

ALEKSANDER KOTOW

JAK ZOSTAĆ ARCYMISTRZEM



RZESZÓW 2002

Przekład i opracowanie Bogdan Zerek

Książka znanego arcymistrza A. Kotowa poświęcona jest ogólnej teorii gry środkowej. W tej pracy wyjaśnione są takie problemy jak: **gra pozycyjna, wyczucie kombinacyjne, obliczanie wariantów, przejście do końcówki i reżim turniejowy**. Każdemu rozdziałowi towarzyszą przykłady z praktyki najlepszych szachistów świata. Przeznaczona jest dla zawodników od II kategorii.

© 2002 by ARDEN S.C.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Żaden fragment niniejszej publikacji nie może być kopiowany, przechowywany w systemie elektronicznej dystrybucji danych lub rozpowszechniany w jakiegokolwiek formie bez otrzymania osobnej, pisemnej zgody wydawcy.

Wydawca Spółka Cywilna ARDEN
35-605 Rzeszów, ul. Bławatkowa 35
tel. (0-17) 85 74 197

Od autora

Czy zostaniecie arcymistrzami drodzy czytelnicy, po tym gdy dokładnie przestudiujecie tę książkę? Trudno powiedzieć. W rzeczywistości, zależy to od naturalnych predyspozycji, wytrwałości w osiąganiu celu i bojowych czynników. Jednak w każdym przypadku zrobicie duży krok do przodu w opanowaniu teorii szachowej, zrozumiecie wiele niuansów procesu obmyślania ruchów, co w końcu powinno doprowadzić do sukcesów w turniejach.

Trzy podstawy mistrzostwa szachowego.

Mistrzostwo szachowe opiera się na trzech podstawach: **1) wyczucie pozycji, 2) kombinacyjne widzenie, 3) umiejętność obliczania wariantów.**

Tylko szachista perfekcyjnie władający tymi czynnikami może zrozumieć sytuację stojącą przed nim na szachownicy, rozpatrzyć ukrytą możliwość kombinacyjną i obliczyć wszystkie konieczne warianty.

Zajmiemy się nauką tych trzech elementów. Uważam za konieczne rozpoczęcie od pytań związanych z grą pozycyjną. Jest ona podstawą gry w szachy. **Analizowanie pozycji, ocenianie jej, wykonywanie potrzebnych planów** jest waszym obowiązkiem w każdej partii i w każdej pozycji.

Wyczucie pozycji

Wyrażenie „wyczucie pozycji” zawiera w sobie wiele pojęć: 1) analizę i ocenę powstałego na szachownicy położenia, 2) słowne określenie ogólnych odczuć pozycji, 3) zarys prawidłowego planu gry.

Stopień wyczucia pozycji zależy od wielu przyczyn. Przede wszystkim od wrodzonych predyspozycji, umiejętności z „marszu”, bez specjalnego wysiłku, określenia głównych właściwości pozycji.

Historia zna szachistów, którzy nigdy nie trudzili się głęboką analityczną pracą i określali właściwości pozycji „na nos”. Taki dar dała im natura - to jest talent. Jednak w większości przypadków doskonałość wyczucia pozycji zależy od mozolnej analitycznej pracy, praktyki turniejowej, samokrytycznego podejścia do własnych partii i wytypowania wszystkich niedostatków ze swojej gry.

Analizę i ocenę pozycji można opanować tylko po nauczeniu się bardzo wielu szachowych pozycji i wprowadzeniu do swojej gry zasad i sposobów używanych przez arcymistrzów.

OGÓLNA TEORIA GRY ŚRODKOWEJ

Gdyby szachowi statystycy policzyli, ile partii rozstrzyga się w debiucie, grze środkowej i w końcówce, to doszliby do wniosku, że największa liczba zwycięstw występuje w grze środkowej. Wydaje się, że teoretycy szachowi najwięcej czasu powinni poświęcić grze środkowej. W rzeczywistości jest inaczej. Gra środkowa jest najtrudniejszą częścią partii szachowej i dlatego na jej temat jest najmniej publikacji.

Przedstawiony w tej książce materiał jest w pewnym stopniu próbą wypełnienia tej poważnej luki w literaturze szachowej.

Spróbujemy wyjaśnić głębię myślenia arcymistrza grającego poważną partię, zrozumieć o czym myśli, jakie prawa i zasady stosuje aby znaleźć najlepsze posunięcia w skomplikowanych pozycjach gry środkowej.

Spróbujemy razem przeanalizować cały proces walki w partii szachowej. Odkryć prawidłowość i następstwo różnych etapów i form walki w grze środkowej. Usystematyzować prawa i zasady, którymi powinny posługiwać się i posługują się najlepsi arcymistrzowie. Przede wszystkim spróbujemy odpowiedzieć na pytanie: jakie typy walki występują na szachownicy? Aby lepiej zorientować się w tym problemie rozpatrzmy dwa przykłady z praktyki arcymistrzów.

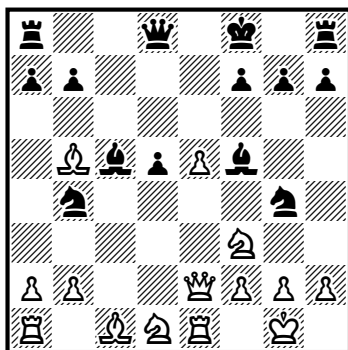
Typy szachowego pojedynku

Obrona Nimzowitscha

Euwe - Alechin

19 partia meczu o mistrzostwo świata 1937

1. d2-d4	Sg8-f6
2. c2-c4	e7-e6
3. Sb1-c3	Gf8-b4
4. Sg1-f3	Sf6-e4
5. Hd1-c2	d7-d5
6. e2-e3	c7-c5
7. Gf1-d3	Se4-f6
8. c4:d5	e6:d5
9. d4:c5	Gb4:c5
10. 0-0	Sb8-c6
11. e2-e4!	Gc5-e7
12. e7-e5	Sf6-g4
13. Wf1-e1	Sc6-b4
14. Gd3-b5	Ke8-f8
15. Hc2-e2	Ge7-c5
16. Sc3-d1	Gc8-f5



D001.

Zobaczyliśmy, że prawie od pierwszych ruchów zawodnicy zaczęli wymieniać ciosy, a ich figury wykonywały wypadki do obozu przeciwnika. Trwała, rozwijająca się z każdym ruchem ostra walka.

17. h2-h3 h7-h5!
18. Gc1-g5 Hd8-b6
19. Sf3-h4 ...

Złe było wzięcie ofiarowanej figury. Po 19.hg hg 20.Sh4 g3 21.Sf5 gf 22.Sf2 Gf2 23.Hf2 Wh1 24.Kh1 Hf2 25.Wf1. Białe prawdopodobnie wygrywają, jednak czarne mogą zagrać silniej - 20...Ge4 i ich atak jest bardzo nieprzyjemny.

19. ... Gf5-e4
20. h3:g4 Sb4-c2

Można było grać także i 20... hg, sprowadzając grę do poprzedniego wariantu, lecz Alechin uważał, że ruch w partii jest silniejszy.

21. Sd1-c3 Sc2-d4
22. He2-f1 ...

Białe wybierają słabszy ruch. Silniejsze było 22.Hd2 z następującymi wariantami:

- 1) 22...Sb5 23.Se4 de 24.We4;
- 2) 22...hg 23.Se4 de 24.b4!
- 3) 22...Se6 23.b4 Gb4 24.Sd5 Gd2 (lub 24... Hb5 25.Hb4 Hb4 26.Sb4 Sg5 27.f4) 25.Ge7 Kg8 26.Sb6 Ge1 27.Sa8 Gc3 28.Wc1 Ge5 29.We1;
- 4) 22...Se6 23.b4 Gd4 24.Se4 de 25.Gc4 Sg5 26.Hg5 Gf2 27.Kf1 hg 28.Sg6;

22. ... h5:g4!

Złe jest 22...Sb5 23.Sb5 hg 24.g3 Wh5 25.Ge3 Ge3 26.fe! i białe wygrywają.

23. Sc3-a4 Hb6-c7

Tylko tak. Słabsze jest 23...Hb5 24.Hb5 Sb5 25.Sc5 Wh5 26.We4 de 27.Se4 i białe zachowują piona e5.

24. We1-e4 ...

Możliwy chociaż nienajlepszy ruch. Euwe uważał, że grając 24.Sc5 Hc5 25.Gd3 Se6 26.Ge3 Gd3 27.Gc5 Sc5 28.We2 Wh4 29.He1. Białe mogły odeprzeć atak zachowując przewagę materialną.

24. ... d5:e4
25. Hf1-c4 Wc7-c8?

Poważny błąd. Także złe było 25...Se6 26.Sg6! Jedyna obrona to 25...He5 26.Hc5 Hc5 27.Sc5 Sb5 i czarne mogły ustać w końcówce.

26. Wa1-c1 b7-b6

Przegrywa 26...He5 27.Sc5 Hg5 28.Se6! z atakiem białych.

27. Sa4:c5 b6:c5
28. Gb5-a6? ...

Decydujący błąd. Po 28.e6 Se6 29.Sg6 Kg8 30.Se7 lub 28...Sb5 29.e7 Kg8 30.Hb5, białe wygrywały. Można było także kontynuować atak grając 28.Ge3. Teraz czarne wspianiałymi ruchami uzyskują remis.

28. ... Hc7:e5

29. Ga6:c8 ...

Lub 29.Ge3 Wh4 30.Gd4 Hh5 31.Kf1 Wh1 32.Ke2 g3.

29. ... He5:g5

30. Hc4:c5 Hg5:c5

31. Wc1:c5 Wh8:h4

Grozi powtórzenie ruchów Sd4-e2, Kf1, Sf4, Kg1, Se2.

32. Wc5-c4 Sd4-e2+

33. Kg1-f1 Se2-f4

34. Kf1-g1 g4-g3?!

Nieodpowiedzialna próba gry na wygraną. Trzeba było zgodzić się na remis przez powtórzenie ruchów.

35. Gc8-a6! ...

Jeżeli 35.fg, to 35...Se2 36.Kf1 (36.Kf2? e3) 36...Sg3 37.Kg1 f5 z przewagą czarnych.

35. ... g3:f2

36. Kg1:f2 Wh4-h6

37. Wc4:e4 ...

Ostatnia niedokładność. Po 37.Wc8 Ke7 38.Wc7 Ke6 39.Gc4 Sd5 40.Wa7 białe mają lepsze szanse. Teraz partia kończy się remisem.

37. ... Wh6:a6

38. We4:f4 Wa6:a2

39. Wf4-b4 g7-g6

40. Wb2-b7 Kf8-g7

41. Kf2-f3 g6-g5

42. b2-b4 Kg7-g6

43. b4-b5 f7-f5

44. b5-b6 Wa2-a3+

45. Kf3-f2 a7-a6

46. Wb7-b8 Wa2-b3

47. b6-b7 Kg7-g7

48. Wb8-a8 Wb3:b7

49. Wa8:a6

Remis.

Co się stało w danej partii?

Przed wszystkim nie widzieliśmy głębokich strategicznych planów i powolnych manewrów. Od samego początku białe i czarne figury splotły się w ciężkiej walce i postanowiły zasypać szeregi przeciwnika silnymi uderzeniami.

Cała partia to tylko najbardziej ostre warianty, w których ofiara goni ofiarę, jedno taktyczne uderzenie napotyka na podobne ze strony przeciwnika.

Zupełnie inna gra była w następnej partii.

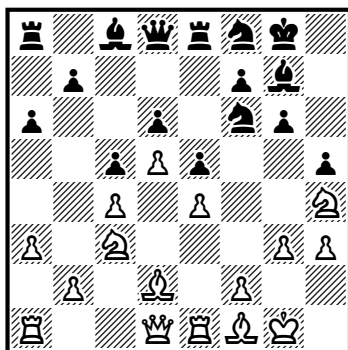
Obrona Królewska - Indyjska

Taimanow - Geller

Zurych 1953

- | | |
|------------|--------|
| 1. d2-d4 | Sg8-f6 |
| 2. c2-c4 | g7-g6 |
| 3. Sb1-c3 | Gf8-g7 |
| 4. e2-e4 | 0-0 |
| 5. Sg1-f3 | d7-d6 |
| 6. Gf1-e2 | e7-e5 |
| 7. 0-0 | Sb8-d7 |
| 8. Wf1-e1 | c7-c6 |
| 9. Ge2-f1 | Wf8-e8 |
| 10. d4-d5 | c6-c5 |
| 11. g2-g3 | Sd7-f8 |
| 12. a2-a3 | Sf6-g4 |
| 13. Sf3-h4 | a7-a6 |
| 14. Gc1-d2 | h7-h5 |
| 15. h2-h3 | Sg4-f6 |

Tutaj figury znajdują się w pewnej odległości od siebie i o takich taktycznych uderzeniach, jak w poprzedniej partii, prawie nie może być mowy. Białe spokojnie przygotowują otworenie linii na skrzydle hetmańskim.



D002.

- | | |
|------------|--------|
| 16. b2-b4 | b7-b6 |
| 17. b4:c5 | b6:c5 |
| 18. Wa1-b1 | Sf6-d7 |
| 19. Hd1-a4 | Gg8-f6 |
| 20. Sh4-f3 | h5-h4 |

Przedwczesne przejawienie aktywności. Bardziej zgodne z zasadami gry byłoby manewrowanie figurami we własnym obozie, z wyczekiwaniem na to co postanowi przeciwnik.

- | | |
|------------|--------|
| 21. Sc3-d1 | h4:g3 |
| 22. f2:g3 | Sd7-b8 |
| 23. We1-e3 | ... |

Teraz białe mają dobrą grę po linii „b” i „f”, a przy sposobności mogą wzmocnić nacisk na skrzydle królewskim.

- | | |
|---------|--------|
| 23. ... | Sf8-h7 |
|---------|--------|

24. We3-b3	Gc8-d7
25. Ha4-a5	Hd8-c8
26. Sd1-f2	Gf6-d8
27. Ha5-c3	Gd7-a4

Czarne z sukcesem obroniły się na skrzydle hetmańskim i w związku z tym Taimanow przerzuca swoje siły na skrzydło królewskie.

28. Wb3-b2	Sb8-d7
29. h2-h4	Wa8-a7
30. Gf1-h3	Hc8-c7
31. Sf3-g5	Sh7-g5
32. Gd2:g5	Gd8:g5
33. h4:g5	Kg8-g7
34. Hc3-f3!	...

Z prostą groźbą: zagrać Kg2, wziąć na d7 i postawić Hf6 z szachem, przerzucić wieżę na h1 i mat na h8 jest nieunikniony.

34. ...	Hc7-d8
35. Wb2-b7	...

A teraz losy pojedynku rozstrzyga wtargnięcie wieży na 7-ą linię. Zauważcie, jak pewnie białe zwiększają swoją przewagę.

35. ...	Wa7:b7
36. Wb1:b7	Kg7-g8
37. Gh3:d7	Ga4:d7
38. Sf2-g4	Hd8-g5
39. Wb7:d7	f7-f5
40. e4:f5	We8-b8

Czarne poddały się.

Przy analizie tej partii przede wszystkim „rzuca się w oczy” brak taktycznych starć. Przez znaczny okres walki następowało tylko strategiczne przemieszczanie figur i przebudowa pozycji. Prawie nie ma wariantów, co widać w komentarzach.

Doświadczony arcymistrz grając taką partię nie będzie obliczał wariantów. Zwróci przy sposobności uwagę na jeden czy drugi krótki wariant i na tym koniec. W takich pozycjach przeważają ogólne rozważania: **gdzie jaką figurę przestawić, jak zapobiec określonym działaniom przeciwnika, jaką figurę wymienić, a jaką zostawić.**

Narzuca się następujący wniosek: **w szachach występują dwa typy pozycji, a w związku z tym dwa różne sposoby prowadzenia walki.**

1) Typ kombinacyjno-taktyczny

Figury są w ciągłym starciu, zachodzą taktyczne uderzenia, występują pułapki i nieoczekiwane posunięcia. Arcymistrz „tylko” liczy.

2) Typ manewrowo-strategiczny

W tym przypadku obie armie stoją w pewnej odległości od siebie. Walka ogranicza się do zwiadów i drobnych rajdów oddzielnych figur do obozu przeciwnika. Atak przygotowywany jest bez pośpiechu za pomocą krótkich przegrupowań figur i nieznacznych ruchów pionów.

Myślenie arcymistrza

Zatem rozpatrzyliśmy dwie zasadniczo różniące się partie. W jednej trwała ostra taktyczna walka, a druga charakteryzowała się spokojnym manewrowaniem. W partiach tych różnie też pracował umysł arcymistrzów. W pierwszym przykładzie zawodnicy cały czas byli w napięciu, bez przerwy obliczali skomplikowane warianty, starali się przewidzieć i zapobiec najbardziej ukrytym i nieoczekiwanym ruchom oraz pułapkom. Poświęcono mało miejsca ogólnym rozważaniom. Arcymistrz, po prostu, nie miał na to czasu. Tylko niekiedy gracz dawał sam sobie ogólne wskazówki typu: „dobrze byłoby rozbić baterię Hb6-Gc5, grożącą punktowi f2” lub „uważaj na otwartą linię h”, „postaraj się usunąć groźnego Ge4”. Ale były to krótkie i proste wskazówki do samego siebie, sformułowanie ogólnej idei zachodzących obliczeń. Jest to zrozumiałe, że w tej partii nie stworzono żadnych głębokich ogólnych planów, przebudowań i manewrów. Tylko konkretne obliczenia!

Jeśli w pierwszym przykładzie umysł był wzburzony do ostateczności, pracował zgodnie z hasłem „patrz wszędzie”, to w drugim myślenie charakteryzowało się spokojem, powolnością i pełnym brakiem nerwowości. Czym się martwić, przecież żadnych eksplozji nie przewidywano? Nie było ani taktycznych uderzeń, ani sprytnych pułapek. Umysł zajmował się stwarzaniem planów przebudowy pozycji i przerzutu figur. Prawie zupełnie nie obliczał wariantów. Tylko w momentach, kiedy do głosu próbowała dojść taktyka, arcymistrz obliczał krótkie warianty by po chwili wrócić do ogólnych rozważań. Arcymistrz na początku mówił sobie: „Trzeba bez zwłoki otworzyć linię „b”, a potem stawiał pytanie: „Jak wtargnąć na 7-ą linię?” Później nastąpił rozkaz: „Już czas przerzucić siły na skrzydło królewskie”. Były i bardziej szerokie rozważania, typu: „Manewry na dwóch skrzydłach - oto prawidłowa strategia w takich pozycjach. Czarne mają trudności z przerzuceniem figur z jednego skrzydła na drugie (przecież mają mało przestrzeni). Podobne ataki na dwóch skrzydłach już nie raz wystąpiły w praktyce turniejowej i przecież sam analizowałem dużo takich partii.” Jak wspaniale przeprowadzali takie ataki: Czigorin, Capablanka, Nimzowitsch!

Tutaj ostrzeżenie dla szachistów (czytelników): **Jeżeli będziecie stwarzali ogólne plany w ostrych, taktycznych pozycjach, oczywiście wpadniecie w jakąś pułapkę, którą nie rozpatrywaliście i w warianty, które zapomnieliście obliczyć.**

I odwrotnie: **Jeżeli będziecie liczyć warianty w pozycjach, w których powinniście wymyślać tylko ogólne plany, będzie to po prostu stratą czasu i nie znajdziecie właściwego sposobu gry.**

Zapamiętajmy!

Arcymistrz przede wszystkim zajmuje się w pozycjach:

- 1) kombinacyjno-taktycznych - **obliczaniem wariantów**
- 2) manewrowo-strategicznych - **określeniem ogólnych planów i rozważań.**

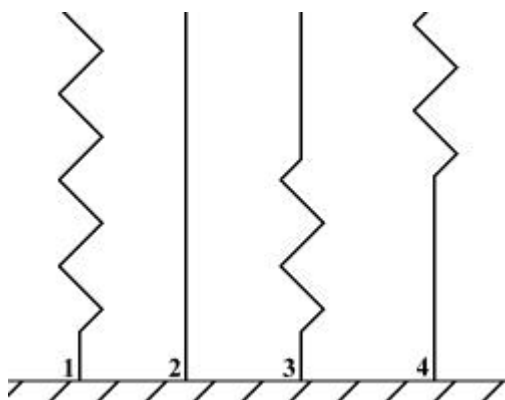
Rodzaje partii szachowych

Postaramy się odpowiedzieć na pytanie: Jakie typy partii szachowych występują w poważnych turniejach i meczach?

Wiele partii ma ostry przebieg. Występują w nich teoretyczne warianty nasycone od samego początku taktycznymi uderzeniami na przykład: gambit królewski, partia włoska (z c3), niektóre warianty partii hiszpańskiej, obrona sycylijska, gambit hetmański (wariant Botwinnika) itp.

Nie mniej partii ma spokojny przebieg na przykład obrona Caro-Kann, gambit hetmański (wariant karlsbadzki) itp.

Przebieg tych partii można przedstawić graficznie.



Rys. 1.

Można podzielić je następująco:

- 1) kombinacyjno-taktyczna
- 2) manewrowo-strategiczna
- 3) kombinacyjno-taktyczna z przejściem do manewrowo-strategicznej (Burza - spokój)
- 4) manewrowo-strategiczna z przejściem do kombinacyjno-taktycznej (Spokój - burza)

Burza - spokój

Obrona Caro-Kann

Karpow - Zajcew

Kujbyszew 1970

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | c7-c6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Sb1-c3 | d5:e4 |
| 4. Sc3:e4 | Sb8-d7 |
| 5. Sg1-f3 | Sg8-f6 |
| 6. Se4:f6 | Sd7:f6 |
| 7. Sf3-e5 | Gc8-f5 |
| 8. c2-c3 | e7-e6 |

Znany wariant obrony Caro-Kann. Na ogół ta obrona prowadzi do spokojnej gry. Jednak młodzi szachiści, już od pierwszych ruchów znajdują możliwość spowodowania niespodziewanych komplikacji.

- | | |
|------------|--------|
| 9. g2-g4! | Gf5-g6 |
| 10. h2-h4 | Gf8-d6 |
| 11. Hd1-e2 | c7-c5 |
| 12. h4-h5? | ... |

Silniejsze było 12.dc! Ge4 (lub 12...Ge5 13.He5 Sg4 14.Hg7)13.cd Gh1 14.Gf4.

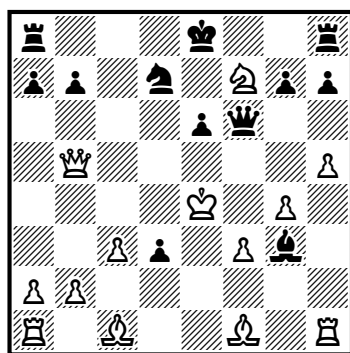
- | | |
|-----------|--------|
| 12. ... | Gg6:e4 |
| 13. f2-f3 | c5:d4! |

Białe i czarne figury są już pod biciem. Pojawia się wyraźna kombinacyjno-taktyczna walka.

- | | |
|-------------|--------|
| 14. He2-b5+ | Sf6-d7 |
| 15. Se5:f7 | ... |

Pozycja bardzo się zagmatwała. Będzie to szczególnie widać po następującym silnym manewrze czarnych.

15. ... Gd6-g3+
 16. Ke1-e2 d4-d3+
 17. Ke2-e3! Hd8-f6
 18. Ke3:e4 ...



D003.

Fantastyczna pozycja. Biały król wyszedł ze swojego ukrycia i to przy wszystkich figurach, a wykonano zaledwie 18 ruchów. Tutaj rzeczywiście, żadne ogólne rozważania nie pomogą zorientować się w ukrytych komplikacjach. Trzeba liczyć warianty. Kto dokładniej obliczy, ten znajdzie najlepszy sposób gry.

18. ... Hf6:f7
 19. Wh7-h3 a7-a6
 20. Hb5-g5 h7-h6?

Ten z pozoru groźny ruch wypuszcza wygraną. Po 20...e5! 21.Wg3 Sc5 22.Ke3 0-0 23.Wh3 Wad8 24.Gd2 Se4! 25.Ke4 Hd5 26.Ke3 Hc5 27.Ke4 Wd4 biały król ginął.

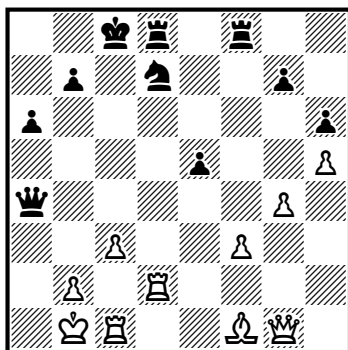
21. Hg5-e3! e7-e5?

Obowiązkowe było 21...Sf6 22.Kd3 Sg4 23.fg Hf1 24.Kc2 Hh3 25.He6 Kd8 26.Hd5 Kc8 27.Hf5 Kb8 28.Gf4 z remisem.

22. Ke4:d3 Gg3-f4
 23. He3-g1 0-0-0
 24. Kd3-c2 Gf4:c1
 25. Wa1:c1! Hf7:a2
 26. Wh3-h2 ...

Król białych wykonał ryzykowne wyjście do centrum, pod atak wszystkich czarnych figur. Teraz wrócił do domu i jest całkiem bezpieczny. Można już zauważyć, że przez pierwsze dwadzieścia ruchów gra miała ostry, taktyczny charakter, a teraz nagle uspokoiła się. Cała następna część, to typowy przykład manewrowo-strategicznej walki.

26. ... Wh8-f8
 27. Wh2-d2! Ha2-a4+
 28. Kc2-b1 ...



D004.

Oceńmy powstałą pozycję. Struktura białych pionów jest lepsza (nie ma słabości). Czarny pion e5 jest słaby. Także białe pola w obozie czarnych są słabe. Wieże białych są lepiej przygotowane do działania, a oprócz tego goniec białych jest lepszy od skoczka d7 czarnych.

Wszystko wskazuje na to, że białe mają pozycyjną przewagę. Karpow zaczyna realizować ją spokojnie, nie spiesząc się.

28. ... Ha4-c6

29. Gf1-d3! Kc8-c7

Oczywiście, nie można grać 29... Hf3 30.Gf5 i ginie skoczek d7.

30. Gd3-e4 Hc6-b6

31. Hg1-h2 Wd8-e8

32. Wc1-d1 Sd7-f6

33. Ge4-g6 We8-e7

34. Wd1-e1 ...

Wszystkie siły do ataku na piona „e5”! Przewaga białych zwiększa się z każdym ruchem. Zauważcie, że wszystko przebiega spokojnie. Nie ma żadnych spieć.

34. ... Hb6-b5

35. Wd2-e2 Sf6-d7

36. Gg6-f5! Wf8:f5

Rozpaczliwa ofiara. Ponieważ piona „e5” nie można uratować, czarne próbują skomplikować grę ofiarą jakości. Jednak, nic to im nie daje.

37. g4:f5 Hb5-d3+

38. Kb1-a1 Hd3:f5

39. Hh2-h4! Sd7-f6

40. Hh4-c4+ Kc7-d8

41. Hc4-c5 +-

Białe bez przeszkód zrealizowały swoją przewagę materialną.

Spokój - burza

Gambit Hetmański

Kotow - Ragozin

Moskwa 1949

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 e7-e6

3. Sb1-c3 c7-c6

4. Sg1-f3 Sg8-f6

5. c4:d5 ...

Podobna wymiana na ogół prowadzi do stabilizacji centrum i znacznego uspokojenia gry. Białe najczęściej rosują w krótką stronę i zaczynają atak pionami na skrzydle hetmańskim. Czarne dążą do kontrgry na skrzydle królewskim.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 5. ... | e6:d5 |
| 6. Hd1-c2 | Sb8-d7 |
| 7. Gc1-g5 | Gf8-e7 |
| 8. e2-e3 | 0-0 |
| 9. Gf1-d3 | Wf8-e8 |
| 10. 0-0 | Sd7-f8 |
| 11. Wa1-b1 | ... |

Znane i typowe dla podobnych pozycji przygotowanie marszu białego piona „b”, mające na celu spowodowanie osłabienia piona „c6” i otwarcie linii na skrzydle hetmańskim.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 11. ... | Gc8-e6 |
| 12. b2-b4 | Wa8-c8 |
| 13. Sc3-a4 | ... |

Także dobrze znany przerzut skoczka na pole c5, skąd będzie naciskał na skrzydło hetmańskie czarnych.

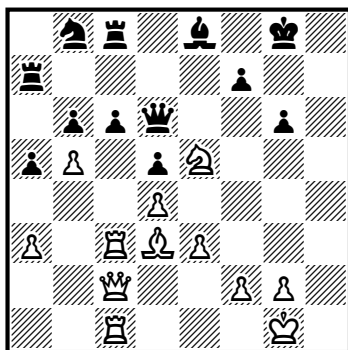
- | | |
|-------------------|---------------|
| 13. ... | Sf6-e4 |
| 14. Gg5:e7 | We8:e7 |
| 15. Sa4-c5 | Se4:c5 |
| 16. Hc2:c5 | b7-b6 |
| 17. Hc5-c2 | Hd8-d6 |
| 18. Wf1-c1 | g7-g6 |
| 19. Wb1-b3 | ... |

Z zamiarem postawienia na linii „c” wszystkich trzech ciężkich figur. Zwróćcie uwagę, jak spokojnie i cierpliwie rozwijają się wydarzenia. Nie ma żadnych taktycznych spięć.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 19. ... | Sf8-d7 |
| 20. h2-h3 | Sd7-b8 |
| 21. a2-a3 | Ge6-d7 |
| 22. Wb3-c3 | Gd7-e8 |
| 23. h3-h4 | ... |

Ważny dla podobnych strategicznych pozycji przykład. Białe podciągają piona do h5 i wymieniają na g6, aby nie dopuścić do ruchu czarnych f7-f6. Ruch ten przeszkodziłby w umocnieniu białego skoczka na „e5”.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 23. ... | a7-a6 |
| 24. h4-h5 | We7-a7 |
| 25. h5:g6 | h7:g6 |
| 26. Sf3-e5 | a6-a5 |
| 27. b4-b5! | ... |



D005.

Wydarzenia zmieniają się nagle, jak po dotknięciu różdżki. Partia wstępuje na drogę komplikacji taktycznych. Jeżeli czarne zagrają teraz 27...c5, to 28.dc!! He5 (28...bc 29.Wc5) 29.cb Wc3 30.ba!! Wc2 31.Wc2! i białe wygrywają.

27. ... **Wa7-c7**

Czarne tracą piona, ale walka nie słabnie.

28. b5:c6 **Kg8-g7**

29. Hc2-b1! **Sb8:c6**

30. Hb1:b6 **Wc8-b8**

31. Hb6:b8! ...

Białe oddają hetmana za dwie wieże, ale przed tym musiały dokładnie obliczyć wszystkie kombinacyjne możliwości.

31. ... **Sc6:b8**

32. Wc3:c7 **Hd6:a3**

33. Gd3:g6 **Sb8-c6!**

Wydaje się, że czarne przechytrzyły przeciwnika, lecz białe przewidziały i tę możliwość.

34. Wc1:c6 ...

Nowa, dokładnie obliczona ofiara jakości.

34. ... **Ge8:c6**

35. Wc7:f7+ **Kg7-h6**

36. f2-f4! ...

Prowadzi do matowej pozycji lub straty hetmana.

36. ... **Ha3:e3+**

37. Kg1-h2 **He3:e5**

38. f4:e5

Czarne poddały się.

Myślenie arcymistrza

W tym miejscu należałoby zwrócić uwagę na pewną bezwładność umysłu i odpowiedzieć na pytanie: Ile czasu potrzebuje arcymistrz na przedstawienie sposobu gry, z ostrej, gdzie głównie liczy się warianty, na manewrowo-strategiczną, w której prowadzi rozważania i rozwiązuje problemy?

Co to są warianty i jak je obliczać? Na początku wygląda to tak: „skoczek bije piona, ja biję skoczka, on wykonuje mi widły, ja odchodzę gońcem, on bije skoczka, ja biję piona. Powstaje niezła pozycja”. Tak to wygląda w przypadku elementarnej wymiany kombinacyjnej. Arcymistrz rozpatruje skomplikowane warianty, które w rzeczywistości składają się z elementarnych. Jak obliczać skomplikowane warianty, dowiemy się później.

A co to takiego, ogólne plany? Co to takiego, analiza i ocena pozycji? Są to podstawy gry pozycyjnej i o tym też dowiemy się później.

Podstawowe postulaty gry pozycyjnej

Spróbujmy zorientować się we wszystkich różnorodnych zasadach, postulatach i prawach funkcjonujących w grze środkowej, odkrytych i wypracowanych przez teoretyków w całej historii szachów. Być może wydadzą się one bardzo proste. Po co powtarzać rzeczy dawno znane? Ale wiercie autorowi. Mimo mojego bogatego doświadczenia turniejowego, miałem trudności w zebraniu i przedstawieniu zasad i praw występujących i obowiązujących w grze środkowej. **Nawet Tal regularnie powtarzał programy dla szachistów II i I kategorii.** Powtarzanie nie szkodzi. Cóż lepiej może szlifować myśli arcymistrza od powtarzania?

Aby dokładnie poznać (zrozumieć) teorię gry środkowej spróbujmy wydzielić w niej kilka zasad:

- 1) W szachach zwycięża tylko atakujący.**
- 2) Prawo do ataku posiada tylko ten z grających, kto ma lepszą pozycję, kto ma przewagę.**
- 3) Mający przewagę nie tylko posiada prawo do ataku, ale jego obowiązkiem jest atakowanie, inaczej ryzykuje on utratę przewagi.**
- 4) Broniący powinien chcieć się bronić, powinien akceptować ustępstwa.** Obrona jest chwilowym podporządkowaniem się woli przeciwnika. Oto dlaczego trudniej jest bronić się niż atakować.

5) Istnieją dwie metody ataku:

a) kombinacyjno-taktyczna

b) manewrowo-strategiczna

Jaką metodę ataku przyjmujemy zależy to od:

- wyboru debiutowego wariantu
- stylu gry przeciwnika
- rodzaju pozycji

6) Pozycję przeciwnika atakujemy w najsłabszym punkcie.

Powyższe zasady określone zostały na podstawie „Teorii Steinitza”, który jako pierwszy zaczął zastanawiać się nad problemami gry szachowej i próbował je usystematyzować.

A teraz zastanówmy się jak trudny do rozwiązania problem staje przed arcymistrzem w grze środkowej. **Atakować, czy się bronić?** Trzeba określić kto ma przewagę. To jeszcze nie wszystko. Trzeba znaleźć najbardziej wrażliwy punkt (obiekt) w obozie przeciwnika. Ale jak?

Aby odpowiedzieć na te pytania trzeba przeprowadzić analizę i ocenę pozycji.

ROZDZIAŁ 2.

ANALIZA I OCENA POZYCJI

Proces myślenia szachisty w czasie partii turniejowej trochę przypomina działania chemika, określającego właściwości prawie nie znanej mu substancji. Szachista rozkłada pozycję na elementy (analiza), a następnie wykonuje syntezę - wyciąga wnioski i zaczyna rozumieć pozycję (ocenia ją).

Po wykonaniu analizy i syntezy pozycji, arcymistrz przystępuje do stworzenia planu gry - najbliższego i dalszego. **Każdy plan jest silnie związany z oceną pozycji.** Później następują dalsze działania. Analiza i ocena dają możliwość znalezienia słabego ogniwa w obozie przeciwnika, po czym myśli szachisty będą ciągle skierowane na wykorzystanie tej słabości.

Elementy pozycji

Trwale przewagi

- 1) Przewaga materialna
- 2) Słaba pozycja nieprzyjacielskiego króla
- 3) Posiadanie wolnego piona
- 4) Słabe pola
- 5) Słabe punkty
- 6) Słabość peryferii
- 7) Wysepki pionowe
- 8) Silne centrum pionowe
- 9) Przewaga dwóch gońców
- 10) Opanowanie otwartej linii
- 11) Opanowanie otwartej przekątnej
- 12) Opanowanie linii poziomej (2-ej, 7-ej, i innej)

Chwilowe przewagi

- 1) Nieudana pozycja jednej figury
- 2) Dysharmonia w ustawieniu figur
- 3) Przewaga w rozwoju
- 4) Nacisk figurowy w centrum
- 5) Przewaga przestrzeni

Trzeba zwrócić uwagę na bardzo ważny czynnik - **każda słabość pozycji przeciwnika jest naszą siłą.**

Zatrzymajmy się jeszcze na kilku ważnych postulatach „Teorii Steinitza”.

- **Każdą pozycję na szachownicy charakteryzują jakieś cechy.** Jakiś element pozycji wyraźnie wybija się i nadaje tej pozycji charakter.

- **Nie wolno szukać wygranej, jeżeli nie jesteśmy przekonani, że pozycja zawiera jakąś przewagę.**

- **Przewaga może wyrażać się w jednej dużej niepodzielnej przewadze i w całym rzędzie małych przewag.**

- **Zadaniem prowadzącego pozycyjną walkę jest: regularne i systematyczne gromadzenie małych przewag i dążenie do zamiany przewag chwilowych na trwałe.**

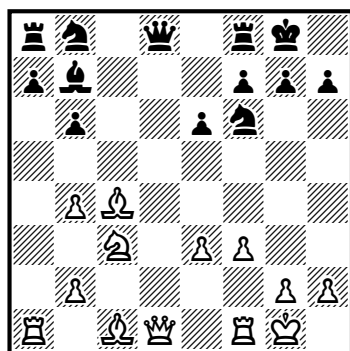
Przewaga chwilowa i trwała

Steinitz odkrył elementy pozycji i nauczył arcymistrzów oceniać dowolną pozycję. Wykazał, że te elementy nie są tej samej wartości. Mało tego, niektóre z nich mogą zmieniać charakter na przykład, z trwałych na chwilowe.

Przedstawię przykład „ulotności” chwilowej przewagi.

Petrosjan - Spasski

10 partia meczu o mistrzostwo świata 1969



D006.

Spasski nie wykorzystał chwilowej przewagi, stracił ją i przegrał partię.

Do ruchu 12...Sc6, arcymistrz Bondarewski daje taki komentarz: „Czarne przeceniły swój lepszy rozwój figur. Jak wiadomo przewaga w rozwoju jest chwilowa i znika jeśli partner zakończy rozwój. Z drugiej strony, w pozycji Petrosjana łatwo jest zauważyć trwałe elementy takie jak: dwa gońce, otwarta linia i przewaga w centrum. Jeżeli białe wykonają e3-e4, to staną się „złe” czarne figury: gонец b7 i skoczek f6. Biorąc to pod uwagę, chce się zaproponować ruch 12...Sd5”. Pouczające jest prześledzenie likwidacji korzyści pozycyjnych czarnych (lepszy rozwój figur) i w końcu stworzenie trwałych przewag przez białe.

- | | |
|------------|--------|
| 12. ... | Sb8-c6 |
| 13. b4-b5 | Sc6-e5 |
| 14. Gc4-e2 | Hd8-c7 |
| 15. e3-e4 | Wf8-d8 |
| 16. Hd1-e1 | Hc7-c5 |
| 17. He1-f2 | Hc5-e7 |

W przypadku wymiany hetmanów, trwały czynnik - otwarta linia „a”, przy ścieśnieniu czarnego gońca b7 i skoczka f6 - szybko doprowadziłby do katastrofy.

- | | |
|------------|--------|
| 18. Wa1-a3 | Sf6-e8 |
| 19. Gc1-f4 | Se5-g6 |
| 20. Gf4-e3 | Se8-d6 |
| 21. Wf1-a1 | Sd6-c8 |

Pozycja czarnych jest przegrana z uwagi na słabość piona a7 i pasywność wszystkich figur. A przecież nie tak dawno miały one przewagę szczególnie w ustawieniu figur. Był to czynnik chwilowy i łatwo został stracony w „ogniu” walki. Czarne nie zdążyły zamienić go w jakieś trwałe korzyści. A może nie miały okazji.

- | | |
|------------|-------|
| 22. Ge2-f1 | f7-f5 |
|------------|-------|

Czarne starają się przejawiać chociażby jakąkolwiek aktywność.

- | | |
|------------|--------|
| 23. e4:f5 | e6:f5 |
| 24. Wa3-a4 | Wd8-e8 |
| 25. Ge3-d2 | He7-c5 |

- | | |
|------------|--------|
| 26. Hf2-c5 | b6:c5 |
| 27. Wa4-c4 | We8-e5 |
| 28. Sc3-a4 | a7-a6 |
| 29. Sa4-c5 | ... |

Mając piona więcej, białe łatwo zrealizowały swoją przewagę.

Z czego składa się przewaga w partii szachowej?

Może być tak (i są to nie rzadkie przypadki), że tylko jeden element wyrasta ponad inne i właśnie on rozstrzyga los pojedynku. Jeżeli np. białe mają wolnego piona, który doszedł do 7-ej linii, to ten jeden pion może wystarczyć do zwycięstwa. Dobrze wiemy, jak często zła pozycja króla wystarcza przeciwnikowi do zwycięstwa. Bywa też tak, że minusy w ustawieniu figur przeciwników równoważą się i pozycja jest wtedy równa. Jako podsumowanie naszych rozważań przedstawię.

Cztery prawa Steinitza

1) Prawo atakowania posiada tylko strona mająca pozycyjną przewagę. Przy czym ma ona nie tylko prawo, ale musi atakować. Inaczej ryzykuje utratę swej przewagi. Atak prowadzimy na najbardziej słaby i wrażliwy punkt w pozycji nieprzyjaciela.

2) Broniący powinien chcieć się bronić i akceptować ustępstwa. Można tutaj dodać, że broniący się powinien zawsze myśleć o kontrgrze i przejść do kontrataku przy nadarzającej się okazji.

3) W równych pozycjach walczące strony manewrują chcąc zmienić równowagę na swoją korzyść. Przy prawidłowej grze, równa pozycja prowadzi znowu do równej pozycji.

4) Przewaga może składać się z jednej dużej niepodzielnej przewagi lub z pewnej ilości drobnych przewag. Zadaniem prowadzącego pozycyjną walkę jest zbieranie drobnych przewag i dążenie do przemiany chwilowej przewagi w trwałą.

Przy analizie pozycji, praktycznie nie jesteśmy w stanie brać pod uwagę wszystkich 17-u elementów oceny pozycji i autor ogranicza je do następujących.

Elementy oceny pozycji w praktyce:

- 1. Słabe punkty i piony**
- 2. Otwarte linie pionowe i poziome**
- 3. Centrum i przestrzeń**
- 4. Ustawienie figur: zła pozycja króla przeciwnika, przewaga w rozwoju, ogólna dysharmonia, nieudana pozycja jednej figury.**

Przystąpimy teraz do rozpatrywania konkretnych przykładów, w których zachodzi analiza i ocena pozycji. Na ogół w każdej pozycji te elementy przeplatają się. Mamy przewagę w jednym czynniku, a przeciwnik w innym. Musimy ważyć, porównywać, znaczenie każdego elementu. Bywa tak, że jeden z elementów przybiera nagle decydujące znaczenie, określając czyjaś wyraźną przewagę.

Słabe pola

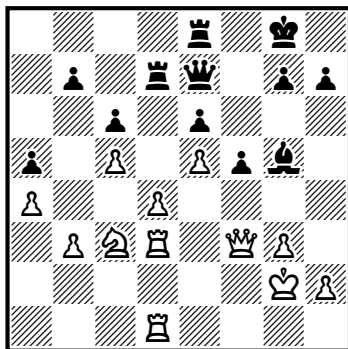
Są to takie pola w obozie przeciwnika, których nie może on atakować (przede wszystkim pionami). **Słabe pola w moim obozie to takie, których nie mogę atakować** (przede wszystkim pionami). Czasami mogą być słabe całe kompleksy pól na przykład pola białe lub czarne.

Arcymistrz, przeprowadzając ocenę dowolnej pozycji, obowiązkowo włącza w rejestr elementów słabe pola w obozie przeciwnika i swoim. Często od słabych pól zaczyna „kalkulację oceny”. W wielu przypadkach słabość pól odgrywa drugorzędną rolę, jednak

zdarzają się pozycje, w których słabość nawet jednego pola wychodzi na pierwszy plan. Figura umocniona na tym polu może zadecydować o losie pojedynku.

Botwinnik - Flohr

Moskwa 1936



D007.

Słabość pól i inne pozycyjne elementy, nawet przy pobieżnym spojrzeniu, odchodzą na drugi plan w porównaniu z „dziurą” ziejącą na polu „d6”. Rzeczywiście, gdy skoczek białych tam przyjdzie, to decydująco wpłynie na przebieg walki. Więc Botwinnik prowadzi skoczka na wcześniej przygotowane stanowisko.

- | | |
|------------|--------|
| 34. Sc3-b1 | He7-f8 |
| 35. Sb1-a3 | Gg5-d8 |
| 36. Sa3-c4 | Gd8-c7 |
| 37. Sc4-d6 | We8-b8 |
| 38. Wd1-b1 | ... |

Opierając się na sile wspianiałego Sd6, białe zaczynają atak na skrzydle hetmańskim.

- | | |
|------------|--------|
| 38. ... | Hf8-d8 |
| 39. b3-b4 | a5:b4 |
| 40. Wb1:b4 | Gc7:d6 |

Takiego skoczka czarne nie mogły dłużej tolerować. Powstaje jednak daleko wysunięty, wolny, podparty pion, który jest także bardzo ważnym pozycyjnym atutem.

- | | |
|------------|--------|
| 41. e5:d6 | Hd8-a5 |
| 42. Wd3-b3 | Wb8-e8 |
| 43. Hf3-e2 | Ha5-a8 |
| 44. Wb3-e3 | Kg8-f7 |
| 45. He2-c4 | ... |

Botwinnik przeoczył taktyczne uderzenie i utrudnił sobie osiągnięcie zwycięstwa. Gdyby białe przewidująco odeszły królem na g1, to mogłyby przeprowadzić swój plan realizacji przewagi nie bojąc się kontrgry przeciwnika.

- | | |
|---------|--------|
| 45. ... | b7-b5! |
|---------|--------|

Na tym polega cała sprawa. Nie można bić na b5 z uwagi na cb szach.

- | | |
|------------|--------|
| 46. He2-c2 | Wd7:d6 |
|------------|--------|

Flohr także robi błąd. Mógł przedłużyć grę po 46...Wa7, chociaż wtedy nastąpiłoby 47.ab Wa2 48.Wb2 cb 49.Kh3 i dwa wolne piony gwarantowały białym zwycięstwo.

- | | |
|-------------|--------|
| 47. c5:d6 | c6-c5+ |
| 48. Kg2-h3 | c5:b4 |
| 49. Hc2-c7+ | Kf7-g8 |
| 50. d6-d7 | We8-f8 |
| 51. Hc7-d6 | h7-h6 |

52. Hd6:e6+ Kf8-h7
 53. He6-e8 b4-b3
 54. He8:a8 Wf8:a8
 55. a4:b5 Wa8-d8
 56. We3:b3 Wd8:d7
 57. b5-b6

Czarne poddały się.

Słabe piony

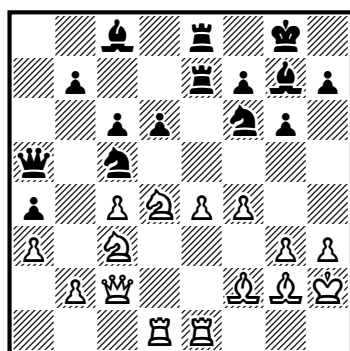
Czasami pojęcia „słabe piony” i „słabe punkty” mieszają się. „Napadam na słaby punkt” - mówi czasami arcymistrz i pokazuje słabego piona. Aby lepiej zrozumieć o co chodzi, określimy naszą terminologię.

1) Różne słabe piony: odstałe, izolowane, zdwojone, daleko wysunięte, oderwane od bazy. O tych wszystkich mówimy - „słaby” pion.

Prawdą jest, że czasami ten pion jest pięknie broniony figurami. Jednak i w tym przypadku mówimy o jego słabości. Przecież figury mogą odejść i rzucić go na pastwę losu.

2) Pomimo zniknięcia piona (np. bicia) słabość pola pozostaje.

3) Kiedy mówimy, że przeciwnik ma słaby punkt na c6 to oznacza, że mamy silny punkt na c6 dla swoich figur. Lecz kiedy ma słabego piona np. na e6, to nie możemy mówić, że mamy silnego piona na e6.



D008.

Na diagramie znany wariant obrony królewsko-indyjskiej.

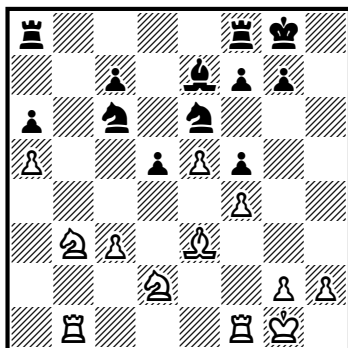
A oto co na ten temat mówi arcymistrz Bronstein: „Myślę że nadszedł czas aby wyjaśnić czytelnikowi tajemnicę piona „d6” w obronie Królewsko-Indyjskiej. Chociaż ten pion znajduje się na otwartej linii i ciągle narażony jest na ataki, to jednak jest „twardym orzechem do zgryzienia” - nie jest łatwo go zdobyć. Wydaje się, nic prostszego niż odejść skoczkiem z d4. Ale rzecz polega na tym, że skoczek na d4 jest białym bardzo potrzebny gdyż spełnia następujące zadania: atakuje pola b5, c6, e6, f5 i neutralizuje oddziaływanie gońca g7. Skoczek może odejść tylko wtedy, gdy białe przygotowują się do przyjęcia możliwych ataków czarnych (a4-a3, Ge6, f7-f5). Ale w tym czasie czarne zdążą znowu przegrupować swoje szeregi. **W rzeczywistości, słabość piona d6 jest tylko pozorna**”.

Współczesne metody rozgrywania debiutów zawierają dużo takich pozornych słabości.

Właśnie z uwagi na „wieczną” słabość na „d6”, obrona królewsko-indyjska przez długi czas zaliczana była do „podejrzanych” debiutów. Mówiąc krótko - Słabości pionowe możemy uratować (bronić) dynamiczną grą.

Gligorić - Szabo

Zurych 1953



D009.

Bronstein tak pisze o tej pozycji, która przedstawia krytyczny moment partii: „Czarne mają przewagę, ponieważ pion a5 jest słaby, a piony e5 i f4 ograniczają gońca”. W partii nastąpiło.

- | | |
|------------|---------|
| 25. Sd2-f3 | Wf8-b8 |
| 26. Sf3-d4 | Sc6:d4 |
| 27. Sb3:d4 | Se6:d4 |
| 28. c3:d4 | Ge7-b4 |
| 29. Wb1-a1 | Wb8-b5 |
| 30. Wa1-a4 | Wa8-b8 |
| 31. Wf1-a1 | Gb4-c3 |
| 32. Wa1-c1 | Wb4-b1 |
| 33. Wc1:b1 | Wb8:b1+ |
| 34. Kg1-f2 | Wb1-a1 |

Przewaga czarnych rośnie z każdym ruchem.

- | | |
|------------|--------|
| 35. Wa4:a1 | Gc3:a1 |
| 36. Kf2-e2 | Ga1-c3 |
| 37. Ke2-d3 | Gc3:a5 |
| 38. h2-h3? | ... |

Białe miały teraz możliwość uzyskania remisu (studium) grając 38.Gd2 Gb6 39.Gb4! po czym czarny król nie może dotrzeć do centrum.

- | | |
|------------|--------|
| 38. ... | Ga5-e1 |
| 39. g2-g4 | g7-g6 |
| 40. Kd3-c2 | Kg8-f8 |
| 41. Kc2-d1 | Ge1-g3 |

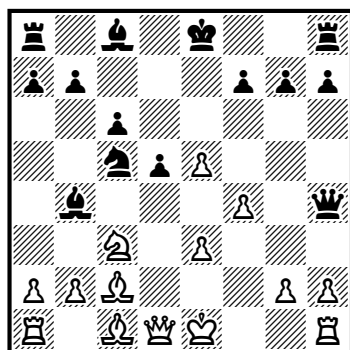
Białe poddały się.

Słabość peryferii

Czasami w ogniu walki zdarzy się tak, że osłabi się nie jakiś jeden punkt, a cała grupa pól jednego koloru. **W takim przypadku mówimy o słabości peryferii.** Dokładniej o słabości białopolowych lub czarnopolowych peryferii. Podobna przewaga pozycyjna może doprowadzić do zwycięstwa (porażki), bo „rozhułane” po osłabionych polach figury mogą zrobić dużo kłopotów, a nawet zorganizować atak matowy.

Rozpatrzmy teraz przykład, w którym białe bohatersko walczyły z osłabieniem białych pól w swoim obozie.

Makogonow - Botwinnik
Swierdłowski 1943



D010.

Biały król jest pod szachem. Najlepszym wyjściem dla białych było 12.Kf1, unikające osłabienia pól. Lecz Makogonow zagrał 12.g3, po czym cały kompleks pól na skrzydle królewskim został ogromnie osłabiony. Botwinnik niezwłocznie przystępuje do wykorzystania tych słabości.

- | | |
|------------|--------|
| 12. g2-g3 | Hh4-h3 |
| 13. Ke1-f2 | Gb4:c3 |
| 14. b2:c3 | Gc8-f5 |

Jest to przykład, który polecam czytelnikom do zapamiętania. **Atakujący powinien obowiązkowo dążyć do wymiany gońca broniącego osłabionych pól.**

- | | |
|------------|--------|
| 15. Gc2:f5 | Hh3:f5 |
| 16. g3-g4! | ... |

Wspaniały pomysł. Białe ze wszystkich sił starają się trochę „podczernić” swoje królewskie skrzydło.

- | | |
|-------------|---------|
| 16. ... | Hf5-e6 |
| 17. Gc1-a3! | Sc5-e4 |
| 18. Kf2-f3 | h7-h5 |
| 19. h2-h3 | f7-f6! |
| 20. c3-c4 | h5:g4! |
| 21. h3:g4 | Wh8:h1 |
| 22. Hd1:h1 | 0-0-0 |
| 23. Wa1-d1 | f6:e5 |
| 24. c4:d5 | c6:d5 |
| 25. Wd1-c1+ | Kc8-b8 |
| 26. Hh1-h4 | Wd8-e8 |
| 27. f4-f5 | He6-f7 |
| 28. Wc1-c2 | g7-g6 |
| 29. Ga3-b2 | a7-a6 |
| 30. Kf3-e2 | Kb8-a7! |

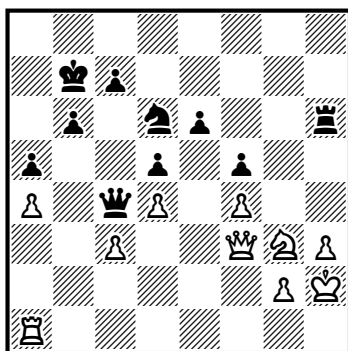
Czarne doprowadziły atak na białego króla do zwycięskiego końca.

Wysepki pionowe

Są one poważnym osłabieniem, ponieważ pionowy nie mogą oczekiwać pomocy od swoich towarzyszy (pionów obok), bo ich po prostu nie ma. **Takie pionowy jest bardzo trudno bronić.**

Gligorić - Keres

Zurych 1953



D011.

Bronstein tak opisuje tę pozycję: „Białe skryły się za podwójną gardą. Jednak przewaga czarnych jest trwała i wyraża się nie tylko w tej lub innej aktywnej pozycji figur, a w lepszej konfiguracji (strukturze) pionów. Konkretnie:

- Wszystkie czarne pionowy tworzą zwarty szereg, a pionowy białych są osłabione.
- Pionowy d5 i f5, zapewniają czarnemu skoczki wtargnięcie na e4. Jeżeli białe zmieniają na tym polu skoczki, to pojawi się wolny podparty czarny pion.
- Jeśli czarne zdobędą piona a4, to ich wolny pion „a” bez przeszkód dojdzie na hetmana. „Gotowy” wolny pion białych „h3” nie może tego zrobić, ponieważ białe figury nie są w stanie oczyścić dla niego drogę.

Te główne cechy pozycji w dostatecznym stopniu wyjaśniają, dlaczego czarne przez cały czas atakują, a białe tylko pasywnie odpowiadają. W takiej sytuacji, wcześniej czy później, obrona białych powinna być przełamana”. Czarne rzeczywiście, szybko przełamały opór przeciwnika.

40. Kh2-g1 Hc4-b3

41. Sg3-e2 Hb3-c2

42. g2-g4 ...

Rozpaczliwa śmiałość. Gdyby czarne zdążyły zagrać Wh6-g6 i Sd6-e4, białe mogłyby się poddać.

42. ... f5:g4

43. h3:g4 Wh6-h4

44. Wa1-c1 Hc2-h7

45. c3-c4 Wh4-h3

46. Hf3-g2 Hh7-d3

47. c4:d5 Sc6-e4

48. d5:e6 Hd3-e3+

49. Kg1-f1 Wh3-f3

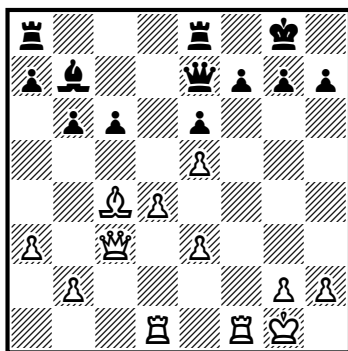
Białe poddały się.

Otwarte linie pionowe

Przez otwarte linie wieże i hetman atakują słabe piony przeciwnika. Wieże uzyskują możliwość wtargnięcia do wnętrza nieprzyjacielskiego obozu.

Keres - Stahlberg

Zurych 1953



D012.

D. Bronstein komentując tę partię tak pisze: „Otwarte linie mają wartość w tych przypadkach, gdy są na nich obiekty do ataku lub gdy służą do komunikacji - przerzut figur, na ogół wież. W danym przypadku linia „f” spełnia te obydwa warunki. Najważniejsze jest to, że przebiega ona w pobliżu króla czarnych, co powoduje trwogę Stahlberga”.

W tej pozycji czarne mogą operować swoimi wieżami po linii „c” lub „d”. Natomiast białe mogą grać po linii „f”. Zawrzała ostra walka i stopniowo wyjaśniło się, że linia „f” ma większe znaczenie niż dwie otwarte linie dla czarnych wież.

- | | |
|------------|--------|
| 16. ... | c6-c5 |
| 17. Hc3-e1 | Gb7-e4 |
| 18. Wf1-f4 | Ge4-g6 |
| 19. h2-h4 | c5:d4 |
| 20. e3:d4 | Wa8-c8 |
| 21. He1-e2 | Wc8-c7 |
| 22. Wd1-f1 | h7-h5 |
| 23. Wf1-f3 | We8-c8 |
| 24. Gc4-d3 | ... |

Pozbawia punkt f7 obrony (wymienia gońce białopolowe). Białe wieże na skrzydle królewskim stają się coraz bardziej groźne.

- | | |
|------------|--------|
| 24. ... | Gg6:d3 |
| 25. Wf3:d3 | g7-g6 |
| 26. Wd3-g3 | Kg8-h7 |
| 27. Wg3-g5 | He7-f8 |
| 28. He2-e4 | Hf8-h6 |
| 29. d4-d5 | ... |

Jeszcze silniejsze było 29.Wf6, całkowicie blokujące ciężkimi figurami królewskie skrzydło czarnych.

- | | |
|-------------|--------|
| 29. ... | e6:d5 |
| 30. He4:d5 | Hh6-f8 |
| 31. e5-e6 | Hf8-c5 |
| 32. Hd5:c5 | b6:c5 |
| 33. e6:f7 | Kh7-g7 |
| 34. f7-f8H+ | Wc8:f8 |

35. Wf4:f8 Kg7:f8

36. Wg5:g6 ...

Białe szybko zrealizowały swoją przewagę w końcówce.

36. ... c5-c4

37. Wg6-g5 Wc7-b7

38. Wg5-h5 Wb7:b2

39. Wh5-c5 Wb2-c2

40. Kg1-h2 Kf8-e7

41. h4-h5 c4-c3

42. Wc5-c6

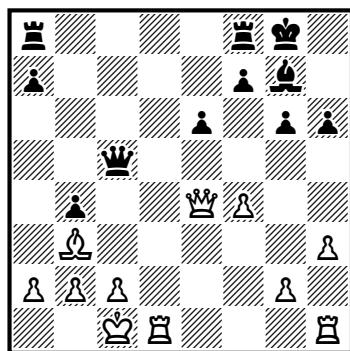
Czarne poddały się.

Otwarta przekątna

Wszystko co powiedziano o otwartych liniach, na ogół dotyczy też przekątnych.

Medina - Botwinnik

Majorka 1967



D013.

Botwinnik tak ocenił szanse stron: „Stało się oczywiste, nie patrząc na wymiany i materialną równowagę, że partia białych jest przegrana, ponieważ nie mogą się przeciwstawić naciskowi czarnych po przekątnej a1-h8. Pomysł czarnych związany jest z taktycznym niuansiem polegającym na tym, że po 21.Wd7 Wad8 22.Whd1 (lub 22.Wf7 Wf7 23.He6 Hf5) 22... Wd7 23.Wd7 Hg1 24.Wd1 Gb2, czarne uzyskują przewagę materialną. „Mój przeciwnik zauważył ten wariant, jest to jednak dziwne, że po 40 minutowym namyśle i tak go zagrał. Widocznie chodziło o to, że główna groźba czarnych Hc5-e7-f6, nie jest tak prosta do odparcia”.

21. Wd7-d7 Wa8-d8

22. Wh1-d1 Wd8:d7

23. Wd1:d7 Hc5-g1+

24. Kc1-d2 Hg1-f2+

Po 24... Gb2 25.Ke2 i 26.Wd1, białe zostawały tylko bez piona. Teraz partia rozstrzyga się na korzyść czarnych dużo szybciej.

25. Kd2-d3 Hf2-f1+

26. He4-e2 ...

Lub 26.Kd2 Gb2.

26. ... Hf1:f4

27. He2-f3 Hf4-e5

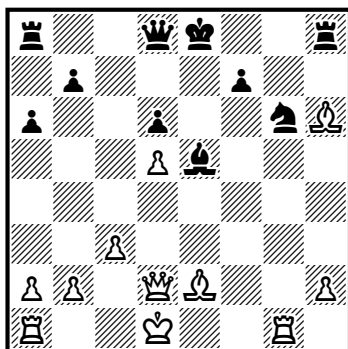
Czarne szybko wygrały.

Otwarta linia pozioma

Znaczenie linii poziomych w kombinacyjnej i pozycyjnej grze jest oczywiście mniejsze niż linii pionowych. Jest jednak wiele przykładów, w których na linii poziomej zachodzą decydujące manewry dające przewagę jednej ze stron.

Karpow - Hort

Moskwa 1971



D014.

Nawet przy bardzo uważnym podejściu do pozycji, porównując szanse stron, trudno jest zauważyć ten decydujący pozycyjny element, który zapewnia białym wyraźną przewagę. Rzecz polega na tym, że w tej pozycji główną magistralą okazuje się 4-a linia. Oto jak pięknie zademonstrował Karpow wykorzystanie przewagi.

- | | |
|--------------------|---------------|
| 22. Wg1-g4! | Hd8-f6 |
| 23. h2-h4! | Hf6-f5 |
| 24. Wg4-b4 | Ge5-f6 |
| 25. h4-h5 | Sg6-e7 |
| 26. Wb4-f4 | ... |

Manewry białej wieży po czwartej linii wywołują duże wrażenie. Pokazują jak głęboko mogą oceniać pozycję młodzi mistrzowie świata. Proste przemieszczenia wieży spowodowały dysharmonię w pozycji czarnych figur i stworzyły wiele nieprzyjemnych gróźb.

- | | |
|--------------------|---------------|
| 26. ... | Hf5-e5 |
| 27. Wf4-f3! | ... |

A teraz najbliższe ruchy Karpowa pokazują, że decydującą rolę przejęła 3-a linia.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 27. ... | Se7-d5 |
| 28. Wf3-d3 | Wh8:h6 |

Nie lepsze jest 28...Se7 29.Gf4, z dużą przewagą białych.

- | | |
|-------------------|----------------|
| 29. Wd3:d5 | He5-e4 |
| 30. Wd5-d3 | He4-h1+ |
| 31. Kd1-c2 | Hh1:a1 |
| 32. Hd2:h6 | Gf6-e5 |
| 33. Hh6-g5 | |

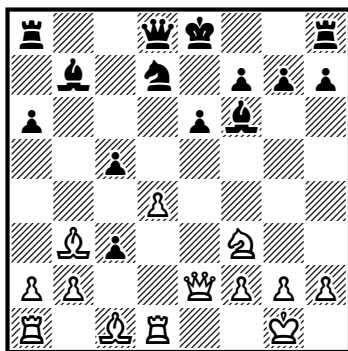
Czarne przekroczyły czas.

Wolny pion

Posiadanie wolnego piona daje bardzo często więcej szans stronie, która go posiada. Bywają także pozycje, w których wolny pion już w grze środkowej określa decydującą przewagę jednej ze stron.

Smysłow - Keres

Zurych 1953



D015.

Analiza i ocena pozycji bezsprzecznie prowadzi nas do wniosku, że białe mają przewagę głównie z powodu lepszego rozwoju. Zmobilizowały prawie wszystkie figury, a czarny król został w centrum. Biorąc to pod uwagę przyszły mistrz świata wykonuje swój ruch.

14. d4-d5! ...

Brać piona nie można, a grozi nieprzyjemne 15.de. Zostaje jeden sposób aby próbować utrzymać pozycję.

14. ... e6-e5

15. b2:c3 0-0

16. Sf3-d2 Gf6-e7

17. Sd2-c4 a6-a5

18. Sc4:e5 Sd7:e5

19. He2:e5 Ge7-f6

20. He5-g3 ...

Białe uzyskały groźnego piona w centrum, a do tego jest on wolny. Smysłow przesuwając tego piona maksymalnie w przód, aby stworzyć panikę w obozie nieprzyjaciela.

20. ... c5-c4

21. Gb3-a4 Hd8-e7

22. Gc1-f4! ...

Wszystko po to, aby wspierać piona! Gdyby czarne zagrały 22...Ha3, wtedy 23.Gc6 Gc6 24.dc Hc3 25.Hc3 Gc3 26.Wac1 i 27.Wc4 daje białym decydującą przewagę.

22. ... Wf8-d8

23. d5-d6 He7-e4

24. Wd1-e1 He4-f5

25. d6-d7 h7-h5

26. We1-e8+ Kg8-h7

27. h2-h4 Wa8-a6

28. Gf4-g5 Wd8-d7

W rzeczywistości jest to przyznanie się do porażki. Sposób w jaki Smysłow zrealizował swoją przewagę jest prosty i przekonujący. Przesuwając piona do przodu pozbawił czarnych możliwości obrony.

29. Ga4:d7 Hf5:d7

30. Wa1-e1

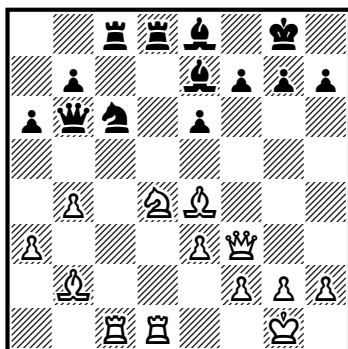
Białe bez trudu zrealizowały swoją przewagę.

Dwa gońce

Nie można twierdzić, że zawsze w dowolnych pozycjach dwa gońce są lepsze. Jednak w znacznej ilości pozycji mimo wszystko dwa gońce są lepsze od dwóch skoczków, czy gońca i skoczka.

Bogolubow - Janowski

Nowy Jork 1924



D016.

Po to aby uzyskać dwa gońce, Janowski poświęcił piona.

1. ... Sc6-e5!!
2. Ge4:h7+ Kg8:h7
3. Hf3-h5+ Kh7-g8
4. Hh5:e5 Ge7-f6
5. He5-h5 Ge8-a4

Czarne gońce przystępują do swojego groźnego działania. Opanowując najważniejsze przekątne szachownicy paraliżują prawie wszystkie figury białych.

6. Wd1-e1 Hb6-d6
7. h2-h3 Ga4-c2
8. Hh5-f3 ...

Lepsze było 8.He2 i jeżeli 8...Ga4, to 9.Hh5 z powtórzeniem ruchów.

8. ... b7-b5
9. Hf3-e2 Gc2-a4!
10. He2-f3 Wc8-c4
11. Gb2-a1 Wd8-c8
12. Wc1-b1 e6-e5
13. Sd4-e2 Ga4-c2
14. Wb1-c1 Gc2-e4
15. Hf3-g4 Ge4-b7

Manewr gońca czarnych jest piękny. Teraz dwa gońce czarnych dosłownie kontrolują całą szachownicę.

16. Wc1:c4 Wc8:c4
17. f2-f4 ...

Z nadzieją na wymianę jednego gońca. Jednak to osłabienie królewskiego skrzydła tylko zwiększa siłę czarnych gońców.

17. ... Hd6-d2
18. Hg4-g3 Wc4-e4
19. Ga1-c3 Hd2-d5
20. Gc3:e5 We4:e3!

Mała błyskotliwa kombinacja oparta na sile dwóch gońców.

21. Hg3-g4 Gf6:e5
 22. f4:e5 We3:e5
 23. Kg1-h2 Hd5-d2

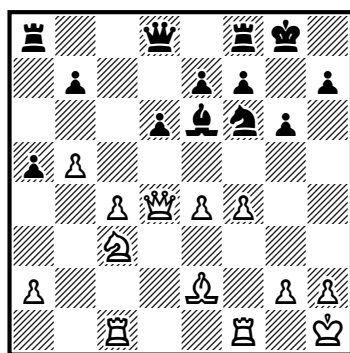
Pozycja białych jest beznadziejna. Chociaż czarne nie mają już dwóch gońców, to wspólna pozycja pozostałych figur daje im decydującą przewagę.

24. Hg4-g3 f7-f6
 25. h3-h4 Gb7-d5
 26. Hg3-f2 Gd5-c4
 Białe poddały się.

Przestrzeń

Jeżeli jedna ze stron zajmuje większą część szachownicy i bierki tej strony ścieśniają figury przeciwnika odrzucając je w kierunku ostatniej linii, to mówimy, że ma ona przewagę przestrzeni. Ten element odgrywa ważną rolę w przebiegu walki. Jeżeli przewaga przestrzeni jest duża, to w większości przypadków może doprowadzić do zwycięstwa.

Smysłow - Goltz
 Polanica 1968



D017.

Białe mają znaczną przewagę przestrzeni, ich figury zajmują większą część szachownicy, a czarne figury są przykute do trzech ostatnich linii. Smysłow swoim następnym ruchem rozpoczyna atak w centrum, który w końcu przenosi na skrzydło królewskie. Ciekawe jest, że główną rolę w przyszłym ataku odegrają piony białych.

19. f4-f5! ...

Komentując ten ruch Smysłow napisał: „Pionowe forpoczty białych na skrzydłach ścieśniają figury przeciwnika. Czarne muszą włożyć dużo wysiłku aby polepszyć swoją pozycję przerzucając skoczka na c5. W tym czasie białe mogą przygotować atak”.

19. ... Ge6-c8
 20. Wc1-d1! Sf6-d7

Z nadzieją postawienia skoczka na c5 i w ten sposób powstrzymania ataku białych. Jednak nie uda się to czarnym.

21. Sc3-d5 ...

Białe, grożąc ruchem piona na f6, przytrzymują czarnego skoczka na d7 i wywołują następne osłabienie pozycji.

21. ... f7-f6
 22. b7-b6 ...

Białe naciskają pozycję czarnych na całej linii.

22. ... Sd7-c5
 23. f5:g6 h7:g6

24. e4-e5! ...

Wspaniałe zagranie! Przełom frontu rozszerza się. Odpowiedź czarnych jest wymuszona.

24. ... f6:e5

25. Wf1:f8 Hd8:f8

26. Hd4-h4 Kg8-g7

27. Wc1-f1 Gc8-f5

Trzeba zagrać gońcem, ponieważ po odejściu hetmana skoczek bierze piona e7.

28. g2-g4 Gf5-e4+

29. Kh1-g1 Hf8-d8

30. Sd5:e7 Sc5-d7

Czarny skoczek spieszy na pomoc królowi. Słabe było 30...Hb6, bo 31.Hf6 Kh7 32.Hf7 Kh8 (32...Kh6 33.h4!) 33.Sg6 Gg6 34.Hg6 Sd3 35.Kh1 Sf4 36.Hh6 Kg8 37.Gf3, z silnym atakiem białych.

31. c4-c5! ...

Znowu aktywny ruch pionem, aby wpaść gońcem na przekątną a2-g8.

31. ... d6-d5

32. Ge2-b5 Sd7:c5

33. Hh4-f6+ Kg7-h7

34. Hf6-f7+ Kh7-h8

35. Wf1-f3

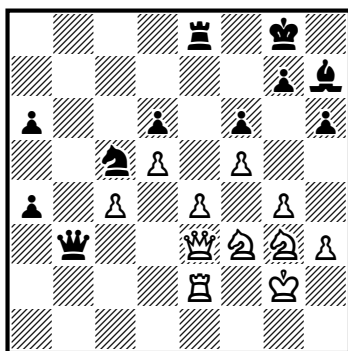
Czarne poddały się.

Zła pozycja jednej figury

W dowolnej pozycji trzeba przede wszystkim uważnie oceniać ustawienie figur, wszystkich i każdej osobno. Jak może wpływać na przebieg walki pozycja jednej figury pokazuje poniższa partia.

Capablanka - Bogolubow

Londyn 1922



D018.

Oto jak Capablanka oceniał tę pozycję: „Hetman, wieża, skoczek czarnych stoją agresywnie i w porównaniu z figurami białych mają większą swobodę. Wszystkie figury białych zajęły pozycje obronne, a piony „c” i „e” są atakowane. Jedyne sposoby obrony obydwu pionów to Sf3-d2, lecz wtedy czarne odpowiedziałyby Hb3-b4, po czym pion czarnych „a” mógłby swobodnie maszerować. Do tej pory wszystko jest korzystne dla czarnych i jeżeli w tej pozycji białe nie miałyby żadnych atutów to partia byłaby dla nich przegrana. Jednak jest jeden bardzo ważny czynnik po stronie białych - pozycja gońca h7. Ten goniec nie tylko jest całkowicie odcięty od gry ale jest coś gorszego, nie ma sposobu

uwolnienia go. Dlatego białe manewrują tak, jakby miały figurę więcej.” Partia rozwijała się następująco.

36. Sf3-d4 Hb3:e3
 37. We2:e3 We8-b8
 38. We3-c3 Kg8-f7
 39. Kg2-f3 Wb8-b2
 40. Sg3-e2 Gh7-g8
 41. Sd4-e6 Sc5-b3

Wymieniać na e6 nie można bo wtedy goniec nigdy nie wyjdzie z pułapki na polach g8 i h7. Złe jest także 41...Se4 42.Ke4 We2 43.Kd3 Wh2 44.Kd4 h5 45.c5 i piony skrzydła hetmańskiego przeskakują w hetmana, a wspiera je oddział w którym są dwie figury więcej (czarny król i goniec nie uczestniczą w grze).

42. c4-c5 d6:c5
 43. Se6:c5 Sb3-d2+
 44. Kf3-f2 Kf7-e7
 45. Kf2-e1 Sd2-b1
 46. Wc3-d3 a4-a3
 47. d5-d6 Ke7-d8
 48. Se2-d4 Wb2-b6
 49. Sd4-e6 Gg8:e6

W końcu goniec wyszedł na wolność, lecz tylko po to aby stworzyć białym wolne piony, których czarne nie mogą zatrzymać.

50. f5:e6 Wb6-b8
 51. e6-e7+ Kd8-e8
 52. Sc5:a6

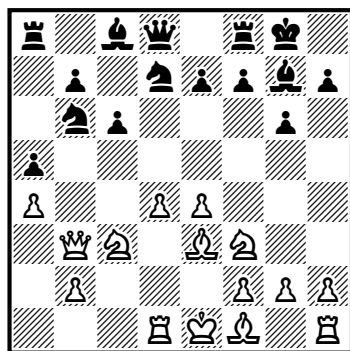
Czarne poddały się.

Dysharmonia w pozycji figur

Dopiero co zobaczyliśmy, jak zła pozycja jednej figury wpływa na losy szachowego pojedynku. A co mówić o przypadkach, kiedy kilka figur stoi źle? W takiej sytuacji mówimy o dysharmonii figur. Rozpatrzmy przykład mający długą historię, a który do tej pory nie stracił swojej pouczającej wartości.

Botwinnik - Judowicz

Leningrad 1933



D019.

Łatwo można się przekonać, że czarne ustawiły swoje figury źle. Ich goniec c8 jeszcze nie wszedł do gry, a skoczki tylko przeszkadzają rozwojowi pozostałych figur. Gra goniec g7, lecz co sam może zrobić? Natomiast siły białych ustawione są przepięknie, szczególnie piony,

które za chwilę przejdą środek i zaczną ścieśniać figury czarnych. Botwinnik dosłownie w kilka ruchów wykazuje korzyści ustawienia swoich figur i przeprowadza efektowny kończący atak.

11. ... Hd8-c7
12. Gf1-e2 Hc7-d6
13. Sc3-a2 ...

Nie wpuszcza czarnego hetmana na b4.

13. ... e7-e6
14. 0-0 h7-h6
15. Wd1-c1 f7-f5
16. Sa2-c3 Kg8-h7
17. Wf1-d1 f5:e4

Inaczej czarne nie mogą rozwikłać kłęбка swoich „głupio” splątanych figur. Ale teraz otwierają się linie i przekątne. Czarny król wpada nagle pod silny atak białych figur.

18. Sc3:e4 Hd6-b4
19. Hb3-c2 Hb4:a4
20. b2-b3 Ha4-a3
21. Sf3-h4! Ha3-e7
22. Sh4:g6! Kh7:g6
23. Ge2-h5+!!

Czarne poddały się.

Co można powiedzieć na zakończenie tego rozdziału? Starajcie się stosować następującą zasadę. **Ogólna wartość dwóch figur niekoniecznie równa jest sumie ich wartości.**

Współpraca podwyższa ich wartość a dysharmonia obniża. Określenie harmonii jest zadaniem dla każdej sytuacji i w tym przypadku nie można dać konkretnych rad. Wszystko zależy od analizy danej pozycji i dogłębnego zbadania właściwości układów sił.

Centrum

Zostawiliśmy ten element na koniec nie dlatego, że zajmuje on ostatnie miejsce wśród czynników pozycyjnych, a dlatego, żeby go wyróżnić. Jest to jeden z ważniejszych elementów, który bardzo często określa przewagę jednej ze stron i charakter przyszłej walki.

Początkującego szachistę uczą:

- opanować centrum w debiucie
- utrzymać centrum w grze środkowej
- nie wypuszczać centrum w końcówce

Centrum jest ważnym elementem w dowolnej walce a także w szachach. **Ustawienie pionów w centrum określa ogólny charakter całej walki.**

Rodzaje centrum

- 1) Pionowe
- 2) Nieruchome (stabilne, ustalone)
- 3) Otwarte
- 4) Zamknięte
- 5) Ruchome (naprężone, niewyjaśnione)

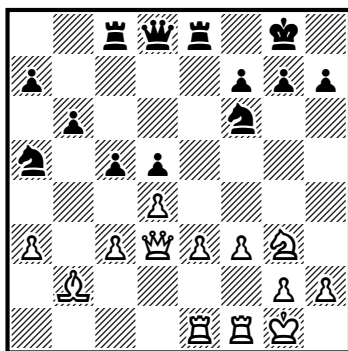
Centrum pionowe

Jeżeli mamy dwa lub więcej pionów w centrum, a przeciwnik nie ma ani jednego, to mamy prawo przesuwając te piony do przodu i zmiatać z drogi wszystkie nieprzyjacielskie szanse. Centrum pionowe może być przewagą, gdy piony są silne i dobrze bronione. Jeśli piony są

słabe, to takie centrum może być poważnym defektem pozycji. Gdy mamy przewagę piona (lub więcej) w centrum, to przeciwnik zmuszony jest do figurowego oddziaływania na centrum.

Furman - Lilienthal

Moskwa 1949



D020.

- | | |
|------------|--------|
| 16. e2-e4 | Sa5-c4 |
| 17. Gb2-c1 | c5:d4 |
| 18. c3:d4 | d5:e4 |
| 19. f3:e4 | Sc4-e5 |
| 20. Hd3-d2 | Se5-g6 |

Centrum białych jest bardzo dobrze wzmocnione i to określa ich przewagę. Zgodnie z pierwszym prawem Steinitz'a białe przystępują do ataku w centrum i na skrzydle królewskim.

- | | |
|-------------|--------|
| 21. e4-e5! | Sf6-d5 |
| 22. Sg3-f5 | We8-e6 |
| 23. Hd2-f2 | Hd8-d7 |
| 24. h2-h4! | f7-f6 |
| 25. Hf2-g3 | f6:e5 |
| 26. d4:e5 | Sd5-e7 |
| 27. Sf5-d6 | Wc8:c1 |
| 28. Wd1:c1 | Sg6:e5 |
| 29. Hg3-f2 | h7-h6 |
| 30. Hf1-f8+ | Kg8-h7 |
| 31. Sd6-f5 | Se7:f5 |
| 32. Hf8:f5+ | g7-g6 |
| 33. Hf5-f8 | We6-e8 |
| 34. Hf8-f4 | h6-h5 |
| 35. Wc1-c3 | We8-e7 |
| 36. Wc3-e3 | |

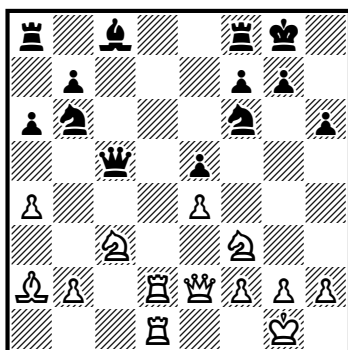
Czarne poddały się.

Centrum nieruchome

Występuje wtedy, gdy pozycja pionów w centrum nie zmienia się, a obydwie strony starają się stworzyć placówki na polach bronionych przez własne piony. Dla centrum nieruchomego charakterystyczna jest następująca walka: centralizacja figur i następnie ich oddziaływanie na skrzydłach. Tego rodzaju pozycje Botwinnik rozgrywał bardzo dobrze.

Botwinnik - Sorokin

Moskwa 1931



D021.

Piony utknęły w środku szachownicy. Powstało centrum nieruchome, zwane też ustalonym. Jeżeli przeanalizujemy po kolei rolę każdej figury w tej pozycji, to dojdziemy do wniosku, że tylko czarny hetman jest aktywny. Więc Botwinnik dąży do jego wymiany, a przy okazji stwarza dobrą obronę centralnego punktu d4.

20. He2-e3! Hc5:e3

21. f2:e3 Gc8-g4

Inaczej piona e5 się nie obroni.

22. a4-a5 Sb6-c8

23. Wd1-c1 Gg4:f3

24. g2:f3 Sc8-e7

25. Sc3-d5 ...

W tym punkcie (d5) białe stwarzają bazę, z której ich figury będą obstrzeliwały obóz przeciwnika. Na początku w tym „gnieździe” utwierdzi się skoczek, a później zmieni go gonic.

25. ... Se7-c6

26. Sd5:f6 g7:f6

27. Wd2-d7 Wa8-b8

28. Kg1-f2 ...

Przy okazji stwarza groźbę szacha Wg1 ze zdobyciem piona f7. Czarne zmuszone są do stopniowych ustępstw pozycyjnych.

28. ... Sc6:a5

29. Wc1-c7 Wb8-c8

30. Wd7:f7 Wc8:c7

31. Wf7:c7+ Kg8-h8

32. Ga2-d5 b7-b5

33. b2-b3 ...

Białe mają dużą przewagę. Wygrywają prostym przybliżeniem swojego króla do króla przeciwnika.

33. ... Wf8-d8

34. Kf2-g3 f6-f5

35. Kg3-h4 f5:e4

36. f3:e4! ...

Tylko tak. Ważne jest nie piękno pionów a punkt oporu „d5”.

36. ... Wd8-d6

37. Kh4-h5 Wd6-f6

38. h2-h3 Wf6-d6

39. h3-h4	Wd6-b6
40. Kh5-g4	Wb6-f6
41. Wc7-a7	Wf6-b6
42. Wa7-e7	Wb6-d6
43. We7-c7	Wd6-f6
44. Wc7-a7	Wf6-b6
45. Wa7-c7	...

Białe powtarzały ruchy aby „wygrać” czas. Jest to bardzo często spotykany przypadek w partiach turniejowych, gdy zawodnik jest w niedoczasie.

45. ...	Wb6-f6
46. Kg4-h5	Wf6-d6
47. Gd5-f7!	...

Przystąpienie do budowy siatki matowej z gońcem na g6.

47. ...	Wd6-f6
48. Gf7-g6	Sa5-b3
49. Kh5:h6	Wf6-f8
50. Wc7-h7+	Kh8-g8
51. Wh7-g7+	Kg8-h8
52. Gg8-f7	Wf8:f7
53. Wg7:f7	Kh8-g8
54. Kh6-g6	Sb3-d2
55. Wf7-d7	

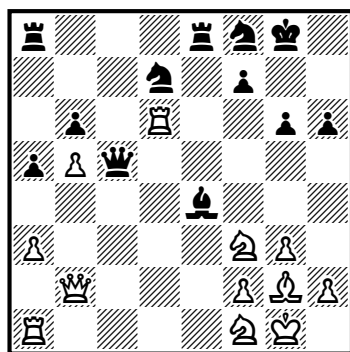
Czarne poddały się.

Centrum otwarte

Jest to takie centrum, gdy w kwadracie d4-d5-e5-e4, oraz na liniach „d” i „e” nie ma ani jednego piona. Przy takim centrum do głosu dochodzą figury. Następuje **atak figurowy, gra figurowa i figurowe manewry**. Trzeba przypomnieć, że przy tego typu centrum wykluczone są ataki na skrzydłach przy pomocy pionów.

Reti - Capablanka

Nowy Jork 1924



D022.

Nie ma pionów w centrum. Białe opanowały otwartą linię „d”. Reti kilkoma uderzeniami maksymalnie mobilizuje swoje figury i dosłownie zdusza figury czarnych.

1. Wa1-d1 Wa8-a7

2. Sf1-e3 ...

Grozi strasznym Se3-g4.

2. ... Hc5-h5

3. Sf3-d4 Ge4:g2
 4. Kg1:g2 Hh5-e5
 5. Se3-c4 He5-c5

Czarny hetman sam jeden musi obronić wszystkie słabości. Czarne skoczki i wieże są tylko pasywnymi świadkami porażki ich armii.

6. Sd4-c6 Wa7-c7
 7. Sc4-e3 Sd7-e5
 8. Wd1-d5! ...

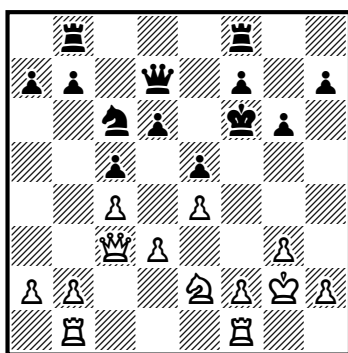
Czarne poddały się. Hetman jest złapany. Można go uratować grając 8... Sc4, ale na to nastąpi 9.Wc5 Sb2 10.Wc2 Sa4 11.Sd5 z dużymi stratami materialnymi.

Centrum zamknięte

Piony utknęły, jedno w drugim. Zakryte są wszystkie linie pionowe i przekątne. Przeciwnicy wykonują określone manewry i atakują ze skrzydeł. Partie grane przy zamkniętym centrum, charakteryzują się powolnymi atakami na skrzydłach.

Reti -Karls

Baden-Baden 1925



D023.

Centrum jest zajęte przez zablokowane piony i obydwie strony przystępują do ataku na skrzydłach. Białe wcześniej przewidziały przejście do pozycji z zamkniętym centrum i jako pierwsze zdążyły rozpocząć atak na skrzydle królewskim wysuwając do przodu piony.

20. f2-f4 Kf6-g7
 21. f4-f5 f7-f6
 22. Hc3-d2 g6-g5?

Poważny błąd. Obowiązkiem czarnych było zajęcie się atakiem na skrzydle hetmańskim grając a6 i b5. Ruch piona w rejonie króla wyraźnie osłabia królewskie skrzydło czarnych. **Nie wykonujcie ruchów pionami tam gdzie jesteście słabi.**

23. g3-g4 b7-b5
 24. h2-h4! h7-h6
 25. Wf1-h1 b5:c4
 26. d3:c4 Sc6-d4
 27. Se2-c3 Wf8-h8
 28. Wh1-h3 Wb8-g8
 29. Wb1-h1 ...

Nie można zapobiec wtargnięciu białych figur po linii „h”.

29. ... Hd7-d8
 30. Sc3-d5 g5:h4

Kapitulacja, lecz nie było obrony przed biciem na g5.

- | | |
|-------------|--------|
| 31. Wh3:h4 | Kg7-f7 |
| 32. Kg2-f2 | Hd8-f8 |
| 33. Wh4:h6 | Wh8:h6 |
| 34. Wh3:h6 | Hf8-g7 |
| 35. Hd2-a5! | ... |

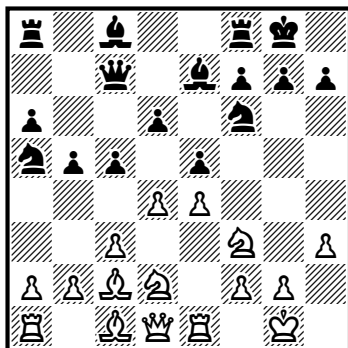
Decydujący wypad, znowu na skrzydle, lecz tym razem hetmańskim. Czarne niezwłocznie poddały się.

Centrum ruchome

Z tego centrum może powstać każdy poprzedni typ centrum. Sposób postępowania przy ruchomym centrum: **wyczekiwanie, manewrowanie, wyszukiwanie możliwości wygodnego przejścia w inny typ centrum.**

Bolesławski - Keres

Zurych 1953



D024.

Centrum jest ruchome, gra w przybliżeniu równa. Rzeczywiście trudno jest mówić o słabościach, o przewadze jakiejś strony. Przecież pozycja jest teoretyczna. Można ją spotkać w dowolnym podręczniku debiutowym w partii hiszpańskiej. Keres przygotował znany, ale bardzo właściwy w danej pozycji przykład likwidacji wszystkich centralnych pionów. Swój plan wykonał z sukcesem.

- | | |
|------------|---------|
| 12. ... | Wf8-d8! |
| 13. Sd2-f1 | d6-d5 |

Dla czarnych korzystne jest otwarcie centrum, ponieważ ich figury są dobrze zmobilizowane.

- | | |
|-----------|-----|
| 14. e4:d5 | ... |
|-----------|-----|
- Lepsze było 14.de de 15.S1d2.

- | | |
|------------|--------|
| 14. ... | e5:d4 |
| 15. c3:d4 | Sf6:d5 |
| 16. Hd1-e2 | Gc8-b7 |
| 17. Sf1-g3 | c5:d4 |
| 18. Sf3:d4 | ... |

Centrum zostało wyczyszczone i na szachownicy pojawiło się otwarte centrum. Jak już wspominaliśmy, teraz do głosu dochodzą figury a pionów prawie nie liczą się.

- | | |
|------------|--------|
| 18. ... | g7-g6! |
| 19. Gc1-h6 | Ge7-f6 |
| 20. Sd4-b3 | Sa5-c4 |
| 21. Sg3-e4 | Gf6:b2 |

Czarne uzyskały już materialną przewagę.

22. Sb3-c5	Gb2:a1
23. We1:a1	f7-f5!
24. Sc5:b7	Hc7:b7
25. Se4-c5	Hb7-c6
26. Sc5-d3	Sd5-c3
27. He2-e1	Hc6-f6

Czarne mają materialną i pozycyjną przewagę, którą Keres dokładnie realizuje.

28. f2-f4	Sc3-e4!
29. Kg1-h2	Hf6-c3
30. Hd1-b1	Sc4-d2
31. Hb1-c1	Wd8-d3!
32. Gc2:d3	Hc3:d3
33. Hc1-c7	Sd2-f3+!

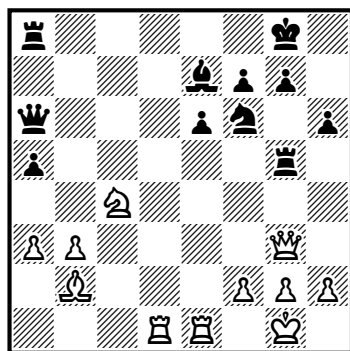
Białe poddały się.

Zderzenie się elementów pozycyjnych

Najczęściej w praktyce występują pozycje, w których nie ma wyraźnej przewagi w jakimkolwiek pozycyjnym elemencie. Na ogół jest tak, jeżeli przewyższamy przeciwnika w jednym elemencie to ustępujemy w drugim. Następuje zderzenie elementów. **Od szachisty prowadzącego pozycyjną walkę wymagana jest nie tylko spostrzegawczość, umiejętność analizowania pozycji, ale i duża obiektywność w ocenie elementów.** Obiektywność w ocenie pozycji nie jest rzeczą łatwą. Najlepsi arcymistrzowie czasami też nie są obiektywni. Nawet mistrz świata Borys Spasski w ostrej pozycji nie był w stanie powstrzymać się od tego, aby swoje elementy uważać za dobre, a plusy przeciwnika za złe.

