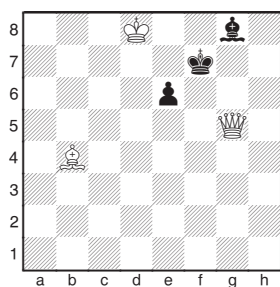


4^ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Κυριακή 8 Ιανουαρίου 2017

ΛΥΣΕΙΣ – ΣΧΟΛΙΑ

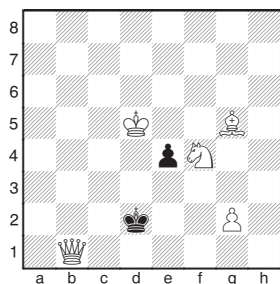
Η σωστή και πλήρης λύση κάθε προβλήματος βαθμολογείται με **5 βαθμούς**. Δίπλα σε κάθε διάγραμμα, πριν από τα σχόλια, φαίνεται με έντονους χαρακτήρες (**bold**) τι πρέπει να γράψει ο λύτης για να πάρει τους αντίστοιχους βαθμούς (μέσα σε αγκύλες).



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

1. ♖f8 [5]

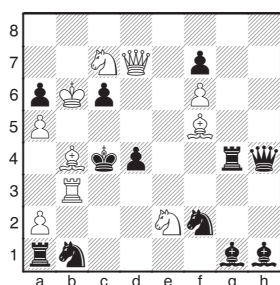
Το «κλειδί» απειλεί **2. ♛g7#**. Τα μαύρα μπορούν να αντιμετωπίσουν την απειλή παίζοντας **1... e5**, τότε όμως επιτρέπουν το **2. ♛f5#**. Αν πάλι **1... ♕xf8**, τότε **2. ♛e7#**. Κάποιοι ίσως παραπλανήθηκαν από τις «δοκιμές» **1. ♖c3?** (απειλεί **2. ♛g7#** ή **2. ♛f6#**) **e5!** ή **1. ♖e7?** (απειλεί **2. ♛f6#**) **♖h7!**.



❷ *E. Delalieu*, L' Echiquier de France 1957 (#2)

1. ♖h4 [5]

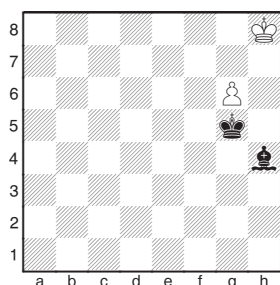
Κίνηση αναμονής, που δεν απειλεί δηλαδή κάτι, αλλά «περιμένει» τα μαύρα να παίξουν: Πράγματι στα **1... ♕c3**, **1... ♕e3** και **1... e3**, υπάρχουν τα ματ **2. ♖e1**, **2. ♛c1** και **2. ♖e1** αντίστοιχα. Το κλειδί καταστρέφει την «μπαταρία» Αξιωματικού-Ίππου και αλλάζει τα έτοιμα ματ (αν δηλαδή στη θέση του διαγράμματος έπαιζαν τα μαύρα) **1... ♕c3** **2. ♖e2#** και **1... ♕c3** **2. ♛c1#**.



❸ *B. Zappas*, 1966 (#2)

1. ♖f8 [5]

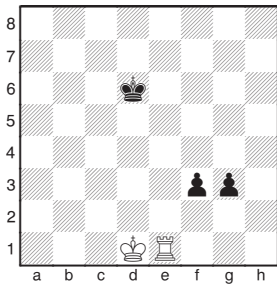
Ένας έμπειρος λύτης θα καταλάβει αμέσως ότι κάτι «τρέχει» με το τετράγωνο e4: Θα δοκιμάσει πιθανόν την κίνηση **1. ♖e4?** (που απειλεί τα τρία θεματικά ματ **2. ♛xc6**, **2. ♛xd4** και **2. ♛xf7**), αντιμετωπίζεται όμως από το **1... ♛xf6!** Ας δοκιμάσουμε και το **1. ♖a3?** που απειλεί **2. ♖b4#**: Στις θεματικές άμυνες **1... ♖e4**, **1... ♖e4** ή **1... ♖e4** (σε ενδεχόμενο **2. ♖b4+** επιτρέπουν διαφυγή του ♖ στο d3) υπάρχουν τα (μοναδικά!) ματ **2. ♛xc6**, **2. ♛xd4** και **2. ♛xf7** αντίστοιχα. Όλα τα εξουδετερώνει όμως το **1... ♖xa3!** Τρεις προσπάθειες ακόμη: Τα **1. ♖c5?**, **1. ♖d6?** και **1. ♖e7?** (με την ίδια απειλή) αντιμετωπίζονται από τα (μοναδικά!) **1... ♖e4!**, **1... ♖e4!** και **1... ♖e4!** αντίστοιχα. Μετά από το κλειδί **1. ♖f8!** (απειλεί **2. ♖b4#**) στις άμυνες **1... ♖e4**, **1... ♖e4** και **1... ♖e4**, επανέρχονται τα **2. ♛xc6#**, **2. ♛xd4#** και **2. ♛xf7#!** Πρόβλημα πολύ πλούσιο σε περιεχόμενο, από τον εκλιπόντα «Πατριάρχη» των σύγχρονων Ελλήνων συνθετών.



