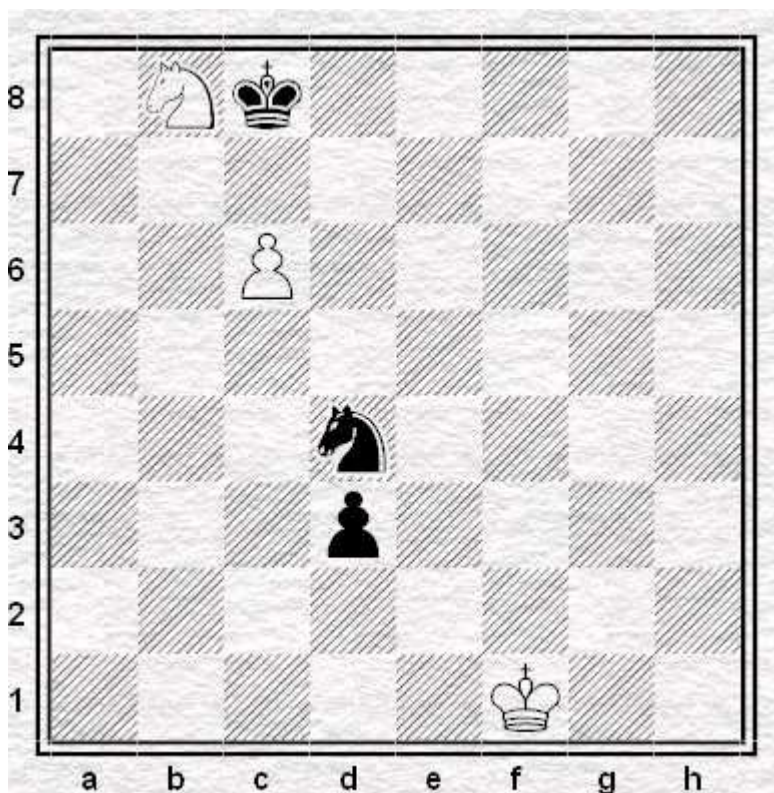


Autor: Grzegorz Mazur (2013)

Białe zaczynają i remisują:



[3+3]

### Rozwiązanie:

1. Sd7!**/i** d2 2. Sb6+ Kb8 3. c7+ K:c7!**/ii** 4. Sd5+ Kd6 5. Sc3!**/iii** Ke5 6. Kf2 Kf4  
7. Sd1!**/iv** Ke4 8. Sb2! Sb3 9. Ke2 Kd4**/v** 10. Sd1 Kc4 11. Se3+ Kc3 12. Sf1 Sd4+  
13. Kd1 remis

**/i** przegrywało 1. Ke1? Sf3+ 2. Kf2 d2 3. Ke2 K:b8 -/+

**/ii** nic nie dawało czarnym: 3... Ka7 4. c8H d1H+ 5. Kg2! Hf3+ 6. Kh2 =

**/iii** strategicznym błędem było natomiast: 5. Se3? blokujące białemu królowi pole e3 i dopuszczające marsz czarnego monarchy hetmańskim skrzydłem po dalszym: 5... Kc5! 6. Kf2 Kb4 7. Sd1 Kb3 8. Ke3 Kc2 9. Sf2 Sb3 10. Kf4 Sc1

11. Ke4 Sd3 12. Sg4 Kc1 13. Se3 Se1 14. Kd5 Sc2 -/+

**/iv** ale nie: 7. Se2+? Ke4! 8. Sc3+ Kd3 9. Sd1 Kc2 10. Se3+ Kc1 11. Kf1 Sc2 -/+

**/v** skoczek dzielnie broni kluczowych pól i „wyskakał” dla białych remis, bowiem czarnym brakuje tempa w akcji – gdyby mogły wykonać dwa ruchy pod rząd, to chciałyby grać: 10. - Kc3 11. Sd1+ Kc2 12. Se3+ Kc1 13. Kd3 Sa1 14. Kc3 Sc2 itd. Ale jest to oczywiście wariant eksperymentalny, krótka wzmianka realna tylko za pominięciem 10. ruchu białych.