

Majzelis I. S Z A C H Y PODSTAWY TEORII CZ. I.

Wydawnictwo Literatury Dziecięcej. Moskwa. 1960 r. j. ros. str. 392. Duży format.

Szachy są rodzajem intelektualnej aktywności; w nich zawarty jest swoisty czar. Intelektualna aktywność to jedna z największych rozkoszy, jeśli nie największa, bytu ludzkiego. Zawsze współczułem mężczyźnie, który nie zaznał w życiu miłości. Szachy, podobnie jak miłość, jak muzyka, mogą uczynić człowieka szczęśliwym.

Siegbert Tarrasch (1862-1934)

I. Z A S A D Y G R Y S Z A C H O W E J**1. SZACHOWNICA I FIGURY. CEL GRY**

Szachownicę kładzie się w ten sposób, aby **narożne pole** z prawej strony każdego z przeciwników było **białe**.

„Armia” każdego z przeciwników składa się z ośmiu pionów i ośmiu figur (króla, hetmana, pary wież, par gońców i pary skoczków). Jaśniejsze figury nazywamy „białymi” - ciemniejsze „czarnymi”.

W druku figury i piony mają postać:

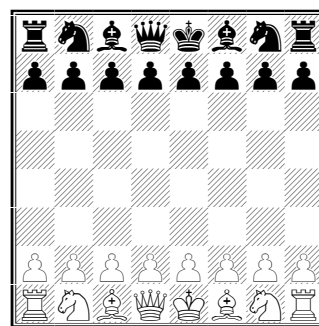
<u>Białe</u>		<u>Czarne</u>
	Król skrót	 K
	Hetman „	 H
	Wieża „	 W
	Goniec „	 G
	Skoczek „	 S
	Pion „	 p

Na początku partii figury i piony ustawia się jak na poniższym diagramie.

Trzy kolumny: a, b i c nazywamy skrzydłem hetmańskim, trzy: f, g i h - królewskim.

C z a r n e

Hetmańskie Królewskie
skrzydło skrzydło



Hetmańskie Królewskie
skrzydło skrzydło
B i a ł e

Ustawienie figur w pozycji początkowej należy zapamiętać. W rogach stają wieże, obok skoczki i gońce, po środku króle i hetmany; przy czym: biały hetman staje na białym polu, czarny - na czarnym.

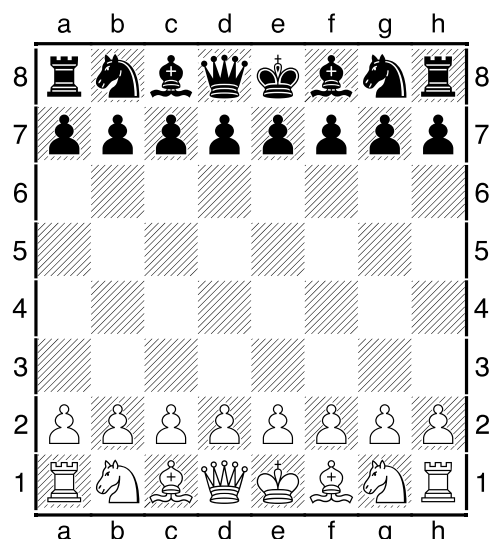
Piona często wyróżnia się figurą przed którą on stoi, np. pion wieżowy, skoczkowy, gońcowy, hetmański, królewski.

Figury nazywają się różnie i mają rozmaite ruchy. Figury można przemieszczać na szachownicy we wszystkie strony, a piony zawsze idą tylko do przodu.

Dalej, kiedy będziemy mówili o figurach i pionach razem nazwiemy je krótko „figury”

2. OZNACZENIE PÓŁ. ZAPIS POZYCJI

Na szachownicy wyróżniamy linie pionowe (kolumny) i linie poziome (rzędy). Linie pionowe oznaczamy literami a - h; a poziome cyframi 1 - 8, jak widać na diagramie. Każde pole szachownicy oznaczamy literą kolumny i cyfrą rzędu, na których to pole się znajduje.



Dzięki czemu możemy zapisać pozycję początkową:

Białe: Ke1, Hd1, Wa1,h1 Gc1,f1 Sb1,g1
pp. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;

Czarne: Ke8, Hd8, Wa8,h8 Gc8,f8 Sb8,g8
pp. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Należy przestrzegać tej kolejności zapisu figur i pionów.

3. PORZĄDEK GRY. RUCHY. BICIE

Partię szachową rozgrywa się robiąc, na szachownicy ruchy, to znaczy przestawiając figury z jednego pola na inne. Przeciwnicy robią ruchy na przemian. Grę zawsze zaczynają białe. O tym kto będzie grał białymi decyduje losowanie.

Po 1-szym ruchu białych robią swój 1-szy ruch czarne, potem następuje 2-gi ruch białych itd.

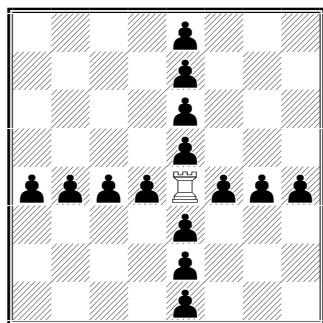
Każdym ruchem przestawiamy jedną figurę. Nie wolno postawić figury na pole zajęte przez naszą figurę. Wolno przestawić figurę na pole zajęte przez figurę przeciwnika, wtedy należy zdjąć figurę przeciwnika z szachownicy - na tym polega „bicie”.

Aby zapisać ruch, trzeba wskazać jaką figurę się ruszyła, z jakiego pola, na jakie. Przykład: Sg1-f3.

4. RUCHY FIGUR. ATAK I OBRONA. WYMIANA

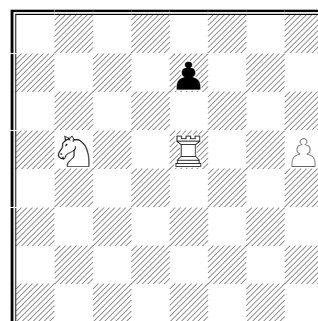
WIEŻA

Wieża chodzi po rzędach i kolumnach we wszystkie strony i na dowolny dystans.



Wieża e4 może pójść na dowolne z zaznaczonych czternastu pól.

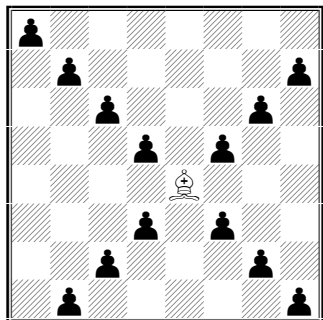
Ruchliwość wieży, jak i każdej innej figury, zmniejsza się przy istnieniu na drodze jej ruchów innych figur.



W tej pozycji wieża ma tylko dziesięć dostępnych pól, gdyż może zabić piona e7.

GONIEC

Goniec chodzi po przekątnych (ukośnych liniach) w dowolną stronę i na dowolny dystans.



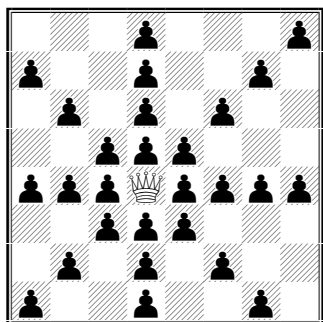
Największą liczbę ruchów - 13 ma goniec stojący w centrum (na polach d4,e4,d5,e5).

Najmniej ruchów - 7 ma goniec stojący w rogach szachownicy (pola: a1,h1,a8,h8).

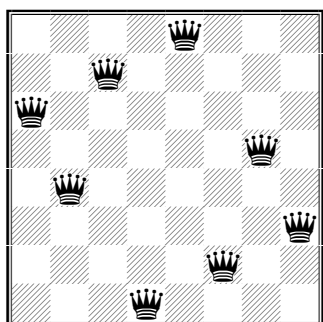
Ponadto goniec chodzi tylko po polach jednego koloru.

HETMAN

Hetman - figura najsilniejsza, chodzi jak wieża i jak goniec. W zależności od pozycji ma od 21 do 27 ruchów.



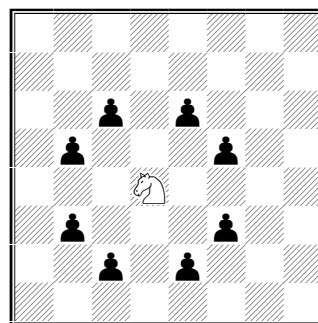
Starodawna łamigłówka



Istnieją 92 sposoby ustawienia na szachownicy 8-miu hetmanów, tak żeby się wzajemnie nie atakowały.

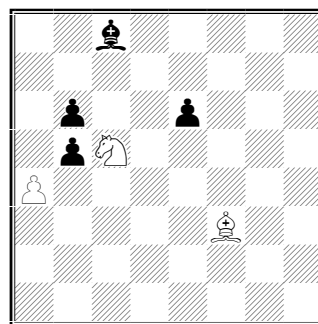
SKOCZEK

Skoczek dysponuje bardziej wymyślnym ruchem niż inne figury. Z miejsca gdzie stoi może pójść w dowolną stronę przez pole, na pole przeciwnego koloru.



Najczęściej skoczek ma 8 ruchów, w rogu - 2, na brzegu - 4, na 2-j linii - 6.

W odróżnieniu od innych figur, skoczek ma prawo przeskakiwać przez figury, cudze i własne. Ma też duże możliwości robienia podwójnych ataków, zwanych widelkami.



W tej pozycji skoczek może pójść na każde z pól a6, b3, b7, d3, d7, e4; na a4 on pójść nie może, gdyż to pole zajmuje biały pion. Przy ruchu na a6 skoczek przeskakuje przez czarne piony. Skoczek może zabić piona e6, ale sam naraża się na zabicie.

Pion e6 jest broniony przez gońca.

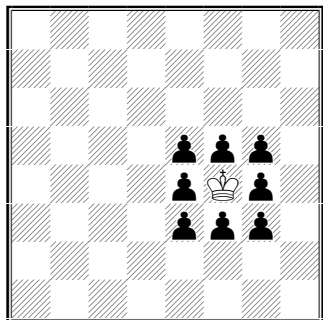
Po ruchu na b7 skoczek będzie broniony przez gońca f3. Jeżeli czarny goniec zabije skoczka b7, to jego weźmie goniec f3.

Nazywamy to „wymianą” figur.

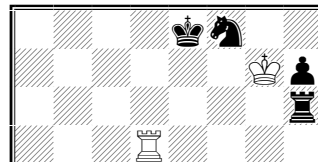
Goniec w przybliżeniu jest równie silny jak skoczek, dlatego obaj partnerzy mogą nie bać się wymiany

KRÓL

Król każdy ruch robi na sąsiednie pole.



Największa liczba możliwych ruchów króla to 8. Zgodnie z regułami gry, król nigdy nie może pójść na atakowane pole. Dlatego król nie może bić bronionych figur.



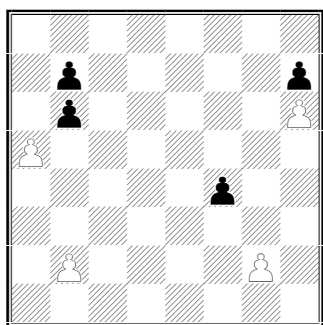
W tej pozycji biały król może pobić nie bronioną wieżę h6, którą atakuje z pola g7, albo pójść na g8 lub h8. Ruchy na f6, f7 i g6 są białemu królowi zakazane, on nie może też zabić skoczka f8, ani piona h7, gdyż są one bronione przez inne figury.

Czarny król ma w tej pozycji tylko jeden ruch - na e7.

5. RUCHY PIONA. BICIE „PRZELOCIE”. PRZEMIANA PIONÓW.

Pion jest słabszy od każdej figury, gdyż chodzi tylko do przodu i tylko o jedno pole. Jeżeli pion wykonuje swój pierwszy ruch to może pójść o 2 pola.

Pion bije nie tak jak chodzi, a mianowicie na jedno pole po przekątnej do przodu, po zabiciu figury staje na jej miejscu.



Piony w tej pozycji mają różne określenia, zależne od ich sytuacji: pion b2 i g2 nazywamy „odstałymi”; pion f4 i h7 nazywamy „izolowanymi”; a b6 i b7 „izolowanymi zdwojonymi”; Po biciu na a5, czarne rozdławiają swoje pionki i one stają się „związane”, gdyż mogą się wzajemnie bronić.

Białe mogą zabić piona b6 pionem a5, który może też pójść na a6. W tym przypadku, stanie on pod biciem piona b7.

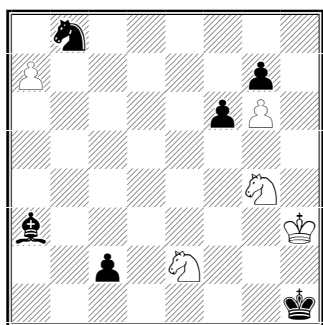
Biały pion b2 może pójść na b3 i na b4. Po ruchu b2-b4 białe obroniły piona a5, znajdującego się pod biciem. Piony h6 i h7 zupełnie nie mają ruchów: one „blokują się” wzajemnie.

Pion f4 atakuje pola e3 i g3. Jeżeli pion g2 pójdzie na g3, to może go pobić pion f4; a jeśli przeskoczy przez atakowane pole, to pion f4 nie traci prawa bicia; on może zabrać piona, po czym staje na g3. Takie bicie nazywa się biciem „w przelocie”.

Bić piona w przelocie można tylko od razu po ruchu g2-g4.

Kiedy pion dochodzi do ostatniej linii, należy go zdjąć z szachownicy, i na jego miejscu postawić dowolną własną figurę (za wyjątkiem króla) wybraną przez gracza.

Można postawić drugiego hetmana, albo wieżę albo gońca albo skoczka. Przemianę piona w figurę uważa się za jeden ruch.



W pozycji na diagramie czarne mogą po c2-c1 postawić hetmana; jego może zabić skoczek e2; a skoczka - goniec a3.

Białe mogą zabić pionem a7 skoczka b8 i (usuwając skoczka i piona) postawić na b8 hetmana lub inną figurę. Dla białych lepsza jest jednak przemiana a7-a8♖ z matem w jenym ruchu.

Piony a7, c2 i f6 nazywamy „wolnymi” pionami, gdyż żaden inny pion nie stanie na drodze do ich przemiany.

6. SZACH i MAT

Celem gry jest **zamatowanie** króla (**danie mata**). To określa role wszystkich figur na szachownicy: ostatecznie to one atakują wrogiego króla i bronią własnego. Pojmanie króla oznacza przegranie partii.

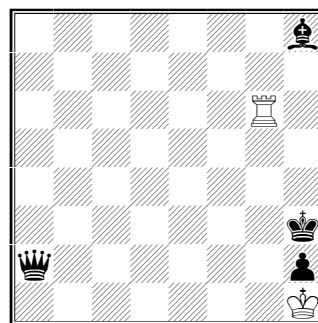
Król nie ma prawa stawać na zaatakowanym polu. Jeżeli jeden zgrających pomyłkowo podstawí swojego króla pod bicie, to króla się nie bije (zabronione regułami gry). Robiącemu niepoprawny ruch wskazuje się jego błąd, i on robi inny ruch królem.

Zgodnie z regułami gry, figura dotknięta musi wykonać ruch. Tego prawa przestrzega się ściśle. Jeżeli dotknięta figura nie może wykonać żadnego ruchu, wolno zrobić ruch inną figurą. Przy chęci poprawienia ustawienia figury na polu, uprzedza się o tym przeciwnika słowem „poprawiam”. Poprawić ustawienie można tylko na swoim ruchu.

Jeżeli jakaś figura zaatakuje króla, to takie zagrożenie króla nazywamy „szachem”. Nie musi się tego mówić przeciwnikowi, i zwykle się tego nie robi.

Po szachu król musi być obroniony: są trzy możliwości 1) zabicie figury szachującej; 2) przegrodzenie swoją figurą linii po której nastąpił szach; 3) odejście królem na sąsiednie pole nie atakowane przez wroga.

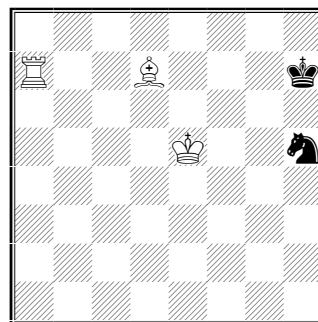
Jeżeli wszystkie sposoby obrony przed szachem są nieskuteczne, to znaczy że król dostał **mata** oznaczenie # lub X.



W tej pozycji czarne mogą dać szacha ruchem 1.Ha1 lub 1.Hb1. W odpowiedzi na Ha1 nastąpi G:a1; w odpowiedzi na Hb1 czarne zagrają Wg1 (zasłona) 2.H:g1#.

Hetman może też dać szacha 1.Ha8 (lub 1.Hd5), po 1...Wg2 nastąpi 2.H:g2#.

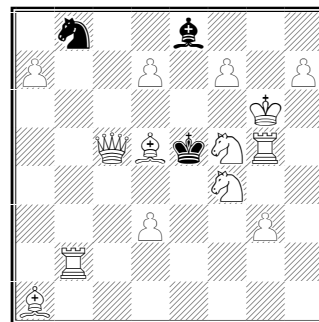
Niekiedy zdarza się, że ruch jakiejś figury otwiera linię innej figurze, która stała z tyłu, i król dostaje szacha. Jest to „szach z odsłony”; Jeżeli przy tym odchodząca figura też dała szacha, to powstał „podwójny szach”. Oto przykład:



Każdy ruch gońca powoduje szacha z odsłony wieżą a7. Jeżeli goniec odejdzie na pole f5, powstanie podwójny szach. Przed podwójnym szachem można obronić się tylko przez odejście króla. Po odejściu gońca np. na e8, można króla zasłonić na g7 skoczkiem z h5. (Po tym skoczek nie będzie miał ruchów, gdyż nie wolno odsłonić króla; skoczek jest „związany” i pozbawiony ruchliwości).

Jeżeli podczas gry zauważy się nagle, że jesden z króli stoi pod szachem, partia musi być cofnięta do pozycji, w której dano szacha, i dopiero wtedy może być kontynuowana. Tak samo postępuje się i przy innych nieprawidłowościach, np. przy błędnym ustawieniu początkowym, przy nieprawidłowym ruchu figury.

Zadanie - żart



Mat w jednym ruchu na 47 sposobów.

W praktycznej grze takie pozycje się nie zdarzają. Przy rozwiązaniu zadania trzeba pamiętać o możliwości przemiany pionów w różne figury.

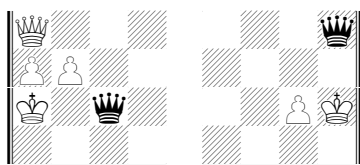
Król wobec jego szczególnej roli w grze jest narażony na stałe groźby, dlatego on nie może na początku i w środku partii brać aktywnego udziału w grze. Natomiast w końcówce partii jego rola się zwiększa.

7. REMIS. WIECZNY SZACH. PAT

Nie w każdej partii szachowej można dać mata jednemu z króli. W wielu przypadkach żadna ze stron nie może, albo nie chce wygrać. Wówczas jest **remis**.

Przypadki remis:

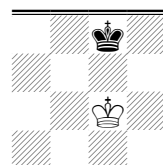
1. Jeden z króli dostaje „**wiecznego szacha**”, to znaczy szereg szachów, przed którymi nie może się ukryć.
2. Jeden z przeciwników powinien, a nie może wykonać żadnego ruchu, i nie dostał mata. Taki przypadek nazywamy „**pat**”.



Lewy diagram: Czarny hetman daje wiecznego szacha z pól c1 i c2.

Prawy diagram: Czarny hetman daje wiecznego szacha z pól e1 i h4.

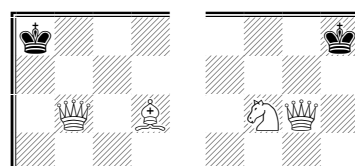
3. Kiedy żadna ze stron nie ma dość sił do dania mata.



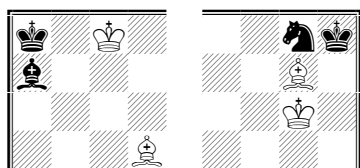
Tu na szachownicy pozostały same króle, remis jest oczywisty.

Ostatnim ruchem (Kg6) białe postawiły swojego króla naprzeciw króla czarnych. Takie ustawienie królów nazywamy „**opozycją**”: białe swoim ruchem „zajął opozycję”.

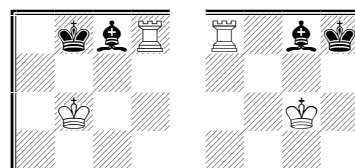
W poniższych pozycjach białe mają lekką figurę (gońca lub skoczka) więcej, a czarny król jest zapędzony do rogu, ale nie ma kto dać mata. Dlatego remis.



W poniższych pozycjach czarne mają równy materiał ale dostały mata.



Wytlumaczenie jest proste. Czarne figury zajmują wyjątkowo złe pozycje, one ścieśniają własnego króla, zabierając mu pole odejścia.



Lewy diagram: białe matują ruchami 1.We8 Ka8 2.Wc8#.

Prawy diagram: białe nie mogą wygrać.

4. Przeciwnicy **zgadzają** się na remis.

5. Trzykrotnie powtarza się ta sama pozycja.

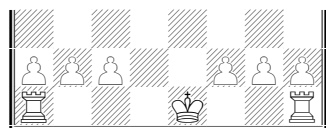
6. W ciągu 50 ruchów, nie było bicia, ani ruchu pionem.

8. R O S Z A D A

Tak nazywa się jeszcze jeden ruch możliwy w grze szachowej: jednoczesny ruch króla i jednej z wież. Jest to jedyny przypadek, kiedy ruch robi się dwiema figurami. Roszadę może zrobić każdy gracz najwyżej raz w partii. warunkiem koniecznym jest aby pola między królem a wieżą były wolne.

Roszadę robi się tak: króla przestawia się przez jedno pole w stronę wieży, a wieżę stawia się po drugiej stronie króla.

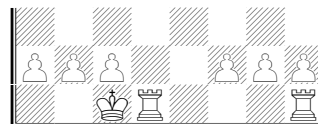
Roszadę można zrobić w stronę wieży królewskiej, albo hetmańskiej. W pierwszym przypadku **roszada** nazywa się „**krótka**”, w drugim „**długa**”.



Pozycja przed roszadą.



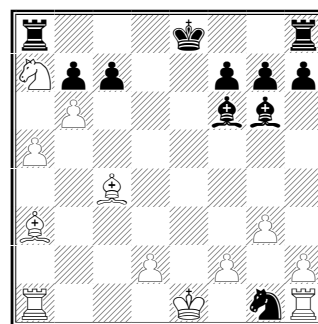
Pozycja po krótkiej roszadzie.



Pozycja po długiej roszadzie.

Warunki umożliwiające roszadę:

- 1) król i wieża nie robiły jeszcze ruchu;
- 2) pola pomiędzy królem i wieżą są wolne;
- 3) król nie znajduje się pod szachem, przed i po roszadzie;
4. pole które mija król nie jest atakowane.



W tej pozycji roszadę mogą robić tylko białe, i tylko z wieżą a1 (długa).

Sens roszady jest taki, że ona umożliwia znaczną zmianę pozycji króla (kiedy grozi niebezpieczeństwo), a także pozwala szybko wprowadzić do gry silną figurę - wieżę.

Bardzo korzystne jest niekiedy pozbawienie przeciwnika prawa do roszady.

9. ZAPIS RUCHÓW. UMOWNE OZNACZENIA

Przy zapisywaniu partii stosuje się tak zwaną „**notację algebraiczną**”: podając oznaczenie figury, pole na którym stała i pole na które figura poszła.

W literaturze szachowej przyjęto, oprócz tego, następujące oznaczenia.

- idzie
- : × bije
- + szach
- ++ podwójny szach
- #, X mat
- 0-0 krótka roszada
- 0-0-0 długa roszada
- ∞ dowolny ruch
- ! dobry ruch
- !! bardzo dobry ruch
- ? błąd
- ?? duży błąd
- ?! podejrzaný ruch
- !? ruch zasługuje na uwagę
- = gra jest równa
- ± białe mają małą przewagę
- ± białe mają przewagę
- +− pozycja białych jest wygrana
- ± czarne mają małą przewagę
- ± czarne mają przewagę
- −+ pozycja czarnych jest wygrana

Tak więc e2-e4 oznacza, że pion e2 idzie na e4; Wd1:d6 - Wd1 bije na d6; a7:b8H pion a7 bije na b8 i przemienia się w

hetmana; e7:d8S+ - pion e7 po biciu na d8 przemienia się w skoczka, który szachuje króla; Ge2-h5++ - Gонец e2 idzie na h5, i czarny król dostał podwójnego szacha.

Obok tej **pełnej** notacji, istnieje notacja **skrótowa**, w której zapisuje się tylko pole na które poszła figura. Poprzednio podane przykłady zapisu wyglądają w skróconej notacji tak: e4; W:d6; b8H, d8S+, Gh5++, ruch e4:d5 można zapisać e:d lub ed, to znaczy pion z linii e bije piona na linii d.

Gdy na jakies pole mogą pójść dwie takie same figury, to trzeba podać, która z nich zrobiła ruch. Na przykład: jeżeli jedna wieża stoi na a1, a druga na f1, my zaoiszemy: Wad1 lub Wfd1; jeżeli jeden skoczek stoi na a2, a drugi na a4, zapiszemy S4c3 lub S2c3.

Skrótowa notacja wymaga mniej miejsca i mniej czasu do zapisu.

Ruchy można zaoisywać w kolumnie lub w wierszu. Na przykład:

1. e2-e4 e7-e5
2. Sg1-f3 Sb8-c6
3. Gf1-c4 Sg8-f6

W wierszu te ruchy będą zapisane tak: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.Gf1-c4 Sg8-f6, a przy skróconej notacji: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gc4 Sf6.

ZAJMUJĄCE STRONICE

KRÓTKIE PARTIE

Nr 1.

1. f2-f4 e7-e5
2. g2-g3? e5:f4
3. g3:f4?? ♖d8-h4#

Przez błędną grę białe otworzyły przekątną e1-h4. Rekordowo krótka była taka partia:

1. f2-f3 e7-e5
2. g2-g4 ♖d8-h4#

Nr. 2

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘f1-c4 ♘f8-c5
3. ♖d1-h5

Wypad typowy dla początkujących.

3. ... d7-d6??

Czarne obroniły piona e5, ale nie zauważyły, że grozi im mat. Konieczne było 3...He7.

4. ♖h5:f7#

Nr. 3

1. e2-e4 e7-e5
2. ♘f1-c4 ♘f8-c5
3. ♖d1-f3 ♘g8-h6?

Nieudana obrona punktu f7. Lepsze było 3...Sf6.

4. d2-d4! ♘c5:d4

5. ♖c1:h6 Teraz, jeżeli czarne zabiorą gońca to dostaną mata.

Nr. 4

1. e2-e4 b7-b6
2. ♖f1-c4 ♖c8-b7
3. ♜d1-f3 ♜g8-f6
4. ♜g1-h3 ♖b7:e4?

Lepsze było 4...e6.

5. ♜h3-g5?

Białe mogły wygrać pioną: 5.Gf7 Kf7 6.Sg5+ i 7.Se4.

5. ... ♖e4:f3??

Konieczne było 5...d5.

6. ♖c4:f7#

Nr. 5

1. e2-e4 e7-e5
2. ♜g1-f3 d7-d6
3. ♖f1-c4 ♖c8-g4

Na 3...Sf6 następowało 4.Sg5.

4. c2-c3 ♜b8-c6
5. ♜d1-b3 ♖g4:f3??

Konieczne było 5...Sa5.

6. ♖c4:f7 ♜e8-e7
7. ♜b3-e6#

Nr. 6

1. e2-e4 e7-e5
2. ♖f1-c4 ♜g8-f6
3. ♜g1-f3 ♜f6:e4
4. ♜b1-c3 ♜e4:c3
5. d2:c3 d7-d6
6. 0-0 ♖c8-g4

Lepsze było 6...Ge7 i następnie roszada.

7. ♜f3:e5! ♖g4:d1

Po 7...de 8.Gf7 Ke7 9.Gg5 Kf7 10.Hd8 białe wygrywały hetmana.

Teraz białe dają mata w dwóch ruchach.

Nr. 7

1. e2-e4 c7-c5
2. ♜g1-f3 ♜b8-c6
3. d2-d4 c5:d4
4. ♜f3:d4 e7-e5
5. ♜d4-f5 ♜g8-e7??

Należało grać 5...d6, albo 5...d5.

6. ♜f5-d6#

Takiego mata nazyway „zduszonym”.

Nr. 8

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 e5:f4
3. ♜g1-f3 d7-d5
4. ♜b1-c3 d5:e4
5. ♜c3:e4 ♖c8-g4
6. ♜d1-e2 ♖g4:f3??

Należało zasłonić króla przez 6...He7.

7. ♜e4-f6#

Mat w wyniku podwójnego szacha.

Nr. 9

1. d2-d4 f7-f5
2. ♖c1-g5 h7-h6
3. ♖g5-h4

Białe próbują osłabić przekątną e8-h5.

3. ... g7-g5

4. ♖h4-g3 f5-f4?

Poprawne było 4...Sf6.

5. e2-e3 h6-h5

Czarne bronią się przed Hh5#.

6. ♜f1-d3 ♜h8-h6??

Należało grać 6...Gg7.

