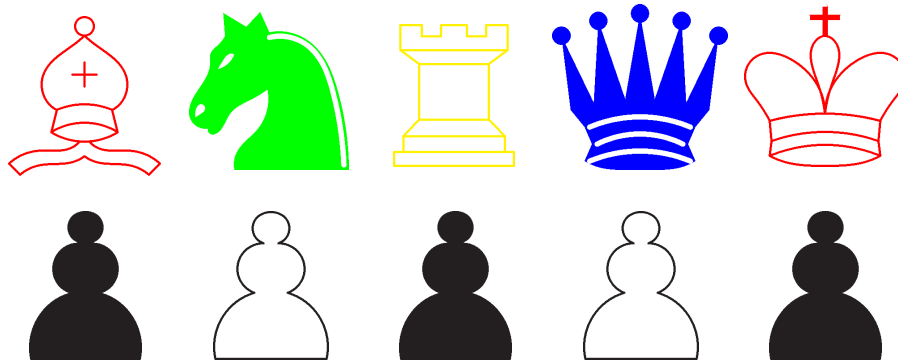
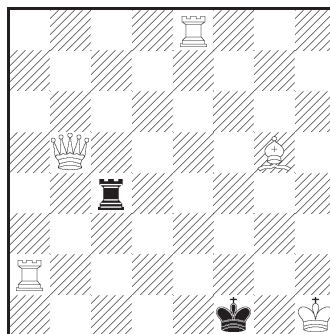


Kronika

Biuletyn Polskich Problemistów



W. Tura
 Jub. Problemista 35 1997
 I nagroda



- S5X a) b) - ♖a2
- a) 1. ♖a3! ♕f2 2. ♖f5+ ♖f4 3. ♘h4+ ♕f1 4. ♖f3+ ♖f3 5. ♖h3+ ♖h3X.
- b) 1. ♔h2! ♕f2 2. ♖f5+ ♖f4 3. ♖c2+ ♕f1(♕f3) 4. ♖d1+ ♕f2 5. ♘h4+ ♖h4X.

Album FIDE 1995 - 97 F44 8,0 pkt.



NR 1 styczeń 2005

SPIS TREŚCI

Wstęp	2
Najważniejsze imprezy	2
Album FIDE 2001–2003	3
Wyróżnienia naszych kompozytorów	4

Wstęp

W powyższym numerze Biuletynu Polskich Problemistów prezentujemy wyniki najważniejszych imprez w których uczestniczyli nasi problemiści oraz publikujemy wszystkie znane nam wyróżnione zadania polskich autorów, które opublikowane zostały w 2004 r. oraz do końca marca 2005 r. Przy wyborze wyróżnionych nawiązujemy do ostatniego przeglądu „Z kraju i ze świata” zamieszczonego w „Problemiście” X-XII 2003 r.

Najważniejsze imprezy

VII WCCT 2001/2004

I m. Rosja 263,0 pkt.

II m. Ukraina 221,5

III m. Izrael 209,5

XIII m. Polska 60,5 - startowało 38 zespołów.

Punkty zdobyte przez naszych reprezentantów: 1) mf. Marek Kwiatkowski 43,5, 2) mm. Leopold Szwedowski 8,0, 3) Stefan Milewski 5,0, 4-5) mf. Eugeniusz Iwanow 2,0, 4-5) arc. Jan Rusinek 2,0, 6-8) Andrzej Jasik, m. Władysław Rosolak, mm. Piotr Ruszczyński 0 pkt.

Trójmecz 2003

Saratow 31,0 pkt. - Kijów 22,0 pkt. - Warszawa 21,5 pkt. Punkty dla Warszawy uzyskali: 1) S. Woszczyński 5,0, 2) Zb. Szczep 3,5, 3) H. Grudziński 3,0, 4-7) Z. Czyż, T. Lehmann, S. Milewski, W. Rosolak po 2,5 pkt. Trójmecz rozegrano w 3 grupach MP2X, MP3X i MP4X.

Waldemar Tura

wypełnił normę na tytuł **arcymistrza**, który na Kongresie FIDE w Halkidiki (Grecja) 2004 r. został zatwierdzony. Gratulujemy!

28 World Chess Solving Championship Halkidiki 2004

Drużynowo (22 państwa): 1. Izrael 162 p. 665 min. 2. W. Brytania 154,5 640, 3. Finlandia 153,5 573, **4. Polska** 143,5 662, 5. Serbia i Czarnogóra 133,5 673, 6. Holandia 131,5 717

Indywidualnie (85 uczestników): 1. J. Nunn 84 p. 319 min. **2. Piotr Murdzia** 82,5 302, 3. R. Soffer 81,5 337,... 24. Z. Szczep 57 359, 40. B. Piliczewski 49 360, 70. R. Królikowski (ind) 26,5 360.

Album FIDE 1995-1997

Nazwisko i imię	2X	3X	Studia	MPX	SX	B	RAZEM
1. Eugeniusz Iwanow	-	-	-	-	1	-	1
2. Henryk Kruk	-	-	-	-	1	-	1
3. Waldemar Mażul	9	-	-	-	-	-	9
4. Jan Rusinek	-	-	1	-	-	-	1
5. Leopold Szwedowski	1	1	-	-	-	-	2
6. Waldemar Tura	-	2	-	2	6	2	12
RAZEM	10	3	1	2	8	2	26

Annexe do Albumu FIDE 1995-1997

Nazwisko i imię	2X	studia	MPX	SX	RAZEM
1. Eugeniusz Iwanow	-	-	-	5	5
2. Andrzej Jasik	-	1	-	-	1
3. Ryszard Kapica	-	-	-	1	1
4. Waldemar Mażul	1	-	-	-	1
5. Jan Rusinek	-	3	-	-	3
6. Leopold Szwedowski	-	-	-	1	1
7. Waldemar Tura	-	-	1	7	8
RAZEM	1	4	1	14	20

Zestawienie zadań w Albumach FIDE i zdobytych punktów

lp	tytuł	Imię Nazwisko	zadania	punkty
1.	arc.	Jan Rusinek	57	85,00
2.	arc.	Waldemar Tura	77	77,00
3.	+ m.	Marian Wróbel	44	44,00
4.	mm.	Leopold Szwedowski	38	38,00
5.	+ mm.	Jan Rusek	32	32,00
6.	mm.	Piotr Ruszczyński	27	27,00
7.	mf.	Andrzej Lewandowski	13,5	22,50
8.	+	Dawid Przepiórka	19	21,00
9.	+ m.	Saturnin Limbach	20	20,00
10.	mf.	Eugeniusz Iwanow	14	14,00
11.	mf.	Marek Kwiatkowski	12,5	13,33
12.	+ m.	Grzegorz Grzeban	7	10,83
13.	m.	Andrzej Trzęsowski	9	9,00
14.	+ m.	Waldemar Mażul	9	9,00
15.	m.	Marek Halski	6	8,00
16.	m.	Jerzy Konikowski	8	8,00
17.	+ m.	Henryk Żuk	7	7,00

ALBUM FIDE 2001-2003

Komisja Kompozycji Szachowej FIDE rozpisuje kolejny Album FIDE dla kompozycji szachowych publikowanych w latach 2001-2003 w tym także dla kompozycji wyróżnionych w 7 WCCT. Kompozycje w 5 egzemplarzach formatu A5 na diagramach na tej samej stronie winno znajdować się: imię i nazwisko autora, adres, miejsce i pełna data publikacji, numer czasopisma (gazety), numer zadania, otrzymane wyróżnienie, kompozycje sprawdzone na komputerze należy odznaczyć symbolem C+. Niezwykle bajkowe warunki powinny być wyjaśnione. Jeśli rozwiązanie nie mieści się na jednej stronie winno być umieszczone na następnej kartce z podaniem pozycji i Autora. Tak przygotowane zadania należy nadsyłać do 31. 08. 2005 r. do dyrektorów grup:

Dwuchodówki: Udo Degener, Stephensonstr 47, D-14482 Potsdam, Niemcy.

Sędziowie: J. Brabec, W. Czepiżny, W. Melniczenko.

Trzychodówki: Henk le Grand, Heimanslaan 5, NL-6705 AD Wageningen, Holandia.

Sędziowie: R. Baier, W. Szawyrin, M. Wessels.

Wielochodówki: Mikhail Marandyuk, str. Chapaeva 25/23, 275210 Novoselitsa, Chernivtsy region, Ukraina. Sędziowie: H.P. Rehm, J. Władimirow, K. Wenda.

Studia: Harold van der Heijden, Michel de Klerkstraat 26, NL-7425 DG Deventer, Holandia. Sędziowie: A. Avni, D. Gurgnidze, N. Kralin.

Maty pomocnicze: Paz Einat, 45a Moshe Levi Street, Nes Ziona IL-74207 Israel. Sędziowie: MP2X-C. Feather, W. Gurow, M. Parinello, MP ponad 2X-F. Abdurahmanović, H. Fougiaxis, C. Jones.

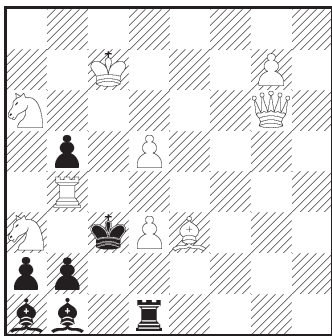
Samomaty: Andrei Selivanov, 125475 Moscow, P.Box 46, Rosja. Sędziowie: U. Avner, Ž. Janevski, P. Petkow.

Bajkowe: Theodor Tauber, 4 Galin Street, IL-49508 Petah Tikva, Israel, Sędziowie: G. Jewsiejew, P. Raican, M. Rittirsch.

Retro: Thierry le Gleuher, 34 rue de la Lignière, F-37540 Saint Cyr sur Loire, Francja. Sędziowie: G. Donati, H. Gruber, A. Korniłow.

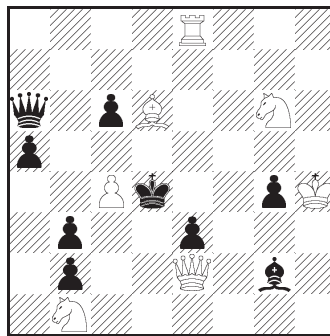
Wyróżnienia naszych problemistów

1. Cz. Janczura & H. Kruk
idee & form 2000-2001
 III nagroda



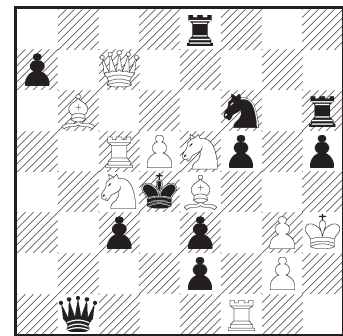
2X

2. L. Szwedowski
Jub. A. Hirschenson
 2000-2003
 3 pochwała



2X

3. L. Szwedowski
Šachmatija 2002-3
 II nagroda



2X

1. 1... ♔c2 2. ♘b5X, 1... ♔d3 2. ♚f6X, 1... ♖d2 2. ♔d4X, 1... ♗d3 2. ♚c6X, 1. ♚g2! tempo 1... ♔c2 2. ♚c2X, 1... ♔d3 2. ♔d4X, 1... ♖d2 2. ♚d2X, 1... ♗d3 2. ♘b5X, 1... ♔d3 2. ♖b3X. Idealny Ruchlis.

2. 1. ♖e3? gr. 2. ♚d3X, 1... ♔e4 (a) 2. ♖e4X, 1... ♚c4! (b) 1. ♘a3? gr. 2. ♚e3X, 1... ♚c4 (b) 2. ♚c4X, 1... ♔e4! (a) 1. ♘f4? gr. 2. ♚d3X, 1... ♔e4 (a)

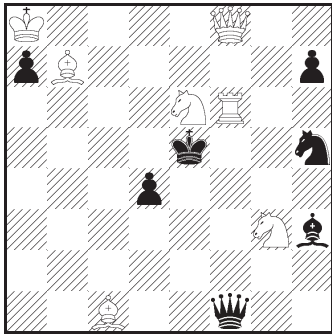
2. ♖e6X, 1... ♔c4 (b) 2. ♗e3X, 1... ♙f1! 1. ♖e5! gr. 2. ♗d3X, 1... ♙e4 (a) 2. ♗b2X, 1... ♔c4 (b) 2. ♗c4X. W pierwszych dwóch fazach zamiana posunięć obronnych z posunięciami wariantowymi ♙e4 (a) - ♔c4 (b), w pozostałych zamiana matów po tychże posunięciach.

3. 1. ♖d2? gr. 2. ♖c6X (A), 2. ♖f3X (B), 2. ♗c4X (C), 1... ♗e4 (a) 2. ♖b3X, 1... ♖e4 (b) 2. ♖f3X (B), 1... fe4! 1. ♖d6? gr. 2. ♖c6X (A), 2. ♖f3X (B), 1... ♗e4 (a) 2. ♖b5X, 1... ♖e4 (b) 2. ♖f5X, 1... ♗e5 2. ♗c4X (C), 1... ♙e5! 1. ♖b2! gr. 2. ♗c4X (C), 1... ♗e4 (a) 2. ♖c6X (A), 1... ♖e4 (b) 2. ♖f3X (B), 1... fe4 2. ♖c6X, 1... ♙e4 2. ♗f4X. Połączenie tematów Zagorujko i Rudenko.

4. W. Mażul

Troll 2001-2002

I nagroda

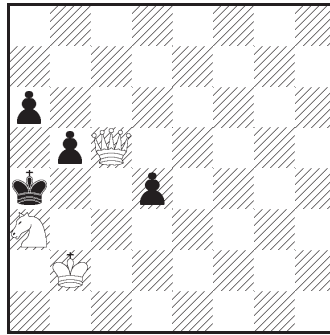


2X

5. E. Iwanow

Moskowskij konkurs 2003

sp. wyr. honorowe

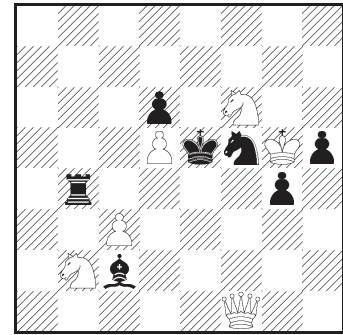


2X

6. P. Ruszczynski

Mem. H. Żuka 2003

III nagroda



2X

4. 1. ♖e4? gr. 2. ♗c5X (A), 2. ♗b8X (B), 2. ♗d6X (C), 1... ♗f6! (a), 1... ♖f6! (b) 1. ♙a3? gr. 2. ♙d6X, 1... ♗f6 (a), 2. ♗d6X (C) 1... ♖f6 (b) 2. ♗d6X (C), 1... ♗a6! (c) 1. ♖g5! gr. 2. ♗d6X, 1... ♗f6 (a) 2. ♗c5X (A) (2. ♗b8?), 1... ♖f6 (b) 2. ♗b8X (B) (2. ♗c5?), 1... ♙e6 2. ♗e6X, 1... ♗a6 2. ♖f3X. Dombrowskis w ciekawym mechanizmie. W grze rzeczywistej dodatkowo unikanie duali.

5. 1... a5 2. ♗b5X 1. ♖c2? gr. 2. ♗a3X, 2. ♗b4X, 1... a5 2. ♗a3X, 1... b4 2. ♗b4X, 1... ♙a5! 1. ♖b5! a5 2. ♗c4X, 1... ab5 2. ♗a3X, 1... ♙a5(d3) 2. ♖c3X. 1. ♖c4? bc4! Zagorujko - Ruchlis.

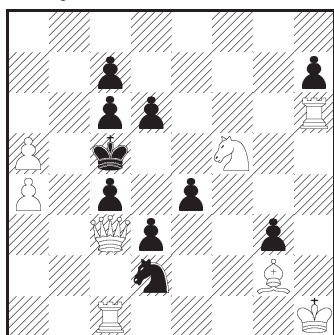
6. 1. ♗e1(e2)+ ♙e4 2. ♖d3X, 1... ♗e4 2. ♖c4X, 1... ♖e3! 1. ♗d3? gr. 2. ♖d7X, 1... ♖d4 2. ♗g3X, 1... ♗b7 2. ♖c4X, 1... ♙a4 2. ♗f5X, 1... ♙d3 2. ♖d3X, 1... ♗d4! 1. ♗c4! gr. 2. ♖d7X, 1... ♖d4 2. cd4X, 1... ♗b7 2. ♗f4X, 1... ♙a4 2. ♖d3X, 1... ♗c4 2. ♖c4X. Piętrowy Ruchlis.

7. 1... ♙d5 2. ♗d4X, 1... e3 2. ♗a3X, 1... d5 2. ♗a3X, 1. ♖d4! ♙d5 2. ♗h5X, 1... e3 2. ♖e6X, 1... d5 2. ♗c6X, 1. ♖e3? d5! 1. ♖e7? e3! Biały gra z trzema zamiennymi matami.

8. 1. ♗h(g)6? gr. 2. ♙d6X, 1... ♙e6! (a) 1. ♗b6? gr. 2. ♙d6X, 1... ♗f4! (b) 1. ♖b(3)5? gr. 2. d4X, 1... ♗f4! (b) 1. ♖f5? gr. 2. d4X, 1... ♙e6! (a) 1. ♖c1! gr. 2. ♖d3X, 1... ♗f3 2. ♖f3X, 1... ♙h7 2. ♗d5X, 1... ♖e1 2. ♗e3X, 1... ♖f4 2. ♗e3X. Dwie pary złudnych posunięć w formie poprawionego białego ataku obalane są tymi samymi czarnymi posunięciami, ale w odwrotnej kolejności. Dorobiony czarny goniec g8.

7. S. Parzuch*Mem. H. Żuka 2003*

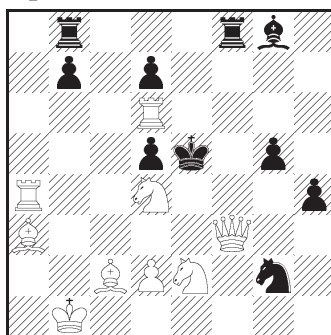
3 wyr. honorowe



2X*

8. S. Milewski*Mem. H. Żuka 2003*

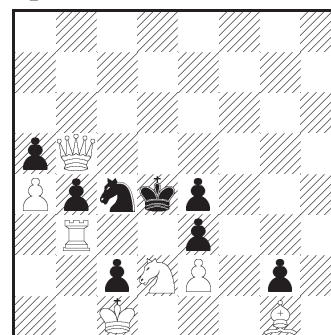
5 pochwała



2X

9. S. Parzuch*Mem. H. Żuka 2003*

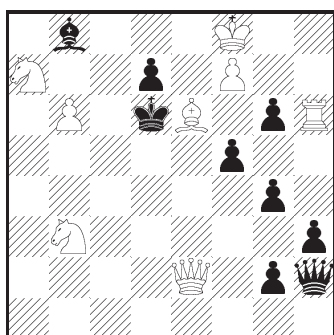
8 pochwała



2X*

10. L. Szwedowski*Uralskij Problemist 2003*

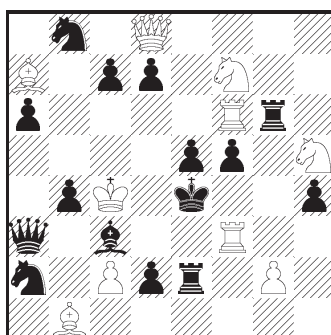
IV nagroda



2X

11. M. Kwiatkowski*VII WCCT 2001-2004*

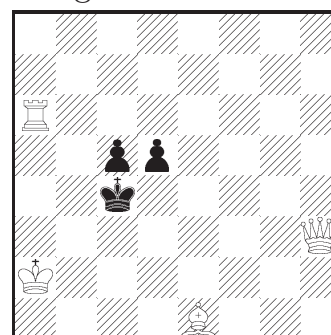
IX-XI m.



2X

12. L. Szwedowski*Jub. W. Mielniczenko 2004*

V nagroda



2X

9. 1... ♖~ 2. ♕e3X, 1. ♜c3! b3 2. ♜c4X, 1... ♗~ 2. ♝c5X, 1... ♔c3 2. ♝c4X, 1... bc3 2. ♗b3X. Biały gra.

