

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (1)

Cilj je serije članaka o problemškom šahu da buduće problemiste upute u osnovna pravila ove oblasti šaha, a pored toga namijenjeni su i šahistima koji u svom katkad suviše jednostranom shvatanju šaha kao borbe osjećaju averziju prema čudnim, za šahovsku partiju nezamislivim pozicijama šahovskih problema. Kod njih treba da uklone pogrešnu predstavu o šahovskom problemu i da ih navedu da šahovski problem posmatraju više kao estetičari, a manje kao praktičari. Iskuse problemiste, koji se možda neće složiti s pojednostavljenim definicijama, koje ću upotrebljavati, molim da imaju u vidu da ovi retci njima nisu ni namijenjeni.

Počet ćemo s **definicijom** šahovskog problema. Općenito govoreći, šahovski problem je takva postava na šahovskoj tabli, u kojoj bijeli može da matira crnog u zadanom broju poteza. Način na koji to može da izvede mora da bude **jednoznačan**, i predstavlja **rješenje** problema. U toku problema potrebno je prikazati određenu zamisao, koja je utoliko vrednija ukoliko je originalnija. Pozicija problema, kao i rješenje, treba da zadovolje određene formalne i estetske kriterije sa kojima ćemo se upoznati u ovom i slijedećem nastavku.

OSNOVNA TERMINOLOGIJA

Prije nego što prijedemo na razmatranje tih kriterija, potrebno je da se upoznamo sa terminima koje ćemo najčešće koristiti.

1. W. MEREDITH

«Dubuque Chess Journal»
1873

Mat u dva poteza

ili druga strana mogla ranije dobiti partiju na neki drugi način. Ukoliko do pozicije na problemu nije bilo moguće dospjeti na taj način, onda je to **ILEGALNA POSTAVA** i problem je nekorektan.

Problem gubi pravo na postojanje ukoliko je neki drugi problem ranije

Ispod dijagrama br. 1 naveden je **UVJET** problema, koji označava da bijeli vuče i na svaki odgovor crnoga u drugom potezu matira.

Prvi potez 1. Dh8! je **UVODNIK**. Na proizvoljan odgovor crnog, recimo 1. ... f1d bijeli bi matirao sa 2. Dh7+ — to je **PRIJETNJA**. Potezima 1. ... Ld3; 1. ... Sd3; i 1. ... Sd4 (ili Sf4, Sg3) crni sprečava da bijeli ostvari prijetnju. To su **OBRANE**, a one zajedno s novim matovima (redom 2. Da8+, 2. Dh1+ i 2. Dd4+) čine **VARIJANTE**. Napominjemo da potez 1. ... Kd3: nije obrana, jer bijeli može da ostvari prijetnju 2. Dh7+.

U nekim problemima poslije uvodnika ne postoji prijetnja, ali bilo koji potez crnoga omogućuje mat. U tom slučaju radi se o **IZNUDNICI**.

Ukoliko na obranu crnog bijeli može odgovoriti sa dva mata, to bi bio **DUAL**. U primjeru br. 1 dual bi postojao kad bi crni Se1 stajao na c1, jer bi na 1. ... Ld3: bijeli mogao da matira i sa 2. Dh1+.

Neki drugi potez koji rješava problem predstavljao bi **NUZRJEŠENJE**. Da u problemu br. 1 nema crnog Pf2, potez 1. De1: također bi rješavao problem, i to bi bilo nuzrješenje.

Ako poslije nekog poteza crnog bijeli ne bi mogao da matira u zadanom broju poteza, problem ne bi imao rješenja i bio bi **NERJEŠIV**. Da crni Se2 stoji na c2, ne bi bilo rješenja poslije 1. ... Se3!.

Ako bi bijeli mogao da matira u manjem broju poteza nego što je zadano, problem bi bio **PRERJEŠIV**. Bez crnog Se2 problem br. 1 bio bi prerješiv sa 1. Dd4+.

OSNOVNI FORMALNI KRITERIJI

Već smo se dotakli najvažnijeg formalnog kriterija — **KOREKTNOSTI** problema. Nuzrješenje, prerješenje, dual i nerješivost učinili bi problem nekorektnim. Nekorektnost oduzima problemu pravo na postojanje.

Još jedan važan uvjet korektnosti problema je taj, da pozicija bude partijski moguća, tj. da se pomicanjem figura iz početne pozicije šahovske partije može doći do pozicije problema. Pri tome nije bitno da li su uvijek vučeni najjači potezi, da li je jedna

obradio istu ideju na sličan način. Stariji problem je u tom slučaju **PRETHODNIK** novom.

PLAGIJAT je drastičan slučaj da netko svjesno ponovi neki stariji problem. U tom slučaju se diskvalificira i problem i njegov »autor«.

(Nastavit će se)

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (2)

Estetski kriteriji

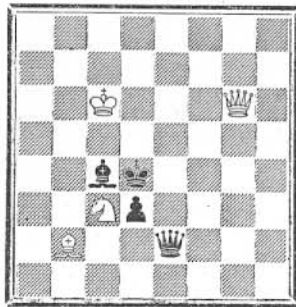
Ovi kriteriji su veoma brojni i raznovrsni, pa će oni biti predmet nekoliko nastavaka naše škole. U ovom nastavku govorit ćemo o prvom potezu dvopoteznog problema, koji i te kako utječe na vrijednost cijele kompozicije.

Uvodnik dvopoteznog problema

Nema tog šahiste koji za uvodnik problema br. 2 S. Loyda neće reći da je fantastičan. Umjesto da sa 1. Se2+ osvoji damu i lako dobije partije, bijeli sam žrtvuje svoju damu, koju mu crni može uzeti sa šahom! Rješenje je: 1. De4+!! De4: 2. Sd5±! Međutim, iako je autor ovog problema najčuveniji problemista svih vremena, ovo je slab šahovski problem (Lloyd ga je sastavio kao 16-godišnji dječak).

2. Samuel Loyd

»F. Leslie's« 1858



Mat u 2 poteza

Ponajprije, ma koliko paradoksalan, uvodnik je lako vidljiv, jer su prijetnje crnoga takve da se mogu eliminirati jedino »glasnim« potezom. Koje su to prijetnje? To su u prvom redu šahovi bijelom kralju, na koje bijeli ne bi mogao odgovoriti matom (1. ... Ld5+, 1. ... De8+ itd.). Zatim, mogućnost da crni kralj pobjegne na polje e3 na kome ga je nemoguće matirati, i mnoge druge.

Ima nekoliko stvari koje po svaku cijenu treba izbjeći kod prvog poteza šahovskog problema. To su: šah, uzimanje crne figure, oduzimanje slobođenih polja crnom kralju, pa i promocija bijelog pješaka. U početnoj po-

stavi velik nedostatak je mogućnost crnoga da nekažnjeno da šah što automatski zahtijeva loš prvi potez. Slabosti, kao što su vezivanje crne figure, dolazak bijele figure na očigledno aktivnije polje tj. bilo kakvo slabljenje ili sputavanje crnog mogu se tolerirati, ali je preporučljivo kompenzirati ih na neki način. Kompenzacija se može postići na primjer izlaganjem bijelog kralja šahovima, oslobađanjem polja crnom kralju, odvezivanjem crne figure i na mnoge druge načine. Najčešće to susrećemo kod takozvanih »Give and take« uvodnika, koji oduzimaju jedno a oslobađaju drugo polje za bijeg crnog kralja. Međutim i takva kompenzacija je nedovoljna, ako u početnoj postavbi bijeli nije imao spremljen mat na moguću bijeg crnog kralja na polje koje mu se uvodnikom oduzima.

