

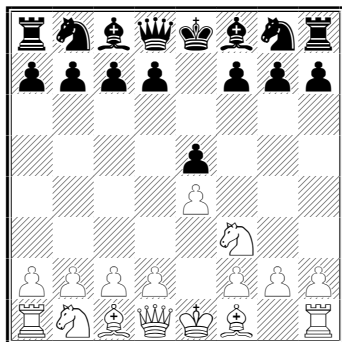
C53

Von Scheve, Theodor - Teichmann, Richard

Berlin Jubilee (9)

1907

ATAK NA SKRZYDLE KRÓLEWSKIM. Głównym celem całej strategii w debiucie jest szybko zmobilizować wszystkie bierki, aby zaangażować się w aktywną grę. Nie można atakować (nie mówiąc już o ataku matowym) tylko jedną lub dwoma bierkami. Należy rozwinąć wszystkie figury, bo każda z nich ma swoją rolę do spełnienia. Dobrym sposobem na rozpoczęcie gry jest posunięcie jednego z centralnych pionów, który sprawi, że od razu dwie figury uzyskają możliwość ruchu. **1.e4** To jedno z lepszych posunięć w debiucie. Białe umieszczają piona w centrum szachownicy, otwierając przekątną dla swojego gońca i hetmana. Następnym dobrym posunięciem białych będzie 2.d4, jeśli przeciwnik na nie pozwoli. Wówczas dwa piony będą kontrolować cztery ważne pola na piątej linii: c5, d5, e5, f5, uniemożliwiając czarnym bezpieczne postawienie swoich bierk na tych polach. Jak powinny odpowiedzieć czarne na pierwszy ruch białych? Nie mogą tracić czasu (tempa) na rozważanie posunięć h6 lub a6. Te ruchy są bez celu, nie pomagają w rozwinięciu się własnych figur. Również nie przeszkadzają białym w zawładnięciu centrum. Czarne muszą równorzędnie walczyć o najlepsze centralne pola szachownicy. Figura w centrum posiada więcej swobody i możliwości w działaniu obronnym i ataku. Na przykład: skoczek znajdując się w centrum, może osiągnąć osiem pól, a znajdując się na skraju szachownicy, cztery pola. Jest to pół skoczka! Zajęcie centrum oznacza kontrolę nad najcenniejszym obszarem szachownicy. Ogranicza to przestrzeń bierkom przeciwnika i utrudnia mu obronę, gdyż te bierki przeszkadzają sobie wzajemnie. Ograniczenie przestrzeni powoduje podział sił i brak harmonijnego współdziałania bierk. Opór takiej armii jest zazwyczaj mało skuteczny, a wywieranie nacisku - nie udaje się. **1...e5** Bardzo dobre posunięcie. Czarne też starają się zająć centrum. Umieszczają również swojego piona na dobrym centralnym polu, dając wyjście parze swoich figur. **2.♘f3**



Bezsprzecznie najlepsze posunięcie. Skoczek rozwija się atakując jednocześnie piona e5. Wygrywa to tempo, ponieważ czarne muszą bronić pionka, nie mogąc robić nic innego, ogranicza ich możliwości działania. Ponadto, skoczek rozwija się do centrum, zwiększając swoje możliwości, wywiera presję na dwa ważne strategicznie pola: e5 i d4. Skoczki wprowadzają do gry szybko i według reguły przed gońcami. Skoczek ma bardziej ograniczone możliwości niż gońiec, potrzebuje więcej

czasu aby włączyć się do walki. Gońiec dotrze na drugą stronę szachownicy w jednym ruchu. W tym momencie musimy pamiętać, że czarne mają chronić swego piona przed przejściem do innych działań. Istnieje kilka sposobów na obronę piona. Musimy ocenić i wybrać spośród tych możliwości: 2...f6, 2...Hf6, 2...He7, 2...Gd6, 2... d6 i 2...Sc6. Jak czarne mogą zdecydować, który ruch jest najlepszy? **2...♘c6** Jest to najlepszy ruch, gdyż rozwija figurę, a pole c6 daje skoczkowi wiele możliwości (dużą wartość), chroni jednocześnie piona e5. To posunięcie zgodne z zasadami strategii. Czasami należy łamać reguły, jednak na ogół, złote zasady ukazują istotę gry i są wspaniałymi wytycznymi, nie tylko w debiucie, ale także w grze środkowej i końcowej.

