

PROGRAM SZACHOWEGO NAUCZANIA POCZĄTKOWEGO

Pierwszy rok nauki (I lub II klasa Szkoły Podstawowej)

Opracował na podstawie literatury szachowej mgr Witold Szumiło

Wstęp

Niniejsze opracowanie jest w istocie programem-podręcznikiem dla nauczycieli szachów, którzy będąc pracownikami szkoły podstawowej, zechcą nauczać szachów w klasach I-III. Dlatego zawiera ono więcej materiału niż można nauczyć skutecznie dzieci z klasy I w ciągu jednego roku szkolnego. Tym bardziej, że obok nauki zasad gry, dzieci muszą jak najwcześniej i jak najwięcej grać. Słuszne jest hasło: „SZACHY UCZĄ SZACHÓW”.

Nauczyciel natomiast, który chce sprawnie uczyć szachów powinien swobodnie panować nad materiałem. Może to uzyskać po opanowaniu zawartości tego podręcznika i po zrobieniu wszystkich ćwiczeń. Z pobudek dydaktycznych nie zamieściłem rozwiązań ćwiczeń.

Realizację programu w szkole należy zaplanować w ten sposób aby dzieci nie straciły zainteresowania przedmiotem. Tu najważniejszy jest etap Lekcje 1-10, gdyż dzieci nie zauważają jeszcze żadnej pociechy z nauki gry. Jeśli tylko na lekcji wystąpią objawy zmęczenia lub znużenia, należy sięgnąć po środki rozweselające, własne lub zaczerpnięte z Programu dla przedszkoli (bajki, wierszyki, rysowanie figur, wyjście poza szkołę). W razie potrzeby można niektóre lekcje realizować przez dwie kolejne godziny, albo robić powtórki.

Od lekcji 10 możemy grać w wybijankę: zgodnie z zasadami szachowymi dzieci wykonują na zmianę ruchy pionami i figurami, bicie jest obowiązkowe a wygrywa ten kto straci więcej figur.

Od lekcji 16 podejmujemy próby grania partii szachowych, na ten cel można też przeznaczyć oddzielne lekcje. Ostatnim tematem realizowanym w 2004 r. powinna być L. 22.

Podczas gry nauczyciel powinien pilnie rejestrować trudności jakie poszczególne dzieci mają z wykonywaniem ruchów i starać się je eliminować. Mogą w tym pomagać dzieci, które lepiej opanowały materiał. Na przedostatniej i ostatniej lekcji w grudniu, organizujemy szachowy turniej (mogą to być 2 albo nawet trzy grupy turniejowe), w którym powinny uczestniczyć wszystkie dzieci. Po zakończeniu turnieju wszystkie dzieci otrzymują drobne upominki (mogą to być dyplomy). Tabele turnieju należy dołączyć do dokumentacji za grudzień.

W roku 2005 (do połowy czerwca) staramy się przerobić tematy od 22 do 41, przeplatając je grą w szachy. Można robić turnieje w małych grupach, mecze, konkursy rozwiązywania zadań, seanse gry jedno-czesnej itp.

Tematy 42-50 (a także niektóre inne) można przełożyć na zajęcia w klasie II. Można też zapoznać z nimi dzieci bardzo zdolne w trybie pracy indywidualnej.

Lekcje szachów powinny być ilustrowane przykładami i utrwalane przez ćwiczenia. W programie jest bardzo dużo ćwiczeń dla nauczycieli. Doświadczony szachista nie będzie miał z nimi żadnych trudności, mniej doświadczony, wiele się z nich nauczy. Nauczyciel dokona też wyboru przykładów i ćwiczeń, które zaprezentuje dzieciom.

C Z Y M W Ł A Ś C I W I E S Ą S Z A C H Y

„Są naturalnie kulturalną grą towarzyską, atrakcyjną choć trudną formą rozrywki. Ale to określenie nie oddaje w pełni istoty szachów. Cóż to bowiem za gra, która może stać się dla człowieka jednym z głównych zainteresowań w życiu, która pod egidą „Gens una sumus” zrzesza ludzi w związki o milionach członków, porozumiewających się ze sobą w sposób jednakowo zrozumiały dla rolnika i astronoma, dla Europejczyka i mieszkańca Wysp Dziewiczych?

Szachy są nie tylko grą. Są także swego rodzaju sportem umysłowym ze wszystkimi elementami sportowej rywalizacji, rozwijającym pewne właściwości intelektu i charakteru. Mają również znamiona sztuki, gdyż pięknie rozegrana partia lub dobrze skomponowany problem wzbudzą zachwyt szachistów, podobnie jak poemat, rzeźba czy symfonia zachwycają znawców tych dziedzin sztuki. Szachowa analiza teoretyczna ma wreszcie wyraźne cechy badań naukowych, oprtych na zebranych materiale doświadczalnym.

Walory szachów uznawane są powszechnie, choć może nie zawsze tak poważnie jak na to zasługują.

Z punktu widzenia społecznego - są grą całkowicie demokratyczną. Nie wymagają żadnych cenzusów, lecz tylko pewnych zdolności i zamiłowania. W karierze szachisty nie może być mowy o protekcji czy przywilejach; jedynym kryterium wzajemnego stosunku wśród amatorów gry jest poziom ich umiejętności.

Z pedagogicznego punktu widzenia szachy kształcą te cechy charakteru, które są nieodzowne do zwycięstwa we wszelkich zawodach sportowych, a także w tej wielkiej grze, jaką jest życie - przy pełnym zachowaniu zasady „fair play”. Szachy wymagają umiejętności panowania nad sobą, wytrwałości, przeczności - ale i odwagi, poczucia odpowiedzialności za własne decyzje, woli zwycięstwa. Uczą prostoty, a rzadko uznawanej prawdy, że nasze własne zdanie, nasza ocena nie zawsze są słuszne i prawdziwe; uczą myśleć obiektywnie i nie lekceważyć żadnego przeciwnika.

Do pewnego stopnia konieczne studia teoretyczne i ćwiczenia wpływają dodatnio na ogólne zwiększenie aktywności umysłu i giętkości pamięci, przyczyniając się do rozwoju inteligencji i rozbudzenia zdolności twórczych. ... Zasady gry w szachy ... powinny być powszechnie znane. Temu kto zainteresuje się nią bliżej, przyniesie ona wspaniałą, pasjonującą rozrywkę, a niekiedy stać się może jedną z radości życia.”

Tadeusz Czarnecki

„Szachy - podobnie jak miłość - są zaraźliwe bez względu na wiek” Salo Flohr
„Zdolność zrozumienia charakteru przeciwnika jest wielką pomocą w zmaganiach szachowych”

„Dobry szachista ma zawsze szczęście”

J. R. Capablanca

„W szachach - podobnie jak w każdym innym konflikcie sukces opiera się na ataku”

Max Euwe

SPIS TREŚCI

Wstęp	1
Lekcja 1. Wiadomości wstępne. Szachownica.	4
Lekcja 2. Linie i rzędy. Przekątne. Adresowanie pól.	5
Lekcja 3. Figury i piony. pozycja wyjściowa.	6
Lekcja 4. Zapis pozycji szachowej.	7
Lekcja 5. Jak chodzą figury? Wieża. Bicie.	8
Lekcja 6. Goniec.	9
Lekcja 7. Hetman i król.	10
Lekcja 8. Skoczek.	11
Lekcje 9 i 10. Pion.	12
Lekcja 11. Roszada.	14
Lekcje 12 i 13. Atak i obrona.	15
Lekcja 14. Znaczenie Króla. Szach.	17
Lekcje 15 i 16. Mat. Cel gry.	18
Lekcja 17. Pięć przypadków remisu.	22
Lekcja 18. Wieczny Szach.	25
Lekcja 19. P A T. „WŚCIEKŁA” FIGURA.	27
Lekcje 20 i 21. Względna siła figur.	29
Lekcja 22. Goniec czy skoczek.	33
Lekcja 23. Zapisywanie partii szachowej. Pełna notacja.	35
Lekcja 24. Zapisywanie partii szachowej. Krótka notacja.	37
Lekcja 25. Mat ciężkimi figurami: ♔ + ♖.	39
Lekcja 26. Mat ciężkimi figurami: 2 x ♖.	40
Lekcja 27. Mat hetmanem i królem.	41
Lekcja 28. Mat wieżą i królem.	42
Lekcja 29. Mat dwoma gońcami.	44
Lekcja 30. Mat gońcem i skoczkiem.	45
Lekcja 31. O możliwości dania mata dwoma skoczkami.	47
Lekcja 32. Jak zaczynać partię.	48
Lekcja 33. Szybka mobilizacja sił.	50
Lekcja 34. Walka o centrum.	52
Lekcja 35. Harmonijne ustawienie pionów.	53
Lekcja 36. Co robić po debiucie?	55
Lekcja 37. O grze końcowej.	57
Lekcja 38. Jak grać w końcówce?	59
Lekcje 39 i 40. Promocja piona. Opozycja.	63
Lekcja 41. Reguła kwadratu.	66
Lekcje 42 - 44 PRZYKŁADY PARTII. Partia hiszpańska C60-C99.	68
Lekcje 45 - 46 PRZYKŁADY PARTII. Partia włoska: C50-C54.	70
Lekcja 47/50 PRZYKŁADY PARTII. Obrona 2 skoczków: C55-C59.	72
Literatura	75

Lekcja 1. Wiadomości wstępne. Szachownica.

Kto wymyślił tę interesującą grę? Tego jeszcze nie wiemy. Z głębiny wieków doszły do nas tylko legendy i bajki. Gdzie narodziły się szachy? Na to pytanie też nie znamy dokładnej odpowiedzi. Narazie jeszcze dominuje pogląd, że ojczyzną szachów są Indie. Historia tego kraju liczy kilka tysięcy lat. Indie są nazywane krainą cudów. Jednym z wspaniałych darów tego kraju dla ludzkości są szachy.

Szachy są morzem, w którym komar może ugasić pragnienie a słoń - kąpać się.

Przysłowie hinduskie

Co wiemy o pochodzeniu szachów? Bardzo niewiele. Ale mimo wszystko coś możemy opowiedzieć. Oto jedna z cudownych legend o pochodzeniu szachów.

W dawnych czasach żył sobie pewien radża. Kochał żonę i dzieci ale najbardziej kochał przygody. Tych przygód szukał w wyprawach wojennych i podróżach. Jego żona przez całe miesiące pozostawała sama i postanowiła znaleźć sposób na odciążenie męża od wypraw wojennych. Poprosiła mędrca o wymyślenie takiej gry, w której jej mąż mógłby czuć się wodzem a jednocześnie pozostawałby w domu. I wówczas mędrzec wymyślił szachy.

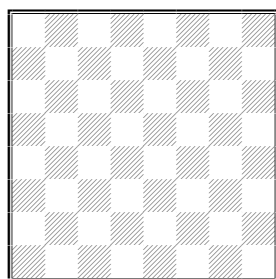
Jest też inna legenda. Wieleset lat temu naród Indii cierpiał z powodu nieustających krwawych walk pomiędzy armiami wojowniczych i okrutnych władców. Aby pomóc ludziom, mędrzec wymyślił szachy. Ludzie mówili: jeżeli chcecie ze sobą walczyć to proszę, jest szachownica to pole walki, są figury, to oficerowie i żołnierze, konnica, słonie bojowe i rydwany. A oto uczciwe zasady walki. Po co mamy wzajemnie się zabijać? Lepiej wojować na szachownicach.

Dalej legenda mówi, że ludziom to się spodobało i w Indiach nastał pokój, a szachy stały się popularne także w innych krajach. Oczywiście to tylko bajka, piękne marzenie. Ale szachy naprawdę zawojuwały poczesne miejsce w życiu wielu narodów. Partię szachową rozgrywają dwie osoby nazywane przeciwnikami, albo bardziej delikatnie: partnerami. Jest to gra sprawiedliwa dla obydwóch stron. Obaj szachiści mają równe siły. Grają według jednakowych praw, których należy ściśle przestrzegać.

Zacniemy uczyć się zasad gry. Najpierw poznamy szachownicę. To będzie nasze pole walki.

Z pewnością wielu z was ma szachownicę w domu. One mogą być różne: i drewniane, i plastikowe, i tekturowe, i nawet ceratowe. Mogą różnić się wielkością, od największych jakich używa się na zawodach do maleńkich, mieszczących się w kieszeni. Najważniejsze jest to, że szachownica jest kwadratowa i że dzieli się na 64 mniejsze kwadraciki. Każdy taki kwadracik nazywamy polem. Pola szachownicy są zabarwione na dwa kolory. Pola jasne nazywamy białymi a ciemne czarnymi.

Teraz zapamiętaj obowiązującą regułę. *Szachownicę należy ułożyć do gry w ten sposób, żeby na lewo od każdego grającego było czarne pole.*



Pierwsze **zadanie domowe**: narysuj w szachowym zeszycie szachownicę i tak pomaluj czarne pola, aby po lewej u dołu wypadło pole czarne.

Lekcja 2. Linie i rzędy. Przekątne. Adresowanie pól.

Dalej będziemy zajmowali się szachownicą. Mówiliśmy już o tym, że szachownica składa się z jasnych i ciemnych kwadracików-pól. Osiem takich kwadracików położonych jeden za drugim, tworzy na szachownicy linię. **Linia** jest to prosty szereg złożony z ośmiu pól, czterech czarnych i czterech białych.

Linie poziome nazywamy **rzędami**, a linie pionowe **kolumnami**. Rzędów jest na szachownicy osiem i kolumn też osiem. Każdą kolumnę oznaczamy kolejną literą alfabetu. Od lewej kolumny nazywają się a, b, c, d, e, f, g, h. Każdy rząd oznaczamy cyfrą licząc od strony białych. Rzędy nazywają się 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Wyobraźmy sobie że na każdym polu stoi domek. Jest więc 64 domków. Każdy powinien mieć adres. Umówimy się że każda kolumna jest ulicą. Ile jest ulic? Osiem. Jak się nazywają? Ulica a, b, c, itd. A ile jest na każdej ulicy domków? Też osiem. To znaczy, że numer domku jest numerem rzędu. Jakie adresy będą miały domki na ulicy a? Wymieńmy je: a1, a2, a3 itd. Pamiętajcie: najpierw litera, potem cyfra.

Ćwiczenie w klasie. Każdy uczeń opisuje w swoim zeszycie narysowaną w domu szachownicę. Pod kolumnami litery a, b, c, itd. Na lewo od rzędów cyfry od 1 do 8.

Szachownicę trzeba znać doskonale. Nawet nie patrząc na nią. Temu kto nauczy się tego już na początku nauki, będzie znacznie łatwiej przyswajać sobie dalszy, trudniejszy materiał. Co to znaczy znać doskonale szachownicę? Trzeba wyraźnie przedstawiać sobie w głowie, gdzie znajduje się każde pole, jakiego jest koloru, jakie linie przechodzą przez to pole. Trzeba się nauczyć, znajdować momentalnie do-wolne pola i od strony białych, i od strony czarnych. Dlatego trzeba regularnie trenować swoją pamięć, na znajomości szachownicy.

Ćwiczenia w klasie:

1. Połóż przed sobą szachownicę, tak aby pierwszy rząd był z twojej strony. Odszukaj pola: e2, e4, d2, d4, e5, c6, f7, h7, e8, c4.
2. Połóż przed sobą szachownicę, tak aby ósmy rząd był z twojej strony. Odszukaj pola: c5, f2, e1, d5, f7, g2, h7, b8, f5, e3.
3. Nie patrząc na szachownicę, powiedz, jakiego koloru są pola: a1, a8, h1, h8, e1, e8, d1, d8, e4, b5, g2, c5, g5, e3?

Zdaniem filozofa, poety i pedagoga

„Nie ten jest głupi kto nie wie, ale ten kto wiedzieć nie chce” Grzegorz Skowroda

Szachy w Polsce:

W Polsce gra w szachy jest znana co najmniej od dziewięciuset lat. W dniu 9. X. 1962r. ekipa archeologów odkryła w Sandomierzu figury szachowe w liczbie 29 (brak tylko trzech pionów). Ich wiek oszacowano na koniec XI, początek XII wieku. Figury są wyrzeźbane ręcznie, bez użycia tokarki, z kości zwierzęcych, przy-puszczalnie z jeleniego rogu. Tak pełnego kompletu z tego okresu i w tej formie nie udało się dotąd znaleźć w żadnych wykopaliskach, dlatego ich znaczenie dla badań nad dziejami gry szachowej w Polsce i w Europie jest szczególnie doniosłe.

„Lubię szachy dlatego, że jest to dobry odpoczynek; one zmuszają do pracy głową, ale jakoś szczególnie...”

Lew Tołstoj pisarz

Lekcja 3. Figury i piony. pozycja wyjściowa.

Znamy już szachownicę na której będzie-my grali. Teraz zapoznamy się z figura-mi szachowymi. Są to:

Król		K
Hetman		H
Wieża		W
Goniec		G
Skoczek		S
Pion		p

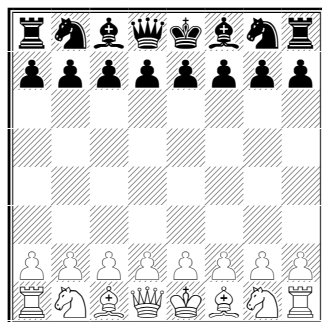
Na początku gry zawsze są na szachownicy 32 figury szachowe. Połowa z nich (16) jest pomalowana na jasny kolor, i nazywamy je białymi figurami. Druga połowa jest pomalowana na ciemny kolor, i nazywamy je czarnymi figurami.

Przed rozpoczęciem gry, wszystkie figury ustawia się na szachownicy w określonym porządku, który nazywamy pozycją wyjściową.

Jeden z graczy ma do dyspozycji białe figury, drugi czarne. Każdy z nich ustawia swoje figury na dwóch najbliższych sobie rzędach pól. Białe figury ustawia się w 1-m i 2-m rzędzie, czarne w 7-m i 8-m.

Na początku jest łatwo ustawiać figury w następujący sposób:

Najpierw ustawiamy po rogach wieże, następnie obok nich skoczki, potem gońce, białego hetmana na d1, czarnego na d8 i króle na ostatnich wolnych polach, białego na e1, czarnego na e8. Dla kontroli ustawienia sprawdzamy czy biały hetman stoi na białym polu a czarny na czarnym. Wszystkie pola w drugim rzędzie zajmują białe piony, a w siódmym rzędzie czarne piony. **Wyjściową pozycję przedstawia diagram.**



Część szachownicy złożoną z kolumn a, b, c, d nazywamy **skrzydłem hetmańskim**.

Część szachownicy złożoną z kolumn e, f, g, h nazywamy **skrzydłem królewskim**.

Teraz radzimy wam trochę potrenować ustawianie fugur. Niekoniecznie musimy ustawiać figury w podanej kolejności, za-czynając od wież, ale początkowo można tak robić. Najważniejsze żeby każda figura stanęła na właściwym miejscu.

Zadanie domowe: narysować w zeszycie pozycję początkową, oraz zaznaczyć skrzydło hetmańskie i królewskie.

Teraz możemy rozpoczynać grę (tylko narazie nie wiemy jak chodzą figury).

Szachy są grą dwóch osób, jedna gra białymi figurami, druga czarnymi. Wybór koloru określa **losowanie**! Grę zaczynają zawsze białe. Po ich 1-m ruchu swój 1-y ruch robią czarne, następnie białe robią 2-gi ruch i czarne robią 2-gi ruch, i tak dalej, aż do zakończenia gry. Każda oddzielna gra nazywa się **partią szachów**.

Partnerzy robią na przemian po jednym ruchu, przestawiając za każdym razem, tą lub inną figurę, z jednego pola na drugie. Żaden z graczy nie ma prawa zrobić dwa ruchy po kolei ani opuścić ruchu.

Nie wolno stawiać figury na polu zajęтым przez inną naszą figurę. Ale można postawić figurę na polu zajęтым przez figurę partnera, zdejmując (nazywamy to **biciem**) ją z szachownicy.

Ćwiczenia:

1. Wymień wszystkie pola (i ich kolor), na których ustawione są figury i podaj nazwy figur.
2. Podaj kolory pól: a3, b6, d7, e2, f4, f6, c8, g3, c2, h7.

Lekcja 4. Zapis pozycji szachowej.

Każde pole szachownicy posiada swoją nazwę, złożoną z nazwy kolumny w której się znajduje, i rzędu w którym też się znajduje. Np. Wieże białe stoją na początku na polach a1 i h1, czarne gońce na polach c8 i f8 itp.

Wszystkie figury mają swoje nazwy i skróty tych nazw złożone z jednej litery. Są to król - K, hetman - H, wieża - W, goniec - G, skoczek - S, pionek - p. Korzystając z tej umowy możemy zapisać pozycję wyjściową białego króla tak: Ke1. A pozycję czarnego piona stojącego przed królem tak: p.e7.

Zapamiętajcie dwie zasady zapisu:

- 1) symbole figur pisze się dużą literą, piona małą.
- 2) między symbolem piona i oznaczeniem pola stawiamy kropkę, a nazwę symbol figury i oznaczenie pola pisze się razem.

Korzystając z tych reguł można zapisać ustawienie wszystkich figur na szachownicy. Tak wygląda zapis pozycji początkowej:

Białe: Ke1, Hd1, Wa1, Wh1, Gc1, Gf1, Sb1, Sg1, pp.a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 (razem figur 16).

Czarne: Ke8, Hd8, Wa8, Wh8, Gc8, Gf8, Sb8, Sg8, pp.a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7 (16).

Zwróćcie uwagę na jeszcze kilka zasad zapisu:

- 1) najpierw zapisujemy białe figury potem czarne;
- 2) ustawienie figur zapisuje się w takiej kolejności: król, hetman, wieża, gońce, skoczki, pionki;
- 3) jeżeli jedna ze stron ma figury jedno-imienne to najpierw wymieniamy tą, która jest bliżej kolumny a, lub 1-go rzędu.
- 4) po zapisaniu figur każdego koloru, zapisujemy w nawiasach ich liczbę.

PODSTAWOWE PRZEPISY GRY W SZACHY

1. Na sali gry obowiązuje cisza, jeśli rozmawiamy to bardzo cicho.
2. Przed rozpoczęciem i po zakończeniu partii podajemy partnerowi rękę.
3. Wszystkie ruchy w partii (także bicie i roszadę) wykonujemy jedną ręką.
4. Obowiązuje zasada: dotknięta figura idzie - postawiona (puszczona) stoi.
5. Prawidłowe (zgodne z przepisami) nie może nigdy być cofnięte.
6. Jeżeli partner obmyśla lub wykonuje ruch, nie wolno mu przeszkadzać.
7. Gracz mający ruch nie może bez zgody sędziego, odchodzić od stolika.
8. Podpowiadanie posunięć jest w szachach ciężkim przestępstwem.
9. Wynik partii zgłasza do sędziego wygrywający, remis grający białymi.
10. W przypadku konfliktu wzywamy sędziego przez podniesienie ręki.
11. Za naruszenie przepisów sędzia może ukarać upomnieniem, naganą a nawet zaliczeniem porażki i wykluczeniem z turnieju.

12. Decyzje sędziego (nauczyciela) są w czasie turnieju bezdyskusyjne.

Lekcja 5. Jak chodzą figury? Wieża. Bicie.

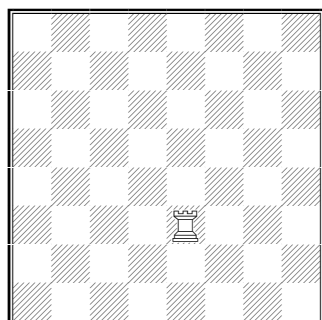
Tak jak prawdziwe wojsko figury szachowe rwą się do boju. Aby działać umiejętnie i prawidłowo, musimy znać cel partii szachowej.

Celem partii szachowej jest danie mata królowi przeciwnika.

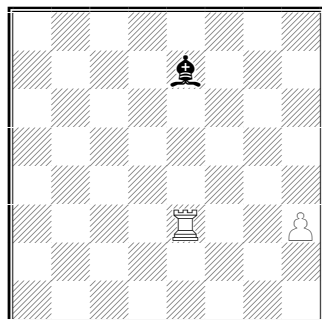
Ale my jeszcze nie wiemy co to jest **mat**. Nie denerwujcie się, cierpliwości i jeszcze cierpliwości, niedługo będziecie dobrze wiedzieli co to jest. Narazie powiemy tylko tyle: mat jest to taka pozycja na szachownicy, kiedy królowi zagraża jakakolwiek figura przeciwnika, a król nie ma ratunku. Co to znaczy zagraża i jaki może być ratunek? Zrozumiemy to jeśli dowiemy się jak chodzą figury szachowe.

To my przedstawiamy figury na szachownicy, ale mówimy że one chodzą, że robią ruchy. Uważa się, że **gracz zrobił ruch, jeżeli wziął do ręki jedną ze swoich figur i przestawił ją na inne pole. Białe i czarne robią ruchy naprzemian.** Grę zaczynają zawsze białe.

Postawmy na pustej szachownicy wieżę. Ona chodzi tylko po prostych liniach, to znaczy po kolumnie lub rzędzie. Szkoda, że ona nie może pójść inaczej, ale do tego mamy inne figury. Za to po prostej wieża może jednym ruchem przenieść się z jednego brzegu szachownicy na drugi, jeżeli na jej drodze nie ma własnej lub cudzej figury. Wieża może też przesunąć się o jedno pole, o dwa, jak tobie będzie potrzebne.



Policzmy ile wieża ma ruchów jeżeli stoi na polu e3 i nikt jej nie przeszkadza? Napewno już zgadliście, że ona może pójść na pola: a3, b3, c3, d3, f3, g3, h3 oraz e1, e2, e4, e5, e6, e7, e8. Wychodzi 14 pól. A jeżeli wieża stoi na a1? Policzyliście? Słusznie, z a1 wieża też może pójść na 14 pól. A teraz postawmy na drodze wieży przeszkody. Niech wieża stoi jak przedtem na e3, na polu e7 postawimy czarnego gońca, a na polu h3 białego pionka.

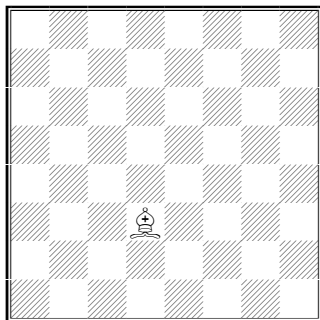


Na pole h3 biała wieża nie może pójść gdyż to pole jest zajęte przez własnego białego piona. Na pole e7 wieża może pójść, tylko przy tym powinna zabić czarnego gońca. Zdjąć nieprzyjacielską figurę zachowując swoją to znaczy osłabić siłę wrogiego wojska. Jak zapisać taki ruch? Spróbujmy: W:e7. Szachiści umówili się oznaczać bicie dwukropkiem. Jeżeli jeszcze postawimy numer ruchu, np. 15-ty, to zapis będzie taki: 15.W:e7 (zabiliśmy gońca w 15-tym ruchu).

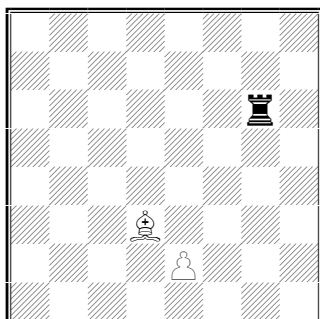
Nasza znajomość z pierwszą figurą: wieżą okazała się nie tylko przyjemna ale też pożyteczna: przecież wieża nauczyła nas zapisywać ruchy w partii szachowej! Szybko przekonacie się, że zapisywanie partii szachowej nie jest zbyt trudne a pożytek z niego wielki. Po grze można powtórzyć rozegraną partię, można wskazać dobre i nieudane ruchy, można rozegrać partie grane przez silnych szachistów, pouczyć się od nich.

Lekcja 6. Goniec.

Obok króla i hetmana w pozycji wyjściowej stoją na szachownicy dwa gońce białe i dwa gońce czarne. Zwróćcie uwagę, że dwa białe gońce stoją na polach różnego koloru: pole c1 jest czarne a pole f1 białe. I oto goniec, który stoi na polu c1 może poruszać się tylko po czarnych polach (dlatego nazywamy go czarnopolowym), pola białe są dla niego niedostępne, a goniec z pola f1 chodzi tylko po białych polach, i nigdy niestanie na czarnym polu (nazywamy go białopolowym). Rozpatrzmy dokładniej jak poruszają się gońce.

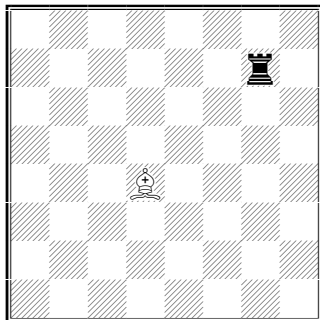


Goniec z pola d3 może pójść w jednym ruchu na takie pola: e4, f5, g6, h7, c2, b1, c4, b5, a6, e2, f1. Te pola leżą na dwóch skośnych liniach, które nazywamy **przekątnymi**. Zauważyliście już, że każda przekątna składa się z pól tego samego koloru. Przekątne opisuje się przez podanie dwóch końcowych pól. Można powiedzieć: goniec d3 może pójść po przekątnej b1-h7 albo f1-a6. A jeżeli na drodze stoi jakaś figura?



Czy w tym przypadku goniec może pójść na pole h7? Nie, nie może. Reguły zabraniają mu przeskakiwania figur. Bić nieprzyjacielską figurę na polu g6 (wieżę) goniec może i zapiszemy to tak G:g6. A czy goniec może pójść na e2? Nie, na tym polu stoi nasz pion. A swoich figur bić w szachach nie wolno!

Drugi biały goniec, ten który stał na początku na polu c1 nie jest wcale słabszy od swojego bliźniaka. Oto przykład dla niego.



Patrząc na diagram spróbujcie rozwiązać następujące zdanie. Zapiszcie: biały goniec z pola d4 poszedł na pole g7, gdzie pobił czarną wieżę. Zdarzyło się to w 20-tym ruchu. Jeżeli uważaliście na poprzedniej lekcji to napewno wykonacie to łatwe zadanie. Powinno wyjść: 20.G:g7.

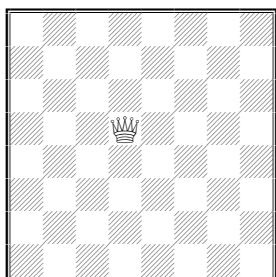
Obecnie poszerzymy nasze wiadomości o regułach zapisu ruchów. Te reguły nazywają się **notacją szachową**. Można zapisywać ruchy tak jak robiliśmy do tej pory, a można dokładniej. Przecież wy nie zapisaliście, że goniec który zabił na g7 przyszedł z pola d4. Należało napisać tak: 20.Gd4:g7. O takim zapisie mówimy, że został zrobiony **pełną notacją**. Posługując się pełną notacją szybciej nauczycie się być opanowanym i uważnym przy szachownicy, a również lepiej opanujecie samą notację. Jeżeli zobaczycie, jak prowadzą zapis partii arcymistrzowie, to zobaczycie, że większość z nich stosuje pełną notację. Naśladujcie ich przykład.

Lekcja 7. Hetman i król.

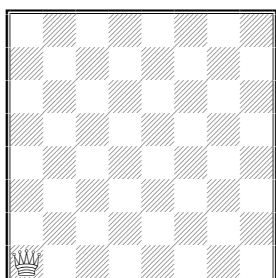
Pomówmy teraz o pozostałych figurach królestwa szachów. Najpierw zajmiemy się najsilniejszą figurą: **hetmanem**. Może on chodzić (i bić) jak wieża i jak goniec. To znaczy po liniach prostych: rzędach i kolumnach (jak wieża) i po przekątnych (jak goniec).

Pytanie do was, przyszłych dowódców: macie pod komendą silny oddział, który spotka się ze słabszym oddziałem przeciwnika. Gdzie przyjmiecie walkę: w wąskim wąwozie czy na szerokiej równinie?

Jeżeli wybierzesz równinę, to z ciebie być może, naprawdę wyrośnie mądry dowódca.



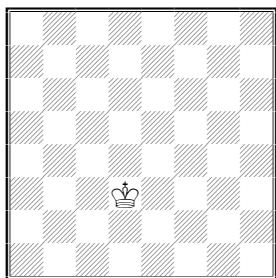
Jest jasne, że nie wypada potężnemu hetmanowi kulić się w kącie szachownicy. Można łatwo policzyć, że hetman stojący na d5 może pójść na 27 różnych pól. Stojąc na a1 on kontroluje tylko 21 pól.



W ogromnej sile hetmana kryje się też niebezpieczeństwo dla niego. Nie ma w tym nic dziwnego. Hetman jest bardzo łakomą zdobyczą dla waszego przeciwnika, i będzie on na niego polował. Strata hetmana oznacza zwykle przegranie partii (oczywiście w przypadku gdy przeciwnik swojego hetmana uchwowa).

„Dodatkowy” hetman jednego z partne-rów zapewnia prostą wygraną w partii.

Poznać ruchy **króla** jest bardzo łatwo. Król może pójść (i bić) na każde sąsiednie pole po rzędzie, kolumnie albo przekątnej.



Z pola d3 król może pójść na pola c2, c3, c4, d4, e4, e3, e2, d2, ale nie dalej (w jednym ruchu).

Ćwiczenia:

1. Nie patrząc na szachownicę powiedz jaki kolor mają pola: b8, c4, h5, f1, a2, d6, e5, d2?
2. Nie patrząc na szachownicę wymień wszystkie możliwe ruchy hetmana, który stoi na c2.
3. Nie patrząc na szachownicę wymień wszystkie możliwe ruchy króla, który stoi na a3.
4. Podaj na jakich polach przecinają się ruchy Gc1 i Hd8?
5. Podaj na jakich polach przecinają się ruchy Hd1 i He8?
6. Podaj z pamięci najkrótszą drogę króla z pola e1 do pola a5; z pola e1 do pola a6; z pola g1 do pola f5.
7. Wyobraź sobie w głowie taką pozycję: Biały król stoi na b6, a biały hetman na g1. Ile ruchów potrzebuje hetman aby pójść na pole a7, i następnie na pole h7?

„To mało jest wiedzieć, trzeba jeszcze stosować. To mało chcieć, trzeba robić”

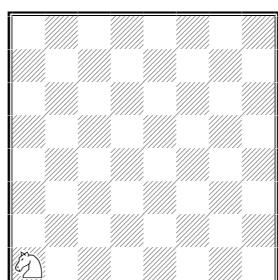
Jahann Wolffgang Goethe poeta

Lekcja 8. Skoczek.

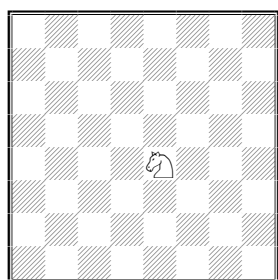
Zauważcie, że wygląd zewnętrzny hetma-na i wieży, ich siła na szachownicy wywiera przekonujące wrażenie w porównaniu np. z gońcem. Dlatego figury szachowe dzielimy na **ciężkie i lekkie**. Do ciężkich zaliczamy hetmana i wieżę. Lekkie figury to gońiec i skoczek. Gońca już znamy. Obecnie przechodzimy do skoczka.

Jest to szczególna figura na szachownicy. Jeżeli pozostałe figury chodzą po liniach prostych lub skośnych, to skoczki poruszają się po linii łamanej: jedno pole na wprost i jedno skos (oczywiście w jednym ruchu). Ponadto skoczek jest jedyną figurą, która może przeskakiwać przez własne i cudze figury. Wyobraźcie sobie jaki popłoch może wywołać ta figura w obozie przeciwnika! I mimo że co do siły, skoczek ustępuje wieży a tym bardziej hetmanowi, wymaga on dla siebie bardzo poważnej uwagi. Swoją ruch może skoczek wykonać w dowolnym kierunku.

Im więcej pól atakuje figura, tym bardziej jest niebezpieczna dla przeciwnika.



Rzeczywiście, stojący w kącie, np. na polu a1 skoczek może pójść tylko na b3 i c2. W takim przypadku pożytku z niego na szachownicy będzie niewiele. Inna sprawa, jeżeli skoczek stoi na środku szachownicy. Stamtąd, jak z góry patrzy on do przodu i do tyłu, w prawo i w lewo! Na przykład, skoczek z pola e4 ostrzeliwuje osiem pól (zapiszcie te pola sami, a potem sprawdźcie: c3, c5, d2, d6, f2, f6, g3, g5). Im więcej pól atakuje skoczek tym więcej jest z niego pożytku. To znaczy, że skoczka najlepiej jest ustawiać w centrum szachownicy.



Należy zwrócić uwagę na jeszcze jedną cechę skoczka: **z białego pola może on skoczyć tylko na czarne, z czarnego tylko na białe pole**. Tą właściwość ruchu skoczka postarajcie się zapamiętać!

Dalej będziemy jeszcze mówić o sile figur szachowych, a teraz zauważymy, że skoczek jest w mniej więcej równy co do siły gońcowi, chociaż działa zupełnie inaczej.

Rozgrywając swoje partie jeszcze nie raz przekonacie się o zaletach i niedostatkach tej figury. A teraz pytanie: w ilu ruchach można przejść skoczkiem z pola e3 na pole e4?

Rzecz w tym, że chociaż są to pola sąsiednie, skoczek musi iść okrężną drogą i wykonać trzy ruchy, np: Se3-f5-g3-e4.

Ćwiczenia:

1. Ile ruchów mogą wykonać białe i czarne figury (bez pionów) w pozycji wyjściowej
2. Zapisz najkrótszą drogę skoczka z g1 na f8; z g1 na a8; z d5 na f7; z d2 na h6; z a3 na a2.
3. Biały król stoi na g5, czarny skoczek na h8; na jakie pole powinien pójść król, aby schwycić skoczka.
4. Ustaw pozycję: Białe: Sg1 pp: f2, f3, f4, f5, f6, f7. czarne: Se8. Skoczki skaczą naprzemian przez „płot” naprzeciwko siebie. Skoczek, który pierwszy zaczyna skakać zabija przeciwnika. Na jakich polach to się zdarzy?

Lekcje 9 i 10. Pion.