3. Comins Mansfield

»Chess Review« 1941



Mat u 2 poteza

U primjeru br. 1 (W. Meredith, vidi ŠG br. 9) uvodnik se može okarakterizirati kao dobar. Bio bi odličan da u početnoj poziciji bijeli već ima mogućnost da matira na 1. ... Kd3:.

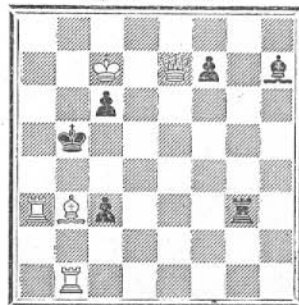
U primjeru br. 3 bijeli nema spreman odgovor na bijeg crnog kralja na c2. Prvim potezom on mu oduzima to polje, ali i oslobađa novo — d4. Već smo rekli da to nije dovoljna kompenzacija i ovakav uvodnik bio bi slab. Međutim, autor je našao mogućnost da sasvim kompenzira i taj nedostatak time što je izložio bijelog kralja šahovima po velikoj dijagonali. Rješenje je: 1. Scb4 sa prijetnjom 2. Tc7±. Na 1.

... e3+ slijedi 2. Tg2±, a na 1. ... e3+ 2. Tb7±.

Veoma rijetko se problemisti ukaže prilika da u problem uklopi uvodnik bez i jedne mane. To je pošlo za rukom Gerald F. Anderssonu u izvanrednom problemu br. 4 koji treba smatrati remek-djelom.

4. Gerald F. Anderson

»Il Secolo« 1919



Mat u 2 poteza

Sa 1. Kd6!! bijeli oslobađa dva polja za bijeg crnog kralja, izlažući istovremeno bijelog kralja šahovima. Prijetnju 2. Db7± crni sprečava obranom 1. ... Kb4 2. Kc6±, 1. ... Kb6 2. Lc2±, 1. ... Td3+ 2. Ld5± i 1. ... Tg6+ 2. Le6±. Zapamtite dobro taj problem jer ćemo se na njega vratiti i kad budemo govorili o drugim estetskim kriterijima u slijedećim nastavcima.

Zapamtite dobro ovaj problem i ponovo ga proučite nakon 3—4 naredna nastavka naše škole. Vidjet ćete da je to po sadržaju i ekonomiji besprijekorna kompozicija.

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (3)

Ozbirom da je šahovska kompozicija samo jedna oblast igre na 64 polja, jasno je da elementi koji čine igru u šahovskom problemu ne mogu da se razlikuju od onih koji se sreću u praktičnoj igri. Razlika postoji, međutim, u načinu na koji šahista i problemista koriste određeni elemenat, kao i u obavezima koju oni time preuzimaju. Dok je za šahistu bitno jedino da poboljša svoju poziciju, problemista mora i te kako da vodi računa o skladu sa ostalim dijelovima kompozicije.

Ovi elementi najizraženiji su u dvopoteznom problemu, pa ćemo ih zato i ilustrirati sa nekoliko dvopoteza. Pri tome ćemo se i podsjetiti na ono što je rečeno u ovodnom potezu u prošlom nastavku.

Najjednostavniji element je **prosti pokret crne figure** koji, zavisno od toga da li sprečava prijetnju ili omogućava novi mat, predstavlja DIREKTNU OBRANU ili ODVLACENJE.

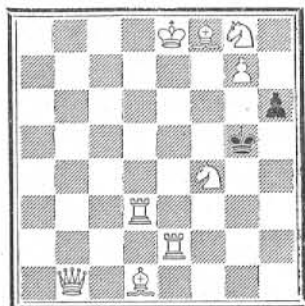
Pokret crnog kralja naziva se **BIJEG CRNOG KRALJA**. U problemu br. 5 nakon 1.f6+ (prema onome što je rečeno o kriterijima koje treba da zadovolji prvi potez ovo je loš uvodnik) na 4 bijega crnog kralja bijeli uvijek

Meč Holandija — Zap. Njemačka 1954.

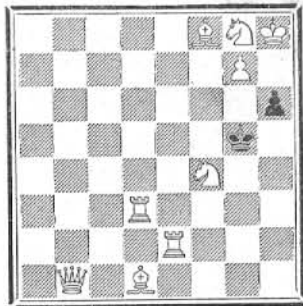
6-a

G. Latzel

6-b



Mat u 2 poteza

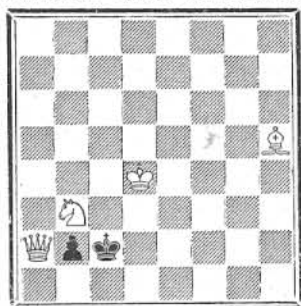


Mat u 2 poteza

prikazana su oba načina. **BLIZANCI** su takve pozicije koje se međusobno razlikuju u nekom malom detalju (ovdje u položaju bijelog kralja. Zajedno, oni čine jednu cjelinu, dok promatrani kao zasebni šahovski problemi obično ne vrijede mnogo. U 6-a prikazan je kraljev križ: 1.Sg6 Kg6; Kf5, Kg4, Kh5 2.Td5, Tg3, Te5, Tg2+. Svi matovi su **INDIREKTNI** ili **BATERIJSKI** jer ih izvodi bijela **BATERIJA**. To je takva postava figura u kojoj jedna strana na liniji između svoje dugohode figure i protivničkog kralja ima drugu figuru. Kada crni kralj dođe na g6 ili f5 bijela dama i Td3 čine bateriju. Top je **PREDNJA** a dama **ZADNJA** figura bijele baterije. Drugu bateriju (kada crni kralj dođe na g4 ili h5) čine Ld1 (zadnja figura) i Te2 (prednja figura). U poziciji 6-b vidimo zvijezdu (zvjezdast bijeg) crnog kralja: 1.Sh6: Kf6, Kf4; Kh4, Kh6: 2.Le7, Dc1, Le7, g8D+. Posljednji mat je baterijski, a ostali su direktni.

7. E. Nehaus jr.

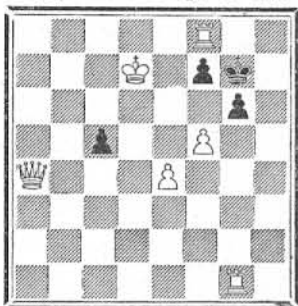
»American Chess Bulletin« 1940



Mat u 2 poteza

5. Jan Hartong

3.p.p. »Servias sp. t.« 1971



Mat u 2 poteza

odgovara **DIREKTNIM MATOM**: 1. ... Kf6: 2.Da1+, 1... Kf8: 2.Da8+, 1... Kh6 2.Th8+, 1... Kh7 2.Th1+. Interesantno je to da bijeli matira iz svih uglova table — to je bila teška zamisao koju autor nije uspio da ostvari bez šaha u prvom potezu!

