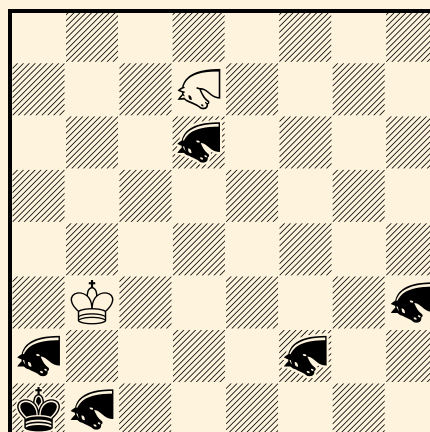
Byla publikována v rubrice oprav s touto bohatou historií: "1594 (px 22-23/2129, démolition px 25-26/2361, correction px 28/2632, correction px 31/2807, démolition px 67/4148) de Bruno Kampmann : Vaclav Kotesovec corrige le

fameux problème de Bruno (il est enfin et définitivement C+ !) grâce à un échange de courrier via internet : un mode de communication qui tend à se développer dans le monde problémis-tique!"

Reprodukována v Pat a Mat 30/2000, č.867 a ve Phénixu 147/2006 (str.6759). V Albu FIDE 1998-2000, G114 str.470 (rozhodčí: Rehm: 3 + Lörinc: 4 + Lytton: 2,5 = 9,5 bodu). [WID=62547]



matová pozice ve svůdnosti



matová pozice v řešení

Exostudie

Fairy endgames



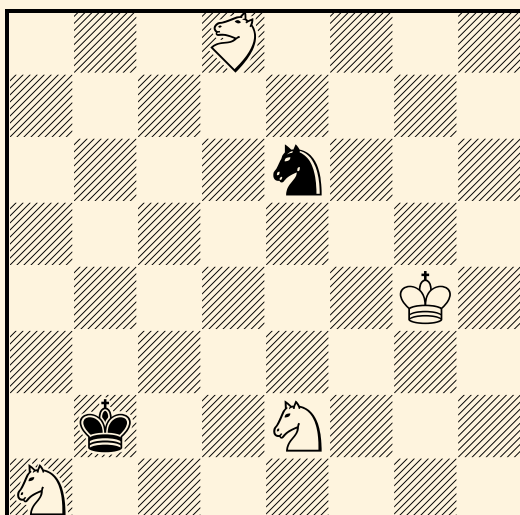
O exokoncovkách jsem napsal několik článků a případné zájemce odkazuji na:

- [Grashüpfer-Endspiele](#) (Cvrčkové koncovky), [feenschach 39/1977](#),
- Exokoncovky, Šachová skladba 10/1986,
- Koncovka dvou obecných skokanů proti králi, Pat a Mat 19/1994,
- [Více prostoru - remis !](#), Pat a Mat 30/2000 (str.307-308), [HTML verze](#),
- [King and Two Generalised Knights against King](#), ICGA Journal, Vol. 24, No. 2, pp. 105-107 (2001),
- [Cvrčkové koncovky po 25 letech](#) (grasshopper endgames after 25 years), Pat a Mat 38/2002 (str.206-208), [HTML version](#),
- [Alybadix 2005 and \(fairy\) chess endgames](#), internet, 23.4.2005
- [Endings with Grasshoppers, Lions, and "chinese" pieces](#), Variant Chess, issue 41, January 2003, page 4 (work by Václav Kotěšovec, reported by John Beasley),
- [Fairy chess endgames - new results 2008](#), Electronic edition of chess booklets by Vaclav Kotesovec, volume 2,
- [Fairy endgames](#) - moje internetová stránka se všemi známými výsledky z teorie exokoncovek

230. Václav Kotěšovec

2677 Phénix 54/1997

3. Honorable Mention



+ **Camel** ♖d8 (4+2)

1. ♖e5! ♔:a1 2. ♔f5! ♚c5 3. ♖d2+ a
4. ♖:c5, 2. - ♚c7 3. ♖b4+ a 4. ♖:c7, (2. -
♚g7+ 3. ♔f6 ♚e8+ 4. ♔e7 ♚g7 5. ♖g3),
1. - ♚c5 2. ♖d4! ♚d3 3. ♖d2 ♔c3
4. ♖g3 ♚f2+ 5. ♔f3 a vyhraje, (1. ♖a7?
♔:a1 2. ♔f5 ♚c5!).

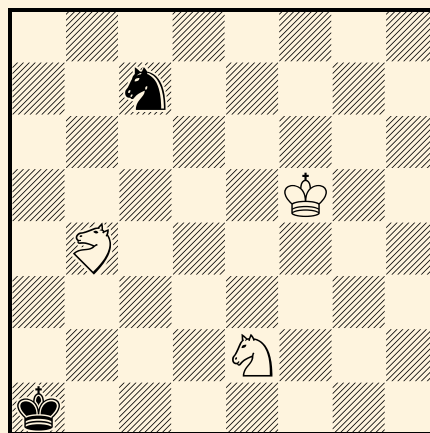
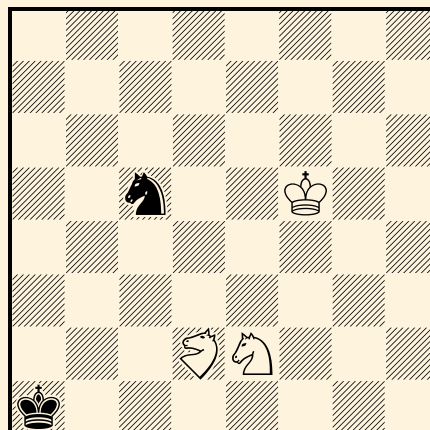
Dvakrát **vidlička** velbloudem a využití teorie exokoncovek. Vyznamenání této exostudie mě potěšilo.

Rozhodčí Christian Poisson: "l'auteur a montré, dans un article paru dans Pat a Mat en 1994, que Roi + Cavalier + Chameau contre Roi gagnait toujours. Ici, les Blancs peuvent donc se permettre la perte d'un Cavalier s'ils peuvent capture celui de l'adversaire." V soutěži byli 3 řešitelé úspěšní.

Reprodukována v Problemesis 9/1999.

2x double attack (fork), echo
aristocratic study

[WID=26759]



Dvě různé "vidličky", kdy je vyšachován černý jezdec bílým velbloudem.

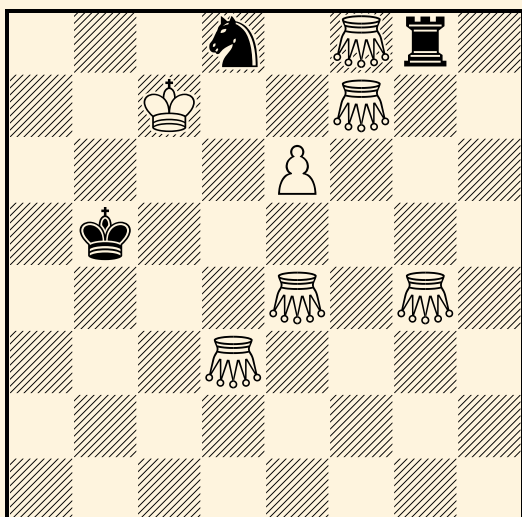
V této exostudii se uplatní můj teoretický poznatek, že král s jezdcem a velbloudem vyhrávají proti samotnému králi, viz např. [King and Two Generalised Knights against King](#), ICGA Journal, Vol. 24, No. 2, str. 105-107 (2001).

Varianta 1. - ♔:a1 je (jako 5-kamenová koncovka) **přezkoušena Alybadixem 2005** (*this variation is computer tested!*), (s využitím "quick tree", na což stačí 640 MB RAM) 2. ♔f5! (jediný tah který vede k cíli a bílý dá mat 44. tahem) ♚c5 3. ♖d2+ (bílý dá mat 37. tahem), 2. - ♚c7 3. ♖b4+ (bílý dá mat 38. tahem), 2. - ♚g7+ 3. ♔f6 (bílý dá mat 43. tahem) ♚e8+ 4. ♔e7 (bílý dá mat 42. tahem). Přezkoušení vedlejší varianty 1. - ♚c5 zatím možné není, protože k tomu nestačí ani maximální možné 2 GB paměti RAM.

231. Václav Kotěšovec

45.TT feenschach 1985

2. Prize



+ **Grasshoppers** (7+3)

1.e7! ♖:f8 2.ef8♔ ♘e6+ 3.♔d6! ♘:f8
4.♗f5 ♘h7 5.♗g6 ♘f6 6.♗4e6! a
vyhraje, 5. - ♘g5 6.♗7h5! ♔c4 7.♔e5!
a vyhraje.

Echo celkem 7 kamenů s posunem
obrazců [1,1].

Ve studii se uplatní můj objev z roku
1977, že 4 cvrčci spolu s králem vyhrávají
proti samotnému králi, ale 3 cvrčci na
výhru nestačí. Viz [Grashüpfer-Endspiele](#)
([feenschach 39/1977](#)).

Rozhodčím tohoto tématického turnaje na
exostudie byl Michael Pfannkuche a zde
je jeho úplný komentář ([feenschach](#)
[79/1986](#), str. 368-371): "Lösung: 1.e7! (1)
T:f8! (2) 2.e:f8D (3) Se6+ 3.Kd6 (4) S:f8
4.Gf5 Sh7 5.Gg6 Sg5 6.G7h5! Kc4 7.Ke5
Kd3 8.Kf4; 5. - Sf6 6.G4e6! Kc4 7.Ke5.
(1) 1.K:d8? T:g4 2.Gc2 Td4+ 3.Kd8~
T:d3 4.~ Te3 und 5.T:B. (2) 1. - Se6+ ist
schlechter, da Weiss nach 2.Kd6 T:f8!
(nicht 2. - Sg7 3.G:g8) sowohl mit 3.e:f in
die Hauptvariante einlenken kann, als

auch mit 3.K:e6 Ta8 4.Gf5 mit der Idee
Gg6 nebst e8=D spielen kann. (3) Nicht
2.e:d=D T:d8 3.K:d8, da Schwarz einen
der Grashüpfer erobern kann: 3. - Kc4
4.Gf5 Kd5 5.Gg6 Ke5 6.Gh3,7/Gf8
Kf6/Kf5 bzw. 5.Gh4 Ke4 6.Gh3/Gf8
Kf3/Kf5. (4) Nach 3.Kc8? S:f8 4.Gf5 Sh7
5.Gg6 Sf6 6.G4e6 kommt der schwarze
König seinem Springer zu Hilfe: Kc6
nebst Sd5. Diese prächtige Grashüpfer-
studie demonstriert eine ungewöhnliche
Kraft, zugleich aber auch die
Unbeholfenheit der Grashüpfer.

