



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

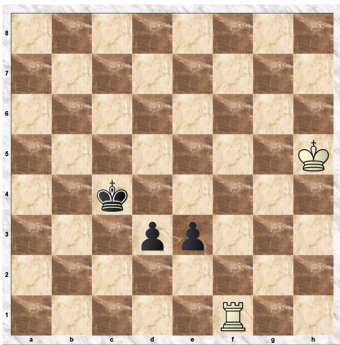
propast

, 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: "**Svaka vlast kvari, ali neograničena vlast kvari neograničeno**"?

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 ludi 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

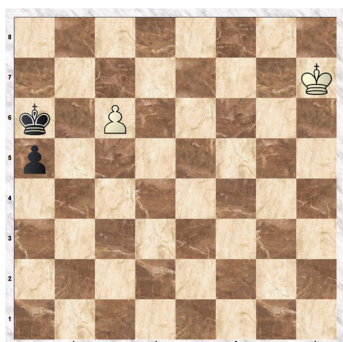
Rješenje zadatka iz prve priče

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.)

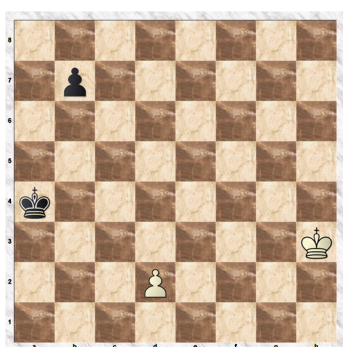


Bijeli igra i remizira

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