Dva specifična načina bijega crnog kralja su **ZVIJEZDA** (na 4 dijagonalna polja) i **KRIŽ** (na 4 ortogonalna polja). U izvanrednim blizancima 6-a i 6-b

U početnoj postavi problema br. 7 crni je pat. Crni pješak je **VEZANA FIGURA** jer se nalazi na liniji između bijele dame i crnog kralja. Uvodnik 1.Da5, pored toga što oslobađa 2 polja za bijeg crnog kralja, predstavlja **ODVEZIVANJE** crne figure. To je dobar uvodnik koji stavlja crnog u iznudicu. Na 1... b1D 2.Dc3+ crni kralj ne može da pobjegne na polje b1. Potez b1D je **BLOKADA** crnog kralja. Suprotna blokada je **DEBLOKADA**, kada crna figura svojim odlaskom oslobađa polje za bijeg svom kralju. Polje b2 u ovom slučaju je deblokirano. Ostale varijante: 1... Kb1, Kb3; b1S 2.Lg6, Ld1, Da2+.

8. L. Lošinski i E. Ruhlis

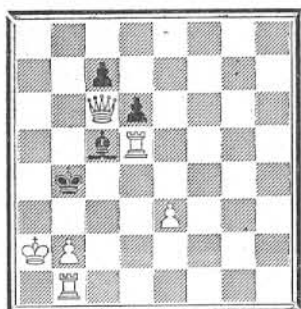
p.p. »Narodno delo«



Mat u 2 poteza

Poslije 1.Sc3! u br. 8 bijeli prijeti 2.Da4:+. Uvodnik predstavlja **ZATVARANJE LINIJA** dvije bijele figure, a uz to oslobađa čak 3 polja za bijeg crnog kralja — odličan uvodnik! Obrane 1... Lb3 i 1... Tb4 su blokade (2.De4+ i 2.Dd5+), a 1... Sb6: je **OTVARANJE** bijele linije — Td8 brani polje d4 i moguće je 2. Dd5+.

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (4)

9. C. Mansfield
»Observer« 1919.

Mat u dva poteza

U problemu br. 9 bijeli već ima spremne odgovore na svaki potez crnog: 1... L po volji je otvaranje bijele linije i 2.Db5+. Na 1... Ka5 i 1... Kc4 bijeli koristi činjenicu da je crni lovac vezan (2.b4+ i 2.Td4+). Oba poteza su SAMOVEZIVANJE crne figure, i to specijalan slučaj samovezivanja potezom kralja. Ali, šta je uvodnik? Bijeli nema tempo poteza kojim bi zadržao iznudicu crnog, pa se i on nalazi u iznudici — to je tzv. KOMPLETNA (OBOSTRANA) IZNUDNICA. Jedini potez je 1. Tal, no sada na 1... Ka5 ne ide više 2.b4+? već 2.Kb3+ (baterijski mat), tzv. IZMIJENJENI MAT. Izmijenjeni mat je jedan od osnovnih elemenata igre u modernom dvopoteznom problemu i njega ćemo obraditi u jednom od narednih nastavaka. Za sada treba napomenuti da izmijenjeni mat ovu kompletnu iznudicu čini IZMIJENJENOM IZNUDNICOM.

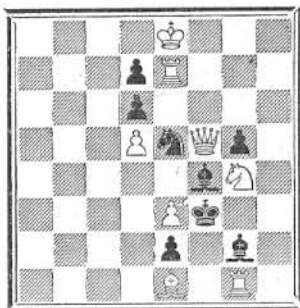
Br.10 je također izmijenjena iznudica, s odličnim uvodnikom koji oslobađa dva polja za bijeg crnog kralja. Prije uvodnika spremna je igra: 1... S po volji (otvaranje linije) 2.Sh2+, 1... Sg4 (blokada) 2.De4+ i 1... L po volji (otvaranje linije) 2.Tg3+. Poslije 1.Sf2! igra se mišljenja: 1... S po volji 2.Dg4+, 1... L po volji 2.De4+, a nove varijante su

dnike koji, suprotno jakom potezu u šahovskoj partiji, nije dobar, ali nije ni toliko loš. Igra poslije uvodnika, međutim, veoma je interesantna, a sadrži za nas nov (veoma složen) element koji se naziva BIJELO SJECISTE. Ono dolazi do izražaja kada crni blokadom polja za bijeg svog kralja omogućiti da bijeli u matnom potezu zatvori liniju svoje figure koja je branila to polje. Takve su varijante 1... Sc2 2.e4+ i 1... Ld2 2.e3+, obje sa baterijskim matovima.

12. Z. Hernitz
II. n. Stud. t. FNRJ« 1963.

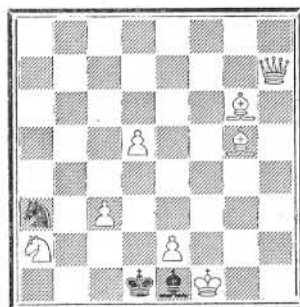
Mat u dva poteza

Zatvaranje linije crne figure crnom figurom je SJECISTE. U problemu br. 12 nakon 1.Lf8 bijeli prijeti 2.Td5+ ili 2.Td4+ (dvostruka prijetnja, što predstavlja slabost problema). Sa 1... Sg2, Se2 crni vezuje bijelog topa, ali pravi sjecišta svojoj dami, odnosno lovcu: 2.Da1, Db4+. 1... Sd3 je blokada koju bijeli koristi sa 2.Se6+. Odskoči li crni ska-

10. B. Gruber
I. n. »Sahmaty« 1966.

Mat u dva poteza

1... Ke3; Kg3 (obje samovezivanje potezom kralja) 2.Dd3, Dh3+ i 1... g4 (odvlačenje) 2.Df4+.

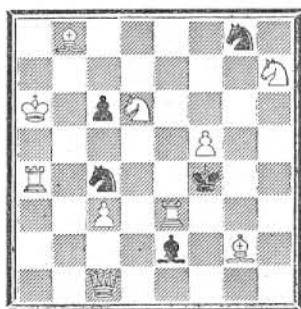
11. A. Kish
Amer. Chess Bull. 1936.

Mat u dva poteza

Uvodnik problema br.11, 1.Lh5, otvara liniju bijele dame i gradi bateriju sa pješakom e2 kao prednjom i lovcem kao zadnjom figurom. To je tzv. »jak uvo-

kač na neko drugo polje, recimo 1... Sg6, drugi crni skakač ostaje vezan i 2.De3+. Položaj dvije figure između vlastitog kralja i protivničke dugohodne figure naziva se POLUVEZIVANJE, pošto pokretom jedne druga ostaje vezana.

SAH bijelom kralju čest je element igre. Razlikujemo direktan šah i OTKRIVENI SAH, a ovaj drugi mnogo je efektivniji jer ga izvodi crna baterija. Odgovori li bijeli baterijskim matom sa zatvaranjem linije po kojoj je napadnuti bijeli kralj, bit će to tzv. UKRSTENI SAH.

13. C. Mansfield
I. n. »Good Comp.« 1918.

Mat u dva poteza

Problem br. 13 ima tri prekrasne varijante sa ukrštenim šahovima: 1.Le4 (odvezivanje Sc4, prijeti 2.Sc4+) 1... Se3+ 2.Sb5+, 1... Se5+ 2.Td3+, 1... Sd6+ (samovezivanje) 2.Ld3+. U posljednjoj varijanti javlja se BIJELA MASKIRANA BATERIJA jer se na njenoj liniji nalazi crni skakač.

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (5)

IDEJA I TEMA ŠAHOVSKOG PROBLEMA

Dok smo u prva četiri nastavka razmatrali, nazovimo ih tako, spoljne dijelove šahovskog problema, sada ćemo malo zaći i u njihovu suštinu.

