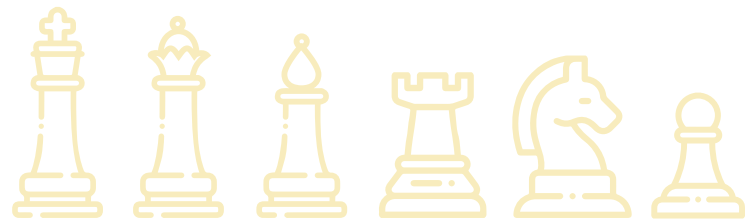


AKADEMIA SZACHOWA
Od pionka
do HETMANA



2

AKADEMIA SZACHOWA

Od pionka do HETMANA

Autor: GM Paweł Czarnota

Redakcja: Dariusz Sokołowski

Ilustracje, okładka: Aneta Popławska

Projekt graficzny, DTP: Ewa Milun-Walczak

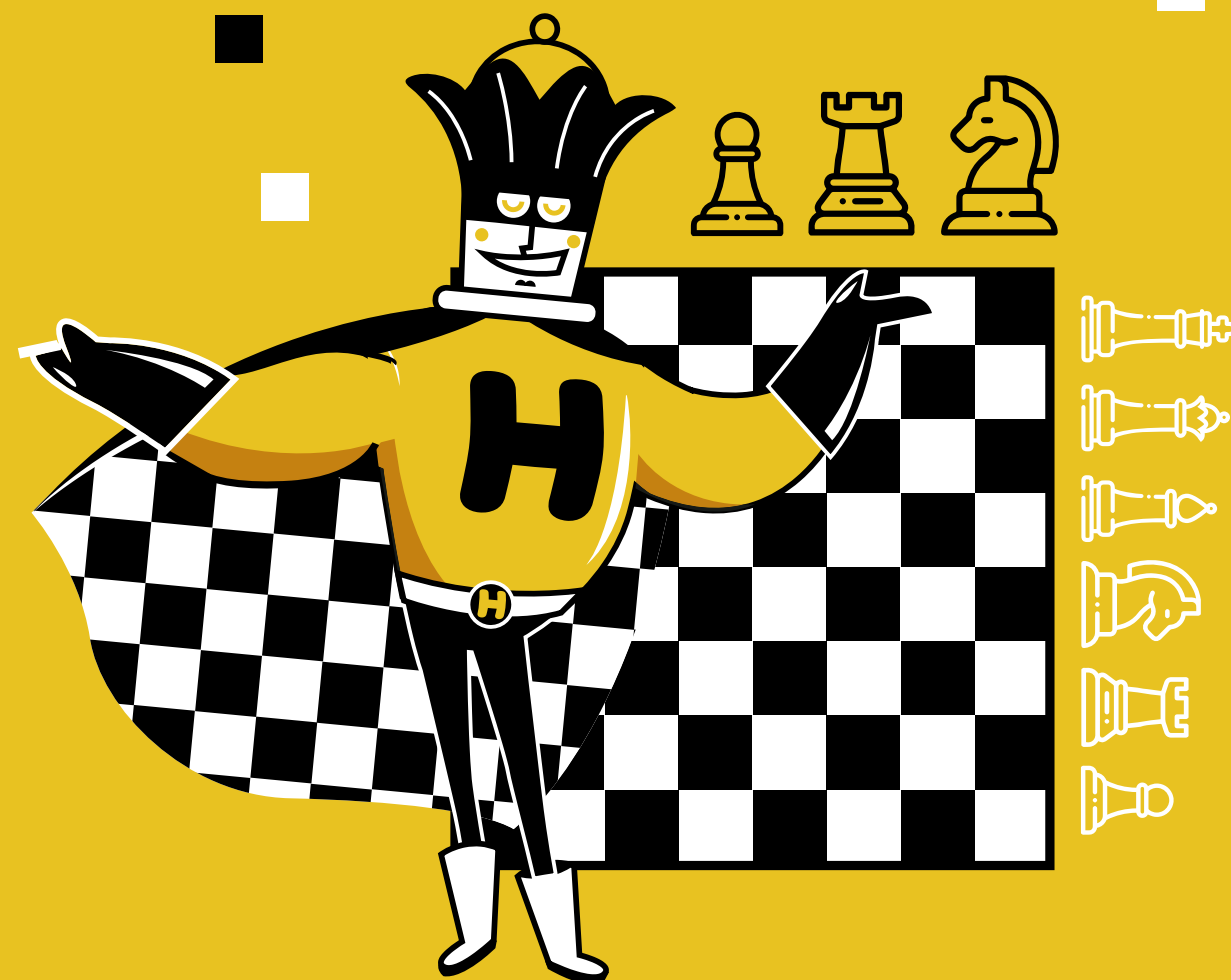
Projekt Od pionka do Hetmana realizowany przez Akademicki Związek Sportowy został dofinansowany przez Ministerstwo Sportu i Turystyki.

1. Taktyka	4
1.1 Podwójne uderzenie	6
1.2 Związanie	13
1.3 Odkryty atak	19
1.4 Odkryty szach	24
1.5 Podwójny szach	29
1.6 Rentgen	34
1.7 Odciągnięcie od obrony	39
1.8 Zaciągnięcie	45
1.9 Słabość ostatnich linii	51
1.10 Kontratak	57
1.11 Mat Beniowskiego	63
1.12 Pozostałe motywy taktyczne	66
2. Podstawy gry w debiucie	74
2.1 Rozwój figur	77
2.2 Roszada	80
2.3 Gra tą samą figurą	82
2.4 Przeciwdziałanie planom przeciwnika	84
3. Podstawy gry środkowej	88
3.1 Atak w grze środkowej	91
3.2 Elementy gry pozycyjnej	93
3.2.1 Przewaga materialna	93
3.2.2 Pozycja króla	95
3.2.3 Rozwój figur	97
3.2.4 Kontrola linii	98
3.2.5 Przewaga przestrzeni	101
3.2.6 Struktura pionowa	103
3.2.7 Słabe pola i punkty	107
3.2.8 Inicjatywa	110
Słowniczek pojęć	114
Odpowiedzi do zadań szachowych	116

**Nawet najleniwszy król
ucieka szalenie w obliczu
podwójnego szacha!**

**Aaron
Nimzowitsch**

Taktyka



1. Taktyka

Przez taktykę w szachach należy rozumieć działania, które przynoszą korzyści (w obrębie której wyróżniamy wiele motywów taktycznych). Motywy taktyczne to pewne schematy lub kombinacje posunięć prowadzące do osiągnięcia korzyści materialnej lub mata. Z reguły są to krótkie sekwencje posunięć wykorzystujące element zaskoczenia w taki sposób, aby przeciwnik nie zdołał się zawnocześnie obronić.



Motywy taktyczne obejmują między innymi takie uderzenia jak:

- podwójne uderzenie (widełki)
- odkryty atak
- zaciągnięcie
- związanie
- podwójny szach
- odciągnięcie
- młynek.

Prawidłowe stosowanie taktyki zwiększa szanse na zwycięstwo, a umiejętność identyfikowania motywów taktycznych i ich wykorzystywania jest ważnym elementem szachowej taktyki.

1.1 Podwójne uderzenie

Jest to motyw taktyczny polegający na stworzeniu dwóch gróźb przeciwnikowi jednocześnie. Może to być atak na dwie bierki albo atak na bierkę oraz groźba zamiatowania. Aby motyw był skuteczny przeciwnik nie może zapobiec obydwu groźbom.

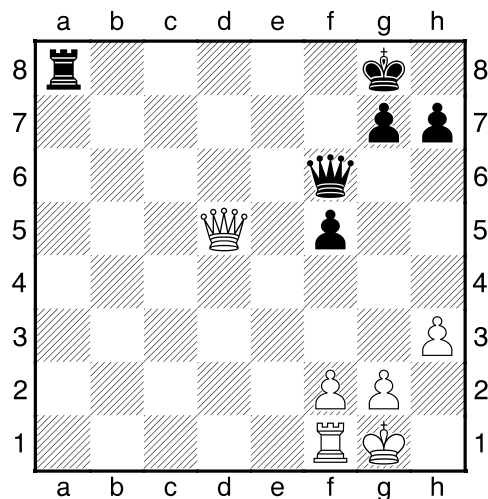


Diagram nr 1

Białe stworzyły **podwójny atak** – hetman szachuje czarnego króla, jednocześnie atakując wieżę. Po dowolnym ruchu czarnych biały będzie mógł zbić wieżę.

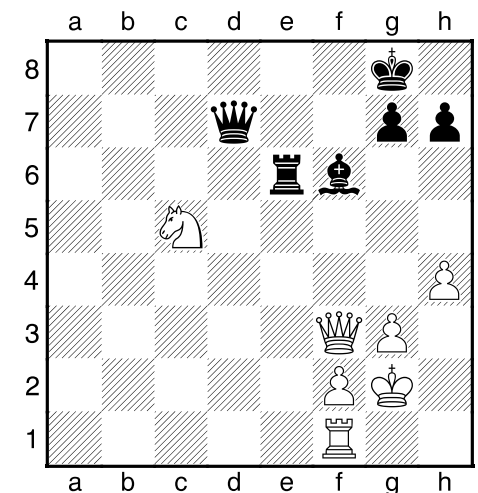


Diagram nr 2

Skoczek z pola „c5” zrobił widełki na czarnego hetmana i wieżę. Najlepszym rozwiązaniem jest odejść silniejszą figurą (hetmanem), jednocześnie broniąc wieży. Prowadzi to do utraty jakości przez czarne i szansy na zwycięstwo dla białych.

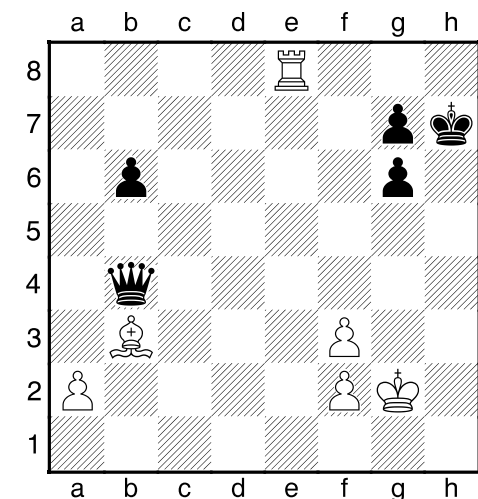


Diagram nr 3

Białe ruchem 1.We4! wykorzystają motyw podwójnego uderzenia. Pod atakiem wieży znajdzie się tylko jedna figura (czarny hetman), ale z drugiej strony zagrozi ona matem na polu „h4”, tworząc jednocześnie dwa problemy. Próżno szukać innego rozwiązania niż oddanie hetmana za wieżę, co prowadzi do wygranej pozycji dla białych.

W zasadzie każda bierka może wykonać podwójne uderzenie. Niejednokrotnie najniższy rangą pionek dokonuje egzekucji, idąc przed siebie.

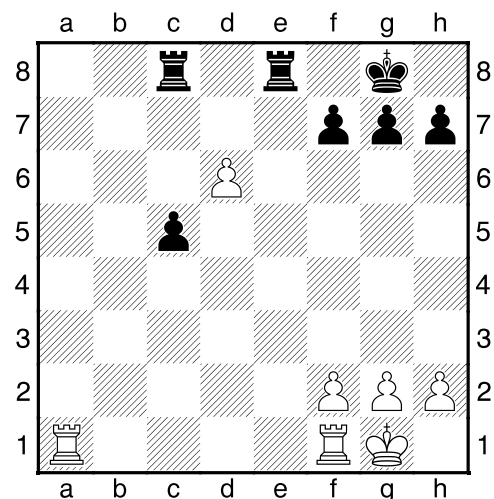


Diagram nr 4

Pionek „d6” idąc o jedno pole do przodu generuje nieprzyjemny i nieodparty atak dla obu czarnych wież. Takie zdobycze materialne (pionek za ciężką figurę) dają najwięcej korzyści i często automatycznie kończą partię. Dalekosiężne gońce doskonale wychwytyją motyw widełek i przy nadarzącej się okazji mogą skutecznie zastosować ten motyw.

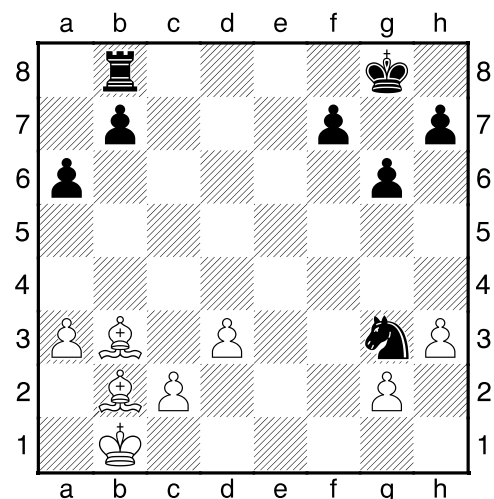
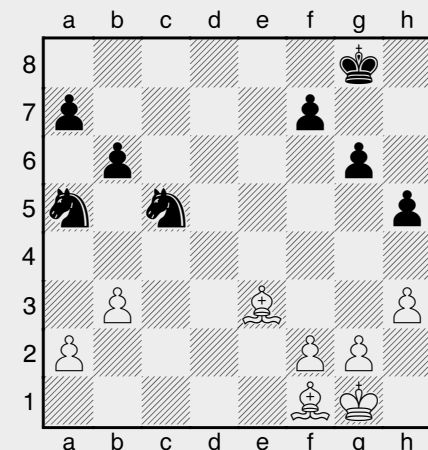


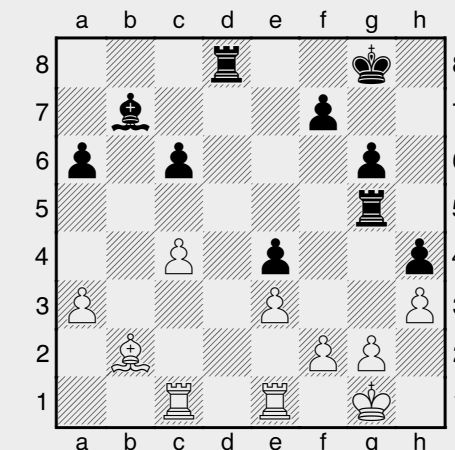
Diagram nr 5

Posunięciem 1.Ge5! białe kreuja atak na wieżę i skoczkę, zdobywając przewagę materialną. Gońce jednym ruchem mogą przemierzyć całą szachownicę, stanowiąc znaczące zagrożenie w otwartych pozycjach.

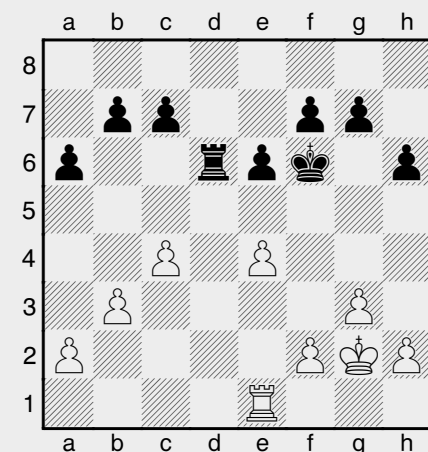
Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Podwójne uderzenie.



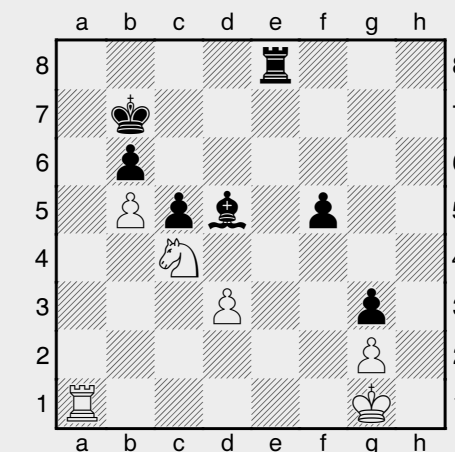
1



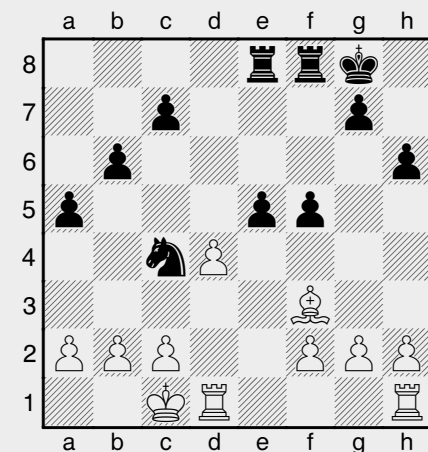
2



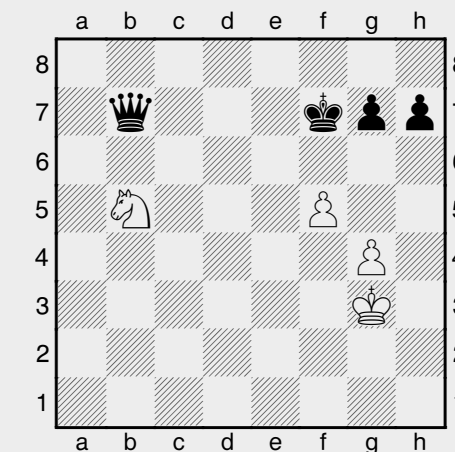
3



4

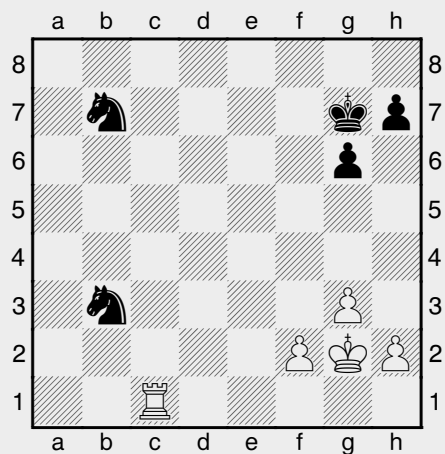


5

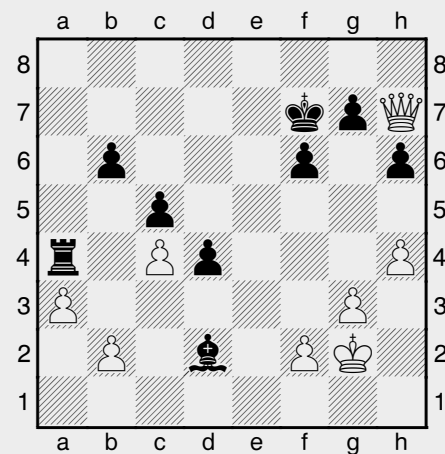


6

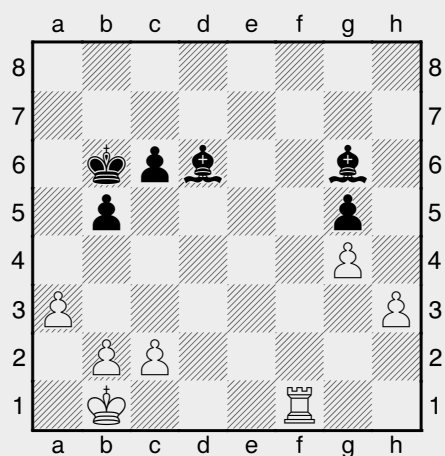
Zadania do rozwiązania. Ruch czarnych. Podwójne uderzenie.



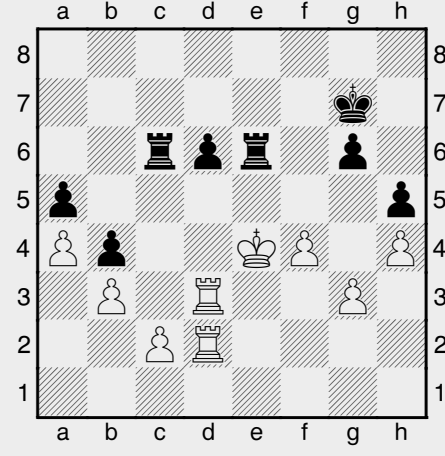
7



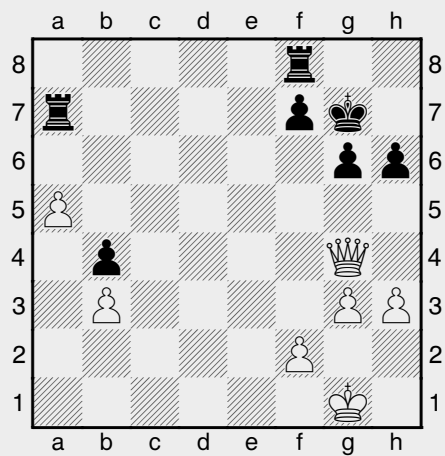
8



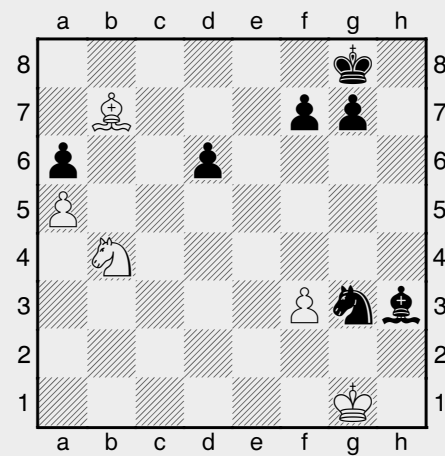
9



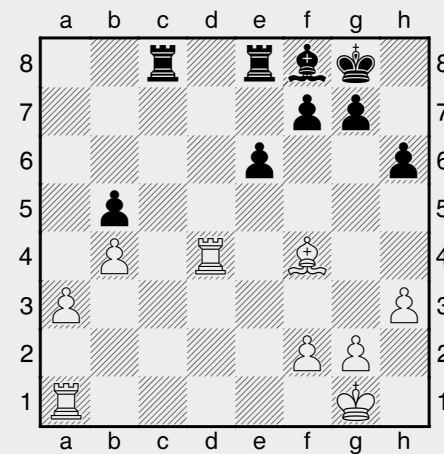
10



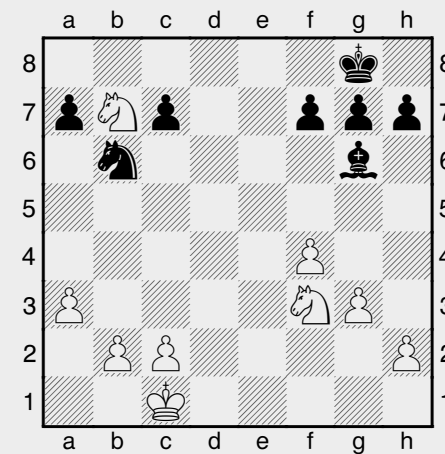
11



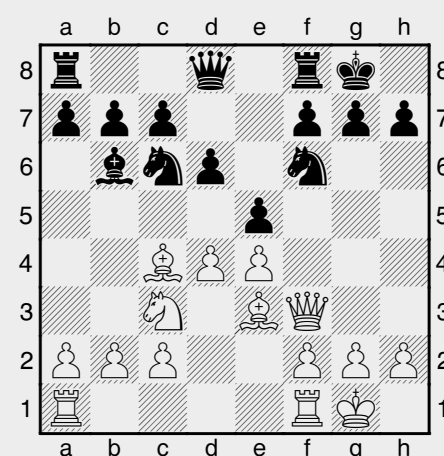
12



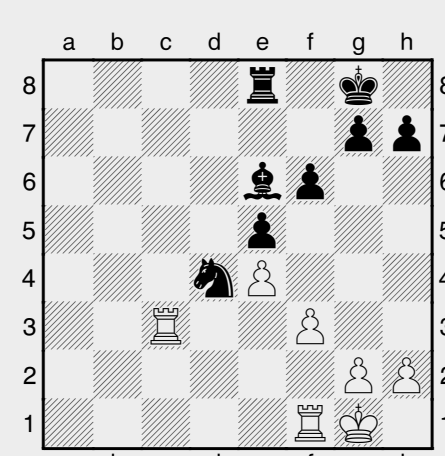
13



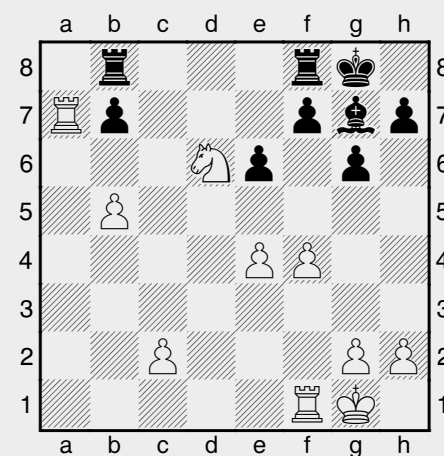
14



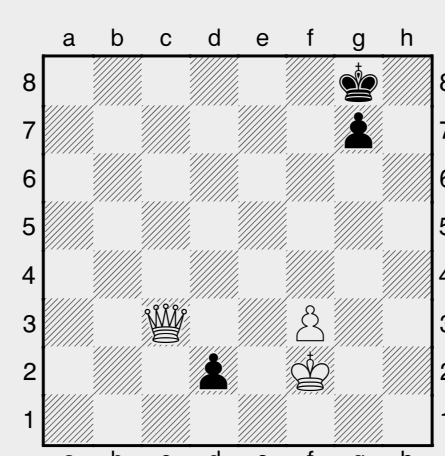
15



16



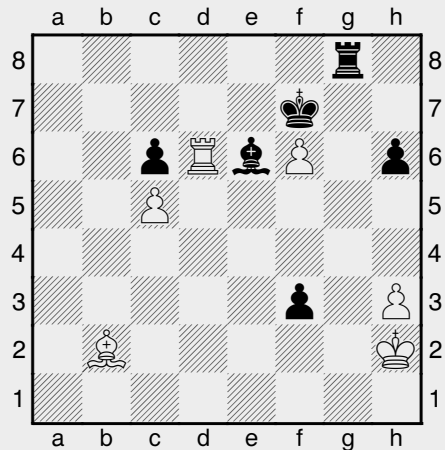
17



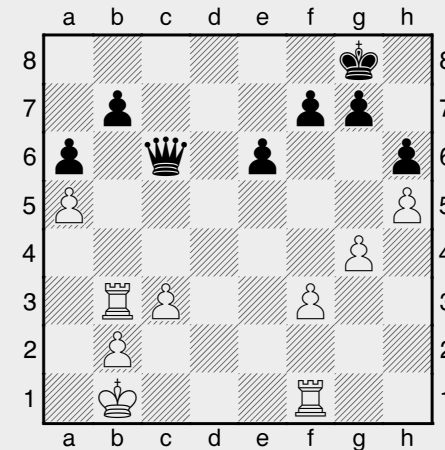
18

1.2 Związanie

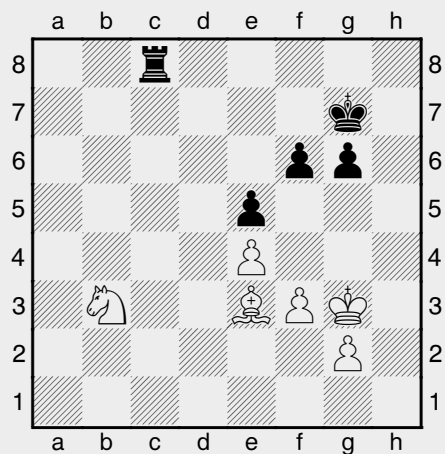
Związanie to motyw taktyczny występujący niemalże w każdej partii. Związanie może prowadzić do zdobyczy materialnych lub utrudniać grę przeciwnikowi. Bierka, która zostaje związana, jest w pewien sposób ograniczona, a jej poruszenie może prowadzić do strat (jeżeli chroni silniejszą od siebie figurę – związanie względne) lub może całkowicie wykluczyć jej ruch (kiedy chroni króla – związanie bezwzględne).



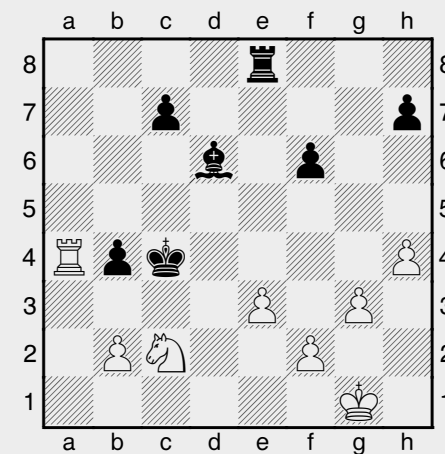
19



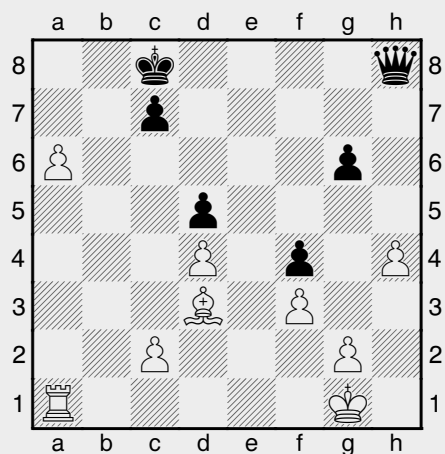
20



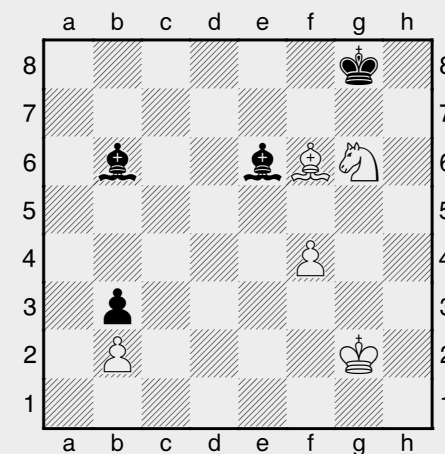
21



22



23



24

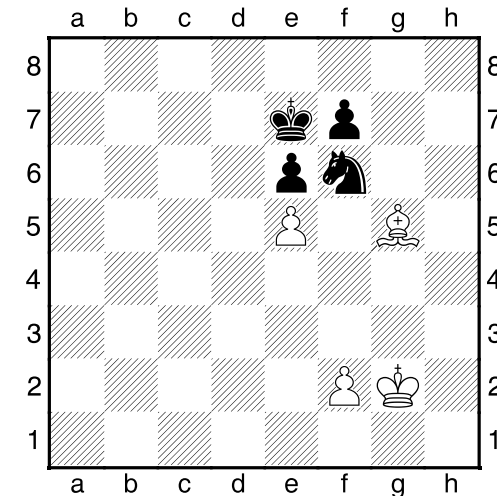


Diagram nr 6

W pozycji na diagramie figurą związaną jest czarny skoczek, który nie ma możliwości poruszenia się z uwagi na to, że stoi za nim król, który zostałby odsłonięty pod atak białego gońca (figurę wiążącą). Czarne nie są zatem w stanie uniknąć strat materialnych, gdyż w następnym ruchu biały goniec lub pionek z pola „e5” mogą zbić skoczka.



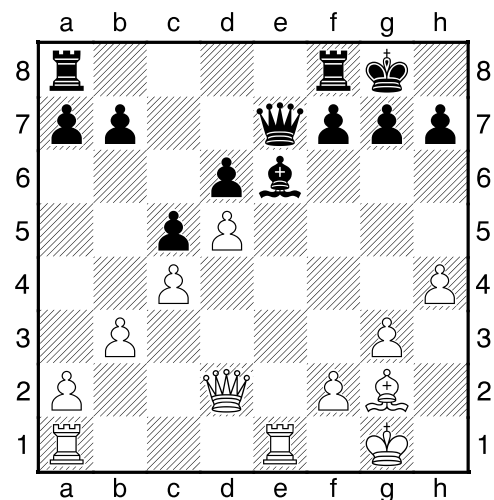
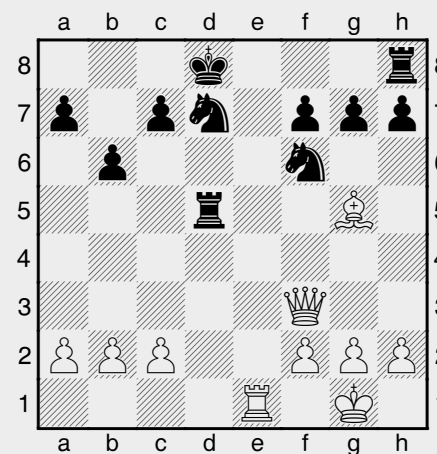


Diagram nr 7

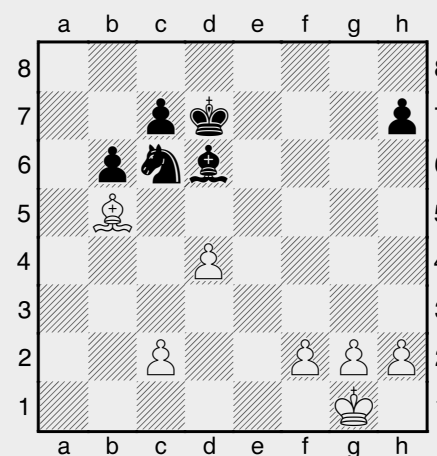
W tej pozycji białe swoją wieżą z pola „e1” związały gońca z hetmanem. Jednocześnie pionek z „d5” atakuje gońca czarnych, prowokując go do odejścia. Czarne mogą uciec gońcem, ale naraziłyby wtedy hetmana na zabicie poprzez ruch W:e7. Zatem lepiej dla nich jest zminimalizować stratę i oddać gońca.



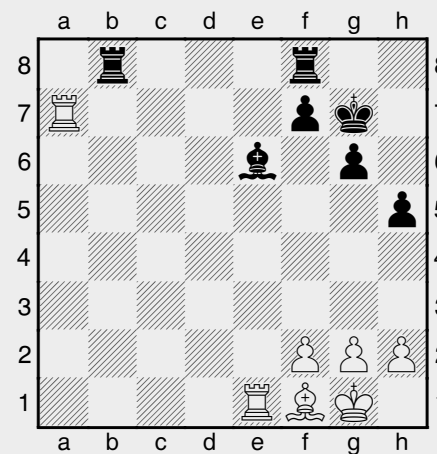
Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Związanie.



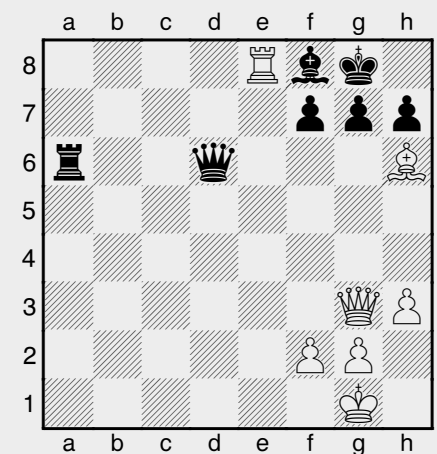
25



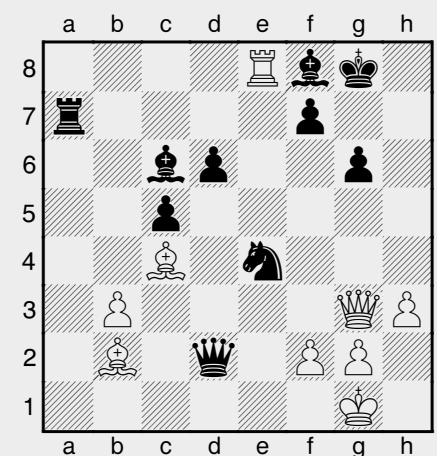
27



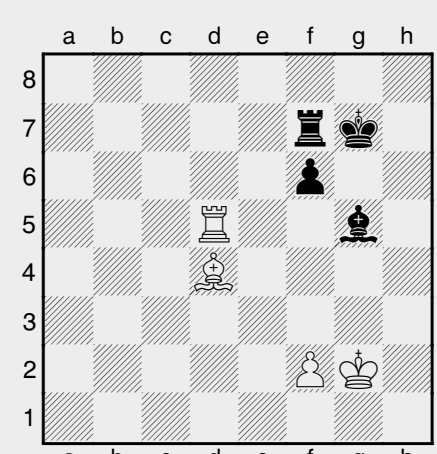
29



26

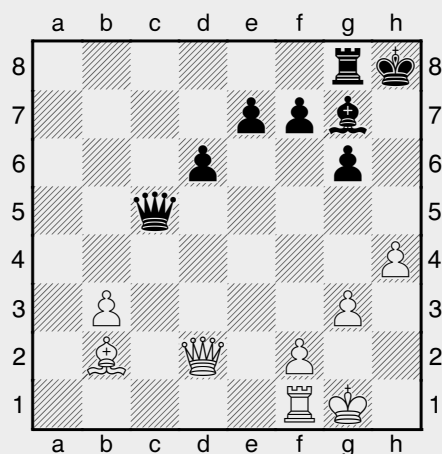


28

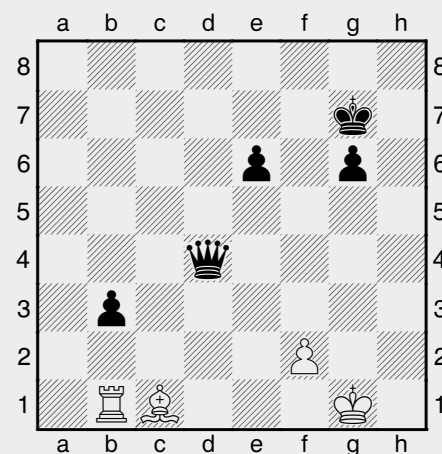


30

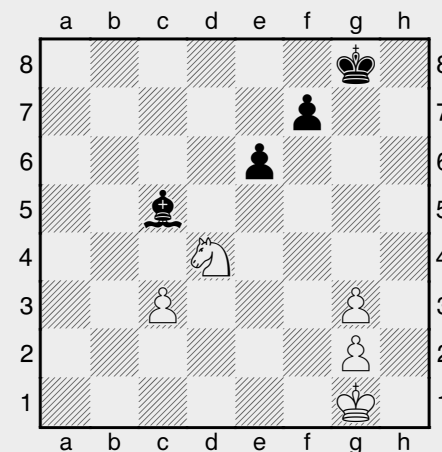
Zadania do rozwiązania. Ruch czarnych. Związanie.



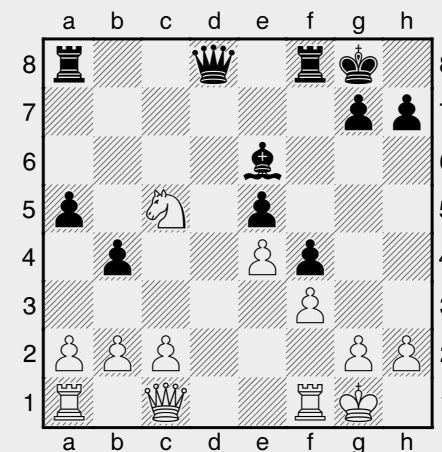
31



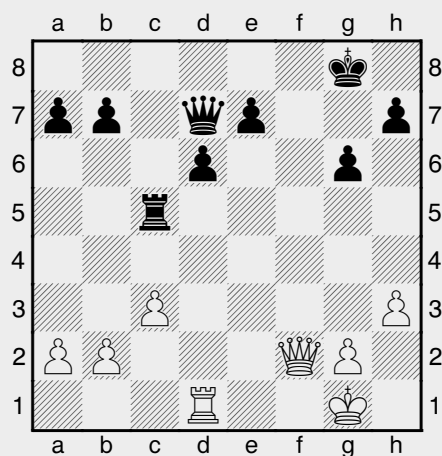
32



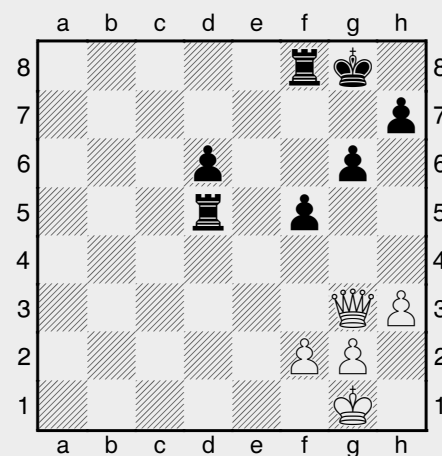
37



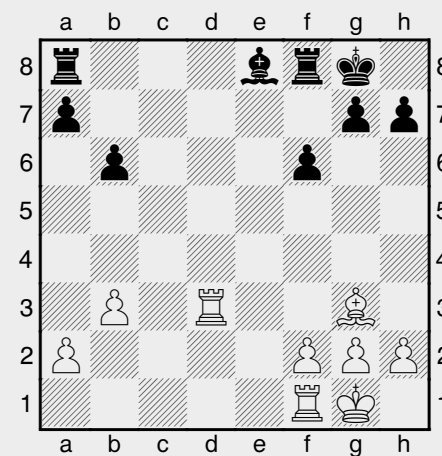
38



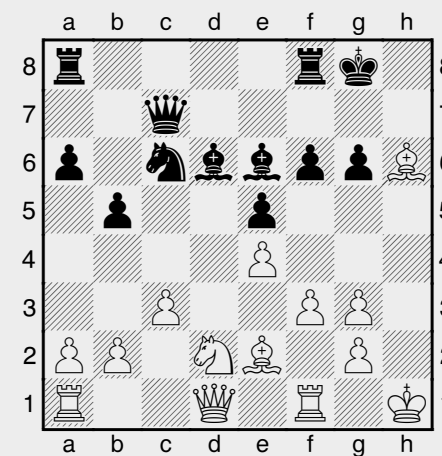
33



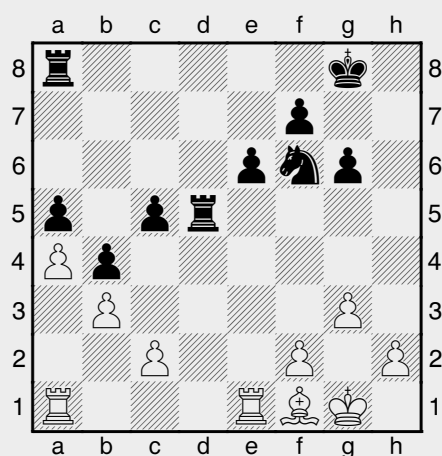
34



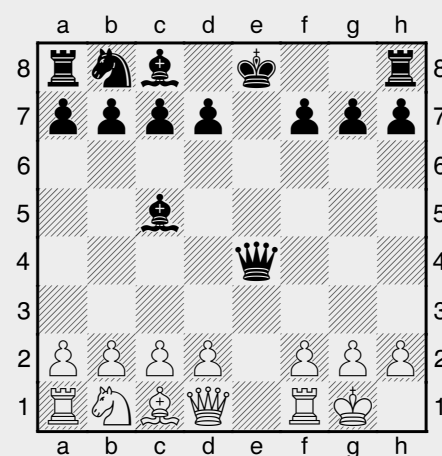
39



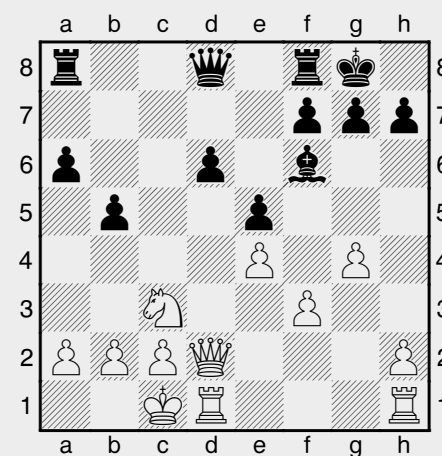
40



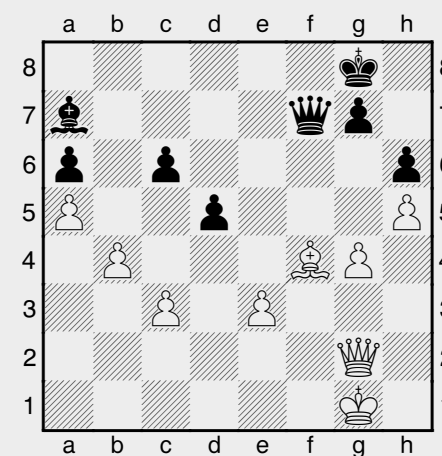
35



36



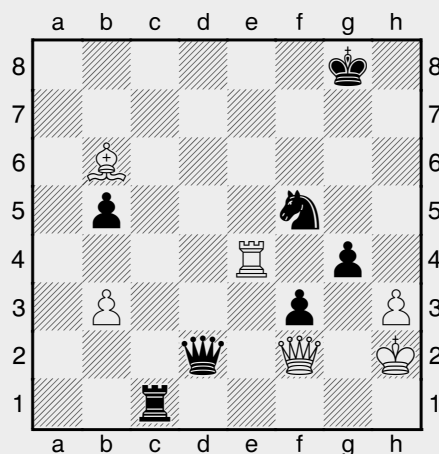
41



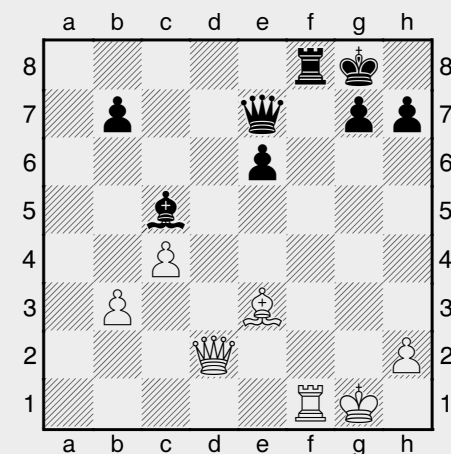
42

1.3 Odkryty atak

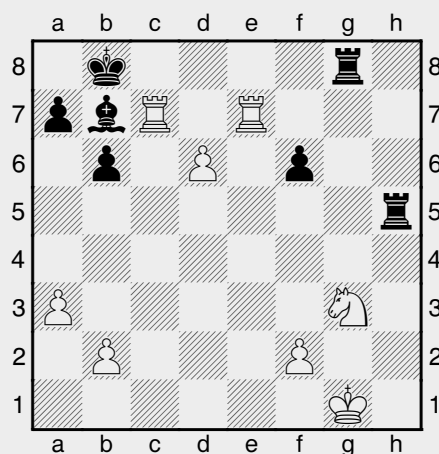
Odkryty atak polega na tym, że jedna figura porusza się, odsłaniając inną, atakującą figurę, jednocześnie atakując kolejny obiekt przeciwnika. Tego typu taktykę wykonuje się w celu zdobycia przewagi materialnej lub osłabienia pozycji przeciwnika. Zobaczmy przykład:



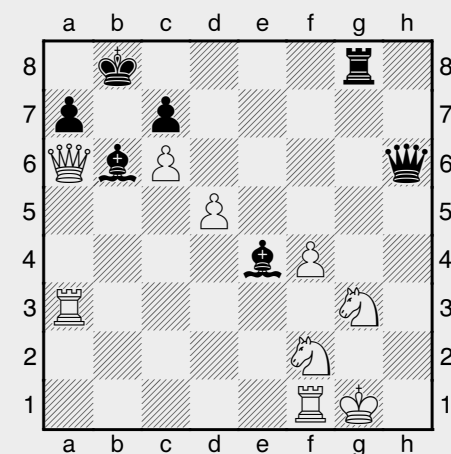
43



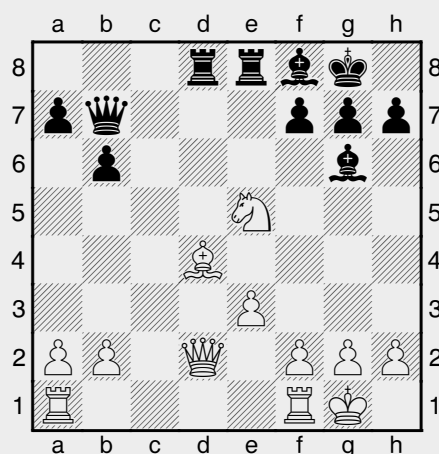
44



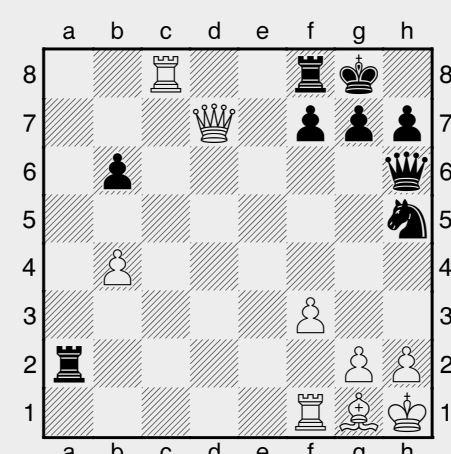
45



46



47



48

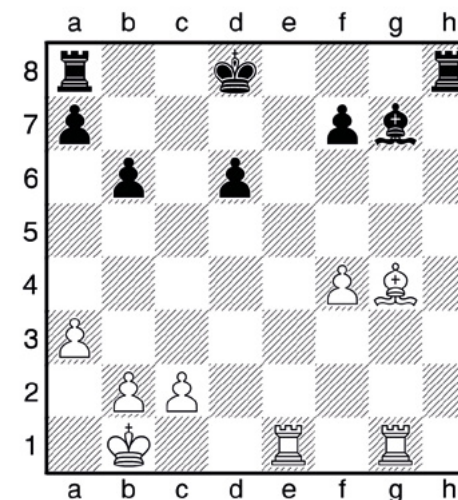


Diagram nr 8

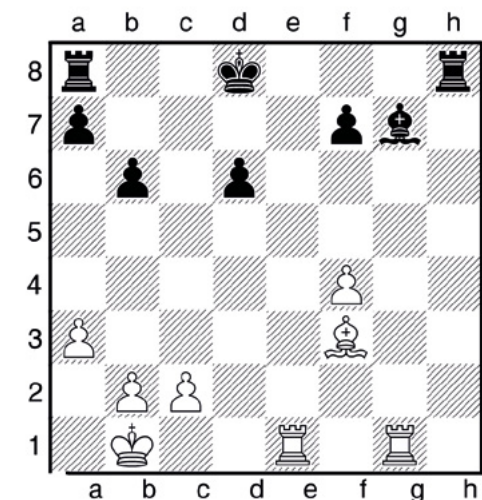


Diagram nr 9

W pozycji na diagramie biały gońiec, idąc na pole „f3”, stosuje odkryty atak. Figurą odkrytą atakującą jest wieża z pola „g1” – grożąc z biciem czarnego gońca. Jednocześnie gońiec, idąc na pole „f3”, atakuje czarną wieżę, powodując nieuniknione straty w obozie czarnych.