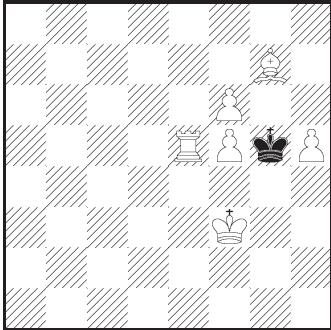
10. 1... g5 2. ♕c4X (A) 1. ♜g6? (B) gr. 2. ♕c4X (A), 1... de6 2. ♝e6X, 1... ♝e5! 1. ♕c4? (A) gr. 2. ♜g6X (B), 1... ♝e5! 1. ♝c4? gr. 2. ♝d5X, 1... de6 2. ♝d4X, 1... ♝e5 2. ♗c8X, 1... ♔e5! 1. ♝b5! gr. 2. ♝d5X, 1... de6 2. ♗c8X, 1... ♝e5 2. ♝d7X, 1... ♔e6 2. ♜g6X (B). Wielofazowe zadanie z zamianą matów jednej obrony oraz funkcji posunięć ♕c4 i ♜g6, które są raz posunięciem wstępnym, drugi groźbowym, a trzeci wariantowym czyli temat Urania.

11. 1. ♜e6! gr. 2. ♜f4X, 1... d5+ 2. ♝d5X (A-a), 1... ♝b3+ 2.cb3X (A-b), 1... ♕d4 2. c3X (B-b), 1... c5 2. ♗d6X (B-c), 1... ♜f2 2. ♜e3X (C-c) 1... ♜g4 2. ♗f6X (C-d), 1... ♜e6 2. ♗g5X (D-d), 1... de6 2. ♝d3X (D-a). Korzyść 4 par obron czarnych nosi identyczny charakter, (A - szach, B - przesłona, C - obrona bezpośrednia, D - uwolnienie), natomiast szkoda ułożona została w formie cyklicznej (a - odsłona, b - odblokowanie baterii, c - zdjęcie z pod kontroli, d - ognisko).

12. 1. ♜b6? gr. 2. ♝c3X (A), 1... ♔d4! (a) 1. ♕f2? gr. 2. ♝b3X (B), 1... ♔b5! (b) 1. ♜e6 tempo 1... ♔d4 (a) 2. ♝c3X (A), 1... ♔b5 (b) 2. ♝b3X (B),

13. E. Zimmer*Buletin Problemistic*
2000-2001

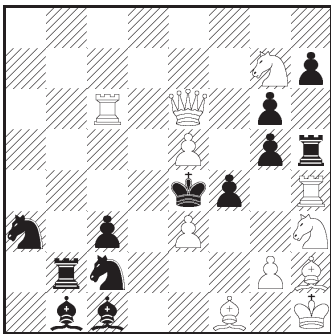
sp. pochwała



3X

16. L. Szwedowski*Wola Gułowska 2004*

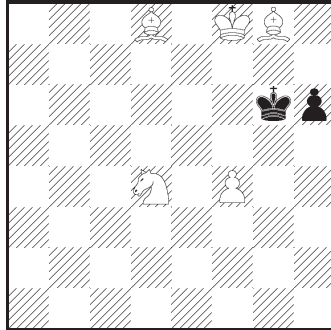
I nagroda



3X

14. E. Zimmer*Suomen Shakki*
2000-2001

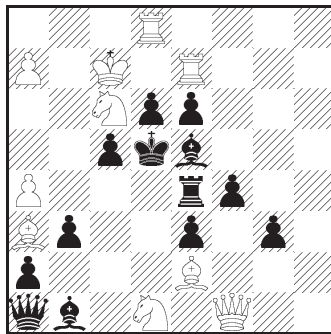
4 pochwała



3X

17. M. Kwiatkowski*Wola Gułowska 2004*

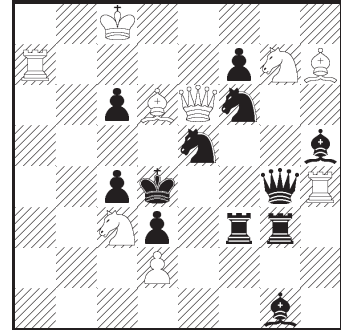
II nagroda



3X

15. M. Kwiatkowski &**L. Szwedowski***VII WCCT 2001-2004*

IX m.

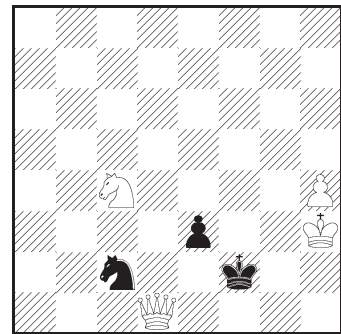


3X

18. L. Szwedowski*Jub. W. Mielniczenko*

2004

9 pochwała



3X

1... d4 2. ♖b3X. Powyższy konkurs zorganizowany został na miniatury. Temat Dombrowskisa.

13. 1. ♖e3? ♔h5! 1. ♜e8? ♔h4! 1. ♜e1! ♔f5 2. ♔g3 ♔g5 3. ♜e5X, 1... ♔h5 2. ♔f4 ♔h4 3. ♜h1X, 1... ♔h4 2. ♔h6 ♔h5 3. ♜h1X. Miniatura z dobrym wstępem.

14. 1. ♔f7+? ♔h7! 1. ♔d5,c4,b3,a2? ♔h7 2. ♔e4,d3,c2,b1+ ♔h8 3. ♔f6X, 1... h5 2. ♔e4+, 2. ♔d3+, 2. ♔c2+, 2. ♔b1+ ♔h6 3. ♔g5X, 1... ♔h5! 1. ♔e6! ♔h5 2. ♔g8 ♔g6 3. ♔f7X, 1... ♔h7 2. ♔f5+ ♔h8 3. ♔f6X, 1... h5 2. ♔f5+ ♔h6 3. ♔g5X. Trzy różne gry wariantowe w miniaturze.

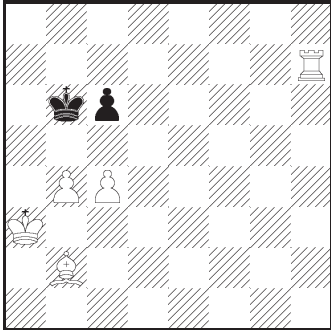
15. 1. ♜b7? gr. 2. ♔e5+ ♔c5 3. ♔a4X, 1... ♔ed7 2. ♖c4+ ♔c4 3. ♜b4X, 1... ♔fd7 2. ♖d5+ cd5 3. ♔b5X, 1... ♔g6! 1. ♖f5! gr. 2. ♔e6+ fe6 3. ♖e5X, 1... ♔ed7 2. ♖d3+ cd3 3. ♜a4X, 2... ♜d3 3. ♔f5X, 1... ♔fd7 2. ♖e4+ ♖e4 3. ♜e4X, 1... ♜e3 2. ♖g4+ ♔g4 3. ♔f5X. Zamiana dwu gier po uwolnieniu białego hetmana, który we wszystkich wariantach poświęca się. Groźba związana jest z tematem zadania gdyż hetman matuje po uwolnieniu.

16. 1. ♖d6! gr. 2. ♖d3+ ♔e5 3. ♜e6X, 1... ♜b6 2. ♔g1 (2. ♜c3?) gr. 3. ♔d3X (A), 2... ♔c~ 3. ♖d4X, 2... ♔e3 3. ♔f2X (B), 1... ♔a2 2. ♜c3 (2. ♔g1?)

19. G. Jakubowski*XIII Mem. T. Amirow*

2004

pochwała e.a.

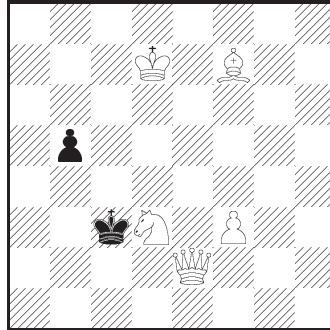


3X

20. E. Zimmer*XIII Mem. T. Amirow*

2004

pochwała e.a.

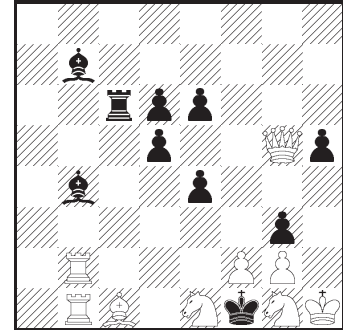


3X

21. P. Ruszczyński*Mem. M. Vukcevicha*

2005

I nagroda



3X

gr. 3. ♖f2X (B), 2... ♗c~ 3. ♜d4X, 2... ♗e3 3. ♙d3X (A), 1... ♗e3 2. ♗g5+ ♜g5 3. ♜f4X. Temat le Granda w połączeniu z unikaniem duali.

17. 1. a8♗? gr. 2. ♗b6X, 1... ♜b4! 1. ♙f3? gr. 2. a8♗? ~ 3. ♗b6X, 1... c4 2. ♜h3 ~ 3. ♜e6X, 1... ♜d4 2. ♙g4 ~ 3. ♙e6X, 1... e2! 1. ♜g2? gr. 2. a8♗ ~ 3. ♗b6X, 1... c4 2. ♙g4 ~ 3. ♙e6X, 1... ♜d4 2. ♜h3 ~ 3. ♜e6X, 1... f3! 1. ♜f3! gr. 2. a8♗ ~ 3. ♗b6X, 1... c4 2. ♜h5 ~ 3. ♜d6X, 2... ♜d4 3. ♜e5X, 1... ♜d4 2. ♜g4 ~ 3. ♜e6X, 2... ♙e~ 3. ♜d6X, 1... ♜c3 2. ♗c3 ♙c3 3. ♜d6X. Temat Zagorujko. W obu złudach reciproc.

18. 1. ♜d3! tempo 1... ♙g1 2. ♜e2 ♗e1 3. ♜e1X, 1... ♙e1 2. ♙g2 e2 3. ♜d2X, 1... ♙f3 2. ♗d2+ ♙f4 3. ♜e4X, 2... ♙f2 3. ♜f1X, 1... e2 2. ♜g3+ ♙f1 3. ♗d2X, 1... ♗~ 2. ♜e3+ ♙f1 3. ♗d2X. W konkursie brały udział tylko miniatury. Piękny oddający trzy wolne pola wstęp prowadzi do bogatej gry wariantowej.

19. 1. ♙e5? ♙a6! 1. ♙f6! tempo 1... ♙a6 2. ♙d8 c5 3. b5X, 1... c5 2. b5 ♙a5 3. ♙d8X. Przystawienie drugich i trzecich posunięć białych.

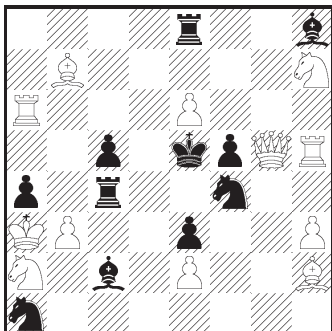
20. 1. ♗b2? ♙d4! 1. ♙d6? b4! 1. ♗c5! tempo 1... ♙d4 2. ♗b3+ ♙c3 3. ♜d2X, 1... ♙b4 2. ♜d2+ ♙c5 3. ♜d6X, 2... ♙a3 3. ♜c3X, 1... b4 2. ♗a4+ ♙d4 3. ♜e4X. Interesujące złudy z ciekawą grą.

21. 1. ♜f6! gr. 2. fg3+ ♙e1 3. ♙d2X, 1... ♙c3 2. ♗c2 A (gr. 3. ♙d2X B) ♙f6 3. ♙e3X, 2... ♙b2 3. ♙b2X, 2... ♙e1 3. ♗e3X, 1... ♜c3 2. ♙d2 A (gr. 3. ♗c2X B) ♜f3 3. ♗d3X, 2... ♜e3 3. fe3X, 2... ♜c1 3. fg3X. Czarny Grimshaw na c3 jako obrona przed groźbą. Po każdym z posunięć czarnych mamy interesujący cichy ruch groźbowy po którym rozwija się gra wariantowa w formie poprawionych obron. Bardzo interesujący pomysł opracowany znakomicie pod względem technicznym.

22. 1... ♜e4 2. ♜f5+ ♙d4 3. ♜c5X, 1... ♙e4 2. ♜f4+ ♙d4 3. ♜d6X, 1... ♙d4 2. ♜f4+ ♙e4 3. ♜d6X 1. ♜g2? gr. 2. ♜d5X, 1... ♜e4 2. ♙f4+ ♙f4 3. ♜h2X, 2... ♙d4 3. ♜d6X, 2... ♜f4 3. ♜d5X, 1... ♙e4 2. ♜f5+ ♙f5 3. ♜g5X, 2... ♙d4 3. ♜e4X, 2... ♙f5 3. ♜d5X, 1... ♜d8! 1. ♜g1! gr. 2. ♜e3+ ♙e4 3. ♙f4X, 1... ♜e4 2. ♜f5+ ♙f5 3. ♜g5X, 2... ♙d4 3. ♜a1X, 1... ♙e4 2. ♙f4+ ♙f4 3. ♜h2X, 2...

22. M. Kwiatkowski*Mem. M. Vukcevicha*
2005

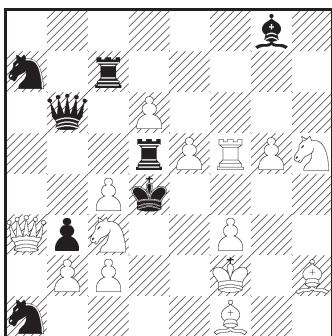
III nagroda



3X

25. M. Kwiatkowski*VII WCCT 2001-2004*

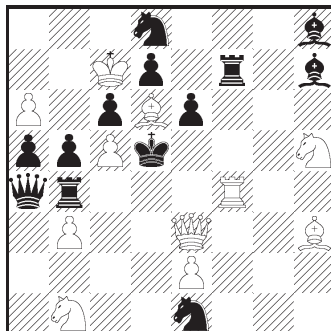
XVI m.



4X

23. H. Grudziński*Mem. M. Vukcevicha*
2005

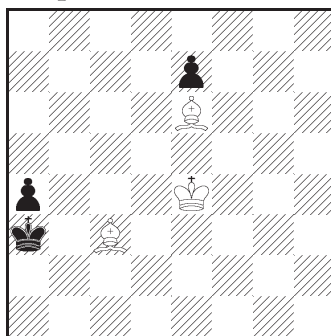
4 wyr. honorowe



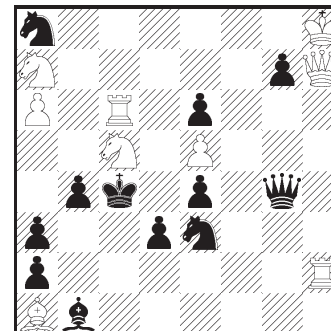
3X

26. G. Jakubowski*Freie Presse 2002*

4-5 pochwała



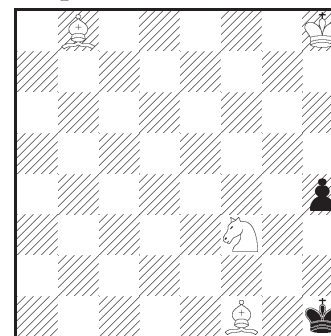
6X

24. L. Szwedowski*Uralskij Problemist 2003*
IV nagroda

4X

27. G. Jakubowski*Freie Presse 2002*

4-5 pochwała



8X

♔d4 3. ♕e3X, 1... ♔d4 2. ♖a1+ ♜c3 3. ♕c3X, 1... ♜c3 2. ♙f4+ ♚f4 3. ♖h2X, 2... ♔d4 3. ♞d6X. Grimshaw na e4 w 3 fazach z niepozabawioną interesujących momentów grą.

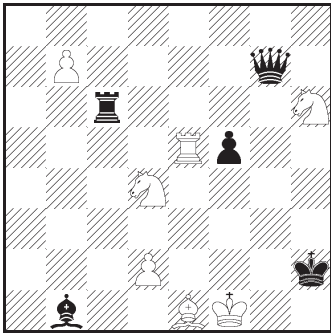
23. 1... ♞e7 2. ♞d4+ ♞d4 3. ♜c3X, 2... ♙d4 3. ♜f4X, 1... ♙g8 2. ♖d4+ ♞d4 3. ♜c3X, 2... ♙d4 3. e4X **1. a7!** gr. 2. a8♜ 3. ♜b6X, 1... ♙f5 2. ♞d4+ (2. a8♜? e5!) ♞d4 3. ♜c3X, 2... ♙d4 3. ♜f4X, 1... ♞f5 2. ♖d4+ ♞d4 3. ♜c3X, 2... ♙d4 3.e4X. W grze przygotowanej mamy Nowotnego na polu „d4”, zaś w grze rzeczywistej Grimshaw na „f5” i Nowotnego na „d4”.

24. **1. ♞d2!** gr. 2. ♜d3+ ♚b3 3. ♜c5+ ♚c4 4. ♞d4X, 1... ♜c2 2. ♜e4+ ♚b3 3. ♜c5+ ♚c4 4. ♖d3X, 1... ♜f5 2. ♜e6+ ♚d5 3. ♜f4+ ♖f4 4. ♖g8X, 2... ♚b3 3. ♜c5+. Gra białej baterii ♞c6 - ♜c5 w groźbie i obu tematowych wariantach w połączeniu z otwieraniem linii białych, dalekobieżnych figur. Dodatkowo mamy samoprzesłony czarnych figur.

25. **1. ♜g7!** gr. 2. ♞f7 ♞e5 3. ♞f4+ ♞e4 4. ♞e4X, 1... ♞g(e)7 2. ♜e2+ ♚c4+ 3. ♜d4+ ♚d4 4. c3X, 1... ♞d6 2. ♞f4+ ♚e5 3. ♞d4+ ♚d4 4. ♜f5X (1... ♖b4 2. ♖b4 3. ♜e2,c5X). W obu wariantach białe broniąc się od szacha poświęcają swoje figury na d4. Czarny król zostaje zamatowany dzięki uprzedniemu włączeniu gońca f1 i h2.

28. J. Rusinek*StrateGems 1998-99*

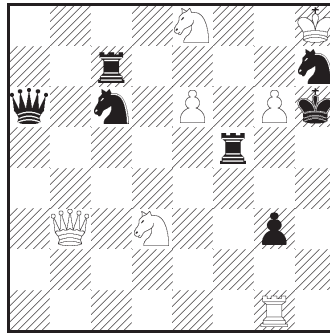
I nagroda



Remis

29. J. Rusinek*StrateGems 2000-2001*

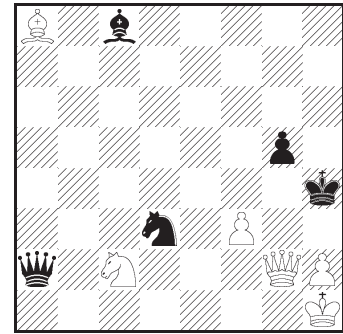
I nagroda



Remis

30. A. Jasik*StrateGems 2000-2001*

1 pochwała



Remis

26. 1. ♖c4! e6 2. ♔d3 e5 3. ♔c2 e4 4. ♖a5 e3 5. ♔c3 e2 6. ♖b4X, 1... e5 2. ♔d3 e4 + 3. ♔c2 e3 4. ♖e2 ♔a2 5. ♖b2 a3 6. ♖c4X. Dwa warianty i ładny wstęp są zaletami tej miniatury.

27. 1. ♖a7! h3 2. ♘h4 ♔h2 3. ♘f5 ♔h1 4. ♘g3+ ♔h2 5. ♘e2 ♔h1 6. ♖b8 h2 7. ♘g3+ ♔g1 8. ♖a7X. Po niezbyt skomplikowanej grze prowadzącej do samoblokowania pola h2 mamy mata wzorowego.

28. 1. ♘g4+! 1. ♚e2+? ♔h1 2. ♘g4 fg4 3. b8♚ (3. ♚h2+ ♔h2 4. b8♚+ ♚c7) ♚f6+ 4. ♚f2 ♖d3+ 5. ♘e2 ♚h4 6. ♚g2 ♚h3 7. ♚g3 ♖e2+ 8. ♔e2 ♚g2+ ♚. 1... ♚g4 2. ♚e2+ ♔h1 3. ♚h2+! ♔h2 4. b8♚+ ♚c7! 4... f4 5. ♚h8+ = 5. ♚c7+ f4 6. ♖f2 ♚d1+ 6. ♚c6? ♖d3+ 7. ♖e1 ♖d3+ 8. ♔f2 ♚g4 9. ♘f3+ ♔h1 10. ♚f4! ♚f4 pat. Po żywej grze otrzymujemy pata ze związaną figurą oraz zablokowaną figurą i pionem.