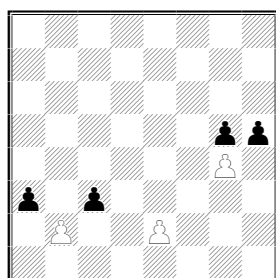
Znamy już wszystkie figury stojące na pierwszej i ósmej linii. Pozostały piony. Pamiętajcie, ustawia się je przed figurami? O pionach mówimy na końcu wcale nie dlatego, że one są najmniejsze i najsłabsze, ale dlatego, że pion jest figurą szczególną z wielu względów. Oczywiście mały pion nie może równać się z wieżą, a tym bardziej z hetmanem. Ale niedoceniać pionów też nie należy. Jest ich na szachownicy szesnaście.

Czy nie wywołuje zachwyty fakt, że piony w odróżnieniu od innych figur, nie mogą się cofać. Ani kroku do tyłu! Tylko naprzód! Każdą inną figurę można po kilku ruchach cofnąć na poprzednie miejsce a piona nie. Powiecie że zasady są zbyt surowe w stosunku do skromnego piona, za co taka niełaska. Nie spieszcie się i na „pionkowej ulicy” bywa święto. O tym jeszcze pomówimy.

Pion chodzi tylko do przodu, i prawie zawsze tylko o jedno pole. Zrobi jeden krok, obejrzy się, a potem w razie potrze-by pójdzie dalej. Piony znajdujące się w pozycji wyjściowej mają ważny przywilej. Taki pion może jednym ruchem pójść o dwa pola, jeżeli wy tak rozkażecie.

Pamiętajcie: pion idzie prosto do przodu o jedno pole, a tylko z pozycji wyjściowej, każdy pion może być przesunięty o dwa pola.

Jak biją figury? Tak jak chodzą. Co innego pion. Tu wszystko jest inaczej. Piony biją nie tak jak chodzą. Pion idzie tylko do przodu po kolumnie, lecz bije cudze pionki lub figury po przekątnej, o jedno pole na prawo i na lewo.



Teraz popatrzmy na pozycję i powtórzmy reguły dla piona. Z pola e2 pion może pójść na e3 i na e4, ponieważ stoi na wyjściowym polu. Jak chcesz tak ruszaj. Biały pion b2 ma większy wybór. Po pierwsze może pójść na b3 albo b4, nie zwracając uwagi na czarne piony. Po drugie, może on pobić jednego z pionów przeciwnika, piona a3 albo c3.

Biały pion g4 nie ma wyboru: nie może ruszyć do przodu bo przeszkadza mu czarny pion g5, nie może go pobić, ani przeskoczyć. Może natomiast zabić czarnego piona h5. Wtedy na h5 stanie biały pion a czarny zniknie z szachownicy.

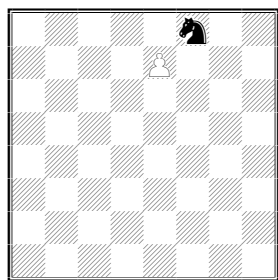
Ruchy piona zapisujemy tak samo jak ruchy innych figur, ale pomijamy literkę „p”. Jeżeli zobaczymy w książce szachowej zapis 1.d2-d4 to oznacza on, że pionek z pola d2 poszedł na pole d4.

Królestwo szachów dostarczy nam niemało cudów, jeden z nich zaraz zobaczymy. Chodzi o „przemianę” piona. Skromny pion powoli porusza się do przodu, jeśli ocaleje w bitwie szachowej i dojdzie do ostatniej linii na szachownicy (dla białego pionka jest to 8-my rząd, dla czarnego 1-szy), to jego droga się zakończy. Ale to nie wszystko. Kończy się życie piona ale zaczyna się inne życie. Po dojściu do ostatniej linii pion, jak w bajce, przemienia się w jedną z figur swojego koloru. **Piona można zamienić w hetmana, wieżę, gońca, lub skoczka.**

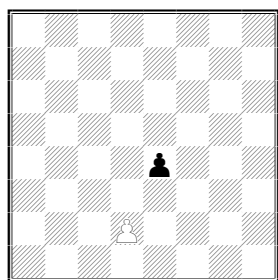
W jaką figurę zamieni się pion o tym decyduje gracz. Nie może on tylko zamieniać się w króla ani pozostać pionem. Przeważnie piona zamienia się w hetmana. Bywają jednak

sytuacje, kiedy jest sens zamiany piona w słabszą figurę: wieżę, gońca lub skoczka. A co zrobić jeżeli pion doszedł na ostatnią linię a hetman jeszcze jest na szachownicy? Zasady pozwalają postawić drugiego hetmana. Bywały partie, w których partnerzy posiadali po kilka hetmanów.

W pozycji na diagramie jest wasz ruch. Biały pion e7 może osiągnąć ostatnią linię na dwa sposoby: pobić czarnego skoczka na f8 i zająć jego pole albo pójść na e8. W obydwu przypadkach możecie



przemienić piona w dowolną figurę, przypuśćmy, że w hetmana. Zapis będzie wyglądał tak: e7:f8H w pierwszym przypadku i e7-e8H w drugim przypadku.



Jest jeszcze jedna reguła szachowa dla pionów. Jest to „**bicie w przelocie**”.

Wyobraźcie sobie że zrobiliście ruch pionkiem z wyjściowej pozycji, o dwa pola do przodu, to znaczy z drugiej linii na czwartą: d2-d4. Na sąsiedniej kolumnie e na czwartej linii stoi czarny pionek. Zgodnie z regułą „bicia w przelocie” czarne mogą pobić białego piona, tak jakby on poszedł o jedno pole tzn. na pole d3. Czy czarne obowiązkowo muszą bić tego piona? Nie, tak jak każde bicie w szachach, „bicie w przelocie” nie jest obowiązkowe.

Prawo do bicia w przelocie mają tylko pionki. Inne figury takiego prawa nie mają. Jak widzicie pionki mają wiele przywilejów! A czy może pionek bić w przelocie inne figury, powiedzmy gońca albo wieżę? Nie, to byłoby za dużo! Pionek może bić w przelocie tylko pionki.

I jeszcze jedno. Jeżeli chcecie zabić piona w przelocie to musicie zrobić to natychmiast jak ten pionek skoczył. W nas-tępnym ruchu już tego nie wolno zrobić.

Ćwiczenia:

1. Powiedz bez patrzenia na szachownicę, jakiego koloru są pola f8, c6, b2, f3, d4, g8, f5, h3, g6, e2?
2. Powiedz bez patrzenia na szachownicę, po ilu posunięciach, pion z pozycji wyjściowej może zostać hetmanem?
3. Powiedz bez patrzenia na szachownicę, w ilu ruchach skoczek pójdzie z h8 na g7? Z h8 na h7? Z h8 na f6?

4. Ustaw na szachownicy białego piona na h2 i czarnego na a7. Który pion szybko stanie się hetmanem.

5. Ustaw na szachownicy białego piona na h4 i czarnego na a7. Ruch mają białe, czy one mogą przeszkodzić czarnemu pionowi zostać hetmanem?

6. Ustaw na szachownicy pozycję:

Białe: Kd6, Gh6, pp: f6, g5.

Czarne: Kg8, pp: f7, g6.

Powiedz które figury nie mogą zrobić ruchu w tej pozycji.

„Człowieka, który nie wie co to są szachy, szkoda mi nie mniej niż człowieka, który nie wie co to jest miłość. Jak w miłości, jak w muzyce, kryje się w szachach siła przynosząca ludziom radość”.

Siegbert Tarrasch arcymistrz

„Nauczyć się grać w szachy jest łatwo, ale trudno nauczyć się grać dobrze”.

Jose Raul Capablanca 3-ci mistrz świata

Lekcja 11. Roszada.

Mówiłem już o tym, że ruch robi się tylko jedną figurą. Ta reguła ma jeden wyjątek. Podczas partii każdy grający ma prawo zrobić jeden ruch dwoma figurami. Jest to **roszada**, wspólny ruch króla i wieży.

Ponieważ i białe i czarne mają po dwie wieże, znajdujące się w różnej odległości od króla, to istnieją roszady dwóch rodzajów: **długa** (w długą stronę) i **krótka** (w krótką stronę). Roszada zdarza się niemal w każdej partii szachowej.

Nauczcie się robić ją prawidłowo!

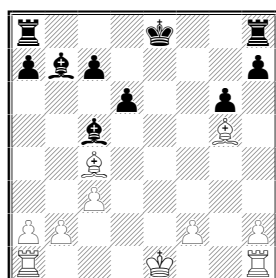
Przy długiej roszadzie, biały król z pola e1 przechodzi na pole c1, a wieża z a1 na pole d1. W ten sposób robimy ruch królem i wieżą na skrzydle hetmańskim.

Przy krótkiej roszadzie biały król staje na polu g1, a wieża z h1 przechodzi na f1. W tym przypadku robimy ruch królem i wieżą na skrzydle królewskim.

Trzeba pamiętać, że roszada jest możliwa tylko w określonych warunkach.

1. Wszystkie pola między królem i wieżą muszą być wolne.
2. Król i wieża nie robiły jeszcze żadnego ruchu.
3. Król w momencie roszady i po niej nie może być pod szachem.
4. Pole przez które przechodzi król nie może być atakowane przez cudzą figurę.

W zapisie szachowym krótką roszadę oznaczamy tak: **0-0**, a długą tak: **0-0-0**.



Spróbujmy w tej pozycji zbadać możliwość wykonania roszady przez białe i czarne. Oczywiście przy założeniu, że spełniony jest drugi warunek: króle i wieże jeszcze nie chodziły.

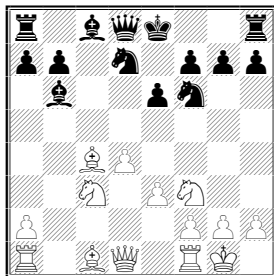
Natychmiast widzimy, że pierwszy warunek jest spełniony bo pola pomiędzy królami i wieżami są wolne. Czy białe mogą roszować w krótką stronę? Tak, mogą, wszystkie warunki są spełnione.

Białe mogą roszować też w długą stronę.

Sytuacja czarnego króla jest gorsza, nie może on roszować: po krótkiej roszadzie król znajdzie się pod atakiem gońca c4. Ro-biąc długą roszadę król musiałby przejść przez pole d8, atakowane przez Gg5.

Czy roszada jest nam tak bardzo potrzebna, czy też możemy obejść się bez niej? Obejść się można, ale wtedy ryzykujecie narażenie swojego króla na wielkie niebezpieczeństwo. Co innego schować się do kąta, pod dobrą obronę, a co innego znajdować się na środku, gdzie atak zagra-ża nam z każdej strony. Nie zapominajcie, że strata króla oznacza przegranie partii!

Dlatego radzimy wam robić roszadę przy pierwszej okazji. Korzystajcie z tego zadziwiającego ruchu, którym nie tylko chowacie króla, ale też pomagacie wieży wejść do gry. Podczas gry nie tylko korzystajcie z prawa do roszady, ale też próbujcie przeszkodzić przeciwnikowi w wykonaniu roszady. „Ale jak?” zapytacie. Tak oto: starajcie się żeby chociaż na chwilę, pozbawić przeciwnika prawa do roszady.



Tutaj białe zrobiły już roszadę, a czarny król gotów już jest ją zrobić. Ruch mają białe, aby przeszkodzić czarnym w roszowaniu grają one 1.Gc1-a3! Jest to bardzo silny ruch zabraniający roszady (pole f8 jest pod biciem). Teraz bardzo szybko czarny król może poczuć się źle pod atakami białych figur.

Lekcje 12 i 13. Atak i obrona.

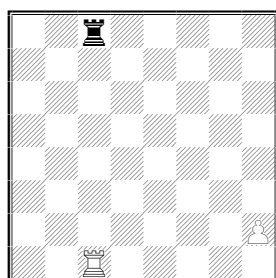
Na to aby na szachownicy mogła odbywać się walka figury muszą istotnie wchodzić na siebie. Taki wpływ uzyskuje się przez groźbę zabicia, którą nasze figury stawa-rzają figurom przeciwnika i odwrotnie. Innymi słowy, walka szachowa polega głównie na napadaniu (ataku) i odpieraniu tych atakujących działań (tzn obronie). Na początku partii obaj partnerzy dysponują jednakowymi środkami ataku i obrony. Później istnienie tych środków zależy od umiejętności szachistów w dysponowaniu swymi siłami.

Przy każdej napaści (napadanie nie zawsze jest groźne o czym czytelnik przekona się później) należy podjąć próbę obrony choćby jednym z wymienionych środków:

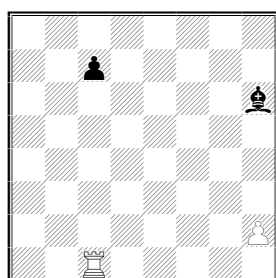
- 1) zabić atakującą figurę (diagram 1 i 2);
- 2) odejść zaatakowaną figurę z linii ataku (diagram 3);
- 3) przesłonić linię ataku (diagram 4);
- 4) obronić atakowaną figurę inną figurą (diagram 5);
- 5) zaatakować równocenną (lub cenniejszą) figurę przeciwnika (diagram 6);

Łatwo można się przekonać, że przesłona nie może obronić przed atakiem skoczka lub piona (diagramy 7 i 8).

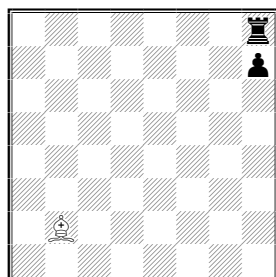
W pozycji na diagramie 9, białe zagrały wieżą z pola f1 na c1, w ten sposób zaatakowały wieżę c8. Czarne mogą zastosować każdy z pięciu rodzajów obrony. Pokaż jak.



1. ♖h1 → c1 → c8
 ▲ ♜c8 → c1

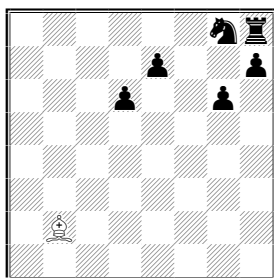


2. ♖h1 → c1 → c7
 ▲ ♘h6 → c1



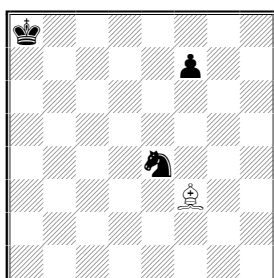
3. ♘ → b2 → h8

▲ ♖h8 → a8 (b8...g8)



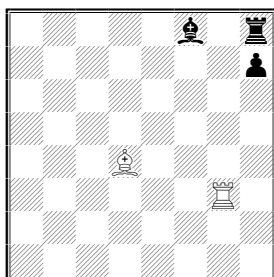
4. ♔c1 → b2 → h8

▲ ♗e7 → e5; ♘g8 → f6



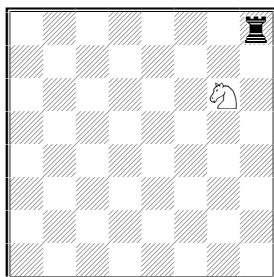
5. ♔d1 → f3 → e4

▲ ♗f7 → f5



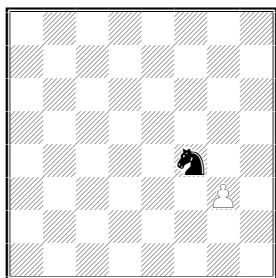
6. ♔f2 → d4 → h8

▲ ♔f8 → d6 → g3

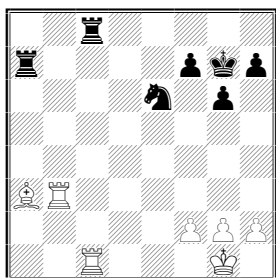


7. ♘e5 → g6 → h8

▲ ♖ → ∞



8. ♖g2 → g3
 ▲ ♞ → ∞



9. ♖f1 → c1 → c8
 ▲ ?

ĆWICZENIA

Jeżeli chcesz zostać dobrym szachistą, to postaraj się nauczyć szybko spostrzegać (widzieć) w każdej pozycji wszystkie możliwe bicia figur i wszystkie przeszkody, które możesz stworzyć przeciwnikowi swoimi figurami.

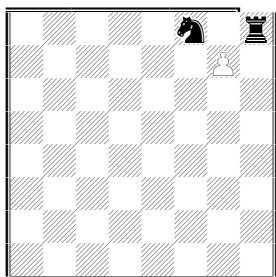
Osiągniesz to jeżeli będziesz bardziej uważnie oglądał wszystkie przykłady, rozwiązywał otrzymane zadania i często grał partie szachowe.

Pierwsze i drugie ćwiczenie postaraj się wykonać bez patrzenia na szachownicę. Jeśli to będzie trudne, wtedy skorzystaj z szachownicy.

1. Biały goniec stoi na polu c2, czarny skoczek na polu c6. Na jakie pole powinien pójść skoczek aby napaść na gońca?

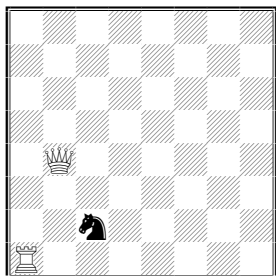
2. Podaj i zapisz najkrótszą drogę skoczka z pola b1 na pole a1; z pola g1 na pole b1; z h3 na e2; z pola c1 na c8; z f3 na d5 ; z g2 na d2. Poprawność swoich zapisów sprawdź na szachownicy.

3. Postaw na szachownicy taką pozycję: białe piony na polach e4 i f4, czarny goniec na polu d6 i czarny skoczek na polu f6. Ruch białych. Zrób widełki pionowe (diagram 10).



10. Widełki pionowe

4. Postaw na szachownicy taką pozycję: biały skoczek na polu d5, czarne wieże na polach a8 i e8. Zrób widełki skoczkowe (diagram 11).



11. Widełki skoczkowe.

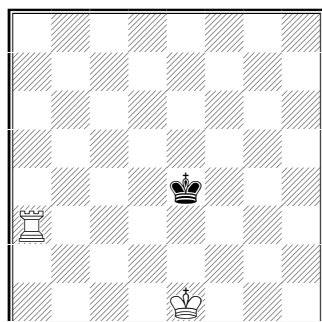
5. Postaw na szachownicy taką pozycję: białe piony na polach g2 i h3, czarne wieże na polach f5 i h5, czarny pionek na polu h4. Ruch białych. Pion g2 skoczył na pole g4 i zrobił widełki - pod biciem są obie wieże. Pokaż najlepszą obronę dla czarnych.

Lekcja 14. Znaczenie Króla. Szach.

Teraz porozmawiamy o figurze najważniejszej na szachownicy. Jest to król. Śmierć króla oznacza przegranie partii.

Trzeba troszczyć się o swojego króla, na każdym kroku może mu grozić niebezpieczeństwo. Ale niech się wam król nie wydaje taki bezbronny. Po pierwsze ma on całą armię obrońców, po drugie, w partii powstają i takie pozycje, w których król sam świetnie sobie radzi. Król może być dzielny ale nie nierozsądny. Dlaczego zdecydowaliśmy się poznać ruchy króla przed hetmanem, skoczkiem czy pionami? Jak długo nie trwałaby partia, ile by nie pozostało figur na szachownicy, wśród nich zawsze jest król. Reguły szachowe zabraniają bicia króla wszystkim figurami!

Załóżmy, że napadliście na króla przeciwnika, grożąc go wziąć następnym ruchem. Czym napadliście? Przypuśćmy że wieżą, już wiemy jak ona chodzi.



Biała wieża z pola a3 idzie na a4.

1.Wa3-a4.

Popatrzmy uważnie na pozycję po ruchu białych. Biała wieża napadła na czarnego króla. Szachiści mówią w takich przypadkach, że białe dały **szacha** czarnemu królowi.

Wprowadzamy nowe pojęcie: **szach** czyli bezpośredni atak jakąkolwiek figurą na króla przeciwnika. Oznaczamy go znakiem „+”. Teraz zapis pierwszego posunięcia będzie wyglądał tak: 1.Wa3-a4+.

Jak zachowuje się przeciwnik kiedy dostanie szacha? Na początek radzę wam mówić głośno „szach”. Będzie to ostrzeżenie dla przeciwnika, że jego król jest zagrożony.

Jak wielka byłaby ochota waszego przeciwnika aby zabrać jakąś figurę, czy napaść na waszego króla, to kiedy jego król jest zagrożony ma on obowiązek obronić króla. Pod szachem król nie może pozostawać ani przez jeden ruch.

Przepis mówi, że między królami zawsze musi być odstęp przynajmniej na jedno pole. Szachista, którego król jest szachowany sam wybiera sposób obrony, który jemu wydaje się najlepszy.

Wasz król to jest rycerz na polu walki, szach jest ostrzeżeniem o grożącym niebezpieczeństwie. Rycerz może zasłonić się tarczą przed atakiem nieprzyjacielskiej figury, może zrobić unik, może swoim mieczem odbić miecz przeciwnika. Bywa jednak i tak, że żaden sposób obrony nie ratuje, zdaje się że śmierć króla jest nieunikniona, ale na pomoc przychodzą wierne figury, zakrywają króla przed szachem stając na drodze atakującej figury.

Popatrzmy jak to się dzieje.

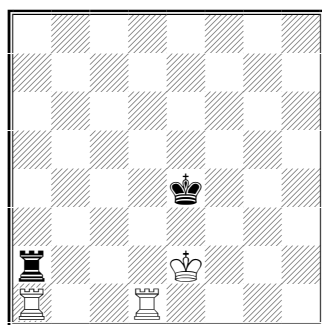


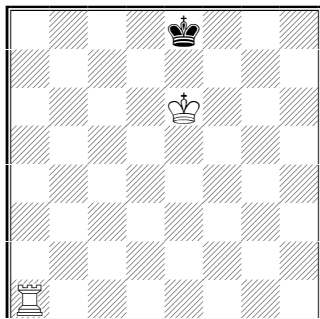
Diagram 11.

Czarne dały białemu królowi szacha. Możliwa jest obrona dowolnym sposobem. Bywa jednak tak, że król dostał szacha a nie można zabić szachującej figury. Trzeba gdzieś odejść królem. Ale gdzie? Obok nie ma żadnego dostępnego pola. Pozostaje tylko zasłonić się przed szachem. A jeżeli zasłonić się nie można?

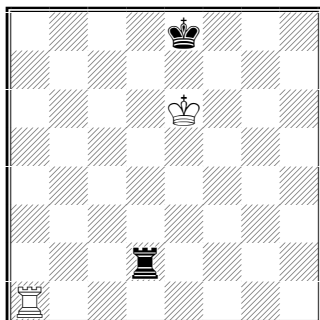
Lekcje 15 i 16. Mat. Cel gry.

Jeżeli król nie ma żadnego ratunku to znaczy, że dostał mata. **Szach przed którym nie ma ratunku nazywamy matem.**

Tego kto dał mata uważamy za zwycięzcę.



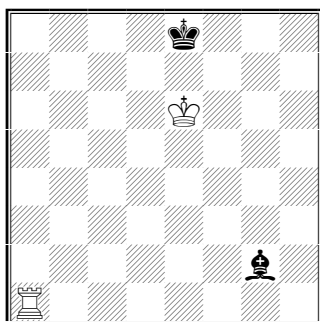
Spróbujcie dać w tej pozycji mata w jednym ruchu. Trzeba dać takiego szacha od którego czarne nie mają obrony: 1.Wa1-a8+ i mat (w notacji X).



A teraz zmienimy trochę pozycję dodając czarną wieżę na polu d2. Czy tutaj uda się dać mata czarnemu królowi?

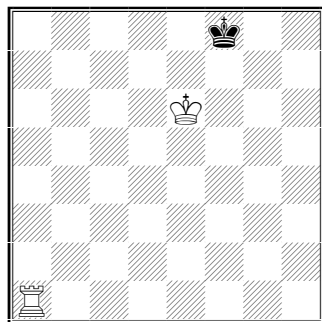
1.Wa1-a8+... Daliśmy szacha ale czarne mają obronę. Zasłaniają króla swoją wieżą, jak tarczą: 1...Wd2-d8.

Zwróćcie uwagę na zapis ruchu czarnych. Ruch białych nie jest podany, zamiast niego stoi trzykropek. Tak piszemy jeżeli znamy poprzedni ruch białych, albo kiedy gra zaczyna się od ruchu czarnych. Na przykład w **zadaniach**, specjalnie ułożonych pozycjach, w których należy znaleźć jeden lub kilka ruchów, pozwalających rozwiązać postawione zadanie.. Popatrzmy na następną pozycję.



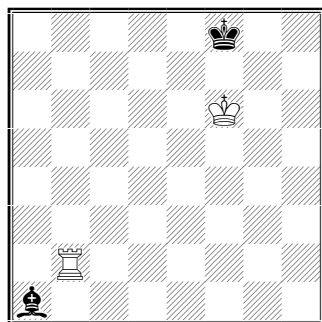
Białe bez zastanowienia zagrały 1.Wa1-a8+ i powiedziały do przeciwnika „Koniec. Szach i mat!”. Czarne spokojnie wzięły gońca i zabiły białą wieżę: 1...Gg2:a8.

Oczywiście białe się pośpieszyły. Gdyby były bardziej uważne, to by zauważyły, że gонец g2 broni pole a8. A teraz mata nie ma i wieża przepadła. Znaczy to, że najpierw trzeba pomyśleć a dopiero potem robić ruch. Zapamiętajcie tą radę!



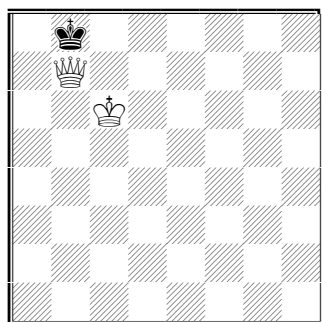
Tutaj nie udaje się białym dać mata czarnemu królowi w jednym ruchu. Po 1.Wa1-a8+ król ucieka: 1...Kf8-g7.

Zastanówcie się dlaczego białe nie mogą dać mata 1.Wb2-b8# w poniższej pozycji?

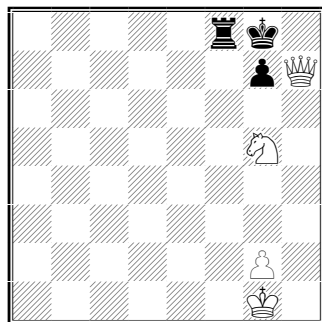


Odp.: biała wieża nie może zrobić ruchu

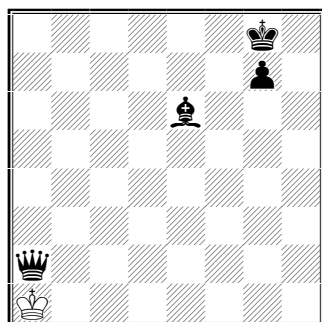
Pozycje 1-12 przedstawiają przykłady bardzo częstych matów.



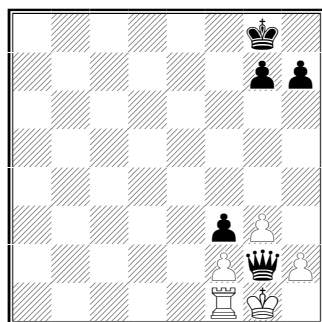
1. ▲



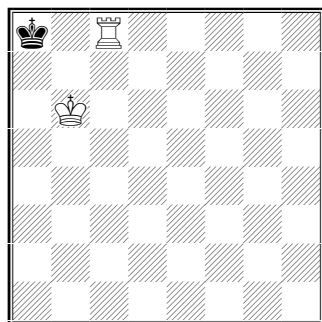
2. ▲



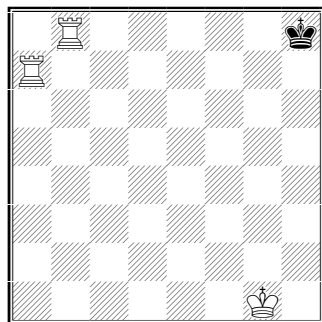
3. △



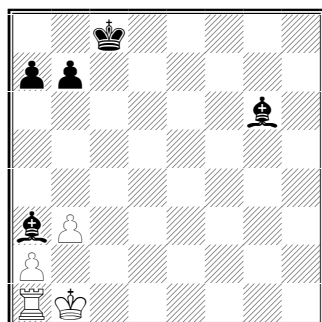
4. △



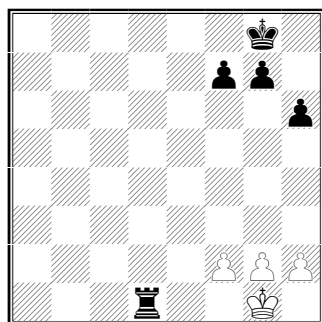
5. ▲



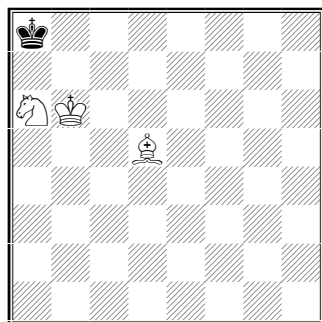
6. ▲



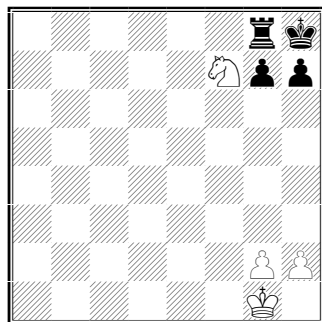
7. △



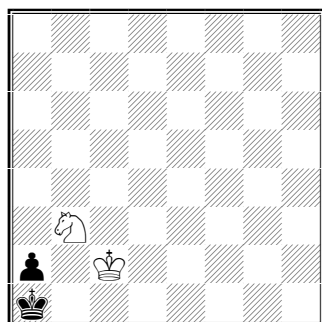
8. △



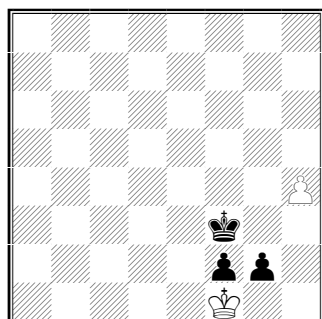
9. △



10. ▲

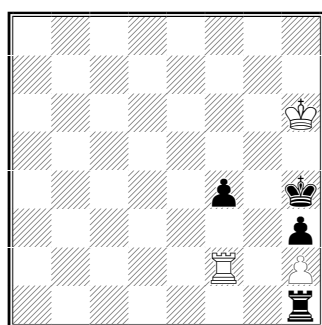


11. ▲

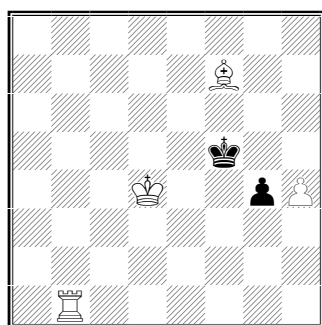


12. △

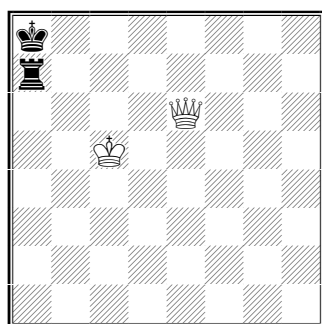
Pozycje 13-24 pokazują jak daje się mata w jednym ruchu.



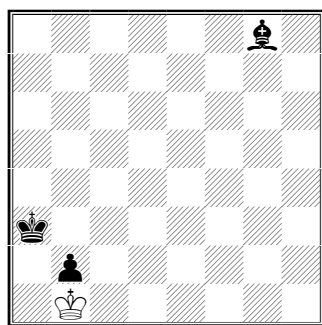
13. ♖f1 → f4#



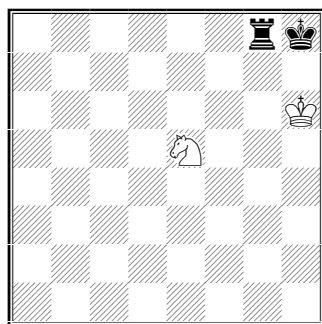
14. ♖b1 → f1#



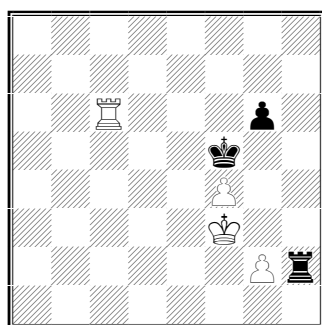
15. ♕e6 → c8#



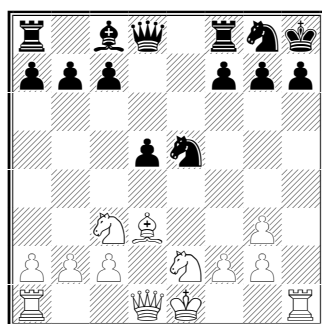
16. ♖g8 → h7#



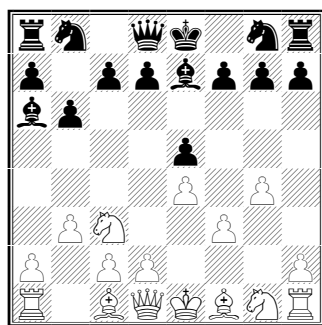
17. ♞e5 → f7#



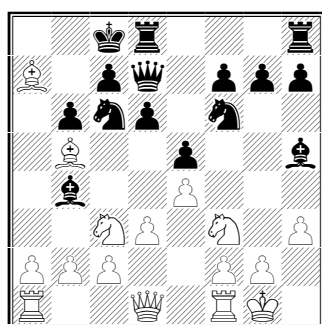
18. ♖g2 → g4#



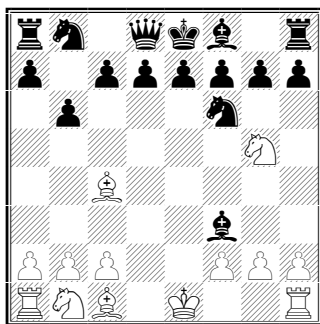
19. ♖h1 → h7#



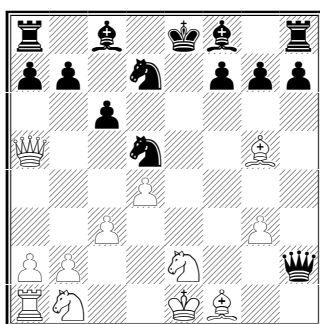
20. ♗e7 → h4#



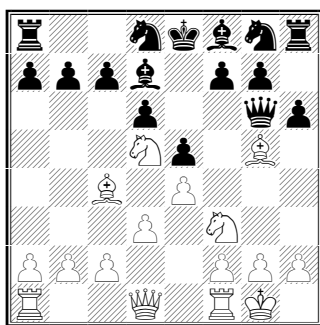
21. ♗b5 → a6#



22. ♖c4 → f7#

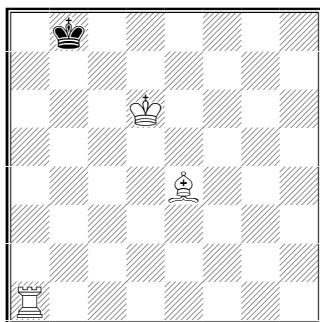


23. ♔a5 → d8#

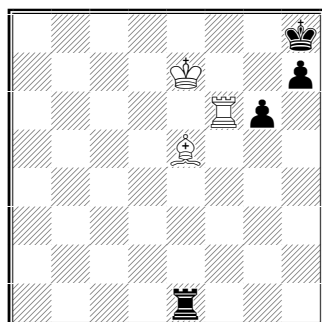


24. ♞d5 → c7#

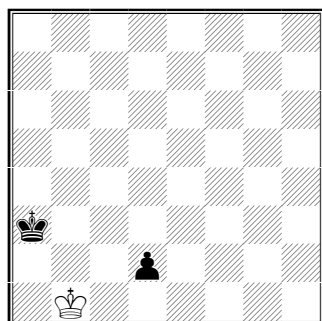
Ćwiczenia: w pozycjach 25-32 dajcie mata w jednym ruchu (#1)



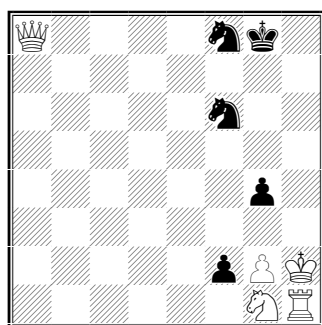
25. △ #1



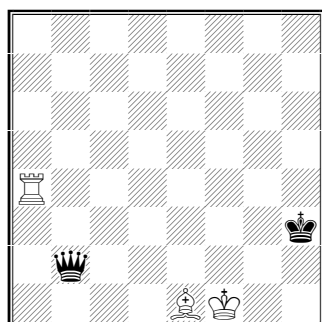
26. △ #1



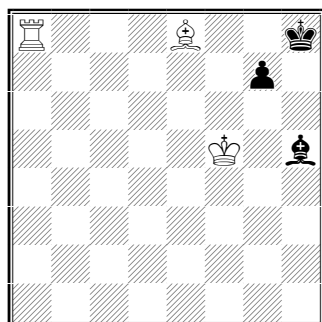
27. ▲ #1



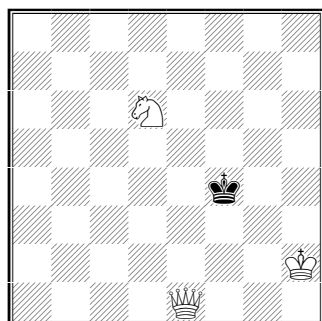
28. ▲ #1



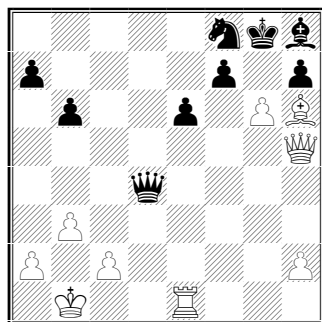
29. ♖;♜ #1



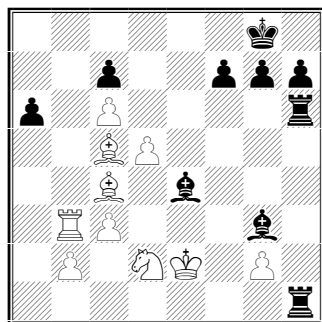
30. ♖ #1



31. ♖ #1



32. ♖;♜ #1



33. $\triangle$; $\blacktriangle$ #1

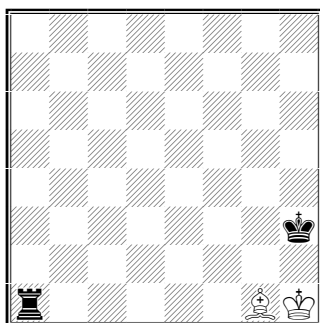
ĆWICZENIA

1. Spróbujcie z pamięci ustawić na szachownicy typowe pozycje matowe, przedstawione na diagramach 1-12. Jeżeli zapamiętaliście nie mniej niż 10 pozycji to celująco! Nie mniej niż 7 to bardzo dobrze, nie mniej niż 4 to dostatecznie.
2. Wymyślcie sami jeszcze 10 pozycji, różniących się od pokazanych na diagramach 1-33.
3. Rozwiążcie samodzielnie ćwiczenia przedstawione na diagramach 25-33. Trzeba dać mata w jednym ruchu białymi (znak $\triangle$) albo czarnymi (znak $\blacktriangle$) albo najpierw białymi a potem czarnymi (znak $\triangle$; $\blacktriangle$).

