

JAN RUSINEK

POPRAWKI I WERSJE STUDIÓW

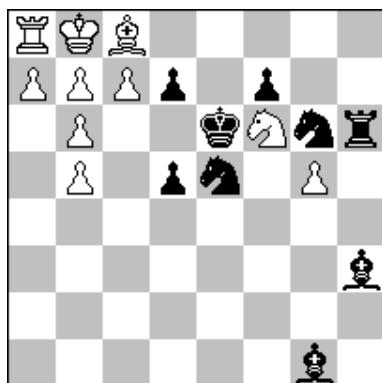
01	1970	Remis	New Statesman	specjalna nagroda
02	1971	Wygrana	Szachy	1-2 nagroda
03	1971	Wygrana	Szachy	
04	1972	Wygrana	Ceskoslovensky Sach	1 wyr. honorowe
05	1972	Remis	Jubileusz Assiaca	2 nagroda
06	1972	Remis	Magyar Sakkelet	pochwała
07	1972	Remis	Problemista	1 nagroda
08	1973	Remis	New Statesman	2 nagroda
09	1974	Wygrana	Szachmaty w SSSR	1-2 nagroda
10	1975	Remis	Stella Polaris	
11	1975	Remis	Szachmaty w SSSR	1 nagroda
12	1975	Remis	Szachy	1 nagroda
13	1976	Remis	Tidskrift for Schack	1 wyr. honorowe
14	1976	Remis	Tidskrift for Schack	
15	1976	Remis	Schakend Nederland	2 nagroda
16	1978	Remis	Schakend Nederland	
17	1979	Remis	The Problemist	1 wyr. honorowe
18	1978	Wygrana	Tidskrift for Schack	2 nagroda
19	1977	Wygrana	Jubileusz Peckovera	1 nagroda
20	1979	Wygrana	Italia Scacchistica	1 wyr. honorowe
21	1979	Wygrana	Problem	pochwała
22	1979	Remis	The Problemist	1 nagroda
23	1980	Wygrana	Tidskrift for Schack	specjalna nagroda
24	1980	Remis	Schach	3 nagroda
25	1981	Remis	Magyar Sakkelet	2 nagroda
26	1986	Remis	Magyar Sakkelet	2 wyr. honorowe
27	1983	Wygrana	Chess Life	2 wyr. honorowe
28	1983	Remis	Magyar Sakkelet	3 nagroda
29	1984	Wygrana	Tidskrift for Schack	3 wyr. honorowe
30	1987	Remis	BCPS	3 nagroda
31	1986	Remis	Italia Scacchistica	4 nagroda
32	1986	Remis	Schakend Nederland	2 nagroda
33	1988	Wygrana	Revista Romana de Sah	1 nagroda
34	1987	Remis	Schach	1 nagroda
35	1988	Remis	Jubileusz Lewandowskiego	1 nagroda
36	1987	Remis	Die Schwalbe	wyr. honorowe
37	1988	Remis	Szachmatna Mysl	1 wyr. honorowe
38	1989	Remis	Chess Life	wyr. honorowe
39	1991	Remis	Sto kompozycji szachowych	
40	2009	Wygrana	Variantim	2 nagroda

MARZEC 2022

Bardzo dziękuję Marcinowi Banaszкови za cenną pomoc przy przygotowaniu tego materiału!

Nr 1

J. Rusinek
New Statesman 1970
Specjalna nagroda

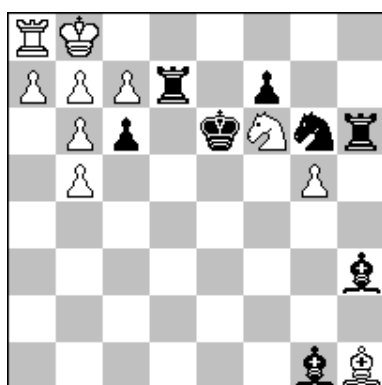


Remis (**Uboczne**)

RKB5/PPPp1p2/1P2kNnr/1P1pN1P1/8/7b/8/6b1

Rozwiązanie autorskie 1 G:d7+ S:d7+ 2. S:d7 Wh8 3. Sf8+ itd. Uboczne **1. S:d7!**

J. Rusinek
New Statesman 1970,
Specjalna nagroda
wersja 2021 Problemista.eu



Remis

RK6/PPPr1p2/1Pp1kNnr/1P4P1/8/7b/8/6bB

1. Gd5+! 1. gxh6? Kxf6 2. bc6 (2. h7 Gh2 -+) Gh2 3. cd7 G:d7 4. Gc6 Se7 5. G:d7 Kg6

5. Ge4+ K:h6 z marszem króla na b6 i matem na c7. 1. bc6? Gh2 2. cd7 Wh8+ z matem. 1... cd5. 1... Kf5 2. bc6 Wh8+ 3. c8H Gh2+ 4. c7 K:g5 5. S:d7 G:d7 6. H:h8 S:h8 7. G:f7 Kf6 8. Ge8 Gh3 9. Gd7 G:d7 pat. 1... Ke5 2. S:d7+ K:d5 3. gh6 G:d7 4. c8H =. 1... Kd6 2. gh6 Gh2 3. bc6 W:c7 4. bc7 z przewagą białych. 2. S:d7. 2. gh6? K:f6 i mat w 5 ruchach. 2... Wh8+. 2... Gh2 3. gh6 Kd7 4. h7 Ke6! (inaczej pat) 5. Kc8! Ke7+ 6. Kb8 remis. 3. Sf8+! 3. c8H? Gh2+ 4. Se5+ K:e5 5. Kc7 Kd4+6. Kc6 Se7X.

A) 3... S:f8 4. c8H+! 4. c8G+? Kd6 z matem. 4... Sd7+ 5, Kc7 Gh2+ 6. Kc6 .

B) 3... W:f8+ 4. c8G+! 4. c8H+? Kd6 5. H:f8 S:f8 wygrana. 4... Kd6 pat.

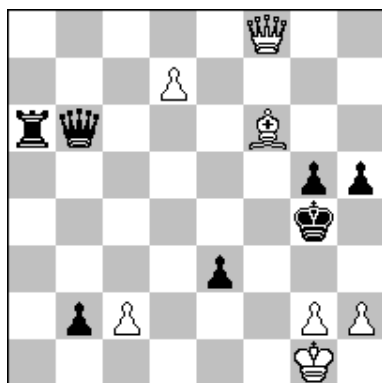
C) 3... Kd6 4. c8S+! 4. c8H? Kd6! 4... Kc5 5. Sd7+! 5. Kc7? Gh2+ z matem. 5... G:d7 6. Kc7 =.

D) 3... Ke7 4. c8W!! 4. c8H? Gh2+ 5. Hc7+ Gd7 6. H:h2 W:h2 7. S:g6+ Kd6 8. Se7 K:e7 9. Kc7 Wc2+ z matem. 4. c8S+? Kd8 5. Sd6 W:f8 z szybkim matem 4... Gh2+ 5. Wc7+ Kd8! 5... Gd7 pat. 6. S:g6. 6. Se6+? Ke8 7. Sd4 Sf8 i mat w 4 pos. 6... We8! 6... Wg8 7. Se7! W:g5 8. S:d5 lub 8. Sc6+ remis. 7. Se5! 7. Se7? W:e7 z matem; 7. Sf4? Gd7! 8. S:d5 Wf8 9. g6 fg6 10. S~Ke7+. 7... Ge5. 7... W:e5 8. g6 i nie ma obrony przed patem. 8. g6 W:f8. 8... Gd7 9. gf7 Wh8 10 f8H W:f8 pat. 9. g7! 9. gf7? Gd4! 10. We7 G:b6! 11. We8+ Kd7 12. W:f8 Gc7X. 9... G:g7 10. W:f7. 10. We7? Gf1! 11. W:f7 Ge5+ 12. Wc7 Ke8 13. Kc8 Gh3+ 14. Kb8 Wf5! 15 Kc8 Wf7+ 16. Kb8 Wd7 17 Kc8 Wd8X. 10... Ge5+ 11. Wc7 Gd4 12. Wf7! We8 13. We7! Wg8 14. Wg7 Wh8 15. Wh7 pozycyjny remis albo pat.

Nr 2

Jest to pierwotna wersja, ale przez wiele lat uchodziła ona za niepoprawną z powodu wariantu 2. G:g5. Pozycja po 11. Kh2 H:c2 wydawała się wygrana dla białych. Dopiero dzięki bazom 7-bierkowym udało się dowiedzieć, że studium jest poprawne.

J. Rusinek
Szachy 1971
1-2 nagroda



Wygrana

5Q2/3P4/rq3B2/6pp/6k1/4p3/1pP3PP/6K1

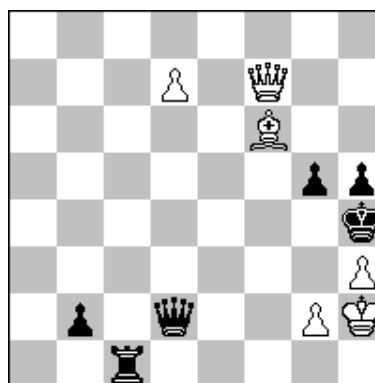
1. h3+ Kh4 1... Kf4 2. G:b2+ Ke4 (2... Kg3 3. Ge5+ Kh4 4. Kh2 g4 5. He7+) 3. Hf3X; 1... Kf5 2. G:b2+ Ke6 (2... Kg6 3. Hg8+ Kf5 4. Hf7+) 3. He8+ Kf5 4. Hf7+ **2. Ge5!** 2. G:g5+? K:g5 3. d8H+ H:d8 4. Hd8+ Wf6 5. h4+! Kg6 6. Hg8+ Kh6 7. Hg5+ Kh7 8. H:h5+ Kg7 9. Hg5+ Kh7 10. H:f6 b1H+ 11. Kh2 H:c2 i bazy podają remis mimo tego, że białe mogą zdobyć pionka e3. 2... e2+ 3. Kh2 Hg1+! 4. K:g1 **Wa1+ lub A) 5. Kh2 Wh1+! 6. K:h1 e1H+**

7. Hf1!! 7. Kh2? H:e5+! 7... H:f1+ 8. Kh2! Hf2! 9. d8H Hg1+! 10. K:g1 b1H+ licząc na pata po 11. Kh2? Hg1+ 12. K:g1, ale **11. Hd1! H:d1+ 12. Kh2 i wygrana.**

A) 4... e1H+ 5. Hf1! 5. Kh2? H:e5! 5... H:f1+ 6. Kh2! Hf2 7. d8H i wygrana.

W roku 2022 S. Diduch zaproponował wersję ze skróconą grą, za to bez niepotrzebnego w finale pionka c2 i ze złudą 1. Hb3?

J. Rusinek
Szachy 1971
1-2 nagroda
wersja S. Diduch 2022



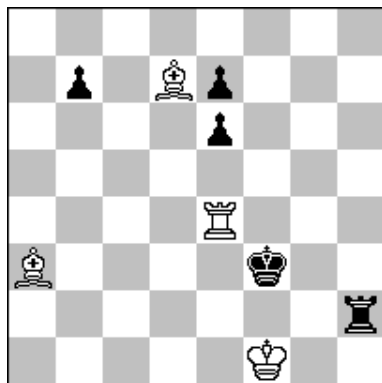
Wygrana

8/3P1Q2/5B2/6pp/7k/7P/1p1q2PK/2r5

1. Ge5! 1. Hb3? Wh1+ 2. K:h1 b1H+! 3. H:b1 H:g2+ 4. K:g2 pat. **1... Wh1+! 2. K:h1 He1+ 3. Hf1!!** 3. Kh2? H:e5+! 3... H:f1+ 4. Kh2! Hf2! 5. d8H Hg1+! 6. K:g1 b1H+ 7. Hd1! H:d1+ 8. Kh2 i wygrana.

Nr 3

J. Rusinek,
Szachy, 1971



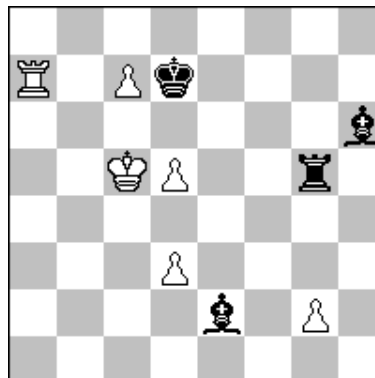
Wygrana (**Nierozwiązalne**)

8/1p1Bp3/4p3/8/4R3/B4k2/7r/5K2

Rozwiązanie autorskie: **1. Kg1 Wg2 2. Kh1 Wd2 3. Wf4+! Kg3 4. Ga4 We2 5. Wg4+ ! K:g4 6. Gd1 Kf3 7. Gc5** wygrana. Ale okazało się, że po **4... b5! 5. G:b5 Wd5** czarne remisują.

Ponieważ gra czarnych w tym studium jest równie ciekawa jak białych najlepszą poprawką okazała się zmiana kolorów i gry początkowej

J. Rusinek,
Szachy, 1971
Wersja, 2022



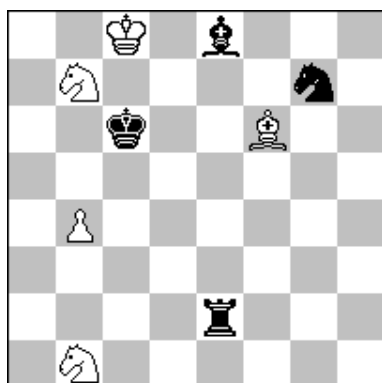
Remis

8/R1Pk4/7b/2KP2r1/8/3P4/4b1P1/8

1. Kb6! Aby uaktywnić króla białe oddają pierwszego pionka. **1... W:d5.** 1... Wg6+ 2. Kb7 Wg8 3. Wa6 Gf4 4. Wg6(f6) =. **2. c8H+!** A teraz oddają drugiego zaawansowanego pionka, aby król mógł pójść na c6. 2. Kb7? Wb5+ wygrana. **2... K:c8 3. Kc6.** Grozi mat i zdobycie wieży. **3... Kb8 4. Wb7+!** Tematyczna złuda 4. We7? Wc5+! 5. Kb6 (5. K:c5 Gf8 6. Kd6 Gg4) Gg4 6. Wd5 Wb4! 7. We8+ Gc8 wygrana. Trzeba dlatego zmusić czarnego króla, aby poszedł na a8. **4... Ka8** i dopiero teraz **5. We7!** Obecnie po odejściu gońca ginie czarna wieża, ale czarne jeszcze nie rezygnują. **5... Wc5+!** licząc na 6. K:c5? Gf8 7. Kd6 Gg4, ale bicie w szachach nie jest przymusowe: **6. Kb6! Gh5 7. g4!** 7. Wd7(a7)? Ge3; 7. We6? Gf8! **7... G:g4.** 7... Gf8 8. Wa7+. **8. Wd5!** i remis bo nie można bronić gońca ruchem 8... Wg5 z powodu mata po 9. We8+. Teraz widać wyraźnie po co białe zmuszały czarnego króla do pójścia na a8.

Nr 4

J. Rusinek
Ceskoslovensky Sach 1972
1 w. h.

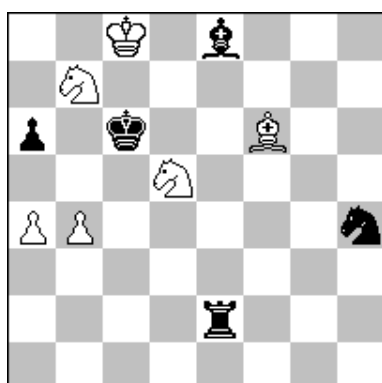


Wygrana (Nierozwiązalne)

2K1b3/1N4n1/2k2B2/8/1P6/8/4r3/1N6

Rozwiązanie autorskie 1 Sc3 Gd7+ 2. Kb8 We8+ 3. Ka7 Sf5? itd. ale okazało się, że po 3... Kc7! 4. G:g7 Gc6! czarne remisują.

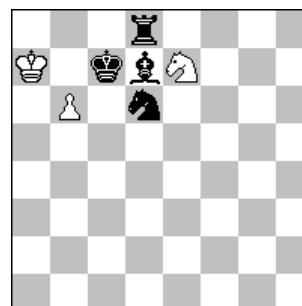
J. Rusinek
Ceskoslovensky Sach 1972
1 w. h.
Wersja 2021
Problemista.eu



Wygrana

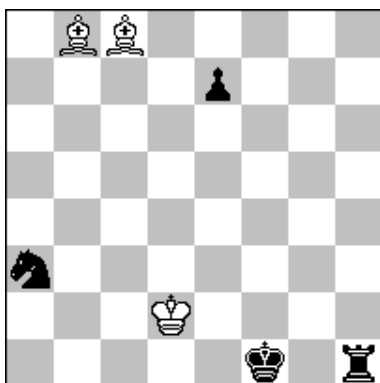
2K1b3/1N6/p1k2B2/3N4/PP5N/8/4r3/8

1. Sc3. 1. Se7+? W:e7 2. G:e7 Sf5 dzięki różnopolowym gońcom czarne mają remis na wiele sposobów. 1... Gd7+. 1... Wh2 2. b5+ ab5 3. ab5 Kb6 4. Gd4X. 2. Kb8 We8+ 3. Ka7. Teraz grozi 4. b5+ ab5 3. ab5+ Kc7 4. Sd5+ Kc8 5. Sd6X. Po ruchach wieżą lub gońcem i 4. G:h4 przewaga materialna białych jest olbrzymia. Trzeba uciec skoczkiem i jednocześnie bronić pola d6. 3... Sf5, ale teraz następuje forsowny mat, choć niełatwy do znalezienia, bo trzeba po drodze oddać gońca i skoczka. 4. b5+ ab5. Po 4... Kc7 mat będzie o jeden ruch szybciej. 5. ab5+ Kc7 i jeszcze nie 6. Gd8+? Kc8!, ale 6. Sd5+ Kc8 7. Sb6+ Kc7 i dopiero teraz 8. Gd8+! W:d8 9. Sd5+ Kc8 10. Sd6+! S:d6 11. Se7+ Kc7 12. b6X. Mat jest wzorowy z trzema aktywnymi blokowaniem.



Nr 5

J. Rusinek
Jubileusz Assiaca 1972
2 nagroda



Remis
POPRAWNE!

