O outro Xadrez

Quem conhece o Xadrez somente como jogo, um mero passa-tempo, vai poder conhecer, neste livro, seu outro território: o fértil campo da composição.

Poderá conhecer, na forma de questões, a resolver (problemas), finais de partidas imaginárias, de um jogo que, não obtido na partida real, é feito para provocar a emoção do belo.

Irá conhecer, após tal gênero de problemas ("direto"), filiado ao jogo tradicional, o estranho "inverso", em que um bando obriga o outro a vencê-lo (!); o revolucionário "ajudado", que acaba com a habitual luta entre brancas e negras (estas ajudam aquelas ... a lhes dar mate); o fabuloso "feérico", com peças exóticas (a "mágica", o "tanque", a "mobilizável"), o "lance máximo", os "reis siameses" – a produzirem a "estrela cintilante", o "quadrado passo a passo", a "ampulheta", a "reação em cadeia".

Tomará conhecimento de um grande número de temas (dual e triplo evitados, half-pin e Grinshaw, correção negra e branca, Stocchi, Ruklis, Zagoruyko) e vários tipos de problemas (o clássico e o moderno; os de mate, mate virtual, sem mate e até – "um estranho no ninho" – o anti-problema).

Conhecerá o outro Xadrez quem conhece o Xadrez somente como jogo.

ISBN 978-85-7393-854-8

9 788573 938548

EDITORA CIÊNCIA MODERNA
WWW.LCM.COM.BR

Xadrez Imaginário - Problemas de Xadrez de Almiro Zarur

Almiro Zarur

XADREZ IMAGINÁRIO

Problemas de Xadrez

EDITORA CIÊNCIA MODERNA

Xadrez Imaginário – Problemas de Xadrez

Copyright© Editora Ciência Moderna Ltda., 2009
Todos os direitos para a língua portuguesa reservados pela EDITORA CIÊNCIA MODERNA LTDA.
De acordo com a Lei 9.610 de 19/2/1998, nenhuma parte deste livro poderá ser reproduzida, transmitida e gravada, por qualquer meio eletrônico, mecânico, por fotocópia e outros, sem a prévia autorização, por escrito, da Editora.

Editor: Paulo André P. Marques
Produção Editorial: Camila Cabete Machado
Copidesque: Ricardo Nascimento Barreiros
Concepção de Capa: Almiro Zarur
Capa: Márcio Amaral
Arte Finalização: Carlos Arthur Candal
Diagramação: Janaína Salgueiro
Assistente Editorial: Aline Vieira Marques

Várias **Marcas Registradas** aparecem no decorrer deste livro. Mais do que simplesmente listar esses nomes e informar quem possui seus direitos de exploração, ou ainda imprimir os logotipos das mesmas, o editor declara estar utilizando tais nomes apenas para fins editoriais, em benefício exclusivo do dono da Marca Registrada, sem intenção de infringir as regras de sua utilização. Qualquer semelhança em nomes próprios e acontecimentos será mera coincidência.

FICHA CATALOGRÁFICA

ZARUR, Almiro Elias David
Xadrez Imaginário – Problemas de Xadrez
Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2009

1. Xadrez
I — Título

ISBN: 978-85-7393-854-8 CDD 7941

Editora Ciência Moderna Ltda.
R. Alice Figueiredo, 46 – Riachuelo
Rio de Janeiro, RJ – Brasil CEP: 20.950-150
Tel: (21) 2201-6662 / Fax: (21) 2201-6896
LCM@LCM.COM.BR
WWW.LCM.COM.BR 06/09

NOTAS

1. Um propósito geral do livro:

Levar o principiante ao campo do problema de xadrez, despertar nele o interesse por essa arte – uma "Bela adormecida" no seio do Brasil, gigante de 190 milhões de habitantes e ½ dúzia de problemistas.

Daí a análise minuciosa das composições, a mostrar, além dos elementos estratégicos, táticos e formais, também os visuais – alguns, destes últimos, não facilmente notados. Tudo para a inteira percepção do conteúdo da obra, a total compreensão do seu significado.

2. Um agradecimento geral do autor:

A todos os amigos (leigos, iniciantes, iniciados) que contribuíram para esta publicação (com um incentivo, uma indicação, até mesmo com a pergunta-cobrança "e o livro?", que, de tão martelada, virou um bordão estimulante).

Entre tantos nomes, os "pioneiros" Gil Cléber, Márcio Amaral, José Costa, Lybio Quintas Jr, Ricardo Vieira, Leonardo Mano, Roberto Stelling.

3. Um agradecimento especial:

Ao simpático casal Júlio César Rebello e Marluce de Souza Ribeiro, pelo trabalho desinteressado, a santa paciência com o autor e o ferrenho empenho na geração do livro (montagem dos problemas e do texto).

O Xadrez: Partida e Problema

Um tabuleiro de 64 casas e 32 figuras nelas se movimentando, casas e figuras metade brancas metade negras: eis os fundamentos e a dupla dualidade do jogo de xadrez.

Combate entre duas mentes, "o mais intelectualizado dos jogos", surgiu não se sabe, exatamente, quando e onde: cerca de 500 anos d.C. no Oriente, na Índia provavelmente.

Se o primordial instinto de luta criou o jogo (partida), o instinto do belo, depois, gerou a composição (problema). E assim o Xadrez, inicialmente de caráter apenas utilitário (conquista da vitória), adquiriu também um sentido nobre (realização da beleza).

Mas o problema, historicamente, surgiu como final de partida, um final de ocorrência possível na prática do jogo: nada mais era, o problema, que uma "partida imaginária verossímil".

Usava-se, para isso, a igualdade de forças, ficando aí sem função numerosas peças negras. E o conteúdo artístico não era satisfatório: o mate obtido após sacrifícios sucessivos, à custa, porém, de xeques.

Essa ligação à partida, vigorante por longo tempo, foi desfeita na 1a metade do século 19, com a adoção da economia de forças (somente peças necessárias ao jogo), o uso de variantes de defesa, o emprego de lances tranqüilos (sem xeque) na solução.

E o jogo do novo problema, pelos efeitos estratégicos, táticos e visuais assim obtidos, era impossível agora de ocorrer na prática: o problema passou a ser uma "partida imaginária inverossímil".

Com identidade própria, o problema se expandiu extraordinariamente. Após o gênero inicial ortodoxo (problema direto), que segue todas as regras do jogo, apareceram os heterodoxos inverso, ajudado e reflexo (mudança apenas do tipo de jogo) e por fim o feérico (emprego de peças, tabuleiros, tipos de jogo – isoladamente ou em conjunto – diferentes dos tradicionais), formando um vasto departamento autônomo, o Xadrez-Arte. Um "Xadrez Imaginário", das partidas imaginárias, daquele jogo que não acontece na partida real, só pode ser realizado pela imaginação e basta uma só mente para realizá-lo

Referências bibliográficas: "Grande Enciclopédia Larousse Cultural" e "Problemas de Xadrez" de Camíl Seneca.

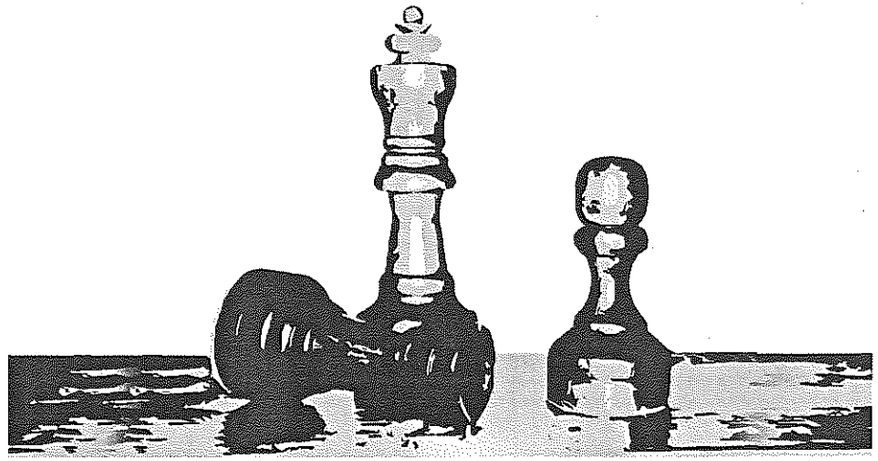
Sumário

Problemas 1

Notações e Abreviaturas 79

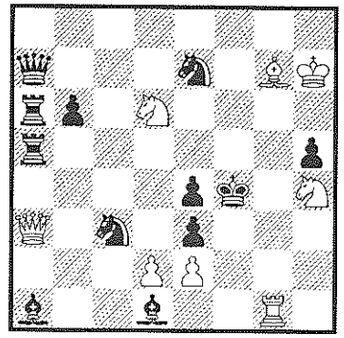
Soluções 87

PROBLEMAS



1

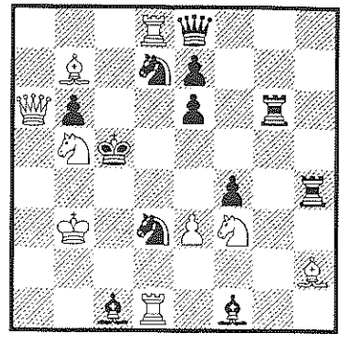
"Gol" 1941
3° Pr.
Ded. a Osias Teixeira Nunes



#2

2

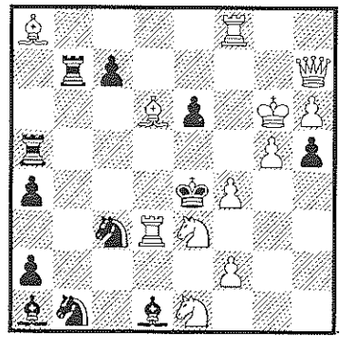
"In mem. C. Belliboni"
3° Pr. "Boletim da UBP" 90/91



#2

3

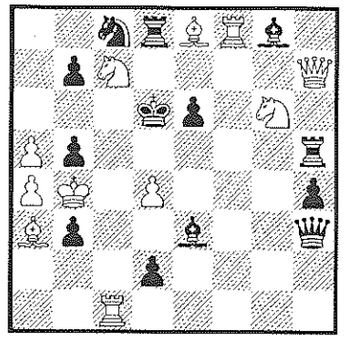
"Probleemblad" 1995



#2

4

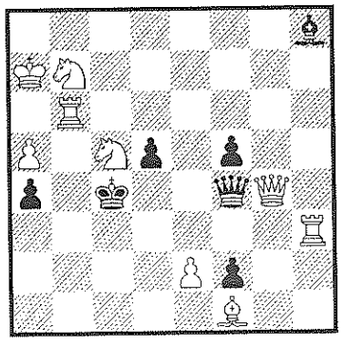
"Cl. X. Belo Horizonte" 1990
Recomendado



#2

5

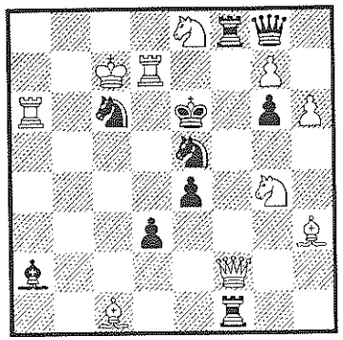
"Suomen Sakki" 1995
4ª M.H.



#2

6

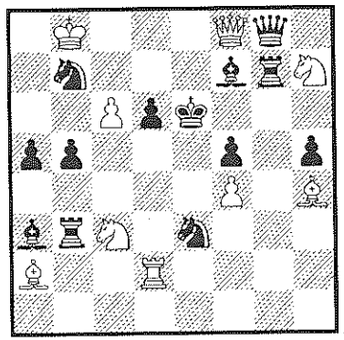
"Memorial Belliboni" 1994
2ª M.H.



#2

7

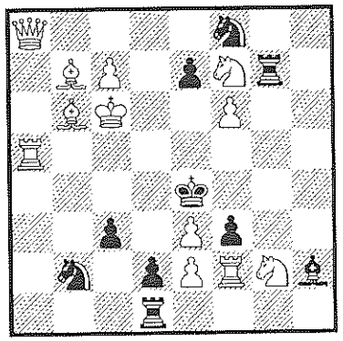
"Phenix" 1995
Recomendado



#2

8

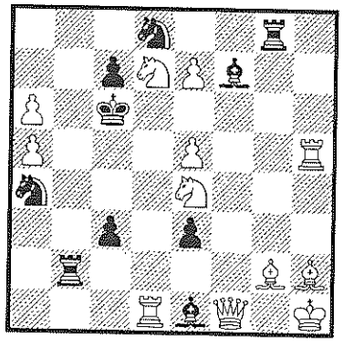
"Boletim da UBP" 1990



#2

9

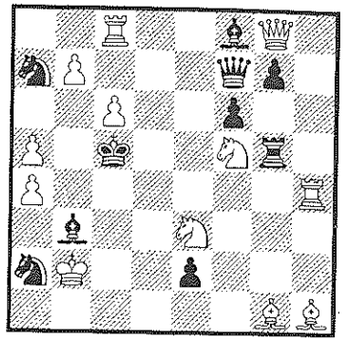
"The Problemist" 1995
3ª M.H.



#2

10

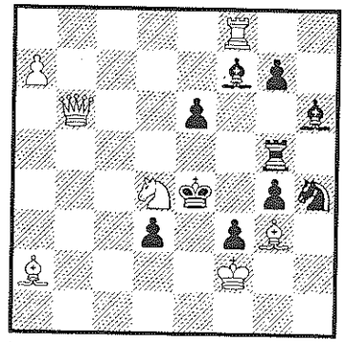
"The Problemist" 1997



#2

11

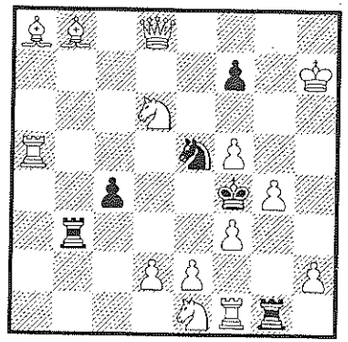
"Suomen Shakki" 1997



#2

12

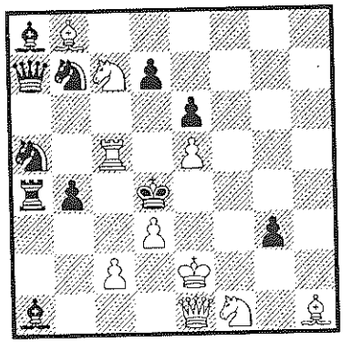
"Probleemblad" 1996



#2

13

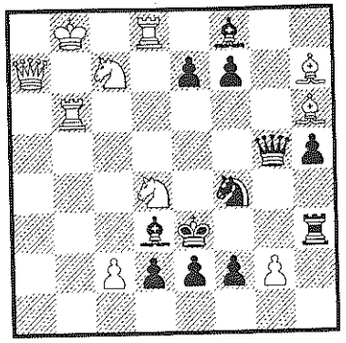
"The Problemist" 1997



#2

14

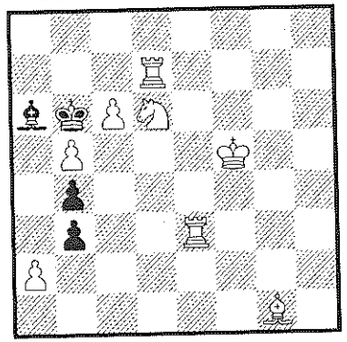
"The Problemist" 1997



#2

15

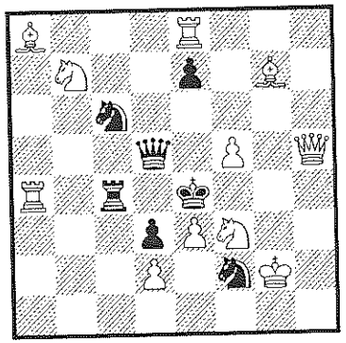
"O Globo" 1956
Ded. a José Thiago Mangini



#2

16

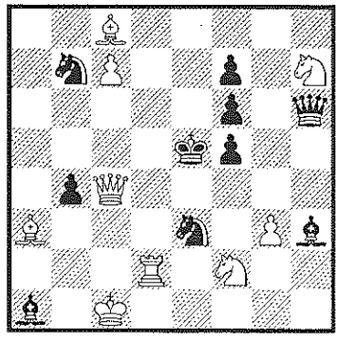
"To Mat" 1956
3ª M.H.



#2

17

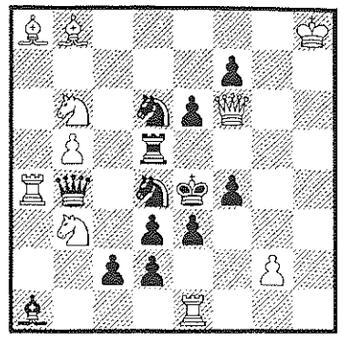
"Camp. Brasileiro de Composição"
1° Prêmio - 1957



#2

18

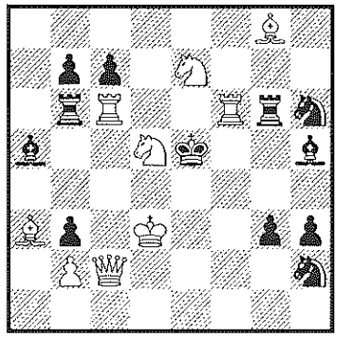
"Cl. de X. de Guaratinguetá" (1°Torn.-1959)
2° Prêmio(Versão)



#2

19

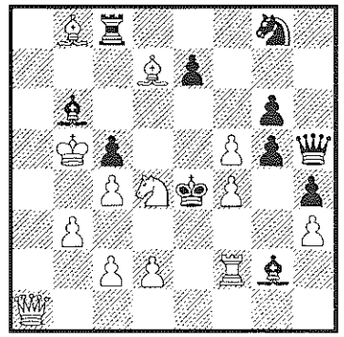
"British Chess Federation" 1959
5ª M.H.



#2

20

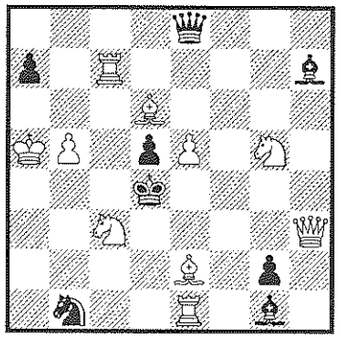
"IL Due Mosse" 1959
4ª M.H.



#2

21

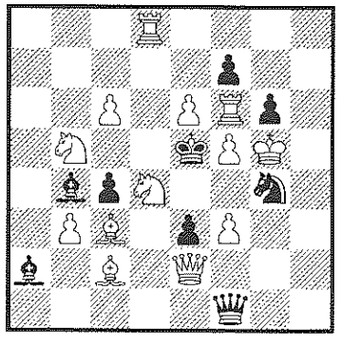
"Mem. Nanning" 1959
1ª M.H.
(versão)



#2

22

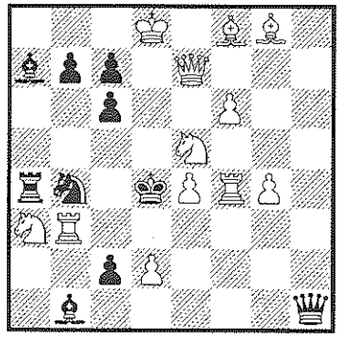
"Mem. J. Peris" 1959/60
3ª Menção



#2

23

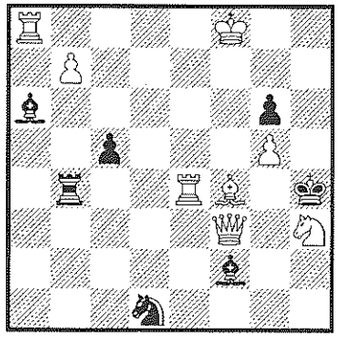
"Problemas" 1960



#2

24

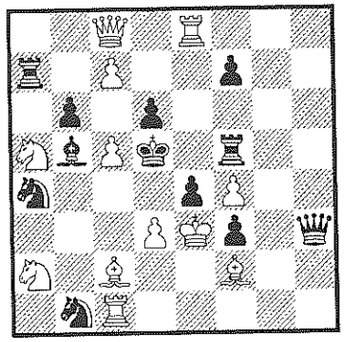
"T. Tem. Caixa Econômica" 1960
1° Pr.



#2 b) Lf4=>g4

25

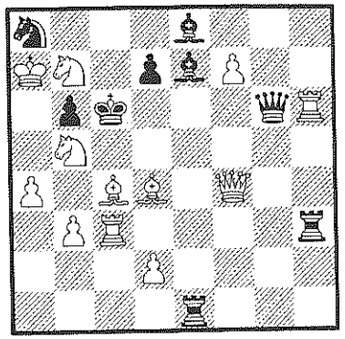
"Mem. F. V. Agarez" 1960
1° Prêmio



#2

26

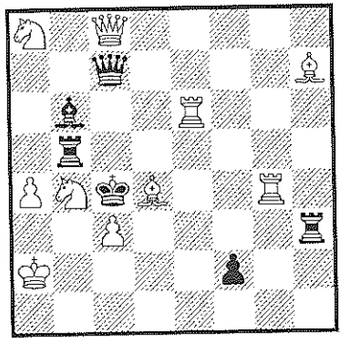
"South African Chess Player" 1960



#2

27

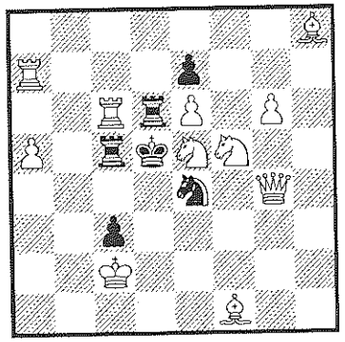
"South African Chess Palyer" 1961



#2

28

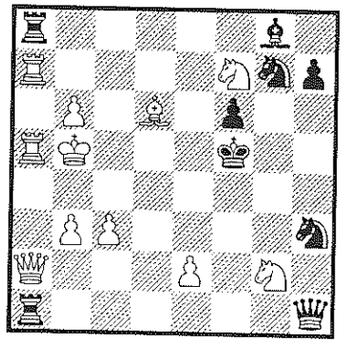
"British Chess Fed." 1960/61
2° Prêmio



#2

29

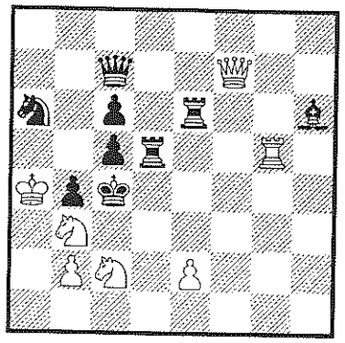
"Bristish Chess Federation" 1961/62
(100° torneio) 1° Prêmio



#2

30

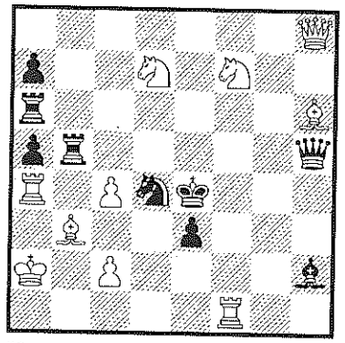
"B. C. Fed." 1961/62
(100° Torneio) 3° Prêmio



#2

31

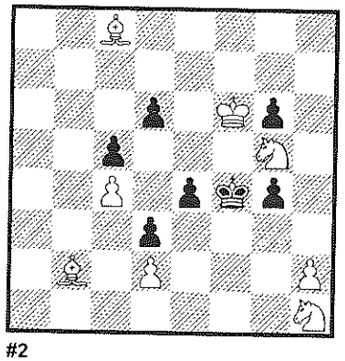
"B. C. Fed." 1961/62
(100° Torneio) 3ª M.H.



#2

32

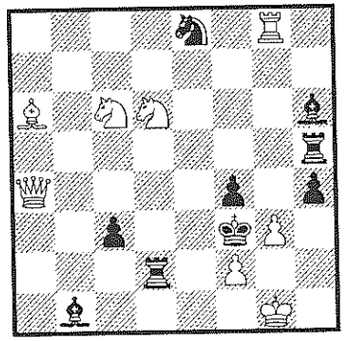
"Boletim da U. B. P." 1962
2° Prêmio



#2

33

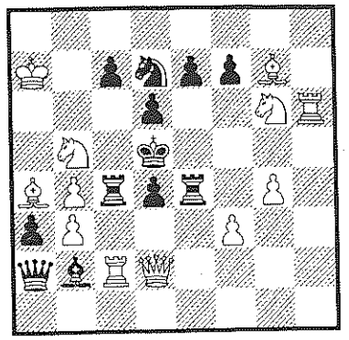
"Boletim da U. B. P." 1962



#2 b) S e8 => a7

34

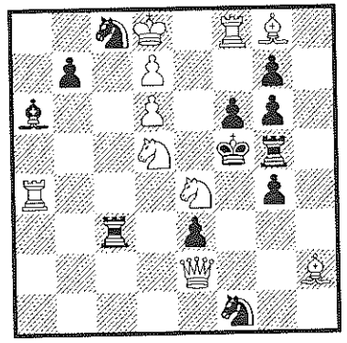
"Boletim da U.B.P." 1962



#2

35

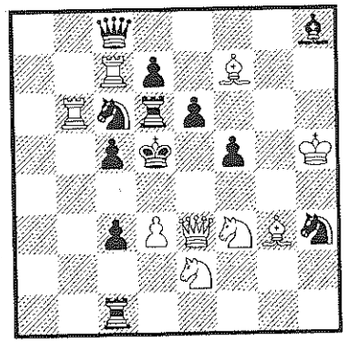
"IL Due Mosse" 1962



#2

36

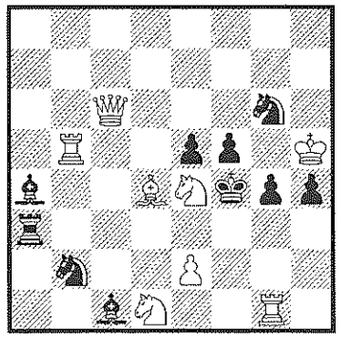
"Boletim da U. B. P." 1962
4° Prêmio



#2

37

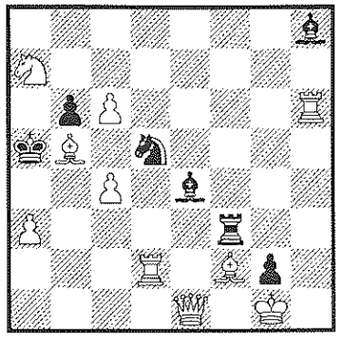
"Boletim da U. B. P." 1962
4ª M.H.



#2

38

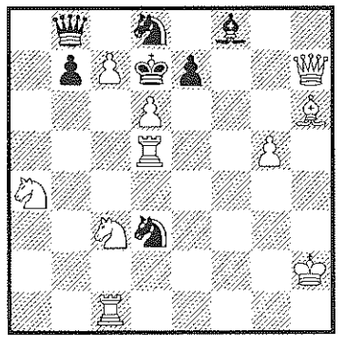
"Boletim da U. B. P." 1963



#2

39

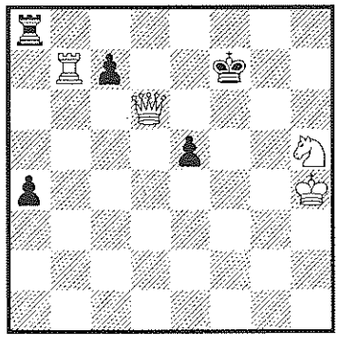
"Probleemblad" 1963
(114° Torneio Temático) 2° Pr.



#2

40

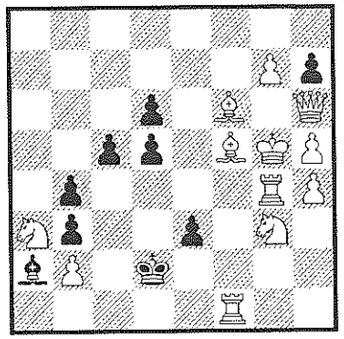
"Probleemblad" 1963
(114° Torneio Temático) Rec.



#2

41

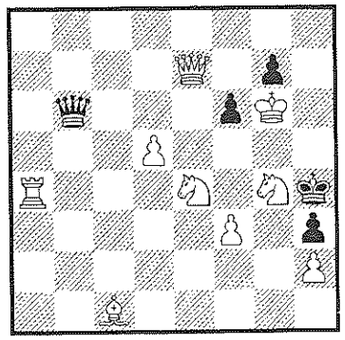
"Festival Castellari" 1964
1° Prêmio



#2

42

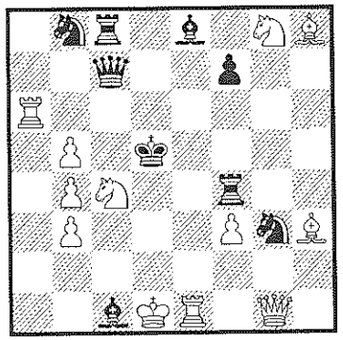
"Festival Castellari" 1964
3ª Menção



#2

43

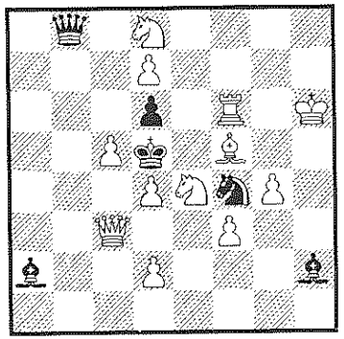
"U. B. P." 1964
3ª M. H. (Versão)



#2

44

"Cl. X. Guaratinguetá" 1966
(Torneio Temático) 5° Prêmio

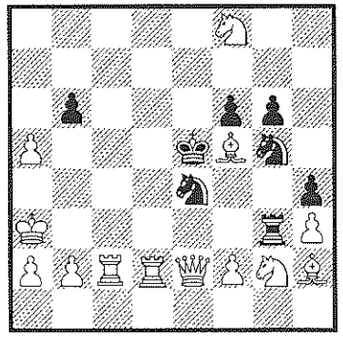


#2

b) g4 => g6
c) d2 => g4

45

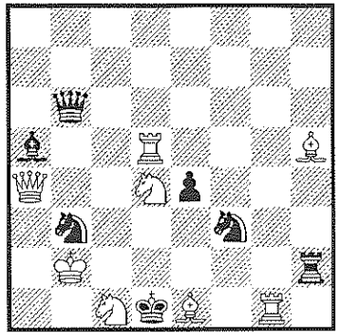
"Die Schwalbe" 1968
(146° Torneio Temático) 2° Prêmio



#2

46

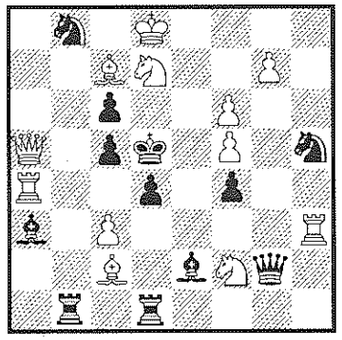
"Die Schwalbe" 1968
(146° Torneio Temático) 1ª M. H.



#2

47

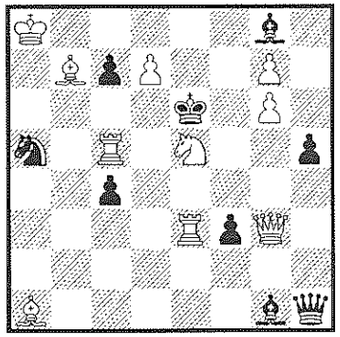
"Match Brasil X Israel" 1968/69
3° Lugar



#2

48

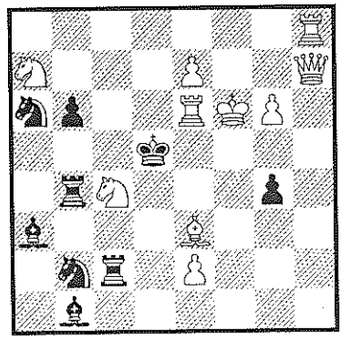
"Prova Valladão Monteiro" 1969
2° Prêmio



#2

49

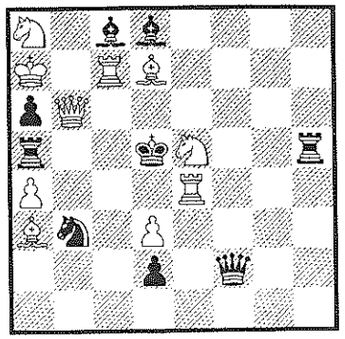
"2° Match Inter-Nações" 1970
26° lugar (Secção A)



#2

50

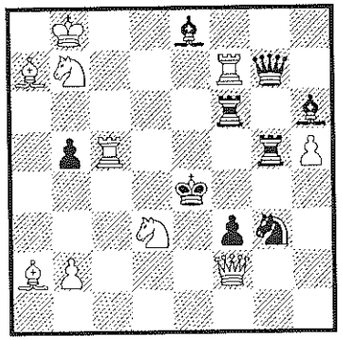
"2° Match Inter-Nações" 1970
26° lugar (Secção B)



#2

51

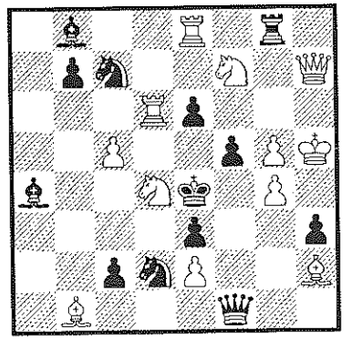
"Fest. Berlingozzo - Coutinho" 1983
1ª M. H.



#2

52

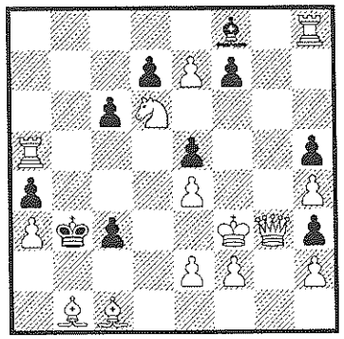
"SAXA" 1988
1° Prêmio



#2

53

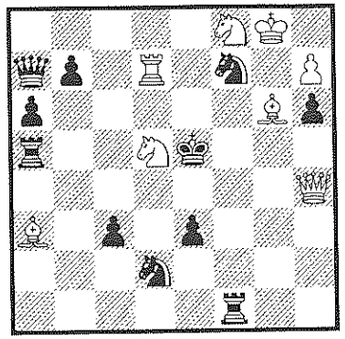
"Torneio Olímpico" 1989
Recomendado



#2

54

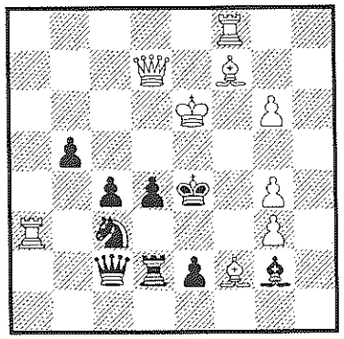
"Cl. X. Belo Horizonte" 1990
(50° Aniversário) 3ª M.H.



#2

55

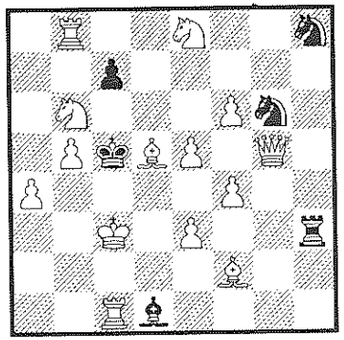
"Fest. Belliboni - Faria" 1990
2° M. H.



#2

56

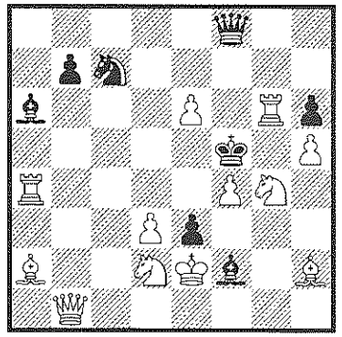
"Bol. UBP" 1990/91
1° Recomendado



#2

57

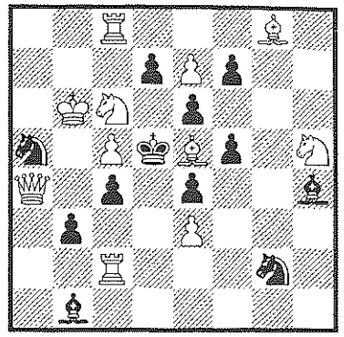
"Centenial Ellerman" 1993
3° Prêmio



#2

58

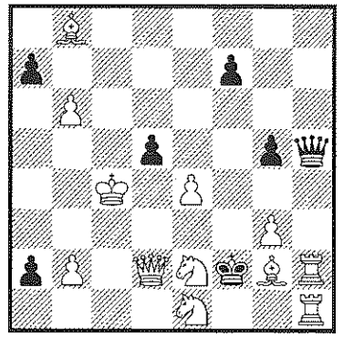
"Centenial Ellerman" 1993
6ª M.H.



#2

59

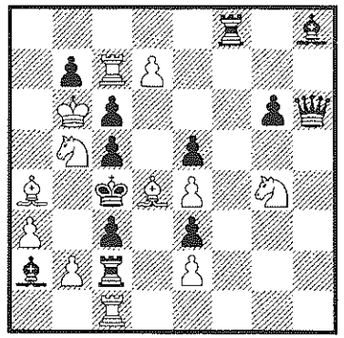
"Die Schwalbe" 1997



#2

60

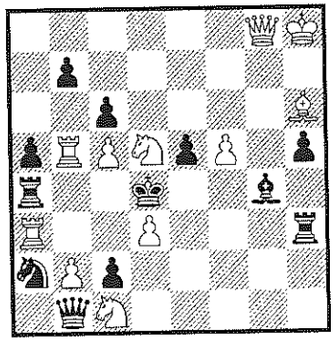
"Probleemblad" 1998



#2

61

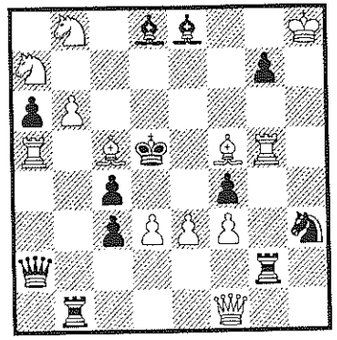
"The Problemist" 2001
4° Recomendado



#2

62

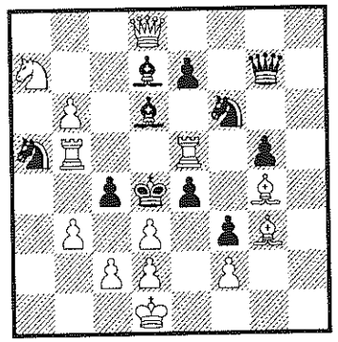
"Mem. F.W.Nanning" 1959
2ª M. H.



#3

63

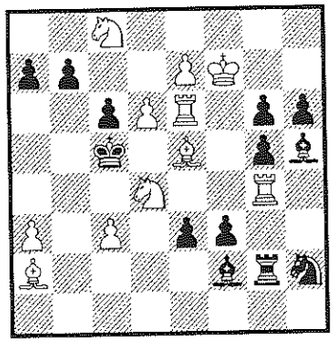
"Camp. Bras. de Composição" 1960/61
7° Lugar



#3

64

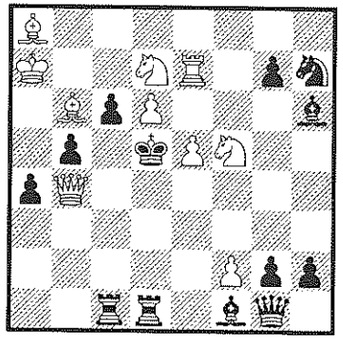
"Sweizerische Arbeiter Szachzeitung" 1961
Prêmio único



#3

65

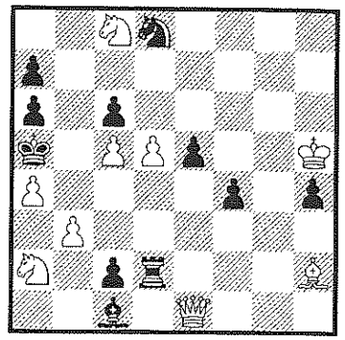
"Boletim da UBP" 1990/91
Dedic.a F. Sonnenfeld



#3

66

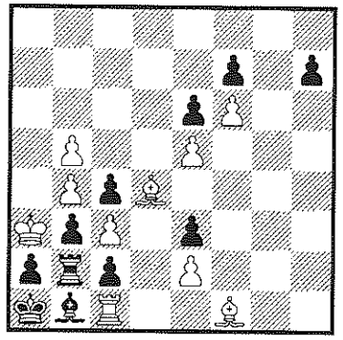
"Boletim da UBP" 1990/91
M. Honrosa



#3

67

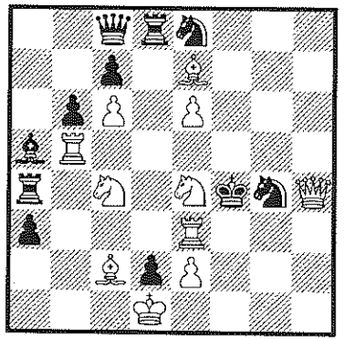
II WCCT 1982
12° lugar



#7

68

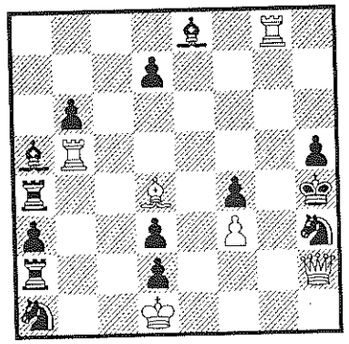
"T. Da Amizade" 1970
21° lugar



S#2

69

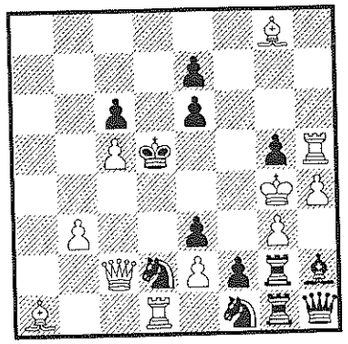
"Phenix" 1998
Recomendado



S#2

70

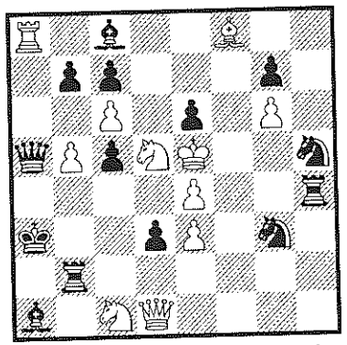
"Boletim da UBP" 1986/87
1° Prêmio



S#2

71

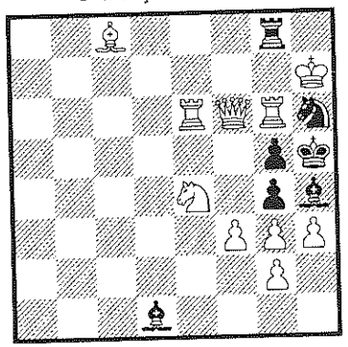
"Bol. da UBP" 1986/87



S#2 tries

72

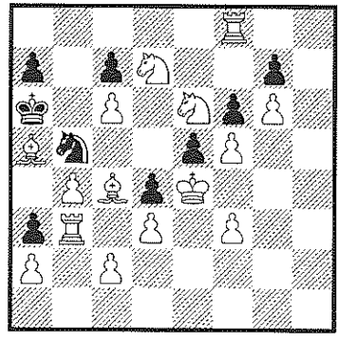
"Fest.Loepert" 1987
3ª Menção Honrosa



S#8

73

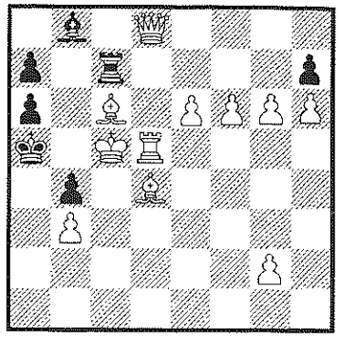
"Festival Loepert" 1987
1° Recomendado



S#5

74

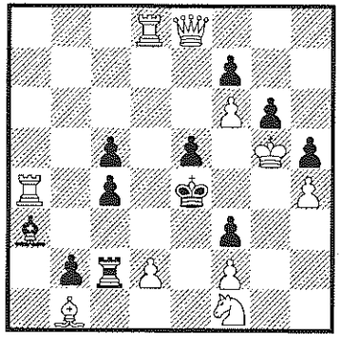
"Boletim da UBP" 1988
1° Pr.



S#6

75

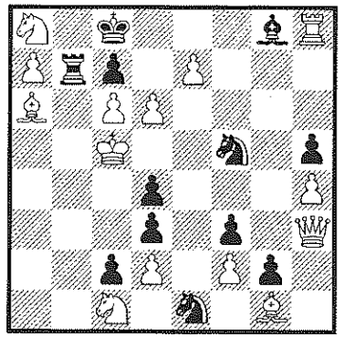
"Boletim da UBP" 1988
1° M.H



S#4

76

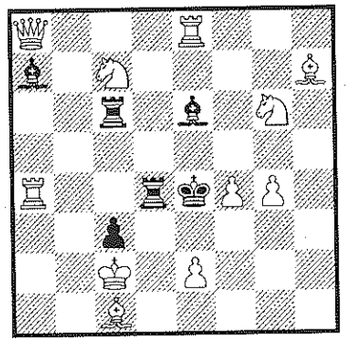
"Boletim da UBP" 1988



S#5*

77

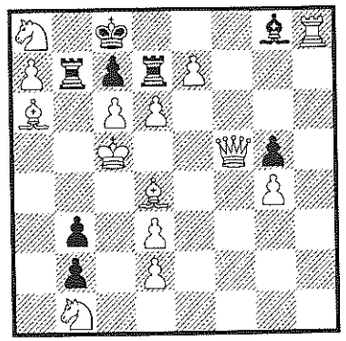
"Boletim da UBP" 1991
2º Pr.



S#7

78

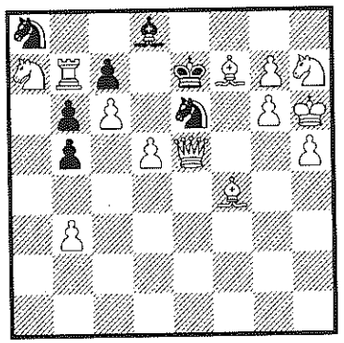
"Bol. da UBP" 1993
1° Recom.



