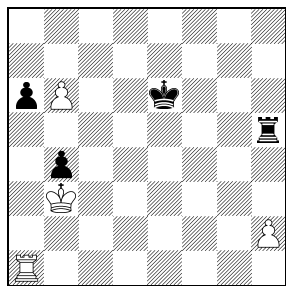


Some studies by J. H. Marwitz

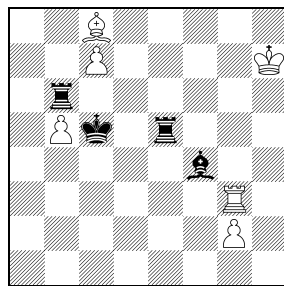
V marci 2010 vyšlo špeciálne 62. číslo časopisu British Endgame Study (editor John Beasley) s ukázkou tvorby holandského skladateľa (1915 – 1991), ktorý publikoval do 200 štúdií.

J. Marwitz

Tijdschrift v.d. KNSB 1937
cena

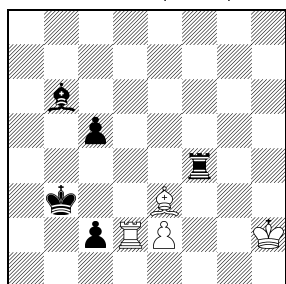
23 biely vyhrá 4+4

J. Marwitz

Tijdschrift v.d. KNSB 1948
1. cena

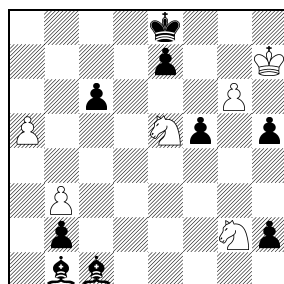
24 biely remizuje 6+4

J. Marwitz

Tijdschrift v.d. KNSB 1984
4.–5. cena (oprava)

25 biely remizuje 4+5

J. Marwitz

JT Aloni 1992
2. cena

26 biely vyhrá 6+9

23 1.b7 Vb5 (1...Vh8 2.Vxa6+ Kd7 3.Va8 +-) 2.Vxa6+ Kf7! (2...Kd7 3.Vh6 Vxb7 4.Vh7+; 2...Kd5 3.Va5! +-) 3.Va7! (3.Vh6? Kg7! =) 3...Kf6! (3...Kg6 4.h4! Kh6 5.h5 VZ! Kxh5 6.Va5 +-) 4.h3! (4.h4? Kg6 5.h5+ Kh6! VZ! =) 4...Kg6 5.h4 Kh6 6.h5 Kxh5 7.Va5! +-.

24 1.Se6! (1.Sh3? Vb7? 2.Vc3+ Kb6 3.Vc6+ Kxb5 4.Kg6 =, ale 1...Vh5+! 2.Kg6/Kg7 Sxc7 +-) 1...Vh5+ 2.Kg6 Vh6+ 3.Kg7 Sxc7 4.Vg5+! (4.Vc3+? Kd4 5.Vc4+ Kd3 6.Kxh6 Vxe6+ +-) 4...Kd4 5.Vg4+ (5.Kxh6? Sf4 +-) 5...Sf4! 6.Vxf4+ Ke5 7.Vf5+! Kxe6 8.g4!! =. Zdá sa, že čierny svojou vynaliezavou hrou (5...Sf4!) bude sláviť úspech, avšak biely v ničom nezaostáva a pripraví čiernemu nečakanú pascu s pôsobivým záverom po 8.g4!!

25 1.Vxc2! Vh4+! (1...Ve4 2.Vxc5! =) 2.Kg3 Ve4 3.Sxc5 (3.Vxc5? Vxe3+ +-) 3...Sc7+ 4.Sd6! (4.Kf3? Vf4+ 5.Ke3 Kxc2 6.Sd6! Vc4! +-) 4...Sxd6+ 5.Kf3 Vf4+ 6.Ke3 Kxc2 modelový pat. Biely sa zachráni malou patovou kombináciou s obeťou strelca, ktorú musí načasovať presne. (Je to oprava štúdie, ktorá bola uverejnená až po autorovej smrti).

26 1.a6 Se3! 2.Jxe3 h1D 3.a7 c5 4.g7 f4+ 5.Kh8! Sh7! 6.Kxh7 b1D+ 7.Kh6! Dxb3 8.Jd5! Dxb5! (8...Dxd5! 9.g8D+ Dxb3 10.a8D mat) 9.a8D+ Dxa8 10.g8D mat, alebo 7...Dbg1! 8.Jg2! Dgxb2 (8...Dhxg2 9.g8D+ Dxb3 10.a8D mat) 9.a8D+ Dxa8 10.g8D mat. Dva razy Nowotného prerušenie, lahôdka pre oko riešiteľa.

