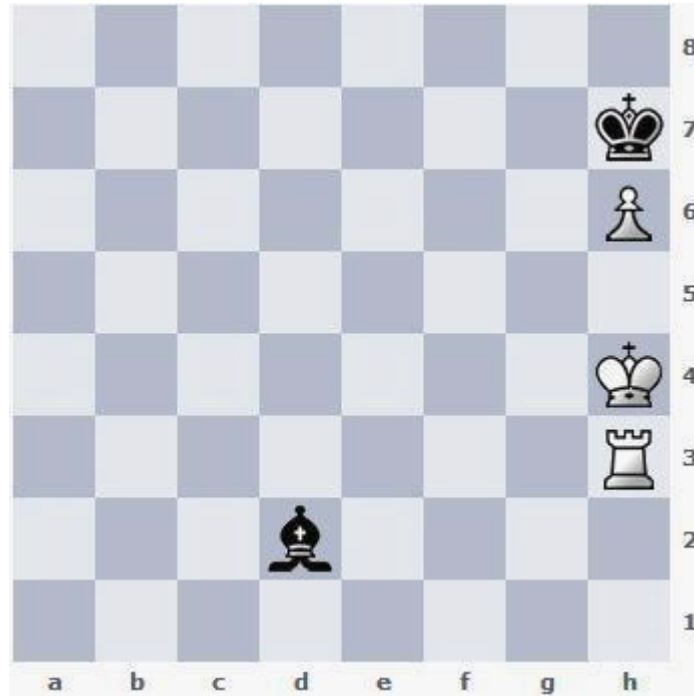


Autor: Grzegorz Mazur (2013)

Białe zaczynają i wygrywają:



[3+2]

Rozwiązanie:

1. Kh5! G:h6 2. Wc3!!/i Gd2 3. Wc7+ Kg8 4. Kg6 Kf8 5. Kf6 Ke8 6. Ke6 Kf8 7. Wf7+ 1-0

i dalej wieża wygrywa walkę z gońcem na motywach znanych już w literaturze szachowej.

Dla przypomnienia:

7... Kg8 8. Kf6! Ge1 9. Kg6 Gg3 10. Wf1! Gh2 11. Wh1 Gg3 12. Wh3 Gd6 13. Wd3 Ge7 14.  
Wc3! +/-

lub: 7... Ke8 8. Wf2 Ge3 9. We2 Gh6 10. Wh2 Gg7 11. Wa2! +/-

**/i** tematyczna złuda: 2. Wd3? Gc1! 3. Wd7+ Kg8 4. Kg6 Kf8 5. Kf6 Gb2+ =

