

Marianka 2015 - Tematický turnaj EXO

Téma: Akákoľvek úloha, v ktorej je cieľom hry šach (namiesto bežného matu). Sú povolené akékoľvek výzvy s cieľom šach, exopodmienky a exokamene. Akékoľvek dvojníky, nulové pozície, duplex, viac riešení, pokusy, zvodnosti alebo zdanlivé hry sú dovolené.

Rozhodca: Juraj Lörinc.

Príspevky: osobne v Marianke Jurajovi Lörincovi alebo e-mailom na juraj.lorinc@gmail.com.

Uzávierka: 22.8.2015, 18:00 pre osobne podané, aj pre e-mailové príspevky.

Theme: Any problem with aim of check (instead of usual checkmate). Any stipulations with check aim are allowed, as well as any fairy conditions and/or fairy pieces. Any twins, zero-positions, duplex, multiple solutions, tries or set play are allowed.

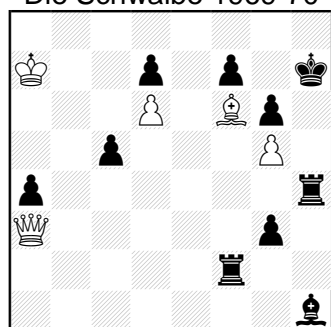
Judge: Juraj Lörinc.

Submissions: personally in Marianka to Juraj Lörinc or by e-mail to juraj.lorinc@gmail.com.

Deadline: 22.8.2015, 18:00 for both personal submissions in Marianka and for e-mail submissions.

E1

Friedrich Fricke
III. cena 150. TT
Die Schwalbe 1969-70



+3 (5+10) C+

1.Dd3! [2.D×g6+]

1...Se4 2.Dc4 Sd5 3.D×h4+

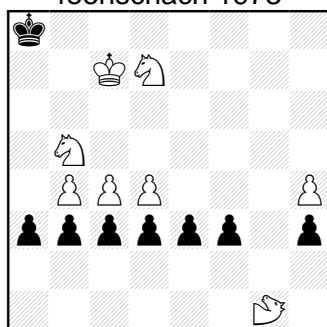
1...Ve4 2.Dd5 Ve6 3.D×h1+

1...Vf5 2.D×f5 [3.D×g6+] g×f5

3.g6+

E2

Roméo Bedoni
feenschach 1973



semi-r+2 (8+8) C+

♞ = ruža

1.Kc6! tempo

1...a2 2.d5 a1R+

1...b2 2.Kd6 b1R+

1...c2 2.Kc7 c1R+

1...d2 2.Kb6 d1R+

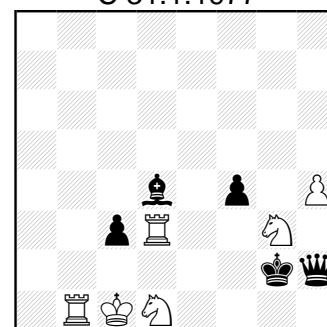
1...e2 2.h5 e1R+

1...f2 2.Kd6 f1R+

1...h2 2.Kc5 h×g1R+

E3

Marek Kolčák
III. cena SÚV ČSZTV
C 31.1.1977



+2 (6+5)

Šachový šach

1...Kh3 a 2.Jf2+ A

1...Kg1 b 2.Je2+ B

1...Se3+ 2.J×e3+

1.Kc2! [2.Vd2+]

1...Kh3 a 2.Je2+ B

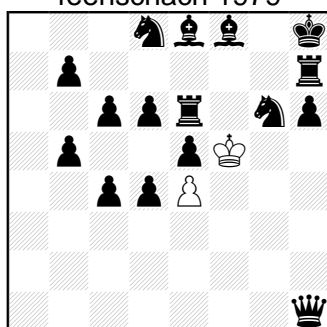
1...Kg1 b 2.Jf2+ A

1...Sf2 2.J×e3+

V **E1** sa musí biela dáma prehrýzť k čiernemu kráľovi. Po úvodníku s krátko hrozbou sa pekne rozohrajú línie h1-d5 a h4-c4 v oboch smeroch – čierny najskôr prekryje jednu z diaľkových figúr (Grimshaw), aby po následujúcom otvorení línii po nich prešla dáma v opačnom smere. **E1** bodovala v tematickom turnaji na priame šachové úlohy s ináč ortodoxnými pravidlami.

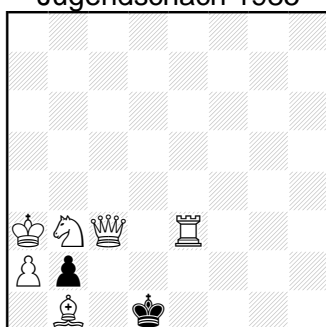
E2 ukazuje výraznú geometriu ruží: po vynútenom pohybe ktoréhokoľvek zo sedmičky čiernych pešiakov už sa čierny musí reflexne premeniť na ružu, čím šachuje bieleho kráľa.

Spomienkou na starší slovenský tematický turnaj je **E3**. V šachovom šachu je cieľom dať taký šach, na ktorý nie je možné odpovedať šachom. V úlohe je spracovaná recipročná zámena šachov s využitím bielych batérii na 1. a 3. rade, ako aj čiernej kráľovskej batérie na 2. rade.