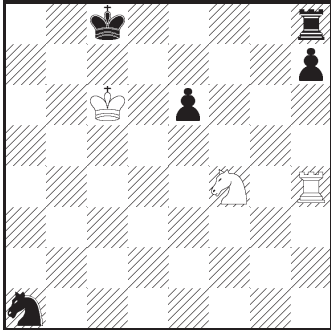
29. 1. ♚h1+? ♔g6 2. ♘f4+! ♚f4 3. ♚g3+ ♘g5 4. ♚f4 ♚a1+! 5. ♚a1 ♚h7+ 6. ♔g8 ♘e7+ 7. ♔f8 ♘e6X, 1. g7! ♚g7 1... ♘e7 2. ♚h1+ ♔g6 3. ♘f4+ = 2. ♚h1+ ♔g6 3. ♘f4+ ♚f4 4. ♚g3+ ♘g5 5. ♚f4 ♚g8+!! (5... ♚a1 6. ♚g5+ ♔g5 7. ♚a1 =) 6. ♔g8 ♘e7+ 7. ♔h8! ♚e6 8. ♚h6+!! ♔h6 9. ♚f8+ ♔g6 10. ♚g7+ ♔f5 11. ♚f6+! ♚f6+ 12. ♘g7+! ♔~ pat. W pozycji wyjściowej studium biały król znajduje się w trudnej sytuacji, a nadmiar złego białe mają wieżę mniej. Jedynym ratunkiem jest pionek g6 dzięki któremu inicjują interesującą grę zakończoną nieszablonowym patem wzorowym.

30. 1. ♘e1! ♘f2+! 2. ♔g1 ♘h3+ 3. ♔h1 ♚a8 4. ♚g4+!! ♖g4 5. ♘g2+ ♔h5 6. fg4+ ♔~ pat. 1.f4? ♚b1+ 2. ♚g1 ♘f2+! 3. ♔g2 ♖h3+ 4. ♔f2 ♚c2+ 5. ♔f3 g4+ czarne wygr. 1. ♚g3+? ♔h5 2. ♚c7 ♚b1+ 3. ♔g2 ♖h3+! 4. ♔h3 ♚f1+ 5. ♔g3 ♚g1 6. ♔h3 ♘f2X. Próby szybkiego ataku na czarnego monarchę nie prowadzą do celu. Białe muszą grać mniej agresywnie nie licząc się ze stratami dzięki czemu walka kończy się niespodziewanym patem.

31. 1. ♘g6 ♚e8! 2. ♚a4 ♔b8 3. ♘e5! ♚c8+ 4. ♔b6 ♚c1 5. ♘c6+ ♚c6+ 6. ♔c6 ♘c2! 7. ♚e4! e5! 7... h5 8. ♔b6! 8. ♚e5 ♘b4+ 9. ♔b6 ♔c8 10. ♚e4! ♘d3 11. ♚c4+ ♔d7 12. ♚d4+ wygr. Mimo przewagi dwu pionów czarne na skutek pasywnej pozycji swoich figur nie mogą wywalczyć nawet remisu.

31. E. Zimmer*Zadaczi i etjudy 2002*

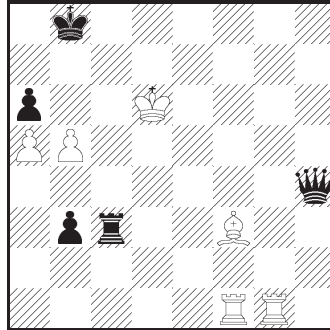
2-6 pochwała



Wygrana

32. E. Zimmer*Problem Forum 2002*

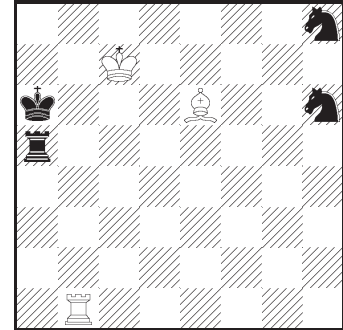
1 pochwała



Remis

33. E. Zimmer*Buletin Problemistic**2002-2003*

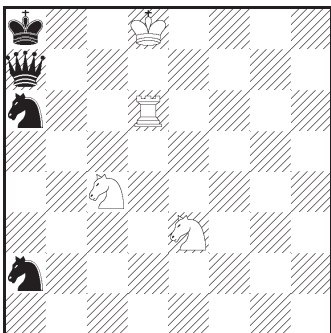
pochwała



Wygrana

34. E. Zimmer*Buletin Problemistic**2002-2003*

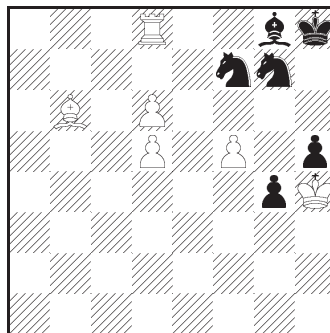
pochwała



Remis

35. J. Rusinek*Jub. Olthof 40 2003*

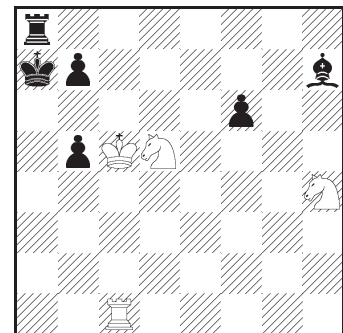
wyr. honorowe



Wygrana

36. E. Zimmer*Jub. Kaljagin 50 2003*

III-IV nagroda



Wygrana

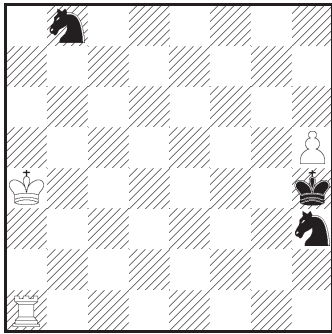
32. 1. ♖g8+! ♜c8 2. ♜c8+ ♔c8 3. ♙b7+! 3. ♙g4+!? ♚g4 4. ♜f8+ ♔b7 5. ♜f7+ ♔b8 6. ♜f8+ ♚c8 czarne wygr. 3... ♔b7 4. ♜f7+ ♔c8 5. ♜f8+ ♚d8 6. ♜d8 ♔d8 7. ba6 ♔c8 8. ♔c6 ♔b8 9. ♔b6 b2 10. a7+ ♔a8 11. ♔a6 b1 ♚, ♜ pat. Białe forsownie sprowadzają do pozycji w której czarne muszą wypromować swojego piona co dla nich jest niekorzystne gdyż gra kończy się patem lub po dorobieniu lekkiej figury następuje remis.

33. 1. ♙c4+! ♔a7 1... ♜b5? 2. ♜b5! ~ 3. ♜d5+ ♔a7 4. ♜a5X 2. ♜b7+! ♔a8 3. ♜b8+ ♔a7 4. ♙b5!!(gr. 5. ♙c6 i 6. ♜a8X) 4... ♜b5 5. ♜b5 ♔a6 6. ♜b6+ ♔a5 7. ♜h6 wygr. Arystokratyczna miniatura w której białe zwyciężają dzięki niekorzystnej pozycji wszystkich czarnych figur.

34. 1. ♜b6+! 1. ♜d7? ♚b8+ 2. ♔e7 ♚b4 wygr. 1... ♔b8 2. ♜d7+ ♔b7 3. ♜b6+ ♔a8 4. ♜d5! ♜2b4 5. ♜b4 ♚c7+! 5... ♜b4 6. ♜b4 = 6. ♔e7! 6. ♔e8? ♜c5 wygr. 6... ♜c5! 7. ♜d6 ♚b7 8. ♜d5! = 8. ♜c2? ♚e4+ wygr., 8. ♜a2? ♚e4+ 9. ♔f7 ♚c4+ wygr. Również arystokratyczne studium w którym białe osiągnęły cel po dokładnym odejściu białego króla w 6 posunięciu.

37. E. Zimmer*Best Problems 2003*

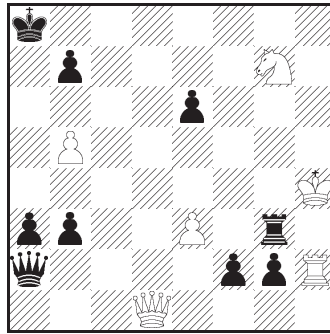
pochwała



Wygrana

38. A. Jasik*Jub. Rossi 80 2004*

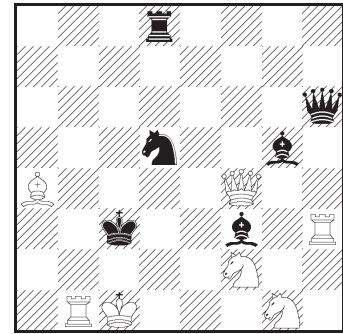
1 pochwała



Wygrana

39. W. Tura*Springaren 2001*

pochwała



S2X

35. 1. d7! 1. ♖~ ♘d6 1... ♗f5+ 2. ♔h5 ♗g7+ 3. ♔h4 3. ♔g4? ♘d8 4. ♗d8 ♗d5 5. ♗f6 ♗e6+; 3. ♔g6? ♘d8 4. ♗d8 ♗h7+ 5. ♔f6 ♗f5 3... ♗f5+ 4. ♔g4 ♗5h6+ 5. ♔h4 5. ♔h5? ♘d8 6. ♗d8 ♗f7 7. ♗f6+ ♔h7 5... ♘d8 5... ♗f5+ 6. ♔h3 6. ♗d8 ♔h7 6. ♗f7 ♗f6+ 7. ♗f6 ♗f7 8. ♔h5 i wygrana. Walka o wypromowanie białego pionka kończy się zwycięsko dzięki zugzwangowi w pozycji końcowej. Gra nie pozbawiona pewnych niuansów.

36. 1. ♗c7? ♖c8! 2. ♗d6 b4 3. ♗d7 ♖g8 4. ♖c4 b3 5. ♖b4 ♖g3 6. ♗d5 b2 7. ♖b2 ♖g4 8. ♗g2 ♖d4 9. ♗e3 ♗g8 10. ♔c7 ♗d5 11. ♗d5 ♔a6 12. ♖a2+ ♔b5 remis 1. ♗b6 ♖d8 2. ♖a1+ ♔b8 3. ♖a8+ ♔c7 4. ♗d5+ ♔d7 5. ♗f6+ ♔e7 6. ♖d8 ♗d8 7. ♗h7 b4 7...b6+ 8. ♔b4 wygr. 8. ♔b6! 8. ♔b4? b5! remis 8...b3 9. ♗f3 b2 10. ♗d2 ♔e7 11. ♗g5 ♔f6 12. ♗gf3 ♔f5 13. ♗e1! 13. ♗d4+? ♔e5 14. ♗c2 ♗d5 15. ♗a3 ♗d4! = 13... ♔f4 14. ♗c2 ♔f5 15. ♗a3 ♔e5 16. ♗dc4+ ♔d4 17. ♗b2 z wygraną. Po długiej grze białe doprowadziły do pozycji 2 białe skoczki kontra czarny pionek co według analiz A.Troickiego daje im wygraną.

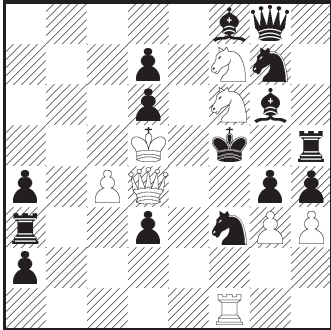
37. 1. h6! ♗g5 2. ♖h1+ ♔g4 3. ♖g1+ ♔h5 4. ♖g5+ ♔h6 5. ♖d5! ♔g7 6. ♔b5 ♔f7 7. ♖d8! wygr. 1. ♖h1!? ♗d7! 2.h6 ♗f6 3. ♔b5 ♔g4! 4. ♔c6 ♗g5 5. ♖f1 ♗gh7! 6. ♗d6 ♔g5 7. ♖g1+ ♔h6=, 2. ♖g1 ♗f7 3.h7 ♗d7! 4. ♔b5 ♔h5! 5. ♔c6 ♗e5+ 6. ♗d5 ♗g6 7. ♖h1 ♔g5 8. ♔e6 ♗fh8! 9. ♖h2 ♗f8+ 10. ♔e7 ♗g6+ 11. ♔e8 ♔f6! = 3... ♔f5 4. ♖g5+ ♔g5 5.h7 wygr., 5. ♖e5!? ♗d7 = 6. ♖d6!? ♔f7! 7. ♔b5 ♔e7! =. Powstrzymanie marszu białego pionka kosztuje czarne jednego skoczka, drugi ginie w pojedynku z wieżą.

38. 1. b6 ♖d2 2. ♖d2 ♖g4+ 3. ♔h5 ♖g5+ 4. ♔h6 ♖g6+ 5. ♔h7 ♖g7+ 6. ♔h6 ♖g6+ 7. ♔h5 ♖g5+ 8. ♔h4 ♖g4+ 9. ♔h3 ♖g3+ 10. ♔g3 g1♖+ 11. ♖g2 f1♗+ 12. ♔f4 ♗d2 13. ♖g1 e5+ 14. ♔f5 ♗c4 15. ♖g8X. Po unicestwieniu ♗g7 została otwarta linia „g” dzięki czemu białe wygrywają.

39. 1. ♗b5! gr. 2. ♖d2+ ♗d2X, 1... ♗~ 2. ♗d1+ ♖d1X, 1... ♗e3 2. ♖c4+ ♗c4X, 1... ♗f4 2. ♗e2+ ♗e2X. Poprawiona obrona czarnego skoczka w zadaniu arystokratycznym.

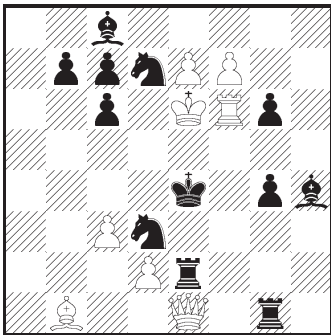
40. 1. ♗g4? hg3! 1. ♗e8! gr. 2. ♖d3+ ♖d3X, 1... hg3 2. ♖f4+ (2. ♖d3+? ♔f4!) ♔f4X, 1... gh3 2. ♖g4+ (2. ♖d3+? ♔g4!) ♔g4X, 1... ♗e8 2. ♖f6+ (♖d3+?

40. E. Iwanow
StrateGems 2002
3 pochwała



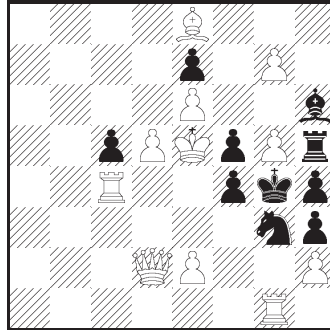
S2X

43. K. Strzała
Wrocław 2003
III nagroda



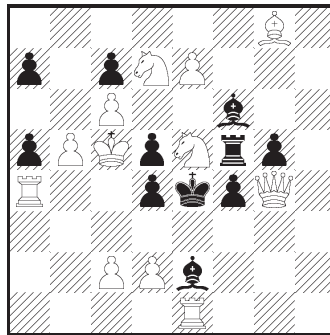
S2X

41. E. Iwanow
Buletin Problemistic
2002-2003
1 pochwała



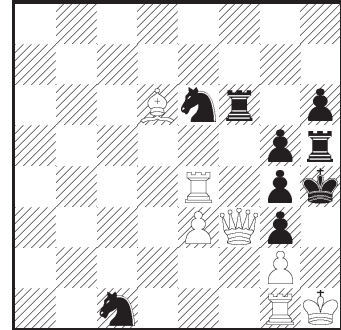
S2X

44. E. Iwanow
Uralskij Problemist 2003
III nagroda



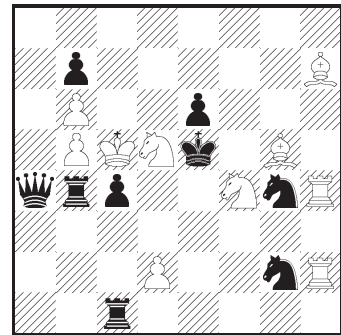
S2X

42. E. Iwanow & W. Rosolak
Wrocław 2003
I-II nagroda



S2X

45. W. Tura
Wola Gułowska 2004
I nagroda



S2X

♔f6!) ♔f6 (♘f6)X. Zdjęcie z pod kontroli białych bierek trzech pól królewskich. Obrony czarnych mają taką samą korzyść jak i szkodę.

41. 1. ♖c2? ♔g5! 1. ♖c3? ♔g5! **1. ♚d3!** tempo 1... ♔g5 2. ♖f3 ♔g7X, 1... ♔g5 2. ♖f5+ ♔f5X, 1... ♔g5 2. ♔f4+ ♔f4X. Interesująca koncepcja tematowych złud z grą trzech czarnych figur na polu „g5”.

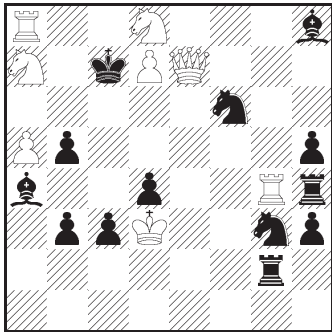
42. 1... ♘f4 (a) 2. ♖g4+ (A), 2. ♖g3+ (B) 1. ♔f4? gr. 2. ♖g4+ (A) ♔g4X, 1... ♔f4 2. ♖g3+ (B) ♔g3X, 1... gf3! 1. ♔f4? gr. 2. ♖g3+ (B) ♔g3X, 1... gf4 2. ♖g4+ A ♔g4X, 1... ♘e2! 1. ♚d1? gr. 2. ♔g3+ (C) ♔g3X, 1... ♘e2(♔f3) 2. ♔g4+ (D) ♔g4X, 1... ♘f4 (a) 2. ♖g4+ ♔g4X, 1... ♔f4! 1. ♖f5? gr. 2. ♔g3+ ♔g3X, 1... ♘f4 2. ♖g4+ ♔g4X, 1... ♘e2! 1. ♔e7? ♘e2! **1. ♖f2!** gr. 2. ♔g4+ (D) ♔g4X, 1... gf2 2. ♔g3+ ♔g3X, 1... ♘f4 (a) 2. ♖g3+ (B) ♔g3X. Zamiana funkcji trzech białych figur pozwoliła na zrealizowanie dwukrotnie pseudo le Granda, oraz tematu Mäkihovi.

43. **1. ♖g3!** gr. 2. ♖e5+ ♘e5X, 1... ♔b1 2. ♖d3+ ♔d3X, 1... ♔g3 2. ♔d3+ ♔d3X, 1... ♔g3 2. ♔f4+ ♔f4X, 1... ♔f6 2. ♖f4+ ♔f4X. Po zdjęciu z pod podwójnej kontroli pól „d3”, „f4” następuje mat czarną baterią królewska.

44. 1... ♔e5 (a) 2. ♔d5+ (A) ♔d5X, 1... ♔e5 (b) 2. ♔d4+ (B) ♔d4X 1. ♘f3? gr. 2. ♔d5+ (A) ♔d5X, 1... ♔e5! (b) 1. ♘f7? gr. 2. ♔d4+ (B) ♔d4X, 1... ♔e5!

46. W. Tura*Wola Gułowska 2004*

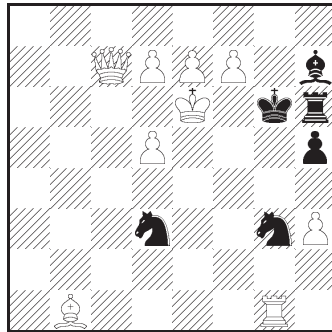
II nagroda



S2X

47. E. Iwanow*Wola Gułowska 2004*

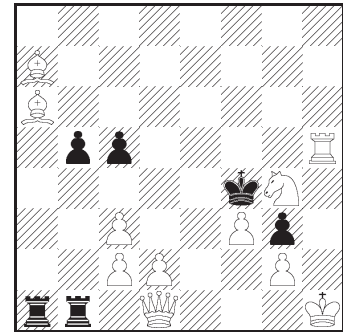
IV nagroda



S2X

48. T. Lehmann*Wola Gułowska 2004*

2 wyr. honorowe



S2X

(a) 1. ♖c4! gr. 2. ♕d5+ (A) ♜d5X, 1... ♕e5 (b) 2. ♖d6+ ♕d6X, 1... dc4 2. ♕d5+ (A) ♜d5X 1. ♖g6? ♕e7+! 1. ♖d3? ♜e5! Temat Hanneliusa zrealizowany w grze przygotowanej i złudzie.

