

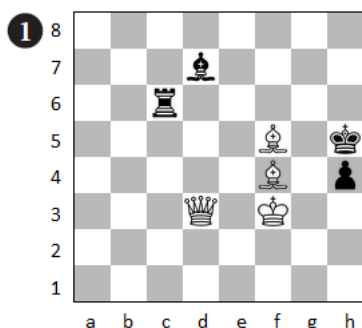
6^ο ΚΥΠΕΛΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ ΛΥΣΗΣ ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΩΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Κυριακή 6 Ιανουαρίου 2019

6th Greek Chess Solving Cup, 06/01/2019. Choice of problems & Director: Nik. Mendrinos

ΛΥΣΕΙΣ – ΣΧΟΛΙΑ

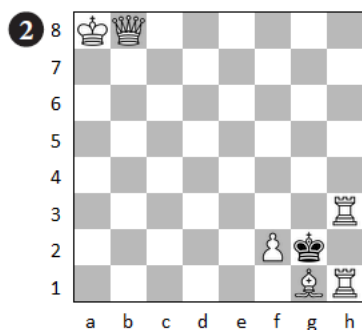
Η σωστή και πλήρης λύση κάθε προβλήματος βαθμολογείται με **5 βαθμούς**. Δίπλα σε κάθε διάγραμμα, πριν από τα σχόλια, φαίνεται με έντονους χαρακτήρες (**bold**) τι πρέπει να γράψει ο λύτης για να πάρει τους αντίστοιχους βαθμούς (μέσα σε αγκύλες).



(#2) P. Moutecidis, "Thèmes-64", 1957

1. ♖e6 [5]

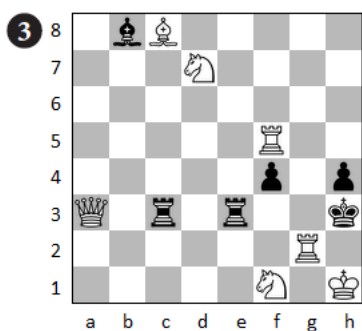
Το «κλειδί» απειλεί άμεσο ματ με **2. ♜f5** ή με **2. ♜h7**. Αν τα μαύρα κόψουν τον Αξιωματικό, γλιτώνουν το ένα ματ επιτρέπουν όμως το άλλο: **1... ♙xe6 2. ♜h7#** ή **1... ♜xe6 2. ♜f5#**. Αν πάλι τα μαύρα καρφώσουν τη Βασίλισσα παίζοντας **1... ♜c3** ακολουθεί το **2. ♖f7#** που δεν υπήρχε προηγουμένως. Ας παρατηρήσουμε ότι στη θέση του διαγράμματος αν τα μαύρα έπαιζαν **1... ♖e6** ή **1... ♜e6** θα ακολουθούσε **2. ♖g6#** ή **2. ♖g4#** αντίστοιχα, μετά από το κλειδί όμως αυτά τα «έτοιμα» ματ αντικαθίστανται από άλλα («αλλαγμένα ματ»).



(#2) L. Segal, "Bulletin Ouvrier des Echecs", 1950

1. ♖h2 [5]

Εντυπωσιακή κίνηση «αναμονής» που θυσιάζει τους δύο λευκούς ♜ και το ♙. Τα μαύρα είναι υποχρεωμένα να παίξουν -αν υπήρχε... πάσο δεν θα γίνονταν ματ στην επόμενη κίνηση!- οπότε στα **1... ♙xh3**, **1... ♙xh1** και **1... ♙xf2** ακολουθούν τα **2. ♜g3#**, **2. ♜b7#** και **2. ♜b2#** αντίστοιχα.

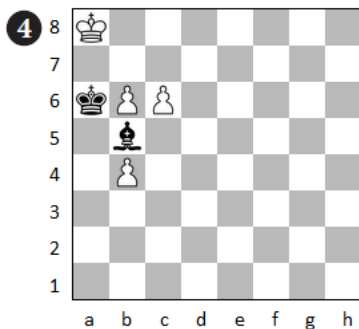


(#2) B. Zappas, "The Problemist", 1967

1. ♘f6 [5]