U definiciji šahovskog problema (vidi prvi nastavak, uvod) rečeno je da on treba da sadrži određenu zamisao, i da je ta zamisao utoliko vrednija ukoliko je originalnija. Najoriginalnija zamisao u problemskom šahu je IDEJA, koju možemo okarakterisati kao sasvim nov, do tog trenutka neviden detalj ili kombinaciju. Sve ostale (uglavnom unaprijed zadane) kombinacije možemo smatrati TEMOM. I kod teme moguće je postići originalnost: bilo da to bude nova kombinacija određenih efekata (što ne znači da je to i nova ideja), bilo kombinacijom više tema, bilo načinom na koji je tema prikazana itd. Dok je broj tema praktično beskonačan, broj ideja je veoma ograničen (otprilike na nekoliko hiljada) i gotovo sve su već prikazane. Ipak, to ne treba da nas zabrinjava jer uvijek postoji način da mašta i inventivnost kompozitora dođu do izražaja.

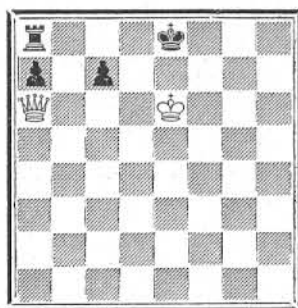
Najznačajniji predstavnik idejnog problema je čuveni Amerikanac Samuel Loyd (1841—1911), pronalazač većine danas poznatih ideja problemskog šaha. Pošto se pojmovi ideje i teme često poistovjećuju, neće biti na odmet da navedemo nekoliko Loydovih komparacija iz knjige »Chess Strategy« (1881): »Upotreba termina TEMA i IDEJA do sada je bila veoma konfuzna, jer su amateri rijetko dovoljno upućeni da prihvate razliku koju između njih treba povući. Tema može biti opisana kao strateški motiv problema, dok njegova ideja leži u svakom lijepom triku, ili u neobičnoj matnoj slici nezvezanoj za temu, ili pak

u nečemu sugestivnom u problemu. Tema obično može biti sagrađena na hiljade načina, ideja je jednom za svagda ista. Tema u većini slučajeva može biti jasno opisana riječima, ideja ima bijesak koji bi pokušajem opisivanja vjerovatno bio ugašen«.

Ideja problema br. 14 skoncentrirana je u efektnoj završnoj slici, tzv. »ugrušenom matu«: 1. Le4+ Tb7 2. Db8+ Tb8 3. T:a7+ L:a7 4. Sc7. Ovo je problem tzv. »stare škole«, sastavljen jedan i po vijek prije nego što se razvila »idejna škola«.

15. S. Loyd

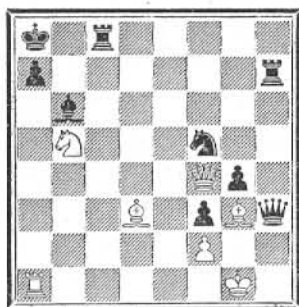
Musical World 1859.(?)



Mat u dva poteza

U problemu br. 15 vidimo jedan od mnogih Loydovih trikova. Problem se naizgled ne može riješiti pošto na svaki pokušaj bijelog crni rohađom sklanja svog kralja u sigurnost. Međutim, analizom početne postavke zaključujemo da je posljednji potez crni mogao povući jedino kraljem ili topom, te da je rohada, prema šahovskim pravilima, nemoguća. Rješenje je tako 1. Da! i 2. Dh8.

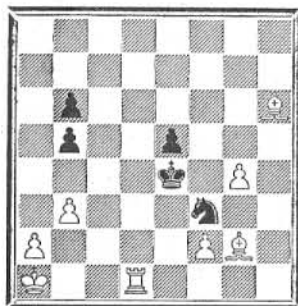
Jedinstven slučaj da nekorektan problem bude reproduciran bezbroj puta je čuveni br. 16, poznat kao »indijski problem«. U njemu je prikazana jedna od najsajajnijih ideja, tzv. »indijska tema«. Autor je zamislio rješenje 1. Lc1 b4 2. Lh1 (tempo potez) b5 3. Td2! Kf4 4. Td4. Ali, moguće je i 1.Lg5 b4 2. Lc1 itd., ili bilo koji drugi tempo potez. Zato, da bismo vidjeli u čemu je zamisao, skinućemo sa ploče crnog pješaka b5 i posmatrati problem kao tropotez. Rješenje je sada 1. Lc1 b4 2. Td2 Kf4 3. Td4. Bijeli lovac najprije prelazi preko polja d2, da bi u sljedećem potezu top napravio sjecište na istom polju, tj. zatvorio liniju lovca, koju već u sljedećem potezu otvara. Ideja je, dakle, u prolaznom (dodajmo još: korisnom) sjecištu na polju d2, nakon



Mat u četiri poteza

16. H. A. Loveday

The Chess Player's Chronicle 1845.

Mat u četiri poteza
(bez cPb6: mat u tri poteza)

što se ono pripremi prolaskom lovca (figure čija će linija biti zatvorena) preko tog polja.

Slučnog tipa je i kombinacija u problemu br. 17: 1. Lh3! Kc7 2. Dg4! Kd8 3. Dd7. Lovac je najprije prešao (krećući se »unazad«) preko polja g4, na

17. O. Würzburg

British Chess Magazine 1896.



Mat u tri poteza

koje potom dolazi dama. Na taj način izvršeno je udvostručenje bijelih figura, tzv. »Turtonovo udvostručenje« (jača figura ispred slabije), prema problemu H. Turtona iz 1856. godine. Efektivniji oblik ovog udvostručenja pronašao je godinu dana kasnije Loyd (a tko bi drugi!). Kod »Loyd-Turtonovog udvostručenja« slabija figura dolazi ispred jače.

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (6)

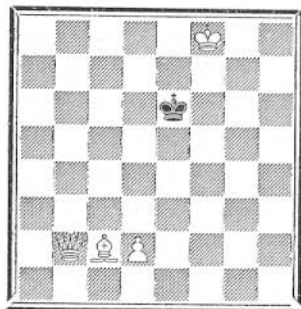
FORMA MATOVA

U historijatu problemskog šaha postojao je i jedan pravac u kome je pažnja kompozitora bila skoncentrirana isključivo na završni efekat, na matnu sliku. Razvio se u drugoj polovini prošlog vijeka, a kako su njegovi najveći poklonici bili češki autori, nazvan je češkom školom. To je najneinventivnije područje u šahovskoj kompoziciji, i njegova osnova je čista matna slika (čisti mat), kod koje je svako polje oko crnog kralja, kao i ono na kome se sam kralj nalazi, napadnuto samo jedanput od bijelih figura, ili blokirano crnom figurom. Postoji nekoliko vrsta čistih matova, koje ćemo samo informativno spomenuti.

Ekonomičan mat je takva matna slika u kojoj učestvuju sve bijele figure osim kralja i pješaka, dok se učesnik i kralja i pješaka dobija potpuno ekonomičan mat. Čist i ekonomičan mat je modelni mat. Kod zrcalnog mata oko crnog kralja nema ni bijelih ni crnih figura. Modelni zrcalni mat je savršeni mat (idealni mat).

18. M. Havel

Zlata Praha 1911.



Mat u tri poteza

U problemu br. 18 M. Havela jednog od najvećih pobornika češke škole, vidimo razne vrste matnih slika: 1. d4 Kd6 (Kf6), 2. Db2 (Db5) Ke6 3. Dc6+ — savršeni mat; 1. ... Kd7 2. Db6 Ke8 3. Lf5+ — zrcalni mat; 1. ... Kd5 2. Db6 Ke4 3. Dc5+ — modelni mat.

