

Taktyka

Zawartość

Taktyka w szachach	2
Strategia a taktyka	2
Często spotykane motywy taktyczne	2
Wartości bierok	2
Motywy taktyczne	3
Podwójne uderzenie	3
Przesłona (zasłona), związanie i szpila	3
Atak z odsłony	4
Odkryty szach (szach z odsłony) i podwójny szach	5
Zwolnienie (oswobodzenie) linii lub pola	6
Odciągnięcie i zaciągnięcie	6
Rentgen. Słabość 1 (8) linii	7
Blokada (odcięcie pola). Zamykanie figury	9
Usunięcie obrońcy. Desperado. Przeciążenie	10
Kombinacje na remis	11
Wieczny szach i pat	11
Literatura do nauki taktyki	13
Inne zbiory i książki z taktyki szachowej	13
Dalsza lista książek dotyczącą taktyki	13

Rada – nie należy zaczynać od zbyt trudnych rzeczy. Poza taktyką, na początek warto nauczyć się **identyfikować słabości i atakować je**. To dość proste i jasne. Na bardziej skomplikowaną strategię i grę pozycyjną (struktury pionowe, końcówki w konkretnych debiutach itp.) przyjdzie czas.

Taktyka polega na tym, że człowiek wie, co robić, gdy jest coś do zrobienia. Strategia na tym, że człowiek wie, co robić, gdy nic zrobić się nie da!

Ksawery Tartakower

Kombinacje dowodzą, że szachy są czymś więcej, niż pozbawione życia ćwiczenia matematyczne. Są one poezją gry. Dla szachów są tym, czym melodia dla muzyki. Ilustrują one triumf myśli nad materią!

Reuben Fine

Szachy to w 99 procentach **taktyka**.

Teichmann Richard

Strategia wymaga dojrzałego myślenia, a **taktyka** przenikliwego spojrzenia!

Max Euwe

Taktyka w szachach

Strategia a taktyka

Aby jak najczęściej wygrywać powinieneś poznać jeszcze sposoby gry bierkami, wykorzystywania błędów przeciwnika, przeprowadzania ataków na najsłabszy punkt w okopach przeciwnika.

Strategia obejmuje ogólny plan prowadzenia gry przez całą partię, zaś **taktyka** to wykorzystywanie chwilowego układu bierki na szachownicy, w zasięgu czasowym najwyżej dwóch-trzech ruchów. Taktyka to niemal zawsze wykorzystanie błędu przeciwnika. Należy nauczyć się dostrzegać błędy i je wykorzystać, prowokować przeciwnika do błędu, ale również unikać pewnego rodzaju nieprzyjemności.

Często spotykane motywy taktyczne

- | | |
|---|--|
| 1. podwójne uderzenie (widelki) | 11. rentgen |
| 2. związanie | 12. słabość 1 (8) linii |
| 3. szpila | 13. wtrącony ruch |
| 4. przesłona (zasłona) | 14. blokada (odcięcie pola) |
| 5. atakiem z odsłony | 15. zamykanie figury |
| 6. odkryty szach (szach z odsłony) | 16. usunięcie (pobicie) obrońcy |
| 7. podwójny szach | 17. desperado (kamikadze) |
| 8. zwolnienie (oswobodzenie) linii lub pola | 18. przeciążenie |
| 9. odciągnięcie obrońcy | 19. wieczny szach (uzyskanie remisu) |
| 10. zaciągnięcie | 20. pat (uzyskanie remisu dzięki tej formie) |

Wartości bierki

W zasadzie wymiana dwóch jednakowych figur nie jest ani korzystna ani stratna dla żadnej ze stron. Jeżeli nie umiesz zbyt dobrze grać hetmanem i boisz się hetmana przeciwnika, może warto doprowadzić do wymiany? Taka wymiana będzie niekorzystna, jeżeli Twoja bierka jest aktywna, stwarza wiele gróźb w obozie przeciwnika, a jego bierka jest zablokowana. Jednocześnie będąc stroną w gorszym położeniu staraj się doprowadzić do wymiany swojej źle grającej bierki na tę samą, ale niebezpieczniejszą bierkę przeciwnika.

Czy warto wymieniać bierki różnych typów? Jeżeli uwzględnić wspomniane wyżej zastrzeżenia dotyczące aktywności i powodowanego zagrożenia, wszystkim bierkom przypisuje się np. taką wartość punktową:

Bierka	wartość	punkty wg NN
Pion	1	1
Skoczek	3	3,2
Goniec	3	3,33
Wieża	5	5,1
Hetman	9	8,8

Generalnie wartości skoczka i gońca są jednakowe i można w zasadzie wymienić te bierki. Jednak para gońców jest trochę silniejsza od skoczka i gońca. Również gońce będą słabsze na zatłoczonej szachownicy, z zamkniętymi przekątnymi, co jest dobrym układem dla skoczków – i na odwrót: na otwartej szachownicy skoczki są znacznie wolniejsze od gońców i tym samym słabsze.

Skoczki i gońce są nazywane figurami *lekkimi*. Mogą one szybko wejść do walki, ale przedstawiają jednak mniejszą wartość bojową niż wieże i hetman, nazywane figurami *ciężkimi*.

Zwykle wieża jest warta niemal tyle, co dwie lekkie figury. Pamiętaj, że końcówka król i jedna lekka figura przeciw królowi jest remisowa, natomiast król + wieża przeciw królowi kończy się matem. Dwie wieże wydają się być silniejsze od hetmana, gdyż ustawione w jednej linii stanowią ogromną siłę.

Częstym błędem początkujących jest uważanie, że strona, która ma hetmana (gdy przeciwnik go nie ma), ma przewagę. W zdecydowanej większości przypadków wieża i dwie lekkie figury są silniejsze od hetmana. Trzy piony można wymienić za lekką figurę. Jednak pamiętaj, że w końcówce wartości pionów rosną. Już przewaga jednego piona może decydować o zwycięstwie lub porażce. Nie oddawaj zbyt pochopnie swoich pionów.

Powyższe punkty pozwolą Ci ocenić korzyść ataku. Czy warto wymienić gońca za hetmana? Przeciwnik

zaatakował moją wieżę pionem i chce wymienić obie bierki - zgodzić się, czy uciekać wieżą?

Pamiętaj również, że cokolwiek by się nie działo, reguły gry zmuszają graczy do ochrony króla. Niektóre ataki taktyczne będą to wykorzystywać: Twój król zostanie zaatakowany, aby odwrócić Twoją uwagę, Ty będziesz zmuszał przeciwnika do zajęcia się królem i zrezygnowania z obrony innych bierok.

Motywy taktyczne

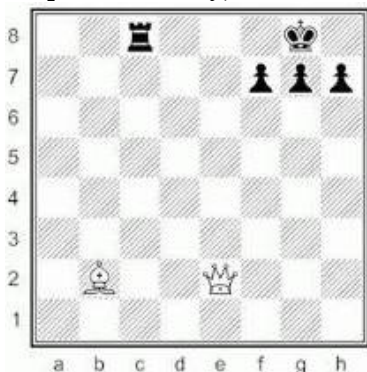
Podwójne uderzenie

Podwójne uderzenie może wykonywać dowolna bierka – także król. W przypadku skoczka i piona – nazywamy to uderzenie „widełkami”. Podkreślę, że muszą być zaatakowane co najmniej 2 obiekty (najczęściej są to figury, ale może też być figura i pion lub dwa piony).