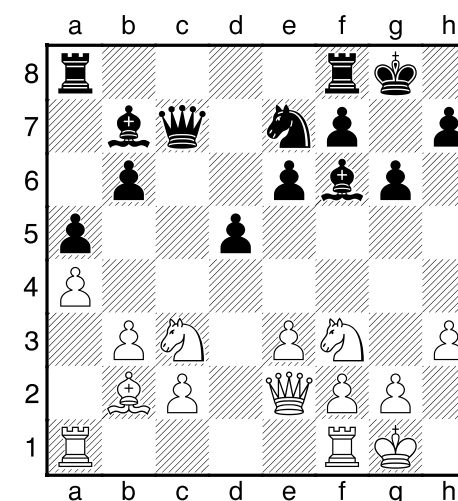


Diagram nr 10

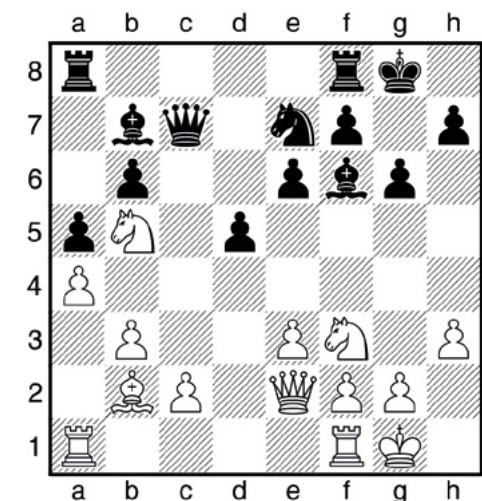
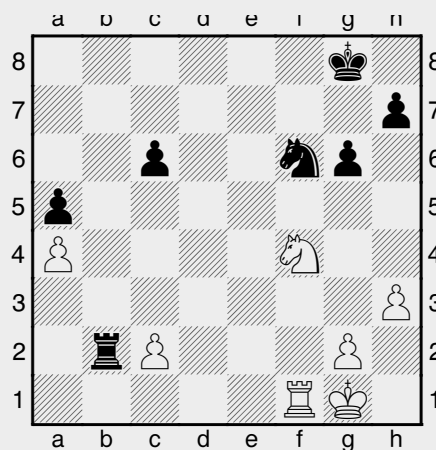


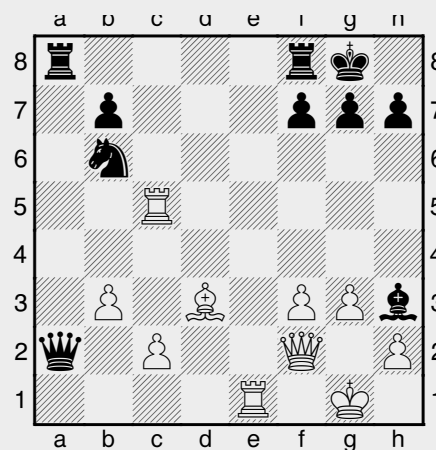
Diagram nr 11

Po wykonaniu ruchu 1.Sb5 czarne znajdują się w trudnej sytuacji. Skoczek odkrywa atak białego gońca z pola „b2”, grożąc przy okazji z biciem czarnego hetmana na polu „c7”. Czarne powinny odejść hetmanem, minimalizując straty.

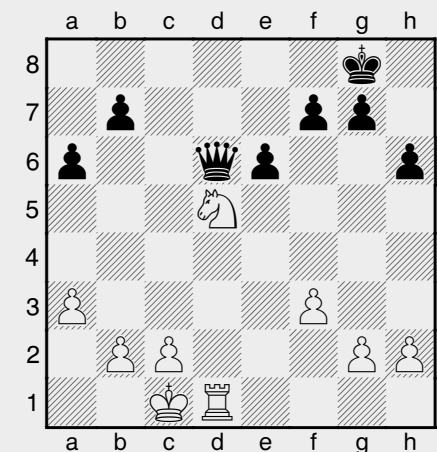
Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Odkryty atak.



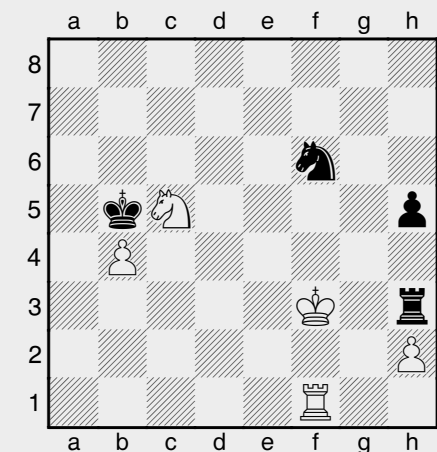
49



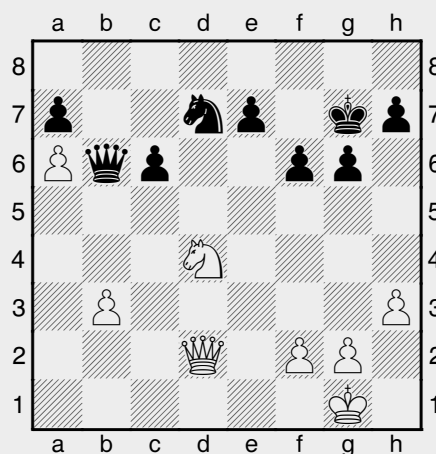
50



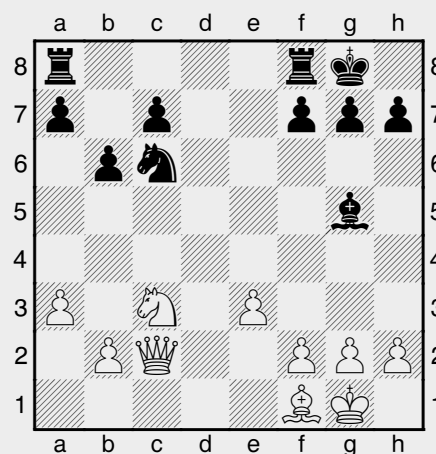
55



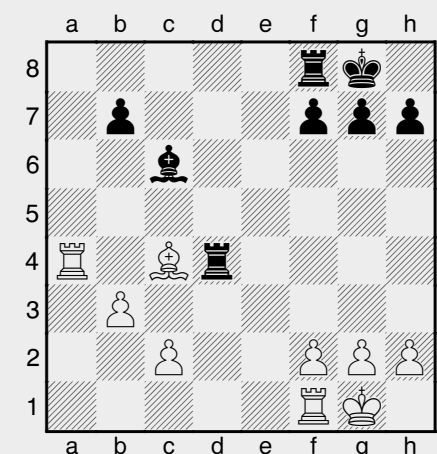
56



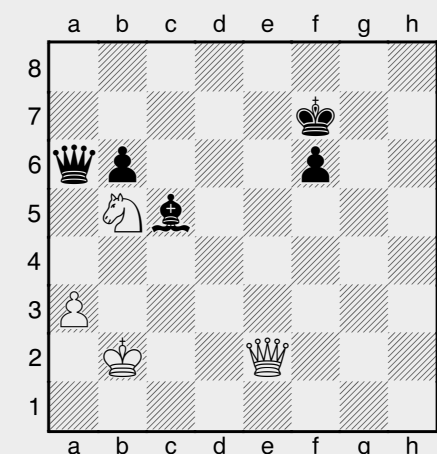
51



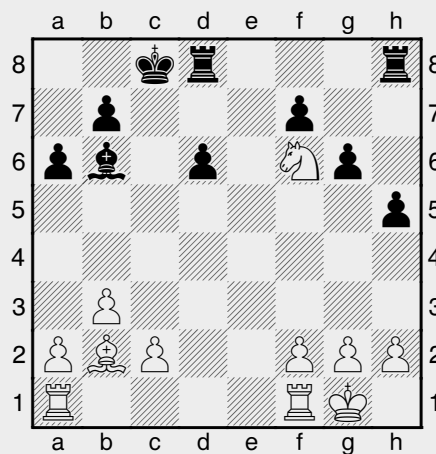
52



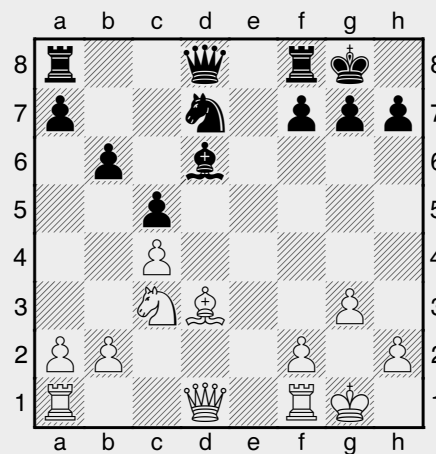
57



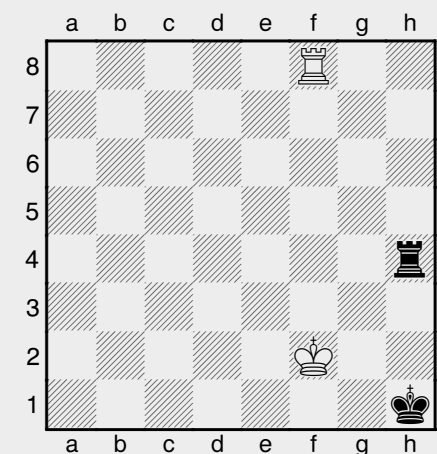
58



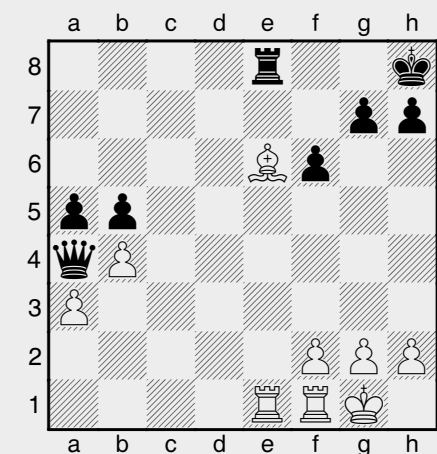
53



54

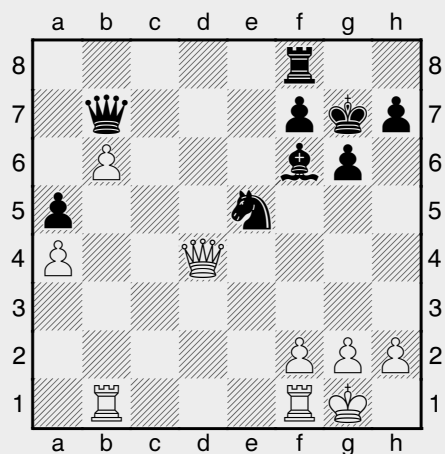


59

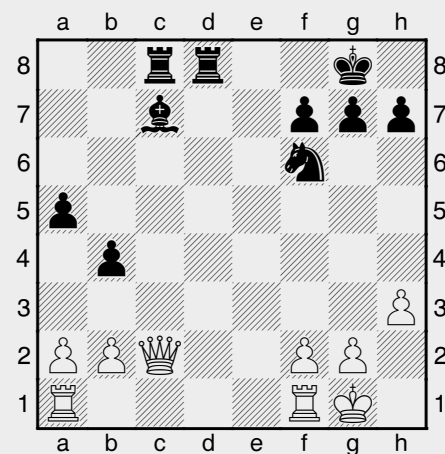


60

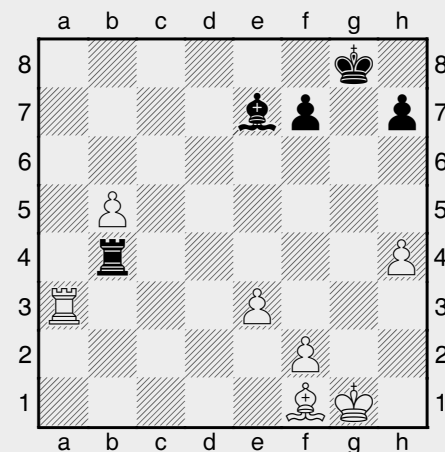
Zadania do rozwiązania. Ruch czarnych. Odkryty atak.



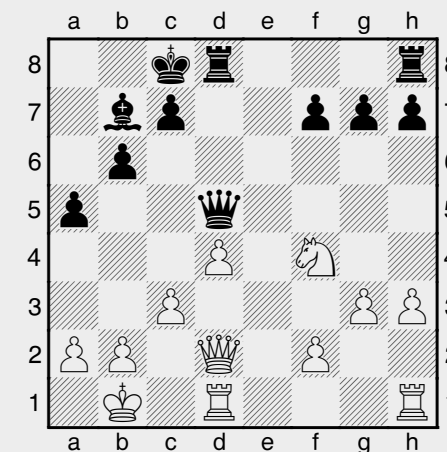
61



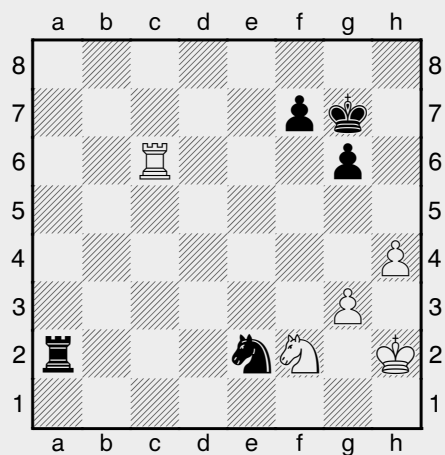
62



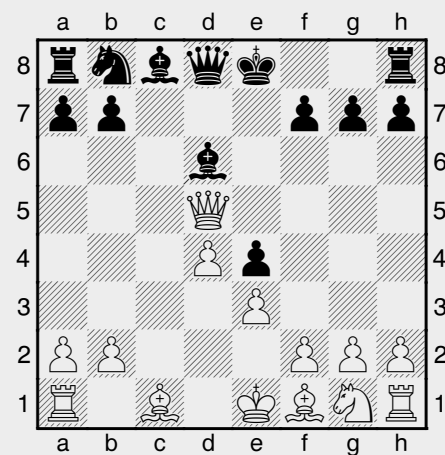
67



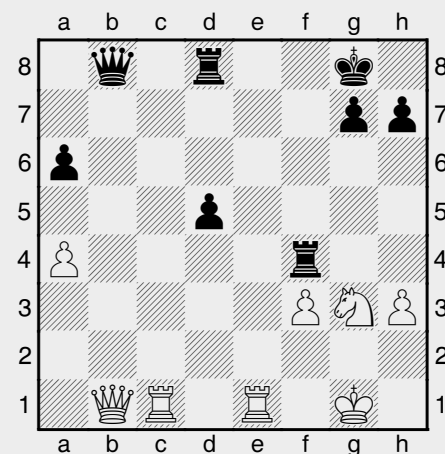
68



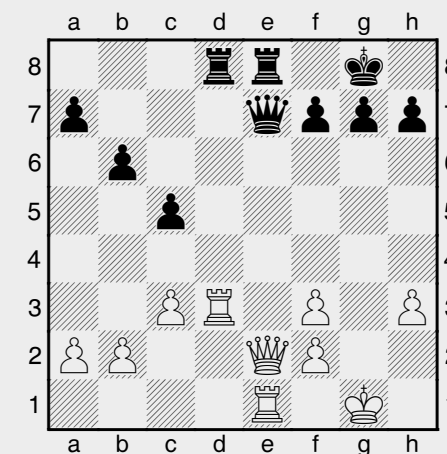
63



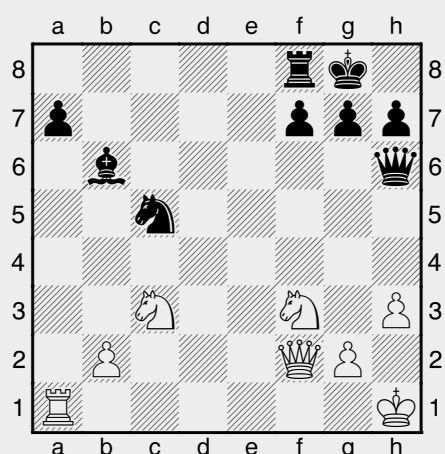
64



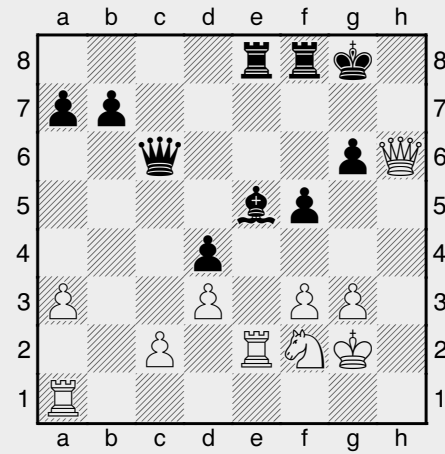
69



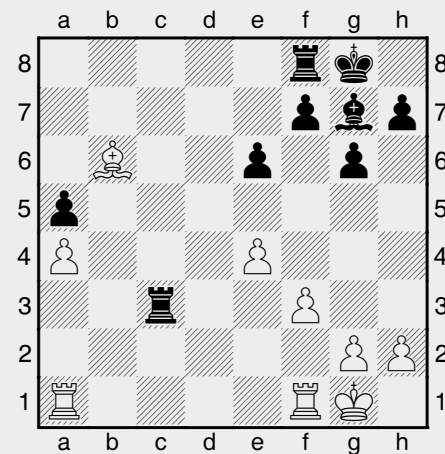
70



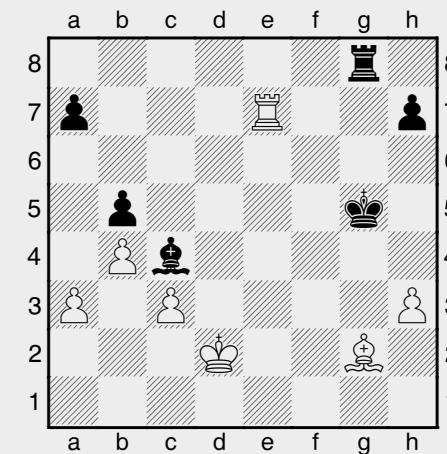
65



66



71



72

1.4 Odkryty szach

Odkryty szach jest bardzo silną bronią. Strona, która wykonuje ten manewr prawidłowo, może odejść figurą na dowolne pole, czując się bezkarnie, gdyż inna figura szachuje w tym czasie króla. Przykład przedstawiony jest na poniższych diagramach.

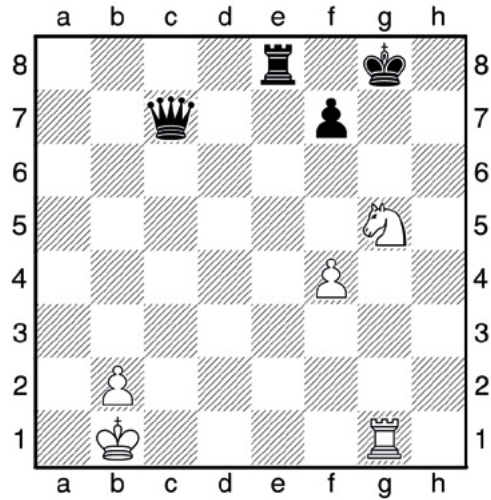


Diagram nr 12

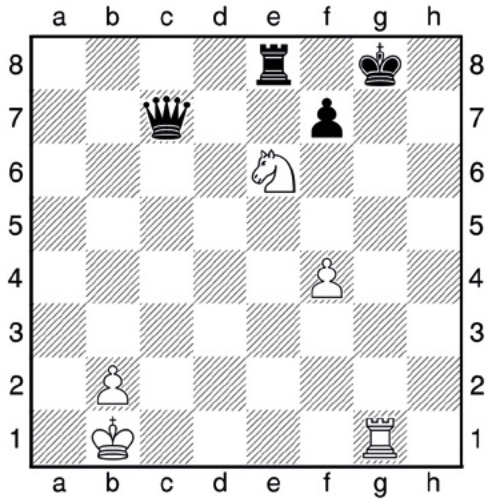
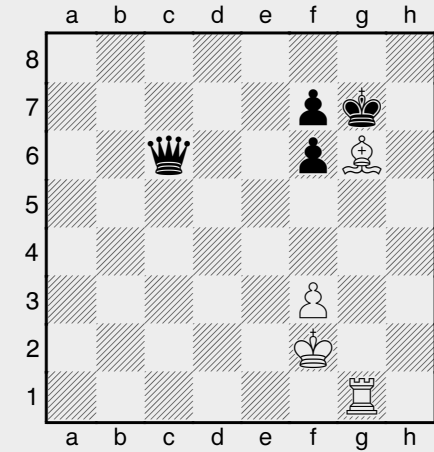


Diagram nr 13

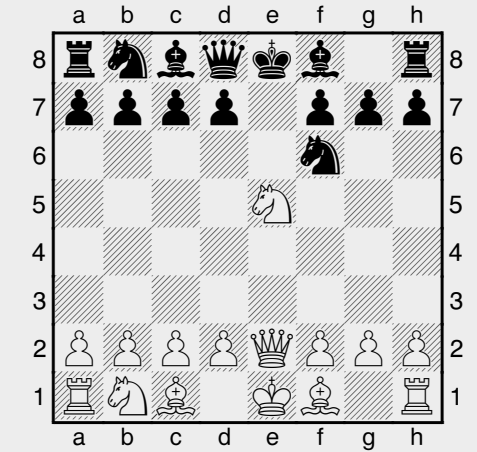
W pozycji na diagramie białe odchodząc skoczkiem, dają szacha czarnemu królowi za pomocą wieży z pola „g1”. Zatem ruchem skoczka możesz podejść pod bicie, nie narażając się na straty.

Na diagramie 13 widać, że skoczek jest pod atakiem zarówno wieży jak i pionka, ale z uwagi na szacha król musi wykonać ruch, co prowadzi do straty hetmana. Stosując tego typu taktykę, możesz wiele osiągnąć!

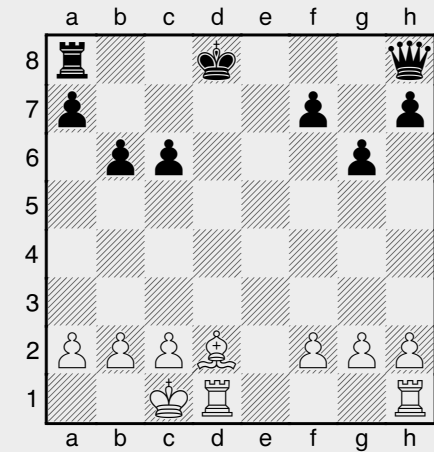
Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Odkryty szach.



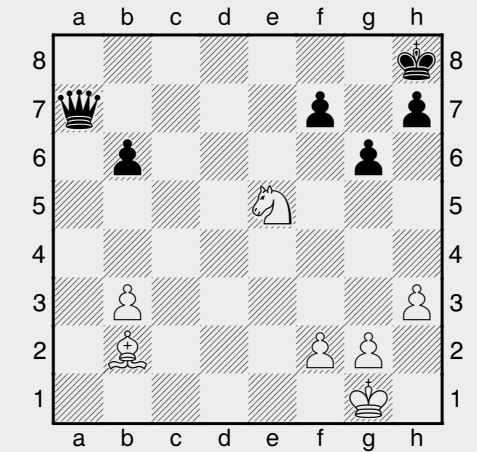
73



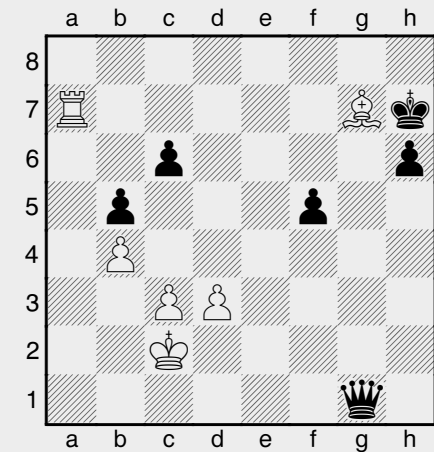
74



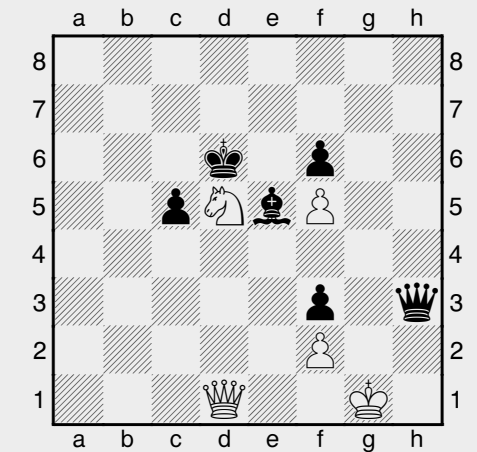
75



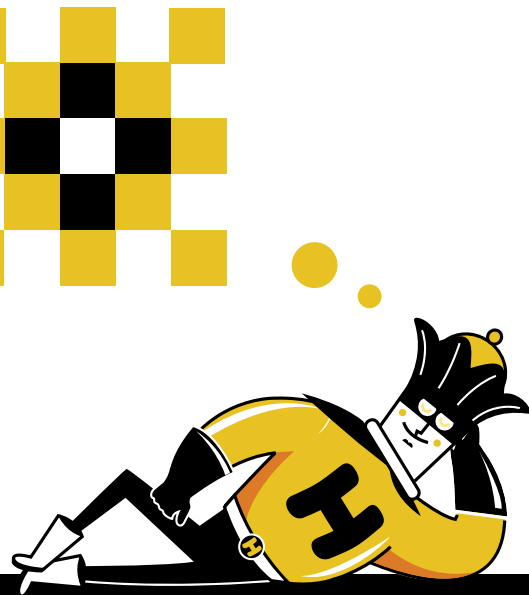
76

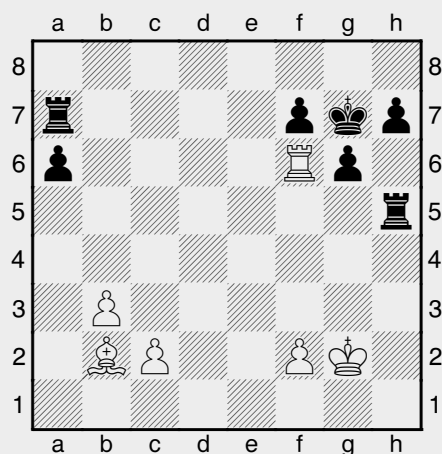


77

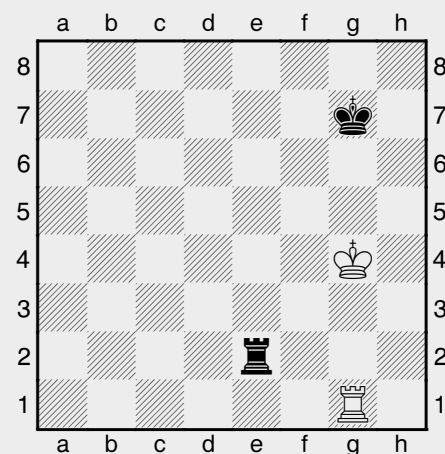


78

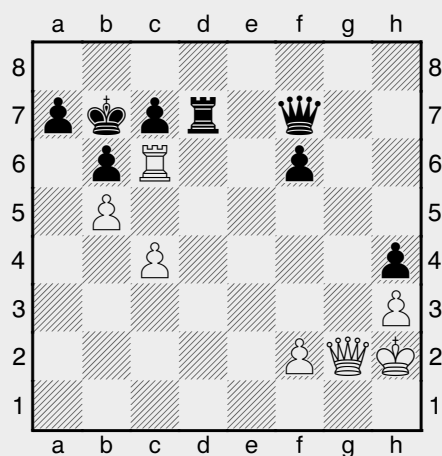




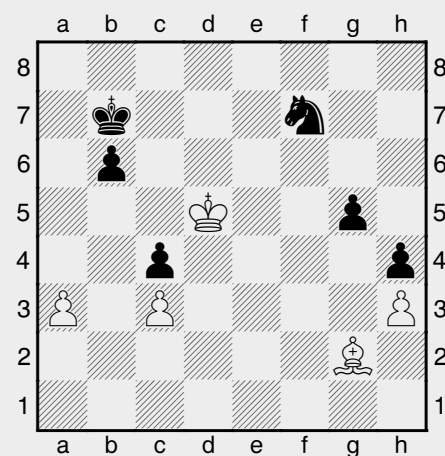
79



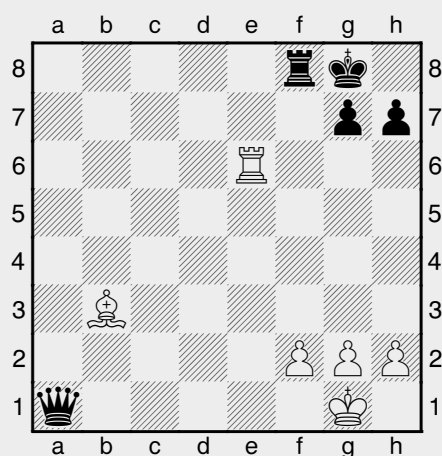
80



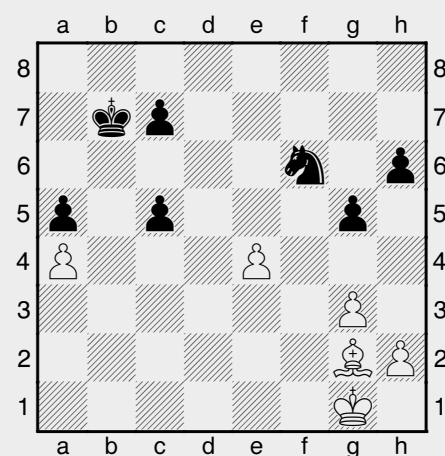
81



82

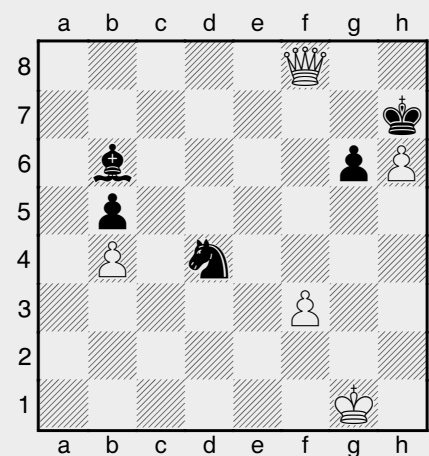


83

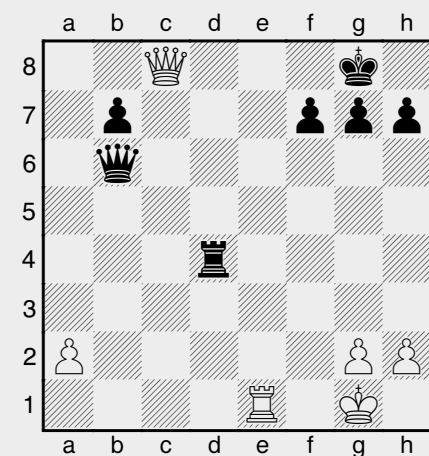


84

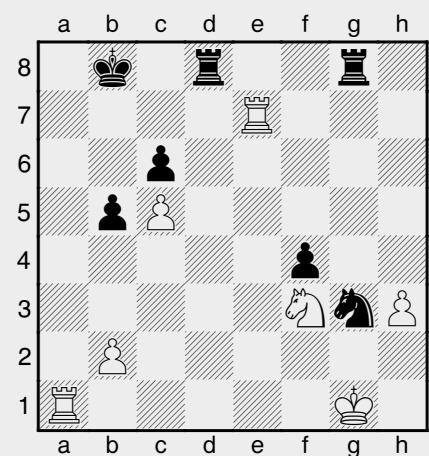
Zadania do rozwiązania. Ruch czarnych. Odkryty szach.



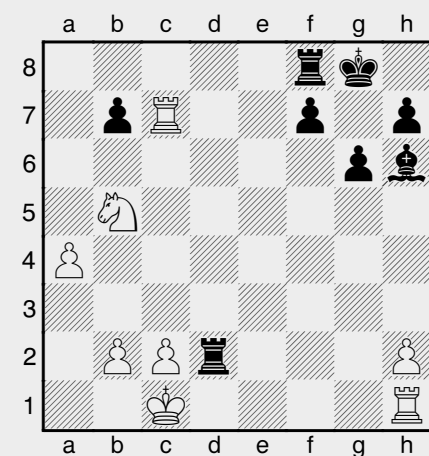
85



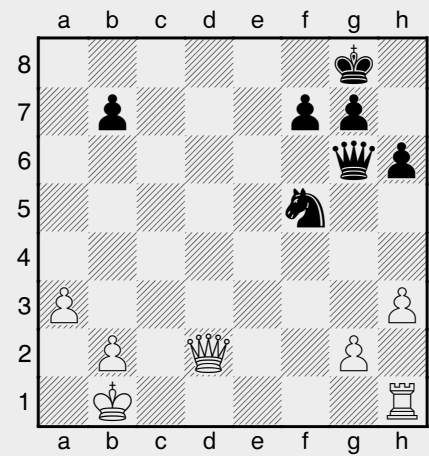
86



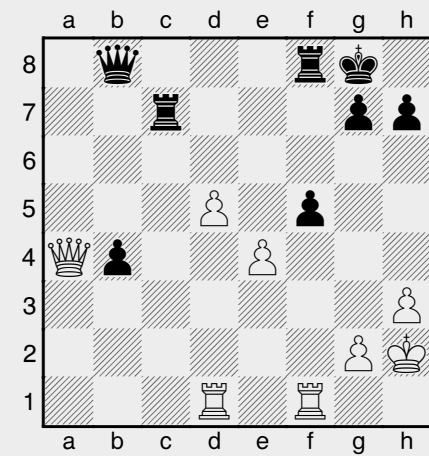
87



88



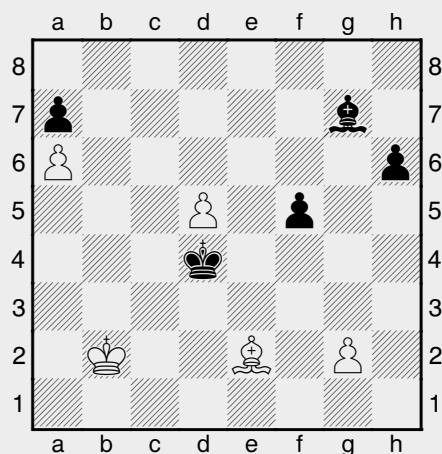
89



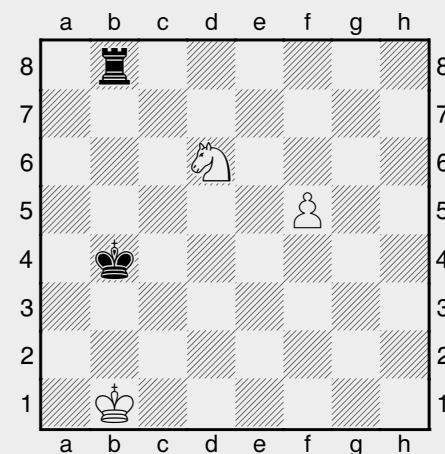
90

1.5 Podwójny szach

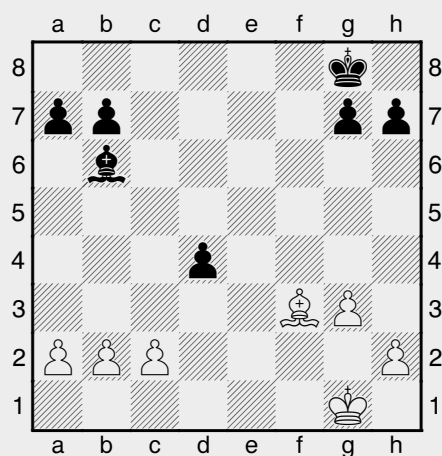
Podwójny szach to bardzo niebezpieczna zagrywka. Z tym motywem taktycznym masz styczność w momencie, kiedy król atakowany jest przez dwie bierki jednocześnie. Możliwości obronne są znacznie ograniczone i sprowadzają się do odejścia królem na wolne pole lub, jeśli jest taka możliwość, do zbitia królem bierki szachującej.



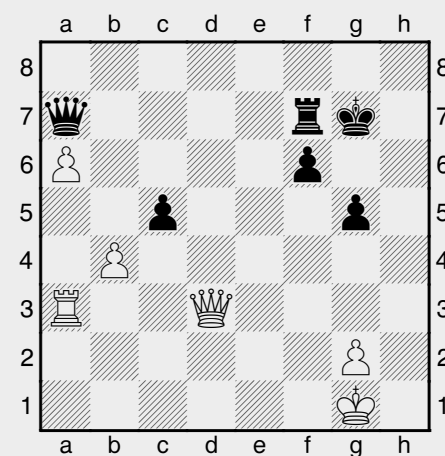
91



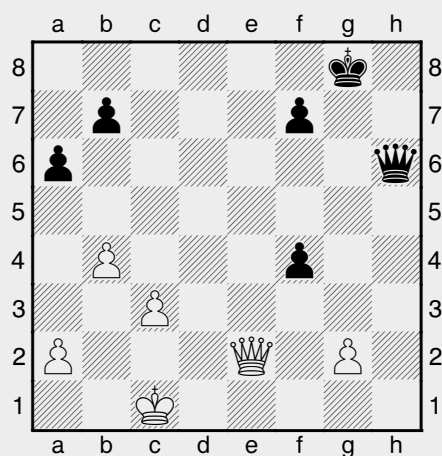
92



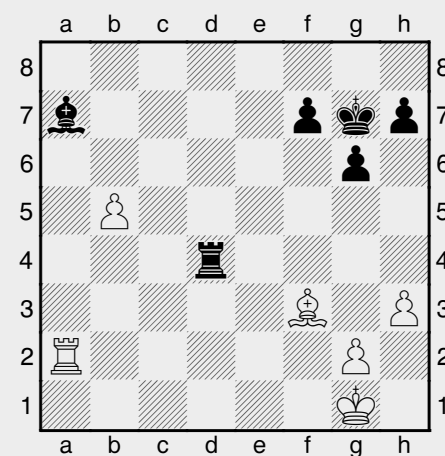
93



94



95



96

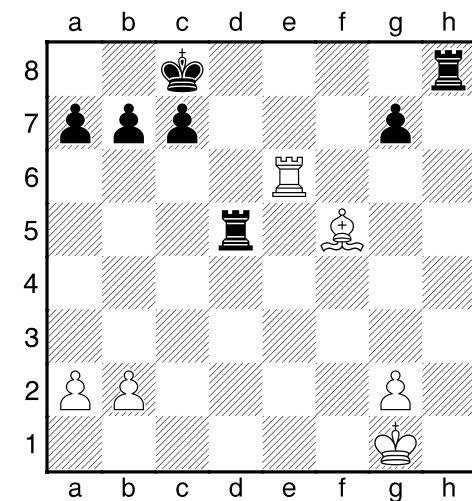


Diagram nr 14

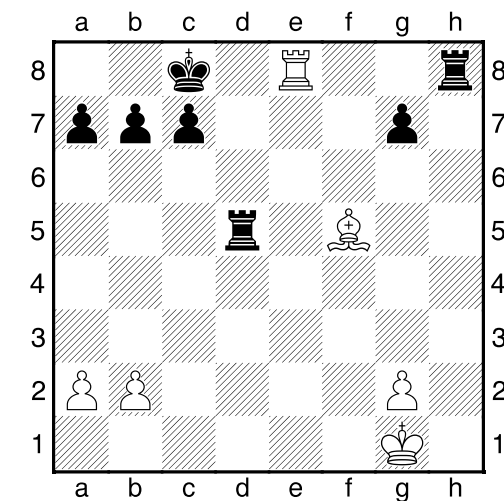
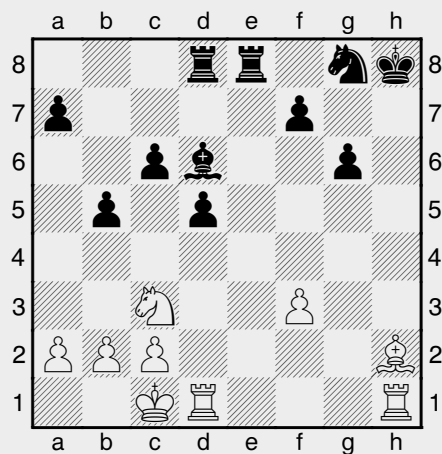


Diagram nr 15

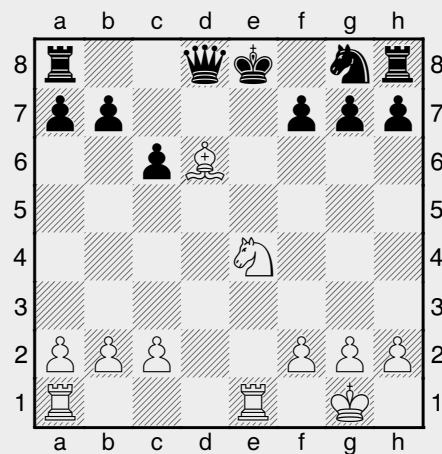
Białe (diagram 14) mogą wykonać podwójny szach ruchem 1.We8! (diagram 15). Mimo że wieża jak i goniec stoją pod biciem, czarne nie mogą wykonać żadnego ruchu. Czarny król jest szachowany przez dwie białe figury, a brak ucieczki w innym kierunku sprawia, że został zamatowany.



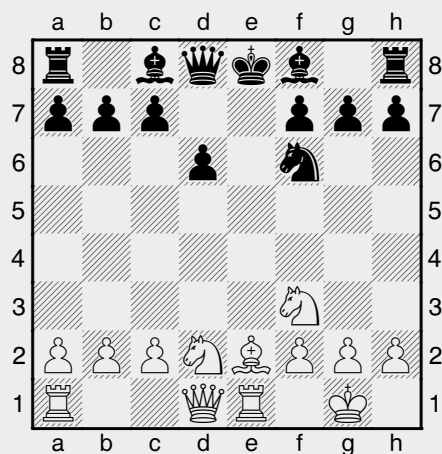
Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Podwójny szach.



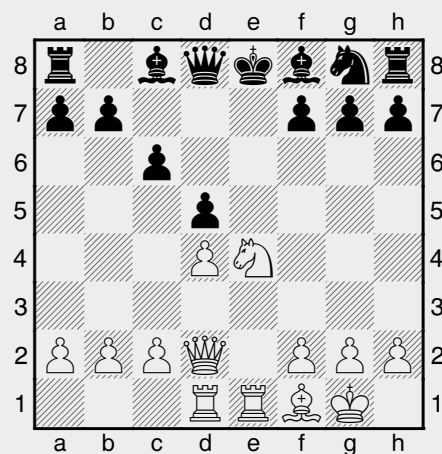
97



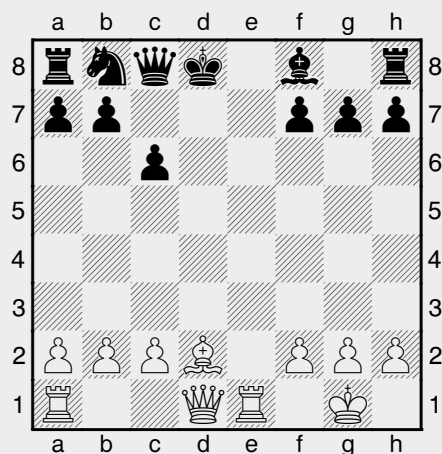
98



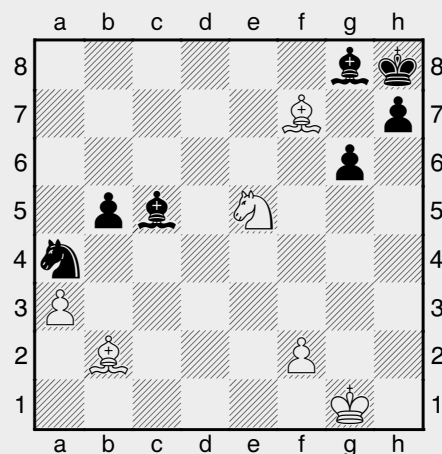
99



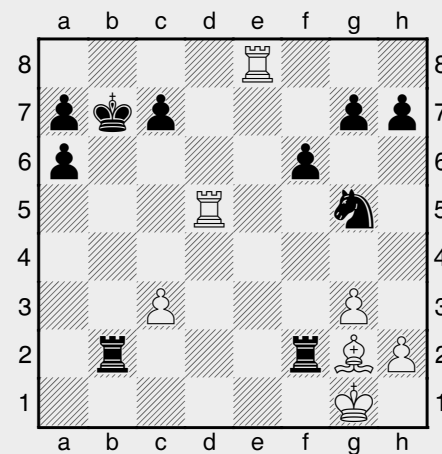
100



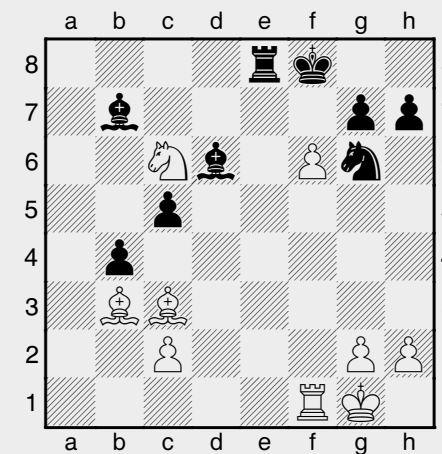
101



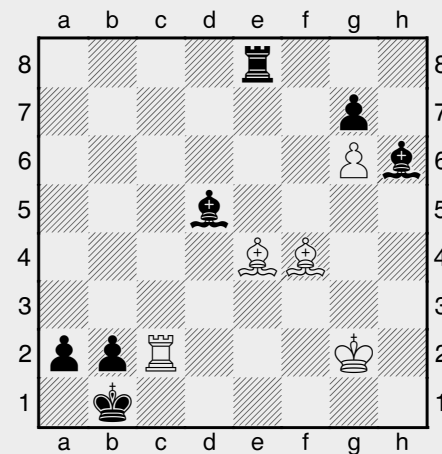
102



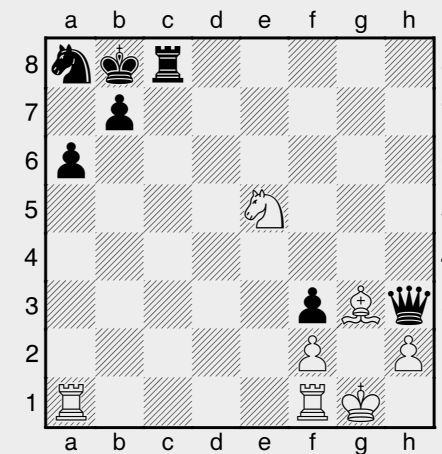
103



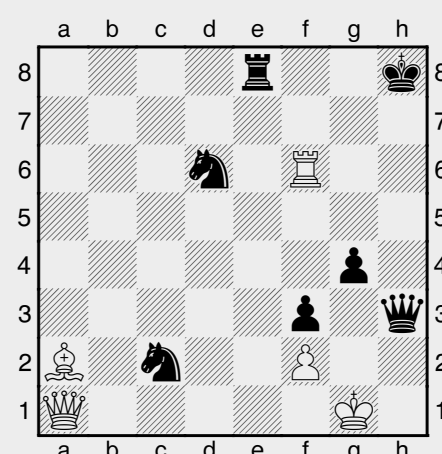
104



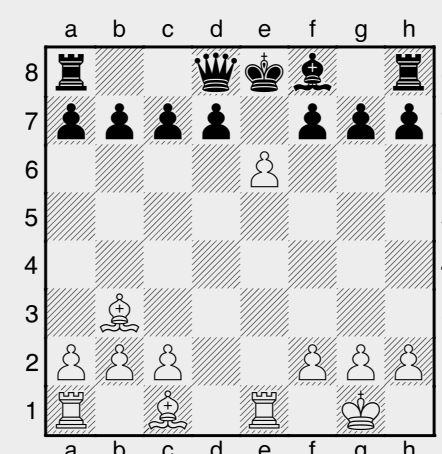
105



106

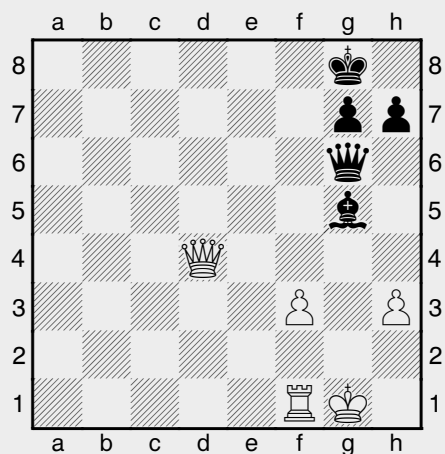


107

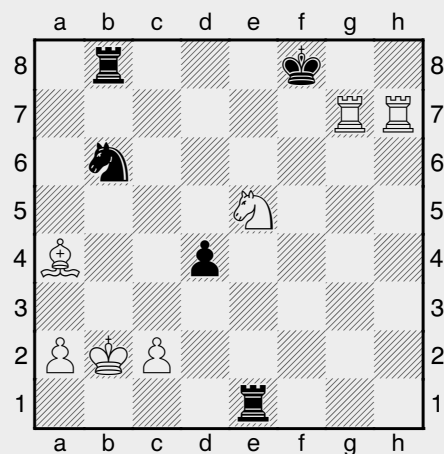


108

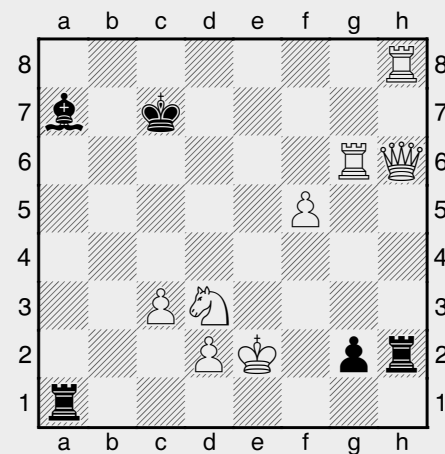
Zadania do rozwiązania. Ruch czarnych. Podwójny szach.