S#3*

79

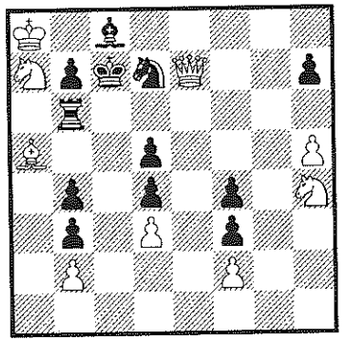
"Bol. da UBP" 1994/95
M.H



S#8

80

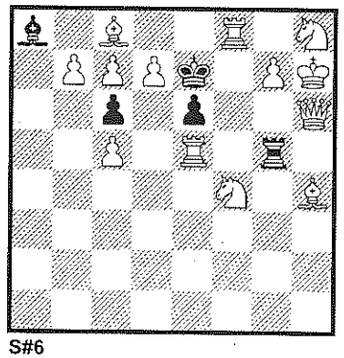
"Bol. da UBP" 1994/95
Recomendado



S#5

81

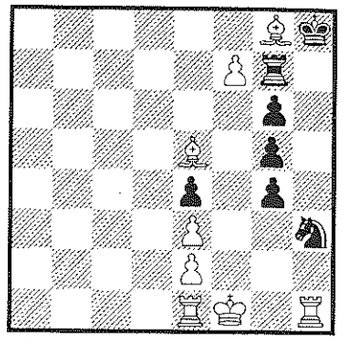
"Memorial Sonnenfeld" 1995
2ª M.H.



S#6

82

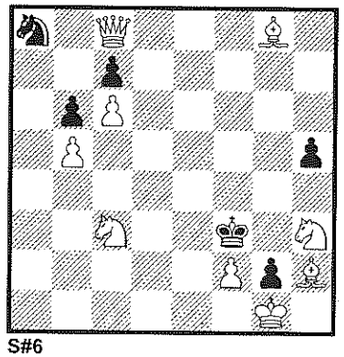
"The Problemist" 1994



S#6

83

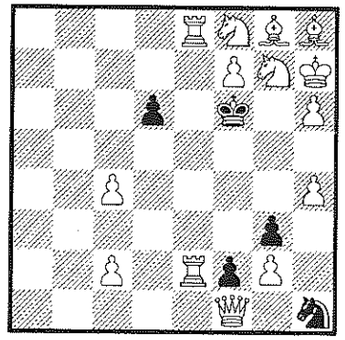
"Bol. da UBP" 1994



S#6

84

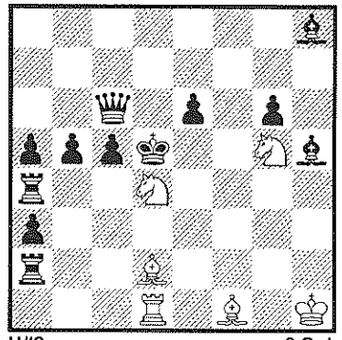
"The Problemist" 1994
3ª M.H.



S#8

93

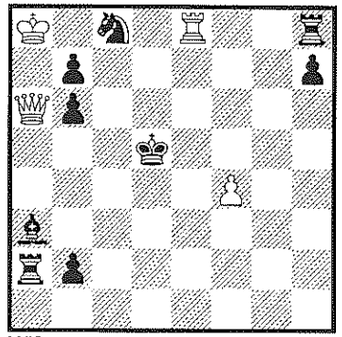
"Brasil x Itália" 1962
6º lugar



H#2 2 Sol.

94

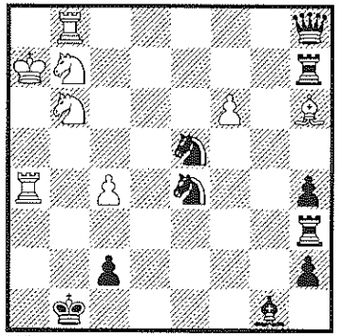
"NOVI THEMI" 1963
2°/3° Prêmio



H#2 2 Sol.

95

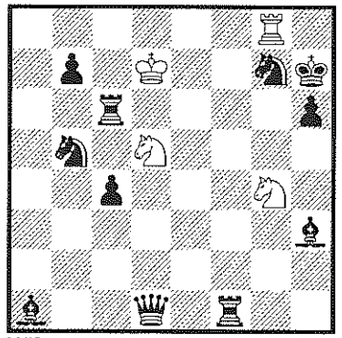
"Mem. Seilberger" 1963
1° Recomendado



H#2 2 Sol.

96

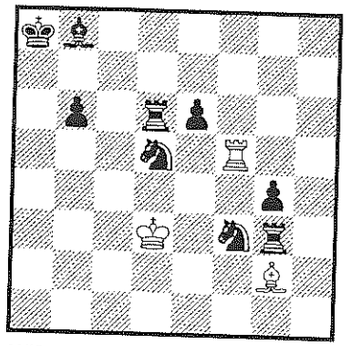
"Festival Dalla Rosa" 1964
1° Prêmio



H#2 4 Sol.

97

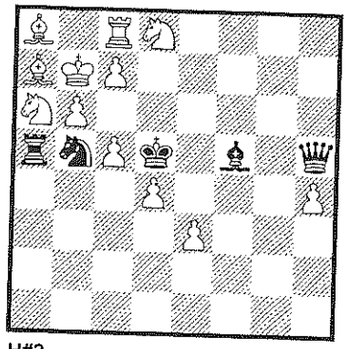
"Festival Dalla Rosa" 1964
3° Menção Honrosa (Versão)



H#2 b) b8 => a7

98

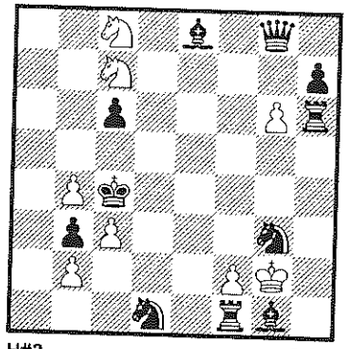
"T. 4° Centenário RJ" 1965
1°/2° Pr. (versão)



H#2 4 Sol.

99

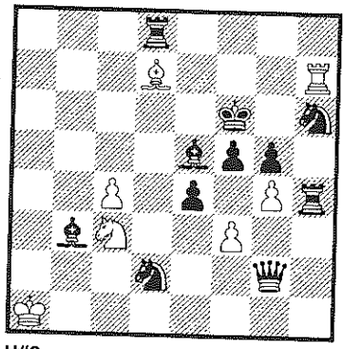
4° Centenário RJ" 1965
5°/6° Prêmio ex-xqueo



H#2 2 Sol.

100

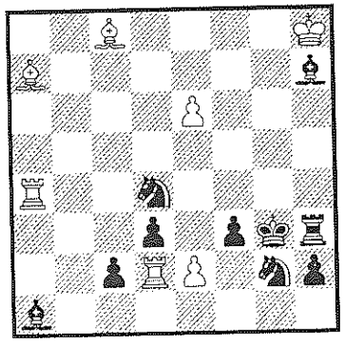
"4° Centenário RJ" 1965
2ª Menção Honrosa



H#2 2 Sol.

101

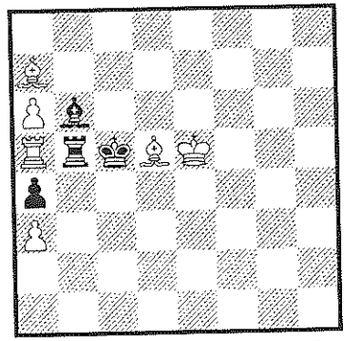
"8° T.C.X. Guaratinguetá" 1966
1° Prêmio



H#2 **2 Sol.**

102

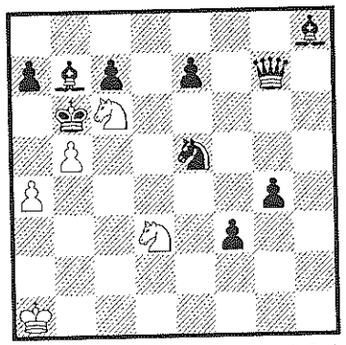
"8° T.C.X. Guaratinguetá" 1966
2° Prêmio



H#2** **2 Sol.**

103

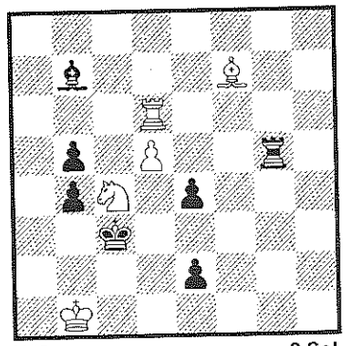
"8° T.C.X. Guaratinguetá" 1966
1ª Menção Honrosa



H#2 **2 Sol.**

104

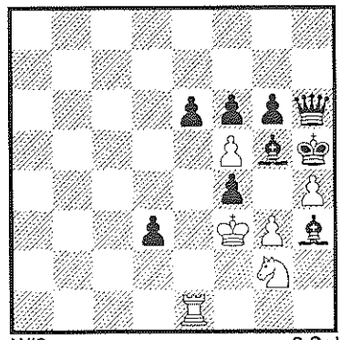
"UBP" 1967
3° Pr.



H#2 **2 Sol.**

105

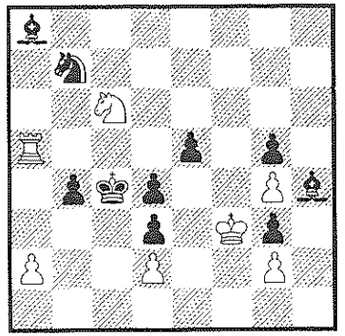
"The Problemist" 1967
Recom.



H#2 **2 Sol.**

106

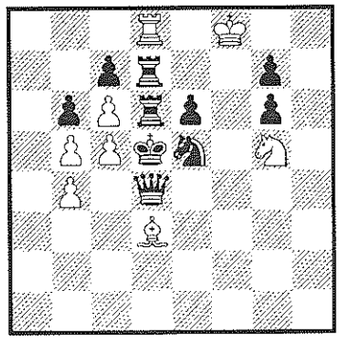
"Al Hamishmar" 1970



H#2* **2 Sol.**

107

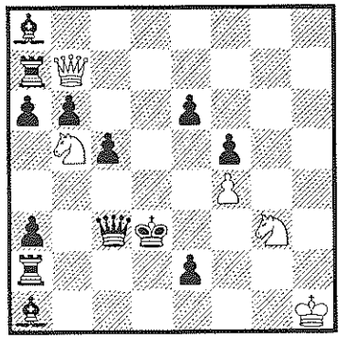
"Festival Kniest" 1969
6° Pr.



H#2 **2 Sol.**

108

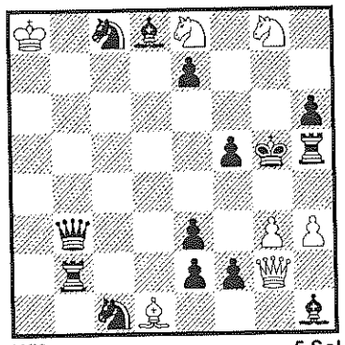
"The Problemist" 1968
5ª M.H



H#2 **b)Kh1=>h7**

109

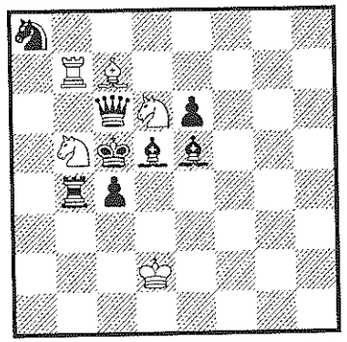
"UBP" 1968
1º Pr.



H#2 **5 Sol.**

110

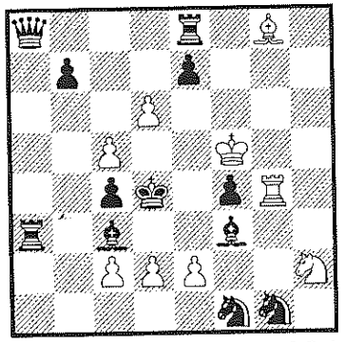
"Odessa Chess Club" 1967
2ª M.H.



H#2 **2 Sol.**

111

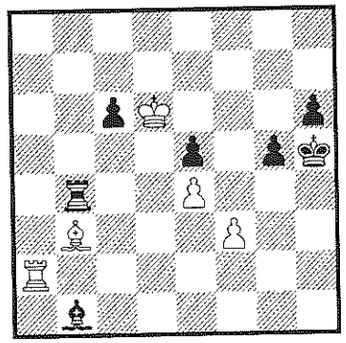
"Odessa Chess Club" 1967
1ª M.H.



H#2 **3 Sol.**

112

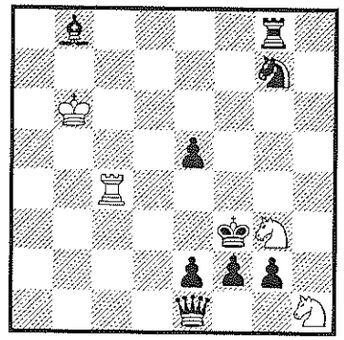
"Valladão Monteiro" 1969
2° Pr.



H#2 **2 Sol.**

113

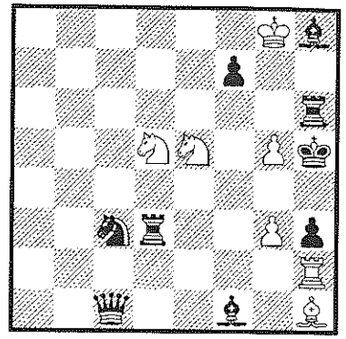
"Israel x Brasil" 1968
1º Lugar



H#2 **3 Sol.**

114

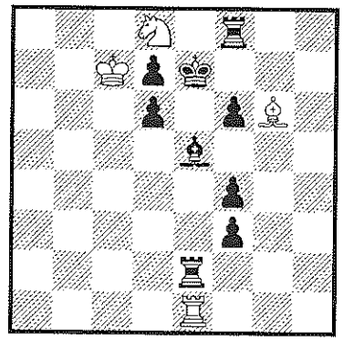
"Israel x Brasil" 1968
4° Lugar



H#2 **3 Sol.**

115

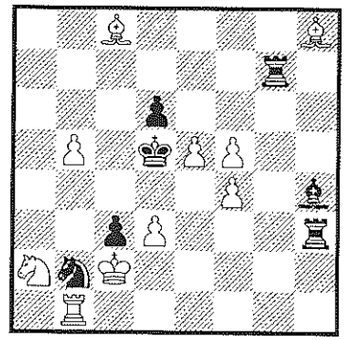
"Prova Valladão Monteiro" 1970
M.H.



H#2 **2 Sol.**

116

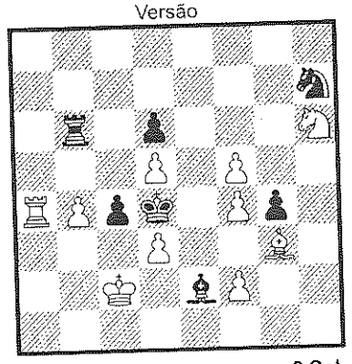
"Fest. Sonnenfeld/Figueiredo" 1970
4° Pr.



H#2 **3 Sol.**

117

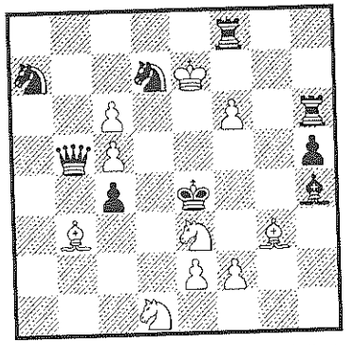
"Fest. Sonnenfeld/Figueiredo" 1970
6° Pr.
Versão



H#2 **3 Sol.**

118

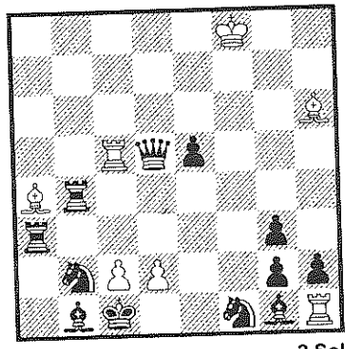
"Fest. Sonnenfeld/Figueiredo" 1970
5ª M.H.



H#2 **3 Sol.**

119

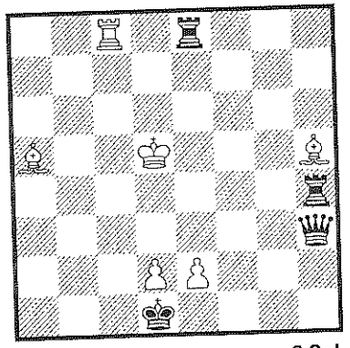
"The Problemist" 1971
(Versão)



H#2 **2 Sol.**

120

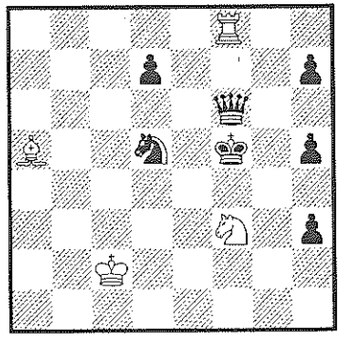
"Bol. da UBP" 1983
1ª M.H



H#2 **2 Sol.**

121

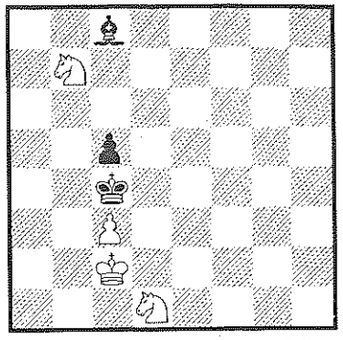
"UBP" 1983
2° Recomendado



H#2 **4 Sol.**

122

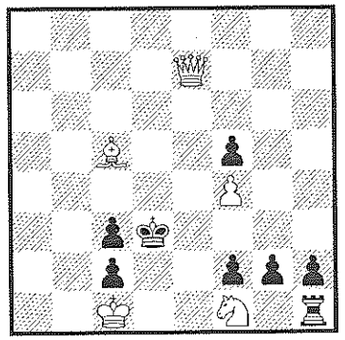
"Bol. da UBP" 1985



H#2 **2 Sol.**

123

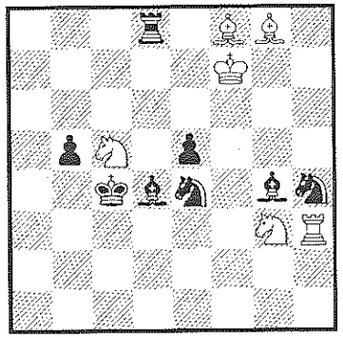
1° Prêmio"UBP" 1985



H#2 **2 Sol.**

124

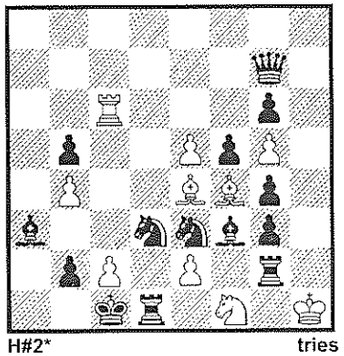
4° Prêmio"UBP" 1985



H#2 **2 Sol.**

125

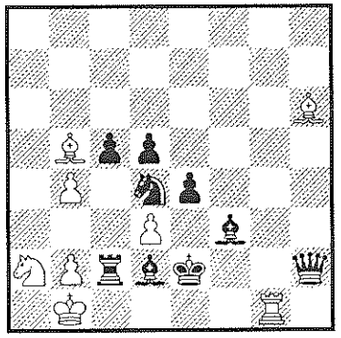
"Ded. a H. Colonelli
Rec. "UBP" 1987



H#2* tries

126

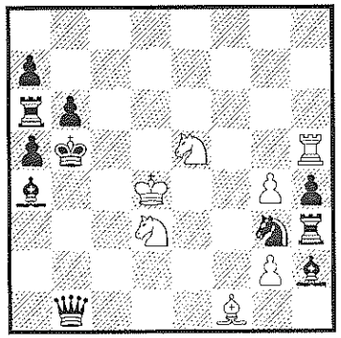
"Encontro da UBP" 1987
1° Lugar



H#2 2 Sol.

127

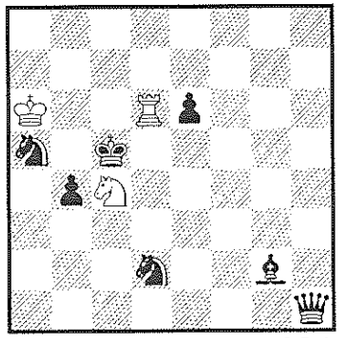
"Fest. Sonn./ Fig./ Vi" 1988
2° Pr.



H#2 b) Db1=>e7

128

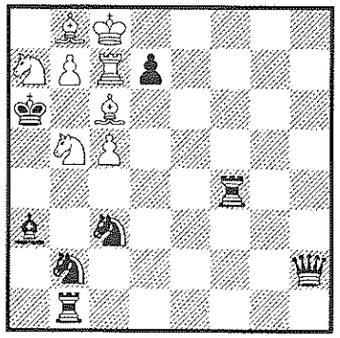
"Fest. Sonn./ Fig./ Vi" 1988
3ª M.H



H#2 2 Sol.

129

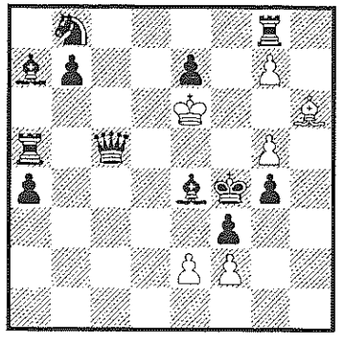
"Fest. Sonn./ Fig./ Vi" 1988
4ª menção



H#2 3 Sol.

130

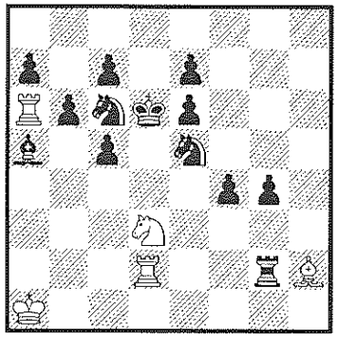
"T. T. Goumondy" 1987
Rec.



H#2 2 Sol.

131

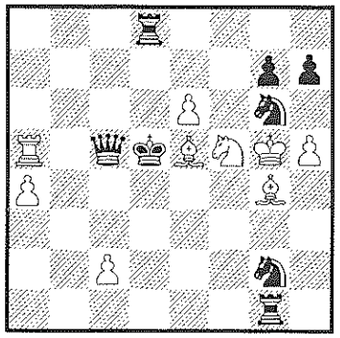
"Sinfonie Scacchistiche" 1988
C/ M. Figueiredo



H#2 2 Sol.

132

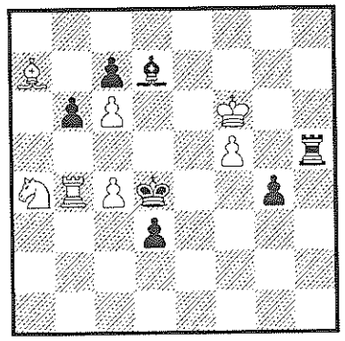
"Die Schwalbe" 1988
2º Pr.



H#2 4 Sol.

133

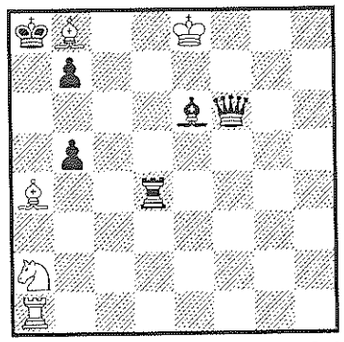
"SAXA" 1988
1º Pr.



H#2 2 Sol.

134

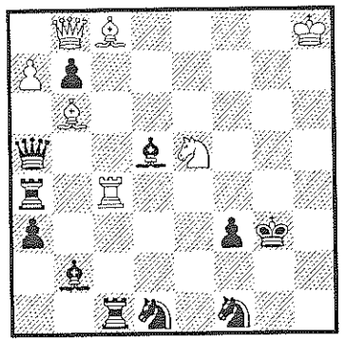
"SAXA" 1988
1ª M.H.



H#2 2 Sol.

135

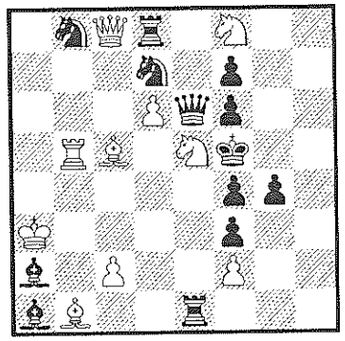
"UBP" 1989
6° Pr.



H#2 2 Sol.

136

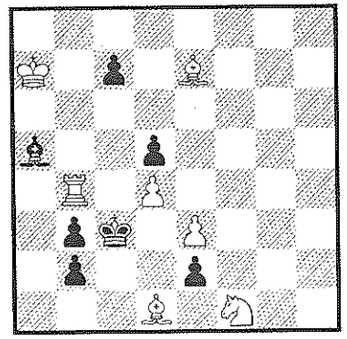
"Boletim da UBP" 1989



H#2 2 Sol.

137

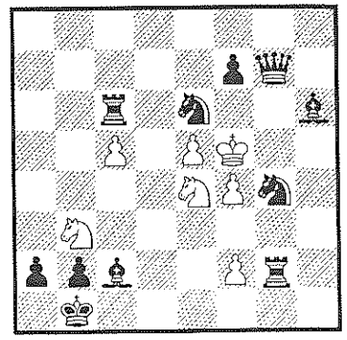
"Probleemblad" 1989



H#2 3 Sol.

138

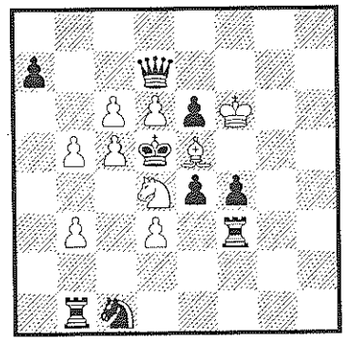
"Argentina x Brasil" 1989
1° lugar(Secção B)



H#2 2 Sol.

139

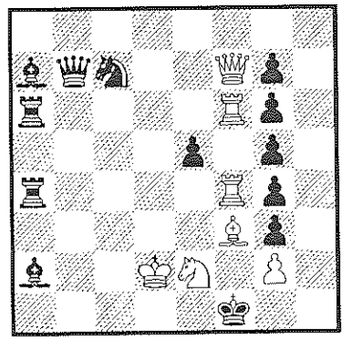
"Argentina x Brasil" 1989
6° lugar(Secção B)



H#2 4 Sol.

140

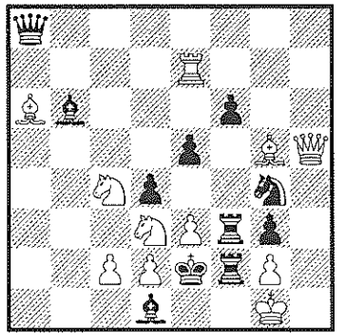
"The Problemist" 1989
1° Pr.



H#2 2 Sol.

141

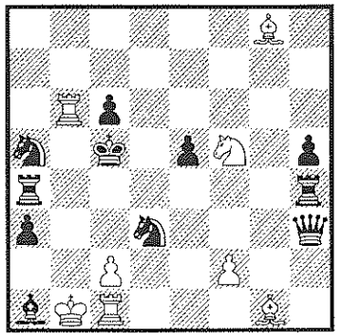
"Phenix" 1989



H#2 2 Sol.

142

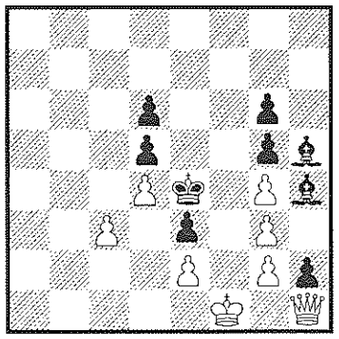
" IX Encontro da UBP" 1990
1° lugar



H#2 2 Sol.

143

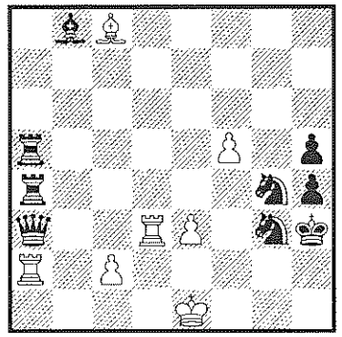
"IX Encontro da UBP" 1990
5° lugar



H#2 2 Sol.

144

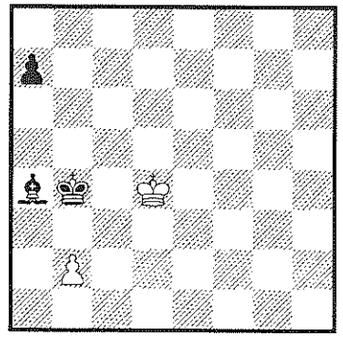
"Em Col. c/ J.R. Fleiuss"
3ª M.H "Bol. da UBP" 1990/91



H#2 2 Sol.

145

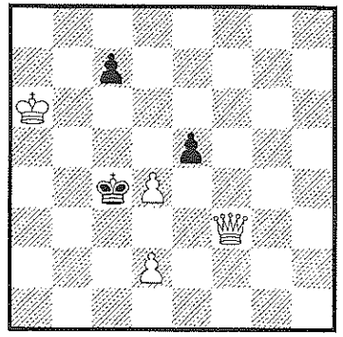
"Bol. UBP" 1991



H#2 b) La4=>a3

146

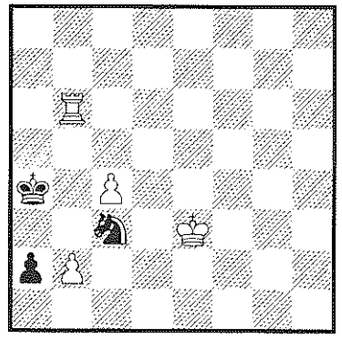
"Bol. UBP" 1991



H#2 2 Sol.

147

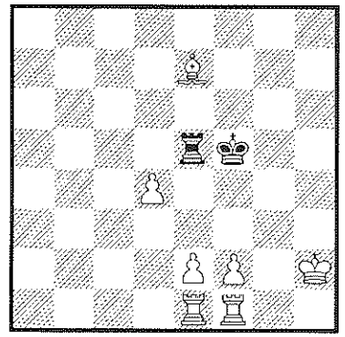
"Bol. UBP" 1991



H#2 2 Sol.

148

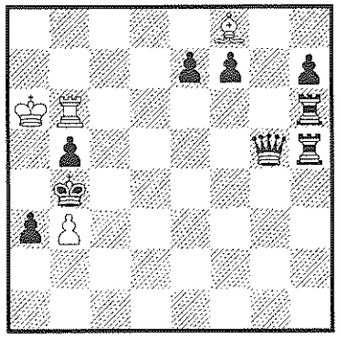
"Bol. UBP" 1991



H#2 b) d4 =>c3

149

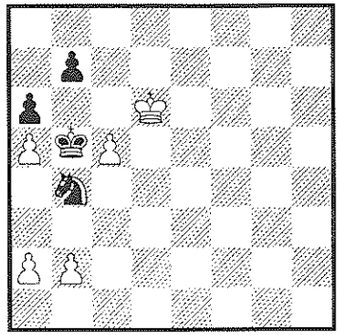
"Bol. UBP" 1991



H#2 2 Sol.

150

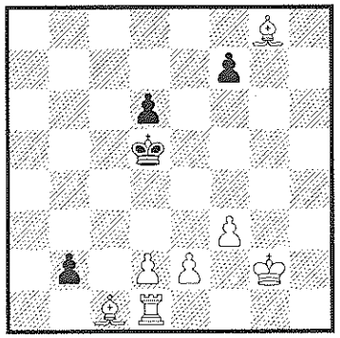
"Bol. UBP" 1991



H#2 b) Sb4 =>a4

151

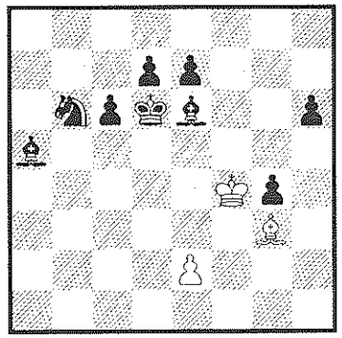
"Bol. UBP" 1991



H#2 b) f3 =>f4

152

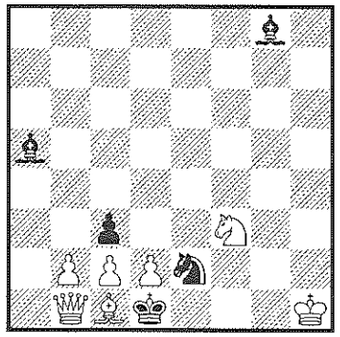
"Bol. UBP"
Versão



H#2 2 Sol.

153

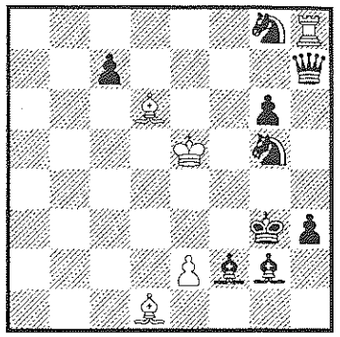
"Bol. UBP" 1990/91
Recomendado



H#2 2 Sol.

154

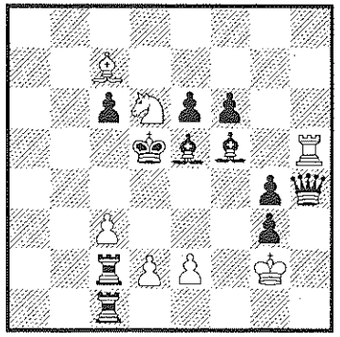
"Bol. UBP" 90/91
2ª Menção



H#2 2 Sol.

155

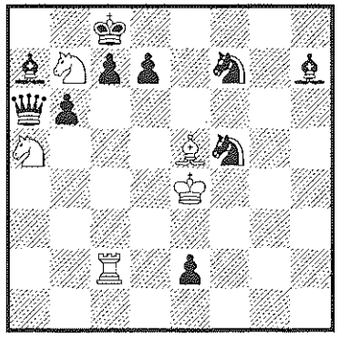
"Festival Zappas & McLeod"
Recomendado



H#2 b) Kd5 =>c5

156

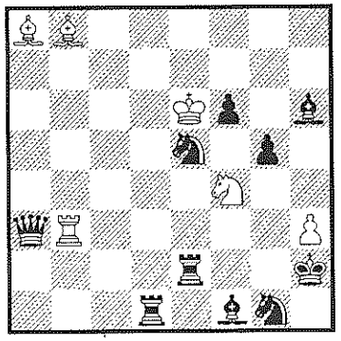
"USBP" 1993
1° Recomendado



H#2 3 Sol.

157

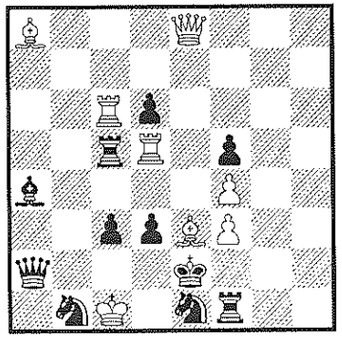
"Boletim da UBP" 1992/93
Recomendado



H#2 2 Sol.

158

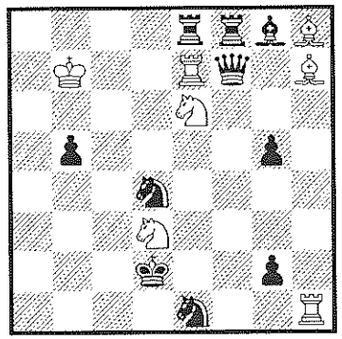
"Bol. da UBP" 1992/93
4ª M. honrosa



H#2 2 Sol.

159

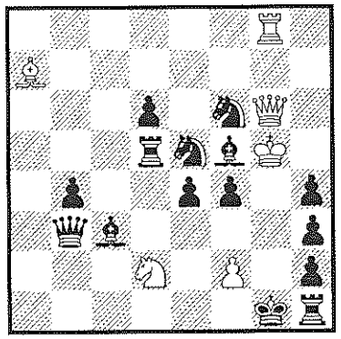
" UBP 30" TT 1990
1ª M.H.



H#2 2 Sol.

160

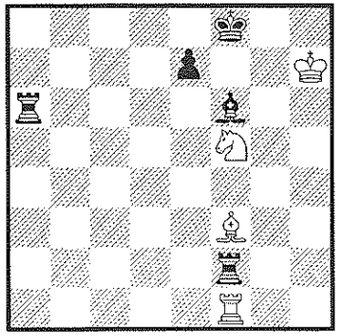
"Probleemblad" 1993



H#2 2 Sol.

161

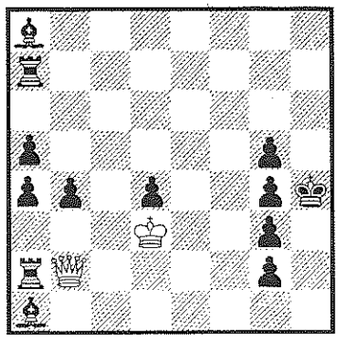
"Diagrammes" 1993
Versão



H#2 2 Sol.

162

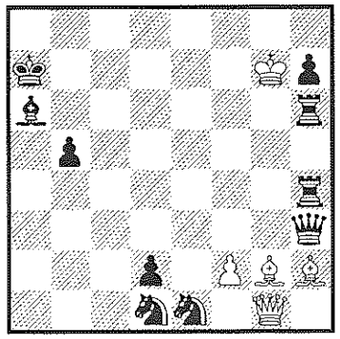
"Phenix" 1993



H#2 2 Sol.

163

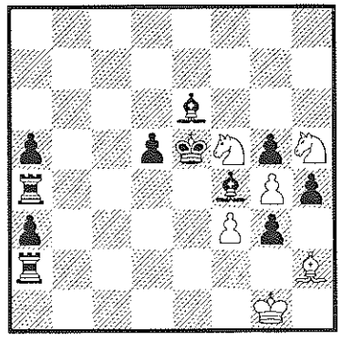
"Dansk Skak Problem Klub" 1993
Recom.(Versão de K. Widlert)



H#2 b) Sd1 =>c2

164

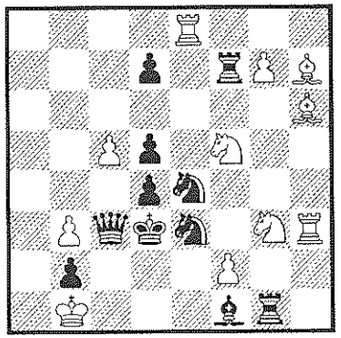
"The Problemist" 1994



H#2 2 Sol.

165

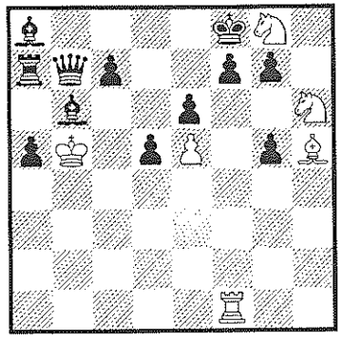
"Die Schwalbe" 1994



H#2 2 Sol.

166

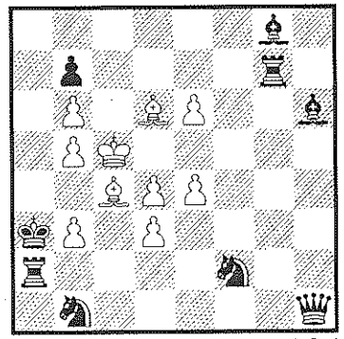
"UBP" 1994



H#2 2 Sol.

167

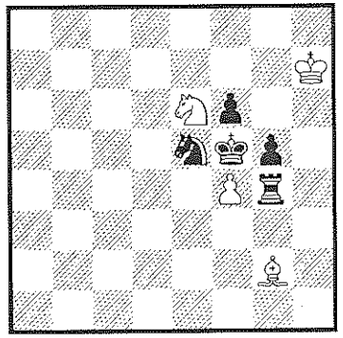
"UBP" 1994



H#2 3 Sol.

168

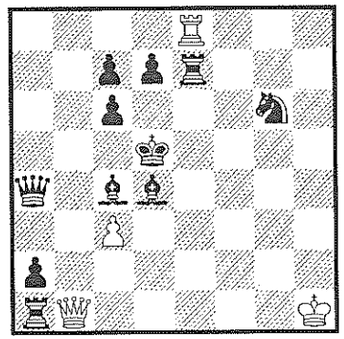
"Probleemblad" 1995
Recomendado



H#2** 2 Sol.

169

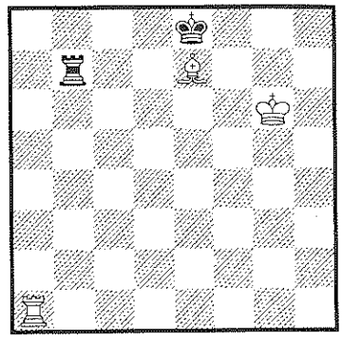
Inédito



H#2 2 Sol.

170

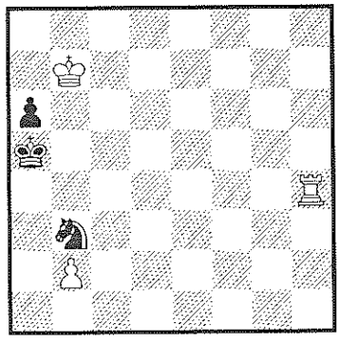
"Bol. da UBP" 1994



H#2 2 Sol.

171

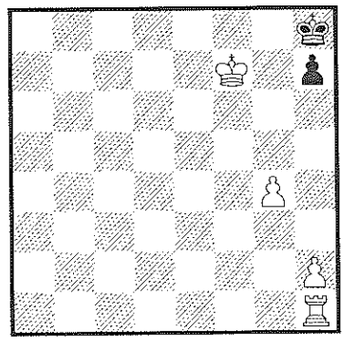
"Bol. da UBP" 1994



H#2 2 Sol.

172

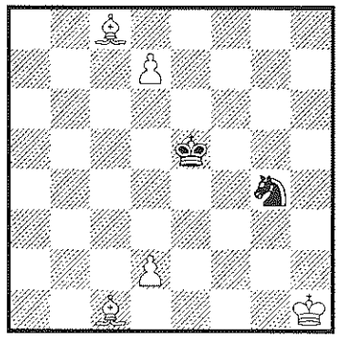
"Bol. da UBP" 1994



H#2 b) g4 =>-g5

173

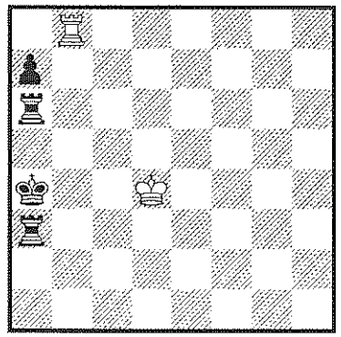
"Bol. da UBP" 1994



H#2 b) 180°

174

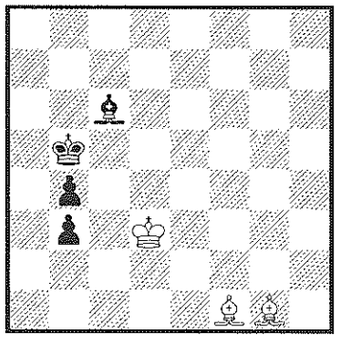
"Bol. da UBP" 1994



H#2 2 Sol.

175

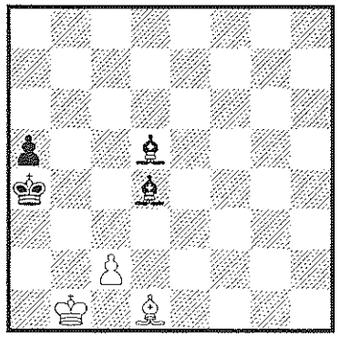
"Bol. da UBP" 1994



H#2 2 Sol.

176

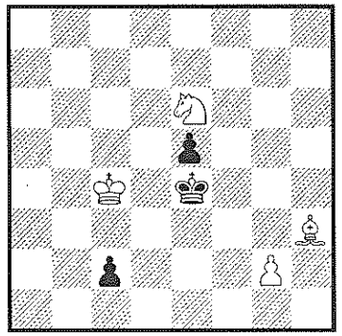
"Bol. da UBP" 1994



H#2 2 Sol.

177

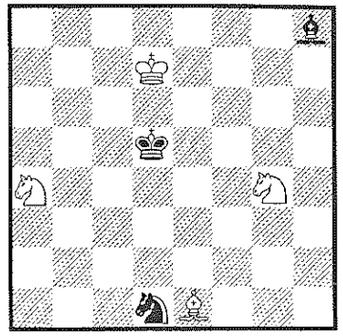
"Bol. da UBP" 1994



H#2 b)c2 =>-e2

178

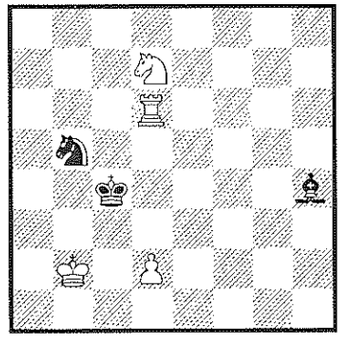
"Bol. da UBP" 1994



H#2 2 Sol.

179

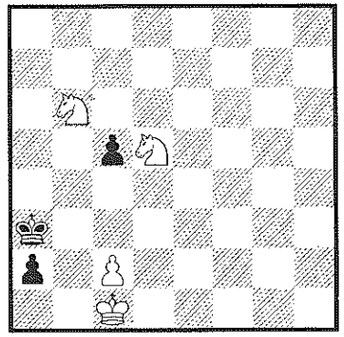
"Bol. da UBP" 1994



H#2 2 Sol.

180

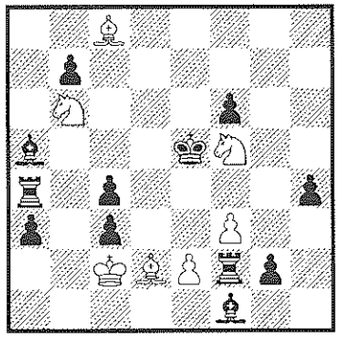
"Bol. da UBP" 1994



H#2 b) 180°

181

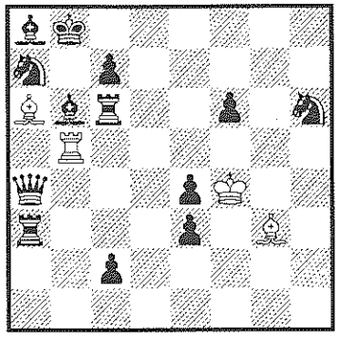
"Thema Danicum" 1993
3ª M.H.



H#2 2 Sol.

182

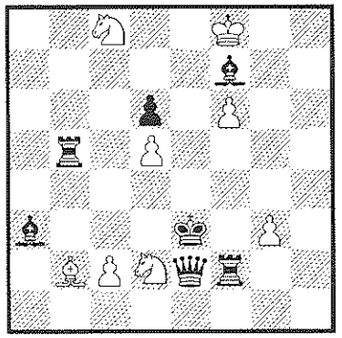
"The Problemist" 1995
4ª M.H.



H#2 2 Sol.

183

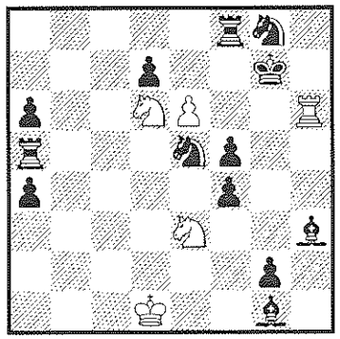
"Mem. F. Sonnenfeld" 1995
3ª M.H.