Podwójny atak – goniec przechodzi na pole c3 i zagraża pobiciem jednej z dwóch wież; w tej sytuacji nie można na raz obu obronić



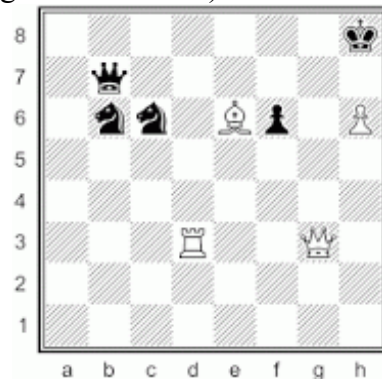
Podwójne uderzenie – hetman przechodzi na pole g4 i zagraża pobiciem wieży, a dodatkowo pojawia się silniejsza groźba – mat na polu g7 i groźba mata na c8 (poprzez pobicie wieży).



W tej sytuacji nie można obronić wieży poprzez odejście, gdyż wchodzi kolejny mat (na g7). Tak więc tutaj hetman stworzył groźbę Hxg7# i Hxc8# (prawa strona). Czym się różni podwójny atak od podwójnego uderzenia? Różnica jest bardzo mało istotna. Przy podwójnym ataku – grozi pobicie dwóch bierok. Natomiast podwójne uderzenie składa się z co najmniej jednej groźby innej niż pobicie (np. groźby mata).

Przesłona (zasłona), związanie i szpila

Przesłona to sytuacja w której po wykonanym ruchu, jedna z naszych bierok (figura lub pion) przesłania zasięg działania innej bierki (dowolnej poza skoczkiem). A w jakim celu? Najczęściej po to, aby osiągnąć jakąś korzyść (często jest to mat lub zwykle wygranie materiału).

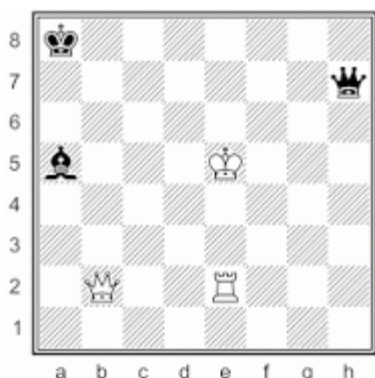


Hetman dałyby mata na polu g7, ale czarny dowódca kontroluje siódmą linię. Tak więc należy sprawić, aby dostęp do kluczowego pola został odcięty (zablokowany). W tym celu stosujemy przesłonę: zagramy 1.Wd7 po czym następuje Sxd7 i 2.Hg7#. Jeśli natomiast czarne zagrają 1...Hxd7, to po 2.Gxd7 w kolejnym ruchu i tak nie unikną mata.

Kolejne motywy są swoimi przeciwieństwami. Przypatrzmy się im uważnie, bowiem ich zrozumienie jest bardzo istotne (z uwagi na to, że często występują w prawie każdej partii). Wyróżniamy dwa rodzaje związania: całkowite (pełne, absolutne,) i częściowe (pośrednie). Przy związaniu całkowitym (na linii z królem) figura (albo pion) związana nie może wykonać żadnego prawidłowego ruchu. Natomiast w przypadku częściowego może poruszać się jedynie po linii związania. Z tego wynika, że skoczek zawsze jest związany całkowicie (w przypadku związania na linii z królem).

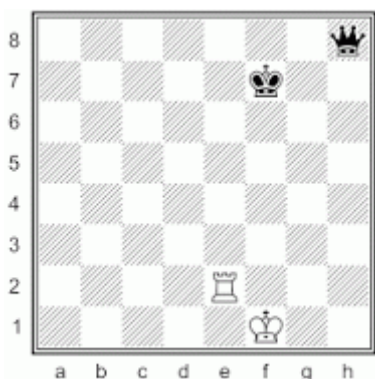
Związanie (tego typu) polega na tym, iż słabsza figura (u nas wieża) atakuje (ogranicza) figurę nieco silniejszą/cenniejszą (hetmana), za którą stoi król (czyli najcenniejsza figura).

Widzimy sytuację w której czarne pospieszyły się i dały szacha hetmanem na polu f6.



Była to nierozsądna decyzja, gdyż po ruchu (zasłona) wieżą na f2... okazuje się, że hetman został związany na pionowej linii i będzie wymieniony za wieżę. W wyniku tego błędu partia kończy się remisem.

Są także związania, których ostatnią (na linii związania) figurą nie jest król, niemniej nie będą one omawiane z uwagi na małą praktyczną wartość. Dodam tylko, że w takim przypadku figura związana zawsze ma możliwość odejścia (więc jest to zawsze związanie częściowe), niemniej trzeba wziąć pod uwagę korzyści lub straty z tego wynikłe.



Szpila to sytuacja odwrotna do związania: najpierw jest atakowana figura silniejsza, która po wymuszonym odejściu sprawia, że inna (ta za jej plecami) zostaje bez pobita (gdyż jest bez obrony). Przy tym nie ma znaczenia czy figurą schodzącą z pola ataku jest król czy inna cenna figura.

Przyjrzyjmy się sytuacji. W pozycji mamy po jednym hetmanie z obu stron i u każdej ze stron dodatkowa figura (u białych wieża, a u czarnych goniec). Czarne zaczynają i wymuszają ustawienie pozycji, w której zastosują motyw szpili. Pierwszy ruch to zaciągnięcie hetmana na niebronione pole – dzięki wykorzystaniu podwójnego uderzenia gońcem. Tak więc: 1...Gc3+, po których hetman pobijając figurę (2.Hxc3), wchodzi na pole pozbawione obrony (wcześniej broniła go wieża). Kolejny ruch to właśnie szpila: hetman czarnych przechodzi na główną przekątną (na pole g7) i atakuje („przekłuwa”) króla, który uciekając odsłania niebronionego dowódcę białych. Następuje

więc: 2...Hg7+ 3.Kd5 Hxc3.

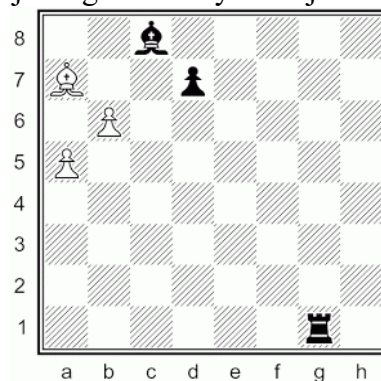
Jak więc widzimy dzięki tej prostej operacji taktycznej wymieniliśmy gońca za hetmana. Reszta realizacji przewagi to umiejętność wygrania hetmana na wieżę, która powinna zakończyć się sukcesem (o ile będziemy to robili planowo).

Podsumowując: **zadaniem wszystkich opisanych tutaj motywów jest ograniczenie swobody działania figur (jak i wykorzystanie ich ustawienia w jednej linii)**, dzięki czemu będziemy mogli przeprowadzić korzystną dla nas operację taktyczną:

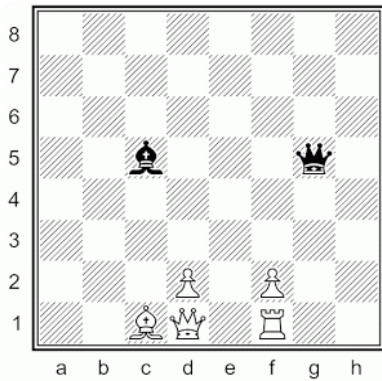
- w przypadku przesłony – odcięcie kontroli linii lub danego pola, które jest dla nas istotne
- w przypadku związania – częściowego lub pełnego paraliżu figur (albo rzadziej pionów) przeciwnika
- w przypadku szpili – wykorzystania linii pionowych, poziomych lub ukośnych, po to, aby dzięki atakowi po nim można było "nabić" interesującą nas figurę (bardzo rzadko – piona) przeciwnika.

