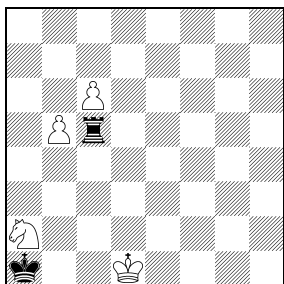


Idea na ktorú sa nezabúda

M. Liburkin

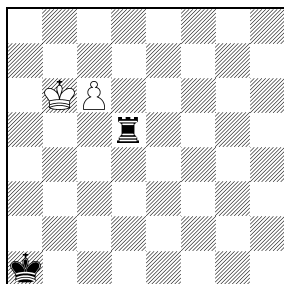
Šachматы 1931, 2. cena



34 biely vyhrá 4+2

F. Saavedra

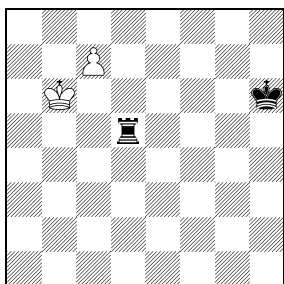
Glasgow Weekly Citizen 1895



35 biely vyhrá 2+2

G. Barbier

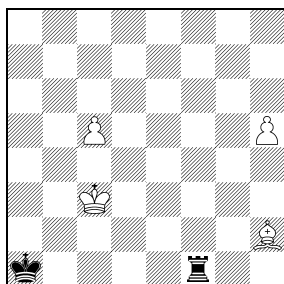
Glasgow Weekly Citizen 1895



36 č. ťahá, biely vyhrá 2+2

V. a M. Platov

Deutsche Schachzeitung 1908



37 biely vyhrá 4+2

34 **1.Jc1** – čierny má dve rovnocenné možnosti, každá z nich by mohla byť ideou na samostatný štúdiu. (1...Kb1 2.Jb3 Vc3 3.Ja5 ++). 2.c7 **Vd5+** (2...Vc5? 3.Jb3+ ++). 3.Jd3! **Vxd3+** Čierny je nútený prijať obeť čím je jeho veža odľahčená od poľa c5. 4.Kc2 So zdanlivým koncom, avšak 4...Vd4! a nevyhľadá 5.c8d? Vc4+! 6.Dxc4 pat. Napriek tomu riešenie existuje 5.c8v!!a práve tu vznikla nezabudnuteľná finálová pozícia F. Saavedra, ktorá má svoju malú históriu. 5...Va4 6.Kb3! ++, alebo 1...Vd5+! 2.Kc2 (2.Jd3? Vxd3+ 3.Kc2 Vd5 =) 2...Vc5+ 3.Kd3 (3.Kd2? Vxb5 4.c7 Vb2+ 5.Kd1 Vc2! 6.Kxc2 pat) 3...Vxb5 4.c7 **Vb8!** 5.cxb8S!! (5.cxb8D? pat). Dva varianty s premenou toho istého pešaka raz na vežu a potom na strelca s tromi patmi vo zvodnostiach a to v konštrukcii super miniatúry. M. Liburkin (1910-1953) bol majstrom syntéz rôznych ideí. Žiaľ zomrel po ťažkej chorobe v rozkvetení svojich tvorivých síl.

35 **1.c7 Vd6+ 2.Kb5 Vd5+ 3.Kb4 Vd4+ 4.Kb3** (4.Kc3 Vd1 5.Kc2 atď. – neškodný duál) 4...Vd3+ 5.Kc2 Vd4! 6.c8v!! Va4 7.Kb3 ++. Idea Saavedru má korene svojho vývoja z hranej partie. V zápase Fenton – Potter, Londýn 1875, vznikla pozícia: Kc6, Pb6 (2) Kh3, Va5 (2). Nasledovalo 1.b7 – čierny ponúkol remízu, ktorá bola prijatá.

Začiatkom roku 1895 G. Barbier k pamiatke V. Pottera uverejnil záver jeho partie so zmenenou pozíciou a ukázko výhry bieleho:

36 **1...Vd6+ 2.Kb5 Vd5+ 3.Kb4 Vd4+ 4.Kb3 Vd3+ 5.Kc2 ++**. No už o týždeň premiester čierneho kráľa na a1 s výzvou čierny na ťahu remizuje:

37 **1...Vd6+ 2.Kb5 Vd5+ 3.Kb4 Vd3+ 4.Kb3/c3 Vd3+/d1 5.Kc2 Vd4! 6.c8D? Vc4+ 7.Dxc4 pat**. Aké však bolo jeho prekvapenie, keď neznámy čitateľ – šachista F. Saavedra ukázal, že pozícia sa dá vyhrať. Nové riešenie bolo publikované v máji 1895 iba s menom objaviteľa výhry (správne to malo byť G. Barbier a F. Saavedra). A tak sa meno Saavedra zapísalo do zlatých pokladnice znamenitých štúdií. Nezabudnuteľná idea sa stala námetom mnohých autorov v minulosti, ale aj v dnešnej dobe.

