

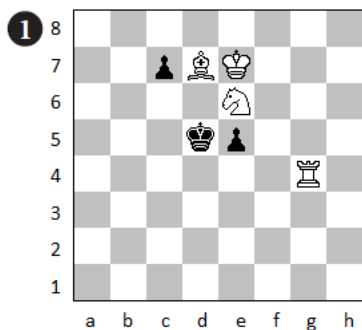
5^ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Κυριακή 7 Ιανουαρίου 2018

5th Greek Chess Solving Cup, 07/01/2018. Choice of problems & Director: Nik. Mendrinos

ΛΥΣΕΙΣ – ΣΧΟΛΙΑ

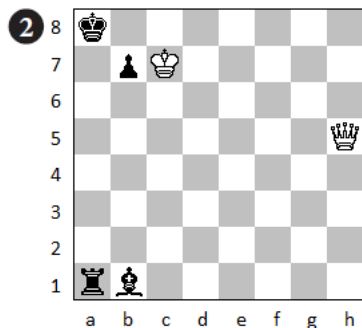
Η σωστή και πλήρης λύση κάθε προβλήματος βαθμολογείται με **5 βαθμούς**. Δίπλα σε κάθε διάγραμμα, πριν από τα σχόλια, φαίνεται με έντονους χαρακτήρες (**bold**) τι πρέπει να γράψει ο λύτης για να πάρει τους αντίστοιχους βαθμούς (μέσα σε αγκύλες).



R. Lincoln, "Fun with Chess Miniatures", 1996 (#2)

1. ♖b5 [5]

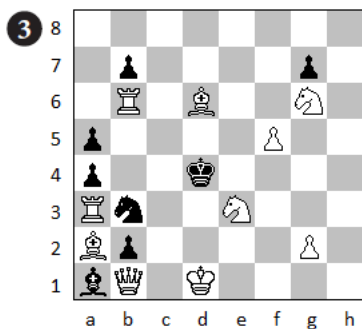
Κίνηση αναμονής. Δεν απειλεί δηλαδή κάτι αλλά «περιμένει» τα μαύρα να παίξουν. Κάθε μία από τις τρεις νόμιμες κινήσεις του μαύρου μπλοκάρει ένα τετράγωνο διαφυγής του Βασιλιά τους. Το λευκό κομμάτι που έπρεπε να ελέγχει το τετράγωνο αυτό, μπορεί πια να μετακινηθεί για να δώσει το ματ. Συγκεκριμένα: **1...c6 2. ♖c4#** ή **1...c5 2. ♗c7#** ή **1...e4 2. ♖g5#**.



I. Bryukhanov, "Sakkelet", 1997 (#2)

1. ♖h1 [5]

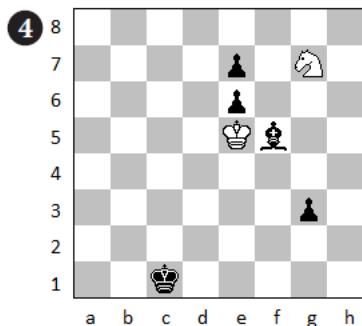
Το «κλειδί» απειλεί **2. ♖xb7#**. Τα μαύρα μπορούν να αμυνθούν με δύο τρόπους, τότε όμως η Βασίλισσα δίνει ματ από τις δύο ελεύθερες γωνίες της σκακιέρας: **1... ♖a7 2. ♖h8#** ή **1... ♖e4 2. ♖xa1#**. Δεν πετύχαιναν το ζητούμενο άλλες κινήσεις της ♖ που στόχευαν το b7 (**1. ♖d5?**, **1. ♖f3?**) λόγω του **1... ♖e4!**



B. Zappas, "Probleemblad", 1965 (#2)

1. ♗d5 [5]