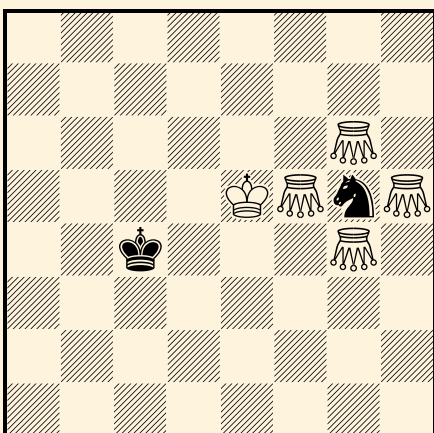
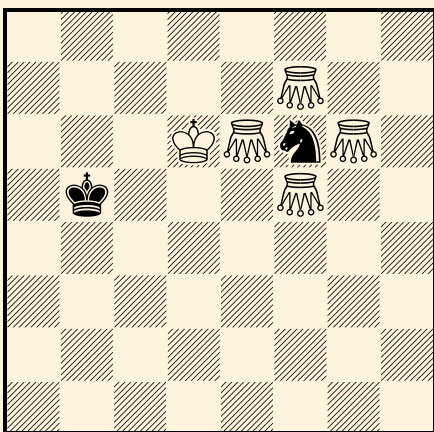
Grundlage bildet der Artikel über
Grashüpfer-Endspiele in f-39 von 1977,
in dem gezeigt wird, dass 4 Grashüpfer
normalerweise zum Mattsetzen aus-
reichen, 3 jedoch nicht. Nach einem
taktischen Vorgeplänkel wird in
2 echoartigen Varianten der schwarze
Springer von den 4 Grashüpfen
beherrscht, indem sie ein Karussell um
ihn aufbauen. Bei vorzeitiger Eroberung
des Springers (durch 2.e:d?) revan-
chiert sich der schwarze Monarch durch gezielte
Angriffe auf die Grashüpfer. Insgesamt
eine sehr originelle Aufgabe mit
Tiefgang, die die Grashüpfer-Eigen-
schaften maximal nutzt."

V **Albu FIDE** 1983-85 (932, str.339).

V [6.CS-Albu](#) (7.00 bodu).

Reprodukována v [Šachovém umění](#)
[12/1987](#) a v Pat a Mat 18/1993 (15,
str.180). Studie byla výše jmenovaným
rozhodčím též prezentována v přednášce
na 36. kongresu stálé komise FIDE
v Bratislavě v roce 1993 s upozorněním
na nečekané možnosti, které poskytují
studiím exokameny.

[MSaP255] [WID=1673]



echové pozice s chycením černého jezdce

Úvahy o umění nejen šachovém, [VI](#)

Počítače a budoucnost šachové tvorby. Šachové komponování bylo v posledních 30 letech výrazně ovlivněno možností testování korektnosti úloh a od prvních pokusů testování dvojtažek na pomalých sálových počítačích v 70-tých letech 20. století se postupně počítače dostaly k nám domů a dnes si každý může přezkoušet naprostou většinu všech skladeb (speciálně třeba všechny pomocné maty ortodoxní bez ohledu na počet tahů jdou kompletně přezkoušet - koho by to před 30 lety napadlo?).

Jaké jsou z dnešního pohledu další **výhody** použití počítačů při šachové tvorbě?

- Dobrý skladatel nekončí s úlohou při nalezení první korektní pozice. Ve většině pozic jde s pomocí počítače ušetřit ještě pár kamenů (což si dříve skladatel "netroufl" pro potenciální možnost vedlejších řešení)
- Vyhledávání v dnes již velmi obsažných databázích hodně změnilo práci rozhodčích (i když zatím ne všichni rozhodčí databáze používají!). I skladatel si může předem ověřit, zda jeho "nová" idea nebyla již zpracována.
- Metody skládání pomocí počítače (jejichž jsem byl průkopníkem) umožnily najít (jinak nenalezitelné) **absolutní** délkové rekordy s daným materiálem v různých typech úloh.
- Úplné prozkoumání 6-kamenových koncovek znamenalo "revoluci" ve studiích (které stále vždy ve využití počítačů hodně "pokulhávaly" za úlohami).

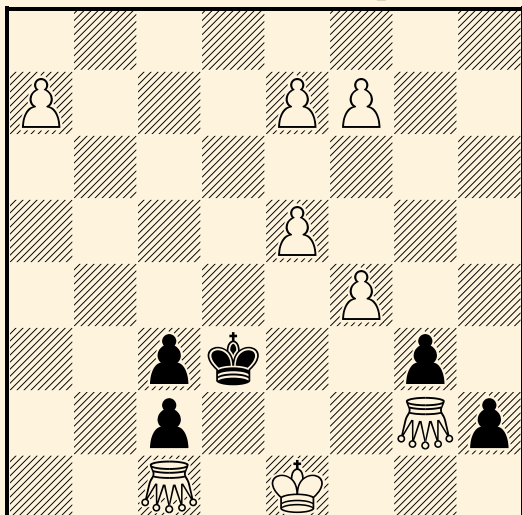
Má použití počítačů snad i nějaké **nevýhody**?

- Řada počítačem složených úloh je pro řešitele nesrozumitelných, jde je vyřešit opět jen s pomocí počítače.
- V koncovkách to platí dvojnásob, některé matové postupy v mnohotahových koncovkách postrádají jakoukoli "lidskou dimenzi".
- Zmenšil se prostor pro řešitele na "rozbíjení" úloh (někde až na nulu). Moc mě nebaví řešit úlohy, které jsou označené jako "C+", možnosti "potěšení" z nalezení vedlejších řešení už dnešní šachové časopisy moc nedávají.

A co do budoucna?

- Motivace pro další vylepšování přezkušovacích programů je velmi malá. Současné programy jsou už téměř postačující, i když tomu v posledních letech pomohlo více zrychlování hardwaru než úsilí programátorů. Dá se očekávat přechod na 64-bitové systémy a možnost využití více jak 4 GB paměti RAM.
- Databáze ještě zdaleka neobsahují všechny publikované úlohy. Chybí jedna centrální databáze přístupná na internetu. Možnosti vyhledávání v databázích nejsou ještě zcela dokonalé. Chybí provázanost originálů v nových časopisech s databázemi (ted' záleží na dobré vůli redaktorů, pro něž je to zatím zátěž navíc).

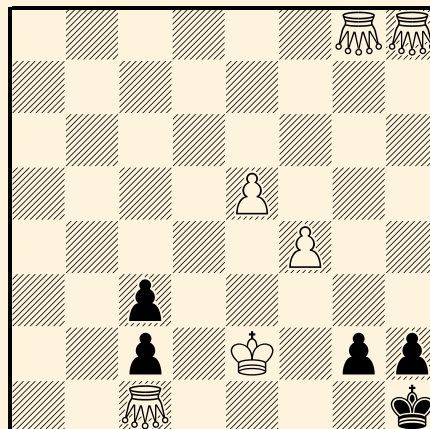
232. Václav Kotěšovec
feenschach 39/1977 (p.131)



+ **Grasshoppers** (8+5)

1.a8♖ ♔e4 2.e8♖+ ♔f3 3.f8♖+ ♔g2
4.♖h1! ♔h1 5.♔f1 g2 6.♔e2 ♔g1
7.♖g8+ ♔h1 8.♖f3 nebo ♖h8#

Publikována v objevném článku [Grashüpfer-Endspiele](#) (feenschach 39/1977). Reprodukována dále ve feenschachu 72/1984, v The Problemist 3/1985 a v knize "Umwandlungen in Märchenfiguren" (Elmar + Erich Bartel, Hans Gruber, 1993), U1447, str. 362 s komentářem: "Spannendes Märchen-endspiel."



Tato studie končí matem cvrčkem z h8

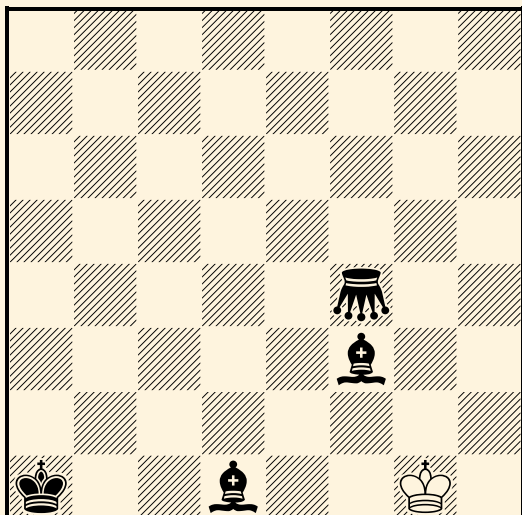
Ve vedlejších variantách se uplatní můj poznatek, že 4 cvrčci vyhrávají proti samotnému králi.

[MSaP253] [WID=11457]

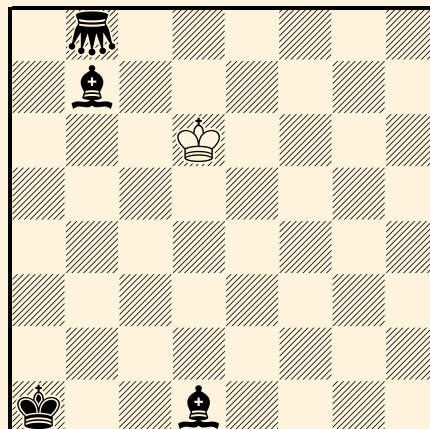
Všechny moje články z teorie exokoncovek lze nalézt v mojí knize [Mezi šachovnicí a počítačem](#) (Between chessboard and computer, 1996). Knihu jde volně stáhnout v PDF z mojí internetové stránky, kde lze nalézt i [elektronické verze všech mých článků](#) z teorie exokoncovek.

233. Václav Kotěšovec

627 Pat a Mat 38/2002



= **Grasshopper** ♜f4 (1+4)
C+



Po sérii manévřů dobude bílý král černého cvrčka, čímž zachrání remízu.

(1. ♔f1? ♚b2! a černý vyhraje - mat 19.tahem), 1. ♔h2! ♚e4! 2. ♔g3 ♜d4 3. ♔f2 ♚d5! 4. ♔e3 ♜d6 5. ♔f4 ♚c6! 6. ♔e5 ♜b6 7. ♔d4 ♚b7! 8. ♔c5 ♜b8 9. ♔d6 a bílý po 10. ♔c7 získá cvrčka - remis!

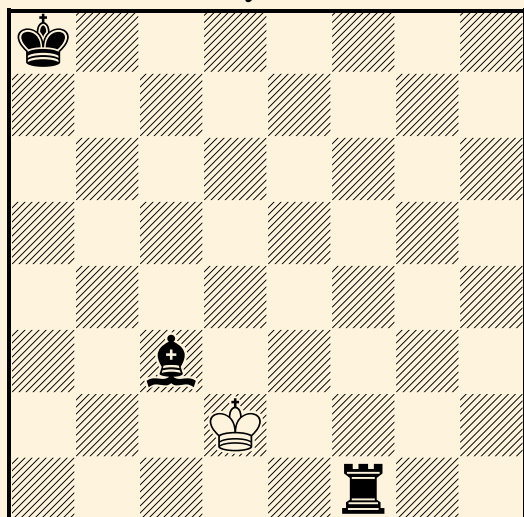
Studie navíc uplatňuje můj poznatek z teorie exokoncovek, že dva stejnopolní střelci a cvrček (v obecné pozici) vyhrávají proti samotnému králi. Viz např. můj článek [Cvrčkové koncovky po 25 letech](#) (Grasshopper endgames after 25 years), Pat a Mat 38/2002 (str.206-208), jeho verze je i na mojí internetové stránce.