1BB5/4p3/8/8/8/n7/3K4/5k1r

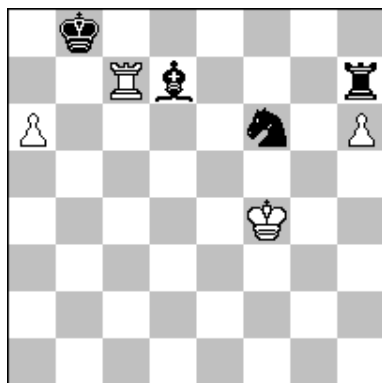
Studium jest poprawne, trzeba tylko nieznacznie zmodyfikować rozwiązanie. Oto ono

1. Ga6+ Kf2 2. Ga7+ Kg3 3. Gc5 Sb1+ 4. Kc2 e5 5. Gd6! Kf4 6. Gd3 Wg1 7. Gc5! 7. Gh7? Wg7 8. Gd3 Wb7 9. Gg6 Kg5 wygrana. 7... Wh1. Lub 7... We1 8. Gb4 =; 7... Wg3 8. Gf8(e7) =. 8. Gd6 Wh3 9. Gb4! 9. Gc5? Sc3! 10. K:c3 e4 wygrana. 9... Wh6 10. Kb3! 10. K:b1? Wb6! 10... Rh3 11. Kc2 Kg5 12. Ge7+ Kh6 13. Gb4 remis pozycyjny.

W pierwotnej wersji rozwiązania było 11... Wh1 12. Gd6, ale znalazł się dual **12. Kb2!**

Nr 6

J. Rusinek
Magyar Sakkelet 1972
Pochwała

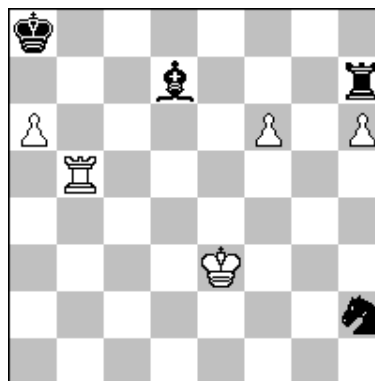


Remis
POPRAWNE!

1k6/2Rb3r/P4n1P/8/5K2/8/8/8

W Kronice 2007 poprawność tego studium była podana w wątpliwość i podany był wariant **1. Wb7+ Kc8! 2. Kg5 Sg8 3. Kg6? W:h6+ i 4... W:a6** z wygraną czarnych, ale okazuje się, że białe mogą zagrać silniej **3. Wb2(b4,b6)**. Nie wiedząc tego wcześniej zrobiłem "poprawkę", którą chciałbym zaprezentować.

J. Rusinek
Magyar Sakkelet 1972
Pochwała,
wersja 2021



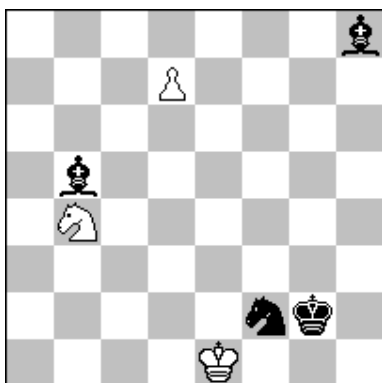
Remis

k7/3b3r/P4P1P/1R6/8/4K3/7n/8

1. Wb7 Sg4+ 2. Kf4 S:f6 3. Kg5 Sg8 4. Kg6 W:h6+ 5. Kg7 Ge6 6. Wb6 Wf6 7. Wc6! 7. Wd6? Ka7 8. Wc6 Wh6 i wzajemny zugzwang z ruchem białych: 9. Wd6 Se7! 7... Ka7 8. Wd6 Wh6 9. Wc6 i w zugzwangu są czarne. 9... Kb8 licząc na stratę tempa po **10. Wd6? Ka8!** , ale **10. Wb6+! Ka8 10. Wd6! Wf6 11. Wc6!** pozycyjny remis.

Nr 7

Jan Rusinek
Problemista 1971-72
1 nagroda



Remis (Duale)

7b/3P4/8/1b6/1N6/8/5nk1/4K3

1. d8W! Gc3+ 2. Wd2 Kf3
3. Sa2 Ga5 4. Sb4 G:b4 pat;
3... Sd3+ 4. Kd1 Ga4+ 5.
Wc2 Ga5 6. Sc3 G:c3 pat;
4... Ke3 5. We2+ G:e2 pat.

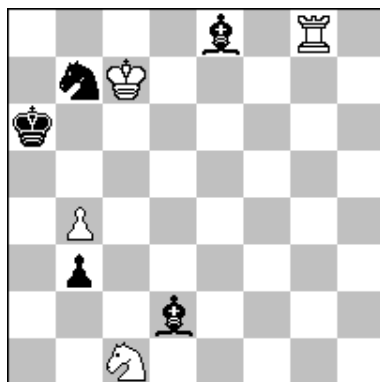
Studium powstało, kiedy niektóre pozycje 2G v S były uznawane za remisowe. Potem komputery udowodniły, że są one wygrane. Dlatego czarne wygrywają w wielu momentach gry np. w pierwszym wariantcie **4... Sd3+ 5. S:d3 Ke3**, w drugim **6... Gb3 7. Kd2 Sb4 8. Wb2 Gc4 9. Kd1 Sd3**.

Potem powstało kilka wersji, np. nr 103 w książce "Studium szachowe w Polsce",

ale wszystkie opierały się na tym błędnym założeniu.

Dopiero dodanie w pozycji końcowej białego pionka pozwoliło uzyskać poprawną wersję, ale musiał odpaść trzeci tematyczny pat ze związanym skoczkiem.

J. Rusinek
Problemista 1971-72
1 nagroda
wersja Kronika, 2008



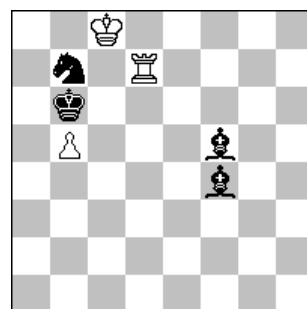
Remis

4b1R1/1nK5/k7/8/1P6/1p6/3b4/2N5

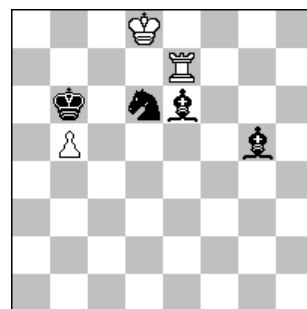
1. b5+! 1. S:b3? Gf4+ 2. Kc8 Gf7 3. Wg7 (3. b5+ Kb6 4. Wg7 Ge6+ 5. Wd7 Sd6+ 6. Kd8 Gg5+ 7. We7 Sf5(c8) wygrana) 3... Ge6+ 4. Wd7 Kb6 5. Sd4 (5. S~ Kc6: 5. b5 Sd6+) 5... Sd6+ 6. Kd8 Gg5+ 7. We7 Gg4 i wygrana bo nie ma pata po 8. Se6 G:e6. 1. W:e8? b2! **1... Ka7.** 1... G:b5? 2. Wa8X. **2. S:b3.** Ale nie 2.

b6+? Ka6 3. S:b3 Gf4+ 4. Kc8 Gf7 5. Wg7 Sd6+ 6. Kd7(d8) G:b3 wygrana. **2... Gf4+ 3. Kc8 Gf7 4. Wg7 Ge6+.** 4... Sd6+ 5. Kd8 i gońiec jest związany, **5. Wd7 Kb6.** Groziło 6. Sc5. 5... Gd6 6. Sa5! Gd7 7. Kd7 S:a5 8. K:d6 =; 5... Ka8 6. Sd6 (remisuje też 6. b6) Gg4 7. b6 Sc5 8. b7+ S:b7 9. Sf5 G:f5 pat. **6. Sd4:**

A) 6... Gg4(h3) 7. Sf5! G:f5
pat [7... Sc5 8. Wf7 (Wd5)]



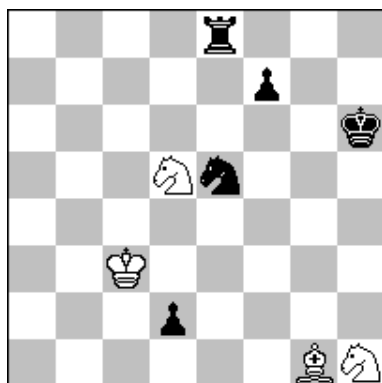
B) 6... Sd6+ 7. Kd8 Gg5+ 8. We7 Gg4(h3). 8... Gc8 9. Sf3 Gf6 10. Se5 K:b5 11. Sc6(g6) =. **9. Se6! G:e6** pat.



Nr 8

4r3/5p2/7k/3Nn3/8/2K5/3p4/6BN

J. Rusinek
New Statesman 1973
2 nagroda



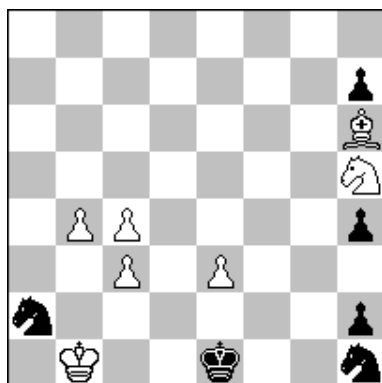
Remis
POPRAWNE!

Studium jest poprawne, ale trzeba zmienić rozwiązanie. Oto ono. **1. Ge3+** 1. K:d2? Wd8; 1. Se3? Sf3 2. Gf2 W:e3 3. G:e3 d1H; 1. Sf2? Sf3; 1. Kc2? Wc8+ 2. Kd1 Wc1+. **1... Kg7** 2. **G:d2 Wc8+** 3. **Kb3** 3. Kb4? Wc4+ 4. K~ Wd4; 3. Kb2? Sc3+ 4. Kc2 S:d2 5. K:d2 Wd8. **3... Wd8** 4. **Sg3 W:d5** 5. **Sh5+ Kh8!** 5... Kh7(g8) 6. Sf6+; 5... Kf8 6. Gb4+. **6. Gc3 Wb5+** 7. **Ka4 Wc5** 8. **Kb4 Wc4+** 9. **Kb3** remis; **lub 6... Wd3** 7. **Kc2** remis.

W pierwotnej nagrodzonej wersji rozwiązania była gra po 9. Kb3 We4 i teraz autorowi wydawało się, że remisuje tylko 10. Kc2, ale można też i **10. Sf6!** Gra niestety bardzo straciła na wartości

Nr 9

J. Rusinek
Szachmaty w SSSR, 1974-76
Konkurs tematyczny
1-2 nagroda

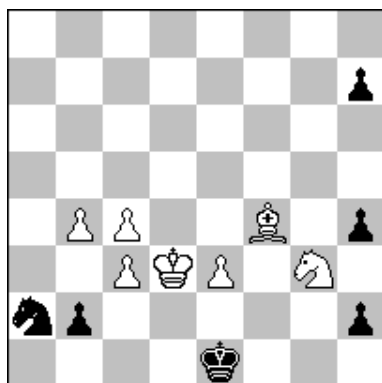


Wygrana
(Nierozwiązalne)

8/7p/7B/7N/1PP4p/2P1P3/n6p/1K2k2n

Rozwiązanie autorskie: 1. Gf4 Sg3 2. S:g3 S:c3 itd. ale czarne remisują po 1... S:c3+!

J. Rusinek
Szachmaty w SSSR, 1974-76
Konkurs tematyczny
1-2 nagroda
wersja 2022



Wygrana

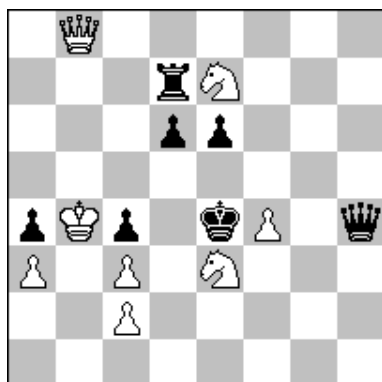
8/7p/8/8/1PP2B1p/2PKP1N1/np5p/4k3

Tematem konkursu była gra figurowa powiązana logicznie z powstającą potem gra pionkową.

1. Kc2 b1H+! 1... S:c3 2. K:b2 z przejściem do gry głównej. 2. K:b1 S:c3+. 2... hg3 3. G:g3+ i 4. G:h2. 3. Kb2! Dlaczego nie 3. Kc2? Okaze się w końcu pionkowej, natomiast pozostawienie króla na pierwszej linii naraża go na szacha w 9 pos. 3... Se2. Lub 3... Sd1+ 4. Kb3 Sf2 5. Sh1! Wygrana. 4. Sh1 S:f4 5. ef4. 5. b5? Sd3+! 6. Kc3 Kf1 =. 5... Kf1. Którego pionka przesunąć? 6. c5! Tylko tego! Pionka f trzeba zostawić na sam koniec, a po 6. b5? Kg2 7. b6 K:h1 8. b7 Kg1 9. b8H h1H białym nie uda się wymienić hetmanów. 6... Kg2 7. c6 K:h1 8. c7 Kg1 9. c8H h1H 10. Hc1+. Tylko wymiana hetmanów daje białym szansę na zwycięstwo. 10... Kh2 11. H:h1+ K:h1 12. b5 h3 13. b6 h2 14. b7 Kg1 15. b8H h1H 16. Ha7+! Teraz widać sens ruchu 3. Kb2! Po 3. Kc2? Białe musiałyby najpierw ruszyć pionkiem b (żeby móc wymienić hetmany w 11 posunięciu poprzez 10. Hb1+), potem pionka c i po 15. c8H h1H 16. Hc5+ Kf1 następnej wymiany hetmanów by nie było. 16... Kf1 17. Ha1+ Kg2 18. H:h1+ K:h1 19. f5 h5 20. f6 h4 21. f7 h3 22. f8H h2. Teraz widzimy dlaczego pionka f trzeba było promować jako ostatniego – przy hetmanie na b8 lub c8 pozycja byłaby remisowa, a teraz białe dają mata 23. Hf1X.

Nr 10

J. Rusinek
Stella Polaris, 1975

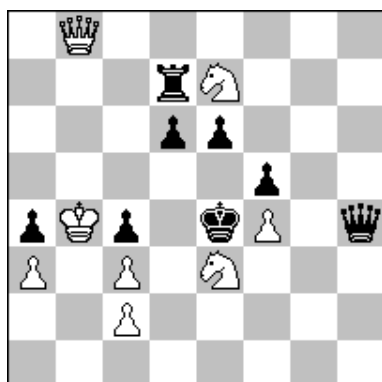


Remis (**Uboczne**)

1Q6/3rN3/3pp3/8/pKp1kP1q/P1P1N3/2P5/8

1. S3f5, ale można też **1. S7d5!**

J. Rusinek
Stella Polaris, 1975
wersja 2021

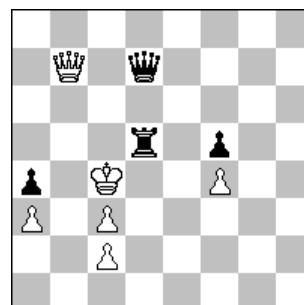


Remis

1Q6/3rN3/3pp3/5p2/pKp1kP1q/P1P1N3/2P5/8

1. S3:f5! 1.S7:f5? ef5 2. Ha8+ K:e3. 1... ef5. 1... H~2. S:d6+; 1... H:f4 2. Hc8. 2. Ha8+ d5 2... K:f4(Ke3) 3. Sg6(S:f5)+. 3. S:d5! W:d5. 3... Hd8 4. Hc6 Wd6 5. H:c4+ Kf3 6. Hf1+ Kg4 7. He2+ Kh4 8. Hh2

wieczny szach. 4. K:c4 Hd8 5. Hc6! 5. Hb7? Hd7! i w zugzwangu są białe.

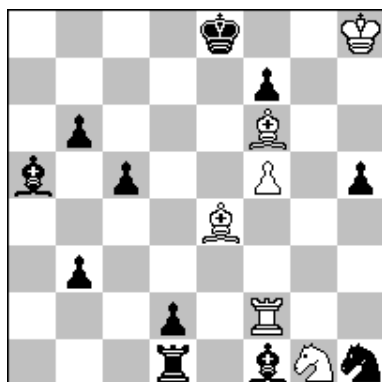


Ruch białych - przegrana
Ruch czarnych - remis

5... Hd7 6. Hb7. Teraz w zugzwangu są czarne: 6... H:b7 pat. 6... He6. 6... Hd6 7. He7+ H:e7 pat lub 7... Kf3 8. He3+. 7. Ha8 Hf7 8. Hc6! Hg8 9. Hb7 Hd8 10. Hc6 Hd7 11. Hb7 remis pozycyjny albo pat.

Nr 11

J. Rusinek
Szachmaty w SSSR, 1975
1 nagroda
wersja, 2022



Remis

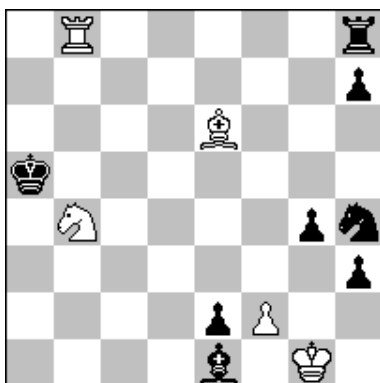
4k2K/5p2/1p3B2/b1p2P1p/4B3/1p6/3p1R2/3r1bNn

W oryginalnej pozycji na f3 i h3 stały czarne pionki. Dlaczego je tam postawiłem, nie jestem w stanie po 46 latach stwierdzić! W 2021 roku odkryłem, że pionek na f3 jest niepotrzebny, a w roku 2022 S. Diduch zauważył, że również pionek na h3 jest niepotrzebny!