7. ♜d1:h5! ♜h6:h5

8. ♖d3-g6#

Nr. 10

1. e2-e4 b7-b6
2. d2-d4 Gc8-b7
3. ♖f1-d3 f7-f5 Czarne planują zabranie wieży.
4. e4:f5

Lepsze było 4.Sc3.

4. ... ♖b7:g2

5. ♜d1-h5 g7-g6

6. f5:g6 ♜g8-f6??

Poprawne było 6...Gg7.

7. g6:h7! ♜f6:h5

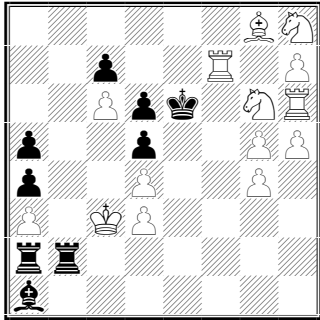
8. ♖d3-g6#.

Nr. 11

1. e2-e4 e7-e5
2. ♜g1-f3 d7-d5
3. e4:d5 ♜d8:d5
4. ♜b1-c3 ♜d5-a5
5. ♜d1-e2 ♜b8-c6
6. d2-d3 ♖c8-g4
7. ♖c1-d2 ♜c6-d4
8. ♜e2:e5? ♜a5:e5
9. ♜f3:e5 ♜d4:c2#

Z A D A N I A Ż A R T Y

1. Rozwiązanie jest gwarantowane



Mat w 1 ruchu.

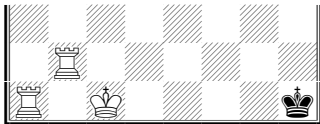
Ja jeszcze nie umiem rozwiązywać zadań, mówi niedouczony czytelnik.

Mimo to spróbuj. To zadanie napewno rozwiązesz. Ponadto, tobie nie uda się go nie rozwiązać.

A to ciekawe! A kto zaczyna?

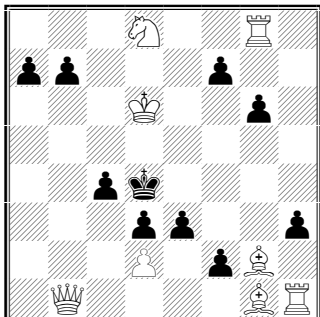
Ogólnie białe. Tu, jako wyjątek, i białe i czarne dają mata w jednym ruchu.

2. Czy ty znasz przepisy gry?



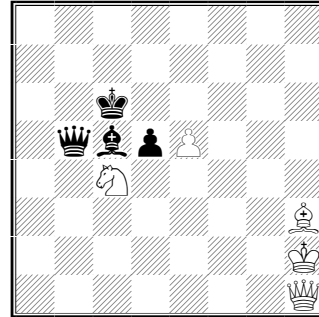
Mat w ½ ruchu.

3. Usuń błąd!



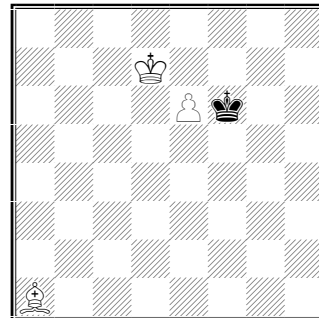
Na tym diagramie jest błąd. Znajdź na czym on polega. Wówczas okaże się, że białe mogą dać mata w jednym ruchu, bez względu na sposób usunięcia błędu.

4. Czy już znasz wszystkie reguły gry?



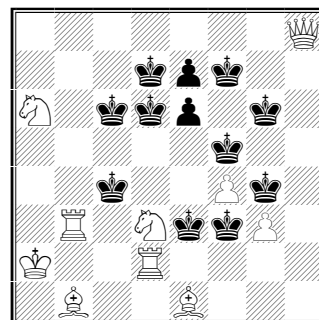
Białe dają mata w 1 ruchu.

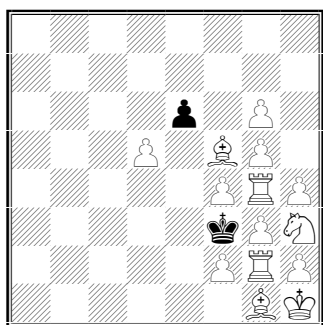
5. W jaki sposób powstała ta pozycja?



Podaj wcześniejsze ruchy?

6. Zamatuj jednym ruchem 10 króli.

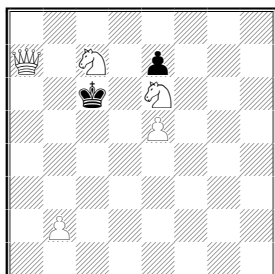


7. Nie dosłyszaleś - zapytaj

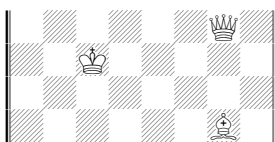
Samuel Lloyd podał zadanie do tej pozycji w gwarze rozmów trochę niewyraźnie „... zaczynają i dają mata w 4 ruchach”.

Szachiści długo usiłowali dać mata w 4 ruchach czarnemu królowi, ale to nie udało się. Powiedzieli „białe nie mogą dać mata!”.

Dlaczego białe, zdziwił się Lloyd - przecież wyraźnie powiedziałem: czarne dają mata w czterech ruchach. Spróbujcie rozwiązać to zadanie.

8. Działaj prosto!

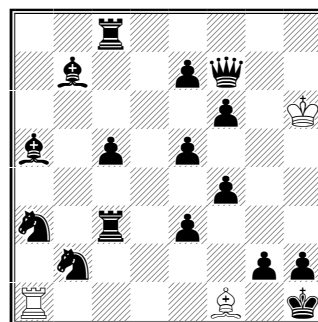
Mat w 5 ruchach.

9. Trzy pytania

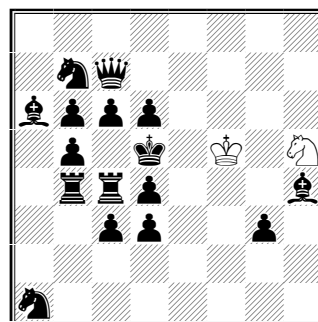
Gdzie trzeba postawić czarnego króla:

- 1) aby był on zamatowany,
 - 2) aby był on zapatowany,
 - 3) aby białe mogły dać mata w 1 ruchu?
- (Ustawcie figury na szachownicy, przy

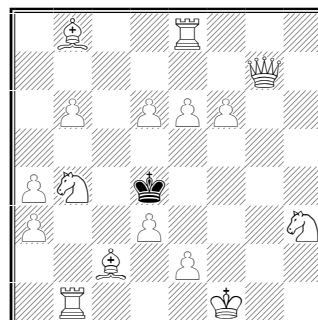
rozwiązywaniu trzeba widzieć całą szachownicę.)

10. „Wojują nie liczbą, lecz sprytem”

Białe wygrywają
(mat nie później niż w 10 ruchu).

11. Koń, to pożyteczne stworzenie

Mat w 12 ruchach.

12. Wszyscy na jednego

Ile ruchów potrzeba białym dla mata?

Jeden ruch, to aż za dużo! - odpowiedź.

Naprawdę mata daje się w dwóch ruchach, jednym, trudnym do znalezienia sposobem.

ŻARTOBLIWE PYTANIA

13. Jaką największą liczbę skoczków można rozstawić na szachownicy w ten sposób, aby żaden nie mógł bić drugiego?

15. Jakimi matami można pokonać Tartakowera?

14. Jak trzeba grać w dowolnej pozycji, aby „z gwarancją” zostać mistrzem?

ROZWIĄZANIA ZADAŃ - ŻARTÓW

1. Dowcip polega na tym, że **każdy** ruch białych lub czarnych daje mata. Jest więc 30 matów: 16 - białymi i 14 - czarnymi.

2. Białe kończą długą roszadę. One już przestawiły króla z e1 na c1, pozostaje przestawić wieżę z a1 na d1.

3. Na szachownicy znajduje się 9 czarnych pionów. Zdejmijcie dowolnego i sprawdźcie, że możliwy jest mat w 1 ruchu.

4. **1.e5:d6** bijąc piona d5 w „przelocie”.

5. Nie jest trudno rozwiązać to zadanie znając poprzednie. Pion e6 stał na d4, czarne miały piona na e7. Nastąpiło 1.d4-d5 e7-e5 2.d5:e6.

6. **1.Sd3-e5#**. (Dowcipnisie mówią że jest to najsilniejszy ruch w historii szachów) Sprawdź czy każdy król dostał mata.

7. Trzeba grać **1...ef** itd. Oczywiście taka pozycja nie może powstać w praktycznej grze (zwróć uwagę na gońca g1 i piona h4). Normalnie zadanie jest niepoprawne, ale czego nie robi się dla żartów.

8. Pion po 5 ruchach staje się trzecim skoczkiem.

9. 1) na e3, 2) na h1 3) na a8 (Hc8#).

10. **1.Ga6+! Sb1 2.Wb1+ Wc1 3.Wc1+ Sd1 4.Wd1+ Ge1 5.We1+ g1H 6.Gb7+ Wc6 7.Gc6+ Hd5 8.Gd5+ e4 9.Ge4+ f3 10.Gf3#**.

11. **1.Sf4+ 2.Se6+ 3.Sc7+ 4.Sa6+ 5.Sc7+ 6.Se6+ 7.Sf4+ Kc5 8.Ke4! d5+ 9.Ke5 Gf6+ 10.Ke6! Sd8+ 11.Kd7 i 12.Sd3#**.

12. **1.♞d1!** Tak zwany cichy ruch (bez szacha, bicia i gróźb), najsubtelniejszy.

13. Maksimum 32, na wszystkich białych, albo na wszystkich czarnych polach

14. Dobrze.

15. **Armatami.**

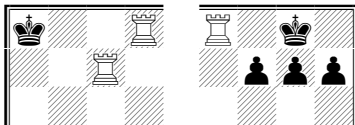
II. C E L G R Y

Wiemy już ze wstępnych objaśnień, że zwykłym finałem (końcem) partii jest mat albo remis.

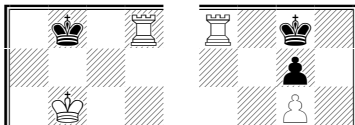
Obecnie spróbujemy pogłębić, te wstępne wiadomości i w pierwszej kolejności poznamy niektóre prostsze zakończenia partii.

1. M A T

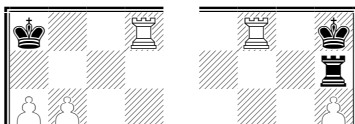
Ostateczny cel gry, to danie mata królowi przeciwnika. Rozpatrzmy najczęściej spotykane pozycje matowe. W tych wszystkich przykładach mat następuje na 8-linii. W praktyce prawie zawsze daje się mata na brzegu szachownicy, gdzie ruchliwość króla jest bardzo ograniczona.



Mat wieżą



Mat wieżą



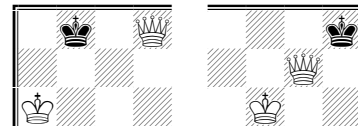
Mat wieżą



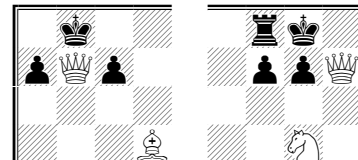
Mat wieżą



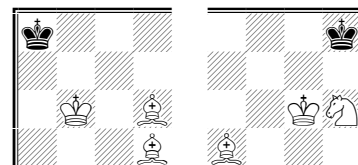
Mat wieżą



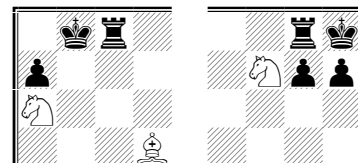
Mat hetmanem



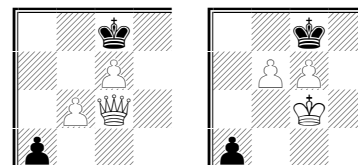
Mat hetmanem



Mat gońcem



Mat skoczkiem

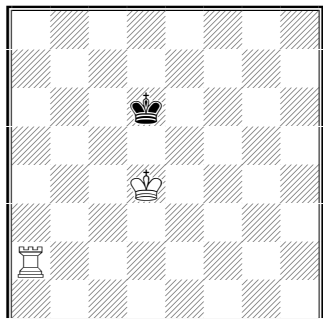


Mat pionem: b6-b7#

Dobrze jest zapamiętać przytoczone pozycje, gdyż one często występują w grze praktycznej.

2. MAT W NAJPROSTSZYCH ZAKOŃCZENIACH PARTII

Aby zamatować czarnego króla, trzeba go zepchnąć na brzeg szachownicy, gdzie jego ruchliwość będzie bardzo ograniczona



1. ♖e2 ♜c6 2. ♜c4 ♜d6 3. ♖e3 ♜c6
4. ♖d3 ♜b6

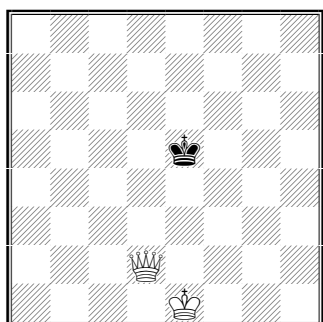
Albo 4...Ka5 5. Wc6 Ka4 6. Wa6#.

5. ♖d6 ♜c7

Albo 5...Ka6 5. Wc7 Ka5 6. Wa7#.

6. ♜c5 ♜b7 7. ♖d7 ♜c8 8. ♜c6 ♜b8
9. ♖d8 ♜a7 10. ♖c8 ♜a6 11. ♖a8#.

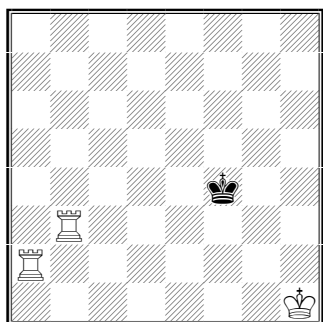
Jeszcze łatwiej jest dać mata hetmanem.



1. ♕d7 ♜e4 2. ♜f2 ♜e5 3. ♜f3 ♜f6
4. ♜f4 ♜g6 5. ♕e7 ♜h6

Potrzebna jest ostrożność: 6. Hf7? pat.

6. ♜f5 ♜h5 7. ♕h7# lub 7. ♕g5#.

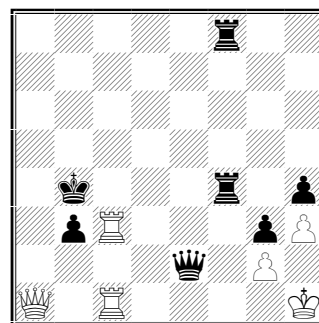


Mat dwoma wieżami lub hetmanem i wieżą nie wymaga udziału króla.

1. ♖a4 ♜e5 2. ♖b5 ♜d6 3. ♖a6 ♜c7
4. ♖h5 ♜b7

Albo 4...Kd7 5. Wh7 i 6. Wa8#.

5. ♖g6 ♜c7 6. ♖h7 i 7. ♖g8#.

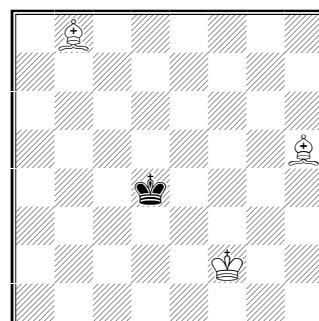


Białe dają mata w 7 ruchach

1. ♖b3! ♜b3 2. ♖c3 ♜b4 3. ♕a3 ♜b5
4. ♖c5 ♜b6 5. ♕a5 ♜b7 6. ♖c7 ♜b8
7. ♕a7#.

Dwa gońce lub goniec i skoczek też mogą dać mata przy pomocy swojego króla.

Potrzebna jest zgodna gra figur.



1. ♖f3 Gońce zajmują przekątne a8-h1 i b8-h2, zabierając królowi pół szachownicy

1... ♜d3 2. ♖e5 ♜d2 3. ♖e4

Teraz czarny król ma niewiele pól.

3... ♜c1 Licząc na 4. Ke2?? pat.

4. ♜e3 ♜d1 Białe zaczynają spychać króla do białego rogu.

5. ♖b2 ♜e1 6. ♖c2 ♜f1 7. ♜f3 ♜g1

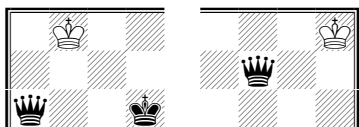
8. ♖f5 ♜f1 9. ♖c3 ♜g1 10. ♜g3 ♜f1

11. ♖d3 ♜g1 12. ♖d4 ♜h1 13. ♖e4#.

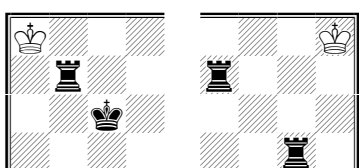
Mat gońcem i skoczkiem jest trudniejszy i rozpatrzmy go później

3. R E M I S

Jeżeli gra źle się układa dla nas, i przewaga sił jest po stronie przeciwnika, powinniśmy dążyć do uratowania partii przez remis. Można to uzyskać w formie pata.



Czarne zrobiły błąd, odbierając wszystkie pola białemu królowi. Jest pat = remis.



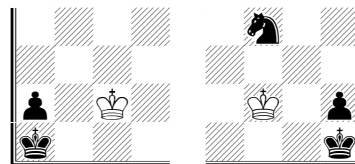
Przy próbie dania mata królem i wieżą lub dwiema wieżami, trzeba grać ostrożnie, bo można dać pata.

Dwa skoczki nie dają mata jeśli przeciwnik gra poprawnie:



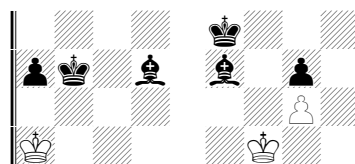
Krytyczny moment: Białe odeszły czarne dały szacha na h6. królem dobrze

Niekiedy król sam aktywnie walczy o remis i sam patuje przeciwnika; albo przynajmniej jego króla.

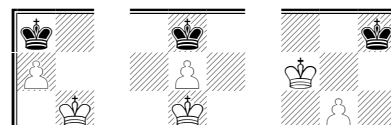


Jeżeli w pozycji na prawym diagramie ruch mają, czarne to ich król jest patowany.

W następnych pozycjach, goniec i pion nie mogą wygrać, przeszkadza im w tym patowanie białego króla.



Zapatować króla można też królem i pionem:

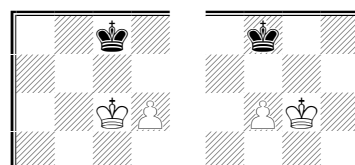


Ruch czarnych. Pat.

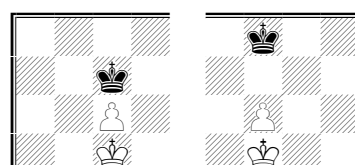
4. DOPROWADZENIE PIONA DO PRZEMIANY

Pionek przewagi w końcówce często daje możliwość wygrania partii, gdyż po doprowadzenia do przemiany staje się hetmanem.

Bywają jednak takie pozycje, w których jeden pionek nie wystarcza do zwycięstwa, gdyż nie daje się go doprowadzić do końca.

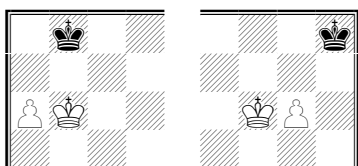


Ruch białych. Remis. Ruch białych. Wygrana
1.d7 Kd8 2.Kd6 pat. 1.f7 Ke7 2.Kg7+-.

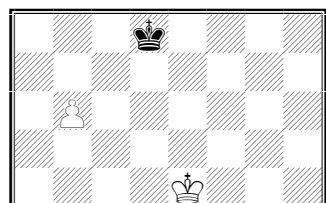


Ruch czarnych. Ich ratu- Czarne zrobiły jedyny

nek zależy od tego, na poprawny ruch, i mają
które pole odejdą królem. zapewniony remis.



Remis, ruch obojętny. Ruch białych.
Remis.

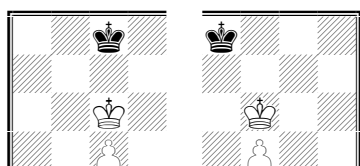


Białe wygrywają.

**1.♔d5 ♕d7 2.♔c5 ♕d8 3.♔d6! ♕c8
4.♔c6 ♕b8 5.b7+-;**

*Bardzo ważne jest dla początkującego,
aby on przyswoił sobie te pozycje.*

Jeżeli pion nie jest wieżowy i znajduje się
na 5-j linii, to zawsze wygrywa, gdy król
znajduje się przed swoim pionem.

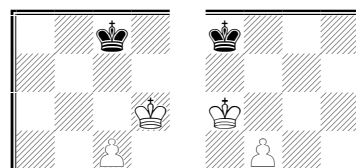


Białe wygrywają także przy ruchu czarnych.

Lewy diagram: **1.♔d6 ♕d8 2.c6 ♕c8
3.c7+-;** Przy ruchu czarnych: **1...♕b8
2.♔d7+-;**

Prawy diagram: **1.♔g7+-;**

Przy ruchu czarnych: **1...♕f8 2.♔e6
♕e8 3.f6 ♕e8 4.f7+-.**



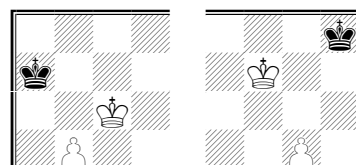
Białe wygrywają także przy ruchu czarnych.

Lewy diagram: **1.♔c6 ♕b8 2.♔d7+-;**

Lub przy ruchu czarnych: **1...♔d8 2.c6
♕c8 3.c7+-;**

Prawy diagram: **1.f6 ♕f8 2.f7+-;**

Lub przy ruchu czarnych: **1...♕f8 2.♔f6
♕e8 3.♔g7+-;**



Białe wygrywają także przy ruchu czarnych.

Lewy diagram: **1.♔c7 ♕a8 2.♔b6
♕b8 3.♔a6 ♕a8 4.b6 ♕b8 5.b7+-;**

Lub przy ruchu czarnych: **1...♔b8
2.♔b6 ♕a8 3.♔c7 ♕a7 4.b6+-;**

Prawy diagram: **1.♔g6 ♕g8 2.♔a6
♕a8 3.g6 ♕g8 4.g7+-;**

Lub przy ruchu czarnych: **1...♔h7 2.g6
♕a8 3.g7+-;**

ZAJMUJĄCE STRONICE

K R Ó T K I E P A R T I E

Nr. 1

1. e2-e4 e7-e5
2. ♖g1-f3 ♜b8-c6
3. ♙f1-c4 ♜g8-f6
4. d2-d4 e5:d4
5. 0-0 d7-d6
6. ♜f3:d4 ♙f8-e7
7. ♜b1-c3 0-0
8. h2-h3 ♚f8-e8
9. ♚f1-e1 ♜f6-d7?

Należało grać 9...Sd4.

10. ♙c4:f7! ♜g8:f7
11. ♜d4-e6!!

Czarne poddały partię, gdyż tracą hetmana (11...Ke6 12.Hd5 13.Hf5#.)

Nr. 2

1. e2-e4 d7-d6
2. d2-d4 ♜b8-d7
3. ♙f1-c4 g7-g6
4. ♜g1-f3 ♙f8-g7?
5. ♙c4:f7!

Poprawna ofiara.

5. ... ♜e8:f7
6. ♜f3-g5+

Czarne poddały partię, gdyż po 6...Ke8 lub 6...Kf8 tracą hetmna, a po 6...Kf6 dostają mat.

Nr. 3

1. e2-e4 e7-e5
2. ♜g1-f3 ♜b8-c6
3. ♙f1-c4 ♜c6-d4?!

Ten ruch jest pułapką, na którą najlepiej zagrać 4.S:d4.

4. ♜f3:e5? ♚d8-g5!
5. ♜e5:f7?? Szybko przegrywa. Po 5.Gf7 Kd8! gra byłaby obosieczna.
5. ♚g5:g2
6. ♚h1-f1 ♚g2:e4

7. ♙c4-e2

Albo 7...He2 8.S:e2.

7. ... ♜d4-f3#

Nr. 4

1. e2-e4 e7-e6
2. d2-d4 d7-d5
3. ♜b1-c3 ♙f8-b4
4. ♙f1-d3 ♙b4:c3

Lepsze jest 4...c5 z atakiem na centrum.

5. b2:c3 h7-h6?

Lepsze było 5...Se7.

6. ♙c1-a3! ♜b8-d7?
7. ♚d1-e2 d5:e4
8. ♙d3:e4 ♜g8-f6
9. ♙e4-d3 b7-b6?
10. ♚e2:e6! f7:e6
11. ♙d3-g6#

Nr. 5

1. e2-e4 e7-e5
2. d2-d4 d7-d6
3. c2-c3 ♙c8-d7?
4. ♙f1-c4 ♜g8-f6?
5. ♚d1-b3! ♚d8-e7
6. ♚b3:b7 ♙d7-c6
7. ♚b7-c8 ♚e7-d8
8. ♙c4:f7! ♜e8-e7??

Lepsze było 8...Kf7

9. Hd8 Sa6! 10. Ha8 Ga8±.
9. ♚c8-e6#

Nr. 6

1. e2-e4 d7-d5
2. e4:d5 ♚d8:d5
3. ♜b1-c3 ♚d8-a5
4. d2-d4 c7-c6
5. ♜g1-f3 ♙c8-g4
6. ♙c1-f4 e7-e6
7. h2-h3 ♙g4:f3
8. ♚d1:f3 ♙f8-b4

Lepsze było 7...Gh5.

9. ♙f1-e2 ♜b8-d7

10. a2-a3 0-0-0?

Czarne nie widzą niebezpieczeństwa.

11. a3:b4! ♚a5:a1
12. ♜e1-d2 ♚a1:h1
13. ♚f3:c6! b7:c6
14. ♙e2-a6#

Nr. 7

1. e2-e4 e7-e5
2. ♜g1-f3 d7-d6
3. ♙f1-c4 ♙c8-g4
4. h2-h3 ♙g4:f3
5. ♚f1:f3 ♚d8-f6
6. ♚f3-b3 b7-b6
7. ♜b1-c3 ♜g8-e7?

Wymiana jest stratą czasu. Po tym czarne nie mają obrony. Lepsze jest 7...c6.

8. ♜c3-b5 ♜b8-a6
9. ♚b3-a4 ♜a6-c5
10. ♜b5:d6 ♜e8-d8
11. ♚a4-e8#

Ratując skoczka, czarne wpadają pod zgubnego podwójnego szacha.

Nr. 8

1. e2-e4 e7-e5
2. ♜g1-f3 ♜b8-c6
3. ♜b1-c3 ♙f8-c5

Pozwala białym na kombinacyjną wymianę.

4. ♜f3:e5 ♜c6:e5
5. d2-d4 ♙c5:d4
6. ♚d1:d4 ♚d8-f6

Z groźbą 7...Sf3+.

7. ♜c3-b5! Obrona hetmana d4 i Groźba Sc7+.

