

The Project Gutenberg eBook, Szachy i Warcaby: Droga do mistrzostwa, by Edward Lasker, Translated by Wojciech Ozimiński

This eBook is for the use of anyone anywhere at no cost and with almost no restrictions whatsoever. You may copy it, give it away or re-use it under the terms of the Project Gutenberg License included with this eBook or online at [www.gutenberg.net](http://www.gutenberg.net)

\*\* This is a COPYRIGHTED Project Gutenberg eBook, Details Below \*\*  
\*\* Please follow the copyright guidelines in this file. \*\*

Title: Szachy i Warcaby: Droga do mistrzostwa

Subtitle: A Translation of "Chess and Checkers: The Way to Mastership"

Author: Edward Lasker

Translator: Wojciech Ozimiński

Release Date: February 28, 2005 [eBook #15201]

Language: Polish

Character set encoding: Windows-1250

\*\*\*START OF THE PROJECT GUTENBERG EBOOK SZACHY I WARCABY: DROGA DO MISTRZOSTWA\*\*\*

Copyright (C) 2005 Wojciech Ozimiński.

This etext was translated and produced by Wojciech Ozimiński  
wojozim@il.waw.pl, Warszawa, Polska

Tytuł: "Szachy i Warcaby: Droga do mistrzostwa"

Kompletne instrukcje dla początkujących i wartościowe sugestie dla zaawansowanych graczy.

Autor: Edward Lasker

SPIS TREŚCI

INFORMACJE O WYDANIU ELEKTRONICZNYM

UWAGI TŁUMACZA EDYCJI POLSKIEJ

PRZEDMOWA

WPROWADZENIE

HISTORIA SZACHÓW  
HISTORIA WARCABÓW

CZĘŚĆ I: SZACHY

I. ZASADY GRY

Plansza i bierki  
Ruchy bierek  
Specyficzne określenia  
Symbole posunięć  
Prawa i zwyczaje szachowe

II. ELEMENTARNA TAKTYKA

Fundamentalne końcówki  
Względna wartość bierek  
Jak współpracują różne bierki  
Poświęcenia

III. GENERALNE ZASADY STRATEGII SZACHOWEJ

Otwarcia pionem królewskim  
Otwarcia pionem hetmańskim  
Gra środkowa

IV. PARTIE ILUSTRACYJNE

Partia nr. 1: Jackson Showalter vs. Edward Lasker,  
Lexington, Ky., 1917

Partia nr. 2: Edward Lasker vs. Jose R. Capablanca,  
New York, 1915

V. PROBLEMY SZACHOWE

CZĘŚĆ II: WARCABY

I. REGUŁY GRY

II. ELEMENTY TAKTYKI

III. PIĘĆ PODSTAWOWYCH POZYCJI

Pierwsza pozycja  
Druga pozycja  
Trzecia pozycja  
Czwarta pozycja  
Piąta pozycja

IV. GŁÓWNE ZASADY I PARTIE ILUSTRACYJNE

V. PROBLEMY WARCABOWE  
INFORMACJE O WYDANIU ELEKTRONICZNYM

Następujący tekst jest elektroniczną wersją (e-text) tłumaczenia książki Edwarda Laskera "Szachy i Warcaby: Droga do mistrzostwa", copyright 1918, wydrukowanej w Nowym Jorku.

Ten e-text zawiera 118 diagramów szachowych i warcabowych, które zostały zamieszczone w oryginalnym wydaniu książki oraz dodatkowe diagramy szachowe, które obecne były na okładce książki, wszystkie w formie znaków ASCII w wersji txt i w formie graficznej w wersji pdf. Oto legenda do odczytywania diagramów ASCII:

Bierki szachowe,

W = Wieża  
S = Skoczek  
G = Goniec  
H = Hetman  
K = Król

Pion nie posiada symbolu literowego.

Czarne bierki mają po lewej stronie znak #, natomiast białe znak ^. Na przykład #G oznacza czarnego gońca, podczas gdy ^G oznacza gońca białego. #S to czarny skoczek, ^S - biały. Pozwoli to czytelnikowi na bieżąco orientować się z diagramów ASCII, które bierki są czarne, a które białe. Czarny pion ma oznaczenie #, biały ^.

Bierki warcabów,

\* = czarny kamień  
o = biały kamień  
  
\*\* = czarna damka  
oo = biała damka

Osoby, którym odczytywanie diagramów ASCII sprawia trudności mogą studiować pozycje przedstawione na diagramach graficznych (w pliku pdf) lub ustawiając je na szachownicy.

## UWAGI TŁUMACZA EDYCJI POLSKIEJ

W moim tłumaczeniu stosowaną przez autora skróconą notację algebraiczną (np. S-c3) zastąpiłem notacją pełną (np. Sb1-c3) wychodząc z założenia, że będzie ona wygodniejsza dla początkujących. Dodatkowo w wersji pdf zastąpiłem diagramy pozycji szachowych ASCII diagramami graficznymi, które niewątpliwie są znacznie bardziej czytelne i łatwiejsze do studiowania. Mam nadzieję, że obecność w Internecie całkowicie darmowego podręcznika do nauki gry w szachy, przyczyni się do popularyzacji królewskiej gry, a czytelnikom polskim tłumaczenie na język ojczysty ułatwi studiowanie tej pasjonującej książki. W części dotyczącej warcabów zastąpiłem notację liczbowa pół notacją szachową algebraiczną, tak jak to jest obecnie przyjęte w warcabach klasycznych 64 polowych. Reguły gry warcabów amerykańskich zaprezentowane przez autora dość znacznie różnią się od reguł stosowanych powszechnie w naszym kraju. Zdecydowałem się jednak na przetłumaczenie również tej części książki, ponieważ w wersji amerykańskiej warcaby są jeszcze silniej nasycone elementami taktyczno-strategicznymi i ich studiowanie może przynieść wiele korzyści i satysfakcji.

Wojciech Ozimiński [wojozim@il.waw.pl]

## PRZEDMOWA

Obecna wojna światowa nadała grze w szachy ogromny impet. [Przyp.tłum.: książka powstała w roku 1918, mowa o I Wojnie Światowej]. W obozach jenieckich, szpitalach polowych, obozach treningowych, a nawet w okopach, szachy stały się ulubionym zajęciem w czasie wolnym, nie tylko dlatego, że oferują najbardziej fascynującą rozrywkę, ale również z tego względu, że bez wątpienia rozwijają to, co jest obecnie przedmiotem zainteresowania każdego żołnierza -- uchwycenie zasad określających wojskową strategię oraz zdolność do wyobrażenia sobie i przeprowadzenia operacji wojskowych na wielką skalę.

Fryderyk Wielki, Napoleon i Moltke, wielcy uczeni wojny byli zdeklarowanymi wielbicielami szachów i czerpali z nich wiele inspiracji, które pomogły im w tworzeniu planów wojskowych. Istotnie, żadna inna gra nie oferuje tak pełnej analogii do wojny.

Dwie armie ustawione naprzeciw siebie na szachownicy, złożone z różnych jednostek, które można z powodzeniem odnieść do piechoty, kawalerii i artylerii.

Sukces operacji przeprowadzanych na szachownicy w żaden sposób nie zależy od przypadku, a jedynie od umiejętności graczy będących głównodowodzącymi swoich sił.

Aczkolwiek gra w szachy różni się od rzeczywistej bitwy tym, że siła materiału obu stron jest identyczna, kolejność wydarzeń w szachach jest taka sama jak na wojnie. Wojska zostają najpierw w jak najkrótszym czasie zmobilizowane i postawione w gotowości do działania, następnie zajmują one strategiczne pozycje, co pozwala na swobodę ich ruchów i zabezpiecza linie odwrotu, a ostatecznie, kiedy formacja nieprzyjaciela jest już rozpoznana, zostaje opracowany plan strategiczny, który generałowie próbują wcielić w życie przy pomocy różnych manewrów taktycznych.

Zważywszy te podobieństwa szachów i wojny, nie zaskakuje fakt zdobycia przez szachy wielkiej popularności wśród wszystkich tych, na których pracę czy przemyślenia wojna miała wpływ więcej niż powierzchowny.

Szachy są grą, której studiowanie może przynieść wiele znaczących korzyści, niezależnie od doskonalenia zdolności strategicznych.

Umiejętności rozwijane przez szachy są przydatne wszędzie tam gdzie istnieje potrzeba logicznego myślenia i koncentracji, a nie można zaprzeczyć, że wartości te są jak najbardziej pożądane w praktyce codziennego dnia, gdzie praca umysłowa w tak dużym stopniu zastępuje obecnie pracę fizyczną.

Granie w szachy w sposób przemyślany, nie tylko rozwija jakość logicznego myślenia i siłę wyobraźni, ale również zmierza w kierunku rozwijania siły charakteru. Uczy nas aby nie być pochopnym w swoich decyzjach lecz aby nieustannie doskonalić zdolność przewidywania, ponieważ musimy liczyć się z konsekwencjami naszych poczynań. Co więcej, uczymy się ostrożności, która każe nam badać całą scenę akcji, zamiast gubić się w szczegółach; uczymy się także tego aby nie zniechęcać się porażkami, lecz zawsze poszukiwać dróg wyjścia z sytuacji.

Szachy są korzystne zarówno dla ludzi młodych jak i starszych. Dla dziecka będą fascynującą rozrywką, w nieświadomy sposób rozwijającą podczas gry jego intelekt i dającą świetne

przygotowanie dla nadchodzących życiowych wyzwań, niezależnie od tego czym się okażą. Dla osoby dorosłej szachy również warte są nauki, ponieważ będą najlepszym towarzyszem w czasie wolnym od zajęć.

Przyczyna, dla której wiele osób nie decyduje się na naukę tej gry czy też na nauczanie jej swoich dzieci jest taka, że szachy błędnie przedstawiane są jako gra bardzo trudna do opanowania. To fałszywe wrażenie powstało głównie na skutek stosowania niewłaściwych metod nauki gry w szachy. Większość autorów podręczników szachowych analizuje labirynt wariantów i oczekuje, że czytelnik będzie zapamiętywał posunięcia mające na celu kontrowanie manewrów przeciwnika, zamiast po prostu rozwinąć kilka zdroworozsądkowych zasad, które są zrozumiałe i w zupełności wystarczają aby z każdego uczynić dobrego gracza.

To, że szachy bazują na stosowaniu ogólnych prawideł, które każdy może opanować i cieszyć się nimi bez zapamiętywania czegokolwiek poza zasadami poruszania się bierem, stanowi o ich wielkiej przewadze nad innymi grami planszowymi.

Podjąłem próbę rozwinięcia tych ogólnych zasad i opisanie ich w na tyle prosty sposób, aby mieć pewność, że będą one łatwo przyswajalne. Bardzo wspomagali mnie w tych działaniach Pani Helen Dvorak i Pan Eugene Fuller, którzy nie mając żadnej uprzedniej znajomości zasad gry, nauczyli się jej czytając manuskrypt tej książki. Dali mi oni wiele wartościowych wskazówek dotyczących treści nie będących łatwo zrozumiałymi dla umysłu początkującego gracza.

Wyjaśniając grę w warcaby, której poświęcona jest druga część tej książki, również usiłowałem rozwijać generalne zasady strategii, a nie podawać zwykłą klasyfikację zanalizowanych linii gry, które czytelnik mógłby zapamiętać chcąc rywalizować z ekspertami.

Niewątpliwym szczęściem było nawiązanie współpracy z Mistrzem Warcabów Alfredem Jordanem, który entuzjastycznie zaadoptował nowe idee nauczania i opracował większość materiałów, które zamieściłem dla zilustrowania ważnych aspektów gry.

EDWARD LASKER.

## WPROWADZENIE

### Historia szachów

Gra w szachy w takiej formie, w jakiej znana jest obecnie uważana jest zwykle za znacznie starszą niż można to z pewnością udowodnić na podstawie posiadanych dokumentów. Najstarsza wzmianka dotycząca szachów znajduje się w perskim romansie napisanym w roku 600 n.e., lokującym początki gry w Indiach. Wiele europejskich określeń szachowych stosowanych w Średniowieczu, których korzeni można doszukiwać się w języku hinduskim, również zdaje wskazywać na to, że to Indie są kolebką szachów.

Możemy dość bezpiecznie przyjąć założenie, że szachy mają ok. 1300 lat. Oczywiście moglibyśmy iść dalej, rozważając stopniowe rozwijanie się szachów hinduskich z prostszych gier planszowych. Rzeczywiście, na podstawie odkryć dokonanych w egipskich grobowcach zbudowanych ok. 4000 lat p.n.e. wiemy, że grano w gry planszowe już ok. 6000 lat temu; nie ma niestety możliwości poznania reguł według których je rozgrywano.

Gra w szachy rozprzestrzeniła się z Indii do Persii, Arabii i innych krajów Islamu, a następnie rozpowszechniła się w Europie w czasie, gdy dokonywała się mauretańska inwazja na Hiszpanię. Dotarła również na Daleki Wschód, a gry podobne do szachów do tej pory istnieją w Japonii, Chinach, Centralnej i Północnej Azji. Ich nazwy i zasady świadczą o pochodzeniu od starych, hinduskich szachów.

W Europie szachy rozprzestrzeniały się z Hiszpanii w kierunku północnym, do Francji, Niemiec, Anglii, krajów skandynawskich i Islandii. Szachy błyskawicznie zdobywały szeroką popularność, mimo iż na początku ich znajomość ograniczona była do klas wyższych, dworów królewskich i arystokracji. Z biegiem czasu, gdy rola arystokracji ulegała zmniejszeniu, a wiodącą rolę przejmowali mieszkańcy miast, gra w szachy stawała się znana wśród wszystkich klas społecznych i wkrótce osiągnęła poziom popularności nieporównywalny z żadną inną grą.

Podczas gdy we wczesnym Średniowieczu w Europie stosowano te same zasady gry co w krajach Dalekiego Wschodu, pewne innowacje poczynione przez europejskich graczy w późnym Średniowieczu okazały się tak znaczącymi ulepszeniami, że w ciągu kilkuset lat zostały zaadoptowane we wszystkich państwach, włączając w to Daleki Wschód. Przyczyną wprowadzenia zmian był fakt zbyt długiego trwania otwarcia w starej wersji gry. Nowa wersja gry, której powstanie datujemy na rok 1500 A.D. z jej nowymi cechami charakterystycznymi - wzmocnieniem siły hetmana i gońca, to właśnie współczesne szachy, znane w całym cywilizowanym świecie.

W siedemnastym wieku gra w szachy przeżywała swój rozkwit głównie we Włoszech, co zaowocowało tym, że kraj ten słynął z najsilniejszych szachistów. Niektórzy z nich podróżowali po Europie, rywalizując z najlepszymi graczami z innych krajów i w większości przypadków wychodząc z tych pojedynków zwycięsko. W tamtych czasach szachy cieszyły się wysoką estymą, zwłaszcza na dworach królewskich idących za przykładem Filipa Drugiego, władcy Hiszpanii, który przyjmował z honorami podróżujących mistrzów i sownie ich wynagradzał za występy turniejowe.

Na początku osiemnastego wieku gra osiągnęła wysokie stadium rozwoju we Francji, Anglii i Niemczech. Najślynniejszym mistrzem tamtych czasów był Francuz, Andre Philidor, który przez ponad czterdzieści lat bez problemów pokonywał wszystkich przeciwników, których napotkał i którego sława równać się może tylko sławie amerykańskiego arcymistrza Paula Morphy'ego oraz niemieckiego arcymistrza Emanuela Laskera.

Na przestrzeni wieków osiemnastego i dziewiętnastego liczba graczy o międzynarodowej renomie gwałtownie wzrosła i w końcu w 1851 roku staraniem angielskiego arcymistrza Stauntona został ustanowiony międzynarodowy turniej szachowy w Londynie, który miał wyłonić mistrza Europy. Zwycięzcą został niemiecki arcymistrz Andersen, który utrzymał swój tytuł przez następne piętnaście lat, do czasu aż został pobity przez młodego Morphy'ego. Ten ostatni, mając dwadzieścia lat, był pierwszym amerykańskim arcymistrzem, który odwiedził Europę i pokonał w błyskotliwym stylu wszystkich europejskich arcymistrzów, z którymi stoczył pojedynki.

Po powrocie do Ameryki Morphy wycofał się z czynnego udziału w turniejach szachowych i nie wziął udziału w turnieju z udziałem Czecha Steinitzza, który w międzyczasie pokonał również przybyłego do Ameryki Andersena. Steinitzz przyjął tytuł mistrza świata i bronił go aż do roku 1894, kiedy to został pokonany przez Emanuela Laskera, który nie przegrawszy nigdy meczu do chwili obecnej jest mistrzem świata [Lasker panował na szachowym tronie do roku 1921, gdy stracił tytuł na rzecz Capablanki].

Następnym kandydatem do tytułu mistrza świata jest młody Kubańczyk Jose Raoul Capablanca, który udowodnił swoją wyższość nad wszystkimi arcymistrzami oprócz Laskera. Wkroczył on na arenę międzynarodowych turniejów w wieku 22 lat i w roku 1911 w San Sebastian w Hiszpanii uzyskał pierwsze miejsce mimo udziału prawie wszystkich europejskich arcymistrzów. W ostatnim turnieju międzynarodowym, który miał miejsce w Piotrogradzie w 1914 roku, uzyskał drugą lokatę, za Emanuelem Laskerem.

Obecna lista rankingowa arcymistrzów szachowych wygląda następująco:

1. Emanuel Lasker, Berlin, Mistrz Świata.
2. J. R. Capablanca, Hawana, Mistrz Obu Ameryk.
3. A. Rubinstein, Warszawa, Mistrz Rosji [Przyp.tłum.: książka była pisana gdy Polska była pod Zaborami].
4. K. Schlechter, Wiedeń, Mistrz Austrii.
5. Frank Marshall, Nowy Jork, Mistrz USA.
6. R. Teichmann, Berlin.
7. A. Aljechin, Moskwa.

Inni gracze o międzynarodowej sławie to: Niemcy - Tarrasch i Spielman, Austriacy - Duras, Marocy i Vidmar, Rosjanie - Bernstein i Nimzowitsch, Francuz - Janowski i Anglik - Burn. Aż do wybuchu wojny wiodące kluby szachowe z różnych krajów, organizowały doroczne krajowe i międzynarodowe turnieje, które umożliwiały rywalizację graczom szachowym z całego świata.

Umieędzynarodowienie szachów jest bardzo korzystne dla gracza szachowego, podróżującego za granicę. Istnieją niezliczone kluby szachowe ustanowione w różnych zakątkach świata, a znajomość gry w szachy jest wszystkim czego potrzeba aby być tam gościnnie



przyjętym i nawiązać odpowiednie osobiste oraz służbowe znajomości.

Próba przedstawienia nawet w zarysie niezwykle interesującej roli jaką szachy odegrały we francuskiej, angielskiej i niemieckiej literaturze, od Średniowiecza, aż po czasy obecne wykraczałaby poza ramy tego podsumowania historii szachów. Wystarczy stwierdzić, że objętość literatury szachowej zdecydowanie przerosła wszystko co zostało napisane o innych grach. Na temat szachów zostało napisanych ponad pięć tysięcy woluminów, a tygodniki i miesięczniki poświęcone wyłącznie szachom są publikowane we wszystkich krajach, czyniąc z szachów, można by rzec, uniwersalny język międzynarodowy.

#### Historia warcabów

Literatura dotycząca warcabów jest bardzo skąpa i nie ma niezbitych dowodów na to, że warcabby były znane przed wiekiem szesnastym. Istnieją obecnie dwie teorie na temat pochodzenia tej gry. Jedna utrzymuje, że warcabby są uproszczonymi szachami, druga twierdzi, że powstały one z przeniesienia hiszpańskiej gry Alquerque de doze na szachownicę.

H. J. R. Murray, największy autorytet w historii gier, uważa za najbardziej prawdopodobne, że warcabby wyewoluowały z połączenia szachów z Alquerque. Sposób zbijania bierek i zasada zdejmowania bierki, która nie wykonała przymusowego bicia w niekwestionowany sposób wskazują na hiszpańską grę, podczas gdy szachownica, ukośny ruch bierek i idea koronacji kamienia na damkę są wzięte z szachów.

We Francji, Niemczech, Włoszech i Hiszpanii nazwa warcabów wciąż pochodzi od Hetmana (Królowej) z szachów (Dame, Dama), którego sposób poruszania się był w Średniowieczu taki sam jak damki warcabowej.

Warcabom nigdy nie udało się uzyskać międzynarodowego ujednoczenia i w każdym kraju są rozgrywane według innych reguł. W USA są one bardziej popularne niż w jakimkolwiek innym państwie i pewna liczba graczy cieszy się narodową sławą. Za najlepszych graczy obecnie uważa się Newella Banksa i Alfreda Jordana.

[Przyp.tłum.: wszystkie bieżące informacje zawarte w tym rozdziale odnoszą się do roku 1918 - roku opublikowania książki]

## CZEŚĆ I: SZACHY

## I

## ZASADY GRY

## PLANSZA I BIERKI

Partia szachów rozgrywana jest pomiędzy dwoma armiami ustawionymi naprzeciw siebie na kwadratowej planszy, będącej polem bitwy. Plansza składa się z sześćdziesięciu czterech rozmieszczonych naprzemiennie białych i czarnych pól. Każda z armii liczy 16 bierek; jest jeden król, jeden hetman, dwie wieże, dwa gońce, dwa skoczki i osiem pionów. Generałami obu armii są gracze we własnej osobie. Bierki jednej ze stron są jasnego koloru i nazywane są białymi, a drugiej - ciemnego koloru i nazywane są czarnymi.

Celem gry jest pojmanie króla przeciwnika. Kiedy to się stanie, bitwa zostaje zakończona, a przegrywa strona, której król został pojmany. Aby zrozumieć na czym to właściwie polega, konieczne jest na początek zapoznanie się z prawidłami, według których poruszają się po szachownicy różne bierki.

Po pierwsze, szachownica musi zostać tak ustawiona, aby grający mieli w swoim prawym, dolnym rogu białe pole. Następnie bierki zostają ustawione na pozycjach przedstawionych na diagramie 1.

Wieże ustawione są w rogach; obok nich stoją skoczki; następnie gońce, a w centrum król i hetman.

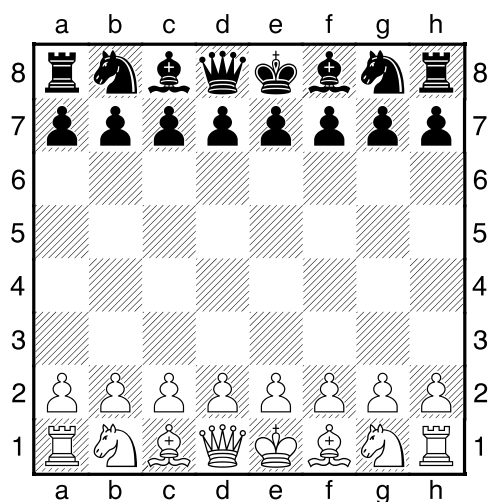


DIAGRAM 1

Biały hetman musi znajdować się na białym polu, a czarny hetman na czarnym. Te osiem bierek nazywa się zwykle „figurami” dla odróżnienia od pionów. Te ostatnie zajmują rząd pól znajdujący się bezpośrednio przed rzędem figur.

Rzędy pól zajmowane przez bierki oraz pozostałe cztery puste rzędy nazywamy LINIAMI lub RZĘDAMI. Kolumny pionowe prostopadłe do poziomych również nazywamy LINIAMI. Linie ukośne, które łączą narożnikami pola o tym samym kolorze, nazywamy DIAGONALAMI lub przekątnymi.

Aby określić ruchy bierki na planszy, konieczne jest opisanie w prosty sposób każdego pola i każdej bierki za pomocą krótkiego symbolu. Aby to osiągnąć, w różnych okresach czasu, zostało zaproponowanych kilka systemów, ale tylko dwa z nich zostały ogólnie uznane. Starszy, zwany notacją „opisową”, nadal dominuje w krajach Anglo-, Francusko- i Hiszpańskojęzycznych, ale ponieważ Angielcy i Amerykańscy publicyści szachowi stosują ostatnio znacznie prostszą „notację algebraiczną”, właśnie nią posłużymy się w tej książce. Dalej zostanie przedstawiona również notacja opisowa. [Przyp.tłum.: Obecnie stosowana jest wyłącznie notacja algebraiczna, notacja opisowa ma znaczenie jedynie historyczne]

W notacji algebraicznej kolumnom przypisane są litery od „a” do „h”, od lewej do prawej strony. Rzędy są ponumerowane liczbami od 1 do 8, poczynając od rzędu, w którym stoją figury białych na początku gry. Każde pole można określić jako przecięcie odpowiedniej kolumny i rzędu. Na przykład wieża na diagramie 2 stoi na polu e4, gońiec na c4, pion na h4 i g7, skoczek na f7, hetman na d6, a króle na c1 i g3.

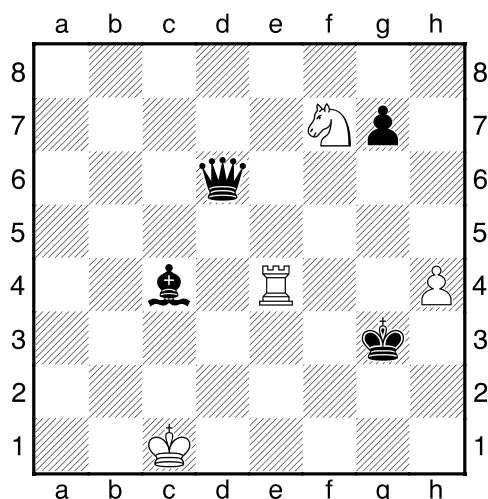


DIAGRAM 2

Jako symbole bierki użyte zostały pierwsze litery ich nazw. Tak więc K oznacza króla, H hetmana, W wieżę, G gońca, S skoczek. Pion nie posiada oznaczenia literowego, w jego przypadku podaje się tylko nazwę pola, na którym stoi.

## RUCHY BIEREK

Każda z sześciu rodzajów bierki porusza się inaczej. Zapamiętanie sześciu różnych sposobów poruszania się wymaga oczywiście więcej wysiłku niż zapamiętanie jednego rodzaju ruchu, jak to ma miejsce w większości innych gier planszowych. Wystarczy jednak tylko

niewielka liczba ćwiczeń praktycznych aby zapoznać się ze sposobem w jaki poruszają się różne bierki szachowe, a wtedy można się przekonać, że różnorodność ruchów pozwala na zadziwiająco głęboką i bogactwo kombinacji, co daje bardziej intensywną i głębszą satysfakcję płynącą z szachów w porównaniu do jakiegokolwiek innej gry.

### Wieża

Wieża może poruszać się do przodu, do tyłu i w boki wzdłuż prostej linii nie zablokowanej przez bierkę tego samego koloru. Innymi słowy może poruszać się do każdego pola rzędu czy też kolumny, na której stoi, jeżeli na drodze nie stoi inna bierka tego samego koloru. Jeżeli na drodze znajduje się bierka przeciwnika, to wieża może ją zbić i zająć jej miejsce na szachownicy.

Na przykład na diagramie 2 wieża może przesunąć się na pola e5, e6, e7, e8, e3, e2, e1, f4, g4, d4 i c4. W tym ostatnim posunięciu zbije czarnego gońca. Wieża nie może przemieścić się na pole h4 ponieważ znajduje się tam bierka tego samego koloru, ani też nie może przemieścić się na pola b4 lub a4 ponieważ nie wolno jej przeskoczyć ponad gońcem. Może oczywiście przesunąć się na któreś z tych pól w następnym ruchu po zбиciu gońca.

### Goniec

Goniec porusza się wzdłuż diagonali, to znaczy, może przesunąć się na którekolwiek z pól przekątnej, na której się znajduje, chyba że, tak jak w przypadku wieży, droga jest zablokowana przez bierkę tego samego koloru. Jeżeli na drodze znajdzie się wroga bierka, goniec może ją zbić. Tak więc, na diagramie 2, goniec może przesunąć się na pola a2, b3, d5, e6, lub, zbijając skoczka, na f7. Nie może jednak przemieścić się na g8, chyba, że w następnym ruchu po zбиciu skoczka. Na drugiej diagonali wszystkie pola, to znaczy, f1, e2, d3, b5 i a6, są dla niego dostępne.

Ponieważ goniec jest ograniczony do pól tego samego koloru jak to, na którym stał na początku gry, ma on dostęp tylko do 32 pól szachownicy i z tego punktu widzenia wyraźnie widać, o ile silniejszą figurą jest wieża, mająca dostęp do wszystkich 64 pól.

### Hetman

Hetman ma siłę zarówno wieży, jak i gońca, mogąc poruszać się na dowolne pole linii poziomej, pionowej lub diagonali, na której się znajduje, jeżeli tylko droga jest wolna. Na diagramie 2, pola, na które może przemieścić się hetman to a3, b4, c5, e7, f8, f4, e5, c7, b8, d1, d2, d3, d4, d5, d7, d8, a6, b6, c6, e6, f6, g6 i h6. Tak samo jak wieża i goniec, hetman posiada możliwość zбиicia figury nieprzyjaciela poprzez zajęcie jej miejsca. Hetman jest z pewnością najpotężniejszą figurą na szachownicy. Później przekonamy się, że jego siła w przybliżeniu jest porównywalna z siłą dwóch wież.

## Król

Król, tak jak hetman, porusza się i bije w dowolnym kierunku, ale jest znacznie mniej potężny, ponieważ może poruszać się tylko o jedno pole. Mimo wszystko jest najważniejszą figurą ponieważ celem gracza jest pojmanie króla przeciwnika.

Aby nie narażać króla na przedwczesną śmierć, obowiązuje zasada, że król nie może poruszać się na pole, znajdujące się w zasięgu rażenia bierki przeciwnika. Tak więc, na diagramie 2, czarny król może wykonać posunięcie na pola f2, g2, h2, f3 i h3, ale nie może przejść na f4 lub g4, ani też nie może zbić piona na h4, ponieważ na każdym z tych pól mógłby zostać zбитy przez białą wieżę.

Biały król na diagramie 2 ma tylko trzy pola, na które może się przesunąć, to znaczy, b1, b2 i c2, ponieważ pola d1 i d2, mimo iż znajdują się w jego zasięgu, są pod kontrolą czarnego hetmana.

## Skoczek

Skoczek nie porusza się ani wzdłuż linii, ani diagonali, tak więc, zwykle sprawia początkującemu graczowi więcej trudności niż inne figury. Ruch skoczka może być najlepiej opisany jako skok na pole kolejne po najbliższym, ale o innym kolorze niż to, na którym stał skoczek. [Nota: Pomocnym może być rozpatrywanie ruchu skoczka jako litery "L" złożonej z czterech pól - trzech w jednym kierunku i jednego pod kątem prostym do nich.] Na przykład, na diagramie 2, skoczek może wykonać ruch na pola d8, d6, e5, g5, h6 i h8. Przechodząc na d6, zbija hetmana.

Jego ruch nie ulega zablokowaniu przez bierki, czy to własne, czy nieprzyjacielskie, stojące na jego drodze. To pozwala skoczkowi, jako jedynej figurze, wykonać posunięcie na początku gry, jeszcze przed wykonaniem ruchu pionami.

Siła skoczka porównywalna jest z siłą gońca. Zasięg tego ostatniego jest większy, ale skoczek ma dostęp do wszystkich pól szachownicy, niezależnie od ich koloru.

## Pion

Pozostaje jeszcze opisać ruch piona, jedynej bierki, która zbija inaczej niż się porusza. Pion porusza się tylko do przodu wzdłuż linii, w której stoi i tylko o jedno pole za każdym razem. Wyjątkiem jest jego pierwsze posunięcie, w którym może przesunąć się o dwa pola. Tak więc na diagramie 2, biały pion może przemieścić się tylko na h5, podczas gdy czarny pion może przejść zarówno na g6, jak i g5.

Pion zbija ukośnie, tylko do przodu i tylko o jedno pole w danym posunięciu. Przywilej podwójnego ruchu w pierwszym posunięciu nie dotyczy zbijania. Tak więc, na diagramie 2, biały pion mógłby zbić tylko czarną bierkę na g5, czarny pion mógłby zbić tylko białą bierkę na f6 lub h6, ale nie na e5. Jeżeli jakaś bierka stałaby na h5, pion z h4 zostałby zablokowany. Podobnie pion z g7 byłby zablokowany bierką stojącą na g6.

Jest jedna szczególna zasada, którą należy zapamiętać w związku z pionem. Jeżeli pion chciałby skorzystać ze swego przywileju ruchu o dwa pola w celu uniknięcia bicia przez wrogiego piona, może zostać zawrócony o jedno pole i zbity. Na przykład na diagramie 2, jeżeli biały pion stanie na h5, a czarny pion przemieści się na g5, białe mogą zawrócić czarnego piona o jedno pole i zbić go swoim pionem. Ten sposób zbijania nazywa się "en passant" (francuskie określenie "w przelocie") i może być dokonany tylko przez piona, nigdy przez figurę.

Na koniec należy wspomnieć o promocji (przemianie) piona w figurę. Dzieje się to automatycznie kiedy pion osiągnie ostatni (pierwszy) rząd szachownicy. Gracz musi wtedy zdjąć piona z szachownicy i położyć na jego miejsce dowolną figurę (z wyjątkiem króla). Tak więc może się zdarzyć, że gracz będzie grał trzema lub więcej wieżami, gońcami, skoczkami czy hetmanami. Z tego względu, że hetman jest najsilniejszą figurą, piony praktycznie zawsze promuje się do hetmana.

Mimo iż pion ma względnie niewielką wartość mierzona jego mobilnością -- zasięgiem ruchu -- jest bardzo wartościową bierką, ponieważ zawsze istnieje możliwość jego przemiany w hetmana.

#### Roszada

Tylko raz w trakcie gry wolno graczowi poruszyć dwie figury w jednym ruchu. To posunięcie nazywane jest roszadą i biorą w nim udział król oraz wieża. W trakcie roszady król porusza się o dwa pola w kierunku wieży, a wieża przechodzi ponad królem i staje obok niego. W pozycji na diagramie 3 obaj gracze mogą wykonać roszady na dowolnym skrzydle.

Białe roszując na skrzydle królewskim powinny postawić króla na g1, a wieżę na f1; roszując na skrzydle hetmańskim król powinien przesunąć się na pole c1, a wieża na d1. Analogicznie, czarne powinny roszować przesuwając króla na g8 i wieżę na f8, lub króla na c8 i wieżę na d8.

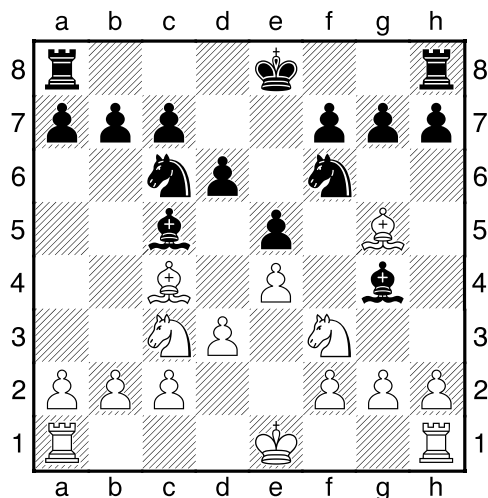


DIAGRAM 3.

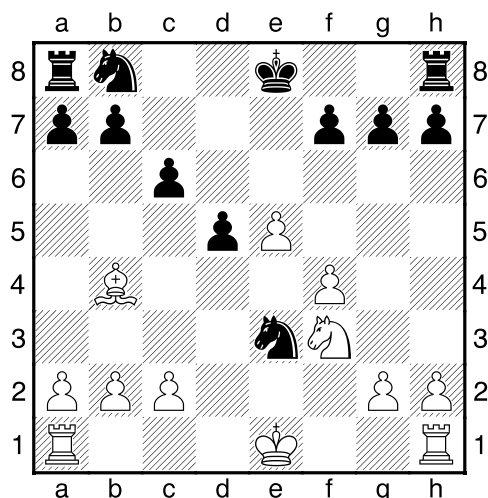


DIAGRAM 4.

Roszcada jest dozwolona tylko wtedy, gdy ani król ani wieża mająca wziąć udział w roszadzie nie wykonywały jeszcze żadnych ruchów, żadne z pól między królem i wieżą nie jest zablokowane i żadne z trzech pól, po których ma przemieścić się król nie jest kontrolowane przez bierkę nieprzyjaciela. Jeżeli król jest szachowany, gracz nie może wykonać roszady. Na diagramie 4 ani białe, ani czarne nie mogą wykonać roszady.

#### SPECYFICZNE OKREŚLENIA

Atak i obrona.

Mówimy, że bierka **ATAKUJE** inną bierkę, jeżeli w wyniku wykonanego ruchu ta pierwsza staje na pozycji pozwalającej w następnym posunięciu zbić tą drugą. Tak więc, w pozycji na diagramie 5, białe mogą zaatakować czarnego gońca przesuwając swoją wieżę na d1 lub e6.

Mówimy, że bierka **BRONI** inną bierkę, jeżeli stoi w ten sposób, że w razie, gdyby jakaś bierka przeciwnika zbiła bierkę bronioną, zostanie zbита przez bierkę broniącą. Tak więc, w pozycji na diagramie 5, czarne mogą obronić swojego gońca przesuwając skoczką na e4 lub e8 w razie, gdyby białe zaatakowały go wieżą z d1. Jeżeli białe zaatakują z e6, czarne nie będą mogły bronić gońca skoczkiem, dlatego, że na e4, jak również na e8 skoczek będzie bezbronny i może zostać zbity przez wieżę. Czarne mają znacznie prostszą możliwość obronienia się przed atakiem wieży z e6 poprzez zabicie jej pionem f7. Z tego względu białe nie powinny atakować wieżę z e6.

## Szach i mat

Jeżeli bierka wykona ruch, w wyniku którego atakuje króla przeciwnika, mówimy, że król jest "zaszachowany". Gracz, którego król jest w szachu musi wykonać posunięcie, w wyniku którego król przestanie być szachowany, inaczej przegrywa partię.

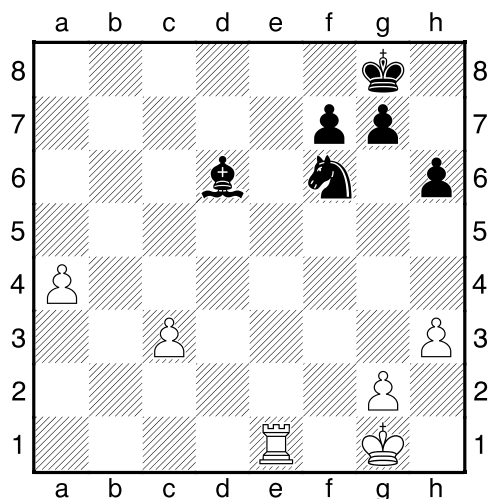


DIAGRAM 5.

Jest to jedyna sytuacja, w której gracz nie ma wolnego wyboru posunięcia.

Jeżeli nie ma możliwości zbitcia atakującej bierki, są tylko dwie możliwości wyjścia z szacha. Jedna z nich to wprowadzenie swojej bierki między króla, a szachującą figurę, a druga to zejście królem z linii ataku. Na diagramie 5 czarne mogą dać szacha przesuając gońca na c5. W odpowiedzi, białe mają do dyspozycji cztery ruchy. Mogą albo przesunąć króla na f1, h1 lub h2, albo zasłonić króla stawiając wieżę na e3. Skorzystanie z tej ostatniej możliwości byłoby bardzo nierozważne, ponieważ czarne po prostu zbiłyby wieżę gońcem, szachując ponownie białego króla. Sytuacja nie uległaby więc zmianie, za wyjątkiem tego, że białe straciłyby wieżę. Król białych nie może przesunąć się na f2, ponieważ nadal byłby szachowany przez gońca.

Zamiast szachować z c5 czarne mogłyby zaatakować króla białych na h2. Ale w tym przypadku król mógłby po prostu zbić gońca.

Jeżeli byłoby teraz posunięcie białych, mogłyby dać szacha wieżą na e8. Ale czarne mogą zbić wieżę skoczkiem. Z pewnością by tak postąpiły zamiast odchodzić królem na h7 czy osłaniać go gońcem na f8.

Gdy król jest szachowany i nie istnieje posunięcie, które mogłoby go od tego szacha uwolnić, mówimy, że jest on zamatowany i gra dobiega końca.

Na diagramie 6 mamy przykład mata w jednym posunięciu.



Jeżeli teraz byłoby posunięcie białych, mogłyby one zbić piona na g6 hetmanem. Teraz król czarnych jest zaszachowany, ponieważ w kolejnym ruchu zagraża mu zabicie. Król nie może przesunąć się ani na g7 ani h7, ponieważ te dwa pola znajdują się pod kontrolą hetmana białych.

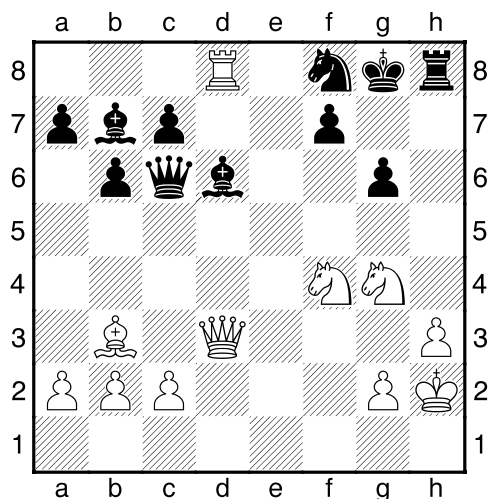


DIAGRAM 6.

Co więcej, ten ostatni nie może zostać zбитo przez piona f7, ponieważ wtedy czarny król zostałby zбитo przez gońca z b3. Pion jest "związany" przez gońca. Czarny skoczek również nie może zbić białego hetmana, ponieważ jest związany przez wieżę białych. Ostatecznie, nie ma bierki, którą można by wstawić między białego hetmana i czarnego króla; innymi słowy: czarne są zamiatowane, przegrały partię.

Jeżeli teraz byłoby posunięcie czarnych, powinny zbić piona na g2 swoim hetmanem. Teraz król białych jest szachowany przez hetmana czarnych. Nie może on zbić hetmana ponieważ zostałby zбитo przez gońca z b7. Również skoczek z f4 nie może zbić hetmana, ponieważ jest związany gońcem z d6. Co więcej, król nie może uciec na g1, h1 czy g3, dlatego, że te trzy pola znajdują się w zasięgu działania czarnego hetmana, a więc nie istnieje posunięcie, które uwolniłoby białego króla z szacha: jest zamiatowany, białe przegrały.

Pat

Jeżeli gracz nie będąc szachowanym, nie może wykonać poprawnego posunięcia (które nie wprowadzałoby króla pod szacha), mówimy, że nastąpił PAT. W tym przypadku gra kończy się remisem. Diagram 7 pokazuje przykładową pozycję.

Białe będąc na posunięciu, mogą zakończyć grę remisem szachując wieżą na f3, mimo, iż ich siły są dużo słabsze. Czarne nie mogą wykonać w odpowiedzi dobrego posunięcia, ponieważ i tak wieża białych zbiję hetmana. Czarne zbijają więc wieżę białych hetmanem, powodując tym posunięciem powstanie sytuacji patowej, ponieważ białe nie mają teraz posunięcia, które nie wprowadzałoby ich króla pod bicie.

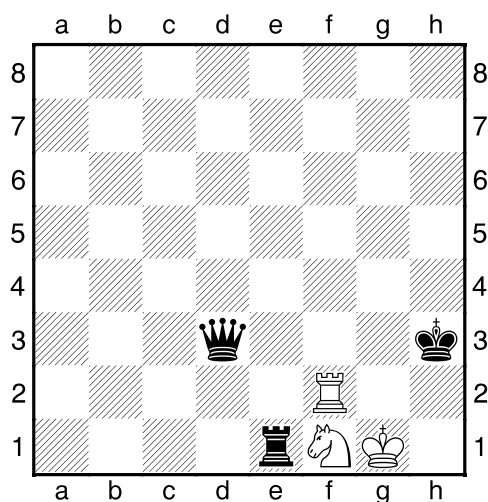


DIAGRAM 7.

Jeżeli to czarne byłyby na posunięciu, mogłyby łatwo wygrać. Właściwie mają one dwie możliwości dania białym mata w trzech posunięciach. Jedną z nich to zabicie skoczka wieżą, zaatakowanie króla i zmuszenie wieży białych do bicia (ponieważ król nie ma żadnego pola do odejścia), następnie szach hetmanem na g3 zmuszający króla białych do odejścia na h1 i mat hetmanem na g2 lub h2.

Inny sposób zaczyna się od szacha na g3. Ponieważ skoczek białych jest związany, nie może zabić hetmana.

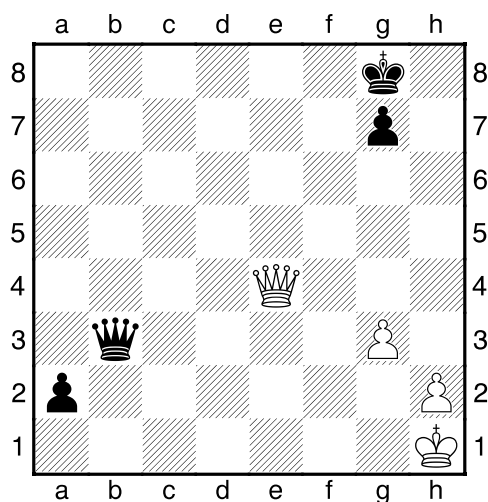


DIAGRAM 8

Przesunięcie wieży na g2 również nie pomaga, ponieważ hetman ją po prostu zbije, matując jednocześnie króla. Jedynym sensownym posunięciem białych będzie więc ucieczka królem do narożnika; wtedy jednak czarne doprowadzą do mata, najpierw zbijając wieżę, a następnie przesuwając hetmana na g2 lub h2.

## Wieczny szach

Jeżeli gracz jest w stanie szachować króla przeciwnika w sposób ciągły i zgłosi, że będzie tak robił, partię uważa się za zremisowaną. Na przykład w pozycji przedstawionej na diagramie 8 białe mając ruch, mogą wywalczyć remis, dając wiecznego szacha hetmanem na e8 i h5. Czarne nie mogą nic na to poradzić i muszą poruszać się królem tam i z powrotem pomiędzy h7 i g8. Gdyby białym nie nadarzyła się ta okazja wiecznego szacha, przegrałyby, ponieważ nie mogą zapobiec promocji piona a2, a z dwoma hetmanami przeciwko jednemu czarne z łatwością wygrałyby, co zostanie wykazane dalej, w omówieniu podstawowych końcówek.

## Wymiana

Z wymianą mamy do czynienia wtedy, gdy jedna ze stron zbija bierkę, a przeciwnik zbija bierkę o takiej samej wartości.

Mylące może być to, że termin "wymiana" stosowany jest również w przypadku wymiany bierki o różnej wartości np. wieży i gońca czy skoczka. Wygrać wymianę oznacza w tym przypadku zbić wieżę, tracąc jedynie gońca czy skoczka.

## Zdwojone piony

Dwa piony tego samego gracza stojące w jednej kolumnie, nazywamy zdwojonymi. Trzy piony w jednej kolumnie nazywamy strojonymi.