(2...f6 Fatalnie! Pion zajmuje pole przeznaczone dla skoczka i blokuje linię dla hetmana. Poza tym jest to ruch piona, zamiast rozwojowy ruch figury.)

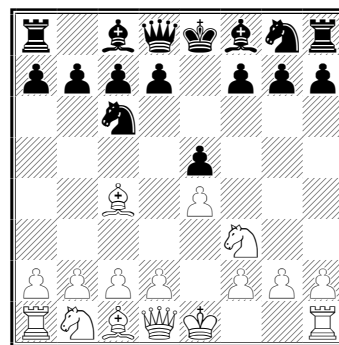
(2...♖f6 Źle, gdyż to pole przeznaczone jest dla skoczka, nie dla hetmana. Poza tym, używamy najcenniejszej figury do obrony piona.)

(2...♗e7 Ten ruch blokuje gońca f8 i obciąża hetmana obroną piona, które może wziąć na siebie słabszą bierka.)

(2...♙d6 Rozwija figurę, ale blokuje piona d, przez co gońiec c8 zostaje poza gra.)

(2...d6 Nie jest źle, gdyż otwiera przekątną dla gońca c8, ale z kolei ogranicza zakres drugiego gońca (f8), poza tym gramy pionem, kiedy należy rozwijać figury.)

3.♙c4



Najlepsza bierka do ataku to królewski gońiec - mówił Tarrasch. Ponadto gracz wyprowadzając tę figurę przygotowuje szybko roszadę. Gońiec dominuje w centrum: zajmuje ważną przekątną i atakuje czarnego piona f7. Zatem nie jest niczym niezwykłym, że czasem w debiucie poświęca się figurę za tego pionka, aby wyciągnąć króla na otwartą przestrzeń i narazić go na gwałtowne ataki. **3...♙c5** Czy jest lepsze pole dla tego gońca?

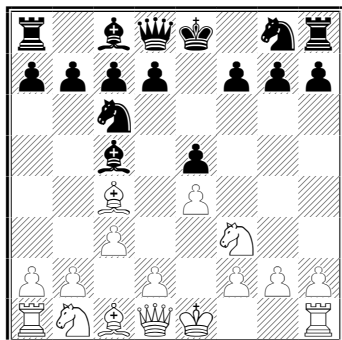
(3...♙b4 Słabsze, ponieważ czarny gońiec nie bierze udziału w walce o kontrolę nad centrum, a ponadto posiada mało perspektyw.)

(3...♙d6 Bardzo słabe, bo blokuje pionka "d" a drugim gońcem mogą być problemy z rozwojem.)

(3...♙e7 Nie jest złe, bo gońiec nadzoruje dwie

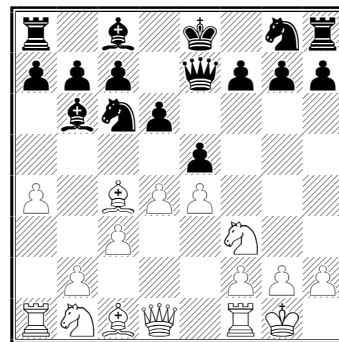
przekątne i jest dobrze ustawiony do obrony. Na e7 gонец przebył tylko jedno pole, ale jest zmobilizowany odkąd opuścił ostatnią linię. Ważną rzeczą do zapamiętania jest to, że każda bierka powinna mieć możliwość ruchu.)

Najsilniejszym posunięciem rozwojowym jest 3...Gc5. Z tego doskonałego pola kontroluje ważne przekątne, wywiera nacisk na centrum i atakuje słabego pionka f2. To stwierdzenie jest zgodne z dwoma złotymi zasadami w otwarciu: 1) Umieść każdą figurę jak najszybciej na polu, na którym będzie najbardziej skuteczna. 2) Każdą figurą wykonaj tylko jedno posunięcie. **4.c3**

