

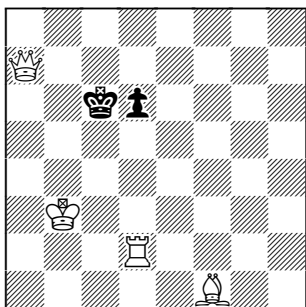
1^ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ «ΒΥΡΩΝ ΖΑΠΠΙΑΣ»

Κυριακή 25 Σεπτεμβρίου 2016

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).

1



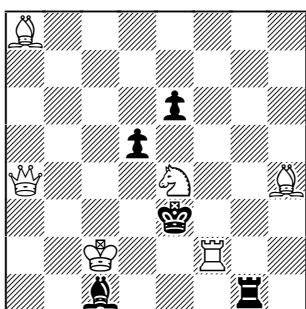
(#2) Otto Wurzburg, Grand Rapids Herald 1932.

1. ♖e2! [5] (αναμονή)

1... ♖b5 2. ♖c2#, 1... ♖d5 2. ♗g2#, 1... d5 2. ♖e6#

Ο λευκός χρειάζεται να προετοιμάσει κάποιο ματ στην κίνηση 1...d5 του μαύρου. Αν ο Πύργος κινηθεί οπουδήποτε στην 2^η γραμμή, τότε ο Βασιλιάς δραπετεύει στο d5. Το κλειδί είναι 1. ♖e2 που δίνει δύο τετράγωνα διαφυγής στον μαύρο Βασιλιά.

2



(#2) Alexei Korpin, Chervony Gornik 1983, 1st Prize.

1. ♘c3! [5] (απειλεί 2. ♖f4#)

1... ♖g4 2. ♘d1#, 1... d4 2. ♖f3#, 1... e5 2. ♘xd5#

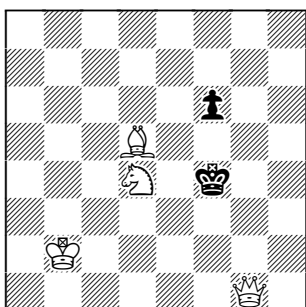
1. ♘d6? 1... d4 2. ♘c4#, 1... e5 2. ♘f5#, αλλά 1... ♖g4!

1. ♘f6? 1... ♖g4 2. ♘g4#, 1... e5 2. ♘xd5#, αλλά 1... d4!

1. ♘d2? 1... ♖g4 2. ♘f1#, 1... d4 2. ♘c4#, αλλά 1... e5!

Αν ο λευκός Ίππος κινηθεί, απειλείται ματ με 2. ♖f4#. Τρεις είναι οι βασικές άμυνες του μαύρου (1...d4, 1...e5 και 1... ♖g4) και μόνο η κίνηση 1. ♘c3! τις αντιμετωπίζει όλες με επιτυχία.

3



(#3) Otto Wurzburg, Lasker's Chess Magazine 1905.

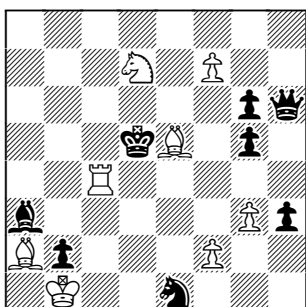
1. ♗h1! [1] (αναμονή)

1... f5 2. ♘f3 [2] ♖e4 3. ♖d4#

1... ♖e5 2. ♖g3+ [2] ♖xd4 3. ♖c3#

Η διαφυγή 1... ♖e5 στην οποία δεν υπάρχει έτοιμο ματ δίνει μεγάλη βοήθεια στον λύτη. Στο 1. ♗a8 ♖e5 υπάρχει η τυπική εικόνα ματ 2. ♖g3+ ♖xd4 3. ♖c3#. Όμως, στο 1...f5! 2. ♘f3 ο μαύρος γίνεται πατ. Ο Αξιωματικός πρέπει να περάσει στο h1, δίνοντας το τετράγωνο e4 στον μαύρο Βασιλιά.

4



(#3) Yakov Vladimirov, Peugeot-Echecs Ty 1962, 1st Prize.