Spasski - Petrosjan

17 partia meczu 1969



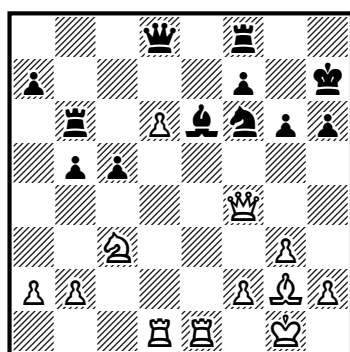
D025.

Białe zagrały ryzykownie. **23.Hc7?** Bondarewski tak pisze o tym ruchu: „Spasski śmiałym wypadem hetmana rzuca się w wir komplikacji. Czy jednak jest możliwe dokładne obliczenie skutków tego wypadu? Prawdopodobnie decyzja białych spowodowana była zbyt optymistyczną oceną pozycji. Trzeba jednak na usprawiedliwienie powiedzieć, że wszystkie figury białych stoją dobrze. Jeżeli porównamy pozycję każdej figury białych z odpowiadającą jej figurą czarnych, to białym należy postawić 5 małych plusów. (Ciekawa metoda oceny przez porównanie. Niestety nie można tego rozszerzyć na wszystkie pozycyjne elementy - A. Kotow). W tym przypadku dokładna analiza pozycji - kontynuuje Bondarewski - pokazuje, że po tym z pozoru wystarczająco aktywnym posunięciu białych, czarne mają lepsze szanse. Muszę uczciwie przyznać, że w czasie partii i zaraz po jej zakończeniu męczyła mnie myśl

o tym, że zachodzi dziwne zjawisko. **Jak może ogólna ocena pozycji nie zgadzać się z wynikiem analizy?** Odpowiedź narzuca się sama. Albo ocena pozycji jest zła, albo występuje błąd w konkretnych obliczeniach. Co do oceny pozycji, to można nanieść pewne poprawki. Według mnie, czarne mają lepszą strukturę pionową, nie ma realnych słabości w centrum, a pole „d5” jest wspaniałym punktem oporu. Oprócz tego na skrzydle królewskim jest mało sił białych, co może dać szansę czarnym przy figurowym kontrataku. W związku z tym wyjaśnia się, że odejście hetmana z tej części szachownicy jest dosyć ryzykowne. Biorąc to wszystko pod uwagę, pozycję należy uważać jako w przybliżeniu równą”.

O tym jak skrupulatnie i uważnie oceniają pozycję arcymistrzowie, jak starają się nie stracić z oczu nawet najmniejszego elementu działającego na pozycję, mówi następny przykład.

Euwe - Keres
Zurych 1953



D026.

Dawid Bronstein tak pisze o tej pozycji: „Każde pozycyjne osiągnięcie - w danym przypadku pion d6 - liczy się tylko w powiązaniu z innymi kombinacyjnymi motywami. W powyższej pozycji takimi motywami dla białych są:

- 1) nie broniony pion c5
- 2) słabe przykrycie czarnego króla
- 3) ciągła możliwość ruchu d6-d7
- 4) kontrola pól c7 i e7, a związku z tym dążenie do opanowania jednej z linii „e” lub „c”

Dla czarnych są:

- 1) możliwość okrążenia z trzech stron piona d
- 2) atak większości pionowej na skrzydle hetmańskim
- 3) możliwość ruchu Sf6-h5, co może zmusić hetmana białych do opuszczenia silnego pola f4.

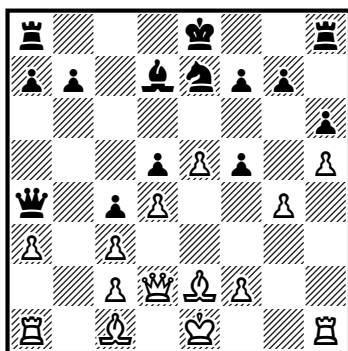
Zestawiając i wążąc wzajemne szanse, mistrzowie dochodzą na ogół do bardziej lub mniej obiektywnych wniosków, które nazywają się oceną pozycji”. Euwe w danej pozycji wykonał ruch.

22. ... **Wf8-e8!**
23. **Sc3-e4** **Sf6:e4**
24. **We1-e4** **Hd8-d7**
25. **Hf4-e5** **We8-d8**
26. **He5:c5** **Wb6:d6**

Zgodzono się na remis.

Dalsze przykłady „zderzenia się” elementów oceny pozycji zobaczymy później, a teraz chcę zwrócić uwagę na **obowiązek rozpatrywania najbardziej niewidocznych „drobiazgów”, które w rzeczywistości mogą stać się decydującymi w ocenie pozycji.**

Smysłow - Botwinnik
Leningrad - Moskwa 1941

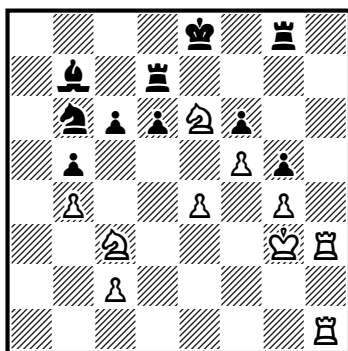


D027.

Botwinnik tak ocenia swoją pozycję: „Wystarczy przelotne spojrzenie, aby zauważyć słabe strony pozycji białych. Ich gońce są mało aktywne. Czarne uzyskują na f5 dobrą bazę dla swoich figur. Oprócz tego trzeba brać pod uwagę trwały defekt w strukturze białych pionów. Ich skrzydło hetmańskie może komunikować się z królewskim tylko przez pole c1”. Powiemy wprost – nie jest łatwo zauważyć taki drobiazg, który nie całkiem jest drobiazgiem.

W wielu przypadkach, przy „zderzeniu” ocen pozycji, walka ma w przybliżeniu równy charakter lub przynosi małe korzyści jednej stronie. Jednak możliwe są takie pozycje, w których ocena daje przewagę jednej ze stron i z tą oceną powinien zgodzić się także przegrywający.

Lasker - Capablanka
Petersburg 1914



D028.

Przeanalizujemy i ocenimy tę pozycję. Przy równowadze materialnej białe mają dużą pozycyjną przewagę z uwagi na słabości w obozie czarnych. Chociaż w obozie białych punkty c4, f4 i h4 są też słabe, ma to mały wpływ na przebieg walki. Są one niedostępne dla czarnych figur i mało znaczące z uwagi na swoje umiejscowienie.

W obozie czarnych są wyraźne słabości na e6 i g6, a także słabe punkty a5 i h5. Obiektem ataku może stać się pion f6, o czym szybko się przekonamy.

Oprócz tego istotna jest przewaga białych na otwartych liniach. Ich wieże usadowiły się na linii „h”, a gdy zajdzie potrzeba można je szybko przerzucić na linię „a”. I jeszcze jeden

defekt pozycji czarnych - goniec b7 jest ustawiony pasywnie i nie ma dobrych przekątnych, na których przejawiłby swoją aktywność.

Swoboda manewrów daje białym wieżom możliwość wtargnięcia na 7-ą linię w dowolnym momencie. Białe mają przewagę przestrzeni, ich pion stanął na f5, a skoczek na e6 stoi w samym sercu obozu czarnych. Wszystkie figury białych stoją aktywnie, a czarne są ściśnięte na dwóch ostatnich liniach.

Mówiąc krótko. Chociaż w obozie białych także są słabe punkty, to ich przewaga we wszystkich rozpatrywanych elementach pozwala nam na bezsporną ocenę - pozycja białych jest wygrana.

Prawa strategii szachowej głoszą, jeżeli masz przewagę pozycyjną atakuj, aby jej nie stracić.

Co by się na przykład stało, gdyby białe zaczęły zwalniać grę, wyczekiwać i nie podejmować żadnych działań? Wtedy czarne przerzucą swojego skoczka przez c4 na e5. Ruchami Wd7-e7 i Gc8 przegnają skoczka białych z pola e6 i zmieniają go, po czym będą mogły obronić swoją pozycję.

Dalsze zwlekanie może doprowadzić białe do utraty przewagi. Lasker (wspaniały strateg) przechodzi do natychmiastowego ataku.

1. e4-e5! ...

Idea tego ruchu jest zrozumiała. Białe maksymalnie uaktywniają swojego skoczka c3 i przystępują do ataku na punkt f6. Po wzięciu piona e5 w obozie czarnych powstaje nowa słabość na c5, co pozwala na całkowite panowanie białych skoczków w rejonie obozu czarnych. Oprócz tego ofiara piona jest przejściowa. Lasker dokładnie obliczył, że za chwilę czarne będą musiały się zgodzić z poważnymi stratami materialnymi.

1. ... d6:e5

Zbicie pionem f6 doprowadziłoby do szybkiej straty piona g5 i powstania dwóch groźnych białych pionów f5 i g4.

2. Sc3-e4 Sb6-d5

3. Se6-c5! ...

Prosto i silnie. Wieża nie może odejść z pola d7, bo po Sd6 ginie goniec czarnych. Trzeba oddać jakoś.

3. ... Gb7-c8

4. Sc5:d7 Gc8:d7

5. Wh3-h7 ...

Wykorzystuje jeszcze jedną „małą” przewagę. Możliwość umocnienia się na 7-ej linii.

5. ... Wg8-f8

6. Wh1-a1! ...

Typowe dla podobnych pozycji manewry z przerzutem wież z jednego skrzydła na drugie.

6. ... Ke8-d8

7. Wa1-a8+ Gd7-c8

8. Se4-c5 ...

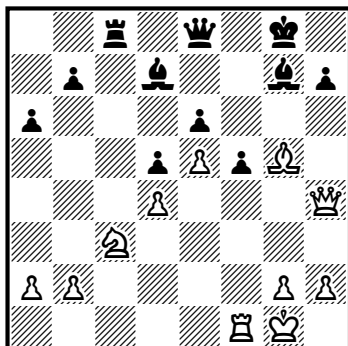
Czarne poddały się.

Nie są w stanie odeprzeć groźby mata po 9.Se6 lub 9.Sb7.

Uczymy się od mistrzów świata

Morphy - Andersen

Paryż 1858



D029.

Emanuel Lasker tak analizował pozycję powstałą w tej partii. „Rozpatrzmy układ słabych punktów w obozie czarnych. Król g8 i goniec g7 znajdują się na linii nie przegrodzonej pionem i tutaj będzie atakować wieża. Punkt f6 broniony jest tylko raz, a białe atakują go kilka razy. Gdy zajmą to pole gońcem, stworzą silną placówkę (forpocztę). Punkty h7 i h6 są także słabe. Dla wsparcia punktów g7 i h7, czarne mogą podciągnąć wieżę c8, a hetmana tylko do obrony punktu g7. Goniec g7 przeszkadza w obronie i trzeba stracić ruch aby nim odejść”. Zrozumiałe jest, że białe będą chciały ustawić swoje ciężkie figury na linii „g”.

1. Wf1-f3 Gd7-b5

Według Laskera lepsze było 1...Hf8 i po 2.Wh3, 2...h6.

2. Wf3-g3 Wc8-c7

3. Gg5-f6 f5-f4

Rozpacz. Ale także 3...Kh8 4.Hh6! Hf8 5.Sb5 ab 6.Wg7 Wg7 7.Kf2 i wymiana „wszystkiego” na g7 daje białym łatwo wygraną końcówkę pionową.

4. Hh4:f4 He8-f8

5. Sc3:b5 a6:b5

6. Hf4-h6 Kg8-h8

7. Wg3:g7 Wc7:g7

8. Kg1-f2 Kh8-g8

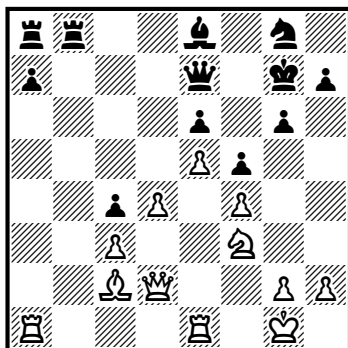
9. Hh6:g7 Hf8:g7

10. Gf6:g7

Czarne szybko poddały się.

Bogolubow - Wahltuch

Londyn 1922



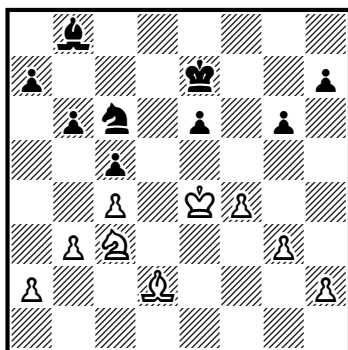
D030.

Capablanka w komentarzach do swoich i cudzych partii przeprowadzał często analizę i ocenę pozycji. „Tę pozycję, także nie jest trudno ocenić - pisze Capablanka. Siły stron są równe ale czarne mają trzy słabe piony: a, c, e. Pion a7 byłby groźny gdyby poszedł daleko i był silnie broniony. Lecz niestety tak nie jest i stanowi on poważną słabość. Jedyny pozytywny czynnik w pozycji czarnych to fakt, że zajmują one otwartą linię wieży. Jeżeli ich gonic mógłby być przerzucony przez c6 na d5, skąd broniłby dwa słabe piony i jednocześnie naciskałby po dużej przekątnej, to partia czarnych byłaby niezła. Lecz jest to niemożliwe do wykonania, ponieważ białe w pierwszym ruchu grają **Gc2-a4**. Białe nie mają żadnych słabych punktów. Ich klin pionowy ma agresywny charakter. Posiadają wystarczającą przestrzeń do manewrowania swoimi figurami. Stąd wniosek, że przewagę powinny mieć białe. Pierwszy ruch białych Ga4 ma za zadanie nie tylko usunąć gońca czarnych, ale oswobodzić drogę dla hetmana, który przez a2 przeniknie do obozu czarnych”.

Czytelnik powinien zwrócić uwagę na pewne szczegóły oceny Capablanki. Zanim sprawdził wszystkie elementy, które wcześniej wymieniliśmy, zajął się najważniejszymi, określającymi charakter pozycji i przebieg przyszłej walki. Capablanka nie ogranicza się do statycznego określenia korzyści. Na przykład ustawienie gońca na d5 powiązał z ruchem białych Gc2-a4. Przy ocenie pozycji zwraca uwagę na możliwe przestawienie figur atakującego. Na przykład wskazuje, że hetman przez a2 może wtargnąć do obozu przeciwnika. Kładzie nacisk na istotne elementy po stronie białych przy ogólnej ocenie pozycji.

Smysłow - Golombek

ZSRR - Wielka Brytania 1947



D031.

Dobitnie i jasno wyraził Smysłow ocenę pozycji: „W danej pozycji przewaga białych jest minimalna. Polega na tym, że biały król zajmuje silną pozycję w centrum, a goniec białych jest lepszy od swojego „oponenta”- gońca b8, który jest trochę ścieśniony w swoich działaniach. Niewielkie rozrzucenie pionów e6, g6 i h7 na skrzydle królewskim komplikuje obronę czarnym”.

33. Sc3-d1 ...

Smysłow tak uściśla swoją ocenę, wiążąc ją z planami białych. „Teraz zwalnia się pole c3 dla przerzutu gońca na ważną przekątną a1-h8, a skoczek kieruje się na pole g4, aby atakować pion przeciwnika. Białe nie obawiają się ruchu e6-e5, ponieważ po f4-f5 będą miały ułatwioną możliwość stworzenia wolnego piona na skrzydle królewskim. Oprócz tego zostanie osłabione położenie czarnych w centrum (pole d5)”. A oto jak dokładnie realizował Smysłow swoją niewielką pozycyjną przewagę.

33. ... Gb8-d6

34. Sd1-f2 Sc6-d8

35. Gd2-c3 Sd8-f7

36. Sf2-g4 h7-h5

37. Gc3-f6+! ...

Ważne wtrącone posunięcie - pisze Smysłow. **Aby wykorzystać słabość pionową, należy ją najpierw utrwalić.** W tym celu białe ustawiają swojego gońca na f6 skąd nie będzie dopuszczał do możliwej aktywności czarnych w związku z g6-g5.

37. ... Ke7-d7

38. Sg4-f2 Gd6-c7

39. Sf1-d3 Kd7-c6

40. Sd3-e1! ...

Jeszcze jeden piękny manewr. Skoczek wybiera się na pole h4, aby atakować piona.

40. ... Sf7-d6+

41. Ke4-d3 Sd6-f5

42. Se1-f3 Kc6-d7

43. Kd3-e4 Sf5-d6+

44. Ke4-e3 Sd6-f5+

45. Ke3-f2 Gc7-d6

46. h2-h3! ...

Po utrwaleniu słabości czarnych na e6 i g6, Smysłow przystępuje do końcowego ataku na pion skrzydła królewskiego.

46. ... Gd6-c7

47. g3-g4 h5:g4

48. h3:g4 Sf5-h6

49. Kf2-g3 Sh6-f7

50. g4-g5! ...

Pozycji czarnych nie można już obronić, ponieważ po 50...Sd6, nastąpi 51.Se5.

50. ... Gc7-d8

51. Kg3-g4 Gd8:f6

52. g5:f6 Kd7-d6

53. Sf3-e5!

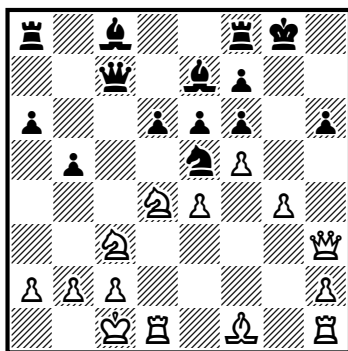
Czarne poddały się.

Robert Fischer w komentarzach do partii, przytacza na ogół więcej interesujących wariantów niż słownych rozważań. Jednak nie oznacza to, że w czasie swoich partii przy obmyślaniu ruchów, nie wykonuje ogólnych rozważań i ogólnych ocen. Być może, że są mu

mniej potrzebne dzięki jego wspaniałej intuicji i ogromnej analitycznej pracy, którą wykonał w czasie swojego niesamowitego zauroczenia szachami. Jednak wśród jego partii można znaleźć cenne, ogólne oceny pozycji.

Gligorić - Fischer

Jugosławia 1959



D032.

Komentując swoją partię Fischer pisze następująco: „W tym momencie Petrosjan i Tal przechodzili obok naszego stolika. Patrząc na szachownicę, Petrosjan powiedział, chciałbym zapytać, czy czarne mogą tak grać i utrzymać się?”

„Wspaniała obrona czarnych - kontynuuje Fischer - jest oparta na solidnej pozycyjnej podstawie. Gdy tylko czarnym uda się skonsolidować, mogą wykorzystać siłę dwóch gońców, mocną centralizację skoczka i pionową masę w centrum. Te przewagi powinny w końcowym rozrachunku przewyższyć chwilowe osłabienie pozycji króla czarnych i na razie unieruchomionego piona e”.

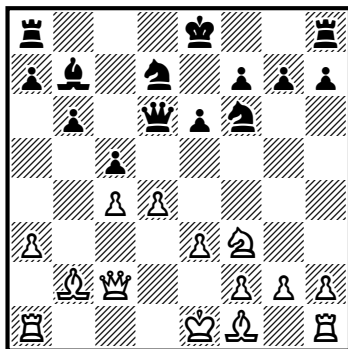
- | | |
|--------------------|----------------|
| 14. Sc3-e2! | Kg8-h8 |
| 15. Se2-f4 | Wf8-g8 |
| 16. Wh1-g1 | d6-d5! |
| 17. f5:e6 | d5:e4 |
| 18. Sf4-d5 | Hc7-c5 |
| 19. Sd5:e7 | Hc5:e7 |
| 20. Sd4-f5 | He7:e6 |
| 21. Hh3-h6 | Gc8-d7 |
| 22. Wd1-d6 | Se5:g4! |

Czarne po różnego rodzaju komplikacjach uzyskały znaczną przewagę, lecz zagrały niedokładnie i partia zakończyła się remisem.

Z praktyki ocen M. Euwe wybierzemy przykład, w którym określa szanse stron zaraz po debiucie.

Euwe - Botwinnik

Nottingham 1936



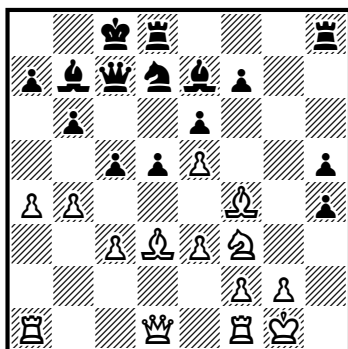
D033.

Oceniając powstałą pozycję Euwe pisze: „Czy czarne mają rekompensatę za posiadanie przez białe dwóch gońców? Na to pytanie muszę odpowiedzieć przecząco. Obiegową uwagę, że centrum białych jest słabe, uważam za nieprawdziwą. Prawdą jest, że białe piony c i d (po ruchach cd i ed) mogą stać się wiszącymi, lecz trzeba zrobić następujące wyjaśnienia:

- 1) Piony c i d nie mogą być łatwo atakowane przez czarne figury.
- 2) Piony c i d atakują kilka ważnych centralnych pól i w ten sposób ograniczają swobodę działania czarnych figur.
- 3) Piony c i d swoim marszem (choćby za cenę własnego „życia”) mogą znacznie podwyższyć aktywność białych figur stojących za nimi. W związku z tym królewskie skrzydło czarnych może znaleźć się w poważnym niebezpieczeństwie.

Spasski - Petrosjan

mecz 1966



D034.

Komentując swoją partię Tigran Petrosjan tak pisze o wykonanym przez niego ruchu.

17. ... c5-c4

„Już w czasie partii stwierdziłem, że ten ruch zdziwił obserwatorów. Rzeczywiście, widoczny jest jego niedostatek. Pole d4 jest bardzo ważne dla białych figur, ale uważałem, że nie jest to prawdą. Przecież białe nie mogą uzyskać jakiegokolwiek korzyści z tego, że na d4 stanie jakaś ich figura na przykład hetman lub wieża. Skoczek, który dobrze stoi na takich polach, nie może teraz tam pójść bo ginie pion e5. W związku z tym czarne mogą bez przeszkód przystąpić do ataku po linii g”.

Przebieg dalszej gry pokazał prawidłowość konkretnej oceny pozycji przez Petrosjana.

18. Gd3-e2 ...

Lepsze było, jak pokazał Petrosjan, 18.Gf5! Wtedy nie byłoby dobre wzięci gońca, ale Spasski bał się ustawienia gońca na h3, gdyż na tym polu byłby „dużym pionem”.

18. ... a7-a6!

Zapobiega na zawsze, rozwojowi inicjatywy białych na skrzydle hetmańskim i przenosi centrum działania obydwu armii na skrzydło królewskie.

19. Kg1-h1 Wd8-g8

20. Wf1-g1 Wg8-g4

21. Hd1-d2 Wh8-g8

22. a7-a5 b4-b5

23. Wa1-d1 Ge7-f8

24. Sf3-h2 Sd7:e5!

25. Sh2:g4 h5:g4

26. e3-e4 Gf8-d6

27. Hd2-e3 Se5-d7

28. Gf4:d6 Hc7:d6

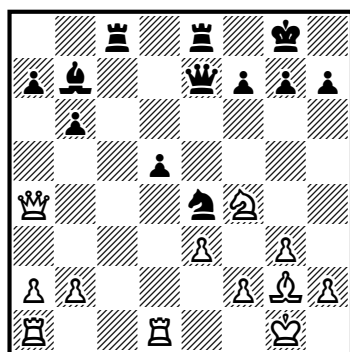
29. Wd1-d4 e6-e5

30. Wd4-d2 f7-f5

Czarne wygrały bezpośrednim atakiem całej swojej armii w centrum i na skrzydle królewskim.

Karpow - Spasski

Spartakiada ZSRR 1975



D035.

W grze Karpowa, ogromną rolę odgrywa ocena pozycji i formułowanie wniosków. Czytelnik zobaczy jak konkretnie podchodzi Karpow do oceny pozycji. Nie ma „twardych” dogmatów. Wszystkie jego oceny bazują na głębokich analizach konkretnych właściwości danej pozycji. Komentując swoją pozycję, Karpow tak pisze: „Jeżeli w tego typu pozycjach wykonany jest już ruch e2-e3, to nierzadko atakowany zostaje punkt f2. Gdy pion jest na e2, to podejście do piona f2 jest trudniejsze i biały skoczek ma zawsze punkt oporu na d3. Teraz „wychodzi” słabość pozycji króla białych i na to gra Spasski. „Wisi” groźba Sf2. Można jej zapobiec grając 20.Ge4 He4 21.Wd4 (obowiązkowe, inaczej czarne grają d2-d4) 21...Hc2. Teraz białe wygrywają piona d5, ale partii wygrać nie mogą. Alternatywą są ostre warianty związane z 20.Ha7. Nad tym ruchem myślałem wystarczająco długo i doszedłem do wniosku, że uzyskuję przewagę. Wydaje się, że hetman oddala się od głównego teatru działań, lecz przy bardziej uważnym rozpatrzeniu wyjaśnia się, że może być szybko wymieniony na swojego kolegę znajdującą się na tej samej linii poziomej”.

20. Ha4:a7 Se4:f2

21. Sf4:d5 Gb7:d5

22. Ha7:e7 ...

Karpow pisze: „Gdyby teraz Spasski po prostu zbił na e7, to po 23.Wd5 Sg4, można było grać na utrzymanie piona, 24.e3 lub co jest bardziej silne 24.Gh3 Se3 25.Gc8 Sd5 26.Wd1. Końcówka jest zła dla czarnych. Goniec jest silniejszy od skoczka, a król czarnych jest oddalony od skrzydła hetmańskiego, gdzie białe mają przewagę pionową. Dlatego Spasski decyduje się na ofiarę hetmana”.

22. ... Sf2:d1

23. Wa1-c1! ...

Piękne taktyczne rozstrzygnięcie, jeszcze raz pokazujące jak konkretna była ocena Karpowa. Nawet tak nieoczekiwane ruchy mogą być stosowane do rozwiązywania ogólnych problemów strategicznych. Teraz czarne zmuszone są do grania z wieżą i skoczkiem za hetmana.

23. ... Wc8-b8

24. He7-b4 Gd5:g2

25. Kg1:g2 Sd1:e3+

26. Kg2-g1 We8-e6

27. Hb4-f4 Wb8-d8

28. Hf4-d4! ...

Zadaniem białych jest wymiana po jednej wieży, po czym możliwości bojowe czarnych natychmiast wyraźnie zmniejszą się.

28. ... Wd8-e8

29. Hd4-d7 Se3-g4

30. Wc1-c8 Sg4-f6

31. Wc8:e8 We6:e8

32. Hd7-b7 We8-e6

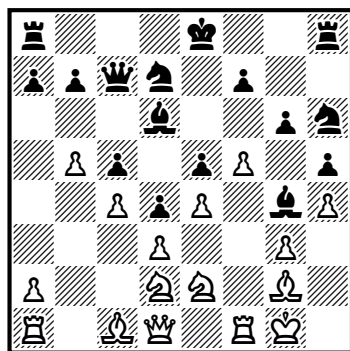
33. Hb7-b8+ Sf6-e8

Czarne figury przyciśnięte są do brzegu szachownicy. Karpow rozstrzyga losy partii marszem pionów hetmańskiego skrzydła.

Czytelnik może przekonać się, że także pozostali mistrzowie świata oceniając pozycję opierają się nie tylko na wykazanych elementach, ale nierozzerwalnie łączą je z konkretnymi właściwościami danej pozycji.

Keres - Botwinnik

Mecz-turniej 1948



D036.

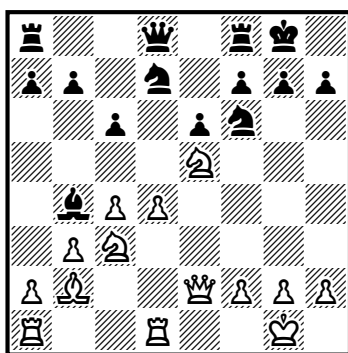
Botwinnik ocenia sytuację na szachownicy następująco: „Najważniejszy moment w partii. Jeżeli białe wykonają swoją groźbę Sd2-f3-h2-g4, nie mają się czego obawiać. Czarne jednym posunięciem (14...g6) załatwiły dwie sprawy: 1) ratują od wymiany gońca g4, po czym pole

g4 byłyby bardzo słabe, 2) otwierają linię „f” i wymieniają piona f5, przez co stabilizuje się struktura pionów. Wtedy decydujące znaczenie będzie miało tylko lepsze ustawienie figur. Wydaje się, że także czarne mają osłabione pole g5. Jednak białe nie mogą tego wykorzystać. Czarne mają tylko jedno słabe pole - g5, a białe mają słaby kompleks pól (g4 i e3). Czarne mogą z wiązać figury białych dwoma możliwymi manewrami, Sh6-g4-e3 i Gd6-f8-h6-e3. W tym czasie białe mogą zająć figurą pole g5, ale nie daje im to żadnych perspektyw”.

15. f5:g6 f7:g6
16. Sd2-f3 Gd6-e7
17. Wf1-f2 Hc7-d6
18. Gc1:h6 ...

Botwinnik pisze: „W taki sposób białe uzyskują chwilowo, lepsze ustawienie figur. Jednak po wymianie gońców można z pewnością twierdzić, że pozycyjna groźba Ge7-f8-h6-e3, powinna dać czarnym decydującą przewagę. Widocznie Keres uważał, że w pozycji o charakterze zamkniętym przewaga dwóch gońców nie ma znaczenia. Jednak w danym przypadku czarne gońce mają obszerne pole działania”.

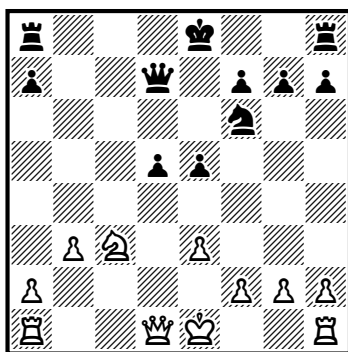
Thomas - Euwe
Nottingham 1936



D037.

A. Alechin tak ocenia pozycję powstałą po 13.Wf1-d1. „Białe mają wyraźną przewagę polegającą na tym, że ich skoczek e5 nie można odrzucić, ani wymienić w zadowalający sposób, bo będzie słaby punkt d6. Jednak nie wykorzystują swych szans z potrzebną dokładnością. Logicznie wygląda tutaj 13.Wad1, nie wypuszczając z pola widzenia możliwości ruchu f2-f4. Jeżeli 13... Ha5, to 14.Wd3”.

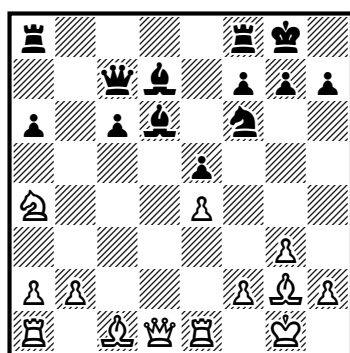
Szajtar - Alechin
Praga 1943



D038.

Tę pozycję Alechin ocenił w następujący sposób: „Szanse białych związane są z ich przewagą pionową na skrzydle hetmańskim, która w końcówce może stać się niebezpieczna dla czarnych. Szanse czarnych polegają na marszu (w odpowiednim momencie) piona d, który może stworzyć niebezpieczny nacisk na pozycje przeciwnika w grze środkowej. Zatem w tym czasie gdy białe dążą do wymian, czarne powinny unikać ich.”

Tal - Najdorf
Belgrad 1970



D039.

Tal, znacznie częściej niż pozostali mistrzowie świata lubił wzmacniać swoje słowne oceny obfitością wariantów. O tej pozycji pisze następująco. „Przewaga białych nie podlega dyskusji, ponieważ słabości na skrzydle hetmańskim czarnych nie mają rekompensaty. Jednak następną część partii grałem szablonowo uważając, że pozycja wygra się sama”.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 15. Gc1-g5 | Gd6-e7 |
| 16. Hd1-c2 | h7-h6 |
| 17. Gg5-e3 | Wa8-b8 |
| 18. Wa1-c1 | Wf8-d8 |

„Tutaj zamyśliłem się - pisze Tal - jaką figurę postawić na polu c5, gońca czy skoczka? Podejrzanie wyglądało jedno i drugie. Ponieważ białe zdecydowały się na pomysł wymiany gońców czarnopolowych, ich następny ruch 19.Sc5 był po prostu stratą czasu. Oczywiście silniejsze było 19.Gc5”.

Myślenie arcymistrza

Przyszła pora wyjaśnienia, w którym momencie partii arcymistrz wykonuje analizę i ocenę pozycji. W jakich pozycjach trzeba zwrócić uwagę na analizę i ocenę, a kiedy można nie wykonywać głębokich wywodów i ograniczyć się do „lekkich” spojrzeń.

Tak jak dobra gospodyni, kilka razy w ciągu roku robi generalne porządki, tak arcymistrz w swojej partii kilka razy robi „generalny porządek” pod postacią analizy i oceny. Natomiast po każdym ruchu ogranicza się do szybkiej analizy i krótkiej oceny pozycji.

W jakich węzłowych momentach partii wykonuje się taką analizę?

Przede wszystkim, w momencie zakończenia debiutu i przejścia do gry środkowej. Kiedy rozegramy teoretyczny wariant lub gdy figury są wyprowadzone inaczej niż zalecają podręczniki debiutowe, to ten moment jest najlepszy do przeprowadzenia pierwszej oceny opartej na głębokiej analizie. Szczególnie tutaj arcymistrz traci dużo czasu, ponieważ ten moment jest bardzo ważny, bo określa przebieg całej przyszłej walki. Właśnie wtedy można polecać przeanalizowanie całej pozycji z punktu widzenia wszystkich wyżej podanych elementów.

Pierwszym głównym pytaniem na które trzeba odpowiedzieć przy takiej ocenie to:

1) Kto stoi lepiej?

Przecież ten kto ma lepszą pozycję powinien atakować, a ten kto ma gorszą powinien bronić się (chcieć się bronić). Mówiąc krótko, pierwsza analiza i ocena pozycji daje jednemu arcymistrzowi prawo do ataku, a drugiego zmusza do obrony.

Drugie ważne pytanie to:

2) Gdzie jest najsłabszy punkt? (w obozie przeciwnika lub naszym)

Jeżeli w naszym obozie jest słaby punkt, to zawsze musimy przygotować się do jego obrony.

Trzeba zauważyć, że odpowiedzi na te dwa pytania nie są takie proste. Mylą się arcymistrzowie łącznie z mistrzami świata. Jak to się dzieje? Szachy są bardzo skomplikowane, porównywalne do układu n równań z $n+1$ niewiadomymi, którego rozwiązanie może być tylko przybliżone. Przy czym prawa strategii i taktyki nie są jednoznaczne. Stąd biorą się poważne błędy i trudności przy ocenie nawet u najlepszych szachistów.

Po określeniu kto, z grających ma przewagę, arcymistrz zaczyna budować plan swoich operacji na okres najbliższych ruchów. Po rozwiązaniu dwóch ogólnych zadań, arcymistrzowie na ogół zaczynają liczenie konkretnych ruchów i krótkich wariantów. Raczej w rzadkich przypadkach, w ostrych - taktycznych pozycjach, zmuszeni są do bardziej skomplikowanych obliczeń. **Przebierając warianty, grający jednocześnie przeprowadza ocenę po każdym ruchu, jak również krótką analizę zmieniającej się pozycji.** Nie jest to takie skomplikowane i nie powoduje zbyt dużych strat czasu. Oczywiście, nie jest to aż tak trudne jak generalna ocena wykonana w krytycznym momencie partii. Jest jednak obowiązkowe, jako stały towarzysz wszystkich myśli arcymistrza w czasie partii.

Przy ocenie po każdym ruchu, wnioski są lakoniczne i krótkie. Na przykład: „Pójdę skoczkiem e5, on odchodzi hetmanem, mam już przewagę przestrzeni. Przesuwam piona na d5, on nie może brać piona, bo otwiera się centrum. Musi odpowiedzieć c5, ale wtedy zagram c4. Który skoczek stanie w centrum, czym jeszcze obronić wolnego piona?” Tak jest przy każdym ruchu i przy każdym nowym problemie.

Przejrzyjcie komentarze do partii najlepszych arcymistrzów. Znajdziecie w nich głęboką analizę w krytycznych momentach i ciągłe krótkie oceny prawie po każdym ruchu.

3) Ile razy w czasie partii odbywają się główne analizy? W którym ruchu są one wykonywane?

Nie ma wyczerpujących odpowiedzi na te pytania. Można jednak wyszczególnić ważne momenty, w których arcymistrz zmuszony jest do głównej analizy. Są to:

- przejście z debiutu do gry środkowej
- przejście z gry środkowej do końcówki
- zakończenie burzy kombinacyjnej.

Wtedy trzeba inaczej spojrzeć na pozycję i na nowo ją ocenić. Uniwersalnej recepty, kiedy wykonywać główne analizy, nikt nie może napisać. Określa to sam grający, po wzięciu pod uwagę wszystkich konkretnych czynników danej pozycji.

4) Ile czasu potrzeba na analizę i ocenę pozycji, ile czasu można poświęcić z przeznaczonego na partię? „Ani jednej minuty”!

Analizować i oceniać trzeba na czasie przeciwnika. Nasz czas jest wtedy, kiedy „idzie” nasz zegar. Jest to skarb, którego trzeba strzec jak oka w głowie.

5) Sposób obchodzenia się z szachowym zegarem.

Chodzi nasz zegar - liczymy warianty.

Chodzi zegar przeciwnika - rozwiązujemy ogólne problemy: analiza i ocena pozycji, stworzenie planu gry.

Chodzi nasz zegar - przerzucamy się na liczenie wariantów. I tak przez całą partię.

Trzeba zwrócić uwagę na ważną rzecz:

- Czas poświęcony wariantom regulujemy sami

- Przelączamy zegar gdy jesteśmy przekonani, że rozwiązaliśmy wariantowe problemy.

Prawidłowość naszych obliczeń oceni przeciwnik.

Tak postępują arcymistrzowie, którzy grają planowo i tworzą logiczne oraz wartościowe partie. Nie trzeba ukrywać faktu, że są szachiści którzy problemy szachowe rozwiązują łatwo. Nie denerwują i nie trwożą ich, głębokie oceny i rozbudowane plany. Tacy szachiści liczą warianty „jak karabin maszynowy” i razem z oceną pozycji „mieszczą się” w czasie przeznaczonym na partię (swoim czasie). Ci szachiści, w czasie gdy „chodzi” zegar przeciwnika, oglądają partię innych graczy, rozmawiają z kolegami, spacerują itp.

Wcześniej, często zadawałem sobie pytanie: **Dlaczego Botwinnik siedzi przy partii przez całe pięć godzin?** Później zrozumiałem. Przez cały czas zajęty był ciężką pracą. Chodzi jego zegar - liczy warianty, chodzi zegar przeciwnika - zajmuje się rozważaniami ogólnymi - analizuje i ocenia pozycję, stwarza plan dalszej gry.

A kiedy dokonuje oceny po każdym ruchu?

Odpowiedź jest niejednoznaczna. Można to wykonywać na czasie przeciwnika. Jednak bywa tak, że arcymistrz traci swój czas uzasadniając słowami (oczywiście robi to w myślach) obliczenia wariantów. Nie jest to stratą a korzyścią, ponieważ wtedy obliczenia wariantów bywają dokładniejsze i są bliższe „duchowi” pozycji.

To są ogólne zalecenia i stosowanie ich spowoduje, że rzadziej wpadniecie w niedoczas, wasza gra stanie się bardziej sensowna (treściwa) i wzrośnie jakość rozgrywanych przez was partii.

Tych zaleceń, nie można stosować dogmatycznie. Zdarzają się sytuacje gdy liczymy warianty na czasie przeciwnika, a rozważamy na swoim, ale powinny to być tylko wyjątki.

Jak trenować?

Jak doskonalić swoje wyczucie pozycji? Jakie metody pomagają w nauczaniu się prawidłowego analizowania pozycji szachowych i ich oceniania?

Mamy tutaj do czynienia z dwoma przypadkami:

1) Analiza w warunkach domowych. 2) Analiza podczas partii turniejowej.

Trening w warunkach domowych

1) Trzeba całkowicie wyjaśnić sobie znaczenie każdego elementu pozycyjnego wymienionego wyżej. Aby to osiągnąć powinniśmy dokładnie i uważnie przeanalizować wiele pozycji rozdzieliwszy je na typy, w których przeważa jakiś pozycyjny element.

Trzeba uzyskać taką pozycję, aby było zupełnie jasne i zrozumiałe znaczenie każdego elementu, a także ich wzajemny stosunek i związek.

Co to takiego słaby punkt i jakie jest jego oddziaływanie na całą pozycję?

Jak arcymistrzowie wykorzystują otwartą linię, a jak przekątną?

Jakie są rodzaje centrum w zależności od struktury pionów?

Jakie są ogólne plany gry?

Jakie są ogólne ukierunkowania pojedynku w każdym z rodzajów centrum?

Na te pytania powinniśmy nauczyć się odpowiadać.

Pożądane byłoby zapisywanie rezultatów domowych analiz w specjalnych zeszytach, w których każdemu elementowi pozycyjnemu przeznaczona jest odpowiednia ilość stron.

2) Następnie nauczyć się tych elementów, ale już we wzajemnym powiązaniu.

Aby to osiągnąć trzeba zająć się analizą właściwych pozycji. Najlepszą pomocą będzie analiza partii z komentarzami teoretyków szachowych. Godne rekomendacji są książki,

w których komentarze przedstawiają nie tylko warianty, ale systematycznie wyjaśniają idee każdej partii i jej związek z konkretnymi wariantami. Na przykład: „Szachowa twórczość Botwinnika”, „Międzynarodowy Turniej w Zurychu” - Dawida Bronsteina.

3) Po uzyskaniu dostatecznego przygotowania do analizy i oceny pozycji, można przystąpić do pracy nad doskonaleniem. To znaczy połączyć momenty oceny ogólnej (generalnej) z oceną po każdym ruchu.

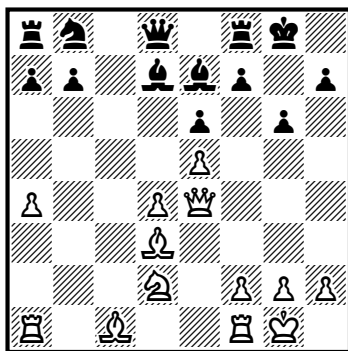
Znowu przy pomocy książek. Popatrzcie, jak czasami arcymistrz w krytycznym momencie długo opisuje wszystkie elementy cechujące daną pozycję. Odkrywa ich powiązania. Określa wartość każdego elementu osobno i wszystkich w całości w danej konkretnej pozycji. Jak po każdym ruchu przytacza warianty i dokłada krótkie słowne oceny. Te oceny po każdym ruchu, są rezultatem ogólnej oceny i szybkiej analizy w konkretnej pozycji - po ruchu wykonanym przez przeciwnika.

Po nauczeniu się łączenia generalnej analizy i oceny pozycji po każdym ruchu, będziecie mogli liczyć na sukcesy w partiach turniejowych.

Gdy będziecie doskonalili się w głębokości i dokładności analizy i oceny pozycji, musicie nauczyć się ograniczania ilości elementów, których oddziaływanie wpływa na pozycję, a bierzecie je pod uwagę. Jeżeli na początku będziecie rozpatrywali wszystkie elementy, to wkrótce nauczycie się na pierwszy rzut oka określać, jakie w danej pozycji odgrywają ważną rolę, a które są prawie lub całkiem nieistotne.

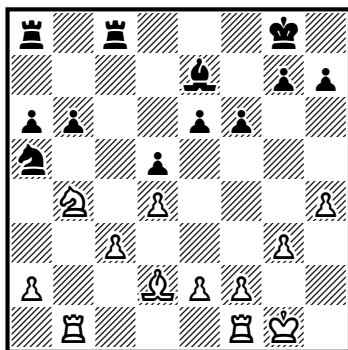
Postępując tak krok za krokiem, będziecie doskonalić swoje mistrzostwo w analizie i ocenie pozycji. To jest ten element, który potrzebny jest szachiście w czasie przebiegu całej partii, który tworzy grę logiczną, zgodną z teorią oraz przynosi twórcze i sportowe osiągnięcia.

Ćwiczenia



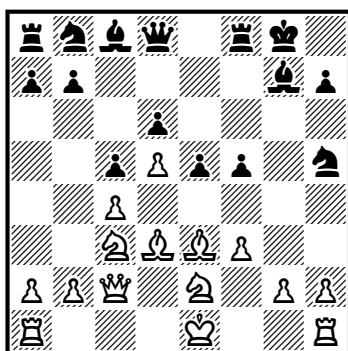
D040.

1) Wykonaj analizę pozycji i oceń ją. Znajdź najsłabsze miejsce w obozie czarnych. Pokaż przykładową kontynuację na najbliższą przyszłość.



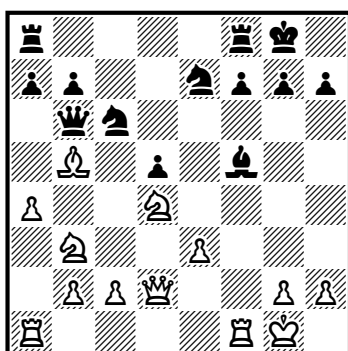
D041.

2) Podaj słowną ocenę pozycji. Wskaż wszystkie słabe punkty w obozie białych i czarnych. Wykonaj kilka ruchów, które według ciebie powinny być zrobione w tej pozycji.



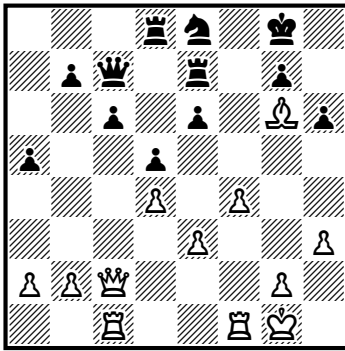
D042.

3) W jaki oryginalny sposób mogą czarne uzyskać pełną kontrolę nad czarnymi polami w centrum? Jak według ciebie rozwinie się dalsza walka o czarne pola? Podaj kilka przykładowych ruchów jakie powinny w tej pozycji wykonać białe i czarne.



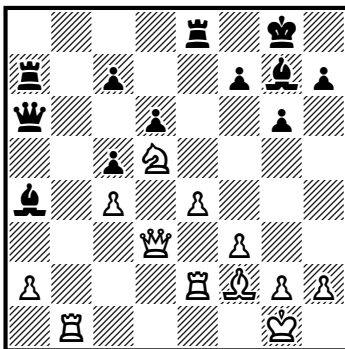
D043.

4) Czarne zagrały 14...Sd4. Oceń ten ruch. Jak zmieniają się pozycyjne czynniki po tej wymianie w centrum? Od jakich słabości uwalnia białe ta wymiana i czy daje białym przewagę? Jeżeli daje, to dokładnie określ jaką?



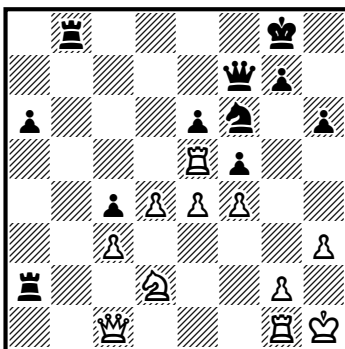
D044.

5) Wykonaj analizę pozycji i oceń ją. Jaki najbliższy cel postawisz białym? Jakimi konkretnymi ruchami białe uzyskują swój cel?



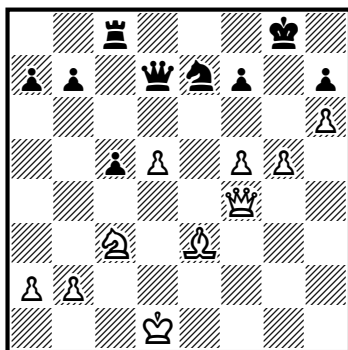
D045.

6) W którym miejscu jest najsłabszy punkt czarnych? Która z przekątnych powinna szczególnie zainteresować białe? Jak białe mogą wykorzystać słabości przeciwnika?



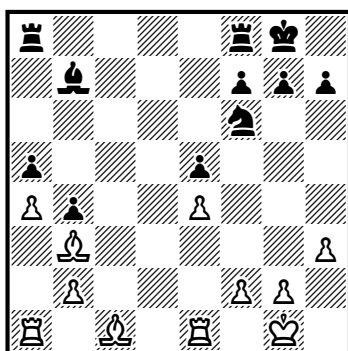
D046.

7) Jaka linia (pionowa, pozioma, przekątna) jest najsłabsza w obozie czarnych? Jak białe mogą wykorzystać to osłabienie? Pokaż dalszy kierunek gry.



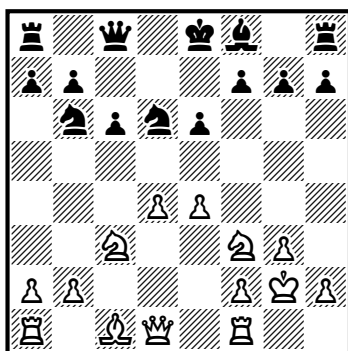
D047.

8) Na czym polega siła pozycji białych? Jakimi ruchami mogą białe wykorzystać słabość pozycji nieprzyjaciela? Spróbuj przewidzieć najbliższy przebieg walki dla obydwu stron.



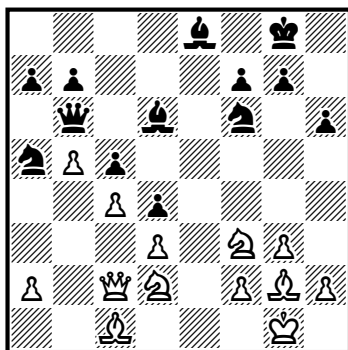
D048.

9) Wykonaj dokładną słowną analizę pozycji. Jakie pozycyjne plusy mają białe, a jakie czarne? Spróbuj przewidzieć najbliższy przebieg gry.



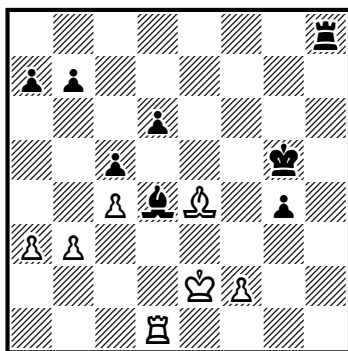
D049.

10) Czy białe mają przewagę? Przeprowadź analizę i ocenę pozycji. Wskaż słabe miejsce w pozycji białych. Pokaż, jak konkretnie zrealizować przewagę białych.



D050.

11) Oceń pozycję po wstępnej analizie. Na czym polega przewaga pozycyjna białych? Jaki plan gry wybrałbyś dla białych? Wskaż konkretne najbliższe ruchy.



D051.

12) Przeanalizuj i oceń pozycję. Na czym polega przewaga jednej ze stron? Jaki plan wybrałbyś na najbliższą przyszłość grając tę pozycję czarnymi?

Rozwiązania ćwiczeń

1) Alechin - Helling Drezno 1936

Czarne mają poważnie osłabione czarne pola i to daje białym decydującą przewagę pozycyjną. Oprócz tego figury białych są lepiej ustawione, a ich centralne punkty oporu mają większe perspektywy. Jednak głównym atutem białych są słabe czarne pola, a w szczególności „d6”. Na to pole ma zamiar w dwóch ruchach przyjąć skoczek białych. Jednak przed tym białe muszą wymienić czarnopolowe gońce. Jest to pierwszy etap realizacji przewagi.

17. Gc1-a3! ...

Typowa dla podobnych pozycji wymiana. **Przy dążeniu do wykorzystania słabości czarnych pól w obozie przeciwnika, trzeba postarać się o wymianę czarnopolowego gońca. Jeżeli słabe są pola białe, to gońca białopolowego. Przy czym idealną rzeczą byłaby wymiana skoczka za gońca.** Podobna wymiana utrudni obronę słabych pól i ułatwi wtargnięcie na nie atakującym figurom.

17. ... Gd7-c6

18. He4-g4 Wf8-e8

19. Sd2-c4 ...

Białe mogły grać 18.Ge7 We7 19.Sc4 Wd7 20.Sd6, ale nie podobala się im ofiara jakości 20...Wd6.

19. ... h7-h5

20. Hg4-f4 Ge7-g5
21. Hf4-g3 Gg5-h4

Po 21... Hd4 rozstrzyga ofiara na g6 22.Gg6! fg 23.Hg5 Hc4 24.Hg6 z rozbiciem pionowego przykrycia króla. Lub 22...Gf4 23.Gf7 Kf7 24.Sd6 Kf8 25.Se8 Ke8 26.Hg6 i 27...Wad1 z wygraną białych.

22. Hg3-e3 Hd8-d5?

Lepsze było 22...Hg5.

23. f2-f3 Gg5-d8

24. Sc4-d6 We8-e7

25. Ga3-c5

Czarne poddały się.

Ginie czarny hetman.

2) Najdorf - Awerbach Zurych 1953

Oceniając tę pozycję Bronstein zauważył pewną ilość słabych pól i słabości pionowych. „Pozycja białych jest nie do pozazdroszczenia. Na czym polegają jej słabe strony?

- Przede wszystkim piony a2 i c3 są wyraźnie słabsze od pionów a6 i b6, a pion c3 przez cały czas będzie wymagał obrony.

- W obozie białych widać dziurę na c4, którą czarne przepięknie wykorzystają dla skoczka, a przy okazji i dla wieży.

- Czarny goniec białych zajmuje pasywną pozycję w porównaniu ze swoim oponentem (gońcem przeciwnika).

Jedyną nadzieją białych jest atak piona b6, ale nie jest to groźne, ponieważ ten pion może w każdej chwili pójść na b5. Na dodatek na b6 będzie broniony przez Sc4. Prawda jest taka, że czarne nie mogą utrzymać wszystkich swoich przewag, ale nie jest to potrzebne do ich zwycięstwa”.

Ostania uwaga jest bardzo ważna dla zrozumienia procesów transformacji pozycyjnych przewag. Okazuje się, że nawet słabość pionów i pól w pewnych warunkach może być przewagą chwilową. Oto dlaczego Steinitz tak uparcie uczył, żeby zmieniać przewagę chwilową w trwałą.

21. ... Sa5-c4

22. Gd2-e1 Ge7:b4!

Pozwala białym pozbyć się słabego piona c3, ale w tym czasie rośnie rola słabości na c4 i b5, dokąd wybiera się skoczek czarnych.

23. c3:b5 Sc4-a3

24. Wb1-b3 Sa3-b5

25. e2-e3 Wc8-c2

26. a2-a4 Sb5-d6

27. a4-a5 b6-b5

28. Wb3-c3 Wa8-c8

29. Wc3:c8 Sd6:c8

30. f2-f3 Sc8-e7

31. Ge1-f2 Kg8-f7

32. Wf1-b1 Se7-f5

33. Kg1-f1 Sf5-d6

34. Wb1-b3 Sd6-c4

35. Kf1-g2 f6-f5

Z wygraną pozycją czarnych.

Białe są w zugzwangu. Po każdym ich ruchu „coś” ginie. Złe jest 36.f4 Sd2, ze zdobyciem figury. Król nie może odejść od piona f3 z uwagi na groźbę 36...Sd2. Jeżeli wieża wykona ruch, to dopuszcza do straty piona e3 lub b4. Po kilku posunięciach Najdorf poddał się.

3) Kotow - Gligorić Zurych 1953

Ten przykład, jest chyba najbardziej dziwny w całej historii szachów. Po to aby uzyskać w obozie białych słabość grupy pól, czarne ofiarowują dwa piony, jeden za drugim. Czarne zmuszają białe do ustawienia piona na polu e4. Pion ten będzie do końca partii blokował figury białych i zagradzał im drogę do obozu nieprzyjaciela. W tym czasie Gligorić zdobywa dla swoich figur ważny kluczowy punkt e5, z którego hetman czarnych będzie stopniowo kontrolował całą szachownicę.

- | | |
|------------|---------|
| 11. ... | e5-e4!! |
| 12. f3:e4 | f5-f4! |
| 13. Ge3-f2 | Sc8-d7 |
| 14. Se2-g1 | Hd8-g5 |
| 15. Gd3-f1 | Sd7-e5 |

Czarne figury po kolei okupują ważny punkt e5. Najpierw idzie tam skoczek, a potem jego miejsce zajmie hetman.

- | | |
|-------------|--------|
| 16. Sg1-f3 | Hg5-e7 |
| 17. Sf3:e5 | He7:e5 |
| 18. 0-0-0 | Sh5-f6 |
| 19. h2-h3 | Gc8-d7 |
| 20. Gf1-d3 | a7-a6 |
| 21. Sc3-b1! | ... |

Pozycja czarnego hetmana na e5 niepokoi białe i chcą go przegnać z tego ważnego pola przerzucając skoczka z b1 przez d2 na f3. W odpowiedzi na to, czarne przeprowadzają nową wspaniałą operację.

- | | |
|------------|--------|
| 21. ... | f4-f3 |
| 22. g2:f3 | Sf6-h5 |
| 23. Sb1-d2 | Sh5-f4 |

Zadziwiająca pozycja. Czarnym brakuje dwóch pionów, ale ich panowanie po czarnych polach daje im dużą pozycyjną przewagę. Grozi mat w dwóch ruchach. Białe mając dużą przewagę materialną muszą szukać ratunku znajdując zadaniowe ruchy.

- | | |
|------------|--------|
| 24. Gd3-f1 | b7-b5 |
| 25. h3-h4 | Kg8-h8 |
| 26. Wh1-g1 | Gg7-f6 |
| 27. Sd2-b3 | Wa8-b8 |
| 28. Gf2-e1 | b5-b4 |
| 29. Kc1-b1 | Wb8-a8 |
| 30. Ge1-g3 | Wf8-g8 |
| 31. Hc2-h2 | Wg8:g3 |
| 32. Wg1:g3 | Sf4-e2 |
| 33. Hh2:e2 | He5:g3 |
| 34. Sb3-c1 | a6-a5 |
| 35. Sc1-d3 | Gf6-d4 |
| 36. h4-h5 | Hg3-h4 |
| 37. Gf1-g2 | Wa8-g8 |
| 38. Wd1-h1 | Hh4-g3 |

39. Gg2-f1 a5-a4
 40. Kb1-c2 a4-a3
 41. b2-b3

Zgodzono się na remis.

4) Botwinnik - Bolesławski Moskwa 1941

Czarne zagrały 14...Sc6:d4.

Oceniając ten ruch i powstałą pozycję, Botwinnik pisze: „Pozycyjny błąd, zwiększający przewagę białych. Będą miały dwie wysepki pionowe, a czarne trzy. Oprócz tego pion d5 może stać się słaby. Teraz problem polega na tym, czy białe będą w stanie wykorzystać swoją niewielką przewagę w rozpoczynającej się grze figurowej.

Po 14...Ge4, gra prawie się wyrównywała, ponieważ silny biały skoczek d4, był rekompensowany gońcem czarnych e4”. Botwinnik sprawnie wykorzystał słabość pionowej struktury przeciwnika i zrealizował swoją przewagę w końcówce.

5) Kotow - Steiner ZSRR - USA Moskwa 1955

Białe mają wyraźną przewagę pozycyjną. Lepszą strukturą pionów, słabość białych pól w obozie czarnych na skrzydle królewskim, opanowanie białej przekątnej b1-h7. Jest to statyczna ocena pozycji. Jeżeli podejmiemy do analizy i oceny pozycji z punktu widzenia dynamiki szachowej, to zauważymy, że białe mają w perspektywie uzyskanie jeszcze jednego plusa, który okaże się decydującym. Gromadząc swoje figury na skrzydle królewskim i wykonując wypad piona g2-g4-g5, białe mogą otworzyć linię „g” i przeprowadzić po niej kończący atak z wtargnięciem wieży i hetmana w okolice czarnego króla. Przebieg gry był następujący.

25. Wf1-f3! Se8-d6
 26. g2-g4 Wd8-f8
 27. Kg1-h1 Kg8-h8
 28. Wc1-g1 Hc8-d8
 29. Wf3-g3 We7-d7
 30. g4-g5! ...

Cel jest osiągnięty. Teraz nie można uniknąć otwarcia linii „g”, a przecież białe zdwoiły już na niej swoje wieże. Wkrótce hetman białych też pojawi się na tej linii.

30. ... Sd6-f5
 31. Gg6:f5 e6:f5
 32. g5:h6 g7:h6
 33. Hc2-g2! ...

Zwróćcie uwagę, jak otwarcie i opanowanie linii szybko wpływa na przebieg walki. Grozi wtargnięcie białej wieży na g7.

33. ... Wd7-f7
 34. Wg3-g6! ...

Czarne obroniły się przed 34.Wg7. Gdyby białe zagrały 34.Wg7, to nastąpiłoby 34...He8 35.Hg6 He4 36.Kh2 Hc2 37.Wg2 Hg2! z przewagą czarnych. Ruch w tekście rozstrzyga.

34. ... Hd8-e7
 35. Wg6-g8+

Czarne poddały się.

6) Teichman - Bernstein Petersburg 1909

Jeżeli przeprowadzimy ocenę według wszystkich lub tylko głównych elementów pozycji, to przekonamy się, że wszystkie wskaźniki mówią - na szachownicy jest równowaga. Można byłoby się z tym zgodzić, gdyby nie jeden element. Słaba duża przekątna a1-h8. Stosując wspaniały manewr białe mogą zmienić gońce czarnopolowe i wykorzystać poważne osłabienie magistrali prowadzącej do obozu przeciwnika.

1. **Gf2-h4** ...

Z groźbą wtargnięcia na pole f6 skoczkiem lub gońcem.

1. ... **Gg7-d4+**

2. **Kg1-h1** **Kg8-g7**

Teraz król zabrał gońcowi pole g7.

3. **Gh4-f2!** **Gd4:f2**

Złe jest 3...Ge5 4.f4.

4. **We2:f2** ...

Już powstała groźba opanowania przekątnej ruchem 5.Hc3.

4. ... **Ha6-a5**

5. **Hd3-e2!** **f7-f6**

6. **He2-b2** ...

Hetman białych i tak przedostał się na przekątną. Katastrofa zbliża się szybko.

6. ... **We8-f8**

7. **g2-g4!** **h7-h6**

8. **h2-h4** **g6-g5**

9. **f3-f4!** ...

Nie można obronić się przed zbiciem skoczkiem na f6 i podwójnym wzięciem na g5.

9. ... **g5:h4**

10. **Sd5:f6**

Po kilku ruchach czarne poddały się.

7) Larsen - Najdorf Lugano 1968

Ruch czarnych. Aby ocenić pozycję i odpowiedzieć na pytanie, która ze stron stoi lepiej, trzeba najpierw rozstrzygnąć, jakie są wzajemne słabości. W tej pozycji białe szybciej uzyskają przewagę, ponieważ czarne mają słabe pole e5 i pion c4, e6, a6. Białe mają tylko jedną wyraźną słabość - c3. Figury białych stoją dosyć dobrze. Zająły centralne pozycje i ich ustawienie ma pewną harmonię. Szczególnie dobrze stoi biała wieża e5. Jest także aktywny skoczek d2, gotowy do wskoczenia na f3 lub zabrania piona c4. A mimo wszystko, przy ocenie pozycji powinniśmy dojść do wniosku, że czarne mają większe szanse z uwagi na ich atut - możliwość opanowania drugiej linii. Wtargnięcie wieży na b2, stwarza groźby nie tylko na skrzydle hetmańskim, ale daje możliwość ataku na króla białych.

Najdorf zagrał.

1. ... **Wb8-b2!**

2. **Sd2:c4** **Wb2-c2**

Poświęcony pion nie odgrywał specjalnej roli. Czarne pozbyły się słabości, a białe też nie mogą utrzymać piona e4.

3. **Hc1-e3** **Sf6:e4**

Jak wyraźnie zmieniła się pozycja. Pod biciem jest ważny pion g2. Skoczek czarnych poważnie przybliżył się do królewskiego skrzydła białych, a i na hetmana czarnych nie trzeba

będzie długo czekać. Czarne szybko kierują wszystkie uderzenia swoich figur na rezydencję białego króla, wykorzystując przy tym nie tylko 2-ą, ale i 3-ą linię.

4. **d4-d5!** **e6:d5**
5. **Sc4-b6** **Wc2:c3**
6. **He3-d4** ...

Białe także maksymalnie aktywizują swoje figury, jednak czarne wyprzedzają je.

6. ... **Hf7-h5!**
7. **Hd4:d5+** **Kg8-h7**
8. **Hd5:a2** **Wc3:h3!**
9. **g2:h3** **Hh5:h3**
10. **Ha2-h2** **Sd4-f2 #**

8) Kotow - Bogatyriew Moskwa 1935

Pozycja jest ostra. Ogólna ocena wygląda następująco. Białe mają przewagę w kilku elementach:

- zła pozycja czarnego króla, przyciśniętego do bandy białymi pionami.
- słabości na polach f6 i g7
- aktywna pozycja białych figur
- groźba pójścia hetmanem na e5 lub skoczkiem na e4 i f6.

Jednak białe też mają słabości w swoim obozie. Jedną z nich, to słabość białego króla, który musi pójść do centrum. Oprócz tego czarne mają przewagę jakości, a ich wieża może być niebezpieczna gdy gra się otworzy.

Decydujące znaczenie w danej pozycji przybiera jeszcze jeden element, który prawie nie braliśmy pod uwagę - wolny pion d5. Ściągając na siebie figury czarnych, ułatwia białym atakowanie królewskiego skrzydła. Przy ruchu wybranym przez czarne, piona nie można zatrzymać.

31. **d5-d6!** **Se7:f5**

Wymuszone. Inaczej nie ma obrony przed 35.He5.

32. **Sc3-e4** **Sf5:e3**

33. **Hf4:e3** **Hd8-a4**

Z nadzieją uratowania partii w końcówce. Przed groźbą 34.Hc3, nie można się inaczej obronić. Jednak teraz następuje ciekawy finał.

34. **b2-b3** **Ha4-d4**

35. **He3:d4** **c5:d4**

36. **Se4-f6+** **Kg8-h8**

37. **d6-d7** **Wc8-d8**

38. **Kd1-d2** ...

Z wygraną białych.

Zabawna pozycja. Czarne nie mogą zapobiec groźbie przejścia białego króla na e7 i zdobycia wieży za piona.

9) Capablanka - Vidmar Nowy Jork 1927

Mistrz świata tak ocenił powstałą sytuację: „Pozycja znacznie się uprościła, przy czym obydwie strony wyszły z komplikacji z równym materiałem. Jednak białe mają dwa gońce, a czarny skoczek stoi źle i przez pewien czas nie będzie mógł wziąć udziału w grze. Teraz zadanie białych polega na wykorzystaniu swojej przewagi w czasie i lepszej pozycji figur. Chodzi o lepszą pozycję gońca c1 w porównaniu ze skoczkiem f6”.

Ostatnie słowa kubańczyka o przewadze w czasie, trzeba rozumieć następująco. Czarne, aby zakończyć dobre ustawienie wszystkich swoich figur, muszą stracić kilka temp - chociażby przerzucenie skoczka f6 na dobrą pozycję. Przy czym, nie wiadomo dokąd go przerzucić. W tym czasie goniec białych będzie wspaniale stał na e3, a na wykonanie tego potrzebne jest tylko jedno tempo. **Tak wygląda przewaga w czasie.**

W partii grano.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 23. f2-f3 | Wf8-d8 |
| 24. Gc1-e3 | h7-h6 |
| 25. We1-d1 | Gb7-c6 |
| 26. Wa1-c1 | Gc6-e8 |
| 27. Kg1-f2 | We8:d1 |
| 28. Wc1:d1 | Wa8-c8 |
| 29. g2-g4 | ... |

„Białe mają wspaniałą pozycję, lecz dobre obronne ustawienie czarnych figur, jeszcze nie daje im możliwości wygrania materiału. Ruch w partii oznacza atak na skrzydło królewskim i ma na celu przegnanie Sf6, aby zagrać Wd5. Idea tego manewru polega na tym, aby w przypadku pasywnej gry czarnych, kontynuować h3-h4, g4-g5, a może nawet g5-h6. Jak dotąd białe nie mogą grać Gb6, ponieważ nastąpiłoby Sd7 i jeżeli białe pójda gońcem na a5, to nastąpi Sc5. Przyjęty przez białe atak, zmusza czarne do określenia się”(Capablanka).

- | | |
|--------------------|---------------|
| 29. ... | Ge8-d7 |
| 30. Ge3-b6 | Gd7-e6 |
| 31. Gb3:e6 | f7:e6 |
| 32. Wd1-d8+ | Wc8:d8 |
| 33. Gb6:d8 | Sf6-d7 |
| 34. Gd8:a5 | Sd7-c5 |
| 35. b2-b3 | Sc5:b3 |
| 36. Ga5:b4 | Sb3-d4 |
| 37. a4-a5 | |

Czarne poddały się.

10) **Botwinnik -Lewenfisz** Moskwa 1935

Białe mają groźne centrum pionowe i przewagę przestrzeni. Oprócz tego czarne są opóźnione w rozwoju - ich król jeszcze nie zdążył zroszować. Te ważne czynniki pozycyjne dają białym podstawy do gwałtownego szturmu pionami w centrum.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 14. d4-d5! | Gf8-e7 |
|-------------------|---------------|

Po wzięciu piona nastąpiłoby otwarcie linii pionowej i czarny król wpadłby pod bezpośredni atak białych figur. Na przykład 14...cd 15.ed Ge7 16.Gf4 0-0 (wzięcie na d5 prowadzi do klęski) 17.de Hc6 (17...He6 18.We1 i 19.We7) 18.ef Wf7 19.Kg1 i białe mają piona więcej.

- | | |
|----------------------|---------------|
| 15. e4-e5 | Sd6-b5 |
| 16. d5-d6 | Sb5:c3 |
| 17. b2:c3 | Ge7-d8 |
| 18. Hd1-d4 | c6-c5 |
| 19. Hd4-g4 | Wh8-g8 |
| 20. Hg4-e4 | Wg8-h8 |
| 21. Gc1-e3 +- | |

Białe pokonując opór przeciwnika wygrały tę partię.

11) Kotow -Tajmanow Zurych 1953

W pozycji czarnych, wyglądającej na całkiem niezłą, jest jedna istotna wada. Skoczek a5 nie tylko stoi źle, ale nie ma perspektyw zajęcia dobrej placówki. Biorąc to pod uwagę białe przeprowadzają prosty i zapewniający sukces plan. Przerzucają swoje figury na skrzydło królewskie, gdzie rozpocznie się walka przy ich ogromnej przewadze materialnej - faktycznie ze skoczkiem więcej. Wszystkie próby oswobodzenia Sa5 kończą się nieudaniem.

19. Sf3-h4	a7-a6
20. a2-a4	Hb6-a7
21. Sh4-f5	Gd6-f8
22. Sd2-e4	Sf6:e4
23. Gg2:e4	b7-b6
24. Hc2-d1	a6:b5
25. a4:b5	Ge8-d7
26. Hd1-h5	Gd7-e6
27. Gc1-f4	Sa5-b3

Początek poszukiwań w celu znalezienia wyjścia z trudnej sytuacji. Zupełnie źle byłoby 27...Sb7 28.Sh6 gh 29.Gh6 Gh6 30.Hh6 i atak białych szybko rozstrzygał losy pojedynku.

28. Hh5-d1	Ha7-a2
29. h2-h4	Sb3-a1
30. h4-h5	Sa1-c2
31. Gf4-e5	Ha2-b2
32. Ge5-c7	Sc2-a3
33. Hd1-g4	Hb2-c1
34. Kg1-g2	Sa3-b1
35. Gc7-f4	Sb1-d2

Ze stratą figury. Jednak pozycja czarnych i tak jest beznadziejna.

12) Stahlberg - Kotow Zurych 1953

Na pierwszy rzut oka trudno powiedzieć o jakiegokolwiek przewadze którejś ze stron, tym bardziej, że różnopolowe gońce na ogół niwelują niewielkie pozycyjne, a nawet materialne korzyści. Jednak Bronstein ocenia pozycję inaczej.

„Mimo różnopolowych gońców, pozycja białych jest przegrana:

- goniec d4 stoi bardzo dobrze i ma punkty oporu. Tego nie można powiedzieć o Ge4.
- król czarnych jest wyraźnie aktywniejszy od swojego kolegi i niepodzielnie kieruje walką.
- piony f2 i g4 także nie mają takiej samej wartości. Jeżeli pion f2 wymaga obrony, to pion g4 sam jest gotowy do przyjsia z pomocą swoim figurom przy ataku na punkt f2.

Wszystkie te plusy stałyby się nieważne, gdyby białym udało się zmienić wieże. Jest to jednak nieosiągalne. Końcówka ma charakter szkoleniowy”.

Partia zakończyła się następująco.

48. Wd1-h1	Wh8-e8
49. f2-f3	b7-b5
50. Ke2-f1	b5:c4
51. b3:c4	g4-g3
52. Wh1-h7	We8-b8
53. Ge4-b7	Gd4-e5
54. Kf1-g2	Kg5-f4
55. Wh7-f7+	Kf4-e3

- | | |
|--------------------|---------------|
| 56. f3-f4 | Gf5:f4 |
| 57. Wf7-e7+ | Gf4-e5 |
| 58. We7-f7 | a7-a5 |
| 59. a3-a4 | Ke3-d4 |
| 60. Gb7-d5 | Wb8-b2 |
| 61. Kg2-f1 | Wb2-a2 |

Białe poddały się.

ROZDZIAŁ 3.

PLAN W SZACHACH

Teoria ogólna

Partia szachowa jest w pełnym toku. Nastąpił jeden z krytycznych momentów w partii. Dopiero co arcymistrz przeanalizował pozycję i przeprowadził jej generalną ocenę. Co robić dalej? Odpowiedź jest prosta. **Wskazać cele najbliższej gry, pomyśleć jak i gdzie przeprowadzić manewry i zmiany w ustawieniu figur. Mówiąc krótko - trzeba ułożyć plan dalszej gry.**

Charakter walki podpowiada grającemu obraz przyszłych myślowych działań.

Jeżeli na szachownicy stoi pozycja kombinacyjno-taktyczna, na ogół pokrótce formułujemy ogólne kierunki prowadzenia walki, typu „będę atakował na skrzydle królewskim” lub „trzeba będzie obowiązkowo poderwać nieprzyjacielski klin”. Następnie potwierdzamy te formułki konkretnym obliczeniem wariantów, a przy okazji zajmujemy się ogólnymi rozważaniami.

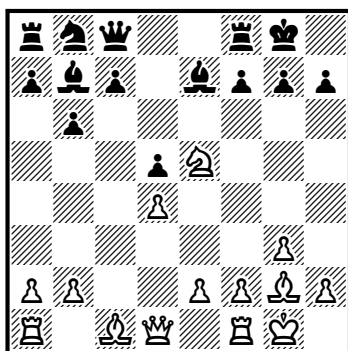
Gdy na szachownicy jest pozycja manewrowo-strategiczna, ograniczymy liczenie wariantów do minimum, a zajmiemy się najpierw szkicem jak najbardziej dokładnego planu.

Musimy uświadomić sobie i to jest niepodważalne prawo: **Nie można grać w szachy bez planu.** Pewien mędrzec szachowy mówił: „Rozumny plan robi z nas wszystkich bohaterów, brak planu - małodusznych głupców”. „Lepszy jest zły plan, niż gra bez planu”. - wtóruje drugi. „Przegrywa ten, kto gra bez planu”. - ogłasza trzeci specjalista. Lepiej jest mieć niezbyt głęboki lub błędny plan, niż robić ruchy nie wiedząc po co się je robi. W tym kontekście bardzo charakterystyczna jest gra Nimzowitscha. Jego plany były bardzo często paradoksalne, a jednak przy pomocy tych planów uzyskiwał sukcesy tylko dlatego, że przeprowadzał je z godną pozazdroszczenia konsekwencją, przy czym przez cały czas unikał wszystkich taktycznych niespodzianek.

Gra bez planu jest zgubna i można zilustrować ją wieloma przykładami. Oto choćby jeden z nich.

Lundin - Botwinnik

Groningen 1946



D052.

Komentując partię D. Bronstein pisze: „Debiut się zakończył i teraz gracze powinni skonkretyzować swoje plany. Zamiast tworzyć plan, białe zaczynają „tupać” w miejscu i organizują „nacisk” na odstałego piona czarnych nie pozwalając mu przesunąć się na c5.

Rzecz polega na tym, że czarne nie mają zamiaru iść pionem na c5 tylko na c6, gdzie będzie broniony przez gońca, a atakowany przez dwie wieże. W rezultacie tego, czarne uzyskają przewagę w tej części szachownicy gdzie decydują się losy walki”.

11. Hd1-b3 ...

Prawidłowy plan polega na otwarciu centrum po 11.Gf4 He6 12.Hc2 c6 13.e4! Strata czasu prowadzi do dużych trudności białych.

11. ... Hc8-e6

12. Se5-d3 Wf8-d8

13. Gc1-e3 c7-c6

14. Wf1-d1 Sc8-d7

15. Wa1-c1 Sd7-f6

Gromadząc siły na skrzydle królewskim, Botwinnik przygotowuje tam gwałtowny atak. W tym czasie białe kontynuują „dreptanie” w miejscu nie podejrzewając niebezpieczeństwa.

16. Wc1-c2 Sf6-e4

17. Wd1-c1 Wa8-c8

18. Sd3-f4 He6-d7

19. Hb3-a4 a7-a5!

20. Ha4-b3 b6-b5

21. Hb3-d3 g7-g5!

22. Sf4-h5 f7-f5 +-

Pozycja czarnych jest bardzo dobra i one szybko uzyskały decydującą przewagę. Mimo wspaniałej obrony, białe po kilku posunięciach poddały się.

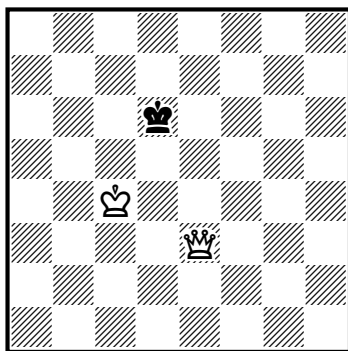
Co to jest plan?

Czy jest on wytworem naszej gorącej fantazji, czy zależy on od naszej woli - jaki chcemy plan taki wybierzemy. Moja szachownica (w każdym przypadku jej połowa), moje figury, dokąd zechcę tam nimi pójść. Nie, to nie jest całkiem tak.

„**Każdy plan powinien mieć podstawy**” - ponad sto lat temu, jako pierwszy głosił Wilhelm Steinitz. Te podstawy, to nie zachcianki gracza, a powstała na szachownicy pozycja.

„**Plan szachowy opiera się na ocenie**”. Oznacza to, że nie swobodna fantazja, nie wymysły i zabawa bez kontroli, a twórcza praca z zastosowaniem pomysłowości i fantazji. Przy czym podstawą działania powinna być zawsze pozycja na szachownicy.

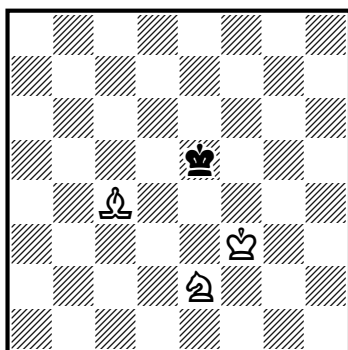
Plany realizowane w partiach turniejowych, ogólnie rzecz biorąc dzielą się na dwa główne rodzaje. Aby lepiej to wyjaśnić rozpatrzmy kilka elementarnych końcówek.



D053.

Mając hetmana więcej można wygrać grając tylko według planu. Oto jak ten plan formułujemy słownie.

„Białe przy pomocy hetmana i króla spychają króla czarnych do rogu lub na bandę (trzeba być ostrożnym, aby nie dać pata!) i wykonują decydujące uderzenie hetmanem na bandzie lub hetmanem bronionym przez króla.



D054.

Wygranie końcówki K+S+G przeciwko królowi jest dosyć skomplikowane. Turniejowa praktyka zna przypadki, gdy trudności ze znalezieniem drogi do wygranej mieli niektórzy mistrzowie.

W tym przypadku zwycięstwo uzyskuje się tylko przy pomocy dokładnej gry według planu, który można rozbić na trzy etapy:

1. Wszystkie trzy figury białych spychają czarnego króla na bandę.
2. Białe przeganiają króla czarnych do rogu koloru gońca białych.
3. Białe tworzą klatkę, w której zamykają czarnego króla i dają mata. Uwaga, dwa ostatnie ruchy białych muszą być z szachem.

Plan wygranej w pierwszej końcówce składa się z jednego etapu, jednej części. W drugim przypadku są trzy takie części.

H+K przeciwko królowi - wygraną uzyskuje się przy pomocy planu składającego się z jednego etapu (części).

W+K przeciwko królowi - wygrana wymaga dwóch etapów.

G+S+K przeciwko królowi - wygrana w trzech etapach.

Można zatem powiedzieć, że są dwa rodzaje planów.

1. Plany jednoczęściowe.

2. Plany wieloczęściowe.

Dalsza analiza przykładów z praktyki arcymistrzów i mistrzów potwierdza słuszność takiego podziału. Trzeba jeszcze zwrócić uwagę na jedną ważną rzecz. W powyższych przykładach matujący nie wie na jakim polu da mata, ale wie co będzie robił w każdym etapie planu.

Podział planów wieloczęściowych (na trzy kategorie):

- 1) Kiedy tworzący plan może określić zadania i cele, które stać będą przed nim na każdym etapie planu. Jest to plan w którym „wszystko widać do końca”.
- 2) Kiedy przyszłość widać jak przez mgłę. Jest to plan w którym „coś widać”.
- 3) Kiedy dokładnie widać tylko pierwszy etap. Co dalej, nie wiadomo. Jest to plan „dalej ciemność”.

Plan jednoczęściowy

Jeżeli stwierdzimy, że w pewnych momentach partii arcymistrz dokładnie określił szanse stron, przeprowadził ogólną ocenę pozycji oraz wymyślił dokładny plan przegrupowania figur i pionów, przynoszący mu różne korzyści, to możemy wtedy mówić o ataku lub obronie, o realizacji tak materialnej jak i pozycyjnej przewagi.

Określając ogólny plan grający będzie brał pod uwagę nie tylko swoje ruchy, ale także ruchy przeciwnika. W szachach jest nieskończona ilość możliwych rodzajów planów, tak jak praktycznie nieskończone są szachy. Plany różnią się od siebie: celami, sposobami realizacji i długością, to jest ilością ruchów potrzebnych do ich wypełnienia.

W jakim przypadku budujemy plan jednoczęściowy?

Zależy to przede wszystkim od rodzaju (specyfiki) pozycji i od trudności w określeniu przyszłych operacji. **Nawet najbardziej utalentowany i silny szachista nie jest w stanie przewidzieć co się zdarzy na przykład, przez najbliższe 10-15 ruchów.**

Jednoczęściowe plany występują w różnych sytuacjach. Po to: aby zrealizować materialną lub pozycyjną przewagę, albo uzyskać remis w trudnej pozycji.

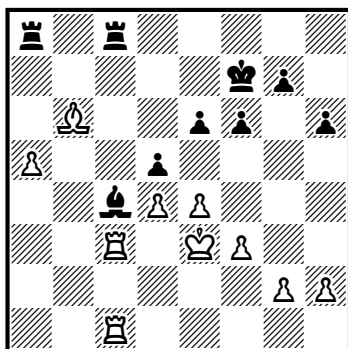
Na ogół jednoczęściowe plany spotykamy w spokojnych, w przybliżeniu równych pozycjach, gdzie obie strony określają ogólny cel oraz ukierunkowanie swoich najbliższych ruchów i wszystkimi siłami starają się wykonać swoje zamiary.

Realizacja materialnej przewagi

Od dawna wiadomo, że tylko grając z planem można zrealizować przewagę materialną. Dotyczy to nawet najprostszych końcówek, na przykład wieża i król przeciwko królowi.

Botwinnik - Tal

11 partia meczu 1961



D055.

Białe mają przewagę piona, jednak jej realizacja nie jest prosta. Ileż to końcówek z różnopolowymi gońcami zakończyło się remisem. Zwycięstwo w tej pozycji można osiągnąć tylko przy pomocy głęboko przemyślanego planu, opartego na wykorzystaniu nie tylko materialnej, ale i pozycyjnej przewagi.

Mówiąc o planie na najbliższy okres partii, Botwinnik pisze. „Białe mają zamiar otworzyć grę na skrzydle królewskim z nadzieją, że uda się im albo przeniknąć wieżami na tyły przeciwnika, albo stworzyć jeszcze jednego wolnego piona”.

W partii nastąpiło.

28. g2-g4	Wa8-b8
29. h2-h4	Wc8-c6
30. h6-h5	...

„Teraz plan białych jest jasny. Grając e5 wymieniają na f6, po czym marsz pionów f i g pozwala uzyskać wyżej określone cele”.

30. ... Wb8-c8

31. e4-e5 g7-g6

Tylko ułatwia grę białych. Powszechnie wiadomo, że Tal nie lubił pasywnej obrony. Preferował nawet słabe, ale obowiązkowo aktywne działania.

32. h5:g6 Kf6:g6

33. Wc3-c2 f6:e5

34. d4:e5 Wc8-h8

35. Wc2-h2 Wc6-c8

36. Ke3-d2 Gc4-b3

A teraz pion białych dochodzi do a7, co czyni pozycję czarnych beznadziejną. Przy innych ruchach, białe ustawiały dwie wieże na linii „h” i gońca na e3, co zmuszało czarne do trzymania wież na polach h7 i h8. W tym przypadku rozstrzygało przejście białego króla po czarnych polach skrzydła hetmańskiego.

37. a5-a6 Gb3-c4

38. a6-a7 Wh8-h7

39. Wc1-a1 Wc8-a8

40. Gb6-e3 Wh7-b7

41. Wh2-h6 Kg6-g7

42. Wa1-h1 Wb7-b2

Czarne poddały się.

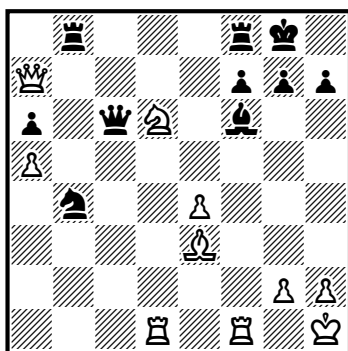
Plan przeprowadzony w tej partii przez Botwinnika był jednocześnie. Białe zamierzały zrobić przełom na skrzydle królewskim i wykonałyby go, gdyby czarne dobrowolnie nie ułatwiły zadania dopuszczając marsz białego piona do a7. W takim przypadku, **przyspieszyć zwycięstwo można tylko wtedy, gdy przeciwnik „pomocze” nam.** Możemy wówczas, „nie zdążyć” wykonać planu.

Realizacja pozycyjnej przewagi

Bywa tak, że jednocześnie plan przeprowadza się dla realizacji pozycyjnych korzyści. W danym przypadku, sposób osiągnięcia wygranej jest zbieżny z dopiero co opisanym. Posiadający inicjatywę wymyśla (planuje) potrzebne przegrupowanie figur, a także potrzebne manewry i dokładnie wykonuje je - zgodnie z założonym planem.

Karpow - Polugajewski

Mecz pretendentów 1974



D056.

Arcymistrzowie zebrani w centrum prasowym meczu z ożywieniem dyskutowali o możliwości ofiary wieży na f6 i doszli do wniosku, że atak białych będzie wielce obiecujący.

Ofiarować? Dlaczego? Zdziwił się Karpow po przyjściu do centrum prasowego zaraz po zakończeniu partii. Tutaj jest możliwość przestawienia figur, która natychmiast wyjawia beznadziejność pozycji czarnych. I pokazał plan prowadzący do katastrofy czarnych, który przeprowadził w partii:

- goniec idzie na f4 przepuszczając hetmana;
- hetman w dwa skoki, przez f2 wpada na g3;
- skoczek d6 idzie na f5;
- wieże zdwajają się po linii „f”.

Czarne nie są w stanie wytrzymać nacisku takiej armady białych figur. Oto jak przebiegała partia.

27. Ge3-f4!	Wb8-a8
28. Ha7-f2	Wa8-d8
29. Hf2-g3	Hc6-c3
30. Wf1-f3	Hc8-c2
31. Wd1-f1	Gf6-d4
32. Gf4-h6	Sb4-c6
33. Sd6-f5	Hc2-b2

Po 33...Ge5 Karpow przygotował piękny finał - 34.Gg7! Gg3 35.Wg3 h5 36.Gf6 Kh7 37.Wg7 Kh8 38.Wf7 Kg8 39.Sh6#.

34. Gh6-c1! ...

Prosto i skutecznie. Białe zdobywają jakość.

34. ...	Hb2-b5
35. Sf5-h6+	Kg8-h8
36. Sh6:f7+	Wf8:f7

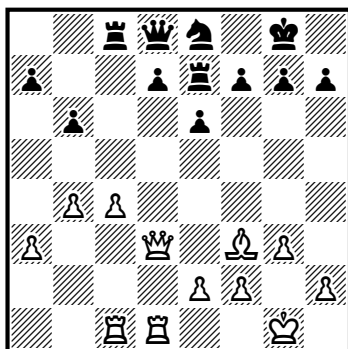
Inaczej znowu 37.Sh6, z natychmiastową kapitulacją. Nawet teraz, Karpow dokładnie realizuje przewagę uzyskaną dzięki przeprowadzeniu dobrego jednoczęściowego planu.

37. Wf3:f7	Gd4-f6
38. Hg3-f2	Kh8-g8
39. Wf7:f6	g7:f6
40. Hf1:f6	

Czarne poddały się.

Karpow - Andersson

Madryt 1973



D057.

Karpow przeprowadził oryginalny, jednoczęściowy plan. W prostej na pierwszy rzut oka pozycji białe zauważyły ukryte możliwości i przeprowadziły nieoczekiwany, ale strategicznie uzasadniony plan.

Wykorzystując słabości skrzydła hetmańskiego, przerzucają na pole a6 swojego gońca, a na b5 hetmana. Maksymalnie paraliżują siły czarnych na skrzydle hetmańskim. Pozwala to, na zakończone sukcesem przeprowadzenie szturmu pionów.

Ponieważ figury białe są wspañiale zmobilizowane (przygotowane do walki) do gry środkowej i do końcówki, to groźba marszu przyszłego wolnego piona jest decydująca.

19. Gf3-b7 Wc8-c7

20. Gb7-a6 Wc7-c6

21. Hd3-b3 Hd8-b8

22. Hb3-a4! Wc6-c7

Groziło 23. Wd7.

23. Ha4-b5 Se8-f6

24. f2-f3 d7-d5

25. c4-c5! ...

Po maksymalnym wzmocnieniu pozycji swoich figur na skrzydle hetmańskim i w centrum, białe przystępują do rozstrzygających operacji związanych ze stworzeniem wolnego piona.

25. ... h7-h5

26. a3-a4! We7-e8

27. c5:b6 a7:b6

28. a4-a5 Wc7:c1

29. Wd1:c1 Hb8-e5

Po dojściu do wniosku, że końcówka po 29...ba 30.Hb8 Wb8 31.ba jest beznadziejna (gdy wieże się wymienia, to piona a5 nie będzie można zatrzymać), czarne szukają ratunku w rozpaczliwym kontrataku na skrzydle królewskim. Jednak wspañiale ustawione figury białych odpierają pozycyjnie nieuzasadniony atak.

30. Hb5:b6 d5-d4

31. Kg1-h1 He5-e3

32. Wc1-f1 e6-e5

33. Ga6-d3 h5-h4

34. g3:h4 He5-f4

35. Wf1-g1 Hf4-h4

36. a5-a6 g7-g6

37. a6-a7 Kg8-g7

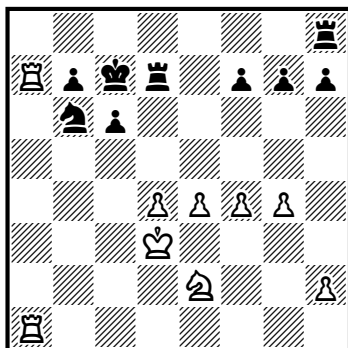
38. Gd3:g6

Czarne poddały się.

Po 33...fg, nastąpi 34.a8H Wa8 35.Hb7.

Prawidłowa ocena pozycji, rozważenie wszystkich pozycyjnych czynników, określenie celu i sposobu ich osiągnięcia, jest jedną z ważniejszych rzeczy w planowej grze szachisty. Jednak nie mniej ważne, jest dokładne trzymanie się zaplanowanego sposobu gry i niedopuszczenie do jakichkolwiek niedokładności.

Kotow - Eliskazes
Saltsjöbaden 1952



D058.

„Jak białe mogą wzmocnić pozycję? - myślałem i sam sobie odpowiedziałem.

Na początku trzeba wymusić osłabienia w strukturze pionowej królewskiego skrzydła czarnych. Jeżeli natychmiast zacznę ruszać piony, to nie będę miał za co „zaczepić się”, aby otworzyć linie. Trzeba przerzucić wieżę na skrzydło królewskie, zacząć atakować jakiegoś czarnego piona i zmusić przeciwnika do ruszenia jednego lub dwóch pionów. Następnie wrócić wieżą na linię „a”, po czym marsz pionów na skrzydle królewskim będzie już efektywny. Właśnie tak było w partii.

25. Wa7-a5 Wh8-d8

26. Wa5-g5 f7-f6

27. Wg5-a5 Sb6-c8!

Czarne odgadły zamiary białych. Teraz one spieszą się, aby stworzyć nacisk na piona e4 i odciągnąć część białych figur od wykonania zamierzonego planu. Mimo tego, białe zachowują jeszcze możliwość osiągnięcia założonego celu.

28. f4-f5?! ...

Białe niedokładnie przeprowadzają plan. Grając najpierw 28.h4 Sd6 29.Sc3, mogły zapobiec kontrgrze czarnych na skrzydle królewskim i z sukcesem zakończyć swój plan.

28. ... g7-g5

Biały król nie ma teraz pola f4, z którego mógłby przejść na pole e6, a bicie w przelocie oznacza zepsucie struktury białych pionów.