## Pion przechodni (wolny)

Pion, którego ruch do linii przemiany nie jest blokowany przez innego piona, i który nie jest zagrożony zbiciem przez mijanego w sąsiedniej kolumnie piona przeciwnika, nazywany jest pionem przechodnim (wolnym).

## Pion izolowany

Piona nazywamy izolowanym jeżeli w sąsiednich kolumnach nie ma pionów tego samego gracza, które mogłyby go bronić.

## Pion odstały

Piona nazywamy odstałym jeżeli nie jest on w stanie "dogonić" innych pionów z sąsiednich kolumn, tak, by być przez nie bronionym.

## Widelki

Mówimy, że dwie figury są w widelkach piona, jeżeli są przez niego jednocześnie atakowane.

Lekka figura

Goniec i skoczek nazywane są lekkimi figurami, dla odróżnienia od wieży i hetmana, które są figurami ciężkimi.

Poświęcenie

Poświęcenie oznacza dobrowolne oddanie bierki, bez bicia bierki przeciwnika, lub z biciem słabszej.

Odkryty szach i podwójny szach

Odkryty szach ma miejsce wtedy, gdy odchodzimy bierką, zasłaniającą inną, i ta ostatnia szachuje króla. Jeżeli dodatkowo odchodząca bierka również szachuje, mamy do czynienia z podwójnym szachem.

SYMBOLE POSUNIĘĆ

Oprócz symboli stosowanych do oznaczania pól i bierek, następujących symboli używa się dla oznaczania posunięć:

- oznacza "przesuwa się do"

: lub x oznacza "bije"

o-o oznacza "roszada na skrzydle królewskim"

o-o-o oznacza "roszada na skrzydle hetmańskim"

+ oznacza "szach"

# lub +/- oznacza "mat"

A więc Wf1-f5 oznacza, że wieża porusza się z pola f1 na pole f5.

Se3:d5 oznacza, że skoczek stojący na e3 bije bierkę stojącą na d5.

o-o-o oznacza, że gracz roszyje na skrzydle hetmańskim (długa roszyda).

[Przypis: W notacji opisowej każde pole szachownicy ma dwie różne nazwy, każdy gracz liczy rzędy od swojej własnej strony. Nazwy kolumn pochodzą od figur, które stoją w nich na początku rozgrywki. Tak więc pole c4 będzie się nazywało HG4 (hetmański goniec 4) lub HG5 w zależności od tego czy patrzymy od strony białych czy czarnych. Jeżeli mówimy o jakimś polu, nie podając przy tym posunięcia, konieczne jest podanie od jakiej strony patrzymy. Jest w zwyczaju powiedzieć wtedy "hetman białych na H4" lub "hetman czarnych na H4", etc.

Zamiast nazw pól, na których ma miejsce bicie, podaje się symbole bierki biorącej udział w biciu, tak więc wymagane są dodatkowe informacje, jeżeli mogłoby dojść do niejednoznaczności.

Dla porównania poniżej podane jest dziesięć pierwszych posunięć pewnej partii w obu notacjach.]

! oznacza dobre posunięcie.

? oznacza złe posunięcie.

(1) <b>d2-d4</b>	<b>d7-d5</b>
(2) <b>c2-c4</b>	<b>e7-e6</b>
(3) <b>Sb1-c3</b>	<b>c7-c5</b>
(4) <b>Sg1-f3</b>	<b>Sb8-c6</b>
(5) <b>c4:d5</b>	<b>e6:d5</b>
(6) <b>G-f4</b>	<b>Sg8-f6</b>
(7) <b>e2-e3</b>	<b>Gc8-e6</b>
(8) <b>Gf1-d3</b>	<b>Gf8-e7</b>
(9) <b>o-o</b>	<b>o-o</b>
(10) <b>Wa1-c1</b>	<b>Sf6-h5</b>

(1) P-H4	P-H4
(2) P-HG4	P-K3
(3) S-HG3	P-HG4
(4) S-G3	S-HG3
(5) PxHP	KPxP
(6) G-KG4	S-G3
(7) P-K3	G-K3
(8) G-H3	G-K7
(9) Roszada	Roszada
(10) W-G	S-KW4

#### PRAWA I ZWYCZAJE SZACHOWE

Jeżeli gracz mający wykonać posunięcie, dotknie swojej bierki, ma obowiązek wykonać nią posunięcie; jeżeli dotknie bierki przeciwnika musi ją zbić. To prawo nie obowiązuje jednak wtedy, gdy dotknięta w ten sposób bierka nie może wykonać poprawnego ruchu czy też nie może zostać zbita.

Bierka może zostać postawiona na dowolnym polu dostępnym dla niej tak długo, jak długo nie została puszczona. Jeżeli został wykonany niedozwolony ruch, musi zostać wycofany, a wykonać należy ruch poprawny, w miarę możliwości tą samą bierką. Jeżeli gracz w niedozwolony sposób roszował, król i wieża muszą zostać wycofane na pozycje wyjściowe i jeżeli jest taka możliwość, król powinien wykonać posunięcie.

Jeżeli gracz dotyka bierki jedynie w celu poprawienia jej pozycji na polu, musi to zgłosić, mówiąc najpierw "j'adoube" (po francusku: poprawiam). W trakcie wykonywania roszady najpierw należy poruszyć króla, a nie wieżę, inaczej może powstać wątpliwość czy zamierzona była roszada, czy tylko ruch wieżą.

Partię uznaje się za nieważną, jeżeli doszło do błędu podczas ustawiania szachownicy czy bierki lub jeżeli w trakcie gry pozycja czy też liczba bierki została zmieniona w sposób niezgodny z regułami gry i nie można odtworzyć pozycji sprzed wystąpienia tego błędu.

Jeżeli gracz poddaje się, zanim zostanie zamatowany, przyznaje, że ostatecznie mat byłby nie do uniknięcia i partię liczy się jako jego przegrana.

Jeżeli żaden z graczy nie ma wystarczającej ilości materiału, aby dać przeciwnikowi mata, partię uznaje się za remisową. Remis może zostać również ogłoszony przez jednego z graczy, jeżeli nastąpi trzykrotne powtórzenie takiej samej pozycji lub jeżeli ma miejsce 50 posunięć, w trakcie których nie doszło do zbitia żadnej bierki ani do posunięcia pionem.

## II

## ELEMENTARNA TAKTYKA

Początkujący gracz, który uważa, że będzie w stanie rozegrać dobrą partię szachów po nauczaniu się zasad poruszania się bierkami jest jak żołnierz, który nauczony się kroku marszowego nabiera przekonania, że jest w stanie przewodzić armii.

Może on posiadać wielkie naturalne zdolności strategiczne, ale nie będzie w stanie ich zastosować dla swojej korzyści, dopóki nie stanie się biegły w umiejętności wykorzystywania taktycznej współpracy różnych bierkami, z których złożona jest jego armia, oraz terenu, na którym toczy się bitwa.

Sytuacja gdy różne warunki polowe panujące na wojnie, powodują, że pewne pozycje są łatwiej dostępne dla piechoty niż dla artylerii i vice versa, mają swój odpowiednik na szachownicy w takim sensie, że różne bierki poruszają się w odmienny sposób, co powoduje, że pewne pola są dostępne dla jednych, a niedostępne dla innych.

Tak więc pierwszą rzeczą, którą powinien zrobić początkujący szachista jest dogłębne zaznajomienie się z charakterystycznymi właściwościami poszczególnych bierkami, tak aby wiedzieć dokładnie jakich działań można od nich oczekiwać. Najlepszym sposobem na dokonanie tego jest studiowanie elementarnych problemów obecnych w końcówkach, to znaczy, pozycjach, w których każdej ze stron zostało tylko kilka bierkami.

## FUNDAMENTALNE KOŃCÓWKI

Zważywszy na to, że celem gry jest pojmanie króla, wydaje się, że najważniejsze jest odkrycie pozycji, w których dokonanie tego będzie możliwe, mimo najlepszej możliwej obrony przeciwnika. Naturalnie gracz musi posiadać pewną przewagę materiału, aby móc wymusić mat i pierwszym pytaniem jakie przychodzi na myśl jest to, jaka musi być MINIMALNA przewaga materialna wymagana do otoczenia króla, którego cała armia poległa w trakcie gry.

Aby zamatować samotnego króla należy atakować pole, na którym stoi oraz wszystkie sąsiadujące pola, na które mógłby uciec. Najbardziej niekorzystnym miejscem na szachownicy jest dla króla oczywiście narożnik, gdzie ma on do dyspozycji tylko trzy pola, na które może odejść, podczas gdy na środku szachownicy ma tych pól aż osiem. Wynika z tego, że w końcówce, w której jeden z graczy ma tylko króla, drugi będzie próbował zepchnąć go do narożnika, gdzie będzie musiał kontrolować tylko trzy dodatkowe pola.

Nietrudno jest wykazać, że można tego dokonać bez trudu przy użyciu króla i hetmana lub króla i wieży. Przypuśćmy, że biały król znajduje się na c3, a hetman na h3, podczas gdy król czarnych stoi na d6, jak to jest pokazane na następującym diagramie.

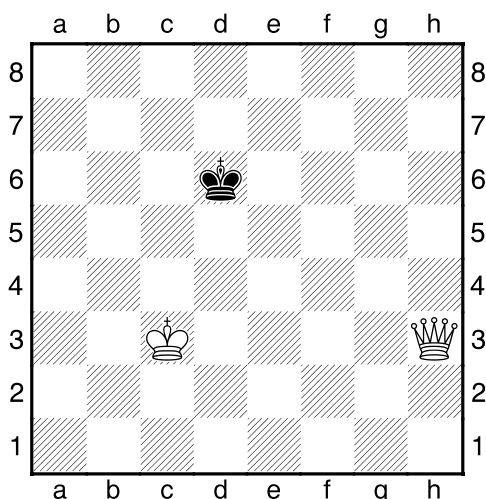


DIAGRAM 9.

Jak powinny działać białe w celu zapędzenia króla czarnych do narożnika i zamatowania go ?

Bezpośrednia szarża hetmanem na e6 lub d7 nie jest oczywiście wskazana ponieważ hetman nie będzie broniony na tych polach, tak więc, król mógłby go po prostu zbić. Atak z dużej odległości, z h2, g3, d3 lub h6 również nie będzie efektywny, ponieważ nie ograniczy możliwości poruszania się króla, który może przesunąć się zarówno na d5, jak i na e6 lub e5, czyli nie do narożnika, gdzie należałoby go skierować.

Właściwy sposób manewrowania dla białych polegał będzie na stałym ograniczaniu króla czarnych do coraz to mniejszego terytorium, aż ostatecznie będzie on zmuszony wycofać się do krawędzi, a następnie do narożnika szachownicy. Te rozważania prowadzą do następującej linii gry:



- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| (1) <b>Hh3-f5</b> | <b>Kd6-c6</b> |
| (2) <b>Hf5-e5</b> | <b>Kc6-d7</b> |
| (3) <b>Kc3-c4</b> | <b>Kd7-c6</b> |
| (4) <b>He5-e7</b> | <b>Kc6-b6</b> |
| (5) <b>He7-d7</b> | <b>Kb6-a6</b> |

Białe muszą teraz bardzo uważać aby nie doprowadzić do pata, który powstałby, jeżeli pozbawiłyby króla czarnych możliwości ruchu, nie szachując go jednocześnie. Tak się stanie jeżeli wykonają ruch Hd7-c7. Wtedy czarne nie będą mogły postawić króla na b5, ponieważ to pole kontrolowane jest przez króla białych, nie będą mogły również wykonać ruchu na któreś z pozostałych czterech pól będących w zasięgu króla, ze względu na hetmana białych, który wszystkie je kontroluje. Właściwe posunięcie to (6) Kc4-c5. Pozostawia ono dla czarnego króla tylko pole a5 i białe matują (7) Hd7-a7 lub (7) Hd7-b5.

Jeżeli na diagramie 9 białe dysponowałyby wieżą, a nie hetmanem, proces zamiatowania trwałby o kilka ruchów dłużej, ale i tak dla czarnych nie byłoby ratunku.

I znowu zadaniem białych jest ograniczanie czarnych do coraz to mniejszych zakresów pól. Najlepszym posunięciem początkowym będzie więc (1) Wh3-e3. Niezależnie od tego jak odpowiedzą czarne, nie zdołają zapobiec zapędzeniu ich króla do krawędzi szachownicy w sposób podobny do podanego w następującym przykładzie:

- |                    |               |
|--------------------|---------------|
| (1) ...            | <b>Kd6-d5</b> |
| (2) <b>We3-e1.</b> |               |

To jest POSUNIĘCIE WYCZEKUJĄCE. Czarne muszą opuścić d5, pozwalając w ten sposób przesunąć się do przodu białemu królowi lub zająć pole e5 białej wieży.

- |                         |               |
|-------------------------|---------------|
| (2) ...                 | <b>Kd5-c5</b> |
| (3) <b>We1-e5</b>       | <b>Kc5-d6</b> |
| (4) <b>Kc3-d4</b>       | <b>Kd6-c6</b> |
| (5) <b>We5-d5</b>       | <b>Kc6-b6</b> |
| (6) <b>Wd5-c5</b>       | <b>Kb6-b7</b> |
| (7) <b>Kd4-d5</b>       | <b>Kb7-b6</b> |
| (8) <b>Kd5-d6</b>       | <b>Kb6-b7</b> |
| (9) <b>Wc5-b5</b>       | <b>Kb7-a6</b> |
| (10) <b>Kd6-c6</b>      | <b>Ka6-a7</b> |
| (11) <b>Kc6-c7</b>      | <b>Ka7-a6</b> |
| (12) <b>Wb5-h5</b>      | <b>Ka6-a7</b> |
| (13) <b>Wh5-a5 mat.</b> |               |

Przedstawione poniżej przypadki świadczą o tym, że zapędzenie króla do narożnika nie jest niezbędne, że przy pomocy hetmana czy wieży można zamiatować go na dowolnym polu na skraju szachownicy. Można zauważyć, że w pozycji mata trzy z sześciu pól będących w dyspozycji czarnych są kontrolowane przez białego króla, a pozostałe trzy przez wieżę (lub hetmana). Jeżeli białe miałyby do pomocy królowi tylko gońca lub skoczka, nigdy nie byłyby w stanie dać mata, ponieważ ani goniec ani skoczek nie mogą jednocześnie atakować króla oraz kontrolować pola przyległego do tego, na którym stoi król. Jest to warunek konieczny do wymuszenia mata, nawet w najbardziej niekorzystnej dla matowanego króla pozycji - w narożniku.

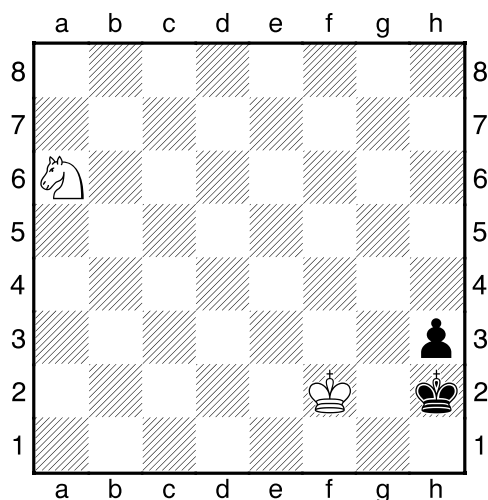


DIAGRAM 10.

Istnieje możliwość zamotowania króla tylko jednym gońcem lub skoczkiem, ale potrzebna jest do tego bierka przeciwnika blokująca królowi drogę ucieczki. Diagram 10 przedstawia przykład takiej sytuacji. Następuje (1) Sa6-c5; Kh2-h1; (2) Sc5-e4. Teraz czarne nie mogą przesunąć piona na h2, ponieważ białe mogłyby dać mata posunięciem Se4-g3. Tak więc muszą grać (2) ..., Kh1-h2. Białe ustawiają wtedy skoczka w pozycji uniemożliwiającej czarnemu królowi ucieczkę na h2 oraz utrzymują w gotowości dla skoczka pole g3: (3) Se4-d2 (nie Se4-g3 bo będzie pat), Kh2-h1; (4) Sd2-f1. Jedynym posunięciem jakie pozostało czarnym jest teraz ruch pionem na h2 i ostatecznie białe matują (5) Sf1-g3.

Jeżeli w pozycji przedstawionej na diagramie czarne miałyby ruch, gra zakończyła by się remisem, ponieważ po (1) ..., Kh2-h1; (2) Sa6-c5, pion idzie na h2 i jeżeli białe nie odejdą królem czyniąc pole g1 dostępnym dla czarnych, te ostatnie są w pacie. Jednak białe nie robią tego ze względu na możliwość promocji piona czarnych i wygrania przez nie partii.

W końcu typu król i goniec przeciw królowi i jakiejś innej bierce, do mata dojść może tylko w wyniku popełnienia błędu. Przypuśćmy, że król białych stoi na polu f3, goniec na d5, a czarne mają króla na h1, a na h2 gońca lub piona. Jeżeli byłby ruch białych, matują posunięciem Kf3-f2. Ale wyraźnie widać, że czarne musiały popełnić pomyłkę, ponieważ posunięciem poprzedzającym sytuację na diagramie albo wprowadziły króla do narożnika, albo przesunęły gońca lub piona na h2, a żadne z tych posunięć nie mogło być w jakikolwiek sposób wymuszone.

Zamotowanie samotnego króla przeciwnika królem i dwoma gońcami lub królem, gońcem i skoczkiem nie przedstawia trudności.

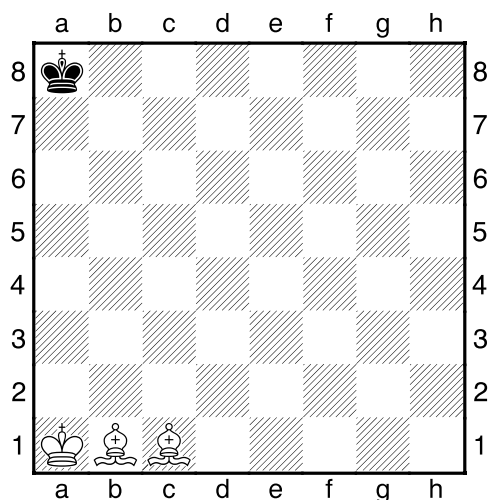


DIAGRAM 11.

Jedyną sprawą, o której matujący musi pamiętać jest to, że potrzebuje pomocy swojego króla. Dwie lekkie figury nie są w stanie same zapędzić wrogiego króla do narożnika. Na przykład w pozycji przedstawionej na diagramie 11, najlepszą linią gry dla białych będzie szybki marsz do przodu królem w celu zapobieżenia ucieczce czarnego króla do centrum szachownicy. Gra może potoczyć się tak:

- |      |  |               |
|------|--|---------------|
| (1)  | <b>Ka1-b2</b>                                    | <b>Ka8-b7</b> |
| (2)  | <b>Kb2-c3</b>                                    | <b>Kb7-c6</b> |
| (3)  | <b>Kc3-d4</b>                                    | <b>Kc6-d6</b> |
| (4)  | <b>Gb1-f5</b>                                    | <b>Kd6-c6</b> |
| (5)  | <b>Gc1-f4</b>                                    | <b>Kc6-b5</b> |
| (6)  | <b>Gf5-e4</b>                                    | <b>Kb5-b4</b> |
| (7)  | <b>Ge4-d3</b>                                    | <b>Kb4-b3</b> |
| (8)  | <b>Gf4-d2</b>                                    | <b>Kb3-b2</b> |
| (9)  | <b>Kd4-c4</b>                                    | <b>Kb2-a3</b> |
| (10) | <b>Kc4-c3</b>                                    | <b>Ka3-a4</b> |
| (11) | <b>Kc3-c2</b> (nie <b>Kc3-b2</b> bo nastąpi pat) |               |
| (11) | ...  | <b>Ka4-a3</b> |
| (12) | <b>Gd3-b5</b>                                    | <b>Ka3-a2</b> |
| (13) | <b>Gd2-c1</b>                                    | <b>Ka2-a1</b> |
| (14) | <b>Gc1-b2</b>                                    | <b>Ka1-a2</b> |
| (15) | <b>Gb5-c4</b> mat.                               |               |

W przypadku walki króla, gońca i skoczka przeciwko królowi, mat musi być wymuszony w narożniku kontrolowanym przez gońca, jeżeli samotny król wybiera zawsze najlepsze posunięcia. Diagram 12 może posłużyć jako przykład takiej końcówki. Białe posiadając czarnopolowego gońca, chcą zepchnąć króla czarnych do h8 lub a1, ponieważ przy bezbłędnej grze czarnych, nie będzie możliwe zamotowanie ich króla w białym narożniku a8.

Na przykład po (1) **Gc3-e5**, czarne nie mogą iść do narożnika ponieważ nastąpi mat **Sd5-b6**. Wybiorą **Kb8-c8**, a białe będą musiały zapobiec ucieczce czarnego króla na środek szachownicy. Łatwo można zauważyć, że skoczka nie można tak ustawić, aby kontrolował pole c8, zmuszając króla do pójścia do narożnika i jednocześnie zagrażał matem na b6. Jest tak dlatego, że może on kontrolować c8 tylko z czarnego pola, podczas gdy powinien stać na białym polu, aby być w stanie osiągnąć b6 jednym posunięciem.

Po (1) Gc3-e5, Kb8-c8; (2) Ka6-b6, Kc8-d7; (3) Sd5-f4 ruch czarnego króla jest ograniczony do rzędów siódmego i ósmego i pozostaje tylko kwestią czasu, kiedy zostanie zmuszony do przejścia na h8.

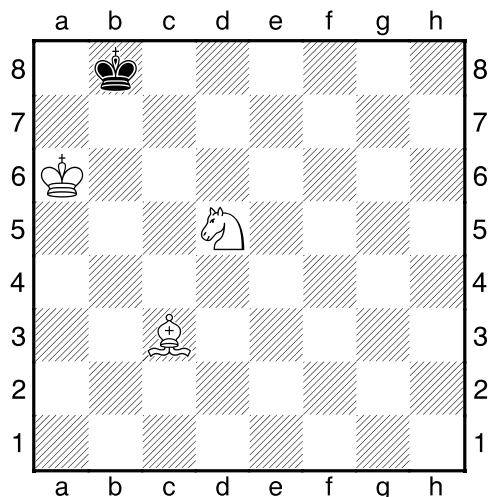


DIAGRAM 12.

Ponieważ goniec białych jest czarnopolowy, trzeba będzie użyć skoczka do zmuszenia króla do odejścia z białych pól. Na przykład:

- |                    |               |
|--------------------|---------------|
|                    | <b>Kd7-c8</b> |
| (4) <b>Kb6-c6</b>  | <b>Kc8-d8</b> |
| (5) <b>Sf4-g6</b>  | <b>Kd8-c8</b> |
| (6) <b>Sg6-e7+</b> | <b>Kc8-d8</b> |
| (7) <b>Kc6-d6</b>  | <b>Kd8-e8</b> |
| (8) <b>Kd6-e6</b>  | <b>Ke8-d8</b> |
| (9) <b>Ge5-h2.</b> |               |

Posunięcie wyczekujące. Białe chcą umieścić gońca na c7, aby uczynić d8 niedostępnym dla czarnych.

- |                     |               |
|---------------------|---------------|
| (9) ...             | <b>Kd8-e8</b> |
| (10) <b>Gh2-c7</b>  | <b>Ke8-f8</b> |
| (11) <b>Se7-f5</b>  | <b>Kf8-e8</b> |
| (12) <b>Sf5-g7+</b> | <b>Ke8-f8</b> |
| (13) <b>Ke6-f6</b>  | <b>Kf8-g8</b> |
| (14) <b>Kf6-g6</b>  | <b>Kg8-f8</b> |
| (15) <b>Gc7-d6+</b> | <b>Kf8-g8</b> |
| (16) <b>Sg7-f5</b>  | <b>Kg8-h8</b> |
| (17) <b>Gd6-a3.</b> |               |

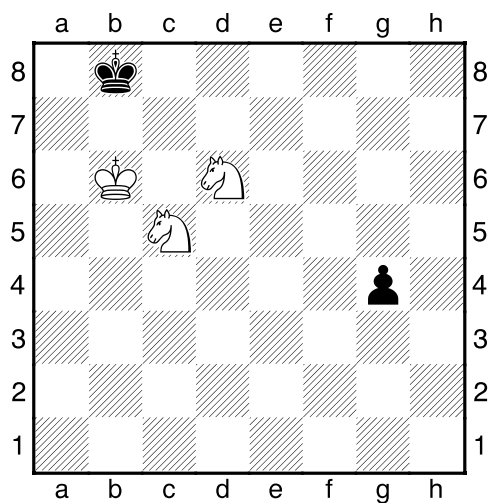


DIAGRAM 13.

Znowu posunięcie wyczekujące. Białe nie mogą od razu grać Sf5-h6 ponieważ dadzą czarnym pata. (17) ..., Kh8-g8; (18) Sf5-h6, Kg8-h8; (19) Ga3-b2 mat.

Wymuszenie mata przy pomocy króla i dwóch skoczków nie jest możliwe nawet, gdy pozycja będzie podobna do tej z diagramu 13. Król może w tej pozycji zostać zepchnięty do narożnika, ale skoczek, który zapobiega ucieczce króla nie będzie w stanie dać mu mata, a dla zapobieżenia patowi, drugi skoczek musi pozwolić królowi opuścić narożnik. Jeżeli czarne mają do dyspozycji dodatkowe posunięcie, np. pionem, białe mogą wygrać. (1) Sc5-a6+, Kb8-a8; (2) Sd6-e8, ruch piona; (3) Se8-c7 mat.

## WZGLĘDNA WARTOŚĆ BIEREK

Studiując powyższe przykłady można nabrać pewnego wyczucia dotyczącego siły różnych jednostek. Hetman jest oczywiście bierką najsilniejszą. Ze względu na jego największą mobilność może on osaczyć wrogię króla w kilku posunięciach i skierować go w matującą sieć. Z pozostałych figur najsilniejsza jest bez wątpienia wieża, ponieważ wystarcza do wymuszenia mata w połączeniu z własnym królem, podczas gdy goniec czy skoczek nie potrafią tego dokonać. Dwa gońce są w widoczny sposób silniejsze od dwóch skoczków, ale nie sposób wypowiedzieć się tak kategorięcznie o względnej wartości jednego gońca w porównaniu do jednego skoczka.

Powyższe wartościowanie zachowuje jednakże ważność tylko w przypadku względnie niezatłoczonej szachownicy, kiedy bierki mogą zrobić pełen użytek ze swojej mobilności. To właśnie mobilność decyduje o wartości bierki i często zdarzają się pozycje, w których skoczek jest bardziej wartościowy niż wieża, czy też w których pion może być lepszy od gońca, etc. Przyczyna tego stanu rzeczy jest taka, że czasami słabsza bierka zajmuje pole, na którym może działać, podczas gdy silniejsza bierka jest zablokowana w ten czy inny sposób i nie można nią aktywnie działać. Przykłady takich pozycji omówione będą w rozdziale dotyczącym kombinacji.

Mimo iż nie jest możliwe dokładne określenie względnej wartości bierki w każdej pozycji, doświadczenie pozwala na zadowalające oszacowanie ich średniej siły. Hetman jest w przybliżeniu tak silny jak dwie wieże lub trzy lekkie figury (gońce lub skoczki). Lekka figura odpowiada w przybliżeniu trzem pionom, a wieża odpowiada lekkiej figurze i jednemu lub dwóm pionom.

Wartość piona jest sprawą najtrudniej uchwytą dla początkującego gracza. Ze względu na swoją ograniczoną mobilność pion wydaje się tak mało użyteczny, że próby ratowania atakowanego piona wydają się stratą czasu, kiedy o tyle donioślejsze sprawy zaprzatają uwagę gracza. Przeocza on jednak potencjalną wartość piona związaną z możliwością jego późniejszej przemiany w hetmana.

Aby uświadomić sobie znaczenie piona, konieczne jest dokładne zrozumienie tego, jakie warunki muszą być spełnione, aby MÓGŁ on przemienić się w hetmana. Ta wiedza jest tym bardziej potrzebna szachiście, że większość gier ostatecznie przechodzi do fazy końcówki pionowej, w której przewaga jednego piona może mieć decydujące znaczenie.

W większości takich przypadków na szachownicy oprócz pionów obecne są figury i czasami tylko po przeprowadzeniu ich wymiany można partię wygrać. Najbardziej elementarny przypadek pokazany jest na następującym diagramie.

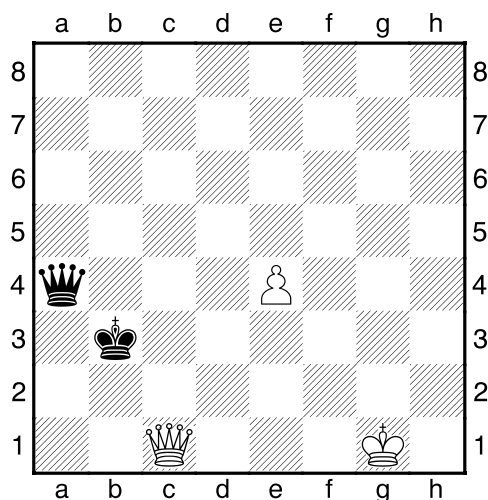


DIAGRAM 14.

Białe mają przewagę piona i ich celem będzie jego przemiana w hetmana. Początkujący gracz, w swoim pośpiesznym dążeniu do przemiany piona, zagra prawdopodobnie od razu e4-e5 i straci piona, ponieważ czarne mogą odpowiedzieć Ha4-d4 szach z jednoczesnym atakiem na piona. Właściwy sposób gry dla białych to (1) Hc1-d1+, Kb3-a3 lub Kb3-b4; (2) Hd1:a4, Ka3:a4. Teraz, kiedy wymieniono hetmany, białe nie muszą się już martwić o żadne próby pokrzyżowania ich planów odnośnie przemiany piona w hetmana, z wyjątkiem manewrów czarnego króla, który nadal może doprowadzić do zbitcia lub blokady piona.

Natychmiastowy marsz pionem do przodu nie będzie dobrym rozwiązaniem. Właściwy sposób gry wskazują proste kalkulacje. Pion potrzebuje czterech posunięć, aby osiągnąć pole przemiany. Ale czarny król przybędzie tam w takiej samej liczbie ruchów, tak więc będzie mógł zbić piona natychmiast po jego przemianie w hetmana. W konsekwencji białe będą w stanie przeforsować bezpieczną przemianę swojego piona tylko, jeżeli będą w stanie zdobyć kontrolę nad polem przemiany za pomocą swojego króla, zapewniając tym samym ochronę swojego piona w czasie przemiany.

Białe potrzebują trzech posunięć na doprowadzenie swojego króla na f4, w pobliże piona. W międzyczasie czarne osiągną pole d6 i po ruchu białych (4) Kf4-f5 czarne zablokują dalszy marsz białego króla posunięciem Kd6-e7. Jednak białe są w stanie zmusić czarne do ustąpienia z drogi. Manewr, za pomocą którego dokonają tego, występuje w podobnej formie w praktycznie wszystkich końcówkach pionowych, tak więc jego gruntowne zrozumienie jest kluczowe. Diagram 15 pokazuje krytyczną pozycję.

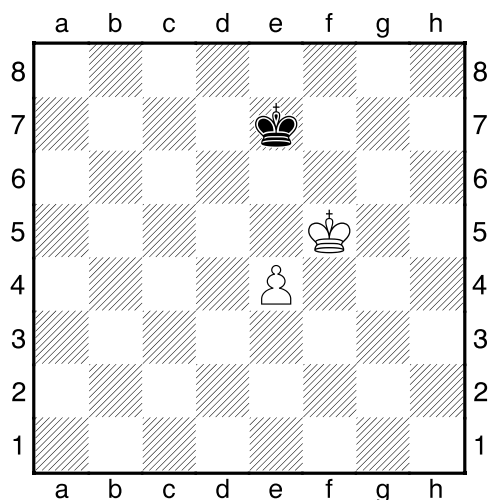


DIAGRAM 15.

Białe mogą wygrać partię tylko posunięciem (5) Kf5-e5. Techniczne określenie tego posunięcia to "iść w OPOZYCJE". Dwa króle stają w opozycji, naprzeciw siebie, w jednej linii na polach tego samego koloru i ten który ma teraz ruch, powodujący wyjście z opozycji -- w tym przypadku czarny król -- jest zmuszony pozwolić na ruch naprzód do następnej linii wrogiemu królowi. Jeżeli czarne zagrają Ke7-d7, białe odpowiedzą (6) Ke5-f6, a jeżeli czarne zagrają Ke7-f7, nastąpi (6) Ke5-d6. Następnie, po posunięciu czarnych Kf7-e8, białe powtórzą manewr zajmując opozycję (7) Kd6-e6 i znowu czarne muszą wycofać się Ke8-d8 lub Ke8-f8, co pozwoli białym na zdobycie kolejnej linii posunięciem na f7 lub d7. To zabezpiecza wolną drogę pionowi, który teraz bez przeszkód maszeruje na pole przemiany.

Ważna rola, jaką odgrywa w końcówkach pionowych opozycja króla jest jeszcze jaskrawiej uwypuklona w sytuacjach, które powstałyby gdyby w sytuacji przedstawionej na diagramie 15 białe zagrały (5) e4-e5 zamiast Kf5-e5. Czarne mogłyby wtedy zremisować partię utrzymując opozycję dla siebie. Mogłyby zagrać Ke7-f7 i mimo późniejszego (6) e5-e6, Kf7-e7; (7) Kf5-e5 białe odzyskały opozycję ale nie są w stanie jej utrzymać jeżeli czarne grają bezbłędnie. Posunięciem, które ratuje grę dla czarnych jest Ke7-e8. Ke7-d8 lub Ke7-f8 spowodują przegraną ponieważ wtedy białe mogą wejść w opozycję ruchem Ke5-d6 lub Ke5-f6. Gra w tych trzech przypadkach mogłaby potoczyć się tak: A: (7) ..., Ke7-e8, (8) Ke5-f6, Ke8-f8; (9) e6-e7+, Kf8-e8; (10) Kf6-e6 i mamy pat czyli następuje remis. B: (7) ..., Ke7-d8; (8) Ke5-d6, Kd8-e8; (9) e6-e7 i czarne muszą wykonać posunięcie Ke8-f7 pozwalające uzyskać białym kontrolę nad polem przemiany poprzez (10) Kd6-d7. C: (7) ..., Ke7-f8, (8) Ke5-f6, Kf8-e8, etc., podobnie do przebiegu gry w B.

Podsumowując analizę tej końcówki pionowej: Decydującym czynnikiem jest opozycja króli w 6 i 8 linii. Jeżeli słabszej stronie uda się uzyskać opozycję z pionem na 6 linii, gra zakończy się remisem.

Jeżeli pion nie doszedł jeszcze do 6 linii, opozycja króli nie jest jeszcze dostępna dla słabszej strony ponieważ nadchodzący pion wytrąci króla z opozycji. Załóżmy, na przykład, że król białych stoi na e6, a pion na e5, podczas gdy czarny król stoi na e8 i jest teraz ruch białych. Białe muszą wyjść z opozycji grając Ke6-f6 lub Ke6-d6 i czarne utrzymują opozycję grając Ke8-f8 lub



Ke8-d8. Ale wtedy białe mają w zapasie posunięcie, które zmusza czarne do wyjścia z opozycji i w ten sposób wygrywa partię. Grają e5-e6 i gra kończy się w omówiony uprzednio sposób.

Znajomość końcówek typu król i pion przeciw królowi jest szczególnie ważna dla każdego gracza szachowego, nie tylko dlatego, że wielka liczba pozycji może zostać zredukowana do tej końcówki przez wymianę wszystkich innych bierek obecnych na szachownicy, ale również dlatego, że daje wgląd w specyficzne manewry, które musi wykonać król mając na uwadze zdobywanie lub tracenie opozycji i które, jak będzie to dalej widoczne, stanowią zasadniczą treść najczęściej spotykanych końcówek pionowych.

Początkującemu graczowi trudno jest uchwycić specyfikę manewrów opozycyjnych, ale na szczęście ogromna większość końcówek pionowych ma znacznie prostszą postać. Wygrywający manewr w tych końcówkach, w które przechodzi większość gier szachowych, może być łatwo wyjaśniony, a po zrozumieniu go, początkujący gracz łatwo może przyswoić fundamentalne zasady stojące za każdą partią.

Diagram 16 pokazuje typową pozycję, na której można studiować wygrywający manewr. Białe mają przewagę piona, ale tak jak to było na pozycji Diagramu 15, nie mogą przemienić przechodniego piona ponieważ król stoi za nim, a nie przed nim. Z drugiej strony nie ma prawdopodobnie sensu iść do przodu pionami z drugiej strony szachownicy, ponieważ czarne mają tam taką samą liczbę pionów i nie ma szans aby któryś z białych pionów mógł przebić się do przodu. Całkiem łatwo jest poprowadzić białe ku zwycięstwu, a strategia, jaką należy zastosować, będzie dobrze widoczna po następujących rozważaniach: król czarnych jest znacząco ograniczony w swoich ruchach, ponieważ musi nieustannie monitorować przechodniego piona białych.

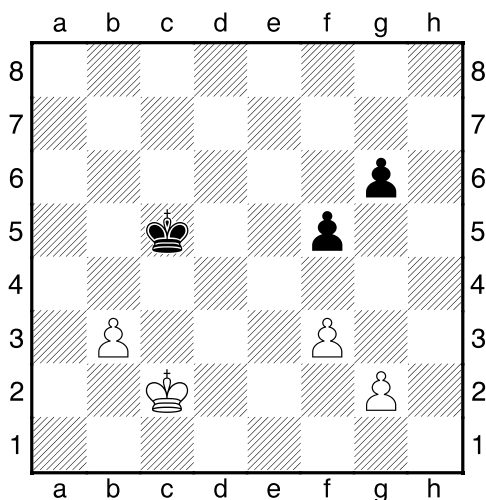


DIAGRAM 16.

Biały król ma wolny wybór i może przemieścić się tam, gdzie chce nie będąc bezpośrednio zagrożonym. Nic więc nie przeszkodzi mu w zaatakowaniu i zbitiu czarnych pionów, ponieważ, gdy czarny król spróbuje powstrzymać marsz białego, przechodni pion białych ruszy do przodu i zmusi nieprzyjacielskiego króla do podjęcia próby przechwycenia go, dając tym samym wolną drogę swojemu królowi. Zgodnie z tym schematem gra może przebiegać w następujący sposób:

- |            |        |
|------------|--------|
| (1) Kc2-d3 | Kc5-d5 |
| (2) Kd3-e3 | Kd5-e5 |

- |             |         |
|-------------|---------|
| (3) b3-b4   | g6-g5   |
| (4) b4-b5   | Ke5-d5  |
| (5) b5-b6   | Kd5-c6  |
| (6) Ke3-d4  | Kc6:b6  |
| (7) Kd4-e5  | f5-f4   |
| (8) Ke5-f5  | Kb6-c6  |
| (9) Kf5:g5  | Kc6-d6  |
| (10) Kg5:f4 | Kd6-e6  |
| (11) Kf4-g5 | Ke6-f7. |

Teraz białe wygrażą nawet bez piona g2 grając (12) Kg5-f5 etc., jak to wyjaśniono przy okazji diagramu 15.

Z powyższego wynika wniosek, że jeżeli jednemu z graczy uda się uzyskać przewagę piona, może wygrać partię, jeżeli będzie w stanie wymienić wszystkie bierki, tak, aby pozostały jedynie piony. Jednak nie widać jeszcze sposobu, w jaki można wymusić tą wymianę. Oczywiście jest, że gracz, który stracił piona będzie starał się zapobiec wymianom, w nadziei, że uda mu się nadrobić stratę piona prowadząc grę swoimi bierkami. Będzie unikał wymiany z wyjątkiem sytuacji, kiedy unikanie jej spowodowałoby dodatkowe straty. Prostego przykładu dostarcza pozycja przedstawiona na diagramie 17. Białe, mając ruch, grają We2-e5, proponując wymianę wież. Jeżeli czarne spróbują uniknąć wymiany grając Wb5-b6, białe mogą zbić piona f5 wieżą i po tym jak król czarnych odejdzie z szachowanego pola, wezmą również piona g4. Tak więc czarne muszą przyjąć ofertę wymiany wież, a wtedy białe wygrywają idąc naprzód pionem z linii „c”, który zmusza czarnego króla do odejścia na skrzydło hetmańskie i pozostawia piony ze skrzydła królewskiego bez wsparcia.

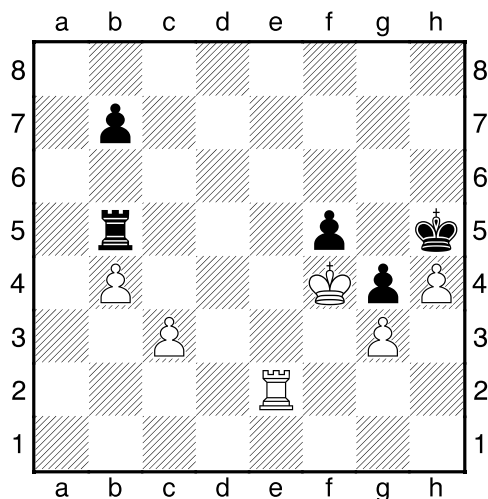


DIAGRAM 17.

Początkujący gracz może pomyśleć, że ponieważ strata piona w większości przypadków oznacza przegraną partię ze względu na przemianę piona w hetmana w końcówce, wskazane może być poświęcenie figury jeżeli można w ten sposób uniknąć straty piona. Ten pomysł jest jednak całkowicie błędny, ponieważ mając przewagę figury przeciwnik z łatwością zdobędzie przewagę tylu pionów ile tylko zechce w dalszym przebiegu partii. Pozycja na diagramie 18 może służyć za przykład. W przytoczonej dalej sekwencji posunięć przyjęto, że czarne wykonują najlepsze możliwe posunięcia, ale zastosowana metoda sprawdza się również w przypadku gdyby czarne grały pasywnie, z tą tylko różnicą, że wtedy białe wygrałyby szybciej.

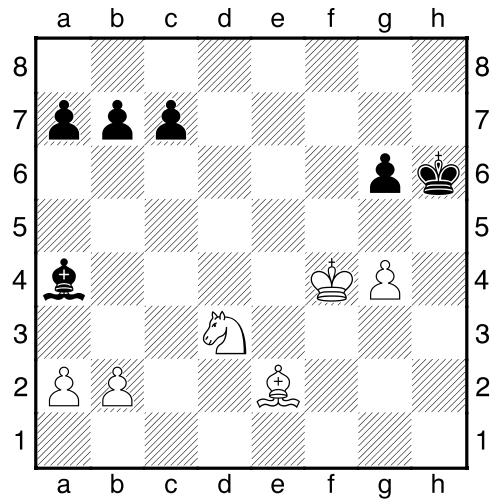


DIAGRAM 18.

- |            |        |
|------------|--------|
| (1) Sd3-c5 | Ga4-c6 |
| (2) Ge2-f3 | Gc6:f3 |
| (3) Kf4:f3 | b7-b6  |
| (4) Sc5-e6 | c7-c5  |
| (5) a2-a4  |        |

To posunięcie zatrzymuje czarne pionki, tak, aby skoczek mógł zaatakować je z lepszym efektem.

- |             |        |
|-------------|--------|
| (5) ...     | c5-c4  |
| (6) Se6-c7  | Kh6-g7 |
| (7) Sc7-b5  | a7-a6  |
| (8) Sb5-d6  | Kg7-f6 |
| (9) Sd6:c4  | b6-b5  |
| (10) a4:b5  | a6:b5  |
| (11) Sc4-a3 | b5-b4  |
| (12) Sa3-c2 | b4-b3  |
| (13) Sc2-d4 | etc.   |

Często zdarza się, że gracz może oddać figurę za jednego czy dwa pionki, forsując końcówkę, którą może wygrać ze względu na pozycję pionów. Diagram 19 dostarcza przykładu.

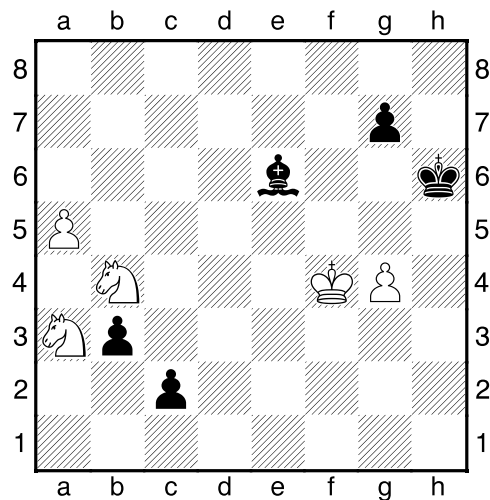


DIAGRAM 19.

Czarne mają o jedną figurę mniej, ale ich połączone, wolne piony stanowią poważną groźbę. Najlepsze co mogą zrobić białe, to poświęcić skoczka za dwa piony, ponieważ wtedy zostaną z dwoma pionami przeciwko jednemu. Czarne muszą ostatecznie oddać gońca za piona białych z linii „a”, który zagraża przemianą w hetmana, a wtedy białe wygrają zbijając czarnego piona z linii „g” i przemieniając w hetmana swojego własnego piona. Gra może toczyć się następująco:

- |                     |   |
|---------------------|---|
| (1) <b>Sa3:c2</b>   | <b>b3:c2</b>  |
| (2) <b>Sb4:c2</b>   | <b>Ge6-d5</b>   |
| (3) <b>Sc2-b4</b>   | <b>Gd5-a8</b>   |
| (4) <b>a5-a6</b>    | <b>Kh6-g6</b>   |
| (5) <b>a6-a7</b>    | <b>Kg6-f6</b>   |
| (6) <b>Sb4-a6</b>   | <b>Kf6-e7</b>   |
| (7) <b>Sa6-c7</b>   | <b>Ga8-h1</b>   |
| (8) <b>a7-a8H</b>   | <b>Gh1:a8</b>   |
| (9) <b>Sc7:a8</b>   | <b>Ke7-f6</b>   |
| (10) <b>Sa8-c7</b>  | <b>Kf6-g6</b>   |
| (11) <b>Sc7-d5</b>  | <b>Kg6-h6</b>   |
| (12) <b>Kf4-f5</b>  | <b>Kh6-h7</b>   |
| (13) <b>Kf5-g5</b>  | <b>Kh7-h8</b>   |
| (14) <b>Kg5-g6</b>  | <b>Kh8-g8</b>   |
| (15) <b>Sd5-e7+</b> | <b>Kg8-h8</b>   |
| (16) <b>Se7-f5</b>  | <b>Kh8-g8</b>   |
| (17) <b>Sf5:g7</b>  | <b>Kg8-h8</b>   |
| (18) <b>Kg6-f7</b>  | <b>Kh8-h7</b>   |
| (19) <b>g4-g5</b>   | <b>Kh7-h8</b>   |
| (20) <b>Sg7-f5,</b> | białe nie powinny grać g5-g6 ponieważ spowodują pata. |
| (20) <b>...</b>     | <b>Kh8-h7</b>   |
| (21) <b>g5-g6+</b>  | <b>Kh7-h8</b>   |
| (22) <b>g6-g7+</b>  | <b>Kh8-h7</b>   |
| (23) <b>g7-g8H</b>  | <b>mat.</b>   |

Końcówki omówione do tego momentu pokazały metodę zwycięstwa przy pomocy przeważających sił i początkujący gracz może teraz zrozumieć, że wiodącą zasadą przyświecającą wszystkim manewrom musi być UNIKANIE STRAT MATERIAŁU -- niezależnie od tego jak niewielkich -- ponieważ ostatecznie mogą doprowadzić one do przegranej partii z powodu przemiany jednego piona w hetmana. Następnym etapem będzie odkrycie, w jakich warunkach możliwe jest zdobycie przewagi materialnej i uniknięcie strat własnych. Aby zrozumieć manewry ataku i obrony, przy pomocy których ten cel osiągniemy, niezbędne jest najpierw zapoznanie się ze sposobami współpracy różnych bierok ze sobą, zrozumienie, gdzie leży ich siła, a gdzie słabość. Zanim to wszystko, przynajmniej w zarysie, nie stanie się dla początkującego gracza jasne, nie będzie on w stanie rozegrać sensownej partii czy nawet zrozumieć najbardziej elementarnych zasad strategii.

