

Poniżej prezentujemy znakomite materiały szkoleniowe dla początkujących szachistów***. Są to niezbędne informacje przydatne dla każdego kto chce nauczyć się zasad gry w szachy poszerzone o absolutne podstawy z taktyki, podstawowych matów oraz końcówek pionkowych. Zostały one pierwotnie opracowane przez członka Klubu Szachowego „Gryf Szczecin” Roberta Jacka ze Szczecińskiego Stowarzyszenia Szachowego, którego strona internetowa umieszczona jest pod poniższym adresem: <http://szachy.szczecin.pl/index.html>
Natomiast wykorzystane materiały są dostępne tutaj: <http://szachy.szczecin.pl/module-subjects-listcat-catid-1.html>






***Serdecznie dziękuję koledze Robertowi Jackowi za wyrażenie zgody na wspólne opracowanie i opublikowanie materiałów w niniejszej pracy – redaktor Tomasz Pintał

Praca ta skierowana jest przede wszystkim do początkujących szachistów, szczególnie dzieci i młodzieży, chcących nauczyć się gry w szachy, a następnie rozwijać swój szachowy intelekt. Wszystkie zagadnienia w tej pracy zostały opisane w przystępny sposób oraz dodatkowo poparte ciekawymi przykładami. Ponadto znajdziecie tu także kombinacje - czyli zadania do samodzielnego rozwiązania, które pomogą wam w doskonaleniu gry. POWODZENIA!

SPIS TREŚCI:

CZĘŚĆ I. PODSTAWY








Podstawy gry w szachy (szachownica, zapis partii, poruszanie się bierki, cel gry, proste matowanie, symbole szachowe do komentarzy)

-  **Szachownica i zapis partii**
-  **Symbole komentarzy szachowych**
-  **Ruchy figur i pionów**
-  **Cel gry**
-  **Maty proste**

Z tej części dowiesz się jak dać mata: król + hetman przeciwko królowi, król + wieża przeciwko królowi, król + dwa gońce przeciwko królowi, król + goniec + skoczek przeciwko królowi




CZĘŚĆ II. TAKTYKA

Podstawowe motywy taktyczne oraz proste kombinacje

-  **Podwójne uderzenie**
-  **Związanie**
-  **Szpila**
-  **Wymuszenie ruchu**
-  **Odkryty atak**
-  **Bierka przeciążona**
-  **Promocja piona**

CZĘŚĆ III. KOŃCÓWKI PIONKOWE

Podstawowa końcówka króla z pionem, opozycja oraz realizacja przewagi piona na skrzydle

-  **Król + pion kontra król**
-  **Król + piony kontra król + piony
(z przewagą piona na skrzydle)**
-  **Opozycja**

CZĘŚĆ IV. WAŻNA KOŃCÓWKA

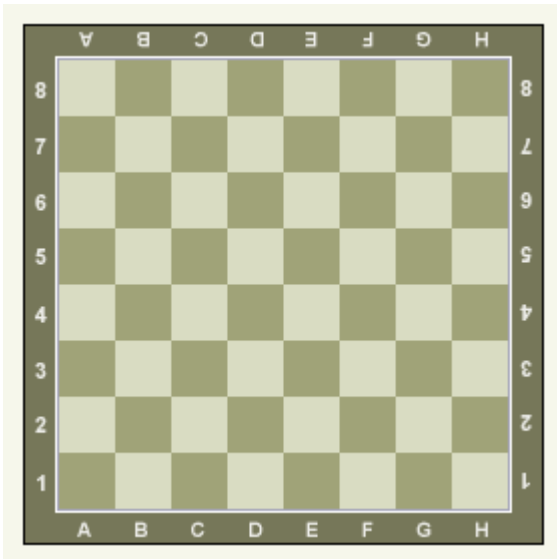
Tutaj została opisywana końcówka, którą warto umieć: mianowicie plan i realizacja zamatowania króla przeciwnika hetmanem przeciwko nieprzyjacielskiej wieży

-  **Hetman i król przeciwko wieży i królowi**

Szachownica i zapis partii

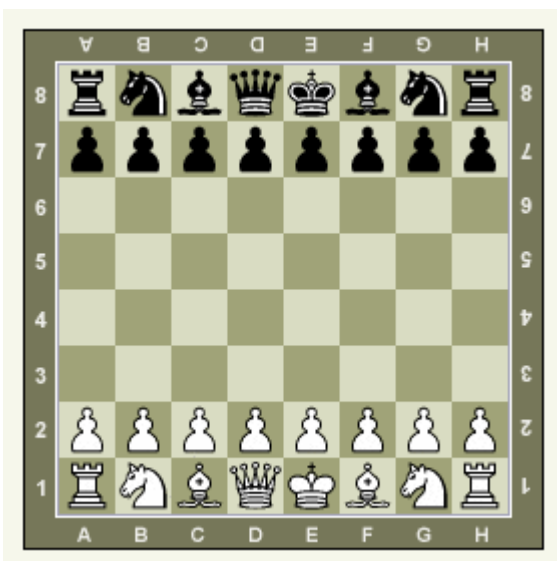
Zanim rozpoczniecie naukę, musicie zaopatrzyć się w szachownicę np. kartonową lub drewnianą oraz figury i pionki (łącznie nazywane bierkami) do gry.

W celu nazwania poszczególnych pól, na każdym z brzegów szachownicy znajdują się litery i cyfry. Ilustruje to poniższy diagram. Natomiast konkretne pola odnajduje się za pomocą przecięcia się linii pionowej i poziomej.



Tak więc, pierwsze pole od lewej strony w zapisie oznaczamy jako **a1**, kolejne **b1** itd.

Pozycja wyjściowa przedstawia się następująco:



Pionki białe stoją na linii drugiej, zaś czarne na siódmej. Następnie kolejno: w rogach stoją Wieże, obok nich Skoczki i dalej Gońce. Na dwóch wolnych polach (d1, e1

oraz d8 i e8) należy postawić Hetmana i Króla. Jak najłatwiej zapamiętać gdzie dana figura ma stać? Wystarczy zastosować zasadę „Królowa lubi swój kolor” i wówczas staje się oczywistym, że biały Hetman staje na polu (białym) d1, zaś czarny na (czarnym) d8. Na ostatnim wolnym polu (e1 i e8) stawiamy odpowiednio białego oraz czarnego króla. I tak oto mamy już gotową pozycję wyjściową do rozegrania partii szachów.

Dla bierek stosuje się następujące nazewnictwo:



Król w zapisie określany dużą literą **K**



Hetman w zapisie określany dużą literą **H**



Wieża w zapisie określany dużą literą **W**



Goniec w zapisie określany dużą literą **G**



Skoczek w zapisie określany dużą literą **S**



Pion w zapisie nie jest poprzedzony żadną literą

Notacja szachowa to nieodłączna część każdej partii, którą chcemy zachować w przyszłości (zwłaszcza ważnych turniejowych rozgrywek). Bez niej niestety nie moglibyśmy później odtworzyć przebiegu wydarzeń na szachownicy.

Partię szachową możemy notować stosując zapis pełny, który zawiera skrót literowy bierki, nazwę pola na którym stała oraz nawet pola na który wykonała ruch. Ruchy bez pobicia zapisujemy używając znaku myślnika, zaś te z pobiciem bierki za pomocą dwukropka (lub niekiedy znaku „x”). Tak więc, poniższy zapis:

- **Gf1-c4** oznacza, że goniec stojący na **f1** wykonał ruch na pole **c4**.
- **Wh1:e1** oznacza, że wieża stojąca na **h1** zbiła jakąś bierkę stojącą na **e1**
- **e2-e4** oznacza że pion stojący na **e2** przesunął się na pole **e4**
- **d4:e5** oznacza że pion stojący na **d4** zbił jakąś bierkę na polu **e5**
- **Sb1-d2** oznacza, że skoczek stojący na **b1** wykonał ruch na pole **d2**

Jednak najczęściej stosujemy zapis skrócony. Powyższe posunięcia w notacji skróconej zapisujemy wówczas w następujący sposób:

- **Gc4** oznacza, że gонец wykonał ruch na pole **c4**.
- **W:e1** oznacza, że wieża zbiła jakąś bierkę stojącą na **e1**
- **e4** oznacza że pion stojący przesunął się na pole **e4**
- **de5** oznacza że pion stojący na kolumnie **d** zbił jakąś bierkę na polu **e5** (pomijamy znak „:”)
- **Sb1-d2** oznacza, że skoczek stojący na **b1** wykonał ruch na pole **d2**

W przypadku gdy tego samego rodzaju figury (np. dwie wieże lub dwa skoczki) mogą wykonać posunięcie na to samo pole, wtedy taki ruch najłatwiej i najszybciej zapisać pełną notacją (aby uniknąć nieporozumień).

Jeśli natomiast chcielibyśmy jednak zastosować notację skróconą, to wtedy przykładowo:

- a) gdy skoczki stoją na polach b1 i f3, a jeden z nich ma przejść na pole d2, to: albo Sbd2 albo Sfd2 (podajemy nazwę kolumny, gdyż oba z nich stoją w różnych),
- b) gdy skoczki stoją na polach b1 i b3, a jeden z nich ma przejść na pole d2, to: albo S1d2 albo S3d2 (tym razem podajemy rząd, gdy oba z nich stoją w tej samej kolumnie),
- c) gdy wieże stoją na polach a1 i a8, a jedna z nich ma przejść na a5, to wtedy: W1a5 lub W8a5 (obie stoją w tej samej kolumnie, więc trzeba podać rząd),
- d) gdy wieże stoją na polach a1 i h1, a jedna z nich ma przejść na e1, to Wae1 lub Whe1 (obie stoją w tym samym rzędzie, więc trzeba podać kolumnę)

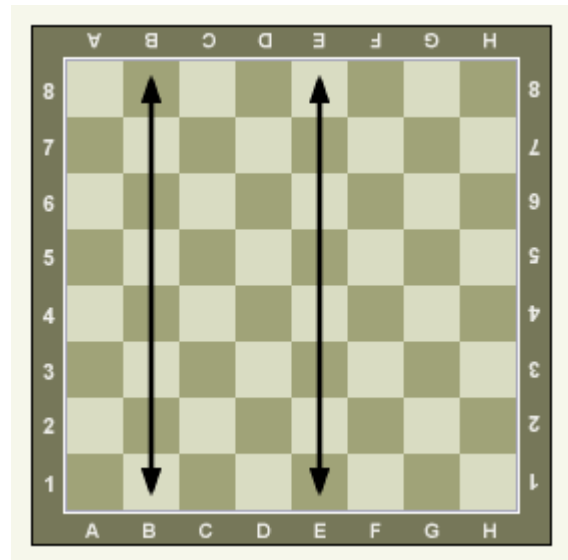
W notacji szachowej używamy jeszcze takich symboli:

- **O-O** gdy wykonana została krótka roszada
- **O-O-O** gdy wykonana została długa roszada
- **+** dla oznaczenia szacha
- **#** dla oznaczenia mata
- **X** albo **:** dla oznaczenia pobicia

Szachownica składa się z planszy 8x8, czyli w sumie łącznie z 64 pól, na przemian białych i czarnych.

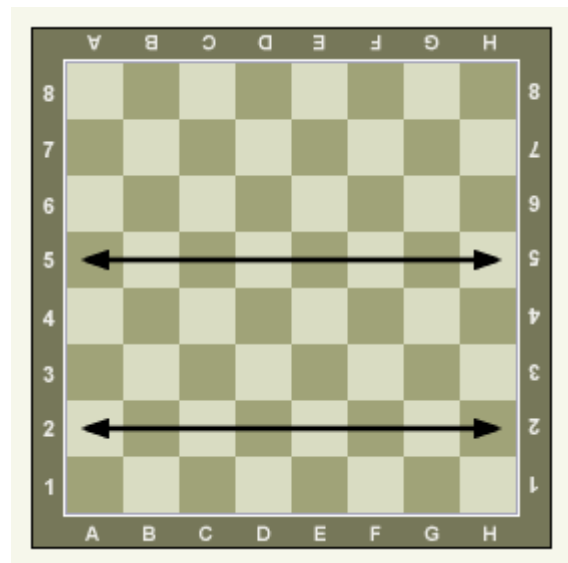
Warto także wiedzieć, że nie tylko poszczególne pola mają swoją nazwę, lecz także i poszczególne sektory.

Pola, które tworzą linię pionową nazywamy **kolumnami**:



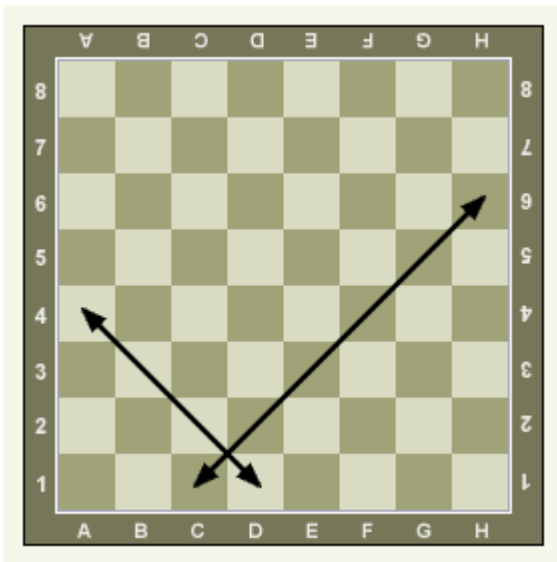
Na rysunku zaznaczono strzałkami pionowe linie (kolumny) „b” i „e”. Każda kolumna składa się z 8 pól.

Z kolei pola, które tworzą linię poziomą nazywa się **rzędami**:

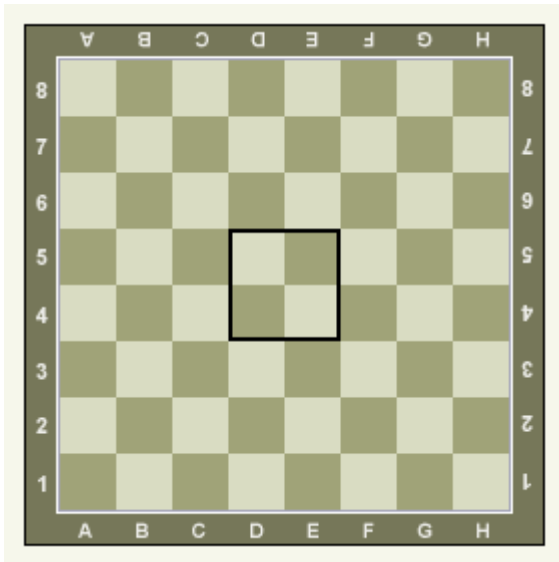


Na rysunku zaznaczono strzałkami poziome linie (rzędy) „2” i „5”. Każdy rząd także składa się z 8 pól.

Linie, które tworzą pola tego samego koloru nazywane są **przekątnymi** (niekiedy też liniami ukośnymi lub diagonalami). Mogą one być krótsze lub dłuższe jednak zawsze muszą być tego samego koloru. Najdłuższych jest dwie, które mają po 8 pól (tzw. główne przekątne czy diagonale – białopolowa i czarnopolowa), natomiast najkrótszych jest cztery i wszystkie z nich mają tylko po 2 pola (bardzo łatwo je odnaleźć, gdyż są one najbliżej każdego narożnika szachownicy).



Poniżej widzimy cztery pola d4, d5, e4, e5 na samym środku szachownicy, które określane są jako **centrum**:

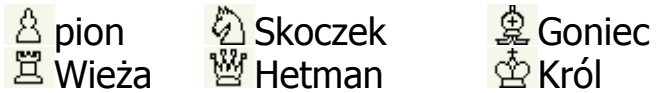


Wyróżniamy jeszcze skrzydło królewskie i hetmańskie. Jak dosyć łatwo się domyślić oba z nich składają się z kolumn – hetmańskie składa się z pionowych linii od „d” do „a”, natomiast królewskie – od „e” do „h”. Wystarczy zapamiętać, że tam gdzie stoi w pozycji wyjściowej hetman aż do brzegu szachownicy to skrzydło zwane hetmańskim, natomiast z miejsca w którym stoi król do bandy to oczywiście królewskie. Prawda, że proste?

Symbole komentarzy szachowych

Często się zdarza, że przeglądając jakieś partie szachowe w Internecie czy w literaturze szachowej napotykamy się na komentarze w formie graficznej czy też z wykorzystaniem specjalnych znaków. Jaki jest tego cel? Otóż służy to ułatwieniu i uproszczeniu opisu tego

co się dzieje w partii szachowej. Symbole (obrazki) bierek zaś sprawiają, że każdy na świecie tak samo odczyta dane ruchy w partii (pozycji).