1. Gc6+ Kf8 2. Wf3. Grozi 3. We3 i czarne muszą grać **2... We1 3. Se2!** Przesłona Nowotnego. **3... W:e2.** Po 3... G:e2 4. We3 czarne dostana mata. **4. Wd3** z groźbą 5. Wd8+ We8 6. W:e8X. **4... d1H 5. W:d1 Wd2 6. We1!** Wykorzystując przesłonę Ga5 wieżą. **6... Ge2 7. Wg1 Gg4** (7... Wg2??) **8. We1 We2** (8... G:e1??) **9. Wd1! Gd2** (9... G:d1??) **10. Wa1! Ga5** (10... Wa2??) **11. Wd1 Wd2** (11... G:e1??) **12. We1 Ge2 13. Wg1** wieczny podwójny Grimshaw na polach d2 i e2.

Nr 12

J. Rusinek
Szachy 1975
1 nagroda

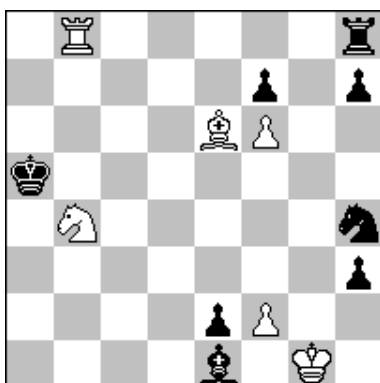


Remis (Dual)

1R5r/7p/4B3/k7/1N4pn/7p/4pP2/4b1K1

Gra taka jak w poprawce, dual 6. Sd4+ K~7. Gf3 S:f3 8. S:f3 h1H+ 9. Kf2 z teoretyczną twierdzą.

J. Rusinek
Szachy 1975
1 nagroda
wersja 2021



Remis

1R5r/5p1p/4BP2/k7/1N5n/7p/4pP2/4b1K1

1. Sc6+ Ka4 2.Gg4. 2.Gc4? W:b8 3.S:b8 Sf3+ 4.Kh1 Sd4 wygrana. 2.W:h8? Sf3+ 3. Kh1 G:f2 wygrana. 2...Wg8! Czarne zaczynają ostrą kombinację. Jeśli 2... W:b8, to 3.S:b8 G:f2+ 4.K:f2 h2 5. Gd7+ i 6.Gc6=, a jeśli 2... G:f2+, to 3.K:f2 e1H+ 4.K:el h2 5.Gd1+ Ka3 6.Wb3+. 3. W:g8 G:f2+! 4.K:f2 e1H+! 5. K:e1 h2. Czarne oddały 3 figury i za to osiągnęły wydaje się promocję swojego pionka, jednak teraz białe zaczynają grać pomysłowo. 6. Gd1+ Kb5. 6...Ka3 7.Wg3 i 8.Wh3. 7. Ga4+! Kc5 8.Wg5+ Kb6 9. Wb5+ Kc7. 9...K:c6 Wb2+. 10.Wb7+! Kd6. 10...K:b7 11. Sa5(d8)+ i 12.Gc6. 11. Wd7+! Kc5 12.Wd5+! Kb6 13.Wb5+ wieczny szach.

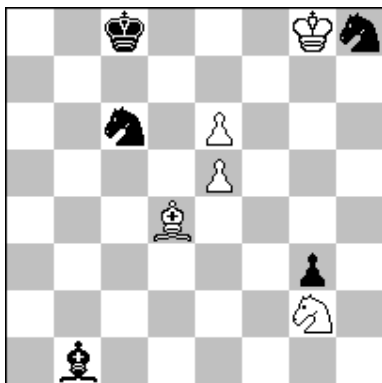
W drugim wariantcie król z wieżą kręca się w drugą stronę.

7... Kb6 8. Wb8+ Kc5 9. Wb5+ Kd6 10.Wd5+! Kc7 11. Wd7+! Kb6 12. Wb7+! Kc5 13. Wb5+ remis.

Pojawia się też dodatkowy subtelny poboczny wariant (niestety z niejednoznacznością) po 10... K:b7 11. Sa5(d8)+ Ka6 12. Gc6 K:a5 13. Kf2 ze zdobyciem pionka h2 i mimo, że czarne mogą zdobyć pionka f6, to pozycja okazuje się być remisowa!

Nr 13

J. Rusinek
Tidskrift for Schack 1976
1 w.h.

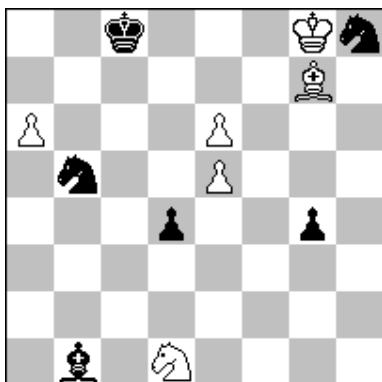


Remis (**Nierozwiązalne**)

2k3K1/8/2n1P3/4P3/3B4/6p1/6N1/1b6

1. e7 Kd7 2. e6+ Ke8 3.
G:h8 S:e7+ itd. ale po **3...
Ge4!** czarne wygrywają.

J. Rusinek
Tidskrift for Schack 1976
1 w.h. wersja, 2022

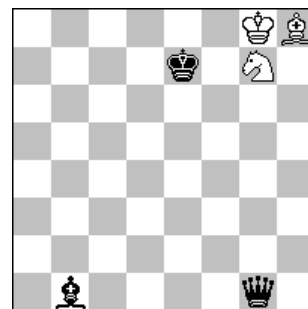


Remis

2k3Kn/6B1/
P3P3/1n2P3/3p2p1/8/8/1b1N4

Natychmiastowe zabicie skoczka 1. K(G):h8 przegrywa od razu po 1... g3. Białe muszą najpierw zdobyć pionka e5. W tym celu trzeba zagrać e7 - a7 - e6. Okazuje się, że trzeba to zrobić we właściwej kolejności. 1. e7! Nie 1. a7? S:a7 2. e7_Gg6! 3. e6 (lub 3. Gf6 g3 4. Gh4 g2 5. Gf2 Sc6) 3... Sc6! biorąc pod kontrolę pola d4 i e5 - 4. Sf2 g3 5. Sh3 Gf5. 1... Kd7. Teraz 1... Gg6 nic nie daje: 2. e6! g3 3. Ge5! oto różnica pole e5 nie jest atakowane. 3... g2 4. Gh2 z łatwym remisem. Teraz znów do wyboru są dwa posunięcia pionkiem i znów kolejność musi być dokładna 2. a7! Nie 2. e6+? K:e7! 3. a7 Ge4! 4. Sf2 (pole f8 jest niedostępne dla białego króla) 4... Ga8 5. K(G):h8 g3. 2... S:a7. Teraz nic nie daje 2... Ge4 3. Kf8!_Sg6+ 4. Kf7 S:e7 5. e6+ Kd8 (albo 5... Kd6 6. Gf8 =) 6. Gf6 Sd6+ 7. Kf8 Sf5 8. Sf2! (decydujące tempo!) 8... Gd5 9. S:g4 i mimo figury mniej białe mają twierdzą: czarne skoczki i król są unieruchomione, a goniec musi kontrolować pole a8. Nic nie daje też wtrącony szach 2... Ga2+ 3. K:h8 (remisuje też 4. e6+) Gd5

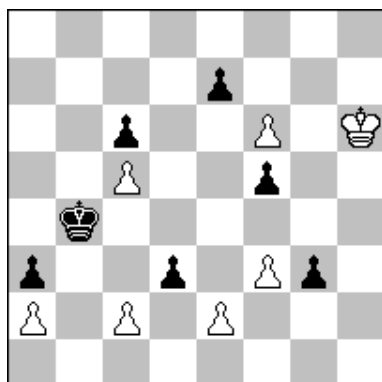
(3... S:a7 4. e6+ K:e7 G:d4 =) 4. e6+ K:e7 5. G:d4! S:d4 6. Se3 G~ 7. S:g4 remis. 3. e6+! Ke8! 3... K:e7 jest gorsze, bo blokuje pole skoczki: 4. G:d4 Sc6 5. G:h8 g3 6. Se3 i czarne nic nie mogą zrobić. 4. G:d4 Sc6. Zmusza do zabicia drugiego skoczka gońcem, który znajdzie się w złym położeniu. 5. G:h8 g3 6. Se3 S:e7+. 7. Kg7 Sf5+ 8. S:f5 g2. Dzięki ruchowi 3... Ke8 czarnym uda się dorobić hetmana, ale białe znajdują obronę 9. Kg8! g1H+ 10. Sg7+ Kd8 11. e7+ K:e7. Złe położenie gońca w rogu ostateczne okazało się ratunkiem. Na szachownicy jest pat z zamurowanym gońcem i związanym skoczkiem.



Poprawka okazała się dużo lepsza niż oryginał. Motywy precyzyjnego wyboru kolejności posunięć w pierwszego i drugiego ruchu białych oraz drugiego i trzeciego ruchu białych bardzo wzbogacają treść studium.

Nr 14

J. Rusinek
Tidskrift for Schack 1976



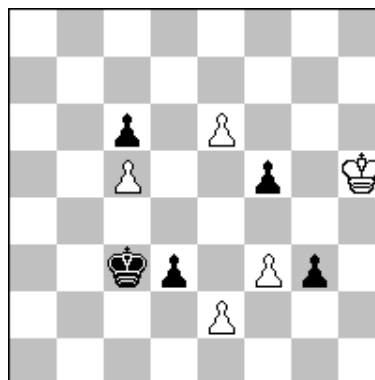
Remis (Nierozwiązalne)

8/4p3/2p2P1K/2P2p2/1k6/p2p1Pp1/P1P1P3/8

Rozwiązanie autorskie: **1. c3+ K:c3 2. fe7 d2 3. e8H d1H 4. He5+ Hd4 5. H:g3 Hh8+ 6.Kg5 Hg7+ 7. Kf4 Hc7+ 8. Ke3 H:g3** pat, ale wygrywa **6. Hg8+ i 7... H:a2.**

W poprawce mamy nieco uboższą grę główną, ale ciekawa złudę i dużo lepsza ekonomicznie - bo aż o 4 pionki mniej.

J. Rusinek
Tidskrift for Schack 1976
wersja, 2022



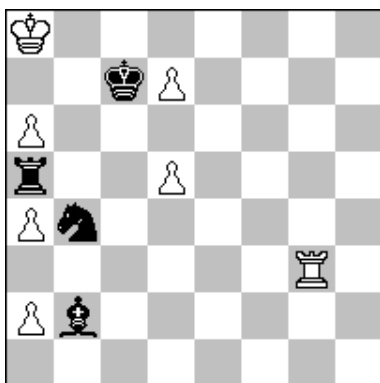
Remis

8/8/2p1P3/2P2p1K/8/2kp1Pp1/4P3/8

1. e7! 1. ed3? g2 2. e7 g1H 3. e8H Hh1+ 4. Kg5 H:f3 wygrana. **1... d2.** 1... g2 2. e8H g1H 3. He5+ Kc2 (3... Hd4 4. H:d4 =) 4. ed3 Hh1+ 5. Kg5(g6) H:f3 6. d4 =. 1... de2 2. e8H Kd2 3. H:c6 =. **2. e8H d1H 3. He5+.** Białe muszą zdobyć pionka g3. **3... Hd4 4. H:g3.** Ale czarne zdobywają hetmana. **4... Hh8+ 5. Kg5 Hg7+ 6. Kf4** (6. Kh4? Hh6X) **6... Hc7+ 7. Ke3 H:g3** pat ze związanym pionkiem.

Nr 15

J. Rusinek
Schakend Nederland 1976
2 nagroda

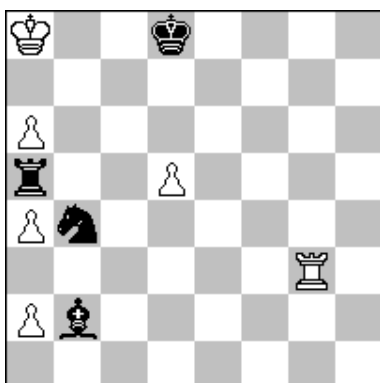


Remis (**Uboczne**)

K7/2kP4/P7/r2P4/Pn6/6R1/Pb6/8

1. **d8H+** K:d8 2. **Kb7** itd., ale można i **1. d6+**!

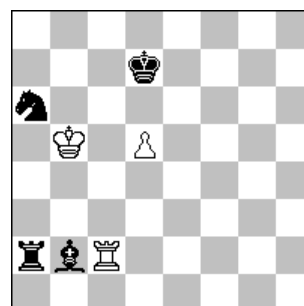
J. Rusinek
Schakend Nederland 1976
2 nagroda
wersja
"Sto kompozycji Szachowych" 1991



Remis

K2k4/8/P7/r2P4/Pn6/6R1/Pb6/8

1. **Kb7**. 1. **Wb3?** Kc8 wygrana. 1... **S:a6**. 1... **W:a6** 2. **Wb3 =**; 1... **Gd4** 2. **Wg8+!** Kd7 (2... **K:e7** 3. **d6+!** K:d6 4. **Wg4** Kd5 5. **W:d4+** K:d4 6. **a7 =**) 3. **Wg4** Sc2 4. **W:d4** S:d4 5. **a7** lub 3... **Gc5** 4. **W:b4** G:b4 5. **a7 =**. 2. **Kb6** **W:a** 3. **Kb5** **W:a2** 4. **Wg2!** Czarne figury są związane wzajemną obroną i ruszać może tylko król: 4... **Sc5(b4)** 5. **Wg8+**; 4... **Sc7+** 5. **Kc4!** i 6. **Kb3**. 4... **Ke7**. 4... **Kc8** 5. **Kc4 =**. 5. **We2+!** Białe muszą unikać poniższej pozycji wzajemnego zugzwangu powstałej po 5. **Wc2?** Kd7! i teraz:

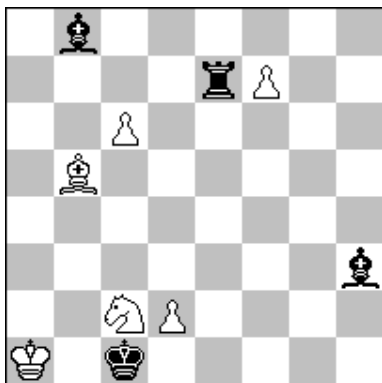


Ruch białych - przegrana
Ruch czarnych - remis

6. **Wh2** Sc5+; 6. **Wc6** Sb8 7. **Wc2** Wa7! Przegrywało też 5. **Wd2** Sc5 6. **K:c5** Ga3+; 5. **Wh2?** Sc5 6. **Wh7+** Kd6 7. **Wh6+** K:d5. 5. **Kd7** 6. **Wc2!** i w zugzwangu są czarne. 6. **Wg2(h2)** Sc5!. 6... **Kd8** 7. **Wg2!** 7. **Wh2?** Sc5!; 7. **Wf2?** Sc5 8. **Wf8** Ke7 wygrana. 7. **Kc7** 8. **Wh2!** 8. **Wc2?** Kd7!; 8. **Wf2?** Kd6!; 8. **We2?** Sb4! 8... **Kd8**. 8... **Sc5** 9. **Wc2**; 8. **Sb4** 9. **Wh7+**. 9. **Wg2** pozycyjny remis.

Nr 16

J. Rusinek,
Schakend Nederland, 1978



Remis (Nierozwiązalne)

1b6/4rP2/2P5/1B6/8/7b/2NP4/K1k5

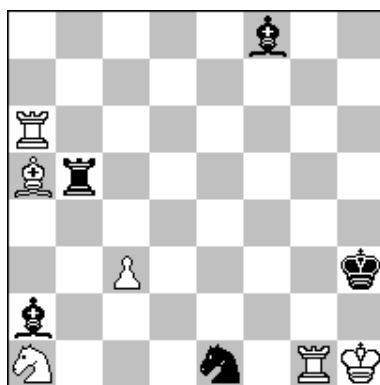
Rozwiązania autorskie: 1. c7 G:c7 2. f8H Ge5+ 3. d4! G:d4+ 4. Ka2 Ge6+ 5. Ka3 Gc5+ 6. Sb4 Wa7+ 7. Ga4 G:f8 pat.

W czasach, kiedy studium powstawało pozycje 2G v S uznawano za remisowe. Teraz wiadomo, że są one wygrane dla strony silniejszej. Dlatego czarne wygrywają **7... W:a4+ i 8.... G:f8**. Przesłanie czarnego gońca na przekątną a8 h1 nic nie daje, bo czarne wygryją po 6... We3+.

Udało się studium poprawić zamieniając związanego skoczka wieżą. Co więcej nowa teoria, która obaliła starą wersję pomogła skomponować nową. Wykorzysta-

no w niej nową teorię, że pozycja wieża i dwie lekkie figury kontra wieża i lekka figura jest wygrana dla strony silniejszej

J. Rusinek,
Schakend Nederland, 1978
wersja 2022

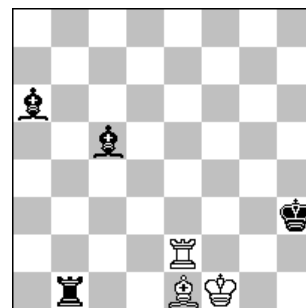


Remis

5b2/8/R7/Br6/8/2P4k/b7/N3n1RK

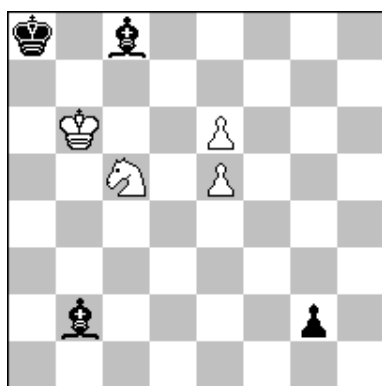
Białe mają jakość i pionka więcej, ale czarne grożą matem po 1... Gd5+. Można się bronić bijąc skoczka 1. W:e1?, ale wtedy jest mat po 1... Gd5+ 2. Kg1 Gc5+ 3. Kf1 Gc4+ 4. We2 Wb1X. Po 1. Wgg6? jest mat 1... Gd5+ 2. Kg1 Sf3+ 3. Kf2 (3. Kf1 Wb2 z nieuchronnym matem) 3... Gc5+ 4. Ke2 Wb2+ 5. Kd1 (5. Kd3 Wd2X) 5... Wd2+ 6. Kc1 Ga3 7. Kb1 Ga2X. Widzimy w tych wariantach, że białym przeszkadza ich własny pionek. Dlatego tematyczną złudą jest 1. c4? G:c4 i dopiero teraz 2. Wgg6. Ale czarne i te-

raz znajdują wygraną: 2... Sf3! Grozi 3... Wb1+. Najlepsze jest 3. Sc2. (Inne obrony: 3. Wab6 W:a5; 3. Wgb6 Gf1! z szybkim matem; 3. Wh6+ Sh4! 4. W:h4+ K:h4 5. Wa7 Gd5+ 6. Kg1 Gc5+.) 3... Gd5! 4. Gb4 (4. Wh6+ G:h6 5. W:h6+ S:h4 i 6... W:a5) 4... G:b4 5. Wh6+ (5. S:b4 W:b4 6. Wa1 Sh4+) 5... Sh4+ 6. Kg1 Gf8! i białe muszą oddać wieżę za lekką figurę - i otrzymujemy układ sił dla czarnych wygrany. Jeśli 2. W:e1, to 2... Gd5+ 3. Kg1 Gc5+ 4. Kf1 Gc4+ 5. We2 Wb1+ 6. Ge1 G:a6 i gdyby nie Sa1, to byłby pat. Teraz po 7. Sc2 Wb2 czarne wygrywają. Trzeba zatem pozbyć się i skoczka! **1. Sb3!! G:b3 2. c4! G:c4**. Pułapka 2... Sd3 3. cb5? Sf2X nic nie daje: 3. Wg3+ (remisuje też 3. Wf6) K:g3 4. ab5 =. **3. W:e1**. 3. Wgg6? Sf3. **3... Gd5+ 4. Kg1 Gc5+ 5. Kf1 Gc4+ 6. We2 Wb1+ 7. Ge1 G:a6** wzorowy pat z dwoma związanymi figurami.