Czytelnik jest więc proszony o pilne przestudiowanie następnego rozdziału, w którym omówione są charakterystyczne cechy różnych bierok. W ten sposób szybciej osiągnie znaczną siłę gry, niż gdyby opierał się tylko na doświadczeniu zdobytym podczas grania dużej liczby partii i próbach dojścia do wszystkiego samemu. Należy korzystać z wiedzy zgromadzonej przez wiele pokoleń szachistów.

## JAK WSPÓŁPRACUJĄ RÓŻNE BIERKI

Są dwa podstawowe rodzaje ataku. Z pierwszym z nich mamy do czynienia, gdy jedna bierka jednocześnie atakuje dwie lub więcej bierki przeciwnika; z drugim, gdy do ataku na bierkę przeciwnika skierowanych zostaje więcej bierki, niż może on zgromadzić do jej obrony. Początkujący, z reguły, przeprowadza ataki wyłącznie w celu wyeliminowania bierki przeciwnika; jasnym wydaje się więc, że tego rodzaju ataki w większości przypadków są daremne, ponieważ pozwalają atakowanej bierce przemieścić się na inne pole, być może bardziej nawet dla niej korzystne. Przewaga jednoczesnego atakowania dwóch bierki jest oczywista, choćby z tego względu, że prawdopodobnie tylko jedną będzie można uratować. Z kolei korzyść wynikająca z atakowania większą liczbą bierki niż jest ich zgromadzonych do obrony jest nie mniej oczywista, ale trudniej jest taki atak przeprowadzić. Połączenie obu tych metod ataku stanowi sekret udanej współpracy bierki.

Na kolejnych diagramach przedstawione są proste ilustracje elementarnych przypadków takich ataków. Takie pozycje często pojawiają się w partiach początkujących z racji częstego ustawiania przez nich bierki na niekorzystnych pozycjach. Podczas studiowania tych przypadków oko początkującego zaznajomi się z tymi niebezpiecznymi formacjami bierki i nauczy się przewidywać zagrożenia z nimi związane.

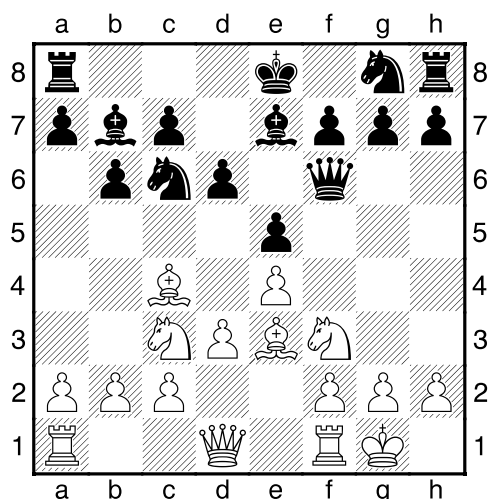


DIAGRAM 20.

Jest to szczególnie prawdziwe w przypadku pozycji matujących, przedyskutowanych dalej, w połączeniu z atakami hetmana w grze środkowej. Są to w dziewięćdziesięciu przypadkach na sto te ataki, których ofiarą staje się początkujący gracz w początkowych stadiach gry, grając z doświadczonym przeciwnikiem.

W pozycji przedstawionej na diagramie 20, białe mając ruch, wygrywają wymianę i w zasadzie całą grę, grając (1) Sc3-d5. Tym posunięciem atakują hetmana i jednocześnie piona c7. Czarne, aby nie stracić hetmana, muszą go przesunąć, ale nie są w stanie umieścić go na polu, na którym broniłby on piona c7.

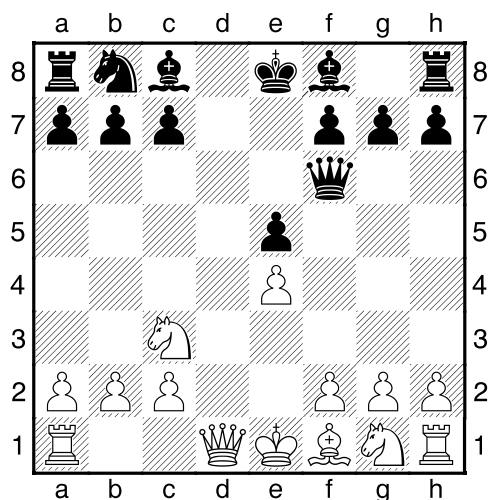


DIAGRAM 21.

Tak więc w następnym ruchu białe wezmą piona, szachując jednocześnie króla i atakując wieżę na a8. Król musi odejść na inne pole i skoczek zbija wieżę.

Całkiem często taki atak skoczkiem wygrywa hetmana, jeżeli przeciwnik nie jest biegły w tego rodzaju sytuacjach. Jeżeli w pozycji z diagramu 21 białe zagrają (1) Sc3-d5, czarne muszą chronić piona c7 przesuwając hetmana na d8 lub d6, ale nie na c6; to ostatnie posunięcie spowodowałoby następującą kontynuację (2) Gf1-b5, Hc6:b5; (3) Sd5:c7+ i (4) Sc7:b5.

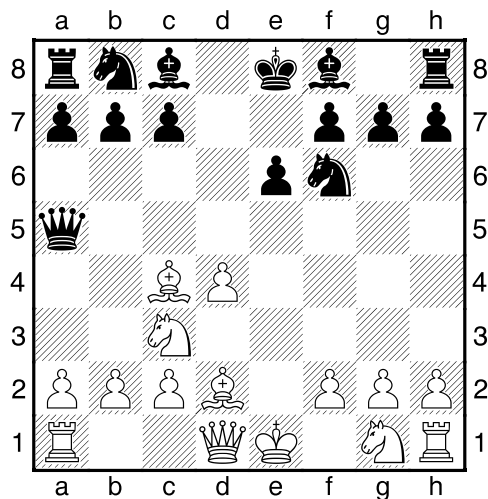


DIAGRAM 22.

Czasami dwie bierki biorą udział w podwójnym ataku w ten sposób, że linia ataku jednej z nich zostaje odkryta przez drugą. Tak więc, w pozycji na diagramie 22, do której może dojść po serii posunięć:

- |            |        |
|------------|--------|
| (1) e2-e4  | d7-d5  |
| (2) e4:d5  | Hd8:d5 |
| (3) Sb1-c3 | Hd5-a5 |

- (4) **d2-d4**                    **Sg8-f6**  
 (5) **Gf1-c4**                   **e7-e6**  
 (6) **Gc1-d2**

białe grożą zagranieniem (7) **Sc3-d5**, odkrywającym atak gońca z d2 na czarnego hetmana i w tym samym momencie atakując pioną na c7, którego czarne nie są w stanie dalej bronić.

Zagrożenia tego typu często występują w połączeniu z odkrytym szachem. Jako przykład może posłużyć następujące otwarcie:

- (1) **e2-e4**                    **e7-e5**  
 (2) **Sg1-f3**                   **Sg8-f6**  
 (3) **Sf3:e5**                   **Sf6:e4**  
 (4) **Hd1-e2**                   **Se4-f6**

Ostatnie posunięcie czarnych wystawia ich króla na odkrytego szacha i białe wykorzystując szansę wygrywają hetmana posunięciem

- (5) **Se5-c6+.**

Po skoczku, drugi pod względem częstości występowania pozycji odpowiednich dla podwójnego ataku jest hetman. Dwa typowe przykłady są pokazane na następujących diagramach.

Po otwarciu:

- (1) **e2-e4**                    **e7-e5**  
 (2) **f2-f4**                    **Gf8-c5**  
 (3) **f4:e5??**

osiągnięta zostaje pozycja przedstawiona na diagramie 23, w której czarne wygrywają wieżę posunięciem **Hd8-h4+**. Białe nie mogą odpowiedzieć (4) **Ke1-e2** ze względu na **Hh4:e4** i mat. Ich jedyną obroną to (4) **g2-g3**, po czym nastąpi **Hh4:e4**, z jednoczesnym atakiem na króla i wieżę.

To otwarcie oferuje kolejną możliwość zademonstrowania niebezpiecznej mobilności hetmana. Zamiast (3) **f4:e5** białe mogą zagrać (3) **Sg1-f3**. Gra może dalej przebiegać w następujący sposób:

- (3) ...                    **d7-d6**  
 (4) **Gf1-c4**                   **Sg8-f6**  
 (5) **f4:e5**                    **d6:e5**

i znowu białe nie mogą wygrać piona e5 ze względu na to, że (6) **Sf3:e5** spotka się z odpowiedzią **Hd8-d4**, z jednoczesnym atakiem hetmana na skoczka i gońca oraz groźbą mata na f2.

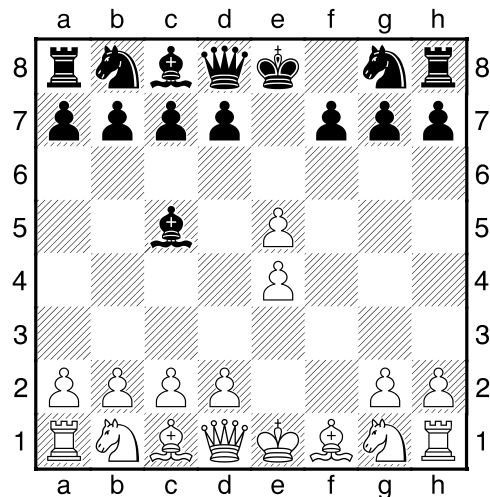


DIAGRAM 23.

Diagram 24 pokazuje typowy przypadek podwójnego ataku hetmana w połączeniu z inną figurą. Białe grają Gb5-d3 i czarne nie mogą roszować ze względu na Hf3-e4 z groźbą mata He4:h7 i jednocześnie atakiem na gońca e7 po raz drugi, podczas gdy gońiec ten jest broniony tylko raz. Czarne muszą bronić się przed matem albo posunięciem g7-g6 albo f7-f5 lub też Hc5-h5, a wtedy białe biorą gońca.

Podczas roszady na stronie królewskiej gracz musi zawsze być świadomym zagrożenia atakiem hetmana czy innej figury na pioną linią „h”.

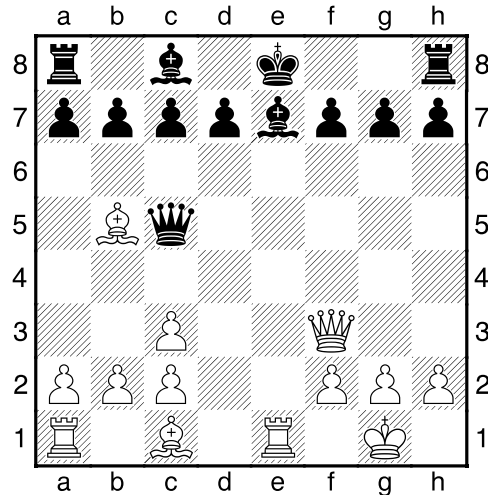


DIAGRAM 24.

W przedstawionym powyżej przypadku hetmanowi asystował gońiec. W ataku na h7 może pomagać skoczek z pola g5 czy też f6. Częściej działa on z g5, ponieważ zwykle f6 jest dla niego niedostępne z racji piona g7, który broni tego pola. W większości przypadków skoczek przemieszcza się na g5 z f3, a hetman atakuje pole h7 z h5, na które to pole przybywa ze swojej pozycji początkowej d1. Tak więc, jeżeli czarne nie mogą bronić h7 swoim skoczkiem z f6 lub gońcem, na przykład z f5 lub g6, jedynym zabezpieczeniem z reguły jest przesunięcie piona na h6. Pozycja na diagramie 25 może służyć za przykład.

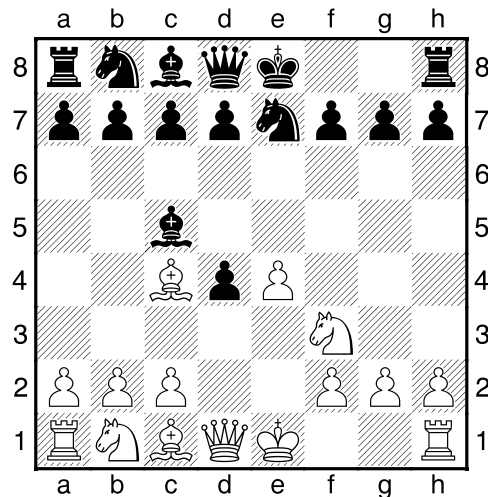


DIAGRAM 25



Ostatnim posunięciem czarnych było Sg8-e7, podczas gdy generalnie preferowane w otwarciach jest Sg8-f6, zabezpieczające piona h7 przed przyszłymi atakami. Białe mogą teraz zagrać Sf3-g5, atakując piona f7 drugi raz, ponieważ jest on już atakowany gońcem z c4. Adept szachowy, w swojej obecnej fazie szachowego rozwoju, może jeszcze nie rozumieć, dlaczego czarne powinny być tak zatroskane obroną piona f7, mając na uwadze, że czarne mają przewagę piona, tak więc ewentualna jego strata tylko wyrówna wartość materiału obu stron, zamiast dać białym przewagę. Jednak później, w trakcie dyskusji poświęconej otwarciom, stanie się jasne, że w pozycji przedstawionej na diagramie czarne muszą ze wszystkich sił bronić piona f7, inaczej ich położenie wkrótce stanie się beznadziejne z uwagi na odsłoniętą pozycję króla.

Są tylko dwa sposoby, jakimi czarne mogą obronić piona na f7. Jeden polega na ruchu piona z linii „d” na pole d5, co spowoduje zablokowanie diagonali gońca białych; drugi polega na wykonaniu roszady, przez co wieża zapewnia wymaganą ochronę piona f7. Wtedy niekorzystne stanie się dla białych zabicie piona, ponieważ będą musiały oddać skoczka i gońca za wieżę i piona.

Z dwóch wymienionych możliwości, tylko pierwsza jest odpowiednia. Gdyby czarne wykonały roszadę, dałyby białym okazję do przeprowadzenia ataku na słabego piona h7, skoczkiem lub hetmanem, przeciwko czemu czarne nie są w stanie wystawić satysfakcjonującej obrony. Partia może przebiegać następująco:

(1) Sf3-g5            o-o  
 (2) Hd1-h5           h7-h6

Jest to jedyny sposób obrony przeciwko groźbie mata Hh5:h7. Ale posunięcie hetmana białych zawiera podwójną groźbę. Niesie ze sobą trzeci atak na piona f7 i obrona tego ostatniego w końcu upada, powodując, że czarne muszą oddać jednak więcej materiału.

(3) Sg5:f7            Wf8:f7

Czarne muszą poświęcić materiał w tej wymianie. Jeżeli wykonałyby ruch hetmanem, atakowanym przez skoczka, wystawiłyby króla na zabójczego podwójnego szacha: (4) Sf7:h6++, Kg8-h8 lub h7; (5) Sh6-f7+ (odkryty), Kh8-g8; (6) Hh5-h8 mat. Po oddaniu wieży za skoczka w trzecim posunięciu czarne przegrywają partię, z tego względu, że, jak to zostało wyjaśnione w poprzednim rozdziale, białe mogą po prostu wymienić wszystkie bierki i wymusić wygraną w końcówce, mając przewagę materiału.

Innym polem, które często po roszadzie na skrzydle królewskim jest punktem ataku hetmana w połączeniu ze skoczkiem lub gońcem jest g7. Diagram 26 ukazuje kilka możliwości tego rodzaju ataku. Białe mają ruch i mogą zagrać (1) Hd2-g5, atakując drugi raz piona g7, który jest broniony tylko raz. Posunięcie to zagraża jednak nie tylko wygraną piona, ale również całej partii, ponieważ zbijając piona hetmanem białe zamatają króla czarnych.

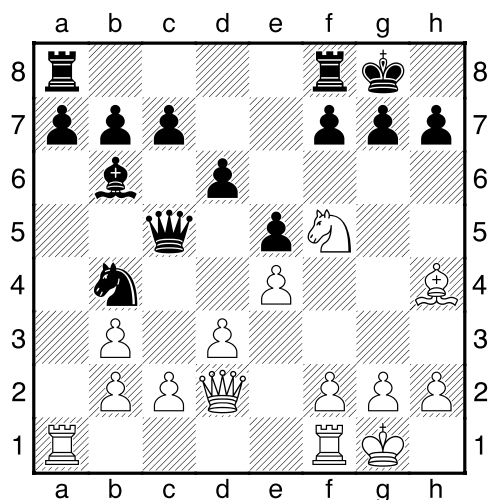


DIAGRAM 26

Jedyną obroną w dyspozycji czarnych jest g7-g6, ale to posunięcie pomaga tylko na krótką metę. Białe mogą wymusić mata w kilku posunięciach na kilka sposobów. Oto jeden z nich:

(2) **Sf5-h6+**                    **Kg8-g7**

Jeżeli król odejdzie na h8 białe matują Hg5-f6.

(3) **Hg5-f6+**                    **Kg7:h6**

(4) **Gh4-g5+**                    **Kh6-h5**

(5) **h2-h3**

i nie można zapobiec matowi pionem g4.  
Oto inny sposób:

(2) **Hg5-h6**                    **g6:f5**

(3) **Gh4-f6**

i nie można uniknąć mata Hh6-g7.

Pozycja na diagramie 26 umożliwia białym jeszcze innym atak matujący, pokazujący możliwości matowania gońcem i skoczkiem w grze środkowej, ku czemu okazja nadarza się częściej niż większość graczy sądzi. Białe mogą zagrać (1) Gh4-f6 zamiast Hd2-g5 jak to uprzednio sugerowaliśmy. Czarne nie mogą zbić gońca ponieważ białe mogą kontynuować Hd2-h6 i Hh6-g7 mat. Czarne nie mogą również przsunąć piona na g6, ponieważ wtedy białe mogą dać natychmiast mata Sf5-h6. Tego ostatniego mata skoczkiem i gońcem białe mogą przymusić, nawet jeżeli czarne nie przesuną piona na g6, ale wykonają jakiegokolwiek inne posunięcie, jak na przykład Hc5:c2. Białe mogą wtedy wykonać zaskakujące posunięcie Hd2-h6, pozwalając czarnym zbić hetmana. Bijąc hetmana czarne, jednak znowu sprowadzają groźbę mata Sf5-h6.

Jedynym posunięciem, które mogą wypróbować czarne w odpowiedzi na (1) Gh4-f6 jest h7-h6, zapobiegające zajęciu pola g5 przez hetmana. Teraz nie będzie możliwe Hd2:h6 ponieważ po g7:h6 białe nie dadzą mata Sf5:h6, bo pole h7 pozostanie wolnym dla czarnego króla.

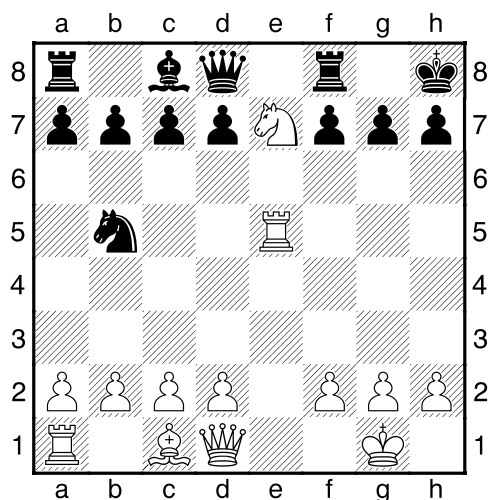


DIAGRAM 27.

Białe mogą jednak łatwo wygrać poprzez (2) Sf5:h6+. Jeżeli czarne wezmą skoczka, białe matują Hd2:h6 i Hh6-g7. Jeżeli czarne nie wezmą skoczka ale zagrają Kg8-h7, białe wracają skoczkiem na f5, ponownie grożąc Hd2-g5 i Hg5:g7. (3) ..., Wf8-g8 nie ratuje ze względu na (4) Hd2-g5 z groźbą mata na h5, czemu zapobiec można jedynie poprzez ruch pionem na g6 lub posunięcie wieży, po którym białe i tak matują Hg5-h6 lub Hg5:g7.

Pozostaje przedstawienie przykładów współpracy wież z innymi figurami. Diagram 27 pokazuje jedną z pozycji, w jakiej często może znaleźć się początkujący gracz.

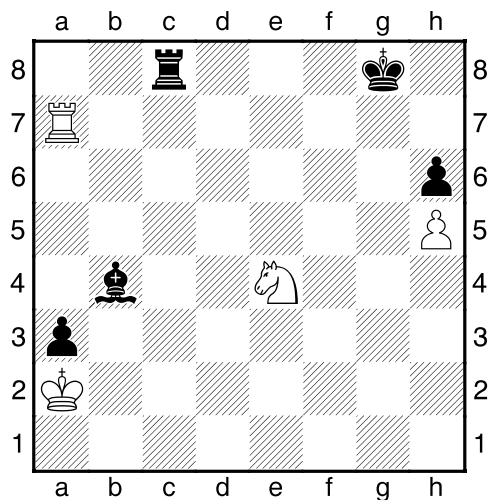


DIAGRAM 28.

Białe grają (1) Hd1-h5 i jeżeli czarne wykonają jakies neutralne posunięcie, białe matują poprzez (2) Hh5:h7+, Kh8:h7; (3) We5-h5.

Czarne mogą próbować obrony (1) ..., g7-g6. Białe kontynuują wtedy (2) Hh5-h6 i znowu czarne nie mogą wykonać neutralnego posunięcia takiego jak na przykład d7-d6, ze względu na to, że białe mogą

wtedy wymusić innego mata w dwóch posunięciach, to znaczy (3) We5-h5 (zagrożające Hh6:h7), g6:h5; (4) Hh6-f6 i mat.

Częściej niż pokazany powyżej mat wieżą i skoczkiem, występuje inny przypadek, często spotykany w końcówkach i zilustrowany diagramem 28.

Białe grają Se4-f6+ i czarne nie mogą odejść królem do narożnika ponieważ wieża matuje na h7. Po Kg8-f8 białe remisują z powodu wiecznego szacha; ponieważ po (2) Sf6-h7+, Kf8-e8; (3) Sh7-f6+ król musi wrócić na f8, bo na d8 zostałby zamatowany po Wa7-d7. W konsekwencji, białe mogą w nieskończoność szachować króla skoczkiem na h7 i f6.

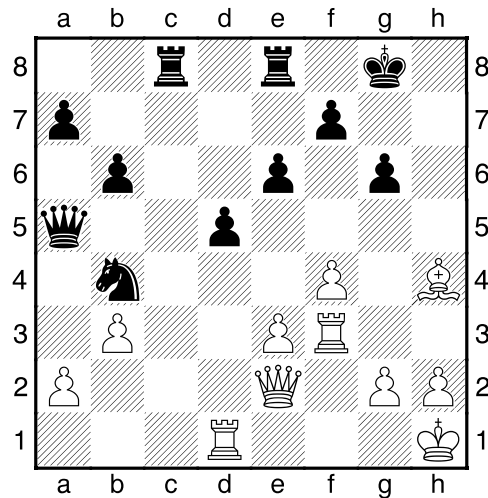


DIAGRAM 29.

Przykład współpracy wieży i gońca pokazuje diagram 29. Białe grają Gh4-f6 i nie ma sposobu na to by czarne zapobiegły matowi grożącemu w wyniku posunięć Wf3-h3 i Wh3-h8.

Oczywistym jest, że siła wież będzie rosła w miarę pustoszenia szachownicy w wyniku wymiany bierek, ponieważ powstanie wtedy więcej otwartych linii, w których będą one mogły operować. Jednymi z najważniejszych linii, jakie powinny -- zwłaszcza w końcówce -- zajmować wieże, są te, w których stoją najłatwiejsze do zaatakowania pionki przeciwnika, to znaczy w większości przypadków, druga lub odpowiednio siódma linia. Jeżeli obie wieże współpracują ze sobą w tej linii, zwykle w krótkim czasie decydują o zwycięstwie.

Następujący przykład pochodzi z gry mistrzowskiej. Jeżeli chodzi o materiał, gracze są praktycznie w takiej samej sytuacji, ponieważ hetman wart jest tyle co dwie wieże, podczas gdy skoczek i gońiec są w przybliżeniu równe czarnej wieży i pionowi (czarne mają przewagę piona). Pion na a4 jest dość groźny dla białych, ponieważ potrzebuje tylko trzech ruchów aby przemienić się w figurę. Z drugiej strony zdwojone wieże w siódmej linii dają białym możliwość tak silnego ataku na czarnego króla, że mogą wymusić mata zanim czarne skonsumują korzyści wynikające z posiadania przechodniego piona.

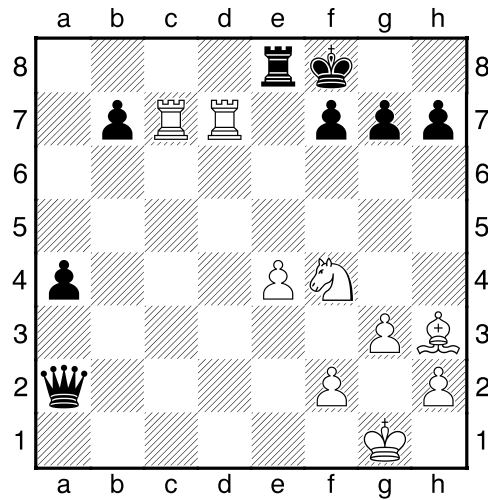


DIAGRAM 30.

Posunięcie mają białe. Jeżeli hetman czarnych nie obroni piona f7, białe mogą dać mata w pięciu posunięciach: (1) Wd7:f7+, Kf8-g8; (2) Wf7:g7+, Kg8-h8 (nie Kg8-f8 ze względu na Wc7-f7 mat); (3) Wg7:h7+, Kh8-g8; (4) Wh7-g7+ i Sf4-g6 mat.

Tak więc białe spróbują zablokować diagonalę, na której hetman broni groźby mata, a mogą tego dokonać grając (1) Sf4-d5. Czarne nie są w stanie obronić f7 i muszą bronić g7 lub h7, albo zostaną zamatowane. W analizowanej partii czarne zagrały Ha2-a1+; (2) Kg1-g2, a4-a3. Po (3) Wd7:f7+, Kf8-g8 nie byłoby korzystne dla białych wziąć na g7 i oddać dwie wieże za hetmana, ponieważ nie miałyby wtedy już możliwości ataku, podczas gdy czarne w dalszym ciągu posiadałyby groźnego piona w linii „a”. W miarę możliwości powinny raczej starać się ponownie zablokować diagonalę czarnego hetmana. Powyższe rozważania podsuwają posunięcie (4) Sd5-f6+. Po g7:f6 wieże białych mogą działać bez przeszkód w siódmej linii i skorzystają z tego z zabójczym skutkiem. Białe wymuszają mata poprzez (5) Wf7-g7+, Kg8-h8; (6) Wg7:h7+, Kh8-g8; (7) Wh7-g7+, Kg8-h8; (8) Gh3-f5! Teraz grozi Wg7-g4 i następnie Wc7-h7 mat, a czarne nie mają już na to obrony.

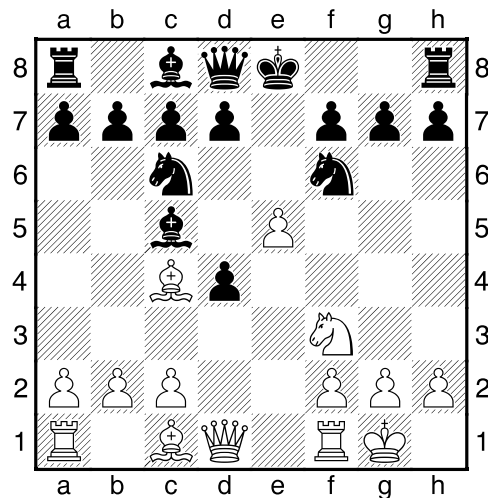


DIAGRAM 31.

W otwarciu i grze środkowej, największym zagrożeniem ze strony wież jest "wiązanie" figur przeciwnika. Co to oznacza, pokazuje diagram 31. Przypuśćmy, że czarne, aby ocalić skoczka na f6, którego białe właśnie zaatakowały pionem e5, grają Sf6-g4 i po (2) h2-h3 biorą piona e5 skoczkiem z g4. Wtedy białe wygrywają figurę poprzez (3) Sf3:e5, Sc6:e5; (4) Wf1-e1. To posunięcie "wiązuje" czarnego skoczka z zajmowanym przez niego polem, ponieważ, jeżeli skoczek odszedłby z tego miejsca, król byłby wystawiony na atak wieży białych. (4) ..., d7-d6 lub Hd8-e7 nie stanowi wystarczającej obrony, ponieważ białe ponownie atakują skoczka posunięciem (5) f2-f4.

Figurami, które zastosować można do wiązania bierek nieprzyjaciela są oprócz wież, hetman i gońce; właściwie, wiązanie stanowi głównie pole aktywności gońca w trakcie gry. Już po kilku pierwszych posunięciach, z reguły, jeden z gońców znajduje sposobność wiązania wrogiego skoczka. Na przykład:

- |            |        |
|------------|--------|
| (1) e2-e4  | e7-e5  |
| (2) Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| (3) Gf1-b5 |        |

i gdy tylko pion d7 przesunie się dając wyjście gońcowi z c8, skoczek na c6 jest związany.

Lub też:

- |            |        |
|------------|--------|
| (1) d2-d4  | d7-d5  |
| (2) Sg1-f3 | Sg8-f6 |
| (3) c2-c4  | e7-e6  |
| (4) Gc1-g5 |        |

i skoczek na f6 jest związany, ponieważ w przypadku jego odejścia zostanie zbity hetman.

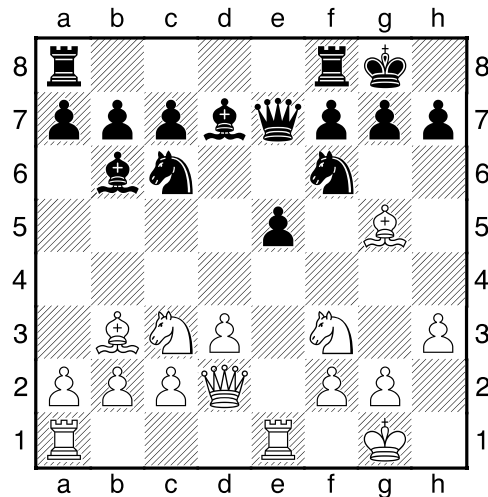


DIAGRAM 32.

Niekorzystne położenie związanej bierki bierze się stąd, że często przeciwnik dla jej zaatakowania może zgromadzić więcej bierek niż można zgromadzić dla jej obrony. Pozycja na diagramie 32 może służyć za ilustrację.

Dwie bierki czarnych są związane - skoczek na f6 i pion na e5 i z obu tych związań białe mogą odnieść dla siebie korzyści.

Pion na e5 jest atakowany dwukrotnie i broniony dwukrotnie. Białe nie mogą go zbić, ponieważ stracą skoczka i wieżę, a wezmą tylko

skoczek i pion. Ale mogą wygrać pion grając (1) d3-d4. W ten sposób atakują pion po raz trzeci i mimo iż czarne mogą go obronić również po raz trzeci wieżą na e8, taka obrona nie jest skuteczna, ponieważ czarne stracą pion, skoczek i hetmana za pion, skoczek i wieżę.

Posunięcie e5-e4 w odpowiedzi na d3-d4 również na niewiele się zda; ponieważ na e4 pion jest atakowany dwukrotnie, a tylko raz broniony (nie można liczyć skoczka na f6, bo jest związany gońcem na g5). Wszystko, czego białe muszą dokonać to najpierw wziąć skoczka na f6 i dopiero wtedy zbić pion na e4.

Pozostaje ustalić czy w odpowiedzi na (1) d3-d4 czarne mogą wziąć pion gońcem lub skoczkiem. Najwidoczniej jest to możliwe, ponieważ pion d4 jest chroniony tylko przez skoczka f3 i hetmana. Istotnie, kombinacja będzie prawidłowa, jeżeli gońiec na d7 będzie dostatecznie broniony. Ponieważ tak nie jest, białe wygrywają figurę w następujący sposób:

<b>(1) d3-d4</b>	<b>Gb6:d4</b>
<b>(2) Sf3:d4</b>	<b>Sc6:d4</b>
<b>(3) Hd2:d4</b>	<b>e5:d4</b>
<b>(4) We1:e7</b>	<b>d4:c3</b>

Do tego momentu miała miejsce wyrównana wymiana bierek, ale teraz czarne tracą gońca, atakowanego przez wieżę białych, ponieważ białe mogą usunąć skoczka broniącego gońca.

<b>(5) Gg5:f6</b>	<b>g7:f6</b>
<b>(6) We7:d7 etc.</b>	

Zamiast grać (1) d3-d4 i korzystać z przewagi jaką daje związanie pionu e5, białe mogą skierować swój atak przeciwko innej związanej bierce czarnych, to znaczy skoczkiowi na f6. Mogą grać (1) Sc3-d5, zaatakować hetmana i jednocześnie po raz drugi skoczka na f6. Jak białe mogą osiągnąć korzyść z tego podwójnego ataku nie będzie oczywiste dla początkującego, ponieważ czarne mogą odpowiedzieć He7-d6 lub He7-d8 broniąc swojego skoczka również dwa razy. Rzeczywiście, białe nic nie zyskują na f6, na polu, względem którego skierowane jest związanie, ale wykorzystują związanie dla wymuszenia rozerwania łańcucha pionów chroniących czarnego króla, poprzez wymianę na f6, zmuszając czarne do odbicia pionem z g7. Przewaga pozycyjna osiągnięta dzięki przerwaniu łańcucha czarnych pionów będzie omówiona dalej, podczas omawiania strategii gry środkowej.

## POŚWIĘCENIA

Mówimy, że gracz dokonuje POŚWIĘCENIA, jeżeli pozwala na zabicie pewnej ilości swojego materiału nie uzyskując rekompensaty w postaci materiału nieprzyjaciela. Oczywiście nikt nie będzie postępował świadomie w ten sposób, jeżeli nie przewiduje uzyskania jakichś innych korzyści w zamian za stratę materiału. Ta rekompensata może mieć postać przewagi pozycyjnej. Ponieważ przewaga pozycyjna ma miejsce wtedy, gdy powstaje możliwość dania mata lub zdobycia materiału, jasne jest, że poświęcając materiał intencją gracza nigdy nie jest dawać więcej niż brać, przeciwnie – oczekuje, że uzyska więcej niż straci. Innymi słowy poświęcenie, prawidłowo wykonane, jest stratą tylko TYMCZASOWĄ i bardzo szybko zwraca się w postaci takiej samej ilości materiału, jeżeli nie większej, lub też w postaci ataku, którego ofiarą stanie się nieprzyjacielski król.

Im mniej oczywisty jest sposób, w jaki gracz odzyska poświęcony materiał, czy też urzeczywistni inny rodzaj przewagi, tym piękniejszy wydaje się manewr poświęcenia. Jeżeli skutkiem poświęcenia jest bezpośredni atak matujący na króla, nietrudno jest taki rozwój wypadków przewidzieć, zakładając znajomość przez graczy typowych pozycji matujących, z których wiele zostało omówionych w poprzednim rozdziale. Następne diagramy pokazują przykłady poświęceń, jakie często mają miejsce w rzeczywistych partiach.

W pozycji przedstawionej na diagramie 33 jeżeli białe mają ruch, mogą wymusić mata podobnego do tego, objaśnionego przy okazji diagramu 29 grając wieżą na g3. Najlepszym zabezpieczeniem przed posunięciem Wg3:g7 jest ruch pionem: f7-f6. Ale grający czarnymi, nie znający pozycji matującej z diagramu 29, może być skłonny zagrać pionem g7-g6, a wtedy białe forsują mata poświęcając hetmana na h7.

- |             |        |
|-------------|--------|
| (1) Wf3-g3  | g7-g6  |
| (2) Hh5:h7+ | Kg8:h7 |
| (3) Wg3-h3+ | Kh7-g8 |
| (4) Wh3-h8+ |        |

Czarne mogą przedłużyć swoją agonię o jeden ruch ustawiając swojego hetmana na h4 w trzecim posunięciu.

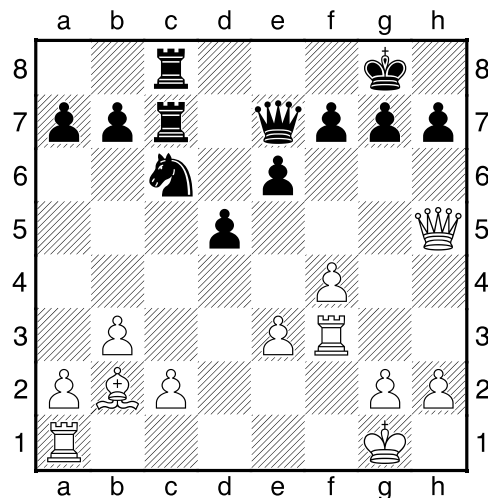


DIAGRAM 33



W pozycji przedstawionej na diagramie 34 białe rozpoczynają atak matujący posunięciem (1) f5-f6. Jedynym posunięciem pozwalającym uniknąć mata na g7 jest ruch pionem g7-g6. Celem białych będzie teraz wejście hetmanem na pole h6 z ponowną groźbą mata na g7. Zagrają więc Hg3-f4 bądź Hg3-g5. Czarne nie mają innego sposobu obrony niż Kg8-h8, a potem Wf8-g8. Ale po Kg8-h8; Hf4-h6, Wf8-g8 białe grają Wf1-f3 i czarne nie są w stanie powstrzymać białych przed poświęceniem hetmana na h7 i daniem mata wieżą: Wf3-h3.

Jeżeli hetman czarnych stałby na c5, zamiast b5, mogłyby one zapobiec matowi odchodząc wieżą z f8, i stawiając tam hetmana. W ten sposób pole g7 zostałoby obronione.

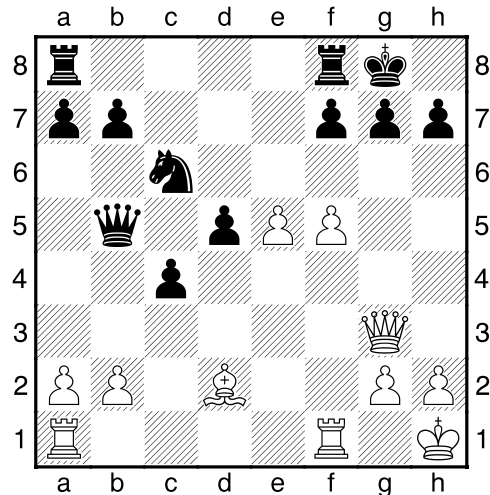


DIAGRAM 34.

Mat wieżą i skoczkiem przedstawiony w pozycji na diagramie 28 pojawia się w kilku wariantach gry będących rezultatami następującej sytuacji:

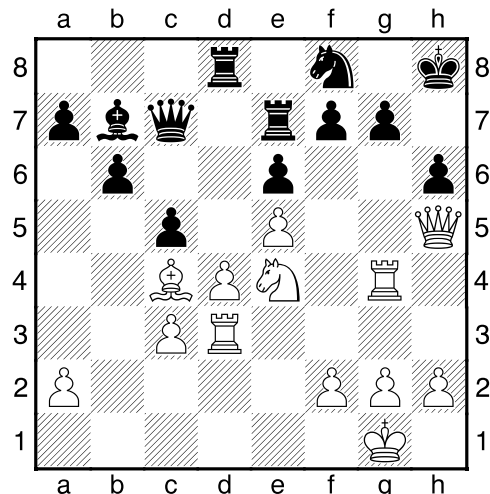


DIAGRAM 35.

Białe zaczynają swój atak matujący od (1) Se4-f6. Grozi poświęcenie hetmana na h6 i mat wieżą na g8. Posunięcie skoczkiem białych trudno jest nazwać poświęceniem z tego względu, że czarne

nie mogą wziąć skoczka ze względu na Hh5:h6+, Sf8-h7; Hh6-g7 mat. Jedynym sposobem na oddalenie groźby białych jest (1) ..., Sf8-g6. Jednak rozwiązanie to jest tylko tymczasowe ponieważ białe kontynuują (2) Wd3-h3 grożąc Hh5-g5, Wh3:h6+ i Hg5:h6 mat, a jest to groźba, przed którym czarne nie są w stanie się obronić. Białe mogą poświęcić na h6 hetmana zamiast wieży, bardzo wcześniej wymusić mata. Ale po (3) Hh5:h6, g7:h6; (4) Wh3:h6+, Kh8-g7; (5) Wh6-h7+, Kg7-f8; (6) Wh7-h8+ czarne nie wezmą wieży ponieważ białe dadzą mata Wg4-g8, wracają więc królem na g7 i białe nie mogą zrobić nic lepszego niż dać wiecznego szacha wieżą na h7 i h8.

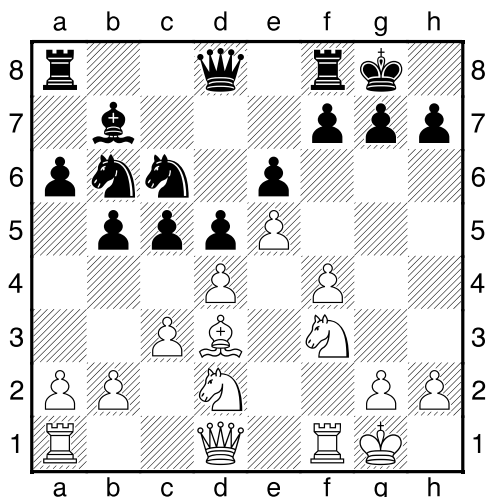


DIAGRAM 36.

W pozycji przedstawionej na diagramie 36 białe mogą przeprowadzić atak, który w pewien sposób przypomina sposób gry pokazany przy okazji diagramu 25. (1) Sf3-g5 nie prowadzi do niczego, ponieważ czarne obronią się posunięciami pionów na g6 lub h6. Białe mają możliwość przeprowadzenia znacznie bardziej bezpośredniego ataku na króla czarnych. Dokonać tego mogą przez poświęcenie (1) Gd3:h7+. Po Kg8:h7; (2) Sf3-g5+, Kh7-g8; (3) Hd1-h5 czarne mogą uchronić się przed matem tylko poświęcając swojego hetmana za skoczka białych. (3) ..., Wf8-e8 z perspektywą ucieczki króla na e7 przez f8, jeżeli zostałyby zaatakowane poprzez Hh5-h7 i Hh7-h8, może zostać udaremnione przez białe poprzez (4) Hh5:f7+, Kg8-h8; (5) Hf7-h5+, Kh8-g8; (6) Hh5-h7+, Kg8-f8; (7) Hh7-h8+, Kf8-e7; (8) Hh8:g7 mat. Przed dokonaniem poświęcenia gońca, białe powinny oczywiście upewnić się, że czarne nie mogą się uratować, unikając ataku grożącego po Hf7-h5. Czarne istotnie mogą uniknąć tego wariantu odchodząc królem na g6 zamiast na g8 w drugim posunięciu. Ale również i w tym przypadku białe mają wygrywającą kontynuację. Mogą zagrać (3) Hd1-g4 grożąc biciem hetmana czarnych i odkrytym szachem poprzez Sg5:e6. Jeżeli czarne przesuną hetmana, białe i tak dadzą odkrytego szacha, zmuszając króla do odejścia na h7 co prowadzi do zamierzonego oryginalnie wariantu. Jeżeli, z drugiej strony, czarne spróbują (3) ..., f7-f5, atakując hetmana białych i czyniąc odkrytego szacha nieefektywnym, białe mogą najpierw wziąć piona en passant i po (4) e5:f6 e.p., Kg6:f6 hetman matuje na e6.

Często poświęcenie przeprowadzane jest w celu utrzymania związku, które wcześniej czy później zaowocuje uzyskaniem przewagi figury. Pozycja na diagramie 37 jest typowa dla przypadków tego rodzaju.

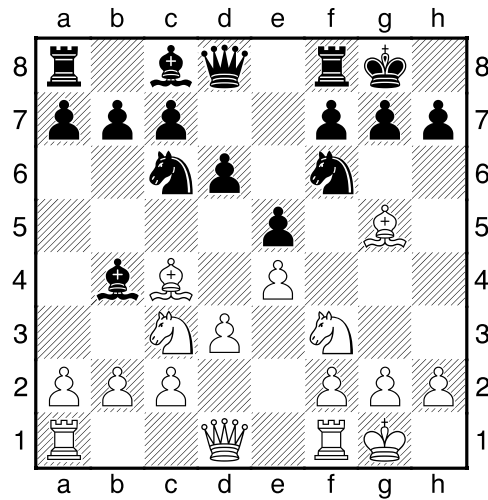


DIAGRAM 37.

Przypuśćmy, że czarne grają (1) ..., h7-h6; (2) Gg5-h4, g7-g5, aby uwolnić się od wiążącego gońca. Białe mogą poświęcić skoczka z f3 za dwa piony, utrzymując tym samym związanie z groźbą natychmiastowego odbicia skoczka po Sc3-d5. Dalej może więc nastąpić: (3) Sf3:g5, h6:g5; (4) Gh4:g5, Gb4:c3; (5) b2:c3. Teraz białe grożą posunięciem f2-f4 i f4:e5, otwierając linię dla wieży i skutkiem tego atakując związanego skoczka po raz drugi. Tej groźby nie da się efektywnie odeprzeć. Czarne mogą spróbować wyzwolić się ze związania (5) ..., Kg8-g7; (6) f2-f4, Hd8-e8. Rzeczywiście, mogą ocalić w ten sposób swojego skoczka, ale odsłonięta pozycja króla doprowadza do szybkiej katastrofy. Na przykład: (7) f4:e5, Sf6-h7; (8) Gg5-f6+, Sh7:f6; (9) e5:f6+, Kg7-h7; (10) Hd1-h5+, Kh7-g8; (11) Hh5-g6+, Kg8-h8; (12) Hg6-g7 mat. Czarne nie mogą zbić hetmana pionem w 11-tym posunięciu, ze względu na związanie piona f7 gońcem z c4.

Jeżeli zamiast zbiccia gońca na f6 w 8-mym posunięciu, czarne odeszłyby królem na g8 lub g6, białe mogłyby wymusić mata poświęcając wieżę na f5 i w ten sposób odcinając gońca c8 i dając swojemu hetmanowi dostęp do pola g4.

Poświęcenie, z perspektywą wykorzystania związania występuje również w innych niż przedstawione powyżej wersjach. Dalej przedstawione zostaną trzy najczęstsze przypadki.

