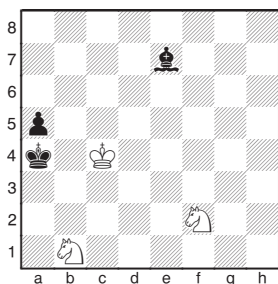


ΛΥΣΕΙΣ – ΣΧΟΛΙΑ

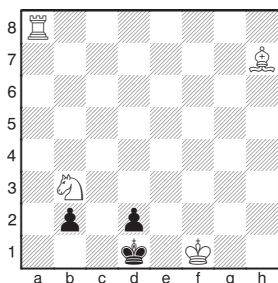
Η σωστή και πλήρης λύση κάθε προβλήματος βαθμολογείται με **5 βαθμούς**. Δίπλα σε κάθε διάγραμμα, πριν από τα σχόλια, φαίνεται με έντονους χαρακτήρες (**bold**) τι πρέπει να γράψει ο λύτης για να πάρει τους αντίστοιχους βαθμούς (μέσα σε αγκύλες).



❶ *R. Lincoln*, The Problemist 1993 (#2)

1. ♖d3 [5]

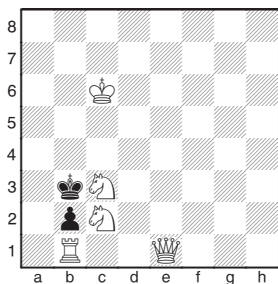
Το «κλειδί» απειλεί 2. ♜b2#. Τα μαύρα μπορούν να αμυνθούν με δύο τρόπους αλλά, δυστυχώς γι' αυτά, το **1... ♙f6** επιτρέπει το **2. ♜c5#**, ενώ το **1... ♙a3** το **2. ♜c3#**. Κάποιοι ίσως παραπλανήθηκαν από τις «δοκιμές» 1. ♜d1? ♙f6! ή 1. ♜e4? ♙b4!



❷ *M. Myllyniemi*, Themes-64 1970-71 (#2)

1. ♖a2 [5]

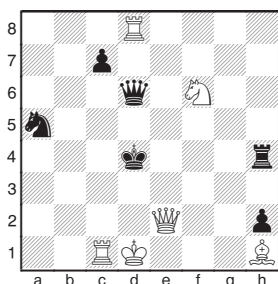
Η προσπάθεια **1. ♖c8?** (απειλεί 2. ♙c2#) δεν φέρνει αποτέλεσμα λόγω του **1... b1♙!** Ούτε το **1. ♖d8?** (απειλεί 2. ♖xd2#) τα καταφέρνει (**1... b1♜!**). Έτσι τα λευκά παίζουν την κίνηση αναμονής **1. ♖a2!** Τώρα στο **1... b1♙** υπάρχει **2. ♖xd2#** ενώ στο **1... b1♜** **2. ♙c2#**. Οι κινήσεις δηλαδή του μαύρου 1...b1♙ και 1...b1♜ που αμύνονταν στις δοκιμές του λευκού, είναι αυτές ακριβώς που γίνονται αιτία των ίδιων ματ, με αντίστροφη σειρά, στο πραγματικό παιχνίδι.



❸ *O. Sax*, Caissa 1992 (#2)

1. ♜a4 [5]

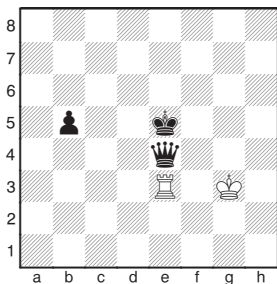
Ακόμη μία **κίνηση αναμονής**, που προσθέτει, μάλιστα, δύο τετράγωνα διαφυγής στον μαύρο Βασιλιά. Οι βαριάντες που προκύπτουν είναι: **1... ♙xc2** **2. ♙d1#**, **1... ♙a2** **2. ♖xb2#**, **1... ♙xa4** **2. ♙b4#** και **1... ♙c4** **2. ♙c3#**. Προσέξτε τις **4 διαφυγές** του μαύρου ♙ σε σχήμα «αστεριού».