7. ... ♜e8-d8
8. ♚d4-c5! ♜e5-c6?
9. ♚c5-f8#

Nr. 9

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♖g1-f3 ♜b8-c6
 3. ♙f1-c4 ♙f8-c5
 4. d2-d3 ♖g8-e7?
- Skoczek przeszkadza tu innym figurom. Lepsze było 4...Sf6.
5. ♖f3-g5 0-0
 6. ♙d1-h5 h7-h6
 7. ♖g5:f7 ♙d8-e8?
- Należało oddać jakość: atak białych jest bardzo mocny.
8. ♖f7:h6 ♙g8-h8
 9. ♖h6-f7 ♙h8-g8
 10. ♙h5-h8#

Nr. 10

1. f2-f4 e7-e5
 2. f4:e5 d7-d6
 3. e5:d6 ♙f8:d6 Teraz grozi Hh4+ i mat na g3.
 4. ♖g1-f3 g7-g5
 5. e2-e4? Dobrze było 5.d4 g4 6.Se5.
 5. ... g5-g4
 6. e4-e5 g4:f3
 7. e5:d6 ♙d8-h4+
 8. g2-g3 ♙h4-e4
 9. ♙e1-f2 ♙e4-d4!+
- Teraz po 10.K:f3 Gg4+, czarne wygraą hetmana.
10. ♙f2-e1 f3-f2+
 11. ♙e1-e2 ♙c8-g4#

Nr. 11

1. e2-e4 e7-e5
 2. d2-d4 ♖g8-f6?
- Wątpliwy ruch. Lepsze było 2...ed 3.Hd4 Sc6.
3. d4:e5 ♖f6:e4
 4. ♖g1-f3 ♙f8-c5
 5. ♙d1-d5 ♖e4-f2
 6. ♙f1-c4 0-0
 7. ♖f3-g5 ♖f2:h1
 8. ♖g5:f7 c7-c6?
 9. ♖f7-h6 ♙g8-h8
 10. ♙d5-g8! ♙f8:g8
 11. ♖h6-f7#

Nr. 12

1. e2-e4 e7-e5
 2. ♖g1-f3 d7-d6
 3. ♙f1-c4 f7-f5
- Ryzykowny ruch otwierający przeciwnikowi linie.
4. d2-d4 ♖g8-f6
 5. ♖b1-c3 e5:d4
 6. ♙d1:d4 ♙c8-d7?
- Konieczne było 6...Sc6.
7. ♖f3-g5 ♖b8-c6
 8. ♙c4-f7 ♙e8-e7
 9. ♙d4:f6!! ♙e7:f6
 10. ♖c3-d5 ♖f6-e5
 11. ♖g5-f3 ♙e5:e4
 12. ♖d5-c3#

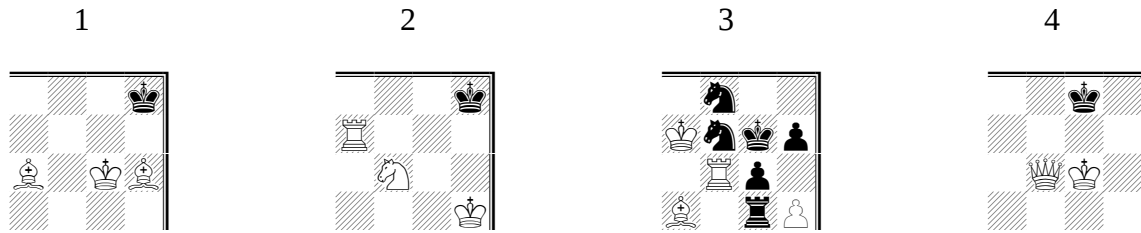
Nr. 13

1. e2-e4 e7-e6
 2. d2-d4 d7-d5
 3. e4-e5 ♖b8-c6?
- Ten skoczek ogranicza ruchy piona c7.
4. f2-f4 ♖g8-e7
 5. c2-c3 ♖e7-f5 Teraz białe powinny grać 6.Sf3.
 6. ♙f1-d3? ♙d8-h4+
- Aby na 7.g3 odpowiedzieć 7...Sg3!
7. ♙e1-d2 ♙h4:f4+
 8. ♙d2-c2? ♖c6:d4!+
 9. c3:d4 ♖f5:d4+
 10. ♙c2-c3 ♙f8-b4!!+
 11. ♙c3:b4 ♖d4-c6+
 12. ♙b4-c3 ♙f4-b4
 13. ♙c3-c2 ♖c6-d4#

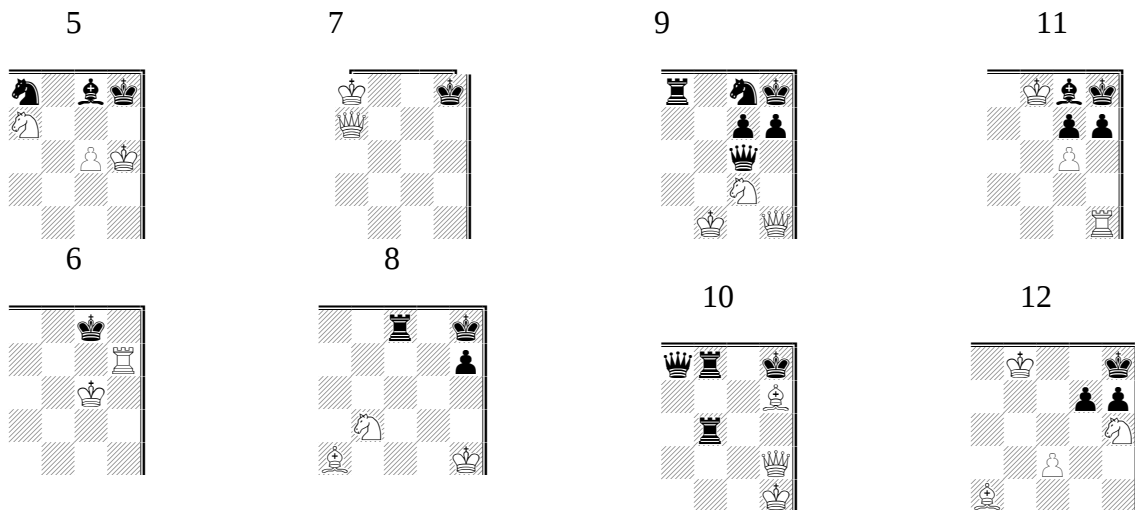
Nr. 14

1. d2-d4 g7-g6
 2. e2-e4 ♙f8-g7
 3. ♖g1-f3 d7-d6
 4. ♖b1-c3 ♖b8-d7
 5. ♙f1-c4 ♖g8-f6?
- Lepsze było 5...e5.
6. e4-e5 d6:e5
 7. d4:e5 ♖f6-h5
 8. ♙c4:f7! ♙e8:f7
 9. ♖f3-g5 ♙f7-g8
 10. ♙d1-d5 ♙g8-f8
 11. ♙d5-f7#

D a j m a t a w 1 r u c h u



D a j m a t a w 2 r u c h a c h

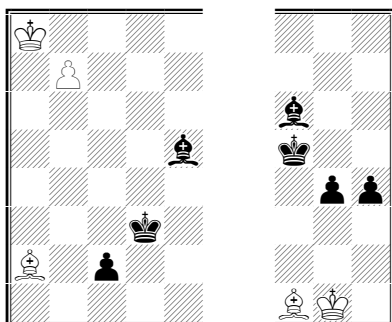


W pozycji Nr. 12 bez piona f5 jest mat 3#, a bez pionów f5 i h7 - mat 4#

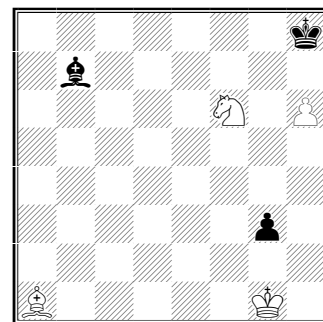
Z A D A N I A Ż A R T Y

15 Nie w „cztery” i nie w „sześć”

13 14
Manewry jednakowe, a cele różne



Białe remisują



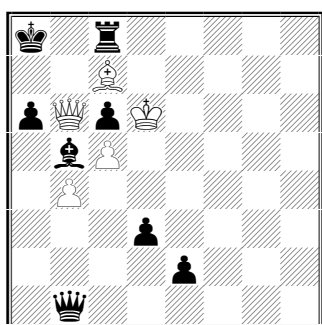
- W ilu ruchach można dać tu mata?
- Chyba w cztery: 1.Gb2 2.Ga3 3.Gf8 4. Gg7#. Czarne nie mogą temu przeszkodzić.
- Czy naprawdę są one takie bezsilne. Po 1.Gb2 Gh1! 2.Ga3 g2, czarne dostały pata.

- To prawda. Zeby je uwolnić, potrzebne są jeszcze dwa ruchy: 3.Kh2 g1H 4.Kg1. Czyli mat jest w sześciu ruchach!

- To zbyt szybko się, to zwlekasz. Mat jest w **pięciu** ruchach! spróbuj go dać.

16

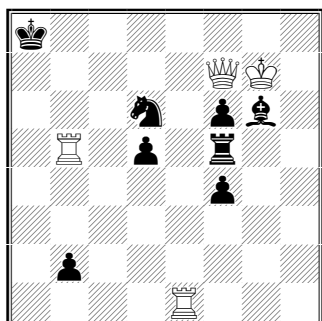
Niezwyczajny przypadek



- Myślę, że wygram - powiedział grający czarnymi - mam wieżę więcej i dorabiam drugiego hetmana. A jednak wygrały białe.

17

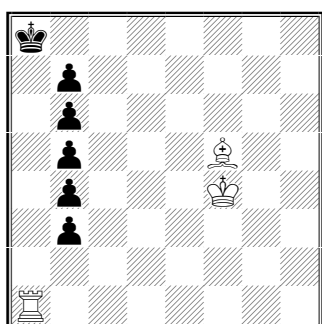
Dość prosto



Mat w 2 ruchach

18

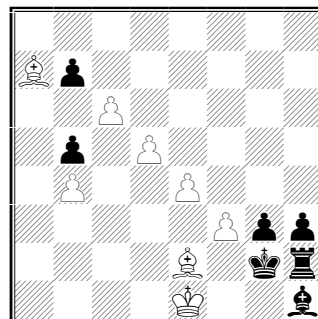
Jazda windą



Mat w 6 ruchach

Wystarczy nacisnąć przycisk i wszystko pójdzie gładko.

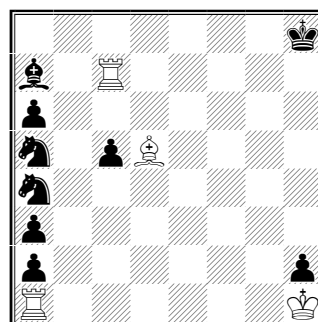
19 Zjazd po schodach



Mat w 5 ruchach

Choć schody są ruchome, trzeba unikać zatrzymań (pata!) i powoli przechodzić ze schodka na schodek

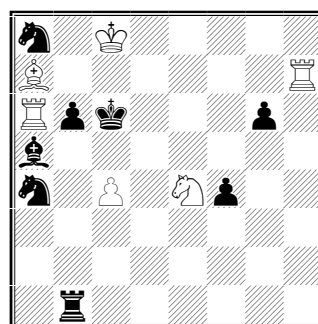
20 Przez wszystkie przegrody



Mat w 4 ruchach

Może się to wydać niemożliwe, ale wieża a1 daje w czwartym ruchu mata na a8. Oczywiście czarne muszą temu sprzyjać, gdyż inaczej dostaną mata szybciej.

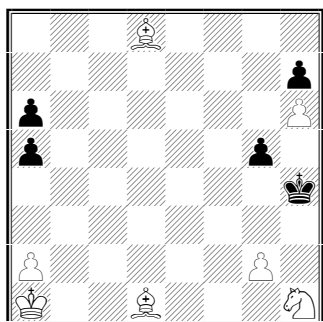
21 W najmocniej bronionym punkcie



Mat w 5 ruchach

Zadziwiające i zabawne jest, że białe kończą matowanie ruchem W:b6, chociaż punkt b6 jest broniony pięciokrotnie.

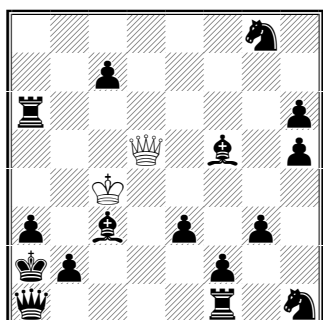
22 Akuratna pomoc



Mat w 7 ruchach

Biały król decyduje: „trzeba pomóc lekkim figurom”. One same w 7 ruchach nie poradzą sobie. Choć droga daleka, może zdążyć.

23 Pracowity hetman



Mat w ... (?) ruchach

Białe mają tylko jednego hetmana przeciwko całej nieprzyjacielskiej armii. Mimo

ODPOWIEDZI - R O Z W I A Z A N I A

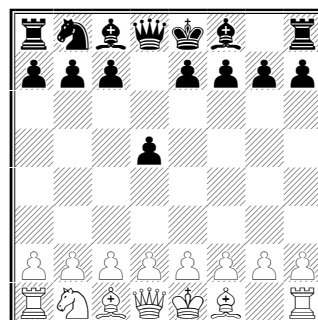
Mat w jednym lub w dwóch ruchach

1. 1. ♖g7#, 2. 1. ♜h7# 3. 1. ♜g6#. 4. 1. ♞g7# lub 1. ♞d8#. 5. 1. g7# ♜g7 2. ♜g6#. 6. 1. ♜f7! ♜h8 2. ♜f8#. 7. 1. ♜f7! ♜h7 2. ♞h4#. 8. 1. ♜f7 ♜g8 2. ♜h6#. 9. 1. ♞h7! ♞h7 2. ♜f7#. 10. 1. ♜g7! ♜g7 2. ♞h7#. 11. 1. ♜h6! gh 2. g7#. 12. I. 1. f6 II. (bez piona f5) 1. ♜f6! 2. ♜f8. III. (bez pionów f5 i h7) 1. ♜f7 2. ♜h8 3. ♜g7 (lub ♜f7+).

Znajdźcie rozwiązanie

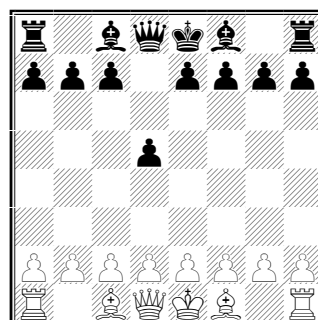
to one wygrywają. Jakim sposobem i w ilu ruchach?

24 Chytre zadanie



Ta pozycja powstała po czterech ruchach z każdej strony (nie były to dobre ruchy, ale zgodne z przepisami). Jakie to były ruchy?

25 Podobnie jak wyżej



W tej pozycji zniknęły nie dwa, lecz cztery skoczki. Tą pozycję można uzyskać (w inny sposób) po pięciu ruchach. Podaj te ruchy.

13. 1. ♜h3!! 14. 1. b8 ♞! ♜b8 2. ♜b1!! dc ♞ (♞), pat. 15. 1. ♜e5! ♜h1 2. ♜g3! 3. ♜d6 itd. 16. 1. ♜b8! ♜b8 2. ♜c7!! ♜b6 mat 2#. 17. 1. ♜e4

Zadania żarty

18. 1. ♜b1! b2 2. ♜a2 b3 3. ♜a3 b4 4. ♜a4 b5 5. ♜a5 b6 6. ♜e4#. 19. 1. ♜b6! bc 2. ♜c5 cd 3. ♜d4 de 4. ♜e3 ef 5. ♜f1#. 20. 1. ♜a2! ♜b2 2. ♜a3 ♜b3 3. ♜a6 ♜b6 4. ♜a8#. 21. 1. ♜g7 ♜g1 2. ♜f7 ♜e3 3. ♜e7 ♜c5 4. ♜c7 ♜c7 5. ♜b6#.

22. 1.♔b2 a4 2.♕c3 a3 3.♕d4 a5
4.♕e5 a4 5.♕f7 g4 6.♕g7 ♕h6 7.♖g3#.

23. Białe dają ma ta w 64 ruchach, niszcząc z szachami i ruchami wyczekującymi, wszystkie czarne figury oprócz hetmana i pionów a3 i b2.

24. 1.♖f3 d5 2.♖c5 ♖f6 3.♖c6 ♖fd7
4.♖b8 ♖b8.

25. 1.♖f3 ♖f6 2. ♖c3 ♖c6 3.♖d4 ♖d5
4.♖c6 dc 5.♖d5 cd.

III T A K T Y K A I S T R A T E G I A

1. POJĘCIE PLANU GRY

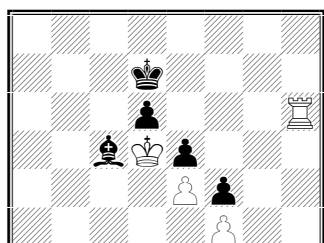
Na ograniczonej przestrzeni szachownicy działają figury dwóch nieprzyjacielskich „armii”. One poruszają się w różnych kierunkach, atakują, biją, bronią się, innymi słowy, znajdują się w stałym wzajemnym kontakcie. Rozmaitość możliwości wprowadza początkującego w zakłopotanie.

Czy można się zorientować w tym wszystkim? Całkowicie! Przecież wszystkie zmiany na szachownicy są wynikiem ruchów graczy. Te ruchy nie są przypadkowe. Mają one ogólny cel - wygrać, dać mata królowi, nie przegrać. Każdy ruch służy do osiągnięcia celu.

Z takich celowych ruchów powstają często całe manewry, plany gry. Plany powinny być nakreślone wcześniej i stanowią to co nazywa się **strategią** szachową; wykonanie planów jest zadaniem **taktyki** szachowej. Strategia objaśnia, **co** powinniśmy zrobić, jakie zadania rozwiązać, aby osiągnąć cel; taktyka - **jak** to zrobić.

Przykładem realizacji znanego planu jest np. matowanie króla królem i wieżą. Rozpatrzmy inny plan.

Em. Lasker 1926

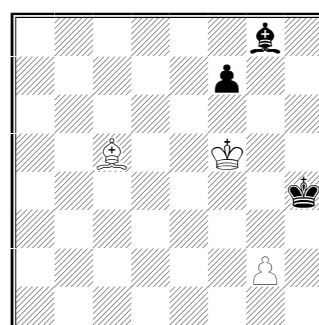


Białe wygrywają.

Po 1.♖h7 ♕d8 2.♕e6 czarne nie mogą przeszkodzić białym zrealizować plan: 3.♖d7 i 4.♖:d6, dzięki któremu białe wygrywają wszystkie czarne pionki, odając wieżę za gońca.

Zobaczmy jaki plan znalazły białe aby rozwiązać studium:

B. Horvitz 1857



Białe wygrywają.

1.♖f2 ♕h5 2.g4 ♕h6 3.♕f6!
♕h7! Zapędzamy króla do rogu. Na 3...Gh7 nastąpi 4.Ge3#.

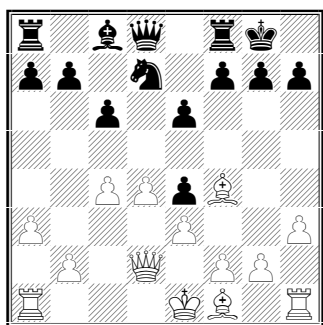
4.g5 ♕h8 5.♖d4!

Goniec zastawia pułapkę: 5...Gh7 6.Kf7#.

5...♕h7 6.♖a1 Ruch wyczekujący, czarne są w zugzwangu.

6....♕h8 7.g6 fg 8.♕g6#

Tarrasch - Scheve 1894



Pozycja czarnych jest gorsza z powodu zdwojonych pionów. Kiedy czarne obronią piona e4 ruchem f7-f5, białe zaatakują centrum f2-f3. I to jest strategiczny plan.

12. ♖c2! f5

Albo 12...Sf6 13.g4 i 13.Gg2.

13. ♕d6 ♖e8

Lepsze było 13...Wf7.

14. O-O-O! Pora na roszadę, król nie będzie przeszkadzał figurom w ataku na czarnego króla.

14...♗f6 15. ♕e5 ♕d7 16.f3! ef

Wymuszone, inaczej nastąpi 17.Gf6 i 18.fe.

17.gf Otwarta linia „g” posłuży do ataku na króla.

17...b5 18. ♖g1 ♖f8

Aby na Hg2 odpowiedzieć Wf7.

19. ♖d2! ♖f7 20. ♖dg2 a5

20...bc tylko rozwijało gońca f1

21. ♖f2 ♗e8 Przeciwno Hh4.

22. ♖g5! ♖e7 Albo 22...h6 23.Wg6 Kh7 24.Hg3 He7 25.Wh6!+-.

23. ♖h4 ♗f6 24. ♖h6 ♖a7 Atak białych jest nieodparty. 24...g6 25.Wg6.

25. ♕d6! ♖d6 26. ♖g7 ♗f8

Albo 26...Kh8 27.Hh7 i 28.Wg8#.

27. ♖h7! ♗e7 28. ♖f7 ♗f7 29. ♖g7 ♗f8 30. ♖f6 1:0.

Wykorzystanie słabości piona e4 stopniowo zamieniło się w druzgocący atak.

Wygrana białych w rozpatrywanych przykładach, jest efektem przemyślanej, planowej i poprawnej technicznie gry.

2. PORÓWNYWALNA SIŁA FIGUR

Siła szachowej figury jest określona jej ruchliwością na pustej szachownicy, innymi słowy, stopniem jej wpływu na pola (lub linie) szachownicy - jest to **stała wartość figury**.

Ale podczas gry szachownica nie bywa pusta. Na ruchliwość figury wpływa rozstawienie na szachownicy innych figur. Także pozycja figury może być dobra lub niedobra, dla osiągnięcia celów, które sobie stawiamy. Dlatego dla nas jest ważna tylko **zmienna wartość figury** zależna od pozycji na szachownicy.

Na podstawie doświadczenia z ogromnej liczby partii, określono **średnią wartość figur**, o której należy zawsze pamiętać:

Za jednostkę siły przyjęto piona.

Mamy zatem:

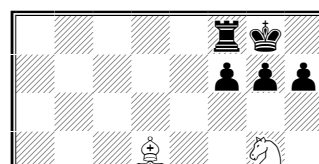
♗ = ♖ ♖ ♖ ♖ ♖ ♖ 3 pionów;

♖ = ♖ ♖ ♖ ♖ ♖ ♖ 5 pionów;

♗ = ♖ ♖ ♖ ♖ ♖ ♖ 9 p.

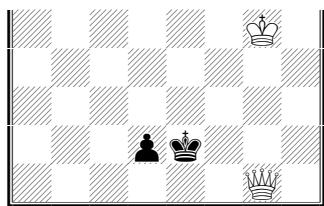
♖ = ♖ ♖ ♖ ♖ ♖ (w końcówce)

Średnia wartość figur pomaga przy ocenie wymiany, jednak czasem musimy użyć zmiennej wartości: Np. w pozycji:



zwykle nie opłaca się wymiana gońca i skoczka za wieżę i piona f7 w grze środkowej.

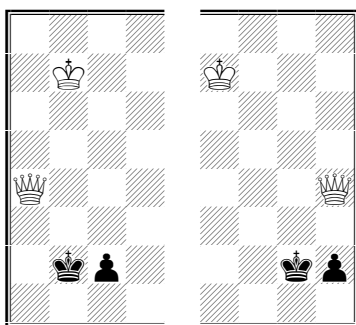
3. WPŁYW POZYCJI NA STOSUNEK SIŁ



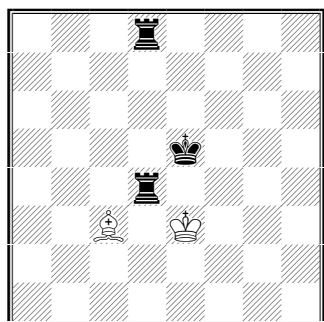
Hetman z reguły wygrywa przeciwko kilku pionom. Ale bywa, że jeden pion radzi sobie z hetmanem. Hetman wygrywa w podanej pozycji:

1. ♖g2 ♜e1 2. ♖e4 ♜f2 3. ♖d3! ♜e1
4. ♖e3 ♜d1 5. ♜f4 ♜c2 6. ♖e2 ♜c1
7. ♖c4 ♜b2 8. ♖d3! ♜c1 9. ♖c3 ♜d1
10. ♜e3 ♜e1 11. ♖d2 ♜f1 12. ♖f2#

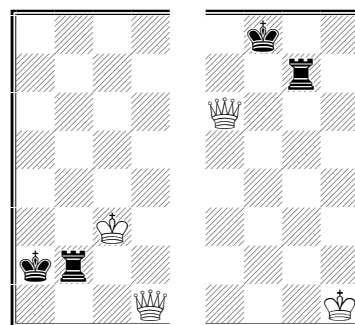
Jednak w natępnych przykładach hetman nie może wygrać:



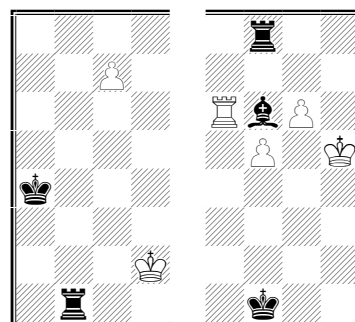
Białe nie mogą wygrać



Czarne nie mogą wygrać



+— *Ruch czarnych
remis*



*Czarne nie mogą Białe zaczynają
uniknąć porażki i wygrywają*

Wieża jest bezspornie silniejsza od piona, ale w pozycji na lewym diagramie, wygrywają białe: 1... ♜b2 2. ♜c1+—;

Prawy diagram: 1. ♜f6! ♜f6 2. ♜g5+—;

Białe łatwo wygrywają po dorobieniu hetmana.

Rozpatrzone przykłady pokazują, że rzeczywisty stosunek sił określa nie tylko materiał, ale też pozycja. Jednak nie można zapominać, że te przykłady są tylko rzadkimi wyjątkami, które nie mogą naruszać wiedzy o średniej względnej sile figur.

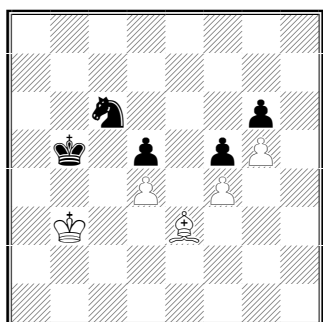
Na zakończenie zatrzymany się na porównywalnej wartości gońca i skoczka.

Początkujący często dążą wszystkimi sposobami do wymiany skoczków przeciw-nika, czując obawę przed nagłymi atakami. Jest to zupełnie niepoprawne. Trzeba tylko uważnie śledzić, na które pola może pójść wrogi skoczek, jakie groźby może stworzyć, stając na tych polach, i jakie będą nasze odpowiedzi.

Mówiąc ogólnie, goniec i skoczek są równocenne. Goniec jest bardziej ruchliwy niż skoczek, za to gra tylko na polach

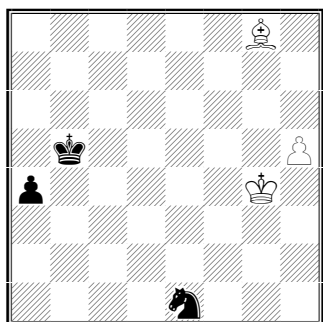
jednego koloru, a skoczek zmienia kolor pola przy każdym ruchu. Jeżeli pozycja ma zamknięty charakter to dalekosiężność gońców się zmniejsza, i skoczek może się okazać lepszy. Jeżeli linie są otwarte i trzeba walczyć z ruchem pionów, to przewagę ma goniec. Para gońców często jest lepsza niż od dwóch skoczków lub gońca i skoczka.

Zależnie od pozycji silniejsza okazuje się to jedna, to druga figura. Patrz przykłady.



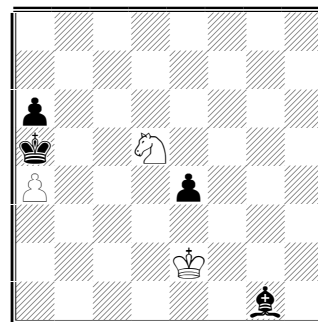
Czarne wygrywają, spychając białego króla, a dla swojego zdobywając pole c4.

1... ♖a5 2. ♖c3 ♖a4 3. ♙f2 ♘c6
4. ♙e3 ♘a7 5. ♙f2 ♘b5 6. ♙d3 ♖b3



W tej pozycji wygrywają białe gdyż goniec jest lepszy od skoczka. Np.:

1... ♘d3 2. ♙f5 itd.



Czarne zaczynają i wygrywają.

Czarne najpierw wymieniają pionki a i e.

1... ♖a4 2. ♘c3 ♖b3 3. ♘e4 ♖c2!

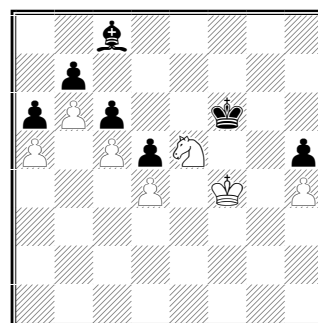
Białe próbują zatrzymać piona a skoczkiem

4. ♘d6 a5 5. ♘b5 a4 6. ♖e1 ♙e3!

7. ♖e2 ♙c5 Czarne oddają ruch aby biały król wrócił na e1.

8. ♖e1 ♖b3 9. ♖d2 ♖c4 0-1.

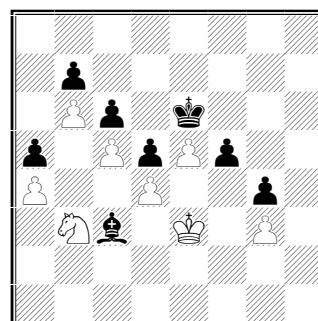
Schlechter - Walbrodt 1898



W tej pozycji goniec przeciwko skoczkowi nie ma żadnych szans.

Np. 1... ♙e6 2. ♘c6 bc 3. b7+-;

Zukertort - Winawer 1883



W tej pozycji goniec też jest słabszy.

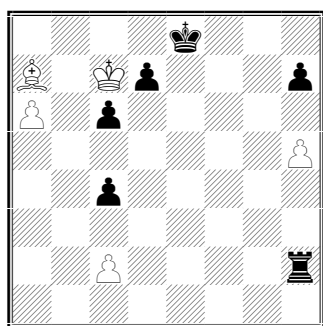
Wygrywa 1. ♘c1 ♙b4 2. ♘d3 ♙c3
3. ♘f4 ♙e7 4. ♘d5+-.

4. RUCHY FIGUR I ICH SZCZEGÓLNE CECHY

Każdy ruch wywołuje takie lub inne zmiany w pozycji. Uwzględniając zmiany, spowodowane przez przeciwnika, my obmyślamy dalsze ruchy, czyli tworzymy plan gry. Ten plan wpływa na wybór ruchów i ich kolejność. Dlatego w celu opanowania podstaw strategii i taktyki musimy poznać wszystkie możliwe ruchy, ich szczególne cechy, i działanie w rozmaitych pozycjach.

Cele i cechy niektórych ruchów (atak, obrona, kontratak itp.) już w pewnym stopniu znamy. Przejdźmy do rozpatrzenia innych.

F. Sakman 1919



Białe wygrywają.

Jedyna możliwość wygrania białymi, to przemiana piona a6 w hetmana. Ale przed pionem stoi gońiec i przeszkadza pionowi w marszu. Zauważmy pierwszą cechę figury; ona często jest **przegrodą**, przeszkadzającą innym figurom wykonywać ruchy. Aby pion mógł się ruszyć, gońiec musi odejść.

A jak będą się broniły czarne po odejściu gońca?

Wieża h2 pobije piona c2, a następnie ruchem Wc2-a2 czarne

zatrzymają piona a i zaczną awansować piona c. W takim razie, czy nie można wykorzystać gońca, aby przegrodzić wieży dostęp na a2?

No to pierwszy ruch jest jasny:

1. ♖f2!, stwarzając wieży drugą przegrodę na 2-j linii. Teraz czarne grają **1... ♜h5** z groźbą pójścia na a5. A białe **2. ♖b6**

przeciwdziałając temu (odbierając pole a5). Odkryliśmy następną cechę figury: **odbieranie** pól.