29. h2-h4 h7-h6

30. h4:g5 h6:g5

31. Wa1-h1 Sc8-d6

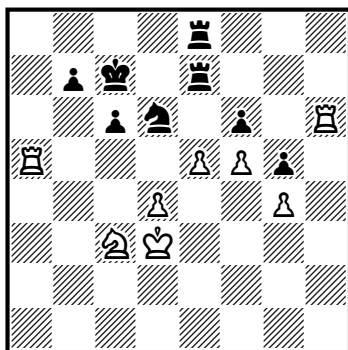
32. Wh1-h6! ...

Na szczęście, białe mają możliwość przeprowadzenia efektownej kombinacji pozwalającej uzyskać lepszą końcówkę. Fakt, iż taka kombinacja znalazła się świadczy o tym, że białe miały dobrą pozycję. Jednak, to nie pozwala białym grać bez planu lub źle go wykonywać.

32. ... Wd7-e7

33. Se2-c3 Wd8-e8

34. e4-e5! ...



D059.

34. ... f6:e5

35. Sc3-d5 c6:d5

36. Wa5:c5+ Kc7-b8

Lub 36...Kd7 37.Wd5 z przewagą białych.

37. Wh6:d6 e5:d4

Przesuwając piona na e4, czarne mogły jeszcze bardziej utrudnić białym uzyskanie zwycięstwa. Nawet teraz droga do wygranej nie jest całkiem jasna i na pierwszy rzut oka pozycja wydaje się zupełnie równa.

38. Wc5:d5! We7-e3+

39. Kd3-c4! ...

Tej dokładności czarne nie przewidziały. Teraz pion f5, przy pomocy aktywnego króla białych, przejawia decydującą siłę.

39. ... We8-c8+

40. Kc4:d4 We3-g3

41. f5-f6 Wg3:g4

42. Kd4-e5 Wg4-f4

43. Wd6-d8! ...

Bardzo ważna jest wymiana pary wież, aby pozbawić czarne możliwości napadu na białego króla.

43. ... Wc8:d8

44. Wd5:d8+ Kb8-c7

45. Wd5-g8 Kc7-d7

46. Wg8-g7+ Kd7-e8

Lub 46...Kc6 47.Wg5 Wf1 48.Ke6 We1 49.Kf7 b5 50.Kg7 Kb6 51.f7 We7 52.Kg8 Wf7 53.Kf7 Ka5 54.Ke6 Ka4 55.Kd5 b4 56.Kc4 z wygraną białych.

47. Wg7:b7! ...

Gdyby czarnym udało się oddać piona g5, to pozycja byłaby teoretycznie remisowa. Ten pion pomaga białym ponieważ czarne nie mogą dawać szachy białemu królowi.

47. ... Wf4-f2

48. Ke5-e6 Wf2-e2+

49. Ke6-f5 g5-g4

50. Kf5-g6! We2-f2

51. f6-f7+ Ke8-d8

52. Wb7-b8+ Kd8-e7

53. Wb8-e8+

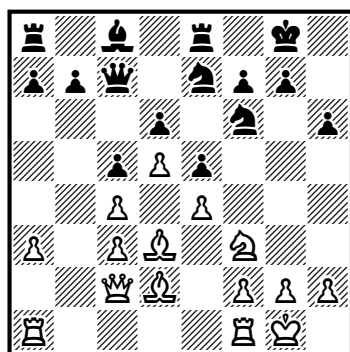
Czarne poddały się.

Plan w obronie

Mówiliśmy, że trudniej bronić się niż atakować. Kiedy inicjatywa znajduje się w rękach atakującego, to prowadzący obronę zmuszony jest do podporządkowania każdego swojego działania atakującym uderzeniom przeciwnika, a to nie jest takie proste. Oto dlaczego plany broniącego się, jego ogólna strategia, a także pomysły powinny być szczególnie dokładnie przemyślane i wyważone. **Broniący się powinien podporządkować swoje działania działaniom przeciwnika.**

Alechin - Bogolubow

8 partia meczu 1934



D060.

Potwierdzając tę ważną zasadę strategii broniącego się, Lasker wielki mistrz obrony, tak pisze w komentarzach do tej partii: „Białe mają trudności - ocenia Lasker pozycję na diagramie. Centrum jest zamurowane i w związku z tym skoczki są silniejsze od gońców”.

15. Sf3-h4 ...

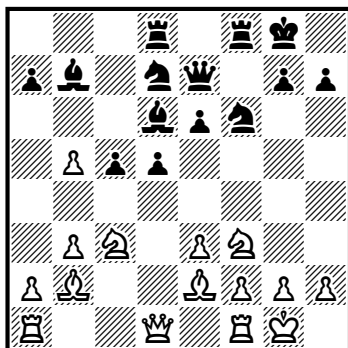
Posunięcie wykonane przez Alechina, Lasker komentuje następująco: „Psychologicznym następstwem zrozumienia przez Alechina słabości swojej pozycji jest rozbudzenie w nim ognia agresywności. Cierpliwa obrona nie jest dla niego, jeżeli widzi on jakąkolwiek szansę stworzenia ataku. Jednak rozumna strategia często wymaga podporządkowania się woli przeciwnika, aby wzmocnić swoje słabości i pozbyć się defektów pozycji. **Prawidłowy plan w tej pozycji to ustawienie: Kh1, Sf3-g1, aby bronić pole h3, piony g3, f3, Wf1-f2.** W taki sposób byłyby obronione wszystkie pola na skrzydle królewskim łącznie z 4-ą linią. Jeżeli czarne przygotują atak grając f5, to białe mogą z kolei wykonać f4 lub wziąć piona f5. Trzeba pogodzić się z tym, że czarne posiadają inicjatywę i białe mogą próbować stopniowo przechwycić ją”.

Praktyka szachowa zna wiele partii uratowanych, a nawet wygranych przy pomocy odpowiednio stosowanej obrony. Czasami decydującą przewagę można uzyskać umiejętnie odpierając uderzenia przeciwnika i przy okazji przechodząc do kontrataku.

Podczas obrony bardzo ważną rzeczą jest zaplanowanie swoich działań, dokładne obliczenie i wzięcie pod uwagę możliwość przemieszczenia i wymiany figur oraz zmniejszenie ilości sił działających na szachownicy.

Tarrasch - Alechin

Piszczy 1922



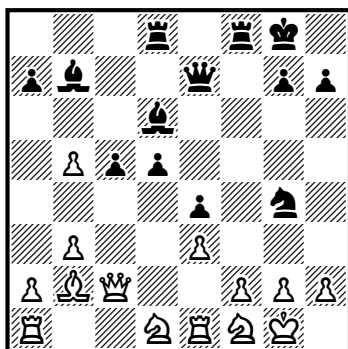
D061.

W Gambicie Blumenfelda czarne poświęciły piona, uzyskały silne centrum i perspektywę ataku na skrzydle królewskim. Natomiast białe powinny w tej pozycji poważnie pomyśleć o obronie.

Grozi atak po otwartej linii „f”, a przede wszystkim na punkt f2. Nieprzyjemne są groźby czarnych po przekątnej h2-b8, tym bardziej, że goniec czarnych d6 patrzy już na słabego piona h2.

W tym momencie Tarrasch stworzył wspaniały plan obrony, natychmiast biorący pod kontrolę punkty f2 i h2. Wymyślone przez niego ustawienie figur jest następujące: Hc2 (broni punkt f2), Sc3-d1, Sf3-d2-f1, aby bronić punktu h2. Tarrasch wykonał ten plan.

- | | |
|------------|--------|
| 13. Hd1-c2 | e6-e5! |
| 14. Wf1-e1 | e3-e4 |
| 15. Sf3-d2 | Sd7-e5 |
| 16. Sc3-d1 | Sf6-g4 |
| 17. Ge2:g4 | Se5:g4 |
| 18. Sd2-f1 | ... |



D062.

Białe bardzo pięknie obroniły ważne punkty f2 i h2. Niestety, nawet najbardziej utalentowany mistrz szachowy nie jest w stanie obronić „złej” pozycji, szczególnie przeciwko mistrzowi ataku - Alechinowi.

Następny ruch czarnych podkreśla, że białe nie są w stanie obronić wszystkich punktów w swoim obozie, a oprócz tego pionowa masa czarnych pionów w centrum jest nie do zatrzymania. Alechin wspaniale wykorzystuje te dwa czynniki.

18. ... H e7-g5!

Czarne zaczynają drugi etap swojego atakującego planu - przymierzają się do punktu g2, bronionego tylko przez króla. Mają zamiar włączyć do ataku nowe rezerwy przerzucając

skoczka g4 przez h6-f5 na h4. Białym udaje się odeprzeć te groźby, ale wtedy czarne odkrywają jeszcze jeden atut - uruchamiają pionowe centrum.

19. h2-h3 Sg4-h6

20. Kg1-h1 Sh6-f5

21. Sf1-h2 ...

Białe przygotowują się do obrony punktu g2 i dlatego chcą przerzucić wieżę e1 na g1. Jednak w tym właśnie momencie, gdy białe figury zostały odciągnięte od centrum, nastąpiło uderzenie... w centrum.

21. ... d5-d4!

22. Gb2-c1 d4-d3

23. Hc2-c4+ Kg8-h8

24. Gc1-b2 Sf5-g3+!

Skoczka brać nie można z uwagi na 25.Hg3.

25. Kh1-g1 Gb7-d5

26. Hc4-a4 Sg3-e2+

27. Kg1-h1 Wf8-f7

28. Ha4-a6 h7-h5!

Przygotowuje ostateczne kombinacyjne uderzenie. Nawet przemyślana obrona dała białym możliwość tylko czasowego utrzymania pozycji.

29. b5-b6 Se2-g3+!

30. Kh1-g1 a7:b6

31. Ha6:b6 d3-d2

32. We1-f1 Sg3:f1

33. Sh2:f1 Gd5-e6!

34. Kg1-h1 Ge6:h3!

35. g2:h3 Wf8-f3

36. Sf1-g3 h5-h4

37. Gb2-f6 Hg5:f6

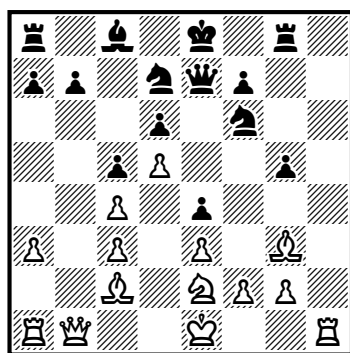
38. Sg3-e4 Wf3:h3+

Białe poddały się.

W niektórych partiach, dobrze przemyślany plan obrony prowadzi do pozycji, w której broniący się może przejść do kontrataku. Czasami możliwość takiej transformacji występuje w momencie tworzenia planu, a nieraz możemy tylko domyslać się, że taki kontratak jest możliwy.

Williams - Karpow

Nicea 1974



D063.

Powierzchnowe spojrzenie na pozycję mówi, że białe mają poważne perspektywy ataku po otwartej linii „b”. Białe figury mają więcej przestrzeni. Jednak dokładna analiza pozycji sugeruje możliwość zorganizowania przez czarne kontrataku na skrzydle królewskim posunięciami: Sf6-g4, f5, Sf8-g6 i f5-f4.

Karpow stworzył i wykonał głęboko przemyślany plan. Jednak najpierw przerzucił swojego króla na a7 uważając, że tam stanie bezpiecznie i nie będzie przeszkadzał w wykonaniu kontrataku. Przy królu na e8 ryzykowne jest rzucenie swoich figur do ataku lub marsz pionami.

15. ... **Ke8-d8**
 16. **a3-a4** **a7-a5!**
 17. **Wa1-a2** **Kd8-c7**
 18. **Wh1-h6** **Wa8-a6!**

Czarne uważnie przeprowadzają plan. Starają się bronić piona d6 i stworzyć przy okazji możliwość wymiany pary wież. Osłabi to w pewnym stopniu działanie ciężkich figur białych po linii „b”.

19. **Hb1-b5** **Kc7-b8**
 20. **Wb1-b2** **Kb8-a7**

Król jest bezpieczny i białe na razie niczym nie grożą. Mało tego, czarne same grożą zagranie 21...Sb6, z następnym 22...Gd7, po czym biały pion a4 będzie bezbronny. Oto dlaczego białe szybko wracają hetmanem.

21. **Hb5-b3** **Sf6-g4**
 22. **Wh6-h1** **f7-f5!**

Dawno przygotowany kontratak rozpoczął się. Karpow prowadzi go bez pośpiechu, uważnie przeciwdziałając możliwym taktycznym uderzeniom przeciwnika.

23. **Ke1-d1** ...

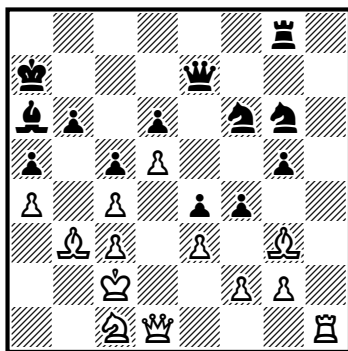
Biały król także próbuje uciekać z niebezpiecznej strefy ale nie zdąży. „Artyleria” czarnych przecina mu drogę ucieczki.

23. ... **Wa6-b6**
 24. **Hb3-a2** **Wb6:b2**
 25. **Ha2:b2** **b7-b6!**

Interesująca dokładność. Przed rozpoczęciem decydujących działań na skrzydle królewskim czarne maksymalnie wzmacniają pozycję swoich figur.

26. **Gc2-b3** **Gc8-a6**
 27. **Se2-c1** **Sd7-e5**
 28. **Hb2-e2** **Se5-g6**
 29. **Kd1-c2** **Sg4-f6**
 30. **He2-d1** **f5-f4!**

Białe poddały się.



D064.

Armia czarnych przerwała centralny front. Straty białych są nieuniknione, tym bardziej, że król białych jeszcze nie zdążył schować się do rogu.

Plan wieloczęściowy

Przypominamy, że są trzy rodzaje wieloczęściowych planów:

- 1) **Wszystko** (oczywiście najważniejsze) **widać do końca**
- 2) Pierwsza część widoczna, dalej domyślamy się - **widać jak przez mgłę**
- 3) Pierwsza część widoczna, **dalej ciemność**.

Wszystko widać do końca

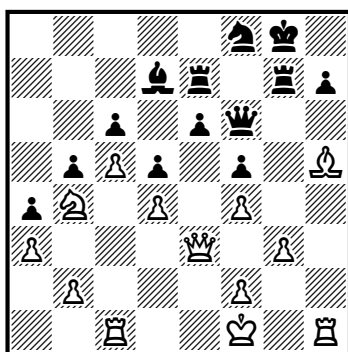
Praktyka turniejowa zna przypadki, co prawda występujące bardzo rzadko, kiedy grający może określić wieloczęściowy plan rozpoczynając od określonego miejsca w partii do jej końca.

Wieloczęściowy plan składa się z kilku części (etapów) silnie związanych ze sobą, przy czym następna wynika logicznie z poprzedniej.

Po wymyśleniu takiego planu, arcymistrz może dokładnie określić zadania w każdej części i przedstawić konkretne działania, na przykład wymiany, przegrupowania figur, marsz pionów i tym podobne, dające końcowy sukces.

Alechin - Chayes

Karlsbad 1923



D065.

O powyższej pozycji Alechin pisze następująco:

„Dosyć złożony plan, który zamierzają wykonać białe (oczywiście ze zmianami odpowiadającymi na działania czarnych), może być zbudowany następująco:

1) Przerzucić króla do centrum, skąd po wymianie wież i hetmana, będzie groził szybkim wtargnięciem do nieprzyjacielskiego obozu przez pole a5. To oczywiście spowoduje wymuszone przemieszczenie czarnego króla, który i tak szykował się do obrony punktów e6 i c6.

2) Zmusić figury przeciwnika, jedną po drugiej, do opuszczenia skrzydła królewskiego stwarzając groźby, to królowi, to nieprzyjacielskim figurom (39 i 41 ruch). Groźba białych - zajęcie skoczkiem punktu e5 - pozwala przykuć czarnego skoczka do d7, co jeszcze bardziej utrudni współdziałanie czarnych figur, które i bez tego cierpią już na brak przestrzeni.

3) Na końcu w odpowiednim momencie, a szczególnie wtedy, gdy figury czarnych będą maksymalnie oddalone od skrzydła królewskiego, zdwoić wieże po linii „h”, aby po wymuszonej wymianie hetmanów i gońców przeniknąć nimi do obozu czarnych.

Jak się przekonamy białe, do wykonania tego strategicznego planu, potrzebowały co najmniej 28-u ruchów”.

33. ... Sf8-g6

34. Sb4-d3 ...

Nie można natychmiast grać 34.Ke2, z uwagi na 34...e5!

34. ... Gd7-e8

35. Kf1-e2 Kg8-f8

36. Ke2-d2 We7-b7

37. Gh5-f3 Kf8-e7

38. Wh1-e1 Sg6-f8

39. Sd3-b4 Ke7-d8

40. Kd2-d3 Wg8-e7

41. He3-d2 ...

Przy okazji, białe zamierzają wpaść na skrzydło hetmańskie grając Sb4-a6 i Hd2-a5.

41. ... Wb7-a7

42. We1-h1 We7-c7

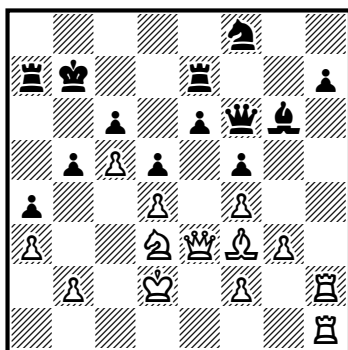
43. Wh1-h2 Ge8-g6

44. Hd2-e3 Kd8-c8

45. Wc1-h1 Kc8-b7

46. Kd3-d2 Wc7-e7

47. Sb4-d3 ...



D066.

Białe wykonały dwie części swojego planu strategicznego. Zrobione przez nie ruchy służyły do wypełnienia od razu dwóch części, dlatego nie jest łatwo powiedzieć, gdzie kończyła się pierwsza, a zaczynała druga część.

Odpierając różne groźby na skrzydle hetmańskim, czarne zmuszone były do przerzucenia tam części swoich figur i zostawiły bez dostatecznej obrony skrzydło królewskie.

Teraz Alechin przeprowadza dawno przygotowane uderzenie na skrzydle królewskim. Ścieśnione figury czarnych (mają do dyspozycji tylko dwie linie) nie zdążą w odpowiednim momencie przyjść do najważniejszego miejsca walki. Nacisk białych będzie z każdym ruchem coraz silniejszy i zakończy się decydującym przełomem.

47. ... Sf8-d7

48. Gf3-h5! Wa7-a8

49. Gh5:g6 h7:g6

50. Wh2-h7 Wa8-e8

51. Sd3-e5 Sd7-f8

Nie można było wymieniać na e5, bo po 51...Se5 52.fe Hf8 53.Hg5 biały hetman z decydującym efektem wpadał na skrzydło królewskie i stawał się niepodzielnym władcą czarnych pól.

52. **Wh7-h8!** **We7-g7**
 53. **Se5-f3** **We8-b8**
 54. **Sf3-g5** **Wg7-e7**
 55. **He3-e5!** ...

Rzecz polega na tym, że czarny hetman jest głównym obrońcą skrzydła królewskiego, a biały hetman niewystarczająco aktywnie uczestniczy w ataku. Oto, dlaczego wymiana hetmanów jest korzystna dla białych. Czytelnik już nie raz przekonał się, że umiejętność określenia, którą figurę zmienić, a którą zostawić, jest jedną z najważniejszych cech arcymistrza, potrzebną w grze pozycyjnej.

55. ... **Hf6:e5**
 56. **f4:e5** **Kb7-a8**
 57. **Wh8-g8** ...

Decydujące przegrupowanie. Białe wieże, które po wymianie hetmanów stały się aktywne, opanowują ostatnią linię i organizują matowy atak.

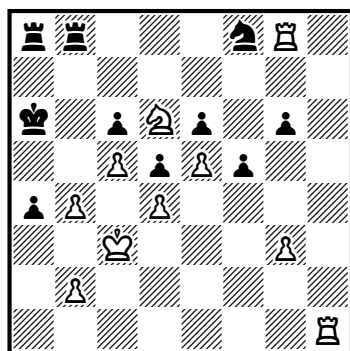
57. ... **b5-b4**

Rozpaczliwy wypad. Po zdwojeniu białych wież na 8-ej linii, pozycji nie da się utrzymać. Dlatego czarne szukają szans w ofercie piona i przejściu królem na skrzydło hetmańskie białych.

58. **Wh1-h8** **We7-e8**
 59. **a3:b4** **Ka8-a7**
 60. **Kd2-c3** **Ka7-a6**
 61. **Sg5-f7!** ...

Figury białych są bardzo aktywne i to daje Alechinowi możliwość stworzenia matowej sieci wokół czarnego króla.

61. ... **Wb8-a8**
 62. **Sf7-d6** **We8-b8**
 63. **Wh8-h1!** ...

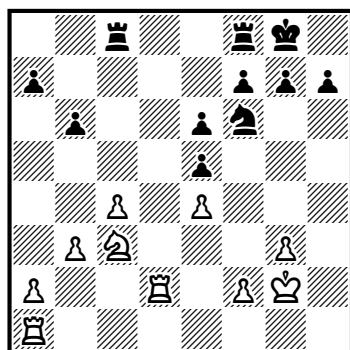


D067.

63. ... **Sf8-d7**
 64. **Wh1-a1!**

Czarne poddały się.

Gligorić - Smysłow
Zurych 1953



D068.

W tej pozycji Smysłow przeprowadził dokładny wieloczęściowy plan.

Czarne mają wolnego piona, co prawda zdwojonego ale centralnego. Jak czarne mają realizować swoją przewagę? Przecież gra bez planu może doprowadzić do tego, że ich przewaga zniknie. Przy tym trzeba obowiązkowo stworzyć taki plan, w którym obok materialnych czynników pewną rolę będą odgrywały korzyści pozycyjne. Ocena pozycji wyjaśnia, że dobre ustawienie czarnych polega na kontroli centralnych pól: d4, d5, c5, f4 i f5.

Białe na razie opanowały otwartą linię „d” i mają pewną przewagę na skrzydle hetmańskim. Ich kontrszanse są niezłe. W związku z tym czarne muszą stworzyć i wykonać taki plan, w którym białe nie mogłyby wykorzystać swoich plusów, a do głosu doszłyby przewagi czarnych.

Plan Smysłowa składa się z kilku części.

1) Natychmiast wymienić po jednej wieży, a drugą zostawić by walczyła przeciwko białym pionom skrzydła hetmańskiego i mogła atakować piony c4 i e4.

2) Groźbą stworzenia wolnego oddalonego piona, odciągnąć białą wieżę na linię „h”, a swoją wieżą zająć linię „d”.

3) Marszem piona g7 do g4 poderwać bazę piona e4.

4) Atakiem na piona e4 unieruchomić figury białych.

5) Wyprawić króla aby, zdobył słabe piony białych.

Jest to dosyć komplikowany, ale dokładnie sformułowany plan i Smysłow wypełnił go zgodnie z założeniami.

20. ... Wf8-d8

21. Wa1-d1 Wd8:d2

22. Wd1:d2 Kg8-f8

23. f2-f3 Kf8-e7

24. Kg2-f2 h7-h5!

25. Kf2-e3 g7-g5

Z godną pozazdrosczenia konsekwencją czarne wypełniły dwie części planu. Grozi h5-h4, po czym wolny pion stanie się bardzo nieprzyjemny. Gligorić spieszy się, aby go zatrzymać. Jednak wtedy czarna wieża wpadnie na linię „d” i następnie na pole d4.

26. Wd2-h2 Wc8-d8

27. Wh2-h1 g5-g4

28. f3:g4 Sf6:g4+

29. Ke3-e2 Sg4-f6

Zakończyła się 3-a część planu. Czarne wszystkimi siłami atakują osłabionego piona e4.

30. Ke2-e3 Wd8-d4

31. Wh1-f1 Sf6-g4+

32. Ke3-e2 Kf7-f8

4-a część planu jest także zrealizowana. Białe figury są maksymalnie unieruchomione obroną piona e4.

Przyszła chwila na ostateczne działania. Czarny król przez pola f8-g7-g6 wybiera się na skrzydło królewskie aby wykonać decydujący atak na białe piony.

33. Wf1-f3 Kf8-g7

34. Wf2-d3 ...

Przyspiesza przegraną białych. Przy innej odpowiedzi czarne przybliżają się królem do piona g3, a następnie wykonują strategiczny wypad f7-f5.

34. ... Kg7-f6

35. Wd3:d4 e5:d4

36. Sc3-b5 Kf6-e5

37. Sb5:a7 Ke5:e4

38. Sa7-c8 d4-d3+

Czarne omijają sprytną pułapkę - 38... e5?? 39.Sd6 mat.

39. Ke2-d2 Ke5-d4

40. c4-c5 b6:c5

41. Sc8-d6 Sg4-e5

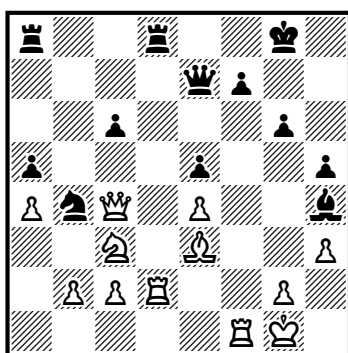
Białe poddały się.

Pierwsza część widoczna, druga jak przez mgłę

W wieloczęściowych planach tego typu, do końca jasna jest tylko pierwsza część. Grający nie może dokładnie określić, co będzie dalej. Rozumie kierunek gry, typowe manewry i niektóre taktyczne uderzenia. Jednak gdzie kończy się plan i w jaki sposób dokładnie nie wie, raczej domyśla się lub przypuszcza.

Karpow - Spasski

4 partia meczu 1974



D069.

W tej pozycji białe zmuszone są do stworzenia dalszego planu gry. Co robić?

Po przeanalizowaniu wszystkich możliwości stron i wzięciu pod uwagę pozycyjnych plusów i minusów, Karpow postawił przed sobą takie zadanie.

Białe powinny wypełnić następujące, ważne strategiczne operacje. Przegnać czarnego skoczka z silnej pozycji b4 na brzeg szachownicy - na a6. Przepędzić czarnego gońca z pola h4, aby nie przeszkadzał w zdwojeniu wież. Rozpocząć bezpośredni atak na czarnego króla.

Jak wypełnić te zadania?

Karpow znalazł ciekawe rozwiązanie, chociaż jego pomysł już nie raz był zastosowany w turniejach i partiach meczowych na przykład w przytoczonych niżej partiach: Feigin - Flohr i Lasker - Pillsbury.

Odchodząc skoczkiem z c3 na b1, białe uzyskują możliwość ruchu c2-c3, wypełniającego pierwsze zadanie. Jeżeli czarny skoczek odejdzie na a6, to będzie można przeprowadzić manewr Sb1-d2-f3, zmuszający czarnego gońca do opuszczenia ważnej placówki. Trzeba być tylko uważnym i nie wpuścić gońca na g3, ale to zadanie wypełni biały król odchodząc na h2.

Pierwsza część planu jest jasna. Czy Karpow myślał nad szczegółami dalszej walki? Raczej nie. Szybko wyznaczył ogólne zasady przyszłego ataku: zdwojenie wież na polach f1 i f2, a następnie wypad skoczkiem f3. W przypadku obrony f7-f6, wtargnięcie hetmanem na e6 daje wspaniałe możliwości dla nowego ataku.

Nie wdając się w dokładne opisanie i obliczenia konturów przyszłej ofensywy, Karpow z dużą prawdopodobieństwem określił możliwość przeprowadzenia pierwszej części planu. Co będzie dalej, traktował jako rzecz ogólnie zrozumiałą, ale jeszcze niedokładnie określoną. Będzie to atak w centrum i na skrzydle królewskim. Nieznana rzeczą jest sposób obrony, który wzbierze przeciwnik. Gra rozwijała się następująco.

24. Sc3-b1! He7-b7

25. Kg1-h2! Kg8-g7

26. c2-c3 Sb4-a6

27. Wd2-e2 Wd8-f8

Spasski zrozumiał, że zdwojenie wież jest nieuniknione i zawczasu przygotowuje się do obrony punktu f7.

28. Sb1-d2 Gh4-d8

29. Sd2-f3 f7-f6

Plan wymyślony przez białe jest wykonany. Teraz można szukać dróg kontynuowania ataku. Następny etap planu białych można dokładnie określić: wypad hetmanem na e6 i operacje po linii „d” i „f”.

30. We2-d2 Gd8-e7

31. Hc4-e6 Wa8-d8

32. Wd2:d8! Ge7-d8

Nie można grać 32...Wd8, bo 33.Se5.

33. Wf1-d1 Sa6-b8

34. Ge3-c5 Wd8-h8

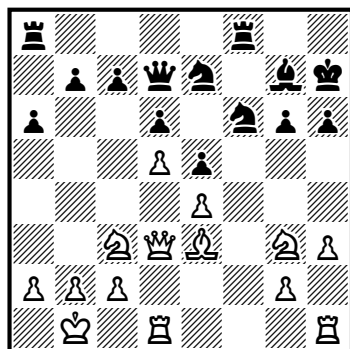
35. Wd1-d8! ...

Czarne poddały się.

Nieskomplikowana kombinacja logicznie kończąca plan białych. Po 35...Wd8 36.Ge7, straty czarnych są ogromne.

Nejsztadt - Kotow

Półfinał ZSRR 1956



D070.

Czarne mają problem, jak stworzyć dalszy plan gry?

Jedyną ich nadzieję, to otwarcie pozycji na skrzydle hetmańskim i zorganizowanie ataku na króla białych. Ale jak można prowadzić atak? Jak otworzyć linie i przekątne?

Czarne stworzyły dalszy plan gry, którego głównym celem jest otworzenie przekątnej a1-h8 dla gońca czarnopolowego. Postanowiły wykonać ten plan w trzech częściach.

1) Ruchami b7-b5-b4, przegnać skoczka c3, aby w dalszej grze nie mógł pójść na ważne centralne pole d5, a także atakować pole e4.

2) Grając c7-c6 wymienić piona d5 i otworzyć linię „c”

3) Ruchem d5, usunąć piona e4, co da możliwość zagrania e4 i otworzenia przekątnej a1-h8. Po tym długo „drzemiący” gońiec g7 uzyska swobodę.

Ten plan został całkowicie wypełniony. Czarne uzyskały nawet więcej. Białe, dążąc do aktywności swoich figur, nieostrożnie otworzyły także linię „b”. Uczyniło to operację po przekątnej a1-h8 jeszcze bardziej niebezpieczną.

19. ... b7-b5

20. Sg3-f1 b5-b4

21. Sc3-e2 c7-c6!

Pierwszy etap planu jest zakończony. Zaczyna się drugi. W tym momencie białe grają na rękę czarnym i otwierają jeszcze linię „b”. Gdyby zagrały 22.d5 Hc6, to czarne i tak osiągnęłyby swoje zamierzenia, ponieważ 23.Hd6 Hd6 24.Wd6 Se4 25.Wd7 Sf5, jest korzystne dla czarnych.

22. c2-c4 b4:c3

23. d5:c6 Hd7:c6

24. Se2:c3 Wa8-b8!

Czarne zaczynając operację po linii „b” i na pewien czas odkładają działania związane z otwarciem przekątnej a1-h8.

25. Sf1-g3 Wb8-b4

26. Wd1-d2 Wf8-b8

27. Wh1-c1 Hc6-b7

28. Wc1-c2 d6-d5!

W końcu czarne przystępują do wykonania 3-ej części planu. Białe powinny wziąć piona, a to daje czarnym możliwość natychmiastowego ruchu e5-e4 i całkowitego otwarcia przekątnej a1-h8.

29. e4:d5 e5-e4

30. Hd3-e2 Se7:d5

31. Sc3-d1 Sf6-d7

32. Wc2-c4 Wb4:c4

33. He2:c4 ...

Wszystkie trzy części planu są już wykonane i rozgorzała prawdziwa walka, w której gońiec g7 odgrywa bardzo ważną rolę.

Szybkość z jaką czarne uzyskały teraz zwycięstwo mówi o tym, że plan wymyślony i wykonany przez nie, oparty był na ważnych czynnikach pozycji wyjściowej.

33. ... Sd5:e3

34. Sd1:e3 Gg7:b2

35. Hc4-b3 Gb2-g7

36. Wd2:d7 ...

Inne ruchy także przegrywają, na przykład 35.Hb7 Wb7 i końcówka jest łatwo wygrana dla czarnych.

36. ... Hb7:d7

37. Hb3:b8 Hd7-d3+

38. Kb1-c1 ...

Jeśli 38.Sc2, to 38...Hc1#.

38. ... Hd3:e3+

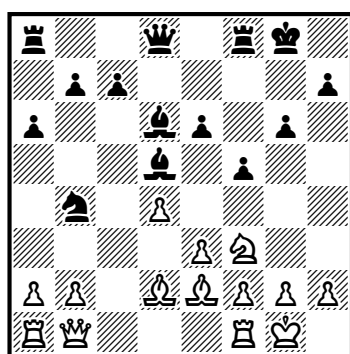
Białe poddały się.

Pierwsza część widoczna, dalej ciemno

Bywa tak, że arcymistrz tworzy dokładny plan przestawienia figur na najbliższe ruchy, a tylko w ogólnych zarysach widzi przebieg dalszej walki. Jest ona dla niego niejasna. Nie zna manewrów, które będzie przeprowadzał, ani uderzeń taktycznych które mogą wystąpić. Tylko kierunek rozwoju partii, jej główna istota i czasami miejsce decydującej walki jest mu znane w większym lub mniejszym stopniu.

Feigin - Flohr

Kemer 1937



D071.

Pozycja po 15-yim ruchu białych. Jej ocena nie jest łatwa. Białe i czarne nie mają zauważalnych słabych punktów. Flohr tworzy interesujący wieloczęściowy plan, którego celem jest postawienie skoczka na e4, a następnie skonsolidowanie swoich figur i ukierunkowanie ich na skrzydło królewskie.

Spróbujmy określić ten plan.

1) Czarne przeprowadzają skoczka z pola b4 na e4 grając Sb4-c6-b8-d7-f6-e4.

2) Wzmacniając tego skoczka przez wymianę gońca na d5, czarne organizują atak na skrzydło królewskim. To wszystko.

Jaki atak? Za pomocą jakich manewrów i przestawienia jakich figur? Nie wiadomo.

Mając całkiem dokładny i konkretny plan w pierwszej części, arcymistrz prawie nie widzi, tylko intuicyjnie czuje kierunku ataku w następnych częściach tego planu. W partii grano.

15. ... Sb4-c6!!

16. Gd2-c3 Hd8-e7

17. Wf1-d1 Sc6-b8

18. Sf3-d2 Sb8-d7

19. Ge2-f3 Sd7-f6

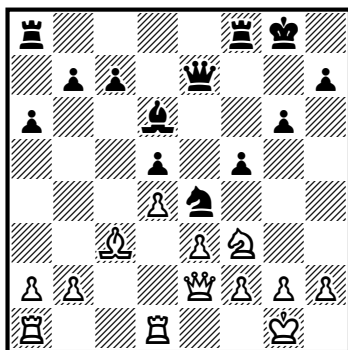
20. Hb1-d3 Sf6-e4

Pierwsza część planu jest wypełniona. Skoczek przybył na pole e4. Teraz Flohr wymyśla konkretny sposób ataku, w czasie którego wyjaśnia się, że decyzja czarnych - przeprowadzenie skoczka do centrum - była wspaniałą pozycyjną operacją.

21. Hd3-e2 Se4-g5

22. Gf3:d5 e6:d5

23. Sd2-f3 Sg5-e4



D072.

Jaką piękną pozycję mają teraz czarne! Bezpieczeństwo w centrum, daje im możliwość natychmiastowego ataku pionami skrzydła królewskiego na pozycję białego króla.

- | | |
|------------|--------|
| 24. Wa1-c1 | c7-c6 |
| 25. Gc3-e1 | Wa8-e8 |
| 26. g2-g3 | He7-d7 |
| 27. He2-f1 | g6-g5! |
| 28. Wd1-d3 | f2-f4 |
| 29. e3:f4 | g5:f4 |
| 30. Sf3-h4 | Kg8-h8 |

Jeszcze jeden ważny cel został osiągnięty - otworenie linii „g”. Flohr zamierza ustawić na niej swoje ciężkie figury.

- | | |
|------------|---------|
| 31. Hf1-g2 | f4:g3 |
| 32. h2:g3 | Se4-g5 |
| 33. f2-f3 | Sg5-h3+ |
| 34. Kg1-h1 | ... |

Całkiem złe jest 34.Kh2 Sf4! 35.gf Wf4. Posunięcie w partii także nie ratuje.

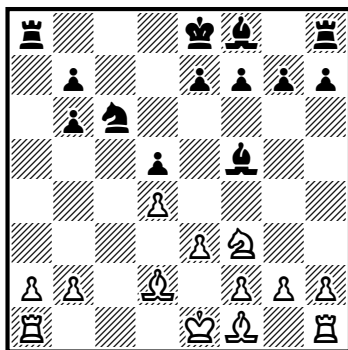
- | | |
|------------|----------|
| 34. ... | Gd6-e7 |
| 35. Ge1-d2 | Ge6:h4 |
| 36. g3:h4 | Hd7-f5 |
| 37. Wd3-b3 | Wf8-g8 |
| 38. Hg2-h2 | We8-e6 |
| 39. Wa1-f1 | Sh3-f2+! |

Białe poddały się.

Po 40.Wf2 Hb1 lub 40.Hf2 Hh3, nie ma dla nich ratunku.

Janowski - Capablanka

Nowy Jork 1916



D073.

W tej pozycji Capablanka wymyślił następujący plan. **Odejść gońcem na d7, po to aby wesprzeć w marszu piona b6. Pion stając na b5, daje czarnym wspaniały punkt oporu na c4 dla skoczka c6.**

Czy pole c4 jest takie ważne dla czarnych?

Po zastanowieniu się stwierdzimy, że tak. Przecież wtedy białe nie mogą przegnać skoczka c4 grając b2-b3, ponieważ stworzą słabość na a3 i pion a2 będzie beznadziejnie odstały. Wtedy białe będą musiały zbić skoczka c4 gońcem i rozdzielić piony czarnych. Po tym wszystkim stanie się możliwy marsz pionów na skrzydle hetmańskim.

Czy Capablanka rozpatrywał dalsze plany gry i czy było to potrzebne?

Oczywiście widział dokładnie, że trzeba będzie wykonać aktywny ruch b6-b5, z dalszym marszem tego piona. Zamierzał także zrobić nacisk po linii „a”. Widział też, ogólne kontury swoich przyszłych działań. Wspaniały mistrz gry pozycyjnej dobrze wiedział, że w podobnych pozycjach można zwyciężyć prowadząc atak na dwóch skrzydłach i zmuszając przeciwnika do obrony jednocześnie w dwóch miejscach. Wtedy zamęczamy przeciwnika obowiązkiem przerzucania figur ze skrzydła królewskiego na hetmańskie i odwrotnie.

Czując jak potoczy się gra, po wykonaniu pierwszej części planu (przerzucenie skoczka na c4), czarne nie męczyły się dalekowzrocznymi prognozami. Postąpiły prawidłowo, ponieważ przeciwnik mógł wiele razy zejść z zaplanowanej przez czarne drogi i przeszkodzić w wykonaniu nawet tak krótkiego planu jak w części pierwszej. Plan został wypełniony następująco.

10. ... Gf5-d7!

11. Gf1-e2 ...

Janowski nie odgadł zamiarów czarnych, bo wtedy zagrałby 12.Gb5, wymieniłby gońce i osłabił działanie czarnych na skrzydle hetmańskim. Przy okazji, zostawiłby pole e2 dla białego króla, ponieważ na szachownicy jest końcówka i nie ma potrzeby odchodzić królem z centrum.

11. ... e7-e6

12. 0-0 ...

A teraz bardzo silne było 12.Se5, z nie dopuszczeniem do wypełnienia planu czarnych. Czytelnik może powiedzieć tak: czarne wymyśliły plan, wykonały go i rozegrały partię, która natychmiast stała się słynna. Przecież białe mogły kilka razy przeszkodzić czarnym w wykonaniu planu. Jak więc plan Capablanki można nazwać głębokim i dobrze przemyślanym?

Chcę w tym miejscu wyjaśnić czytelnikowi. **Każda strona (oprócz przypadków forsownych kombinacji) w dowolnym momencie walki może wybrać jeden z kilku możliwych ruchów. Gdyby Janowski wybrał inne posunięcie, to cała partia miałaby inny przebieg.** W tym przypadku, partia mogła być też ciekawa. **Ważne jest jedno - trzeba wymyślić prawidłowy plan wynikający z właściwości pozycji i oparty na jej charakterze.** Trzeba prawidłowo określić podstawowe kierunki walki, a możliwe odejścia od zamierzonych ruchów są już tylko wolą przeciwnika. Musimy być zawsze przygotowani do jego wyboru, innego niż rozpatrywane przez nas możliwości i wierzyć w prawidłowość swojej gry i swoich planów. Jeżeli nasz plan jest dobry, to jego myśl przewodnia i główny kierunek będą zawsze słuszne. Nie będą też groźne odstępstwa od przebiegu planu stworzonego w wersji początkowej.

12. ... Gf8-d6

13. Wf1-c1 Ke8-e7

14. Gd2-c3 Wh8-c8

15. a2-a3 ...

Janowski ciągle nie domyśla się, co go czeka. Inaczej powstrzymałby się od ruchu bandowym pionem, po którym przerzut skoczka na c4 jest jeszcze bardziej skuteczny. Teraz wymiana skoczka c4 na gońca daje czarnym niebezpieczną możliwość rzucenia do szturmu swoich pionów skrzydła hetmańskiego, ponieważ ruch a2-a3 doprowadził do nowych słabości.

15. ... Sc6-a5
16. Sf3-d2 f7-f5
17. g2-g3 b6-b5!
18. f2-f3 ...

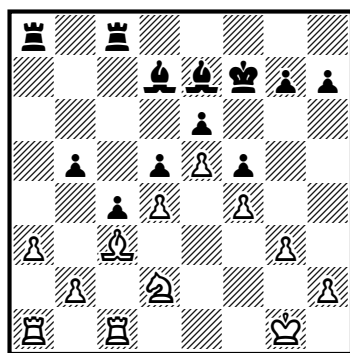
Ostatni raz wypuszcza możliwość przeszkodzenia planowi czarnych, na przykład: 18.Ga5! Wa5 19.Wc8 Gc8 20.Wc1 Gd7 21.Sf3 lub 21.Sb3.

Cóż to, plan Capablanki był niewłaściwy? Może trzeba było szukać innego planu? Wszystko jest w porządku. Nawet w rozpatrywanym wariantcie czarne zachowują dobrą grę. Mają dwa gońce, możliwość rozdwojenia pionów po b5-b4 i przeprowadzenia poważnego ataku wykorzystując fakt, że biały król jest daleko od miejsca głównych działań. Gdyby Janowski wybrał tę możliwość, kto wie, może zachwycilibyśmy się wtedy wspaniałą grą Capablanki w końcówce z dwoma gońcami przeciwko gońcowi ze skoczkiem.

18. ... Sa5-c4
19. Ge2:c4 b5:c4
20. e3-e4 Ke7-f7
21. e4-e5 ...

Nowa niedokładność. Prawidłowe było 21.ef ef 22.f4! z następnym przejściem białego skoczka na e5.

21. ... Gd6-e7
22. f3-f4 b7-b5



D074.

Oto pozycja, którą z pominięciem kilku drobiazgów widział Capablanka w tym momencie, kiedy określał plan zaczynający się od ruchu Gf5-d7 i biorący pod uwagę ruch Sc6-a5.

Aktualne zadanie czarnych - stworzyć następny etap wieloczęściowego planu.

Jaka będzie jego podstawowa idea?

Możliwość wykonania ruchu b5-b4 daje czarnym nadzieję na silny nacisk po otwierającej się linii „a”. Dlatego porządek ruchów Wa8-a6 i Wc8-a8 z następnym b5-b4 jest zrozumiały. Jednak to nie jest wystarczające do zwycięstwa.

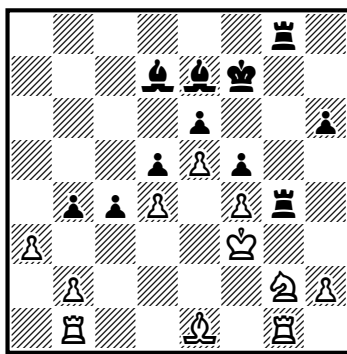
Oto dlaczego w głowie Capablanki zrodziła się jeszcze jedna strategiczna myśl - otworzyć linię „g”. Tylko po opanowaniu i tej linii przez swoje wieże czarne uzyskują możliwość kombinowanego ataku na dwóch skrzydłach. Białe z braku przestrzeni nie mogą utrzymać pozycji, ponieważ nie będą mogły przerzucać swoich figur z jednego końca szachownicy na drugi. Taki atak doprowadzi do przerwania frontu walki i katastrofy białych.

Mamy zatem następny etap wymyślonego przez Capablankę planu.

23. Kg1-f2	Wa8-a4
24. Kf2-e3	Wc8-a8
25. Wa1-b1	h7-h6
26. Sd2-f3	g7-g5
27. Sf3-e1	Wa8-g8
28. Ke3-f3	g5:f4
29. g3:f4	Wa4-a8
30. Se1-g2	...

Janowski chce zablokować linię „g” stawiając skoczka na g2. Prowadzi to do związania tego skoczka i szybkiej klęski całej armii białych.

30. ... Wg8-g4
31. Wc1-g1 Wa8-g8
32. Gc3-e1 b5-b4!



D075.

Zakończenie drugiego etapu wieloczęściowego planu czarnych. Po związaniu sił białych na skrzydle królewskim, Capablanka wykonuje decydujące uderzenie na skrzydle hetmańskim. Jeżeli białe zabiją piona gońcem, to po wymianie na b4 rozstrzyga prosty marsz piona h6-h5-h4-h3, któremu nie może przeszkodzić ruch h2-h3 z uwagi na decydujące osłabienie punktu g3.

33. a3:b4	Gd7-a4
34. Wb1-a1	...

Wyjaśnia się, że nie można grać 34.Wc1 z uwagi na 34...Wf4!, co daje gońcowi czarnych możliwość przeniknięcia na ważne pole e4.

34. ...	Ga4-c2
35. Ge1-g3	Gc2-e4+
36. Kf3-f2	h6-h5
37. Wa1-a7	Ge4:g2
38. Wg1:g2	h5-h4
39. Gg3:h4	Wg4:g2+
40. Kf2-f3	Wg2:h2
41. Gh4:e7	...

Lub 41.We7 Kf8 42.Gf6 Wgh8! z wygraną czarnych.

41. ...	Wh2-h3+
42. Kf3-f2	Wh3-b3
43. Ge7-g5+	Kf7-g6
44. Wa7-e7	Wb3:b2+
45. Kf2-f3	Wg8-a8
46. We7:e6+	Kg6-h7

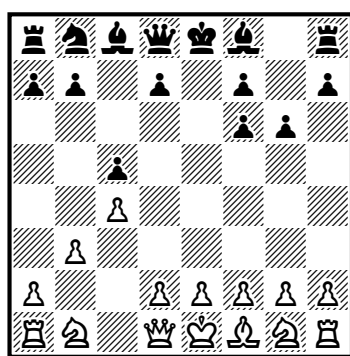
Białe poddały się.

Bywają takie partie, w których grającemu uda się zaplanować cały przebieg szachowych wydarzeń prawie od pierwszego do ostatniego ruchu. Zachodzi to w dwóch przypadkach.

- 1) Kiedy szczególne czynniki wpływają na pozycję figur i nie można tej pozycji przy normalnym przebiegu pojedynku radykalnie zmienić.
- 2) Gdy przeciwnik nie stawia wyraźnego oporu i gra toczy się „do jednej bramki”

Karpow - Brown San Antonio 1972

- | | |
|------------|--------|
| 1. c2-c4 | c7-c5 |
| 2. b2-b3 | Sg8-f6 |
| 3. Gc1-b2 | g7-g6 |
| 4. Gb2:f6! | e7:f6 |



D076.

Struktura pionowa została na długo określona. Białe już teraz wytyczają plan, którego celem jest wykorzystanie wiecznie słabego pola d5 i następnie zrealizowanie przewagi pionowej na skrzydle hetmańskim. Wszystkie operacje jednoczęściowego planu są proste i narzucają się. Jednak realizacja tak małej przewagi wymaga najwyższej techniki gry.

Zamiary białych są nieskomplikowane i można je sformułować w następujący sposób:

1) opanować skoczkiem centralny punkt d5 i stworzyć poważny nacisk na skrzydle hetmańskim

2) przeprowadzić korzystne wymiany figur i dążyć do końcówki, w której wolny pion na skrzydle hetmańskim powinien doprowadzić do zwycięstwa.

Właśnie taki prosty ale dokładny jednoczęściowy plan Karpow realizował prawie przez sześćdziesiąt ruchów.

- | | |
|------------|--------|
| 5. Sb1-c3 | Gf8-g7 |
| 6. g2-g3 | Sb8-c6 |
| 7. Gf1-g2 | f6-f5 |
| 8. e2-e3 | 0-0 |
| 9. Sg1-e2 | a7-a6 |
| 10. Wa1-c1 | b7-b5 |
| 11. d2-d3 | Gc8-b7 |
| 12. 0-0 | d7-d6 |
| 13. Hd1-d2 | Hd8-a5 |
| 14. Wf1-d1 | ... |

Czarne zmuszone były do pójścia hetmanem na a5, aby obronić piona b5. Teraz jednak Karpow może wykonać znaczący krok w wypełnieniu swojego planu - wymienić hetmany i zbliżyć się do końcówki.

- | | |
|---------|--------|
| 14. ... | Wa8-b8 |
|---------|--------|

15. Sc3-d5 Ha5:d2

16. Wd1:d2 b5-b4

Wymuszone. Białe groziły 17.cb ab,18.d4! z niebezpiecznymi komplikacjami w centrum.

17. d3-d4 ...

Karpow uważa, że pozycja białych jest strategicznie wygrana i wyjaśnia dlaczego. Punkt d5 bezspornie należy do białych. Czarne piony na skrzydle królewskim zostały zastopowane i faktycznie wolny pion na skrzydle hetmańskim daje białym rzeczywiste szanse na zwycięstwo.

17. ... Wf8-d8

18. Wc1-d1!? ...

Karpow uważa, że lepsze było 18.dc dc19.Wcd1.

18. ... c5:d4

19. e3:d4 Kg8-f8

20. c4-c5? ...

Według Karpowa ten ruch jest błędem. Lepsze było 20.Se3.

20. ... Sc6-a7

21. Sd5-e3 Gb7:g2

22. Kg1:g2 d6:c5

23. d4:c5 Wd8:d2

24. Wd1:d2 Wb8-c8

25. Se3-d5 Wc8:c5

26. Sd5:b4 a6-a5

27. Sb4-d5 Wc5-c6

Poważny błąd, lepsze jest 27...Sc6. Teraz białe figury znowu przejawiają aktywność.

28. Sd5-e3 Wc6-c5

29. Se2-f4 Gg7-h6

30. Wd2-d5 Wc5:d5

31. Sf4:d5 Gh6:e3?

Decydujący błąd. Zachowując gońca, czarne mogłyby liczyć na uratowanie partii. Teraz praktycznie wolny pion w końcówce daje białym wspaniałe szanse na zwycięstwo.

32. Sd5:e3 Kf8-e7

33. Kg2-f3 Sa7-c6

34. Se3-c4 Ke7-e6

35. Kf3-e3 Ke6-d5

36. a2-a3 ...

Przygotowuje przejście króla na d3. Jest to od razu niemożliwe, z uwagi na szach skoczkiem na b4.

36. ... Kd5-e6

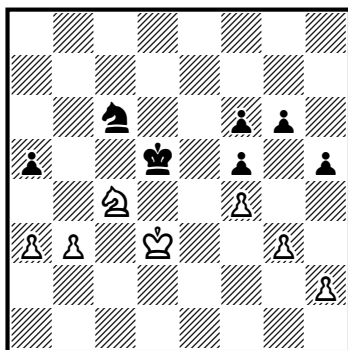
37. Ke3-d3 Ke6-d5

38. f2-f3 h7-h6

39. Kd3-c3 h6-h5

40. Kc3-d3 f7-f6

41. f3-f4! ...



D077.

Piękne zakończenie dawno wymyślonego planu. Czarne piony na skrzydle królewskim są unieruchomione. Białe piony na skrzydle hetmańskim są gotowe do marszu. Pozycja białych jest wygrana i tylko cud mógłby czarne uratować.

- | | |
|------------|--------|
| 41. ... | g6-g5 |
| 42. Sc4-e3 | Kd5-e6 |
| 43. h2-h4 | g5:h4 |
| 44. g3:h4 | Sc6-e7 |
| 45. Kd3-c4 | Se7-g6 |

Czarne dążą do usunięcia białych pionów na skrzydle królewskim i uruchomienia tam swoich pionów. Jednak jest już za późno.

- | | |
|------------|--------|
| 46. Se3-g2 | Ke6-d6 |
| 47. Kc4-b5 | Kd6-d5 |
| 48. Kb5:a5 | Kd5-e4 |
| 49. b3-b4 | Ke4-f3 |
| 50. b4-b5 | Kf3:g2 |
| 51. b5-b6 | Sg6-f8 |
| 52. Ka5-b5 | Sf8-d7 |
| 53. a3-a4 | ... |

Jeden skoczek nie może zatrzymać dwóch wolnych pionów. Plan białych zbliża się do zwycięskiego końca. Na skrzydle hetmańskim powstał wolny pion, który rozstrzygnął losy partii.

- | | |
|------------|--------|
| 53. ... | Sd7:b6 |
| 54. Kb5:b6 | Kg2-f3 |
| 55. a4-a5 | Kf3:f4 |
| 56. a5-a6 | Kf4-e3 |
| 57. a6-a7 | f5-f4 |
| 58. a7-a8H | f4-f3 |
| 59. Ha8-e8 | |

Czarne poddały się.

W następnej partii białe przeprowadziły jeden trafny plan, obliczony na całą partię, dzięki ogromnej pozycyjnej przewadze uzyskanej już w debiucie.

Debiut Retiego

Romanowski - Wilner

mistrzostwa ZSSR 1927

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Sg1-f3 | d7-d5 |
| 2. e2-e3 | Sg8-f6 |

- | | |
|-----------|--------|
| 3. b2-b3 | Gc8-g4 |
| 4. Gc1-b2 | Sb8-d7 |
| 5. Gf1-e2 | Gg4:f3 |

Podobna wymiana gońca na skoczka wykonywana jest tylko w wyjątkowych przypadkach, gdy są ku temu wyraźne powody. W tym przypadku czarne dobrowolnie dają przeciwnikowi znaczną część przewagi.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. Ge2:f3 | e7-e5 |
| 7. d2-d3 | c7-c6 |
| 8. Sb1-d2 | Gf8-d6 |
| 9. 0-0 | Hd8-e7 |
| 10. a2-a4 | 0-0 |

Debiut jest rozegrany. Obie strony zakończyły rozwój figur. Teraz trzeba wyjaśnić pozycję pionową w centrum.

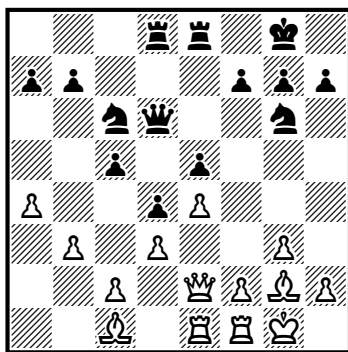
- | | |
|------------|--------|
| 11. g2-g3 | Wa8-d8 |
| 12. Gf3-g2 | Wf8-e8 |
| 13. Hd1-e2 | He7-e6 |
| 14. e3-e4 | Sd7-f8 |
| 15. Wf1-d1 | Sf8-g6 |
| 16. Sd2-f1 | Gd6-c5 |
| 17. Sf1-e3 | Gc5:e3 |
| 18. He2:e3 | d5-d4? |

Poważny pozycyjny błąd. Teraz czarne są pozbawione jakiegokolwiek możliwości przejawienia aktywnej gry. Białe uzyskują nacisk na skrzydle królewskim, który stopniowo zmienia się w bezpośredni atak. Czarne powinny zachować napięcie w centrum.

- | | |
|-------------|--------|
| 19. He3-e2 | Sf6-d7 |
| 20. Wd1-f1 | He6-d6 |
| 21. Gb2-a3! | c6-c5 |

Jeszcze bardziej osłabia pozycję czarnych. Teraz skrzydło hetmańskie jest zamurowane i białe mogą spokojnie przenieść środek ciężkości gry na skrzydło królewskie, nie bojąc się kontruderzenia na skrzydle hetmańskim.

- | | |
|------------|--------|
| 22. Wa1-e1 | Sd7-b8 |
| 23. Ga3-c1 | Sb8-c6 |



D078.

Białe już określiły plan, ogarniający ich wszystkie operacje, poczynając od tej chwili do końca gry. Praktycznie „na całą partię”.

Idea planu jest prosta – wykorzystując fakt, że centrum jest zamknięte i kontratak na skrzydle hetmańskim nie wchodzi w rachubę, białe spokojnie rzucają do przodu swoje piony skrzydła królewskiego, maksymalnie ścieśniają siły czarnych, a następnie wpadają do obozu nieprzyjaciela przez otwierające się linie „g” i „h”.

Słaba gra Wilnera dała Romanowskiemu możliwość uzyskania zwycięstwa za pierwszym podejściem i to bez specjalnych przeszkód.

- | | |
|------------------|---------------|
| 24. f2-f4 | f7-f6 |
| 25. f4-f5 | Sg6-f8 |
| 26. g3-g4 | ... |

Nieuwaga. Proste 26.Hh5! zapobiegało ucieczce czarnego króla na skrzydło hetmańskie i wyraźnie podkreślało wartość ataku białych. Jest rzeczą zrozumiałą, że korzystniej jest atakować króla przeciwnika, niż pusty obóz.

- | | |
|----------------|----------------|
| 26. ... | Kg8-f7! |
|----------------|----------------|

Król czarnych w trwodze ucieka spod ognia białych figur na spokojne skrzydło hetmańskie.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 27. g4-g5 | Kf7-e7 |
| 28. Wf1-f3 | Ke7-d7 |
| 29. Wf3-g3 | Kd7-c8 |
| 30. g5:f6 | g7:f6 |
| 31. Gg2-f3 | Sf8-d7 |
| 32. He2-g2 | a7-a5? |

Nowe, zupełnie czarnym nie potrzebne osłabienie pozycji. Czarne grają tę partię bez wiary i robią dużo pozycyjnych błędów.

- | | |
|-------------------|---------------|
| 33. Gf3-h5 | We8-e7 |
| 34. Wg3-g8 | Sd7-b6 |
| 35. Gc1-h6 | ... |

Pierwszy zwiadowca w obozie czarnych. Pogrom jest już bliski. Czarne nie mogą przeciwstawić się aktywnym działaniom przeciwnika. Prawidłowy plan białych doprowadził do pełnego sukcesu.

- | | |
|--------------------|---------------|
| 35. ... | We7-c7 |
| 36. We1-d1 | Sc6-b4 |
| 37. Wd1-d2 | Kc8-b8 |
| 38. Hg2-g3 | Kb8-a7 |
| 39. Wd2-g2 | Sb6-c8 |
| 40. Hg3-f2 | Sb4-c6 |
| 41. Wg2-g3 | Ka7-a6 |
| 42. Hf2-g2 | Wc7-d7 |
| 43. Gh5-e8 | Wd7-c7 |
| 44. Gh6-f8! | Sc6-e7 |
| 45. Ge8-f7! | ... |

Figury białych rządzą się w obozie czarnych, jak u siebie w domu. Konsekwentnie przeprowadzony plan doprowadził do bliskiego zwycięstwa.

- | | |
|--------------------|---------------|
| 45. ... | Hd6-b6 |
| 46. Gf8:e7 | Wc7:e7 |
| 47. Wg8:d8 | Hb6:d8 |
| 48. Wg3-g8 | Hd8-c7 |
| 49. Gf7-e6 | Sc8-a7 |
| 50. h2-h4 | Sa7-c6 |
| 51. h4-h5 | Ka6-a7 |
| 52. h5-h6 | Sc6-d8 |
| 53. Ge6-d5? | ... |

Zagrano niedokładnie. Odejście gońca na c4 pozbawiało czarne ostatniej kontrszansy.

- | | |
|----------------|---------------|
| 53. ... | Sd8-f7 |
|----------------|---------------|

54. Hg2-g7	Hc7-b6
55. Gd5:f7	Hb6-b4
56. Hg7:f6	Hb4-e1+
57. Kg1-h2	He1-f2+
58. Wg8-g2	Hf2-f4+
59. Kh2-h3	Hf4-f3+
60. Wg2-g3	Hf3-h1+
61. Kh3-g4	Hh1-d1+
62. Kg4-h4	Hd1-h1+
63. Kh4-g5	Hh1-c1+
64. Kg5-h5	Hc1-h1+
65. Hf6-h4	Hh1-d1+
66. Hh4-g4	

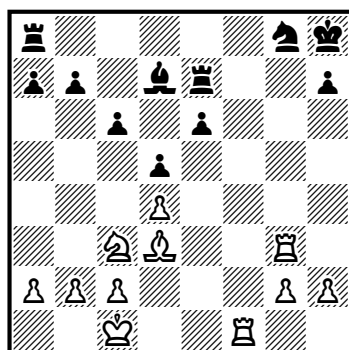
Czarne poddały się.

Uczymy się od mistrzów świata

Mistrzowie świata, zawsze byli wielkimi mistrzami gry pozycyjnej. Potrafili przewidzieć kierunek przyszłej walki i stworzyć głębokie plany obejmujące całą szachownicę. Szczególnie wyróżniali się Capablanka, Emanuel Lasker i Botwinnik oraz współcześni, Karpow i Kasparow. Rozpatrzmy kilka przykładów planowej gry mistrzów świata.

Lasker - Pillsbury

Paryż 1900



D079.

Po 21 ruchu czarnych, pozycja nie kryje żadnych niespodzianek. Jednak plan przeprowadzony przez Laskera, musi wzbudzić zachwyt każdego szachisty.

Pomyślmy tylko. Przy pomocy jednoczęściowego planu białe już teraz wymyślają prawie forsowne zdobycie piona b7! Tak, tak, właśnie piona b7! Dlatego skoczek białych powinien na początku odejść „dla rozpędu” na b1.

Pozycyjnym minusem czarnych jest odstały pion e6. Czarne za wszelką cenę będą chciały się go pozbyć. Lasker wymyślił następującą wędrówkę skoczka: Sc3-b1-d2-f3-g5-f7-d6-b7. Wspaniały jednoczęściowy plan.

22. Sc3-b1! Wa8-e8

Zasługiwało na uwagę 22...Sh6 i jeżeli 23.Wf6, to 23...Sf7 lub 23.Wh3 Sg4.

23. Sb1-d2 ...

Grozi Sf3, po którym czarne w żaden sposób nie przesuną piona e6 na e5. Oto dlaczego czarne muszą spieszyć się z tym ruchem.

23. ... e6-e5

24. d4:e5 We7:e5

25. Sd2-f3 We5-e3

Także przy innych odejściach czarne stały źle. Na przykład po 25...W5e7, białe grają 26.Sg5 Ge6 7.We1 i od dwóch gróźb 28.We6 We6 29.Sf7# i 28.Wge3 nie ma obrony.

26. Sf3-g5 We3:g3

27. h2:g3 h7-h6

28. Sg5-f7+ Kh8-g7

29. Sf7-d6 We8-e7

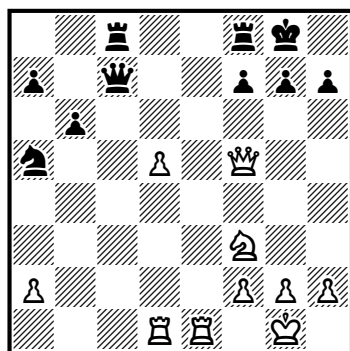
30. Sd6:b7

Z wygraną białych.

Jednoczęściowy plan jest zakończony. Białe zdobyły piona. Dalej, to już sprawa techniki. Zaś technika Laskera do tej pory zachwyca znawców szachów.

Spasski - Petrosjan

5 partia meczu 1969



D080.

Spasski przeprowadził dokładny plan, związany z wykorzystaniem wolnego piona w centrum. W pozycji po 19 ruchu białe mają przewagę. Ich figury ustawione są idealnie. Wieże wspierają wolnego piona.

Spasski zdecydował, nie licząc się z ofiarami pionów, doprowadzić swojego wolnego piona do 7-ej linii, aby związać siły czarnych. Następnie łącząc aktywność napadających figur z ciągłą groźbą przemiany piona w hetmana, białe uzyskują decydującą przewagę.

19. ... Hc7-c2

20. Hf5-f4! ...

Spasski unika wymiany hetmanów, ponieważ wtedy groźby białych będą bardziej niebezpieczne. Strata piona a2 nie wpływa na przebieg partii, ponieważ czarne figury będą wkrótce musiały zająć pasywne pozycje i białe będą mogły odebrać piona w dowolnym momencie.

20. ... Hc2:a2

21. d5-d6 Wc8-d8

22. d6-d7 Ha2-c4

23. Hf4-f5 h7-h6

Nie polepszało pozycji 23...Hc6 24.Se5 He6 25.Hc2 z groźbą 26.Hc7 i 27.Sg6 Hg6 28.Hd8.

24. Wd1-c1 Hc4-a6

25. Wc1-c7 b6-b5

26. Sf3-d4 Ha6-b6?

Przegrywa. Jednak pozycja czarnych jest już trudna. Białe zbierają teraz efekty prawidłowego planowania. Czarne mogły jeszcze walczyć grając 26...Hd6!

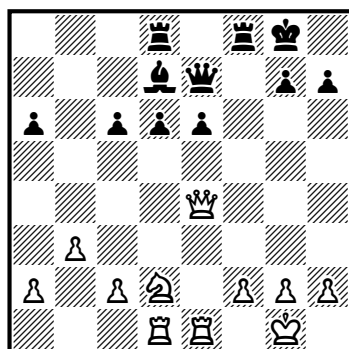
27. Wc6-c8 Sa5-b7
 28. Sd4-c6 Sb7-d6
 29. Sc6-d8! Sd6:f5
 30. Sd8-c6

Czarne poddały się.

Daleko wysunięty pion białych zrobił swoje.

Tal - Byrne

Moskwa 1971



D081.

Białe mają przewagę. Wszystkie figury stoją dobrze i w ich obozie nie ma słabości. Natomiast centralne pionowy czarnych nie mogą czuć się bezpiecznie. Szczególnie słaby jest pion d6.

Zgodnie z zasadą Steinitz - **atakuj słabe punkty w pozycji przeciwnika** - Tal przystępuje do koncentracji ataku na punkt d6. Celem tego ataku jest zmuszenie piona d6 do pójścia naprzód i nie dopuszczenie do marszu piona e6.

W tym przypadku, czarne będą miały „złego” gońca - czarne pionowy na polach koloru swego gońca. Czarne pola w centrum staną się słabe i właśnie na nich umocnią się figury białych, a w szczególności skoczek.

Plan białych związany jest z koncentracją ataku figur na piona d6: skoczek z c4, hetman z g3, wieża z d1.

Czarne z uwagi na niemożność trzykrotnej obrony piona d6, muszą przesunąć go.

18. He4-d3 He7-f7

Czarne nie zdążą zagrać 18...e5, bo nastąpi 19.Ha6 Wa8 20.Hc4 Ge6 21.Hc6 Wa2 22.c4 i białe uzyskują wolnego piona.

19. Hd3-g3! Hf7-f5

20. Sd2-c4 d6-d5

Całkiem źle stały czarne po 20...Hc2 21.Wd2 i 22.Sd6.

21. Sc4-e3 Hf5-f4

22. Se8-g4! Hf4:g3

23. h2:g3 Kg8-f7

24. c2-c4 Gd7-e8

25. Wd1-d4 c6-c5

Próba przejawienia aktywności prowadzi do jeszcze większych trudności czarnych. Przy innych odpowiedziach, białe mogły wykonać całkowitą blokadę centrum pionowego czarnych i rozstrzygnąć walkę atakiem na skrzydłach.

26. Wd4-d2 d5-d4

27. Wd2-e2 Wd8-d6

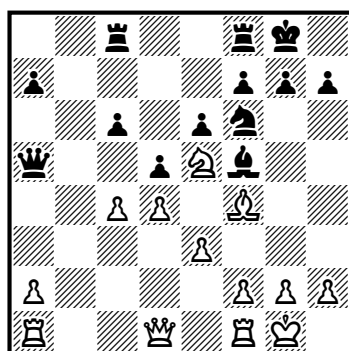
28. Sg4-e5+ Kf7-e7

29. Se5-d3	Wf8-f5
30. g3-g4	Wf5-g5
31. Sd3-e5	d4-d3
32. We2-d2	Wd6-d4
33. g2-g3	h6-h5
34. f2-f4	Wg5:g4
35. Se5:g4	h5:g4
36. f4-f5	Ge8-c6
37. We1:e6	Ke7-d7
38. We6-g6	Gc6-e4
39. Wg6-g7+	Kd7-d6
40. f5-f6	

Czarne poddały się.

Botwinnik - Pomar

Amsterdam 1966



D082.

Białe mają wyraźną inicjatywę ale na czym polega ich przewaga?

Odpowiedź nie jest trudna. Opanują jedyną otwartą linię „b” i ich figury zajmą bardzo aktywne pozycje. Zgodnie z oceną pozycji Botwinnik pisze. „Plan białych jest prosty: pion pójdzie na c5, wymieni się gońca na g6 i opanuje linię „b”. Czy czarne mogą wtedy znaleźć kontrgrę?”

Jak czytelnik przekona się, ten prosty jednoczęściowy plan prowadzi do szybkiej wygranej.

14. g2-g4! Gf5-g6

15. c4-c5 Sf6-e4

Czarne także stworzyły plan gry - przerzucają skoczka na c4 i chcą, aby białe odstąpiły od wymiany gońca na g6.

16. f2-f3 Se4-d2

17. Wf1-f2 Sd2-c4

18. Se5:c4 d5:c4

19. Gf4-d6 Wf8-e8

20. e3-e4 ...

Wyjaśnia się, że nawet energiczne działania nie pomogły czarnym. Goniec g6 jest zachowany ale linię „b” całkowicie opanowały białe. Oprócz tego, pion c4 wymaga obrony.

20. ... f7-f5

Czarne za wszelką cenę chcą oswobodzić swojego gońca g6, ale ten wypad piona prowadzi do korzystnego dla białych otwarcia linii „f”.

21. Hd1-c2 f5:e4

22. f3:e4 Ha5-a3

23. Wa1-e1 Ha3-h3
 24. Wf2-g2 Wc8-d8
 25. Wg2-g3 Hh3-h6
 26. Hc2:c4 Hh6-d2
 27. Hc4-c3! ...

Najsilniejsze. Jeśli czarne zmieniają teraz hetmany, będą miały beznadziejną końcówkę, nie tylko z uwagi na brak piona, ale także dlatego, że białe całkowicie panują na linii „b”. Czarne postanowiły nie przechodzić do końcówki.

27. ... Hd2:a2
 28. Wg3-g2 Ha2-a6
 29. h2-h4 ...

Botwinnik zmienia nagle kierunek gry. Odchodzi od zamierzonego planu (gra po linii „b”) i przechodzi do gwałtownego ataku skrzydła królewskiego. Jaka jest w tym logika?

Odpowiedź jest prosta. Nieostrożny ruch piona f7-f5, otworzył pozycję skrzydła królewskiego i teraz białe łatwiej wygrywają atakiem na czarnego króla.

29. ... Wd8-d7
 30. h4-h5 Gg6-f7
 31. We1-a1 Ha6-c8
 32. Hc3-f3 ...

Metoda ataku jest prosta: marsz białych pionów g4 i h5.

32. ... Hc8-d8
 33. g4-g5 g7-g6
 34. h5-h6 e6-e5
 35. Gd6:e5 Wd7-b7

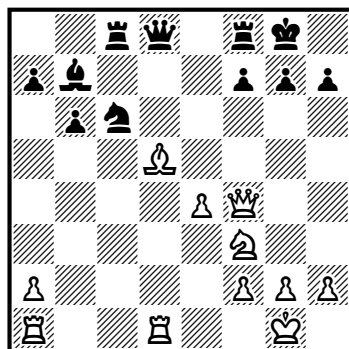
Czarne w końcu opanowały linię „b”, ale w tym momencie, gdy jest już nikomu niepotrzebna. Słabe było 35...Wd4 36.Wa7 Wd7 37.Wd7 Hd7 38.Hf6 Hd1 39.Kh2 Hh5 40.Kg3.

36. Hf3-f4 a7-a5
 37. Wg2-f2 Gf7-b3
 38. d4-d5 c6:d5
 39. c5-c6 Wb7-a7
 40. c6-c7 Hd8-e7
 41. Ge5-d6

Czarne poddały się.

Alechin - Euwe

18 partia meczu 1937



D083.

W tej pozycji, Euwe wymyślił wspaniały obronny plan. Ustawienie białych figur jest groźne. Wynika to z faktu, że cała armia czarnych skoncentrowana jest na skrzydle hetmańskim, a okolice czarnego króla są słabo bronione. Białe, po wymuszonym odejściu hetmana czarnych, zagrają skoczkiem na g5 i trzy razy zaatakują piona f7. Jednocześnie „rzuca się” wszystkimi figurami na punkt h7. Do ataku może włączyć się biała wieża -Wd1-d3-h3.

Euwe znajduje plan obrony i podczas jego wykonywania wymienia niebezpiecznego gońca białych (Gd5) i przerzuci skoczka na skrzydło królewskie.

16. ... Hd8-e7

17. Sf3-g5 ...

Grozi trzykrotne wzięcie na f7 i następnie Wd7 szach.

17. ... Sc6-e5!

18. Gd5:b7 Se5-g6!

Ten wcześniej zaplanowany ruch ratuje czarne.

19. Hf4-f5 He7:b7

20. Wd1-d7 Hb7-a6

Ten dokładny ruch także Euwe przewidział. Hetman grozi biciem piona a2, co także nastąpi w wariantach 21.Wf7 Ha2 22.Wf8 Sf8.

21. h2-h4 Wc8-c5!

Ostatnie ogniwo wymyślnego planu. Białe zmuszone są do wymiany wież, ponieważ kontynuacje 22.Hg4 Se5 23.Hh5 h6 lub 22.Hh3 nie są dla nich dobre.

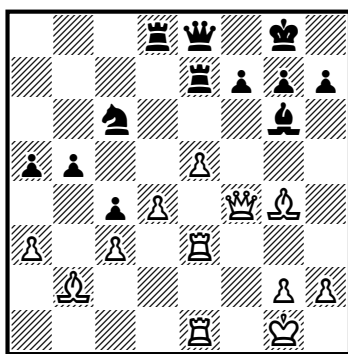
22. Wd7-d5 Wc5:d5?

Teraz Euwe zagrał niedokładnie i Alechin uzyskał niebezpiecznego wolnego piona. Przy pomocy elastycznego odejścia hetmana 22...Hc8, czarne całkowicie wyrównywały grę. Na szczęście dla czarnych i po tym ruchu partia zakończyła się remisem.

Botwinnik uważał, że Tigran Petrosjan miał naturalny talent szachowy: „Ustawia figury tak, że z maksymalną siłą bronią się nawzajem”. Dlatego też w jego szachowej praktyce jest wiele partii, w których przeprowadzał zwycięskie plany obronne. W następnym przykładzie był wykonany ciekawy plan obronny połączony z ofiarą jakości.

Reshevsky - Petrosjan

Zurych 1953



D084.

Pozycja czarnych jest trudna. Białe mają silną pionową masę w centrum, która w każdej chwili gotowa jest ruszyć do przodu i zmiatać figury czarnych stojące na jej drodze. Białe figury są wspaniale ustawione i silnie wspierają swoją piechotę. Figury czarnych przyciśnięte do ostatnich linii nie mogą przejawiać wystarczającej aktywności.

Mimo wszystko Petrosjan wymyślił wspaniały plan obrony tej trudnej pozycji.

Jedyny pozycyjny czynnik, który pozwala czarnym na myślenie o ratunku, to piony skrzydła hetmańskiego. Oprócz tego, centralne białe piony ustawione są na czarnych polach i pole d5 może być silnym punktem oporu dla czarnego skoczka.

Właśnie z pozycją skoczka na d5 i siłą pionów skrzydła hetmańskiego, związany jest obronny plan Petrosjana.

Wymyślił on następujące ustawienie: przerzucić Sc6 przez e7 na d5. Jednak na drodze stoi wieża e7. Nie ma problemu. **Jeżeli nasza wieża przeszkadza w wykonaniu prawidłowego planu - trzeba oddać wieżę!!**

Ten niewątpliwie twórczy pomysł okazał się w tej pozycji najlepszy.

Czarne oddając wieżę za gońca ustawiają piona na e6 i jeszcze bardziej wzmacniają skoczka na d5.

Wszystko wygląda dobrze. Strategiczna ocena przemawia za tym, że plan jest właściwy. Więc Petrosjan zagrał.

25. ... We7-e6!

26. a2-a4 ...

Białe też są sprytnie. Chcą zapobiec przerzutowi Skoczka przez e7 na d5 i liczą na odruchowe 26...b4 27.d5! Wd5 28.Ge6 fe 29.Hc4, z decydującą przewagą białych. Jednak Petrosjan przeprowadza swój plan z charakterystyczną dla niego dokładnością.

26. ... Sc6-e7!

27. Gg4:e6 f7:e6

28. Hf4-f1 Se7-d5

29. We3-f3 Gg6-d3.

Nagle figury czarne uzyskały dużą aktywność i materialna przewaga białych stała się nieistotna. Oto dlaczego białe spieszą się ze zwróceniem jakości i dążą do całkowitego wyrównania.

30. Wf3:d3 c4:d3

31. Hf1:d3 b5-b4

32. c3:b4 ...

Jedyna prawidłowa droga. Po 32.c4 Sb6 33.Wc1 Sa4 34.Ga1 Hc6 lub 33.d5 ed 34.c5 Sa4 35.Gd4 Wc8 36.Hf3 He6, piony białych zostałyby zatrzymane i czarne nie miałyby się czego bać.

Zatem, prawidłowy plan obrony doprowadził do całkowitego wyrównania.

32. ... a5:b4

33. a4-a5 Wd8-a8

34. We1-a1 He8-c6

35. Gb2-c1 Hc6-c7

36. a5-a6 Hc7-b6

Białe próbują wykorzystać swojego bandowego piona a. Petrosjan ze spokojem, maszeruje swoim pionem b. Gra jest równa, przy czym czarny skoczek na d5 stoi jak głaz i kontroluje cały front walki.

37. Gc1-d2 b4-b3

38. Hd3-c4 h7-h6

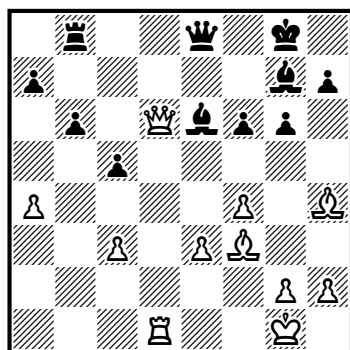
39. h2-h3 b3-b2

40. Wa1-b1 Kg8-h8

41. Gd2-e1

Zgodzono się na remis.

Tajmanow - Fischer
Mecz pretendentów 1971



D085.

Pozycja czarnych nie wygląda dobrze. Grozi 27.Gc6. Nieprzyjemne jest także 27.Hc7. Jeżeli czarne zapobiegają temu, to możliwy jest plan ataku białymi pionami w centrum.

W tej trudnej pozycji Fischer wymyśla dokładny obronny plan prawie likwidujący całą przewagę białych.

Czarne ustawiają swoje figury następująco: wieża idzie na c8, skąd broni pole c7; hetman idzie na f7, a gонец g7 na e7 i neutralizuje aktywność białych po linii „d”.

Zobaczcie jakie następstwa spowodował prawidłowy, strategiczny plan czarnych, oparty na czynnikach pozycyjnych.

26. ... Wb8-c8!

27. a4-a5 ...

Nic nie daje 27.Gb7 Gf8 28.Hd2 Wb8.

27. ... Gg7-f8

28. Hd6-d2 Gf8-e7!

Czarne atakują wszystkie pola na linii „d” w swoim obozie i grożą 29...Wd8.

Ciekawe, że cały krótki plan przebudowy pozycji, związany był z niewielkim przemieszczeniem czarnych figur tylko o jedno pole.

29. Gf3-d5 ...

Przed czarnymi stają nowe problemy - nie minęła groźba wtargnięcia hetmana białych. Fischer znajduje wspaniałą obronę i znowu przy pomocy „krótkich” ruchów.

29. ... He8-f7

30. Gd5:e6 Hf7:e6

31. Hd2-d7 Kg8-f7!

32. Hd7:a7 b6:a5

33. e3-e4 He6-c6!

Jeszcze jeden wspaniały obronny ruch. Grozi 33...Wa8. Przegrywało natychmiastowe 33...He4? po 34.We1 Wa8 35.Hc7.

34. Wd1-d7 Hc6-e4

35. h2-h3 a5-a4

Czarne mają jeszcze problemy. Na przykład przegrywało 35...Wa8 36.We7, a po 35...Ke8 nieprzyjemne jest 36.Wd1 z dwoma groźbami 37.Hd7 i 37.We1.

36. Gh4-f2 Kf7-f8

37. c3-c4 a4-a3!

38. Ha7:a3 Wc8-a8

39. Ha3-b2 Kf8-e8

40. Hb2-b5 Ke8-f8

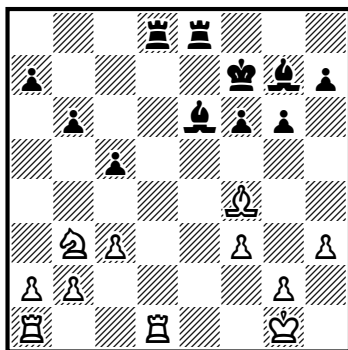
41. Wd7-d1 He4:f4

42. Gf2:c5 Ge7:c5
 43. Hb5:c5+ Kf8-g7
 44. Wd1-f1 Hf4-e4
 45. Hc5-c7+ Kg7-h6
 46. Wf1-f6?? He4-d4+
 47. Wf7-f2 Wa8-a1+

Białe poddały się.

Englisch - Steinitz

Londyn 1883



D086.

Czarne mają przewagę. Polega ona na posiadaniu dwóch aktywnych gońców i pozwala stworzyć czarnym odczuwalny nacisk jednocześnie na dwóch skrzydłach.

Steinitz przeprowadza dwuczęściowy plan realizacji przewagi.

1-a część: maksymalnie ścieśnić siły białych, przy pomocy czarnych pionów skrzydła królewskiego. Szczególnie ograniczyć aktywność gońca białych. Będzie to widoczne, gdy czarne postawią piona na f4. Poza tym marsz piona a7 w znacznym stopniu ograniczy aktywność białego skoczka, a nawet odrzuci go na pasywne pole c1.

Steinitz stworzył 1-ą część planu i nie interesował się drugą częścią, tym bardziej, że w danej chwili nie była ona całkowicie jasna. Gdy tylko zakończyła się 1-a część, Steinitz zajął się 2-ą częścią planu. Plan ten, jakby odpowiedziała mu sama pozycja powstała po 1-ej części.

22. ... g6-g5!
 23. Wd1:d8 We8:d8
 24. Gf4-e3 h7-h6!

Ciągle ten sam cel - marsz piona f6 i maksymalne ograniczenie gońca białych.

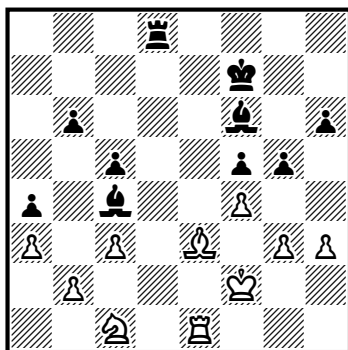
25. Wa1-e1 f6-f5
 26. f3-f4 ...

Ten ruch w znacznym stopniu muruje gońca białych. Jednak nie można powiedzieć, że inny ruch polepszyłby szanse białych.

26. ... Gg7-f6
 27. g2-g3 a7-a5!
 28. Sb3-c1 a5-a4
 29. a2-a3 ...

Na szczęście białe zdążyły zapobiec ruchowi a4-a3, inaczej ich pionowy na skrzydle hetmańskim byłyby całkiem rozbite.

29. ... Ge6c4
 30. Kg1-f2 ...



D087.

1-a część planu została wykonana. Goniec białych jest ograniczony, a skoczek odrzucony na pierwszą linię nie może przejawiać wystarczającej aktywności.

Teraz czarne mają przed sobą nowe zadanie. Jak zrealizować swoją przewagę?

Steinitz miał dwie możliwości:

1) postawić wieżę na d5 i szybko pchać piona b6, co dawało realną szansę stworzenia wolnego piona na skrzydle hetmańskim. Wtedy dwa aktywne gońce czarnych powinny doprowadzić tego piona na hetmana.

2) (tą możliwość wybrał Steinitz) Oparta na konkretnym pomysłe. Jeżeli wymienimy gońce czarnopolowe, to czy białe będą w stanie przeszkodzić wtargnięciu czarnej wieży na linię 1-a lub 2-a.

Przebieg wydarzeń potwierdził prawidłowość wyboru Steinitza.

30. ... g5:f4!

31. Ge3:f4 ...

Całkiem złe jest 31.gf?, bo 31...Gh4.

31. ... Gf6-g5

32. Gf4:g5 ...

Pomysł Steinitza ilustruje następujący wariant: 32.Ke3 We8 33.Kf2 We1 34.Ke1 Gf4 35.gf Ke6 i król dochodzi do pola d5, a następnie do e4 lub c4.

32. ... h6:g5

33. Kf2-e3 Kf7-f6

34. h3-h4 ...

Białe są w zugzwangu. Jeżeli z pola e1 odejdzie wieża białych, to czarne jeszcze bardziej wzmocnią swoją pozycję grając Ke5.

34. ... g5:h4

35. g3:h4 Wd8-e8+

36. Ke3-f2 We8:e1

37. Kf2:e1 Kf6-e5

38. Sc1-e2 Gc4:e2!

Dokładnie obliczone. Czarne bez specjalnego trudu wygrywają końcówkę pionową

39. Ke1:e2 Ke5-f4

40. c3-c4 Kf4-g4

41. Ke2-e3 f5-f4+

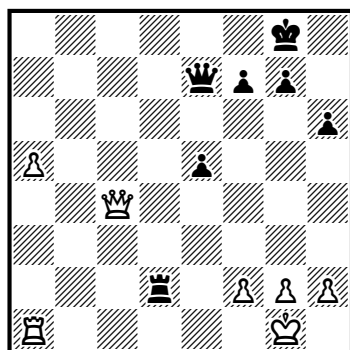
42. Ke3-e4 f4-f3

43. Ke4-e3 Kg4-g3

Białe poddały się.

Euwe - Alechin

15 partia meczu 1937



D088.

Alechin był wspaniałym mistrzem ataku. Jednak, gdy była taka konieczność, przeprowadzał obronne plany nie gorsze niż jego ataki.

Mimo skąpego materiału pozostającego na szachownicy, czarne mają duże trudności z uratowaniem partii, z uwagi na groźnego wolnego piona a5.

Jak unieszkodliwić tego piona?

Alechin tworzy dokładny plan neutralizacji tego piona, składający się z trzech etapów.

1). Czarne zmuszają białą wieżę do zajęcia pasywnej pozycji na f1.

2). Przesuwając hetmana na d8, czarne przywiązują wieżę białych do pola f1, ponieważ po odejściu tej wieży grają Wd1.

3). Po unieruchomieniu białej wieży, czarne zdobywają piona a.

Zobaczmy jak Alechin wypełnił swój plan.

27. ... **He7-f6!**

28. **Wa1-f1** ...

Słabe jest 28.f3 e4 lub 28.Hf1 e4 z groźbą 29...Wf2. Po 28.Hc5, nastąpi 28...e4 29.We1 Wa2.

28. ... **He7-d8**

29. **a5-a6** **Wd2-d4**

30. **Hc4-a2** ...

Lub 30.Hc3 Wa4 31.Hc6 (31.Wa1 Wa6) 31...Ha5, z nieuniknionym remisem.

30. ... **Wd4-d5**

31. **Ha2-c4** **Wd5-a5**

32. **Wf1-b1?** ...

Błąd. Białe tracą piona a6, nie zabierając w zamian piona e5. Prawidłowe było 32.Hc6 Hd3 33.He8 lub 32.h3 Ha8 33.We1.

32. ... **Hd8-a8**

33. **Hc4-c7** **Ha8-a6**

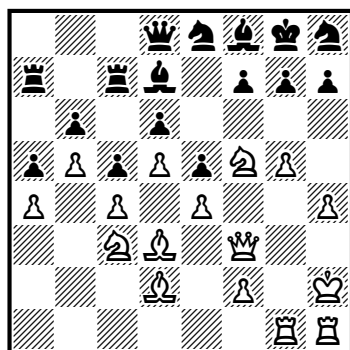
34. **Wb1-b8+** **Kg8-h7**

35. **h2-h3** **Wa5-a1+**

36. **Kg1-h2**

Białe z trudem uzyskały remis.

Smysłow - Panow
Moskwa 1943



D089.

Białe mają przewagę. Mają więcej przestrzeni i ich figury są bardziej aktywne. Jednak nie jest tak łatwo rozbić „twierdzę”, którą zbudowały czarne. Do celu prowadzi plan sformułowany przez Smysłowa i składający się z trzech związanych ze sobą części.

- 1) Przerzut króla na skrzydło hetmańskie, gdzie będzie całkowicie bezpieczny.
 - 2) Wykonanie przełomu f2-f4, łącznie z otwarciem linii „f” i przekątnej a1-h8.
 - 3) Przerzucenie skoczka c3 na skrzydło królewskie, aby wykonał decydujące uderzenie.
- Wszystkie trzy części planu białe wykonały z zadziwiającą dokładnością.

31. Kg1-g2 g7-g6

32. Kg2-f1! Gd7-c8

Jeżeli czarne zbiją skoczka f5, to 33.ef, z następnym postawieniem skoczka na e4, doprowadziłoby do szybkiej katastrofy.

33. h7-h5 Wa7-b7

34. Wh1-h2 Wb7-a7

35. Kf1-e1 Wa7-b7

36. Ke1-d1 Wb7-a7

37. Kd1-c2 Wa7-b7

38. Kc2-b3 Wb7-a7

1-a część planu została wykonana przy całkowitej pasywności czarnych, które rzeczywiście nie mogły nic zrobić. Teraz Smysłow bierze się za 2-ą część planu.

39. Hf3-g3 Wa7-b7

40. f2-f4 e5:f4

41. Gd2:f4 Wb7-a7

42. Sc3-d1! ...

Białe wyraźnie pokazują swoje zamiary wchodzące w skład 3-ej części planu. Skoczek chce zakończyć marsz Sd1-e3-g4 i zwolnić miejsce na c3 dla Gf4. Nie mając wyjścia, czarne zdecydowały się na zabicie skoczka.

42. ... g6:f5

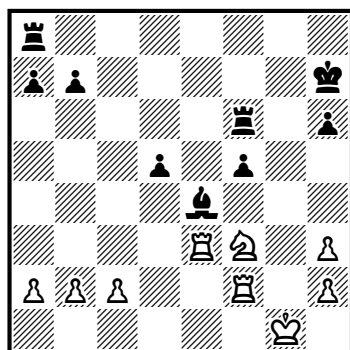
43. e4:f5 Se8-g7

44. Sd1-e3 h7-h6

45. f5-f6

Czarne poddały się.

Kaufman i Frendrich - Capablanka
Wiedeń 1914



D090.

W przytoczonej pozycji Capablanka zagrał.

1. ... Wf6-b6!

„Początek zamierzonego planu, którego celem jest wymuszenie przesunięcia jednego z pionów skrzydła hetmańskiego i tym samym pozbawienie białych wież możliwości ataku pionów hetmańskiego skrzydła czarnych” - pisze Capablanka w komentarzach do tej partii.

Jest to pierwsze ogniwo planu, zakładającego dalsze działania, które idą w kierunku łączonego ataku czarnych figur w centrum z wykorzystaniem siły gońca e4 i aktywności króla czarnych. Poważną rolę w tym ataku odgrywają groźne piony czarnych d5 i f5.

2. b2-b3 ...

Gorsze jest 2.c3, na co nastąpiłoby 2...f4! 3.We2 Wg8 4.Kf1 Gd3 z wygraniem jakości. Wymiana wież - 2.Wb3 - ułatwia czarnym zwycięstwo.

2. ... Wa8-c8

Atak na piona c2 przytrzymuje skoczek na d4 i przykuwa jedną z białych wież do obrony tego piona.

3. Sf3-d4 Wb6-f6

4. Wf2-f4 Kh7-g6

Wymusza ruch piona c2, a jest to posunięcie, które czarne wzięły pod uwagę w swoim planie. W przypadku Wf4-f2 pion f5 zacznie szybko maszerować, a wieża c8 zajmie punkt c3.

5. c2-c3 Kg6-g5

6. Sd4-e2 Wf6-a6

Plan czarnych jest bliski zakończenia. Białe zmuszone są do ruchu a2-a4, po czym czarne wykonają przełom grając b7-b5.