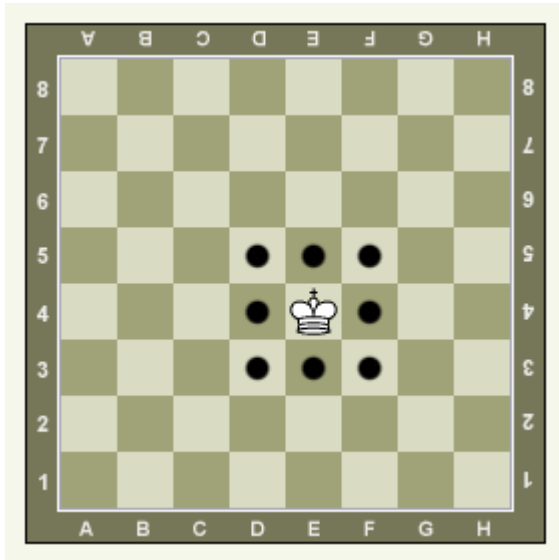


- ! Bardzo dobre posunięcie
- !! Wyśmienite posunięcie
- ? Słabe posunięcie
- ?? Poważny błąd/przegrywające posunięcie
- ! ? Posunięcie godne uwagi
- ? ! Posunięcie wątpliwej wartości
- ± Białe stoją trochę lepiej
- ± Białe stoją lepiej
- + - Duża przewaga białych/Wygrana białych
- = - Czarne stoją trochę lepiej
- + Czarne stoją lepiej
- + Wygrana czarnych
- = Pozycja jest równa
- ∞ Pozycja jest niejasna
- Przewaga
- Przewaga przestrzeni
- Z atakiem
- ↑ Z inicjatywą
- ↔ Z kontratakiem
- ↔ Z rekompensatą
- △ Z ideą
- D Lepsze jest
- Jedyne posunięcie
- ▽ Skierowany przeciw
- Zugzwang
- N Nowinka/Nowe posunięcie
- ⊞ Centrum
- ↔ Linia
- ↗ Przekątna
- X Słaby punkt
- ♙ Słaby pion
- Izolowany pion
- ♞ Para gońców
- ♞ Gońce różnopolowe
- ♞ Gońce jednopolowe
- 《 Skrzydło hetmańskie
- 》 Skrzydło królewskie
- ⊥ Końcówka
- ⊕ Niedoczas
- ½ Remis

Ruchy figur i pionów

Król

Król jest najważniejszą, choć wcale nie najsilniejszą figurą na szachownicy. Może poruszać się w każdym kierunku, ale tylko o jedno pole (jedynym wyjątkiem od tej reguły jest roszada, która jest wyjaśniona na końcu).

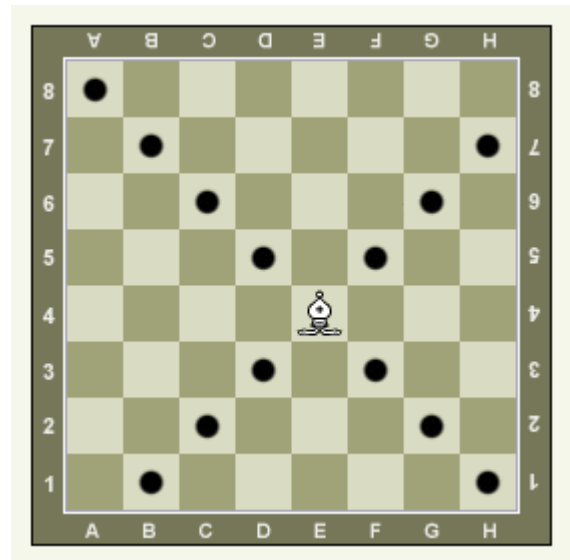


Jak widać na powyższym diagramie, król stojący na polu **e4**, może wykonać posunięcie na **d3**, **e3**, **f3**, **d4**, **f4**, **d5**, **e5**, **f5**. Należy jeszcze dodać, że król może bić inne bierki (przeciwnego koloru jeśli nie są bronione), jednak jego samego zbić (ani poświęcić) nie można. Bicie królem wygląda podobnie jak bicie każdą inną figurą, co oznacza, że należy go postawić w miejsce bierki zbitej (a pobitą bierkę usunąć z szachownicy).

Uwaga! Dwa króle nie mogą stać bezpośrednio obok siebie (na polach sąsiadujących ze sobą). Jeśli dojdzie do takiej sytuacji to oznacza, że któryś z graczy wykonał nieprawidłowy ruch!

Goniec

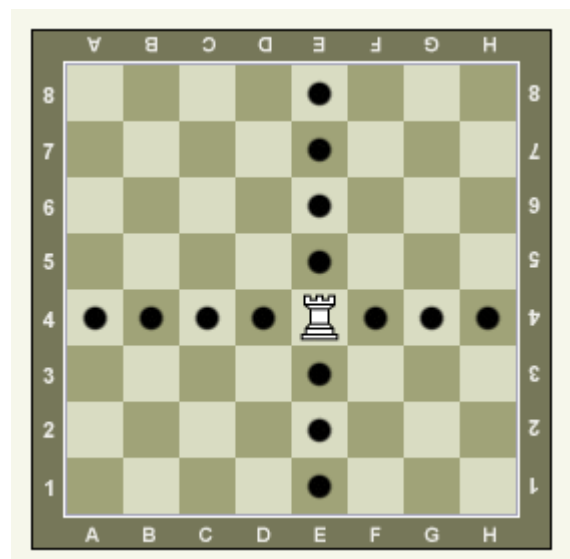
Goniec może poruszać się tylko po przekątnych, o dowolną ilość pól. Nie może jednak przeskakiwać innych bierek, niezależnie od tego czy są to bierki własne czy przeciwnika (właściwość przeskakiwania bierek posiadają tylko skoczki, o czym dowiedzie się później). Każda armia na początku gry posiada po dwa gońce (białopolowego i czarnopolowego). Gońce zaliczane są do figur lekkich.



Goniec widoczny na diagramie może wykonać posunięcie na dowolne z zaznaczonych ciemną kropką pól. Wynika z tego, że w tej pozycji ma do dyspozycji aż 13 różnych możliwości posunięć. Spróbuj teraz ustawić go na polu **f3**. Jak łatwo obliczyć, w tym przypadku będzie miał już tylko 11 możliwości wykonania ruchu. Należy mieć to na uwadze podczas partii i starać się ustawiać gońce jak najbliżej centrum szachownicy.

Wieża

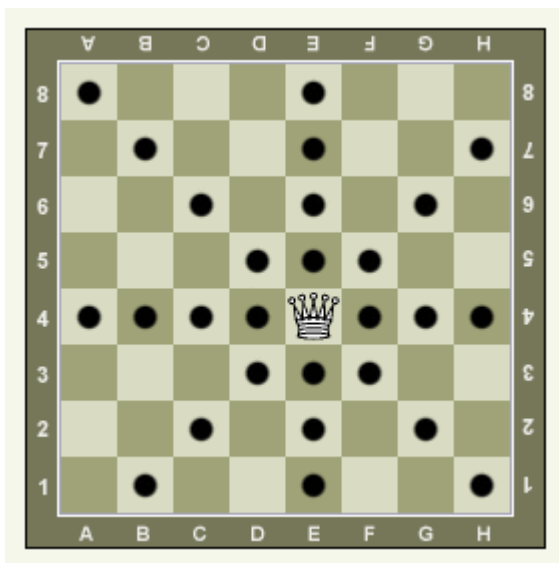
Wieże zaliczane są do figur ciężkich. Mogą poruszać się o dowolną ilość pól po liniach poziomych oraz pionowych. Proszę zwrócić uwagę, iż niezależnie od tego na którym polu ustawiona jest wieża, to ilość pól na które może wykonać posunięcie jest zawsze taka sama (na pustej szachownicy) – może wykonać jeden z 14 dostępnych ruchów (po 7 w każdej z linii).



W początkowej fazie gry, kiedy na szachownicy jest ciasno, jej siła jest znacznie ograniczona, dopiero w końcówce, gdy na szachownicy zrobi się nieco luźniej, to najczęściej wieże mają decydujący wpływ na wynik partii.

Hetman

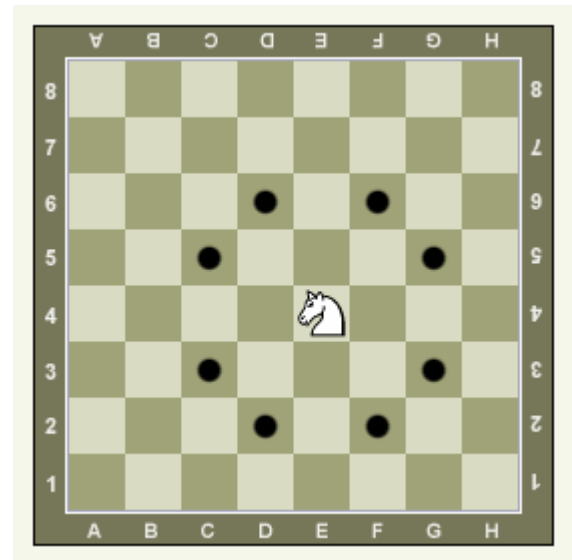
Hetman jest najsilniejszą figurą na szachownicy. Może poruszać się w dowolnym kierunku o dowolną ilość pól, po liniach pionowych, poziomych oraz przekątnych (łączy w sobie właściwości gońca oraz wieży). Jak wielki zasięg ma ta figura uwidacznia poniższy diagram:



Hetman stojący w centrum ma do swojej dyspozycji aż 27 pól! (tyle samo co goniec i wieża łącznie). Pamiętajmy, że jego ogromna wartość sprawia, że jego utrata, nawet na szczeblu graczy początkujących na ogół oznacza przegraną. Dlatego warto zwracać na niego szczególną uwagę!

Skoczek

Porusza się na kształt litery "L", jedno pole po prostej, następnie o jedno na ukos (w kierunku „oddalania się” od pola wyjściowego). Z początku może się to wydawać nieco skomplikowane, ale diagram poniżej powinien wyjaśnić o czym mowa:

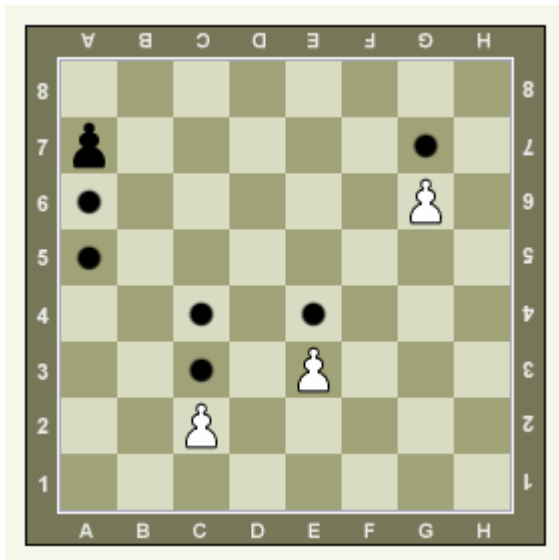


Największe pole działania zasięgu skoczka znajduje się w kwadracie **c3, f3, f6, c6**, gdzie ma aż 8 pól do swojej dyspozycji (poza nim ma już znacznie mniej). Figurę tę szczególnie docenimy w pozycjach zamkniętych, to znaczy takich, gdy pionki oraz inne figury są zablokowane i nie można nimi wyrzucić przeciwnikowi żadnej krzywdy. W takich sytuacjach to skoczek może być jedyną figurą zdolną przedostać się na stronę "wroga", by zaatakować jego bierki. Dzieje się tak ze względu na możliwość przeskakiwania ponad bierkami, tak własnymi jak i przeciwnika.

Bardzo ważne jest także to, że skoczek jest jak kameleon: za każdym razem zmienia kolor pola na którym staje oraz zawsze kontroluje (atakuje) tylko pola koloru przeciwnego niż to na jakim stoi. Przykładowo jeśli nasz konik stoi na białym polu e4, wówczas będzie kontrolował tylko czarne pola i po wykonaniu ruchu będzie odwrotnie (czyli wtedy będzie miał pod ostrzałem pola białe).

Pionki

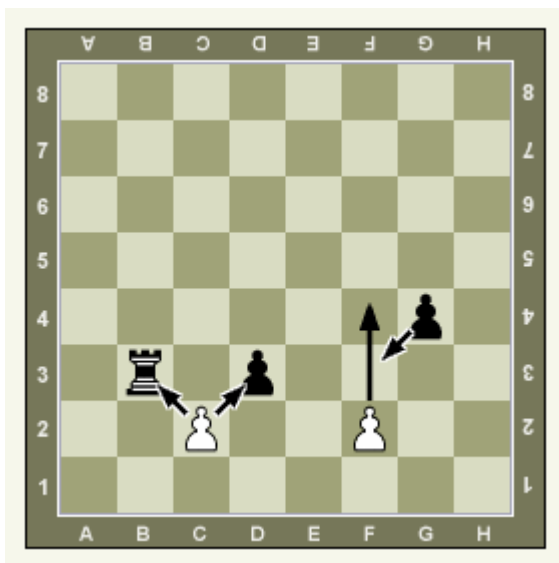
Są najmniejszymi naszymi żołnierzami. Mogą poruszać się tylko do przodu po kolumnie (a więc linii pionowej) po jednym polu. Wyjątkiem jest przypadek gdy dowolny pionek znajduje się w pozycji wyjściowej (białe pionki na drugiej linii, a czarne na siódmej), mamy wtedy do wyboru ruch o jedno lub o dwa pola (gracz decyduje o tym czy przesunie go bliżej czy dalej):



Jak widać na powyższym diagramie, pionki stojące w pozycji wyjściowej: biały na **c2** oraz czarny na **a7**, mogą zagrać zarówno o dwa jak i o jedno pole do przodu, natomiast pionki stojące na kolumnach **e** i **g**, mogą przesunąć się tylko o jedno pole (z uwagi na to, że nie stoją na linii wyjściowej). Zapamiętajmy, że pionki nigdy nie mogą się cofać, ani bić do tyłu.

Bicie pionem, bicie w przelocie, przemiana (promocja) pionka

Bicie pionkiem jest możliwe w przypadku, gdy bierka którą chcemy zbić znajduje się na sąsiadującej kolumnie, o jedno pole przed nim po lewej albo prawej stronie:



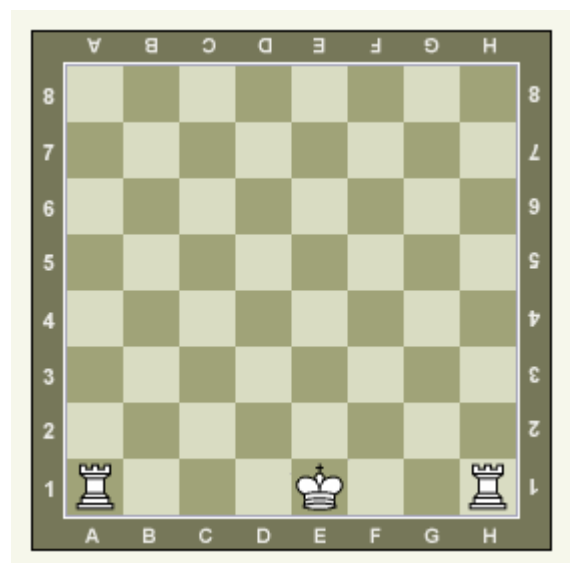
Pion stojący na **c2** może zbić wieżę na **b3** oraz pionka na **d3**. W takim przypadku stawiamy pionka na miejscu pobitej bierki.

Istnieje jeszcze jeden (specjalny) rodzaj bicia, nazywany "biciem w przelocie". Ma ono miejsce w przypadku, gdy pion przekroczy linię środkową (patrz diagram). Jeśli teraz białe zagrają **1.f2-f4**, to czarne mogą zbić białego pionka **1... g4:f3**, tak jak gdyby ten wykonał normalny „krótki” ruch (o jedno pole). Dzieje się tak ze względu na fakt iż przeszedł on przez pole **f3**, które jest pod kontrolą (biciem) czarnego piona. Należy pamiętać że bić w przelocie można tylko bezpośrednio po ruchu pionka przeciwnika o dwa pola. Jeżeli wykonasz inne posunięcie tracisz prawo do pobicia w przelocie tego konkretnego bicia.

Ostatnia bardzo ważna sprawa dotycząca pionka to jego przemiana (albo promocja). Gdy pion dojdzie do końca szachownicy (biały do ósmej linii, natomiast czarny do pierwszej), mamy obowiązek wymienić go na dowolną figurę (jedną z czterech: hetmana, wieżę, skoczek lub gońca) oprócz króla. W takiej sytuacji nie ma znaczenia jakie figury znajdują się aktualnie na szachownicy. Zakładając że uda się nam dotrzeć do linii przemiany wszystkimi pionkami możemy mieć nawet 9 hetmanów! Analogicznie teoretycznie można mieć 10 wież czy skoczków, ale w praktyce niemal nigdy się to nie zdarza.