W pozycji przedstawionej na diagramie 38 czarne nie powinny bić piona e4 mimo iż w razie związania skoczka wieżą poprzez Wd1-e1 czarne mogą bronić skoczka gońcem Gc8-f5

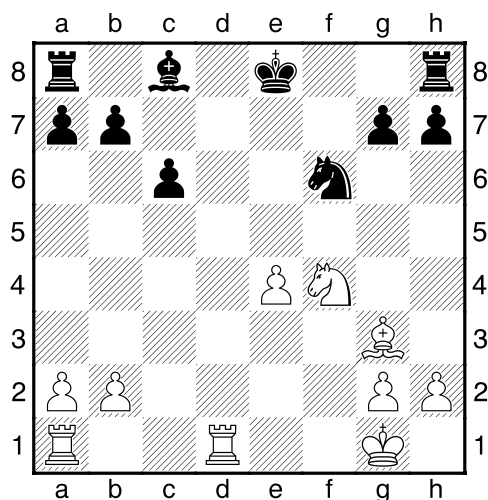


DIAGRAM 38.

Oto sposób, w jaki białe mogą uzyskać przewagę:

- |            |        |
|------------|--------|
| (1) Wd1-e1 | Gc8-f5 |
| (2) We1:e4 | Gf5:e4 |
| (3) Wa1-e1 |        |

Poświęcając wieżę za skoczka, białe zwolniły pole e1 dla drugiej wieży, wiążącej czarnego gońca. Czarne nie mają możliwości obrony gońca.

Pozycję na diagramie 39 można w jakiś sposób odnieść do tej z diagramu 38 w kontekście przeprowadzania poświęcenia dla związania. Jeżeli białe zagrają Gf1-b5+ czarne nie powinny zasłaniać się gońcem, ponieważ białe oddadzą wieżę za gońca aby przeforsować związanie wieży d8 i następnie zbić ją wieżą z d1.

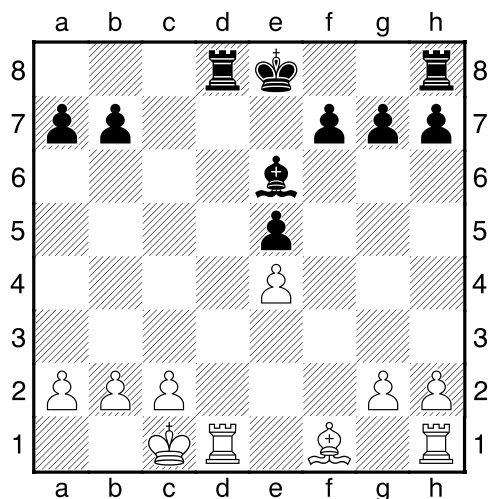


DIAGRAM 39.

W pozycji diagramu 40 również istnieje możliwość poświęcenia ze względu na związanie figury, która chroni przed groźbą, dopóki jest mobilna. Białe grają (1) Hd1-d5, i czarne nie mogą wziąć

skoczek białych hetmanem ze względu na możliwą kontynuację białych (2) Hd5:f7+, Wf8:f7; (3) We4-e8 mat.

Czarne mogą spróbować (1) ..., Sf5-h6.

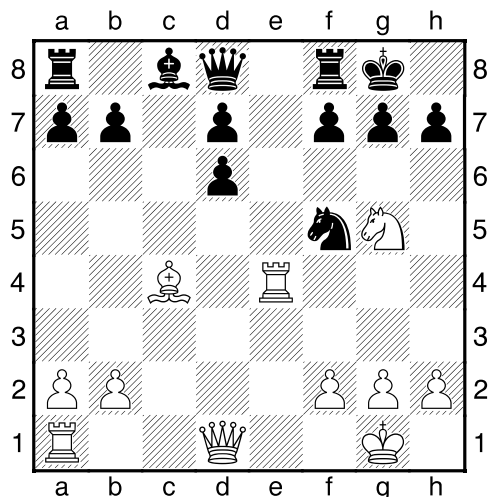


DIAGRAM 40.

Pion na f7 byłby wtedy trzykrotnie atakowany i trzykrotnie broniony, tak więc białe nie mogą go zbić ponieważ wtedy związanie wieży spowodowane przez Sg5:f7, Sh6:f7; Hd5:f7, Wf8:f7 nie prowadzi do niczego, pole e8 jest chronione przez hetmana. Ale białe mogą wymusić zwycięstwo ruchem (2) Wa1-e1, zagrażając znowu poświęceniem na f7, ponieważ teraz dwukrotnie kontrolują pole e8. Jeżeli czarne odpowiedzą (2) ..., Hd8-f6, broniąc f7 po raz czwarty i czyniąc niemożliwym poświęcenie białych na tym etapie, białe kontynuują (3) We4-e8. Powstaje groźba We8:f8+, Kg8:f8; Sg5:h7+ wygrywająca hetmana. Czarne nie mogą się obronić ruchem Hf6-g6 ze względu na (4) Gc4-d3 z następującym Gd3:h7+ i We8:f8, etc., nie mogą też zagrać (3) ..., Hf6-f4 ze względu na g2-g3 i Hd5:d6 z atakiem na bezbronną wieżę z f8.

Poświęcenie mające na celu przeprowadzenie matującego ataku poprzez współpracę wieży i gońca, podobne do omówionych przykładów, jest możliwe w pozycji na diagramie 41, która miała miejsce w czasie partii turniejowej w Londynie, w której autor grał czarnymi.

Kombinacja czarnych zaczyna się od poświęcenia hetmana na f3. Po (1) ..., Hf6:f3; (2) g2:f3, Gc8-h3+; (3) Kf1-g1 król białych jest utrzymywany w bezruchu przez czarnego gońca. W tej sytuacji szach jedną z wież w linii „g” będzie zabójczy.

Ale białe mogą tymczasowo zabezpieczyć się przed wszelkimi próbami zamotowania przez czarne. Jeżeli czarne kontynuują (3) ..., We2-e6, białe mogą zbić piona d3 hetmanem broniąc się przed matem We6-g6. Po oddaniu hetmana za jedną z czarnych wież, białe w dalszym ciągu będą miały przewagę materiału.

Właściwy sposób przeprowadzenia ataku wygląda następująco:

(3) ..., Wa8-e8, wtedy białe nie mogą wziąć piona d3 ze względu na We2-e1+; Hd3-f1, We1:f1+; Wa1:f1, We8-e6 i We6-g6 mat.

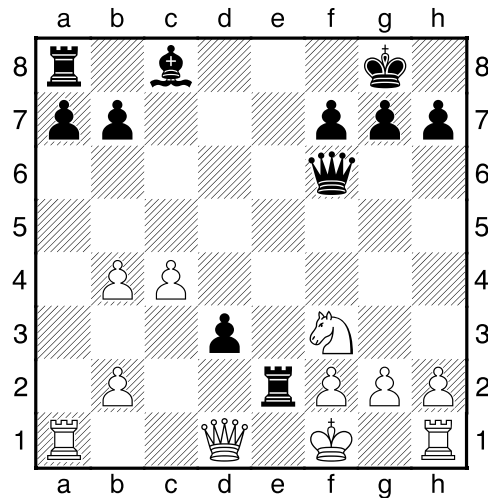


DIAGRAM 41.

Głównym zagrożeniem związanym z trzecim posunięciem czarnych jest  $We8-e6-g6$  mat. Inną groźbą jest  $d3-d2$  z następującym  $We2-e1+$ . Jedynym sposobem obrony dla białych jest (4)  $f3-f4$ . Jeżeli teraz nastąpi  $d3-d2$ , białe zagrają (5)  $f2-f3$ ,  $We2-e1+$ ; i po (6)  $Kg1-f2$  król uzyskuje wystarczającą ochronę. A jeżeli (4) ...,  $We8-e6$ , nastąpi (5)  $f4-f5$  nie pozwalające wieży na przemieszczenie się na  $g6$ .

Ale, po ponowieniu groźby mata (5) ...,  $We6-e4$ , białe zmuszone są do obrony  $g4$  poprzez (6)  $f2-f3$  i czarne otwierają drugą linię dla połączonej napaści wież, podobnej do tej zilustrowanej diagramem 30. Co gorsze dla białych, po posunięciu (6) ...,  $We2-g2+$  są zmuszone do wejścia królem na linię gońca  $h3$ , co wystawia go na odkrytego szacha. Po (7)  $Kg1-f1$ ,  $Wg2:b2$  odkryty szach; (8)  $Kf1-g1$ ,  $We4-e2$  i białe muszą natychmiast oddać hetmana za wieżę, inaczej czarne przeforsują mata w czterech posunięciach:  $We2-g2+$ ,  $Kg1-f1$ ,  $Wg2:h2+$ ,  $Kf2-g1$ ,  $Wb2-g2+$ ;  $Kg1-f1$ ,  $Wh2:h1+/-$ .

Mimo iż białe w dalszym ciągu mają przewagę materialną po (9)  $Hd1:e2$ ,  $Wb2:e2$  nie zdołają uniknąć przegrania partii ze względu na kontynuację groźby jaką egzekwują czarne poprzez współpracę wieży i gońca. Jedynym posunięciem mogącym zabezpieczyć wieżę z  $a1$  przed z biciem poprzez  $We2-g2+$ , z następującym odkrytym szachem z jednoczesnym atakiem czarną wieżą na białą wieżę jest (10)  $Wa1-d1$  mające na celu obronę wieży królem, (10) ...,  $We2-g2+$ ; (11)  $Kg1-f1$ ,  $Wg2-d2$ ; (12)  $Kf1-e1$ ; ten plan zawodzi jednak ze względu na to, że czarne matują (12) ...,  $Wd2-e2$ .

Pozycja matująca, która nie była dotychczas omawiana, a do której dochodzi na tyle często w rzeczywistych partiach, aby poświęcić jej wzmiankę, polega na utracie możliwości ruchu przez króla na skutek otoczenia go własnymi bierkami, z następującym zamotowaniem go skoczkiem. Przykład przedstawiony jest na diagramie 42.

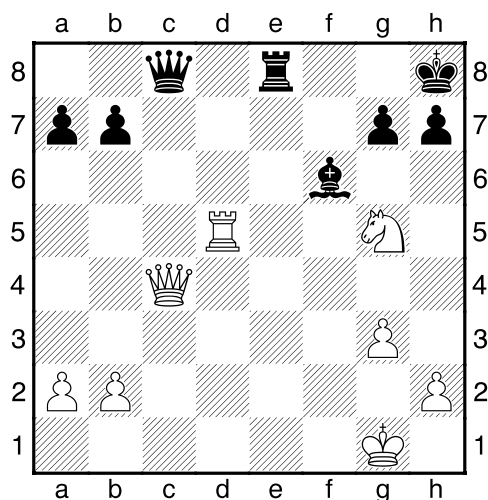
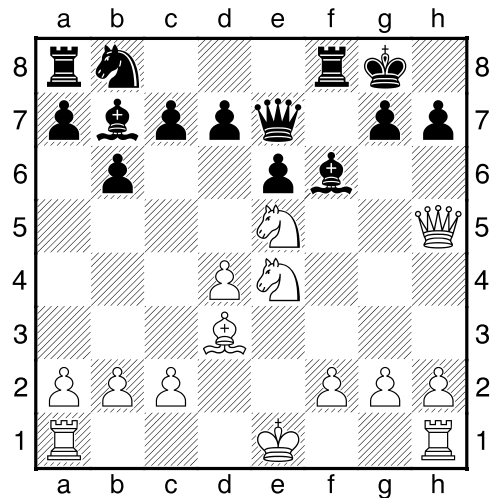


DIAGRAM 42.

Białe mając posunięcie mogą wymusić mata poprzez (1) Wd5-d8, co jest naprawdę zaskakującym poświęceniem, z tego względu, że czarne nie tylko mogą wziąć wieżę hetmanem lub wieżą, ale mogą również zbić hetmana białych. W tym ostatnim przypadku jednak, zostaną zamatowane w dwóch posunięciach (2) Wd8:e8+, Hc4-g8; (3) Sg5-f7. To jeden z przykładów "zdławionego mata" skoczkiem. [Przyp.tłum.: w Polsce funkcjonuje nazwa "Mat Beniowskiego"]. Inny przykład, który jest naprawdę typowy, ma miejsce, gdy czarne wezmą wieżę zamiast hetmana. Do mata dochodzi w sposób następujący: (2) Sg5-f7+, Kh8-g8; (3) Sf7-h6++, Kg8-h8; (4) Hc4-g8+, We8:g8; (5) Sh6-f7#. Białe nie mogłyby grać Hc4-g8+ od razu w drugim posunięciu ponieważ czarne mogłyby zbić hetmana królem, czego nie mogą zrobić gdy skoczek białych jest na h6.

Poświęcenia związane z bezpośrednim atakiem matującym są z reguły najłatwiejsze do zauważenia, ponieważ nie trzeba w ich przypadku rozszyfrowywać celu poświęcenia. W tych przypadkach gracz nie musi zastanawiać się, czy pozycja uzyskana po dokonaniu poświęcenia będzie wystarczająco silna dla zdobycia materiału co najmniej równoważnego temu poświęconemu. Żeby poprawnie odpowiedzieć na to pytanie trzeba wielkiego instynktu popartego przez doświadczenie; wszystko czego potrzeba w tym przypadku to upewnić się, że można zamatować przeciwnika w określonej liczbie posunięć. Jeżeli nie można w sposób jasny przewidzieć mata, nie należy robić poświęcenia. Poświęcenie z następującym po nim matem jest wskazane, jeżeli w części szachownicy, gdzie przebywa wrogi król mamy lokalnie dużą przewagę materiału. Taki przykład widzimy na okładce książki.

[Notatka edytora E-text: Pozycja na okładce to:]



Pozycja ta powstała w partii między Sir G. A. Thomasem z Londynu i autorem. Bezpośrednio przed tą pozycją miało miejsce posunięcie czarnych Hd8-e7 mające na celu obronę przed matem, który groził po Se4:f6+ z następującym Hh5:h7. Jeżeli w pozycji przedstawionej na diagramie białe zagrałyby Se4-f6+, czarne odbiją pionem, tym samym uzyskując obronę piona h7 hetmanem. Jednakże, białe mogą wymusić mata eleganckim poświęceniem hetmana, które skieruje czarnego króla prosto w ramiona pozostałych bierek białych. Partia przebiegała dalej w sposób następujący:

(1) **Hh5:h7+**            **Kg8:h7**  
 (2) **Se4:f6++**         **Kh7-h6**

Król nie może odejść na h8 ze względu na Se5-g6 mat. Białe następnie stale szachują czarnego króla w taki sposób, że ma on zawsze tylko jedno pole do odejścia, aż do momentu gdy ostatecznie jest doprowadzony do pierwszej linii przez wszystkie figury białych.

(3) **Se5-g4+**

W odpowiedzi na Sf6-g4+ czarne mogłyby zagrać Kh6-h5; (4) Gd3-g6+, Kh5-h4; (5) g2-g3+, Kh4-h3 i nie ma mata.

(3) ...                    **Kh6-g5**  
 (4) **h2-h4+**            **Kg5-f4**  
 (5) **g2-g3+**            **Kf4-f3**  
 (6) **Gd3-e2+**           **Kf3-g2**  
 (7) **Wh1-h2+**          **Kg2-g1**  
 (8) **Ke1-d2 mat.**

Białe mogły wymusić mata w siedmiu, zamiast ośmiu posunięciach grając (6) Ke1-f1 lub (6) o-o, ponieważ nie było obrony przed (7) Sg4-h2.



## III

## GENERALNE ZASADY STRATEGII SZACHOWEJ

Czytając rozdział "Elementarna taktyka" początkujący szachista zapoznał się ze względną wartością różnych bierek oraz uzyskał pewien pogląd na możliwości ich wzajemnej współpracy. Niemniej, podstawowa zasada strategii szachowej - odpowiednie wykorzystywanie specyficznych dla danej bierki właściwości w celu umożliwienia jej maksymalnie efektywnego działania, pozostaje dla niego wciąż sekretem.

Na początku partii skoczki są jedynymi figurami, które mogą poruszać się swobodnie, tak więc inne figury nie przedstawiają siły bojowej, dopóki piony nie otworzą dla nich dróg wyjścia. Pierwszą rzeczą, o której należy pamiętać jest zasada nakazująca wykonywać w otwarciu tylko takie ruchy pionami, które otwierają drogę własnym figurom, bądź blokują drogę figurom przeciwnika. Powody ku temu są następujące:

W każdej walce przewagę zyskuje ten gracz, który posiada więcej figur zdolnych do działania na polu bitwy. Kiedy analizujemy typowe pozycje omawiane w poprzednim rozdziale, uderza fakt zdecydowanej lokalnej przewagi materialnej strony wygrywającej. W pewnych przypadkach może ona dokonać poświęcenia dużej ilości materiału i mimo wszystko posiadać jeszcze na tyle dużą przewagę (lokalnie), aby przeprowadzić finalny atak na króla nieprzyjaciela. To samo odnosi się do kombinacji, których cele są często skromniejsze niż mat; gracz dysponujący większą liczbą bierek mogących brać udział w potyczce, wyjdzie z niej zwycięsko; gracz atakujący mniejszą liczbą bierek niż posiada do obrony strona przeciwna, nie powinien mieć nadziei na sukces.

Ważnym czynnikiem jest więc takie rozmieszczenie sił, aby były w gotowości do skoncentrowania się w tej części szachownicy, gdzie będą akurat najbardziej potrzebne.

Co więcej, istotne jest umieszczenie tych sił na stosownych pozycjach w najkrótszym możliwym czasie -- to znaczy przy użyciu najmniejszej możliwej liczby posunięć -- jako, że marnotrawienie posunięć na ruchy nie mające związku z planowaną koncentracją wojsk da przeciwnikowi możliwość zgromadzenia przeważających sił w odpowiednim miejscu szachownicy i przeprowadzenia kontrataku z dużą szansą powodzenia, zanim nadejdą nasze posiłki.

Mając te cele na uwadze, łatwo można zrozumieć, że nie bez znaczenia jest rodzaj ruchów wykonywanych pionami w otwarciu. Sam fakt umożliwienia figurze wyjścia to jeszcze za mało. W miarę możliwości należy poszukiwać takich posunięć pionami, które otwierają drogę wyjścia od razu dla więcej niż jednej figury, ponieważ dają one przewagę w rozwoju (chyba, że przeciwnik wykonuje równie dobre posunięcia).

Jedynymi ruchami pionów, spełniającymi powyższe wymagania są posunięcia pionem królewskim lub hetmańskim, jako, że otwierają one drogę dla hetmana oraz gońca -- oprócz stworzenia dodatkowego pola dla skoczka -- natomiast inne piony nie mogą udostępnić drogi wyjścia dla więcej niż jednej figury. Trudno jest powiedzieć czy lepsze jest posunięcie pionem królewskim czy hetmańskim. W żadnym

z tych przypadków nie można definitywnie stwierdzić, że białe uzyskały przewagę wystarczającą do wygrania partii. Jeżeli obie strony grają bezbłędnie i nie marnują temp posunięciami nie przyczyniającymi się do zwiększenia mobilności własnych bierek, białe mają przez cały czas przewagę jednego posunięcia. Przyczyna tego stanu rzeczy jest fakt rozpoczynania partii zawsze przez białe.

Przez mobilność bierki rozumie się liczbę dostępnych dla niej pól. Goniec czy wieża stojące na wolnej diagonalu czy linii są warte naturalnie więcej, niż gdyby ich droga była częściowo zablokowana. To jednak nie oznacza, że goniec czy skoczek, które w pewnym momencie mają dostęp do trzech czy czterech pól, są więcej warte niż wieża, która ma w tym momencie dostęp do tylko jednego czy dwóch pól; po kilku posunięciach wieża może dysponować całkowitą swobodą działania na swoich liniach, a mobilność gońca czy skoczka może zostać ograniczona. Tak więc najlepiej oceniać wartość bierki jako ich wartość nominalną, czyli taką, jaką będą miały w końcu, po ostatecznym usunięciu wszystkich tymczasowych przeszkód. Relatywna wartość bierki podana na stronie 42 może być w większości przypadków dobrą wskazówką. Nie jest jednak rzeczą godną polecenia oddanie lekkiej figury za trzy piony lub też dwóch lekkich figur za wieżę i jednego piona, dopóki hetmany oraz inne lekkie figury są na szachownicy, ponieważ mając przewagę figury, przeciwnik ma wszelkie szanse na wygraną, jeżeli przeprowadzi bezpośredni atak na króla, zanim będzie można wykorzystać posiadaną niewielką przewagę materiału.

Rozmieszczenie figur na polach, na których będą dysponowały największą mobilnością, musi być zaplanowane indywidualnie w każdej partii. To, które linie wyjścia dla gońców, wież i hetmana mogą być otwarte oraz gdzie mogą być stworzone dobre pola akcji dla skoczków, jest przecież zależne również od ruchów wykonywanych przez przeciwnika. Można jednak podać kilka podstawowych reguł, których poprawność w większości sytuacji, w których obaj gracze grają dobrze, potwierdza zdrowy rozsądek. Oczywiście, jeżeli gracz wykonuje złe posunięcia w otwarciu, to znaczy posunięcia, których celem nie jest szybka mobilizacja wszystkich figur, wtedy przeciwnik stosując posunięcia, które nie są zgodne ze wspomnianymi zdroworozsądkowymi regułami, ale które forsują pewne manewry zwykle nie spotykane w otwarciach, a raczej w grze środkowej, zyskuje szansę szybkiej wygranej. Jest to moment często przeoczany przez większość graczy szachowych. Mimo iż zasadniczo należy postępować zgodnie z zasadami strategii dla otwarć, istnieją przypadki, gdy łamiąc te zasady zyskujemy bardzo wiele za sprawą jakiejś kombinacji.

Kiedyś nawet pewien mistrz szachowy powiedział, że ogólne zasady nie mają zastosowania w szachach i należy rozważać każde posunięcie wraz ze wszystkimi wariantami, do których ono prowadzi, aby przekonać się czy jest dobre. Jako przykład podał następujące otwarcie: (1) f2-f3, e7-e5; (2) g2-g4. A teraz, zapytał, czy czarne nie powinny skorzystać z możliwości dania mata Hd8-h4 ponieważ jest to niezgodne z ogólną zasadą rozgrywania otwarć, mówiącą, że nie należy zbyt wcześnie wyprowadzać hetmana ?

Płytkość tego argumentu jest oczywista. Przyczyna, dla której istnieje zasada nie wyprowadzania zbyt wcześnie hetmana, jest taka, że jest to figura podatna na atak lekkich figur przeciwnika. W trakcie ewentualnej ucieczki będzie on musiał wykonywać dodatkowe ruchy, które mogłyby zostać wykorzystane dla rozwoju innych figur. Oczywiście, jeżeli przeciwnik nie rozwinął swoich

figur, hetman może uczynić sporo spustoszeń zanim zostanie zmuszony do wycofania się.

Formułując generalne zasady strategii czynimy więc założenie, że obie strony będą ich przestrzegać. Jeżeli jeden z graczy tego nie robi i czyni odstępstwa od reguł osłabiając w ten sposób w pewnym momencie swoją pozycję, przeciwnik powinien z całą stanowczością wykorzystać błąd w takim zakresie jak to jest możliwe. Okazuje się, że zasady wskazują również na ten fakt, jeżeli tylko inteligentnie je zastosujemy.

Jak zostało już powiedziane, najważniejszym celem otwarcia jest rozwój figur bez straty tempa, to znaczy ustawienie ich na pozycjach, na których mają największą możliwą mobilność, bez wykonywania ruchów spowalniających rozwój. Jest kilka rodzajów spowolnienia rozwoju i wszystkich ich należy unikać. Na przykład nie należy wykonywać żadnego posunięcia pionem, które nie jest absolutnie konieczne dla otwarcia drogi wyjścia dla figury; czy też - żadna figura nie powinna wykonywać dwóch posunięć jeżeli są jeszcze figury, które nie wykonały żadnego posunięcia; albo - nie należy ustawiać figury na polu, z którego może być łatwo przepędzona przez przeciwnika posunięciem, które rozwija jego figurę; czy też - nie należy uniemożliwiać sobie rozszady poprzez ruch królem, czy w inny sposób, ponieważ rozszada rozwija wieżę i umieszcza króla w bezpiecznym miejscu za pomocą jednego posunięcia, itd.

Początkujący gracz przyswajając sobie w odpowiednim stopniu powyższe podstawowe zasady rozwoju uczyni najtrudniejszy krok w swojej drodze do mistrzostwa. Uchwycenie dalekosiężnych skutków mobilności bierak w otwarciu dla dalszego rozwoju całej partii jest tym, co faktycznie odróżnia mistrza od amatora.

Oczywiście będzie rzeczą zbyt trudną dla początkującego gracza samodzielne określenie, które pola są najlepsze dla poszczególnych bierak. W każdym bądź razie, zdobycie tej wiedzy przez doświadczenie zabierze mu dużo czasu. Na szczęście dysponujemy doświadczeniami kilku generacji mistrzów, co pozwala nam znacznie przyspieszyć proces adaptacji umysłu uczącego się do wymagań strategii szybkiego rozwoju. W dużym stopniu strategia ta może również być w prosty sposób wyjaśniona z punktu widzenia dawania bierakom jak największej mobilności, co pozwoli łatwo zrozumieć je czytelnikowi podążającemu za argumentacją poprzednich akapitów.

Spotyka się istotne różnice w konfiguracji bierak w zależności od tego czy partia została otwarta poprzez (1) e2-e4, e7-e5 czy (1) d2-d4, d7-d5. Tak więc te dwa otwarcia należy omówić osobno. Wszystkie inne otwarcia można odnieść do jednej z tych dwóch głównych gałęzi, tak więc wymagać będą tylko niewielkiej liczby dodatkowych uwag.

## OTWARCIA PIONEM KRÓLEWSKIM

Po (1) e2-e4, e7-e5, jedynym pionem, którym obie strony powinny wykonać posunięcie w celu umożliwienia rozwoju wszystkich figur, jest pion w linii „d”, blokujący gońca na skrzydle hetmańskim. Możliwe jest oczywiście otwarcie drogi wyjścia dla tego gońca poprzez ruch pionem „b” tylko o jedno pole; na długiej przekątnej gońiec nie jest jednak ustawiony dobrze, ze względu na to, że rozwój hetmańskiego skoczka na jego najbardziej naturalne pole - c3, będzie blokował ruch gońca. Hetmańskiego skoczka najlepiej jest ustawić na linii „c”, ponieważ na krawędzi szachownicy - na linii „a” jest mniej mobilny; dostępnych jest dla niego mniej pól szachownicy. Aby postawić skoczka na linii „d” należy również przesunąć hetmańskiego piona, a ponieważ stworzy to także możliwość wyjścia gońcowi, posunięcie pionem „d” jest bardzo dobre.

Przed wykonaniem posunięcia pionem hetmańskim gracz powinien upewnić się, że nie zablokuje tym ruchem drogi innym bierkom. W drugim posunięciu białe nie zagrają więc d2-d3. Najpierw rozwiną królewskiego gońca. Oczywiście nie można postawić gońca na d3, blokując hetmańskiego piona i w ten sposób hetmańskiego gońca. Nie zagramy również Gf1-b5 ponieważ czarne mogą szybko zmusić go do wycofania się posunięciem c7-c6, otwierając kolejną diagonalę dla hetmana. Dokonanie wyboru między pozostałymi polami - e2 i c4, nie jest trudne. Na e2 gońiec znajdzie się na drodze hetmana, a jego droga zostanie z kolei zablokowana wkrótce przez królewskiego skoczka, który z powodów podanych już dla skoczka hetmańskiego stanie na polu f3. Tak więc jedynym dobrym polem jakie pozostaje dla królewskiego gońca na tym etapie gry jest c4.

Białe nie są w żaden sposób zmuszone w drugim posunięciu rozwijać gońca. Mogą zagrać albo (2) Sg1-f3 albo (2) Sb1-c3 lub też (2) d2-d4. Wadą tego ostatniego posunięcia jest to, że po (2) ..., e5:d4; (3) Hd1:d4 biały hetman jest narażony na atak skoczka z b8, co oznacza stratę tempa. Sg1-f3 lub Sb1-c3 są prawdopodobnie lepsze niż Gf1-c4 w drugim posunięciu, ponieważ z pewnością skoczki nie znajdują w swoim pierwszym ruchu lepszych pól. Gońcowi jednakże może nadarzyć się okazja do ustawienia się na b5 zamiast na c4 i dobrze jest, mówiąc ogólnie, pozostawiać sobie możliwość ustawienia bierki w różnych możliwych pozycjach tak długo, jak pozostaje to w zgodzie z ideą danego otwarcia.

To, że korzystne może być ustawienie gońca na b5 można zobaczyć w następującym wariantcie. Przypuśćmy, że białe grają (2) Sg1-f3. Zaatakowany zostaje pion e5. Jediną sensowną obroną jest (2) ..., Sb8-c6; f7-f6 nie bierzemy pod uwagę, jako, że jest to posunięcie pionem, które nie wnosi nic do rozwoju figur; d7-d6 blokuje gońca z f8; Gf8-d6 blokuje hetmańskiego piona, a Hd8-f6 czy Hd8-e7 spowalnia rozwój skoczka czy gońca. Teraz wyraźnie widać, że po (2) ..., Sb8-c6 zamiarem białych może być ustawienie swojego królewskiego gońca na b5, ponieważ tym posunięciem powtarzają pośrednio atak na królewskiego piona poprzez groźbę zbitcia broniącego go skoczka. Prawdą jest, że groźba ta nie wymaga uwagi jeżeli królewski pion białych nie jest chroniony (na przykład po (3) ..., Sg8-f6; (4) Gb5:c6, d7:c6; (5) Sf3:e5 nastąpi Hd8-d4 z jednoczesnym atakiem na skoczka i piona), ale kiedy tylko białe zaczną bronić tego piona, być może posunięciem d2-d3, czarne muszą szukać dodatkowej ochrony dla piona e5 ze względu na gońca na b5.

Jeżeli białe w drugim ruchu grają Gf1-c4, atakują piona f7. Pion ten broniony jest przez czarnego króla i nie musi mieć zapewnionej

dalszej ochrony; ale czarne muszą uważać na mogącą nastąpić dalszą koncentrację sił białych wokół pola f7. Białe mogą spróbować zagrać (3) Hd1-f3 lub Hd1-h5. Jednak czarne będą miały w tym przypadku czas na obronę Sg8-f6 lub Hd8-e7.

Tak więc w drugim ruchu czarne muszą wykonać jakieś rozwojowe posunięcie; mogą oczywiście zagrać (2) ..., Sg8-f6 nie pozwalając białemu hetmanowi na wędrówkę na h5, ale nie jest to konieczne, ponieważ Hd1-h5 byłoby bardzo złym posunięciem i ustawiało by hetmana na polu, na którym szybko rozpoczęłaby się na niego nagonka. Na przykład: (2) ..., Gf8-c5; (3) Hd1-h5, Hd8-e7 (nie g7-g6 ze względu na Hh5:e5 z jednoczesnym atakiem na króla i wieżę). W tej sytuacji, niezależnie od posunięcia wykonanego przez białe, będą one zmuszone wycofać się swoim hetmanem, gdy tylko czarne zaatakują go skoczkiem Sg8-f6. Białe stracą w ten sposób przynależne im od początku partii prawo pierwszeństwa w ataku. Teraz to czarne będą miały inicjatywę.

Jeżeli obaj gracze nie będą atakować w początkowej fazie gry, partia może rozwijać się w sposób następujący: (2) Gf1-c4, Gf8-c5; (3) Sg1-f3, Sb8-c6; (4) d2-d3, Sg8-f6; (5) Sb1-c3, d7-d6; (6) o-o, o-o; (7) Gc1-g5. To posunięcie jest pierwszym, które narusza zasadę umownej "granicy" mówiącą, że gra w otwarciu toczy się na pierwszych czterech liniach. Gońce są jedynymi bierkami, które już w pierwszych posunięciach mogą działać w obozie wroga. Wiąza one wrogiego skoczka i wywierają w ten sposób pewien nacisk na przeciwnika, który oczywiście nie chce aby jakiegokolwiek jego bierki były pozbawione mobilności. To, że czarne mogą poprzez h7-h6 zmusić białego gońca do wycofania się, nie prowadzi do spowolnienia rozwoju białych ponieważ goniec może wycofać się na h4 w dalszym ciągu utrzymując związanie, podczas gdy czarne nie przyspieszyły swojego rozwoju poprzez ruch pionem; w rzeczywistości nawet osłabiły swoją pozycję, a jak to zostanie wyjaśnione podczas omówienia pozycji na diagramie 37 dalsze ewentualne posunięcie g7-g5 wiąże się z ryzykiem, że białe utrzymają związanie nawet za cenę figury i przeprowadzą przytłaczający atak.

Fakt stworzenia posunięciem h7-h6 słabości (nawet jeżeli nie nastąpi po nim g7-g5) wykazany będzie dalej, podczas dyskusji dotyczącej gry środkowej. Właściwą odpowiedź na siódme posunięcie białych można znaleźć przy pomocy reguł rozwoju. Jeżeli białe niczemu nie zagrażają, czarne powinny myśleć tylko o rozwoju hetmańskiego gońca, jedynej lekkiej figury, która dotychczas się nie poruszyła. Tak więc pierwszą rzeczą, którą czarne powinny uwzględnić rozważając groźbę zawartą w ostatnim ruchu białych jest ochrona przy pomocy posunięcia wykonanego hetmańskim gońcem. Białe grożą posunięciem (8) Sc3-d5, po raz drugi atakując skoczka na f6. Mimo iż skoczek jest podwójnie broniony czarne będą oczywiście próbowały zapobiec akumulacji wrogich sił na f6, a mogą dokonać tego naprawdę łatwo posunięciem (7) ..., Gc8-e6 mając na uwadze zabicie skoczka jeżeli stanie na d5.

Wymiana (8) Sc3-d5, Ge6:d5; (9) Gc4:d5 nie będzie korzystna dla białych, ponieważ nie poprawia w żaden sposób mobilności ich jednostek. Białe tracą także posunięcie, ponieważ rezultatem całej operacji jest tylko zmiana lokacji królewskiego gońca, który był już rozwinięty, a zasada szybkiego rozwoju sprzeciwia się wykonywaniu dwóch ruchów tą samą bierką zanim WSZYSTKIE figury nie zostaną rozwinięte.

Ponieważ posunięcie czarnych nie zawiera groźby, na którą białe powinny natychmiast odpowiedzieć, powinny one rozważyć tylko te

ruchy, które zapewnią rozwój wieży, to znaczy manewry, które mogą stworzyć gdzieś na szachownicy otwarte linie.

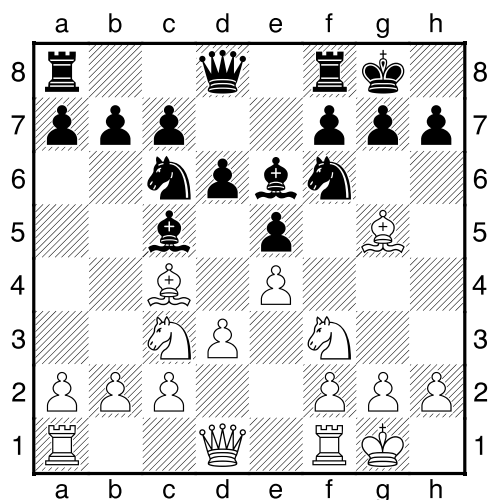


DIAGRAM 43.

Można tego dokonać tylko przez wymianę pionów, a ponieważ jedynym pionem w zasięgu jest e5, linie które można otworzyć to linie „d” i „f”. W pozycji przedstawionej na tym diagramie niełatwo jest dokonać otwarcia którejś z linii bez wyszukanego przygotowania. Nie można zagrać d3-d4 zanim pole d4 nie będzie trzykrotnie kontrolowane przez białe, a jeżeli białe spróbują to osiągnąć poprzez (8) Sc3-e2, czarne pokrzyżują ich plan posunięciem Ge6:c4 możliwym ze względu na ustanie groźby Sc3-d5, która istniała dopóki skoczek był na polu c3. Jeżeli, z drugiej strony, białe wymieniają najpierw gońca na e6, pomogą w ten sposób w rozwoju czarnym otwierając linię „f” dla wieży. Aby uniknąć tych komplikacji białe mogą wycofać gońca z c4 na b3 i wtedy zagrać Sc3-e2, a następnie c2-c3 i d3-d4. Ale manewr ten zakłada udział dwóch figur, które wykonywały już posunięcia, tak więc preferowany jest raczej ruch wieżą z a1, która powinna zostać rozwinięta na linii hetmańskiej, a dopiero w następnej kolejności wykonanie opisanych posunięć. Innymi słowy najlepiej jest zagrać białymi (8) Hd1-d2 i (9) Wa1-d1.

Czarne, w tym czasie, powinny oczywiście również skoncentrować się na rozwinięciu swoich wieży. W pozycji pokazanej na diagramie jest im nawet łatwiej niż białym przygotować otwarcie linii „d”, z tego względu, że nie ma przeciwwskazań dla zagrania od razu Sc6-e7, c7-c6 i d6-d5. Jedyną przyczyną wstrzymującą czarne od zagrania Sc6-e7 może być obawa, że białe w odpowiedzi zagrają Gg5:f6 zmuszając czarne do odbicia pionem g7 i w ten sposób stwarzając wyrwę w łańcuchu pionów chroniących króla. Przyczyna dla której nie należy się tego obawiać, zostanie wyjaśniona podczas omawiania gry środkowej.

Marsz do przodu pionami w linii „d”, poza możliwością otwarcia linii „d” dla wieży, ma również inną ważną przyczynę. Zachęca, a często zmusza przeciwnika do wzięcia tego piona pionem „e”, co powoduje utratę kontroli nad „centrum”. Co rozumiemy przez centrum w otwarciach pionem królewskim, stanie się zrozumiałe po analizie diagramu 44, na którym przedstawiono tylko szkielet pionowy partii królewskiego piona, zakładając, że czarne wymieniły piona e5 za piona d4. Ta formacja pionów jest korzystniejsza dla białych ponieważ pion e4, centralny pion białych, kontroluje dwa pola d5 i

f5, podczas gdy dwa pola analogiczne w obozie białych, czyli d4 i f4, nie są pod kontrolą czarnych i mogą zostać zajęte przez bierki białych.

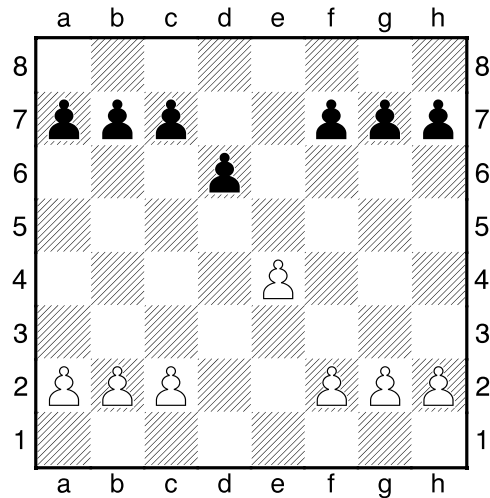


DIAGRAM 44.

Korzyść płynąca z sytuacji, gdy możemy ustawić bierki w centrum szachownicy jest oczywista, ponieważ mają one wtedy w naturalny sposób większą mobilność niż wtedy gdy znajdują się blisko krawędzi szachownicy, gdzie część ich promienia działania jest obcięta. Na przykład skoczek ustawiony na d4 będzie miał możliwość ruchu na f5, skąd następnie może zaatakować g7. Pole f4 może być użyteczne dla hetmana podczas prób szybkiego osiągnięcia skrzydła królewskiego i skoncentrowania tam przeważających sił. Te i inne zalety panowania w centrum staną się lepiej zrozumiałe po omówieniu manewrów gry środkowej, dla których pola centralne stanowią bazę. Konieczne jest jednak choćby powierzchowne zaznajomienie się z tymi zagadnieniami już teraz, ponieważ w wielu otwarciach gracz już po kilku pierwszych posunięciach staje w obliczu dylematów, których podstawowym problemem jest utrzymanie piona centralnego.

Oto kilka przykładów:

Przypuśćmy, że białe po (1) e2-e4, e7-e5, grają (2) d2-d4. W tej sytuacji czarnym już w tej chwili zagraża utrata piona centralnego, którego nie mogą obronić posunięciem d7-d6, ponieważ po (3) d4:e5, d6:e5 białe mogą wymienić hetmany i pozbawić czarne możliwości wykonania roszady i szybkiego uaktywnienia wież.

(2) ..., Sb8-c6 również nie wchodzi w rachubę; nie ze względu na (3) d4-d5, co tylko pomogłoby czarnym w przeprowadzeniu skoczka na skrzydło królewskie przez e7 i pozwoliłoby na utrzymanie piona centralnego, ale ze względu na (3) d4:e5, Sc6:e5; (4) f2-f4, które zapewnia białym kontrolę centrum i nie pozostawia czarnym cienia szansy na ruch hetmańskiego piona na d5 i perspektywę pozbawienia białych ich centralnego piona.

Z wymienionych powyżej powodów czarne nie mają innego wyboru niż bicie (2) ..., e5:d4. Wprawdzie, poprzez tą wymianę czarne oddają swojego piona centralnego, ale białe nie mogą zapobiec w dalszej perspektywie d7-d5, tak więc również tracą swojego piona centralnego i nie osiągają w porównaniu do czarnych żadnych korzyści w tym względzie. Następujące warianty są typowe dla prezentowanego przypadku. Białe próbują powstrzymać hetmańskiego

piona tak długo jak się da, ale w końcu czarne wymuszają jego marsz naprzód.

**I. (3) Hd1:d4 Sb8-c6**  
**(4) Hd4-e3**

Teraz nie jest możliwe d7-d5 ze względu na e4:d5 szach.

**(4) ... Sg8-f6**  
**(5) Sb1-c3 Gf8-e7**  
**(6) Gc1-d2 d7-d5**

Zagrożenie zdobycia bierki poprzez d5-d4.

**(7) e4:d5 Sf6:d5**

Teraz białe również nie posiadają centralnego piona; czarne mają doskonałą grę.

**II. (3) Sg1-f3 Sb8-c6**

Większość graczy ulegnie pokusie zagrania c7-c5. Nie jest to jednak dobre, ponieważ jest to niepotrzebny ruch pionem. Czarne nie muszą bronić piona d4, bowiem mają już przewagę jednego piona; rozwinięcie figur jest znacznie bardziej wartościowe niż przewaga jednego piona. Białe uzyskają znaczną przewagę pozycyjną po (4) c2-c3, d4:c3; (5) Sb1:c3, po czym czarne nie mogą mieć nadziei na otwarcie swojej gry posunięciem d7-d5.

**(4) Sf3:d4 Sg8-f6**

Niedobłą rzeczą będzie wymiana skoczków na d4, ponieważ wprowadzi to białego hetmana na dominującą pozycję, z której niełatwo go będzie przepędzić.

**(5) Sb1-c3 Gf8-b4**

W ten sposób po raz kolejny zaatakowany zostaje pion e4. Uwolnienie się od związania poprzez (6) Gc1-d2 nie stanowi ochrony ponieważ czarne mogą zrobić wymianę na c3 i wziąć piona. Tak więc białe muszą bronić piona inną bierką. Goniec z f1, który i tak musi zostać rozwinięty, wydaje się w sposób naturalny predysponowany do tego zadania, ale nie można wykonać posunięcia Gf1-d3, ponieważ skoczek na d4 musi być chroniony przez hetmana. Tak więc najpierw należy wymienić skoczka.

**(6) Sd4:c6 b7:c6**  
**(7) Gf1-d3 d7-d5!**

Czarnym znowu udało się przemieścić hetmańskiego piona w kierunku przeciwnego piona centralnego i białe nie unikną wymiany. Ruch e4-e5 byłby sprzeczny z zasadą mówiącą, że w otwarciu nie wykonujemy pionami ruchów jeżeli nie są absolutnie konieczne. Jak łatwo (8) e4-e5 może wpędzić białe w kłopoty może nas przekonać następujący wariant: (8) ..., Sf6-g4; (9) o-o, o-o; (10) f2-f4??, Gb4-c5+; (11) Kg1-h1, Hd8-h4; (12) h2-h3, Hh4-g3; (13) h3:g4, Hg3-h4 mat.

**III. (3) c2-c3**

Tym posunięciem białe skłaniają przeciwnika do poświęcenia kilku temp w zamian za piona lub dwa, podczas gdy ich własne figury zostaną błyskawicznie rozwinięte. Jeżeli czarne zaakceptują gambit



[Przypis: Gambit jest otwarciem, w którym ma miejsce poświęcenie piona w zamian za szybki rozwój figur.] możemy mieć do czynienia z następującą kontynuacją.

(3) ...                    **d4:c3**  
 (4) **Gf1-c4**                **c3:b2**  
 (5) **Gc1:b2**

lub

(4) ...                    **Sb8-c6**  
 (5) **Sg1-f3**                **d7-d6**  
 (6) **Sb1:c3** lub **Hd1-b3** lub **o-o**

We wszystkich tych przypadkach białe mają o wiele bardziej swobodną grę i pozostają w posiadaniu swojego piona centralnego. Z tego względu zaleca się czarnym nieprzyjmowanie oferowanego gambitu i przyspieszenie rozwoju poprzez natychmiastowy ruch hetmańskiego piona:

(3) **c2-c3**                **d7-d5!**  
 (4) **e4:d5**

Ruch do przodu królewskim pionem będzie nie na miejscu ponieważ nie przysłuży się rozwojowi białych, tak więc czarne nie muszą martwić się stratą posunięcia z racji bicia piona na c3. Przyszły rozwój czarnych nie jest w żaden sposób zagrożony, ponieważ mają one piona w centrum oraz linię wyjścia dla swojego hetmańskiego gońca.

(4) ...                    **Hd8:d5**  
 (5) **c3:d4**                **Sb8-c6**  
 (6) **Sg1-f3**                **Gc8-g4**  
 (7) **Sb1-c3**                **Hd5-h5**

i czarne bez wątpienia mają inicjatywę.

Jeżeli białe zamiast grać (2) d2-d4, poprowadzą do przodu piona „f” przeciw centrum czarnych, ci ostatni mają wystarczająco dużo czasu, aby uczynić wszelkie konieczne przygotowania potrzebne dla utrzymania piona centralnego, ponieważ ze strony białych nie grozi f4:e5 bo nie miałyby obrony przed Hd8-h4+ i dalej Hh4:e4. Najlepsze posunięcie czarnych to oczywiście Gf8-c5, a wtedy w odpowiedzi na (3) Sg1-f3 mogą zagrać d7-d6 nie blokując przy tym drogi gońcowi. Białe nie mogą zgodzić się na obecność czarnego gońca na c5, ponieważ przeszkadza on im w roszadzie. Naturalny bieg takiego otwarcia może przedstawiać się następująco:

(2) **f2-f4**                **Gf8-c5**  
 (3) **Sg1-f3**                **d7-d6**  
 (4) **Gf1-c4**                **Sg8-f6**

Mimo iż to posunięcie blokuje diagonalę czarnemu hetmanowi, uniemożliwiając szachowanie na h4, nie pozwala białym na wygranie piona e5 ze względu na to, że (5) f4:e5, d6:e5; (6) Sf3:e5 może spotkać się z odpowiedzią Hd8-d4.