H#2 b) Lb2=>c1

184

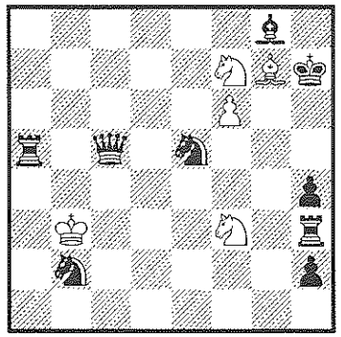
"Die Schwalbe" 1995
Rec.



H#2 2 Sol.

185

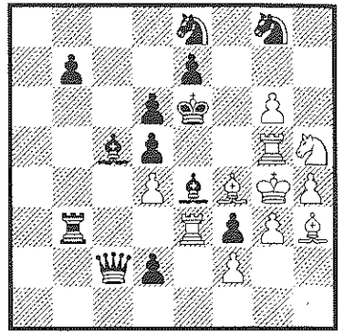
"Phenix" 1996



H#2 2 Sol.

186

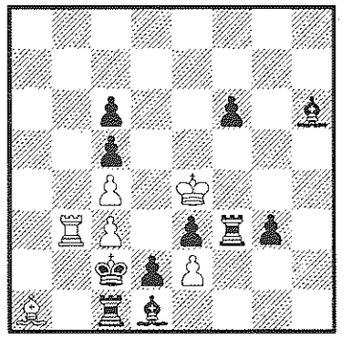
"The Problemist" 1996



H#2 3 Sol.

187

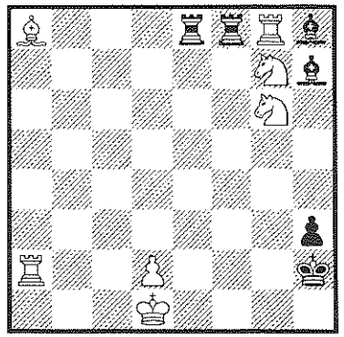
"The Problemist" 1996
1ª M.H.



H#3 2 Sol.

188

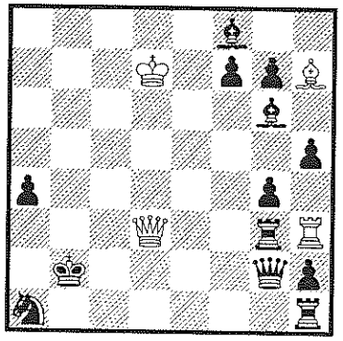
"Phenix" 1997
5° Recom.



H#2 2 Sol.

189

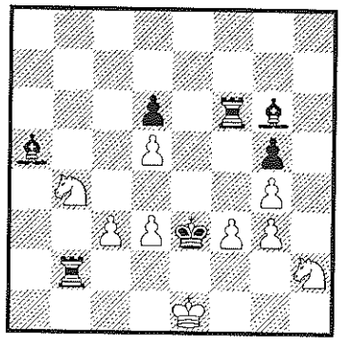
"Die Schwalbe" 1997



H#2 2 Sol.

190

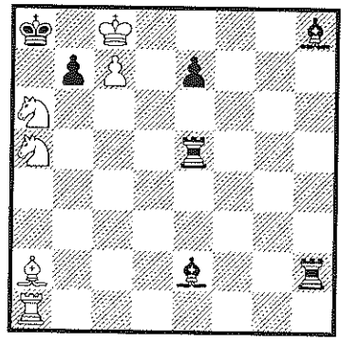
"Probleemblad" 1997
Versão



H#2 4 Sol.

191

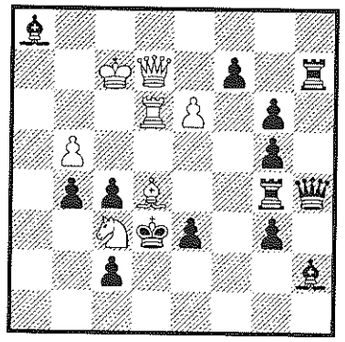
"Probleemblad" 1997



H#2 2 Sol.

192

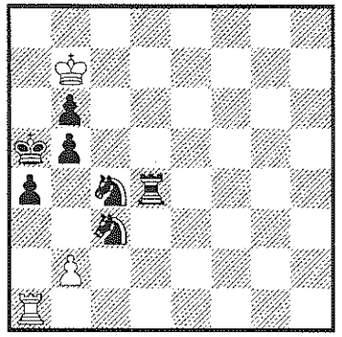
"The Problemist" 1997



H#2 2 Sol.

193

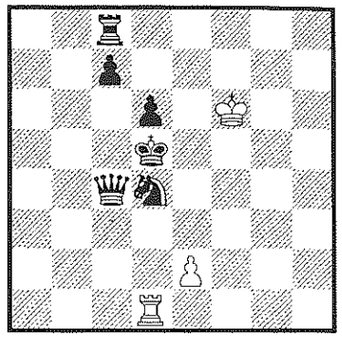
"L`Italia Scacchistica" 1997



H#2 2 Sol.

194

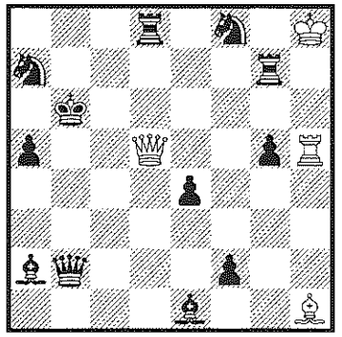
"The Problemist" 1998



H#2 b) Tc8=>c3

195

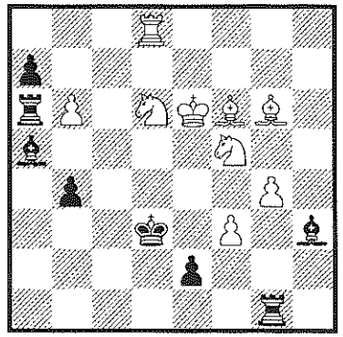
"L`Italia Scacchistica" 1997



H#2 2 Sol.

196

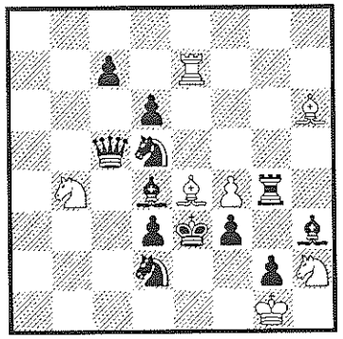
"Phenix" 1998
Recomendado



H#2 2 Sol.

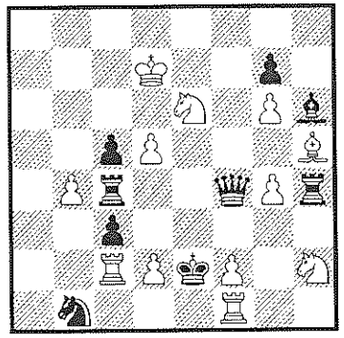
197

"Mem. Mario Figueiredo" 1998
1° Pr.



H#2 2 Sol.

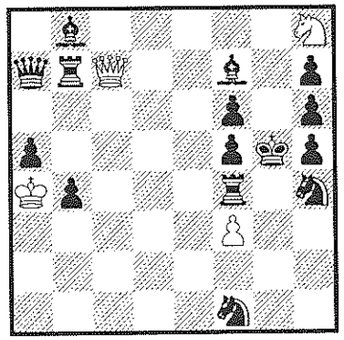
198
"Mem. Mario Figueiredo" 1998
(c/ Ricardo Vieira)
4ª M.H.



H#2 b) Se6 <=> Pd5

199

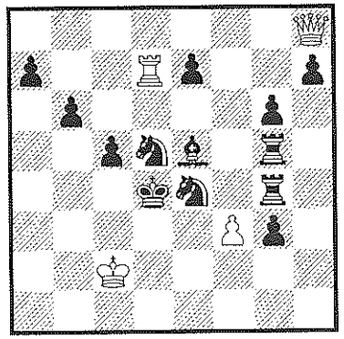
"Mem. Mario Figueiredo" 1998
3° Rec.



H#2 2 Sol.

200

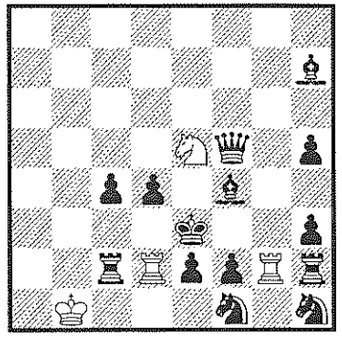
"Mem. Mario Figueiredo" 1998
4°Rec.



H#2 2 Sol.

201

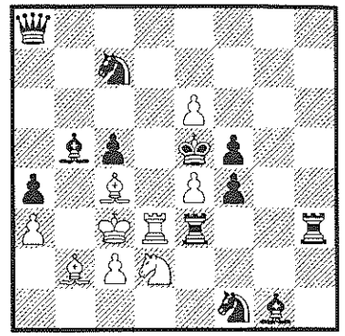
"Mem. Mario Figueiredo" 1998
8° Rec.



H#2 2 Sol.

202

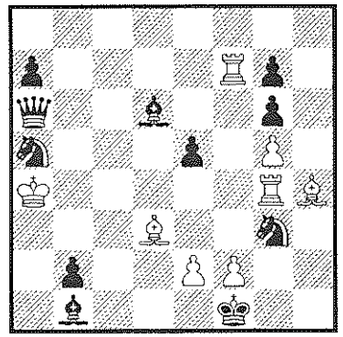
"Probleemblad" 1998



H#2 3 Sol.

203

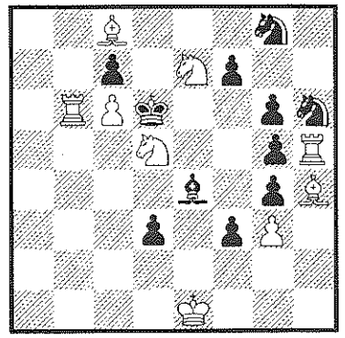
"Die Schwalbe" 1999
Ded. a J. M. Kapros



H#2**

204

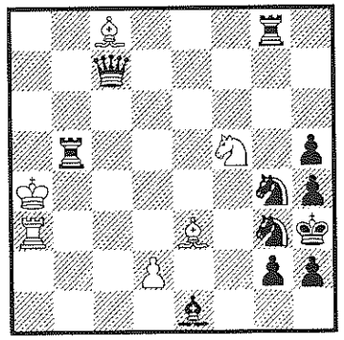
"Probleemblad" 1999 (Versão)
Dedic. a J.J. Lóis



H#2** 2 Sol.

205

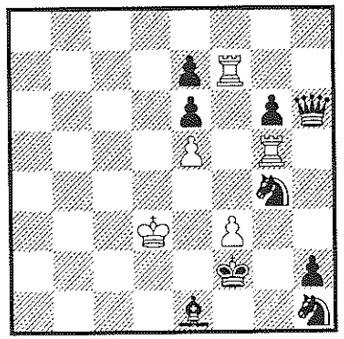
"Probleemblad" 1999
Dedic. a O. Faria



H#2 **2 Sol.**

206

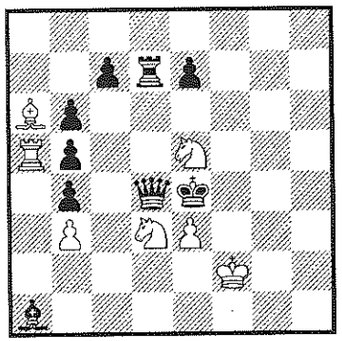
"The Problemist" 1999



H#2*

207

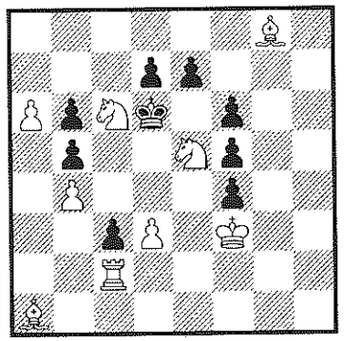
"The Problemist" 1999



H#2 **2 Sol.**

208

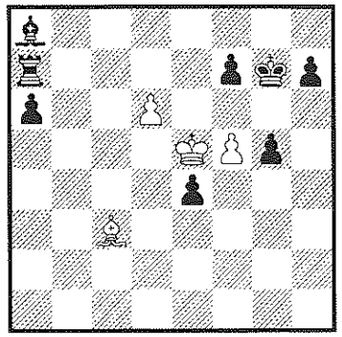
"Thema Danicum" 1999
Recom.



H#2** **2 Sol.**

209

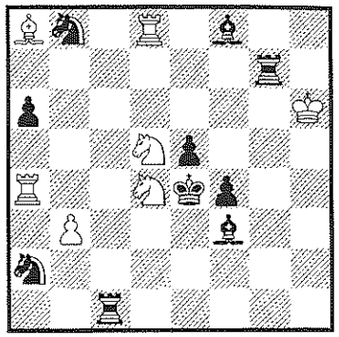
"Phenix" 1999



H#2 **2 Sol.**

210

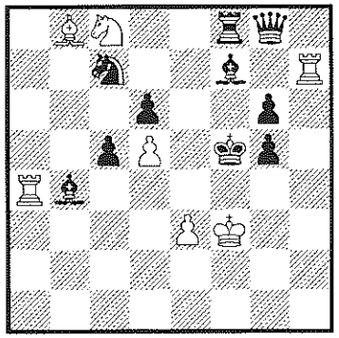
"Probleemblad" 2000
In mem. O. Faria



H#2 **2 Sol.**

211

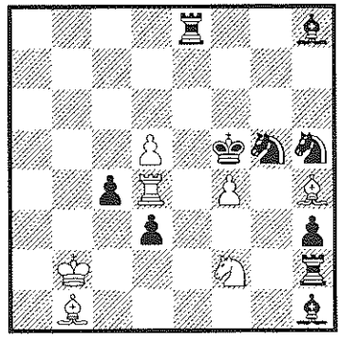
"Probleemblad" 2000
In mem. P. Dalla Rosa



H#2 **3 Sol.**

212

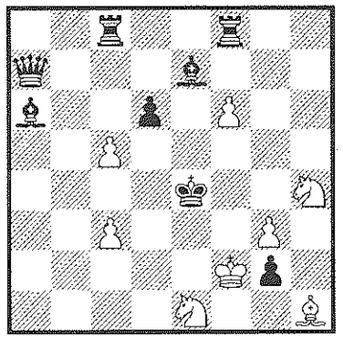
"Phenix" 2000
2° Pr.



H#2 **2 Sol.**

213

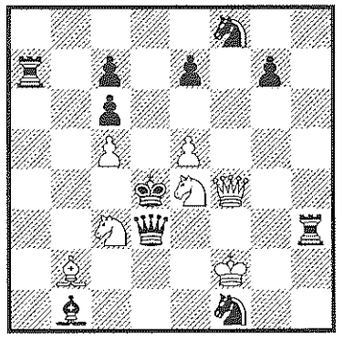
"Die Schwalbe" 2000
Recomendado



H#2 **3 Sol.**

214

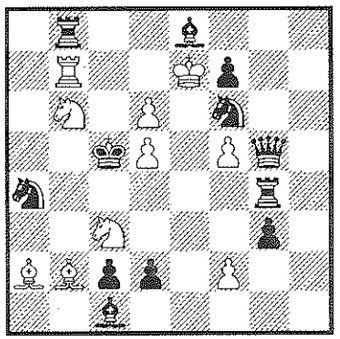
"The Problemist" 2000
4ª M.H.



H#2 **2 Sol.**

215

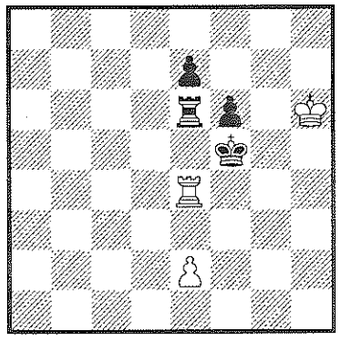
"Wola Gulowska" 2000
2° Pr.



H#2 **2 Sol.**

216

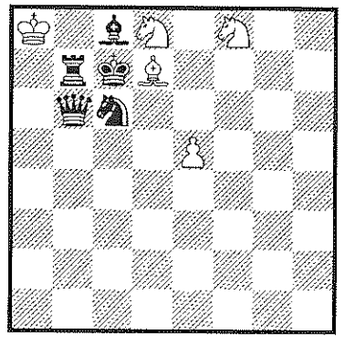
"JDS" 2000
In mem. Dr. M. da Silveira



H#2 **b) Te6=>e8**

217

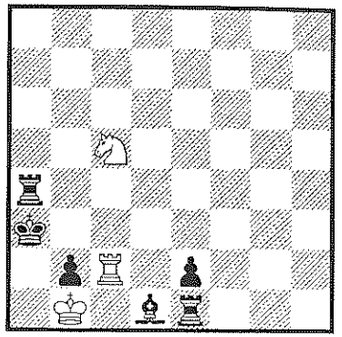
"JDS" 2000
In mem. J.B. Santiago



H#2* **Moto perpétuo**

218

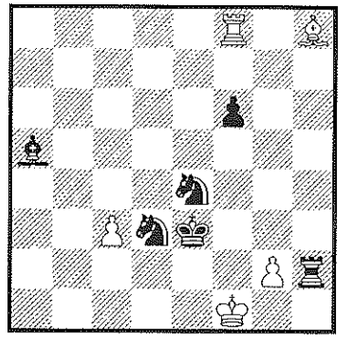
"JDS" 2000
In mem. H. Colonelli



H#2 **2 Sol.**

219

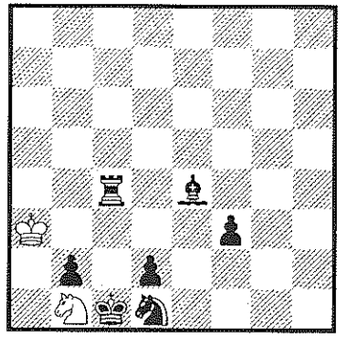
"JDS" 2000
In mem. Dr.J.R. Fleiuss



H#2 **2 Sol.**

220

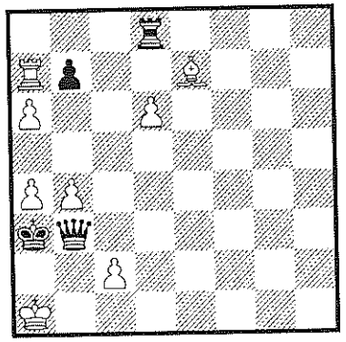
"JDS" 2000
In mem. F. Sonnenfeld



H#2 **2 Sol.**

221

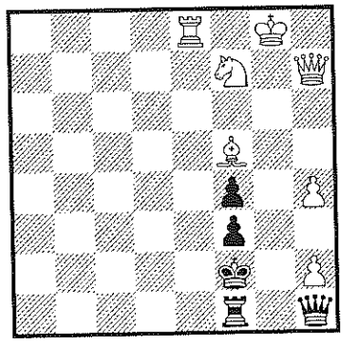
"JDS" 2000
In mem. A. Witte



H#2 **2 Sol.**

222

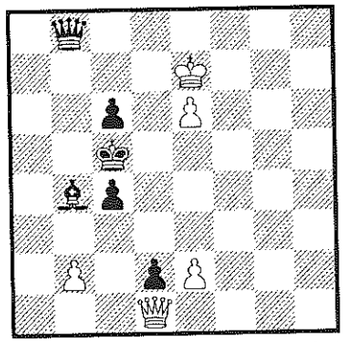
"JDS" 2000
In mem. J. Figueiredo



H#2 **2 Sol.**

223

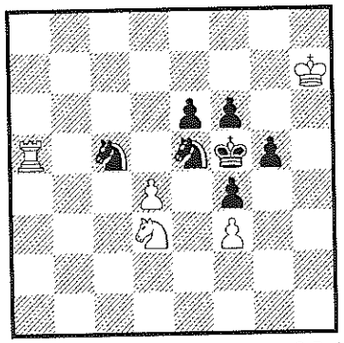
"JDS" 2000
In mem. Prof° M. Figueiredo



H#2 **2 Sol.**

224

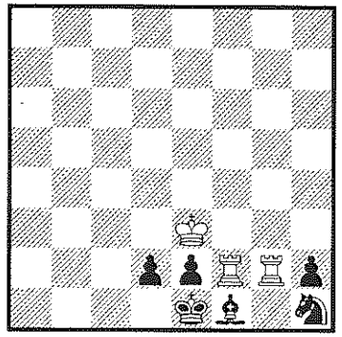
"JDS" 2000
In mem. J. Coutinho



H#2 **2 Sol.**

225

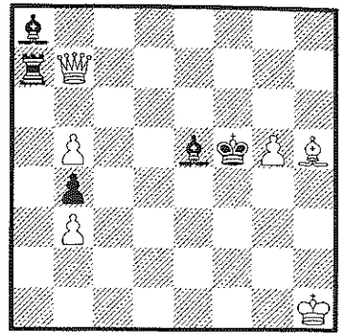
"JDS" 2000
In mem. Fritz Löepert



H#2*

226

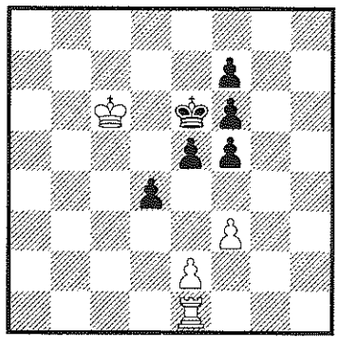
"JDS" 2000
In mem. C. Belliboni



H#2 **b) rot. 180°**

227

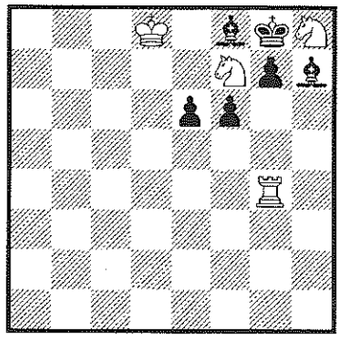
"JDS" 2000
In mem. D. Gussopulo



H#2 **2 Sol.**

228

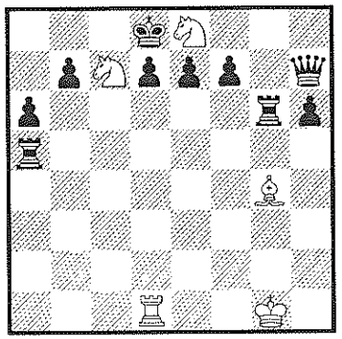
"JDS" 2000
In mem. E. Berlingozzo



H#2 **2 Sol.**

229

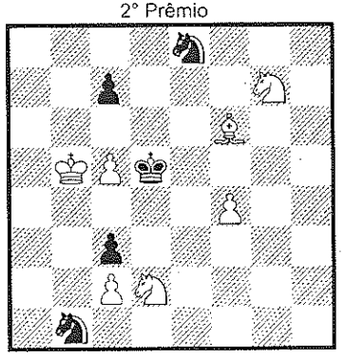
"The Problemist" 2000
Ded. a Mario Novis F°



H#2 2 Sol.

230

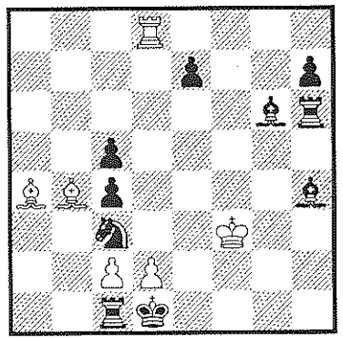
"Phenix" 2001
Ded. ao Dr. Aday Coutinho
2° Prêmio



H#2** 2 Sol.

231

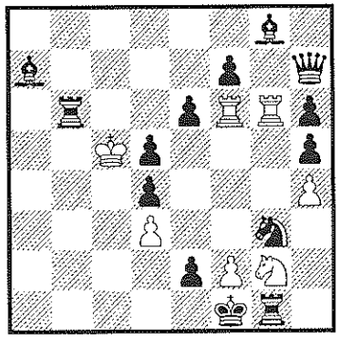
"The Problemist" 2001
Ded. ao Dr. Farid Haikal
M.H.I



H#2*

232

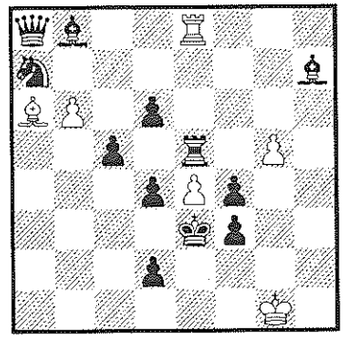
"Torn. Tem. Rostov" 2001
Prêmio único
Ded. ao Dr. Roberto Taube



H#2*

233

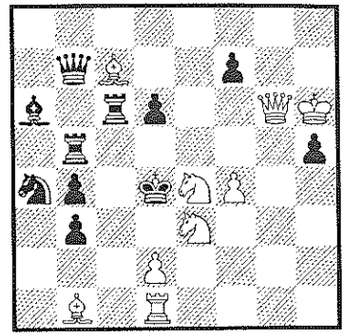
"Probleemblad" 2001
Ded. ao Dr. Marcelo Mesquita



H#2** 2 Sol.

234

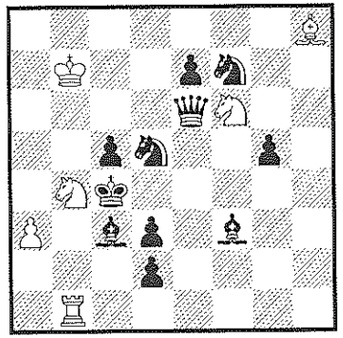
"Mem. Belliboni" 2001
1ª/2ª M.H. ex-aequo
Ded. ao Dr. Paulo Medeiros



#2

235

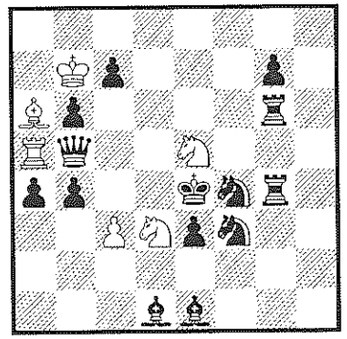
"HOFT" Ty. 2001-3
3ª M.H.



H#2 4 Sol.

236

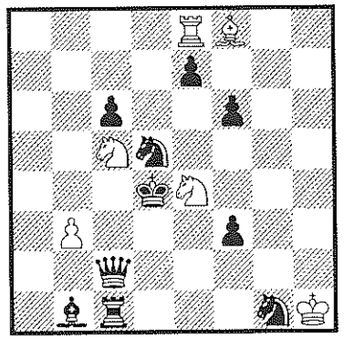
"HOFT" Ty. 2001-3
7ª M.H.



H#2 4 Sol.

237

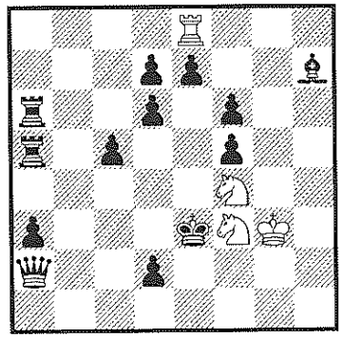
"HOFT" Ty. 2001-3
2° Rec.



H#2 b) Dc2 <=> Pe7 2 Sol.

238

"Probleemblad" 2002



H#2 2 Sol.

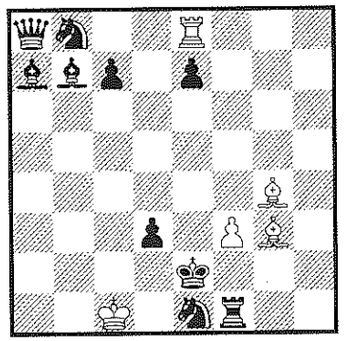
239

"Die Schwalbe" 2002
(c/ Ricardo Vieira)
Recomendado

H#2 2 Sol.

240

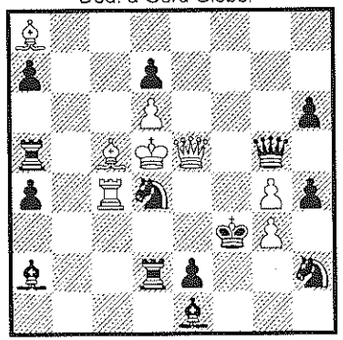
"Phenix" 2002
Recomendado



H#2 2 Sol.

241

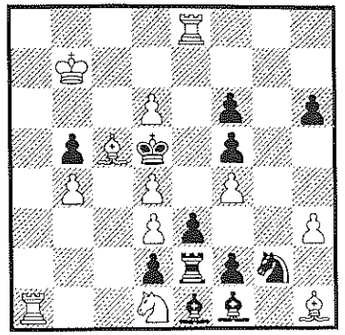
"Jubileu W. Rosolack" 2002
1° Prêmio
Ded. a Gerd Giebel



H#2 3 Sol.

242

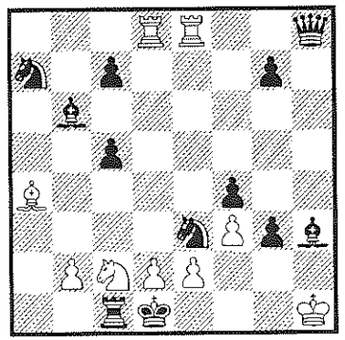
"J. Jelinek 50 JT" 2002
4ª M.H.



S#5

243

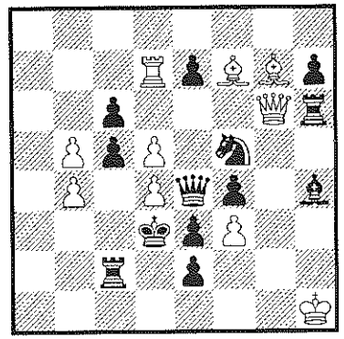
"Probleemblad" 2003



H#2*

244

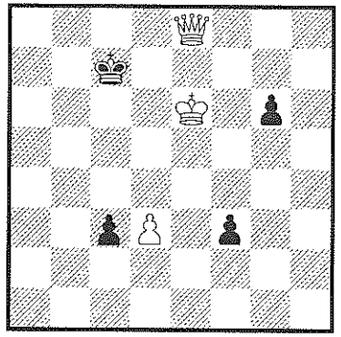
"The Problemist" 2003



H#2 2 Sol.

245

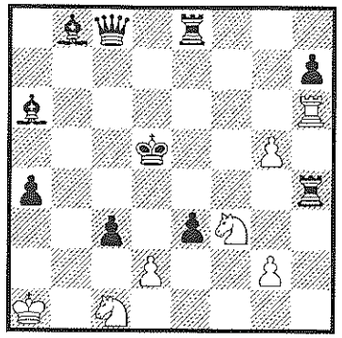
"Boletim da UBP" 1962



Direto em 2 (controle branco simultâneo das casas a1 e h1)

246

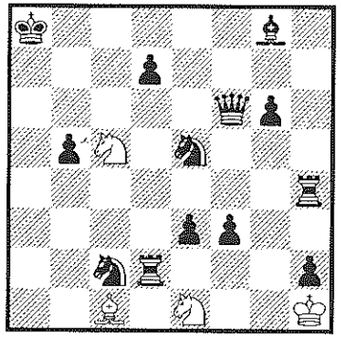
"Boletim da UBP" 1962
Ded. a Eugênio Zavalin



Direto em 2 (lance de peão branco sem ser capturado)

247

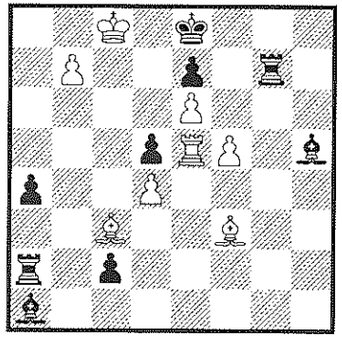
"Boletim da UPB" 1962



Direto em 2(ataque branco à casa b4 ou c5,a peça atacante livre de captura)

248

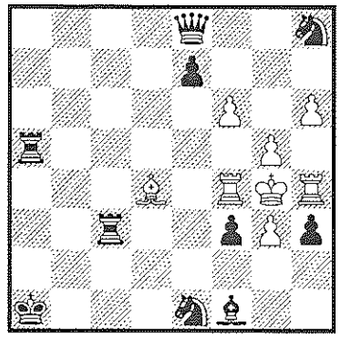
"Boletim da UPB" 1962



Direto em 2 (ataque branco simultâneo a b3 e g3)

249

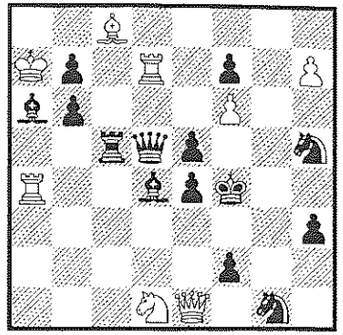
"Boletim da UBP" 1962



Direto em 2 (lance de Rei branco)

250

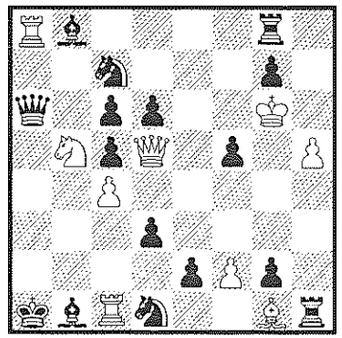
"Boletim da UPB" 1962



Direto em 2 (ataque branco à casa h3)

251

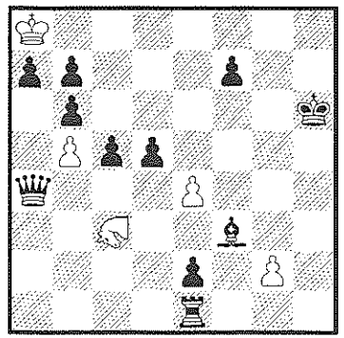
"Boletim da UPB" 1962



Direto em 2 (switchback branco)

252

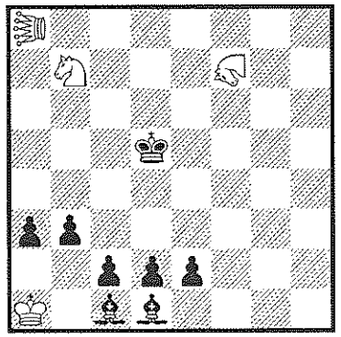
"4° TCX Guaratinguetá" 1962
1° Prêmio



S#5 Max S Mágico c3

253

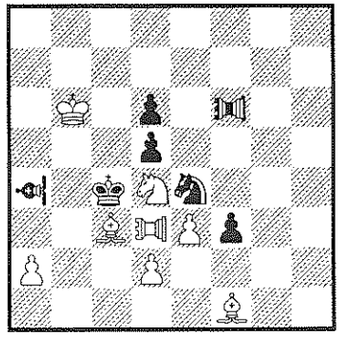
"4° TCX Guaretinguetá" 1962
3° Prêmio



S#2 Max. Mágicos

254

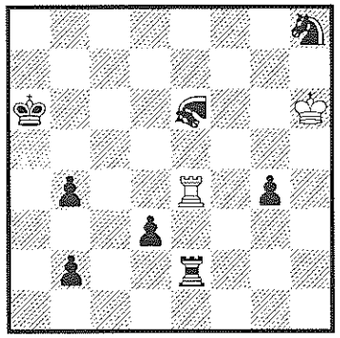
"CX Guaretinguetá" 1963
Recomendado.



#2 **Mágicos**

255

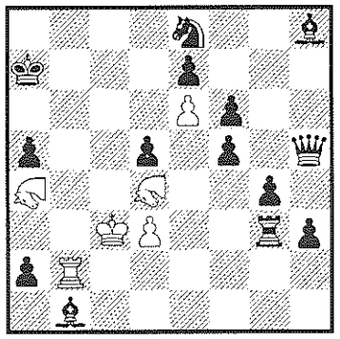
"Feenschach" 1963
3ª M.H.



Smx #3* **Mágico Se6**

256

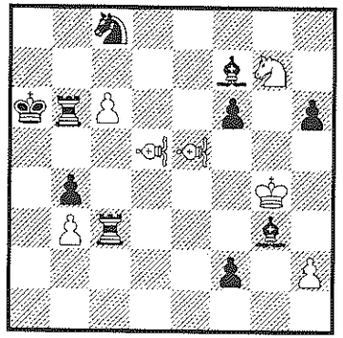
"CX Guaratinguetá" 1963".



Smx #3* **Mágicos**

257

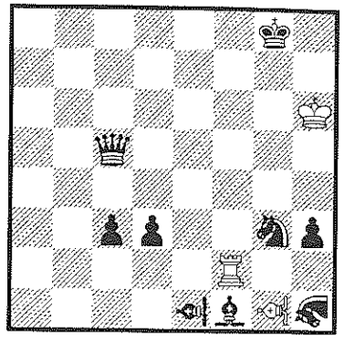
"Feenschach" 1963



Smx #3 **Mágicos**

258

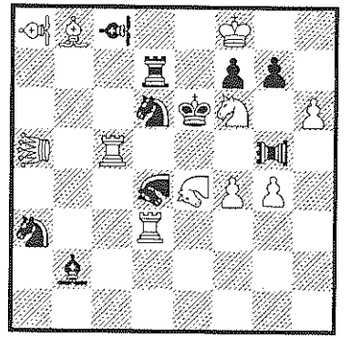
".C. X. Guaratinguetá" 1963



Smx #5* **Mágicos**

259

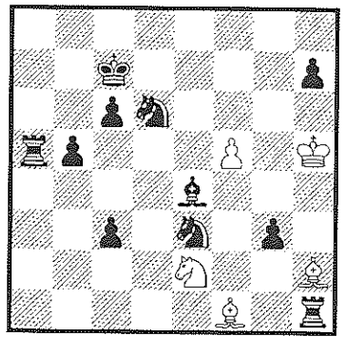
"C. X. Guaratinguetá" 1963
1° Pr..



#2 **Mágicos**

260

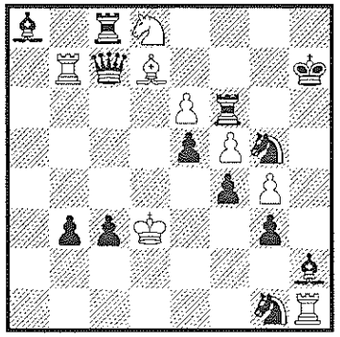
"C. X. Guaratinguetá" 1964
(Mem. J. B. Santiago)
1° Pr.



Smx #4 **Xadrez atômico**

261

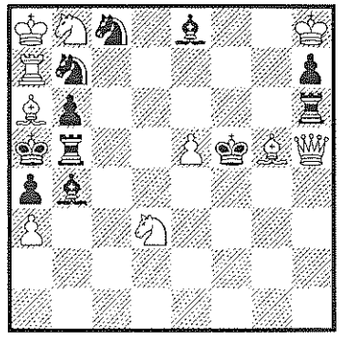
"C. X. Guaratinguetá " 1964
(Mem. Santiago)
2° Pr.



Smx #2* **Xadrez atômico**

262

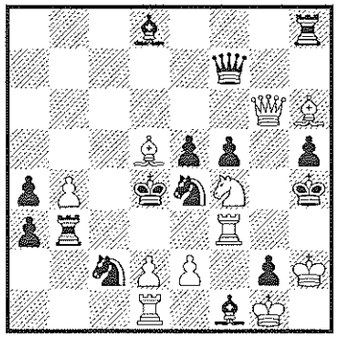
Jubileu "SEPA" 1987
1° Prêmio



#2 **Reis siameses**

263

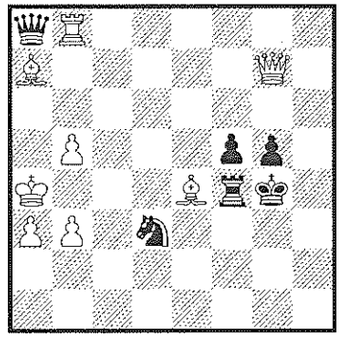
Jubileu "SEPA" 1987
1° Recomendado



#2 **Reis siameses**

264

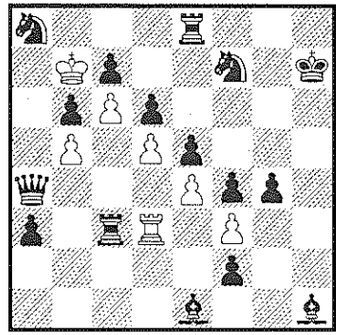
"Probleemblad" 1989



Smx#4

265

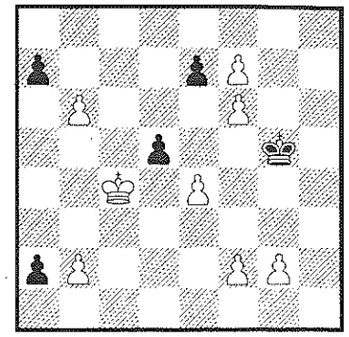
"Die Schwalbe" 1991
(Ded. a Ricardo Vieira)
Versão



Smx #9

266

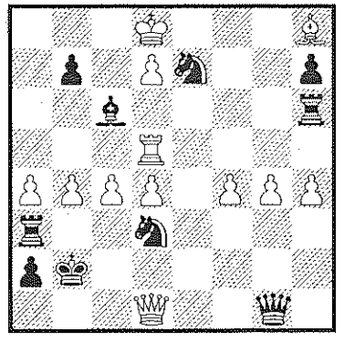
"Boletim da UBP" 1992



Direto em 2 **Xeque ao rei**

267

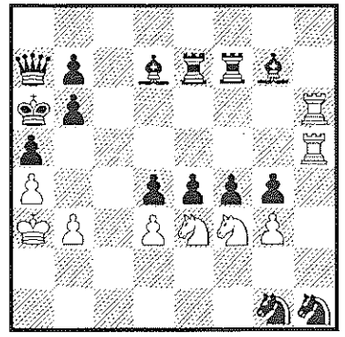
"Boletim da UBP" 1992



D 2 **Lance de peão br, livre da captura, na mesma coluna.**

268

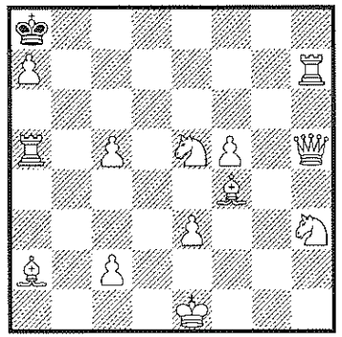
"Boletim da UBP" 1992



D 2 **Captura de peão preto (peça capturante livre de captura)**

269

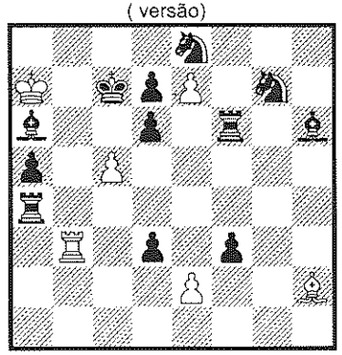
"Boletim da UBP" 1992



S7 Captura do Se5 (todos os lances brancos pela mesma peça)

270

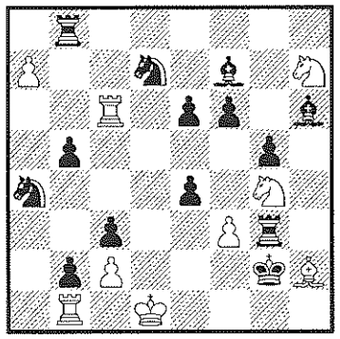
"Boletim da UBP" 1992
Ded. A Antonio Gerk
(versão)



D2 Lance de peão branco livre de captura

271

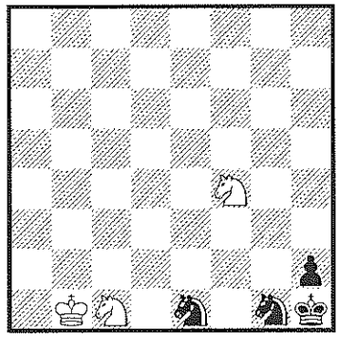
"Boletim da UBP" 1992.



D2 Mate ao Sd7

272

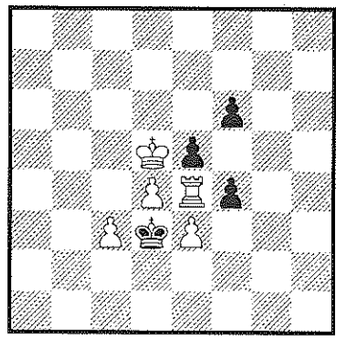
"Boletim da UBP" 1992
(versão)



D2 Mate a qualquer dos cavalos

273

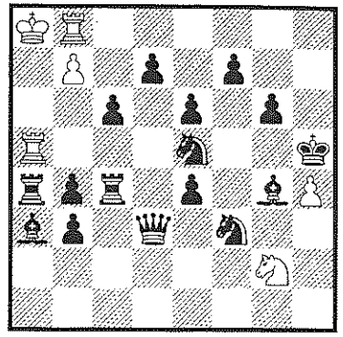
"Boletim da UBP" 1992



H#2 Guarda simultânea de a4, e2, e8 e h4.(2 soluções)

274

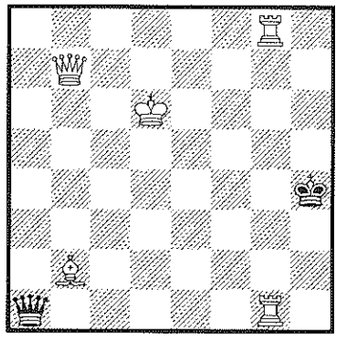
"Boletim da UBP" 1992



H#2 Captura do Se5 (8 soluções)

275

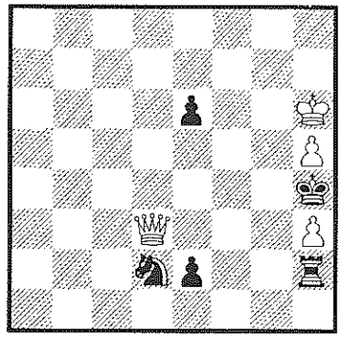
"Boletim da UBP" 1992



Smx#4 Exclusiva guarda negra de d1 e h8 b) Kh4=>a4

276

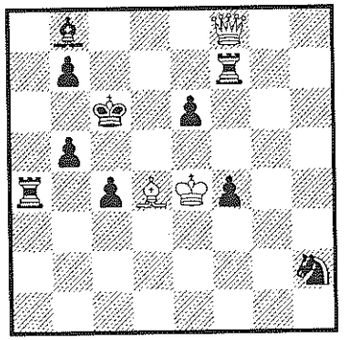
"Boletim da UBP" 1992



D2 Mate ao rei ou torre

277

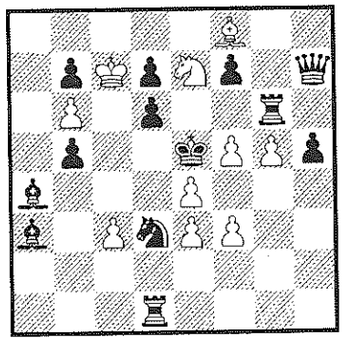
"Boletim da UBP" 1992



D2* Mate ao Kc6 ou lance do Ke4

278

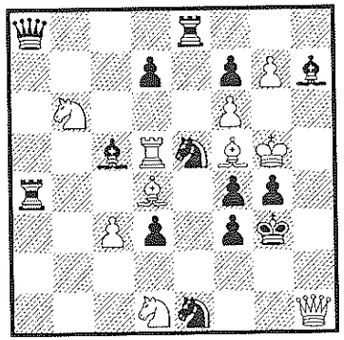
"Boletim da UBP" 1992



D2 Ameaça de mate (realização de ameaça)

279

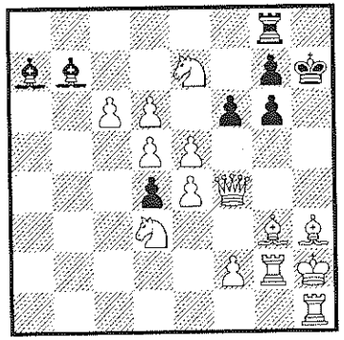
"Boletim da UBP" 1992



D2 Ameaça sustentada

280

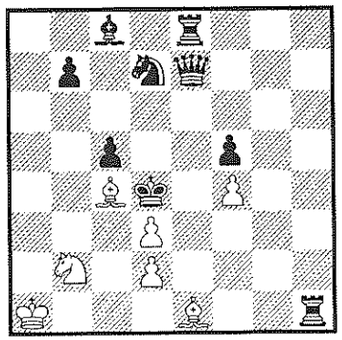
"Boletim da UBP" 1992



D11 Ameaça sustentada (vide texto)

281

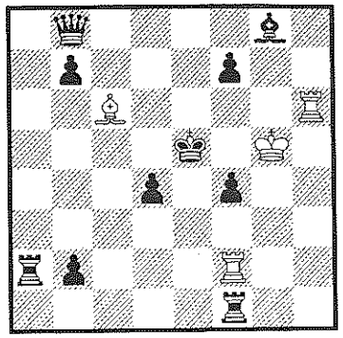
"Boletim da UBP" 1992
Versão



S5 Refutaçao de ameaça (Defesa de xeque).