Roszada

Roszada to jedyne posunięcie w szachach, które dopuszcza wykonaniu ruchu jednocześnie dwoma figurami. Polega to na przesunięciu króla o dwa pola w stronę jednej z wież, natomiast wieżę przenosi się nad królem i stawia obok niego. Należy pamiętać że przy wykonywaniu roszady najpierw wykonujemy ruch królem, a dopiero potem wieżą.



W tym przypadku można wykonać roszadę długą oraz krótką. Roszada długa wygląda tak: króla przestawiamy na pole **c1**, a wieżę z a1 stawiamy na **d1**. Natomiast roszada krótka: król wędruje na **g1**, a wieżę z h1 stawiamy na **f1**. W przypadku czarnych roszada wykonywana jest analogicznie.

Uwaga! Wykonanie roszady jest niemożliwe w następujących przypadkach:

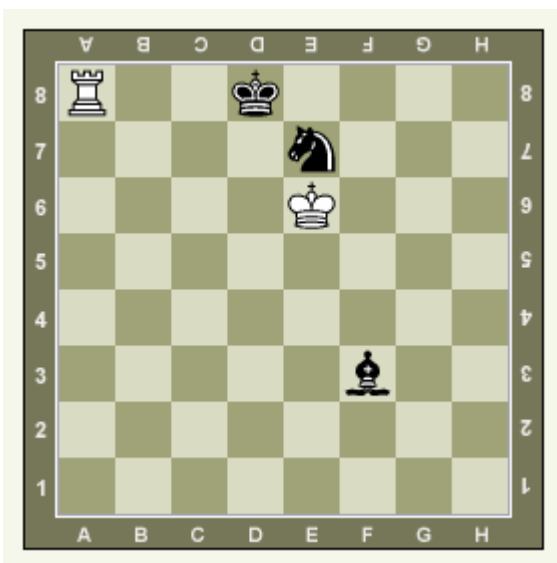
- Jeśli wykonywane były już posunięcia królem lub wieżą biorącą udział w roszadzie (nawet jeśli wróciły na swoje miejsce).
- Jeśli król jest w danej chwili szachowany.
- Jeśli pole przez które przechodzi (zostaje przeniesiony) król, lub też pole na którym ma stanąć jest atakowane.
- Jeśli między królem a wieżą stoi jakaś figura.

Cel gry

Mat

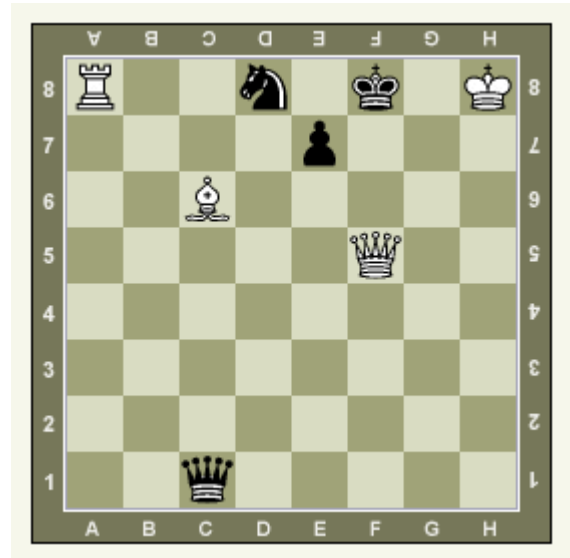
Celem gry jest schwywanie (zamatowanie) króla przeciwnika, i wcale nie chodzi tu o jego zabicie. Chodzi oto, by doprowadzić do sytuacji, w której król jest zaszachowany (czyli zaatakowany) i nie mamy żadnej z poniższych możliwości:

- ucieczki na nieszachowane (nieatakowane) pole
- pobicia bierki szachującej
- zasłonięcia się przed bierką szachującą



W powyższym przykładzie czarny król jest szachowany przez wieżę, jednak nie jest to mat. Można się tutaj

obronić bijąc wieżę gońcem, zasłaniając skoczkiem lub odchodząc królem na wolne (nieatakowane) pole c7. Jeśli żaden z powyższych sposobów obrony przed szachem nie może zostać wykorzystany, mówimy wtedy o macie. Mat to więc nic innego jak szach po którym nie ma już obrony.

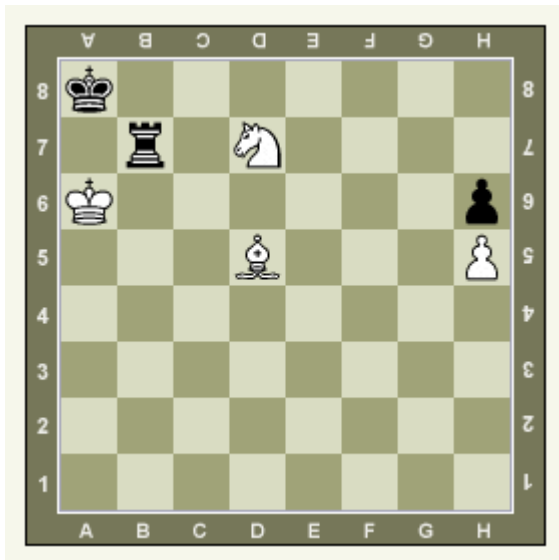


W tym przykładzie, szachowany przez hetmana czarny król, nie ma żadnej możliwości obrony. Niemożliwa jest jego ucieczka na **e8**, ze względu na szacha od gońca. Z kolei pola **g7** oraz **g8** są pod kontrolą białego króla. Zasłonić się skoczkiem też nie można, z uwagi na szacha od wieży (skoczek nie może bowiem narażać króla na innego szacha). Nie ma także możliwości bicia hetmana. Oznacza to, że jest mat, co oznacza, że gra się zakończyła – wówczas wygrywa osoba, która zamatowała przeciwnika (dała mu mata).

Można także wygrać w inny sposób. Istnieje możliwość poddania się przez jednego z graczy, w przypadku gdy uzna on, że nie ma już szansy choćby na remis.

Pat

Patem nazywa się pozycję w której król gracza na którego przypada ruch nie jest szachowany i równocześnie nie może wykonać żadnego prawidłowego posunięcia dowolną (którákolwiek) ze swoich bierek. W takich sytuacjach partia natychmiast kończy się remisem.



W tej pozycji ruch przypada na czarne. Nie mogą one jednak wykonać jakiegokolwiek ruchu, gdyż pionek jest zablokowany, wieża jest związana przez gońca, a król nie może wykonać ruchu na pola będące pod kontrolą białych.

Inne możliwości zakończenia partii remisem:

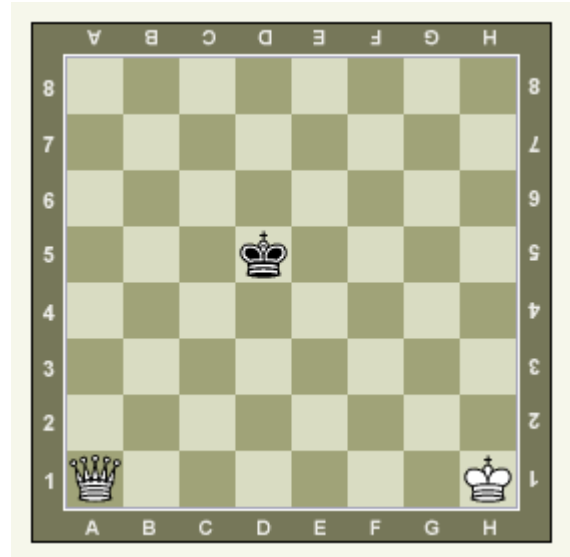
- żadna ze stron nie posiada wystarczającego materiału do zamatowania
- pojawienie się trzy razy (niekoniecznie pod rząd) tej samej pozycji (w tym przypadku jedna ze stron może zareklamować remis, choć nie ma takiego obowiązku)
- po 50-ciu ruchach żaden z rywali nie wykonał ruchu pionkiem i równocześnie nie było żadnego bicia (w tym przypadku jedna ze stron może zareklamować remis, choć nie ma takiego obowiązku)
- jeden z graczy zaproponuje remis, a drugi na tę propozycję przystanie

Maty proste

W tym miejscu omówione zostały proste końcówki, w których jedna ze stron pozostaje z samotnym królem, a strona silniejsza posiada figurę lub figury, które pozwolą dać mata. We wszystkich rodzajach końcówek bardzo ważną figurą jest król, którego prawidłowa, aktywna gra jest kluczem do zwycięstwa. Zapamiętajmy, że w każdej z poniżej ukazanych pozycji można tylko wtedy zamatować króla, gdy znajduje się on na skraju szachownicy (lub też w jednym z jej narożników)!

Król + hetman przeciwko królowi

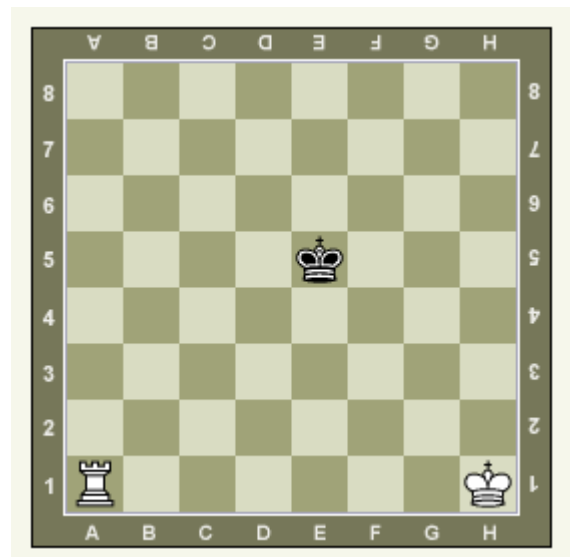
Metoda gry prowadząca do mata polega na spychaniu króla przeciwnika na obrzeże lub do jednego z rogów szachownicy. Należy zwrócić uwagę, aby król przeciwnika w momencie, kiedy nie jest szachowany, miał wolne pole, na które będzie mógł wykonać ruch. Unikajcie w ten sposób pułapek patowych.



1.Hf6 Kc5 2.Kg2 Kc4 3.Hc6+ Kd4 (czarny król stara się utrzymać w pobliżu środka szachownicy) **4.Kf3 Ke5 5.Hd7 Kf6 6.Kf4** (uniemożliwia powrót na pole e5) **6. ... Kg6 7.He7 Kh6 8.Kf5 Kh5 9.Hg5X**

Król + wieża przeciwko królowi

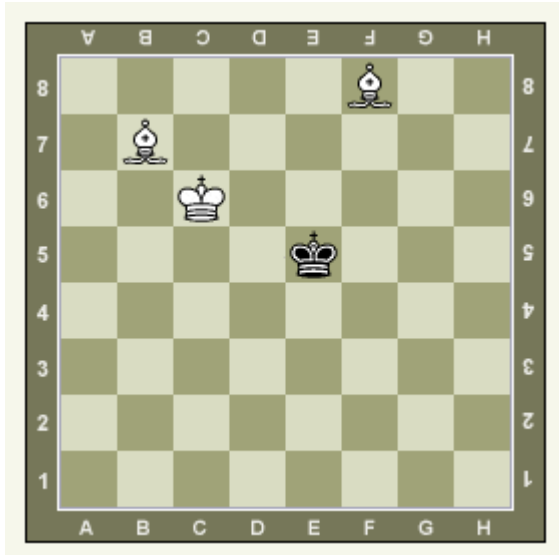
Aby zamatować wieżą i królem należy najpierw wymusić przejście króla przeciwnika na obrzeże szachownicy.



1.Wd1 (w przykładzie tym, każdy ruch wieży pozostawia dla czarnego króla coraz mniej przestrzeni) **1. ... Ke4 2.Kg2 Ke3 3.Kg3 Ke4 4.Kg4 Ke5 5.Kf3 Kf5 6.We1 Kg5 7.We5+ Kf6 8.Kf4 Kg6 9.Wf5 Kh6 10.Wf6+ Kg7 11.Kg5 Kh7 12.Wf7+ Kh8** (teraz król ma do swojej dyspozycji zaledwie 2 pola) **13.Kf6 Kg8 14.Kg6 Kh8 15.Wf8#**

Król + dwa gońce przeciwko królowi

Zamatowanie możliwe jest tylko po zagonieniu króla do jednego z narożników szachownicy. Zadanie to jest o tyle trudniejsze, że wymaga precyzyjnej współpracy trzech figur, a nie dwóch, jak to miało miejsce w poprzednich przykładach. Strona broniąca się powinna starać się utrzymać w pobliżu centrum. Należy także pamiętać że aby dać mata, dwa ostatnie posunięcia muszą być z szachem!

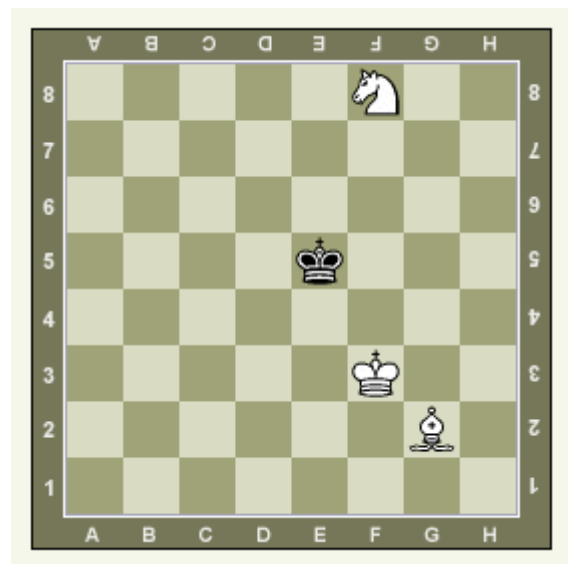


1.Gd6 Kd4 2.Kb5 (zwróćcie uwagę, w jaki sposób oba gońce uzupełniają się wzajemnie, gońiec stojący na b7 kontroluje pola e4 i d5, a drugi gońiec pole e5. Król kontroluje pole c4, co zmusza czarnego monarchę do odejścia na 3 linię) **2. ... Kc3 3.Kc5 Kd3** (jedynie posunięcie pozwalające utrzymać się w pobliżu centrum) **4.Gf4** (zabiera pole e3) **4. ... Ke2 5.Kd4 Ke1 6.Gf3** (po raz kolejny gońce tworzą barierę, na polach d1, d2, e2) **6. ... Kf2 7.Ke4 Kf1 8.Ke3 Ke1** (czarne starają się utrzymać w pobliżu środka szachownicy. Po 8. ... Kg1, nastąpi ten sam ruch co w tekście) **9.Gg4!** (toruje drogę własnemu królowi) **9. ... Kf1 10.Kf3 Ke1 11.Kg3 Kf1 12.Gd2** (w końcu można zabrać czarnemu królowi pole e1) **12. ... Kg1 13.Gh3** (pierwsza część planu wypełniona, król został zagoniony do narożnika i ma do swojej dyspozycji pola

g1 i h1. Teraz już możemy przystąpić do drugiej, najważniejszej części planu - matowania) **13. ... Kh1 14.Gg2+ Kg1 15.Ge3X** Zadanie wydaje się dość proste jednak w rzeczywistości wymaga wiele ćwiczeń.

Król + gońiec + skoczek przeciwko królowi








Jest to zdecydowanie najtrudniejszy typ z omawianych tu końcówek. Wymaga niezwykle dokładnej współpracy figur, a błąd który pozwoli królowi przeciwnika wydostać się z pułapki, może nas kosztować pół punkta. Celem strony silniejszej jest zmuszenie rywala, do przejścia królem w stronę narożnika o kolorze pól po których porusza się gońiec.