Tuto studii komentoval v e-mailu Cosme Brull Mayol: "grasshopper domination: fantastic idea"

[WID=124392]

(*this study is really **computer tested!***)

234. Václav Kotěšovec
K284 Rekordy v KÖKO 1997



= **KÖKO** (1+3)
C+

1. ♔d3! ♙d2

(1. ♖c2? ♜b1! 2. ♖d3 ♜b7! 3. ♖d4 ♙b8
4. ♖c4 ♙c7 5. ♖d4 ♙c6! 6. ♖c4 ♙d5
7. ♖d3 ♙e5! 8. ♖c4 ♙c7! 9. ♖c5 ♜b8!
10. ♖c4 ♙c5! 11. ♖d5 ♜d8! 12. ♖c4
♜d7! 13. ♖b5 ♙a5! 14. ♖a6 ♜d6#,
1. ♖e2? ♜f2! 2. ♖d3 ♜e2! 3. ♖d4 ♜e3!
4. ♖c4 ♙d2! 5. ♖d4 ♜e4! 6. ♖e5 ♜d4!
7. ♖d5 ♜c4! 8. ♖c5 ♜c3! 9. ♖b4 ♜c2!
10. ♖b3 ♜a2! 11. ♖c3 ♜a7! 12. ♖d3
♙b7 13. ♖e3 ♙b6! 14. ♖d3 ♜a5
15. ♖e3 ♙b5 16. ♖d3 ♙c4 17. ♖d4 ♙c5
18. ♖c4 ♙d4! 19. ♖b5 ♜a4! 20. ♖c5
♙c3! 21. ♖b5 ♜d4! 22. ♖c5 ♜d3!
23. ♖b4 ♙b3! 24. ♖a4 ♜e3! 25. ♖a3
♙a4#)

2. ♖e3! ♜f2

(2. ♖c2? ♜b1! 3. ♖b2 ♙c3! 4. ♖a2 ♜b4
5. ♖a3 ♜a4 6. ♖b3 ♜a2! 7. ♖c4 ♙a1!
8. ♖b3 ♜a7! 9. ♖b2 ♙b8 10. ♖b1 ♙b7!
11. ♖b2 ♙b6 12. ♖b1 ♜a6 13. ♖b2
♙b5! 14. ♖b1 ♜a4! 15. ♖b2 ♙b4!
16. ♖b1 ♙b3! 17. ♖c2 ♙a3! 18. ♖b1
♜b4#, 2. ♖c3? ♙e1! 3. ♖d2 ♙f2!

4. ♖e3 ♙g1! 5. ♖e2 ♙a7! 6. ♖e1 ♙b8
7. ♖e2 ♙b7! 8. ♖e1 ♙a6 9. ♖e2 ♙b6!
10. ♖e1 ♙b5! 11. ♖e2 ♙c5! 12. ♖e1
♙c4! 13. ♖e2 ♙d3! 14. ♖d2 ♜c1!
15. ♖d1 ♜c3 16. ♖e2 ♙c2! 17. ♖d1
♜c4! 18. ♖d2 ♙b4! 19. ♖d1 ♜c5!
20. ♖c1 ♙d1#, 2. ♖e2? ♙e3! 3. ♖d2
♜d1 4. ♖e2 ♙a7! 5. ♖d2 ♙b7! 6. ♖e2
♙a6 7. ♖d2 ♙b6! 8. ♖e2 ♙b5! 9. ♖d2
♙c5! 10. ♖e2 ♙c4 11. ♖e1 ♙d4
12. ♖d2 ♙c3! 13. ♖e1 ♙b4! 14. ♖e2
♜d4! 15. ♖e3 ♜c4! 16. ♖d2 ♙c2!
17. ♖d1 ♜c5! 18. ♖c1 ♙d1#)

3. ♖d3! ♙e1

(3. ♖f3? ♙f4! 4. ♖g4 ♙b8! 5. ♖f3 ♙b7!
6. ♖e2 ♜f3 7. ♖e3 ♜f4 8. ♖e4 ♙c8
9. ♖f5 ♙c7! 10. ♖e4 ♙d7! 11. ♖f5 ♙e6
12. ♖g4 ♜f6 13. ♖g5 ♜f7 14. ♖g6
♜d7! 15. ♖f6 ♙d6! 16. ♖e5 ♙d5!
17. ♖e4 ♜d8! 18. ♖d4 ♙c5! 19. ♖c4
♜d7! 20. ♖b5 ♙a5! 21. ♖a6 ♜d6#)

4. ♖e3! ♜f3

5. ♖e2! ♙d2

(5. ♖d2? ♙f2! 6. ♖e2 ♜d3! 7. ♖d2 ♜c3
8. ♖d3 ♙a7! 9. ♖c4 ♙b7! 10. ♖b3 ♙a6
11. ♖b2 ♙b6! 12. ♖c2 ♙b5 13. ♖d3
♙a5! 14. ♖d4 ♜c6! 15. ♖d5 ♜b6!
16. ♖c4 ♙c6! 17. ♖d5 ♙d6! 18. ♖e5
♜b5! 19. ♖e6 ♙b6! 20. ♖e7 ♙d8!
21. ♖e8 ♜e5#, 5. ♖e4? ♜d3! 6. ♖d4
♜d2! 7. ♖d3 ♜d1! 8. ♖e2 ♙f2! 9. ♖e3
♜d2! 10. ♖f3 ♙a7! 11. ♖e2 ♙b7
12. ♖d3 ♙a6 13. ♖c3 ♜d3 14. ♖c4
♙b5! 15. ♖c3 ♙b4 16. ♖d2 ♜e3
17. ♖e2 ♜c3! 18. ♖d2 ♜c4 19. ♖d3
♜e4! 20. ♖c3 ♙c4! 21. ♖b3 ♙c3!
22. ♖b2 ♙e3! 23. ♖b3 ♜f4 24. ♖b2
♙c1! 25. ♖b3 ♜a4#, 5. ♖f4? ♜e3!
6. ♖e4 ♜d3! 7. ♖d4 ♜d2! 8. ♖d3 ♜d1!
9. ♖e2 ♙f2! 10. ♖e3 ♜d2! 11. ♖f3
♙a7! 12. ♖e2 ♙b7 13. ♖d3 ♙a6
14. ♖c3 ♜d3 15. ♖c4 ♙b5! 16. ♖c3
♙b4 17. ♖d2 ♜e3 18. ♖e2 ♜c3!

19. ♔d2 ♚c4 20. ♔d3 ♚e4! 21. ♔c3
 ♔c4! 22. ♔b3 ♔c3! 23. ♔b2 ♚e3!
 24. ♔b3 ♚f4 25. ♔b2 ♚c1! 26. ♔b3
 ♚a4#)

6. ♔f2!

(6. ♔d1? ♚e3 7. ♔e2 ♚f1! 8. ♔d2 ♚d1
 9. ♔e2 ♚a7! 10. ♔d2 ♔b7! 11. ♔e2 ♔a6
 12. ♔d2 ♚b6! 13. ♔e2 ♔b5! 14. ♔d2
 ♚c5! 15. ♔e2 ♔c4 16. ♔e1 ♔d4
 17. ♔d2 ♔c3! 18. ♔e1 ♚b4! 19. ♔e2
 ♚d4! 20. ♔e3 ♚c4! 21. ♔d2 ♔c2!
 22. ♔d1 ♚c5! 23. ♔c1 ♔d1#, 6. ♔e1?
 ♚f1 7. ♔f2 ♚e3! 8. ♔g2 ♚f4! 9. ♔g3
 ♚e4! 10. ♔f3 ♚a7! 11. ♔f4 ♔b7!
 12. ♔f5 ♚b6! 13. ♔e5 ♔c6! 14. ♔f5
 ♚e5! 15. ♔e4 ♚c5! 16. ♔d4 ♔d6!
 17. ♔c4 ♚c6! 18. ♔b5 ♔c7! 19. ♔a5
 ♔b7! 20. ♔b5 ♚c7! 21. ♔a5 ♔c6!
 22. ♔a6 ♚b7! 23. ♔a5 ♚a7#)

a **remis**, protože se černý král nedostane do hry.

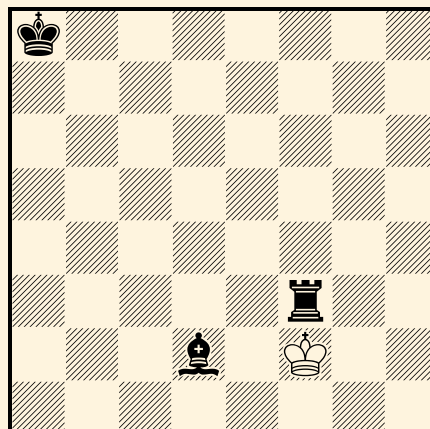
Ale už např. pozice s černým králem ♔b8 pro silnější stranu vyhrávající. Při stejném postupu hraje černý 4. - ♚f3! 5. ♔f4 ♚e3! 6. ♔e4 ♚d3! 7. ♔d4 ♚d2! 8. ♔d3 ♚d1! 9. ♔e2 ♚f2! 10. ♔e3 ♚d2! 11. ♔f3 ♚a7! 12. ♔e2 ♔b7 13. ♔d3 ♔a6 14. ♔c3 ♚d3 15. ♔c4 ♔b5! 16. ♔c3 ♔b4 17. ♔d2 ♚e3 18. ♔e2 ♚c3! 19. ♔d2 ♚c4 20. ♔d3 ♚e4! 21. ♔c3 ♔c4! 22. ♔b3 ♔c3! 23. ♔b2 ♚e3! 24. ♔b3 ♚f4 25. ♔b2 ♚c1! 26. ♔b3 ♚a4#.

Ani další tahy z hlavního řešení při pozici ♔b8 nestačí: 5. ♔e2? ♚d2! 6. ♔e1 ♚f4! 7. ♔f2 ♚c7! 8. ♔g2 ♔c8 9. ♔f2 ♔d7! 10. ♔g2 ♚d6! 11. ♔f2 ♔e6! 12. ♔g2 ♔e5 13. ♔f2 ♚f4! 14. ♔e3 ♚f5! 15. ♔d4 ♔f4! 16. ♔e3 ♔f3! 17. ♔e2 ♚e5! 18. ♔f2 ♚e6 19. ♔g2 ♚h2! 20. ♔h3 ♚e2! 21. ♔g4 ♔f2! 22. ♔h3 ♚e3#, nebo (z hlavního řešení) 6. ♔f2? ♚c3! 7. ♔e1 ♚c7 8. ♔e2 ♔c8 9. ♔e3 ♔d7 10. ♔d3 ♔d6 11. ♔e3 ♚c6 12. ♔d3

♔d5 13. ♔e3 ♚c5 14. ♔d3 ♚b4!
 15. ♔e4 ♚b5! 16. ♔d4 ♚a5! 17. ♔e4
 ♚b6! 18. ♔e5 ♔d6! 19. ♔e6 ♚a5
 20. ♔e7 ♚d8! 21. ♔e8 ♚e5#.

Reprodukována v Problemesis 41/2004.
 V **Annexe Album FIDE** 1995-97
 (7 bodové úlohy), G39 str.190-1.

[WID=61871]



v KÖKO je toto poziční remisza

systematic manoeuvre, switchback, aristocratic study, computer tested

Ke správnému pochopení této studie je dobré se seznámit s teorií koncovek v KÖKO, viz moje brožura [Rekordy v KölnerKontakt šachu](#) (1997). Tam na str. 63 nalezneme tabulku, ze které vyplývá, že 1) v KÖKO král s věží nevyhrává proti samotnému králi, 2) v obecné pozici věž se střelcem proti samotnému králi vyhrávají (v nejhorším případě dostane samotný král mat v 27 tazích). Na diagramech E37-E40 (str.70) jsou navíc zobrazeny potřebné počty tahů do matu podle různých pozic kamenů v této koncovce. Také je z těchto diagramů vidět, že při pozicích svého krále na některých polích udrží slabší strana remis.

Definice, rejstříky Definitions, Indexes



Definitions of fairy pieces and conditions

*(část z těchto definic byla převzata
z Alba FIDE 1998-2000)*

Alphabet chess (Alphabétiques) - Each move of either side must be by the piece occupying the first square in the order of a1, a2, a3...b1, b2, b3...c1, c2, c3... etc., which is able to make a legal move. Castling is permitted if the King has the right to make a legal alphabetical move, provided the usual other rules for that move are obeyed.