282

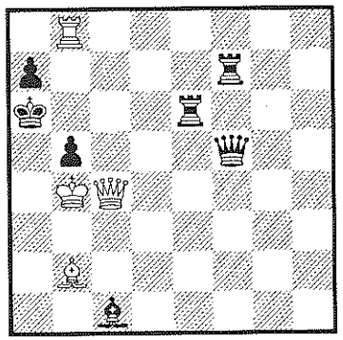
"Boletim da UBP" 1992



D Serial 4* Novo mate virtual a cada lance

283

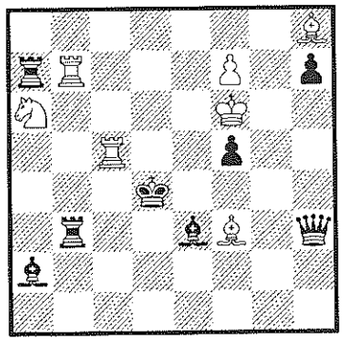
"Boletim da UBP" 1992



D Serial 3* Novo mate virtual a cada lance. (Moto perpétuo)

284

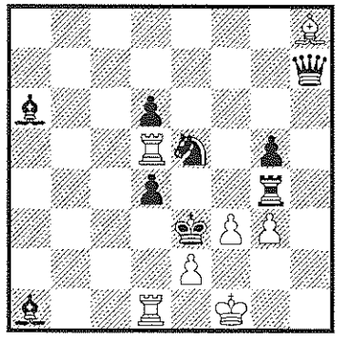
"Boletim da UBP" 1992



H2 Novo mate virtual a cada lance, preto e branco.

285

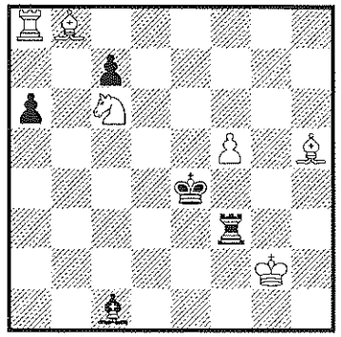
"Boletim da UBP" 1992



H2 Novo mate virtual a cada par de lances, pr. e br. (2 sol.)

286

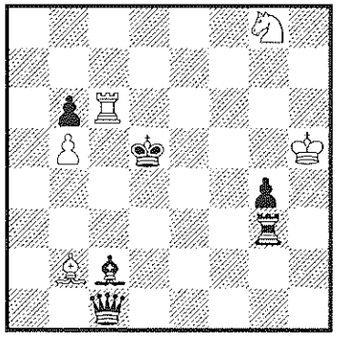
"Boletim da UBP" 1992



H2 Mate virtual (2 Sol.)

287

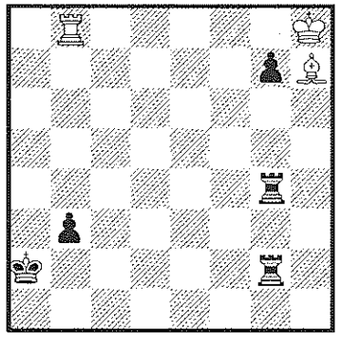
"Boletim da UBP" 1992



H2* Mudança do mate virtual (3 Sol.)

288

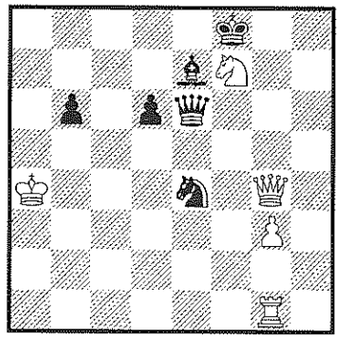
"Boletim da UBP" 1992



H2 Mate virtual br. (após 2 primeiros lances) e mate virtual pr.(2 últimos lances)

289

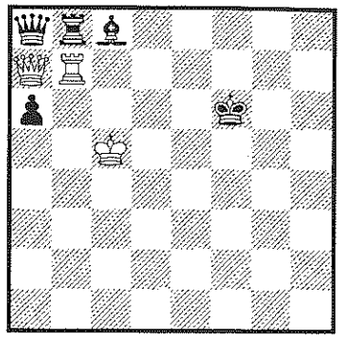
"Boletim da UBP" 1992



H2 Mates virtuais pr. e br. Simultâneos.

290

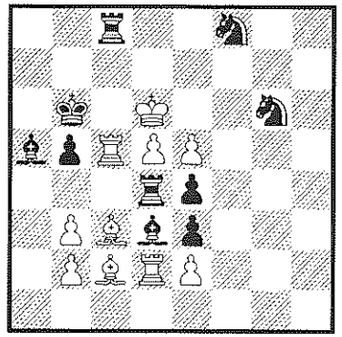
"Boletim da UBP" 1992



H2 Formação de outro quadrado por damas e torres. (Br jogam primeiro)

291

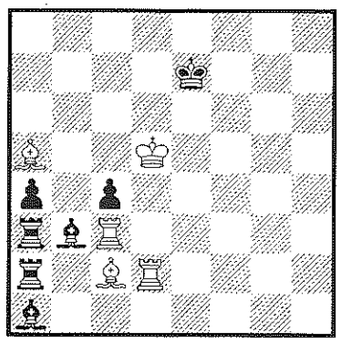
"Boletim da UBP" 1992
Ded. a Leonardo Mano



H4 Formação de "Organ Pipe" negro (br jogam primeiro)

292

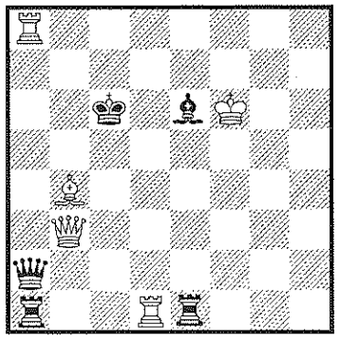
"Boletim da UBP" 1992



H4 Formação de "Organ Pipe" negro e branco (br. Jogam primeiro).

293

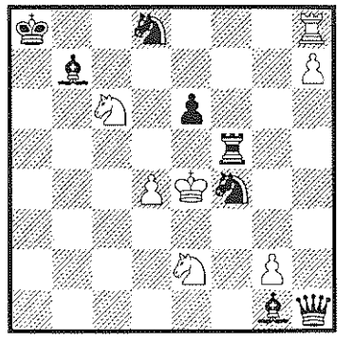
"Boletim da UBP" 1992



H4 Ocupação total de uma fileira (br jogam primeiro).

294

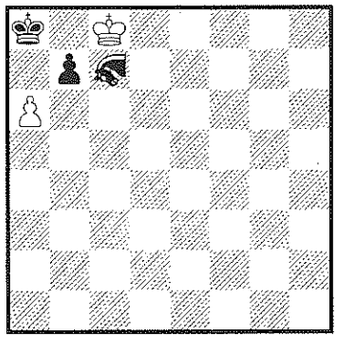
"Boletim da UBP" 1994
Ded. a Marcos Rolland



Smx#2 Xadrez atômico

295

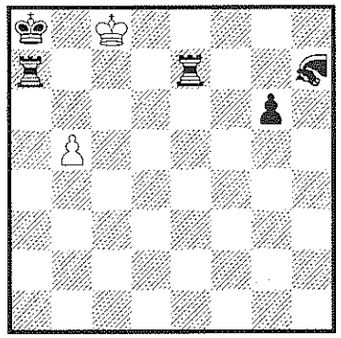
"Boletim da UBP" 1994



H#2 cavalo mágico(reação em cadeia)

296

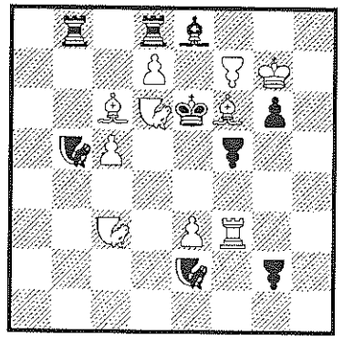
"Boletim da UBP" 1994



H#2 Cavalo paralisante (reação em cadeia)

297

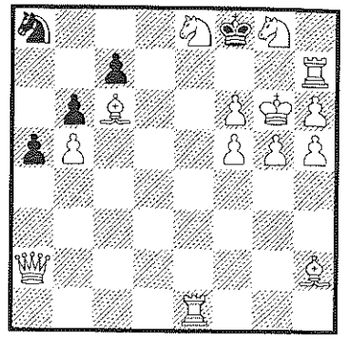
"Boletim da UBP" 1994
Ded. a Roberto Stelling



#2 Cavalos "mobilizaveis" (reação em cadeia)

298

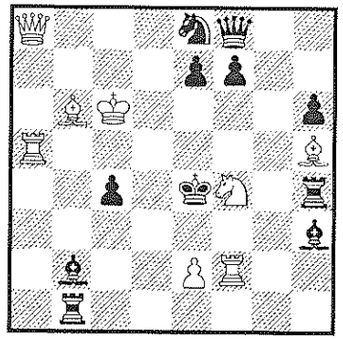
"British Chess Magazine" 2003



S#7

299

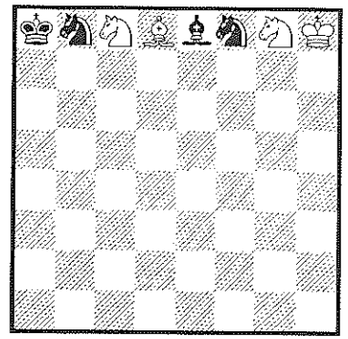
"British Chess Magazine" 2001
In mem. Nelson Bussi



#2

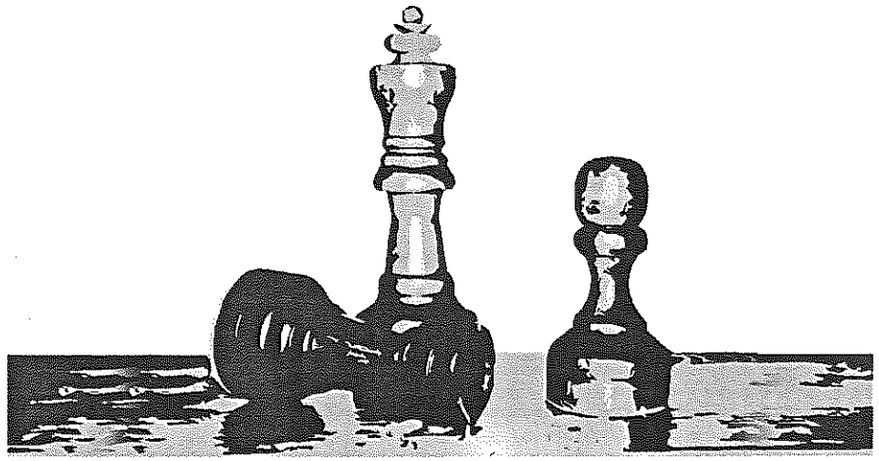
300

"Boletim da UBP" 1992
Versão



Vide texto

Notações e Abreviaturas



Notações

Negras

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Brancas

As colunas do tabuleiro são indicadas por letras e as fileiras por números; cada casa é a combinação de uma letra e um número.

As peças são representadas pela letra inicial (maiúscula) dos seus nomes em alemão (notação adotada pela FIDE, entidade máxima do Xadrez): K (rei), D (dama), T (torre), L (bispo), S (cavalo); o peão não tem letra própria, é representado pela letra da coluna que ocupa.

O lance é expresso pela letra inicial de peça seguida da casa em que ela joga: 1. Sf3 significa lance do cavalo na casa f3; quanto ao peão, sem letra indicativa, somente a casa em que joga: 1. e4 é lance de peão na casa e4 (1. e8D corresponde à promoção do peão a dama na casa e8; 1. exf3 é a captura de uma peça em f3 por um peão vindo da coluna "e").

A seqüência da solução (problemas diretos e inversos) é a mesma da partida: 1. lance das brancas, lance das negras; 2. lance das brancas, lance das negras, etc. Nos problemas ajudados – salvo observação em contrário – jogam primeiro as negras: 1. negras, brancas; 2. negras, brancas, etc.

Sinais e Abreviaturas

x ---------- Captura

+ ---------- Xeque

---------- Mate; #2... mate em 2 lances das brancas

? ---------- ensaio (tentativa de solução, ou dual de mate evitada, quando colocado após um lance; falta de lance conveniente quando no lugar de lance).

! ---------- Indicativo de chave, ou de réplica em problema de ensaio(s).

~ ---------- Lance geral (vários lances de uma peça negra que provocam o mesmo mate; vários lances de uma peça branca que permitem a mesma réplica).

D ---------- Problema direto (ortodoxo), brancas jogam e dão mate em "n" lances.

S ---------- Problema inverso (heterodoxo, as brancas obrigam as negras a lhes dar mate); S#2 – inverso em 2 lances.

H ---------- Ajudado (heterodoxo, negras e brancas – negras jogando primeiro – cooperam na produção do mate às negras).

Mx -------- Lance máximo: as negras são obrigadas a fazer, em cada posição, o lance geometricamente mais longo (o lance ortogonal entre duas casas contíguas vale 1, o diagonal 1,414; o lance do cavalo, 2,236; o pequeno roque vale 4 e o grande, 5).

M.H. ------- Menção honrosa.

Termos Técnicos

Chave ------- Lance inicial branco que resolve o problema.

Furo --------- Outra solução além da do autor e que torna incorreto o problema.

Válvula ----- Lance abrindo linha de ação de uma peça e fechando outra linha da mesma peça.

Bivalvula ---- Abertura da linha de uma peça e fechamento da linha de outra.

Bateria ------ Formação de duas peças do mesmo bando: uma delas, ao mover-se, descobre a linha de ação da outra, provocando xeque ao rei adversário (bateria direta); a peça móvel, ela mesma, aplica o xeque (ou o mate) abrindo linha de ação de peça do seu bando, linha que controla casa de fuga do rei adversário, (bateria indireta).

Semibateria -Em vez de uma, duas peças móveis entre o rei adversário e a peça imóvel que exerce o mate.

Bateria mascarada - Interposição, numa bateria, de uma peça da outra cor.

Dual evitada - Duplicidade de mate, ou de jogo, evitada.

Half-pin ----- Termo inglês significando semipregadura. Duas peças A e B do mesmo bando: A, ao mover-se, prega B; esta, ao mover-se, prega A.

Shut-off ----- Outra palavra inglesa: mate a descoberto (bateria direta) com oclusão de linha negra que age sobre a bateria.

Task ---------- Também expressão inglesa: realização máxima de uma idéia, de um tema.

Correção negra - Vários lances (lance geral) de uma peça negra provocam o mesmo mate A; lance de tal peça defendendo A (lance de correção) provocam o mate B.

Correção branca - Vários lances de uma peça branca ("lance geral" ou "qualquer") produzem a mesma ameaça e têm igual réplica (X); outro lance da mesma peça (lance de correção) mantém a ameaça e prepara um mate para X (ou impede tal réplica).

Bloco ----------Problema de chave sem ameaça (chave de tempo ou espera). Bloco completo: na posição do diagrama, há um mate preparado para qualquer lance negro. Bloco incompleto: antes da chave, há pelo menos um lance negro sem mate.

Eco ---------- Mates em eco: mates em casas simetricamente situadas em relação ao rei negro. Posições eco de mate: reprodução do quadro de mate em casas diferentes, as peças ocupando casas da mesma cor da 1ª posição (eco homocrômico) ou casas de cores opostas (eco heterocrômico ou eco-camaleão). Formação eco-camaleão de peças: disposição simétrica, e ocupando casas de cores opostas, de figuras homólogas brancas e negras em relação a um eixo.

Miniatura ---- Problema com, no máximo, 7 peças.

Meredith ---- Problema contendo de 8 a 12 peças.

Minimal ---- Só mais uma peça, além do rei, em um dos bandos.

Mate modelo - Mate ao mesmo tempo puro e econômico.

Mate puro - cada casa em torno do rei esta dominado por uma só peça adversária; quando a casa esta bloqueada por peça do mesmo bando, não há controle de tal casa pelo bando adversário.

Mate econômico - tomam parte todas as peças brancas, menos rei e peões.

Mate espelho - As oito casas, em torno do rei estão desocupadas.

Nowotny ------- Lance branco na interseção de duas linhas negras (bispo e torre) criando dupla ameaça.

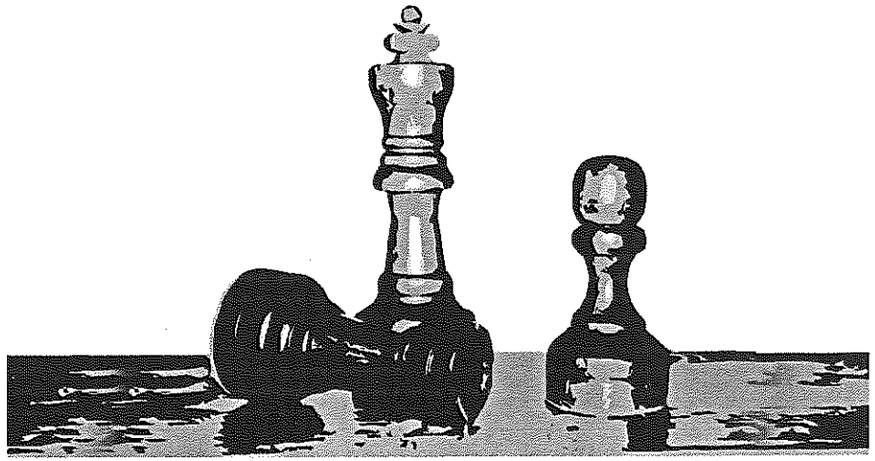
Defesa Nietvelt - Bateria com dama, mas a ameaça não é mate de bateria: é mate direto pela dama. Defesa capturando a outra peça da bateria – numa previsão de despregadura direta pela dama permite mate pela autopregadura provocada.

Peça mágica -- Peça (menos o rei) branca ou negra, com a propriedade extra de mudar a cor de qualquer outra peça, negra ou branca (exceção do rei), quando, jogando, põe essa outra sob seu raio de ação; ou, inversamente, a peça comum jogando cai sob seu raio de ação (o jogo da peça mágica ao longo da mesma linha de ação não produz alteração de cor sobre peça nela situada).

Xadrez Atômico - Qualquer peça, menos o rei, com a propriedade de deslocar uma peça do seu bando. A peça deslocada adota o movimento da que a deslocou (um bispo deslocado por um cavalo adquire o movimento deste) e, por sua vez, pode deslocar outra peça (esta adotando também o movimento da peça que iniciou o deslocamento). No caso do cavalo, os deslocamentos são feitos em linha reta (unindo a casa de saída do cavalo até a casa de chegada da ultima peça deslocada).

Reis siameses - Modalidade feérica com dois reis em cada bando. Basta o xeque irreplicável a um deles para obter o mate. Este é também obtido nos xeques simultâneos aos dois reis (embora, separadamente, cada um possa ser replicável).

Soluções



Soluções

01

Chave 1. Sc4 (ameaça 2. dxe3 mate), **defesas** b5/Scd5/Sed5, **mates** 2. Le5 (Lh6? Dd6?)/Lh6 (Dd6? Le5?)/Dd6 (Le5? Lh6?).

A cada defesa, um mate é realizado e dois são evitados, formando em rodízio um ciclo: A (B? C?)/B (C? A?)/C (A? B?).

Eis o tema "triplo evitado cíclico", em apresentação não usual: mates produzidos por um efeito estratégico (fechamento de linha negra), mates impedidos – na defesa Sed5 indiretamente – pelo efeito oposto (abertura de linha).

A cada fechamento da mesma linha, a abertura de outra diferente (três bivalvulas antitriplo), linhas de ação de peças estáticas em alinhamento ortogonal (coluna "a"), as brancas seguindo para os mates, e aí agindo, por linhas diagonais.

A chave engatilha os mates, por desbloqueio de d6 e controle de e5, ligando-se então no tema.

E, além do trio bivalvula, um duo também de efeitos opostos (bloqueio/desbloqueio de casa), os quais, ao contrário dos efeitos do trio – produzidos numa só defesa e sobre peças da mesma cor – se dividem pelas defesas e incidem sobre peças de cores opostas: o bloqueio imobiliza o rei negro (1...Sf5 2. Sg6#), o desbloqueio movimenta peão branco (1...exd2 2. e3#), defesas e mates por figuras homólogas.

Primeira "partida imaginária inverossímil" publicada (1941), agora aqui dedicada (2009) ao primeiro parceiro em partida real (1935). Figurante sob moto ("Azteca") em torneio formal de jornal espanhol ("Gol!") sob julgamento de figura marcante do Xadrez (Alain C. White).

Do laudo: "Construído en excelente estilo, fuerzas blancas moderadas esparcidas atractivamente en el tablero".

02

"Fenômeno cíclico": 50 anos depois, o mesmo tema e o mesmo 3º prêmio do nº 1, neste nº 2 de 50 anos atrás.

Na realidade, ele e os 12 problemas seguintes têm a mesma idade do nº l. Mas não tiveram publicação, o autor ficou fora do Xadrez por cerca de 10 anos, e eles, por muito tempo mais, fora da sua memória.

Neste antitriplo, abertura simultânea de linhas brancas e negras; a abertura das brancas provocando os mates, a das pretas evitando o triplo.

Chave 1. Sc3 (ameaça 2. Se4#), ampliativa (concede fuga) e temática (prepara os mates resultantes da perda da fuga).

1...Sf2/fxe3/Sf6 2. Sa4 (Db5?, Dc4?)/Db5 (Dc4?, Sa4?)/Dc4 (Sa4?, Db5?)#. O ensaio 1. Sd6? é refutado pela defesa temática 1...Sf2! Se 1...Kd6, 2. Dxb6#.

"Imponente antitriplo cíclico" (Juiz H, Zajic).

03

1. Sc2 (am, 2, Td4#), c5/Sb5/e5 2. Kf6 (Kf7?, Kg7?)/Kf7 (Kg7?, Kf6?)/Kg7 (Kf6?, Kf7?)#. A bateria real no triplo: 3 fechamentos de uma linha negra dão 3 aberturas de uma linha branca; mates evitados por abertura de linhas negras e fechamento de branca. Há outra oclusão de linha negra (1...Se2, 2.f3#) e outra saída de rei (1...Txg5#, 2. Kxg5#). Se 1...Td5, 2. Te3#.

04

Jogo aparente: 1...Lg5/e5/Txh7 2. Kxb5#. Solução: 1. Lxb5 (2. Txd8#), Lg5/e5 /Txh7 2. Kc4 (Kc3?, Kxb3?)/Kc3 (Kxb3?, Kc4?)/Kxb3 (Kc4?, Kc3?)#.

Um parente do precedente, sem a unidade estratégica na gênese dos mates (interferência negra), mas com a dimensão a mais do jogo aparente: antes da chave as 3 variantes temáticas provocam o mesmo mate (2. Kxb5), depois cada variante leva a um mate diferente; por sua vez, o mate do aparente "volta" por um novo e único lance (1...Txb5#).

05

Defesas por pregadura, permitida pela chave, evitam dual por despregadura. Uma antidual (forma recíproca) insólita: despregadura bicolor (numa variante pelas pretas e noutra pelas brancas) de uma só peça (dama). Uma dama com tripla função: defesa da ameaça (pregadura), de dual (despregadura passiva) e de ensaio (despregadura ativa). O ensaio retirando fuga e ameaçando os mates temáticos é refutado por autoprejuízo (permite nova fuga). Quatro autobloqueios, duplo bloqueio do rei a suas peças; duas vezes bateria de peão.

1. Se6? (2. e4/Sd6#), d4! 1. Sxa4? (2. e3#), Dxg4! 1. Sa6 (2. Tb4#), Ld4/Dd4 2. e4 A (Sd6B?)/Sd6B (e4A?)# 1...Lc3/d4/Kd4 2. e3/Dg8/Dxf4#.

06

1. Dd4 (2. Dxe5#). Kf5/Sf3/Sf7/Sc4/Sxg4/Sxd7/Tf5.

2. Sxe5/Sf6/Sf2/Dd5/Dxe4/Dxd7/ Dd6#.

Empate entre cavalo e dama no "páreo das atuações": cinco defesas do cavalo, cinco mates da dama (incluído o da ameaça). O cavalo branco não chega muito atrás: três vezes abre a bateria de jogo cíclico (eliminação em rodízio de dois obstáculos pelas pretas e um pelas brancas). Chave da dama "em prise", mas concedendo fuga.

07

1. Sxb5 (2. Sxc7#), Sc5/Sd8/Le8/Lg6 2. Txd6/Dc7/Df6/Sg5# 1...Sd5, 2. Sd4#.

As quatro diferentes combinações de abertura e fechamento de linhas pretas: aberturas direta e indireta (pregadura indireta) levando a fechamentos direto e indireto (despregadura indireta) de outras linhas. Chave ligada ao tema, permitindo a pregadura indireta do cavalo. *"Magnífico problema em estilo clássico" (Juiz E. Petite).*

08

1. Dc8/Dd8?, Sd7 2. Kd7 1...e6/Ld6!

1. La6? Sc4!

1. Da6 (2. exf3#), fxe2/fxg2, 2. Kc5 (Kb5?)/Kb5(Kc5?)#

1...e5/Tg3 2. Sd6/Te5#.

Antidual recíproca e bateria de rei: duas aberturas de uma linha branca (Tf2) permitem mates de interferência a uma outra linha (Ta5), mas evitam dual por interferência a uma terceira (Da6 ou Lb6). Duas interferências a uma linha preta (Lh2).

09

1. e6 (2. Se5#), Ld2/e2/Lg3 2. Sg5 (Sg3?)/Sg3 (Sg5?)/Sf2 (Sd2?)# Combinação de temas envolvendo linhas brancas e negras na chave, defesas e mates: I) Tema da uniformidade estratégica (lançado por Ellerman na revista "Xadrez Brasileiro", déca-

da de 30, e objeto de um torneio vencido por Ary Prado): mesma estratégia na chave, defesas e mates (aqui, fechamento de uma linha negra); 2) Defesas do tema A: negras fecham linha branca para provocar o fechamento de outra pelas brancas; 3) Tema Java: o fechamento de linha branca pelas negras evita dual de mate por fechamento de outra linha pelas brancas. Em cada tempo da solução há um duplo efeito estratégico, um em linha branca e outro em linha negra.

Três vezes 3: interferência a 3 linhas negras sobre bateria, bateria com 3 mates de interferência, Java incomum em 3 variantes.

"Um problema clássico que teria obtido um prêmio no início do século!" (Juiz J. Retter).

Considerando o estilo tradicional do problema (feito nos inícios de 1940) e o critério adotado em geral pelos juízes (no confronto com os problemas de estilo atual, de duas ou mais fases, os unifásicos conseguem, no máximo, menções honrosas), a menção obtida equivale a um prêmio. Para o autor: "um clássico que ganhou um prêmio no final do século!"

10

1. b8D (2. Db6#), Dc7/Db7/Txf5 2. Sg4 (Sg2?)/Sg2 (Sg4?)/Sxf5#.

As defesas, abrindo linha branca (da Dg8), permitem mates com interferência de outras linhas (Th4 e Lh1) – tema Somov; mas tais defesas, fechando ao mesmo tempo outras linhas brancas (Tc8 e Db8), evitam dual de mate também por interferência, ora da Th4, ora do Lh1 – tema Java. Os mates da bateria, além de fecharem uma linha preta (Tg5), fecham uma branca (interferências bicolores). A complexidade da combinação (Somov + Java com bateria *"shut-off"*), que exige o emprego de seis linhas brancas (incluída a da bateria), justifica a chave, introdutora de mais uma dama no tabuleiro. *"Full of interest. I vote 1.b8D!" (B. P. Barnes em "The Problemist").*

11

1. Sf5 (2.Sd6#), exf5/Sxf5/ Txf5 2. De3 (a8D?, Db4?)/a8D (Db4?; De3?)/Db4 (De3?, a8D?)#.

Um *"Stocchi"*, o antitriplo mais usual (mates por autobloqueio). Realizado, aqui, com chave temática (sacrifício e concessão de fuga) e repartição das estratégias que evitam os mates: na 1ª variante, por abertura de linha: na 2ª por controle direto e, na 3ª, um mate por abertura e outro por controle.

Dama em mais dois mates (1...Kxf5/d2, 2. Dxe6/Db1), mas o ideal seria os três mates temáticos pela dama.

12

1.Dh4 (2.Dh6#), Sxf3/Sxg4/Txf3/Txg4 2. Sb5(Sb7?)/Sb7(Sb5?)/e3/Sg2#.

Bateria mascarada: duas autopregaduras do cavalo negro movimentam o cavalo branco em mates de interferência a peça negra, com antidual por interferência a peças brancas. Jogo secundário em harmonia estratégica e visual com o principal: duas autopregaduras (torres) e nas mesmas casas de jogo do cavalo. Defesas Nietvelt em g4.

13

1.Kd1? (2. De3#), Dxc5! 1. Sh2? (2. Dg1#), Sc4! 1. Sd2! (2. Dg1#), Sc4/d5/Dxc5/Sxc5/ Kxc5 2. Sb3/Sxe6/Sf3/(Sb5?)/Sb5 (Sf3?)/Lxa7#.

Os quatro mates dos cavalos em unidade estratégica: cada mate movimenta uma bateria indireta e controla duas casas de fuga (c3 e c5, c5 e e5, e5 e c3 – um ciclo). Inversão dos efeitos (domínio direto e por abertura de linha) no controle de c3 e c5, antidual recíproca nos autobloqueios em c5. Mate após a fuga em correspondência com o da ameaça (em eco e dado pela peça fixa da outra bateria) e em consonância com o conjunto de mates (todos a cargo dos elementos das baterias).

Comentários em "The Problemist": Glorious in its dual avoidance effects after captures at c5 and the bearing of the WBb8 and WQ on e5 and c3. Excellent mate after flight! "(B. P. Barnes). "Artistic problem with thematic tries with coverage of two new flights" (CJM), "Exciting play" (VS).

14

1. Sb3?, Le4!

1. Sf3! (2. Te6#), Sd5(e6)/Dxg2/Db5/Sxg2/Sg6/e5/Le4.

2. Sd5/Txd3/Txb5/Tf6/Tb4/Td6/Tb3#.

Half-pin completo, mas principalmente uma torre-bateria polifuncional: captura, pregadura (se 1...De5), controle de casas de fuga, interferência, xeque duplo. Ensaio refutado por autoprejuízo. *"Beautiful battery openings" (DJS). "A most attractive defense is 1...e5" (JACA).*

15

1. Ta7 (tempo), Ka5/Kxa7/Kc5/Lxb5/Lb7/Lc8+/b3~.

2. Txa6/Te8/Td3/Tc3/Te7/Te6/Ta3#.

Em contraste com a versátil torre-bateria anterior (execução de cinco diferentes funções), esta é especialista na função "controle de casas de fuga" do rei inimigo, o que faz cinco vezes. Sabendo também evitar (após 1...Lc8+) que seu rei seja forçado a fugir.

Há, neste bloco Meredith, uma fuga sem réplica na posição inicial, mas a chave dá mais uma, com sacrifício, e concede xeque.

16

1. Sf~?, Dxf5! 1. Se5?, Sd4! 1. Sd4?, Se5! 1. Sh4! (2. Df3#), Sd4/Se5/Dxf5 2. Sd6(Sc5?)/Sc5(Sd6?)/ Dxf5#.

Tema "dual evitada por despregadura, forma recíproca", com ensaios de correção branca refutados pelas defesas temáticas. Um ensaio, despregando uma peça temática X, é refutado com a despregadura de Y, e vice-versa (despregaduras bicolores e troca das casas de jogo entre os cavalos): ensaios e réplicas na mesma estratégia (despregadura).

Nos mates temáticos, convergência na estratégia oposta: o mesmo cavalo preto e o outro cavalo branco na pregadura da dama.

17

1...Sd6/Sd5/Ld4/Df8 2. Sd3/Dxd5/Dxd4/Df3.

1 Dxb4? (2. De7#), Sd6/Sd5/Ld4 2. Dxd6/Sd3/Dxd4 1...Sc5!

1. Dc6! (2De8#), Sd6/Sd5/Ld4/Df8 2. Dxd6/Dxd5/Sd3/Dxf6#.

Mates e defesas mudados, num ciclo de duas capturas e um autobloqueio em d4, d5 e d6 (tema Bykos). Mate transferido (Sd3) para diferentes defesas em três fases e mais um mate mudado para 1...Df8.

18

Jogo aparente: 1...Sc6/Se2 2. Sxd2 (Sc5?)/Sc5 (Sxd2)?#.

Jogo real: 1. Sc4 (2. De5#), Sc6, Sxb5, Sf5/Se2, Sxb3, Sf3.

2. Sxd2 (Sxd6?)/Sxd6 (Sxd2?)# 1...Sxc4/Dxc4 2. Df4/Sxd2#.

Dual evitada por despregadura pelas pretas, com mates mudados por despregadura pelas brancas (mates por um cavalo no aparente, mates pelo outro no real). Mates provocados por pregadura: pelas pretas (aparente), pelas pretas e brancas (real).

Rosácea quase total do cavalo negro, evitando dual por despregadura e controle direto.

19

Jogo aparente: 1...Tb4/Tg4 2. Tce6/Tfe6#.

Jogo virtual:1. Tc4? (2. Te4#), Tb4 2. Dc3# 1...Tg4! (2. Tfe6?).

1. Tf4? (2. Te4#), Tg4 2. De2# 1...Tb4! (2. Tce6?).

Jogo real : 1. Lc5! (2.Ld4#), Lc3/Sf3 2. Dxc3/De2#.

1...Tb4/Tg4 2. Tce6/Tfe6#.

Jogo virtual das quatro torres, com mudança de mates por interferência antecipada a linhas negras e refutações por abertura de linhas negras pelas brancas. De um ensaio para o outro, inversão de efeitos nas defesas das torres.

Quando a Tc6 sai (1. Tc4?) para o mate em e4, se a Tb6 a acompanha (1...Tb4) a perda do mate em e6 é compensada por 2. Dc3 (houve interferência antecipada da torre branca à negra e a interferência desta ao La5 pode então ser aproveitada). Mas não é a Tc6, é a Tg6 que sai (1...Tg4!) defendendo a ameaça (houve abertura da linha de ação da Tb6, e a saída da Tg6, abandonando o controle de e6, não pode ser aproveitada pela Tf6).

Inversamente, quando é a Tf6 que sai (1. Tf4?), 1...Tg4, agora, não é mais réplica: por interferência antecipada à torre negra, pode ser aproveitada a interferência desta ao Lh5, e o mate Tfe6 é mudado para 2. De2. Réplica, agora, passa a ser 1...Tb4! (ficou aberta a linha de ação da Tg6 e evitado, assim, o mate Tce6).

A chave cria uma nova ameaça e os mates de dama do jogo virtual retornam por outras defesas. *"Original" (juiz G. Latzel). Segundo H. Ahues, grande problemista alemão, o 1º problema a apresentar "ensaios refutados por abertura de linhas negras pelas brancas" ("Die Schwalbe", 1967).*

20

Jogo aparente: 1...Lc7/Dh8 2. Lc6/Te2#.

Jogo virtual: 1 Se2? (2.De5), Lc7 2. Da8# 1...Dh8! (2. De1?).

1. Sc6? (2. De5), Dh8 2. De1# 1...Lc7! (2. Da8?).

Jogo real: 1. Se6! (2. De5#), Lc7/Dh8 2. Sxc5/Sxg5#.

Ensaios e chave pela mesma peça, todos provocando auto-interferência.

O cavalo tem que sair, dando passagem à dama para o mate em e5. A simples remoção de d4, ainda sem destino certo, perde os mates aparentes de bispo (Lc6) e da torre (Te2) após as defesas 1...Lc7 e 1...Dh8, mates que são transferidos à dama. Mas indo a e2 apenas um deles se realiza (2. Da8 após 1...Le7), o outro (2. De1?) é impedido (1... Dh8!) por interferência antecipada; indo a c6, inversão dos efeitos: 2. De1 após 1...Dh8, ficando impedido 2. Da8 (1...Lc7!) também por interferência antecipada à dama.

Em f3, criando uma dupla ameaça (2. De5/De1) – ensaio não temático – há uma interferência à Tf2 e a refutação é igualmente 1...Lc7!

Resta 1. Se6, com nova interferência, agora ao bispo, dando fuga, o que faz perder ao mesmo tempo os dois mates de dama. Mas, em e6, é o próprio cavalo que pode assumir os novos mates (2. Sxc5 e 2. Sxg5), abrindo a linha por ele fechada.

Problema com diferentes mates para duas defesas A e B nos jogos aparente, virtual e real. Seria um Zagoruyko, 3/2, mas dele difere pelo caráter peculiar, recíproco (AB/BA), do jogo virtual: num ensaio, defesa A dá um novo mate e defesa B refuta; no outro ensaio, inversão: B dá um novo mate, defesa A refuta. Há uma repartição dos novos mates pelos dois ensaios e a refutação é feita pelas próprias defesas temáticas, ao passo que no Zagoruyko, habitualmente, a réplica aos ensaios é feita por defesas não temáticas.

21

1..., Dxe5/Ld3/Le3/Sxc3 2. Lc5/Dxd3/Sf3/Dxc3#.

1. Lc4? (2. Se2#), dxc4/Sxc3 2. Lc5/Sf3# 1...Dc6!

1. Ld3! (2. Se2#), Dxe5/Lxd3/Le3/Sxc3 2. Lxe5/Sf3/Dxe3/Lc5#.

Incomum: em um só problema, dois temas em duas fases e um em três. Em duas fases (aparente e real) os temas Bikos e Ruklis "ideal"; em três fases (aparente, ensaio e real), o tema "defesas mudadas" (ou mates transferidos), correspondente ao trifásico de mates mudados que é o Zagoruyko.

1) O tema Bikos é a mudança dos mates de duas defesas com mudança recíproca dos efeitos por ela provocados; tais efeitos são o autobloqueio e o abandono de guarda, este último permitindo captura, pelas brancas, da peça negra temática. Assim, no aparente, Dxe5 permite Lc5 por autobloqueio e Ld3 provoca Dxd3 por abandono de guarda (captura); no real, Dxe5 provoca Lxe5 por abandono de guarda (captura) e Lxd3 permite Sf3 por autobloqueio. O outro par temático, formado pelas defesas Le3 e Sxc3, duplica o tema.

2) O tema Rukhlis é uma combinação de defesas e mates mudados. Na forma usual, dois mates X (Lc5) e Y (Sf3) são produzidos no aparente pelas defesas A (Dxe5) e B (Le3) e, no real, pelas defesas C (Sxc3) e D (Lxd3); as defesas A e B, no real, ocasionam outros mates (Lxe5 e Dxe3).

Na forma "ideal", além da mudança dos mates de A e B, mudam também no real os mates de C e D, pois estas últimas têm outros mates no aparente (neste problema, Dxc3 e Dxd3). É um Rukhlis mais complexo, incorporando as mudanças de duas defesas e quatro mates.

3) No trifásico: diferentes defesas, em cada fase, para os mesmos mates Lc5 e Sf3.

E ainda há, para a mesma defesa Sxc3, um diferente mate a cada fase ("metade" de um Zagoruyko).

Ensaio, dando jogo ao peão negro (1...dxc4), refutado por autoprejuízo.

"Een thematisch hoogst belangrijke" (juízes P. ten Cate e C. Goldschmeding).

22

1. exf7/fxg6?, Le7 2. Se6/Sf5 1...Ld6/fxg6!

1. Dc4/Le4/bxc4?, Ld6 2. Se2/Sc2/Sb3 1...Sf6/Df3/Lxc4!

1. Sc7! (2.Td5#), Ld6/Sxf6/Dxf3/fxe6 2. Sb5/Dh2/Sxf3/Txc6#.

A rosácea do cavalo totalmente ocupada pelas peças brancas. Cinco de tais peças saem de suas casas em ensaios, mais o outro cavalo na chave, desbloqueando-as para a entrada do cavalo-bateria em tantos mates (há dois diferentes mates para 1...Le7 e quatro para 1...Ld6).

"Possiblemente el trabajo más original del concorso" (juiz A. Ellerman).

23

Jogo aparente: 1...Ta5/Sd3/Dh5 2. Txb4/Txd3/Sf3#.

Jogo virtual: 1. Sc4/Sd7/Sf7?, Ta5/Sd3/Dh5!

Jogo real: 1. Sg6! (2. De5#), Ta5/Sd3/Dh5 2. Dxb4/Dd7/e5#.

Três defesas, com mates mudados do aparente para o real em estratégia simples (abandono de guarda). Muito pouco, mas entre o aparente e o real há o "recheio" do jogo virtual cíclico: três ensaios e, a cada um, em rodízio, duas defesas mudam seus mates e a terceira refuta por autoprejuízo branco.

24

Gêmeo "a" (diagrama): 1. Kf7?, Txb7+ 2. Lc7 1...Lc4+!

1. Kg7!, Txb7/Ld4+ 2. Lc7/Le5.

Gêmeo "b": 1. Kg7?, Txb7+ 2. Ld7 1...Ld4+!

1. Kf7!, Txb7/Lc4+ 2. Ld7/Le6.

Uma realização própria da modalidade "gêmeos": xeques cruzados com inversão entre ensaio e solução de um gêmeo para outro por mudança do bispo-bateria branco (de bispo de casas negras para bispo de casas brancas).

O rei tem duas casas principais de jogo (f7 e g7) e, jogue em uma ou em outra, o xeque da torre é coberto. O problema são os xeques dos bispos (em f7 xeque do bispo de casas brancas, em g7 bispo de casas pretas), e a casa certa a jogar depende do tipo do bispo-bateria: se é o de casas pretas, ele só pode cobrir o xeque do homólogo de casas de igual cor (Lf2), o rei joga portanto na casa preta (g7); caso contrário, o xeque replicável é o do La6 e o rei joga na casa branca f7, (o deslocamento do bispo-bateria para uma casa contígua de cor diferente acarreta, também para uma casa vizinha, o deslocamento do rei na chave).

25

1. Dd7 (2. Dxd6#), Lxd7/Kxc5/Dh6/Tf6/Sxc5/bxc5.

2. Lb3/Kxe4/Dxf5/Te5/Sb4/dxe4#.

1. Dd8?, Dh6!

O tema Balbo "em lua cheia" (completo): seis defesas, cada qual por peça de espécie diferente, e, a cada defesa, o mate por peça da mesma espécie.

Baterias direta e indireta, antidual recíproca por controle direto. Chave pregando peão, mas expondo a dama à captura. Ensaio temático (réplica por peça da mesma espécie).

26

1. Le3 (2. Sd4#), d6/Lf6/Dd6 2. Le6 (fxe8D?)/Dd6/De4 (Le6?)#.

1..., d5/Ld6 2. fxe8D/Sd8 (De4?)#.

Ciclo de interferências pretas: peão fecha bispo que fecha dama que fecha peão.

Os mesmos protagonistas realizam outro número do programa: antiduais por despregadura, todas em d6; despregadura pelas pretas (1...d6/Ld6 2. fxe8D/De4#?) e pelas brancas (1...Dd6 2. Le6#?). Chave restritiva, fechando duas linhas pretas.

27

1. Lg8 (2. Tc6#), Lc5/Tc5 2. Te7/Le5#.

1... Txb3/Txc3 2. Te3/Lxb6#.

Perda e ganho estratégicos: as linhas de ação de torre e bispo sobre as baterias são anuladas por mútua interferência (Grimshaw), ao mesmo tempo que são restabelecidas, por despregadura, as linhas de ação da dama, ortogonal (torre) e diagonal (bispo), sobre as mesmas baterias, precisando os mates destas (de interferência às linhas recém-formadas).

Duas variantes de jogo secundário, uma para cada bateria.

28

1. Sd3, Tc~/Tcxc6/Td~/Tdxc6/Kc4/Kxc6/Kxe6.

2. Sxe7/Se3 (Sf4?)/Sb4/Sf4 (Se3?)/Txc5/Sb4/Sf4#.

Conteúdo polpudo o deste bloco incompleto:

1) tema da uniformidade estratégica (abertura de linha branca na chave, defesas e mates);

2) correção negra pelas torres (em c6);

3) antidual recíproca por desbloqueio, mates por autobloqueio;

4) jogo quádruplo dos cavalos em duas baterias indiretas, com inversão dos efeitos (abertura de linha e controle direto de guarda) sobre c4 e e6;

5) chave a caráter, com fechamento de linha branca e abandono de guarda. (concessão de mais duas fugas).

29

1. Ka4+/Ka6+/Kc6+/Kc4+?, Ke4/Ke6/Kg6/Kg4!

1. Kb4!+, Ke4/Ke6/Kg6/Kg4 2. Dc2/Te7/Sh4/Sh6#.

Duelo dos reis: ensaios do branco e réplicas do negro.

Unidade estratégica dos ensaios (provocação de autopregadura) e, sobretudo, a unidade visual nos movimentos, não só em estrela como, também, totalmente coordenados, o rei negro acompanhando o branco em passos paralelos e na mesma direção: *"pas-de-deux"* dos reis.