Nr 17

J. Rusinek
The Problemist, 1979
1 w. h.

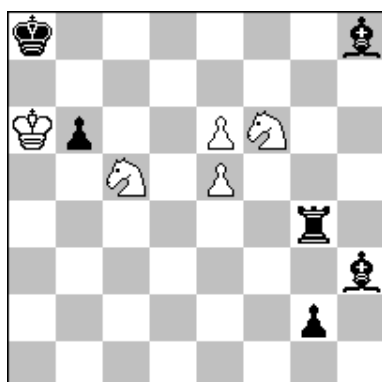


Remis (**Nierozwiązalne**)

k1b5/8/1K2P3/2N1P3/8/8/1b4p1/8

Intencja: 1. e7 Gd7! 2. S:d7 g1H+ 3. Kc7 Hg8, ale nierozwiązalne po **1... Hg7!** oraz usterki w dalszej grze.

J. Rusinek
The Problemist, 1978
1 w. h.
wersja 2022

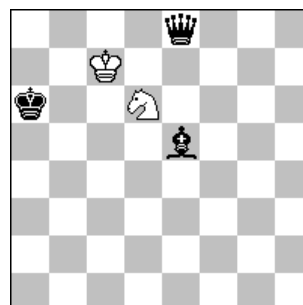


Remis

k6b/8/Kp2PN2/2N1P3/6r1/7b/6p1/8

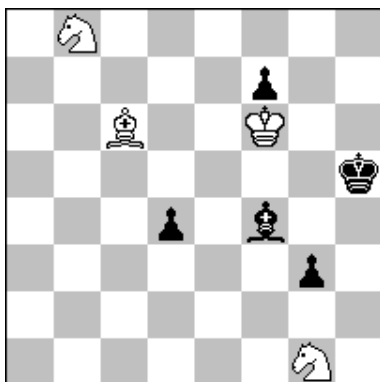
Proponowana poprawka nie tylko eliminuje niepoprawność, ale wzbogaca grę o dodatkowe ciekawe elementy!

1. e7 Wg8! Ofiara wieży włącza do gry gońca. Inne włączenie 1... Wa4+ było gorsze: 2. Kb5 i czarne tracą możliwość przesłony 8 linii. Białe dorobią hetmana z szachem. 2. S:g8 Gc8+! Czarne kosztem pionka sprowadzają białego króla pod przyszłego szacha i jednocześnie przesłaniają 8 linię. Po 2... Gd7? S:d7 to białe matują. 3. K:b6. 3. Kb5? g1H 4. e8H (8 linia jest przesłonięta i nie ma szacha) 4... H:c5+ z wygraną. 3... Gd7 4. S:d7 g1H+ 5. Kc7 H:g8. 5... G:e5+ 6. Kd8 remis albo 5... Ha7+ 6. Kd8 Ha5 7. Ke8! również z remisem. 6. Sb6+ Ka7 7. Sc8+ Ka6 8. Sd6! Grozi promocja pionka, a po związaniu skoczka 8... G:e5 mimo wszystko dorabiamy hetmana 9. e8H! H:e8 powstaje wzorowy pat ze związanym skoczkiem.



Nr 18

J. Rusinek
Tidskrift for Schack 1978
2 nagroda

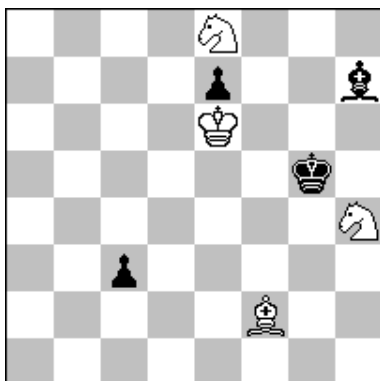


Wygrana (Uboczne)

1N6/5p2/2B2K2/7k/4p1b2/6p1/8/6N1

Rozwiązanie autorskie: 1. Sd7 Ge3 2. Se2 g2! 3. G:g2 d3 4. Sg3+ Kg4 5. Sf1, ale uboczne 5. Se4!

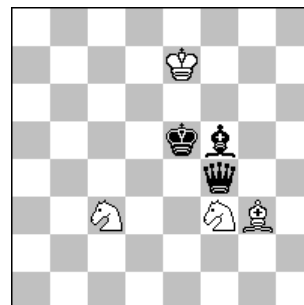
J. Rusinek
Tidskrift for Schack 1978
2 nagroda
wersja, Kronika 2007



Wygrana

4N3/4p2b/4K3/6k1/7N/2p5/5B2/8

1. Sg2! Złuda 1. Sf3+? Kf4 2. Sd4 (po 2. Se1 czarne mają w porównaniu z grą główną tempo więcej) 2... c2 3. Sb3 Gg8+ i 4... G:b3. 1... Kg4! i nie można 2. Ge3? Kf3! 2. Se1! Kolejna złuda 2. Ge1? Ge4! 3. Se3+ Kf3 4. Sc4 Ke2 5. Gc3 (lub 5. Gb4(g3) Gd3! 6. Se5 c2(Gh7)) 5... Kd3 6. Sd2 i teraz nie 6. Kc3? 7. Se4 i wygrana wg Troickiego, ale 6... Gg6(c6)! =. 2... Kf4. Groziło 3. Ge3. 3. Sc7! Gf5+! Jeśli od razu 3... c2, to 4. Sd5+ Ke4 4. Sc3+ i 5. Se2+. 4... K:e7. 4. Kd5? blokuje pole skoczkowi i po 4... c2 pionka nie ma jak zatrzymać. 4... c2 5. Sd5+ Ke5. 5... Ke4 6. Sc3+ i 7. Se2. 6. Sc3! 6. Sb4? c1S! =. A) 6... c1H 7. Gg3+ Hf4 8. Sf3X

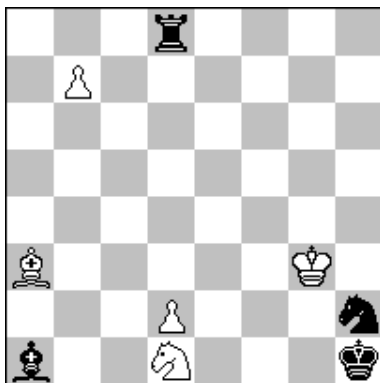


Wzorowy mat ze związaniem i blokowaniem pola.

B) 6... c1S 7. Ge3! Nie Gg3+ Kd4 =. 7... Sb3 8. Sf3X.

Nr 19

J. Rusinek
Jubileusz Peckovera, 1976-77
1 nagroda

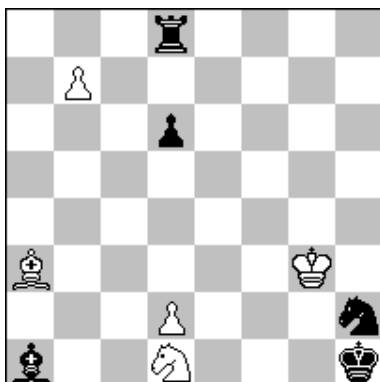


Remis (Dual)

3r4/1P6/8/8/B5K1/3P3n/b2N3k

1. Sf2+ Kg1 2. Sh3+ Kf1 3. d4 G:d4 4. Gd6 itd., ale remisuje też 4. Gc1! Poprawka dodaje czarnego pionka na d6.

J. Rusinek
Jubileusz Peckovera, 1976-77
1 nagroda, wersja 2000

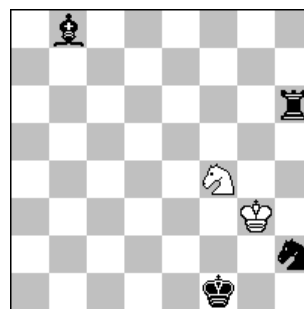


Remis

3r4/1P6/3p4/8/8/B5K1/3P3n/b2N3k

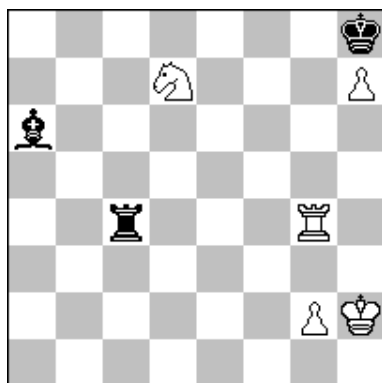
Natychmiastowe 1. G:d6? przegrywa po 1... W:d6 2. Sf2+ Kg1 3. Sh3+ Kf1 4. b8H Ge5+ 5. Sf4 Wg6+ 6. Kh3 Wh6+ 7. Kg3 W:b8 i

pata nie ma, bo jest biały pionek d2. Trzeba się go więc pozbyć. Ale 1. d4? jest przedwczesne, bo 1... G:d4 i goniec kontroluje pole f2. 1. Sf2+ Kg1 2. Sh3+. Jeszcze nie 2. d4? G:d4 3. Sh3 Kh1 wygrana. 2... Kf1 3. d4! Właściwy moment do oddania pionka. 3... G:d4 4. G:d6 5. b8H Ge5+ 6. Sf4! Wg6+. 6... Wd3+ 7. Kh4 G:b8 8. S:d3=. 7. Kh3. 7. Kh4? Wg4+ Kh5 G:b8. 7... Wh6+ 8. Kg3 G:b8 wzorowy pat ze związanym skoczkiem.



Nr 20

J. Rusinek
Italia Scacchistica 1979
1 w. h.

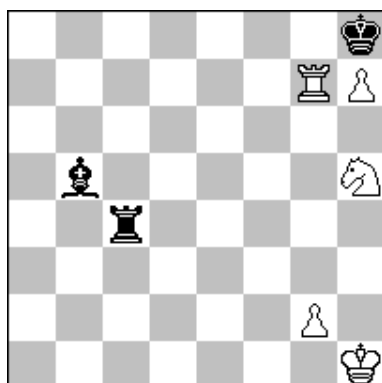


Wygrana
(Nierozwiązalne)

7k/3N3P/b7/8/2r3R1/8/6PK/8

Rozwiązanie autorskie: 1. **Wg6** **Wh4+** 2. **Kg1** itd., ale po 1... **Wc7** czarne remisują.

J. Rusinek
Italia Scacchistica 1979
1 w. h.
Wersja Problemista.eu 2021

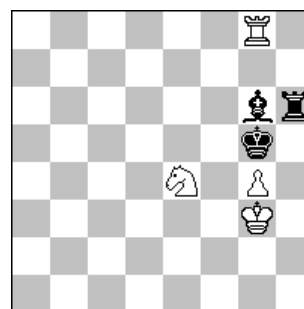


Wygrana

7k/6RP/8/1b5N/2r5/8/6P1/7K

1. **Wg5!** Wydaje się, że po 1. g4? białe zachowują przewagę dwóch pionków, ale 1... **Wc6** (odbiera skoczkowi pole f6) prowadzi do remisu. 1... **Wh4+**. 1... **Wc1+** 2. **Kh2** **Gd3** 3. **Sf6** **G:h7** 4. **Wh5** **Wc7** 5. **W:h7+** **W:h7+** 6. **S:h7** **K:h7** i końcówka pionkowa jest przegrana. 2. **Kg1** **Gd3**. Teraz 3. **Sf6?** **G:h7** prowadzi tylko do remisu, ale białe zaczynają skromnymi siłami prowadzić matowy atak.

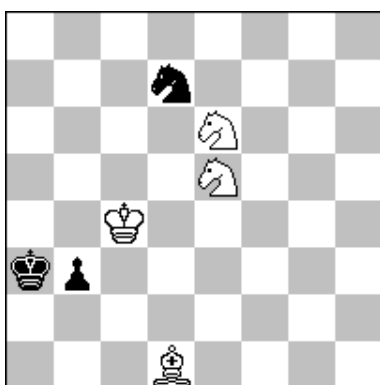
3. **Wg8+**! **K:h7** 4. **Sf6+** **Kh6** 5. **g4!** Grozi 6. **g5X**. Jedyńą obrona jest 5... **Gg6** na co białe wprowadzają do ataku króla 6. **Kg2!** i więź nie ma gdzie odejść. Zostaje 6... **Kg5** 7. **Kg3** i teraz albo 7... **Wh6** 8. **Se4X** wzorowy mat ze związaniem



albo 7... **Wh1** 8. **Se4+** **Kh6** 9. **g5+** **Kh7** 10. **Sf6X**

Nr 21

J. Rusinek
Problem 1979
Pochwała

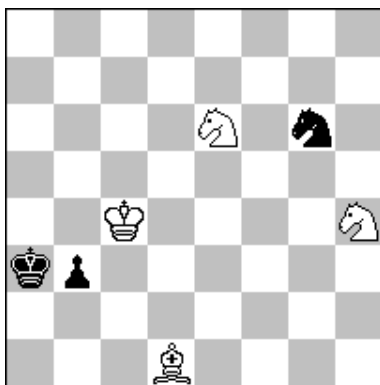


Wygrana (Uboczne)

8/3n4/4N3/4N3/2K5/kp6/8/3B4

Rozwiązanie autorskie: **1. Sf3 Se5+ 2. S:e5**, ale bazy pokazały, że wygrywa też **1. G:b3**, przy czym droga do zwycięstwa trwa ponad 100 posunięć!

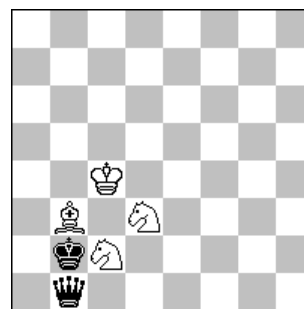
J. Rusinek
Problem 1979
Pochwała
wersja 2021



Wygrana

8/8/4N1n1/8/2K4N/kp6/8/3B4

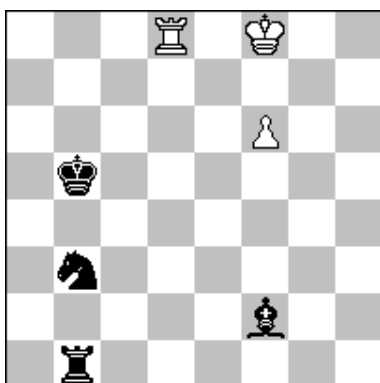
1. Sf3! 1. G:b3? S:h4=; 1. S:g6? b2 2. Gc2 Ka2 =; 1. Kc3? b2 2. Gc2 Ka2 =.
1... Se5+! 1... b2 2. Sd2! wygrana. **2. S:e5.** Po innych ruchach będzie 2... S:f3=.
2... b2 3. Gc2 Ka2 4. Gb3+ Ka1. 4... Ka3 5. Kc3. 5. Sd4! b1H 6. Sc2+ Kb2 7. Sd3X.



Wzorowy mat na środku szachownicy z aktywnym blokowaniem.

Nr 22

1. J. Rusinek The Problemist 1 nagroda

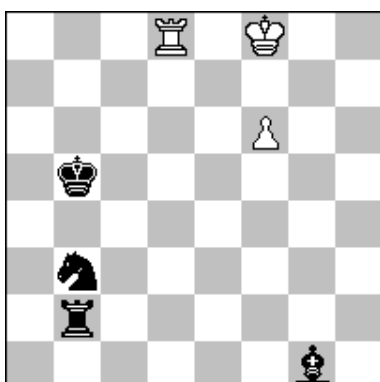


Remis (Nierozwiązalne)

3R1K2/8/5P2/1k6/8/1n6/5b2/1r6

Rozwiązanie autorskie: 1. f7 Wg1 2. Ke8 We1+ 3. Kd7 Sc5+ 4. Kc8 Wa1?, ale 4... We6! 5. f8H Wc6+ 6. Kb8 Gg3+ 7. Ka8 Wa6X lub 5. Wg8(h8) Wc6+ 6. Kd8 Gh4+.

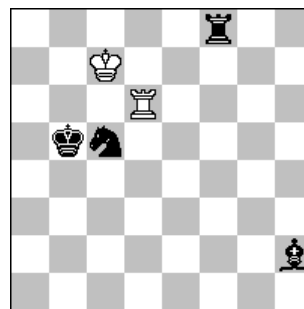
2. J. Rusinek The Problemist 1 nagroda, wersja Kronika 2007



Remis

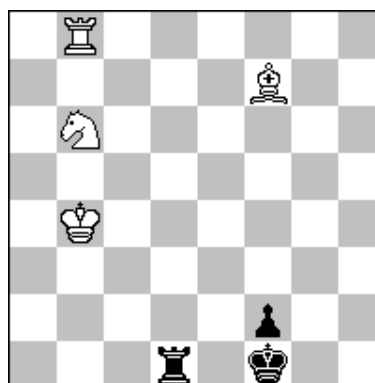
3R1K2/8/5P2/1k6/8/1n6/1r6/6b1

1. f7 Wg2 2. Ke8 We2+ 3. Kd7 Sc5+ 4. Kc8 Wa2. 4... We6 5. Wg8! Wc6+ 6. Kd8 =. 5. f8H Wa8+ 6. Kc7 Gh2+ 7. Wd6! W:f8 wzorowy pat ze związaną wieżą lub 7... Se6+ 8. Kb7 S:f8 9. Wb6+ Ka5 10. K:a8 K:b6 pat (wzorowy ze związaną wieżą).