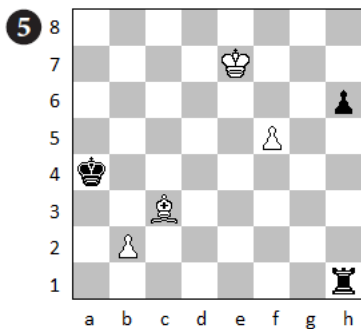
Στη θέση του διαγράμματος ο μαύρος ♖ έχει δύο τετράγωνα διαφυγής, τα c3 και e3, όπου όμως υπάρχουν έτοιμα ματ: **1... ♖c3 2. ♖e5#** ή **1... ♖xe3 2. ♖c5#**. Και στις δύο περιπτώσεις αποφασιστικής σημασίας είναι το οριζόντιο κάρφωμα του μαύρου Ίππου από τον ♖a3. Το κλειδί **1. ♗d5!**, κίνηση αναμονής, κόβει αυτά τα δύο τετράγωνα διαφυγής, προσφέροντας όμως δύο άλλα, τα c4 και d5 (το λεγόμενο "give and take" στη γλώσσα των προβληματιστών). Προκύπτουν τότε δύο νέα ματ που εκμεταλλεύονται το διαγώνιο, πια, κάρφωμα του μαύρου Ίππου από τον ♖a2: **1... ♖c4 2. ♖e4#** και **1... ♖xd5 2. ♖d3#**. Άλλες βαριάντες: **1... ♗c1 2. ♖xa4#, 1... ♗d2 2. ♖d3#, 1... ♗c5 2. ♖e5#**. Και επειδή Ζάππας χωρίς «δοκιμές» δεν γίνεται, αναφέρουμε και το **1. ♖f8? ♗c1!**



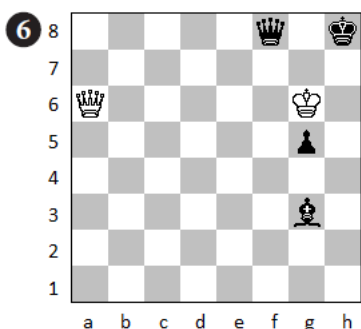
A. Selezniev, 1921 (=)

1. ♗h5 [1] g2 2. ♗f4 [+1] g1 ♖/♗ 3. ♗e2+ [+1] ♖d2 4. ♗xg1 [+1] ♖e3 5. ♗h3 [+1]

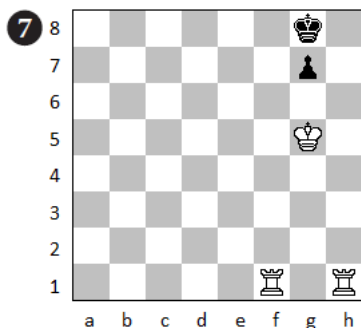
Μετά από την προφανή εισαγωγή **1. ♗h5 g2 2. ♗f4** δεν έχει ιδιαίτερο νόημα η προαγωγή σε Ίππο, δεδομένου ότι στο **2...g1♗ 3. ♗e2+ ♗xe2** προκύπτει πατ! Ούτε το **3...♖d2 4. ♗xg1 ♖g4** δίνει τη νίκη στα μαύρα (**5. ♗f3+ ♖xf3 6. ♖xe6** ή **5. ♖f4=**). Φυσικά, στην τελική θέση της κύριας συνέχειας, το **5... ♖xh3** οδηγεί σε ένα ακόμα πατ.



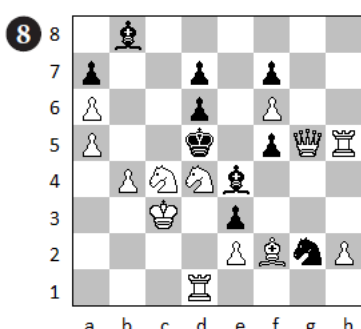
5 *J. Balazs, "Magyar Sakkvilag", 1942 (+)*
1.f6 [1] ♖f1 2.f7 [+1] ♖xf7+ 3.♔xf7 h5 4.♔e6 [+1] h4 5.♔d5 [+1] h3 6.♔c4 [+0,5] h2 7.♔b4 [+0,5] h1 ♖ 8.b3#
 Ο λευκός Αξιωματικός δεν μπορούσε να σταματήσει το ελεύθερο μαύρο ♖, καθώς τότε θα άφηνε το τελευταίο λευκό πιόνι στα νύχια του μαύρου ♔. Ενδιαφέρον είναι το πώς ο λευκός μονάρχης «πλησιάζει» τον αντίπαλο στρατιώτη απομακρυνόμενος από αυτόν (!) ώστε να δημιουργήσει τον κλοιό του ματ (στο μυαλό όσων γνωρίζουν από φινάλε θα έρθει σίγουρα το όνομα του Ρέτι...). Αν τα μαύρα αμύνονταν οποιαδήποτε στιγμή στο επερχόμενο ματ, ο στρατιώτης τους θα χανόταν και μαζί του και η παρτίδα. Μετά το **1.f6** τα μαύρα έχουν και άλλες επιλογές (εκτός του 1... ♖f1), τότε όμως κάνουν ευκολότερο το παιχνίδι του αντίπαλου τους. Για παράδειγμα μετά από **1... ♖h4** ή **1...♔b5** τα λευκά κερδίζουν τόσο με **2.f7** όσο και με **2.♔e6** ή **2.♔e5**.