Uma realização somente possível com chave de xeque, num torneio que exigia mesmo tal tipo de chave. *"An exciting task" (juiz G. Bakcsi).*

30

Jogo aparente: 1...Td4/Te4 2. Se3/Sd2.

Jogo virtual: 1. Tg4+?, Td4/Te4 2. Dxe6/Txe4# 1...Lf4!

Jogo real: 1. Df4!+, Td4/Te4 2. Sd2/Se3#.

Um Zagoruyko reduzido: pregadura recíproca das torres no aparente, troca de funções entre torre e dama no ensaio (uma prega, a outra mata), autopregadura das torres no real com mudança recíproca dos mates em relação ao aparente.

31

1. Dh7+?, Sf5/Tg6/Tf5/Df5 2. cxb5/Sf6/Sc5/Sg5# 1...Dg6!

1. Da8+?, Sc6/Tc6/Td5/Dd5 2. cxb5/Sf6/Sc5/Sg5# 1...Tb7!

1. De8+!, Se6/Te6/Te5/De5 2. cxb5/Sf6/Sc5/Sg5# 1...Le5 2. Tf4#.

Mudança de defesas para quatro mates (mates transferidos) em três fases: um task, porém, mecânico. O principal são as refutações dos ensaios: lances de antiinterferência recíproca entre dama e torre.

Chave nem lance mínimo (Dh7+), nem máximo (Da8+), "a virtude está no meio-termo" (De8+).

32

Jogo aparente: 1...d5/g3/e3 2. Le5/hxg3/?#.

Jogo virtual: 1. Lc1?, e3 2. dxe3# 1...d5!

1. Lb7?, e3 2. Se6# 1...g3!

Jogo real: 1. Sf2!, e3 2. Sxd3# 1...g3 2. Sh3#.

Bloco incompleto refeito ciclicamente: a cada tentativa de completar o bloco, preparando um novo mate para 1...e3, perde-se o mate de uma outra diferente variante. A solução é o lance que compensa tal perda pela preparação de um novo mate.

Tema apresentado pelo autor no "Boletim da UBP" (1963).

33

Gêmeo "a": 1. Ld3? (2. Sd4/De4#), Lg5/Tg5 2. Se5/Dxf4#.

1...Sg7!

1. Tg5! (2. Se5/Df4#), Ld3/Td3 2. Sd4/De4#.

Gêmeo "b": 1. Tg5?(2. Se5/Df4 #), Ld3/Td3 2. Sd4/De4#.

1...Sb5!

1. Ld3!

Inversão entre ensaio e solução (Nowotny/Grimshaw) de um gêmeo para outro. Versão leve de um tema praticado pelo compositor holandês F. Nanning. As refutações aos ensaios, lances de interferência a peças brancas, obrigam estas a lances-chave antiinterferência (anticríticos).

34

1. Dd3 (2. Dxc4/Dxe4#), Sc5/Se5/Kc6/Ke6.

2. Sxc7/Sxe7/Sc3/Sf4#.

Inversão de efeitos nas ameaças, defesas e mates Sxc7 e Sxe7 (domínio das casas c6 e e6, ora por abertura de linha, ora por controle direto). Simetria nas ameaças e defesas, mas não nos mates, pois aqui, diferentemente do nº 28, foram empregadas uma bateria diagonal e outra ortogonal. Baterias funcionando ora como diretas, ora como indiretas.

35

Jogo aparente: 1...Lc4/Tc4 2. dxc8D/Dxf1#.

Jogo virtual: 1. Sdxf6? (2. Sf~#), Lc4! (2. dxc8D?).

1. Sexf6? (2. Sf~#), Tc4! (2. Dxf1?).

Jogo real: 1. Te8! (2. Le6#), Lc4/Tc4/Se7/Sg3.

2. dxc8D/Dxf1/Sxe7/Sxg3#.

Grimshaw e dois ensaios que falham por permitirem aberturas de linha antecipadas ao bispo e à torre. Num ensaio o fechamento da torre é compensado pela abertura de linha ao bispo; e vice-versa no outro ensaio. Defesas A.

36

Jogo virtual: 1. Sf3~? (2.Df3#), Tf1!

1. Sfd4/Se5?, Tf1 2. Sxc3# 1...Se5/Sd4!

Jogo real: 1. Se1! (2. Df3#), Se5/Sd4 2. Dxc5 (Td6?)/Td6 (Dxc5?)#

Mesma temática do nº 16: correção branca (aqui fechando linha negra) com ensaios refutados por obstrução de movimento e fechamento de linha branca – mesmos efeitos estratégicos negros que evitam duais de mate.

37

1...Sf8/Lb3 2. Lxe5/Tf1#.

1. Sc5? (2. Se6#), Sf8 2. Dh6 (Lxc5?) # 1...Lb3! (2. Dc1 #?).

1.Sg5! (2.Se6#), Sf8 2. Lxe5 (Dh6?)# 1...Lb3 2.Dc1#

Um lance hipotético do cavalo (em d2, f2, g3) permite, após 1...Sf8, dois mates (2. Lxe5 e Dh6).

Mas, jogando em c5 (ensaio), só Dh6 é possível; ficou anulado Lxe5 por interferência à Tb5; e jogando em g5 (solução) só se realiza Lxe5: ficou impossível Dh6 por interferência antecipada à dama.

Eis um tipo incomum de antidual recíproca no direto em dois: dual evitada pelas próprias brancas e referente a uma só variante negra por abarcar duas fases do problema (ensaio e jogo real); com mudança do mate do aparente para o ensaio, e sua manutenção do aparente para o real.

Há outra mudança de mate do aparente após 1...Lb3 (de Tf1 para Dc1#); e a inversão estratégica no ensaio: realização de mate (Dh6) por desobstrução de linha pelas negras (Sf8) e o impedimento de mate (Dc1) por obstrução pelas brancas (Sc5).

38

1. c7 (2. Sc6#), S~/Sf6/Se3/Tf6 2. Lxb6/Td3/Td4/Txd5#.

Correção negra, fechando linhas brancas, fecha também linhas negras (biválvulas). Bateria com jogo cíclico: eliminação de três obstáculos, dois deles pelas pretas (sempre por abandono de guarda e auto-interferência).

39

Jogo aparente: 1...Ke6/Kc6/Kc8/Ke8 2. Df5/cxb8S/Sb6/d7#.

Jogo real: 1. dxe7+, Ke6/Kc6/Kc8/Ke8 2. exf8S/e8D/exd8D/exf8D#.

1...Kxc7 2. Sb5#.

Depois da "British Chess Federation" (1961/1962), coube à revista holandesa "Probleemblad" promover um torneio temático com chave de xeque. Um tipo de chave utilizável, somente, como recurso de composição (obras que, de outro modo, é impossível realizar).

Neste problema, por exemplo, o jogo aparente mostra uma fuga estrelada e, a cada fuga, um mate por diferente peça. Após a chave (1. dxe7+) os mates são mudados e todos, agora, são efetuados pela mesma peça, um peão que é a vedete do espetáculo: dá um mate no aparente, faz a chave e monopoliza os mates das fugas em estrela, após se promover em três casas diferentes.

A chave concede mais uma fuga (1...Kxc7) com o mate 2. Sb5.

40

1. Dxc7+, Ke6/Ke8/Kf8/Kg8/Kg6 2. Dd7/De7/Df7/Dg7/Dh7#.

A chave é de xeque, mas concede mais três fugas e consegue, para as cinco, igual número de mates pela dama (duelo rei-dama).

E com o rei girando, a partir de e6, igual a ponteiro de relógio, vai a dama em linha reta dando os mates, em movimentos cada vez mais longos.

"Ecn grappig problem" (Juízes G. Bouma e H. le Grand).

41

Jogo aparente: 1...c4/d4/Lb1/bxa3/e2

2. Td4/Sc4/Sxb1/Lc3/?#.

Jogo virtual: 1. Kf4 – Ld4/Tc4/Lb1/Ld7?, e2.

2. Kf3 – Kf6/Kg4/Kf5/Kf6#.

1...c4/d4/Lxb1/bxa3!

Jogo real: 1. Ld8!, e2/bxa3 2. Kf6/La5#.

Bloco incompleto: dos cinco lances pretos, só um não tem réplica de mate. Tentativas de completar o bloco preparando, para tal lance, mates pela bateria real, deixam por sua vez sem resposta cada um dos outros lances – restabelecendo, assim, o bloco incompleto ("bloco incompleto cíclico"). O bloco é completado por um lance que, perdendo também um dos mates existentes, compensa a perda pela preparação de outro mate (mate mudado); a chave faz, assim, uma dupla preparação de mate.

"Comme clé, le fou se retire du champs de bataille, Une très louable composition" (Juiz A. Servais).

Mesmo tema do nº 32, aqui em apresentação bem mais complexa, foi objeto de um torneio promovido pelo autor, ganho pelo destacado compositor holandês C. Goldschmeding.

42

Qual dos cavalos deve sair da semi-bateria, formando outra bateria com a captura do peão f6 e ameaçando o mate Lg5?

Cada qual permite um diferente xeque (Dg1+ e Db1+), replicados com retorno à casa de saída (*switchback*); qualquer um captura a dama no seu xeque em f6; mas somente o cavalo g4 pode também capturá-la na sua defesa em e3.

O cavalo que sai, portanto, é o e4 (chave 1. Sexf6!). Se 1...Db1+, 2. Se4 #. Se 1...gxf6, 2. Dh7#.

43

1. Tc6? (2. Dc5#A), Se4 2. Dd4# (B) 1...Sa6!

1. Te4? (2. Dd4#B), Sf5 2. Sf6# (C) 1...Se2!

1. Lf5? (2. Sf6#C), Sd7 2. Se7# (D) 1...Sh5!

1. Ld7! (2. Se7#D), Sc6 2. Dc5# (A)

Ensaios, chave e defesas, fechando quatro linhas negras (nas mesmas casas),fazem um ciclo de ameaças e mates, Fazem, também, um ciclo "pseudo Le Grand" (AB/BA – BC/CB – CD/DC – DA/AD).

Variantes e refutações feitas pelos cavalos negros.

44

a) 1. Lh7? (2. Tf5#), S~ 2. Lg8# 1...Sa6!

1. Se~? (2. Le4#), Lb1! 1. Sxd6?, Db1!

1. Te6? (2. Sf6#), Sh5! 1. Tf7?, Dxd8!

1. Tg6! (2. Sf6#)

b) 1. Te6/Sxd6?, Sh5/Db1!

1. Lg4! (2. Tf5#), S~/Dxd8 2. Le6/Txd6#.

c) 1. Te6/Tf7?, Sh5/Dxd8! 1. Sxd6?, Db1!

1. Sd2! (2. Le4#).

Ciclo de desbloqueios formado por torre, bispo e cavalo (cavalo é desbloqueado por torre, torre por bispo e bispo por cavalo). Graças à geminação sucessiva (posição ***b*** obtida a partir da ***a***, posição ***c*** a partir da ***b***), se for considerada mais uma (posição ***d*** a partir de ***c***, com o peão de g6 indo a d2), é formado pelos peões um ciclo de desbloqueios/bloqueios às três peças temáticas.

Os ensaios 1. Sxd6? e 1. Te6? fazem, em seqüência, o mesmo jogo de desbloqueios/bloqueios dos peões nas geminações ***b*** e ***c*** (desbloqueio de bispo/bloqueio de torre – desbloqueio de cavalo/bloqueio de bispo), dando mais densidade temática ao problema.

45

Obedecendo ao tema do torneio, o rei branco está em xeque na posição inicial. Posição que, tirante o xeque, é de bloco completo. E para eliminar o xeque, o rei pode fugir para a4 ou b4, mas recebe novos xeques do peão b6. Há ainda as coberturas do xeque (cinco), mas delas só uma serve: cada uma das outras quatro prega uma diferente peça, deixando sem mate a respectiva variante do bloco (formação de bloco incompleto cíclico).

1. Ka4/Kb4?, b5/bxa5+!

1. f3/De3/Td3/Tc3?, gxf5/Sg~/Kxf5/b~!

1. b3!(tempo), gxf5/Sg~/Kxf5/b~ 2. f4/Dxe4/Td5/Tc5#.

46

1. Sc2+, Sd2+/Sd4+/Dd4+/Ld2-Td2.

2. Sb4/Lb4/Lc3/Lf2#.

Um tiroteio do princípio ao fim: xeque inicial negro, xeque cruzado branco, xeque cruzado negro, xeque cruzado final branco. Ataque, contra-ataque, réplica e tréplica.

Cavalo branco mobiliza cavalo negro e se imobiliza; cavalo negro, em retribuição, mobiliza cavalo branco e também se imobiliza (1. Sc2+, Sd2+).

Chave ampliativa concedendo dois xeques, três baterias brancas em ação, com estratégia bicolor em mates de interferência e autopregadura.

"Este me agrada!" (Juiz B. P. Barnes).

47

1. Tb4? (2. Sb6/Dxc5#), Sxd7! 1. Ld3/Td3? (2. Txd4/c4#), dxc3/Dxf2!

1. Tg3? (2. g8D#), Sxg7!

1. Tf3! (2. Le4#), Lb4/Tb4/Ld3/Td3/Sg3.

2. Sb6/Dxc5/Txd4/c4/g8D#.

Ameaças por fechamento de linhas negras (pelas brancas) voltam como mates por fechamento das mesmas linhas (pelas negras).

Chave inserida no contexto (também interferência), dois ensaios Nowotny que voltam como variantes Grimshaw; um total de quatro ensaios e cinco auto-interferências.

48

1. Lc8(2. d8D#), Kd6/Kf5/Kf6/Ke7 2. Sd3/Sf7/Sxc4/Sc6#.

1...f2+ 2. Sf3#

Fugindo de uma bateria, o rei negro, a cada fuga, cai no raio de ação de outra (total de quatro), todas movimentadas pela mesma peça (cavalo), que, em cada bateria, exerce uma função diferente: controle de casa, interferência, captura, xeque duplo.

O xeque concedido pela chave permite, ao provocar uma biválvula, a abertura em leque das linhas de bateria.

49

Jogo aparente: 1...Tbxc4/Tcxc4/Sxc4.

2. Dh5 (Td8/Dh1?)/Td8 (Dh1/Dh5?)/Dh1 (Dh5/Td8?)#.

Jogo real: 1. Dg8 (2. Te5#), Tbxc4/Tcxc4/Sxc4.

2. Th5 (Dd8/Da8?)/Dd8 (Da8/Th5?)/Da8 (Th5/Dd8?)#.

Mudança dos mates de um antitriplo Stocchi: após um "abre-fecha" (valva) da torre pela dama, as duas trocam seus mates em h5 e d8; e o mate da dama no ângulo passa para o ângulo oposto.

50

1. Kb8? (2. Dc6/Dd6/De6/Dxb3)#, Tb5!

1. Sg6 (2. Lc6#), Sc5/Sd4/Tc5/Df6 2. Dc6(Dd6/De6/Dxb3?)/Dd6 (De6/Db3/Dc6?)/De6 (Dxb3/Dc6/Dd6?)/Dxb3 (Dc6/Dd6/De6?)#.

Tema do torneio: "ensaio desprega peça que ameaça vários mates; após a chave, defesas despregam a mesma peça e os mates ocorrem separadamente".

Aqui, o ensaio-despregadura tem refutação-repregadura e, após a chave, há quatro despregaduras num quádruplo evitado cíclico. 1. Sc4?, Df6 2. Se3# 1...Dc5!

51

1. Tf5 (2. Dxf3#), Tfxf5/Tgxf5/Sxf5/Tb6 2. De3(Dd4/Sbc5/Sdc5?)/Dd4(Sbc5/Sdc5/De3?)/Sbc5 (Sdc5/Dc3/Dd4?)/Sdc5 (De3/Dd4/Sbc5?)#.

Embutido num quádruplo evitado, um antitriplo Stocchi com chave de sacrifício, concessão de fuga e preparação dos mates temáticos. A defesa 1...Tb6 evita os mates do Stocchi (por fechamento de linha e pregadura) e permite (por abertura de linha) um novo mate. Mudança de mate para a fuga 1...Kxd3 (Lb1 → Sc5).

"A defesa 1...Tb6 é sensacional" (Juízes Arguelles e Alonso).

52

Jogo aparente: 1...Sb5/Sf3/Sb3 2. Txe6/Dxf3/Lxc2#.

Jogo virtual: 1. Sxe6? (2. Td4#), Sb5, 2. Sf8# 1...Sxe6 2. TxSe6#.

1...Sd5!

1. Sxf5?, Sf3 2. Sg7# 1...Dxf5 2. DxD# 1...Dxe2!

Jogo real: 1. Sxc2! (2. Td4), Sb3 2. Se1# 1...LxS 2. LxL#.

O cavalo, nos ensaios e na chave, forma baterias que, devido a auto-interferência, aplicam mates com interferência a outras linhas (*shut-offs*), mates que mudam os do aparente. Por outro lado, os mates aparentes (captura dos peões e6, f5 e c2) voltam por outras defesas (capturas do cavalo), Considerando as várias fases do jogo, há um total de três mates e três defesas mudados.

Os ensaios, de desbloqueio, são refutados por autobloqueio: "a mesma peça que permite à Te8 e à Dh7 dar mates sem se movimentar (baterias), impede às mesmas seus mates após movimentos próprios".

53

1...c5/Lf8~/f7~/c2 2. Tb5/Tb8/Dg8/? #.

1. Txe5/Txh5/Dxh3?, c2 2. Kf4/Kg4/Kg2# 1...c5/Lf8~/f7~!.

1. Ke3?, c2 2. Kd2# 1...Lh6+! 1. Dxe5?, c2 2. Db2# 1...f7~!

1. Dg5!, c2 2. De3#.

Bloco incompleto: sem mate o lance 1...c2 (saída do peão da bateria mascarada). A saída do rei, então, faz surgir o mate pela dama-bateria. Há três saídas (f4, g4 e g2) graças à captura de peões negros, mas, a cada captura, a peça capturante perde o mate de uma diferente variante – restabelecendo-se, ciclicamente, o bloco incompleto. E a ida do rei a e3, rumo a d2, para aproveitar a perda de controle da casa pelo próprio c3, é punida com xeque.

Descartado o mate por ação do rei-bateria (dama passiva, atrás do rei), cabe à própria dama agir, indo não a e5 (onde perde o mate em f8), mas a g5 (de onde chega ao mate em e3), completando o bloco na frente do rei.

54

1...Dd4/Txd5/Tf4 2. De7/Te7/Dxf4#.

1. Sb4? (2. Sd3#), Dd4/Sd6 2. Dxd4/Te7 1...Sg5!

1. Sf4! (2. Sd3#), Dd4/Td5/Txf4/Sd6-Sg5 2. Te7/Txd5/De7/h8D#.

Aparente e real: um "Ruklis ideal reduzido". Em lugar das quatro defesas e seis mates diferentes do habitual "ideal Ruklis" (vide nº 21), aqui há somente três defesas e quatro diferentes mates.

Virtual e real: em cada, um diferente mate para 1...Sd6.

Aparente, virtual e real: em cada fase, um diferente mate para 1...Dd4 e uma diferente defesa para 2. Te7.

Analogia: o cavalo branco (chave) prevê o fechamento de linha branca (Dh4) pelo seu homólogo negro (aproveitando o abandono de f6), fechando por sua vez linha negra (aproveitando o abandono de h8).

55

1. Kd6/Kf6? (2. Df5#), Kd3/Kf3!

1. Ke7! (2. Df5#), Kd3/Kf3/Ke5/Sd5+ 2. Dxd4/Ld5/De6/Dxd5#.

Ilustração de um tema apresentado por Caetano Belliboni: defesas por movimentos do rei negro, mas não por fuga e sim por outra estratégia qualquer (abertura de linha, desbloqueio de casa, despregadura, etc.). No exemplo, a ameaça é evitada exclusivamente por abertura de linhas negras. A chave dá mais uma defesa ao rei e um xeque. Há dois ensaios, refutados pelos lances reais (um provoca obstrução de peça e o outro obstrução de linha).

Publicado em homenagem à memória do saudoso amigo Belli.

56

1. Lc6/La8?, cxb6/c6! 1. Le6/Lg8?, Sf8/Sf7!

1. Lc4/Lh1?, Th7/Tf3! 1. Lb3?, Lg4!

1. La2! (2. Sd7#), cxb6/Sf8/Th7/Lg4 – Lb3 2. Tc8/e6/e3/Kb3#.

Ensaios estrelados do bispo: em cada raio da estrela, o lance curto causa autoprejuízo (obstruções a peça móvel de bateria, interferência antecipada) e o lance longo sofre interferência. Mas há uma interferência que não surte efeito: a casa em que se dá (b3) é também casa de mate.

Participação de todas as cinco peças negras nas defesas; cada interferência feita por peça de espécie diferente.

57

Jogo aparente:1...Lg3/Df6 2. Sxe3/Sxh6#.

1. Lc4?, Lg3! 1. Tc4?, Df6!

1. Sc4! (2. d4#), Lg3/Df6 2. Scxe3/Sd6#.

1...Da3 2. Sxh6#.

Ensaios e mudança de mates em jogo de linhas: bispo e torre se interferem mutuamente (Grimshaw branco) ao interferir bispo negro, permitindo defesas também de interferência aos outros bispo e torre (anulação dos mates de um cavalo). O outro cavalo, paradoxalmente, interfere ao mesmo tempo bispo e torre e assume, agora, os mates àquelas defesas, ao abrir as linhas por ele fechadas.

58

1. Ld6/Lb8?, dxc6/d6! 1. Lf6/Lh8?, Le1/f6!

1. Lf4/Lh2?, Sxe3/f4! 1. Ld4/Lc3/La1?, c3/Sxc6/b2!

1. Lb2! (2. Sb4#), dxc6/Le1/c3/Sxc6/e5 2. Td8/Sf6/Dd4/Dxc4/Lxf7#.

Como no nº 56, ensaios em estrela do bispo: lances curtos causando autoprejuízo e os longos permitindo interferência. O diferencial, aqui, está no caráter uniforme das interferências: todas feitas por peões (d7, f7, f5 e b3), cada peão sobre um diferente raio da estrela (como no citado problema, uma interferência não surte efeito: a do peão c4).

59

1. Kd3?, Dxe2+/Df3+ 2. Dxe2/Lxf3# 1...dxe4+!

1. Kc3?, Dh8+ 2. Sd4# 1...d4+!

1. Kb3/Kb4/Kb5/Kc5/Kd4/Kxd5?, a1S/a5/a6/axb6/Dh8/g4+!

1. exd5!, Dh5+/Dg4+ 2. Sd4/Le4#.

O rei branco em xeque!

Mas, basta sair do xeque para deixar o rival em ameaça indefensável.

E ele pode sair para qualquer uma das oito casas sob seu domínio!

Porém, para onde quer que vá, recebe um novo xeque irreplicável.

E é obrigado, então, a ficar onde está, imóvel!

Todavia, o que não consegue o monarca poderoso, consegue o seu humilde infante valoroso, liquidando o inimigo homólogo de maneira implacável.

E o valente infante ainda concede, à poderosa rainha adversária, dois novos xeques!

"Mas, porém, todavia" – replicáveis.

Task: os oito ensaios antixeque do rei branco refutados por diferentes xeques; oito xeques da dama (cinco no jogo virtual, três no real) com cinco diferentes respostas.

"Don Quichote reagiert achtmal falsch, Sancho Pansa von e4 macht's richtig" (FH em "Die Schwalbe").

60

Jogo aparente: 1...Tf6/g5/Txb2-d2-e2 2. Sxe5/Sxe3/Txc3#.

Jogo virtual: 1. Lxe5/Lxe3?, cxb5 2. Txc5# 1...Tf6/g5!

1. Lxc3?, Txb2/Td2/cxb5 2. Lxb2/Lxd2/Txc5# 1...Txe2!

Jogo real: 1. Lxc5!(2. Sxd6#), cxb5 2. Lxe3#.

O bispo, centro de uma estrela com peões nas pontas, faz, pelas pontas, uma estrela de ensaios e de solução.

Em cada ponta um autobloqueio: em e5 e e3 impede os mates; em c3 muda-o em duas defesas, por formação de bateria, mas em outra defesa o impede; em c5 muda o mate também por formação de bateria (solução).

Variantes de obstrução de duas linhas negras e desobstrução de duas brancas.

61

Inútil ameaçar o mate Dd8 com l. Sb6-c7-e7 sem, ao mesmo tempo, anular a defesa Txd3 (o cavalo tem de sair de d5 com "um olho na ameaça da dama e outro na defesa da torre"). E um "olho vivo" na anulação, "separando o joio do trigo", pois há três possibilidades, mas duas delas "recriam" outras defesas.

Eis de novo, como nos nºs 16 e 36, o tema "correção branca": lance geral de remoção refutado por defesa A, ensaios de correção (anulando a defesa A) refutados por defesas B e C.

A mais, aqui, a mudança dos mates de tais defesas temáticas. Com as defesas B e C ela já acontece, separadamente, nos ensaios: quando 1. Se3? (impedindo Txd3), o mate Lg7 no aparente da defesa B(e4) é mudado para 2. Dg7, enquanto a defesa C(Lf3) refuta (ficou impedido o novo mate Dg1); quando 1. Sf6? (respondendo a 1...Txd3 com 2. Txd3) acontece o inverso: a defesa C(Lf3), com o mate Le3 no aparente, permite o novo mate 2. Dg1, mas agora a defesa B(e4) refuta.

Na solução 1. Sc3! aparecem juntos, então, os dois novos mates; e um novo mate, S(c3)e2, para a defesa 1...Lxf5, mate que no aparente era S(c1)e2. E o mate da defesa A (2. Txd3), que aparece no ensaio 1. Sf6?, é mudado pára 2. Sb3.

Estrategicamente, válvulas brancas nos ensaios: lances de abertura antecipada de linha (ameaças) provocam interferência antecipada à mesma peça (refutações); bivál-

vula bicolor na chave: abertura antecipada da dama branca e interferência antecipada à torre negra, interferência que permite o novo mate 2. Sb3 após 1...Txd3 (em relação ao mate 2. Txd3 do ensaio 1. Sf6?).

The Problemist: "Very complicated and a hard nut to crack '(JKH)', A subtle key" (BPB), "A nice idea" (DJS).

62

1. Df2 (2. e4+, Ke5 3, Dd4#), Dxf2/Te1 2. Ld7+ 3. Lb4/La3#.

1... Sxf2/Txf2 2. Le7+ 3. Lg4/Lxh3#.

1... Ke5/cxd3 2. Ld4+/e4+, Kd6/Kc4 3. Se8/Le6#.

1... fxe3 2. Dxe3.

Troca de ajudas entre duas baterias movimentadas por bispos, com interferências cruzadas: o bispo de uma bateria interfere o homólogo que age sobre a outra, o bispo desta aplica o mate (duas variantes); e inversão do jogo dos bispos em outras duas variantes.

"Interessante idéia" (Juízes A. Koldijk e G. Smit).

63

1. Lh3 (2. c3+, Kxd3 3. Lf1#), Lxh3/Lb4 2. Tf5(3. Le5#)/Tc5 (3. Sb5#).

Half-pin completo, com duelo torres-bispos; uma torre evita, por interferência, que o bispo que pregou "repare o mal feito" (volta à casa de onde saiu, despregando o outro bispo).

As torres fazem, ao mesmo tempo, desbloqueios de casa para os mates. Duplo recíproco: negro (semipregadura completa) e branco-negro (pregadura de um bispo/ interferência de outro e vice-versa).

64

1. a4 (2. Sb3+), Kd5 3. c4/Td4#

Lxg4 2. Lf4 (Se2?) am. 3. Te5#, Lxe6 3. Sxe6#.

Sxg4 2. Se2 (Tf6?) am. 3. Ld4#, Sxe5 3. Txe5#.

Txg4 2. Tf6 (Lf4?) am. 3. Se6#, Txd4 3. Lxd4#.

Na 1ª parte da solução, bloqueios negros permitem desbloqueios brancos por peças homólogas (bispo negro bloqueia/bispo branco desbloqueia, etc.).

Na 2ª parte, a peça negra que bloqueou captura a desbloqueada matante, desbloqueando outra branca para o mate, sendo homologas também a bloqueada e desbloqueada matante (bispo bloqueia cavalo negro e desbloqueia cavalo branco).

O jogo todo feito por peças homólogas, nele incluídas as defesas das ameaças secundárias e os mates, faz do problema um policíclico:

1) ciclo negro de bloqueios (bispo bloqueia cavalo, cavalo/torre, torre/bispo);

2) ciclo branco de desbloqueios (bispo desbloqueia torre, torre/cavalo, cavalo/bispo);

3) ciclo de desbloqueios pelas negras, por capturas (bispo negro desbloqueia cavalo branco, cavalo negro/torre branca, torre negra/bispo branco). Equivale a um ciclo bicolor de movimentos na 2ª parte do jogo (bispo negro move/cavalo branco move, etc.); na 1ª parte, como se viu, os movimentos são de peças da mesma espécie.

4) ciclo de capturas pelas negras (bispo captura torre, cavalo/bispo, torre/cavalo);

5) ciclo de capturas pelas brancas (cavalo captura bispo, torre/cavalo, bispo/torre);

6) ciclo de antiduáis por xeque (2. Lf4! (Se2?, Lxe6+!)/Se2! (Tf6?, Sxe5+!)/Tf6! (Lf4?, Txf4+!).

Além destes, há os ciclos de caráter puramente visual, "esotéricos": após um lance negro ou branco, uma linha, unindo as casas ocupadas por duas peças da mesma espécie, configura o movimento que faria uma peça diferente indo de uma casa para outra.

Assim:

1) após os primeiros lances negros, bispos negro e branco configuram o movimento do cavalo, entre g4 e e5; cavalos o movimento da torre, entre g4 e d4, torres o do bispo, entre g4 e e6;

2) após os segundos lances brancos, bispos dão o movimento da torre, entre f4 e g4; cavalos o do bispo, entre e2 e g4; torres o do cavalo, entre f6 e g4;

3) após os segundos lances negros, bispos voltam a configurar o movimento do cavalo, entre e6 e f4; cavalos voltam ao movimento da torre, entre e5 e e2; torres de novo o movimento do bispo, entre d4 e f6.

65

1. f3 (2. De4#), Lc4/Ld3/Sg5 2. Lc5/Ld4/Le3 (3. Sb6#), Dxc5/Dxd4/Dxe3+ 3. Dxc5/Dxd4/Sxe3#.

A chave abre a linha da dama e as pretas passam a ter duplo controle das casas c5, d4 e e3 ("encruzilhadas" da linha da Dg1 com as Tc1, Td1 e Lh6, respectivamente). Interferências a estas três reduzem o controle das casas à dama e então o Lb6 a interfere (para 3. Sb6#) jogando seletivamente em cada uma delas, onde pode ser capturado com réplica de captura da dama.

Grimshaw com 1...Tc4 2. Dxb5+, Tc5 3. Lxc6#.

Chave abrindo a linha num sentido, o bispo fechando no sentido oposto (em linha de pregadura).

66

1. Sd6?, cxd5! 1. Se7?, h3!

1. Sxa7! (tempo), cxd5/h3 2. Dxe5/Dh4 3. Dc7/Dd8#.

1...L~/e4/f3 2. Dxd2+/Lxf3/Lxe5.

A dama pode despregar a torre porque a torre não pode pregar a dama: inversão da pregadura impedida duas vezes (por autobloqueio de casa e auto-interferência). Ensaios refutados pelas variantes temáticas.

67

1. Lg2? h5 2. Le4 h4 3. Ld3 h3 4. Lxc4 h2 5. Ld5 h1D 6. c4 Dxc1 7.?

Só o bispo f1 pode desbloquear o peão c3 e, assim, ajudar seu parceiro das casas pretas a dar mate. Não adianta, porém, agir sozinho, usando uma complicada rota para capturar o peão c4, porque sua saída de f1 permite a defesa Dxc1. Antes de ajudar o Ld4, é o Lf1 que tem que ser ajudado primeiro e do mesmo modo pelo parceiro: desbloqueio do peão e2 pela captura do peão e3. Agora o Lf1 chega direto a c4 e pode

voltar à casa de onde saiu para bloquear a dama, enquanto a passagem dela para o xeque em a8 é bloqueada pelo peão em e4.

1. Lxe3! h5 2. Ld4, h4 3. e4! h3 4. Lxc4, h2 5. Lf1 h1D 6. c4 7. Lxb2#.

Jogo igual recíproco dos bispos, com retornos, num ciclo de desbloqueios (bispo da dama desbloqueia peão do rei, que desbloqueia bispo do rei, que desbloqueia peão do bispo, que desbloqueia bispo da dama).

"Gute Verführung" (Juiz A. M. Koldijk).

68

1. Sc3/Sd6?, Sd6/Tb4! 1. Sc5/Sf6?, Sf6/Td5!

1. Sg5! (2. Df2+)

O tema exigido, "dois ou mais ensaios pela peça que faz a chave", foi aqui realizado num contexto bicolor total: brancas (ensaios) e negras (refutações) trocam suas interferências a duas linhas negras, dando fuga ao rei branco, e a duas linhas brancas (fuga ao rei negro), provocando, assim, interferências bicolores das quatro linhas; linhas que realçam o caráter bicolor, pois são de peças iguais, homólogas (torres e bispos brancos e negros).

O colega Sonnenfeld fez uma versão deste problema (Brancas: Kdl, Dh2, Tb5, Tg8, Le6, Se4, peões e2 e e3; Negras: Kh4, Tc7, Td7, La5, Lb1, Sh3, peões b3, b6, d2, e7, h5).

Enviada por ele, sob parceria, ao torneio "Encontro Solidariedade" (1971) na então Iugoslávia, tirou o 1° lugar na secção de inversos.

A versão ganhou em economia, mas perdeu em conteúdo temático: o ideal "interferências bicolores em todas as linhas" deixou de ser realizado, pelo emprego de três linhas brancas (em vez de duas) com duas casas focais de encontro de linhas, g4 e g5 (em vez de uma casa só), no campo do rei negro; ficaram assim sem interferência negra a Tb5 e sem interferência branca o Le6.

69

1. Lb2?, Tb4! 1. Lc3?, Sc2! 1. Le5?, Lg6! 1. Lg7?, d5! 1. Lh8!(2. Df2+).

Superior ao precedente na economia (a economia branca é máxima) e na chave, de caráter espetacular (lance mais longo e no ângulo), mostrando o contraste "unidade/pluralidade": ensaios por uma mesma peça (bispo), cada refutação por peça de espécie diferente (torre, cavalo, bispo, peão).

As mesmas interferências bicolores nas quatro linhas; mas falta aqui, em relação ao anterior, o elemento bicolor a mais, nos pares bicolores de linhas ortogonais (torres) e diagonais (bispos).

70

Aparente: 1...Lxg3 2. Df5+ 1...Txg3#.

1. Kxg5, Lxg3/ Txg3+/Sxg3 2. Kg4+/Kf4+/Df5+, Le5/Tg5/Sxf5#.

Formação de baterias por brancas e negras por captura de peões: pelo rei (captura do g5), por bispo, torre e cavalo (captura do g3). Abertura mútua de linhas (bispo e torre) e abertura destas pelo cavalo nos xeques cruzados, com duas aberturas de bateria pelo rei e um retorno.

Em relação ao aparente, mudança da continuação branca (após 1...Lxg3), mudança após 1....Txg3 e transferência da continuação 2. Df5+.

Descuido na construção, assinalado pelo Juiz Jorge Kapros, grande compositor argentino: o peão e7 pode ser retirado, com o La1 passando para Lf6.

71

1. Sf4/Sf6/Sb6/Sb4?, Sxe4/Txe4+/cxb6/c4! 1...c4 2. Sa6+?, Db4!

1. Se7! (2. Db3+), c4 2. Sg8+ (Sxc8+?), Tb4#.

Ensaios em seqüência: o cavalo tem varias casas de jogo, tanto para o 1º como para seu 2º lance, mas só uma serve em cada tempo. Ensaio e solução despregam o peão c5, despregadura que é refutação no ensaio e variante com xeque cruzado na solução.

72

1. hxg4+, Sxg4 2. Th6+, Sxh6 3. g4+, Sxg4 4. Dh6+, Sxh6 5. g4+, Sxg4 6. Th6+, Sxh6 7. Lg4+, Sxg4 8. Sf6+, Sxf6#.

O cavalo negro é levado a saltar sete vezes, em repetido vai-vem entre duas casas, até ser tirado dessa rotina pelo semelhante branco. E em cada salto uma captura até a liquidação da tropa branca (com exceção do infante f3, que fica para "contar a história").

73

1. Ld5?, Sc3+!

1. Tc3, dxc3 2. Sd4, exd4 3. Se5, fxe5 4. Tf6, gxf6 5 Ld5, Sd6#.

Quatro sacrifícios seguidos (T – S – S – T) deslocam uma cadeia de peões negros. O primeiro sacrifício, bloqueando c3, desbloqueia por sua vez o campo do rei branco: os outros sacrifícios, então, refazem tal bloqueio.

74

1.Te5, hxg6 2. Kd5, g5 3. Tf5, g4 4. Ke5, g3 5. Le4, Kb5 6. Dd5+, Tc5#.

Um duplo "passo-a-passo", de torre e rei, enquanto ocorre o "passo a passo" do peão. Mate com xeque cruzado e inversão de pregadura.

"Le thème 'pas à pas' realisé dans le meilleur style. La combinaison est couronnée par le mat modèle avec clouage. Position aérée et economique" (Juiz W. Tura).

75

1. Db5, Lb4 2. d3+, cxd3 3. Dc4+, Txc4 4. Sd2+, Lxd2#.

Ciclo de despregaduras de três peças pretas (bispo→peão→torre→bispo).

76

Aparente: 1...cxd6#.

1. Sb6+, cxb6 2. Kb4, b5 3. Ka3, b4+ 4. Kb2, b3 5. Ka1, b2#.

O peão, que daria logo o mate saindo da casa de origem, é levado a seguir o rei passo a passo e, enfim, lhe dar mate no canto do tabuleiro.

77

1. Se7+, Lf5 2. Sd5+, Te6 3. Sb4+, Td5 4. Sxd5+, Ld4 5. Se7+, Tc6 6. Sg6+, Le6 7. Kb1, c2#.

Se o La7, em vez da torre, estivesse ocupando d4, haveria mate em 1 lance (1. Kb1, c2#).

O Sg6, então, se encarrega de levá-lo até lá, através movimentação da bateria inicial e das que vai formando, por despregadura, com Te8, Da8 e Ta4 (nesses movimentos, paradoxalmente, afasta Le6 e Tc6 do controle do campo real branco).

Retirada a torre de d4, o cavalo a elimina a seguir, num retorno a g6 pelo mesmo caminho da ida, para recolocar em seus primitivos lugares (c6 e e6) a torre e o bispo, de novo por despregadura.

A seqüência é forçada com xeques, mas o lance final é calmo, com mate modelo de peão (bateria indireta).

78

Aparente: 1...cxd6#.

Real: 1. Lxb2, cxd6+ 2. Kd4, d5 3. Kc3, d4#.

Um outro aproveitamento da matriz do nº 76, com o bispo transferindo seu bloqueio de d4 para b2.

79

1. g8D, b4 2. g7, b5 3. Lg6, Sb6 4. Sc8+, Sxc8 5. d6+, Sxd6 6. De8+, Sxe8 7. Df6+, Sxf6 8. g8S, Sxg8#.

Paralelismo nos três primeiros lances brancos e negros (desbloqueios sucessivos de casas), desenho regular do cavalo negro em sua marcha (entre as 6ª e 8ª fileiras), promoção a dama no 1º lance e a cavalo no último (na mesma casa).

80

1. Sf5?, h6 2. Sd6 (3. Sxb7), pate.

1. Sxf3, h6 2. Sd2?, f3 3. Sxb3 (4. Sc5 e 5. Sxb7), pate.

1. Sxf3, h6 2. Sxd4, f3 3. Sf5?, d4 4. Sd6, pate.

1. Sxf3, h6 2. Sxd4, f3 3. Sxb3, d4 4. Sc5, b3 5. Sxb7, Lxb7#.

Vários são os caminhos para o cavalo chegar a b7, mas há que se evitar o pate. Isso é conseguido com sucessivas capturas de peões (f3, d4 e b3) para o desbloqueio de outros (f4, d5 e b4), concedendo-se, assim, lances de tempo às pretas.

81

1. b8S, Lb7 2. Sxc6+, Lxc6 3. Sd5+, Lxd5 4. Txe6+, Lxe6 5. Tf7+, Lxf7 6. g8S+ Lxg8#.

A contragosto, o bispo preto vai desenhando, passo a passo, o V da vitória das brancas, que iniciam e terminam sua tarefa suicida, imposta às pretas, com promoções a cavalo (nas "colunas dos cavalos").

82

1. Kg2, g3 2. Kxg3, g4 3. Kxg4, g5 4. Kg3, g4 5. Kg2, g3 6. Kf1, g2#.

O rei avança contra dois peões, capturando-os para desobstruir a linha da torre, e volta pelo mesmo caminho à casa de origem seguido pelo terceiro peão, de quem recebe o mate.

83

1. Sf4, h4 2. Sd5, h3 3. Sxc7, Sxc7 4. Ld5+, Sxd5 5. Df5+, Sf4 6. Dxh3+, Sxh3#.

Mobilizado pelo cavalo branco, o cavalo negro é conduzido, em sentido inverso, pelo mesmo caminho seguido pelo branco até o mate: a casa de saída do cavalo branco, no final, é a casa de chegada do cavalo negro.

84

1. Sg6?, d5 2. Se7? (3. Sf5 e 4. Sxg3), d4!

1. Se6!, d5 2. Sd4, dxc4 3. Sf5, c3 4. Sxg3, Sxg3 5. Dxf2+, Sf5 6. Dd4+, Sxd4 7. T(8)e6+, Sxe6 8. f8D+, Sxf8#.

Mesmo enredo do anterior, porém, a mais, um percurso maior dos cavalos e a escolha do caminho certo pelo branco, de modo a desviar o peão para a coluna "c".

"A very pitty problem (juiz Ivan Soroka).

85

1. b8S, Sf6 2. g8S+, Sxg8 3. g7, Sf6 4. g8S+, Sxg8 5. Dg6, Sf6 6.Te8+, Sxe8 7. d6+, Sxd6 8. c8S+, Sxc8#.

Quatro promoções brancas a cavalo (uma no primeiro lance e outra no lance final); dois retornos do cavalo negro a g8 e dois a f6, marcha sempre entre as 6ª e 8ª fileiras (analogia aqui com o nº. 79).

86

1. Ke1, Kb7 2. a8T, Kc6 3. Lc8, Kd5 4. Ld7, Ke4 5. Le6, Kf3 6. Lf5, Kxg2 7. Lxg4, Kxh1 8. Kf1, g2#.

O rei negro é levado a percorrer a grande diagonal ("passo a passo") e o bispo branco também faz um "passo-a-passo" no mesmo sentido.

O rei branco sai de f1 no lance inicial e volta a ela no final, recebendo mate de bateria indireta.

Frank Müller, editor de inversos da "Die Schwalbe", tirou o furo da versão inicial e, assim, incluiu seu nome nesta versão, "Eine reife Leistung!" (juiz Yves Tallec).

87

1.Tg5, c5 2. S(a)c4!, cxb4 3. b3, bxc3 4. Sf1, c2#.

1... , e5 2. Ld5, e4 3. S(e)c4! (3. Sf1?), e3 4. Tf1, e2#.

Half-pin de peões, com mates-modelo em eco.

Jogo dos cavalos em c4 com motivações diferentes (bloqueio de c4 pelo Sa3, desbloqueio de e3 pelo Se3). Ensaio do Se3 falhando por bloqueio de f1.

88

1. Kf4, f5 2. Kxf5, f6 3. Ke6, f5 4. g5, f4 5. Kxd5, f3 6.Kxd4, d5 7. Kxd3, d4 8. Kxd2, d3 9. Ke1, d2#.

Grande viagem do rei para capturar quatro peões, desobstruindo assim a linha da Td7 para, seguido passo a passo pelo peão d6, receber o mate por este. O outro peão "sobrevivente" controla a casa de fuga e2.

89

Aparente: 1... ,Le6 2. f4, Sd2# (2. Sxg5?).

Real: 1. g4+, Kxh4 2. Sf4, Sg5# (2. Sd2?).

O bloqueio de f4 pelo peão não é possível por falta de tempo preto. E o bloqueio pelo cavalo exige um lance prévio, concessão de fuga ao rei branco para livrá-lo do xeque, lance que, coincidentemente, é de xeque (xeque antixeque).

Antidual recíproca entre aparente e real.

Esta versão, melhorando na economia a anterior, é do grande amigo e compositor Oswaldo Faria.

90

Aparente: 1..., Sxe3#.

Virtual: 1. f4/f1T/T~, ? 2. f3/Tf2/Tb7, Sxe3#.

Real: 1. Tg7, Lxe3 2. Tg2, Sb6#.

O mate aparente curto não é realizável, apesar de recuperações estratégicas negras, por falta de tempo branco; é mudado no real por dupla recuperação estratégica: prega-desprega negro e bloqueio-desbloqueio branco.

91

Aparente: 1...Lc8# 1. Tf2/Te2?, Lg2 2. Tf3/Te4, Lh3#?

Real: 1. Tb2, Lg2 2. Tb7, Lh3#.

Aparentado ao anterior: um prega-desprega mudando o mate do aparente, com deslocamento em linha de pregadura e troca de casas entre torre e bispo (ajuda mútua) num desenho de triangulo retângulo (a hipotenusa feita pelo bispo e os catetos pela torre).

92

1. Se2+, Sb4 2. Sc3, Sxc2#.

1. Sd2+, Se3 2. Se4, Sxc2#.

Os quatro saltadores sobre cinco linhas negras: após seqüência de aberturas e fechamentos, quatro linhas são fechadas pelos cavalos negros e, no mate, a 5ª linha está fechada passivamente por um cavalo branco, que a abre na outra solução.

Inversão de efeitos entre os cavalos negros: 1) abertura de linha (xeque) do La5 e fechamento preventivo (antixeque) da Te7/abertura da Te7 e fechamento do La5; 2) fechamento da Dh2/despregadura do cavalo branco; 3) desbloqueio recíproco (casas c3 e e4). Entre os cavalos brancos: fechamento ativo de linha e mate/fechamento passivo.

Os xeques evitam a alternativa de jogo dos cavalos brancos em d4.

Um descuido de construção: melhor é bispo em c1 e torre em b2 (o rei negro em a3), economizando o peão b2.

"Wonderful horseplay. The change of place of black Knights is an astounding feature" (Juiz G. Smit)

"Um problema de gran contenido artístico" (juiz P. Fastosky).

93

1. b4, Sf3 2. Lb2, Lc3#.

1. e5, Sc2 2. Tg4, Lf4#.