(5) **d2-d3**                **Sb8-c6**  
 (6) **Sb1-c3**                **Gc8-g4**

Czarne mają rozwinięta o jedną figurę więcej ze względu na posunięcie f2-f4, które z punktu widzenia rozwoju jest stratą

tempa, zwłaszcza, że białe nie mogą roszować na skrzydle królewskim i wykorzystać otwartej linii „f” dla wież.

Dwie wymienione zasady – a dokładnie, rozwój figur bez niepotrzebnych ruchów pionami czy innej straty tempa oraz utrzymywanie pionów w centrum – są absolutnie wystarczającymi regułami we wszystkich otwarciach pionem królewskim, ponieważ nie istnieją żadne szczególne trudności dla którejkolwiek z figur w rozwoju na preferowaną pozycję. Nawet jeżeli czarne usiłują uniknąć dobrze znanych otwarć, z czym będziemy mieli do czynienia po odpowiedzi (1) ... , e7-e6 lub (1) c7-c5 zamiast (1) ... , e7-e5; lub też po jakimkolwiek z dwudziestu możliwych pierwszych ruchów, białe znajdą zawsze właściwy sposób na zmobilizowanie swoich sił, jeżeli ściśle przestrzegają tych dwóch zasad i nie ulegną pokusie wystąpienia w wczesnym atakiem. Kilka przykładów pokaże jak proste jest zastosowanie tych dwóch reguł.

#### **I. (1) e2-e4                      d7-d5**

W ten sposób czarne atakują białego piona i białe muszą zdecydować czy go bronić, iść naprzód czy wymienić go. Ruch naprzód e4-e5 czy też obrona f2-f3 nie wchodzi w grę, ponieważ są to ruchy pionów nie dodające nic do rozwoju i uważane z tego względu za zwykłą stratę czasu. Obrona (2) d2-d3 nie jest wystarczająca, ponieważ czarne, po wymianie na e4, przeszkodzą w rozwoju białych poprzez wymianę hetmanów, co spowoduje, że białe stracą możliwość roszady. Obrona (2) Sb1-c3 nie jest zalecana, ponieważ czarne pozbawia białe piona centralnego i ustawia swojego centralnego poprzez d5:e4, (3) Sc3:e4; e7-e5. Z tych wszystkich względów białe nie mogą uczynić niczego lepszego od wymiany na d5.

Na pierwszy rzut oka może to wyglądać na pogwałcenie reguł, ponieważ e4:d5 jest ruchem pionem, który nie przyczynia się do rozwoju, podczas gdy czarne odbijając piona rozwijają hetmana. Ale, jak to zostało powiedziane w kilku miejscach wcześniej, szybki rozwój hetmana nie jest korzystny ze względu na to, że jest on wtedy bardzo narażony na atak ze strony lekkich figur. Rzeczywiście, białe uzyskują przewagę poprzez (3) Sb1-c3, Hd5-a5; (4) d2-d4 lub (4) Sg1-f3, następnie d2-d4. Czarne nie mogą doprowadzić swojego piona królewskiego do centrum [(4) d2-d4, e7-e5; (5) Hd1-h5] i są skazane na stratę jeszcze kilku posunięć hetmanem kiedy tylko białe rozwiną gońca na d2 zagrażając odkrytym atakiem poprzez odejście skoczkiem z c3.

#### **II. (1) e2-e4                      e7-e6**

Tym posunięciem czarne zmieniają podstawę centrum z linii „e” na linię „d”.

#### **(2) d2-d4                      d7-d5**

Białe nie muszą zajmować się obroną swojego piona królewskiego poprzez Sb1-c3, ponieważ czarne nie mogą, jak to zostało pokazane w przykładzie 1, zdobyć kontroli nad centrum poprzez wymianę na e4 i granie e6-e5.

Ruch (3) e4-e5 nie jest zalecany z powodów wymienionych w przykładzie I. Oczywiście białe będąc o jedno posunięcie do przodu mogą sobie pozwolić na ruch piona nie służący bezpośrednio rozwojowi figur, jeżeli ruch ten do pewnego stopnia szkodzi rozwojowi przeciwnika. Tak się stanie po (3) e4-e5, ponieważ czarne nie będą mogły rozwinąć swojego królewskiego skoczka na najbardziej naturalne miejsce, tzn. f6. Jednak pion d4 i e5 mimo

tworzenia silnego centrum, tak długo jak długo oba pozostają na pozycjach, są podatne na atak, który czarne mogą skutecznie przeprowadzić poprzez c7-c5 lub f7-f6, a jeżeli białe nie będą mogły utrzymać centrum, wtedy ruch do przodu na e5 okaże się zwykłą stratą czasu.

**(3) Sb1-c3                      Sg8-f6**

Znowu królewski pion białych został zaatakowany. Pierwsza kontynuacja, którą mogą wziąć pod uwagę białe to (4) Gf1-d3, rozwijająca figurę. Jednak czarne mogą wtedy po prostu przeprowadzić podwójną wymianę na e4 i zagrać c7-c5, co spowoduje utratę centralnego piona przez białe. e4-e5 również nie wygląda zbyt dobrze. Nie powoduje straty czasu, ponieważ czarne również muszą stracić jedno tempo uciekając skoczkiem. Ale ten ostatni będzie dobrze ustawiony na d7, skąd będzie asystował przemyślanemu ruchowi do przodu c7-c5 skierowanemu przeciw centrum białych. Najlepszą kontynuacją wydaje się (4) Gc1-g5, które rozwija figurę i chroni piona e4 poprzez związanie skoczka na f6. Po

**(4) Gc1-g5                      Gf8-e7**

białe muszą ostatecznie albo ruszyć naprzód pionem królewskim, albo wymienić go. To drugie jest rozwiązaniem preferowanym. Niekorzystne efekty ruchu naprzód zostały omówione już uprzednio. Po wymianie białe mogą rozwinąć królewskiego gońca na d3, gdzie będzie on ustawiony znacznie lepiej, niż analogiczny goniec czarnych.

## OTWARCIA PIONEM HETMAŃSKIM

Te same dwie wiodące zasady, które zostały przedstawione odnośnie otwarć pionem królewskim, mają zastosowanie w otwarciach pionem hetmańskim; jest jednak pewna istotna różnica między tymi rodzajami otwarć, nie będąca wcale oczywistą dla początkującego. Polega ona na tym, że w otwarciach pionem hetmańskim, w większości przypadków, żaden z graczy nie ma szansy otwarcia linii w centrum szachownicy poprzez wymianę jednego z pionów centralnych i tym samym konieczne jest w otwarciu dodatkowe posunięcie pionem, które pozwoli wieżom później wkroczyć do bitwy.

Dodatkowo, w większości wariantów niełatwo jest znaleźć bez zastosowania dodatkowych ruchów pionami dobre miejsce dla hetmańskiego gońca i często się zdarza, że początkujący popełniają tu błędy, jeżeli nie posiadają odpowiedniej wiedzy.

W kwestii otwierania linii dla wież zalecić można, tak samo jak w otwarciach pionem królewskim, aby mieć jednocześnie na celu likwidację centralnego piona przeciwnika, a można tego dokonać tylko poprzez marsz pionem z linii „c”. Tak więc, stratą czasu będzie rozwinięcie hetmańskiego skoczka na linię „c”, przed wykonaniem ruchu pionem z tej linii; powstanie wtedy konieczność wykonania powtórnego posunięcia skoczkiem w celu otwarcia linii „c”. Rozważania powyższe stanowią klucz do zrozumienia najbardziej popularnego otwarcia pionem hetmańskim:

- |            |        |
|------------|--------|
| (1) d2-d4  | d7-d5  |
| (2) Sg1-f3 | Sg8-f6 |
| (3) c2-c4  |        |

Białe oferują swojego piona, aby nakłonić czarne do oddania ich piona centralnego, stąd nazwa „Gambit Hetmański”. Jeżeli czarne byłyby w stanie utrzymać przewagę piona, usprawiedliwione byłoby przyjęcie gambitu, chyba że można wykazać, iż korzyści rozwojowe białych dadzą w efekcie wygrywający atak. Białe mogą z łatwością odzyskać poświęconego w gambicie piona, tak więc nie ma absolutnie żadnego powodu, dla którego czarne miałyby oddawać swojego piona centralnego (i tym samym przyjmować gambit).

Oto sposób w jaki białe odzyskują poświęconego w Gambicie piona: (3) ... , d5:c4; (4) e2-e3, b7-b5; (5) a2-a4, c7-c6 (jeżeli czarne wezmą piona na a4, białe biją piona na c4 odzyskując w ten sposób piona „a”. Nie można zagrać (5) ... , a7-a6 z uwagi na a4:b5, otwierające linię „a” dla wieży białych i zapobiegające odbiciu piona przez czarne). (6) b2-b3, c4:b3; (7) a4:b5, c6:b5; (8) Gf1:b5+ i dalej Hd1:b3.

W tym miejscu białe są znacznie bardziej zaawansowane w rozwoju i dodatkowo mają otwartą linię dla hetmańskiej wieży, a czarny pion stojący na tej linii w końcu zostanie zбитy. Co więcej, czarne nie mają żadnej rekompensaty za silne centrum pionowe białych.

Z tych względów rzadko się zdarza przyjęcie Gambitu Hetmańskiego, a zamiast tego grany jest następujący wariant obronny:

- |            |        |
|------------|--------|
| (1) d2-d4  | d7-d5  |
| (2) Sg1-f3 | Sg8-f6 |
| (3) c2-c4  | e7-e6  |
| (4) Sb1-c3 |        |

Czarne mają teraz wybór między natychmiastowym przesunięciem do przodu piona „c”, a daniem pierwszeństwa rozwojowi figur ze skrzydła hetmańskiego. W tym drugim przypadku nie mogą

hetmańskiego skoczka postawić na c6, ponieważ zablokuje to drogę pionowi „c”. Muszą rozwinąć go na d7. Wydaje się to złym posunięciem, ponieważ blokuje drogę hetmańskiego gońca, ale ten goniec powinien zostać rozwinięty i tak na inną diagonalę, ponieważ pion e6 nie może iść do przodu otwierając diagonale c8-h3.

**I. (4) ... Sb8-d7**  
**(5) Gc1-g5**

Fakt bezproblemowego rozwinięcia hetmańskiego gońca przez białe, podczas gdy czarne nie mogą tego uczynić, powoduje, iż Gambit Hetmański jest jednym z najpopularniejszych otwarć.

**(5) ... Gf8-e7**  
**(6) e2-e3 o-o**  
**(7) Gf1-d3 b7-b6**  
**(8) o-o Gc8-b7**  
**(9) c4:d5 e6:d5**  
**(10) Wa1-c1**

Białe mają przewagę dwóch temp w rozwoju, ponieważ czarne muszą jeszcze wykonać posunięcie pionem „c” zanim wprowadzą do gry hetmańską wieżę. W międzyczasie białe mogą zmobilizować wieżę królewską posunięciem Hd1-e2 i Wf1-d1 z perspektywą otwarcia linii hetmana poprzez d4:c5.

**II. (4) ... c7-c5**

Jeżeli białe zagrają teraz e2-e3, utrzymując swoje centrum pionów, nastąpi symetryczny rozwój po obu stronach. Jeżeli jednak białe skorzystają z okazji i rozwiną hetmańskiego gońca, nastąpi zupełnie inny przebieg wypadków. Następujące warianty ukazują typowe przykłady dróg jakimi może potoczyć się rozgrywka:

**A. (5) e2-e3 Sb8-c6**  
**(6) a2-a3**

Jeżeli białe zagrałyby (6) b2-b3 przed wykonaniem roszady, mogłyby popaść w tarapaty ponieważ czarne mogłyby związać hetmańskiego skoczka pionem c5:d4, a następnie Gf8-b4. Z tego względu dla celów rozwoju hetmańskiego gońca opracowano manewr: a2-a3, d4:c5, b2-b4 i Gc1-b2. Prawdą jest, że manewr ten zawiera aż dwa ruchy pionami, co oznacza stratę tempa, zamiast jednego ruchu, np. (6) Gf1-d3, (7) o-o, (8) b2-b3, (9) Gc1-b2. Ale czarne również nie mogą uniknąć podobnej straty tempa. Jeżeli zagrają (6) ..., Gf8-d6, tracą dwa tempa gońcem poprzez odbicie na c5 (po (7) d4:c5) i wracając na d6; a jeżeli najpierw wymienia na d4 i następnie rozwiną gońca na d6, białe mają otwartą diagonalę dla hetmańskiego gońca i nie muszą już wykonywać żadnych ruchów pionami dla jego rozwinięcia, podczas gdy czarne w dalszym ciągu muszą wykonać ruch hetmańskim skoczkiem, aby wprowadzić swojego hetmańskiego gońca do gry.

**(6) ... a7-a6**  
**(7) d4:c5 Gf8:c5**  
**(8) b2-b4 Gc5-d6**  
**(9) Gc1-b2 d5:c4**  
**(10) Gf1:c4 b7-b5**  
**(11) Gc4-d3 Gc8-b7**

**B. (5) c4:d5 e6:d5**

Ideą tej wymiany jest stworzenie słabego piona na d5, którego będzie można później zaatakować. Jednak jest sprawą wysoce dyskusyjną, czy pion na d5 jest rzeczywiście słaby. Historia pokazuje, że czarne wygrywają w tym wariantcie tyle samo partii co białe; przyczyna jest prawdopodobnie taka, że białe otwierając linię hetmańską w celu przypuszczenia ataku na d5, muszą oddać swojego piona centralnego, a wtedy czarne mają więcej swobody dla swoich bierok w centrum.

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| (6) g2-g3              | Sb8-c6                 |
| (7) Gf1-g2             | Gc8-e6                 |
| (8) Gc1-g5             | Gf8-e7                 |
| (9) o-o                | o-o                    |
| (10) d4:c5             | Ge7:c5                 |
| (11) Wa1-c1            | Gc5-e7                 |
| (12) Sf3-d4 lub Hd1-a4 | z następującym Wf1-d1. |

Zamiast rozwijać królewskiego gońca na g2, białe mogą również zagrać (6) Gc1-g5 lub f4, (7) e2-e3 i (8) Gf1-d3. W każdym z tych przypadków sukces zależy raczej od błyskotliwych manewrów w grze środkowej, nie jest zaś rezultatem otwarcia.

Wszystko to, co zostało powiedziane odnośnie nieregularnych odpowiedzi czarnych w otwarciach pionem królewskim, utrzymuje swoją ważność również w otwarciach pionem hetmańskim. Nie istnieją sekwencje posunięć w otwarciach, które należy opanować pamięciowo. Zasady szybkiego rozwoju i utrzymywania pionów w centrum prowadzą we właściwy sposób we wszystkich nowoczesnych otwarciach, które powinno się grywać, aby unikać popadania w rutynę utartych ścieżek, wypracowanych przez kolejne generacje mistrzów.

Oto kilka kolejnych przykładów ukazujących zastosowanie omówionych zasad:

**I. (1) d2-d4 c7-c5  
(2) e2-e3**

Posunięciem d4xc5 białe oddałyby piona centralnego, a czarne mogłyby łatwo odbić gambitowego piona po (2) ..., e7-e6. Białe mogłyby zagrać (2) d4-d5, nie pozwalając na zajęcie przez hetmańskiego skoczka czarnych najlepszego dla jego rozwoju pola. Ale czyniąc w ten sposób stracą tempo posunięciem piona, które nie zwiększa mobilności ich własnych bierok i w konsekwencji (2) e2-e3 jest posunięciem preferowanym.

**II. (1) d2-d4 Sg8-f6  
(2) Sg1-f3**

Marsz pionem c2-c4, będący, jak to zostało wyjaśnione, czymś normalnym w otwarciach pionem hetmańskim, spełnia swoją pierwotną funkcję, tylko jeżeli czarne posiadają piona na d5, a wtedy białe mogą otworzyć linię „c”. A więc korzystniej jest dla białych, jeżeli poczekać aż czarne pokażą swoje intencje wobec piona hetmańskiego.

- |            |       |
|------------|-------|
| (2) ...    | d7-d6 |
| (3) Sb1-c3 |       |

Ostatnie posunięcie czarnych jasno pokazuje, że zamierzają one grać e7-e5, a nie d7-d5, a w takim razie białe nie powinny

oczekiwać, że będą w stanie otworzyć linię „c” dla swojej wieży. W konsekwencji nie ma żadnych przeciwwskazań dla rozwijania hetmańskiego skoczka na c3 i blokowania piona „c”.

**(3) ... Sb8-d7**

**(4) Gc1-f4**

Zapobiega to e7-e5 i czarne zmuszone są do raczej skomplikowanych przygotowań, takich jak c7-c6 i Hd8-c7, zanim mogą przesunąć królewskiego piona o dwa pola do przodu. Innymi słowy, białe kończą rozwinięcie swoich figur szybciej niż czarne i mają w konsekwencji większe szanse na wygraną, jeżeli oczywiście będą umiały utrzymać swoją przewagę w grze środkowej i w końcówce.

## GRA ŚRODKOWA

Nie jest możliwe ustanowienie definitywnej granicy między dwiema częściami partii szachowej, z których jedną nazywamy OTWARCIEM, a drugą GRA ŚRODKOWA. Ściśle rzecz ujmując, otwarcie składa się tylko z ruchów, które są KONIECZNE dla rozwoju figur i każdy ruch, wykonany przez gracza - bez przymusu - figura, która została już rozwinięta, powinien być zaliczany do gry środkowej. Na przykład: jeżeli po (1) e2-e4, e7-e5; (2) Sg1-f3, Sb8-c6; (3) Sb1-c3, Sg8-f6; (4) Gf1-b5 czarne zagrają Sc6-d4, zbaczają z linii otwarcia i wykonują manewr z zakresu gry środkowej; skoczek hetmański został już przecież rozwinięty.

Nie oznacza to, że niezależnie od warunków panujących na szachownicy, wykonanie w trakcie otwarcia posunięcia typowego dla gry środkowej, jest złe. Ale takie posunięcia powinny być brane pod uwagę tylko i wyłącznie wtedy, gdy mamy pewność, że ich wykonanie będzie korzystne z punktu widzenia przyszłej mobilności danej figury.

Jest to najistotniejszy czynnik. Drugie posunięcie wykonane figurą musi poprawiać jej pozycję, inaczej zdrowy rozsądek podpowiada nam, że jest to złe posunięcie. Na przykład: Po (1) e2-e4, e7-e5; (2) Sg1-f3, Sb8-c6; (3) Gf1-b5, Sg8-f6; (4) o-o, Gf8-e7 nie można mieć zastrzeżeń do posunięcia białych (5) Wf1-e1 ponieważ wieża z pewnością włączy się do gry w linii „e”, kiedy tylko nastąpi dalszy rozwój po d2-d4, Sb1-c3, Gc1-g5, etc.

Ale jeżeli w otwarciu w rodzaju (1) e2-e4, e7-e5; (2) Sg1-f3, Sb8-c6; (3) Gf1-c4, Sg8-f6 białe zagrają np. (4) Sf3-g5 lub (4) Gc4-d5 - widać wyraźnie, że tracą po prostu czas - w pierwszym przypadku stawiając skoczka na polu, z którego niebawem będą musiały go wycofać, kiedy tylko stworzona tym posunięciem groźba bezpośredniego ataku zostanie odparta, a w drugim przypadku przesuwając gońca na pole, które nie zapewni mu większej mobilności niż to, na którym stał uprzednio.

Z reguły tylko wieże i skoczki mogą ewentualnie wykonać w otwarciu drugie posunięcie, zwiększające ich mobilność; wieże zajmując linię, która może zostać otwarta poprzez wymianę pionów, a skoczki poprzez zajęcie pola w centrum szachownicy.

Rzeczywiście skoczki częściej niż inne figury muszą z konieczności wykonać kilka posunięć z rzędu, z tego względu, że za jednym razem nie mogą przekroczyć więcej niż jednej linii, a tak samo jak w przypadku innych figur, może zaistnieć potrzeba przerwania ich z jednego skrzydła na drugie. Dlatego preferowanym miejscem dla skoczka są pola w centrum szachownicy; jest on wtedy zawsze gotowy do przerwania na dowolne skrzydło.

Ustawienia skoczka w centrum łatwiej jest dokonać w otwarciach pionem hetmańskim niż w otwarciach pionem królewskim. Stanie się to jasne po następujących rozważaniach:

W otwarciach pionem hetmańskim pola e5 i e4 są polami atakowanymi przez odpowiednie skoczki. Jeżeli przeciwnik wymienia naszego skoczka za swojego skoczka hetmańskiego lub swojego królewskiego gońca, pion który zajmuje miejsce skoczka po odbiciu, uzyskuje kontrolę nad dwoma polami w sercu wrogiego obozu. Zilustrujmy to



przypadkiem, który często ma miejsce: Jeżeli po (1) d2-d4, d7-d5; (2) Sg1-f3, Sg8-f6; (3) e2-e3, c7-c5; (4) Gf1-d3, Sb8-c6; (5) o-o, e7-e6; (6) b2-b3, Gf8-d6; (7) Gc1-b2, o-o; (8) Sb1-d2, b7-b6; (9) Sf3-e5 czarne zagrają Gd6:e5, białe odbijając pionem d4 wyganiają skoczka z f6 i pozbawiając królewskiego skrzydła ważnej ochrony, stwarzają słabe pole na d6, na którym to polu mogą w późniejszych etapach gry ustawić swojego skoczka.

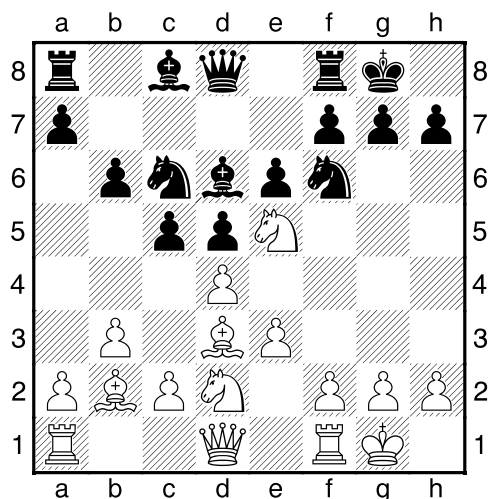


DIAGRAM 45.

Inną korzystną cechą pozycji białych jest to, że mogą one wprowadzić do gry swoją wieżę sekwencją f2-f4 i W-f3-h3, podczas gdy wieża czarnych nie może dostać się na f6 dopóki białe posiadają piona na e5.

W otwarciach pionem królewskim sytuacja jest inna. Tutaj pola d5 i d4 odpowiednio, są celem skoczków normalnie stojących na c3 i c6. Jednak tak długo jak królewski skoczek przeciwnika może zostać wymieniony na idącego do przodu skoczka hetmańskiego, zajmowanie centrum nie daje żadnej korzyści. Pozycja na diagramie 46 jest typowym przykładem. Jeżeli białe zagrają Sc3-d5, właściwie tracą ruch, ponieważ po Sf6:d5, e4:d5 nie poprawiły w żaden sposób mobilności swoich bierok, podczas gdy teraz mają czarne. Dodatkowo, białe przemieszczając swojego piona na d5 oddają piona centralnego i blokują diagonalę, którą mógłby zająć ich goniec, podczas gdy czarne uciekając swoim skoczkiem na e7, zyskują posunięcie przybliżające je do efektywnego wykorzystania skoczka na skrzydle królewskim.

Z tego względu, postęp hetmańskiego skoczka w kierunku centrum, kiedy jest właściwie przygotowany, jest jednym z najważniejszych manewrów w otwarciu pionem królewskim, a jego konsekwencje wymagają dogłębnej dyskusji.

Właściwe przygotowanie wymaga po pierwsze ustalenia obiektu, który będzie celem skoczka. Z punktu widzenia atakujących – białych, będzie to skoczek na f6. Rozwijające posunięcie Gc1-g5 służy temu celowi w najbardziej naturalny sposób, a powstała pozycja podobna jest do tej z diagramu 43, gdzie czarne zapobiegły jakiegokolwiek przyszłej akumulacji sił na f6 posunięciem Gc8-e6. W omawianym przykładzie posunięcie to ma wątpliwą wartość z tego względu, że

białe mogą posunięciem d3-d4 zmusić czarne do oddania centralnego piona.

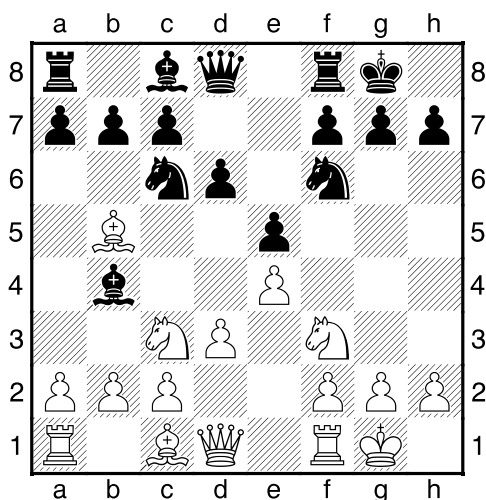


DIAGRAM 46.

Jeżeli czarne uważają posunięcie Sc3-d5 za groźbę nie do przyjęcia, wymienią skoczka za swojego gońca z b4 lub zagrają Sc6-e7 aby móc zbić skoczka białych po jego wejściu na d5. Zwykle czarne grają najpierw Gb4:c3, a potem Sc6-e7. Powód tego jest taki, że manewr ten pozwala czarnym przemieścić hetmańskiego skoczka na skrzydło królewskie, podczas gdy biały goniec na b5 znajduje się poza bezpośrednimi działaniami, a więc czarne mają szanse na nawiązanie walki na skrzydle królewskim z przewagą jednej figury (lokalnie). Oczywiście białe mogą ponownie wprowadzić swojego gońca do walki ustawiając go na c4. Stracą jednak w ten sposób jedno tempo rozwojowe.

W pozycji diagramu 46 czarne nie powinny podejmować żadnych kroków w celu zapobieżenia Sc3-d5, chyba, że posunięcie to zawiera groźbę, która nie może być zniesiona najbardziej naturalną kontynuacją, polegającą na rozwinięciu gońca c8. W rzeczy samej, nie ma powodu aby czarne nie odpowiedziały na (1) Gc1-g5 posunięciem Gc8-g4 a na (2) Sc3-d5 posunięciem Sc6-d4; teraz skoczek na f6, który po Sc3-d5 jest atakowany dwa razy, jest również broniony dwa razy i białe nie mają możliwości zaatakowania go jeszcze raz. Z drugiej strony atak na gońca b4 jest równoważony atakiem na gońca b5 i jeżeli białe wycofają swojego gońca na c4, czarne powinny wycofać swojego na c5.

Jednak w pozycji powstałej na skutek tych manewrów (diagram 47) okazuje się, że białe mają przewagę, ponieważ są o jeden ruch do przodu w ataku na królewskiego skoczka przeciwnika. Niebezpieczeństwo skoncentrowania dwóch bierok na tym skoczku polega na tym, że czarne będą musiały odbić pionem „g” jeżeli białe wymienią na f6, a w ten sposób pola f6 i h6 stracą swoją naturalną ochronę.

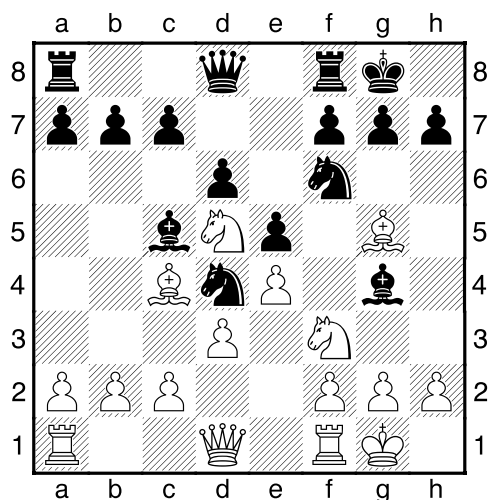


DIAGRAM 47.

Tak więc powstały słabe punkty, z których białe mogą próbować zrobić użytek w podobny sposób, jak zostało to opisane przy okazji diagramów 26 i 29. Z drugiej strony, kiedy pion „g” zejdzie z drogi, czarne zyskają otwartą linię dla swoich wież, w związku z tym nie powinny robić wymiany na f6 dopóki nie zostaną poczynione przygotowania do zajęcia powstałych słabych punktów. Następujące warianty rzuca nieco światła na ten raczej złożony problem.

Przypuśćmy, że białe dążą do niezwłocznej wymiany na f6, sądząc, że w ten czy inny sposób będą w stanie wykorzystać powstałą w punktach f6 i h6 słabość. W wymianie mogą oddać albo swojego skoczka z d5 albo gońca z g5. W obu przypadkach istnieją obiecujące perspektywy ataku, ale czarne poprzez właściwą grę mogą zapewnić sobie dostateczną obronę, a nawet poprawić swoją pozycję.

Jeżeli białe zagrają (1) Sd5:f6, muszą stracić posunięcie zanim przyprowadzą inne figury do pomocy w ataku, ponieważ po g7:f6 muszą najpierw przemieścić gońca z g5. Jedynym dobrym polem dla tego gońca jest h4, z którego utrzymuje on związane na f6, które może stać się bardzo groźne dla czarnych, jeżeli nie będą w stanie powstrzymać białego hetmana przed ustawieniem się na h6 czy też przeprowadzenia podwójnego ataku na f6. Logiczną odpowiedzią czarnych na (2) Gg5-h4 jest Kg8-h8 po to, aby następnie zająć wieżą linię „g” tak szybko, jak to jest możliwe. W istocie jest to jednocześnie najlepsza obrona przed groźbą białych, ponieważ jeżeli białe zagrają teraz (3) Hd1-d2; czarne odpowiedzą Sd4:f3+; (4)g2:f3, Gg4:f3; i czarne jako pierwsze odniosą korzyść z otwartej linii „g”, ponieważ ich król zrobił już miejsce dla wieży.

Niebezpiecznie byłoby zagrać (3) ..., Gg4:f3 zamiast Sd4:f3+. Białe mogłyby przeprowadzić następującą kontynuację: (4) Hd2-h6 i jedynym sposobem dla czarnych na zapobieżenie katastrofie na f6 będzie oddanie dopiero co wygranej figury: (4) ..., Sd4-e2+; (5) Kg1-h1, Gf3:g2+; (6) Kh1:g2, Wf8-g8+; lub (6) ..., Se2-f4+; (7) Kg2-h1, Sf4-g6. W każdym z tych przypadków obrona czarnych jest bardzo trudna.

Sposób gry przedstawiony w ostatnim wariantcie sugeruje lepszą metodę przeprowadzenia ataku przez białe w pozycji diagramu 47.

Chodzi o ruch przygotowawczy (1) Hd1-d2. (1)Gg5:f6 nie jest oczywiście tak dobre ponieważ czarne mogą szybko przepędzić skoczka z d5 ruchem c7-c6 całkowicie uwalniając pole f6 z opresji.

W odpowiedzi na (1) Hd1-d2, zagrażające (2) Gg5:f6, (3) Hd2-h6, (4)Sd5:f6 i (5) Hh6-h7 mat, czarne mają trzy możliwości: (1)... , Gg4:f3 lub Sd4:f3 lub c7-c6.

O tym, że posunięcie (1) ..., Gg4:f3 nie jest wystarczająco dobre można się łatwo przekonać. Białe kontynuują (2) Gg5:f6, Hd8-d7; (3)Sd5-e7+/- i czarne muszą oddać hetmana za skoczka ponieważ po (3) ..., Kg8-h8 nastąpi (4) Gf6-g7+, (5) Hd2-g5+ i (6) Hg5-f6 mat. Ciekawym spostrzeżeniem jest to, że przewaga tylko jednego tempa białych skutkuje w tym przypadku zwycięstwem. Jeżeli białe próbowałyby matować poprzez (3) Hd2-g5, g7-g6; (4) Hg5-h6 same zostałyby zamatowane: (4) ..., Sd4-e2+ i następnie Gf3-g2+, Hd7-g4+, etc.

(2) ..., g7:f6 również nie będzie dobre. Nastąpi: (3) Hd2-h6, Sd4-e2+; (4) Kg1-h1, Gf3:g2+; (5) Kh1:g2, Se2-f4+; (6) Sd5:f4, e5:f4; (7) Kg2-h1, Kg8-h8; (8) Wf1-g1, Wf8-g8; (9) Wg1:g8+, Hd8:g8; (10) Wa1-g1 i czarne mogą uniknąć mata tylko poświęcając hetmana za wieżę.

Drugi sposób obrony, którego mogą spróbować czarne to: (1) ..., Sd4:f3+; (2) g2:f3, Gg4:f3. Teraz (3) Gg5:f6, g7:f6; (4) Hd2-h6 będzie posunięciem fatalnym dla białych, ponieważ czarne zagrają Kg8-h8 i nie ma zabezpieczenia przed groźbą Wf8-g8+. Ale białe mogą zamiast tego wykonać posunięcie przygotowawcze, które zapewni im zwycięstwo. Chodzi o posunięcie (3) h2-h3 mające na celu zrobienie miejsca dla wieży dalszym posunięciem Kg1-h2. Teraz jedynym sposobem przeciwstawienia się groźbie białych jest c7-c6. Jednakże po (4) Sd5:f6+, g7:f6; (5)Gg5-h4, Kg8-h8; (6) Kg1-h2, Wf8-g8; (7) Wf1-g1, Hd8-e7; (8) Wg1-g3 czarne nie są w stanie dłużej się bronić. Czegokolwiek by nie uczyniły, białe będą w stanie zaatakować po raz drugi f6, podczas gdy czarne nie mają możliwości obrony pola f6 po raz drugi. Na przykład, (8) ..., Gf3-h5; (9) Hd2-h6, Gh5-g6; (10) Wg3-f3 lub też (8) ..., Wg8:g3; (9) f2:g3 i (10) Wa1-f1.

Najbardziej interesująca linia obrony jest trzecia ze wspomnianych, to znaczy (1) ..., c7-c6. Po (2) Sd5:f6+, g7:f6; (3) Gg5-h4 powstaje podobna sytuacja jak w wariantcie zaczynającym się (1) Sd5:f6+, ale olbrzymią różnicę stanowi fakt, że białe są teraz o jedno posunięcie do przodu w atakowaniu. Chodzi o posunięcie Hd1-d2, w odpowiedzi na które czarne zmuszone były zagrać c7-c6, a posunięcie to nie polepsza w żaden sposób rozmieszczenia czarnych bierok.

To jedno posunięcie wystarcza, aby zapewnić białym łatwe zwycięstwo. Po (3) ..., Gg4:f3; (4) Hd2-h6, Sd4-e2+; (5) Kg1-h1, Gf3:g2+; (6) Kh1:g2, Se2-f4+; (7) Kg2-h1, Sf4-g6 osiągnięta zostaje pozycja przedstawiona na diagramie 48, gdzie białe mogą wymusić mata lub wygrać hetmana czarnych w niezwykle pomysłowy sposób. Jeżeli białe spróbują wygrać poprzez (8) Wf1-g1 zagrażając matem w czterech posunięciach poprzez Wg1:g6, Hh6:g6, Hg6-h6 i Wa1-g1, czarne mogą zastosować wystarczającą obronę poprzez (8) ..., d6-d5, zdejmując związaną z pionem f7 i umożliwiając ruch Gc5-e7, który zapewni w wystarczającym stopniu konieczną ochronę pola f6. Ale białe mogą pokrzyżować plany czarnych grając najpierw (8) d3-d4 !! Jeżeli czarne wezmą piona, nastąpi (9) e4-e5 wymuszające d6:e5, po czym czarne nie będą już w stanie przejąć diagonali gońca c4 i nie będzie obrony przed (1) Wf1-g1.

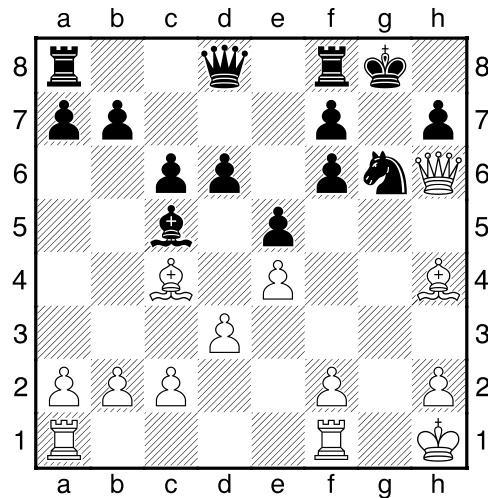


DIAGRAM 48.

Jeżeli, z drugiej strony, czarne wezmą piona d4 gońcem, białe kontynuują (9) c2-c3, Gd4-c5; (10) Wa1-d1 ponownie zapobiegając przejściu diagonali gońca c4 i grożąc Wf1-g1. Konsekwencją może być: (10) ..., Kg8-h8; (11) Wf1-g1, Hd8-e7; (12) Wd1-d3, Wf8-g8; (13) Wd3-h3, Sg6:h4; (14) Hh6:h7+ i (15) Wh3:h4 mat, lub też (13) ..., Wg8-g7; (14) Wh3-f3, Wa8-g8; (15) Gc4:f7, He7-d7; (16) Wf3-h3 i mata na h7 można uniknąć tylko poświęcając hetmana za wieżę.

Następujące warianty jednoznacznie wskazują, że pozycja z diagramu 47 jest dla czarnych stracona. Atak, który przeprowadzają białe wykorzystując słabość powstałą na f6 na skutek usunięcia piona g7, nie może zostać skutecznie odparty. Powstaje pytanie, czy czarne popełniły błąd lekceważąc groźbę ustawienia przez białe skoczka na d5 i rozwinięcia hetmańskiego gońca, czy też miały szanse poprawienie pozycji jednym z dwóch następnych ruchów prowadzących do pozycji z diagramu 47. Rzeczywiście, możliwa jest próba takiego samego ataku, jakim białe zagroziły poprzez posunięcie Hd1-d2, jeżeli czarne zagrają o jedno posunięcie wcześniej Hd8-d7 zamiast Gb4-c5. Jednak to, że goniec nie współpracuje z figurami na skrzydle królewskim czyni wielką różnicę i właściwie wszystkim co czarne mogą uzyskać, jest remis. Kontynuacja może wyglądać następująco: (1) Sd5:f6+, g7:f6; (2) Gg5:f6, h7-h6; (3) c2-c3, Sd4:f3+; (4) g2:f3, Gg4-h5; (5) Kg1-h1, Kg8-h7; (6) Wf1-g1, Wf8-g8; (7) Wg1-g3. Jeżeli goniec czarnych stałby na c5 zamiast na b4, białe nie mogłyby zagrać Wg1-g3 ze względu na Gc5:f2. Musiałyby wprowadzić posunięcie przygotowawcze Hd1-e2 i przegrałyby po Wg8-g6 w ten sam sposób, jak to zostało zademonstrowane w jednym z poprzednich wariantów z zamienionym atakiem i obroną. Ponieważ chodzi o czarne, nie mogą one wejść hetmanem na h3 bez wymiany wież, tak więc nie są w stanie wykorzystać słabości na f3. Po (7) ..., Wg8-g6, (8) Gf6-h4, Gb4-a5 lub c5, (9) d3-d4 i Hd1-d3 gra prawdopodobnie skończy się remisem, a białe raczej nie wykorzystają przewagi piona ze względu na to, że jest on zdwojony.

Początkującemu graczowi, linie gry omówione z związku z diagramami 47 i 48 wydadzą się raczej skomplikowane. Jest to prawdziwe nawet w przypadku doświadczonego gracza; nie ma jednak w żadnym przypadku potrzeby uczenia się na pamięć któregośkolwiek z wariantów. Ważną rzeczą, którą należy sobie uświadomić jest to, że

w sytuacji, gdy obaj gracze roszowali na stronie królewskiej, może powstać groźna słabość, gdy pion „g” zostanie zmuszony do posunięcia i zostanie stworzona presja na pola, które byłyby bronione przez niego, gdyby był na swojej wyjściowej pozycji; co więcej sposobem na stworzenie takiej słabości jest związanie królewskiego skoczka przeciwnika i wypad skoczkiem hetmańskim do centrum.

Innym ważnym aspektem wynikającym z diskutowanych wariantów jest kolejność w jakiej wchodzi do bitwy poszczególne figury. A więc najpierw figury lekkie, potem hetman, a następnie wieże. Nie jest to oczywiście zasada, od której nie wolno odstępować pod żadnym pozorem, ale w większości partii warta jest przestrzegania. Powód jest oczywisty. Wieże nie mogą być użyteczne, dopóki nie zostanie otwarta jakaś linia, podczas gdy hetmanowi często nadarza się okazja do wejścia na pole bitwy po diagonalu. Tylko w partiach, w których gracze nie roszowali na tym samym skrzydle, wieże mogą wkroczyć do akcji na stosunkowo wczesnym etapie rozgrywki. Wtedy postęp pionów przed wieżami nie tworzy słabości zagrażających własnemu królowi.

Następujący fragment gry środkowej pochodzący z partii mistrzów może służyć za przykład. Po siódmym posunięciu białych osiągnięta została pozycja z diagramu 49. Czarne kontynuują posunięciem b7-b5 z perspektywą Gc8-g4 i Sc6-d4. Dalej następuje (8) Ga4-b3, Gc8-g4; (9) Sc3-e2. Lepsze byłoby oczywiście Gc1-e3 ponieważ rozwijałoby kolejną figurę. Pozwolenie na wymianę na f3, która zmusi do ruchu piona „g” jest niebezpieczne, ponieważ czarne mogą roszować na stronę hetmańską i ostro ruszyć pionami ze skrzydła królewskiego.

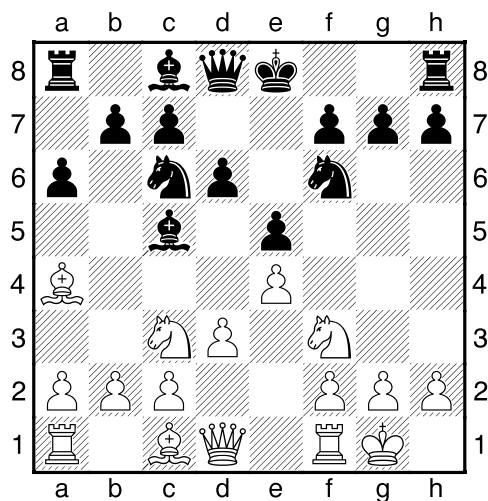


DIAGRAM 49.

Po ostatnim ruchu czarnych, Hd8-d7 widać, że rzeczywiście zdecydowały się one na manewr tego rodzaju. Gra toczy się dalej: (10) c2-c3, Gg4:f3; (11) g2:f3, Hd7-h3; (12) Se2-g3, h7-h5; (13) Gc1-e3. Nie można grać Wf1-e1 ze względu na Gc5:f2+ z dalszym Hh3:h2+ i Hh2:g3. (13) ..., h5-h4; (14) Sg3-h1, Wh8-h6 z wygraną, ze względu na to, że jeżeli białe wezmą wieżę, nastąpi posunięcie g7:h6 otwierające linię „g”, którą druga wieża zajmie z zabójczym skutkiem.

W ostatnim przykładzie wieżom łatwo było wziąć aktywny udział w bitwie ponieważ otwarte zostały linie umożliwiające im atakowanie króla przeciwnika.

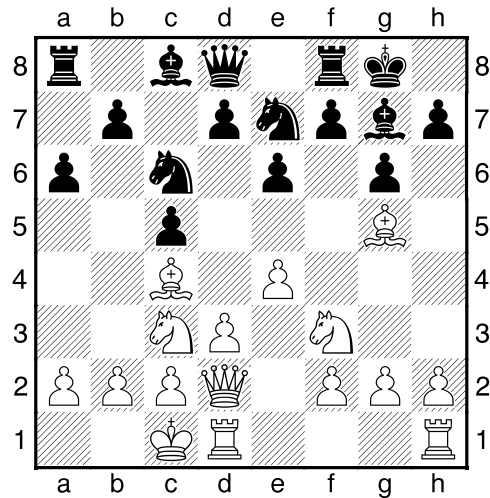


DIAGRAM 50.

W większości przypadków na skrzydłach nie jest dostępna żadna otwarta linia i atak wieżami jest znacznie utrudniony. Marsz do przodu pionami na skrzydle, na którym przeciwnik dokonał roszady ma niewielkie zastosowanie, chyba, że któryś z pionów może zostać wymieniony w celu otwarcia linii, którą będzie mogła zająć wieża. Z reguły taka wymiana jest możliwa, kiedy jeden z pionów stojących przed królem wykonał posunięcie. Na przykład w pozycji na diagramie 50 białe mogą otworzyć linię „h” maszerując do przodu pionem „h” i wymieniając go na piona „g” czarnych, podczas gdy czarne chcąc użyć swoich wież w ataku na skrzydle hetmańskim nie mają zbyt wielu szans na otwarciu linii w tej części szachownicy. Gdyby pion „g” czarnych stał na swoim początkowym polu, marsz pionem „h” nie byłby skuteczny. Czarne mogłyby po prostu czekać, aż pion dojdzie do h6, a następnie zagrać g7-g6 i wtedy własny pion białych zablokowałby linię „h” dla wieży. W następującej pozycji mającej miejsce w jednej z sześciu partii granych symultanicznie przez autora atak rozwinął się w sposób następujący:

(1) h2-h4	b7-b5
(2) Gc4-b3	Sc6-a5
(3) h4-h5	Sa5:b3
(4) a2:b3	Hd8-a5

Czarnym również udało się otworzyć linię, ale nie były w stanie sprawić by ich wieże ją wykorzystały. Ich ostatnie posunięcie zagraża matem w dwóch posunięciach: Ha5-a1; Sc3-b1; Gg7:b2; jednak białe najpierw bronia się przed tą groźbą, a następnie przeprowadzają niepowstrzymany atak na skrzydle królewskim.

(5) Kc1-b1	Se7-c6
(6) h5:g6	f7:g6
(7) Gg5-h6	Wf8-f7
(8) Gh6:g7	Wf7:g7

Poprzez tą wymianę białe osłabiły obronę wokół czarnego króla, który teraz w kwestii obrony może polegać tylko na sobie i wieży.

(9) Sf3-g5	d7-d5
------------	-------

Czarne otwierają siódmą linię w nadziei, że pozwoli to przyjść z pomocą ich wieży lub hetmanowi. Ale przewaga osiągnięta przez białe za sprawą otwarcia linii „h” jest tak duża, że mogą one poświęcić swojego skoczka po to, aby przerwać łańcuch obronny czarnych i wymusić mata zanim czarne będą miały szansę poruszyć hetmanem czy wieżą.

**(10) Sg5:h7 Wg7:h7**

Gdyby nastąpiło Ha5-c7 lub Wa8-a7, białe kontynuują (11) Hd2-h6!, Wg7:h7?; (12) Hh6:g6+, Kg8-h8; (13) Hg6-e8+, Kh8-g7; (14) Wh1:h7+, Kg7:h7; (15) Wd1-h1+, etc.

**(11) Wh1:h7 Kg8:h7**  
**(12) Wd1-h1+ Kh7-g7**  
**(13) Hd2-h6+ Kg7-f7**  
**(14) Hh6-h7+ Kf7-f6**  
**(15) Hh7-h8+ Kf6-e7**  
**(16) Wh1-h7+ Ke7-d6**  
**(17) Hh8-f8+ Kd6-e5**  
**(18) f2-f4+ Ke5-d4**  
**(19) Hf8-f6+ Kd4-e3**  
**(20) Wh7-h3+ Ke3-d2**  
**(21) Hf6-h4**

i czarne poddałyby ze względu na brak możliwości obrony przed Hh4-f2.