Michal Hlinka

Riešenie štúdií z č. 8/2009 (dokončenie)

Č. 64 Ľ. Kekely Kf1, Jc7, Pb7, e4, e7 – Kf3, Vh8, Pb6, e5, e6 (5+5) +- 1.Ke1 Ke3 2.Kd1 Kd3 3.Kc1 Kc3 4.Jb5+ Kb4 (4...Kc4 5.e8D Vxe8 6.Jd6+ +-) 5.Jd6 Kc3 6.Kd1 Kd3 7.Ke1 Ke3 8.Jc4+ Kd4 9.Jxb6 Ke3 10.Jc4+ Kd4 11.Jd6 (11.Ja5? Kc5 12.Ke2 Kb5 13.Jb3 Kb6 14.Kf3 Kxb7 -) 11...Ke3 12.Kd1 Kd3 13.Kc1 Kc3 14.Kb1 Kb3 15.b8D+ Až teraz so šachom! 15...Vxb8 16.e8D Vxe8 17.Jxe8 +-.

Č. 65 M. Hlinka, Kc5, Jd7, Pa6, e7, h2 – Ke8, Vh3 (5+2) +- 1.Jf6+! (1.Jb8? Vxh2 2.Jc6 Va2 3.Kb6 Vb2+! =) 1...Kxe7 2.Jd5+ Kd7! (2...Ke6? 3.Jf4+ +-) 3.a7! (3.Jb6+? Ke6! =) 3...Vh8 (3...Va3 4.Kb6 Vb3+ 5.Ka6 Va3+ 6.Kb7 Vb3+ 7.Jb6+ +-) 4.Kb6 (4.Jb6+? Ke6! 5.a8D Vxa8 6.Jxa8 Kf5! =) 4...Ke6 5.Jb4! Kf5 6.Jc6 Ve8! 7.Jb8 Po 7.Kc7 iba stráža čas 7...Kg5 8.Jb8 Ve7+ 9.Jd7 Ve8 10.Kc6! (10.Kb7? Kh4! =) 10...Kf5 11.Jb8 atď. ako v riešení. 7...Ve6+ 8.Kc7 Ve7+ 9.Jd7 Ve8 10.Kb7! Kg5 (10...Kg4 11.Jf6+! +-) 11.a8D Vxa8 12.Kxa8 Kh4 13.Je5 Kh3 14.Jf3 Kg4 15.h4! +-.

Č. 66 J. Poláček, Ka5, Sa4, Sh6, Pb6 –Kg8, Vh2, Sh4, Pd7, h7 (4+5) +- 1.Sb3+ d5! (1...Kh8 2.Sf4 Ve2 3.b7 Ve8 4.b8D Vxb8 5.Se5+! +-) 2.Sxd5+ (2.Sf4? Vb2 3.Ka4 Sf2 4.b7 Sa7 =) 2...Kx8 3.Sf4 Sg3 4.Sxg3

Vh5 5.b7 Vxd5+ 6.Kb6 Vd8 7.Se5+! (7.Sc7? Vf8 8.Kc6 h5 9.Kd7 Vg8! =) 7...Kg8 8.Sc7! Vf8 (Podobne aj 8...Ve8) 9.Kc6 Kf7 10.Kd7 Kg6 11.Sd8 Vf7+ 12.Se7 +-. Ťažkosť čierneho spôsobuje prítomnosť pešiaka h7. Biely aj po strate strelca výhru obháji – dokáže presadiť posledného pešiaka. Č. 67 B. Ilincic, Ka8, Sa4 – Ka6, Pg6, h3 (2+3) = 1.Sd7! (1.Sd1? g5 +-) 1...h2 2.Sc6 Kb6 3.Sh1! (3.Sb7? g5 4.Kb8 g4 5.Kc8 g3 6.Sa8 Kc5 7.Kd7 Kd4 8.Ke6 Ke3 9.Kf5 Kf2 10.Kg4 g2 +-) 3...g5 4.Kb8 g4 5.Kc8 Kc5 6.Kd7 Kd4 7.Ke6 Ke3 8.Kf5 g3 9.Kg4 Kf2 10.Kh3! =.

Riešiteľská maličkosť – biely len po správnom 3.Sh1! udrží kontrolu nad poľom g2. Doplnenie 12/2009: Ľ. Kekely mi dodatočne oznámil, že spoločná štúdia č. 93 je pre spoluautora M. Vyparínu a J. Hlasa zároveň aj prvou uverejnenou skladbou.