Ελέγχοντας το τετράγωνο g4 απειλεί **2. ♜h2#**. Τα μαύρα μπορούν να αντιμετωπίσουν την παραπάνω απειλή παίζοντας **1... ♜c2**, **1... ♜e2** ή **1... f3**, γίνονται όμως ματ με **2. ♜c5#**, **2. ♜e5#** και **2. ♜xf3** αντίστοιχα. Βλέπετε γιατί οι προηγούμενες κινήσεις είναι μοναδικές;

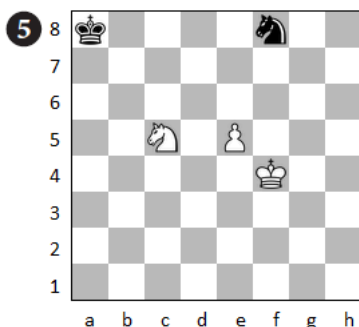
Η θεματική «δοκιμή» (μια κίνηση που μπορεί να ξεγελάσει τον λύτη ότι είναι η σωστή αλλά κάπου... σκοντάφτει) είναι το **1. ♜f5-g5?** Απειλεί και αυτό **2. ♜h2#** και στις άμυνες **1... ♜c2** και **1... ♜e2** υπάρχουν ματ που, όπως και προηγουμένως, εκμεταλλεύονται το κάρφωμα του μαύρου Πύργου που έχει μείνει στη θέση του: **2. ♘c5#** και **2. ♘e5#** αντίστοιχα. Το κακό είναι ότι τα μαύρα μπορούν να παίξουν **1... f3!**



(+) J. Moravec, "28 Rijen" 1925

1.c7 [1] 1... ♖c6+ 2.b7 [+3] 2... ♙xb7+ 3.♙b8 ♙b6 4.b5 [+1]

Φυσικά το 1.b7? δεν αποδίδει λόγω του 1... ♙xc6! Μετά από **1.c7!** ♙c6+ είναι απαραίτητη η θυσία **2.b7!** καθώς το 2.♙b8? ♙b7 3.b5+ ♙xb6! οδηγεί σε ισοπαλία: Τα λευκά είναι σε θέση zugzwang, υποχρεωτικά προχωράνε το πιόνι τους στο c8 όπου κόβεται αμέσως. Στην τελική εικόνα, δηλαδή μετά από **2... ♙xb7+ 3.♙b8 ♙b6 4.b5** προκύπτει η ίδια ακριβώς θέση, μόνο που τώρα τα μαύρα είναι σε θέση zugzwang: Ή θα παίξουν το ♙ τους, οπότε ο ♙ τους μένει απροστάτευτος, ή θα μετακινήσουν τον ♙ τους με εξίσου καταστροφικές συνέπειες.

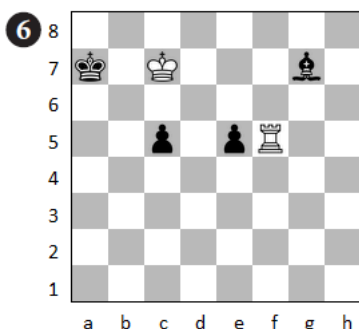


(+) V. Halberstadt, "Tijdschrift van den Koninklijken Nederlandschen Schaakbond" 1949

1.♙g5 [2] 1... ♙a7 2.♙f5 [+1] 2... ♙b6 3.♙d7+ [+1,5] 3... ♙xd7 4.e6 με ιδέα 5.e7 [+0,5]

Μετά από το φυσιολογικό αλλά λανθασμένο 1.♙f5? τα μαύρα μπορούν να κρατήσουν την ισοπαλία: 1... ♙a7! 2.♙f6 ♙b6 3.♙a4+ ♙c6 4.♙f5 ♙d7 5.e6 ♙d6 6.♙c3 ♙c5 7.♙b5+ ♙e7= Αντίθετα με το «παράλογο» **1.♙g5!** τα λευκά κερδίζουν, με την προϋπόθεση, βέβαια, ότι θα παίξουν τις καλύτερες κινήσεις. Για παράδειγμα στο **1... ♙b8** κερδίζει τόσο το θεαματικό **2.♙d7+ ♙xd7 3.e6**, όσο και το πεζό **2.♙f6**

ή το **2.♙h6**. Στο **1... ♙h7+** ο ίππος θα χαθεί μετά από **2.♙g6** ή **2.♙h6**. Στην καλύτερη απάντηση του μαύρου **1... ♙a7** μόνο το **2.♙f5!** θα φέρει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Αν τα μαύρα συνεχίσουν τώρα με **2... ♙b8** ή **2... ♙a8**, το **3.♙d7**, μεταξύ άλλων, είναι αποφασιστικό.