3. J. Rusinek Kronika 2007

Oparte na obaleniu studium 1.



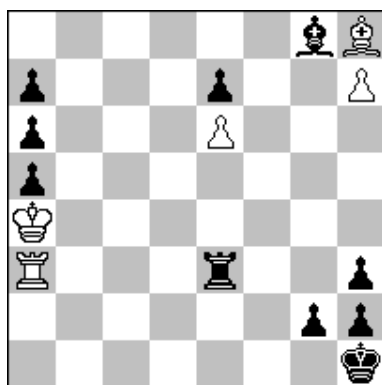
Wygrana

1R6/5B2/1N6/8/1K6/8/5p2/3r1k1

1. Wg8! 1. Gd5? Ke1 2. We8+ Kd2 3. Sc4+ Kc1 i nie ma czasu na 4. We3, bo goniec jest pod biciem. 1... Ke1 2. We8+ Kd2 3. Sc4+ Kc1 4. We3! Złuda 4. Wa8? f1H 5. Wa1+ Kc2 6. Gg6+ Wd3! 7. W:f1 pat. 4... f1H 5. Wc3+ Kb1 6. Gg6+ Ka1 7. Wa3X - mat jest wzorowy.

Nr 23

J. Rusinek,
Tidskrift for Schach 1980
Specjalna nagroda

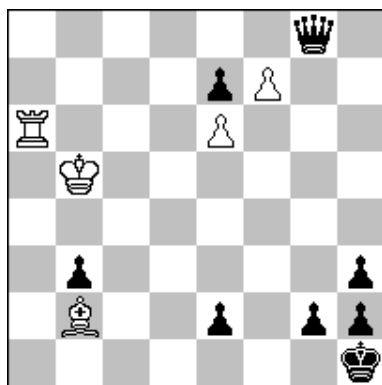


Wygrana (**Dual**)

6bB/p3p2P/p3P3/p7/K7/R3r2p/6pp/7k

Rozwiązanie autorskie: 1. **Wa1+ We1!** 2. **W:e1+ i teraz:** A) 2... g1H 3. hg8H; B) 2... g1G! 3. hg8G!; C) 2... g1S! 3. hg8S!, ale w ostatnim wariacie można grać **3. hg8G! Kg2 4. Gf6!** i białe wygrywają.

J. Rusinek,
Tidskrift for Schach 1980
Specjalna nagroda
wersja 2022



Wygrana

6q1/4pP2/R3P3/1K6/8/1p5p/1B2p1pp/7k

1. **Wa1+ e1H!** 1... g1H 2. fg8H H:a1 4. G:a1 e1H 5. Ha8+ Kg1 6. Gd4+ wygrana.
2. **W:e1+** i teraz:

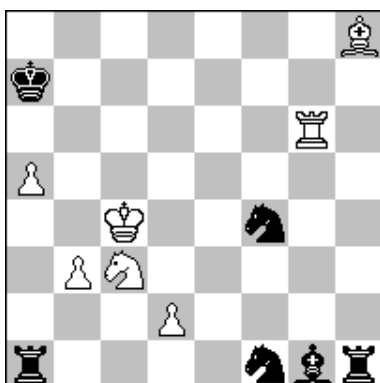
A) 2... g1H 3. fg8H H:e1 4. Ha8+ Kg1 5. Gd4+ Kf1 6. Hf3+ wygrana.

B) 2... g1G! 3. fg8G! 3. fg8H? pat, 3. fg8S? Kg2 4. S:e7 h1H 5. Sf5 h2! 6. e7 Kh3 7. e8H Hd5+ z wiecznym szachem. 3... **Kg2 4. Gd4!** 4. Gh7? Kf2! 5. Ge4(Ge5) K:e1 6. Ge5(Ge4) Kf1 7. Kc4 b2! 8. G:b2 Gf2 z remisem; 4. Gf6? Gf2 5. Wa1 h1H 6. W:h1 K:h1 7. Gh7 h2 8. Ge4 Kg1 9. Kc4 gf6! 10. e7 f5! =. 4... **G:d4** 4... h1H 5. Gh7. 5. **Gh7! h1H 6. Ge4+ Kf2 7. W:h1** wygrana.

C) 2... g1S! 3. fg8S! 3. fg8H? pat, 3. fg8G? Kg2 4. Gf6 (4. Gh7 Kf2 i lekką przewagę mają czarne) 4... Sf3 5. We2+ Kg3 6. W:h2 K:h2 7. G:e7 b2! 8. Gh7 Kg2 9. Gc5 (9. Gd6 Sd4= +) 9... h2 =. 3... **Kg2 4. S:e7 h1H 5. Sf5 Kf2 5... Hh2 6. Ge5. 6. Wf1+! K:f1 7. Sg3+ Kg2 8. S:h1 K:h1 9. e7** wygrana.

Nr 24

J. Rusinek,
Schach, 1980
3 nagroda

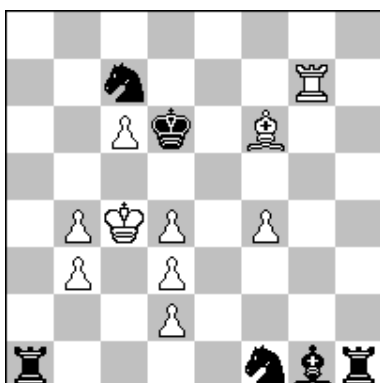


Remis (Nierozwiązalne)

8/2n3R1/2Pk1B2/8/1PKP1P2/1P1P4/3P4/r4nbr

Rozwiązania autorskie: 1. **Sb5+ Kb7** 2. **Wg7+ Ka6** 3. **Sc7+ K:a5** 4. **Wg5+ Kb6** 5. **Sd5+ S:d5** 6. **G:a1 Sf4!** 7. **W:g1** itd., ale wygrywa **6... Se7!**

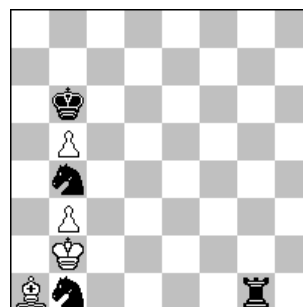
J. Rusinek,
Schach, 1980
3 nagroda
wersja, 2022



Remis

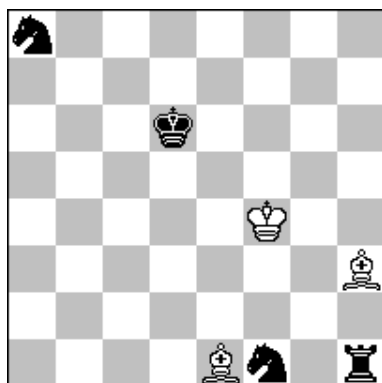
8/2n3R1/2Pk1B2/8/1PKP1P2/1P1P4/3P4/r4nbr

1. **Ge5+ K:c6**. 1... Ke6 2. **W:c7 Wc1** 3. **Kb5 S:d2** 4. **Wd7** i zaawansowane białe pionki gwarantują remis. 2. **d5+**. 2. **b5+?** **S:b5** 3. **d5+ Kb6** 4. **G:a1 S:d2** i czarne matują, a jeśli białe nie zabija wieży, to czarne mają olbrzymią przewagę materialną. 2. **W:c7+?** **Kb6** z wygraną. 2... **S:d5** 3. **b5+**. Trzeba zablokować pole b6 dla czarnego skoczka. 3... **Kb6** 4. **G:a1 S:f4**. Czarne muszą odejść skoczkiem, bo za figurę białe będą miały aż 4 pionki. 4... **Sc7** 5. **W:g1 S:d2+** 6. **Kb4 Sd5+** 7. **Ka4** lub 5... **Se3+** 6. **de3 W:g1 e4** i to czarne muszą walczyć o remis z falangą białych pionków. 5. **W:g1!** i nie można 5... **W:g1** 6. **Gd4+**. Czarne próbują przesłonić przekątną a1-d4. 5... **S:d2+**. 5... **Se3+** 6. **de3** i to białe wygrywają, bo skoczek jest pod biciem. 6. **Kb4 S:d3+**. 6... **Sd5+7. Ka4 =**. 7. **Ka3!** 7. **Ka4?** **Sc5+**. 7... **Sb1+** 8. **Ka2 Sb4+** 9. **Kb2**. Czarne osiągnęły cel, ale po 9... **W:g1** jest wzorowy pat na środku szachownicy z aktywnie zablokowanym gońcem.



Nr 25

J. Rusinek
Magyar Sakkelet 1981
2 nagroda

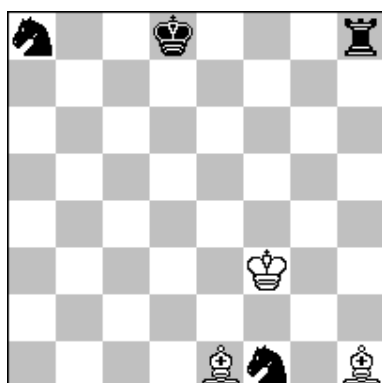


Remis (Nierozwiązalne)

n7/8/3k4/8/5K2/7B/8/4Bn1r

Rozwiązanie autorskie: **1. Gg2 Wh8 2. Kf3 Sh2+ 3. Kg3 Sb6 4. Gb4+ Kc7 5. Gc3 Wh5 6. Gd2 Wh7** itd., ale po **6... Kd8!** czarne wygrywają.

J. Rusinek
Magyar Sakkelet 1981
2 nagroda
wersja 2022

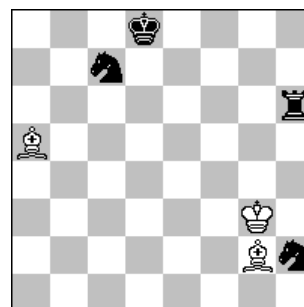


Remis

n2k3r/8/8/8/8/5K2/8/4Bn1B

Poprawka ma wprowadzić krótką grę, ale zawiera pozycje wzajemnego zugzwangu z tematyczną złudą oraz nie jeden ale trzy warianty. Przedłużenie gry wiązałoby się z rezygnacją z formy miniatury.

1. Gg2 Sh2+ 2. Kg3 i teraz dwa warianty:
A) 2... Sb6 3. Gc3! Po 3. Ga5? Mamy wygrywające obalenie z poprzedniej wersji: 3... Wh8 4. Gc3 Wh5 5. Gd2 Kd8! **3... Wh6** (3... Wh7 4. Gd4 = oraz 4. Gf6+ =) i dopiero teraz **4. Ga5!** 4. Gd4? Sc4! 5. Gg1 Sd6! 6. G:h2 Sf5+ wygrana. **4... Kc7 5. Gd2! Wh7 6. Gf4+!** 6. Ge3? Sc4! Teraz po 6... Kd8 remisuje 7. Gh3 oraz 7. Gg5+.. W drugim wariantcie gra białych jest podobna, ale motywacja jest zupełnie inna! **B) 2... Sc7** i teraz znowu nie 3. Ga5? Wh6! I powstała pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem białych:



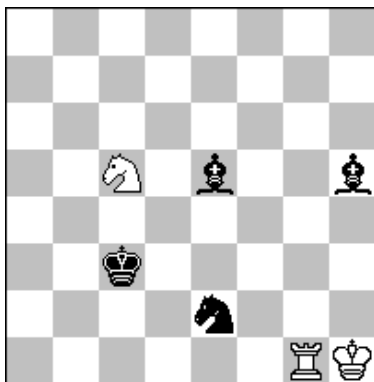
Ruch białych - przegrana
Ruch czarnych - remis

4. Gd2 Wh5! 5. Ge3 Sd5! 6. Gg1 Sc3 7. G:h2 Se2+ wygrana, ale **3. Gc3!** a) Wh6 [lub b)] **4. Ga5!** i pozycja wzajemnego zugzwangu z ruchem czarnych! **4... Wh7 5. Gb6! =. b) 3... Wh7 4. Gf6+ Ke8 5. Gd4! Se6 6. Gg1 Ke7 7. G:h2 remis.**

Nr 26

8/8/8/8/4n1B1/8/4N1rk/B2K4

J. Rusinek
Magyar Sakkelet 1981
2 w.h.



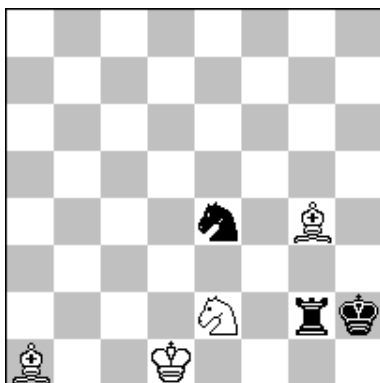
Remis (**Nierozwiązalne**)

8/8/8/2N1b2b/8/2k5/4n3/6RK

Rozwiązanie autorskie: **1. Wg2 Gf3 2. Se4+ Kd3 3. Sf2** i teraz „powstawały” trzy warianty zakończone patami. Jednak komputery pokazują, że pozycja czarnych jest tak silna, że mogą w niektórych wariantach wygrać i to na wiele sposobów. Okazuje się też, że w jednym z tych wariantów gra czarnych do wygranej jest bardzo ciekawa i jednoznaczna. Dzięki temu studium można „uratować” zamieniając kolory.

1. Ge5+ Kh1 2. Gf3 Sf2+ 3. Kd2. 3. Kc2? Sh3! 4. Kd3 i król jest za daleko – remis. **3... Sh3 4. Ke3.** Teraz król jest jedno pole bliżej i to wystarczy do wygranej. **4... Sg1 5. Sg3+.** Białe przerzucają skoczka z e2 na h5. **5... Kh2 6. Sh5+ Kh1 7. Gc6!!** Puenta studium. Jedyne poprawne odejście. 7. Gd5? Sh3 8. Sg3+ Kg1 9. Ge6 Sg5 =, bo czarne wygrywają tempo atakując gońca skoczkiem. 7. Gb7? Sh3 8. Sg3+ Kg1 9. Gc8 Sg5! 10. Gf4 Wc2 =, bo czarne wygrywają tempo atakując gońca wieżą. 1. Ge4? Sh3 8. Sg3+ Kg1 9. Gf5 Sg5 10. Gf4 Wf2! 11. G:g5 Kg2! i zyskujemy ponownie tempo, bo wieża atakuje Gf5. Po 7, Ga8? goniec nie może zaatakować skoczka na h3. **7... Sh3 8. Sg3+ Kg1 9. Gd7! i** jeśli teraz 9... Sg5, to 10. Gf4 i czarne nie mają jak zaatakować białopolowego gońca: 11... Sh7(f7) 11. Se2+ z wygraną. Najwięcej kłopotów sprawia białym **9... Sf2 10. Kf3! Sd3 11. Gd4+ Kh2 12. Sf1+ Kh1 13. Gc6+ Se1+ 14. Kf4! Sd3+ 15. Kf5** wygrana lub **13... Sf4!** z pułapką 14. K:f4? pat, ale wygrywa **14. Ke3!** z szybkim zdobyciem skoczka lub wieży.

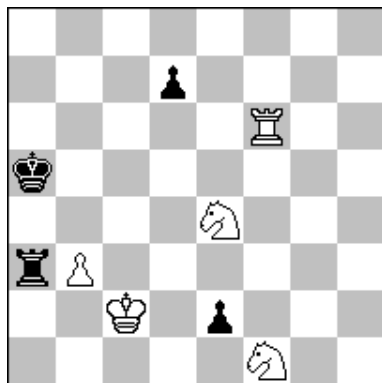
J. Rusinek
Magyar Sakkelet 1981
2 w.h.
wersja 2021



Wygrana

Nr 27

J. Rusinek
Chess Life 1983
2 wzm. zaszc.



Wygrana
POPRAWNE

8/3p4/5R2/k7/4N3/rP6/2K1p3/5N2

Studium to powstało w czasach kiedy układ sił WSS v WS (bez pionów) był uznawany za remisowy. Teraz po stworzeniu 7 bierkowych baz okazało się, że jest on wygrany dla strony silniejszej.

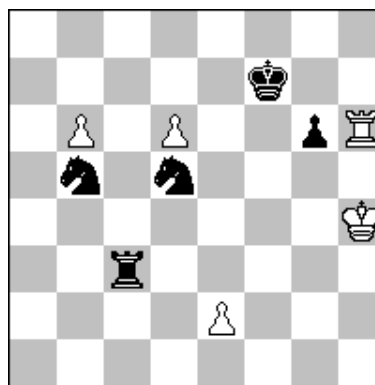
1. Se3. 1. Sfd2? d5! 2.Sf3 de4 3. Se1 Wal 4. Kd2 Wb1 i czarne zdobywają pionka. **1... Wa2+!** Najlepsze: 1...e1H 2. Sc4+ Kb4 3. Wb6X. **2.Kd3 d5!** Hetmana dalej nie można dorobić z powodu mata. **3. b4+!** Białe też grają pomysłowo: 3. S:d5? e1H =; 3. Sg2? de4+ 4. K~ Wal= lub 4. Ke3 Wb2=. **3... K:b4.** 3...Kb5(a4) 4. Sc3+ i 5. S:e2±. **4. S:d5+ Ka5!** 4...Ka4 5. Sc3+; 4...Ka3 5.Se3 z grą taką jak w grze głównej. **5.Se3!** 5.Sb6? Wc2! =. **5... e1H** **6.Sc4+ Ka4.** 6...Kb4 7.Wb6+ Ka4 8.Sc5#. **7.Wa6+ Kb3** **8.Wb6+ Hb4** **9.Sc5X.** Wzorowy mat ze związanym hetmanem i aktywnym blokowaniem pola. W zamierzeniu był drugi wariant po promocji skoczka: **5... e1S+!** **6.Kc3.** 6.Kc4? Sc2= z dalszą grą opierającą się na motywach matowych. Ale wg nowej teorii ta

pozycja jest teoretycznie wygrana dla białych i wygrywają one na wiele sposobów.