Anchor-ring - board on which the a- and h-files are joined and the bottom and top ranks are also joined. The anchor-ring is a combination of the vertical and horizontal cylinders. It is diagrammed without edges.

Andernachsach - a capturing piece (excluding king) changes colour.

Antelope - [3,4] leaper

Anti-Andernach chess - all pieces except Kings change colour on completing a non-capturing move. Castling is possible with a Rook that has changed colour.

Berolina pawn - moves without taking one square diagonally, and may move on its first move two squares diagonally. It takes by moving one square straight. En passant-capture is possible: for example, when black has a pawn on b4, and white moves a pawn from a2 to c4, then the black pawn can take the white pawn by moving to b3.

Bishophopper - moves like a Grasshopper but only on Bishop-lines.

Camel - [1,3] leaper

CIRCE - when captured, a piece (other than King) is reborn on its game-array square. Rook, Bishop and Knight are reborn on the square that is the same colour as the square of the capture, pawns on the file of the capture. If the game-array square is occupied, the captured piece disappears, as in a normal capture. Castling is permitted with a reborn Rook. Fairy pieces are regarded as being the result of promotion and so are reborn on the promotion-square on the file of the capture.

Consistent series-mover (shc) - after each move of the series the position must be legal. Orthodox retro-analysis of this position may justify an en passant capture or the right to castle, irrespective of previous moves in the series. The letter «c» stands for «consistent».

double maximummer - maximummer applies to White as well.

Equihopper - moves along any line over another unit of either colour to a square situated such that the hurdle stands at the mid-point between the Equihopper's departure and arrival squares. The English Equihopper cannot pass over an obstruction other than the hurdle when playing along Queen-lines. The non-stop/French Equihopper does not have this restriction. Unless otherwise stated, the non-stop Equihopper is meant.

Fers - [1,1] leaper

Flamingo - [1,6] leaper

Giraffe - [1,4] leaper

Grasshopper - moves along Queen-lines over another unit of either colour to the square immediately beyond that unit. A capture may be made on arrival, but the hurdle is not affected.

Helpmate - Black helps White to mate the black King in n moves. Normally Black moves first.

Horizontal cylinder - board with bottom and top ranks alongside one another.

Imitator - a unit belonging to neither side which moves in precise imitation of any moving unit. If such an imitation is impossible because of the presence of other units or the edge of the board, the move is illegal. A move gives check only when the threatened King-capture can be imitated.

Kangaroo - Moves like a Grasshopper but jumps over two units of either color to the square immediately beyond the second unit.

Kangaroo-Lion - moves and captures like a Kangaroo, but its arrival square may be any number of squares beyond the two hurdles, provided the line is free.

KÖKO - a move is legal only if at least one of the squares adjacent to the arrival square is occupied (i.e. a unit, having moved, must be in contact with another).

Leaper - moves in one leap from its departure square to its arrival square, like a Knight, which is a [1,2] Leaper ([1,2] indicates the relative positions of the departure and arrival squares).

Leo - the Chinese Queen, which moves like a normal Queen but captures like a Lion.

Lion - moves and captures like a Grasshopper, but its arrival square may be any number of squares beyond the hurdle, provided the line is free.

Locust - Moves like a Grasshopper, but the piece it hops over must be adverse, and it is captured (as in checkers). The Locust must arrive on an empty square.

Madراسي - like units other than Kings are paralysed when they attack each other. Paralysed units cannot move, capture or give check, their only power being that of causing paralysis.

Madراسي RI (rex inclusive) - the rule applies to Kings as well, so the two Kings may stand next to each other.

Mao - the Chinese Knight, which is a Rider, moving along a bent line to the arrival square of a normal Knight, first orthogonally then diagonally. The Mao can be interfered with on the intervening square.

Mars Circe - in order to capture, any unit (including King) is first replaced on its rebirth-square (as for captured units in Circe) and then captures from this square. The captured unit disappears.

maximummer - **Black** must always play his geometrically longest move, distances being measured from the centre of each square. Black may choose between moves of exactly equal length.

minimummer - **Black** must always play his geometrically shortest move, distances being measured from the centre of each square. Black may choose between moves of exactly equal length.

Moa - moves like a Knight, but via the square diagonally adjacent to it. If this square is occupied, the move is not playable. The Moa can therefore be interfered with on this square.

Nightrider - a Rider along a straight line on squares lying a Knight's move away from each other.

Nightriderhopper - moves like a Grasshopper but only on Nightrider-lines.

No-capture chess - captures are illegal, but all other rules, including check, are orthodox.

Pao - the Chinese Rook, which moves like a normal Rook but captures like a Lion, on Rook-lines only.

PlatzWechselCirce (PWC) - a unit (not a King) when captured, is replaced on the square just vacated by its captor. If a captured piece is a Pawn, and a capturing piece stands on Pawn's 8 rank, as a part of this capture, the Pawn is replaced on its 8th rank and must promote to any unit of its side, determined by the captor. Thus, the white or black Pawn on its 8th rank is illegal. The Pawns, replaced on their 1st (white) and 8th (black), have no power and they cannot move. A neutral (halfneutral) Pawn can stand legally on its own 1st or 8th rank but it cannot move. After the en passant capture, the captured Pawn takes a place of the enemy capturing Pawn.

Rider - a piece that moves and captures along a line of squares, e.g. Rook, Bishop, Nightrider etc., without hopping or leaping.

Rookhopper - moves like a Grasshopper but only on Rook-lines.

Rose - moves like a Nightrider but on a circular path, e.g. a1-b3-d4-f3-g1, or a1-c2-d4-c6-a7.

Royal piece - a piece with a King's properties. Such a piece retains its normal powers of movement and capture. A royal pawn promotes to a royal piece.

Selfmate - White plays and forces Black to give mate in n moves.

Series-mover - one side remains stationary while the stipulated number of moves is made by the other side. In a series-helpmate Black plays n moves to reach a position where White can mate in one, avoiding checks until the final move of the sequence. In a series-selfmate White plays n moves to reach a position where Black is forced to mate in one, checks again being avoided until the last move.

Vao - the Chinese Bishop, which moves like a normal Bishop but captures like a Lion, on Bishop-lines only.

Vertical cylinder - board with a- and h-files alongside one another.

Wazir - [0,1] leaper

white maximummer - White must always play his geometrically longest move, distances being measured from the centre of each square. White may choose between moves of exactly equal length.

white minimummer - White must always play his geometrically shortest move, distances being measured from the centre of each square. White may choose between moves of exactly equal length.

Zebra - [2,3] leaper

Definice exokamenů, exopodmínek a některých termínů

(značná část je převzata z publikace: M. Dragoun: "Slovník pojmů kompozičního šachu", nakl. Peres, Praha 1997, občas doplněno nebo upřesněno, přidána jména objevitelů)

alfabetický šach (alphabétiques, Alphabet-chess) Obě strany jsou povinny hrát kamenem, který je první z hlediska algebraické notace v pořadí a1-a8, b1-b8, c1-c8, atd. Pokud tento kámen nemůže táhnout, musí hrát druhým v pořadí atd.

Alfabetický šach vymyslel francouzský skladatel Romeo Bédoni v roce 1985 (viz [Rex Multiplex 15-16/1985](#), str. 508).

andernašský šach (Andernachsach) Jestliže kámen bere, přejímá barvu soupeřova kamene (neplatí pro krále). Při proměně s braním vzniká figura opačné barvy než byl pěšec, takto vzniklá věž na svém základním poli má právo rošády.

anti-andernašský šach (Anti-Andernach) Táhne-li kámen (s výjimkou krále) bez braní, mění svou barvu, po tahu s braním si svou barvu ponechává.

Anti-Andernachsach vznikl na tradičním setkání problemistů v německém Andernachu 16.-19.5.1996 a první úlohy byly publikovány ve feenschachu 121/1996.

antilopa (antelope) [3,4] skokan.

Antilopu asi poprvé použil v úloze F. Douglas, The Problemist Fairy Chess Supplement 1932.

berolina kámen, který je co se týká chození a braní protipólem pěšce. Pohybuje se po diagonále o jedno (ze základního postavení může i o dvě) pole směrem k soupeři. Působí (může brát) na nejbližší pole na sloupci směrem k soupeři, proměňuje se ve stejné figury jako pěšec. Může brát en passant soupeřovu berolinu, která táhla v bezprostředně předchozím tahu o dvě pole na pole bezprostředně po řadě sousedícím s polem, na němž berolina stojí, tak, jako by soupeřova berolina táhla jen o jedno pole.

První úlohu s berolinou publikoval v roce 1926 Edmund Nebermann v časopise Funkschach, prý ale tento kámen vymyslel již předtím Emanuel Lasker.

bílý maximálník (white maximummer) - podmínka maximálníku se vztahuje na bílého

bílý minimálník (white minimummer) - podmínka minimálníku se vztahuje na bílého

CIRCE Braný kámen se rodí na svém circe poli - poli svého základního postavení v "partii" - ♖, ♗, ♘ na poli stejné barvy jako byli bráni, tj. ♖ na a1 nebo h1, ♗ na b1 nebo g1, ♘ na c1 nebo f1, ♙ na a8 nebo h8, ♚ na b8 nebo g8, ♛ na c8 nebo f8, ♜ na d1, ♝ na d8, pěšec na sloupci, kde byl brán, exofigury na poslední řadě sloupce, kde byly brány, protože se považují za vzniklé proměnou pěšce. Je-li toto pole obsazeno, mizí kámen ze šachovnice, nově zrozená věž může rochovat. Braní není možné, pokud by znovuzrozený kámen dával šach, krále nelze brát. Neutrální kameny se rodí na poli strany opačné, než je brala svým tahem.

CIRCE šach vymyslel Pierre Monreal v roce 1967.

cvrček (grasshopper, Grashüpfer, sauterelle) Přeskakující figura, pohybuje se po frontálách nebo diagonálách na první pole bezprostředně za prvním kamenem, který mu stojí v cestě. Na diagramu se označuje symbolem dámy otočeným o 180°.

Cvrčka vymyslel Thomas Rayner Dawson v roce 1912 a [první úlohu](#) s ním publikoval 3.7.1913 v Cheltenham Examiner.

čistý mat Mat, v němž je každé královské pole králi nepřístupno jen z jednoho důvodu. Buď je blokováno vlastním kamenem, kryto (jednou) kamenem matující strany, přičemž mat s těsnou vazbou (vazbou na královském poli) se považuje za čistý, pokud tato vazba je nutná pro zachování matu.

dvojpat (double stalemate, Doppelpatt) - Postavení, v němž jsou oba soupeři v patu.

ekonomický mat Mat, na němž se aktivně podílejí všechny kameny matující strany s možnou výjimkou krále a pěšců.

equihopper (equisauteur anglais) Přeskakující figura, pohybuje se středově souměrně přes jakýkoli kámen, pokud na linii tohoto přeskočení není jiný kámen (např. při postavení Ea1, ♖a3, ♗a4 nemůže equihopper ani na a5 (pro ♗a4) ani na a7 (pro ♖a3)).

První úlohu s *equihopperem* publikoval George Leathem v roce 1938 v anglickém časopise *Fairy Chess Review*.

fers [1,1] skokan.

Fers pochází z *čaturangy* ze 7. století (podobně jako *alfil*=[2,2] skokan a *dababa*=[0,2] skokan), úlohy s *fersem* najdeme např. v "*Manuscript Bonus Socius*" z roku 1266.

flamingo [1,6] skokan.