Databáze zugzwangů a skvívů

John Beasley a Eiko Bleicher pripravili k voľnému staženiu na webu www.k4it.de/egtb/zugzwang.php kompletnú PGN databázu pozíc vzájomným zugzwangem a tzv. „squeeze“ pozíc, vše do šesti kamenů. Ke generovaniu byl použit program GTBGEN Marca Bourzutschky.

Johna snad nemusíme našim čtenářům představovat. Trochu méně známý je Eiko z Berlína. Jeho (výše uvedený) web, umožňující zkoumat online šestikamenové konstelace, je nejlepší a nejnávštěvovanější. Používáte-li místo toho ShredderChess, jde zase jen o obraz Eikovy databáze. A Marc je v oboru dobře známý svými experimenty se sedmikamenáči.

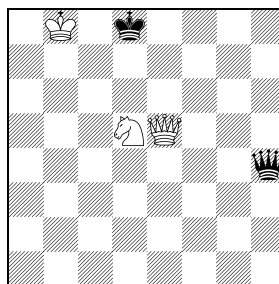
Co je to squeeze (sevřená) pozice tuší asi málokdo. John tak nazval situace, které sice nejsou zugzwangem, ale mohou se k němu svým charakterem blížit. V tom smyslu, že bílý na tahu potřebuje k výhře nejméně o tři tahy více, než kdyby byl na tahu černý. Pravda, vyšší délka nemusí vždy znamenat vyšší obtížnost, ale velmi často tomu tak je a databáze tyto zajímavé pozice zachytí. Jaroslav Poláček pro tyto situace navrhl název „skvívová“ pozice; počestně slovo squeeze se totiž už dávno používá v bridži a whistů. Downloady mají poměrně velký objem, který jsem shrnul do tabulky.

obsah, kamenů	Velikost MB		počet pozic
	ZIP	PGN	
zugzwangy 3 až 6	16	183	932 789
skvív 3 až 5	2	22	122 233
skvív 2 proti 4	11	115	615 975
skvív 3 proti 3	30	325	1 746 363
skvív 4 proti 2	31	349	1 878 694

Význam zugzwangů pro skladbu studii není třeba příliš diskutovat. Podobně užitečné ale mohou být i některé skvívové pozice. Mou první reakcí bylo použití skvívových pozic jako „polotovaru“ a „dokomponovat“ z něho přidáním materiálu – například blokováno dvojice pěšců na vhodné místo – skutečný zugzwang. Ten navíc nebude mít nálepku „databázové kompozice“, která pořadí platí za poněkud hanlivou. John sám v reakci napsal, že jeho motivací bylo objevení pozice se zajímavým řešením typu ztráty tempa, zejména s triangulací a uvedl dva příklady.

John Nunn

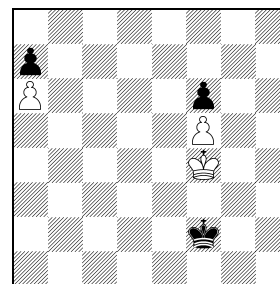
Československý šach 1991



27 bílý vyhraje 3+2

Josef Hašek

Československý šach 1928



28 bílý vyhraje 3+3

27: Černý na tahu rychle prohraje, jak uvidíme po třetím tahu. Bílý proto provede triangulaci. 1.Kb7! Dh7+ 1...Kd7 2.Jf6+ 2.Ka8! Dh4 2...Df7 3.Dd6+ Dd7 4.Db6+, 2...Dd7 3.Dg5+. 3.Kb8! Černý na tahu! 3...Kd7 Nebo 3...Dh7 4.Dg5+ s okamžitými vidlemi. 4.Jf6+! Kc6 5.Dd5+ Kb6 6.Jd7+! Ka6 7.Dc6+ Ka5 8.Db6+! Ka4 9.Jc5+ a vyhraje. Nunnova studie je samozřejmě k nalezení ve skvívové databázi.

28: 1.Ke4! Kg3 2.Kd5 Kf4 3.Kc6 Ke5! 4.Kc7! Kd5 5.Kd7! Ke5 6.Kc6! Kxf5 7.Kb7.

Východí pozici pozici po 3. tahu černého lze najít ve skvívové databázi. Už z nečekaně jednoduchého algoritmu generování plyne, že skvívové databáze ve stávajícím stavu obsahují veľmi mnoho neužitečného balastu. John je názoru, že dôležité je poskytnout kompletní informace, protože dnešní prostředky (ChessBase, CQL) umožní z databázi dále vybrat to, co skladateľa zajímá.

V ďalším pokračovaní se dočtete o mých pokusech s využitím stávajících skvívových databází i o snahách Jaroslava Poláčka, jehož úvahy míří ke zkvalitnění databází odfiltrováním neužitečných pozic. Emil Vlasák