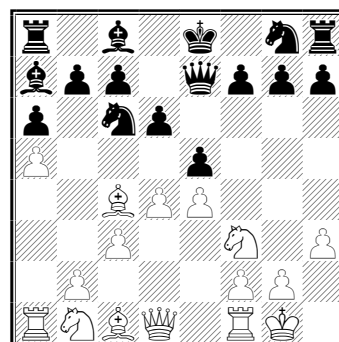


Pierwszym celem jest umieszczenie dwóch białych pionków w centrum, i takie zadanie ma pion z kolumny d. Po 5.d4 atakując piona na e5 i gońca, czarne normalnie musiałyby odpowiedzieć na 5...exd4. Odpowiadając 6.cxd4, białe ustawiłyby dwa piony kontrolując centrum. Drugim celem jest doprowadzenie hetmana na b3, który zwiększa nacisk na piona f. Są to zalety ruchu 4 c3, ale to posunięcie ma również swoje wady: W debiucie musimy rozwijać (mobilizować) figury a nie piony. Umieszczony na c3 pion zajmuje pole zarezerwowane dla skoczka b1. **4...We7** Bardzo dobrze! Czarny rozwija figurę, likwidując przed tym zagrożenie. Jeżeli białe będą kontynuować 5.d4 to 5...exd4 6.cxd4 Hxe4+ z wygraną piona. Bicie z szachem nie daje czasu, aby białe odzyskały pionka. Przewaga piona, kiedy wszystko inne jest równe wystarczy, aby wygrać partię.

5.0-0 Białe wstrzymują się z awansem piona d, umieszczając swego króla w ukryciu. Roszadę należy robić wcześniej i najlepiej na skrzydle królewskim. **5...d6** To wzmocnienie centrum chroni piona i gońca. Teraz do gry już można wprowadzić gońca c8. **6.d4** Z nadzieją że czarne wymienią piony, co da białym imponujące centrum, a także zwolni pole c3 dla skoczka. Jeśli teraz 6...exd4 7.cd4 Hxe4 to czarne zostaną ukarane za wzięcie piona ruchem 8.We1 wiążącym hetmana w kolumnie e. **6...Bb6** Ale czarne nie są zobowiązane do wymiany pionów! Teraz, ich pion e jest bezpieczny, gонец po prostu się usunął i ze swej nowej pozycji nadal atakuje centrum. Mimo dużego wkładu białych, centrum jest niestabilne. Pion d jest atakowany trzy razy, więc białe muszą utrzymać potrójną obronę i nadal kontynuować rozwój. Po wspomnianym ruchu 7.Hb3, obrona piona będzie osłabiona, natomiast jeśli 7.Sbd2, hetman byłoby zasłonięty i pion również niechroniony. Tymczasem białe muszą zmierzyć się z zagrożeniem 7...Gg4, które wiąże skoczka f i likwiduje jednego obrońcę. Przed podjęciem określonego plan gry, białe szukają małą pułapkę: **7.a4**

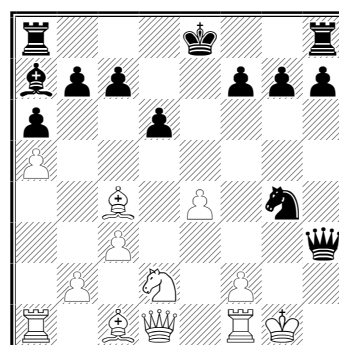


Ruch z zasadzką, ale nielogiczny. Białe grożą atakiem 8.a5 na gońca b6. Jeśli 8... Gxa5 to 9.d5 z atakiem na skoczka, który chroni gońca, po 9...Sd8 białe wezmą 10.Wxa5, zdobywając figurę. Jeśli po 8.a5, skoczek weźmie piona 8...Sxa5 9.Wxa5 Gxa5 10.Ha4+ i białe zdobywając dwie figury za wieżę. Ale jakim prawem białe mają planować atak, gdy są one w tyle w rozwoju? Rozwijaj wszystkie swoje figury przed rozpoczęciem jakiegokolwiek kombinacji! **7...a6** Czarne przygotowują miejsce dla swego gońca. Ostatni ruch nie narusza zasady unikania zbędnych ruchów pionkiem w debiucie. Rozwój nie musi być rutynowy lub mechaniczny. Trzeba najpierw zneutralizować zagrożenia. Rzekoma strata czasu przez czarne jest zabezpieczeniem po ruchu 7.a4 przez białe. **8.a5** Należy przyznać możliwość, że czarne mogą mieć pokusę, by wziąć piona. **8...Bxa5** Ale czarne nie chwyciły przynęty! **9.h3**