Tento kámen se používá v úlohách minimálně od roku 1965 (jako [1,6] skokan), ale označení Flamingo zavedl až Ludwig Zagler v roce 1996 (viz Problemkiste 104, str. 212)

horizontální válcová šachovnice (horizontal cylinder) Šachovnice stočená do tvaru válce tak, aby okrajové řady byly vedle sebe (\triangleleft h8 tedy působí na g1). Pokud není výslovně uvedeno jinak, pěšci se na ní neproměňují a pokračují dále v chodu.

ideální mat (ideal mate) Mat, na němž se podílejí všechny kameny na šachovnici a který je zároveň čistý.

Tento pojem zavedl Eugene Albert v roce 1966, kdy vydal knihu "Ideal-Mate Chess Problems", v roce 1983 pak začal vydávat časopis Ideal-Mate-Review, který uveřejňuje pouze úlohy s ideálními maty.

imitátor Kámen, který imituje tah každého kamene (táhne rovnoběžně s ním a na stejnou vzdálenost) zároveň s tímto kamenem. Jestliže není možné provést tah imitátorem, není možné provést ani tah kamenem. Toto pravidlo platí i pro šach (tj. pro možné brání krále v následujícím tahu). Nebere a nedává šach, je nebratelný, pěšec se v něj může proměnit. Při rošádě vykonává nejprve tah krále a potom věže. Pokud je na šachovnici více imitátorů, je možný jen takový tah, který je možno imitovat všemi. Tah kamene i imitátora se vykonává ve stejný okamžik (tedy při postavení \triangleleft a2, Ia3 a volném poli a4 je možný tah a3 (Ia4)).

Imitátora vymyslel Theodorus C. L. Kok v roce 1939 (kdy publikoval několik úloh ve Fairy Chess Review pod pseudonymem Gerrit Jansen)

klokana (kangaroo, Känguruh) Přeskakující figura, pohybuje se po diagonálách a frontálách na první pole bezprostředně za druhým kamenem, který stojí na přímé linii jeho pohybu.

Klokana poprvé použil v úloze maďarský skladatel J. de A. Almay v roce 1940

klokanový lion (kangaroo-lion) Přeskakující figura pohybující se po diagonálách nebo frontálách na jakékoli volné pole za **druhým** kamenem, který jí stojí v cestě, popř. na pole obsazené soupeřovým kamenem, který bere.

KÖKO (Kölner Kontaktschach) Je možno táhnout jen na pole, na jehož sousedních polích (frontálně či diagonálně) stojí alespoň jeden kámen (platí i pro teoretické brání krále).

Kölner KONTaktschach vymyslel v roce 1988 německý skladatel Heinz Zander (viz Problemkiste 59/1988).

konekventní sériovotahový pomocný mat (consistent series-mover) - sériovotahový pomocný mat s podmínkou, že je na každé postavení průběžného řešení pohlíženo z hlediska legality jako na postavení původní. Označuje se **shc#n**, kde n je počet tahů.

První úlohu tohoto typu publikoval Garen Yacoubian, v časopise diagrammes v roce 1976.

královské kameny (royal pieces, königliche Steine, pieces royales) Kameny s funkcí krále, ale chodem určitého kamene, s tím, že královským může být takřka každý kámen. Tyto kameny nemají právo rošády.

Kameny s funkcí krále byly známy již v 19.století. Jezdcového krále (Royal Knight) použil poprvé Philipp Klett v roce 1878 ve sbírce svých šachových úloh.

Leo = Pao + Vao

Kámen Leo poprvé použil v úloze J. Akenhead v roce 1947.

liniová figura (rider, Reiter) Figura s možností pohybu na více polí na téže linii. Nemůže se přemístit přes kámen stojící na této linii.

Lion Přeskakující figura pohybující se po diagonálách nebo frontálách na jakékoli volné pole za prvním kamenem, který jí stojí v cestě, popř. na pole obsazené soupeřovým kamenem, který bere.

Kámen Lion vymyslel pravděpodobně J. de A. Almay v roce 1937 a publikoval první úlohu s ním v "The Problemist Fairy Chess Supplement"

Locust viz Saranče

Madrasí Kameny stejné hodnoty, ale opačné barvy, které se napadají, se paralyzují. Paralyzování nemusí být oboustranné, např. u některých přeskakujících figur (např. při postavení ♖a1, ♜a2, ♞a8 je ♞ paralyzován, černý ♞ nikoliv), podobně při braní en passant (při postavení ♖c2, ♜b4 a tahu c4 je bílý pěšec na jeden tah paralyzován, černý nikoliv, takže pěšce, který právě táhl o dvě pole, je možno brát en passant). Paralyzovaný kámen ztrácí veškerou působnost (ani netáhá) kromě moci paralyzovat. Neutrální kameny paralyzují kameny černé i bílé.

Madrasí vymyslel indický skladatel Abdul Jabbar Karwatkar v roce 1979.

Madrasí Rex Inclusiv Podmínky madrasí se vztahují i na oba krále. Stojí-li na sousedních polích (frontálně i diagonálně), jsou navzájem paralyzováni a šachu nemůže být bráněno jeho ústupem.

mao Figura, která se pohybuje jako jezdec, je-li frontální pole v daném směru volné (mao c3 může táhnout na d5 jen tehdy, je-li c4 volné, stojí-li na d5 ♔ a na c4 jiný černý kámen, je tento vázán).

Mao pochází ze starého čínského šachu.

Mars circe (circe martien) Všechny kameny působí pouze ze svých circe polí. To znamená, že pokud kámen bere, může tak učinit jen ze svého circe pole, na které se jakoby přemístí a odtud vykoná braní (toto circe pole tedy musí být prázdné). Obdobné podmínky platí pro šach či mat. Jiné tahy vykonává kámen z pole, na němž stojí. Braný kámen se odstraňuje ze šachovnice.

Mars circe vymyslel francouzský skladatel René J. Millour, viz článek "Les Circe martiens", [feenschach 50/1980](#), str. 380-382.

maximálník (maximummer, Längstzüger) Podmínkový problém, v němž je **černý** povinen dělat geometricky nejdelší tahy (délka tahu, který není proveden po frontále, se počítá jako přepona trojúhelníka, rošáda se počítá jako součet délky tahu krále i věže). V případě existence více tahů stejné délky může provést kterýkoliv z nich, vztahuje-li se podmínka na bílého, musí to být výslovně uvedeno.

Maximálník vymyslel T. R. Dawson v roce 1913 (a první svůj samomat maximálník publikoval téhož roku v časopise Chess Amateur)

metafigura Kámen, jehož pohyblivost a působnost se navzájem liší.

minimálník (minimummer, Kürzestzüger) Podmínkový problém, v němž je **černý** povinen dělat geometricky nejkratší tahy. V případě existence více tahů stejné délky může provést kterýkoliv z nich, vztahuje-li se podmínka na bílého, musí to být výslovně uvedeno.

moa Figura, která se pohybuje jako jezdec, je-li diagonální pole v daném směru volné (moa c3 může táhnout na d5 jen tehdy, je-li d4 volné, stojí-li na d5 ♔ a na d4 černý kámen, je tento kámen vázán).

Kámen Moa navrhl slovenský skladatel Bedrich Formánek v roce 1964.

modelový mat (model mate) Čistý a ekonomický mat. Modelové maty jsou jedním ze základních prvků české školy úlohové.

nonstop equihopper (equisauteur français) Přeskakující figura, pohybuje se středově souměrně přes jakékoliv obsazené pole, nezávisle na tom, zda jsou některá pole obsazená (např. při postavení Ea1, ♖a3, ♖a4 může nonstop equihopper na a5 i a7).

oboustranný maximálník (double maximummer, Doppellängstzüger) Podmínkový problém, v němž jsou obě strany povinné dělat geometricky nejdelší tahy. Mají-li více stejně dlouhých tahů, mohou si z nich vybrat libovolný.

Ohneschlag (chess without captures, echecs sans prises) V žádném případě není dovoleno braní (ani když jde o jedinou obranu proti matu).

Pao (cannon) Metafigura, bez braní táhne jako věž, bere a šachuje na věžové linii za prvním kamenem, který ji stojí v cestě.

Pao pochází ze starého čínského šachu.

Platzwechselcirce viz Výměnné circe

pomocná úloha Exoúloha, v níž černý začíná (není-li uvedeno jinak) a pomůže bílému splnit výzvu daným počtem tahů. V případě, že začíná bílý, je úloha o první tah černého kratší a tento fakt musí být uveden ve výzvě, nevyplývá-li z retroanalýzy. Rozvětňuje-li se zamýšlené řešení, je tento fakt uveden ve výzvě (např. 3.1.1.1 znamená, že úloha má tři řešení, z nichž každé začíná různým tahem, 1.2.1.1 znamená dvojitě rozvětvení dvojtahové pomocné úlohy

v prvním tahu bílého, 0.2.1.1 dvojtahovou pomocnou úlohu s dvěma řešeními, v níž začíná bílý, pokud je poslední číslo větší než 1, jedná se o tématické duály v matujícím tahu).

pomocný dvojpat (helpstalemate, Hilfsdoppelpatt) Pomocná úloha, v níž začne černý a pomůže bílému, aby dosáhl dvojpatu určeným počtem tahů. Označuje se **h= =n**, kde n je počet tahů.

pomocný mat (helpmate, Hilfsmatt, mat aidé) Typ úlohy, v níž černý začne (není-li uvedeno jinak nebo nevyplývá-li to z retroanalýzy) a pomůže bílému, aby mu dal mat určeným počtem tahů. Označuje se **h#n**, kde n je počet tahů.

Pomocný mat vymyslel Max Lange v roce 1854

pomocný pat (helpstalemate) - Pomocná úloha, v níž černý začne (není-li uvedeno jinak nebo nevyplývá-li to z retroanalýzy) a pomůže bílému, aby mu dal pat určeným počtem tahů. Označuje se **h=n**, kde n je počet tahů.

prstencová šachovnice (anchor-ring, Ringzylinder, torus, echiquier torique) Šachovnice stočená do tvaru válce tak, aby okrajové řady i okrajové sloupce byly vedle sebe (♔h8 tedy působí na a1 a na g1), pěšci se na ní neproměňují. Je na ní možná superdlouhá rošáda (♔e1 a ♚h1 rochují opačným směrem, tj. král na c1, věž na d1).

růže (Rose) Figura pohybující se v rámci pravidelného osmiúhelníku, jehož stranou je tah jezdců (např. Rd2-f3-g5-f7-d8-b7-a5-b3-d2 či v opačném směru). Jsou-li všechna uvedená pole volná, v tomto případě je možný i čistý tempový tah návratem na původní pole.

Růži vymyslel v roce 1968 francouzský skladatel Robert Meignant.

samomat (selfmate, Selbstmatt, mat inverse) Typ úlohy, v níž začíná bílý a přinutí černého, aby mu dal mat určeným počtem tahů. Označuje se **s#n**, kde n je počet tahů.

Samomat pochází ze 13. století.

saranče (locust, Heuschrecke, blcha) Figura, pohybující se jako cvrček, ale pouze přes soupeřův kámen, který je tímto brán, s podmínkou, že pole za ním je volné. Může tedy táhnout pouze s braním. Kámen stojící těsně za

soupeřovým králem je takto vázán (např. při postavení bLOd3, ♔f3, ♚g3 je vázána dáma). *Kámen s touto pohyblivostí použil poprvé v úloze D. Pirnie (The Chess Amateur 1926), označení Locust zavedl ale až H. G. Gilbert.*

sériovotahová úloha Typ problému, v němž jedna strana vykonává sérii tahů, aby sama splnila výzvu, nebo aby dosáhla postavení, v němž umožní druhé straně splnit výzvu jedním tahem. Šach je možno dávat až posledním tahem v sérii.