Lekcja 17. Pięć przypadków remisu.

Już wiemy, że partia kończy się zwycięstwem tego z grających, który dał mata. Jest jednak możliwy także wynik remisowy. Zdarza się on w następujących pięciu sytuacjach:

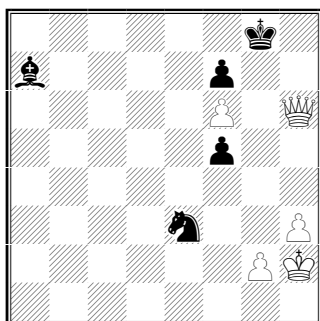
1. Jednej ze stron pozostał tylko król, a drugiej król z lekką figurą. Albo każda ze stron ma tylko po gońcu i chodzą one po tych samych polach. W takich sytuacjach nie można dać mata. Przedłużanie gry nie ma sensu i partię uważa się za remisową.
2. Strona która ma ruch, nie może go wykonać żadną figurą, przy czym jej król nie jest pod szachem. Taka pozycja nazywa się **pat**.



PAT

3. Podczas partii przynajmniej trzy razy powstała ta sama pozycja, przy ruchu tej samej strony. Niekoniecznie trzykrotne powtórzenie pozycji ma następować raz za razem. Remis zalicza się także wtedy gdy pozycja powstanie trzykrotnie w dowolnych momentach partii.

Jednym z przypadków takiego remisu jest **wieczny szach**.



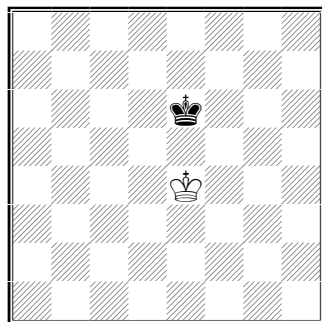
Na diagramie czarnym grozi mat. Ale ratuje je wieczny szach skoczkiem z pól g3 i f1.

4. Remis powinien być uznany na żądanie tego z przeciwników, który stwierdzi, że w ciągu ostatnich 50 ruchów nie było żadnego bicia ani ruchu piona.

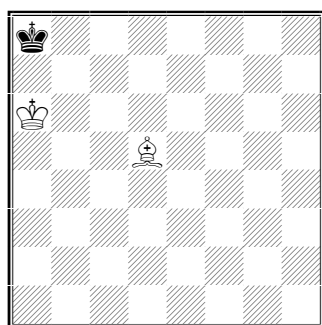
5. W przypadku wzajemnej zgody obydwu przeciwników na remis. Jeden z nich proponuje remis a drugi propozycję przyjmuje. Kiedy tak się dzieje?

Najczęściej wtedy, kiedy przeciwnicy widzą, że obaj nie mają możliwości wygrania, albo że próba wygrania jest zbyt niebezpieczna. Niekiedy jeden z partnerów proponuje remis gdyż boi się grać dalej. Wydaje mu się, że przeciwnik jest lepszy od niego, i on w taki sposób chce uniknąć porażki. Oczywiście remis jest lepszy niż przegrana, ale co powiedzieć o wojowniku, który zamiast walczyć z wrogiem ucieka z pola walki?

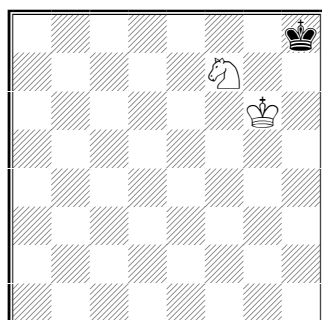
Nie bójcie się przegranych, one wiele was nauczą. Następnym razem z pewnością ogracie swojego przeciwnika.



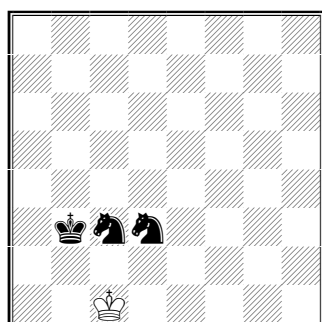
1. $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



2. $\triangle \frac{1}{2}:\frac{1}{2}$

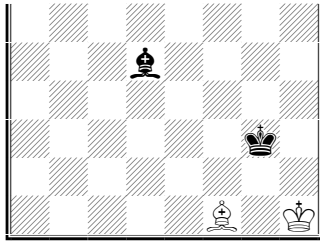


3. $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$

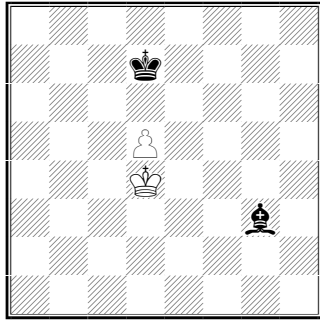


4. $\triangle \frac{1}{2}:\frac{1}{2}$

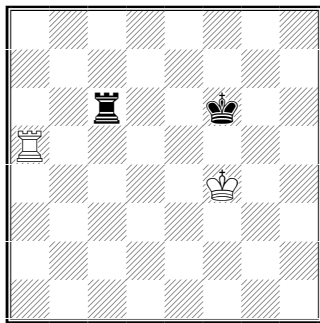




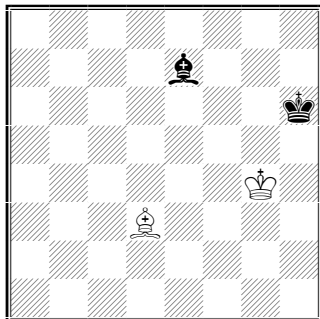
5. $\triangle$ $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



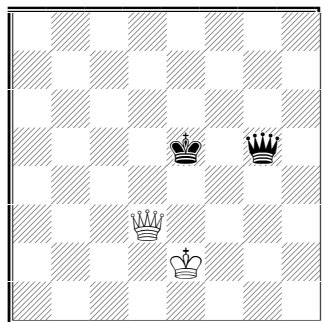
6. $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



7. $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



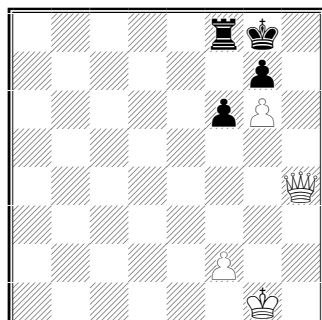
8. $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



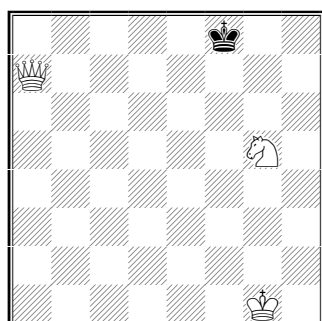
9. $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$

ĆWICZENIA

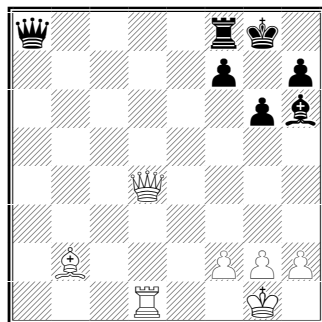
W pozycjach na diagramach 10-20, białe dają mata w jednym posunięciu.



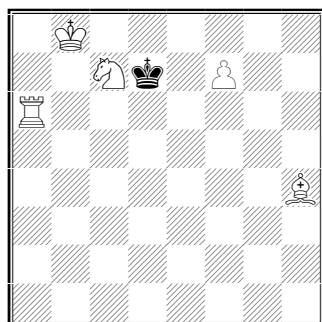
10. $\triangle \#1$



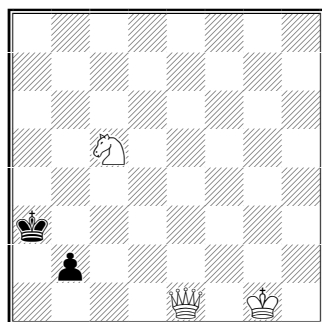
11. $\triangle \#1$



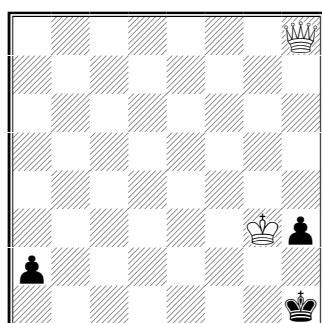
12. $\triangle$ #1



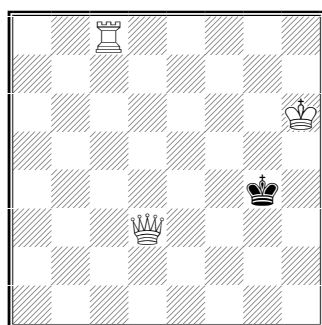
13. $\triangle$ #1



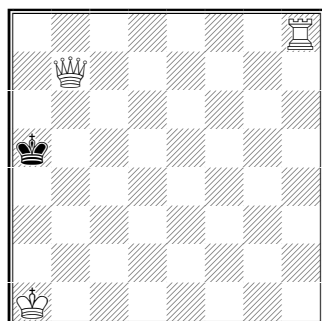
14. $\triangle$ #1



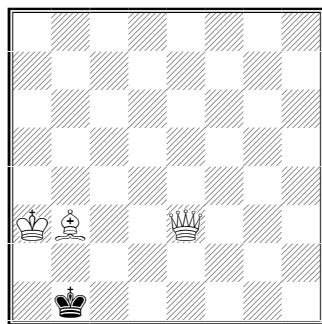
15. $\triangle$ #1



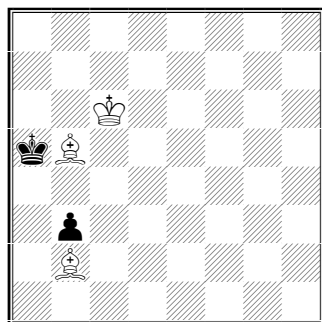
16. $\triangle$ #1



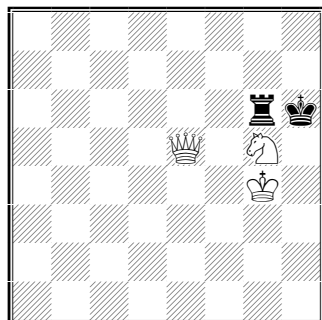
17. $\triangle$ #1



18. $\triangle$ #1



19. △ #1



20. △ #1

Znaki umowne używane przy komentowaniu partii

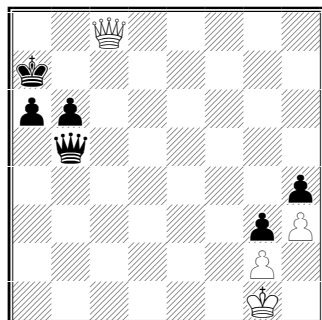
- + - - pozycja czarnych jest wygrana;
- ± - „ „ „ lepsza;
- ±̄ - „ „ „ nieco lepsza;
- ≡̄ - pozycja białych jest nieco lepsza;
- ≡̄ - „ „ „ lepsza;
- + - „ „ „ wygrana
- ∞̄ - za ofiarowany materiał jest rekompensata;
- ∞ - pozycja jest nie jasna;
- ↔ - z wzajemnymi szansami;
- - z inicjatywą;
- ↑ - z atakiem;
- ½ - ½ remis;
- # - mat;
- ⊙ - pat;
- ⊕ - przekroczenie czasu do namysłu;
- ⤿ - lepsze było;
- - jedyne posunięcie;
- △ - z dalszym;
- ⦿ - przewaga w rozwoju;
- - przewaga przestrzeni;
- ⊕̄ - centrum;
- ↔ - linia;
- ↗ - przekątna;
- ♞♞ - para gońców;
- ♞♟ - gońce różnopolowe;

- - gońce równopolowe
- × - słaby punkt;
- ⊥ - końcówka;
- ! - bardzo dobry ruch;
- !! - wspaniały ruch;
- ? - słaby ruch;
- ?? - duży błąd;
- !? - zasługuje na uwagę;
- ?! - wątpliwy ruch.

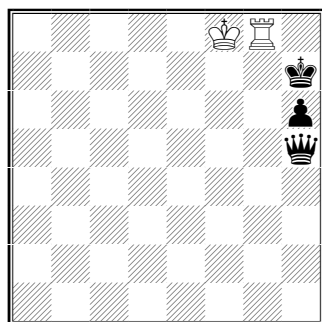
Lekcja 18. Wieczny Szach.

Jeszcze jednym rodzajem remisu jest **wieczny szach**, to znaczy szereg szachów następujących jeden po drugim, przed którymi atakowany król nie może się ukryć. Oczywiście szachuje ten kto chce uniknąć porażki. Diagramy 1-9 pokazują przykłady w których jedna ze stron zgłasza wiecznego szacha.

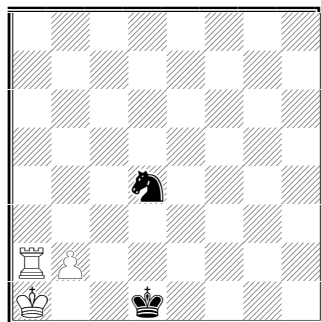
1. Biały hetman nie wypuszcza czarnego króla z rogu szachując z pól c7 i c8. (Gra kończy się po 3-krotnym powtórzeniu pozycji).
2. Tu analogicznie działa wieża.
3. Wiecznego szacha daje skoczek. Trzeba tylko dobrze zacząć.
4. Wiecznego szacha demonstruje bateria $\text{♖}+\text{♘}$; Goniec szachuje na g2, a potem odsłania wieżę.
5. Biały goniec działa z pól c5 i d6.
6. Hetman daje szachy z pól h5-e5-e8.
7. „Aparat” $\text{♖}+\text{♞}$ demonstruje bardzo pouczający wieczny szach: ♞ chodzi po polach b1 i c3.
8. Hetman daje szachy z pól h4-e1.
9. Hetman daje szachy z pól f6,f5,g6



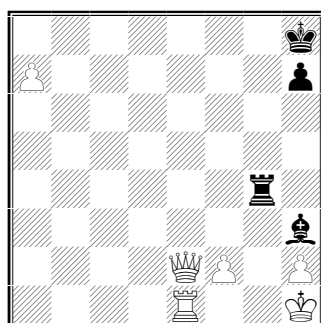
1. $\triangle \text{♙} \rightarrow \text{c7}, \text{c8} \frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



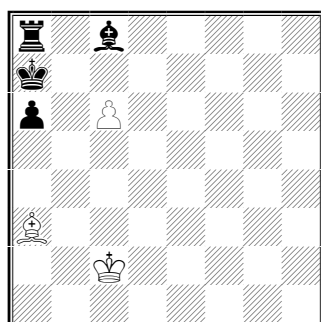
2. $\triangle \text{♖} \rightarrow \text{g7}, \text{g8} \frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



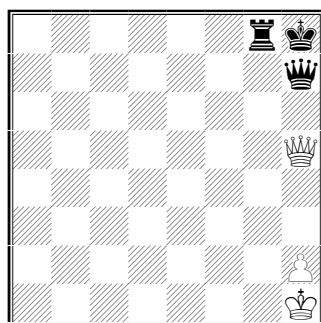
3. ▲ ♞ → b3, b2 ½:½



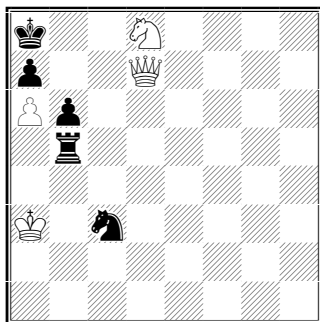
4. ▲ ♙ → g2, f3, g2 ½



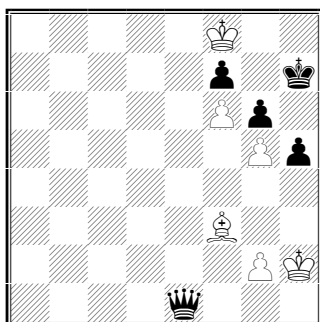
5. △ ♙ → c5, d6 ½:½



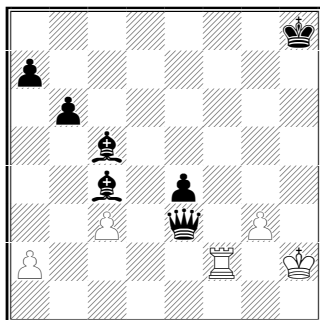
6. △ ♚ → e5, e8, h5 ½



7. ▲ ♞ → b1-c3 ½:½



8. ▲ ♚ → h4,e1 ½:½

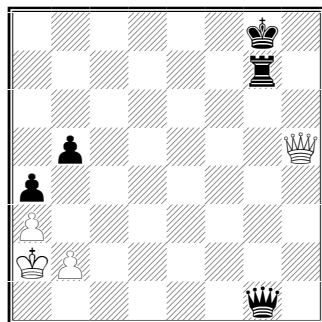


9. △ ♚ → f6,f5,g6 ½

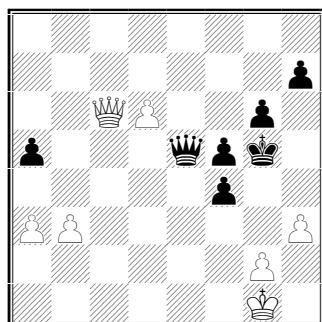
ĆWICZENIA

W pozycjach na *diagramach* 10-20 strona, która zaczyna daje wiecznego szacha. W u n i k a l n e j pozycji na *diagramie* 20 pomóżcie białym skocz-kom przegonić czarnego króla „dookoła świata”.

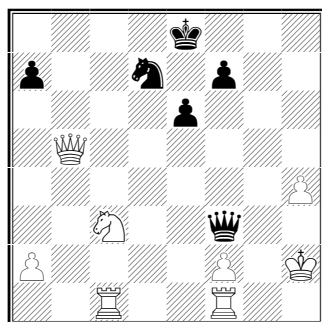
Życzymy miłej podróży.



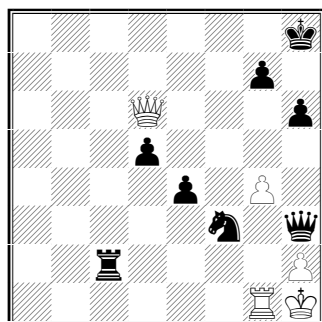
10. △



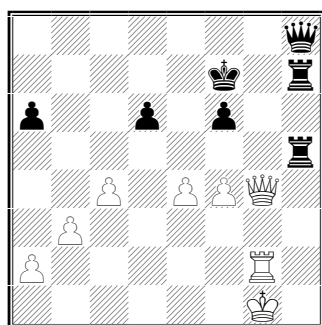
11. ▲



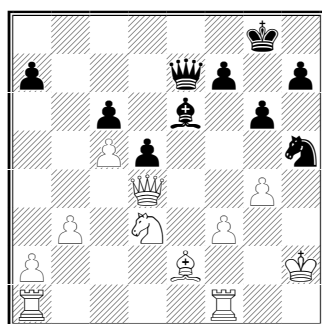
12. ▲



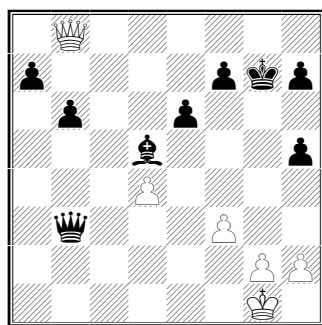
13. △



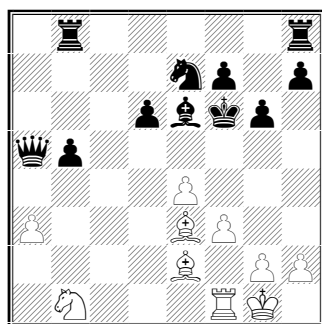
14. △



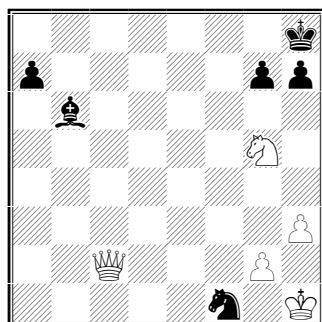
15. ▲



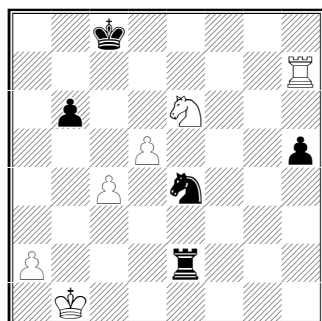
16. △



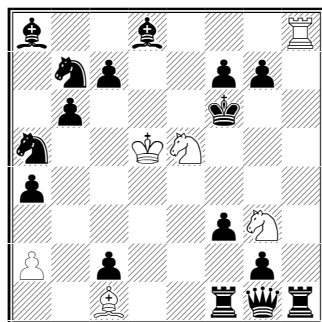
17. △



18. ▲



19. ▲



20. △

Lekcja 19. P A T. „WŚCIEKŁA” FIGURA.

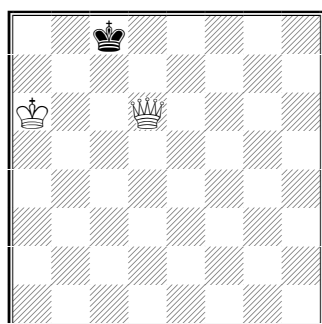
Kiedy na szachownicy powstaje pozycja, w których wszystkie figury i piony strony mającej wykonać ruchu, są zupełnie unieruchomione, a król nie jest zaszachowany, to taką sytuację nazywamy **patem**, i partię uważa się za remisową. Najczęściej pat zdarza się (szczególnie u początkujących), gdy jeden z królów jest pozbawiony swego wojska i trafia w gęszcz figur i pionów przeciwnika. Z reguły taki mat wynika z nieumiejętności matowania samotnego króla, albo z nieostrożności przy wybijaniu figur przeciwnika.

Lekceważenie w pozycjach wygranych jest główną przyczyną pata.

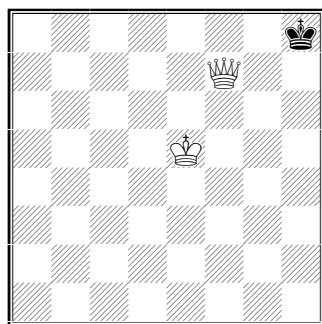
Pata oznaczamy znakiem ☹.

Niekiedy szachiście, któremu zagraża mat, udaje się samemu stworzyć pozycję patową, przez celowe oddanie ostatniej figury (lub nawet 2-3 figur). Taką figurę nazywamy „**wściekłą**”. Pat, o czym sami się przekonacie może być prawidłowym wynikiem walki

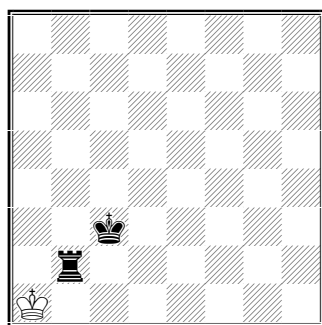
Na *diagramach 1-10* pokazano różne przypadki pata w grze szachowej.



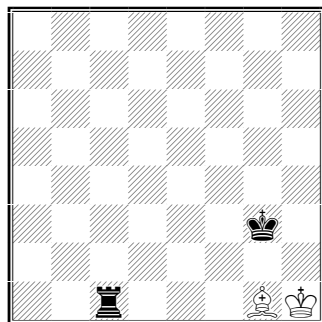
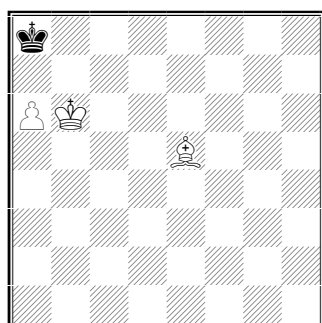
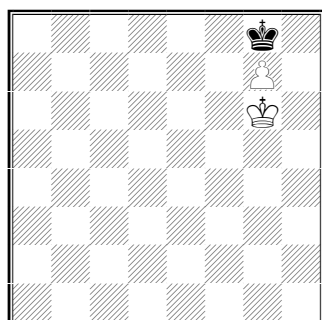
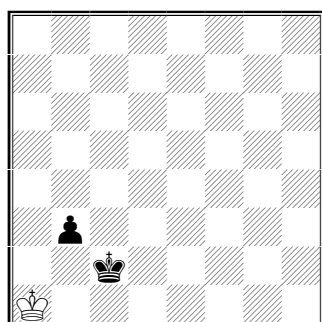
1. ▲ ☹

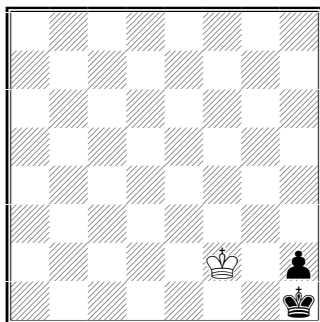


2. ▲ ☹

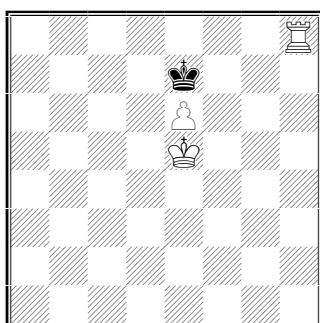


3. ▲ ☹

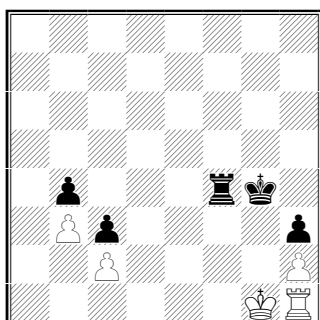
4. $\triangle \odot$ 5. $\blacktriangle \odot$ 6. $\blacktriangle \odot$ 7. $\triangle \odot$



8. ▲ ○



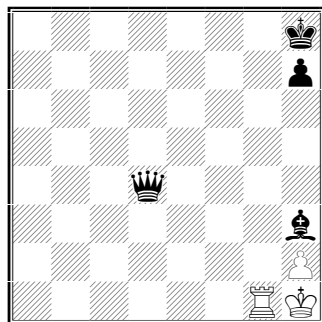
9. ▲ ○



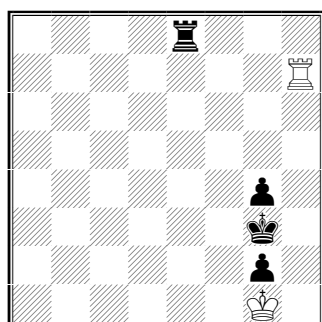
10. △ ○

ĆWICZENIA

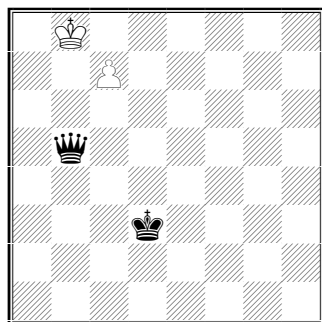
Należy znaleźć sposób, w jaki szachista mający ruch może zremisować w pozycjach na diagramach **11-20**. Pamiętajcie: jest **pięć przypadków remi-su**. A remis to nie jest przegrana.



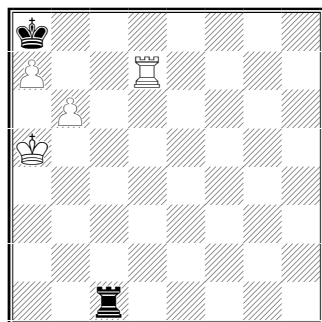
11. $\triangle \frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



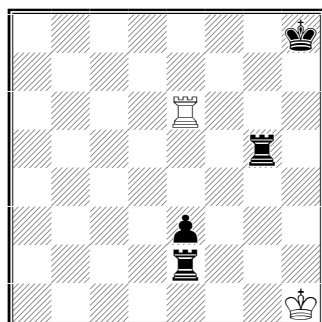
12. $\triangle \frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



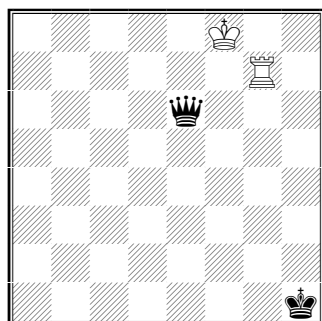
13. $\triangle \frac{1}{2}:\frac{1}{2}$



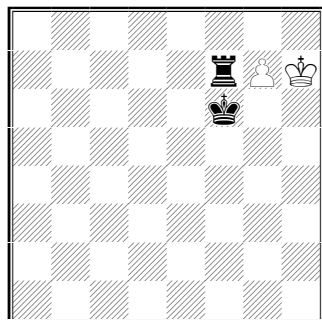
14. ▲ ½:½



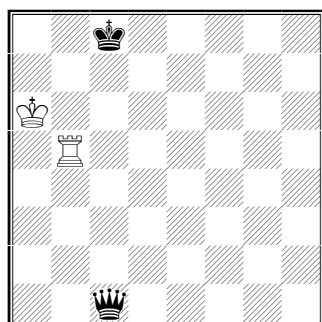
15. △ ½:½

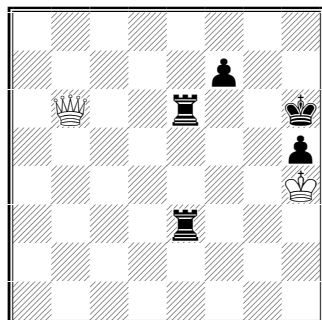
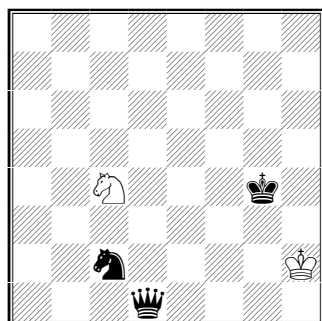


16. △ ½:½



17. △ ½:½



18. $\triangle$ $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$ 19. $\triangle$ $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$ 20. $\triangle$ $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$

Lekcje 20 i 21. Względna siła figur.

Już poznaliście reguły gry i napewno zachciało się wam spróbować swoich sił i rozegrać kilka partii. Jestem pewien, że te partie już zostały rozegrane. A jak sukcesy? Napewno były porażki i zwycięstwa, jak w każdej grze.

Grać nie było łatwo. Szczególnie w momentach wzajemnego bicia figur, ich **wymiany**. Przypuśćmy, że nastąpiła wymiana hetmana za skoczka. Czy to było dobre dla białych, które oddały hetmana? A dla czarnych, które oddały skoczka? Dla białych było to niedobre, dlatego grając tak, zrobiły one duży błąd. Na to by wiedzieć która wymiana jest dobra, a która nie, trzeba dokładnie zapamiętać, które figury są silniejsze, a które słabsze.

Już pierwsze rozegrane partie przekonają was o tym, że **najsilniejszy jest hetman**.

Drugie miejsce, jeśli idzie o siłę **zajmuje wieża**, trochę **słabsze są goniec i skoczek**, a **najsłabszy jest pionek**. Ale wiedzieć tylko tyle, to za mało, żeby zrozumieć wartość tej lub innej wymiany. Trzeba wiedzieć o ile jest silniejsza (słabsza) każda figura od każdej. Na przykład, czy dobrze jest oddać skoczka za cztery piony?

Aby połapać się w tym, wybierzmy dla figur szachowych jednostkę siły (czyli jednostkę wartości). Niech tą jednostką będzie pionek. Doświadczenie pokazuje, że **siła gońca i skoczka** jest w przybliżeniu jedna-kowa i **odpowiada sile trzech pionków**. **Siła wieży odpowiada pięciu pionkom**. **Hetman jest równie silny jak trzy lekkie figury (dziewięć pionów)**. Wieża jest silniejsza niż lekka figura. Taką przewagę nazywamy jakością. Oczywiście, że oddanie hetmana za wieżę, a tym bardziej za lekką figurę jest całkiem złe.

Prawdziwa wartość figur: nazywana **wartością względną** zawsze zależy od konkretnej pozycji na szachownicy. Bywają pozycje w których skoczek staje się silniejszy nie tylko od wieży ale i od hetmana. Na początku jednak można oceniać wartość figur w przybliżeniu, nadając im **wartość absolutną**.

A b s o l u t n a w a r t o ś ć f i g u r

Figura	jej siła
Pionek	1
Skoczek lub goniec	3
Wieża	5
Hetman	9

A jak jest z królem? Jako jednostka bojowa on nie jest zbyt silny, ale jego wartość jest równa wartości całej partii! Króla za nic nie można wymienić, chociaż on może tak jak inne figury napadać i bronić. Dlatego siły króla nie porównuje się z siłą żadnej innej figury. On albo zginie w walce, albo będzie świętował zwycięstwo. Oczywiście jeżeli partia nie zakończy się remisem.

Obserwując partie całkiem niedoświadczonych szachistów, widzimy często, że jeden z przeciwników ma znacznie więcej figur niż drugi. W takich przypadkach mówimy o **przewadze materialnej**. Przy dużej przewadze materialnej, bardzo łatwo dać matę królowi przeciwnika. Gracz posiadający przewagę materialną, bez trudu wygrywa partię (przy uważnej grze). Dlatego doświadczeni szachiści, po stracie jednej lub kilku figur, zwykle **poddają partię**, nie czekając na matę.

My jednak, na razie nie radzimy naśladować ich. Przecież wasi przeciwnicy jeszcze nie mają doświadczenia i popełniają błędy, które możecie wykorzystać.

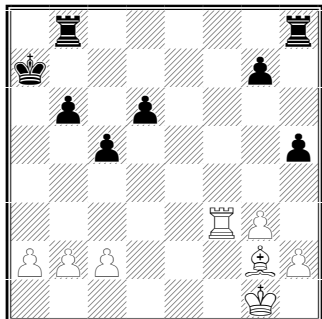
Starajcie się walczyć do końca! A jeżeli to wy będziecie mieli dużą przewagę materialną, to postarajcie się dać przeciwnikowi matę.

Jak można dać mata królowi? O tym opowiemy szczegółowo w następnych rozdziałach.

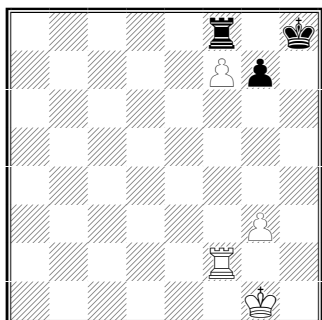
Na razie poćwiczmy matowanie w jednym ruchu na przykładach 1-11.

ĆWICZENIA

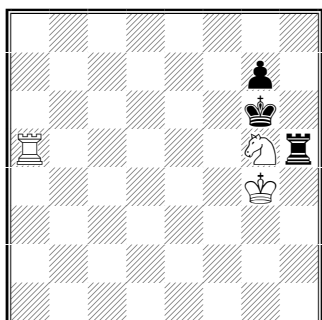
W pozycjach 1-11 białe zaczynają i dają mata w jednym ruchu



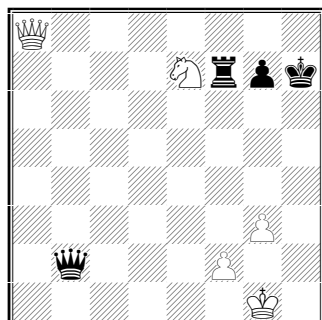
1. #1



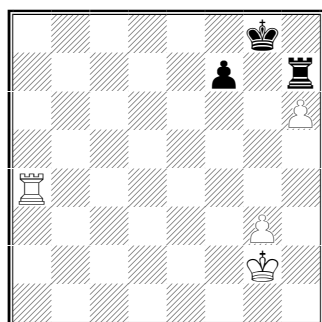
2. #1



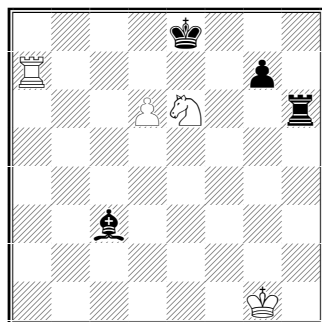
3. #1



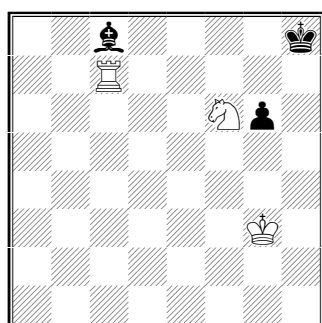
4. #1



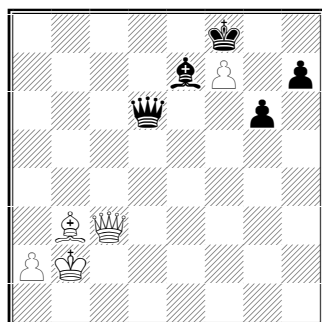
5. #1



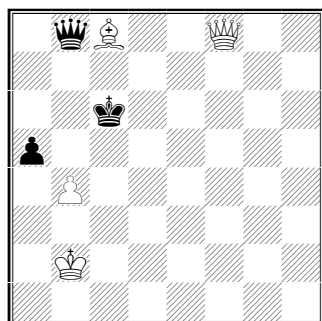
6. #1



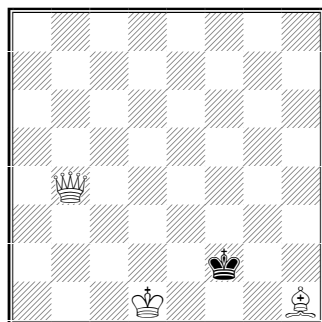
7. #1



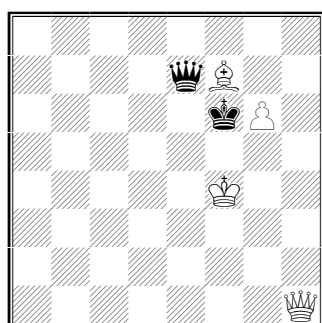
8. #1



9. #1



10. #1



11. #1

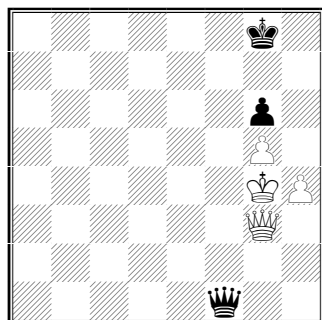
Przykłady od 1-9, poka-zują jaką jaką rzeczywistą siłą może dysponować figura zależnie od pozycji, czyli jaką ma wartość **względna** (chwilową).