EKONOMIJA U ŠAH. PROBLEMU.

Forma matova je jedan od vidova ekonomije u šahovskom problemu. Postoje, međutim, neki mnogo važniji principi ekonomije čije nepoštovanje može sa svim da obezvrijedi kompoziciju. Spomenut ćemo neke.

Ekonomija materijala je princip prema kome zamišljeni sadržaj treba ostvariti sa minimalno potrebnim sredstvima. Obavezno izbjegavati suvišne figure, a nastojati da one koje su upotrebljene ispolje maksimalno djelovanje.

19. A. Cheron

Le Temps 1930.



Mat u tri poteza

Problem br. 19 A. Cheron prikazuje indijsku temu sa svega 7 figura, bez ikakvog smanjivanja sadržaja u odnosu na br. 16 iz prošlog nastavka: 1. Lh8! h6 2. Tg7! Ke5 3. Tg5+.

Ovdje možemo napomenuti još da se prema broju figura problem dijeli na minijature (do 7 figura — br. 18 i 19. su minijature), Meredithne (do 12 figura, ime su dobili po američkom problemisti W. Meredithu u čijim problemima broj figura uglavnom ne premašuje ovu cifru), probleme lake kategorije (do 16 figura) i probleme teške kategorije (17 i više figura).

Ekonomija uslova je također važan princip prema kome zamišljeni sadržaj treba ostvariti u točno onolikom broju poteza koliki je potreban. Br. 19 ostvaruje indijsku temu u tri poteza što je minimalan broj, dok br. 16 ima jedan dodatni potez što narušava ekonomiju uslova.

Nakon ovih slijedeći po važnosti bio bi princip ekonomije varijacija prema kome u većini slučajeva treba izbjegavati sporedne (netematske) varijante koje mogu da prikriju osnovnu zamisao. Ipak, dodatna varijanta ponekad može i da osvjetli problem, kao na primer u br. 17 iz prošlog nastavka: 1. ... a5 2. Da6+!! K:a6 3. Lc8+. Ideja udvostručavanja tu je tako istaknuta da ni efektna žrtva dame ne može da je pomuti.

Ostali principi ekonomije imaju uglavnom vizuelan efekat. Pored forme matova tu bismo mogli spomenuti da pozicije u kojima je ravnomjerno iskorištena čitava tabla ljepše djeluju od onih u kojima je igra skoncentrirana u samo jednom uglu, (ekonomija prostora), zatim da pozicije bez bijelih pješaka na tabli također ljepše djeluju itd. Ukusi su, uostalom različiti pa se neke možda više sviđaju postave sa gomilom figura u uglu!

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (7)

Tematika problemskog šaha veoma je obimna, obimnija čak i od teorije otvaranja u praktičnom šahu. Za njeno kompletno upoznavanje potrebne su mnoge godine rada, praćenja problemske literature i analiziranja brojnih problema. To obilje tema sistematizirano je i podijeljeno prema svom karakteru na način koji ćemo mi za ovu priliku pojednostaviti: podijeliti ćemo problemske teme na jednostavne i složene. Jednostavnim ćemo smatrati sve teme koje su jednostrano orijentirane ili na iskorišćenje snage i mogućnosti kretanja pojedinih figura, ili pak na eksploataciju (višestruku) jednog jedinog ili više srodnih elemenata. Sve o. stale kombinacije raznovrsnih elemenata, ili kombinacije više jednostavnih tema, smatrat ćemo složenim temama. U ovom

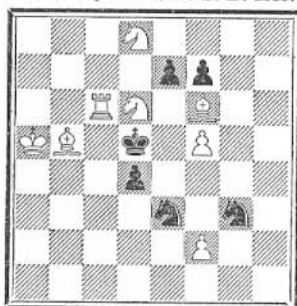
i slijedećem nastavku obradit ćemo neke jednostavne teme.

Tematika problema br. 20, 21, 22 i 23 ograničena je na mogućnosti kretanja određenih figura.

U br. 20 te figure su crni i bijeli pješak. Igra crnog pješaka sa polaznog polja na sedmom redu na sva četiri dostupna polja u četiri varijante predstavlja temu »Pickaninny«. Ista takva igra bijelog pješaka sa drugog reda čini temu »Albino«. U našem primjeru obrađene su obje teme: 1. Ld3 (iznudica) 1. ... eđ5, eđ, e5, eđ5 (Pickaninny) 2. f3, fe3, fg3, f4 (Albino) itd. Primjećujemo da na svaki potez crnog pješaka e7 bijeli odgovara potezom pješaka e2, dakle duel pješaka. Duel bijele i crne figure je tema koja ta-

20. G. H. Drese

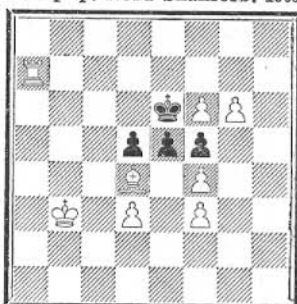
2. n. Tijd v. d. N. S. B. 1935.



Mat u tri poteza

21. N. Høeg

1-6 p. p. Nord Skakforb. 1905.



Mat u tri poteza

koder može biti svrstana u grupu jednostavnih tema.

Mogućnost promocije čini pješaka specifičnim u odnosu na ostale figure i daje motiv za jednu temu koju formalno svrstavamo među jednostavne, iako je ona veoma složena i teška za ostvarivanje. To je tema četiri različite promocije koju prikazuje problem br. 21: 1. f7 Kd6 2. f8D+ Kc6 (Ke6) 3. Dc5 (De7) ±, 1. ... Kf6 2. f8S eđ4 3. Tf7 ±, 1. ... eđ4 2. f8T Kd6 3. Tf6±, 1. ... eđ4 2. f8L Kf6 3. Ta6±. Lako je uočljivo da je kod promocije u topa i lovca prisutan motiv pata — to je neophodno da bi se spriječila promocija u damu.

Sa jednog od 16 centralnih polja skakač ima osam raspoloživih polja za odskok. Odskoči li on u varijantama na svih osam polja formirat će »skakačev osmerac«, temu koja se zbog kružnog rasporeda doskočnih polja naziva i »skakačev krug«. U čuvenom dvopotezu br. 22, na osam odbrana crne dame bijeli

matira različitim odskocima skakača (opet jedan duel figura): 1. Tg4 (prijeti 2. Tg8 ±) 1. ... Db2+, Dc3, Dc5, Dd6; Df6; Dh5, Dg3, Dh2+ 2. Sd2, Sc3; Sc5; Sd6; Sf6; Sg5, Sg3; Sf2 ±.

23. B. Lindgren

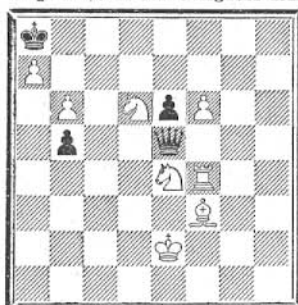
Eskilstuna—Kurieren 1944.



Mat u četiri poteza

22. A. Bottachi

P. p. Am. Chess Congress 1921.



Mat u dva poteza

Kruženje figure također je jednostavna tema koja, za razliku od prethodno obrađenih, koristi mogućnost sukcesivnog kretanja jedne figure tako da ona, pošto napravi put u obliku trougla ili mnogougla, stigne na polje sa kojeg je i pošla. U problemu br. 23, bijeli top kruži duž ivica table. 1. Th8 Ka7; 2. Th1; Kb8 3. Ta1 Kc8 4. Ta8±.

