



Samomat w 3 pos.

Białe: Kc1,Hc3,Wc6,Wh6,Gd7,Gh8,Se2,Sg8,P:a4,a6,b2,c2,d3,e5 (14)

Czarne: Kd5,Wa1,We8,Gc7,Sb1,Sg2,P:a2,a5,b6,e3 (10)

Złudy:

1. Wc4? ~ 2. H:a5+ b5/ba5 3. Sc3+ S:c3#, 1... G:e5 2. H:e5+ W:e5 3. Sc3+ S:c3#, ale 1...b5!
 1. e6? ~ 2. Hc5/a5+ dow. 3. Sc3+ S:c3#, 1... b5 2. Hc4+ bc4 3. Sc3+ S:c3#, ale 1...G:e5!
 1. Ha3? ~ 2. Sf6+ K:e5 3. Hc3+ S:c3#,
 1... G:e5 2. Wd6+/Hd6+ G:d6 3. Sc3+ S:c3#,
 1... W:e5 2. Se7+/Wc4 W:e7/dow. 3. Sc3+ S:c3#,
 1... Wf8(g8,e6) 2. Ge6+ K:c6 3. Hc3+ S:c3#, ale 1...Gd8!

Rozwiązanie:

1. He1! ~ 2. Sf6+ K:e5 3. Hc3+ S:c3#
 1... G:e5 2. Whd6+ G:d6 3. Sc3+ S:c3#
 1... W:e5 2. Se7+ W:e7 3. Sc3+ S:c3#
 1... Gd8 2. Wcd6+ Kc5 3. Hc3+ S:c3#
 1... Wf8(g8,e6) 2. Ge6+ K:c6 3. Hc3+ S:c3#
 1... S:e1 2. Sf4+ Kd4 3. c3+ S:c3#

Tematyka zadania:

zwolnienie pola c3 przez białego hetmana, na którym później 3 różne białe bierki wymuszają matę,
 powroty figury na pole, z którego odeszła (switchback) (3),
 czarne samoblokowania przez bicie piona e5 jako zamierzony motyw obronny (2),
 wymuszenia otwarcia linii działania białej figury (2),
 czarny król na różnych polach (5) w momencie wymuszania maty,
 wymuszanie maty poprzez szachy czarnemu królowi (6) z tego samego pola,
 poświęcenie białego hetmana w posunięciu wstępnym,
 próby wyboru posunięcia wstępnego w tematycznych złudach (3).