Atak z odsłony

Dwa proste przykłady **ataku z odsłony** (odkrytego ataku). *Pierwszy (po lewej) pokazuje nam także formę podwójnego ataku – za pomocą odkrytego ataku.* Biały goniec ma zablokowaną drogę – inaczej mógłby pobić wieżę. A co by było gdyby mu ją odblokować? Okaże się wówczas, że (po ruchu piona na b7) zostanie zaatakowana nie tylko wieża, ale także czarny goniec! Słowem: ruchem piona odsłaniliśmy atak na wieżę, a przy okazji dodatkowo odsłaniająca bierka (czyli nasz pion) także zaatakował jednego z czarnych wojowników.



Warto zastanowić się nad wszystkimi możliwościami czarnych po ruchu 1.b7! Niby banalne zadanie, jednak ma w sobie coś więcej. Kolejny przykład ataku z odsłony. Tego typu atak zdarza się w debiucie, gdy zbyt wcześnie wyprowadzamy hetmana.



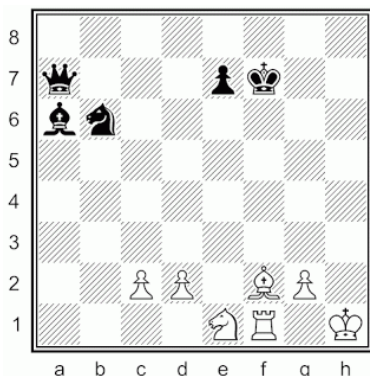
Czarny hetman nie jest atakowany przez gońca, ponieważ na drodze pomiędzy nimi stoi biały pion.

Gdy przesuniemy go o jedno pole, wówczas hetman odejdzie... i nic nie zyskamy. A jeśli pionem zaatakujemy gońca? Wtedy będziemy mieli jednoczesny atak (z odsłony) na hetmana i gońca! To właśnie jest rozwiązanie zagadki! Wykonujemy ruch pionem „d” o dwa pola i wygrywamy gońca. **1.d4 He7 2.dc5 Hxc5**. W wyniku tej operacji zyskaliśmy gońca (w zamian za naszego piona).

Odkryty szach (szach z odsłony) i podwójny szach

Na czym polega **odkryty szach** – zwany także szachem z odsłony? Bierka odchodzi ze swojego miejsca odsłaniając drugą, która daje szacha. W takim wypadku mamy do czynienia z sytuacją odkrytego szacha. Natomiast jeśli figura odchodząca także daje szacha, wówczas mamy podwójnego szacha. Warto pamiętać, że można się przed nim ratować wyłącznie poprzez ucieczkę królem (nie da się pobić na raz dwóch bierok lub zasłonić z dwóch stron).

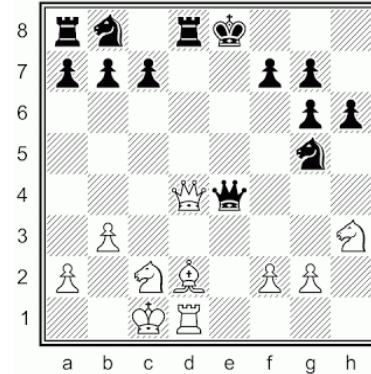
Zobaczmy na czym polega siła odkrytego szacha.



Białe w tej pozycji mają ustawioną baterię złożoną z wieży oraz gońca stojących na otwartej linii. Dodatkowo na linii „f” jest także król przeciwnika. W kilku ruchach wyjaśnia się jak silną bronią może być odkryty szach: **1.Gxb6+ Gxf1 2.Gxa7**. Białe zostały z 2 lekkimi figurami i 3 pionami, zaś czarne jedynie z gońcem i pionem. Realizacja przewagi jest

prosta – białe wygrywają.

Podwójny szach jest wówczas, gdy bierka odchodząca ze swojej dotychczasowej pozycji także szachuje. W takim wypadku jedyna możliwość to ucieczka królem. Zobaczmy na przykładzie jak niebezpieczna może być ta broń.



Czarne w ostatnim ruchu zagrały wieżę na linię d. Oczekiwały, że białe natychmiast złożą broń, gdy tymczasem nastąpiło... **1.Hxd8+ Kxd8 2.Gg5+ Ke8 3.Wd8#**. Pierwszy ruch z pewnością jest dużym zaskoczeniem: jest to zaciągnięcie króla na linię na której będzie mógł zostać zaatakowany przez baterię wieży oraz gońca. Król nie ma wyboru – musi pobić hetmana, a następnie goniec idzie na pole g5, bijąc skoczka i dając szacha – a dodatkowo także wieża atakuje króla. Nie można zatem pobić dwóch bierok ani się zasłonić, więc król wędruje na e8 lub c8, po czym wieża przechodzi na pole d8 i król czarnych jest pojmany! Niesamowita siła ukryta w podwójnym ataku na króla. Dodam, że jest to wyjątkowo rzadko stosowany motyw, tak więc warto mu się uważnie przyjrzeć.

Partia, w której udało się zawrzeć temat zarówno szacha odkrytego jak i (możliwego) szacha podwójnego.

Fhju11 1316 – Nokia Twenty 1632 5m+3s 2011

1. Sf3 Sf6 2. d4 d5 3. c4 e6 4. g3 c5 5. cxd5 exd5 6. Gg2 Sc6 7. O-O Ge7 8. Sc3 O-O 9. b3 Gg4 10. dxc5 Gxc5 11. h3 Ge6 12. Sg5 Wc8 13. Sxe6 fxe6 14. Gb2 He7 15. We1 (diagram).



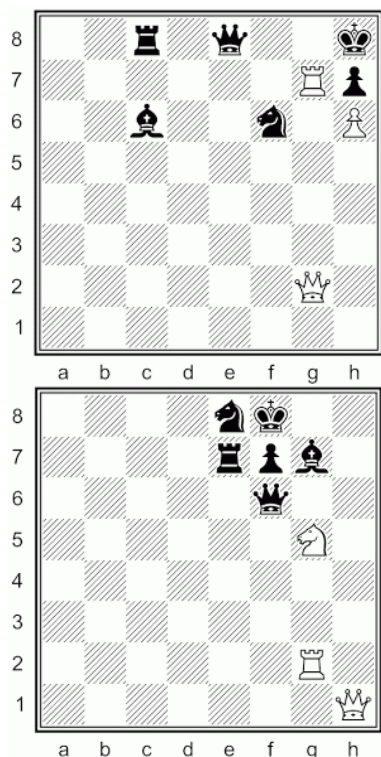
Okazuje się, że **teraz czarne mogą wykorzystać**

osłabiony punkt f2. Czy już wiesz jak? Warto na spokojnie przeanalizować tę pozycję, aby wyciągnąć wnioski – kiedy opłaca się poświęcić figurę, aby dać odkrytego lub podwójnego szacha. W tej partii jest kilka możliwości kontynuowania dalszej gry – niemniej nie wszystkie będą odpowiednio solidne. **15... Gxf2+ 16. Kxf2 Hc5+! 17. Kf1 Sg4+ 18. Gf3 Hf2#.**



Zwolnienie (oswobodzenie) linii lub pola.

Zwolnienie pola polega na odejściu naszą figurą (niekiedy pionem), tak aby inna mogła wypełnić swoje zadanie (groźbę). Natomiast oswobodzenie linii dotyczy nie tyle jednego (konkretnego) pola, lecz całej linii. Zaraz wszystko się wyjaśni na przykładach.