W zależności od pozycji siła figury może się zmieniać i figura wyraźnie słabsza (w skali absolutnej) niekiedy odgrywa ważniejszą rolę niż figura silniejsza (absolutnie).

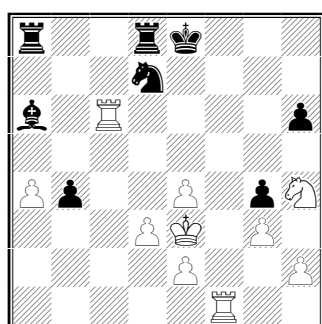
Nawet najsłabsza jednostka bojowa, pionek, może powiedzieć decydujące słowo tam, gdzie silniejsza okaże się bezużyteczna

Wartość niektórych figur w końcu partii zmniejsza się (skoczek) a wartość innych rośnie (wieża i pion). Wieża jest silna gdy działa po otwartych liniach, pionek gdy jest blisko pola przemiany.

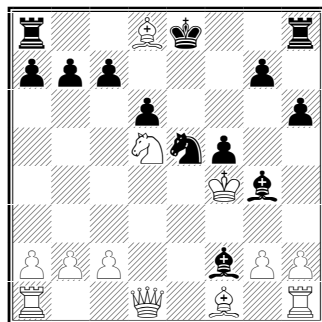
Także wartość króla może bardzo wzrastać w końcówce, jeżeli może on uczestniczyć w grze. Szczególnie silny jest król na środku szachownicy, wówczas jego siła jest porównywana z siłą wieży



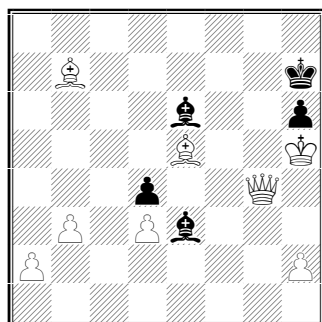
1. ▲ ♔f1 → f5#



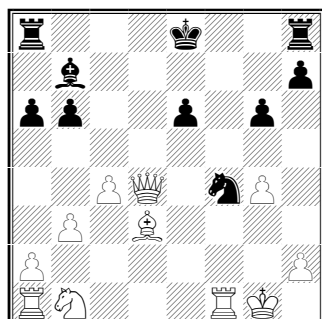
2. △ ♔c6 → e6#



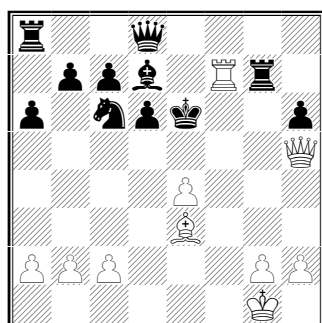
3. ▲ ♞e5 → g6#



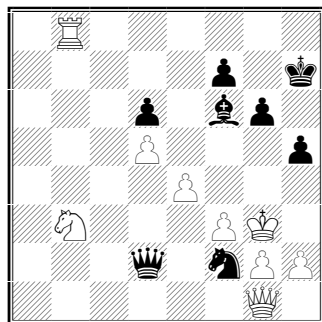
4. ▲ ♞e6 → f7#



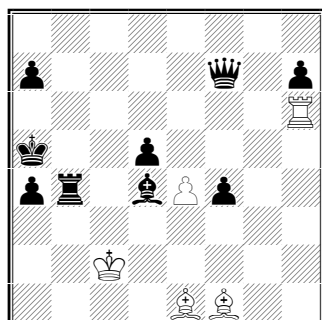
5. ▲ ♞f4 → h3#



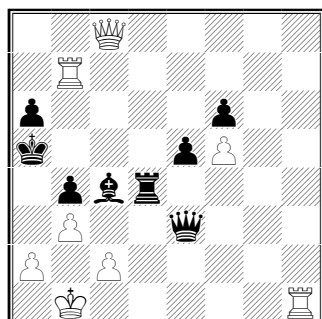
6. △ ♚ → d5#



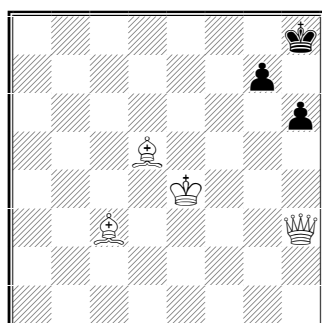
7. ▲ ♖h5 → h4#



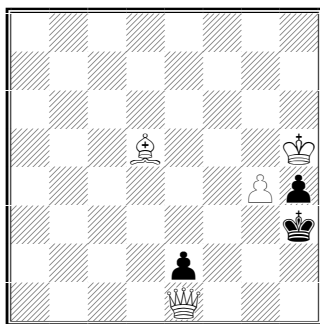
8. △ ♜h6 → a6#



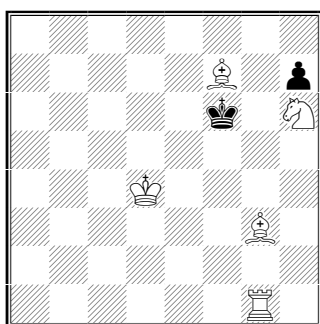
9. △ ♔c8 → c7#



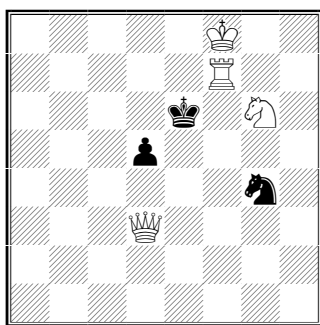
10. △ ♔#1



11. ♖ #1



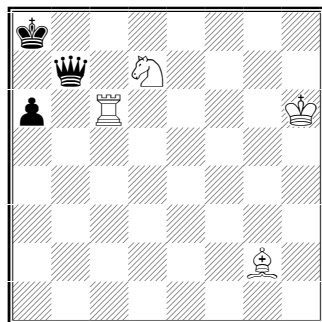
12. ♖ #1



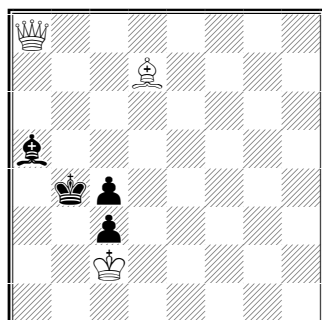
13. ♖ #1

ĆWICZNIA

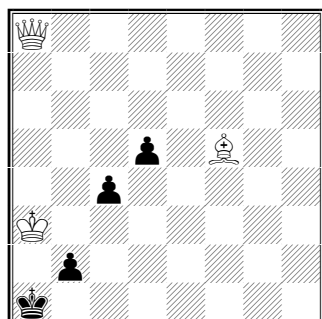
W pozycjach na *diagramach* 10-20 białe zaczynają i dają mata w jednym ruchu.



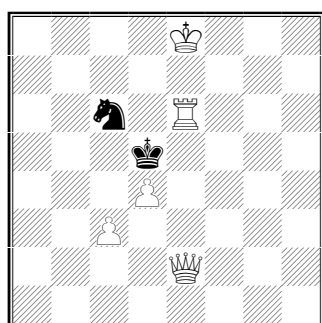
14. △ #1



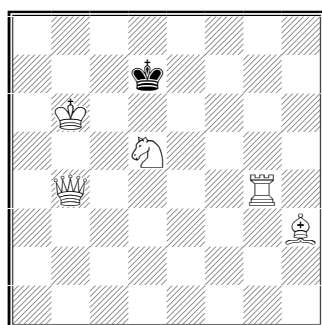
15. △ #1



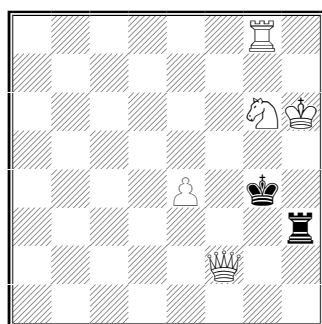
16. △ #1



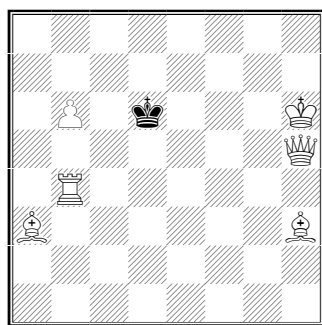
17. △ #1



18. △ #1



19. △ #1



20. △ #1

Lekcja 22. Goniec czy skoczek.

Początkujący szachiści często spierają się o wartość gońca czy skoczka. Jednym zdaje się że lepszy jest dalekosiężny gońiec, innym sprytny skoczek. Praktyka pokazuje, oceniając całościowo, że są to równe figury.

Goniec atakuje niemal tyle pól co wieża, ale chodzi tylko po polach jednego koloru, pola koloru przeciwnego są dla niego niedostępne. Skoczek może obejść wszystkie pola szachownicy, przy czym on ma prawo przeskakiwać przez własne i cudze figury i piony, czego nie potrafi żadna inna figura.

Goniec działa bardziej skutecznie w pozycjach otwartych i przy wolnych pionach, skoczek w pozycjach zamkniętych, z nieruchomymi łańcuchami pionów.

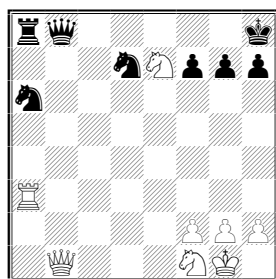
Ze szczególnym poważaniem odnoszą się szachiści do hetmana, figury najsilniejszej. Ale niekiedy taki szcunek staje się szkodliwy. Nimcowicz żartował „początkujący szachista woli raczej włożyć głowę w paszczę lwa, niż postawić pod biciem hetmana”. Z obawy przed mocą najsilniejszej figury, szachiści często przechodzą obok efektywnych możliwości wygrania w jednym dwóch ruchach.

Niekiedy oddając hetmana za figurę albo nawet za piona, można stworzyć atak matowy nie do odparcia na króla przeciwnika. Kiedy jeden z partnerów, świadomie oddaje cenniejszą figurę za mniej cenną (licząc na inne korzyści), nazywamy to **ofiara**. W momencie ofiary następuje błyskawiczna zmiana wartości figur. Kiedy jest mat, to najsilniejszą figurą jest ta, która daje mata.

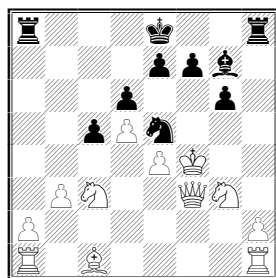
„Sztuka grania w szachy jest w istocie nie czym innym, jak tylko umiejętnością wydobycia ze swoich figur maksimum siły”

Mówiąc jeszcze o pionach, nie należy zapominać o ich ważnej właściwości: one nie chodzą do tyłu. Jeżeli jakkolwiek figura zrobi nieudany ruch, to w ruchu następnym może się poprawić, pionek takiej możliwości nie ma. Idzie tylko do przodu. W pozycji na *diagramie 1*, jeżeli:

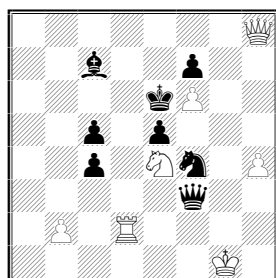
- 1) białe zabiją wieżą skoczka, to nastąpi niekorzystna wymiana;
- 2) białe zabiją hetmanem czarnego hetmana, to nastąpi wymiana;
- 3) białe zabiją hetmanem piona h7 - jest to ofiara; sami zobaczcie co ona daje.



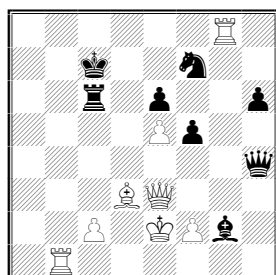
1. ♖h7, ♔h7, ♙h3#



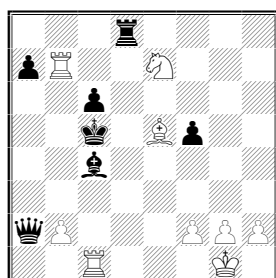
2. ♜g7 → h6#



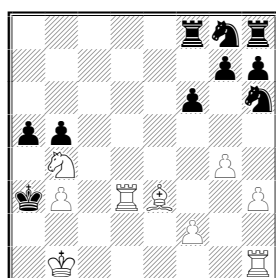
3. $\triangle$ ♔h8 → c8#



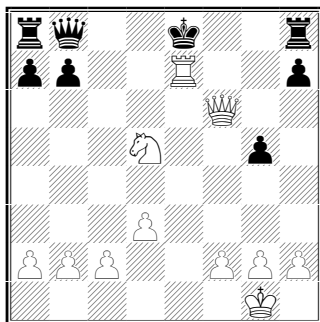
4. $\triangle$ ♔e3 → a7#



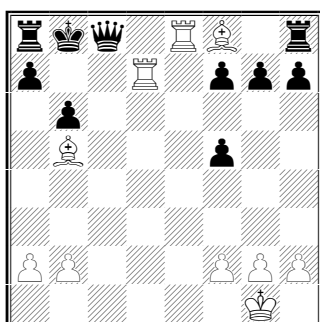
5. $\triangle$ ♖b2 → b4#



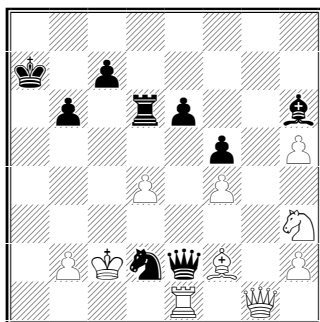
6. $\triangle$ ♘b4 → c2#



7. $\triangle$ ♔f6 → h8#

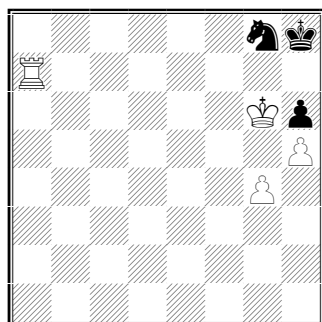


8. $\triangle$ ♖f8 → d6#

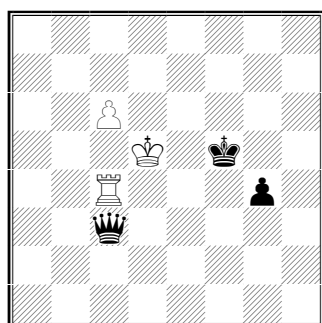


9. $\blacktriangle$ ♖d6 → c6#

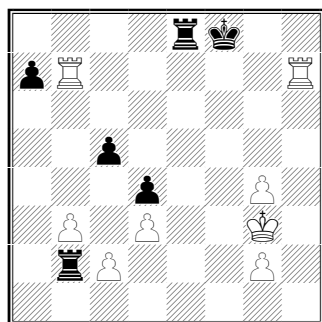
Ćwiczenia: w pozycjach 1-9 zaczynający daje mata w jednym posunięciu.



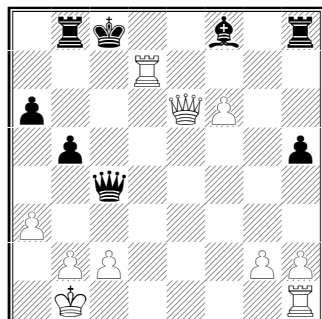
1. △ #1



2. ▲ #1

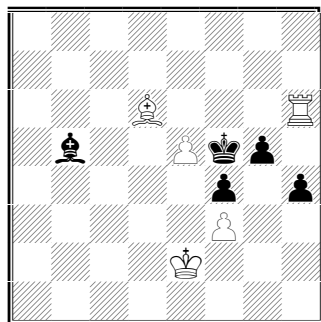


3. △ #1

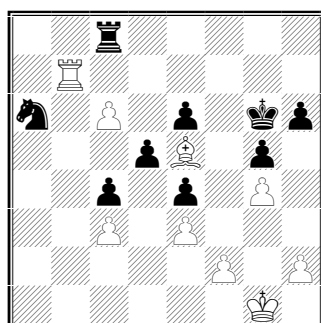


4. △ #1

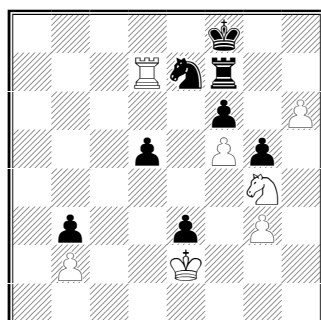
•



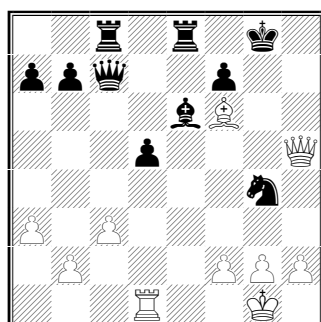
5. $\triangle$ #1



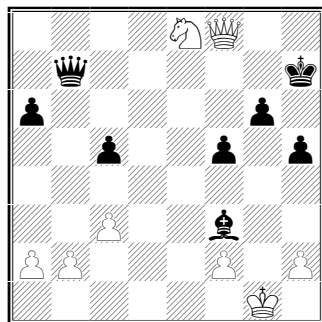
6. $\triangle$ #1



7. $\triangle$ #1



8. $\triangle$ #1



9. △ #1

Lekcja 23. Zapisywanie partii szachowej. Pełna notacja.

Tak jak muzycy nie mogą się obejść bez zapisu nut, tak dla szachistów jest niezbędny specjalny język szachowych figur.

Potrzebny jest on po to żeby zapisywać grane partie, rozwiązywania zadania, czytać literaturę szachową: książki, czasopisma i biuletyny turniejowe. Pozwala on tworzyć i wykorzystywać bazy danych szachowych, które obecnie już liczą ponad 10 milionów partii. Żaden miłośnik gry szachowej nie może się doskonalić bez podręczników. Pozwalają one znajdować i usuwać własne błędy w grze, zapoznają z pouczającymi przykładami z praktyki współczesnych mistrzów i klasyków szachowych. Gdyby nie było takich książek, bardzo trudno byłoby zdobywać niezbędne doświadczenie, a droga od nowicjusza do mistrza stałaby się niewspółmiernie dłuższa.

Niezastąpionym pomocnikiem szachistów jest szczególny system zapisu ustawienia figur na szachownicy, a także fragmentów i całych partii, który nazywamy **Szachową notacją**. Wiedząc jak oznacza się pola i figury, łatwo jest zapisać dowolną pozycję na szachownicy. Na przykład pozycję początkową zapiszemy tak:

Białe: Ke1, Hd1, Wa1, Wh1, Gc1, Gf1, Sb1, Sg1, pp: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Czarne: Ke8, Hd8, Wa8, Wh8, Gc8, Gf8, Sb8, Sg8, pp: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Najpierw podajemy zapis białych figur, potem czarnych. Figury zapisujemy w kolejności: K, H, W, G, S, p. od lewej do prawej, i od dołu do góry.

Nie jest trudny też zapis całych partii, problemem jest tylko zapisywanie partii podczas gry: ruch po ruchu. Do tego służą specjalne blankiety. Ponieważ ruch jest przemieszczeniem figury z pola na pole, to jego zapis pokazuje pole wyjścia i pole, na które figura poszła. Żeby nie było wątpliwości, na początku pisze się oznaczenie figury, która ruch zrobiła, a między adresami pól stawia się znak „-” albo „:” (bicie). Na początku pisze się jeszcze numer pola: np. **2.Gf1-c4** albo **6.Sf3:e5**. Przy zapisie ruchu piona pomija się sybol figury (p); np. **1.e2-e4**. Jeżeli pionek dochodzi do przemiany, to po ruchu pisze się symbol figury, w którą przemienił się pion; np. **h7-h8H**. Krótką roszadę oznacza się jako **0-0**; a długą: **0-0-0**. Umowne oznaczenie szacha +, szacha podwójnego ++ i mata # stawia się po zapisie ruchu. Np. **5.Hf7:f8#**.

Ten sposób prowadzenia zapisu nazywa się **pełną notacją**. Można też posłużyć się **notacją skróconą** w której zapis ruchu nie zawiera pola wyjścia. To wszystko zilustrują nam poniższe przykłady i własna praktyka zapisywania partii i rozwiązań zadań.

1. Białe: A - Czarne: B

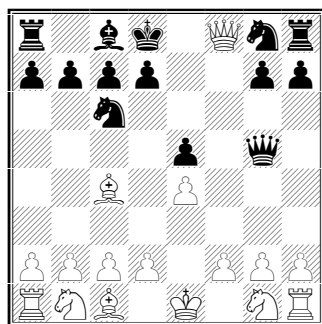
1. e2-e4 e7-e5

2.Gf1-c4 Hd8-g5?

3.Hd1-f3 Sb8-c6??

4.Hf3:f7 Ke8-d8

5.Hf7:f8#



Ta sama partia może być zapisana skróconą notacją

1.e4 e5 2.Gc4 Hg5? 3.Hf3 Sc6?? 4.Hf7 Kd8 5.Hf8#.

Prawda że mniej było pisania. Znak ? oznacza złe posunięcie, znak ?? bardzo złe posunięcie; znak ! oznacza dobre posunięcie a !! bardzo dobre.

2. Białe: A - Czarne: B

1. e2-e4 e7-e5

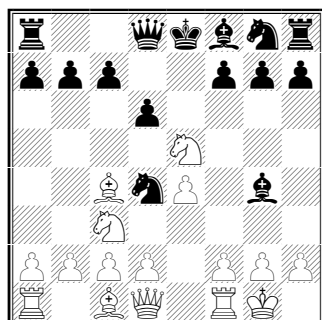
2.Sg1-f3 Sb8-c6

3.Gf1-c4 d7-d6

4.Sb1-c3 Gc8-g4

5. 0-0 Sc6-d4?

6.Sf3:e5! ...

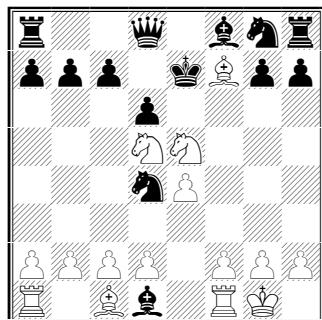


6. ... Gg4:d1??

7.Gc4:f7+ Ke8-e7

8.Sc3-d5#

Patrz diagram:



3. Białe: A - Czarne: B

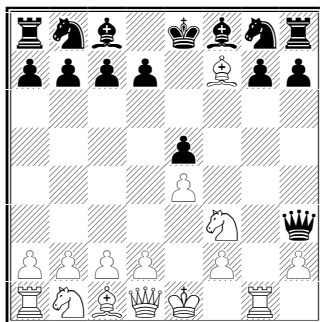
1. e2-e4 e7-e5

2.Gf1-c4 Hd8-g5?

3.Sg1-f3! Hg5:g2

4.Wh1-g1 Hg2-h3

5.Gc4:f7+!

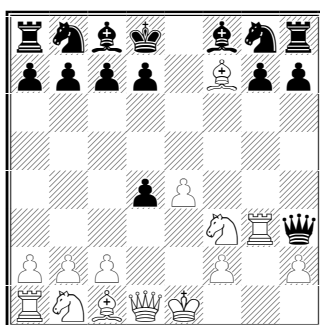


5. ... Ke8-d8

(5...Kf7 6.Sg5 i 7.Sh3.)

6. d2-d4 e5:d4??

7.Wg1-g3 1-0.



W tej pozycji czarne poddały partię, to oznacza 1-0
gdyby poddały partię czar-ne to piszemy 0-1.

Przyczyny poddania:

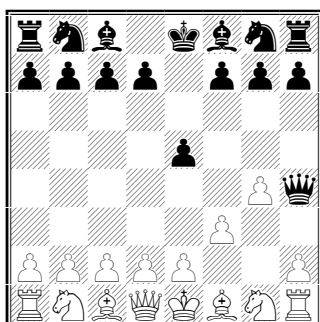
7. ... Hg3 8.hg3+-;

7. ... d6 8.Wh3+-.

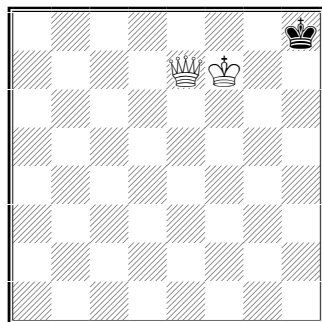
4. Białe: A - Czarne: B

1. g2-g4 e7-e5

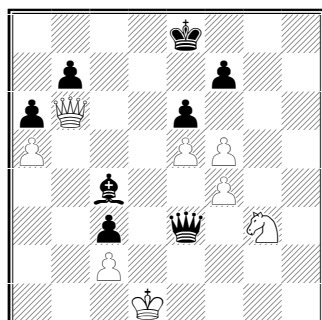
2. f2-f3?? Hd8-h4#.



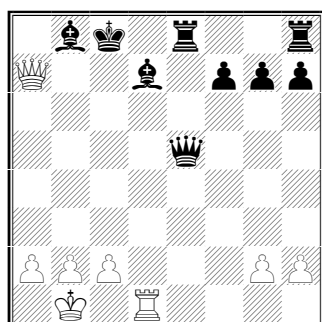
Najszybszy możliwy mat!



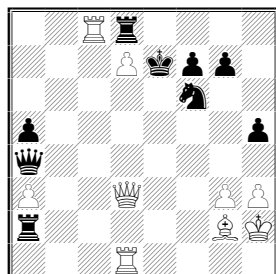
1. $\triangle$ #1



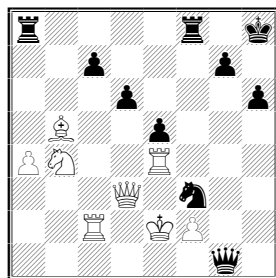
2. $\blacktriangle$ #1



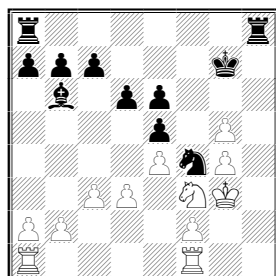
3. $\triangle$ #1



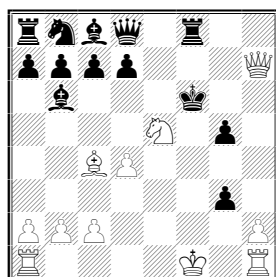
4. $\triangle$ #1



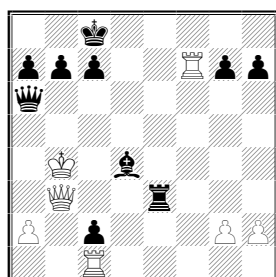
5. ▲ #1



6. ▲ #1



7. △ #1



8. ▲ #1

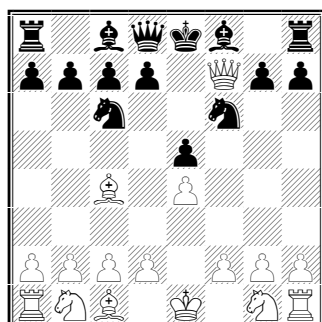
Lekcja 24. Zapisywanie partii szachowej. Krótka notacja.

Istota tzw. notacji skróconej wynika z faktu, że rozgrywając partię wiemy na jakim polu stoi figura lub piona, dlatego po numerze ruchu zapisujemy tylko symbol figury i pole, na które ona poszła. Jeżeli na jedno pole mogą pójść dwie takie same figury, to po symbolu figury dodaje się jeszcze nazwę linii (literę lub cyfrę) z której dana figura idzie. Na przykład **6...Sge7** albo **9.W8d2**. Pozostałe znaki zachowuje się przy krótkiej notacji, za wyjątkiem przypadku gdy pionek bije. Na przykład zapis pełny **3.f4:e5** zamienia się na **3.fe** lub **3.fe5** (w przypadku gdy istnieje jeszcze druga możliwość np. **3.fe6**).

Skrócona notacja wymaga mniej miejsca i czasu do zapisywania. Ale w celu uniknięcia niejasności i błędów musi być prowadzona bardzo starannie.

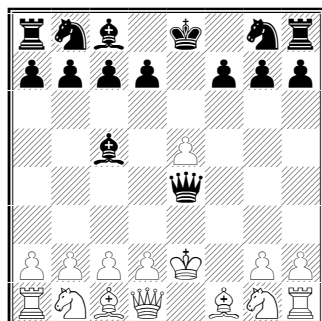
1. Białe: A - Czarne: B

1.e4 e5 2.Hh5? Sc6 3.Gc4 Sf6?? 4.Hf7#



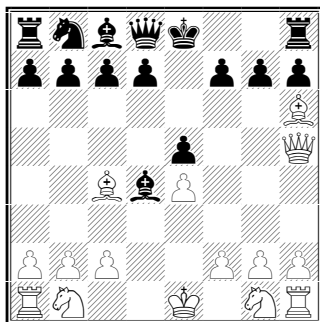
2. Białe: A - Czarne: B

1.e4 e5 2.f4 Gc5 3.fe?? Hh4+ 4.Ke2 (4.g3 He4+ 5.He2 Hh1-+) He4#.



3. Białe: A - Czarne: B

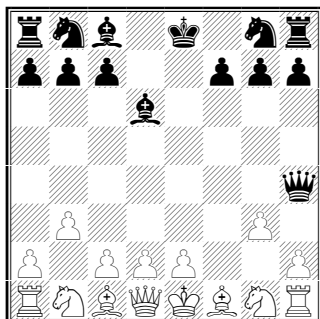
1.e4 e5 2.Gc4 Gc5 3.Hh5 Sh6?? (⊔He7) 4.d4! Gd4 5.Gh6



5. ... Gb2?? (0-0) 6.Hf7#

4. Białe: A - Czane: B

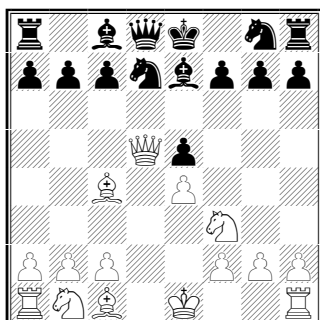
1.f4 e5 2.fe d6 3.ed Gd6 4.b3?? (Sf3) Hh4+! 5.g3



5. ... Gg3+! (Hg3+!) 6.hg Hg3#

5. Białe: A - Czane: B

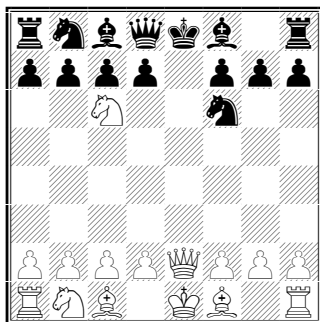
1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 Sd7 4.Gc4 Ge7 (C6!) 5.de de?? (Se5) 6.Hd5



6. ... Sf6?? 7.Hf7#

6. Białe: A - Czane: B

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Se5 Se4 (d6) 4.He2 Sf6?? (He7) 5.Sc6+!



5. ... He7 6.Se7. 1-0.

7. Białe: A - Czarne: B

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 f6 4.Gd3 Sd7?? 5.Hh5, 1-0.

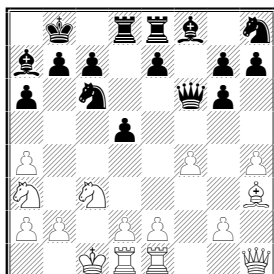
8. Białe: A - Czarne: B

1.e4 Sf6 2.Sc3 g6 3.Sd5? Se4 4.He2 Sd6?? 5.Sf6#.

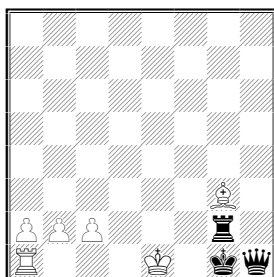
Ć W I C Z E N I A

Należy znaleźć, które figury na *diagramie 1* stoją nieprawidłowo (tzn. że w procesie gry figury nie mogły zająć takich pozycji).

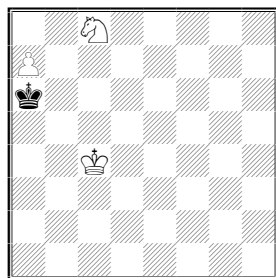
W pozycjach 2-14 białe dają mata w jednym ruchu



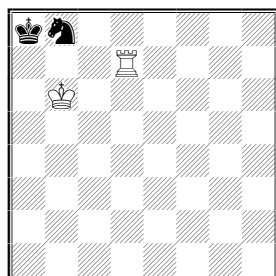
1. △ #1



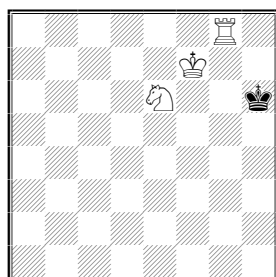
2. △ #1



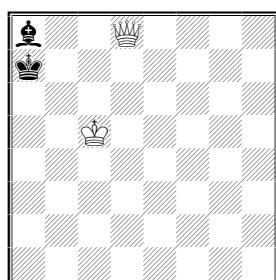
3. △ #1



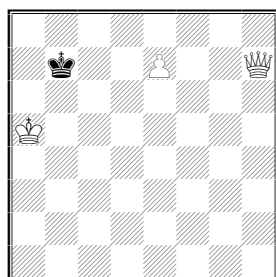
4. △ #1



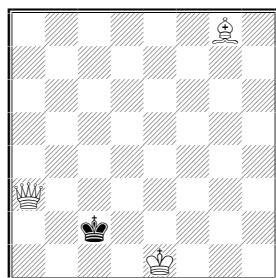
5. △ #1



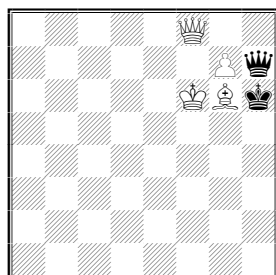
6. △ #1



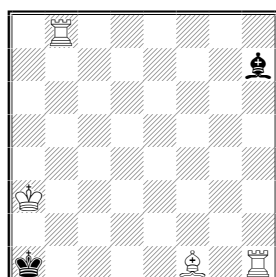
7. △ #1



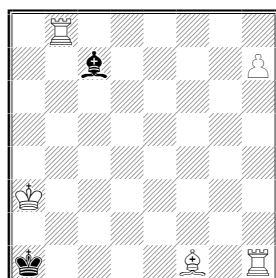
8. △ #1



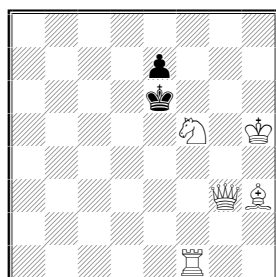
9. △ #1



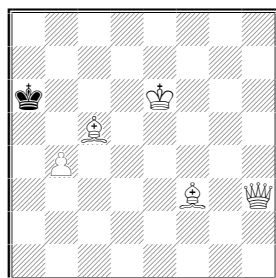
10. △ #1



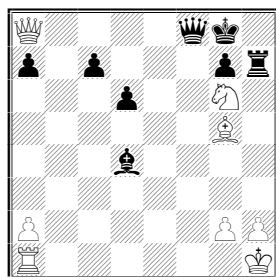
11. △ #1



12. △ #1



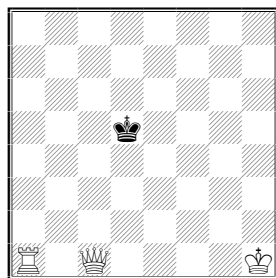
13. △ #1



14. △ #1

Lekcja 25. Mat ciężkimi figurami: ♔ + ♖.

Obecnie potrenujemy rozpatrując przykłady w których jeden z partnerów ma tylko króla, a drugi ciężkie figury: hetmana i wieżę. Nasze zadanie: dać mata.



Gracie białymi a przeciwnik nie chce się poddać. Trzeba dać mu mata. Przy tak mocnych pomocnikach jak hetman i wieża robi się to bardzo łatwo. Czarny król sam nie pcha się w ręce, a najlepszy sposób aby go schwytac to zapędzić na brzeg szachownicy. Dlatego jest jasny sens pierwszego ruchu:

1.Wa4

Tym ruchem „odciąłiśmy” czarnego króla, szachownica stała się dla niego dwa razy ciaśniejsza, dwukrotnie się zwężyła.

1...Ke5

Oczywiście król nie idzie dobrowolnie na brzeg szachownicy. trzeba go zmusić.

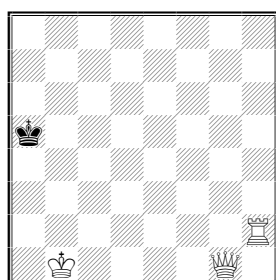
2.Hc5+ Ke6 3.Wa6+ Ke7 4.Hc7+ Ke8 5.Wa8#.

No i daliście mata!

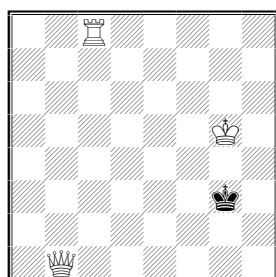
Było ciekawe obserwować jak ciężkie figury białych zapędzają czarnego króla na ostatnią linię: jedna z nich „pilnuje” króla, a druga daje szacha i goni go w przepaść.