❹ *J. Roycroft*, Die Wiesbadener Problemschachtage 1975 (+)

1. ♕h7 [4] απειλώντας 2.g7 [+1]

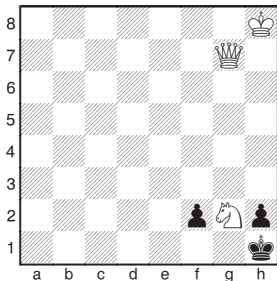
Όλο το θέμα ήταν, βέβαια, να μην παρασυρθούμε από το βιαστικό **1.g7?** **♕h6!** **2.g8♛** **♖f6+** με ισοπαλία.



5 *L. Prokes, Mlada Franta 1946 (+)*

1.♔d2 [2] 1...f2 2.♙d1 [+3]

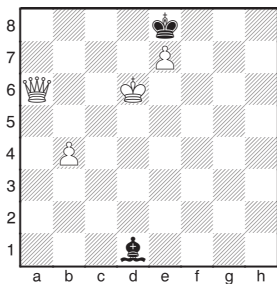
Το νόημα είναι ότι στο ενδεχόμενο 2...g2 ακολουθεί 3.♔e2+ (ή 3.♔e3+) –με σαχ!– και 4.♔xf2 με προφανή νίκη.



6 *G. Werner, Die Schwalbe 1990-92 (+)*

1.♞h4 [1] f1♙ 2.♞b7+ ♔g1 3.♞a7+ [+0,5] ♙f2 4.♞a1+ ♙f1 5.♞d4+ [+1] ♙f2 6.♞d1+ ♙f1 7.♞g4+ [+0,5] ♔f2 8.♞f3+ [+0,5] ♔g1 9.♞g3+ ♔h1 10.♞g7 [+1] ♙f2 11.♞a1+ ♙g1 12.♞a8+ [+0,5]

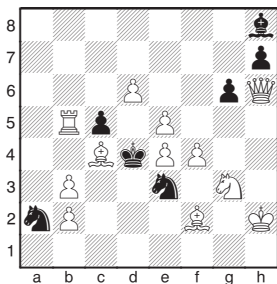
Μετά από παιχνίδι ακριβείας της λευκής Βασίλισσας, στη 10η κίνηση (10.♞g7!) επανερχόμαστε στην ίδια ακριβώς θέση που είχε εμφανιστεί στη σκακιέρα μετά το 1...f1♙, με τη διαφορά ότι σειρά να παίξουν έχουν τώρα τα μαύρα που βρίσκονται σε θέση zugzwang! Βαριάντες: Το 3...♔h1 4.♞g7!, όπως και το 5...♔h1 6.♞g7! και το 7...♔h1 8.♞g7! οδηγούν με συντομότερο τρόπο στην κύρια γραμμή, ενώ το 8...♔c1 χάνει λόγω του 9.♞g2+ και η μαύρη Βασίλισσα θα πέσει. Δεν απέδιδαν τα 1.♞c3? f1♙ 2.♞xf1 πατ και 1.♞f4? f1♙ 2.♞d4 ♙xf4! 3.♞xf4 ♔g2 με θεωρητική ισοπαλία.



7 *A. Cheron, Hamburgischer Correspondent 1932 (#3)*

1.♞c4 ♔b3 2.♞f1 [5]

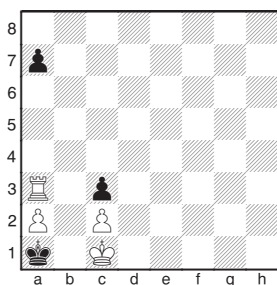
Το άμεσο 1.♞f1? (απειλώντας 2.♞f8#) αποτυγχάνει, αφού μετά από 1...♔f3! το πάρσιμο του Αξιωματικού οδηγεί σε πατ. Γι' αυτό πρώτα 1.♞c4! (απειλώντας 2.♞g8#) και μετά τη μοναδική άμυνα 1...♔b3, μόνο τότε 2.♞f1! (απειλώντας 3.♞f8#) 2...♔f7 3.♞b5#.