Na diagramie 51 pokazany jest podobny przykład, a jedyna różnica polega na tym, że nie mamy do czynienia z poruszonym z wyjściowej pozycji pionem „g”, tylko pionem „h”, dającym białym możliwość otwarcia linii dla wieży. Dokonają tego poprzez marsz swojego piona „g” na pole g5 i wymianę na piona „h” czarnych. Jeżeli nie chcą grać w pierwszym posunięciu g2-g4 ze względu na możliwość zbitcia piona przez skoczka czarnych, mogą wykonać posunięcie przygotowawcze Wh1-g1. Ale nie powinny obawiać się straty piona, ponieważ biorąc go czarne same otwarłyby linię „g” dla wieży białych i białe mogłyby być pewne perspektywy przeprowadzenia przytłaczającego ataku. Niedobra byłoby dla czarnych próba powstrzymania marszu piona „g” poprzez g7-g5, ponieważ białe mogłyby wtedy po prostu otworzyć linię „h” posunięciami h2-h4 i h4:g5, niezależnie od tego, że mogą również poświęcić swojego gońca z e3 za dwa piony, całkowicie pozbawiając czarnego króla ochrony.

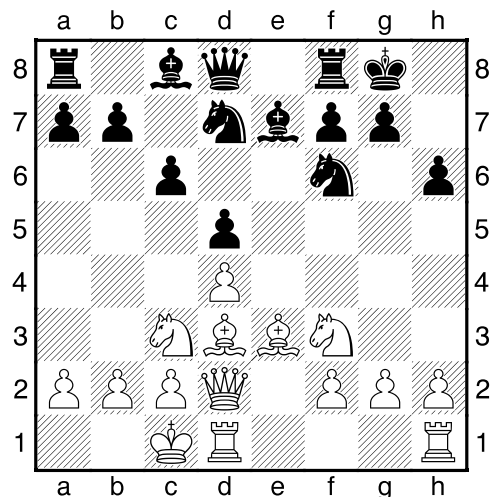


DIAGRAM 51.



Gra mogłaby potoczyć się następująco: (1) g2-g4, g7-g5; (2) Ge3:g5, h6:g5; (3) Hd2:g5+, Kg8-h8; (4) Hg5-h6+, Kh8-g8; (5) g4-g5, Sf6-e4; (6) Sc3:e4, d5:e4; (7) g5-g6, f7:g6; (8) Hh6:g6+, Kg8-h8; (9) Wh1-g1, etc.

Zwykle obaj gracze rosują po tej samej stronie szachownicy, tak więc żaden z nich nie może maszerować swoimi pionami przeciwko królowi przeciwnika nie osłabiając przy tym pozycji swojego własnego króla. Tylko kiedy gracz posiada więcej przestrzeni i ma więcej bierki na skrzydle królewskim niż przeciwnik, może przeprowadzić atak obejmujący postęp pionów sprzed własnego króla. Diagram 52 może służyć za typowy przykład.

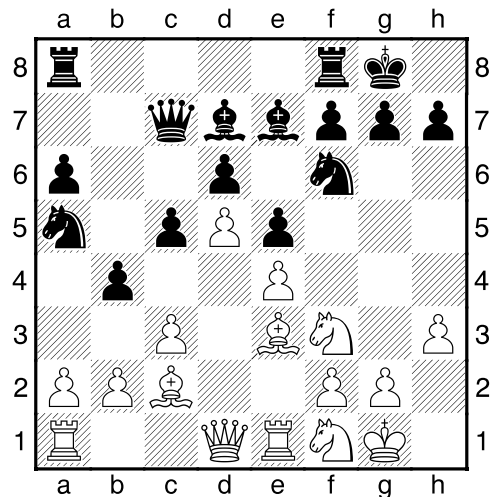


DIAGRAM 52.

Czarne mają przewagę na skrzydle hetmańskim, podczas gdy bierki białych są bardziej mobilne na skrzydle królewskim. Zważywszy te fakty, czarne nie mogą w prosty sposób przerzucić swoich sił na skrzydło królewskie, białe natomiast mogą zaryzykować stratę swoich pionów na tym skrzydle bez obaw, że czarne uzyskają punkt zaczepienia w słabych polach, które niewątpliwie zostaną utworzone za sprawą marszu białych pionów.

Białe złączą atak od (1) g2-g4 i (2) Sf1-g3. Zagrozą w ten sposób zajęciem dominującego pola f5 swoim skoczkiem, czarnym natomiast trudno będzie znaleźć posunięcie inne niż g7-g6; jeżeli pozwolą na Sg3-f5 z widokiem na wymianę skoczka na swojego gońca to otworzą linię „g” dla wież białych. Z drugiej strony g7-g6 pozwoli białym na otwarcie linii „h” poprzez postęp piona „h” po niezbędnych przygotowaniach obejmujących posunięcia Kg1-g2, We1-h1, g4-g5, etc.

W ogromnej większości partii, jak to zostało wyjaśnione przy okazji omawiania otwarć, linie dla wież nie są otwierane na skrzydłach tylko w części centralnej. Wiele korzyści wynikających z kontrolowania przez wieże linii centralnych będzie bardziej wyczerpująco przeanalizowane w partiach ilustracyjnych. Ogólnie mówiąc, łatwiej jest doprowadzić do współpracy obu wież w centrum szachownicy niż po jej bokach. To współdziałanie – zwykle polegające na operowaniu na tej samej linii – jest oczywiście bardzo ważne i jest główną przyczyną tego, że warto rosować tak wcześnie jak to jest możliwe. Między wieżami gracza, który nie może rosować, nie ma, można powiedzieć, naturalnych linii komunikacyjnych, a stworzenie sztucznych zabiera tak wiele czasu, że przeciwnik może w tym czasie wymusić zwycięstwo dzięki

połączonym wysiłkiem swoich wież. Pozycja na diagramie 53 może służyć za przykład.

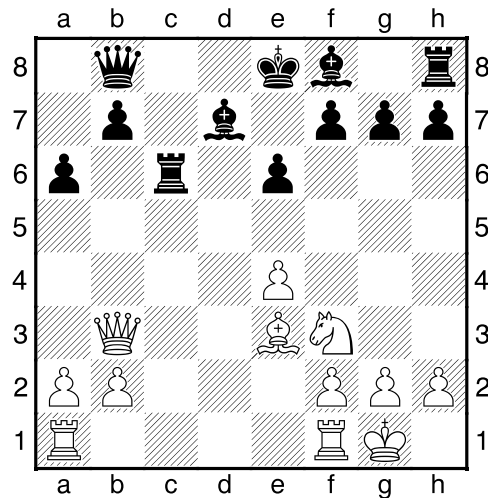


DIAGRAM 53.

Białe są na posunięciu i naturalne będzie w tym miejscu manewrowanie wieżami, jako że wszystkie pozostałe figury zostały już rozwinięte. Najlepszym posunięciem jest prawdopodobnie (1) Wf1-d1. Można również wziąć pod uwagę Wa1-d1, ale ta wieża może być potrzebna później na linii „c”, podczas gdy wieża królewska na pewno nie będzie mogła być rozwinięta na inną linię niż „d”, ponieważ pionki „e” i „f” białych są nadal na szachownicy. Czarne w partii, z której wzięta została przedstawiona pozycja odpowiedziały Gf8-c5, po czym białe kontynuowały (2) Hb3-c3 z jednoczesnym atakiem na gońca c5 i piona g7.

Czarne miały wybór tylko pomiędzy wycofaniem gońca na f8 lub biciem na e3. Oczywiście wybrały to drugie, jako, że nie można poprawić swojej pozycji pasywną grą, która powstrzymuje rozwój. Po Gc5:e3, (3) Hc3:g7, Ge3:f2+; (4) Kg1:f2, Wc6-c2+; (5) Kf2-g1, Wh8-f8; czarne nie mają zbyt wielu złudzeń odnośnie doprowadzenia do kontaktu królewskiej wieży z pozostałymi bierkami, podczas gdy białe mogą zdwoić swoje wieże w linii „d”, co może zdecydować o ich zwycięstwie jako, że czarne nie są w stanie na dłuższą metę odparować groźby W-d8+. Białe zagrały (6) Sf3-e5 z zamiarem poświęcenia skoczka na f7 w razie gdyby czarne ruszyły swojego gońca. Po Wf8:f7 nastąpi Hg7-g8+ i Hg8:b8 lub Hg8:e6 mat. Tak więc czarne muszą wycofać swoją wieżę poprzez (6) ..., Wc2-c7, a białe po prostu grają (7) Wd1-d2 zagrażając zdwojeniem wież. Czarne zapobiegają temu posunięciem Gd7-a4 jednocześnie grożąc f7-f6, ale po (8) Se5-g4, Wc7-c2; (9) Wd2-d4, Hb8-c8; (10) Sg4-f6+, Ke8-e7; (11) Hg7-g5 zrezygnowały, jako, że obecnie pole c1 jest wystarczająco bronione, podczas gdy groźby Sf6-g8++ nie można odparować.

Powyższe przykłady pokazują, że generalnie skoczki i wieże wymagają kilku ruchów dla ustawienia ich w pozycjach odpowiednich dla aktywnego udziału w ataku. W przypadku gońców jest inaczej. Zwykle już w pierwszym posunięciu mogą być rozwinięte na pole, na którym będą potrzebne w grze środkowej do ataku czy też obrony.

Zarówno w otwarciach pionem królewskim jak i w otwarciach pionem hetmańskim, hetmański (czarnopolowy) goniec białych w większości przypadków jest używany do związania królewskiego skoczka czarnych i jest w tym celu ustawiany na g5. Królewski goniec czarnych staje

wtedy na e7, aby uwolnić skoczka od związania. Nie zaleca się związania królewskiego skoczka w pozycjach pozwalających na roszowanie na skrzydło hetmańskie. Na przykład po (1) e2-e4, e7-e5; (2) Sg1-f3, Sb8-c6; (3) Gf1-c4, Sg8-f6; (4) Sb1-c3, Gf8-c5; (5) d2-d3, d7-d6; białe powinny wstrzymać się z Gc1-g5, dopóki czarne nie zrobią roszady na skrzydle królewskim. Jeżeli nie czekając białe zagrają (6) Gc1-g5 czarne odpowiedzą Gc8-e6; (7) o-o, Hd8-d7; i w tej sytuacji białe tylko zaszkodzą swojej własnej grze poprzez wymianę na f6, ponieważ otwarta linia „g” pomoże czarnym, po roszadzie na skrzydle hetmańskim, w ataku na skrzydło królewskie białych.

W otwarciach pionem hetmańskim posunięcie Gc1-g5 zawsze jest dobre z tego względu, że roszada na skrzydło hetmańskie nie jest dobra dla czarnych z uwagi na otwartą linię „c”, poprzez którą białe mogą szybko poprowadzić przytłaczający atak. Innym dobrym miejscem dla hetmańskiego gońca jest w otwarciach pionem hetmańskim pole b2, z którego goniec wspiera wypad królewskiego skoczka na e5. W tym przypadku hetmański skoczek powinien być rozwinięty na d2, a nie na c3 aby nie blokować linii gońca. To samo tyczy się rozwoju hetmańskiego gońca czarnych.

W otwarciach pionem królewskim niebezpiecznie jest, gdy hetmański goniec opuszcza długą diagonalę, na której początkowo stał, ponieważ przeciwnik może zagrozić uzyskaniem punktu zaczepienia dla swojego skoczka w linii „f” prowokując osłabiające posunięcie pionem „g”. Przykładem niech będzie pozycja przedstawiona na diagramie 54, która pochodzi z partii rozgrywanej pomiędzy Teichmannem i Rubinsteinem na Turnieju w Karlsbad w 1911. Białe zagrały (1) a2-a4 próbując wykorzystać zaawansowanego w ruchu czarnego piona do otwarcia linii „a” dla swojej wieży, a czarne odpowiedziały Gc8-b7. To pokrzyżowało plan białych, ponieważ po (2) a4:b5, a6:b5; to nie białe lecz czarne uzyskały kontrolę nad linią „a”.

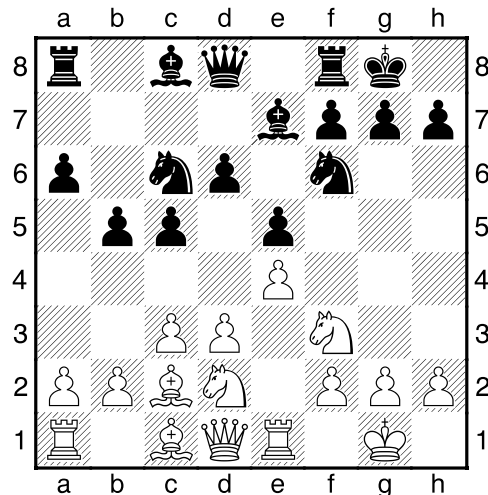


DIAGRAM 54.

Jednak czarne nie powinny wycofywać swojego gońca ze skrzydła królewskiego, ponieważ białe mogą teraz przejść swoim hetmańskim skoczkiem przez f1 i g3 lub e3 do f5, chyba, że czarne osłabią swoją strukturę pionów posunięciem g7-g6. Właściwą odpowiedzią na pierwszy ruch białych było Gc8-e6 lub b5-b4. To drugie jest posunięciem pionem, ale w obecnej sytuacji nie może być postrzegane jako strata tempa, ponieważ białe również wykonały posunięciem pionem, które nie przyczynia się do ich rozwoju.

Gra potoczyła się dalej następująco: (2) Sd2-f1, Hd8-c7; (3) Sf1-g3, g7-g6; cel białych został osiągnięty. Sprowokowały słabość, która będzie punktem ich ataku. Sposobem na przeprowadzenie ataku – po dokończeniu rozwoju posunięciem Gc1-g5 będzie otwarcie linii „f” dla wieży ruchem piona „f”. Marsz ten może być przygotowany posunięciami h2-h3 i Sf3-h2. Oczywiście białe wolałyby uniknąć posunięcia pionem „h”; h2 jest jednak jedynym dobrym polem dla skoczka z f3, ponieważ ani na d2 ani na h4 nie ma on możliwości pomocy w ataku, podczas gdy z h2 może przejść na g4 jednocześnie atakując oba słabe pola f6 i h6.

Czarne mają niewielkie szanse na kontratak. Jedyną rzeczą jaką mogą zrobić jest zajęcie wieżami linii hetmańskiej i otwarcie jej poprzez d6-d5 i d5:e4. Jednak ich hetmański goniec jest źle ustawiony i nie ma żadnej otwartej diagonali, na której mógłby działać. Musi on wrócić do gry poprzez swoje wyjściowe pole c8. Królewski goniec białych również nie jest dobrze ustawiony i właściwie jest ograniczony do roli piona chroniącego pole d3 i niczego nie atakującego. Ma oczywiście szansę na stanie się użytecznym na diagonali a2-g8. Można powiedzieć, że w otwarciach pionem królewskim, królewski goniec białych nieczęsto ma możliwość wzięcia aktywnego udziału w bitwie. Najczęściej jest on wymieniany we wczesnym stadium gry na hetmańskiego skoczka albo gońca czarnych. Jednak w otwarciach pionem hetmańskim ma on do dyspozycji świetne pole akcji w postaci niezablokowanej diagonali b1-h7. Może być użyty na tej diagonali również we wszystkich otwarciach zaczynających się e2-e4, w których czarne nie idą swoim królewskim pionem na e5, dzięki czemu białe mogą otworzyć diagonalę posunięciem e4-e5.

Generalnie mówiąc, gońce nie powinny być stawiane na diagonalach zablokowanych pionami należącymi do własnego obozu. Powinno się również unikać takich posunięć pionami, które blokują diagonalę własnego gońca. Uderzającą ilustracją tej reguły znajdziemy w pozycji przedstawionej na diagramie 55, pochodzącej z partii Teichmanna i Dusa Chotimirskiego rozegranej na turnieju w Pradzie w 1908 roku. Czarne zagrały (1) ... Sc6-e5, zaburzając symetrię pozycji i otwierając dla siebie diagonalę hetmańskiego gońca, nie pozwalając jednocześnie wykonać podobnego manewru białym. Po (2) Sf3:e5, Gd6:e5; (3) Hd1-e2, o-o; (4) Wa1-d1, Hd8-e7; białe uległy pokusie usunięcia gońca z e5 posunięciem (5) f2-f4. Ruch ten powinien pociągać za sobą marsz piona „e”, inaczej pozostanie on bardzo słaby, nie będąc chronionym przez innego piona.

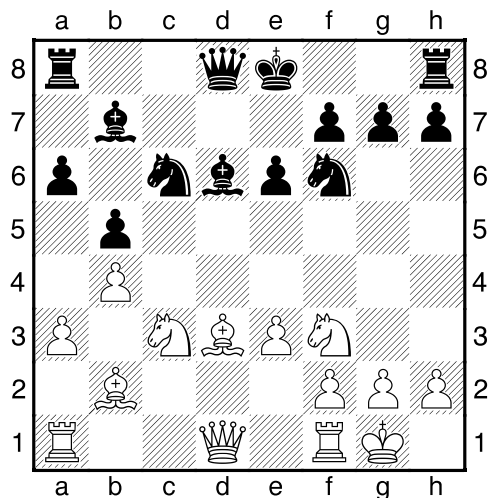


DIAGRAM 55.

Gra potoczyła się następnie w taki sposób: (5) ..., Ge5-c7; (6) e3-e4, Gc7-b6+; (7) Kg1-h1, Wf8-d8; (8) Gd3-b1, Wa8-c8; (9) Wd1:d8+, He7:d8; (10) Wf1-d1, Hd8-e7; (11) e4-e5. Ponownie otwarta zostaje diagonalą królewskiego gońca, ale zamknięta zostaje diagonalą gońca hetmańskiego i przewaga wynikająca z operacji gońca hetmańskiego na niezablokowanej diagonali, zapewni czarnym zwycięstwo, (11) ..., Sf6-d5; (12) Sc3:d5, Gb7:d5; (13) He2-g4, He7-b7; (14) f4-f5, Wc8-c4; (15) Hg4-g3, Wc4-f4!. Białe nie mogą zbić wieży ze względu na Gd5:g2 mat. (16) f5-f6, g7-g6. Nie istnieje teraz obrona przed Wf4-f2 z jednoczesnym atakiem na g2 i b2. (17) Gb1-a2, Wf4-f2; (18) Ga2:d5, Hb7:d5! I białe poddają się ze względu na stratę gońca wynikłą z groźby mata.

Pozostaje przyjrzeć się typowym manewrom hetmana i pionów w grze środkowej. Niewiele reguł można podać odnośnie hetmana. Ze względu na jego niezwykłą mobilność jest on w stanie w każdej chwili zainicjować niebezpieczny atak w połączeniu z jedną lub kilkoma innymi figurami, a większość przykładów typowych manewrów wież, gońców czy skoczków pokazuje również sposoby, jakimi można osiągnąć kooperację tych figur z hetmanem. Głównym terenem działań hetmana jest skrzydło, na którym przeciwnik przeprowadził rozpad. W partiach, w których obaj gracze rozstawiali na to samo skrzydło, które stanowią przytłaczającą większość przypadków, niebezpiecznie jest wyprawiać się hetmanem w rejony odległe od króla, ponieważ wtedy hetmańska odsiecz może zostać odcięta w razie, gdyby przeciwnik zainicjował atak po stronie królewskiej przy użyciu swojego własnego hetmana.

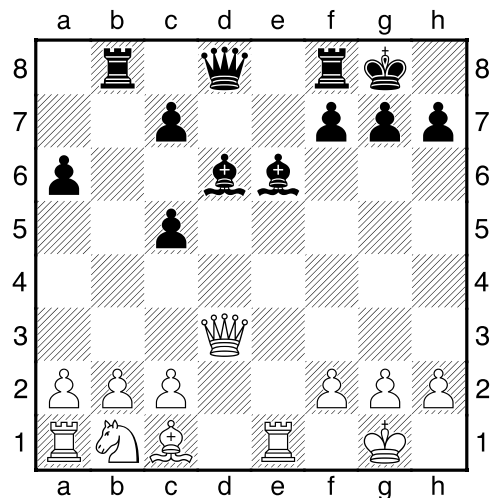


DIAGRAM 56.

Na przykład w pozycji z diagramu 56 wzięcie pionu a6 byłoby dla białych bardzo ryzykowne. Czarne mogłyby zagrać c5-c4, odcinając odwrót białego hetmana, a następnie rozpocząć brutalny atak swoim hetmanem w połączeniu z dwoma gońcami. Inny przykład widzimy na diagramie 57. Pozycja pochodzi z partii rozegranej pomiędzy Capablaną i Bernsteinem na turnieju w San Sebastian w 1911. Białe zagrały (1) Sd4-e2 i czarne mając na uwadze groźną akumulację białych bierok na skrzydle królewskim nie powinny ryzykować zbitia pionu na a2, co skutkuje wyłączeniem z gry ich hetmana.

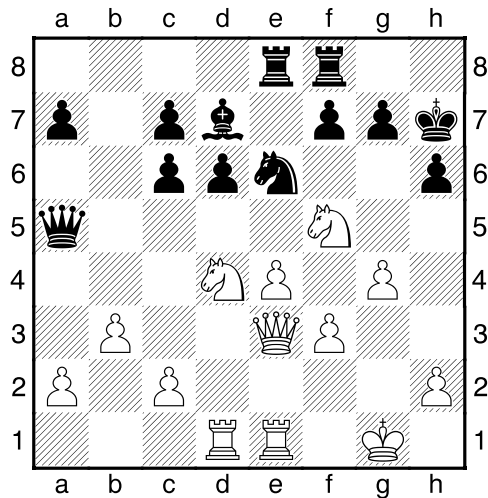


DIAGRAM 57

Nie doceniły one jednak tego zagrożenia i bardzo szybko przegrały. Atak rozwinął się następująco: (1) ..., Ha5:a2; (2) Se2-g3, Ha2:c2. Biorąc drugiego piona czarne straciły kolejne tempo. Mogły spróbować Ha2-a5, grożąc wymianą hetmanów po Ha5-b6. Ale możliwość uratowania partii wydaje się wątpliwa. Białe oczywiście uniknęłyby wymiany hetmanów odchodząc królem do narożnika. (3) Wd1-c1, Hc2-b2; (4) Sg3-h5; nie pozwala włączyć się hetmanowi ponownie do gry poprzez pole f6. Teraz grozi Wc1-c3, odcinające hetmana czarnych od g7, a następnie Sh5:g7 i He3:h6. Czarne bronią się przed tą groźbą poprzez (4) ..., Wf8-h8 z zamiarem odpowiedzi Kh8-g8 na Wc1-c3; ale pozycja białych stwarza taką liczbę gróźb, że czarne nie są w stanie efektywnie się przed nimi bronić. (5) We1-e2, Hb2-e5; (6) f3-f4, He5-b5; (7) Sf5:g7! daje wygraną, ponieważ po Se6:g7 następuje (8) Sh5-f6+, (9) Sf6:d7 i (10) f4-f5 lub e4-e5 z przytłaczającym atakiem.

Najtrudniejszym problemem gry środkowej jest manewrowanie we właściwym czasie pionami. Aczkolwiek nie jest możliwe podanie generalnej zasady, która ma zastosowanie we wszystkich przypadkach, dobrą regułą jest staranne unikanie ruchów pionami (tak samo jak w otwarciu) przynajmniej w początkach gry środkowej. W otwarciach argumentem przeciwko ruchom pionami była, z punktu widzenia rozwoju figur, strata tempa. W grze środkowej chodzi głównie o słabe pola powstałe po ruchach pionami w miejscach, które piony broniły przed swoim ruchem. Pole może być określone jako „słabe”, jeżeli może być bezpiecznie zajmowane przez bierkę przeciwnika, która może wziąć udział w ataku. Generalnie sytuacja taka zachodzi, gdy dane pole nie jest bronione przez żadnego piona. Poważna groźba powstała po zajęciu takiego pola przez wroga figurę unaocznia się najwyraźniej, gdy sytuacja taka ma miejsce w pobliżu króla, a przykłady tego jak może rozwinąć się atak są omówione w nawiązaniu do diagramów 48, 49, 50 i 52. Mniej oczywista jest przyczyna, dla której ruch pionem miałby stworzyć słabość w odniesieniu do pionów centralnych lub pionów ze skrzydła hetmańskiego. W tym drugim przypadku możliwość odniesienia korzyści przez przeciwnika w grze środkowej jest naprawdę niewielka; ale słabość powstała na skutek ruchów pionami niezmiennie daje o sobie znać w końcówce. Na przykład w pozycji z diagramu 58, białe wygrywają ze względu na słabość na polach a6, c6, d5 i b5, z których ich król może atakować czarne piony gdy tylko hetman i wieża zostaną wymienione. Możliwy jest następujący przebieg gry: (1) We5-e8, Wd8:e8; (2) He3:e8, Hg7-f8; (3) He8:f8,

Kg8:f8; (4) Ke2-d3, Kf8-e7; (5) Kd3-c4, Ke7-d7; (6) Kc4-b5, Kd7-c7; (7) Kb5-a6, Kc7-b8; (8) a3-a4, Kb8-a8; (9) a4-a5, b6:a5; (10) Ka6:a5 i białe wygrywają piona „c”. Lub też: (5) ..., a7-a6; (6) Kc4-d5, Ke7-d7.

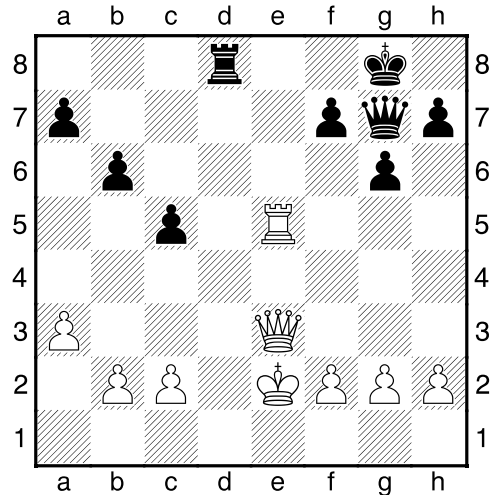


DIAGRAM 58.

W tym momencie czarne mają opozycję, tak więc król białych nie może dalej iść do przodu; białe mają jednak do dyspozycji o tyle więcej możliwych ruchów pionami, że czarne będą wkrótce zmuszone wykonać posunięcie swoim królem, pozwalając białym wdrzeć się swoim królem z jednej czy drugiej strony. Na przykład: (7) a3-a4, a6-a5; (8) f2-f4, f7-f6; (9) g2-g4, h7-h6; (10) h2-h3, g6-g5; (11) f4-f5; ruch króla i białe wygrywają piona „f” lub piona „b”.

Ten przykład ukazuje jeszcze inną przyczynę, dla której warto powstrzymać się z ruchami pionów na skrzydłach. W końcówkach często powstają pozycje, w których dobrze jest mieć w zapasie kilka posunięć po to, aby móc utrzymać opozycję króli; gracz, którego piony są bardziej cofnięte ma oczywiście więcej posunięć do dyspozycji.

Słabość powstała na skutek ruchów pionami na skrzydle, która manifestuje się zarówno w grze środkowej jak i w końcówkach wieżowych, a polegająca na otwieraniu sąsiedniej linii dla wrogiej wieży, pokazana jest na diagramach 50, 51 i 54. W grze środkowej jest to również prawdziwe dla pewnych pionów, jak na przykład w następującej pozycji powstałej po: (1) e2-e4, e7-e5; (2) Sg1-f3, Sb8-c6; (3) d2-d4, e5:d4; (4) Gf1-c4, Sg8-f6; (5) o-o, Gf8-e7 (Diagram 59). Teraz właściwą kontynuacją jest (6) Wf1-e1, chroniące centralnego piona. Dalszy ruch tym pionem jest całkowicie przeciwwskazany. Nie tylko pozwoli czarnym na otwarcie linii „f” dla wieży poprzez marsz pionem „f”, ale pozbawi również białych największej korzyści będącej konsekwencją posiadania piona centralnego, a polegającej na kontroli dwóch pól centralnych. Dopóki białe posiadają piona na e4, pola d5 i f5 są niedostępne dla figur czarnych; kiedy jednak pion przesunie się do przodu nie uczyni czarnym żadnej krzywdy ponieważ pola, które będzie wtedy kontrolował - d6 i f6 i tak są w rękach czarnych ze względu na dwa piony f7 i d7.

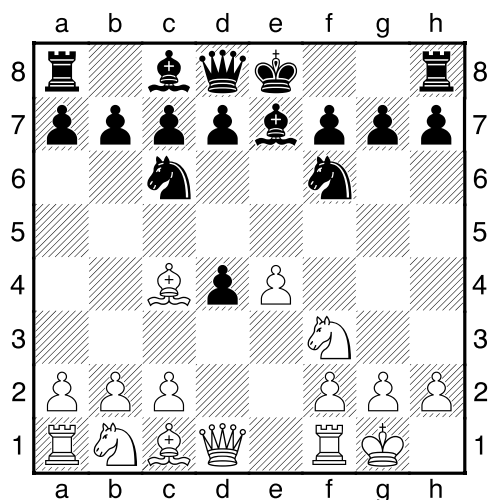


DIAGRAM 59.

Oto dalsza kontynuacja partii: (6) e4-e5, Sf6-e4; (7) Gc4-d5, Se4-c5; (8) Sf3:d4, Sc6:d4; (9) Hd1:d4, o-o; (10) Sb1-c3, d7-d6; (11) Gc1-e3, c7-c6; (12) Gd5-b3, d6-d5; (13) Wa1-d1, Kg8-h8; (14) Hd4-f4, f7-f6. Te posunięcia decydują o przewadze czarnych w grze środkowej. Nie tylko będą one miały bardziej mobilne wieże, ale również ich gońce są znacznie silniejsze niż lekkie figury białych, zwłaszcza gdy zбитy zostanie biały goniec.

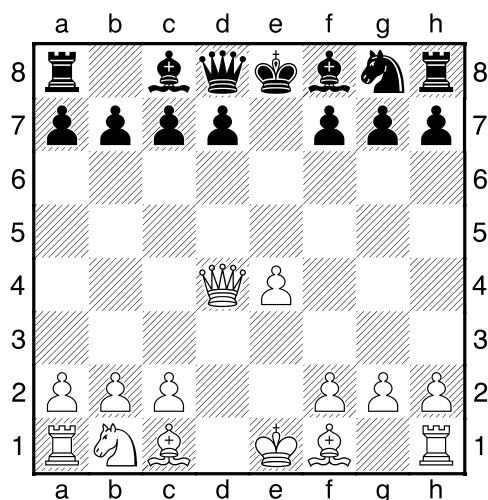


DIAGRAM 60.

Co więcej, czarne mają większe szanse również w końcówce, ponieważ mają większość pionów na skrzydle hetmańskim. Kiedy wszystkie figury zostaną wymienione, z pionów tych powstanie w końcu wolny pion (przechodni), którego białe będą musiały powstrzymać swoim królem, podczas gdy czarne będą mogły spokojnie zaatakować piony na skrzydle królewskim.

Niekorzystną cechą poruszania pionami, która dotychczas nie była omawiana jest słabość tak zwanych „pionów odstałych”. Pion odstały to taki pion, którego sąsiedzi pomaszzerowali do przodu, a on nie jest w stanie przesunąć się na tyle daleko, aby uzyskać ochronę od frontowego czy diagonalnego ataku. Na przykład w pozycji przedstawionej na diagramie 60 czarne uczynią swojego hetmańskiego



piona odstałym, jeżeli zagrają c7-c5. Stanie się tak, ponieważ gdy białe dobrze poprowadzą rozgrywkę, czarne nigdy nie będą w stanie przejść swoim pionem „d” poza d6 czyniąc go łatwym celem ataku na linii „d” lub diagonali h2-b8, jak również utrudniając przemieszczanie się czarnych figur w centrum. Dla białych właściwą metodą zorganizowania swoich bierok jest zagranie c2-c4, a następnie po rozwinięciu lekkich figur zdwojenie wież w linii „d”. Najlepszym miejscem dla hetmańskiego gońca białych będzie f4, skąd będzie on pomagał naciskać na d6.

Diagram 61 pokazuje pozycję, która powstała w trakcie jednej z partii meczu pomiędzy Emanuelem Laskerem i S. Tarraschem podczas Mistrzostw Świata w 1908 roku. Przykład ten jest dobrą ilustracją problemów wynikających z posiadania odstałego piona. Gra toczyła się jak następuje: (1) Se4:d6, c7:d6; (2) Wa1-d1, Hd8-f6; (3) c2-c4, Wf8-e8; (4) He2-g4 (grozi Hg4-d7), Gb7-c6; (5) We1-e2, We8-e4; (6) Hg4-g3, Hf6-e6 (grozi We4-g4); (7) h2-h3, Wa8-d8. Czarne nie są w stanie bronić piona d6 tyle razy, ile razy białe go atakują. Wygląda na to, że mogłyby wziąć piona c4 hetmanem, ale prawdopodobnie obawiają się słabości jaką białe mogłyby sprowokować grając Ge3-h6, (8) We2-d2, We4-e5; (9) Ge3-h6! Czarne nie mogą wziąć gońca ze względu na Hg3:e5. (9) ..., He6-g6; (10) Gh6-f4 z wygraną, ponieważ pionki d6 i c5 są na straconych pozycjach.

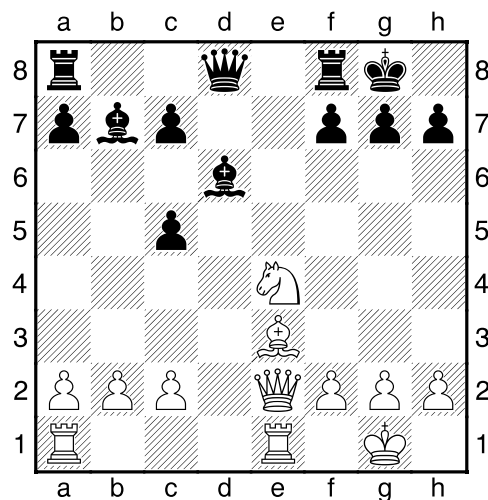


DIAGRAM 61.

W pozycji takiej jak na diagramie 45, białe mogłyby zagrać f2-f4 nie czyniąc swojego piona królewskiego odstałym, ponieważ nie jest możliwy ani atak frontowy, ani diagonalny na e3. Oczywiście powinny uważać, aby możliwość takiego ataku nie powstała w przyszłości. Na przykład nie mogą brać piona c5 pionem d4, ponieważ pozwoliło by to czarnym użyć diagonali a7-g1 dla operacji przeciwko e3.

Gracz starający się stosować w każdej sytuacji do zasad strategii szachowej naszkicowanych w tym rozdziale będzie szybko zwiększał siłę swojej gry i nabędzie w krótkim czasie znacznie więcej zrozumienia dla gry, niż inni gracze mający lata praktyki, a nie posiadający jasności co do zasadniczych praw rządzących każdą pozycją na szachownicy.

## IV. PARTIE ILUSTRACYJNE

Partie ilustracyjne przeanalizowane w tym rozdziale nie zawierają żadnych nowych treści. Są po prostu przykładami zastosowania generalnych zasad strategii do serii kombinacji, z których składa się partia szachów. Autor wybrał partie z turniejów, w których brał udział, jako, że pozwala to na znacznie bardziej dogłębną analizę, niż w przypadku komentowania partii innych graczy.

## PARTIA Nr. 1

Partia miała miejsce w trakcie w trakcie Turnieju Mistrzów Stanów Zachodnich w Lexington, Ky w 1917 roku.

Białe                      Czarne  
Jackson Showalter      Edward Lasker

(1) e2-e4                      e7-e5  
(2) Sg1-f3                      Sb8-c6  
(3) Gf1-b5                      a7-a6

Jak to już zostało wyjaśnione wcześniej, ostatnie posunięcie nie może być postrzegane jako strata tempa, ponieważ białe muszą albo wycofać się gońcem, co nie wspomaga ich rozwoju, albo wymienić gońca za skoczka z c6 pomagając w rozwoju czarnych poprzez otwarcie linii dla gońca z c8.

(4) Gb5-a4                      Sg8-f6

Posunięcia Gf8-c5, które czarne mogłyby rozważyć zamiast Sg8-f6 nie można polecać, ponieważ białe mogłyby odpowiedzieć c2-c3, a następnie wymusić wymianę centralnego piona czarnych poprzez d2-d4. Pełna kontrola centrum, którą białe uzyskiwałyby w trakcie dalszej gry wkrótce zaowocowałyby przytłaczającym atakiem. Na przykład: (4) ..., Gf8-c5; (5) c2-c3, Sg8-f6; (6) o-o, o-o;

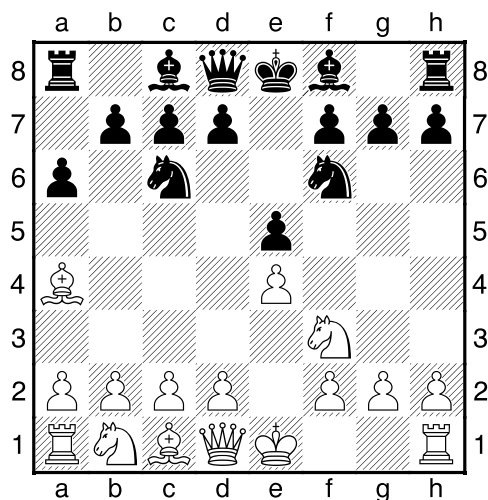


DIAGRAM 62.

(7) d2-d4, e5:d4; (8) c3:d4, Gc5-b6; (9) e4-d5, Sf6-e8; (10) d5-d6, Sc6-e7; (11) d5-d6, c7:d6; (12) e5:d6, Se7-g6; (13) Gc1-g5, etc.

### (5) d2-d3

Zwykle białe w tym momencie roszują. d2-d3 jest oczywiście dobrym posunięciem, ponieważ umożliwia rozwinięcie hetmańskiego gońca, ale o-o jest lepsze, ponieważ zachowuje w rezerwie opcję marszu hetmańskiego piona o jedno lub dwa pola. Kiedy poruszamy nim o dwa pola należy unikać następującej pułapki: (5) o-o, Gf8-e7; (6) d2-d4, b7-b5; (7) Ga4-b3, e5:d4 (nie Sc6:d4 ze względu na (8) Gb3:f7 i (9) Sf3:e5+); (8) Sf3:d4??, Sc6:d4; (9) Hd1:d4, c7-c5 i następnie c5-c4 wygrywające gońca. Białe mogą w tym wariantcie spróbować poświęcenia piona (8) c2-c3, d4:c3 poprzez które uzyskają znaczącą przewagę w rozwoju figur.

Po (5) o-o białe grożą wygranym piona e5 poprzez (6) Ga4:c6 i (7) Sf3:e5, ponieważ nie można teraz zagrać Hd8-d4; (8) Se5-f3, Hd4:e4 ze względu na (9) Wf1-e1. Czarne mają wiele możliwości odparcia tej groźby. Mogą obronić piona poprzez d7-d6 lub zagrać Gf8-e7 z perspektywą zbitcia piona e4 w przypadku, gdyby białe wzięły piona e5, ostatecznie mogą od razu zbić piona e4.

Wszystkie te trzy warianty mogą być grane przez czarne aczkolwiek wydaje się, że białe uzyskują nieznacznie przewagę niezależnie od kontynuacji czarnych. To otwarcie cieszy się więc dużą popularnością we współczesnych turniejach.

[Uwaga: Dalej podaje dwa główne warianty, które stosują w swoich partiach mistrzowie:

A. (5) o-o, Gf8-e7; (6) Wf1-e1 (chroni piona e4 tak więc czarne muszą same bronić się przed Ga4:c6 i Sf3:e5), b7-b5; (7) Ga4-b3, d7-d6; (8) c2-c3 (chroniące gońca przed wymianą zagrażającą ze strony Sf6-a5), Sf6-a5; (9) Gb3-c2, c7-c5; (10) d2-d4, Hd8-c7. Teraz pion e5 jest chroniony dostatecznie i czarne zagrażają zwiększeniem presji na d4 poprzez Gc8-g4 i Sa5-c6. Może wydawać się, że białe mogą zignorować tę groźbę i kiedy tylko d4 zostanie zaatakowane wymienić piona na e5 lub ruszyć d4-d5. Jednak ten pierwszy manewr otworzy linię „d” dla czarnych wież, a drugi również nie będzie dobry, zanim czarne nie wykonają roszady. Ruch do przodu piona „d” na stałe zamyka linię „d” dla wież, tak więc król czarnych będzie bezpieczny w centrum, podczas gdy białe mogą spotkać się z atakiem na skrzydle królewskim, który czarne mogą skutecznie szturmować pionami „h” i „g”.

Z tych wszystkich względów usprawiedliwione jest wykonanie przez białe posunięcia wyczekującego (11) h2-h3, które zabezpiecza pole d4 przed pośrednim atakiem Gc8-g4 i jednocześnie przygotowuje atak według diskutowanych linii w połączeniu z diagramem 52. Po (11) ..., Sa5-c6; (12) Gc1-e3, o-o; białe mogą bezpiecznie ruszyć do przodu pionem hetmańskim, a następnie przypuścić atak, o którym była mowa.

B. Drugi wariant mogący wziąć początek z pozycji na diagramie 62, to (5) o-o, Sf6:e4. Wydaje się raczej niebezpiecznym dla czarnych wzięcie piona, gdy ich król stoi nadal w linii „e”, którą białe mogą zająć swoją wieżą, ale po (6) Wf1-e1, Se4-c5; (7) Sf3-e5, Sc6:e5; (8) We1:e5+, Sc5-e6 białe nie mają zbyt wiele możliwości ataku i z tego względu wariant ten generalnie rozgrywa się inaczej. Za najsilniejsze posunięcie uważa się (6) d2-d4. Czarne nie mogą wziąć tego piona, ponieważ nastąpi Wf1-e1 i Sf3:d4

zagrożające wygraniem figury; mogą jednak próbować utrzymać swojego skoczka na dominującym polu e4 grając (6) ... , b7-b5; (7) Ga4-b3, d7-d5. Po (8) d4:e5, Gc8-e6; (9) c2-c3 (ponownie zapewniające odwrót dla gońca), Gf8-e7; (10) Sb1-d2, najlepszą kontynuacją czarnych jest prawdopodobnie Se4:d2; (11) Hd1:d2 (nie Gc1:d2 ze względu na Ge6-g4); Sc6-a5 lub o-o. Manewr (10) ... , Se4-c5; (11) Gb3-c2, d5-d4, którego próbowano w kilku ostatnich turniejach ma wątpliwą wartość, ponieważ czarne tracą kontrolę nad ważnym polem centralnym e4. Białe mogą użyć tego pola do ataku na słaby punkt c6 w następujący sposób: (12) Sd2-e4, d4:c3; (13) Se4:c5, Ge7:c5; (14) Gc2-e4, Hd8-d7; (15) Hd1-c2, Ge6-d5 (w celu zagrania Gd5:e4 gdyby nastąpiło Wf1-d1); (16) Gc1-g5 i wydaje się, że czarne nie mają zadowalającej obrony. Na przykład (16) ... , Gc5-b6; (17) Wa1-d1, Gd5:e4; (18) Hc2:e4, Hd7-e6; (19) Wd1-d6 lub (16) ... , Gd5:e4; (17) Hc2:e4, c3:b2; (18) Wa1-d1, b2-b1H; (19) Wd1:b1 i dalej Wb1-c1.]

(5) ...      b7-b5

Najprostsza i prawdopodobnie najlepszą metodą obrony piona e5 przed groźbami Ga4:c6 i Sf3:e5 jest d7-d6 bez b7-b5.

(6) Ga4-b3    d7-d6

Alternatywą było Gf8-c5. Białe nie mogłyby wtedy wziąć piona e5 poprzez (7) Gb3-d5, o-o; (8) Gd5:c6, d7:c6; (9) Sf3:e5 ze względu na Hd8-d4 zagrożające matem na f2 i atakiem na skoczka.

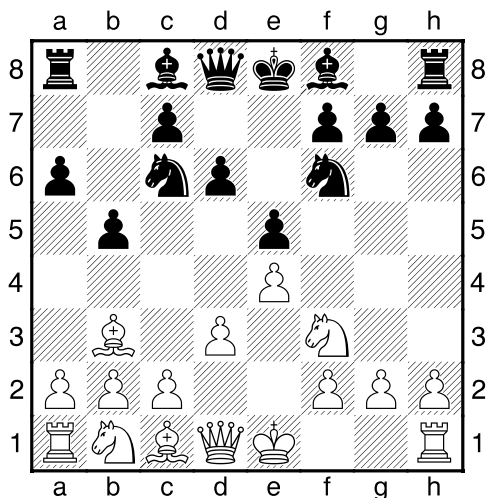


DIAGRAM 63.

(7) Sf3-g5

Ten atak dwoma figurami we wczesnym stadium otwarcia jest sprzeczny z generalnymi zasadami strategii. Białe zdobywają piona, ale nie może to być postrzegane jako korzyść większa niż strata tempa, którą ten ruch ze sobą pociągnął. Białe zaniedbały rozwój swoich figur i przyjdzie im za to zapłacić, zanim zdążą wykorzystać przewagę piona.

(7) ...      d6-d5

(8) e4:d5

Czarne nie mogą odbić piona, ponieważ dałoby to białym okazję do zainicjowania brutalnego ataku zaczynającego się od poświęcenia

skoczka na f7: (8) ..., Sf6:d5; (9) Sg5:f7, Ke8:f7; (10) Hd1-f3+, Kf7-e6 (skoczek na d5 musi być obroniony); (11) Sb1-c3, Sc6-e7; (12) o-o, następnie Wf1-e1, d3-d4, etc. Odsłonięta pozycja czarnego króla warta jest poświęcenia przez białe figury.

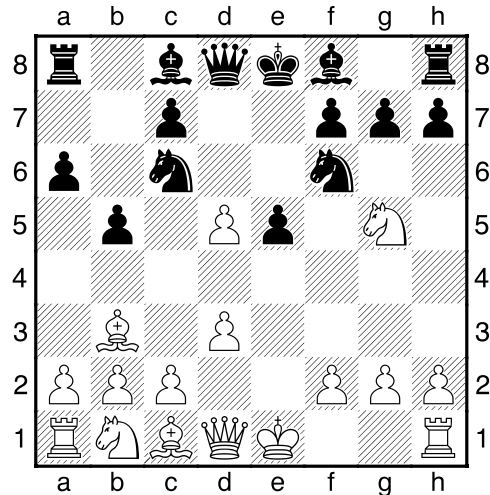


DIAGRAM 64.

(8) ...        **Sc6-d4**

Tym posunięciem czarne krzyżują plany białych poprzez wymianę gońca, który miał odgrywać główną rolę w ataku, a w konsekwencji skoczek na g5 nie będzie miał szansy wykonać żadnego użytecznego zadania.

(9) **d5-d6**

Ponownie otwiera diagonalę gońca i pozbywa się izolowanego piona poprzez wymianę zanim czarne będą miały okazję do zbitcia go.

