

Daniele Gatti, Italia
Marcin Banaszek, Germany
Problem Paradise S372 07-09 2026



S#12 b) czWh8 9+2 C+ Gustav 4.2h FEN: KRRN3q/P5Q1/5N2/B7/7k/1B6/8/8

Samomat w 12 posunięciach

**a) 1. Wb4+! Kh3 2. Ge6+ Kh2 3. Wb2+ Kh1 4. Hb7+ Kg1 5. Gb6+ Kf1 6. Gc4+ Ke1
 7. He4+ Kd1 8. Wb1+ Kd2 9. He2+ Kc3 10. Gd4+ K:d4 11. Se6+ Kc3 12. Gb5+ H:c8#**

Złuda: 1. Wc4+? Kh3 2. Hg4+ Kh2 3. Gc7+ Kh1 4. Hd1+ Kg2 5. Wc2+ Kh3 6. Hd3+ Kh4
 7. Wh2+ Kg5 8. Se6+ K:f6 9. Wf2+ Ke7 10. Gd6+ Kd7 11. Gc5+ Kc6? 12. Wc8+ H:c8#, 11... Hd4!

**b) 1. Wc4+! Kh3 2. Hg4+ Kh2 3. Gc7+ Kh1 4. Hd1+ Kg2 5. Wc2+ Kh3 6. Hd3+ Kh4
 7. Wh2+ Kg5 8. Se6+ K:f6 9. Wf2+ Ke7 10. Gd6+ Kd7 11. Gc5+ Kc6 12. Wc8+ W:c8#**

Złuda: 1. Wb4+? Kh3 2. Ge6+ Kh2 3. Wb2+ Kh1 4. Hb7+ Kg1 5. Gb6+ Kf1 6. Gc4+ Ke1
 7. He4+ Kd1 8. Wb1+ Kd2 9. He2+ Kc3 10. Gd4+ K:d4 11. Se6+ Kc3 12. Gb5+ W:c8+ 13. Kb7!

Bliźniaki Forsberga. W obu bliźniakach długi marsz czarnego Króla na linię „c” z różnym prowadzeniem gry przez białe. Żaden ruch białych nie powtarza się w obu rozwiązaniach (poza Se6+ w różnych sytuacjach). W atrakcyjnej grze obu rozwiązań można wyróżnić dwie fazy. W pierwszej fazie białe zmuszają czarnego Króla do maksymalnego oddalenia się od białego króla na pole h1, co sprawia paradoksalne wrażenie. Białe czynią to różnymi ruchami, co można określić jako zamianę kontynuacji w pierwszych trzech posunięciach.

W drugiej fazie czarny król musi przejść na linię „c”, aby pomóc przy matowaniu białego króla. Odmienna gra białych w tej fazie prowadzi do odmiennych kierunków marszu czarnego króla.

W bliźniaku a) jest to kierunek najpierw na zachód a potem na północ, a w b) najpierw na północ a potem na zachód. Można więc mówić o recyprokowej zamianie kierunków marszu czarnego króla. Jednolitość utworu podkreśla jeszcze równoległy, jak również antydualowy charakter posunięć wstępnych. Próby zastosowania gry z innego bliźniaka w każdym z nich nie udają się i to dopiero w ostatniej chwili. O ile w próbie bliźniaka a) mat hetmanem na c8 jest możliwy, to w 11. ruchu hetman może przesłonić czarnego króla poprzez 11...Hd4!, o tyle w próbie bliźniaka b) mat wieżą na c8 nie dochodzi do skutku w sposób oczywisty, bo wieża nie może kontrolować pola b7.

Długi marsz czarnego Hetmana (2), maty wzorowe (2), zamiana kontynuacji w trzech pierwszych ruchach białych, recyprokowa wymiana kierunków marszu czarnego króla, opcja wyboru równoległych posunięć wstępnych.

Inspiracja pomysłu: D. Gatti, Problem Paradise 2019 S246 s#13 (pdb.dieschwalbe.de/P1436077)