1.g4! [1] (απειλεί 2. ♖c3+ [1] ♖e4 3. ♖e3#)

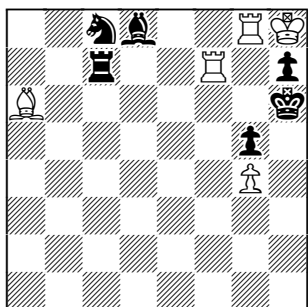
1... ♘d3 2. ♖c5+ [1] ♖e4 3. ♗d5#

1... ♗c5 2. ♖b4+ [1] ♖c6 3. ♘b8#

1... ♖e6 2. ♖d4+ [1] ♖e7 3. ♗f6#

Μετά από την κίνηση 1.g4! ο λευκός ελέγχει το τετράγωνο f5 και απειλεί να ενεργοποιήσει την μπαταρία ♗a2-♖c4 με 2. ♖c3+ ♖e4 3. ♖e3#. Στην δεύτερη κίνηση, ο ♖c4 παίζει στα 4 γειτονικά τετράγωνα σχηματίζοντας ένα σταυρό. Οι άμυνες του μαύρου οδηγούν σε όμορφες εικόνες ματ, κάθε φορά από διαφορετικό λευκό κομμάτι.

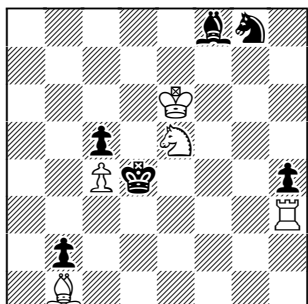
5



(#4) Hermann Rubesamen, Münchner Neueste Nachrichten 1909.
1. ♖f2! (απειλεί 2. ♖h2#) ♜c2 **2. ♗e2** (απειλεί 3. ♖h2#) ♜xe2
3. ♖f7 [5] (απειλεί 4. ♖xh7#) ♗f6+, ♖e7 4. ♖(x)f6#
 ή 2... ♜c3 3. ♖h2+ ♜h3 4. ♖xh3#

Με τον ♗α6 εκτός μάχης, ο ♖f7 είναι το κομμάτι που μπορεί να δημιουργήσει απειλές. Το κλειδί 1. ♖f2! προετοιμάζει την θυσία του ♗α6 με σκοπό να καθοδηγήσει τον μαύρο Πύργο στο λάθος τετράγωνο. Μετά την επιστροφή του Πύργου στο f7, η άμυνα 3... ♖e7 κλείνει τον ♗d8 (Ρωμαϊκό θέμα).

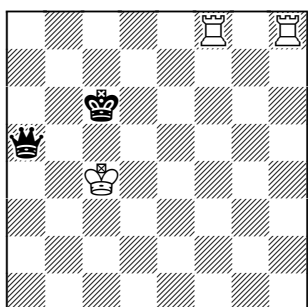
6



(#5) Valentin Udartsev, Thèmes-64 1979, 2nd Prize.
1. ♖b3! [1] (απειλεί 2. ♗f3+ ♜xc4 3. ♗d2+ ♜d4 4. ♖d3#) ♗h6
2. ♖d3+ ♜e4 3. ♖a3+ ♜d4 4. ♗c6+ [2] ♜xc4 5. ♗d3#
3... ♜f4 4. ♖f3+ [2] ♜g5 5. ♖f5#

Το κύριο σχέδιο του λευκού είναι 1. ♖a3? με ιδέα 2. ♗c6+ ♜xc4 3. ♗d3# αλλά ο μαύρος αμύνεται με 1... ♗e7! Αν ο λευκός προσπαθήσει να κερδίσει τέμπο με 1. ♖d3+? ♜e4 2. ♖a3+, τότε 2... ♜f4! κι ο Βασιλιάς δραπετεύει. Το κλειδί 1. ♖b3! δημιουργεί μια νέα απειλή και εξαναγκάζει το μακρινό μπλοκάρισμα του h6. Τώρα ο λευκός μπορεί να πραγματοποιήσει το σχέδιό του με 2. ♖d3+! ♜e4 3. ♖a3+ και το 3... ♜f4 δεν σώζει τον μαύρο: 4. ♖f3+ ♜g5 5. ♖f5# Ματ, χάρη στον ♗h6!