7. h3-h4 Kg5-f6

8. a2-a4 b7-b5!

Teraz, gdy czarna wieża wtargnie do obozu białych, a król czarny przyjdzie do centrum, ogromna siła gońca e4 będzie wyraźna. Wolny pion f5 szybko pójdzie do przodu i los partii będzie rozstrzygnięty.

9. a4:b5 Wa6-a1+

10. Wf4-f1 Wa1:f1+

11. Kg1:f1 Kf6-e5

12. Se2-d4 f5-f4

13. We3-h3 Wc8-g8

14. Kf1-e1 Wg8-g1+

15. Ke1-e2 Wg1-g2+

16. Ke2-f1 Wg2-b2

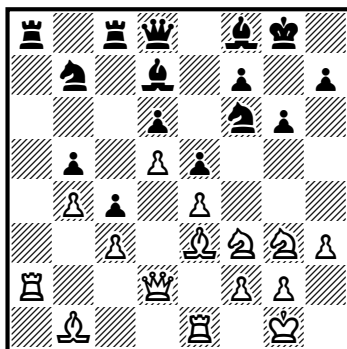
17. Kf1-e1 h6-h5

18. Ke2-d1	Ge4-f5
19. Sd4:f5	Ke5:f5
20. c3-c4	Kf5-e4
21. Wh3-c3	f4-f3
22. Kd7-e1	d5-d4

Białe poddały się.

Karpow - Unzicker

Nicea 1974



D091.

W tej pozycji czarne mają mniej przestrzeni i ich figury stoją źle. Dotyczy to szczególnie skoczka b7, który w ogólnej opinii „w partii hiszpańskiej stoi zawsze źle”. Karpow stworzył ciekawy strategiczny plan i wykonał go z właściwą sobie dokładnością.

Wszystkie operacje zaplanowane przez białe można podzielić na trzy części i sformułować następująco:

1) Białe stawiając gońca na a7 przesłaniają linię „a” i pod jego osłoną koncentrują na tej linii swoje ciężkie figury. Czarne nie mogą temu zapobiec i zmuszone są do pasywnego czekania aż do chwili, gdy białe w korzystnej dla siebie sytuacji otworzą tę linię.

2) Wykorzystując unieruchomienie czarnych figur, białe przeprowadzają ruch f2-f4. Złe jest dla czarnych wzięcie piona, bo wtedy biały skoczek przez f3 i d4 przejdzie na pole c6. Jeżeli czarne nie wezmą piona, to białe przesuną go na f5.

3) W przypadku pasywnej gry czarnych, białe skoncentrują swoje figury na liniach naprzeciw króla czarnych. Podciągną je do punktów f6, g6 lub h6, a następnie wpadną przez te pola na skrzydło królewskie czarnych. Jeżeli czarne zagrają g6-g5, wtedy figury białych przenikną przez osłabione białe pola skrzydła królewskiego czarnych.

Przez wszystkie etapy tego planu, nad czarnymi będzie „wisiała” groźba odskoku gońca a7 z następnym wtargnięciem białych wież po linii „a”.

24. Ge3-a7!	Sf6-e8
25. Gb1-c2	Se8-c7
26. We1-a1	Hd8-e7
27. Gc2-b1	Gd7-e8
28. Sg3-e2	Sb7-d8
29. Sf3-h2	...

Ostatnie dwa ruchy białych są przygotowaniem do 2-jej części planu. Czarne nie mogą temu zapobiec.

29. ...	Gf8-g7
30. f2-f4!	f7-f6
31. f4-f5	g6-g5

Nie można przepuścić skoczka białych przez f3 na d4 i dlatego Unzicker nie bierze na f4.

Czarne decydują się na wyjaśnienie pozycji pionów na skrzydle królewskim.

Teraz Karpow realizuje 3-ą część planu. Przez przerzutowe pole h5 przechodzi po kolei kilkoma swoimi figurami.

32. Gb1-c2! Ge8-f7

33. Se2-g3 Sd8-b7

34. Gc2-d1 h7-h6

35. Gd1-h5 He7-e8

36. Hd2-d1 Sb7-d8

37. Wa2-a3 Kg8-f8

38. Wa1-a2 Kf8-g8

39. Sh2-g4! Kg8-f8

Nie można brać dwa razy na h5 z uwagi na szach z odsłony skoczkiem na f6.

40. Sg4-e3 Kf8-g8

41. Gh5:f7+ Sd8:f7

42. Hd1-h5 Sf7-d8

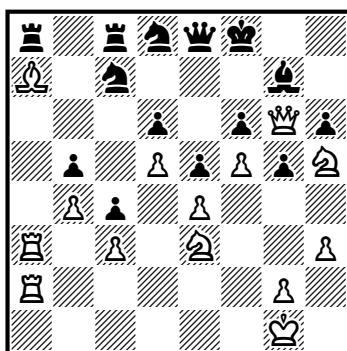
43. Hh5-g6! Kg8-f8

Przy wymianie hetmanów pion g6, wsparty skoczkiem z f5, szybko rozstrzygał losy walki.

44. Sg3-h5

Czarne poddały się.

Końcowa pozycja zasługuje na uwagę.



D092.

Rady praktyczne

W miarę podwyższania swoich szachowych kwalifikacji, plan gry będzie stopniowo zajmował coraz ważniejsze miejsce w procesie znajdowania ruchów. Aby ułatwić wam przyswojenie planowania, spróbujemy poruszyć szereg problemów, dać praktyczne rady i nie dopuścić do tego by przyszli turniejowi gracze wykonywali poważne błędy i przeoczenia w sferze obmyślenia i wykonywania planu.

Nie traćcie kontaktu z pozycją

Jak się dalej przekonacie, nawet najsilniejsi i najbardziej doświadczeni arcymistrzowie przy tworzeniu planów robią czasami poważne niedokładności. A przecież arcymistrz powinien wybrać najlepszy plan.

Jak odróżnić dobry plan od złego?

Chcemy dać prostą radę, chociaż dobrze rozumiemy, że w prostocie często kryją się rzeczy bardzo skomplikowane.

Plan powinien być maksymalnie zgodny z „duchem” pozycji i wynikać z tej pozycji.

Kiedy szukamy najlepszego posunięcia, bierzemy pod uwagę wiele czynników:

- czy wypełnia założone przez nas cele

- czy nie wnosi dysharmonii w pozycję naszych figur
- czy przeciwnik może wykorzystać słabe strony tego ruchu i wykonać kontruderzenie.

Gdy przekonamy się, że zamierzony ruch jest zgodny ze wszystkimi czynnikami pozycyjnymi, to możemy go wykonać.

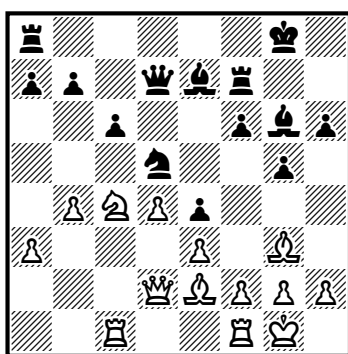
Podobnie trzeba postępować przy tworzeniu planu.

Plan wynika z oceny pozycji. Tworząc go, bierzemy pod uwagę wszystkie ważniejsze właściwości stojącej przed nami pozycji.

Plan jest zmianą pozycji figur i pionów. Dlatego obowiązani jesteśmy odpowiedzieć na jeszcze jedno ważne pytanie. Czy nasza pozycja nie będzie osłabiona, gdy zakończymy wszystkie zamierzone operacje? Czy przeciwnik nie wykona wtedy decydującego ciosu?

Dlatego uważnie przewidujcie pozycję powstałą po zakończeniu wszystkich operacji.

Szabo - Botwinnik
Amsterdam 1954



D093.

Białe powinny ocenić pozycję i zbudować prawidłowy plan dalszych działań. Przy analizie powinny wziąć pod uwagę, że w obozie czarnych osłabione jest przede wszystkim skrzydło królewskie, a oprócz tego słabe jest pole c5.

Białe, przygotowując się do aktywnych operacji po półotwartej linii „c”, muszą też rozważyć możliwą aktywność czarnych pionów na skrzydle królewskim i zwrócić uwagę na skoczka d5, który jest gotów wesprzeć działania armii czarnych na obu skrzydłach.

Wniosek jest oczywisty - obydwie strony udanie ustawiły swoje figury.

Po przeprowadzeniu oceny pozycji, Szabo doszedł do ogólnego prawidłowego wniosku, gra jest w przybliżeniu równa. Przyszła kolej na wymyślenie planu dalszych operacji

Plan związany z ruchem f2-f3, białe od razu odrzuciły z uwagi na zasadę:

Nie wykonujcie ruchów pionami w tych miejscach, gdzie jesteście słabi.

Naturalne było zwrócenie głównej uwagi na skrzydło hetmańskie i właśnie tam Szabo zdecydował się na prowadzenie ataku. Na początek białe postanowiły pozbyć się groźnego skoczka d5. Ale jak to zrobić? Wymiana na gońca e2 nie jest korzystna. Białe doszły do wniosku, że trzeba przeprowadzić atak całą armią i jakby przy okazji rozwiązać problem skoczka d5.

Szabo postanowił następująco przegrupować swoje siły.

Hetmana postawić na a2, gońca e2 na b3, aby stworzyć niebezpieczną baterię na przekątnej a2 - g8. Następnie zdwoić wieże po linii „c”, po czym logiczna stanie się groźba Sc4-a5-b7. Po Hb7 wieża weźmie piona c6. Wtedy pada nie tylko twierdza na d5, a osłabione królewskie skrzydło czarnych będzie w niebezpieczeństwie.

Bardzo dobry plan, nieprawdaż? A najważniejsze, nie ma w nim ryzyka. Białe wzmacniają pozycję swoich figur, a ofiarowywać będą wtedy, kiedy będzie to konieczne.

Spróbujcie w myślach ustawić białe figury według zamierzonego planu: Ha2, Gb3, Sc4, Wc1 i Wc2. Natychmiast rzuca się w oczy słabość tego planu - wszystkie figury białych przerzucone są na skrzydło hetmańskie. W drugą stronę kierują się figury czarnych. Gdyby Szabo przewidział jakie będą tego następstwa, wybrałby inny plan. Pomysł poderwania pozycji skoczka d5 był dobry, jednak jego wykonanie już nie.

Znacznie więcej szans dawała pionowa ofensywa na skrzydle hetmańskim.

Grając Wc1-b1, a3-a4 i b4-b5, białe stwarzają pionową słabość na c6 i skoczek d5 przestaje być silny. Oprócz tego, niemałe znaczenie miałyby możliwości aktywnej gry po liniach „b” i „c”. Atak pionami przyniósłby białym korzyści, natomiast wybór nieprawidłowego planu prowadzi do złej pozycji.

Tworząc plan określamy swoje działania w znacznym przedziale czasu, mobilizujemy swoje figury w celu wypełnienia większych zadań, od których czasami zależy los partii.

Oto, dlaczego moment tworzenia planu jest tak ważny w walce szachowej i trzeba poświęcać mu bardzo dużo uwagi.

Partia miała następujący przebieg.

1. Hd2-a2 a7-a6
2. Ge2-d1 Ge7-f8
3. Gd1-b3 Wa8-e8
4. Wc1-c2 ...

Jeżeli białe zagrają 5.Wfc1, to wszystko będzie gotowe do decydującej ofiary Sc4-a5-b7.

Zgrupowanie na skrzydle hetmańskim trzech aktywnych figur białych, pozbawiło obrony ich skrzydło królewskie i czarne organizują tam atak. Gdyby białe ograniczyły się tylko do ofensywy pionami na punkt c6, ich hetman d2 i goniec e2 zachowałyby możliwość odparcia ataku czarnych. Teraz lekkomyślna zabawa będzie ich drogo kosztowała. Szabo na pewno starał się rozpatrzeć wszystkie szczegóły przyszłej walki, a jednak przeoczył ważną rzecz - sposób obrony swojego skrzydła królewskiego.

4. ... h6-h5!

Czarne natychmiast wykorzystują przeoczenie białych. Próba obrony przed h5-h4, za pośrednictwem 5.h3, była niedobra z uwagi na 5...h4 6.Gh2 g4, z atakiem czarnych.

5. h3-h4 g5:h4

Taktyczna niedokładność osłabiająca energię atakujących figur. Po 5...Hg4! (Ruch ten stał się możliwy po odejściu Ge2 na b3), czarne rozwinęłyby niebezpieczny atak. Na przykład 6.Gd6 gh 7.Gf8 Wef8 8.Sd6 Wg7 lub 6.hg h4 7.Gh2 h3 8.Gg3 Wh7. Także źle stoją białe po 6.Sd6 Gd6 7.Gd6 gh 8.Kh2 Wg7 i czarne mają piona więcej przy narastającej inicjatywie.

6. Gg3:h4 Hd7-g4

7. g2-g3 ...

Ten spokojny ruch wyhamowuje atak czarnych. Na wyglądające niebezpiecznie 7...Wg7, nastąpi proste 8.Gf6. Po przekonaniu się, że atak na skrzydle królewskim nie zakończy się sukcesem, czarne bez zwłoki starają się obronić skrzydło hetmańskie. Nie dopuścić do rozbicia swojej pozycji na polach b7 i c6.

7. ... Hg4-d7
8. Sc4-a5 Kg8-g7
9. Wf1-c1 We8-e6.

Zgodzono się na remis przez powtórzenie pozycji 10.Ga4 Sb6 11.Gb3 Sd5 itd., ponieważ punkt c6 jest dobrze broniony i białe nie mogą „dobrać” się do Sd5.

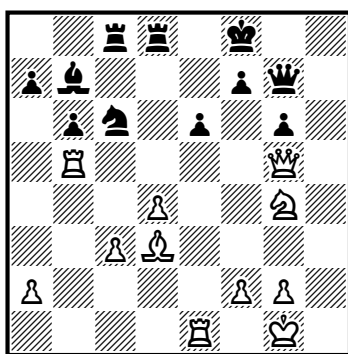
Analogia planów

Rozpatrując partie arcymistrzów minionych lat zauważycie, że wiele planów powtarza się. Powinniście nauczyć się ich i stosować w swoich partiach.

Nauka typowych planów jest zajęciem, któremu najlepsi arcymistrzowie poświęcają swój czas i siły w nie mniejszym stopniu, niż wariantom debiutowym. Można przekonać się, jak bardzo ułatwia to grę partii turniejowych. Kiedy nerwy są napięte, umysł przeciążony rozwiązywaniem problemów skomplikowanej walki, wtedy nie trzeba „coś” wymyślać. Wystarczy powtórzyć już znany i występujący w innych partiach plan.

Botwinnik - Ragozin

Partia treningowa 1947



D094.

Natychmiast rzuca się w oczy słabość czarnych pól na skrzydle królewskim czarnych. Białe mają także przewagę na czarnopolowych przekątnych skrzydła królewskiego. Osłabienie pól na skrzydle hetmańskim białych i opanowanie przez czarne linii „c” i „d”, daje im przewagę w tej części szachownicy. Jednak czarne nie są w stanie wykorzystać tej przewagi, bo figury białych są zbyt aktywne na skrzydle królewskim.

Plan białych jest następujący.

Wzmocnić nacisk swoich figur na osłabionych czarnych polach skrzydła królewskiego, poświęcić gońca na g6, po czym białe wieże i hetman stworzą matową sieć.

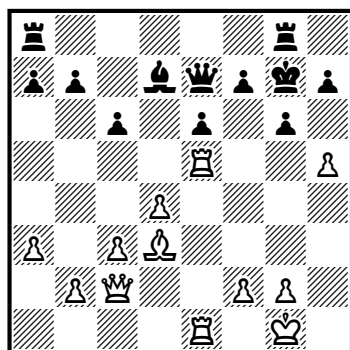
Co prawda na szachownicy są jeszcze skoczki, ale będą one szybko wymienione, gdyż czarne nie będą w stanie tolerować skoczka białych na f6.

Proszę prześledzić, jak Botwinnik dokładnie przeprowadza plan wykorzystania czarnych pól.

Rzeczywiście wspomniały plan. Ale... Trzeba zauważyć, że Botwinnik miał ułatwione zadanie. Powinien tylko skopiować grę Laskera w partii z Capablanką (Moskwa 1935).

Przypuszczam, że czytelnik chciałby najpierw zobaczyć partię, która była pierwowzorem dla Botwinnika gdy tworzył swój plan.

Lasker - Capablanka
Moskwa 1935



D095.

Grający białymi 67 letni Lasker, z młodzieńczym temperamentem przeprowadza atak na pozycję czarnego króla.

24. Hc2-c1! ...

Hetman białych bierze pod ostrzał słabe pola skrzydła królewskiego. Czytelnik pewnie już zauważył, że struktura pionów przypomina tę z partii Botwinnik - Ragozin. Czarne pola w obozie czarnych są silnie osłabione i głównie na tym pozycyjnym czynniku buduje swój atak Lasker.

24. ... Wa8-d8

25. We1-e3 Gd7-c8

26. We3-h3 Kg7-f8

27. Hc1-h6 Wg8-g7

28. h5:g6 h7:g6

29. Gd3:g6! ...

Jest to klucz do bram obozu czarnych. Ofiara gońca rozbija pozycję czarnych i prowadzi do ich kapitulacji.

29. ... He7-f6

Oczywiście złe jest 29...fg 30.Hh8 Wg8 31.Wf3.

30. We5-g5 Kf8-e7

31. Wh3-f3 Hf6:f3

Czarne nie mają innej obrony.

32. g2:f3 Wd8-g8

33. Kg1-f1 Wg7:g6

34. Wg5:g6 Wg8:g6

35. Hh6-h2

Białe zrealizowały swoją przewagę materialną.

Wróćmy jednak do pozycji Botwinnika, w której w analogiczny sposób uzyskuje on zwycięstwo. Wymienia skoczki, następnie przygotowuje atak ustawiając swoje figury właśnie na czarnych polach i organizuje rozbijające uderzenie na polu g6.

27. Sg4-f6 Sc6-e7

28. We1-e3 Se7-g8

29. Sf6:g8 Kf8:g8

30. Hg5-e7 Gb7-c6

31. Wb5-e5 Wd8-d7

32. He7-h4 Hg7-h8

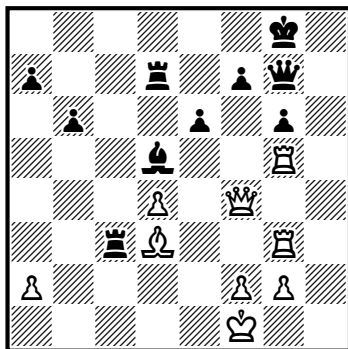
33. Hh4-f4 Hh8-g7

34. We3-g3 ...

Koncentracja sił atakujących pole g6 jest zakończona. Czarne nie są w stanie zapobiec uderzeniom w ten punkt.

34. ... Gc6-d5

35. We5-g5 Wc8:c3



D096.

36. Gd3:g6 Wc3:g3

37. Gg6:f7 Kg8-f8

Jeżeli teraz 37... Wf7, to 38.Hg3 i czarne mogą się poddać.

37. Gg6:f7 Kg8-f8

38. Wg5:g7 Wg3:g7

39. Gf7:e6

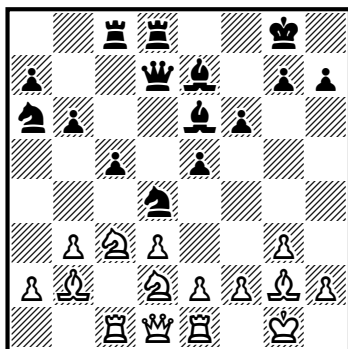
Czarne poddały się.

Powtarzanie planów innych szachistów nie jest rzeczą obowiązkową. Arcymistrzowie bardzo często powtarzają to, co zdarzyło się w ich wcześniejszych partiach. Można to prześledzić na partiach Botwinnika.

Od dawna wiadomo, jak wspaniale rozgrywał Botwinnik pozycję z pionowym klinem, dosłownie rozcinającym obóz przeciwnika na dwie nie związane ze sobą części.

Kiryłow - Botwinnik

7 mistrzostwa ZSRR 1931



D097.

Czarne tworzą groźny klin rozdzielający figury białych i pozbawiający je jakiejkolwiek aktywności. Mało tego, dosłownie w kilka ruchów czarne gromią pozycję białych.

21. ... Sa6-b4!

22. Sd2-f3 Sb4:a2

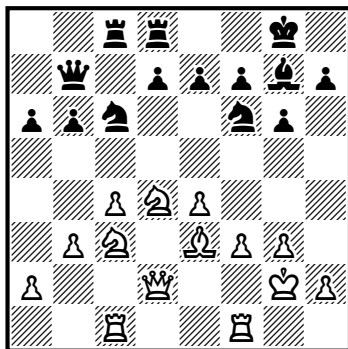
23. Sf3:d4 Sa2:c3

24. Wc1:c3 c5:d4

Czarne zdobyły piona i uzyskały przyniatającą przewagę pozycyjną.

Botwinnik - Lilienthal

Moskwa 1936



D098.

Ta pozycja jest analogiczna do poprzedniej i Botwinnik też ją wygrał.

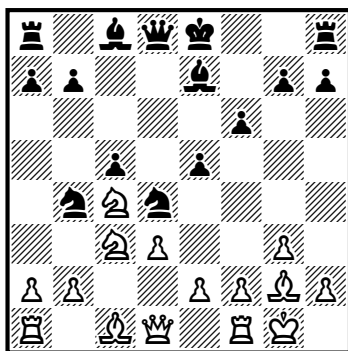
Chcę dać czytelnikowi praktyczną radę: **Analizując przykłady planowej gry arcymistrzów, nie zapominajcie o krytycznym podejściu do każdej ich decyzji, do każdego ustawienia ich figur.**

Bardzo często możliwe jest „znalezienie dziury w całym” i wprowadzenie nowych pomysłów do dawno uznanych schematów. Tak w wariantach debiutowych, jak i w schematach planowych ustawień, czasami można znaleźć ruchy, zmieniające całkowicie ocenę pozycji i sposób jej rozgrywania.

Rozpatrzmy jeden przykład. Po odniesieniu wielu zwycięstw metodą budowy dopiero co rozpatrywanego klina, sam Botwinnik pokazał metodę walki przeciwko niemu. Była ona zastosowana w poniższej partii.

Kotow - Furman

17 Mistrzostwa ZSRR 1949



D099.

Czarne zbudowały klin i przygotowały się do rozpoczęcia systematycznego nacisku w centrum i na skrzydle hetmańskim, tak jak w rozpatrywanej przez nas partii Kiryłow - Botwinnik. Jednak Białe nie zachowały się pasywnie, a zastosowały sposób polecany przez Botwinnika i szybko poderwały pionowe centrum czarnych.

11. f2-f4 e5:f4

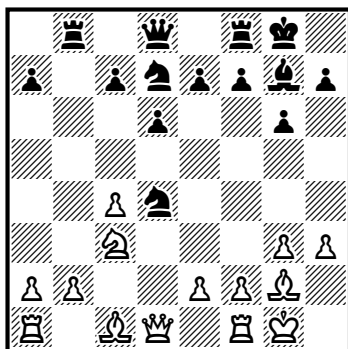
12. g3:f4 0-0

- | | |
|-------------|--------|
| 13. a2-a3 | Sb4-c6 |
| 14. e2-e3 | Sd4-f5 |
| 15. Gg2-d5+ | Kg8-h8 |
| 16. e3-e4 | Sf5-d4 |
| 17. f4-f5 | Gc8-d7 |

Białe uzyskały znaczną przewagę dzięki groźnej pozycji ich figur w centrum.
O jakimkolwiek nacisku czarnych figur nie może być mowy. Zastosowane tutaj wzmocnienie, pozwoliło białym inaczej zareagować na wypróbowany plan czarnych.

Obrona Królewsko-Indyjska **Najdorf - Petrosjan** Zurych 1953

- | | |
|------------|--------|
| 1. d2-d4 | Sg8-f6 |
| 2. c2-c4 | d7-d6 |
| 3. Sg1-f3 | g7-g6 |
| 4. g2-g3 | Gf8-g7 |
| 5. Gf1-g2 | 0-0 |
| 6. 0-0 | Sb8-c6 |
| 7. Sb1-c3 | Gc8-g4 |
| 8. h2-h3 | Gg4:f3 |
| 9. Gg2:f3 | Sf6-d7 |
| 10. Gf3-g2 | Sc6:d4 |
| 11. Gg2:b7 | Wa8-b8 |
| 12. Gb7-g2 | ... |



D100.

12. ... c7-c5?

Komentujący tę partię arcymistrz Bronstein, tak pisał o tym ruchu. „Poważny błąd pozycyjny, który czytelnik zrozumie opierając się na następujących przesłankach.

Czarne mają otwartą linię na skrzydle hetmańskimi i mogą szybko wymusić b2-b3. Następnie, ich dalszy plan związany jest z marszem piona „a” i atakiem punktu b3. Ten atak może zakończyć się sukcesem, jeżeli czarne będą wspierały swojego piona, gdy dojdzie do a4. Czym mogą go wspierać? Gońca białopolowego nie mają, a skoczkowi забраły pole c5 ostatnim swoim ruchem. Wszystko jest oczywiste, skoczek na d4 nie utrzyma się długo, białe pola na skrzydle hetmańskim czarnych są pod kontrolą gońca g2. Wygląda na to, że dwa skoczki czarnych nie mają miejsca na szachownicy”.

- | | |
|------------|--------|
| 13. e2-e3 | Sd4-e6 |
| 14. Hd1-c2 | a7-a5 |
| 15. Gc1-d2 | Sd7-e5 |

16. b2-b3	Hd8-d7
17. Kg1-h2	Se5-c6
18. Wa1-d1	Se6-d8
19. Gd2-e1	Kg8-h8

Czarne wykonały wszystko co zamierzały, jednak okazało się, że są w ślepym zaułku.

20. Sc3-a4	Hd7-c8
21. Ge1-c3	Gg7:c3
22. Sa4:c3	Hc8-f5
23. Hc2:f5	g6:f5

Końcówka jest przegrana dla czarnych z uwagi na słabość białych pól.

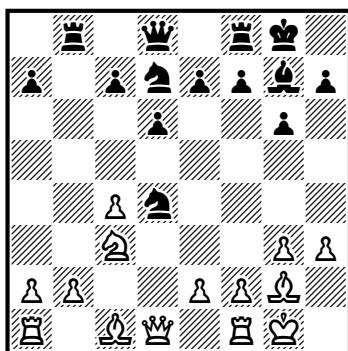
24. Wd1-d5	Sd8-e6
25. Wd5:f5	Sc6-b4
26. Wf5-h5	Se6-g7
27. Wh5-h4	Sg7-f5
28. Wh4-f4	e7-e6
29. Wf1-d1	Wb8-b6
30. Sc3-a4	Wb6-b8
31. Gg2-e4	Sf5-g7
32. Wd1:d6	Sb4:a2
33. Sa4:c5	

Czarne poddały się.

W 28 rundzie tego turnieju rozegrana była partia Najdorf - Geller i powtórzył się ten sam wariant. Geller przeglądał partię Najdorf - Petrosjan i wzmocnił plan gry czarnych. Zostawił pole c5 dla skoczka i natychmiast pozycja czarnych była lepsza niż u Petrosjana.

Najdorf - Geller

Zurych 1953



D101.

12. ...	Wb8-b4!
13. e2-e3	Sd4-e6
14. Hd1-e2	Sd7-e5
15. f2-f4	Se5-d7
16. Sc3-d5	Wb4-b8
17. He2-c2	c7-c6
18. Sd5-c3	Hd8-c7
19. Wa1-b1	a7-a5
20. Gc1-d2	Se6-c5
21. Sc3-e2	Hc7-b6

22. Kg1-h2 Wf8-c8

Czarne uzyskały dobrą grę na skrzydle hetmańskim, która w końcu przyniosła im zwycięstwo. Zatem, ważne wzmocnienie planu zmieniło całą dalszą grę czarnych.

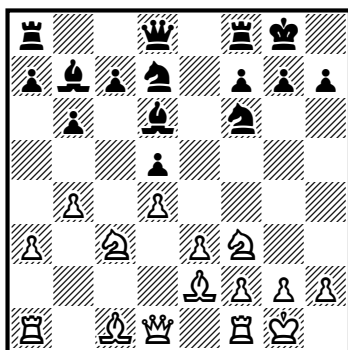
Pouczające było wzmocnienie gry w następnej partii, także interesującej pod względem planowej gry.

Obrona Hetmańsko-Indyjska

Spasski - Petrosjan

11 partia meczu 1969

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2-d4 | Sg8-f6 |
| 2. c2-c4 | e7-e6 |
| 3. Sg1-f3 | b7-b6 |
| 4. a2-a3 | Gc8-b7 |
| 5. Sb1-c3 | d7-d5 |
| 6. e2-e3 | Sb8-d7 |
| 7. c4:d5 | e6:d5 |
| 8. Gf1-e2 | Gf8-d6 |
| 9. b2-b4 | 0-0 |
| 10. 0-0 | ... |



D102.

Dziewiąty ruch białych określił kontury wymyślonego przez nie planu. Nie jest on nowy i nie stworzył go Spasski w czasie partii. Do tej pory w tej pozycji w wielu ważnych partiach białe grały właśnie w taki sposób.

Zamiary białych są proste. Rozumiejąc, że czarne skierowały swoje figury na skrzydło królewskie, białe chcą zlikwidować gońca d6, który jest jedną z najważniejszych figur w zamierzonym ataku. Dlatego białe chcą przesunąć swoje pionki na a4 i b5, aby postawić gońca na a3 i wymienić czarnego gońca d6. Wymiana gońca przy pionie b5 daje białym jeszcze jedną możliwość. Atak ciężkich figur po lin „c”, na odstałego piona c7.

Petrosjan odgadł zamiary białych i 1-ą część swojego planu przeznaczył na maksymalne przeszkadzanie białym w wykonaniu ich planu. Następnym swoim ruchem zapobiega marszowi pionów a i b.

- | | |
|------------|---------|
| 10. ... | a7-a6 |
| 11. Hd1-b3 | Hd8-e7! |

Czarne, atakując piona b4, unieruchamiają piona a (a3-a4, jest niemożliwe). Oprócz tego Petrosjan wyliczył, że po 12.b5 ab 13.Sb5 c5 14.Sd6 Hd6, czarne mają bardzo niebezpieczną inicjatywę, która całkowicie rekompensuje brak czarnopolowego gońca.

- | | |
|------------|-----|
| 12. Wa1-b1 | ... |
|------------|-----|

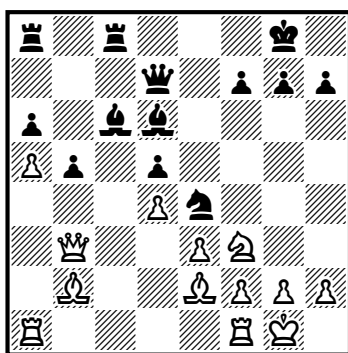
Jeżeli teraz białe ustawią swoje pionowy tak jak zamierzały, to nie będą mogły zagrać Ga3. Dobry, przeciwdziałający plan czarnych uniemożliwił białym przeprowadzenie swojego planu.

12. ... Sf6-e4
 13. a3-a4 Sd7-f6
 14. b4-b5 Se4:c3
 15. Hb3:c3 Sf6-e4
 16. Hc3-c2 Wf8-c8
 17. Gc1-b2 c7-c6

Praktycznie wymusza wymianę na c6. Po innym ruchu białych czarne mogły zagrać 18...cb 19.ab a5, ze wspaniałym ustawieniem na skrzydle hetmańskim.

18. b5:c6 Gb7:c6
 19. Hc2-b3 He7-d7
 20. Wb1-a1 b6-b5
 21. a4-a5? ...

Spasski myślał, że nie może przejść do końcówki po 21.ab Gb5 22.Gb5 Hb5 23.Hb5 ab 24.Wa8 Wa8 25.Wa1 Wa1 26.Ga1. Dopiero później wykazano, że ta końcówka była remisowa.



D103.

Burza na skrzydle hetmańskim ucichła. Kto stoi lepiej?

Nieskomplikowana analiza powstałej pozycji daje odpowiedź na to pytanie.

Czarne mają przewagę. Ich figury są bardziej aktywne. Gońce mają swobodę działania, skoczek jest scentralizowany, wieża c8 już zajęła otwartą linię. Nawet pionowa struktura czarnych jest lepsza. Szczególnie rzuca się w oczy placówka dla czarnych figur na polu c4.

Właśnie to wszystko wykorzystuje Petrosjan.

Przypuszczalnie, właśnie teraz szukał on prawidłowego planu gry.

Na pewno widział możliwość kontynuowania walki: b5-b4, z następnym Gc6-b5, po czym wymienią się gońce białopolowe i punkt c4 będzie bardzo słaby, co czarne mogą wykorzystać.

Petrosjan znalazł inną drogę do zwycięstwa. Zadecydowała skłonność do typowych, nie raz sprawdzonych metod uzyskania decydującej przewagi przez poświęcenie jakości.

Pomysł jest następujący.

Odejść Gc6-b7 i stworzyć w odpowiednim momencie groźbę postawienia wieży na c4 pod uderzenie trzech figur białych. W końcu białe będą musiały zbić tę wieżę. Jednak aby otwarcie przekątnej h1-a8 dało największy efekt, trzeba maksymalnie osłabić białe pola na skrzydle królewskim w obozie białych.

Cały plan składa się z trzech części.

1) Naskokami hetmana i aktywnym działaniem skoczka e4, przy wsparciu gońca d6, czarne maksymalnie osłabiają białe pola królewskiego skrzydła białych.

2) Wypadem wieży na c4 i narastającym naciskiem po linii „c”, czarne wymuszają zabicie wieży c4 gońcem lub skoczkiem białych. Po tym otwiera się gońiec b7, szczególnie niebezpieczny przy osłabionych białych polach na skrzydle królewskim białych.

3) Podciągając do ataku hetmana i skoczka czarne będą bezkarnie „hulały” po białych polach i stworzą decydujące groźby białemu królowi.

21. ... **Gc6-b7**

22. **Sf3-e5** **Hd7-d8**

23. **Wf1-d1** **Hd8-h4!**

24. **g2-g3** **Hh4-e7**

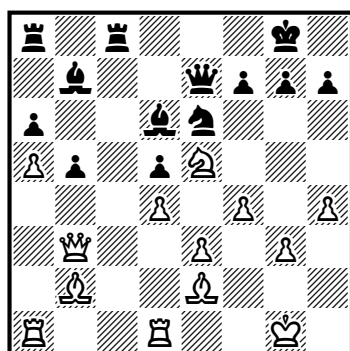
25. **f2-f3** ...

Spasski nie przeciwstawia się zamiarom czarnych i dobrowolnie osłabia swoje skrzydło królewskie. Co mogą zrobić białe, czy ograniczyć się do pasywnych manewrów? Jest to bardzo trudne dla energicznego szachisty jakim był Spasski.

25. ... **Se4-g5**

26. **h2-h4** **Sg5-e6**

27. **f3-f4** ...



D104.

Pierwszą część planu można uważać za zakończoną. Białe pola na skrzydle królewskim białych są całkowicie osłabione. Przyszedł czas wykonania 2-ej części zamierzonego planu. Petrosjan musi wybrać odpowiedni moment dla ruchu **Wc4**. Dla zwiększenia efektu tej ofiary, czarne muszą tak ustawić swoje figury, aby jak najsilniej atakowały białe pola.

Konkretne manewry 2-ej części planu są następujące.

Ruchem **f7-f6** przegnać skoczka e5, a czarnego skoczka przez pola d8, f7, d6 ustawić na e4 lub f5.

27. ... **f7-f6**

28. **Se5-f3** **Se6-d8!**

29. **Kg1-f2** **Sd8-f7**

30. **Sf3-d2** **Wc8-c4!**

2-a część planu jest wykonana. Białe nie biorą wieży natychmiast, ponieważ boją się otwarcia przekątnej h1-a8.

Teraz zadanie czarnych jest dosyć proste.

Wzmacniając nacisk na białe pola w centrum wymusić wzięcie jakości.

31. **Hb3-d3** **Wa8-e8**

32. **Ge2-f3** **Gd6-b4!**

Z podwójnym celem - wymiana już nie potrzebnego gońca na skoczka d2, broniącego białych pól i przy okazji, oswobodzenie pola d6 dla skoczka f7. Białe wolą wymienić Gb4 na swojego czarnopolowego gońca.

33. **Gb2-a3** **Gb4:a3**

34. **Wa1:a3** **Sf7-d6**

35. Wd1-e1 f6-f5

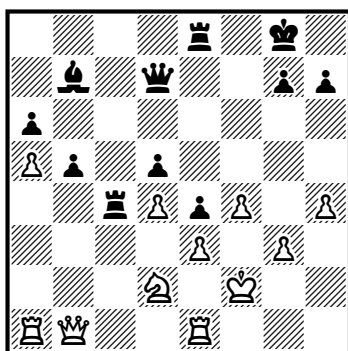
Konkretna ocena sytuacji. Skoczek białych już nie zdąży zająć pola e5, a skoczek czarnych zajmie pole e4.

36. Wa3-a1 Sd6-e4+

37. Gf3:e4 f5:e4

Właśnie po to czarne grały f5. Teraz ich hetman uzyskał możliwość wtargnięcia po białych polach do obozu białych.

38. Hd3-b1 He7-d7



D105.

Początek ostatniej części planu - realizacja osiągniętej przewagi. Czarny hetman wpada na skrzydło królewskie białych i rozpoczyna tam dywersję.

39. Wa1-a2 We8-c8

40. Sd2:c4 ...

Decyzja podyktowana raczej rozpaczą. Jeżeli zginać, to z jakością więcej!

Następuje ostatnia faza wieloczęściowego planu czarnych.

40. ... d5:c4

41. d4-d5 ...

Białe, chociażby za cenę piona, chcą otworzyć pozycję i dać wolność „zamurowanym” białym wieżom.

41. ... Gb7:d5

42. We1-d1 c4-c3!

43. Wa2-c2 Hd7-h3

44. Wd1-g1 Hh3-g4

45. Kf2-g2 Hg4-f3

46. Kg2-h2 Hf3:e3

Biały król schował się w dosyć bezpieczny kąt, ale do głosu dochodzą groźne piony czarnych. Realizacja przewagi nie przedstawia już żadnych trudności.

47. f4-f5 He3-c5

48. Wg1-f1 b5-b4

49. f5-f6 b4-b3

50. Wc2-f2 c3-c2

51. Hb1-c1 e4-e3

52. f6-f7+ Kg8-f8

53. Wf2-f5 b3-b2

54. Hc1:b2 c2-c1H

55. Hb2:g7+ Kf8:g7

56. Wf5-g5+

Białe poddały się.

Myślenie arcymistrza

Kiedy następuje moment tworzenia planu?

Plan tworzymy natychmiast po generalnej analizie i ocenie pozycji!

Oczywiście możliwe są pewne odstępstwa. Na przykład, po zakończeniu oceny można wykonać jeden lub dwa ruchy nie zmieniające w zasadniczy sposób pozycji (wymiana figury, niewielki przesunięcie piona, itp.), ale mimo wszystko, najczęściej ocena pozycji i tworzenie planu występują jednocześnie.

W jakich przypadkach tworzyć jednoczęściowy, a w jakich wieloczęściowy plan?

Wszystko zależy od konkretnej pozycji na szachownicy i od celów które sobie postawimy.

Plan jednoczęściowy - gdy cel można szybko osiągnąć w parę ruchów, kiedy nie trzeba przeprowadzić kilku po sobie następujących operacji.

Plan wieloczęściowy - gdy cel jest odległy i można go osiągnąć stwarzając po drodze przejściowe cele, jakby dopełniające główny.

Jak powstaje idea (pomysł) planu?

Proces powstawania planu jest działaniem twórczym. Potrzebna jest w nim fantazja i wynalazczość. Plan związany jest nierozdzielnie z oceną pozycji i wynika z niej bezpośrednio.

„Plan mistrza zawsze powinien być oparty na ocenie pozycji” - Lasker.

Trzeba pamiętać jeszcze o jednym. **Tworząc plan pamiętajcie o tym, aby część czasu przeznaczyć na odpowiedź na pytanie - jaki plan wymyślił przeciwnik?** Bardzo ważną rzeczą jest - **nie „tracić z oczu” swojego przeciwnika i jego zamiarów.**

Widzieliśmy już na przykładzie partii Szabo-Botwinnik do czego prowadzi lekceważenie planów przeciwnika, który stara się zwyciężyć za wszelką cenę.

I jeszcze jedna rada.

Dobrze poznajcie swoją „siłę” i nigdy nie przeciążajcie się planami, z którymi nie możecie sobie poradzić, które są oderwane od pozycji. Krótko mówiąc - nie zaprzatajcie sobie głowy urojonymi planami. Stawiajcie sobie takie zadania, które jesteście w stanie wykonać.

„Znalezienie prawidłowego planu jest tak samo trudne, jak jego właściwe uzasadnienie” - Lasker.

Trzeba dobrze nauczyć się oceniać pozycję, aby tworzyć prawidłowe plany szachowe!

Jak trenować?

Pytanie rozdzielimy na dwie części:

- **trening w domu**
- **trening w czasie partii turniejowej**

Trening w domu

Podobnie jak w przypadku treningu analizy i oceny pozycji szachowych, korzystna jest analiza dobrze komentowanych partii arcymistrzów, w których są na drugim planie lub ich nie ma, długie warianty obliczeniowe. Po wybraniu dobrze komentowanych partii, określcie w jakim momencie arcymistrzowie tworzą plan i jak go formułują jeżeli przytoczona jest ich słowna wypowiedź. Gdy nie ma słownego sformułowania, nie rozpaczajcie. Postarajcie się sami, śledząc ruchy, określić w jakim momencie pojedynku grający przeprowadził generalną ocenę pozycji i stworzył plan. Taka praca krok po kroku przynosi duże korzyści.

Analizując ruchy, czytając komentarze, starajcie się przeniknąć w sam środek wydarzeń, zrozumieć myśli które przychodziły do głowy graczom.

Trening w czasie partii

Dużą korzyść w lepszym tworzeniu planu, może przynieść trening przy szachownicy w czasie rozgrywania partii turniejowej.

Zacznijcie swój trening od tworzenia elementarnych planów. Najbardziej korzystny i potrzebny elementarny plan polega na określeniu, jaką figurę zmienić, a jaką zostawić. To podstawowe pytanie w wielu pozycjach szachowych, samo w sobie, może już być planem.

W 1950 roku graliśmy z arcymistrzem Smysłowem w Międzynarodowym Turnieju w Wenecji. Pomagał nam mistrz międzynarodowy W. Makogonow. Obserwując, jak męczymy się w kombinacyjnych komplikacjach, spytał nas mimochodem:

- Dlaczego próbujecie ograć swoich przeciwników w grze kombinacyjnej? Jesteście arcymistrzami i dużo lepiej od nich rozumiecie pozycję.

- Co robić? - zapytaliśmy jeszcze nie rozumiejąc.

- Zmieniajcie hetmany, upraszczajcie pozycję. A potem zostawcie sobie gońca, jeżeli przeciwnik ma skoczka lub na odwrót. Wasz wybór będzie zawsze dokładniejszy, a to jest już poważną zapowiedzią zwycięstwa.

Co zmienić, a co zostawić?

Odpowiedź na to pytanie daje podstawy prawidłowemu lub niedobremu planowi.

Postarajcie nauczyć się dokładnie rozwiązywać ten problem i wtedy zrobicie ważny krok w podwyższeniu swoich kwalifikacji szachowych.

Ważną podstawą planu mogą być także przegrupowania figur lub nawet przerzuty jednej figury.

Wiemy już, jak ważne jest harmonijne ustawienie figur. Jeżeli po generalnej ocenie pozycji, natychmiast wyznaczycie sobie cel - ustawić swoje figury najbardziej harmonijnie i rozstrzygniecie jak przeprowadzić takie przegrupowanie figur - to ten cel, już będzie wspaniałym planem.

Nie zapominajcie o analogii planów.

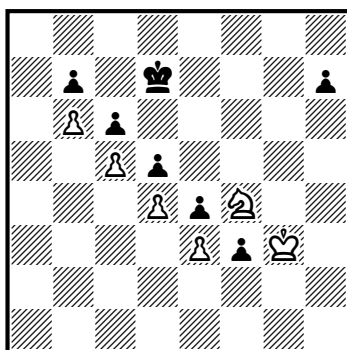
Szachista, oprócz innych cennych wiadomości, które powinien pamiętać (typowe kombinacje, teoretyczne warianty, itp.), zobowiązany jest do kolekcjonowania typowych pozycji i typowych planów. Po co wymyślać, po co zajmować się wynalazkami (które są znane od lat) tracąc cenny czas, jeżeli łatwiej i z lepszym skutkiem można przypomnieć sobie dobry plan zastosowany przez silnego szachistę?

Obowiązkowo, słownie formułujcie swój plan. Oczywiście dla siebie (potem będzie można przytoczyć go w komentarzach), ale obowiązkowo formułujcie.

Możecie uważać, że tylko wtedy macie plan, jeśli pewnie i dokładnie sformułujecie go dla siebie słownie!

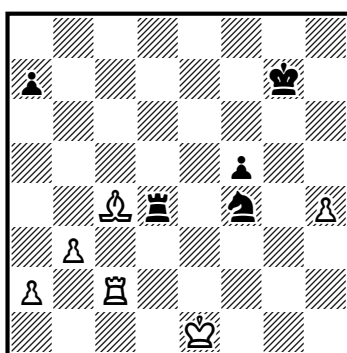
Jeżeli nie możecie słownie sformułować planu to znaczy, że nie macie planu!

Ćwiczenia



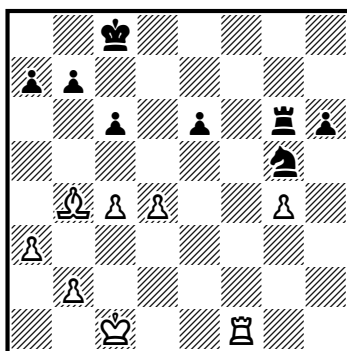
D106.

1) Znajdź czteroczęściowy plan realizacji materialnej przewagi białych.



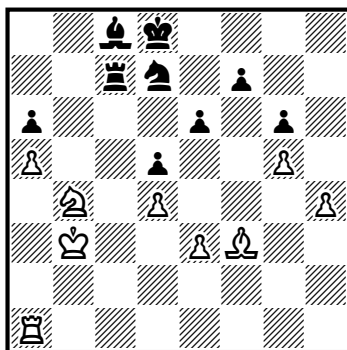
D107.

2) Sformułuj plan realizacji przewagi piona przez białe. Pokaż jakie czynniki sprzyjają temu planowi.



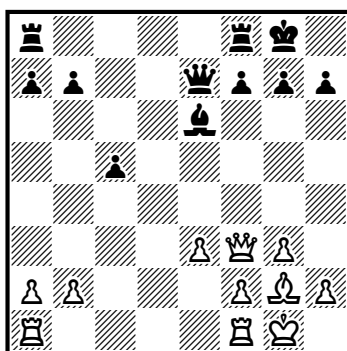
D108.

3) Oceń pozycję. Określ korzyści pozycyjne białych. Stwórz etapy wygrywającego planu białych.



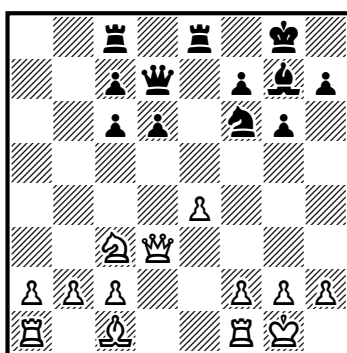
D109.

4) Oceń pozycję. Określ pozycyjne elementy odgrywające główną rolę w tej pozycji. Wymyśl plan realizacji przewagi.



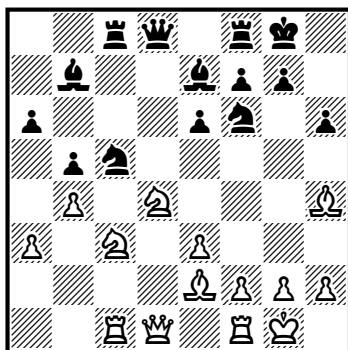
D110.

5) Oceń pozycję. Znajdź plan gry dla białych i dla czarnych. Pokaż przykładowe ruchy czarnych przy pasywnej grze przeciwnika.



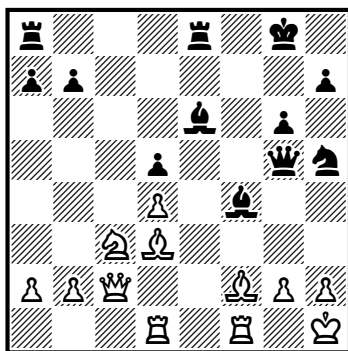
D111.

6) Określ plan gry czarnych na najbliższą przyszłość. Pokaż przykładowe ruchy.



D112.

7) Oceń pozycję. Znajdź najlepszy plan dla czarnych. Pokaż najbliższe ruchy stron, najlepsze z twojego punktu widzenia.



D113.

8) Oceń pozycję. Znajdź obronny plan słabszej strony i sformułuj go.

Rozwiązania ćwiczeń

1) Botwinnik - Thomas Nottingham 1936

W danej pozycji białe przeprowadziły dokładny wygrywający plan, składający się z czterech części:

1. białe wymuszają marsz piona z h7 na h5.
2. białe zbijają piona h5 królem.
3. białe przerzucają skoczka na f5 i umożliwiają marsz swojemu królowi.
4. białe ustawiają skoczka na f1, a następnie zaganiają czarnego króla do pozycji patowej na a8 i wymuszają ruch f3-f2. Na tym polu pion zginie zabity przez króla, który wróci z c8 lub c7.

48. Sf4-h5	Kd7-d8
49. Sh5-f6	h7-h6
50. Sf6-g4	h6-h5
51. Sg4-f2	Kd8-d7
52. Kg3-h4	Kd7-d8
53. Kh4:h5	Kd8-e7
54. Kh5-g4	Ke7-e6
55. Kg4-g3	Ke6-d7
56. Sf2-h3	Kd7-d8
57. Sh3-f4	...

W tym momencie białe mogły wygrać w inny sposób - ofiarowując skoczka na f3 za piony f3 i e4 i uzyskać wygraną końcówkę pionową.

57. ... Kd8-d7
58. Sf4-h5 Kd7-e6
59. Sh5-g7 Ke6-d7
60. Sg7-f5 Kd7-c8
61. Sf5-d6 Kc8-b8
62. Sd6-f5 Kb8-c8
63. Kg3-f4 Kc8-b8
64. Kf4-e5 Kb8-c8
65. Ke5-e6 Kc8-b8
66. Ke6-d7 Kb8-a8
67. Sf5-g3! ...

Ale nie 67.Kc7? f2 68.Sg3 f1H, z remisem.

67. ... Ka8-b8
68. Sg3-f1 Kb8-a8
69. Kd7-c8

Czarne poddały się.

2) Botwinnik - Unzicker Oberhausen 1961

Białe oprócz przewagi piona mają aktywnego gońca. Następujący plan, daje białym możliwość realizacji przewagi. Goniec odchodzi na f1, wieża zajmuje aktywną pozycję na linii „a”, po czym król idzie do centrum szachownicy.

49. Gc4-f1! Kg7-g6
50. Wc2-c5 Kg6-h5
51. Wc5:f5! Kh5:h4
52. Wf5-a5 Wd4-d7
53. Ke1-f2 Wd7-e7
54. Kf2-f3 Sf4-g6
55. Gf1-c4 Sg6-e5
56. Kf3-f4 Se5-g4
57. Wa5-a6 Kh4-h5
58. Gc4-d5 Sg4-e5
59. Gd5-e4!

Czarne poddały się.

Po 59...Sf7, nastąpi 60.Gf3 Kh4 61.Wa5!

3) Karpow - Pomar Nicea 1974

Ocena pozycji.

Białe mają przewagę składającą się z trzech pozycyjnych elementów.

1. Figury białych są aktywne a wieża i skoczek czarnych znajdują się w niewygodnej pozycji na skraju szachownicy. Wieża białych wpada na 7-ą lub 8-ą linię skąd atakuje króla czarnych, a goniec b4 obstrzeliwuje pozycję króla czarnych po przekątnej a5-d8 lub po przekątnej h2-b8, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

2. Białe mają więcej przestrzeni a czarne są całkowicie ścieśnione.

3. Król białych ma możliwość w 3-4 ruchach dojść do centralnych pól, a czarny król w tym czasie musi odpierać ataki nacierających białych figur. Cała ta przewaga wystarczy do zwycięstwa.

Plan realizacji przewagi rozkłada się na następujące części.

1. Białe wymuszają ruch b7-b6 i w ten sposób ostatecznie zamykają czarnego króla na dwóch ostatnich liniach.

2. Po przerzuceniu gońca na przekątną h2-b8 białe idą swoim królem do centrum, aby przeszkodzić czarnym figurom w powstrzymaniu ataku białych pionów.

3. Szybkim marszem białych pionów stwarzają bezpośredni atak na króla czarnych.

Zobaczmy jak Karpow wypełnił ten plan.

34. Wf1-f8+ Kc8-c7

35. Gb4-a5+ b7-b6

36. Ga5-d2+ Sg5-e4

37. Gd2-f4+ Kc7-b7

38. Wf8-f7+ Kb7-a8

Nie można grać 38...Ka6, bo 39.Gb8.

39. Wf7-f8+ Ka8-b7

40. b2-b4 Wg6:g4

Lepsze było odejście królem na c8.

41. Wf8-f7 Kb7-a8

42. Kc1-c2 h6-h5

43. a3-a4 h5-h4

44. Kc2-d3 Se4-g5

45. Wf7-f8+ Ka8-b7

46. Wf8-b8 Kb7-a6

47. Gf4-d2 Wg4-g3+

48. Kd3-c2

Czarne poddały się.

Nie ma obrony przed b4-b5 #.

4) Kotow - Pilnik Saltsjöbaden 1952

Białe mają następujące przewagi pozycyjne.

1. Wszystkie piony czarnych stoją na polach koloru swojego gońca. W związku z tym goniec c8 jest ograniczony i faktycznie nie bierze udziału w grze.

2. Figury białych są aktywne, a czarne zbiły się w żalosną kupkę na dwóch ostatnich liniach.

3. W obozie czarnych znajdują się dwie istotne słabości a6 i f7. Białe łącząc atak na te słabości uzyskują w końcu materialną przewagę.

Plan realizacji przewagi jest prosty. Po wstępnych manewrach wybrać odpowiedni moment i grając h4-h5, zorganizować po gh5 i Gf3:h5, rozstrzygający atak na punkt f7.

Koniec partii miał następujący przebieg.

42. Gf3-e2 Sd7-b8

43. Sb4-d3 Kd8-e7

44. Sd3-e5 Sb8-c6

45. Kb3-b2! ...

Z zamiarem przejścia, po Sc6 i Wc1, do końcówki gońcowej beznadziejnej dla czarnych, po przyjsciu białego króla na c5 i ruchu h4-h5. Złe jest dla czarnych bicie na e5, bo wtedy pion f7 będzie całkiem słaby.

- | | |
|------------|---------|
| 45. ... | Wc7-b7+ |
| 46. Kb2-c3 | Ke7-d6 |
| 47. Se5:c6 | Wb7-c7 |
| 48. Kc3-d2 | Wc7:c6 |
| 49. Wa1-f1 | Wc6-c7 |
| 50. h4-h5 | g6:h5 |
| 51. Ge2:h5 | Wc7-b7 |
| 52. Kd2-c3 | Wb7-c7 |
| 53. Kc3-b3 | Wc7-b7 |
| 54. Kb3-c3 | Wb7-c7 |
| 55. Kc3-d2 | Wc7-b7 |
| 56. Wf1:f7 | ... |

Teraz białe bez trudu zrealizują przewagę piona.

- | | |
|------------|--------|
| 56. ... | Wb7-b2 |
| 57. Kd2-e1 | Wb2-g2 |
| 58. Wf7-g7 | Gc8-d7 |
| 59. Gh5-f3 | Wg2-h2 |
| 60. Wg7-g8 | Kd6-e7 |
| 61. Wg8-g7 | Ke7-d6 |
| 62. Gf3-e2 | Wh2-h1 |
| 63. Ke1-f2 | Wh1-h2 |
| 64. Kf2-f3 | Gd7-e8 |

Także po 64...Gb5 65.Gb5 ab 66.a6 i 67.a7 czarne przegrywają.

- | | |
|------------|---------|
| 65. g5-g6 | Wh2-h8 |
| 66. Ge2:a6 | e6-e5 |
| 67. d4:e5+ | Kd6:e5 |
| 68. Ga6-b7 | Wh8-f8+ |
| 69. Kf3-g3 | Ke5-f6 |
| 70. Wg7-c7 | Ge8:g6 |
| 71. a5-a6 | d5-d4 |
| 72. e3:d4 | Wf8-g8 |
| 73. Kg3-f2 | |

Czarne poddały się.

5) Marshall - Capablanka 1909 23 partia meczu.

Gra jest w przybliżeniu równa. Logiczny przebieg walki składałby się z przeprowadzenia następujących planów.

Plan białych.

Zrealizować przewagę pionów na skrzydle królewskim grając e3-e4, Hf3-e3, f2-f4, e4-e5 i wykorzystując przy okazji ten marsz pionów do bezpośredniego ataku na króla czarnych.

Plan czarnych.

Maszerować pionami skrzydła hetmańskiego, aby uzyskać wolnego piona, który odciągnie figury białych od skrzydła królewskiego.

Patrzac na przebieg partii przekonamy się, że czarne zrealizowały swój plan, a białe dreptały w miejscu nie wykonując pokazanego planu. Być może, białe grały bez planu.

- | | |
|-------------|---------|
| 16. Wf1-c1? | Wa8-b8 |
| 17. Hf3-e4 | He7-c7! |
| 18. Wc1-c3? | b7-b5! |

19. a2-a3	c5-c4!
20. Gg2-f3	Wf8-d8
21. Wa1-d1	Wd8:d1+
22. Gf3:d1	Wb8-d8
23. Gd1-f3	g7-g6
24. He4-c6	Hc7-e5
25. Hc6-e4	He5:e4!
26. Gf3:e4	Wd8-d1+!
27. Kg1-g2	a7-a5!
28. Wc3-c2	b5-b4!
29. a3:b4	a5:b4
30. Ge4-f3	Wd1-b1
31. Gf3-e2	b4-b3!
32. Wc2-d2	Wb1-c1
33. Ge2-d1	c4-c3
34. b2:c3	b3-b2
35. Wd2:b2	Wc1:d1
36. Wb2-c2	Ge6-f5
37. Wc2-b2	Wd1-c1
38. Wb2-b3	Gf5-e4+
39. Kg2-h3	Wc1-c2
40. f2-f4	h7-h5
41. g3-g4	h5:g4+
42. Kh3:g4	Wc2:h2

Białe poddały się.

6) Nimzowitsch - Capablanka Petersburg 1914

Plan białych.

Wzmocnić swoją pozycję i wygrać dzięki przewadze piona.

Plan czarnych.

Zająć wieżami otwarte linie na skrzydle hetmańskim. Przerzucić skoczka na pole c4, aby połączonymi siłami obydwu wież, skoczka i gońca, a gdy okaże się to konieczne również hetmanem, naciskać na piony a i b. Pozwoli to odegrać piona, zachowując przy tym przewagę pozycyjną

Gra miała następujący przebieg.

1. ...	Hd7-e6
2. f2-f3	Sf6-d7
3. Gc1-d2	Sd7-e5
4. Hd3-e2	Se5-c4
5. Wa1-b1	Wc8-a8
6. a2-a4	...

Nie lepsze było 6.b3 Sd2 7.Hd2 Wa3 i ginie pion a2.

6. ...	Sc4:d2
7. He2:d2	He6-c4
8. Wf1-d1	We8-b8
9. Hd2-e3	Wb8-b4
10. He3-g5	Gg7-d4+
11. Kg1-h1	Wa8-b8

12. Wd1:d4

Z przewagą czarnych.

Białe musiały oddać jakoś aby uratować piony skrzydła hetmańskiego. Jednak to nie pomogło i wkrótce przegrały.

7) Capablanka - Alechin 21 partia meczu 1927

Ocena pokazuje, że pozycja jest w przybliżeniu równa. Czarne tworzą plan gry, którego celem jest maksymalne umocnienie się na białych polach w centrum i na skrzydle hetmańskim. Dlatego Alechin chce przerzucić skoczka c5 na c4, następnie zmienić skoczka c3 i postawić gońca na d5. Da to czarnym dużo punktów oporu i wyraźną przewagę w centrum.

Partia rozwijała się następująco.

15. ... Sc5-d7!

16. Gh4-g3 ...

Capablanka nie zapobiega groźbom czarnych. Powinien był przerzucić swojego skoczka d4 przez b3 na a5, co pozwalało na jeszcze jedną obronę pola c4.

16. ... Sd7-b6

17. Hd1-b3 Sf6-d5

18. Ge2-f3 Wc8-c4!

19. Sc3-e4 Hd8-c8

20. Wc1:c4? ...

Jeszcze jeden błąd. Prawidłowe było 20.Hb1, z kontynuowaniem uporczywej walki o linię „c” i punkt c4.

20. ... Sb6:c4

21. Wf1-c1 Hc8-a8!

22. Se4-c3 Wf8-c8

23. Sc3:d5 Gb7:d5

24. Gf3:d5 Ha8:d5

25. a3-a4 Ge7-f6

26. Sd4-f3 Gf6-b2!

Przygotowanie wygrywającego manewru związanego z marszem piona e6-e5-e4.

27. Wc1-e1 Wc8-d8

28. a4:b5 a6:b5

29. h2-h3 e6-e5

30. We1-b1 e5-e4

31. Sf3-d4 Gb2:d4

32. Wb1-d1 Sc4:e3!

Białe poddały się.

8) Kotow - Stahlberg Saltsjöbaden 1952

Białe mają trudności ze znalezieniem dobrego posunięcia. Figury czarnych są aktywne i za chwilę mogą przerwać front białych na skrzydle królewskim.

Plan obrony wymyślony przez białe jest krótki i składa się zaledwie z kilku ruchów. Popatrzcie jednak jak po tych ruchach diametralnie zmienia się pozycja. Najważniejsze figury czarnych będą wymienione lub zostaną odrzucone i białe uzyskają możliwość przejścia do kontrataku.

Pomysł obrony jest prosty. Goniec przechodzi z d3 na f3 i wymienia się na skoczka czarnych. Wtedy maleje znaczenie gróźb czarnych.

23. Gd3-e2 Sh5-f6

Lepsze dla czarnych było dopuszczenie do wymiany gońca na skoczka, ponieważ po wybranej przez nie kontynuacji same wpadają w trudności.

24. Ge2-f3! Ge6-g4

25. Gf2-g1 Gf4-e3?

Właśnie ten ruch przekazuje białym inicjatywę. Silniejsze było 25...We7 i 26...Wae8.

26. Gg1:e3 We8:e3

27. Gf3:g4 Sf6:g4

28. h2-h3! Sg4-f6

W przypadku 28...Hh4, białe grają 29.Sd5 Wh3 30.gh Hh3 31.Kg1 Hg3 32.Hg2.

29. Hc2-f2 We3-e6

30. Hf2-f4? ...

Białe ucieszyły się, że udało się im odeprzeć gróźby czarnych i marzyły tylko o remisie. Grając 30.Wd3! z groźbą 31.Wg3 lub 31.Wf3, mogły stworzyć baterię ciężkich figur na pionowych liniach skrzydła królewskiego. Czarne miałyby wtedy kłopoty z odparciem nacisku.

Podsumowując można powiedzieć, że białe stworzyły prawidłowy plan obrony i przeprowadziły go do końca. Jednak w decydującym momencie wypuściły pojawiające się przed nimi szanse, zapominając o możliwości przejścia do kontrataku.

30. ... Hg5:f4

31. Wf1:f4

Zgodzono się na remis.

ROZDZIAŁ 4

KOMBINACYJNE WIDZENIE

Co to jest kombinacyjne widzenie?

Co to takiego - kombinacyjne widzenie? Jak pojawia się ono u człowieka?

Jeden z łatwością zauważa, to co drugi nie widzi. Czy to nie od urodzenia, jeden widzi złożone kombinacje szachowe, a drugi nie rozumie nic, nawet w najprostszych ustawieniach figur? Gdyby tak było, to dlaczego arcymistrzowie nie tworzyli wspaniałych kombinacji gdy mieli np. 5 lat?

Paul Morphy, Aleksander Alechin, Michaił Tal, którzy wyróżniali się wśród arcymistrzów wspaniałymi kombinacjami, tworzyli je będąc już dojrzałymi szachistami i ludźmi.

Wychodzi na to, że nie tylko talent, ale także praca pomaga rozwinąć szachowe kombinacyjne widzenie. Oczywiście, tym co mają talent jest dużo łatwiej, ale pozostali nie powinni załamywać rąk. Mają możliwości i podstawy aby rozwinąć swoje kombinacyjne widzenie do potrzebnego im poziomu.

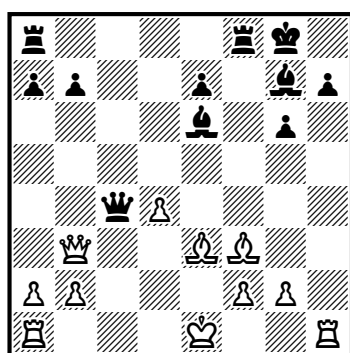
Nieprzerwana, katorżnicza praca, oto co jest potrzebne, aby stać się arcymistrzem. Kombinacyjne widzenie, jest rzeczą w znacznym stopniu rozwiniętą przez trening, nawet u największych arcymistrzów.

A może kombinacyjne widzenie jest niepotrzebne i można się bez niego obejść? Przecież są arcymistrzowie, którzy grają pozycyjnie i w ich partiach nie spotyka się wspaniałych kombinacji.

To nie jest tak. Gdy ktoś nie ma talentu kombinacyjnego, nie musi tworzyć wspaniałych kombinacji. To mu się przecież nie uda. Musi jednak znać podstawowe, kilkuruchowe kombinacje. Bez tego nie ma co marzyć o rozwoju szachowym w najogólniejszym znaczeniu tego słowa.

Smysłow - Botwinnik

7 partia meczu 1958



D114.

Botwinnik tak skomentował tę pozycję. „Teraz wykonując ruch 16.Hb3, białe zaproponowały remis, który czarne przyjęły całkiem niepotrzebnie.

Mój przyjaciel A. Model pokazał mi, że grając 16...Wf3! miałem dobre szanse na zwycięstwo. Dała tutaj znać o sobie moja stara „choroba” - słabe widzenie kombinacyjne. W czasie partii rozpatrywałem tę ofiarę ale tylko po wstępnej wymianie hetmanów na b3. Nie widziałem po 17.Hc4 wtrąconego posunięcia 17...We3.

Wróćmy jednak do możliwości czarnych. 16.Hb3 Wf3!17.gf Hc6 18.Hd1 Gd5 19.Wh3 (19.Wc1 He6 20.b3 Wf8! jest także korzystne dla czarnych) 19...He6 i czarne za jakość zdobywały piona a2, stwarzając na skrzydle hetmańskim kolejnego wolnego piona (na skrzydle królewskim jest już jeden). Mając także atak na słabo bronionego białego króla, czarne mogły liczyć na zwycięstwo”.

W tym miejscu chciałbym zwrócić uwagę na to, że nawet tej klasy szachista - mistrz świata Botwinnik - powinien ciągle pamiętać o widzeniu kombinacyjnym i ciągle ćwiczyć je.

Można podwyższyć swoje widzenie kombinacyjne przez analizę skomplikowanych pozycji. Trzeba to robić bez przerwy, niezależnie od tego, czy w praktycznych partiach stosujemy kombinacyjne lub pozycyjne metody walki. Oczywiście, dotyczy to szachistów na pewnym poziomie gry.

Jest rzeczą zrozumiałą, że każdy szachista w swojej twórczości stawia na pierwszym miejscu pozycyjne mistrzostwo lub kombinacyjne metody walki. Wszystko zależy od naturalnych predyspozycji, od sposobu przejścia swojej drogi szachowej, rozegranych turniejów i wyrobionych poglądów szachowych.

Niezależnie od tego, do jakich pozycji dążylibyście i jaki styl preferowali, mimo wszystko w praktycznej partii szachowej zetkniecie się z kombinacją. Nawet elementarna, nieskomplikowana, ale obowiązkowo wystąpi w waszej partii.

Każdy arcymistrz w różny sposób musi rozwijać swoje kombinacyjne widzenie. Jeżeli tego nie będzie robił, to nieuchronnie obniży swój mistrzowski poziom.

Jak uczyć się kombinacji? Co robić, aby uzyskać wysoki mistrzowski poziom w znajdowaniu i przeprowadzaniu kombinacji?

Pamiętając, że widzenie kombinacyjne jest umiejętnością w znacznej mierze wypracowaną praktyką, analizą i treningiem - przystąpimy do systematycznej nauki kombinacji szachowych. Zajmiemy się niektórymi aspektami budowy szachowych kombinacji. Jestem przekonany, że po tym czytelnik jeszcze bardziej polubi szachy, a w konsekwencji z większym zapałem poświęci się pracy nad rozwojem swojego kombinacyjnego widzenia.

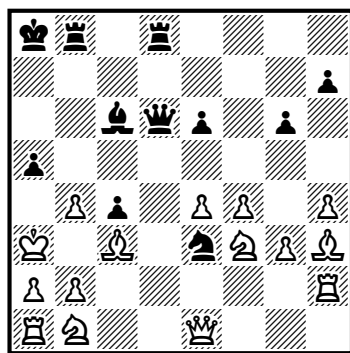
Zaskoczenie

Zasada zaskoczenia (nieprzewidzianego efektu) - jest jedną z najważniejszych w dramaturgii i odgrywa ważną rolę w literaturze rozumianej ogólnie.

Natomiast, kombinacje szachowe same w sobie są zaskoczeniem, niespodzianką, ponieważ zawsze oparte są na przecenie pozornych wartości.

Wśród niezliczonej ilości kombinacji można znaleźć prawdziwe wyjątki. Kombinacje nadzwyczajne, charakteryzujące się swoją nietypową treścią i fantastyczną formą. Wywarły one na mnie ogromne wrażenie i będę chciał się tym z wami podzielić.

Koskinen - Kazanen 1967



D115.

Pozycja czarnych jest wygrana. Jest rzeczą bardzo wątpliwą, czy białemu królowi uda się uniknąć mata? A mimo wszystko, sposób w jaki czarne uzyskały zwycięstwo jest fantastyczny - zaskakujący wypad czarnej wieży oszałamia.

1. ... **Hd6:b4!**
2. **Gc3:b4** **Wd8-d2!!**

Czy można wyobrazić sobie podobny ruch - czarna wieża zostaje zaatakowana przez pięć figur jednocześnie i to jeszcze po wcześniejszej ofierze hetmana. Białe nie mogą brać wieży lekką figurą bo Sc2 mat, a po wzięciu wieży matuje ab. Zostaje wzięcie hetmanem.

3. **He1:d2** ...

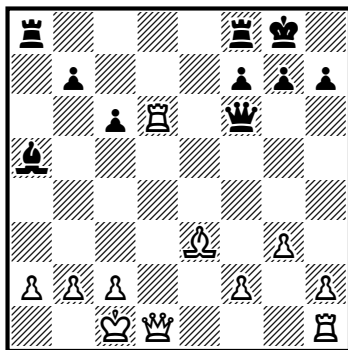
Ale teraz hetman przesłonił linię działania wieży h2.

3. ... **Se3-c2**

4. **Hd2:c2** **a5:b4#.**

Wspaniałe zakończenie.

Czernyszew - Ostrywny Stawropol 1967



D116.

Białe dopiero co zagrały. **23.Wd6.** Jest rzeczą oczywistą, że grający białymi przeanalizował wszystkie możliwe odejścia czarnego hetmana. Można przekonać się, że żaden ruch czarnego hetmana nie jest dobry. **23... Gd2!!** Co to jest? - mówisz w pierwszej sekundzie, gdy widzisz taki ruch. Jednak zagłębiwszy się w warianty stwierdzisz, że sprawy białych stoją źle.

Po obliczeniu wszystkich możliwych odpowiedzi białe odeszły królem na b1, zostały bez jakości i w konsekwencji przegrały partię.

Na jakich wariantach opierał się ten wspaniały szach gońcem?

Rozpatrzmy je po kolei.

1) Gońca nie można bić ani królem, ani gońcem bo **24...Hd6.**

2) Po **24.Wd2**, nastąpi **24...Wa2** i od groźby mata na a1 lub b2, białe mogą obronić się oddając hetmana.

3) Zostaje **24.Hd2 Wa2.** Czy białe mogą się uratować - przecież mają figurę więcej? Spróbujmy zlikwidować groźbę mata Wa1. Można to zrobić grając **25.Hb4.**

Rozpatrzmy warianty po **25.Hb4.**

Wydaje się, że czarne nie mają ataku. Jednak fantazja pomoże nam znaleźć sprytny ruch **25... Wd8.** Teraz nie można **26.Wf6**, bo **27.Wa1** mat. Nie można także **26.Wd8 Hd8** **27.Kb1 Ha8!** i ginie wieża h1. Zostaje **26.Kb1!**, po którym czarne mają tylko jedną odpowiedź.

26...Wda8! Zmusza to białe do **27.Kc1!** i **remis** przez powtórzenie pozycji. Próby gry na wygraną, ze strony czarnych nie przechodzą. Na przykład **27.Kc1! c5?! 28.Hc5!** Nie można **28.Gc5**, bo **28...Hf3! 29.We1 Wa1 30.Kd2 We1 31.Ke1 Wa1 32.Kd2 Wd1#.**

Te warianty, widział grający czarnymi, wykonując niesamowity szach Gd2. Myślał, że remis ma w kieszeni.

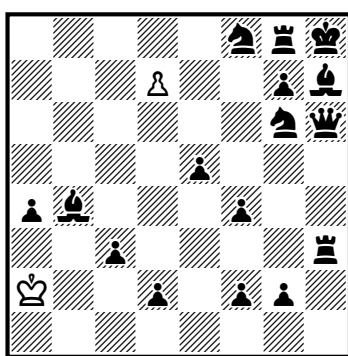
Dopiero później znaleziono wygraną białych. 24.Hd2 Wa2 25.Hd3! i białe zostają z figurą więcej.

Mimo wszystko, ruch czarnych 23...Gd2. robi niesamowite wrażenie.

Dawid zwycięża Goliata

Zwycięstwo słabszego jest w dramaturgii wypróbowanym i silnie działającym sposobem. Głębokie wrażenie wywiera na miłośniku szachów fakt zwycięstwa marnej jednostki nad całym zastępem nieprzyjacielskich figur.

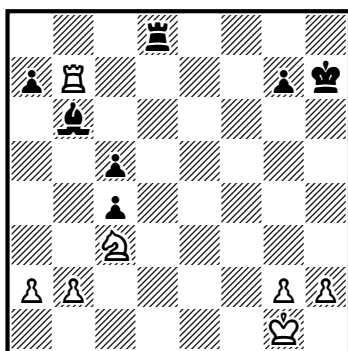
Piękno wielu szachowych kombinacji i studiów zbudowane jest, właśnie na tej metodzie przyciągnięcia uwagi. Kto na przykład nie zachwyci się następującą pozycją, szczególnie gdy widzi ją po raz pierwszy?



D117.

Wszystkie figury i piony czarnych są na szachownicy. Białe mają tylko jednego piona. Nawet on w swoim pierwszym ruchu przemienia się nie w hetmana, a w skoczka. **1.d8S!** i mat w następnym ruchu.

Ortueta - Sanz Madryt 1934



D118.

Ta pozycja, w swoim czasie obiegła cały świat. Czarne wpadają na 2-ą linię, co prawie zawsze jest korzystne.

1. ... **Wd8-d2**
2. **Sc3-a4** **Wd2:b2!**

Początek pięknej kombinacji na temat przemiany piona w hetmana. Czarne dokładnie obliczyły wszystkie warianty, mimo ich wielkiego skomplikowania.

3. **Sa4:b2** **c2-c3**

Oto na czym polega pomysł ofiary. Jeśli teraz białe odejdą skoczkiem na d3 (z innego pola skoczek nie zatrzyma piona c3), wtedy nastąpi 4.Sd3 c4 5.Wb6 cd i jeden z czarnych pionów bez przeszkód przemienia się w hetmana. Białe przewidziały tę możliwość i chciały przechytrzyć przeciwnika.

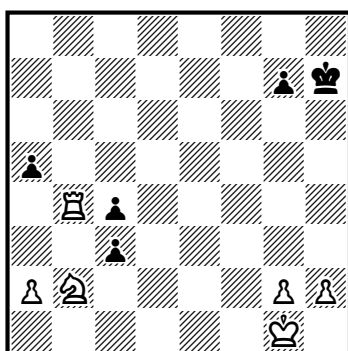
4. Wb7:b6! ...

Jeżeli czarne zagrają 4...ab, to po 5.Sd3 białe zatrzymują niebezpieczne piony i wygrywają. Lecz czarne policzyły dalej i teraz zaskakują przeciwnika taktycznym uderzeniem.

4. ... c5-c4!

Z zamiarem przesłizgnięcia się pionem na c2, skąd jest tylko jeden krok do przemiany w hetmana. Białych nie ratuje 5.Sc4 c2. Pozostaje jedyna obrona

5. Wb6-b4! a7-a5!!



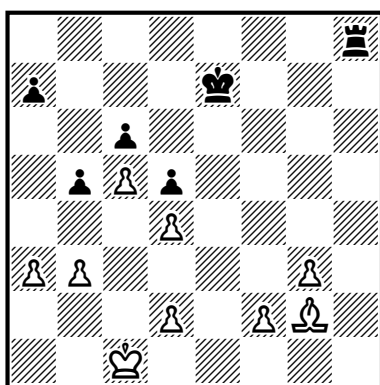
D119.

Dziwna pozycja! Dwa izolowane zdwojone piony zwyciężają wieżę i skoczka białych. Jeżeli rozważymy obliczenia liczbowe (W=5, S=3), wychodzi na to, że cztery razy silniejsza armia białych zmuszona jest do kapitulacji.

6. Sb2-a4 a5:b4

Białe poddały się.

W. Czechower



D120.

Białe zaczynają i remisują.

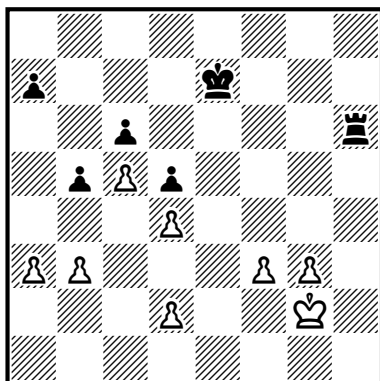
Wystarczy jedno spojrzenie na pozycję, aby powiedzieć, że jest ona beznadziejna dla białych.

Grozi wtargnięcie wieży na h2, co prowadzi do straty piona f2 i odcięcia białego króla. Następnie czarny król przechodzi do pola f5 i wpada do obozu białych. Armia czarnych jest ogromna, jak może przeciwstawić się jej słabiutkie wojsko białych?

Okazuje się, że i tutaj Dawid pokonuje Goliata. Co prawda, białym nie udaje się wygrać, ale czy ratunek w takiej pozycji nie jest zwycięstwem?

Białe ratują się przy pomocy fantastycznego pomysłu.

- | | |
|-------------|--------|
| 1. Kc1-d1 | Wh8-h2 |
| 2. Kd1-e1!! | Wh2:g2 |
| 3. Ke1-f1 | Wg2-h2 |
| 4. Kf1-g1 | Wh2-h3 |
| 5. Kg1-g2 | Wh3-h6 |
| 6. f2-f3 | ... |

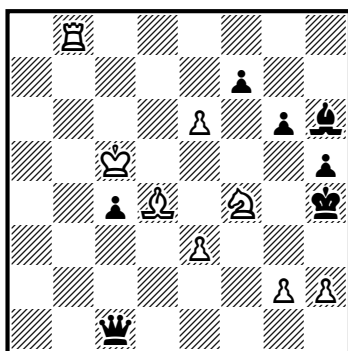


D121.

Zadziwiająca pozycja. Przewaga wieży nie daje czarnym zwycięstwa. Biały król chodzi po polach g1 i g2 nie wpuszczając czarnej wieży do swojego obozu. Także czarny król nigdzie nie ma przejścia. Jeśli na koniec czarne spróbują wygrać przy pomocy ofiary wieży, stawiając swojego króla na f5, a wieżę na e4, to i wtedy końcówka pionowa prowadzi do remisu.

Niezwykły jest triumf małych sił w walce z całą armią wroga w następnym studium.

A. Kazancew



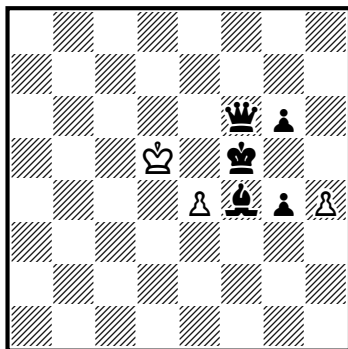
D122.

- | | |
|------------|---------|
| 1. e6-e7! | Hc1-a3+ |
| 2. Wb8-b4 | Ha3-a7+ |
| 3. Kc5-c4 | Ha7:e7 |
| 4. Sg4:g6+ | ... |

I bez tego przewaga materialna czarnych jest bardzo duża. Za hetmana białe mają tylko wieżę i skoczkę, a i tak oddają te ostatnie figury. Pomysł przede wszystkim!

- | | |
|-------------|--------|
| 4. ... | f7:g6 |
| 5. Gd4-f6+! | He7:f6 |

6. Kc4-d5+ Kh4-g5
 7. h2-h4+ Kg5-f5
 8. g2-g4+ h5:g4
 9. Wb4-f4+! Gh6:f4
 10. e2-e4#



D123.

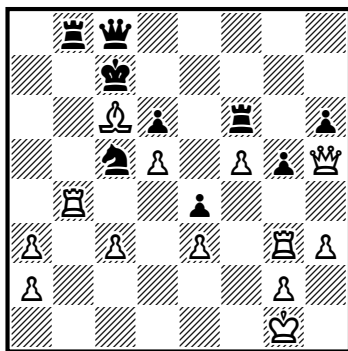
Wspaniałe zwycięstwo ducha nad materią. Jeden pion zwycięża cały zastęp czarnych figur.

Pomysłowe zagrania

Spryt jest jednym z ważniejszych czynników w tworzeniu dramaturgii partii szachowej. Zachwyca nas nieoczekiwane pojawienie się kombinacji, dziwimy się nagłym przejawem siły figur, cieszymy się zwycięstwem nieoczekiwanie pojawiającego się pomysłu.

Prześledźmy przeżycia miłośnika szachów, analizującego po raz pierwszy zakończenie następującej partii.

Mezon - Winawer Wiedeń 1882



D124.

1. Wg3:g5 h6:g5
 2. Hh5-h7+ Sc5-d7
 3. Gc6:d7 ...

Złe jest 2...Kd8 3.Hh8 Ke7 4.Hg7 Wf7 5.f6 z przewagą białych.

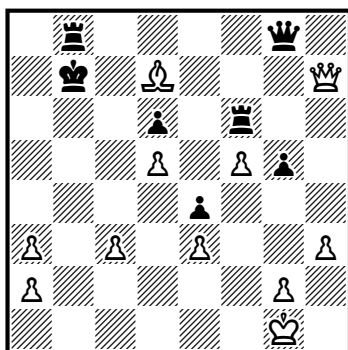
Czytelnik tylko wzruszy ramionami, co tu jest sprytnego? Czarne zmuszone są zbić gońca d7 i po wymianie hetmanów ginie wieża b8. Też mi kombinacja! Ale czy on zna odpowiedź czarnych?

3. ... Hc8-g8!

Tutaj czytelnik zamyśli się. Wychodzi na to, że wygrana nie jest taka prosta. Jednak gdy zastanowi się, to znajdzie dalszy ciąg kombinacji białych.

4. Wb4-b7+! Kc7:b7

Tylko tak, bo inaczej czarne tracą hetmana. Teraz kolej na ruch, po którym można przetrzeć oczy ze zdumienia.



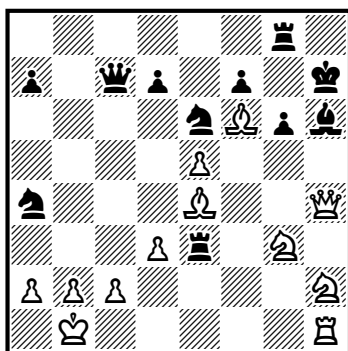
D125.

5. Gc7-c8+!!

Czarne poddały się.

To dopiero jest szach! W nim jest zawarte wszystko, przesłona linii, odciągnięcie i inne idee. Ile trzeba było mieć sprytu aby wymyślić podobną kombinację.

Po zobaczeniu poniższej pozycji, czytelnik może dojść do wniosku, że czarnym można tylko współczuć.



D126.

Białe grożą nie tylko matem w dwóch ruchach 2.Hh6 Kh6 3.Sg4#, ale także zamiatowaniem bez ofiar przy pomocy ruchu 2.Sg4.

A cóż mogą zrobić czarne, chociaż są na posunięciu? Ich groźby są niejasne. Na atak białego króla nie ma czasu. Im bardziej będziecie myśleli i utwierdzali się w beznadziejności pozycji czarnych, tym większym zaskoczeniem będzie pomysłowość, którą przygotowały czarne.

Okazuje się, że czarne nie przegrywają, a uzyskują zwycięstwo całą serią efektownych ofiar.

1. ... We3-e1+!

Trzeba zablokować białemu królowi drogę ucieczki na skrzydło królewskie przez pole e1.

2. Wh1:e1 Hc7:c2+!!

Czarne oddają hetmana, ale za to biały król musi wyjść ze swojego zacisznego ukrycia.

3. Kb1:c2 Se6-d4+

4. Kc2-b1 ...

Teraz wyjaśnia się pomysł ofiary wieży w pierwszym ruchu. Po 4.Kd1, czarne dają mat 4...Sb2#. Pole e1 jest zablokowane.

4. ... **Sa4-c3+!**

Jeszcze jedna ofiara, tym razem prowadząca do matowej pozycji. Nie można odejść królem na a1, bo 5... Sc2#.

5. **b2:c3** **Wg8-b8**

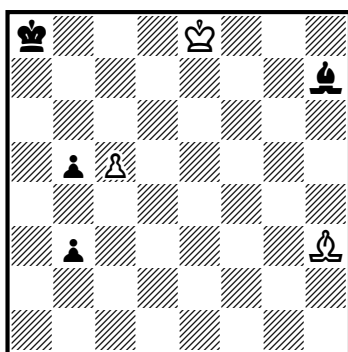
6. **Kb1-a1** **Sd4-c2#**

Piękno ustawienia

W szachach zbudowano wiele wspaniałych pozycji-studiów, w których walka figur o linie i przekątne przebiega na pograniczu wirtuozerii i wzbudza podziw wśród miłośników szachów.

Na mnie osobiście wielkie wrażenie wywołują wspaniałe manewry pokazujące krzyżowe działania figur na liniach pionowych lub przekątnych.

A.Troicki



D127.

Białe zaczynają i wygrywają.

1. **c5-c6** **b3-b2**

Czarne nie zdążą zatrzymać piona - 1...Ge4 2.c7 Gb7 3.Gg2.

2. **c6-c7** **b2-b1H**

Po 2...Gg6 3.Kd8 b1H, białe dają matę 4.c8H Ka7 5.Hc7 Ka8 6.Gg2 Ge4 7.Kc8 i goniec e4 jest związany.

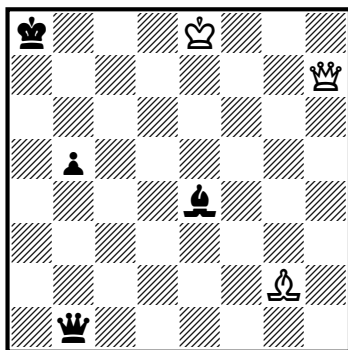
3. **c7-c8H+** **Ka8-a7**

4. **Hc8-c7+** **Ka7-a8**

5. **Gh3-g2+** **Gh7-e4**

6. **Hc7-h7!**

Z wygraną.

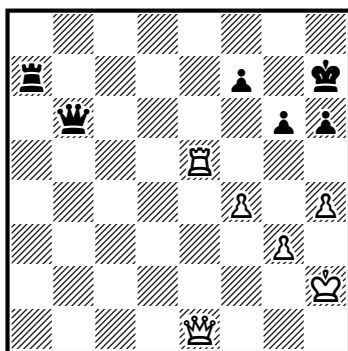


D128.

Ta pozycja, ze skrzyżowanymi i wzajemnie związanymi figurami, nosi nazwę „maltańskiego krzyża”.

Podobny krzyż, na liniach pionowych i poziomych, można spotkać w turniejowych partiach.

W jednej partii z mistrzostw Moskwy powstała następująca pozycja.



D129.

1. ... **Wa7-a2**

2. **We5-e2** ...

Nastąpiła wymiana wież i gra zakończyła się remisem. Jednak czarne natychmiast zwyciężały grając

2. ... **Hb6-e3!!**

Powstawał „maltański krzyż”, ale już liniowy.

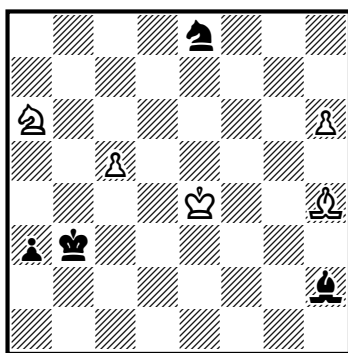
Wymiana ciosów

Wymiana ciosów występuje bardzo często w kombinacjach szachowych. Można powiedzieć, że szachy składają się z nieprzerwanych napadów, obron i kontrataków. Najpiękniej widać to w przypadkach kombinacyjnych burz.

Gra pozycyjna oparta jest na stałych, widocznych wartościach. Natomiast kombinacyjna gra, na nieoczekiwanych przecenach tych wartości.

Dlatego kombinacyjna wymiana ciosów jest bardzo ciekawa i wyzwala większe emocje, niż normalne następujące po sobie ruchy. Można to sprawdzić podczas turniejów. Gdy zawodnicy grają spokojnie, kibice nie przejawiają prawie żadnego zainteresowania.

Wilnew - Esklapon studium



D130.

Białe zaczynają i wygrywają.

Białe uzyskują zwycięstwo w rezultacie serii wzajemnych ciosów. Każdy z nich - atakujący białych i obronny czarnych - jest częścią prawdziwego ludzkiego dramatu.

1. **Sa6-b4** **Kb3:b4**

2. **h6-h7** **Gh2-e5**

Lasker twierdził, że czarny goniec dając się zabić białemu królowi „uśmiechał się”.

3. **Ke4:e5** **a3-a2**

4. **Gh4-e1+** **Kb4-b3**

5. **Ge1-c3!** ...

A goniec białych, według Laskera, „chichocze”.

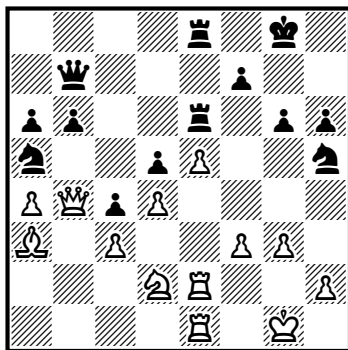
5. ... **Kb3:c3**

6. **h7-h8H** **a2-a1H**

7. **Ke5-f4+**

Czarne poddały się.

T. Petrosjan - Bangijew Moskwa 1973



D131.

Teraz czarne wykonały poważne kombinacyjne uderzenie oparte na obliczeniu skomplikowanych wariantów.

27. ... **f7-f5!?**

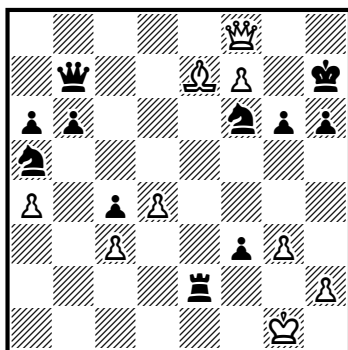
Po przeliczeniu wariantów, Petrosjan nie bił w przelocie i zagrał.

28. **f2-f4** **Hb7-d7**

29. **Kg1-f2** **Kg8-f7**

Z remisem.

Najciekawsze rzeczy działy się po wzięciu piona. 28.ef We2 29.We2 We2. Na dotkliwy cios - wzięcie całej wieży, białe odpowiadają nie mniej niebezpiecznym uderzeniem - atakiem na czarnego króla. 30.Hf8 Kh7 31.f7 Sf6 32.Se4! de 33.Ge7 ef! Nieprzyjemny ruch.



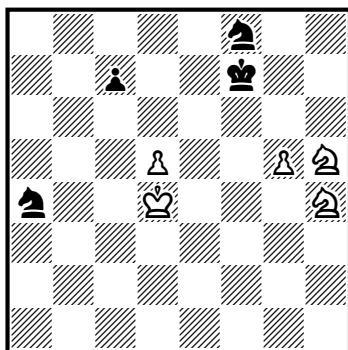
D132.

Petrosjan obliczył warianty do tego momentu. Oceniając pozycję nie widział wygrywającej kontynuacji. W przypadku 34.Hh6 Kh6 35.f8H Kh7 36.Hf7 Kh6 białe uzyskują tylko remis. Nie przechodzi 34.Gf6?, bo wtedy białe dostają mata 34...f2 35.Kf1 Hh1 36.Ke2 f1H.

Dopiero po partii, Petrosjan znalazł wygrywający ruch 34.Hg7!! Kg7 35.f8H Kh7 36.Hf7 Kh8 37.Gf6#.