Dalsza gra jest jasna: **2... ♜h3**

3. ♖c5 ♜h1 4. ♖d4 ♜h3 5. ♖b2 ♜h5

6. ♖c3, i białe wygrywają ruchami

piona, gdyż wieża nie zdąży na linię „a”. Trzy linie poziome są zagrodzone, a na dwóch pozostałych są odebrane pola a1 i a5.

Białe wygrały dzięki możliwości udanego połączenia zagradzania i odbierania.

Bardzo często możemy widzieć, że ruch ma dobre i złe strony. Uzyskując możliwość działania z nowego pola, figura traci te możliwości, które miała na poprzednim polu.

Należy uważnie śledzić cechy ruchów, powodujących zmiany pozycji, zdając sobie dokładnie sprawę, jaki cel ma każdy ruch i jaki wywiera wpływ.

5. OGRANICZENIE RUCHLIWOŚCI FIGUR I PIONÓW

Figura powinna być aktywna, powinna działać: napadać, ograniczać wrogie figury,

zdobywać je. Powinna ona być ruchliwa. Każde zmniejszenie ruchliwości zmniejsza

jej siłę, czyni ją słabą, w efekcie czego niekiedy staje się ona celem ataku. Zobaczymy w jakich przypadkach bywa ograniczona ruchliwość figur. Przyczyn jest wiele, i wszystkie trzeba dokładnie poznać.

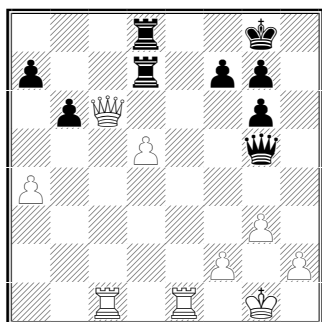
ZAGRODZENIE

Ruchliwość figur jest ograniczana przez inne figury, które przegradzają linie lub zajmują pola.

Dobrym przykładem, w jakim stopniu mogą być figury zagrodzone jest pozycja wyjściowa, w której linie dla hetmana, wież, gońców i króla są całkowicie zamknięte.

Ważną rolę odgrywają zagrodenia także w dalszej grze. Oto przykłady:

Alechin - Colle 1925

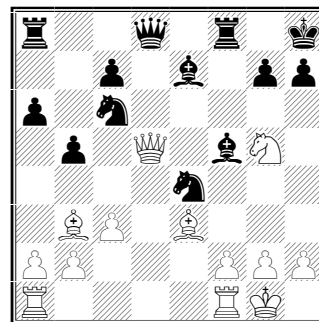


Nastąpiło tu **1. ♖d7!! ♜d7 2. ♞e8 ♠h7 3. ♞c8**, i czarne poddały partię.

Pozycja jest tragikomiczna: nic nie daje 3...Kh6, gdyż pole g5 blokuje własny hetman; z tego samego powodu nie można zagrać 3...g6-g5.

Zagrodenia powodują ścieśnienie pozycji, w której siła figur, z reguły, nie może być wykorzystana ani do ataku, ani do obrony. Dlatego trzeba się trodzieć o **otwarte linie**, zapewniające figurom swobodę.

Ograniczenie ruchliwości nieprzyjacielskiego króla często stwarza strona atakująca w celu dania mata.

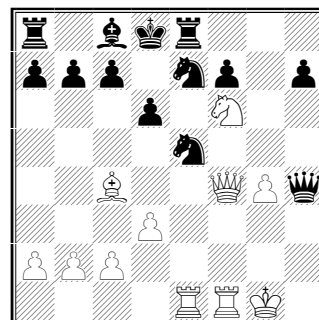


1. ♖g8! ♜g8 2. ♞f7#

Jeżeli w tej pozycji zdjąć z szachownicy gońca b3, a wieżę przestawić na e8, to można dać mata w czterech ruchach: **1. ♜f7 ♜g8 2. ♞h6 ♜h8 (2...Kf8 3. ♞f7#) 3. ♞g8! ♖g8 4. ♜f7#**.

Różnego rodzaju zagrodenia, a także możliwości otwarcia dla siebie linii wykorzystały białe w następnej partii.

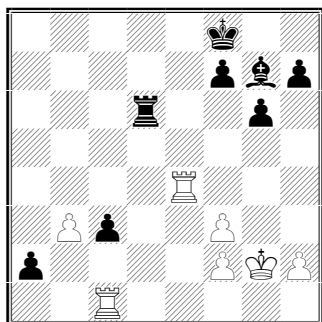
Czygorin - Davydov 1874



Czarny król jest bardzo ścieśniony, ale białe muszą jeszcze otworzyć linie, aby stworzyć niebezpieczne groźby. Po poświęceniu jakości **20. ♞e5 de 21. ♖e5** grozi **22. ♞d4#**. Czarne zagrały **21... ♞g4**.

Nastąpiło teraz **22. ♖d4 ♠c8 23. ♞e6!! ♠b8 24. ♞d7 ♠c8 25. ♞c5 ♠b8 26. ♞a6! ba 27. ♖b4#**.

Flohr - Tolush 1945

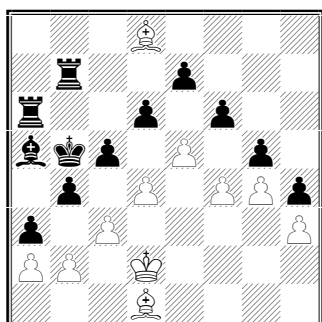


Czarne realizują wolnego piona:

34...c2 35.♖c2 Z groźbą mata po Wc8.
35...♙b2!! 0-1.

Zwolnienie dla króla pola g7 i zagrozenie piona a2, który teraz kosztuje wieżę.

Znaczenie zagrozenia pokazuje zabawnie żartobliwe zadanie:



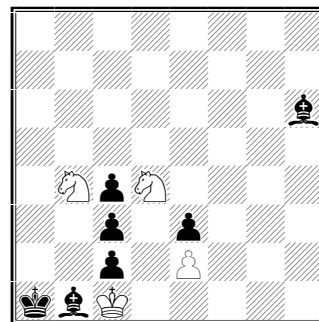
1.♙a4 ♖a4

Albo 1...Kc4 2.Gb3 i król wraca na b5.

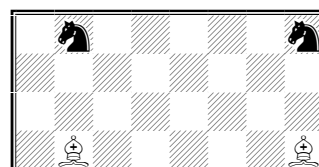
2.b3 ♙b5 3.c4 ♖c6 4.d5 ♙d7 5.e6 ♙d8 6.f5. Budowa nieprzenikalnego dla czarnych muru została zakończona.

ODBIERANIE PÓL

Ruchiwość figury jest ograniczona, kiedy pola na które ona może chodzić są pod biciem. **Starodawne zadanie**



Czarne są bardzo ścieśnione: królowi odebrano wszystkie pola, nie wono Gb1-a2 wobec Sc2#, piony są zablokowane. Pewną ruchliwość ma gońiec h6. Białe grają **1.♘e6**, zabierając gońcowi wszystkie pola. Gdziekolwiek on pójdzie białe go zabiją, i następnie: **2...Ga2 3.Sc2#.**

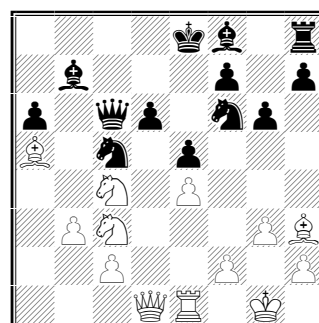


W tej pozycji gońce zabierają wszystkie pola skoczkom. To zdarza się często.

Ograniczenie ruchliwości figur z powodu niedostępności pól i zagrozenia linii gra ważną rolę w każdej szachowej partii.

Niekiedy prowadzi to do katastrofy.

Keres - Kotov 1947



Tutaj czarny hetman ginie po ruchu **20.♘e5!**, gdyż nie ma odejścia, a jeśli 20..de to Hd8#.

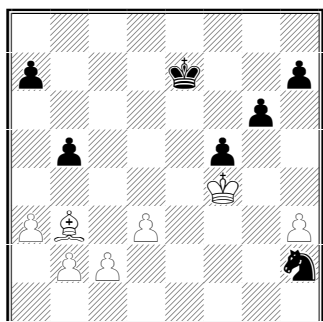
BRZEG SZACHOWNICY

Znaczny wpływ na ruchliwość figury ma oddalenie od centrum, ustawienie figury na brzegu szachownicy lub w pobliżu.

Na przykład, w pozycji początkowej, nawet po kilku ruchach pionami ruchliwość figur jest jeszcze bardzo mała.

Aby mogły one działać, wyprowadzamy je w pobliże centrum, czyli „rozwijamy”.

Figury ustawione na brzegu szachownicy, odcięte od swojej bazy, często giną.



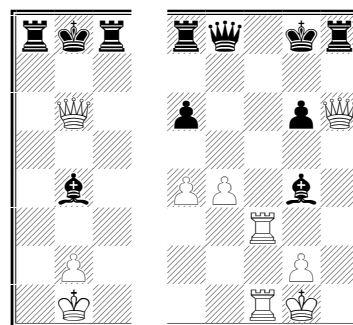
Po 1.♔g3 ♚f1 2.♔f2 ♚d2

Albo 2...Sh2 3.Kg4+-.

3.♙a2 i 4.♔e2+-; skoczek ginie.

Mata dajemy królowi prawie zawsze na skrajnych liniach, gdyż tam ruchliwość króla jest minimalna. Dlatego podstawowa metoda matowania w najprostszych końcówkach, to stopniowe zepchnięcie króla na brzeg, a niekiedy do rogu szachownicy.

Ograniczenie ruchliwości powodowane bliskością brzegu szachownicy, często łączy się z innymi motywami: odebraniem pól zagradzaniu przez figury. W następnym przykładzie mamy ograniczenie ruchliwości czarnego króla przez czarne figury.

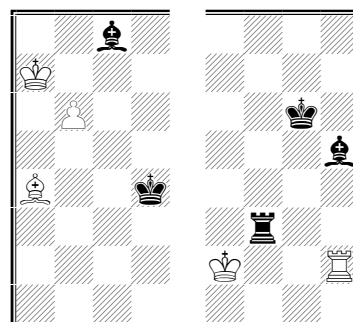


W pozycji na prawo białe grają:
1.♖f8 ♜e8 2.♖f8 ♖f8 3.♜g6#.

Końcową pozycję pokazuje lewy diagram. Jest to tak zwany „mat z epoletami”.

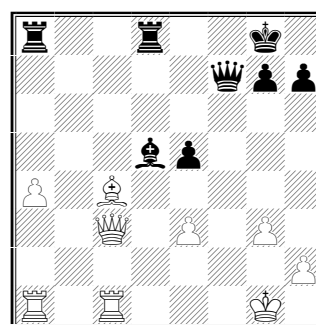
BRONIĄCA FIGURA

Ruchliwość figury jest ograniczona, kiedy broni ona innej figury, albo jakiś ważny punkt. W takiej sytuacji odciągnięcie lub zabicie broniącej figury często wygrywa.



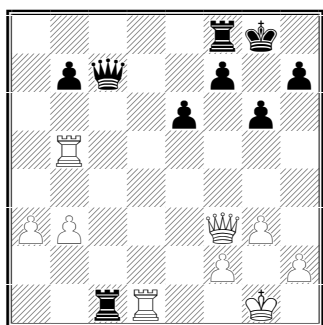
Goniec c8 broni punktu b7, przeciwdziałając ruchowi piona b6. Białe wygrywają ruchem 1.♙e7, odciągając obronę. Na prawym diagramie białe grają 1.♖h5+-.

Alatortsev - Konstantynopolsky 1937



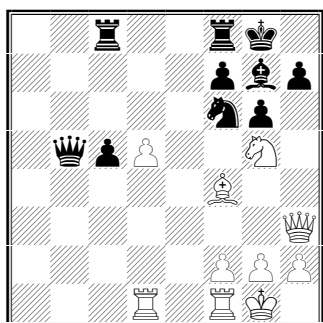
Przez wymianę **1...♙c4 2.♖c4** czarne zaciągnęły białego hetmana pod bicie. Tego hetmana broni wieża c1. Nastąpiło **2...♜d1**, i białe poddały partię, gdyż na 3.Wd1 nastąpi 3...Hc4; a jeśli 3.Kg2 to 3...Hc4 4.Wc4 Wa1.

Ragozin - Panov 1940



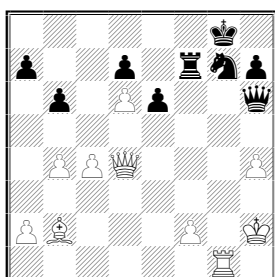
Tutaj nastąpiło **1...♖c6!**, i białe nie mają obrony przed stratą wieży. Jeżeli 2.H:c6 to nastąpi 2...W:d1 i 3.bc. Nie ratuje i 2.He2 albo Hd3, nastąpi 2...Wd1 3.Hd1 Hb5+-.

Keres - Fine 1946



Białe zagrały **1.♘:f7!**, i nie wolno ani 1...K:f7 2.He6#; ani 1...Wf7 (odciągnięcie broniącej figury) 2.H:c8 z wygranym jakością.

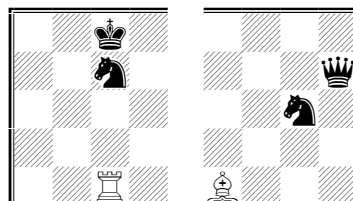
Levenfish - Chekhover 1935



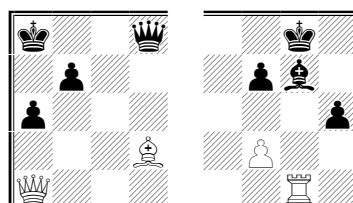
Hetman d4 broni jednocześnie pionów h4 i f2. Wystarczy mały ruch **1...e5!** i białe przegrywają.

ZWIĄZANIE

Figura ma ograniczoną ruchliwość, kiedy jest związana, to znaczy zakrywa coś ważnego, na przykład cenną figurę lub krytyczny punkt,

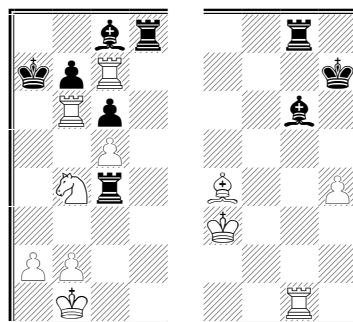


Na lewym diagramie skoczek jest całkowicie pozbawiony ruchliwości; na prawym, jeśli skoczek zrobi ruch, to zginie hetman.



Pion b7 jest związany przez gońca, dlatego białe matują **1.♖:a6 ♜b8 2.♖:b7#**.

Na prawym diagramie białe ruchem **f5-f6** atakują gońca g7 i wygrywają go.



Na lewym diagramie białe grają: **1.♘c6 ♜a8 2.♜a6** ba **3.♜a7#**.

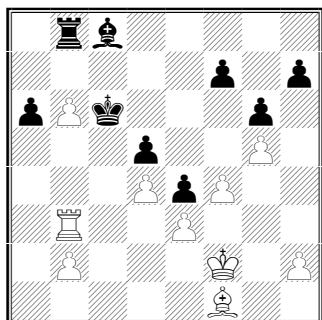
Na prawym diagramie białe tworzą związaną i wygrywają figurę: **1.♜:g6 ♜:g6 2.h5**.

W grze praktycznej niekiedy można odejść związaną figurą, ale w tym przypad-

ku ona powinna stwarzać jakieś niebezpieczne groźby, np. groźbę mata.

Przykład: 1.e4 e5 2.♘c4 d6 3.♘f3 ♘c6 4.♘c3 ♙g4 5.♘:e5? ♙d1?? 6.♙:f7 ♘e7 7.♘d5#. Mat Legala.

Smyslov - Kasparian 1947



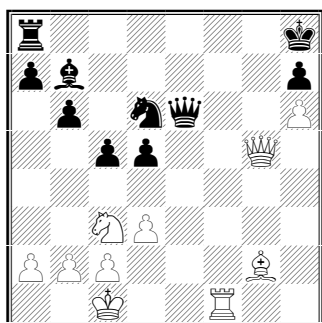
1.b7! ♙e6 Albo 1...Gb7 2.Ga6+-; z wymianą wszystkich figur; lub 1...Wb7 2.Wc3 Kd7 3.Gh3+-.

2.♙a6 ♘c7 3.♙c3 1-0.

3...Kb6 4.Wc8! Ka7+-.

Ciekawe przypadki związania występują w następnych partiach.

Bykova - Bane 1952

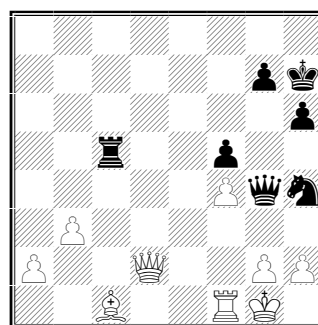


1...♙g8 2.♙f8! ♘f5

Albo 2...Se8 3.We8! He8 4.Hf6+-.

3.♙g8 ♙g8 4.♙f5 ♙g2 5.♙f8 1-0.

Euwe - Keres 1948

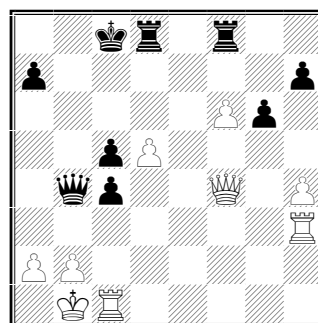


1...♙c1! Teraz złe jest 2.Wc1 Sf3+-.

2.h3 ♘f3! 0-1.

Teraz z powodu podwójnego związania nie jest możliwe ani 3.gf, ani 3.Wf3; a na jedyny ruch 3.Kf2 nastąpi 3...Wf1+-.

Klaman - Lisicyn 1937



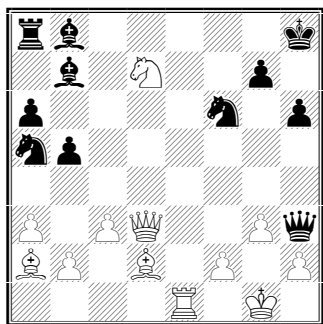
Związanie zdwojonych pionów na linii „c” (poziome i pionowe) jest charakterystyczną cechą tej pozycji. Białe wygrały z miejsca ruchem: 1.♙b3! 1-0.

Złe jest 1...cb wobec 2.Hb4, a po odejściu hetmana nastąpi 2.Hb8 i 3.Wb7+-.

BRAK CZASU

Wielką rolę odgrywa w szachach czas. Jednostką czasu jest **ruch**, powodujący takie lub inne zmiany w ustawieniu figur na szachownicy.

Poza roszadą, każdym ruchem można przesunąć tylko jedną figurę; pozostałe figury w momencie wykonywania ruchu pozostają nieruchome. Dlatego w grze szachowej jest możliwe ograniczenie ruchliwości figur z powodu braku czasu na przemieszczanie figur. Przykład:



Białe remisują.

Czarne mają figurę więcej i mocną pozycję: grozi mat na g2; skoczek d7 jest pod biciem. Należy przeszkodzić normalnemu działaniu czarnych figur, uczynić je nie-ruchomymi, inaczej nastąpi mat.

1. ♖e8! ♜e8 2. ♙h7! ♚h7

Teraz czarne mają możliwość dania wiecznego szacha.

3. ♜f8 ♚h8 4. ♜g6 ♚h7 5. ♜f8 itd.

Remis.

Wobec tego, że przy dowolnym ruchu figurą pozostałe figury są nieruchome i

często bezczynne, na początku partii unika się wykonywania kilku ruchów pod rząd jedną, tą samą figurą. Należy oszczędzić czas (ruchy) i wprowadzać do gry jak najwięcej figur w minimalnej liczbie ruchów. Jeżeli lekceważy się tą regułą, wiele figur zostanie niewyprowadzonych i słoczonych. W decydującym momencie nie wystarczy czasu, aby je uczynić aktywnymi, zdolnymi do odparcia nacisku przeciwnika.

Brak czasu daje się odczuć także w sytuacji, gdy pod biciem znajdują się jednocześnie dwie figury. W większości przypadków udaje się wycofać lub obronić tylko jedną figurę, druga staje się ofiarą ataku.

Mówiąc o kłopotach, związanych z niedostatkiem czasu, my w istocie, przechodzimy do wzmocnionego działania figur, powstającego w wyniku tak zwanych „forsownych” ruchów, stwarzających rozmaite groźby.

6. R U C H Y F O R S O W N E

Forsownymi nazywamy ruchy szczególnie silne, z którymi trzeba się liczyć przede wszystkim wobec niebezpieczeństw (groźb) jakie one powodują. Groźbą jest np. atak na króla (szach, groźba mata). Można też grozić wygraniem materiału lub zajęciem ważnego pola. Przy tym często bywa, że powstające dla przeciwnika zagrożenia, nie mogą być odparte byle jakim ruchem.

W większości przypadków przy forsownych ruchach możliwe są tylko określone, nieliczne, nie rzadko jedyne odpowiedzi.

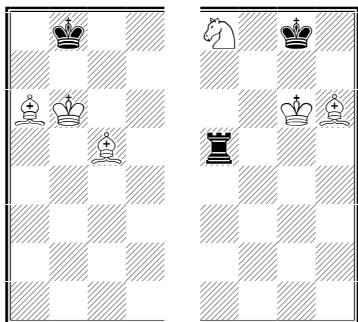
S Z A C H

Jeżeli król dostał szacha to wybór ruchów jest niewielki: odejście króla na inne pole,

zasłona przez jakąś figurę lub zabicie figury szachującej. Obrona przed szachem często powoduje niekorzystne skutki. Na przykład po odejściu król traci prawo do roszady, po zasłonie figura jest związana.

Wyczuwając podświadomie siłę tego ruchu, początkujący dają szacha przy każdej okazji. Ale szach nie związany z dalszym rozwojem gry, często bywa pustym ruchem. Niekiedy może on okazać się szkodliwym, np. jeśli szach wypędza króla na lepsze pole, albo nasza figura po szachu znajdzie się w złej pozycji.

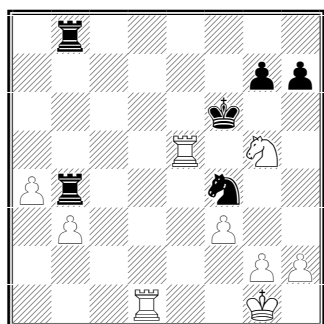
S z a c h - jest silnym taktycznym środkiem walki, jeżeli stanowi część poprawnego manewru.



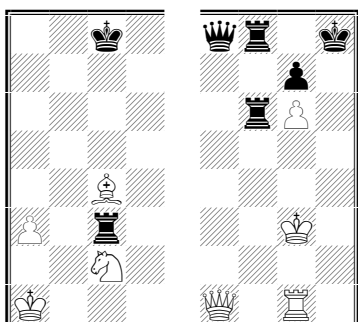
Dwa maty w dwóch posunięciach.

Białe dają szacha, spychając króla do rogu i odbierając mu możliwość odejścia, a następnie dają mata gońcem.

Tolush - Randviir 1947

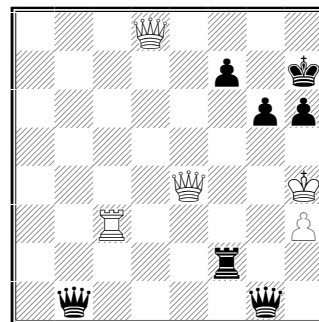


Serią szachów białe dały oryginalnego mata: 1. ♖d6! ♜e5 2. ♜f7 ♜f5 3. $\text{g4\#}$.



W lewej pozycji białe ratują dwie figury grając Ga6+ i odchodząc skoczkiem.

W pozycji prawej białe dają mata „Dilaram” w czterech ruchach (4.#): 1. ♖h1 ♜g8 2. ♖h8! ♜h8 3. ♞h1 ♜g8 4. $\text{♞h7\#}$

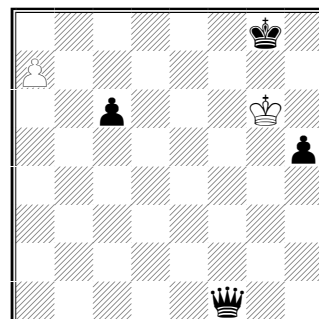


Biały król znajduje się w niebezpieczeństwie, gdyż nie ma osłony pionowej. Jednak białe uratowały się typowym zagranie:

1. ♞h8! ♜h8 2. ♞c8 ♜g7 3. ♞e5 ♞f6 4. ♞g8! ♜g8 5. ♞e8 ♜g7 6. ♞h8 ♜h8 Pat. Białe oddały wszystkie swoje figury przy nieustannych szachach.

Bardzo często celem serii szachów jest zajęcie figurą decydującego pola bez dania przeciwnikowi czasu na jakiegokolwiek obronne ruchy.

A. Troicky 1930



Wygrana.

1. a8♞ ♞f8 2. ♞a2 ♜h8

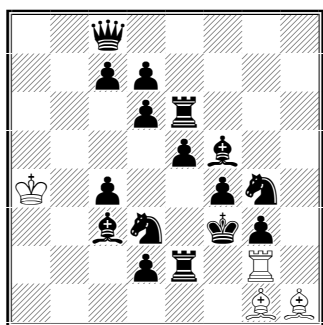
Białe „schodkowym ruchem” prowadzą hetmana na d4

3. ♞b2 ♜g8 4. ♞b3 ♜h8 5. ♞c3 ♜g8 6. ♞c4 ♜h8 7. ♞d4 ♜g8 8. ♞d7

I mat jest nieunikniony.

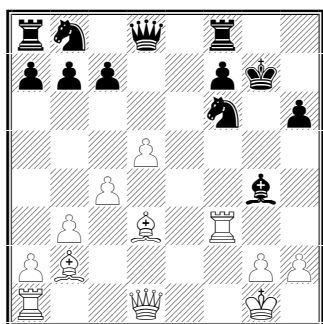
Jeszcze silniejszy jest *p o d w ó j n y* szach, odmiana szacha z odsłony. Jedyną obroną przed podwójnym szachem jest odejście króla.

Jedyną obroną przed Podwójnym szachem jest ucieczka króla.

Zadanie - żart*Wygrana*

To zadanie (White 1919) ilustruje ogromną siłę podwójnego szacha. Schodkowym ruchem (przez f2, f3, e4 itd) wieża serią podwójnych szachów zapędza króla na a7. Po 10.Wb7 czarny król ma wybór: 10...Ka6 11.Wa7# lub 10...Ka8 11.Wa7 i 12.Wa8#.

Niezgrabna wieża bardzo śmiesznie przeszła (jakby po przekątnej) na pole a8.

*Wygrana.*

1. ♖f6 ♔d1 2. ♖h6 ♚h7 3. ♖g7 ♚h8 4. ♖h7 ♚g8 5. ♖h8#.

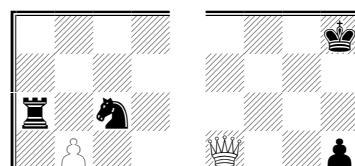
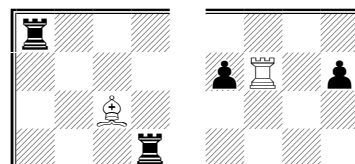
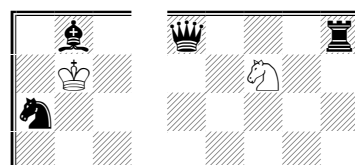
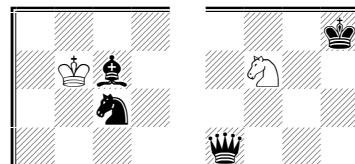
Podwójny szach nie jest jedynym niebezpiecznym rodzajem szacha z odsłony. Odchodząca figura może napaść nie na króla, a na inną figurę.

PODWÓJNE UDERZENIE (A T A K)

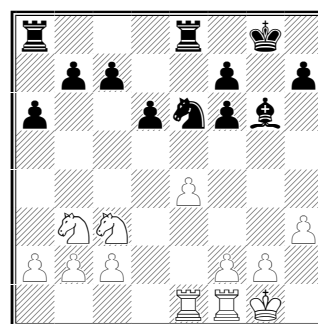
Jednoczesny atak na kilka figur, w większości przypadków na dwie figury, jest jednym z najbardziej niebezpiecznych ruchów, które wygrały nie jedną partię.

Podwójne uderzenie może być wykonane we właściwej pozycji przez dowolną figurę.

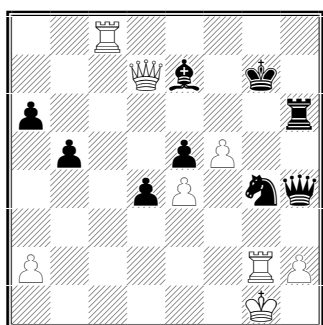
Oto typowe przykłady rozmaitych podwójnych uderzeń różnych figur.



Oto charakterystyczny przykład wygrania figury za pomocą „widełek”:

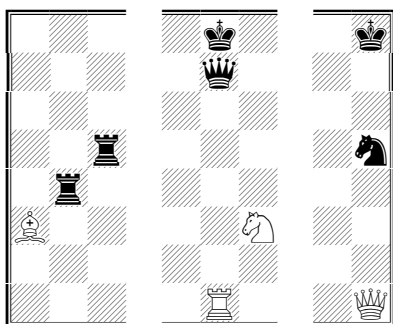


1.f4 f5 2.g4! I figura ginie.