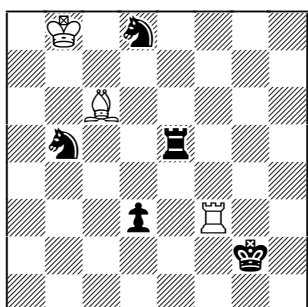
7



(+) Harold Lommer, National Zeitung 1947.
1. ♖h6+ [1] ♜d7 **2. ♖f7+ [1]** ♜e8 **3. ♖a7 [1]** ♜e5 **4. ♖h8+ [2]**
 ♜xh8 5. ♖a8+ ♜e7 6. ♖xh8 +-
 3... ♜xa7 4. ♖h8+ ♜e7 5. ♖h7+ ♜e6 6. ♖xa7 +-

Απλή σπουδή κυριαρχίας (domination), όπου οι δύο Πύργοι παγιδεύουν την Βασίλισσα δημιουργώντας απειλές ματ. Σε δύο βαριάντες, ο ένας Πύργος θυσιάζεται κι ο δεύτερος κερδίζει την Βασίλισσα με τυπικό σούβλισμα.

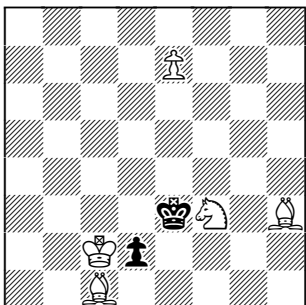
8



(=) Harrie Grondijs, Schakend Nederland 1981, 1st Hon.Mention.
1. ♗a8 [1] ♖e8 **2. ♖xd3+ [1]** ♗c6++ **3. ♜b7 ♗ba7 4. ♖b3! [1]**
♖b8+ 5. ♜a6 ♖xa8 6. ♖b8! [2] ♗xb8+ 7. ♜b7=, 6... ♖xb8 πατ
 i) 2... ♜f2 3. ♖d2+ ♜e3 4. ♖a2 ♗e6+ 5. ♜b7 ♗bc7 6. ♖a3+ ♜d4 7. ♖a2 ♜c4 8. ♖a1 ♜c5 9. ♖c1+ ♜d6 10. ♖d1+ ♜e7 11. ♖a1=
 ii) 3... ♗bd4 4. ♖d2+, 5. ♖a2=
 iii) 5... ♖xb3 6. ♗xc6+ ♗xc6 πατ, 6... ♜f2 7. ♜xa7=

Ενώ το φινάλε ♜b7 ♗ba7 εναντίον ♜ είναι ισόπαλο, η προσθήκη των Πύργων το κάνει κερδισμένο. Χάρη στην δύναμη της μπαταρίας, μετά από 1. ♗a8 το μαύρο πιόνι θα πέσει, οπότε η μάχη μεταφέρεται στην προσπάθεια να σωθεί ο Αξιοματικός. Η άμυνα του λευκού στηρίζεται σε εικόνες πατ, με θυσία του Πύργου. Στην θεαματική τελική θέση, ο λευκός Βασιλιάς κρατάει μόνος του την ισοπαλία απέναντι σε 3 μαύρα κομμάτια.

9



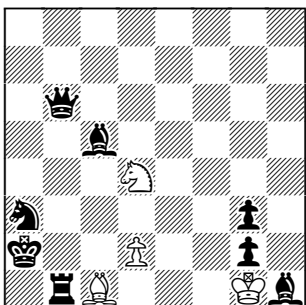
(h#2) Michel Caillaud, Problemkiste 1993.

1. ♖xf3 e8=♚ 2. d1=♞ ♜e3# [2,5]

1. ♜e4 e8=♘ 2. d1=♞ ♘c6# [2,5]

Στις δύο λύσεις εμφανίζονται και οι 4 διαφορετικές προαγωγές (Allumwandlung ή εν συντομία AUW). Ο μαύρος πρέπει να ανοίξει την γραμμή του ♘c1. Η επιλογή του κομματιού, στο οποίο θα προαχθεί το ♗d2 πρέπει να γίνει με προσοχή, ώστε αυτό να μην δίνει σαχ, ούτε να εμποδίζει την εικόνα του ματ.

