



**Neraskidivo vezan pojam sa Retijevim motivom je pravilo kvadrata, još jedan od postulata koji šahistu prati kroz čitav život.**

Hrabri pješak može sam da donese pobjedu ukoliko se na **vidokrug** oko njega ne nalazi **neprijateljski kralj**

Da bi utvrdili da li kralj može da na vrijeme stigne do polja promocije **početnici** se uglavnom služe prstima, dodirujući naizmjenično jedno po jedno

**polje**

, govoreći: "Ako ja igram ovdje, on će tamo"

Kada se prvi put na treninzima u Školi šaha "Skakač" sretnu sa završnicom kralj i pješak protiv kralja od njih zatražim da mi za veoma kratko vrijeme, do 5 sekundi, kažu može li kralj zaustaviti

**marš** pješaka.

Odgovori se, naravno, oslanjaju na

**nagađanje**

Tada slijedi **objašnjenje** o brojanju koraka do polja promocije i par dodatnih primjera, što je dovoljno da se usvojeno zapamti i nikad više ne zaboravi.

Možda u današnjem primjeru ima manje Retija, ali svaka **pozicija** "1 na 1" u kojoj je jedan od pješaka naizgled

**nedostižan**

## Retijev motiv (2): Magični kvadrat i ludi kralj

Written by Branko Tomic

Tuesday, 23 February 2016 19:54 - Last Updated Friday, 11 March 2016 11:05

---

, a drugi

**osuđen**

na

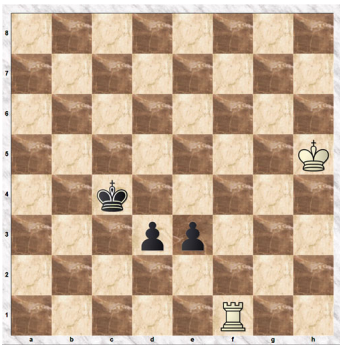
**propast**

, nesumnjivo pripada ovoj grupi motiva.

### Prokešov manevar

Češki kompozitor **Ladislav Prokeš** (1884-1966) je, istina, poznatiji po svom, Prokešovom manevaru, u kojoj **top** na prvom redu uspijeva da ukroti vezane pješake na trećem.

**Studija** je ugledala "svjetlost dana" 1939. godine.



*Bijeli igra i remizira*

Fantastičan put do spasa teško da bi našao i HAL 9000, **kompjuter** iz naučno-fantastične "Odiseje u svemiru 2001". Film Stenlija Kjubrika, rađen po knjizi Artura Klarka, priča je o evoluciji ljudskog roda, baš kao što je data studija

**kockica**

u mozaiku priče o evoluciji šahovskog razvoja djeteta.

**1. Kg4 e2**

## Retijev motiv (2): Magični kvadrat i ludi kralj

Written by Branko Tomic

Tuesday, 23 February 2016 19:54 - Last Updated Friday, 11 March 2016 11:05

---

2. Tc1+ Kd4

3. Kf3 d2

Sada treba biti "hladan kao špricer"; da bi se našao put ka remiju.

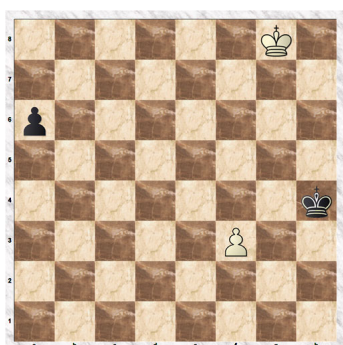
4. Tc4+! Kd3

5. Td4+! Kd4:

6. Ke2: Kc3

7. Kd1 Kd3 pat

I ovdje je dio rješenja činio ulazak u **magični kvadrat**, a još veća magija je viđena u njegovoj studiji objavljenoj 1946. godine.



## Retijev motiv (2): Magični kvadrat i ludi kralj

Written by Branko Tomic

Tuesday, 23 February 2016 19:54 - Last Updated Friday, 11 March 2016 11:05

---

*Bijeli igra i remizira.*

Pogrešno bi bilo 1. f4? Kg4 2. Kf7 Kf5.

### 1. Kf7!

Da li je bijeli kralj normalan? Pa, on staje na put svom pješaku!? Da li mu je um pomračila teška **situacija** koja ga je pratila do završnice bitke ili je u pitanju samo još jedna potvrda izreke: &quot;**Svaka vlast kvari, ali neograničena vlast kvari neograničeno**&quot;?

### 1. ... a5

### 2. f4!

Neko sa strane bi rekao da je vođa bijelih figura definitivno **pacer**, koji se najeo bunike. Pojavljuju se, ipak, neki znaci lucidnosti, jer bi nedovoljno bilo: 2. Ke6? a4 3. f4 a3 4. f5 a2 5. f6 a1D 6. f7 Da3, i bijeli pješak može samo da **mašta** o promociji u damu.

### 2. ... a4

Samo remi bi dalo: 2. ... Kg4 3. Ke6 a4 4. f5.

### 3. f5 a3

## Retijev motiv (2): Magični kvadrat i ljudi kralj

Written by Branko Tomic

Tuesday, 23 February 2016 19:54 - Last Updated Friday, 11 March 2016 11:05

---

### 4. f6 a2

Crnom je ostao samo korak do uvođenja nove dame u igru (i šahovski kraljevi su ljudi, pa koriste pravo da se mogu **oženiti** maksimalno 9 puta), dok bijelog suverena od oltara dijele čak 3 koraka!

Ostao bi bijeli udovac kada bi pokušao: 5. Ke7? a1D 6. f7 De5+ 7. Kf8 Kg5.

**Granica između ludila i genijalnosti** je, tješe se ovi prvi, veoma tanka. Naš kralj je, sjetivši se da pješaci na c ili f liniji, korak od promocije, lako daju

**remi**

kroz vizuru pata, uvjerio svoje dvorjane u vlastitu

**lucidnost**

.

### 5. Kg8! a1D

### 6. Kh8

Nije džentlmenški, još manje plemićki, ali samo žrtvom svoje buduće mlade i **zavlačenjem** u "mišju rupu";

**monarh**

je mogao spasiti

**kraljevstvo**

.

### 6. ... Df7: pat

**Rješenje zadatka iz prve priče**

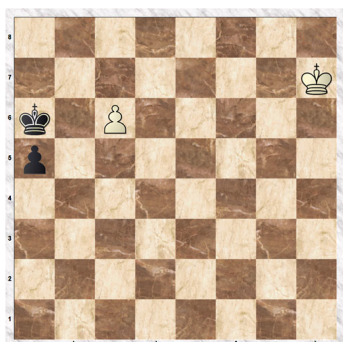
## Retijev motiv (2): Magični kvadrat i ludi kralj

Written by Branko Tomic

Tuesday, 23 February 2016 19:54 - Last Updated Friday, 11 March 2016 11:05

---

*G. Adamson (1922.)*

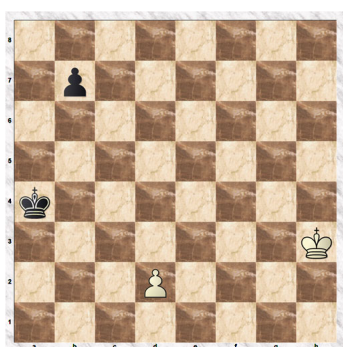


*Bijeli igra i remizira*

**1. Kg6 a4 2. Kf5 a3** (2. ... Kb6 3. Ke5! a3 (3. ... Kc6: 4. Kd4) 4. Kd6) **3. Ke6** remi

### Zadatak

*I. Moravec (1952.)*



*Bijeli igra i remizira*