E4Miloš Tomašević
feenschach 1979

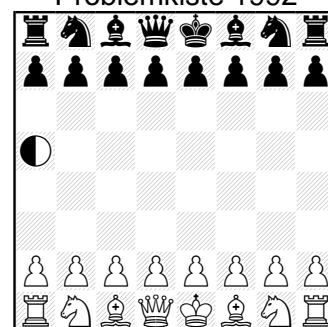
ser-s+113 (2+16) C+

15.Kxd8 31.Kxe6 48.Kxe8
65.Kxg6 83.Kxf8 102.Kxd6
103.Kxe5 104.Kd6 107.e7
110.Kf8 111.e8J 113.Jf7+
Vxf7+

E5Peter Rösler
Jugendschach 1985

s+2 (6+2) C+

1.Ja1! tempo
1...bxa1D 2.Kb3
Dxb1,Dxa2,Dxc3,Db2+
1...bxa1V 2.Kb2 Vxb1,Vxa2+
1...bxa1S 2.Db2 Sxb2+
1...bxa1J 2.Dc2+ Jxc2+

E6Erich Bartel
Problemkiste 1992

h+2,5 (16+16+1) C+

● = imitátor

1...g3{la6} 2.e5{la4} Sh3{lc6}
3.Dh4{lg2} Sxd7{lc6}+

E4 je typickým predstaviteľom dlhých sériových úloh s cieľom šachovať. Hlavným plánom bielo je uvoľnenie pešiaka, ktorý sa premení a vynúti šachujúci ťah čierneho. Preto musí biely kráľ postupne (späťne) brať Pe5, Pd6, Sf8, Jg6, Se8, Ve6 a Jd8. Rekord je ešte dlhší.

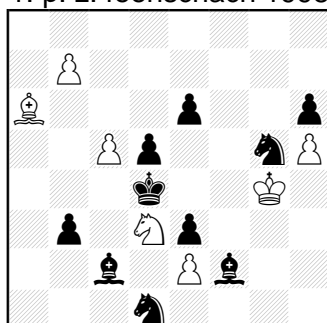
Diagramové postavenie **E5** dáva tušiť, že jeho hlavnou témou je všepremena Pb2. S malým počtom kameňov je potrebné rôznym spôsobom obmedziť pohyblivosť premenenej figúry, prípadne vynútiť jeden konkrétny ťah jazdcom.

Jediné riešenie v **E6** nemá hlbšiu hodnotu, je skôr kuriozitou, ktorá je založená na úvodnom postavení partie. Je zaujímavé, že existuje jediný spôsob, ako môže biely čierneho šachovať 3. ťahom za predpokladu, že imitátora postavíme na a5. Dá sa nájsť niečo podobné s vyššou hodnotou?

E7

Arno Tüngler

1. p. z. feenschach 1998



+2 (7+10)

Mat zakázaný

1...Ke4 2.Jxf2+

1.b8D? [2.Dh8+,Df4+]

1...e5!

1.b8V? [2.Vb4+]

1...Jc3!

1.b8S? [2.Se5+]

1...Je4!

1.b8J? [2.Jc6+]

1...Kc3!

1.Jf4! [2.Jxe6+]

1...Kc3 2.Jxd5+

1...Ke4 2.Sd3+

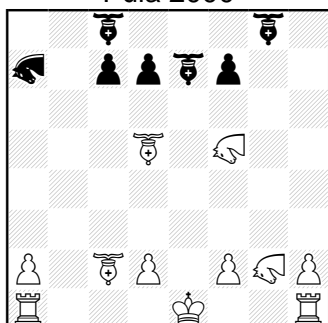
(1...Ke5 2.Jd3+,Jg6+,b8D+)

E8

Juraj Lörinc

1. č. u. 12. Spišská Borovička

Pula 2000



r+2 (11+7) C+

♖♗ = strelcový cvrček

♘♙ = tátošový cvrček

1.Ke2? tempo

1...f6 2.d3 SCc4+

1...d6 2.f3 SCg4+

1...c6!

1.d3? tempo

1...f6 a 2.Ke2 A SCc4+

1...d6 b 2.0-0 B SCc5+

1...c6 c 2.0-0-0 C TCe5+

1...c5!

1.f3! tempo

1...f6 a 2.0-0-0 C SCg5+

1...d6 b 2.Ke2 A SCg4+

1...c6 c 2.0-0 B TCe5+

(1...SCge6,SCce6 2.Ke2

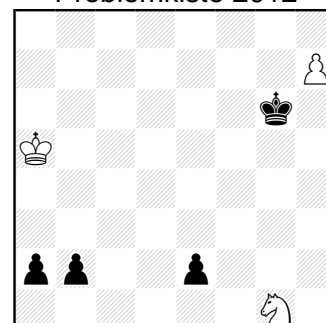
SCg4+

1...c5 2.~)

E9

Erich Bartel

Problemkiste 2012



ser-h+7 (3+4) C+

Abecedný šach

1.a1S 2.b1D 3.Sd4 4.Df1

5.Sxg1 6.e1V 7.Ve4 h8J+

Druhú všepremenu medzi príkladmi obsahuje **E7**. V tomto prípade je na strane bieleho a to v podobe pokusov. Premeny na D, V a S sú vyvrátené ťahmi čierneho, ktoré ponechávajú bielemu len šachy, ktoré sú matmi. Premenu na jazdca vyvráti útek čK dostatočne ďaleko.

E8 bola zložená na tematický turnaj, ktorý požadoval spojenie rošád a cyklónových tém. Mechanizmus je založený na zmenách konfigurácie prekážok pre čiernych cvrčkov, forma šachovania namiesto matovania umožnila elegantné riešenie technických problémov.

Nakoniec **E9** využíva momentálne populárny abecedný šach na tretiu všepremenu, v čierno-bielej podobe – opäť by sa žiadalo spracovanie nejakého príbuzného námetu vo viacerých fázach.