Podobnych wymian ciosów, praktyka szachowa zna bardzo wiele. Pozwolę sobie przytoczyć jeden przykład z własnej praktyki.

Siergiejew - Kotow Moskwa 1935



D133.

Mój przeciwnik miał piona więcej. Jednak czarne mają duże szanse na remis. Wystarczy, że wymienią po jednym pionie, a za drugiego piona oddadzą skoczka. Można też oddać po skoczku za każdego piona. Myśląc w ten sposób, zaproponowałem przeciwnikowi remis. Ten podniósł się z miejsca i powiedział: „To jest studium, rozwiąż”. Pomyślałem i znalazłem interesującą możliwość.

1. ... c7-c6!

A to jest studium dla ciebie, powiedziałem „sympatycznemu” koledze. Na początku, długo obliczał warianty, a później szybko zrobiliśmy serię ruchów.

2. d5:c6 Sf8-e6+

3. Kd4-e5 Se6:g5

4. Sh5-f4 Kf7-e7

5. Sf4-d5+ Ke7-d8

6. Sh4-f3! ...

Jeszcze jedno studium - powiedział cicho Siergiejew. Przyszła moja kolej.

6. ... Sg5-f7+

7. Ke5-e6 Sa4-b6!!

Podniosłem się dumnie z miejsca. Biały pionek ginie - remis!

Uważam, że czytelnik już sam wysnuł wniosek - szachowe kombinacje są swego rodzaju dramatycznym dziełem, pełnym napięć i estetycznej treści oraz pasjonujących przypadków.

Teoria kombinacji

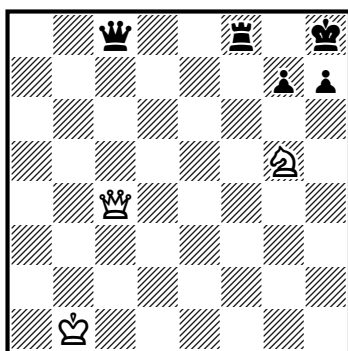
Czytelnik przede wszystkim powinien zrozumieć i wyraźnie uzmysłowić sobie „mechanikę” kombinacji, a także opanować nieskomplikowane określenia jej części składowych. Problem nazwy kombinacji rozwiązano prosto. Przyjęto formułkę - **„Kombinacja jest forsownym wariantem z ofiarą”**

Co składa się na istotę szachowej kombinacji?

Od pierwszych kroków szachista uczy się ogólnie przyjętych materialnych zależności między figurami. Wiadomo, że wieża jest silniejsza od skoczka, że goniec równy jest trzem pionom, a goniec z dwoma pionami = wieży, itd.

Są jednak pozycje, gdzie te zależności przestają działać, gdy na przykład hetman jest słabszy od piona. Właśnie droga do tych pozycji prowadzi przez ofiary.

Aby wyjaśnić części składowe kombinacji, najlepsze jest przeanalizowanie konkretnego przykładu.



D134.

Białe dają dawno znanego mata przy, pomocy forsownego wariantu z ofiarą.

1. Sg5-f7+ Kh8-g8
2. Sf7-h6+ Kg8-h8
3. Hc4-g8+ Wf7-g8
4. Sh6-f7#

Jest to przykład mata Beniowskiego.

Na początku wyjaśnimy, jakie cechy pozycji umożliwiły przeprowadzenie tej nieskomplikowanej, a wyglądającej efektownie kombinacji.

Odpowiedź jest prosta:

- 1) dwa czarne piony stojące na 7-ej linii i zamykające wyjście czarnemu królowi.
- 2) ścieśniona pozycja czarnego króla, mającego tylko jedno pole do odejścia.

Właśnie z tych przyczyn, stało się możliwe przeprowadzenie forsownego wariantu.

Podobne przyczyny, w teorii szachowej nazywają się **motywami kombinacji**.

Zatem **motyw kombinacji, to przyczyna jej powstania - cechy pozycji pozwalające na przeprowadzenie ofiary i uzyskanie zamierzonego celu.**

Lasker twierdził, że kombinacji można szukać tylko wtedy, kiedy na szachownicy mamy motyw pozwalający na jej wykonanie.

Nie można liczyć na to, że szybko zamatujemy króla schowanego za pionami, bronionego dobrze ustawionymi figurami i posiadającego swobodę. Jeżeli w takiej pozycji, będziemy za wszelką cenę szukali kombinacji prowadzącej do mata, to stracimy tylko czas i siły.

Bardzo ważnym następnym elementem jest **końcowa pozycja do której dążymy zaczynając kombinacyjne komplikacje**. Nazywa się ona - **tematem kombinacji**.

Ale po to, aby przejść z pozycji początkowej do końcowej konieczna jest możliwość wykonania serii ruchów.

Środki (idea) kombinacji - seria ruchów transformująca pozycję początkową w końcową.

Środki - to wspomagające ruchy takie jak: szach, podwójne uderzenie, zaciągnięcie, odciągnięcie, przesłona itp.

Można zatem powiedzieć, że **kombinacja składa się z:**

1. **Motywu** - na przykład słaba 8-a linia, ściśniona pozycja króla, nie broniona figura itp.
2. **Tematu** - wymyślenia pozycji którą chcemy uzyskać
3. **Idei (środków)** - sposób w jaki chcemy przejść od motywu do tematu.

Tematy kombinacji

Wszystkie możliwe kombinacje, występujące w partii szachowej, można podzielić na trzy podstawowe działy:

1. **Kombinacje matowe**
2. **Kombinacje pionowe (z udziałem pionów)**
3. **Kombinacje wykorzystujące nieudaną pozycję figur.**

Kombinacje matowe

- 1) Mat Beniowskiego
- 2) Słaba 7-a i 8-a linia (2-a, 1-a)
- 3) Słabe linie i przekątne
- 4) Atak po słabych polach
- 5) Wyciągnięcie króla
- 6) Rozbicie osłony króla

Kombinacje pionowe

- 1) Aktywne piony
- 2) Klin pionowy
- 3) Pionowa falanga

Nieudana pozycja figur

- 1) Podwójne uderzenie
- 2) Złapanie figury
- 3) Związanie figur
- 4) Przesłona
- 5) Odciągnięcie
- 6) Zaciągnięcie
- 7) Zasadzka
- 8) Przeciążenie

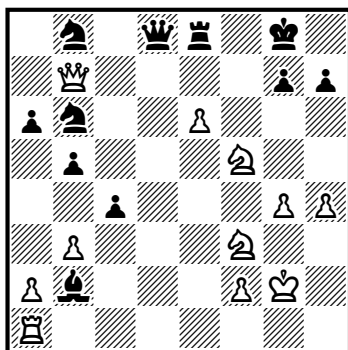
Pokażemy teraz po jednym lub dwóch przykładach każdego wymienionego tematu.

Kombinacje matowe

1) Mat Beniowskiego

Na początku rozdziału widzieliśmy matową kombinację na ten temat. Kombinacja ta jest najbardziej pogładowa, chociaż w praktyce turniejowej występują inne sposoby zablokowania króla przeciwnika i dania mata Beniowskiego.

Tal - Portisch Biel 1976



D135.

Przed chwilą białe poświęciły figurę za atak. Groźby białych związane są z możliwością wykonania, w niektórych wariantach, kombinacji na temat mata Beniowskiego. Jedna z tych możliwości została zrealizowana.

34. Hb7-f7+ Kg8-h8

35. Wa1-d1 Hd8-c8

36. Sf3-g5! ...

Stwarza różnorodne groźby. Jedna z nich to, 37.Hh5 h6 38.Sh6! z nieuniknionym matem.

36. ... Gb2-f6

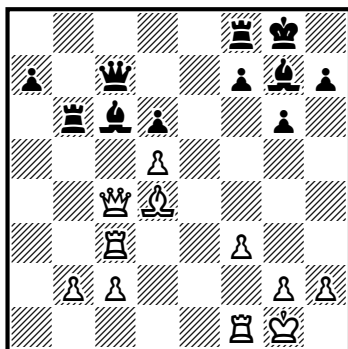
37. Sf5-h6!

Z wygraną.

Świetne kombinacyjne uderzenie. Teraz czarne dostają mata Beniowskiego. Po 37...We7, nastąpi 38.He7! Ge7 39.Sf7#. A w odpowiedzi na inne kontynuacje czarnych, białe grają 38.Hg8 Wg8 39.Sf7#. Przy czym można to zrobić dowolnym skoczkiem.

2) Słaba 7-a i 8-a linia (2-a i 1-a)

Kaklauskaz - Kisielew Wilno 1976



D136.

Czarne poświęciły hetmana.

28. ... Gc6-b5!

29. Hc4:c7 Gg7:d4+

30. Wf1-f2 ...

Wymuszone. Inaczej białe po prostu tracą wieżę f1. A teraz czarna wieża wpada na drugą linię.

30. ... Wf8-e8!

31. g2-g4 ...

Nic innego nie można zagrać.

31. ... We8-e2

32. Hc7-d8+ Kg8-g7

33. Wc3-c8 Gd4:f2+

34. Kg1-h1 Wb6-a6

Dokładny ruch. Groźba szacha na a1, zmusza białe do szukania ratunku w wiecznym szachu.

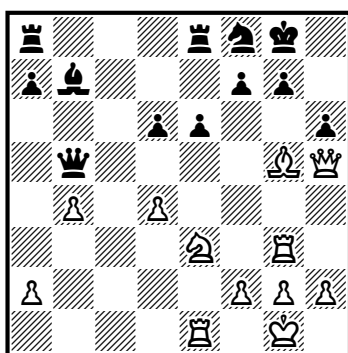
35. Hd8-f8+ Kg7-f6

36. c2-c4

Teraz czarne zrobiły błąd dając szacha wieżą na a1, po czym biały król uciekł na h3. Do wygranej prowadziło proste 36...Gh4! I nie ma obrony przed matem wieżą na a1, a białe nie zdążą dać wiecznego szacha. Na przykład 37.Hd8 Ke5 lub 37.Hh8 Kg5 38.f4 Kg4 39.h3 Kf5 40.b3 f6, z nieuniknionym matem.

Szczególnie niebezpieczne są atakujące wieże, wsparte gońcem stojącym na głównej przekątnej. Jedna z kombinacji na ten temat ma oryginalną nazwę - „młynek”

Torre - Lasker Moskwa 1925



D137.

1. Gg5-f6! Hb5:h5

2. Wg3:g7+ Kg8-h8

3. Wg7:f7+ Kh8-g8

4. Wf7-g7+ Kg8-h8

5. Wg7:b7+ Kh8-g8

6. Wb7-g7+ ...

Działania białej wieży, rzeczywiście przypominają żarna wszystko mielącego młyna.

6. ... Kg8-h8

7. Wg7-g5+ Kh8-h7

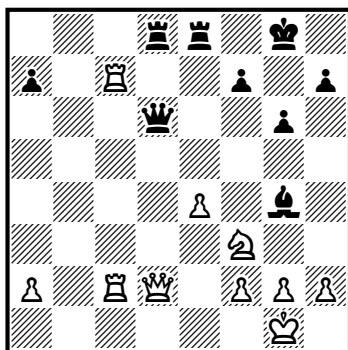
8. Wg5:h5+ Kh7-g6

9. Wh5-h3 Kg6:f6

10. Wh3:h6+

Czarne poddały się.

Tal - Olafson Las Palmas 1975



D138.

Białe nieostrożnie osłabiły 1-ą linię i czarne wykorzystują ten fakt przy pomocy serii kombinacyjnych uderzeń.

1. ... Hd6-f4!!

Dokąd odejść białym hetmanem? W przypadku 2.He2 We4 lub 2.He1 Gf3, czarne mają wyraźną przewagę. Tal próbuje uratować pozycję stosując kontruderzenie.

2. Wc7-e7! ...

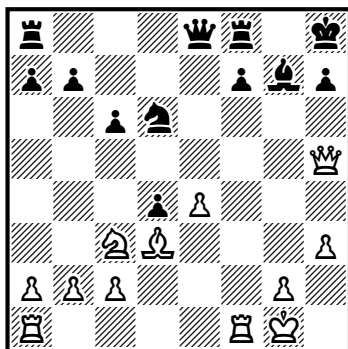
Teraz nie jest dobre zabicie hetmana, bo czarne wezmą z szachem na e8, a następnie skoczkiem na d2. Czarne znajdują nowe kombinacyjne uderzenie.

2. ... We8-f8!

Mimo pozornej skromności, straszliwy ruch kryjący w sobie dużo jadu. Po 3.He2, czarne wygrywają 3...Gf3 4.gf Hg5 i 5...He7 lub 4.Hf3 Hd6! z groźbą 5.Hd1, zdobywając wieżę. Złe jest odejście hetmana na c1 z uwagi na 3...Gf3 4.gf Hf3 5.Wd2 Hg4 6.Kh1 Hg5, ze stratami materialnymi białych.

3) Słabe linie i przekątne

Fischer - Benkő USA 1963/64



D139.

1. Wf1-f6!! ...

Blokuje piona f7, zapobiega oswobodzeniu pozycji i ruchowi f7-f5, zamykającemu przekątną b1-h7. Czarne nie mogą brać wieży f6, bo 2.e5 prowadzi do mata.

1. ... Kh8-g8

2. e4-e5 h7-h6

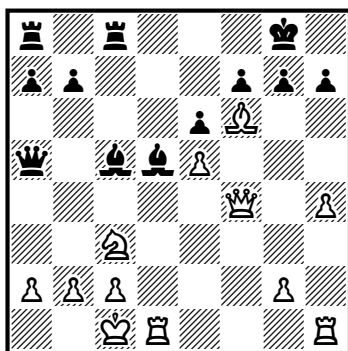
3. Sc3-e2!

Czarne poddały się.

Po odejściu skoczka d6 nastąpi 4.Hf5 z matem na przekątnej b1-h7, a po 3...Gf6, natychmiast przegrywa 4.Hh6.

4) Atak po słabych polach

Spasski - Koreński Soczi 1973



D140.

Czarne mają trzy słabe punkty na skrzydle królewskim: f7, g7 i h7. Na początek białe biorą pod ostrzał punkt g7.

1. Gf6:g7 Kg8:g7
2. Hf4-f6+ Kg7-f8
3. Wh1-f1 ...

Teraz białe kierują zmasowany atak na punkt f7.

3. ... Wc8-c7
4. Sc3:d5 e6:d5
5. e5-e6! ...

Wraz z włączeniem do ataku tego groźnego piona, dalszy opór jest bezcelowy, a katastrofa następuje na słabym polu f7.

5. ... Ha5:a2
6. e6-e7+ Kf8-g8

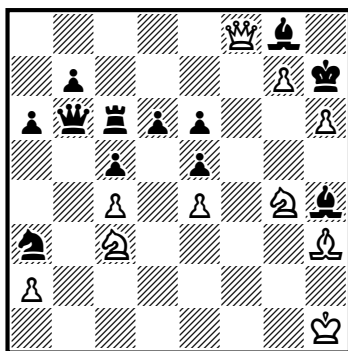
Piona brać nie można z powodu mata hetmanem na h8.

7. Hf6-f7+ Kg8-h8
8. e7-e8H+

Czarne szybko poddały się.

5) Wyciągnięcie króla

Melichow - Szachnazarow 1974



D141.

1. Hf8:g8+! Kh7-g8
2. Sg4-f6+ Gh4:f6
3. Gh3:e6+ Kg8-h7
4. g7-g8H+ Kh7:h6
5. Ge6-f5! ...

Przed matem na g6, na pewien czas ratuje czarnych tylko jedna odpowiedź.

5. ... Gf6-g7
6. Hg8-h7+ Kh6-g5
7. Hh7-g6+ Kg5-f4
8. Hg6-g4+ Kf4-e3
9. Hg4-e2+ Ke3-d4

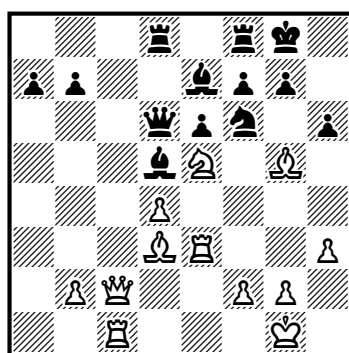
Po 9...Kf4, hetman goni króla z powrotem i matuje na polu g6: 9...Kf4 10.Sd5 Kg5 11.Hg4 i 12.Hg6#.

10. Sc3-b5+!! a6:b5
11. He2-d2+ Kd4:c4
12. Gf5-e6+--

6) Rozbicie osłony króla

Ten rodzaj matowej kombinacji też nie wymaga specjalnych objaśnień. Atakujący, ofiarą figury rozbija osłabioną pozycję skrzydła królewskiego nieprzyjaciela. Burzy jego rezydencję, po czym atakujące figury kończą sprawę.

Bakulin - Sokołow 1973



D142.

1. Gg5:h6! g7:h6
2. We3-g3+ Kg8-h8
3. Hc2-d2 Sf6-g8
4. Wg3:g8! Kh8:g8
5. Hd2:h6 f7-f5
6. Hh6-g6+ Kg8-h8
7. Wc7-c3! ...

Białe podciągają rezerwy. **Przy obliczaniu wariantów trzeba brać pod uwagę możliwość wzmocnienia ataku przez włączenie rezerw.**

7. ... Wf8-f6
8. Hg6-h5+! Kh8-g7
9. Gd3:f5! ...

Nowy, rozbijający wypad. W przypadku 9...Wf5 10.Wg3 Wg5 11.Wg5 Gg5 12.Hf7, czarne dostają mata w następnym ruchu.

9. ... Wd8-g8

10. Wc3-g3+ Kg7-f8

11. Wg3:g8 Kf8:g8

12. Hh5-h7+

Czarne poddały się.

Kombinacje pionowe

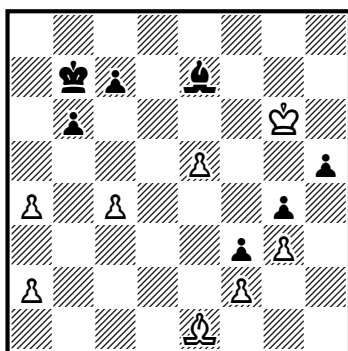
Motywy podobnych kombinacji jest wysunięta pozycja jednego lub kilku pionów aktywnej strony przy osłabieniu pól, przez które ten pion przechodzi na hetmana.

1) Aktywne piony

Ogólnie wiadomo, że wolne piony lub takie, które w każdym momencie mogą stać się wolne, są bardzo niebezpieczne. Trzeba im poświęcać dużo uwagi i być bardzo czujnym.

Nie zrobiły tego białe w poniższej partii.

Rej - Zajcew Soczi 1976



D143.

1. ... h2-h4

2. g3:h4 Ge7-b4!

3. e5-e6 ...

Lub 3.Gb4 g3 4.e6 gf! 5.e7 f1H 6.e8H Hg2! 7.Kh6 f2 i drugi pion dochodzi na hetmana.

3. ... g4-g3

4. e6-e7 Gb4:e7

5. f2:g3 Ge7-b4!

6. Ge1-f2 Gb4-c5

7. Gf2-e1 f3-f2

8. Ge1:f2 Gc5:f2

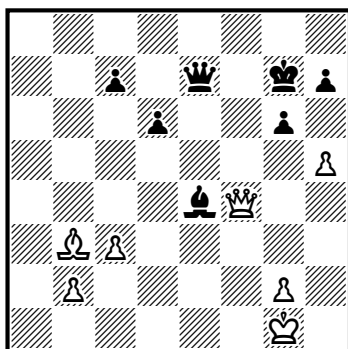
Białe poddały się.

2) Klin pionowy

Mechanizm tej kombinacji jest następujący: jeden z pionów przedostaje się do obozu przeciwnika i stwarza matowe groźby.

Oto jak wspaniale wykorzystały białe pionowy klin na linii „h”.

Iwanowicz - Popowicz mistrzostwa Jugosławii 1973



D144.

1. h7-h6+ Kg7-h8

2. Gb3-e6!!

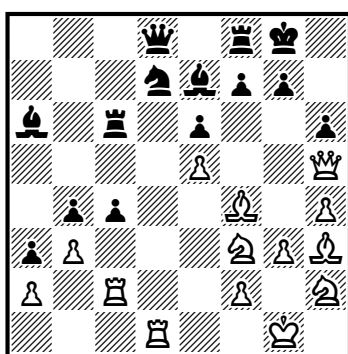
Czarne poddały się.

Pod biciem jest goniec czarnych, ale nie może odejść bo wtedy białe dają szacha na d4, a potem mata. Gońca nie można bronić pionem 2...d5 3.He5, ani hetmanem 2...He6 3.Hf8 Hg8 4.Hf6.

3) Pionowa falanga

Bywa tak, że do ostatniej linii maszeruje kilka pionów naraz. Aby stworzyć taką falangę pionów można oddać figurę, a czasami nawet hetmana.

Czeremisin - Czumak ZSRR 1975



D145.

Czarne piony hetmańskiego skrzydła są wysunięte bardzo daleko i stwarzają duże zagrożenie. Aby uzyskać falangę pionów, czarne decydują się na poważne materialne ofiary.

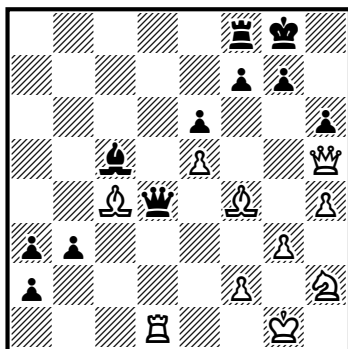
1. ... c4:b3

2. Wc2:c6 b3:a2

3. Sf3-d2? ...

Lepsze było 3.Sg4, z silnym atakiem na czarnego króla. Białe szybko przerzucają figury na skrzydło hetmańskie, aby zatrzymać piony czarnych. Jednak następują nowe ofiary, po których falanga czarnych pionów staje się jeszcze bardziej dynamiczna.

- | | |
|-----------|----------|
| 3. ... | Sd7-c5! |
| 4. Wc6:a6 | Sc5:a6 |
| 5. Sd2-b3 | Sa6-c5 |
| 6. Sb3:c5 | Ge7:c5 |
| 7. Gh3-f1 | b4-b3 |
| 8. Gf1-c4 | Hd8-d4!! |



D146.

Z uwagi na silne piony, czarne mogą pozwolić sobie nawet na ofiarę hetmana.

- | | |
|------------|---------|
| 9. Gc4:b3 | a2-a1H |
| 10. Wd1:a1 | Hd4:a1+ |
| 11. Kg1-g2 | Wf8-b8 |
| 12. Gf4:h6 | Gc5:f2 |
| 13. Gh6-f4 | Ha7-g1+ |
| 14. Kg2-h3 | Wb8:b3 |
| 15. Hh5-g5 | Wb3:g3+ |

Białe poddały się.

Nieudana pozycja figur

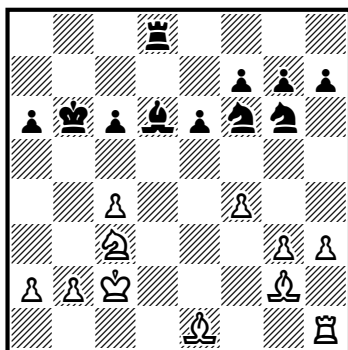
Aktywna strona, wykorzystując różne wady w ustawieniu figur przeciwnika, przeprowadza ofiarę aby z nadmiarem odzyskać materiał.

1) Podwójne uderzenie

Początkujący poznaje ten typ kombinacji w pierwszym etapie nauki. Jej motywem są geometryczne cechy w pozycji nieprzyjaciela pozwalające na jednoczesny atak dwóch lub więcej figur i zdobycie jednej z nich.

Kombinacje na temat podwójnego uderzenia, zwane też „widłami”, mogą wykonywać wszystkie bierki, poczynając od piona, a kończąc na królu.

Karpow - Sergiejewski Kujbyszew 1970



D147.

1. c4-c5 ...

Widły na króla i gońca. Jeżeli piona bije król czarnych, to 1...Kc5 2.Gf2 Kb4 3.Gb5 prowadzi do nieuchronnego mata. Także złe jest 2...Kc4 3.a3! i nie ma obrony przed groźbą mata pionem b2 lub gońcem na f1.

1. ... Gd6:c5

2. Sc3-a4+ Kb6-b5

3. Kc2-b3! ...

Grozi goniec f1 mat. Trzeba oddać jakość.

3. ... Wd8-d3+

4. Ge1-c3 Wd3:c3+

5. Sa4:c3 Kb5-a5

6. Sc3-a4 Gc5-f2

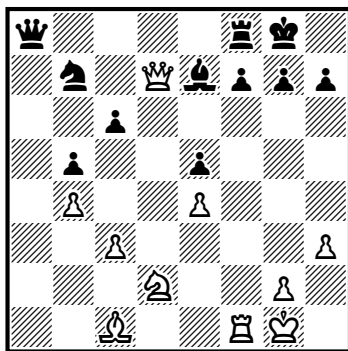
7. Wh1-c1

Białe szybko wygrały.

2) Złapanie figury

Jedna ze stron okrąża swoimi figurami i pionami cenną figurę nieprzyjaciela wymuszając jej wymianę na słabszą figurę.

Karaklaič - Beli mecz Węgry - Jugosławia 1957



D148.

1. ... Ha8-c8

2. Hd8:e7 ...

Trzeba było zmienić hetmany.

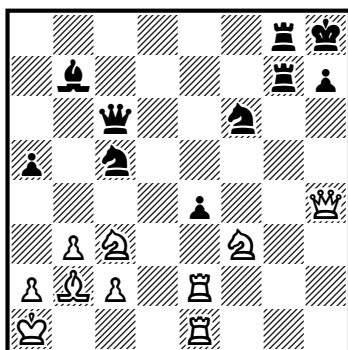
2. ... f7-f6!

Białe poddały się.

Hetman został złapany. Nie ma obrony przed groźbą 3...Wf7.

3) Związanie figur

Z wyjątkiem króla, wszystkie figury mogą być związane. Czasami korzystne jest poświęcenie figury, a nawet dwóch, tylko po to by uzyskać związanie figur nieprzyjaciela.



D149.

Białe oddały dwie wieże za skoczka, wykorzystując związanie czarnej wieży g7.

1. Sc3:e4! Sc5:e4
2. We2:e4 Sf6:e4
3. We1:e4 Hc6:e4
4. Sf3-g5! ...

Biały skoczek wszedł pod bicie związanej wieży, grozi matem na f7 i przy okazji napadł na czarnego hetmana. Próbując utrzymać pozycję, czarne bronią punktu f7.

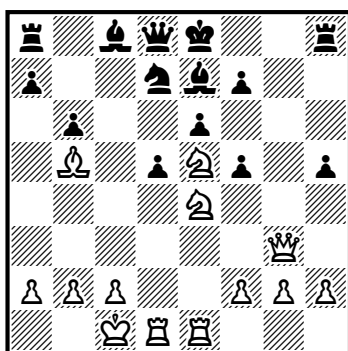
4. ... He4-g6

Ale wtedy następuje kończące uderzenie - ofiara hetmana.

5. Hh4:h7+! Hg6:h7
6. Sf7#

Gdy król nieprzyjaciela zostaje w centrum, działanie gońców i wież prowadzi często do rozstrzygającego związania figur i nieodpartego ataku. Podobny matowy finał, z wykorzystaniem jednoczesnego związania dwóch figur, mógł zdarzyć się w poniższej partii.

Kotow - Kalmanok Moskwa 1936



D150.

Skoczek d7 jest związany i białe energicznie wykorzystują ten fakt.

1. Hg3-g7 Wh8-f8
2. Wd1:d5! ...

Otwiera linię „e” i grozi kilkukrotnym biciem na d7, co da białym decydującą przewagę materialną. Czarne muszą zbić wieżę i pogodzić się z otwarciem centralnej linii.

2. ... e6:d5

Teraz nowa ofiara skoczek prowadzi do pozycji matowej.

3. Se4-f6+ Ge7:f6

4. Se5-g6+ Ge6-e7

5. Hg7:f8#

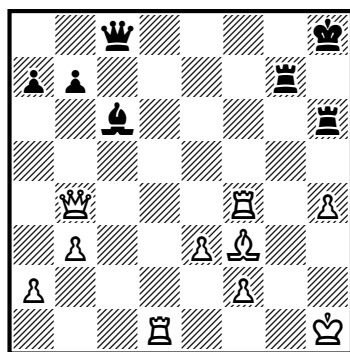
Związane są skoczek d7 i goniec e7.

Chcę zwrócić uwagę na jedną okoliczność - **Nie można oceniać związania jako czegoś nienaruszalnego**. Czasami przeciwnik może kontruderzeniem zlikwidować związanie i natychmiast zmienić przebieg walki na swoją korzyść.

4) Przesłona

Temat przesłony linii działania figur liniowych (hetman, wieża, goniec), występuje bardzo często w kompozycji szachowej. Jednak praktyka szachowa też zna wiele efektownych przesłon w partiach turniejowych. Mam nadzieję, że analiza podobnych przykładów pomoże czytelnikowi w rozszerzeniu swojej fantazji i wytrenowaniu głębokiego kombinacyjnego widzenia.

Silicz - Rochlin 6-e mistrzostwa ZSRR 1929



D151.

Białe mają kompletnie wygraną pozycję. Wiele ruchów zmusza czarne do natychmiastowej kapitulacji. Na przykład 1.Hf8 lub nawet 1.Kh2. Silicz postanowił wziąć hetmana i zagrał.

1. Wf4-f8+ Kh8-h7

2. Ge4-e4+? ...

Przegrywające posunięcie, po niesamowitej odpowiedzi czarnych. Do zwycięstwa prowadziło 2.He4 Ge4 3.Ge4 Wgg6 4.Gg6 i 5.Wc8.

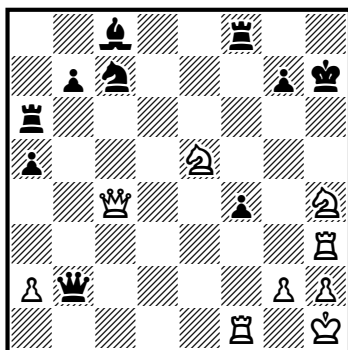
2. Hc8-f5!!

Czarne wygrywają.

Niespodziewane uderzenie, zmuszające białe do natychmiastowego poddania partii. Czarny hetman naruszył współdziałanie wszystkich białych figur.

Czytelnik powinien rozwijać swoją fantazję do takiego stopnia, aby mieć możliwość znajdowania podobnych uderzeń w swoich partiach.

Loyd - Moor Londyn 1879



D152.

Można łatwo przekonać się, że czarne przygotowane są na dowolny szach z odsłony wieżą h3. Czarne albo zbiją wieżę, albo przesłonią jej linię działania swoją wieżą na h6. Jednak nieoczekiwane uderzenie białych pozwala przesłonić linię działania gońca c8 i wieży a6.

1. Hc4-e6!!

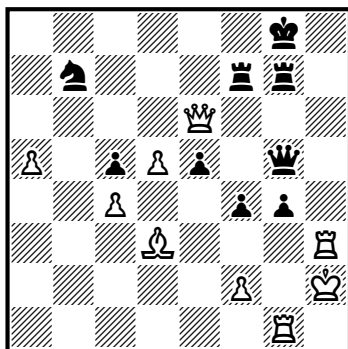
Czarne poddały się.

Hetman stanął w punkcie przecięcia 6-ej linii i przekątnej h3-c8. Niezależnie od tego czym czarne zbiją tego hetmana, jeden z szachów z odsłony skoczkiem prowadzi do mata. Na przykład 1...Ge6 2.Sf5 Kg8 3.Se7# lub 1...We6 2.Sg6 Kg8 3.Wh8#. Inne ruchy czarnych także nie zapobiegają decydującym odkrytym szachom.

5) Odciągnięcie

Bywa tak, że jakaś figura jak przykuta stoi na straży ochraniając króla lub ważny punkt pozycji i nie można jej odciągnąć w normalny sposób. Wtedy na pomoc przychodzi ofiara, która może być bardzo efektowna. Temat odciągnięcia często przeplata się z tematem przesłony.

Johansson - Rej 1935



D153.

Narzuca się 1.He8. Jednak czarne bronią się grając 1...Wf8 i oddanie wieży na h8, niczego nie daje - 2.Wh8 Kh8 3.Hf8 Wg8. Wnikając w pozycję, znajdziemy odciągającą ofiarę.

1. Wg1:g4! Hg5:g4

Teraz manewr pokazany wcześniej, prowadzi do mata.

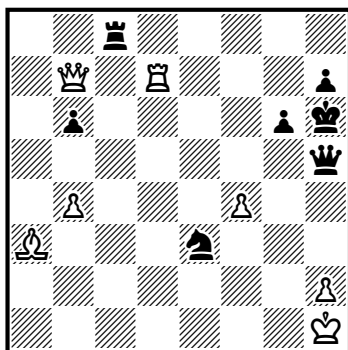
2. He6-e8+ Wf7-f8

3. Wh3-h8+ Kg8:h8

4. He8:f8+ Wg7-g8

5. Hf8-h6#

Dürsch - Tarrasch Norymbergia 1908



D154.

Wydaje się, że dla czarnych nie ma ratunku. Przed decydującym uderzeniem na h7 może uratować tylko 1...Wh8. Jednak prowadzi to do przegranej po 2.Gb2. Tarrasch wcześniej przewidział wszystkie niuanse w powstałych kombinacyjnych komplikacjach i zaskoczył białe wspaniałym uderzeniem.

1. ... **Wc7!!**

Jak mają grać białe? Ich hetman musi bronić punktu f3, a wieża punktu d1. Wydaje się, że białe nie mają ratunku. A. jednak.

2. **b4-b5!** **Hh5-d1+!**

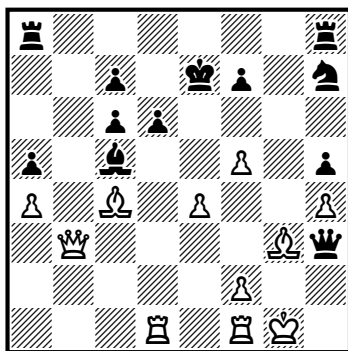
3. **Wd7:d1** **Wc7:b7**

Remis.

6) Zaciągnięcie

Są takie sytuacje, kiedy trzeba zaciągnąć figurę przeciwnika na określone pole.

Gendel - Suszkiewicz Moskwa 1956



D155.

Czarne mają inicjatywę. Stworzyły poważne groźby na skrzydle królewskim. Goniec białych jest związany i opierając się na tym fakcie czarne wymyśliły swój plan ataku.

1. ... **Wh8-g8**

2. **Wd1-d3** ...

Jedyna możliwość obrony punktu g3. Jak czarne mogą teraz kontynuować atak? Wykonały niewinnie wyglądający ruch.

2. ... **Wa8-b8!**

Aby nie stracić kontroli nad punktem g3, hetman białych może odejść tylko na jedno pole.

3. **Hb3-c3** ...

Teraz następuje kombinacja. Na czym polega różnica między pozycją hetmana na b3 i c3? Na polu b3 hetmana bronił goniec, a na c3 jest on bezbronny. I właśnie tę sytuację wykorzystwały czarne.

3. ... **Wg8:g3!**

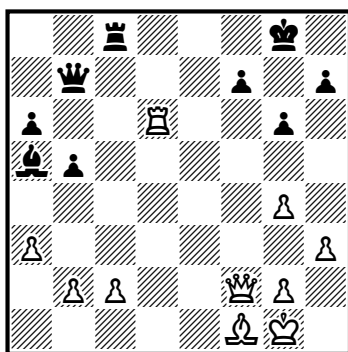
4. **Wd3:g3** **Wb8-g8!!**

Biała wieża jest dwa razy atakowana, a broniona jeden raz (pion f2 jest związany) i grozi bicie na g3. Białe nie mają wyjścia.

5. **Wg3:g8** **Hh3:c3**

Białe poddały się.

Lasker - Ragozin Moskwa 1935



D156.

W tej pozycji nastąpiło wspaniałe zaciągnięcie białej wieży.

1. ... **Ga5-c7!**

2. **Wd6-f6** ...

Biała wieża nie może opuścić 6-ej linii bo grozi Gb6, a po 2.Wd7? nastąpi 2...Gh2, z przewagą czarnych.

2. ... **Gc7-d8**

3. **Wf6-d6** **Gd8-e7**

Trzyposunięciowy manewr czarnych zmusił białą wieżę do ustawienia się na polu b6. Teraz czarne przy pomocy prostej kombinacji uzyskują decydującą przewagę materialną.

4. **Wd6-b6** **Hb7:b6!**

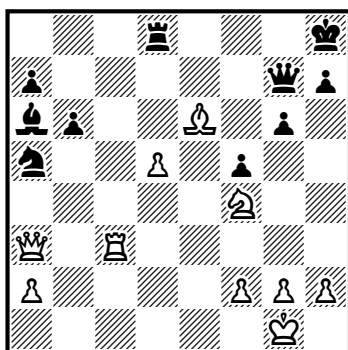
5. **Hf2:b6** **Ge7-c5+**

6. **Hb6:c5** **Wc8:c5**

Białe poddały się.

7) Zasadzka

Furman - Smyslow mistrzostwa ZSRR 1949



D157.

Nic nie zapowiada jakichkolwiek niespodzianek dla czarnych. Ich figury stoją nieźle. Bezpośredniego zagrożenia ze strony białych nie widać. A jednak. Nastąpiło „ciche” posunięcie białych, po którym partia jest dla czarnych przegrana.

1. **Ha3-b2!!** ...

Natychmiast wyjaśnia się, że pozycja czarnych jest beznadziejna. Grozi Sg6 hg 3.Wh3# lub 2...Hg6 3.Wg3, także z matem. Nie ratuje czarnych 1...h6, bo nastąpi 2.Wc7! Hb2 3.Sg6#.

1. ... **Sa5-c4**

Smyslow nie znalazł nic lepszego, ale i po tym białe wykonały swój pomysł z godną pozazdroszczenia konsekwencją i dokładnością.

2. **Sf4:g6+** **Hg7:g6**

3. **Wc3:c4+** **Hg6-g7**

4. **Hb2:g7** **Kh8:g7**

5. **Wc4-c7+** **Kg7-f6**

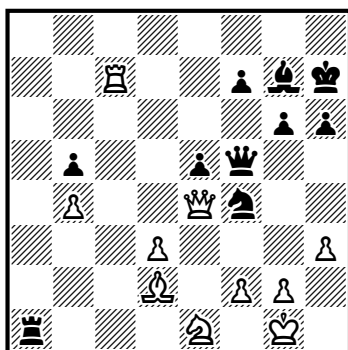
6. **f2-f4**

Białe wygrały.

Jak to się stało? Jak to możliwe, żeby z takiej wydawałoby się silnej pozycji, nagle zostały ruiny?

Rzecz polega na tym, że białe ruchem Hb2 zbudowały sprytną zasadzkę. Stworzyły groźbę zbitcia na g6, a następnie szacha z odsłony wieżą c3.

Barcza - Bronstein Moskwa 1959



D158.

Pomysłowy Bronstein znajduje możliwość przeprowadzenia wspaniałej kombinacji z przejściową ofiarą hetmana.

1. ... **Sf4:d3!**
2. **He4-f5** **Sd3:e1!**

To jest istota kombinacji. Bronstein stworzył zasadzkę i grozi po prostu Se1-f3#. Białe znajdują jeszcze odpowiedź, która przez jakiś czas daje im nadzieję na ratunek.

3. **Kg1-f1!** ...

Mata nie ma. Pod biciem skoczek e1. W przypadku 3...gf 4.Ge1, można jeszcze walczyć. Ale Bronstein wszystko przewidział. Jego zasadzka zadziała, chociaż musi zmienić kierunek uderzenia.

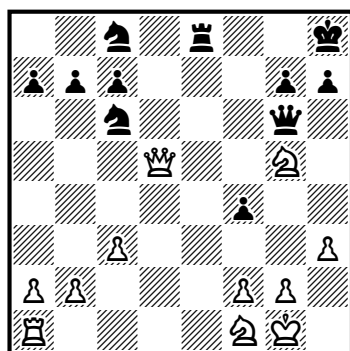
3. ... **Se1-c2+!**
4. **Gd2-c1!** **Wa1:c1**
5. **Kf1-e2** **Sc2-d4+**
6. **Ke2-d2** **Sd4-b3+**

Białe poddały się.

Czarne zabiorą hetmana i zostaną z dwoma figurami więcej.

8) Przeciążenie

Bywają takie przypadki, kiedy pozycja jednego z przeciwników wygląda dosyć silnie. Jednak doświadczone oko szachisty zauważy, że ta pozycja „trzyma się” na aktywności tylko jednej figury. Właśnie ta figura przeciążona jest wieloma obronnymi funkcjami. Przeciwnik może wykorzystać to przeciążenie i wykonać niespodziewane uderzenie.



D159.

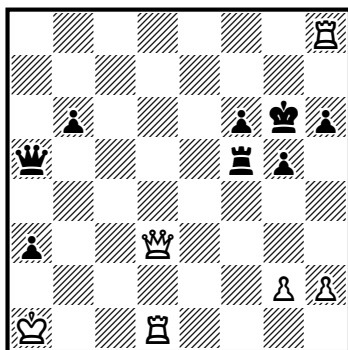
1. **Sg5-f7+** **Kh8-g8**
2. **Sf7-d6+** **Hg6-e6**

Wygląda na to, że czarne obroniły się. Po 3.He6 We6 4.Sc8 We8, biały skoczek jest w pułapce i czarne tracą tylko piona. Jednak doświadczony szachista, mający rozwinięte kombinacyjne widzenie, natychmiast zauważy, że czarny hetman jest przeciążony. Musi jednocześnie bronić króla (przed atakiem hetmana) i wieżę e8. Nastąpiło.

3. **Wa1-e1!**

Czarne poddały się.

Po 3...Hd5, nastąpi 4.We8#.



D160.

1. g2-g4 ...

Naturalna próba wykorzystania związania wieży f5 napotyka na niespodziewaną odpowiedź.

1. ... Ha5-e5+

Z uwagi na matę na b2, białe mają jedyną obronę.

2. Hd3-d4 ...

A teraz możemy przekonać się, że biała wieża jest przeciążona. Powinna bronić hetmana i 1-ej linii. Także przeciążone jest hetman białych. Musi bronić przekątnej a1-h8 i wieży d1.

2. ... Wf4-f1!

Białe poddały się.

Po 3.Ka2 Wd1 4.Hd1, nastąpi 4...Hb2#. A po 3.He5 Wd1 4.Ka2, 4...fe.

Myślenie arcymistrza

Teraz dokładnie nauczymy się trudnego procesu powstawania i wykonywania kombinacji. Dlatego uważnie i skrupulatnie przeanalizujemy krok po kroku proces myślowy szachisty, który odkrywa i przeprowadza kombinację w czasie rozgrywania partii szachowej.

Jak w głowie szachisty powstaje kombinacja?

Odpowiadając na to pytanie, wykonamy duży krok w rozwoju naszego kombinacyjnego widzenia. Spróbujmy na przykład rozwiązać ten problem przez porównanie z innymi rodzajami pracy umysłowej człowieka.

Niektórzy pisarze, poeci i kompozytorzy twierdzą, że pomysł pojawia się nagle, w zaskakujących miejscach i niespodziewanych momentach, jakby „coś” rozjaśniło się w głowie. Podobne zjawisko występuje u arcymistrza w czasie walki szachowej. Pomysł kombinacji pojawia się nagle. Jakby otworzyła się jakaś klapka. Występuje to nie bez przyczyny. Przygotowane jest całym przebiegiem partii. Jeszcze na dużo ruchów przed decydującym uderzeniem, odczuwa on lub zaczyna mieć przekonanie o tym, że w stojącej na szachownicy pozycji „musi coś być” - możliwa jest kombinacja. Tą myśl podpowiadają powstałe motywy. Jeśli na przykład zauważy, że osłabiła się duża czarna przekątna, to natychmiast przychodzi mu na myśl, czy tego faktu nie można wykorzystać. Kiedy widzi, że przeciwnik nie zrobił furtki, to zastanawia się, czy nie może dać maty na 8-ej (1-ej) linii.

Ten nastrój, w którym arcymistrz wyczuwa możliwość kombinacji, może osiągnąć maksimum w chwili zaostrenia się walki i zniknąć całkowicie, gdy pozycja uprości się. Jednak podczas całej partii szachowej, arcymistrz zajmuje się poszukiwaniem kombinacji. W większości przypadków jego praca nie przynosi efektu - pozycja jeszcze „nie dojrzała”. Czasami, całkiem niespodziewanie, jego wysiłek zostanie nagrodzony.

Teraz spróbujemy odpowiedzieć na pytanie. Jak znajdujemy kombinację?

Być może, przeglądając i oceniając motywy występujące w danej pozycji, dopasowujemy do nich odpowiadającą im pozycję tematyczną. Lub na odwrót. Wiedząc na przykład, że

w danej pozycji możliwy jest mat na 8-ej linii, szukamy środków (idei) - sposobu osiągnięcia tej idealnej pozycji.

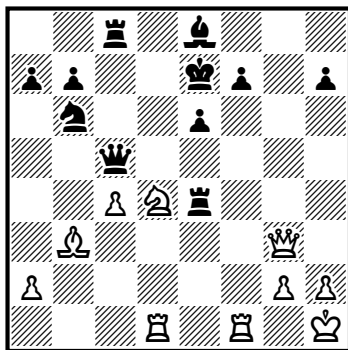
W praktyce, wszystko jest bardziej złożone. Proces znajdowania kombinacji jest procesem twórczym i wymaga od grającego zapału oraz natchnienia, chociaż często układa się w znane schematy.

Zrozumienie tych schematów, nauczenie się ich oraz umiejętności odtwarzania przebiegu naszych myśli - jest pierwszym zadaniem.

Od motywu przez ideę do tematu

Obliczając i oceniając wiele wariantów, w końcu znajdujemy ten, który daje nam możliwość uzyskania pozycji tematycznej (końcowej), czyli przeprowadzenia kombinacji i uzyskania założonego celu.

Rozpoczynając obliczenia, nie znamy pozycji tematycznej. Powstaje ona w naszej wyobraźni, dopiero po uważnym poznaniu motywów i rozpatrzeniu różnych sposobów gry, z których jeden jest ideą naszej kombinacji.



D161.

Założmy, że w tej pozycji gramy białymi. Przypuśćmy, że szachista dopiero usiadł przy szachownicy i powinien zacząć proces oceny pozycji i rozpatrywania (przebierania) wariantów. Przypomnijmy (tego nie wolno zapomnieć), że on już trzy godziny siedział przy szachownicy i jego umysł w znacznym stopniu przesiąknięty jest oceną, pomysłami i możliwymi w danej pozycji wariantami.

„Co ja mam? - spyta sam siebie grający białymi.

- król czarnych stoi źle, ale trzeba to jeszcze wykorzystać.

- mam otwarte linie „d” i „f”.

- mam silnego skoczka na d4.

Ale jak wygrać?

Nie wolno zwlekać, bo czarny król ucieknie z centrum i schowa się gdzieś na b8, a piona brak. Jak grać? Czarne dopiero co poszły wieżą na e4 i napadły skoczek. Jak go bronić? Pójść hetmanem na f2? Czarne zagrają wieżą na d8. Nie, tak nie może - rozstrzyga szach hetmanem na f6. A jak czarny hetman pójdzie na e5 lub g5 po moim Hf2, to czarne scentralizują się. A ja co mam?

Stop! Nagle w głowie powstał nowy pomysł. Jeśli dam szacha skoczkiem na f5? Czarne biorą pionem (wymuszone). Biorę wieżą na f5. Czarny hetman nie może bić na f5, bo matuje hetmanem na d6. A czy musi bić? Czarny hetman pójdzie na c7 lub c6 i nic konkretnego nie ma. Po co oddawać figurę?

A może zagrać białą wieżą na f5? Oddać wieżę? Można spróbować, przecież chodzi o mata. Złe jest odejście czarnym hetmanem, bo hetman białych daje szacha na g5. Atak będzie niebezpieczny. Złe jest e6-e5, bo dam szacha na g5, czarny król idzie na f8, szach skoczkiem na e6. Zatem po Wf5, czarne muszą ją zbić. Wtedy biały skoczek bije na f5

z szachem. Czarny król powinien iść do przodu - nie ma innej możliwości. A jeżeli mimo wszystko czarne nie zbiją białej wieży na f5? Odejdą hetmanem na d6 - zbiję piona f7 wieżą. Tylko goniec może ją brać, ale wtedy 27.Sf5 i koniec.

Wychodzi na to, że czarne muszą bić wieżę f5. Wszystko wygląda dobrze. Interesująca pozycja! Wybieramy 25.Wf5 i dokładnie sprawdzamy.

25. Wf1-f5 e6:f5

26. Sd4:f5+ Ke7-f6

Lub 26...Ke6.

27. Wd1-d6+ ...

Teraz możliwe są dwie odpowiedzi.

1) - Po 27...We6, wygrana jest łatwa 28.Hg7 Kf5 29.Gc2 i teraz 29...Kf4 30.Hg3# lub 29...We4 30.Hf6 Kg4 31.Gd1 i mat w następnym ruchu.

2) - Pozostaje zabicie skoczka, **27...Kf5**. Co wtedy widziałem? Aha, ot co! **28.Hf3 Wf4** (inne odpowiedzi, po prostu przegrywają na przykład 28...Kg5 29.Hf6 Kh5 30.Gd1 Wg4 31.Hh6#) **29.Hh5 Ke4 30.Gc2 Ke3**. Oto, dokąd zawędrował czarny król. Teraz musi dostać mata. Na przykład **31.Wd3** i dokąd by nie poszedł, nastąpi nowy szach Wd2 i mat hetmanem na e2.

Wszystko w porządku? Trzeba sprawdzić jeszcze raz. A jak z czasem? Mam jeszcze 10 minut. Sprawdzę, przecież chodzi o koniec partii. Można nie obawiać się niedoczasu.

Tak właśnie zdarzyło się w partii.

Co można powiedzieć o metodzie znajdowania kombinacji?

Białe określiły motywy: zła pozycja czarnego króla w centrum i opanowanie otwartych linii. Wzięły także pod uwagę fakt, że goniec e8, stwarza możliwość mata białym hetmanem na d6.

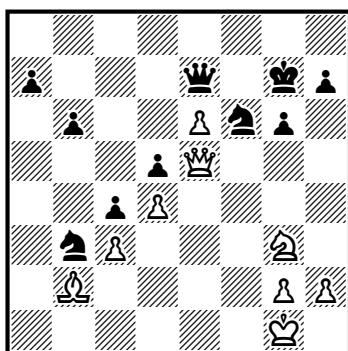
Co stało się dalej?

Białe nie знаły dokładnie tematycznej pozycji, gdy zaczęły szukać kombinacji. Trzeba zauważyć, że takich pozycji jest kilka. Dowolny mat, oto nasza tematyczna pozycja. Rozpatrując idee (środki) kombinacji białe widziały, że szybko przeganiają czarnego króla do obozu białych i jakby przy okazji szukały mata.

Był to typowy przykład kombinacji według schematu: **motyw - idea - temat**.

Jeszcze jeden przykład, gdy do tematu dochodzi się przez ideę.

Botwinnik - Capablanka AVRO Turniej 1938



D162.

Spróbujmy przykładowo odtworzyć tok rozumowania Botwinnika. Dynamika pozycji pozwala przypuszczać, że ukryta jest w niej forsowna droga do zwycięstwa.

Jakie są przesłanki kombinacji i jej motywy?

Główny czynnik, to daleko wysunięty pion e6. Jeszcze ruch i będzie nie do zatrzymania. Jeszcze dwa i pojawi się nowy hetman białych. Wszystko wskazuje na to, że możliwa jest pionowa kombinacja.

Występują także inne motywy: silna scentralizowana pozycja białego hetmana na e5 i oddalona od miejsca głównych działań pozycja skoczka na b3.

Być może w danej chwili lub kilka ruchów wcześniej, przyszła Botwinnikowi do głowy myśl o przepędzeniu czarnego hetmana z pola e7.

Na razie białe nie martwią się, że goniec b2 jest poza grą, ponieważ w takiej samej sytuacji jest czarny skoczek na b3.

Przypuszczalnie, w tej pozycji Botwinnik rozpatrywał najpierw 30.Sh5 gh 31.Hg5 Kf8 i dopiero po tym wypad gońca na a3. Mówiąc krótko, pomysł podwójnej ofiary, skoczka na h5 i gońca na a3, w takiej lub innej kolejności, „wisiał w powietrzu”.

Oddając w myślach gońca a3, białe zaczęły rozpatrywać warianty z szachem hetmanem na g5, po ruchu skoczkiem na h5.

Szach hetmanem na g5, czarny król odchodzi na f8 lub h8. Jest to obojętne. Zakładamy, że na f8. Po wzięciu skoczka f6 hetmanem, czarny król musi odejść na g8 (na e8 - mat w dwóch ruchach).

Co wtedy robić?

Można dać szacha hetmanem na f7 i po odejściu czarnego króla na h8, zagrać e6 -e7. Można też zagrać prosto 34.e6-e7. Nie można zapobiec pojawieniu się nowego hetmana. Jednak najważniejszą rzeczą dla białych jest pytanie - czy ich król schowa się przed szachami?

Popatrzmy się na szachy czarnego hetmana – 34.e7 Hc1 35.Kf2 Hc2 36.Kg3 Hd3 37.Kh4 He4 38.Kh5 He2 39.Kh4 He4 40.g4 i nie ma więcej szachów. Wspaniale!

Zatem wygrywa.

30. Gb2-a3!! He7:a3

31. Sg3:h5+ g6:h5

32. He5-g5+ Kg7-f8

33. Hg5:f6+ Kf8-g8

34. e6-e7

Później wykazano, że do zwycięstwa prowadzi także 34.Hf7 Kh8 35.e7 Hc1 36.Kf2 Hd2 37.Kg3 Hc3 38.Kh4 Hd4 39.Kh5 He5 40.Kg4 He4 41.Kh3 He3 42.g3 Hh6 43.Kg2 Hd2 44.Hf2 i pion e7 osiąga linię przemiany.

No co, decydujemy się na ruch **30.Ga3!!** Chwileczkę, ostatnie sprawdzenie.

A co będzie, gdy czarne nie wezmą gońca a3?

Wtedy pozycja czarnych będzie zła. Biały pion pójdzie na e7 lub biały hetman da szacha na c7. Na przykład 30...He8 31.Hc7 Kg8 32.Ge7 Sg4 33.Hd7 i czarne mogą się poddać.

Jeżeli po 30.Ga3!! Ha3 31.Sh5 odchodzi król, to i tak czarne przegrywają 31...Kh6 32.Sf6 Hc1 33.Kf2 Hd2 34.Kg3 Hc3 35.Kh4 Hd4 36.Sg4!

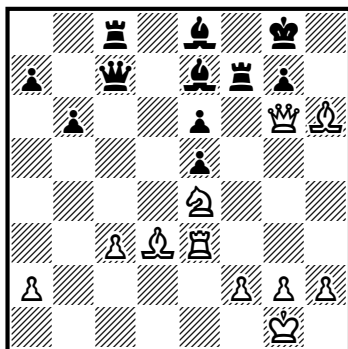
Zatem wszystko jest w porządku!

Liczba pozycji tematycznych w szachach jest praktycznie nieograniczona. Weźmy chociażby pozycje matowe. Król dowolnej strony może zginąć na każdym z 64 pól, przy czym mata może dać każda figura nieprzyjaciela (oprócz króla). Każda matująca figura musi być broniona przez inną figurę itd. Dlatego w pozycji początkowej, nie można przewidzieć jaka pozycja matowa będzie pozycją tematyczną (końcową).

Oto dlaczego większość kombinacji na temat mata powstaje w myślach arcymistrza dopiero po rozpatrzeniu kombinacyjnych idei.

W następnej kombinacji, pozycję tematyczną nie jest w stanie przewidzieć nawet geniusz szachowy. Ale rozpatrując i analizując różne idee kombinacyjne, białe potrafiły znaleźć rzadko spotykaną pozycję matową całej tej przedziwnej kombinacji.

Engels - konsultanci 1949



D163.

Białe mają silny atak na czarnego króla, ale jak dać mata?

Można próbować wygrać ruchem 1.Wg3, jednak czuje się, że w pozycji ukryta jest kombinacja.

Jakie są kombinacyjne motywy w tej pozycji?

Główny motyw to słaba, nie broniona pozycja czarnego króla. Motywy szczegółowe: silna bateria Hg6-Gd3, groźby po linii „g”.

Ponieważ trudno wyobrazić sobie tematyczną pozycję - pozycję mata, trzeba rozpatrywać różne idee kombinacyjne. Rozpaczliwie szukając forsowności w ruchach 1.Wg3 lub 1.Sg5, możemy nagle zostać olśnieni pomysłem. Czy nie można oddać hetmana grając 1.Hh7!? Wzięcie hetmana jest wymuszone z powodu mata na h8. Wtedy zaczyna pracować bateria 1...Kh7 2.Sf6.

Są dwie odpowiedzi: wzięcie gońca na h6 i odejście królem na h8.

Rozpatrując wszystkie warianty po 2...Kh6 dojdziemy do wniosku, że kończą się one matem. 2...Kh6 3.Wh3 Kg5 4.Wg3 i mat w następnym ruchu.

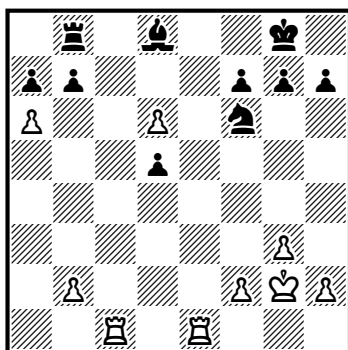
W przypadku 2...Kh8, do zwycięstwa prowadzi 3.Gg7! Kg7 (lub 3... Wg7 4.Wh3 i mat w następnym ruchu) 4.Wg3 i czarne dostają mata.

Jeżeli podliczymy, to okaże się, że w tej kombinacji może wystąpić dziewięć tematycznych pozycji (matów). Czy można było to odgadnąć i przewidzieć bez analizy idei kombinacyjnych?

Tak oto przeanalizowaliśmy sposób powstawania kombinacji w umyśle grającego arcymistrza. We wszystkich przypadkach szliśmy od motywów przez idee kombinacyjne do nieznanych tematów.

Od motywu przez temat do idei

Każdy arcymistrz powie nam, że w jego praktyce występują też inne sposoby powstawania kombinacji. Oto elementarny przykład.



D164.

Jeżeli po raz pierwszy widzimy tę pozycję, to szybko zauważymy jej różnorodne cechy przypominające nam te, które występowały w naszych partiach. Przychodzi nam do głowy myśl, że w tej pozycji możliwa jest kombinacja na temat przemiany piona w hetmana. Po wyróżnieniu głównych motywów, zajmiemy się szukaniem samej kombinacji.

Jak ją znaleźć?

Na początku przypominamy sobie słynne przykłady. Jeżeli np. zagramy 1.We8 Se8 2.d7, to powstaje znany schemat gdy pion przemienia się w hetmana na polu d8 lub e8.

W danym przypadku ten pomysł nie przechodzi z uwagi na czarnego gońca d8, ale myśl o tej możliwości już zakiełkowała w naszej głowie.

Wtedy pojawia się inny pomysł. Czy nie można zagrać po prostu 1.d7? Odrzucamy ten pomysł, bo 1...Sd7 lub 1...Kf8.

Nagle podczas rozmyślenia przychodzi olśnienie. Czy nie można poświęcić dwóch wież i postawić czarne figury pod widły pionowe - wieżę na c8 i skoczka na e8? Spróbujemy 1.Wc8 Wc8 2.We8 Se8 3.d7. Czy naprawdę trzy czarne figury nie mogą przeciwstawić się białemu pionkowi? Oczywiście, że mogą - 3...Sd6!

Przez chwilę jesteśmy w rozpacz - nie przechodzi taka efektowna ofiara. Lecz nowy pomysł znowu wprowadza nas w zachwyt. Przecież po 3...Sd6 4.dcH 5.ab, uzyskujemy identyczną pozycję z tą, od której zaczęliśmy szukać kombinacji.

Jak znaleźliśmy kombinację?

Na początku zauważyliśmy, że w pozycji jest motyw - daleko wysunięte białe piony. To podsunęło nam myśl, że można przeprowadzić kombinację na temat przemiany piona w hetmana. Wtedy pojawiła się tematyczna pozycja - pion na 7-ej linii napada na czarnego skoczka stojącego na linii 8-ej.

Pozostało sprawdzenie, czy możemy uzyskać pozycję tematyczną z pozycji wyjściowej.

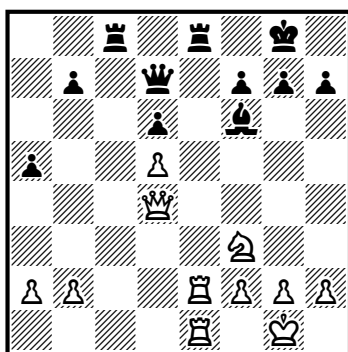
Mówiąc krótko, szukaliśmy kombinacyjnych idei. Na szczęście, takie idee były i znaleźliśmy je. Mogło się zdarzyć, że takich idei nie byłoby w danej pozycji i wtedy kombinacja byłaby niewykonalna.

Wróćmy jeszcze do kombinacji przebiegającej według schematu motyw - temat - idea.

Na początku grający określa. Czy w pozycji są motywy kombinacyjne?

Później w jego wyobraźni powstaje pozycja tematyczna - końcowa pozycja możliwej kombinacji. Opierając się na tych dwóch informacjach grający szuka kombinacyjnych idei.

Może tak być, że grający nie jest przekonany o tym, że znalezienie idei jest możliwe. Powinien wtedy dokładnie przeanalizować pozycję wyjściową i znaleźć takie elementy, które byłyby zgodne z „duchem” (przebiegiem) kombinacji i jakby potwierdzały możliwość jej wykonania.



D 165.

Grający białymi, w danej chwili, a może kilka posunięć wcześniej poczuł nagle, że na szachownicy pojawiły się wspaniałe kombinacyjne motywy: 8-a linia jest słabo broniona i czarne nie mają furtki.

Dwie białe wieże atakują wieżę e8 i dwie figury czarnych bronią ją. Zatem hetman białych może spokojnie stanąć pod biciem tak wieży c8, jak i hetmana d7 - tylko nie na przekątnej a4-e8, bo z każdego jej pola czarny hetman broni wieżę e8.

Postawmy się w sytuacji białych.

Hetman powinien odejść od ataku gońca f6 ale dokąd? Wspominaliśmy już, że może stanąć na g4. Czarny hetman nie może go bić, bo mat na e8.

Wynika z tego, że znamy temat kombinacji - mat wieżą na e8.

Dobry temat, ale jak go połączyć z pozycją wyjściową?

Mamy więc motyw i temat kombinacji. Brakuje idei kombinacyjnej która połączy jedno z drugim. Jeżeli znajdziemy ją, to będziemy mieli całą kombinację. Trzeba szukać. Nie jest dobre 1.Hc4. Czarne robią furtkę i będą stały lepiej. Potrzebne są bardziej skuteczne działania. Napaść na hetmana, ale gdzie? Hetman na a4 jest zły. A co się stanie, gdy hetman pójdzie na g4? Jak czarne mogą odpowiedzieć? Bić na e2 nie można - wieża e1 jest broniona. Skoro wieża e1 jest broniona, to czarny hetman musi odejść. Czarny hetman może poruszać się tylko po przekątnej a4-e8. Ale dokąd? Jedyne wolne pole, to b5. Co, tutaj? Wygrywam prosto, a2-a4 i można się poddać. Wspaniale!

Chwileczkę, poczekaj! Przecież po a2-a4, czarne zbiją hetmanem na e2 i po We1-e2, dadzą szacha na c1 i to czarne matują. Jak to dobrze, że zdążyłem zobaczyć bicie na e2. Trzeba uważać, białe też mają słabą 1-ą linię. Zatem a2-a4 jest zły.

Może trzeba pójść hetmanem na c4. Ani czarna wieża, ani hetman nie mogą bić białego hetmana. Czarne nic brać nie mogą, a ich hetman jest pod biciem. Muszą nim wrócić na d7. Co dalej? Jeżeli biały hetman może stać na c4, to może też na c7. Znowu grozi bicie czarnego hetmana. Musi on uciekać, ale tylko po przekątnej a4-e8, na b5. Trzeba chwilę odpocząć.

Znowu myślimy. Czarny hetman na b5, a mój na c7.

Jak grać dalej? Gdzie są kombinacyjne kontynuacje?

Bić hetmanem na b7 nie można, bo czarny hetman zbija na e2 (słaba 1-a linia). A czy nie można odejść wieżą z pola e2 dokądkolwiek, ale z tempem? Gdyby czarny hetman odszedł na a4, zamiast na b5, to można byłoby zagrać 4.We4! Czym wtedy białe grożą? Zbiciem na c8, następnie na a4 i zostają z wieżą więcej. Lecz czarny hetman stoi na b5, a nie na a4. Jest to nieistotne, przegnamy go ruchem a2-a4. W tym momencie czarny hetman nie może bić na e2, bo linia „c” jest przesłonięta białym hetmanem. Po 4.a4, czarny hetman musi zbić na a4 i wtedy gramy 5.We4! Czarny hetman musi odejść na b5. Co się stało, czy pozycja się powtarza? Nie, przecież biała wieża stoi na e4 a nie na e2. Teraz 6.Hb7! prowadzi do natychmiastowego zwycięstwa.

Trzeba wszystko sprawdzić!

1. Hd4-g4 Hd7-b5
2. Hg4-c4 Hb5-d7
3. Hc4-c7 Hd7-b5
4. a2-a4 Hb5:a4
5. We2-e4 Ha4-b5
6. Hc7:b7! +-

Wszystko jest dobrze. Gramy 1.Hg4!!

Uczymy się od mistrzów świata

Nie jest dla nikogo tajemnicą, że mistrzowie świata posiadają wysoko rozwiniętą umiejętność dostrzegania i przeprowadzania kombinacji.

Śledząc ich rozważania i obliczenia, mimowolnie korzystamy z ich mistrzostwa i bierzemy chociażby część ich umiejętności.

Starajmy się, w myślach, śledzić grę arcymistrzów i za nimi w myślach powtarzać obliczenia. Polecamy ten sposób ćwiczenia, a szczególnie obliczenia bez przesuwania bierek. Stwarza to warunki podobne do walki turniejowej i najbardziej rozwija kombinacyjne widzenie.

Radzimy także rozwiązywanie zadań, studiów i analizowanie fragmentów partii w czasopismach. Wszystko to w myślach (o ile damy radę), a figury przedstawiamy tylko po znalezieniu rozwiązania, w celu kontroli.

Będziemy pracowali razem z 12 mistrzami świata. Różnica epok i stylów nie będzie nam przeszkadzała.

Śledźcie uważnie co Mistrz robi w czasie partii. Przede wszystkim zwróćcie uwagę na to, jak analizuje, ocenia pozycję i jak rozpatruje krytyczne momenty w partii.

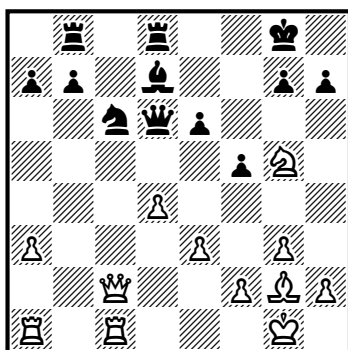
Nie przegapcie momentu, gdy w jego głowie powstaje myśl o obecności motywów kombinacyjnych, a następnie przejdźcie razem z nim wszystkie stadia obliczania wariantów.

Przeanalizujemy teraz pewną ilość kombinacji o różnych tematach starając się odtwarzać przebieg myśli mistrza świata, który szukał kombinacyjne rozwiązania. Rozpatrywane przez niego warianty bardzo często znamy już z komentarzy zamieszczonych w biuletynach turniejowych.

Jest rzeczą oczywistą, że w niektórych przypadkach, nasze wnioski i przypuszczenia nie będą zgodne z tym o czym w rzeczywistości myślał mistrz świata w „ogniu walki”. Możemy tylko obiecać, że nasze rozważania będą oparte na krótkich komentarzach zwycięzcy i arcymistrzów, którzy analizowali tę partię.

Mat Beniowskiego

Alechin - Golombek Marget 1938



D166.

„W tym momencie Alechin postanowił ocenić pozycję. Szanse stron są w przybliżeniu równe. Jeżeli czarne wykonają h7-h6, to uzyskają możliwość szybkiego zagrania e6-e5 i ogólnie rzecz biorąc, mogą śmiało patrzeć w przyszłość”.

Ale genialne kombinacyjne widzenie pozwoliło Alechinowi zauważyć ważny motyw kombinacyjny. Skoczek białych stoi na g5 i brak jest czarnego piona na f7. Taki układ zawsze powoduje chęć dania szacha gońcem, a jeszcze lepiej hetmanem na przekątnej a2-g8. Podobny szach z następnym szachem skoczka na f7 i odskokiem skoczka z szachem z odsłony przynosi korzyści. Pragnienie dawania podobnych szachów u arcymistrzów w podobnych pozycjach jest swego rodzaju instynktem samozachowawczym.

Jest rzeczą zrozumiałą, że Alechin najpierw zauważył motywy kombinacyjne odpowiadające danej pozycji. Nie musiał długo rozmyślać i szukać. „Przekątna a2-g8 jest osłabiona, skoczek na g5 w danej chwili (potem może być za późno) stwarza układ z możliwością matowej kombinacji. W wyobraźni Alechina natychmiast powstała tematyczna pozycja. „Biały skoczek na h6, po odskoku z pola f7 i biały hetman z pola a2 lub b3, dają czarnemu królowi stojącemu na g8 podwójnego szacha. Czarny król może odejść tylko na h8. Następuje wtedy „tradycyjny” mat Beniowskiego: Hg8, Wg8, Sf7#.”

Mamy więc sformułowane motywy kombinacji - słabość przekątnej a2-g8 i pozycja skoczka na g5. Całkowicie wyraźny jest temat - mat Beniowskiego na f7. Pozostaje szukanie idei łączącej pozycję końcową z początkową.

Być może Alechin myślał następująco:

„Czy nie można otworzyć przekątnej a2-g8? 19.d5! - oto pomysł! Jeżeli wtedy czarne odejdą skoczkiem c6 na e7 (co zdarzyło się w partii), wtedy białe wygrywają: 20.de Ge6 21.Wcd1 He5 (złe jest 21...Sd5 22.Se6 He6 23.Hc4 i związany skoczek ginie) 22.Gb7 i przewaga piona zapewnia białym zwycięstwo.

Kombinacja jest także możliwa po ruchu 19...ed 20.Gd5 Hd5 21.Wd1! Wyjaśnia się, że czarny hetman nie utrzymuje się na przekątnej a2-g8, a inne pola nie zapobiegają posunięciom 22.Ha2, 23.Sf7, 24.Sh6, 25.Hg8, 26.Sf7#.

Sprawdźmy jeszcze raz.

19. d4-d5! e6:d5

20. Gg2:d5 Hd6:d5

21. Wc1-d1

Wszystko w porządku!”

Zatem w danym przypadku sposób powstania kombinacji Alechina był następujący: najpierw określił motyw, potem odszukał w pamięci lub wymyślił pozycję tematyczną, a następnie sprawdził czy w danej sytuacji możliwe jest jej osiągnięcie.

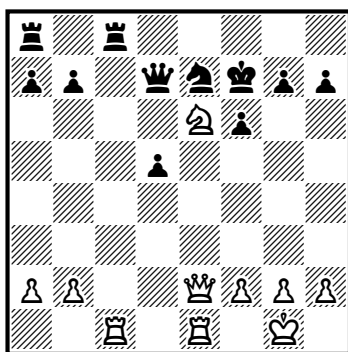
Powtarzam. Jeżeli w danej pozycji motywy są trwałe (niezmienne), to istnienie idei kombinacyjnych w dużym stopniu zależy od nagromadzenia okoliczności. Na przykład wystarczy w naszej pozycji ustawić białego piona na b3 i szacha na przekątnej a2-g8 już nie będzie, a w związku z tym i całej kombinacji.

Szachista zobowiązany jest zwracać uwagę nie tylko na główne cechy pozycji, ale także na szczegóły, bo właśnie one czasami decydują o wyniku partii.

Myślenie Alechina było następujące: motyw - temat - idea.

Wykorzystanie 8-ej (1-ej) i 7-ej (2-ej) linii

Steinitz - Bardeleben Hastings 1895



D167.

Oddajmy głos Steinitzowi.

„Popatrzmy, co za pozycja powstała i jaką przewagę mają białe?

W obozie czarnych są słabe punkty e6 i g7. Białe opanowały otwarte linie „c” i „e”, ale czarne przeciwstawiły się po linii „c”. Czarne mają piona więcej i w centrum stoja nie tak źle, z wyjątkiem króla który narażony jest na atak.

Można powiedzieć, że ogólna ocena pozycji jest korzystna dla białych. Zatem białe, aby nie stracić przewagi, powinny atakować”.

W czasach Steinitza (II-a połowa 19-go wieku), teoria gry środkowej praktycznie nie istniała i nie były znane pojęcia: motyw, idea, temat kombinacji. Oto dlaczego pierwszy mistrz świata nie używał takich terminów.

Dopiero teraz możemy powiedzieć - zła pozycja czarnego króla jest ważnym motywem przyszłej kombinacji.

„Zagram **20.Hg4 g6 21.Sg5**, wtedy czarny król będzie zmuszony do pójścia na e8, 21...Ke8.

Interesująca pozycja! Coś mi podpowiadało, że teraz powinna być forsowna droga do wygranej. Czy nie wygrywa proste **22.We7**? Czarny hetman bić nie może, bo białe wieża bije na c8 i czarne tracą figurę. A król? Przecież po biciu królem jest bardzo niebezpieczny szach drugą wieżą na e1! Zatem **22.We7 Ke7 23.We1**. Dokąd odejść? Na d8 nie można - szach skoczkiem na e6 i szach z odsłony skoczkiem na c5. Zostaje jedynie **23...Kd6**. Wtedy co dalej? **24.Hb4**. Wspaniale. Czarne nie mogą zasłonić się wieżą, bo dają szacha wieżą na e6 i zostają z hetmanem za wieżę. Czarne odchodzą królem na c7, **24...Kc7**. Dalej prosto! **25.Se6 Kb8 26.Hf4 Wc7 27.Sc7 Hc7 28.We8#**.

A jeżeli czarne nie biorą wieży i odchodzą królem na f8 - **22...Kf8**? Wtedy białe mogą przegrać natychmiast, bo mają pod biciem hetmana, skoczka i obie wieże. Trzeba ratować hetmana i bronić mata na 1-ej linii. Ale jak?

Spróbujmy dawać szacha białą wieżą po 7-ej linii. Na przykład **23.Wf7**. Czarne mają jedyne odejście **23...Kg8**. Co dalej?

Oczywiście, można się uratować - **24.Hf4**, broni wieżę c1, ale wtedy **24...fg**, dlatego lepsze jest odejście hetmana na d1. Po tym jednak możliwe jest kombinacyjne uderzenie czarnych **24...Hg4**. Mój król też nie ma furtki, mnie też grozi mat na 1-ej linii.

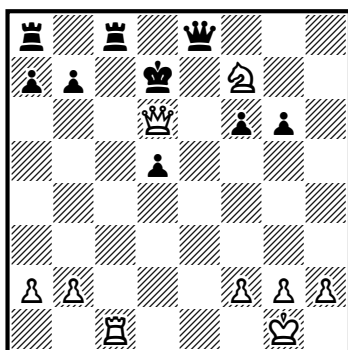
A jeżeli jeszcze raz dam szacha wieżą **24.Wg7**? Jeśli zbije czarny hetman, to biję wieżą na c8, a jeżeli czarny król, to biję hetmanem na d7 z szachem.

Znów czarny król musi odejść. Dokąd?

Są dwa pola - f8 i h8. Odpocznę chwilkę, a potem sprawdzę te odejścia. Czy jeszcze mam czas? Całą godzinę - wystarczy.

Więc liczę, **24...Kf8**, wtedy szach skoczkiem na h7 i czarne mogą się poddać. W następnym ruchu biorę z szachem hetmana na d7 lub robię widły skoczkiem na f6. Dobrze. A **24...Kh8**? Wtedy można tak zagrać. **25.Wh7 Kg8 26.Wg7 Kh8 27.Hh4 Kg7 28.Hh7 Kf8**. Nie mogą bić czarnego hetmana, bo sam dostaję mata. Ale czy nie można dać czarnym forsownego mata?

Jest mat w 7-u ruchach. **29.Hh8 Ke7 30.Hg7 Ke8 31.Hg8 Ke7 32.Hf7 Kd8** (po **32...Kd6 33.Hf6** z matem) **33.Hf8 He8 34.Sf7 Kd7 35.Hd6#**. Piękny mat!



D168.

Wygrywa także prozaiczne **22.Sh7**. Jeżeli **22...Hg4**, to **23.Sf6** i **24.Sg4** z wygraną. Okazuje się, że można brać na e7 - **22.We7**.

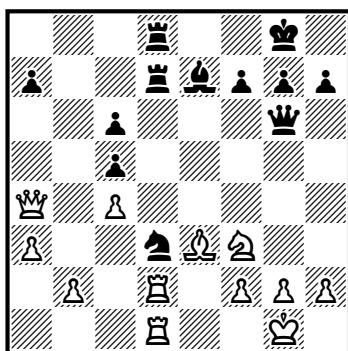
Sprawdźmy jeszcze raz. Wszystko w porządku!”

Cóż możemy powiedzieć o sposobie znalezienia kombinacji przez Steinitza?

Znał on pozycyjne przyczyny kombinacji: słabość 7-ej i 8-ej linii, a także zła pozycja czarnego króla. Zaczął rozpatrywać różne idee kombinacyjne zaczynające się od ruchu **22.We7**! i znalazł wspaniałą tematyczną pozycję z matem na d6.

W swoich rozważaniach przeszedł znaną nam drogę: motyw - idea - temat.

Alechin - Molina symultana na 8-u szachownicach



D169.

Oczywiście nie można z całym przekonaniem twierdzić, że grając na ośmiu szachownicach, Alechin w tej pozycji widział wszystkie warianty o których będziemy mówili. Alechin rozmyślał tak.

„Przyszła pora aby zrobić furtkę swojemu królowi. Zagram 24.h3. Jeżeli czarne odpowiedzą analogicznie - 24...h6, wykonam 25.Hc2. Po przykładowym 25...Gf6 26.Se1 Se5 27.Hg6, uzyskam niezłą końcówkę z szansami na zwycięstwo.

A czy mogę w odpowiedzi na 25...Gf6, kontynuować walkę w grze środkowej? Wygląda to ciekawie, ale czarne mogą natychmiast zagrać 24...Sb2 - widły. Jeszcze wcześniej myślałem o tej możliwości. Tak biały jak i czarny król nie ma furtki - rozważałem wtedy. Po ruchu czarnego skoczka zamierzałem grać 25.Ha7!! Nie musiałem sprawdzać wariantów. Znalazłem ten ruch przez porównanie z partią Adams - Torre. (Patrz wyżej)

Ciekawe jest sprawdzenie tych wariantów.

Po 25...Wa7, białe grają 26.Wd8. Bić wieży nie można. Zostaje 26...Gf8. Wtedy 27.Gc5. Białe grożą matem, a i na wieżę a7 też napadły. Czarne mają jedyny ruch 27...h6. Wtedy białe mogą zagrać 28.Wf8 Kh7 29.Wdd8 Hb1 30.Kh2. Teraz czarna wieża musi odejść z a7, na przykład 30...Wb7. Po tym białe grają 31.Sh4 i odcinają drogę ucieczki czarnemu królowi.

Czarne mają dwie odpowiedzi:

1) 31...g5 32.Wh8 Kg7 33.Wdg8 Kf6 34.Wh6 Ke5 35.We8, z nieuniknionym matem w dwóch ruchach 35...We7 36.We7 Kf4 37.g3#.

2) 31...g6 32.Gd4 f6 33.Gf6, z szybkim matem. Ciekawa kombinacja!

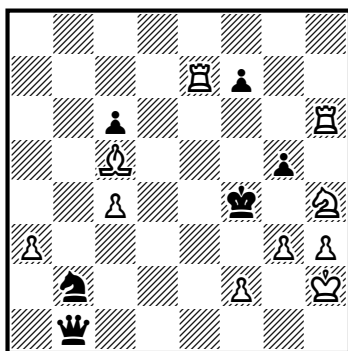
A jeżeli czarne nie biorą hetmana na a7?

W przypadku 25...Sd1 26.Wd7 Se3 27.fe Wd7 28.Hd7 Gf8 29.Se5 białe uzyskują przewagę pozycyjną. Czarnym nic nie dają szachy hetmanem.

Wspaniałą pozycję uzyskują białe i po 25...Wd2 26.Wd2 Wd2 27.Sd2. Mają wolnego oddalonego piona więcej.

Chyba wszystko w porządku. Zatem sprawdźmy podstawowy wariant.

24.h3 Sb2 25.Ha7!! Wa7 26.Wd8 Gf8 27.Gc5 h6 28.Wf8 Kh7 29.Wdd8 Hb1 30.Kh2 Wb7 31.Sh4! g6 32.Gd4 f6 33.Gf6 lub 31...g5 32.Wh8 Kg7 33.Wdg8 Kf6 34.Wh6 Ke5 35.We8 We7 36.We7 Kf4 37.g3#.



D170.

Trzeba jeszcze sprawdzić 25...Sd1 26.Wd7 Se3 27.fe Wd7 28.Hd7 Gf8 29.Se5, z przewagą białych. Zostało 25...Wd2 26.Wd2 Wd2 27.Sd2, ze wspaniałą pozycją białych. Więc gramy 25.Ha7.

Stop! Przecież czarne mogą zagrać sprytnie **25...Gd6!** Nie można wtedy bić na d6, bo czarny hetman broni gońca. Co zrobić, oddać jakoś, odejść wieżą z d1? Mam pomysł. Zagram **26.Hd7 Wd7 27.Wb2**. Pozostało wrócić wieżą z b2 na d2 i trzeci raz napaść na gońca d6. Związanie jest śmiertelne, a tu jeszcze czarne muszą coś zrobić ze słabą 8-ą linią. Jeszcze sprawdźmy.

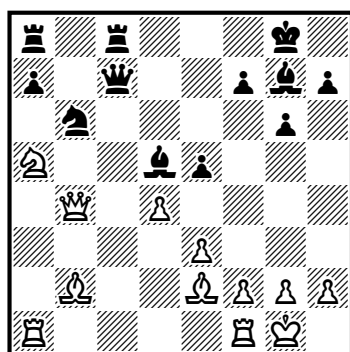
Jeżeli czarne zagrają **27...Wd8**, to po **28.Wbd2 Hf6** 29.Gc5, 29...Gc7, z przewagą czarnych. Nie, tak nie można. Trzeba zagrać nie 29.Gc5, a **29.Gg5!** Wszystko dobrze! Można grać”.

Tak właśnie zdarzyło się w partii.

Podsumujmy. Wiedząc o obecności motywu - słabo broniona 8-a linia i brak furtki - białe znalazły kombinację według schematu motyw - temat - idea.

Trochę nietypowa była droga do kończącej kombinacji w następnym przykładzie, gdzie czarne wykorzystały słabość dwóch linii, 1-ej i 2-ej.

Golidze - Botwinnik Moskwa 1935



D171.

Oceniając pozycję, Botwinnik przede wszystkim zauważył nieudane ustawienie prawie wszystkich białych figur. Szczególnie pasywne są dwa białe gońce stojące na drugiej linii, które także mogą być narażone na atak.

Nie wiadomo, czy w tym momencie Botwinnik dokładnie widział efektowny końcowy finał. Raczej poszukując sposobu wykorzystania złej pozycji białych figur rozważał ideę podwójnego uderzenia lub zdobycie jakości. Złapanie białej wieży gońcami. Prawdopodobnie, w samym krytycznym momencie walki pojawiła się możliwość przeprowadzenia nietypowego uderzenia kombinacyjnego.

Pozwólmy naszej fantazji odtworzyć przypuszczalny przebieg myślenia Botwinnika w tym momencie.

„Skok hetmanem na c2 powinien być dobry z uwagi na niekorzystną pozycję białych gońców. Jednak natychmiastowe 20...Hc2, nic nie daje. Białe grają chociażby 21.Gd1. A jeżeli przegonię białego hetmana - **20...Gf8**? Ogólnie rzecz biorąc jest to dobry ruch i niebezpiecznie aktywizuje się czarny goniec czarnych.

Gdzie pójdzie hetman? Jeżeli na d2, to już można zagrać 21...Hc2 22.Wfd1 Hd2 23.Wd2 Gb4 24.Wdd1 Wc2. Podwójne uderzenie na dwa gońce i czarne wygrywają.

Odejście białego hetmana na e1 jest już całkiem pasywne. Wtedy wypad czarnego hetmana na c2 stawia białe w trudnej pozycji. Zostaje ruch **21.Hb5**. Wtedy gram **21...a6**, hetmana trzeba przegnać. Odejście jest jedno - **22.Hd3**. Jeżeli teraz zagram **22...e4**, to biały hetman ma dwa odejścia - 23.Hd1 i 23.Hb1.

Po 23.Hd1 można kontynuować 23...Gb4 24.Wc1 Hd7, ale niezłe jest znowu pójście hetmanem na c2, 23...Hc2. Co wtedy zrobią białe? 24.Ga3. A może zagrać 24.Gc1 - nie, to już jest całkiem pasywne. Zatem 24.Ga3 Ga3 25.Wa3 Hb2 26.Wa1 Wc2 i figury białych są przyciśnięte do pierwszej linii.

A co będzie w przypadku **23.Hb1**?

Wtedy, mimo wszystko, gram **23...Hc2**. Pod biciem jest goniec e2, a czarnego hetmana brać nie można. Złe jest 24.Gd1 Hb1 25.Wb1 Sc4! 26.Sc4 (lub 26.Sb3 Wab8) Gc4 27.We1 Gb4 i czarne wygrywają jakoś.

A jeżeli białe w odpowiedzi na 23...Hc2, zagrają **24.Ga3**? Oswobadza figury i wymienia ważnego gońca f8 na pasywnego gońca b2. Wtedy czarne będą musiały zagrać **24...Ga3 25.Wa3 He2 26.Hb6**. Co dalej? Można dać mata białemu królowi na 1-ej lub 2-ej linii. Po 26.Hb6, zagram **26...Wab8 27.Hd6**, a następnie poświęcę hetmana - **27...Hf1! 28.Kf1 Wb1 29.Ke2 Wc2#**. Wspaniale! Sprawdzę jeszcze raz.”

Właśnie taki wariant zdarzył się w partii.

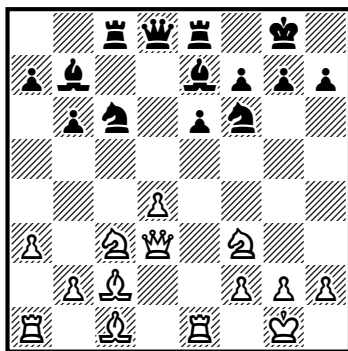
Zostaje nam wyjaśnienie, jak Botwinnik doszedł do kończącej kombinacji.

Na początku rozważał nieudaną pozycję białych figur. Jego ruchy były ukierunkowane na wykorzystanie tej złej pozycji. Potem po wymianie figur, powstał nowy motyw kombinacyjny - osłabienie 1-ej i 2-ej linii. W tym przypadku schemat myślenia był następujący: od jednego motywu, przez ideę, do pozycji z drugim motywem. Potem krótkie olśnienie i jednocześnie powstała tematyczna pozycja i idea kończącej kombinacji z ofiarą hetmana.

Być może Botwinnik widział ofiarę hetmana gdy zaczął prześladować białego hetmana.

Linie i przekątne

Petrosjan - Bałaszow Moskwa 1974



D 172.

„Coś tam „młody” napłatał. Przecież jego nauczyciel Botwinnik tyle razy mówił: w żadnym przypadku nie dopuszczajcie do marszu izolowanego piona w Gambicie Hetmańskim. A on nie zagrał w ważnym momencie Sc6-b4, nie przestawił skoczka na d5 i nie zablokował piona d4.

Teraz ruch 15.d5! daje białym wyraźną przewagę.

Rozpatrzmy warianty. **15.d5 ed** (nie można dopuścić do bicia na e6) **16.Gg5**. Jak czarne mogą odpowiedzieć? 16...g6 jest złe, bo 17.We7 He7 18.Sd5, z przewagą białych. Zostaje jedyna obrona **16...Se4**. Może wziąć na e7, a potem na d5? Nie, to nie przechodzi. Czarne biją skoczkiem na e7 i wprowadzają do gry gońca b7. A dlaczego mam tak grać? Czy mi się dzieje coś złego? Zagram prosto: **17.Se4 de 18.He4 g6 19.Hh4!** Śliczna pozycja! Jak czarne mogą się bronić? Białe mają „zatrzesienie” pozycyjnych przewag, na przykład linie „e” i „d”, przekątne c1-h6 i a2-g8, katastrofalnie słabe pola f7 i h7. Czy czarne mogą obronić się w takiej pozycji?”

Te ruchy były wykonane w partii. W odpowiedzi na **19.Hh4!** czarne zagrały **19...Hc7**.

Petrosjan kontynuował obliczenia wariantów.

„Hetman c7. Myślałem, że silniejsze jest wieża c7. Ale jak mam grać na 19...Hc7. Pierwszy ruch jest oczywisty - **20.Gb3!** Grożę biciem na f7 i mat w dwóch ruchach. Jak

czarne mogą się bronić? Gońcem odejść nie można - po 20...Gf8, nastąpi 21.Gf4 i 22.Sg5. A jak jeszcze? Dobrych ruchów dla czarnych nie widać. Nie ma co dalej myśleć. Gram 20.Gb3.”

Białe zagrały 20.Gb3. Czarne odpowiedziały **20...h5**.

„Oho! Czy takim ruchem można się uratować? Co teraz mam? Pion g6 jest osłabiony. Myślę, że trzeba zagrać **21.He4**. Co czarne mogą zrobić? Jedyna odpowiedź król na g7 - **21...Kg7**. A wtedy? Czy nie można dać szacha z h6? 22.Gh6 Kh6 23.Gf7, nie przechodzi - on zagra prosto 23...Wg8 lub nawet 23...Hd6. Coś tu jednak powinno być. Jest! Biję na f7, czarne muszą wziąć. Wtedy „cichy” ruch - 24.Gh6! Grozi mat hetmanem na e6, d5 lub c4. Trzy maty! Jak się obronić? Skoczkiem c6 nie można odejść - wtedy 25.Se5. Wieżą na g8 też nie można. Jedyną odpowiedzią jest 24...Hd6. Daję szacha na c4. Czarne idą królem na f6. Czy takiego króla, naprawdę nie mogę zamatować? Wszystko trzeba sprawdzić. Gdzie on może uciec? Zagram 26.Wad1. Czarny hetman nie może odejść - mat na e6. Czarne muszą oddać skoczka, 26...Sd4. Dalej nie ma co wymyślać. Po prostu biorę - 27.Hd4 Hd4 28.Wd4. Znowu grozi mat wieżą na f4. Jak czarne mogą się uratować? Może wieża c5? Wtedy, 29.h4! Gf3 30.gf i czarne mogą się poddać. Goniec e7 ginie w związaniu.

Ofiara na f7 jest dobra. Sprawdzę jeszcze raz. **22.Gf7 Kf7 23.Gh6!! Hd6** (Wydaje się, że inne ruchy są gorsze) **24.Hc4 Kf6 25.Wad1 Sd4 26.Hd4 Hd4 27.Wd4 Wc5 28.h4! Gf3 29.gf**.

Wszystko w porządku! Biję na f7.”

Zobaczyliśmy jak Petrosjan na początku przygotował teren do kombinacji. Przełamał się w centrum, otworzył linie i przekątne, a także osłabił ważne punkty w rejonie czarnego króla. Następnie zaczął szukać kończące uderzenie kombinacyjne. Na początku obliczeń nie znał końcowej tematycznej pozycji. Gdy zaczął rozpatrywać kombinacyjne idee doszedł do niej - groźba mata wieżą na f4.

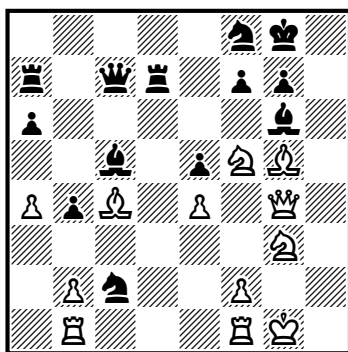
Schemat myślenia Petrosjana miał przebieg: od motywu, przez ideę do tematu.

Czytelnicy mogli już się przekonać, że najczęściej spotykany w partiach szachowych jest proces poszukiwania pozycji tematycznej przy pomocy idei kombinacyjnych.

W następnej interesującej partii, myślenie mistrza świata przebiegało w ten sam sposób.

Słaby punkt

Smysłow - Koenig ZSRR - Anglia 1947



D173.

Oto, jak przykładowo w tym momencie przebiegał proces myślowy Smysłowa.

„Moje posunięcie. Przewaga białych nie podlega dyskusji. Koncentracja białych figur na skrzydle królewskim jest ogromna. Pierwszą część partii rozegrałem bardzo dobrze. Ofiara piona była właściwa i teraz w rejonie czarnego króla narasta kryzys. Ale jak zorganizować

ostatnie uderzenie? Można oczywiście przestawić się na linię „h”, grając 31.Kg2, 32.Wh1, 33.Hh4, ale na to potrzebne są aż trzy ruchy. W tym czasie, czarne mogą coś przedsięwziąć przeciwko mojemu królowi. Przecież on też stoi niezbyt udanie. Myślę, że przestawienie się na linię „h” jest zbyt długie.