Interferências bicolores a quatro peças agindo sobre bateria, uma em cada tempo das soluções. Duas são interferências a linhas (peças fixas Ta2 e Lh4), as outras duas interferências a peças (peças moveis Ta4 e Lh8), pois cada uma destas, deslocando-se numa ou noutra solução, tem duas linhas de ação (opostas) sobre a bateria – uma fechada por pretas, outra por brancas. As deslocações atravessam casas críticas de interferência (c3 e f4) pelo bispo-bateria.

O Sd4, figura central na intersecção de três linhas, tem o papel mais saliente no jogo: preparação dos mates da bateria, desobstrução dos caminhos do bispo e torre e "substituição" destes na interferência aos outros torre e bispo.

Detalhe visual: inversão bicolor, de uma solução para outra, no fechamento das linhas ortogonais e diagonais.

94

1. Sa7, Tc8 2. Ld6, Dc4#.

1 Lf8, Da4 2. Sd6, Te5#.

Troca de funções entre cavalo e bispo pretos (despregadura preventiva/autobloqueio) e torre e dama brancas (controle de casa/mate).

As peças brancas se deslocam em linha de pregadura, mas só a pregadura da torre é autêntica, obrigatória (a torre tem a alternativa de 1...Te4), enquanto a dama não tem opção de lance para o controle de c6 e d4.

95

1. Sf2, Sd7 2. Sf3, Sd8#.

1. Sf7, Sc5 2. Sg3, Sc8#.

Os quatro cavalos e quatro linhas negras, cada um fechando uma.

Paralelismo nas seqüências negra e branca (despregadura e fechamento da Th3/despregadura e fechamento da Dh8), com dupla inversão bicolor das despregaduras.

Troca de funções dos cavalos negros e brancos, despregadura recíproca dos brancos.

Contraste dos efeitos visuais: cavalos negros e brancos, emparelhados na posição inicial, voltam a se emparelhar ao final de uma solução; e, ao final da outra, se afastam completamente.

96

1. Sd6, Sc3 2. Sf5, Sgf6# 1. Sd4, Sf4 2. Se6, Sgf6#.

1. Sf5, Se5 2. Sd6, Sdf6# 1. Se6, Sf2 2. Sd4, Sdf6#.

Monopólio dos quatro cavalos no fechamento de cinco linhas negras (como no nº 92, mas aqui a oclusão de linha pelo cavalo branco é ativa).

Uma trama também de linhas: duas linhas de pregadura cruzando com três linhas que confluem na casa de mate f6.

A dupla inversão da seqüência dos lances negros inverte o jogo dos cavalos brancos (fechamento de linha/mate). Interferências bicolores ao La1 e Tf1 e dupla interferência a estes por um e outro dos cavalos brancos.

97

a) 1. Se3+, Td5 2. Sd4, Ta5#. b) 1. Sd4+, Tf3 2. Se3, Tf8#.

Meredith. Um cavalo prega o outro, a torre desprega este e se prega; e este, então, desprega a torre, que aciona a bateria formada.

Troca de funções entre os cavalos (fechamento preventivo de linha/despregadura) e inversão dos lances xeque-antixeque.

98

1. De2, h5 2. Dc4, Kb8#.

1. Ld3/Sa3/Ta4, Tb8/Lb8/Sb8 2. Lc4/Sc4/Tc4, Kc8/Ka7/Ka6#.

Quatro diferentes autobloqueios na mesma casa, mates pelo rei-bateria em quatro casas diferentes.

O rei branco só tem uma casa de escape (b8), e, para atingi-la no mate, as brancas precisam de um lance de tempo. Este é concedido pela dama negra (1. De2) com o desbloqueio do peão h4.

Nos outros lances negros de bloqueio, as brancas vão justamente bloquear b8, mas compensam tal bloqueio com o desbloqueio de outras casas do campo do rei (permitido pelas negras por abandono de guarda) e ficando evitadas, assim, duais de mate pelas próprias brancas.

Dois ciclos de jogo formam, então, as peças homólogas bispo, cavalo e torre: ciclo de bloqueios negros e desbloqueios brancos (bispo negro bloqueia/ torre branca desbloqueia, cavalo negro/bispo branco, torre negra/cavalo branco) e ciclo de bloqueios negros e brancos (as negras bloqueando c4 e as brancas b8).

"Vier Tempozügen. Einen hypermoderne Aufgabe, sehr originellen und schönen Idee" (Juiz F. Abdurahmanovic).

99

1. Sxf2, Kxg3 (Kf3?, g6~?) 2. Sd3, Sd6# (Sb6?).

1. Lxg6, Kf3 (Kxg3?, f2~?) 2. Ld3, Sb6# (Sd6?).

Aberturas simultâneas de duas linhas negras: uma evita dual no lance de tempo branco (rei), a outra linha evita no mate (antidual recíproca).

O lance de tempo, por um ou outro peão, é impraticável: abre outra linha negra, impedindo o único mate realizável (inversão das cores na abertura das linhas de uma para outra solução, impedindo os mates).

E assim os peões, considerando as duas linhas de jogo, têm a função de interferência passiva, tanto para o lance de tempo como para o mate.

100

1. Sxc4, Lxf5 (gxf5?) 2. Sb2, Sxe4# (Sd5?).

1. Sxf3, gxf5 (Lxf5?) 2. Sd4, Sd5# (Sxe4?).

Linhas negras: duas abertas pelas negras, duas outras abertas pelas brancas, fechamento de uma linha de pregadura com dois mates. A linha a ser aberta pelas negras, evitando um dos mates, determina qual a linha a ser aberta pelas brancas de modo a não impedir o outro mate (antidual nos 1º lance branco e mate).

Apoio recíproco de bispo e peão no controle de g6.

101

1. Sxe2+, Ld4 2. Sc3, Lf2#.

1. Sxe6+, Td4 2. Sg7, Txg4#.

Recuperação estratégica negra e branca: abre-fecha negro e fecha-abre branco.

Fechamento-abertura por bispo e torre dando um duplo recíproco.

Abertura pelas negras das linhas de outra torre e outro bispo produzindo a inversão "mate de bispo apoiado por torre/mate de torre apoiada por bispo".

102

Jogo aparente: 1...Lb8 (mate aparente Ld6) 2. La7 Lxa7#.

: 1...Txa4 (mate aparente Tc4) 2. Ta5 Txa5#.

Jogo real : 1. Txa5 Lb8 2. Tb5 Ld6#.

" " : 1. Lxa7 Txa4 2. Lb6 Tc4#.

Dois jogos aparentes, dois reais.

Dois bispos e duas torres trocando capturas num vai e vem de todas as figuras.

E mates, nos jogos aparentes apenas aparentes, nos reais aparecendo como tais.

103

1. Sc4+, Sde5 (Sce5?) 2. Sb2, Sd7#.

1. Sd7+, Sce5 (Sde5?) 2. Sf6, Sc4#.

Recuperação estratégica negra como no 101 (abre-fecha) e branca (perda-ganho de controle de casas – c5 e a5).

Outra recuperação negra (perda-ganho de controle das casas c4 e d7) evita dual, forma recíproca, na cobertura dos xeques.

104

1. Lxd5, Sd2 (Sa3?) 2. Lb3, Sxe4#.

1. Txd5, Sa3 (Sd2?) 2. Td2, Sxb5#.

Abertura simultânea de três linhas: duas brancas permitindo o mate (uma abertura no tipo Bristol) e uma negra evitando dual (abertura recíproca de bispo e torre).

105

1. Lxf5, Te5 2. Lh3, Sxf4#.

1. Lxh4, Th1 2. Lg5, g4#.

As mesmas peças completam o *half-pin* em sítios diferentes do tabuleiro, após abertura de linhas por captura de peões, deslocações da torre e retornos. Permuta de funções entre as peças finalizadoras brancas (mate/controle de h4).

106

1...Sxe5#.

1. Sd8, Ke4 (Txe5?) 2. Sb7, Sxe5#.

1. Sd6, Txe5 (Ke4?) 2. Se4 (Sb7?), Sa5#.

O "*tri-theme*": um aparente curto (mate em 1) e duas soluções, o mate de uma delas sendo o mesmo do aparente.

Na primeira solução os lances iniciais negros e brancos são de tempo, permitindo a realização do mate do aparente num prega-desprega com retorno da peça pregante. O lance Txe5 fica impedido pela defesa direta que o cavalo negro faz, ao retornar obrigatoriamente a b7.

Na segunda solução o rei branco fica impedido de jogar e o lance então é da torre, ocupando a casa de mate, mas desocupando outra para o novo mate Sa5; o cavalo negro, impedido agora de voltar a b7, tem a opção da despregadura em e4.

Um bloco, com estratégia negra de pregadura/despregadura e branca de bloqueio/desbloqueio (dupla recuperaçao estratégica) e antidual por controle direto.

107

1. Te7, Sxe6 (Lf5?) 2. Td7, Sxc7#.

1. Txc6, Lf5 (Sxe6?) 2. Td6, Lxe6#.

Em um só problema, três jogos recíprocos das torres negras: pregadura, desbloqueio e interferência.

Antidual recíproca pelas mesmas torres (por controle direto), troca de funções das peças brancas (mate/controle de e4).

"Original troca de jogo das torres" (Juiz A. Kniest).

108

a) 1. Lb2, Dg2 2. Tb7, Dxe2#.

b) 1. Tb2, Dg7 2. Lb7, Dxc3#.

Torres e bispos se eclipsam mutuamente nos cantos do tabuleiro (dupla Grimshaw) para que a dama possa brilhar em toda plenitude: movimentos extremos em linha de pregadura, no sentido diagonal com finalização ortogonal (e mate de novo no sentido diagonal) e, inversamente, no sentido ortogonal com arremate diagonal (e mate novamente ortogonal).

Os cavalos, estáticos, sustentam a unidade visual, ora um ora outro no apoio à dama.

109

1. e1S, Df3 2. Sg2, Dxh5# 1. f4, De4 2. f3, Dg4#.

1. Dxg8, Dd5 2. Tb7, Dxg8# 1. Th4, Dc6 2. Te4, Dxh6#.

1. e5, Db7 2. e4, Dg7#.

Task (realização máxima): os cinco movimentos da dama em linha de pregadura para cinco diferentes mates após despregaduras.

É destaque, estratégica e visualmente, a variante 1. Dxg8.

("Task de árdua execução técnica" – Juiz F. Sonnenfeld).

110

1. Txb5, Ld8 2. Kxd6, Le7# 1. Lxd6, Ta7 2. Kxb5, Ta5#.

Os cavalos entrelaçados, em vez de ajudar, atrapalham seu próprio bando. É mister expulsá-los do campo de operações.

Suprimido um, o outro cavalo pode ser alijado pelo rei com a ajuda branca. De um jogo para outro, assim, além da inversão na ordem de capturas, há uma inversão na autoria (por peça ou pelo rei) da captura de cada cavalo.

Troca de funções entre torre e bispo negros (captura/bloqueio passivo do rei) e torre e bispo brancos (apoio recíproco/preparação e execução do mate).

111

1. b6, Sxf1 (Txg1?, exf3?) 2. bxc5, e3#.

1. exd6, Txg1 (exf3?, Sxf1?) 2. dxc5, Sxf3#.

1. Lb4, exf3 (Sxf1?, Txg1?) 2. Lxc5, Txf4#.

Um Stocchi específico do ajudado: alem do ciclo negro próprio do tema (mates realizados e evitados), há um ciclo no jogo das três peças temáticas brancas, cada qual capturando uma diferente peça negra para o mate por outra (cavalo captura para mate do peão, torre captura para cavalo, peão captura pra torre).

Uniformidade nos mates evitados (abertura de linha), preparados (captura) e provocados (autobloqueio).

112

1. Lxe4/Txe4, ~/~ 2. Lg6/Th4, Th2/Lf7#? (Th4/Lg6!).

1. Lxe4, Lc4 2. Lg6, Th2# 1. Txe4, Tc2 2. Th4, Lf7#.

Duas fugas tem o rei, uma é anulada pelas negras (autobloqueio) e a outra anulada no mate.

A anulação pelas negras provoca um efeito negativo (anti-ajudado): desobstrução da linha de uma peça negra, que evita então o mate jogando justamente na outra casa de fuga (Th4 e Lg6, lances provocadores do mate, passam a ser – sem o fechamento preventivo, pelas brancas, das linhas a serem abertas – lances impeditivos).

A desobstrução é recíproca entre bispo e torre negros, há troca de funções entre bispo e torre brancos, é bicolor e por peças homólogas o controle das fugas.

113

1. e4, Sf5 (Se4?, Sf1?) 2. e3, Sh4#.

1. f1S, Se4 (Sf1?, Sf5?) 2. Se3, Sg5#.

1. Sf5, Sf1 (Sf5?, Se4?) 2. Se3, Sh2#.

Um Stocchi quase Meredith próprio do ajudado: triplo evitado, ciclicamente também, por ocupação de casa e abertura de linha, todo o jogo branco (preparação e mates) a cargo do cavalo (no problema ortodoxo, a única peça que pode aplicar os três mates diretamente é a dama).

114

1. f6, Lg2 (Se3?, Td2?) 2. fxg5, Txh3#.

1. Lf6, Se3 (Td2?, Lg2?) 2. Lxg5, Lf3#.

1. Se4, Td2 (Lg2?, Se3?) 2. Sxg5, Sf4#.

Outro Stocchi com jogo cíclico branco (como o 111).

Estratégia uniforme na preparação negra dos mates (autobloqueio), no impedimento do triplo (controle direto) e na preparação branca (fechamento de linha negra).

115

1. Ta2, Se6 2. Lb2, Sd4# 1. La1, Lef4 2. Tb2, Lc2#.

Em seqüência, *half-pin* e Grinshaw com lances críticos (duplo recíproco negro). Formação de bateria após despregadura e mate com interferência da peça despregada.

Recíproco branco: peça dinâmica despregando e interferindo, peça estática tomando conta de f7.

116

1. Sa4. Tb4 2. Sc5, Sc3# (Sb4?, Le6?).

1. Tc7, e6 2. Tc5, Sb4# (Le6?, Sc3?).

1. Lf2, Kxc3 2. Lc5, Le6# (Sc3?, Sb4?).

Mais uma faceta exclusiva do "ajudado Stocchi" em dois lances: o triplo é ciclicamente evitado, não só por pretas, como por brancas também. Aqui, por controle direto pelas pretas; pelas brancas, por autobloqueio de casa.

Jogo paralelo: anulação da fuga d4 pelas brancas e c5 pelas negras.

Três ciclos: o dos mates realizados e evitados, o das estratégias e o das cores evitando os mates.

117

1. Tb5, f3 (b5?, f6?) 2. Txd5, Lxf2#.

1. Sf6, b5(f6?, f3?) 2. Sxd5, Txc4#.

1. Lf3, f6 (f3?, b5?) 2. Lxd5, Sf5#.

Como o precedente, um Stocchi com mais dois ciclos: 1) o das estratégias (cada mate evitado ora pelo usual controle direto ora pelo nada usual bloqueio de peão, cujo avanço desobstrui casa ou linha para o mate); 2) o das peças homólogas torres, cavalos e bispos nos autobloqueios e mates (torre preta bloqueia/bispo branco mata, cavalo preto/torre branca, bispo preto/cavalo branco).

118

1. Sxc6+, Kd6 (Ke6?, Kxd7?) 2. Sd4, Sc3 (f3?, Lc2?)#.

1. Dxc5+, Ke6 (Kxd7?, Kd6?) 2. Dd4, f3 (Lc2?, Sc3?)#.

1. Lxf6+, Kxd7 (Kd6?, Ke6?) 2. Ld4, Lc2 (Sc3?, f3?)#.

Stocchi com um antitriplo no 1º lance branco e outro no mate. Xeques seguidos de lances neutros de rei de modo a evitar novos xeques.

119

1. Ld4, c3 2. Lxc3, d4#.

1. Se3, c4 2. Sxc4, d3#.

Half-pin com pregaduras completas e fechamento recíproco pelos peões de duas linhas negras para dois mates de bateria. Inversão dos passos dos peões: quando um vai à casa 3 o outro vai à 4, e vice-versa.

120

1. Da3, d3 2. Ta4, e4# 1. Ta4, d4 2. Da3, e3#

Um parente do anterior (vice-versa dos peões), estrategicamente mais inocente: lances críticos negros em seqüência para interferências brancas (o rei em d5 evita duais, por xeques em b3 e d4).

Visualmente: inversão dos passos dos peões e da autoria relativa das interferências (como no anterior), aqui provocadas por outra inversão, a da seqüência de lances; movimentos extremos paralelos de dama e torre, sendo a disposição final das duas peças, mais o bispo da dama, um eco-camaleão da posição inicial; ativação, pelos peões vizinhos centrais, dos bispos antípodas (situados nos extremos laterais e casas opostas), suas diagonais negra e branca convergindo sobre o rei e seu campo; disposição ortogonal dos peões mudando para diagonal, branca e preta, nos quadros de mate; mates-modelo com rei em espelho numa borda do tabuleiro e, em cada qual das outras, uma peça branca com sua linha de ação dirigida para o campo real.

121

1. Ke4, Lb6 2. De5, Sd2# 1. Ke6, Lc7 2. De7, Sd4#.

1. Kg6, Ld2 2. Dg7, Sh4# 1. Kg4, Le1 2. Dg5, Sh2#.

Rei, dama e cavalo executam suas tarefas próprias do mesmo modo, os movimentos sempre iguais, rei e dama formando estrela dupla e o cavalo uma estrela peculiar (semi-rosácea).

Em contraste, o bispo cumpre sua missão com movimentos todos diferentes entre si (percursos de extensão crescente – uma, duas, três e quatro casas – quando o rei segue no sentido dos ponteiros de relógio).

Um ancestral do nº 132.

122

1. Ld7, Sd8 2. Lb5, Se3# 1. Le6, Sf2 2. Ld5, Sd6#.

Lances brancos de tempo em miniatura.

Troca das funções dos cavalos, troca das cores na supressão das fugas.

123

1. g1S, Sd2 (Sg3?) 2. f1L (f1S?), De3#.

1. g1L, Sg3 (Sd2?) 2. f1S (f1L?), De2#.

Inversão das promoções a cavalo e bispo, lances de tempo negros, antiduais por controle direto no 1º lance branco e 2º negro. Troca entre cavalo e dama no controle de c4 e e2.

124

1. Sxc5, Sf5 2. Sd7, Kg7 (Kf6?)#.

1. Sxg3, Sd7 2. Sf5, Kf6 (Kg7?)#.

Outro exemplo em que a ajuda, paradoxalmente, é uma supressão de material branco: o cavalo negro assume o lugar de um branco e divide com o outro a anulação dos obstáculos à bateria real (tomando o lugar do Sc5, o cavalo negro faz o que fará o cavalo desalojado na solução seguinte; e ocupando, depois, o lugar do Sg3, faz o que este fez na solução anterior). Há, assim, dupla inversão das cores na abertura fechamento de Lf8/Td8 e Th3/Lg4. Nos mates, antidual por controle direto.

"Complicado y harmônico jogo de los caballos" (Juiz J. J. Lois).

125

1...c3 2. Sxb4, cxb4# (ou 1. Sxb4, c3 2. ?, cxb4#).

1. Sc5, ? 2. Sb3, cxb3#.

1. Sxb4, c4 2. Sd5, cxd5? (Lc5!) 1. Sxe5, c4 2. Sf7, cxb5? (Dc3!).

1. Dxe5?, Lxe5 2. b1T, cxd3? (Sc2-4!) 1. Df7, Lxd3 2. Db3, cxb3? (Lxc6!).

1. Se1, Sd2 2. Sexc2, Txc2? (Sxc2!).

1. Sxf4!, c4 2. S(e)d5, cxd5#.

Um jogo virtual com os vários tipos de ensaio do ajudado e sete diferentes arremates por uma bateria, com o quase task de saídas do peão em casas diferentes.

A captura do cavalo d3 pelo peão-bateria é impossível em b3 (por falta de tempo branco) e b4 (falta de tempo preto); é possível em d5 e na casa inicial d3, mas sem efei-

to, respectivamente, por erro estratégico preto (abertura da linha do bispo a3) e erro branco (despregadura do cavalo e3).

A transferência de captura (captura do peão b5 ou da dama em b3) é neutralizada por novos erros: preto (abertura da linha da dama) e branco (abertura da linha do bispo f3).

A inversão da captura (captura do peão-bateria) é ineficaz por defesa direta do cavalo d3.

Mas a mesma despregadura do Se3, agora pelo seu parceiro com a paradoxal captura do bispo f4, proporciona a transferência de captura eficaz: o novo erro é compensado pelo afastamento do Sd3 e a possibilidade do cavalo despregado jogar, ele agora, em d5, para a captura pelo peão-bateria.

126

1. Le1, La4 2. Kd1, Sc3# 1. Tc4, Td1 2. Kxd3, Sc1#.

Interação dos homólogos negros e brancos: numa solução, bispo negro fecha torre branca e bispo branco prega (preventivamente) torre negra; na outra solução, torre branca prega o bispo negro que o fechara, enquanto torre negra fecha o bispo que o pregara.

Resulta uma dupla pregadura das peças negras em cada solução, uma acidental e outra essencial; e a pregadura acidental de uma peça passa a ser essencial na outra solução, e vice-versa.

Mates em eco de cavalo.

127

a) 1. Sxf1 (Sh1?), Sb4 2. Tg3, Sd3#.

b) 1. Sxh5 (Sh1?), Sc6 2. Lg3, Se5#.

Lances negros evitando xeques das baterias: uma bateria A é destruída para que a B atue, e vice-versa.

Jogos recíprocos: torre e bispo negros (interferência, Grinshaw); cavalos brancos (desbloqueio de casas, d3 e e5; controle e abandono de guarda, b4 e c6; preparo e execução dos mates).

Recuperação estratégica: negra (abertura/fechamento das linhas de bispo e torre), branca (perda/ganho da guarda de b4 e c6; abertura das linhas da dama sobre as baterias/fechamento nos mates).

Dualidade ortogonal/diagonal: linhas de torre e bispo fechadas respectivamente sobre baterias de bispo e torre; mates das baterias de torre e bispo fechando respectivamente linhas diagonal e ortogonal da dama.

128

1. Sc6, Sa5 2. Sc4, Sb7# 1. Sf3, Sd2 2. Sc4, Se4#.

Uma cavalgada pra lá, outra pra cá.

Pra lá o Sa5 cede a casa que ocupava ao cavalo branco e este a sua ao Sd2; pra cá, a dupla reciprocidade: o Sd2 desocupa sua casa para o cavalo branco e este a sua para o Sa5.

E, de uma para outra cavalgada, os cavalos negros trocam entre si suas funções (interferência ao Lg2 e autobloqueio em c4).

129

1. Lb4, Sxc3 (Txd7?, Lxd7?) 2. La5, Lb5#.

1. Sc4. Txd7 (Lxd7?, Sxc3?) 2. Sa5, Sc7#.

1. Ta4, Lxd7 (Sxc3?, Txd7?) 2. Ta5, Tc6#.

Um Stocchi antitriplo (ciclo de mates permitidos e evitados) que, realizado por três peças homólogas negras e brancas (bispo, cavalo, torre), engloba mais dois ciclos: um bicolor de movimentos, dos 1º lances pretos e brancos (bispo preto joga/cavalo branco joga, cavalo preto/torre branca, torre preta/bispo branco) – os 2º lances preto e branco sendo de peças iguais (bispo preto/bispo branco, etc.) – e um ciclo branco de desbloqueios de casa (cavalo desbloqueia para bispo, que desbloqueia para torre, que desbloqueia para cavalo). Este ciclo branco aparece também nos problemas nº 111 (ciclo de capturas) e 114 (interferências).

130

1. b6, g6+ 2. Dg5, e3# 1. b5, e3+ 2. Dxe3, g6#.

Bispo, torre e, na frente dos dois, a dama – num duplo domínio sobre e3 e g5.

Um dos domínios é anulado pelas negras (interferências) com as intromissões do peão entre aquelas peças e a dama, o outro pelas brancas com os lances-tempo de xeque (respectivamente g6+ e e3+), deslocando a dama nos sentidos de torre e bispo. Inversão dos lances brancos de um jogo para outro (xeque/xeque-mate).

131

1. b5, Lxf4 2. b4, Sf2# 1. f3, Txb6 2. f2, Sb4#.

De cada lado da bateria, uma peça a ser pregada e outra a ser interferida.

Numa via, as pretas se encarregam de um lado e as brancas do outro; na outra, elas trocam seus lados de atuação (estratégia bicolor nos quatro tempos).

Equivalência orto/diagonal nas linhas de pregadura e interferência.

132

1. Kc4, Ld4 2. Db4, Le2# 1. Kc6, Ld6 2. Db6, Lf3#.

1. Kxe6, Lf6 2 Dd6, Sh6# 1. Ke4, Lf4 2. Dd4, Sg3#.

Em movimentos iguais e sempre no mesmo sentido, formação de três estrelas vizinhas e por espécies diferentes de peças (rei negro, bispo branco e dama negra). A posição inicial relativa das três peças se repete quatro vezes nos quadros de mate.

Ajuda recíproca de cavalo e bispo brancos: cavalo permite ida do bispo a d4 e d6; bispo, indo a f6 e f4, permite saídas do cavalo. E, ao contrário do nº 121, assimetria total e variada estratégia na obtenção dos mates.

"Grossartige" (juiz Thomas Brand).

133

1. Lxc6, Txb6 (Sxb6?) 2. Le4, Tc6#.

1. Lxf5, Sxb6 (Txb6?) 2. Le4, Sd5#.

A linha a ser aberta pelo bispo negro (captura de peões brancos) determina qual peça deve formar linha-bateria com o bispo branco (captura de peão preto), de modo a, abrindo-a no mate, poder fechar a linha recém-aberta.

À fuga inicial (e4) as brancas acrescentam outra (c4, c3), voltando a tirá-la no mate, obrigatoriamente, de outro ponto do tabuleiro, pela necessidade de interferir linha negra (mesmo tema dos nºs 212, 213 e 239).

Analogia na supressão das fugas: de dois pontos diferentes chega o bispo negro a e4; de dois pontos diferentes torre e cavalo brancos controlam c4 e c3.

134

1. Lxa2. Ld6 2. Lc4, Lb3# 1. Txa4, Le5 2. Tc4, Sb4#.

Semibateria branca: o bispo captura uma peça, a torre captura outra, abrindo as linhas ortogonal e diagonal da dama (obrigando assim a interferências os lances de remoção do Lb8). Saindo da bateria, bispo e torre interferem-se mutuamente (Grimshaw), cada peça interferida, por sua vez, pela peça remanescente da bateria (interferências bicolores), num total de três interferências para cada solução.

135

1. Dd2, Ld4 2. Dg2, Sg6# 1. Tc2, Td4 2. Tg2, Sd3#.

A dama se desloca para suprimir a fuga g2 e o bispo, então, pode se deslocar também, abandonando a interferência passiva a ela (em favor da bateria dama-cavalo) para interferir ativamente o Lb2; o mesmo faz a torre no outro jogo quando se desloca a Tc1. Bispo e torre interferem-se mutuamente, dando novas fugas (h4 e f2) ao rei negro, controladas, porém, nos mates pelo cavalo-bateria. (recuperação estratégica).

136

1. Sxc5, c3+ 2. Se4, Sc4# 1. Dxe5, c4+ 2. De4, Ld4#.

Semipregadura com desobstrução de linha-bateria por capturas e pregaduras completas (uma peça prega a outra e é pregada pelas brancas).

Troca de interferências aos bispos entre o peão-bateria e as peças da semibateria (a peça capturada é "substituída" pelo peão na interferência).

137

1. exd1T, Tb6 (Sd2?, Lh4?) 2. Td3, Tc6#.

1. e1S, Sd2 (Lh4?, Tb6?) 2. Sd3, Sb1#.

1. exf1, Lh4 (Tb6?, Sd2?) 2. Ld3, Le1#.

Um peão se transforma em torre, cavalo e bispo, cada qual em casa diferente, convergindo depois os três para a mesma casa, em autobloqueios Stocchi ("de um mesmo ponto para outros três, dos três para um mesmo ponto").

Jogo branco de peças homólogas, com perda do controle de casas e sua recuperação nos mates.

138

Virtual: 1. Sxe5, ? 2. Sd3, Sd2 (Sc3?)#.

1. Sxf2, ? 2. Sd3, Sc3 (Sd2?)#.

Real: 1. Sxc5, e6 (f3?) 2. Sd3, Sd2 (Sc3?)#.

1. Sxf4, f3 (e6?) 2. Sd3, Sc3 (Sd2?)#.

Negras (captura de peões) e brancas (lances de tempo) abrem diferentes linhas que evitam ora um, ora outro dos mates do cavalo despregado.

Quando o cavalo e6 vai abrir a linha que evita o mate A, as brancas evitam abrir a linha que impede o mate B; e vice-versa no outro jogo (antidual recíproca no 1º lance branco e no mate).

O cavalo g4, necessário para evitar demolição com as fugas do rei a e5 e f6 após lances da dama, realiza um jogo parelho ao do outro (dois caminhos para chegar a d3 após captura de peões, com antidual e despregadura), não concretizável por falta de tempo branco. *"Um trabalho complexo" (Juiz R. Notaro).*

139

1. Sxb3, Se2 (Sc2?) 2. Sxc5, Sc3# 1. Sxd3, Sc2 (Se2?) 2. Sxc5, Sb4#.

1. Dxc6, Sf5 (Se2?, Sc2, Sxe6?) 2. Dxc5, Se7# 1.Dxd6, Sxe6 (Se2?, Sc2?, Sf5?) 2. Dc5, Sc7#.

Tema "por dois caminhos diferentes uma peça preta chega a uma mesma casa, com um distinto mate para cada caso" – aqui duplicado por cavalo e dama.

Os dois chegam a c5 (autobloqueios) após captura de peões, o cavalo evitando dual por abertura de linha, a dama evitando os dois mates anteriores por controle direto, mas, por sua vez, permitindo dois outros mates por abandono de guarda, impedida a dual por "auto-abertura" de linha.

Jogo branco todo do cavalo, por diferentes caminhos chegando a também diferentes casas de mate.

140

1. Txf4, Tb6 2. Tc4, Le4# 1. Txf6, Tc4 2. Tb6, Lc6#.

Uma pilha de baterias. Somente uma, porém, a formada com a dama, pode dar mate: as torres estão atacadas por peões. Têm de sair, então, de frente da dama, mas só uma delas pode sair por si mesma (como 1º lance branco, o 2º obrigatoriamente é do bispo bateria): a saída da outra é "assumida", após captura por torre negra.

Num contexto todo de linhas, alternância de efeitos entre uma solução e outra, com interferências bicolores aos bispos e reciprocidade nas oclusões às torres (ora por torre branca, ora pelo bispo-bateria), cada peça branca fechando sempre o cruzamento de duas linhas negras. No total, em cada fase, são fechadas as linhas de cinco peças.

Destaques visuais: os movimentos seguidos e em sentidos opostos das torres negras; iguais lances bicolores (peças homólogas) nas interferências aos bispos; interferências às torres e à dama ao longo e em sentido contrário ao seu raio de ação; cruzamento de longas linhas de ação dos bispos negros sobre os extremos da bateria.

A highly original study in line-play. Spetacular black rooks manoeuvres. Solutions perfectly matched. Impecable construction; a masterpiece" (juiz Michael McDowell).

141

1. Txe3, Scxe5 2. Txd3, Sc6# 1. Sxe3, Sdxe5 2. Sxc4, Sc6#.

Ação dos elementos de semipregadura (captura de peão branco) e semibateria (captura de peão preto) na transformação de bateria mascarada em bateria de cavalo com mates de interferência.

Cada peça negra prega a outra e determina qual dos cavalos deve ser mobilizado para, capturando o outro, ficar pregada também.

Lances brancos iguais feitos por peças diferentes. Quadros de mate com ecos de torre e cavalo negros.

Phenix: "complexe et difficile à resoudre, moderne et position un peu lourde" (L. R.). Très interessant (E. P.).

142

1 Sb2, c4 2. Thxc4, f3# 1. Sb4, c3 2. Dxc3, f4#.

Duas baterias de peão, uma na preparação e outra na execução dos mates: quando um peão vai à casa 3, o outro vai à 4 e vice-versa.

Quatro linhas negras são neutralizadas, o peão bispo da dama com interferências que permitem autopregaduras e o peão bispo do rei com interferências finais.

143

1. Lxg4, gxh4 2. Lf5, g3# 1. Lxg3, gxh5 2. Lf4, g4#.

Capturas recíprocas de peões e bispos, com dupla recuperação estratégica (guarda de casas) por negras e brancas. Os peões g3 e g4 são substituídos pelo peão-bateria no controle de f4 e f5.

144

1. Sxf5 (Se4?), c3 2. Sd6, e4# 1. Sxe3 (Sf6?), c4 2. Sd5, f6#.

Pregaduras recíprocas dos cavalos, numa estratégia por negras e brancas de desobstrução de linha branca e obstrução de negra.

Pregaduras essenciais (cada cavalo tem a alternativa de outro caminho para fazer a interferência), peões brancos na preparação e execução dos mates.

145

a) 1. Ka5, Kc5 2. a6, b4# b) 1. Ka4, Kc4 2. a5, b3#.

Eco-camaleão total (cinco peças), com alternância dos lances curto e longo dos peões.

146

1. c6, d5 2. cxd5, Dc3# 1. c5, Db7 2. cxd4, Db5#.

Passos curto e comprido do peão negro capturando o branco em dois níveis, mates-modelo de dama.

Disposição final camaleão de dama e peão.

147

1. Sb1, Tb5 2. Sa3, b3# 1. Ka5, c5 2. Sa4, b4#.

Eco-camaleão parcial (cinco peças), jogo dos peões (apoio da torre e mate) em dois níveis.

148

a) 1. Kf4, f3 2. Tf5, e3# b) 1. Te6, e4+ 2. Ke5, f4#.

Desbloqueio recíproco de rei e torre; troca de função dos peões, iguais curtos passos numa solução e iguais longos na outra.

149

1. f5, Lg7 2. e6, Txb5# 1. f6, Td6 2. e5, Td3#.

Avanço alternado dos peões às casas 5 e 6 (troca das interferências a torre e dama), permuta dos papéis de bispo e torre (guarda de c3/guarda de c5 e mate).

150

a) 1. b6, b3 2. bxa5, a4# b) 1. Kxa5, a3 2. b5, b4#.

Diferentes marchas do peão negro; e marchas alternadas dos peões brancos com troca de funções.

Eco-camaleão com seis peças.

151

a) 1. Ke5, e4 2.f6, d4# b) 1. Ke4, e3 2. f5, d3#.

Alternância dos passos entre o peão negro e os dois brancos. Geminação por "avanço" de outro peão, o f3.

Eco-camaleão com o rei negro e os quatro peões.

152

1. Lb4, e3 (e4?) 2. Lc5, Ke4# 1. Sa4, e4 (e3?) 2. Sc5, Ke3#.

Autobloqueios negros, com antidual por controle de casa, determinam os lances do peão, de modo a evitar autobloqueios brancos.

153

1. cxb2, c4 2. c1L, Db3# 1. cxd2, c3 2. c1T, Dd3#.

Os peões branco e negro invertem suas desobstruções antecipada e imediata das linhas de movimentação e mate da dama. Inversão ortogonal/diagonal de tais linhas, promoções a bispo e torre.

154

1. c6, e3 (e4?) 2. Db7 (Da7?), Kd4#.

1. c5, e4 (e3?) 2. Da7 (Db7?), Kd5#.

Os lances do peão negro determinam em seqüência os do peão branco e os da dama, num jogo de linhas brancas e negras.

155

a) 1. Lf4, d4 2. Ld2, e4# b) 1. Ld3, e4 2. Le2, d4#.

Pregadura recíproca dos bispos (*half-pin* negro), pregadura recíproca dos peões (*half-pin* branco) e despregadura de cada peão por um diferente bispo na casa desocupada pelo outro.

Inversão da seqüência branca e, assim, troca de funções dos peões (controle de fuga/mate).

156

1. Db5, Lxc7 2. De5+, Lxe5# 1. c6, Sxc6 2. Da5, Sxa5#.

1. c5, Sxc5 2. Db7+, Sxb7#.

Formação de bateria por três diferentes peças, após captura de um peão em três níveis. Ao formar a bateria, tais peças permitem a dama jogar nas casas por elas desocupadas, para ser também capturada ("Switchbacks", retornos).

157

1. Sc6+, Te3 2. Sb4, Sd3# 1. Sd3+, Le4 2. Sb4, Sd5#.

De novo o tema proposto por Ricardo Vieira para o *match* "Argentina-Brasil":

"Uma peça chega a uma mesma casa por dois caminhos diferentes".

Aqui é o cavalo e5 indo por c6 e d3 a b4 (interferência à dama). Tais lances, obstruindo ora o bispo, ora a torre, precisam os lances de antiinterferência de tais peças (anticríticos) e que são de interferência à Te2 (cobertura de xeques), determinando, assim, os mates do cavalo-bateria de interferência à Td1.

Na 2ª parte da solução o cavalo branco inverte o jogo do preto: ao invés de fechar uma linha num mesmo ponto a partir de pontos diferentes, faz o fechamento em pontos diferentes a partir de um mesmo ponto.

"Complex line-effects with clever determinations of all white moves, but the repeated 2. Sb4 move kills the problem" (Juiz Gabor Cseh).

158

1. Txc6, Tb5 2. Tc4, Ld4# 1. Txd5, Tc4 2. Tb5, Lc5#.

Brancas e negras têm que abrir a linha branca (La8), mas, ao mesmo tempo, brancas vão abrir a linha da Da2 (A) e as negras a linha do La4 (B),peças que defendem o mate. Tais linhas negras, então, tem quer ser fechadas, e o são reciprocamente, numa inversão bicolor de linhas e estratégias: brancas abrem A e fecham B/negras abrem B e fecham A; na outra solução, " inversão da inversão": brancas abrem B e fecham A/negras abrem A e fecham B.

No mate *"Shut-off"* de bateria, de novo a abertura de uma linha branca e o fechamento de uma preta.

No mesmo sitio, traçado de uma cruz pelas torres brancas e outra pela negra.

159

1. Sxe6, Sxe1 2. Sf4, Sf3# 1. Sxd3, Sxd4 2. Sf4, Sf3#.

Em cada tempo é aberta uma diferente linha branca, com troca das cores na abertura das linhas de uma para outra solução.

Um Zilahi com captura recíproca dos cavalos, chegada de cavalos diferentes nas mesmas casas, mates de bateria indireta.

160

1. Sc4, Dxf5 2. Te5, Kxf6# 1. Sd3, Dxf6 2. Le5, Kxf5#.

O cavalo e5, ao se afastar da bateria, abre as linhas de torre e bispo, impedindo as capturas pelo rei de bispo f5 e cavalo f6. Torre e bispo, então, têm que se interferir mutuamente, mas, abrindo também linhas da dama, obrigam o e5 à interferência preventiva (ou antecipada) de tais linhas (Grinshaw, dupla recuperação estratégica negra).

Dama e rei, então, se revezam nas capturas de bispo e torre (recíproco branco).

161

1. La1, Sd6 (Sg7?) 2. Th2, Le2# 1. Ta2, Lc6 (Lh5?) 2. Lb2, Sd4#.

"Revoada" dos elementos móveis da bateria supermascarada, com troca de funções das peças negras (interferência mútua após lances críticos) e peças brancas (controle de e8 precisado por interferência à Ta6/mate com interceptação da peça interceptante).

Fechamentos bicolores, assim, das linhas de Tf2 e Lf6.

162

1. Tb7, Dxg2 2. Lb2, Dh1# 1. Lb7, Dxd4 2.Tb2, Dh8#.

Interferências mútuas torre-bispo em dois cantos, mates de dama em outros dois; cada mate após fechamento de bispo por torre e torre por bispo.

Minimal branco: além do rei somente a dama, e fazendo tudo sozinha. Mas o rei faz algo, e sem sair do lugar: impede, ao receber xeque, que bispo e torre de um canto estabeleçam relações com torre e bispo do outro (1. Lf3, Dxg2 2. Le2+, Dh1#?/1. Tc7. Dxd4 2. Tc3+, Dh8#?).

163

a) 1. Db3, Ld6 2. Sc3, f4# b) 1. Ta4, Lc6 2. Sb4, f3#.

Lances críticos negros (auto-interferência negra) e anticríticos brancos (anti auto-interferência branca) no fechamento de três linhas negras agindo sobre bateria de peão (passos simples e duplo). Interferências brancas (bispos) da Th6, interferências bicolores da Dh3 e Th4 (cavalo/peão nos mates).

164

1. Ld2, Sfxg3 (Shxg3?) 2. Lb4, Se2# 1. Lc1, Shxg3 (Sfxg3?) 2. Lb2, Se4#.

Dupla formação de bateria (cavalos), fechamento bicolor de duas linhas negras (torres) sobre ela.

A torre a ser interferida no mate determina qual dos cavalos deve formar a bateria: se for a Ta2 tem que ser o Sf5, pois só ele pode fechá-la recuperando o controle da casa de fuga d4; se for a Ta4, só o Sh5 (recuperaçao do domínio de f6 em e4).

165

1. Sxf5, Sxe4+ 2. Sg3, Sf6# 1. Sxg3, Sxe3+ 2. Sf5, Sg2#.

Os quatro cavalos em duas baterias mascaradas e capturas recíprocas.

Os cavalos abrem uma bateria capturando seus homólogos da outra e formando, assim, uma nova bateria mascarada, que abrem então para o mate: o cavalo negro "retornando" à bateria inicial, fechando aí (acidentalmente) linha negra e se pregando; o cavalo branco fechando a outra linha negra.

Inversão de todo o jogo na outra solução, inversão no sentido do percurso dos cavalos negros (um vai primeiro a f5 e depois a g3, o outro primeiro a g3 e depois a f5).

Composição das forças brancas em duas linhas diagonais e duas ortogonais.

"Die Schwalbe": "Leicht und putzig" (MS) "Lustige springerei, sehr gut, einheitliche thematik" (KHS).

166

1. f6, Sxf6 2. d4 (c5?), Sd5# 1. f5, Sxf5 2. c5 (d4?), Se7#.

Como no nº 164, formação de bateria pelos cavalos, mas aqui a fórmula "tal linha a ser fechada, tal cavalo a formar a bateria" é invertida ("tal cavalo a formar a bateria, tal linha a ser aberta"): cada fechamento da linha do bispo b6 acarreta, por sua vez, a abertura de outra linha; então o cavalo formador da bateria determina a linha a ser aberta, para poder ser fechada por ele no mate.

Como no nº 164, também, recuperação do controle de casas de outros pontos do tabuleiro.

167

1. Lc1/Sd1, e5/e7/Le7-e8? 2. Lb2/Sb2, Kd5?.

1. Lc1, Ld5 (d5?) 2. Lb2, Kc4# 1. Sd1, d5 (Ld5?) 2. Sb2, Kd4#.

1. Dc1, e5 (Ld5?, d5?) 2. Db2, Kd5#.

Três autobloqueios na mesma casa, três diferentes mates pelo rei-bateria. Antidual por controle direto e pregadura.

Nos autobloqueios por bispo e cavalo as brancas não tem lance de tempo para saída do rei em d5, mas dispõem de lances que, bloqueando justamente tal casa, desbloqueiam outras para a saída; no autobloqueio por dama esta evita os lances de desbloqueio, mas concede o lance de tempo que permite ao rei, "finalmente", chegar à casa originalmente desbloqueada.

Peões e4 e e6 impedidos de fazer lances de tempo pelo mesmo motivo (abertura de linha negra sobre a casa de escape d5), exceto quando a dama abandona a sua linha (Dc1) e permite ao peão e4 o lance de espera.

168

1...Lf3 2. Txf4, Sg7 (Sd4?)# 1... Kh6 2. gxf4, Sd4 (Sg7?)#.

1. Txf4, Lf3 2. ?, Sg7 1. gxf4, Kh6 2. ?, Sd4#.

1. gxf4, Lf3 2. Tg5, Sd4# 1. Txf4, Kh6 2. g4, Sg7#.

Duplo aparente, duplo real.

Troca recíproca dos mates, no real, após os mesmos lances brancos do aparente (a seqüência do aparente, invertida, não leva aos mesmos mates por falta de tempo negro).

Estrategicamente, no real: um autobloqueio – autodesbloqueio vai ser seguido de outro; as brancas, então, fazem um bloqueio (controle de casa) para neutralizar o segundo desbloqueio.

Desbloqueios recíprocos de peão e torre, antidual por controle direto, mates-modelo em eco.

169

Este problema entrou no lugar de uma miniatura, que se revelou antecipada.

1. Lf1 Db4 2. Te2 c4# 1. Lg1 Db6 2. Te3 Dd4#.

Dois jogos negros idênticos: bispos interferem torre (despregadura indireta) e são por sua vez interferidos pela outra torre.

Mas tais jogos levam a finais antagônicos brancos: mate de peão apoiado pela dama/mate de dama apoiada pelo mesmo peão.

A torre negra interfere num deslocamento Bristol (abertura da torre branca ao longo da sua linha de ação) e os mates são dados nas casas desocupadas pelos bispos (Umnov retardado).

170

1. Td7, Ld6 2. Kd8, Ta8# 1. Txe7, Th1 2. Kf8, Th8#.

A torre negra sai para dois autobloqueios vizinhos, o seu rei vai para um lado e para o outro, a torre branca sai do seu canto e vai aos outros três para os mates em lados opostos.

171

1. Sd4, b3 2. Sb5, Ta4# 1. Sc5+, Kc6 2. Sa4, b4#.

Duas iguais finalizações do cavalo (autobloqueio) e dois desfechos antagônicos: mate da torre apoiada pelo peão (passo simples) e mate do peão (passo duplo) apoiado pela torre.

172

a) 1. h5, h3 2. hxg4, hxg4# b) 1. h6, h4 2. hxg5, hxg5#.

Os peões da bateria mascarada alternam seus passos (duplo do preto e simples do branco) e, mediante um simples passo do peão-satélite (g4 para g5), alternam novamente (simples do preto e duplo do branco).

173

a) 1. Sf6, d8D 2. Se4, d4# b) 180º (h8=a1) 1. Kd5, e8D 2. Sd4, e4#.

Eco-camaleão, mates-modelo de bateria indireta.

174

1. Ta5, Kc4 (Kc5?) 2. a6, Tb4# 1. Ka5, Kc5 (Kc4?) 2. Ta4, Tb5#.

Eco-camaleão total (as seis peças), antidual recíproca por xeque, troca dos bloqueios ativo e passivo entre as torres.

175

1. Ka6, Kc4 2. Lb7, Kxb4# 1. Ld5, Ke2 2. Kc4, Kd2#.

Inversão da marcha dos reis ao longo da bateria real (o branco vai atrás do negro/o negro atrás do branco) e inversão da seqüência entre rei e bispo negros. Mates em eco.

176

1. Lc6, Ka2 2. Lb5, c3# 1. Lc5, Kb2 2. Lb4, c4#.

Os bispos desbloqueiam o campo do rei branco (a2/b2) para que ele bloqueie a3 e, em seguida bloqueiam seu próprio rei (b5/b4); o peão-bateria, finalmente, bloqueia também (b4/b5) nos mates.