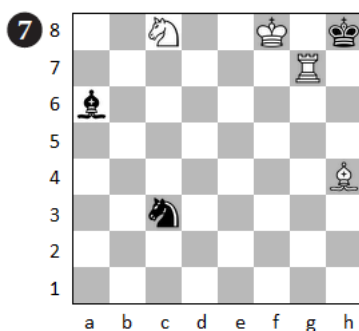


(+) S. Tkachenko, "Sahmatioe Obozrenie", 2000

1. ♙f3 [1] 1... ♙a6 2.♙c6 ♙a5 3.♙xc5 ♙a4 4.♙c4 [+1] 4... ♙a5 5. ♙f5 [+2] 5... ♙h8 6. ♙f8 [+0,5] 6... ♙g7 7. ♙a8+ ♙b6 8. ♙g8 ♙f6/ ♙h6 9. ♙g6 [+0,5]

Κάποιες δυσεύρετες κινήσεις ακριβείας του λευκού σε συνδυασμό με αρκετές βαριάντες ανεβάζουν το επίπεδο δυσκολίας αυτής της σπουδής. Κατ' αρχήν το **1. ♙f3!!** (απειλεί άμεσο ματ στην α κάθετο) είναι μοναδικό. Γιατί όχι 1. ♙f2? Θα φανεί στην 4^η κίνηση όπου ο μαύρος Βασιλιάς θα ξέφευγε στο τετράγωνο a3. Μετά από **1... ♙a6 2.♙c6 ♙a5 3.♙xc5**, το **3... ♙a4!** προβάλλει τη μεγαλύτερη αντίσταση καθώς το 3... ♙a6? χάνει εύκολα με τον ελιγμό 4. ♙f7 ♙h8 5. ♙h7 ♙f6 6. ♙h6.

Συνεχίζοντας στην κύρια γραμμή, μετά από **3... ♙a4! 4.♙c4!** οι άλλες κινήσεις του μαύρου χάνουν συγκριτικά ευκολότερα. Π.χ. 4...e4 5. ♙f7+- ή 4... ♙h6 5. ♙f6 ♙d2 6. ♙d6 ♙b4 7. ♙b6 ♙d2 8. ♙b2 ♙c1 9. ♙b1 +- Και φτάνουμε, μετά από **4... ♙a5!** στη δυσκολότερη -μάλλον- κίνηση αυτού του φινάλε, το **5. ♙f5!!** Το 5... ♙h6 προσκρούει στο 6. ♙xe5+ και ο ♙ πολύ σύντομα θα χαθεί, ενώ στο 5... ♙a6 εμφανίζεται και πάλι ο ελιγμός 6. ♙f7 ♙h8 7. ♙h7+-



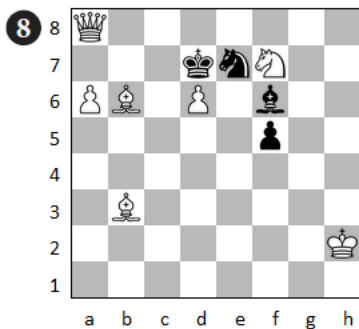
(#3) M. Fuchs & W. Massmann, "Miniatures stratégiques", 1935

1. ♙f6

1... ♙e4 2. ♙e7 [2,5]

1... ♙d5 2. ♙d6 [2,5]

Το 1. ♙d6? (απειλεί 2. ♙f7 ματ) αντιμετωπίζεται από 1... ♙c4! Ομοίως το 1. ♙e7? (απειλεί 2. ♙g6 ματ) αντιμετωπίζεται από το 1... ♙d3! Το κλειδί **1. ♙f6!** (απειλεί ματ με αποκάλυψη μετακινώντας τον ♙) αναγκάζει τα μαύρα να απειλήσουν τον ♙f6 με τον ίππο τους. Τότε όμως στερούν από τον ♙a6 τη δυνατότητα να ελέγξει είτε το f7 είτε το g6. Και βέβαια τα λευκά το εκμεταλλεύονται...