Po lewej stronie widzimy przykład dotyczący zwolnienia (oswobodzenia) pola. Na czym polega cała sztuczka? Przyjrzyjmy się dobrze pozycji. JEŚLI pamiętamy schemat matowy – mat hetmanem i pionem, to natychmiast zobaczymy, że gdyby zamienić miejscami białego hetmana i wieżę, wówczas stałby mat. Co więc należy zrobić? Pozbyć

się przeszkody! A w jaki sposób? W taki, aby nie zaburzyć schematu matowego. Jeśli poświęcimy wieżę na polu g8, wówczas czarny hetman obroni kluczowe pole g7. Dlatego należy wymusić oddanie wieży (najlepiej więc z szachem!) i pobić nią piona na h7. Bez względu czym odbiją czarne (królem czy skoczkiem), to i tak hetman da mata na g7 (będąc broniony przez piona). Tak więc już wiadomo jakie jest rozwiązanie: 1.Wxh7+ K/Sxh7 2.Hg7#.

Ten przykład był dość prosty. A czego się mamy spodziewać po motywie „zwolnienia linii”? Tego samego, lecz odsłonięciu (zwolnieniu) podlega cała linia (wcześniej będąca zablokowana), a nie tylko konkretne pole.

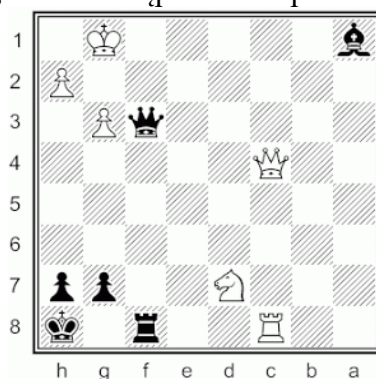
Na diagramie po prawej widzimy (ukryty) motyw zwolnienia linii. Mamy specyficzną pozycję w której skoczek przechodząc na h7 dałby mata, gdyby nie fakt, że król będzie miał wtedy możliwość ucieczki na pole g8. A co by się stało, gdyby król nie mógł uciec na żadne pole na linii g? Wówczas byłby mat, prawda? Dlatego teraz wystarczy się przyjrzeć uważnie i poszukać rozwiązania tego problemu.

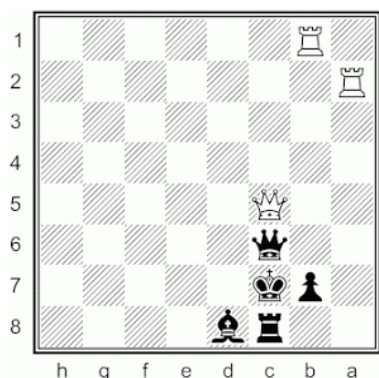
Zobaczmy: w myślach usuwamy skoczka. Król może uciec na pole g8. Dlaczego? Bowiem goniec przesłania kontrolę całej linii białej wieży. Dlatego trzeba jeszcze pomóc gońcowi, aby zwolnił pole na którym stoi, tak by wieża mogła mieć pełną kontrolę nad linią. Jak to zrobić? Oto rozwiązanie: 1.Hh8+ Gxh8 2.Sh7#

Odciągnięcie i zaciągnięcie

Odciągnięcie: to motyw polegający na wymuszeniu odejścia figurą (albo pionem), od obrony innej figury bądź też ważnego pola.

W poniższym przykładzie (lewa kolumna), widzimy że białe hetman broni pola f1 przed matem. Następuje 1...Bd4+ 2.Qxd4 Qf1#. Hetman nie broni pola f1, gdyż jego zadanie odciągnął goniec z pola d4. Z uwagi na to nastąpił mat na polu f1.





Z kolei **zaciągnięcie** polega na zmuszeniu figury przeciwnika (najczęściej za pomocą ofiary) do zajęcia pola, na którym stanie się obiektem ataku. Czyli jest to coś takiego jak przynęta, której nie można odrzucić. Dzięki temu motywowi wykorzystujemy złą pozycję figury po tym jak została "zaciągnięta".

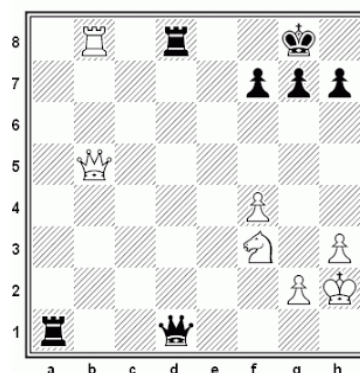
Przykład (kolumna prawa) pokazuje sytuację, w której za pomocą ofiary wieży zostaje zaciągnięty król na niewygodne pole. Po tym natychmiast dostaje mata. 1.Rxb7+ Kxb7 2.Ha7#.

Podsumowując: jeśli coś *odciągasz* to znaczy, że *wymuszasz*, aby dana figura (albo pion) przestała bronić ważnego pola (np. przed matem). Natomiast *zaciągnięcie* stosujesz wówczas jak chcesz, aby "zaprosić" daną figurę na niewygodne pole – takie na którym może dostać mata (król) lub za chwilę zostać zbity (hetman bądź inne figury). Być może różnica między obydwojema motywami wydaje się nieco trudna, ale zapewniam, że po kilku powtórkach i analizach obu powyższych przykładów... wszystko powinno się znacznie bardziej wyjaśnić. **Zaciągnięcie dotyczy wyłącznie króla, a odciąganie wszystkich innych bierok (figur).**

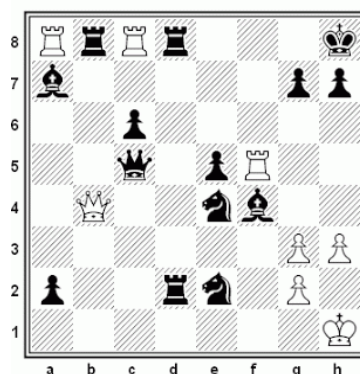
Rentgen. Słabość 1 (8) linii

Kolejnymi motywami taktycznymi będą rentgen oraz słabość pierwszej lub ostatniej linii (w zależności od której strony patrzymy).

Czym jest motyw rentgena? Otóż **rentgen – to (pośrednie) działanie figur liniowych poprzez inne figury (rzadziej piony)**. Zobaczmy na przykładzie.

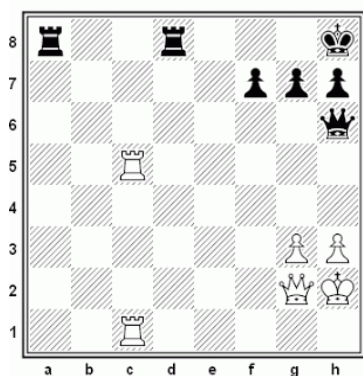


Na szacha wieżę na ostatniej linii czarne odpowiedziały zasłoną. Sądziły, że są całkowicie bezpieczne... aż nastąpiło – 1.He8+ na co jedyną odpowiedzią było pobicie Wxe8 i mat w następnym ruchu 2.Wxe8#. Zobaczmy, że pole e8 było atakowane 2x (przez hetmana z b5 bezpośrednio oraz wieżę z b8 „rentgenem”), natomiast było bronione tylko 1x (przez wieżę).



Jeśli ktoś uważa, że motyw rentgena jest banalny, to być może ten oto przykład nieco sprowadzi na ziemię ;). Czarne mają „drobną” przewagę, więc jeśli białe nie zakończą tego pojedynku w kilku ruchach, wówczas czarne nie będą miały litości. Wystarczy powiedzieć, że grozi Hg1#, a1H, Hxb4, Hc1+ czy też Wxc8 lub Wxa8. Co zatem należy zrobić białymi? Ano wykorzystać motyw rentgena – tutaj trzeba dać mata: jest ku temu tylko jeden prawidłowy ruch – każdy inny nie prowadzi do celu. Jak więc białe rozprawiają się z ogromnym wojskiem przeciwnika? (podpowiem, że wszystkie ruchy są forsowne i kończy się to matem).

