

Siedem rad, które pomogą lepiej grać w debiucie

- znasz już zasady gry i ruchy figur
- umiesz ocenić czy wymiana figur jest dla Ciebie korzystna i potrafisz wygrać prostą końcówkę
- nie znasz jeszcze teorii otwarć, ale wiesz o jaki obszar należy walczyć

1. Zajmuj pionkami i atakuj figurami centralne pola



Sugerowane najlepsze cztery pierwsze posunięcia dla **białych** i takie same najlepsze sugerowane odpowiedzi ze strony **czarnych**. Inne mniej popularne posunięcia białych to: 1.Sc3 1.b4 1.b3 (z następnym 2.Gb2) 1.f4 1.g3 (z następnym 2.Gg2). Posunięcia którymi nie należy rozpoczynać partii to: 1.a3 1.a4 1.f3 1.g4 1.h3 1.h4.

Używaj swoje pionki do torowania drogi swoim figurom. Postaraj się

utrzymać w centrum choć jednego piona. Pionki to jedyne bierki które nie poruszają się do tyłu. Zastanawiaj się dobrze nad ich posunięciami, złe ustawienie trudno poprawić.

2. Po ruchach pionkami, wyprowadzaj lekkie figury, najpierw skoczki potem gońce

Lekkie figury od samego początku biorą czynny udział w walce o uzyskanie przewagi w debiucie. Wprowadzenie do gry każdej z nich zwykle nie wymaga więcej niż wykonania jednego ruchu. **skoczki** i **gońce** za osłoną swoich pionków wzmacniają nacisk na centrum, **gońce** wiążą **skoczki** przeciwnika i atakują słabe pola w obozie przeciwnika. Najwięcej motywów taktycznych powstaje właśnie z udziałem lekkich figur.



Legal - Saint Brie, Cafe de la Regence, 1750r.

1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. Gc4 Gg4 4. Sc3 g6



5. Sxe5! Gxd1 6. Gxf7+ Ke7 7. Sd5 Mat

3. Nie wprowadzaj za szybko hetmana do gry

Hetman jest zbyt cenny by go wprowadzać do gry już na samym początku partii. Nawet jeśli Ci się wydaje, że grając tak silną figurą uzyskasz korzyści materialne to jesteś w błędzie. Taka taktyka może przynieść efekt w pojedynczych partiach i tylko z bardzo słabymi graczami. Hetman wprowadzony na początku gry, narażony jest na ataki każdej słabszej od niego figury, będzie musiał uciekać przed **skoczkiem**, **gońcem**, **wieżą** a nawet przed pionkiem. Takie "przegonienie" **hetmana** to zysk ruchu dla przeciwnika. Często figury rozwinięte kosztem **hetmana** są w stanie przystąpić do decydującego ataku zanim strona przeciwna zdąży rozwinąć jakąkolwiek inną od hetmana figurę. Wiele partii w których za wcześniej wyprowadzono Hetmana, kończy się jego złapaniem. Przykładowa partia:

1.e4 e5 2.f4 Hh4+ 3.g3 Hh6 4.Sc3 exf4 5.d4 Hf6 6.Sc3-d5 Hc6 7.Gb5



Jeśli czarne zabijąby hetmanem gońca to po ruchu **Sd5xc7+** straciłyby hetmana.

7... Hd6 8.Gxf4 Hg6 9.Sxc7+ Kd8 10.Sxa8 He4+ 11.He2 Hxh1 12.Gc7 Mat

4. Nie wykonuj niepotrzebnie kilku ruchów tą samą figurą

Mądrze rozegrany debiut to taki, w którym pionki i figury zajęły swoje pozycje wykonując jak najmniejszą ilość posunięć. Pamiętaj, gdy wykonujesz kolejny, niepotrzebny ruch tą samą figurą - przeciwnik w tym czasie wyprowadzi przynajmniej o jedną figurę więcej. To zwykle wystarcza do przejęcia inicjatywy i zaatakowania jako pierwszy. Jeśli masz okazję wymienić figurę (np. **Skoczka**) którą wykonałeś jedno posunięcie za figurę którą przeciwnik wykonał np. trzy posunięcia – wymien się – to korzystna wymiana.

5. Zabezpiecz jak najszybciej swojego Króla

Nie zwlekaj z wykonaniem roszady, ani nie pozwól przeciwnikowi na uniemożliwienie wykonania Ci roszady. Król maruder który ociąga się z wykonaniem roszady jest częstym przegranym w wielu krótkich partiach.

Jeśli widzisz, że przeciwnik zwleka z roszadą szukaj taktycznych możliwości szybkiego zakończenia partii. Przykładowa partia w której czarne zwlekały z wykonaniem roszady.

Capablanca – Meyer; Nowy Jork, 1908r.

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gb5 a6 4.Ga4 Sf6
5.d4 Sxe4 6.d5 Sce7 7.Se5 b5 8.Gb3 Gb7
9.d6! Sxd6 10.Hxd6! cxd6 11.Gf7 Mat**

6. Nie osłabiaj niepotrzebnie pozycji swojego Króla

Król jest najcenniejszą figurą i powinien być odpowiednio zabezpieczony **przez całą** partię. Dopiero w końcówce gry, kiedy na szachownicy jest bardzo mało figur król z figury atakowanej staje się atakującą. Do tego momentu winien być osłonięty, najczęściej własnymi pionkami. Nie osłabiaj jego

pozycji, ani wtedy kiedy jeszcze stoi w pozycji wyjściowej, ani też po wykonaniu roszady.

Przykładowa rozgrywka – niepotrzebne osłabienie króla w pozycji wyjściowej:

1.f2-f3 Białe wyprowadziły pionka który wprowadzi atakuje jedno z centralnych pól (e4) ale ruch który wykonały niepotrzebnie odsłania pozycję Króla.

1... e7-e5 Czarne grają prawidłowo, ich pionek zajmuje centralne pole e5 i atakuje dwa pola d4 i f4. Otworzyła się również droga dla czarnego Gońca f8. **2.g2-g4** i znowu osłabienie



2... Hd8-h4 Mat. Biały Król nie ma może uciec ani zasłonić się. Koniec partii

Przykładowe pozycje po wykonaniu **roszady**.



Jeśli nie jesteś do tego zmuszony – **nie osłabiaj pozycji swojego króla**

7. Ustawiaj Wieże na otwartych liniach albo takich, które mogą być wkrótce otwarte

Wieża jest figurą dalekosiężną i jej siła wzrasta kiedy jest ustawiona na otwartej linii czyli takiej na której nie ma pionków. Figura ta włącza się do gry dopiero po kilku posunięciach, zwykle po tym jak pionki i lekkie figury są już wyprowadzone a **król** wykonał roszadę. Ustawiaj **wieże** na otwartych liniach, a jeśli takich nie ma to na liniach które mogą zostać otwarte, czyli w praktyce za pionkami które mogą zostać wymienione - co doprowadzi do usunięcia pionów z linii działania wież.