(#3) V. F. Rudenko, 1956

1. ♖a7 (απειλεί 2. ♜d8+) [2]

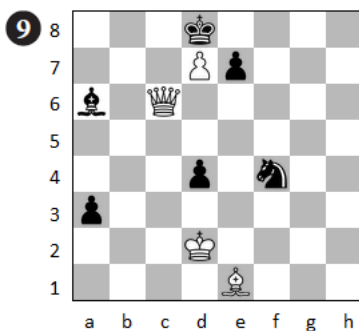
1... ♞d5 2. ♜c6+ [1]

1... ♞d5 οπουδήποτε 2. ♜c8+ [1]

1... ♜e5+ 2. ♞xe5+ [1]

Το κλειδί 1. ♖a7! απειλεί 2. ♜d8+ ♜c6 3. ♜e8#. Μετακίνηση του μαύρου ίππου σε τυχαίο τετράγωνο, ώστε ο Αξιωματικός του να ελέγχει το d8, επιτρέπει τη θεαματική θυσία 2. ♜c8+! ♜xc8 3. ♜e6#. Στη «διόρθωση» 1... ♞d5 (ώστε να εμποδίζει το λευκό ♜ να φτάσει στο e6) μπλοκάρεται το τετράγωνο d5 με

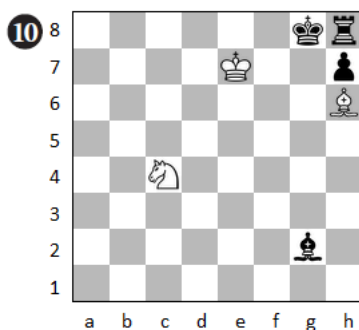
αποτέλεσμα μια ακόμα θυσία Βασίλισσας: 2. ♜c6+! ♜xc6 3. ♖a4#. Φυσικά στο 1... ♜e5+ υπάρχει το προφανές 2. ♞xe5+ ♜xd6 3. ♜b8#. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η δοκιμή 1. ♜c5? (κίνηση αναμονής). Σχεδόν όλα λειτουργούν καλά: Αν 1... ♞d5 οπουδήποτε 2. ♜b7+ ♜e8 3. d7#, αν 1... ♞d5 2. ♜xd5 και ακολουθεί 3. ♜c6#, αν ο μαύρος ♜ κινηθεί στη διαγώνιο a1-h8 υπάρχει 2. ♜b7+ ♜e8 3. ♜xe7#. Τα μαύρα έχουν όμως ένα, μοναδικό αντίδοτο: 1...f4!



(#4) D. Ruyter, "Thèmes-64" 1960

1. ♜d1 ♜e2+ 2. ♜c1 ♞d3+ 3. ♜d2 [5]

Μια τριγωνική διαδρομή του λευκού ♜ με επιστροφή του στο αρχικό τετράγωνο (το "rundlauf" στη γλώσσα των προβληματιστών) ήταν απαραίτητη για να πετύχουμε το στόχο μας. Το 1. ♜d1! όπως και το 2. ♜c1! απειλούσαν ματ με ♜a5 ενώ μετά το 3. ♜d2! η απειλή 4. ♜c8# αντιμετωπίζεται μόνο με τη μετακίνηση του ♞ e7 που επιτρέπει το 4. ♜h4#. Διασκεδαστική σύνθεση όπου ο ελιγμός του λευκού ♜ κάνει τα μαύρα κομμάτια να σκοντάφτουν το ένα πάνω στο άλλο. Εύκολα ή δύσκολα μπορούμε να βρούμε ότι σε άλλες κινήσεις του βασιλιά τα μαύρα θα καθυστερούσαν το ματ με κατάλληλα σαχ. Π.χ. 1. ♜c2? d3+! και το ματ θα αργήσει...