6 *W. Keym, "Die Schwalbe", 1968 (+)*
1.♖a1+ ♔g8 2.♖a2+ ♔h8 3.♖b2+ [1] ♔g8 4.♖b3+ ♔h8 5.♖c3+ ♔g8 6.♖c4+ ♔h8 7.♖d4+ ♔g8 8.♖d5+ [+1] ♔h8 9.♖h1+ [+1] ♔h4 10.♖a1+ [+0,5] ♔g8 11.♖a2+ ♔h8 12.♖b2+ [+0,5] ♔g8 13.♖b3+ ♔h8 14.♖c3+ ♔g8 15.♖c4+ ♔h8 16.♖d4+ ♔g8 17.♖d7 [+1]
 Η λευκή Βασίλισσα χρειάστηκε να ανέβει δύο φορές τα «σκαλοπάτια» από το a1 έως το d4! Φυσικά με συνεχή σαχ ώστε να μην δοθεί η ευκαιρία στον αντίπαλο να αντιδράσει. Το κρίσιμο σταυροδρόμι ήρθε μετά το **7.♖d4+ ♔g8**: Το βιαστικό **8.♖d7?** θα επέτρεπε το **8...♖d6+!** με αλλαγή Βασιλισσών. Ενώ ο ελιγμός **8.♖d5+ ♔h8 9.♖h1+!** ανάγκασε τον μαύρο Αξιωματικό να ξεχάσει τον έλεγχο του κρίσιμου τετραγώνου d6...

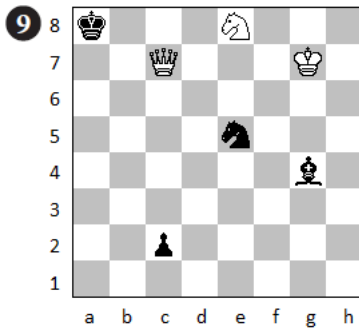


7 *H. Hultberg, "Tidskrift for Schack" 1947 (#3)*
1. ♖h6
1...g7xh6+ 2.♔xh6 [2,5] ♔h8 3. ♖f8#
1...g6 2. ♖xg6+ [2,5] ♔h8/♔h7 3. ♖h1#
 Κίνηση αναμονής. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η ασυμμετρία της θέσης: Βλέπετε γιατί το **1. ♖f6?** δεν αποδίδει;



8 *H. Gfeller, "Schach-Akt.", 1986 {corrected} (#3)*
1. ♖e1
1...♗xe1 2.♗xe3+ [0,5] 2...♔e5 3. ♔g3#
1...♗h4 2.♗xe3+ [0,5] 2...♔e5 3. ♔g3#
1...♗f4 2. ♖xf4 [1] και 3.♗xe3#
1...♔b1/♔c2/♔d3 2. ♖xg2+ [1] 2... ♔e4 3. ♖xf5#
1...♔c7 2. ♖g8 [1] και ακολουθεί ματ με 3. ♖xf7 ή 3. ♖a8
1...e3xf2 2. ♖xf5+ [1] 2... ♔xf5 3.e4#

Εκπληκτικό κλειδί, τελείως ακατανόητο με την πρώτη ματιά, φέρνει τα μαύρα σε θέση zugzwang. Το νόημά του θα φανεί μόνο στην τελευταία βαριάντα...