Sériovotahové úlohy můžeme najít již v 15. století ("Manuscript Civis Bononiae")

sériovotahový mat (sériový mat, serie direct mate) - bílý vykoná bezprostředně za sebou určený počet tahů tak, aby posledním tahem dal mat. Označuje se **sd#n**, kde n je počet tahů.

sériovotahový pat (sériový pat, serie direct stalemate) - bílý vykoná bezprostředně za sebou určený počet tahů tak, aby posledním tahem dal pat druhé straně. Označuje se **sd=n**, kde n je počet tahů.

sériovotahový pomocný mat (serie helpmate) - černý vykoná bezprostředně za sebou určený počet tahů tak, aby bílému umožnil dát jednotahový mat. Označuje se **sh#n**, kde n je počet tahů.

sériovotahový pomocný pat (serie helpstalemate) - černý vykoná bezprostředně za sebou určený počet tahů tak, aby bílému umožnil dát jednotahový pat. Označuje se **sh=n**, kde n je počet tahů.

sériovotahový samomat (serie selfmate) - bílý vykoná bezprostředně za sebou určený počet tahů tak, aby černého donutil dát jedním tahem mat. Označuje se **ss#n**, kde n je počet tahů.

sériovotahový dvojpat (sériový dvojpat, direct serie doublestalemate) - bílý vykoná bezprostředně za sebou určený počet tahů tak, aby po posledním tahu byly obě strany v patu. Označuje se **sd= =n**, kde n je počet tahů.

sériovotahový pomocný dvojpat (serie help doublestalemate) Exoúloha, v níž černý vykoná bezprostředně za sebou určený počet tahů tak, aby bílému umožnil dát jednotahový dvojpat. Označuje se **sh= =n**, kde n je počet tahů.

střelcový cvrček (bishophopper, Läufelhüpfen, fou-sauterelle) Přeskakující figura, pohybuje se po diagonálách na první pole bezprostředně za prvním kamenem, který mu stojí v cestě.

♣ **tátoš (nightrider, Nachtreiter, noctambule)** Liniová figura s jednotkovým tahem jezdcem. Na diagramu se označuje symbolem jezdcem otočeným o 180°.

Tátoše vynalezl T. R. Dawson 29.11.1924 a první úlohy publikoval v *British Chess Magazine* 1925 a v [Die Schwalbe 5/1925](#) (viz článek "Der Nachtreiter und seine dreifachen Abenteuer", str.45). Vícečetka z BCM s sebou současně přinesla nový poznatek do teorie koncovek, že král s jezdcem a tátošem vyhrávají proti samotnému králi. Počítačem jsem tento fakt [potvrdil](#) v roce 1995. (Každý šachista ví, že král a dva jezdcí mat nevynutí)

tátošový cvrček (nightriderhopper, Nachtreiterhüpfen, noctambule-sauteur)

Přeskakující figura, pohybuje se po liniích tátoše na první pole bezprostředně za prvním kamenem, který mu stojí v cestě (např. TCa1 kryje přes ♖b3 pole c5 a přes ♖e3 pole g5).

Tátošového cvrčka vymysleli T. R. Dawson, F. Douglas a W. Karsch (*The Chess Amateur* 1928).

vao Metafigura, bez braní táhne jako střelec, bere a šachuje na střelcové linii za prvním kamenem, který jí stojí v cestě.

Není zcela jasné kdo kámen Vao vymyslel. Některé prameny uvádějí, že to byl P. Seyfert v roce 1936, ale v jeho článku je zmiňován (v dnešní terminologii) jen Pao a Mao. Mohl to být i český skladatel Dr. Zdeněk Mach (ten jej použil v úloze ale až v roce 1939). Také to mohl být Martin Kuhl, který publikoval v *Die Schwalbe* úlohu s vaem již v roce 1936 (WID=239841, byla však nekorektní), další pak v roce 1938 (WID=245792). Prameny, které uvádějí, že to byl T.R.Dawson kolem roku 1914 (Dickins, ...) se mi zdají nevěrohodné, protože v databázích neexistuje žádná úloha z let 1914-1935 kde by byl použit vao nebo leo, přičemž Dawsonova tvorba je poměrně dobře zdokumentována.

válcová šachovnice (vertical cylinder, Vertikalzylinder) Šachovnice stočená do tvaru válce tak, aby okrajové sloupce byly vedle sebe (♖h2 tedy působí na g3 a a3). Je na ní možná i superdlouhá rošáda (♔e1 a ♚h1 rochují opačným směrem, tj. král na c1, věž na d1). Dosud se mělo za to, že válcovou šachovnicí vymysleli ve dvacátých letech 20. století nezávisle na

sobě český skladatel Artur Mandler a francouzský skladatel André Cheron. O možnostech různých povrchů pro šachovnice se však zmiňuje již v roce 1836 Teodoro Ciccolini ve své knize [Del Cavallo degli Scacchi](#) (str. 53-54, válec, kužel, ...). V roce 1907 pak publikoval Augusto Piccinini dvě úlohy na válcové šachovnici v časopise "Rivista Scacchistica Italiana" (WID=153463 a 215353). Více o tom viz článek Adriano Chicco: "La scacchiera cilindrica", *L'Italia Scacchistica* 1939, jeho reprodukce viz [feenschach 49/1980](#), str. 306-308.

velbloud (camel, chameau, t'ava) [1,3] skokan. Velbloud pochází ze starého šachu. T. R. Dawson publikoval 15.5.1913 v *Cheltenham Examiner* šestitažku s králem, jezdcem a velbloudem a správně odhadl, že tento materiál vyhrává proti samotnému králi (což jsem já pak [dokázal počítačem](#) v roce 1994). Viz též [feenschach 46/1979](#), str. 117.

vezír (wazir, Wesir, vizir) [0,1] skokan. Vezír pochází z čínského šachu. V novodobé historii publikoval první úlohu s ním T. R. Dawson 24.4.1913 v *Cheltenham Examiner*. Viz též [Caissa's Fairy Tales](#) (1947).

věžový cvrček (rookhopper, Turmhüpfen, tour-sauterelle) Přeskakující figura, pohybuje se po frontálách na první pole bezprostředně za prvním kamenem, který jí stojí v cestě.

výměnné circe (Platzwechselcirce, circe échange) Circe, kde si braný a beroucí kámen navzájem vymění místa, pěšec může stát na své první řadě, z níž se však může dostat jen jiným přemístěním (nikoli vlastním tahem). V případě přesunu na svou poslední řadu se proměňuje podle volby strany, která brala.

Platzwechselcirce (PWC) vymyslel Umberto Castellari a publikoval první úlohu [feenschach 27/1975](#) (č. 1515)

všeproměna (Allumwandlung, AUW) Proměna pěšce ve všechny čtyři ortodoxní figury.

[x,y] skokan ([x,y] Springer, [x,y] leaper, [x,y] bondisseur) Bodová figura, přemisťující se o souřadnice [x,y] nebo [y,x].

zebra [2,3] skokan. Autorem nejstarší známé skladby se zebrou je asi Jacob E. Funk (*The Chess Amateur* 1929).

žirafa (Giraffe) [1,4] skokan Žirafa pochází ze starého šachu. T. R. Dawson ji "oživil" v článku v *Cheltenham Examiner* 22.5.1913

Rejstřík časopisů Index of magazines

(časopisy, kde byly úlohy publikovány poprvé - tj. jako originály)

<p>Best Problems 92</p> <p>Brabec 60 JT 6</p> <p>Brada 70 JT 163</p> <p>Buňka 60 JT 72</p> <p>Bílý 50 JT 118</p> <p>Cheltenham Examiner I</p> <p>Chess Composition Microweb XIV</p> <p>diagrammes 138</p> <p>Die Schwalbe 61, 70, 93, 97, 109, 167, 189, 190, 208</p> <p>feenschach 9, 18, 19, 43, 99, 147, 170, 186, 223, 231, 232</p> <p>Gandev 60 JT 31</p> <p>Ideal Mate Review 122, 125, 134, 136, 152, 153, 154, 155, 156, 160</p> <p>idee & form 36, 198, VII</p> <p>Innocenti 44 JT 21, 184, 222</p> <p>Lehen 70 JT 40</p> <p>MAT-PAT 123</p> <p>Mezi šachovnicí a počítačem 38</p> <p>Miltner MT 143</p>	<p>Mlynka 60 JT 50</p> <p>Pat a Mat 10, 23, 24, 45, 56, 67, 80, 90, 111, 128, 141, 168, 187, 233</p> <p>Phénix 2, 5, 8, 13, 27, 53, 54, 59, 71, 87, 96, 98, 104, 105, 107, 114, 130, 133, 139, 149, 151, 162, 164, 166, 169, 178, 182, 209, 217, 218, 226, 227, 228, 229, 230, IX</p> <p>Prager Presse IV</p> <p>Probleemblad 11, 17, 20, 25, 52, 65, 68, 91, 100, 101, 137, 159, 210, II</p> <p>Problem Paradise 201</p> <p>Problemaz 37, 220</p> <p>Problemesis 63, 221</p> <p>Problemkiste 180, 183, 165, 195, 205, 212, 225, XII, XIII</p> <p>Rekordy v KÖKO 213, 214, 216, 234</p> <p>Rekordy v PWC II 215</p> <p>Rex Multiplex 15, 64, 102, 103, 172</p> <p>Salai MT 33, 41, 55</p> <p>Scacchi e Scienze Applicate 46</p> <p>Schachmatna misal 79</p> <p>StrateGems 26, 32, 57, 58, 62, 69, 74, 75, 76, 77, 81, 82, 84, 85, 88, 108, 110, 113, 115, 150, 185, 196, 197, 200, 206, 211, 219, 224, X</p>
---	--

Suomen Tehtävienikat 203

Šachová skladba 4, 7, 12, 14, 16, 22, 28,
30, 35, 42, 66, 86, 89, 106, 116,
119, 120, 124, 131, 140, 142, 144,
145, 148, 161, 173, 177, 188, 202,
204, III, V, VI

Šachové umění 39, 44, 47, 48, 49, 51,
73, 83, 94, 129, 132, 135, 171, 179,
194

The Problemist 3, 78, 112, 117, 121,
126, 181, 191, 193, 207, XI

The Problemist Supplement 176

Thema Danicum 29, 127, 158

Tschechien-Sachsen 175

"Umenie 64" 1, 146, 157, 174, 199

Uralskij Problemist 34, 60, 95, 192

Rejstřík výzev Index of stipulations

schema of play:

W white move
B black move (helpplay)
b black move (defension)

Direct problems

[W b W mate]
or [W b W b ... W b W mate]
dvojtažky a přímé úlohy

#2 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,
13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,
23, 24, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35,
36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44,
45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53,
54, 55, 58, 59, 60, 64, 65, I, II, III,
IV, VI, VII
#4 226
#7 227
#16 228
#17 229

Endgame studies

[W b W b ... W b W win or draw]
exostudie

+ 230, 231, 232
= 233, 234

Helpmates

[BW BW ... BW mate]
or if **n.5** [W BW ... BW mate]
pomocné maty

h#1.5 31, 56, 116, IX
h#2 25, 26, 29, 57, 66, 70, 71, 98, 142,
170, 171, 172, 173, 174, 175
h#2.5 61, 62
h#3 67, 68, 72, 73, 143, 144, 176
h#3.5 117, 147
h#4 74, 75, 76, 118, 119, 120, 121, 122,
123, 124, 125, 145, 146, 148, 149, 150

h#4.5 126, 127, 158
h#5 69, 128, 129, 130, 131, 132, 133,
134, 135, 136, 137, 151, 152, 153,
154, 155, 156, 157, 159, 177
h#5.5 161
h#6 97, 160
h#7 162
h#10 138
h#10.5 139, 163
h#14 182
h#16.5 184
h#17 183
h#17.5 185
h#18.5 164
h#26 166
h#30.5 167
h#40.5 186
h#45 187
h#75.5 188
h#99 168
h#100 189