8 *M. Manolescu, 4. WCCT (#3)*

1.♞h3 απειλεί 2.♞c8 [1]
 1...♞c1 2.♞e6 [1]
 1...♞c3 2.♞f1 [1]
 1...♞b4 2.♞g2 [1]
 1...♔xe5 2.♞e6 [1]

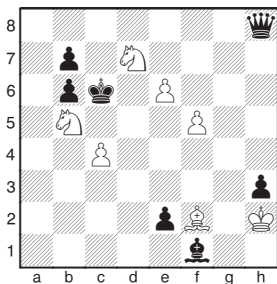
Μετά το 1.♞h3! τα μαύρα μπορούν να αποκρούσουν την απειλή 2.♞c8 και 3.♞xc5# με τέσσερις τρόπους. Ο καθένας τους όμως στερεί μία αμυντική δυνατότητα, δίνοντας ισάριθμες βαριάντες: α) Το 1...♞c1 ετοιμάζει το 2.♞c8? ♞d3! αλλά μετά από 2.♞e6! τα μαύρα δεν μπορούν πια να αποφύγουν το 3.♞d5# (παίζοντας π.χ. ...♞c3). β) Το 1...♞c3 έχει σκοπό το 2.♞c8? ♞a4! αλλά μετά από 2.♞f1! δεν υπάρχει ικανοποιητική άμυνα στο 3.♞d3# (2...♞e2 3.♞d1#). γ) 1...♞b4 (με ιδέα 2.♞c8? ♞d3!) 2.♞g2! και αναπόφευκτο (πια...) 3.♞e2#. δ) 1...♔xe5 (με ιδέα 2.♞c8? ♔xd6!) αλλά 2.♞e6! και ακολουθεί, αναλόγως την απάντηση του μαύρου, 3.♞xe5# ή 3.♞d5#.



9 *G. J. Bouma, Nederland in Miniatur 1972 (#5)*

1.♞a5 a6 2.♞c5 a5 3.a4 ♔a2 4.♞xc3 [5]

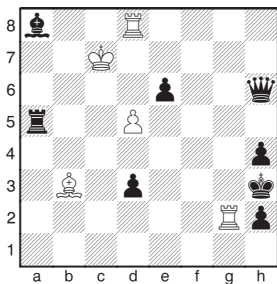
Ο λευκός Πύργος επισκέπτεται τις τέσσερις γωνίες του τετραγώνου a3-a5-c5-c3 και επιστρέφοντας στην αρχική του θέση (μετά από το φορσέ 4...♔a1) κάνει ματ με 5.♞a3! Το «εφέ» αυτό, δηλαδή επιστροφή ενός κομματιού στο τετράγωνο εκκίνησης μετά από διαδρομή σε σχήμα τριγώνου, τετραγώνου κλπ, ονομάζεται «Rundlauf».



10 *S. Schneider*, Wiener Schach-Zeitung 1949 (#6)

1.♙g3 ♖a1 2.♙d6 ♜h8 3.♙f4 ♖a1 4.♙e3 ♜h8 5.f6 [4,5]
4...♞d4 5.♙xd4 [0,5]

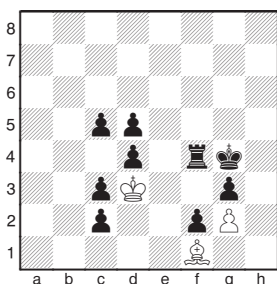
Το 1.♙g3! απειλούσε 2.♞a7#, το 2.♙d6! απειλούσε 3.♞b8# κ.ο.κ. Έτσι η μαύρη Βασίλισσα αναγκάστηκε να κάνει αυτό το διασκεδαστικό πήγαινε-έλα από τη μία μαύρη γωνία της σκακιέρας στην άλλη, για να εμποδίσει τα πιο πάνω ματ. Ελπίζουμε να καταλάβετε το λόγο που τα λευκά ήθελαν να φτάσει ο Αξιωματικός τους στο e3: Αν είχαν παίξει 1.f6? στην αρχική θέση (απειλώντας 2.♞e5#), τα περίμενε το δυσάρεστο 1...e1♞! Ενώ μετά από (...) 4.♙e3 ♜h8 5.f6! (όπως και μετά από 4...♞d4 5.♙xd4) ακολουθεί αναπόφευκτο ματ με 6.♞e5# ή 6.♞(x)b8#.