Ale co wymyślić? Uderzyć w najsłabszy punkt w obozie czarnych? Jaki punkt jest najsłabszy? Punkt f7 broniony jest kilka razy, punkt h7 trzy razy. A co z punktem g7? Broniony jest tylko raz.

Wszystko się wyjaśnia. Trzeba poświęcić skoczka na g7! Do gry natychmiast wchodzi skoczek g3 i mogę napaść na czarnego króla z pola f6 i h6. Jest to logiczne rozwiązanie, które wynika z „ducha” pozycji. Będziemy ofiarowywać. Trzeba tylko przeliczyć warianty”.

Smysłów spędził kilka godzin przy szachownicy i przypuszczalnie już wcześniej przewidział możliwość ofiarowania skoczka na g7. W tym celu podciągnął drugiego skoczka na g3, gońca na g5 i hetmana na g4.

„Skoczek bije na g7, czarne biorą. Daję szach drugim skoczkiem na f5. Co on robi?

Są dwie możliwości: bić skoczka lub odejść na g8.

1) 32...Gf5 33.ef. Czy wtedy można obronić się przed strasznymi groźbami, chociażby od szacha gońcem na d8? Mimo wszystko policzmy. Takiego ruchu jak 33...f6 nie ma, bo 34.Ge3 i 35.Hg8#. Złe jest 33...Sg6. Wtedy mogę zagrać 34.Hh5!!, nie mówiąc już o wzięciu czarnego skoczka. Jest oczywiste, że największe niebezpieczeństwo grozi mi po 33...Wd4. Wieża napada na mojego hetmana. Jak odpowiedzieć? Trzeba spróbować dać szacha - 34.f6. Czarny król nie może odejść na g6 - wtedy 35.Gf4 Kf6 36.Hg5#. Jeżeli 34...Kg8, to 35.Gf4 Sg6 (obrona przed matem na g7) 36.Hg6 i koniec. Chwileczkę, poczekaj. Jaki koniec? Czarny król ucieka na f8. Coś się znajdzie. Nie, tak nie można. Teraz trzeba wszystko dokładnie obliczyć. Już nieraz tak bywało, masz nadzieję, że wszystko w porządku a król ucieka! Jak wygrać po 36...Kf8. Dam szacha gońcem na h6, czarny król idzie na e8. Słabe jest też 37.Hc2, bo 37...Wc4 38.Hc4 Gf2 z przewagą czarnych. A gdyby tak zagrać 37.Gh6 Ke8 38.Hg8 Kd7 39.Gf7 z niebezpiecznym atakiem. Jest jeszcze jeden niezły sposób - 39.Wfd1!

Powróćmy do ruchu 34.f6. Dokąd jeszcze może pójść czarny król? 34...Kh7. Wtedy prosto - 35.Gf4! Se6 36.Hh5 Kg8 37.Kh2! Biała wieża włącza się do ataku przez pole g1. Nie ma ratunku.

Zatem, jeżeli czarne biorą drugiego skoczka, to przegrywają. A jeżeli nie biorą? 31.Sg7 Kg7 32.Sf5.

2) 32...Kg8. Wtedy jest kilka sposobów kontynuacji ataku. Na przykład 33.Gf6 i czarne nie mogą odeprzeć dwóch gróźb 34.Sh6 lub 34.Hh4. Zobaczmy 33...Wd6 34.Sh6 Kh7 35.Hh4 Wf6 36.Sf7 Gh5 37.Hh5 Kg7 38.Hh8 Kg6 39.Hh6#.

Okazuje się, że ofiara skoczka na g7 wygrywa.

Sprawdźmy warianty raz jeszcze. 31.Sg7 Kg7 32.Sf5 Gf5 (lub 32...Kg8 33.Gf6 Wd6 34.Sh6 Kh7 35.Hh4 i nie ma obrony przed szachem z odsłony) 33.ef Wd4 34.f6 Kh7 (34...Kg8 35.Gf4 i 36.Hg6) 35.Gf4 Se6 36.Hh5 Kg8 37.Kh2! Wszystko się zgadza - **31.Sg7**

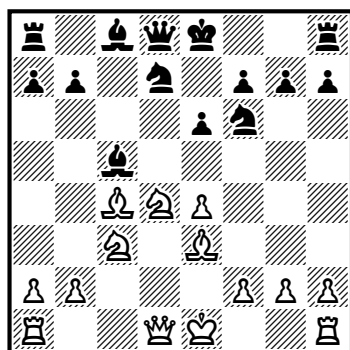
A jeśli czarne nie wezmą skoczka na g7 i zagrają **31...Gf2**. Wtedy nastąpi **32.Wf2 Hc4 33.Se8 Sh7 34.Sf6** Sf6 35.Gf6 i czarne muszą oddać jakość na f6. A wówczas przy ataku jakość rozstrzyga.”

W partii zdarzył się właśnie ten wariant (31...Gf2), tylko po 34.Sf6, czarne odpowiedziały **34...Kg7**. Nastąpiło **35.Gh6! Kh8** (lub 35...Kh6 36.Sf5 Gf5 37.Sg8#) **36.Sd7 Hd4 37.Se5** i białe wygrały.

Schemat myślenia Smysłowa: motyw - idea - temat.

Wyciągnięcie króla

Capablanca - Bogolubow Moskwa 1925



D174.

Naoczni świadkowie potwierdzili, że swój następny ruch mistrz świata wykonał prawie nie myśląc. Warianty zaczął liczyć później (może zrobił to wcześniej). Dla czytelnika będzie korzystne poznanie tych ciekawych możliwości.

Nie możemy powiedzieć, jakie warianty Capablanca liczył przy szachownicy, a jakie odkrył po partii. Nie jest to aż tak ważne. Będziemy uczyć się od niego umiejętności przeniknięcia w samą głębię pozycji, metod znajdowania kombinacyjnych wariantów i odkrywania pozycji tematycznych przez rozpatrywanie różnorodnych kombinacyjnych idei.

W partii nastąpiło: **9.Ge6! fe 10.Se6.**

Teraz spróbujmy odtworzyć sposób myślenia Capablanki.

„Czarne mają dwa odejścia hetmanem. Jeżeli hetman b6, to bierzemy skoczkiem na c5 i roszujemy. Czarne nie mogą zrobić roszady z uwagi na Sc3-a4, z przewagą białych. Trzeba stracić czas na odejście czarnym hetmanem. Ten wariant wyglądałby następująco.

10...Hb6 11.Sc5 Sc5 12.0-0 Hc6. Czy czarne mogą utrzymać pozycję, przecież ich król nie może uciec z centrum (13.Wc1 0-0 14.Sd5!, z dwoma groźbami nie do odparcia, szach na e7 i b2-b4). Po 13.Wc1, czarne mogą zbić na e4. Obliczmy warianty, 13...Sce4 14.Se4 He4 15.We1! Kf7. Czarne znowu nie mogą roszować, bo 16.Gc5 i białe zdobywają jakość. 16.Wc7 Kg6 17.Gd4. Czarny król jest wyciągnięty. Teraz trzeba go prześladować. 17...Hf4 18.We7! Wd8 19.Wg7 Kh6. Król się schował? To niemożliwe! Ależ oczywiście, jest prosta wygrana. 20.Wh7 Sh7 21.Wh7 Kh7 22.Hh5 Kg8 23.Hg6 Kf8 24.Gc5 i białe wygrywają.

Czuło się, że powinien być mat, można było nie liczyć. Jednak lepiej zawsze sprawdzić przy pomocy wariantów.”

W partii nastąpiło: **10...Ha5 11.0-0 Ge3 12.fe Kf7 13.Hb3 Kg6 14.Wf5 Hb6 15.Sf4 Kh6.**

Znowu spróbujmy „zamienić się” w Capablanke.

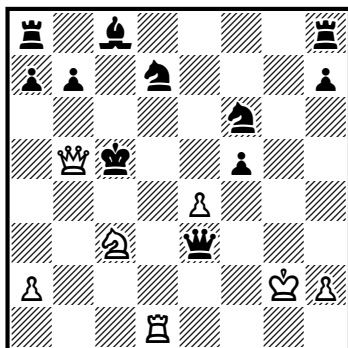
„Jak grać? Można 16.g4 z groźbą mata pionem na g5. A może wyskoczyć hetmanem na f7. Co jest lepsze? Rozpatrzmy warianty z ruchem 16.Hf7. Grozi mat na h5, hetmanem lub wieżą. Czarne mają dwie obrony przed matem: 16...g5 i 16...g6.

Po 16...g5 nastąpi 17.Se6, z groźbami 18.Hg7 i 18.Wf6. Nic nie zmieni wtrącenie 16...He3 i 17.Kh1.

Trzeba grać 16...g6. Wtedy nastąpi 17.g4! na przykład 17...He3 18.Kg2. Co czarne mogą zrobić? Jeżeli 18...Sg4, to 19.Wh5 gh 20.Hh5 Kg7 21.Se6 Kf6 (lub 22...Kg8 23.He8) 22.Sd5 Ke6 23.Hg4. Też złe jest 18...Se4 z uwagi na 19.Se6, z nieuniknionym matem na g7.

Zatem główny wariant związany jest z odpowiedzią 18...gf 19.g5 Kg5 20.Hg7 Kf4. Czy mogę dać mata? Mogę! Trzy figury atakują. Intuicja podpowiada, powinien być mat. Jednak

trzeba policzyć warianty. 21.Wf1 Ke5 22.He7 Kd4 23.Wd1 Kc4 24.He6 Kc5 25.b4 Kb4 26.Hb3 Kc5 27.Hb5#.



D175.

Wszystko w porządku. Jednak dobrze jest sprawdzić jeszcze raz warianty. Wszystko jest dokładne. Trzeba jeszcze sprawdzić czy nie ma przestawienia posunięć? A co będzie gdy czarne natychmiast wezmą z szachem na e3 - 16.Hf7 He3 17.Kh1 i wtedy 17...g6. Skoczek f6 broniony jest tylko jeden raz i można bić 18.Wf6 Sf6 19.Hf6. Na przykład 19...We8 20.Scd5 Hf2 21.h4! i atak białych jest nie do odparcia. Chociażby z tego względu, że grozi h4-h5.

Zatem gram 16.Hf7.”

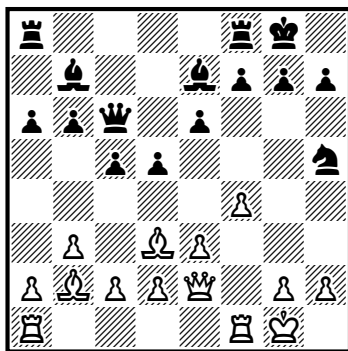
Capablanka nie zagrał 16.Hf7. Wybrał 16.g4 i także wygrał, chociaż z pewnymi problemami.

Wzięliśmy z tego przykładu to, co było nam potrzebne.

Znów zobaczyliśmy schemat: motyw - idea - temat.

Rozbicie osłony króla

Em. Lasker - Bauer Amsterdam 1889



D176.

Od tej pory, ta kombinacja znana jest pod nazwą **kombinacja Lasker - Bauer**.

Spróbujmy odtworzyć sposób myślenia wielkiego szachowego filozofa, prowadzący go do końcowej pozycji w jednej z najbardziej interesujących kombinacji szachowych.

Mistrz świata dopiero co zagrał skoczkiem na h5 i gdy czarne wzięły tego skoczka (diagram), zamyślił się poszukując dalszego rozwoju gry.

„Jeżeli natychmiast wezmę na h5, to po mojej przewadze nie będzie śladu i gra wyrówna się. W chwili wykonywania ruchu skoczkiem na h5, miałem pomysł - czy nie można poświęcić dwóch gońców, jednego po drugim i rozbić pionowe przykrycie czarnego króla, a następnie zamatować go na otwartych liniach „g” i „h”.

Sprawdźmy konkretne warianty.”

W czasach gdy była rozgrywana ta partia, szachowi teoretycy nie wprowadzili jeszcze pojęcia motywu, idei i tematu. Jednak najwyższej klasy szachiści znali już naukę Steinitza o słabych i silnych polach, otwartych liniach i przekątnych. Lasker czuł i wiedział, że punkty g7 i h7 są słabe i bronione tylko czarnym królem. Wiedział też, że białe gońce ustawione na przekątnych b1-h7 i a1-h8, są groźną atakującą siłą. Wszystko co przed chwilą wymieniliśmy, to nic innego tylko motywy kombinacyjne. Wróćmy jednak do rozważań Laskera.

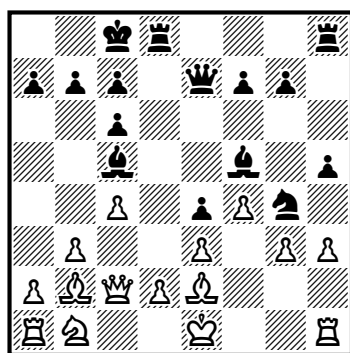
„Biję gońcem na h7 - **1.Gh7**, czarne biorą gońca (odejście królem na h8 jest beznadziejne). Czarny król biję na h7 - **1...Kh7**, hetman bierze na h5 - **2.Hh5** z szachem, czarny król odchodzi na g8 - **2...Kg8**. Teraz ofiaruję drugiego gońca **3.Gg7!** Czarne muszą bić z uwagi na mata hetmanem na h8. Zatem **3...Kg7 4.Hg4**. Bardzo ważną rzeczą jest, aby czarny król nie schował się na f8. **4...Kh7 5.Wf3**. To wszystko, mat jest nieunikniony. Chwileczkę! Czarne mają obronę, 5.e5. Po szachu Wh3, czarne zasłaniają się hetmanem na h6. Co się stało? Czarne będą miały wieżę i dwa gońce za hetmana i dwa piony. Mimo wszystko mam minimalną przewagę materialną. Zaraz, przecież dwa czarne gońce stoją na 7-ej linii. Po **5...e5 6.Wh3 Hh6 7.Wh6 Kh6**, zagram **8.Hd7** i ginie jeden z gońców. To jest przypadek, że dwa gońce czarnych stoją na 7-ej linii, ale ile przypadków spotykamy w szachach i w życiu.

Sprawdzę jeszcze raz. Czy można poświęcić dwa gońce? Czy nie ma obrony, której nie wziąłem pod uwagę? Nie ma! No to gram!”

Lasker myślał według schematu: motyw - idea - temat.

Aktywny pion

Larsen - Spasski Belgrad Mecz Wieku 1970



D 177.

Oddajmy głos Spasskiemu.

„Swoim ostatnim ruchem białe napadły na skoczka czarnych. Co mam robić? Odejdę skoczkiem, to dam białym czas na rozwój skrzydła hetmańskiego Skoczek trzeba ofiarować i zagrać 12...h4! Jeżeli białe zbiją skoczka, to zbiję na g3 i będę miał niebezpiecznego piona! Prawie wszystkie figury przyjdą mu na pomoc. Natomiast cały kłębek białych figur na skrzydle hetmańskim jest nierozwinięty - wieża, skoczek, goniec. Nawet biały hetman może nie zdążyć przyjść z pomocą skrzydłu królewskiemu białych. Ogólnie rzecz biorąc czarne mają zatrzęsienie motywów. Pion g3 przeskoczy na hetmana. Wystarczy zagrać g3-g2 i Wh8-h1.”

Widzimy tutaj trochę inny przypadek znalezienia kombinacji. Spasski nie rozpatruje idei kombinacyjnych w celu znalezienia tematu. Temat widoczny jest jak na dłoni - wolny pion osiąga 1-ą linię.

Podstawowe motywy to: wolny pion g3, słabo broniona 1-a linia, oddalenie białych figur od skrzydła królewskiego.

Jednak na początku czarne nie wiedziały w jaki sposób osiągnąć pozycję tematyczną.

„Jak się to wszystko potoczy? **12...h4 13.hg**. Jeżeli białe biorą na g4 gońcem, to nic się nie zmienia. Czarne grają tak samo 13.Gg4 Gg4 14.hg hg, a dalej jak po wzięciu 13.hg. Zatem 13.hg hg 14.Wh8. A to już całkiem źle. Po 14.Wh8 nie ma obrony przed szachem na h1, a jeszcze przez h4 wpada czarny hetman. Trzeba nie bić, tylko odejść wieżę. Ale dokąd? Na f1, przegrywa natychmiast: 14.Wf1 g2 15.Wg1 Hh4 16.Kd1 Hh1. Jak grać po 14.Wg1? Oczywiście, że hetman na h4. Ale dlaczego tak powoli? Można szybciej zakończyć walkę: 14...Wh1! Białe muszą zbić wieżę czarnych. Jeżeli 15.Kf1, to 15...Wg1 16.Kg1 Hh4 i będzie mat. Zatem 15.Wh1 g2 i teraz w dwóch skokach czarny hetman przechodzi na h1. Wspaniale!

Mimo wszystko trzeba do końca obliczyć warianty. 15...g2. Białe mają dwie możliwości: 16.Wg1 i 16.Wf1.

Zobaczmy 16.Wg1 Hh4 17.Kd1 Hh1 18.Hc3 (trzeba zrobić drogę dla uciekającego króla białych) 18...Hg1 19.Kc2 Hf2 i białe mają beznadziejną pozycję. Po 20.Sa3 wygrywa 20...He2 21.gf Gb4 22.Hb4 Hd3 i nowy czarny hetman matuje.

Co jeszcze zostało? Zagrać 16.Wf1. Wtedy 16...Hh4 17.Kd1 gfH 18.Gf1 Gg4 19.Ge2 Hh1#.

Wszystko obliczone. Trzeba jeszcze raz sprawdzić. Nie pomyliłem się. To gram 12...h4!”

W danym przypadku proces powstawania kombinacji jest zrozumiały. Po określeniu motywów kombinacyjnych, Spasski zobaczył w swojej wyobraźni końcową tematyczną pozycję z pionem na g2 i ciężkimi figurami, które pod osłoną tego piona wykonują decydujące uderzenia. Następnie szukał idei kombinacyjnych, które połączyłyby pozycję wyjściową z końcową.

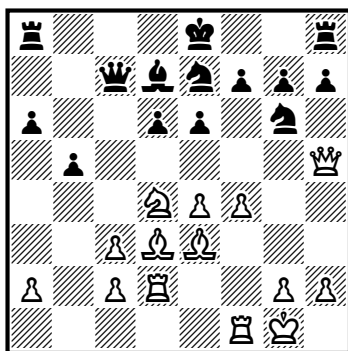
W tym miejscu może nas zainteresować pytanie: czy mogło tak być w powyższym przykładzie, że nie byłoby kombinacyjnych idei potrzebnych do osiągnięcia pozycji tematycznej? Jest to całkiem możliwe. Tak samo jest możliwy brak pozycji tematycznej gdy szukamy kombinacji według schematu: motyw - idea kombinacyjna - temat. Co robić w takich przypadkach? Nic! Grać dalej. Być może, że wymyślona przez nas kombinacja wystąpi później lub w tej partii jej nie będzie. Nie ma powodów do niepokoju, ileż to partii było granych bez kombinacji.

Klin pionowy

Kombinacje pionowe, oprócz przemiany piona mają jeszcze jedną formę.

Czasami na szachownicy powstaje taka sytuacja, że jednemu z pionów przypada decydująca rola w ataku matowym na pozycję nieprzyjacielskiego króla. Klin pionowy na polach f6, g6 lub h6 błyszczy w wielu partiach szachowych dawnych i obecnych mistrzów. Bywa tak, że w swoim gwałtownym marszu pion przechodzi coraz dalej i wymierza decydujący cios królowi nieprzyjaciela. Tak stało się w poniższej partii.

Tal - Suetin Tbilisi 1969



D178.

Oddajmy głos Talowi.

„Mój przeciwnik wiązał swoje nadzieje z rozwalonym skrzydłem hetmańskim białych. W tym celu wymienił gońca na c3. Ale dokąd pójdzie swoim królem który został w centrum? Krótka roszada jest niebezpieczna, bo wszystkie białe figury właśnie tam są wycelowane. Na skrzydle hetmańskim też nie będzie mu dobrze. W związku z tym czarny król, nie mając dokąd pójść, został „w domu”.

A ja na co mam czekać? Przecież mam podstawy do natychmiastowego ataku na czarnego króla. Został w centrum, a moje wszystkie figury są w pełnej gotowości.

Jak prowadzić atak? Raczej prosto - 16.f5. Czarne muszą brać. Inaczej bicie pionem na e6 prowadzi do katastrofy. Więc 16.f5 e6 17.ef Se5 i 18.Se6! Znowu czarne muszą bić. 18...Ge6 19.fe. Teraz czarne nie mogą zrobić krótkiej roszady, bo mat na h7. Zostaje jedyne 19...g6. Co ja mam? Odejdę hetmanem na h3, to czarne zroszują lub zagrają 20...f5. A jeżeli pójdę na h6? Wtedy czarne też mogą zagrać 20...f5 i nic nie mam. Może poświęcić hetmana: 20.He5 de 21.ef. Czarny król nie może iść na f8, bo mat gońcem na h6. Królem trzeba odejść na d8 lub d7.

Jeżeli 21...Kd7, to 22.Gf5 Kc6 23.Ge4 Sd5 24.Gd5 Kd6 25.Ga8 Ke7 26.Gg5 Kf8 27.Wd8 i koniec.

21...Kd8 22.Gf5 Sd5 23.Gg5, też przegrywa.

Więc kombinacja przechodzi. Sprawdźmy raz jeszcze. Wszystko w porządku.”

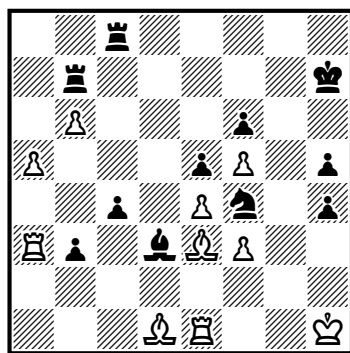
Jaki był schemat myślenia w tym przykładzie? Odpowiedź nie jest skomplikowana. Białe doszły do wniosku, że obecność motywów kombinacyjnych (bardzo nieudana pozycja czarnego króla i duża przewaga w rozwoju figur) daje podstawy do poszukiwań rozstrzygającej kombinacji. W poszukiwaniach i rozpatrywaniu różnorodnych idei kombinacyjnych Tal znalazł efektowny sposób zamiatowania czarnego króla przy pomocy ofiary hetmana. Rozwiązująca pozycja jest jednocześnie dobrym przykładem działania baterii: wieża d2, goniec d3.

Schemat myślenia białych był następujący: motyw - idea kombinacyjna - temat.

Falanga pionów

Czasami udaje się uzyskać dwa wolne piony, rzadko trzy lub cztery. W takich pozycjach dążące do przodu piony stają się groźną siłą. A jeżeli zdarzy się tak, że przeciwnik ma także związane wolne piony, to gra może się bardzo zaostrić. Przykładem takiej kombinacyjnej gry z falangami pionów z obydwu stron jest poniższa partia.

Smysłow - Botwinnik 1941



D179.

Posłuchajmy co „mówi” Botwinnik.

„Nie ma co myśleć nad pierwszym ruchem. Pionem do przodu - 50...b2, tym bardziej, że odpowiedź białych jest wymuszona - 51.Ga4. Uważam, że dalej też nie ma nad czym myśleć -

51...c3. Teraz 52.a6 jest niemożliwe, bo do obrony pola a6 włączył się gońiec d3. Trzeba zapobiec dalszemu marszowi piona c3. Ruch białych jest wymuszony. W takich przypadkach występują forsowne warianty wymagające dokładnych obliczeń.

Liczmy dalej. **50...b2 51.Ga4 c3 52.Wb3**. Przyszła pora, aby podciągnąć skoczka do skrzydła hetmańskiego. **52...Se2**.

Co powinny robić białe? Pierwszy ruch się narzuca. Trzeba natychmiast uruchomić piony a5 i b6. Aby to zrobić, należy wymienić białopolowe gońce. **53.Gb5 Gb5 54.Wb5 Sd4**. Białe muszą brać skoczka (grozi 55...Sc2.) **55.Gd4 ed**. Czarne uzyskały duży pozycyjny sukces, ale trzeba sprawdzić, przez dokładne liczenie wariantów, czy dwa piony białych nie są bardziej niebezpieczne niż trzy czarnych.”

Po chwilowym odpoczynku Botwinnik rozpoczął ostateczne sprawdzenie wariantów tej skomplikowanej pozycji.

„Jest dosyć oczywiste, że po jedynym **56.a6**, czarne muszą poświęcić wieżę, **56...Wb6**. Białych pionów nie można inaczej zatrzymać. **57.Wb6 d3**. Powstała krytyczna pozycja. Czy białe wieże dadzą sobie radę z niebezpiecznymi pionami czarnych? Czy białe zdążą coś przedsięwziąć na skrzydle królewskim do momentu gdy na szachownicy zaczną pojawiać się czarne hetmany?

Trzeba obowiązkowo wszystko dokładnie sprawdzić. Od tego zależy los całego kombinacyjnego wariantu rozpoczynającego się ruchem 50...b2.

58.a7, nie białym nie daje, bo wtedy proste 58...d2 59.Wg1 c2 natychmiast kończy partię. Na przykład 60.Wb7 Kh8 61.Wb8 c1H 62.a8H Hg1 63.Kg1 d1H 64.Kg2 (64.Kf2 Hd2 65.Kf1 b1H) 64...He2 65.Kh3 Hf3, z wygraną białych lub 60.Wb2 c1H 61.Wb7 Kh8 62.Wb8 Hg1 itd.

A jak jeszcze mogą grać białe?

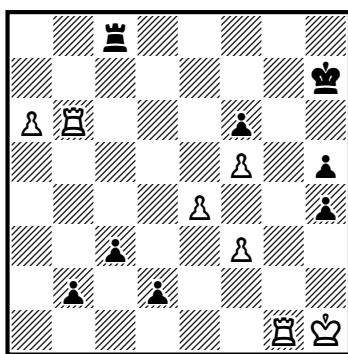
Trzeba uważać. Po **58.Wg1 d2 59.Wf6**, gdy czarne zagrają nieostrożnie 59...c2, nastąpi zabawny remisowy wariant: 60.Wf7 Kh8 61.Wf6! Kh7 62.Wf7, z remisem. A lekkomyślne 61...Wc7, nawet przegrywa. 62.Wh6 Wh7 63.a7 i czarne mogą się poddać.

Czy w tym przypadku jest wygrana?

Jest! Trzeba tylko obronić 7-ą linię. 59...Wc7! Teraz nie ma szacha na f7, a czarnych pionów nie można zatrzymać.

Sprawdźmy jeszcze raz warianty. Wszystko w porządku, gram 50...b2.”

Znając motywy kombinacji, mistrz świata dokładnie rozpatrzył wszystkie kombinacyjne idee i znalazł ciekawą pozycję tematyczną, w której czarne piony są lepsze od białych wież.

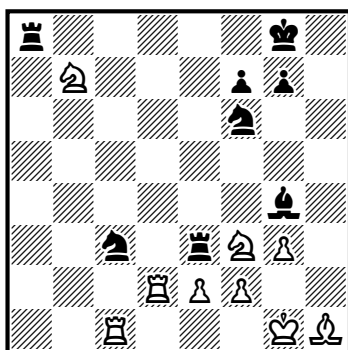


D180.

Oto końcowy wariant **59.Wf6 Wc7! 60.Wfg6 d1H!** (ale nie 61...c2? 62.W6g5, remis). Białe poddały się.

Podwójne uderzenie

Reti - Alechin Baden - Baden 1925



D181.

W tej pozycji Alechin przeprowadził zdumiewającą kombinację.

Przypominam czytelnikowi, że najbardziej korzystne dla niego jest czytanie rozważań i analiz bez przesuwania figur na szachownicy. Jeżeli możecie do końca zrozumieć i wytłumaczyć sobie wszystkie skomplikowane warianty następnej kombinacji to znaczy, że zrobiliście poważny skok w rozwoju swojego kombinacyjnego widzenia.

Oddajmy głos Alechinowi.

„Nad pierwszym ruchem nie ma co się zastanawiać, trzeba brać skoczkiem na e2 z szachem - **30...Se2**. Dokąd odejdzie biały król? Na g2 nie można - z szachem ginie skoczek f3. Jeżeli na f1, wtedy 31...Sg3 32.fg Gf3 33.Gf3 Wf3 34.Kg2 W8a3 35.Wd8 Kh7 36.Wh1 Kg6 37.Wh3 Wfb3 i z uwagi na groźbę mata na dwóch pierwszych liniach białe powinny oddać skoczka b7. Więc biały król musi odejść na h2 - **31.Kh2**.

Jak czarne mają grać dalej?

Białe figury stoją źle. Bezlądna grupa na skrzydle królewskim i oderwany od nich skoczek b7. Gdyby tak napaść gońcem na króla lub wieżę białych na przekątnej h1-a8. Wtedy skoczek b7 zginąłby automatycznie. Ale jak to zrobić? Będziemy szukali.

Co będzie gdy zagramy **31...Se4**?

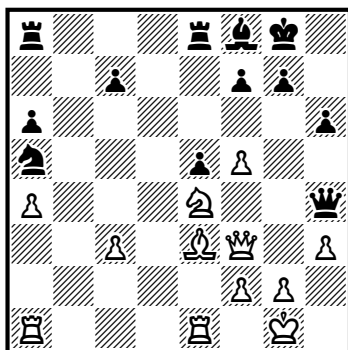
Złe jest bicie wieży e3, bo 32...Sd2, prowadzi do dużych strat materialnych. Wydaje się, że przeciwnik nie ma wyjścia, pod biciem są dwie wieże. A jednak białe mają sprytną odpowiedź. 32.Wc4! Wtedy złe jest bicie białej wieży - 32...Sd2 33.Sd2! prowadzi do pozycji, w której czarne nic nie uzyskały. Jeżeli 33...Wd3, to białe grają 34.Sc5! Wd2 35.Ga8. A jeżeli zagrać 32...Gf3 i na 33.Gf3, 33...Sd2. To nie przechodzi! Białe nie biorą gońca a skoczka e4. 32...Gf3 33.We4! We4 34.Gf3. Tak to jeszcze można przegrać. Trzeba być uważnym, mogą zdarzyć się różne sztuczki.

A czy muszę bić wieżę?

Po **32...Sf2!** moja wieża e3 przestaje stać pod biciem, a sam grożę zabranieniem Gh1 i Sf3 z szachem. Białe nie mają innego ruchu niż odejście gońcem na g2 - **33.Gg2**.

Wszystko się powoli uspokoiło. Jak czarne mogą wygrać? Czy przy takim układzie sił wystarczy przewaga piona? Odda skoczka za piona i teoretyczny remis. Trzeba szukać forsownych wariantów. Atakować! Oczywiście gońcem na wieżę - **33...Ge6**. Otwiera się możliwość stworzenia ukrytej baterii. Szach skoczkiem na g4 zmusi króla białych do pójścia na h3 pod szach z odsłony. Na 1-ą linię pójść nie można z uwagi na wieżę a1 szach.

Ale dokąd pójdzie biała wieża?



D183.

Głos ma Tigran Petrosjan.

„Czy mnie się podoba moja pozycja?

Oczywiście. Nie mam dużej przewagi ale stoję lepiej. To lepiej, polega na pozycji czarnego hetmana. On się trochę zaplątał. Stałby gdziekolwiek, na d8, c6, to być może białe nic by nie miały. Czarne zagrałyby f7-f6 i nie można byłoby przełamać ich pozycji. A na dodatek czarne mają silne punkty na przykład c4.

Ale czarny hetman jest na h4 i to poważnie zmienia sytuację. Przede wszystkim trzeba odciąć go od jego obozu grając 1.f6. Dobry ruch. Jak czarne mają grać? Czy odważą się na 1...g6, które na długi czas zostawi hetmana czarnych w niebezpiecznej pozycji. Prawdopodobnie czarne odpowiedzą 1...Sc4. I co wtedy? Jeżeli zbiję na g7, czarne wezmą gońcem. Gońca e3 nie trzeba zmieniać, lepiej odejść nim na c5. Jeśli czarny hetman odejdzie na d8, wtedy po 4.Wad1 Hc8 5.Sg3 biały skoczek wpada ze straszliwą siłą na pole f5 lub h5. Można po 3...Hd8, zagrać 4.Hg4, grożąc 5.Wad1 i 6.Sf6.

Ogólnie rzecz biorąc, pozycja będzie zadowalająca.

Nie, on będzie chciał zatkać dziurę na f5 i raczej zagra 3...Hf4.

Jak wtedy odpowiedzieć?

Wymiana hetmanów mało co daje. Przecież na f4, czarny hetman znajduje się w bardzo niebezpiecznej pozycji. Odejdę hetmanem na h5 i czarny hetman zginął. Zabawne! Tak też trzeba grać.

Zatem, 1.f6! Sc4 2.fg Gg7 3.Gc5 Hf4 4.Hh5.

Jedną chwileczkę!

Lepsze jest najpierw przegnanie skoczka c4 ruchem 4.He2! i dopiero po 4...Sa5, (wymuszone posunięcie) pójść 5.Hh5! Gdybyśmy tego skoczka nie przegnali i zagrali natychmiast 4.Hh5?, to czarne ruchem 4...Sd6, wyskoczyłyby z potrzasku - 5.g3 Hf5.

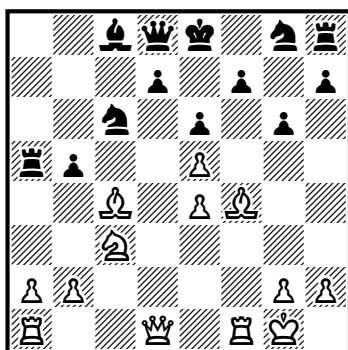
Szybko sprawdźmy jeszcze raz. Wszystko prawidłowo!”

Tak zdarzyło się w partii. Czarny hetman zginął na polu f4.

Petrosjan działał według schematu: motyw - idea - temat.

Związanie

Alechin - Chayes Karlsbad 1911



D184.

Mówi Aleksander Alechin.

„Białe mają przewagę pozycyjną. Wyprzedziły przeciwnika w rozwoju, mają możliwość opanowania ważnych linii i przekątnych, a w pierwszej kolejności linię „f” i „c”.

Ale jak konkretnie doprowadzić tę przewagę do zwycięstwa?

Mam ochotę stanąć skoczkiem na d6, wtedy katastrofa jest nieunikniona - chociażby na otwartej linii w punkcie f7. Ale jak dostać się skoczkiem na d6? Natychmiastowe bicie na b5 jest złe. Nastąpi szach czarnym hetmanem i tracę dwie figury za wieżę. Jeżeli na przykład zmusimy czarnego skoczka do zajęcia pola b4, to kombinacja z biciem skoczkiem na b5 jest dobra. Gdy czarny hetman zbije na b5, związę skoczka b4 białą wieżą z pola b1. Czarny hetman ma kilka odejść ale czy to prowadzi do rozwiązania skoczka b4?

Sprawdźmy. Zagrajmy 1.b4! Czarne muszą brać piona, inaczej białe zaraz zbiją na b5 skoczkiem i bez przeszkód wpadną na pole d6.

Zatem, 1.b4 Sb4 2.Sb5 Wb5 3.Gb5 Hb6 4.Kh1 Hb5 5.Wb1.

Grozi a3. Czarny hetman może odejść na trzy pola, z których jeszcze broni skoczek b4. Są to a5, c5 i c4. Rozpatrzmy wszystkie możliwości.

5...Ha5, wtedy 6.Gd2 wygrywa figurę.

5...Hc5, 6.Wc1 i ginie goniec c8.

5...Hc4, ale wtedy 6.Ha4 i ginie skoczek b4.

Wygląda na to, że wszystko jest oczywiste. Jednak trzeba popatrzeć czy są inne odpowiedzi po 5.Wb1. Chociażby 5...Ga6. Wtedy 6.a3 nie wystarczy, bo czarne zbiją hetmanem na f1. Trzeba odejść białym hetmanem, aby niemożliwe było bicie na f1. Może zagrać 6.Hd6. Dobry pomysł. Jak czarne mają odpowiedzieć? Jeżeli na przykład 6...Se7, to mogę grać 7.Hb4 Hb4 8.Wb4 i czarny goniec nie może bić na f1, bo 9.Wb8, ze zdobyciem wieży h8. A jeżeli czarne odejdą gdziekolwiek hetmanem, na przykład na c6? To też nie jest dobre dla czarnych - 6...Hc6 7.Wb4 Hd6 8.ed Gf1 9.Wb8#.

Co czarne mogą jeszcze zrobić?

Może dadzą wyjście królowi grając f6?

Wtedy białe po prostu odejdą na przykład Wf1-c1 i wygrają, bo związanie skoczka b4 prowadzi do jego zguby.”

W partii zdarzyło się takie zakończenie walki: 1.b4 Sb4 2.Sb5 Wb5 3.Gb5 Hb6 4.Kh1 Hb5 5.Wb1 Ga6 6.Hd6 f6 7.Wfc1 Hd3 8.Wb4 g5 9.Wd4 Hb5 10.a4 Hb7 11.Wc7 Hb1 12.Wd1.

Czarne poddały się.

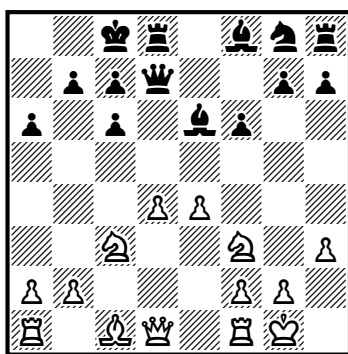
Jak myślał Alechin?

Zauważył obecność motywu kombinacyjnego, zobaczył pozycję tematyczną (związanie skoczka b4). Następnie zaczął dopasowywać idee kombinacyjne umożliwiające przejście z pozycji wyjściowej do tematycznej.

Mówiąc krótko. Alechin myślał według schematu: motyw - idea - temat.

Zasadzka

Fischer - Gligorić Hawana 1966



D185.

Oddajmy głos mistrzowi świata.

„Co mam robić, jaki plan wybrać?”

Roszczenia są różnostronne, więc trzeba szybko organizować atak figurowy lub szturm pionowy na pozycję czarnego króla. Ale jak?

Nie jest takie proste rzucenie się do przodu pionami a2-a4 i b2-b4. Czarne mogą zapobiec szturmowi. Moim dwóm pionom przeciwstawiają swoje cztery. Mogą w tym samym czasie atakować pionami mojego króla. Narzuca się g7-g5, h7-h5 i g5-g4.

Bardziej słuszne jest zorganizowanie figurowego ataku na pozycję czarnego króla. Przychodzi na myśl prosta, bezpośrednia droga: Gc1-f4, Wa1-c1 i d4-d5. Czarne są praktycznie zmuszone do wzięcia piona d5, a wtedy otwierają się linie i przekątne akurat skierowane na czarnego króla i punkt c7.

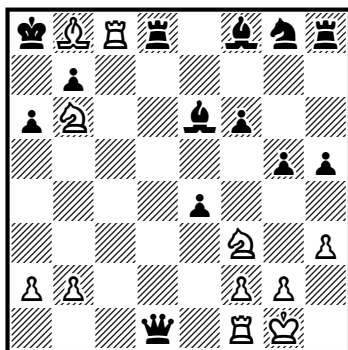
11. Gf4! Oto rozwiązanie problemu planu i posunięcia. Ale wtedy dam przeciwnikowi jeszcze jedno, a może dwa templa dla rozwinięcia jego szturm pionowego. Ruch g7-g5 wykonywany jest z tempem. Nie chciałbym tego, ale z drugiej strony, co mam zrobić? Obliczę możliwe warianty, a później rozstrzygnę problem tego ruchu.

Pierwsze pytanie, czy można zagrać gońcem na f4, czy to jest złe?

Popatrzmy, 11.Gf4 g5 12.Gg3 h5. Jeszcze dwa ruchy i czarne otworzą linię na skrzydle królewskim i wtedy czeka mnie bieda! Trzeba się spieszyć. Jedyną moją nadzieją jest przełom w centrum d4-d5, z natychmiastowym opanowaniem linii „c”. Spróbuję 13.d5! cd. 14.Wc1! Obydwa ruchy wynikają z „ducha” pozycji.

Jak czarne mają odpowiedzieć na tę akcję?

Grozi 15.Sd5, z nieuniknioną katastrofą na polu c7. Przypuśćmy, że czarne biorą jeszcze piona e4, 14...de. Wtedy 15.Sa4! Hd1. Czarne nic innego nie mają. Co robić? Może jest mat? 16.Wc7 Kb8. Bateria gonic g3 i wieża c7 jest bardzo silna - prawdziwa zasadzka. Ale przecież trzeba dać mata. Jak? Jest mat! I to jaki piękny. 17.Wc8!! Ka7 (Po 17...Kc8, nastąpi 18.Sb6#). Dalej jest już prosto: 18.Gb8 Ka8 19.Sb6#.



D186.

Jeżeli 14...de przegrywa, to pozostaje jedyna obrona - 14...Gd6.

Co wtedy będzie?

Spróbuję zagrać 15.Sa4 Kb8 16.Sc5 He7. Bicie na c5 jest złe, bo na polu c7 wydarzy się katastrofa. Czy nie można teraz poświęcić na a6? Policzę. 17.Sa6! ba 18.Sd4 Gd7 19.Hb3 Ka7 i oczywiście można bić na c7. 20.Wc7!! Gc7 21.Gc7. Jeżeli czarne odpowiedzą 21...Hc5, to... Co wtedy? Aha, przecież można zagrać 22.He3! Ginie czarny hetman lub wieża.

Dobrze. Zostaje jeszcze 21...Gb5. Wtedy można zakończyć walkę w taki sposób. 22.Sc6! Gc6 23.Hb6, z matem w następnym ruchu.

Wychodzi na to, że czarne nie mogą atakować g7-g5 i h7-h5. Goniec na f4 zajmuje wspaniałą pozycję. Tak właśnie będę grał.”

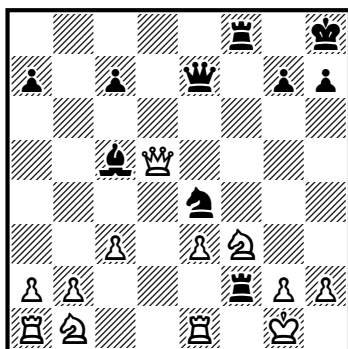
W partii po 11.Gf4, czarne nie zagrały g7-g5, tylko 11...Se7? (Lepsze było 11...Gd6! 12.Gd6 Hd6) 12.Wc1 Sg6 13.Gg3 Gd6 14.Sa4! Gg3 15.fg Kb8 16.Sc5 Hd6 17.Ha4 i po błędnym 17...Ka7? białe natychmiast rozstrzygnęły losy pojedynku. 18.Sa6! Gh3 19.e5! Se5 20.de fe 21.Sc5 Kb8 22.gh e4 23.Se4 He7 24.Wc3 b5 25.Hc2 i czarne poddały się.

Fischer działał według schematu: motyw - idea - temat.

Odciągnięcie

W procesie szachowej walki grający budują pozycję tak, by każda bojowa jednostka miała swoją określoną funkcję. Czasami bardzo ważne jest przegnanie figury przeciwnika, aby odciągnąć ją od wypełnienia ważnych funkcji.

NN - Steinitz Londyn 1869



D187.

Wilhelm Steinitz przypuszczalnie myślał następująco.

„Mimo braku dwóch pionów pozycja czarnych jest lepsza. Ich figury dobrze współdziałają i są wycelowane na królewskie skrzydło białych.

Czy mogę poświęcić jakość na polu f3 i uzyskać niebezpieczny atak? A może wziąć piona b2 i w tym przypadku przewaga czarnych będzie ogromna.

Być może jest forsowny wariant prowadzący do wygranej? Czy nie można wykonać kombinacji? Motywów jest dużo, a najważniejszy to słaba pozycja białego króla.

Mam chęć zbić gońcem na e3, ale biała wieża bije na e3 i nic nie ma. A gdyby tak nie było skoczka f3. Wtedy bicie gońcem na e3 natychmiast rozstrzygnęłoby los partii.

Jeżeli zdejmujemy z szachownicy skoczka f3, to białe mogą się poddać. Wniosek nasuwa się automatycznie - pod atak skoczka f3 można postawić dowolną figurę. Do głowy przychodzi ciekawy pomysł, ofiara hetmana. Przy czym, jaka to ofiara? Przecież po 20...Hh4!! 21.Sh4 Ge3, białe mogą natychmiast poddać się.

Obliczę warianty.

Przede wszystkim do końca sprawdzę wzięcie czarnego hetmana. 20...Hh4 21.Sh4 Ge3. Jakie ruchy w tej pozycji mają białe? Tylko pionami h2 i g2. Pozostałe posunięcia niczego nie zmieniają. Po 22.h3, nastąpi 22...Wf1 23.Kh2 Gg1 24.Kh1 Sg3#. (Ciekawe, że podobny finał wydarzył się prawie sto lat później w dopiero co rozpatrywanej partii Fischer - Gligorić). Nie pomaga 22.g3, z uwagi na piękny finał 22...We2 23.Kh1 We1 24.Kg2 Wg1 25.Kh3 Sf2#.

A cóż jeszcze mogą zrobić białe?

Dać szacha na g6. Wtedy gram następująco: 22.Sg6 hg 23.g3 We2 24.Kh1 We1 25.Kg2 Wg1 26.Kh3 Sf2 27.Kh4 Wf4! 28.gf (lub 28.Kg5 Wg4#), 28...Wg4#. Wszystko jest oczywiste, nie tylko w przypadku wzięcia hetmana.

Czy białe mogą grać inaczej? To znaczy nie bić hetmana na h4. Grozi straszliwe 21...Wg2 i następnie 22...Hf2.

Jakie inne ruchy mogą zrobić białe?

Sprawdzę 21.Hc5. Wtedy czarne biorą na f3, 21...W2f3. Nie jest lepsze 21.Sbd2, bo 21...Hg4 22.g3 Hh3 z nieuniknionym matem.

Sprawdzę jeszcze raz warianty. Czy białe nie mają jakiegoś nieoczekiwanego uderzenia taktycznego? Okazuje się, że nie."

Podsumujmy teraz sposób myślenia Steinitza.

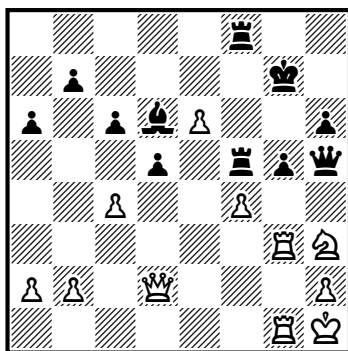
Czarne zauważyły motyw kombinacyjny - związanie skoczka f3, spełniającego ważne funkcje obronne w obozie białych i znalazły efektowny wypad hetmanem na h4. Wtedy atak matowy czarnych zaczął rozwijać się samoistnie.

Steinitz myślał według schematu: motyw - jednocześnie idea oraz temat.

W tym przypadku nastąpiło połączenie idei i tematu, bo Steinitz w momencie znalezienia idei zobaczył pozycję tematyczną.

Zaciągnięcie

Alechin - Taylor Marget 1937



D188.

Oddajmy głos Alechinowi.

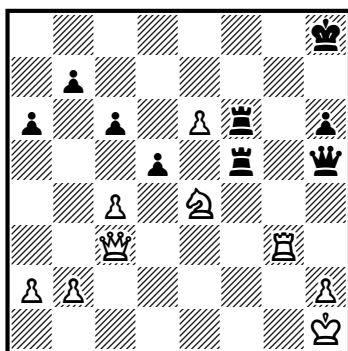
„Jak mam grać?”

Oczywiście, czarny król stoi źle, ale biały król też „piękny” nie jest. Dobrze, że czarny hetman nie może dać szacha na przekątnej h1-a8. Nie ma sensu dawać szacha na d4. O czym to ja myślałem? Aha, idąc na tę pozycję chciałem bić skoczkiem na g5. Policzę to. Więc 38.Sg5. Brać skoczka nie można, ginie czarny hetman. Czarne odpowiadają 38...Gf4. Co wtedy będzie? Trzeba dać szach hetmanem, chociażby na c3 - 39.Hc3. Czarne nie mogą zasłonić się gońcem na e5, bo 40.Sf3 lub 40.Sf7. Czarny król też nie bardzo ma gdzie odejść. Jeżeli 39...Kg8, wtedy 40.Sf7 Gg3 41.Hh8#. A jak czarny król idzie na g6? Wtedy najprostsze jest 40.Sh7! Gg5 41.Sf8 i pozycja czarnych jest beznadziejna.

A jak czarne mają grać?

Po szachu hetmanem na c3, powinny spróbować zasłonić się wieżą na f6. Wież z f5 jest źle, bo 40.Sf7 Gg3 41.Wg3, z wygraną białych. A jeżeli wieżą f8? Może by tak odejść skoczkiem na e4? 40.Se4 Gg3 41.Wg3 Kh8. Jeżeli 41...Kf8, to 42.Hb4 z szybkim matem.

A co będzie po odejściu czarnego króla na h8? Jest pomysł! Prosty i wspaniały.



D 189.

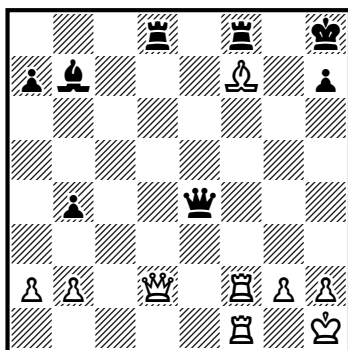
42.Hf6! Wf6 43.Wg8! Kg8 44.Sf6 i ginie czarny hetman. Proste ale efektowne.

Schemat myślenia Alechina: motyw - idea - temat.

Przesłona

Przypuśćmy, że dalekosiężna figura przeciwnika atakuje ważny obiekt w naszym obozie. Chcąc uniknąć tego nieprzyjemnego ataku stawiamy na jej drodze swoją, czasami bardzo cenną, figurę i tym samym przerywamy linię działania figury przeciwnika.

Euwe - Thomas Hastings 1934



D190.

Napięcie na przekątnych a1-h8 i a2-g8, osiągnęło maksimum. Biały król stoi w rogu i może być atakowany po 1-iej linii, a także po przekątnej h1-a8. Ten fakt przeszkadza białym w przeprowadzeniu idei kombinacyjnych.

Oto, jak przypuszczalnie myślał w tej pozycji Max Euwe.

„Mój hetman jest pod biciem. Dokąd pójść? Trzeba być ostrożnym i nie zapomnieć o groźbach czarnych na przekątnej h1-a8. Gdy biały hetman opuści 2-ą linię lub linię „g”, wtedy błyskawicznie nastąpi wzięcie gońca f7 przez czarną wieżę. Trzeba odchodzić ostrożnie. Najsilniejsze jest odejście na g5, skąd grozi matem na f6.

Jak mogą odpowiedzieć czarne?

Narzuca się 25...Hd4. Wtedy 26.Wd2! Hg7 27.Hd8! i czarne mogą się poddać.

Chwileczkę! Przecież po 26.Wd2, może nastąpić niesamowite 26...Wd5! I nic nie mam. Jeżeli 27.Wd4, to 27...Wg5. Po 27.Hh6 nastąpi 27...Hg7. Nie można 27.Hd5 Hd5 28.Wd5 Gd5, bo mogę nawet przegrać. Wychodzi na to, że ruch wieżą na d2 nie jest dobry.

A co robić? Mam pomysł! Przesłonię linię działania czarnego hetmana na d4 i wieży d8 grając 26.Gd5!! Czarne nie są w stanie obronić jednocześnie punktu f8 i przekątnej a1-h8. Po 26...Wf2, nastąpi 27.Hd8 Kg7 28.Hg5 Kf8 29.Hg8 Ke7 30.We1 i po dowolnym odejściu czarnego króla ginie gońiec b7. Mam gońca więcej.

Nie jest lepsze dla czarnych 26.Gd5!! Hg7. Wtedy dostają forsownego mata. 27.Wf8 Wf8 28.Wf8 Hf8 29.He5! Hg7 30.He8 i 31.Hg8#.

A zatem 26.Gd5!! natychmiast rozstrzyga los walki. Więc gram hetmanem na g5.

Czy czarne nie mają czegoś lepszego niż 26...Hd4? Na przykład, 25...Wd6 broni przed szachem na f6. Wtedy gram tak samo. 26.Gd5!! Bateria wieże f2 i f1 oraz gońiec f7 zadziałała. Po 26...Wf2, nastąpi 28.Hg8#.

Sprawdzę jeszcze raz. Wydaje się, że wszystko jest w porządku. Idę hetmanem na g5.”

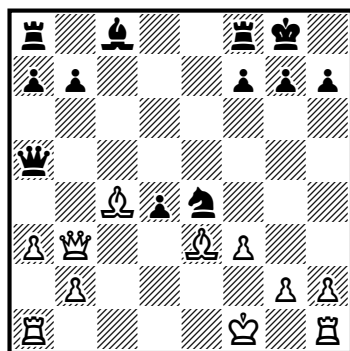
Jak myślał Euwe?

Po zauważeniu motywów szukał pozycji tematycznej i jednocześnie analizował różnorodne idee kombinacyjne.

Przeciążenie

Jeżeli jakaś figura broni jednocześnie kilka ważnych pól lub swoich figur to mówimy, że jest przeciążona. Gdy taka figura nie jest w stanie udźwignąć wszystkich obowiązków które na nią nałożono, to przeciwnik może wykorzystać ten fakt stosując uderzenie kombinacyjne. Okazuje się wtedy, że nie wszystkie punkty są rzeczywiście bronione przez przeciążoną figurę, że ta obrona jest pozorna i tak naprawdę, to jej nie ma.

Hostelet - Karpow Holandia 1968



D191.

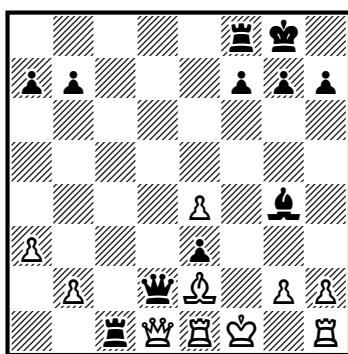
Czarne ma ją piona więcej i wyraźną przewagę. Biały król nie roszował, znajduje się w trudnej pozycji i narażony jest na atak czarnych figur.

Mam wszelkie podstawy uważać, że w tej pozycji Karpow rozmyślał następująco.

„Moja pozycja jest oczywiście wygrana. Ale jak w najkrótszy sposób uzyskać zwycięstwo? Można dać szacha skoczkiem na d2, ale wtedy białe wymienią na d2 i zagrają 18.Wd1. Nie jest dobrze wymienić hetmany na e3, a odejście hetmanem na f4, także nic nie daje.

Jak grać?

Hetmanów zmieniać nie będę. A gdyby tak po prostu wziąć gońca e3. Zagram 17...de 18.fe i teraz 18...Hd2! Grozi mat na f2. Jedyna obrona to 19.Ge2. Ale wtedy 19...Gg4! Jak białe mogą odpowiedzieć? W przypadku 20.Hd3 najprostsze jest 20...Hb2 i czarne mają dwa piony więcej. Zostaje 20.We1. Wtedy czarne grają 20...Wac8, ze straszną groźbą 21...Wc1. Jak białe się obronią? Jeżeli 21.Hd3, to 21...Wc1. W tym przypadku 22.Hd2 ed, jak i 22.Wc1 Hc1 23.Hd1 Hd1, prowadzi do straty figury. Zostaje jedynie 21.Hd1. A przecież i w tym przypadku możliwy jest wypad 21...Wc1!!



D192.

Wieża jest wyraźnie przeciążona. Nie jest łatwo bronić jednocześnie gońca e2 i pola c1. Po 21...Wc1!, odpowiedź 22.Hd2 ed prowadzi do przegranej. Natomiast 22.Hc1, prowadzi do ciekawego finału - 22...Ge2 23.Kg1 Gf3!! z wygraną czarnych. Teraz wymiana hetmanów jest wymuszona i daje czarnym przewagę figury, z uwagi na groźbę mata na f2 lub g2.

W rzeczywistości partia trwała krótko. Po 18...Hd2, białe poddały się.

Jak trenować?

Ustalmy, czym powinniście się zajmować, aby wyrobić sobie i rozwinąć kombinacyjne widzenie.

Trening w domu

Weź partię zawierającą kombinację i przeanalizuj ją od pozycji, w której zaczyna się kombinacja. Po ustawieniu pozycji na szachownicy zamknij książkę. Określ jakie motywy kombinacyjne zawiera pozycja. Postaraj się ustalić jaki, ze znanych tobie tematów kombinacyjnych może być tutaj zastosowany. Gdy temat będzie określony spróbuj znaleźć kombinacyjne idee.

Jeżeli nie będziesz mógł znaleźć tematu, spróbuj zacząć rozpatrywać kombinacyjne idee. Może w taki sposób osiągniesz sukces.

Pracę najlepiej rozpocząć z szachownicą. Jednak stopniowo przechodź na znajdowanie kombinacji bez szachownicy, „na ślepo”.

Trening codzienny

Nie opuszczaj żadnej możliwości rozwiązywania kombinacyjnych zadań.

Zobaczysz pozycję w czasopiśmie, nie czytaj rozwiązania, spróbuj sam znaleźć kombinację. Bardzo korzystne jest rozwiązywanie pozycji szkoleniowych, specjalnie

umieszczonych w czasopiśmie szachowych. Staraj się ciągle rozwiązywać studia publikowane w gazetach.

Odwiedzając turnieje szachowe próbujcie obowiązkowo ustalić, czy w jakiejś ostrej pozycji nie jest możliwe wykonanie kombinacji. W ten sposób, w swoim czasie, trenowali także arcymistrzowie. Ta niezauważalna praca jest jednak bardzo korzystna. Sam się o tym przekonasz patrząc na swoje turniejowe wyniki.

Trening w czasie turnieju

Grając partie turniejowe postarajcie się znajdować kombinacje, podobnie jak czynili to mistrzowie świata.

Na początku określcie istniejące motywy. Następnie szukajcie tematu (pozycji tematycznej) lub idei kombinacyjnych. Wskazane jest, aby po rozegraniu partii, przeanalizować ją razem z przeciwnikiem. Podzielić się z nim swoimi doświadczeniami. On powie jakie możliwości kombinacyjne widział, a ty powiesz mu o swoich. Przy okazji takich wspólnych analiz możecie podwyższyć swój poziom kombinacyjnego widzenia co najmniej o jeden stopień.

Komentuj własne partie i zapisuj je w specjalnym zeszycie. Nie wstydź się wytykać sobie własne błędy. Jest to najlepszy sposób pozbycia się swoich niedoskonałości.

Dokładnie przeanalizuj możliwości kombinacyjne, które widziałeś w czasie partii i takie, które zobaczyłeś później.

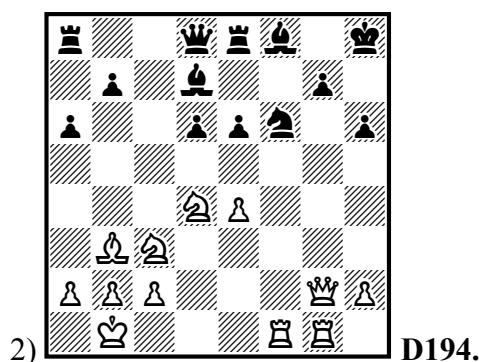
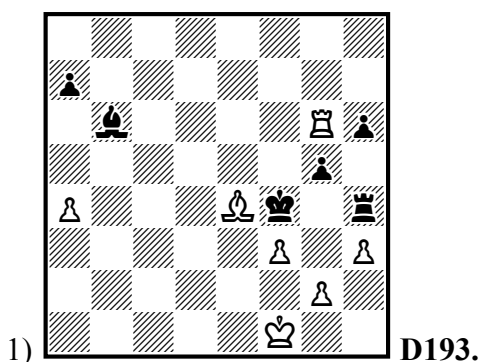
To są ważne drogowskazy na drodze podwyższania kombinacyjnego widzenia, które przynosi szachowe sukcesy, tak sportowe jak i twórcze.

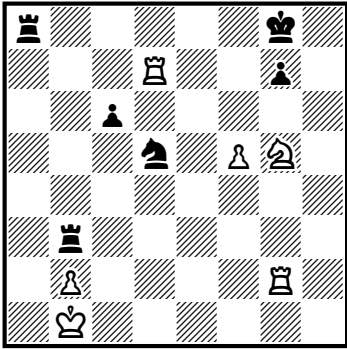
Ćwiczenia

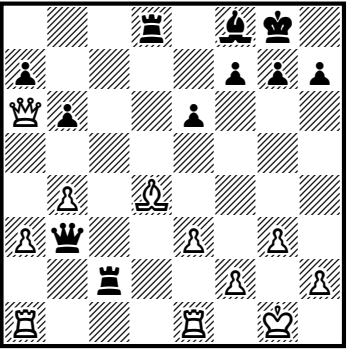
Wszystkie przedstawione ćwiczenia wzięte są z praktyki mistrzów świata. W przypadku gdy nie ma specjalnych wskazówek, ruch mają białe.

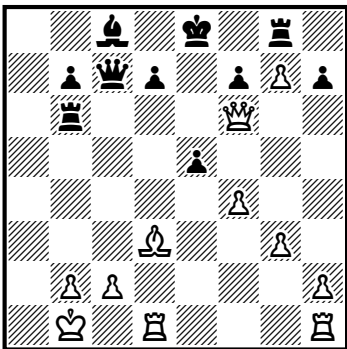
Proponuję przeprowadzenie analizy pozycji i wyjaśnienie jakie są w każdym przypadku motywy kombinacyjne. Następnie, oblicz w myślach kombinację. Później określ według jakiego schematu: motyw - idea - temat lub w inny sposób znalazłeś kombinację.

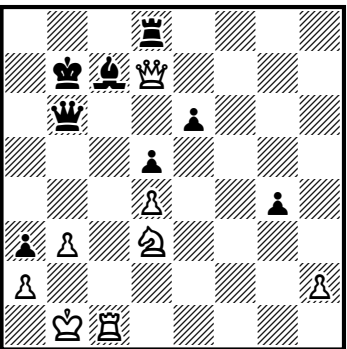
Właśnie takie dokładne odpowiedzi znajdziesz w rozwiązaniach.

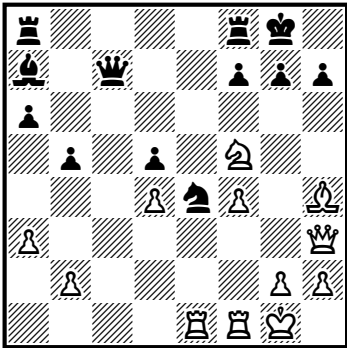


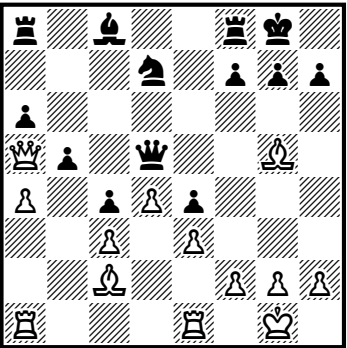
3)  **D195.**
Ruch czarnych.

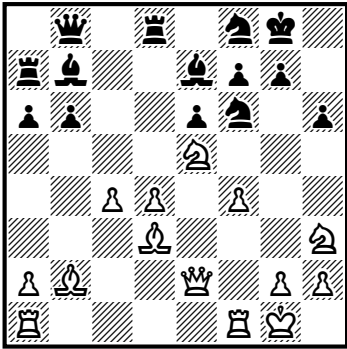
4)  **D196.**
Ruch czarnych

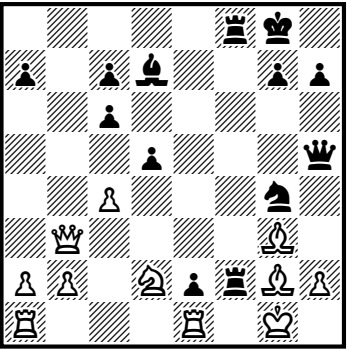
5)  **D197.**

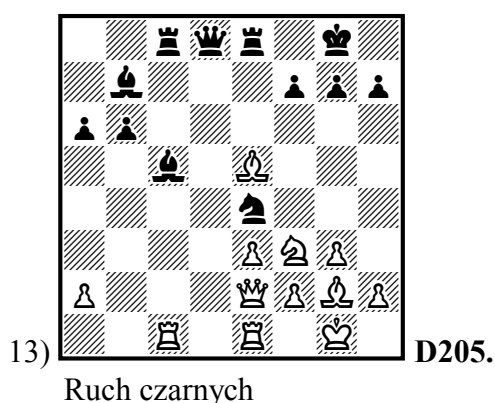
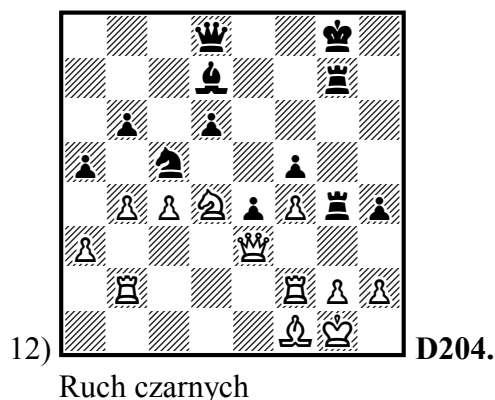
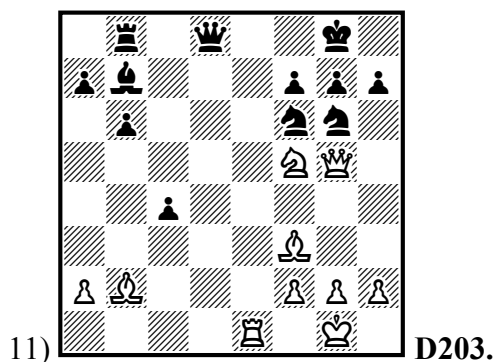
6)  **D198.**

7)  **D199.**

8)  **D200.**

9)  **D201.**

10)  **D202.**
Ruch czarnych.



Rozwiązania ćwiczeń

1) Euwe - Milner-Barri Hastings 1938

Sposób myślenia mistrza świata (Euwe) był przykładowo taki.

„Nie jest tak łatwo zrealizować przewagę piona z uwagi na aktywną pozycję czarnych figur, a w szczególności czarnego króla. Jednak czarne mają źle ustawioną wieżę.

Czy nie można tego faktu wykorzystać?

Jeżeli zagram 1.a5 Ga5 2.Kf2, to uzyskam cenne tempo do ataku zaplątanej wieży h4. Grozi g3 i nie ma czasu na 2...Gb6, bo po prostu zbiję gońca wieżą i zrobię widły pionem g3. Po 2.Kf2, czarne mają tylko takie możliwości: uciekać albo królem na e5 lub wieżą na h5.

Jeżeli w przypadku 2...Ke5 zagram 3.g3 Wh3 4.Kg2 Wh5 5.Wa6! Gb6 6.Wb6! ab 7.Gg6!, to czarna wieża będzie złapana.

Dobra myśl. A może czarna wieża potrafi uciec? Na przykład po 4.Kg2, czarne zagrają 4...g4. To nie jest dobre, bo biorę na g4 i wieża ginie. A jeżeli czarne nie wezmą piona h3 grając 5.Wh5. Przecież wtedy 4.Kg2, z groźbą 5.Wa6 Gb6 6.Wb6 ab 7.Gg6 i czarna wieża znowu jest złapana.

Pozostaje obliczenie, co będzie jeżeli czarne nie zbiją piona a5. Wtedy gra będzie miała charakter pozycyjny. Biały pion dojdzie do a6 i przewaga białych będzie jeszcze większa.”

W ten sposób Euwe znalazł kombinację na temat łapania figury.

Po zauważeniu motywów kombinacyjnych w pozycji początkowej, zaczął rozpatrywać idee kombinacyjne i znalazł pozycję tematyczną. Myślę, że nie było to całkiem przypadkowe, a pozycja z gońcem na g6 musiała powstać w jego wyobraźni jeszcze na początku obliczeń

2) Spasski - Petrosjan 19 partia meczu 1969

Bez trudu można zauważyć, że białe całkowicie opanowały linię „g”, a wkrótce zaczną „rządzić” na liniach „f” i „h”. Widoczny jest nacisk białych na przekątnych a2-g8 i b1-h7. Wszystko to „mówi” o możliwościach kombinacyjnego ataku białych. Jak to było zrobione, najlepiej opowie sam Spasski.

„Sprawy Tigrana Petrosjana stoją bardzo źle. Przyszedł czas aby szukać decydującej drogi do zwycięstwa. Mogę oczywiście zagrać 21.Sf3, z następnym Sh4, ale jest to zbyt wolne.

Trzeba szukać coś bardziej zdecydowanego.

A jeżeli od razu 21.e5! i po 21...de 22.Se4. Co on ma robić? Brać skoczka nie może z powodu mata w dwóch ruchach po 23.Wf8. Nie jest też dobre bicie skoczka d4, bo 22...ed 23.Sf6 i można się poddać. Jeżeli 23...g5 (Jak inaczej można przeszkodzić 24.Hg6), to wtedy prosto 24.Hh3 We7 25.Wg5 Gg7 26.Wg7 Kg7 27.Wg1 i mat w kilka ruchów.

A co mają zrobić czarne po 22.Se4?

Trzeba odejść skoczkiem f6. Ale dokąd? Tylko na h5. Należy bronić punktu g7. Jednak wtedy zagram prosto i rozstrzygająco 23.Hg6!

Czarne na ten ruch mają dwie odpowiedzi.

1). 23... ed. To przegrywa natychmiast. 24.Sg5! hg 25.Hh5 Kg8 26.Hf7 Kh8 27.Wf3 g4 28.Wg4, z nieuniknionym matem.

2). 23...Sf4 24.Wf4 ef. Jak dalej prowadzić atak? Może zagrać 25.Sf5? ef 26.Sg5 Hg5 (Otworzyła się linia „e”). Także nic nie daje 25.Sd6, z uwagi na 25...We7 26.S4f5 Ge8.

Po 23...Sf4, nie widać prostej wygranej. Trzeba szukać coś bardziej skomplikowanego. Oczywiście mogę grać 25.c3, po czym nie ma obrony przed przerzutem gońca na c2, z matem na h7. Ale można zagrać energiczniej, 25.Sf3! Groźby odskoków skoczkiem na g5 lub nawet na e5 są bardzo niebezpieczne. Tylko „skoki” czarnego hetmana mogą wprowadzić trochę zamieszania w szeregach białych.

Trzeba sprawdzić. Rozpatrzmy ruch 25...Ha5. Wtedy 26.Sf6 i po jedynym 26...Hf5, nastąpi 27.Hh6 gh 28.Wg8#. A jeżeli czarny hetman pójdzie na b6 (25...Hab6)? Nie wolno zapomnieć, że wieża g1 jest pod biciem. Jak wygrać? Jeżeli 26.Sf6, to czarne ratują się oddając hetmana za wieżę g1. A jeśli w tym momencie odejść wieżą na g2 lub g4? Ale wtedy nastąpi 26...Hb5! Grozi 27...Hf5 i oprócz tego mat na f1.

W ten sposób to można nawet przegrać partię.

Czy naprawdę nic nie ma?

A gdyby tak zagrać 26.Wg5! Nie wpuszcza czarnego hetmana na b5 i wtedy nie może on, w dwóch ruchach wpaść na 1-ą pierwszą linię. Skoczek i wieża zablokowały dostęp do mojego króla. Ale przecież 26.Wg5! stwarza śmiertelną groźbę 27.Sf6, z dwoma zamiarami: bić hetmanem na h6 i dać mata na h7. Trzeba wracać się hetmanem na d8, ale wtedy rozstrzyga 27.Se5. Na tym obliczenia można zakończyć.

Sprawdzę jeszcze raz wszystkie warianty. Wszystko jest w porządku. Idę na to!”

Spasski tak właśnie zagrał i walka była krótka. **21.e5 de 22.Se4 Sh5 23.Hg6 ed 24.Sg5!**

Czarne poddały się.

Spasski zaczął szukać kombinacyjnych idei po rozpoczęciu analizy pozycji i zobaczeniu kombinacyjnych motywów (słabość linii i przekątnych) i na końcu znalazł kilka wspaniałych pozycji tematycznych.

Działał według schematu: motyw - idea kombinacyjna - temat.

3) Alechin - Lasker Petersburg 1914

Pozycja jest w przybliżeniu równa, jednak czarne dysponują konkretną kombinacją na temat zasadzki. Przekonaliśmy się już o tym, że uderzenia z zasadzki pojawiają się, w pewnym stopniu, przypadkowo. W danym typie kombinacji decydującą rolę odgrywają szczególne własności pozycji. Lasker znajduje te przesłanki, a mówiąc dokładniej, zauważył je kilka ruchów wcześniej.

Oddajmy głos wielkiemu szachowemu myślicielowi - Laskerowi.

„Pozycja jest materialnie równa, ale kontratak białych jest bardzo niebezpieczny. Alechin wyraźnie mnie nie docenił. Nie zauważył mojego sprytnego kombinacyjnego uderzenia. Mogę teraz zagrać **1...Wd3!!** Grozi szach skoczkiem na c3 ze zdobyciem wieży d7, a także szach wieżą na d1 i po odejściu króla na c2, 3...Se3.

Jak białe mają grać?

Jeżeli odejdzie wieża d7, na przykład na b7, wtedy 2...Wd1 3.Kc2 Se3, ze zdobyciem wieży. Zostają ruchy królem. Ale dokąd? W przypadku 2.Kc1, partia kończy się matem: 2.Kc1 Wa13.Kc2 Sb4#. Nie można zagrać 2.Kc2, z uwagi na szacha skoczkiem na b4. Pozycja białych stała się nagle beznadziejna.”

W partii nastąpiło: **2.Wd5 Wd5 3.Se6 Kf7 4.Wg7 Kf6 5.Wc7 Wd6 6.Sc5 Kf5** i Lasker łatwo zrealizował swoją przewagę materialną.

Lasker działał według schematu: motyw - jednocześnie idea kombinacyjna i temat.

4) Nimzowitsch - Capablanka Nowy Jork 1927

Oddajmy głos J.R. Capablance.

„Przewaga czarnych nie budzi wątpliwości. Biały hetman oddalił się od skrzydła królewskiego białych i nie będzie mógł wziąć udziału w jego obronie. Oprócz tego katastrofalnie słaba jest 2-ga linia i jej punkty f2, g2 i h2. Czarnym potrzebne jest wejście drugą wieżą na 2-ą linię. Czy wtedy Nimzowitsch będzie w stanie obronić wszystkie słabości?

Zadanie nie jest trudne. Wystarczy ofiarować piona, 1...e5! A co wtedy? Sprawdźmy możliwe warianty. 2.Ge5 Wdd2. Jak można obronić punkt f2? Wieżę nie można, bo hetman bije na e3 z katastrofą na punkcie f2. A brać hetmana nie można z uwagi na mat w czterech ruchach - 3.Wf1 He3 4.fe Wg2 5.Kh1 Wh2 6.Kg1 Wcg2#.

A może piona f2 trzeba obronić hetmanem z pola f1? Spróbujmy. 3.Hf1. Ale wtedy nastąpi 3...Hd5 4.Gd4 Hh5 (można po prostu zagrać 4...Hf3 i wziąć na f2, ale stworzenie nowej słabości na polu g3 jest korzystne dla czarnych). 5.h4 Hf3! z wygraną czarnych. Uważam, że wszystko jest oczywiste. Trzeba poświęcić piona.”

W partii nastąpiło: **1...e5! 2.Ge5 Wdd2 3.Hb7 Wf2 4.g4 He6 5.Gg3 Wh2! 6.Hf3** lub **6.Gh2 Hg4 7.Kf1 Hh3**, z nieuniknionym matem. **6...Whg2! 7.Hg2 Wg2 8.Kg2 Hg4** i czarne wygrały.

Schemat kombinacji był następujący: motyw - idea - temat.

5) Fischer - Tal Bled 1961

Czarny król został w centrum i jest narażony na niebezpieczny atak. Najgorsze jest to, że nie może odejść - roszady są niemożliwe. Tal spróbował zaostrzyć pozycję licząc na to, że w powstałych komplikacjach uratuje się.

Oddajmy głos Robertowi Fischerowi.

„Tal jest sprytny, grając 22...e5!? chce mnie złapać na 23.Hg5 (piona g7 trzeba obronić), 23...h6 24.Hg4 d5! i czarne stoją lepiej. A po wymianie hetmanów 23.He5 He5 24.fe Wg7, w powstałej końcówce wygrana białych jest bardzo wątpliwa.

W każdym przypadku od takiej pozycji białe mogą spodziewać się więcej, niż proponują im czarne. Więc ja go przechytrzę! Wezmę na e5 pionem i oddam hetmana tylko za wieżę, ale jaka groźna będzie wtedy falanga białych pionów! Piony będą stały na f6, g7 i nie będzie obrony przed biciem gońcem na h7 i stratą wieży g8.

Trzeba wszystko najdokładniej obliczyć. A więc 23.fe Wf6 24.ef. Jak teraz zapobiec biciu na h7 z następnym wzięciem wieży, po czym pion g7 przemienia się w hetmana? Czarne mogą zagrać hetmanem na b6, żeby od razu zabrać piony f6 i g7. Jednak wtedy mogę obronić piona f6 ruchem 25.Whf1 i znów rozstrzyga groźba goniec bije na h7 i g8.

A jak jeszcze mogą zagrać czarne? Aha, rozumiem! Czarne mogą przerzucić hetmana przez pole c5 na g5 lub h5. 24...Hc5 25.Gh7 Hg5 26.Gg8 Hf6 27.Whf1 Hg7 28.Gf7 Kd8, ale wtedy dwie wieże z dwoma pionami są dużo silniejsze od czarnego hetmana. Oprócz tego czarny król nie może się ukryć.

Sprawdzę jeszcze raz. Wszystko w porządku, można ofiarować hetmana.”

6) Alechin - Bogolubow 1934

Mówi Alechin.

„Czarne figury są ustawione na polach tego samego koloru, co daje możliwość skoczkowych widel.

Już od dawna, gdy partia zbliżała się do tej pozycji, przychodziła mi do głowy myśl, że w danej sytuacji powinien być kombinacyjny wariant prowadzący do wygranej.

Jak go znaleźć?

Chyba to wygląda następująco: 1.Wc7! Hc7 2.Sc5 Kb6 3.Hc7 Kc7 4.Se6 Kd7 5.Sd8 Kd8 6.Kc2 i końcówka pionowa jest łatwo wygrana dla białych.

Sprawdzę jeszcze raz warianty. Po co - wszystko jest takie proste.”

Kombinacja była tak łatwa, że Alechin po ustaleniu motywu jednocześnie zauważył temat i ideę kombinacyjną.

7) Tal - Najdorf Lipsk 1960

Jeżeli zaczniemy oceniać pozycję według elementów strategicznych, to dojdziemy do wniosku, że białe mają przewagę. Czarne też mają jakąś kontrgrę.

A oto jak ocenił i rozegrał tę pozycję Tal.

„Wszystkie moje figury przygotowane są do ataku królewskiego skrzydła czarnych. Rezerw nie mam. Jak więc konkretnie rozwiązać problem otworzenia pozycji czarnego króla?

Niestety nie przechodzi 1.We4 de 2.Sg7, bo czarne po prostu biorą z szachem piona d4, a następnie gońcem skoczka g7. Jak grać? Może 1.Hg4? Wtedy czarne odpowiedzą 1...g6 i nie jest tak łatwo rozbić pozycję czarnego króla.

Chwileczkę, przecież jest pomysł! (Jestem przekonany, że ta idea przyszła Talowi do głowy dużo wcześniej.)

Biję na e4 i gram 2.Gf6! Wspaniale! Wziąć gońca f6 nie można, a białe same grożą biciem na g7. Jak czarne mogą się bronić? Nic lepszego niż 2...Hb6 nie widać. I co wtedy? Jest piękny ruch 3.Hh6, ale nie jest dobry, bo czarne biorą na f6. Co tu myśleć, po prostu wezmę gońcem na g7. Wieża f8 powinna odejść i wtedy pójde gońcem na e5.

Nawet w grze pozycyjnej białe mają większe szanse, a oprócz tego czarne muszą odpierać konkretne groźby matowe. Pozycja białych jest wygrana i innych wariantów można już nie rozpatrywać.

Sprawdzę jeszcze raz. **1.We4 de 2.Gf6! Hb6 3.Gg7 Wfe8 4.Ge5**. Wygrana.

Jak czarne mogą grać? Na przykład 4...Hg6, to wtedy **5. Sh6 Kf8 6.f5! Hg5 7.Sf7! Kf7 8.Hh7 Kf8 9.Gd6** lub 6...Hc6 7.Hh5 i można się poddać.”

Tak właśnie zdarzyło się w partii. Po 6...f5! czarne poddały się.

Po zauważeniu motywów kombinacyjnych (słaby punkt g7), Tal zaczął rozpatrywać idee kombinacyjne i doszedł do pozycji tematycznej.

Zatem działał według schematu: motyw - idea - temat.

8) Capablanka - Spielmann Nowy Jork 1927

Na razie nie widać sposobu, aby jakiś biały pion „prześlizgnął” się na hetmana. Jednak Capablanka znalazł taką możliwość. Wyobraźmy sobie, że tak by o tym opowiedział.

„Napięcie na punkcie b5 jest bardzo mocne. Czarne napadły na mojego gońca. Oczywiście mogę nim odejść na f4 i zachować dobrą pozycję. A czy nie można zbić na b5? Chodzi o to, że po wzięciu na g5 pojawiają się nowe kombinacyjne możliwości związane z ruchem 19.Ge4. Dokąd czarna wieża może odejść? Jeżeli na przykład 19...Wa7, to 20.b6! Ha5 21.ba od razu prowadzi do zwycięstwa białych - piona a7 nie można zatrzymać. A gdy czarne odejdą wieżą na b8? To wtedy 20.ba. Jeżeli czarne zmieniają hetmany na a5, to po 21.Wa5 za piona a6 trzeba oddać gońca i białe łatwo wygrywają końcówkę.

A cóż jeszcze czarne mogą zrobić? Może zagrają 20...Wb5? Nie, przecież pionka a6 nie można zatrzymać.

Więc jeszcze raz sprawdzę warianty. **18.ab! Hg5 19.Ge4 Wa7 20.b6! Ha5 21.ba**. Teraz po 21...Ha1 22.Wa1 Sb6 23.a8H Sa8 24.Ga8 lub 21...Gb7 22.Wa5 Ge4 23.Wa6 Wa8 24.We2 Gb7 25.Wa5 Kf8 26.Wb2 Gc8 27.Wb4 Ke7 28.Wc4, białe mają decydującą przewagę materialną.

Albo **19...Wb8 20.ba Wb5 21.Hc7 Sb6 22.a7 Gh3 23.Web1! Wb1 24.Wb1 f5 25. Gf3 f4 26.ef** i czarne mogą się poddać.”

Właśnie ten ostatni wariant zdarzył się w partii.

Zobaczyliśmy przebieg myśli mistrza świata. Po zauważeniu na szachownicy kombinacyjnych motywów (możliwość marszu piona a i słabość 8-ej linii), Capablanka wymyślił podstawowy schemat pozycji tematycznej - pion przeskoczy na a7 lub a6, po czym znalazł kombinacyjne idee pozwalające uzyskać pozycję tematyczną.

Schemat myślenia był następujący: motyw - temat - idea kombinacyjna

9) Botwinnik - Czechower Moskwa 1935

Botwinnik śmiałymi ofiarami rozbija pozycję pionową, osłaniającą czarnego króla i przeprowadza rozstrzygający atak matowy. Motyw kombinacji jest widoczny, słaba obrona królewskiego skrzydła czarnych.

Oddajmy głos Botwinnikowi.

„Pozycja czarnych na skrzydle królewskim ma wiele słabych punktów, a przede wszystkim f7.

Jak to wykorzystać?

Oczywiście można postępować spokojną drogą wzmacniając nacisk na pozycję czarnego króla. Być może, jest sposób bardziej radykalny? A co będzie, jeżeli zagramy 22.Shg5?

Czarne powinny brać skoczka, ale wtedy po 22...hg 23.fg skoczek f6 nie może odejść z uwagi na katastrofę w punkcie f7.

Dokładnie mówiąc wychodzi na to, że ruch skoczkiem na g5 nawet nie jest ofiarą.”

Botwinnik zagrał: **22.Shg5 hg 23.fg S8d7.**

„Jak grać?

Można kontynuować 24.Sd7 Wd7 (jeżeli 24...Sd7, to 25.Wf7 Kf7 26.Hh5 Kf8 27.Hh8 Kf7 28.g6 Kf6 29.Hh4#) 25.gf Gf6 26.Wf6 f6 27.Hg4 i pozycja czarnych jest beznadziejna.

A może zagrać 24.Sf7? Atak białych jest straszny. Może jest to najlepsza droga do zwycięstwa.

Przeliczyć warianty. **24.Sf7 Kf7 25.g6** i czarny król ma dwa odejścia.

Rozpatrzę je po kolei.

1). 25...Kf8 26.He6 Se5 27.Wf6!(niewystarczające jest 27.de Gc5 28.Kh1 Gg2 29.Kg2 Wd3 i czarne ratują się) 27...gf (27...Gf6 28.Ga3) 28.Hh3 Gb4 29.We1! Gc8 30.Hh6 Ke8 31.de Ge1 32.Hh8 Kd7 33.Hg7 Kc6 34.Hf6 Kc7 35.e6 i białe wygrywają.

2). **25...Kg8 26.He6 Kh8 27.Hh3 Kg8 28.Gf5 Sf8 29.Ge6 Se6 30.He6 Kh8 31.Hh3 Kg8 32.Wf6!** (Podobna ofiara narzuca się. Czarny król zostaje przegnany do centrum szachownicy. Trzeba jednak obowiązkowo, aż do mata przeliczyć wszystkie warianty) **32.Gf6 33.Hh7 Kf8 34.We1 Ge5 35.Hh8 Ke7 36.Hg7 Kd6 37.He5 Kd7 38.Hf5 Kc6 39.d5 Kc5 40.Ga3 Kc4 41.He4 Kc3 42.Gb4 Kb2 43.Hb1#.**

Niezły wariant; na 19-e ruchów do przodu. Więc co robić, grać 24.Sd7 czy ofiarować na f7?

W każdym przypadku trzeba jeszcze sprawdzić, czy czarny król, po drodze gdzieś nie ucieknie. Wydaje się, że nie. Więc co wybrać?

Botwinnik wybrał kombinacyjny sposób. Właśnie tak zdarzyło się w partii i czarny król został zamatowany na polu b2.

Jest rzeczą oczywistą, że mistrz świata nie widział tej tematycznej pozycji kiedy zaczął szukać kombinacji. Działał według schematu: motyw - idea - temat.

10) Hewit - Steinitz Londyn 1866

W tej pozycji czarne w oryginalny sposób zaciągnęły białego króla na pole h3, pod ogień lekkofigurowej baterii - Gd7 i Sg4.

Mówi Wilhelm Steinitz.

„Atak moich figur jest morderczy ale mimo wszystko trzeba szukać rozstrzygającego uderzenia. Jak grać?

Trzeba zrobić coś decydującego, inaczej białe zbiją piona e2 i będą stały wspaniale. A jeżeli?... No oczywiście! Trzeba przegnać białego króla na h3. Prawdopodobnie Steinitz dużo wcześniej widział następstwa ofiary i specjalnie grał na tę pozycję.

Więc tak. 1...Wg2! 2.Kg2 Hh3!! (prostsze jest 2...Wf2). Jeżeli białe biorą hetmana, to do głosu dochodzi bateria Gd7 Sg4. Wygrywa 3.Kh3 Se3 4.Kh4 Sg2. Gdzie odejść królem? Jeżeli 5.Kg5, to 5...Wf5 6.Kg4 h5 7.Kh3 Wf2#. Dobrze. To samo nastąpi po ruchu królem na h5.

Zostaje sprawdzenie, jak będę wygrywał przy odejściu królem na g1, jeżeli białe nie biorą hetmana. Granie skoczkiem na e3 nic nie daje, bo 4.We2 i złe jest bicie na h2.

Oto jak trzeba zagrać; 3...Wf2! Co zrobią białe? 4.Hb8, nic nie daje z uwagi na 4...Kf7. Jedyna możliwość to oddanie hetmana ruchem 4.Hf3. I co? Jak teraz grać?

Trzeba poszukać kombinacji.

Biorę hetmana 4...Wf3 5.Sf3 Sh2! W przypadku 6.Sh2 Hg3 7.Kh1 Hf2, z następnym 8...Gh3 lub 6...Gh2 Hf3, sytuacja białych jest całkiem kompletnie beznadziejna.”

Zatem kombinacja na temat zaciągnięcia białego króla na h3, przechodzi.

A w jaki sposób znalazł ją Steinitz?

W tym przypadku miały miejsce dwa czynniki. Przy szukaniu kombinacji widział on i pozycję tematyczną, i ideę kombinacyjną. Trudno powiedzieć, co było pierwsze.

11) **Alechin - Frieman** Nowy Jork 1924

Oddajmy głos mistrzowi świata.

„Atak moich figur jest dosyć niebezpieczny, ale jak go wykorzystać, aby wykonać rozstrzygające uderzenie? Powinien wystąpić kryzys na polach g7 lub f7. Do tego 8-a linia jest słabo broniona i czarny król nie ma furtki. Jeżeli zbiję na b7 i wieża odejdzie z 8-ej linii, to czarne będą miały trudności z obroną. Ich przeciążony hetman będzie musiał bronić 8-ej linii i pilnować ważny punkt f6. Zatem popatrzmy, **1.Gb7 Wb7**.

Jak grać dalej? Zbiję na g7 nic nie uzyskam, a nie ma czym napaść trzeci raz na f6. Może by tak zagrać **2.Sh6**? Wtedy **2...gh 3.Hf6 Hf6 4.Gf6** i to białe muszą szukać ratunku.

Oto jak trzeba zagrać. Od razu zbić gońcem na f6. **2.Gf6**. Czarne nie mogą brać pionem z uwagi na elementarnego mata - **2...gf 3.Hh6 Hf8 4.We8 i 5.Hg7#**. Trzeba bić hetmanem - **2...Hf6**. Co uzyskałem? Szach wieżą na e8! - **3.We8**. Czarny skoczek broni króla- **3...Sf8** i co dalej? Mam! Jest mat w trzech ruchach. **4.Sh6 Hh6** (jedyne) i teraz **5.Wf8 Kf8 6.Hd8#**. W porządku. Czy trzeba sprawdzać? Na wszelki wypadek jeszcze raz przebiegnę warianty. Sprawdzone.”

Tak oto pojawiła się kombinacja, wykorzystująca słabą 8-ą linię.

Alechin myślał według schematu: motyw - temat - idea kombinacyjna.

12) **Keres - Petrosjan** Bled 1959

Atak czarnych jest bardzo niebezpieczny. Problem ich polega na tym jak wykonać rozstrzygające uderzenie? Petrosjan przeprowadza decydujący szturm, tworząc przy pomocy ofiary pionowy klin.

Oddajmy głos przyszłemu mistrzowi świata.

„Jak przełamać obronę? Może zmienić wspaniałego skoczka c5? Zresztą jest pomysł. Sprawdź czy będzie dobry? **47...Wg3!!** Białe muszą bić wieżę, bo grozi **Sd3**, bicie piona a3, a przy okazji można zagrać **e4-e3**. Zatem białe biorą wieżę. **48.hg hg**. Klin pionowy na g3 jest bardzo niebezpieczny. Grozi **49...Hh4**, z nieuniknionym matem.

Jak białe mogą się bronić? Trzeba uciekać wieżą f2 i gońcem f1. Przypuśćmy, **49.Wfd2 Hh4**. Biały goniec powinien pójść na e2. I co wtedy? Szach hetmanem na h2 nic nie daje. Ale jest rozwiązanie. **50...Wh7** i jeżeli **51.Kf1**, to **51...Hf4 52.Hf4 Wh1#**. Wspaniale! Trzeba sprawdzić. W porządku, można zagrać **47...Wg3**.

Chwileczkę. Białe mogą zagrać. **51.Gh5!** Jednak wtedy gram **51...Wh5 52.Kf1 Sd3! 53.Wd3 ed 54.Hd3 Hh1** i po dowolnym odejściu białego króla, **55...Hg2** z wygraną czarnych, a po **54.Wd2**, znów nastąpi **54...Hf4!!** z matem.

Po zauważeniu motywów kombinacyjnych i rozpatrzeniu kombinacyjnych idei, Petrosjan znalazł kilka efektownych pozycji tematycznych, w których decydującą rolę odegrał pionowy klin.

13) Uhlman - Smyslow Moskwa 1971

Czarne przeprowadziły ciekawą kombinację na wyciągnięcie i prześladowanie białego króla.

Na ten temat, mówi mistrz świata.

„W tym momencie mogę zagrać **20...Sf2 21.Hf2 Gf3**. Wychodzi na to, że Uhlman przegapił stratę piona. Nic podobnego, białe mogą po **21...Gf3** zagrać **22.Gh3**, aby na **22...Wa8** odpowiedzieć **23.Gg7!** Wtedy wynik partii będzie jeszcze niejasny.

Raczej poświęcę jakość **22...We5 23.Gc8 Gc6!** Przecież ofiara jakości musi rozstrzygnąć - mam takie groźne gońce.

Mimo wszystko dla spokoju trzeba przeliczyć warianty.