(#8) F. Fargette, "Thèmes-64" 1965

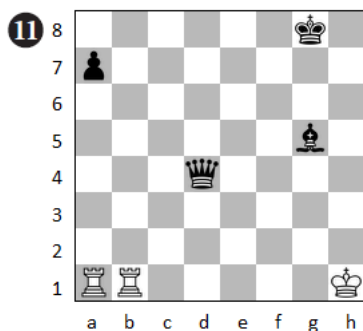
1. ♞d6 ♜c6 2. ♜e6 ♜d7+ 3. ♜f6 ♜f5

4. ♞c4 απειλεί 5. ♞b6 ♜e6 6. ♜e7 και 6... ♜c8/ ♜d7/ ♜f5/ ♜g4/ ♜h3 7. ♞d5 [1]
ή 6... ♜a2/ ♜b3/ ♜c4/ ♜d5/ ♜f7 7. ♞d7 [1]

4... ♜c8 5. ♞e3 ♜e6 6. ♜e7 και 6... ♜h3/ ♜g4/ ♜f5/ ♜d7/ ♜c8 7. ♞d5 [1,5]
ή 6... ♜a2/ ♜b3/ ♜c4/ ♜d5/ ♜f7 7. ♞g4 [1,5]

Σχεδόν «χαοτικό» πρόβλημα που διαπραγματεύεται κυρίως το «εστιακό» (focal) θέμα: Ο μαύρος ♜ πρέπει συχνά, στη διάρκεια της λύσης, να ελέγχει ταυτόχρονα

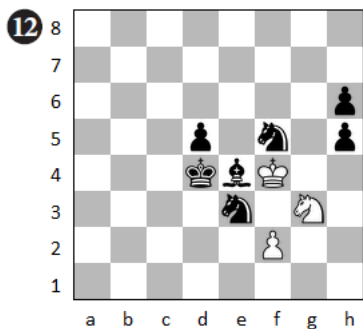
δύο τετράγωνα στα οποία απειλεί να έρθει ο αντίπαλος ♞. Ας προσπαθήσουμε να βάλουμε λίγη... τάξη στο χάος με μερικές βαριάντες: Το 1. ♞d6! απειλεί 2. ♞e8 με ματ στο f6. Μετά από το υποχρεωτικό 1... ♜c6 η κίνηση 2. ♜e6! απειλεί, ανάλογα με το πού θα πάει ο μαύρος ♜, να παίξει 3. ♜e7 ή 3. ♜f6 με ματ σε 3 κινήσεις. Για παράδειγμα 2... ♜d5+ 3. ♜f6! (απειλεί 4. ♞f5 ή 4. ♞c8 με ματ στο e7) 4... ♜e6 5. ♜e7! και ο ♜ δεν μπορεί να ελέγξει και τα δύο τετράγωνα e4 και e8 όπου απειλεί να έρθει ο ♞. Στο 2. ♜e6! το 2... ♜d7+! είναι η καλύτερη άμυνα. Ενδεικτικά: 2... ♜f3? 3. ♜f6 (απειλεί 4. ♞c8 ή 4. ♞f5) 3... ♜g4 4. ♜e7 και οι απειλές 5. ♞e8 ή 5. ♞e4, με ματ στο f6, δεν αντιμετωπίζονται και οι δύο. Ομοίως μετά από 3. ♜f6! στην κύρια γραμμή, το 3... ♜f5! είναι αυτό που καθυστερεί περισσότερο το μοιραίο. Π.χ. 3... ♜e6? 4. ♜e7! με ματ σε δύο κινήσεις. Τέλος στην 4^η κίνηση, μετά από 4. ♞c4!, άλλες κινήσεις του μαύρου Αξιωματικού κάνουν ευκολότερο το έργο του λευκού. Έτσι στα 4... ♜g4, 4... ♜h3, 4... ♜d7 τόσο το 5. ♞b6 όσο και το 5. ♞e3 αρκούν για το στόχο του ματ στην 8^η κίνηση. Και το... ηθικό δίδαγμα από όλα αυτά: Μην κλείνετε τον Πύργο σας στη γωνία ☺



(h#2) M. Dore, "Thèmes-64" 1957

1. ♖c1 ♜xa7 2. ♚a1 ♜b8# [5]

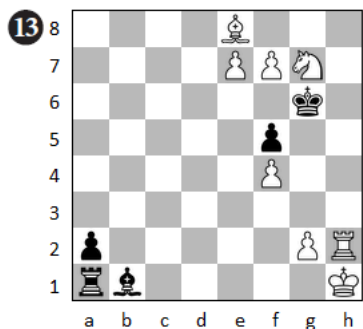
Προφανείς οι κινήσεις του λευκού, το ζήτημα ήταν να βρούμε μέρος να «κρύψουμε» τα δύο μαύρα κομμάτια για να μην μας κάνουν... χαλάστρα.