Mamy jeszcze do omówienia słabość ostatniej linii. Na czym ona polega? **Słabość ostatniej linii to sytuacja w której na szachownicy są ciężkie figury (wieże i hetmany) jak też król nie ma możliwości ucieczki na inną (poziomą) linię.** W takim przypadku warto poszukiwać możliwości wykorzystania tego motywu.



W tym oto przykładzie czarne przeszły w ostatnim ruchu z a6 na h6. Niczego nie podejrzewały, gdyż przewaga piona i dobrze zabezpieczona ostatnia linia każą spać spokojnie. Tymczasem nocny spokój zmącił biały hetman! W jaki sposób? Otóż pobił on wieżę w rogu (1.Hxa8), po czym czarne mogą się poddać. Nie pomaga odbicie hetmana, gdyż po 1...Wxa8 2.Wc8+ Wxc8 następuje 3.Wxc8#. Natomiast po wtrąconym szachu 1...Hd2+ hetman zasłania się od szacha (2.Hg2) i białe zwyczajnie zostają z wieżą więcej. Niby bardzo proste, jednak pamiętajmy, iż w ferworze walki wielu zawodników zupełnie o tym zapomina!

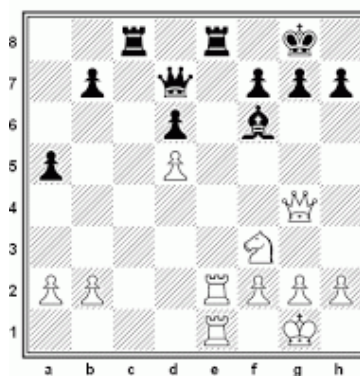
I jeszcze jeden przykład.

Adams – Torre. Klasyka na temat słabości ostatniej linii.

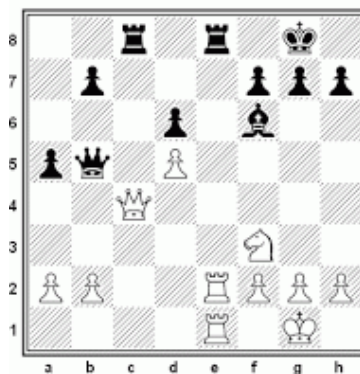
1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 exd4 4.Hxd4 Sc6 5.Gb5 Gd7 6.Gxc6 Gxc6 7.Sc3 Sf6 8.O-O Ge7 9.Sd5 Gxd5 10.exd5 O-O 11.Gg5 c6 12.c4 cxd5 13.cxd5 We8 14.Wfe1 a5 15.We2 Wc8 16.Wae1 Hd7 17.Gxf6 Gxf6.



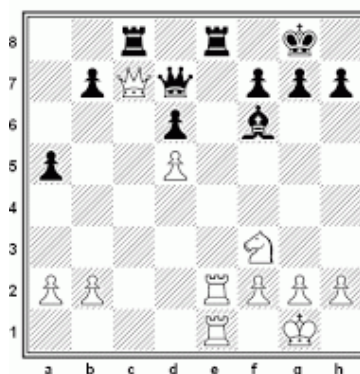
Teraz następuje niesamowitej klasy (jakości) odciągnięcie hetmana od obrony ostatniej linii **18.Hg4**



18... Hb5 19.Hc4



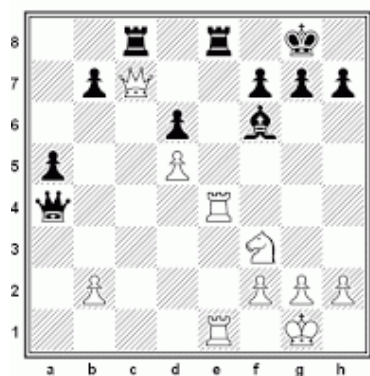
19... Hd7 20.Hc7



20... Hb5 21.a4



21... Hxa4 22.We4



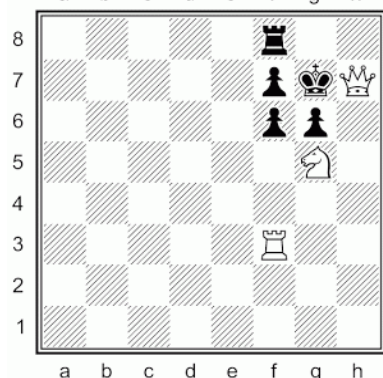
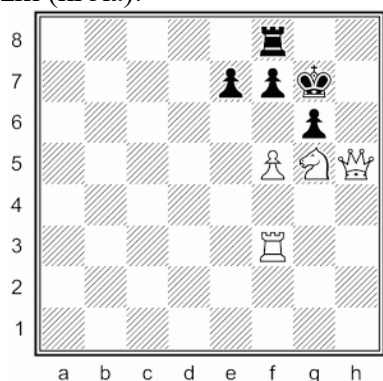
22...Hb5 23 Hxb7 i po tym posunięciu czarne poddają się.

Zalecane jest dokładne przestudiowanie tej miniaturki, gdyż jest ona bardzo bogata w motywy taktyczne, pomimo pozornego wyglądu prostej gry.

Blokada (odcięcie pola). Zamykanie figury

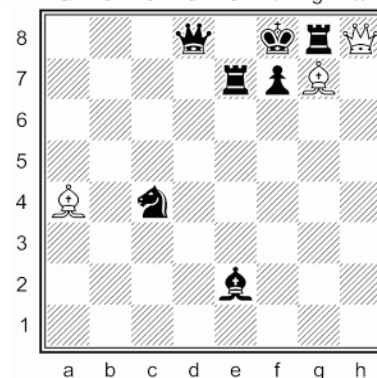
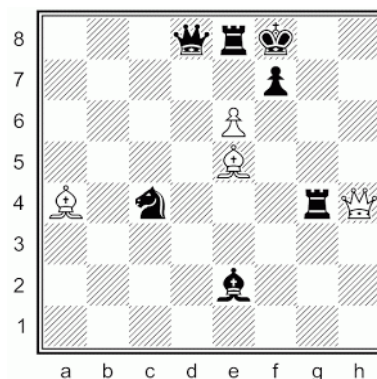
Jednym z kolejnych motywów jest tak zwana blokada. **Blokada** następuje, kiedy jedna z bierok przeciwnika musi zablokować (w wyniku naszego wymuszenia) możliwość ruchów (ucieczki) dla innej: w tym motywie chodzi o osobę króla (inaczej będziemy nazywali to motywem zamykania lub łapania figury).

Warto podkreślić różnicę między przesłoną i blokadą. W przesłonie blokowane jest oddziaływanie jednej figury na drugą (np. przesłonięcie linii dla wieży lub hetmana), natomiast w blokadzie chodzi o odcięcie poprzednio dostępnej drogi ucieczki (króla).



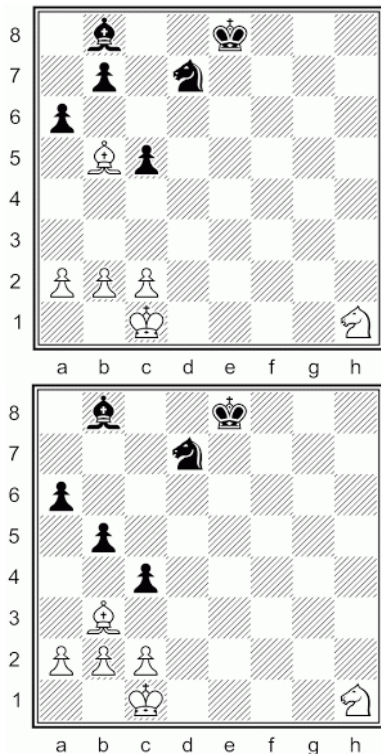
Zobaczmy na diagram. Gdyby pole f6 było

zablokowane (przez bierkę przeciwnika), wówczas wystarczyłoby zagrać hetmanem na pole h7 i mat gotowy. Jak więc sprawić, aby „zablokować dziurę” przez którą król mógłby uciec? Otóż wystarczy pchnąć piona na f6, po czym przeciwnik musi go pobić, jednocześnie zamykając drogę ucieczki królowi. A wówczas wcześniej wspomniany ruch hetmanem okazuje się być matem. Prawda, że proste?