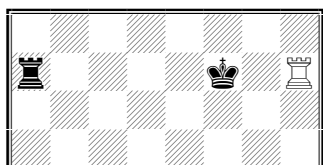


1.f6 ♖f6 2.♗f5 ♖g7 3.♞g4+-.

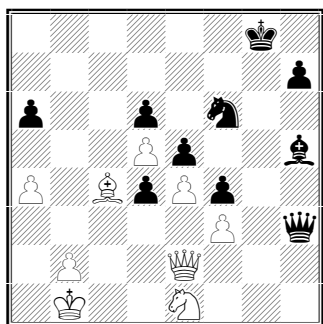
Jednoczesny atak występuje w najróżniejszych formach. Do nich należą i takie przypadki, w których atakowane figury znajdują się na jednej linii lub przekątnej.



Niżej mamy typowy przykład wygrania wieży na siódmej linii.

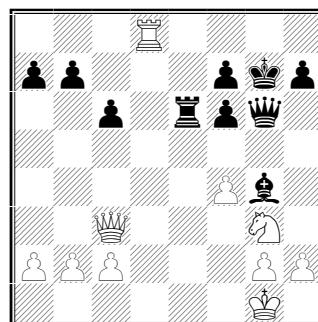


Chekhover - Kasparian 1938

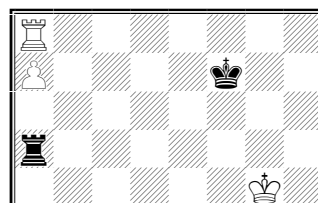


Ruchem 1...♟:e4 czarne wygrały piona i rozerwały łańcuch białych pionów, gdyż na 2.He4 nastąpi 2...Gg6.

Chygorin - Janowski 1900



Tutaj nastąpią dwa podwójne ataki, jeden za drugim. 1.f5 ♟f5 2.♗c5 1-0.



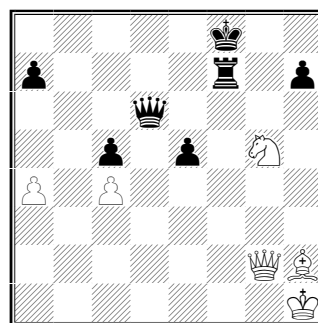
Wygrana

Wieża a8 blokuje piona a7; jeśli ona odejdzie pion zginie. Ale można wygrać podwójnym atakiem:

1.♞h8! ♞a7 2.♞h7+-;

Jeśli ruch miałyby czarne, to po 1...Kg7! białe nie mogłyby już wygrać.

Petrosian - Simagin 1956



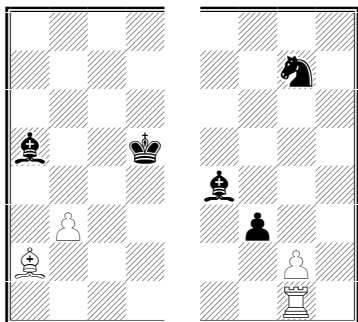
Wygrana.

Nie daje wygranej 1.Sf7? Hd1 z wiecznym szachem. Nastąpiło: 1.♗a8 ♖g7

I grę zakończyła piękna seria podwójnych ataków.

2.♟e5 ♗e5 3.♗h8!! ♖h8 4.♟f7+-;

Teraz podwójny atak dwiema figurami

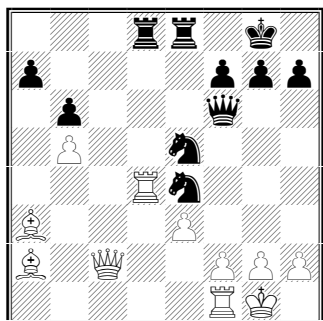


1.b4+-; 1.gf+-;

Lewa pozycja: czarny gонец ginie.

Prawa pozycja: ginie czarny gонец lub skoczek

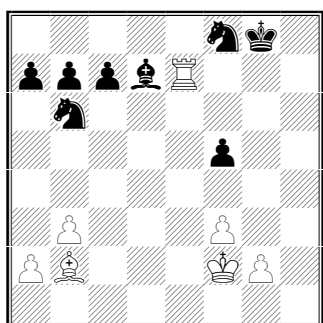
Ljublinsky - Baturinsky 1945



1...♞f3! 2.gf ♞g6 3.♠h1 ♞g3 4.hg ♞c2.

Szach z odsłony jest szczególnie groźną bronią, kiedy może być powtórzony wielokrotnie, jak w poniższym przykładzie.

„Młynek”

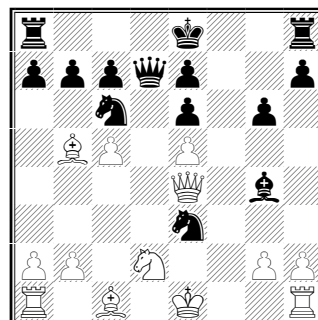


1.♞g7 ♠h8 2.♞d7 ♠g8 3.♞g7 ♠h8 4.♞c7+-;

Siła podwójnych uderzeń jest tak duża, że obrona przed nimi jest bardzo trudna; ona

powinna polegać na równie silnych ruchach

Ilin-Gen. - Levenfish 1936



Biały hetman atakuje skoczka e3 i gońca g4. Potrzebna są silne środki obrony.

1...♞d4! 2.♞c6 bc 3.♞d4 ♞c2

I dzięki podwójnemu atakowi czarne odegrały hetmana.

BICIE

Bicie figury też jest forsownym ruchem, gdyż w większości przypadków wymusza tylko jedną odpowiedź - odbicie. Niekiedy można na bicie odpowiedzieć podwójnym atakiem lub innym forsownym ruchem, ale przeważnie w tym samym celu: odbicia figury. Inaczej partia może być przegrana.

Jeśli przy biciu oddajemy figurę za słabszą, nazywamy to **ofiara** lub **poświęceniem**, tak jak i w przypadku, kiedy poprostu oddajemy figurę. W obydwu przypadkach my specjalnie tracimy materiał aby uzyskać lepszą pozycję.

Cele, które osiąga się przez ofiary, są bardzo różnorodne; z niektórymi zapoznamy się w tym rozdziale.

Jeśli przy biciu oddajemy figurę równie cenną, następuje **wymiana**. Co osiągamy przez wymianę, jaki może być jej cel?

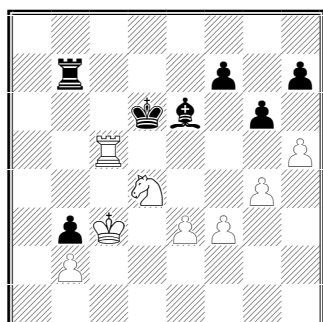
Wymianę w celu zmniejszenia materiału lub, jak mówią, uproszczenia pozycji, spotkaliśmy na początku rozdziału. takie uproszczenie jest, z reguły, korzystne dla silniejszej strony.

Bardzo ważne jest żeby przy wymianie nie pogorszyć swojej pozycji, w szczególności ustawienia pionów, gdyż defekty w ich ustawieniu są zwykle nienaprawialne.

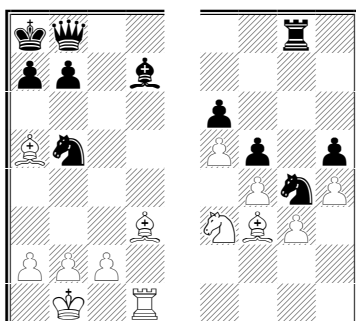


Bicie gońcem skoczka spowoduje pogorszenie pozycji czarnych. Obrona izolowanych pionów jest trudna, a otwarcie linii „g” może być groźne dla króla.

Nimcowicz - Amator 1923

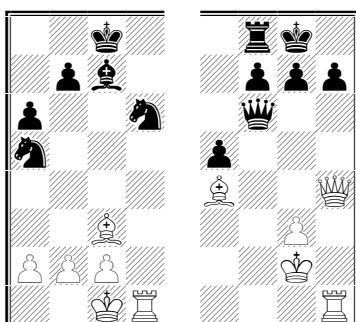


Sprytną wymianą białe całkowicie rozbiły pionową pozycję przeciwnika: **1. ♖c6! ♕d7 2. hg! hg 3. ♘e6! fe [3...Kc6 4. Sd8+-] 4. ♖c5** i dalej ♖g5 itd.



Lewy diagram: **1. ♕b5 ♕b5 2. ♖d8.**

Prawy diagram: **1. ♕g4 hg** i pion g3 jest bezpieczny.

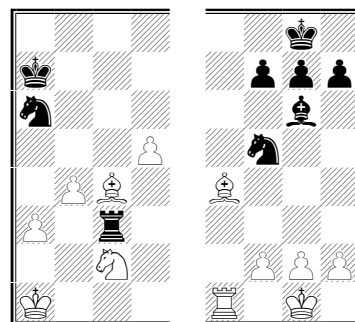


Lewy diagram: wymiana **1. ♕:a5** odciąga gońca c7 od obrony skoczka d6.

Prawy diagram: czarne po **1... ♖:h4** niszczą najbardziej groźną figurę białych.

Celem wymiany jest często zniszczenie szczególnie ruchliwych lub niebezpiecznych figur przeciwnika.

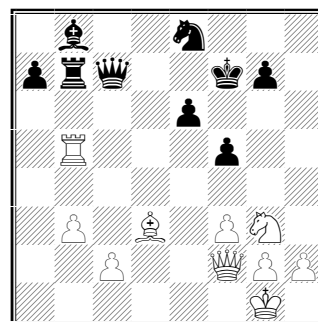
Szczególne miejsce zajmują wymiany, których celem jest wygranie czasu.



Lewy diagram: białe ratują się przed stratą figury biciem **1. ♕:a6.**

Prawy diagram: białe grają **1. ♕:f5** z groźbą mata, i czarne nie odbiorą figury.

W obu przypadkach białe wygrały czas.



Czarne mają ruch i chcą związać białego hetmana gońcem z a7. Czy to się uda?

1... a6 2. ♖:b7 ♖:b7 i białe się obronią; Albo **1... ♖:b5 2. ♕:b5 a6 3. ♕e:8** i białe się obronią.

Wygranie czasu jako cel wymiany wstępuje w praktycznej partii niekiedy już od pierwszych ruchów: Na przykład:

1.e4 d5 2.ed ♖:d5 3. ♘c3 z atakiem na hetmana, co wymusza jego ruch; albo

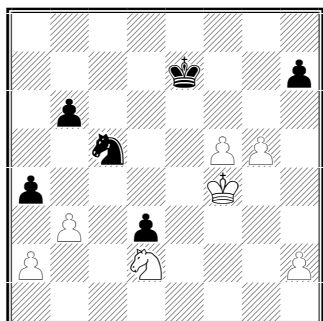
1.e4 e5 2.d4 d6 3.de de 4.♔:d8 ♕:d8; pozbawiając czarne roszały, białe uzyskają przewagę w rozwoju. W rezultacie, białe szybciej, niż czarne wprowadzą do walki swoje figury (szczególnie wieże).

W innych przypadkach dążymy przy pomocy wymian do nadania pozycji określonego charakteru (otwarty lub zamknięty), osiągnięcia upragnionego stosunku walczących sił (np. skoczek przeciwko gońcowi lub odwrotnie), opnowania pól.

PRZEMIANA PIONÓW

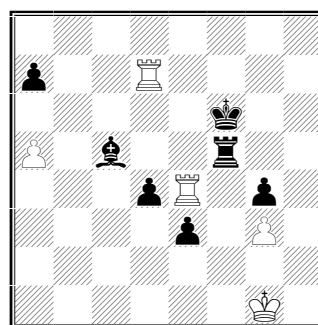
Przemiana piona w figurę (najczęściej w hetmana) jest szczególną postacią wygrania materiału, i zwykle na tyle zmienia stosunek sił, że przeciwnok często poddaje partię, uznając bezcelowość dalszej walki, kiedy się przekona, że w żaden sposób nie może powstrzymać marszu wolnego piona. Dlatego ruch wolnego piona, a niekiedy nawet tylko groźba wyrobienia wolnego piona, jest ostrą, forsowną kotynuacją.

Chekhov - Rabinovich 1934



W tej pozycji czarne wygrały piona nieoczekiwanym ruchem 1...♘:b3!. Skoczek jest nietykalny: 2.ab a3 i jeden z czarnych pionów zostaje hetmanem. Nie wolno też 2.Sb3 ab 3.ab d2; wolny pion „d”, do wymiany zablokowany skoczkiem uzyskuje swobodę. Wobec tego białe zagrały 2.♕e3 godząc się za stratą piona. Szczególnie mocno działa groźba przemiany piona, w płaczeniu z innymi groźbami.

Lisycyn - Riumin 1934

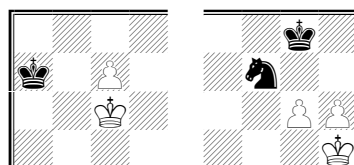


1...d3 2.♖:d3 Nie było nic lepszego.
2...e2+ 3.♕g2 ♖f2 4.♕g1 ♖f1

Czarne opanowały pole przemiany piona.

5.♕g2 e1♔—+;

Zdarzają się też przypadki kiedy przemiana piona następuje nie w hetmana, lecz w inną figurę. Tak jest w następnych diagramach:



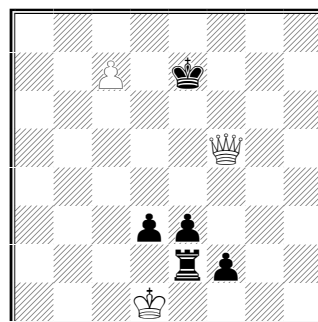
Piona trzeba koniecznie przemienić w wieżę.

Lewy diagram: 1.c8♖!, po 1.c8H był pat.

Prawy diagram: 1.h7 ♕g7 2.gf ♕h7 3.f8♖! itd.

W następnym przykładzie pion stanie się skoczkiem:

Laburdonnais - Amator 1837



Czarne grożą 1...We1#, a po 1.Hd3 f1H#.

1.c8♘! ♕e8

Na 1...Kd8 nastąpi 2.Hd3+ i Ke2+—.

2.♔g6! ♕f8 3.♔f6 ♕g8

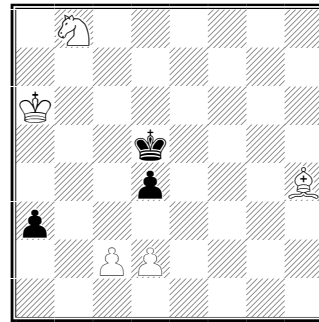
Inaczej białe dają mata na e7.

4.♘e7 ♔h7 5.♙g6 ♔h8 6.♙g8#.

L. Kubbel 1922

G R O Ź B A

Również stworzenie groźby bicia może być forsownym posunięciem.



Wygrana.

Czarny pion grozi, że stanie się hetmanem. Białe, aby wygrać stwarzają całą serię gróźb:

1.♘c6! ♔:c6 2.♙f6 ♔d5 3.d3! a2
4.c4 ♔c5 5.♔b7! Na 5...a1H nastąpi
6.Ge7#. Czarny król musi odejść.

6.♙:d4+-;

Ten ruch zatrzymuje piona i białe łatwo wygrywają.

7. SERIA RUCHÓW, POŁĄCZONYCH WSPÓLNĄ IDEĄ

Do tej pory zaznajamialiśmy się głównie z celami i działaniami oddzielnych ruchów. Teraz przejdziemy do rozpatrzenia połączeń lub zespołów oddzielnych ruchów, innymi słowy, do rozpatrzenia serii ruchów o wspólnym celu.

W jedną całość seria ruchów jest łączona wspólną ideą: planem. Szereg kolejnych ruchów białych i czarnych nazywamy **wariantem**.

Jeżeli jedna ze stron stosuje forsowne ruchy, wywołujące określone, nieliczne lub pojedyncze odpowiedzi, to powstaje **forsowny wariant**.

Takie forsowne warianty z ofiarami (ofiara), nazywamy **kombinacją**, jeżeli grający liczy na uzyskanie w efekcie jakiejś przewagi.

Niezależnie od tego, czy wariant jest forsowny czy nie i czy możliwa jest kombinacja, ruchy zawsze są połączone wspólną ideą: **p l a n e m**. Zawartość tych planów, bez względu na ich ogromną różnorodność, sprowadza się ostatecznie do dwóch podstawowych grup:

1) albo chcemy osiągnąć ostateczny cel partii szachowej - zamatować króla przeciwnika - prostą drogą (to znaczy koncentrując przeciwko niemu swoje figury, atakując go i stwarzając groźby matowe).

2) albo próbujemy osiągnąć nasz cel drogą pośrednią, uzyskując najpierw osłabienie przeciwnika przez wygranie materiału, albo przez uzyskanie korzyści

pozycyjnych, to znaczy lepszego ustawienia figur.

Istnieje jeszcze jedna grupa planów, kiedy my wpadamy w kłopoty i myślimy bardziej o obronie niż o ataku, i o tym, żeby uniknąć porażki.

Do tego co napisano wyżej sprowadzają się (oczywiście w najbardziej ogólnym sensie) wszystkie plany strategiczne. Jednak w praktycznej partii szachowej takie szerokie i ogólne plany nie wystarczają

Zwykle musimy przez cały czas rozwiązywać szereg prostszych strategicznych zadań i dążyć do końcowego celu stopniowo, krok za krokiem. Tych częściowych strategicznych idei i planów istnieje bardzo dużo, a jeszcze więcej jest taktycznych idei i manewrów, przy pomocy których osiąga się rozwiązanie częściowego i całkowitego strategicznego zadania. Dlatego, żeby nauczyć się dobrze grać w szachy, trzeba zapoznać się z ważniejszymi zasadami i manewrami szachowymi.

WSPÓŁDZIAŁANIE FIGUR

Wiele rozpatrzonych do tej pory pozycji daje pouczające przykłady połączonej gry figur, bez czego nie może być dobrych wyników. Jest to jedna z ważniejszych zasad gry szachowej.

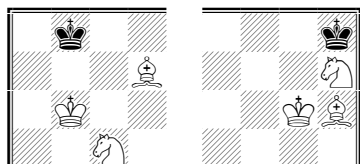
Kiedy początkujący przestaje grać tylko jakimiś oddzielnymi figurami i w swoich manewrach łączy działania choćby dwóch trzech figur, jest to najlepsza oznaka tego, że czyni on postępy.

Zgodna gra figur jest w niektórych przypadkach bardzo trudna. Nawet w

prostych końcówkach partii, na przykład przy matowaniu króla, gdy trzeba połączony siłami zepchnąć go na brzeg szachownicy lub do rogu, mogą wystąpić trudności. Przykładem takich trudności może być **mat gońcem i skoczkiem i e m**. Tutaj ograniczymy się tylko do tego specjalnego przykładu, gdyż przykładów zgodnej gry figur jest w książce wiele, a naprawdę nie obchodzi się bez nich ani jedna partia szachowa.

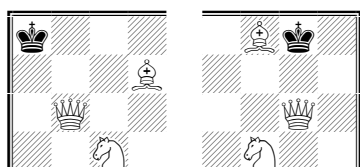
Mat gońcem i skoczkiem jest dość trudny nawet dla doświadczonych szachistów. Bywają pozycje w których zamatanie wymaga nie mniej niż 34 ruchy. Trudność polega na umiejętnym zgraniu działania wszystkich trzech białych figur, przy zapędzaniu czarnego króla do rogu, który może atakować gońiec.

Prześladowany król próbuje przez cały czas pozostać w centrum, a zmuszony do odejścia, idzie do rogu niedostępnego dla gońca. Wtedy zaczyna się przepędzanie króla do drugiego rogu, w którym zostanie mata. Aby przyswoić sobie tę sztukę, trzeba najpierw nauczyć się rozwiązywać proste zadania następującego rodzaju:



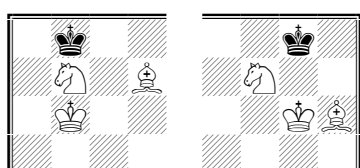
Mat w 2 ruchach

1. ♖a6 2. ♗c6# 1. ♗g7 2. ♘f6#



Mat w 3 ruchach

1. ♗e6 2. ♘a4 1. ♗h6 2. ♗g7
3. ♗d5# 3. ♘h6#

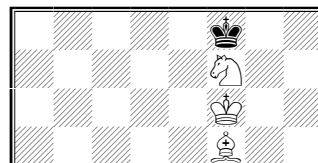


Mat w 4 ruchach

1. ♘c5 2. ♗e6 1. ♘e5 2. ♘d7
3. ♘a6 4. ♗d5# 3. ♘f6 4. ♗g7#

Teraz rozpatrzmy przepędzanie króla do rogu który może atakować gońiec

Pozycja wyjściowa.



Zapędzenie króla do rogu a8.

1. ♗h7 ♗e8 2. ♘e5! ♗d8 Po 2...Kf8 zadanie się upraszcza: 3. ♗d7 Ke8 4. Ke6 Kd8 5. Kd6 Kc8 (albo 5...Ke8 6. Gg6) 6. Sc5 Kd8 7. Gg6 Kc8 8. Gf7 Kb8 9. Kc6 Kc8 10. Sb7 albo 9...Ka7 10. Ge6+-.

3. ♗e6 ♗c7 Wydaje się, że król ucieka z sieci, ale nic z tego.

4. ♘d7! ♗c6 5. ♗d3!

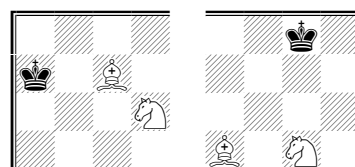
Sieć dookoła króla ściąga się, i pozostaje tylko oczekiwanie mata:

5...Kc7 6. Ge4 Kc8 7. Kd6 Kd8 8. Gg6 Kc8 9. Sc5 Kd8 10. Sb7 Kc8 11. Kc6 Kb8 12. Kb6 i mat w czterech ruchach.

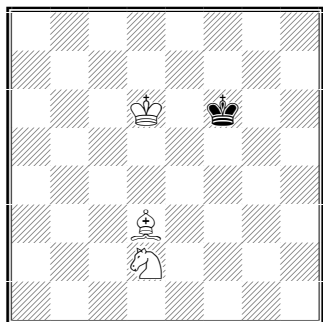
5...Kb7 6. Kd6 Kc8 7. Sc5 Kb8 (albo Kd8 8. Gb5 i 9. Gd7) 8. Kd7 Ka7 9. Kc7 Ka8 10. Kb6 Kb8 11. Ga6 i mat w dwóch ruchach.

Zobaczmy teraz jak czarnego króla zapędza się do pozycji wyjściowej.

Wstępnie zobaczmy jak czarnego króla odcina się po linii pionowej i poziomej.



Teraz przejdziemy do przykładu, pokazującego typowe chwytty zapędzania:



1. ♖f3 ♕f7 2. ♖e5 ♕g7 3. ♖g5

Teraz są trzy warianty:

3... ♖g8 4. ♖f6 ♕f8 5. ♖f7 ♕e8 6. ♖f5 ♕f8; powstała pozycja wyjściowa.

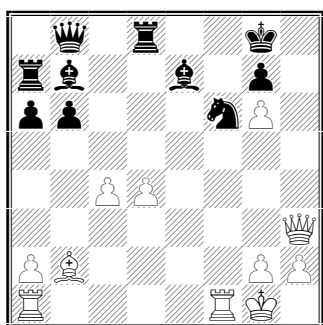
3... ♖f8 4. ♖e6! ♕g7 [4... Ke8 5. Sf7] 5. ♖e7 ♕g8 6. ♖f6 ♕f8 7. ♖f7 ♕e8 8. ♖f5 ♕f8; powstała pozycja wyjściowa.

3... ♖h6 4. ♖f6 ♕h5 5. ♖e2 ♕h4 6. ♖e4! ♕h3 7. ♖g5 ♕g2 8. ♖g4 ♕h2 9. ♖f1 ♕g1 10. ♖h3 ♕h2 11. ♖g5 ♕g1 12. ♖g3; i mat w 2 ruchach.

ATAK NA BEZBRONNEGO KRÓLA

Niedostatecznie broniony król staje się łatwą zdobyczą działających zgodnie figur przeciwnika. Ostatnią obronę często niszczy ofiara.

Botvinnik - Chekhover 1935



Białe już poświęciły dwie figury w celu osłabienia pozycji czarnego króla. Kolejną ofiarą one usuwają jeszcze jedną broniącą figurę i forsuje wygrywać.

32. ♖f6! ♖f6 33. ♖h7 ♕f8 34. ♖e1

Z groźbą Hh8#.

34... ♖e5 35. ♖h8 ♕e7 36. ♖g7 ♕d6 37. ♖e5 ♕d7 38. ♖f5 ♕c6 39. d5 ♕c5

40. ♖a3 ♕c4 41. ♖e4 ♕c3 42. ♖b4 ♕b2 43. ♖b1#

Przypadek przeprowadzenia podobnego ataku na niedostatecznie bronionego króla, zdarza się bardzo często. Nie rzadkie są też ofiary figur niszczące ostatnie przeszkody. Te ofiary nie tylko nie osłabiają ataku, lecz odwrotnie, wzmacniają go. Ale ofiarowując figurę, należy dokładnie obliczać wszystkie możliwe następstwa.

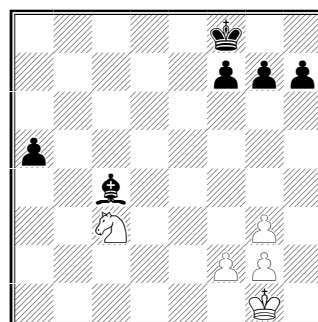
CENTRALIZACJA

Większa ruchliwość figur w centrum szachownicy i ograniczona ich ruchliwość na skrajnych liniach, zmuszają do uznania szczególnego znaczenia w grze centralnych pól i wagę ich zajęcia naszymi figurami.

Zajęcie centrum, jak wkrótce się przekonamy na licznych przykładach, pozwala stosować różnostronne groźby zarówno na skrzydle królewskim, jak i na hetmańskim.

W grze końcowej, kiedy na szachownicy pozostaje mało figur i królowi nie grozi bezpośrednie niebezpieczeństwo, okazuje on znaczny wpływ na dalszy przebieg partii, i jak najszybsze jego przemieszczenie do centrum ma znaczenie dacydujące.

Rubinstein - Nimzowitsch 1907



Przewaga czarnych zawarta jest nie tylko w dodatkowym wolnym i oddalonym pionie a, ale też w sprawnym zajęciu przez króla centrum. To zmusza białe do szybkiej kapitulacji.

1. f4 ♕e7 2. ♕f2 ♕d6 3. ♕e3 ♕c5

Białym nie udało się osiągnąć pola d4.

Co przy ustawieniu czarnego króla na d6, jeszcze pozostawiało nadzieję.

4.g4 ♖b4 5.♙d4 ♙b3 6.g5 a4+-;

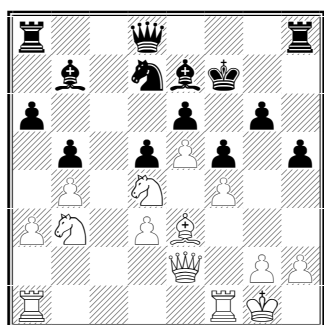
Marsz tego piona rozstzyga partię.

Centralizacja jest jedną z czołowych zasad gry. Zawsze należy dążyć do panowania w centrum i zajęcia go swoimi pionami i figurami, gdyż tylko to zapewnia trwałą przewagę pozycyjną.

OPANOWANIE 7-j (8-j) LINII

Jeżeli geometria szachownicy określa szczególną rolę centralnych pól w grze, to początkowe ustawienie figur białych na 1-j i 2-j linii, oraz czarnych na 7-j i 8-j linii podpowiada nam niezwykłą słabość tych linii przy wtargnięciu na nie w procesie gry nieprzyjacielskich ciężkich figur: szczególnie wież. Na 7-j linii zwykle pozostają jeszcze jakieś piony, które padają łupem wież. Na 8-j znajduje się nieprzyjacielski król, także wdzięczny obiekt ataku, ale broniony zwykle przez swoje wieże. Dlatego bardziej popularnym strategicznym celem jest zwykle wtargnięcie na 7-mą (lub 2-gą) linię.

Szkoleniowa pozycja Tarrascha 1931



Na szachownicy jest tylko jedna otwarta linia. Kto ją opanuje, ten wygra.

1.♖ac1 ♜c8

Czarne próbują walczyć o linię „c”.

2.♟a5 ♙a8 Teraz białe zajmą linię „c” drugą wieżą i hetmanem.

3.♜c8 ♜c8 4.♜c1 ♜b8 5.♜c2

Ostateczne opanowanie linii „c”.

5...♙d8 Nie pozwala białym zająć pola c7. Ale to da się naprawić.

6.♟ac6 ♜b7 7.♟d8 ♜d8 8.♜c7

Cel został osiągnięty.

8...♜b8 Czarne się śpieszą się z wymianą, gdyż na miejscu hetmana pojawi się wieża. Teraz białe wprowadzają do gry bezczynnego gońca e3.

9.♙f2 ♜b6

Białe upraszczają grę wymianą hetmabów.

10.♟f3 ♜c7 11.♜c7 ♙e8 Wobec groźby Gh4 czarne bronią skoczka.

12.♙h4 ♜b8 13.♟g5 ♟f8 14.♟f7

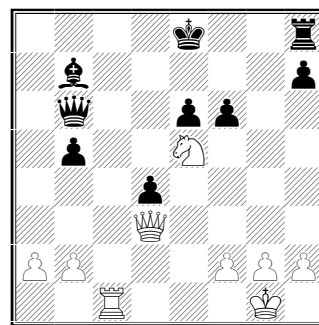
Teraz grozi mat na dwa sposoby:

Wc7:e7#; i Sf7-d6#.