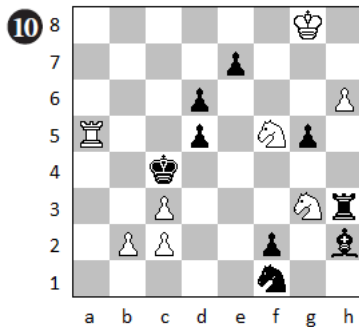
V. Melnicenco, "Smena", 1993 (#4)

1. ♖d6 ♕f3 2. ♗b5

2... ♗c6 3. ♖b6 [3,5] και ακολουθεί 4. ♗c7#

2... ♕b7 3. ♖d8+ [1,5] 3... ♕c8 4. ♖xc8#

Το άμεσο 1. ♖b6? (απειλεί 2. ♗c7#) έχει το 1...c1♖! σαν απάντηση. Γι αυτό τα λευκά ξεκινούν με το «προσχέδιο/νορπλαν» 1. ♗d6! (απειλεί 2. ♖b7#) 1... ♕f3 2. ♗b5! (απειλεί 3. ♖a7# και 3. ♖c8#), αναγκάζοντας τα μαύρα, στην κύρια βαριάντα, να κλείσουν την κάθετο του πιονιού c2 με τον Ίππο τους. Τώρα το «κύριο σχέδιο/hauptrplan» επανέρχεται δριμύτερο. Τυπική διαδικασία της «Νεογερμανικής» ή «Λογικής» σχολής.



J. Vladimirov, "Theme-64", 1970 {corrected} (#5)

1. ♗d4

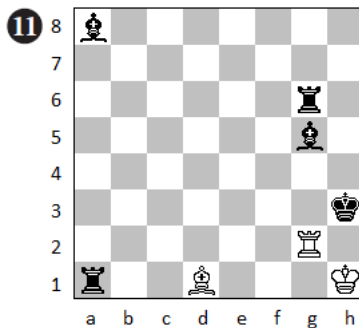
1...e5 2. ♗d4-e2 ♗d2 3. ♗f5 e4 4. ♗e2-g3 [2,5] και ακολουθεί 5. ♗xd6# ή 5. ♗e3#

Αν 3... ♖xc3, τότε 4. bxc3 [0,5] με ματ στην επόμενη κίνηση

1... ♖xc3 2. ♖a4+ ♕c5 3. ♖a6 ♖xc3 4. bxc3 [1] και 5. ♖c6#

1... ♖xh6 2. ♖a6 ♖g6+ 3. ♕h7 ♖xh6+ 4. ♕xh6 [0,5] ή 3... ♖g7+ 4. ♕xg7 [0,5] πάντα με συνέχεια 5. ♖c6#

Το κλειδί απειλεί 2. ♖a6 και ♖c6#, όπως συμβαίνει με λίγη καθυστέρηση στην τελευταία βαριάντα. Στη συνέχεια οι κινήσεις του λευκού γενικά απειλούν άμεσο ματ και ο μαύρος αμύνεται. Η ανταλλαγή θέσεων των λευκών Ίππων στην κύρια συνέχεια (ο ♗f5 καταλήγει στο g3 και ο ♗g3 στο f5!) είναι «όλα τα λεφτά»!

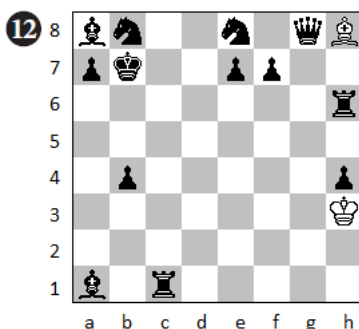


V. Crisan, "Concours roumain", 1993 (h#2, 2 solutions/λύσεις)

1. ♕c1 ♕f3 2. ♖g3 ♖h2# [2,5]

1. ♖c6 ♖g1 2. ♕h4 ♕g4# [2,5]

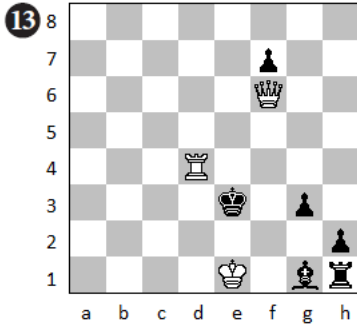
Μετρήστε καρφώματα και ξεκαρφώματα...Η ξεκάθαρη «ιδεολογική» σχέση των δύο λύσεων προσφέρει το καλλιτεχνικό στοιχείο σε τέτοιες συνθέσεις.