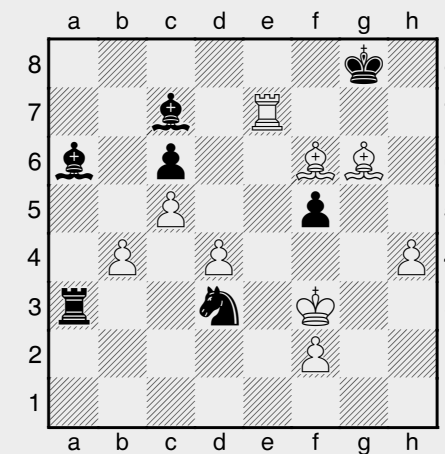
109



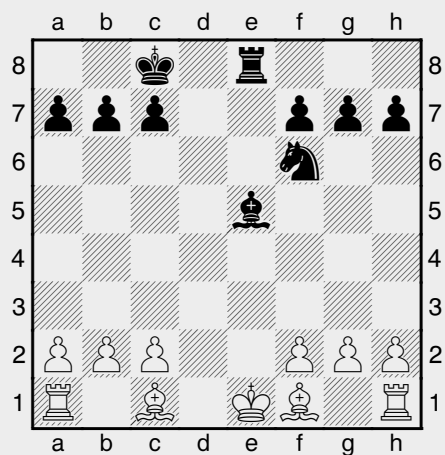
110



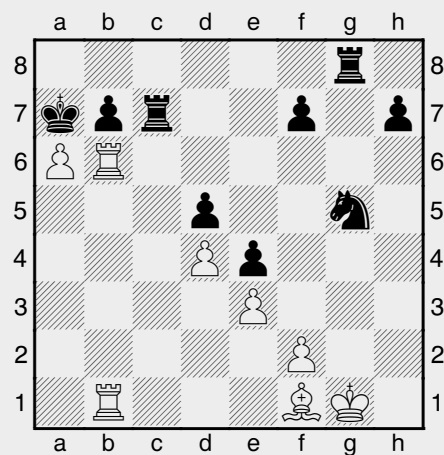
115



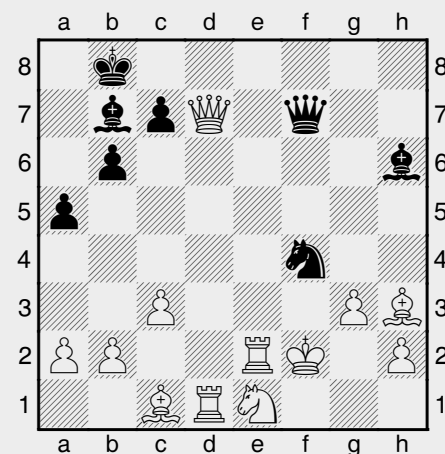
116



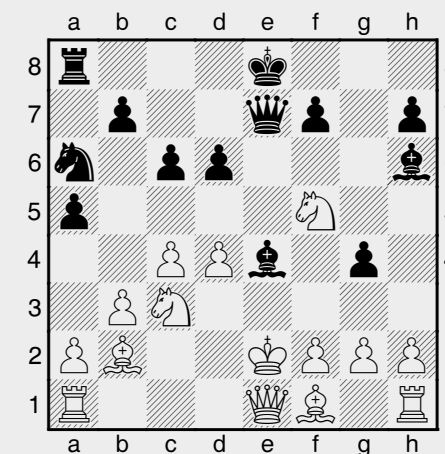
111



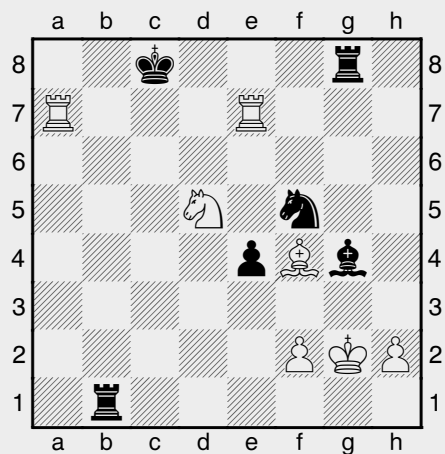
112



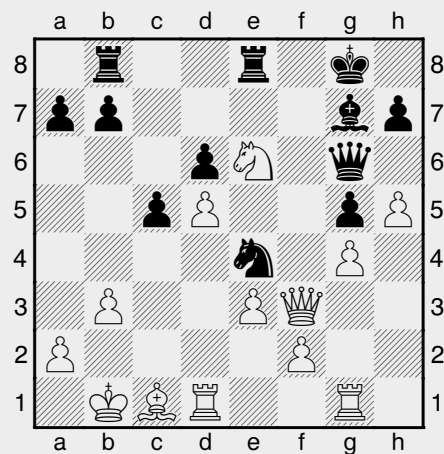
117



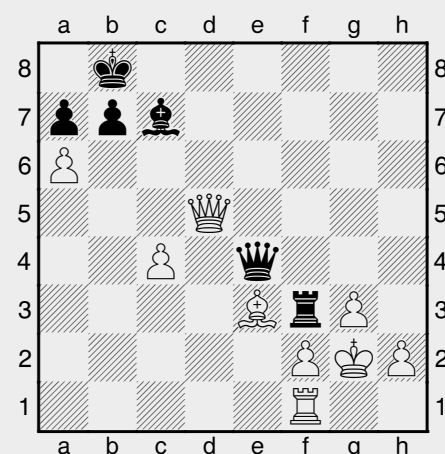
118



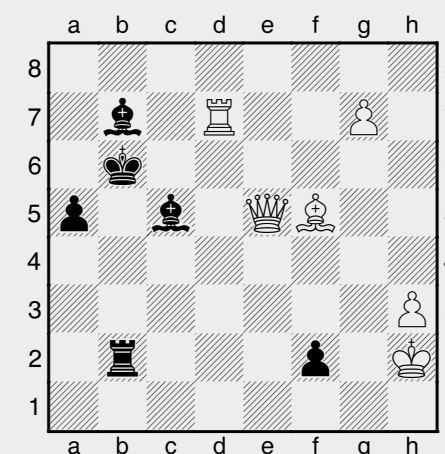
113



114



119



120

1.6 Rentgen

Rentgen polega na zaatakowaniu figury ważniejszej, by zbić figurę stojącą za nią. Tego typu operacja ma na celu zdobycie przewagi materialnej.

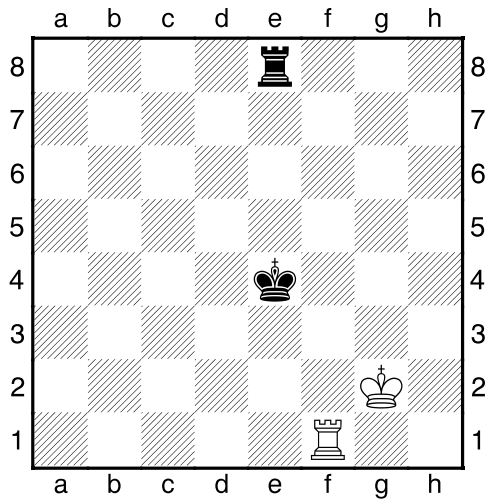


Diagram nr 16

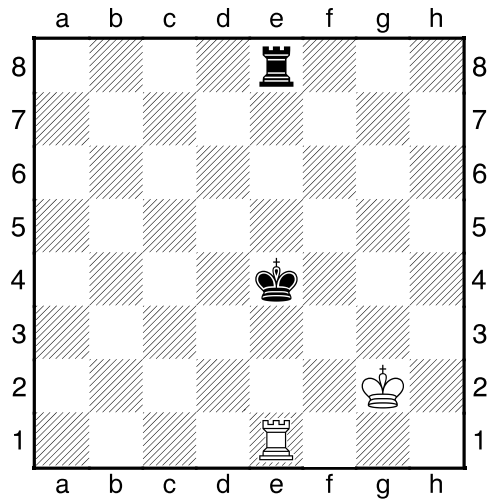


Diagram nr 17

Biała wieża ruchem 1.We1 atakuje króla, aby zbić figurę znajdującą się za nim. W tym wypadku białe zdobywają wieżę, osiągając wygraną końcówkę. Figurą atakowaną nie koniecznie musi być król.

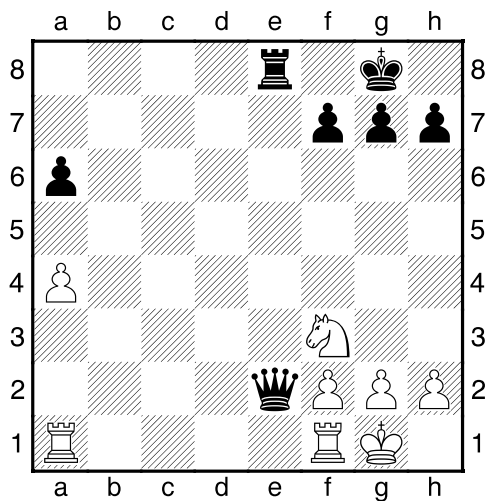


Diagram nr 18

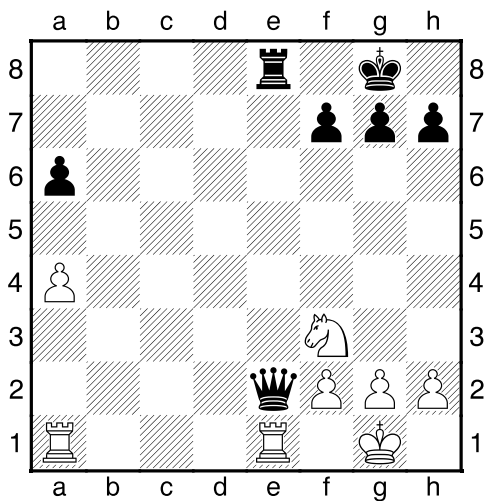
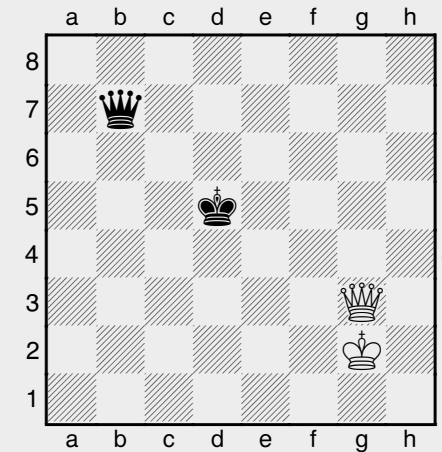


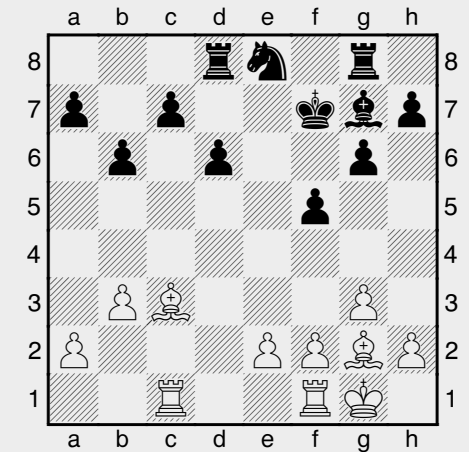
Diagram nr 19

Powyższy diagram nr 18 jest dowodem na to, jak nieprzyjemnym zagraniem jest rentgen. Biała wieża ruchem 1.Wf1 atakuje czarnego hetmana (diagram 19), zmuszając go do oddania, gdyż w przypadku odejścia nastąpi bicie wieży na polu e8. Hetman nie ma dobrego odejścia, by bronić wieżę na „e8”, ponieważ idąc na pole „b5”, zostałby zбитy przez pionka z „a4”.

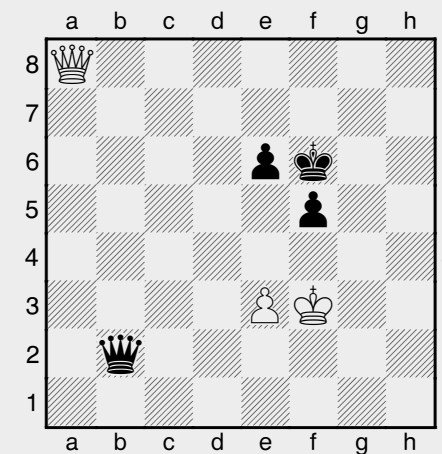
Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Rentgen.



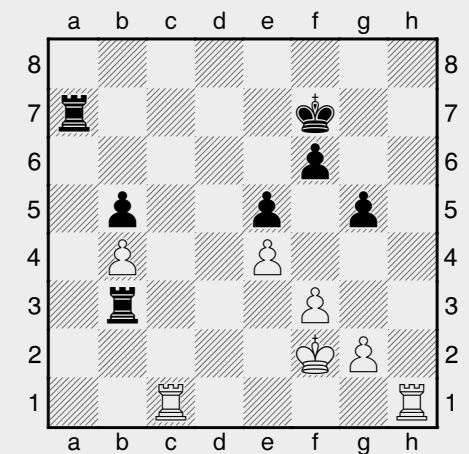
121



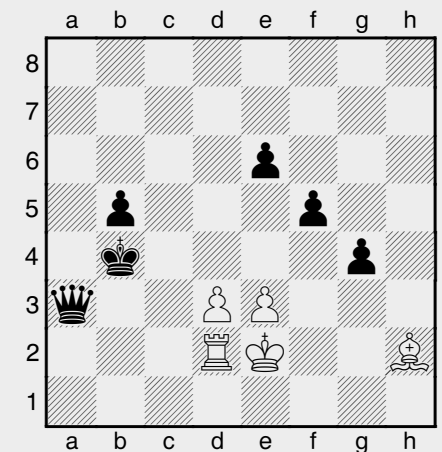
122



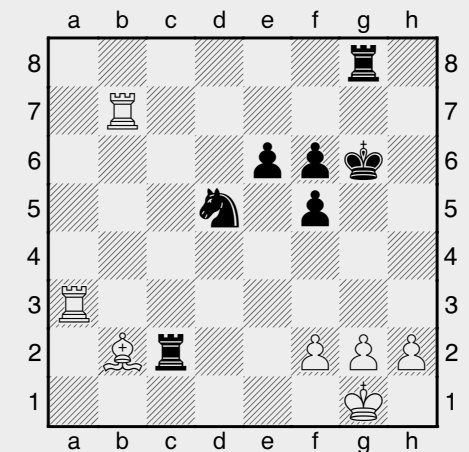
123



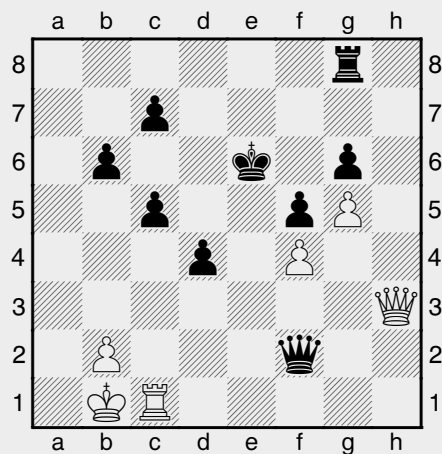
124



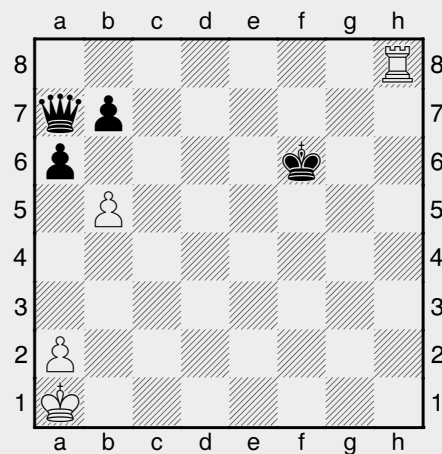
125



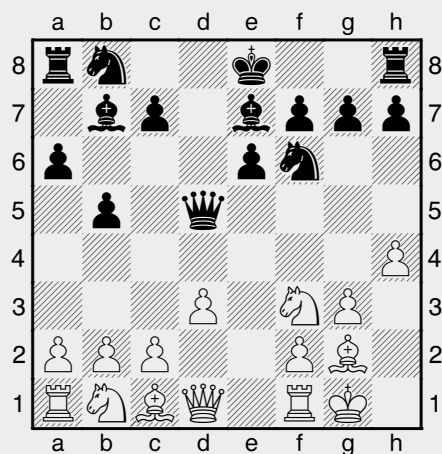
126



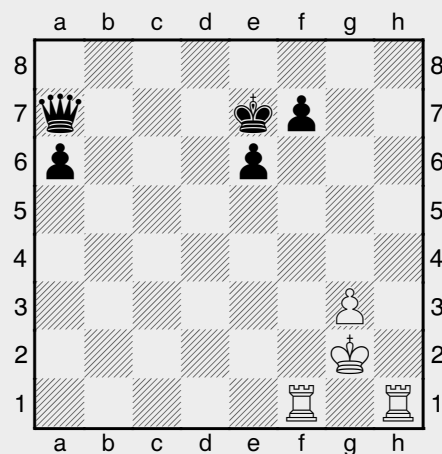
127



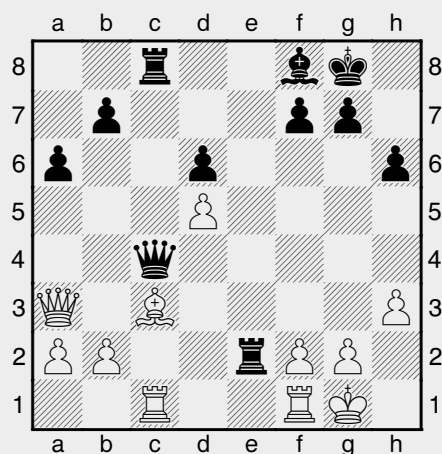
128



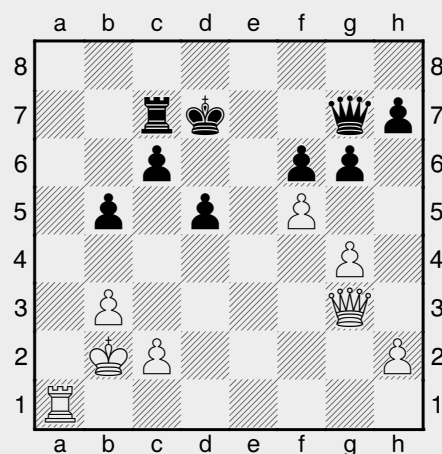
129



130

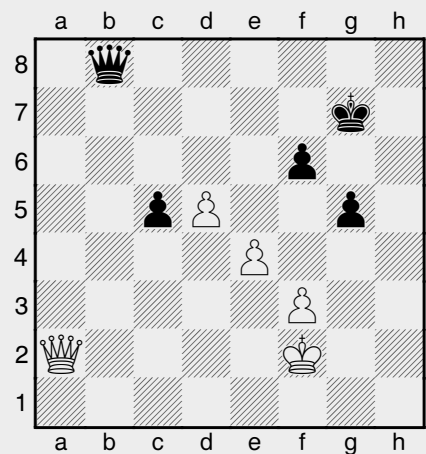


131

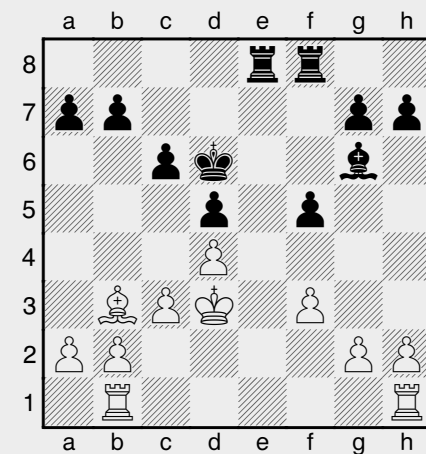


132

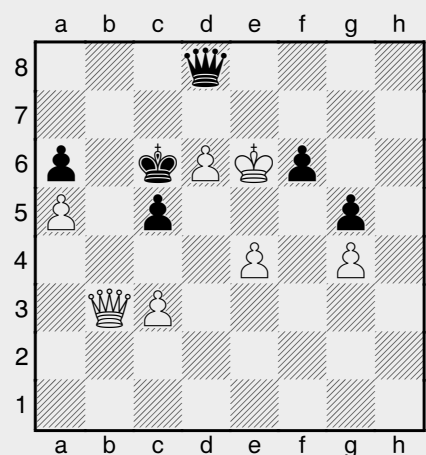
Zadania do rozwiązania. Ruch czarnych. Rentgen.



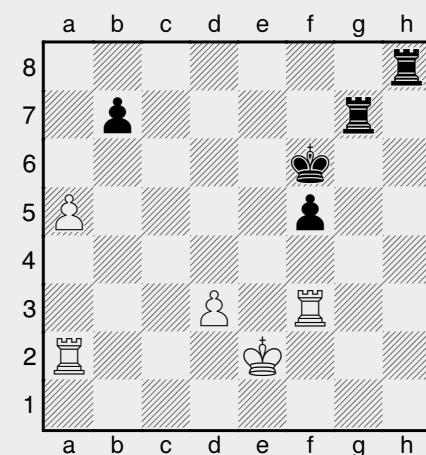
133



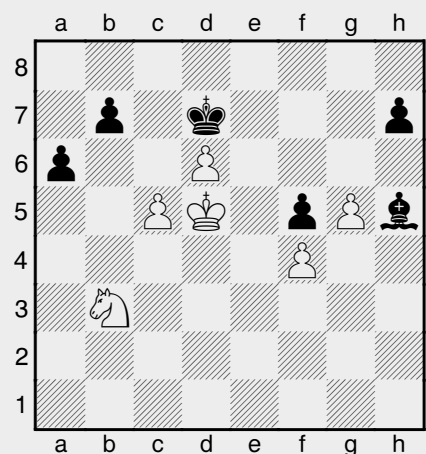
134



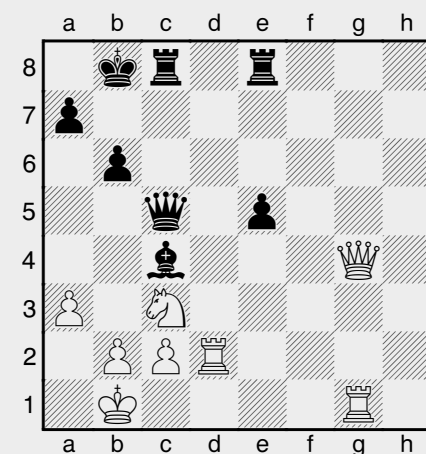
135



136



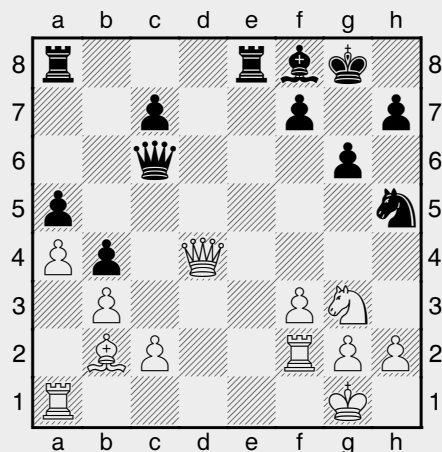
137



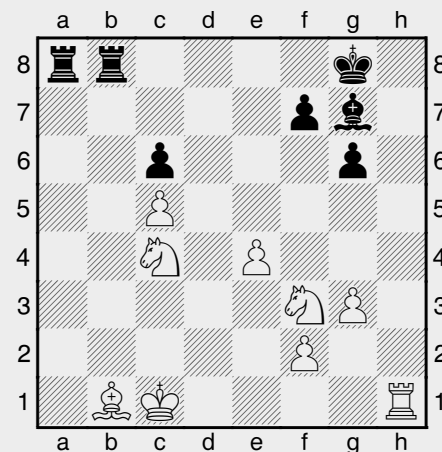
138

1.7 Odciągnięcie od obrony

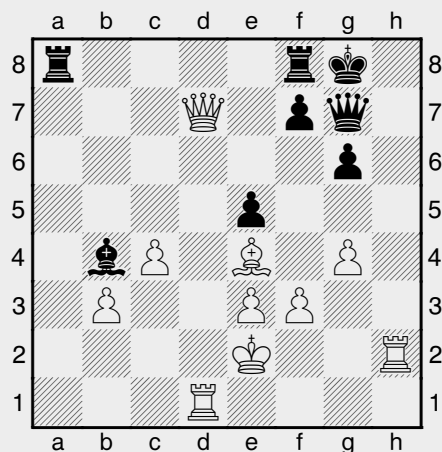
Odciągnięcie od obrony polega na zmuszeniu figury przeciwnika (brońiącej króla lub pełniącej inną ważną rolę obronną) do odejścia na mniej korzystne pole, w efekcie zyskując materiał lub dając mata.



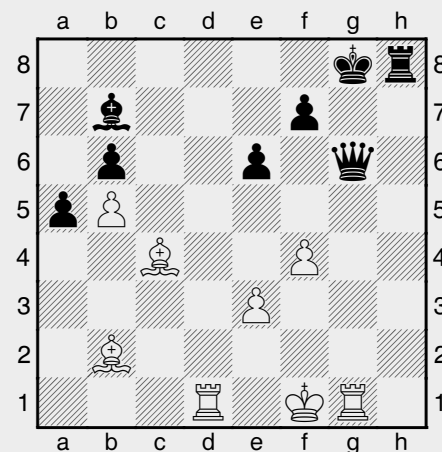
139



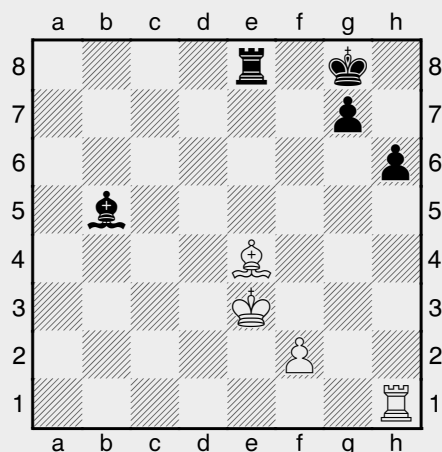
140



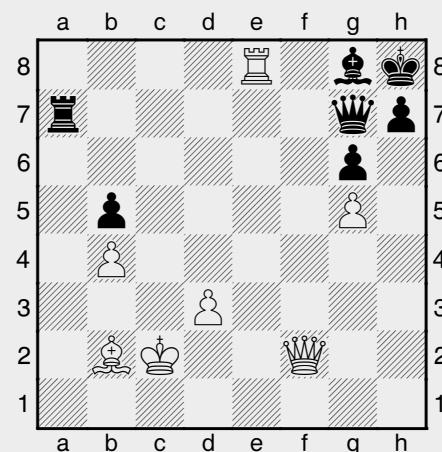
141



142



143



144

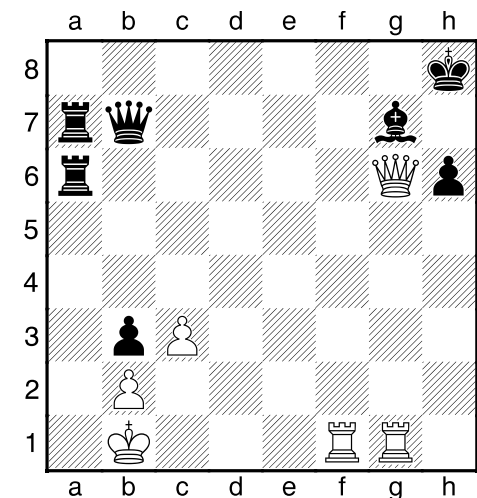


Diagram nr 20

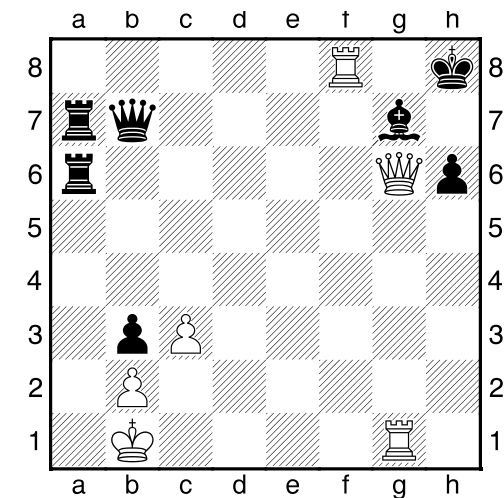


Diagram nr 21

Na diagramie czarny goniec jest podporą i jedynym bliskim obrońcą króla. Białe dzięki poświęceniu wieży ruchem 1.Wf8! odciągną gońca od obrony pola „g8”, stwarzając sobie możliwość zamotowania króla ruchem 2.Hg8. Zwróć uwagę, że goniec nie ma wyjścia i musi zbić wieżę. Korzystając z motywu odciągnięcia, należy mieć na względzie różnego rodzaju poświęcenia dla osiągnięcia celu.



Zadania do rozwiązania. Posunięcie białych. Odciągnięcie.

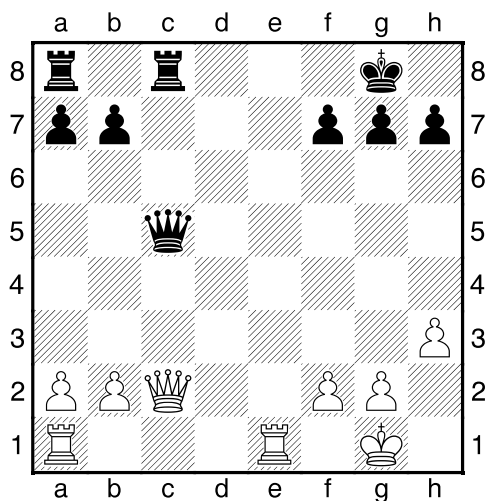


Diagram nr 22

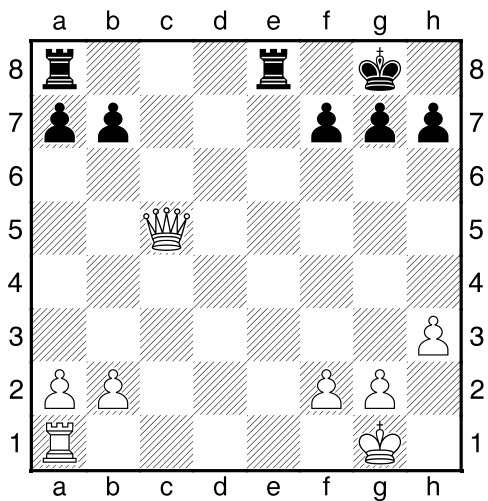
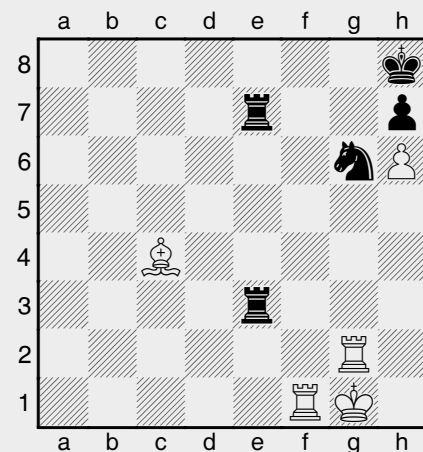
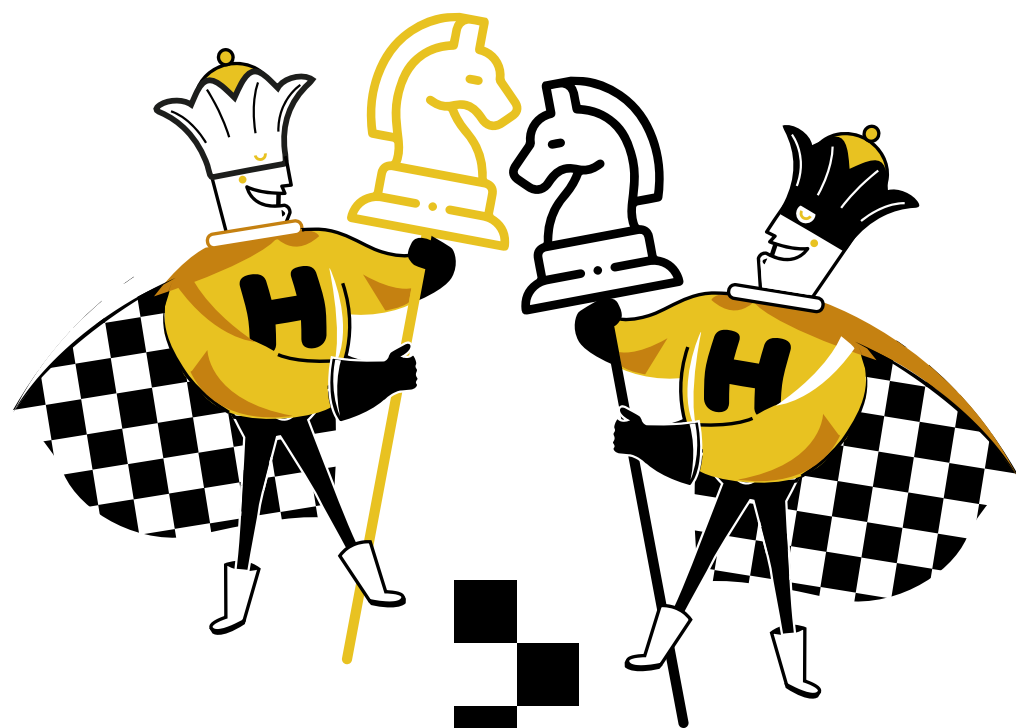
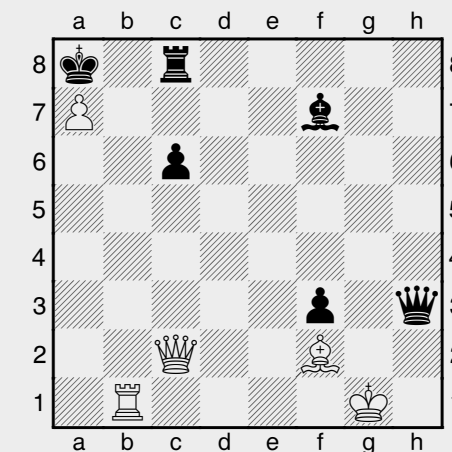


Diagram nr 23

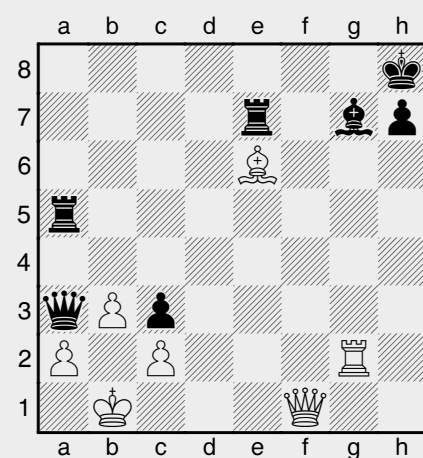
Odciągnięcie od obrony często prowadzi do zdobyczy materialnych jak na powyższych Diagram nrach 22 i 23. W pozycji początkowej należy zwrócić uwagę na wieżę z pola „c8”, która broni czarnego hetmana. Idąc tym tropem, warto poszukać ruchu, który mógłby ją odciągnąć (1.We8! – kolejny raz poświęcenie by zyskać więcej). Czarne nie mogą się obronić ruchem króla, a zatem bijąc 1...W:e8, tracą hetmana po 2.H:c5 z wygraną pozycją białych.



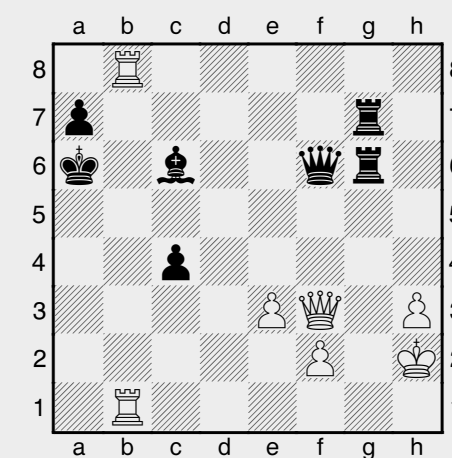
145



146



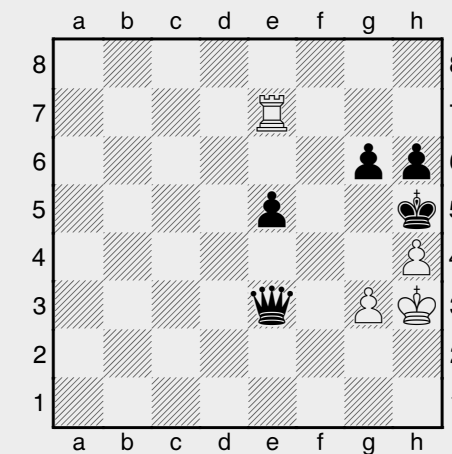
147



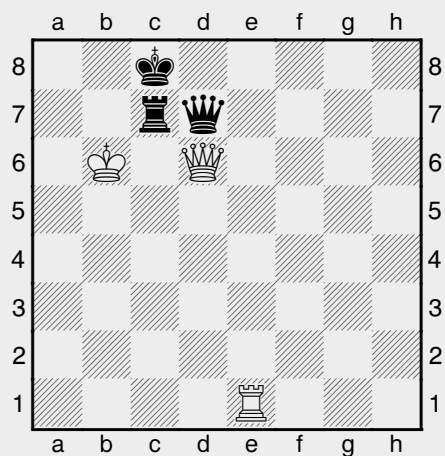
148



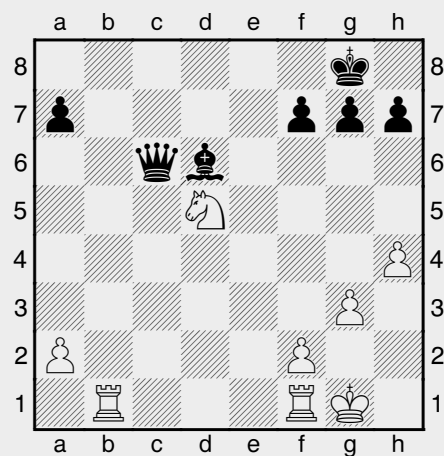
149



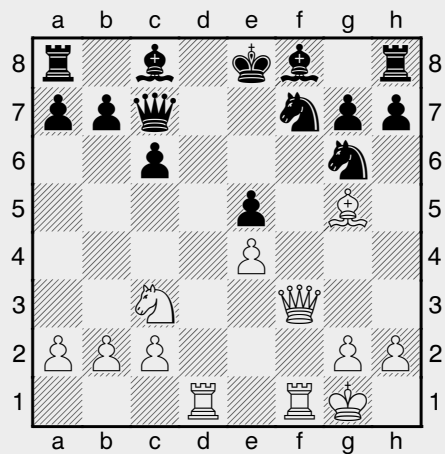
150



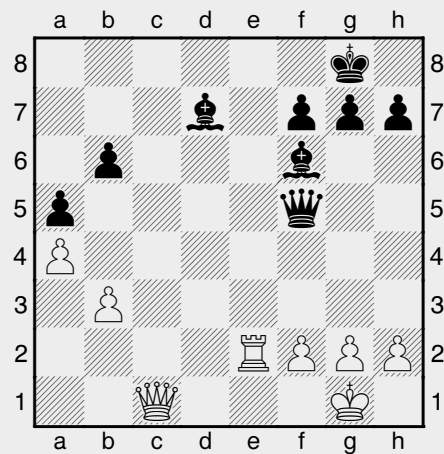
151



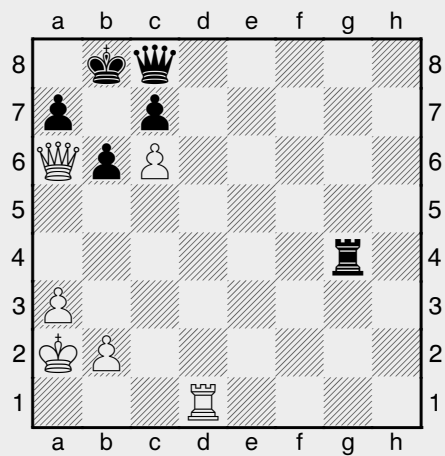
152



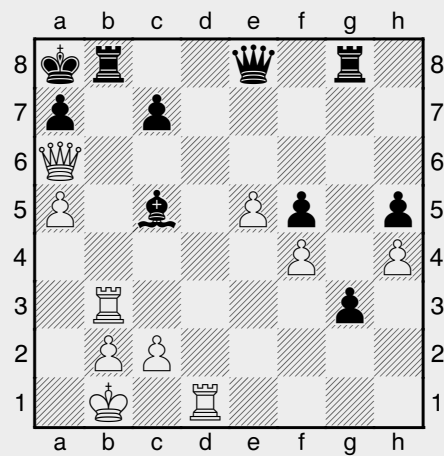
153



154

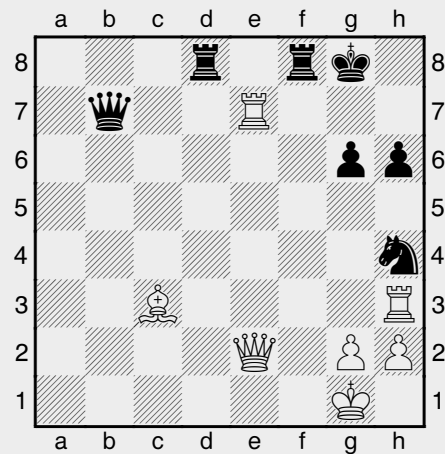


155

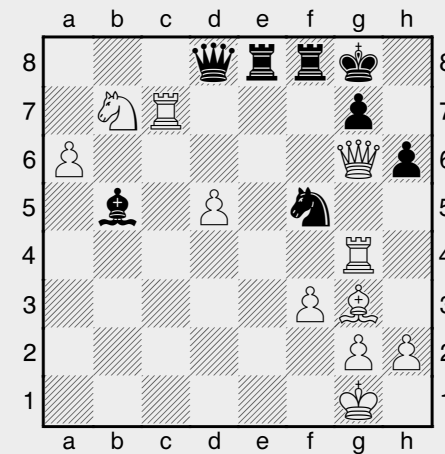


156

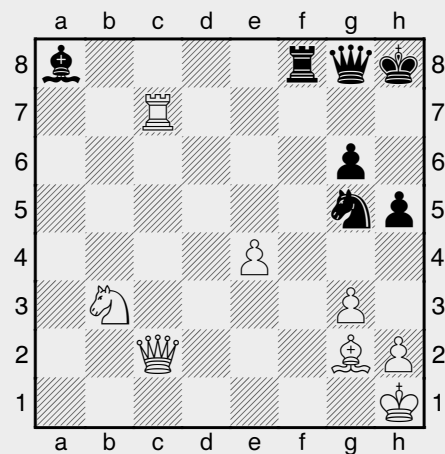
Zadania do rozwiązania. Ruch czarnych. Odciągnięcie.