1.Ke3 Kf5 2.Kd4 Kf6 3.Gd5 Kg7 (ponieważ król nie mógł utrzymać pozycji w centrum, to teraz próbuje chronić się w pobliżu narożnika koloru przeciwnego niż pola po których porusza się gońiec) **4.Sd7 Kh8 5.Ke5 Kg7 6.Kf5 Kh6 7.Se5 Kg7 8.Sf7 Kf8 9.Kf6 Kg8 10.Ge4** (zabiera królowi pole h7 i wymusza przesunięcie się w kierunku a8) **10... Kf8 11.Gh7** (uniemożliwia powrót na g8) **11... Ke8 12.Se5 Kd8 13.Ke6 Kc7** (na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać że białe wypuściły króla z pułapki, jednak następne posunięcia pokazują że tak nie jest) **14.Sd7 Kb7 15.Gd3 Kc6 16.Gc4 Kc7 17.Gb5 Kd8 18.Sb6 Kc7 19.Sd5+ Kd8 20.Kd6 Kc8 21.Ke7 Kb8 22.Ga6** (teraz czarne mają tylko 3 pola do swojej dyspozycji) **Ka7 23.Gc8 Kb8 24.Kd7 Ka8 25.Kc7** (przejście królem na c7 zwalnia skoczka od pilnowania pola b6 i pozwala na przygotowanie ostatecznego uderzenia) **25... Ka7 26.Sb4 Ka8 27.Gb7+ Ka7 28.Sc6X**

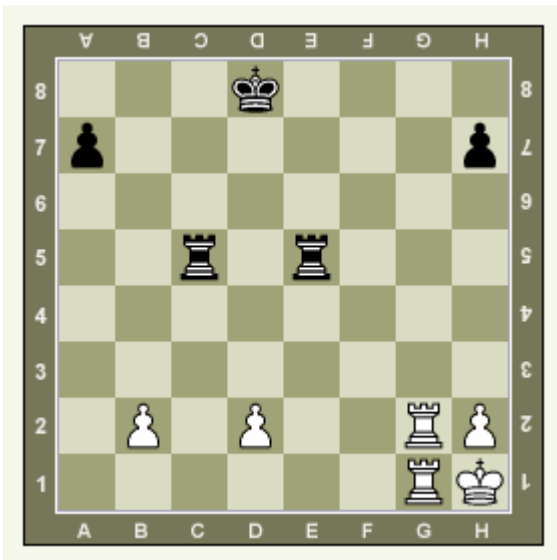
CZĘŚĆ II. TAKTYKA

Podstawowe motywy taktyczne oraz proste kombinacje

-  Podwójne uderzenie
-  Związanie
-  Szpila
-  Wymuszenie ruchu
-  Odkryty atak
-  Bierka przeciążona
-  Promocja piona

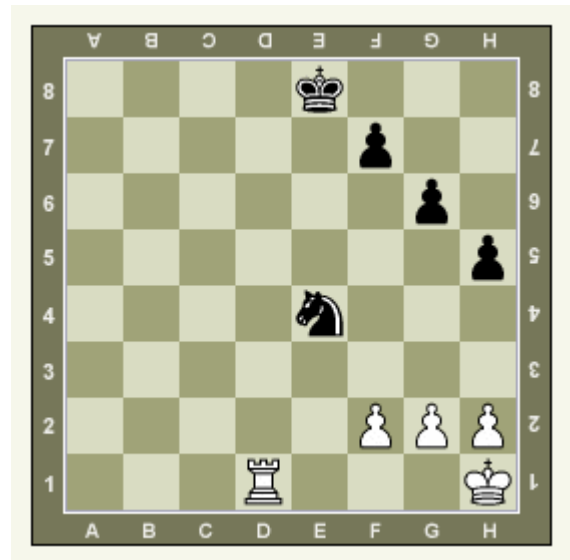
Podwójne uderzenie

Atak ten oznacza stworzenie podwójnej groźby, następstwem której jest zdobycie przewagi materialnej. Jeśli zostaje on przeprowadzony przy pomocy skoczka lub pionka, mówimy wtedy o „widelkach”. Oto przykłady:



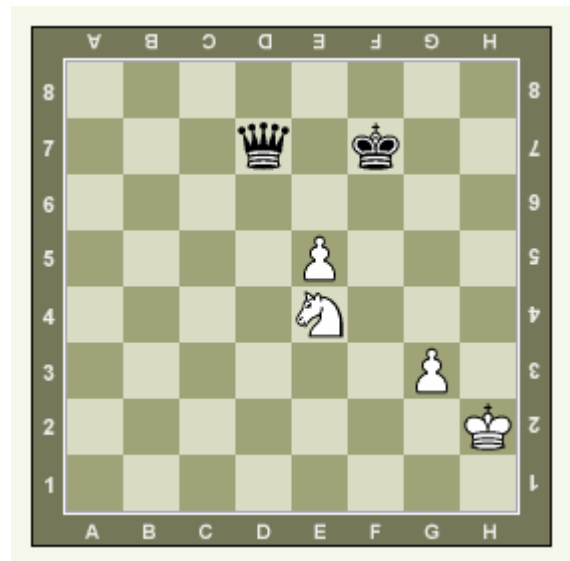
Ruch pionka **1.d4!** pozwala na zdobycie w następnym posunięciu jednej z wież.

W następnym przykładzie przedstawimy „widły” zrobione skoczkiem.

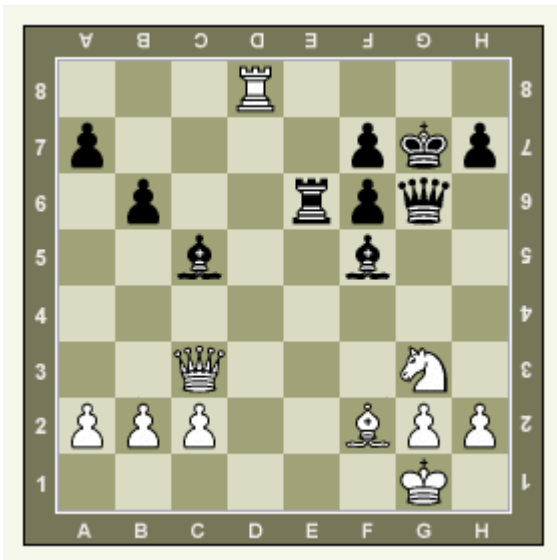


Czarne mogą schwytać wieżę dzięki ruchowi **1. ... S:f2+** i nie ma już dla niej ratunku.

W pozycji widocznej na kolejnym diagramie, na pierwszy rzut oka widać, że ogromną przewagę materialną mają czarne. Jednak po zastosowaniu dwóch widełek białe przechylają szalę zwycięstwa na swoją korzyść.

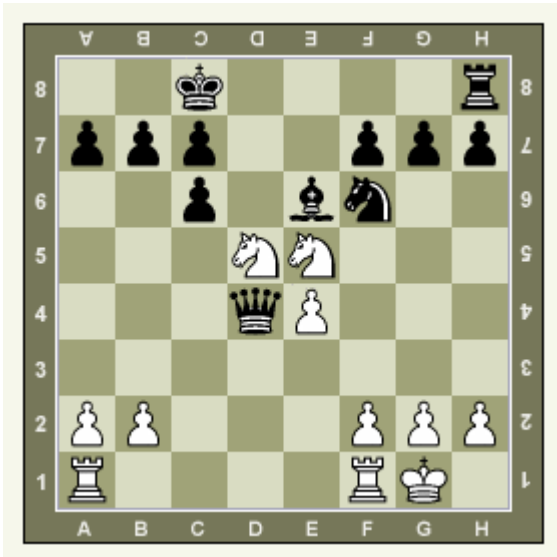


Nastąpiło **1.e6+!** **K:e6** (lub 1... H:e6 2.Sg5+!) **2.Sc5+!** (drugie „widelki”) **Kd6** **3.S:d7** **K:d7** i białe niebawem zamienią piona na hetmana.



1.G:c5! i jeśli czarne zagrają **1... b:c5** to **2.H:c5!** z groźbą mata i atakiem na gońca.

Poniżej ostatni przykład z zastosowaniem widełek

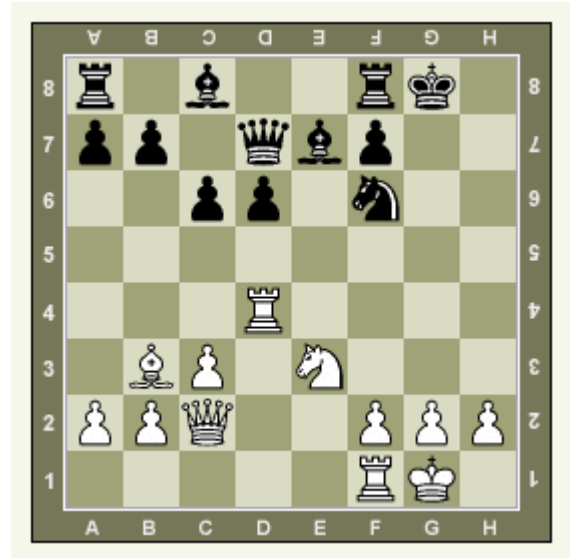


Widzimy tutaj, że czarne posiadają znaczną przewagę. Nie dość, że mają hetmana za wieżę, to do tego grożą jeszcze zdobyciem jednego ze skoczków, co da im przygniatającą przewagę. Jednak znakomite ustawienie białych skoczków połączone z niefortunnym ustawieniem czarnego króla i hetmana, pozwala im na przeprowadzenie ładnej kombinacji.

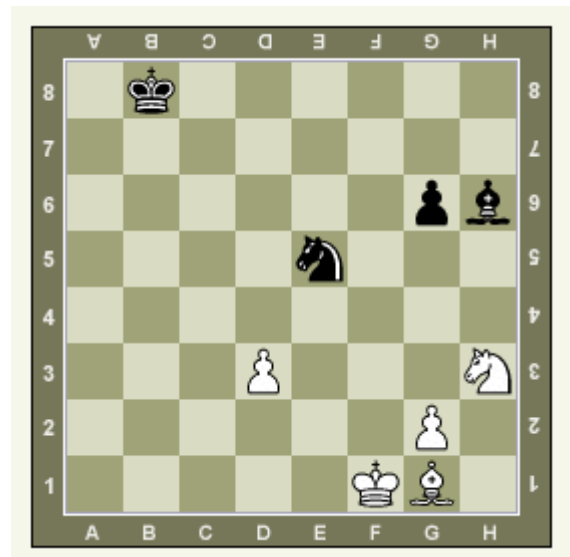
1.Se7+! Kd8 (1... Kb8 2. S7:c6+ b:c6 3.S:c6+ +-)
2.S7:c6+! poświęcenie skoczka w celu umożliwienia działania drugiemu skoczkowi **b:c6** **3.S:c6+** i po tych widełkach wygrana to już tylko kwestia techniki.

Związanie

To atak na bierkę przeciwnika, która osłania inną bierkę stojącą na tej samej kolumnie lub przekątnej. Na ogół ruch bierką zaatakowaną jest niemożliwy, bądź też prowadzi do dużych strat materialnych. Najlepiej wyjaśnią to następujące przykłady:



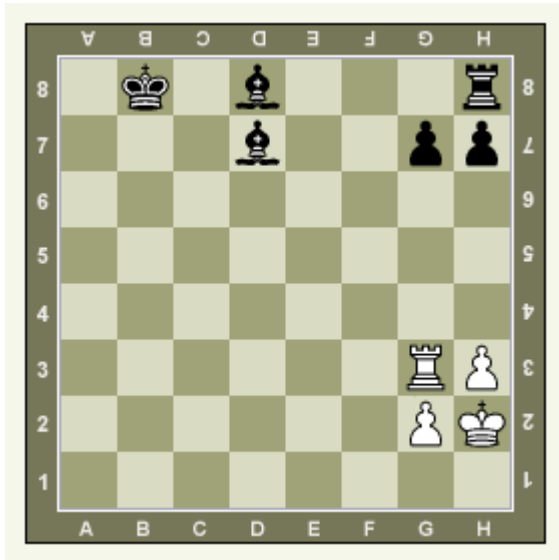
Dzięki związaniu białe mogą przeprowadzić matowy atak! **1.Hg6+!** (nie można bić hetmana pionkiem, bo będzie szach od gońca stojącego na b3) **1... Kh8**
2.Wh4+ Sh7 **3.H:h7#**



W powyższej sytuacji białe wykorzystują fakt ustawienia króla i skoczka na jednej przekątnej.

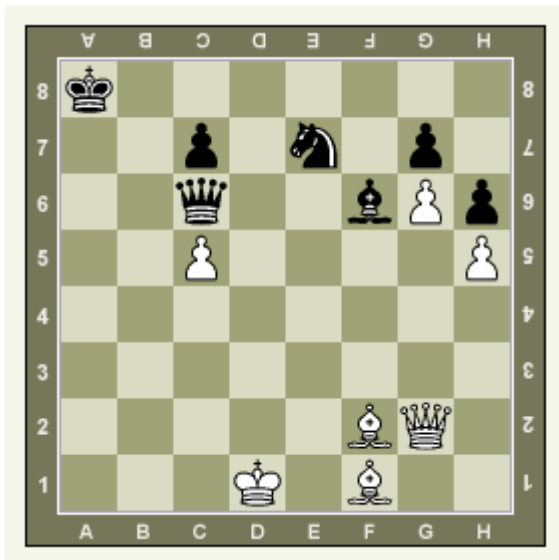
1.Gh2! wiąże skoczka i uniemożliwia mu jakikolwiek ruch. Jeśli teraz czarne będą próbowały bronić skoczka posunięciem **1... Gg7**, nastąpi **2.d4** zdobywający skoczka.

W widocznej pozycji czarne posiadają przygniatającą przewagę i wykorzystując motyw związania budują siatkę matową.



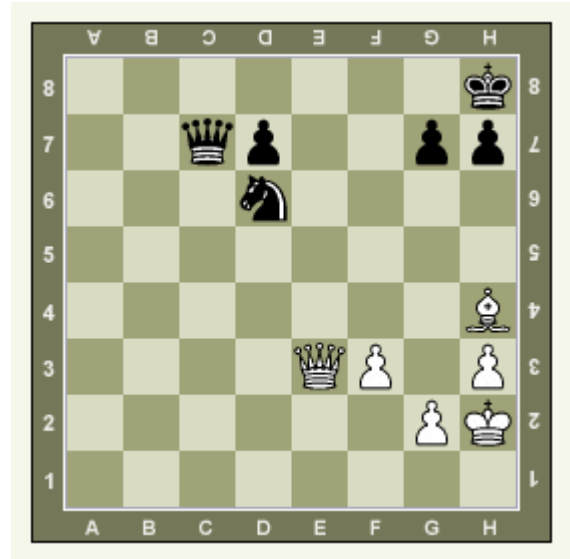
Posunięcie **1... Gc7** (unieruchamia wieżę) **2.h4** (odejście króla na g1 przyspiesza porażkę **2.Kg1 G:g3 3.Kf1 We8 4.Kg1 We1#**) **2... We8 3.h5 We3 4.Kg1 G:g3 5.Kf1(h6) We1#**

Dla początkującego gracza poniższa pozycja mogłaby się wydawać wyrównana, jednak grający białymi mogą w dość prosty sposób osiągnąć przewagę.



1.H:c6+ S:c6 2.Gg2 (atakuję skoczka, który nie może wykonać ruchu ze względu na króla znajdującego się na tej samej przekątnej) **2... Kb7** (tylko tak można bronić skoczka) **3.Kc2!** I czarne nie mogą już powstrzymać manewru królem, który prowadzi do zdobycia skoczka: Kb3 - Kc4 - Kb5 i później G:c6

I ostatni już przykład dotyczący związania:

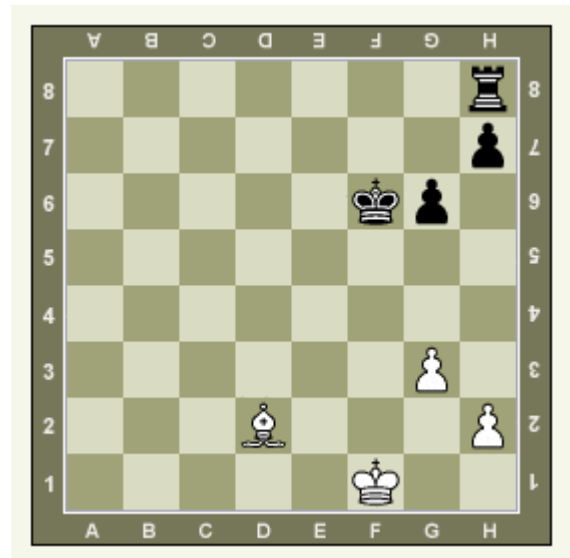


Mimo posiadania przez czarne wolnego pionka na d7, nie można powiedzieć, że ich sytuacja jest choćby dobra. Hetman stojący na jednej przekątnej razem ze skoczkiem oraz król w rogu szachownicy bez możliwości ucieczki, pozwalają białym na przeprowadzenie ataku.

1.Gg3 (wiąże skoczka) **1... Hb8** (nie ratuje 1... Hc6 bo nastąpi 2.He7 z groźbą mata na f8 i zdwojeniem ataku na skoczka) **2.Hd3** zdobywający w następnym posunięciu skoczka.

