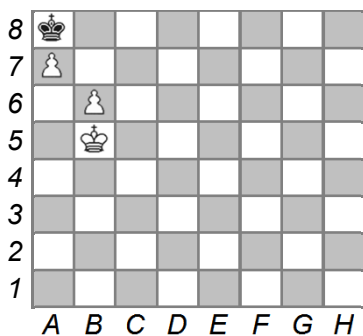


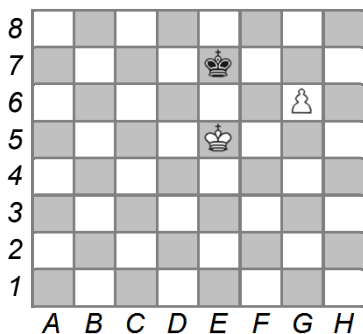
BNT



2 Ako najrýchlejšie prekonať patové možnosti čierneho?

1.Kc5 Kb7 2.a8D+ Kxa8 3.Kc6 Kb8 4.b7 ...

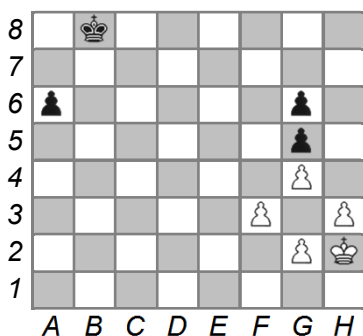
BNT



3 Zamínované pole f7 a nemožnosť vzdialiť sa od poľa premeny pomôžu bielemu dosiahnuť klasickú opozíciu, hoci ju teraz nemá a pomocou nej obsadiť pole premeny.

1.Kf5 Ke8 2.Ke6 opozícia Kf8 3.Kf6 Kg8 4.g7 Kh7 5.Kf7

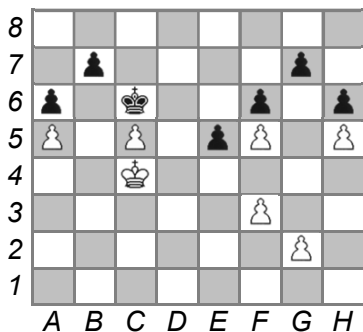
BNT



4 Čierny pešiak je nezadržateľný. Dá sa s tým niečo urobiť?

1.f4! Kc7! 2.fxg5! a5 3.Kg3 a4 4.Kh4 a3 5.g3 PAT

BNT



4 Biely kráľ je aktívnejší. No pozícia bieleho má ešte niečo navyše. Čo je to?

Záložné ťahy.

1.g3! zugzwang Kc7 2.Kd5 Kd7 opozícia 3.g4 zugzwang a biely vnikne na jedno z krídel čierneho.