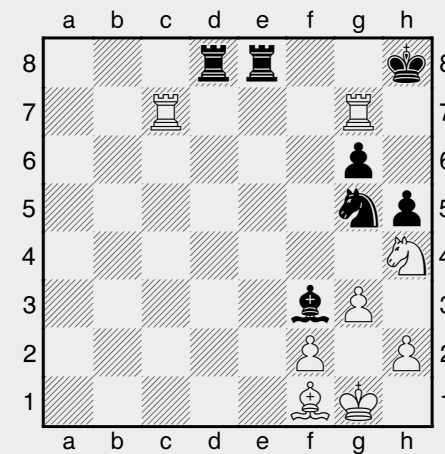
157



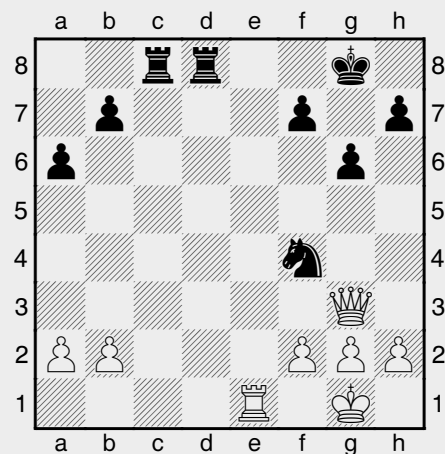
158



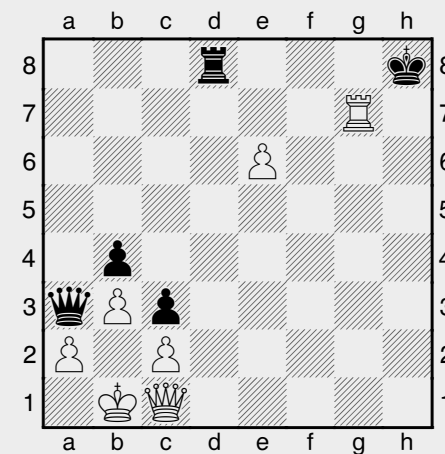
159



160



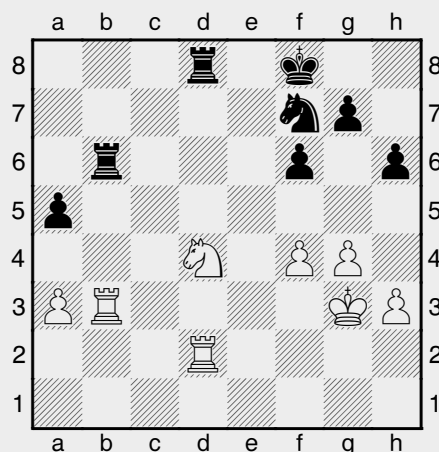
161



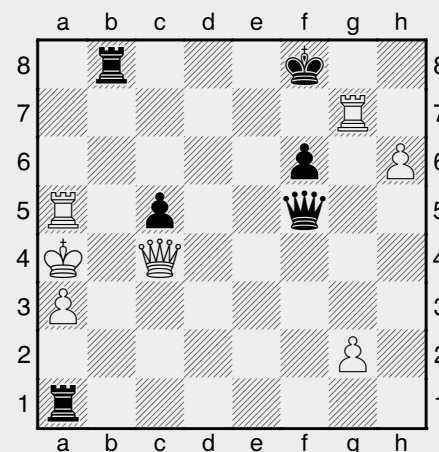
162

1.8 Zaciągnięcie

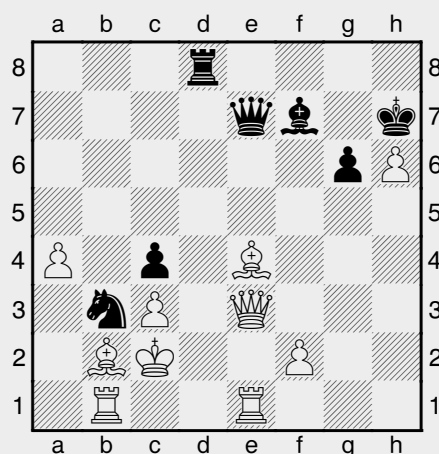
Jest to motyw polegający na zmuszeniu figury przeciwnika do pójścia na konkretne pole w celu osiągnięcia korzyści.



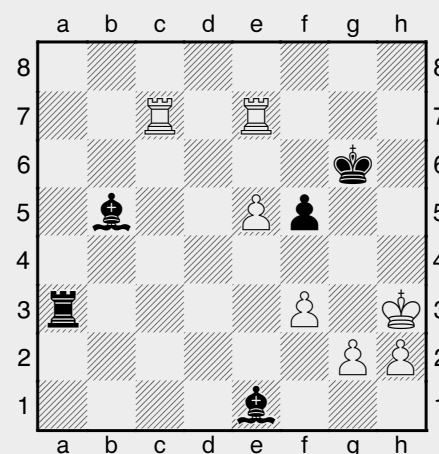
163



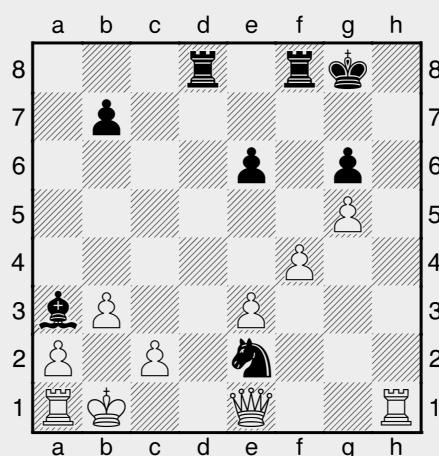
164



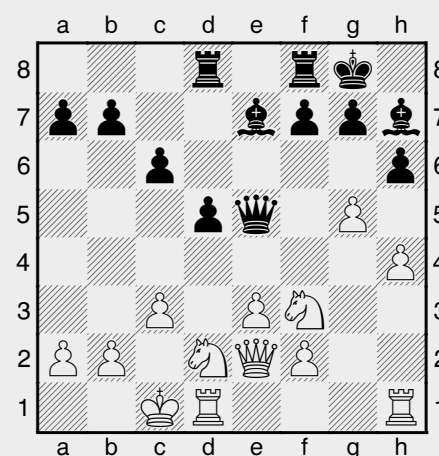
165



166



167



168

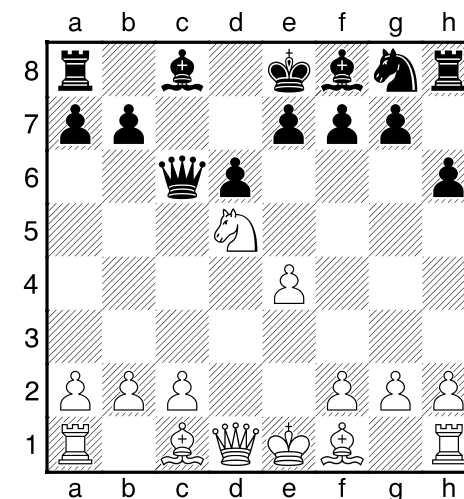


Diagram nr 24

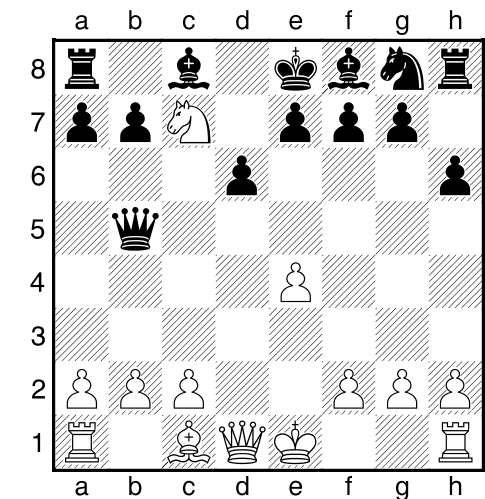
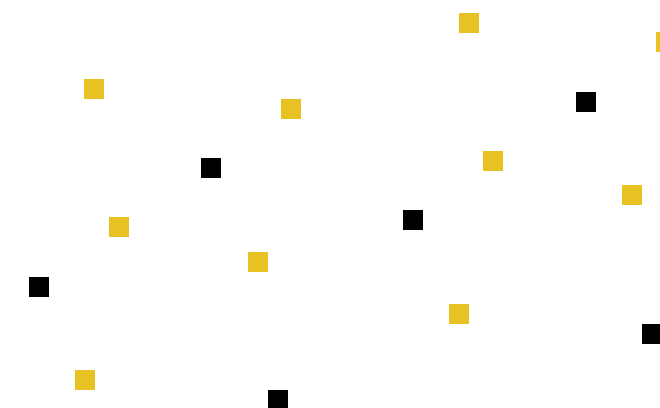


Diagram nr 25

Stosując zaciągnięcie na złe pole, nie zawsze kombinacja ma na celu zamiatowanie przeciwnika. Niekiedy możesz zastosować ten motyw, aby powiększyć lub zdobyć przewagę materialną. Na diagramie 24 biały gońiec zostaje poświęcony na polu „b5”, zwabiając tam czarnego hetmana. 1.Gb5! – czarny hetman jest związany z królem, stąd jedyne, co może, to zbić gońca 1...H:b5. Wtedy następuje puenta idei białych – 2.Sc7! – podwójne uderzenie na króla i hetmana. Białe dokonując niewielkich ofiar (oddały gońca), zaciągnęły hetmana na niekorzystną pozycję, doprowadzając do jego zdobycia.



Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Zaciągnięcie.

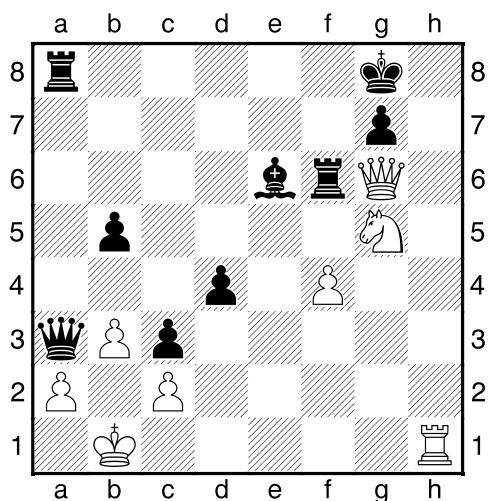


Diagram nr 26

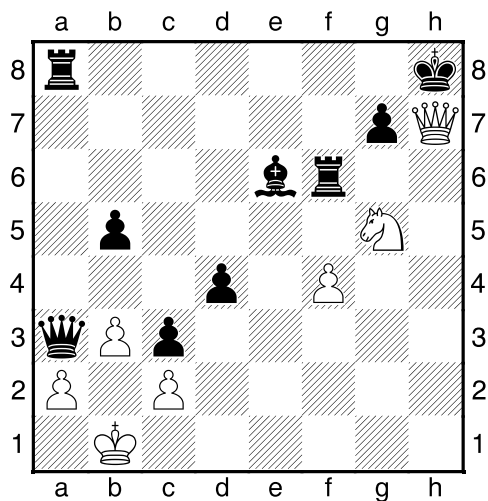
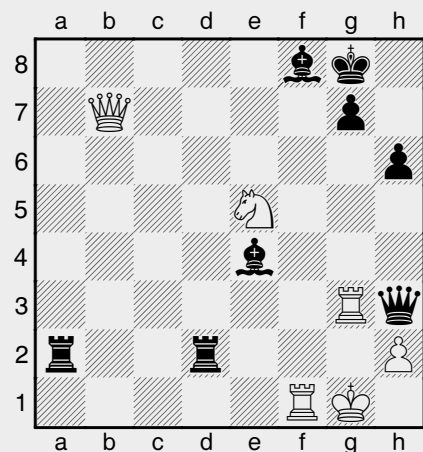
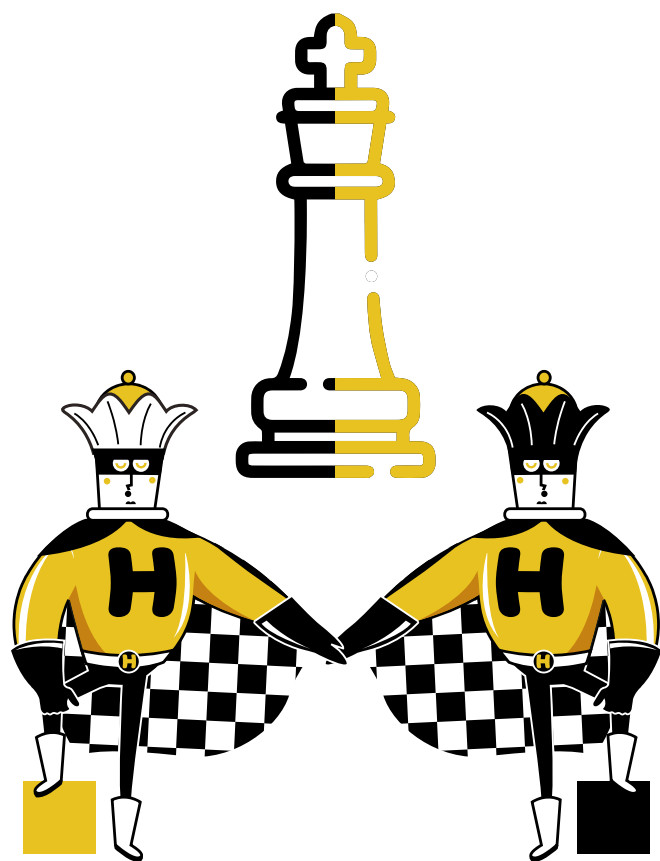
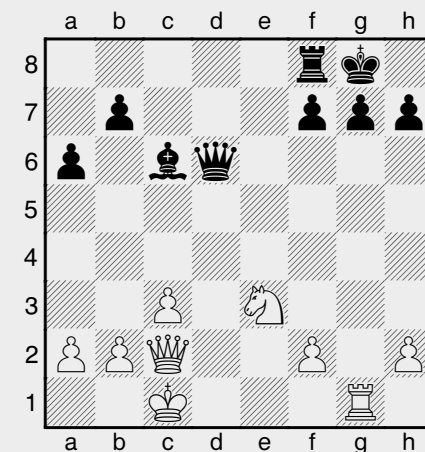


Diagram nr 27

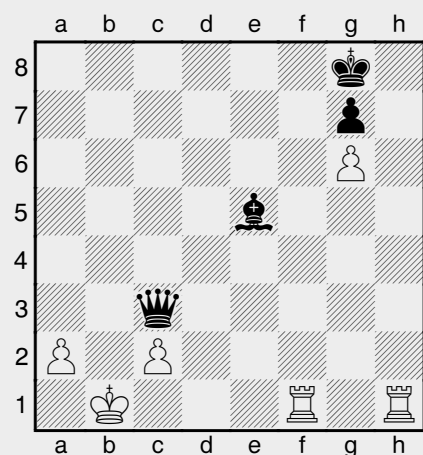
W pozycji z Diagram nru 26 białe mogą dać szacha 1.Hh7, ale czarny król będzie mógł uciec na „f8” i nie widać w jaki sposób kontynuować atak. Co zatem zrobić, by król nie miał żadnej drogi ucieczki? Należy zaciągnąć go do rogu ruchem 1.Wh8! – K:h8 – król nie ma innej opcji gry. 2.Hh7 mat. Jak widać, motyw zaciągnięcia może skutecznie zakończyć całą rozgrywkę.



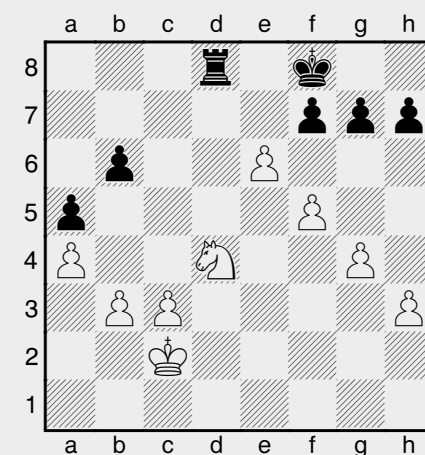
169



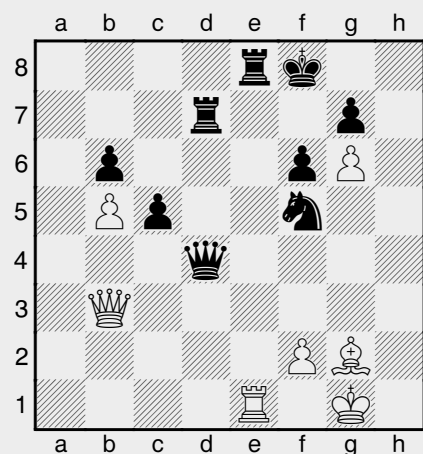
170



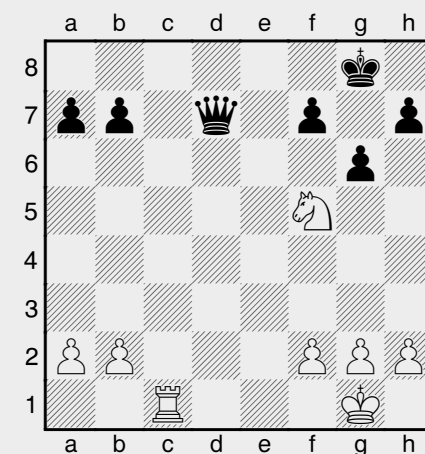
171



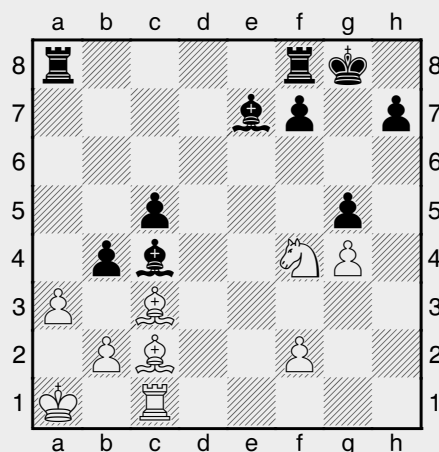
172



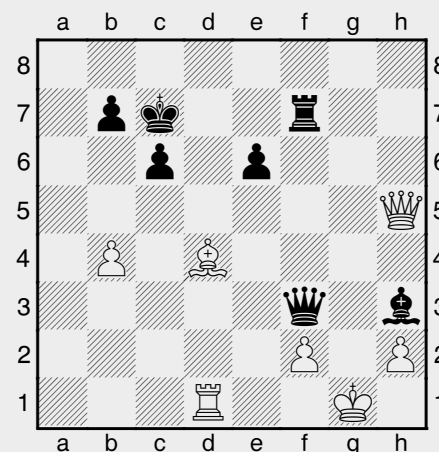
173



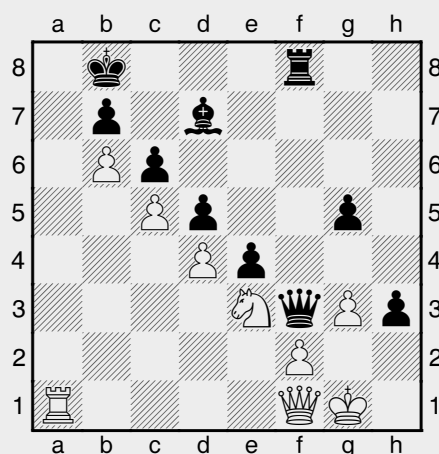
174



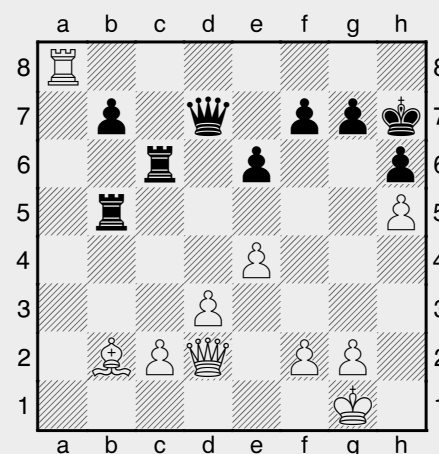
175



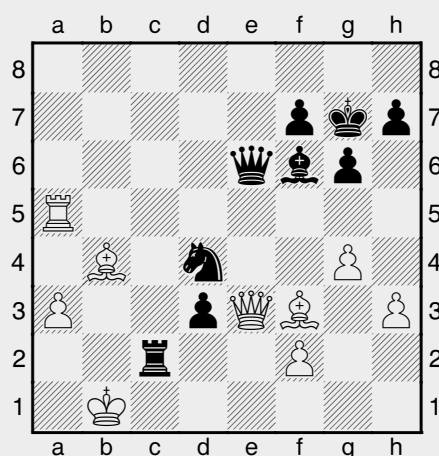
176



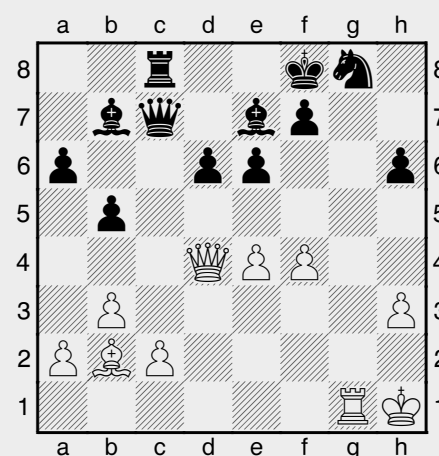
177



178

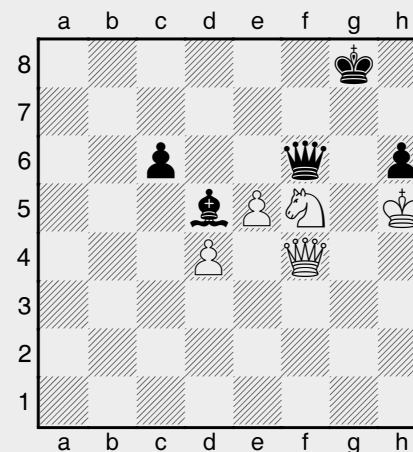


179

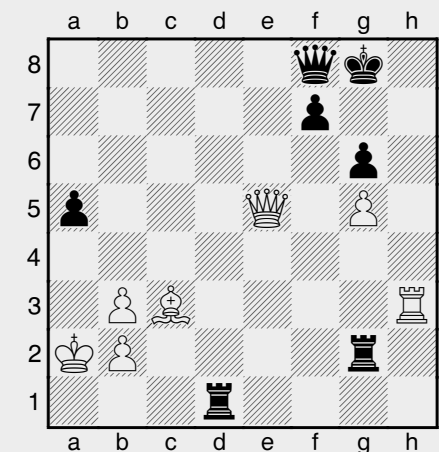


180

Zadania do rozwiązania. Ruch czarnych. Zaciągnęcie.



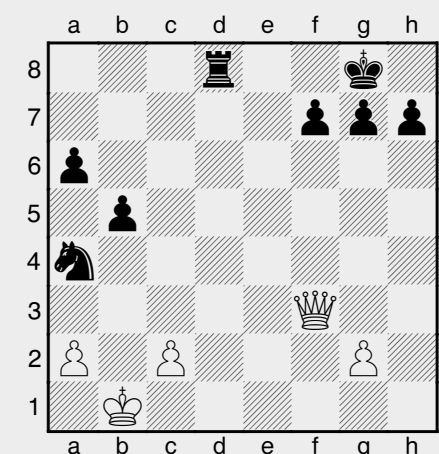
181



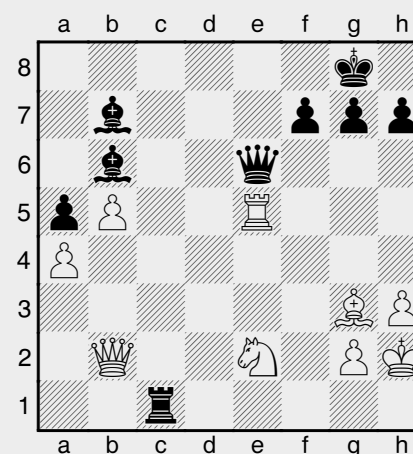
182



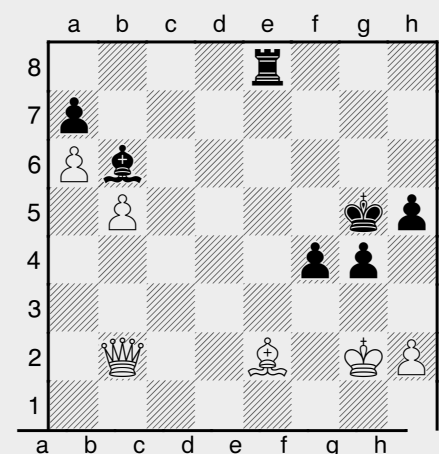
183



184



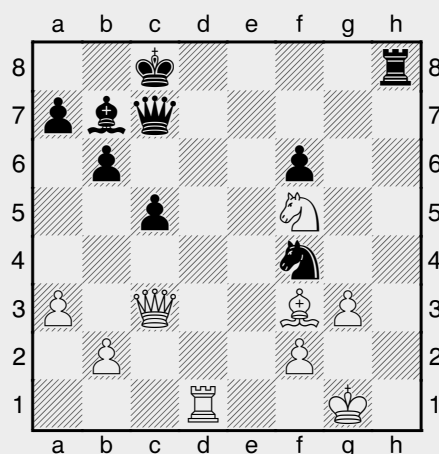
185



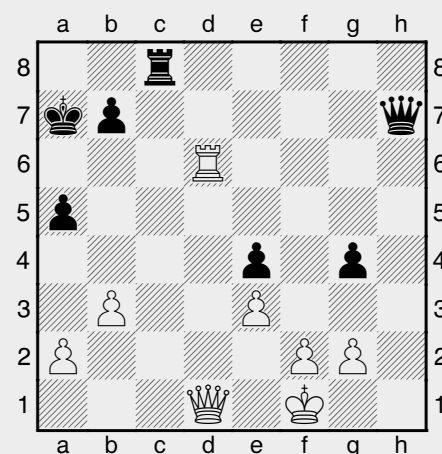
186

1.9 Słabość ostatnich linii

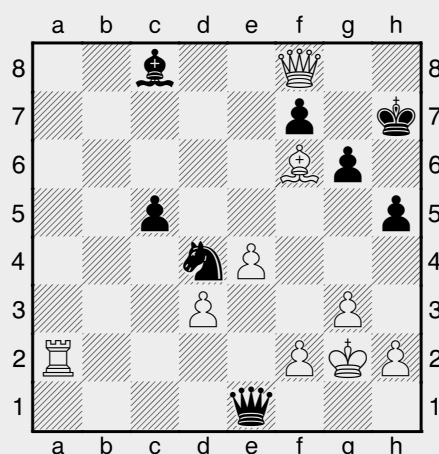
Pierwsza i druga oraz siódma i ósma linia są wykorzystywane przez ciężkie figury, głównie w pozycjach z gry środkowej i końcowej. Do stworzenia groźby przeciwnikowi potrzeba otwartych linii, po których wieża lub hetman mogą swobodnie się poruszać. Najczęstszym problemem jest brak „lufcika” lub „furtki”, co doprowadza do strat materialnych, a niekiedy mata.



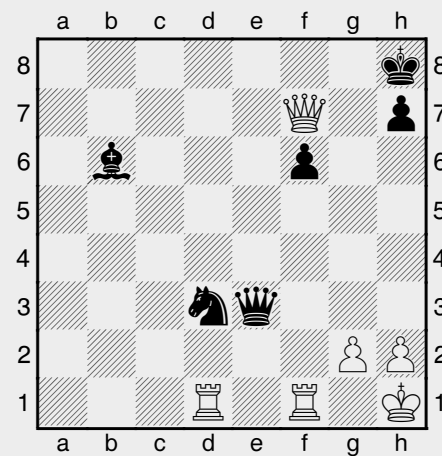
187



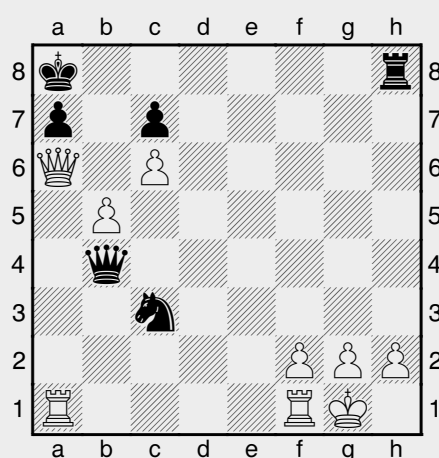
188



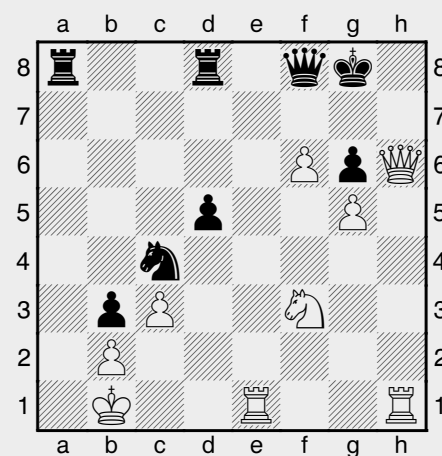
189



190



191



192

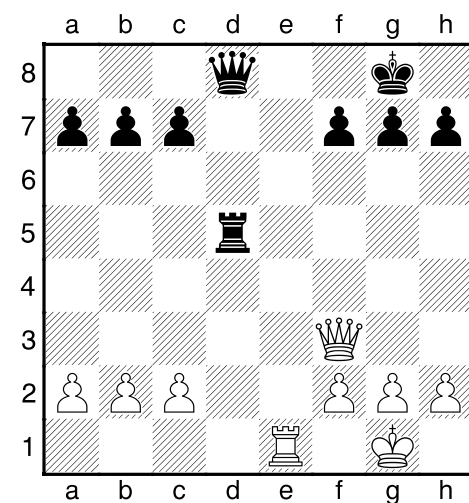


Diagram nr 28

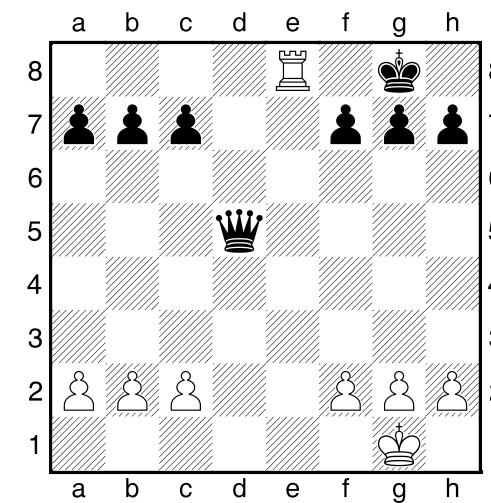


Diagram nr 29

Zarówno białe jak i czarne nie zrobiły „furtki” dla króla (diagram 28). Białe mogą teraz wykorzystać tę niedogodność w pozycji czarnych, stosując piękne poświęcenie hetmana ruchem 1.Hd5! Czarne zostają ze stratą wieży gdyż, zbijając hetmana, dostają mata na 8 linii (diagram 29).

Gdy przeciwnik osłabia 7 lub 2 (w przypadku białych) linię, warto skorzystać z ciężkich figur i spróbować je tam ustawić („zdwoić się”). Takie ustawienie wież lub wieży i hetmana jest zawsze problematyczne dla strony przeciwnej. Zobaczmy przykład.



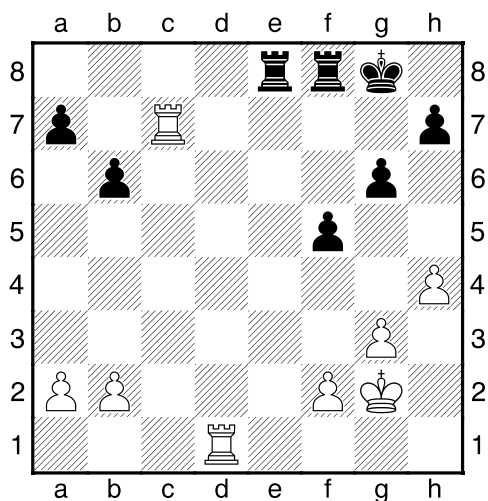


Diagram nr 30

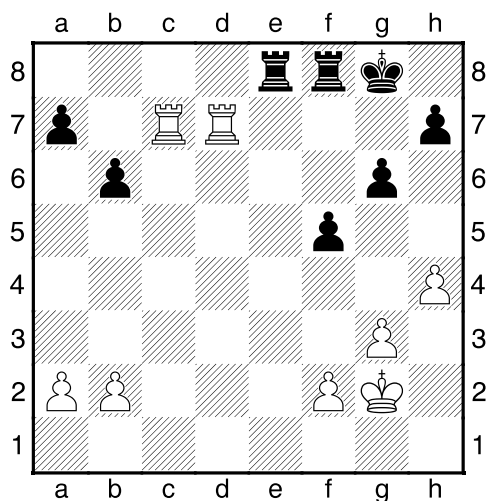
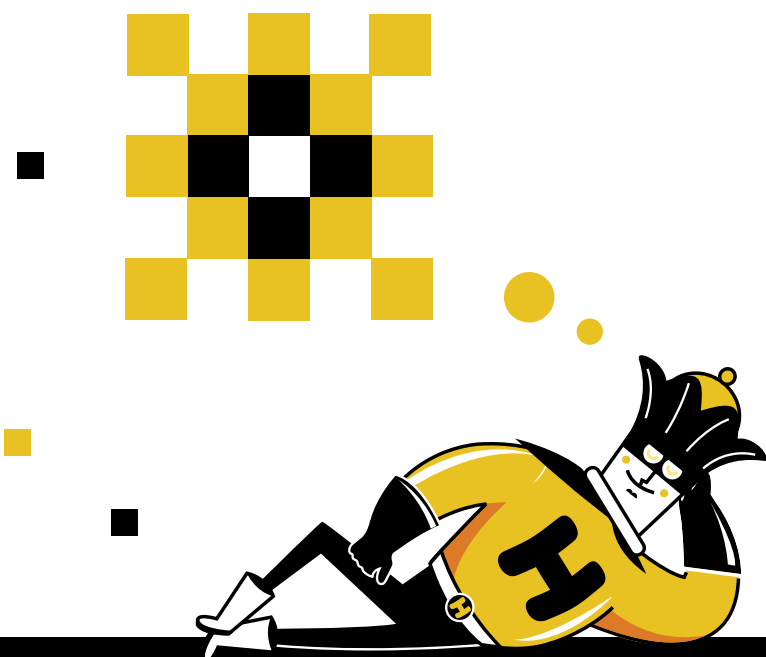
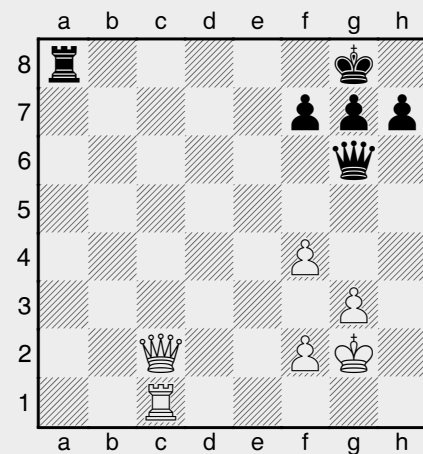


Diagram nr 31

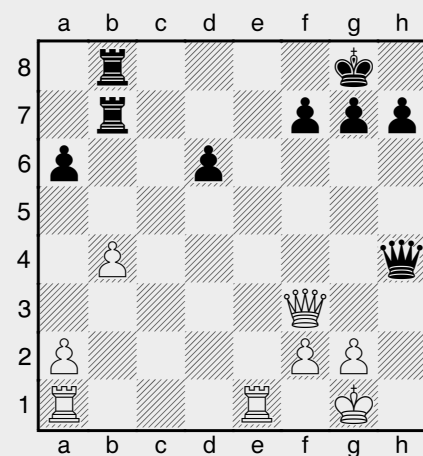
W podobnych sytuacjach (diagram 30) warto się zastanowić i wybrać najsilniejszą kontynuację. Białe mogą zdobyć pionka posunięciem 1.Wa7, na co czarne odpowiedzą ruchem 1...Wf7 i będą próbować bronić się przed porażką mimo strat materialnych. Co zrobić, by nie dopuścić czarne do wymian i opanować przestrzeń wokół czarnego króla? Należy podwoić siły na siódmej linii ruchem 1.Wdd7! (diagram 31), nie dopuszczając do wymian, a jednocześnie stwarzając kolejne groźby. Spróbuj odnaleźć mata w przypadku ruchu 1...a5?



Zadania do rozwiązania. Posunięcie białych. Słabość ostatnich linii.

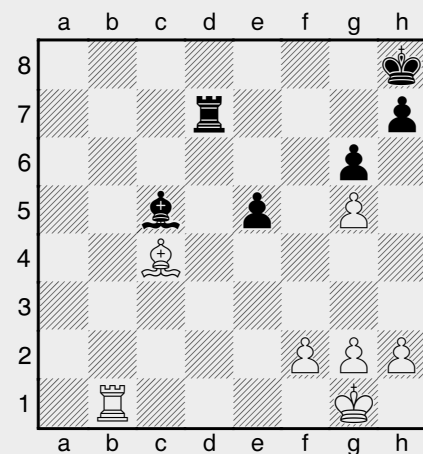


193



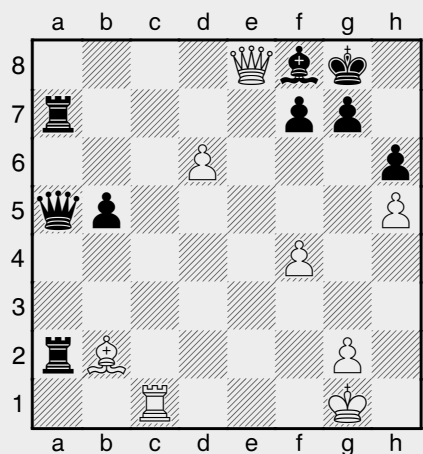
194

195

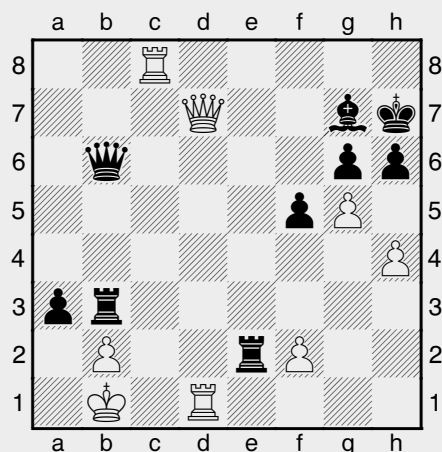


197

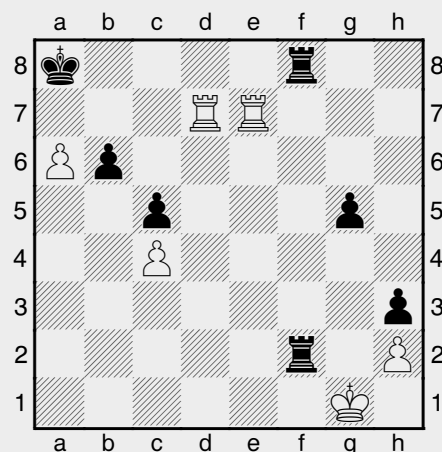
196



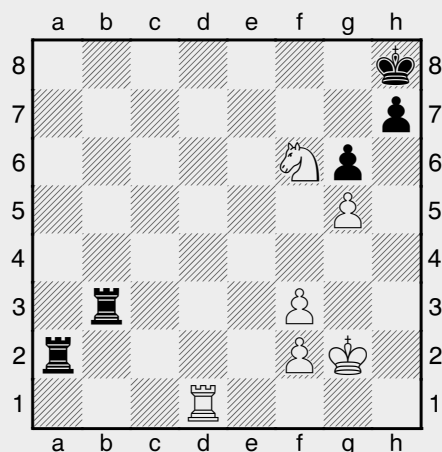
198



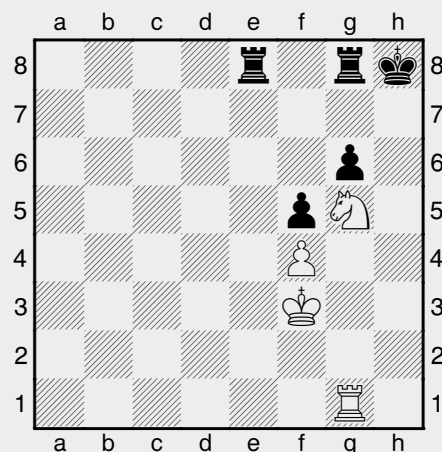
199



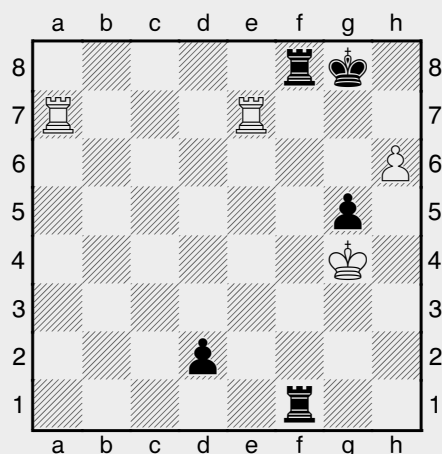
200



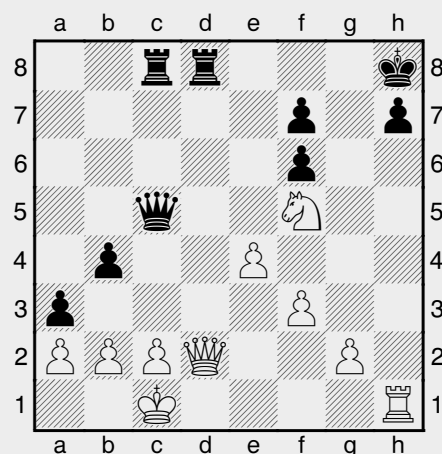
201



202

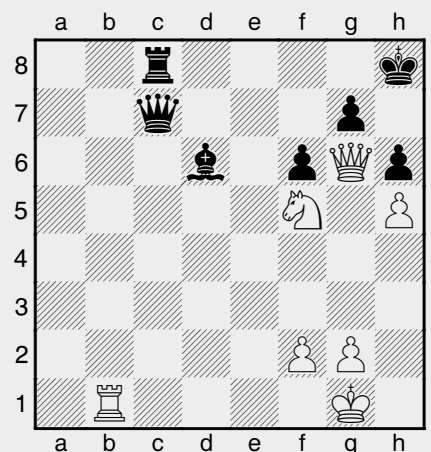


203

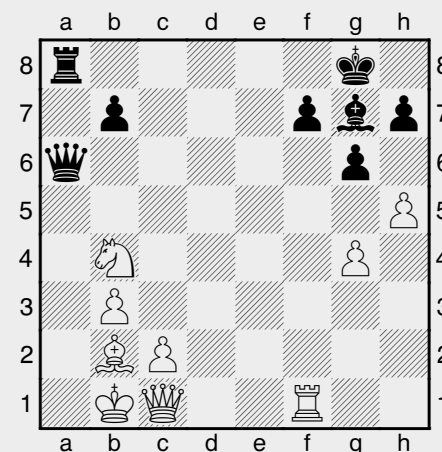


204

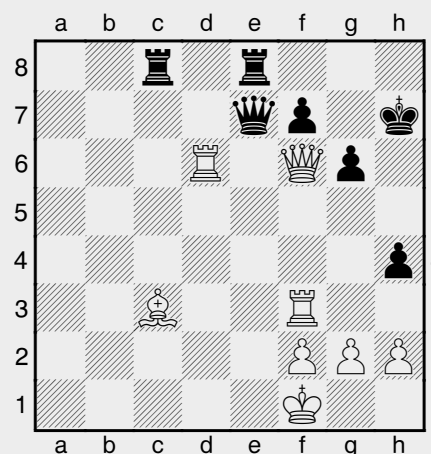
Zadania do rozwiązania. Posunięcie czarnych. Słabość ostatnich linii.



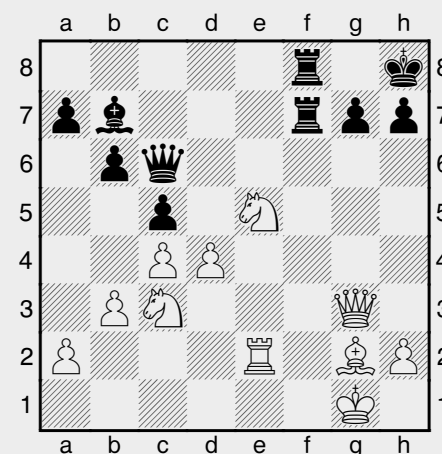
205



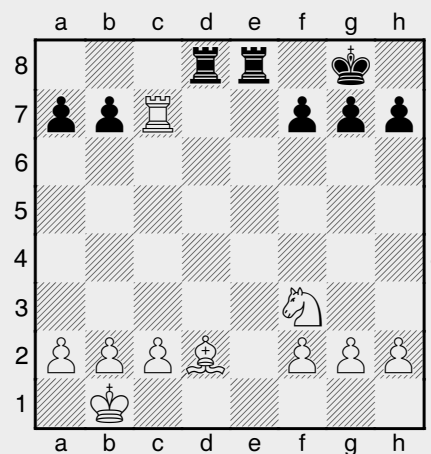
206



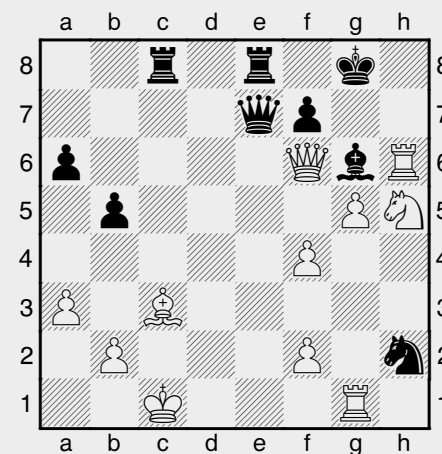
207



208



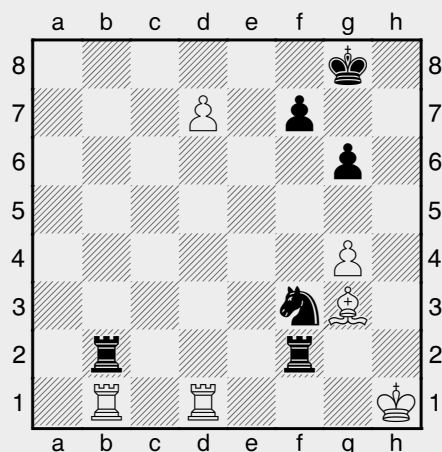
209



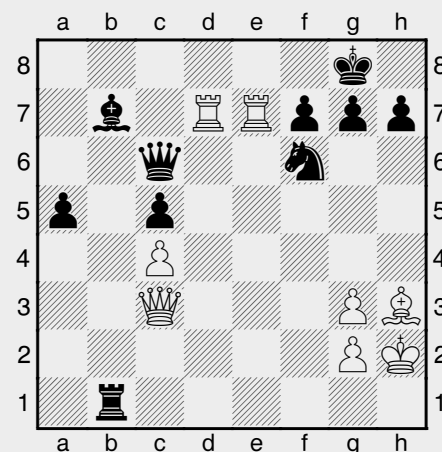
210

1.10 Kontratak

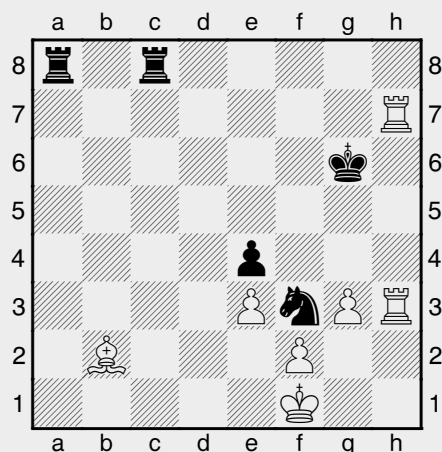
W momencie gdy jesteś zagrożony, nie zawsze musisz myśleć o obronie pasywnej. Bardzo często możesz odpowiedzieć przeciwnikowi tym samym, stosując tzw. „kontratak” zgodnie z powiedzeniem „Najlepszą obroną jest atak”!