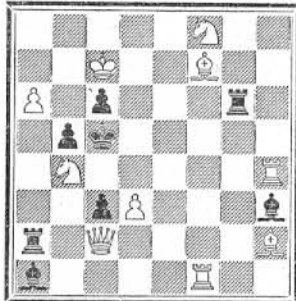
Ovakve teme obično su nedovoljne da usamljene daju veću vrijednost jednom problemu, već najčešće čine samo dio sadržaja, kao u problemima br. 20 i 22. To nije slučaj i u problemu br. 23 čija je najveća vrijednost u minimalnom materijalu upotrebljenom za ostvarenje teme.

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (8)

Nastavljajući izlaganje o jednostavnim problemskim temama, zanočeto u prošlom nastavku, sada ćemo od tema zasnovanih na eksploataciji jednoobraznih elemenata obraditi najpoznatija sjecišta (vidi SG br. 12/78). To su sjecišta Grimshaw, Holzhausen, Novotny i Plachuta.

24. L. Lošinski

1. p. p. L'Italia Scacchistica 1930/II



Mat u dva poteza

Grimshaw sjecište nastaje kada dvije figure sa različitim linijskim djelovanjem (dijagonalnim i ortogonalnim) u obrani prijetnje, dolaze na isto polje, zatvarajući linije jedna drugoj. Kraće rečeno, Grimshaw je međusobno sjecište raznohodnih figura. U problemu br. 24 nakon 1.Tb1 prijetnju 2.d4+ crni može da brani zatvaranjem bijele linije b1-b4, ili h4-d4, ili pak f7-c4. To je, na njegovu žalost, moguće samo uz sjecište: 1... Tb2 2.Dc3+ (top je zatvorio liniju lovca), 1... Lb2 2.Df2+ (a sada je lovca zatvorio liniju topa) — Grimshaw na b2. Analogno, 1... Tg4 Lg4 2.Se6 Lg1+ je Grimshaw na g4, a 1... Te6 Le6 2.Sd7 Ld6+ Grimshaw na e6. Znači, čak tri različita Grimshaw sjecišta, uvijek sa različitim matovima.

I pješak može sudjelovati u sjecištu ove vrste i to kada se nalazi na početnom polju gdje, zbog mogućeg dvokoraka, ima osobine linijske figure. To je onda pješakov Grimshaw ili Pickabish. U problemu br. 25 vidimo dva Pickabish sjecišta, na c6 i e6: 1. Da8 (prijeti 2.Dd5+) 1... Lc6, c6 2. Da7, Da4+, 1... Le6, e6 2.Dh8, e5+.

25. W. J. Smith & H. W. Bettmann
Sydney Telegraph 1901. (v)

Mat u dva poteza

I istohodne figure mogu imati međusobno sjecište. No, za razliku od sjecišta raznohodnih figura, tada je potreban jedan dodatni potez kojim se odvlači figura koja je napravila sjecište. Istohodne figure su dva topa, ili top i dama koja djeluje po ortogonalni, ili lovca i dama kada ova djeluje po dijagonalni, a njihovo međusobno sjecište naziva se Holzhausen. U primeru br. 26 nakon

26. O. Würzburg
Zlata Praha 1909. (V)

Mat u tri poteza

1.Se5! (prijeti 2.Db2 i 3.Sg4(Sg7)+) crni mora jednim od topova da dođe na d4. 1... Tcd4 zatvara liniju Td3 i bijeli to koristi da odvuče crnog topa sa četvrtog reda: 2.Dd5! (prijeti 3.Sd7+) Td5: 3.Sg4+. Analogno, na 1... Tdd4 bijeli sa 2. De4! (prijeti 3.Sg4+) odvlači topa sa d-linije: 2... Te4: Sd7+. Holzhausen sjecište crnih topova na d4!

Crna Grimshaw i Holzhausen sjecišta bijeli iznudiše prijetnjom, ili ponekad iznudicom. Drugi način da se iznuđi sjecište je žrtva figure. Na taj način nastaju sjecišta Novotny (raznohodnih figura) i Plachuta (istohodnih figura). U br. 27 1.Df7 stvara prijetnju 2.Df8+. Na 1... Te3 bijeli iznudiše sjecište Novotny

27. N. G. G. van Dijk
Correspondence Chess 1964.

Mat u tri poteza

žrtvom lovca 2.Le6! Te6:Le6: 3.Dd7, Df8+. Na 1... Tf3 to isto bijeli čini sa 2.Lf5! itd. Na sličan način ostvarena su dva

28. D. J. Densmore
Gazette Times 1916.

Mat u četiri poteza

sjecišta Plachuta u primjeru br. 28: 1.La8 (prijeti 2.d4+) 1... Lg6 2.f5! Df5, Lf5: 3.d4+, Th3+: Dd3, Lh3: 4.Th3, d4+: 1... Lf7 2.e6! De6:Le6: 3.d4+, Th3+: itd.

Slijedeća dva problema ing. Hrvoja Bartolovića, internacionalnog majstora problemskog šaha iz Zagreba, prikazuju sjecišta bijelih figura.

U br. 29 da bi zaprijetio 2.Dg5+: bijeli mora da zatvori peti red crnoj dami. Pokuša li 1.Te7? zatvorit će dijagonalu Lg7 pa na 1... Ld8! neće ići 2.Ld4: Sa 1.Le5? zatvorit će liniju Te7 pa na 1... Sf3! 2.Df3+: ef3! crni pješak neće biti vezan. Ova dva pokušaja formiraju bijelo Grimshaw sjecište na e5! 1.Ld5? nije dobro zbog zatvaranja linije Td7 (1... Lc7?), a 1.Td5! zatvara liniju Lb7, ali crni to ne može da iskoristi. Potez 1.Td5! je uvodnik (rješenje) problema, dok su 1.Te7?, 1.Le5? i 1.Ld5? pokušaji (varke) o kojima će biti riječi u jednom od slijedećih nastavaka.

29. H. Bartolović
4. p. p. Cs. Sach 1960.

Mat u četiri poteza

U br. 30, također u pokušajima, prikazano je bijelo Holzhausen sjecište na d5:

30. H. Bartolović
1. n. Problem 1961.

Mat u dva poteza

1.Dd5? (2.Dd3+) Lb7! i ne ide 2.Le6 (2.De5+? Ke4!); 1.Ld5? (2.Le4+) f3! i ne ide 2.Df3. Slično se obaraju još dva pokušaja: 1.Dc6? Td8! (2.Tf6?) i 1.Dg2? Lf2! (2.Tf2?). Uvodnik je 1.Tb4!

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (9)

OD KLASIČNOG DO MODERNOG
DVPOTEZA

Većina modernih šahovskih problema, čak i uz iscrpan komentar, najčešće ostaje neshvaćena od strane nedovoljno upućenih. Treba imati prilično razvijenu mogućnost apstraktnog mišljenja, ali još više i solidno poznavanje historijata šahovskog problema, da bi se shvatilo u čemu je vrijednost pozicije koja nema »ama baš nikakve veze sa stvarnošću« (riječ jednog zagriženog šahiste-praktičara).

U dosadašnjim nastavcima »Škole« bilo je moguće naslutiti nešto o tom razvoju šahovskog problema i o promjenama stilova u raznim vremenskim periodima. Sada ćemo ukratko vidjeti kako je te kao razvoj dvopoteznog problema u kome su razlike među stilovima najizraženije, uz napomenu da je uglavnom na sličan način tekao i razvoj ostalih vrsta kompozicije.