ĆWICZENIA:

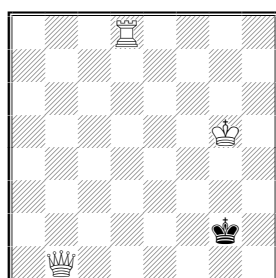
We wszystkich zadaniach białe zaczynają i dają mata w dwóch ruchach.



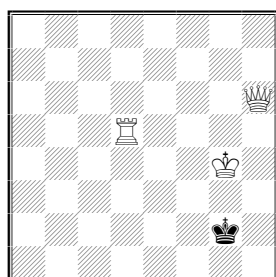
1. △ #2



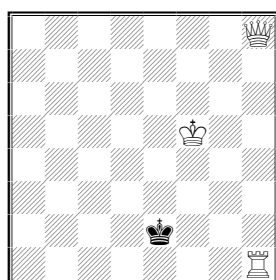
2. $\triangle$ #2



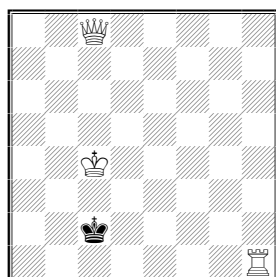
3. $\triangle$ #2



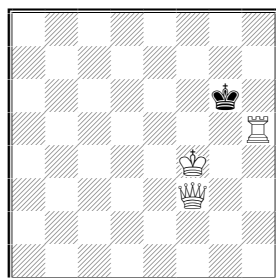
4. $\triangle$ #2



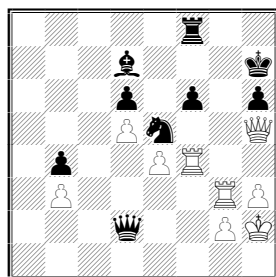
5. $\triangle$ #2



6. △ #2



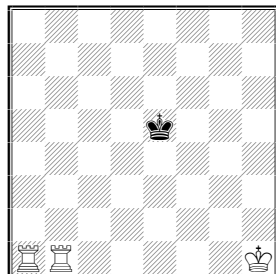
7. △ #2



8. △ #2

Lekcja 26. Mat ciężkimi figurami: 2 x ♖.

Niewiele trudniej jest dać mata dwiema wieżami. Także w tym przypadku wasza przewaga materialna jest bardzo wielka, i łatwo dacie mata samotnemu królowi.



1.Wa4 Kd5 2.Wb5+ Kc6

Uwaga! Czarny król napadł na białą wieżę. W partii nowicjuszy widzimy czasem teraz 3.Wa6+? i czarne zabierają białą wieżę 3...K:b5. Staraj się unikać takich błędów.

Wróćmy do naszej pozycji.

3.Wh5! Ten ruch zasłużył na wykrzyknik: wieża odchodzi jak najdalej od czarnego króla, i nadal odbiera mu piąty rząd. A zepchnąć króla dalej jeszcze zdążymy.

3...Kb6 4.Wg4

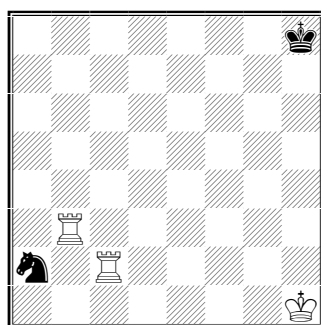
Nie można dać szacha z pola a6, więc wieża idzie daleko od czarnego króla. Ale stawiamy ją nie na h4 (tam przesz-kadza jej wieża a5) lecz na g4, i od króla daleko i szacha można dawać.

4...Kc6 5.Wg6+ Kd7 6.Wh7+ Ke8

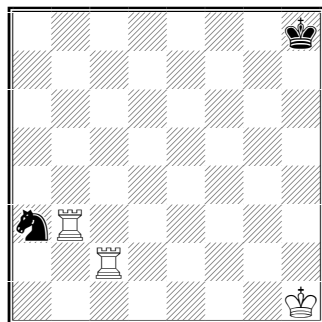
7.Wg8#.

Zwróćcie uwagę, że w matowaniu nie pomagał biały król.

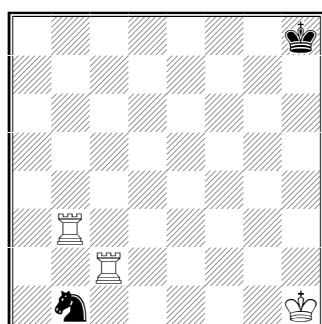
ĆWICZENIA: We wszystkich zadaniach białe zaczynają i dają mata w dwóch ruchach.



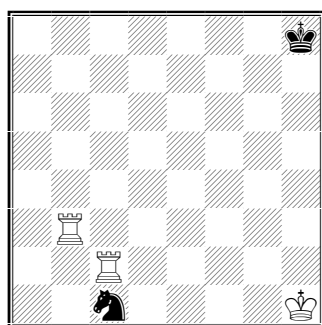
1. △ #2



2. △ #2



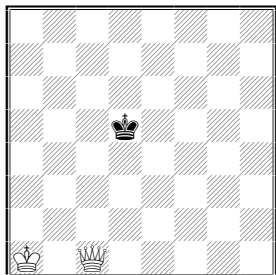
3. △ #2



4. △ #2

Lekcja 27. Mat hetmanem i królem.

Obecnie zobaczymy jak daje się mata hetmanem przy pomocy króla. Pamiętajmy, że matować jest najlepiej na brzegu szachownicy.



1.Hf4 Celem tego ruchu jest odcięcie króla po czwartej linii.

1... Kc5 2.Kb2

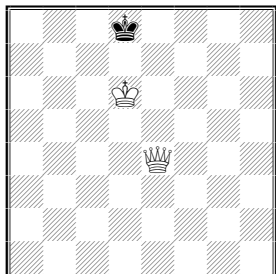
Wspólne działania króla i hetmana pozwalają dać mata bardzo szybko.

2...Kd5 3.Kc3 Kc5 4.He5+ Kc6 5.Kb4 Kb6 6.Hd6+ Kb7 7.Kb5 Kc8 8.He7!

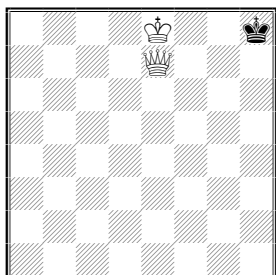
Wykrzykownik za czujność. Po błędnym 8.Kb6 byłby pat czyli remis.

8... Kb8 9.Kb6 Ka8 10.He8#.

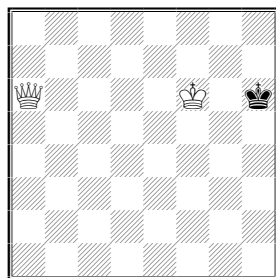
Ć W I C Z E N I A: Białe zaczynają i dają mata w podanej liczbie ruchów. W pozycji 7 należy tą liczbę obliczyć (lub odgadnąć).



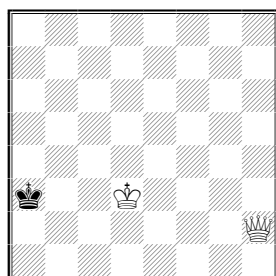
1. △ #1



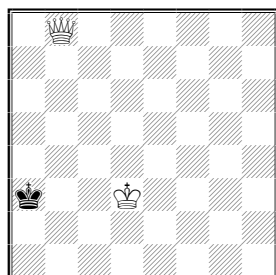
2. △ #2



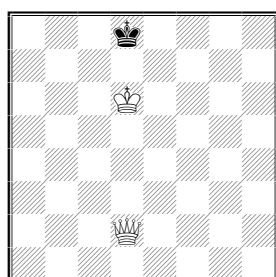
3. $\triangle$ #2



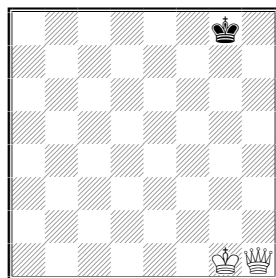
4. $\triangle$ #2



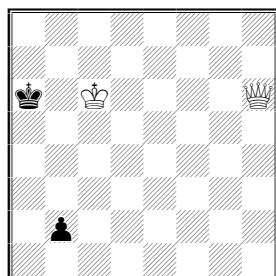
5. $\triangle$ #2



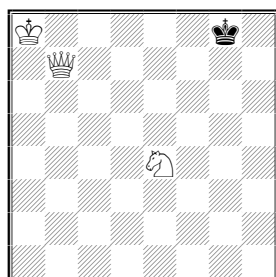
6. $\triangle$ #2



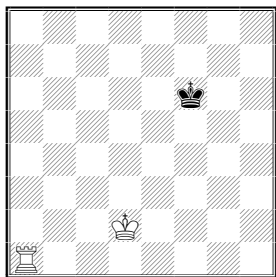
7. $\triangle$ #?



8. $\triangle$ #2



9. $\triangle$ #2

Lekcja 28. Mat wieżą i królem.

Jeżeli atakujący ma tylko jedną wieżę, to danie mata jest trudniejsze, ale musimy się tego nauczyć. Byłoby bardzo przykro, żeby mieć przewagę całej wieży i nie wygrać, prawda? Dlatego do pracy.

1.Wa5

Znany pomysł. Najpierw ograniczyć króla przeciwnika, a potem zapędzić na brzeg szachownicy.

1...Ke6 2.Ke3

Bez własnego króla mata się nie da. Białe figury muszą działać zgodnie i uzupełniać się nawzajem.

2...Kd6 3.e4

Białe zapraszają króla przeciwnika aby zajął pole naprzeciwko grając 3...Ke6, ale czarne odrzucają zaproszenie.

3...Kc6 4.Kd4

Pościg za czarnym królem.

4...Kb6 5.Wh5 Kc6 6.Wg5

To nie jest dreptanie w miejscu lecz ruch wyczekujący. Po 6.Kc4 Kd6 czarny król znów ma się dobrze.

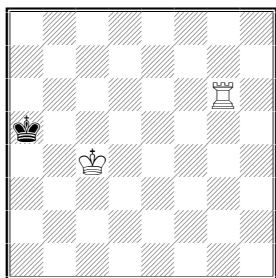
6...Kb6 7.Kc4 Ka6

A co się stanie w przypadku 7...Kc6? Na to nastąpi szach na g6 i czarny król znajdzie się na siódmej linii. Zwróćcie uwagę jak zgodnie działają białe figury. Król broni wszystkich pól prowadzących do centrum (b5,c5,d5), a wieża zabiera szósty rząd.

Jak białe mają grać po 7...Ka6. Najlepiej dać szacha:

8.Wg6+

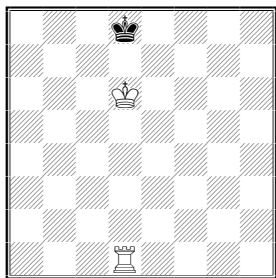
Co za bezsensowny szach pomyśli ktoś z was, przecież król może wrócić na piątą linię, a my chcieliśmy go zapędzić na siódmą? Ale nie śpieszcie się, lepiej pomyślcie co się zdarzy jeśli czarne zagrają 8...Ka5. Czarne mogą dostać mata w dwóch ruchach, ale jak? Pomyślcie sami.



Białe zaczynają i dają mata w dwóch ruchach. **1.Wf6 Ka4 2.Wa6#.**

Przypuśćmy, że czarne zauważyły niebezpieczeństwo i zagrały:

8...Kb7 9.Kc5 Kc7 10.Wg7+ Kd8 11.Kb6 Ke8 12.Wa7 Kf8 13.Ke6 Kg8 14.Kf6 Kh8 15.Kg6 Kg8 16.Wa8#.



Tutaj białe zaczynają i dają mata w trzech posunięciach. Jak to zrobić?

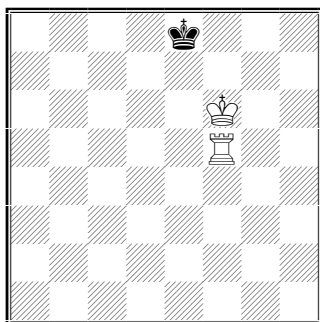
Spróbujemy rozwiązać to zadanie razem. Na ruch białego króla, powiedzmy 1.Kc6+ czarne zagrają 1...Ke7 i król uciekł z ostatniej linii. Królem grać nie warto. Spróbujmy grać wieżą, powiedzmy 1.Wa1, na to czarne zagrają 1...Kc8. Teraz bądźcie uważni! Grając w szachy możecie zauważyć, że często sukces przychodzi wówczas, kiedy potraficie stworzyć jakąś groźbę, a przeciwnik albo jej nie zauważy albo nie może się przed nią obronić. Jeszcze lepiej, jeżeli potraficie zmusić przeciwnika do zrobienia ruchu korzystnego dla was. Zmusić siłą nieprzyjacielską armię do zajęcia złej pozycji, a potem okrążyć i zniszczyć!

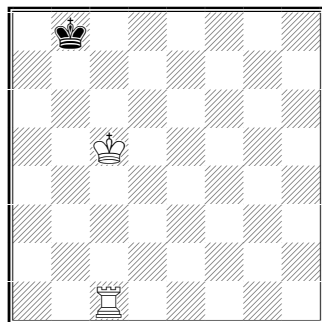
Jakie pole dla nieprzyjacielskiego króla jest w danej pozycji najbardziej niebezpieczne? Pole d8. A jak zmusić czarnego króla do pójścia na to pole? Napewno trzeba dać mu tylko jedną możliwość. Grając **2.Wb1!** wymuszamy **2...Kd8** i matujemy **3.Wb8#**.

A teraz poszukajcie rozwiązania po innym odejściu czarnego króla: **1...Ke8**.

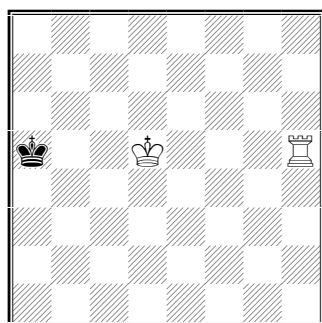
Widzieliśmy jak ważne jest w szachach działanie **według planu**, kolejno, ruch po ruchu dążąc do obranego celu. Znaczy to, że gra w szachy nie jest bezmyślnym przypadkowym przedstawianiem figur i pionków

Rozwiążcie w domu jeszcze kilka zadań. Jeśli poradzicie sobie z tymi ćwiczeniami to będziecie czuli się pewniej gdy w partii zostanieie z wieżą przeciwko samotnego króla. Wtedy król nieprzyjaciela napewno mata nie uniknie.

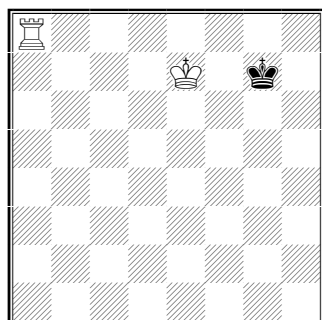




#2



#3

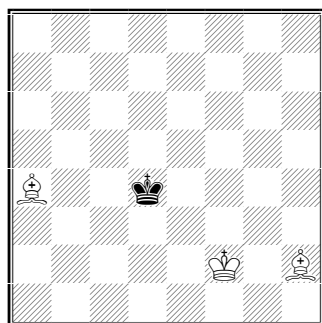


#4

Lekcja 29. Mat dwoma gońcami.

Król nie uratuje się jeżeli polują na niego dwa gońce. Jeden goniec niczym nie grozi królowi: chodzi on sobie po polach właściwego koloru i śmieje się! Ale kiedy gońce pracują we dwóch to królowi nie do śmiechu. Sposób wygrywania jest podobny do matowania innymi figurami. Przede wszystkim trzeba ograniczyć ruchliwość króla.

1.Ga4-c6 Tym ruchem białe zabierają królowi połowę szachownicy. Gońce przegrodziły szachownicę po przekątnych a8-h1 i b8-h2. Teraz zadanie polega na zepchnięciu króla na brzeg szachownicy,



potem na zapędzeniu go do rogu i zamato-waniu. W tej operacji uczestniczą wszystkie białe figury.

1... Kd4-c5

2.Gc6-f3 Kc5-d4

3.Gh2-d6 Zabiera królowi pole c5.

3... Kd4-d3

4.Gd6-c5 Kd3-c4

5.Gc5-e3 Kc4-d3

6.Gf3-d5 Kd3-c3

7.Kf2-e2 Przyszła kolej na króla włączyć się do ataku.

7... Kc3-b4

8.Ke2-d3 Kb4-b5

9.Kd3-c3 Kb5-a6

10.Kc3-c4!

Białe są czujne! Na naiwne 10.Kb4? czarne zawołałyby „pat!”.

10... Ka6-a5

11.Gd5-b7 Ka5-a4

12.Ge3-d2 Ka4-a3

Pierścień oblawy na czarnego króla nieustannie się zacieśnia. Gońce zapędzają go do rogu.

13.Gb7-f3 Ka3-a4

14.Gf3-d1+ Ka4-a3

15.Kc4-c3 Ka3-a2

16.Gd2-c1 Ka2-b1

17.Kc3-d2 Kb1-a2

18.Kd2-c2 Ka2-a1

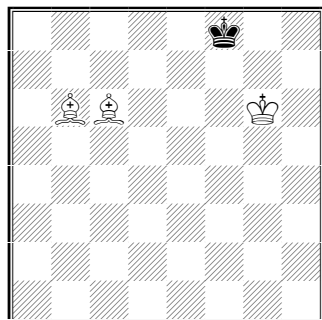
19.Gd1-e2 Ka1-a2

20.Ge2-c4 Ka2-a1

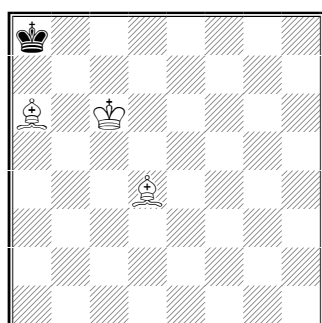
21.Gc1-b2X.

Zgodne działanie wszystkich białych figury przyniosło zwycięstwo.

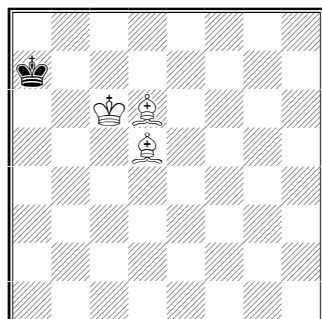
Aby lepiej zapamiętać sposób matowania dwoma gońcami, postarajcie się rozwiązać następujące zadania domowe.



#3



#3

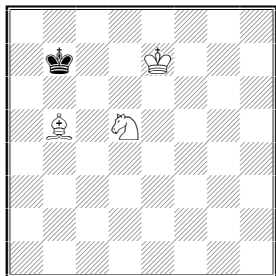


#4

Lekcja 30. Mat gońcem i skoczkiem.

Początkujący szachista spotyka się z wielkimi trudnościami, kiedy próbuje dać mata samotnemu królowi gońcem i skoczkiem. [Ten temat można odłożyć na później, na drugi a nawet na trzeci rok].

Także tutaj trzeba króla przeciwnika zapędzić do rogu szachownicy, ale jest to dość trudne. Ponadto mata można dać tylko w rogu atakowanym przez naszego gońca. Narazie zobaczymy jak się matuje króla już zapędzonego do właściwego rogu. Rozwiązanie bardziej skomplikowanego zadania, zapędzania króla do rogu za pomocą gońca i skoczka odłożymy do czasu, aż zdobędziecie więcej doświadczenia.

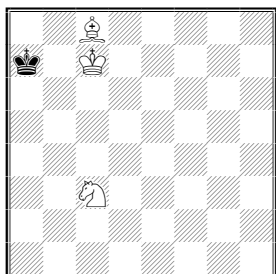


Przede wszystkim sprawdźmy czy narożne pole jest wymaganego koloru. Rzeczywiście, pole a8 jest białe i nasz gońiec chodzi po białych polach. Znaczący to, że w tym rogu można króla zamatować.

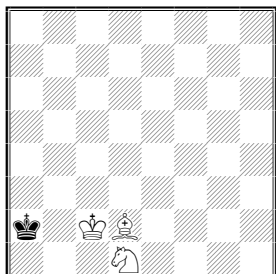
1.Kd7 Goniec i skoczek stoją dobrze trzeba poprawić pozycję króla.

1...Kb8 2.Ga6 Teraz gońiec ogranicza jeszcze bardziej czarnego króla.

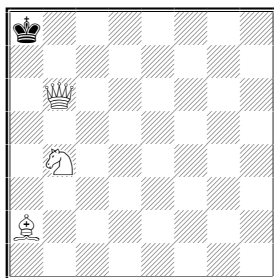
2. ... Ka7 3.Gc8 Kb8 4.Se7 Ka7 5.Kc7 Ka8 6.Gb7 Ka7 7.Sc6#.



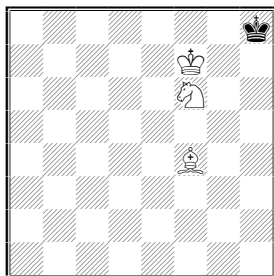
#2



#3



#3

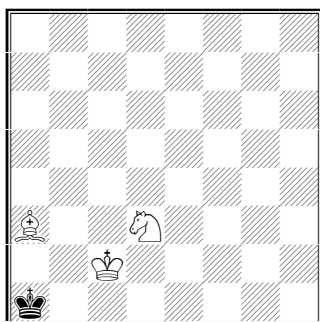


#3

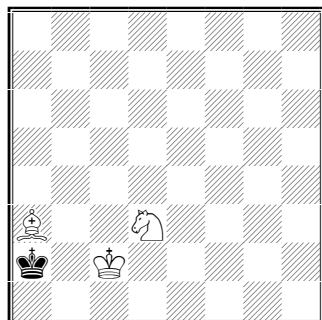
Rozpatrując ćwiczenia i rozwiązując zadania domowe dawaliśmy specjalnie takie pozycje, w których jedna ze stron miała wielką przewagę materialną. Właśnie na takich przykładach można najlepiej się nauczyć niezbędnych technicznych zagrań. Przyjdzie i taki czas, może nie specjalnie szybko, kiedy do zwycięstwa będzie wam wystarczała przewaga jednego pionka. Ale w tym celu szachista musi dużo i uporczywie pracować. Bardzo jest przykro jeżeli mamy przewagę materialną i nie wygramy partii. Ale jeszcze bardziej jest przykro nie dać mata w prostej pozycji!

ĆWICZENIA

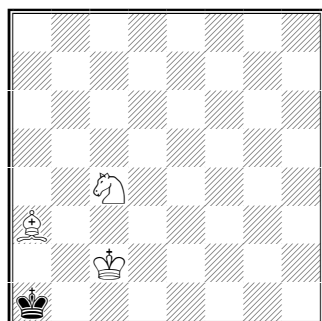
W pozycjach **1-11** białe zaczynają i dają mata, w podanej liczbie posunięć..



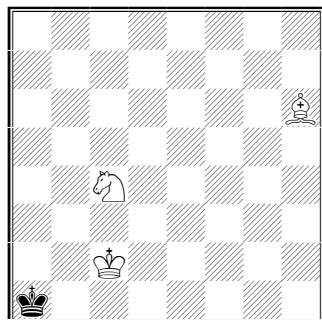
1. △ #2



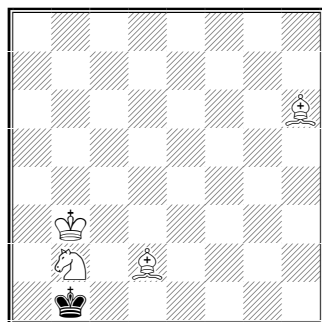
2. △ #3



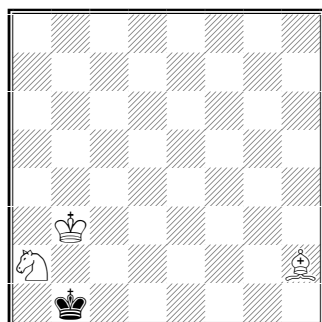
3. △ #3



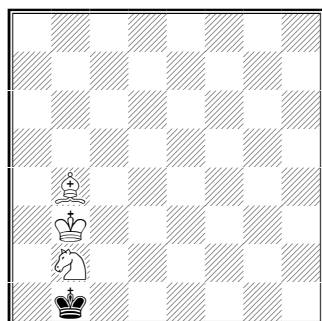
4. △ #3



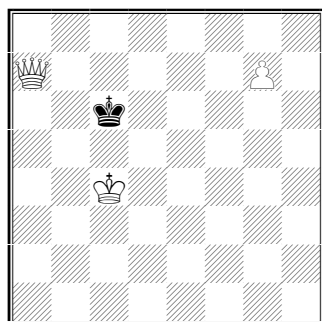
5. △ #4



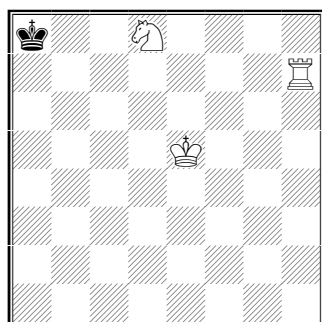
6. △ #4



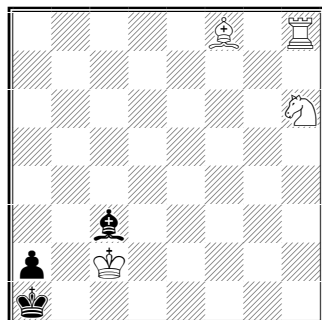
7. △ #4



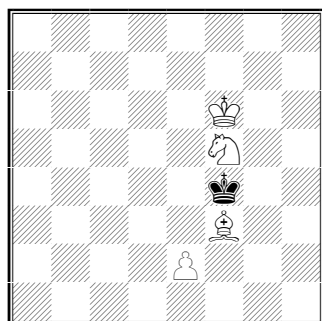
8. △ #2



9. △ #3



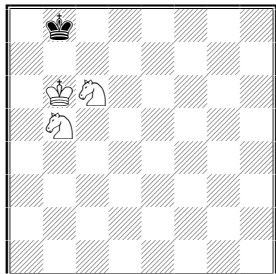
10. △ #3



11. △ #3

Lekcja 31. O możliwości dania mata dwoma skoczkami.

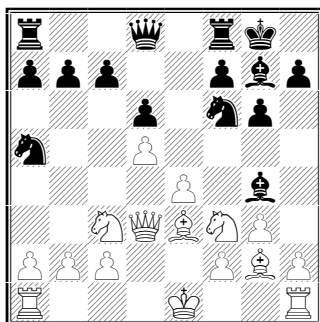
Kończąc omawianie pozycji „matów elementarnych”, zaznaczamy, że jeżeli przeciwko samotnego króla pozostaną dwa skoczki, to przy prawidłowej obronie mat nie jest możliwy. Nie wierzyć?



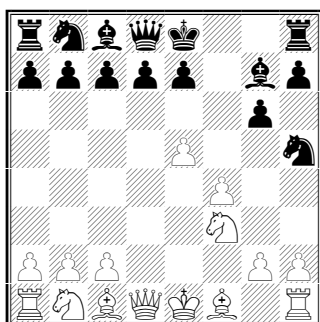
Za cenę wielkich wysiłków udało się wam uzyskać taką pozycję. Król dostał szacha. Jeżeli król pójdzie na h8 to oczywiście damy mata 2.Sc7#. Ale przecież przeciwnik nie jest zmuszony robić to co my chcemy. Czarne mogą grać 1...Kc8! i żadna siła nie zapędzi czarnego króla do rogu.

ĆWICZNI A

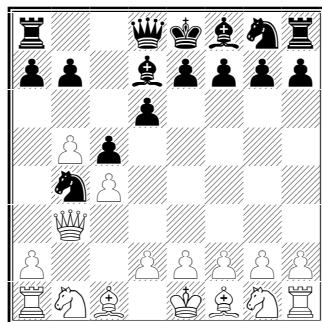
Diagramy 1-9: oblawa na figurę - wygraj skoczka.



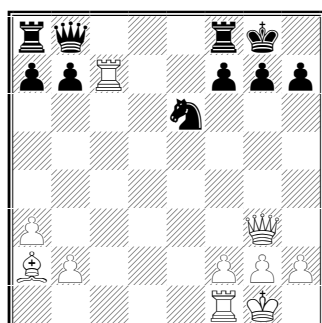
1. △



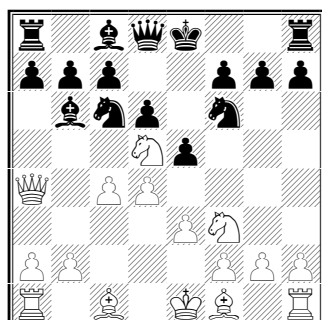
2. △



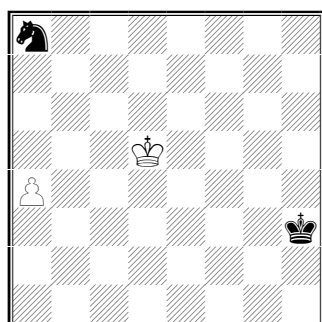
3. △



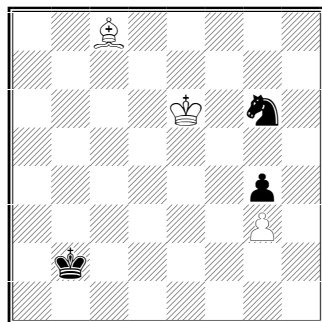
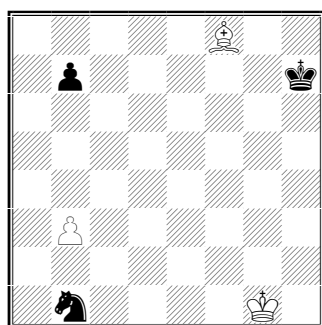
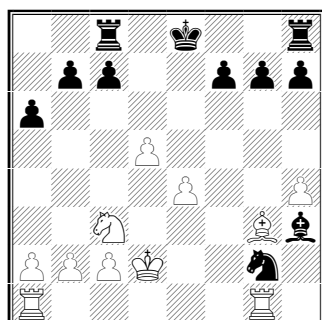
4. △



5. △



6. △

7. $\triangle$ 8. $\triangle$ 9. $\triangle$

Lekcja 32. Jak zaczynać partię.

Pozycja wyjściowa jest ustawiona. Dwie szachowe armie stoją naprzeciwko siebie. Jeszcze nie walczą - czekają na rozkazy.

Każdy wódz, rozpoczynający wojenną kampanię, obowiązkowo musi poczynić pewna przygotowania. Jest to szybka mobilizacja sił, wyprowadzenie wojska na pozycje wyjściowe, zajęcie niektórych ważnych punktów, rozstawienie baterii artyleryjskich i budowa umocnień.

Tak jest i w szachach. Zanim zacznie się główna walka, nazywana **grą środkową**, przeciwnicy wyprowadzają do walki swoje siły. Dlatego do zadań początkowego stadium partii (8-12 pierwszych ruchów), którą nazywamy **debiutem**, należy szybka mobilizacja sił.

Ale nie należy uważać debiutu tylko za pomocniczą część szachowej partii. On określa w znacznym stopniu charakter dalszej walki. Rozwój sił w debiucie musi przebiegać planowo i harmonijnie.

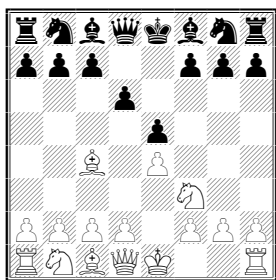
Wielowiekowa praktyka szachowa wypracowała zasady debiutowe, które pomagają szachistom prawidłowo zaczynać partie. Są one następujące:

1. Zasada szybkiego rozwoju.
2. Zasada walki o centrum.
3. Zasada harmonijnego ustawienia pionów.
4. Zasada bezpieczeństwa.

Nie należy jednak ślepo ufać dowolnym teoretycznym rekomendacjom. Szachy są grą, w której ważne znaczenie ma konkretne podejście do każdej pozycji. Dlatego zawsze kierujemy się 4. zasadą. Realizując swoje plany pamiętaj, że masz króla, na którego czycha przeciwnik. Pozostałym zasadom poświęcimy osobne lekcje.

1. Białe A - Czarne B

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Gc4



3...Sf6? (Lepsze było 3...Ge7, 3...Sc6, 3...c6.)

4.Sg5 Sg4? (4...d5)

5.Sf7 Hf6 6.f3! Hh4+?

(4...Sh6) 7.g3 Hh5 8. Sh8 Hh3 9.fg Gg4 10. Ge2 Ge2 11.He2 Ge7 12.Hb5+ Sc6 13.Hb7.

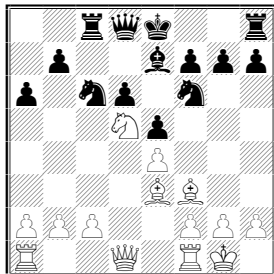
1-0.

1. Białe A - Czarne B

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cd 4.Sd4 Sf6 5.Sc3 e5 ♞ 5...Sc6, 5...a6, 5...g6.

6.Sf3 Gg4 7.Ge2 Gf3?!

8.Gf3 Ge7 9.0-0 Sc6 10.Ge3 Wc8 11.Sd5 a6?? (0-0)



12.a3? (12.Gb6! Hd7 13.Sf6 Gf6 14.Gg4+-)

12...Ha5?? 13.b4 Hb5 14.Ge2 Ha4 15.Sc3

Został złapany hetman.

1-0.

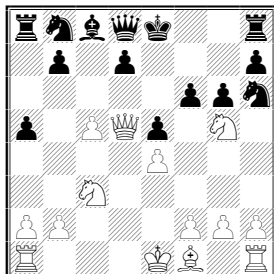
1. Białe A - Czarne B

1.c4 c5 2.Sc3 g6 3.Sf3 a5? (♞ 3...Sc3, 3...Gg7, 3...Sf6, 3...d6)

4.e4 e6 (♞ 4...Sc6, 4...Gg7, 4...d6) 5.d4 Gf7 (♞cd) 6.Ge3 cd 7. Gd4 Gd4 8.Hd4 f6 (8...Sf6 9.e5 i 10.Se4±)

9.Sg5?? (♞ 9.Sb5! i 10.Sd6+) 9...e5? (Sc6!)

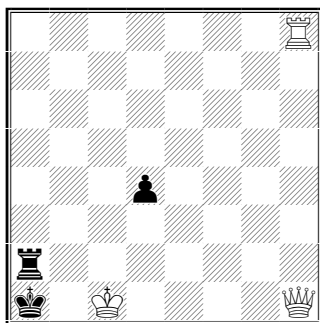
10.Hd5 Sh6 11.c5!



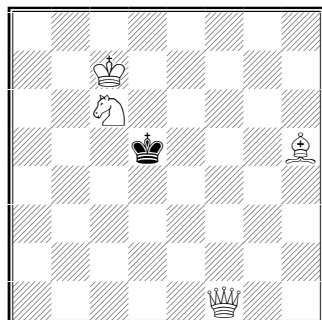
11...fg?? (11...Sc6! i 12...fg+-) 12.He5+ Kf7 13.Gc4+. 1-0.

(13...Kf8 14.Hh8+)

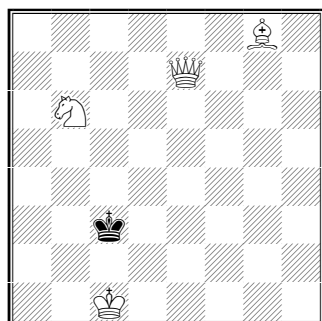
Ćwiczenia: W zadaniach 1-12 zaczynają białe i dają mata w dwóch posunięciach.



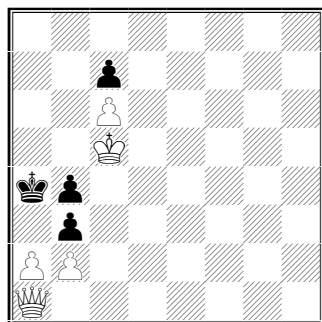
1



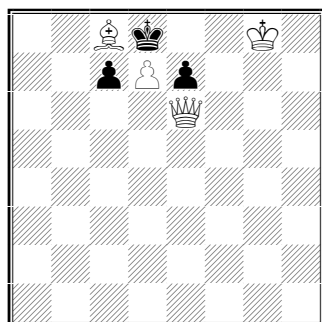
2



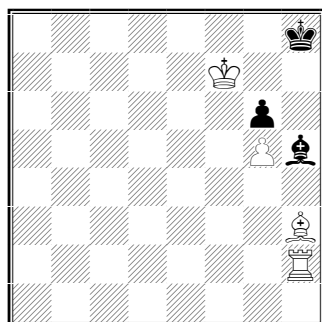
3



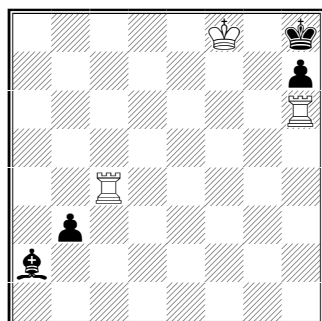
4



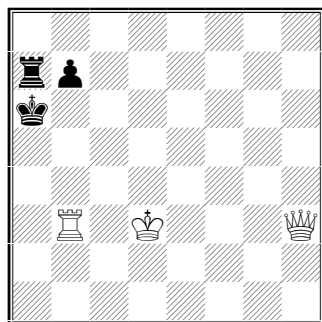
5



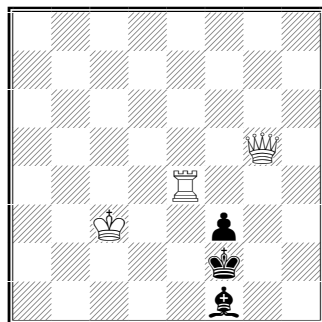
6



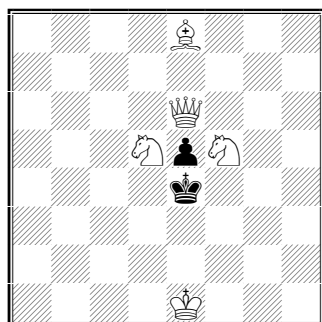
7



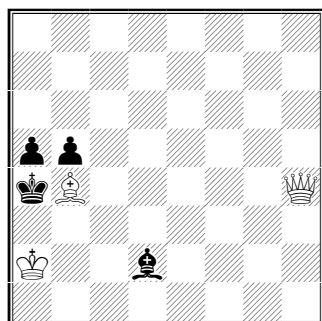
8



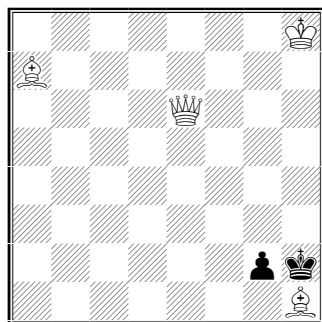
9



10



11



12

Lekcja 33. Szybka mobilizacja sił.