14...♟d7 15.♟d6+-; Ginie figura.

Z wyjątkową siłą zademonstrował Botwinnik groźne znaczenie zajęcia 7-linii.

Botwinnik - Euwe 1948



Czarne liczyły po 21...f6, na 22...e5, z falangą pionową w centrum. Ale ...

22.♜g3!!

Piękna ofiara którą czarne muszą przyjąć.

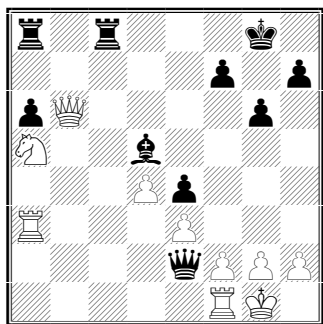
22...fe 23.♜g7 ♜f8 24.♜c7! ♜c7

Albo 24...Hd6 25.Wb7 d3 26.Wa7 Hd8 27.Hh7+-.

25.♜c7 ♙d5 26.♜e5+-.

Euwe poddał partię w 36 ruchu.

Następna partia pokazuje wykorzystanie osłabienia dwóch skrajnych linii.

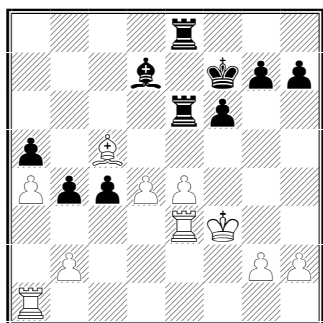
Goglidze - Botvinnik 1935

26...♖ab8 27.♜d6 ♜f1 28.♔f1 ♖b1
29.♔e2 ♖c2#

Liczbę podobnych przykładów łatwo można powiększyć, ale już przytoczone pokazują korzyści z opanowania 7-j i 8-j linii.

KONCENTRACJA SIŁ przeciwko WAŻNEMU PUNKTOWI

Korzystnym manewrem jest koncentracja sił przeciwko nieruchomym obiektom nieprzyjaciela: figurom, pionom, otwartym liniom i przekątnym, oraz ważnym polom.



Czarne korzystają z możliwości związania po wymianie wież, i koncentrują siły przeciwko związanej figurze.

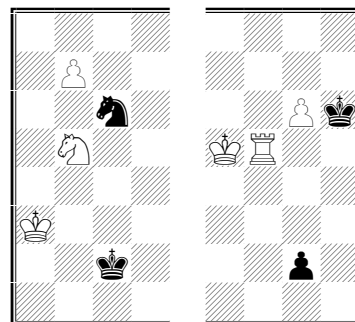
1...♖e4 2.♖e4 ♘c6 3.♖e1 f5+;

Niekiedy koncentrację przeprowadza się nie przeciwko pionowi, a dla opanowania linii, co widzieliśmy w poprzednim temacie.

ZACIĄGANIE I ODCIĄGANIE FIGUR

Idea odciągania i zaciągania figur jest tak stara, jak gra szachowa.

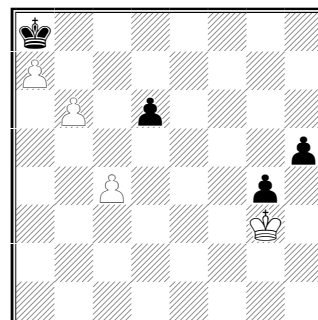
Damiano 1512 Lolli 1763



Lewy diagram: 1.♞d4 ♞d4 2.b8♜.

Prawy diagram: 1.♖g5 ♔g5 2.b7 b1♜
3.b8♜+-.

Połączenie obydwóch motywów można zobaczyć w dwóch następnych przykładach



Wygrana.

Normalnie biały król nie może opuścić takich pionów jak g4 i h5. Ale tutaj znalazła się silniejsza groźba.

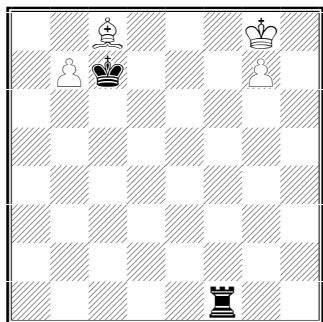
1.♔f4 ♔b7 2.c5!

Czarne muszą zabić piona np. 2...d5 3.c6 Ka8 4.c7 Kb7 5.a8H Ka8 6.c8H#.

2...dc 3.♔e5 g3 4.♔d6 g2

Biały król jest na tyle blisko, że możliwa jest kombinacja:

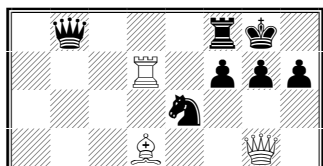
5.a8♜ ♔a8 6.♔c7 g1♜ 7.b7 ♔a7
8.b8♜ ♔a6 9.♜b6#



Wygrana.

1.♔h7 ♖h1 2.♔g6 ♖g1 3.♔f7 ♖f1
4.♕f5! ♖f5 5.♔g6 ♖f1 6.b8♞ ♔b8
7.g8♞+-;

Napadanie na broniące figury, zadanie podwójnego uderzenia, otwieranie i zamykanie linii, ograniczenie ruchliwości figur, to wszystko dość często jest celem typowych w grze szachowej manewrów odciągnięcia i zaciągnięcia figury.

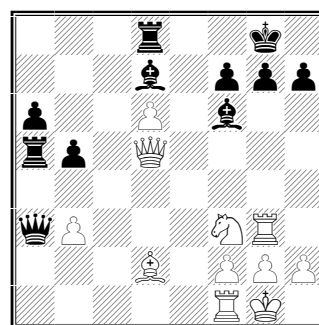


Ruchem 1.♕e6 białe wygrywają figurę, gdyż odciągnięcie 1...f6 prowadzi do mata 2.♞g7#.

STOSOWANIE RÓŻNOSTRON- NYCH GRÓŻB

Wiele prostych grózb, np. ataków na figurę, często niczym nie grozi, gdyż przeciwnik ma zwykle tak samo proste obrony. Dlatego plan jakiegoś manewru budujemy niekiedy na połączeniu różnych grózb, w ten sposób by przeciwnik nie miał obrony przed dwiema grózbami w jednym ruchu. Różnostronna groźba powoduje znacznie większe szkody i często przynosi zwycięstwo.

Levitsky - Freiman 1912



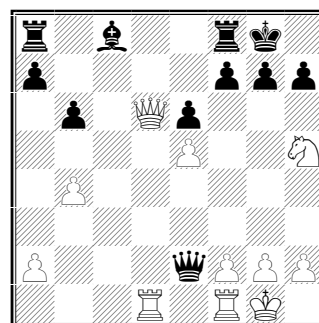
Białe mogły wziąć jakość, ale zagrały:
1.♘g5! Groziło obok Hf7, b3-b4 z podwójnym atakiem. Dlatego białe zagrały:

1...b4 Zakrycie wieży a5, blokada piona g3 i podwójny atak na hetmana i skoczka.

2.♞f7 ♔h8 3.♞f6!! 1-0.

Znowu jest wiele grózb: mat na d8 ; Sf7 i mat na g7; a po 3...gf 4.Sf7#.

Levenfish - Riumin 1936



Białe mogły wygrać partię po:

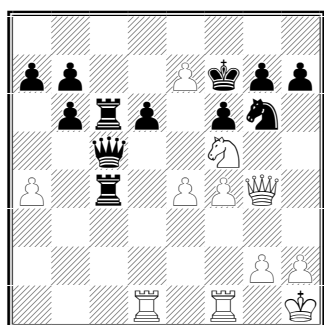
1.♘f6! gf 2.ef, one mogą stworzyć podwójną groźbę: 3.♕g3 z matem na g7 lub 3.♞f8 i 30.♖d8#.

Uratować się jednocześnie od obydwóch grózb jednym ruchem nie można.

OTWIERANIE I ZAMYKANIE LINII

Otwieranie linii dla swoich figur w celu powiększenia zakresu ich działania jest jednym z częstych zagrań. Również nie rzadko zdarza się zamykanie linii figurom przeciwnika dla ograniczenia ich działania.

Chigorin - Pollock 1889



Białe mają piona mniej; ponadto ich piony na 4-j linii są atakowane przez wieżę c4. Jeżeli białe nie wykorzystają silnego ustawienia swoich figur, przeciwnik może uzyskać przewagę.

Podstawowym działaniem białych jest zwiększenie siły działania wież (pozostałe figury stoją doskonale). Dlatego białe atakują przeciwnika w nieprzystępnym, na pozór punkcie e5, uzyskując rozstrzygające otwarcie linii.

1.e5!!

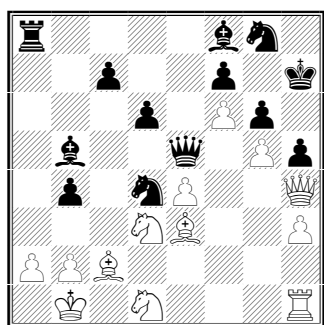
Czarne muszą bić piona, gdyż grozi 2.ed.

1...fe

Albo 1...de 2.Wd8 Se7 3.Hg7 Ke6 4.Se7 z groźbą f4-f5#.

2.♖d6 ♜d6 3.fe ♜f6 4.e8♚! ♔e8 5.♚d7 ♜f8 6.ef 1:0.

Ratner - Konstantyno. 1933



Czarne wymuszają rozstrzygające otwarcie linii w pozycji rozady białych:

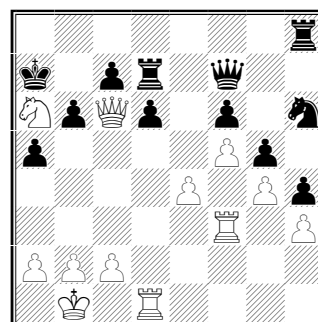
1...b3! 2.ab Z miejsca przegrywało 2.Se5 ba 3.Kc1 a1H i 4...de.

2...♜a1! Czarne wykorzystują idee zaciągnięcia i zniszczenia broniącej figury.

3.♜a1 ♜c2 4.♜a2 ♜d3+-;

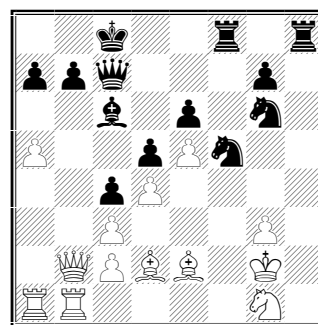
I czarne szybko wygrały.

Keres - Mikenas 1946



1.♜c5! 1-0.

Rudenko - Ignateva 1947



Czarne energicznie otwierają linie do ataku na króla, i odciągają lub niszczą broniące go figury.

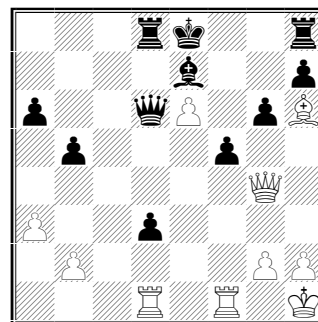
1...♜e5!

Aby po 2.de zagrać 2...He5 3.Gf4 d4+-.

2.♜f4 g5! Teraz złe jest 3.Ge5 Se3#.

3.♜g5 ♜d3! 4.♜f4 ♜f4 5.gf ♚f4 6.♜f3 ♚g3 7.♜f1 ♜e3#.

Rubtsova - Keller-Herman 1952

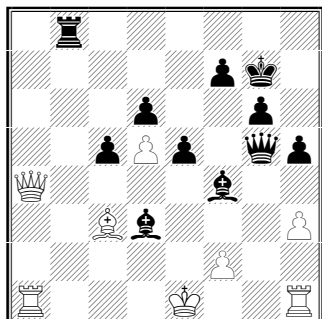


1.♜f5! Teraz przegrywa 1...gf 2.Hh5#; i 1...He6 2.Wf8 Kd7 3.Wd3 Gd6 4.Wf7+-.

1...♔d4 2.♖f3! ♜c8 3.♜f7 ♔d6
4.♖b7 ♖e6 5.♜e7!+-;

Teraz podamy przykłady zamykania linii.

Kopaev - Ragozin 1945



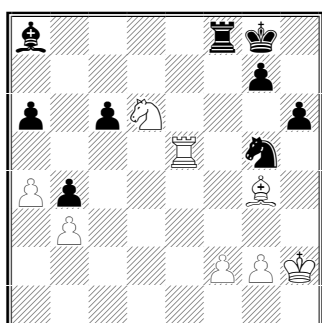
Czarne chciałyby zagrać 1...Hg2, ale na to nastąpi 2.Hf4!, trzeba zamknąć 4-tą linię.

1...♜b4! 2.♙b4

Teraz goniec f4 jest bezpieczny.

2...♖g2 3.♙d1 ♖f3 i 4...♔e2#.

Levenfish - Kan 1934



1.f4! ♜f4 2.♙f5!

Wieża traci możliwość powrotu.

2...♜f5 3.♙f5 ♜f7 4.♙d6 1-0.

PRZEŁAMANIE ŁAŃCUCHA PIONOWEGO

Jeżeli naprzciwko siebie stoją dwa równej długości, ciągle łańcuchy, to można wyrobić wolnego piona tylko w efekcie przełomu. Rozpatrzmy przykłady:

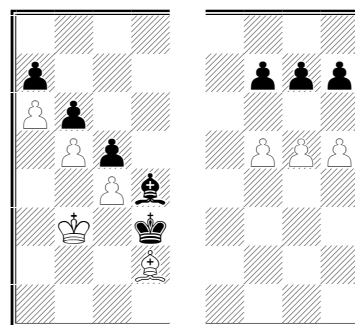
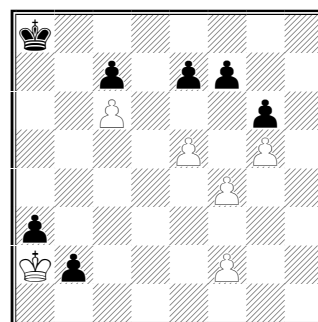


Diagram lewy: 1.♙a5! ba 2.b6 ab
3.a7+-;

Diagram prawy: 1.g6! fg 2.h6! gh
3.f6+-; lub 1...hg 2.f6! itd.

Horwitz i Kling 1851



1.f5 e6! Albo 1...gf 2.e6+-.

2.fg fg 3.f4

Drugi pion na linii „f” umożliwia przełom.

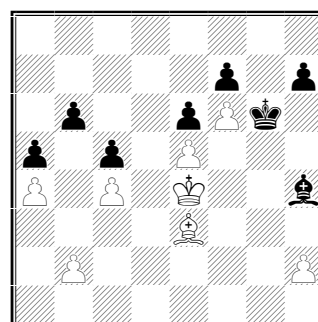
3...♙b8 4.f5 ef 5.e6 ♜c8 6.e7+-;

Patrz następny diagram

1.b4! ab 2.♙c5! bc 3.a5 b3
4.♙d3+-;

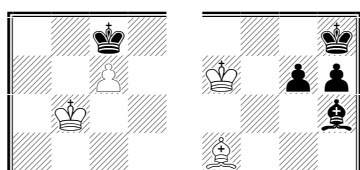
Możliwe są i inne cele przełomu, ale o tym później.

Smyslov - NN 1937



WYGRANIE TEMP A I ZUGZWANG

Ruch jest to prawo do przesunięcia jakiegokolwiek figury dla osiągnięcia zamierzonego celu. Jeśli ruch nie odpowiada temu wymaganiu, to jest zły lub nieprzydatny i oznacza tylko stratę tempa. Można wygrać tempo, robiąc celowy ruch w odpowiedzi na bezcelowy ruch przeciwnika.



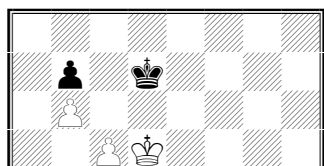
Ruch czarnych. Ruch białych.

Lewy diagram: czarne muszą oddać pole b7 i przegrać.

Prawy diagram: Po 1.Kf7 G∞ 2.Gg7#.

Taką pozycję, w której obowiązek zrobienia ruchu jest niekorzystny, nazywamy „zugzwang”.

Przekazanie ruchu przeciwnikowi w celu wygrania tempa odbywa się właśnie w pozycji zugzwangu.



Ruch białych.

Nie wygrywa ruch 1.c6? Kc8! 2.Kd6 Kb8! i ruchy 3.cb i 3.c7 tylko remisują.

Inna sprawa gdyby ruch miały czarne.

Wygranie tempa (przekazanie ruchu) osiąga się przy pomocy manewru „po trójkacie” d5-d4 e5.

1.♔e5 ♔c6

Albo 1...Ke7 2.c6 bc 3.b7+-.

2.♔d4 ♔d7 3.♔d5 Białe przekazały ruch. Dalej następuje walka o opozycję.

3...♔c8 4.♔e6! Albo 4.Kd6 Kd8!

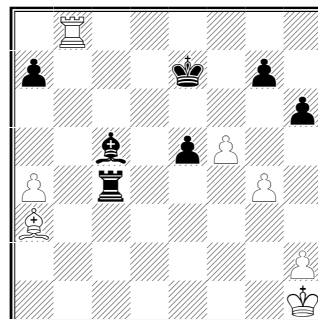
4...♔d8 5.♔d6 ♔c8 6.♔e7 ♔b8 7.♔d7 ♔a8

Teraz trzeba uwolnić piona c6.

8.c6! bc Albo 8...Kb8 9.c7 i mat.

9.♔c7 c5+-;

Białe matują w trzech ruchach.



Ruch białych.

1.♔c8! ♔d6 2.♔c5! ♔c5

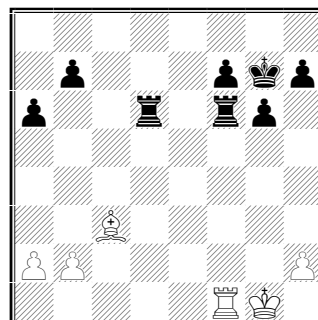
Teraz nie będzie dobre 3.Ge5?

3.h4!!

Wygranie decydującego tempa. Czarne są zmuszone do bezcelowego ruchu.

3...♔d5 4.♔c5 ♔c5 5.g5 hg 6.f6!! gf

7.h5!+-; I pion dochodzi do przemiany.



Ruch białych.

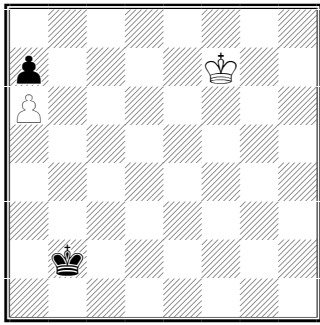
1.♔f6 ♔f6 2.h4!!+-;

Teraz na na 2...h6 3.Kg2 g5 nastąpi 4.h5! i czarne tracą wieżę.

PRZECIWDZIAŁANIE PLANOM PRZECIWNika

Zawsze trzeba pamiętać, że gra szachowa, to przede wszystkim walka. My staramy się zrealizować swoje plany, ale przy tym walczymy z ruchami przeciwnika i z jego planami. Przeciwdziałanie planom przeciwnika jest podstawową zasadą strategii.

I. Majzelis 1921



Ta pozycja pochodzi z partii turniejowej, w której grano: 1.Ke6 Kc3 2.Kc6 Ke5 4.Kb7 Kd6 5.Ka7 Kc7, i przeciwnicy zgodzili się na remis.

Białe nie wygrały bo nie szukały wygranej. Nawet w tak prostej pozycji należało walczyć z królem przeciwnika:

1.♔e6! ♔c3 2.♔d5!!. Czarne tracą tempo i muszą przegrać. Gdzie by nie poszedł czarny król, białe zagrają 3.Kc6, następnie 4.Kb7 itd.

Ten marsz króla, który jakby po drodze odpycha nieprzyjacielskiego króla od potrzebnego mu pola, jest stosowany w wielu końcówkach (głównie pionowych), w których rozstrzygają manewry królem.

ZAJMUJACE STRONICE

KRÓTKIE PARTIE

Partia Nr. 1

1.e4 e5 2.♘f3 ♗f6?

Zbyt wczesne wejście hetmana do gry.

3.♙c4 ♗g6

Pionożerstwo kosztem rozwoju.

4.O-O ♗e4 5.♙f7! ♕e7Albo 5...Kf7 6.Sg5 z wygraniem hetmana;
lub 5...Kd8 6.We1±.**6.♖e1 ♗f4 7.♖e5! ♕f7 8.d4 ♗f6**

To już piąty ruch hetmana.

9.♘g5 ♕g6 10.♗d3 ♕h5 11.g4+-;

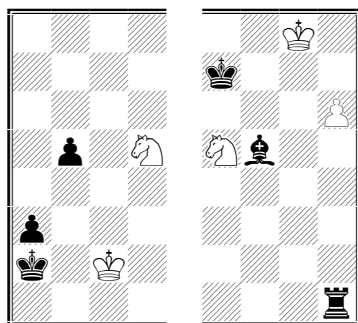
Partia Nr. 2

1.e4 e5 2.f4 ♗h4?

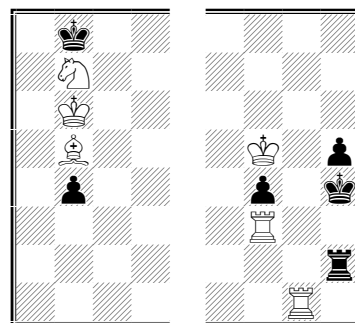
Przykład niepotrzebnego szacha.

3.g3 ♗h6 Lepsze było 3...Hd8. Na h6 hetman stoi źle.**4.♘c3 ef 5.d4 ♗f6 6.♘d5 ♗c6****7.♙b5 ♗d6** Albo 7...Hb5 8.Sc7#.**8.♙f4 ♗g6** Czarne robią niepotrzebne ruchy hetmanem, a białe rozwijają figury.**9.♘c7 ♕d8 10.♘a8 ♗e4 11.♗e2 ♗h1 12.♙c7#.**

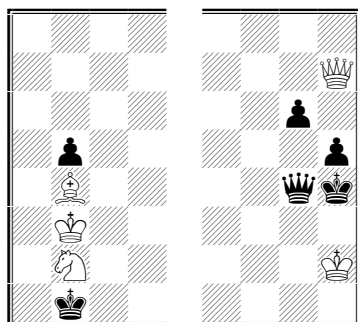
ROZWIĄŻ ZADANIA



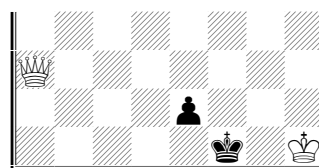
1. 3#. 2. Dlaczego po 1.h7
błędny jest ruch 1...Wh7?



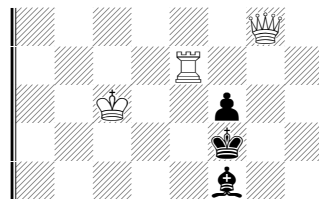
5. 4# 6. 3#



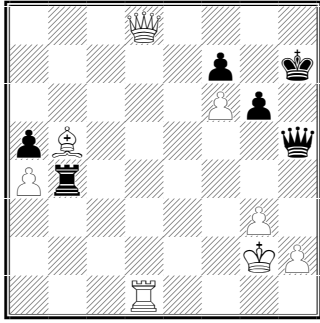
3. 4# 4. Wygrana.



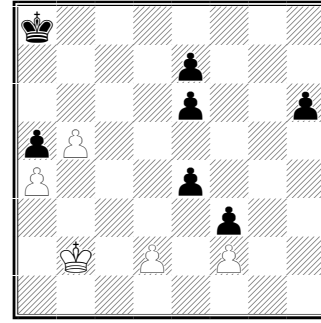
7. 5#



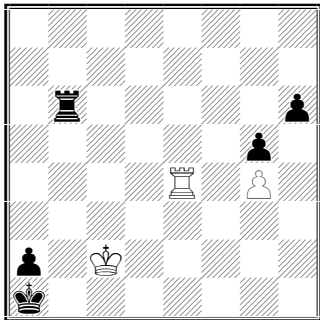
8. 2#



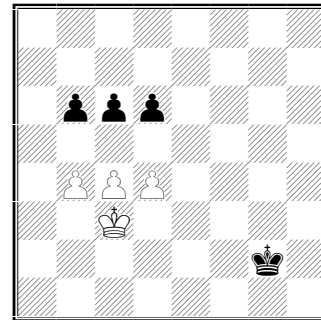
9. Jak po 1...Wb2 2.Wd2 czarne wygrały?



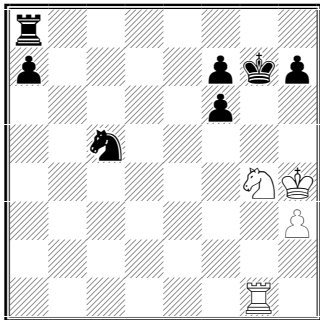
13. Wygrana



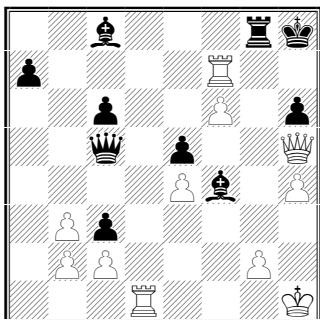
10. 7#



14. Wygrana



11. Remis.



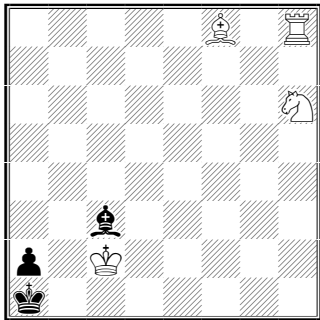
12. Wygrana

Rozwiązania zadań.

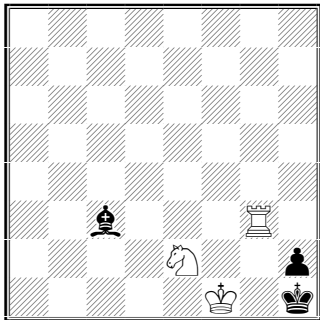
1. 1. ♖d4 ♙a1 2. ♙c1! a2 3. ♖c2#.
2. Z powodu 2. ♖g6!! i remis.
3. 1. ♖e3! 2. ♙f2! 3. ♖f1 4. ♙f3#.
4. 1. ♙e7 ♙g5 2. ♙e4 ♙g4 3. ♙e3!!
5. 1. ♙e7 2. ♖f5 3. ♖h6 4. ♙f6#.
6. 1. ♖g5 ♖h1 [W∞ 2. Wh5] 2. ♖g2.
7. 1. ♙f8 2. ♙d6 3. ♙f4 4. ♙d4 5. ♙g1
8. 1. ♖e1!
9. 2... ♙d1!!
10. 1. ♖e1 ♖b1 2. ♖c1!! ♖c1 3. ♙c1 h5 4. gh g4 5. h6+-;
11. 1. ♖h6! ♙h6 2. ♖h8! ♖g8 pat.
12. 1. ♖d8! ♖d8 2. ♖h7 ♙h7 3. ♙f7 i 4. ♙g7#.
13. 1. ♙c3! e5 2. ♙c4 e6 3. ♙c5 h5 4. ♙d6! ♙b7 5. ♙e5+-;
14. 1. ♙d2!! ♙f3 2. c5 bc 3. d5 cd 4. b5 c4 5. b6 c3 6. ♙c3 ♙e3 7. b7 d4 8. ♙b2+-; albo 1...c5 2. bc bc 3. dc dc 4. ♙e3+-.

ZADANIA - ŻARTY

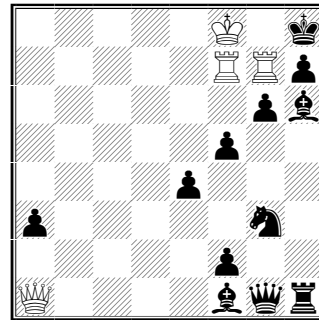
Epizody z polowania na gońce



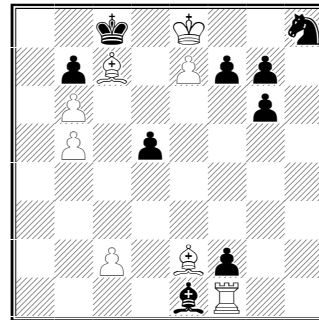
1. 3#



2. 3#



3. 13#



4. 4#

ROZWIĄZANIA

1. 1. ♖f5! ♜h8 2. ♖g7 ♜g7 3. ♜g7#.

2. 1. ♖h8! ♜h8! 2. ♖g7! ♜g7 3. ♖g3#.

3. 1. ♜e7! ♜g5 2. ♜d6 ♜f4 3. ♜c5 ♜e3 4. ♜b4 ♜d2 5. ♜a3 ♜c1 6. ♜b4

♜d2 7. ♜c5 ♜e3 8. ♜d6 ♜f4 9. ♜e7 ♜g5 10. ♜f8 ♜h6 11. ♜a8 ♜g7 12. ♜e7! ♜f8 13. ♜f8#.

4. 1. c3! ♜c3 2. ♖a1! ♜a1 3. ♜f8 ♜f6 4. ♜g4#.

IV. TECHNIKA LICZENIA

Na licznych przykładach poprzedniego rozdziału mogliśmy stwierdzić, jak ważna jest umiejętność obliczać z góry ruchy, odgadnąć dalszy przebieg i prawdopodobny wynik gry.

Ale dalekie i dokładne liczenie jest możliwe nie we wszystkich przypadkach, i nie zawsze jest potrzebne.