Dokąd pójdzie goniec c8? Na h3 (bić piona a6 nie może, bo wygrywa **24...Hd5**). A więc, **24.Gh3**. Wtedy prosto **24...He8**. Pion e3 ginie i koniec. Po **25.Wc3**, nastąpi **25...Gb4**. Pozostaje **25.Gg2**, aby szybko zmienić jednego z gońców. Ale wtedy **25...We3! 26.Kh1 Gg2 27.Kg2 He4** i biały król musi iść na h3, a tam już jakoś go zamatujemy. A jak? Prosto!! **28.Kh3 He6 29.Kg2 Hd5 30.Kh3 We6!** i białe mogą się poddać. Pod biciem jest biały hetman i grozi **31...Wh6.**”

Tak było w partii. Po **30...We6!** białe poddały się.

Czarne bez specjalnych przeszkód znalazły kombinację na temat zaciągnięcia. Zobaczyły, że biały król znajduje się w niebezpiecznej pozycji i zaczęły rozpatrywać kombinacyjne idee związane z ofiarą skoczka na f2. Na końcu doszły do pozycji tematycznej.

Zatem wystąpił schemat: Motyw - idea - temat.

OBLICZANIE WARIANTÓW

Myślenie arcymistrza

Trzecia podstawową cechą arcymistrza jest umiejętność dokładnego i szybkiego obliczania wariantów.

Rozpoczynając obliczenia wariantów, jesteśmy w pierwszej kolejności zobowiązani do wyliczenia i dokładnego zapamiętania wszystkich możliwych w danej pozycji ruchów-kandydatów. Chodzi o to, aby w przyszłości nie przeoczyć jakiejś ważnej możliwości kontynuacji gry.

Po określeniu i uszeregowaniu ruchów-kandydatów, zaczynamy po kolei obliczać wariant za wariantem.

W jakim porządku ustawić ruchy kandydaty i w związku z tym obliczać warianty? Zależy to od charakteru i przyzwyczajęń gracza, a także od rodzaju pozycji.

Jedni lubią na początku rozpatrywać trudne możliwości, a następnie sprawdzić łatwe warianty, drudzy postępują odwrotnie.

W dowolnej opozycji wszystkie możliwości przedstawiamy jako „drzewo obliczeń”, w którym warianty i podwarianty ukazują się w postaci konarów i gałązek.

Taki rysunek pomaga zrozumieć całą złożoność pozycji i przedstawić w myślach ukryte w niej możliwości. Oczywiście, szachista (nawet arcymistrz) nie może w czasie partii prowadzić jakichkolwiek (oprócz zapisu) notatek i rysunków. Jednak w czasie treningu, dla lepszego zrozumienia metod obliczania, ten graficzny wykres może okazać się znaczną pomocą.

Wszystkie sposoby liczenia szachowych wariantów można podzielić na trzy typy i w związku z tym są trzy typy „**drzew obliczeń**”.

- 1) **Gęstwina** - składa się z obliczeń dużej ilości długich i zaplątanych wariantów.
- 2) **Śłup** - zawiera tylko jeden wariant.
- 3) **Krzew** - zawiera bardzo dużo krótkich wariantów na jeden, dwa ruchy.

Podstawowe prawo liczenia wariantów - w czasie partii szachista powinien przebiegać gałęzie „drzewa obliczeń” tylko raz.

To znaczy obliczamy warianty tylko raz. Żadnych powrotów, zakrętów, kluczeń itp.!

Błądzenie doprowadza do straty czasu, a w konsekwencji do niedoczasu.

Nauczcie się nie „miotać” po wariantowych gałęziach. Jest to bardzo trudne, ale konieczne.

O metodach treningu obliczeń opowiem w dalszej części książki. Teraz tylko powtórzę jeszcze raz: **w żadnym przypadku nie wracaj do już obliczonego wariantu! Wierz sobie!**

Tylko w niektórych wyjątkowych przypadkach, w szczególnie skomplikowanych pozycjach, czasami dla kontroli, arcymistrz sprawdzi raz obliczony wariant.

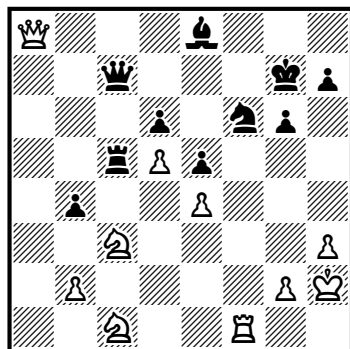
Prawo Blumenfelda **Po zakończeniu obliczeń wariantów zapisz na blankiecie wybrany ruch. Potem, około minuty popatrz na pozycję oczami początkującego szachisty. Zadaj sobie pytania. Czy nie dostajesz mata w jednym ruchu? Czy nie tracisz hetmana, wieży, gońca, skoczka lub piona?**

Gdy przekonasz się, że żadna tego rodzaju katastrofa ci nie grozi, dopiero wtedy możesz wykonać wyliczone i zapisane posunięcie.

Rozpatrzmy teraz przykłady ilustrujące typy drzew.

1) Gęstwina

Kapello - Kotow Malta 1976



D206.

Czy białe mogą brać wieżę skoczka f6?

Pierwsze ruchy są zrozumiałe. **1.Wf6 Kf6 2.He8 bc 3.Hf8.**

Jak czarne mogą teraz zagrać?

Po krótkich rozważaniach znajdziemy dwa możliwe ruchy-kandydаты: **I. 3...Kg5** i **II. 3...Hf7.**

I. 3...Kg5 4.h4. Teraz czarne mają trzy odpowiedzi; trzy ruchy-kandydаты. Będę je rozpatrywał w takiej kolejności: a) 4...Kh4, b) 4...Kg4, c) 4...Kh5.

a). 4...Kh4 5.Hh6 Kg4 6.Sd3 Hf7 7.Hh3 Kg5 8.He3 Kh5 9.Sc5 dc 10.bc, z niewielką przewagą białych.

b). 4...Kg4 5.Hf6 h6 6.Sd3, z nieuniknionym matem.

c). 4...Kh5 5.Hf6 h6 6.Sd3 bc 7.g4! Kg4 8.Sf2 Kh5 9.Hf3 Kh4 10.Hg4#.

Możemy podsumować. Odejście królem na g5 przegrywa.

Przystępuję do obliczeń możliwości po drugiej kontynuacji.

II. 3...Hf7! 4.Hd6 Kg7. Teraz białe mają dwa ruchy-kandydаты.

a). 5.Hc5 cb 6.Hc2 Hf4! z przewagą czarnych.

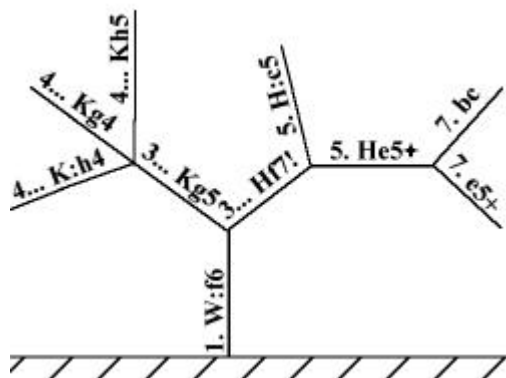
b). 5.He5 Hf6 6.Hf6 Kf6 i teraz białe mają znów dwie możliwości.

1) 7.bc Wc3 8.Se2 We3 9.Sg3 Ke5, z wygraną czarnych.

2) 7.e5 Ke5 8.Sd3 Kd4! i czarne wygrywają.

Można dojść do wniosku, że czarne dobrze przeliczyły wszystkie warianty i 1.Wf6 nie ratuje białych.

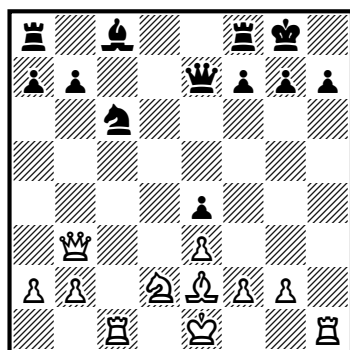
Poniższy rysunek przedstawia „drzewo obliczeń”.



Rys. 2.

2) Słup

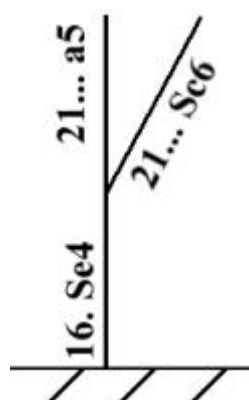
Petrosjan - Kuprejczyk ZSRR Wyższa Liga 1976



D207.

Białe uzyskały zwycięstwo przy pomocy nieskomplikowanej ale dokładnie obliczonej kombinacji. **16.Se4 He4 17.Gd3 Hb4 18.Hb4 Sb4 19.Gh7 Kh8 20.Gb1! Kg8 21.Wc4 a5** Lub **21...Sc6 22.Gh7 Kh8 23.Gc2! Kg8 24.Wch4 g6 25.Wh8 Kg7 26.W1h7 Kf6 27.Wf8** z przewagą białych. **22.Gh7 Kh8 23.Gf5! Kg8 24.Wch4 g6** Jeżeli **24...f6 25.Gg6!** z wygraną białych. **25.Wh8 Kg7 26.W1h7 Kf6 27.Wf8 gf 28.Whh8** i czarne poddały się.

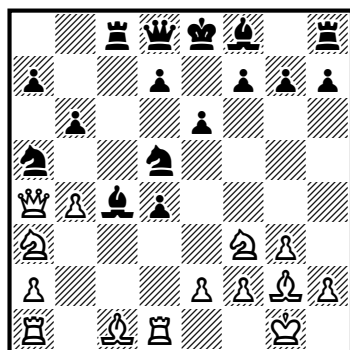
Powyższe obliczenia przedstawione są na rysunku nr 3.



Rys. 3.

3) Krzew

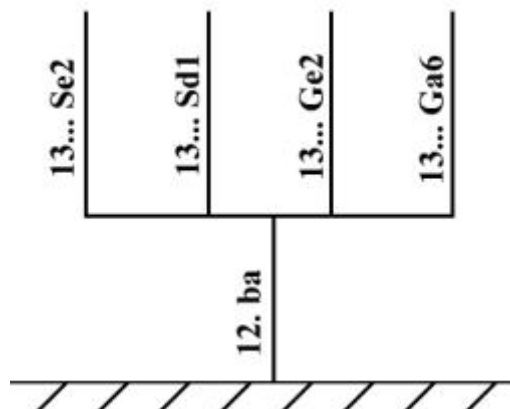
Swiesznikow - Kuprejczyk ZSRR Wyższa Liga 1976



D208.

W pewnej chwili zawodnicy obliczali taką możliwość zaostrenia gry. 12.ba Sc3 13.Hc2 i teraz możliwe są cztery rozgałęzienia.

- I. 13...Se2 14.Kh1 Ga6 15.Hb2 z przewagą białych.
 - II. 13...Sd1 14.Hd1 z przewagą białych.
 - III. 13...Ge2 14.Wd2 i białe mają przewagę.
 - IV. 13...Ga6 14.Hb3 Se2 15.Kh1 Wc3 16.Ha4 Sc1 17.Sb5 z niejasną pozycją.
- Obliczenia te obrazuje rysunek nr 4.

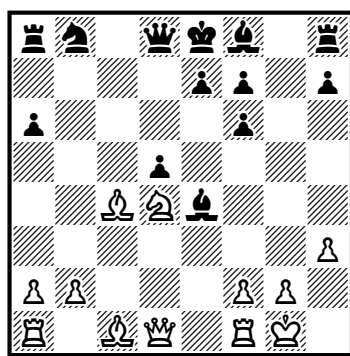


Rys. 4.

Uczymy się od mistrzów świata

Zgodnie z przyjętą w tej książce zasadą, zobaczmy teraz jak mistrzowie świata obliczają warianty. Rozpatrz warianty i spróbuj w każdym przypadku narysować „drzewo obliczeń”.

Fischer - Najdorf Warna Olimpiada 1962



D209.

Przyszły mistrz świata (Fischer) postanowił zagrać **12.We1**.

Jak czarne mogą odpowiedzieć na ten ruch? Określmy możliwe ruchy-kandydaty:

- I. 12...Wg8, II. 12...e6, III. 12...h5, IV. 12...Sd7, V. 12...Gg2, VI. 12...dc,
- VII. 12...e5.

Siedem ruchów-kandydatów! A może są jeszcze ruchy, których białe nie wzięły pod uwagę? Nie, wszystkie zasługujące na uwagę ruchy zostały wyszczególnione.

Oto co rozpatrywały białe.

- I. 12...Wg8 13.We4 de 14.Hh5 Wg7 (14...Wg6 15.Hh7 Wg7 16.He4 Wa7 17.Sf5 lub 17.Gf4) 15.Sf5 itd., z przewagą białych.

II. 12...e6 13.Hh5 Gg6 14.Hd5 Hd5 15.Gd5 Wa7 16.Gf4 Wd7 17.Se6 fe 18.Ge6 Sc6 19.Wac1, z przewagą białych.

III. 12...h5 13.We4! de 14.Hb3! Hd4 15.Ge3, z decydującym atakiem.

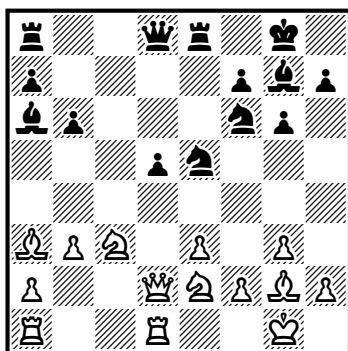
IV. 12...Sd7 13.Sc6 Hc7 14.Gd5, z przewagą białych.

V. 12...Gg2 13.Kg2 dc 14.Hf3 Sd7 15.Sf5 Wg8 (15...e6 17.We6! fe 17.Hh5#) 16.Kh1 e5 (16...e6 17.Hc6 z groźbą 18.We6) 17.Ge3 i mimo braku dwóch pionów pozycja białych jest dobra.

VI. 12...dc 13.We4 Hd5 14.Hf3 e6 - wygląda na najlepsze.

VII. 12...e5 (tak grano w partii) **13.Ha4 Sd7 14.We4! de 15.Sf5! Gc5 16.Sg7 Ke7 17.Sf5 Ke8 18.Ge3 Ge3 19.fe**, z rozstrzygającym atakiem.

Byrne - Fischer mistrzostwa Stanów Zjednoczonych 1963/64



D 210.

Fischer zagrał **14...Sd3**, mając na uwadze następujące warianty.

I. 15.Sd4 Se4 (tej groźby białe nie mogą odeprzeć) 16.Se4 de 17.Gb2 Wc8, z silnym naciskiem czarnych.

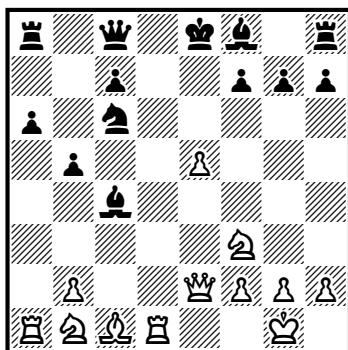
II. 15.Sf4 Se4 16.Se4 de (16...Ga1? 17.Sd6) 17.Wab1 Wc8 18.Sd3 Gc3! 19.He2 Gd3 20.Hg4 f5 21.Hh3 Gb1! 22.Wd8 Wed8 23.Gf1 Wd1 24.Kg2 Gd3! 25.Gd3 ed, z przewagą czarnych.

III. 15.f3 Gh6 16.f4 (16.Sf4? d4!) 16...Gg7! ponawiając groźbę Se4.

IV. 15.Hc2 (ruch w partii) **15...Sf2! 16.Kf2 Sg4 17.Kg1 Se3 18.Hd2 Sg2! 19.Kg2 d4 20.Sd4 Gb7 21.Kf1 Hd7!** i białe poddały się.

Fischer podał możliwy koniec partii: 22.Hf2 Hh3 23.Kg1 We1!! 24.We1 Gd4 lub 22.Sdb5 Hh3 23.Kg1 Gh6.

Smysłow - Euwe mecz-turniej o mistrzostwo świata 1948



D211.

Obliczając warianty po ruchu **14.He4!**, Smysłow brał pod uwagę następujące możliwości.

I. 14...He6 15.Wd6 Gd6 16.Hc6 Ke7 17.ed Hd6 18.He4 He6 19.Hh4 f6 20.Hg3, z jednoczesnym atakiem piona c7 i g7.

II. 14...Hb7 15.Sc3 Wb8 (lub 15...Gc5 16.e6 Ge6 17.Se5) 16.e6!, z odgałęzieniami:

a) 16...Ge6 17.Sg5 Sd8 18.Wd8 Kd8 19.Se6 fe 20.He6 Ge7 21.Gg5!, z groźbą 22 Wd1.

b) 16...fe 17.Sg5 Sd8 18.Wd8 Kd8 19.Sf7 Ke8 20.Sh8 i białe uzyskują przewagę materialną.

III. 14...Sb4! 15.Gg5 i znowu odgałęzienia:

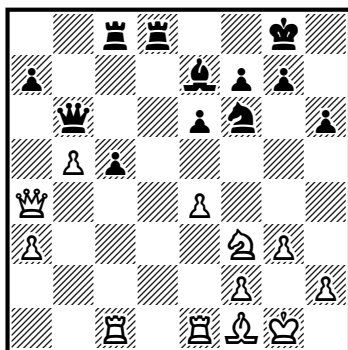
a) 15...Gc5 16.Sa3! 0-0 17.Sc4 bc 18. Hc4 i czarny goniec nie ma gdzie odejść.

b) 15...Gc5 16.Sa3! Gb3 17.Wdc1 Gf8 18.Sb5, z pogromem.

c) 15...c6 16.Wd8 Hd8 17.Gd8 Wd8, z przewagą białych.

IV. 14...Se7 (ruch w partii) **15.Sa3! c6** (lub 15...Gb3 16.Wd3 Ge6 17.Sb5 Gf5 18.Sc7) **16.Sc4 bc 17.Hc4 Hb7 18.e6! f6 19.Wd7 Hb5 20.Hb5 cb 21.Sd4**, z ogromną przewagą w końcówce.

Rawiński - Smysłow 13 Mistrzostwa ZSRR 1944



D212.

Swój ruch **25...c4!** Smysłow wykonał na podstawie obliczeń następujących wariantów.

A. 26.Gc4 Sg4.

I. 27.We2 Wd3! 28.Gd3 Wc1 29.Kg2 Wc3, z niebezpiecznymi groźbami na przykład 30.Hd1Hf2 31.Wf2 Se3 32.Kg1 Sd1 33.Wd2 Gc5 34.Kf1 Sf2 35.Ke2 Wa3 i czarne mają piona przewagę piona.

II. 27.Wf1 Wd3! 28.Gd3 Wc1.

III. 27.Wc2 Wd7.

1). 28.h3 Sf2 29.Wf2 Gc5 30.Wee2 Hc7, z atakiem na g3 i c4.

2). 28.Gf1 Wdc7 29.Wd2 (lub 29.Wec1 Ga3!) 29...Wc3, ze wzmocnieniem nacisku.

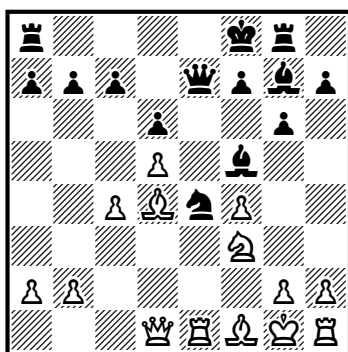
B. 26.Wc4 Sg4.

I. 27.Hc2 Wc4 28.Gc4 Sf2 29.Hf2 Gc5, z wyraźną przewagą czarnych.

II. 27.We2! Wc4 (lub 27...Gc5 28.Hc2) **28.Hc4 Gc5 29.Hc2 Hb5 30.h3** i białe odparły bezpośrednie groźby.

C. 26.h3 (Ten ruch wykonano w partii. Lepsze było 26.Wc4) **26...c3 27.Hb3 Gc5 28.Wc2 Wd2! 29.Wd2 cd 30.We2 Gf2 31.Kg2 Wc3!**, ze zwycięskim atakiem czarnych.

Corso - Capablanka Hawana 1913

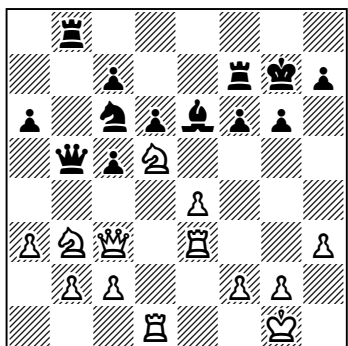


D213.

W tej pozycji Capablanka zagrał **15...g5!**, biorąc pod uwagę takie możliwe odpowiedzi.

- I.** 16.Sg5 Gd4 17.Hd4 Sg5 18.We7 Sh3#.
- II.** 16.fg Sg5 17.We7 Sh3 18.gh Gd4#.
- III.** 16.fg Sg5 17.Sg5 Gd4 18.Hd4 He1, z przewagą czarnych.
- IV.** 16.fg Sg5 17.Gg7 Wg7 18.Sg5 Hg5, z przewagą czarnych.
- V.** 16.Gd3 gf i znowu czarne mają przewagę.
- VI.** 16.Gg7 (ruch w partii) **16...Wg7 17.Sd4 Gd7 18.f5 He5 19.Hd3 Wae8 20.Se6 fe 21.fe We6! 22.de Gc6 23.Hf3 Hf4!** i czarne osiągnęły zwycięstwo.

Alechin - Koltanowski Londyn 1932

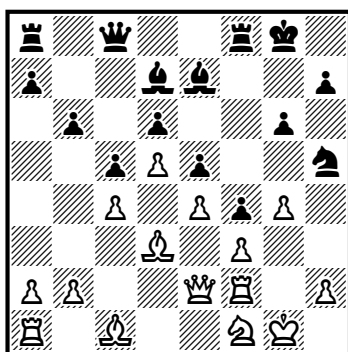


D214.

W tej pozycji Alechin zagrał **22.Sc7** opierając się na obliczeniach następujących wariantów po wymuszonym 22...Wc7 23.Wd6.

- I.** 23...Gb3? 24.Hf6 i 25.Wb3, z łatwą wygraną.
- II.** 23...Sd4? 24.Sd4 itd., z wygraną.
- III.** 23...Hc4 24.Sc5!
- IV.** 23...Sd8 24.Wf3 Wf7 25.Sc5, z wygraną.
- V.** 23...Gf7 24.Wf6! Sd4 25.Sd4 cd 26.Hc7 Kf6 27.Wf3, z wygraną.
- VI.** 23...We8 24.Sc5 Sd8 25.b4 Sf7 26.We6.
- VII.** 23...Kf7 24.Wf3 Ke7 25.a4 Hb6 26.We6 Ke6 27.Sc5 Kd6 (lub 27...Kf7 28.Hf6 Kg8 29.He6 itd.) 28.Hf6 Kc5 29.Wc3 Kb4 30.Hd6, z wygraną.
- VIII.** 23...Gc4 (ruch w partii) **24.a4! Ha4 25.Sc5 Hb5 26.Hf6 Kg8 27.Sd7 Wbd8 28.Wf3 Hb4 29.c3 Hb5 30.Se5! Wc8 31.Sc6** i czarne poddały się.

Alega - Alechin Paryż 1914



D215.

W tej pozycji Alechin przeprowadził kombinację na temat rozbicia pozycji króla, opartą na następujących obliczeniach wariantów. **18...Gg4!!19.fg f3!**

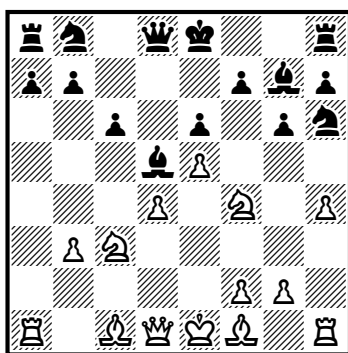
I. 20.He3 Hg4 21.Kh1 Gh4! 22.Gd2 Sf4 23.Hf3 (23.Wf3 Hg2#) 23...Sd3!, z łatwą wygraną.

II. 20.Hd1 Hg4 21.Kh1 Gh4 22.Se3 Hh3 23.Gf1 Sg3 24.Kg1 Sf1 25.Hf1 Gf2 26.Hf2 Wf4! i czarne powinny wygrać, ponieważ białe tracą jeszcze piona e4.

III. 20.Hc2! Hg4 21.Kh1 Gh4 22.Se3 (22.Ge3 g5! I potem g5-g4-g3) 22...Hh3 23.Gf1 Sg3 24.Kg1 Sf1 25.Sf1 (25.Wf1? f2 26.Kh1 Gg3) 25...Gf2 26.Hf2 Hg4 27.Sg3 h5! i czarne powinny wygrać.

IV. 20.Wf3 (tak zagrano w partii) **20...Hg4 21.Wg3 Wf1 22.Kf1 Sg3 23.hg Hg3 24.He3 Wf8 25.Ke2 Hg4.** Białe poddały się.

Tal - Zilberstein 40 mistrzostwa ZSRR 1972



D216.

Wykonując swój ostatni ruch **11.Gd3**, Tal brał pod uwagę następujące warianty.

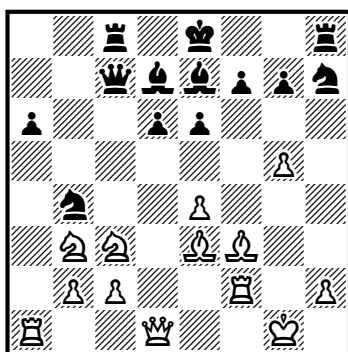
I. 11...0-0 12.Scd5 cd 13.Sh5! gh 14.Hh5 f5 (14...Sf5 15.g4) 15.Gh6, z niewielką pozycyjną przewagą białych przy równowadze materialnej.

II. 11...Hb6 12.Sfd5 cd 13.Ga3 lub 12...ed 13.Gc2, z przewagą białych w obydwu przypadkach.

III. 11...Gg2!? 12.Sg2 Hd4 13.Gb2 He5 14.Kf1. Ten wariant podobał się Talowi, tylko w przypadku 11...Gg2!? zamierzał grać 12.Wg1 Hd4 13.Sfe2 He5 14.Wg2.

IV. 11...Sf5 (ruch w partii) **12.Gf5 ef 13.Ga3 Gf8 14.Gf8 Kf8 15.Hd2**, z przewagą białych.

Petrosjan - Johansson Hawana Olimpiada 1966



D217.

W tej pozycji narzucało się 18.Hd4, z atakiem na skoczka b4 i piona g7. Ale po 18...Gg5 19.Gg5 Sg5, warianty które liczył Petrosjan nie satysfakcjonowały go. Zobaczmy dlaczego?

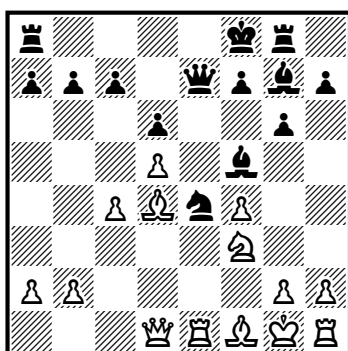
I. 20.Hb4 Sh3 21.Kg2 Sf2 22.Kf2 Wh2, z niebezpiecznym kontratakiem czarnych.

II. 20.Hg7 Sh3 21.Kf1 Ke7 22.Gg4 Sf2, z przewagą czarnych.

III. 20.Gg2 d5 21.Hb4 Hh2 22.Kf1, z ostrą grą chociaż czarne nie mają jasnego planu ataku.

Dlatego Petrosjan zamiast 18.Hd4, zagrał **18.Hd2**.

Judowicz - Botwinnik 7 mistrzostwa ZSRR Moskwa 1931



D218.

Spróbujmy odtworzyć przebieg myśli Botwinnika.

„Co mam robić? Gdzieś tam „namąciłem” i mam trudną pozycję. Jeżeli teraz zbiję na e7, to białe zagrają 16.Sc6 Hc7 17.Sa5 Ha5 18.Hd4 i uzyskają piękną pozycję. A może zagrać 15...Hc7? Dwie figury pod biciem. Może zdążę wykonać wymianę na c3 i wtedy będzie łatwiej grać. Obliczę warianty. Jak mogą grać białe po 16...Hc7?

I. 16.Sc6, II. 16.f4, III. 16.Wae1, IV.16.Gd8! Wydaje się, że to wszystkie ruchy-kandydаты są godne uwagi.

I. 16.Sc6 Gc3! 17.bc Hc6, z przewagą czarnych. Pozycja czarnych jest dobra, a brak piona nie odgrywa żadnej roli.

II. 16.f4, wtedy zbiję 16...He7 i pion c6 jest broniony pośrednio z uwagi na szacha hetmanem na c5.

III. 16.Wae1. Powstaje skomplikowana pozycja. Obliczmy możliwe warianty.

a). 16...We5 17.Gd8 i białe mają co najmniej jakoś więcej.

b). 16...Gc3 17.bc We5 18.Gd8! Hd6 19.Gf6! i czarne mogą się poddać.

c). 16...He7 17.Sc6 Hc7 18.Se7! He7 19.Hf5, z wygraną białych.

d). 16...Ga6 17.Sd3 He7 18.Hf5 i można się poddać.

Chwileczkę, poczekaj! Coś tu jest nie tak. Oczywiście! Po 16.Wae1, zagram 16...Gc3! 17.bc He7, 18.Sc6 Hg5! i czarne nie tracą jakości, a słabe piony na hetmańskim skrzydle całkowicie pozbawiają białe szans na zwycięstwo.

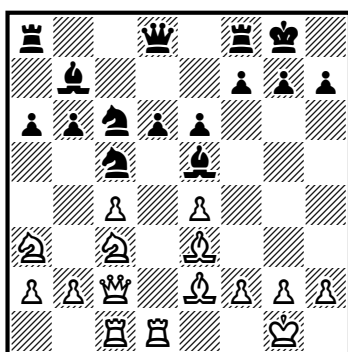
Zatem zostaje 16.Gd8!

IV. 16.Gd8 Hd8 17.Sc6 Hc7 18.Sa5 Ha5 19.Hd4, z przewagą białych.

Jak zagrać? Od razu brać na e7 lub odejść na c7? Pójdę hetmanem na c7. Jeżeli białe znajdą ruch 16.Gd8! wtedy gra potoczy się tak samo jakbym zagrał natychmiastowe 16...He7. Zobaczę. Ruch 15...Hc7, trochę utrudni grę białym.”

W partii nastąpiło: **15...Hc7 16.Gd8 Hd8 17.Sc6 Hc7 18.Sa5**, z przewagą białych.

Karpow - Olafsson Amsterdam 1976



D219.

Przed wykonaniem ruchu **15.Wac1** Karpow obliczył następujące warianty rozpoczynające się ruchami 15...Gc3 16.Hc3 Se4.

I. 17. Hb3 i teraz:

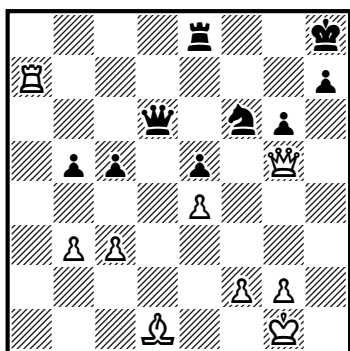
- 17...Sc5 18.Gc5 bc 19.Hb7 i białe wygrywają.
- 17...Wb8! i czarne mają perspektywiczną pozycję.

II. 17.Hd3! i teraz:

- 17...Se5 18.Hd4 Sd7 19.f3 e5 20.Hd3 Sdc5 21.Gc5 Sc5 22.Hd6, z przewagą białych.
- 17...Sb4 18.Hb3 a5 19.Sb5 i teraz:
 - 19...Sa6 20.Sd6 Sd6 21.Gb6 Hg5! z atakiem na punkt g2. Dlatego lepsze jest 20.Gf4.
 - 19...d5 20.Gf3 dc 21.Wc4 Gd5 22.We4! i białe zwyciężają.

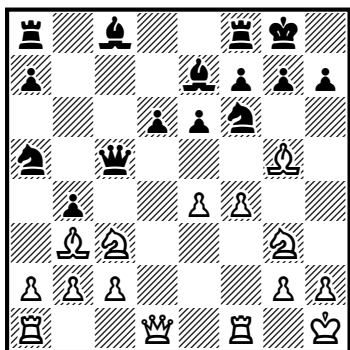
Ćwiczenia

Po rozwiązaniu ćwiczeń w każdym przypadku narysujcie „drzewo obliczeń”.



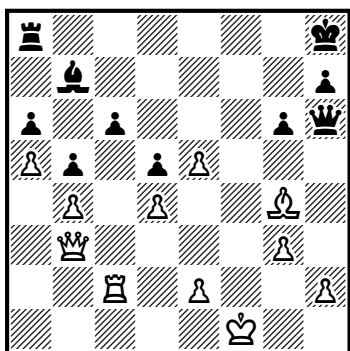
1) **D220.**

Białe zamierzają zagrać 35.Ge2. Jakie warianty powinny obliczyć?



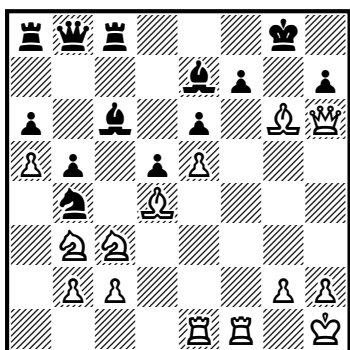
2) **D221.**

Czy białe przy swoim ruchu mogą zagrać 14.e5? Oblicz możliwe warianty. Weź pod uwagę fakt, że pozycja jest skomplikowana a warianty zagmatwane.



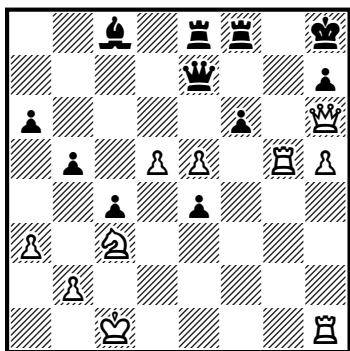
3) **D222.**

Czy czarne mogą bić piona h2? Uzasadnij swoją decyzję wariantami.



4) **D223.**

Białe przed chwilą zbiły gońcem na g6. Potwierdź słuszność decyzji wariantami.



5) **D224.**

Oblicz warianty z ruchem 29.Wg6.

Rozwiązania ćwiczeń

1) Fischer - Unzicker Zurych 1959

Zamierzając wykonać ruch **35.Ge2**, białe przeliczyły następujące warianty.

I. 35...Se4? 36.Hh6 We7 37.Hf8#.

II. 35...b4? 36.Wa6 Se4 37.Hh4 Hd5 38.Gf3 Hd3 39.Wa7 i białe wygrywają.

III. 35...Hb6 36.Wf7 Sg8 37.Hh4 h6 38.Hg4 Wd8 39.Gb5!, z decydującą przewagą białych.

IV. 35...Wb8 36.Wf7 Sg8 37.Wd7! Hf6 (lub 37...Hd7 38.He5 Hg7 39.Hb8 Hc3 40.Hb5) 38.He3 Hc6 39.Wd5, ze stratą jednego z czarnych pionów.

V. 35...We7 (ruch w partii) 36.We7 He7 37.Gb5 Kg7 38.Ge2 i białe zrealizowały przewagę piona.

2) Fischer - Benkö 1959

Postaram się odtworzyć przebieg myśli Fischera.

„Złe jest odejście skoczkiem c3. Trzeba zagrać 14.e5. Co się wtedy stanie? Rozpatrzę następujące możliwe odpowiedzi: **I.** 14...Sb3, **II.** 14...bc, **III.** 14... de. Czy czarne mają inne ruchy? Nie. Zatem.

I. 14...Sb3. Wtedy zagram 15.ef gf (całkiem słabe jest 15...Gf6, 16.Sce4, z katastrofą w punkcie f6) 16.Gh6. Najprostsze. Grozi mat na g4 i czarne przegrywają. Wygląda na to, że bicie na b3 jest złe.

II. 14...bc Jak grać? Trzeba bić na f6 - 15.ef Gf6. Złe jest 15...gf, bo 16.Gh6 i jeżeli 16...f5, to 17.Sh5 z groźbą Hd1-f3-g3. Po wzięciu gońcem, biorę na f6. Musi bić na f6 (grozi 17.Hg4!), wtedy gram 17.Se4 Hf5 18.Sd6. Teraz czarne mają dwie odpowiedzi: 1).18...Hc5 i 2).18...Hg6.

1). 18... Hc5 19.Hg4 Kh8 20.Hh4 Hd6 21.Hf6 Kg8 22.Wad1 Hc5 23.Wf3 We8 24.Wd8! Gb7 25.Wg3 Kf8 26.Hh8 Ke7 27.He8, z wygraną.

2). 18... Hg6 19.Wf3. Jedyna odpowiedź to 19...Kh8, ale wtedy 20.Wg3 Hh6 21.Hg4 (dwie groźby 22.Sf7 i 22.Hg8, z następnym 23.Sf7#) 21...Hg6 22.Hh4 i czarne mogą się poddać.

Zatem bicie na b3 lub c3 nie przechodzi. Te warianty są dosyć proste. Został najtrudniejszy ruch.

III. 14...de. Biorę na f6, 15.Gf6. Czarne mają trzy odpowiedzi: 1).15...Gf6, 2).15...bc, 3).15...gf.

1). 15...Gf6 16.Sce4 He7 (niedobre jest 16...Hd4, bo 17.Sf6 gf 18.Hg4 Kh8 19.Wad1 Hb2 20.Sh5 Wg8 21.Wd8 i mat na g7) 17.Sh5. Czarne powinny odejść królem na h8. Teraz grozi 17...Kh8 (złe jest 17...Gh4 18.fe z następnym 19.Hg4) 18.Sef6 gf 19.fe fe 20.Sf6 z nieuniknionym 21.Hh5.

2). 15...bc 16.Se4 Hb4 17.Hg4 Gf6 18.Sf6 Kh8 19.Hh4 h6 20.Sg4 i groźba 21.Sh6 daje białym silny atak. Na przykład 21...Kh7 22.fe, grozi szach na f6 i atak z odsłony (22...Wb8 23.Wf6!) i białe zwyciężają.

3). 15...gf 16.Sce4. Możliwe są dwa odgałęzienia: **a).** 16...Hc7 i **b).** 16...Hd4.

a). 16...Hc7. Wydaje się, że można spróbować dwóch dróg ataku.

A. 17.Hg4 Kh8 18.Hh4 Wg8 19.Sf6 Wg7 20.Hh6 Gb7 i czarne bronią się.

B. 17.Sh5! f5 18.Shf6 Kg7 19.Hh5! Gf6 (jest jeszcze możliwe 19...h6 20.Wf3 Wh8 21.Wg3 Kf8 22.Hh6! Wh6 23.Wg8# lub 20...fe 21.Wh3 Wh8 22.Se8!) 20.Sf6 h6 (lub 20...Wh8 21.Hg5 Kf8 22.Hh6 Ke7 23.Hh4 Kf8 24.Sh7 i białe wygrywają) 21.Wf3 Wh8 (21...Kf6 22.Hh4 Kg7 23.Wg3 Kh7 24.Wh3 z matem) 22.Se8! We8 23.Wg3 Kf8 24.Hh6 Ke7 25.Hh4.

Teraz czarne mają dwa odejścia **1.** 25...Kf8. **2.** 25...Kd6.

1. 25...Kf8 26.Wh3! Hd8 27.Hh6 Ke7 28.Hg5, ze zdobyciem hetmana.

2. 25...Kd6 26.Wd3 Kc6 (lub 26...Kc5 27.Ga4!, z groźbą 28.Hf2) 27.Ga4 Kb7.28.Ge8, z dużymi zdobyczami materialnymi.

Zostaje do rozpatrzenia jeszcze jedna bardzo ważna gałąź.

b). 16...Hd4 17.Hh5! Bardzo silne posunięcie. Przed groźbą 18.Hh6 i 19.Sh5 nie można się obronić. Rozpatrzę cztery możliwe obronne ruchy: A. 17...Kh8, B. 17...ef, C. 17...Kg7, D. 17...Sb3.

A. 17...Kh8 18.Hh6 Wg8 19.Sf6, z przewagą białych.

B. 17...ef 18.Sf5! ef 19.Wf4 He4 (inaczej 20.Wh4) 20.We4 fe 21.Ha5.

C. 17...Kg7 18.Wad1 Hb2 19.Hh4 Gb7 20.Sf6!, z wygraną białych.

D. **17...Sb3 18.Hh6! ef** (jeszcze słabsze jest 18...f5 19.c3! bc 20.bc Hb6 21.Sf6!) **19.Sh5 f5 20.Wad1! He5 21.Sef6 Gf6 22.Sf6 Hf6 23.Hf6** i czarne mogą się poddać.

Pozostaje tylko dodać, że właśnie ten ostatni wariant zdarzył się w partii.

Ogromna materialna przewaga białych i atak na czarnego króla szybko przyniosły sukces białym.

Spróbuj narysować „drzewo obliczeń”.

3) **Euwe - Flohr** mecz 1932

Czarne nie mogą brać piona h2. Wykazują to warianty, które obliczał Euwe. 28...Hh2 29.Hf3 i dalej:

I. 29...Hh6 30.Hf6 Hg7 31.Hg7 Kg7 32.Gd7 Wd8 (groziło 33.Wc5 i 34.Gc6) 33.e6 Kf6 34.e4! z następnym Wf2 i Wf7.

II. 29...h5 30.Ge6 Kg7 31.Gf7! Hh3 32.Kg1 Kh7 33.e6, z dużą przewagą białych.

III. 29...Kg7 30.Hf6 Kh6 31.Gf3! (z groźbą g3-g4-g5#.) Teraz możliwe są rozgałęzienia:

a). 31...Gc8 32.Hf8 Kg5 33.Hf4#.

b). 31...Hh3 32.Kf2 Hf5 33.Hf5 gf 34.Ke3 Kg5 35.Wc1, z groźbą Wc1-h1-h5 i Kf4.

c). 31...Hg3 32.e3! We8 (lub 32...Gc8 33.Hf8 Kg5 34.Wg2 Gh3 35.Hf4#.) 33.Wg2 Hh3 34.Kg1!, z groźbą 35.Wh2.

4). **Karpow - Kobo** Skopie 1972

Karpow obliczał taki wariant.

Jeśli 23...fg, to 24.Hh3 Gd7 25.Wf7 Kf7 26.Hh7 Ke8 27.Hg8 Gf8 28.Wf1 Kd8 29.Hf8 Ge8 (29...Kc7 30.Hd6 Kb7 31.Hb6#) 30.Gb6 Kd7 (30...Wc7 31.Sc5, z decydującą przewagą) 31.Wf7 Gf7 32.Hf7 Kc6 33.Sd4#.

Wspaniały wariant, obliczony na 10 ruchów do przodu. Mieliśmy tutaj do czynienia z wariantem typu „słup” i to ułatwiło obliczenia Karpowowi.

5). **Spasski - Bobocew** Hawana Olimpiada 1966

Rozpatrując warianty po ruchach 29.Wg6! fe 30.d6 Hf7 31.Sd5, Spasski obliczał takie możliwości:

I. 31...Gf5 32.Wf6 Hg7 33.Hg7 Kg7 34.h6 Kh8 35.Wf1 i białe wygrywają.

II. 31...e3 32.Whg1 e2 33.Wf6 i teraz możliwe są rozgałęzienia:

a). 33...Wg8 34.Wf7 Wg1 35.Kc2 Gf5 36.Wf5 e1H 37.Wf8 Wf8 38.Hf8 Wg8 39.Hf6 Wg7 40.Sc3!! i czarne są bezbronne z powodu gróźb 41.h6 lub 41.d7.

b). 33...e1H 34.We1 Hg7 (34...Hg8 35.Wg6) 35.Hg7 Kg7 36.h6 Kh8 (36...Kg8 37.Se7 Kh8 38.Wf8 Wf8 39.Sc8 Wc8 40.d7 Wd8 41.We5 i białe wygrywają) 37.We5, z wygraną końcówką.

III. 31...e3 32.Whg1 Gf5 33.Wg7 Wg8 34.d7! i walka kończy się.

IV. 31...e3 32.Whg1 Wg8 33.Sf6 e2 34.Kd2 c3 35.bc Ha2 36.Ke3 i białe wygrywają.

Uwaga

Z metodą obliczania wariantów, którą pokazał Kotow, częściowo nie zgadzają się: Botwinnik, Krogus i Złotnik. Uważają, że:

1). W skomplikowanych pozycjach nie można na początku ustalić wszystkich ruchów kandydatów. W rzeczywistości, pojawiają się one w miarę zagłębiania się w pozycję.

2). Prawidłowy ruch w jednym wariancie, znajdujemy bardzo często przy rozpatrywaniu innego wariantu. Dlatego powinno się przeliczyć warianty powtórnie.

3). Bardzo ważnym wskaźnikiem techniki obliczania wariantów jest ekonomiczność. Aby ją podwyższyć trzeba wykorzystywać metody porównawcze (analogia pozycji - porównanie pozycji, którą znamy i wiemy jak grać z pozycją, którą uzyskaliśmy na szachownicy), przypadkowość i logiczną ocenę pozycji (Dworecki).

Powyższe uwagi są tylko uzupełnieniem metody Kotowa i nie zmniejszają jej wartości.

ROZDZIAŁ 6.

TRZY CECHY MISTRZOSTWA SZACHISTY PRAKTYKA

Każdy szachista, który chce podwyższyć swoją siłę gry i uzyskać poziom mistrzowski, a nawet arcymistrzowski, powinien wyrobić sobie i rozwijać między innymi trzy najważniejsze cechy.

Są to:

- 1. Wyczucie pozycyjne**
- 2. Kombinacyjne widzenie**
- 3. Technika obliczania wariantów**

Głównym celem autora tej książki jest pomoc czytelnikowi w wyrobieniu i rozwoju wyżej wymienionych cech mistrzostwa. Szachista po przerobieniu tej książki powinien dać sobie radę z problemami, które spotyka w czasie partii szachowej jak i podczas jej analizy.

Spróbuję pokazać jaką ważną rolę odgrywają te trzy cechy w rozpatrywaniu gry środkowej.

Wszystkie różnorodne pozycje gry środkowej można podzielić na trzy grupy:

- 1). Z naszą przewagą pozycyjną - mamy prawo i obowiązek atakować.
- 2). Z przewagą pozycyjną przeciwnika - musimy się bronić.
- 3). Równe pozycje - w których występują długie manewry.

Atak

Zgodnie z prawem Steinitza - strona posiadająca przewagę ma prawo i obowiązek prowadzenia ataku.

Obiektem ataku powinien być najsłabszy punkt w obozie przeciwnika.

W zależności od okoliczności takim punktem może być: pozycja króla, hetmańskie skrzydło lub centrum szachownicy.

Będziemy rozpatrywali kilka rodzajów ataku:

- 1) atak na króla.
- 2) atak na hetmańskim skrzydle.
- 3) atak w centrum.
- 4) jednoczesny atak na dwóch skrzydłach.

Atak na króla

Jest to najprostszy i skuteczny sposób ataku. Jest zgodny z głównym celem gry szachowej - danie mata nieprzyjacielskiemu królowi.

W zależności od sytuacji rozróżniamy kilka typów ataku na króla.

- 1). Atak nieroszowanego króla.
- 2). Atak przy jednostronnych roszadach.
- 3). Atak przy różnostronnych roszadach.

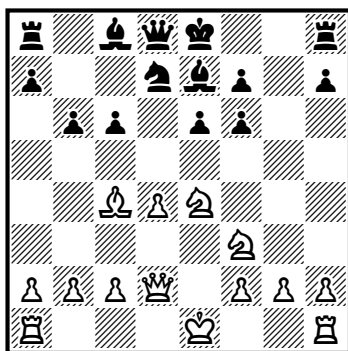
Atak nieroszowanego króla

Jeżeli zobaczysz, że już w debiucie przeciwnik jest opóźniony w rozwoju, to musisz natychmiast zrobić wszystko, aby nie mógł dokończyć rozwoju swoich figur i nie uciekł królem z centrum (nie wykonał roszady).

Żeby tego dokonać, trzeba natychmiast zająć przeciwnika konkretną walką na jakiejś części szachownicy. Przeciwnik zmuszony do reakcji na nasz atak nie zdąży rozwinąć figur i wykonać roszady.

Kotow - Kalmanok Tuła 1931

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Sb1-c3 | Sg8-f6 |
| 4. Gc1-g5 | d5:e4 |
| 5. Sc3:e4 | Gf8-e7 |
| 6. Gg5:f6 | g7:f6 |
| 7. Sg1-f3 | Sb8-d7 |
| 8. Gf1-c4 | c7-c6 |
| 9. Hd1-d2 | b7-b6 |



D225.

Czarne są znacznie opóźnione w rozwoju figur. Jeżeli białe będą zwlekały, to po dwóch, trzech ruchach czarne staną hetmanem na c7, gońcem na b7 i zrobią długą roszadę, po czym gra wyrówna się. Aby do tego nie dopuścić, białe narzucają czarnym konkretną walkę.

10. Hd2-h6! ...

Grozi zdobycie piona po Hg7. Trzeba odejść już rozwiniętą figurą.

10. ... Ge7-f8

11. Hh6-f4 Gc8-b7

12. 0-0-0 h7-h5

13. Kc1-b1 Gf8-e7

14. Hf4-g3! ...

Znów ten sam sposób gry. Białe grożą wygraniem piona przy pomocy manewru Hg3-g7-h7. Zmusza to czarne do rezygnacji z roszady i przejścia do konkretnych działań obronnych.

14. ... Sd7-f8

15. Wh1-e1 f6-f5

16. d4-d5!

A teraz już znajduje się prosty sposób pojmania czarnego króla, który został w centrum.

16. ... c6:d5

Nie można grać 16...ed 17.Sf6#, jak i 16...fe 17.de, z atakiem na hetmana i groźbą mata 18.ef.

17. Gc4-b5 Sf8-d7

18. Sf3-e5 Hd8-c7

Czarne szybko przegrały.

W przypadku 18...Gc8, powstaje pozycja rozpatrywana w rozdziale „związanie”.

Zapamiętaj więc najważniejsze prawo gry przy nieroszowanym królu.

Nawiązuj bezpośrednią walkę, wstrzymuj rozwój figur przeciwnika i ucieczkę jego króla z centrum. Nie żałuj ofiar dla otwarcia linii i przekątnych bezpośrednio na nieprzyjacielskiego króla.

Jednak ofiary wykonujcie tylko na podstawie dokładnych obliczeń.

Atak przy jednostronnych roszadach

Najczęściej króle roszują w krótką stronę. Będę więc mówił o jednostronnych roszadach, mając na uwadze krótkie roszady. Pamiętaj, że pozycja z dwoma długimi roszadami nie różni się niczym specjalnym od tych które będę rozpatrywał.

Znaczny procent partii z jednostronnymi roszadami przebiega pod znakiem ataku na króla.

Tego rodzaju atak można podzielić na dwa typy:

1) atak figurowy, 2) szturm pionowy.

Czytelnik spotkał się w tej książce z atakiem figurowym na króla przy jednostronnych roszadach w partiach: Karpow - Pougajewski i Lasker - Capablanka. W takich sytuacjach metody ataku nie wymagają dodatkowych wyjaśnień. Atakujący koncentruje na skrzydle królewskim jak najwięcej swoich figur. Podciąga rezerwy, a następnie „dobiera się” do nieprzyjacielskiego króla wykorzystując słabe punkty w jego osłonie lub opanowuje otwarte linie i przekątne. Bardzo często występują przypadki rozbicia obrony króla lub wyciągnięcia go ze swojego obozu. Wszystkie te sposoby rozpatrywaliśmy w rozdziale o kombinacjach.

Uważam, że po przeanalizowaniu przytoczonych niżej przykładów czytelnik bez trudu zorientuje się w problemach figurowych ataków na króla nieprzyjaciela i znajdzie w literaturze szachowej partie na ten temat.

Moim zadaniem (w tej książce) jest wyjaśnienie kilku pytań dotyczących tego tematu.

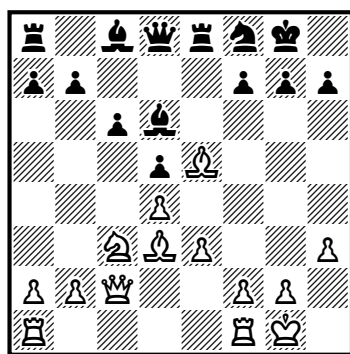
Chodzi o **skomplikowane problemy, szturmu pionowego przy jednostronnych roszadach i intuicyjnych ofiar sprzyjających naszemu atakowi.**

Do ataku na króla, nawet przy jednostronnych roszadach, dobrze jest włączać własne piony. Jednak nie wolno zapominać, że można to robić pod jednym warunkiem - gdy centrum jest stabilne i przeciwnik jest całkowicie pozbawiony kontrgry w centrum.

Zawsze trzeba pamiętać **główną zasadę strategii: kontruderzenie w centrum jest najlepszą odpowiedzią na atak na skrzydle.**

Gdy centrum jest dobrze bronione (zablokowane) i kontruderzenie przeciwnika nie jest w nim możliwe, to szturm pionowy może być wspaniałą metodą ataku na nieprzyjacielskiego króla.

Rjumin - Kan Moskwa 1936



D226.

Rozpatrując wszystkie za i przeciw, Rjumin doszedł do wniosku, że centrum jest dobrze bronione i kontruderzenie przeciwnika w nim jest niemożliwe. Zatem ma strategiczne podstawy do pionowego szturmu na czarnego króla.

14. f2-f4!	f7-f6
15. Ge5:d6	Hd8:d6
16. Wf1-f3!	Gc8-e6
17. Kg1-h1	We8-e7

- | | |
|------------|--------|
| 18. Wa1-g1 | Wa8-e8 |
| 19. g2-g4 | Ge6-f7 |
| 20. Hc2-f2 | Kg8-h8 |
| 21. h3-h4 | ... |

Jaka odwaga! Wszystkie piony białych zapomniały o swoim obowiązku (obrona króla) i rzucają się do gwałtownego szturmu. Dlaczego jest on strategicznie uzasadniony? Dlatego, że czarne są pozbawione jakiegokolwiek kontrgry w centrum. Przypominam: **tylko pełna kontrola nad centrum daje prawo do ataku na skrzydle!**

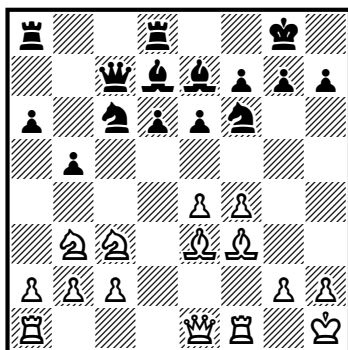
- | | |
|------------|--------|
| 21. ... | a7-a6? |
| 22. f4-f5 | c6-c5 |
| 23. Sc3-e2 | c5:d4 |
| 24. e3:d4 | Hd6-b4 |
| 25. Se2-f4 | We7-e1 |
| 26. Wf3-g3 | We1:g1 |
| 27. Wg3:g1 | Hb4-e7 |
| 28. g4-g5 | f6:g5 |
| 29. h4:g5 | He7-e3 |

Czarne w końcu znalazły możliwość przejawienia aktywności w centrum i przeprowadziły tam kontruderzenie. Jednak w tym momencie pozycja białych figur stała się na tyle groźna, że ich atak zakończył się sukcesem, nawet bez hetmana.

- | | |
|-----------------------|--------|
| 30. Hf2:e3 | We8:e3 |
| 31. Kh1-g2 | Gf7-e8 |
| 32. Kg2-f2 | We3-e7 |
| 33. Wg1-c1 | Ge8-c6 |
| 34. Kf2-f3 | We7-f7 |
| 35. Kf3-g4 | Wf7-c7 |
| 36. Sf4-e6! | Sf8:e6 |
| Lepsze było 36...Wc8. | |
| 37. f5:e6 | Kh8-g8 |
| 38. Kg4-f5 | Kg8-f8 |
| 39. Kf5-e5 | g7-g6 |
| 40. Ke5-d6 | Wc7-e7 |
| 41. Gd3:a6 | Kf8-e8 |
| 42. Ga6-d3 | |

Czarne poddały się.

Zatem, przy dobrze kontrolowanym centrum, szturm pionami możliwy jest nawet przy jednostronnych roszadach. W sytuacji odwrotnej, gdy przeciwnik ma możliwość kontruderzenia w centrum, marszu pionami na skrzydle może doprowadzić do tego, że nasza pozycja rozpadnie się jak domek z kart.



D 227.

Sądząc, że wszystko jest w porządku, białe zdecydowały się na rozpoczęcie gwałtownego szturmu pionami na skrzydle królewskim.

14.g2-g4? ...

Jednak nie wzięły pod uwagę tego, że centrum nie jest zablokowane i czarne mogą natychmiast odpowiedzieć atakiem w centrum na atak na skrzydle. Tak właśnie się zdarzyło.

14. ... b5-b4

15. Sc3-e2 e6-e5!

16. f4-f5 d6-d5!

Przełom w centrum związany jest z ofiarą piona. Czarne słusznie przypuszczają, że w przypadku 17.ed e4! 18.dc ef 19.cd fe 20.He2 Wd7, po ataku białych na skrzydle królewskim zostaje tylko ich rozbita pozycja. Kontruderzenie w centrum, w odpowiedzi na nieuzasadniony atak na skrzydle, okazało się bardzo udane.

17. g4-g5 Sf6:e4

18. Gf3:e4 d5:e4

19. f5-f6 Ge7-f8

20. f6:g7 Gf8:g7

21. He1-h4 Sc6-e7

Czarne bez trudu odparły i ten nieuzasadniony atak.

22. Se2-g3 Se7-g6

23. Hh4-h5 Hc7-c8!

24. Hh5-e2 Gd7-g4

25. He2-f2 Gg4-f3

26. Kh1-g1 Sg6-f4

Po kilku ruchach białe poddały się.

Taka jest siła kontruderzenia w centrum.

Atak przy różnostronnych roszadach

Różnostronne roszady są na ogół oznaką ostrej walki, ponieważ atak pionami na króla nieprzyjaciela nie prowadzi do osłabienia przykrycia pionowego własnego króla. Bywają przypadki, gdy przy różnostronnych roszadach, atak prowadzony jest za pomocą figur. Jednak zdarza się to bardzo rzadko.

Na ogół dlatego roszuje się w różne strony aby móc atakować pionami. Atak przy różnostronnych roszadach zaostrza grę do granic możliwości. W tym przypadku szturm może prowadzić do szybkiego zwycięstwa, ale przy niepowodzeniu do niezwłocznej porażki. Czytelnik może dokładnie nauczyć się podobnych szturmów z podręczników gry środkowej i biuletynów turniejowych.

Rozpatrzę tylko jeden przykład szturmu przy różnostronnych roszadach, ale na początku przytoczę kilka zasad sprawdzonych w praktycznej grze i dam ważne rady.

Podczas gry z różnostronnymi roszadami trzeba:

1. Wziąć pod uwagę, że przeciwnik rzuci się do szturmu naszej pozycji na drugim skrzydle. Nie można stosować „ulgowej taryfy”. Sprawą najważniejszą jest odpowiedź na pytanie - kto, kogo? Trzeba raz na zawsze zapamiętać, że sukces osiągnie ten, kto pierwszy przejmie inicjatywę i zmusi przeciwnika do przejścia do obrony.
2. Zapamiętać, że po stracie inicjatywy nasz szturm tylko osłabi własną pozycję.
3. Przed roszadą przygotować szturm, dwoma trzema ruchami pionów, na tym skrzydle gdzie będzie prowadzony atak. Takie wstępne działania nie wyjaśniają całkowicie naszego planu i prowadzą do zyskania drogiego czasu.
4. W czasie szturmu śledzić uważnie działania przeciwnika atakującego pozycję twojego króla. Gdy zachodzi konieczność zrobić tam jeden, dwa obronne ruchy, aby zatrzymać marsz nieprzyjacielskiego „wojska”.
5. Wykonać obliczenia pionowego szturmu z taką samą dokładnością, z jaką obliczasz kombinacje, ponieważ przeprowadzenie go wymaga 5-7 ruchów. Trzeba pamiętać, że przy pionowym szturmie przy różnostronnych roszadach nie ma drogi odwrotu. W tym przypadku „palimy za sobą mosty” i dokładność obliczeń jest decydującym czynnikiem.

Zanim zdecydujesz się na roszadę w inną stronę niż przeciwnik, powinieneś dokładnie rozpatrzyć wszystkie pozycyjne czynniki sprzyjające szturmowi i niepowodzeniu przeciwnika.

Oprócz tych pięciu głównych czynników, przed roszadą trzeba wziąć pod uwagę następujące specyficzne subtelności.

1) Położenie własnych szturmujących pionów: jak daleko są wysunięte, czy są zdwojone lub izolowane, czy mogą bez przeszkód ruszyć z miejsca i czy ich marsz nie osłabi pozycji naszych figur.

2) Pozycja pionów przeciwnika. Każde wysunięcie piona przeciwnika daje możliwość szybkiego z nim kontaktu („zaczepienia”) i tym samym otworzenia linii. Dlatego broniący się powinien unikać ruchu swoich pionów naprzeciw pionom atakującym. Natomiast atakujący powinien starać się wymusić taki ruch.

3) Pozycja własnych figur i figur przeciwnika na drodze maszerujących pionów. Cudze figury dają dodatkowe tempa - piony napadając na nie zmuszają je do odejścia i zyskują tempa. Swoje figury zabierają tempa (czas) potrzebne na ich odejście i dlatego przed roszadą w różne strony powinniśmy usunąć swoje figury z drogi naszych pionów.

4) Pozycja własnych figur. Ich możliwość wsparcia pionowego szturmu i wpadnięcia do obozu przeciwnika przez powstały wyłom.

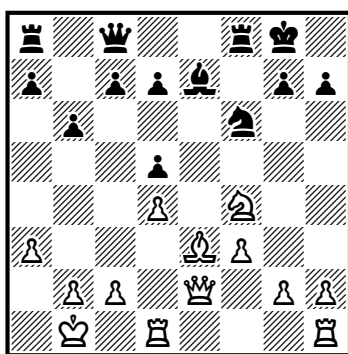
Jeżeli twoje figury są daleko od miejsca w którym szturmujesz, to po przełomie nie będziesz mógł je wykorzystać. Przed rozpoczęciem szturmu musisz rozwiązać problem podciągnięcia rezerw (figur) do tego miejsca, w którym ten przełom wykonujesz.

Jako konkretny przykład, autor przedstawia własną partię. Łatwiej będę mógł wyjaśnić wszystkie niuanse (szczegóły), charakterystyczne dla pozycji z różnostronnymi roszadami i wzajemnymi pionowymi szturmami.

Kotow - Poliak mecz Moskwa - Ukraina 1937

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2-d4 | f7-f5 |
| 2. e2-e4 | f5:e4 |
| 3. Sb1-c3 | Sg8-f6 |
| 4. f2-f3 | e4-e3 |

5. Gc1:e3	e7-e6
6. Gf1-d3	Gf8-e7
7. Hd1-d2	b7-b6
8. Sg1-h3	Gc8-a6
9. 0-0-0	Ga6:d3
10. Hd2:d3	Sb8-c6
11. Sh3-f4	Sc6-b4
12. Hd3-e2	0-0
13. Kc1-b1	Hd8-c8
14. a2-a3	Sb4-d5
15. Sc3:d5	e6:d5



D228.

Powstała pozycja wyjściowa dla wzajemnych pionowych szturmów. Która ze stron ma więcej szans na przechwycenie inicjatywy? Komu pierwszemu uda się zmusić przeciwnika do obrony i zapomnienia o dopiero co rozpoczętym ataku na drugim skrzydle?

Przy ocenie szans białe opierały się na następujących przesłankach. Położenie w centrum jest w przybliżeniu równe. Natomiast istnieje różnica w ustawieniu figur. Białe są bliżej czarnego króla. Natomiast czarne mają punkt zaczepienia dla swoich pionów - wysunięty pion a3.

Podsumowując rozpatrzone wyżej czynniki możemy dojść do wniosku, że pozycja jest w przybliżeniu równa i bardzo ostra. Obie strony mają takie same szanse na sukces.

16. g2-g4 Hc8-b7

17. h2-h4 b6-b5

Obie strony grają zgodnie z duchem pozycji. Białe próbują rozbić królewskie skrzydło czarnych, a czarne jak najszybciej otworzyć linię „b” ruchem b5-b4.

18. He2-d3! ...

Mówiliśmy już, że podobne pozycje trzeba rozgrywać opierając się nie tylko na ogólnych odczuciach, ale i na wyczerpujących obliczeniach wariantów.

Szybko przekonamy się o tym, że białe dokładniej przeprowadziły obliczenia i przewidziały perspektywiczność swojego ataku. Białe wyliczyły, że sukces ich szturmu pionowego oparty jest na konkretnych czynnikach pozycyjnych – na możliwości ofiary skoczka na g6 po przesunięciu białego piona h4-h5-h6. Właśnie po to białe wykonują przygotowawczy ruch hetmanem.

Mówiłem także, że sukces szturmów pionowych zależy od prawidłowej obrony na drugim skrzydle; od tych dwóch trzech obronnych ruchów, którymi możemy „przywitać” szturm nieprzyjaciela.

Ruch hetmanem na d3, zapobiega jednocześnie natychmiastowemu b5-b4, bo białe zagrają 19.a4 i 19...b3 jest złe.

18. ... Sf6-e8?

Ogólnie rzecz biorąc ten zamiar powinien być dobry - usunięcie czarnego skoczka z drogi marszu białych pionów. Jednak czarne niedokładnie obliczyły warianty. Szturm białych można było powstrzymać grając proste 18...Gd6! z zamiarem zbitia ważnego białego skoczka f4.

19. h4-h5 Wf8-f6

Mówiłem już o tym, że szturm pionowy trzeba obliczać z taką samą dokładnością jak kombinacje.

Oto jakie warianty obliczały białe przy rozpatrywaniu powstałej pozycji. Najlepszym sposobem przeciwdziałania marszowi białych pionów było 19...Gg5. Wtedy białe brały pod uwagę następujące możliwości związane z ruchem 20.h6!.

I. 20...Gh6 21.g5 i białe wygrywają.

II. 20...Gf4 21.hg Sg7 22.Hh7 Kf7 23.Gf4, z wygraną białych.

III. 20...gh 21.Se6 de 22.Gg5, z rozstrzygającym atakiem.

IV. 20...Wf4 21.Gf4 Gf4 22.hg Sg7 (22...Sf6 23.Hf5) 23.Hh7 Kf7 24.Wh5 i białe wygrywają.

Białe rozpatrywały także możliwość ruchu wieży na f6 i znalazły efektowną drogę do zwycięstwa.

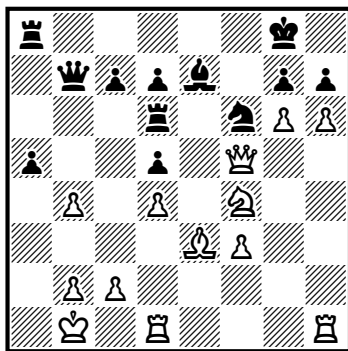
20. g4-g5 Wf6-d6

21. Hd3-f5 b5-b4

22. a3:b4 a7-a5

23. g5-g6 Se8-f6

24. h5-h6! ...



D229.

Takie starcie pionów jest bardzo charakterystyczne dla podobnego typu partii. Na królewskim skrzydle otwierają się linie i figury białych „dobierają się” do czarnego króla.

24. ... h7:g6

25. Hf5:g6 Ge7-f8

Lub 25...Se8 26.h7 Kh8 27.Hd6 i 28.Sg6#.

26. h6-h7 Sf6:h7

Po 26...Kh8, nastąpi mat w 5-ciu ruchach: 27.Hf7 Sh7 28.Wh7 Kh7 29.Wh1 Wh6 30.Wh6 Kh6 31.Hg6#.

27. Hg6:h7+ Kg8-f7

28. Hh7-f5+ Kf7-g8

29. Sf4-g6 Wd6-f6

30. Wh1-h8+ Kg8-f7

31. Sg6-e5+ Kf7-e8

32. Hf5-d7#

Intuicyjne ofiary

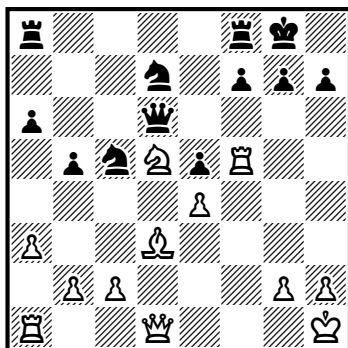
Aby atak na króla zakończył się sukcesem trzeba bardzo często poświęcić figurę. Robimy to w celu uzyskania korzyści pozycyjnych ale najczęściej dla rozbicia pionowej osłony króla. Podobne ofiary muszą być poparte dokładnym obliczeniem wariantów, jeżeli nie „do końca”, to w każdym przypadku, do tego momentu aż będziemy pewni, że za ofiarowany materiał mamy wystarczającą rekompensatę. Jednak w praktyce arcymistrzowie czasami wykonują podobne ofiary opierając się nie na obliczeniach konkretnych wariantów, a na swojej intuicji. Są takie sytuacje, gdy arcymistrz nie ma możliwości przy pomocy obliczonych wariantów przekonać się czy ofiara da mu wystarczający atak. Jednak jego intuicja, rozumienie pozycji potwierdzone praktyką i wcześniejszymi analizami podobnych pozycji podpowiada mu, że ofiara przyniesie sukces.

Podobne ofiary są raczej rzadkie. Jest w świecie wielu bardzo silnych szachistów, którzy w praktyce takich ofiar nie stosowali. Jeżeli ofiarowali skoczka lub gońca, to tylko w tych przypadkach gdy wszystko dokładnie obliczyli.

Lecz bywają pozycje, w których droga do zwycięstwa prowadzi właśnie przez ofiary intuicyjne. Nie poświęcisz - wypuścisz wygraną. I mimo wszystko, wielu szachistów nie wykonuje tych ofiar bojąc się ryzyka. A jak ofiara okaże się niepoprawna?

Pokażę na konkretnym przykładzie do jakiej interesującej gry z pięknymi i skomplikowanymi wariantami może prowadzić intuicyjna ofiara.

Tal - Pasman Ryga 1954



D230.

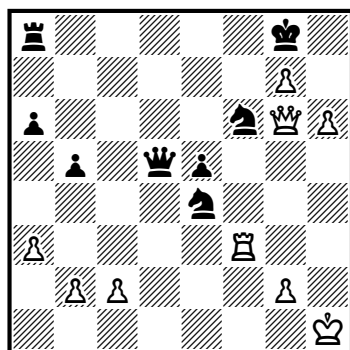
Przy normalnym przebiegu partii, czarne miałyby bardzo dobre perspektywy dzięki lepszej strukturze pionowej. Dlatego dla podtrzymania inicjatywy Tal poświęca dwie figury. Czy obliczył konsekwencje ofiary? Nie. Po prostu intuicja podpowiedziała mu, że czarnym będzie trudno odeprzeć atak. Ponadto Tal wierzył w możliwości tego ataku.

- | | |
|------------|---------|
| 19. Hd1-g4 | g7-g6 |
| 20. Wa1-f1 | f7-f6 |
| 21. h2-h4 | Kg8-h8 |
| 22. Wf5-f3 | f6-f5 |
| 23. e4:f5? | Hd6:d5 |
| 24. f5:g6 | Wf8:f3 |
| 25. g6-g7 | Kh8-g8 |
| 26. Gd3:h7 | Kg8:h7 |
| 27. Wf1:f3 | Sc5-e4! |

Czarne szybko przerzucają figury aby pomóc swojemu królowi. Walka zaostrza się z każdym ruchem. Tal wykazał, że grając 27...He6! Czarne odpierały atak, na przykład 28.Hh5 Hh6 lub 28.Wf5 Sf6 29.Hg5 Sce4.

- | | |
|-----------|--------|
| 28. h4-h5 | Sd7-f6 |
|-----------|--------|

29. Hg4-g6 Kh7-g8
30. h5-h6 ...



D231.

Przypuszczalnie tę pozycję widział Tal gdy ofiarowywał dwie figury. Wierzył, że dwa daleko wysunięte piony, wsparte hetmanem i wieżą, stworzą niebezpieczne groźby czarnemu królowi. Tal bardzo chętnie przeprowadzał podobne ofiary nie licząc się z tym, że późniejsze analizy wykazywały niepoprawność tych ofiar.

30. ... Wa8-a7?

Czarne zrobiły błąd nie wytrzymując napięcia walki. Grając 30...Sh7, uzyskałyby remis:
31.Wf8 Sf8 32.gfH Kf8 33.Hg7 Ke8 34.h7 Hd1 35.Kh2 Hh5 i wieczny szach.

31.Kh1-h2! ...

Ten „cichy” ruch stawia czarne w beznadziejnej pozycji.

31. ... Wa7-e7

32. Wf3-h3 Sf6-h7

33. Wh3-d3 Hd5-a8

34. Hg6:e4! ...

Czarny hetman zostaje odciągnięty od 8-ej linii ofiarą białego hetmana. Zaraz pojawi się nowy biały hetman, który zakończy atak rozpoczęty przez kolegę.

34. ... Ha8:e4

35. Wd3-d8+ Kg8-f7

36. g7-g8H Kf7-f6

37. Wd8-d6 Kf6-f5

38. Hg8-g6 Kf5-f4

39. g2-g3 Kf4-e3

40. Wd6-d3 He4:d3

41. Hg6:d3

Czarne poddały się.

Ofiarować czy nie ofiarować

W czasie rozgrywania odpowiedzialnych partii turniejowych, pośród wielu myśli przychodzących arcymistrzowi do głowy, często powstaje pytanie: ofiarować, czy nie ofiarować? Czy oddać materiał (figury lub piony) za atak lub inne korzyści pozycyjne.

Rozmyślanie nad tym problemem, zabiera na ogół dużo czasu.

Bywają przypadki, ale raczej rzadkie, gdy sytuacje są jasne. Arcymistrz widzi bardzo szybko, że ofiara jest dobra lub zła. Wtedy rozważania nie zabierają dużo czasu. Zdarza się to jednak niezbyt często. Życie nie jest aż tak proste. W rzeczywistości nie jest łatwo określić prawidłowość ofiary. Szachista siedzi, traci czas, męczy się wątpliwościami i nie wie co wybrać.

Jakie czynniki umacniają nas w przekonaniu, że ofiara jest poprawna i odwrotnie, utwierdzają nas, że nie jest poprawna?

Rozwiązując problem poprawności ofiary, grający przede wszystkim oblicza swoje możliwe ruchy i odpowiedzi przeciwnika, które pojawiają się w pozycji po ofierze.

Jeżeli za pomocą obliczeń jesteśmy w stanie wykazać, że ofiara daje nam znaczną przewagę pozycyjną lub materialną, to oczywiście nie mamy po co dalej myśleć. Tak samo postępujemy gdy warianty potwierdzają niepoprawność ofiary. Niestety takie sytuacje zdarzają się rzadko. W rezultacie arcymistrz stawia sobie nowe uzupełniające pytania.

Jakie ruchy mogę zrobić oprócz ofiary? Czy mogę uzyskać dobrą pozycję w inny sposób niż stosując ofiarę? Zaczyna wybierać spokojne, pozycyjne posunięcia, różne plany przestawienia figur, analizować i oceniać możliwe pozycje.

Porównanie oceny ofiary z oceną spokojnych kontynuacji jest końcową fazą myślenia arcymistrza. Po tym arcymistrz podejmuje decyzję. I jest to najwyższa pora. Dalsze rozważania mogą doprowadzić tylko do - niedoczasu.

Przy wyborze ostatecznej decyzji poważną rolę odgrywa charakter arcymistrza, styl jego gry i przywiązanie do określonego typu pozycji.

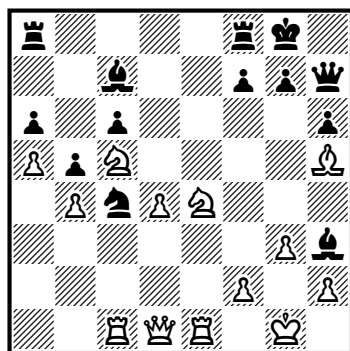
Szachowy amator, paląc za sobą mosty, może rzucić się w wir nie dających się wyliczyć pozycji. Może ofiarować nawet wtedy, gdy obliczenia wariantów sugerują mu, że ofiara jest podejrzana. Arcymistrzowie zachowują zimną krew. Są bardziej spokojni i wytrzymali nerwowo (wyrafinowani). Decydują się na ofiarę tylko wtedy, gdy w danej pozycji spokojne rozwiązania są wyraźnie gorsze.

„Jeżeli widzę spokojny, choć mniej zdecydowany sposób uzyskania przewagi, to po co będę ryzykował? - powie sobie arcymistrz. A gdy nawet po spokojnej kontynuacji uzyskam równą pozycję, to i tak odrzucenie ryzykownej ofiary będzie logiczne.” Oto dlaczego znanych jest wiele przypadków, kiedy szachiści liczą ostre kombinacyjne warianty i dochodzą do wniosku, że ofiara daje im efektowne zwycięstwo, a wtedy.... odrzucają ofiarę.

Rzecz polega na tym, że rozważając pozycję, w pewnej chwili grający znajduje prostszą drogę do wygranej bez niepotrzebnych efektów. Taki przypadek znalazłem pewnego razu w partii Capablanki. Po obliczeniu do końca efektownej kombinacji mistrz świata wykonał prostszy ruch, po którym przeciwnik natychmiast się poddał.

Dużo przypadków takiego racjonalnego podejścia do pozycji można znaleźć w praktyce Anatolija Karpowa. Ale nie jest to regułą. W przypadkach gdy ofiara była właściwą drogą do zwycięstwa, Karpow śmiało oddawał materiał, nawet wtedy, gdy nie było to uzasadnione obliczeniami. Opierał się na swojej intuicji. Oto taki przykład.

Karpow - Spasski Leningrad 1974



D232.

Pozycja białych jest lepsza. Grając chociażby 25.f4 lub 25.Sd2, białe miały przewagę. Jednak Karpow wybiera nieoczekiwany ruch. Śmiało ofiarowuje gońca, chociaż obliczenia

wariantów nie pozwalają do końca przewidzieć wszystkich możliwości tkwiące w tej skomplikowanej pozycji.

25. Hd1-f3! ...

Z groźbą złapania gońca h3 grając g3-g4. Spasski musi przyjąć ofiarę figury.

25. ... f7-f5

26. Se4-c3 g7-g6

27. Hf3:c6 g6:h5

Białe mają tylko piona w zamian za ofiarowanego gońca. Jednak Karpow miał rację uważając, że figury białych są w stanie wykonać kończący atak.

Przy analizie tej pozycji, czytelnika może zainteresować odpowiedź na pytanie: w jakim stopniu białe opierały się na obliczeniach wariantów decydując się na ofiarę? A może Karpow w ogóle nie liczył wariantów, a wykorzystywał swoją intuicję i rozumienie pozycji?

W rzeczywistości białe bardzo szybko połączyły ogólną ocenę pozycji z obliczeniem głównych wariantów. Jest rzeczą pewną, że Karpow wykonując ruch hetmanem na f3 widział swój wypad skoczkiem na d5.

28. Sc3-d5! ...

Jaka obfitość groźb! Grozi wtargnięcie wieży e1 na e7 lub e6. Groźne są także wypady każdego skoczka białych. A na dodatek pod biciem znajduje się czarny goniec c7. Można jeszcze dodać, że w tym momencie przewaga materialna czarnych jest prawie niezauważalna.

28. ... f5-f4

29. We1-e7 Hh7-f5

30. We7:c7 Wa8-e8

31. Hc6:h6 ...

Atak przyniósł białym materialne korzyści. Teraz czarne mogły już zaprzestać oporu, ale jeszcze nastąpiło.

31. ... Wf8-f7

32. Wc7:f7 Kg8:f7

33. Hh6:f4 We8-e2

34. Hf4-c7 Kf7-f8

35. Sd5-f4

Czarne poddały się.

Zatem przy rozwiązywaniu problemu poprawności ofiary powinniśmy opierać się na następujących czynnikach.

1. Na podstawie intuicji i doświadczenia rozważyć czy dana ofiara jest poprawna.
2. Spróbować potwierdzić swój wniosek obliczeniami głównych wariantów powstających po ofierze.
3. Dowolny, wysnuty przez nas wniosek nie od razu wprowadzamy w życie. Zanim wykonamy ruch musimy ocenić inne, bardziej spokojne sposoby gry. Być może, one szybciej i pewniej prowadzą do zwycięstwa.
4. Bierzemy obowiązkowo pod uwagę nieszachowe czynniki, a w szczególności:
 - a) Charakter i styl gry partnera. Dla kogo korzystna jest ofiara, dla nas czy dla przeciwnika? Jeżeli lubi on grę kombinacyjną, a my spokojną, to może trzeba wstrzymać się z ofiarą. Także lepiej unikać ofiary, kiedy nie lubimy na przykład atakować lub grać te pozycje, które powstaną po ofiarach. Trzeba także unikać ofiar gdy przeciwnik bardzo dobrze broni się.

Krótko mówiąc, w sytuacji gdy wykonamy lub nie wykonamy ofiarę, bierzemy pod uwagę słabe i silne strony przeciwnika oraz nasze.

b) Sytuacja w turnieju lub meczu. Jeżeli potrzebujemy zwycięstwa, możemy zaryzykować i poświęcić figurę. Gdy zadawała nas remis, to po co ryzykować? Trzeba także pamiętać o sytuacji turniejowej przeciwnika. Jeżeli ofiara zwiększa jego szanse na przesunięcie się na nagrodzone miejsce, to przyjmie ją z radością i będzie grał w dobrym nastroju psychicznym. A takiej szansy przeciwnikowi dawać nie wolno.

c) Trzeba ciągle kontrolować czas. Jeżeli jesteśmy w niedoczasie, musimy zrezygnować nawet z korzystnej dla nas ofiary. Nie mając możliwości dokładnego obliczenia wariantów prawdopodobnie zrobimy jakiś poważny błąd. Lepsze jest wyjście z niedoczasu poprzez wybranie spokojnego sposobu walki.

Gdy sytuacja jest odwrotna i przeciwnik znajduje się w niedoczasie, możemy wykonać nawet nie całkiem poprawną ofiarę. Nie ma on szansy na znalezienie najlepszych odpowiedzi.

d) Szczególna jest sytuacja w drużynie. Wtedy nie ma takiej swobody jak w turnieju indywidualnym. Ofiara figury może wytrącić z równowagi kolegów z drużyny. Mogą myśleć, że podstawił figurę, a to może rzutować na wynik całej drużyny.

Oto dlaczego w rosyjskich drużynach olimpijskich rządziła zasada: **trzeba grać tak, aby drużyna nie denerwowała się**. Nawet najwięksi zwolennicy ofiar musieli podporządkować się temu prawu.

Atak w centrum i na skrzydle hetmańskim. Atak na dwóch skrzydłach

Znaczna ilość partii rozstrzyga się atakiem w centrum lub na skrzydle hetmańskim.

Rozpatrzmy łącznie te dwa rodzaje ataku, ponieważ mają ze sobą wiele wspólnego. Rzadko występują tutaj ofiary figur. Możliwy jest atak figurowy jak i pionowy. Piony, które idą naprzód nic nie osłabiają (oprócz swoich tyłów), a nawet zwiększają przestrzeń dla manewrów figur.

Atak w centrum wystąpił w partiach które przytoczyliśmy powyżej: Reti - Capablanka, Botwinnik - Flohr.

Atak na skrzydle przeprowadzono w partiach: Karpow - Andersson, Tajmanow - Geller, Kotow - Ragozin.

Atak na dwóch skrzydłach: Alechin - Chayes, Lasker - Capablanka.

Wydaje się, że strategia ataku na dwóch skrzydłach nie wymaga specjalnych wyjaśnień. Ograniczę się tylko do przypomnienia ważnego postulatu.

Atak na jednym skrzydle jest na ogół bez trudności odpierany przez przeciwnika, szczególnie w sytuacji jeżeli atakujący nie ma gdzie wtargnąć swoimi figurami. W tym przypadku należy zawiązać grę na drugim skrzydle. Atakujemy skrzydła przeciwnika na przemian, aż do momentu zaplątania się jego figur - nie zdążą się przestawić do obrony atakowanego skrzydła. Wtedy nastąpi katastrofa - atak osiągnie celu.

Według tego schematu rozegrano wiele partii.

Obrona

Jeżeli arcymistrz po rozegraniu debiutu lub w wyniku błędów w grze środkowej uzyska gorszą pozycję, to zgodnie z teorią Steinitza zmuszony jest do obrony.

Na czym polega właściwy sposób działań obronnych?

Obronne przedsięwzięcia zawsze powinny być zgodne z ogólnymi zasadami teoretycznymi oraz oparte na analizie i ocenie pozycji. I oczywiście, trzeba mieć specjalny plan obrony. Pozycji, w których trzeba prowadzić obronę jest tyle samo, co pozycji, w których prowadzi się atak. Dlatego ograniczymy się do wyjaśnienia tych ogólnych metod przy pomocy których arcymistrz broni się i ratuje trudne pozycje.

Poczucie niebezpieczeństwa

Aby móc się bronić, trzeba przede wszystkim wiedzieć, kiedy powinniśmy przestać myśleć o zwycięstwie i natychmiast przejść do ratowania pozycji.

W pewnym stopniu pomaga w tym ocena pozycji. Iluż to szachistów przechodzi do obrony dopiero wtedy, gdy trudno jest cokolwiek uratować.

Bardzo ważną cechą szachisty jest umiejętność zrozumienia w odpowiednim czasie, że przyszedł czas obrony, a myśl o ataku trzeba porzucić.

Umiejętność widzenia niebezpieczeństwa jest podstawą sukcesu w szachowych pojedynkach i nazywamy ją - **poczuciem niebezpieczeństwa**.

W pewnym stopniu jest to talent wrodzony, ale bardzo mocno można je rozwinąć przez szachową praktykę i przemyślany stosunek do psychologii walki oraz własne zachowanie w czasie partii.

Wysoko rozwinięte poczucie niebezpieczeństwa jest charakterystyczne dla gry takich szachistów jak Alechin, Petrosjan, Karpow....

Stworzenie maksymalnych trudności

Przypuśćmy że twoja pozycja jest zła i zrozumiałeś, że musisz przejść do obrony.

Jak powinieneś się bronić? Jakie przedsięwziąć środki?

Wszystko zależy od konkretnych właściwości pozycji. Jednak arcymistrzowie wypracowali sposoby obrony. Szachista który je stosuje, ma szanse uratowania gorszych pozycji.

Jeden ze sposobów to - stworzenie przeciwnikowi maksymalnych trudności.

Sposób ten jest wzięty z życia, chociażby z ogólnej teorii działań wojennych.

Doświadczony arcymistrz, zmuszony do obrony, stawia dużą liczbę przeszkód na drodze figur nieprzyjaciela mając nadzieję, że zwolni to tempo ataku aż do całkowitego zatrzymania. Ten sposób obrony jest pasywny. Nietrudno go opanować chociaż jest związany z podporządkowaniem swojej woli działaniom przeciwnika. Jest to sposób podstawowy i każdy grający w jakimś stopniu go stosuje.

Uproszczenie pozycji i przejście do końcówki

Ten rodzaj obrony jest czysto szachowy. Rzeczywiście, trudno sobie wyobrazić dowódcę, który w celu ułatwienia obrony wymieniałby pułk za pułkiem, dywizję za dywizją. Ale w szachach ta metoda jest dobra i pomogła uratować wiele kiepsko wyglądających partii.

Dlaczego sprawdza się w partiach szachowych?

Przy zmniejszeniu liczby atakujących figur łatwiej jest odpierać groźby. Szczególnie wtedy, gdy uda się nam wymienić aktywną figurę przeciwnika za naszą pasywną. Broniący się bardzo często dąży do końcówki wieżowej lub z gońcami różnobarwnymi z uwagi na to, że charakteryzują się one tendencjami remisowymi. Jednak, aby stosować ten sposób trzeba posiadać wysoką technikę szachową i bardzo dobrze znać końcówki.

Kontratak

Najlepszym sposobem obrony jest kontratak. Tę zasadę stosuje się w każdym rodzaju walki i oczywiście w szachach. Wszyscy wiemy jak bardzo efektowny jest kontratak wprowadzający panikę w szeregach nieprzyjaciela i dający możliwość wpadnięcia na jego tyły osłabione wysunięciem pionów. Wielką sztuką jest umiejętność przejścia do kontrataku. Zacznieś zbyt wcześnie lub za późno i zakończysz partię porażką. Dlatego radzę czytelnikowi poświęcić nawet dosyć dużo czasu na rozważania i obliczenia zanim zaczniesz kontratak.

Zapamiętajcie: obowiązkiem szachisty jest nauczenie się wymyślania sposobu kontrataku w czasie ciągłych uderzeń przeciwnika. Jest to bardzo trudne, ale kto posiada tę umiejętność, osiągnie wyżyny szachowe.

Równe pozycje

Gdy rozpoczyna się partia szachowa, to pozycja jest równa. W procesie walki sytuacja może się zmienić. Ale może się zdarzyć, że na szachownicy powstanie znów pozycja równa.

Co robić w pozycjach równych?

Przypominam, że teoria Steinitza głosi: **w równych pozycjach przeciwnicy powinni prowadzić manewrową walkę, mającą na celu naruszenie równowagi w rezultacie błędu jednego z grających.** Jeżeli żaden z nich nie zrobi błędu, to pozycja będzie dalej równa.

Co można powiedzieć o wykorzystaniu trzech cech mistrzostwa szachisty praktyka w równych pozycjach?

Odpowiedź narzuca się sama. Odgrywają one tak samo ważną rolę jak w pozycjach innego typu. Tak samo dokładnie powinniśmy przeprowadzić analizę i ocenę pozycji, stwarzać plan działania, szukać kombinacyjnych możliwości i nieprzerwanie prowadzić obliczenia wariantów. Wszystko to jednak dzieje się mniej gwałtownie ponieważ nie ma forsownych wariantów, które trzeba daleko liczyć.

Chcę przestrzec czytelnika przed wysnuciem wniosku, że w takich pozycjach można grać bez żadnego planu. Jest to błędne. Nawet w tym przypadku, taka gra będzie ukarana przegraną.

Jesteśmy zobowiązani stworzyć ogólny plan naszych manewrów. Postawić sobie konkretny cel każdego z tych manewrów i starać się go wypełnić.

Jest rzeczą ogólnie zrozumiałą, że i w tym przypadku (równe pozycje), obiektem naszego zainteresowania powinno być wykorzystanie słabych punktów w obozie przeciwnika.

Chociaż pozycja według naszej oceny jest równa, w żadnym przypadku nie oznacza to, że w pozycji naszej i przeciwnika nie ma słabości. One są i powinny być, tylko się nawzajem równoważą i dlatego pozycja jest równa.

Podczas oceny, po odkryciu słabych punktów w obozie przeciwnika i znalezieniu planów ukierunkowanych na wykorzystanie tych słabych miejsc, stawiamy przed sobą cel: zwiększenie znaczenia tych słabości i ich wpływu na całą pozycję. Może to w końcu doprowadzić do naruszenia równowagi.

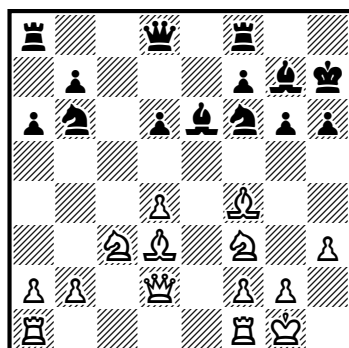
Patrząc na ten problem w taki sposób możemy stwierdzić, że gra w pozycjach równych jest trudniejsza niż w pozycjach z atakiem lub obroną. W tym przypadku walczymy przeciwko równemu przeciwnikowi, który ma większe możliwości przeciwstawienia się naszym planom. Dlatego te plany powinny być bardziej elastyczne i dokładniej przemyślane.

A kiedy możemy stwierdzić, że udało się nam naruszyć równowagę? Lub jak uchwycić moment, kiedy przeciwnik już uzyskał przewagę?

Jeżeli przypomnimy sobie o „generalnej” i „po każdym ruchu” ocenie pozycji i będziemy ją wykonywać w równych pozycjach, to nigdy nie zaskoczą nas niespodzianką.

Zobaczysz jak w równych pozycjach grają najwięksi szachiści, jak tworzą plany, a przy okazji, jak manewrują.

Alechin - Feigin Kemer 1937



D233.

Ocena pozycji pokazuje nam, że jest ona równa. Można jednak zauważyć, że czarne mają słabe punkty: b6, d6 i f6. Ich figury stoją niezbyt dobrze, chociaż opanowały silny punkt d5.

Plan Alechina składa się z następujących celów.

Dążenie do przegnania czarnego skoczka z pola d5. Zablokowanie hetmańskiego skrzydła manewrem a2-a4-a5. Atak na królewskim skrzydle czarnych przy pomocy h3-h4-h5, z uwagi na pozycję czarnych pionów h6 i g6.

A jak czarne mogą przeciwstawić się temu planowi białych?

Powinny:

- 1) maksymalnie wzmocnić punkt d5, skąd czarny skoczek będzie ścieśniał siły białych
- 2) przeciwstawić się agresywnemu marszowi pionów a i h.

Zobaczmy jak potoczyła się gra.

15. Wf1-e1 Hd8-d7

16. Gf4-h2 ...

Białe usuwają gońca spod bicia skoczka d5 i szykują przerzut skoczka c3 na f4.

16. ... Sf6-d5

17. Sc3-e2 Wf8-d8

18. Se2-f4 Ge6-f5

19. Sf4:d5 Sb6:d5

20. Gd3-c4! Gf5-e6

21. a2-a4! Wa8-c8

22. Gc4-b3 Hd7-c7

23. a4-a5 ...