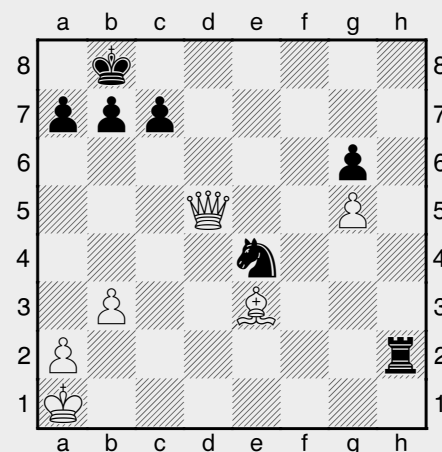
211



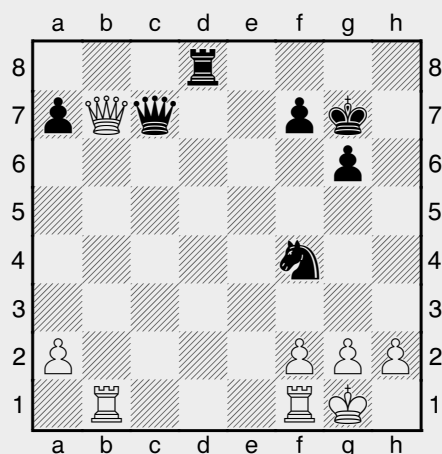
212



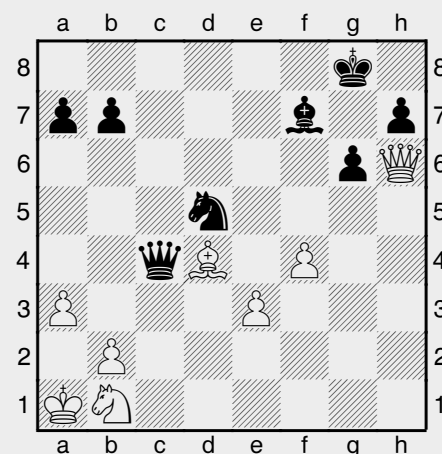
213



214



215



216

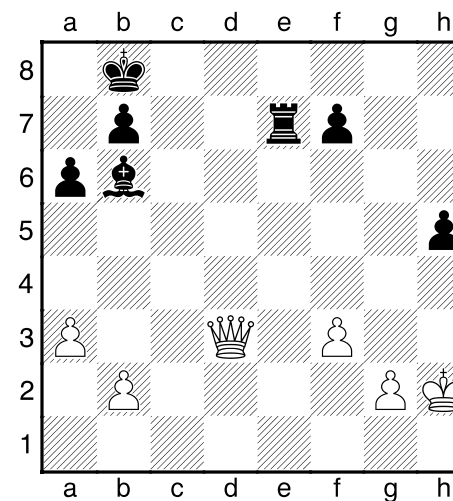


Diagram nr 32

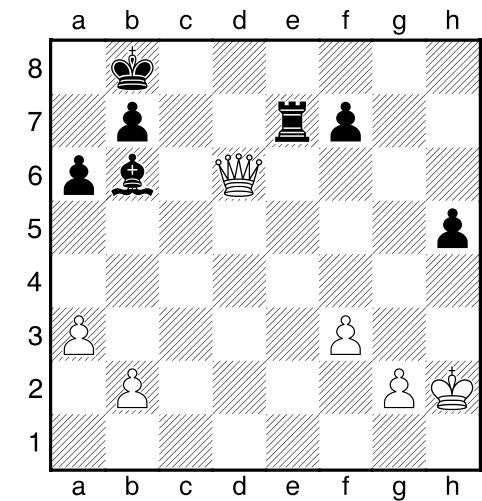


Diagram nr 33

Białe mając przewagę materialną (diagram 32) postanowiły ją zwiększyć, stosując podwójny (w tym przypadku nawet potrójny!) atak ruchem 1.Hd6+ (diagram 33).

Czy czarne tracą materiał? Nie. Mogą zastosować kontratak ruchem 1...Gc7! (diagram 34). Nagle to białe wpadają w tarapaty, gdyż ich figury, znajdując się na jednej przekątnej, są związane. Hetman zostanie zbity, doprowadzając do wygranej pozycji dla czarnych.

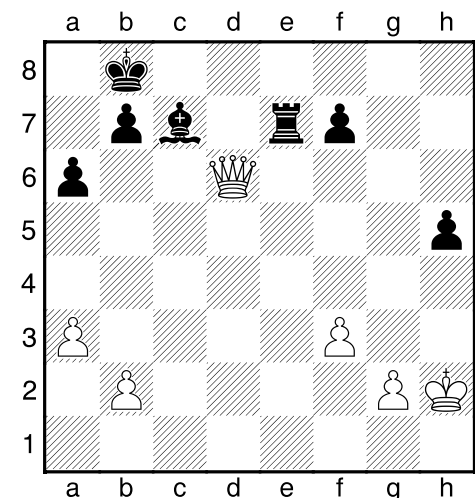


Diagram nr 34

Zapamiętaj, że stosując różnego rodzaju motywy taktyczne, należy upewnić się czy przeciwnik nie może zastosować kontrataku. Kombinacja powinna być wykonana po uprzednim namyśle i sprawdzeniu wszystkich możliwości przeciwnika. W innym razie łatwo o pomyłkę.

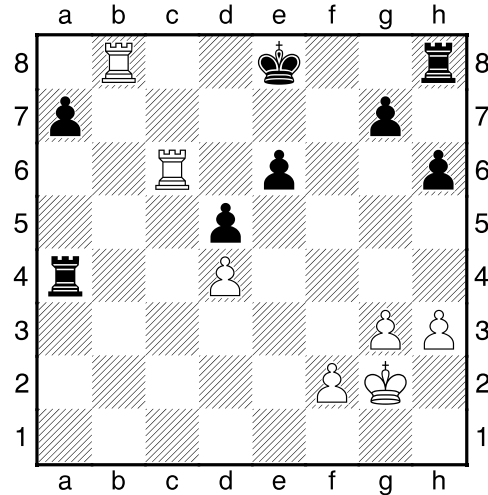
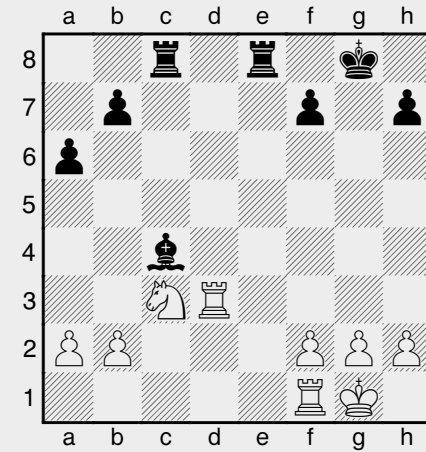


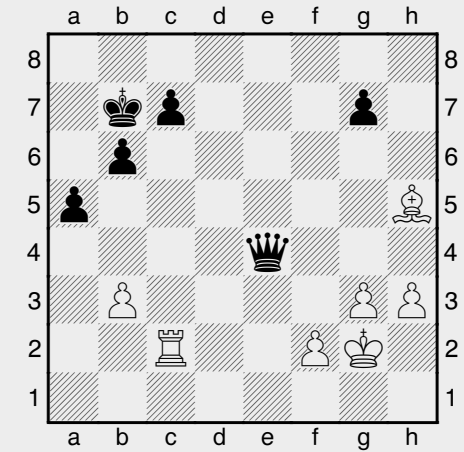
Diagram nr 35

Kontratak może uchronić przed stratami. Na diagramie czarny król jest szachowany przez wieżę, która robi motyw rentgena. Chcąc uchronić się przed startami materialnymi, król nie może ruszyć się dowolnie, a konkretnie na pole „d7”, kontratakując drugą z białych wież. W taki sposób czarna mogą zachować równowagę materialną.

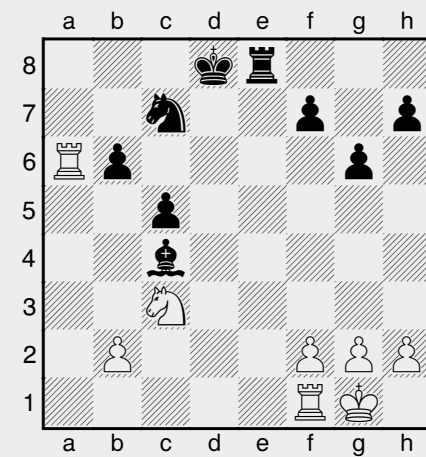
Zadania do rozwiązania. Posunięcie białych. Kontratak.



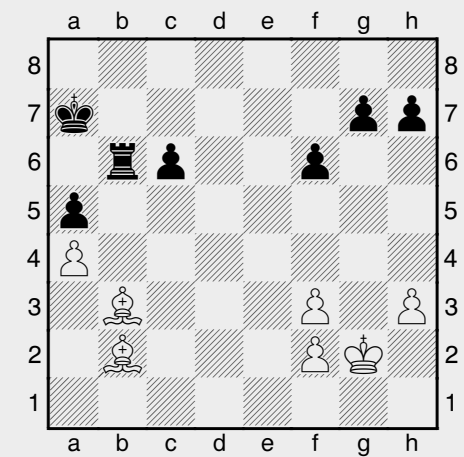
217



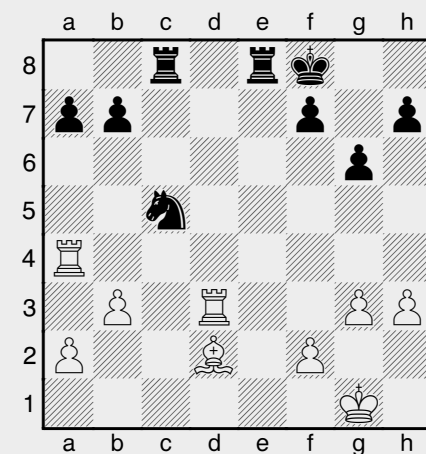
218



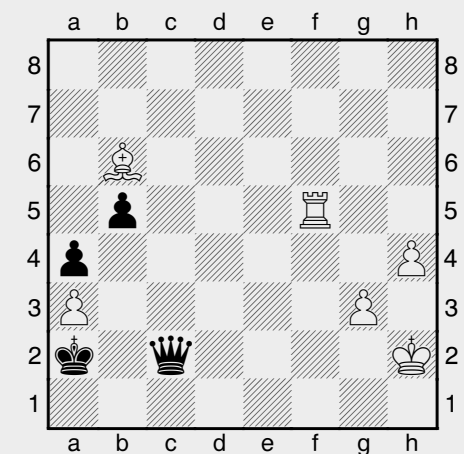
219



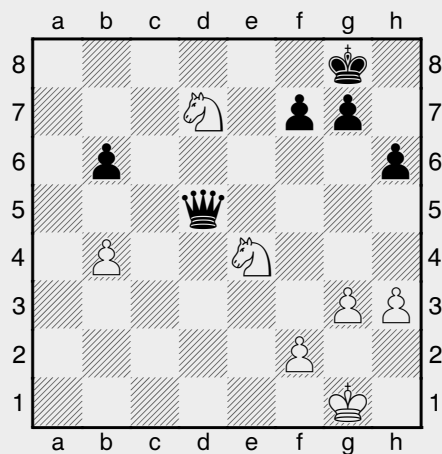
220



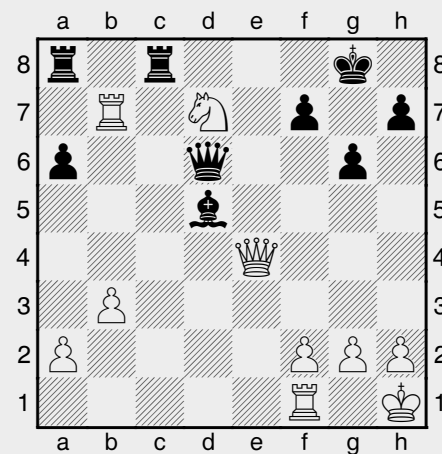
221



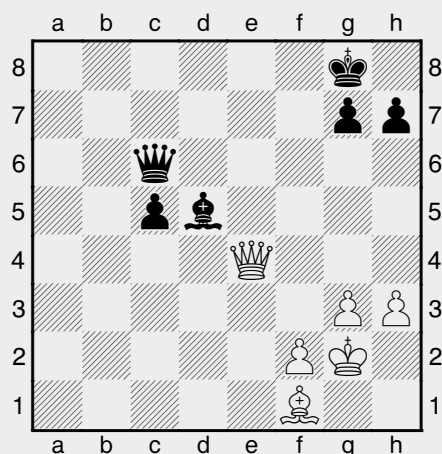
222



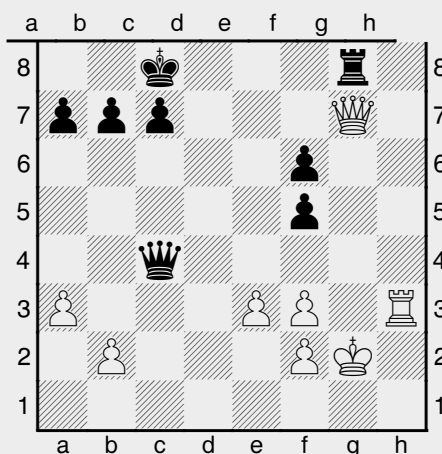
223



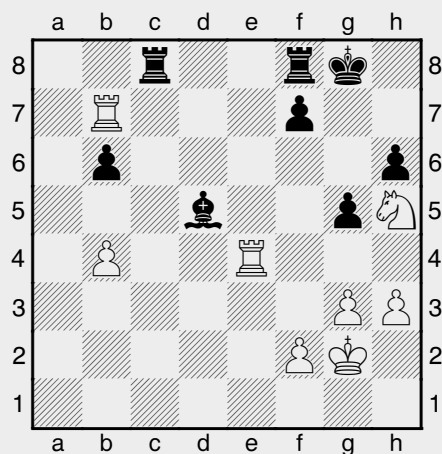
224



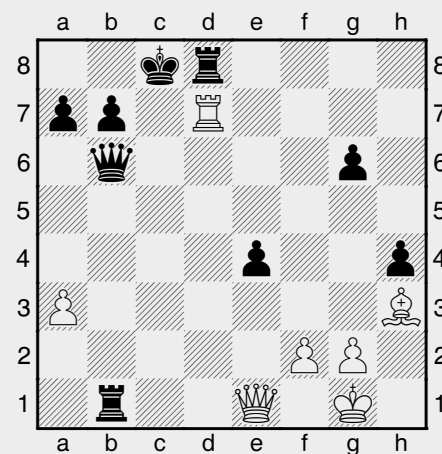
225



226

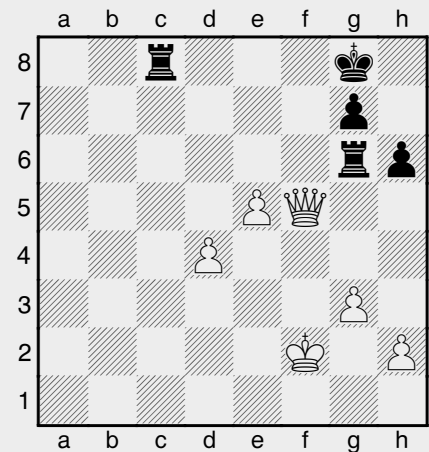


227

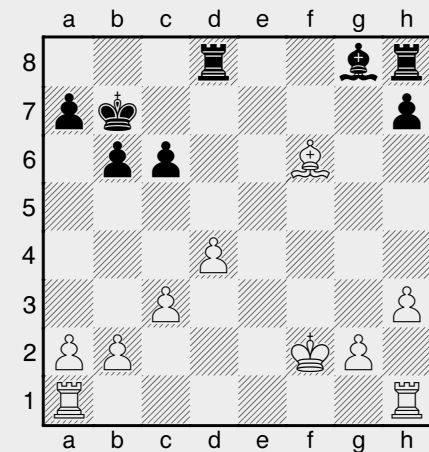


228

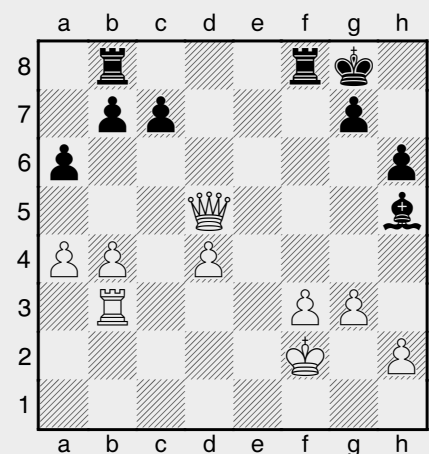
Zadania do rozwiązania. Czarne na posunięciu. Kontratak.



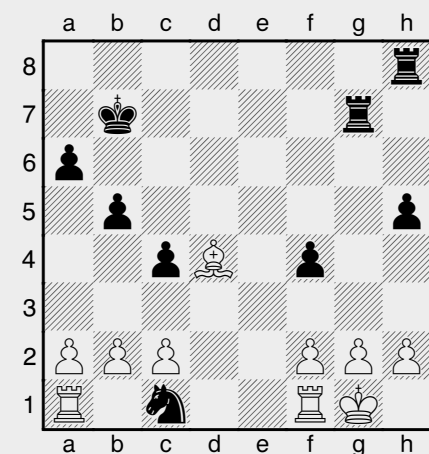
229



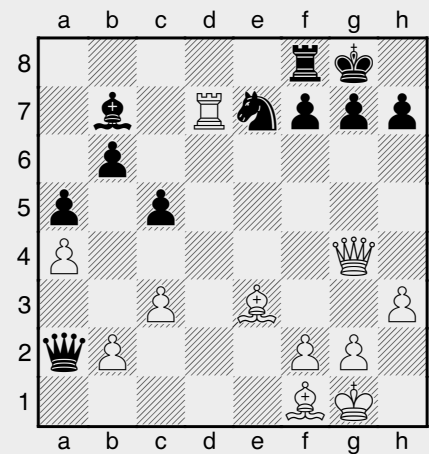
230



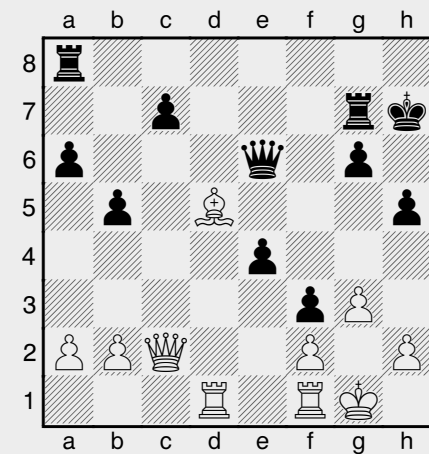
231



232



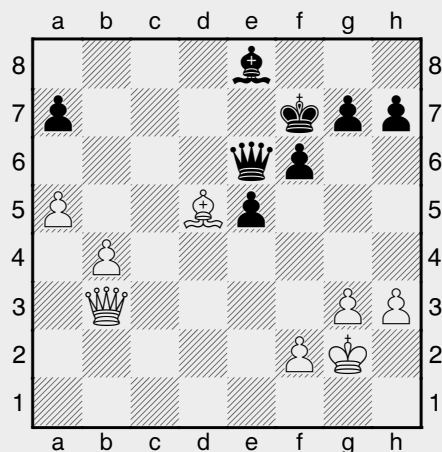
233



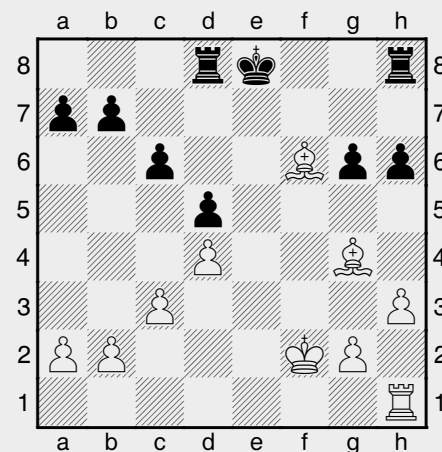
234

1.11 Mat Beniowskiego

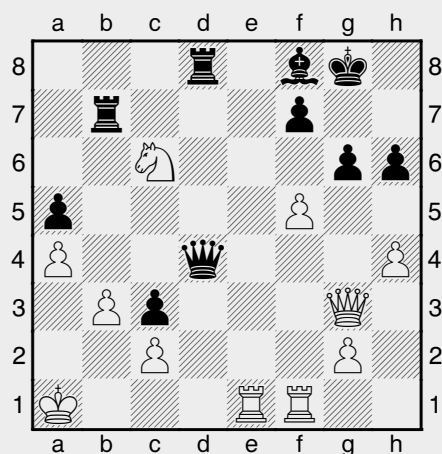
Jednym z najbardziej urodziwych motywów taktycznych jest mat Beniowskiego. Manewr prowadzący do zwycięstwa stosuje we współpracy duet hetmana i skoczka.



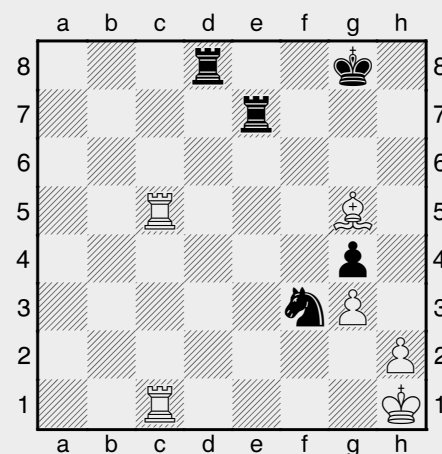
235



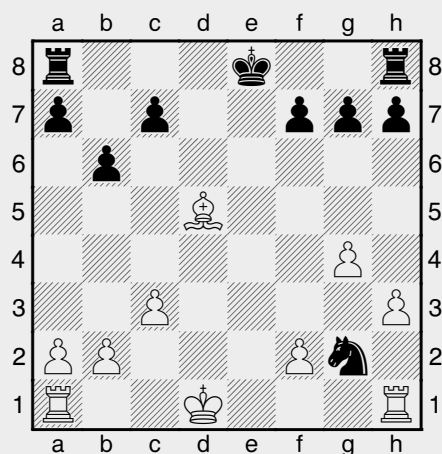
236



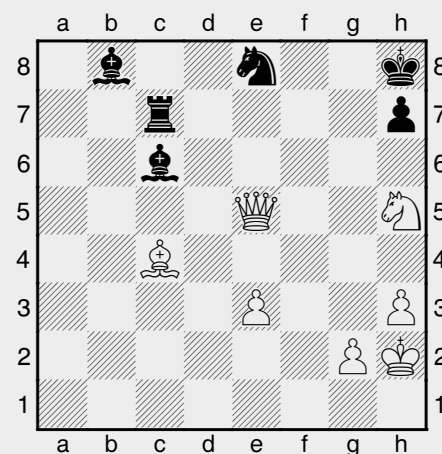
237



238



239



240

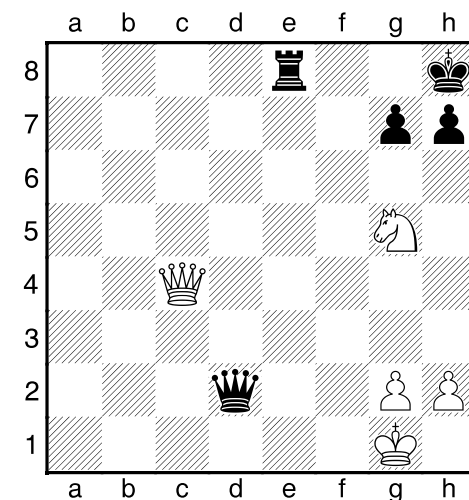


Diagram nr 36

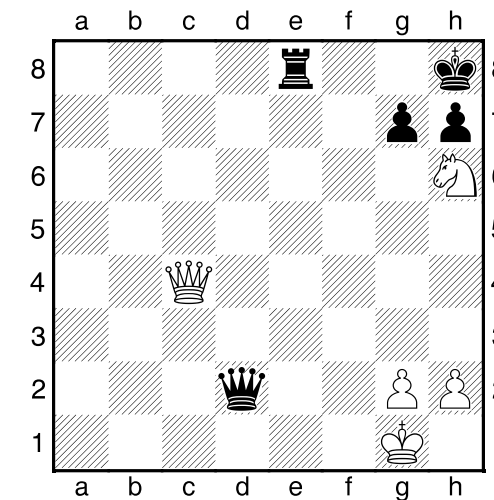


Diagram nr 37

By doprowadzić do mata, białe potrzebują przeprowadzić skoczka na odpowiednią pozycję (diagram 36). Cały wariant do mata jest forsowny (wymuszony). **1.Sf7 - Kg8 2.Sh6 - Kh8** (w innym wypadku po 2...Kf8 mat następuje od razu ruchem **3.Hf7x**). W tym kluczowym momencie (diagram 37) białe poświęcają hetmana **3.Hg8!**, żeby odebrać drogę ucieczki króla, a następnie matują skoczkiem na polu „f7” **3...W:g8 4.Sf7x** (diagram 38). Cały motyw jest bardzo charakterystyczny, a zastosowany w praktyce wzbudza ogromny zachwyty!

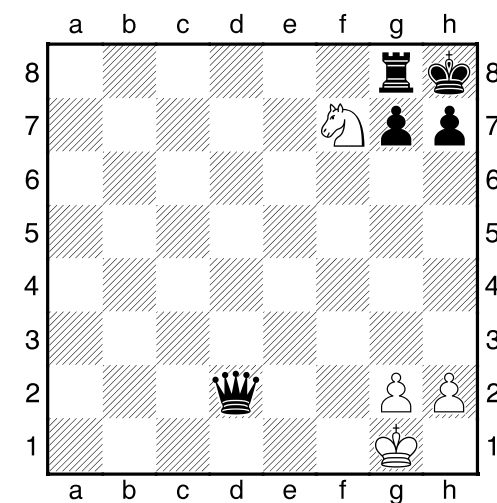
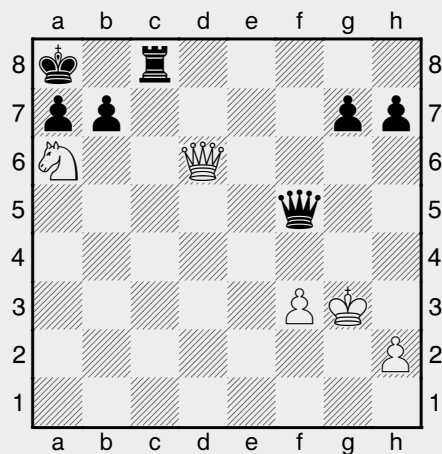


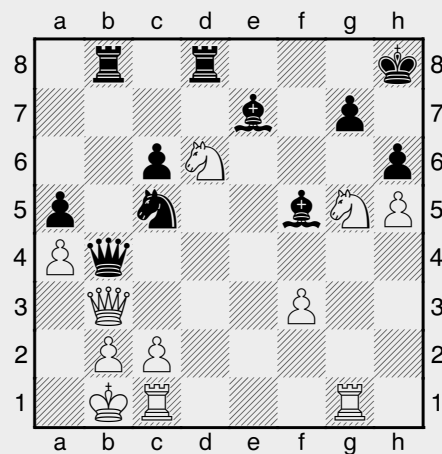
Diagram nr 38

Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Mat Beniowskiego.

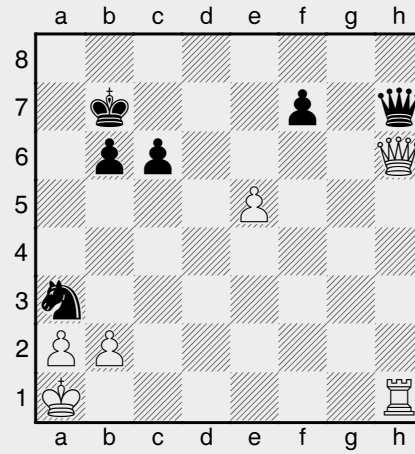
Zadania do rozwiązania. Posunięcie czarnych. Mat Beniowskiego.



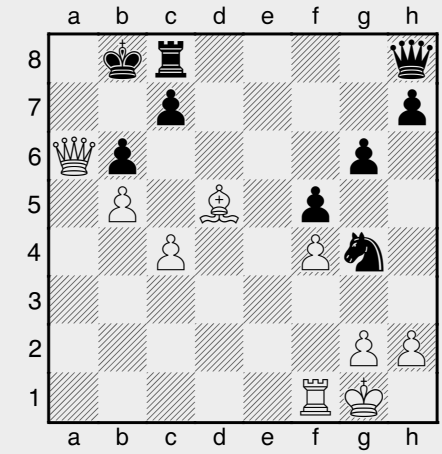
241



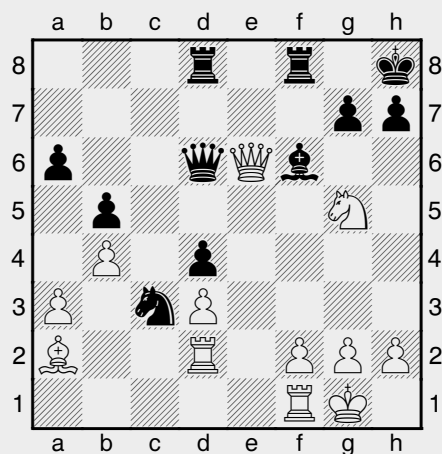
242



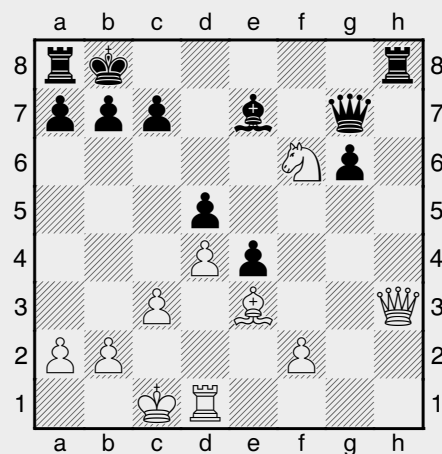
247



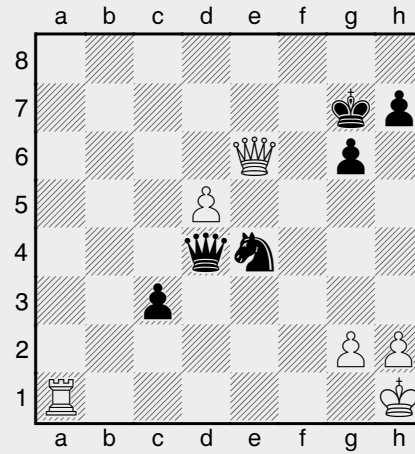
248



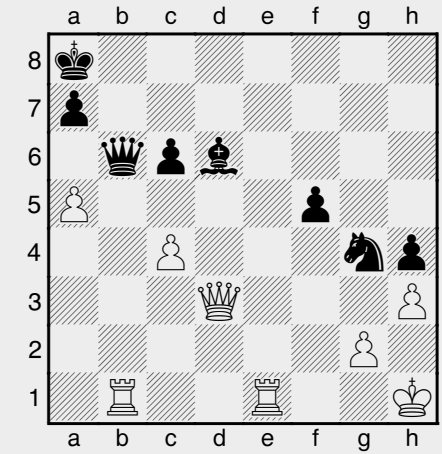
243



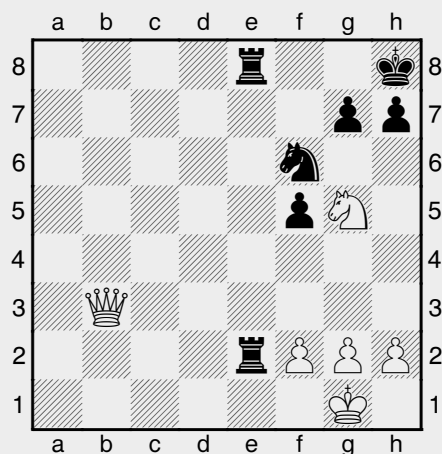
244



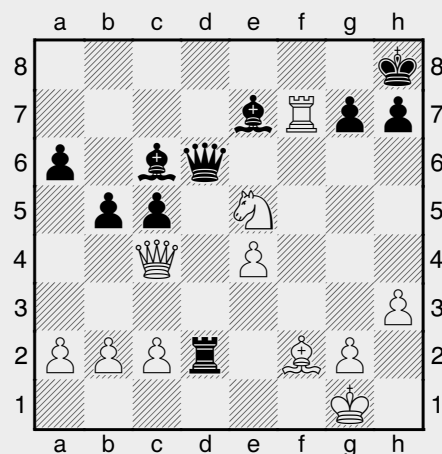
249



250



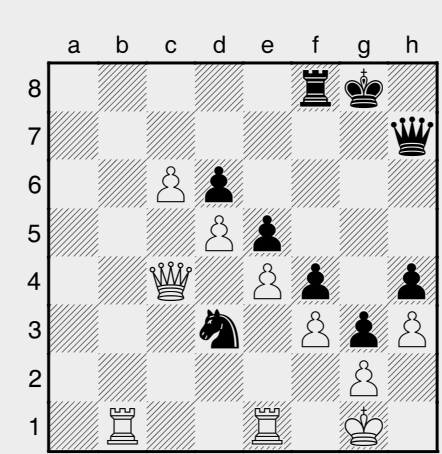
245



246



251



252

1.12 Pozostałe motywy taktyczne

Inne motywy taktyczne to m.in. przesłona, oswobodzenie pola i młynek. Tego rodzaju taktyka występuje nieco rzadziej w praktyce, jednakże warto zapoznać się z tymi motywami.

Przesłona polega na zaburzeniu współpracy między figurami przeciwnika, najczęściej wstawiając między nie naszą bierkę.

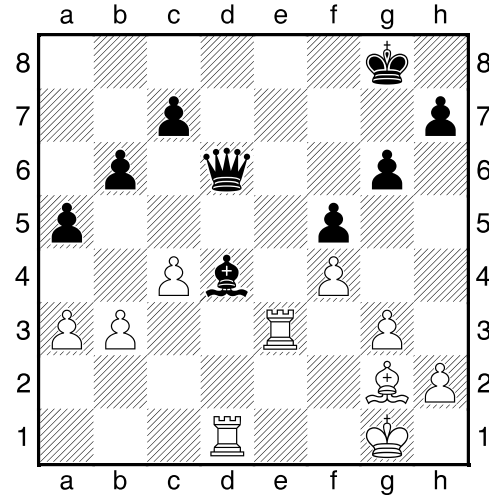


Diagram nr 39

Biała wieża jest narażona na stratę z uwagi na związanie z królem. Białe mogą jednak zagrać 1.Gd5+!, powodując „przesłonę” między czarnymi figurami, co prowadzi do straty gońca.
1...Kg7 2.W:d4 z wygraną.

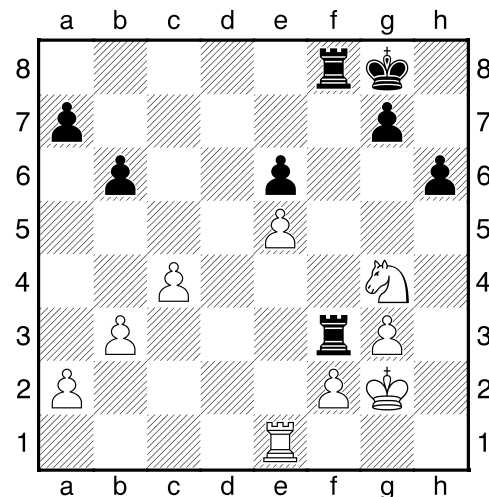


Diagram nr 40

Czarne mają przewagę jakości (patrz: słowniczek). Aby doprowadzić do wyrównania, białe mogą zastosować motyw przesłony ruchem 1.Sf6! W ten sposób czarne wieże tracą na chwilę „łączność”, a biały król w przypadku ruchu 1...gf6 może zbić wieżę doprowadzając do wyrównania.

Oswobodzenie pola polega na usunięciu figury z ważnego pola w celu wykorzystania go przez inną.

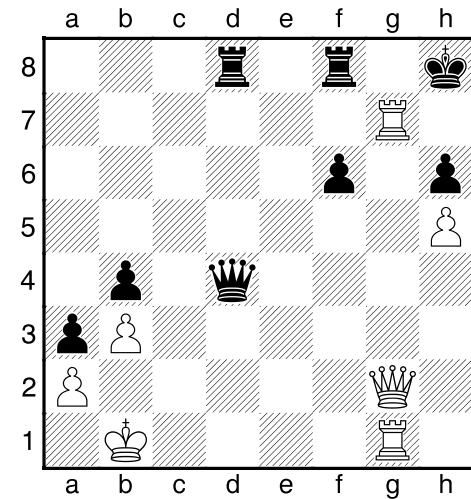


Diagram nr 41

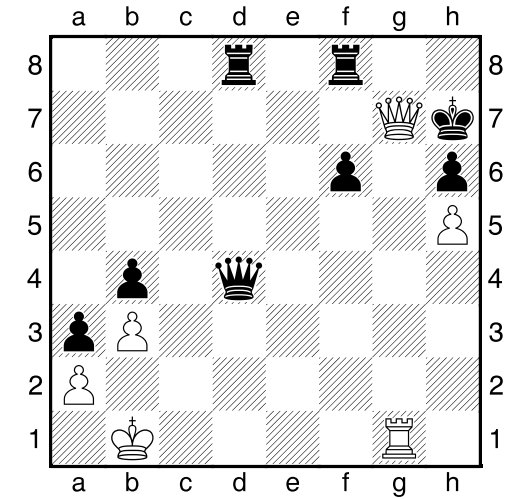
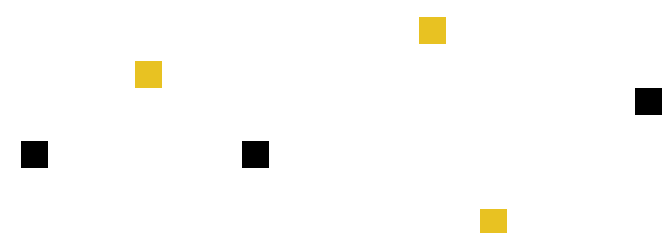


Diagram nr 42

Gdyby pole „g7” było puste (diagram 41), wtedy biały hetman mógłby je wykorzystać w celu dania mata czarnemu królowi. Białe powinny oswobodzić pole „g7”, by wygrać partię. Żeby skutek był optymalny, należy zrobić to w sposób wymuszony (forsowny), grając 1.Wh7!
Czarne nie mają wyjścia i muszą zbić królem wieżę 1...K:h7, po czym biały hetman może stanąć na upragnionym polu „g7”, kończąc tym samym grę (diagram 42).

Młynek to jeden z najpotężniejszych motywów taktycznych. Prawdopodobnie zastosowany może doprowadzić do całkowitego spustoszenia pozycji przeciwnika. Opiera się na ciągłym szachowaniu króla, zbijając kolejno figury przeciwnika. Oto przykład z partii mistrza świata Emanuela Laskera (diagram 43).



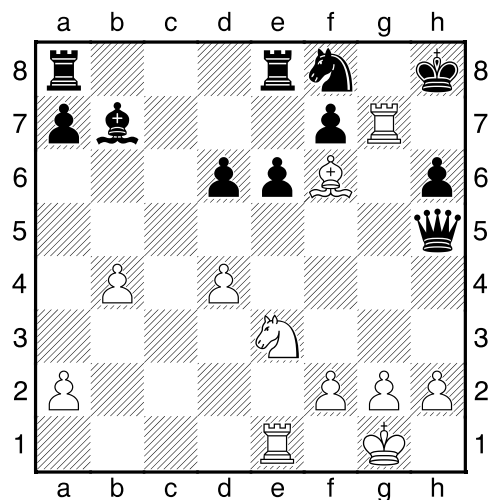


Diagram nr 43

Grający białymi, Torre Repetto mimo straty hetmana zademonstrował potęgę młynku. Białe zagrały 1.Wf7+ - Kg8 2.Wg7+!. Konieczne jest wtrącenie szacha, by król zawsze znajdował się pod atakiem. 2...Kh8 3.Wb7+ - Kg8 4.Wg7 - Kh8 5.Wa7+ - Kg8 6.Wg7+ - Kh8 7.Wg5+! - Kh7 8.W:h5 - białe stosując młynek, zebrały sporo materiału, osiągając przewagę. W partii Dos Santos - Ginzburg również miał miejsce młynek. Zastanów się, jaki ruch powinny wykonać czarne by zdobyć przewagę?

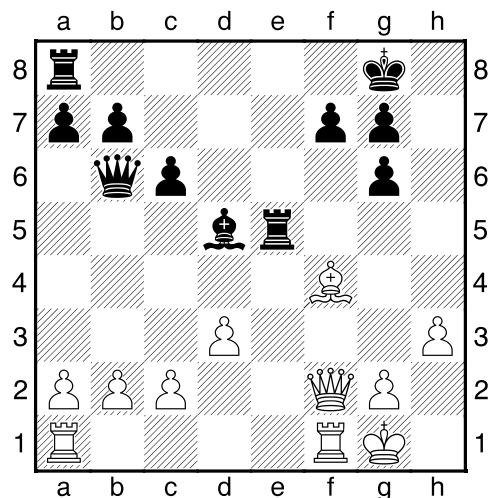
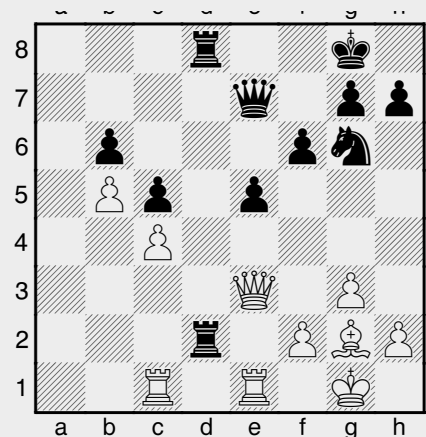


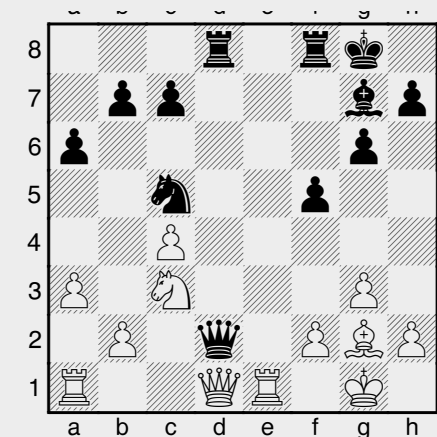
Diagram nr 44

1...We2!! 2.H:b6 - W:g2+ 3.Kh1 - W:c2+ 4.Kg1 - Wg2+ 5.Kh1 - W:b2+ 6.Kg1 - Wg2+ 7.Kh1- W:a2 8.Kg1 - a:b6 i białe poddały się.

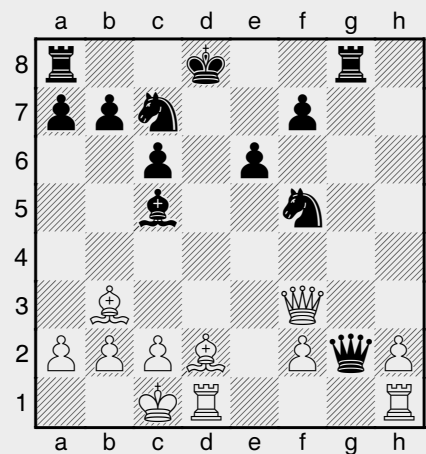
Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Przesłona.



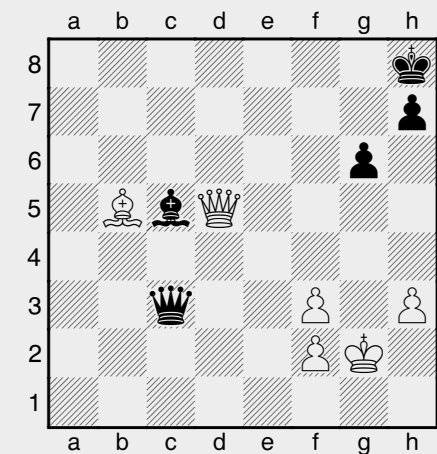
253



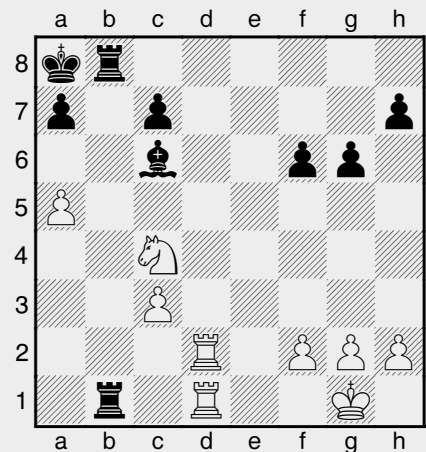
254



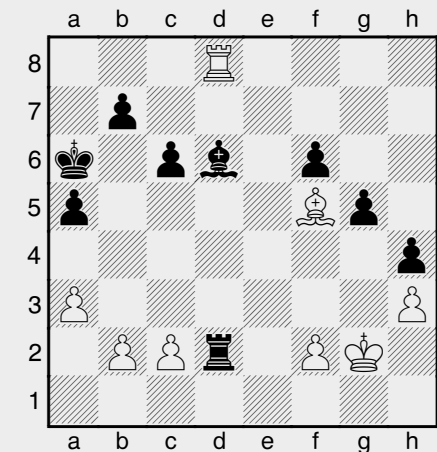
255



256

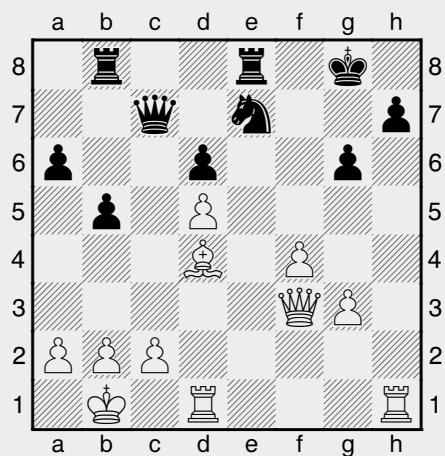


257

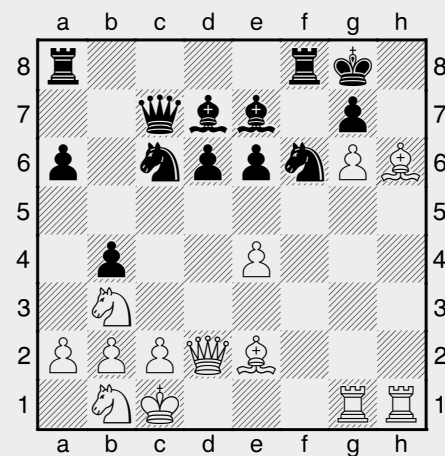


258

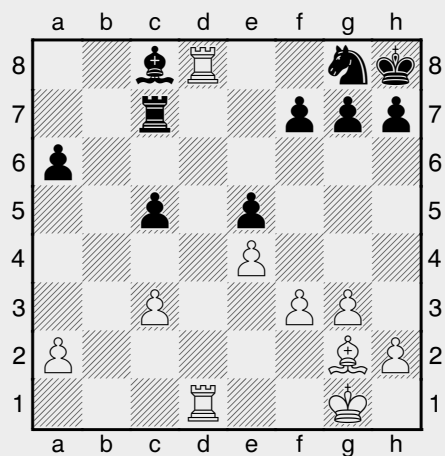
Zadania do rozwiązania. Ruch białych. Oswobodzenie pola.



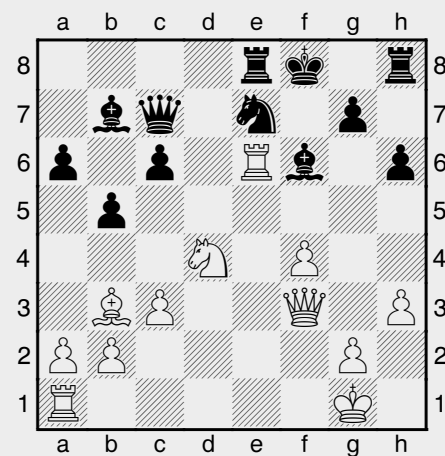
259



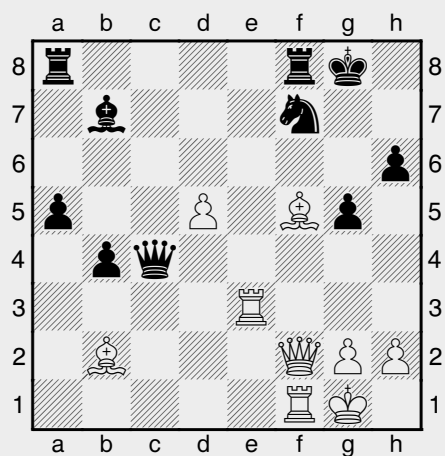
260



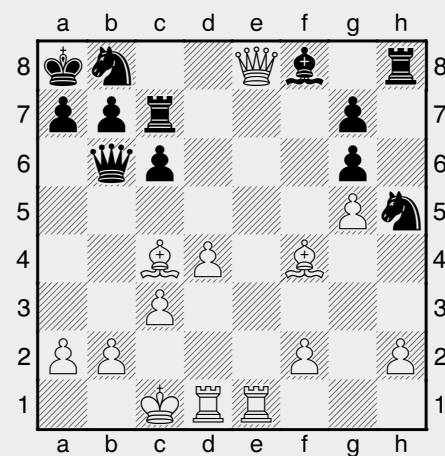
261



262

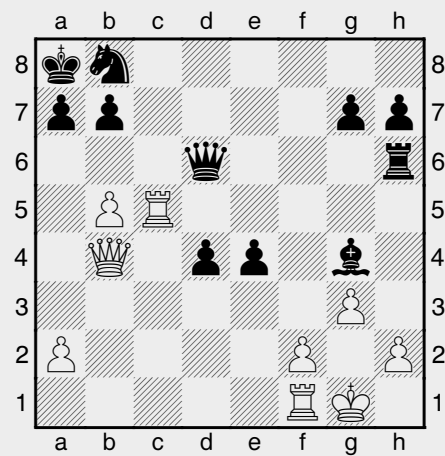


263

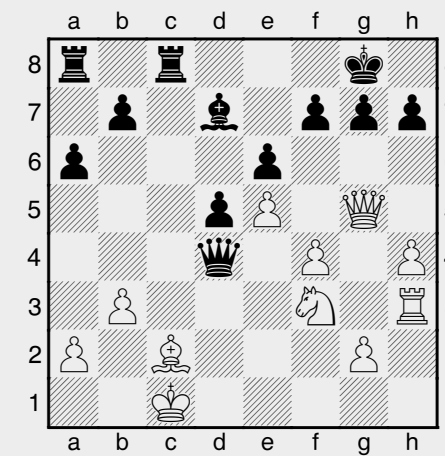


264

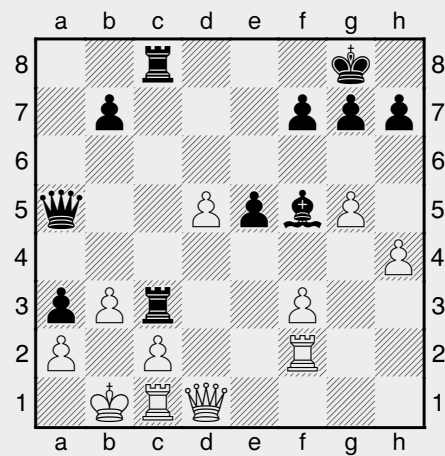
Zadania do rozwiązania. Posunięcie czarnych. Oswobodzenie pola.