❹ *J. Savournin*, Themes-64 1961 (#2)

1. ♜d7 [5]

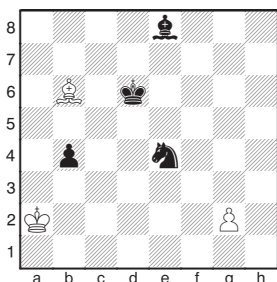
Δελεαστική ήταν η δοκιμή **1. ♜d5?** που απειλεί 2. ♙e3#. Υπάρχουν ματ σε όλες τις άμυνες του μαύρου (1... ♙a3 2. ♜b4#, 1... ♙g3 ή ♙f4 2. ♜f4#, 1... ♙e7 2. ♜xe7#, 1... ♙h6 2. ♜f6# –επιστροφή του Ίππου στο αρχικό του τετράγωνο, το λεγόμενο switchback– 1... ♙e5 2. ♙d2#, 1... ♙xd5 2. ♖xd5#, 1... ♜c4 2. ♖xc4#, 1... ♖h3 2. ♙e4#) εκτός από το **1... ♙e6!** Μετά από το κλειδί **1. ♜d7!** που απειλεί 2. ♙d2# αλλά ξεκαρφώνει, κι αυτό, τη μαύρη Βασίλισσα, δεν υπάρχει άμυνα: 1... ♙a3 ή ♙b4 2. ♜c5#, 1... ♙g3 ή ♙f4 2. ♜e5#, 1... ♙a6 2. ♜b6#, 1... ♙h6 ή ♙g6 2. ♜f6# (switchback), 1... ♙xd7 2. ♖xd7#, 1... ♖h3 2. ♙e4#, 1... ♜b3 ή ♜c4 2. ♖(x)c4#. Άλλες δοκιμές: 1. ♙d2? (απειλεί 2. ♙e3#) ♜b3+! και 1. ♙e1? (απειλεί 2. ♙c3#) 1... ♜c4!



5 H. Cohn, Morgenzeitung 1928 (=)

1.♙f2 [1] b4 2.♙e2 [+0,5] b3 3.♙d1 [+3] b2 4.♞xe4+ ♙xe4 5.♙c2 [+0,5]

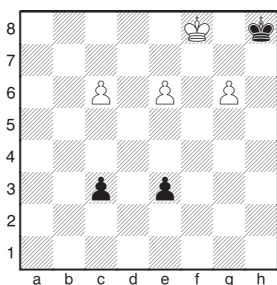
Λάθος θα ήταν το 1.♞xe4+? ♙xe4 2.♙f2 ♙d3 και τα μαύρα κερδίζουν εύκολα. Μετά από 1.♙f2! τόσο το 1...♞xe3+ 2.♙xe3 ♙d5 3.♙d3! όσο και το 1...♙d5 2.♞xe4 ♙xe4 3.♙e2! οδηγούν σε ισοπαλία, έτσι τα μαύρα παίζουν 1...b4. Και πάλι είναι λάθος το 2.♞xe4+? ♙xe4 3.♙e2 b3 4.♙d2 ♙d4 5.♙d1 ♙d3 6.♙c1 ♙c3 7.♙b1 b2 8.♙a2 ♙c2 με νίκη των μαύρων, οπότε μόνη λύση είναι η απροσδόκητη εικόνα πατ μετά από 2.♙e2 b3 3.♙d1! ♞xe3.



6 A. Herberg, Deutsche Schachzeitung 1956 (=)

1.♙b3 [1] ♙c6 2.♙a5 ♗c5+ 3.♙xb4 ♗b7 4.g3 [+3] ♙d7 5.g4 ♙xg4 6.♙a4 ♙d1+ 7.♙b4 ♙c2 8.♙c3 [+1]

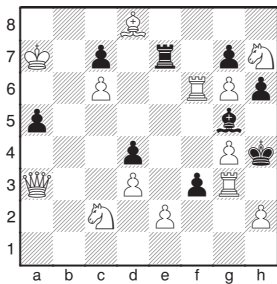
Η δυσκολότερη κίνηση της σπουδής είναι σαφώς το 4.g3! Το 4.♙a4? χάνει πάντα μετά από ...♙c5+ ενώ το 4.g4? οδηγεί τα λευκά σε θέση zugzwang (χάνουν μόνο και μόνο επειδή είναι η σειρά τους να παίζουν) ύστερα από 4...♙d7 5.g5 ♙e8 6.g6 ♙xg6 7.♙a4 ♙c2+ 8.♙b4 ♙d1 οπότε ο ♙a5 χάνεται μαζί με την παρτίδα... Αντίθετα μετά από 4.g3! ♙d7 (σε οποιαδήποτε άλλη μετακίνηση του αξιωματικού το 5.♙a4 είναι αρκετό) 5.g4 κλπ, είναι τα μαύρα που θα έρθουν σε θέση zugzwang!