45. 1... ed5 2. d4+ (2. ♖d3+?) cd3 e.p.X. 1. ♖e3! gr. 2. ♖c4+ ♜c4X, 1... ♖2e3 2. ♖d3+ (2. d4+? cd3+ 3. ♜c2??) cd3X, 1... ♖4e3 2. d4+ (2. ♖d3+? cd3 3. ♜c4??) cd3 e.p.X. Autor określił zrealizowany pomysł jako temat anty - Iwanow. Czarna matująca bateria ♜c1 - ♔c4 pozostaje w zasięgu działania strzelców białych baterii na 2 i 4 poziomej. Tematowe linie dodatkowo zamykają czarne skoczki, które likwidując groźbę, otwierają je. Białe muszą forsować mata przykryciem baterii, która pozostała przesłonięta. Interesująco skonstruowany samomat.

46. 1. ♜g6(♜g8)? ♖ge4! 1... ♖fe4 2. ♖b5+ ♕b5X, 1... ♖g4 2. ♖b5+ ♕b5X 1. ♜g~ (g6,g8)? gr. 2. ♖b5+ ♕b5X, 1... ♖ge4! 1. ♜g7! gr. 2. ♖b5+ ♕b5X, 1... ♖fe4 2. ♜c5+ ♖c5X, 1... ♖g4 2. ♜e5+ ♖e5X (1... ♖ge4 2. ♜c5+ ♖c5X). Temat Luukonena z dwoma tematowymi wariantami po 1... ♖fe4 i 1... ♖g4.

47. 1. ♜c3? gr. 2. ♜g7+ (A) ♖g7X, 1... ♖g5+ 2. ♜f6+ (C) ♜f6X, 1... h4! (a) 1. ♜f4? gr. 2. ♜g5+ (B) ♖g5X, 1... ♖g7+ 2. ♜f6+ (C) ♜f6X, 1... ♕g8! (b) 1. ♜e5! gr. 2. ♜g7+ (A) ♖g7X, 2. ♜g5+ (B) ♖g5X, 1...h4 (a) 2. ♜g5+ (B) ♖g5X, 1... ♕g8 (b) 2. ♜g7+ (A) ♖g7X. Temat Hanneliusa po 1... h4 i 1... ♕g8 w połączeniu z tematem Ruchlisa po 1... ♖g5+ i 1... ♖g7+. Konstrukcja z uwagi na wstęp eksperymentalna.

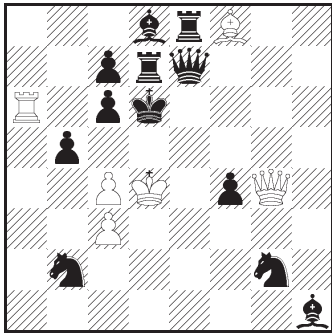
48. 1. d3? (A) gr. 2. ♜c1+ ♜c1X, 1... c4! (a) 1. d4? (B) gr. 2. ♜c1+ ♜c1X, 1... b4! (b) 1. ♜c1! gr. 2. d4+, 2. d3+ ♜c1X, 1... c4 (a) 2. d4+ (B) (2. d3+? ♜c1+ 3. ♕g1) ♜c1X, 1... b4 (b) 2. d3+ (A) (2.d4+? ♜c1+ 3. ♕f1) ♜c1X. Temat Bannego w połączeniu z tematem Iwanowa.

49. 1... ♖e3 2. ♜e6+ ♖e6X, 1. ♜e2! gr. 2. ♜c6+ ♖c6X, 1... ♖g~ 2. ♜e6+ ♖e6X, 1... ♖e3 2. c5+ ♖e6X. Po 1... ♖e3 mamy włączenie ♕h1, a po ♖e6 wyłączenie czarnego hetmana z pola e4, temat Somowa.

50. 1. cd4? gr. 2. ♜e6+ (A) ♖, ♖e6X, 1... ♜c5! (a) 1. ♕c4? gr. 2. ♜d5+ (B) ♕d5X, 1... ♖c5! (b) 1. ♖e5? gr. 2. ♜d4+ ♕d5X, 1... ♜c5 (a) 2. ♖f7+ ♜, ♖f7X,

49. W. Tura*Wola Gułowska 2004*

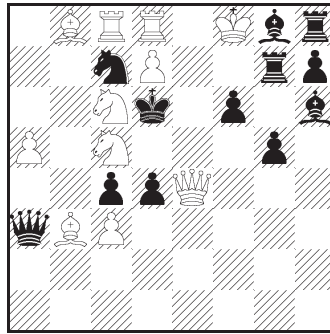
3 wyr. honorowe



S2X

50. L. Szwedowski*Wola Gułowska 2004*

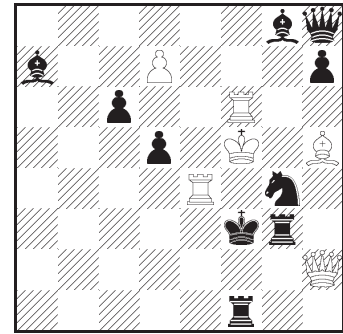
4 wyr. honorowe



S2X

51. E. Iwanow*Wola Gułowska 2004*

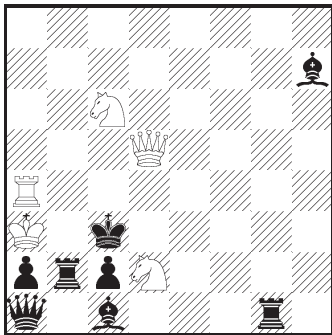
1 pochwała



S2X

52. W. Rosolak*Wola Gułowska 2004*

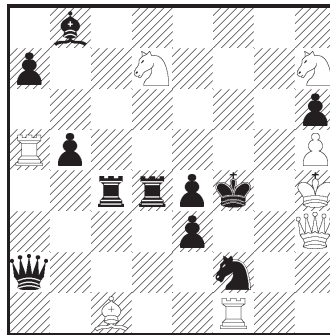
4 pochwała



S2X

53. E. Iwanow & R. Kapica*Pat a Mat 2001*

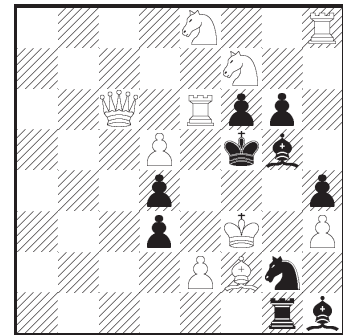
2 wyr. honorowe



S3X

54. E. Iwanow*Šachova Skladba 2002*

III nagroda



S3X

1... fe5! 1. ♖a7! gr. 2. ♖d4+ ♘d5X, 1... ♖c5 (a) 2. ♖e6+ (A) ♔, ♘e6X, 1... ♔c5 (b) 2. ♖d5+ (B) ♔, ♘d5X. Temat Dombrowskisa.

51. 1. ♜e5! gr. 2. ♔g5+ ♖f6X, 1... h6 2. ♔g6+ ♖f6X, 1... ♘e6+ 2. ♔e6+ ♖f6X, 1... ♘e3 2. ♖e2+ ♔e2X, 1... ♖g7 2. ♖g3+ ♔g3X. Gra białej i czarnej baterii królewskiej w kilku wariantach. Dotychczas nie udało mi się znaleźć samomata w 2 pos. w którym w obu ze stron zrealizowana była gra tych baterii conajmniej dwukrotnie. Niełatwy do przedstawienia pomysł o czym świadczy małoaktywna czarna ♜g3.

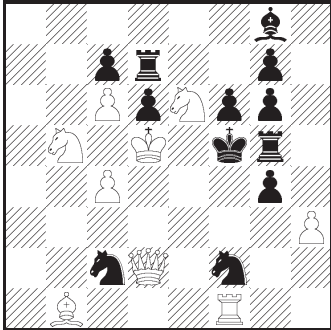
52. 1. ♘f3? ♘g8! 1. ♘e5? ♜g4! 1. ♘a7! gr. 2. ♘b5+ ♜b5X, 1... ♘d2 2. ♖b3+ ♜b3X, 1... ♘d3 2. ♖a5+ ♜b4X. Samoblokowanie pól królewskich.

53. 1. ♘hf8! gr. 2. ♖g3+ ♔f5 3. ♖g5+ hg5X, 1... ♜c7 2. ♘e6+ ♖e6 3. ♖g4+ ♖g4X, 1... ♜d6 2. ♘g6+ ♜g6 3. ♖g4+ ♜g4X, 1... b4 2. ♜f2+ ♖f2 3. ♖g3+ ♖g3X. Przesłona ♘b8 w obronie.

54. 1. ♜e4? gr. 2. ♖f6+, 1... ♘~ (c1,d2)! 2. e4+? 1. ♖d6? gr. 2. ♜f6+, 1... ♘e3! 2. ♘fd6+? 1. ♖c7! gr. 2. ♜f6+ ♘f6 3. ♖f4+ ♘f4X, 1... ♘~ (c1,d2) 2. e4+ de3 e.p. 3. ♖f4+ ♘f4X, 1... ♘e3 2. ♘fd6+ ♔g5 3. ♘h4+ ♘h4X, 1... ♘h6 2. ♘g7+ ♘g7 3. ♖f4+ ♘f4X. Poprawiona obrona czarnego ♘g5 w zadaniu z logicznie skonstruowanymi złudami.

55. E. Iwanow*Buletin Problemistic*
2002-2003

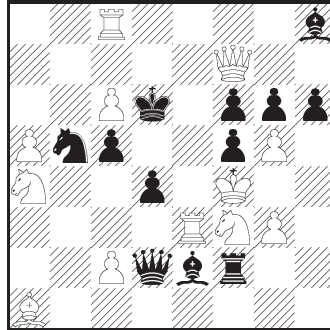
4 pochwała



S3X

56. L. Szwedowski*Wrocław 2003*

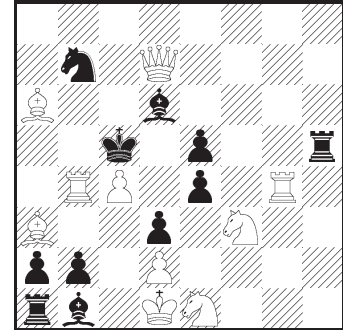
IV nagroda



S3X

57. E. Iwanow*Wrocław 2003*

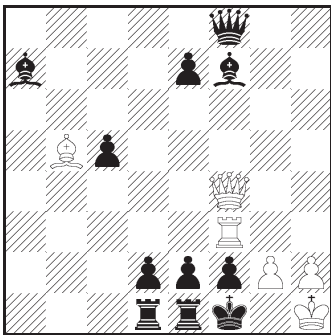
V nagroda



S3X

58. K. Strzała*Wrocław 2003*

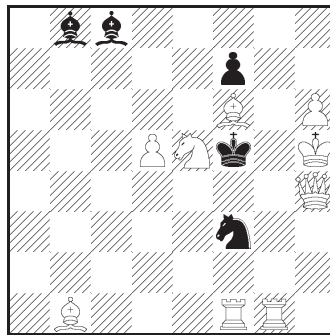
VI nagroda



S3X

59. E. Iwanow*Wrocław 2003*

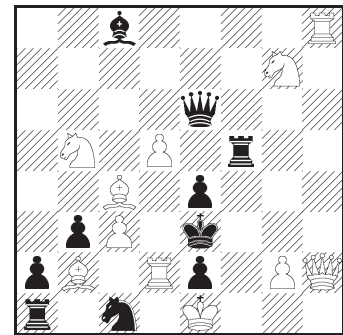
7 wyr. honorowe



S3X

60. H. Grudziński*Kujbyszew GES 45 2003*

3 pochwała



S3X

55. 1. ♖d4! gr. 2. ♖g4+ ♜g4 3. ♘d4+ ♜d4X, 1... ♜h5 2. ♖f6+ ♘f6 3. ♘g4+ ♖g4X, 1... ♙h7 2. ♘g7+ ♜g7 3. ♖f6+ ♖f6X. Dwa warianty z grą czarnej baterii królewskiej i ofiarami białego hetmana.

56. 1. ♘b2! gr. 2. ♖e7+ ♖d5 3. ♖e5+ ♜e5X, 1... ♖e1(a5,b4) 2. ♖f8+ ♖d5 3. ♜e5+ ♜e5X, 1... ♜h2(g2) 2. ♜d8+ ♖c6 3. ♘e5+ ♜e5X, 1... de3 2. ♘c4+ ♙c4 3. ♙e5+ ♜e5X. Wymuszenie mata na „e5” czterema różnymi figurami. Trzykrotne uwolnienie białych, tematowych figur oraz interesujący wstęp, który sprawia wrażenie eliminacji na stałe swojego ♙a1.

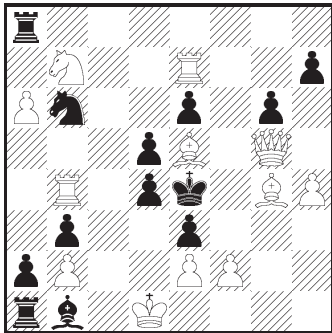
57. 1. ♘g5! gr. 2. ♜b3+ ♖d4 3. ♜d3+ ♙d3X, 1... ♖d4 2. ♜e4+ ♖c5 3. ♘d3+ ♙d3X, 1... ♙~ 2. ♜b5+ ♖c4 3. ♖d3+ ♙d3X, 1... ♜h3 2. ♜b7+ ♖d4 3. ♘h3 ♙c2X. Trzykrotne wymuszenie mata na „d3” różnymi białymi figurami. Dobry, oddający wolne pole wstęp oraz niespodziewany wariant tempowy po 1... ♜h3 są wartościowym uzupełnieniem treści tego samomata.

58. 1. ♖e3! gr. 2. ♙e2+ ♜e2 3. ♖e2+ ♖e2X, 1... c4 2. ♖f2+ ♙f2 3. ♜f2+ ♖f2X, 1... ♙c4 2. ♜f2+ ♖f2 3. ♖f2 ♖f2X. Pola „e2” i „f2” są dwukrotnie atakowane przez białe figury. Obrony czarnych to wyłączenia białego ♙b5 z ataku na pole „e2” i włączanie swoich figur na pole „f2” dzięki czemu możliwy jest mat.

61. E. Iwanow

VII WCCT 2001-2004

XXVI m.

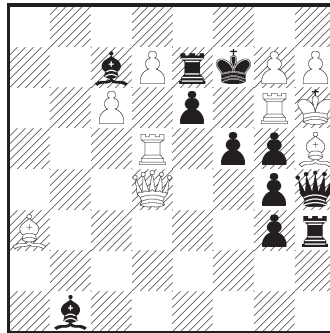


S3X

62. E. Iwanow

Serock 2004

II nagroda

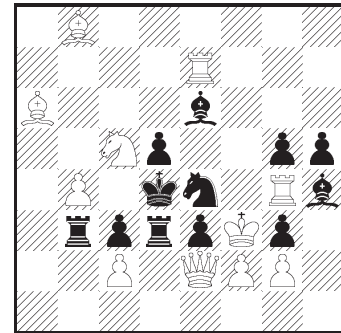


S3X

63. E. Iwanow & W.**Rosolak**

Serock 2004

V nagroda



S3X

59. 1. ♖c6! gr. 2. ♜g5+ ♔f6 3. ♞e5+ ♞h4X, 1... ♕g3 2. ♞g4+ ♔f6 3. ♞g6+ fg6X, 1... ♕f4 2. ♞h3+ ♔f6 3. ♞g6+ fg6X. Obrony czarnym gońcem w każdym z wariantów dają inną szkodę. W pierwszej grze przesłona białej wieży, a w drugim zostało zablokowane pole f4. Na „g6” następuje mat raz po ruchu na to pole hetmana, drugi wieży.

60. 1. ♖d6! gr. 2. ♞d3+ ed3 3. ♕c1+ ♞c1 d2X, 1... ♞d6 2. ♖f5+ ♕f5 3. ♞g3+ ♞g3X, 1... ♞d5 2. ♞h3+ ♞h3 3. ♞g3+ ♞g3X, 1... ♞d5 2. ♞d3+ ♞d3 3. ♕c1+ ♞d2X. 1. ♞h4? ♞f4! Czarny hetman dwukrotnie zostaje zmuszony do zamiatowania białych na „g3”. Trzeci wariant jest odmianą gry groźbowej.

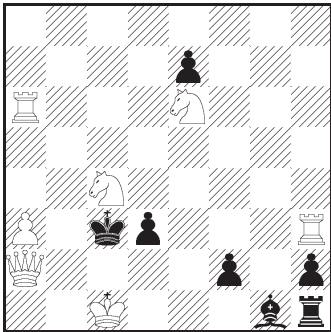
61. 1. ♕f6? gr. 2. ♞f4+ (A) ♔f4 3. ♞d4+ (B) ♕e4X, 1...e5 (a) 2. ♞d4+ (B) ♔d4 3. ♞f4+ (A) ♕e4X, 1... ♖c4 2. ♞d5+ ♔d5 3. ♕f3+ ♕e4X, 2... ♔f4 3. ♞d4+ ♕e4X, 1... ef2! **1. ♕b8!** gr. 2. ♞d4+ (B) ♔d4 3. ♞f4+ (A) ♕e4X, 1... e5 (a) 2. ♞f4+ (A) ♔f4 3. ♞d4+ (B) ♕e4X, 1... ♖c4 2. ♞d5+ ♔d5 3. ♕f3+ ♕e4X, 1... ef2 2. ♞e3+ ♔e3 3. ♞e6+ ♕e4X. Tematem WCCT było poświęcenie białej figury nie wcześniej niż w 2 posunięciu. W zadaniu tym w złudzie mamy trzy takie gry, a w rozwiązaniu cztery. Wykorzystując te wymagania zostało przedstawione połączenie tematów Tury i le Granda.

62. 1. ♞e4? gr. 2. ♞e6+, **1...fe4** **2. ♞f5+** ef5 3. ♞d6+ ♞h5X, 1... ♕e4! 1. ♞d3? **gr. 2. ♞f5+** ef5 3. ♞d6+ ♞h5X, 1... ♞d7 2. ♞d7+ ♔e8 3. ♞f6+ ♞h5X, 1... ♕d3! 1. ♞e3? gr. 2. ♞e6+, **1... ♕e4** **2. ♞f6+** ♔f6 3. ♞g5+ ♞g5X, 1...f4! **1. ♞f4!** gr. 2. ♞f6+ ♔f6 3. ♞g5+ ♞g5X, 1... ♕f4 2. d8♖+ ♔e8 3. ♞e6+ ♞h5X, 1... gf4 2. g8♕+ ♔f6 3. ♞f6+ ♞f6X 1. ♞d2, 1. ♞e5? f4! „W złudach 1. ♞e4? 1. ♞d3? 1. ♞e3? oraz rozwiązaniu autor zrealizował zamianę funkcji posunięć 2. ♞f5+ i 2. ♞f6+ (wariant - groźba). Piękny wstęp, słabe promocje białych pionków i związywanie cz. ♞e7 w grze rzeczywistej podnoszą wartość tej ciekawej kompozycji” - sędzia W. Tura.

63. 1. ♕d6! ♞b~ 2. ♖b3+ ♞b3 3. ♞e4+ de4X, 1... ♞d~ 2. ♞d3+ ♞d3+ 3. fe3+ ♞e3X, 1... ♕~ 2. ♖e6+ ♕e6 3. ♞e4+ de4X. 1. ♕c7? ♞b4! Temat Umnowa w trzech wariantach.

64. K. Strzała*Serock 2004*

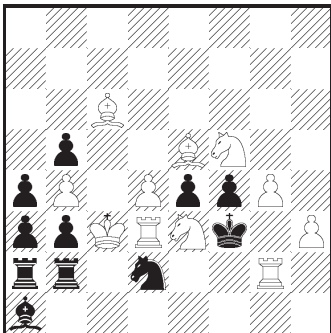
2 wyr. honorowe



S3X

67. W. Rosolak*Serock 2004*

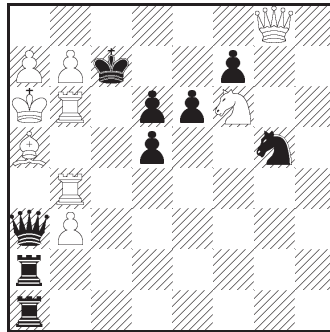
4 pochwała



S3X

65. E. Iwanow*Serock 2004*

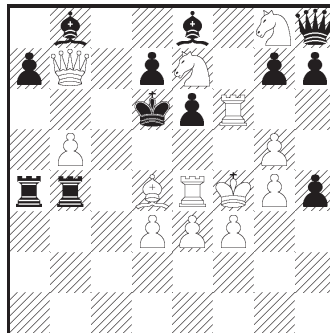
4 wyr. honorowe



S3X

68. E. Iwanow*Jub. Havran 50 2004*

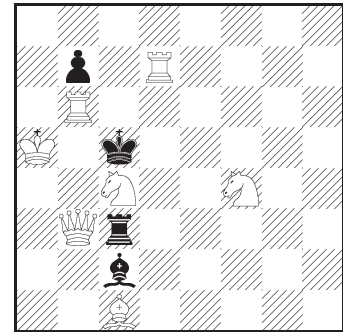
2 wyr. honorowe



S3X

66. W. Rosolak*Serock 2004*

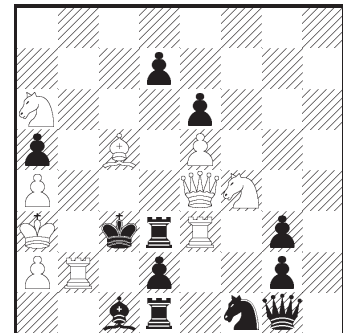
2 pochwała



S3X

69. E. Iwanow*Jub. W. Czepiznyj 70 2004*

1 wyr. honorowe



S3X

64. 1. ♖a5? f1♞ 2. ♜c6+ ♟c5 3. ♞d2+ ♞d2X, 1... f1♟! 1. ♖e5? f1♟ 2. ♜c6+ ♟c5 3. ♞d3+ ♟d3X, 1... f1♞! 1. ♜c6! f1♞ 2. ♖a5+ ♟c5 3. ♞d2+ ♞d2X, 1... f1♟ 2. ♖e5+ ♟c5 3. ♞d3+ ♞d3X. Temat Bannego po słabych promocjach czarnego piona.