M. Myllyniemi, "feenschach", 1976 (h#6)

1.a6 ♕xa1 2. ♕a7 ♕g7 3. ♕h1 ♕xh6 4. ♖g2+ ♕xh4 5. ♖a8 ♕xc1 6. ♕b7 ♕e3# [5]

Πλούσιο όσο και δύσκολο πρόβλημα. Ο εντυπωσιακός ελιγμός που πραγματοποιούν η μαύρη Βασίλισσα και ο μαύρος Αξιωματικός συνιστά το θέμα «Turton».



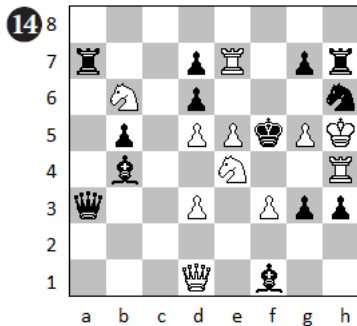
R. Prytz, "Die Schwalbe", 1933 (s#2)

1. ♖c4

1...g2 2. ♖d4 [2,5] ♙f2#

1...♔d3 2. ♚d4+ [2,5] ♙xd4#

Αν στη θέση του διαγράμματος έπαιζαν τα μαύρα, στο 1...g2 θα ακολουθούσε 2. ♚f2+ ♙xf2#. Όμως δεν υπάρχει κίνηση αναμονής που να μην χαλάει αυτό το σάτους. Μετά το 1. ♖c4! προκύπτουν δύο βαριάντες: Στην πρώτη, ύστερα από το switchback (επιστροφή στην αρχική θέση) του λευκού Πύργου, τα μαύρα δεν έχουν άλλη νόμιμη κίνηση. Στη δεύτερη αναγκάζονται να κάνουν ματ αντιμετωπίζοντας το σαχ στο Βασιλιά τους.



P. Petkov, "Schach", 1981 (s#3)

1. ♚a4 (απειλεί 2. ♘xd6+ ♙xd6 3. ♚g4+) [1.25] 3... ♘xg4#

1... ♚xa4 2. d4 και 3. ♖f7+ [1.25] 3... ♘xf7#

1... ♖xa4 2. ♘xd7 και 3. ♖f7+ [1.25] 3... ♘xf7#

1...b5xa4 2. ♘c4 και 3. ♖f7+ [1.25] 3... ♘xf7#

Προφανώς τα άμεσα 1.d4?, 1. ♘xd7? και 1. ♘c4? (προστατεύοντας το ♙e5 απειλούν 2. ♖f7+) έκαναν μια τρύπα στο νερό λόγω των 1... ♚xf3+!, 1... ♖xd7! και 1...b5xc4! αντίστοιχα. Όχι τυπικό πρόβλημα του «τεράστιου» Βούλγαρου συνθέτη, φτιάχτηκε μάλλον για... διασκέδαση. Μέχρι να καταλάβει κάποιος τι συμβαίνει, το «κλειδί» μοιάζει με τυπογραφικό λάθος...

Problems Difficulty (86 Solvers)

ID	Tag	Average	5(Correct Solution)	0 < Pts. < 5	0 (Wrong Solution)	- (No Solution)
10	#5	0.02	0	1	11	74
14	S#3	0.23	4	0	9	73
12	H#6	0.29	5	0	4	77
8	#3	0.35	6	0	25	55
13	S#2	1.31	21	3	15	47
6	+	1.64	23	17	16	30
5	+	1.70	23	18	16	29
9	#4	1.78	27	8	11	40
3	#2	1.86	32	0	42	12
11	H#2	1.92	28	10	7	41
7	#3	2.79	44	8	19	15
4	=	2.95	22	47	2	15
2	#2	3.72	64	0	21	1
1	#2	4.24	73	0	9	4

Created by WFCC Solving Tournament Manager