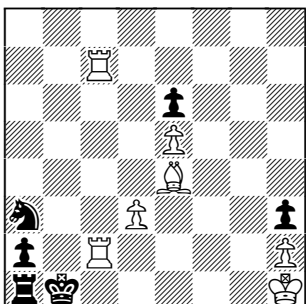
10

(h#4) Peter Wiedermann, Schach-Echo 1976, 1st Commendation.

1. ♞b3 ♘b2 2. ♞e3 ♞e2 3. ♞b1 ♘d4 4. ♞a3 ♞c1# [5]

Με την βοήθεια διαδοχικών ξεκαρφωμάτων τα λευκά κομμάτια ♘c1 και ♞d4 αλλάζουν θέση μεταξύ τους. Το ίδιο κάνουν και τα μαύρα κομμάτια ♞a3 και ♞b1. Η τελική εικόνα του ματ είναι ακριβώς ίδια με την αρχική εκτός από αυτές τις δύο αμοιβαίες αλλαγές.

11



(s#2) Michael Schneider, Fränkisches Volksblatt 1930.

1. ♘a8! [2] (αναμονή)

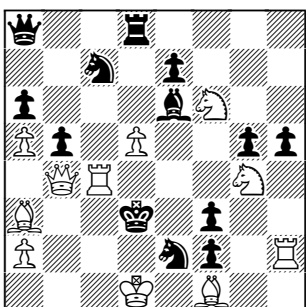
1... ♞c4 2. dxc4 [1] ♜xc2#

1... ♞xc2 2. ♞xc2 [1] ♜xc2#

1... ♞b5 2. ♞b7 [1] ♜xc2#

Εύκολα διαπιστώνουμε ότι το ματ θα το δώσει ο ♞a1. Αρκεί να εξουδετερωθεί ο ♞a3 για να γίνει ματ με 2... ♜xc2#. Φαίνεται εύκολο, αλλά χρειάζεται προσοχή! Οι δοκιμές είναι 1. ♘h7? ♞c4!, 1. ♘c6? ♞xc2!, 1. ♘b7? ♞b5!. Μόνο το κλειδί 1. ♘a8! αντιμετωπίζει με επιτυχία όλες τις κινήσεις του ♞a3.

12

(s#3) Zoltan Labai, SuperProblem 144 TT 2015, 1st Prize.

1. ♞f4! (απειλεί 2. ♘c1 και 3. ♘xe2+ [1] fxe2#)

1... ♞xd5 2. ♜e4+ ♜c3 3. ♜e3+ [1] ♞xe3#

1... ♘xd5 2. ♜b1+ ♜c3 3. ♜b3+ [1] ♘b3#

1... ♞xd5 2. ♞d4+ ♞xd4 3. ♜c3+ [1] ♜xc3#

1... ♜xd5 2. ♞xf2+ ♜e3+ 3. ♜d2+ [1] ♜xd2#

Η κίνηση 1. ♘c1? απειλεί 2. ♘xe2+, αλλά ο μαύρος αμύνεται με 1... bxc4!. Μετά από το κλειδί 1. ♞f4!, η απειλή 2. ♘c1 είναι δύσκολο να αντιμετωπισθεί. Ο μαύρος αμύνεται κόβοντας το ♗d5 με 4 διαφορετικά κομμάτια, αλλά σε όλες τις βαριάντες ο λευκός φορσάρει το ματ με θυσία της Βασιλίσσάς του.

Problems Difficulty (72 Solvers)

ID	Tag	Average	5(Correct Solution)	0 < Pts. < 5	0 (Wrong Solution)	- (No Solution)
6	#5	0.17	2	2	10	58
12	s#3	0.28	2	4	6	60
8	-	0.35	3	10	8	51
10	h#4	0.42	6	0	10	56
5	#4	0.62	9	0	16	47
4	#3	0.69	6	5	14	47
11	s#2	0.90	13	0	18	41
9	h#2	1.01	9	11	9	43
3	#3	1.03	13	3	23	33
7	+	1.71	12	27	5	28
2	#2	2.43	35	0	32	5
1	#2	3.68	53	0	15	4