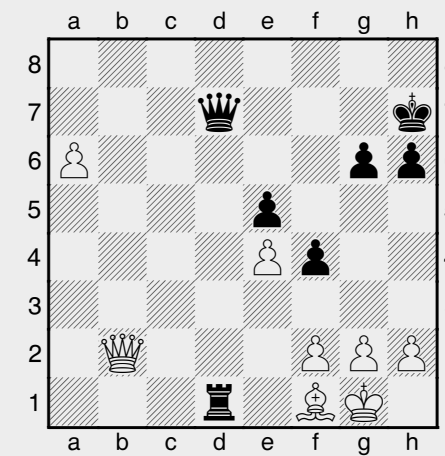
265



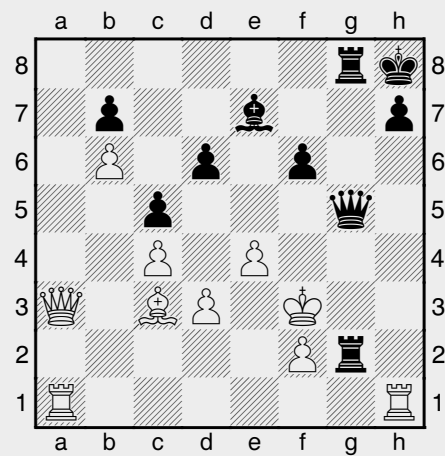
266



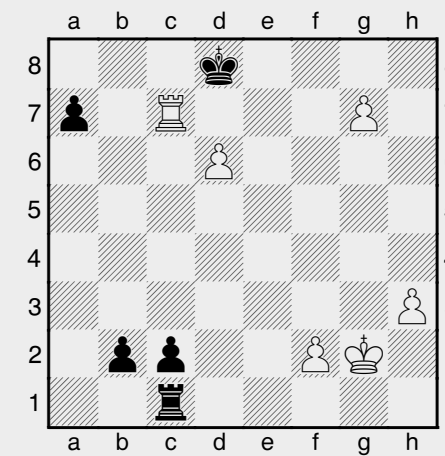
267



268



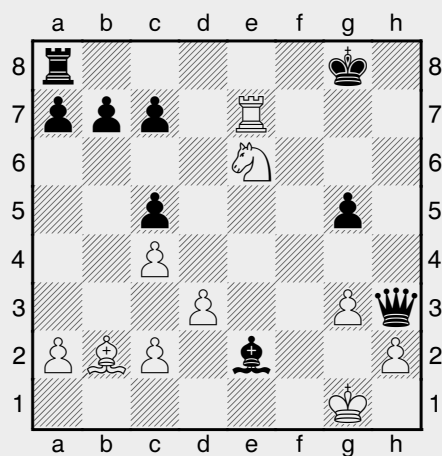
269



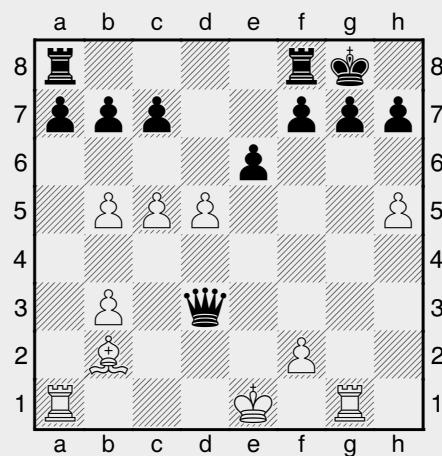
270

Zadania do rozwiązania. Posunięcie białych. Młynek.

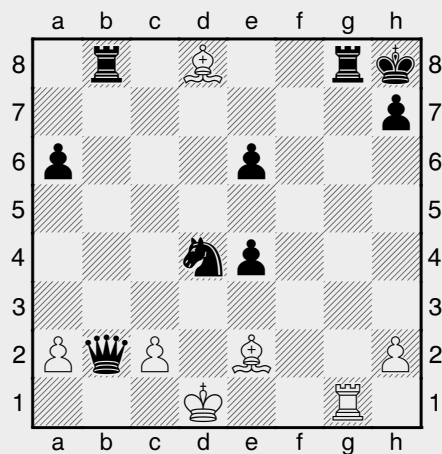
Zadania do rozwiązania. Posunięcie czarnych. Młynek.



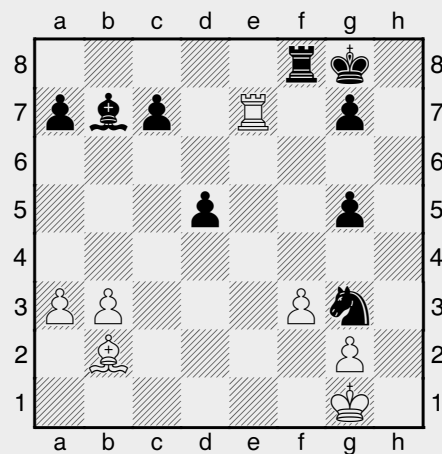
271



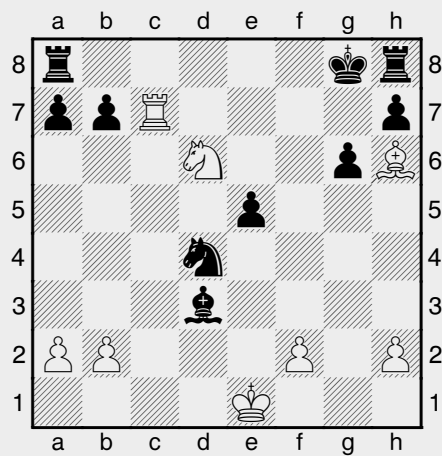
272



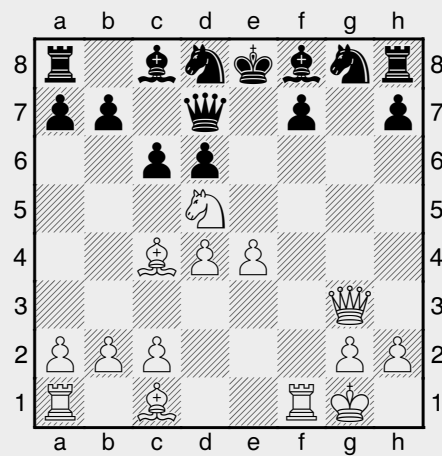
273



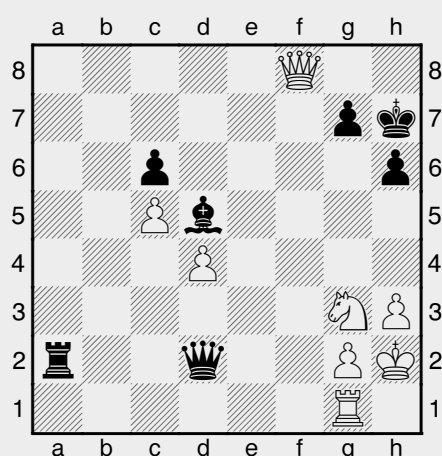
274



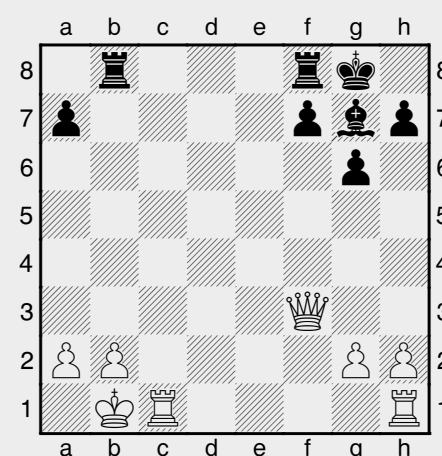
275



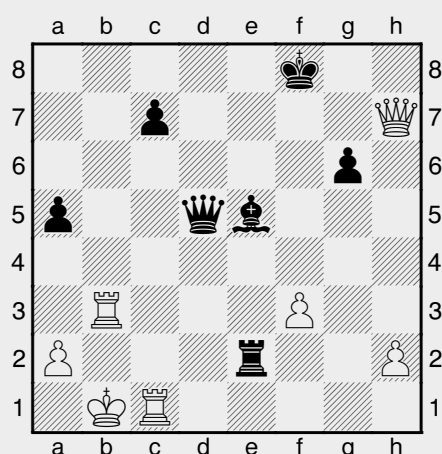
276



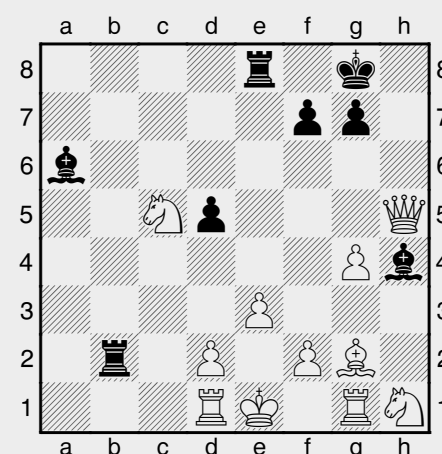
277



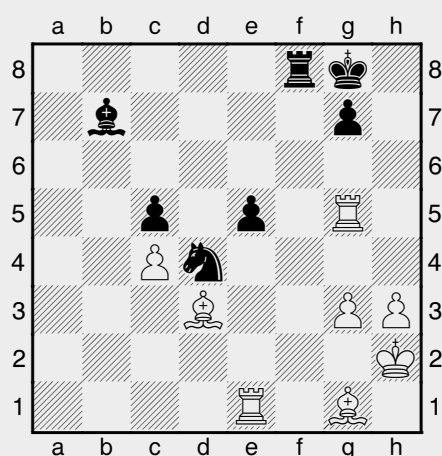
278



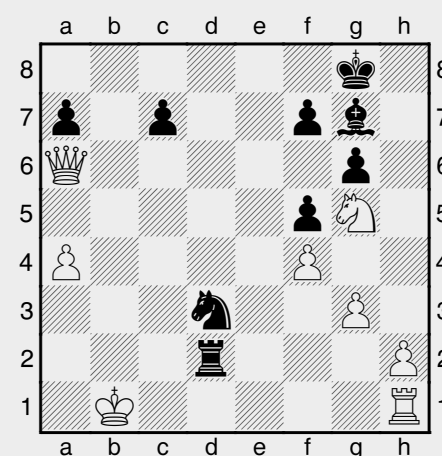
279



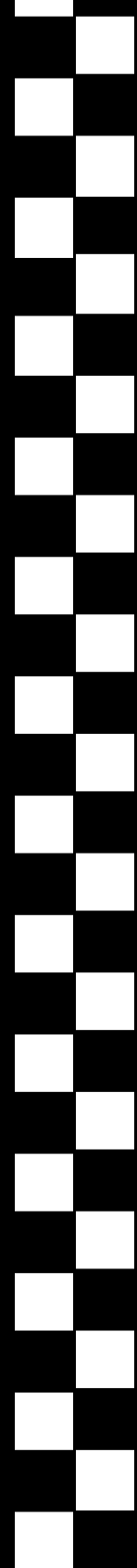
280



281



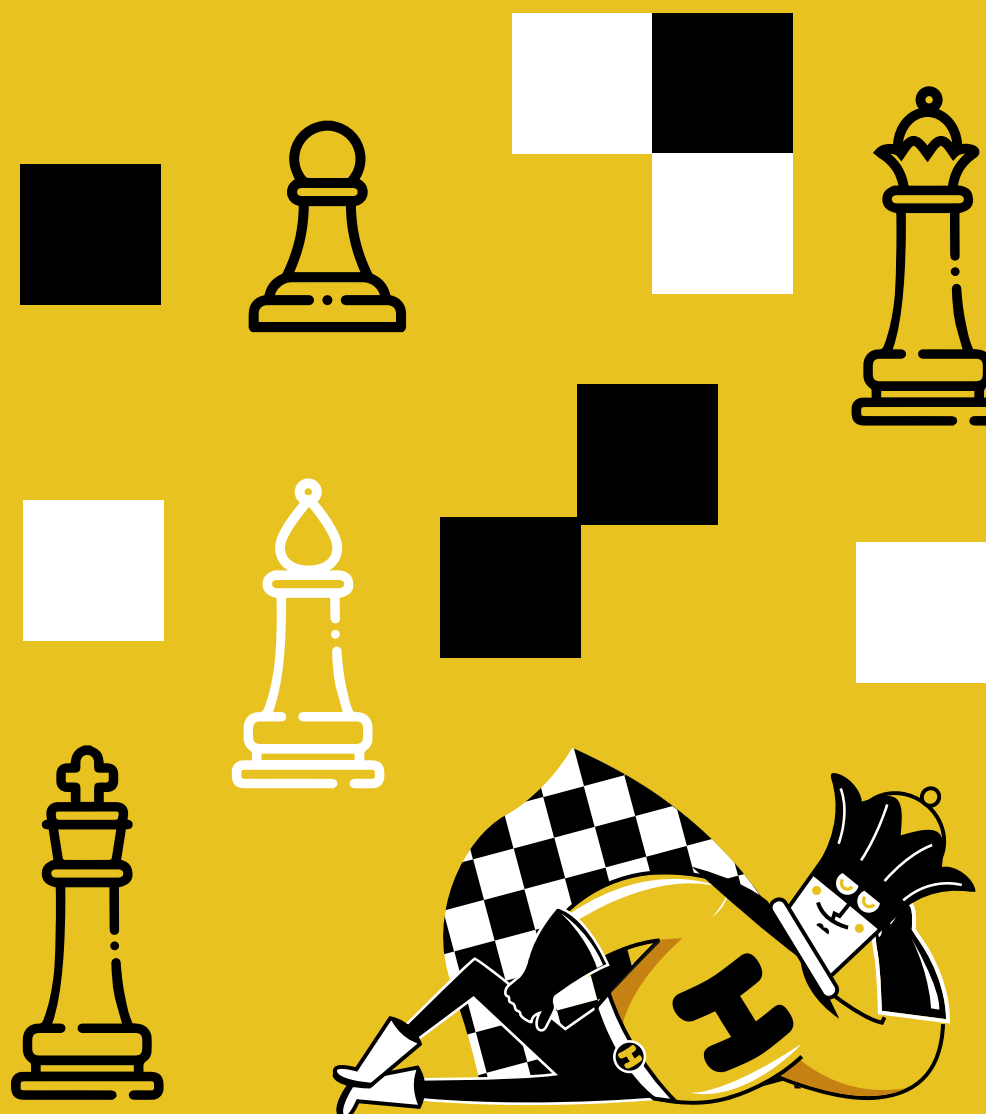
282



O to właśnie chodzi
w szachach. Jednego
dnia dajesz lekcję
swojemu przeciwnikowi,
a następnego on
uczy ciebie."

Bobby Fischer

Podstawy gry w debiucie



2. Podstawy gry w debiucie

Debiut jest początkową fazą gry. Każdy zawodnik decyduje, jakie pierwsze ruchy wykona na szachownicy. Zdecydowana większość ruchów stanowi o wyborze danego debiutu, wariantu. Otwarcia szachowe są bardzo istotne w szachach, ponieważ mogą znacznie wpłynąć na rozwój partii i decydować o końcowym wyniku.

Istnieje wiele debiutów szachowych, z których każdy ma swoje zalety i wady. Gracze szukają najczęściej takiego, który najlepiej odpowiada ich stylowi gry oraz który umożliwia im uzyskanie przewagi już na początku gry. Doświadczeni szachiści uczą się kilku, a nawet kilkunastu początkowych posunięć, rozgrywając często pierwszy etap gry z pamięci.

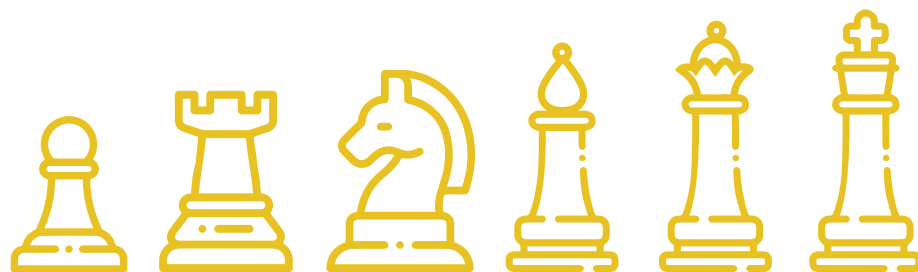


Do najczęściej stosowanych debiutów należą:

- Partia Hiszpańska 1.e4 - e5 2.Sf3 - Sc6 3.Gb5
- Partia Włoska 1.e4 - e5 2.Sf3 - Sc6 3.Gc4
- Obrona Sycylijska 1.e4 - c5
- Gambit Hetmański 1.d4 - d5 2.c4 - e6
- Obrona Francuska 1.e4 - e6 2.d4 - d5
- Obrona Caro-Kann 1.e4 - c6

Zasady dotyczące prawidłowego rozgrywania debiutu:

1. szybki rozwój figur
2. roszada – zabezpieczenie pozycji króla
3. nie ruszaj jednej figury zbyt wiele razy, jeśli nie ma takiej potrzeby
4. przeciwdziałanie planom przeciwnika



2.1 Rozwój figur

Nieodłącznym elementem dobrze rozegranego otwarcia jest rozwój wszystkich figur. Figury wyprowadzamy do centrum szachownicy, walcząc o kluczowe, centralne pola. Idealnie wyprowadzone figury dominują w pozycji, ograniczając bierki przeciwnika.

Zaczynając partię, warto rozpocząć od ruchów centralnymi pionami do przodu – walcząc bezpośrednio o kontrolę środka szachownicy (białymi na pola e4,d4 a czarnymi analogicznie na e5,d5).

Skoczki również najlepiej spełniają się w obrębie centrum szachownicy (pola c3,f3 dla białych oraz c6,f6 dla czarnych), a wystawienie ich na bandę rzadko kiedy sprawdza się w debiucie. Kolejno wyprowadzamy gońce (niekiedy fianchetto) i dążymy do zrobienia roszady. Należy pamiętać, że zbyt wiele ruchów pionkami w początkowej fazie gry może doprowadzić do opóźnień w rozwoju i dopuścić przeciwnika do ataku.

PAWEŁ CZARNOTA - TOMASZ PEŃSKO, 1998

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 c:d4 4.S:d4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Ge3 Gg7 7.f3 Gd7 8.Hd2 Sc6 9.0-0-0 a6 10.g4 0-0 11.h4 Wc8

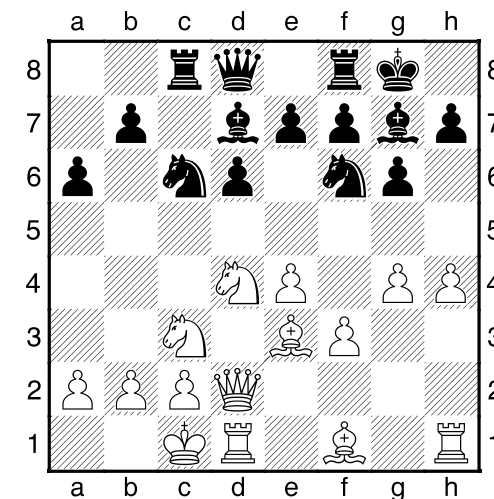


Diagram nr 45

Obaj zawodnicy wyprowadzili figury, dążąc do ataku na przeciwnych skrzydłach. Białe stoją nieco „wyżej”, posiadają przewagę przestrzeni, co w ostrych pozycjach może przynosić wymierne korzyści.

PAWEŁ CZARNOTA (2526) - LECH SOPUR (2431), 08.09.2008

1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Gb5 Sa5?! Ruch skoczkiem na bandę. Taki ruch w debiucie może okazać się istotną stratą czasu na rozwój.

4.0-0 a6 5.Ge2 b5 6.a4! Białe zrobiły już rozszadę i chcą jak najszybciej zaostrzyć pozycję, by nie dopuścić do rozwoju czarnych figur.

6...Gb7 6...b4 7.d4 cxd4 8.Hxd4. Białe mają przewagę rozwoju i mogą myśleć o ataku na czarnego króla.

7.a:b5 a:b5 8.G:b5 G:e4 9.Sc3 Wyprowadzenie skoczka z tempem daje ogromną przewagę w pozycji. 9...Gb7 10.Se5

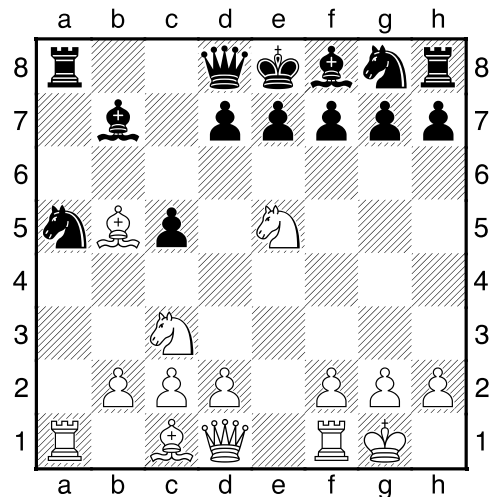


Diagram nr 46

Skoczek do centrum! Stąd będzie miał najwięcej możliwości. Grozi już bicie pionka na „d7”. Białe zdecydowanie szybciej wkroczyły figurami do gry, co może doprowadzić do dużych kłopotów dla czarnych. 10...Sf6 11.d4 Otwieranie pozycji w centrum jest głównym zadaniem białego. W ten sposób można wykorzystać niedorozwój czarnych figur na skrzydle królewskim. 11...e6 12.d5! Gd6

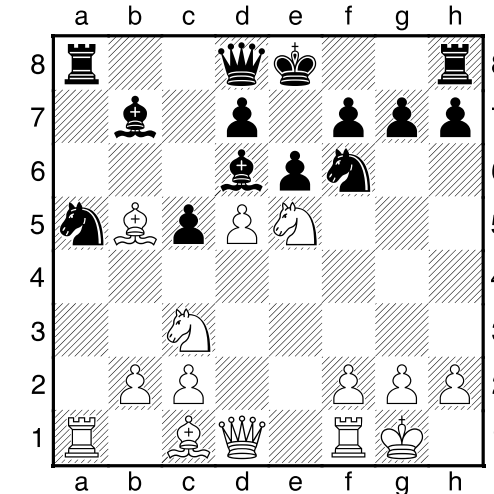


Diagram nr 47

13.S:d7! Wykorzystując, że król nie opuścił centrum, białe stosują kombinację, jednocześnie nie dopuszczając czarnych do ucieczki króla z centrum wydarzeń.

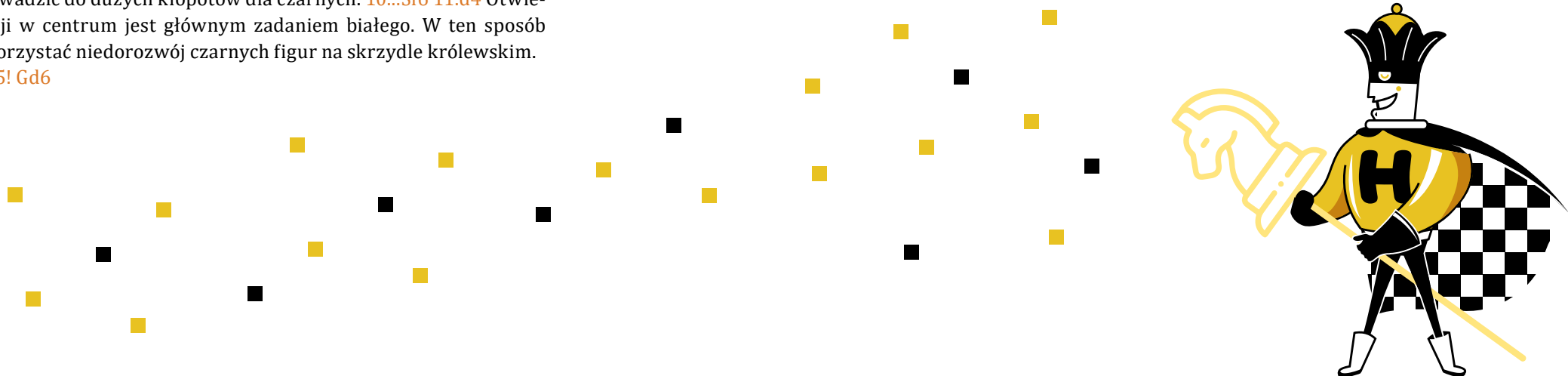
13...Ke7 (nie ratuje 13...Sxd7 14.dxe6 fxe6 15.Hxd6+-)

14.Gg5 h6 15.G:f6+ g:f6 16.Hf3+ Białe całkowicie zdominowały pozycję. Dzięki szybkiemu rozwojowi opanowały centrum i teraz przechodzą do realizacji przewagi.

16...f5 17.Wfe1 Hc7 18.H:f5 G:h2+ 19.Kh1 Hf4 20.H:f4 Możliwe było efektywne poświęcenie wieży 20.W:e6+! f:e6 21.H:e6+ Kd8 22.Se5+ z groźbą mata i wygraną pozycją.

20...G:f4 21.S:c5 Gd2 22.d6+ Kf8 23.Wed1 G:c3 24.b:c3 Kg7 25.S:b7

Wniosek z tej partii jest jasny. Czarne opóźniając rozwój skrzydła królewskiego, naraziły się na atak w centrum, a białe doskonale to wykorzystały. 1-0



2.2 Roszada

Roszada jest bardzo ważnym i potrzebnym posunięciem, które zabezpiecza pozycję króla. Dzięki niej król unika pozostania w centrum, gdzie najczęściej odbywa się cała akcja. Dodatkowym atutem jest włączenie się wieży do gry, koordynując jej poczynania z resztą figur.

PAWEŁ CZARNOTA (2386) - CHRISTOPHE COUDERC (2071), 02.03.2004

1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 c:d4 4.S:d4 Sf6 5.Sc3 e5 czarne wybrały obronę sy-cylijską wariant Sviesznikova 6.Sdb5 d6 7.Sd5 S:d5 8.e:d5 Se7 9.c3 Sg6?! 10.Ha4 Gd7 11.Hb4 Hb8 12.Hc4!
Teraz grozi Sc7 z widełkami. Kd8

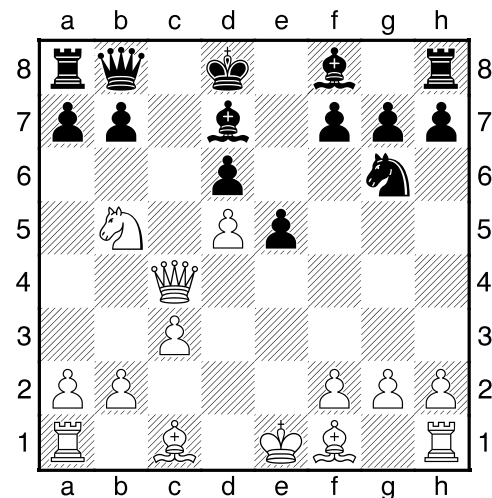


Diagram nr 48

Czarne zmuszone do wykonania ruchu królem muszą liczyć się z atakiem w centrum. W pozycjach zamkniętych szanse na przetrwanie są większe. W tej sytuacji plan białych będzie polegał na zabezpieczeniu pozycji własnego króla, a następnie dążeniu do otwarcia skrzydła hetmańskiego.

13.Ge3 f5 (nie ma możliwości wyrzucenia skoczka ruchem 13...a6 z uwagi na wtrącenie 14.Gb6+! z kolejnym Sc7)
14.f3 b6 15.a4 Hb7 16.Wd1 Ge7 17.Hb4 G:b5 (czarne, chcąc bronić pionka „d6”, wymieniają gońca, co znacznie osłabia ich białe pola wokół króla)
18.G:b5 Wc8 19.0-0 Hc7 20.Wa1 f4 21.Gf2 Gh4 22.g3 (białe chcą zatrzymać gońca, który pomoże w ataku na skrzydle hetmańskim)
f:g3 23.h:g3 Gg5 24.a5! (nareszcie otwarcie pozycji)
Wf8 25.a:b6 a:b6 26.Wa7 Czarne poddały się. 1-0

PAWEŁ CZARNOTA (2535) - RAUNO JARVINEN (2203), 23.08.2012

1.Sf3 Sf6 2.c4 c5 3.Sc3 d5 4.c:d5 S:d5 5.d4 c:d4 6.H:d4 S:c3 7.H:c3 Sc6 8.e4 Gg4 9.Gb5 Wc8 10.0-0 Po zaledwie 10 posunięciach pozycja białych jest dużo lepsza. Czarne zdecydowanie odstają w rozwoju, a do zrobienia roszady potrzeba przynajmniej kilku posunięć. Białe powinny teraz utrudniać rozwój skrzydła królewskiego czarnych, jednocześnie kończąc rozwój własnych figur.

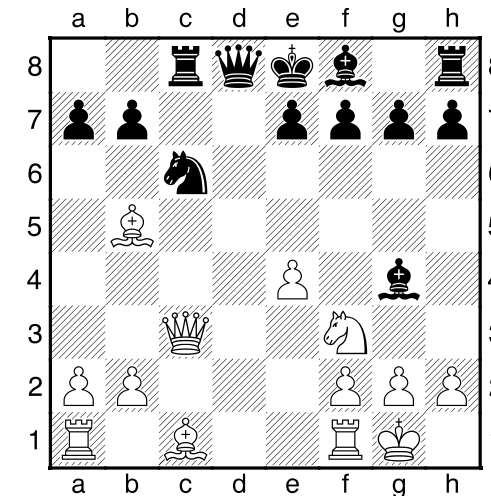


Diagram nr 49

10...G:f3 11.H:f3 e6 12.Wd1 (przejęcie otwartej linii z atakiem na hetmana) Hb6 13.G:c6+ W:c6 14.Hg3 (celem tego posunięcia jest atak pionka „g7” nie pozwalając czarnym wyprowadzić gońca)
Wd6 15.Gf4 W:d1+ 16.W:d1

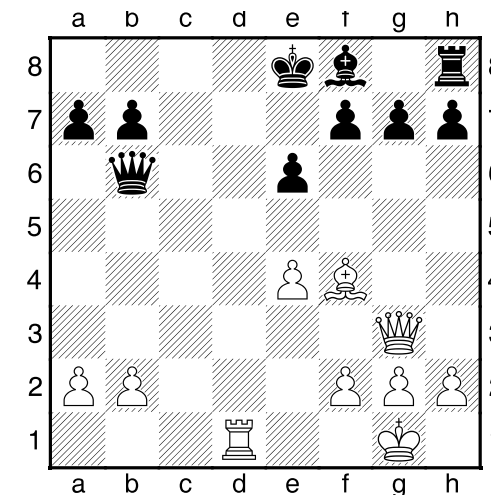


Diagram nr 50

Wszystkie białe figury uczestniczą w grze, kiedy to czarne nie wyprowadziły jeszcze gońca i wieży, a pozostający w centrum król za chwilę może nie znaleźć obrony **16...Gc5** czarne, nie patrząc na stratę pionka „g7”, próbują desperacko rozwinąć gońca kontratakując na polu „f2”.

17.H:g7! białe niszczą pozycję wokół króla, który nie znajdzie już ucieczki na skrzydle królewskim.

Wf8 18.Gg5 z groźbą **Wd8. Ge7 19.Gh6 Ha5 20.Hd4 f6 21.Hd7+** czarne podały się z uwagi na beznadziejną sytuację, **1-0**

2.3 Gra tą samą figurą

Bardzo popularnym błędem wśród początkujących szachistów jest poruszaniem się tą samą figurą zbyt wiele razy na początku partii. Hamuje to rozwój pozostałych figur i naraża na opóźnienie zrobienia roszady. Efekt może być tylko jeden – problemy. Bardzo dobrze prezentuje tę kwestię poniższa partia rozegrana we Włoszech.

ALESSANDRO FRIGNANI (1344) - FRANCESCO FERRAGUTI (1914),
16.12.2012

1.e4 e5 2.Gc4 Sc6 3.Hf3?! z reguły nie wyprowadza się hetmana, zanim inne figury nie wejdą do gry. **Sf6 4.Hb3?!** drugi ruch hetmanem nie wróży sukcesu. Białe chcą za wszelką cenę zbić pionka na polu „f7” **Sd4!** Czarne wykorzystują taktykę do obrony pionka „f7”. Po ruchu **5.G:f7** nastąpi **Ke7** i po wymuszonym **6.Hc4 – b5** prowadząc do straty białego gońca.

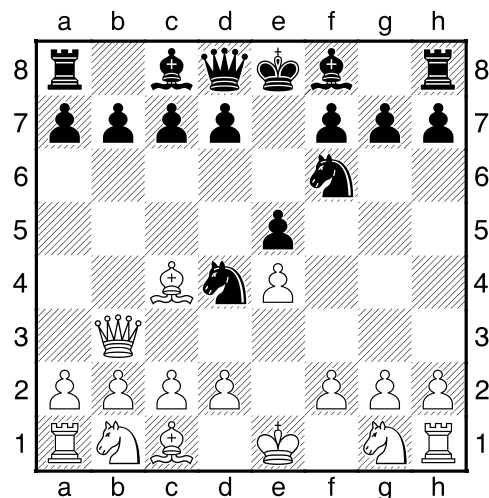


Diagram nr 51

5.Hd3 trzeci ruch tą samą figurą jest już wymuszony **d5!** uderzenie w centrum **6.G:d5 S:d5 7.e:d5 Gf5!** Atak na hetmana prowadzi już do strat materialnych białego! **8.Hc4 S:c2+** widełki na króla i wieżę **9.Kd1 S:a1+** z wygraną pozycją dla czarnych.

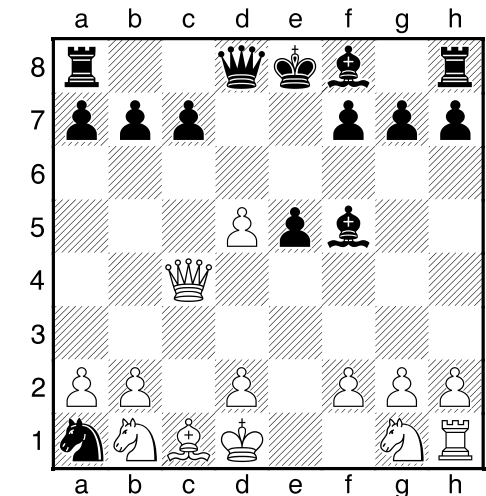
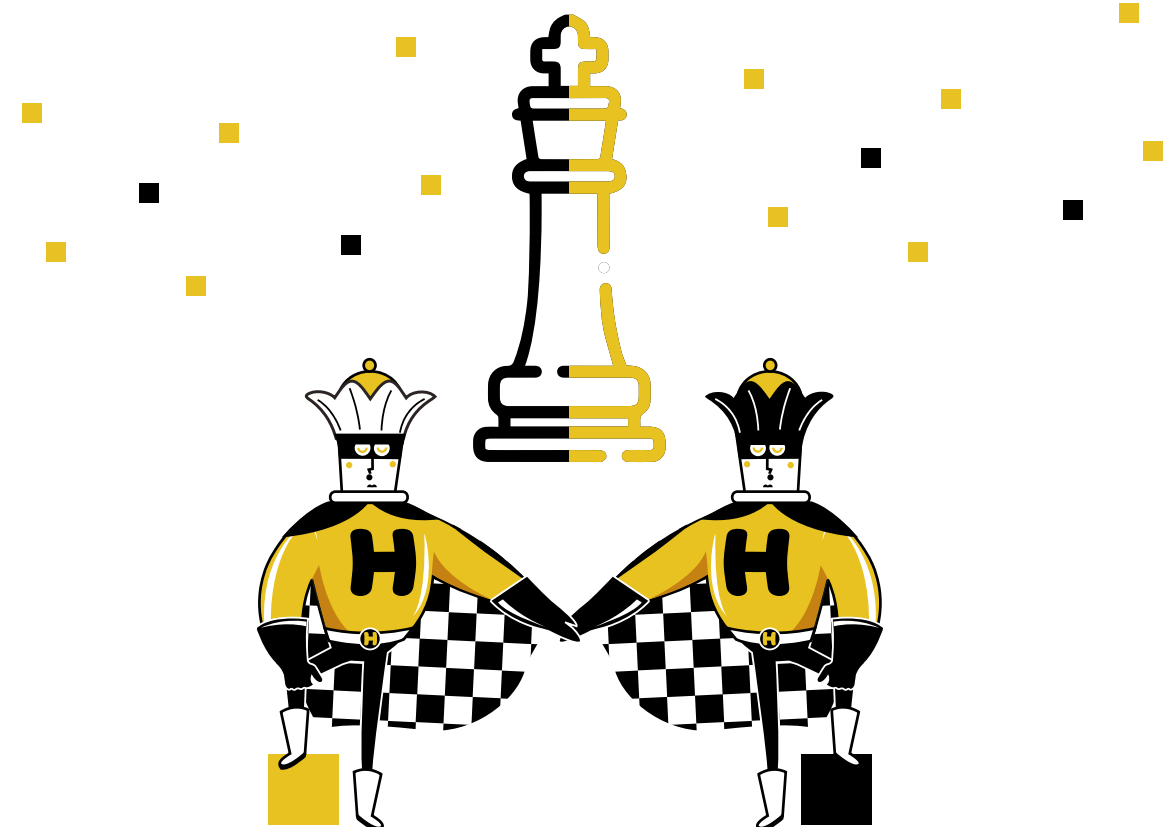


Diagram nr 52

Czarne zrealizowały przewagę i wygrały partię.



2.4 Przeciwdziałanie planom przeciwnika

Prawidłowo rozegrany debiut utrudnia rozwój przeciwnikowi. Rozwijając figury, staraj się maksymalnie dobrze rozmieszczać je na szachownicy, a przy okazji utrudnić grę oponentowi. Oznacza to wyprowadzanie bierek w taki sposób, by figury i pionowy przeciwnika nie mogły zajmować optymalnych dla siebie pozycji. Pasywne rozstawienie figur odbiera przestrzeń do gry i daje szansę na rozwój inicjatywy przeciwnikowi.

PAWEŁ CZARNOTA (2557) - KAROL KUCZA (2297), 09.07.2017

- 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gc4 Wybrany debiut to Partia włoska.
 3...Sf6 4.d3 Innym rozwiązaniem jest 4.Sg5 z zaostreniem pozycji.
 4...Gc5 5.c3 Kontrola pola „d4” jest istotnym elementem w partii włoskiej. Białe mogą ruchem „d4” walczyć o przewagę w centrum.
 5...d6 6.0-0 0-0 7.a4 Białe grożą złapaniem gońca posunięciem b4-a5
 7...d5?! Naturalnym planem czarnych jest zrobienie schowka dla gońca poprzez ruch 7...a6 lub zablokowanie idei białych ruchem 7...a5
 8.e:d5 S:d5 9.We1 Białe wyprowadzają figury z atakiem, zmuszając czarne do obrony
 9...Sb6 10.Gb5! Atak na skoczka powoduje kolejne problemy z utrzymaniem pionka „e5”
 10.Sxe5? Byłoby fatalnym rozwiązaniem, gdyż czarne mogą zdobyć przewagę. 10...Sxe5
 11.Wxe5 Gxf2+! 12.Kxf2 Hf6+ 13.Kg1 Hxe5--
 10...f6 11.a5 Białe zyskują przewagę przestrzeni na skrzydle hetmańskim.
 11...Sd5 12.Gc4 Goniec co prawa wykonuje już 3 ruch, ale stwarza kolejne problemy - związanie skoczka i króla, zwalniając jednocześnie miejsce na b5 dla białego pionka.
 12...Kh8 13.b4!

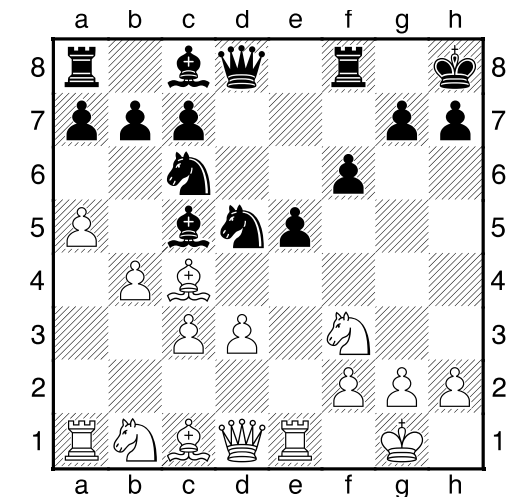
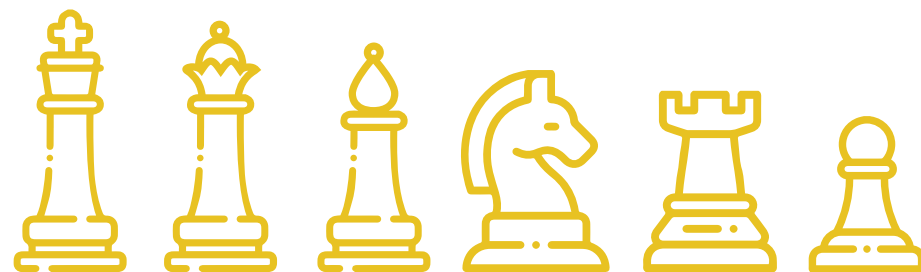


Diagram nr 53

Ograniczanie aktywności przeciwnika 13...Ge7 14.Hb3 Kolejna biała figura wchodzi do gry z tempem 14...Sf4 15.b5 Kolejny ruch mający na celu pogorszenie sytuacji w obozie czarnych 15...Sb8

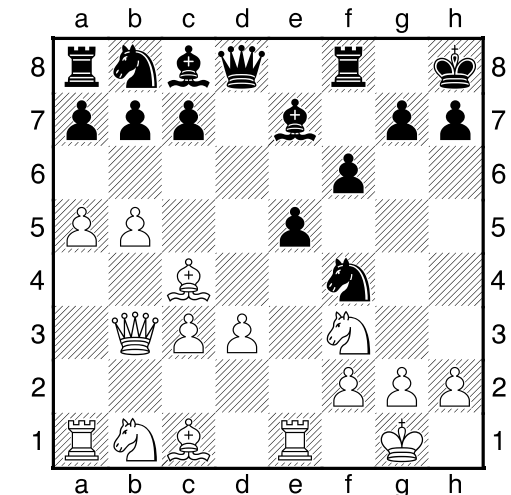


Diagram nr 54

Czarne stoją znacznie bardziej wycofane i nie jest łatwo znaleźć dalszy plan rozwoju dla ich figur. 16.G:f4 Jedyna aktywna figura czarnych właśnie została wybita. 16...e:f4 17.Sbd2

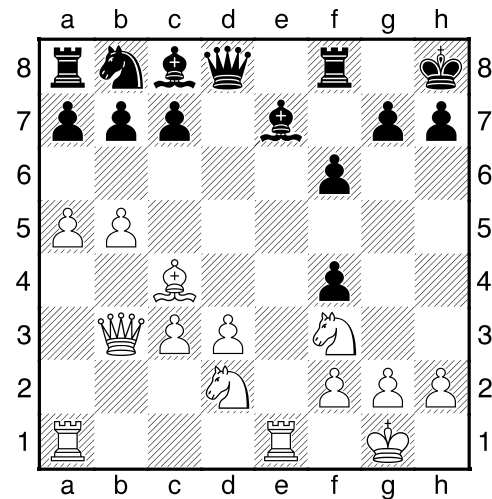


Diagram nr 55

Białe ewidentnie stoją lepiej. Ich przewaga w rozwoju spowodowana jest agresywną grą na skrzydle hetmańskim. Białe dążą w takiej sytuacji do ataku, by wykorzystać większą liczbę figur wprowadzonych do gry.

17...a6 Ruch mający na celu wyprowadzkę czarnego skoczka, jednak nie poprawia sytuacji czarnych.

18.Sd4 a:b5 19.H:b5 Gd6 20.S2f3 Sa6 21.Hh5! Mając znacznie lepiej ustawione figury, białe przerzucają hetmana na skrzydło królewskie by zagrozić królowi. Ruch ten jednocześnie zapobiega wyprowadzeniu gońca na „g4”. Białe grożą już posunięciem Sh4 z ideą mata na polu „g6”.

21...Hd7 Celem tego ruchu jest zagranie Hg4 z obroną pola „g6”

22.Se6! Białe coraz śmielej zagłębiają się w pozycję wroga.

22...He8 23.H:e8 Wymiana hetmanów podczas prowadzenia ataku może być uzasadniona, jeśli idą za tym konkretne zdobycze. W tym przypadku białe przygotowały efektowny manewr.

23...W:e8 24.Seg5!