Posuniecie kawiarniane! Słabi gracze wykonują taki ruch instynktownie, aby zapobiec związaniu figury. Takich ruchów należy unikać jak ognia. Jednak lepiej jest pogodzić się ze związaniem (chwilową niedogodnością), aby zapobiec stałemu osłabieniu strukturę pionów chroniących króla. Ruch h3 lub g3 po roszadzie tworzy słabość, który nie może zostać usunięty, ponieważ przesuniętego piona nie może cofnąć. Pionek, który został przesunięty staje się celem bezpośredniego ataku, również pole, które zostało wcześniej chronione (w tym przypadku g3) staje się potencjalną platformą dla wojsk wroga. "Nigdy, z wyjątkiem przypadków ścisłej konieczności lub w celu uzyskania korzyści, nie przesuwaj pionków, które są częścią zamku króla - powiedział Tarrasch - każdy ruch pionka osłabia pozycję króla." Alechin stawia go jeszcze bardziej radykalny sposób: "Staraj się zawsze utrzymać trzy pionki z roszady na ich początkowych pozycjach tak długo, jak to możliwe". Teraz czarne mogą spekulować atak na skrzydle królewskim, eliminując pionka h3, nawet

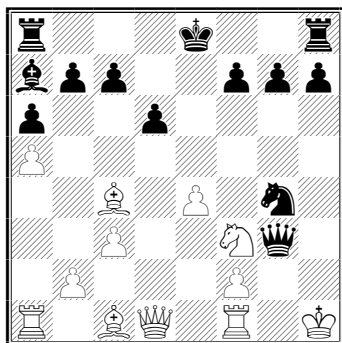
usytuowanego na e5. Dominuje on w centrum, utrzymuje atak na pionek e4 i jest gotowy do działania w dowolnym miejscu na szachownicy. Co mogą zrobić białe, aby rozwiązać problem związany z atakiem grożącym królowi i pionkowi e? Bardzo chciałby wydalić hetmana z 12.f4, ale niestety, ten ruch jest niemożliwy. Można ocalić piona? **12.♖d2** Białe chronią piona z nadzieją, że czarne podejmą wymianę 12...Sxe4, i w przypadku, gdy 13.Sxe4 Hxe4 to 14.We1 wygrywają hetmana ponieważ zostałby związany. Ale czarne nie są zainteresowane w zdobywaniu piona. Ich przewaga pozycyjna jest wystarczająco duża, aby szukać zwycięskiej kombinacji, prowadzącej do zwycięstwa. Ich gońce wywierają przerażający nacisk na przekątnych (choć jeden z nich jest wciąż nierozwinięty). Każdy atakuje piona w zamku białego króla. Czarny hetman jest gotowy do przemieszczenia się na królewskie skrzydło, a skoczek również może udzielić pomocy. Czarne kontrolują centrum, który to warunek, według Capablanki, jest niezbędny do sukcesu w ataku na króla. W skrócie: Czarne powinny dysponować zwycięską kombinacją w nagrodę za swą metodyczną grę pozycyjną. Pytanie brzmi: czy istnieje konkretny obiekt, w który można wycelować i uwolnić drzemiącą moc? **12...♗xh3** Oczywiście, że tak! Słabym punktem jest pion h naiwnie wysunięty, aby zapobiec związaniu! Czarne usunęły piona karząc go w ten sposób za to, że osłabił pozycję króla. **13.gxh3** Białe musiały wziąć gońca, gdyż miałyby piona mniej bez rekompensaty a i atak czarnych nie byłby mniejszy. **13...♞g3+** Niszczycielska penetracja! Zauważ, jak czarne wykorzystały dwie wady posunięcia h3. Pobity wysuniętego piona h3 i wykorzystały pole g3 osłabione przez niepotrzebny ruch, jako punkt inwazji. **14.♔h1** Oczywiście jest, że białe nie mogą wziąć hetmana, gdyż pion jest związany. **14...♞xh3+** Czarne eliminują drugiego piona pozostawiając białego króla jeszcze bardziej wyeksponowanego. **15.♔g1** Jedyne. W zamian za poświęcenie gońca, czarne mają dwa pionki i atak. **15...♖a4**



3

piona trzecią bierką. Można zrobić obie rzeczy!

16...♔g3+ Ponowne wykorzystanie związania piona f. Czarne trzecią figurą atakują piona. **17.♖h1**



Król może wycofać się tylko do narożnika, pozostawiając pionka na własny los. Teraz broni go tylko wieża, atakuje hetman, goniec i skoczek. Pion jest przegrany a z nim partia. **17...♕xf2** Zabiera pole ucieczki (g1) dla króla. Grozi teraz Hh3+ z matem w następnym ruchu.

(17...♕xf2 Po biciu

(18.♖xf2 nastąpi 18...♘xf2#)

(Nie pomoże inny ruch 18.♔e2 gdyż 18...♔h3+ 19.♗h2 ♔xh2#)

)

0-1