(h#4) J. M. Loustau, "Rex Multiplex" 1982

1. ♖d3 ♜h1 2. ♜d4 ♖g3 3. ♕f5 f4 4. ♖e4 ♜f2# [5]

Τρία μαύρα κομμάτια (♖, ♕, ♜f5) ανταλλάσσουν «κυκλικά» θέσεις μεταξύ τους, πηγαίνοντας διαδοχικά το ένα στο τετράγωνο που αφήνει το άλλο. Το ίδιο ακριβώς κάνουν και τα τρία λευκά κομμάτια! Αξίζει να παίξετε τις κινήσεις στη σκακιέρα!

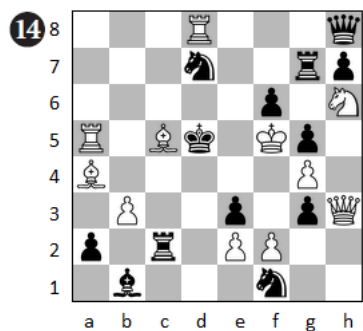


(s#2) R. Prytz, 1944

1. ♜h5

1... ♖h6 2. f8=♜ [2,5] ή 1... ♖h7 2. f8=♚ [2,5]

Είναι φανερό ότι πρέπει να ακινητοποιήσουμε το μαύρο ♖ ώστε να αναγκαστεί να παίξει ο ♕ b1 κάνοντας ματ με αποκάλυψη. Πώς όμως θα γίνει αυτό; Αν στη θέση του διαγράμματος έπαιζαν τα μαύρα («φαινομενικό παιχνίδι») μετά από 1... ♖f6 2. f8=♕ !! ή μετά από 1... ♖xg7 2. f8=♜ !! τα καταφέραμε. Δεν υπάρχει όμως κίνηση αναμονής που να μην χαλάει τα παραπάνω. Στη λύση, στο «πραγματικό παιχνίδι», το κλειδί 1. ♜h5!, κίνηση αναμονής, στερεί από τον αντίπαλο ♖ τα τετράγωνα f6 και g7, προσφέροντάς του όμως δύο καινούρια, τα h6 και h7. Όταν πάει εκεί ακολουθούν δύο διαφορετικές προαγωγές για να φέρουν τα μαύρα σε θέση zugzwang. Το λευκό πιόνι f7 πραγματοποιεί στο φαινομενικό και το πραγματικό παιχνίδι και τις 4 δυνατές προαγωγές (♕, ♜, ♜, ♚).



(s#3) A. Azhusin & A. Selivanov, "SG" 2001

1. ♜g8 απειλεί 2. ♕a7+ ♖d6 3. ♕b8+ [1,25] 3... ♜c7#

1... ♚xg8 2. ♕a3+ ♖d4 3. ♕b2+ [1,25] 3... ♜xb2# ή 3... ♜c3#

1... ♜xg8 2. ♕e7+ ♖d4 3. ♕xf6+ [1,25] 3... ♚xf6#

1... exf2 2. ♕e3+ ♖d6 3. ♚xg3+ [1,25] 3... ♜xg3#

Καλλιτεχνική δημιουργία των δύο εξπέρ στα selfmates Ρώσων συνθετών. Ο λευκός ♕c5 «επισκέπτεται» στη 2^η κίνηση τα 4 τετράγωνα a7, a3, e7 και e3, σχηματίζοντας ένα «X».

Problems Difficulty (87 Solvers)

ID	Tag	Difficulty	Average	5(Correct Solution)	0 < Pts. < 5	0 (Wrong Solution)	- (No Solution)
10	#8	1000	0.00	0	0	30	57
6	+	994	0.03	0	2	58	27
12	H#4	978	0.11	2	0	14	71
14	S#3	960	0.20	1	4	17	65
8	#3	920	0.40	4	5	36	42
5	+	834	0.83	12	6	58	11
13	S#2	696	1.52	26	1	28	32
9	#4	656	1.72	30	0	27	30
7	#3	472	2.64	41	10	22	14
3	#2	460	2.70	47	0	39	1
11	H#2	448	2.76	48	0	15	24
4	+	420	2.90	41	38	7	1
1	#2	288	3.56	62	0	24	1
2	#2	196	4.02	70	0	15	2

Created by WFCC Solving Tournament Manager