Helpstalemates

[BW BW ... BW stalemate]
or if **n.5** [W BW ... BW stalemate]
pomocné paty

h=3.5 141
h=4 89, 140
h=6 178
h=22 165
h=43 96

Help double stalemates

[BW BW ... BW doublestalemate]
pomocné dvojpaty

h= =2 103, V
h= =3 99
h= =4 88, 108, 109, 110, 111, 112
h= =5 114, 179
h= =6 180
h= =7 101
h= =8 XI
h= =12 181

Serie-direct mates
[W W W ... W mate]
sériové maty

sd#2 22
sd#3 197
sd#15 196
sd#20 200
sd#24 203
sd#27 80
sd#36 201

Serie-direct stalemates
[W W W ... W stalemate]
sériové paty

sd=8 63, 190, 191, 195
sd=19 221
sd=30 204
sd=36 222
sd=41 206

Serie-direct double stalemates
[W W W ... W doublestalemate]
sériové dvojpaty

sd= =10 107
sd= =15 92
sd= =17 94, 95
sd= =25 217, 219
sd= =35 218
sd= =36 220
sd= =45 202

Serie-helpmates
[B B B ... B W mate]
sériové pomocné maty

sh#3 225
sh#14 83
sh#18 XIV
sh#24 207, 212
sh#25 208
sh#27 209, 210, 213

sh#28 211
sh#29 XII
sh#30 XIII
sh#32 205
sh#58 216
sh#68 215

Serie-helpstalemates
[B B B ... B W stalemate]
sériové pomocné paty

sh=7 81
sh=9 X
sh=10 194, 198
sh=11 90, 91
sh=12 193
sh=13 82
sh=14 84
sh=20 85
sh=35 214

Serie-help double stalemates
[B B B ... B W doublestalemate]
sériové pomocné dvojpaty

sh= =6 100, 102
sh= =10 87, 113, 192
sh= =11 104, 199
sh= =12 115
sh= =14 106
sh= =17 86
sh= =18 105
sh= =19 93
sh= =20 169
sh= =23 223
sh= =70 224

Serie-selfmates
[W W W ... b mate]
sériovotahové samomaty

ss#8 77
ss#11 78
ss#18 79

Rejstřík exokamenů Index of fairy pieces

(odkazy směřují na příslušné anglické definice,
následné odkazy pak na české definice)

Antelope 107, 111

Berolina 59, 125, 126

Bishopopper 150

Camel 14, 230

Equihopper 165

Fers 93, 127, 182, 186

Flamingo 160

Giraffe 136, 158

Grasshopper 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,
11, 12, 14, 16, 18, 19, 20, 21, 22,
23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32,
36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 45,
47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56,
57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65,
67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75,
76, 77, 78, 83, 89, 90, 91, 98, 99,
100, 101, 102, 103, 104, 106, 107,
109, 110, 114, 115, 117, 119, 120,
121, 122, 123, 125, 126, 127, 128,
129, 130, 131, 132, 133, 134, 135,
136, 137, 138, 139, 140, 141, 144,
145, 146, 147, 148, 149, 154, 155,
157, 160, 162, 166, 167, 168, 170,
171, 172, 178, 180, 186, 187, 188,
189, 190, 191, 197, 198, 204, 205,
214, 215, 225, 228, 231, 232, 233,
I, II, III, VI, VII, XII

Imitator 15, VIII

Kangaroo 62, 211, 212, 215, 216

Kangaroo-Lion 98

Leo 7, 6

Lion 80, 111, 124, 195, 203

Locust 32, 112, 113, 179, 206

Mao 22, 223

Moa 223

Nightrider 3, 7, 12, 22, 26, 27, 37, 42,
43, 47, 50, 52, 53, 56, 57, 59, 60,
64, 100, 101, 102, 104, 105, 106,
107, 137, 161, 162, 163, 176, 226,
227, V

Nightriderhopper 4, 28, 29, 30, 61, 81,
114, 159, 166, 182, 186, 187, 205,
207, 208, 209, 210, 215, 216, 229,
XIII, XIV

Pao 6, 13, 200, 201, 202

Rookhopper 114, 115, 193

Rose 5, 6, 23, 24, 33, 34, 35, 55, 103,
112, 113, 142, 143, 226, VI

royal pieces 166, 182, 186, 187

Vao 6, 13

Wazir 19, 130, 137, 138, 139, 148, 156,
161, 222, 221

Zebra 13, 107, 135

Rejstřík exopodmínek Index of fairy conditions

(odkazy směřují na příslušné anglické definice,
následné odkazy pak na české definice)

Alphabet-chess 21, 87, 92, 93, 184, 217,
218, 219, 220, 221, 222

anchor-ring 3, 4, 19, 24, 56, 100, 101,
102, 103, 116, 142, V

anchor-ring 5x5 99

Anti-Andernach 181, XI

CIRCE 31, 32, 36, 54, 78, 79, 80, 109,
110, 111, 141, 150, 190, 191, 195,
196, 197, 202

double maximummer 164, 165, 167,
168, 188, 189

horizontal cylinder 1, 2, 5, 6, 7, 18, 55,
58, 59

KÖKO 13, 14, 138, 139, 164, 167, 168,
183, 188, 189, 213, 214, 216, 234

Madrasi 8, 9, 10, 36, 37, 40, 41, 60, 62,
80, 87, 88, 92, 94, 96, 173, 190,
191, 195, 198, 199, 200, 219, 220,
221, 222, VII

Madrasi RI (Rex inclusiv) 86, 93, 95,
111, 169, 192, 197, 201, 202, 203,
204, 217, 218, 224

Mars circe 11, 12, 25, 26, 27, 29, 53, 57,
107, 108, 177

maximummer 163, 185

minimummer 169, 183

No-capture chess 96
(Ohneschlag) 96

PlatzWechselCirce 164, 167, 168, 215

vertical cylinder 1, 2, 5, 6, 7, 17, 18, 20,
23, 28, 30, 33, 34, 35, 36, 104, 105,
106, 143, 226, 227, IV

vertical cylinder 3x8 16

white maximummer 79

white minimummer 183

Pro zajímavost rejstřík ortodoxních úloh:

orthodox problems 44, 46, 66, 82, 84,
85, 97, 118, 151, 152, 153, 174,
175, 185, 194

Rejstřík komentářů rozhodčích Index of comments of judges

- Abdurahmanović F. 118, 174
Alaikow W. 158
Albert E. 122, 125, 134, 136, 152, 153, 154, 155, 156, 160
Aschwanden R. 2, 5, 6, 10, 81, 125, 126, 127, 130, 137, 211
Baier R. 102, 103
Bílý M. 118
Brabec J. 5, 6, 10, 12, 24, 60, 67, 120, 125, 126, 127, 130, 137, 145, 146
Brada J. 4, 42, 163
Brown D. 5, 6, 10, 126, 127, 130
Buňka V. 39, 44, 49, 72
Cheylan Y. 105
Crisan V. 56, 204
Cseh G. 118, 174
Dragoun M. 124
ellinghoven b. 183
Emmerson S. 121
Evseev G. 1, 2, 3, 40, 71, 72, 196, 224
Feather C. 151, 153
Fougiaxis H. 118, 174
Formánek B. 47
Gandev K. 5, 6, 10, 31, 126, 127, 130
Garai T. 151, 153
Gockel H. 13
Gruber H. 36, 79, 89, 166, 183, 188, 208
Gvozdják P. 11, 210
Heinonen U. 138
Huber E. 139
Innocenti D. 21, 107, 130, 184, 222
Kameník P. 14, 131, 144, 173
Kampmann B. 162, 228
Kerhuel M. 188, 209
Klemanič E. 199
Kniest P. 99, 170
Kolkmeier T. 43
Križovenský M. 171
Kuhlmann J. 133
Lehen L. 40
Lörinc J. 6, 24, 26, 27, 28, 29, 45, 67, 68, 75, 78, 82, 85, 90, 116, 119, 120, 121, 124, 128, 129, 136, 142, 161, 175, 183, 187, 222, 227, 229
Loustau J.M. 53
Lytton C. 6, 117, 120, 121, 124, 136, 227, 229
Mirri G. 46
Mlynka K. 48, 50, 51
Pachl F. 137
Petkov P. 1, 2, 3, 25, 40, 65, 71, 72, 80, 159
Pfannkuche M. 231
Poisson C. 69, 71, 230
Quah J. 141
Raican P. 57
Rehm H.P. 6, 108, 113, 120, 121, 124, 136, 227, 229
Rice J. 5, 15, 127
Riguet L. 226
Rosner E. 207
Rotenberg J. 149
Sabol F. 132
Salai L. (jr.) 33, 41, 55
Salai L. (sr.) 1, 123, 157
Schoen G. 172
Shankar Ram 9
Sizonenko V. 151
Skoba I. 16, 106, 135, 140, 148
Sobey A.J. 147
Sovík Š. 174
Steudel T. 188
Tauber T. 20, 52
Tura W. 1, 2, 3, 5, 6, 10, 40, 71, 72, 126, 127, 130
Wenda K. 24, 26, 27, 67, 82, 128, 183, 222
Widlert K. 100, 101, 126, 143
Wiedenhoff C. 64
Zajic H. 97

Rejstřík autorů komentářů
Index of comments
of solvers and editors

- Alaikow W. 52
Axt H. 170
Azemard L. 13, 130, 228
Baier S. 97, 190
Bartel E. 96, 127, 130, 137, 151, 158,
167, 189, 213, 225
Beije J. 186
Beine A. 167
Belcsak L. 32, 58, 78, 82, 85, 219
Blaauw G. 25, 65, 68, 137, 159
Blondel D. 19
Buckenhofer A. 9, 43
Chamberlain B.E. 121, 193
Coufal M. 94
Crisan V. 2, 27, 59, 87, 96, 114, 126, 139,
151, 164, 169
Croes G. 17
Dewhurst K. 117
Dragoun M. 24, 26, 27, 53, 67, 73, 83, 94,
128, 149, 179, 207, 222
Eitler J. 194
ellinghoven b. 18
Emmerson S. 78, 80, 112, 117, 126, 176,
191, 193
Ettinger A. 11, 25, 65, 68, 71, 91, 117,
137, 149, 159, 207
Fabiny J. 94
Formánek 48
Frankiss C.C. 32, 57, 58, 74, 75, 76, 78,
82, 84, 85, 88, 108, 110, 112, 113,
115, 117, 121, 191, 196, 197, 200,
206, 211, 219, 224
Gilbert A. 59, 87, 96
Glisic D. 84, 85, 196
Grand P. le 17
Gruber H. 19, 43, 99, 165, 166, 225
Gurvich V. 117
Gvozdják P. 42, 43, 44
Grudulis J. 176
Hariuc F. 170
Heyl P. 167
Holubec J. 94, 179
Hörich F. 170
Ingleton A.W. 117, 121
Jarolín I. 90
Joseph F. 25, 65, 68, 91, 137, 159
Kalafut H. 81, 211
Kameník P. 73
Keith B. 196, 211
Kerhuel M. 165
Kolkmeier T. 186
Kubát J. 179
Kühn T. 170
Kulik J. 94
Kummer E. 97
Lazowski R. 191, 193, 198
Libiš Z. 94
Linss T. 187
Lois J.J. 19, 170
Lokaj R. 94
Lörinc J. 1, 2, 10, 24, 25, 40, 42, 49, 67,
71, 72, 85, 120, 123, 127, 141, 157,
162, 170, 172, 228
Louda J. 94
Lytton C. 191, 193
Maršálek J. 185
Mayol C.B. 233
McCracken R. 81, 82, 224
Meinking D. 82
Molenbroek H. 137
Moralee F. 3, 112, 126
Moravčík B. 94, 141
Morse J. 84
Moser H. 9, 43, 170
Moulton D. 85, 108, 196, 200
münchner problemkreis 9
Nejezchleba J. 83, 94, 179
Nieroba M. 99
Nieuwhart H. 91, 137
Nordlohne M. 17, 100, 210
Novomeský D. 82