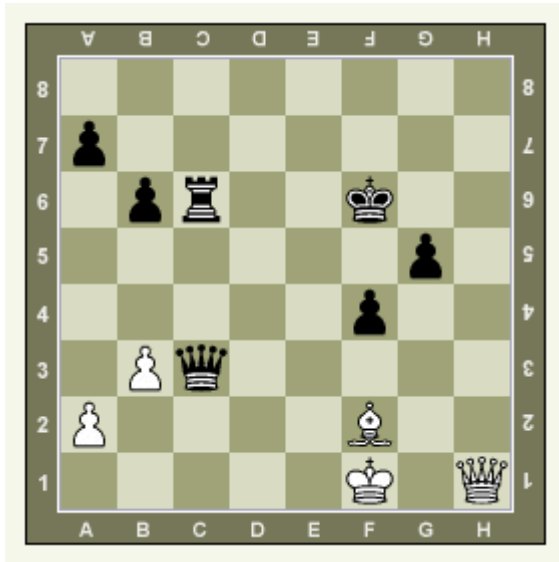
Szpila

Jest to zagranie, które pozwala przebić się przez jedną z bierek przeciwnika, po to aby zbić inną, znajdującą się na tej samej kolumnie lub przekątnej.

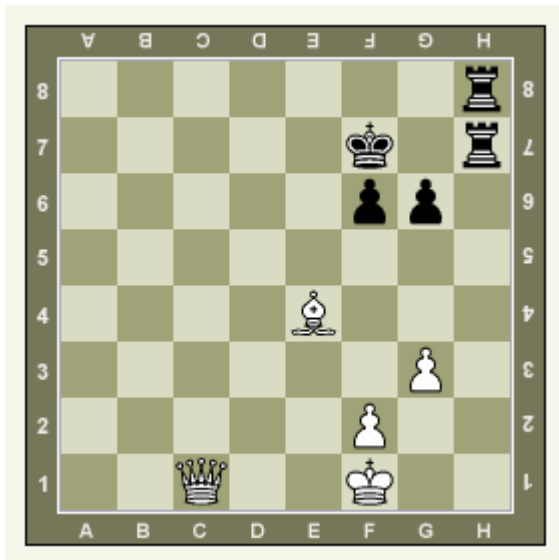


W powyższym przykładzie proste **1.Gc3+!** przebija się przez króla i pozwala na zdobycie wieży w następnym posunięciu. **1... Kf7 2.G:h8 +-**

Na kolejnym diagramie sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana. Mimo, iż hetman stoi na jednej diagonalu (przekątnej) razem z królem, to proste Hh8+ nic nie daje, ponieważ czarny hetman jest pilnowany przez wieżę. Dlatego...

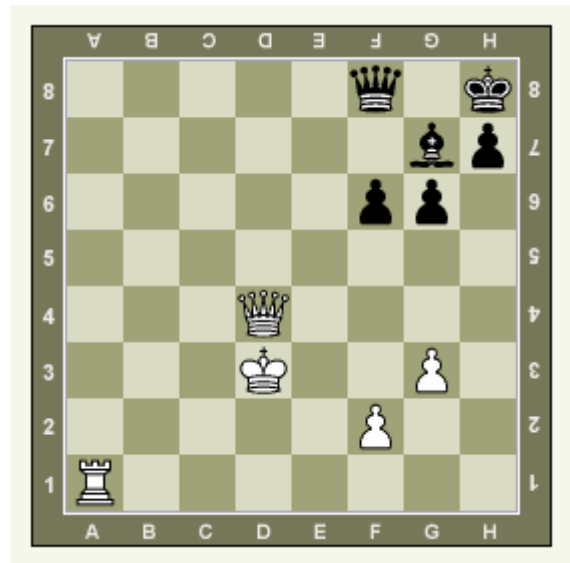


1.Gd4+!! (odciągnięcie hetmana na nie bronione pole) **H:d4** i dopiero teraz **2.Hh8+!** **Kf5 3.H:d4** z wygraniem hetmana za gońca.

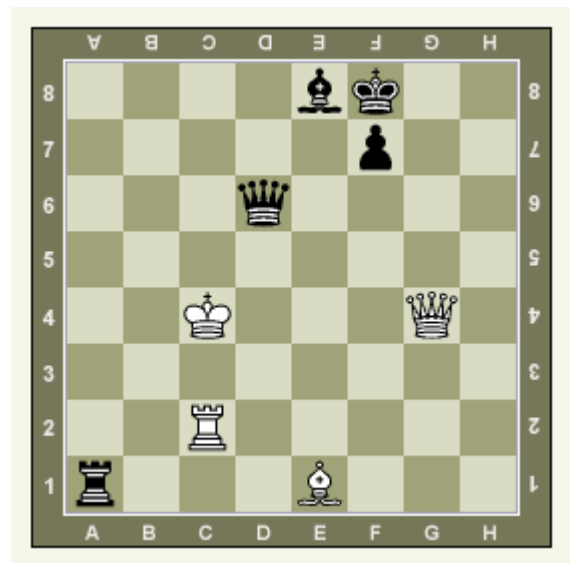


W tym przykładzie po raz kolejny głównym celem będzie hetman. Wykorzystując to, że hetman i król stoją w jednym rzędzie, czarne zagrały **1.Wh1!+** i jeśli teraz białe zdecydują się pobić gońca **1... G:h1**, to **2.Wh1+ Ke2 3.W:c1**. W przypadku zaś natychmiastowego

odejścia królem, białe mając tylko gońca nie będą w stanie przeciwstawić się dwóm białym wieżom.



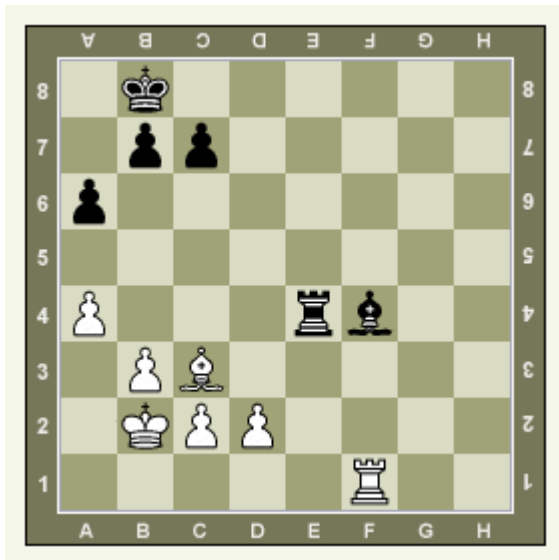
Ruchem **1... f5!** czarne zmuszają białego hetmana do opuszczenia pola d4, po czym ginie wieża stojąca na a1, która została na szpili.



W pozycji widocznej na diagramie białe chciały zdobyć hetmana posunięciem **1.Gb4** jednak czarne przygotowały wspaniałą odpowiedź **1... H:b4+!! 2.K:b4 Wa4+! 3.Kc5 W:g4** z wygraną pozycją

Wymuszenie ruchu

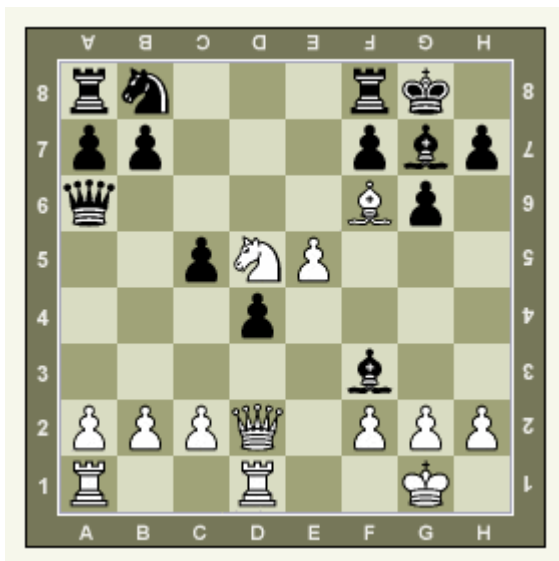
Polega na odciągnięciu bierki lub kilku bierek od obrony jakiegoś pola. Cel ten bardzo często osiąga się za pomocą ofiary.



Na powyższym diagramie, celem ataku jest gońiec czarnych. Aby go zdobyć, należy wymusić odejście wieży na pole, z którego nie będzie mogła go bronić.

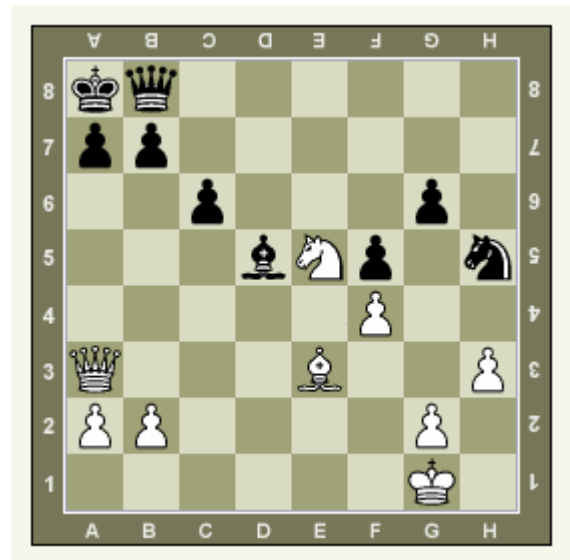
A więc **1.d3! We7 2.W:f4**

Bednarski - Nouissere 1970



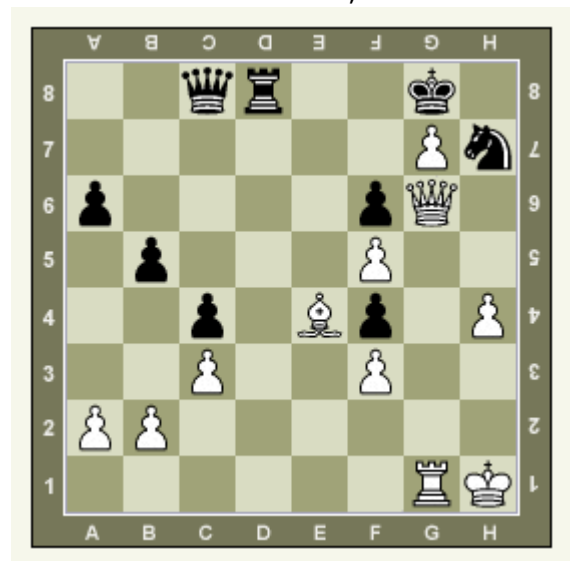
Białe mogą teraz bić gońca na f3, tylko po co? Jeśli uważnie się przyjrzą, zauważą że gdyby nie obecność gońca na g7, białe natychmiast dałyby mat ruchem Se7.

Po ruchu **1.Hh6!!** czarne poddały się, gdyż nie ma już ucieczki przed matem. Po 1...G:f6 2.S:f6+ H:f6 (trzeba bić, bo inaczej mat na h7) 3.ef6 nie da się uniknąć mata na g7, zaś po 1...H:f6 2.S:f6+ G:f6 (groził mat na h7) 3.ef6 partia kończy się podobnie.



Po **1.Sd7!** czarne nie mogą uciekać hetmanem ze względu na groźbę mata na a7, więc stracą hetmana (za skoczka), co stawia ich w beznadziejnej sytuacji.

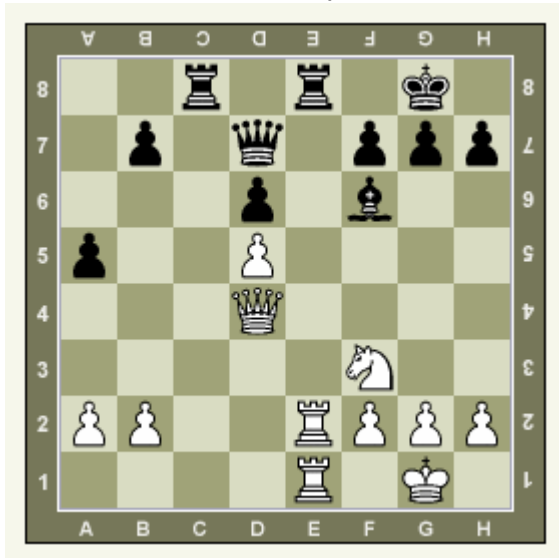
Fischer - Benko ; 1965



Już na pierwszy rzut oka widać, że białe posiadają przewagę. Pion oraz hetman skutecznie uniemożliwiają jakikolwiek ruch królem. Pozwala to na przeprowadzenie decydującej kombinacji.

1... He8+!! 2.W:e8 (wymuszony, bo po zasłonie skoczkiem nastąpi mat w 2 ruchach) **2... Gd5+ 3.We6 G:e6+ 4.H:e6 fe6 +-**

Adams - Torre ; Nowy Orlean 1921



Na pozór mogłoby się wydawać, że pozycja czarnych jest bezpieczna, jednak w partii nastąpiło:

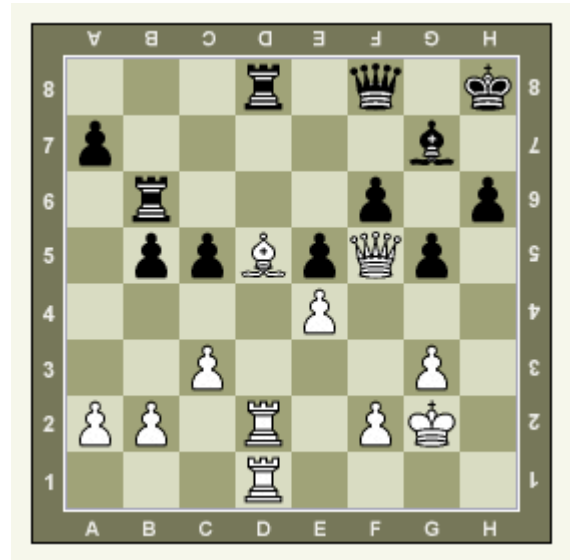
1.Hg4! Hb5 (hetman nie może opuścić przekątnej a4 - e8, jeżeli jednak się na to zdecydują, to skończy się matem 1... H:g4 2.W:e8+ W:e8 3.W:e8#) **2.Hc4!** (kolejne znakomite zagranie na odciążenie) **2... Hd7** (nie można 2... W:c4 3.W:e8+ z matem w następnym posunięciu) **3.Hc7!** (biały hetman nie odpuszcza) **3... Hb5** (i znowu nie można bić 3... W:c7 4.W:e8+) **4.a4!** (tym razem to pionek dręczy hetmana) **4... H:a4** (4... W:c7?? 5.W:e8+ H:e8 6.W:e8#) **5.We4!!** (po hetmanie i pionku przyszedł czas na wieżę) **5... Hb5** (w przypadku 5... W:e4 nastąpi 6.H:c8+ We8 7.H:e8+ H:e8 8.W:e8#) **6.H:b7!!** ostatnie uderzenie po którym czarne nie mają już obrony. Uparcie broniący się Torre w końcu skapitulował. Dalej partia mogłaby wyglądać następująco: 6... g5 7.H:b5 W:e4 8.W:e4 +-.

Ta wspaniała kombinacja, pokazuje nam jak bardzo groźny jest motyw wymuszenia ruchu. Zwróćcie także uwagę na fakt, że biały hetman ani razu nie był chroniony przez żadną swoją figurę, a mimo to był nietykalny!

Odkryty atak

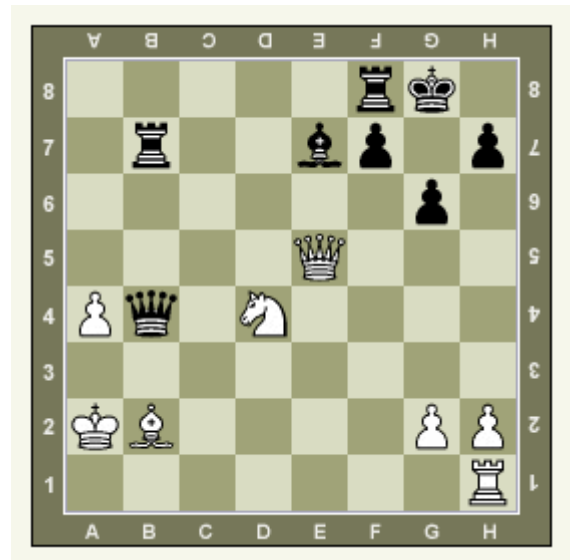
Siła takiego uderzenia uzależniona jest od ustawienia bierki przeciwnika na szachownicy. Atak taki polega na wykonaniu posunięcia, które spowoduje bezpośrednią groźbę i równocześnie pozwoli nam na otwarcie linii ataku dla innej bierki.

W poniższej pozycji białe mają możliwość przeprowadzenia ciekawego ataku, który pozwoli na wymianę gońca i wieży na wieżę i hetmana.