7 C. Russ, Schach-Report 1990 (#3)

1.♙f7
1...c2 2.e7 [2,5]
1...e2 2.c7 [2,5]

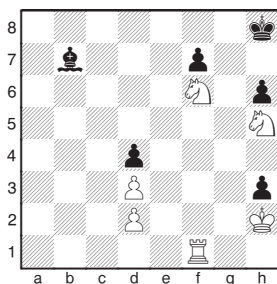
Το κλειδί «περιμένει» να δει ποιο πιόνι θα προωθήσουν τα μαύρα για να αποφασίσει για τη συνέχεια. Λάθος θα ήταν τα 1.c7? c2! και 1.e7? e2!



8 V. F. Rudenko, Schach 1982 (#3)

1.♞c1 απειλεί 2.♞f1 [1]
1...♙xc1 2.♗e1 [1]
1...♞xe2 2.♗xd4 [1]
1...fxe2 2.♗e1 [1]
1... ♙f4 2.♞xf4 [1]

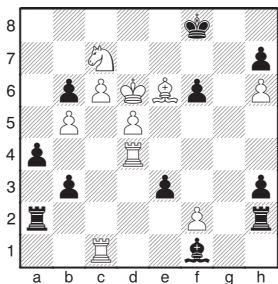
Το κλειδί 1.♞c1! απειλεί 2.♞f1 ακολουθούμενο από 3.♞h3 ματ. Κύριες βαριάντες είναι οι δύο πρώτες: Στο 1...♙xc1 ο Αξιωματικός περνάει πάνω από το τετράγωνο e3, έτσι ώστε όταν μετά από 2.♗e1 (απειλεί 3.♗xf3#) ο μαύρος αναγκαστεί να παίζει 2...♞e3, κλείνει την επιστροφή του ♙ επιτρέποντας το 3.♞e6#. Στο 1...♞xe2 πάλι, είναι ο Πύργος που περνάει πάνω από το e3, έτσι ώστε όταν, μετά από 2.♗xd4 (απειλεί 3.♗xf3# και 3.♗xf5#), ο μαύρος παίζει 2...♙e3 για να καρφώσει τον Ίππο, η επιστροφή του ♞ δεν είναι δυνατή και υπάρχει το 3.♞f4#. Είναι αξιοπρόσεκτο το ότι η «δοκιμή» 1.♗e1? αντιμετωπίζεται με ...♞e3! ενώ η «δοκιμή» 1.♗xd4? με ...♙e3! Αν 1.♞a1? τότε ...h5!



9 O. Dehler, Rigaer Tageblatt 1912 (#4)

1.♞b1 ♙c8 2.♞g1 ♙g4 3.♞g3 [5]

...και σε οποιαδήποτε κίνηση του Αξιωματικού ακολουθεί 4.♞g8#. Δεν έφερνε το επιθυμητό αποτέλεσμα το 1.♞g1? λόγω του 1...♙g2! (π.χ. 2.♞b1 ♙b7).



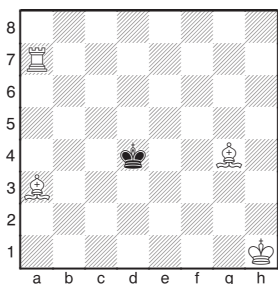
10 A. Rautanen, "Suomi" 1966-67 (#5)

1. ♖f4

1... ♖axf2 2. ♖xa4 ♖a2 3. ♖xf1 ♖hf2 4. ♖g4 [2,5]

1... ♖hxf2 2. ♖g4 ♖g2 3. ♖xf1 ♖af2 4. ♖xa4 [2,5]

Το κλειδί απειλεί, βέβαια, ματ στο f6, ματ που πραγματοποιείται μετά από διάφορες περιπέτειες στην μεν πρώτη βαριάντα με 4... ♖g2 5. ♖xf6#, στην δε δεύτερη με 4... ♖a2 5. ♖xf6#. Το θέμα Wurzburg-Plachutta ή, επί το...λαϊκότερον, πώς να κάνετε τους αντίπαλους Πύργους να σκοντάφτουν ο ένας πάνω στον άλλον!



11 A. Gulyaev, FIDE 1963 (h#2, 3 λύσεις/solutions)

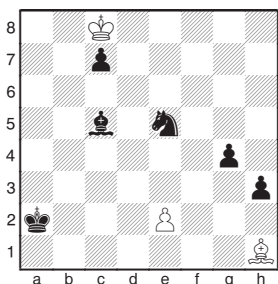
1. ♔c4 ♖a6 2. ♔b5 ♙e2#

1. ♔d5 ♖b7 2. ♔c6 ♙f3#

1. ♔e5 ♖g7 2. ♔f6 ♙b2#

[1 λύση/solution δίνει 1,5 βαθμό, 2 λύσεις/sol. (οποιοσδήποτε) δίνουν 3 βαθμούς, 3 λύσεις/sol. δίνουν 5 βαθμούς]

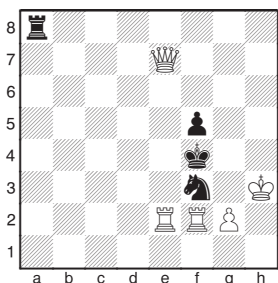
Η ίδια εικόνα ματ εμφανίζεται και στις τρεις λύσεις σε «ηχώ».