U pionirskim radovima očigledna je bila želja autora da problem bude neka vrsta zagonetke koja će zbuniti i pomalo namučiti rješavača ili ga pak fascinirati vatrometom žrtava ili neočekivanim manevrima. Tipičan primjer je br. 31 sa šesterostrukom žrtvom bijelog topa (1.T:d4+), dakle sa težištem stavljenim na uvodni potez.

31. J. Brede
»Recueil« 1843

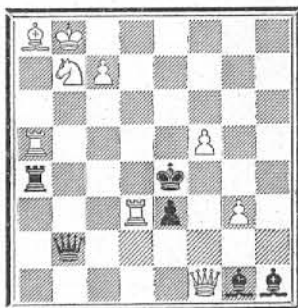


Mat u dva poteza

U drugoj polovini prošloga vijeka problemisti su, srećom, uvidjeli da je postalo gotovo nemoguće zamisliti neki novi način da se sastavi dvopotezni problem sa rješenjem koje bi iznenadilo rješavače, pa su svoje interesiranje postepeno počeli s prvog poteza da prebacuju na ostale stadije rješenja, obrambeni i matni potez. Tako je i počeo preobražaj šahovskog problema u šahovsku kompoziciju.

ciju! U periodu neposredno prije i poslije Prvog svjetskog rata obrađene su najraznovrsnije kombinacije vezivanja i odvezivanja, otvaranja i zatvaranja linije, šahova, blokada i dr., sve to garnirano sa baterijskim matovima i drugim elementima. Bilo je to doba »Good Companion« stila, prema istoimenom klubu šahovskih problemista osnovanom od A. C. Whitea, koji je okupio u to vrijeme najveće majstore dvopoteznog problema.

32. A. Ellerman
1.n. »Guidelli Mem.T.« 1925.



Mat u dva poteza

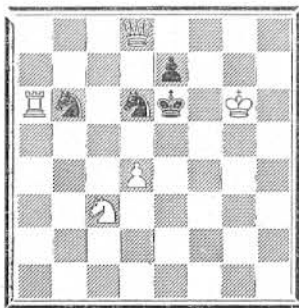
Jedan od bisera iz tog razdoblja je problem br. 32. Poslije 1.Td7! (prijeti 2.Df4+) u glavnim varijantama 1... Dd4 2.Sd6+ i 1... De5 2.Sc5+ crni odvezuje bijelog skakača blokirajući istovremeno polje svom kralju tako da bijeli u matnom potezu može da zatvori liniju svog topa. Vidimo da je to složen sklop elemenata obrađenih u trećem i četvrtom nastavku (SG 11 i 12/78): odvezivanje, blokada, bijelo sjecište, baterijski mat. Ni dodatne varijante nisu za poteženjivanje: 1... Dh3+ 2.Sd3+, 1... Lf2 2.D:h1+, 1... Lf3 2.Dd3+.

Oni koji od početka prate našu »Školu« sjetit će se problema br. 4 od G. F. Andersona (drugi nastavak, SG 10/78) u kome su prikazani ukršteni šahovi kombinirani sa zatvaranjem crne linije i baterijskih matovi i to nakon odličnog uvodnika. I taj je problem pravi dragulj u riznici problemskog stvaralaštva.

Ovaj period karakterizira i razvoj problema tipa izmijenjene iznudnice koju smo također ranije spomenuli (četvrti nastavak, SG 12/78). Da se podsjetimo: to su problemi u kojima prije uvodnog poteza bijeli ima spreman odgovor na svaki potez crnog, ali ne može da održi iznudnicu crnog pošto je i sam u iznudnici; prvi potez mora nešto da promijeni, obično da neki od spremnih matova zami-

33. C. Promislo

3.p.p. »American Chess Congress« 1921.



Mat u dva poteza

jeni novim (izmijenjeni mat!). Sadržaj ovakvih problema čini ne samo igra poslije uvodnika ili realna igra, već i igra prije njega — prividna igra. U problemu br. 33 u prividnoj igri spremni su matovi na sve poteze crnog: 1... Sd6 po volji 2.Dd5+, 1... Sb6 po volji 2.Dc8+ i 1... Sd7 2.Dg8+. U nedostatku tempa bijeli sa 1.Dc7! mijenja matove na 1... Sd6 po volji 2.d5+ i 1... Sd7 2.Dc4+. Dakle, izmijenjena iznudnica sa dva izmijenjena mata (dodajmo još: na crno poluvezanje pošto se svaki mat i u prividnoj i u realnoj igri izvodi na vezanu figuru iz crnog poluvezanja).

Prividna igra i realna igra predstavljaju dvije FAZE rješenja. Postoji i treća faza rješenja šahovskog problema sa kojom ćemo se uskoro upoznati.

ŠKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (10)

OD KLASIČNOG DO MODERNOG
DVOPOTEZA

(Nastavak)

U prošlom nastavku (SG 7/79) opisan je prvi dio preobražaja dvopoteznog problema, tj. najjednostavnije rečeno, prebacivanje težišta problema sa prvog (uvodnog) poteza na obrambeni potez crnog. Tridesetih godina na red je došao i posljednji stadij rješenja, matni potez. Tada se, naime, pojavila grupa tema pod zajedničkim nazivom »sprečavanje duala«. Već samo ime govori o čemu se radi: nakon obrane crnog bijeli prividno ima

moгуćnost da matira na dva načina, ali je jedan mat iz ovog ili onog razloga nemoguće realizirati. Poslije 1. Lg8 u primjeru br. 34 prijetnju 2. Te7+ crni brani pomakom pješaka e7, čime napušta obranu dva polja (d6 i f6) i bijeli naizgled može da matira skakačem sa oba. No, duala nema! Na 1... e6 zatvorena je linija Lg8 pa bi na 2. Sd6+? crni kralj pobjegao na d5. Ispravno je samo 2. Sf6+. Analogno, na 1... e5 zatvorena je linija Lb8 i ne ide 2. Sf6+? Kf4! već samo 2. Sd6+. Postoji složena podjela tema sprečavanja duala u koju se mi ovdje nećemo upuštati.

420

34. H. V. Tuxen

»Skakbladet« 1980.



Mat u dva poteza

Direktno iz sprečavanja duala nastala je i jedna od najljepših problemskih tema, nastavljena obrana. Ona je nešto komplikiranija pa je i mnogi iskusniji problemisti sasvim ne shvaćaju, no za onoga tko je redovno pratio našu »Školu« mislim da neće biti teškoća. U primjeru br. 35 nastavljena obrana je prikazana

35. Drs. C. Goldschmeding

»Vrijheid« 1930.



Mat u dva poteza

kristalno čisto. Poslije 1. Sf1 bijeli prijeti 2. Sh2+. Crni se od ovog može braniti odskokom skakača sa polja f4 (proizvoljan potez). Uklonimo tog skakača sa ploče i pogledajmo šta se dešava. Prijetnje 2. Sh2+? više nema zbog 2... Lh2!, ali bijeli Tf7 brani sada polje f3 omogućujući 2. Se3+. To je nova prijetnja koja prisiljava crnog da umjesto na proizvoljno svoju figuru pomjeri na polje sa koga brani i tu tzv. »drugu prijetnju«, drugim riječima da izvrši nastavljenu obranu. Jasno, taj određeni

pomak crne figure stvara novu slabost koju će bijeli iskoristiti. U našem primjeru vidimo tri nastavljene obrane: 1... Sd5! 2. Ld7+, 1... Sg2! 2. Le2+ i 1... Sh5! 2. De8+.