37 **1.Kb4 Vf5** (1...Vh1 2.Se5+ Kb1 3.c6 Vh4+ 4.Kc3 Vxh5 5.c7 Vh1 6.Kc4! Vc1+ 7.Sc3 ++). 2.c6 **Vxh5 3.c7 Vh4+ 4.Kb5 Vh5+ 5.Kb6 Vh6+ 6.Sd6!** (6.Kb7? Vh7 =) 6...Vxd6+ (6...Vh8 7.Se5+ ++). 7.Kb5 atď.+. Riešiteľský atraktívna štúdiá s peknou obeťou strelca, po ktorej sa dostávame do pozície Saavedru.

Riešenie štúdií z č. 2 a 3 /2012

Č. 11 G. Josten, Ka5, Sa8, Sf4, Je2 – Ka3, Jb2, Pb3, c2, f5, f7 (4+6) ++, **1.Sc1** (1.Sd6+? Ka2 2.Sd5 Jd3 =) 1...Ka2 2.Jc3+ (2.Sd5? Jd3 =; 2.Kb4? Jd3+ 3.Kc3 Jxc1 4.Jxc1+ Kb1 =) 2...Ka1 3.Kb4 (3.Sd5? Jd3 4.Sxb3 Jxc1 =) 3...Jd3+ 4.Kxb3 Jxc1+ 5.Kxc2 Ja2 6.Jd5 f6 7.Sb7! (7.Jxf6? f4 =) 7...f4 8.Jxf4 Jb4+ 9.Kb3 (9.Kc3?! Je len strata času 9...Ja2+ 10.Kc2 Jb4+ 11.Kb3 ++). 9...Ja2 10.Je2 f5 11.Jd4 Kb1 12.Sc8 (12.Jxf5? Jc1+ =) 12...f4 13.Sf5+ ++. Biely vytlačí čierneho kráľa do rohu šachovnice, čo využije na zisk poslednej čierneho figúry.

Č. 12 J. Pospíšil, Ka5, Dg4, Sh4 – Kc3, Dh1 (3+2) ++, **1.Se1+! Kd3 2.Dd1+ Kc4** (2...Ke4 3.Db1+! ++). 3.Dc2+! (3.Dg4+? Kc5 =; 3.De2+? Kd5 =) 3...Kd5 4.Df5+ Kc6 (4...Kd4 5.Sf2+; 4...Kd6 5.Sb4+; 4...Kc4 5.Db5+ ++). 5.De6+ (5.Df6+? Kd7 =) 5...Kc7 6.De7+ Kc6 7.De8+ Kc5 8.Sf2+ Kd6 9.Sg3+ Kc5 10.Db5+ Kd4 11.Sf2+ Kc3 12.Se1+! Po prenasledovaní čierneho kráľa vznikol zaujímavý moment. Zopakovala sa skoro identická pozícia (po prvom ťahu 1.Se1+) – rozdiel je len

v postavení bielej dámy, čo rozhodne. (12.Dc5+!? Kd3 13.De3+ Kc2 14.De2+ Kc3 15.Se1+ Čo je len strata času 15...Kd4 16.Db2+ atď.) 12...Kd4 13.Db2+ Kc5 14.Db6+ Kc4 15.Db4+ Kd3 16.Dc3+ Ke2 17.Dd2+ Kf3 18.Dd5+ ++.