1.Gg8! (stwarza groźbę mata i otwiera linię ataku dla wieży) **1... H:g8 2.W:d8 Wb8 3.W:g8+ +-**

Na następnym diagramie sytuacja jest bardziej skomplikowana. Ze względu na możliwość kontrataku czarnych, natychmiastowe otwarcie skoczkiem wielkiej przekątnej jest niemożliwe. Jednak białe znalazły inny sposób....

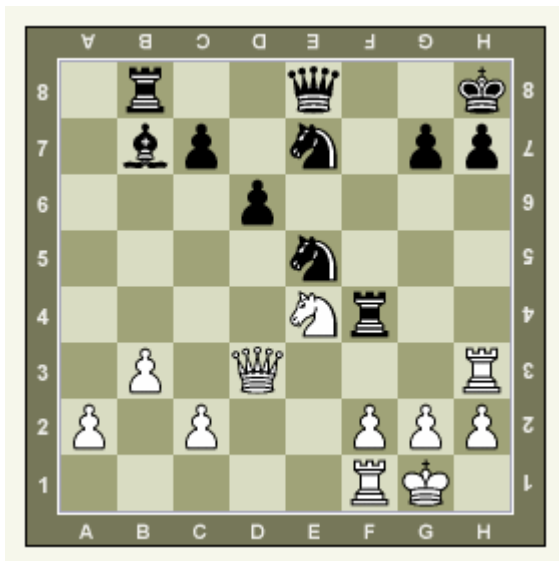


1.Hg7+!! K:g7 2.Sf5+! (podwójny szach, który otwiera wielką przekątną dla gońca) **2... Kg8 2.Sh6#** Piękny atak, który łączy w sobie takie motywy taktyczne jak: poświęcenie hetmana, odkryty atak oraz podwójny szach.



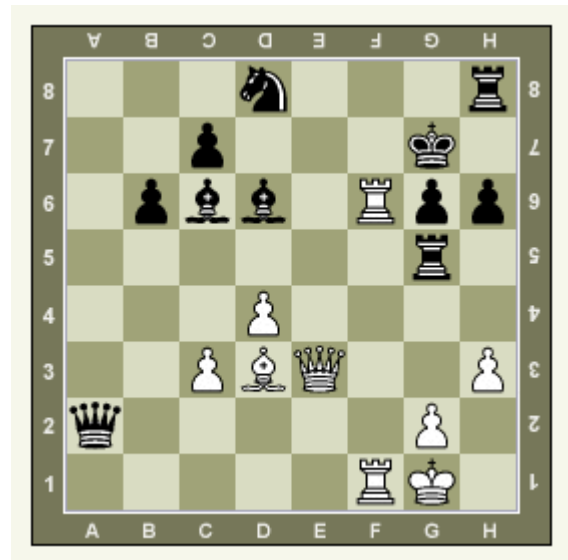
1.We7!! Kf8(1... W:e7 (H:e7) 2.Hh7+ Kf8 3.Hh8#)
2.W:d7 +- i czarne spokojnie mogą złożyć broń.

W kolejnym przykładzie czarne mają dużą słabość, jest nią pion h7. Ustawienie króla na h8 też nie jest tu bez znaczenia. Te dwa czynniki pozwalają na przeprowadzenie ciekawego ataku.



1.Sf6! i nie można obronić się przed matem na h7.
 Np. **1... g:f6 2.H:h7#** lub **1... g6 2.W:h7#** itd.
 Najdłuższa linia obrony to **1... Sf3+ 2.Kh1 Sg5** (2... Ge4 3.W:h7+ G:h7 4.H:h7#)**3.H:h7+ S:h7 4.W:h7#**

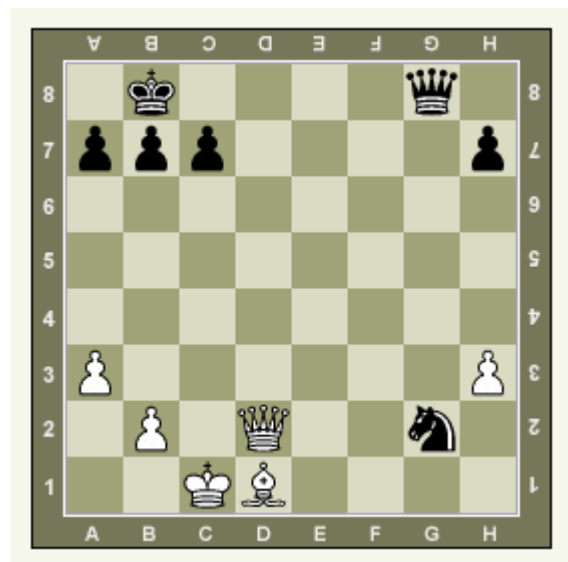
Ostatni przykład to rarytas tego motywu taktycznego, często określany jako "młynek". Czarne mają słabego pionka g6, który jest broniony przez króla oraz przez wieżę.



1.H:g5!! h:g5 2.W:g6+ Kh7 3.W:d6+ Kg7 4.Wg6+ Kh7 5.W:c6+ Kg7 6.Wg6+ Kh7 7.W:b6+ Kg7 8.Wg6+ Kh7 9.Wa6+ Kg7 10.W:a2 +-

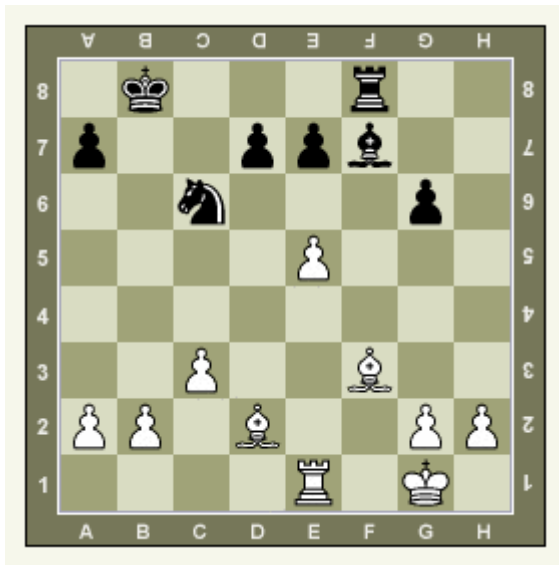
Bierka przeciążona

O bierce przeciążonej mówimy w sytuacji, gdy jedna figura lub pionek pilnuje dwie inne bierki. Żeby wykorzystać tego typu błędy ustawienia musimy zaatakować obydwie objekty, które są bronione.



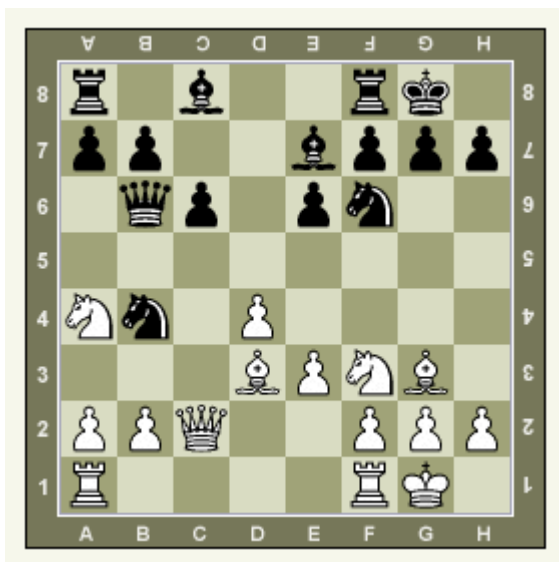
Figurą przeciążoną na powyższym diagramie jest hetman. Zadania którymi został obarczony to: pilnowanie ósmej linii (groźba mata) oraz obrona skoczka. Ruchem **1.Gb3!** białe zmuszają hetmana do porzucenia obrony skoczka bądź ósmej linii.

W kolejnym przykładzie białe obarczą pionka stojącego na d7 zbyt wieloma zadaniami



1.e6! G:e6 2.G:c6! i teraz jeśli **d:c6** to białe zbiją jeszcze gońca na e6.

W następnym przykładzie ostatnim posunięciem białych było zagranie skoczkiem na a4. Grający białymi ośmiolatek liczył na następujący wariant: 1.S:c2 S:b6 2.S:a1 S:a8 3.Gd7 Sc7 itd. Jednak nie zauważył motywu przeciążenia, w wyniku czego nastąpiło:

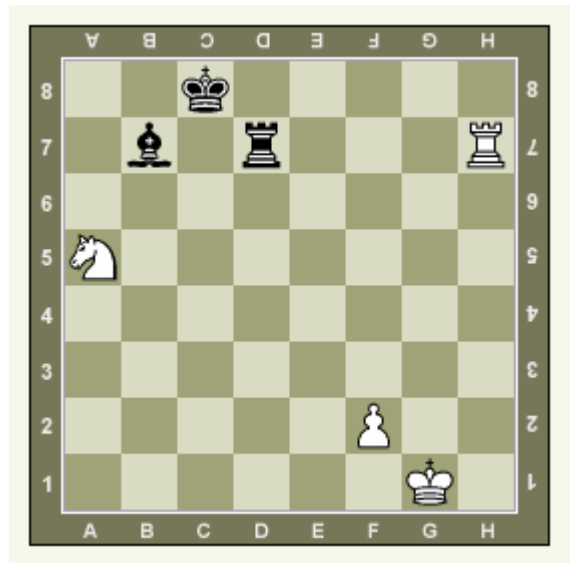


1... Ha5! i teraz atakowane są 3 figury białych: hetman, goniec i skoczek. Rozważmy taką odpowiedź białych:

2.Hb3 (lub Hd1) **S:d3 3.H:d3 H:a4** i białe mają figurę mniej. Wynika z tego, że jedyną rozsądną kontynuacją jest **2.G:h7+ S:h7 3.Hb3** Wprawdzie jeden zdobyty pionek przez białe nie zrekompensuje utraty gońca,

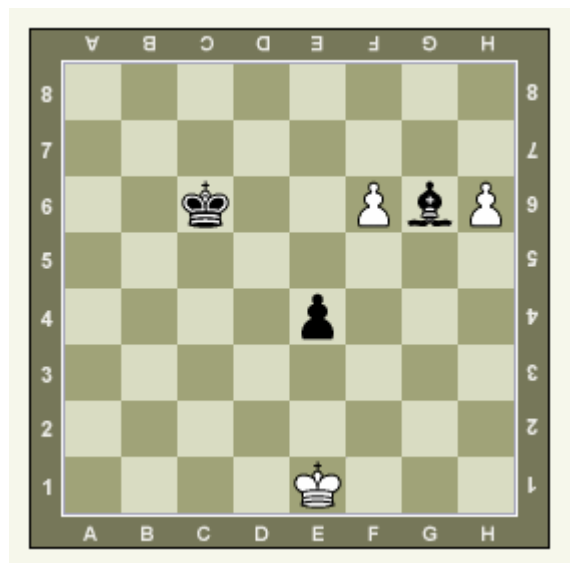
jednak jeśli już musimy coś tracić, to starajmy się przy okazji też coś zyskać.

Czasami zdarza się, że figurą, którą obarcza się zbyt dużą ilością zadań jest król:



Proste bicie **1.W:d7** pozbawia czarne szansy choćby na remis. Jeśli teraz zbiją wieżę to stracą gońca po czym białym pozostanie już tylko doprowadzenie piona do pola przemiany. Odejście gońcem także nie pomoże, bo jeden goniec to za mało, aby zatrzymać piona wspartego wieżą i skoczkiem.

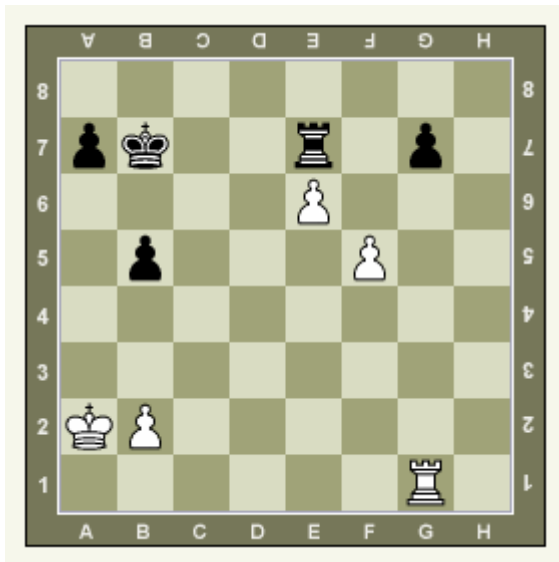
W ostatnim przykładzie goniec czarnych pilnuje, aby żaden z białych pionów nie dotarł do linii przemiany, jednak zadanie to przerasta jego możliwości.



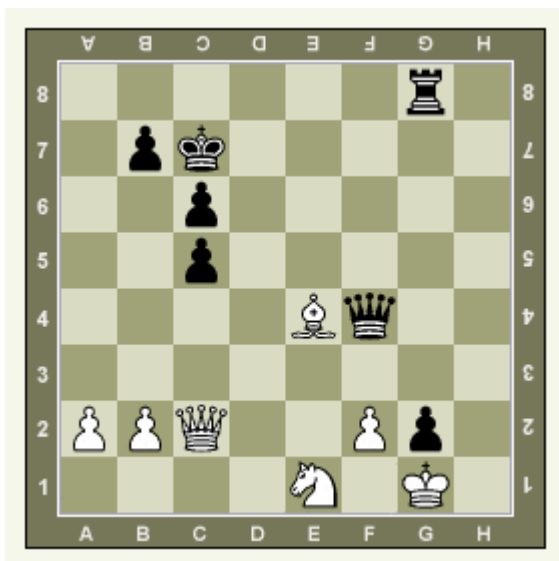
1.h7! (zmusza gońca do bicia) **1... G:h7 2.f7** i w następnym posunięciu białe dorabiają hetmana

Promocja piona

Z uwagi na możliwość przemiany pionka w dowolną figurę po osiągnięciu ósmej linii (pierwszej dla czarnych), pion może okazać się niezwykle groźną bronią. Posunięcia prowadzące do jego promocji są celem wielu kombinacji taktycznych, przy realizacji których, powinniśmy być gotowi na poświęcenie np. hetmana.

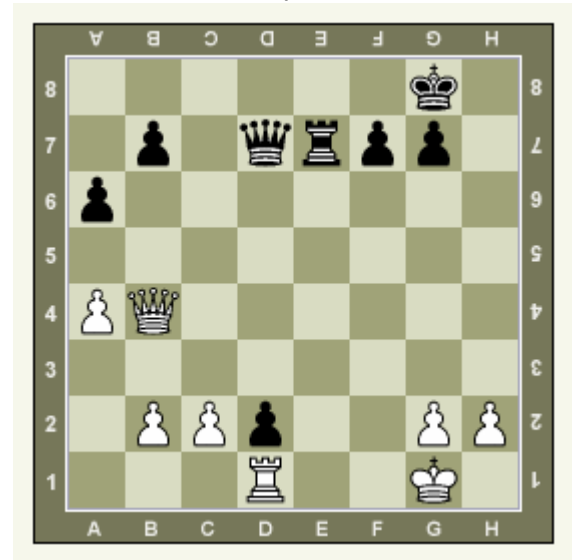


W pozycji na diagramie białe mają dwa bardzo groźne piony: e6 i f5. Jednak pion na e6 został zablokowany przez wieżę, a pionka f5 nie można przesunąć do przodu, ponieważ zostanie on zбитy przez czarnego piona. Białe znalazły jednak wygrywającą kontynuację: **1.W:g7!!** (ta ofiara odblokowuje pionka f6 oraz pozwala na marsz drugiego piona) **1...W:g7** **2.f6 Wg6** (nie ratuje 2...Wg1 3.f7 Wf1 4.e7 W:f7 5.e8H +-) **3.e7 W:f6 4.e8H** z wygraną



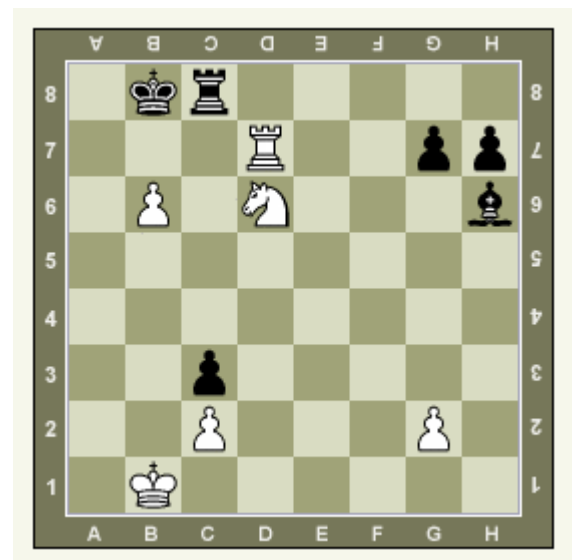
1... Hh2+!! (odblokowuje pionka) **2.K:h2 g1H+**
3.Kh3 Hg4+ **4.Kh2 Hh4X**

Madsen - Napolitano, 1953



1...We1+! **2.W:e1 Hd4+!!** (właśnie tak! Te podwójne uderzenie na króla i hetmana ma na celu odciągnięcie go od obrony pola e1) **3.H:d4** (w przeciwnym wypadku białe stracą hetmana) **3... de1H mat**

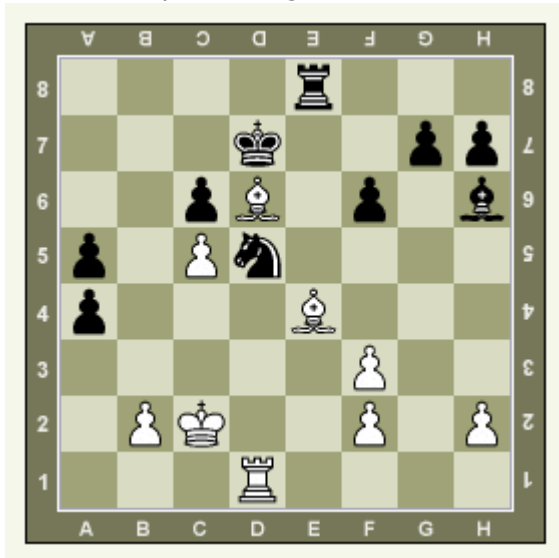
Kolejna pozycja wymaga pewnych manewrów przygotowujących promocję pionka. Popatrzmy:



1.Wb7+ Ka8 **2.Wa7+ Kb8** (dopiero teraz białe otrzymały pozycję umożliwiającą kombinację) **3.Wa8+!!** **3...Kxa8** **4.b7+!** (to właśnie ofiara wieży umożliwiła widełki) **Ka7** **5.bxc8H +-**

Widoczna poniżej pozycja to przykład, że nawet niezbyt zaawansowany pion może stworzyć kombinacyjne możliwości.