Controle de uma casa por uma peça em casas diferentes, bloqueio bicolor (b4 e b5), peão em passos simples e duplo.

177

a) 1. c1L, g4 (g3?) 2. Le3, Lg2# b) 1. e1T, g3 (g4?) 2. Te3, Sg5#.

Peão preto promovido a bispo, passo duplo do peão branco; promovido a torre, passo simples; antidual por controle direto. A guarda de f5 para o bispo e de f4 para o cavalo causa a perda do controle de f3, recuperado pelas peças no mate.

178

1. Sc3, Lf2 (Lc3?) 2. Se4, Sb6# 1. Sf2, Lc3 (Lf2?) 2. Se4, Se3#.

Os dois caminhos (c3 e f2) do cavalo para chegar a e4 (bloqueio) precisam os pontos de controle de d4 pelo bispo (f2 e c3), cada ponto determinando então, pelo controle concomitante de, respectivamente, c5 e e5, qual dos cavalos vai dar o mate, dominando a última casa de fuga (c4).

179

1. Le1, d4 2. Lb4, Se5# 1. Le7, Td5 2. Lb4, Sb6#.

Outra miniatura com o mesmo tema da anterior ("chegada de uma peça à mesma casa por caminhos diferentes"). Aqui é o bispo percorrendo um quadrado via e1 e

e7 para chegar a b4, após lances de desobstrução brancos. Lances que, concedendo casa de fuga (d3 e d5), precisam os mates do cavalo para recuperar o controle de tais casas.

180

a) 1. a1S, Sc4+ 2. Ka2, Sc3# b) 180º 1. Kg6, Kg8 2. h6, f8S#.

Mesmas promoções a cavalo (peões negro e branco) e inversão dos desbloqueios (o peão negro desbloqueia o rei, o rei branco desbloqueia o peão).

Desbloqueio recíproco de peão e rei negros.

181

1. Tb4, e3 2. Le2, Lxc3# 1. Lb4, e4 2. Te2, Sxc4#.

Dupla Grimshaw e duplo jogo do peão em controle de casas.

182

1. Tc4, Tb3 2. c5, Kxe3# 1. Tc3, Tb4 2. c6, Kxe4#.

Cada ponto de saída do rei-bateria (e3, e4) é controlado por uma linha ortogonal e outra diagonal, que têm de ser fechadas para o mate.

A torre branca se encarrega das linhas ortogonais, e seu jogo depende da torre negra: quando esta reitera o controle de e3, a torre branca retira o controle de e4, e vice-versa.

Ao peão preto cabe o fechamento das linhas diagonais.

183

a) 1. Tb3 (Txd5?), Sb6 (Sxd6?) 2. Td3, Sbc4#.

b) 1. Lh5 (Lxd5?), Se7 (Sxd6?) 2. Lf3, Sf5#.

Dois caminhos tem a torre para interferir a dama e dois tem o bispo para fechar a torre. Mas só o caminho da torre por b3 e o do bispo por h5 são válidos, pois os que confluem em d5 provocam abertura recíproca das linhas das duas peças, evitando os mates Sc4 e Sf5.

Analogia branca: também o cavalo c8 tem dois caminhos para chegar ao mate em c4 e outros dois para o mate em f5. Em cada caso é impraticável o caminho por d6 (auto pregadura, abertura de linha negra dando xeque).

184

1. Sf7, Sg4 2. Lc5, Sdxf5# 1. Sg4, Sf7 2. d5, Sexf5#.

Fechamento de três linhas negras convergindo sobre a casa de mate (f5). Lances bi-válvulas do cavalo negro (abertura da Ta5 e fechamento da Tf8 e do Lh3) e dos cavalos brancos (mesmos fechamentos do negro e abertura do Lg1 e do peão d7, os quais vão então fechar a Ta5).

Interferências bicolores nas mesmas casas, troca de funções dos cavalos brancos com mates na mesma casa.

185

1. Sbc4, Sh8 2. Sd3, Sxg5#? 1. Sbd3, Sxh4 2. Sc4, Sxg5#?

1. Sec4, S(7)e5 2. Sd3, Sxg5# 1. Sed3, S(3)e5 2. Sc4, Sg5#.

Despregaduras em seqüência dos cavalos brancos pelos negros, com troca das casas de jogo (c4 e d3) entre os cavalos negros e entre os brancos (e5 e g5).

Contrariamente ao que acontece com os cavalos brancos, não há inversão da seqüência de jogo entre os negros: o Se5 joga sempre primeiro para permitir, na casa por ele desocupada, o fechamento da linha da dama que evita o mate.

186

1. Tb6, Lxd6 2. Txd6, Kf4# 1. Sc7, Txd5 2. Sxd5, Kg5#.

1. Lxd4, Sf6 2. Lxf6, Kh5#.

Bispo, torre e cavalo brancos, ao sair para desbloquear seu rei-bateria, são obrigados a ocupar casas contíguas ao rei negro, desbloqueando-o também; então torre, cavalo e bispo negros, respectivamente, manobram para capturar as peças brancas e restabelecer, assim, o bloqueio do seu rei.

Neste jogo das peças homólogas dois ciclos podem ser considerados: o das capturas (torre negra captura bispo/cavalo negro captura torre/bispo negro captura cavalo) e o dos desbloqueios/bloqueios (bispo branco desbloqueia/torre negra bloqueia etc.).

Em The Problemist: "Unusual ploblem" (F. T. Holt). Cycle of captured and capturing pieces (KY), (or to be precise, kinds of pieces, which RR calls a curious nominal cycle). Very heavy for what it shows (DAS). Wonderful problem (SJGT).

187

1. Tb1, Tb2+ 2. Kxc3, Tb3+ 3. Kc2, Tc3# 1. Tf4+, Kxe3 2. Tf3+, Ke4 3.Txc3, Tb2#.

1. Tf4+, Kxe3 2. Txc4+, Kf3 3. Txc3+, Tb2#?

Dois jogos de desenho igual, um por torre branca e rei negro, outro por torre negra e rei branco, cada torre fechando um bispo de sua cor e fazendo, com o rei de cor oposta, um duplo retorno. São diferentes, porém, os efeitos estratégicos produzidos pelos reis: o negro desbloqueia uma casa, enquanto o branco desbloqueia uma linha.

Um autobloqueio por cada torre negra, já no início um e o outro só no fim, e os dois mates pela torre branca.

"There is variety in the motivations, but the problem rates highly both the visual attractiveness of the manoeuvres and the interplay between the forces" (Juizes Stephen Taylor e Michael McDowell).

188

1. Lxg7 Se5 (Se7?) 2. Lf6 e3#.

1. Lxg6 Se6 (Sxe8?) 2. Lf7 e4#.

Dois bispos, dois cavalos, duas torres e uma bateria de peão.

Para o mate pela bateria são necessários a abertura da linha da Tg8 e o fechamento das torres e8 e f8.

Ao eliminar o cavalo g7, para abrir a Tg8 e fechar a Tf8, o bispo forma outra linha sobre a bateria; por isso o outro cavalo tem quem fechar seletivamente a Te8 (em e5), na junção de sua linha com a do bispo (dupla oclusão).

O cavalo, por sua vez, abre a linha do outro bispo, que tem de ser fechada então no mate (e3#).

Na outra solução, um jogo similar pelos bispos h7 e cavalo g6, este fazendo a dupla interferência em e6; a linha aberta pelo cavalo, agora, é a do bispo h8, a ser fechada no mate (e4#).

De uma solução para outra, pois, as inversões: 1) de abertura e fechamento das linhas dos bispos pelos cavalos; 2) do fechamento dos bispos por cavalo e peão-bateria.

"Un festival de ouvertures e fermetures de lignes dans une position très schematique" (Juiz Abdelaziz Onkoud).

189

1. La3, Dxg3 2. Lb1, Dxa3# 1. Tb1, Dxg6 2. Ta3, Dxb1#.

Fusão do visual e do estratégico: abertura bicolor das linhas do bispo h7 e torre h3, em lances iguais bispo/dama e torre/dama; lances extremos das peças negras, paralelos diagonais (bispos) e paralelos ortogonais (torres); lances extremos da dama (finais), alternando os ortogonais com os diagonais dos bispos e os diagonais com os ortogonais das torres, e invertendo a seqüência de capturas (torre➔bispo, bispo ➔torre); confluência de três peças em a3 e três em b1. "...e a poderosa dama, tão próxima do rei inimigo, paradoxalmente dele se afastou ao máximo, para então voltar e dar-lhe mate em aproximação máxima".

Dos comentaristas de "Die Schwalbe: "Eine superIdee und auch genial gemeistert "(HMo)" Optish eindrucksvolle Bahnungen "(AW)" Attraktive Langzüge (MOe).

190

1. Td2, d4 (f4?) 2. Td3, Sc2# 1. Le4, f4 (d4?) 2. Lf3, Sf1#.

1. Te6, dxe6 2. Lxd3, Sd5# 1. Lh5, gxh5 2. Txf3, Sg4#.

Os dois cavalos com seus quatro mates, após o jogo de quatro peões, e quatro autobloqueios, de uma torre em d3, da outra em f3 e do versátil bispo numa casa e na outra.

Dois pares distintos de jogos: um par com os peões brancos em lances de tempo anticaptura (antidual por abandono de guarda), os lances negros feitos por uma só peça (torre/bispo) em avanços primeiro de duas casas e depois de uma; outro par com os

peões em lances estratégicos (desbloqueio de casa de mate), o jogo negro em conjunto por duas peças (torre e bispo) trocando entre si suas funções estratégicas (provocação de desbloqueio branco/autobloqueio) e seus desempenhos dinâmicos (percurso de uma casa/percurso de três).

Dois pares de soluções, cada par com sua unidade e seu jogo próprio: eis o chamado "ajudado do futuro". Objeto de um torneio em *The Problemist* (2001-2003).

191

1. Txa5, Lc4 2. Te5, Sc5# 1. Lxa6, Ld5 2. Le2, Sc4#.

Captura de peças para abertura bicolor de linha de bateria, combinada a abertura, até o mate, com fechamento de linhas negras. A peça capturante retorna ao ponto de saída para fechar a linha que deixara aberta e, por sua vez, é fechada no mate.

Reciprocidade branca nas interferências pelo bispo e cavalos-bateria, inversão negra "torre fecha bispo, bispo fecha torre".

192

1. f5, Tc6 (Dc6?) 2. f4, Lg7# 1. g2, Dc6(Tc6?) 2. Lf4, Le5#.

Inversamente à semibateria, formada por um elemento fixo e dois moveis, aqui há dois elementos fixos e somente um móvel (baterias superpostas).

Agindo sobre elas, duas linhas negras, uma a ser fechada pelas brancas (La8), outra pelas negras (Tg4). E ao manobrar para fechar, as negras abrem outras linhas, pregando ora a dama ora a torre (antidual por pregadura indireta).

E é justamente a peça pregada que vai formar, com o bispo, a bateria atuante; a peça não pregada sai para interferir o La8 (recíproco de torre e dama).

As linhas abertas no inicio pelas negras são fechadas no fim pelo bispo-bateria.

Rich interference play (VS, em The Problemist).

193

1. b4, b3 2. Sb5, Txa4# 1. a3, Tb1 2. Sa4, b4#.

Dois jogos negros iguais (desbloqueios por peões, rebloqueios por um cavalo) levando a dois jogos brancos opostos (mate de torre apoiada por peão, mate de peão apoiado por torre).

194

a) 1. c5, Te1 2. Tc6, e4# b) 1. Dc6, e3 2. Tc5, Txd4#.

Como no anterior, inversão do jogo das peças brancas e novamente dois jogos negros idênticos (deslocamentos Bristol da torre), mas feitos em sentidos opostos.

195

1. e3, Dxg5 2. Td2, Dxa5# 1. g4, Dxe4 2. Lf7, Db7#.

Inversão bicolor na abertura de linhas brancas e a inversão, em lances longos, "torre fecha bispo e bispo fecha torre".

Parentesco com o nº 189, com mais efeitos de linhas, mas sem a mesma densidade visual.

196

1. Lxb6, Sc4+ 2. Lxd8+, Sd6 (Se3?)# 1. Txg4, Se3+ 2. Txg6+, Sf5 (Sc4?)#.

Destruição de uma bateria para o mate pela outra e vice-versa, com xeques cruzados, antidual por xeque, recuperaçao estratégica (domínio de casas).

Para que um cavalo-bateria dê o mate é necessário que o outro compense o abandono de guarda (de e3 ou c4) a ser produzido. E tal lance, sendo um xeque, é preciso que seja anulado em seguida pelas negras (evitando a fuga forçada do rei), o que é feito também com xeque, o qual, obrigatoriamente replicado, evita dual de mate (xeques negros essenciais).

Desbloqueio recíproco dos cavalos brancos, baterias negras com a inversão "bispo/torre e torre/bispo" e paralelismo ortogonal/diagonal das baterias brancas e negras.

197

1. Sxf4, Lxf3+ (Ld3?) 2. De5, Sd5# 1. Txf4, Lxd3+ (Lxf3?) 2. Le6, Sg4#.

Conforme o 1º lance negro, o bispo adota a opção certa para o controle de e2, evitando que o cavalo matante, por sua vez, tenha que assumir o controle dele, bispo. E então joga para ficar sob controle do outro cavalo.

Uma autopregadura e uma pregadura promovida pelas brancas, antidual por desbloqueio de campo, troca de funções entre os cavalos (guarda do bispo/mate).

The white battery is in astute feature and the construction is excellent (Juiz C. J. Feather).

198

a) 1. Dxd2, g5+ 2. T(c)g4, Sf4# b) 1. Dxg4, d4+ 2. Ld2, Sf4#.

Mate único, mas dado a partir de pontos diferentes e obtido após jogos distintos de anulação de três linhas.

A troca de posições entre peão e cavalo na geminação acarreta, por sua vez, trocas entre pregadura passiva e ativa pelas baterias, interferência e pregadura de bispo e torre; e a pregadura da dama ora é com a da torre, ora com a do bispo, nas mesmas casas.

Aperfeiçoamento, "última forma" dada por Vieira a um esquema inicial do autor.

199

1. Tg4, Dg3 2. Tc7, f4# 1. Lg6, Dg7 2. Lc7, Sf7#.

Não bastam os bloqueios em g4 e g6, é preciso que torre e bispo aí fiquem pregados. Ao pregá-los a dama abre a linha do outro bispo e da outra torre, que então se fecham mutuamente (recuperação estratégica).

Como no anterior, 1º lance negro a partir da casa onde se dá o 2º branco (mate) e 1º branco a partir da casa onde se dá o 2º negro.

200

1. Sd6, Da8 2. Sf4, De4# 1. Sf6, Txe7 2. Lf4, Te4#.

Inversão negra despregadura/pregadura (a cada vez, um cavalo desprega uma peça e é por ela pregado) e inversão do jogo branco (torre prega/dama mata, dama prega/dama mata), com mates na mesma casa após desobstrução de peça branca e fechamento de negra).

201

1. e1S, Tgxf2 2. Sg2, Tge2# 1. e1L, Tdxf2 2. Ld2, Te2#.

Como no anterior, o jogo, em suas duas vias, começa e acaba numa mesma casa (e2): as brancas dão os mates na casa deixada pelas negras em seu 1º lance. E, como no nº 199, inversamente, em seu 2º lance as negras jogam em casas desocupadas pelas brancas.

Mas o detalhe que os outros não têm: além dos 2ºs lances (mates) na mesma casa, também os 1ºs lances brancos são feitos numa mesma casa (f2).

Promoções menores igualmente na mesma casa, alternâncias de interferências ativas (negras) e passivas (brancas) às torres negras.

202

1. Lc6, Sxf1 2. Lxe4, Kd2# 1. Se8, Txe3 2. Sd6, Kd3#.

1. Th6, Lxb5 2. Txe6, Kc4#.

Ciclo bicolor de bloqueios negros e desbloqueios brancos pelas peças homólogas bispo, cavalo e torre (L/S, S/T, T/L), um ciclo também mostrado, com características diferentes, nos números 98 e 186.

O caráter peculiar, aqui, é a captura, nos desbloqueios, de peças também homólogas (S/S, T/T, L/L).

203

1...f3 2. Se4, fxe4# 1...f4 2. Sxe2, fxe5#.

1. Sf5, ? 2. Se3, fxe3#.

1. Se4, f4 (f3?) 2. Sxg5 (Sc3/Sc5+?) fxg5# (fxe5?).

Quatro arremates de um peão-bateria (dois aparentes, ensaio e solução).

O motivo para a construção "dois aparentes e uma só solução" foi reunir, no jogo real, parte de um aparente (lance negro) e parte do outro aparente (lance branco).

Comentários em Die Schwalbe. "Eine hübsche Zusammenstellung" (A.Bei) "Originelle aufgabe" (AWi).

Uma modesta homenagem ao notável compositor argentino e grande amigo, o Mestre Internacional Jorge Kapros.

204

1...Txg5 2. Lxd5, Txd5# 1...Lxg5 2. Sxe7, Lxe7#.

1. Lxd5, Txg5 2. Lxc6, Td5# 1. Sxe7, Lxg5 2. Sxc6, Le7#.

Nos aparentes, mates/captura de bispo em d5 e cavalo em e7; nas soluções, os mesmos mates e nas mesmas casas, mas sem captura daquelas peças por falta de tempo negro adequado, obrigando-as à autopregadura.

Abertura recíproca de linhas de torre e bispo. Ensaios de tempo do peão f7 (interferindo ora uma linha, ora outra) e do peão c7 (desbloqueio do rei para c6 e c7).

Dedicado ao grande compositor argentino J. J. Lois, Mestre Internacional. Comentários ("Probleemblad"): Splendid, precisely matched lines in wich the self-pins are required purely as tempo moves (CJAJ). Extraordinary work conjugating two colour annihilation manoeuvres, black self-pins and mates of Umnov effects (EP).

205

1. Sxf5 (Se4?), Td3 2. Sd6, Lf2# 1. Sxe3 (Sf6?), Le6 2. Sd5, Sg7#.

Pregaduras recíprocas essenciais dos cavalos: não basta a cada cavalo fechar a linha negra (Dc7/Tb5) para o mate de bateria, é necessário também pregar o outro cavalo capturando a peça móvel da outra bateria.

Baterias brancas com seus dois elementos igualmente ativos, o habitualmente fixo deslocando-se ao longo da linha de ação.

Jogo recíproco branco (pregadura/mate), iguais finalizações negras e brancas (interferências).

Uma homenagem ao talentoso compositor e dedicado "soldado do xadrez" Oswaldo Faria, pelos seus 70 anos, Comentários em "Probleemblad": An excellent ODT (Orthogonal-diagonal transformation) and "pseudo-Zilahi" (AE). Surprising first white move. A succesfull and rich problem (HN). Fine interchanged estrategies for white Bishop and Rook (CJAJ).

206

1...f4 2. Sxe5+, fxe5# 1. Sf6, ? 2. Se4, fxe4#.

1. Sf6, exf6 2. Kxf3, fxe7#.

Mudança do elemento móvel da bateria: um peão (f3) no aparente, outro (e5, que vai a f6) no real.

Com o mesmo 1º lance do real aparece o mate aparente 2. fxe4, não realizável por falta de tempo branco.

Peões e inversões: o peão f3 captura no aparente e é capturado no real; o e5, capturado no aparente pelo cavalo, captura-o no real.

207

1. Dc5?, Lxb5 2. Txd3, Lxd3#? (3. Kxd5!) 1. Dc4?, Txb5 2. Lxe5, Txe5#? (3. Kxd3!)

1. Dxd3, Lxb5 2. Ld4, Lxd3# 1. Dxe5, Txb5 2.Td4, Txe5#.

Forma e antiforma: fechamento recíproco das linhas de torre e bispo negros (Grimshaw) e abertura recíproca de torre e bispo brancos.

A dama não pode transferir as capturas à torre e ao bispo: provoca interferência à torre e ao bispo brancos.

208

1...Txc3, dxc6 2. Txc6# 1...Lxc3, fxe5 2. Lxe5#.

1. dxc6, Txc3 2. Kxe5, Txc6# 1. fxe5, Lxc3 2. Kxc6, Lxe5#.

Finalizações nas mesmas casas nos aparentes e nas soluções, mas com significados diferentes: nos aparentes são mates (baterias indiretas), nas soluções são controles de casas de fuga (baterias diretas).

Baterias com abertura recíproca de linhas e troca de funções de seus elementos; jogo recíproco negro dos peões e do rei nas soluções, levando à captura dos dois cavalos.

209

1. Kh8, Kf6 2. Lb7, Kxf7# 1. Tb7, Kd4 2. Kf6, Kxe4#.

Em Meredith, inversão da marcha dos reis (ocupação de f6 por um e outro) e inversão de interferências entre torre e bispo (ocupação de b7).

210

1. Sb4, Se7+ 2. Sc6, Sc2# 1. Sc6. Sc2+ 2. Sb4, Se7#.

Inversão das marchas dos cavalos negros e inversão da seqüência de lances dos cavalos brancos.

Troca de funções entre a Ta4 e o La8 (pregadura e mate) e do jogo dos cavalos brancos (abandono de guarda e recuperação do controle de e3 e f5).

Os lances dos cavalos brancos têm significado diverso de um jogo para outro, ora interferindo linha negra para o mate pela outra bateria, ora para o mate pela própria (shut-off).

Outra homenagem, agora à memória do querido amigo Faria, para pesar nosso falecido em 2000.

De "Probleemblad": Really beautiful "(PlG)" A complex, beautiful and fitting "in memorian" (GHB, PMI) "Fantastic work of all the Knights" (EP).

211

1. Lc3, Te4 2. Lf6, Sxd6 (Se7?, e4?)# 1. Se8, Lxd6 2. Sf6. Se7 (e4?, Sxd6?)#.

1. Le8, Te7 2. Tf6, e4 (Sxd6?, Se7?).

Stocchi (ciclo de um mate realizado e dois evitados) com mais dois ciclos: 1) ciclo das estratégias que evitam os mates (controle direto e obstrução de casa); 2) ciclo dos mates evitados por negras e brancas.

Paralelismo de jogo: negras anulando a casa de fuga f6, brancas anulando e5.

Realização superior à do nº 116: completa unidade de jogo.

Em "Probleemblad": A really good problem "(PlG)" Each of the white line pieces used in only one phase (to guard e5); a very non-intensive use of force, which is not to my taste (CJAJ). "An excellent achievement" (TTN).

212

1. Lg2, Sxd3 2. Sf3, Se5# 1. Sg7, Txd3 2. Se6, Tf3#.

Peça forma bateria abandonando o controle de uma casa de fuga; ao abrir a bateria (mate) a peça recupera o controle da casa, feito obrigatoriamente de outro ponto do tabuleiro pela necessidade de interferir linha negra. Tema já mostrado no nº 133 e a ser mostrado no nº 213 e no nº 239.

Despregaduras indiretas, abertura de linha branca, interferências bicolores à Te8 e ao Lh1.

Melhor, visualmente, seria o fechamento do Lh8 por uma torre em h7 (com a substituição, assim, da Te8 pela dama), para compor a inversão "bispo fecha torre/torre fecha bispo".

"Un classique du genre! "(VC)" Une belle composition "(LB)".

213

1. Txc5, Shxg2 (Sexg2?, Kxg2?) 2. Te5+, Se3#.

1. Lxf6, Sexg2 (Kxg2?, Shxg2?) 2. Le5+, Sf4#.

1. Dxc5+, Kxg2 (Shxg2?, Sexg2?) 2. De5, Kf2#.

Antitriplo cíclico, por abertura de linha e xeque, na tríplice formação de bateria.

A peça formadora perde o controle de uma casa e o recupera no mate; os cavalos o recuperam de outros pontos do tabuleiro, o rei voltando ao mesmo ponto.

A formação com um ou outro cavalo se faz conforme a linha negra a ser aberta, de modo a poder ser fechada (xeque cruzado) com recuperação do controle de casa.

"Sehr harmonisch und schöen" (ABer. em "Die Schwalbe").

214

1. Dxc3, La3 2. Td3, Sf6# 1. Dxe4, Df7 2. Ld3, Sa4#.

Seqüência de anulações de casas de fuga, do primeiro ao último lance, em estratégias previdente (1ª metade do jogo) e recuperadora (2ª metade).

A dama abandona o controle da bateria cavalo-dama e bloqueia c3 (captura do outro cavalo), liberando assim o bispo para o controle de c5: lances previdentes que permitem ao Se4 abandonar o controle daquelas casas e acionar a bateria. Mas, ao capturar o Sc3, a dama desbloqueia d3 e cria a casa de fuga d5, obrigando ao rebloqueio com Td3 e à reconquista do controle da fuga com Sf6 (lances de recuperação estratégica).

No outro jogo, mesmos lances de prevenção e recuperação, mas com inversão de efeitos: a bateria destruída agora é a de dama, com o bloqueio preventivo Dxe4 e o controle preventivo Df7, rebloqueio com Ld3 e o mate pela bateria de bispo com reconquista de controle (Sa4).

Comentários em "The Problemist": Very ingenious and paradoxical (White ignores the black selfpin and takes advantage of it as a selfblock). ODT with black FML and Grinshaw (AE). A remarkable problem, difficult to solve for a H#2 (R. McKay), Excellent (CCF).

Comentário do Juiz Alfred Gschwend: "The many precise and aesthetically satisfying analogies between the two solutions are impressive, but the lack of strategic substance reduces them to merely formal qualities, of questionable value".

215

1. Sxb6, d7? 2. Sc4, Sa4#? 1. Sxc3, f4? 2. Sb5, Sa4+?.

1. Lb5, S~ 2. Lc4, Sa4#? 1. Tb4, S~ 2. Tb5, Sa4#?.

1. Sxb6, f4 2. Sd7, Sca4# 1. Sxc3, d7 2. Se4, Sba4#.

Inversão das cores na abertura de duas linhas brancas e fechamento de duas negras (peças homólogas bispo e torre).

Ensaios brancos, trocando com o cavalo as interferências às peças negras, falham por provocar interferências a peças brancas.

Os ensaios negros, com interferência mútua de bispo e torre, falham pelo mesmo motivo.

Alternância na captura de uma peça e mate pela outra (tema Zilahi), mates na casa de saída do cavalo negro pelos cavalos brancos (tema Umnov retardado).

216

a) 1. Te5, e3 2. e6, Tf4# b) 1. e5, Th4 2. Te6, e4#.

Peão e torre negros trocam suas casas de bloqueio, peão e torre brancos trocam suas funções de apoio e mate. Igualdade dos passos dos peões, simples num jogo e duplos no outro.

Miniatura dedicada à memória do conceituado mestre Dr. Monteiro da Silveira, figura de realce do problema brasileiro no século passado. Os 12 problemas seguintes, todos Meredith, homenageiam outros grandes nomes do Xadrez Brasileiro com os quais tive o prazer de conviver.

217

1...Sde6# 1. Sb8, Lc6 2. Sd7, Sfe6#.

Após 2. Sd7, nova posição inicial de problema, e então: 1...Sfe6# 1. Sb8, Ld7 2. Sc6, Sde6#.

Mate aparente por um cavalo; mate real pelo outro após inversão das bivalvulas de cavalo e bispo (a linha aberta por um é fechada pelo outro e vice-versa).

Após o 2º lance negro, uma nova posição de problema a considerar e, então, se inverte todo o jogo: os mates aparente e real do novo problema correspondem aos mates real e aparente do primeiro, à posição deste se voltando, no 2º lance negro, após lances de retorno. Eis o "moto-perpétuo" entre as duas posições de problema.

218

1. Tb4, Tc4 2. Tb3, Ta4# 1. Tc4, Txb2 2. Tc2, Tb3#.

A torre negra fecha o bispo duas vezes e duas vezes dá mate a torre branca, uma e outra alternando a ocupação de a4, b3, c4 e c2. E fazendo, em sentidos opostos, o percurso entre c2 e a4 com parada em c4.

219

1. Lxc3, Txf6 (Lxf6?) 2. Ld2, Tf3# 1. Txg2, Lxf6 (Txf6?) 2. Td2, Ld4#.

Ao manobrar para suprimir fuga em d2, bispo e torre concedem novas casas de fuga (d4 e f3) por captura de peões, impedindo dual de mate em tais casas. O controle das casas de fuga assim criadas é recuperado, nos mates, por abertura recíproca de linhas de bispo e torre (baterias indiretas).

220

1. Lc2, Sc3 (Sxd2?) 2. b1T (b1L?) Sa2#.

1. Tc2, Sxd2 (Sc3?) 2. b1L (b1T?) Sb3#.

Minimal branco, com alternância das figuras bispo e torre nos bloqueios em c2 e b1.

Dual evitada nos 1º lance branco e 2º negro por controle direto.

221

1. Dxa4, d7 2. Dxb4, axb7# 1. Dxb4, axb7 2. Dxa4, d7#.

Dois peões brancos passivos, a obstruir linhas e então removidos, e dois ativos, a desobstruir as mesmas linhas.

A inversão da seqüência de capturas pela dama (com inversão do trajeto entre a4 e b4) inverte também a seqüência dos peões, mudando reciprocamente as funções dos lances negros e brancos (desobstrução e pregadura).

(inversão negra, inversão branca: analogia com o nº. 210).

222

1. Dg2+, Lg4 2. Dg1, Dc2# 1. Dg1+, Sg5 2. Dg2, Da7#.

Lances de tempo-xeques para autobloqueios com inversão do sentido entre as casas A e B.

Coberturas com lances de desobstrução à dama, diagonal e ortogonal, de modo a controlar, respectivamente, fuga ortogonal e diagonal.

223

1. Db5, e3 2. Db6, Dh5# 1. Db6, e4 2. Db5, Dg1#.

Como no anterior, a dama negra alterna seus lances de tempo e bloqueio, a dama branca controla fuga ortogonal ou diagonal. Aqui, porém, há novos controles de fuga (d4 e d5), neles se revezando peão e dama.

224

1. Se4, Sf2 2. ?, fxe4# 1. Sg4, Sf2 2. ?, fxg4#.

1. Se4, Sc5 2. Sg4, fxe4# 1. Sg4, Se5 2. Se4, fxg4#.

Pregadura recíproca dos cavalos negros e despregadura de um e outro pelo cavalo branco como concessão de tempo (o ensaio 1... Sf2 falha justamente por falta de tempo).

Troca de funções dos cavalos negros, lances do branco nas casas recém desocupadas, mates em eco.

225

1...Tg1 2. d1T, Txe2# 1. d1T, Txf1+ 2. exf1T, Txe2#.

A promoção a torre do aparente se repete no real seguida de outra e as torres brancas permutam suas funções de preparação e execução dos mates. Mates na mesma casa.

226

a) 1. Ta6 (Ta2?), Dg2 2. Tc6, Dg4# b) 180º – 1. Th7 (Th3?), Df3 2. Tb7, Db3#.

(após a rotação de 180º do tabuleiro, a coluna "a" da 1ª posição passa a corresponder à coluna "h").

Lances mínimo e máximo da dama na linha de pregadura (grande diagonal) e mates em eco.

Alternância da ocupação de casas com a torre, dual evitada reciprocamente.

227

1. d3, f4 2. exf4, exd3# 1. e4, e3 2. exf3, exd4#.

Peões-bateria preto e branco (bateria mascarada) na captura de peões branco e preto ("satélites" da bateria): captura ora iniciativa dos "satélites" (concessão de jogo a brancas e pretas), ora dos peões-bateria (autoconcessão).

228

1. g6, Sxg6 2. Kxf7, Sh8# 1. g5, Sxg5 2. Kxh8, Sf7#.

Formação de baterias indiretas por passos do peão e sua captura por cavalos. Cada cavalo permitindo a captura do outro e então dando mate (tema Zilahi) no retorno à casa de saída ("Switchback").

229

1. d6, Sxd6 2. f6, Sb5# 1. d5, Sxd5 2. b5, Sf6#.

Formação de baterias diretas e o controle das casas de fuga recuperado de outros pontos do tabuleiro (como no nº. 166). Como neste citado, também, o jogo de mais dois peões com passos iguais aos do peão-bateria.

Mas aqui há interferências bicolores a duas linhas negras, com o cavalo formador definindo qual a linha a ser fechada pelas próprias negras (a que ele não pode fechar).

Visualmente, além dos passos iguais, jogo dos peões e cavalos nas mesmas casas (d6 e d5, b5 e f6), interferências de um e outro lado da bateria; e a conexão inicial dos cavalos, desfeita no meio do jogo, refeita no final por um e outro.

230

1...Sxb1/Sxe8 2. Sxg7/Sxd2, Sxc3/Sxc7#? 1...Se4/Se6 2. Sd2/Sg7, Sxc3/Sxc7#.

1. Sxg7, Sxb1 2. Se6, Sxc3# 1. Sxd2, Sxe8 2. Se4, Sxc7#.

Jogo recíproco dos quatro cavalos em posição de bloco negro: dois aparentes iguais; e dois reais com dupla inversão das capturas dos cavalos e das cores na concessão/supressão das fugas em e4 e e6.

No jogo aparente, o cavalo d2 não chega ao mate capturando o b1 porque as negras não têm lance de tempo adequado (por exemplo, a captura do g7 pelo e8 concede fuga em e6); ele então joga em e4, permitindo, por desocupação de d2, o único lance possível do cavalo b1.

No jogo real, ao contrário, é obrigatória a captura do b1 após o mesmo lance inadequado (captura do g7 pelo negro e8), porque este tem de jogar em seguida em e6 para suprimir a fuga criada.

E então o cavalo b1, estático defendendo a casa de mate c3, tem de ser capturado.

Idêntico tem de ser, no aparente e no real, o jogo do cavalo g7 para o mate em c7.

Demostration ingénieuse du pouvoir et de la faiblesse des cavaliers. La construction est excellente avec l'utilisation forte de la position du roi blanc (juiz Jorma Paavilaïnen).

231

1...c3 2. Se4, dxe4# 1. Lf6/Lg5/Lg3/Lf2?

1. Le1!, Ld7 2. Kxd2, Lf5#.

O elemento móvel da bateria, peão no aparente, vira bispo no real.

Qualquer lance do bispo h4 impede o mate pelo peão-bateria, mas Le1 permite a formação de outra bateria numa mudança total de jogo: a casa e1, antes controlada por abertura de linha, é agora bloqueada; o cavalo, que abria a linha do Lb4, agora fica pregado por ele; o peão d2 passa de capturador a capturado após a auto-interferência 1... Ld7; e o bispo g6, fechado antes pelo peão, é fechado agora pelo bispo a4, que recupera em f5 o controle de c2.

"Nice change of tatics between set and actual play" (C. C. Frankiss).

232

1...f3 2. Sxe4+, fxe4# 1. Sf5, ? 2. Se3, fxe3#.

1. Sh1, Sf4 2. Kxf2, Sg2#.

De novo a mutação da bateria.

Sem a variedade de efeitos do anterior (autobloqueio, autopregadura, interferência), tem em compensação uma fase de jogo a mais: um ensaio de tempo, com outro arremate do peão-bateria. Recuperação do controle de casa feita com retorno.

233

1...b7 2. Tf5, exf5# 1...g6 2. Td5, exd5#.

1. Tf5, g6 2. Td5, exd5# 1. Td5, b7 2. Tf5, exf5#.

Movimentos pendulares, reversíveis, da torre (da casa A para B e da B para A). Lances iniciais de tempo, aguardando a oclusão de uma linha negra por peão, e lances finais de concessão de captura ao peão-bateria, para a oclusão da outra linha negra.

Em Probleembad: "A beautiful reversed pendulum movement" (FJ) "Surprising how White closes the line that has just been closed by Black as well" (PIG) "A very neat construction" (CJAJ) "Funny tempo moves" (GHB) "Too symmetrical to my taste" (AE). "A simetria do jogo negro é a simetria própria dos movimentos pendulares, que o autor pretendia mesmo representar. A total assimetria do jogo branco é possível, mas a posição fica muito pesada" (Autor)

234

1. Sc5 (2. Sxb3#), Tbxc5/Tcxc5/Sxc5.

2. De4 (Dd3?, Df6?)/Dd3 (Df6?, De4?)/Df6 (De4?, Dd3?)#.

1...dxc5 2. Le5 (De4?, Dd3?, Df6?)#.

1...Kxc5 2. d4#.

Antitriplo Stocchi, com chave temática dando fuga e expondo a cinco capturas, e preparando os mates temáticos todos pela dama (por desobstrução de casa, desobstrução de linha e fechamento de linha negra).

Variante evitando os mates temáticos e permitindo um outro, mate de peão na fuga.

"Un anti-triple de construccion muy elegante" (Juiz J.J. Lois).

235

1. Sxb4+, Sd5 2. Sc6, Sb6# 1. Sxf6+, Sd5 2. Se4, Se3#.

1. Lxb4, Se4 2. Lxa3, Sxd2# 1. Lxf6, Sc6 2. Lh1, Sa5#.

"Ajudado do futuro": dois pares de soluções. Em cada solução a captura de um cavalo com abertura de linha branca pela peça capturante, e abertura de outra linha pelo outro cavalo. Além de tais elementos comuns, o par pelo Sd5 mostra duplo fechamento de linhas negras (despregadura indireta) e o par pelo Lc3 mostra abandono de guarda numa solução e, na outra, um lance evitando o controle de guarda (anti-retorno).

Em cada par, a captura de um cavalo e o mate pelo outro numa solução; troca dos cavalos capturado e matante (duplo Zilahi).

"Lh1 is visually spectacular" (juiz K. Widlert).

236

1. Dd7, Sxf3 (Sxf4?) 2. Lxf3, Te5# 1. De8, Sxf4 (Sxf3?) 2. Txf4, Ld3#.

1. Sxe5, Txb5 2. Lf3, Txe5# 1. SXd3, Lxb5 2. Tf4, Lxd3#.

Novo "do futuro", com os 2º lances negros e os mates de um par repetindo-se no outro, mas após diferentes efeitos provocados pela captura recíproca dos cavalos: desbloqueio de e5/f3 e d3/f4 ora pelas brancas, ora pelas negras.

Num par, a dama libera ao mesmo tempo torre e bispo, mas evita dual reciprocamente por controle direto; no outro par, torre e bispo, livrando-se da dama, abrem reciprocamente suas linhas (baterias indiretas).

Seqüência de jogo invertida das peças homologas torres e bispos (ao lance do bispo negro seguindo-se o da torre branca e, vice-versa, torre negra/bispo branco).

237

a) 1. Dc3, Txe7 2. Lxe4, Txe4# 1. Dd3, Lxe7 2. Txc5, Lxc5#.

b) 1. Dxc5, Sf2 2. Dc3, Te4# 1. Dxe4, Sa4 2. Dd3, Lc5#.

"Do futuro" em gêmeos. Como no anterior, os mesmos mates, mas obtidos por diferentes desbloqueios de e4 e c5: num gêmeo pelas negras (capturas dos cavalos), no outro pelos próprios cavalos. Capturas por bispo e torre, capturados por sua vez, inversamente, por torre e bispo em abertura recíproca de linhas (baterias indiretas).

No gêmeo b (troca de posições entre dama e peão e7), torre e bispo negros, antes desobstruídos pela dama, ficam obstruídos pelo peão; e torre e bispo brancos, que se desobstruíam mutuamente, são agora desobstruídos pela dama, que então faz todo o jogo sozinha, numa inversão dos tempos negros das capturas e bloqueios (as capturas finais do outro gêmeo passam a ser iniciais, os bloqueios iniciais viram finais).

A dama e o cavalo não capturado fazem um jogo recíproco de produção e supressão das fugas em c3 e d3.

238

1. Ta7 (a8)/Ta4,? 2. d5/c4, Txe7#.

1. e6, Sxe6 2. c4, Sc5# 1. e5, Sxe5 2. d5, Sc6#.

O tema "dupla formação de bateria" (diferentes elementos móveis, mesmo elemento fixo) por captura de peão, com recontrole de casas, nos mates, feito de outros pontos do tabuleiro pela necessidade de fechar linhas negras (já mostrado nos nºs 133, 164, 166, 212 e 229).

Esta realização, com bivalvulas, é análoga à do nº. 166 (abertura seletiva de linha negra): o fechamento da linha Da2 acarreta, ao mesmo tempo, a abertura de outra linha sobre a bateria; das duas aberturas, as negras realizam a da linha que pode ser fechada, no mate, pelo cavalo formador de bateria.

Diferentemente do outro problema, há, neste, um mate não realizável por falta de tempo branco (Te7) e uma extrema economia branca.

239

1. Sf2, Txb2 2. Ld5+, Tb3# 1. Lf1, Sxb2 2. Dd5+, Sc4#.

O mesmo tema, aqui com auto-interferências preventivas e xeques cruzados. Preciosa colaboração do talentoso Vieira na melhoria da realização inicial.

240

1. e6, Lxe6 2. c5, Ld5# 1. e5, Lxe5 2. c6, Ld4#.

Final da trilogia "dupla bateria", com dupla alternância: dos passos dos peões e das interferências bicolores aos bispos negros.

241

1. Sb3+, Td4 2. Lf2, Kc4# 1. Sb5+, Ld4 2. Sxg4, Kc5#.

1. Sf5+, Dd4 2. hxg3, Kxe5#.

O último da antítese "desbloqueios do rei branco/bloqueios do rei negro" (exibida nos nºs 98, 167, 186 e 202).

Xeques negros bivalvulas despregando as peças desbloqueadoras. A cobertura de cada xeque concede uma fuga ao rei negro, que é então anulada por autobloqueio.

Três desbloqueios por diferentes peças (há mútua interferência de bispo e torre), também autobloqueios por peças diferentes.

242

1. Kc7, h5 2. Kd7, h4 3. Ke7, Kc6 4. Ke6, Kb7 5. Kd5, Sxf4#.

Esgotados os lances disponíveis negros, com peão h4, o rei branco força a saída do oponente, instala-se na sua casa e aí, despregando o cavalo g2, (que não pode escapar para a casa h4, bloqueada), dele recebe um mate modelo.

Na posição final, os reis de casas trocadas.

243

1...d4 2. Sg4, dxc5# 1. Sd5, Te6 2. Sc3, dxc3#? (3. Dxd8!)

1. Sf1, Ld7 2. Kxd2, Lf5#.

Como nos nºs 206, 231 e 232, mudança, do aparente para o real, do elemento móvel da bateria.

Não há mate com o peão d2 capturando o peão c5, o cavalo fechando o bispo h3 (por falta de tempo negro); nem mate com o mesmo peão capturando o cavalo em c3, a torre e8 fechando o bispo (por abertura de outra linha).

O peão d2 não está para capturar, está para ser capturado: após fechamento pelo cavalo, não do bispo h3, mas da torre c1 (interferência preventiva antixeque) e da torre d8 com Ld7, o rei captura o d2 e a bateria autêntica está formada, o bispo fechando seu oponente em f5 com recuperação do controle do cavalo c2.

244

1. Dxd5, bxc5 2. Dxc5, dxc5# 1. Sxd4, bxc6 2. Sxc6, dxc6#.

Um *half-pin* completo, um pseudo-Zilahi em semibateria de peões (troca de papéis entre peão capturado e peão acionador do mate), uma dupla permuta de cores na abertura das linhas dos bispos.

O destaque, porém, está no duplo jogo em forquilha dos peões para-bateria ("satélites") b4 e b5 e os peões-bateria d4 e d5: os "satélites" desbloqueando c5 e c6 para a entrada de dama e cavalo (ajuda às negras), e estes, por sua vez, desbloqueando as mesmas casas para a saída dos peões-bateria (numa dupla convergência de 3 capturas numa mesma casa).

Uma "seqüência máxima" de capturas (oito diferentes) os dois jogos.

245

1. Kd5/Kf6? (2. De1), f2/c2! 1. Kf7! (2. De1), f2/c2 2. Da8 /Dh8.

Miniatura, direto em 2. Mas não se trata mais de obtenção de mate!

O objetivo é realizar, no 2º lance, um ataque simultâneo às casas a1 e h1.

Um simples controle, não um domínio, controle que pode ser compartilhado com as negras.

O objetivo é alcançado com Dd1 e o rei tem três casas para desobstruir o caminho da dama: se d5 as negras se defendem com 1...f2! (ficou impedido Da8 por obstrução antecipada); se f6, 1...c2! (a obstrução antecipada impede Dh8); serve somente a casa f7, e as defesas, desobstruindo as grandes diagonais, permitem as citadas finalizações, com a inversão dos sentidos diagonal e ortogonal no controle de a1 e h1.

246

1. Th5 (2. g6+), Kc4/Kc6/Ke6/Ke4 2. d3/dxc3/dxe3/d4.

1...Kd6 2. g3.

O objetivo das brancas é a realização de um lance de peão, mas livre de captura o peão após executá-lo.

Com o peão g5 não se consegue isso de imediato (é capturado pelo h7), mas se pode conseguir com o peão desferindo xeque (bateria com a torre em h5).

Fugindo ao xeque, o rei tem cinco escapadas: as fugas em estrela permitem os quatro diferentes lances de um peão branco (tema Albino) por fechamento de 4 diferentes linhas negras; e a fuga ortogonal fecha outra linha (lance do peão a g3).

Chave ampliativa concedendo três fugas, Grimshaw em e5.

Uma realização no dois lances direto (fuga estrelada + Albino) somente possível com o recurso do enunciado heterodoxo.

247

1. Lb2 (2. Lc3), Sc6/Sc4 (f7)/Sd3/Sg4 2. Sa6/Sb3/Sxd7/Se4.

O objetivo é o simples ataque à casa b4 (ou à casa c5) sem que a peça atacante possa ser capturada.

Nas defesas pelo cavalo negro (uma válvula e três bivalvulas), quatro finalizações pelo cavalo branco.

Tal jogo negro pelo cavalo é comum no direto de mate em 2; impossível é, em tal direto, o jogo paralelo do cavalo branco.

248

1. Te3 (2. b8D), Tb2/Tg4 2. Le1/Lxd5.

Ataque simultâneo a duas casas (b3 e g3): as casas já estão controladas pelas negras, as brancas querem controlá-las também.

Simultâneo tendo de ser o ataque, basta, para a defesa das negras, a anulação do ataque a uma ou outra das casas.

A chave forma duas baterias com o mesmo elemento fixo (torre) agindo em direções opostas, o fechamento dos bispos negros movimentando os brancos com efeitos recíprocos sobre as casas atacadas (abertura da torre sobre b3/controle direto de g3, abertura da torre sobre g3/controle direto sobre b3).

249

1. Txh3/Th5/Txf3/Tf5?, Sg2/Sg6/Sd3/e5!

1. Te4! (2.Kf4), Sg2/Sg6/Sd3/e5 2. Kxh3/Kh5/Kxf3/Kf5.

Em vez de mate, o objetivo é realizar um lance de rei. Há quatro tentativas de desbloqueio, provocando bloqueios e por isso refutadas pelas defesas temáticas (as mesmas defesas que, após a chave, por auto-interferências, permitem os lances em estrela do rei).