W jakiegokolwiek spokojnej pozycji, gdzie wszystko jest bronione, gdzie figury nasze i przeciwnika jeszcze nie walczą ze sobą i brak jest bezpośrednich gróźb, grający mają zwykle wybór spośród kilku równie cennych ruchów, na które bez uszczerbku można odpowiedzieć też w różny sposób.

Próba liczenia w takiej pozycji daleko do przodu byłaby bezcelowa. Wyboru ruchu dokonuje się według planu.

Inaczej wygląda sprawa w pozycjach, w których są możliwe ostre, forsowne ataki. Dopuszczają one tylko niewielką liczbę odpowiedzi, i jeśli kontynuować nowymi forsownymi ruchami, powstaje szereg kolejnych ruchów, możliwych do przewidzenia. Właśnie tak buduje się kombinacje.

Taki rachunek wymaga nawyku, umiejętności wyobrażania sobie i oceny powstających pozycji.

Ten nawyk i umiejętność poprawnej oceny zdobywa się stopniowo. Jedyne co można tutaj poradzić każdemu szachiście, to poprawnie kształcić i trenować umiejętność liczenia.

Od samego początku trzeba nauczyć się liczyć oszczędnie.

Rozpatrując, np. dwie kontynuacje, trzeba prześledzić jedną z nich do końca i ocenić ją, a następnie zająć się drugą kontynuacją nie wracając do pierwszej.

Wybrawszy jedną z kontynuacji, trzeba ją sprawdzić (policzyć jeszcze raz), ale nie należy liczyć jeszcze raz wszystko od początku.

Jeżeli nauczymy się zawsze obliczać ruchy w podobny sposób, to ten trening bardzo przyda się nam w przyszłości

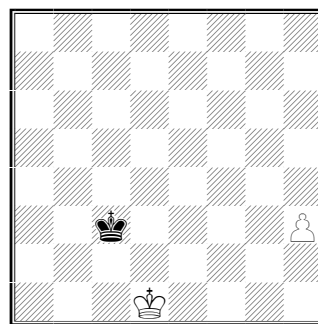
podczas gry z zegarami szachowymi, które ograniczają czas na obmyślanie ruchów.

Ta metoda ochroni nas też przed niepotrzebnym zmęczeniem, które często powoduje błędne ruchy.

Ocena pozycji jest trudną sprawą. Właśnie w niej zawarta jest, w istocie, umiejętność szachowej gry. Przy ocenie skomplikowanych pozycji potrzebne jest duże doświadczenie.

Ale dla wielu typowych pozycji istnieją metody pozwalające łatwo obliczać te pozycje, to znaczy ocenić je, i znaleźć swoją grę. Rozpatrzmy kilka takich metod

REGUŁA KWADRATU



Ruch białych. Czy czarny król zatrzyma piona idącego samotnie do przemiany?

Można policzyć ruchy piona i króla. Pion osiągnie pole h7 w cztery ruchy, tyle samo ruchów potrzebuje hetman by trafić na pole g7. Jasne jest, że król złapie piona.

Drugi sposób jest geometryczny. Piona h3 dzieli od pola h8 pięć pól. Budujemy w myśli kwadrat o boku 5 pól - nazywamy go kwadratem piona.

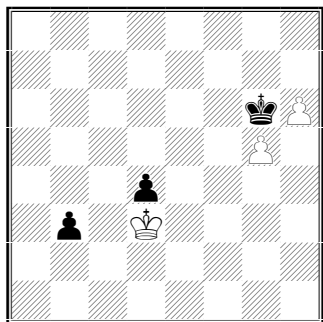
Reguła kwadratu: Jeżeli król znajduje się w kwadracie piona, lub ma ruch i może wejść do kwadratu, to dogoni piona.

Kwadrat dla pionów 2-j (7) linii jest taki sam jak dla 3-j (6) linii, ze względu na możliwość podwójnego ruchu.

Reguła kwadratu pozostaje bezwarunkowo słuszna, jeżeli w walce jest tylko pion i król. Jeżeli do walki może się włączyć drugi król lub inne figury i piony, reguła kwadratu może stracić sens. Jeśli na

powyższym diagramie dodamy na f6 czarnego piona, to białe wygrywają!

Z uwzględnieniem podobnych przeszkód, reguła kwadratu jest aktualna we wszystkich przypadkach kiedy król walczy przeciwko pionom.

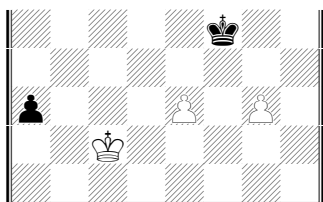


Remis.

Białe nie mogą bić piona d4, gdyż król wyjdzie poza kwadrat piona b3. Z tego samego powodu czarne nie mogą bić piona g5. W obydwu przypadkach piony dobrze się bronią wzajemnie, a króle mogą tylko przeszkodzić w ich marszu naprzód.

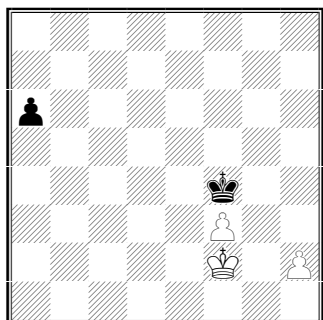
1.♔d2 ♕h7 2.♔d3 ♕g6=;

Często w praktyce zdarza się pozycja:



Wygrana.

Czarny pion a3 zginie, a białe piony bronią się wzajemnie. Jeżeli czarny król napadnie któregoś z nich, to drugi idzie krok naprzód, gasząc zapal bojowy króla.



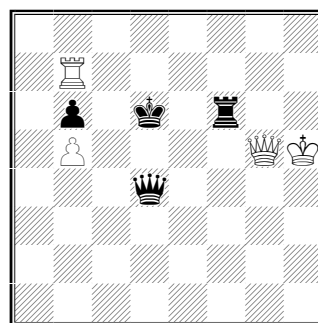
Wygrana przy ruchu białych.

Znając poprzednie pozycje, łatwo możemy stwierdzić, że przy swoim ruchu białe wygrywają ruchem 1.h4+-;

Piony bronią się same, dopóki biały król zabije piona a6, i przyjdzie im na pomoc.

Przy ruchu czarnych, po 1...a5, biały król musi wejść do nowego kwadratu piona 2.♔e2 a4 3.♔d2 ♕f3 i remis.

Reguła kwadratu działa niekiedy w pozycjach, w których się wydaje, że do końca gry jest daleko.

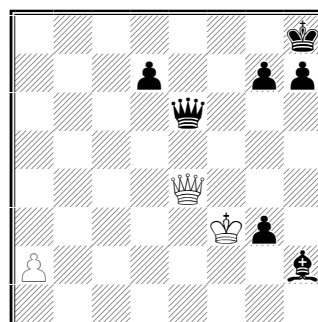


Jeżeli białe przejdą do końcówki po ruchach: 1.♔b6 ♕b6 2.♕f6 ♔c5,

to będzie remis. A jeżeli białe wybiorą poprawną drogę: 1.♕f6 ♕f6 2.♔b6 ♔e5 3.♔f6 ♔f6 4.b6+-, to wygrają gdyż pion dochodzi do przemiany.

Znajomość kwadratu piona podpowiada nam, kiedy trzeba się śpieszyć z awansowaniem piona, a kiedy lepiej zrobić inny ruch.

D. Ponziani 1782



Ruch białych.

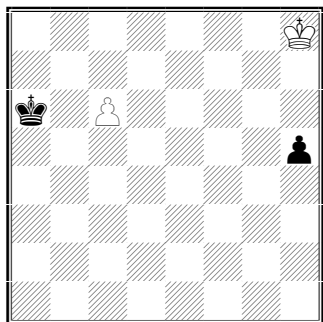
Po 1.♕e6 **de** nie należy impulsywnie grać 2.a4. Czarny król nie wejdzie do kwadratu piona nawet przy swim ruchu, dlatego białe mogą najpierw wyłączyć z

gry gońca h2 grając **2.♔g2!**, a następnie ruszać pionem. Dalej są dwa warianty:

2...h5 3.a4 h4 4.a5 h3 5.Kh1!+-;
albo 2...e5 3.a4 e4 4.a5 ♖g1 5.♔g1 e3 6.♔f1+-.

Przy istnieniu na szachownicy własnych pionów, którym można okazać pomoc, walka o kwadrat niekiedy przyjmuje ciekawe formy ja np. w studium.

R. Reti 1921

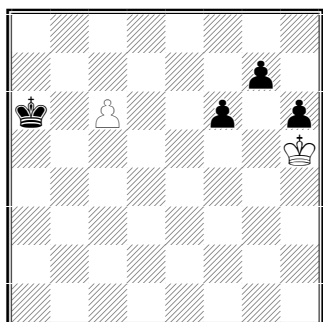


Ruch białych remis.

Biały król znajduje się daleko od kwadratu piona h5, i nie może go dogonić. Własny pion c6 jak gdyby nie odgrywa żadnej roli, gdyż czarny król stoi blisko. Nie mniej, istnienie pion c6 zapewnia białym remis. Rzeczywiście: **1.♔g7 h4 2.♔f6 h3 3.♔e7! h2 4.c7 ♖b7 5.♔d7**, i przeciwnicy dorabiają hetmana jednocześnie. Albo **1.♔g7 ♖b6 2.♔f6 h4 3.♔e5 h3 4.♔d6! h2 5.c7**. Remis.

Pomysłowa obrona białych opiera się na tym, że ich król porusza się po polach g7 i f6 z podwójnym celem: dogonić piona h5 lub pomóc pionowi c6. Czarne nie mają siły przeszkodzić naraz obydwu planom.

R. Reti 1921

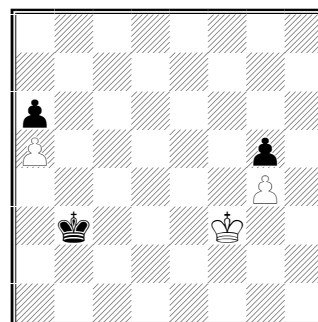


Ruch białych remis.

Tutaj możliwość remisu wydaje się jeszcze bardziej nieprawdopodobna. Ale białe grają **1.♔g6**, i **2.♔g7**. Dalej jest łatwo. Sami rozpatrzcie warianty.

OBLICZENIE RUCHÓW (PÓL)

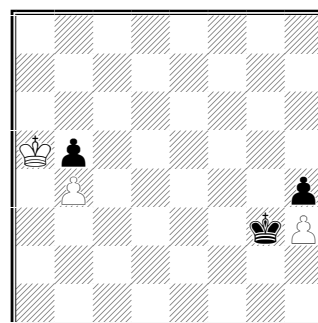
Nie mniejsze znaczenie, niż reguła kwadratu, ma zwykle arytmetyczne obliczanie ilości ruchów albo pól.



Ruch białych.

Białe potrzebują trzy ruchy na zabicie piona g5, 1 ruch na zejście z linii piona i 4 ruchy na doprowadzenie piona, razem 8 ruchów. Czarne dla doprowadzenia piona a6, też potrzebują 8 ruchów.

Obie strony dorobią hetmana jednocześnie: najpierw białe, potem czarne. To obliczenie pokazuje, że partia zakończy się remisem.

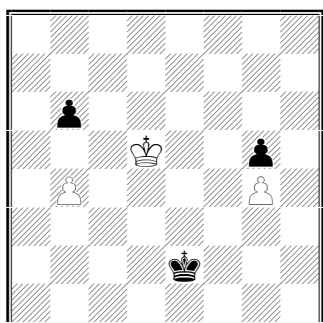


Ruch białych.

Dla przemiany piona białym potrzeba 6 ruchów, czarnym tylko 5. Ale białe zaczynają i dlatego dorobią hetmana zaraz po czarnych, uzyskując remis.

Ważne jest podkreślenie następującego: Po. **1.♔b5 ♖h3** białe muszą zejść z drogi

piona. Odchodzić trzeba ostrożnie, żeby nie trafić pod szacha nowego hetmna, albo nie stracić swojego hetmana w wyniku złej pozycji króla. Na przykład: 2.♔c6? ♕g4 3.b5 h3 4.b6 h2 5.b7 h1♕, i białe z powodu szacha nie dostaną hetmana. Albo 2.♔a4? ♕g4 3.b5 h3 4.b6 h2 5.b7 h1♕ 6.b8♕, i teraz czarne za pomocą 6...♖a1 7.♔∞ ♖b1 wygryją hetmana. Inne odejścia królem z linii b są bezpieczne.

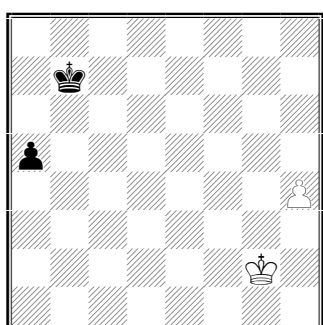


Ruch białych.

Tutaj białe mogą wygrać piona b6 lub g5.

Jeżeli pójdą po piona b6, to potrzebują 7 ruchów dla uzyskania hetmana. W tym czasie czarne doprowadzą piona g5 (też w 7 ruchów). W efekcie remis. Jeżeli białe promują piona g4 (8 ruchów), to czarne potrzebują 9 ruchów na promocję piona b6.

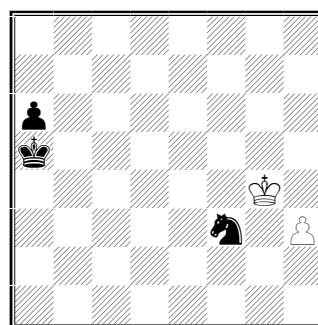
W tym przypadku białe wygryją.



Kto zaczyna, ten wygrywa.

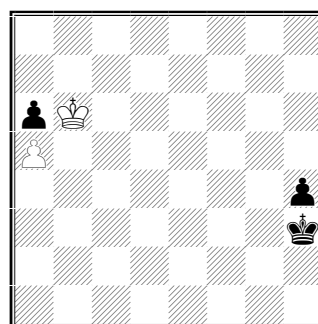
Nowy hetman przeszkadza w pojawieniu się hetmana przeciwnika.

Salwe - Flamberg 1914



Ruch czarnych.

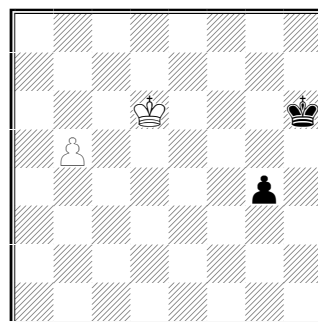
Czarne wygrywają efektownym 1...♗h4!



Ruch białych. Remis

1.♔a6 ♕g3 2.♔b7=;

Przegrywało 2.Kb6?



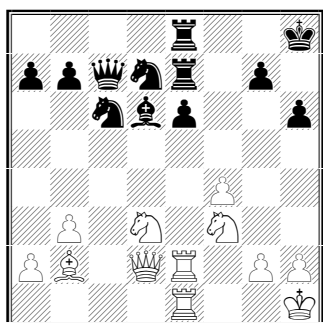
Kto zaczyna, ten wygrywa.

Zatem, w rozpatrywanych końcówkach liczenie ruchów łatwo określa szanse dorobienia hetmanów. Ale następnie trzeba w głowie wyobrazić sobie powstającą sytuację, aby cenić możliwe ataki i ich skutki.

PODLICZENIE LICZBY ATAKÓW

Duże znaczenie w grze ma często obliczenie liczby ataków i obron. Dobrze

to ilustrują następujące szkoleniowe przykłady Edwarda Laskera.

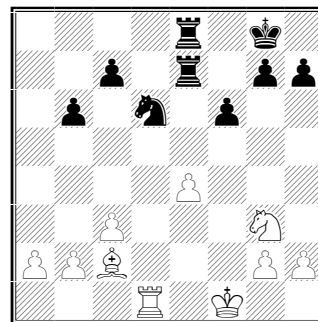


Początkujący zamierza zagrać e6-e5. Powinien on liczyć tak: kiedy pion stanie na e5, wtedy będzie atakowany przez sześć białych figur, ale obroni go też sześć figur, przy tym wartość atakujących i broniących figur jest taka sama; zatem naprzód.

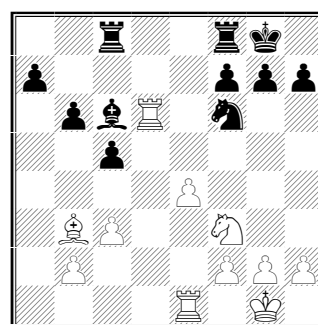
Trzeba jednak wyobrazić sobie pozycję po zbiorowej wymianie, i rozważyć jakie mogą być kontynuacje gry: korzystna jest ona dla nas czy nie. Ponieważ energia umysłowa nie została stracona na liczenie wymian i uwaga się nie stępiła, o wiele łatwiej jest to zrobić. Wyobraźmy sobie, że pion h6 stoi jeszcze na h7. Wówczas okaże się, że ruch e6-e5 nie jest możliwy. Rzeczywiście, po wymianach znikną z szachownicy wszystkie lekkie figury i wieże, pozostaną tylko hetmany: biały na d2, czarny na e5. Białe grają ♔d8+ i ♚e8#.

Dobrze jest też przed takim ruchem jak e6-e5, który pozwala białym rozpocząć serię forsownych ruchów (bicie!) i, co jest bardzo ważne, przerwać tę serię w dowolnym miejscu dla innej operacji, przedstawić sobie w myśli znikanie z szachownicy to jednej, to drugiej figury i skutki tego.

Przypuśćmy, że w powyższej pozycji biały hetman stoi na c2 (zamiast d2). Wówczas nasze obliczenie będzie skomplikowane związaniem skoczka c6. Na Sc6:e5 białe mogą odpowiedzieć Hc2:c7, niszcząc jedną z broniących figur i naruszając równowagę.

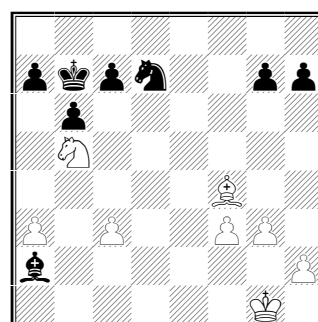


Błędem byłoby tutaj na tej podstawie, że pion jest atakowany trzy razy, o broniony tylko dwa razy, zagrać Sd6:e4. Wartość atakujących i broniących figur jest różna, i czarne przegrają jakoś.



W tym przykładzie figury, atakujące na e4, same znajdują się pod biciem. Dlatego nie wolno grać Sf6:e4 wobec Wd6:c6 i białe wygrywają dwie figury za wieżę i piona.

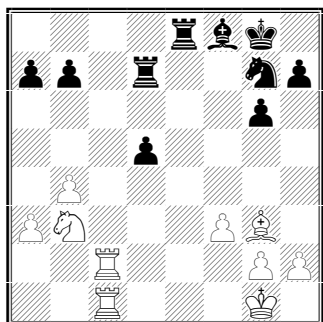
Nie wolno też grać 1...G:e4 wobec 2.W:f6 G:f3 3.W:f3 i czarne przegrały figurę.



W przypadku Gf4:c7 czarne odpowiedzą a7-a6 z wygraną jednej z figur. Tak samo niestabilna okaże się pozycja białych figur w przypadku 1.Sc7 g5! 2.Gd6 Kc6 3.Se8 Gf7, i czarne wygrywają figurę.

Liczbę możliwych ataków i obron zawsze trzeba przewidzieć zawczasu.

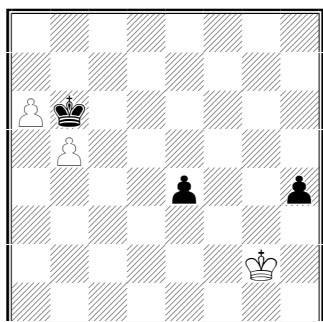
Rozpatrzmy np. następną pozycję.



Jeżeli czarne chcą zagrać d5-d4, one muszą najpierw zrobić następujący rachunek. Na polu d4 pion będzie raz atakowany i raz broniony. Ale trzema najbliższymi uchami białe podciągną jeszcze trzy figury (Wd1, Wd2, Gf2). Przez ten czas czarne zmobilizują trzy figury do obrony (Se6, Ge7, Wd8). Zatem nie będzie bezpośredniego zagrożenia dla piona; nie widać także, aby białe mogły w najbliższym czasie wzmocnić swój atak, albo napaść na jedną z broniących figur.

BŁĄDZĄCY KWADRAT

Rozdzielone piony mogą niekiedy bronić się same. Ale również ich siła atakująca jest niekiedy duża i mogą samodzielnie, bez pomocy króla, podążać do przemiany.



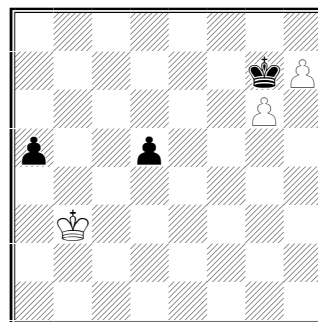
Czarne wygrywają.

Obojętnie czyj jest ruch, jeden z czarnych pionów dochodzi do przemiany.

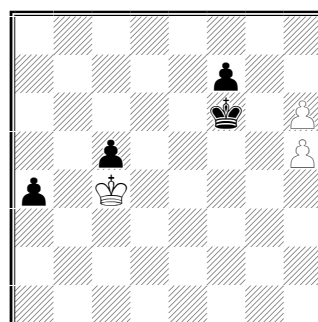
Wskazówka praktyczna: za każdym razem ruszamy tego piona, który jest dalej

od króla. Reguła kwadratu dla pary pionów:

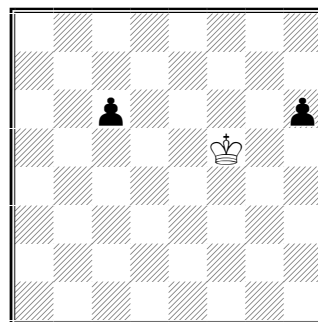
Dwa rozdzielone piony, np. e6 i h6, mają wspólny kwadrat: e6-h6-h3-e3. W miarę przesuwania pionów, zmienia się położenie kwadratu. Kiedy ten ruchomy kwadrat dojdzie do brzegu szachownicy, lub go przekroczy, to król jest bezsilny. Jeżeli kwadrat nie nie dosięgnął brzegu, to piony nie mogą dojść do promocji.



Tutaj piony zginą. Np. 1...d4 2.♙c4+-; lub przy ruchu białych nastąpi: 1.♙a4 d4 2.♙b3!+-.

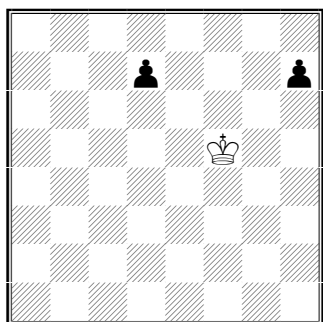


Czarne przegrywają po ruchu 1.♙c3, gdyż ich król nie może wykonać ruchu.



W tej pozycji czarne wygrywają.

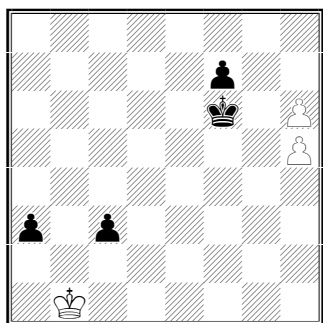
Jeżeli przesunąć pozycję o linię wyżej, to czarne też wygrywają, gdyż piony c7 i h7 mają prawo podwójnego ruchu.



Tutaj piony same nie dochodzą. Np. **1.♔f6 d6 2.♔f5 h6! 3.♔f6** lub **♔f4**, i biały król musi trzymać się na tych polach, nie mając możliwości atakowania czarnych pionów.

Ale i czarne nie mogą ruszyć piona na 5-tą linię, gdyż on zginie, a po nim drugi.

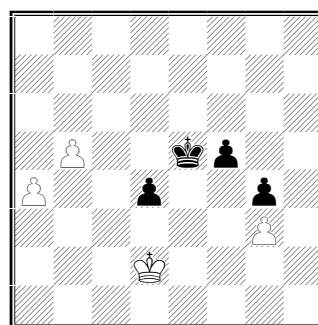
Reguła „błądzącego kwadratu” wymaga pewnego uściślenia, gdyż nic nie mówi o pozycji nieprzyjacielskiego króla i o tych przypadkach, kiedy jeden z pionów jest wysunięty do przodu, a także nie uwzględnia pozycji, w których ma znaczenie, czyj jest ruch.



Wzajemny zugzwang. Kto zaczyna ten przegrywa.

Rozpatrzmy jeszcze przypadek, w którym obaj przeciwnicy mają rozdzielone piony.

Stoltz - Nimcowicz 1927



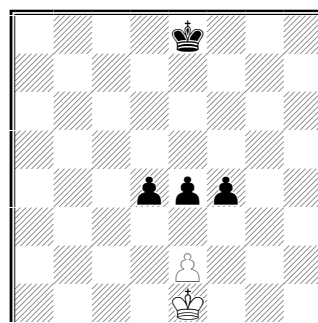
Ruch czarnych. Czarne wygrywają:

1...f4 2.gf ♖d6! Nieoczekiwany ruch wyjaśniający z miejsca pozycję. Czarny pion dojdzie do hetmana a dowolny biały pion zostanie powstrzymany jednym ruchem (na c7 lub e7). Złe było 2...Kf4 gdyż pion b5 dochodził z szachem.

KRYTYCZNE POLA WOLNEGO PIONA

Pod koniec gry bywa konieczność doprowadzenia swojego piona do przemiany przy pomocy króla. Jest jasne, że aby wygrać trzeba iść królem przed pionem, aby opanować pola, po których pójdzie pion. Ale gdzie dokładnie iść? I czy wygramy?

Obliczenia mocno się ułatwiają, jeżeli wie-my, że idea wszystkich takich końcówek polega na opanowaniu krytycznych pól.



Ruch białych - wygrana.

Ruch czarnych - remis.

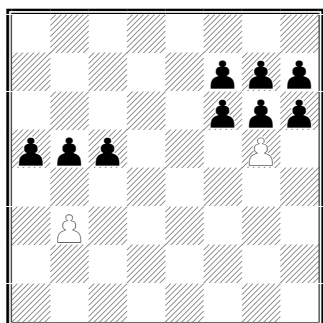
Dla piona e2 takimi „krytycznymi” polami są d4,e4 f4, zaznaczone czarnymi pionami, usytuowane przed pionem o jedną linię.

Reguła: Jeżeli białe mogą zająć królem jedno z trzech krytycznych pól (obojętnie które), to one łatwo wygrywają, gdzie by nie stał czarny król i czyj by nie był ruch.

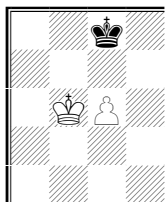
Jeżeli białe nie mogą zająć pola krytycznego, to jest remis, gdyż niemożliwe jest doprowadzenie piona. Po ruchu piona, pola krytyczne też się przesuwają.

Jak wygrywają białe?

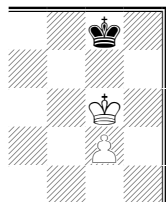
1.♔d2 ♕e7 2.♔d3 ♕d6 3.♔e4 ♕e6
4.e3 ♕f6 5.♔d5 ♕f7 6.♔d6 ♕f8 7.e4
♕f7 8.e5+–.



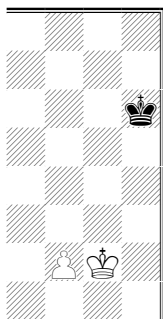
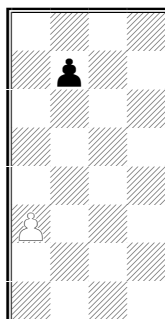
Krytycznymi polami piona b3 są a5, b5 i c5, b4 - a6, b6, c6. Kiedy pion przekroczy linię środkową to ma pola krytyczne bezpośrednio przed sobą: b5 - a6, b6, c6.



Wygrana tylko
przy ruchu białych.



Wygrana, bez względu
na kolejność ruchu.

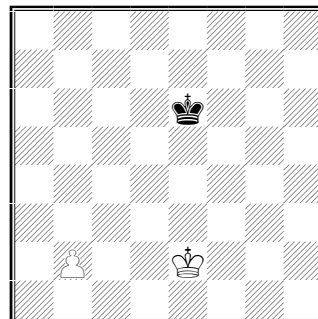


Kluczowe pole na b7. Wygrana.

Pionek wieżowy ma tylko jedno pole kluczowe, i możliwość jego zajęcia rozstrzyga

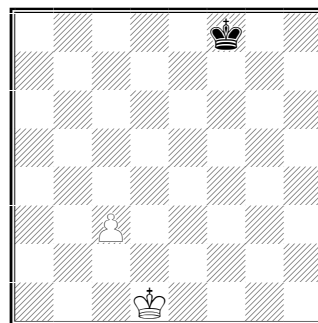
grę. Jeżeli czarnemu królowi uda się zająć pole a8, to remis jest nieunikniony.

W pozycji na prawym diagramie, białe wygrywają: 1.♔f3 ♕∞ 2.♔e4 i biały król zajął pole kluczowe e4.



W tej pozycji jest remis bez względu na kolejność ruchu. Przy ruchu czarnych remisuje tylko 1...♕d6! aby na 2.Kd3 był ruch Kd5; a na 2.Kd2 Kc6! 3.Kc3 Kc5.

Pionowe końcówki wymagają subtelnej gry, ale jest łatwiej gdy rozumie się idę.