Č. 14 M. Hlinka, Kc3, Vb6, Sf1, Pa2, d3, e6, h5 – Kd8, Va6, Je1, Pc2 (7+4) =, **1.e7+! Kxe7** (1...Kc7? 2.Kd2 Va8 3.Ve6 ++). 2.Vb7+ **Kd6!** 2...Kd8 3.Kd2 Vxa2 4.Vb8+! Kc7 (4...Kd7 5.Sh3+!) 5.Vb4! =. 3.Kd2 **Vxa2 4.Vb6+! Kc5** (4...Kc7 5.Vb4! Jf3+ 6.Kc1 =) 5.Va6!! (5.Vb8? Jf3+ 6.Kc1 Jd4 ++). 5...Jf3+ (5...Vxa6 6.d4+ Kxd4 7.Sxa6 =) 6.Kc1 **Vxa6 7.d4+ Kb4!** 8.Sxa6 **Kc3 9.Sc4!** (9.h6? Jd2! 10.Sc4 Jxc4 11.h7 Jd2 12.h8D Jb3 mat) 9...Jxd4 (9...Jd2? 10.Sd5! ++). 10.h6 **Kxc4 11.Kd2!** =, napr. 11...Kb3 12.h7 Kb2 13.h8D alebo Kd3 13...c1D+ 14.Kd3 Dc3+ 15.Ke4 Df3+ 16.Ke5. Ale nie 11.h7? Kd3 12.h8D Je2+ 13.Kb2 c1D+ 14.Kb3 Jd4+ 15.Kb4 Dc4+ 16.Ka5 Db5 mat. Hrozbu čierneho Va1 môže biely odraziť iba po 5.Va6!!, avšak musí najprv prichystať funkčnú batériu Sh1-Pd3.

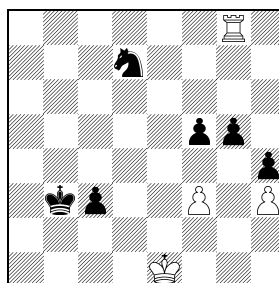
Č. 24 P. Arestov, Ka6, Dg4, Jf3, Pe6 – Kb3, Vd5, Vh8, Jh5, Pa7, d7, e7 (4+7) ++, **1.Jd4+** (1.exd7? Vh6+ 2.Kxa7 Vhd6 =) 1...Kc3 (1...Kc4 2.Jb5+ Kc5 3.Da4 dxe6 4.Dc2+ Kb4 5.Dc3+ Ka6 6.Da3 mat) 2.Jb5+ (2.Je2+? Kd2 =) 2...Vxb5! 3.Kxb5 a6+! (3...dxe6 4.Dc4+ Kd2 5.Dd4+; 3...d5 4.Db4+ Kd3 5.Dxe7 ++). 4.Ka4!! Začínajú záhadne ťahy, ktoré sú poznamenané bojom o to, kto koho dostane do zugzwangu (4.Kxa6? dxe6 5.Dxe6 Kd4! 6.Dxe7 Vh6+ 7.Kb5 Vf6 =; 4.Ka5!? dxe6 5.Dxe6 Kd4! 6.Dxe7 Kd5! VZ 7.Ka4! a5! 8.Kxa5 Va8+ 9.Kb4 Vb8+ 10.Kc3 Jf4! 11.Dc7 Vf8 12.Dd7+ Ke5! 13.De7+ Je6 =) 4...dxe6 (4...Jf6 5.Db4+ Kd3 6.Dxe7 ++). 5.Dxe6 (5.Db4+? Kd3 6.Dxe7 Jf4!) 5...Kd4 (5...Vd8 6.Dc6+ Kd3 7.Dg6+ Kd2 8.Dxh5 ++). 6.Dxe7 **Kd5 7.Ka5!** ++, lebo vzniká rozhodujúci vzájomný zugzwang – každý ťah čierneho vedie ku katastrofe (7...Vh6 8.Dg5+; 7...Jf4 8.Df6; 7...Kd4 8.De6 ++).

Č. 25 A. Skripnik a J. Mikitovics, Ke6, Pa6, b5, c6 – Kb1, Vh5, Jc3, Pf6, h6 (4+5) ++, **1.b6!** 1.c7? Ve5+! 2.Kd7 Ja4! (2...Jd5? 3.a7! Jb6+ 4.Kc6 ++). 3.a7 Vxb5 4.c8D Jb6+ 5.Ke6 Ve5+ 6.Kxf6 Jxc8 7.a8D ++. 1...Jd5 2.b7 Jc7+ 3.Kxf6 3.Kf7? Jxa6 4.c7 Jxc7 5.b8D+ Jb5 6.Df4 Vg5 = (6...Ve5? 7.Dxf6 Vg5 8.Dxh6 Vf5+ 9.Kg6! Vc5 10.Df8 Vc6+ 11.Kg5 Jc7 12.Db4+ Kc1 13.Kf5!! Vf6+ 14.Ke5 Ve6+ 15.Kd4 Vd6+ 16.Ke4 Ve6+ 17.Kd3 Ve3+ 18.Kd4 ++). 3...Jxa6 4.c7 Jxc7 5.b8D+ **Jb5 6.Kg6!** 6.Dg8? Vg5 7.Db3+ Kc1! = (7...Ka1? 8.Ke7!! Jc7 9.Kd7 Jb5 10.Ke7!! Jc7 11.Kf7 Jd5 12.Kf8!) 6...Vc5 7.Df6! (7.Df8? Vc6+ 8.Kh5 Jc7! 9.Db4+ Kc1 =) 7...Vd5 8.Db7 Vc5 9.Db3! **Ka1 10.Df1+!** (10.Df6+ len strata času) 10...Kb2 11.Df2+ **Vc2 12.Db6 ++**. Biely po strate dvoch pešakov predsa len premení dámu a po 6.Kg6! naruší obranu čierneho, čo vedie k zisku figúry.