65. 1. ♜c4+? ♞c5 2. ♜c5+ dc5 3. ♜e6+ ♜a5X, 1... dc4! 2. ♜b4+ ♞c6 1. ♞f8? gr. 2. ♞d6+, 1... ♞b4! 2. ♞d6+ ♞b6+ 1. ♞e8! gr. 2. ♜c4+ ♞c5 (dc4) 3. ♜b4+ ♞, ♜a5X, 1... ♞a4 2. ♞e7+ ♞d7 3. ♞d6+ ♜a5X, 1... ♞e4 2. ♞f7+ ♞d8 3. ♜c6+ ♞a5X. Uruchamianie białej baterii ♜b6 - ♟a5 w złudzie i rozwiązaniu.

66. 1. ♖e5! gr. 2. ♟e3+ ♜e3 3. ♞a3+ ♜a3X, 1... ♟d3 2. ♞b5+ ♟b5 3. ♟a3+ ♜a3X, 1... ♟b3 2. ♖e6+ ♟e6 3. ♟a3+ ♜a3X, 1... ♜c4 2. ♞b4+ ♜b4 3. ♜b5+ ♜b5X, 1... ♜e3,d3 2. ♞c3+ ♜c3 3. ♟a3+ ♜a3X. W groźbie i pierwszych dwu wariantach mata osiąga się dzięki unicestwieniu jednej z białych figur atakujących pole a3.

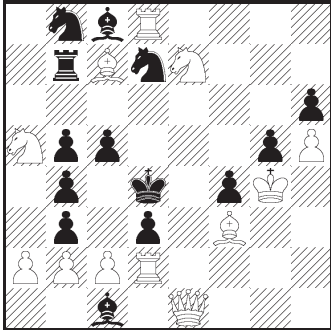
67. 1. ♜h2! ♞f1 2. ♖c4+ ♖e3 3. ♖d2+ ♜d2X, 1... ♖c4 2. ♖f1+ ♖e3 3. ♖d2+ ♜d2X, 1... fe3 2. ♟g3 ♖~ 3. ♜f2+ ♜f2X. W dwu pierwszych wariantach czarny i biały skoczek zamieniają się miejscami.

68. 1. ♞c8! gr. 2. ♖f5+ ♞d5 3. ♜e5+ ♟e5X, 1... ♜b5 2. ♟c5+ ♜c5 3. ♞c5+ ♞c5X, 1... ♟g6 2. ♜4e6+ de6 3. ♞d7+ ♞d7X, 1... g6 2. ♜6e6+ de6 3. ♟e5+

70. W. Rosolak

Jub. W. Czepiżnyj 70
2004

2 pochwała

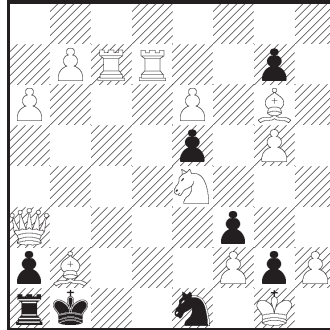


S3X

71. W. Rosolak

Kujbyszew GES 2003

4 wyr. honorowe

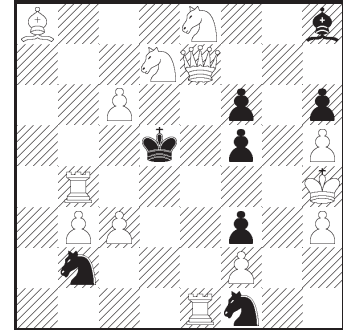


S4X

72. W. Tura

Csak - Majoros 2004

III nagroda



S5X

♖e5X. Obrony czarnych polegają na zaatakowaniu pola f5. We wszystkich grach wykorzystane jest półzwiązanie białych figur (♖ i ♘).

69. 1. ♙d6! gr. 2. ♘c5 3. ♖b4+ ab4X, 1... ♖e3 2. ♘e2+ ♖e2 3. ♖c4+ (♖d4+?) 3. ♙c4X, 1... ♚e3 2. ♘d5+ ed5 3. ♖d4+ (♖c4+?) 3. ♙d4X, 1... ♘e3 gr.2. ♘e6 3. ♖c4 ♙(♘)c4X, 2... ♚d~ 3. ♖c2+ ♘c2X. Trzykrotne samouwolnienie czarnej wieży. W pierwszych dwu wariantach unikanie duali w posunięciach wymuszających mata. Sędzia konkursu Jubilat zwraca uwagę na ładną, cichą groźbę związaną z treścią zadania i pozycją wyjściową z której nie wynika, że matować będzie czarna bateria królewska.

70. 1. ♘g6! gr. 2. ♘b3+ ♙c4 3. ♘e5+ ♘e5X, 1... c4 2. ♖e4+ ♙c5 3. ♖e5+ ♘e5X, 1... ♙b2 2. ♖f2+ ♙c3 3. ♙e5+ ♘e5X, 1... ♘c6 2. ♘c6+ ♙c4 3. ♘ge5+ ♘e5X. Poświęcenie rozmaitych białych figur w posunięciu matującym.

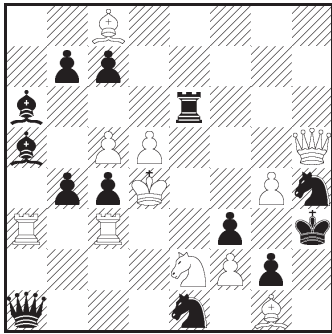
71. 1. ♙d4? ed4 2. ♘c5+ d3 3. ♖c3 ♘c2 4. ♖b2+ ♙b2X, 1... ♘d3 2. ♖b3+ ♘b2 3. ♚c1+ ♙c1 4. ♖c2+ ♙c2X, 1... ♘c2! **1. ♖b3!** ♘d3 2. ♙d4+ ♘b2 3. ♚c1+ ♙c1 4. ♖c2+ ♙c2X, 1... ♘c2 2. ♘d6 e4 3. ♙e4 g6 4. ♖a4 ♙b2X. Samoprzesłony białych figur są treścią tej kompozycji.

72. 1. ♚b8! gr. 2. ♚e5+ fe5 3. ♘c7+ ♙e4 4. ♘c5+ ♙f4 5. ♖g5+ hg5X, 1... ♘d3(a4) 2. ♖c5+ ♘c5 3. ♘c7+ ♙d6 4. ♘b5+ ♙d5 5. ♘df6+ ♙f6X, 1... ♘c4 2. ♖d6+ ♘d6 3. ♘b6+ ♙c5 4. ♘a4+ ♙d5 5. ♘ef6+ ♙f6X, 1... ♘e3 2. ♖f7+ ♙e4 3. ♚e3+ ♙f4 4. ♖g6 ~ 5. ♖g5+ f,hg5X. Ładny wstęp, dobrze skonstruowana groźba oraz dwa tematowe warianty z poświęceniem białego hetmana powodujące blokowanie pól c5 i d6 są treścią tego samomata.

73. 1. g5! gr. 2. ♖f3+ ♘f3X, 1... ♖b1 (1... ♖d1+ 2. ♚d3 ♖c2/♖b3 3. g6! 4. ♖f5+ ♘f5X, ♖b2+ 4. ♚ac3 ♖c3+ 5. ♘c3 ~ 6. ♖f5+ ♘f5X **2. ♚c2!** (2. ♚f3+ ♘f3 3. ♖f3+ ♘f3 4. ♚f3+ ♙h,g4) **2... ♖d1+** **3. ♚d3!** (3. ♚d2? ♖d2+/♖b3+ 4. ♚b3 ♘c2+ 5. ♚c2 ♙b6 6. ♚b2 ♙c5+ 7. ♙c5) **3... ♖a1+** 4. ♘c3 (4. ♚dc3? ♖d1+ 5. ♚cc3?) **4... ♖c3+** **5. ♚dc3 ♘c2+** **6. ♚c2 ~ 7. ♖f3+ ♘f3X.** Po wstępie mamy krótką groźbę, którą możemy zrealizować po ciekawym pojedynku czarnego hetmana z białymi wieżami.

73. H. Grudziński*Csak - Majoros 2004*

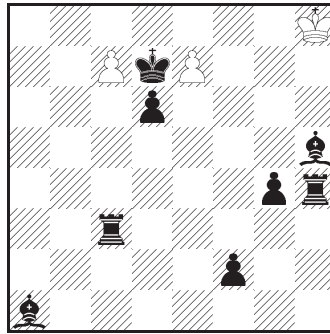
II nagroda



S7X

74. K. Drązkowski*L'Italia Scacchistica 2000*

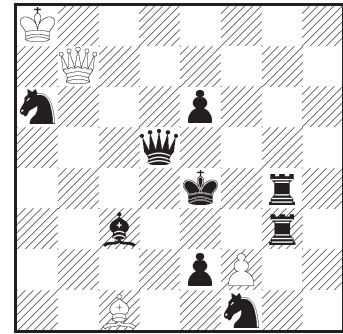
pochwała e.a.



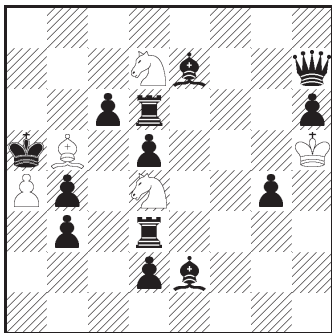
MP2X 2 rozwiązania

75. L. Szwedowski*d2-d4 2001-2002*

4 wyr. honorowe

MP2X a) b) ♠f2-h4, c)
♠f2-f5**76. W. Rosolak***Jub. Z. Hertz 65 2002*

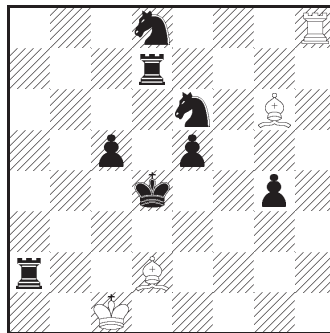
1 sp. pochwała



MP2X 2 rozwiązania

77. S. Parzuch*Martin-Žilina 2002-2003*

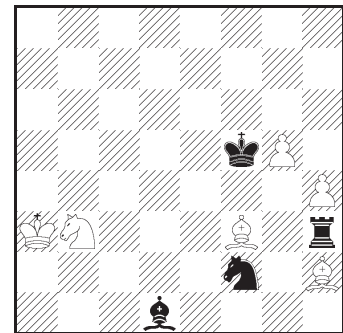
8 pochwała



MP2X a) b) ♖d4-a4

78. S. Parzuch*Šachmatija 2002-2003*

5 wyr. honorowe



MP2X 2 rozwiązania

74. 1. f1♖! c8♗ 2. ♗f7 e8♗X, 1. f1♙! e8♗ 2. ♙c4 c8♗X. Czarno-białe promocje oraz samoprzesłony czarnych figur

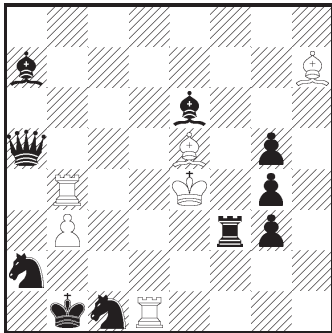
75. a) 1. ♔d3! ♙e3 2. ♗c4 ♗b1X, b) 1. ♙f5! ♙g5 2. ♗e5 ♗h7X, c) 1. ♙e5! ♗c6 2. ♗d4 ♗e6X. Trzykrotne uwolnienie białego hetmana oraz blokowanie pola królewskiego.

76. 1. b2? ~ ?? (2. ♗b3 ♗b3X.), 1. c5? ~ ?? (2. ♗c6 ♗c6X), 1. ♙f8? ♙h4 2. ?? (♗c6X), 1. ♙f1? ♙g4 2. ?? (2. ♗b3X), 1. ♙d8? ♗c5 2. ♙b6 ♗b7X?, 1. ♗e3? ?? (♙d3), 1. ♗e6? ?? (2. ♙d6) 1. ♗f3! ♙g4 2. ♙d3 (♗3~ +?) ♗b3X, 1. ♗f6! ♙h4 2. ♙d6 (♗6~ +?) ♗c6X. Problem o bardzo bogatej treści z licznymi złudami, które noszą różnorodny charakter. W pierwszych dwu złudach białe nie mają żadnego tempowego posunięcia, w następnych dwu brak 2-go tempowego posunięcia u czarnych. Ostatnie dwie złudy polegają na braku pierwszego tempowego posunięcia. W obu rozwiązaniach mamy samoprzesłony czarnych w 1 i 2 posunięciu.

77. a) 1. ♗h7! ♙d3 2. ♗g7 ♗d8X, b) 1. ♗a7! ♗h3 2. ♗b7 ♙e8X. Przeszkadzająca w zamotowaniu własnego króla wieża w obu rozwiązaniach wykonuje antykrityczne posunięcia dzięki czemu może być wykluczona z ataku na tyłko

79. T. Lehmann*Orbit 2003-II*

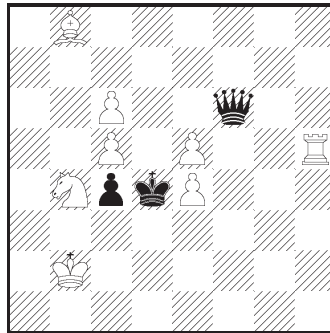
III nagroda



MP2X 2 rozwiązania

80. S. Parzuch & A.**Jasik***Wrocław 2003*

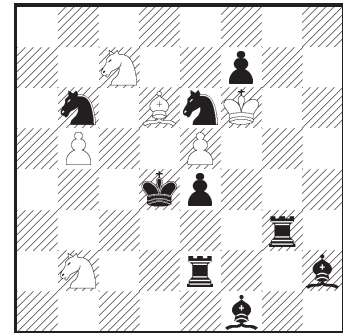
IV nagroda



MP2X a) b) ♠c4-e3

81. S. Parzuch*Wrocław 2003*

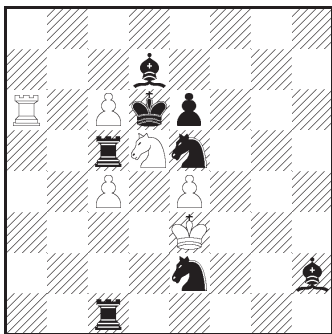
1 pochwała



MP2X a) b) ♖f6-h6

82. W. Rosolak*Wrocław 2003*

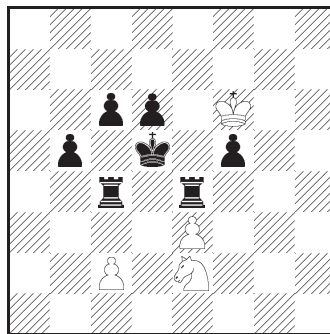
7 pochwała



MP2X 2 rozwiązania

83. K. Drążkowski*Wrocław 2003*

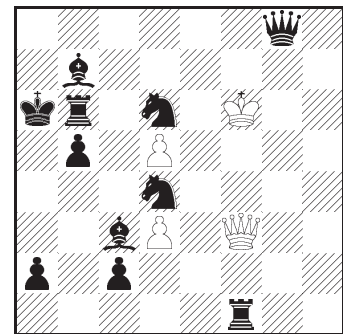
9 pochwała



MP2X a) b) ♠c2-b4

84. T. Lehmann*Wrocław 2003*

10 pochwała



MP2X 2 rozwiązania

co opuszczone pole. Białe w każdym z bliźniaków w odmienny sposób wykorzystują swoje figury (♖, ♠).

78. 1. ♖e4! ♠h5 2. ♠f3 ♖d4X, 1. ♖g4! ♖c5 2. ♠b3 ♠e4X. Maty wzorowe z blokowaniem pól, samowiązaniem i uwolnieniem białych figur połączone z tematem Umnowa.

79. 1. ♖b3! ♖b5 2. ♠d5+ ♖d5X, 1. ♠b3! ♖b6 2. ♖e3+ ♖e3X. Maty wzorowe białą baterią królewską. Samozwiązania i przesłony czarnych figur.

80. a) 1. ♖c6! ♠a7 2. ♖e4 c6X, b) 1. ♖e5! ♖h4 2. ♖c5 e5X. Tworzenia białych baterii oraz blokowania pól.

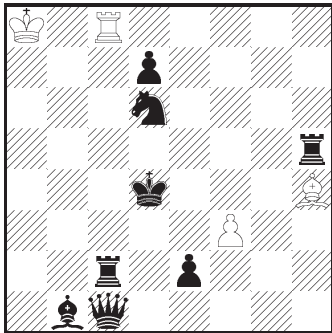
81. a) 1. ♖c5! e6 2. ♖ee3 (2. ♖ge3?) ♠e5X, b) 1. ♖d5! b6 2. ♖ge3 (2. ♖ee3?) ♖b5X. Odblokowania pól dla białych pionków dzięki czemu następuje mat. Posunięcia odblokujące są jednocześnie ruchami blokującymi.

82. 1. ♖c3! ♖d4 2. ♖c6 c5X, 1. ♖g3! ♖f4 2. ♖c6 e5X. Dzięki samoprzesłonom czarnych figur możliwe jest matowanie ich monarchy.

83. a) 1. ♖c5! c4+ 2. bc4 ♖c3X, b) 1. ♖ed4! e4+ 2. fe4 ♖f4X. Poświęcenia białych pionków inicjują przesłony czarnych wież co umożliwia matowanie.

85. S. Milewski*k.t. Problem-Echo 2003*

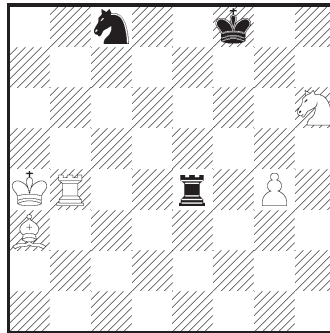
5 pochwała



MP2X 2 rozwiązania

86. S. Milewski*Problemesis 2003*

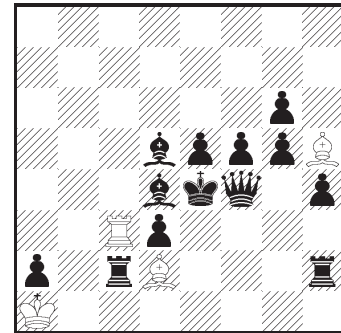
pochwała



MP2X 2 rozwiązania

87. W. Rosolak*Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003*

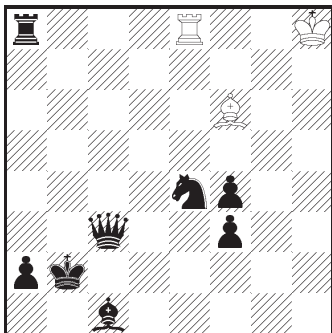
5-6 m. wyr. honorowe



MP2X 2 warianty

88. H. Grudziński*Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003*

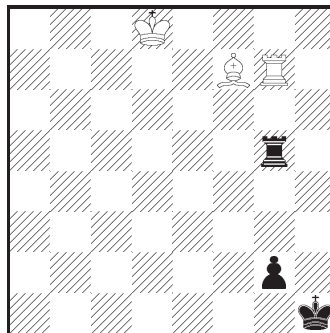
7-9 m. pochwała e.a.