W szachach, jak na wojnie, dużą przewagę osiąga ta strona, której uda się szybciej przygotować siły do walki. Ten kto stracił w debiucie kilka **temp**, to znaczy wykonał kilka niepotrzebnych ruchów, zwykle prze-grywa. Często powodem jest pogoń za korzyściami materialnymi „pionożerstwo”, kosztem rozwoju własnych sił.

Zaleca się na początku partii, jak najszybciej wyprowadzić do gry wszystkie swoje figury na aktywne pozycje i w miarę możliwości, przeszkadzać przeciwnikowi zrobić to samo. Naturalnie króla trzymamy w debiucie jak najdalej od aktywnej gry, chowając go w kącie za pomocą roszady.

Najbardziej sprzyjają szybkiemu rozwojowi pierwsze ruchy piona „e” lub „d”. Zwykle najpierw trzeba wprowadzać do gry skoczki, potem gońce, potem zrobić roszdę. Wieże trzeba ustawić na liniach centralnych, na polach d1, e1 (białe) i d8, e8 (czarne).

Szachista początkujący lubi bardzo wcześnie rozwijać hetmana. Czasem to przynosi sukces ale tylko wobec bardzo słabych partnerów. Przy poprawnej obronie, figury przeciwnika napadają na hetmana, wchodzą do gry z tempem, i wyprzedzają przeciwnika w rozwoju.

*„Zdrowy rozum mówi nam, że figury są beużyteczne kiedy nie mogą działać. One nie biorą udziału w ataku ani w obronie, i są mało ruchliwe. Stąd pierwsze przykazanie szachisty: **tym figurom, które w pozycji wyjściowej mają bardzo małe pole działania, należy zapewnić dużą ruchliwość, i duży zasięg. Trzeba to zrobić jak najszybciej**”.*

Emanuel Lasker 2-gi mistrz świata

Shletzer-Chigorin 978

1.e4 e5 2.Sf3 f5 3.ef Sc6 4.Gb5 Gc5 5.Gc6
(△ 0-0, Sc3, d3) 5...dc
6.Se5 Gf5 7.Hh5? (△ 0-0) 7...g6! 8.Sg6 hg! 9.Hh8 He7+ 10.Kd1 Gf2! (△
11...Gg4#) 11.
Hg8 (11.h3 0-0-0—+) Kd7 12.Hc4 We8. 1-0.
△13...He1+! 14.We1 We1#; 13.d3 He2#; 13.d4 Gg4+ 14.Kd2 He3#

Frazer-Taubenhause88

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 ed 4.Sd4 Hh4 (△ He4) 5.Sc3 Sf6? (△ Gb4) 6.Sf5 Hh5??
(△ Hg4 7.Ge2 Hg2 8.Gf3 Hh3) 7.Ge2 Hg6 (Sg4
8.Gg4 Hg6+-) 8.Sh4 1-0.

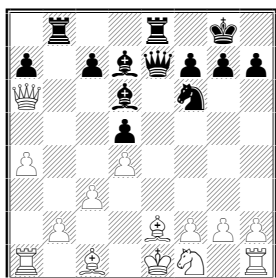
Parlasca-Grassi 1907

1.e4 e5 2.d4 ed 3.c3!? dc 4.Gc4 cb 5. Gb2 Gb4 (d5!?) 6.Sc3 Gc3? (△ Sc6) 7.Gc3
He7 (△ Gg7 Hb4!) 8. Hb3! He4+ 9. Kd2! (△ We1) 9...Hg2 10.Se2 Sf6 11.Gf6 gf
12.He3 Kd8 13.Whg1 Hh2 14.Wae1 We8? 15. He8!! Ke8 16.Sd4 Kf8 17.We8! Ke8
18.Wg8 Ke7 19.Sf5#

Fink-Alekhine 1932

1.e5 e5 2.Sf3 Sc6 3.c3 (△ d4; △ 3.Gb5, 3.Gc4, 3.Sc3, 3.d4) d5
4.Ha4 (△ Se5) Sf6!? 5. Se5 Gd6 6.Sc6 bc 7.e5? (△ d3) Ge5 8.d4 Gd6 9.Hc6? Gd7
10. Ha6 0-0 11.Ge2 We8

12.Sd2? (♞ Gd3, 0-0) Wb8 (♠ 13...Gb5–+) 13.a4 He7 14.Sf1



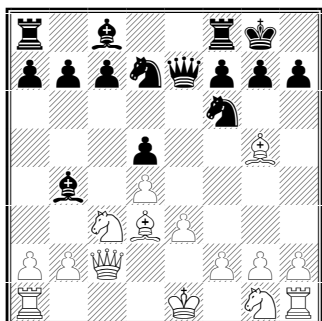
Gb5! 0-1.(15.ab He2#)

Geist-Seitz 1920

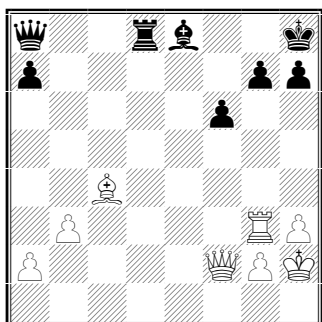
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Gb5 Sd4 5.Sd4 ed 6.e5 dc 7.ef cd? (♞ Hf6 8.dc He5±) 8.Gd2 Hf6 9.Gc3 Hg5 10.0-0! Hb5? (Ge7) 11.We1 Kd8 12.Hf3 f6 13.Gf6 gf 14.Hf6 Ge7 1.He7#

Ćwiczenia:

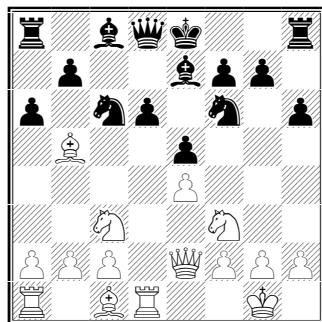
W zadaniach 1 - 11
zaczynający wygrywa piona.



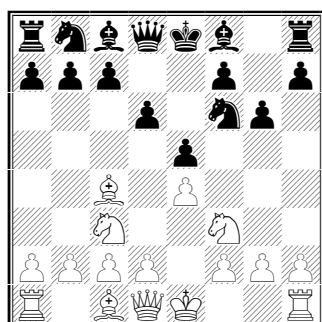
1. ♠



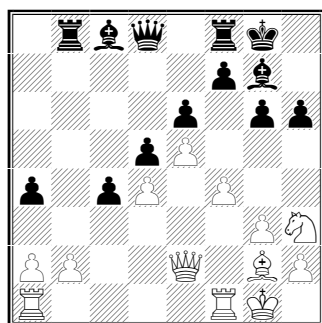
2. ♠



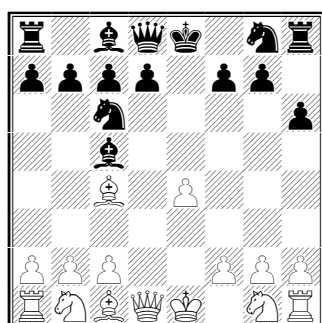
3. △



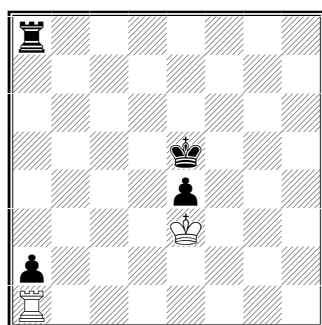
4. △



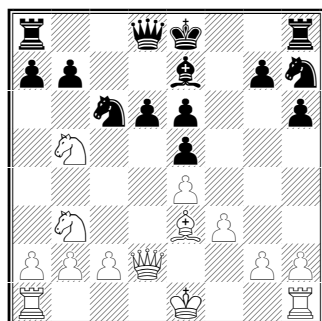
5. ▲



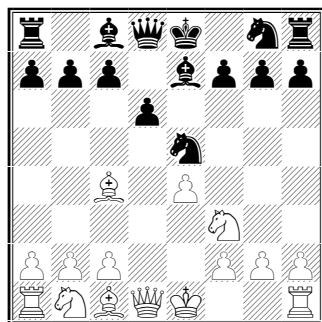
6. △



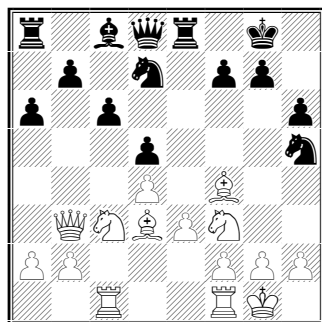
7. △

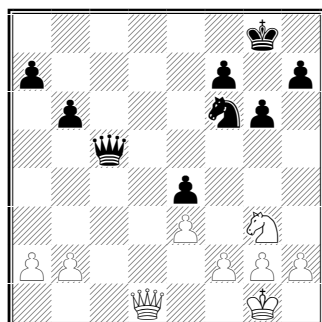


8. △



9. △



10. $\triangle$ 11. $\triangle$

Lekcja 34. Walka o centrum.

Centrum (czyli środek szachownicy) jest to kwadrat utworzony przez cztery pola szachownicy: **d4, d5, e4, e5**. Odgrywa ono taką samą rolę jak jedyne wzniesienie na jakimś odcinku frontu. Ten kto rządzi wzniesieniem ma przewagę, i wszelkie szanse zwycięstwa.

Prawie wszystkie figury ustawione w centrum szachownicy (albo obok): wyróżniają się dużą aktywnością i skutecznością w ataku, gdyż stamtąd ostrzeliwują więcej pól kluczowych niż stojąc na brzegu lub w rogu. Mogą szybko skierowane w każde miejsce, gdzie potrzebna jest pomoc. Jeżeli jedna ze stron panuje nad centrum, to siły drugiej strony okazują się najczęściej podzielone lub ścieśnione, co znacznie obniża ich zdolność do walki.

Wynika stąd **druga zasada debiutowa: walka o centrum**. Oznacza to, że na początku partii trzeba rozwijać siły nie jak popadnie, a uwzględniając wagę centrum. Staramy się zająć centrum swoimi figurami, albo zaatakować je po liniach przechodzących przez pola centralne. Staramy się nie dopuszczać do centrum albo usunąć stamtąd siły przeciwnika. Od pierwszych ruchów trwa walka o opanowanie centrum.

Ważną rolę odgrywają w tej walce piony. Atakując centralne pola, czynią je niedostępnymi dla figur przeciwnika. A piony wspierane przez figury, potrafią zmieść wszystko na swojej drodze.

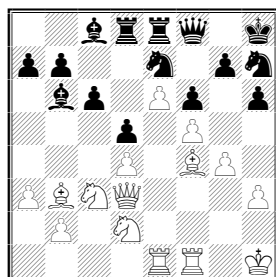
„Zawsze troszcz się o centrum, które powinno być mocne! Ale jest ono mocne tylko wtedy gdy jest odporne na atak. Lepiej mieć w centrum jednego dobrze bronionego piona, niż trzy lub cztery piony, których obrona jest kłopotliwa.”

Rudolf Spielmann arcymistrz

Leonhardt-Burn 1911

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gc4 Gc5 4.c3 (△ d4) d6 (Sf6, He7) 5.d4 ed (Gb6 6.de de 7.Hd8 Kd8 8.Gf7±; 7...Sd8 8.Se5±; 6...Se5 7.Se5 de 8.Gf7!±)
6.cd Gb6 7.Sc3 Sf6 8.0-0 0-0 (△ Se4 10. Se4 d5; 8...Gg4!? 9. Ge3 He7 10.Hd3 0-0-0)

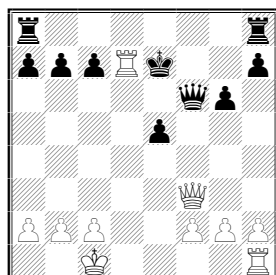
9.Gb3 Gg4 10.Ge3 h6 11. Hd3⊞We8 (Gf3 12.gf Hd7 13.Kg2 Sh5 △14...Sd4 15.Gd4 Sf4) 12.Sd2 He7 13. Wae1 Wad8 14.a3 Hf8 15.f4!
(△ f5, h3, g4) Gc8 16. h3 Kh8 17.g4⊞→ Se7 18.Kh1 d5 19.e5 Sh7 20.f5 f6 21.e6 c6 22.Gf4!○



22...Sg8 23.Sa4 Ga5 24.Gc2 He7 25. Hg3! b5 26.Sc5 Gb6 27.b4 Sf8 28.a4 a5 29.Sdb3 ba 30.Sa5 Gc5 31. Sc6! Gd4 32. Se7 We7 33.Gc7 Ge5 34.We5! Wc7 35.Wd5 Gb7 36. Hc7 Gd5 37. Kg1 We8 38.Ga4 We7 39.Hb8 Sh7 40.Wd1 Wb7 41. Hb7! Gb7 42. Wd8 [1:0] (△ e6-e7-e8H).

Shumov-Shiffers 1874

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gb5 f5 4.Sc3 Sf6 5.He2 fe 6.Se4 d6 7.d4 Gd7 (ed?? 8. Sf6++)
8.de Se5 9. Se5 de 10.Gg5 Ge7 11.Gf6 Gf6 (gf 12.Hh5 Kf8 13.0-0-0! c6 14. Gc4
Kg7 15.Wd3!→) 12.Hh5 g6 13.Gd7 Kd7 (Hd7 14.Sf6) 14. 0-0-0 Ke7 15.Hf3 Hf8
16.Sf6 Hf6 17.Wd7!



17...Ke6 18. Hd5 Kf5 19.Wf7 1-0.

Lekcja 35. Harmonijne ustawienie pionów.

Wybitny francuski szachista z XVIII wieku Philidor nazwał pionów **dużą szachową partią**. I nie przypadkowo. Od ich ustawienia zależą w znacznym stopniu, losy partii

Piony tworzą jakby szkielet pozycji i, jak wiemy, odgrywają ważną rolę w walce o centrum. One z reguły biorą aktywny udział w szturmie, a jeszcze większe znaczenie mają w obronie, gdyż tworzą osłonę swojego króla.

Zarówno atakująca, jak i obronna rola łańcuchów pionowych zależy w dużym stopniu od ich elastyczności, to znaczy możliwości ruchu, i wsparcia ze strony swoich figur. Piony pozbawione pomocy stają się łatwą zdobyczą przeciwnika.

Piony są najlepsze do zdobywania terenu. Wynika stąd naturalne dążenie do tworzenia mocnego łańcucha pionowego i ograniczania aktywności pionowej falangi przeciwnika.

Trzeba dążyć do poderwania i rozbicia łańcucha pionowego przeciwnika. Tworzenia w nim dziur. Rozrywać na wysepki, tak zwane **słabości**, stanowiące dobre cele dla naszych figur.

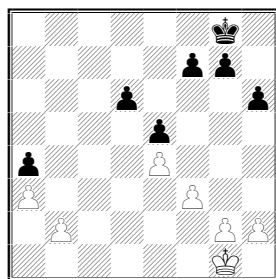
W zależności od ustawienia pionów, mogą one być „**słabe**” albo „**mocne**”. Do słabych zaliczamy pionów **izolowane, odstające, i zdwojone**. W pozycji na diagramie 1, pionów a4, b2 i d6 nie mogą być obronione przez kolegów, są słabe i wymagają „drogiej” obrony figurami. Na diagramie 2, można zobaczyć trzy słabe pionów a2, c3, i c4. są one izolowane i sprawiają wiele kłopotu przy obronie.

Piony nie chodzą do tyłu. O tym często zapominają niedoświadczeni szachiści. Idąc do przodu, pionów zdobywają teren, ale ogólniejszą własną pozycję i tam przeciwnik może zadać cios.

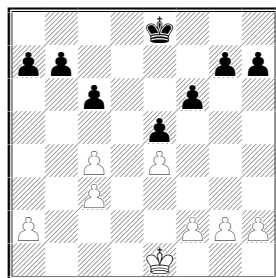
Dlatego przy grze pionami, jest konieczna niezwykła ostrożność, szczególnie jeśli osłabia się pozycję roszady. Zgubne mogą być ruchy f3, f6, h3, h6, a3, a6 jeżeli są robione bez szczególnej potrzeby.

Klasycznym przykładem wykorzystania w końcu słabego pionów jest partia Kohn-Rubinstein (diagram 3)

„**Każdy ruch powinien mieć przyczynę i cel**” Al. Pietrow pierwszy rosyjski mistrz

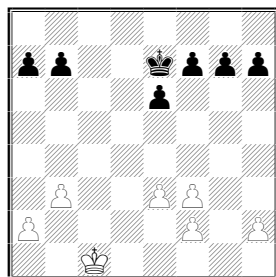


1.



2.

Cohn-Rubinstein 1909



1...♔f6 2.♔d2 ♔g5 3.♔e2 ♔h4 4.♔f1 ♔h3 5.♔g1 e5 6.♔h1 b5 7.♔g1 f5 8.♔h1 g5 9.♔g1 h5 10.♔h1 g4 11.e4 fe 12.fe h4 13.♔g1 g3 14.hg hg [0:1]

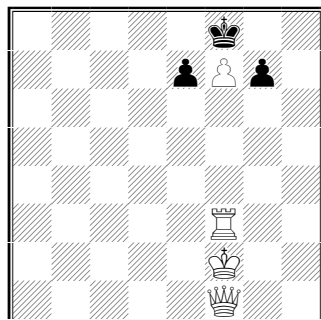
Adorjan- Zsinka 1982

1.c4 c5 2.♘f3 ♘f6 3. d4 cd 4.♘d4 e6 5. ♘c3 b6 6.♘db5 d6 7. ♙f4 e5 8.♙g5 ♙e7 9. ♙f6 gf 10.♚d5 ♘c6 11.♚c6 ♙d7 12.♚a8 [1:0]

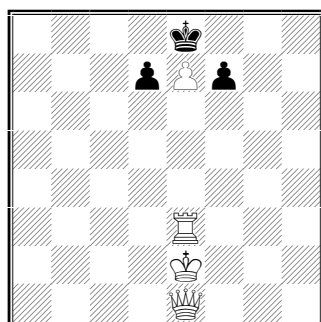
Rekka-Bobrinsky 961

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3. d4 cd 4.♘d4 e5!? 5. ♘b3 ♘f6 6.♙g5 ♙e7 7.♘c3 ♘e4? 8.♘e4 ♙g5 9.♘d6 ♔e7 10. ♙c4 ♚f8 11.♘f5 ♔f6 12.♚d6! Kf5 13.♙d3 e4 14.♙e4 1-0.

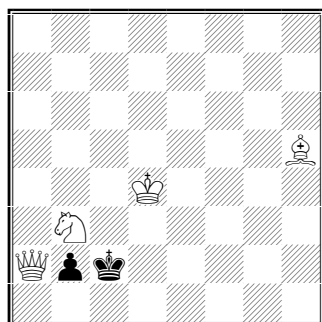
Ćwiczenia: W pozycjach 1-12 białe zaczynają matują w dwóch posunięciach



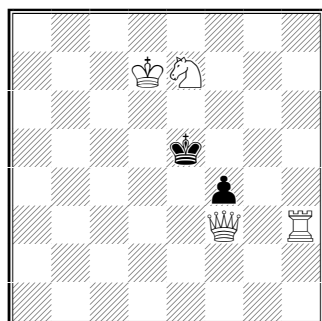
1. ♔ #2



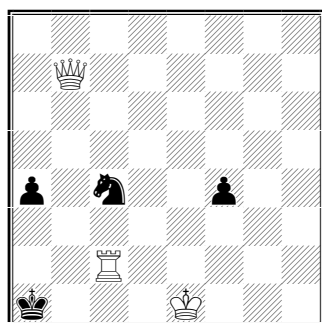
2. △ #2



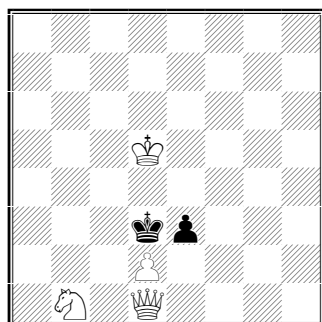
3. △ #2



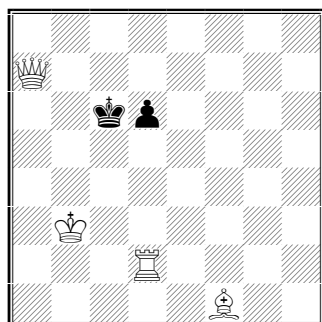
4. △ #2



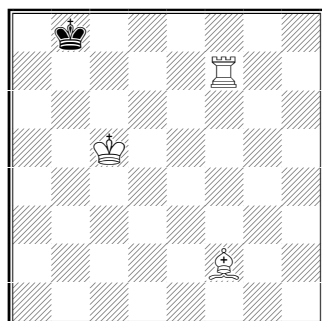
5. △ #2



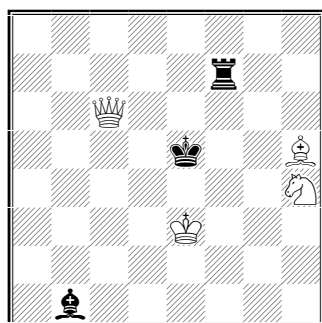
6. △ #2



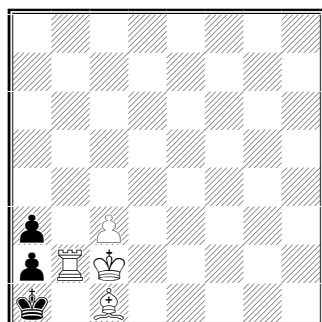
7. △ #2



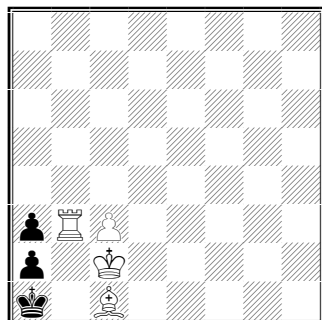
8. △ #2



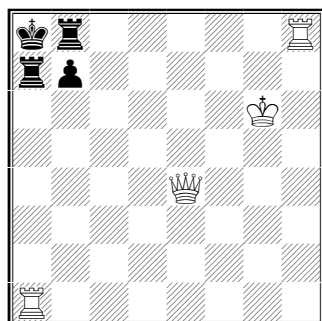
9. △ #2



10. △ #2



11. △ #2



12. △ #2

Lekcja 36. Co robić po debiucie?

Capablanca uczył „Początkujący powinien ćwiczyć się głównie w kombinacjach związanych z atakiem na króla. Taka metoda przynosi najwięcej zadowolenia, gra jest bardzo ożywiona, i pozwala zdobywać dość-wiadczanie na czas kiedy on poczuje się silniejszy”.

Takie ataki powinny być przygotowane a nie rozpaczliwe: jedną-dwoma figurami. Nie przygotowane ataki szybko się załamują. Wcześniejsze osiągnięcia w centrum sprzyjają przeprowadzaniu operacji na skrzydle. Chwiejna sytuacja w centrum utrudnia aktywne operacje na skrzydle.

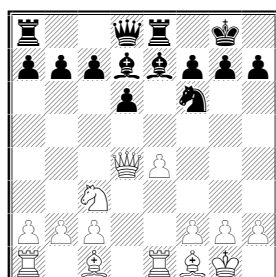
Przy przygotowaniu ataku bierze się pod uwagę jakość osłony króla i liczebność brońniących go sił. Aby atak był skuteczny trzeba mieć przewagę sił na tym odcinku.

Bardzo ważne jest aby atakujące siły działały zgodnie. Koordynacja działania figur jest ważnym elementem gry środkowej, szczególnie przy ataku na króla.

Na zakończenie kilka ogólnych zaleceń:

1. Grajcie energiczne i pomysłowo, szukajcie szans i bądźcie uparci w walce.
2. Starajcie się aby w operacjach brała aktywny udział duża liczba waszych figur.
3. Zwracajcie uwagę na zamiary przeciwnika. Po odparciu groźby wracajcie do realizacji swojego planu.
4. Jeżeli atakuje przeciwnik, stwarzajcie mu maksymalne trudności. Przy każdej możliwości kontratakujcie.
5. Najlepszym planem obronnym, przy ataku przeciwnika na skrzydle, jest kontr-atak w centrum.

Tarrasch-Fogel 1910



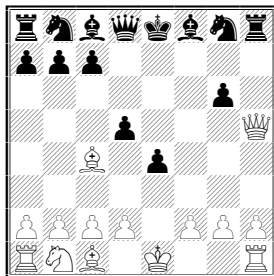
11.b3 ♖c6 12.♗b2 ♖f8 13.♞d5 ♞g4 14. h3 ♖d5 15.ed ♞f6 16.♗b5! ♞e1
17.♞e1 a6 18.♗d3 ♞d7 19. ♞h4 (△ Gf6 gf 21.Hh7#) h6 20.♞e3 ♜h8 21.♞f3
♞g8 22.♞h5! ♞f6 23.♞f6! gf 24.♗f6 ♜g8 (Gg7 25.) 25.♗f5! 1-0.

Kaush.-Solmanis1977

1.e4 e5 2.♞f3 ♖d6? (△ Sc6, Sf6, d6) 3.♗c4 ♞f6 4.♞c3 c6 5.d4 ♞e7 6.0-0 ed 7.
♞d4 ♗c7 8.♞f5 ♞e5 (△ 9...Hh2#) 9.g3 ♞e4 10.♞e4 ♞f5 11.♞d6! ♖d6 12.
♞d6+- b5? (Hf6) 13.♞e1 ♜d8 14.♗f4 (△ Hc7#, He7#) 1-0.

Unander-Ahlen 1976c

1.e4 e5 2.♞c3 f5 3. ♗c4 fe 4.♞e5 d5!? (Hg5, Sf6) 5.♞h5 g6 6.♞g6 hg!?

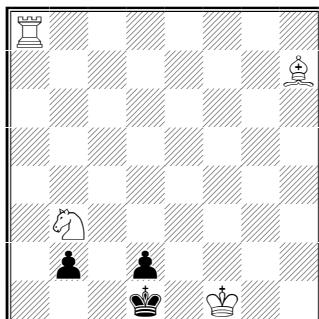


(Sf6! 7.He5 Ge7 8.Gb5 c6 9.Se7 He7 10.He7 Ke7 11.Ge2 Wg8 12.g3 gf5!⚡) 7.♖h8
(Hg6!? →) ♜f7! 8.♙e2 ♜c6 9.c3 ♙g7 10.♖h7 ♖g5! 11.g3 ♜e5! (△ Sd3♞→)
12.♜f1 ♜f6 13.♖h4 ♖h4 14.gh ♙h3 15. ♜e1 ♜d3. 0-1.
(Kd1 Sf2 i 17...Sh1-+; Gd3 ed △ 17...We8, 18...Gg4+, 17. f3 We8 18.Kf2 We2
19.Kg3 Gf5 △20...Sh5#).

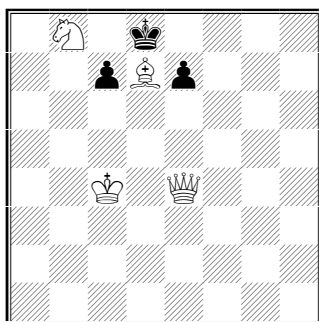
Taranin-Zubkov 1972

1.e4 c5 2.♜f3 e6 3.d4 cd 4.♜d4 a6 5.♜c3 (5.c4, 5.g3, 5.Gd3 5.Ge2, 5.Sd2) ♜c6
6.♙e3 ♖c7 7.♖d2 (△ 0-0-0) ♜ge7?? (⬢ Gb4, Sf6, b5, d6) 8.♜db5! ab 9.♜b5
♖a5 (Hd8 10.Sd6#; Hb8 lub He5 10.Sd6 Kd8 11.Gb6#; 10...Hd6 11.Hd6+-)
10.♜d6 ♜d8 11. ♖a5! 1-0. (11...Wa5 lub 11...Sa5 12.Gb6#).

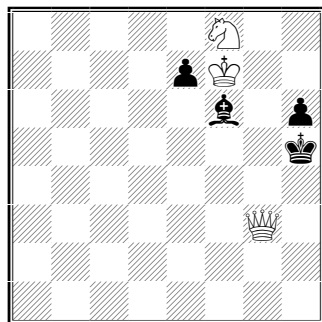
Ćwiczenia: W zadaniach 1-12 białe zaczynają i matują w dwóch ruchach



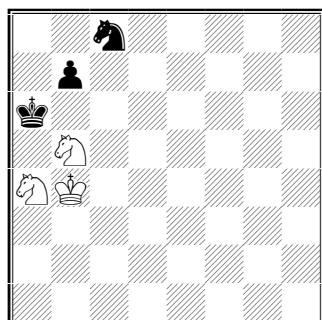
1. △ #2



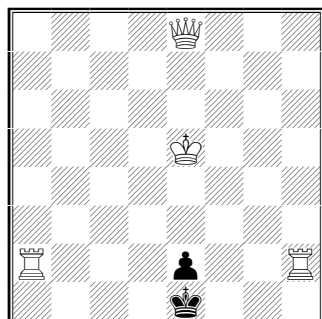
2. △ #2



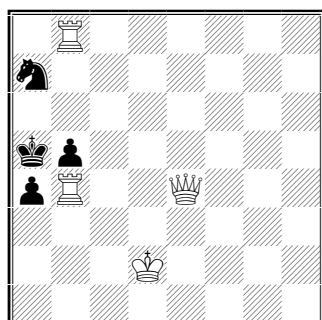
3. △ #2



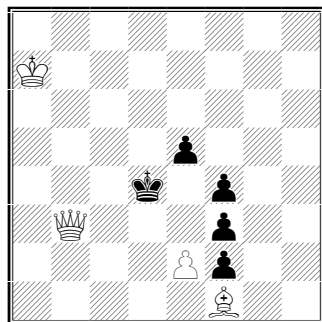
4. △ #2



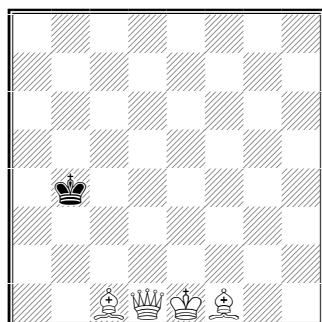
5. △ #2



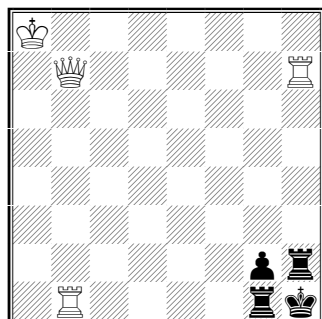
6. △ #2



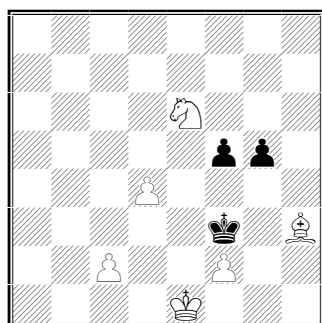
7. △ #2



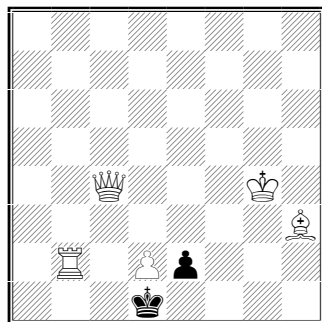
8. △ #2



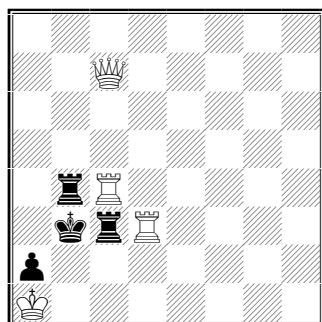
9. △ #2



10. △ #2



11. △ #2



12. △ #2

Lekcja 37. O grze końcowej.

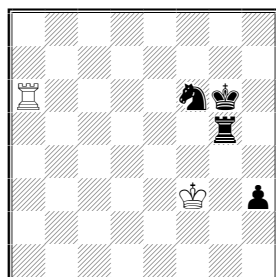
W większości partii główna walka odbywa się w grze środkowej, kiedy z reguły następuje wymiana większości figur i zmniejszenie szachowych armii. Potem partia przechodzi w fazę końcową, zwaną **grą końcową** albo **końcówką**. Niekiedy nie dochodzi do tej fazy, a walka kończy się katastrofą jednej ze stron już w grze środkowej, a nawet w debiucie.

Na tej podstawie niektórzy szachiści (nie tylko początkujący) lekceważą naukę podstaw i zasad gry końcowej. Niby po co tracić energię i czas na studiowanie jakichś „nudnych pozycji”, kiedy można lepiej i więcej zapamiętać wariantów debiutowych, a potem „łowić” na nie przeciwników. Jest to bardzo dyletanckie podejście do nauki szachów. Tak myśląc nigdy nie będziesz dobrym szachistą.

Główną cechą końcówki jest niewielka ilość figur na szachownicy. Ta sytuacja zmienia wartość niektórych figur. Np. wartość skoczka maleje, a wieży rośnie. Znacząco rośnie wartość pionów, zwiększa się możliwość ich promocji. Szczególnie cenne są wolne piony. Ogromna jest rola króla.

„Należy pamiętać o tym, że umiejętność dobrego rozgrywania końcówek jest niezbędnym warunkiem sukcesu praktycznego. Wszyscy mistrzowie świata wyróżniali się nadzwyczajnym kusztem i siłą w grze końcowej”. J. R. Capablanca

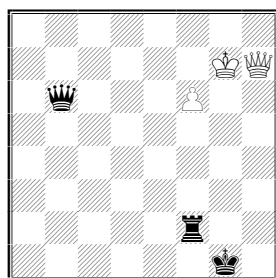
Tinsley-Hardy 1885



1. $\triangle$ -+

1.Wa8 h2 2.Wh8 Wh5? 3.Wh5 Kh5 4.Kg2 Sg4 5.Kh1. $\frac{1}{2}:\frac{1}{2}$.

$\triangle$ 2...Sh5! 3.Wg8 Kf6 4.Wg5 h1H!-+;

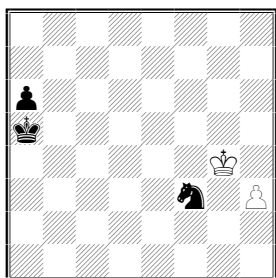


2. $\triangle$ =

1.Hg6! Wg2 2.Hg2! Kg2 3.f7! Hd4 4.Kg8 Hg4 5.Kh7 Hf5 6.Kg7 7.Kh7 Hf6 8.Kg8 Hg6 9.Kh8! Hf7 $\odot$.

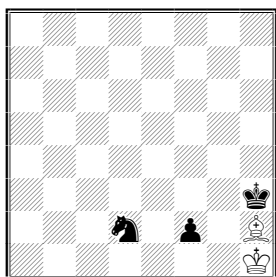
9.Kf8? Kg3 10.Ke7 Hg7 11.Ke8 He5 12. Kd7 Hf6 13.Ke8 He6 14.Kf8 Kg4 15.Kg7 Hd7!? 16.Kg8?? (Hh8) Kg5 17.f8H Kg6!-+; ($\triangle$ Hh7#)

Salve-Flamberg 1914



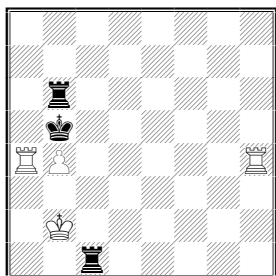
1...Sh4!! 2.Kh4 Kb4 3. Kg5 a5 4.h4 a4 5.h5 a3 6.h6 a2 7.h7 a1H+--.

Haag-Szabo 1958



1.Gg1!? (Δ f1H,W $\odot$; f1S=) 1...f1G!! (Δ 2... Sf3 3...Gg2#) 0-1.

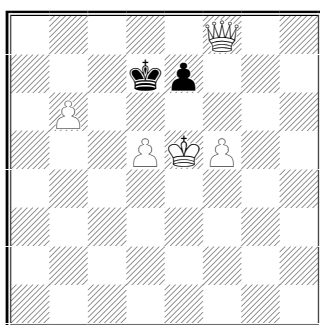
Prokes-Balogh 1928



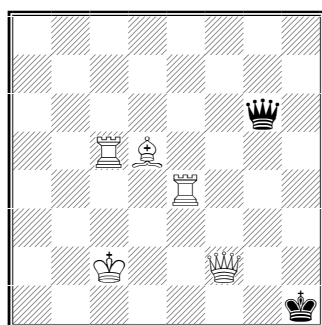
1.Wa5 Kb4 2.Wha3!

1-0. (Δ 3.W3a4#, #Kc1+-). 1-0

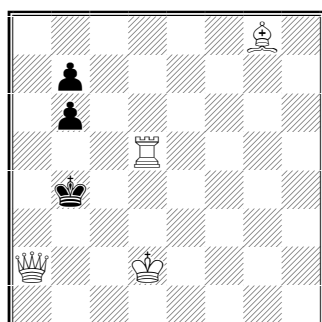
Ćwiczenia: W zadaniach 1-11 zaczynający daje mata w dwóch posunięciach.