Zatem drugi wariant niestety odpada i studium nieco traci na wartości. Próbowałem „ratować” drugi wariant dodając w pozycji początkowej czarnego pionka, ale wtedy z kolei pierwszy wariant traci na wartości, bo obecność czarnego pionka w końcowej pozycji matowej nie biorącego udziału w macie psuje wrażenie.

Okazało się jednak, że można tę zmianę teorii obrócić na korzyść i stworzyć nowe studium z zamianą kolorów. Wtedy promocja w hetmana będzie tematyczną złudą zakończona matem, a remisować będzie dorobienie skoczka. Oto ta nowa propozycja.

J. Rusinek
Problemista.eu, 2021



Remis

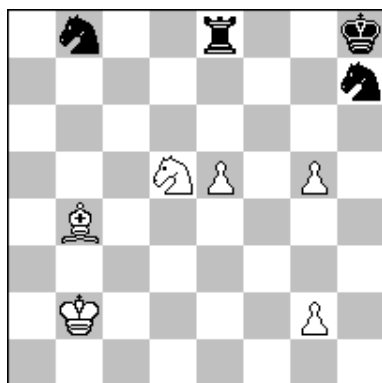
8/5k2/1P1P2pR/1n1n4/7K/2r5/4P3/8

1. d7! 1. b7? Sd4 i nie ma czasu na promocję z powodu gróźb matowych – trzeba grać 2. Wh5 Wb3 i pionki są zatrzymane. **1... Sd6!** 1... Sd4 2. Wh5! z łatwym remisem. 1... Ke7 2. Wh7+ i to białe wygrywają. **2. Wh7+.** Ale nie od razu 2. e4? Sb7 wygrana. **2... Ke6** i nie można 3. d8H? Sc5+ z matem. **3. e4!** i jeśli teraz 3...

S:e4?, to 4. d8H z przewaga białych. 3...
g5+! Aby zdobyć tempo. 4. **K:g5.** 4.
 Kh5(g4) Sf6+ wygrana. 4... **S:e4+ 5. Kh4**
Sd6! 5... Sg3 6. Wf7 =. Teraz grozi mat –
 po 6. d8H? nastąpi mat z poprzedniego
 studium: 6... Sf5+ 7. Kh5 Wh3+ 8. Kg6
 Wg3+ 9. Hg5 Sf4X. Ale dodatkowy pion
 pozwala dorobić skoczka. 6. **d8S+! Kf6!**
 6... Kf5 7. b7 i za pionka trzeba oddać
 skoczka, bo król zablokował pole f5
 swojemu skoczkowi. 7... Sf4 8. Wh5+ =.
 Jeśli białe stracą pionka bez żadnej
 rekompensaty, to jak już wiemy pozycja
 będzie przegrana. Dlatego białe muszą grać
 precyzyjnie. 7. **Wh6+!** 7. b7? Sf5+ z matem
 w kilku ruchach. 7... **Ke5.** Dalej grozi mat.
 Dokładnie muszą grać białe po 7... Kf5 8.
 Wh5+! (ale nie 8. W:d6 Sf4!) Ke4 9. b7
 Wb3 10. b8H! W:b8 11. We5+! Niestety
 można najpierw grać 10. We5+ K:e5, a
 potem 11. b8H+ - inaczej to mógłby być
 ciekawy dodatkowy wariant. 8. **We6+ Kf5**
9. b7! 9. W:d6? Sf4 i dla obrony przed
 matem trzeba oddać wieżę. Czarnym uda
 się zdobyć pionka, ale białe wymuszą
 wymianę. 9... **Wc4+.** Albo od razu 9...
 S:b7 10. Wc6! Sc5 11. Sb7(e6)! =. 10.
Kh3! 10. Kg3? S:b7 11. Wc6 Wg4+
 wygrana; 10. Kh5? S:b7 11. Wc6 Sf6+
 wygrana. 10... **Sf4+.** Lub 10... S:b7 11.
 Wc6 =. 11. **Kh2.** 11. Kh4? ? S:e6+. 11...
Wc2+ 12. Kh1! 12. Kg1? S:b7 13. Wc6
 Wg2+. 12... **S:b7 13. Wc6!** Oczywiście nie
 13. We8?, bo czarne odchodzą skoczkiem z
 b7 i pozycja jest, jak już wiemy, wygrana.
13... Sc5 14. Sb7! remis.

Nr 28

J. Rusinek
Magyar Sakkelet 1983
3 nagroda

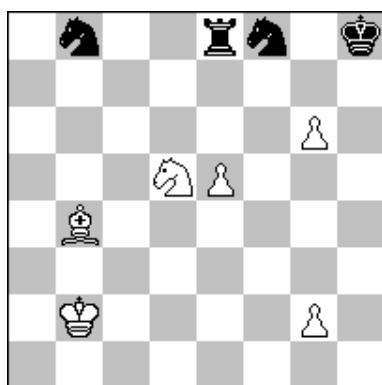


Remis (Uboczne)

1n2r2k/7n/8/3NP1P1/1B6/8/1K4P1/8

Rozwiązanie autorskie: 1. g6 Sf8 2. e6 S:e6.
Uboczne **1. e6!**

J. Rusinek
Magyar Sakkelet 1983
3 nagroda
wersja 2021



Remis

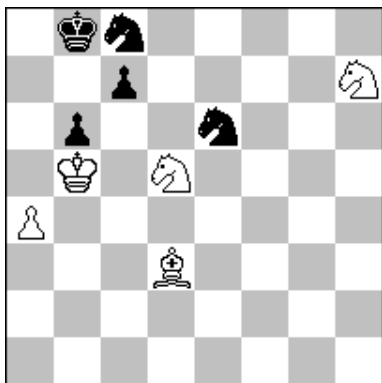
1n2rn1k/8/6P1/3NP3/1B6/8/1K4P1/8

1. e6! S:e6. 1... Wc8 2. Gc3+ Kg8 3. Se7+.
2. Gc3+ Sg7 3. Sf6! Atakuje wieżę i grozi 4.

Sh5. 3... We2+ 4. Kb1! 4. Kc1? Sc6 5. Sh5 Se5 6. Sf6 Sd3+ (tempo) 7. K~ We6 wygrana lub 6. Kd1 We3 7. Kd2 Wd3+ 8. Kc2 Wd5 wygrana. 4... We3 5. Kc2 Sc6! 6. Sh5 Sb4+ 7. Kb2 Sd3+ 8. Kc2 Se5 9. Sf6 S:g6. Bijąc tego piona czarne zastawiają pułapkę. 10. Sh5 Se5 i teraz wydaje się, że dzięki zwolnieniu pola g6 dla białego skoczka białe łatwo remisują grając 11. Sf4? Z groźbą 12. G:e5 W:e5 13. Sg6+, ale po 11... Sg4! 12. Sh5 W:c3+! 13. K:c3 S:h5 pionek jest zablokowany wystarczająco wcześniej i czarne wygrywają wg Troickiego. Na szczęście biały skoczek może wrócić na f6. 11. Sf6! Sc6 12. Sh5 Sb4+. Jeśli 12... W:c3+ 13. K:c3 S:h5, to 15. g4! S~ 16. g5 i pionek jest zatrzymany za blisko pola przemiany – wygranej wg Troickiego nie ma. 13. Kb2 Sd3+ 14. Kb2 Se5 15. Sf6 pozycyjny remis lub 13... Kh7 14. G:g7! 14. S:g7? Sd5 15. Gd4 We4 16. Sf5 Kg6! Wygrana. 14... Kg6 15. g4! We4 16. Gc3 pozycyjny remis.

Nr 29

J. Rusinek,
Tidskrift for Schach 1984
3 w.h.

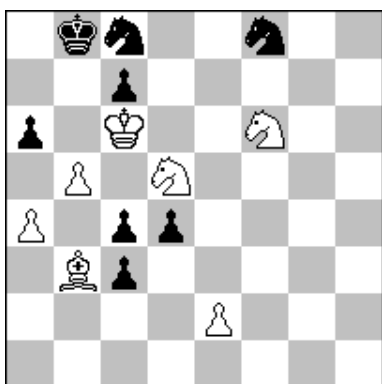


Wygrana (**Nierozwiązalne**)

1kn5/2p4N/1p2n3/1K1N4/P7/3B4/8/8

Rozwiązania autorskie: **1. Shf6 Sa7+ 2. Kb4 b5! 3. G:b5 c6 4. Sd7+ Kb7 5. Ga6+! K:a6 6. Sc7+! S:c7 7. Sc5+ Kb6 8. a5X.** Nierozwiązalne po **1... Kb7!**

J. Rusinek,
Tidskrift for Schach 1984
3 w.h., wersja 2021



Wygrana

1kn2n2/2p5/p1K2N2/1P1N4/
P1pp4/1Bp5/4P3/8

1. Gd1. 1. Gc2? d3 2. ed3 cd3 3. G:d3 i w porównaniu z grą główną czarne mają dodatkowo pionka na c3 co daje im łatwy

Teraz czarne mają następujący cel: wymienić swoje 5 pionków na 3 białe uzyskując remis. Chcą to zrealizować przy pomocy dwóch planów:

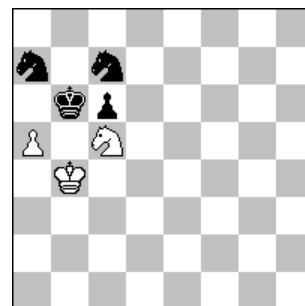
Plan A: Oddać pionki c3, c4, d4 za pionka e2

Plan B. Oddać pionki a6 i c7 za pionki a4 i b5. Ten drugi plan wykorzystuje położenie skoczek na d5 w trzech krokach: a) wymiana na b5, b) odgonienie króla od pola c6, c) zagranie c7-c6 z jednoczesnym atakiem na pionka i skoczek z wymianą ostatniego pionka po odejściu skoczka.

Okazuje się, że plany te trzeba realizować precyzyjnie i w odpowiedniej kolejności.

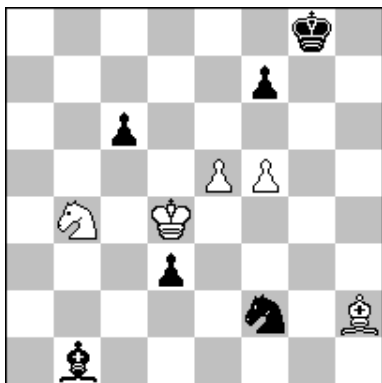
1... ab5 od razu burzy plan B, bo białe odbijają królem. Można najpierw zaszachować skoczkiem 1... Sa7+ i teraz po 2. Kc5 ab5 już nie można odbić królem, ale białe grają 3. K:d4 i pada plan A. Zatem trzeba zrealizować najpierw plan A. Ale 1... d3

jest błędem, bo białe grają 2. S:c3 uciekając skoczkiem z pola d5 i znowu pada plan B. Trzeba poświęcić pionka c3, aby zdobyć tempo uniemożliwiające ucieczkę skoczka: **1... c2! 2. G:c2 d3!** (dalej na plan B jest za wcześnie) **3. ed3 cd3 4. G:d3.** 4. Gd1 (b3)? ab5 5. ab5 [lub 5. a5 c5+ 6. K~ Sc6] Se6+ 7. K~ c6 i wymiana ostatniego pionka jest nieuchronna. Teraz czarne realizują plan B. **4.,, Sa7+ 5. Kc5 Se6+ 6. Kb4** (trzeba mieć pod kontrolą pole a5) **6... ab5** i licząc na 7. ab5? c6 wymuszając wymianę ostatniego pionka, ale białe decydują się na oddanie gońca! Nic nie daje 7. a5? c5+! 8. K~ Sc6 i pionek a5 ginie. 7. **G:b5! c6** i teraz końcowy atak znany już z pozycji 1. 8. **Sd7+ Kb7** (8... Ka8 9. Sb6+ i skoczek ucieka spod bicia). 9. **Ga6+! K:a6 10. Sc7+! S:c7 11 . Sc5+ Kb6 12. a5X.** Wzorowy mat z trzema aktywnymi blokowaniem.



Nr 30

J. Rusinek,
BCPS 1986-87, 3 nagroda

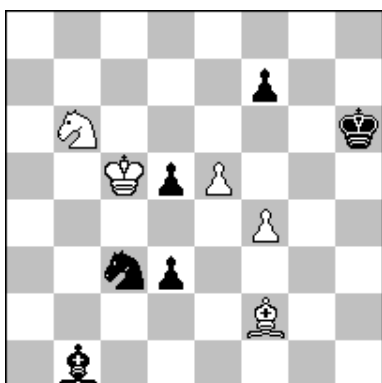


Remis (Dual)

6k1/5p2/2p5/4PP2/1N1K4/3p4/5n1B/1b6

Rozwiązania autorskie: **1. Gf4 c5+!** **2. K:c5 d2!** **3. G:d2 Se4** **4. Kd5 itd.**, ale remisuje też **4. Kc6!**

J. Rusinek,
BCPS 1986, 3 nagroda
Remis
wersja 2022



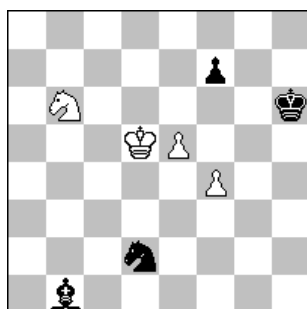
Remis

8/5p2/1N6/2KpP3/5P2/2np4/5B2/1b6

Poprawka wyszła ciekawsza niż oryginał - dodatkowy

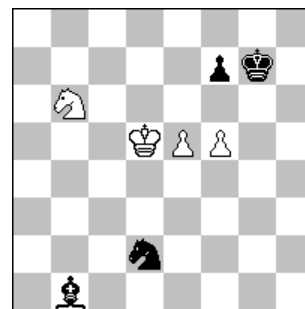
motyw wtrącony szach mający na celu poprawę pozycji piona.

1. Ge3! Tematyczną złudą jest **1. Ge1? Se4+** **2. K:d5 d2** i białe nie wtrąconego szacha **f5+**. Trzeba grać **3. G:d2 S:d2** (diagram)

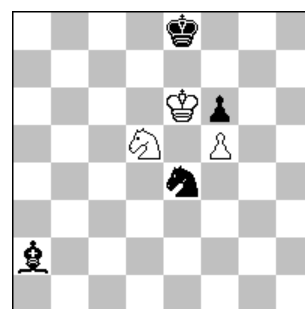


Pionek nie kontroluje pola e6 i nic nie daje **5. e6 Ga2+** wygrana. **1... Se4+**. Ciekawy poboczny wariant: **1... Kg6** **2. S:d5 Se4+** **3. Kc6 Ga2** **4. Se7+ Kg7** **5. f5! d2** **6. G:d2 S:d2** **7. f5 Sf3** **8. e6** z remisem.

2. K:d5. Po **2. Kd4? d2** **3. f5+ Kg7** **4. G:d2 S:d2** białe tracą w stosunku do gry głównej tempo, a po innych odejściach wygrywa **2... d4!** **3. f5+!** Już wiemy, że **3. G:d2?** przegrywa. Wtrącony szach wprawdzie pozwala czarnym poprawić pozycję swojego króla, ale ważniejsza okaże się pozycja białego pionka na f5 kontrolującego pole e6. **3... Kg7** i dopiero teraz **4. G:d2 S:d2** (diagram)



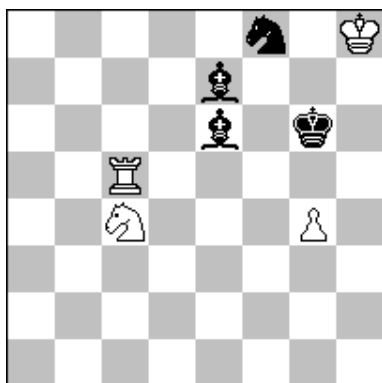
A teraz pionek kontroluje pole e6, co da białym remis. **5. e6! f6.** Nic nie daje **5... Ga2+** **6. Kd6 Se4+** **7. Ke5 =.** **6. e7.** Nie **5. Kd6? Gf5!** **6... Kf7.** Pozycja białych jest trudna (**7. Kd6? G:f5!**), ale następuje ofiara **7. e8H+! K:e8** **8. Ke6 Se4.** Jedyna obrona przed stratą pionka. **9. Sd5.** A teraz jedyna obrona przed stratą pionka jest związanie skoczka **9... Ga2**, ale teraz powstał wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym skoczkiem.



W nowej wersji **wszystkie** bierki przyszły na swoje miejsca w procesie gry.

Nr 31

J. Rusinek,
Italia Scacchistica 1986,
4 nagroda

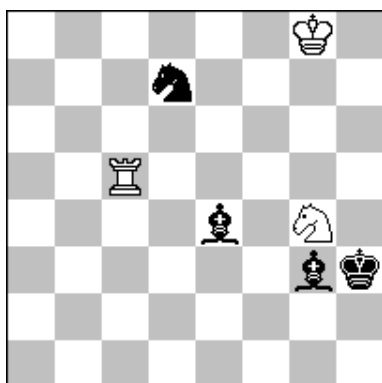


Remis (Dual)

5n1K4b3/4b1k1/2R5/2N3P1/8/8/8

Rozwiązanie autorskie: 1. Se5+ Kh6 2. g5+ K:g5 3. Wc7 Gf6+ 4. Wg7+ Kf5 5. Sf7! i albo A) 5... G:f7 pat ze związaną wieżą, albo B) 5... Gd4 6. Kg8 Sd7 7. Wg5+ Kf6 8. Wg6+! K:g6 pat ze związanym skoczkiem. Okazało się, że można i **7. Kh7!**

J. Rusinek,
Italia Scacchistica 1986,
4 nagroda, wersja 2022

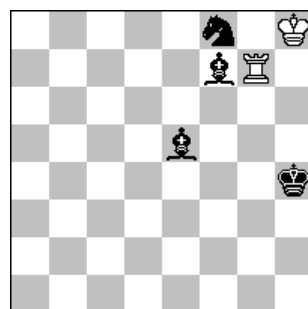


Remis

6K1/3n4/8/2R5/4b1N1/6bk/8/8

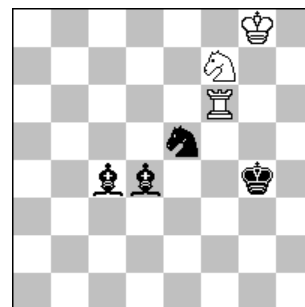
W poprawce drugi pat został zastąpiony pozycyjnym remisem z wzajemnym zugzwangiem.