MP2X a) b) ♖b2-e3

89. S. Woszczyński*Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003*

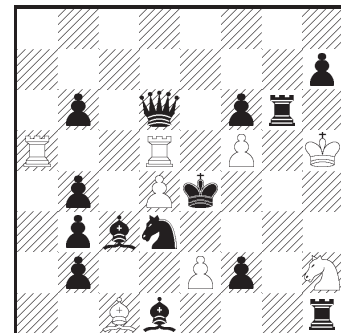
7-9 m. pochwała e.a.



MP2X 2 rozwiązania

90. W. Rosolak*Jub. W. Winokurow 50
2003*

sp. pochwała e.a.



MP2X 2 rozwiązania

84. 1. ♜4f5+! d4 2. ♙a1 ♚a3X, 1. ♜6f5+! d6 2. ♙c8 ♚a8X. Uwolnienie białego matującego hetmana oraz otwieranie dla niego 3 linii i przekątnej h1-a8.

85. 1. ♜d2! ♜c5 2. ♙d3 ♙f2X, 1. ♜f5! ♜c3 2.d5 ♙f6X. Pierwszy ruch otwiera i zamyka czarną linię.

86. 1. ♜e8! ♜b7+ 2. ♜d6 ♜f7X, 1. ♜g4! ♜g4+ 2. ♜e7 ♜g8X. Dwa maty z wiązaniem czarnego skoczka po grze białej baterii.

87. 1. ♚f3! ♙c1 2. f4 (2. d2? ♙f3X?) ♙g6X, 1... ♙g5 2. d2 (2. f4? ♙g6X?) ♙f3X. Zadanie wariantowe na temat unikania duali.

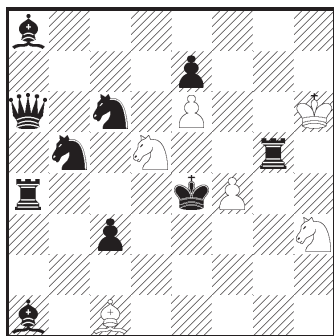
88. a) 1. ♜a3! ♜e5 2. ♚c2 ♜b5X, b) 1. ♚d3! ♙e7 2. ♜d2 ♙c5X. Tworzenie białych baterii.

89. 1. g1♜! ♙d5+ 2. ♜5g2 ♜h7X, 1. g1♙! ♜g5 2. ♙h2 ♙d5X. Promocje czarnego pionka g2 prowadzą do blokowania pól królewskich.

90. 1. ♜e1? 1. ♜f1? 1. ♜g1! ♜g4 2. ♜e1 (♜c5?, ♜e5?, ♜f4+?, ♜c1?) ♜f2X, 1. ♙d4! ♚h4 2. ♙c3 (♙c5?, ♙e5?, ♙e3?) ed3X. Unikanie duali z odmienną strategią w każdym z rozwiązań. W pierwszej grze mamy czarne tempo, w drugiej tempowy ruch muszą wykonać białe.

91. H. Grudziński

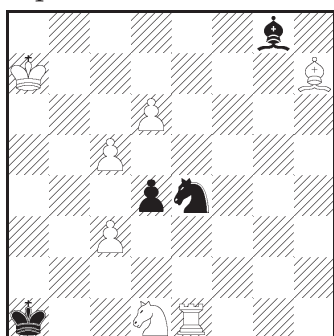
Szachmatnaja
Kompozycja 2003
 4 wyr. honorowe



MP2X a) b) ♕h3 , c) ♖h3

94. T. Lehmann & D. Müller

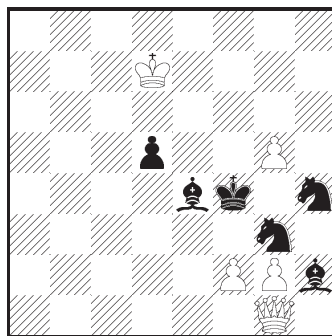
t.t. Problem-Echo 2004
 1 pochwała



MP2X 3 rozwiązania

92. A. Jasik & S. Parzuch

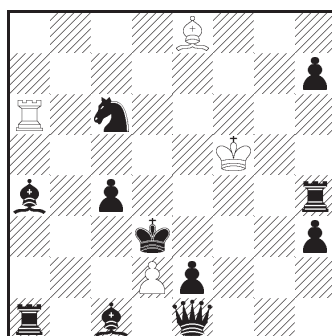
Szachmatnaja
Kompozycja 2003
 pochwała



MP2X a) b) ♜g3-g6

95. H. Grudziński

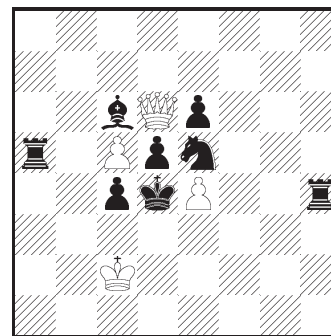
t.t. Problem-Echo 2004
 2 pochwała



MP2X a) b) ♔d3-d1

93. S. Parzuch

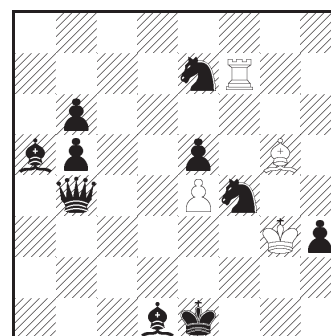
Szachmatnaja poezja
 2003
 wyr. honorowe



MP2X 2 rozwiązania

96. H. Grudziński

t.t. Problem-Echo 2004
 4 pochwała



MP2X a) b) ♔e1-c6

91. a) 1. ♜bd4! ♜e7 2. ♞d3 ♜g5X , b) 1. ♞d4! ♜b4 2. ♞f5 ♕g2X , c) 1. ♜cd4! ♔g5 2. ♕d5 ♞e3X . Trojaczki powstałe przez zamianę białej figury na polu h3 która w każdej grze matuje. Gra czarnych też jest jednolita, polega na samoblokowaniu pola d4.

92. a) 1. ♜gf5! g3+ 2. ♔e5 f4X , b) 1. ♔g4! f4 2. ♔h5 g4X . Dwa maty białymi pionkami po zablokowaniu pola królewskiego.

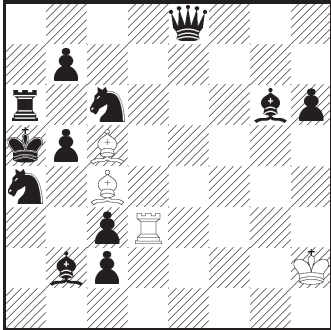
93. 1. ♜g4! ♞f4 2. ♞c5 e5X , 1. ♕b5! ♞b6 2. ♞e4 c6X . Budowa matujących baterii.

94. 1. ♜c3! ♞e3 2. ♜d5 ♞a3X , 1. ♜c5! ♞e5 2. ♜e6 ♞a5X , 1. ♜d6! ♞e6 2. ♜f7 ♞a6X . Czarne trzykrotnie otwierają linię dla białej mającej dać mata wieży. We wszystkich tych grach czarny skoczek przesłania swojego gońca.

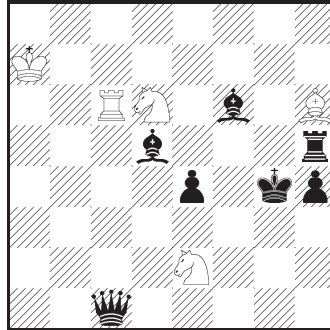
95. a) 1. ♜e5! ♕a4 (A) 2. ♜g4 ♞d6X (B), b) 1. ♜b4! ♞d6 (B) 2. ♜a2 ♕a4X (B). Tematem tego zadania są włączenia białego ♕ i ♞ do gry. Mamy tutaj reciproc, a gra kończy się matami wzorowymi.

97. L. Szwedowski*Serock 2004*

III nagroda

MP2X a) b) ♖c6-b6, c)
♙a5-h5**98. A. Jasik & S.****Parzuch***Serock 2004*

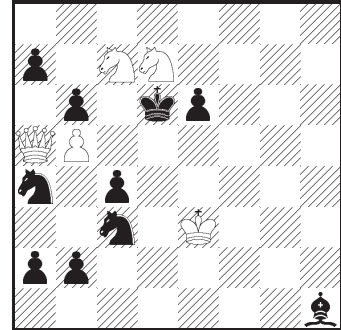
V nagroda



MP2X a) b) ♙g4-b4

99. T. Lehmann*Serock 2004*

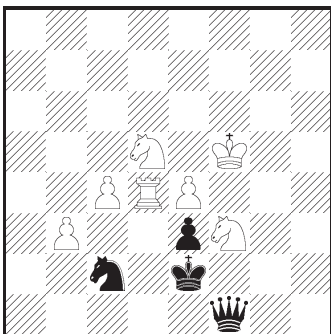
2 wyr. honorowe



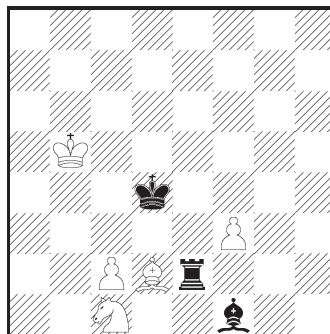
MP2X 2 rozwiązania

100. W. Rosolak*Serock 2004*

3 pochwała

MP2X a) b) ♙f1-a5 c)
♙e2-c5**101. S. Parzuch***Serock 2004*

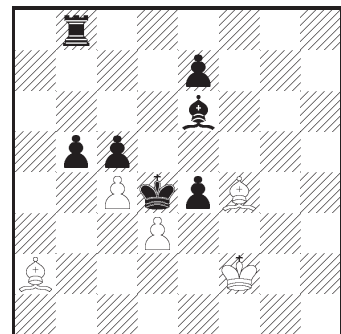
6 pochwała



MP2X a) b) ♖c1-b1

102. S. Parzuch*II t.t. Grappa Halkidiki
2004*

6 pochwała



MP2X 2 rozwiązania

96. a) 1. ♖4d5! (1. ♖e2?) ♜f2 2. ♖c3 ♙d2X, b) 1. ♖c8! (1. ♖f5?) ♙d8 2. ♖d6 ♜c7X. Pierwszym swoim posunięciem czarne włączają do gry białego ♙ i białą ♜, które wezmą udział w zamotowaniu czarnego króla.

97. a) 1. ♖c5! ♜d5 2. ♖a4 ♜b5X, b) 1. ♖c4! ♜d4 2. ♖b6 ♙b4X, c) 1. ♙d3! ♙e7 2. ♙g6 ♙e2X. Cykliczny Zilahi oraz idea powrotu czarnych figur, otwieranie linii i blokowanie w każdej z gier. Wszystkie maty wzorowe.

98. a) 1. ♙h6! (♜h6?) ♜c1 2. ♙g5 ♜g1X, b) 1. ♙c6 (♙c6?) ♙c1 2. ♙c5 ♙a3X. Dwufazowy Zilahi, unikanie duali i maty wzorowe.

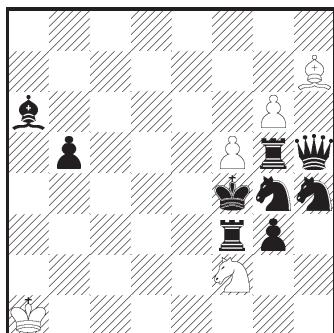
99. 1. ♖d5+! ♖d5 2. ♙d5 ♙d2X, 1. ♖c5! ♖c5 2. ♙c5 ♙a3X. Gra czarnych i białych prowadzi do zwolnienia z pod ataku pól dla czarnego króla na których zostanie on zamotowany.

100. a) 1. ♙c1! ♜d1 2. ♙d1 ♖c3X, b) 1. ♙c3! ♜d3 2. ♙d3 ♖f4X, c) 1. ♙d3! ♖g5 2. ♙d4 ♖e6X. Trzy blokowania pól wokółkrólewskich. Biała ♜ ofiarowuje się we wszystkich grach dzięki czamu możliwe są maty.

103. W. Rosolak

VII t.t. Sabra Halkidiki
2004

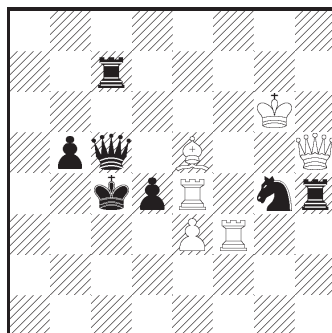
6 pochwała



MP2X a) b) ♜b5-e3 c)
 ♞f2-e7

104. S. Milewski

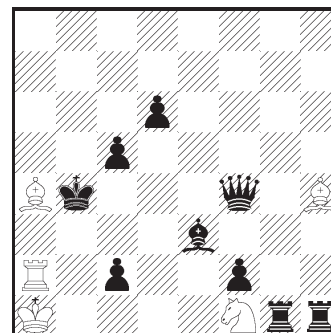
Wola Gułowska 2004
III nagroda



MP2X 2 rozwiązania

105. W. Tura

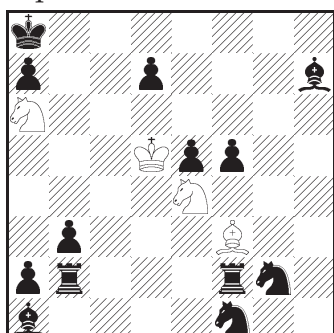
Wola Gułowska 2004
1 wyr. honorowe



MP2X a) b) ♞b4-f3

106. K. Strzała

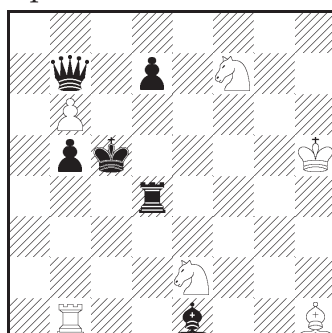
Wola Gułowska 2004
2 pochwała



MP2X 4 rozwiązania

107. W. Tura

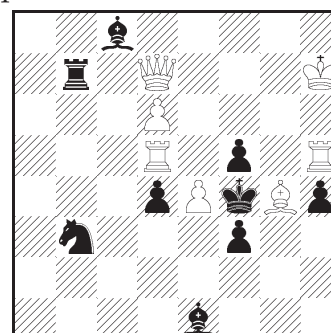
Wola Gułowska 2004
4 pochwała



MP2X 2 rozwiązania

108. S. Milewski

Jub. IMSCORP-30 2004
pochwała



MP2X 2 rozwiązania

101. a) 1. ♜e5+! ♞c6 2. ♞c4 c3X , b) 1. ♜e3+! c4 2. ♞d3 ♞c3X . Dwa maty idealne na tym samym polu różnymi bierkami.

102. 1. bc4! ♞h6 2. cd3 ♞g7X , 1. ♞c4! ♞c1 2. ♞d3 ♞b2X . Otwieranie przekątnej a2-g8 oraz blokowanie pola d3 wykonane jest w pierwszym rozwiązaniu przez pionka, w drugim przez gońca.

103. a) 1. ♞f5! g7 2. ♞e3 Sd3X , b) 1. ♜f5! g7 2. ♜e5 ♞h3X , c) 1. ♞g6! f6 2. ♞e5 ♞d5X . Trzykrotne włączenie do gry białego ♞h7 .

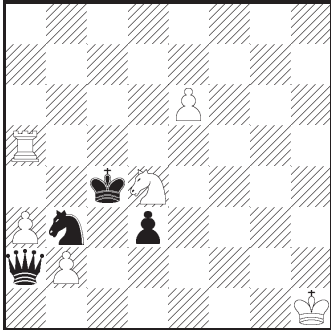
104. 1. ♞e3! ♞d4 2. ♞g4 ♞c5X , 1. ♞e5! ed4 2. ♞c5 dc5X . Otwieranie linii białych figur w połączeniu z tworzeniem białych baterii i ideą powrotu.

105. a) 1. c1♞! ♞e3 2. f1♞ ♞e1X , b) 1. c1♞! ♞g3 2. f1♞ ♞d1X . Przystawienie promocji czarnych pionków, uwolnienie skoczka f1 i włączanie białych, matujących gońcy.

106. 1. ♜b1! ♞d6 2. ♜fb2 ♞e5X , 1. ♜fd2+! ♞e5 2. ♜d6 ♞d6X , 1. f4! ♞d6 2. ♞e4 ♞e4X , 1. fe4! ♞e4 2. ♜f5 ♞d6X . Gra białej półbaterii w połączeniu z przestawieniem białych posunięć.

109. W. Rosolak*Moskowskij konkurs 2004*

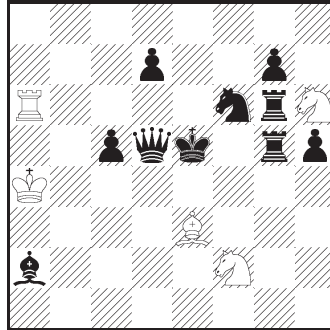
3 pochwała



MP2X*

110. S. Parzuch*III mem. M.**Grudzińskiej 2004*

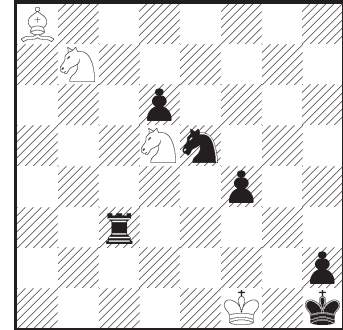
3 pochwała



MP2X 2 rozwiązania

111. K. Strzała*III mem. M.**Grudzińskiej 2004*

4 pochwała



MP2X 2 rozwiązania

107. 1. ♖e4! ♜b5+ (1... ♜c1+?) 2. ♔c6 ♘d4X, 1. ♚e4! ♜c1+ (1... ♜b5+?) 2. ♔d5 ♘f4X. Samozwiązanie czarnych figur na polu e4 zakończone matami wzorowymi. Unikanie duali.

108. 1. ♔g4! e f5 2. ♔h5 f6X, 1. ♔e4! ♙f5+ 2. ♔d5 ♙d3X. Temat konkursu brzmiał następująco: białe bierki unicestwiane w jednym rozwiązaniu, tworzą baterię matującą w drugim, Autor w zręcznej formie zrealizował recyproc tematu.

109. 1... ♘f3 2. ♘d4 ♘d2X, 1. ♘d4! b4 2. ♚b3 ♜c5X. Biały gra z zamianą mata.

110. 1. ♜f5! ♜e6+ 2. de6 ♘f7X, 1. ♘e4! ♙d4+ 2. cd4 ♘d3X. Ofiary białych figur mają na celu przesłone czarnego hetmana i zablokowanie pól królewskich. Maty wzorowe.

111. 1. ♘c4! ♘e3 2. fe3 ♘d6X, 1. ♘d3! ♘c5 2. dc5 ♘f4X. Skoczki będące przykryciem białej półbaterii w każdym z rozwiązań zamieniają się rolami. ♘b7 w pierwszej grze zostaje poświęcony celem zamknięcia ♜c3, natomiast ♘d5 matuje, w drugim rozwiązaniu odwrotnie.

112. 1. ♘e5! ♜b3+ (A) 2. ♜d3 ♙c5X (B), 1. ♘d4! ♙c5 (B) 2. ♚f2 ♜b3X (A). Przystawienie posunięć oraz uwolnienie ♜b2.

113. a) 1. ♙b7! e6 (1... c6?) 2. ♙d5 ♘b7 3. ♘f3 (♜f3?) ♘d6X, b) 1. ♙c8! c6 (1... e6?) 2. ♙f5 ♘d7 3. ♜f3 (3. ♘f3?) ♘f6X. Czarne blokują kolejno pola d5 i f5 gońcem, a potem pole f3 raz skoczkiem, drugi raz wieżą w zależności od tego gdzie będzie mat. Białe wykonują posunięcia tempowe tylko w jeden z dwu możliwych sposobów. Biało - czarne unikanie duali.

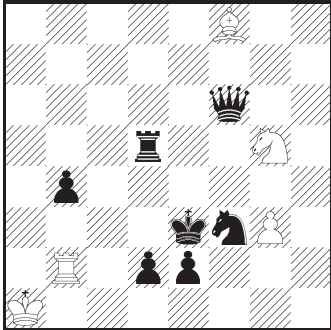
114. 1... ♙a4 2. g1♘ ♙c2 3. ♘h3 ♙d1X, 1. g1♙! ♙c6 2. ♙f2 ♙g2 3. ♙g3 h3X. Dwie słabe promocje w zadaniu biały gra.

115. 1. e1♘! ♘c5 2. ♘d3 ♘d7 3. ♘c5 ♘b6X, 1. e1♙! ♘d4 2. ♙f2 ♘b5 3. ♙d4 ♘a3X. Promocje w słabe figury, które blokują, rozblokowane białymi pola.