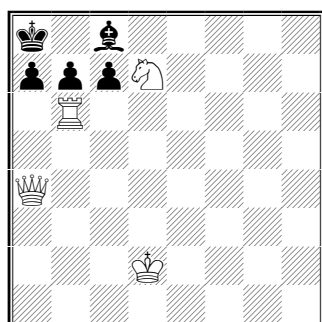
1. Δ #2



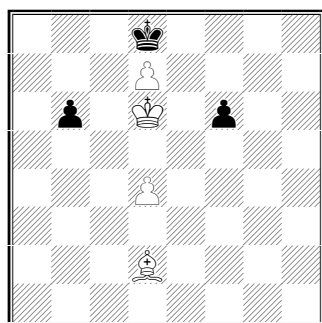
2. △ #2



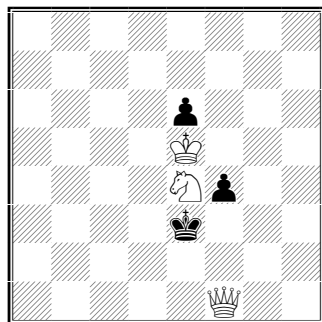
3. △ #2



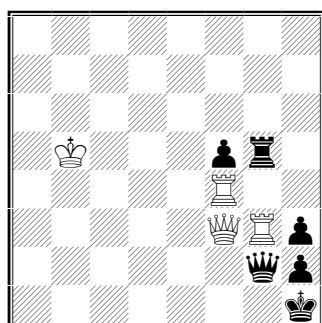
4. △ #2



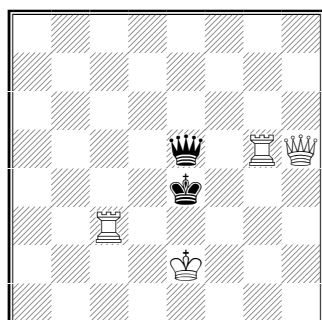
5. △ #2



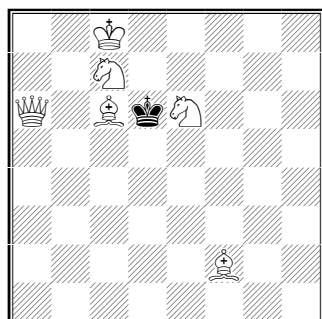
6. △ #2



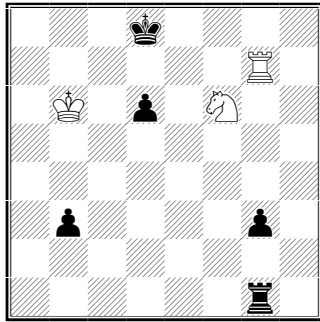
7. △ #2



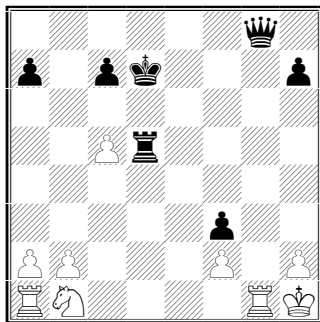
8. △ #2



9. △ #2



10. △ #2



11. ▲ #2

„Udzielać końcówkom dużą i poważną uwagę - jest moją szczerą radą dla młodych szchistów”

Wasył Smysłow
siódmy mistrz świata

Lekcja 38. Jak grać w końcówce?

Istnieją cztery podstawowe zasady gry końcowej.

I. Zasada centralizacji przebiega czerwona nicią przez wszystkie stadia partii, a więc także przez grę końcową. Ponadto, w tej fazie, inaczej niż w dwóch pierwszych, tej zasadzie podlega także król. Co więcej, najczęściej od prawidłowego wykorzystania króla zależy bardzo wiele. Prowadzi to do walki o centralne pozycje.

Na *diagramie 1*, białe mają dodatkowego piona wolnego i oddalonego, ale narazie blokuje go wieża. Wzmocnić pozycję swojej wieży nie może żadna ze stron (przypomnijmy, że zasada centralizacji nie dotyczy wież) i teraz głównymi działającymi osobami są króle. Obydwa dążą do centrum: biały próbuje dojść przez centrum do piona „a”, a jeżeli czarny kolega tam go nie puści, to do czarnych pionów.

Czarnemu królowi udaje się wcześniej zająć jedno z centralnych pól, ale ponieważ manewry czarnych są ograniczone, białe mają ile zechcą ruchów wyczekujących wieżą. To otworzy białemu królowi jedną z dróg. Można dodać, że zasada centralizacji, tak jak i inne zasady gry końcowej, są ściśle związane z czasem. W końcówce znacznie wzrasta znaczenie każdego tempa.

II. Zasada troski o bezpieczeństwo króla. Nacierając król powinien pamiętać o własnym bezpieczeństwie. W pozycji na *diagramie 2*, białe unikając groźby szacha z odsłony, zagrały królem w kierunku centrum i natychmiast przegrały. Strzeżcie króla!

III. Zasada aktywności. Strona, której figury są bardziej aktywne, ma przewagę. W pozycji *1*, biała wieża wspierająca od tyłu wolnego piona jest znacznie aktywniej-sza niż czarna, przykuta do pola a6.

W pozycji *5*, sytuacja czarnych jest bardzo trudna bez względu na równowagę materialną. Wszystko wynika z różnicy w aktywności figur: biała wieża atakuje piony a6 i g6, czarna pasywnie pełni rolę obrońcy biały król ma pełną swobodę działania, a czarny jest bardzo ograniczony. Białe powinny wygrać. Możecie to sprawdzić praktycznie.

IV. Zasada współdziałania figur. Siła figur znacznie wzrasta, jeżeli one swoimi działaniami uzupełniają się wzajemnie. Pokazują to nawet elementarne końcówki: matowanie samotnego króla różnymi figurami, szczególnie gońcem i skoczkiem.

Przykład *3*, pokazuje współdziałanie wieży króla i piona przy tworzeniu schronienia dla króla.

Na zakończenie proponujemy zapanowanie się na przykładach praktyki turniejowej, jak realizują zasady gry końcowej arcymistrzowie. Pozycje *6*, i *7*.

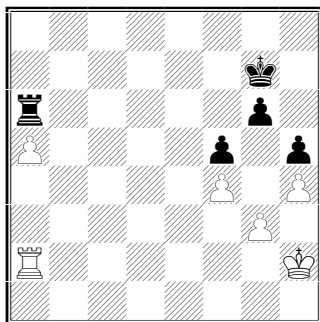
„Umieć grać końcówki to znaczy umieć grać w szachy” Aleksander Pietrow
pierwszy mistrz rosyjski

„Rola gry końcowej nie ogranicza się tylko do końcówki. Przebieg całej partii szachowej, jest uwarunkowany w znacznym stopniu rozważaniem możliwych szans w przypadku wymiany ważniejszych figur i przejścia do końcówki”.

Beniamin Blumenfeld
mistrz i metodyk

„Ja dążę do minimalizacji czynnika faktu w swoich partiach, ważniejsza jest dla mnie przydatność ruchów, planów, niż ich piękno”. Lajos Portisch
arcymistrz

„O wiele lepiej jest samemu atakować, niż oczekiwać ataku”.
Aleksander Pietrow

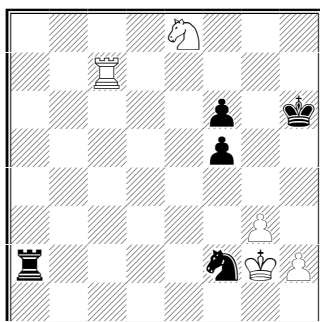


1. $\triangle$ 1.Kg2 Kf6 2.Kf3 Ke6 3.Ke3 Kd5 4.Kd3 Kc5 5. Kc3:

a) 5...Wa8 6.a6! Wa7 7.Wa1 Kb6 8.Kd4+-; 6...Kb6 7.a7! Wa7 8. Wa7 Ka7 9.Kd4+-;

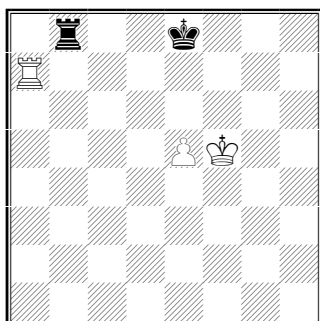
b) 5...Kd5 6.Kb4 Kc6 (Ke4 7.Kb5) 7.We2 Kd6 (Kb7 8.We7 Kb8 9.Wg7 We6!) 8.Kb5 Wa8 9.a6 b8 10.Ka5 b1 11.Wa2 Kc7 12. Wc2 Kd7 13.Wc4 Wa1 14.Wa4 We1 15.a7 We8 16.Kb6 Wa8 17. Kb6+-;

c) 5...Kb5 6.Kd4 Wd6 7.Ke7 Wa6 8.Wd2 Kc5 9.Wd5 Kb4 10.Wd6 Wa5 11.Kd4! Wa8 12. Wb6! Ka5 13.Wg6 We8 14.Wg5 Wf8 15. Wh5+-.



2. $\triangle$

1.Kf3?? ($\square$ Kg1, Kf1) Sg4! ($\triangle$ Wf2#) 0-1.

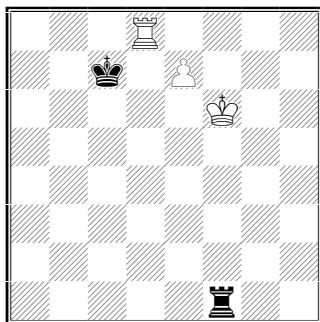


3. $\triangle$

a) 1.e6? Wb1 2.Kf6 Wf1! 3.Kg7 Wg1=;

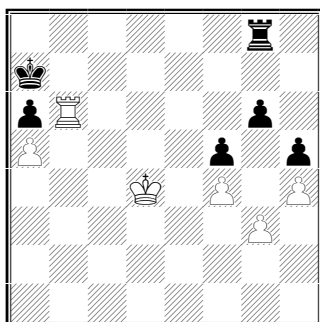
b) 1.He6? Wb6! 2.Kd5 Wh6! 3.Wb7 g6 4.Wh7 Wa6 5.Wg7 Wh6 6.e6 Wh1! 7.e7 We1=;

c) 1.Kf6! Wb1 2.Wa8 Kd7 3.e6 Kd6 4.Wd8! Kc7 5.e7 Wf1

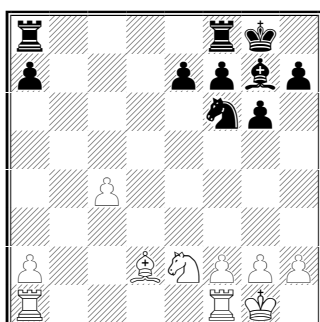


4. △

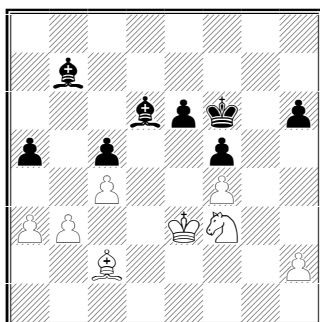
6.Kg5! Wg1 (We1 7.e8H+-) 7.Kf4 Wf1 8.Kg3 Wg1 9.Kf2+-.



5.

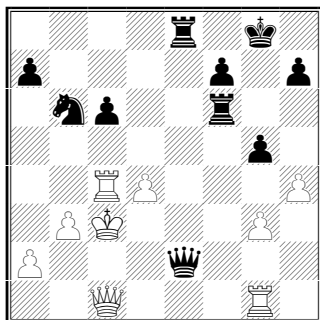


6. ▲ 1...♞e4! 2.♞ad1 ♞fc8! 3.♙b4 ♞c4 4.♙e7 ♞c2 5.♞fe1 ♞a2 6.f3 ♞e2!
7.♞e2 ♞c3 8.♞ed2 ♞d1 9. ♞d1 a5 10.♞d2 a4 11.♞a2 f5! 12.♙f1 ♙f7 13.♙b4
♙e6 14. ♙e2 ♙d5 15.♙d3 ♙d4 16.♙d2 a3 17. ♙c1 ♞c8! 18.♙a3 ♞a8 19.♙e2
♙c3 20. ♙d3 ♙e5! 21.♙e2 ♙c4 22.♞c2 ♙b3 23.♞c5 ♞e8! [0:1]

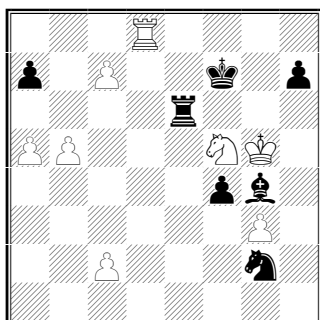


7. ▲ 1...e5! 2.fe Ge5 3.Gd3 Gf3! 4.Kf3 Gh2 5.Gc2 Ke5 6.Ke3 Gf4 7.Kf3 Gc1 8.a4 Kd4 9.Gd1 Kd3 10.Ge2 (albo 10.Kf2 Kd2 11. Gh5 Kc2 12.Ge8 Kb3 13.Gb5 h5—+) 10...Kc2. 0-1.

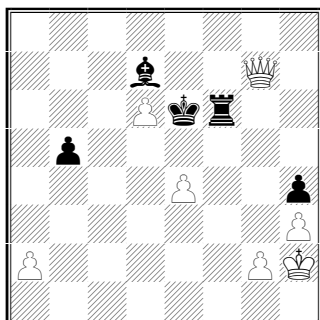
Ćwiczenia: W pozycjach 1-4 jest mat w 1. ruchu, 5-11: mat w dwóch ruchach.



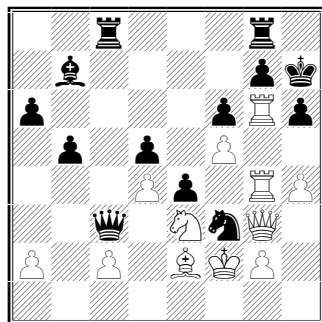
1. ▲ #1



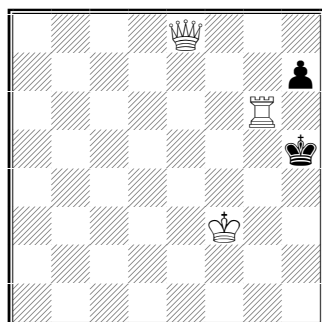
2. ▲ #1



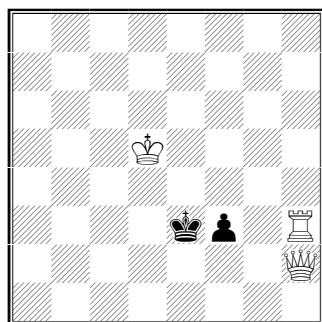
1. △ #1



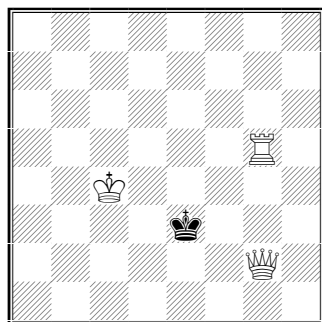
4. ♠ #1



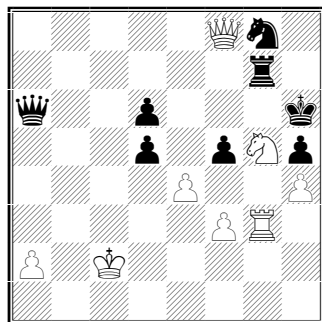
5. △ #2



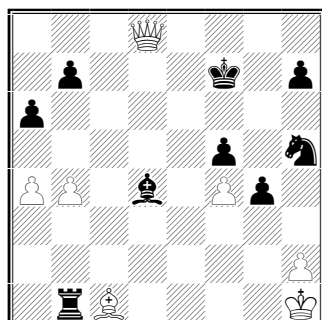
6. △ #2



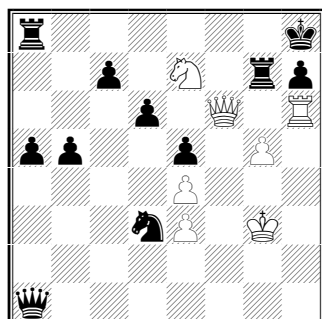
7. △ #2



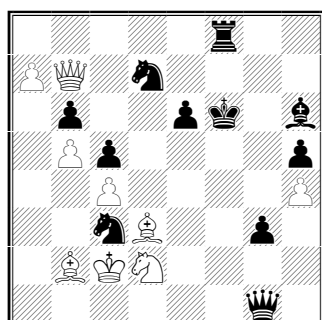
8. △ #2



9. ▲ #2



10. △ #2

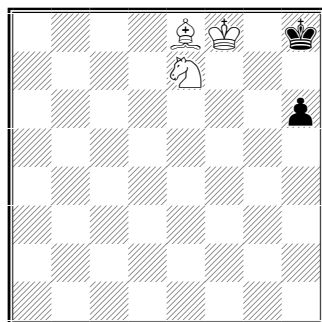


11. ▲ #2

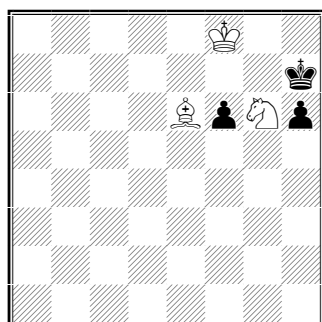
„Po zrobieniu błędu albo”
niedokładności, nie należy myśleć, że wszystko stracone i złościć się. Trzeba szybko połapać
się w nowej sytuacji i szukać nowego planu gry”.

Dawid Bronsztejn
arcymistrz

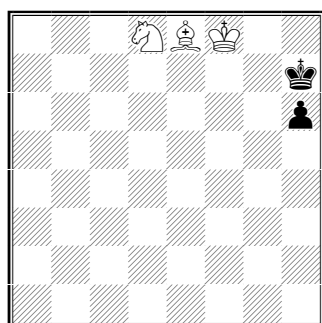
Ćwiczenia: Matowanie w trzech i czterech posunięciach.



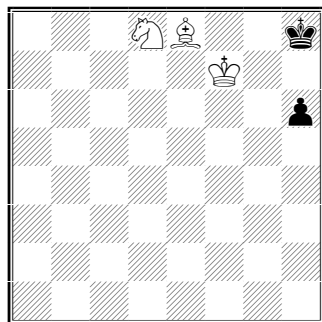
1. △ #3



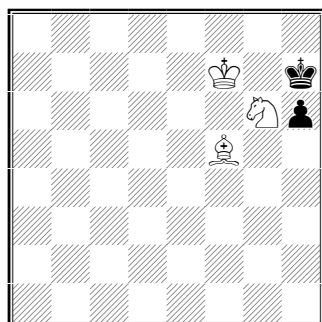
2. △ #3



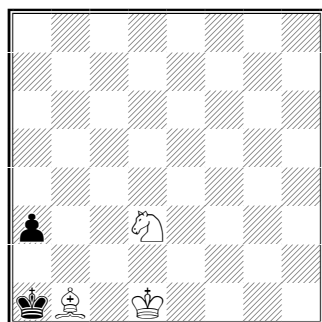
3. △ #3



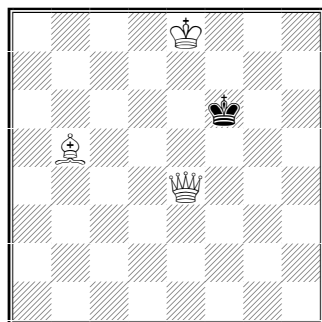
4. △ #4



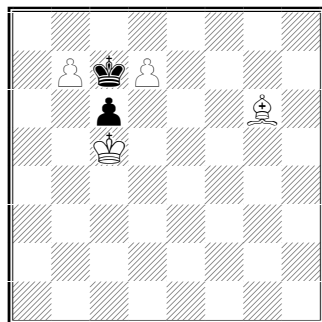
5. △ #3



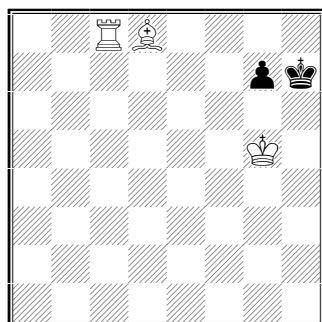
6. △ #4



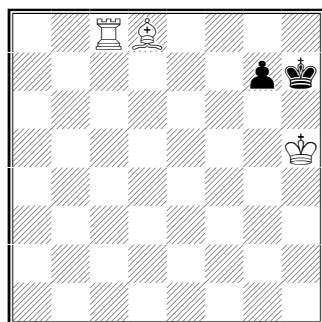
7. △ #3



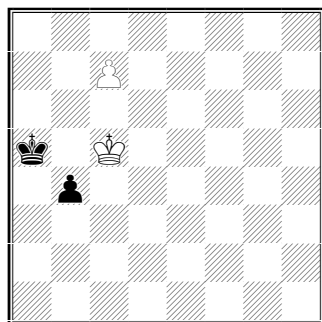
8. △ #3



9. △ #3



10. △ #4



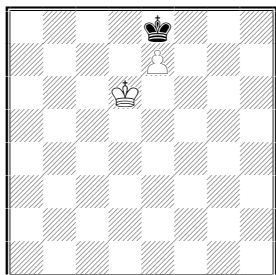
11. △ #4

„Proste pozycje dają nie-doświadczonemu szachiście nie tylko zrozumieć ale i głęboko „odczuć” do czego jest zdolna każda figura”

Wasilij Smysłow
7-my mistrz świata

Lekcje 39 i 40. Promocja piona. Opozycja.

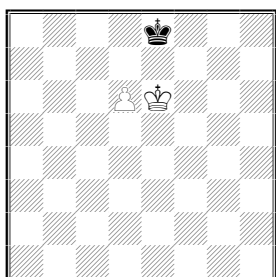
Rozpatrzmy pozycję w której obok króli jest tylko pion stojący na przed-ostatniej linii. Co czeka tego piona?



Pozycję na diagramie można nazwać krytyczną. Krytyczną dlatego, że wszystko teraz się rozstrzyga: albo wygrają białe, albo partia zakończy się remisem. Narazie czarny król zapobiega promocji piona ale ma tylko jeden ruch. Jeżeli ruch mają czarne to muszą zagrać **1...Kf7**. Białe odpowiedzą **2.Kd7** i w następnym ruchu pionek stanie się hetmanem. A co będzie jeżeli ruch mają białe? Aby nie stracić pionka muszą one zagrać **1.Ke6** pat!

Co się dzieje? I dla białych i dla czarnych jest niedobrze mieć ruch. Tak właśnie bywa. Po ruchu białych jest remis gdyż tracą one piona lub dają pata. Po ruchu czarnych białe promują piona i wygrywają. Wynika stąd wniosek: jeżeli gracie białymi i przesuwacie swojego piona (jedyne), to starajcie się osiągnąć pozycję krytyczną przy ruchu przeciwnika, a jeżeli macie czarne, to postarajcie się aby w pozycji krytycznej ruch miały białe.

Znając cechy pozycji krytycznej, możecie oceniać różne sytuacje, zanim pion zajdzie za daleko.



Rozpatrzmy tę pozycję przy ruchu białych i przy ruchu czarnych. Najpierw zwróćcie uwagę, że króle stoją naprzeciwko siebie. Takie ustawienie króli nazywamy **opozycją**. Mówiąc ściśle, opozycją nazywamy ustawienie króli naprzeciw siebie o nieparzystą liczbę pól po linii prostej lub po przekątnej. Jeżeli między królami jest jedno pole to opozycja jest **bliska**, jeżeli trzy lub pięć to opozycja jest **oddalona**.

Niech w tej pozycji ruch mają białe.

1.d7+ Kd8

Czy poznajecie pozycję krytyczną? Wynik znamy: ruch mają białe więc remis.

2.Kd6 Pat.

Przy ruchu czarnych wynik będzie inny:

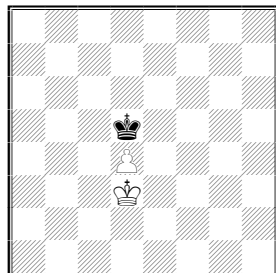
1...Kd8 2.d7

Przed nami znowu pozycja krytyczna ale ruch mają czarne.

2... Kc7 3.Ke7, biały pion zostaje hetmanem.

Będziemy uważali, że macie już pewne nawyki w walce króla z pionem przeciw królowi. Obecnie możecie rozegrać takie końcówki między sobą. Jest to bardzo pożyteczne: każdą regułę nie wystarczy tylko zapamiętać, ale też jak najszybciej utrwalić w grze z kolegami.

Rozstawcie na szachownicy następną pozycję. Ruch mają białe.



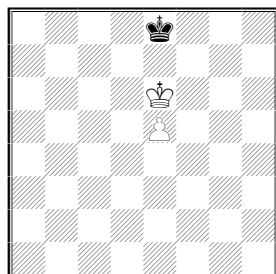
1.Ke3 Kd6 2.Ke4 Ke6 3.d5+ Kd6 4.Kd4 Kd7 5.Ke5 Ke7 6.d6+ Kd7 7.Kd5 Kd8!

Tylko ten ruch pozwala czarnym uzyskać remis. gdzie teraz nie pójdzie biały król to czarny zajmie opozycję, to znaczy ustawi się naprzeciwko. Jak już wiemy, remis jest nieunikniony.

8.Kc6 Kc8 9.d7+ Kd8 Remis.

W pozycji wyjściowej remis jest i przy ruchu białych i przy ruchu czarnych (naturalnie przy dobrej grze czarnych).

W rozpatrzonym przykładzie biały król znajdował się z tyłu wolnego piona i wynik walki zależał od tego kto władał opozycją. Inaczej przebiega walka, jeżeli król działa przed swoim pionem, jakby torując mu drogę do przodu.

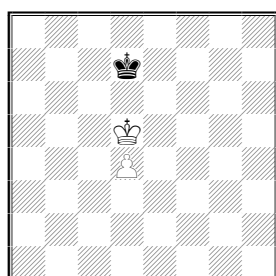


Przy ruchu białych dalsza walka ma następujący przebieg:

1.Kd6 Kd8 2.e6 Ke8. Jak widzicie czarne tracą opozycję i partii nie mogą już uratować. **3.e7** i białe wygrywają.

Przy ruchu czarnych walka też kończy się wygraną białych: **1...Kd8 2.Kf7**, i pion spokojnie zostaje hetmanem.

Wyciągnijmy wniosek: kiedy król strony silniejszej znajduje się na 6-j linii (albo na 3-j jeśli jest czarny), przed pionem, to niezależnie od opozycji partia jest wygrana.



A jak przebiega walka jeżeli król i pion znajdują się jeszcze daleko od pola przemiany?

Przy ruchu białych:

1.Ke5 Ke7 2.Kd5 Kd7

Czarny król nie oddaje opozycji i nie pozwala białemu królowi na ruch do przodu. **3.Kc5 Kc7 4.d5 Kd7 5.d6 Kd8!**

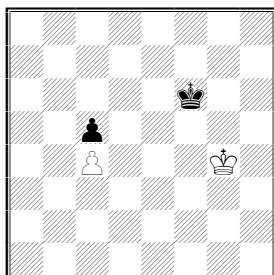
Dokładność do końca! Na 5...Ke6 nastąpi 6.Kc6. Teraz na 6.Kd5 czarne odpowiedzą 6...Kd7. Czarne uzyskały remis dokładną grą.

Natomiast przy swoim ruchu czarne tracą opozycję i nic już nie może ich uratować.

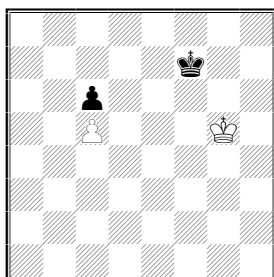
1...Kc7 2.Ke6 Kd8 3.Kd6 Ke8 4.Kc7

Pionek staje się hetmanem.

Dwa zadania:



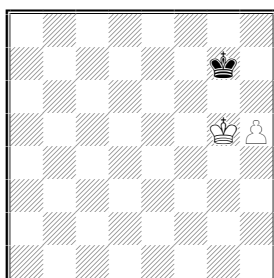
Ruch mają białe. Jak skończy się partia?



Ruch mają białe. Czy mogą one wygrać.

Jak się już przekonaliście, przy walce z wolnym pionem przeciwnika trzeba się bronić bardzo uważnie. Mogą też zdarzać się sytuacje, w których nawet najlepsza obrona nie pomoże.

Łatwiej jest się bronić przy walce z pionem bandowym, to znaczy z pionem na linii a lub h. Jest to zupełnie zrozumiałe, gdyż przestrzeń do manewrów jest dla silniejszej strony ograniczona. Stronie słabszej może to przynieść sukces, gdyż łatwiej jest o pat.

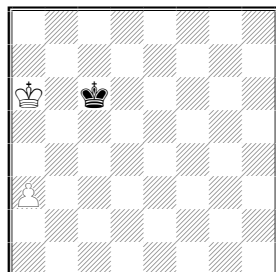


Próbie białych doprowadzenia piona, czarne łatwo odpierają:

1.h6+ Kh7 2.Kh5 Kh8 3.Kg6 Kg8 4.h7+ Kh8 5.Kh6 Pat.

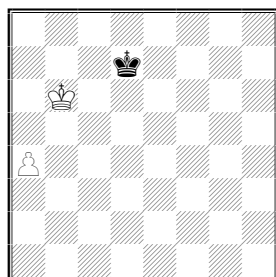
Wszystko jest bardzo proste, czarny król pcha się do rogu i za nic go nie opuszcza. Jeżeli król słabszej strony stoi na drodze bandowego piona, albo może na niej stanąć to zawsze jest remis.

W końcu król bierze bardzo aktywny udział w walce. A w przypadku pionka bandowego, o taką aktywność, dla strony silniejszej, wcale nie jest łatwo.



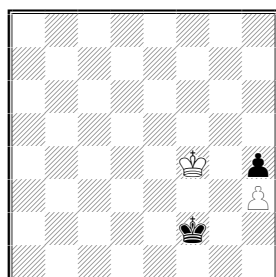
Czarny król nie daje białemu wydostać się z linii a. Biały król jest zamknięty a w wyniku tego remis. 1.a4 Kc7 2.Ka7 (oczywiście można wyjść z linii „a” ruchem 2.Kb5, ale wtedy 2...Kb7 i remis) Kc8 3.a5 Kc7 4.a4 Kc8 5.Ka8 (albo 5.Kb6 Kb8) Kc7 6.a7 Kc8 Pat. Samotny czarny król zapatował białego króla i piona.

Następny przykład pokazuje kiedy jest szansa wygrania z pionkiem bandowym.

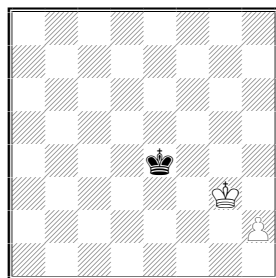


1.Kb7! i białe wygrywają, droga piona do przemiany jest otwarta. Przy ruchu czarnych, po 1...Kc8! jest remis.

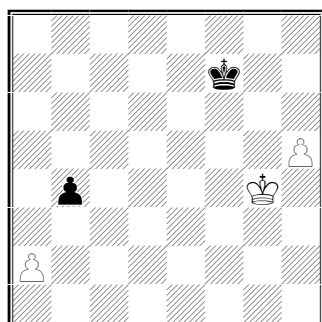
Zróbcie następujące zadania:



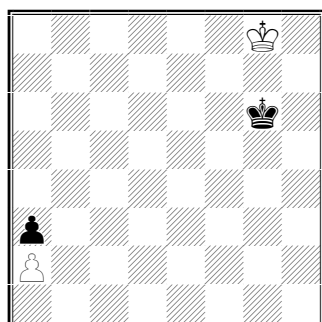
Ruch czarnych. Remis.



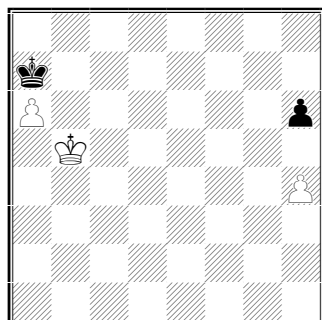
Białe zaczynają i wygrywają.



Ruch czarnych remis



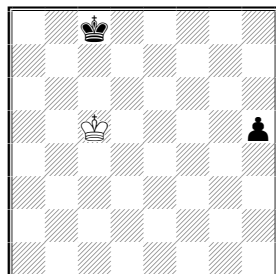
Ruch białych remis



Ruch białych wygrana;
Ruch czarnych remis

Lekcja 41. Reguła kwadratu.

Pozycje, które do tej pory rozpatrywaliśmy miały wspólną cechę: król strony słabszej znajdował się przed pionem przeciwnika lub obok. Może jednak zdarzyć się tak, że króle (i biały i czarny), znajdują się na jednym skrzydle, a jedyny pion chciałby szybko pobiec na hetmana na drugim skrzydle. Popatrzmy na diagram. Jak mają grać białe?



Natychmiast organizujemy pogoń za czarnym pionem: **1.Kd5 h4 2.Ke4 h3 3.Kf3 h2 4.Kg2**, i pion zostanie zabity w następnym ruchu.

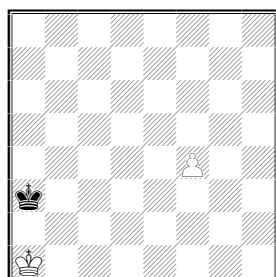
Jeżeli graliście białymi to musieliście się porządnie zdenerwować, goniąc tego piona. To nie żarty, od tej pogoni zależał wynik całej partii! A przecież znając „**regułę kwadratu**” można było uniknąć zdenerwowania.

Oto ta reguła: **„kwadratem piona nazywamy kwadrat, którego każdy bok jest równy odległości od pola ustawienia piona do pola jego przemiany”**.

Zakłada się przy tym, że pion stoi w wierzchołku kwadratu. To jest skomplikowane ale prościej nie da się powiedzieć. Spójrzmy na diagram i poznamy dalszy ciąg reguły: **„aby nieprzyjacielskiego piona dogonić, wystarczy stanąć królem na dowolne pole kwadratu”**. Łatwo się przekonać, że swoim pierwszym ruchem król może wejść do kwadratu na pola d5 albo d4, i zdąży akurat w porę.

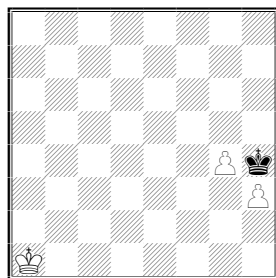
Następny przykład.

Czarne doganiają pionka i remisują, gdyż król mając ruch wchodzi w kwadrat f4-f8-b8-b4. Zrobmy w pozycję niewielką zmianę: dodajmy czarnym pionka d6.



Zadziwiająca sprawa, własny pionek przeszkadza czarnym zremisować. Ten pionek przeszkadza własnemu królowi dogonić białego pionka!

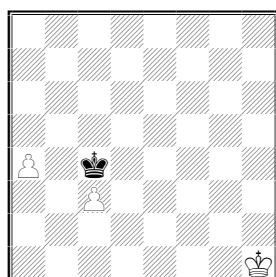
Każda reguła jest ciekawa nie tyle sama z siebie, ile możliwością zastosowania w praktyce. Tak samo jest z regułą kwadratu.



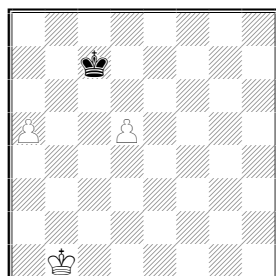
Czarny król mimo, że znajduje się obok białych pionków i nawet napadł na jednego z nich, musi dreptać w miejscu i patrzeć smutno jak biały król idzie na pomoc swoim pionkom. Jeżeli król zabije pionka h3 to nie dogoni pionka g4, już nie wejdzie do kwadratu tego pionka.

Jeszcze jeden przykład zastosowania w praktyce „reguły kwadratu”.

Także w tym przypadku białe pionki bronią się wzajemnie. Czarny król nie może zabić pionka c3: jeżeli go weźmie to nie dogoni pionka a4.

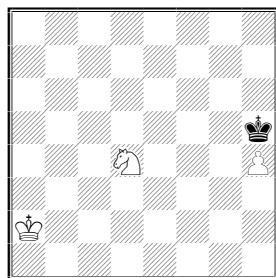


W następnym przykładzie biały pionek może zostać hetmanem bez pomocy króla, nawet przy ruchu czarnych.

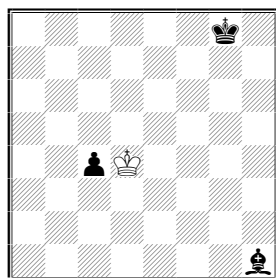


Jeżeli czarny król idzie do pionka d, to los partii rozstrzygnie pionek a. Jeżeli czarne zechcą zdobyć pionka a, to pionek d zostanie hetmanem. Nie uratuje czarnych także dreptanie w miejscu, jeden z białych pionków z pewnością zostanie hetmanem. Na przykład: **1...Kb7 2.d6 Kc6 3.a6** i białe wygrywają.

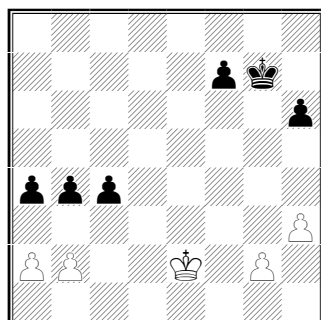
Dalsze zadania pozwolą wam lepiej utrwalić „regułę kwadratu”. Rozgrywając te pozycje nie działajcie na „ślepo” lecz cały czas pamiętajcie o konieczności „wywabiania” króla słabszej strony z „kwadratu”.



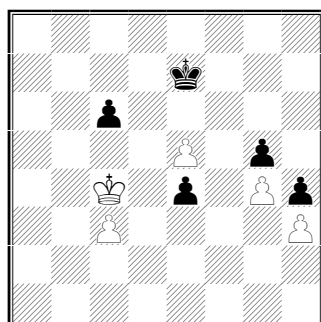
Białe zaczynają i wygrywają.



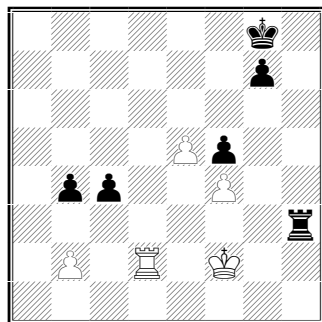
Czarne zaczynają i wygrywają.