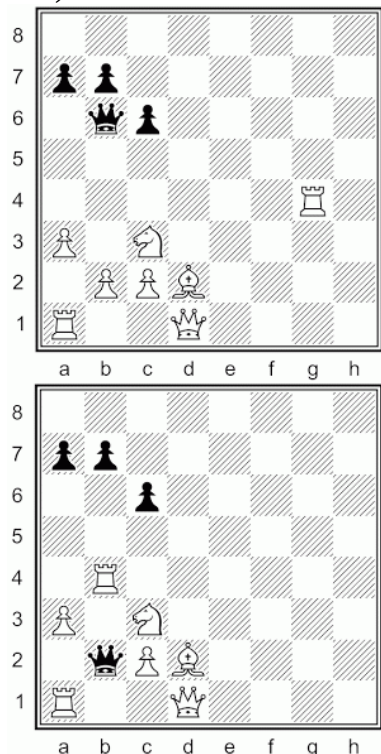


Zobaczmy jeszcze jeden nieco trudniejszy przykład. Jeśli czarny hetman pójdzie na h8, to czarny król ucieka przez pole e7. Dlatego należy zamknąć „wyjście awaryjne” dla czarnego monarchy. Zobaczymy jak to działa. 1.e7+ Rxe7 (jeśli 1...Kg8, to 2.Qh8#) i mamy zamkniętą drogę – teraz następuje mat w 2 ruchach: 2.Qh8+ Rg8 3.Bg7#. Jak widzimy – wszystkie figury wokół króla skutecznie uniemożliwiają mu ucieczkę.

Jeszcze jeden motyw, który warto przedstawić to zamykanie figury. **Zamykanie (łapanie) figury** polega na zaatakowaniu jej wraz z odcięciem jej drogi ucieczki. Ten motyw jest on o tyle ciekawy, ponieważ często udaje się złapać figury, które ustawiły się na nieodpowiednich polach. Najczęściej dotyczy on hetmana oraz gońca. W przypadku gońca bardzo często łapie się go (zamyka) poprzez atak pionami. Zobaczymy na przykładzie.



Powyżej widzimy, że czarne zaatakowały gońca i proszą go o to, aby nie wiązał skoczka. Jednak białe popełniają błąd i odchodzą po linii związania na pole a4. Czarne natychmiast to wykorzystują i łapią (zamykają) biednego gońca. Jak to się dzieje? 1.Ba4 b5 2.Bb3 c4 i goniec nie ma drogi ucieczki, więc za chwilę ginie. Oczywiście należało zagrać albo na wymianę (1.Bxd7+) albo też zejść z linii związania (1.Bd3 czy Be2).



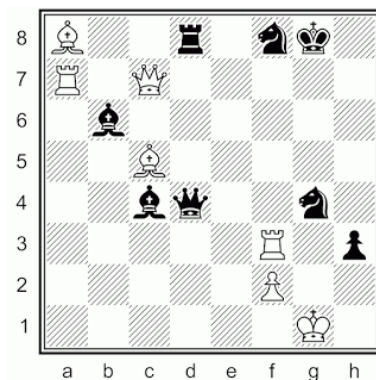
I ostatni przykład. Motyw łapania (zamykania) figury może dotyczyć także innych figur – zaś zamykane (łapane) nie muszą być jedynie przez

piony. W tej sytuacji czarne połakomiły się na pionka b2, po czym nastąpiło zamknięcie drogi ucieczki hetmanowi po linii „b” przez wieżę. Teraz czarne muszą rozstać się z hetmanem bijąc jedną z wież (wówczas tracą stosunkowo najmniej).

Usunięcie obrońcy. Desperado.

Przeciążenie

Likwidacja (usunięcie) obrońcy – zadaniem tego motywu jest pobicie figury (lub piona), która broni ważnego punktu. Przykładowo jeśli skoczek broni pola na którym moglibyśmy postawić mata... wówczas jeśli go usuniemy (pobijemy), to ważne pole pozostanie bez obrony. Na diagramie prosty przykład.

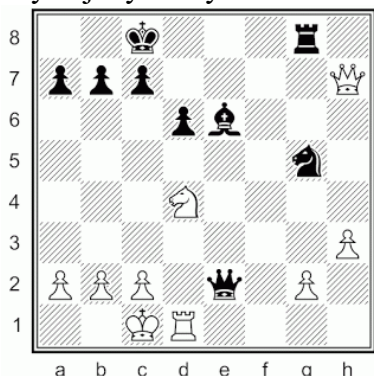


Zarówno białe jak i czarne dość ostro wzięły się za matowanie. Ruch należy do białych. Mają one hetmana i wieżę na 7 linii, więc pozostaje jedynie pytanie na którym polu w pobliżu króla dać mata. Mamy do dyspozycji 3 pola: f7, g7 i h7. Pierwsze z nich broni goniec c4, nad bezpieczeństwem kolejnego czuwa hetman, zaś trzecie jest bronione przez konia z f8. Jeśli dobrze się przyjrzymy to zobaczymy, że możemy wymusić likwidację obrońcy, tak aby czarne nie mogły dobrać się do naszego króla. Najprościej (często także najefektywniej) jest to zrobić dając jednocześnie szacha. Przyglądamy się uważnie... i... mamy! Tak, wieża z pola f3 może zlikwidować obrońcę pola h7 z szachem. Tak więc: 1.Wxf8+ Gxf8 2.Hh7#. Zauważmy, że gdybyśmy zlikwidowali skoczka gońcem (bez szacha), wówczas hetman czarnych daje mata stając na polu d1.

„Ddesperado” (kamikadze) – taktyka, która jest spowodowana błędem w obliczaniu materiału pozostającego na szachownicy po serii bić. Chodzi o to, aby przed zwykłym pobiciem bierki, poświęcić bierkę, która i tak miała zginąć, za coś jeszcze bardziej wartościowego.

Przykładowo: oba skoczki napadają wzajemnie na niebronionego hetmana przeciwnika. Co wtedy? Oddać hetmana za jakąś bierkę (najlepiej z

szachem), a następnie pobić tego, który był do wzięcia. Co w zamian zyskujemy? Otóż dzięki temu technicznemu zagraniu jesteśmy w stanie zyskać dodatkowy materiał. W innym wypadku doszłoby jedynie do zwykłej wymiany.



W ostatnim ruchu czarne napadły skoczkiem na hetmana. W tym momencie oba skoczki atakują dowódców, którzy nie są bronieni. Ruch mają białe. Co zrobić?. Jeśli pobiją swoim skoczkiem hetmana, wówczas czarne robią to samo i dojdzie jedynie do wymiany. A jak należy zagrać, aby coś zyskać? Pójść na desperata! Jak? Pobić cokolwiek (im droższe tym lepiej), a jak jeszcze można to i z szachem! Rozwiązanie jest już oczywiste, prawda? **1.Hxg8+ Gxg8 2.Sxe2.**

Zobaczmy bilans: białe zyskały wieżę i hetmana, a straciły jedynie hetmana. Przed tym taktycznym manewrem miały lekką figurę do tyłu, a teraz mają jakoś do przodu i pozycję do wygrania. Manewr desperado może wykonywać każda figura. Jeśli zrozumiemy sens i mechanizm działania tego motywu, to w naszych partiach z pewnością będziemy mieli okazję go wykorzystać.