(9) ...        **Sd4:b3**

(10) **d6:c7 Hd8:c7**

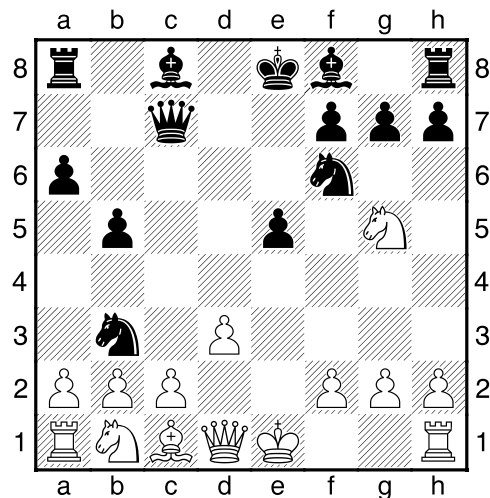


DIAGRAM 65.

Czarne mogłyby odzyskać piona przez Hd8-d5; (11) a2:b3, Hd5:g2; (12) Hd1-f3, Hg2:f3; (13) Sg5:f3, Gc8-b7; (14) Kel-e2, Gf8-d6 i Gd6:c7; ale czyniąc tak straciłyby swoją przewagę rozwoju, która, jak pokaże to późniejszy przebieg partii, jest dużo ważniejsza.

(11) a2:b3                    Gc8-b7  
(12) o-o                      h7-h6!

Jeżeli czarne bez względu na wszystko rozwijałyby tylko figury, straciłyby wkrótce przewagę. Białe potrzebują tylko dwóch ruchów - Wf1-e1 i Sg5-e4, aby sparaliżować efekt silnego hetmańskiego gońca czarnych i aby odzyskać kontrolę nad centrum, które obecnie kontrolują czarne ze względu na swojego centralnego piona.

(13) Sg5-f3                    Gf8-d6  
(14) Wf1-e1                    o-o  
(15) Sb1-d2                    Wa8-d8  
(16) c2-c3

Białe nie ryzykują Sd2-e4, ponieważ po Sf6:e4; (17) d3:e4 czarne mogłyby odsłonić wieżę posunięciem Gd6-b4 jednocześnie atakując hetmana i wieżę białych. Jedyną obroną białych byłoby (18) Gc1-d2 lub Sf3-d2, ale w każdym z tych przypadków same by się związały i czarne mogłyby rozpocząć przytłaczający atak poprzez f7-f5, co pozwoliłoby włączyć się do akcji królewskiej wieży.

Posunięciem c2-c3 białe chronią się przed Gd6-b4 i zagrażają przerwaniem diagonali hetmańskiego gońca czarnych. Czarne naturalnie będą starały się temu zapobiec, a pierwszym posunięciem temu służącym będzie e5-e4 otwierające linię jednocześnie dla gońca d6 dla hetmana. Na pierwszy rzut oka posunięcie nie wydaje się dobrym ponieważ na polu e4 pion jest atakowany trzykrotnie, a broniony tylko dwa razy; ale białe nie mogą wycofać zarówno skoczek z d2 jak i piona d3 z linii hetmańskiej ze względu na groźbę Gd6:h2+ wygrywającą hetmana za wieżę i gońca. Czarne mogą więc bezpieczne maszerować pionem.

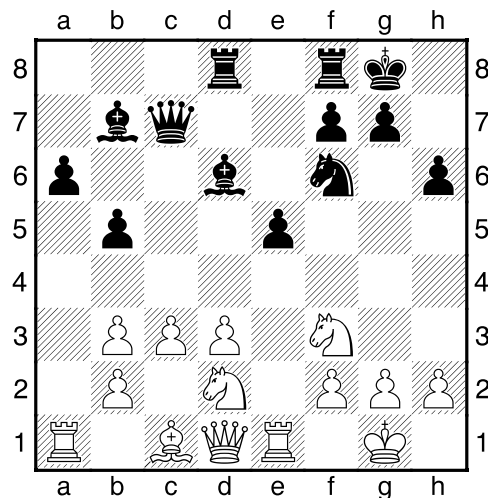


DIAGRAM 66.

(16) ...                      e5-e4  
(17) d3:e4                    Sf6:e4  
(18) Hd1-c2

Teraz, gdy hetman opuścił linię „d”, uwalniając ze związania skoczka, należy coś przedsięwziąć w celu obrony skoczka na e4,

który jest atakowany dwa razy, a broniony tylko raz. Wchodzą w rachubę dwa posunięcia. Jednym z nich jest f7-f5 utrzymujące skoczka w dominującej pozycji centralnej, ponieważ białe nie mogą go zbić bez otwierania linii „f” dla wieży czarnych i utraty piona h2, który musi być chroniony skoczkiem na f3. Inną możliwością jest bicie Se4:d2 wygrywające piona h2 niezależnie od tego czy białe odbiją skoczka gońcem czy skoczkiem. Trudno jest jednoznacznie stwierdzić, które z tych dwóch posunięć jest lepsze – jest to kwestia raczej temperamentu. Gracz preferujący powolny i pewny postęp wybierze f7-f5. Gracz lubiący szybszą akcję zacznie bez opóźnień bezpośrednią walkę poprzez Se4:d2. Czarne wybrały właśnie tą drugą możliwość.

(18) ...                      Se4:d2

Białe stają teraz przed problemem, czy odbić gońcem czy skoczkiem. Jeżeli odbiją gońcem, czarne wymienią na f3 przerywając łańcuch pionów białych i odzyskają piona posunięciem Gd6:h2. Jeżeli odbiją skoczkiem, czarne również zbiją piona h2 ale inne piony przed królem pozostaną nietknięte. Wadą tej ostatniej kontynuacji jest jednak to, że rozwój białych jest opóźniony o kolejne dwa posunięcia, ponieważ goniec hetmański zostanie zablokowany. Z tego względu białe decydują się na Gc1:d2 prawdopodobnie sądząc, że wynagrodzą to sobie wyłomem w linii pionów poprzez atak w linii „g” lub „h”, które otworzy manewr czarnych.

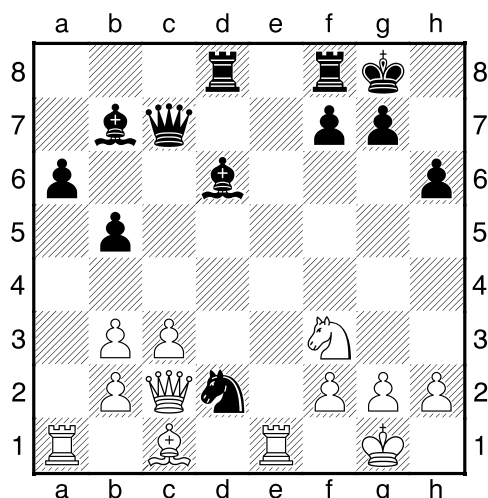


DIAGRAM 67.

(19) Gc1:d2                      Gb7:f3

Fakt, iż czarne w celu wygrania piona h2 będą musiały wymienić swojego dobrze ustawionego gońca hetmańskiego, prawdopodobnie był kolejnym powodem decyzji białych o odbiciu gońcem.

(20) g2:f3                      Gd6:h2+  
(21) Kg1-g2

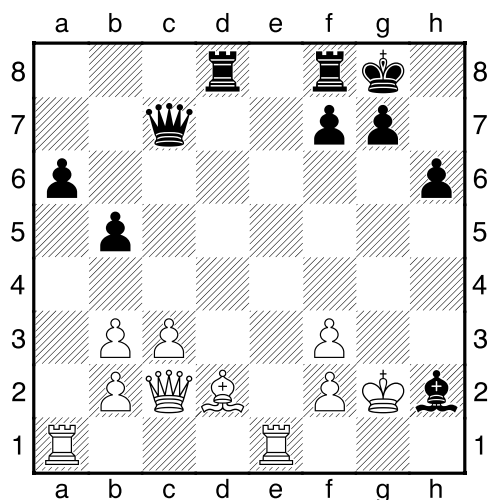


DIAGRAM 68.

Generalna ocena pozycji ukazuje wyraźnie przewagę czarnych. Wieża na d8 jest gotowa do wzięcia udziału w bitwie, podczas gdy białe muszą wykonać kilka ruchów przygotowawczych swoimi wieżami zanim będą mogły ich użyć na skrzydle królewskim - na jedynej części szachownicy, gdzie mają szansę być skuteczne. Na linii „e” kontrolowanej przez wieżę białych nie ma żadnych celów, które mogłaby ona zaatakować.

Co więcej, król białych jest odsłonięty, podczas gdy król czarnych jest bezpiecznie okopany za swoimi pionami.

Dobłą kontynuacją dla czarnych, która od razu przychodzi na myśl jest Wd8-d6 pozwalająca zdwoić wieże w linii „d” lub wziąć udział wieży d6 w walce na skrzydle królewskim.

(21) ...                    **Wd8-d6**  
 (22) **We1-e4**

Białe nie mogą zbić gońca na h2 ponieważ Wd6:d2 wygrywa hetmana. (22) f3-f4 również nie byłoby dobre ze względu na odpowiedź czarnych Hc7-d7, grożąca Wd6:d2 jak również Hc7-g4+; Kg2:h2, Wd6-g6 i mat w dwóch posunięciach.

Manewrem We1-e4 białe próbują chronić swojego króla poprzez We4-g4 skierowane przeciwko atakom na linii „g”. Czarne naturalnie będą się starały udaremnić tą próbę.

(22) ...                    **f7-f5**  
 (23) **We4-h4**

Czarne muszą teraz zdecydować, czy wycofywać swojego gońca na e5 czy kontratakować białego gońca poprzez Hc7-d7 lub Hc7-d8 lub Wf8-d8. Kontratak wygląda lepiej, ponieważ zagraża wymuszonym wejściem wieży do drugiego rzędu, wyparciem hetmana białych i zaatakowaniem króla z flanki. Wycofanie gońca da białym czas na zagranie hetmańską wieżą na skrzydło królewskie.

Najsilniejszym posunięciem z tych trzech jest Hc7-d8, ponieważ atakuje również wieżę h4 pozbawiając w locie białe możliwości ocalenia ich gońca.



(23) ...                   Hc7-d8  
 (24) Wh4:h2               Wd6:d2  
 (25) Hc2-c1

Hetman białych jest teraz w znikomym stopniu mobilny i dodatkowo odciął hetmańską wieżę od skrzydła królewskiego. Czarne, z drugiej strony, mogą łatwo doprowadzić do kooperacji swoich wież poprzez zdwojenie ich w linii „d” lub w drugim rzędzie. Decydują się na to pierwsze rozwiązanie, ponieważ kontrola linii hetmańskiej - „d” utrzymuje wojska białych rozdzielone na dwie części, które w niewielkim lub żadnym stopniu komunikują się ze sobą, podczas gdy figury czarnych są gotowe do koncentracji na skrzydle królewskim w dowolnej chwili.

(25) ...                   Hd8-g5+  
 (26) Kg2-h1               Wf8-d8  
 (27) Hc1-e1

Z zamiarem grania He1-e6+ dla uzyskania czasu na przemieszczenie się hetmańską wieżą na skrzydło królewskie.

(27) ...                   Kg8-h7  
 (28) He1-c1

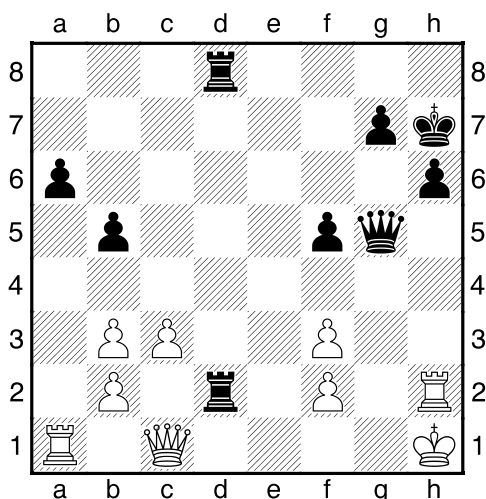


DIAGRAM 69.

Hetman nie może opuścić pierwszego rzędu ze względu na groźbę Wd2-d1+. W zasięgu czarnych jest próba wyparcia hetmana poprzez zaatakowanie pola d1 po raz kolejny - hetmanem i w ten sposób zagrażając wygraniem hetmana za wieżę poprzez szach na d1. Czarne mogą tego dokonać stawiając hetmana na linii „d” za wieżę.

(28) ...                   Wd8-d6  
 (29) c3-c4

Widocznie białe nie odgadły zamiarów czarnych ponieważ wtedy zagrałyby (29) Hc1-f1 w odpowiedzi na Hg5-d8 i (30) Wa1-e1, Wd2-d1; (31) Kh1-g2. Ale również wtedy czarne łatwo wygrałyby poprzez (29) ..., Wd2:b2 i zdwojenie wież w drugim rzędzie.

(29) ...                   Hg5-d8  
 (30) Hc1-c3

Jedyną alternatywą ratującą hetmana było  $Kh1-g2$ , ale następujące po nim  $Wd2-d1$  wygrywa za darmo wieżę.

Czarne forsują mata w dziesięciu posunięciach:  $Wd2-d1+$ ; (31)  $Wa1:d1$ ,  $Wd6:d1+$ ; (32)  $Kh1-g2$ ,  $Hd8-g5+$ ; (33)  $Kg2-h3$ ,  $Wd1-g1$ ; (34)  $Hc3-d4$ ,  $Hg5-h5+$ ; (35)  $Hd4-h4$ ,  $Hh5:f3+$ ; (36)  $Hh4-g3$ ,  $Wg1:g3+$ ; (37)  $f2:g3$ ,  $f5-f4$ ; (38)  $Kh3-h4$ ,  $Hf3:g3+$ ; (39)  $Kh4-h5$ ,  $Hg3-g5$  mat. Ta partia nie została przegrana za sprawą błędnej kombinacji, ale ze względu na stratę temp w otwarciu, której nie udało się następnie nadrobić.

PARTIA Nr. 2

Grana w trakcie Turnieju Mistrzów Nowego Jorku 1915

Białe	Czarne
Edward Lasker	Jose Raoul Capablanca

(1) $d2-d4$	$d7-d5$
(2) $Sg1-f3$	$Sg8-f6$
(3) $c2-c4$	$e7-e6$
(4) $Sb1-c3$	$Sb8-d7$
(5) $Gc1-g5$	$Gf8-b4$

Zwykle gońca rozwija się na e7, ponieważ po rozsadzie białych b4 nie będzie dla niego odpowiednim polem.

(6) $e2-e3$	$c7-c5$
-------------	---------

Tym posunięciem czarne stwarzają groźbę zaatakowania poprzez  $Hd8-a5$  skoczek na c3 po raz drugi i zdjęcia związania ze skoczek f6, który zostaje wtedy uwolniony i będzie mógł współpracować z gońcem b4 i hetmanem idąc na pole e4. Próbując odparować groźby czarnych białe zrobią co w ich mocy dla rozwoju swoich figur łącząc atak z obroną. Królewski goniec nie został jeszcze rozwinięty, a jego najbardziej naturalne pole docelowe pokrywa kontrolą pole, na którym czarne chcą postawić swojego skoczka.

(7) $Gf1-d3$	$Hd8-a5$
(8) $Hd1-b3$	

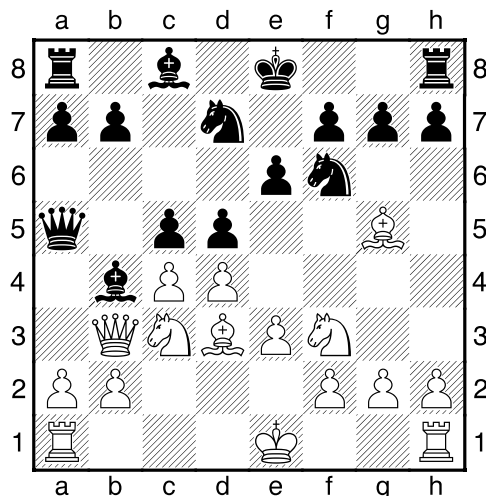


DIAGRAM 70.

Białe muszą być bardzo ostrożne ze względu na różne wymiany możliwe w centrum. Czarne zagrażają na przykład wymianą najpierw na d4, a następnie posunięciem Sf6-e4 i jeżeli wtedy białe zbiją skoczka gońcem, to gońiec na g5 będzie atakowany przez hetmana, co pozwoli pionowi d5 zwolnić szósty rząd. Mogą też najpierw zagrać Sf6-e4 i dopiero wymienić na d4. Refleksja, że wszystkie te groźby bazują na fakcie, że skoczek c3 jest związany tak długo, jak długo białe nie wykonają roszady, prowadzi do pomysłu (8) o-o. Prawdą jest, że czarne mogą wtedy wygrać piona biorąc podwójnie na c3; jednak czyniąc w ten sposób opóźnią swój rozwój i białe mogą poprowadzić silny atak wprowadzając szybko do akcji wszystkie swoje figury, podczas gdy hetman czarnych jest oddzielony od reszty swoich wojsk.

Ósme posunięcie białych, Hd1-b3 ma kilka wad. Po pierwsze czarne mogą zagrać b7-b5! wygrywając figurę za trzy piony, ponieważ białe nie mogą zrobić nic lepszego niż (9) c4:b5 lub c4:d5 pozwalając na c5-c4. Po drugie, czarne mogą przeprowadzić uprzednio wspomnianą kombinację, mogącą otworzyć piąty rząd, tak więc hetman zaatakuje g5. Ta sama kombinacja byłaby możliwa, gdyby białe zagrały (8) Hd1-c2.

(8) ...                      Sf6-e4  
(9) o-o

Oferta poświęcenia piona Se4:c3; (10) b2:c3, Gb4:c3 z perspektywą ataku poprzez (11) Wa1-c1, etc., jak to wskazano uprzednio. Czarne wolą jednak skoncentrować swój atak na g5.

(9) ...                      Se4:g5  
(10) Sf3:g5                c5:d4  
(11) Sc3-b5

(11)e3:d4 spowodowałoby utratę figury ze względu na d5:c4 z jednoczesnym atakiem na gońca na d3 i skoczka na g5. Czarne mogą teraz wygrać piona poprzez wzięcie na d3, ale byłoby to bardzo niebezpieczne, ponieważ otwierałoby linię „f” dla wieży białych.

(11) ...                      Sd7-c5

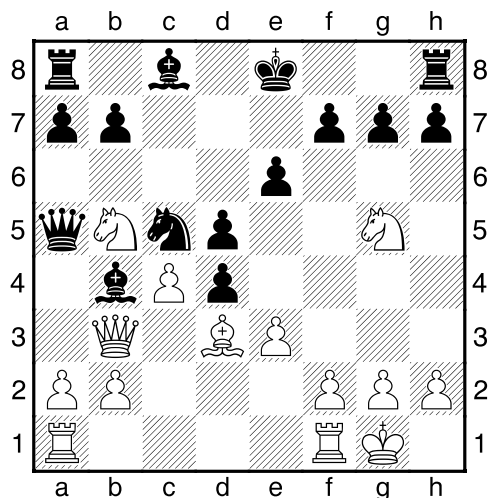


DIAGRAM 71.

Pozycja staje się naprawdę bardzo skomplikowana. Pierwszą możliwością jaką rozważa białe jest (12) Sb5-d6+; ale po Ke8-e7 wydaje się, że nie ma satysfakcjonującej kontynuacji. Na przykład: (13) Hb3-c2, Sc5:d3; (14) Sd6:f7, Wh8-f8 wygrywa dwa skoczki za wieżę. Lub: (14) Sd6:c8+?, Wa8:c8; (15) Hb3:d3, d5:c4 wygrywa figurę. Tak więc białe nie mają innej możliwości, niż wycofać hetmana.

(12) Hb3-c2                      Sc5:d3  
(13) Hc2:d3                      a7-a6

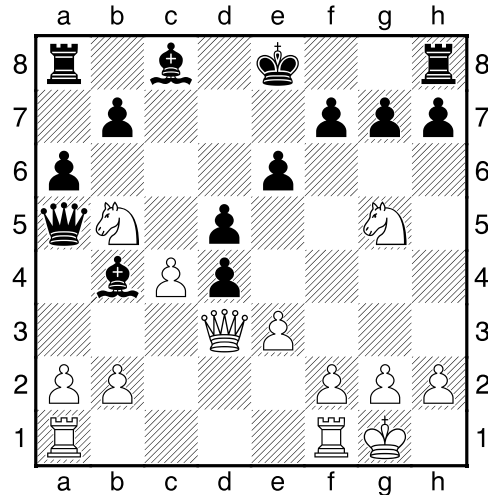


DIAGRAM 72.

Niełatwo jest czarnym utrzymać zdobycznego piona. Jeżeli zagrają (13) ..., Gb4-e7; (14) Sg5-f3, d4:e3; białe mogą kontynuować (15) c4:d5 z dobrymi szansami ataku ze względu na otwarte linie w centrum szachownicy, z których czarne nie mogą jeszcze zrobić użytku, ponieważ nie zroszowały.

Posunięciem a7-a6 czarne znowu otwierają piąty rząd w celu prowadzenia operacji przeciwko skoczkowi na g5.

(14) Sb5:d4                      d5:c4  
(15) Hd3:c4                      Gc8-d7  
(16) Sd4-b3

Jest to bardzo złe posunięcie naruszające podstawowe zasady strategii. Wycofując skoczka z dominującego pola centralnego białe zmniejszają jego mobilność zamiast ją zwiększać. Logiczną kontynuacją byłoby tutaj Wf1-d1 lub Wa1-c1, rozwijające jedną z wież.

(16) ...                      Ha5:g5  
(17) Hc4:b4                      Gd7-c6

Gdyby białe nie wycofały swojego skoczka z d4, czarne nie byłyby w stanie zająć gońcem tego preferowanego miejsca.

(18) e3-e4                      a6-a5

Pion wypycha hetmana poza diagonalę a3-f8, ponieważ pion e4 musi być broniony.

(19) Hb4-d2                      Hg5:d2

Czarne w bardzo prosty sposób pokazują, że wymiana hetmanów jest niekorzystna dla białych. Fakt ten białe powinny były przewidzieć, ponieważ niebroniony skoczek na d2 pozwala czarnym przejąć kontrolę nad linią „d” poprzez rozpadę na stronie hetmańskiej.

(20) Sb3:d2                      o-o-o  
(21) Sd2-c4

Białe nie mogą grać Wa1-d1 ze względu na Wd8-d4 z groźbą Wh8-d8.

(21) ...                          Gc6:e4  
(22) Wf1-c1

To posunięcie po prostu zapewnia czarnemu królowi bezpieczne miejsce. Wskazuje na mające nastąpić Sc4:a5. Wd8-d2 powinno spotkać się z odpowiedzią (23) Wf1-c1+ i (24) Wc1-c4.

(22) ...                          Kc8-b8  
(23) f2-f3

Znowu posunięcie pomagające przeciwnikowi, ponieważ prowadzi gońca tam gdzie chce on się znaleźć.

(23) ...                          Ge4-d5  
(24) Sc4:a5                      Wd8-c8  
(25) b2-b3

Ta sytuacja dostarcza przykładu szkoleniowego dotyczącego wagi reguł rządzących formacjami pionów, co zostało uprzednio omówione. Poprzez zaatakowanie skoczka królem czarne mogą wymusić wymianę gońca za skoczka na c4.

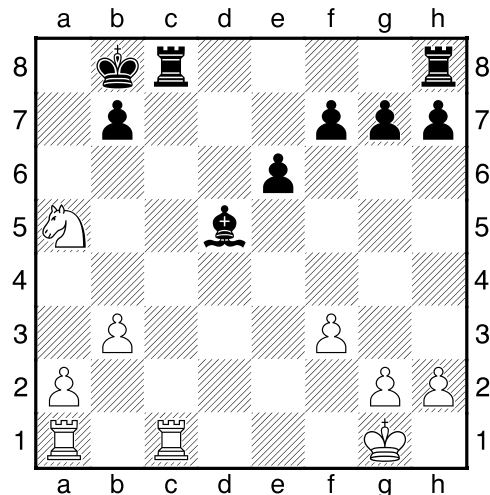


DIAGRAM 73.

Białe pozostawione będą z pionem c4, który jest słaby ze względu na swoją zaawansowaną pozycję. Czarne mogą zaatakować go królem i król białych w konsekwencji będzie zmuszony do pozostania na skrzydle hetmańskim dla obrony tego piona, podczas gdy czarne mogą uzyskać piona przechodniego na skrzydle królewskim. Te manewry byłyby możliwe oczywiście tylko wtedy, gdyby na

szachownicy nie było wież. Dlatego czarne próbują wymusić wymianę, a białe powinny zrobić wszystko, aby tego uniknąć.

(25) ...                    **Wc8:c1+**  
 (26) **Wa1:c1**            **Wh8-c8**  
 (27) **Wc1:c8+**

Z punktu widzenia beznadziejnego położenia piona najlepiej byłoby porzucić go i kontynuować (27) **Wc1-d1**, **b7-b6**; (28) **Sa5-c4**, **Gd5:c4**; (29) **b3:c4**, **Wc8:c4**; (30) **Wd1-d2** aby utrzymać wieżę na szachownicy i zachować szansę na remis.

(27) ...                    **Kb8:c8**  
 (28) **Kg1-f2**            **Kc8-c7**  
 (29) **Kf2-e3**            **Kc7-b6**  
 (30) **Sa5-c4+**          **Gd5:c4**  
 (31) **b3:c4**              **Kd6-c5**  
 (32) **Ke3-d3**            **e6-e5**

Jasno widać strategię czarnych w tej końcówce. Zagrają **f7-f5** i wypchną do przodu piona „e”, gdy tylko białe zagrają **Kd3-c3**. Zamiast tego ostatniego posunięcia białe mogłyby zagrać **a2-a3**, co również będzie utrzymywało czarnego króla z dala od **b4**; ale gdy wkrótce pionki białych będą potrzebować zapasowych ruchów króla – zabraknie ich. Na przykład: (32) **a2-a3**, **f7-f5**; (33) **g2-g4**, **g7-g6**; (34) **h2-h3**, **h7-h6**; (35) **h3-h4**, **h6-h5**; (36) **g4-g5**, **b7-b6!**; (37) **Kd3-c3**, **e5-e4**; (38) **f3-f4**, **e4-e3**; (39) **Kc3-d3**, **e3-e2**; (40) **Kd3:e2**, **Kc5:c4**; (41) **Ke2-e3**, **b6-b5**.

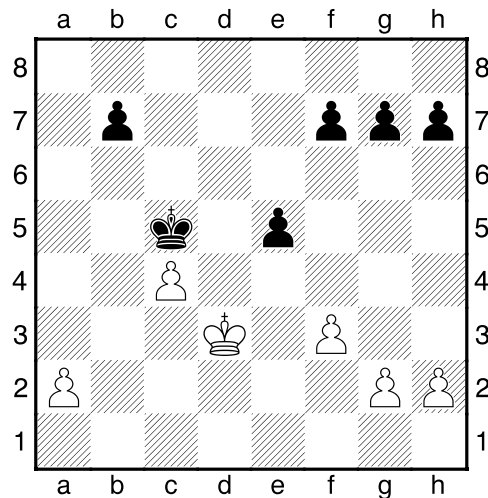


DIAGRAM 74.

Czarne potrzebują teraz tylko sześciu posunięć aby promować piona **b5**, podczas gdy białe w tym czasie nie mogą zrobić nic poza z biciem pionów „g” i „h”, a czarny hetman będzie oczywiście w stanie bez problemu powstrzymać przechodnie pionki białych. Partia miała dalej następujący przebieg:

(33) **g2-g4**              **f7-f6**  
 (34) **h2-h4**              **g7-g6**  
 (35) **Kd3-e4**            **Kc5-d6**

Czarne mogłyby również zbić piona **c4** i pozwolić na (36) **g4-g5**, **f6:g5**; (37) **h4:g5**

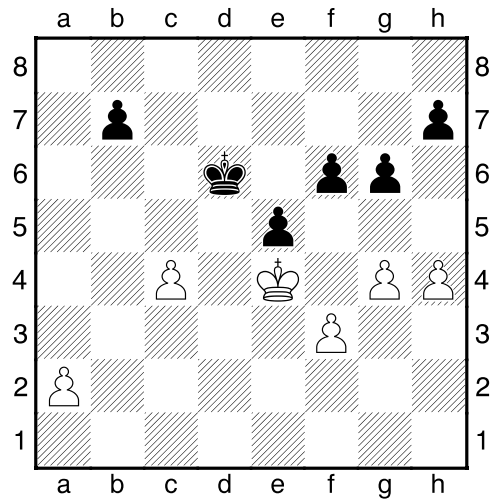


DIAGRAM 75.

Miałyby wtedy hetmana w kolejnych ośmiu posunięciach, podczas gdy białe nie mogłyby dojść swoimi pionami dalej niż do g7, tak więc czarne łatwo wygrałyby.

Marsz na piona b7 zamiast na piony ze skrzydła królewskiego również nie pomógłby białym, ponieważ nie zdążyłyby wrócić na czas na skrzydło królewskie w celu ochrony pionów „f” i „g”.

- |                         |        |
|-------------------------|--------|
| (36) f3-f4              | e5:f4  |
| (37) Ke4:f4             | Kd6-c5 |
| (38) h4-h5              | Kc5:c4 |
| (39) Kf4-e4             | b7-b5  |
| (40) a2-a3              | Kc4-c5 |
| (41) Białe poddały się. |        |

V

## PROBLEMY SZACHOWE

Obszerne omówienie różnorodnych rodzajów problemów szachowych wykracza poza ramy tej książki. Intencją autora jest ukazanie w jasny sposób, że problem szachowy w oderwaniu od ruchów bierek nie ma żadnego odniesienia do gry i pokazanie na przykładzie kilku prac mistrzów kompozycji, ogromnej różnicy między PROBLEMOWYMI kombinacjami i pozycjami, a kombinacjami i pozycjami mającymi miejsce w RZECZYWISTYCH PARTIACH.

Metody matowania i pozycje matujące w rzeczywistych partiach bardzo rzadko zawierają element zaskoczenia. Wszystkie one są znane z wcześniejszych doświadczeń i można tylko postawić pytanie, czy dany gracz jest z nimi zaznajomiony. Z problemami jest całkiem inaczej. Tutaj zamatować należy w odpowiedniej liczbie posunięć poczynawszy od danej pozycji w pewien niekonwencjonalny sposób nie znany z praktyki lub też METODA matowania może być niezwykła, a POZYCJA matująca musi być zaskakująca i nieoczekiwana.

Co więcej, w trakcie kompozycji problemu należy ominąć wiele zasad, co za sprawą generalnego porozumienia problemistów, czy raczej za sprawą naturalnej ewolucji wyrafinowanego smaku, stało się w tej dziedzinie normą.

Po pierwsze prawo ekonomicznego wykorzystywania materiału wymaga, aby idea wyrażana w problemie była przedstawiona przy pomocy jak najmniejszej liczby bierek i aby nie dodawać dodatkowych bierek by niepotrzebnie nie zwiększać liczby wariantów. Po drugie, problem powinien mieć tylko jedno rozwiązanie. Pozycja, w której można wykonać więcej niż jedno posunięcie kluczowe nie jest uważana za problem, ponieważ istotą problemu nie jest LICZBA posunięć przy pomocy których można dać mata, ale METODA, którą tego dokonujemy, a z dwóch możliwych rozwiązań jedno zawsze będzie bardziej eleganckie, tak więc istnienie drugiego stanowi pewnego rodzaju skazę.

Bardzo istotna jest zasada mówiąca, że pierwsze posunięcie białych (które za ogólną zgodą zawsze są stroną atakującą) nie może pozbawiać czarnego króla możliwości ucieczki, bo byłoby to zbyt brutalne i zbyt oczywiste. Im więcej możliwości obrony pozostawi się czarnym, tym bardziej zaskakujące jest rozwiązanie i doskonalszy problem.

Wiele osób rozwiązujących problemy błędnie sady, że pierwsze posunięcie nie może być szachem. Można się z tym zgodzić tylko w przypadku, gdy szach ogranicza liczbę posunięć defensywnych, ale tak wcale być nie musi, co widać na przykładzie problemu nr. 2, gdzie czarne mogą odejść królem gdziekolwiek, a na szachownicy nie ma żadnej innej czarnej bierki.

Przykład z diagramu 76 pokazuje, jak problemu NIE należy konstruować. Na szachownicy znajduje się ogromna liczba bierek, które nie mają żadnego związku z ideą problemu. Ta ostatnia należy do najprostszych pomysłów stosowanych w kompozycji problemów i została przedstawiona przez wielu twórców problemistycznych w zachwycający sposób, tak więc nie ma potrzeby dodawać tego monstrum do już istniejącej literatury problemów. Kluczowym posunięciem jest Hh8-h7 wiążące wieżę f5 w razie zagrania przez



czarne Kc3-d3 i pozwalające na danie mata poprzez (2) Wf4:f3. Jednak gdy odpowiedzią czarnych będzie (1) ..., d4-d3 lub Gd2:e1 nie są potrzebne ani hetman, ani wieża na f4, a mata można dać innymi białymi bierkami hojnie rozmieszczonymi na szachownicy.

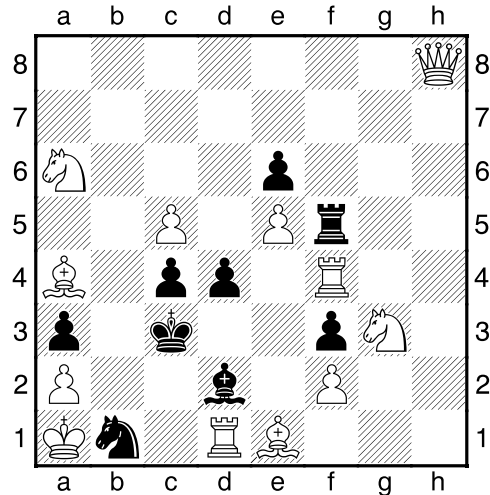


DIAGRAM 76.--Mat w dwóch posunięciach

Uderzający kontrast znajdziemy w następującym przykładzie bazującym na tej samej idei, ale pozbawionym niepotrzebnego materiału.

Kluczowym posunięciem jest Ge3-c1 i jeżeli czarne zbiją wieżę a3, następuje mat hetmanem na b3. Jeżeli natomiast przesuną wieżę, białe matują He6:b6; jeżeli przesuną piona b6 nastąpi (2)He6:e7 mat.

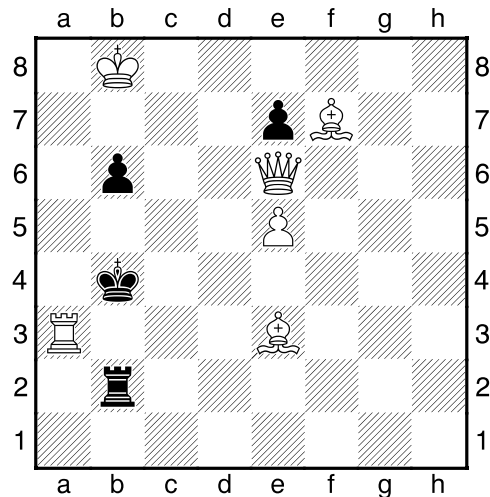


DIAGRAM 77.--Problem Nr. 1.

Mat w dwóch posunięciach.

W problemie Nr. 2 matujący manewr nie zawiera żadnego specjalnego triku; idea twórcy było po prostu zakończenie w typowej pozycji matującej. Autor zwiększył wartość swojego problemu poprzez umożliwieniu mata w tej samej pozycji w kilku wariantach. Kluczowym posunięciem jest Gd1-b3+. Czarne w odpowiedzi mają trzy posunięcia. Jeżeli Kd5-e4, białe matują (2) Ha7-f2, Ke4-d3; (3) Hf2-f3#. Jeżeli Kd5-c6, białe matują poprzez (2) Gc3-b4, Kc6-b5; (3) Ha7-b7#; trzecia możliwość to Kd5-d6 i białe matują (2) Gb3-c4, Kd6-c6; (3) Ha7-c7#.

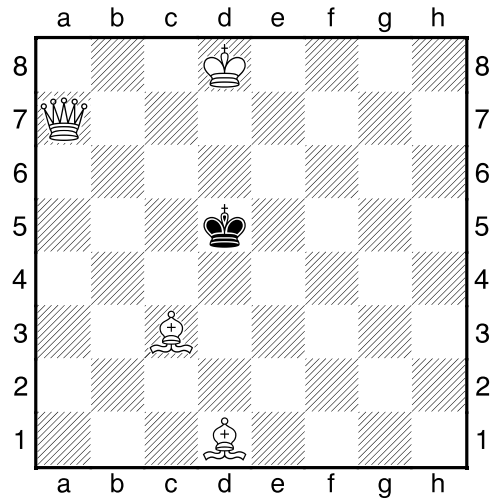


DIAGRAM 78.--Problem Nr. 2.

Mat w trzech posunięciach.

Ulubionym trikiem twórców problemów jest umożliwienie pata, poprzez zablokowanie drogi jednej z bierek uczestniczących w pacie. Posunięcie, które przysługuje czarnemu królowi wystawia go na odkrytego mata. Kluczowym posunięciem problemu no.3 jest g7-g8S (promocja do skoczka). Po b6-b5 czarne są w pacie, ale białe unikają go poprzez (2) Sg8-e7 pozwalając czarnym zbić skoczka na b4, a następnie matując poprzez Se7-c6.

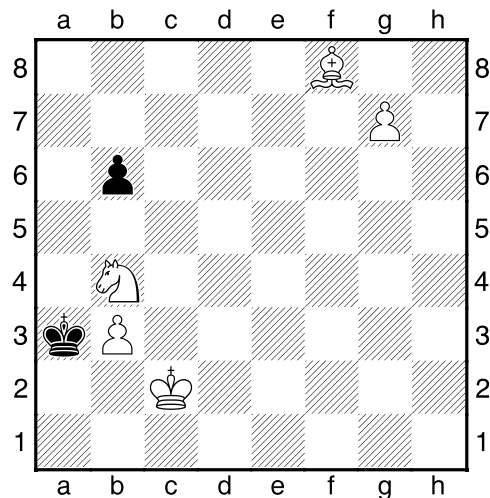


DIAGRAM 79.--Problem Nr. 3.

Mat w trzech posunięciach.

Podczas próby rozwiązywania problemu dobrze jest sprawdzić najpierw posunięcia czarnych. Często okazuje się, że niezależnie od tego, gdzie ruszą się czarne, białe mogą w odpowiedzi dać mata, tak więc wszystko czego trzeba dokonać to znalezienie pierwszego posunięcia białych, które w kwestii gróźb matujących, pozostawi pozycję niezmienną. Jeżeli czarne mają w dyspozycji jedno lub więcej posunięć, po których nie ma mata, wskazuje to na drogę obrony.

W problemie Nr. 4 widać, że czarne muszą bronić pól b8 i b4 ponieważ jeżeli na jedno z nich dostanie się skoczek z a6, nastąpi mat. Oczywiście czarne mogą zbić gońca f5 unikając groźby mata, ale białe mogą przesunąć gońca na inne pole na diagonalu h3-c8. Ciągle jeszcze czarne mają obronę w postaci Hf4-f8. Sugeruje to pierwsze posunięcie białych Gf5-c8, przerywające linię f8 - b8.

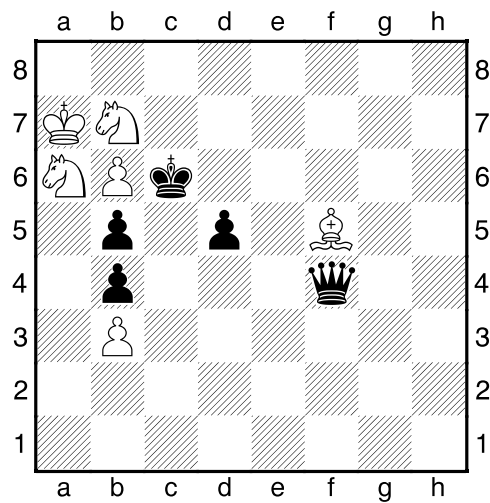


DIAGRAM 80.--Problem Nr. 4.

Mat w dwóch posunięciach

Jedynym polem, z którego czarny hetman może kontrolować zarówno b4 jak i b8 jest więc d6; Ale czarny hetman blokuje tam drogę ucieczki swojego króla, uwalniając skoczka b7 i umożliwiając mata Sb7-a5.

Najtrudniejszymi problemami są oczywiście te, w których nie ma początkowego zagrożenia matem i wydaje się, że czarne mogą storpedować wszystkie próby zbudowania matującej siatki. Przykładem jest następująca pozycja ilustrująca tak zwaną „Idee Rzymską”.

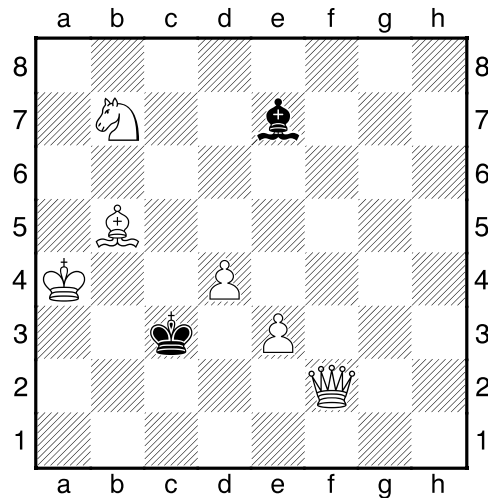


DIAGRAM 81.--Problem Nr. 5.

Mat w czterech posunięciach.

Czarny król jest w pacie, tak więc jakikolwiek szach skoczkiem usidli go ostatecznie. Ale czarny gońiec broni pól c5 i d6, z których skoczek mógłby zagrozić matem. Jeżeli białe wykonają hetmanem posunięcie wyczekujące w drugim rzędzie, mające przepędzić czarnego gońca z jego pozycji obronnej, czarne odpowiedzą  $Ge7-g5$  i wezmą piona  $e3$  w następnym posunięciu powodując pata. Ten sam manewr uniemożliwi próbę mata poprzez (1)  $Hf2-e2$ , (2)  $Gb5-d3$  i (3)  $He2-c2$ . Pozycja nie zdradza żadnych innych możliwości matowania.

Kluczem do tego wyjątkowo wyrafinowanego i trudnego problemu jest posunięcie (1)  $Sb7-d6$  wymuszające  $Ge7:d6$ . Idea tego poświęcenia jest zmiana linii obrony czarnego gońca z diagonali  $h4-d8$  na diagonalę  $h2-b8$ , gdzie zmuszony będzie bronić się przed wskazaną poprzednio groźbą  $Hf2-e2$ , etc., przesuwając się na  $f4$ , czyli na pole, na którym może zostać zбитy. Po (2)  $Hf2-e2$ ,  $Gd6-f4$ ; (3)  $e3:f4$  groźba pata jest odsunięta i czarne mogą wziąć piona  $d4$ . Ale teraz możliwy staje się zaskakujący w największym stopniu mat, którego nie można było przewidzieć w pozycji początkowej: (4)  $He2-e5$ .

Problemy, w których nie jest podana liczba posunięć prowadzących do mata nazywane są STUDIAMI lub KOŃCÓWKAMI. Nie są one niczym innym, niż pozycjami z partii, w których manewr wymuszający zwycięstwo jest tak dobrze ukryty, że prawdopodobnie nie został dostrzeżony przez grających daną partię. Następujące dwie pozycje są przykładami tego rodzaju kompozycji.

Pierwsze posunięcie jest oczywiste. Białe muszą zagrać (1) c6-c7, ponieważ inaczej czarne wycofają swoją wieżę z linii „d” i zajmą linię „c”, umożliwiając sobie w każdej chwili poświęcenie wieży za niebezpiecznego piona.

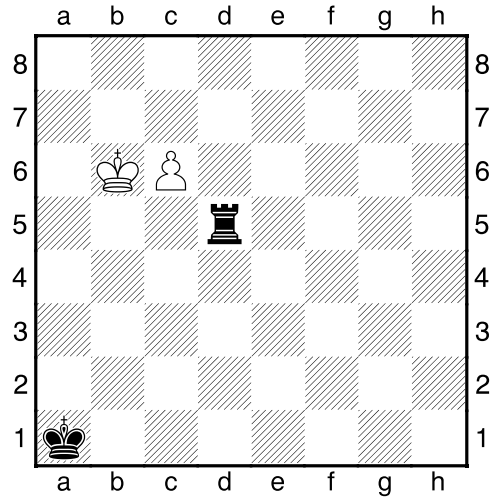


DIAGRAM 82.--Białe zaczynają i wygrywają.

Po (1) ..., Wd5-d6+ białe nie mogą odejść na b7 ze względu na Wd6-d7, ani zagrać Kb6-c5 ze względu na Wd6-d1 z następującym Wd1-c1, co zapewni czarnym remis. Jedyńm sposobem na zwycięstwo jest (2) Kb6-b5, Wd6-d5+; (3) Kb5-b4, Wd5-d4+; (4) Kb4-b3, Wd4-d3+; (5) Kb3-c2. Ostatecznie białym udało się zabezpieczyć tyły i wydaje się, że czarne nie mogą dłużej zapobiec promocji piona. Ale czarne grają (5) ..., Wd3-d4 i jeżeli białe wypromują pionka na hetmana nastąpi szach na c4 wymuszający Hd8:c4 co spowoduje pata. W tym miejscu należy uciec się do triku. Białe nie promują piona do hetmana, ale do wieży unikając pata i grożąc matem na a8. Jedyńą obroną czarnych jest Wd4-a4, co daje wygraną białych po (7) Kc2-b3 z jednoczesnym atakiem na wieżę i groźbą mata na c1.

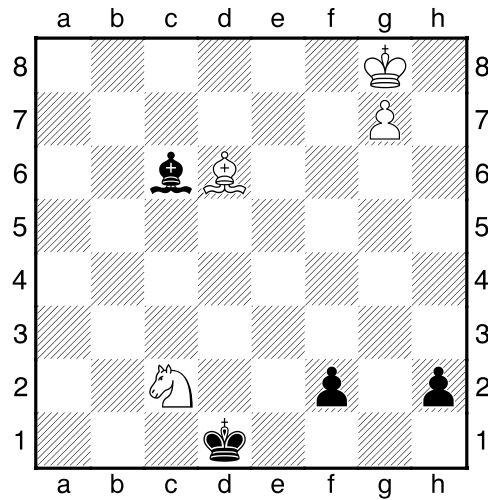


DIAGRAM 83.--Białe zaczynają i remisują.

W pozycji na diagramie 83 czarne grożą promocją swoich pionów. Białe mogą zagrać (1) Sc2-e3+, Kd1-e2; (2) Gd6:h2, ale po Ke2:e3 wydaje się, że nie ma sposobu na powstrzymanie pionu f2. I znowu niezwykła sztuczka doprowadzi do nieoczekiwanego finału. Białe grają (3) Kg8-h8 grożąc promocją pionu i wymuszają Gc6-d5. Następnie oddają pionu po (4) g7-g8 i po Gd5:g8 ratują partię grając (5) Gh2-g1 !! Jeżeli czarne wezmą gońca i wypromują pionu do hetmana lub wieży, białe są w pacie. W innym przypadku remis zostaje wymuszony poprzez Kh8:g8 lub Gg1:f2.