Dva originály

Daniel Keith

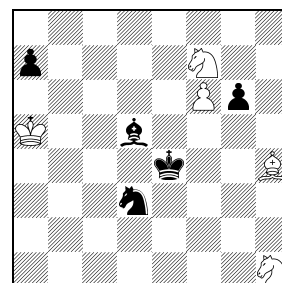
Francúzsko, originál



38 biely remizuje 4+6

Mario Garcia a Iuri Akobia

Argentína a Gruzínsko, originál



39 biely vyhrá 5+5

38 **1.Ke2!** (1.Kd1? Je5! 2.Vb8+ Kc4 3.Ke2 c2 4.Kd2 Jxf3+ 5.Kxc2 Kd4 ++). 1...Je5! 1...Jc5 2.Vc8! Je6 3.Kd3 Jf4+ 4.Kd4! c2 5.Ke3 Jxh3 6.Vb8+ (6.Kd2? Jg1 7.Vc3+ Kb4 8.Vxc2 Jxf3+ 9.Ke3 g4 ++). 6...Kc3 7.Vc8+ Kb2 =. 2.Vb8+ (2.Vxg5? c2 3.Vg1 f4 ++). 2...Kc2 3.Vg8!! 3.Vc8? f4!! (3...Jd3? 4.Ke3! Jf4 5.Kd4 =) 4.Vc5 (4.Vd8 Jc4 (4...Jc6? 5.Vd5!) =) 5.Vd5 Jd2 6.Vxg5 Jb3 ++). 4...Jd3 5.Vxg5 Jc1+ ++. 3...Kc1 (3...f4 4.Vxg5 Jd3 5.Vb5 Jc1+ 6.Ke1 Jb3 7.Vb4 Kb2 8.Vxf4 c2! 9.Vc4! =. 4.Ve8! Jg6 5.Kd3 c2 6.Kc3 Kd1 7.Vd8+ Ke2 8.Kxc2 Kxf3 9.Vg8 Jf4 10.Vxg5 Jxh3 11.Vxf5+ =. Biely koordinovaným postupom kombinuje obranu proti postupu c-pešaka (2.Vb8+) s útokom na pešaka g5 (3.Vg8!!), kde po 3...Kc1 4.Ve8! fiktívna prevaha čierneho sa rozplyva. Autor štúdie uvádza, že námet získal inšpiráciu z partie D. Navara – A. Griščuk, FIDE World Cup 2011.

39 **1.Jg5+!** (1.Jd6+?! Kf3! 2.f7 Sxf7 3.Jxf7 Kg2 =) 1...Kf4/e3 2.f7 **Sxf7 3.Jxf7 Kf3 4.Kb5! Kg2 5.Kc4 g5!** 6.Sxg5 (6.Jxg5? Je5+ 7.Kd5 Jg6 8.Se1 Kxh1 =) A) 6...Je1 7.Je5! (7.Sh4? Jf3 =) 7...Jc2 8.Jc6! Kxh1 9.Sd2! Ja3+ (9...a5 10.Jxa5 Kg2 11.Kd3! ++). 10.Kb4 Jc2+ 11.Kb3 ++ (11.Kc3?! Ja3 12.Kb4 Jc2+ 13.Kc3 Ja3 pozíčná remíza). B) 6...Jb2+ 7.Kb3! (7.Kc3? Ja4+ 8.Kb4 Jb6 =) 7...Jd3 8.Kc3 (8.Kc2? Je1+ =) 8...Je1 9.Je5! (9.Sh4? Jf3 =) 9...Jf3 10.Jxf3 Kxf3 11.Sh4 ++. Čierny hneď v úvode stráca figúru, čo chce kompenzovať ziskom Jh1. Avšak takto sa čierny kráľ príliš vzdialil a biely kontruje chytením jeho jazdca.

Originálne štúdie posielajte e-mailom: hlinkamichal55@gmail.com, alebo na adresu: Michal Hlinka, Heydukova 1, 040 01 Košice, Slovensko.