11 *C. Feather*, Moultings 1992 (h#2, 2 solutions/λύσεις)

1.♞xd5 ♜g6 2.♞xd8 ♙xe6 [2,5]
1.♙xd5 ♜g5 2.♙xb3 ♞xd3 [2,5]

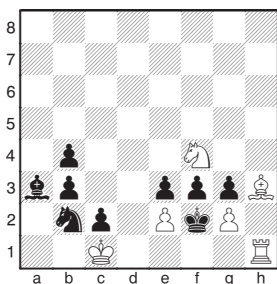
Αξίζει να παρατηρήσετε το πώς ο μαύρος Πύργος και ο μαύρος Αξιωματικός «μιμούνται» ο ένας τον άλλο στις δύο λύσεις: Πρώτα κόβουν το λευκό πiónι στο d5, μετά κόβουν το ομοειδές τους λευκό κομμάτι – οπουδήποτε αλλού θα εμπόδιζαν το τελικό ματ. Εν τω μεταξύ ο ♜g2 κλείνει γραμμές στη μαύρη Βασίλισσα και το άλλο λευκό κομμάτι, αυτό που δεν κόπηκε στη δεύτερη κίνηση, δίνει το ματ (το θέμα «Zilahí»). Μια κομψή κατασκευή από τον «μεγάλο» Chris Feather.



12 *G. Bakcsi & L. Zoltan*, feenschach 1991 (h#5, 2 solutions/λύσεις)

1.c1♞ ♔e2 2.♞e3+ ♔d1 3.♞f3+ ♔c2 4.♞xg2 ♔d3 5.♔f3 ♙e2 [2,5]
1.c1♞+ ♔c2 2.♞d3 ♔d1 3.♞e1 ♔e2 4.♞xg2 ♔d3 5.♔f3 ♙e2 [2,5]

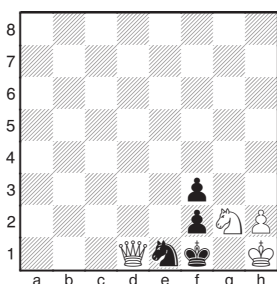
Το μαύρο πiónι c2 προάγεται για να μπλοκάρει μελλοντικά το τετράγωνο g2, ενώ ο λευκός μονάρχης, κνηγνημένος, κάνει δύο εντυπωσιακά Rundlaufs (για τον ορισμό βλ. τα σχόλια του προβλήματος Νο 9) σε σχήμα ρόμβου, ένα δεξιόστροφο και ένα αριστερόστροφο!



13 *D. Kapralos*, Feenschach 1960 (s#2)

1.♙g4
1...fxg2 2.♞d3+ [2,5]
1...fxe2 2.♙xe2 [2,5]

Αν στη θέση του διαγράμματος έπαιζαν τα μαύρα, τότε, τόσο μετά από 1...fxg2 2.♙xg2 όσο και μετά από 1...fxe2 2.♞d3+ θα ήταν αναγκασμένα να μετακινήσουν τον Ίππο τους κάνοντας έτσι ματ. Δεν υπάρχει όμως καλή κίνηση αναμονής για τα λευκά. Έτσι, μετά από το 1.♙g4! προκύπτουν δύο διαφορετικά, «αλλαγμένα» ματ στις πιο πάνω κινήσεις του μαύρου: 1...fxg2 2.♞d3+ ♞xd3# και 1...fxe2 2.♙xe2 ♞~#.



14 *H. Zimmer*, Thèmes-64 1958 (s#5)

1.♞c1 ♔e2 2.♞f4+ ♔f1 3.♞d2 ♞d3 (ή 3...♞c2) 4.♞d1+ ♞e1 5.♞g2 [5]

Μετά την 5η κίνηση του λευκού βρισκόμαστε πάλι στη θέση του διαγράμματος, σειρά να παίξουν έχουν όμως τα μαύρα που παίζουν υποχρεωτικά (δεν υπάρχει...πάσο στο σκάκι) 5... fxg2#. Για να επιτευχθεί αυτό χρειάστηκε βέβαια, μεταξύ άλλων, και ένα τριγωνικό Rundlauf της λευκής Βασίλισσας...

Problems Difficulty (73 Solvers)

ID	Tag	Average	5(Correct Solution)	0 < Pts. < 5	0 (Wrong Solution)	- (No Solution)
6	+	0.08	0	5	36	32
12	h#5	0.21	2	2	2	67
10	#6	0.49	0	8	12	53
8	#3	0.66	9	1	27	36
14	s#5	0.96	14	0	6	53
3	#2	1.23	18	0	39	16
9	#5	1.44	21	0	15	37
13	s#2	1.51	20	4	7	42
11	h#2	1.61	21	5	10	37
7	#3	2.26	33	0	22	18
5	+	2.79	40	2	14	17
2	#2	3.22	47	0	18	8
1	#2	3.90	57	0	15	1
4	+	3.97	50	10	3	10