12 F. Abdurahmanovic, Feenschach 1996 (h#6)

1. ♔b3 ♙a8 2. ♔c4 ♔b7 3. ♔d5 ♔a6+ 4. ♔d6 ♙h1 5. ♗d7 e4 6. ♔c6 e5# [5]

«Επίσκεψη» του λευκού Αξιωματικού στο a8, επιστροφή του στην αρχική του γωνία και στην πορεία δύο διατομές (διατομή είναι το κλείσιμο της γραμμής ενός κομματιού) ώστε να καταφέρει ο μαύρος μονάρχης να φτάσει στον ...τόπο του μαρτυρίου. Τυπικό δείγμα γραφής του σπουδαίου Βόσνιου συνθέτη.



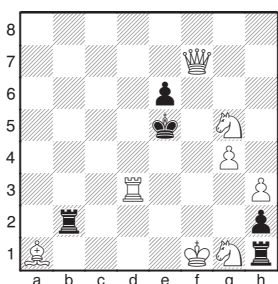
13 B. Lender, U.S. Problem Bulletin 1981 (s#2)

1. ♖g7 απειλεί 2. ♖g4+ [1] (...fxg4#)

1... ♖g8 2. ♖g3+ [2] (...♖xg3#)

1... ♖h8+ 2. ♖h6+ [2] (...♖xh6#)

Αν στη θέση του διαγράμματος έπαιζαν τα μαύρα, στο 1... ♖g8 θα ακολουθούσε 2. g3+ ♖xg3#. Αν πάλι έπαιζαν 1... ♖h8+, υπάρχει 2. ♖h4+ ♖xh4#. Θα περίμενε κανείς ότι αυτά τα «έτοιμα ματ» στο «φαινομενικό παιχνίδι» (set play), θα εξακολουθούσαν να ισχύουν και στη λύση, στο «πραγματικό παιχνίδι». Όμως στη θέση τους, μετά από το κλειδί 1. ♖g7! έρχονται δύο διαφορετικά, «αλλαγμένα ματ»...



14 Y. Vladimirov, Shakhmati 1964 (s#3)

1. h4 hxg1 ♗ 2. ♖xe6+ ♔f4 3. ♖f3+ [2,5] (...♗xf3#)

1... hxg1 ♙ 2. ♖g7+ ♔f4 3. ♖d4+ [2,5] (...♙xd4#)

Στην θέση του διαγράμματος τα μαύρα είναι «τσούγκτοσβανγκ»: Αν παίξουν 1...hxg1 ♗ ακολουθεί 2. ♖g7+ ♔f4 3. ♖f3+ ♗xf3#, ενώ αν διαλέξουν το 1...hxg1 ♙ υπάρχει 2. ♖xe6+ ♔f4 3. ♖e3+ ♙xe3#. Δεν υπάρχει όμως κάποια κίνηση αναμονής που να μην «χαλάει» τουλάχιστον ένα από τα δύο αυτά έτοιμα ματ. Μετά από το κλειδί 1.h4! τα ματ αλλάζουν, προσέξτε όμως τις δεύτερες κινήσεις του λευκού στις δύο βαριάντες: Στο 1...hxg1 ♗ παίζεται 2. ♖xe6+! (αντί για 2. ♖g7+?) ενώ στο 1...hxg1 ♙ παίζεται 2. ♖g7+! (αντί για 2. ♖xe6+?).

Problems Difficulty (106 Solvers)

ID	Tag	Average	5(Correct Solution)	0 < Pts. < 5	0 (Wrong Solution)	- (No Solution)
12	h#6	0.24	5	0	11	90
10	#5	0.33	7	0	23	76
14	s#3	0.50	9	3	15	79
6	eg	0.75	9	31	6	60
8	#3	0.79	10	11	49	36
4	#2	0.99	21	0	67	18
11	h#2	1.22	21	11	6	68
5	eg	1.40	12	67	8	19
9	#4	1.42	30	0	38	38
13	s#2	1.47	21	18	8	59
3	#2	2.92	62	0	27	17
7	#3	3.47	71	5	12	18
2	#2	3.92	83	0	21	2
1	#2	4.15	88	0	16	2