Već je rečeno da je nastavljena obrana teže shvatljiva i za mnoge iskusnije problemiste. Dozvolite mi zato da napravim jedno poređenje sa praktičnom igrom koje će, vjerujem, sve razjasniti.

Zamislimo jednu brzopoteznu partiju u kojoj nam je u jednom trenutku protivnik, recimo pokretom lovca na c3, napao skakača na d4. Kako je u »cugeru« ruka često brža od pameti odmah uzimamo tog skakača i u istom trenutku sa zaprepašćenjem uviđamo da sada protivnička dama, podržana od lovca, može da matira na g7. Za trenutak zastajemo i pronalazimo spasonosnu mogućnost odskoka na e6. Tako smo, i bez poznavanja teorije problemskog šaha, izvršili nastavljenu obranu. Prisjetite se koliko vam se puta dogodilo slično. Pa šta je onda tu nerazumljivo?

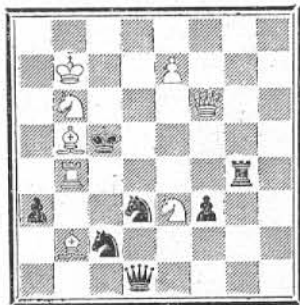
SKOLA PROBLEMSKOG ŠAHA (11)

OD SUVREMENOG DO MODERNOG PROBLEMA (nastavak)

Uloga prvog poteza u dvopotezu dugo se vremena svodila na to, da on bude odgovarajuća, po mogućnosti efektivna, uvertira za igru poslije toga. Ali, nekoliko godina prije Drugog svjetskog rata, problemisti ponovo počinju da posvećuju više pažnje prvom potezu, ali na drugačiji način nego što su to činili klasici, čiji je glavni cilj bio teškoća rješenja. Javljaju se tzv. »teme pokušaja«, u kojima je osnovni dio sadržaja skoncentriran u izboru ispravne između nekoliko izglednih mogućnosti da se riješi problem, dok je sadržaj realne igre bio donekle zapostavljen. Pokušaji se uvijek razbijaju na jedinstvene obrane crnog, na koje bi pak bio moguć mat da bijela figura u probnom potezu nije došla na određeno polje. U problemu br. 36 potrebno je skloniti bijelog lovca sa polja b5, da bi se zaprijetilo 2.Tb5+. Na 1.Lc6? Tb4!: ne ide 2.Dc6?, 1.Ld7 Scb4!: 2.Sd7?, 1.La4? Sdb4!: 2.Sa4? — u tri pokušaja lovac sprečava bijelu figuru. Pravilno je 1.La8! Tb4!:Scb4!:Sdb4: 2.Dc6,Sa4,Sd7+. Pogledamo li varijante nakon probnih poteza, vidjet ćemo da one ne donose ništa što bi bilo novo u odnosu na realnu igru.

36. I. Alješin

3. n. »Svesavezni t. SSSR« 1947.



Mat u dva poteza

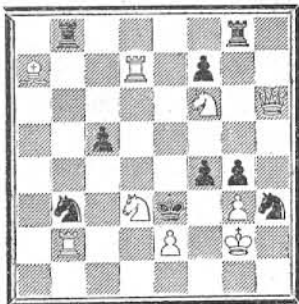
Međutim, ukoliko probni potez dovodi do nove igre, različite od realne, onda to više nije samo pokušaj, već jedna nova faza igre koju nazivamo var-

241

kom. Ona također mora da se razbija na jedinstvenu obranu crnog. U krasnom problemu br. 37 bijeli ima dvije mogućnosti da konstruira bateriju potezom Sd3.

37. Touw Hian Bwee

4. p. p. »Cacciari Mem. t.« 1974.



Mat u dva poteza

1.Sc5? je varka koja se razbija samo na 1... Sd2!, dok na ostale obrane crnog bijeli ima odgovore: 1... Tbd3, Sc1, Tdg3, Sf2, Sd4 2.Sb3!, Sb7, Sg4!, Df4!, Sg6f5+. Nakon uvodnika 1.Sf4! (prijeti, kao i u varci 2.Td3+), na iste obrane crnog bijeli ima novi komplet matova: 2.Tb3!, Lc5!, Sh3!, Sg6, Sd4f5+. Po sadržaju, varka je ravno-pravna realnoj igri.

Prividna igra, varka i realna igra, izmijenjeni matovi i pokušaji, najčešći su sastavni dio modernog dvopoteznog problema. Njih, međutim, nikako ne treba smatrati elementima igre, već samo okvirima koji autoru daju šire mogućnosti za ostvarenje njegovih zamisli. A te zamisli danas su i te kako složenije nego one od prije pedesetak i više godina!

Prividna igra moguća je ne samo u izmijenjenoj iznudnici. U primjeru br. 38

38. Ing. N. Petrović

2. m. Meč Francuska—Jugoslavija 1955.



Mat u dva poteza

uvodnik je 1.Te4! (prijeti 2.Dd4+). Crni se brani uzimanjima na c5, čime blokira polje za bijeg vlastitom kralju i prividno omogućava dva mata (Lc6 i Sf6). Pogadate, pri tome se javlja sprečavanje duala: 1... bc5 ne ide 2.Lc5?? (lovac je vezan!) i 1... dc5 2.Sf6+? Tf6!+. Vratimo se na poziciju prije uvodnog poteza. Vidimo da na iste blokade bijeli ima spreman drugi par matova, također sa prisutnim sprečavanjem duala: 1... bc5 2.Sf4+ (2.Lc4??), 1... dc5 2.Lc4+ (2.Sf4+? Df4!). To je prividna igra čiji je sadržaj tematski povezan sa sadržajem realne igre.

Mnogi će se zapitati: zašto bi u početnoj postavci crni igrao tako (slabo) da bijelom omogući da matira? Najjednostavnije objašnjenje je da se prividna igra ne zasniva na borbi bijelog i crnog, već, moglo bi se reći, postoji da bi pokazala čega se bijeli lišava da postigne cilj. Prividna igra može i da oteža posao rješavaču koji se teško odlučuje da odbaci matove na »jake« poteze crnog i da traži nove. Međutim, dublji smisao svakako je u fascinirajućoj metamorfozi pozicije na šahovskoj tabli — jednim jednim potezom. Vjerovali ili ne, u nekim problemima postoji čak i po 6–7 izmijenjenih matova između prividne i realne igre!!

39. Ing. H. Bartolović

1. n. »To Mat« 1962.



Mat u dva poteza

Za kraj ovog nastavka odabrao sam šarmantan i lako razumljiv primjer promjene matova u četiri faze (prividna igra, dvije varke i realna igra). Uvodnik je 1.Df2! (prijeti 2.Dd4+), i na samoblokade 1... Dc5, Dc4 bijeli matira sa 2.Df7, Df5+. Varka 1.Dg1? razbija se na 1... Lc5!, dok na 1... Dc5, Dc4 vidimo drugi par matova: 2.Dg8!, Dg5+. Druga varka 1.Dd1? razbija se na 1... Ld3!, a novi par matova na 1... Dc5, Dc4 je 2.Sd3, Dh5+. Četvrti par matova postoji već u početnoj postavci, u prividnoj igri: 1... Dc5, Dc4 2.Td4!, Te5+.