1. Wg5 Kh4 2. Wg7 Gd5+ 3. Kh7! Po 3. Kh8? Ge6! 4. Sh6 Ge5 czarne mają dodatkowe tempo, co daje im szybką wygraną. 3... Ge6 4. Sh6! (4. Se3 Gd6(b8) 5. S~Kh5) 4... Sf8+ 5. Kh8 Ge5 6. Sf7! i teraz A) 6... G:f7 wzorowy pat ze związaną wieżą.



B) 6... Gd4! Po innych odejściach gońca białe remisują na kilka sposobów: np. 6... Gc3 7. Kg8 Sd7 8. Wg1, Wg2, Wg6 =. 7. Kg8 Sd7 8. Wh7+! 8. Wg6? Gd5! 9. Wh6+ Kg4 10. Wg6+ Kf4 11. Wh6 Se5 z wygraną w kilku ruchach. 8. Kh7 Gd5! (najszybsze) 9. Kh6 Ge4! 10. Wg6 Gc5 z dominacją i wygraną. 8. Wg2 Se5! tez z szybką wygraną. B1) 8... Kg4 9. Wh1! Tematyczna złuda: 9. Wh6? Gd5! 10. Wa6 (lub 10. Wg6+ Kf4 z wygraną) 10... Se5 11. Wf6 Gc4! i powstała pozycja

wzajemnego zugzwangu z ruchem białych:

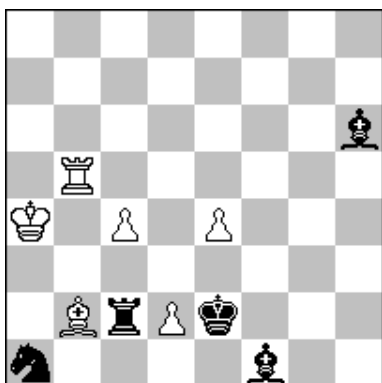


Ruch białych - przegrana
Ruch czarnych - remis

12. Kf8 Sd7+; 12. Kg7 Sd7. 9... Se5 10. Wf1 Gc4 (groziło 9. Kf8 =) 11. Wf6! i mamy pozycję wzajemnego zugzwangu z ruchem czarnych. 11... Kg3 (Czarne próbują stracić tempo) 12. Wf5 Ge6 13. Wf6! 13. Wf1? Gf2! 13... Gb3 14. Wf5 Kg4 15. Wf1! Nie 15. Wf6? Gc4 i białe są w zugzwangu. 15. Wg5+? Kf4 17. Wg7 Gc5! (wygrywa też 17... Kf5!) 17. Wh7 Ge7! 18. Wg7 Kf5. 15... Gc4 17. Wf6 pozycyjny remis albo 17... Gc3 18. Wf2 Ge1 19. Kg7! (ale nie 20. Wf6? Gh4!) 19... G:f2 2. S:e5+=. B2) 8... Kg3 9. Wh6! Teraz nie 9. Wh1? Se5 10. Wf1 Gf2! 9... Gd5 10. Wa6! 10. Wd6? Sf6+ 11. Kf8 Gc5! 10... Se5 11. Wf6 z przejściem do wariantu B1). Możemy się dopatrzeć problemowego tematu unikania duali.

Nr 32

J. Rusinek,
Schakend Nederland, 1986
2 nagroda



Remis (Nierozwiązalne)

8/8/7b/1R6/K1P1P3/8/1BrPk3/n4b2

Rozwiązania autorskie: 1. Ka3 Gf8+ 2. Ka2 W:c4 3. G:a1 Wa4+ 4. Kb1 Kd1 5. Wb3 Gc4 6. Wc3 Ga2+ 7. Kb2 Gg7 8. e5 G:e5 9. d4 G:d4 pat.

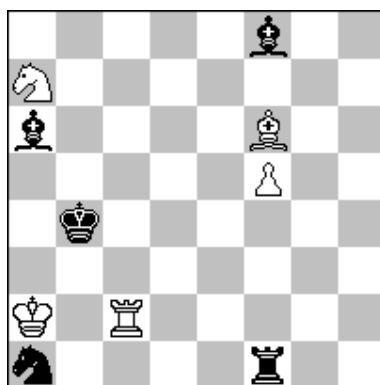
W czasach, kiedy studium powstało pozycja WGG przeciwko WG uchodziła za remisową. Teraz okazało się, że jest wygrana dla strony silniejszej - podobnie jak wszystkie pozycje wieża i dwie lekkie figury przeciwko wieży i jednej lekkiej figurze. Dlatego czarne wygrywają na wiele sposobów.

Okazuje się, że fakt, który obalił pierwotną wersję można wykorzystać i oprzeć na tym grę. Strona walcząca o wygraną (w tym wypadku czarne) chce zdobyć lekką fi-

gurę i uzyskać w ten sposób teoretycznie wygrana pozycję.

Oto proponowana poprawka. Gra do pata jest wprawdzie niezbyt długa, ale pojawiają się nowe ciekawe motywy, gdy czarne na pata się nie zgodzą.

J. Rusinek,
Schakend Nederland, 1986
2 nagroda
wersja, 2022



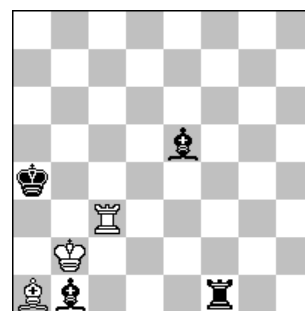
Remis

5b2/N7/b4B2/5P2/1k6/8/K1R5/n4r2

Natychmiastowe 1. G:a1? przegrywa po 1... Gc4+ 2. W:c4+ K:c4 3. f6 (lub 3. Sc6 Wf2+ 4. Kb1 W:f5) 3... Wf2 4. Gb2 (4. Kb1 Kb3) 4... Gb4! 5. f7 Gc3 6. f8H W:f8 ze złapaniem skoczka.

1. Sc6+! Ka4. 1... Kb5 przesłania gońca. 2. G:a1 Gd3 3. Wc3! Wygrywają czarne po 3. Wg2? Gb1+ 4. Kb2 Ga3+ 5 Kc3 Wc1+ 6. Kd4 W:a1 i czarne wygrywają na wiele sposobów. Na przykład mogą zdobyć pionka i uzy-

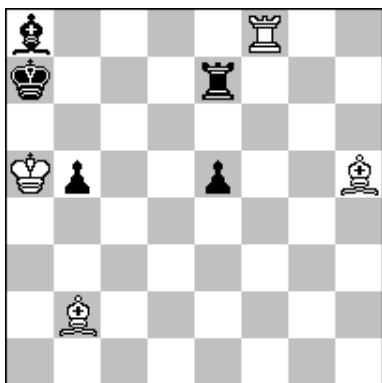
skać wygraną sytuację: 7. Wg6 Wc8 (szybko wygrywa też 7... Wc1) 8. Wa6+ Kb3 9. f6 (9. Wf6 Ka2 10. Gc3 W:c3!) 9... Gc5+ 10. Ke5 Gc4 i wieża zostanie zdobyta. 3... Gb1+ Po 3... G:f5 najprościej remisuje 4. Sd4. 4. Kb2 Gg7 4... G:f5 5. Se5 =. (remisuje też 5. Wc4+) 5. f6! G:f6 6. Se5! 6. Sd4? Gg6(h7) 7. Wc4+ Ka5 8. Kb3 (8. Ka2 Gf7) 8... Gf7 9. Gc3+ Kb6 10. Sc2 Wf3 albo 9. Sc6+ Kb5 10. Sa7 Ka6. A) 6... G:e5 pat;



B) 6... Gf5 7. Wa3+! Inne ruchy przegrywają: 7. We3? Ge6 8. We4 Kb5 9. We3 Kc5 10. We4 Kd5; 7. Wc5? Kb4; 7. Wc4+ Kb5. 7... Kb4 8. Wb3+ Kc5 9. Ka2! Nie bojąc się związania, bo po 9... Ge6 ratuje szach 10. Sd3+ (d7)+ lub 8... Ka5 9. Wa3+ Kb6 10. Kb3! remis.

Nr 33

J. Rusinek,
Revista Romana de Sah,
1988
1 nagroda



Wygrana (Duale)

b4R2/k3r3/8/Kp2p2B/8/8/1B6/8

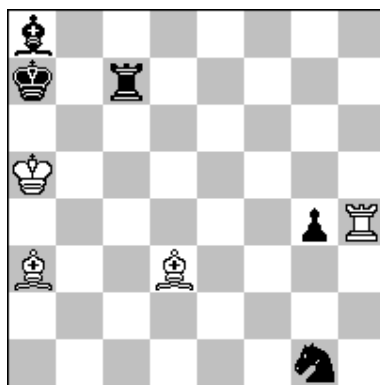
Rozwiązania autorskie: 1. Ga3 b4! 2. G:b4 Wc7 3. Gd6 Wc6 4. Wf7+ Gb7 5. Gf3 Gb7 5. Gf3 Wa6+ Kb5 Wb6+ 7. Kc5 Wb1 8. Ge4 Wb2 9. G:e5 Wb3 10. Kc4 Wb6 11. Gd4 wygrana.

W czasach, kiedy studium powstało pozycja WGG przeciwko WG przy ucho-
dziła za remisową. Teraz okazało się, że jest wygrana dla strony silniejszej. Nawet dodanie słabszej stronie pionka niewiele zmienia sy-

tuację. Dlatego wygrywają różne posunięcia w różnych momentach gry.

Dopiero dodanie słabszej stronie dodatkowego skoczka powoduje, że białe muszą grać precyzyjnie, aby wygrać!

J. Rusinek,
Revista Romana de Sah,
1988
1 nagroda
wersja, 2022



Wygrana

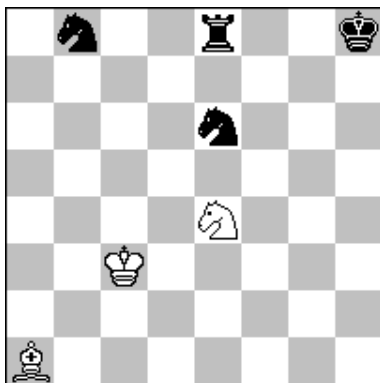
1. Gd6 Wc6. 1... Sf3 2. Wh8 Wc6 3. Gb8+ Kb7 4. Ge4; 1... Wd7 (f7,g7) 2. Gc5+ Kb8 (2... Kb7 3. Ge4+) 3. Gb5 z wygrywającym atakiem; 1... Kb7 2. Wh8 z wygraną; 2. Wh7+. Po innych ruchach remisuje poprawa pozycji skoczka np. 2... Sh3 lub 2... Sf3. 2... Gg7 3. Ge4. Sytuacja czarnych jest krytyczna, ale to jeszcze

nie koniec. 3... Wa6+ 4. Kb5 Wb6+ 5. Kc5 Wb2. 5... Sf3 6. Gb8+! K:b8 7. K:b6 G:e4 8. Wh8X. Natomiast po 5... Wb3 6. Kc4 Wb2 (Lub 6... Ka6 7. K:b3 G:e4 8. We7) natychmiast wygrywa 7. Gb4! Dlatego czarne odciągają gońca od pola b4. 6. Ge5! 6. Kc4? Ka6! 7. Gd3 Se2! 8. Ga3 Wd2! 9. Gc5 Wb2 10. Ge4 (licząc na odejście Gb7 z matem 11. Wa7X), ale 10... Wb6! remis. 6... Wb3 7. Kc4. 7. Gd5 Wb1 8. Ge4 Wb3 powtarza pozycję. 7... Ka6! i teraz 8. K:b3? G:e4 prowadzi do remisu, a wygrywa budowa siatki matowej. 8. Gd4! i dwa warianty: A) 8... Se2! i znowu nie można bić wieży 9. K:b3? S:d4+ ani gońca 9. G:b7+? W:b7 10 Wh6+ Ka5 i pole c3 jest kontrolowane, a wygrywa tylko 9. Gf2! G:e4 (9... Wc3+ 10. Kb4;) 10. Kb4 G:e4 i czarne mają przewagę materialną, ale dostają wzorowego mata 9. Wa7X. B) 8... Sf3 9. G:b7+! Teraz nie 9. Gf2? Sd2+. 9... W:b7 10. Wh6+ Ka5 11. Gc3+ Ka4 12. Wa6X.

Unikanie duali w studium.

Nr 34

J. Rusinek,
Schach 1987,
1 nagroda

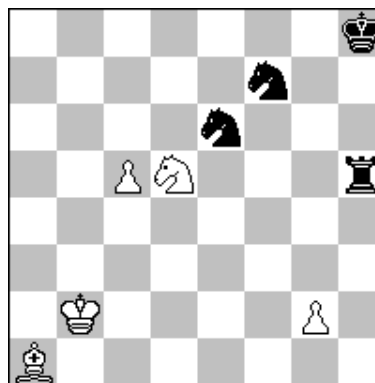


Remis (**Nierozwiązalne**)

1n2r2k/8/4n3/8/4N3/2K5/8/B7

Rozwiązania autorskie: **1. Kb3+ Sg7** **2. Sf6 Wc3+** **3. Kc2 Sc6** **4. Sh5 Se5**, ale **4... Wh3!** z wygraną.

J. Rusinek,
Schach 1987,
1 nagroda
wersja 2022



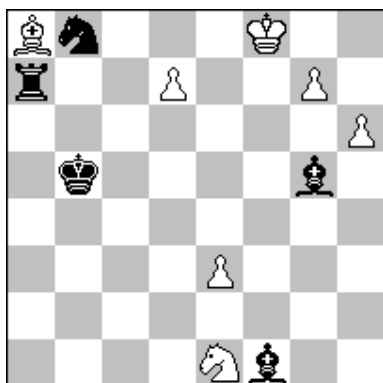
Remis

7k/5n2/4n3/2PN3r/8/8/1K4P1/B7

1. Kb3+ Sg7. 1... Se5 2. c6 z remisem. **2. Sf6 W:c5.** 2... Wh1 3. Gc3 Se6 4. c6 Kg7 5. c7 =. **3. Se8 Se5** **4. Sd6!** 4. Sf6? Wa5! 5. Gc3 Wb5+ 6. Ka4 Wc5 7. Kb3 Sd3! 8. Se8 Sc1+ 9. Kb2 (9. Kb4 Wc8) Kh7! 10. G:g7 Sd3+ i 11. Wc8 wygrana. **4... Sd3** **5. Se8 Sa3+** **6. Kb4 Sd3+** **7. Kb3 Se5** **8. Sd6** pozycyjny remis albo **8... Kg8** **9. Se4! Wa5** **10. Gc3! Wb5+** **11. Ka4 Wd5** **12. Sf6+ =.**

Nr 35

Jan Rusinek
Jubileusz A.
Lewandowskiego, 1988
1 nagroda



Remis (Dual)

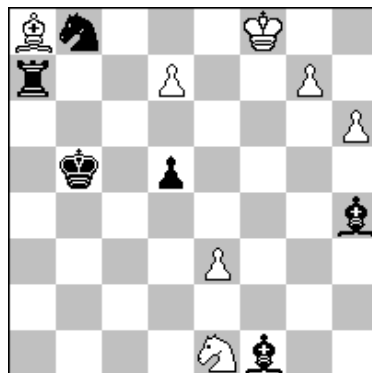
Bn3K2/r2P2P1/7P/1k4b1/8/4P3/8/4Nb2

1. d8H! G:d8 2. h7 .Sd7+
3. Kf7 Se5++ 4. Ke6 We7+
5. K:d5, ale można i 5. Kf6!
We8+ 6. Kf5 Gh3+ 7. Kf4
Sg6+ 8. Kg3 Ge6 9. Ge4!
Sh8 10. Gf5! (trudny do
znalezienia ruch, ale nie dla
komputera!)

WERSJA

1. d8H! Trzeba zmusić
czarne do krytycznego ru-
chu. 1. h7? S:d7+ 2. Kf7
Se5++ 3. Ke6 We7+ 4. K:d5
Gc4+ 5. Kd4 Gf6! wygrana;
1. g8H? S:d7+ 2. Kg7 Se5+
3. Kh8 Gf6+ wygrana.

Jan Rusinek
Jubileusz A.
Lewandowskiego, 1988
1 nagroda wersja 2021,
Problemista.eu



Remis

Bn3K2/r2P2P1/7P/1k1p4/7b/4P3/8/4Nb2

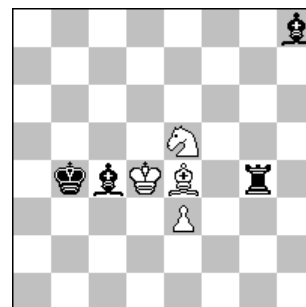
1... G:d8 2. h7 . 2. g8H?
wygrana podobna jak po 1.
g8H? 2... Sd7+ 3. Kf7
Se5++ 4. Ke6 We7+ 5.
K:d5. 5. Kf6? We8+ 6. Kf5
Gh3+ 7. Kf4 Sg6+ 8. Kg3
Ge6 wygrana; 5. Kf5 Gh3+
6. Kf4 Sg6+ 7. Kg3 W:g7
wygrana.

5... Gc4+ 6. Kd4 i nie ma
ruchu 6... Gf6, bo wieża
przesłoniła gońca.