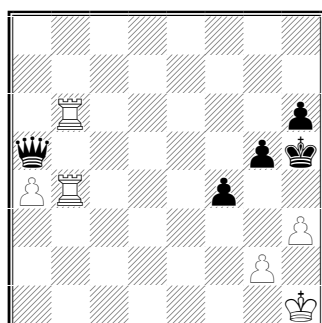
1. ▲ -+



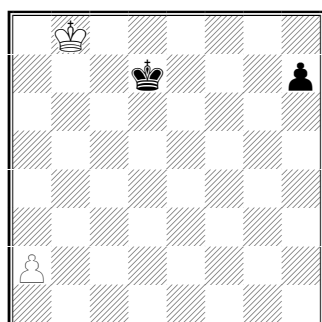
1. ▲ -+



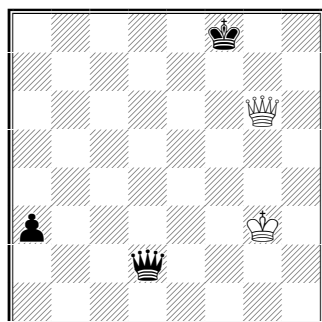
3. ▲ -+



4. △ +-



5. △ =



1. ▲ -+

Lekcje 42 - 44 PRZYKŁADY PARTII. Partia hiszpańska C60-C99.**1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.♟b5**

3...♞a5?! 4.O-O ♞f6 5.♞c3 ♟b4 6.a3 ♟c3 7.bc ♞e4 8.♞e5 O-O 9.d3 ♞c3
10.♞e1 c6 11.♞c3 cb 12.♞f3 d6 13.♞e1 ♟g4 14.♟b2 ♞c8?? 15. ♞g7# C60
Gutierrez - Norville 2000

3...d5? 4.ed ♞d5 5.♞c3 ♞e6 6.O-O ♟c5 7.♞e5 ♞ge7 8.d4 O-O 9.♟c4 ♞f6
10.♞c6 ♞c6 11.dc+-; C60 Connolly - Babic 2000

3...g6 4.d4 ed 5.♟g5 ♟e7 6.♟e7 ♞e7 7.O-O ♞f6 8.e5 ♞e4 9.♞e1 ♞c5 10.♞d4
O-O 11.♞c3 ♞d4! 12.♞d5 ♞d8 13.♞f6 ♟g7 14.♞d4 d6 15.♞e8! 1:0 C61 Czebe -
Ballon 2000

3...d6 4.d4 ed 5.♞d4 ♟d7 6.♟c6 bc 7.O-O ♟e7 8.♞f3 c5 9.♞f5 ♟f6 10.♞c3 c6?
11.♞d6 ♟f8 12.e5! 1:0 C62 Lutz - Joly 2000

3...d6 4.d4 ♟d7 5.O-O g6 6.♟c6 ♟c6 7.de ♟e4 8.ed ♞d6 9.♞d6 cd? (Gd6)
10.♞e1 d5 11.♞c3 f5 12.♞d4 ♟c5 13.♟e3 O-O-O 14.♞e6 ♟e3 15.♞d8 1:0 C62
Navara - De Vreugt 2000

3...f5 4.d3 fe 5.de ♞f6 6.♞e2 d6 7.c4 ♟e7 8.♞c3 O-O 9.♞d5 ♟g4 10.♟c6 bc
11.♞e7 ♞e7 12.O-O ♞h5 13.b3 ♞f4 14.♞e3 ♞g2 15.♟g2 ♟f3 16. ♟g1 ♞f4
17.h3 ♞g5 0:1 C63 Jacobsen - Andersen 2000.

3...f5 4.d3 fe 5.de d6 6.♞c3 ♞f6 7.♞d3 ♟d7 8.♟c4 ♞a5 9.♞g5 ♞e7 10.♟f7
♟d8 11.♞d5 ♞d5 12.♟d5 c6 13.♞f7 ♟c7 14.♟g5 1:0 C63 Boidman - Jaminion
2000

3...♟c5 4.O-O d6 5.c3 ♟d7 6.d4 ♟b6 7.♞e1 ♞f6 8.♟g5 ♞e7 9.♞a3 O-O 10.♞c4
ed 11.cd ♞ad8 12.♞b6 ab 13.e5 de 14.de ♞e5 15.♞e5 1:0 C64 Pita - Rey 2000
3...♟c5 4.O-O d6 5.c3 ♟d7 6.d4 ed 7.cd ♟b6 8.a4 a6 9.♟c6 ♟c6 10.♞c3 ♞f6
11.♟g5 ♞d7 12.b3? ♟e4 13. ♞e1 d5 14.♞e5 ♞f5 15.f3?? ♞g5 16. ♞e4 de 17.fe
0:1 C64 Tom-Ikeda2000

3...♟c5 4.c3 ♞f6 5.d4 ♟b6 6.♟c6 dc 7.♞e5 ♞e4 8.♞e2 ♞f6 9.♞c6 1:0 C64
Bruned - Rey 2000

3...♞f6 4.O-O d5 5.ed ♞d5 6.♞e5 ♟d7 7.♞d7 ♞d7 8.d4 ♟e7 9.c4 ♞db4 10.a3
a6 11.ab ab 12.♞a8 1:0 C65 Chu - Dylis 2000

3...♞f6 4.O-O d6 5.♞c3 ♟g4 6.♞d5? a6 7.♟a4 b5 8.♟b3 ♞d4 9.♞e3 ♟h5
10.g4?? ♞g4 11.♞g4 ♟g4 12.♟g2 ♟f3 13.♟g3 ♞g5 14.♟h3 ♞g4# C66Lan -
Payet 2000

3...♞f6 4.O-O ♞e4 5.d4 ed 6.♞d4 ♞d4 7.♞d4 ♞d6 8.♟d3 ♟e7 9.♞g7 ♞f8
10.♞e1 c6 11.♟h6 ♞a5 12. ♞f8# 1:0 C67 Tardif - Rivier 2000

3...d6 4.O-O d4 5.d4 e7 6.e2 d6 7.e6 bc 8.de b7 9.d4 O-O 10.c3 c5 11.d1 e8 12.f5 f6 13.dg7? g7 14.ef e6 0:1 C67 Vuckovic - Solak 2000

Warianty z 3...a6

3...a6 4.e4 d6 5.c3 e5 6.O-O d6 7.d3 g4 8.g5 h6 9.e2 d4 10.e3 f3 11.gf e3 12.e1 O-O 13.d5? e3 14.e3? (fe!) d5 15.e5 g5 16.h1 g2# C68 Alvarez - Rubio 2000

3...a6 4.e6 dc 5.O-O f6 6.d4 e6 7.de fe 8.e5 d6 9.f3 d4?! 10.e1 O-O 11.e4?? h2 12.h2 d1 13.c3 c2+; C69 Dzhan - Troyanozhko 2000

3...a6 4.e6 dc 5.O-O e6 6.d4 ed 7.d4 e7 8.g7 e6 9.g3 d6? 10.e5 e5 11.e5 e5 12.e5 e5 13.e1 d7 14.g5 f8 15.e7 e7 16.dg6 1:0 C69 Gras-Four 2000

3...a6 4.e6 dc 5.O-O g4 6.h3 h5 7.d3 f6 8.b2 d7 9.e1 d6 10.hg hg 11.d2 e5 12.e2 f4 13.g3 f2 14.f2 d3 15.g2 f2 16.h1 g3 0:1 C69 Rom-Yang 2000

3...a6 4.e6 dc 5.O-O g4 6.h3 e5 7.g4 g6 8.e5 e6 9.f3 (Sg6!?) h5 10.e5 hg 11.hg e5 12.d4 e4 13.c3 h3 14.g5 g5 15.d2 h2 16.f3 h4 0:1 C69 Lindholm - Arpalahti 2000

3...a6 4.e4 f5 5.d4 ed 6.e5 e5 7.O-O d7 8.e3 d5 9.ed d6 10.e2 d7 11.dg5 d8 12.e1 f6 13.c4 e6 14.d7 h4 15.h3 h7 16.g5 g6 0:1 C70 Pacchiana - Bisguier 2000

3...a6 4.e4 g6 5.d4 b5 6.e3 ed 7.O-O g7 8.c3 dc 9.c3 d7 10.d5 O-O 11.g5 e2 12.c1!? a3? 13.c6! dc 14.d6 h8 15.a1! d8 16.dg8 g8 17.e6 1:0 C70 Al-Zendani - Dollah 2000

3...a6 4.e4 d6 5.d4 d4? (ed) 6.e2 d5 7.d5 e5 8.d7 9.c6 bc 9.f3 e7 10.fe de 11.O-O f5 12.c3 d6 13.c4 f6 14.d4 1:0 C77 Baratosi - Ilyes 2000

3...a6 4.e4 d6 5.O-O e5 6.c3 O-O 7.d3 d6 8.g5 h6 9.e4 d4 10.d1? (Sd4 Gf6) e7 11.f3 g4 12.e6 f6 13.h3 f3 14.gf e3 15.c1 g6 16.h2 g2# C78 Santos - Vieira 2000

3...a6 4.e4 d6 5.O-O d6 6.c3 d4 7.d4 e7 8.d5 b5 9.e2 f2 10.f2 a5 11.a4 ba 12.e4 f8 13.b4 c4 14.f1 b6 15.e6 b8 16.b2 f5 17.c4 c4 18.c4 1:0 C79 Andrejkin - Nuhic 2000

3...a6 4.e4 d6 5.O-O d4 6.d4 e7 7.e1 b5 8.e3 f5 9.d5 e7 10.d5 e5 b8 11.d6 e6 12.e6 dc 13.f3 d8 14.fe fe 15.c3 1:0 C80 Kaza - Theodoridou 2000

3...a6 4.♘a4 ♘f6 5.O-O ♘e4 6.♖e1 ♘c5 7.♘e5 ♘e5 8.♖e5 ♘e7 9.♘c3 ♘a4
10.♘d5! O-O 11.♘e7 ♔h8 12.♚h5 d6? 13.♚h7!! 1:0 C80 Figura- Kur. 2000

3...a6 4.♘a4 ♘f6 5.O-O ♘e4 6.d4 b5 7.♘b3 d5 8.de ♘e6 9.c3 ♘e7 10.♘f4? g5
11.♘g3 h5 12.♘d4 ♘d4 13.cd h4 14.f3 ♘g3 15.hg hg 16.♘c3 ♔d7! 17.♘d5 ♖h1
0:1 C83 Plakalovic - Trifunovic 2000

3...a6 4.♘a4 ♘f6 5.O-O ♘e7 6.d4 b5 7.♘b3 ed 8.e5 ♘e4 9.♘d5 ♘c5 10.♘d4
♘b7 11.♘f5 ♖g8 12.♚h5 ♘e5 13.♘b7 ♘b7 14.♚h7 ♔f8 15. ♘h6! 1:0 C84
Petronic - Savic 2000

3...a6 4.♘a4 ♘f6 5.O-O ♘e7 6.♖e1 b5 7.♘b3 d6 8.c3 O-O 9.d4 ♘g4 10. ♘e3 ed
11.cd ♘e4? 12.♘d5 1:0 C91 Sax - Moyse 2000

Lekcje 45 - 47 PRZYKŁADY PARTII. Partia włoska: C50-C55**1.e4 e5 2.♟f3 ♞c6 3.♟c4 ♟c5**

4.c3 ♞f6 .d3 O-O 6.♞bd2 d6 7.a4 a5 8.O-O ♟g4 9.♞e1 ♞d7 10.♞f1 h6 11.♟e3 ♟f3 12.♞f3 ♟e3 13.♞e3 ♞fe8 14. ♞f5 ♞e7 15.♞h6 gh 16.♞f6 ♞g6 17.♞g6 1:0 C53 Guliev - Uljanin 2000

5...a6 6.♟b3 d6 7.♞bd2 O-O 8.♞c4 b5 9.♞e3 ♞e7 10.O-O ♟b7 11.d4 ♟a7 12.de ♞e4 13.ed ♞d6 14.♞g4 ♞g6 15.♟g5 ♟f3 0:1 C53 Pancras - Van Den Bergh 2000

5...d5 6.ed ♞d5 7.♞b3 O-O 8.♟d5 ♞a5 9.♟f7 ♞f7 10.♞d1 ♟g4 11.b4 ♟f2 12.♟f2 ♞h4 13.♟g1 ♞af8 14. ♞h4 ♟d1 15.♞d2 g5 16.ba gh 17. ♟a3 1:0 Janochkin - Shnitsar 2000

5.d4 ed 6.cd ♟b4 7.♞c3 ♞e4 8.O-O ♞c3 9.bc ♟c3 10.♞b3 ♟a1 11.♟f7 ♟f8 12.♟g5 ♞e7 13.♞e1 g6 14. ♟h6# 1:0 Vuillermoz - Schref. 2000

7...O-O 8.e5 ♞e4 9.O-O ♞c3 10. ♞c2 d5 11.ed ♟d6 12.bc ♟e7 13. ♞e1 ♟g4 14.♞e4 ♟h5 15.♞e5 ♞e5 16.♞e5 1:0 Fernandez-Vence 2000

5...♟b6 6.de ♞e4 7.♞d5 ♟f2 8.♟e2 O-O 9.♞e4 ♟c5 10.♞g5 g6 11.♞f7 ♞f7 12.♟f7 ♟f7 13.♞d5 1:0 C53 Fernandes - Andrade 2000

4...d6 5.d4 ed 6.cd ♟b4 7.♞c3 ♞f6 8.♟d3 d5 9.e5 ♞e4 10.♞c2 O-O 11.♟e4 de 12.♞e4 g6 13.♟g5 ♞d7 14.♟f6 ♞g4 15.♞e3 ♞g2 16.♞h6 ♞h1 17.♟d2 ♞f3 18.♞g7# C53 Partington - Hood 2000

8.♞g5 O-O 9.d5 ♞e7 10.♟d2 h6 11.♞h3 ♞g6 12.♞a4 ♟d2 13.♟d2 ♞e4 14.♟e1 ♞e8 15.♟e2 ♞f6 16. ♞f1 ♞h4 17.♞g1 ♟h3 18.gh ♞f2# C53 Husni - Sabri 2000

4...f6 5.♞h4 b6 6.♞h5 g6 7.♞g6 d6 8.♞e5 ♟e7 9.♞f7# 1:0 C53 Vazquez - Vande 2000

4...a6 5.d4 ed 6.cd ♟a7 7.O-O ♞f6 8.♞c3 O-O 9.e5 ♞e8 10.♟g5 ♞e7 11.♞d5 f6 12. ♞e7 ♟h8 13.ef ♞f6 14.♞e1 c6 15.♞e5 d5 16.♟d3 ♞e7 17.♞g6 1:0 C53 Orio - Jensen 2000

4.b4 ♟b4 5.c3 ♟c5 6.O-O ♞f6 7.d4 ed 8.cd ♟b6 9.e5 ♞g4 10.♟g5 f6 11.ef gf 12.♞e1 ♞e7 13.♞e5 d5 14.♟f6 O-O 15.♟e7 ♞e7 16.♟d5 ♟e6 17.♞g6 hg 18.♞e6 1:0 C51 Van De Put-Van Splunter 2000

5...♔a5 6.d4 d6 7.♖b3 ♗d7 8.de ♘e5 9.♙e5 de 10.O-O ♔b6 11.♔a3 ♚h6
12.h4 ♗d8 13.♖b5 ♗d7 14. ♗e5 ♖d8 15.♗g7 ♜g8 16.♗h6 ♗h3 17.♗f6 ♖d7
18.♗f7 1:0 Snarheim - Horn 2000

5...♔e7 6.d4 ed 7.♖b3 ♚a5 8.♔f7 ♖f8 9.♗a4 ♖f7 10.♗a5 d3 11.♗d5 ♖e8
12.♙e5 1:0 C51 Kuzmina-Melnikov 2000

4...♔b6 5.b5 ♚d4 6.♙e5 d5 7.♔d5 ♚e6 8.♙c3 ♚f6 9.♔a3 ♚d5 10.ed ♚d4
11.O-O f6 12.♗h5 g6 13.♙g6 ♖d7 14.♚h8 ♗g8 15.♞ae1 ♚c2 16.♗f5 ♖d8
17.♗f6 ♖d7 18.♗e7# C51 Lopez - Terao 2000

4.d3 ♚f6 5.♙c3 d6 6.♔g5 ♔g4 7.h3 ♔h5 8.g4 ♔g6 9.♙d5 h6 10.♙f6 gf 11.♔h4
♗e7 12.c3 O-O-O 13.d4 ed 14.cd ♗e4 15.♖f1 ♔d4 16.♙d4 ♙d4 17.♔f6 ♗h1#
0:1 C50 Gagliardo - Vande 2000

5...O-O 6.♔g5 d6 7.♙d5 ♔g4 8.h3 ♔d7 9.♗d2 b6 10.♔f6 gf 11.♗h6 ♖h8
12.♙f6 ♔e8 13.♗h7# Huebner - Van Eerd 2000

5.♔g5 h6 6.♔h4 g5 7.♔g3 d6 8.h3 g4 9.hg ♔g4 10.♗d2 ♔b4 11.c3 ♔c5
12.♞h6 ♞h6 13.♗h6 ♙g8 14.♗g7 ♙f6 15.♗f7# Hortensius-Ferm. 2000

4.O-O d6 5.c3 ♗f6 6.b4 ♔b6 7.a4 a5 8.b5 ♙b8 9.d4 h6 10.♔e3 ♙e7 11. ♙bd2
♔g4 12.♔b3 ♙d7 13.♙c4 O-O 14.♙b6 cb 15.h3 ♔h5 16.g4 ♔g6 17.g5 1:0 C50
Pirrot - Bopp 2000

4.d4 ed 5.c3 ♙f6 6.e5 d5 7.♔b5 ♙e4 8.♙d4 O-O 9.♔c6 bc 10.♔e3 ♔a6 11.f3
♗h4 12.g3 ♙g3 13.♔f2 ♗h3 14.♞g1 ♔d4 15.♗d4 ♙e2 16.♗g4 ♙g1 17.♔g1
♗f1 18.♖d2 ♗e2 0:1 C53 Einar - Thorfinn 2000

3...♔e7 4.d4 ed 5.O-O d6 6.♙d4 ♙e5 7.♔b3 ♙f6 8.f4 e4 9.fe de 10.♔f7 ♖f8
11.♔e6 ♖e8 12.♗h5 g6 13.♗e5 ♗d4 14.♗d4 ♔c5 15.♔f7 ♖f8 16.♗c5 ♙c5
17.♔e3 b6 18.♔d4 ♞g8 19.♔d5 ♖e7 20.♔g8 1:0 C50 Marin - Rivera 2000

5.♙d4 ♙f6 6.♙c3 d6 7.♙f5 ♔f5 8.ef ♗d7 9.♗f3 O-O 10.b3 ♞ab8 11.♔b2 ♙e5
12.♗g3 ♙c4 13.bc4 ♗f5 14. O-O-O ♗g4 15.♙d5 ♗e6 16.♞he1 ♗d7 17.♔f6 g6
18.♙e7 1:0 C50 Arcos - Vera 2000

5.c3 d6 6. ♖d5 ♘h6 (d6 7. ♗f7 ♙d7 8. ♙e6#) 7. ♙h6 O-O 8. ♙g7 ♙g7 9. ♘c3 d6
10. ♗d2 ♙g4 11. ♘d5 ♙f3 12. gf ♘e5 13. ♖g1 ♙h8 14. ♗c3 ♙f6 15. f4 ♘c4 16. ♘f6
♘b6 17. ♘h7 f6 18. ♘f8 ♗f8 19. ♗h3 1:0 Piay - Rey 2000

4... ♘f6 5. de ♘e4 6. ♗d5 O-O 7. ♗e4 ♖e8 8. ♙d3 d5 9. ♗h7 ♙f8 10. ♗h8# C50
Bottema - Van Der Pluijm 2000

3... ♘d4 4. ♘e5 ♗g5 5. ♘f7 ♗g2 6. ♖f1 ♗e4 7. ♙e2 ♘f3# Sparenberg -
Soeteman 2000

3... ♘f6 4. d4 ed 5. O-O d6 6. ♘d4 ♙e7 7. ♘c3 O-O 8. f4 d5 9. ♘c6 bc 10. ed ♙c5
11. ♙h1 ♘g4 12. ♗f3 ♘h2 13. ♗h5 ♘f1 14. ♙f1 f5 15. ♘a4 ♙f2 16. ♗h2 ♖f6 0:1
C50 Bejarano - Miserendino 2000

3... f6 4. ♘h4 ♙c5 5. ♗h5 ♙f8 6. ♗f7 # C50 Al Jindi-Raweh 2000

3... h6 4. a3 ♙c5 5. d3 ♘f6 6. h3 d6 7. ♘c3 O-O 8. O-O ♖e8 9. ♘a4 ♘d7 10. ♘c5
♘c5 11. c3 ♗f6 12. b4 ♘e6 13. g3 ♘g5 14. ♘g5 hg 15. ♗h5 ♗h6 16. ♙f7 ♙f8
17. ♙e8 ♙h3 18. ♗f7# C50 Bagayatkhar - Grove 2000

Lekcja 47 -50. PRZYKŁADY PARTII. Obrona 2 skoczków: C55-C59.**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6**

4.♗c3 ♗e4 5.♗e4 d5 6.♙d5 ♖d5 7.d3 ♙f5 8.♗c3 ♙b4 9.♙d2 ♙c3 10.♙c3 O-O 11.O-O ♖dg8 12.♖e2 f6 13.♖ad1 g5 14.h3 h5 15.h4 gh 16. ♗h4 ♖g4 17.g3 ♖h4 18.gh ♖g8 19. ♗h2 ♖g2# C55 Alekseev-Shuleshov

7.♗c3 ♖d8 8.O-O ♙g4 9.d3 ♗d4 10.♗h1 f6 11.b3 ♙b4 12.♙b2 ♙c3 13.♙c3 ♗f3 14.h3 h5 15.hg hg# C55 Thiering - Rafiee 2000

6.♙d3 de 7.♙e4 ♙c5 8.♙c6 bc 9. ♗e5 O-O 10.O-O ♖e8 11.♗c6 ♖d5 12.♖f3 ♖f3 13.gf ♖e6 14.♗a5 ♖g6 15.♗h1 ♙h3 16.♖g1 ♖e8 17.d4 ♖g1 18.♗g1 ♖e1# C55 Fed. - Perez

6.♙b3 de 7.♗g1 ♙b4 8.a3 ♙a5 9.♗e2 O-O 10.O-O ♙g4 11.d3 ♗d4 0:1 Savkov - Bochonko 2000

5.♙f7 ♗f7 6.♗e4 d5 7.♗fg5 ♗g8 8.♖h5 g6 9.♖f3 ♙f5 10.g4 ♗d4 11. ♗f6 ♖f6 12.♖d5 ♙e6 13.♗e4 ♖f3 0:1 C55 Gasymov - Novoselov 2000

4...♙b4 5.a3 ♙a5 6.♗g5 O-O 7.♙f7 ♖f7 8.♗f7 ♗f7 9.♗d5 d6 10.♗f6 ♖f6 11.♖h5 ♖g6 12.♖f3 ♗g8 13.♖b3 ♖f7 14.♖d3 ♙e6 15.♖b5 ♙b6 16.b4 ♖f2 17.♗d1 ♙g4 18.♖e2 ♖e2# C55 Norville. - Lermite 2000

4.O-O ♙c5 5.♗c3 O-O 6.d3 d6 7.b3 ♙g4 8.h3 ♙e6 9.d4 ♙b6 10.d5 ♗d5 11.ed ♙d5 12.♙d5 ♗d4 13.♗g5 ♙a5 14.♖h5 g6 15.♖h7# Lis. - Fi T

5.c3 O-O 6.d4 ed 7.cd ♙b6 8.♗c3 d6 9.h3 ♗a5 10.♙d3 ♗c6 11.e5 ♗e8 12.♙h7 ♗h7 13.♗g5 ♗g6 14.♖d3 f5 15.ef ♗f6 16.♗d5# C55 Drobne - Stolfa 2000

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 4.♙c4 ♗f6

4.d4 ed 5.e5 d5 6.♙b5 ♗e4 7.♗d4 ♙d7 8.♙c6 bc 9.O-O ♙e7 10.f3 ♗g5 11.f4 ♗e4 12.♗c3 ♗c3 13.bc ♙c5 14.f5 O-O 15.♖g4 ♖e8 16.♙h6 ♙f8 17.e6 fe 18.fe ♙e6 19.♖f8 1:0 C55 Barbu - Tikhomirov 2000

8.f4 ♖h4 9.g3 ♗g3 10.♖g1 ♗e4 11.♗e2 ♖f2 0:1 C55 Amme-Guchard

5...♗g4 6.O-O ♙c5 7.h3 ♗ge5 8.♗e5 ♗e5 9.♖e1 d6 10.f4 d3 11.♗h1 ♙f2 12.fe ♙e1 13.♖e1 d5 14.♙d3 ♖e7 15.♖g3 g6 16.♗c3 ♙e6 17.a3 d4 18.♗e4 ♖d8 19.♗f6 1:0 C55 Cabrero - De Tena 2000

6.♙f7 ♗e7 7.♗d4 ♗ce5 8.♙b3 d6 9.♙g5 ♗f6 10.♙f6 gf 11.♖h5 ♙g4 12.♗f5 ♗d7 13. ♖h4 ♙xf5 14. ♗c3 ♖e7 15. ♗d5 ♗f3 0:1 Sch.-Aneiros

5...♟b4 6.c3 dc 7.bc ♖e7 8.O-O O-O 9.ef ♜c5 10.fg ♜g7 11.♟b3 ♟c3 12.♜c3 ♜c3 13.♞b1 ♜c5 14.♜d2 ♜h5 15.♟b2 f6 16.♜f4 d6 17.h3 ♟h3 18.gh ♜h3 19.♜g5 1:0 C55 Recuero - Buenadicha 2000

5.♜g5 d5 6.ed ♜d5 7.♜h5 g6 8.♜f3 ♜e7 9.♜d1 ♟e6 10.♟d5 ♟d5 11. ♜d5 ♟h6 12.♞e1 ♞d8 13.♞e7 1:0 C55 Van Rijn - Eielts 2000

5.O-O ♟c5 6.e5 ♜h5 7.♜g5 O-O 8.♜h5 g6 9.♜h7# Spoelman-Gorter

4...♟c5 5.O-O ♜f6 6. e5 d5 7.ef dc 8.fg ♞g8 9.♟g5 ♜d5 10.♜c3 ♜f5 11.♜e4 ♟e7 12.♟e7 ♜e7 13.♜d4 ♜d4 14.♜d4 ♟e6 15.♞fe1 b6 16. ♞ad1 ♜g6 17.♜g3 ♞ad8 18.♜h4 f6 19.♞e6 1:0 C55 Perez - Busto 2000

4.d3 d6 5.♜g5 d5 6.ed ♜d5 7.O-O ♟c5 8.c3 O-O 9.b4 ♟e7 10.♜h5 ♟f5 11.♞e1 a6 12.b5 ♜a5 13.♞e5 ab 14. ♞f5 ♜c4 15.♜h7# C55 Defond.-Can.

C56 1.e4 e5 2.♜f3 ♜c6 3.♟c4 ♜f6 4.d4 ed

5.O-O ♜e4 6.♞e1 d5 7.♟d5 ♜d5 8.♜c3 ♜h5 9.♜e4 ♟e6 10. ♜eg5 O-O-O 11.♜e6 fe 12.♞e6 ♟e7 13.♜e2 ♟f6 14.♟f4 ♜d5 15.a3 d3 16.cd ♟b2 17.♞c6 ♜c6 18.♜b2 ♜d5 19.♜g7 ♜a5 20.♞c1 c6 21.♜g4 1:0 Rattray - Jones 2000

8...♜a5 9.♜e4 ♟e6 10.♟g5 h6 11. ♟h4 ♟b4 12.♞e2 g5 13.c3 dc 14.bc ♟e7 15.♟g3 ♞d8 16.♜d4 O-O 17. ♞d2 ♜d4 18.♞d4 f5 19.♜g5 ♟g5 —; Felber-Nikolayev

10.♜eg5 O-O-O 11.♜e6 fe 12.♜g5 ♜f5 13.g4 ♜d5 14.♜f7 ♟d6 15.f4 ♞df8 16.♜h8 ♟f4 17.♟f4 ♞f4 18. ♞f1+—; Ekdysman-Molchanov 2000

7.♜c3 dc 8.♟d5 ♟e6 9.♟e4 ♜d1 10.♞d1 cb 11.♟b2 f6 12.♜d4 ♜d4 13.♟d4 O-O-O 14.♞ab1 b6 15.a4 c5 16.♟e3 ♞d1 17.♞d1 ♟e7 18.a5 f5 19.♟f3 g5 20.ab ab+; Burakovsky - Dolzhikova 2000

7.♟b5 ♟e7 8.♜d4 ♟d7 9.♜f3 ♟g4 10.♜d3 O-O 11.♜bd2 ♜c5 12.♜e2 ♟d6 13.♜b3 ♜b3 14.ab ♜d4 15. ♜d3 ♜f3 16.gf ♟e6 17.♜e3 ♜f6 18. ♟e2 h6 19.♜h1 ♞fe8 20.♞g1 ♟h2—+; Hagesaether - Matras 2000

4.♜g5 d5 5.ed ♜d5 6.d4 ♟e7 7.♜f7 ♜f7 8.♜f3 ♜e6 9.♜c3 ♟b4 10.♟d5 ♜d5 11.♜d5 ♜f6 12.de ♜e5 13.O-O ♟c3 14.bc c6 15.♜d6 ♜f5 16.♞e1 ♜f7 17.♜e7 ♜g6 18.h4 ♟f5 19.h5 1:0 C57 Elamri - Ouzet 2000

6.♜f3 ♜db4 7.♜f7# Sanchez - Pal

6.♜f7 ♜f7 7.♜f3 ♜e6 8.♜c3 ♜ce7 9.♜g4 ♜d6 10.♜e4 ♜c6 11.♜f3 ♜f4 12.a4 ♜f5 13.♟b5 ♜d5 14.♜g5 e4 15.♜e4 ♜d6 16.♜f7 ♜c5 17.♜c4 ♜b6 18.a5# C57 Vazquez - Norville

7...♜e8 8.♟d5 ♜b4 9.♜f7#;

5...b5 6.♟f1 ♘d5 7.♘c3 ♘c3 8.dc ♚b8 9.♙d3 g6 10.♚f3 ♚e7 11.♚c6 1:0 C57
Butenko - Koroliova 2000

5...♘d4 6.c3 b5 7.♟f1 ♘d5 8.♘e4 ♚h4 9.♘g3 ♙g4 10.f3 ♘f5 11.♙b5 ♘d8
12.fg ♘g3 13.♚f3 ♘h1 14.g3 e4 15.♚f7 1:0 C57 Exposito-Lopez

4.♘g5 ♙c5 5.♟f7 ♘e7 6.♙b3 ♚f8 7.d3 d6 8.♘f3 ♚e8 9.h3 ♚h5 10.c3 ♙g4
11.♘bd2 h6 12.♚h2 ♙d7 13. ♘f1 g5 14.♙e3 ♚g6 15.♙c5 dc 16. ♘e3 ♚ae8
17.♚d2 ♘d8 18.O-O-O ♘c8 19.♘g1 ♚d8 20.g4 ♘a5 21. ♚c2±; **C57** Heinemann
- Sch. 1999

6.♙d5 ♚f8 7.O-O d6 8.c3 h6 9.♘f3 ♙g4 10.d4 ed 11.♙c6bc 12.cd ♙b6
13.♘bd2 ♚e8 14.e5 de 15.♚e1 ♘d8 16.♚e5 ♚d7 17.♚e1 ♘d5 18.♚e4 ♘c8
19.b3 ♚f4 20.♚d5 ♚f7 21.♚e2 ♚d5±; Babula - Trojacek 1999

5.d4 d5 6.dc dc 7.♚d8 ♘d8 8.♘c3 ♘e6 9.♘b5 ♘g5 10.♙g5 ♘d7 11. ♙f6 gf
12.♘c3 ♘c6 13.♘d5 f5 14. ♘e7 ♘c5 15.ef ♘d6 16.♘c8 ♚ac8 17.♚d1 ♘e7
18.♘e2 ♚cd8 19.♘e3 ♚hg8 20.♚d8 ♚d8 21.g4±; Starostits - Trojacek 1999

5.♘f7 ♙f2 6.♘f1 ♚e7 7.♘h8 d5 8. ed ♘d4 9.♘c3 ♙g4 10.♙e2 ♘e2 11. ♘e2
♘e4 12.d3 ♚f6 13.♙f4 ♙e3 14. de ♙f4 15.♘e1 ♚h4 16.g3 ♙g3 17. ♘g3 ♙d1
18.♚d1 ♘e7 19.♘e2 g6 20.♘g6 hg-+; Rodriguez-Resika 1998

4.♘g5 d5 5.ed ♘a5

6.♙b5 ♙d7 7.♚e2 ♙e7 8.b4 ♙b4 9.♚e5 ♚e7 10.♚e7 ♙e7 11.♙d7 ♘d7
12.♘e4 ♘f6 13.♘bc3 ♘e4 14.♘e4 O-O-O 15.♙b2 ♚hg8 16.d3 ♚d5 17.O-O ♘c6
18.♚fe1 f5 19.♘g3 g6 20.♘f1 ♚b5±; Yin - Peng 2000.

8.♘c3 O-O 9.♙d7 ♚d7 10.O-O ♘d5 11.♚e5 c6 12.d3 ♚fe8 13.♙d2 ♙d6
14. ♚d4 b4 15.♙f4 ♘c2 16.♚d6 ♚f5 17.♚ac1 ♚ad8 18.♚c7 ♚d7 19.♚d7 ♚d7
20.♚c2+-; Sokolov - Ber. 2000

8.♙d7 ♚d7 9.♚e5 ♘d5 10.♘c3 ♘b4 11.O-O ♘c2 12.♚a5 ♘a1 13.d4 O-O
14.♚d1 ♘c2 15.♚d3 ♘d4 16. ♘d5 c5 17.♘e7 ♚e7-+; Pal-Wedberg

6...c6 7.dc bc 8.♚f3 ♙b7 9.♙a4 ♚d4 10.♘c3 ♙e7 11.O-O O-O 12.d3 ♘d5
13.♚e4 ♚e4 14.♘ge4 ♘b6 15. ♙e3 f5 16.♘c5 ♙c8 17.f3 ♘a4 18. ♘3a4 ♚d8
19.♚ad1 ♙f6 20.c3 ♘b7 21.♘b7 ♙b7 22.♘c5±; Markgraf - Cladouras 2000

6.♚e2 ♘c4 7.♚c4 ♚d5 8.♚d5 ♘d5 9.d3 f6 10.♘e4 ♘b4 11.♘a3 ♙e6 12.♙d2
O-O-O 13.O-O ♙e7 14.♘b5 ♘c6 15.a4 a6 16.♘a3 ♚d7 17.g3 ♙h3 18.♚fd1 h5
19.♙e3 h4 20.f3 hg 21.hg ♘d4±; Oper - Sepp 2000

C59 4.♘g5 d5 5.ed ♘a5 6.♙b5 c6 7.dcbc

8. ♖e2 h6 9. ♜f3 e4 10. ♜e5 ♙d4 11. ♜g4 ♙g4 12. ♙g4 ♙d6 13. ♙e2 O-O 14. d3 ed 15. ♙d3 ♙e5 16. f4 ♙e7 17. O-O ♜fe8 18. ♜c3 ♙b4 19. ♙f3 ♙c3 20. ♙c3 ♙e2 21. ♙a5 ♜ad8±; Kritz - Rozentalis 2000

10... ♙c5 11. c3 ♙c7 12. f4 ♜b7 13. b4 ♙d6 14. ♜a3 ♜d5 15. O-O ♜f4 16. ♜f4 ♙e5 17. ♜e4 O-O 18. ♜c4 ♙h2 19. ♙h1 ♜d6 20. ♜d6 ♙d6+; Alekseev - Yemelin 2000.

11... O-O 12. f4 ♜d5 13. d4 ed 14. ♙d3 f6 15. ♜f3 ♜e8 16. h3 ♙b6 17. b3 ♙a6 18. c4 ♜ad8 19. ♙c2 ♙f2 20. ♙f1 ♙g3 0:1 Spence - Hebden 2000

10... ♙d6 11. d4 ed 12. ♜d3 ♙c7 13. ♜d2 O-O 14. b4 ♜b7 15. ♙b2 ♜d5 16. a3 ♙h2 17. g3 ♙g3 18. ♜g1 ♙f2 19. ♜f2 g5 20. ♜de4 ♙f5 21. ♙d5 cd 22. ♜f6 ♙g7 23. ♜d5+-; Rajlich-W.

13. h3 O-O 14. O-O c5 15. b3 c4 16. bc ♜c4 17. ♜d2 ♙e6 18. ♜c4 ♙c4 19. ♙b2 ♜e4 20. ♙f3 f5 21. a4 ♜ad8 22. ♙a3 ♜fe8 23. ♙d6±; Sokolov - Norris

11... O-O 12. O-O ♙c7 13. ♙d2 ♙e6 14. ♜a3 ♙e5 15. de ♙e5 16. ♙c3 ♙g5 17. h4 ♙f5 18. ♙d6 ♜ab8 19. ♜ad1 ♜b7 20. ♙g3±; Nguyen - Yu 2000

10... ♙c7 11. d4 ed 12. ♜d3 ♙d6 13. b3 O-O 14. ♙b2 ♜e4 15. ♜c3 f5 16. h3 ♙e6 17. O-O ♜ab8 18. ♙f3 ♜f6 19. ♜e1 ♙f7 20. ♜e2 ♜e4 21. ♜d4 ♙d7 22. ♜f5 ♙f5 23. ♙e4+-; Rajlich - Vass

9. ♜h3 ♙h3 10. gh ♜d5 11. d3 ♙h4 12. c4 ♜b6 13. ♙d2 ♜b7 14. b4 ♙d4 15. ♜a3 ♙e7 16. ♜c2 ♙d7 17. ♙c3 ♙f6 18. ♜e3 ♜d8 19. ♜g4 ♙e6 20. ♙b3 O-O 21. O-O-O ♙g5±; Cuesta - Baron 2000

LITERATURA

1. SZACHY - SZKOLE. Red. B. C. Gieruszyński i in. „Pedagogika” Moskwa. 1991. s.335. ros.
2. Majzelis. I. SZACHY (podstawy teorii). „DIETGIZ” Moskwa. 1960. s.392. ros.
3. Tal. M. Żurawlew. N. Encyklopedyczny podręcznik gry szachowej. „Kaliniczenko” Moskwa 1999. s. 273. ros. ang.
4. T. Czarnecki. SZACHOWE KLEJNOTY. „SiT” Warszawa. 1980. s. 368.

5. **W. Litmanowicz. Nowe dykteryjki i ciekawostki szachowe. „SiT” Warszawa. 1983.
s.344**