116. a) 1. ♘b6! (b6?) ♜c1 2. ♙d5 ♜d1 3. e4 ♙g4X, b) 1. ♘d6! (♙d5?) ♙c6 2. ♙b6 ♜h7 3. ♙e2 ♜h1X. Uwolnienie dwu białych figur, które dają mata.

112. S. Milewski

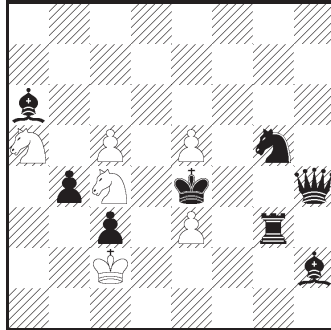
III mem. M.
Grudzińskiej 2004
6 pochwała



MP2X 2 rozwiązania

113. S. Parzuch

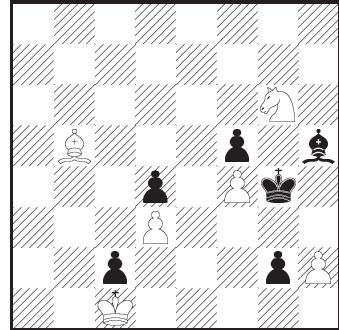
Martin-Žilina 2002-2003
2 wyr. honorowe



MP3X a) b) ♘a5-b8

114. W. Rosolak

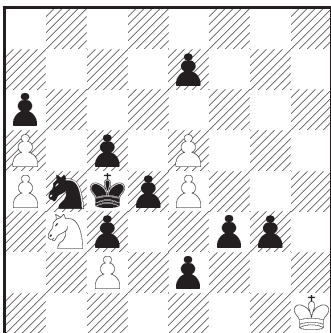
Kujbyszew GES 45 2003
III nagroda



MP3X*

115. H. Grudziński

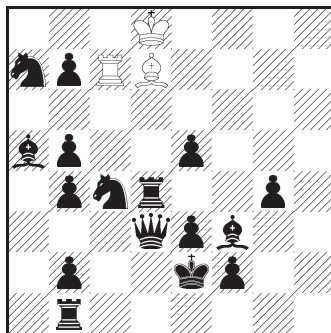
Kujbyszew GES 45 2003
V nagroda



MP3X 2 rozwiązania

116. S. Woszczyński

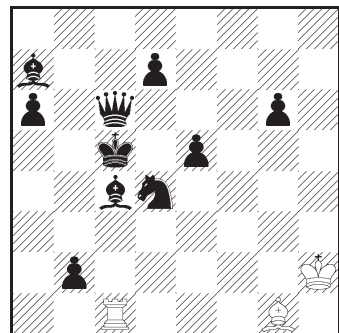
Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003
4-5 m. 1 - 2 wyr.
honorowe



MP3X a) b) ♔e2-f1

117. Z. Czyż

Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003
6-8 m. 1-3 pochwała



MP3X a) b) ♙d7-e6

117. a) 1. ♔d6! ♙e3 2. ♙e6 ♙h6 3. ♗d5 ♙f8X, b) 1. ♗e4! ♗f1 2. ♔d5 ♗f7 3. ♘c6 ♗d7X. Dzięki blokowaniu dwu pól królewskich w pierwszym rozwiązaniu matuje goniec, w drugim wieża.

118. a) 1. e6! ♙d8 2. ♙f6 ♗a7 3. ♙e5 ♙e7X, b) 1. e5! ♗a8 2. ♗a7 ♙d8 3. ♗d7 ♗a6X. I w tym zadaniu po blokowaniu pól matuje goniec i wieża. Czarny ♙h4 dorobiony.

119. a) 1. ♗a7! a5 2. ♙h2 a6 3. ♙b8 ♘b6X, b) 1. a3! ♗b5+ 2. ♔a4 ♙c5 3. ♘a5 ♗b4X. W obu pozycjach mat wzorowy.

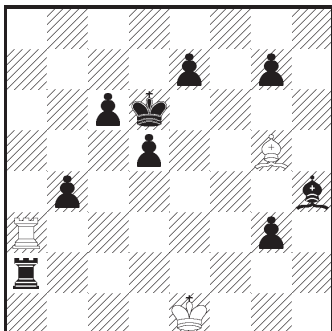
120. a) 1. e1♙! h5+ 2. ♙h5 ♙f5 3. ♙h4 g4X, b) 1. ♔g4! f7 2. g1 ♗f8 ♗ 3. ♗g3 ♗b4X. Zadanie z promocjami pionków jednak bez matów wzorowych.

121. 1... fg3 2. f2 ♗e1+ 3. ♙f3 ♗e3X, 1. gf4! ♗b5 2. ♗d1 d4 3. ♗d3 ♗e5X, 1. ♙f5! ♘h3 2. ♙g6 ♗h1 3. ♙h5 ♘f4X. Zadanie biały gra z dwoma rozwiązaniami.

122. 1. ♗h7? ♗g4 2. ♗e4 ♙f4 3. ♗d5 (3. ♗e5+? ♙e3X?) ♙d6X? 4. ♗e4! 1. ♗e8! ♗g4 2. ♗e4 ♙f4 3. ♗e5 ♙e3X. Konstrukcja białej baterii po oczyszczeniu 4 linii połączona w złudzie z tematem Schiffmanna.

118. T. Lehmann*Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003*

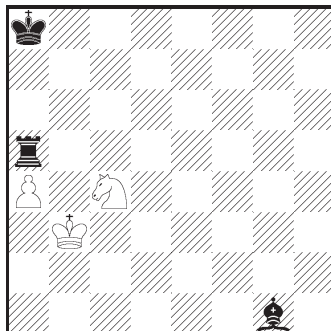
6-8 m. 1-3 pochwała



MP3X a) b) ♠c6-c5

119. H. Rybarczyk*II k.t. Rozmaitości
Szachowych 2003*

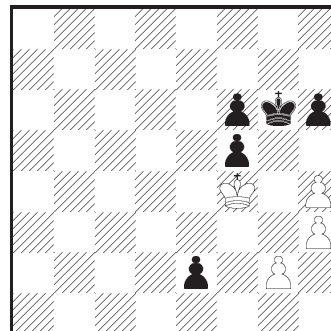
2 pochwała



MP3X Typ Polski

120. Z. Szczep*II k.t. Rozmaitości
Szachowych 2003*

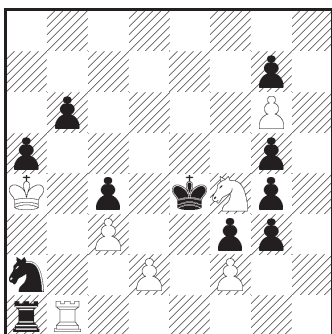
sp. pochwała



MP3X Typ Polski

121. W. Rosolak*Jub. W. Winokurow 50
2003*

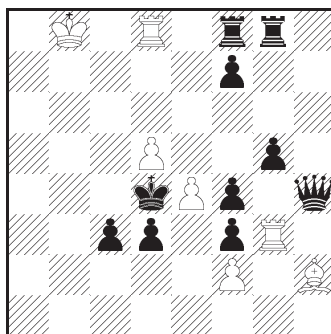
sp. pochwała e.a.



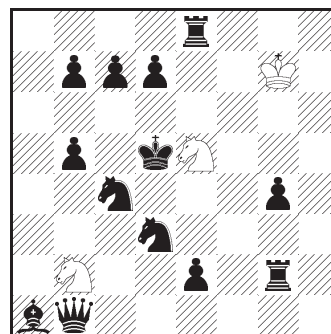
MP3X* 2 rozwiązania

122. W. Rosolak*Mem. Centenar
Schiffmann 2003*

3 pochwała



MP3X

**123. M. Kwiatkowski &
S. Milewski***VII WCCT 2001-2004
XVI m.*MP3X 2 rozwiązania a)
b) ♖d5-c2

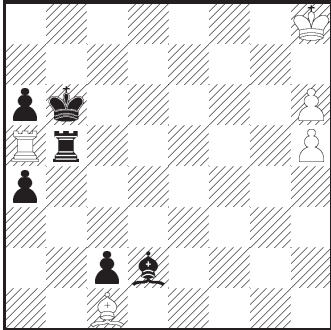
123. a) 1. ♜c5! ♜bd3 2. ♜b2 ♜c4 3. ♚c6 ♜b4X, **1. ♜d6!** ♜a4 2. ♜b2 ♜d3 3. ♚c6 ♜b4X, b) **1. ♜c1!** ♜f3 2. ♜e5 ♜c4 3. ♚d1 ♜e3X, **1. ♜d2!** ♜ec4 2. ♜e5 ♜d3 3. ♚d1 ♜e3X. Po dwie siatki matowe skonstruowane po grze czarno - białych skoczków. W każdej parze rozwiązań ta gra na pierwszy rzut oka jest prawie identyczna, okazuje się jednak, że na te same pola stają na przemian skoczki z innych pozycji wyjściowych. Pozycja białego króla jest najważniejszym elementem tych układanek.

124. a) 1. ♜h5! ♜h5 2. ♜b4 ♜g5 3. ♚a5 ♜d8X, b) **1. ♜h6!** ♜h6 2. ♜b2 ♜g5 3. ♚c1 ♜g1X. Dwukrotne tworzenie białej baterii.

125. a) 1. d2! ♜c3 2. ♚d6 ♚e8 3. e5 ♜f8X, b) 1... ♜c3 2. ♚d6 ♚e8 3. e5 ♜f8X, **1. c6!** ♜c7 2. ♚d6 ♜f4+ 3. e6 de6X e.p. **1. e6+!** ♚e8 2. ed5 ♜d4 3. ♚d6 ♜f4X. Tematem tego konkursu były tzw. Połtawskie bliźniaki t.j. w poz. b) zdejmujemy białą bierkę i na dowolnym polu dostawiamy jaką bądź bierkę. Rozwiązanie z poz. a) jest grą przygotowaną w poz. b).

124. Z. Czyż & T.**Lehmann***Jub. Orbit 2004*

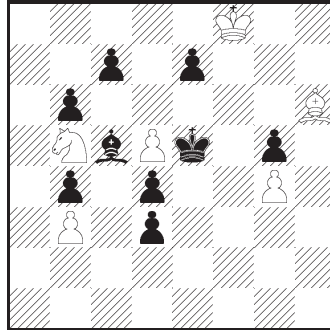
6 pochwała



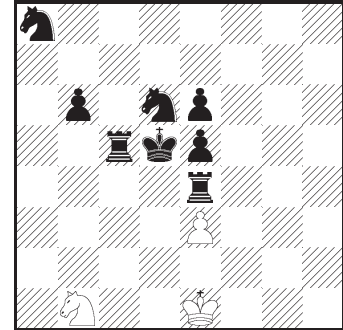
MP3X a) b) ♔b6-d1

125. W. Rosolak*VI t.t. Ukrainian Folk**Crafts 2004*

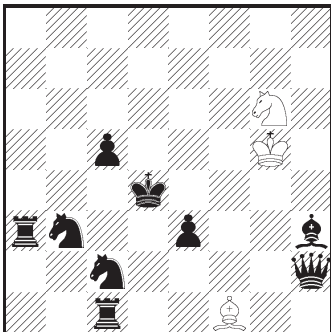
2 wyr. honorowe

MP3X a) b*) - cz. ♠g5 +
b. ♠d2 - 2 rozwiązania**126. S. Parzuch***VI t.t. Ukrainian Folk**Crafts 2004*

4 pochwała

MP3X a) b*) - cz. ♠b6 +
b. ♠f2**127. T. Lehmann***Csak - Majors 2004*

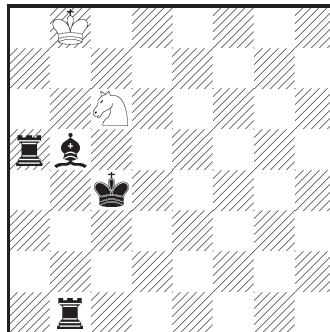
pochwała



MP3X a) b) ♔g5-h4

128. S. Milewski*Problemesis 2003*

pochwała

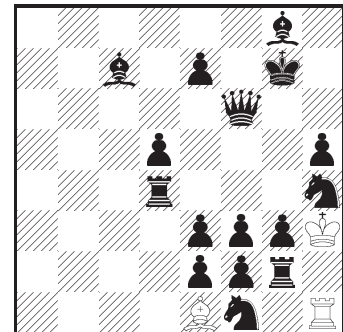


MP4X 2 rozwiązania

129. Z. Szczep*Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003*

4-5 m. 1-2 wyr.

honorowe e.a.



MP4X 2 rozwiązania

126. a) 1. b5! ♖a3 2. ♖b6 ♖c2 3. ♖bc4 ♖b4X, b) 1... ♖a3 2. ♖b6 ♖c2 3. ♖bc4 ♖b4X, **1. ♜g4!** ♖e2 2. ♖e4 ♖f1 3. ♖f3 ♖d2X. Również Połtawski bliźniak zrealizowany mniej ekonomicznie niż poprzednie zadanie. W rozwiązaniu pozycji b) aż trzy czarne figury są zbędne.

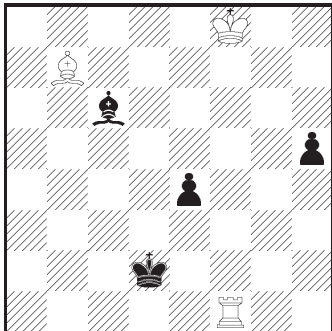
127. a) 1. ♞d6! ♖e5 2. ♖d5 ♖f4 3. ♖bd4 (3. ♖cd4?) ♖c4X, b) **1. ♞e5!** ♖f4 2. ♖e4 ♖g3 3. ♖cd4 (3. ♖bd4?) ♖d3X. Dzięki przesłonom czarnego, blokującego pole hetmana biały król włącza się do budowania siatek matowych. Trzeci ruch czarnych musi być wykonany właściwym skoczkiem, maty wzorowe.

128. 1. ♜a4! ♖d8 2. ♖b4 ♖b7 3. ♖a5 ♖a7 4. ♜b4 ♖b7X, **1. ♜a4+!** ♖b4 2. ♖b5 ♖d5 3. ♖a6+ ♖a8 4. ♜b6 ♖c7X. Dwa maty wzorowe.

129. 1. ♜h7! ♖f2 2. ♖f2 ♜g1 3. ♜g7 ♜g5 4. ♖g6 ♜h5X, **1. ♜h8!** ♜f1 2. ♖f1 ♜ ♖b4 3. ♜d3 ♜e7 4. ♜h7 ♜f6X. W ciężko skonstruowanej czterochoďowce pomocniczej matują na przemian wieża i goniec.

130. S. Milewski*Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003*

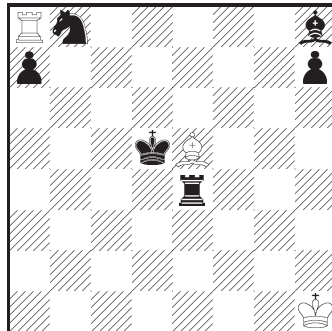
6-7 m. pochwała e.a.



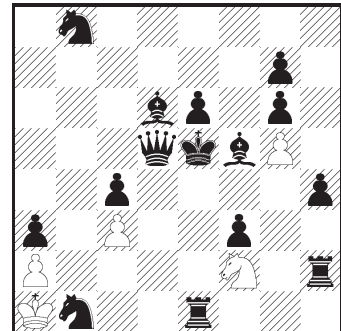
MP4X 2 rozwiązania

131. H. Grudziński*Trójmecz Kijów-Saratow-
Warszawa 2003*

6-7 m. pochwała e.a.



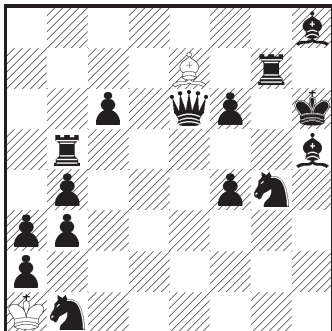
MP4X

132. W. Rosolak*Jub. N. Zujew 50 2004*
V nagroda

MP4X 3 rozwiązania

**133. S. Woszczyński &
C. Jones***The Problemist 2002*

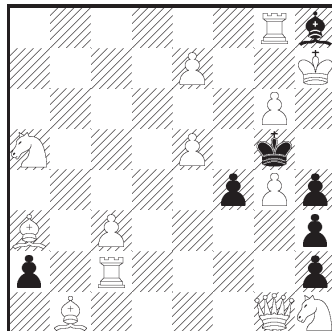
1 pochwała



MP6X a) b) ♖g4-e4

134. M. Kwiatkowski*VII WCCT 2001-2004*

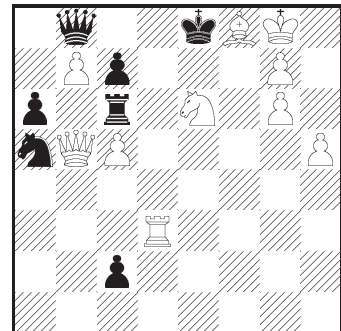
XXIV m.



3X Single Box Type 1

135. J. Rusinek*VII WCCT 2001-2004*

XXVII m.



3X Single Box Type 1

130. 1. ♖b7? ♔e7 2. ♖c3 ♖d6 3. ♖b4 ♖c5 ??? 1. ♖c3! ♔e7 2. ♖b4 ♖d6 3. ♖a5 ♖c5 4. ♖b7 ♜a1X, 1. ♖e3! ♜h1 2. ♖f4 ♖c6 3. ♖g5 ♖e8 4. ♖h6 ♜h5X. W tej miniaturze czarny król jest matowany raz na linii „a”, drugi na linii „h”.

131. 1. ♖e6! ♖h8 2. ♖f7 ♖e5 3. ♖g8 ♖b8 4. ♖h8 ♖e5X. Mat tylko co skonstruowaną białą baterią.

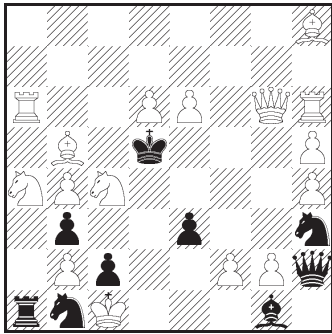
132. 1. ♖c5? ♖e4 2. ♖e3 ♖d6 3. ♖f4 ?? 1. ♜g2! ♖e4 2. ♜g4 ♖d6 3. ♜ee4 ♖b1 4. ♜gf4 ♖f7X, 1. ♜e3! ♖g4+ 2. ♖e4 ♖h2 3. ♖f4 ♖g4 4. e5 ♖f2X, 1. ♜e4! ♖h3 2. ♖c3 ♖g1 3. ♖e2 ♖b1 4. ♖f4 ♖f3X. Maty wzorowe po blokowaniu pola „f4” czarnymi figurami poparte logiczną złudą, połączone z blokowaniem pola „e4” oraz białym tempem i tematem powrotu.

133. a) 1. ♖g6! ♖f8 2. ♜h5 ♖g7 3. ♖g5 ♖h8 4. ♖h6 ♖g7 5. ♜g4 ♖f8 6. f5 ♖e7X, b) 1. ♜f5! ♖d6 2. b2+ ♖a2 3. ♜h7 ♖b1 4. ♖c5 ♖a2 5. b1♖+ ♖a1 6. ♖bg6 ♖f4X. Dwa maty samotnym białym gońcem po zablokowaniu wszystkich pól wokół czarnego króla.

134. 1. g7! a1♖ 2. ♖b2 ♖b2 3. gh8♖X, 1... a1♖ 2. ♖b3 ♖b3 3. gh8♖X, 1... a1♜ 2. ♜a2 ♜a2 3. gh8♜X, 1... a1♞ 2. ♞f2 hg1♞ 3. gh8♞X. W zadaniach

136. W. Tura*Wola Gułowska 2004*

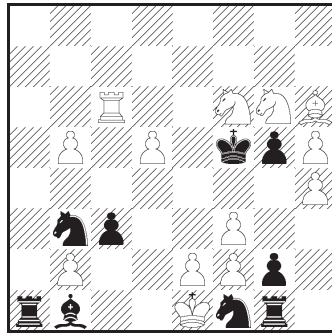
1 wyr. honorowe



S2X Sentinelles

137. W. Tura*Wola Gułowska 2004*

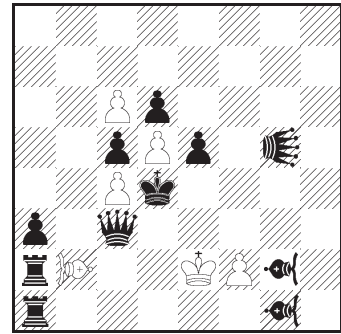
pochwała e.a.