Przeciążenie – to typowy motyw, w którym jedna z bierek (może być figura albo też pion) wykonuje zbyt dużo zadań. Przeciążenie polega na tym, iż dana bierka broni zbyt wielu obiektów jednocześnie. Rozbijając jednego obrońcę sprawiamy, że inna bierka pozostaje bezbronna. A teraz mały przykładzik.

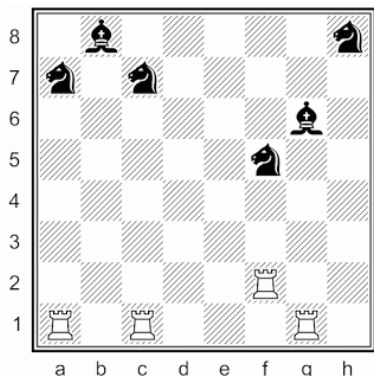


Diagram zawiera dwa przykłady – pierwszy z nich po lewej stronie, zaś drugi po prawej. Najpierw

przyjrzyjmy się pierwszemu przykładowi (wieże na polach a1 i c1, oraz skoczki na a7, c7 i goniec b8). Goniec jednocześnie broni dwóch skoczków. Natomiast oba skoczki są atakowane. Z uwagi na to, wystarczy pobić dowolną wieżę jednego skoczka i po odbiciu go przez gońca, pobić następnego. W wyniku tej wymiany tracimy wieżę, lecz zyskujemy 2 lekkie figury. Jeśli czarne nie pobiją wieży, wówczas zabieramy za darmo lekką figurę. Proste? To jeszcze jeden przykład – po prawej. Atakowane są goniec i skoczek. Jeśli pobijemy wieżę najpierw gońca, wówczas skoczek na f5 będzie niebroniony. Tak więc wieża bije najpierw gońca, a następnie (po pobiciu jej przez skoczka) druga wieżę bije (już niebronionego) skoczka. Efekt? Taki sam jak poprzednio – za wieżę otrzymaliśmy dwie lekkie figury.

Przypominam, że lista wszystkich motywów wraz z proponowaną literaturą (zbiorami zadań) pomocną w ich przeciwiczeniu znajduje się tutaj:

Wszystkie **motywy mogą wzajemnie się przeplatać**. Im więcej motywów pojawia się jednocześnie, tym większa skala trudności – wówczas mówimy o pozycji nasyconej taktycznymi motywami. Obroną przed dowolnym z powyższych motywów będzie zawsze stworzenie ważniejszej (silniejszej) groźby. Przykładowo jeśli przeciwnik robi nam podwójny atak na niebronione figury, to odejście jedną z nich i stworzenie groźby mata (w 1 ruchu) powinno skutecznie skłonić go ku temu, aby (chwilowo) nie brał tej drugiej.

Kombinacje na remis

Kombinacje na remis mogą mieć 5 typów:

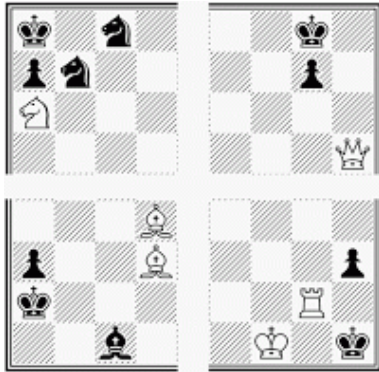
- wieczny szach
- pat
- powtórzenie pozycji
- skonstruowanie twierdzy
- techniczny remis

Wieczny szach i pat

Tym razem krótko o **sposobach remisowego zakończenia partii**. Są nimi: pat, brak materiału matującego (np. K+G na K), powtarzanie pozycji (wystarczy 3-krotne jej pojawienie), wieczny szach (jedna z form powtarzania pozycji), zgoda obu grających i niezwykle rzadko stosowany sposób: 50 ruchów bez bicia bierki lub ruchu piona.

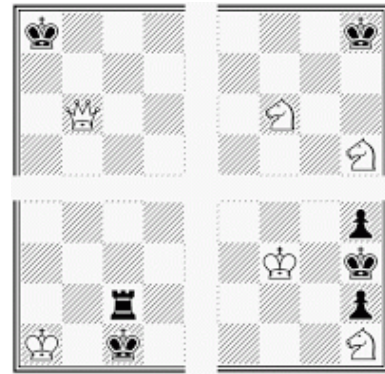
W partii szachowej możemy próbować wymusić (!) na przeciwniku przede wszystkim: pata lub

powtarzanie pozycji (także w postaci wiecznego szacha). Poniżej przyjrzymy się tym dwóm sposobom na uzyskanie remisu.



Na diagramie widzimy 4 pozycje w których białe robią **wiecznego szacha** – czyli powtarzanie pozycji (po 3-krotnym pojawieniu się tej samej pozycji można reklamować remis). Uwaga: ostatnia pozycja (w dolnym prawym rogu - jest widziana od strony czarnych, czyli króle stoją na linii 8, itp.).

I tak: skoczek daje szacha na polu c7, a następnie wracając na a6, daje kolejnego szacha. Na kolejnej pozycji hetman przechodzi na ukos na ostatnią linię - na pole e8, i szachuje króla, który przechodzi na pole h7. Dalej hetman wraca na początkową pozycję - na pole h5 i sytuacja się powtarza. Na trzecim fragmencie szachownicy białopolowy goniec chodzi po polach c4 i d3, tym samym wymuszając taniec króla po polach a2 i b1. Natomiast na ostatniej części diagramu wieża chodzi po polach b8 i b7, zaś król tańczy po polach a8 i a7. Prawda, że proste?



Na diagramie widzimy 4 **przykłady pata**.

Przypominam, że pat to sytuacja w której strona będąca na ruchu nie może wykonać żadnego prawidłowego ruchu (wszystkimi bierkami, które posiada!) a jednocześnie ich król nie jest szachowany.

W pierwszym wypadku matowanie hetmanem poszło o krok za daleko i król stojąc w rogu nie ma żadnego prawidłowego ruchu. W kolejnym przykładzie dwa skoczki zamurowały króla, więc także nie może on nigdzie ruszyć. Kolejny przykład pokazuje, że król we współpracy z wieżą też muszą uważać, aby zostawić królowi chociaż jedno wolne pole, a na ostatnim fragmencie białe pobiły skoczkiem figurę i tym samym ani król czarnych ani żaden z jego podwładnych nie mogą wykonać prawidłowego ruchu... tak więc pat

Literatura do nauki taktyki

Obecnie książek jest dość sporo, jednak w języku polskim trudno znaleźć coś konkretnego. Polecamy pozycje:

- 1) **Zerek B. – Teoria kombinacji szachowych według Tarrascha.** Krótki przewodnikiem po motywach z kilkoma przykładami (127 str.).
- 2) **Weteschnik Martin – Tajemnice taktyki szachowej.** Rozbudowany podręcznik do nauki taktyki. Teoria wraz z ćwiczeniami (231 str.).
- 3) **Surman Martin – Taktyka w grze środkowej.** Składa się z 1500 zadań szachowych podzielonych dodatkowo na 15 szkoleniowych tematów oraz na 4 poziomy trudności, dzięki czemu każdy szachista znajdzie coś dla siebie. Wszystkie kombinacje są tak dobrane, aby możliwe było tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, prowadzące do wygranej.