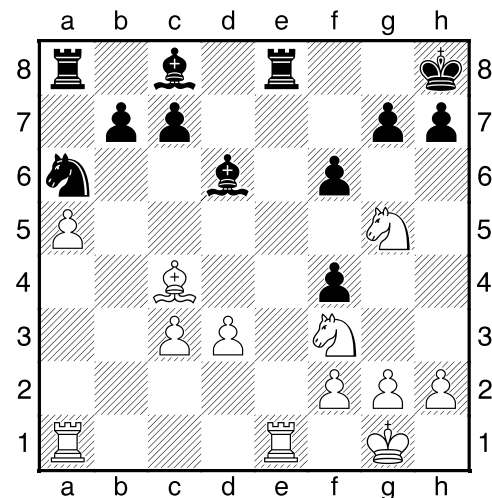


Diagram nr 56

Wykorzystując słabość 8 linii, skoczek może wejść pod bicie bez obaw o stratę. Dodatkowo powstała groźba ruchu „Sf7” 24...W:e1+ 25.W:e1 g6 26.We8+ Wieża na 8 linii niemal zawsze prowadzi do spustoszenia. 26...Kg7 27.Wg8+ Kh6 28.Sf7+ Kh5 29.Wh8

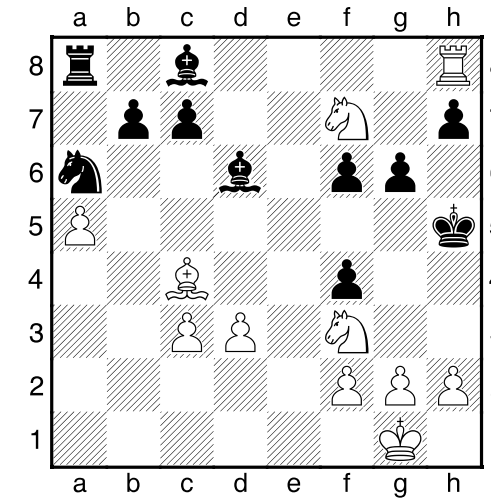
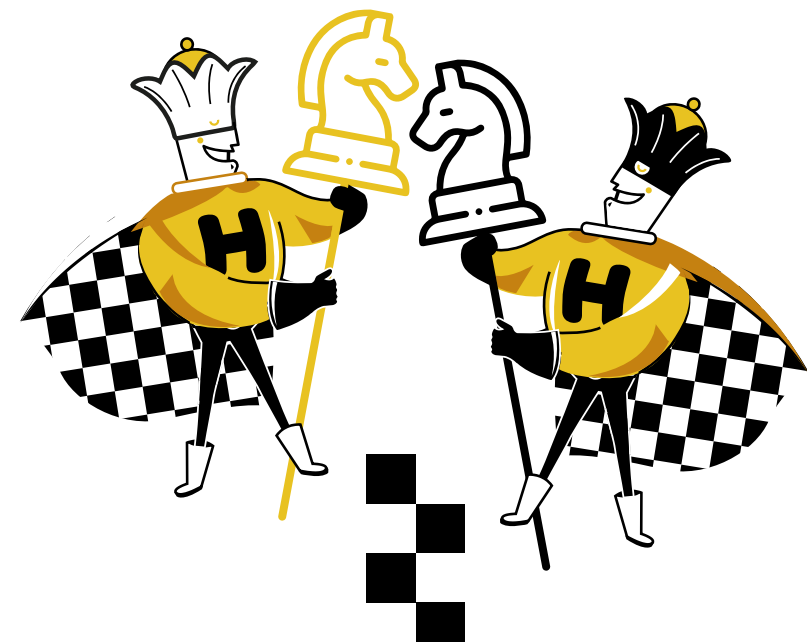


Diagram nr 57

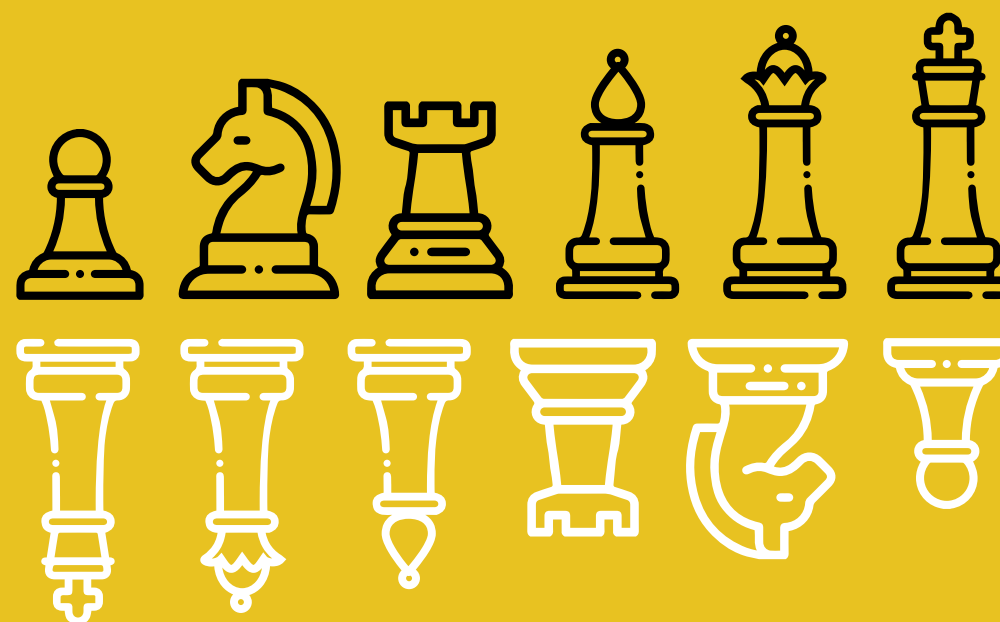
Położenie figur na szachownicy mówi wszystko o jej ocenie. Czarne nie współgrają ze sobą w najmniejszym stopniu, co w konsekwencji zostanie szybko ukarane. 29...g5 W poszukiwaniu ratunku dla króla 30.Sxd6 cxd6 31.Ge6 Motyw związania pozwala na zdobycie wystarczającej przewagi do zwycięstwa. 31...Gxe6 32.Wxa8 Sc5 33.Wd8 Czarne poddały się z uwagi na zbyt duże straty materialne. 1-0



**Przed końcówką
bogowie umieścili
środkową grę."**

Siegbert Tarrasch

Podstawy gry środkowej



3. Podstawy gry środkowej

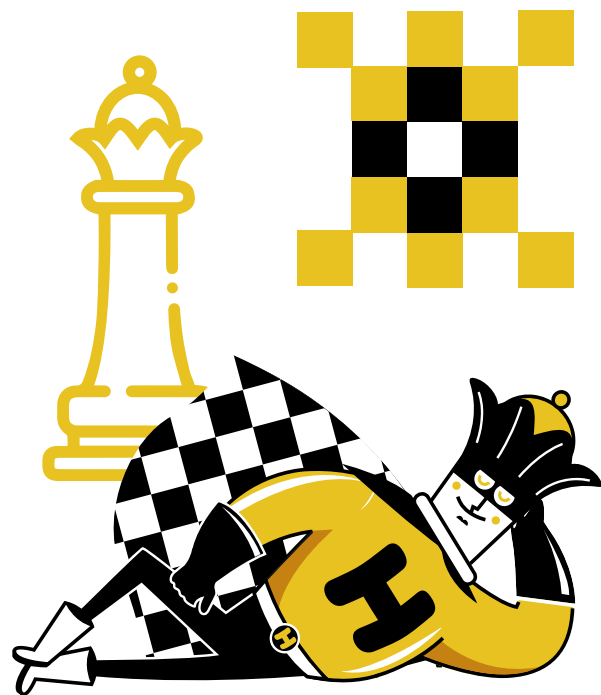
Gra środkowa to etap gry, w którym bardzo często rozstrzygają się losy partii. Niejednokrotnie partia kończy się efektowną kombinacją, skorzystaniem z motywów taktycznych dających ogromną przewagę materialną, w rezultacie czego bardziej doświadczeni gracze składają broń.

Pozycje mogą mieć charakter spokojny (statyczne) lub ostry (dynamiczne), dlatego należy dostosować odpowiednią taktykę do danego rodzaju schematu na szachownicy.

Gdy króle przeciwników znajdują się na dwóch różnych skrzydłach, wtedy najczęściej dochodzi do spektakularnych ataków pionowych kończących partie już na tym etapie. W innym razie gra może toczyć się poprzez manewrowanie i szukanie słabości u przeciwnika.

Im mocniejsi zawodnicy, tym ważniejszym elementem rozgrywania partii staje się gra pozycyjna, umiejętność przeprowadzania dobrych dla siebie wymian, ustawienia lepszej struktury pionowej czy korzystanie ze słabych pól w obozie przeciwnika. Zawodnik, który potrafi dobrze ocenić pozycję, znaleźć prawidłowy plan gry, będzie miał szansę na odniesienie sukcesu nawet jeśli jego przeciwnik nie popełni rażących błędów.

Doświadczeni gracze często już w grze środkowej planują przejście do dogodnej dla siebie końcówki, licząc w ten sposób na sukces w ostatniej fazie gry.



3.1 Atak w grze środkowej

Kiedy na szachownicy króle znajdują się po przeciwnych stronach, najczęstszym sposobem naatak będzie marsz pionowy. Jest wiele debiutów szachowych, zwłaszcza w obronie sycylijskiej (wariant Najdorfa, Dragona, Szeweningena), gdzie zawodnicy, decydując się na konkretne ruchy, dążą do obusiecznego ataku na króla. Na taki wybór najczęściej decydują się gracze, którzy lubią i potrafią rozgrywać ostre pozycje, są nastawieni na poświęcenia, kombinacje, a także nie boją się gry z odstąpionym królem.

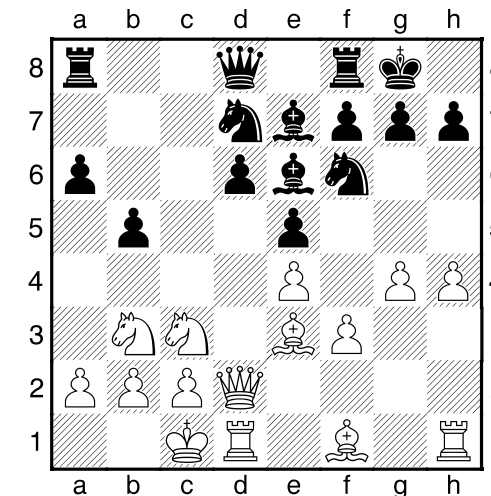


Diagram nr 58

Pozycja pochodzi z wariantu Najdorfa obrony sycylijskiej. Białe starają się błyskawicznie dźwignąć pionki na skrzydle królewskim w celu rozbitcia pozycji wokół czarnego króla. Ich naturalnym planem jest zagrać „g5”, „h5”, a następnie poświęceniem pionka na g6 otworzyć wrota do czarnego króla, starając się przy tym wykorzystać otwarte linie „g” oraz „h”. Czarne z reguły odpowiadają analogicznym planem, pchając swoje pionki „a” i „b” do przodu, chcąc rozbić pozycję na skrzydle hetmańskim. W pozycji czarnych dodatkowym atutem jest półotwarta linia „c”, po której również mogą stwarzać dodatkowe groźby w przypadku stworzenia baterii – Hetman na „c7” oraz wieża na „c8”.

Kiedy obaj gracze rosują po tej samej stronie szachownicy, wtedy atak z reguły wygląda w ten sposób, że zawodnicy stwarzają sobie szanse na dwóch różnych skrzydłach, zgodnie z zasadą: „Kiedy przeciwnik atakuje na jednym skrzydle, kontratakuj na drugim lub w centrum”. Istotnym jest, by znaleźć w pozycji odpowiedni plan gry, gdyż w innym razie przeciwnik może okazać się szybszy w realizacji swoich celów. Prowadzenie ataku nie zawsze oznacza falangę pionów. Figury również doskonale radzą sobie w napaści na króla przeciwnika.

PAWEŁ CZARNOTA (2523) - JAN MUSIAŁKIEWICZ (2250), 03.10.2015

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Ge2 e6 7.0-0 Ge7 8.f4 0-0 9.Kh1 Hc7 10.a4 Sc6 11.Ge3 We8 12.Gd3 Gf8 13.Hf3 g6?!

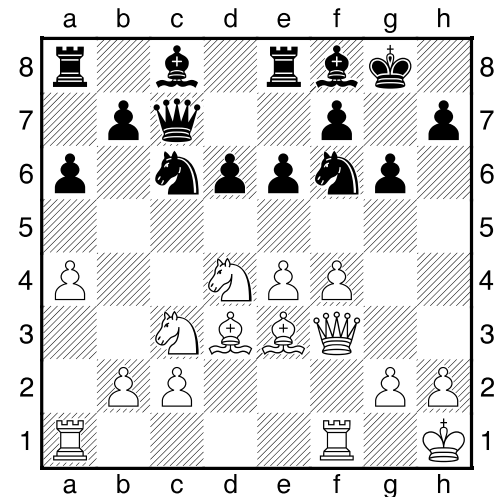


Diagram nr 59

Standardowa pozycja w obronie sycylijskiej, gdzie białe próbują atakować na skrzydle królewskim, a czarne chcą odeprzeć groźby, kreując jednocześnie szanse dla siebie w centrum i na skrzydle hetmańskim. 14.e5! Tym ruchem białe dążą do otwarcia linii „f” dla swoich ciężkich figur. Sd7 słabe jest 14...d:e5 z uwagi na 15.f:e5 z silnym atakiem po linii „f”.

15.Se4 centralizacja figur wzmacnia szanse na atak

S:d4 16.G:d4 d5 (16...dxe5 17.fxe5+-)

17.Sg5 (17.Sf6+ S:f6 18.exf6 również dawało doskonałe możliwości)

17...Ge7 18.Hh3 Sf8 19.Hh6 G:g5 20.f:g5 Gd7 21.b4 profilaktyka, a zarazem kontrola ważnego pola „c5” Wec8 22.Wf4 Hd8 23.Waf1 Ge8 24.Wh4 G:a4

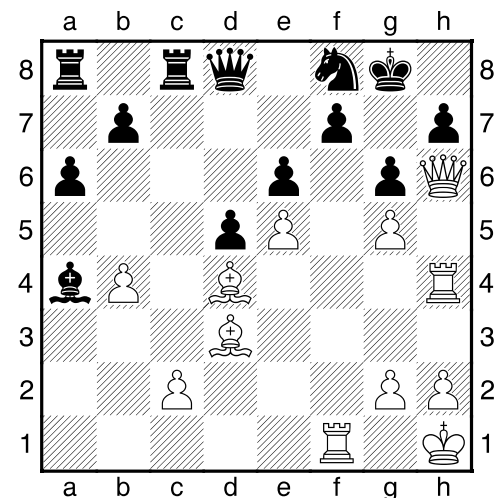


Diagram nr 60

Nie pomaga 24...Wc7 25.G:g6 S:g6 26.H:h7+ Kf8 27.H:g6+- Białe są już gotowe, by zakończyć ten pojedynek. 25.G:g6! G:c2 (25...f:g6 26.W:f8+! H:f8 27.H:h7#) 26.W:f7 1-0

3.2 Elementy gry pozycyjnej

Prawidłowa ocena pozycji w szachach ma bardzo istotne znaczenie dla dalszego przebiegu partii, powodując podejmowanie słusznych lub błędnych decyzji przez graczy. Poprzez dobrą ocenę sytuacji na szachownicy możemy wybrać prawidłowy plan gry oraz podjąć korzystne dla nas rozwiązania.

Elementy wpływające na ocenę pozycji to m.in.:

- 1) przewaga materialna
- 2) pozycja króla
- 3) rozwój figur
- 4) kontrola linii
- 5) kontrola centralnych pól
- 6) przewaga przestrzeni
- 7) struktura pionowa
- 8) słabe pola, punkty
- 9) inicjatywa

3.2.1 Przewaga materialna

W większości przypadków przewaga materialna wyznacza gracza, który stoi lepiej i zmierza po zwycięstwo w partii. Realizacja przewagi to przeważnie trudne zadanie, dlatego warto znać metody, które ułatwią znaleźć drogę do zwycięstwa. Najbardziej popularne ścieżki to:

- 1) wymiany
- 2) atak na króla przeciwnika

Pierwsza metoda jest bardzo skuteczna, gdyż zawodnik mający więcej materiału chętnie wymienia figury, by zminimalizować możliwości przeciwnika, zwłaszcza w ataku.

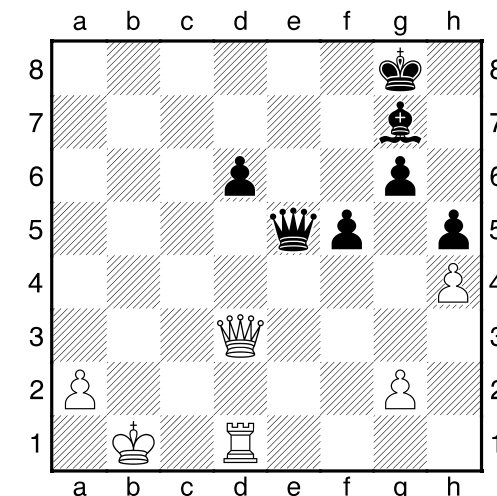


Diagram nr 61

Biały król jest zagrożony przez baterię czarnych figur – hetmana i gońca. Najlepszym rozwiązaniem dla białych jest teraz wymiana hetmanów z przejściem do końcówki, gdzie o losach partii zdecyduje oddalony wolny pion „a2”.

1.Hd5! – H:d5 2.W:d5 z planem - jak najszybciej awansować pionka „a2”.

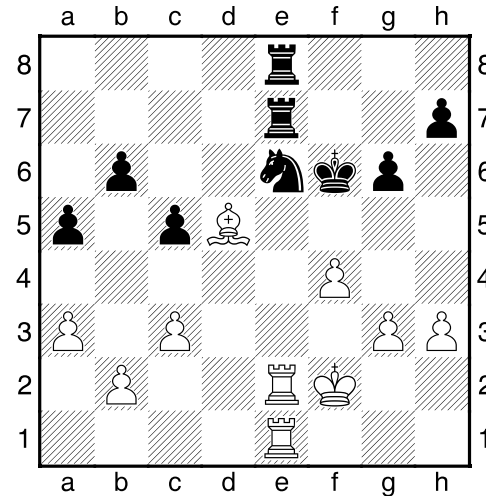
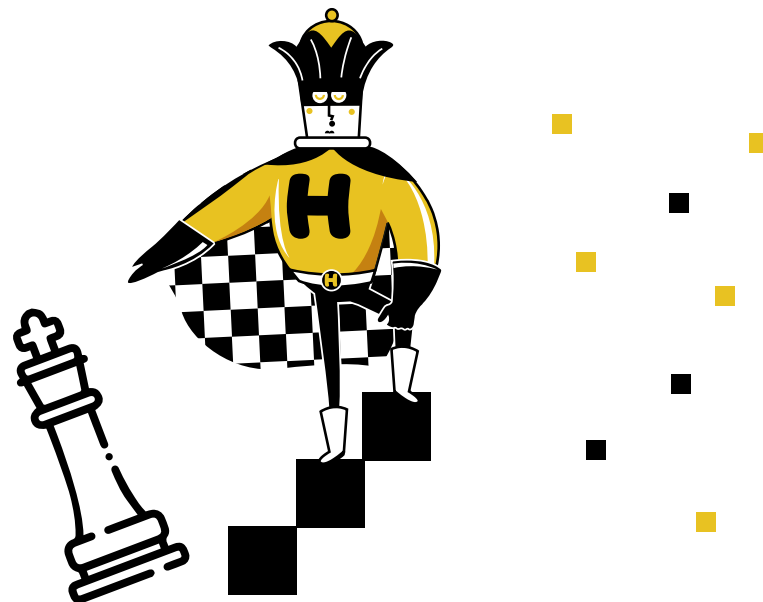


Diagram nr 62

W tej pozycji wymiany znów są najlepszym sposobem do osiągnięcia zwycięstwa. Mając pionka przewagi, białe mogą spokojnie dążyć do zdobycia punktu, idąc prosto do końcówki pionkowej.

Pozostawienie większej liczby figur na szachownicy daje przeciwnikowi dodatkowe szanse na zamieszanie w pozycji, czego powinno się unikać.

1.G:e6! – W:e6 2.W:e6 – W:e6 3.W:e6 – K:e6 4.Kf3 z planem wyrobienia wolnego pionka na skrzydle królewskim, a następnie odciągając nim czarnego króla, białe mogą zbić pionki na skrzydle hetmańskim. Spróbuj rozegrać tę pozycję z kolegą lub trenerem.



3.2.2 Pozycja króla

Od tego w jakiej pozycji znajduje się król może zależeć cała ocena sytuacji na szachownicy. Prawdopodobnie jest trzymać króla na bezpiecznej placówce, najczęściej dzięki zrobieniu roszady.

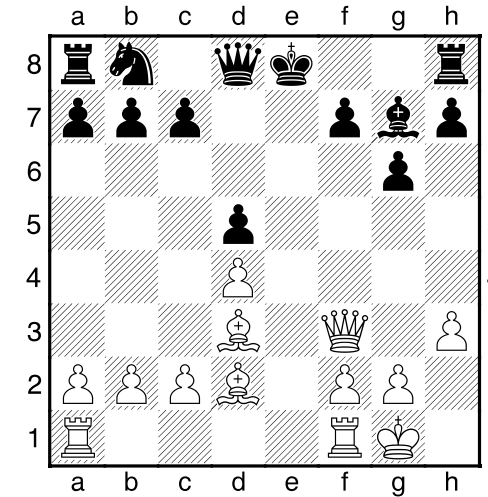


Diagram nr 63

W pozycji na diagramie czarnym brakuje roszady, by zabezpieczyć pozycję króla. Będąc na posunięciu, mogą skusić się na zdobycie pionka ruchem 1...G:d4?! narażając się jednak na atak wieży 2.Wf6+ lub jeszcze silniejsze 2.Gh6, co prowadzi do pozostawienia króla w centrum wydarzeń, pod ogromnym naciskiem białych bierek. W takich sytuacjach konieczne jest schować króla i unikać w zamian „pionkożerstwa”.

GIULIO CESARE POLERIO - DOMENICO D'ARMINIO, 1610

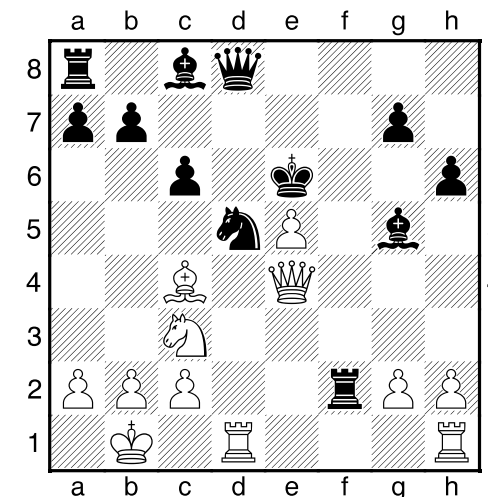


Diagram nr 64

Mimo tego, że czarne mają figurę więcej, ich pozycja jest beznadziejna. Białe dysponują silnym atakiem na czarnego króla, który ustawiony w centrum szachownicy szybko okaże się bezbronny.

15...Wd2 16.h4! Wxd1+ 17.Wxd1 Gxh4 18.Sxd5 cxd5 19.Wxd5 Hg5 20.Wd6+ Ke7 21.Wg6! Hd2 22.Wxg7+ Kf8 23.Wg8+ Ke7 24.Hh7#

NIGEL SHORT (2660) - JAN TIMMAN (2630), 1991

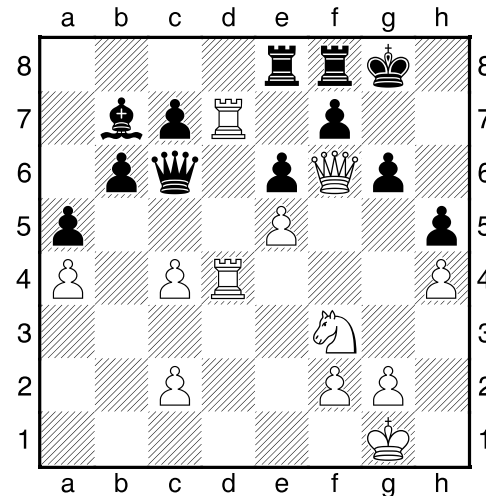


Diagram nr 65

Słaby król to nie zawsze taki, który pozostaje w centrum. Niekiedy nawet po roszadzie nie może czuć się do końca bezpiecznie.

31.Kh2! – Short demonstruje wyjątek od reguły, że król może być niebezpieczny nawet w grze środkowej! 31...Wc8 32.Kg3! Wce8 33.Kf4! Gc8 34.Kg5! (z dalszym Kh6 i matem Hg7.) 1-0

Przykład do samodzielnego zastanowienia. Posunięcie białych. Jaki plan można zastosować, analizując poprzednie partie?

PAWEŁ CZARNOTA (2523) - MIROSŁAW JAWORSKI, (2288), 05.09.2015

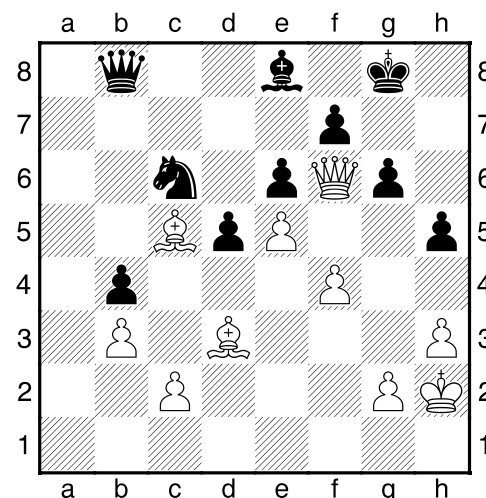


Diagram nr 66

34.Kg3! Hc8 35.Kh4 1-0

3.2.3 Rozwój figur

Od samego początku partii figury wyprowadzaj do centrum szachownicy, skąd mają większe możliwości. Dotyczy to szczególnie skoczków, które ustawione na bandzie znacząco tracą na wartości.

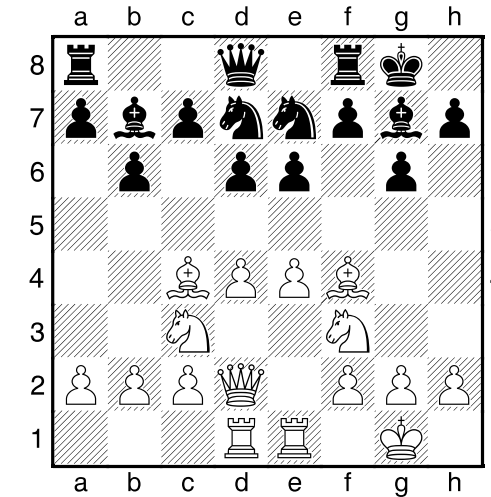


Diagram nr 67

Pasywne ustawienie czarnych bierek znacząco obniża ich wartości bojowe. Wyprowadzając figury do gry, pamiętaj o wprowadzeniu wszystkich, a nie tylko wybranych. Szanse na zwycięstwo rosną, gdy w ataku na przeciwnika bierze udział cała armia, a nie tylko jej część.

PAWEŁ CZARNOTA - KAMIL SCHREIBER, 1998

1.e4 d5 2.exd5 Hxd5 3.Sc3 Ha5 4.d4 Sf6 5.Sf3 Gg4 6.h3 Gh5 7.Gd2 c6 8.Gc4 e6 9.g4 Gg6 10.He2 Hd8 11.0-0 Ge7 12.Whg1 h6 13.Se5 Gh7

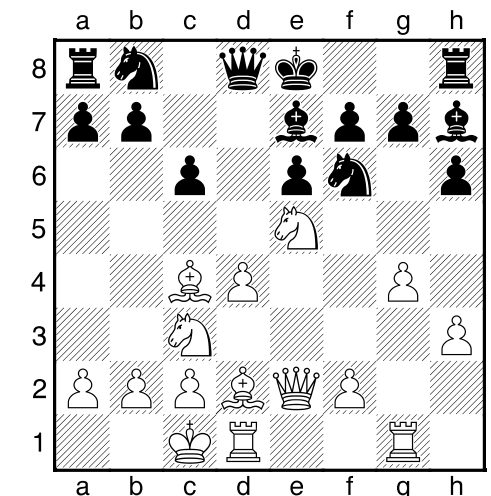


Diagram nr 68

Mając dobrze ustawione figury, nadarza się nie jedna okazja do przeprowadzenia ataku.

14.Sxf7! Poświęcenie figury w zamian za dwa pionki i osłabienie pozycji króla.
 Kxf7 15.Hxe6+ Ke8 16.Hf7+ Kd7 17.Gf4 – goniec odbiera pola ucieczki królowi.
 Kc8 18.Wge1 – poprawa pozycji figur!
 Gb4 19.Hxg7 Sbd7 20.We6 – pułapka zastawiona
 20...h5 21.Wxc6!+ 1–0 Zastanów się dlaczego przeciwnik złożył broń?

3.2.4 Kontrola linii

Opanowanie otwartej linii to zadanie każdego z graczy, jeśli nadarzy się ku temu okazja. Kontrola otwartej linii ma znaczący wpływ na ocenę pozycji. Strona dominująca może wykorzystać ją w celu wtargnięcia do obozu przeciwnika.



LINIE DZIELIMY NA:

1. **Otwarte** – Na linii nie znajduje się żaden pionek (diagram 69 - linia „e”)

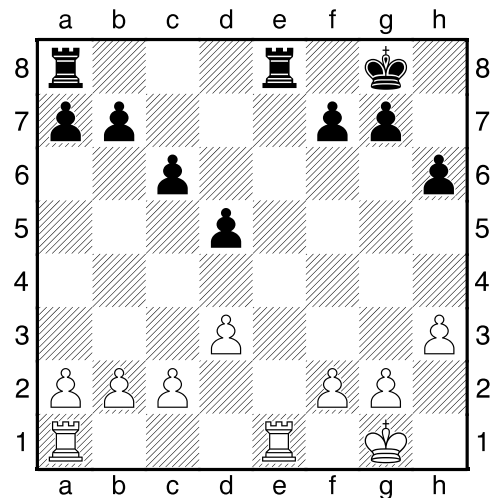


Diagram nr 69

2. **Półotwarte** – na linii znajduje się pionek jednego koloru (diagram 70 - linie „d” oraz „e”)

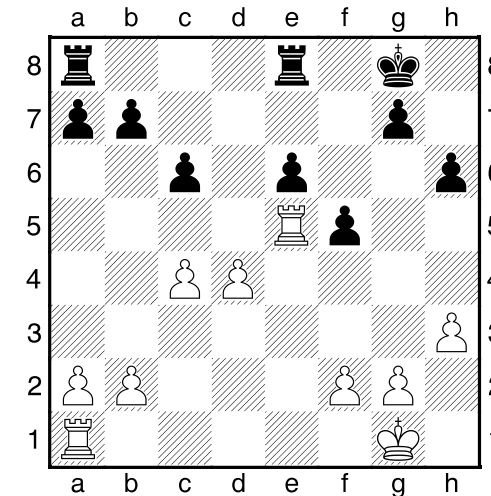


Diagram nr 70

3. **Zamknięte** – na linii znajdują się pionki obu kolorów

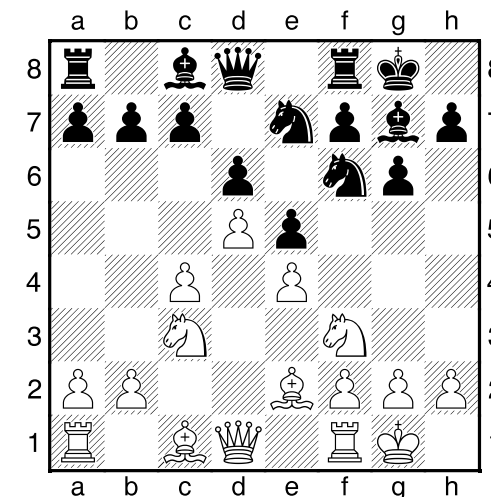


Diagram nr 71

Przykłady wykorzystania otwartej linii w praktyce:

BARBARA GORAJ (1786) - JACEK KOSTURKIEWICZ (1972), 29.12.2018

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 g6 6.Ge3 Gg7 7.f3 Sc6 8.Hd2 0-0 9.g4 Sxd4 10.Gxd4 Ge6 11.0-0 Ha5 12.a3 Wfc8 13.h4 Wab8 14.h5 b5 15.hxg6 hxg6 16.Hg5 a6 W pozycjach z różnostronnymi rozładami decydujące znaczenie ma to, kto zada pierwszy cios. Zawodniczka grająca białym kolorem znalazła prawidłowy plan, wykorzystując do ataku otwartą linię „h”.

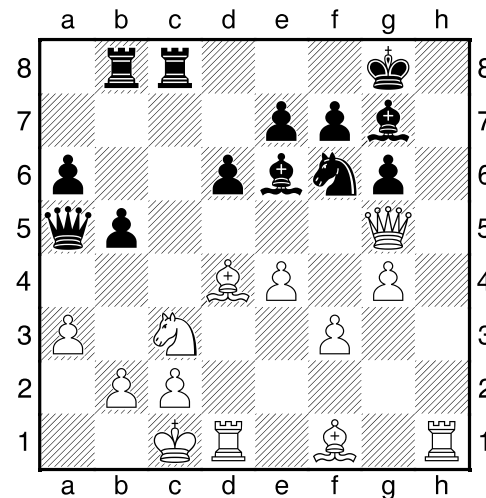


Diagram nr 72

17.Wd2! Wb7 18.Wdh2 Wbc7 19.Hh4! Tutaj czarne zrozumiały w czym problem. Biały hetman grozi poświęceniem na „h8” z szybkim matem wieżami. Kf8 (próba ucieczki nie ratuje) 20.Hh8!!+ Gxh8 21.Wxh8+ Sg8 (nie pomaga także 21... Kg7 z uwagi na 22.W1h7#) 22.Wxg8+ (z matem w kolejnym ruchu) 1-0 Opanowanie wolnej linii może również przyczynić się do wtargnięcia na 7 lub 8 (w przypadku czarnych na 1 i 2 linię) linię, co jest szczególnie niedogodne dla przeciwnika. Dzieje się tak za sprawą ustawienia pionów i króla, które nagle stają pod ostrzałem.

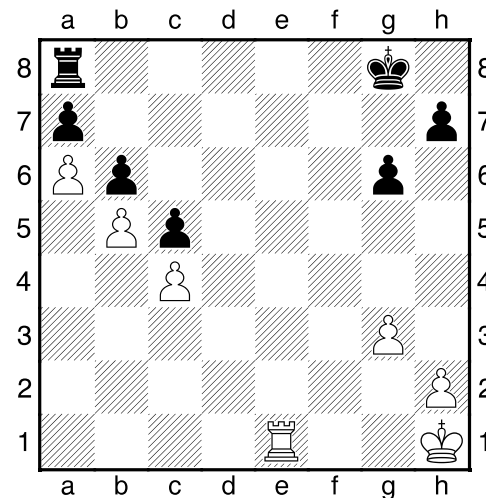


Diagram nr 73

Pozycja na diagramie jest materialnie równa, co nie oznacza, że partia powinna zakończyć się remisem. Białe będąc na posunięciu mogą wtargnąć bez zwłoki na pole „e7” skąd ich wieża będzie doskonale ograniczać możliwości przeciwnika. Tym ruchem nie zdobywa przewagi materialnej, ale daje możliwość podejścia własnym królem, ograniczając jednocześnie wieżę i króla przeciwnika.

1.We7! (1.Kg2 – tym posunięciem białe wypuszczają przewagę, gdyż czarna wieża może znacznie poprawić swoją pozycję przechodząc na po f8, skąd będzie mogła przejść dalej na f7 – kontrolując pozycję białego króla oraz broniąc swojej największej słabości – pionka „a7”) Czarne są bezsilne wobec białej wieży i mogą tylko czekać na marsz białego króla.

1...Kh8 (nie pomaga wyjście wieży 1...Wd8 2.W:a7 – Wd4 3.Wb7 – W:c4 4.a7 – Wa4 5.Wb8+ Kg7 6.a8H – W:a8 7.W:a8 z wygraną)

2.Kg2 – Kg8 3.Kf3 – Kh8 4.Ke4 – Kg8 5.Kd5 – Kh8 6.Kc6 – Kg8 7.Kb7 z następnym zdobyciem pionków „a7”, „b6” i łatwym zwycięstwem.

3.2.5 Przewaga przestrzeni

Posiadanie większej liczby pól dla swoich bierk oznacza posiadanie przewagi przestrzeni. Wraz z tym często dochodzi do kontroli centralnych pól, co przekłada się na przewagę w pozycji. Gracz władający takimi atrybutami powinien utrzymywać figury na szachownicy, a dokonywać wymian tylko, gdy prowadzą do jeszcze większych korzyści, szczególnie materialnych. Świadczy o tym poniższa partia.

CARL SCHLECHTER - JOHN WALTER, 22.08.1905

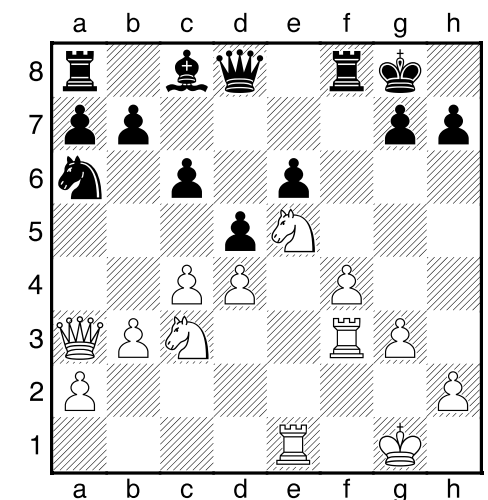


Diagram nr 74

20.c5! Białe pomimo tego, że stoją lepiej z uwagi na pozycje figur, zwłaszcza skoczek na centralnym polu e5, starają się zagarnąć jeszcze więcej przestrzeni dla siebie.

20...Sc7 21.Hb2 Strona posiadająca przewagę przestrzeni może bardziej swobodnie manewrować swoimi figurami między skrzydłem królewskim, a hetmańskim.

21...Gd7 22.Hc2 He7 23.Wef1 Białe ewidentnie szykują się do ataku na skrzydle królewskim.

23...Wae8 24.g4 Gc8 Jedyne co czarne mogą teraz zrobić, to czekać na działania białych. Z uwagi na brak miejsca do manewrowania ich strategia sprowadza się do wyczekiwania.

25.Wh3! Groźba mata - celem osłabienia pionków koło króla.

25...g6 Teraz u czarnych pojawiły się słabe czarne pola wokół króla.

26.b4 Schlechter nie spieszy się z atakiem na skrzydle królewskim, wzmacniając jednocześnie pozycję skrzydła hetmańskiego. Czarne mogą jedynie obserwować sytuację.

26...Hf6 27.Whf3 We7 28.a4 a6 29.Sd1 Pora na przestawienie skoczka na dogodną pozycję. Skoczek zmierza na pole e3, skąd w przyszłości będzie miał okazję wykorzystać słabości czarnych pól w obozie przeciwnika.

29...Wg7 30.Se3 He7 31.g5! Tym ruchem zwalnia się miejsce dla skoczka na „g4”.

31...Gd7 32.S3g4 Ge8 33.Sh6+ 33.Sf6+ Po wejściu na pole „f6” czarne mogłyby oddać jakoś, i nadal stawiałyby opór. 33...Wxf6 34.gxf6 Hxf6

33...Kh8 34.He2 Hd8 35.Seg4 Skoczek zwalnia miejsce dla Hetmana na polu „e5”, biorąc za cel pole „f6”

35...Gd7 36.He5 Se8 37.Wh3 Hc7 38.Sf6 Pozycja czarnych jest nie do pozardroszczenia. Ich wszystkie figury nie wychodzą poza 7 linię, kiedy to białe bierki zmierzają do przodu po zwycięstwo.

38...Hxe5 39.fxe5 We7 40.Whf3 Sxf6 41.Wxf6 Wxf6 42.exf6 Pionek „f6” będzie stanowić wieczny problem w obozie czarnych, gdyż żaden czarny pion nie blokuje mu drogi do hetmana.

42...We8 43.Sf7+ Kg8 44.Se5

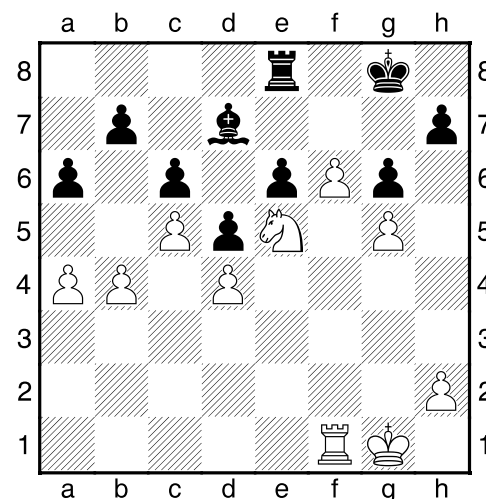


Diagram nr 75

Skoczek wrócił na centralną pozycję, skąd ma największy zasięg bojowy.

44...Wd8 45.Kg2 Kf8

46.h4 Ge8 47.Kf3 Gf7 48.Kf4 Białe poprawiły wszystkie swoje bierki i nie pozostało nic innego jak dokonać przełomu na skrzydle hetmańskim celem uwieńczenia zwycięstwa. 48...Ke8

49.Wb1 Kf8 50.b5 Czarne poddały się z uwagi na groźbę wjazdu białej wieży po linii „b”. Po wejściu na siódmą linię, czarne są bezradne. 1-0

3.2.6 Struktura pionowa

Struktura pionowa jest bardzo ważnym elementem gry środkowej i wpływa na wybór odpowiedniej strategii. Zapoznając się z podstawowymi strukturami pionowymi, łatwiej podejmiesz dobre decyzje w partii.

ŁAŃCUCH PIONOWY to układ dwóch lub więcej pionów na szachownicy umieszczonych koło siebie po skosie, wspierających się wzajemnie (diagram 76). Tego rodzaju układ może ograniczać mobilność figur przeciwnika, a w odpowiednim momencie szturmować pozycję.

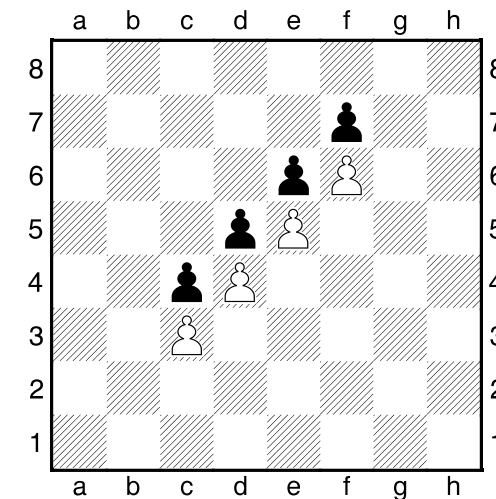


Diagram nr 76

Pierwszy pion łańcucha stanowi jego trzon i nazywa się „bazą”. Na diagramie jest to biały pionek „c3” oraz czarny pionek „f7”. Baza stanowi najszabsze ogniwo w łańcuchu i często jest obiektem ataku.

Łańcuch pionowy (diagram 77 - pionki b2,c3,d4,e5) może być osłabiony poprzez jego przerwanie (diagram 78).

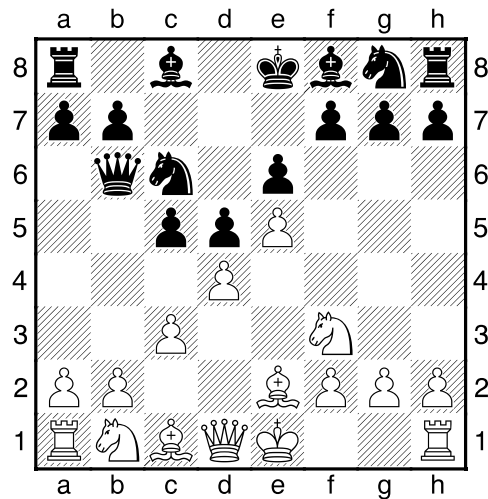


Diagram nr 77

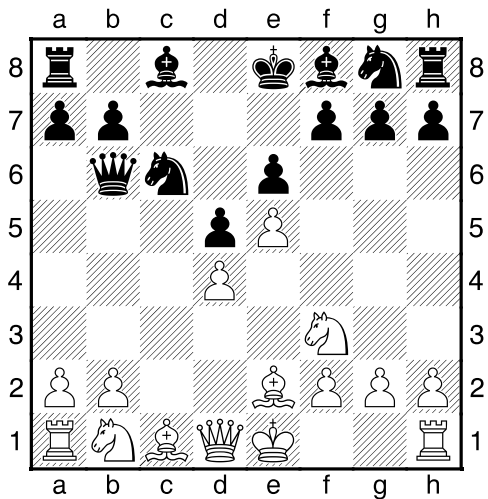


Diagram nr 78

W obronie francuskiej czarne często stoją przed wyborem zbitcia na „d4” lub przepchnięcia pionka na pole „c4”. Wymieniając pionki na polu „d4”, dochodzi do rozbicia łańcucha i zmiany bazy białych, z pola „b2” na pole „d4”, które staje się doskonałym obiektem ataku dla czarnych figur. Przepychając pionka na pole „c4”, czarne zostawiają bazę białego łańcucha pionowego na polu „b2”, co znacznie utrudnia im atak tego punktu, prowadząc do zamkniętych pozycji.

WYSPY PIONOWE występują, gdy pionki są rozrzucone i jest między nimi wolna linia. Z reguły im więcej wysp tym gorzej, gdyż trudniej je obronić. Na diagramie 79 białe posiadają cztery wyspy pionowe, a czarne dwie. Zatem czarne w teorii mają lepszą strukturę pionów.

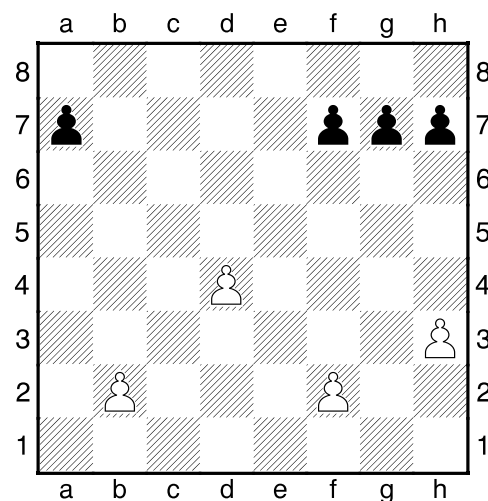


Diagram nr 79

ZDUBLOWANE PIONY to sytuacja, w której dwa pionki jednego koloru znajdują się na jednej linii (mówimy wtedy o tzw. „dublakach”). Piony zdublowane są słabe, gdy nie mają żadnego wsparcia oraz są odizolowane od reszty pionów (diagram 80 – pionki c2 i c3). Znacznie lepiej radzą sobie, występując w grupie (diagram 81 – pionki e6,e5).

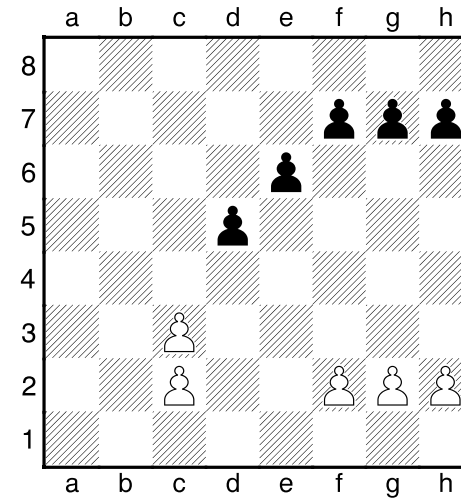


Diagram nr 80

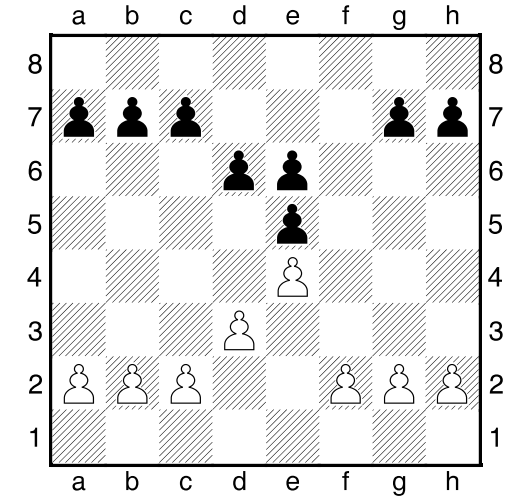


Diagram nr 81

IZOLOWANY PION to taki, który nie ma wsparcia innych pionów na liniach wokół siebie (diagram 82 - pionek d4). Izolowany pionek często dostarcza sporo trudności, gdyż do jego obrony potrzeba figur, a to wpływa na ich pozycje. Niejednokrotnie „izolak” może kontrolować ważne pola w obozie przeciwnika, rekompensując w ten sposób swoje wady.

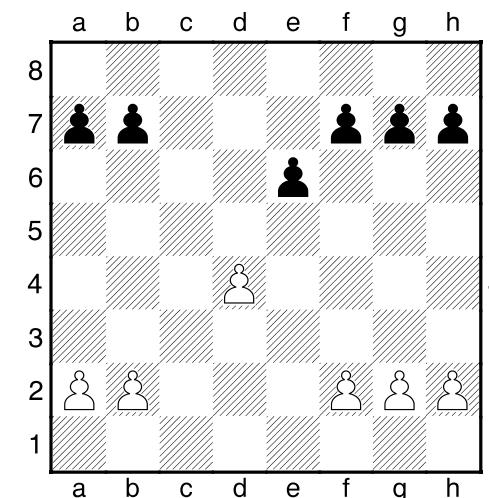


Diagram nr 82

WISZĄCE PIONY to dwa pionki, które odizolowane są od reszty struktury, stojąc obok siebie (diagram 83 - pionki c4 i d4). Takie pionki mogą dawać sporą przestrzeń albo być przyczyną problemów, w zależności od sytuacji

na szachownicy. Strona grająca z wiszącymi pionkami powinna unikać wymian, gdyż z reguły ma więcej miejsca do manewrowania.