S2X Sentinelles

138. H. Grudziński*k.t. Sapomat 2003*

1 wyr. honorowe

S-MP2X ♞ - Princessa, ♞
- Amazonka, ♞ - Vao

typu Single Box można dorobić tylko taką figurę jakiej niema w tym kolorze na szachownicy. W pozycji początkowej tej trzychodówki wszystkie figury białych stoją na szachownicy i promocja jest niemożliwa. Autor zrealizował task Babsona.

135. 1. ♔h7! gr. 2. g8♞, 2. g8♟, 2. g8♞, 1... c1♞ 2. g8♞ (2. g8♟?, 2. g8♞?) ♞d3 3. ♞f6X (2... ♔d8 3. ♞d8X), 1... c1♟ 2. g8♟ (2. g8♞?, 2. g8♞?) 3. ♟f7X, 1... c1♞ 2. g8♞ (2. g8♞?, 2. g8♟?) ♞f1 3. ♞g7X, 1... ab5 2. g8♞ ♞d6 3. ♞f7X 1. ♔h8? c1♟! 3/4 tasku Babsona w połączeniu z tematami Fleck - Karlström i unikania duali.

136. 1... ♞f2 (+cz. ♠h3) 2. ♞c3 (+b. ♠a4)+ ♞c3X, 1... ♞f4 (+cz. ♠h3) 2. ♞d3+ ♞d3 (+cz. ♠f4)X **1. f4!** gr. 2. ♞e3+ ♟e3X, 1... ♞f2 (+cz. ♠h3) 2. ♞d3+ ♞d3 (+cz. ♠f4)X, 1... ♞f4 (+cz. ♠h3) 2. ♞c3 (+b. ♠a4) ♞c3X, (1... ♞f4,g2 (+ cz. ♠h2) 2. ♞c3 (+b. ♠a4)+ ♞c3X 1. f3? ♞e5 (+cz. ♠h2)! Reciproc z wykorzystaniem specyfiki Sentinelles.

137. 1. ♞e4! gr. 2. ♞g3+ ♞g3X, 1... cb2 2. ♞c5 (+b. ♠e4)+ ♟e4X, (2. ♞g5 (+b. ♠e4)+? ♟e4+ 3. ♞c1??), 1... gh4 2. ♞g5 (+b. ♠e4)+? ♟e4X (2. ♞c5 (+b. ♠e4) ♟e4 3. ♟c1??). Temat Iwanowa z dwoma białymi tematowymi figurami (♞c6, ♟h6).

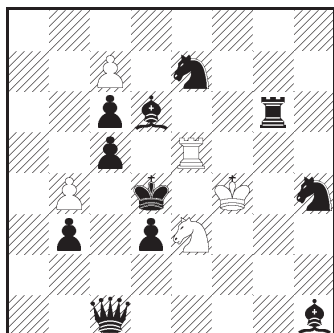
138. MP2X 1. ♞e4! c7 2. ♞e3+ fe3X, S2X **1. ♞f1!** fg1♞+ 2. ♞e3+ ♞e3X, 1... fg1♞ 2. ♞f3+ ♞f3X, 1... fg1♞ 2. ♞g4+ ♞g4X, 1... fg1♞ 2. ♞h5+ ♞f2X. Tzw. Samomat jest połączeniem w jednym zadaniu mata pomocniczego z samomatem. W pozycji zasadniczej mamy pat pomocniczy, zaś w pozycji b) po zmianie koloru wszystkich figur jest samomat. Dzięki figurom bajkowym w samomacie udało się autorowi skonstruować cztery warianty.

139. MP2X a) 1. ♞g2+! ♞f3 2. ♞c3 ♞e4X, S2X **1. ♞g2!** cd6 2. ♞d5+ ♞d5X b) MP2X **1. ♞c3!** bc5 2. ♟c5 ♞e4X, S2X **1. ♟f5!** cd6 2. ♞d5+ ♞d5X. Bliźniak w sapomacie. Pierwsze pozycje są bardziej interesujące ze względu na identyczny wstęp na pole g2.

140. 1. ♞h7! (+ b. ♟f1) ♞d8 2. ♞a7 (+ b. ♞a1) ♟c4 (+ cz. ♠c7)X, **1. ♞b4!** (+ b. ♞g1) ♞d7 2. ♞f8 (+ b. ♞a1) ♟e5 (+ cz. ♠e7)X. W obu rozwiązaniach

139. E. Iwanow*k.t. Sapomat 2003*

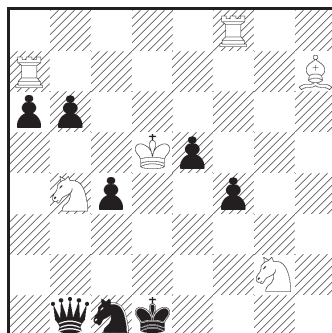
1 pochwała



S-MP2X a) b) ♔h1-e4

140. K. Strzała*III mem. M.**Grudzińskiej 2004*

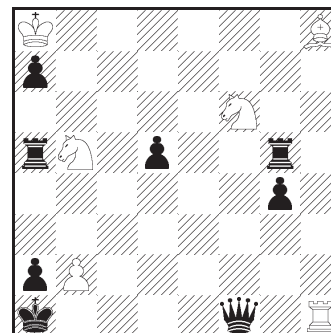
I/II nagroda



MP2X Circe 2 rozwiązania

141. K. Strzała*III mem. M.**Grudzińskiej 2004*

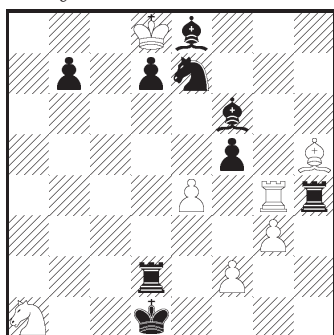
IV nagroda



MP2X Circe 2 rozwiązania

142. K. Strzała*III mem. M.**Grudzińskiej 2004*

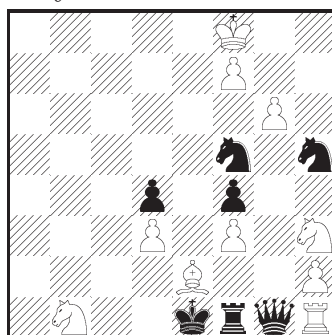
2 wyr. honorowe



MP2X Circe 2 rozwiązania a) b) ♖h4-g1

143. K. Strzała*III mem. M.**Grudzińskiej 2004*

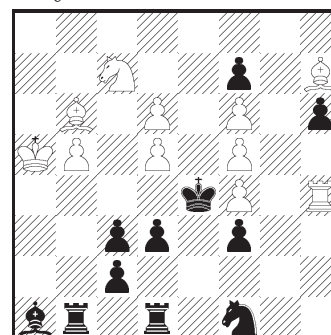
5 wyr. honorowe



MP2X Circe 2 rozwiązania

144. W. Rosolak*III mem. M.**Grudzińskiej 2004*

6 wyr. honorowe



MP2X Circe 3 rozwiązania

mamy zamianę funkcji dwóch białych figur (♘b4 - ♕h7 i ♖a7 - ♗f8). W toku gry tworzy się biała bateria królewska, zostaje związany ♘c1 i przesłonięty czarny hetman dzięki czemu możliwy jest mat wzorowy.

141. 1. ♖b5! (+ b. ♘b1) ♘d7 2. ♖d7 ♘d2X, **1. ♖f6!** (+ b. ♘g1) ♘d6 2. ♖d6 ♘e2X. Unikanie odrodzenia białych skoczków oraz samouwolnienie czarnego hetmana typowe dla konwencji circe i tworzenie białych baterii to treść tego zadania.

142. a) 1. ♕h8! gh4 2. ♘g6 ♖g1X, **1. ♕h5!** (+ b. ♕f1) e5 2. ♖g4 (+ b. ♗h1) ♕b5X, b) **1. f4!** gf4 (+ cz. ♘f7) 2. ♕h8 ♖g1X, **1. fg4!** (+ b. ♗h1) ♖g1 (+ cz. ♗h8) 2. ♗h5 (+ b. ♕f1) ♕c4X. Gra bezpośredniej baterii w jednym rozwiązaniu i utworzonej w toku gry w drugim.

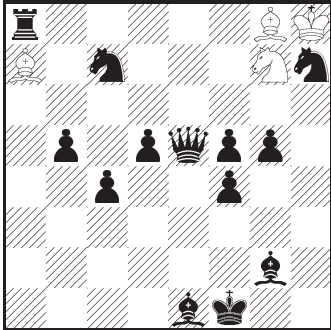
143. 1. ♗f3! (+ b. ♘f2) ♕f1 2. ♖g6 (+ b. ♘g2) ♕e2X, **1. ♖g6!** (+ b. ♘g2) ♘g1 2. ♗f3 (+ b. ♘f2) ♘h3X. Temat Umnowa, idea powrotu oraz przestawienie czarnych posunięć.

145. L. Szwedowski

III mem. M.

Grudzińskiej 2004

1 pochwała



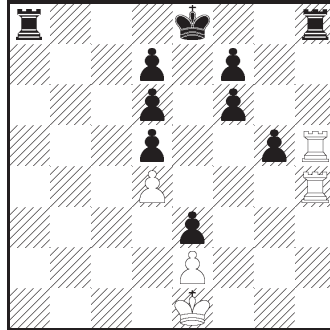
MP2X Circe a) b) ♔f1-e4

146. K. Strzała

III mem. M.

Grudzińskiej 2004

2 pochwała



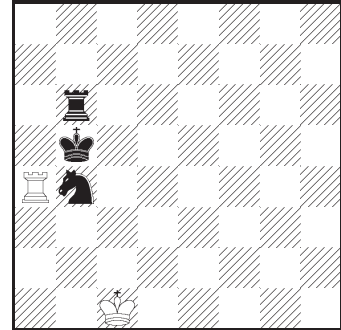
MP2X Circe a) b) ♖h4-b1

147. W. Rosolak

III mem. M.

Grudzińskiej 2004

7 pochwała

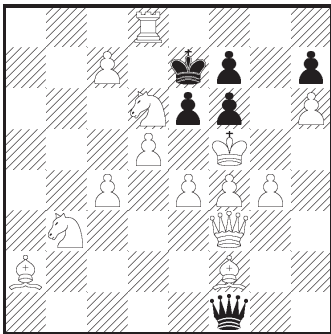


MP2X Circe typ Polski

148. H. Grudziński

II t.t. Uralskij Problemist 2004

3 pochwała



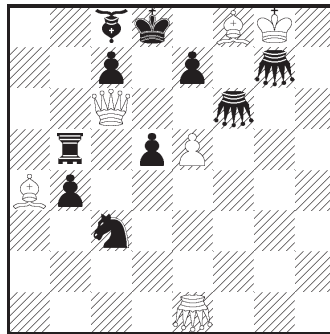
S2X

149. W. Tura

III mem. M.

Grudzińskiej 2004

2 wyr. honorowe



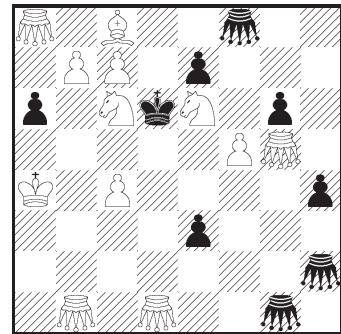
2X ♘ - konik polny, ♙ - rookhopper, ♚ - bishopper

150. L. Szwedowski

III mem. M.

Grudzińskiej 2004

1 pochwała



2X ♘ - konik polny

144. 1. ♙b2! ♖h2 2. ♘h2 (+ b. ♖a1) ♖a4X, 1. ♖b2! ♘e6 2. fe6 (+ b. ♘b1) ♘c3 (+ cz. ♘c7)X, 1. ♘d2! ♙g6 2. fg6 (+ b. ♙f1) ♙d3 (+ cz. ♘d7)X. Pierwsze posunięcia białych tworzą cykl ♙♖ - ♖♘ - ♘♙ z przesłonami i odblokowaniami pól odrodzenia.

145. a) 1. ♘e8! ♙d5 (+ cz. ♘d7) 2. ♘g7 (+ b. ♘g1) ♙g2 (+ cz. ♙c8)X, b) 1. ♘f6! ♘e6 2. ♘g8 (+ b. ♙f1)+ ♘g5 (+ cz. ♘g7)X. Dzięki uwolnieniu obu białych figur gra kończy się matem wzorowym.

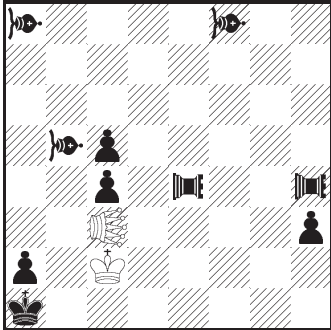
146. a) 1. gh4+! (+ b. ♖a1) 0-0-0 2. 0-0 ♖g1X, b) 1. ♖h5! (+ b. ♖h1) 0-0 2. 0-0-0 ♖c1X. Komplet roszad z obu stron zakończony matami wzorowymi.

147. a) 1. ♙a4! (+ b. ♖h1) ♖h3 2. ♖b5 ♖a3X, b) 1. ♖a2! ♖d6 2. ♖b2 ♖d1X. W konwencji circe można skonstruować bliźniak arystokratyczny typu Polskiego co udowodnił autor tego zadania.

151. W. Tura

Szachmatnaja poezija
2003

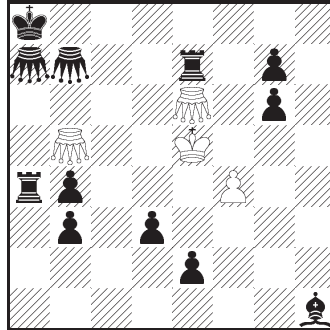
wyr. honorowe



4X ♖ - Leo, ♜ - Pao, ♞ - Vao.

152. W. Tura

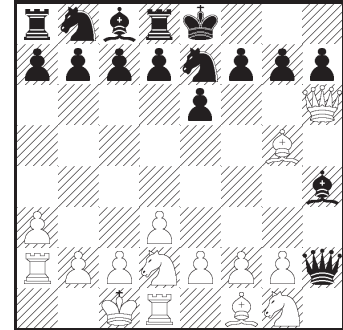
Die Schwalbe 2001
pochwała e.a.



MP3X 2 rozwiązania ♞ - konik polny

153. H. Grudziński

Uralskij Problemist 2003
2 pochwała



K.P.D. w 10 pos. Circe

148. 0... d7: ♖e6, **1. de6!** ♖c4 2. ♜c4 fe6X, 1... ♖d3(♖e2, ♖d1, ♖h1, ♖f2, ♖g2, ♖h3) 2. ♖:♖, 1... ♖a1(♖c1) 2. ♜:♖, 1... ♖b1(♖e1, ♖g1) 2. ♜:♖. Tematem tego konkursu objęte były samomaty z retroelementami. Ostatnie posunięcie czarnych w tej pozycji to ♜d7: ♖e6, innej bierki na tym polu nie można było zabić.

149. 1. ♞e6? ♞d7! 1. ♖e6? ♝f5! 1. ♚f7? gr. 2. ♖e8X, 1... ♖e5 2. ♖d7X, 1... ♞e5 2. ♜e7X, 1... ♞h8! **1. e6!** gr. 2. ♜e7X, 1... ♖e5 2. ♖e8X, 1... ♞e5 2. ♖d7X, 1... ♜e2(e4) 2. ♞a5X, 1... ♝f5 2. ♖a8X. Temat Dombro-Lačny okraszony dwoma posunięciami złudnymi na polu „e6”.

150. 1. ♞e5? gr. 2. ♖g6X, 1... ♞d4 2. c5X, 1... ♞f4 2. ♞b8X, 1... g5! 1. ♞g7? gr. 2. ♞g6X, 1... ♞h6 2. ♞b8X, 1... g5! 1. ♞d7? gr. 2. ♞d8X, 1... ♞b8 2. ♞b8X, 1... gf5! 1. ♜cd4? e2! 1. ♜e5? ♞h5! **1. ♜b4!** gr. 2. c5X, 1... ♞d4 2. ♞g6X, 1... ♞f4 2. b8♞X. Temat le Granda połączony z zamianą matów.

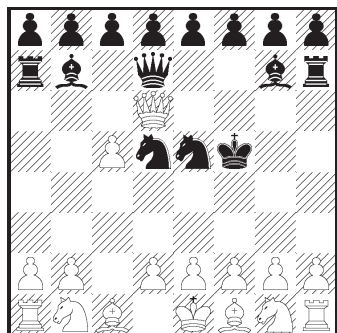
151. 1. ♚c1? gr. 2. ♞e1X, 1... ♞d4 2. ♞d2 ♞e4 3. ♞d1+ ♞b1 4. ♚c2X, 1... ♞a4 2. ♞e1+ ♞d1 3. ♚c2+ ♞d1~ 4. ♞a5X, 1... ♞e1! **1. ♞e1!** gr. 2. ♚c1X, 1... ♞d4 2. ♞d1 ♞e4 3. ♚c1+ ♞b1 4. ♚c2X, 1... ♞a4 2. ♚c1+ ♞d1 4. ♚c2+ ♞d1~ 4. ♞a5X. Zamiana gier w bajkowej czterochołowce.

152. **1. ♖f7!** ♞h6 2. e1♜ ♞f6 3. ♜g2 ♞f3X, **1. ♖c7!** ♞a2 2. e1♞ ♞c4 3. ♞a5 ♞a6X. Maty konikami polnymi po uprzednich samoprzesłonach dalekobieźnych figur.

153. K.P.D.- Krótka partia dowodowa 1. h4 e6 2. ♖h2 ♖h4 3. a3 ♜e7 4. ♖a2 ♖h2 (♖a1) 5. d3 ♜h4 6. ♖d2 ♜e7 7. ♖h6 0-0 8. ♜g5 ♖d8 9. ♜d2 ♚f8 10. 0-0-0 ♚e8. W partii rozegranej konwencją circe białe wykonują długą rozsadę dzięki odrodzeniu na „a1” zabitej wieży ze skrzydła królewskiego.

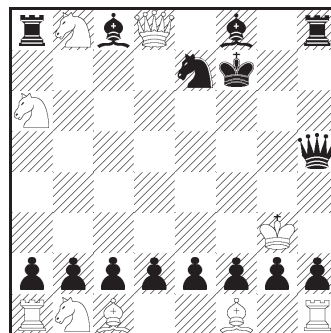
154. PWC (Platz Wechsel Circe 1. c4 d6 2. c5 ♚d7 3. ♖a4+ ♚e6 3. ♖e8! (4. ♖d7+?) ♚e5! (♚f5?) 5. ♖e7 (pe8)+ ♜e7 (♖g8) 6. ♖h7 (pg8) ♖h7 (♖h8 7. ♖g7 (ph8)+ ♜g7 (♖f8) 8. ♖f7 (pf8) ♜d5 9. ♖d7 ♜d7 (♖b8) 10. ♖a7 (pb8) ♖a7 (♖a8) 11. ♖b7 (pa8) ♜b7 (♖c8) 12. ♖c7 (pc8) ♚f5 13. ♖d8 (♖c7) ♜e5

154. H. Grudziński
Problem Paradise 2003
 5 wyr. honorowe



K.P.D. w 14 pos. PWC
circe.

155. H. Grudziński
StrateGems 2003
 II-III nagroda e.a.



K.P.D. w 15 pos. Circe lu-
strzane

14. ♖d6 (pd8) ♖d7. Partia 14 posunięciowa rozegrana w konwencji circe PWC, czyli każda zabita bierka staje na tylko co opuszczonym polu bijącej bierki.

155. 1. c3 c6 2. ♖a4 ♖a5 3. ♖c6 (c2) ♖c3 (c7) 4. cb8♘ ♖b2 5. ♘a6 ♖a2 6. ♖b7 (b2) ♖d5 7. ♖a7 (a2) ♖g2 8. ♖d4 ♖h2 9. ♖g7 (g2) ♖g1 (♘b8) 10. ♖h7 (h2) ♖f2+ 11. ♙f2 (♖d1) ♖d2 12. ♙g3 ♖e2 13. ♖f7 (f2)+ ♙f7 (♖d8) 14. ♖d7 (d2) ♖h5 15. ♖e7 (e2)+ ♘e7 (♖d8). W spiegelcirce zabite bierki wracają na pola wyjściowe takich samych bierki przeciwnika pod warunkiem, że na tych polach nic nie stoi. Dzięki tej konwencji wszystkie czarne pionki znalazły się na polach wyjściowych białych pionków.