

# Ruch widłowy (manewr Rétiego)



Oto słynna pozycja czechosłowackiego szachisty Richarda Rétiego (1889-1929) opublikowana w 1921 roku w Wiedniu na łamach *Deutschösterreichische Tages-Zeitung*.

Na pierwszy rzut oka sytuacja białych wygląda beznadziejnie: biały pion za chwilę zginie, a czarny po czterech ruchach zamieni się w hetmana.

Biały król potrzebuje aż trzech posunięć, aby znaleźć się w kwadracie czarnego piona (jasne kartoniki).

To być może niewiarygodne, ale gra zakończy się remisem!

## Pozycja po 1.Kg7!



Nie ma sensu gonitwa za czarnym pionem: 1.Kh7? h4 ani też próba obrony własnego piona poprzez: 1.Kg8? Kb6.

Do remisu prowadzi **połączenie obu idei:**

1.Kg7! - **ruch widłowy.**

Fenomen zagrania polega na tym, że biały król, wykorzystując znane nam już właściwości geometrii szachownicy, przybliży się jednocześnie do obu pionów.

## Przebieg wariantu po 1. ... Kb6



Czarne po: 1. ... Kb6 zaatakowały białego piona i gotowe są go zbić w następnym posunięciu (fig.3)

Biały król konsekwentnie przemieszcza się po diagonali: 2.Kf6! (fig.4)

Czarne biją piona: 2. ... K:c6 (fig.5)

Biały król wchodzi do kwadratu czarnego piona: 3.Kg5 i w nadchodzącym ruchu go zlikwiduje (fig.6)

A co się wydarzy, jeśli czarny pion nadal ucieka białemu królowi?

## Przebieg wariantu po 1. ... h4



1. ... h4 2.Kf6! - po kolejnym zagranium czarnego piona biały król wytrwale przemierza główną przekątną szachownicy (fig.7-8) i kontynuuje marsz również po zaatakowaniu białego piona czarnym królem: 2. ... Kb6 3.Ke5! (fig. 9-10).

Po stracie pionka biały król znowu wchodzi do kwadratu czarnego piona: 3. ... K:c6 4.Kf4 (fig.11-12).

## Przebieg wariantu po 3. ... h3



Po 1.Kg7! h4 2.Kf6! Kb6 3.Ke5! czarne rezygnują z bicia białego piona i nadal prą ku promocji (fig.13), a biały król jest już wystarczająco blisko swojego piona i broni go: 3. ... h3 4.Kd6 (fig.14).

Teraz szanse obu pionów na bezpieczny marsz do pola przemiany wyrównały się: 4. ... h2 5.c7 h1H 6.c8H i remis (fig. 15-18).

## Przebieg wariantu po 5. ... Kb7



Powróćmy jeszcze do pozycji ukazanej na fotografii nr 16.

Na groźbę promocji białego piona czarne odpowiadają 5. ... Kb7 (wchodzą królem w obręb zmniejszonego kwadratu piona – fig.19)

6.Kd7 – jedyne, inaczej pion ginie (fig.20)

6. ... h1H – czarne promują piona (fig.21)

7.c8H+ – białe odpowiadają tym samym – remis (fig.22).

W tym momencie definitywnie kończy się okres **inicjatywy** czarnych rozpoczęty groźnym ruchem piona na pole h4 (lub zamiennie 1. ... Kb6), ponieważ ich król został zaszachowany.

## Wariant po 1.Kg7 h4 2.Kf6 h3



I ostatnie spojrzenie wstecz (patrz zdjęcie nr 8/str.4). W odpowiedzi na kolejny ruch czarnego piona: 2. ... h3 białe powinny go zignorować i zająć się losem własnego: 3.Ke7! (lub Ke6) (fig.23-24). Po dalszym: 3. ... h2 koniecznie(!) trzeba zagrać pionem: 4.c7 (fig.25-26). Czarny król bez straty tempa zaatakował białego piona, ale biały również zaoszczędził jeden ruch, bo tym razem nie musiał odwiedzać piątej linii, jak w poprzednich wariantach (fig.27-28). Remis.