Białe osiągnęły jeden z zamierzonych celów. Pole b6 jest zablokowane. Czarne powinny nie dopuścić do tego grając b7-b6. Ograniczyły się tylko do prób wykorzystania osłabienia punktu b5.

23. ... Hc7-d7

24. Gb3-a4 Hd7-e7

25. Gh2-g3 Wc8-c7

26. Ga4-b3 He7-d7

27. Gg3-h4 Wd8-b8

28. Gb3-a4 Hd7-c8

Typowe manewrowanie w równych pozycjach. Mimo wszystko, białe uzyskały pewne korzyści - czarna wieża na b8 stoi niezbyt dobrze. Ta korzyść nie jest wielka i białe kontynuują manewry „nękające” pozycję wroga.

29. Wa1-c1 Wc7-c4

Właśnie teraz czarne powinny wykonać 29...b5. Nie grając tak, dały białym możliwość znacznego ścieśnienia pozycji czarnych.

30. Gh4-g3 Gg7-f8

31. h3-h4! Sd5-f6

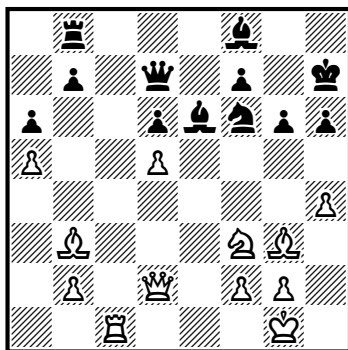
Inaczej marsz piona h znacznie osłabi królewskie skrzydło czarnych.

32. Ga4-b3 Wc4:c1

33. We1:c1 Hc8-d7

34. d4-d5 ...

Białe wypełniły założony plan.



D234.

Powstała pozycję nie można w żadnym przypadku określić jako równą. Ścieśnione figury czarnych nie są w stanie wytrzymać nacisku zaktywizowanych figur białych.

34. ... Ge6-f5

35. Hd2-b4 Gf5-e4

36. Hb4-d4! Hd7-f5

37. Sf3-d2 Ge4:d5

38. Gb3:d5 Sf6:d5

39. Sd2-e4 ...

A teraz przyszedł czas realizacji uzyskanych korzyści pozycyjnych. Alechin robi to stosując rozwiązania kombinacyjne. Grozi 40.Hd5 i 41.Sf6, a także wzięcie piona d6.

39. ... Gf8-g7

40. Se4:d6 Hf5-e6

41. Hd4-d2 Sd5-f6

42. Hd2-c2 b7-b6?

Przyspiesza klęskę czarnych. Jednak i po najlepszym 42...Sh5 43.Gh2 b5 44.Sf7, białe mają przewagę.

43. Hc2-c7 Sf6-d7

44. Sd6:f7! Wb8-f8

Lub 44...Hf7 45.Wd1 i białe wygrywają.

45. Sf7-d8 He6-f6

46. Wc1-d1

Czarne poddały się.

Debiut

Po zaznajomieniu się z książką, wnikliwy czytelnik może zapytać.

Dlaczego autor, dając recepty jak zostać arcymistrzem, większą część książki poświęcił problemom gry środkowej? Gdzie są obszerne rozdziały o debiutach? Dlaczego stosunkowo mało miejsca poświęcono końcówkom? Przecież arcymistrz w równym stopniu powinien w mistrzowski sposób opanować rozgrywanie tych części partii szachowej.

Debiut i końcówka są częściami partii szachowej, w których jest prowadzona taka sama walka figur, planów, uderzeń taktycznych i kombinacji jak w grze środkowej.

Okazuje się, że analiza i ocena pozycji, tworzenie planów, znajdowanie i przeprowadzanie kombinacji, nie mówiąc już o obliczeniach wariantów, jest orężem uniwersalnym tak samo potrzebnym w grze środkowej, w końcówce jak i w debiucie.

Są oczywiście pewne różnice w sposobie prowadzenia gry w debiucie i końcówce. I właśnie na nich się zatrzymam.

Partia szachowa rozpoczyna się debiutem - pierwsza część pojedynku szachowego. Wtedy arcymistrz zajęty jest prawidłowym, strategicznym zbudowaniem pozycji, mobilizacją sił, rozwojem figur, uniknięciem słabości i dysharmonii w ustawieniu figur.

Debiut w znacznym stopniu określa przyszłe działania stron w grze środkowej. Jeżeli po debiucie mam „zdrową” pozycję, to możemy z nadzieją patrzeć w przyszłość. Jeżeli nie, to muszę walczyć o ratunek.

W grze środkowej powstają nieznane pozycje i szachista może opierać się tylko na swoim rozumieniu pozycji, wyczuciu, pomysłowości itp.

Całkiem inaczej jest w debiucie.

Teoria debiutów liczy kilkaset lat i z roku na rok coraz bardziej się rozrasta. Wiadomo jak najlepiej ustawić figury w poszczególnych debiutach. Jakie są w nich typy kombinacji. Jakie pozycje występują po debiucie i jak je grać.

Arcymistrz wszystko to może znaleźć w książkach. Nie musi tego wymyślać. Poszczególne warianty debiutowe rozpracowane są nawet powyżej 30-go posunięcia. „Po co wywierać otwarte drzwi”?

Wychodzi na to, że jeżeli w grze środkowej decydujące znaczenie ma rozumienie szachów, umiejętność operowania głównymi zasadami strategii, samodzielne znajdowanie rozwiązań powstałych problemów, to w debiucie najważniejszą rolę odgrywa znajomość wariantów, wraz z całą spuścizną pozostałą po najsilniejszych szachistach świata.

Jak mamy postąpić? Czy trzeba zapomnieć o myśleniu i ograniczyć się tylko do uczenia na pamięć książkowych wariantów debiutowych, a potem bezmyślnie je odtwarzać? Niektórzy tak postępują, ale jest to śliska i pozbawiona perspektyw droga.

Opowiem teraz o właściwym kierunku działań i postaram się wskazać „złoty środek”. Jednak przed tym spróbuję podzielić szachistów na charakterystyczne grupy.

Trzy sposoby traktowania debiutu

W zależności od charakteru szachisty, jego turniejowego doświadczenia i gustu, można rozróżnić trzy sposoby traktowania debiutu.

1. Drobiazgowiec. (Szczegółarz)

Porozmawiaj z jakimś młodym mistrzem. Jest prawie regułą, że zasypie cię ogromną ilością wariantów z odesłaniem do partii, kto i kiedy grał i co o tych wariantach mówią mistrzowie świata. Przy czym nie chodzi o jakiś jeden konkretny debiut. Drobiazgowiec w równym stopniu zna prawie wszystkie debiuty. Pamięta prawie wszystkie warianty umieszczone w podręcznikach teorii debiutów.

Czy takiego szachistę można zaliczyć do znawców teorii? Uważam, że mówiąc poważnie, nie! Gdy zagłębimy się w jego wiedzę to okaże się, że tylko „sypie” wariantami debiutowymi nie interesując się niuansami pozycji. Nie rozumie złożoności problemów strategii danego debiutu, a nawet nie zna możliwości taktycznych.

A ile czasu traci taki pseudo-teoretyk na nauczenie się wszystkiego co napisano w książkach i artykułach! On po prostu nie ma czasu, aby nauczyć się podstaw gry środkowej i podwyższyć swoją wiedzę o innych ważnych działach gry szachowej.

Nie możemy polecać takiego sposobu uczenia się debiutów. Prowadzi on do klęski, do twórczego wyjałowienia debiutu i do zubożenia gry. Znałem wielu takich graczy, ale żaden z nich nie został szachistą wielkiej klasy.

2. „Ideowy” szachista.

Jest przeciwieństwem drobiazgowca. Buduje swoją grę tylko na znajomości idei poszczególnych otwarć. Może nie znać konkretnych wariantów i tego co napisano o tym debiucie w książkach. On po prostu wie, gdzie jaką figurą trzeba wyjść i na jaką część szachownicy należy trzeba zwrócić szczególną uwagę.

Właśnie taki sposób gry w debiucie stosują arcymistrzowie na końcu swojej drogi szachowej. Nie mają wtedy siły ani ponaglącej ambicji by uczyć się wariantów i przeprowadzać ich głębokie domowe analizy.

„Dlaczego mam grać z nim znane warianty? - rozważa podstarzały arcymistrz określając jaki debiut zastosuje przeciwko młodemu mistrzowi. Przecież on „wykuł” na pamięć wszystko co jest w encyklopedii, przeczytał wszystkie artykuły teoretyczne w prasie. A ja nic nie czytałem. Przecież jest to nierozsądne dobrowolnie zmniejszać swoje szanse! Lepiej rozumiem pozycję, mam przewagę doświadczenia i erudycji - to trzeba wykorzystać! Natychmiast zejść ze znanych ścieżek i zmuszę go do samodzielnego myślenia. Wtedy będę miał przewagę, a jednocześnie uniknę ryzyka wpadnięcia na jakąś nowinkę, na przygotowany w domu wariant.”

I taki arcymistrz rozpoczyna partię następującymi ruchami. 1.Sf3 2.g3 3.Gg2, a potem fianchetto drugiego gońca. Walkę w centrum zostawia na okres gry środkowej. Popatrzcie na partie Smysłowa, Bronsteina i innych sławnych szachistów w podeszłym wieku. Oni nigdy nie idą nieznanymi im szachowymi drogami. Jest to droga doświadczenia, sposób gry szachisty praktyka. Na tę drogę można wstąpić także w młodości ale tylko pod jednym warunkiem. Jeżeli opanujemy i będziemy stosowali trzy cechy mistrzostwa: 1) pozycyjne wyczucie, 2) kombinacyjne widzenie, 3) technikę obliczania wariantów.

Nie trzeba przypominać, że taki szachista nie może zagrać ostrego, dobrze przeanalizowanego wariantu. Jest to najszybsza droga do przegranej - granie ostrego wariantu, który znamy niedokładnie. Takie pomysły rzadko przychodzą do głowy „ideowemu” szachiście.

3. Debiutowy teoretyk.

Na tę nazwę zasługuje niewielu spośród arcymistrzów żyjących i tych którzy odeszli. Na ogół są to szachiści o wielkiej erudycji, wysokim rankingu i uzyskujący zwycięstwa w poważnych turniejach. Jednocześnie wykonują oni ogromną pracę poszukując systemów rozwoju, odkrywają nowe warianty i nieoczekiwane, czasami rozstrzygające ruchy. Ich nazwiska weszły do historii szachów, a sami są autorami książek debiutowych. Tacy arcymistrzowie są bardzo niebezpieczni w turniejowych partiach szczególnie wtedy, gdy rozgrywany jest wariant dokładnie przeanalizowany w teorii debiutów. Ale nawet teoretyk może stać się ofiarą swojej wiedzy. Znałe są przypadki gdy młody mistrz znajduje defekt w analizie znawcy debiutu. Idzie na wariant i łapie samego autora analizy lub systemu.

Trzeba jednak zauważyć, że naśladowanie debiutowych teoretyków nie jest łatwe. Jeżeli jednak szczególnie podoba się tobie początkowa część partii, możesz stać się debiutowym

teoretykiem. Nie musisz myśleć o tym, że twoje nazwisko znajdzie się w książkach debiutowych. Skoro lubisz debiut, zajmij się jego dokładną analizą. Na pewno wpłynie to na twoje ogólne zrozumienie szachów, na umiejętność właściwego rozgrywania innych części partii szachowej.

A jak traktują szachowe debiuty mistrzowie świata?

Można powiedzieć, że wśród nich nie było „drobiazgowców”. Do końca życia rozgrywali debiuty prawie „idealnie”.

A czy byli debiutowymi teoretykami?

Niektórzy tak. Mamy przecież Obronę Laskera, Obronę Alechina, System Capablanki, Wariant Botwinnika itd. Smysłow rozpracował systemy w Partii Hiszpańskiej i Obronie Grunfelda. Inni mistrzowie świata nie interesowali się odkryciem nowych debiutów i wariantów.

Jednak nie ulega wątpliwości, że każdy mistrz świata był bardzo dobrym znawcą systemów i wariantów debiutowych, szczególnie tych, które stosował w odpowiedzialnych pojedynkach. Jeszcze jedno. Przeciwnicy mistrzów świata przygotowywali się specjalnie na ten pojedynek próbując „złapać” ich na jakąkolwiek nowinkę. Mistrzowie świata byli zawsze wszechstronnie debiutowo przygotowani. Ponadto potrafili zmieniać ulubione warianty, a nawet debiuty. Zagrać w ważnych partiach otwarcia, które nigdy nie grali.

Praktyczne rady

Cóż robić? Jaki pokazany sposób nauki debiutów wybrać?

Wydaje się, że trzeba skorzystać ze znanej maksymy życiowej: „**Po trochu o wszystkim i wszystko o jednym**”.

W szachach będzie to wyglądało następująco:

Wybrać sobie dwa - trzy debiuty i nauczyć się ich bardzo dobrze pod każdym względem. Następnie konsekwentnie stosować je w praktyce turniejowej. Oprócz tego trzeba mieć podstawowe wiadomości o wszystkich pozostałych debiutach.

Poznanie idei innych otwarć pomoże lepiej zrozumieć te debiuty, które praktycznie grasz.

Co to znaczy dwa - trzy debiuty?

Przede wszystkim to, że trzeba pamiętać o problemie czarnego koloru. Powszechnie wiadomo, że czarnymi gra się trudniej. Faktycznie, od pierwszych ruchów czarne bronią się. W związku z tym, grający czarnymi powinien stosować dokładnie przemyślane debiuty.

Trzeba ustalić jak grać po **1.e4** lub **1.d4**. Wybór zależy od naszego charakteru, upodobań i już uzyskanego doświadczenia.

Następnie musimy zdecydować się jak grać białymi **1.e4** czy **1.d4**?

Po **1.e4**, trzeba znać podstawowe warianty Obrony Sycylijskiej, Obrony Caro-Kann, Obrony Francuskiej, Obrony Alechina itp.

Po **2.d4**, powinniśmy nauczyć się wszystkiego co jest związane z Obroną Nimzowitscha, Obroną Królewsko-Indyjską, Gambitem Hetmańskim itp.

O stopniu nauczania się wariantów szachista decyduje sam.

Czy będzie chciał rozstrzygać partię szachową już w debiucie - wtedy będzie musiał spędzić wiele godzin na analizie nieznanych w teorii kontynuacji.

Czy będzie rozgrywał debiut poprawnie, a środek ciężkości partii przeniesie na grę środkową lub końcową.

Przy tym **musi być zachowana równowaga w poziomie znajomości wszystkich części partii szachowej**. Nie można na przykład być mistrzem w rozgrywaniu debiutu, a w grze środkowej lub końcowej mieć poziom I kategorii. Szachista powinien rozwijać się harmonijnie.

Szachista zajmując się skomplikowanymi problemami teorii debiutów bardzo często w praktyce zapomina o elementarnych zasadach i prawach.

Co to są zasady i prawa rozgrywania debiutów?

1) Podstawowa zasada - wyprowadzić wszystkie figury z pozycji wyjściowych i ustawić na najlepszych miejscach, a jednocześnie przeszkodzić przeciwnikowi w tym samym.

Na jakie pola postawić swoje figury, a jakich pól nie pozwolić zająć figurom przeciwnika? Odpowiedź na te pytania możemy uzyskać opierając się na wiedzy szachowej i prawidłowej ocenie pozycji. Wyczucie harmonii jest kierunkowskazem w sposobie ustawienia figur. Wyćwiczeniu tego wyczucia może pomóc ustawiczna analiza i ocena pozycji. Zatem trzeba co jakiś czas spojrzeć z dystansem na ustawienie figur w debiucie i zadać sobie pytanie; czy ustawiłem swoje figury harmonijnie?

Chcę przestrzec czytelników przed poważnymi błędami, które zdarzają się nawet arcymistrzom. W ogniu walki, zajęci konkretnymi operacjami i bezpośrednią walką figur w debiucie, zapominają o rozwoju figur, a nawet o roszadzie. A z królem pozostałym w centrum przeciwnik rozprawia się bez litości. Dlatego już po pierwszych ruchach korzystnie jest popatrzeć na pozycję tak jak początkujący szachista. Czy wystarczająco rozwinąłem swoje figury? Czy jakieś niebezpieczeństwo grozi mojemu królowi? Oprócz tego, stawiaj sobie często pytania w stylu: czy nie za dużo ruchów wykonałem pionami powstrzymując rozwój figur? Dlaczego wykonałem trzy ruchy jednym skoczkiem, przecież to opóźniło rozwój figur?

Oczywiście, że od zasad bywają wyjątki i czytelnik powinien o tym wiedzieć.

W niektórych pozycjach, już w debiucie, kiedy przeciwnik naruszy zasady rozwoju swoich figur pojawia się możliwość natychmiastowego ukarania go. Wtedy możemy pozwolić sobie na powtórne ruchy figur i posunięcia pionami, aby uzyskać znaczną przewagę lub nawet wygrać partię.

Alechin nazwał ten przypadek „**Konkretno-taktycznym debiutem**”.

2) Gdzie postawić swoje figury?

Trzeba zwrócić uwagę na centrum. W każdym konkretnym przypadku trzeba rozwiązać problem - czy centrum zająć pionami czy figurami? A może figurami i pionami? A może tylko oddziaływać figurami? Odpowiedź na te pytania powinna dać dokładna ocena i analiza pozycji.

3) Dokładnie obserwujcie strukturę pionów.

Przeprowadzając strategiczne plany w debiucie (także w grze środkowej) oparte na ocenie pozycji i zajmując się taktycznymi operacjami nie wolno, nawet przez chwilę, zapomnieć o strukturze pionów własnych i nieprzyjaciela. Zapamiętaj – **piony nie cofają się!** Każde osłabienie jednego piona lub całej struktury pionowej, zostaje do końca partii!

4) Nie zapominaj o ogólnej idei wariantu.

Zajmując się rozwojem figur, walką o centrum, budując struktury pionowe, nie możesz zapomnieć, nawet na moment, ogólnej idei wariantu. Po prostu trzeba pamiętać co grasz i po co grasz!

Celem każdego debiutu (debiutowego wariantu) jest wypełnienie jednego lub kilku zadań strategicznych. Jeśli narzucisz sobie takie zadanie, należy je wykonać podporządkowując mu ruchy pionów i figur.

W debiucie, jak i w innej części partii, plany szachowe mogą być różnorodne. W każdym debiucie, a nawet wariantie debiutowym, może być kilka równoważących planów strategicznych. Ich wybór zależy od gustu, pragnień i bojowego nastroju grającego.

Jest rzeczą bardzo ważną aby plan był podporządkowany ogólnej idei wariantu i organicznie związane z oceną pozycji.

Dopóki nie masz wysokich kwalifikacji, nie musisz zagłębiać się w podręczniki debiutowe z wyjątkiem forsownych wariantów. Jeżeli je grasz, to musisz nauczyć się ich bardzo dokładnie. Dopiero gdy twój poziom dojdzie do mistrzowskiego (arcymistrzowskiego), wtedy samo życie zmusi cię do drobiazgowego rozpracowania i nauczania się debiutów. A tymczasem można śmiało ograniczyć się do prostych wiadomości na temat debiutów szachowych.

Końcówka

W końcówce mają także duże znaczenie trzy główne cechy mistrzostwa szachisty praktyka: 1) pozycyjne wyczucie, 2) kombinacyjne widzenie, 3) technika obliczania wariantów.

W końcówce, tak jak w innych stadiach partii, ważna jest analiza i ocena pozycji oraz stworzenie planu i przewidywanie kombinacji. Czasami bywa ważne obliczanie wariantów. Czytelnik może przekonać się, że dwie ostatnie cechy (kombinacje i liczenie wariantów) odgrywają mniejszą rolę w końcówce niż w grze środkowej.

Końcówki rozgrywane są przy małej ilości figur i właśnie to wpływa na charakter walki.

Czym różni się gra w końcówce od gry w debiucie i grze środkowej? Jakie są osobliwości końcówki?

Są to bardzo ważne rzeczy. Trzeba je dokładnie wyjaśnić, dobrze poznać, zapamiętać i oczywiście zrozumieć.

Moment przejścia z gry środkowej do końcówki charakteryzuje się gwałtowną zmianą rodzaju pojedynku, a w konsekwencji zmianą metody walki i stanu psychicznego grającego.

Oto co pisał o końcówce Sergiej Bielawieniec - silny mistrz i znawca końcówek.

„Przy zaciętych bitwach w grze środkowej, w powietrzu „wiszą” ofiary i efektowne kombinacje. Każdy z graczy z napięciem śledzi taktyczne uderzenia, sprytne pułapki i dokładne nieoczekiwane ruchy. Nagle następują masowe wymiany, kombinacyjne bitwy kończą się i pojawia się prozaiczna końcówka. Czasami przejście do końcówki następuje na życzenie jednej ze stron, która uważa, że w końcówce będzie można łatwiej wykorzystać swoją przewagę. Nieraz do końcówki dążą obydwaj gracze.

Decydującą rolę w końcówce odgrywa technika gry. Dlatego grający powinien zmienić swój sposób myślenia. Powinien zapomnieć o „pięknie” i taktyce.

Radzę każdemu, jeżeli ma dostatecznie dużo czasu na swoim zegarze, aby poświęcił kilka minut na uspokojenie się i przestawienie swojego sposobu myślenia. Ta „strata” czasu może przynieść tylko korzyść. Szachista będzie rozpatrywał pozycję prawidłowo, według zasad gry końcowej.”

I tak oto, czytelnik uspokoi sam siebie! Powie sobie w myślach: żegnajcie kombinacje, dosyć uwagi poświęciłem uderzeniom taktycznym, zapomnę o ofiarach.

Wytłumaczę czytelnikowi, co oznacza sformułowanie - według zasad gry końcowej.

Najważniejszą zasadą gry końcowej jest - nie spieszyć się!

Co to znaczy?

W grze środkowej przywykliśmy do określonej szybkości działania, baliśmy się stracić każde tempo. Inaczej jest w końcówce.

Uważnie przeanalizuj partie najlepszych specjalistów od końcówek: Capablanki, Flohra, Smysłowa, Karpowa i innych. Zdziwi cię wielokrotność powtarzania pozycji, obfitość cichych, niewiele znaczących ruchów. Można przesunąć piona z h2 na h4. Ależ skąd. Arcymistrz najpierw pójdzie pionem na h3, a w następnym ruchu na h4. Mówimy o przypadkach, gdzie gra nie jest forsowna. Są przecież sytuacje gdy pion dąży na hetmana i wtedy nie wolno tracić tempa.

Czemu służy podobne zwleknięcie?

Wypełnia ono kilka celów.

1) W ten sposób wygrywamy czas na myślenie, szybciej wypełniamy „normę ruchów” (na przykład 40/2 godziny).

2) Uzyskujemy możliwość bardzo dobrego zrozumienia pozycji. Zmienimy ją troszeczkę, przyglądnijemy się nowej sytuacji i już dokładniej zadecydujemy, czy należy dalej maszerować pionem. W tym samym celu powtarzamy ruchy i pozycje. Patrząc się dwa razy na pozycję figur dokładniej zrozumiesz stojące przed tobą zadanie.

3) Robiąc „skrótowe” ruchy lub powtarzając pozycję, uczymy się bardziej przeciągać grę - nie spieszyć się! Bardzo ważne hasło gry końcowej.

4) Podobne działania wpływają niekorzystnie na psychikę przeciwnika. Jest to poważna szansa w trudnej turniejowej walce. Przeciwnik rozumie, że jest całkowicie podporządkowany naszej woli i że jego los (szachowy) leży w naszych rękach. Wierście mi, nie jest łatwo grać będąc pod takim obciążeniem psychicznym i mało kto wytrzymuje taką sytuację. Czasami broniący się, poddany takiemu naciskowi, wykonuje słabsze posunięcie i tym samym ułatwia osiągnięcie zwycięstwa. Jest to jeszcze jeden czynnik przemawiający za spowalnianiem gry i powtarzaniem pozycji w końcówkach. Trzeba jednak uważać, aby ta sama pozycja nie wystąpiła trzy razy, bo przeciwnik zareklamuje remis.

Jeszcze jedna ważna rzecz na temat rozgrywania końcówek i zmiany sposobu myślenia.

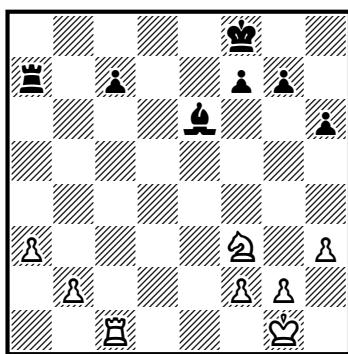
Tylko w rzadko spotykanych końcówkach, tak zwanych końcówkach kombinacyjnych, trzeba obowiązkowo przeprowadzić dokładne obliczenia wariantów. W większości końcówek powinniśmy myśleć stosując plany. Główną rolę odgrywa w nich myślenie schematami, chociaż możliwość stworzenia takiej lub innej sytuacji powinna być, w poszczególnych przypadkach, sprawdzana obliczeniem konkretnych wariantów.

W ogólnych zarysach przebieg myślenia arcymistrza rozgrywającego końcówkę może być następujący.

Po przeanalizowaniu i ocenie pozycji przy pomocy wcześniej rozpatrywanych metod, wymyśla ustawienie figur, potrzebne mu do realizacji przewagi lub obrony, biorąc pod uwagę ustawienie sił przeciwnika. Określając cel, konkretnymi obliczeniami sprawdza czy można go osiągnąć.

Klasycznym przykładem myślenia planami jest poniższa partia.

Capablanka - Ragozin Moskwa 1936



D235.

Capablanka napisał.

„Plan białych polega na przeciwdziałaniu marszowi piona c (po tym pion b2 mógłby stać się słabym) i kontrolowaniu całej szachownicy do 5-ej linii.

Można to uzyskać maszerując białym królem na e3, stawiając wieżę na c3, skoczka na d4 i piony na b4, f4. Gdy białe uzyskają podobną pozycję, będą próbowały uruchomić piony skrzydła hetmańskiego.”

Żadnych wariantów. Mistrz świata nie mówi o: czasie, ilości ruchów potrzebnych do uzyskania wymyślonej pozycji. Najważniejszą rzeczą jest schemat, potrzebne ustawienie sił, a jak i po ilu ruchach to uzyska nie jest interesujące.

Więc zapamiętaj drugą nie mniej ważną cechę gry w końcówce.

„Żegnajcie warianty! Witajcie plany!”

Jedną z ważniejszych cech rozgrywania końcówek, różniących je od gry środkowej, jest rola króla.

Jeżeli w grze środkowej król chowa się do rogu szachownicy, to w końcówce nie musi bać się atakujących figur i powinien przejawiać aktywność. Ile końcówek przegrano tylko dlatego, że jeden z grających zwlekał, zapomniał w odpowiednim czasie przerzucić swojego króla do centrum i w decydującej chwili faktycznie został bez figury. Brakowało mu króla.

Popatrzcie jak rozgrywają końcówki mistrzowie szachowej techniki.

Czasami rezygnują z konkretnych działań wzmacniających pozycję i wydają się, że tracą czas tylko po to aby zdążyć królem do centrum. Później okazuje się, że ta „strata czasu” jest główną istotą zwycięstwa.

Dlatego w końcówce trzeba postawić sobie następujący cel: **przy pierwszej okazji idziemy królem do przodu, do centrum szachownicy!**

Trzeba zwrócić uwagę na jeszcze jedną cechę końcówek.

Szczególnie w końcówce decydującą rolę odgrywa właściwa wymiana figur.

W grze środkowej, na przykład wymieniając gońca na skoczka, nie psujemy własnej pozycji, ale w końcówce może to odegrać decydującą rolę.

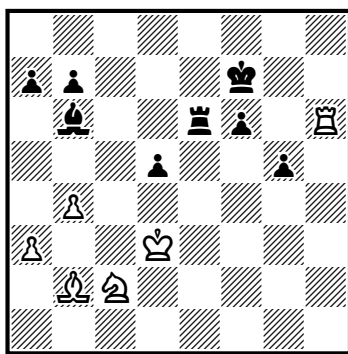
Arcymistrz, już w trakcie przejścia z gry środkowej do końcówki, z wielką uwagą dokonuje wyboru figur, które chce zostawić, a które chce wymienić. Pomyłka jest niewybaczalna i może wpłynąć na rezultat partii.

Jaką figurę zostawić?

Tego uczy doświadczenie, rozwój mistrzostwa, a w pierwszej kolejności analiza końcówek wybitnych arcymistrzów.

Jako przykład rozpatrzmy następującą pozycję.

Ałatorcew - Lewenfisz Moskwa 1940



D236.

Białe zagrały **1.Gd4**. Oto, co o tym ruchu pisze arcymistrz Lewenfisz, wielki znawca końcówek: „Gońca trzeba było strzec jak oka w głowie, ponieważ w walce przeciwko wolnym pionom skoczek jest mniej przydatną figurą. Prawidłowe było 1.Gc1 i po 1...g4 2.Gf4.” W partii biały skoczek nic nie mógł zrobić przeciwko pionom. Po **1...Kg7**

2.Wh1 Kg6 3.Gb6 Wb6 4.Se3 Wa6 5.Wa1 f5 6.Sd5 f4 7.b5 We6 8.Wc1 We5! 9.Wc5 f3 10.Sf4 Kf5 11.We5 Ke5 12.Sh5 Kd5, partia zakończyła się remisem.

Na temat końcówek napisano bardzo wiele książek. Dokładnie określono sposoby rozgrywania końcówek wszystkich typów, od pionowych do hetmańskich. W naszych czasach każdy szachista może znaleźć w podręcznikach szachowych dokładną i wyczerpującą odpowiedź na pytania, jak rozgrywać, a także wygrać określoną końcówkę.

Czy arcymistrz musi znać te wszystkie analizy? Oczywiście, że nie. Powinien orientować się w ideach analiz końcówek. Musi znać zasady gry w różnych typach końcówek, aby gdy zajdzie potrzeba, samemu znaleźć drogę do wygranej. Arcymistrz zna kilka tysięcy pozycji z gry końcowej, w których wie jak grać i która strona wygrywa.

Jak trenować rozgrywanie końcówek?

Przede wszystkim trzeba zauważyć, że w końcówkach, tak jak w debiucie i grze środkowej, ważniejszą rzeczą jest rozumienie niż znajomość. Oto dlaczego arcymistrz obowiązany jest prawidłowo oceniać pozycję, odpowiadać na pytanie kto stoi lepiej i znajdować drogę do zwycięstwa.

Jak trenować końcówki?

Jest rzeczą oczywistą, że trzeba znać wszystkie elementarne końcówki (na przykład wieża z pionem przeciwko wieży). Takie pojęcia jak „długa” i „krótka strona” (w końcówkach wieżowych), „prawo kwadratu” (w końcówkach pionowych). Są to podstawy twojego dalszego rozwoju w rozgrywaniu końcówek. Później trzeba zrozumieć w jakich pozycjach jest silniejszy goniec, a w jakich skoczek, itd.

Systematyczna analiza końcówek doprowadzi do tego, że twoja siła gry osiągnie w końcu mistrzowskie minimum.

Chcę wam poradzić. **W żadnym przypadku nie opuszczaj jakiejkolwiek możliwości przeanalizowania ciekawej końcówki, szczególnie z silnym przeciwnikiem lub kolegą.**

Rozwiązuj studia. To wyraźnie rozwija umiejętność rozgrywania końcówek.

Zapamiętaj! **Sztuka rozgrywania końcówek jest jedną z najważniejszych wizerunków szachowego mistrza.**

W historii szachów nie było takiego mistrza świata, który nie wyróżniałby się wysokim mistrzostwem rozgrywania końcówek. Dlatego, aby stać się arcymistrzem należy znać końcówki, rozumieć je i stosować te zasady, o których dopiero co mówiłem.

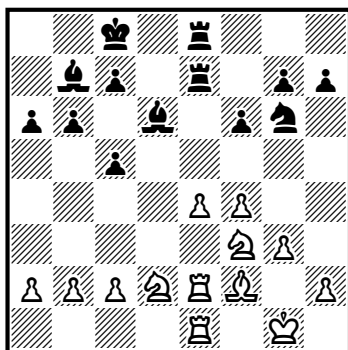
Jak prowadzić domowy trening, aby podwyższyć swoją technikę rozgrywania końcówek?

Polecam sposób odpowiedni nie tylko dla końcówek, ale i dla pozostałych części partii szachowej.

Trzeba wybrać z książek i biuletynów turniejowych interesujące i bogate w treści końcówki, dobrze skomentowane przez wykwalifikowanych szachistów i przeanalizować je. Zwracaj szczególną uwagę na skomplikowane końcówki w których występują różne figury.

Pracując nad takimi pozycjami, wnikając w sekrety wydarzeń i rozumiejąc związki działających sił, zaczniesz odtwarzać myślenie, które wykonywał arcymistrz. Przez analogię, nauczysz się działać jak arcymistrz i dojdiesz do mistrzostwa w rozgrywaniu końcówek.

Aby pokazać jak trzeba analizować końcówki, rozpatrzę interesujący przykład.



D237.

Ocenę pozycję i w tym celu przeprowadzę jej analizę. Rzucają się w oczy słabe pola w obozie białych, a szczególnie h3 i g4. Słaby pion e4 jest już trzykrotnie atakowany. Czarne mają wspaniale rozwinięte figury. Ich dwa gońce ostrzeliwują centrum. Jednak one też mają słabości. Należą do nich zdwojone piony, które utrudniają realizację niewielkiej pozycyjnej przewagi czarnych.

Trzeba stworzyć plan gry, oparty na uwzględnieniu słabych punktów w obozie białych.

Wspaniały znawca końcówek Akiba Rubinstein tworzy i przeprowadza skomplikowany wielostopniowy plan, który można przedstawić następująco.

1. Nie zmniejszając nacisku z piona e4, czarne maksymalnie wzmacniają pozycję swoich figur. W tym celu przerzucają gońca na g6 lub h7, a skoczek na g4.

2. Następnie przeprowadzają energiczny marsz pionów na skrzydle królewskim i otwierają pozycję.

3. Wspaniale zmobilizowane wieże i gońce stwarzają zmasowany atak na pozycję białych, a szczególnie na białego króla, który nawet w końcówce nie może zaznać spokoju. Czarne przy okazji wykorzystują nowe powstałe słabości, między innymi piony e4 i f4.

Taki jest plan czarnych.

Białe powinny stworzyć kontrplan oparty na wykorzystaniu słabości w obozie czarnych i swoich silnych stron. Głównym atutem białych jest wolny pion e4. I to trzeba było wykorzystać grając Sd2-c4 i e4-e5. Ta groźba trzymałaby czarne w szachu i nie pozwalałaby wypełnić zamierzonego planu.

W partii grano.

1. ... **h7-h5!**

Utrwala słabość pola g4 i zwiększa słabość piona e4.

2. **c2-c4?** ...

Poważny błąd. Białe ostatecznie pozbawiają się możliwości manewru Sd2-c4 i e4-e5, co faktycznie skazuje je na długą pasywność. Powinny próbować przeprowadzić swój kontrplan.

2. ... **a7-a5**

Przed rozpoczęciem aktywnych działań na skrzydle królewskim, Rubinstein decyduje się na całkowite zablokowanie gry na hetmańskim skrzydle. Białe znowu chętnie się na to godzą. A tylko zachowanie możliwości aktywnej gry, dawało im szansę na uratowanie partii.

3. **a2-a4** **Kc8-d7**

4. **Kg1-f1** **Gb7-c6**

5. b2-b3 Kd7-c8

Przypomnijmy pierwsze prawo końcówek - nie spieszyć się! Popatrzcie, jak Rubinstein w tej końcówce manewruje figurami tam i z powrotem, wracając do poprzednich pozycji i powtarzając ruchy. Ten ważny sposób gry spotkacie w wielu końcówkach rozgrywanych przez najlepszych specjalistów szachowej techniki.

6. We2-e3 Gc6-d7

7. Kf1-g2 c7-c6

Zapobiega przejściu białego skoczka na d5 i przygotowuje odejście swojego gońca na wypadek rozpaczliwego przełomu białych e4-e5.

8. Sd2-b1 Gd6-c7

9. Sb1-c3 Sg6-h8

Początek potrzebnego przerzutu skoczka na pole g4. Czarne chcą utrzymać nacisk swoich figur na punkt e4 i z wyprzedzeniem przerzucają gońca na g6.

10. We3-d3 Sh8-f7

11. We1-d1 Gd7-g4

12. Wd1-d2 Sf8-h6

13. Gf2-g1 Gc7-b8!

Rubinstein jest uważny i dokładny. Trzeba było zapobiec najmniejszemu przejawowi inicjatywy ze strony białych. Na przykład 13...Ge6 14.Sd5! cd 15.ed i d5-d6.

14. Gg1-f2 Gg4-e6

15. Wd2-d1 Ge6-f7

16. Gf2-g1 Gf7-g6

17. Sf3-d2 Sh6-f7!

Dokąd idzie czarny skoczek, przecież miał stanąć na g4? Tak, on tam pójdzie, ale później. Teraz Rubinstein wykonuje pozorne działania mające na celu ukrycie rzeczywistych zamiarów i postawi skoczka na g4 w nieoczekiwanym momencie.

Taka metoda wyczekiwania i w związku z tym dokładnego ukrycia rzeczywistych planów, jest ważną pomocą przy realizacji pozycyjnych korzyści w końcówkach.

W tej i w wielu innych partiach znajdziesz przykłady takiej gry - dokładne ukrycie swoich zamiarów w celu ujawnienia ich w najbardziej nieoczekiwanym dla przeciwnika momencie.

18. Wd1-e1 Gg6-h7

19. Kg2-f3 Sf7-h6

Dlaczego nie od razu g7-g5? Znowu w celu ukrycia swoich zamiarów. Zapamiętajcie klasyczną formułę: „**groźba jest silniejsza niż jej wykonanie**”. Słowa te wyrażają trafną myśl. Wykonanie groźby bardzo często usuwa psychologiczny nacisk działający na przeciwnika. Natomiast zachowanie gróźb trzyma go w niebezpiecznym napięciu.

20. Gg1-f2 Sh6-g4

21. Gf2-g1 g7-g5!

Pierwsza część planu jest wykonana. Teraz pozycja białego króla otwiera się, a pion f4 staje się słaby. Aktywne figury czarnych zaczną bardzo szybko zbierać obfite żniwo.

22. We1-e2 g5:f4

23. g3:f4 We8-g8!

Czarne natychmiast opanowują otwierającą się linię i wykonują na niej decydujące uderzenie.

24. We2-e1 We7-g7

25. Sc3-e2 ...

Groziło nieprzyjemne 25...Sh6 i 26...Wg4. A teraz nastąpi nowe uderzenie w centrum.

25. ... f6-f5!

26. e4:f5 ...

Nie jest lepsze 26.e5 Ge5! 27.fe Se5 28.Ke3 f4 i czarne wygrywają.

26. ... Gh7:f5

27. Sd2-e4 Gf5:e4

28. Kf3:e4 Wg8-e8+

29. Ke4-f3 Wg7-f7

30. Wd3-d1 We8-f8

31. We1-f1 Gb8:f4

32. Se2:f4 Wf7:f4+

33. Kf3-g2 Wf4:f1

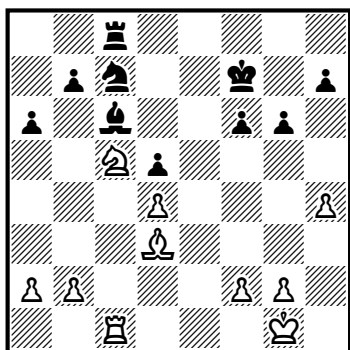
34. Wd1:f1

Czarne szybko zrealizowały przewagę piona.

Wspaniały przykład planowej, pozycyjnej gry w końcówce.

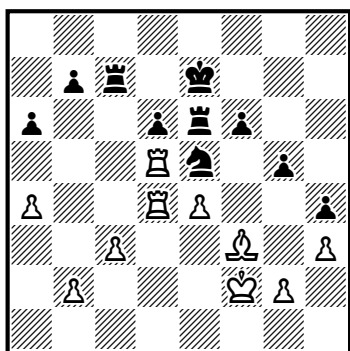
Jeżeli czytelnik przeanalizuje dokładnie i dogłębnie kilkadziesiąt podobnych końcówek, to zauważy jak wyraźnie wzrosła jego własna technika rozgrywania gry końcowej.

Ćwiczenia



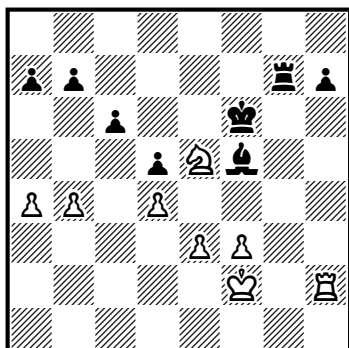
1) **D238.**

Określ jakie figury powinny zostawić na szachownicy czarne, a jakie białe.



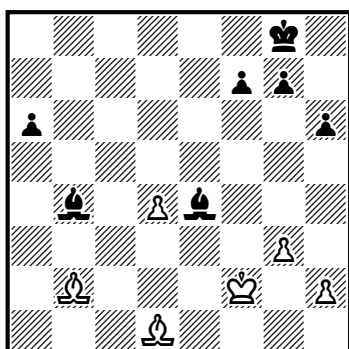
2) **D239.**

Znajdź prawidłowy plan gry dla białych i określ odpowiednie ustawienie figur w celu przeprowadzenia tego planu.



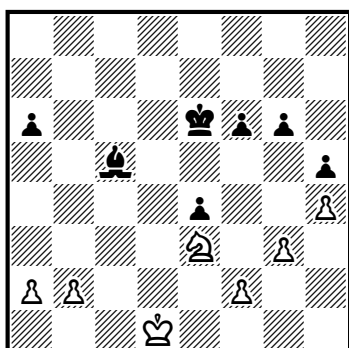
3) **D240.**

Odpowiedz na pytanie, na czym polega pozycyjna przewaga białych? Jakie wymiany są korzystne dla realizacji tej przewagi? Znajdź dla białych wygrywający plan.



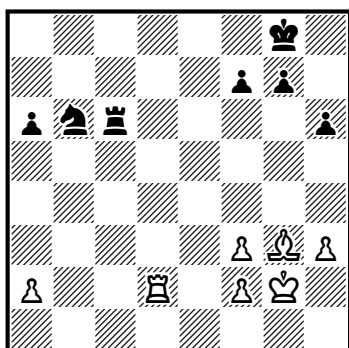
4) **D241.**

Jaki plan realizacji piona poleciłbyś?



5) **D242.**

Określ na czym polega pozycyjna przewaga czarnych i znajdź plan realizacji tej przewagi. Spróbuj wykonać ten plan.



6) **D 243.**

Pozycja białych jest gorsza. Jaką figurę (przy swoim ruchu) powinny białe zostawić, a jaką wymienić aby się obronić?

Rozwiązania ćwiczeń

1) Lewenfisz - Kotow 11 mistrzostwa ZSRR 1939

Pozycja prawie się wyrównała. Czarne powinny zostawić gońce, a wymienić skoczki. Dobrze było zostawienie czarnego skoczka przeciwko białemu gońcowi, ale trudno to osiągnąć. Oto dlaczego wymiana skoczka 1...Se6, była strategicznie prawidłową decyzją. Zamiast tego czarne zagrały. **1...Sb5?** i po 2.Gb5! Gb5 3.Wc3 b6 4.Sa4 Wc3 5.Sc3, zostały z gońcem przeciwko białemu skoczkiowi. Przy słabym pionie d5 powstała końcówka, w której obrona jest wyraźnie utrudniona. Czarne nie poradziły sobie z problemami, które spotkały w tej pozycji i przegrały partię. Przyczyną tego była zła wymiana lekkich figur.

2) Karpow - Polugajewski mecz 1974

Białe wymyśliły i przeprowadziły plan blokady skrzydła hetmańskiego, z następnym atakiem pionów na skrzydle hetmańskim. W tym celu Karpow zamierzał wykonać takie ruchy: a4-a5, Gf3-e2, c3-c4 i b2-b4-b5. Ten dobry plan przyniósł mu szybkie zwycięstwo.

37. a4-a5 Wc7-c6

38. Gf3-e2 Ke7-d8?

Lepsze było 38...Sg6.

39. c3-c4 Kd8-c7

40. b2-b4 Se5-g6

41. b4-b5 a6:b5

42. c4:b5 Wc6-c2

43. b5-b6 Kc7-d7

44. Wd4-d2! Wc2:d2

45. Wd5:d2 We6-e5

Lub 45...We4 46.Gb5 Kc8 47.Wc2 Kb8 48.a6 ba 49.Ga6 We8 50.b7 Se7 51.We2, z przewagą białych.

46. a5-a6 Kd7-c6

47. Wd2-b2 Sg6-f4

48. a6-a7 We5-a5

49. Ge2-c4

Czarne poddały się.

3) Flohr - Bondarewski Leningrad 1939

Białe mają przewagę, która wyraża się w postaci silnego scentralizowanego skoczka e5. Jednak nie wystarcza ona do zwycięstwa. Oto dlaczego Flohr najpierw manewruje w celu osłabienia pozycji czarnych, a dopiero potem podejmuje aktywne działania, aby zrealizować przewagę.

1. a4-a5 ...

Dobre też było 1.b5, ponieważ czarne nie mogą zagrać 1...c5, z uwagi na 2.Wh6 Kg5 3.Wd6 i białe wygrywają piona.

1. ... Wg7-c7

2. Wh2-h6 Gf5-g6

3. Wh6-h1 Gg6-f5

4. Wh1-c1! ...

Wspaniały manewr. Grozi b4-b5, a także a5-a6. Czarne zmuszone są do postawienia jeszcze jednego piona na polu koloru swojego gońca i tym samym pozbawiają się jakiegokolwiek nadziei na aktywną grę na hetmańskim skrzydle.

4. ... a7-a6
5. Wc1-h1 Wc7-g7
6. Wh1-h2 ...

Białe nie spieszą się!

6. ... Wg7-c7
7. Wh2-h6 Gf5-g6
8. Wh6-h4! ...

Białego skoczka trzeba przestawić na pole c5. Aby to wykonać trzeba ruszyć piona e3.

8. ... Gg6-f5
9. e3-e4 d5:e4
10. f3:e4 Gf5-g6
11. Wh4-f4 Kf6-e6
12. Kf2-e3 Wc7-g7
13. Se5-d3 Ke6-d6
14. Sd3-c5 Wg7-e7
15. Wf4-f8 Kd6-c7

Groziło 16.Wb8.

16. e4-e5 We7-e8

Czarne godzą się na bardzo trudną końcówkę. Przy czym z wieżami nie jest łatwiej grać, ponieważ czarne skazane są na całkowitą pasywność. Jeżeli zagrają 16...b6, to po 17.Sa4 ba 18.ba, jeszcze bardziej osłabiają piona a6.

17. Wf8:e8 Gg6:e8
18. Ke3-f4 b7-b6
19. Sc5-a4 b6:a5
20. b4:a5 Ge8-f7
21. Sa4-c5 Gf7-c4
22. Kf4-g5 Gc4-e2
23. Kg5-h6 Kc7-d8
24. Kh6:h7 Kd8-e7
25. Kh7-g6 Ge2-f1
26. Kg6-f5

Czarne poddały się.

4) **Bogolubow - Alechin** 15 partia meczu 1934

Oceniając pozycję i mówiąc o planach wygranej Emanuel Lasker pisze: „Białe mają trzy piony, a czarne cztery. Wszystkie piony białych są słabe. Czarne mogą postawić swojego gońca na d6 i zająć pionem „a” groźną pozycję, a następnie atakować grając h7-h5-h4. Białe będą miały wiele trudności w rozwiązywaniu powstających problemów i nie będą w stanie przeszkodzić aktywnej grze czarnego króla. Włączenie się do gry czarnego króla powinno być decydujące.” Żadnego rozdrabniania się. Żadnych szczegółów. Tylko ogólny plan! Tak grają czarodzieje końcówek!

5) **Koenig - Smysłow** mecz ZSRR - Wielka Brytania 1946

Czarne zagrały.

41. ... **g6-g5!**

Smysłow pisze: „W końcu nastąpił dawno przygotowany przełom. Cała rzecz polega na tym, że białe nie zdążą wrócić skoczkiem na g2, ponieważ pion f2 będzie atakowany. Stoją one przed wyborem, dopuścić do stworzenia czarnego wolnego przechodzącego piona po 42.hg fg lub zgodzić się na słabego piona h4. Białe wybierają drugą możliwość.”

Realizacja przewagi była precyzyjna i zwycięska.

42. **Kd1-e2** **g5:h4**

43. **g3:h4** **f6-f5**

44. **Se3-g2** **Ke6-e5**

45. **a2-a3** **Gc5-d6**

46. **b2-b4** **f5-f4**

47. **f2-f3** **Ke5-d4**

48. **f3:e4** **Kd4:e4**

49. **Sg2-e1** **Ke4-d4**

50. **Ke2-f3** **Kd4-c4**

51. **Kf3-e4** **Kc4-b3**

52. **Se1-d3** **Kb3 a3**

53. **Sd3-c5+** **Ka3:b4**

Białe poddały się.

Po 54.Sa6 Kb5 ginie biały skoczek.

6) **Bolesławski - Smysłow** Leningrad 1948

Białe zagrały. **30.Kf1** i przegrały partię. Smysłow pisze: „Prawidłową decyzją było 30.Wd6, aby wymienić wieże i tym samym zmniejszyć atakujące możliwości czarnych figur. Po 30.Wd6 Wd6 31.Gd6 f5 32.f4 Kf7 33.Kf3, białe uzyskują pasywną pozycję, jednak wystarczająco silną aby mieć nadzieję na remis.

ROZDZIAŁ 7.

OSTATNIE RADY

Jak zostać arcymistrzem?

Odpowiadając na to pytanie mówiłem w istocie tylko o wyższym mistrzostwie szachowym, o tym jak osiągnąć to mistrzostwo, jak doskonalić się i trenować. A przecież jest jeszcze jeden problem. Aby zostać mistrzem międzynarodowym lub arcymistrzem, trzeba zagrać w wielu turniejach z silnymi mistrzami i arcymistrzami, i uzyskać odpowiednie wyniki.

Obowiązek uzyskania wybitnych rezultatów w turniejach wymaga od kandydata do tytułu arcymistrzowskiego nie tylko wysokiego mistrzostwa szachowego, ale także cech wytrawnego i zahartowanego sportowca. Przed graczem wstępującym na drogę walki w turniejach wysokiej kategorii FIDE stają pytania w znacznym stopniu podobne do problemów, z którymi spotykają się mistrzowie innych dyscyplin sportowych. Należą do nich: przygotowanie fizyczne, nerwowa wytrzymałość i surowy reżim sportowy.

„W czasie partii szachowej mistrz powinien przedstawiać sobą szczególną mieszaninę spokoju i agresywności.” - mówił Alechin. Wspaniałe określenie!

Jak powinien prowadzić się szachista w czasie turnieju, aby móc wytrzymać trudny dystans, na przykład dwadzieścia rund - cały miesiąc ciągłego napięcia? (Obecnie takie turnieje są prawie niespotykane). Jak przygotować siebie do tej wyjątkowej próby sił i nerwów?

Rosyjscy szachiści, z Botwinnikiem na czele, wypracowali wiele cennych zasad na, których powinien opierać się każdy pragnący wejść do grupy najsilniejszych szachistów.

Przygotowanie do turnieju

Poznaj siebie i swoich rywali

Przykładowo miesiąc przed turniejem (kołowym) trzeba obowiązkowo zacząć analizować partie swoich przyszłych przeciwników. Jest to ogromna praca. Przypuśćmy, że w turnieju będzie 16 uczestników. Trzeba przejrzeć ok. 40-50 partii każdego uczestnika. Co daje ok. $15 \times 50 = 750$ partii. Na każdą 15 minut. Daje to ok. 190 godzin spędzonych przy szachownicy

Jednak ta praca ma swoje dobre strony. Przeglądając partie przyszłych przeciwników, poznajemy ich styl i charakter. Przy okazji zaznajamiamy się z ostatnimi osiągnięciami teorii szachowej i zbieramy materiał do odpowiedzi na pytania dotyczące debiutów naszych przyszłych partii.

Określenie schematów debiutowych

Przy przygotowaniach bardzo korzystne jest określenie schematów debiutowych, które zamierzasz stosować w przyszłych turniejach. Jeżeli nagle wśród tych schematów pojawi się coś nowego, nieznanego, ale interesującego, korzystne jest sprawdzenie tej nowinki praktycznie, grając dwie-trzy partie treningowe na ten temat. Silni szachiści bardzo często grali partie treningowe, aby w czasie walki sprawdzić nowe pomysły. Ten typ treningu obecnie nie jest tak popularny jak w latach 30 - 70. Niektórzy odnosili się sceptycznie do partii treningowych uważając, że są grane bez odpowiedniego zaangażowania.

Około tygodnia (kilka dni) przed turniejem trzeba przerwać analizę partii i przygotowanie debiutów. Trzeba być „świeżym” podczas turnieju.

Postępowanie w czasie turnieju

Dam czytelnikowi kilka ważnych rad potrzebnych w turniejowej walce.

1) Spokój

„Podczas turnieju staram się grać spokojnie, bez nerwów, z pewnym dystansem do pozycji która powstaje na szachownicy, a nie jest to takie proste - mówi Botwinnik. W czasie partii muszę często sobie o tym przypominać. Spokój nie jest rzeczą powierzchowną - jest równowagą całego organizmu. Mój umysł pracuje dobrze, gdy jestem spokojny. Dlatego w czasie turniejów specjalnie trenowałem stan spokoju i jestem zadowolony z osiągniętych rezultatów.”

Czy możesz uzyskać taki spokój?

Zależy to od siły twojej woli, charakteru i warunków. Mówiąc krótko, rzadko udawało mi się zachować spokój w czasie turnieju. Jest to jednak bardzo ważna wpływająca na rezultaty twoich partii rzecz. Dlatego staraj się zapanować nad swoimi nerwami.

2) Rozłożenie sił

Na turnieju w Groningen w 1946 roku arcymistrz Bronstein spytał mnie, jak ja gram? Każdą partię na wygraną, zawsze ostre pozycje - odpowiedziałem. To tobie nie starczy sił do końca turnieju - podsumował. I miał rację. Po przeanalizowaniu swoich rezultatów w turniejach okazało się, że w większości przypadków przegrywałem w ostatniej rundzie. Po prostu nie starczało mi sił.

Umiejętność prawidłowego rozłożenia sił na cały dystans (turniej), jest ważną cechą turniejowego gracza.

We wszystkich długich turniejach na początku zdobywałem dużo punktów, traciłem dużo sił, a potem na finiszu ledwo „trzymałem się”. Między 12-15 rundą prawie zawsze przegrywałem partie.

Botwinnik mówi na ten temat: „Siły należy rozłożyć tak, aby tracić je równomiernie, wtedy nie będzie niespodzianek na finiszu, a cały turniej przebiegnie bez niepotrzebnych napięć.”

3) Reżim dnia turniejowego

Gdy sam grałem i występowałem w znanych turniejach i później, gdy byłem kapitanem drużyny olimpijskiej lub głównym sędzią turniejów, uważnie podpatrywałem swoich kolegów arcymistrzów i obserwowałem ich reżim turniejowy.

Tylko nieliczni kładli się spać późno w nocy - po partii turniejowej nie zaśniesz od razu - i spali do południa. Większość z nich nauczyła się stosować reżim dnia ustalony przez Botwinnika.

Rano po śniadaniu godzinny spacer, następnie teoretyczne przygotowanie do partii. Spacer na salę turniejową. Po partii kolacja i spać.

Żadnych analiz odłożonych partii. Chcę powiedzieć, że chyba tylko sam Botwinnik mógł to wytrzymać.

Osobiście mogę usilnie polecać: spróbujcie powstrzymać się od analizy odłożonych pozycji (odłożenie pozycji już się prawie nie zdarza), w ten sposób zaoszczędzicie dużo sił.

Właściwą analizę odłożonych pozycji trzeba robić w dniu dogrywania. Można też popatrzeć na nią troszeczkę, dzień wcześniej.

Aby osiągnąć sukces w szachach trzeba mieć następujące cechy mówił były prezydent FIDE Folke Rogard.

1. Dobrze grać w szachy.

2. Dużo wiedzieć o szachach.

3. Znajdować się w dobrej formie sportowej, psychicznej i fizycznej.

Niektórzy dziennikarze powątpiewali w słusność punktu trzeciego mówiąc, że szachy to nie boks. Na to usłyszeli odpowiedź:

„Jeżeli przez wiele miesięcy musisz grać w szachy po pięć godzin dziennie lub kilka godzin dziennie analizować pozycje albo warianty, a przy tym śpisz niezbyt dobrze, z uwagi na silne napięcie nerwowe, to jest to obciążenie nie mniejsze niż uprawianie boksu wyczynowego.”

Książka moja dobiegła końca.

To czy zostaniesz arcymistrzem w dużym stopniu zależy od ciebie samego. Od talentu, charakteru i wytrwałości w dążeniu do wytyczonego celu.

Mam nadzieję, że czas poświęcony na studiowanie tej książki w każdym przypadku przyniesie ci korzyść.

SPIS TREŚCI

1) Od autora	3
2) ROZDZIAŁ 1. Ogólna teoria gry środkowej.....	4
a) Typy szachowego pojedynku	4
b) Rodzaje partii szachowych.....	9
c) Podstawowe postulaty gry pozycyjnej	15
3) ROZDZIAŁ 2. Analiza i ocena pozycji.....	16
a) Elementy pozycji.....	16
b) Centrum.....	32
c) Uczymy się od mistrzów świata	42
d) Myślenie arcymistrza	50
e) Jak trenować.....	52
f) Ćwiczenia	53
g) Rozwiązania ćwiczeń	57
4) ROZDZIAŁ 3. Plan w szachach.....	66
a) Teoria ogólna	66
b) Plan jednoczęściowy	69
c) Plan wieloczęściowy	79
d) Uczymy się od mistrzów świata	96
e) Rady praktyczne.....	110
f) Analogia planów	113
g) Myślenie arcymistrza	123
h) Jak trenować.....	123
i) Ćwiczenia	125
j) Rozwiązania ćwiczeń	127
5) ROZDZIAŁ 4. Kombinacyjne widzenie	134
a) Co to jest kombinacyjne widzenie	134
b) Teoria kombinacji	145
c) Tematy kombinacji.....	147
d) Kombinacje matowe.....	147
e) Kombinacje pionowe	153
f) Nieudana pozycja figur	155
g) Myślenie arcymistrza	164
h) Uczymy się od mistrzów świata	171
i) Jak trenować.....	195
j) Ćwiczenia	196
k) Rozwiązania ćwiczeń	198
6) ROZDZIAŁ 5. Obliczanie wariantów.....	206
a) Myślenie arcymistrza	206
b) Uczymy się od mistrzów świata	209
c) Ćwiczenia	215
d) Rozwiązania ćwiczeń	217
7) ROZDZIAŁ 6. Trzy cechy mistrzostwa szachisty praktyka.....	220
a) Atak	221
b) Obrona.....	232
c) Równe pozycje.....	234
d) Debiut.....	237
e) Końcówka.....	241
f) Ćwiczenia	247
g) Rozwiązania ćwiczeń	249
8) ROZDZIAŁ 7. Ostatnie rady.....	252
a) Przygotowanie do turnieju	252

ARDEN oferuje usługi edytorskie i plastyczne:

- tłumaczenie szachowych tekstów rosyjskich
- opracowanie graficzne książek
- ilustracja książkowa
- malowanie portretów, wizerunków zwierząt, pejzaży, martwych natur, kompozycji o motywach muzycznych oraz tematów wg specjalnych zamówień w technice olejnej, akwareli i rysunku.
- projektowanie opakowań i druków reklamowych: ulotek, prospektów, katalogów, znaków firmowych.

oraz

sprzedaż obrazów autorstwa Jolanty Jakimy-Zerek i książek szachowych:

- Aleksander Kotow – „Jak zostać arcymistrzem” (wersja elektroniczna)
- Piotr Romanowski – „Gra środkowa” część I – Plan (wersja elektroniczna)
- Piotr Romanowski – „Gra środkowa” część II – Kombinacja
- Bogdan Zerek – „Nauka gry w szachy dla zaawansowanych” część I
- Bogdan Zerek – „Nauka gry w szachy dla zaawansowanych” część II
- Bogdan Zerek – „Nauka gry w szachy dla zaawansowanych” część III
- Bogdan Zerek – „Nauka gry w szachy dla zaawansowanych” część IV
- „Kombinacje szachowe według Tarrascha”
- Mark Dworecki – „Szkola przyszłych mistrzów”
 - część I - Metody szachowego treningu
 - część II - Sekrety debiutowego przygotowania
 - część III - Technika gry szachowej
- Bogdan Zerek – „Końcówki szachowe” część I

w przygotowaniu

- Mark Dworecki – „Szkola przyszłych mistrzów”
 - część IV - Gra pozycyjna

Wysyłkowa sprzedaż książek firmy „Arden” realizowana jest za zaliczeniem pocztowym lub po wpłaceniu należności na konto

Spółka Cywilna „ARDEN”

35-605 Rzeszów ul. Bławatkowa 35 tel. (0-17) 857 41 97 kom. 603 466 166

PKO BP I Oddział w Rzeszowie Nr 49 10204391 114971462

Zapraszamy także do odwiedzenia naszej strony internetowej:

<http://www.szachy.pl/arden/>

e-mail: arden@pro.onet.pl

Krótką informacja o oferowanych książkach.

1. „Gra środkowa. Plan” – Piotr Romanowski – *(wersja elektroniczna)*

cena 15zł.

Piotr Romanowski był pierwszym rosyjskim trenerem szachowym traktującym szachy jako dziedzinę nauki. Starał się ustalić prawa rządzące praktyczną grą i wypracował, jako pierwszy, metody treningowe w szachach oraz zwrócił uwagę na psychologię gry szachowej. Współpracował z wieloma wybitnymi szachistami - Kotowem, Botwinnikiem, Smysłowem, Bronsteinem, Keresem.

Książkę "Gra środkowa. Plan" można porównać, pod pewnym względem, do książki Marka Dworeckiego "Gra pozycyjna" (4 część cyklu "Szkoła przyszłych mistrzów"). Co prawda porusza ona trochę inne zagadnienia, trudno się jednak oprzeć wrażeniu, że Dworecki pisząc swoją książkę dobrze znał pracę Romanowskiego.

"Gra środkowa. Plan", jest pierwszym podręcznikiem strategii szachowej wydany w języku polskim. (Tak, tak proszę Państwa - bo czy można uważać za podręcznik szachowej strategii książki: "Przy szachownicy" - Czarneckiego lub 4-5 tom "Szachów" - Mirosławy Litmanowicz).

Porusza ona i tłumaczy między innymi takie zagadnienia jak:

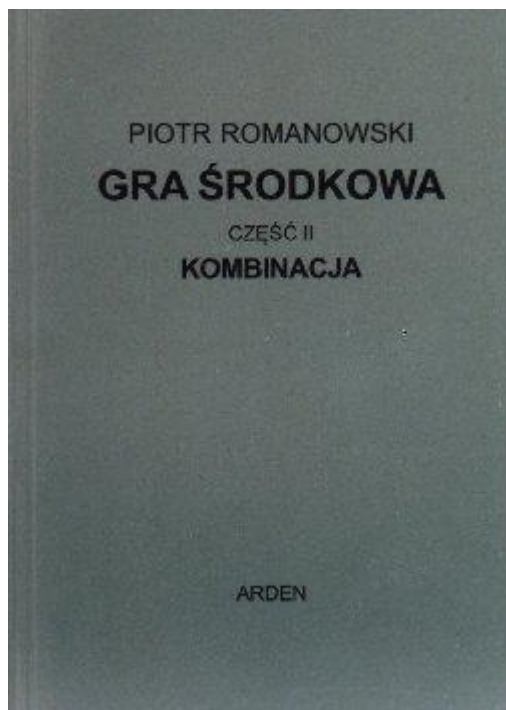
- harmonia i estetyka ustawienia figur
- manewrowanie i inicjatywa
- planowanie w grze szachowej
- centrum i rola pionów w grze szachowej
- pionowa falanga
- klin pionowy i sposoby walki z nim
- walka ciężkich figur (H+W przeciwko H+W)

Uczy rozgrywania typowych pozycji z gry środkowej i logicznego prowadzenia partii szachowej.

Książka ta przeznaczona jest dla szachistów o pewnej kulturze szachowej, ale może być też interesująca dla każdego zajmującego się problemami gry szachowej.

2. „Gra środkowa. Kombinacja” – Piotr Romanowski

cena 35zł.



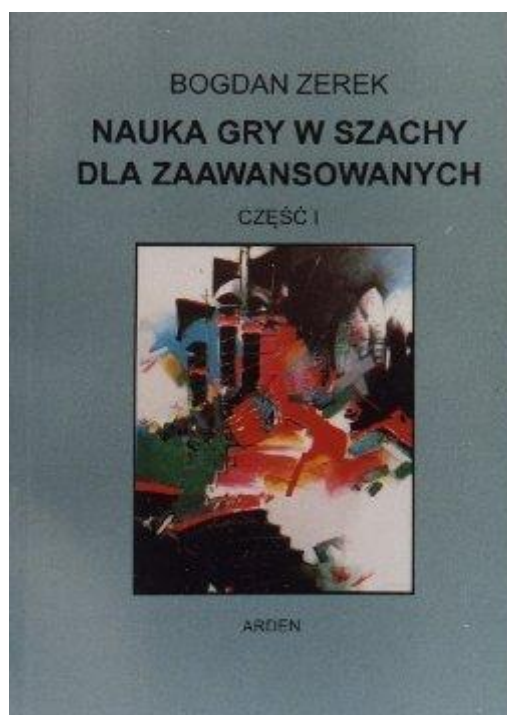
Książka ta nie jest zbiorem kombinacji szachowych – do rozwiązania, lecz przedstawia kombinację szachową jako ważne, twórcze zjawisko w sztuce szachowej. Mówi o tym jak powstaje kombinacja i co trzeba zrobić by móc samemu tworzyć kombinację, zamiast stosować uderzenia obliczone tylko na dwa, trzy ruchy.

Jest próbą usystematyzowania kombinacji, a zarazem w pewnym sensie, historią szachowej kombinacji. Pokazuje związki kombinacji z pozycją, z przebiegiem całej partii, uwypukla czynniki szachowe i psychologiczne wpływające na powstanie kombinacji, ukazuje rolę kombinacji w procesie myślowym szachisty jako czynnika pomagającego w rozwiązywaniu problemów strategicznych.

Może z niej korzystać każdy szachista, który zachwyci się pięknem kombinacji, a także taki, który traktuje kombinację jako logiczne następstwo twórczego procesu myślowego.

3. „Nauka gry w szachy dla zaawansowanych” Część I – Bogdan Zerek

cena 35zł.



Jest to pewnego rodzaju podręcznik do nauki gry w szachy (w 4-ch częściach) opracowany na podstawie książki Aleksandra Kotowa – „Szachowy dorobek Alechina”. Rozpatruje w sposób całościowy problemy występujące w partii szachowej i oparty jest wyłącznie na partiach Alechina.

Składa się z czterech części, które zawierają 375 partii (w tym kilka fragmentów) ułożone pod kątem rozgrywania debiutu, gry środkowej i końcówki.

Część I omawia początkową fazę partii szachowej – debiut i kombinację – taktyczny element, który może być stosowany w każdej fazie gry.

Nie jest podręcznikiem debiutowym, z dużą ilością wariantów i brakiem planów gry w danym otwarciu. Próbuje natomiast nauczyć myślenia w początkowej fazie partii szachowej i właściwego reagowania na niezgodną z zasadami grę przeciwnika. Pokazuje również ogromny wkład Alechina w rozwój teorii debiutów, przedstawiając jego odkrycia zmieniające ocenę wielu wariantów.

Po przerobieniu tej książki zrozumiecie mechanizmy rządzące grą w debiucie i inaczej spojrzycie na warianty, które są przez Was grane. Nabierzecie pewności siebie i Wasza reakcja na grę przeciwnika będzie bardziej prawidłowa. Uzyskacie dobre przygotowanie do właściwej pracy nad swoim repertuarem debiutowym.

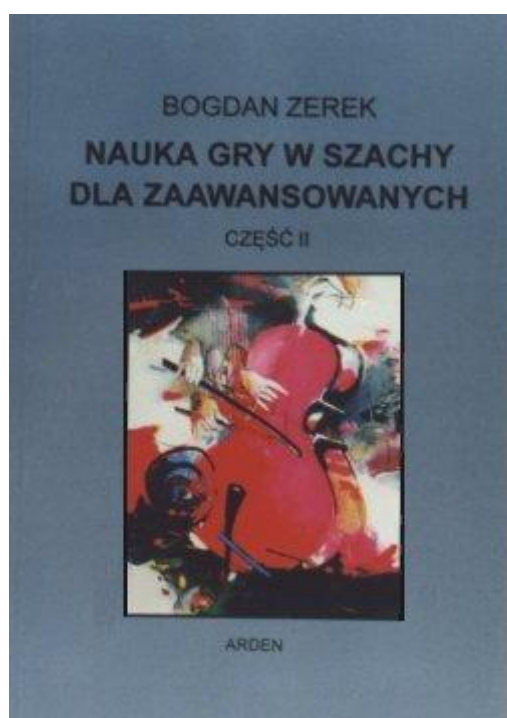
Rozdział IV tej książki – kombinacja, omawia kombinacje szachowe dzieląc je na trzy grupy:

- 1) pionowe (przemiana piona w hetmana), 2) wykorzystujące nieudaną pozycję figur
- 3) matowe.

Alechin był jednym z największych geniuszy kombinacji i rozpatrywanie jego partii szachowych zawierających kombinację jest prawdziwą ucztą intelektualną.

4. „Nauka gry w szachy dla zaawansowanych” Część II – Bogdan Zerek

cena 35zł.



Część II przedstawia problemy gry środkowej takie jak: 1) uderzenia taktyczne, 2) atak na króla, 3) ofiara piona za inicjatywę. Są to gotowe tematy do nauki dla szachistów, a także dla trenerów na zajęcia szachowe z juniorami.

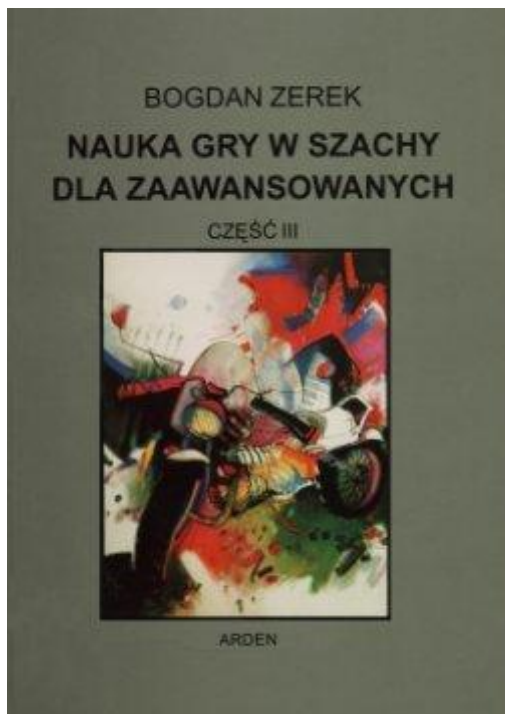
Znamienne, że ten sposób traktowania tych tematów jest prawie nie spotykany w literaturze szachowej. Występują one w mniejszych objętościowo fragmentach i przeważnie nie zawierają całych partii. A przecież każdy rozumiejący w jakimś stopniu szachy zdaje sobie sprawę z tego, że kombinacja (o ile nie jest przypadkowa) kończy pracę szachisty i jest podsumowaniem jego twórczego wysiłku. Do kombinacji nie dochodzi się w kilka minut, chociaż często tyle trwa znalezienie jej rozwiązania – powstaje ona przez dłuższy czas, nieraz wiele minut. Zatem tylko cała partia, skomentowana na odpowiednio wysokim

poziomie (takie są partie Alechina), pozwala wczuć się w sposób myślenia szachisty i umożliwia zrozumienie procesu twórczej gry szachowej.

Tę książkę polecam szczególnie tym, których interesuje gra dynamiczna i agresywna.

5. „Nauka gry w szachy dla zaawansowanych” Część III – Bogdan Zerek

cena 40zł.



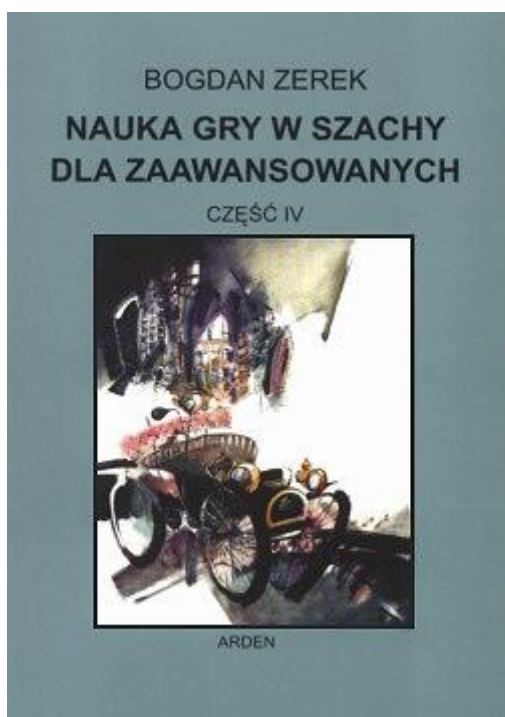
Część III jest dalszym ciągiem rozważań problemów gry środkowej rozpoczętych w części II i rozpatruje takie zagadnienia jak: 1) atak w centrum i na hetmańskim skrzydle, 2) atak na dwóch skrzydłach, 3) sztuka obrony, 4) realizacja materialnej przewagi, 5) gra manewrowa.

Każdy z tych rozdziałów jest bardzo interesujący, jednak chciałbym zwrócić szczególną uwagę na Sztukę Obrony. Obrona jest na ogół traktowana jak rzecz wstydliva i szachiści niechętnie poświęcają jej swój czas. Powinniście uświadomić sobie, że umiejętność bronięcia się jest bardzo ważną cechą, która świadczy o klasie szachisty, o jego wysokiej technice gry i zrozumieniu szachów.

Ta książka powinna zainteresować szachistów, którzy chcą podwyższyć swoją technikę gry i rozumieją, że o wyniku partii decyduje nie tylko znajomość teorii debiutów i atak na króla.

6. „Nauka gry w szachy dla zaawansowanych” Część IV – Bogdan Zerek

cena 40zł.



Część IV i ostatnia poświęcona jest grze końcowej, oraz prostym pozycjom (bez hetmanów) i końcówkom ciężkofigurowym, które mogą mieć dwoisty charakter, albo gry końcowej, albo gry środkowej.

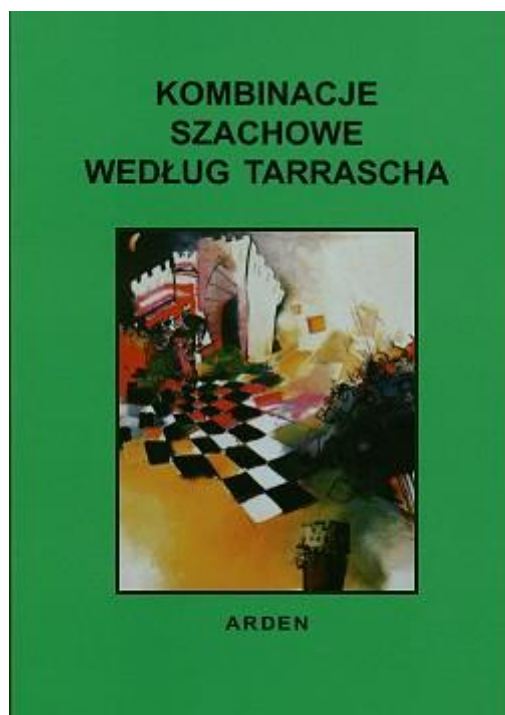
Ta książka jest specyficznym podręcznikiem do nauki końcówek. Przedstawia wybrane metody gry w niektórych typach końcówek, a jednak jest pewną zamkniętą całością. Uczy sposobu myślenia i znajdowania planów gry w końcówkach, przy założeniu, że elementarz końcówek szachowych jest dobrze znany.

Po jej przerobieniu spojrzysz inaczej na końcówki, a przede wszystkim będziesz o nich inaczej myślał, a może nawet polubisz je i przestaniesz je unikać.

Ta książka przeznaczona jest dla wszystkich, którzy potrafią samodzielnie pracować i rozwiązywać szachowe problemy.

7. „Kombinacje szachowe według Tarrascha” – wybrał i opracował Bogdan Zerek

cena 26zl.



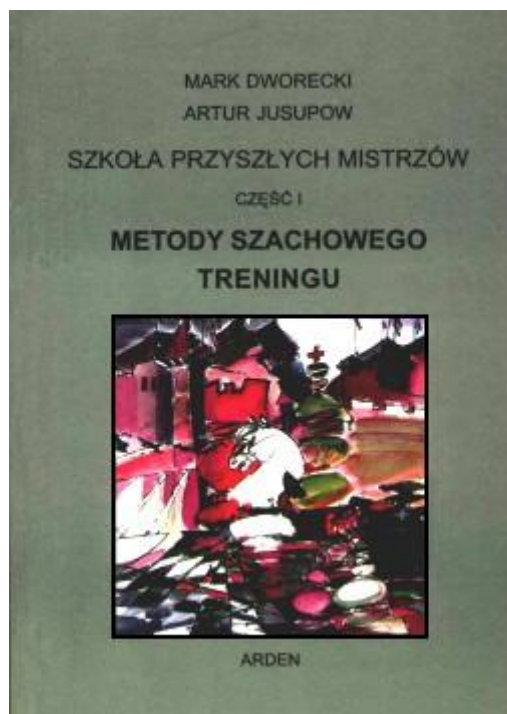
Ta książka jest w zasadzie 2 częścią „Nauki gry w szachy dla początkujących” i przeznaczona jest dla szachistów (dzieci) od V do II kategorii. Powstała w oparciu o materiały szkoleniowe przygotowane przeze mnie dla wicemistrzyni Polski w szachach aktywnych dzieci do lat 8 na 2000r – Oli Kuni, którą trenowałem. Kombinacje są tutaj uszeregowane według typów i wyjaśnione w sposób opisowy, co jest rzeczą unikalną, ponieważ wszystkie znane mi książki są na ogół zbiorem kombinacji do rozwiązania. Pozwala to na zrozumienie ich powstawania i przebiegu. Kombinacja nie powstaje przypadkowo. Jest ona wynikiem zakłócenia normalnego przebiegu gry, pojawienia się jakiejś sztuczności, która jest sprzeczna z zasadami szachowej gry. Dlatego poznanie mechanizmów rządzących działaniem kombinacji jest bardzo ważne, a to umożliwia ta książka. Chciałbym jeszcze dodać, że jest to

pierwsza książka o kombinacjach dla początkujących (i nie tylko) w języku polskim i jako trener szachowy I klasy uważam, że powinien przerobić ją każdy, kto chce nauczyć się grać w szachy.

Jak już wspomniałem, „Kombinacje szachowe według Tarrascha” są w zasadzie 2 częścią „Nauki gry w szachy dla początkujących”. Następną książką z tej serii będą końcówki, które można traktować jako 4 część „Nauki gry w szachy dla początkujących”. Później będzie strategia (3 część „Nauki gry w szachy dla początkujących”), a na końcu debiut (ale nie warianty debiutowe) – 1 część „Nauki gry w szachy dla początkujących”. Taka kolejność nie jest przypadkowa. Osobiście uważam, że szachista (dziecko) powinno najpierw poznać kombinacje, później końcówki, strategię, a na końcu debiut, tym bardziej, że ma on ciągły kontakt z debiutem.

8. Szkoła przyszłych mistrzów – część I – „Metody szachowego treningu” – Mark Dworecki, Artur Jusupow

cena 50zł.

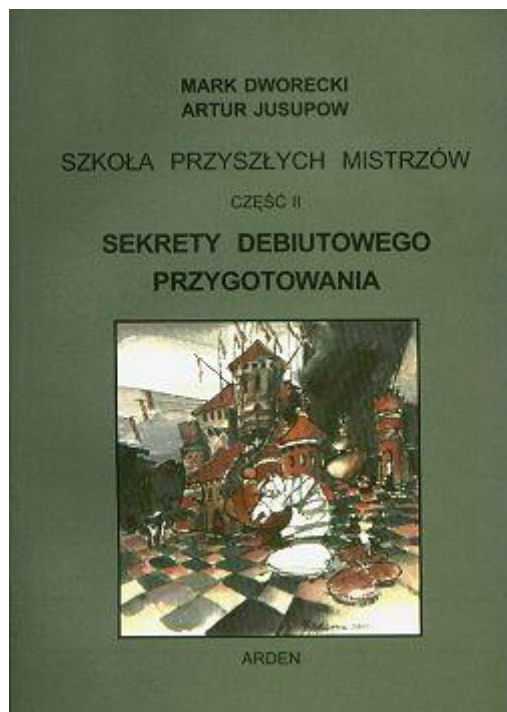


Jest to pierwsza książka z serii „Szkoła przyszłych mistrzów”. Powstała na bazie materiałów szkoleniowych I sesji Szachowej Szkoły otworzonej w 1989 roku przez Dworeckiego i Jusupowa. W tej książce przedstawione są metody pracy nad szachami, a także sposoby kształtowania szachowej osobowości.

Chciałbym jeszcze dodać, że Mark Dworecki jest jednym z najwybitniejszych na świecie trenerów szachowych. Wychował wielu arcymistrzów. Jest konsultantem najsilniejszych szachistów świata. Napisał 9 książek szachowych w dwóch cyklach: „Szkoła przyszłych mistrzów” (5 książek) i „Szkoła arcymistrzów” (4 książki). Wydawnictwo „ARDEN” uzyskało zgodę na wydanie w języku polskim wszystkich 9 książek Dworeckiego.

9. Szkoła przyszłych mistrzów – część II – „Sekrety debiutowego przygotowania” – Mark Dworecki, Artur Jusupow

cena 50zł.



Druga książka z cyklu „Szkoła przyszłych mistrzów” jest poświęcona debiutowi. Napisana jest na podstawie materiałów przygotowanych i wygłoszonych na II sesji „Szkoły Dworeckiego i Jusupowa”. Efekty działania tej Szkoły były opisane w „Metodach Szachowego Treningu” (I część „Szkoły przyszłych mistrzów”).

Książka przeznaczona jest dla szachistów, którzy chcą poważnie pogłębić swoje rozumienie szachów w całości, a szczególnie w debiucie, oraz nauczyć się samodzielnej pracy nad debiutem. Nie jest ona monografią debiutową ani rodzajem debiutowej encyklopedii. Pokazuje między innymi: tok myślenia wybitnych arcymistrzów (Jusupowa, Dołmatowa) i sposoby podejmowania decyzji podczas rozgrywania debiutu; jak tworzy się repertuar debiutowy i przygotowuje na konkretnego przeciwnika; jak nauczyć się samodzielnej analizy debiutowych

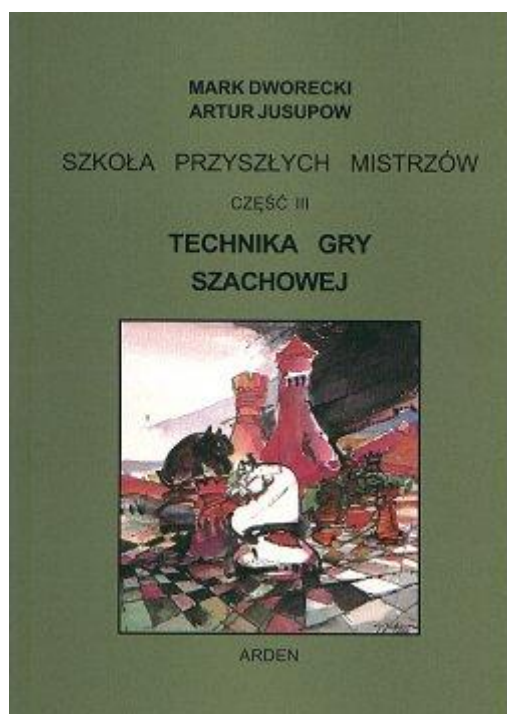
pozycji i znajdować debiutowe nowinki; jak zauważać i badać związki debiutu z innymi stadiami szachowej partii, oraz zajmuje się innymi okołodebiutowymi problemami.

Poza tym można znaleźć w niej wiele konkretnych, korzystnych informacji – debiutowe nowinki, rekomendacje dotyczące rozgrywania różnorodnych pozycji, przegląd wielu debiutowych systemów (obrony królewsko-indyjskiej, wariantu zamkniętego partii hiszpańskiej, przyjętego gambitu hetmańskiego, obrony francuskiej i innych).

Nie określłam, że książka jest przeznaczona dla szachistów, na przykład, od kat. I wzwyż, ale jest ona trudna dla tych, którzy wiedzę debiutową mierzą ilością opanowanych debiutowych wariantów, a zapewni dużą satysfakcję tym, którzy chcą zrozumieć na czym polega rozgrywanie debiutów na arcymistrzowskim poziomie.

10. Szkoła przyszłych mistrzów – część III – „Technika gry szachowej” - Mark Dworecki, Artur Jusupow

cena 50zł.



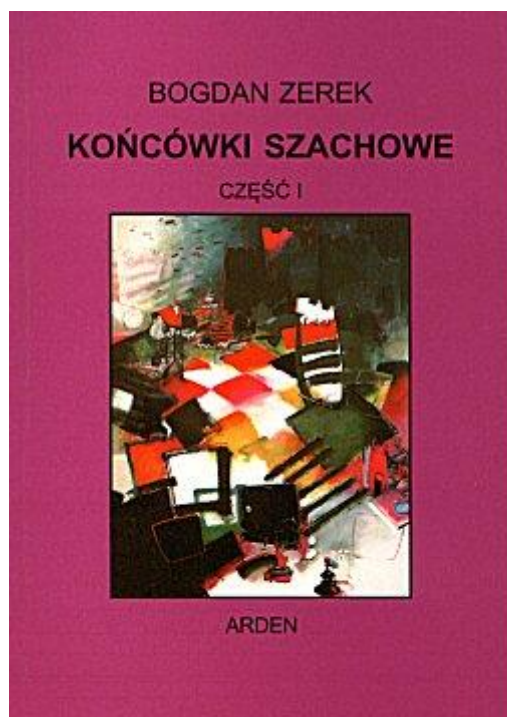
Tematem III sesji Szachowej Szkoły Marka Dworeckiego było doskonalenie techniki gry szachowej w oparciu o analizę końcówek i książka jest w całości poświęcona temu zagadnieniu. Dworecki, na przykładzie wybranych zagadnień z końcówek, przedstawił metodykę i sposoby pracy nad grą końcową. Jest to jakby inne spojrzenie na końcówki, oraz uświadomienie, że nie są one trudne i nudne.

Przez wiele lat interesowałem się końcówkami, przerabiając dostępne mi w języku polskim i rosyjskim książki, ale Dworecki zaskoczył mnie innym spojrzeniem na grę końcową i sposobami rozwiązywania powstających w niej problemów, z którymi nie mogło poradzić sobie wielu znanych arcymistrzów. Przy czym te rozwiązania naprawdę nie są skomplikowane.

Ta książka, jak wszystkie z serii Szkoły Przyszłych Mistrzów, jest przeznaczona dla szachistów grających z siłą co najmniej I kategorii, którzy mają pewne „pojęcie” o końcówkach, a Dworecki gwarantuje jej wysoki poziom szachowy i metodyczny.

11. „Końcówki szachowe” Część I – Bogdan Zerek

cena 35zł.



Książkę tą uważam za 4 część "Nauki gry w szachy dla początkujących". Nie jest to takie ważne, dlatego używam tego typu numeracji, ale wszystkich zainteresowanych odsyłam do wstępu książki "Kombinacje szachowe według Tarrascha".

Jak już wspominałem przy różnych okazjach, jestem trenerem szachowym I klasy oraz kandydatem na mistrza i zajmuję się szkoleniem szachowym dzieci i młodzieży od ponad 20 lat. Przez te lata pracy zebrałem i przygotowałem dużą ilość szachowych materiałów i wyrobiłem sobie pogląd na wiele szachowych spraw. Mam własną koncepcję szachowego szkolenia, która w ogólnym zarysie pokrywa się z poglądami Marka Dworeckiego (najlepszego na świecie szachowego trenera). Poważną rolę w tym szkoleniu odgrywa nauka końcówek i dlatego postanowiłem wydać książkę o końcówkach, po

publikacji o kombinacjach. Taka kolejność jest uzasadniona dbałością o prawidłowość szachowego rozwoju.

Moja praca o końcówkach będzie składała się z trzech części. Pierwsza część zawiera końcówki pionowe, końcówki wieżowe, oraz podstawowe maty i pozycje elementarne, które powinien znać początkujący szachista.

W drugiej części (ukaze się w roku 2002) przedstawię końcówki lekkofigurowe, ciężkofigurowe, hetmańskie i z przewagą jakości.

Trzecia część będzie dotyczyła prostych pozycji (bez hetmanów) i przykładów praktycznej gry we wszystkiego rodzaju końcówkach - ukaze się w 2003 roku.

Niezbyt szybkie tempo wydawania tych prac wynika z mojego zaangażowania w tłumaczenie książek Marka Dworeckiego z cyklu "Szkola przyszłych mistrzów" i "Szkola arcymistrzów". Jednak działam dosyć konsekwentnie i na ogół osiągam założone cele. Książka "Końcówki szachowe" - część I, jest z założenia przeznaczona dla szachistów początkujących, chociaż nie jest to do końca prawdą. Jest to raczej praca zawierająca obowiązkowy zakres materiału dla szachistów od kategorii V-IV do I-ej, a w niektórych przypadkach nawet do kandydata włącznie. Proszę uwierzyć. Znam kandydatów szachowych, którzy nie mają pojęcia o znacznej części materiału przedstawionego w tej książce.

W języku polskim znane są prace dotyczące końcówek: "Króle i piony" - Zygmunta Szulce, "Zakończenia wieżowe" - Stanisława Gawlikowskiego i "Zakończenia figurowo-pionowe" Stanisława Gawlikowskiego. Jednak ukazały się one w latach pięćdziesiątych ubiegłego wieku i miały encyklopedyczny charakter. Natomiast, pozostałe opracowania są zbiorami końcówek do rozwiązania.

Książka ta jest próbą innego przekazania wiedzy o końcówkach. Zawiera nie tylko wiadomości encyklopedyczne, ale ma nauczyć szachowego myślenia i samodzielnego rozwiązywania problemów występujących w końcówkach szachowych.

Trudno mi przewidzieć kiedy wydam IV część „Szkół przyszłych mistrzów” – „Gra pozycyjna”. Przypuszczalnie w lutym - marcu 2002 roku, chociaż gotowa będzie dużo wcześniej. Wszystko zależy od sprzedaży I, II i III części.

Myszę, że dzięki swojemu uporowi [ta książka jest już 12 – tak dwunastą (10 wydała firma „ARDEN”)] wydam wszystkie (9) książki M. Dworeckiego.

Jest to dla mnie trochę dziwne. M. Dworecki jest najwybitniejszym w świecie trenerem – wszyscy „dobrze poinformowani” doskonale o tym wiedzą. Uważam jego książki, za jedne z najlepszych w świecie. Przerobienie ich daje przepustkę do zrozumienia prawdziwych szachów. I część – „Metody szachowego treningu” kupili (mimo, iż mają wersję rosyjską) tacy znani polscy szachowi trenerzy jak: Bernard, Żyła, Twardoń, Szymczak, Janocha, Perdek, Szumiło (kolejność jest przypadkowa), a nawet Konikowski (choć mieszka w Niemczech). Dopytują się o następne części, a... książka rochodzi się wolniej, niż na przykład „Gra środkowa – Plan” – P. Romanowskiego (także ją tłumaczyłem).

Zadaję sobie trochę retoryczne pytanie – czy kilka tysięcy (ponad 5) szachistów z kategoriami centralnymi nie chce zrozumieć i nauczyć się grać w prawdziwe szachy? A może już potrafią?

W przygotowaniu: Mark Dworecki „Szkół przyszłych mistrzów” – część IV – „Gra pozycyjna”.

Powyższe książki można nabyć:

- przez internet: <http://www.szachy.pl/arden/>
- za zaliczeniem pocztowym (do ceny książki dochodzi opłata za wysyłkę i zaliczenie)
- po wpłaceniu na konto S.C. „ARDEN” kwoty odpowiadającej cenie książki – wtedy koszty wysyłki pokrywa spółka „ARDEN”. Książki będą wysyłane natychmiast po otrzymaniu wpłaty. Proszę o wyraźne adresy i tytuły zamawianych książek.

Ponadto S.C. „ARDEN” oferuje:

- szachownice nr 5 nie oprawione **3 zł** (wysyłamy powyżej 10 szt.)
- figury stauton nr 5 (firmy Węgiel) cena **33 zł**.
- figury nr 5 (firmy Węgiel) w pudełku cena **49 zł**.
- szachownica drewniana (firmy Węgiel) cena **49 zł**.
- komplet (szachownica drewniana + szachy w pudełku) cena **95 zł**.
- szachy magnetyczne drewniane stauton (firmy Węgiel) cena **45 zł**.

Przy zamówieniach sprzętu szachowego w ilościach powyżej 3 sztuk (szachownice nie oprawione powyżej 20 szt.) pokrywamy koszty wysyłki, ale tylko po wpłacie na konto.