Novotný P. 129
 Omasta E. 94, 179
 Opravil K. 94, 179
 Pancaldo J.A. 19, 170
 Pantazis S. 53
 Perháč M. 94
 Perrone G. 92
 Petkov P. 57, 74, 206
 Poisson C. 103, 105
 Pripoe N. 178, 228
 Rehm H.P. 4, 81
 Rice J. 71, 137
 Riguet L. 209
 Rittirsch M. 63, 69, 225
 Ronat O. 81
 Sabol F. 152
 SCHACH-HUSAR 99
 Schmitz H. 99
 Schopf R. 190
 Schwarzkopf B. 167, 190
 Seehofer W. 212
 Selb H. 97
 Siehndel K.H. 61, 97, 109, 167, 189, 190,
 208
 Skoba I. 22, 57, 67, 80, 86, 177, 188, 206,
 224
 Svrček M. 94
 Šulc R. 94
 Tomasević R. 81
 Tüngler A. 9
 Tzur I. 75
 Vanka M. 84
 Vähämäki P. 97
 Varnholt J. 186
 Vašírovský K. 94, 179
 Vitale L. 151
 Will W. 91, 189, 190
 Winterberg H. 19

Rejstřík spoluautorů Index of co-authors

Dragoun Michal	98, 175
Kampmann Bruno	229
Sabol František	174
Skoba Ivan	173, 183

Úlohy jiných autorů Problems by different composers

Bulavka Alexandr	VIII
Dawson T.R.	I
Mach Zdeněk	IV
Novomeský Daniel	XIV

Rejstřík reprodukcí Index of reproductions

Časopisy, ve kterých byly úlohy (již předtím někde publikované) reprodukovány. Ve skladebním šachu se reprodukce považuje také za určitou formu vyznamenání (podobně jako třeba citace u vědeckých článků).

Album FIDE 1, 2, 3, 4, 6, 9, 11, 39, 40, 47, 51, 52, 53, 71, 72, 100, 118, 120, 121, 124, 136, 170, 174, 223, 227, 229, 231

Annexe Album FIDE 106, 228, 234

Caissas Schloßbewohner 39, 48, 51, 101, 171, 223

Cyclone 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 42, 43

České (nebo čs.) album 1, 3, 5, 6, 9, 10, 11, 15, 16, 18, 19, 24, 26, 27, 39, 40, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 67, 72, 82, 99, 100, 101, 104, 105, 118, 119, 123, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 132, 135, 137, 143, 148, 151, 153, 162, 166, 171, 170, 183, 186, 187, 210, 222, 223, 228, 231

Die Schwalbe 187

Echoes in long helpmates 126, 127, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 166

feenschach 15, 49, 129, 149, 166, 171, 187, 232

HANS + PETER + REHM = SCHACH 4

harmonie 155

Ideal-Mate Encyclopedia 118, 151

idee & form 16

internetová stránka J. Lörince 1, 10, 25, 40, 42, 49, 51, 67, 71, 72, 85, 120, 123, 127, 141, 143, 157, 162, 170, 172, 210, 228

Malá encyklopedie šachu 48

MAT-PAT 11, 40

Minimalkunst im Schach 122, 136

Moderne Kleinkunst 140, 182, 186

Mezi šachovnicí a počítačem 4, 9, 11, 15, 16, 18, 19, 20, 39, 40, 42, 43, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 64, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 118, 123, 135, 140, 142, 143, 147, 148, 149, 161, 162, 163, 166, 170, 171, 172, 182, 186, 187, 207, 209, 210, 223, 228, 231, 232

Pat a Mat 3, 4, 15, 17, 19, 20, 25, 33, 41, 44, 55, 65, 85, 91, 98, 191, 229, 231

Phénix 6, 12, 16, 26, 52, 120, 124, 132, 138, 140, 145, 147, 163, 165, 187, 213, 227, 229

Problemblad 67

Problemesis 2, 3, 5, 6, 12, 13, 15, 21, 26, 28, 44, 68, 71, 72, 75, 89, 97, 116, 117, 118, 120, 121, 124, 126, 129, 130, 132, 133, 138, 139, 145, 151, 162, 175, 183, 184, 187, 208, 222, 227, 230, 234

Problemkiste 159, 213

Rex Multiplex 11, 19, 39, 51, 101

Rochade Europa 52

Springaren 129, 165

StrateGems 122

Šachová skladba 24, 25, 26, 27, 29, 51, 67, 68, 80, 118, 128, 152, 177, 183, 196, 206, 228

Šachové umění 15, 46, 51, 52, 53, 57, 64, 72, 105, 118, 130, 147, 172, 231

Šachové umění supplement 149, 207

Technické noviny 20

The Problemist 15, 43, 71, 80, 127, 232

Thema Danicum 10, 11, 14

"Thèmes 64" 42

U.S. Problem Bulletin 20

"Umenie 64" 174

Umwandlungen in Märchenfiguren 51, 52, 223, 232

Výsledek jubilejního turnaje "Kotěšovec 50" 188

Wenigsteiner-Jahrespreis 139, 140, 163, 165, 186, 188, 214, 227

500 triple echoes in helpplay 117, 118, 119, 122, 123, 129, 132, 133, 135, 138, 139, 140, 142, 143

Použité zkratky - Abbreviations

C+ úloha přezkoušená počítačem = korektní = computer O.K. tested

~	libovolný tah kamene
#	mat
#2	mat 2.tahem
=	pat
= =	dvojpat
+	šach
h#	pomocný mat
h=	pomocný pat
h= =	pomocný dvojpat
sh#	sériový pomocný mat
sh=	sériový pomocný pat
sh= =	sériový pomocný dvojpat
sd#	sériový mat
sd=	sériový pat
sd= =	sériový dvojpat
ss#	sériový samomat
+	bílý vyhraje (ve studii)
=	bílý remizuje (ve studii)
*	úloha má zdánlivou hru
v, vv	úloha má pokusy nebo svůdnosti

[**500E...**] úloha byla reprodukována v knize "500 trojnásobných ech v pomocných úlohách", V. Kotěšovec 1998 (500 triple echoes in helpplay)

[**echoes...**] úloha byla reprodukována v knize "Echo ve vícetahovém pomocném matu", V. Kotěšovec 2002 (Echoes in long helpmates)

FIDE "Fédération Internationale des Échecs", mezinárodní šachová organizace

WJP Wenigsteiner-Jahrespreis, sekundární soutěž na úlohy do 4 kamenů

[**WID=.....**] WinChloe ID úlohy

KÖKO Kölner KOntakt šach
PWC Platzwechselcirce
Madras RI Rex inclusive

Některé často používané pojmy

[**MSaP...**] úloha byla reprodukována v knize "Mezi šachovnicí a počítačem", V. Kotěšovec 1996 (Between chessboard and computer)

Wenigsteiner úloha do 4 kamenů
tanagra úloha do 5 kamenů
miniatura úloha do 7 kamenů
mereditka úloha do 12 kamenů

Rejstřík úvah o umění nejen šachovém

Index of treatises on art (Czech only)

I.	Co je a co není umění ?	19
II.	Umění a "exoumění"	32
III.	Náhoda a štěstí při šachovém komponování	36
IV.	Po-Mikanovská mezera	179
V.	Citová energie a tvůrčí činnost	255
VI.	Počítače a budoucnost šachové tvorby	293

Slovníček - Glossary

česky	anglicky	německy	francouzsky
Král	King	König	Roi
Dáma	Queen	Dame	Dame
Věž	Rook	Turm	Tour
Střelec	Bishop	Läufer	Fou
Jezdec	Knight	Springer	Cavalier
Pěšec	Pawn	Bauer	Pion
Cvrček	Grasshopper	Grashüpfer	Sauterelle
Tátoš	Nightrider	Nachtreiter	Noctambule
Růže	Rose	Rose	Rose
Fers	Fers	Fers	Fers
Vezír	Wazir	Wesir	Vizir
Velbloud	Camel	Kamel	Chameau
Zebra	Zebra	Zebra	Zèbre
Věžový cvrček	Rookhopper	Turmhüpfer	Tour-Sauterelle
Střelcový cvrček	Bishophopper	Läuferhüpfer	Fou-Sauterelle
Tátošový cvrček	Nightriderhopper	Nachtreiterhüpfer	Noctambule-Sauteur
Lion	Lion	Lion	Lion
Klokan	Kangaroo	Känguruh	Kangourou
2 řešení	2 solutions	2 Lösungen	2 solutions
bílý	White	Weiss	Blanc
černý	Black	Schwarz	Noir
výzva	stipulation	Forderung	énoncé
zdánlivá hra	setplay	Satzspiel	jeu apparent
úvodník	key move	Schlüssel	clé
pokus (svůdnost)	try	Verführung	essai
hrozba	threat	Drohung	menace
tah	move	Zug	coup
úloha	problem	Aufgabe	problème
originál	original	Urdruck	inédit
exošach	fairy chess	Märchenschach	échecs féériques
pomocný mat	helpmate	Hilfsmatt	aidé
samomat	selfmate	Selbstmatt	inverse
mat (#)	mate	Matt	mat
pat (=)	stalemate	Patt	pat
šach! (+)	check!	Schach!	échec!
remis	draw	Remis	nulle
maximálník	maximummer	Längstzüger	maximum
minimálník	minimummer	Kürzestzüger	minimum
šachovnice	chess board	SchachBrett	échiquier
válcová šachovnice	vertical cylinder	Vertikalzylinder	cylindre vertical
prstencová šachovnice	anchor-ring	Ringzylinder	échiquier torique
[x,y] skokan	[x,y] Leaper	[x,y] Springer	bondisseur [x,y]
[x,y] liniový kámen	[x,y] Rider	[x,y] Reiter	[x,y] de la Nuit
vedlejší řešení	cook	Nebenlösung	démoli
cena (c.)	prize	Preis	Prix
čestné uznání (č.u.)	honourable mention	ehrende Erwähnung	Mention d'Honneur
pochvalná zmínka (p.z.)	commendation	Lob	Recommandé



♔ Electronic edition of chess books by Václav Kotěšovec, volume 3 ♔

234 mých nejlepších šachových úloh [234 best chess problems by Vaclav Kotesovec]
© Václav Kotěšovec, 2008

Vychází jako elektronická kniha v PDF [electronic edition]

Published 30.9.2008 on site: <http://web.telecom.cz/vaclav.kotesovec/>

Direct link: http://problem64.beda.cz/silo/kotesovec_234_best_chess_problems_2008.pdf
version 1.1

Číslo knihy (jen v případě tištěných knih)
[book number (in case of printed books only)]

Celkový náklad 50 tištěných knih
[Total 50 printed books]

--	--