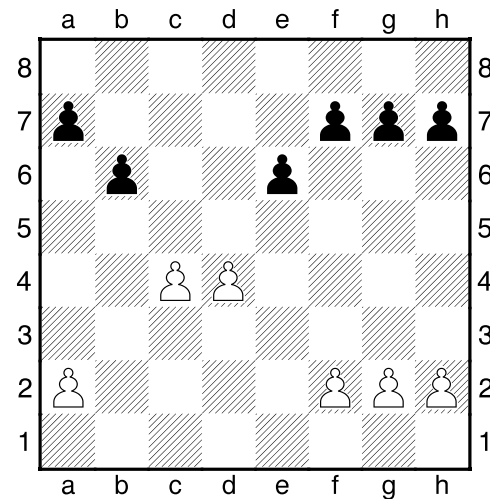


Diagram nr 83

ODSTAŁY PION to pionek, który nie jest odizolowany od reszty, a jedynie odstaje swym położeniem od grupy (diagram 84 - pionek d6). Aby pozbyć się takiego pionka, najczęściej dąży się do wymiany za piona, który blokuje jego awans (w tym wypadku plan wymiany pionka „d6” za „e4”). Zaletą najczęściej jest posiadanie półotwartej linii znajdującej się obok takiego pionka (linia „c”).

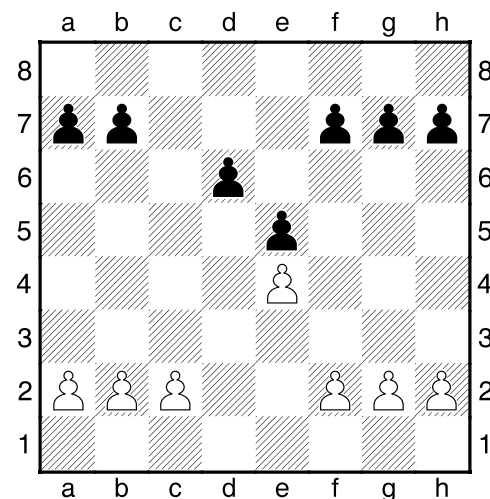


Diagram nr 84

3.2.7 Słabe pola i punkty

Słabe pola i punkty w szachach to takie miejsca na szachownicy, które są trudne do kontrolowania lub chronienia przez figury. Słabe pola mogą stanowić wrażliwe punkty, które przeciwnik może wykorzystać do ataku lub manewru. Jeśli przeciwnik kontroluje pewne pola na szachownicy, może to ograniczać możliwości ruchu i aktywności twoich figur, tworząc rozmaite problemy. Ważne jest identyfikowanie słabych pól i punktów w grze szachowej, aby móc odpowiednio je bronić i unikać sytuacji, w których przeciwnik może je wykorzystać przeciwko tobie. W odróżnieniu od słabego pola, słabym punktem może być również pion, który nie ma wystarczającej obrony (np. odstały pionek, izolowany pionek, zdublowane pionki).

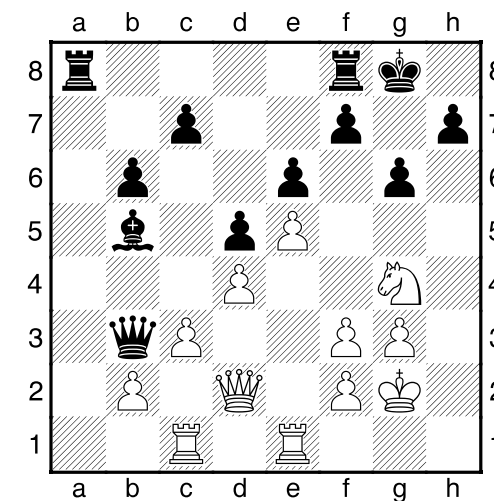


Diagram nr 85

Na powyższym diagramie czarne posiadają kilka słabych pól na skrzydle królewskim: „f6”, „g7”, „h6”. Kiedy w pozycji występuje tak duża ilość słabości, wtedy możemy powiedzieć o „kompleksie słabych pól”. Białe mają w szeregach skoczka, który chętnie wskoczy na pole „f6”, skąd będzie atakował króla, oraz słaby punkt - pionka h7.

Zobacz przykładowe rozegranie: **1.Sf6+ Kh8 2.Hh6!** (biały hetman podąża za skoczkiem w ataku na skrzydle, stanowiąc już groźbę mata, którego nie sposób czarnymi ominąć). Gdyby pionek g6 stał na polu wyjściowym (g7), czarne kontrolowałyby wszystkie czarne pola wokół króla, mając lepsze perspektywy w obronie. W przypadku **1...Kg7** czarne chwilowo bronią się przed wjazdem białego hetmana, ale nie na długo. **Po 2.Wh1** atak białych figur jest na tyle silny, że czarne nie unikną mata.

PAWEŁ CZARNOTA (2310) - MICHAŁ WIĘCŁAW (2090), 2003

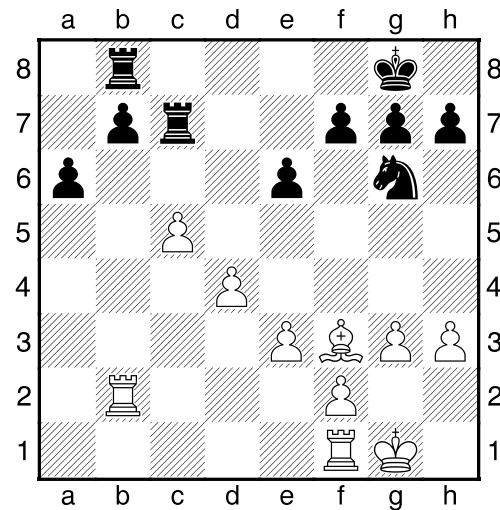


Diagram nr 86

Słabym punktem w pozycji może być pionek. Na diagramie 86 odstąpił pion „b7” jest pod atakiem białych figur i wymaga stałej obrony. Białe będąc na posunięciu mogą zdwoić wieżę po linii „b” ruchem 1.Wfb1. Tym samym czarne nie mają ratunku dla swojego pionka, co z kolei prowadzi do kolejnego problemu – znika przeszkoda dla wolnego pionka „c5”.

Zwróć uwagę, że posiadanie słabych punktów wpływa na pasywne ustawienie innych figur, które są zmuszone do obrony słabości.

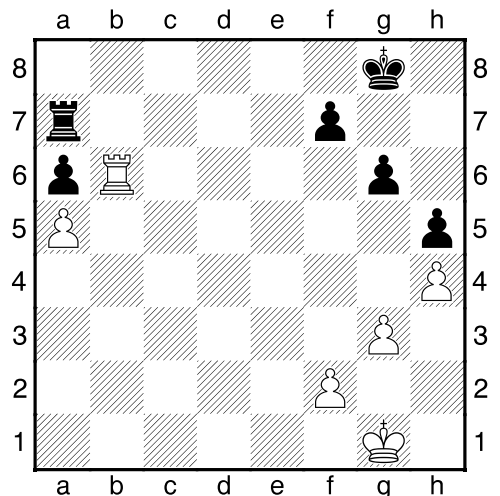


Diagram nr 87

Częstym i bardzo dobrym rozwiązaniem wśród doświadczonych szachistów jest szukanie szans poprzez oddanie słabego punktu w zamian za aktywność figur. Lepiej niekiedy stracić jednego pionka, aby ożywić grę pozostałych bierek.

Na diagramie 87 czarna wieża jest niejako przywiązana do obrony pionka „a6”. Rozwiązaniem na jakie powinny zdecydować się czarne, jest „uwolnienie wieży” kosztem pionka i ustawienie jej aktywnie z tyłu pionka „a5” np. na polu a2. Wieża będzie bardziej mobilna i da więcej szans na zremisowanie tej trudnej dla czarnych pozycji.

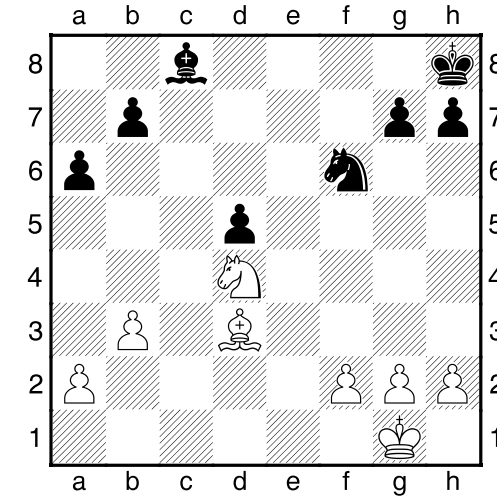


Diagram nr 88

Na pierwszy rzut oka wygląda, że pozycja jest równa i końcówka powinna zakończyć się remisem. Materiał na szachownicy jest równy, ale słabości u czarnych są bardziej widoczne. Główny problem w obozie czarnych to izolowany pionek „d5”. Oprócz tego figury białe są lepiej ustawione. Zobacz jak białe będą wzmacniać pozycję by uzyskać przewagę.

26.f3 Celem tego posunięcia jest kontrola pola „e4” (odbiera je skoczkowi) oraz możliwość ruszenia królem do centrum. W odróżnieniu od pozostałych etapów gry, w końcówkach króle odgrywają istotne role.

26...g6 27.Kf2 Kg7 28.Ke3 Kf7 29.Kf4 Biały król idzie do przodu, zmierzając kolejno na pole „e5”.

29...Sd7 Tym ruchem czarne bronią się przed ofensywą białego króla, jednak nie poprawiają ustawienia własnych figur, wręcz ustawiają je jeszcze bardziej pasywnie. Ciężko jednak znaleźć dobry ruch.

30.h4 Mając przewagę pionową na skrzydle królewskim białe dążą do wyrobienia tam wolnego pionka.

30...h5 Na szachownicy pojawia się kolejna słabość - pionek „g6”.

31.Gc2 Profilaktyka, w celu uniknięcia ataku przez czarnego skoczka ruchem Sc5.

31...Kf6 32.g4 Na szachownicy dalej panuje równowaga, ale czarnym coraz trudniej o wykonanie dobrego posunięcia.

32...b5 33.g5+ W ten sposób blokujemy słaby punkt czarnych na „g6”, jednocześnie odrzucając czarnego króla od obrony pola „e5”.

33...Kf7 34.Sc6

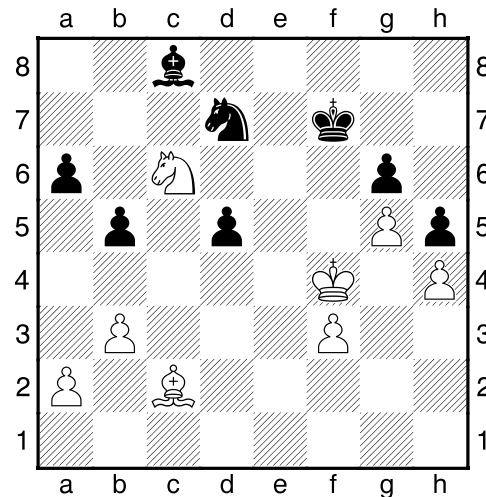


Diagram nr 89

Grozi teraz Se5 z wymianą skoczków. Pozwoli to na wtargnięcie białego króla do obozu przeciwnika. Czarne próbują uniknąć wymian.

34...Kg7 35.Se7 Podwójny atak na gońca i słabego pionka „g6” decyduje o losach partii. Czarne poddały się z uwagi na brak możliwości obronnych. Partia mimo tego, że prowadzona była na równym materiale, pokazuje jak istotne znaczenie mają słabości. Przywiązanie czarnych figur do obrony wprowadziło je w pasywne ustawienie co koniec końców doprowadziło do rychłej klęski. 1-0

3.2.8 Inicjatywa

Inicjatywa to przewaga, która ma charakter dynamiczny i zbyt spokojne granie może doprowadzić do jej utraty. Inicjatywa oznacza zdolność do narzucania warunków gry i kontrolowania tempa rozwoju partii. Gracz posiadający inicjatywę ma więcej możliwości i może zmusić przeciwnika do reagowania na swoje posunięcia.

Inicjatywa może wynikać z różnych czynników, takich jak:

- lepsze rozmieszczenie figur na planszy
- większa kontrola centrum
- szybszy rozwój w debiucie

Gracz posiadający inicjatywę często decyduje o kierunku gry i może wykorzystać swoją przewagę do atakowania i tworzenia zagrożeń (Zobacz partię Czarnota - Sopur). Gracze starają się zdobyć inicjatywę poprzez dokładne planowanie i wykonanie ruchów, które będą wymuszać na przeciwniku określone odpowiedzi i ograniczą jego możliwości.

W praktyce inicjatywa może prowadzić do uzyskania przewagi materialnej, pozycyjnej lub ataku. Jednak warto zauważyć, że inicjatywa nie zawsze jest decydująca, a doświadczeni gracze są w stanie obronić się przed atakami i wyrównać w partii.

PAWEŁ CZARNOTA (2502) - KIRILL SHEVCHENKO (2655), 30.12.2021

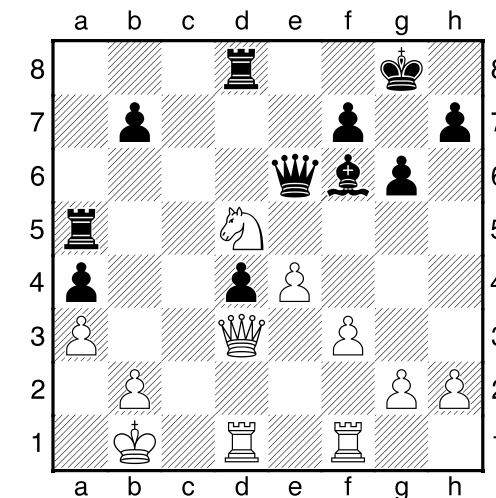


Diagram nr 90

Pozycja jest dynamiczna, a o rezultacie partii zadecyduje kto pierwszy przejmie inicjatywę. Biały skoczek na polu „d5” zajmuje fantastyczną placówkę, skąd wywiera nacisk na czarne bierki. Z kolei pionek na d4 stanowi dla czarnych słabość wymagającą obrony. Zgodnie z zasadą opanowania wolnej linii, białe przystępują do działań.

27.Wc1 Kg7 28.Wc4 Celem tego posunięcia jest zdwojenie wież oraz atak pionka „d4”

28...Ge5 Atak na pionka „h2”

29.g3 Pionki należy ustawiać w taki sposób, by ograniczały pozycję figur przeciwnika. Pionka „h2” można było obronić ruchem „h3”, jednak wtedy gońiec miałby więcej komfortu w pozycji.

29...b5 30.Wc5 Teraz pionek „b5” staje się słaby, a dodatkowo czarne figury wymagają poprawy pozycji, gdyż brakuje im całkowicie koordynacji.

30...Hh3 31.Wf2 Hd7 32.Wfc2

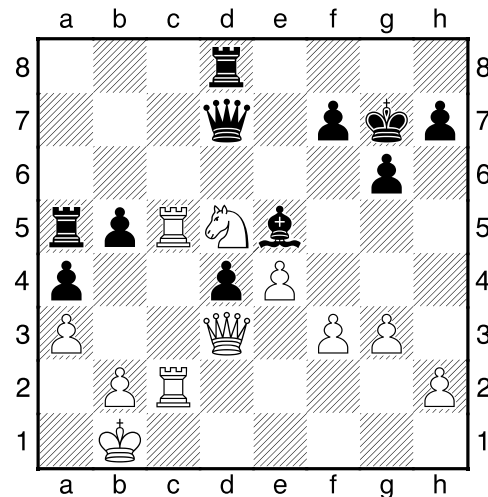


Diagram nr 91

Białe figury poprawiły swoje pozycje w stosunku do początkowego Diagram nru, kiedy to czarne nie mają żadnego konkretnego planu. Inicjatywa stoi po stronie białych!

32...Kh8 Profilaktyczne odejście królem robi miejsce dla czarnego gońca na polu „g7”.

33.f4 Gg7 34.e5 Tym ruchem białe jeszcze bardziej ograniczają czarnego gońca. Zwróć uwagę, jak dobrze ustawione są białe pionki, tworząc piękny łańcuch pionowy.

34...He6 Biały skoczek stracił oparcie w pionku „e4”, jednakże swoje zadanie już spełnił i może przejść do kolejnych.

35.Sc7 Widełki na hetmana i pionka „b5” dają w rezultacie zdobycze materialne.

35...Hb3 Czarne próbują ratować się przechodząc do końcówki. Pozycja ich jest na tyle słaba, że ciężko upatrywać szans na remis.

36.H:b3 a:b3 37.Wd2 Wieża blokuje wolnego pionka „d”, obierając sobie kolejny cel do ataku.

37...Wc8 38.W:d4 Gf8 39.Wc3 h5 40.S:b5 Taktyczne odejście skoczkiem

40...Wb8 Nie można było zbić skoczka, gdyż pod biciem zostawała czarna wieża na „c8”.

41.Sd6 Skoczek znajduje kolejną stabilną pozycję dla siebie, podparty pionkiem „e5”.

41...Kg8 42.Wdd3 Białe sukcesywnie likwidują słabości pionkowe czarnych.

42...f6 43.W:b3 W:b3 44.W:b3 f:e5 45.Sc4! Dobre wtrącenie, które zabezpiecza pionka „e5”.

45...Wd5 46.Sxe5+-

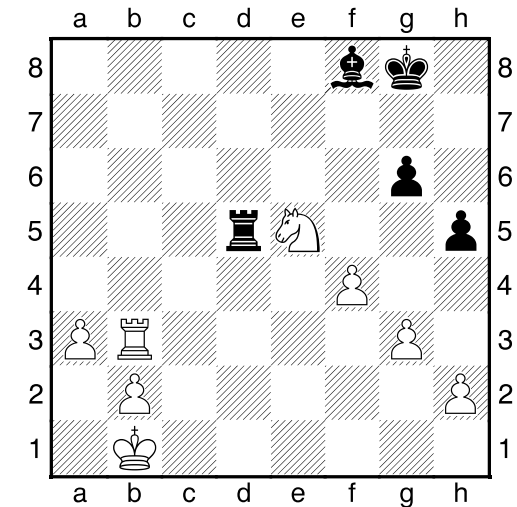
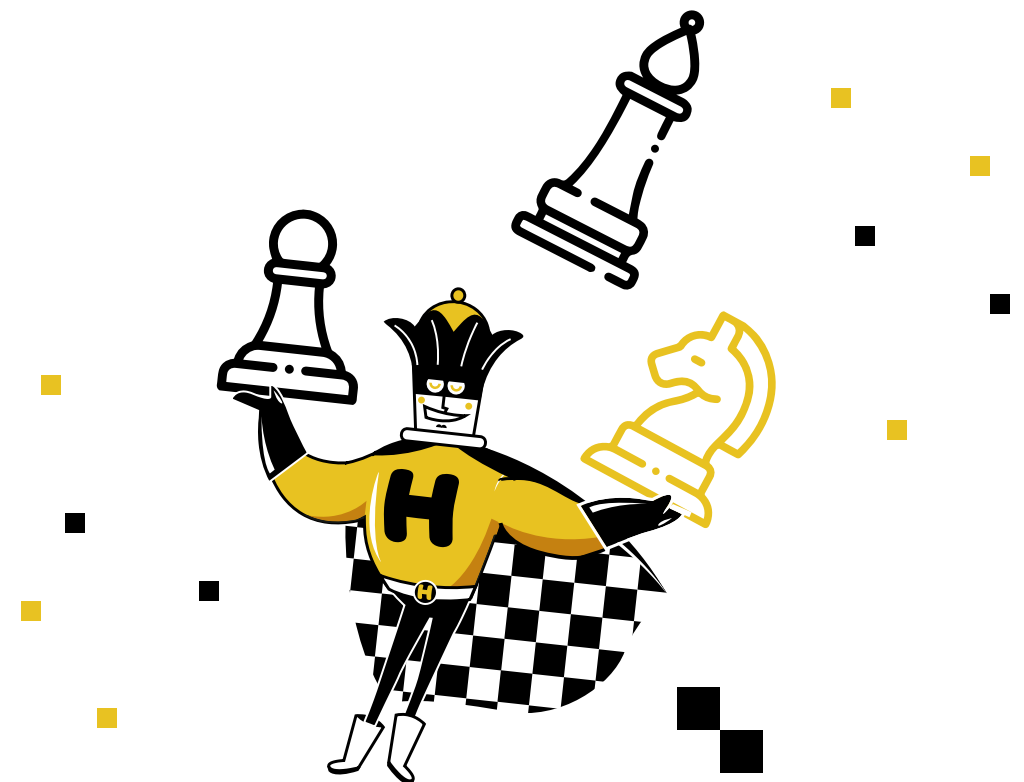


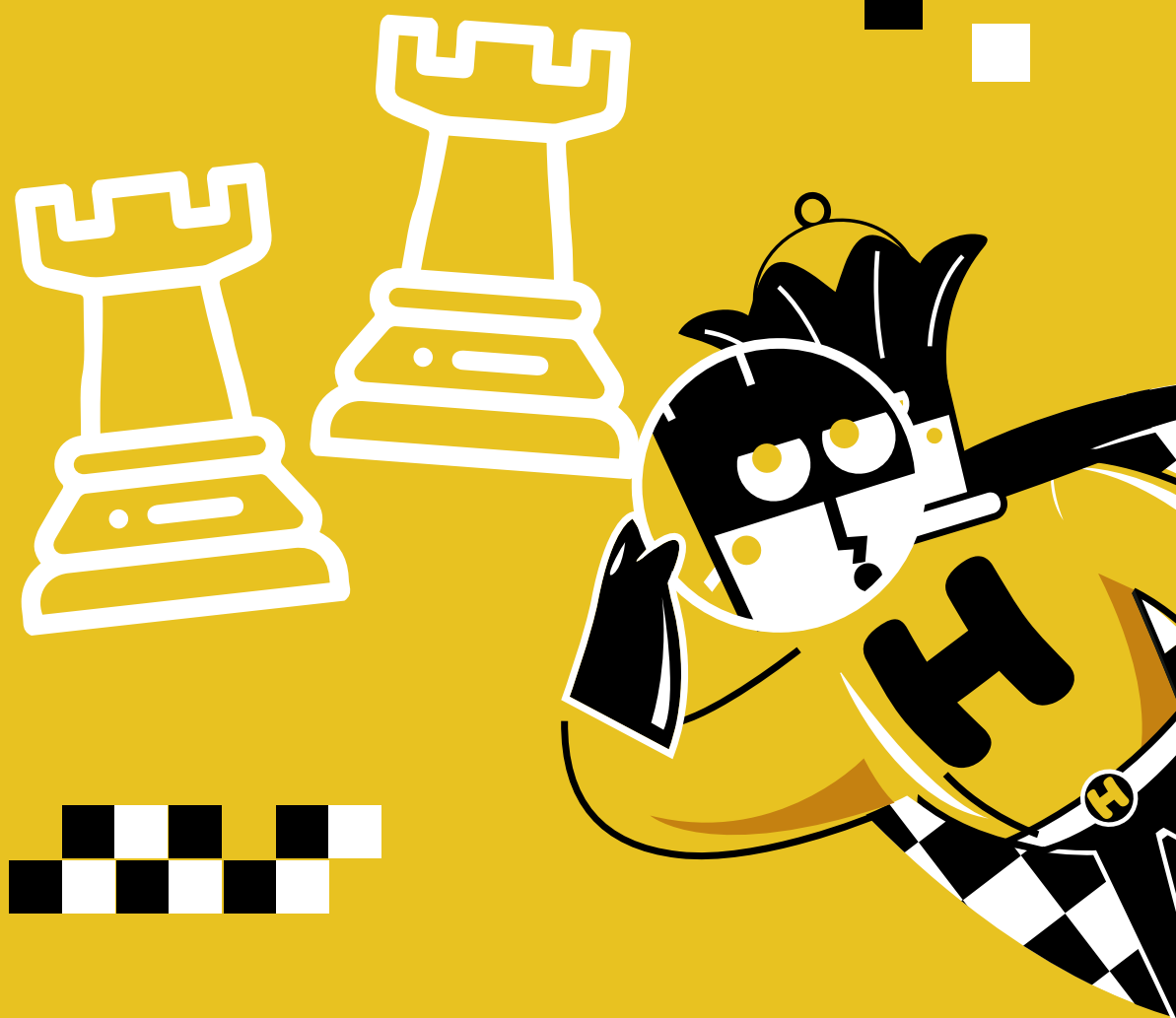
Diagram nr 92

Białe otrzymały kompletnie wygraną pozycję. Dzięki zdobyciu inicjatywy w grze środkowej zdobyły przewagę materialną, a to zagwarantowało końcowy sukces.

46...Wd2 47.S:g6 Gc5 (po ruchu 47...Wxh2 nastąpiłoby 48.Wb8) **48.h3 Kf7 49.Se5+ Ke6 50.g4 h4 51.Sf3 Wd1+ 52.Kc2 Wf1 53.S:h4 W:f4 54.Sf5 Kd5 55.Wd3+ Kc6 56.b4 Gb6 57.Kb3 Gf2 58.Wc3+ Kb6 59.Se7 Wd4 60.Wf3 Ge1 61.g5 We4 62.Sf5 Gd2 63.g6 We8 64.g7 Ge1 65.Wf4. 1-0**



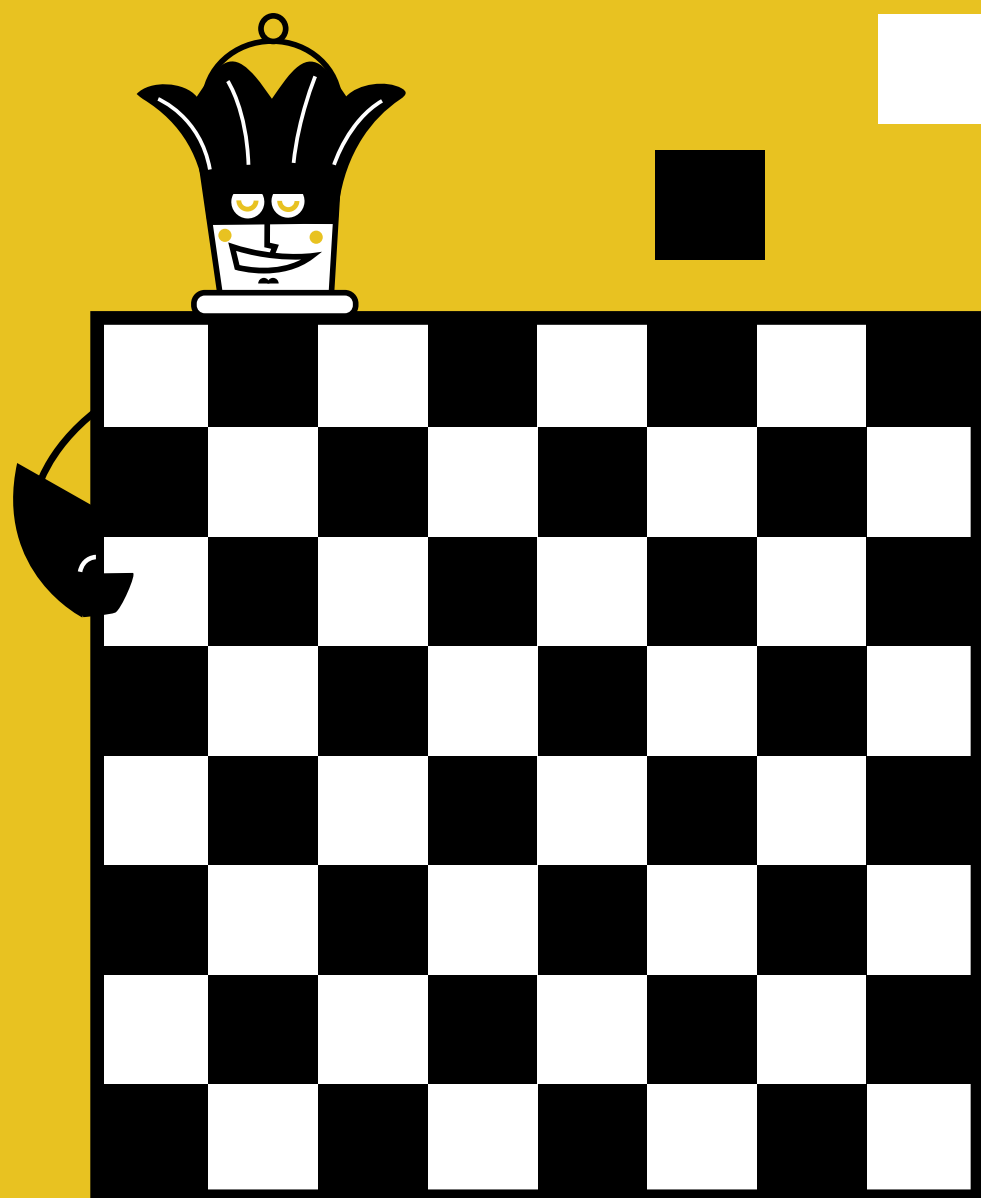
SŁOWNICZEK POJĘĆ



Słowniczek pojęć

- Arcymistrz:**
Tytuł przyznawany najwybitniejszym szachistom, którzy osiągnęli wysoki poziom umiejętności i zdobyli międzynarodowe sukcesy.
- Blitz:**
Forma gry szachowej, w której gracze mają bardzo krótki limit czasu na wykonanie swoich ruchów (maksymalnie 10 minut, zazwyczaj 5 minut lub mniej na całą partię).
- Debiut:**
Pierwsza część gry szachowej, w której gracze starają się ustanowić silną pozycję, zazwyczaj poprzez rozwinięcie swoich pionów i figur.
- Forsowny ruch:**
Posunięcie wymuszone.
- Gra środkowa:**
Część gry szachowej, która następuje po debiucie, charakteryzująca się dynamicznymi wymianami Figur i walką o kontrolę nad centrum szachownicy.
- Kategoria:**
System klasyfikacji szachistów na podstawie ich umiejętności i wyników w turniejach. Kategorie zwykle oznaczają różne poziomy umiejętności.
- Końcówka:**
Ostatnia część gry szachowej, w której zostało mało bierok na szachownicy.
- Kombinacja:**
Seria ruchów, zwykle obejmujących ofiarę materiału lub ofiarę, mająca na celu osiągnięcie przewagi pozycyjnej lub danie mata w grze.
- Mat:**
Sytuacja, w której król jest atakowany i nie może się obronić w żaden sposób.
- Niedoczas:**
Sytuacja, w której gracz ma bardzo mało czasu na wykonanie posunięć.
- Przewaga jakości:**
Sytuacja w której, jeden z graczy posiada wieżę, a przeciwnik w zamian lekką figurę: skoczek lub gońca.
- Ranking:**
Liczba punktów danego zawodnika odzwierciedlająca jego siłę gry.
- Rapid:**
Szybka forma gry szachowej, w której gracze mają więcej czasu na wykonanie swoich ruchów niż w partii blitz, zwykle od 10 do 30 minut na partię.
- Szach:**
Sytuacja, w której król jest zagrożony, ale może uciec, zasłonić się lub figura atakującą może zostać zbita.
- Taktyka:**
Sztuka planowania i wykonywania różnych manewrów, ruchów i kombinacji w grze szachowej w celu osiągnięcia przewagi nad przeciwnikiem.
- Zugzwang:**
Sytuacja w której gracz znajdujący się na posunięciu nie ma dobrego dla siebie ruchu, a każdy wykonany prowadzi do strat.

Odpowiedzi do zadań szachowych



Odpowiedzi do zadań szachowych

- | | | |
|------------------------|---|---|
| 1.. 1.b4 +- | 45. 1...Wh1x | 88. 1...W:h2+ -+ |
| 2.. 1.Gf6 +- | 46. 1...Hh1x | 89. 1...Sg3+ -+ |
| 3.. 1.e5+ +- | 47. 1...W:e5 | 90. 1...Wa7+ -+ |
| 4.. 1.Sd6+ +- | 48. 1...Sg3x | 91. 1...Ke3+ -+ |
| 5.. 1.Gd5+ +- | 49. 1.Sd3 +- | 92. 1...Kc5+ -+ |
| 6.. 1.Sd6+ +- | 50. 1.Wh5 +- | 93. 1...d3+ 2.Kf1-d:c2 -+ |
| 7.. 1.Wc7+ +- | 51. 1.Se6+ +- | 94. 1...c:b4+ -+ |
| 8. 1.Hc2 +- | 52. 1.Se4 +- | 95. 1...f3+ 2.Hd2-H:d2 3.K:d
2-f:g2 -+ |
| 9. 1.Wf6 +- | 53. 1.Sd5 +- | 96. 1...Wa4!+- |
| 10. 1.Kd5 +- | 54. 1.Ge4 +- | 97. 1.Ge5x |
| 11. 1.Hd4+ +- | 55. 1.Sf6+ +- | 98. 1.Sf6x |
| 12. 1.Kh2 +- | 56. 1.Kg2 +- | 99. 1.Gb5x |
| 13. 1...e5 -+ | 57. 1.G:f7+ +- | 100. 1.Sf6x |
| 14. 1...Ge4 -+ | 58. 1.Sd6+ +- | 101. 1.Ga5!x |
| 15. 1...e:d4 -+ | 59. 1.Kg3 +- | 102. 1.S:g6x |
| 16. 1...Se2+ -+ | 60. 1.Gb3 +- | 103. 1.Wb5x |
| 17. 1...Gd4+ -+ | 61. 1...Sf3+ -+ | 104. 1.f:g7x |
| 18. 1...d1S!+- | 62. 1...Gh2+ -+ | 105. 1.Wc1x |
| 19. 1...Wg2+ -+ | 63. 1...Sd4 -+ | 106. 1.Sc6x |
| 20. 1...Hc4 -+ | 64. 1...Gb4 -+ | 107. 1.Wh6x |
| 21. 1...Wc3 -+ | 65. 1...Sb3 -+ | 108. 1.e:f7x |
| 22. 1...Kb3 -+ | 66. 1...Gf4 -+ | 109. 1...Ge3+ -+ |
| 23. 1...H:d4+ -+ | 67. 1...Wg4+ -+ | 110. 1...Sc4x |
| 24. 1...Kf7 -+ | 68. 1...Hf5+ -+ | 111. 1...Gc3+ 2.Kd1-We1x |
| 25. 1.Hd5 +- | 69. 1...Wb4 -+ | 112. 1...Sf3+ 2.Kh1-Wg1x |
| 26. 1.H:g7x | 70. 1...Hg5+ -+ | 113. 1...Gf3+ 2.Kh3-Gg2x |
| 27. 1.d5 +- | 71. 1...Wb3 2.Wab1-W:b6!
3.W:b6-Gd4 -+ | 114. 1...Sd2x |
| 28. 1.H:g6x | 72. 1...Kf6 -+ | 115. 1...g1Sx |
| 29. 1.W:e6 +- | 73. 1.Ge4+ +- | 116. 1...Se1x |
| 30. 1.W:g5 +- | 74. 1.Sc6+ +- | 117. 1...Sh3x |
| 31. 1.Hh6x | 75. 1.Gc3+ +- | 118. 1...Gf3+ 2.Kd3-Sb4x |
| 32. 1.Gb2 +- | 76. 1.Sc6+ +- | 119. 1...Wg3x |
| 33. 1.H:c5 +- | 77. 1.Gd4+ +- | 120. 1...f1Sx |
| 34. 1.Hb3 +- | 78. 1.Sf4+ +- | 121. 1.Hf3+ +- |
| 35. 1.Gg2 +- | 79. 1.Wa6+ +- | 122. 1.Gd5+ +- |
| 36. 1.We1 +- | 80. 1.Kf3+ +- | 123. 1.Hh8+ +- |
| 37. 1...e5 -+ | 81. 1.W:f6+ +- | 124. 1.Wh7+ +- |
| 38. 1...Hb6/1...Hd4 -+ | 82. 1.Ke6+ +- | 125. 1.Gd6+ +- |
| 39. 1...Gb5 -+ | 83. 1.We1+ +- | 126. 1.Wg3+ +- |
| 40. 1...Hh7 -+ | 84. 1.e5+ +- | 127. 1.Hb3+ +- |
| 41. 1...Gg5 -+ | 85. 1...Se6+ -+ | 128. 1.b6! H:b6 2.Wh6 +- |
| 42. 1...H:f4 -+ | 86. 1...Wd8+ -+ | 129. 1.Se1 +- |
| 43. 1...g3x | 87. 1...Sf5+ -+ | 130. 1.W:f7 K:f7 2.Wh7+ +- |
| 44. 1...Hg5!+- | | |

131. 1.Gd2 +-
 132. 1.H:c7! K:c7 2.Wa7+ +-
 133. 1...Hh2+ +-
 134. 1...f4+ +-
 135. 1...Hg8+ +-
 136. 1...Wg2!+ 2.Wf2 W:f2 3.K:f2 Wh2+ +-
 137. 1...Gf7+ +-
 138. 1...Wg8 +-
 139. 1...Gg7! +-
 140. 1...W:b1 2.K:b1 - Wa1+ +-
 141. 1...Wa2+ +-
 142. 1...H:g1 2.K:g1 Wh1+ +-
 143. 1...W:e4 2.K:e4 Gc6+ +-
 144. 1...H:b2 2.K:b2 Wa2+ +-
 145. 1.Wf8+ S:f8 2.Wg8x
 146. 1.H:c6 W:c6 2.Wb8x
 147. 1.Hf8+ G:f8 2.Wg8x
 148. 1.H:c6+ - H:c6 2.Wa1 Ha4 3.W:a4x
 149. 1.H:a6+ G:a6 2.Wb8x
 150. 1.W:e5+ H:e5 2.g4x
 151. 1.We8+ H:e8 2.H:c7x
 152. 1.Wb8+ G:b8 2.Se7+ +-
 153. 1.H:f7+ H:f7 2.Wd8x
 154. 1.Hc8+ G:c8 2.We8x
 155. 1.Wd8 H:d8 2.Hb7x
 156. 1.Wd8! H:d8 2.Hc6+ Wb7 3.H:b7x
 157. 1...Wd1+ 2.Ge1 W:e1 3.H:e1 Hg2x
 158. 1...H:c7! 2.G:c7 We1+ 3.Kf2 Wf1x
 159. 1...Wf1+ 2.G:f1 G:e4+ +-
 160. 1...Sh3!+ 2.G:h3 We1!+ 3.Gf1 W:f1+.
 4.K:f1 Wd1x
 161. 1...Se2+ +-
 162. 1...Wd1! +-
 163. 1...W:d4! +-
 164. 1...Hc2!+ 2.H:c2 Wb4x
 165. 1...H:e4+ 2.H:e4 Wd2x
 166. 1...W:f3 2.g:f3 Gf1x; 2.g3 Gf1+ 3.Kh4.
 Wf4x
 167. 1...Wd1+ 2.H:d1 Sc3x
 168. 1...H:c3+ 2.b:c3 Ga3x
 169. 1.W:f8+ K:f8 2.Hf7x
 170. 1.W:g7+ K:g7 2.Sf5x
 171. 1.Wh8+ K:h8 2.Wf8x
 172. 1.e7+ K:e7 2.Sc6 +-
 173. 1.Hg8+ K:g8 2.W:e8x
 174. 1.Wc8+ H:c8 2.Se7+ +-
 175. 1.G:h7+ K:h7 2.Wh1+ Kg8 3.Wh8x
 176. 1.Gb6!+ K:b6 2.Ha5x
 177. 1.Wa8!+ K:a8 2.Ha1+ Kb8 3.Ha7+ Kc8.
 4.Ha8x
 178. 1.Wh8!+ K:h8 2.H:h6+ Kg8 3.H:g7x
 179. 1.Hh6!+ K:h6 2.Gf8+ Gg7 3.g5x
 180. 1.W:g8+ K:g8 2.Hg7x /2.Hh8x
 181. 1...Gf3+ 2.H:f3 Hg5x
 182. 1...Ha3!+ 2.K:a3 Wa1x
 183. 1...H:c4+ 2.K:c4 Se3+ +-
 184. 1...Wd1+ 2.H:d1 Sc3+ +-
 185. 1...Wh1+ 2.K:h1 H:h3+ 3.Gh2 H:g2x/ 3...
 Gg2x
 186. 1...W:e2+ 2.H:e2 f3+ +-
 187. 1...Se2+ 2.G:e2 Wh1x
 188. 1...Wc1! 2.H:c1 Hh1+ +-
 189. 1...Gh3+ 2.K:h3 Hf1+ 3.Kh4 Sf3x
 190. 1...Hg1!+ 2.W:g1 Sf2x
 191. 1...Se2+ 2.Kh1 W:h2+ 3.K:h2 Hh4x
 192. 1...Wa1!+ 2.K:a1 Wa8+ 3.Kb1 Wa1! 4.K:a1
 Ha8 5.Kb1 Ha2 6.Kc1 Ha1x
 193. 1.Hc8+ W:c8 2.W:c8x
 194. 1.Hc8+ G:c8 2.W:c8 Kg7 3.Wg8x
 195. 1.H:b7 +-
 196. 1.Wc8+ G:c8 2.We8x
 197. 1.Wb8+ Kg7 2.Wg8x
 198. 1.H:f8 + K:f8 2.Wc8+ Hd8 3.W:d8x
 199. 1.H:g7+ K:g7 2.Wd7x
 200. 1.Wa7+ Kb8 2.Web7+ Kc8 3.Wa8x
 201. 1.Wd7! +-
 202. 1.Wh1+ Kg7 2.Wh7+ Kf6 3.Wf7x
 203. 1.Wg7+ Kh8 2.Wh7+ Kg8 3.Wag7x
 204. 1.W:h7 K:h7 2.Hh6+ Kg8 3.Hg7x 1...Kg8.
 2.Wh8!+ +-
 205. 1...Hc1+ 2.W:c1 W:c1x
 206. 1...Ha1+ 2.G:a1 W:a1x
 207. 1...He2+ 2.Kg1 He1+ 3.G:e1 W:e1x
 208. 1...Wf1+ 2.G:f1 Hh1x
 209. 1...W:d2 2.S:d2 We1x
 210. 1...He1!+ 2.W:e1 W:e1+ 3.Kd2 Sf3x
 211. 1...Wh2+ 2.G:h2 W:h2x
 212. 1...Sg4+ 2.G:g4 H:g2x
 213. 1...Wa1!+ 2.G:a1 Wc1+ 3.Ke2 We1x.
 /3.Kg2 Wg1x
 214. 1...W:a2 2.K:a2 Sc3+ +-
 215. 1...Se2+ 2.Kh1 H:h2!+ 3.K:h2 Wh8x
 216. 1...Ha2!+ 2.K:a2 Sb4+ 3.Ka1 Sc2x
 217. 1.Wg3+ =
 218. 1.Gf3 +-
 219. 1.Wd1 +-
 220. 1.Gd4 +-
 221. 1.Gb4 =
 222. 1.Wf2 +-
 223. 1.Sdf6 +- 1.Sef6 +-
 224. 1.H:d5 +-
 225. 1.Gc4! +-
 226. 1.Wh8 +/-
 227. 1.Sf6+ +-
 228. 1.Wd1+-
 229. 1...Wf8 +-
 230. 1...Wf8 +-
 231. 1...Gf7 +-
 232. 1...Se2+ +-
 233. 1...Gc8 +-
 234. 1...Hh3 +-
 235. 1...Gc6 +-
 236. 1...0-0!! +-
 237. 1...Hc5! 2.S:d8 Ha3+ +-
 238. 1...We2! 2.W5c2 Wd1+ 3.W:d1 W:c2 +-
 239. 1...0-0-0 2.c4 c6 +-
 240. 1...Wg7! 2.H:b8 W:g2+ 3.Kh1 Wb2+ +-
 241. 1.Hb8+ W:b8 2.Sc7
 242. 1.Hg8+ W:g8 2.Sdf7x
 243. 1.Hg8+ W:g8 2.Sf7x
 244. 1.Sd7+ Kc8 2.Sb6+ Kb8 3.Hc8+ W:c8.
 4.Sd7x
 245. 1.Sf7+ Kg8 2.Sh6+ Kh8 3.Hg8+ S:g8.
 4.Sf7x
 246. 1.Wf8+ G:f8 2.Sf7+ Kg8 3.Sh6+ Kh8.
 4.Hg8x
 247. 1...Hb1+ 2.W:b1 Sc2x
 248. 1...Hd4+ 2.Kh1 Sf2+ 3.Kg1 Sh3+ 4.Kh1.
 Hg1+ 5.W:g1 Sf2x
 249. 1...Sf2+ 2.Kg1 Sh3+ 3.Kh1 Hg1+ 4.W:g1.
 Sf2x
 250. 1...Sf2+ 2.Kg1 S:h3+ 3.Kh1 Hg1+ 4.W:g1.
 Sf2x
 251. 1...Hg1+ 2.W:g1 Sf2x
 252. 1...Ha7+ 2.Kh1 Sf2+ 3.Kg1 S:h3+ 4.Kh1.
 Hg1+ 5.W:g1 Sf2x
 253. 1.Gd5+ +-
 254. 1.Gd5+ +-
 255. 1.Gg5+ +-
 256. 1.Gc4! +-
 257. 1.Sb6+ +-
 258. 1.Gd3+ +-
 259. 1.W:h7 K:h7 2.Hh1+ Kg8 3.Hh8+ Kf7
 4.Hg7x
 260. 1.G:g7 K:g7 2.Hh6+ Kg8 3.Hh8x
 261. 1.W:g8+ K:g8 2.Wd8x
 262. 1.W:f6+ g:f6 2.Se6+ +-
 263. 1.Gh7+ K:h7 2.Hf5 Kg8 3.Hg6x
 264. 1.H:b8 K:b8 2.We8x
 265. 1...W:h2 2.K:h2 Hh6+ 3.Kg1 Gf3 +-
 266. 1...W:c2+ 2.K:c2 Wc8+ 3.Kb1 Hd1+
 4.Kb2 Hc1x
 267. 1...W:b3+ 2.a:b3 a2+ 3.Kb2 Hc3+ 4.K:a2
 Wa8+ 5.Kb1 Wa1x
 268. 1...W:f1+ 2.K:f1 Hd1x
 269. 1...W:f2+ 2.K:f2 Hg2+ 3.Ke1 H:h1 4.Kd2
 Wg2+ 5.Ke3 Hh3+ 6.Kf4 Wf2x
 270. 1...Wg1!+ 2.K:g1 c1H+ 3.Kh2 Hf4+ 4.Kg2
 Hg5+ 5.Kh2 b1H +-
 271. 1.Wg7+ Kh8 2.W:c7+ Kg8 3.Wg7+ Kh8
 4.W:b7+ Kg8 5.Wg7+ Kh8 6.W:a7+ Kg8
 7.W:a8+ Kf7 8.S:g5 +-
 272. 1.W:g7+ Kh8 2.W:f7+ Kg8 3.Wg7+
 Kh8 4.Wg6+ +-
 273. 1.Gf6+ Wg7 2.G:g7 Kg8 3.G:d4+ Kf7
 4.G:b2 +-
 274. 1.W:g7+ Kh8 2.W:c7+ Kg8 3.Wg7+ Kh8
 4.W:b7+ Kg8 5.Wg7+ Kh8 6.W:a7+ Kg8
 7.Wg7+ Kh8 8.W:g5+ Kh7 9.W:g3 +-
 275. 1.Wg7+ Kf8 2.W:b7+ Kg8 3.Wg7+ Kf8
 4.W:a7 Kg8 5.W:a8x
 276. 1.H:g8! W:g8 2.Sf6+ Ke7 3.S:g8+ Ke8
 4.Sf6+ Ke7 5.S:d7 +-
 277. 1...H:g2+ 2.W:g2 W:g2+ 3.Kh1 W:g3+
 4.Kh2 Wg2+ 5.Kh1 Wf2+ 6.Kg1 W:f8 +-
 278. 1...W:b2+ 2.Ka1 Wb3+ 3.Wc3 G:c3+
 4.H:c3 W:c3 +-
 279. 1...H:b3+ 2.a:b3 Wb2+ 3.Ka1 W:h2
 4.Kb1 W:h7 +-
 280. 1...W:e3! 2.d:e3 We2+ 3.Kf1 W:f2+ 4.Ke1
 We2+ 5.Kf1 We1x
 281. 1...Sf3+ 2.Kg2 Se1+ 3.Kh2 Sf3+ 4.Kg2
 S:g5+ 5.Kh2 Sf3+ 6.Kg2 Se1+ +-
 282. 1...Wb2+ 2.Ka1 W:h2+ 3.Kb1 W:h1+
 4.Kc2 Sb4+ +-