250

1. Ta3, Db3/Tc3/Ld3/Le3/Sf3/Sg3 2. Tc7/Txd5/Df1/Sxf2/Dh1/h8D.

Um simples ataque a h3 é o objetivo, e a chave Ta3 já é um ataque (equivale à chave de xeque no problema de mate).

Seis defesas há cobrindo o ataque, cada uma em distinta casa na linha entre b3 e g3, e permitindo novos ataques por autopregaduras (composição com caráter de "*task*").

251

1. Sxd6/Dxd6/Dxc6/Dxd3/Dxf5/Dxg2/Df7/Kg5?, cxd5/cxb5/d5/f4/d2/Txg1/Se6/g6!

1. df3 (2. Dd5).

Lance de retorno à casa de saída é a realização, com seis ensaios da dama e três reciprocidades.

Ensaios com capturas do peão d6 por cavalo e dama são replicados, reciprocamente, com capturas de dama e cavalo pelo peão c6.

Outras reciprocidades são as capturas pela dama dos peões c6 e d6 (peão capturado/peão pregando a dama e vice-versa) e, do mesmo modo, as capturas de d3 e f5. Há uma 5ª pregadura da dama (Dxg2?) e uma obstrução após Df7.

252

1. g4!, Dd1 (Branca) 2. Dxd5 (Negra), Da2 (B) 3. Dxe2 (N), Dxb5 (B) 4. Db1 (N), Dxe4 (B) 5. Da4 (N), Te8#.

Neste inverso as negras têm que fazer, em cada posição, o lance geometricamente mais longo (a condição do lance máximo foi criada pelo grande compositor inglês Thomas Dawson); o problema mostra, também, a peça mágica, original criação do brasileiro Oswaldo Faria.

Aqui há somente um mágico, o cavalo c3, e ele atua, imóvel, nas oito casas de sua rosácea, transformando alternada e sucessivamente a dama negra em branca e esta em negra, com a remoção dos peões d5, e2 e e4 (desobstrução do Lf3 e da Te1) e o retorno da dama negra à casa de origem: visualmente, uma estrela de oito pontas, metade negra (linhas diagonais) e metade branca (linhas ortogonais).

O lance inicial branco, inversamente ao jogo de desobstrução das damas, é uma obstrução previdente: evita, após o retorno da dama negra a a4, a opção do lance também máximo Dh4.

"A 1ª obra-prima com os 'mágicos': mais uma significante estrela, uma 'estrela cintilante'"! (Juiz O. Faria).

253

1. Da7 (Sb7N), Sa5 (B)/Sd6(B)/Sc5(B)/Sd8(B) 2. Sg5/Sd8/Se5/Sd6, Lb2#.

Para obrigar as negras ao mate Lb2 as brancas têm que evitar as fugas em estrela do rei, lances também máximos. Para isso transformam o cavalo branco b7 em negro, que é então obrigado a jogar por ser dele agora o lance máximo. Mas, ao jogar, o cavalo negro volta a ser branco, controlando duas fugas do rei, as outras são controladas pelo cavalo mágico f7 (controle cíclico AB/BC/CD/DA das fugas em estrela por um e outro cavalo).

Um novo produto da reunião dos três fatores heterodoxos (o gênero inverso, o lance máximo negro e a peça mágica branca).

254

1. Sc2-b3-b5-c6-e6-f5-xf3(N)?, Sd4 (B)!

1. Se2! (2.Td4), Kxd3 2. Sd4#.

Os mágicos no direto: sete ensaios e solução na rosácea completa do cavalo.

Nos ensaios o cavalo d4, sob a ação do La4 e Tf6 mágicos, se transforma em negro. E então a refutação deste é sempre a mesma, jogando em d4, porque aí ele volta a ser branco sob a ação da Td3 ("volta à estaca zero").

A chave, de sacrifício e fuga, transforma a ameaça dos ensaios (mate duplo de bateria) em mate simples (sem bateria): após a captura pelo rei entra em ação uma nova bateria, com mate simples e o retorno do cavalo a d4,vindo de d2 como cavalo branco mesmo.

Há um ensaio suplementar, 1. La5 (2.Tc3)?, com o mesmo tipo de réplica, a transformação do cavalo negro em branco (1...Sc3 (B)!).

255

1...Th2# 1. Tf4N, Tf8B 2. Td8N, Td4B 3. Te4, Th2#.

As brancas, com a vez de jogo, não têm lance de espera para o mate imediato (Th2), Mas o fazem surgir após seu 3º lance, ao utilizarem o cavalo mágico e6 e o lance máximo das negras num circuito de sucessivas mudanças de cor da torre, trazendo de volta a posição inicial, mas com a vez de jogo pertencente às negras.

256

1...Txd3# 1. Sb3/Sc6+? (a5B!) 1. Se2/xf5? (Tg3B!).

1. Sb5+, Kb8 2. Sd6+ (Se8B), Ka7 3. Sf7 (Lh8B), Dxh8!

1. Sb5+, Kb8 2. Sa7+, Kxa7! 1. Sb5+, Kb8 2. Sd4 (e6N)+, Kc7! (3. Sxe6+?).

1. Sb5+, Kb8 2. Sc7+? (e6N-d5B!) 1. Sf3?/Sc2?, Lxd3/Txd3+!

1. Sb6? (d5B!) 1. Sc5 (d3N), Df7 2. Sxd3? (Tb2N!).

1. Te2N!, Txe6B 2. Tb6N, Tb2B 3. Se6, Txd3#.

Ensaios de tempo dos cavalos mágicos para o mate aparente Txd3, dois do cavalo a4 e sete do d4, ineficazes por provocar (menos dois) autoprejuízo específico, decorrente do seu poder extra (mudança de cor de peças, aqui as negras a5, d5, g3, e8, h8 e a branca b2).

A casa do Sd4 para seu lance de tempo seria e6, não estivesse ela bloqueada. Tentativas de desbloqueio pelo próprio cavalo (transformação prévia do peão branco em negro) são infrutíferas, restando o desbloqueio por peça negra.

E então as brancas criam essa peça negra, torre, ao colocar a torre branca b2 em e2 sob o raio de ação do mágico d4; assumindo o lance máximo, captura o peão e6 voltando a ser branca; como tal, desbloqueia e6 e se coloca em b6 sob ação do Sa4, para se tornar negra de novo e, pelo lance máximo, chegar a b2 como branca (volta da torre à posição inicial, após um circuito de mutações sucessivas de cor, metade branco metade negro).

"E o que não conseguem os cavalos mágicos saindo, por mudar a cor de peças, eles o conseguem ficando... por mudar a cor de peças".

257

1. h3, Tf3B 2. Txf6N, Txc6B (Sg7N)/Tf3B (Sg7N) 3. Tc3N/c7, Tg6#.

1...,Txc6B 2. Txf6N, Tf3B (Sg7N)/Tc6B (Sg7N) 3. Tc3N/Tc3N, Tg6#.

Diferentemente dos problemas anteriores, o circuito aqui é iniciado por torre negra. Circuito nos dois sentidos, também com seguidas mutações de cor da torre.

No circuito iniciado com 1...Txc6B, após 2...Tf3B a fuga para f3 está bloqueada (como na variante de volta 1...Tf3B 2. Txf6N, Tf3B (Sg7N), e basta um lance de tempo para o mate Tg6. Os bispos mágicos não têm lance de tempo adequado (por obstrução da Tb6, xeque ou defesa do mate); o único útil é o ...desbloqueio de f3 pela torre branca, mas jogando em c3 para, como torre negra, voltar a bloquear f3 (um lance de tempo por mudança de cor de peça, específico do gênero "mágicos").

Considerando os dois circuitos e as variantes de volta, dois efeitos bicolores: o impedimento da fuga em f3 e a desobstrução da Tb6.

258

1...Dh5# 1. Th2N (Sg3B, Dc5B), Ta2 2. Se2, Ta8 3. Da5 (Da7?), Tf8 4. Dc5N, Tf2B 5. Sgf3N, Dh5#.

Um aparente em 1 que se torna real em 5, após um retorno de três peças (Dc5, Tf2 e Sg3) às suas posições e cores iniciais.

Duplo retorno, à cor e à posição: outro fenômeno próprio dos "mágicos".

259

1...S (d4) f5 (h6N)/S (d6) f5 2. Ld5 (Te5?)/Te5 (Ld5?)#.

1. Db5 (Lb2B, Lb8N, Td3N, Td7B) am. 2. Te7#.

S (d4) f5 (h6N)/S (d6) f5 2. Te5 (Ld5?)/Ld5 (Te5?)#.

Mates por fechamento de uma linha negra e dual evitada reciprocamente por abertura de outras duas, numa realização exclusiva dos "mágicos": mudança recíproca de mates por mudança recíproca de cores (aqui, das peças homólogas bispos e torres).

Para 1...Sc6,2. Sxg5#.

260

1. Sd4, Se4 (Le4 –> f2) 2. Sf5 (f5 –> h6), Sc3 (c3 –> a2) 3. Sxg3, Sb5 (b5 –> a7) 4. Se2+, Sd6#.

Circuitos dos cavalos branco e negro.

Esta realização, difícil ou impossível (sem furo) no ajudado "ortodoxo" – para os nossos Santiago, Sonnenfeld e José Figueiredo uma história de 20 anos sem final feliz – é aqui obtida graças à trinca Inverso, Lance Máximo e Xadrez Atômico.

O Xadrez Atômico foi apresentado na década de 1960 pelo "mestre de Guaratinguetá", Oswaldo Faria, como generalização da peça *"Tank"*, criada por Goodare.

É modalidade que permite efeitos curiosos, como, neste problema, a transformação do bispo da dama em bispo do rei, e a dupla abertura bicolor da linha de mate a5-h5 (primeiro pelos peões; pelos cavalos depois).

"Une très jolie combinaison utilisant de façon spectaculaire les mouvements des Cavaliers. A noter le joli mat modèle avec échecs-croisés de Brède ("Probleme" nº 63 – Mars 1970).

261

Apar. 1...Dc3 (c3 ➔ c2)# 1. Tb7~?, Lxh1! 1. Sf7?, Th8! 1. e7?, Ta6! 1. Ld7~?, Dg7!

1. Le6! (e6 ➔ f5, f5 ➔ g4, g4 ➔ h3), Lg3 (g3 ➔ f4, f4 ➔ e5, e5 ➔ d6) 2.g4+ g4+ (g4 ➔ f5, f5 ➔ e6, e6 ➔ Ld7), Dd6 (d6 ➔ e5, e5 ➔ f4, f4 ➔ g3, g3 ➔Lg2)#

Há um mate aparente "atômico", mas não há lance de espera para torná-lo real: lances simples da torre b7, cavalo d8 e peão e6 liberam outras peças negras para lances máximos; lances do bispo d7, ao contrário, prendem a dama.

Porém o lance atômico 1. Le6 compensa a prisão da dama com a liberação do bispo h2, o qual, permitindo xeque, possibilita às brancas, pelo mesmo bispo e6, a liberação da dama e novo mate – numa seqüência branco-negra de deslocamentos em cadeia, um se seguindo ao outro em sentido contrário, num duplo vai-vem de grupos iguais de figuras (bispos e peões).

Uma utilização da característica mais feérica do "Xadrez atômico": a reação em cadeia.

"Une combinaison curieuse, avec double aller et retour de toutes les pieces, et, encore, un échec-croisé de Brède. Nous aurions donné le premier prix à cette combinaison étrange, "qui plonge au fond de l'inconnu pour trouver du nouveau" ("Probleme" nº 63 – Mars 1970).

262

1. Sc5 (2. Sxb7#), Sxc5/bxc5/Txc5/Lxc5 2. Lxc8/Ld8/Ld3/Lxd2#.

"Una *magnífica* clave de sacrificio ofrece el Sd3 a la captura de quatro piezas negras. Cada una de estas capturas abre una línea de acción a la pieza móvil de una u otra bateria blanca, permitiendo otros tantos mates específicos com jaque de bateria a uno de los Reyes negros y jaque directo a su compañero siamês. *Una esplendida y dificil realizacion perfectamente construída". (Juiz Francisco Salazar).*

Para comemorar o jubileu da SEPA (Sociedad Espanhola de Problemistas de Ajedrez), foi organizado em 1987 um torneio temático, com problemas da modalidade "Reis Siameses", criação do destacado compositor espanhol Francisco Salazar. O torneio, julgado por ele, foi dividido em dois grupos (diretos e ajudados), e em ambos o 1º prêmio coube a brasileiros (nos ajudados o vencedor foi o brilhante Ricardo Vieira).

Neste problema, além do jogo recíproco das baterias, um efeito camaleão próprio do gênero: a possibilidade de mates diretos, tanto pelo bispo de casas brancas como pelo de casas negras com os reis negros estáticos (no dois lances ortodoxo somente com o deslocamento do rei são possíveis os mates diretos com os dois bispos).

"Mates específicos": nos xeques duplos, tanto o xeque ao rei a5 como o xeque ao rei f5 são , separadamente, defensáveis; mas, sendo simultâneos, só um pode ser defendido, e o outro xeque, então, pela regra da modalidade, significa mate.

263

1...Dc7/Sd6/Se3/Txb4/Lxe2/Dxd5 2. Dxh5/Dg3/Th3/Sxg2/Dxh5#.

1. Dc6 (2. Dc4), as mesmas defesas 2. Se6/Dc5/dxe3/Td3/Sxe2/Dxd5#.

No aparente os mates são aplicados no rei siamês h4; no real, para as mesmas defesas, os mates são no rei d4.

Um privilégio da modalidade: não só mudança de mates como, também, mudança do rei alvo dos mates.

264

1. Th8, Dxh8 2. Da1, Dxa1 3. Ld4, Dh1 4. La8, Dxa8#.

Circuito da dama, com paradas nos quatro cantos do tabuleiro.

Na primeira metade é conduzida a h8 pela torre e depois a a1 pela dama (Bristol bicolor total).

Na segunda metade, há um jogo duplo dos bispos: um impede o retorno da dama a h8, obrigando-a a se conduzir a h1, e ao mesmo tempo desprega seu parceiro; este, inversamente, deixando aquele pregado, leva a dama de volta a a8 para o mate (Bristol bicolor parcial).

E assim a dama, percorrendo em quatro tempos as ortogonais extremas e as grandes diagonais, "constrói" geometricamente um antigo medidor de tempo – a ampulheta.

É de se cogitar: o Bristol bicolor total nos quatro lances da ampulheta (foi obtido, em problema "sem mate", no nº. 275).

265

1.Td2, Dd1 2.Tc2, Dxd5 3.Tb2, Da2 4.Tb3, De2 5.Tb4, Dxb5 6.Tc4, Db1 7. Td4, Dxe4 8. Td3, Dh4 9. fxg4, Lxc6#.

A estrela de oito pontas pela dama negra foi exibida por dois astros do Xadrez, Dawson e Pauly, em parceria ("Chess Amateur", 1920). Não é, pois, novidade.

Novidade é, aqui, a "parceria" da vistosa estrela com um discreto circuito de oito etapas (quadrado) pela torre branca, num contraste de exibições: enquanto a expansiva dama, impulsionada pelo lance máximo, alterna movimentos diagonais e ortogonais para pontos afastados entre si, com capturas para desobstrução do bispo h1, a contida torre, em movimentos mínimos de casa em casa ("passo a passo"), qual ponteiro dos segundos, vai alternando a preparação e a execução das interferências à dama (o percurso da torre é feito "dentro" da estrela e delimita seu corpo).

Retornadas torre e dama às casas originais, é a vez do peão f3, em movimento "quase mínimo", completar a "desinterferência" do bispo h1.

Uma história comprida a deste problema, com muitos episódios, nomes, números, datas.

1. A idéia nasce no redondo ano de 1970, a "comemorar" os redondos 50 da estrela de Dawson e Pauly. Uma rápida versão voa rumo à Alemanha (revista feérica "Feenschach") e rápido é devolvida (demolida) pelo editor W. Karsch (um furo rápido, 5 lances).

2. Após a "primeira pomba despertada", vai-se outra mais para o mesmo destino. E volta pelo mesmo motivo (um furo "melhor", 7 lances), despachada por H. P. Rehm com a advertência-profecia: "problema perigoso, de correção problemática".

3. O autor sai do xadrez em 1971 e somente em 1983 se devolve à "doce prisão". Mas só retoma o problema em 1988, e uma nova "pombinha" é solta então. De novo à terra de Beethoven, agora, porém, ao encontro da "andorinha", "schwalbe" em alemão (revista "Die Schwalbe"), cujo responsável, Hans Moser, devolve a criatura à terra de Villa Lobos por má formação genética (um furo-limite, 9 lances). É a terceira devolução (e o autor já desconfia: "será que o colega Rehm tinha razão")?

4. Outros "clones" enviados, outros tantos retornados ("Chegou carta d' Alemanha? Nem precisa abrir para saber: é o "teimoso" do problema que voltou"). E esse que voltou é o anterior corrigido: a supressão do furo produziu um outro (e o narrador já admite: "parece que o mestre Rehm tinha razão"). Moser, todavia, "dá uma força": "creio que vai conseguir".

5. E tanto tempo se passa que, um nada "belo dia", o inverso tem seu trajeto invertido, não mais por Moser, mas por Markus Manhart: a secção feérica da "DS" já tem um outro piloto e o problema continua o mesmo, problemático (e o escriba já reconhece: "o grande mestre Rehm tinha razão").

6. Para acabar com o vexame das devoluções (que boas as do imposto de renda!), entra em cena o prestimoso colega Ricardo Vieira (em outro ano redondo, 1990, a "comemorar" os seus 30 anos), Prestigioso mestre do problema ajudado, é destaque, também, no dificultoso gênero "colega ajudado" (procura de furos para o colega em apuros). E cata os furos à maneira antiga,

da época "a.C." (antes do Computador): com sua cachola só, sem a ajuda da hoje mais usada, a eletrônica. Numa árdua prova de solucionismo solitário (solidário), segue a tradição dos alemães de demolir, uma após outra, as novas construções arquitetadas. Construções e respectivas demolições, antes no vaivém pelo Atlântico, agora pela Guanabara (Niterói –> Copacabana –> Niterói). Tudo pelo telefone (obrigado, Graham Bell): quanto telefonema pra lá e pra cá, quanto aumento na conta telefônica de um e de outro, por conta de tanto teleclone e tanto telefuro!

7. Mas tanto se martela que "um dia a casa sai": um certo "artefato" passa pela censura brasileira, passa igual pela alemã, e chega enfim o dia "D": o problema irrompe na "Die Schwalbe" em junho de 1991, merecidamente dedicado ao dedicado Vieira. Vitória, ainda que tardia (20 + 1 anos depois!).

8. Em fevereiro de 92, apresentando a solução, Manhart se refere à longa historia e, cauteloso, o conterrâneo de Goethe "não põe a mão no fogo" pela lisura do problema: "agora, finalmente, o ambicioso problema está (aparentemente) correto".

9. Depois disso, um pacto de silencio entre revista e autor: nenhuma notícia, nenhum pedido de notícia sobre o laudo do torneio.

10. A novela, no entanto, não termina aí. No redondissimo ano de 2000, para ilustrar um artiguete no "Jornal do Solucionismo", do abnegado Gerd Giebel, sobe a serrinha o problema rumo à pacata Paty (do Alferes e do ilustre colega Gil Cléber Duarte Carvalho). Vai enfrentar o Popeye no computador do aplicado biógrafo do mestre Sonnenfeld ("O mosqueteiro do rei"). É a prova dos 9 do inverso em 9, 9 anos após a aparição: os tempos são outros, outra a tecnologia. E "não dá outra": o "cabuloso", tal o Brucutú, vai a nocaute. Um único furo, o lance inicial (1. f4) sendo, ironicamente, o lance final branco da solução do autor. O "manhoso" havia furado (por cansaço?) a férrea censura germânica, uma linha Siegfried a barrar a entrada de imigrantes ilegais. E é a vez do prestativo Gil, após a turma alemã, se manifestar: "creio que, impedindo avanço do peão a f4, o problema, finalmente, conserta".

11. Crença certa: transformando o avanço do peão (9. f4) em captura (9. f3xg4) o problema sara. E "topa qualquer parada", a revanche com o Popeye ou a sapiência solucionística do campeão Roberto Stelling e dos 4 ases (Gerk, Mano, Rolland e Zavalin). Mas o autor, vítima do vírus do preciosismo, sempre quis, como lance final branco, o pequeno passo do peão: mais elegante que a captura, evidentemente; e mínimo também como os da torre, para cumprir a fórmula: "negras, obrigadas, fazem sempre o lance máximo; brancas, não obrigadas, sempre o mínimo" (e, aqui, o mínimo absoluto, lance ortogonal entre casas contíguas).

12. Então, no nada redondo ano de 2007, é eleita a "próxima vítima" do preciosismo do autor para o "controle de qualidade" dos novos produtos : Leonardo Mano, "mano" meu na "arte secreta" (do Xadrez) e na amizade. Bem que, agora, o dinâmico xará de Da Vinci servido por um mordomo eletrônico, essa magia do engenho humano (como o Xadrez) que é o Lap-Top. Mas que não trabalha sozinho, sem comando, ao léu, e ao Leo haja, então, tempo e paciência (e telefone) para ir desqualificando, um a um – numa reprise da Operação Vieira (Nit-Copa) – os novos rebentos da obsessiva formula "maxi-mini" (20 – 1). E antes que a conta chegue aos redondinhos 20, o autor se cura da virose: "pombas", o essencial (estrela de 8 pontas e quadrado de 8 casas) já se conseguiu há 7 anos; (o lance mínimo final é só mais um detalhe).

Uma historia comprida, gerada por uma particular imposição do Xadrez ("o problema tem que ter solução única"). Imposição precedida por aquela outra, geral, do humano Ego ("mostre a obra, grave o nome, torne-se imortal").

266

1. Kxd5/Kd4/Kd3/Kc3/Kb3/Kb4/Kb5/Kc5? (2. f4+), e6/e5/dxe4/d4/alS/a5/a6/axb6!

1. exd5! (2. f4+).

Em vez de mate, basta um xeque ao rei negro para alcançar o objetivo, nesta posição só de peões.

Primeiro, porém, o rei branco tem que se livrar do xeque que está sofrendo. Tem as oito fugas, mas, para onde quer que vá, sofre novo xeque; só a captura do peão atacante, pelo homólogo, resolve – instituindo logo a ameaça de xeque 2. f4+.

E agora, para onde quer que vá o rei negro, recebe o xeque por um peão.

Temos o *task* de ensaios do rei branco, com 8 diferentes refutações, e as 8 fugas do rei negro, mas só com 5 diferentes xeques.

267

1. Tc5/Tb5/Ta5/Tf5/Tg5/Th5? (2. d5+), Se5/Ld5/Tc3/Sd5/Dxd4/Tf6!

1. Td6! (2. d5+), Se5/Ld5/Tc3/Sd5/Dxd4/Tf6 2. c5/b5/a5/f5/g5/h5.

O objetivo é um simples lance de peão, sem captura de peça negra, e sem que, por sua vez, o peão seja capturado após o movimento.

Há 6 ensaios da torre desbloqueando o peão d4, falhando por bloqueio dos outros peões (e o peão d7 "bloqueia" a torre, evitando dupla solução...).

268

1. Te6? (dxe4/Sxg4), Sf2! 1. Tf6? (2. gxf4/Sxd4), Se2!

1. Te5? (dxe4/Sxd4), exf3! 1.Tf5? (gxf4/Sxg4), fxe3!

1. b3(2. bxa5), Le6-Le5/Lf5-Lf6/Te6-Tf5/Te5-Tf6 2. dxe4/gxf4/Sxg4/Sxd4#.

A meta é a captura de um peão preto, sem, porém, que a peça capturadora possa ser capturada.

Há uma fileira de peões pretos (d4 a g4) e uma fileira de bispos e torres (a formação "*Organ Pipe*") impedindo sua captura pela fileira de peões e cavalos (d3 a g3).

Há ensaios pelas torres brancas de dupla interferência a bispos e torres (Nowotny). Nas defesas, inversamente, são as torres brancas as interferidas, ocorrendo então as mutuas auto-interferências negras (Grimshaw).

No total, 4 diferentes Nowotny nos ensaios ligados a 4 diferentes Grimshaw nas defesas (embora só com quatro mates). Seria um *Task* graças à modalidade "sem mate".

269

1. Sd7, Kb7 2. Sb6+, Kc6 3. Sc4, Kd5 4. Se5+, Ke4 5. Sg4, Kf3 6. Sf2+, Kg2 7. Sh1, Kxh1.

As brancas obrigam o rei a capturar o cavalo e5, mas têm a obrigação de movimentar, sempre, a mesma peça.

E é mesmo o cavalo e5 que se move, fechando uma linha para o rei caminhar e, em seguida, dominando sua casa de saída para impedi-lo de voltar. Faz a manobra por três vezes e força sua captura no ângulo, após um circuito (Sd7-b6-c4-e5) e o desfile do rei pela grande diagonal.

270

1. Tc3 (2. cxd6+), Tc4/Lc4/Tf4/Lf4 2. exd3/e4/e3/exf3.

A realização das brancas é um lance de peão, mas sem que ele possa ser capturado após tê-lo feito.

A chave, formando bateria e ameaça de xeque a descoberto, permite ao peão c5 escapar da captura em d6.

Duas interferências a uma linha branca e duas a outra (torre e bispo) provocam por sua vez auto-interferências de torre e bispo, com a liberação do peão e2 em seus quatro movimentos (dupla Grimshaw levando aos quatro movimentos possíveis de um peão branco, o chamado tema Albino).

271

1. Ke1 (2. Td1#), Sab6/Sac5/e5/Lf8/Txf3 2. Tc7/Td6/Sgxf6/Shxf6/dxb8S#.

Em lugar de mate ao rei, mate ao cavalo d7.Neste tipo de problema, a peça atacada, assim como o rei, não pode jogar em casa de atuação das brancas..

Chave de desbloqueio, defesas (todas para cobrir o xeque) levando a quatro bloqueios do cavalo negro (dois deles pelo seu parceiro), mates na mesma casa pelos cavalos brancos e um mate com promoção a cavalo.

272

1. Kb2 (tempo), Sef3/Sgf3 2. Se2/Sd3.

Miniatura com opção de mate a um ou outro cavalo. Estes só têm uma casa de escape (f3), e aí jogando um bloqueia o outro.

O bloqueio recíproco de cavalos, só possível em três ou mais lances no problema de mate, aqui é obtido em dois, graças ao enunciado heterodoxo.

273

1. exd4, exf4 2. dxc3, f5 1. fxe3, dxe5 2. e2, exf6.

As negras ajudam as brancas no controle simultâneo de quatro casas. Há dupla captura recíproca de peões e abertura bicolor das quatro linhas de ação da torre, realizações aqui em Meredith e a segunda delas própria da modalidade.

274

1. c5/d5/f5/g5/Tc5/Dd5/Lf5/Sg5, Tc8/Td8/Tf8/Tg8/Se3/Se1/Se3/Se1 2. Sc6/Sd7/Sf7/Sg6/Sc4/Sd3/Sg4/Sf3 e capturas por torre e cavalo.

As pretas ajudam a capturar o cavalo e5 com lances de desbloqueio-despregadura

(Task da rosácea completa). Há quatro desbloqueios por peões (capturas por torre); em cada um dos outros quatro desbloqueios, uma diferente peça (torre, dama, bispo, cavalo) e as capturas por cavalo (dois lances deste se repetem).

275

a) 1. Th1+, Dxh1 2. Da8, Dxa8 3. Th8+, Dxh8 4. La1, Dxa1.

b) O rei negro passa para a4: 1. Lh8, Dxh8 2. Ta8+, Dxa8 3. Dh1, Dxh1 4. Ta1+, Dxa1.

As brancas forçam as negras, que só dispõem dos lances máximos, a exercer o controle exclusivo (domínio) e simultâneo das casas d1 e h8 (as brancas, no lance final negro, não podem ter a possibilidade de contestar tal controle por interferência ou captura da peça negra; nem, siquer, compartilhar o controle de tais casas).

No gêmeo do diagrama, a dama faz um percurso "ampulheta" após sucessivos "Bristol" bicolores de lances brancos curtos; no gêmeo com rei negro em a4, uma ampulheta em sentido inverso após "Bristol" de lances brancos longos.

276

1. Dg6 (2.Dg4), Kxh3/Txh3 2. Dg1/Dg5#.

Enunciado de caráter opcional: mate ortodoxo (ao rei) ou heterodoxo (à torre).

A chave concede dupla fuga, ao rei e à torre, em h3. E aí a fuga de um impede a fuga do outro (bloqueio recíproco de rei e torre).

277

O objetivo a realizar, como nos problemas 272 e 276, é facultativo. Mas aqui, além disso, ele é de dois tipos: o tradicional mate ao rei ou um lance qualquer do rei branco.

No aparente, para 1...La7, há 2. Ke5 (lance de rei); para 1...Td7 há 2. Dc5 (mate). Após a chave 1. Le5 (ameaça 2. Kd4), as mesmas defesas dão, respectivamente, 2. Dd6 (mate) e 2. Kxf4 (lance de rei).

Assim, para as mesmas defesas, além da mudança dos lances de finalização, há mudança recíproca dos tipos de objetivo.

278

O objetivo não é o mate, é o projeto de mate (ameaça) no 2º lance branco.

A chave 1. Sd5 ameaça 2. Sf6, lance que, ameaçando o mate Sd7, realiza o objetivo "ameaça" do enunciado (não importa, pois, que o cavalo seja capturado em f6: o objetivo já foi alcançado pelas brancas).

Se 1...b4, impedindo, por abertura de linha do bispo a4, que 2. Sf6 seja ameaça de mate em d7, o cavalo joga teimosamente 2. Sf6!, formando aí nova ameaça de mate (3. Lxd6).

Se 1...Sc5, anulando a ameaça por controle direto de d7, o cavalo branco persiste na teimosia e volta a jogar 2. Sf6! (formou nova ameaça de mate, 3. f4, por abandono de guarda do cavalo negro).

Houve, assim, três diferentes ameaças com o mesmo lance branco.

Se 1...f6, abrindo a linha da dama sobre d7, o cavalo, aproveitando o fechamento da torre g6, joga 2. Sb4 (fechando o bispo a3) e aqui, inversamente ao que fez antes, realiza a mesma ameaça (3. Lxd6) de pontos diferentes.

No conjunto, duas bivávulas negras e interferências bicolores a duas linhas feitas nas mesmas casas (f6 e b4).

279

Objetivo: manter no segundo lance a ameaça de mate feita no primeiro.

A chave 1. Sf2 ameaça 2. Se5# e as negras têm três defesas com o cavalo e5 abrindo a linha da torre e8 (1...Sc4/c6/g6). Tais defesas fecham as linhas de ação da torre a4, dama a8 e bispo h7, permitindo a "abertura" delas para fechar a linha recém-aberta (2. Le5/Te5/Le6) e manter assim a ameaça: uma inversão bicolor de efeitos estratégicos (negras abrem A e fecham B, brancas abrem B e fecham A).

Parelhamente, três capturas das peças temáticas brancas pelas temáticas negras (1... Txd4/Dxd5/Lxf5) são replicadas com iguais capturas das negras (2. cxd4/Sxd5/Kxf5), mantendo também a ameaça.

280

As brancas têm, como objetivo, sustentar a ameaça no maior número possível de lances (aqui, até o 11º lance); não lhes interessa propriamente o mate, logo obtido com 1.Dh4#.

Por outro lado, é obrigatória a defesa imediata da ameaça pelas negras sempre que houver a oportunidade.

Sendo assim, as brancas jogam 1. Lc8, ameaçando 2. Kg1# e mobilizando o bispo b7 para a defesa imediata 1...Lxc8. A manutenção da ameaça continua com 2. d7, Lxd7, 3. e6, Lxe6 4. Df5, Lxf5, 5. exf5, e aqui o rei tem a obrigação de defender jogando Kh6, 6. Lb8# (mobilizando o outro bispo), Lxb8+ 7. c7, Lxc7+ 8. d6, Lxd6+ 9. Se5, Lxe5+, 10. f4, Lxf4+ 11. Tg3.

Mobilização dos bispos negros pelos brancos, sucessão de obstruções, desobstruções e sacrifícios. Contraste "lances máximos e únicos dos bispos brancos, lances mínimos (passo a passo) dos negros"

281

Um inverso bizarro: as negras, em vez do mate às brancas, são obrigadas a defender um xeque, e a isto, como no caso do mate, se opõem:

1. Sd1 (despregando o bispo para ameaçar Lf2+, com a defesa forçada De3), Se5 (fechando a dama e a livrando da defesa); 2. Se3 (ameaçando Sf5+, com a defesa forçada Lxf5), Sd7 (fechando então o bispo); 3. Sf1 (despregando novamente o bispo para Lf2+), Se5 (de novo então o fechamento da dama); 4. Sg3 (volta da ameaça Sf5+), Sd7 (volta do fechamento do bispo, que é também abertura da dama) e, então, 5. Se2+, com a defesa forçada 5...Dxe2.

Duelo dos cavalos, com retornos do negro em d7 e e5 (bivalvulas) e manobra do branco, com despregaduras do bispo, até alcançar a casa focal g3, onde tem ação sobre f5 e e2.

282

Serial branco: jogam somente as brancas, repetidamente, e o objetivo é preparar, a cada lance, um mate virtual (mate possível).

Este problema, e os sete seguintes, tratam não da realização do mate (mate real), mas da obtenção da possibilidade de mate (mate virtual, aparente).

Cada lance da série, aqui, prepara um novo mate e ao mesmo tempo elimina o anterior por abertura de linha preta após captura de peão. Na posição do diagrama o mate virtual é Te2 e a solução é: 1. Txb2 (mate virtual Tb5), 2. Txb7 (mate virtual Te7), 3. Txf7 (mate virtual Tf5), 4. Tf4 (mate virtual Te4), num circuito quase completo.

283

Novo serial branco. No problema anterior a solista foi a torre; neste o solo é do bispo, eliminando o mate virtual anterior por abertura de uma linha negra e preparando o novo por fechamento de outra (bivalvula).

Na posição o mate virtual, aparente, é Da2. Solução 1. Le5 (eliminando o virtual Da2 por abertura da linha do Lc1 e preparando o virtual Dxb5 por fechamento da Df5), 2. Ld6 (novo virtual Dc6), 3. Le7 (virtual Dc8).

A partir de Le7 novo serial a considerar, e então o bispo faz o mesmo caminho no sentido inverso (até 3. Lb2), dando à solução do problema o caráter de "moto perpétuo".

284

Neste ajudado, conforme o enunciado, a cada lance tem de ser preparado um novo mate virtual, único e diferente do anterior, a cargo da bateria real.

A seqüência é 1. Td3 (mate virtual Ke7, antidual Ke6? por abertura de linha), Tb3 (virtual Ke6, antidual Ke7? por abertura de linha), 2. f4 (virtual Kg5, antidual Ke6? por abertura de linha), Lg4 (virtual Kf5, antiduais Ke6? e Kg5? por abandono de guarda de e4).

Há duas bivalvulas negras, uma operada por brancas (Tb3) e outra por negras (f4). E a seqüência, que começa com a supressão de uma fuga (em d3) pelas negras, termina com a eliminação de outra (em e4) pelas brancas.

285

A exigência, neste ajudado em dois lances e duas soluções, é a de um novo mate virtual a cada par de lances, um negro e um branco em seqüência (dois mates virtuais portanto em cada solução).

Cada mate é obtido por fechamento de duas linhas negras (quatro no total) e os mates de uma solução se repetem na outra, mas obtidos por lances diferentes: a linha fechada pelas negras numa via é fechada pelas brancas na outra, e vice-versa (revezamento de somente duas peças, cavalo e torre, na oclusão bicolor das quatro linhas).

1. Sg6, Tb5 (mate virtual Td3#) 2. Sf4, Tb2 (virtual Lxd4#).

1. Sc4, Tf5 (mate virtual Td3#) 2. Sb2, Tf4 (virtual Lxd4#).

286

É o mesmo o mate virtual nas duas soluções, mas diferentes, por inteiro, as seqüências de lances que o originam.

Peças homólogas, torres e bispos, alternam a ordem dos lances e a supressão das fugas em d3, e3, f4 e f5:

1. Td3, Lxc7 (La7?) 2. Le3, Tf8 (mate virtual Lf3#).

1. Txf5, La7 (Lxc7?) 2. Lf4, Td8 (virtual Lf3#).

287

As negras ajudam a mudar o mate virtual já existente (Sf6), o qual controla a casa de fuga e4.

Para mudá-lo, as negras estabelecem outra casa de fuga (c6) a ser controlada no novo mate (Se7), enquanto as brancas transferem para seu rei o controle da fuga pré-existente.

Há diferentes maneiras para isso, as capturas do peão b5 por torre, dama e bispo dando diferentes aproximações do rei branco para o controle de e4.

1. Tb3, Kxg4 2. Txb5, Kf3 (mate virtual Se7#).

1. Df1, Kg5 2. Dxb5, Kf4 (mate virtual Se7#).

1. La4, Kg6 2. Lxb5, Kf5 (mate virtual Se7#).

288

Um ajudado recíproco dividido ao meio: concessão de mate virtual às brancas na 1ª metade (2 primeiros lances), concessão às negras na 2ª metade.

1. Tb2, Le4 (virtual Ta8#) 2. Tg6, Tg8 (virtual Th2#).

Jogo igual de negras e brancas (autobloqueio e interferência) nas duas soluções, inversão das funções das peças e interferência recíproca (torre e bispo) de uma solução para outra.

289

De novo um duplex numa só solução, mas agora os mates virtuais aparecem simultaneamente após o último lance branco: 1. Sxg3, Sxd6 2. Se4, Sf7 (mates virtuais Dg8/Dc4).

Biválvulas bicolores (abertura e fechamento de linhas, brancas pelo cavalo negro e negras pelo branco) com retornos.

290

No diagrama, damas e torres figuram um quadrado; elas têm que delimitar um outro pela ocupação de casas angulares.

Várias tentativas falham por xeque, ora ao rei branco, ora ao negro: 1. Tb6+? (para formar quadrado com a dama negra em c6, dama branca em c7 e torre negra em b7) não serve porque o lance da dama negra é um xeque; não serve também 1. Tb5? (xeque de dama em d5); 1. Tb4/b3/b2? provocam xeque, agora da dama branca, em e7/f7/g7.

A solução é as dos lances mais longos (1. Tb1!, Dh1 2. Dh7, Tb7), partindo as peças do quadrado mínimo para formar o máximo.

291

A figura a formar é o famoso "Organ Pipe", peculiar disposição em linha dos bispos e torres de uma mesma cor (LTTL), empregada pela 1ª vez por Samuel Lloyd. E um OP negro, são as brancas que ajudam as negras a formá-lo e justamente com suas peças homólogas, bispos e torres, e, mais justamente ainda, ocupando ("indicando") as casas de formação do OP!: 1. Lb1 (Ld1?), Lxb1 2. Td1 (Tc2?), Txd1 3. Le1 (Ld4?), Lxe1 4. Tc1 (Txb5?), Txc1. Formariam elas, assim, um OP branco, não fosse a captura de cada uma pela correspondente negra: uma espécie de "OP virtual".

As negras constroem seu OP destruindo ao mesmo tempo o que seria o OP branco, após lances Bristol bicolores.

292

Agora, ao lado do "Organ Pipe" negro, o branco também, e os dois bandos se ajudam. A posição dos reis define a ordem de lances brancos e negros; e, mais uma vez as brancas jogando primeiro, a solução é: 1. Le4 ((Te3+?), Ld1 2. Te3, Ld4 (Td3+?) 3. Te2, Td3 (Td2?) 4. Le1, Td2 (os dois OP postados lado a lado).

293

Brancas e negras têm que ocupar todas as casas de uma fila, após 4 movimentos de cada bando. A única fila viável é a a8-h8: 1. Th8, Lc8 2. Lf8 (Td8?), Te8 3. Db8, Dg8 4. Td8, Ta8.

Ultrapassagem de seis casas críticas, desobstruções em série, cinco lances máximos; disposição final das brancas em casas negras e vice-versa, eco-camaleão de peças homólogas com eixo vertical central.

294

Um outro inverso máximo na modalidade "Xadrez Atômico", e, como o nº 261, com reação em cadeia (o problema, de 1964, permaneceu inédito 30 anos).

A chave é 1. Sd4 (d4 ➔ c6, Sc6 ➔ b8) e, com a despregadura do cavalo d8, o lance máximo negro passa a ser 1...Se6 (e6 ➔f4, Sf4xg2); as brancas jogam 2. Sc6+ (c6 ➔ d4, Sd4 ➔ e2), uma reação em cadeia em sentido contrário à primeira, e as negras são forçadas a cobrir o xeque com 2...Sf4(f4 ➔ e6, Se6 ➔ d8) mate, um xeque a descoberto cruzado e reação em cadeia, também, em sentido contrário à primeira.

Os quatro lances, portanto, com reação em cadeia e um duplo retorno.

295

Neste ajudado, minimal branco, a reação em cadeia aplicada ao cavalo mágico c7, num exemplo muito simples: 1. b6, a7 2. Smb5 (o peão branco a7, sob a ação do mágico, torna-se negro e transmite o efeito mudança de cor ao peão negro b6, que então se torna branco), b7 mate (troca das cores dos peões).

296

A propagação em cadeia do efeito paralisante, em miniatura também muito simples: o cavalo paralisante, colocando a torre e7 sob seu raio de ação, paralisa-a e o efeito se transmite à outra torre a7, para permitir o mate em b7.

1. Sf6, b6 2. Sg8 (Te7 ➔ Ta7) e não Sd5? (paralisia também do peão), b7#.

297

Aqui, contrariamente ao anterior, a reação em cadeia é aplicada a "peças mobilizáveis" (que estão paralisadas, mas recobram o movimento ao passar a ficar sob novo raio de ação de qualquer peça).

A chave 1. Tf4 ameaça o mate 2. Te4 e a torre, ao jogar, descobre a linha de ação do bispo c6 sobre o paralisado peão g2, mobilizando-o.

Ele então joga 1...g1S, e o cavalo promovido promove uma mobilização em cadeia dos quatro cavalos paralisados, mobilização que se estende ao peão f5 defendendo a ameaça (Se2 ➔ Sc3➔ Sb5➔ Sd6 ➔ F5). Mas a reação, transmitida ao cavalo d6, mobiliza também o peão f7, que então desfere o mate promovendo-se também a cavalo (2. f8S#).

Se 1...Txd7, mobilizando também o f5 através do cavalo d6, há o mate 2. Ld5 (o cavalo c3 foi mobilizado por reação em cadeia em sentido inverso – Sd6 ➔ Sb5 ➔ Sc3 – e pode então apoiar o bispo.

298

Após sacrifícios seguidos, o cavalo negro é transportado de um ângulo a outro do tabuleiro.

Um dos cavalos brancos força sua mobilização e o outro força-o ao mate: 1. Th8, a4 2. h7, a3 3. Sxc7, Sxc7 4. Te8+, Sxe8 5. Ld6+, Sxd6 6. Df7+, Sxf7 7. Sh6+, Sxh8#.

299

União de chave, defesas e mates em antiinterferência/interferência brancas; como jogo principal, dual evitada recíproca nos mates de bateria real.

A chave 1. Sg2, de antiinterferência à Tf2 pelo controle de f4, ameaça 2. Lf3#. As defesas 1...Le5/e5, de interferência à Ta5, impedem a ameaça pela provocação de autointerferência à torre f2 (defesas A); mas, bloqueando e5, permitem agora a interferência do rei branco à Ta5 em mates a descoberto. Tais mates são precisados por abertura de linhas negras (dual evitada: 1...Le5/e5 2. Kc5(Kb5?)/Kb5(Kc5?) #).

Como jogo secundário, a velha interferência recíproca de bispo e torre (1...Lg4/Tg4 2. Tf4/Kd7#) e a valorização da bateria real com mais um mate.

Um conteúdo temático da primeira metade do século passado no mais antigo "hibernante" deste livro: publicado no 1º ano deste século, é contemporâneo do nº 1.

Dedicado ao último parceiro em partida real.

300

"Reduzidos à quarta parte de suas forças, igualados em qualidade, quantidade e posição, concordaram os contendores, em gênero, numero e grau, na conclusão do confronto: nem vencidos nem vencedores.

E vendo-se reunidos, ao final do combate, em fila única, numa simbólica formação eco-camaleão, chegaram também a um consenso: o reatamento da paz entre ambos.

Combinaram, então, celebrá-la condignamente, percorrendo congraçados todo o campo de batalha, num desfile da vitória da paz".

E assim realizaram o "desfile":

1, Kg7 Kb7 2. S(g)e7 S(b)d7 3. Lc7 Lf7 4. Sa7 Sh7

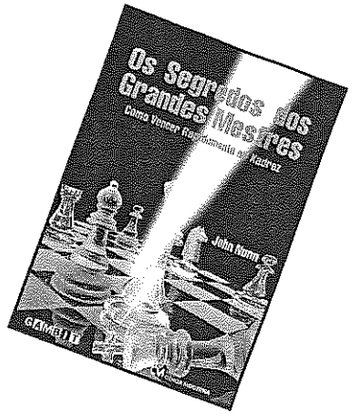
5. S(a)c6 S(h)f6 6. Ld6 Le6 7. Sg6 Sb6 8. Kh6 Ka6

9. Kg5 Kb5 10. S(g)e5 S(b)d5 11. Lc5 Lf5 12. Sa5 Sh5

---

25. Kg1 Kb1 26. Se1 Sd1 27. Lc1 Lf1 28. Sa1 Sh1.

Um desfile de efeitos visuais, estáticos e dinâmicos; formações caleidoscópicas das figuras: desocupação gradativa de uma fileira para a ocupação total da vizinha em movimentos coordenados de figuras homólogas, numa seqüência de diferentes formações eco-camaleão (eixo vertical central); inversão do sentido de movimento de brancas e negras numa fila e sua dupla inversão na fila seguinte; movimentos de aproximação e afastamento de peças homólogas e sua dupla inversão na fila contígua; duas diferentes formações eco-camaleão de fila inteira, uma se transformando na outra de uma fila para a adjacente; numa de tais formações, as brancas em casas negras e vice-versa; inversão da ordem de jogo de peças brancas e negras; retorno de formações eco (eixo horizontal) em seqüência; ocupação exclusiva por cada peça, em movimentos zig-zag, de 8 determinadas casas, com a ocupação total das 64 casas do tabuleiro.



Os Segredos dos Grandes Mestres - Como Vencer Rapidamente no Xadrez

Autor: *John Nunn*
456 páginas - 1ª edição - 2008
ISBN: 9788573937213

Neste trabalho instrutivo e ao mesmo tempo de entretenimento, John Nunn seleciona 125 das melhores pequenas partidas decisivas dos grandes mestres da era moderna. Para um grande mestre perder uma partida em 25 movimentos ou menos requer algo especial e os jogadores do

clube podem aprender muito estudando estas miniaturas. Cada uma destas partidas é uma verdadeira batalha, com o resultado geralmente em dúvida até quase o final da luta.

À venda nas melhores livrarias.

EDITORA CIÊNCIA MODERNA