Popov - Borngasser, 1972




1.Gf5+! (kontroluje pola d7 i c8) **1... Kd8**
2.W:d5!! (białe oddają jakość za skoczka, aby umożliwić marsz pionka) **2... cd5 3.c6 We2+**
[3... We7 4.G:e7+ Ke75.c7!] **4.Kc3** i pion zwycięża

CZĘŚĆ III. KOŃCÓWKI PIONKOWE

Podstawowa końcówka króla z pionem, opozycja oraz realizacja przewagi piona na skrzydle

 Król + pion kontra król

 Król + piony kontra król + piony
(z przewagą piona na skrzydle)

 Opozycja

Król + pion kontra król

W pozycji widocznej na poniższym diagramie wynik partii zależy od tego, która ze stron znajduje się na posunięciu. I tak, jeśli zagrywają białe to partia kończy się ich zwycięstwem, a gdy na posunięciu są czarne to będzie remis.

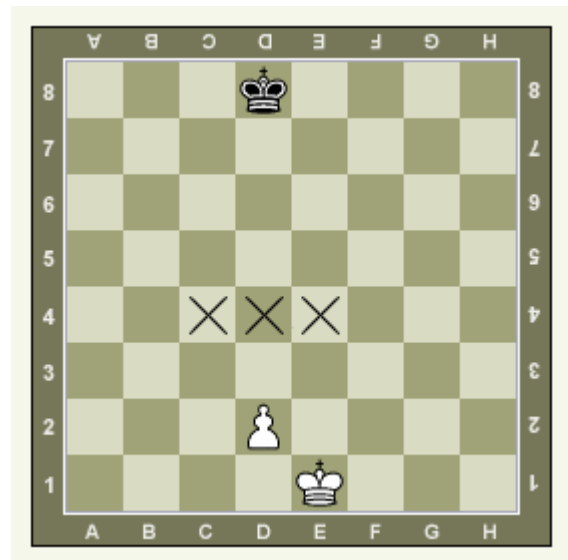
Aby wygrać taką końcówkę, nie wystarczy ruszyć do przodu pionkiem i liczyć na to, że jakoś to będzie. Teraz pierwszoplanową postacią na szachownicy jest król i to on musi utorować drogę pionkowi. Plan gry polega na zajęciu królem **linii prowadzenia piona**, zwanej **linią Przepiórki** (zasadę tę sformułował Polak, mistrz międzynarodowy Dawid Przepiórka). Tworzą ją trzy pola, znajdujące się o dwa pola przed pionkiem (oznaczone krzyżykami), a w przypadku, gdy pion

przekroczy linię środkową, linia Przepiórki przesuwa się i tworzą ją pola znajdujące się bezpośrednio przed pionkiem. Tak, więc dla pionka stojącego na:

- d2 linię Przepiórki tworzą pola c4, d4, e4
- d3 linię Przepiórki tworzą pola c5, d5, e5
- d4 i d5 linię Przepiórki tworzą pola c6, d6, e6

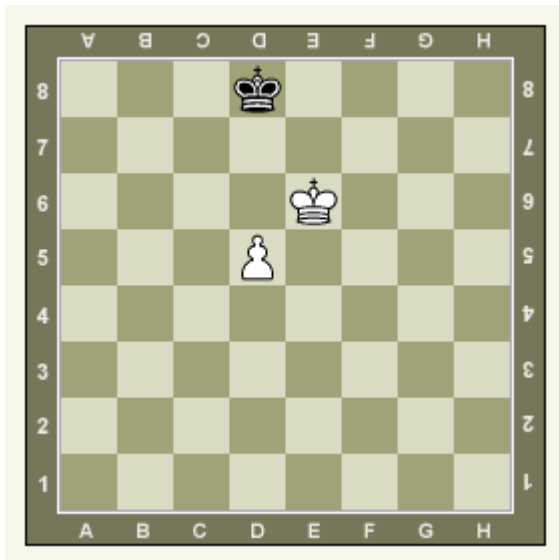
Jest jeszcze jedna zasada, z którą musicie się zapoznać, aby bez problemów wygrywać takie podstawowe (i nieco bardziej złożone) końcówki. Mowa tu o opozycji.

Opozycja jest to ustawienie królów naprzeciw siebie lub na przekątnej w odległości jednego pola (opozycja bliska), trzech lub pięciu pól (opozycja daleka). Król w opozycji jest ustawiony gorzej i musi zejść z drogi królowi przeciwnika. Więcej o opozycji będzie za chwilę.



Po części teoretycznej możemy przystąpić do rozgrywania powyższej końcówki. Może to wyglądać następująco:

1.Ke2 Kc7 2.Ke3 Kc6 3.Ke4 (biały król zajął linię Przepiórki) **3...Kd6 4.Kd4!** (jeden wygrywający ruch! Biały król ustawił czarnego w opozycji i ten musi mu zejść z drogi) **4...Kc6 5.Ke5 Kd7 6.d3** [po 6.d4?? nastąpi 6...Ke7 i to czarne zajmą opozycję, nie dopuszczając do zajęcia linii Przepiórki (pola c6, d6, e6).] **6...Kc7 7.d4 Kc6 8.Ke6 Kc7 9.d5 Kd8**

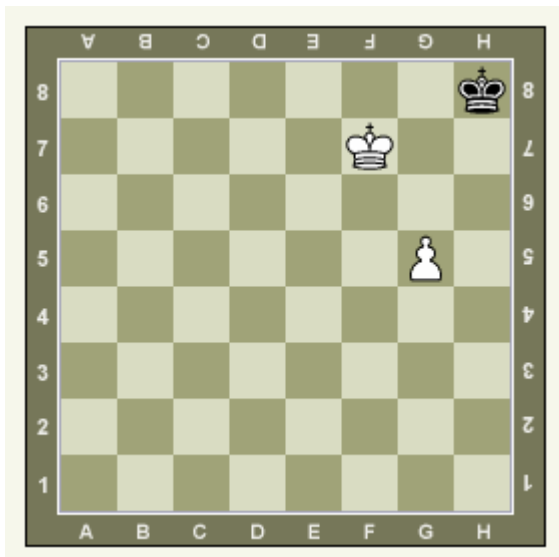


10.Kd6! (i znów jedyny, zarazem rozstrzygający ruch. Białe król zajął opozycję zmuszając czarne do zejścia mu z drogi) **10...Ke8 11.Kc7+-** Teraz biały król kontroluje wszystkie pola na drodze pionka, który bez problemów osiągnie linię przemiany.

W przypadku, gdy grę rozpoczną czarne, bez problemów wywalczą remis gdyż, białemu królowi nie uda się dojść pierwszemu do linii Przepiórki. Np. **1...Kc7 2.Ke2 Kd6 3.Ke3 Ke5!** czarny król ustawił białego w opozycji i skutecznie kontroluje linię prowadzenia pionka.

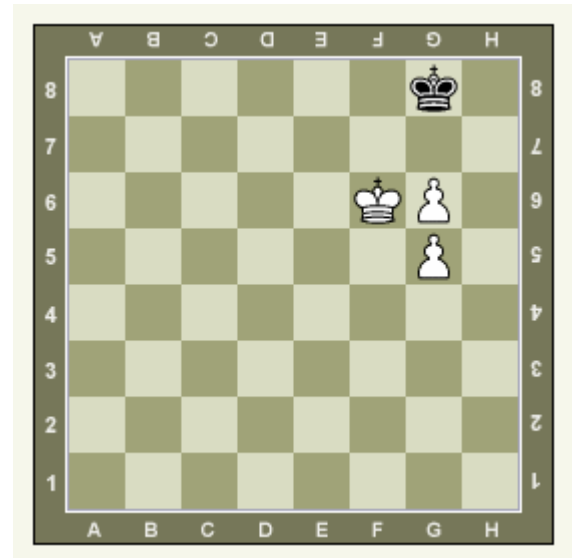
Król + pion (kolumny b i g) kontra król

W przypadku pionka stojącego w kolumnie **b** lub **g** sytuacja wygląda nieco inaczej niż na kolumnach **c; d; e; f**, ponieważ istnieje możliwość zapatowania króla w rogu szachownicy.



1.Kg6! Kg8(teraz opozycja nie pomaga) **2.Kh6 Kf7** [2...Kh8 3.g6 Kg8 4.g7 Kf7 5.Kh7+-] **3.Kh7+-** i pion bez przeszkód dochodzi do pola przemiany.

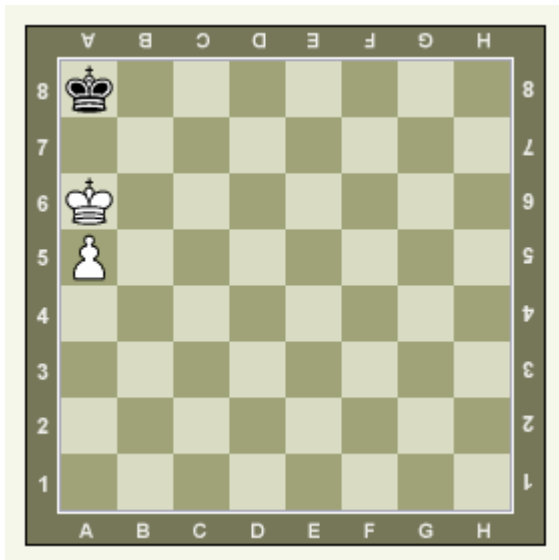
Na kolejnym diagramie widzimy, że białe posiadają piony zdublowane na linii **g**. Jedynym sposobem na wygranie tej końcówki, to ofiara pierwszego pionka a następnie utworzenie drogi pionowi drugiemu.



1.g7 Kh7 2.g8H+! [2.Kf7?? pat] **2...Kxg8** (i teraz partia toczy się podobnie jak we wcześniej omawianych przykładach) **3.Kg6 Kf8** [3...Kh8 4.Kf7 Kh7 5.g6+ +-] **4.Kh7+-** i czarne mogą się już tylko poddać.

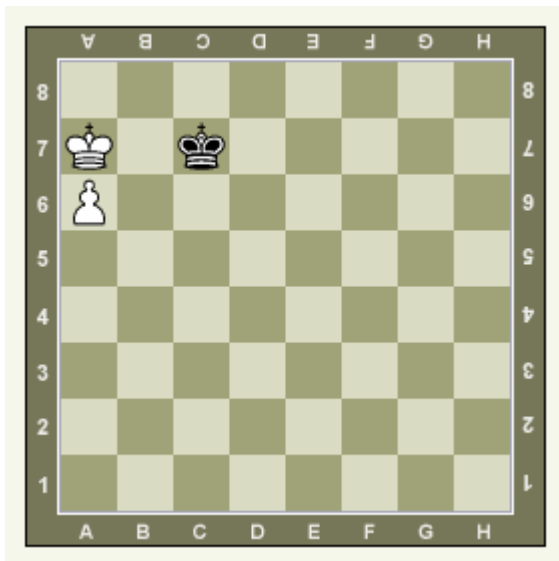
Król + pion bandowy (skrajny) kontra król

W przypadku pionka bandowego zasada linii Przepiórki nie ma zastosowania, ponieważ strona z pionem nie będzie w stanie wymusić odejścia króla przeciwnika z narożnika.



W pozycji widocznej na powyższym diagramie wystarczy, aby czarny król wykonywał posunięcia po polach a8 i b8, co zapewni remis.

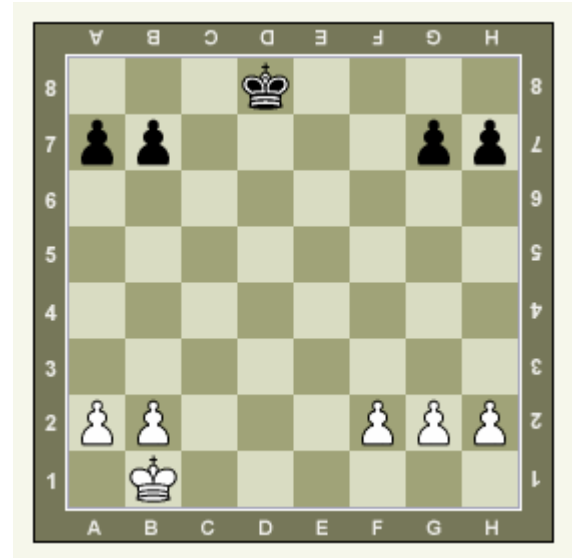
W przypadku, gdy strona broniąca się nie może ustawić się przed pionem, powinna starać zamknąć się króla przeciwnika przed jego pionkiem, tak jak jest to pokazane poniżej



Teraz wystarczy poruszać się czarnym królem po polach c7 i c8, a jeśli biały król przejdzie na b6 to czarny musi stanąć w narożniku. Np. **1...Kc8 2.Ka8 Kc7 3.a7 Kc8 pat**

Król + piony kontra król + pion (z przewagą piona na skrzydle)

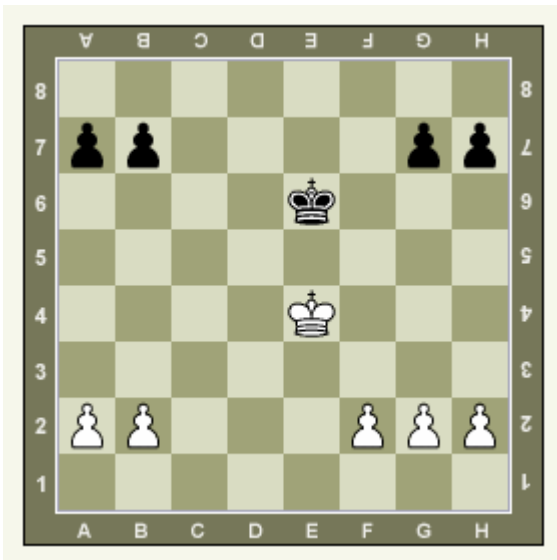
Przypuśćmy że podczas partii udało wam się zdobyć przewagę pionka, wymieniliście wszystkie figury i przyszło wam grać końcówkę pionową. Popatrzmy na diagram:



Aby wygrać, nie wystarczy grać oby do przodu, bo przeciwnik doprowadzi do remisu, a być może nawet wygra. Należy mieć konkretny, realny do zrealizowania plan gry, który pozwoli nam na zwycięstwo. Dla tej partii wygląda on następująco:

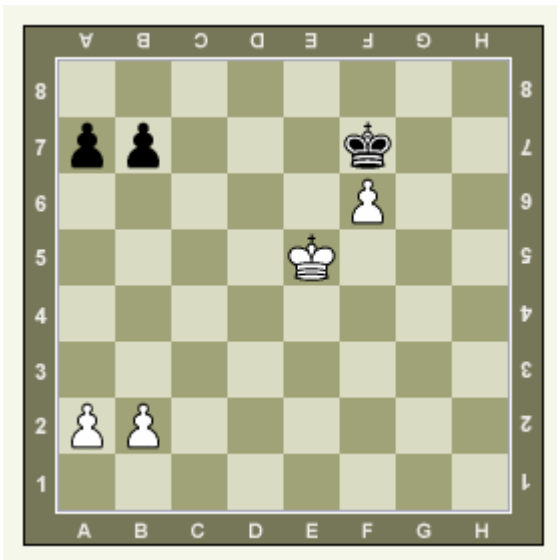
1. Najpierw należy przejść królem do centrum, gdzie będzie aktywniejszy.
2. Rozpocząć działania na skrzydle królewskim, mające na celu stworzenie piona wolnego, oddalonego. (Pion wolny oznacza, że pionek nie ma przed sobą żadnych innych pionków, a pion oddalony, że pionek znajduje się na połowie przeciwnika)
3. Poświęcenie pionka oddalonego i przejście w tym czasie na skrzydło hetmańskie, aby zbić obydwie czarne pionki.
4. Promocja jednego lub nawet dwóch pionów ze skrzydła hetmańskiego

Po określeniu planu gry można przystąpić do rozgrywki:
1.Kc2 Kd7 2.Kd3 Kd6 3.Ke4 Ke6

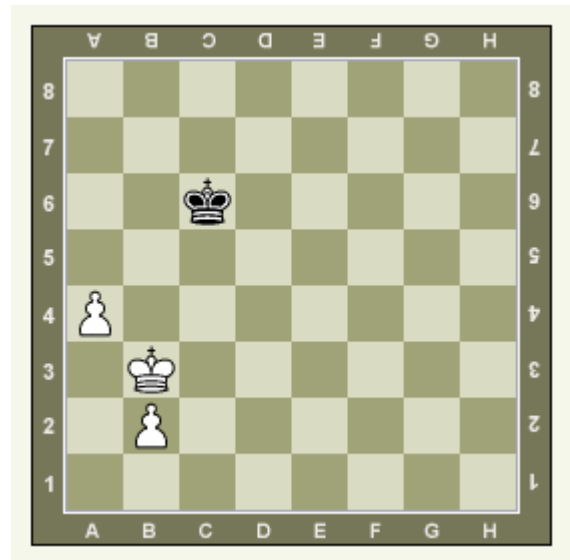


Pierwsza część planu została zrealizowana. Król stoi znakomicie na e4. Pozwala to, na przystąpienie do dalszej części gry.

4.f4! (najlepiej jest zaczynać marsz pionowy od piona który nie ma przed sobą pionków przeciwnika) **4... h5**
5.g3! (po 5.h3? nastąpi 5... h4 co pozwoli jednemu pionkowi zneutralizować pionki g i h) **5...Kf6** **6.h3** **Ke6**
7.g4 **hxg4** **8.hxg4** **g6** (po 8...Kf6 9.Kd5! biały król zbliży się do czarnych pionów na skrzydle hetmańskim) **9.f5+** **gxf5+** **10.gxf5+** **Kf6** **11.Kf4** **Kf7**
12.Ke5 **Ke7** **13.f6+** **Kf7**



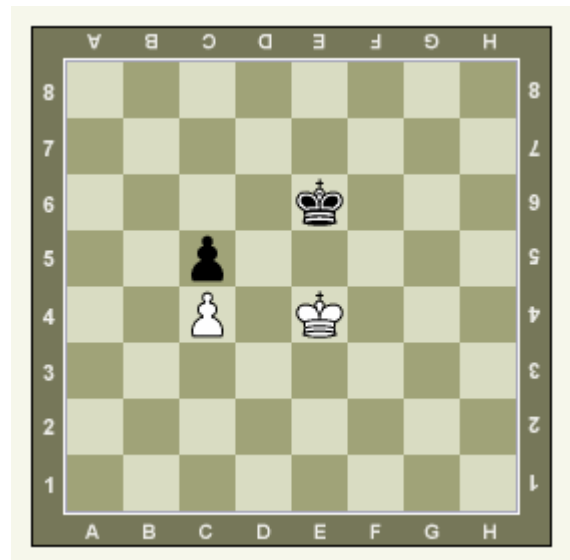
W ten sposób białe stworzyły groźnego wolnego piona. Można zatem przystąpić do 3 części planu: **14.Kd6!** (nadszedł czas na poświęcenie pionka) **14... Kxf6** **15.Kc7** **b5** **16.Kc6** **a6** **17.Kb6** **Ke6** **18.Kxa6** **b4** **19.Kb5** **b3** **20.a4** **Kd5** **21.Kb4** **Kc6** **22.Kxb3** +- i pozostaje już tylko marsz pionowy po hetmana.



Na koniec chciałem dodać, że sposób gry, który tu przedstawiłem, nie jest jedynym, aby wygrać tę końcówkę. Pokazuje jednak podstawowe zasady, które rządzą w końcówkach z przewagą pionka na skrzydle. Przeanalizujcie sami tę pozycję: być może uda wam się doprowadzić do zwycięstwa jeszcze szybciej!

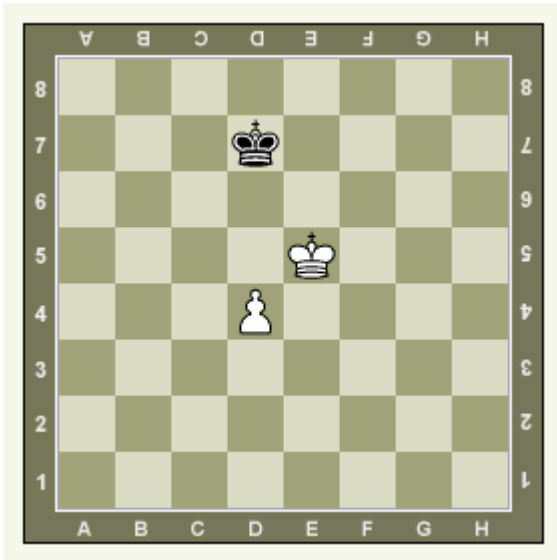
Opozycja

Jest to ustawienie króli, które znajdują się naprzeciw siebie, na tej samej linii (poziomej czy pionowej) lub też przekątnej, oddzielone od siebie o jedno pole.



Możemy także spotkać się z opozycją oddaloną, gdzie króle znajdują się w odległości 3 lub nawet 5 pól od siebie, oraz z opozycją skośną, gdzie króle znajdują się na jednej przekątnej. Z tego wynika, że króle w opozycji zawsze muszą stać na tych samych kolorach pól.

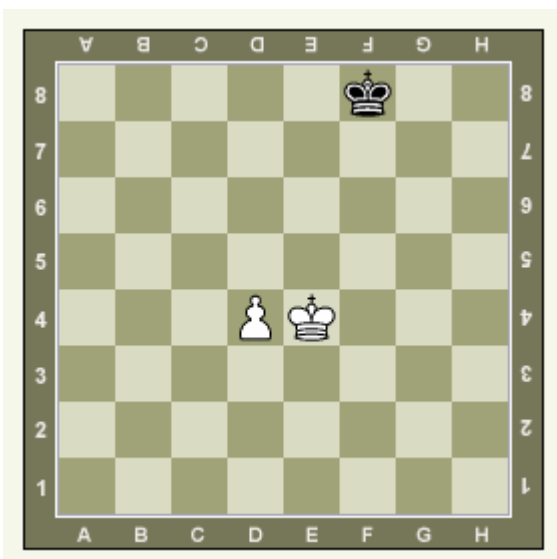
Znaczenie opozycji, jest szczególnie widoczne w końcówkach partii, gdy na szachownicy pozostają tylko króle i pionki.



Aby wygrać, białe muszą zagrać Kd5, co ustawia czarnego monarchę w opozycji. Jedyne co po tym posunięciu mogą zagrać czarne, to posłusznie zejść z drogi. Popatrzmy **1.Kd5 Ke7** [1...Kc7 2.Ke6] **2.Kc6 Ke8** nic nie daje 2...Kd8 3.d5 Kc8 4.d6 Kd8 5.d7 Ke7 6.Kc7+- **3.Kc7** i pion ma wolną drogę do pola przemiany.

W przypadku gdyby na posunięciu były czarne, to po **1...Ke7** czarne stają w opozycji, co daje im remis. Rozgrywka mogłaby wyglądać następująco **1...Ke7 2.d5** [po Kd5 czarne odpowiedzą Kd7] **Kd7 3.d6 Kd8 4.Ke6 Ke8 5.d7+ Kd8** po czym białe aby nie stracić pionka muszą wykonać ruch **6.Kd6** pat!

W kolejnym przykładzie mamy do czynienia z opozycją oddaloną.



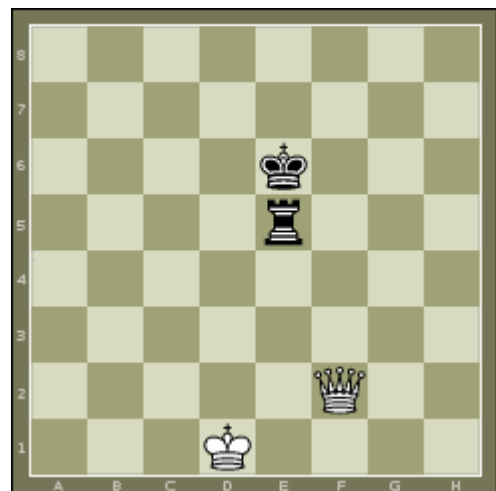
W tej pozycji, jedynym posunięciem prowadzącym do remisu jest **1...Ke8** (opozycja oddalona), aby po **2.Ke5** zająć opozycję bliską **2...Ke7**, (po **2.Kd5** należy zagrać **Kd7**). Mimo iż droga do remisu wydaje się być prosta, to należy zachować ostrożność **3.d5 Kd7** jedyne posunięcie, gdyby teraz czarne zagrały na e8 lub d8, to wtedy opozycję ustawiłyby białe **4.d6 Kd8** i znów jedyne. Po 4...Ke8?? nastąpi 5.Ke6! Kd8 6.d7 Kc7 7.Ke7+- **5.Ke6 Ke8 6.d7+ Kd8 7.Kd6** pat

CZĘŚĆ IV. WAŻNA KOŃCÓWKA

Tutaj została opisywana końcówka, którą warto umieć: mianowicie plan i realizacja zamiatowania króla przeciwnika hetmanem przeciw nieprzyjacielskiej wieży

 Hetman i król przeciwko wieży i królowi

Hetman i król przeciwko wieży i królowi



Plan gry dla białych:

1. zepchnąć króla pod bandę a następnie w kierunku narożnika szachownicy
2. rozdzielić króla i wieżę
3. "wyszachować" (wygrać dzięki szachowi) wieżę
4. dać mata

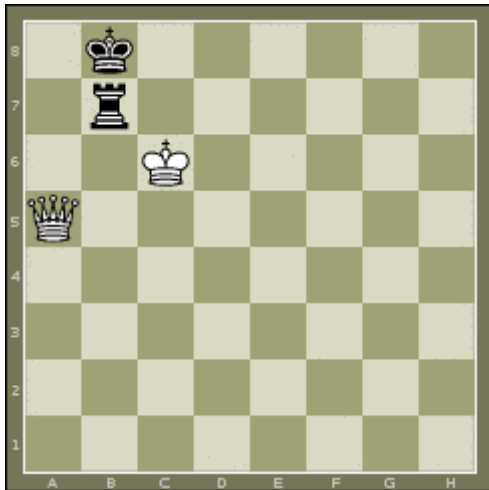
W pierwszej kolejności zepchniemy króla pod bandę. Należy pamiętać, że jest to możliwe tylko przy dokładnej współpracy króla i hetmana.

1. Hg3 Kd5 2. Kd2 We4 3. Hf2 Wd4+ 4. Kc3 Wc4+ 5. Kd3 i już nie ma szacha.

5. ... Wc6 6. Hd4+ Ke6 7. Ke4 Ke7

8. Kf5 proszę zwrócić uwagę jak hetman i król współdziałają ze sobą, pilnując pola z których mogłby nastąpić szachy wieży **8. ... Wd6 9. Ha7+ Kd8 10.**

Ke5 Wg6 11. Hf7 Wc6 12. Kd5 Wb6 13. Hf4 Kd7 14. Ha4+ Kc7 15. Ha7+ Wb7 16. Hc5+ Kb8 17. Kd6 Oczywiście nie można 17. Kc6? z uwagi na Wc7+ i hetman ginie. **17. ... Wg7** Po 17... Wa7 nastąpi 18. Hb6+ Wb7 19. Hd8+ Ka7 20. Kc6 +- **18. Hb5+ Wb7 19. Hd5 Wb2 20. Kd7 Wb7+ 21. Kc6 Ka8 22. Hd2 Kb8 23. Ha5**



Doszło do typowej pozycji. Teraz przy ruchu czarnych wygrana jest banalnie prosta, dlatego rozważę grę od tej pozycji przy posunięciu białych.

W takim przypadku aby wygrać musisz mieć opanowany tak zwany manewr trójkąta (oddanie, zyskanie albo też przekazanie tempa) W odróżnieniu do końcówek pionkowych, w tym przypadku manewr ten robimy hetmanem.

1. He5+ Ka8 (lub Ka7) **2. Ha1+ Kb8 3. Ha5** mamy co chcieliśmy i teraz pozostaje nam tylko wyszachować wieżę. Zwróć uwagę że wieża może poruszać się tylko po polach koloru przeciwnego niż te na którym stoi król. W przeciwnym wypadku zostanie natychmiast wyszachowana:

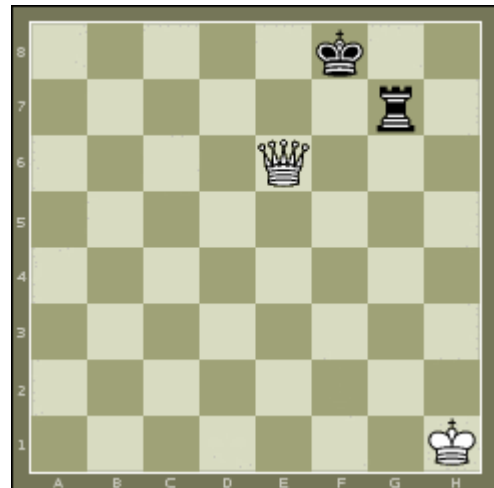
1. **3. ... Wg7**(lub Wb2) **4. He5+**
2. **3. ... We7 4. Hb4+**

Tak więc pozostają tylko pola koloru białego

1. **1... Wb1 2. Hd8+ Ka7 3. Hd4+ Ka8 4. Hh8+ Ka7 5. Hh7+**
2. **1... Wb3 2. He5+ Ka7 3. Hg7+ Ka8 4. Hg8+ Ka7** (4... Wb8 5. Ha2#) **5. Hxb3**
3. **1... Wf7 2. He5+ Ka7 3. He3+ Ka8 4. He8+**
4. **1... Wh7 2. He5+ Ka7 (Ka8) 3. Ha1+ Kb8 4. Hb1+**

I teraz pozostaje już tylko ostatnia część planu - danie mata. Jak to zrobić, zostało już opisane w dziale maty proste.

Niekiedy zdarzają się też pozycje, których wygrać nie można.



D. Ponziani 1782

Posunięcie czarnych.

1... Wh7+ Niestety białych polega na tym, że ich król nie może schronić się przed szachami natarczywej wieży. Pozostaje tylko próba zbliżenia się królem w stronę wieży.

2. Kg2 Wg7+ 3. Kf3 Wf7+ 4. Kg4 Wg7+ 5. Kh5 Wh7+ 6. Kg5 Po 6. Kg6 nastąpi Wh6+ i nie można bić wieży z uwagi na pata. **6... Wg7+ 7. Kh6** nic nie zmienia 7. Kf6 Wg6+ 8. Kxg6 pat **7... Wh7+ 8. Kxh7** pat!

Cały finał tej pouczającej końcówki był spowodowany złą pozycją białych figur, szczególnie hetmana, który uniemożliwiał ucieczkę przed szachami poprzez kolumnę e oraz pozwolił czarnym na ofiarę wieży, zaś dzięki temu na zapatowanie własnego króla.

Na tym kończymy prezentację najważniejszych zasad gry w szachy oraz podstawowych sposobów matowania, motywów taktycznych oraz końcówek szachowych. Życzymy powodzenia oraz ciekawych przygód w dalszym zgłębianiu tej fascynującej królewskiej gry. Powodzenia!

Robert Jacek i Tomasz Pintał