Teraz wydaje się, że atak
czarnych się skończył, bo po
5... W:g7 6. h8H Sf3+! 7.
Ke4! jest remis, ale efek-
townym ruchem czarne dalej
atak prowadzą. 6... Sf3+!
7. S:f3. 7. G:f3? W:g7 8.
h8H Gf6+ ze zdobyciem

hetmana; 7. Kc3? W:d3+ z
forsownym matem 7...
W:g7. Teraz po 8. h8H?
Gf6+ 9. Se5 Wg4+ 10.
Kc3/Ge4 G:h8 czarne wy-
grywają, ale następuje 8.
Gc6+! Kb4. 8... K:c6 9.
Se5+ i 10. h8H remis; 8...
Kb6 9. h8H Gf6+ 10. K:c4
Wg4+ i teraz najprościej za-
grać 11. e4 G:h8 12. Gd5 i
choć w ostatnim czasie
udowodniono, że pozycja
WG – GS przy różnopolow-
nych gońcach (bez pionów)
jest wygrana dla strony sil-
niejszej, to widać, że dodat-
kowy pion broniący się wza-
jemnie z gońcem uniemożli-
wia czarnym jakiegokolwiek
wzmocnienie pozycji.

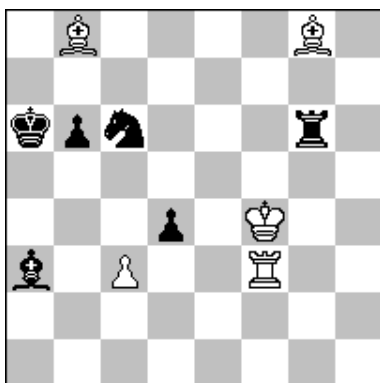
9. h8H Gf6+ 10 Se5! Wg4+
11. Ge4 G:h8 pat z dwoma
związanymi figurami.



Paradoksalnie biały król w
tym studium idzie na środek
szachownicy, aby dostać
pata.

Nr 36

J. Rusinek,
Die Schwalbe, 1987,
wzm. zaszcz.



Remis (Nierozwiązalne)

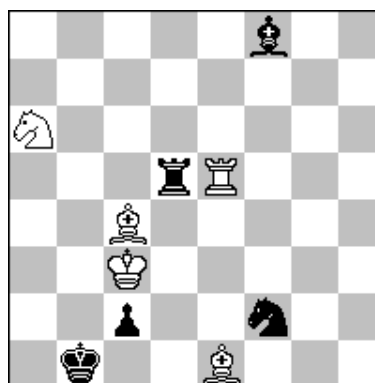
1B4B1/8/kpn3r1/8/3p1K2/b1P2R2/8/8

Rozwiązania autorskie: 1. Gc4+ b5 2. G:b5+ K:b5 3. Ge5 d3 4. W:d3 Gc1+ 5. Ke4 We6 6. c4+! Kc5 7. Wd5+ K:c4 8. Wd4+ S:d4 pat.

W czasach, kiedy studium powstało pozycja WGS przeciwko WG przy jednopolowych gońcach uchodziła za remisową. Teraz okazało się, że jest wygrana dla strony silniejszej - podobnie jak wszystkie pozycje wieża i dwie lekkie figury przeciwko wieży i jednej lekkiej figurze. Dlatego wygrywa **8... Kb5!**

Okazuje się, że ten fakt, który obalił pierwotną wersję można wykorzystać i oprzeć grę na układzie sił WGS przeciwko WGS. Strona walcząca o wygraną (w tym wypadku czarne) chce zdobyć lekką figurę i uzyskać w ten sposób teoretycznie wygraną pozycję. Oto proponowana poprawka.

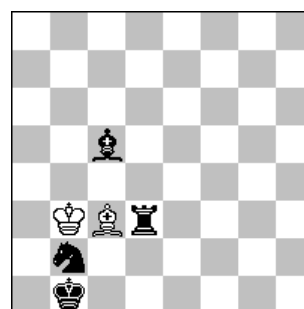
J. Rusinek,
Die Schwalbe, 1987,
wzm. zaszcz.
wersja, 2022



Remis

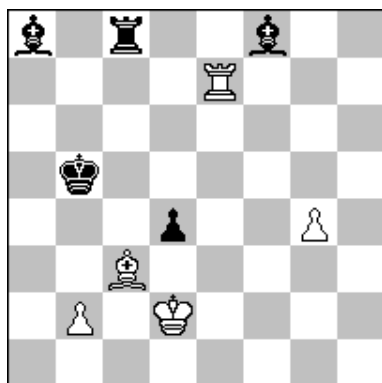
5b2/8N7/3rR3/2B5/2K5/2p2n2/1k2B3

1. Ga2+. 1. Gd2? W:e5. 1... K:a2. 1... Ka1 2. K:c2 W:e5 3. Gc3+ =. 2. We2 Kb1 3. W:c2. Teraz czarne zaczynają polowanie na jakąś figurę białych. 3... Sd1+. Lub 3... Wd3+ 4. Kc4 K:c2 5. G:f2 =. 4. Kb3 Wd3+. 4... Wb5+ 5. Sb4 =. 5. Gc3. 5. Wc3? S:c3 6. G:c3 Gg7; 5... Gd6. Czarne osiągnęły cel - jakaś figura białych ginie. Po odejściu wieży ginie gońiec (6... W:c3+), a po ruchu skoczkiem ginie skoczek. Ale białe ratują się motywami patowymi. 6. Sc5! 6. Sb4? G:b4. 6... G:c5. Gońca trzeba zabić - po odejściu wieży pozycja jest równa. 7. Wb2+! Kc1 8. Wc2+ Kb1 9. Wb2+ S:b2 pat. Wzorowy pat na środku szachownicy ze związanym gońcem.



Nr 37

J. Rusinek,
Szachmatna Mysl 1988
1 wzm. zaszc.



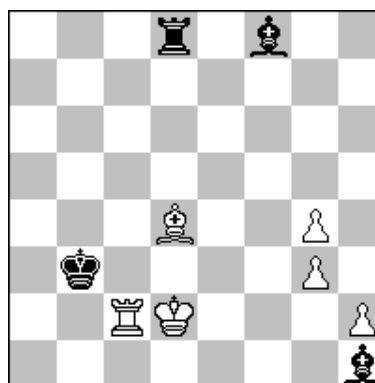
Remis (Nierozwiązalne)

b1r2b2/4R3/8/1k6/3p2P1/2B5/1P1K4/8

Rozwiązania autorskie: **1. We5+ Kc4 2. b3+ K:b3 3. G:d4 Wd8 4. We3+ Kb4 5. Wd3 Kc4 6. Wc3+ Kb5 7. Ke3 Gh6+ 8. g5+ G:g5 9. Kd3 Gf6 itd.** ale okazuje się, że pozycja WGG v WG w tamtych czasach uważana za remisowa jest wygrana dla strony silniejszej, dlatego czarne nie muszą zdobywać białego gońca i wygrywają na wiele sposobów.

Aby poprawić studium trzeba było białym dodać dodatkowy materiał. Okazuje się, że dodanie jednego pionka nie wystarcza - czarne mają silny atak. Dopiero dodanie dwóch połączonych białych pionków na linii g i h pozwala białym na skuteczną obronę. Co więcej okazało się, że gra białych w dalszej części studium też musi być bardzo dokładna. W związku z tym początkowa gra z wymianami jest zbędna - gra i bez tych kilku wstępnych ruchów okazuje się wystarczająco długa

J. Rusinek,
Szachmatna Mysl 1988
1 wzm. zaszc.
wersja 2022



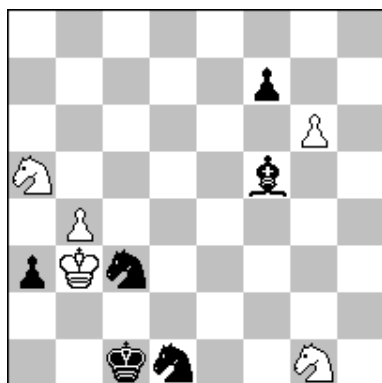
Remis

3r1b2/8/8/8/3B2P1/1k4P1/2RK3P/7b

1. Wc3+ Kb4. 1... Ka4 2. Ke3 Gh6+ g5 itd. prowadzi do głównego wariantu. **2. Wd3** 2. Kd3(e3)? W:d4! **2... Kc4 3. Wc3+ Kb5!** 3... K:d4? 4. Wd3+. **4. Ke3!!** Tematyczna złuda: 4. Kd3? Gg7 5. Wc5+ Ka6! 6. Wc4 Gg2! 7. Ke3 (7. Kc3 W:d4! 8. W:d4 Gf1) 7... Kb5 8. Wc5+ Kb4 lub 8. G:g7 K:c4. Przegrywa też 4. Wd3? Ge4! **4... Gh6+ 5. g5!** Puenta studium. Rzymska idea - białe ściągają czarnego gońca na niewygodną przekątną. **5... G:g5+ 6. Ke3 Gf6 7. Wc5+** 7. Wc4? Gg2. **7... Ka4 8. Wc4+ Kb3 9. Wc3+ Kb4** 9... Ka2 10. Wc2+. **10. Wc4+ Kb5 11. Wc5+ Ka6.** Ostatnia próba wygranej. **12. Wc4 Gg2 13. Ke3** i teraz widzimy różnicę pomiędzy pozycją gońca na g7 i f6. Jeśli 13... Kb5, to 14. G:f6 i czarna wieża jest atakowana. Dlatego czarne próbują wygrać inaczej. **13... We8+ 14. Kf2!** 14. Kd2? Kb5 14. Kc3 We3+ 15. Kd2 Wf3 wygrana. **14... Gd5 15. Wb4 Ka5 16. Gc5 Wc8 17. Wf4!** Ostatnia dokładność: 17. Gd6? Ge5 18. Ge7 Wc7 19. Gf8 Wf7+. Remis

Nr 38

J. Rusinek
Chess Life 1989
w. h.



Remis (Nierozwiązalne)

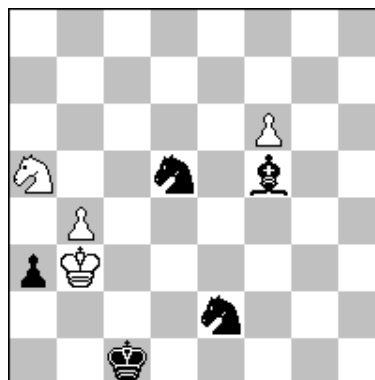
8/5p2/6P1/N4b2/1P6/pKn5/8/2kn2N

Rozwiązanie autorskie **1 Se2+ S:e2+ 2. gf7 a2** itd., ale okazało się, że po **2... Ge6+** czarne wygrywają.

WERSJA:

1. f7 a2! 1... Sd4+ 2. K:a3 Se6 4. Sb3+ K~ 5. Sd4! =. **2. K:a2.** 2. f8H? a1H z wygraną. **2... Sdc3+.** Po 2... Sec3+? 3. Ka1! Czarne nawet przegrają! **3. Ka3!** 3. Ka1? Sd4! z matem, 3. Kb3? Ge6+ ze zdobyciem pionka. **3... Sb1+ 4. Ka2!** Białe wykorzystują zablokowanie pola b1 – nie ma ruchu 4... Gb1+?? Ale nie 4. Ka4? Sec3+ 5. Kb3 Ge6+ 6. Sc4 G:f7 i pata nie ma, bo pion b4 nie jest zablokowany. **4... Sbc3+.** Czarne zauważyły, że zablokowały sobie pole b1 i zmieniają plan. 4... Sec3+? 5. Ka1! =. **5. Ka3! Sb5+.** Licząc na wykorzystanie tego, że pole b1 jest wolne po 6. Ka2? Gb1+! 7. Kb3 Sed4+

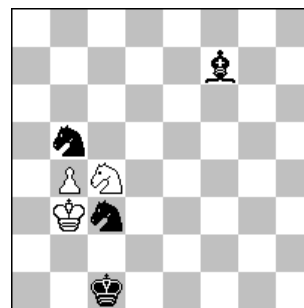
J. Rusinek
Chess Life 1989
wersja 2021, Problemista.eu



Remis

8/8/5P2/N2n1b2/1P6/pK6/4n3/2k5

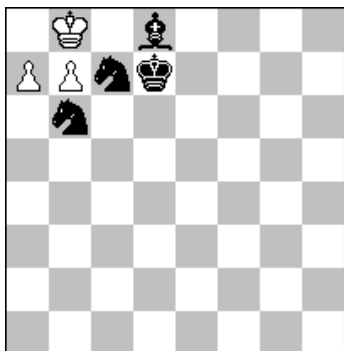
8. Kc4 Ga2+ z wygraną, ale teraz można pójść królem w drugim kierunku: **6. Ka4! Sec3+ 7. Kb3 Ge6+ 8. Sc4 G:f7** wzorowy pat ze związanym skoczkiem, bo pion b4 jest zablokowany.



W studium tym można dopatrzeć się problemowej idei unikania duali: po szachu skoczkiem z e2 na c3 białe mają dwa pozornie równorzędne ruchy: Ka2 i Ka4, ale okazuje się, że przy drugim skoczku stojącym na b1 poprawne jest tylko Ka2, a przy tym samym skoczku stojącym na b5 poprawne jest tylko Ka4.

Nr 39

J. Rusinek
Sto Kompozycji Szachowych, 1991

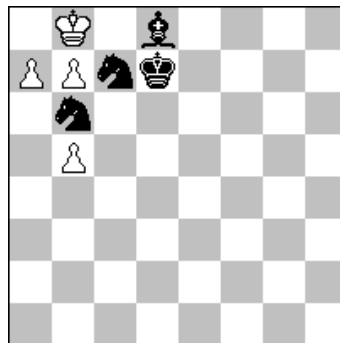


Remis (**Nierozwiązalne**)

1K1B4/PPnk4/1n6/8/8/8/8/8

Rozwiązanie autorskie: **1. a8G Gg5 2. Ka7 Ge3 3. b8S+ Kc8 4. Gb7+ Kd8 5. Sc6+** remis, ale po **3... Kd8! 4. Sc6+ Ke8 5. Gb7 Sd7+** czarne wygrywają. Jeśli 4. Gh1(g2), to 4... Sc4+ 5. Kb7 Sa5X. Ratuje dodanie pionka na b5.

J. Rusinek
Sto Kompozycji Szachowych, 1991
wersja około 2000



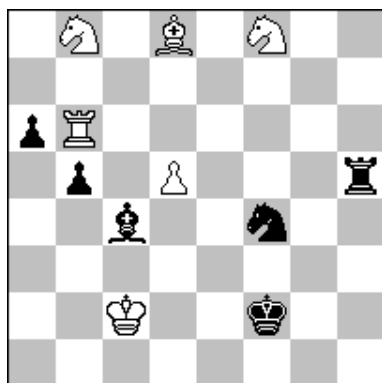
Remis

1K1B4/PPnk4/1n6/1P6/8/8/8/8

1. a8G! 1. a8H? S:b5 i 2... Gc7X, 1. a8S? S:b5 2. S:b6 G:b6 3. Ka8 Sc7+ 4. Kb8 Sa6. **1... Gg5 2. Ka7 Ge3 3. b8S+!** 3. b8H? Sc8++ 4. Kb7 Sd6X **3... Kc8 4. Gb7+ remis.** Niestety dalsza gra jest niejednoznaczna.

Nr 40

J. Rusinek
Variantim 2009,
2 nagroda



Wygrana (**Nierozwiązalne**)

1S1G1S2/8/pW6/1p1P3r/2b2n2/8/2K2k2/8

1. **Wf6 Ke3** 2. **Gb6+** itd. , ale nierozwiązalne po 1... Gd3+! 2. **Kb2** (2. **Kd2 Kg3** 3. **Gc7 Wh2** 4. **Ke3 We2** 5. **Kd4 We4** 6. **Kc5 Wc4** 7. **Kb6 Wc7**) 2... **Ke3** 3. **d6** (3. **Gb6 Ke4** 4. **Se6 Sd5** 5. **Sc5 Ke3** 6. **We6 Kd2** 7. **Ga5 b4** 8. **Sc6 Wh1** 9. **Gb4 Sb4**) 3... **Wh2** 4. **Ka3 b4** 5. **Kb4 Sd5** 6. **Kc5 Sf6** 7. **Gf6 Wc2** z oddaniem gońca za pionka,

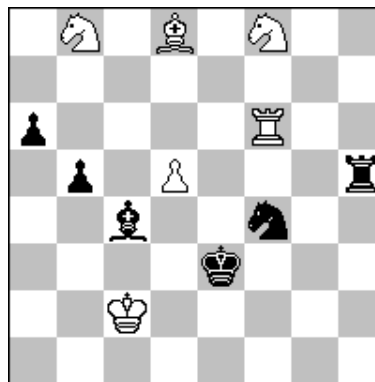
Najprostsza poprawka – usunięcie 1 ruchu.

WERSJA:

Czarne mają silny atak. Dlatego białe muszą oddać wieżę za skoczka. Ale nie od razu: 1. **W:f4? K:f4** 2. **Gc7+ Ke3** 3. **d6 Wh8 =**. 1.

Gb6+ Ke4 2. **W:f4! K:f4** 3. **d6 Gd3+!** 3... **b4** 4. **d7 Wh2** 5. **Kd1 Wh1** 6. **Kd2 Wh2** 7.

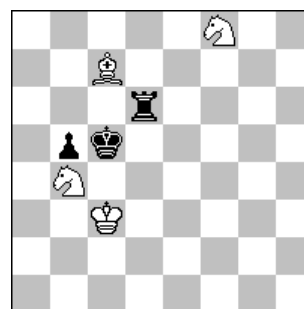
J. Rusinek
Variantim 2009,
2 nagroda, wersja 2022



Wygrana

1S1G1S2/8/pW6/1p1P3r/2b2n2/8/2K2k2/8

Ke1 Wh1 8. **Kf2 Wh2** 9. **Kg1 Wd2** 10. **d8H Wd8** 11. **Gd8 b3** 12. **Gf6 Ke3** 13. **Sbd7 Kd2** 14. **Sc5**. 4. **K:d3 Wd5+** 5. **Kc2!** Białe muszą stracić tempo! 5. **Kc3?** **W:d6** 6. **Gc7 Ke5** 7. **S:a6 Kd5** 8. **Sb4 Kc5** i remis , bo białe są w zugzwangu. 5... **W:d6** 6. **Gc7 Ke5** 7. **S:a6 Kd5** 8. **Sb4+ Kc5** 9. **Kc3!** i w zugzwangu są czarne:



ruch białych - remis
ruch czarnych - wygrana

9... **W~6** 10. **Sd7X**; 9... **Wd~** 10 . **Se6X**.