Inne zbiory i książki z taktyki szachowej

Mają pomóc w lepszym widzeniu i liczeniu uderzeń taktycznych oraz matowych kombinacji:

- 1) **Hertan – Klucz do lepszej kalkulacji.** Autor koncentruje się na tym, aby lepiej obliczać krótkie serie taktyczne, ale zwraca szczególną uwagę na to, żeby nie przeoczyć "komputerowych ruchów". Są to takie ruchy, które bywają trudne do zauważenia czy rozpoznawania przez człowieka. Dzięki przerobieniu tej książki będą bardziej świadomy pozycji w których ludzkie oko może nie dostrzegać "krzemowego taktycznego dotyku".
- 2) **Chenkin – 1000 matowych kombinacji.** Jak sam tytuł wskazuje książka opisuje 1000 kombinacji, których zakończeniem jest mat. Miałem przyjemność przeczytać ją dwukrotnie w roku 2003. Tym razem moim zadaniem będzie nie tylko jej przestudiowanie, lecz także rozwiązanie wszystkich zadań w niej zawartych. Dzięki niej będzie możliwe przypomnienie i utrwalenie schematów matowych oraz konieczny dodatkowy wysiłek przy rozwiązywaniu 456 zadań. Uchylę rąbka tajemnicy i powiem, że są w niej wszystkie najważniejsze schematy (konstrukcje matowe).
- 3) **Nejsztadt – Popraw swoją taktykę szachową.** Mała klasyka w j. rosyjskim (2 tomy) j. angielskim. Są w niej opisane wszystkie najważniejsze motywy taktyczne i kombinacyjne. Prawie 400 stron, 736 diagramów (w tym także zadania te w formie do samodzielnego rozwiązania), to dobre narzędzie, aby poszerzyć zrozumienie taktyki i jednocześnie przećwiczyć je na opisywanych tematach. Rozwiązania słowne zajmują blisko połowę książki.
- 4) **Gallagher – Kombinacje szachowe.** W tej pozycji znajdziemy 365 zadań, które zostały podzielone na 5 poziomów trudności. I co niesamowitego w niej to system oceny zadań dzięki któremu można będzie sprawdzić na ile poprawnie jesteśmy w stanie znaleźć "wygrywający wariant". To będzie w pewien sposób taki solidny test ogniowy, który wyraźnie pokaże, iż nastał czas najwyższy, aby w końcu oddzielić chłopców od mężczyzn. I od razu zaznaczę, że interesuje mnie wynik co najmniej 110 punktów (poziom KM), a jeśli dojdę do dowolnego wyższego to będzie znaczyło, że świetnie opanowałem materiał tej książki (jak na amatora). Maksymalny wynik z trzech testów to 150 punktów, który oznacza poziom arcymistrza. Inaczej mówiąc nie muszę się obawiać, że robiąc zadania na maksa... przypadkiem braknie skali dla mnie! (tak, kiedyś tego się obawiałem!).
- 5) **Suchin – 1000 najbardziej znanych kombinacji szachowych.** Ta pozycja to akurat świetny rys historyczny ukazujący taktykę mata realizowaną za pomocą kombinacji. Tę książkę można traktować jako deser. Czasami dobrze jest popatrzeć na szachy z nieco innej perspektywy niż czysto technicznej. Posiadanie kultury szachowej to powód do dumy.

Dalsza lista książek dotyczącą taktyki

Wśród nich warto wymienić zbiory zadań, które będą bardzo pomocne dla tych, którzy chcą szybko opanować najważniejsze uderzenia taktyczne – dla osób od poziomu 1000 do 1600 (to co przerabiają uczniowie na wschodzie od kilkunastu lat).

Są to dwa zbiory zadań, które dają możliwość przejścia od zadań typu mat w 1, do zadań na wygrywanie materiału (wygraj hetmana, wieżę, gońca, skoczka), aż po pozycje typu „co byś zagrał?”.

- 1) Iwaszczenko S. „The Manual of Chess Combinations” tom Ia: 719 kombinacji dla dzieci i początkujących, posegregowanych według stopnia trudności.
- 2) Iwaszczenko S. „The Manual of Chess Combinations” tom Ib: 719 kombinacji dla dzieci i początkujących, posegregowanych według stopnia trudności (kontynuacja części 1)
- 3) Dobryniecki P. „Podwójne uderzenie”; Książka zawiera 240 zadań i 12 zadań do samodzielnego rozwiązania. Ponadto także 42 mini-testy (wraz z podanymi bezpośrednio rozwiązaniami) na podstawie wykorzystania podwójnego uderzenia w partiach turniejowych (w większości kończących się w 25-30 ruchach).
- 4) Dobryniecki P. „Związanie”; Książka zawiera 300 zadań i 52 mini-testy (wraz z podanymi bezpośrednio rozwiązaniami) na podstawie wykorzystania związania w partiach turniejowych (w większości kończących się w 25-30 ruchach).

Natomiast w przypadku, gdy chcemy ocenić wiedzę adepta sztuki szachowej poprzez testy (sprawdzające nabytą wiedzę), wówczas jedno z lepszych pozycji (do poziomu 3 kategorii):

5) W. Konotop, S. Konotop – Testy po taktyce dla szachistów IV kategorii.

6) W. Konotop, S. Konotop – Testy po taktyce dla szachistów III kategorii.

Każda z książek zawiera 50 testów każdy z których ma 12 pozycji do rozwiązania

Jeśli jesteśmy ambitni i czujemy się mocni w taktyce (mamy już 3 kategorię), to polecam poniższe zbiory zadań:

Seria „2000 zadań szachowych dla 1-2 kategorii” i następujące części:

Część 1: „Związanie. Podwójne uderzenie”;

Część 2: „Odciągnięcie. Zaciągnięcie”;

Część 3: „Różne kombinacje”

Część 4: „Końcówki szachowe”

<http://pl.chesstempo.com/tactical-motifs.html>

INNE:

- [Zaawansowany pionek](#)
- [Zaciągnięcie](#)
- [Unikanie wiecznego szacha](#)
- [Unikanie pata](#)
- [Blokada](#)
- [Unieszkodliwienie obrońcy](#)
- [Zwolnienie pola/linii](#)
- [Zaciągnięcie bez ofiary](#)
- [Liczenie materiału](#)
- [Ruch obronny](#)
- [Kamikaze](#)
- [Atak z odsłony](#)
- [Odciągnięcie](#)
- [Podwójny szach](#)
- [Odsłonięty król](#)
- [Widelki/podwójne uderzenie](#)
- [Wisząca figura](#)
- [Interferencja](#)
- [Mat Anastasii](#)
- [Mat Arabski](#)
- [Mat na ostatniej linii](#)
- [Mat Balestra](#)
- [Mat Blackburne'a](#)

- [Mat Boden'a](#)
- [Mat Damiana - Goniec](#)
- [Mat Damiana](#)
- [Mat podwójny goniec](#)
- [Mat ogon gołębia](#)
- [Mat ogon gołębia - goniec](#)
- [Mat eskalator](#)
- [Mat Epaulette](#)
- [Mat Greco](#)
- [Mat hak](#)
- [Mat skrzynka śmierci](#)
- [Mat kosiarka do trawy](#)
- [Mat Lolli'a](#)
- [Mat Morphy'ego](#)
- [Mat opera](#)
- [Mat pionkiem](#)
- [Mat Philsbury'ego](#)
- [Mat railroad](#)
- [Mat Beniowskiego](#)
- [Mat uduszenie](#)
- [Mat ogon jaskółki](#)
- [Mat trójkątny](#)
- [Mat Vukovic'a](#)
- [Groźba matowa](#)
- [Przeciążenie](#)
- [Związanie](#)
- [Cichy ruch](#)
- [Ofiara](#)
- [Uproszczenie](#)
- [Szpila](#)
- [Złapana figura](#)
- [Uwolnienie spod związania](#)
- [Niepoprawna ofiara](#)
- [Słabość ostatniej linii](#)
- [Rentgen](#)
- [Zugzwang](#)
- [Wtrącony ruch](#)