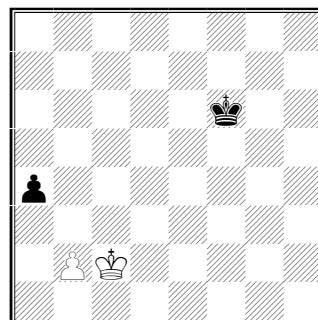


Wygrana przy ruchu białych
(także przy pionie na b4).

Polami krytycznymi są tutaj b5, c5 i d5.

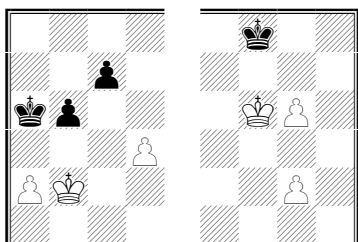
1.♔c2! ♕e7 2.♔b3 ♕d6 3.♔b4!
♕c6 4.♔c4+–.

Z praktycznej partii 1884 r.



Wydaje się, że tu wygrana jest prosta. Ale czarne mają w zapasie chytrą obronę a4-a3.

1.♔b1! a3! 2.b3! ♕e5 3.♔a2 ♕d5
4.♔a3 ♕c5 5.♔a4 ♕b6 6.♔b4+-;

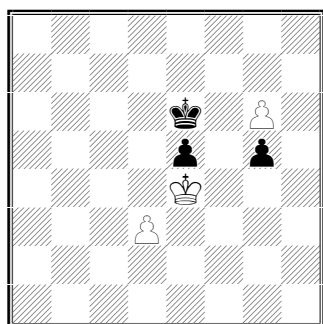


Ruch białych. Remis. Wygrana.

Lewy diagram: 1.♔b3! ♕a5 2.♔a3 b5
3.ab ♕b5 4.d6! cd 5.♔b3!=.

Prawy diagram: 1.g7 ♕g8 2.g5 ♕a7
3.g8♚! ♕g8 4.♔g6+-.

N. Grigoriev 1923



1.g7 ♕f7 2.♔f5! Tylko remisowało
2.Ke5 kg7 3.Kf5 Kf7 4.Kg5 Ke6.

2...♔g8! 3.♔g4!

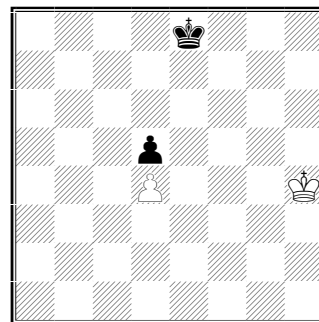
Remisowało 3.Kg5 e4! 4.de Kg7.

3...♔f7 4.♔g5! e4 5.♔h6!+-;

Oto jaka była potrzebna subtelna gra, żeby wygrać tę, na oko prostą, końcówkę.

POLA KRYTYCZNE BLOKOWANEGO PIONA

Przy blokowanych pionach, pozbawionych ruchliwości, system pól krytycznych jest inny. Dla czarnego piona d5 krytyczne są pola a5, b5, c5 i e5, f5, g5; dla białego piona d4 - a4, b4, c4, e4, f4, g4.

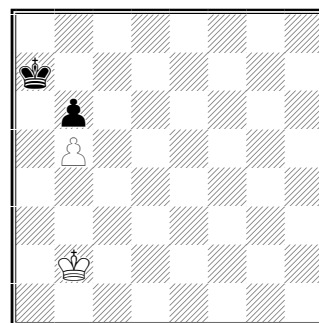


Po 1.♔g5 (opanowanie jednego z kluczowych pól) los piona d5 jest przesądzony

1...♔e7 2.♔f5 ♕d6 3.♔f6 ♕d7
4.♔e5 ♕c6 5.♔e6

Uwzględniając nieuniknioną stratę piona d5, czarne powinny grać tak, aby nie pozwolić białemu królowi zająć pola kluczowego piona d4: c6, d6 lub e6.

5...♔c7! 6.♔d5 ♕d7! remis. Białe wygrały piona d5, ale nie wygrały partii.

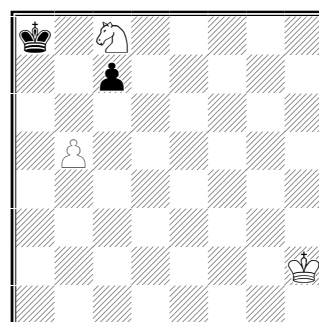


Tutaj białe wygrywają piona b6, a tym samym partię gdyż ich pion stoi na 5-j linii.

1.♔c3 ♕b7 2.♔d4 ♕c7 3.♔e5

Groząc zajęciem pola e6.

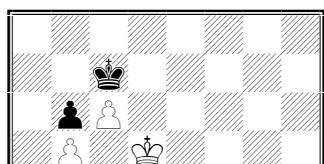
3...♔d7 Czarne chwilowo obroniły wszystkie trzy krytyczne pola, ale po: 4.♔d5+-; musiały wpuścić króla na 6-tą linię i przegrać.



Wygrana.

Czarne grożą: Ka8-b7 i c7-c6 z wymianą piona, po czym białym zostanie tylko skoczek. Nic nie daje też 1.Se7 Kb7 2.Sc6 (Sd5 c6!) Kb6 3.Sd4 Kc5 i ginie pion b4;

Do wygranej prowadzi tylko **1.♖b6! ♗b7 2.♖c4 c6 3.b6+-**; albo **1...cb 2.♗g3+-**.

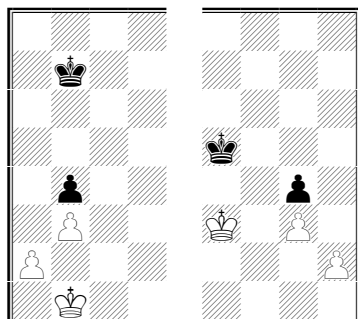


Wygrana.

Próba promocji piona c6 jest beznadziejna: 1.Ke6 Kc8! 2.Kd6 Kd8 3.c7 pat. Aby wygrać białe muszą oddać piona c6 i zdobyć piona b6.

Przy ruchu białych: **1.♗e6 ♗c8! 2.c7! ♗c7 3.♗e7 ♗∞ 4.♗d6+-**;

Przy ruchu czarnych: **1...♗c8! 2.c7 ♗c7 3.♗e6+-**; albo **2...♗d7 3.c8♖ ♗c8 4.♗c6+-**.

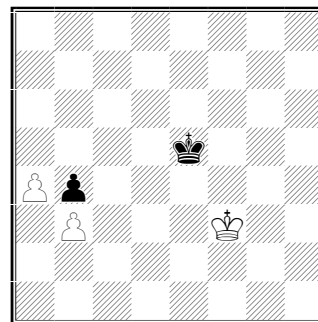


Remis.

Remis.

Lewy diagram: białe nie mogą wygrać, gdyż nie są w stanie opanować pół krytycznych piona b4. A po wymianie piona a za piona b4, czarne zajmą opozycję.

Prawy diagram: Czarne utrzymują opozycję: **1.♗c2 ♗c6 2.♗d3 ♗d5 3.♗e3 ♗e5 remis**. Jeśli białe zagrają 3.Ke3? to po 3...Ke5, przegrają.



Przy ruchu białych wygrana.

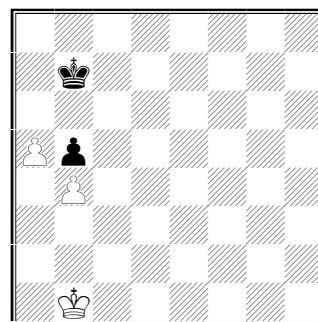
Przy ruchu czarnych remis.

Manewrowanie czarnego króla jest ograniczone przez wolnego piona a4: on nie może wyjść z jego kwadratu; jednocześnie musi bronić krytyczne pola swojego piona b4.

Przy swoim ruchu białe wygrywają:

1.♗e3! ♗d5 2.♗d3 ♗c5 3.♗e4+-.

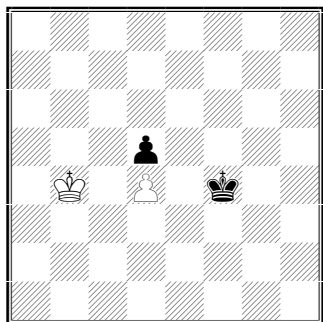
Przy ruchu czarnych jest remis: **1...♗d5! 2.♗f4 ♗d4 3.♗f5 ♗d5! 4.♗f6 ♗d6 itd.** albo **2.♗g4 ♗e4 3.♗h4 ♗d4 4.♗h5 ♗d5 5.♗g6 ♗e6 6.♗h6 ♗d6 7.♗g5 ♗e5 8.♗h4 ♗d4 9.♗g3 ♗e5! itd.**



Wygrana.

Najbardziej oddalone pole krytyczne e5 leży poza kwadratem piona a5, dlatego czarne nie mogą skutecznie się bronić.

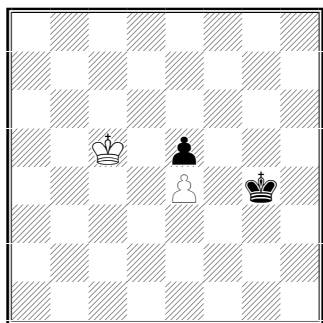
Rzeczywiście, po ruchu białego króla na d4 czarne mogą jeszcze odpowiedzieć Kd6, ale po Kd4-e4 nie wolno zagrać Kd6-e6, gdyż pion a dochodzi do przemiany. Po Kd6-c6 Ke4-e5 białe wygrywają.



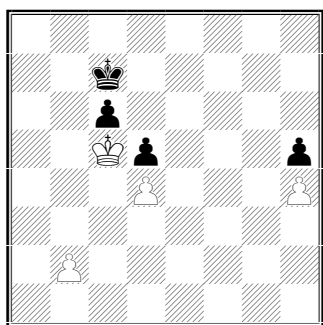
Tutaj należy zwrócić uwagę, w jaki sposób wykonuje się atak na piona. Złe jest 1...Ke4? 2.Kc5 i czarne przegrywają. Poprawne jest 1...♔e3! i jeśli 2.Kc5 to Ke4 z wygraną.

Z tego przykładu widać jak ważne jest uwzględnienie krytycznych pól. Białe widzą, że nie utrzymają piona i grają:

2.♔c3! ♔e4 3.♔c2!= z remisem.



Kto zaczyna, ten piona wygrywa.



Marsz piona b likwiduje obronę piona d5..

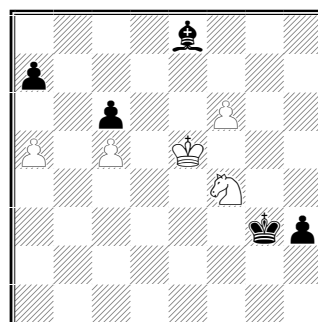
1.b4 ♔d7 2.b5 cb 3.♔b5

Teraz pion d5 zginie.

3...♔d6 4.♔b6 ♔d7 5.♔c5 ♔e6 6.♔c6 I białe wygrywają we wszystkich wariantach.

6...♔f5 7.♔d5+-; albo 6...♔e7 7.♔d5 ♔d7 8.♔e5+-.

Bernstein - Maroczy 1911

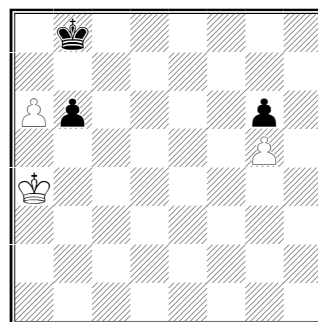


Do wygranej prowadzi następująca droga:

1.♔h3! ♔h3 2.♔d6! ♔g4 3.♔c7! ♔f5 4.♔b7 ♔f6 5.♔a7 ♔f7 6.♔b7 ♔c4 7.a6 ♔a6 8.♔a6 1-0.

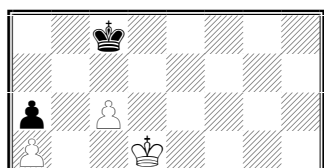
POLA ODPOWIADAJĄCE

Niekiedy zachodzi potrzeba dość skomplikowanego znajdowania pól „odpowiadających”. Pewne pojęcie o tym daje prosty przykład szkoleniowy Grigorieva.



Kto pierwszy napadnie na piona, ten przegra: na 1.♔b5? nastąpi 1...♔a7. Dlatego króle manewrują w ten sposób, aby na odpowiadające pola b5 i a7 mogły one stanąć po ruchu przeciwnika:

1.♔b4! ♔a8! 2.♔c4 ♔b8 3.♔b4! ♔a8! Biały król nie może oddalić się od pola b5, a czarny od pola a7. Manewry są swobodne, króle pilnują tylko po jednym polu, dlatego jest remis.



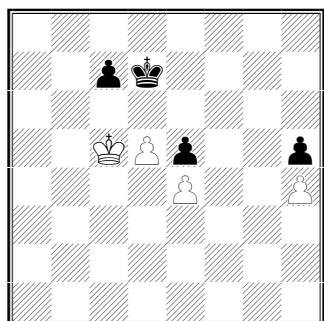
Wygrana.

W tej pozycji na ruch Kd6 czarne muszą odpowiedzieć Kd8, inaczej pion awansuje. Dlatego pola d6 i d8 odpowiadają sobie. Białe mogą też zagrać Kc5 z groźbą wgrania piona a6. Na Kc5 czarne muszą odpowiedzieć Kc7, zatem pola c5 i c7 też są odpowiadające. Widać, że kiedy biały król stoi na d5, to czarny musi stanąć na c8. Pola d5 i c8 też sobie odpowiadają.

Rozważanie jest następujące: **1.♔d4 ♚b8 2.♔c4! ♚c8 3.♔d5+-;**

Białe przekazały czarnym, „metodą trójkąta”, ruch w pozycji wyjściowej i łatwo wygrywają. Biały król wykorzystał „trójkąt” d5, d4, c4.

I. Majzelis 1957



Wygrana.

Tutaj odpowiadają sobie pary pól: c5 i d7; b5 i d6 oraz c4 i e7. Białe powinny zdobyć dla króla pole d6, trzeba przekazać ruch czarnym. **1.♔b5 ♚d6 2.♔b4! ♚e7 3.♔c4 ♚e8 4.♔b5 ♚d7 5.♔c5 ♚e7 6.♔c6 ♚d8 7.d6 ♚c8 8.♔d5+-.**

INNE FORMY UPROSZCZONEGO LICZENIA

Rozpatrując przytoczone do tej pory formy obliczeń, można się było przekonać, że one mają zastosowanie nie do wszystkich przypadków, które mogą występować

na szachownicy, a tylko dla pozycji określonego typu.

Co prawda, te pozycje występują bardzo często, i właśnie na tym polega wartość pokazanych uproszczonych metod.

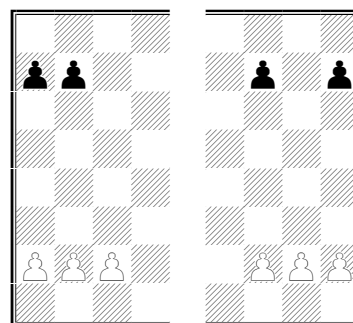
Ale jeżeli pozycje, bez względu na różne rozstawienie figur, wyróżniają się dużym podobieństwem, jeśli są, jak mówią, **typowe**, to w większości przypadków dla nich istnieją własne **typowe formy**, których znajomość ułatwia liczenie, czyli pozwala szybko i poprawnie ocenić pozycję i wybrać sposób dalszej gry.

Widać stąd, jakie duże znaczenie ma doświadczenie w grze.

Doświadczony szachista tym różni się od nowicjusza, że zna cały szereg typowych pozycji. Wie on, jak przebiega w takich pozycjach gra, do czego dążyć i w jaki sposób.

Technika liczenia, ocena pozycji, wybór planu w takich sytuacjach organicznie zlewa się w jedną całość, nazywaną „techniką gry”.

Podamy teraz kilka ważnych przykładów.



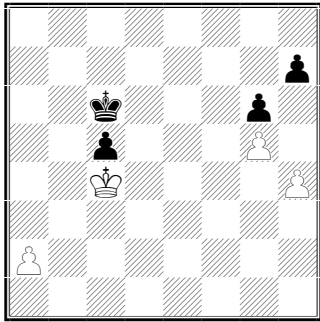
Białe mają przewagę pionową na skrzydle. Przez wymianę one mogą uzyskać wolnego piona. Jak trzeba to rozegrać?

Na to pytanie odpowiada „reguła o kadydacie”.

Aby wyrobić wolnego piona z przewagi pionowej, należy rozpocząć od ruchu pionem który nie ma oponenta.

Lewy diagram: **1.c4! 2.b4 3.c5 4.b5 i 5.c6.** Jeżeli czarne zagrają **1...a5**, to nie należy grać **2.a3?** wobec **2...a4;** tylko **2.b3, 3a3 i 4.b4.**

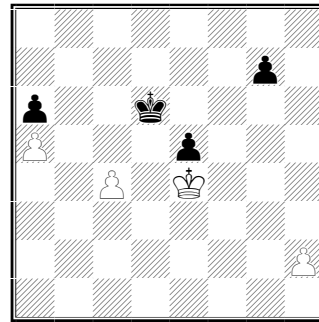
Prawy diagram: 1.g4! 2.g5 3.f4 4.h4
5.f5 6.h5 i 7.g6.



Wygrana dzięki oddalonemu wolnemu pionowi.

1.a4 ♖b6 2.a5 ♖a5 3.♙c5+-.

Biały król zje wszystkie czarne pioniki.



Tutaj oddalonym wolnym pionem jest c4, ale nie można go oddać za wcześnie.

Wygrywa: **1.h4! ♙c5 2.♙e5+-; 1...g6 2.c5 ♙c5 3.♙e5+-.**

ZAJMUJACE STRONICE

Zapytano raz Reschewskiego, jak daleko liczy on warianty, i prawdopodobnie żartem, ale ściśle zgodnie z wymaganiami amerykańskiej autoreklamy, on odpowiedział: „na jeden ruch dalej od mojego przeciwnika”. Reti na analogiczne pytanie odpowiedział bez wykrętów, że zwykle nie trzeba liczyć ruchów daleko, ale jeżeli jest mało kontynuacji i są one forsowne, to prawdopodobnie można liczyć warianty do 20 ruchów i więcej.

Kiedyś napisano, że w jednej partii zapowiedziano mat w 30 ruchach, ale była to partia korespondencyjna. Wybitny XIX-wieczny arcymistrz Blackburne, dając kiedyś seans gry w ciemno, zapowiedział w jednej partii mat w 16 ruchach. Sprawdzenie pokazało, że miał rację.

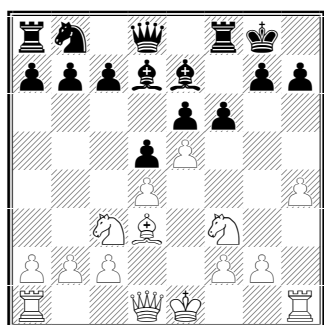
KRÓTKIE PARTIE

Schlechter - Wolf 1894

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.♙f6 ♙f6 6.♘f3 0-0 7.e5 ♙e7 8.♙d3 ♙d7? Zamiast tego słabego ruchu lepsze było 8...c5.

9.h4! f6?

Groziło 10.Gh7 z dalszym Sg5 i Hh5. Czarne myślały, że swoim ruchem odparły groźbę. Naprawdę powinny grać 9...h6.



10.♘g5!! fg

Lepiej było nie przyjmować ofiary piona.

11.♙h7 ♙h7 12.hg ♙g8 13.♖h8!! ♙f7 Czarnych nie pociąga perspektywa

13...Kh8 14.Hh5 Kg8 15.g6!, ale i ucieczka króla nie ratuje.

14.♖h5! g6 15.♖h7 ♙e8 16.♖g6#.

Alechin - Amator 1936

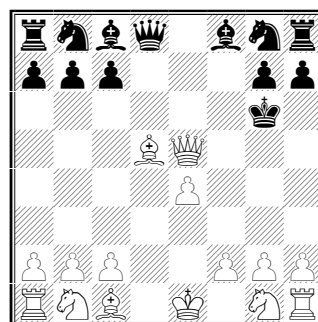
1.e4 e5 2.d4 f6 3.de fe??

Lepsze było 3...He7.

4.♖h5 ♙e7 5.♖e5 ♙f7 6.♙c4 d5

Złe było 6...Kg6 7.Hf5#.

7.♙d5 ♙g6



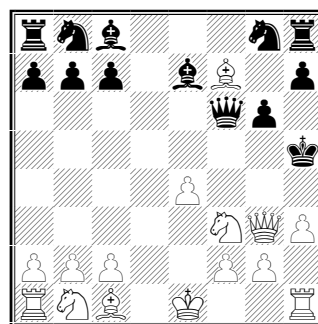
Czarny król stanął sam przeciw wrogom.

8.♖g3 ♙h5 9.♙f7 g6 10.h3!

Z groźbą 11.Hg4!! Gg4 12.hg i 13.Ge6#.

10...♖f6 11.♘f3 Teraz grozi mat w 4 ruchach (jak przedtem, tylko na Ge6 He6 nastąpi Wh4#).

11...♙e7



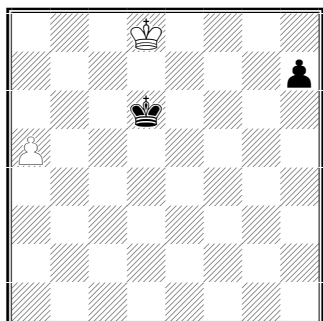
Białe zapowiedziały mat w 6-ciu ruchach.

12.♖g4! ♙g4 13.hg ♙g4 14.♘h2 ♙h5 15.♘f1! ♙g4

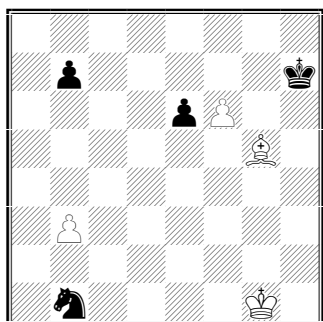
Albo 15...Hh4 16.Sg3 i 17.e6#.

16.♙e6 ♖e6 17.f3!#.

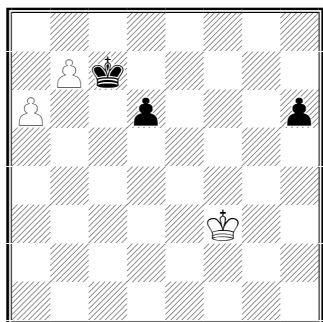
ZNAJDŹ ROZWIĄZANIE



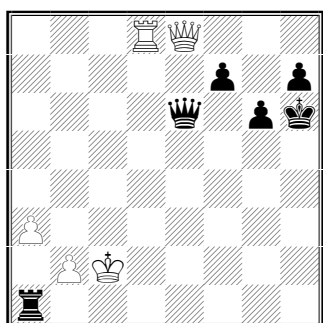
1. Remis



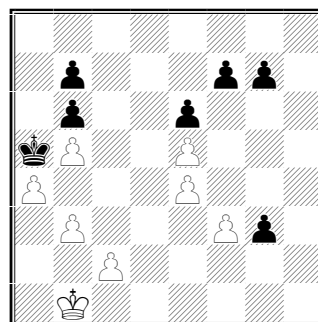
2. Wygrana



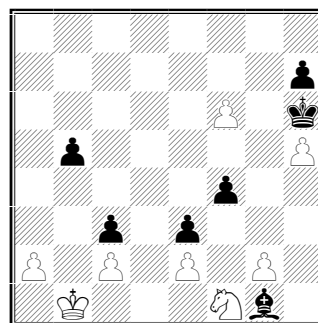
3. Wygrana



4. Wygrana



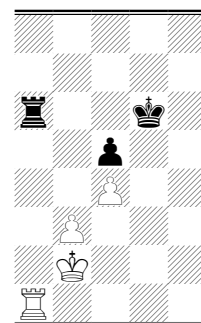
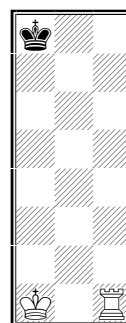
5. Wygrana



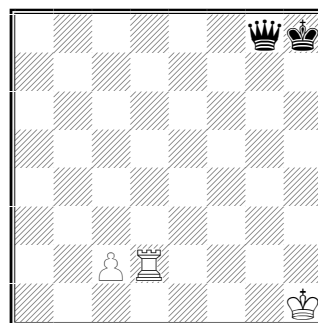
6. Wygrana

7.

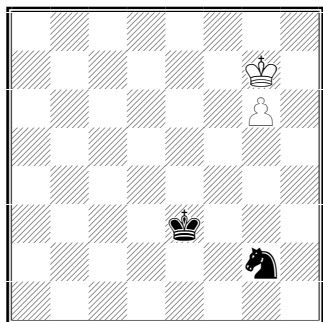
8.



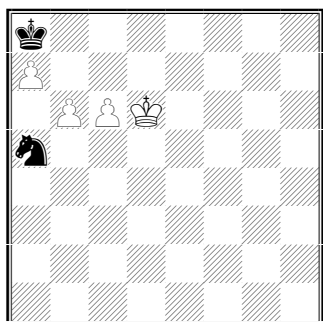
7. Daj mata robiąc tylko jeden ruch wieżą.
8. Czy dobra jest dla czarnych wymiana wież?



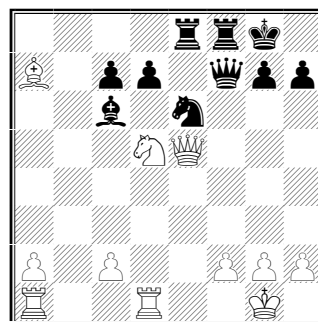
9. Wygrana



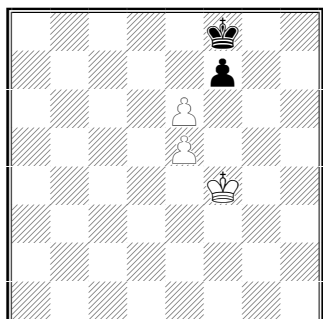
13. Czy białe mogą wygrać?



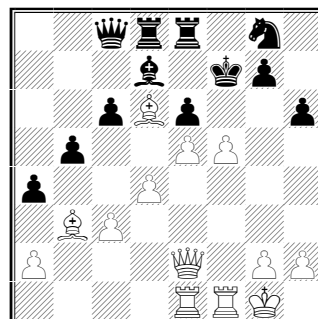
11. Wygrana



14. Po 1...d6 białe nie mają obrony.
Rozpatrz wszystkie odejścia hetmana d5.



12. Wygrana



15. 10# (mat w 10-ci ruchach).

ROZWIĄZANIA ZADAŃ

1. 1.♔c8! ♕c6 2.♔b8 ♕b5 3.♔b7!!
♕a5 4.♔c6=; biały król znalazł się w
kwadracie piona h7. Remis.

2. 1.f7! ♔g7 2.♙e7! ♔f7 3.♙b4!
Skoczowi b1 odcięto odwrót, i białe
wygrywają go po K-f2-e3-d3 itd. ale nie
ruchem króla po pierwszej linii, gdyż
czarne zdążą zagrać e6-e5-e4-e3 i Sd2.

3. 1.♔f4 ♕b8 2.♔f5 ♕c7 3.♔f6 ♕b8
4.♔g6! d5 5.♔f5 h5 6.♔e5 ♕c7
7.♔d5+-; albo 6...d4 7.♔d6+-.

4. 1.♚e6 fe 2.♚d1! ♚d1 3.♔d1+-.

5. Co zrobić przeciwko strasznej groźbie
g2-g3? 1.♔b2 ♕b4 2.c3 ♕c5 3.♔c2
f6 4.♔d3 fe 5.♔e2+-.

6. Przede wszystkim trzeba przeszkodzić
w uwolnieniu się gońca (G-f2-h4 itd.)
1.♜g3!! fg 2.a3 ♙f2 3.♔a2 ♙e1
4.♔a1!! ♙d2 5.♔b1! ♙e1 6.♔c1
♙f2 7.♔d1 ♙g1 8.♔e1 ♙h2
9.♔f1+-.

7. 1.♔a2! ♕b8! 2.♔b2! ♕a8 3.♔c3!
♕b7 4.♔b3! ♕a7 5.♔c4 ♕b8 6.♔b4

♕a8 7.♔c5 ♕b7 8.♔b5 ♕a7 9.♔c6
♕b8 10.♔b6 ♕a8 11.♚c8#.

8. Nie! 1...♚d1? 2.♔d1 ♔f6 3.♔d2
♔e6 4.♔c3! ♔d5 5.♔d3 ♔d6
6.♔d4+-; albo 5...♔c5 6.e4!+-.

9. 1.♚h2 ♚h7 2.♔g2!!+-.

10. Wygrywa tylko 1.♔h8!

11. 1.b7! ♜b7 2.♔d5+-.

12. 1.♔e4! fe 2.♔d4 ♔f7 3.♔c5
♔g6 4.♔c6!+-.

13. Tylko jednym ruchem 1.a3!!

14. a) 2.♚c3 (b2) ♙d5 3.♚d5 c5! z
groźbą Hf2 i Ha7; b) 2.♚e4 ♙d5
3.♚d5 c6 4.♚a5 ♚a8; c) 2.♚e3 (e2,
e1) ♙d5 3.♚d5 ♜f4; d) 2.♚g3 ♙d5
3.♚d5 ♜f4 4.♚d2 ♜e2 itd.

15. 1.♚h5!! ♜h5 2.fe ♔g6 3.♙c2
♔g5 4.♚f5 ♔g6! 5.♚f6 ♔g5 6.♚g6
♔h4 7.♚e4 ♜f4 8.♚f4 ♔h5 9.g3! i
10.♚h4#.