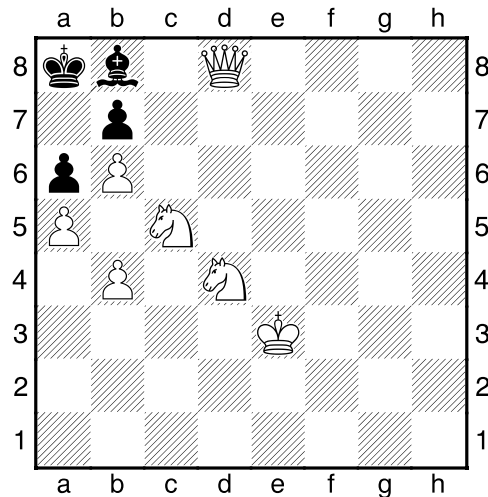


DIAGRAM 84.--Samomat w 6 posunięciach

Pozostaje wyjaśnić znaczenie tak zwanego samomata. Samomat polega na tym, że białe grają w taki sposób, aby wymusić na czarnych zamotowanie ich (białych) w pewnej liczbie posunięć. Jednym z najpiękniejszych przykładów literaturowych jest powyższa 6-chodówka, której rozwiązanie wygląda następująco: (1) Sd4-b5, a6:b5; (2) Sc5-a6, b7:a6. Ktoś mógłby pomyśleć, że białe nie zmuszą czarnych do zamotowania ich w kolejnych 4 posunięciach, ale następuje: (3) Ke3-d4, Ka8-b7; (4) Hd8-d5+, Kb7-c8; (5) b6-b7+, Kc8-c7; (6) Kd4-c5 i czarne nie mają innego ruchu niż Gb8-a7, czym matują białe.

## CZEŚĆ II

## WARCABY

## REGUŁY GRY

W warcabach amerykańskich na 32 czarnych pola szachownicy walczy ze sobą dwóch graczy, dysponujących dwunastoma kamieniami tego samego koloru. Celem gry jest zabicie wszystkich bierek przeciwnika lub ich zablokowanie, tak, aby uniemożliwić wykonanie ruchu.

Wyjściowa pozycja planszy i kamieni jest pokazana na diagramie 85. Widać, że szachownica jest ustawiona w taki sposób, że gracze mają puste pole w prawym dolnym rogu. Ten róg jest zwany PODWÓJNYM NAROŻNIKIEM ponieważ w jego najbliższym sąsiedztwie znajdują się dwa kamienie, podczas gdy lewy narożnik zwany jest POJEDYNCZYM NAROŻNIKIEM z tego względu, że zajmuje go tylko jeden kamień.

Pola szachownicy opisywane są zwykle liczbami, lub też literami i liczbami, tak samo jak w notacji szachowej - diagramy 85 i 86. Dla wygody będziemy posługiwali się tym drugim sposobem zapisu. [Przyp.tłum.: obecnie w warcabach klasycznych, 64 polowych stosuje się zapis algebraiczny, szachowy, natomiast w warcabach międzynarodowych, 100 polowych, zapis liczbowy].

Czarne kamienie ustawione są na polach od a1 do g3, a białe na polach od b6 do h8. Pierwszy ruch należy zawsze do osoby grającej czarnymi kamieniami.

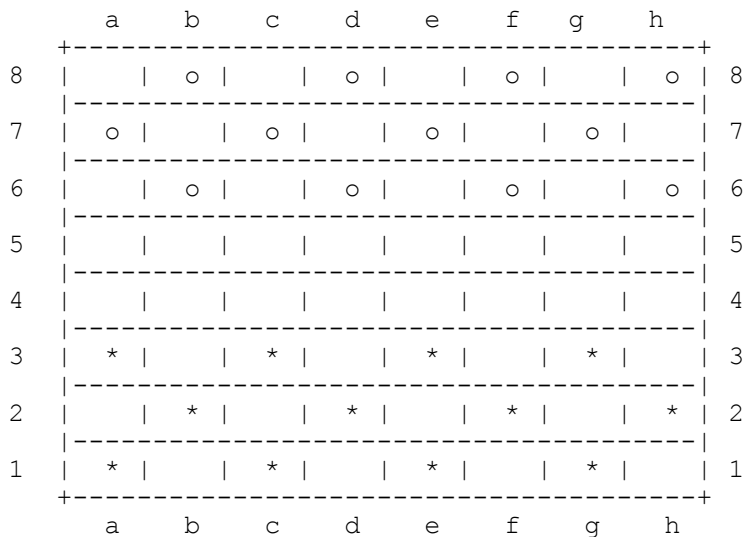


DIAGRAM 85.

Ruch kamienia polega na przesunięciu go skośnie o jedno pole do przodu. Jeżeli na drodze znajduje się wroga bierka, a pole za wrogą bierką jest puste to należy zbić bierkę poprzez przeskoczenie ponad nią na puste miejsce, a jeżeli możliwe jest dalsze bicie, to gracz ma obowiązek kontynuować je tak długo, jak to jest możliwe zgodnie z podaną zasadą. Zbite bierki są usuwane z szachownicy.

## BIAŁE

	b8		d8		f8		h8
a7		c7		e7		g7	
	b6		d6		f6		h6
a5		c5		e5		g5	
	b4		d4		f4		h4
a3		c3		e3		g3	
	b2		d2		f2		h2
a1		c1		e1		g1	

## CZARNE

DIAGRAM 86.

Po osiągnięciu przez kamień przeciwnego skraju szachownicy automatycznie staje się damką i musi zostać "ukoronowany" przez przeciwnika poprzez położenie na jego wierzchu drugiego kamienia. Damka może zbijać zarówno do przodu jak i do tyłu. Kamień, który osiągnie rząd przemiany w damkę w trakcie bicia nie może kontynuować bicia jako damka w tym samym ruchu. W takim przypadku zbija nadal bez przemiany w damkę.

Pozycja na diagramie 87 może służyć jako ilustracja powyższych reguł. Białe wykonują ruch f4-g3. Czarne muszą zbić ten kamień swoim kamieniem h2, który skacze na f4.

8					o			
7	*				o			
6				o		o	*	
5								
4				*		o	o	
3			*					
2		*		*			*	
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

DIAGRAM 87.

Następnie białe poświęcają inny kamień d6-e5 zmuszając czarne do odpowiedzi f4-d6. Teraz białe zbijają trzy kamienie na d6, d4 i d2



kamieniem na e7, a czarne zanim wykonają swój następny ruch muszą ukoronować kamień białych, który osiągnął pole przemiany. Przesuną oczywiście kamień b2 ponieważ inaczej białe zbiłyby go damką z c1.

Jeżeli gracz przeoczy możliwość bicia jego przeciwnik ma prawo usunięcia kamienia, który miał bić. Zamiast tego gracz może poprosić przeciwnika o cofnięcie ruchu i wykonanie bicia.

Kiedy żaden z graczy nie może wygrać uznany zostaje remis. Kiedy jedna strona wydaje się być silniejsza i odrzuca ofertę remisu gracza słabszego stosuje się wymóg rozstrzygnięcia gry w 40 ruchach. Inaczej następuje remis.

## II

## ELEMENTY TAKTYKI

Pierwsza rzecz jakiej świadomy musi być warcabista to specyfika przewagi materialnej czy pozycyjnej, pozwalająca WYMUSIĆ wygraną w końcówce. Najbardziej elementarny przypadek jest pokazany na diagramie 88, gdzie białe wygrywają posunięciem b8-c7. Tym posunięciem białe przyjmują opozycję czy jak mawiają warcabiści, białe mają "ruch". Jaka by nie była odpowiedź czarnych, są one zmuszone przemieścić się do krawędzi szachownicy i ostatecznie muszą pozwolić czarnym zbić damkę. Przypuśćmy, że czarne zagrają (2) e7-f6, po to, by dostać się do podwójnego narożnika, gdzie byłyby bezpieczne, mogąc w nieskończoność przemieszczać się po przekątnej od h2 do g1, a następnie od g1 do h2. Białe kontynuują ruchem (2)..., c7-d6, zapobiegając (3) f6-e5 dającemu drogę do podwójnego narożnika. Po (3) f6-g5, d6-e5; czarne muszą uciekać do krawędzi posunięciami g5-h4 lub g5-h6, a białe, grając e5-f4 lub e5-f6 związują czarną damkę, w ten sposób, że nie może już poruszać się tak, by nie być zbita. Jeżeli w pozycji diagramu byłby ruch czarnych, mogłyby uzyskać opozycję poprzez e7-d8 i to białe byłyby zmuszone do wycofania się do podwójnego narożnika i zremisowania poprzez b8-a7, a7-b8, etc.

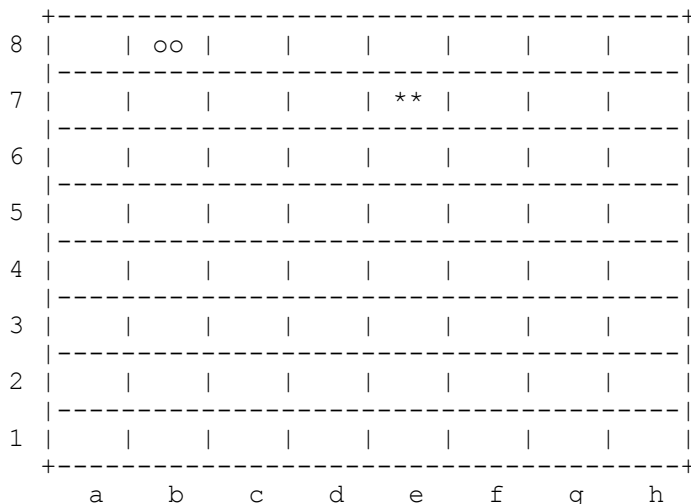


DIAGRAM 88.

Jeżeli jedna strona ma damkę w podwójnym narożniku, to druga strona potrzebuje dwóch damek aby wymusić wygraną. W pozycji na diagramie 89, na przykład, białe wygrywają w następujący sposób:

Czarne	Białe
(1) ...	c5-b6
(2) b8-a7	d6-c5
(3) a7-b8	b6-a7
(4) b8-c7	a7-b8
(5) c7-d8	c5-d4
(6) d8-e7	d4-e5
(7) e7-d8	e5-f6

W przypadku końcówki TRZY DAMKI PRZECIWKO DWÓM, najlepsze miejsca dla słabszego gracza to dwa podwójne narożniki; ale trzy damki zawsze wygrywają jeżeli grający nimi będzie dobrze grał.

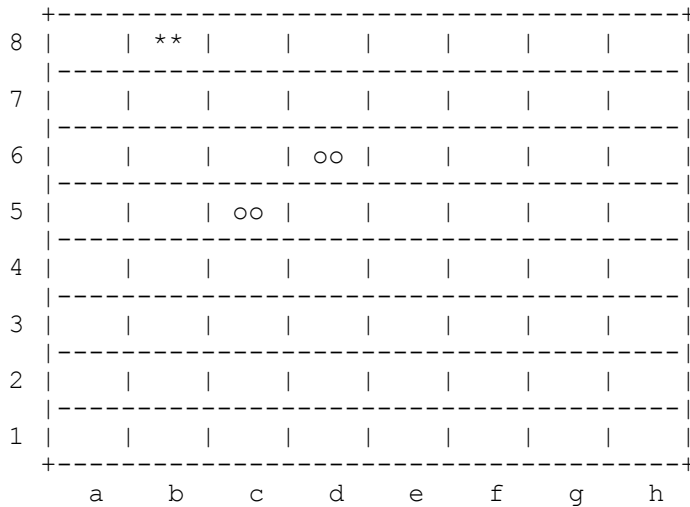


DIAGRAM 89

Metoda, którą należy zastosować jest oczywista gdy spojrzemy na diagram 90. Aby wygrać czarne muszą wymienić jedną damkę; pozycja zostanie wtedy zredukowana do tej z diagramu 89.

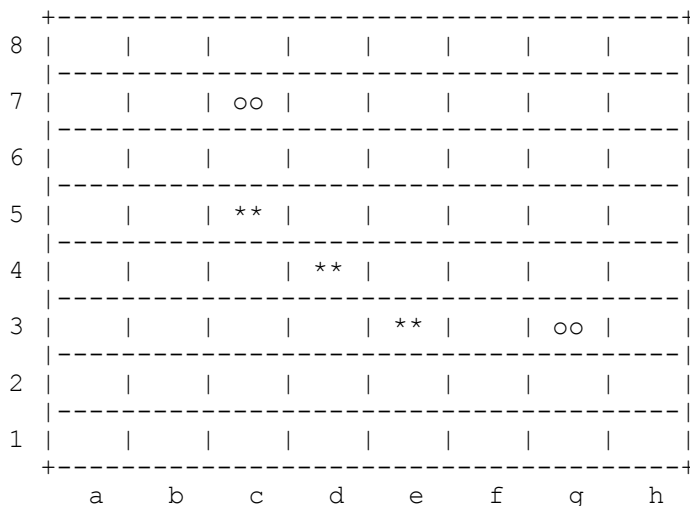


DIAGRAM 90

Jeżeli jest teraz posunięcie białych, czarne mogą łatwo wygrać; bo po (1) ..., c7-b8; (2) c5-b6, g3-h2; (3) e3-f2, białe nie mogą uniknąć wymiany. Na przykład: (3) ..., h2-g1; (4) b6-c5. Problem sam się redukuje jeżeli jest ruch czarnych. Wygląda to tak:

Czarne	Białe
(1) d4-e5	c7-b8
(2) c5-b6	g3-h2
(3) e3-f4	

Zagraża b6-c7. Białe mogą tylko odpowiedzieć

(3) ...	b8-a7
(4) b6-c7	h2-g1
(5) f4-g3, etc.,	jak powyżej.

Jeżeli słabsza strona nie kontroluje obydwu podwójnych narożników wymiana może być wymuszona znacznie prościej, jak to za chwilę pokaże krótki eksperyment.

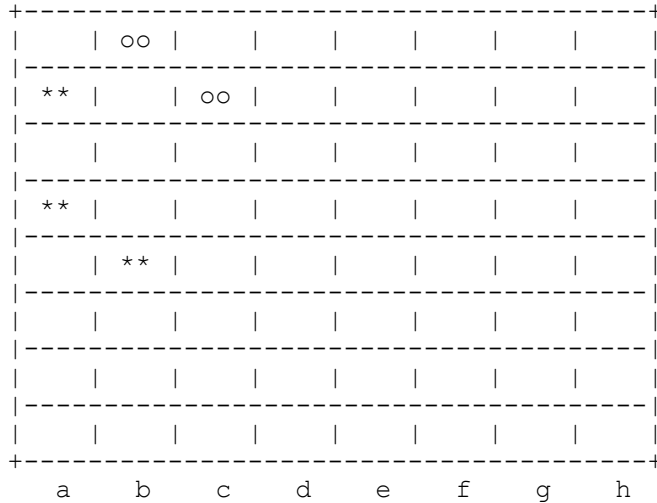


DIAGRAM 91.

Czasami silniejsza strona ma okazję oddać dwie damki za jedną i tym samym forsować pozycję podobną do tej z diagramu 88. Diagram 91 przedstawia taki przykład:

Czarne mają ruch i wygrywają w 5 posunięciach:

Czarne	Białe
(1) <b>b4-c5</b>	<b>c7-d8</b>
(2) <b>a5-b6</b>	<b>b8-c7</b>
(3) <b>a7-b8</b>	<b>c7xa5</b>
(4) <b>c5-b6</b>	<b>a5xc7</b>
(5) <b>b8xd6</b>	

i białe są związane.

Mając trzy damki przeciw czterem gracz czasami może dłużej się bronić. Ale ostatecznie silniejszy gracz będzie zawsze w stanie wymusić wymianę co zapewni wygraną. Na przykład w pozycji z diagramu 92 czarne zagrają następująco:

(1) <b>e5-d4</b>	<b>c5-b6</b>
------------------	--------------

Nic nie pomoże zagraniem c7-b6, ponieważ czarne odpowiedzą f4-g5 i przeprowadzą wymianę w następnym ruchu e3-f4.

(2) <b>c3-b4</b>
------------------

ogranicza mobilność białych.

(2) ...	<b>d6-e7</b>
---------	--------------

W odpowiedzi na b6-a5 czarne mogłyby zagrać d4-c5.

(3) <b>b4-c5</b>	<b>b6-a7</b>
(4) <b>f4-e5</b>	<b>e7-f8</b>
(5) <b>c5-d6</b>	<b>a7-b8</b>

(6) d4-c5                      c7-d8

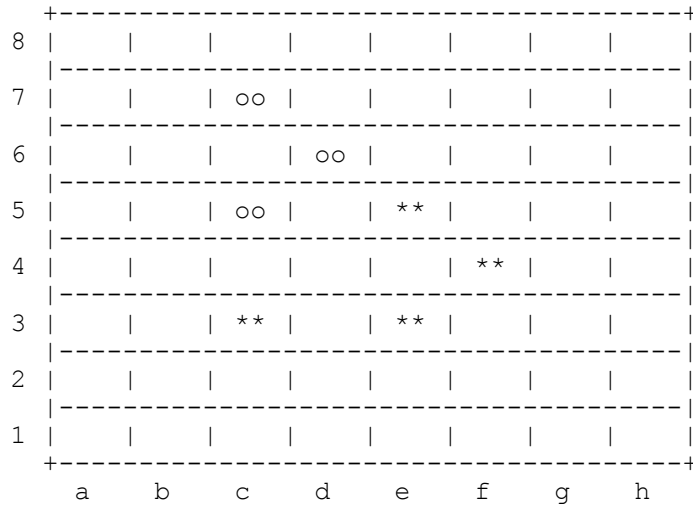


DIAGRAM 92.

Nie f8-g7, ze względu na e5-f6.

(7) e3-f4                      d8-e7  
 (8) f4-g5                      e7-d8  
 (9) g5-f6                      d8-c7  
 (10) c5-b4                     c7-b6  
 (11) b4-c5 wygrywa.

Gdyby w 10 posunięciu białe zagrały c7-d8 zamiast c7-b6 gra mogłaby potoczyć się następująco:

(11) e5-d4                      b8-a7  
 (12) d4-c5                      a7-b8  
 (13) f6-e7                      d8xf6  
 (14) d6-c7                      b8xd6  
 (15) c5xg5

Zawsze należy poszukiwać takich możliwości wymian "dwa na dwa", ponieważ często jest to możliwe, a zapewnia zwycięstwo w kilku ruchach.

## III

## PIĘĆ PODSTAWOWYCH POZYCJI

Podczas gdy w przykładach elementarnych końcówek podanych w poprzednim rozdziale, właściwy sposób gry był stosunkowo łatwy do odgadnięcia, często powstające pozycje z kilkoma bierkami wyglądają bardzo prosto, a w rzeczywistości wymagają znaczącego wkładu pracy w celu doprowadzenia ich we właściwym kierunku. Znajomość tych pięciu różnych pozycji ma znaczenie podstawowe dla każdego kto chce zostać silnym graczem. Są one dalej omówione na pięciu charakterystycznych przykładach.

## PIERWSZA POZYCJA

Z punktu widzenia metody gry nie ma żadnej różnicy czy czarny kamień ustawiony jest tak jak na diagramie 93 czy też na c1, a1, d2, b2, e3, c3, b4, a5 czy b6. Istotą jest to, że nie może być on w stanie maszerować do rzędu przemiany unikając przechwycenia przez białe.

Wygrywający manewr wygląda następująco: białe wyciągają czarną damkę z podwójnego narożnika w sposób pokazany w grze na podstawie diagramu 89 i zmuszają w ten sposób czarne do marszu naprzód, ostatecznie wymuszając wymianę która zapewnia opozycję.

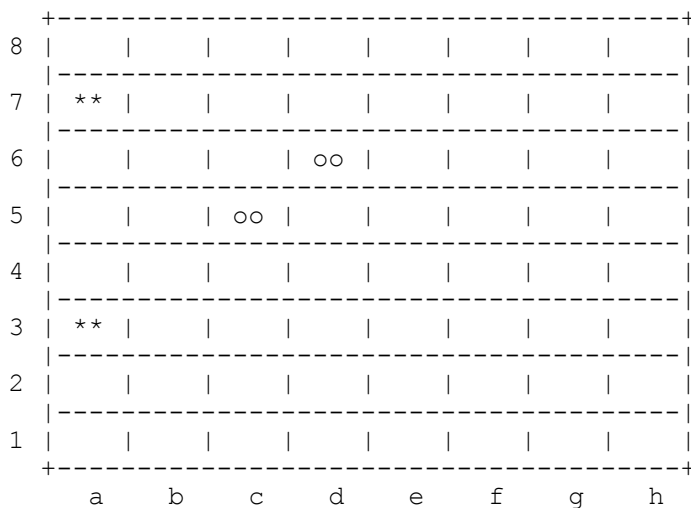


DIAGRAM 93.--Białe zaczynają i wygrywają .

Ten manewr, jak to będzie widoczne po uważnym przestudiowaniu tej pozycji jest możliwy tylko w przypadku gdy białe mają ruch. Jeżeli ruch mają czarne, nastąpi remis.

<b>Czarne</b>	<b>Białe</b>
(1) ...	d6-c7
(2) a7-b8	c5-d6

**(3) b8-a7**

Czarne nie mogą grać a3-b4 ponieważ c7-b6 wygrywa damkę.

**(3) ... c7-b8**  
**(4) a7-b6**

Znowu nie można zagrać a3-b4 ze względu na b8-c7 wygrywające kamień w trzech posunięciach.

**(4) ... d6-e5**

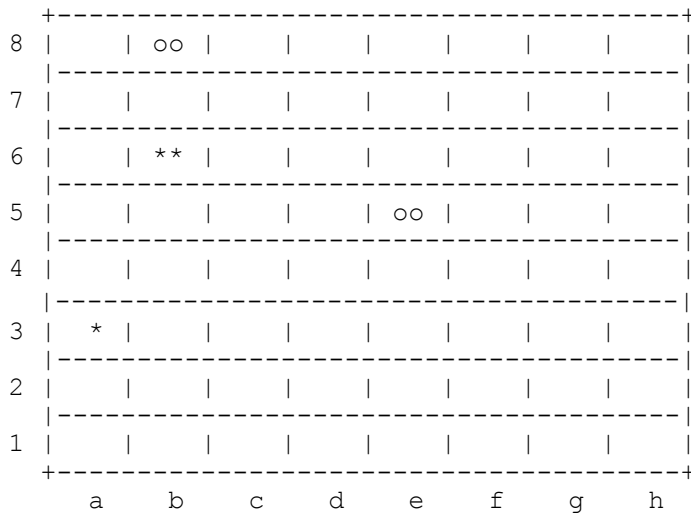


DIAGRAM 94.

Gdyby białe zagrały b8-a7, czarne mogłyby wymienić po b6-c5 i zremisować.

W pozycji przedstawionej na diagramie czarne mają wybór między b6-a5, a3-b4, b6-c5 lub b6-a7, ale i tak przegrywają niezależnie od tego które posunięcie wybiorą.

**(A)**            **(5) b6-a5**            **b8-c7**  
                   **(6) a5-b4**            **e5-d4**  
                   **(7) b4-a5**            **d4-e5**  
                   **(8) a3-b4**            **e5-d4**

**(B)**            **(5) a3-b4**            **e5-d4**

Teraz czarne nie mogą grać (6) b4-c5 ze względu na wymianę po b8-c7; (6) b4-a5 również szybko doprowadzi do przegranej za sprawą d4-e5, (7) b6-c5, b8-a7, (8) c5-b4, e5-d6. Najlepszym wyjściem jest **(6) b6-a7**.

Przeciw d4-e5 czarne zagrają (7) b4-c5, b8-c7; (8) c5-d6 osiągając remis.

Jedynym sposobem na wygraną jest

**(6) ... d4-c3**

po którym czarne nie mogą zrobić nic lepszego niż

(7) b4-c5	b8-c7
(8) a7-b8	c7-d8
(9) b8-a7	c3-b4
(10) c5-b6	b4-c5, etc.

(C)	(5) b6-c5	b8-a7
	(6) a3-b4	a7-b8
	(7) c5-b6	e5-d4

i białe kontynuują jak to zostało pokazane wcześniej

(D)	(5) b6-a7	e5-d4
	(6) a7-b6	b8-a7
	(7) b6-c7	d4-e5
	(8) a3-b4	a7-b8
	(9) c7-b6	e5-d4

i wygrywają jak przedtem poprzez d4-e5 w odpowiedzi na (10) b4-a5 lub d4-c3 w odpowiedzi na b6-a7.



## DRUGA POZYCJA (Patrz Diagram 95)

Przewaga białych polega na tym, że mogą one koronować swoje dwa kamienie podczas gdy czarne pozostają tylko z jedną damką i dwoma kamieniami. Przyczyna, dla której czarne nie mogą wykorzystać tych dwóch kamieni dla swojej przewagi jest to, że są one związane z jednej strony szachownicy podczas gdy kamienie białych są ulokowane w centrum gdzie mają dużo więcej mobilności. Tak samo jak poprzednio białe, aby wygrać, muszą być na posunięciu.

Czarne	Białe
(1) ...	f8-e7
(2) g3-f4	e7-d6
(3) f4-e3	d6-e5

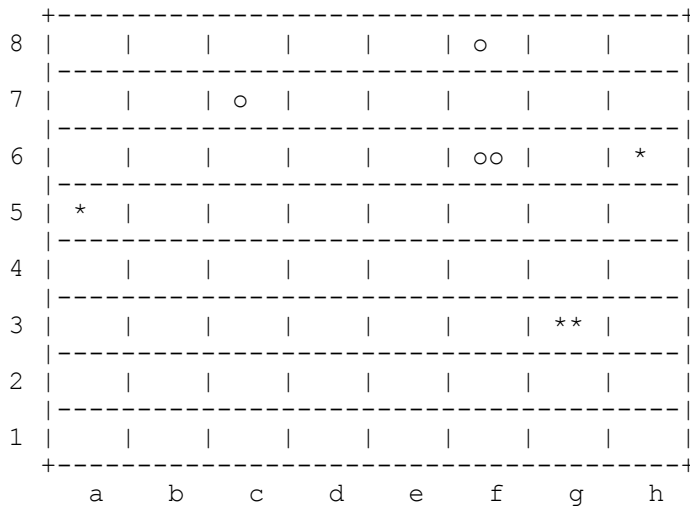


DIAGRAM 95.--Białe zaczynają i wygrywają.

(4) e3-f2	e5-f4
(5) f2-g1	f4-g3
(6) g1-h2	g3-f2
(7) h2-g3	f2-e1
(8) g3-h2	e1-f2
(9) h2-g1	f2-g3
(10) g1-h2	g3-f4
(11) h2-g1	f4-e5
(12) g1-f2	e5-d4
(13) f2-g3	d4-c5
(14) g3-f4	c7-d6
(15) f4-e3	d6-e5
(16) e3-f2	e5-f4
(17) f2-g1	f4-g3
(18) g1-h2	g3-f2
(19) h2-g3	f2-e1
(20) g3-h2	e1-f2
(21) h2-g1	f2-g3
(22) g1-h2	g3-f4
(23) h2-g1	f4-e5
(24) g1-f2	e5-d6
(25) f2-e3	d6-c7

(26)	<b>e3-f4</b>	<b>c5-d6</b>
(27)	<b>f4-e3</b>	<b>d6-e5</b>
(28)	<b>e3-f2</b>	<b>e5-f4</b>
(29)	<b>f2-g1</b>	<b>f4-g3</b>
(30)	<b>g1-h2</b>	<b>f6-g5</b>

Ostatecznie białe osiągają pozycję, w której mogą zredukować końcówkę do jednego z fundamentalnych przypadków poprzez wymianę.

(31)	<b>h2-f4</b>	<b>g5-e3</b>
(32)	<b>h6-g7</b>	

Można zauważyć, że dzięki wymianie czarne zyskały posunięcie. Białe odzyskują to posunięcie poprzez drugą wymianę.

(b8)	<b>...</b>	<b>e3-d4</b>
(33)	<b>g7-f8</b>	<b>d4-c5</b>
(34)	<b>f8-e7</b>	<b>c7-b8</b>
(35)	<b>e7-f6</b>	<b>c5-b6</b>
(36)	<b>a5-c7</b>	<b>b8-d6</b>

i wygrywają.

Druga pozycja z reguły jest rezultatem „pozycji mostka”, np. czarne kamienie na a5, h6, d6, czarna damka na e7. Białe kamienie na f8 i b8, białe damki na d4 i c5. Czarne mają posunięcie:

(1)	<b>e7-d8</b>	<b>c5-e7</b>
(2)	<b>d8-f6</b>	<b>b8-c7</b>

i białe wygrywają poprzez „drugą pozycję”.

## ZMIANA STRONY BĘDĄCEJ NA POSUNIĘCIU

Z powodu wymian kamieni w poprzednim przykładzie, w kolejnych posunięciach następowały ciągle zmiany strony będącej na posunięciu. Często jednak mamy do czynienia z wymianami, które NIE zmieniają strony będącej na posunięciu, a ponieważ wygrana lub porażka w ogromnej liczbie końcówek zależy od tego, który gracz ma posunięcie, ważne jest aby początkujący miał jasny pogląd na omawiane zagadnienia.

Wymiana zawsze zmienia posunięcie jeżeli zbijający kamień jest odbijany w następnym ruchu. Jeżeli odbijany jest inny kamień który z graczy będzie na posunięciu zależy od względnej pozycji zbijanych kamieni. Na potrzeby obliczeń posunięć dobrze jest wyobrazić sobie szachownicę jako złożoną z dwóch „systemów pól” -- czarnego systemu zawierającego rzędy zaczynające się od pól a1, a3, a5 i a7 i białego systemu zawierającego pozostałe cztery rzędy. Jeżeli każdy z tych systemów zawiera PARZYSTĄ liczbę kamieni, gracz, którego ruch teraz wypada, traci opozycję czyli jego przeciwnik jest na posunięciu. Jeżeli liczba kamieni w każdym systemie jest NIEPARZYSTA, gracz, który ma ruch, zyskuje opozycję czyli jest na posunięciu. Ponieważ obliczenie posunięcia dotyczy tylko systemów w których obaj gracze mają taką samą ilość bierek, aby uzyskać pożądaną informację, wystarczy skorygować liczbę kamieni w jednym z systemów. Diagram 96 służy za przykład.

Po policzeniu kamieni w systemie czarnym na przykład, okazuje się, że ich liczba jest nieparzysta. Tak więc gracz, który ma teraz ruch jest na posunięciu, które w tej pozycji

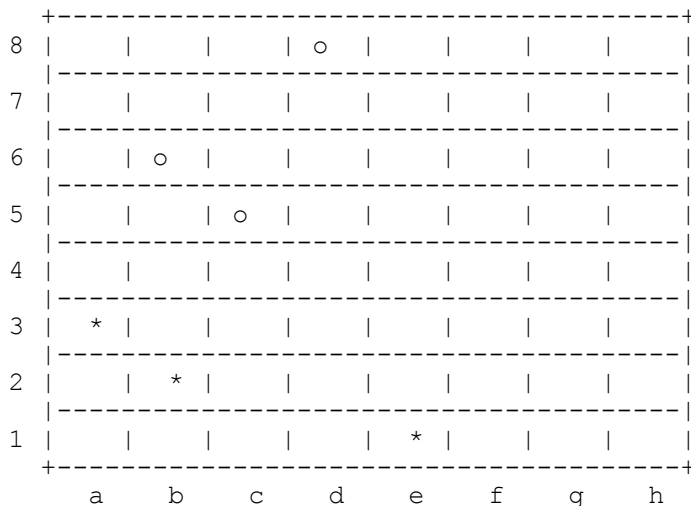


DIAGRAM 96.

gwarantuje zwycięstwo białym i remis czarnym, tak więc:

(A) Czarne zaczynają

**Czarne**                      **Białe**

(1) **b2-c3**

Wydaje się, że jest to najlepsze posunięcie czarnych; jeżeli zagrają e1-d2, białe odpowiedzą c5-d4 uzyskując bardzo silną pozycję.

(1)	...	d8-e7
(2)	e1-f2	e7-f6
(3)	f2-e3	f6-e5
(4)	c3-b4	e5-d4

Remis.

(B) Białe zaczynają

Czarne	Białe	
(1)	...	d8-e7
(2)	e1-f2	e7-f6
(3)	b2-c3	b6-a5
(4)	f2-e3	f6-c5

Blokada.

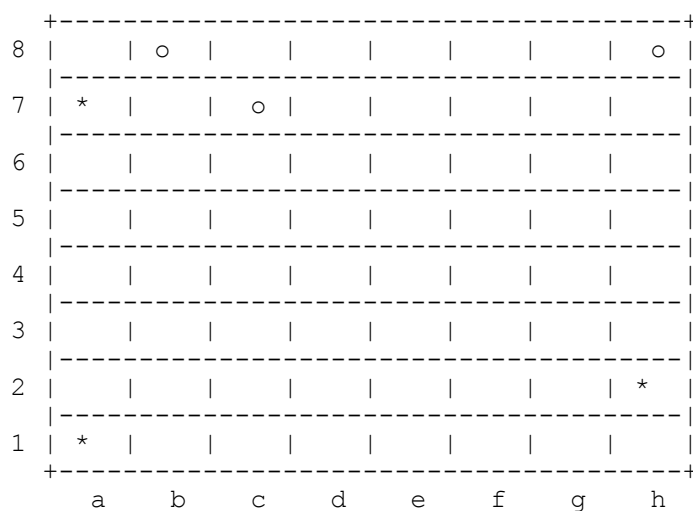


DIAGRAM 97.

Z powyższych wyjaśnień jasno wynika, że w razie wymiany, posunięcie pozostaje niezmienione jeżeli zbijane kamienie były zlokalizowane w tym samym systemie, natomiast zmienia się jeżeli zbijane kamienie należały do różnych systemów.

Czasami zdarzają się wyjątki od tej zasady ze względu na bierki nie mające mobilności, np. w pozycji przedstawionej na diagramie 97 gdzie czarne, mając posunięcie, przegrywają, ponieważ ich kamień na a7 jest zablokowany.

## TRZECIA POZYCJA

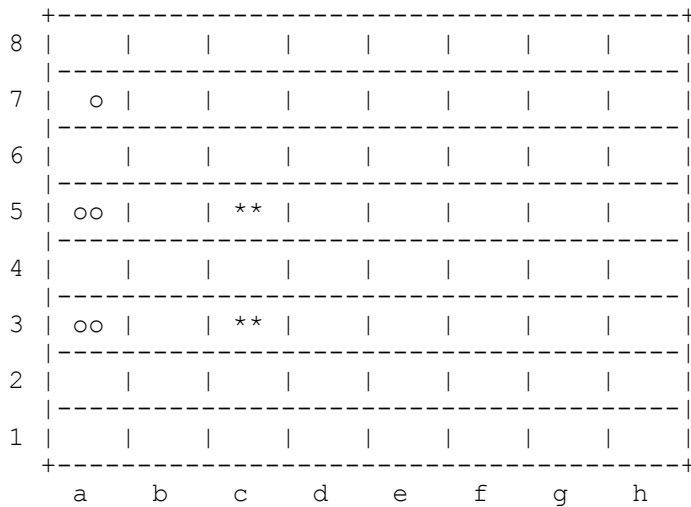


DIAGRAM 98.--Białe zaczynają i wygrywają .

Białe mając przewagę kamienia wydają się mieć zapewnione łatwe zwycięstwo; ale biorąc pod uwagę trudności z doprowadzeniem kamienia do koronacji na damkę, droga przed nimi jest trudna.

Jeżeli usunąć damki z c3 i a3, białe w ogóle nie są w stanie wygrać, ponieważ czarna damka będzie poruszać się w tę i z powrotem pomiędzy c5 i d6. Widać więc jasno, że wymuszenie wygranej w pozycji diagramu może się dokonać tylko w kooperacji z damką na a3.

Inną kwestią do rozważenia jest to, że następująca pozycja będzie oznaczać remis jeżeli ruch mają białe.

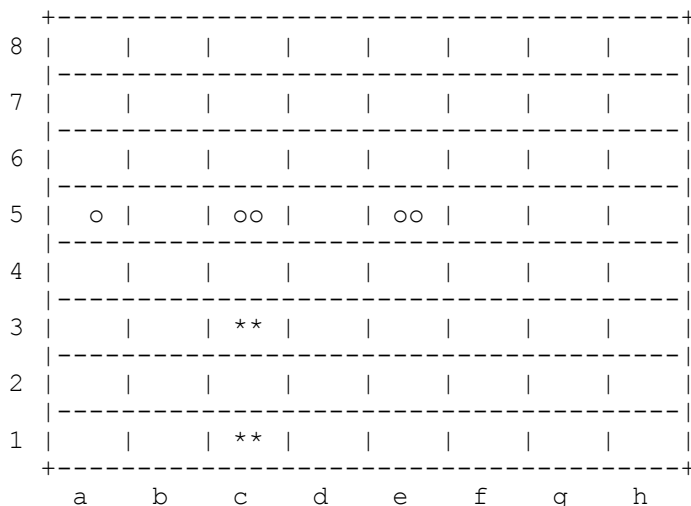


DIAGRAM 99.

Białe nie są w stanie utworzyć sobie drogi ponieważ nie mogą zagrozić wymianą. Metoda, przy pomocy której białe mogą zagrozić wymianą damki na c5 w przykładzie trzeciej pozycji pokazanym na diagramie 98 jest następująca:

<b>Czarne</b>	<b>Białe</b>
(1) ...	<b>a5-b6</b>
(2) <b>c3-d4</b>	<b>b6-c7</b>

a3-b2 nie będzie miało sensu ponieważ c5-d6 wymusi ponownie b2-a3.

(3) **d4-c3**

Jeżeli d4-e5 to białe wygrywają poprzez c7-d8

(3) ...                   **c7-b8**

c7-d8 spowoduje remis poprzez (4) c5-d6, a7-b6; (5) d6-c7, b6-a5;  
(6) c7-d6, a3-b4; (7) c3-d4, etc.

(4) <b>c3-d4</b>	<b>a3-b2</b>
(5) <b>d4-e5</b>	<b>b8-c7</b>
(6) <b>e5-d4</b>	<b>c7-d8</b>
(7) <b>d4-e5</b>	<b>b2-c3</b>
(8) <b>e5-d6</b>	<b>c3-d2</b>
(9) <b>c5-d4</b>	

To lepsze niż pozwolenie na połączenie damek.

(9) ...	<b>a7-b6</b>
(10) <b>d6-c7</b>	<b>b6-a5</b>
(11) <b>c7-d6</b>	<b>d2-e1</b>
(12) <b>d4-c3</b>	<b>e1-f2</b>
(13) <b>d6-c5</b>	<b>f2-e3</b>

jeżeli poruszą inną damkę czarne mogą zremisować poprzez c5-b4.

(14) **c5-d6**                   **e3-f4**  
(15) **d6-c5**

Czarne szybko przegrają jeżeli pozwolą na marsz białego kamieniami

(15) ...                   **f4-e5**

Groźba wymiany

(16) **c5-b6**

Jedynę posunięcie pozwalające wymiany uniknąć.

(16) ...	<b>e5-d6</b>
(17) <b>b6-a7</b>	<b>d6-c5</b>
(18) <b>a7-b8</b>	<b>d8-e7</b>
(19) <b>b8-a7</b>	<b>e7-d6</b>
(20) <b>a7-b8</b>	<b>d6-e5</b>
(21) <b>b8-a7</b>	<b>c5-d4</b>
(22) <b>c3-b2</b>	<b>a5-b4</b>

i nie można przeszkodzić białym w koronacji kolejnej damki.

Wcześniejsze ustawienie trzeciej pozycji pokazane jest na diagramie 100.

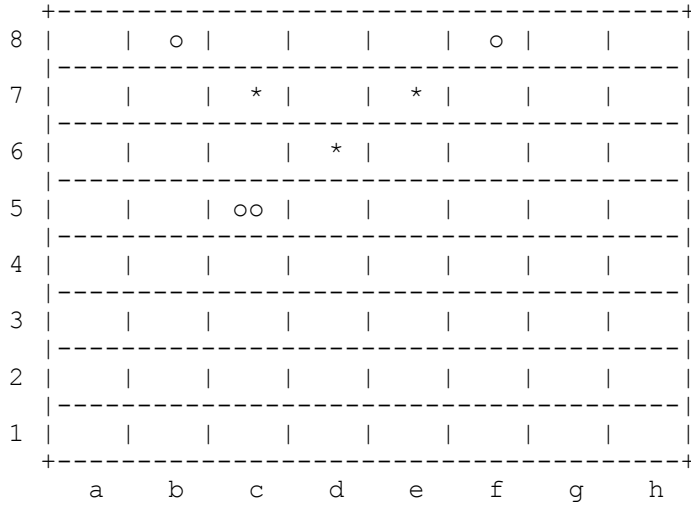


DIAGRAM 100.

Białe wygrywają poprzez

- |     |       |             |
|-----|-------|-------------|
| (1) | ...   | c5-b6       |
| (2) | c7-d8 | b8-a7       |
| (3) | d6-c7 | f8-d6       |
| (4) | c7-b8 | d6-e5       |
| (5) | b8-c7 | b6-a5       |
| (6) | c7-d6 | c5-d4, etc. |

## CZWARTA POZYCJA

Mimo iż białe mają przewagę kamienia, mają ogromne trudności w wygraniu ze względu na słabą pozycję kamienia na a3. Czarny kamień na c1 utrzymuje je w szachu nie będąc osłabionym w swojej efektywności względem centrum szachownicy.

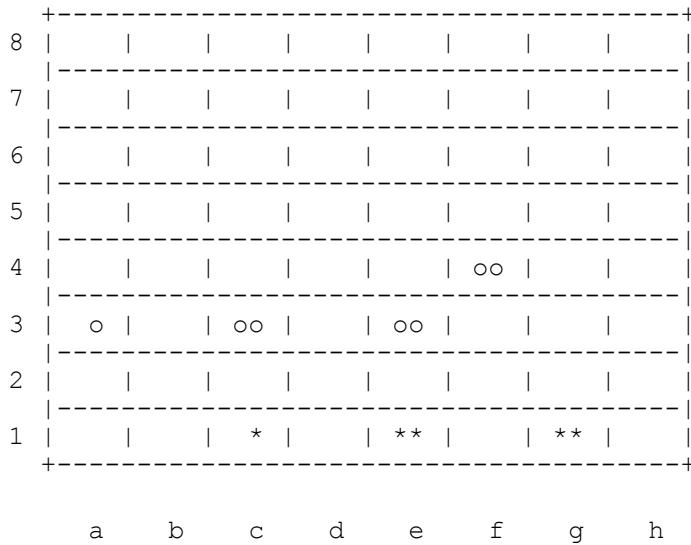


DIAGRAM 101.--Białe mają ruch i wygrywają

Jeżeli czarne są na posunięciu, białe w ogóle nie mogą wygrać ponieważ nie będą w stanie usunąć czarnych damek. W obecnej sytuacji (ruch białych) wygrywają one przez poświęcenie, z którym często mamy do czynienia w końcówkach typu 4 damki przeciw 3.

**Czarne****Białe**

- |     |       |       |
|-----|-------|-------|
| (1) | ...   | f4-g3 |
| (2) | g1-h2 | g3-h4 |
| (3) | h2-g1 | c3-d4 |
| (4) | e1-f2 | e3-f4 |
| (5) | g1-h2 | d4-e5 |
| (6) | h2-g1 |       |

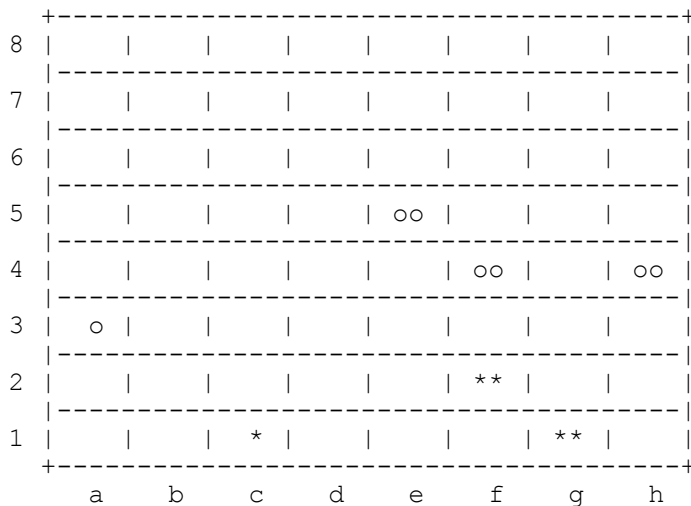


DIAGRAM 102.



Nie pomoże czarnym zagranie f2-e1 ze względu na h4-g3; (7) h2-g1, g3-h2; (8) e1-f2, f4-g5; (9) f2-e1, g5-h4; (e3) e1-f2, e5-d4; (c3) f2-e1, d4-e3, etc.

(6)	...	f4-g3
(7)	f2-e1	g3-h2
(8)	e1-f2	e5-d4
(9)	f2-e1	d4-e3

To jest istotne posunięcie, które wymusza zwycięstwo.

(10) e1-f2

gdyby było e1-d2, białe wymieniłyby poprzez h4-g3

(11) ... e3-d2

Tylko przy pomocy tego sprytnego poświęcenia białe mogą wygrać partię. Po (12) c1-e3 białe grają h2-g3, a jeżeli odpowiedzią czarnych będzie (13) f2-e1, białe uzyskają „dwa na jednego” poprzez g3-f2. Tak więc czarne nie mogą uczynić nic lepszego niż grać (13) e3-d4, g3-e1; (14) d4-c5, etc., i postawić damki w każdym podwójnym narożniku. Białe wygają wtedy tak jak to zostało wyjaśnione w rozdziale dotyczącym elementarnych końcówek.

Czwarta pozycja skutkuje remisem tylko wtedy, gdy kamień utrzymywany jest na a3 lub h6, w zależności od tego czy czarne czy też białe są stroną słabszą. W trzeciej pozycji utrzymywanie kamieni na tych polach jest bezużyteczne, ale czasami można uzyskać remis utrzymując je na a5 lub h4.

W obronie dwóch damek przeciwko dwóm oraz kamieniowi, strona słabsza musi mieć ruch w systemie, w którym kamień jest związany. W następującej pozycji będzie remis jeżeli białe mają posunięcie.

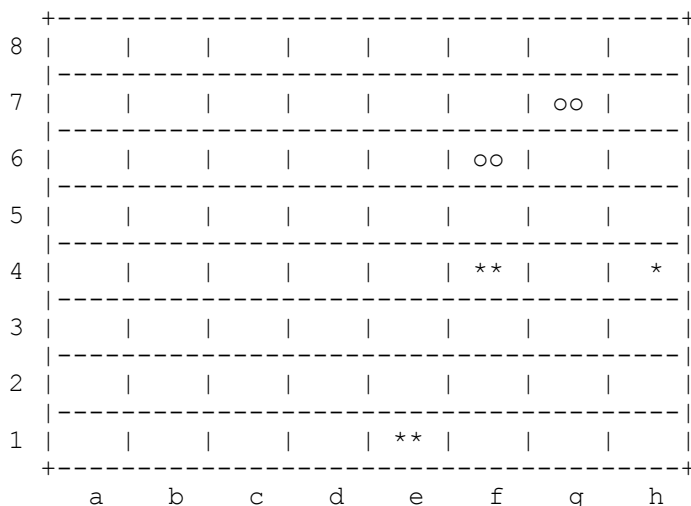


DIAGRAM 103.

Gdyby ruch miały czarne, mogłyby wygrać poprzez (1) h4-g5, f6-h4; (2) f4-g3.

Na diagramie 104 posunięciem remisującym jest **c7-d8**. Gra może przebiegać jak następuje:

- |           |       |
|-----------|-------|
| (2) a5-b6 | d6-c7 |
| (3) b6-a7 | c7-b8 |
| (4) f8-e7 | d8-c7 |
| (5) f6-e5 | c7-b6 |

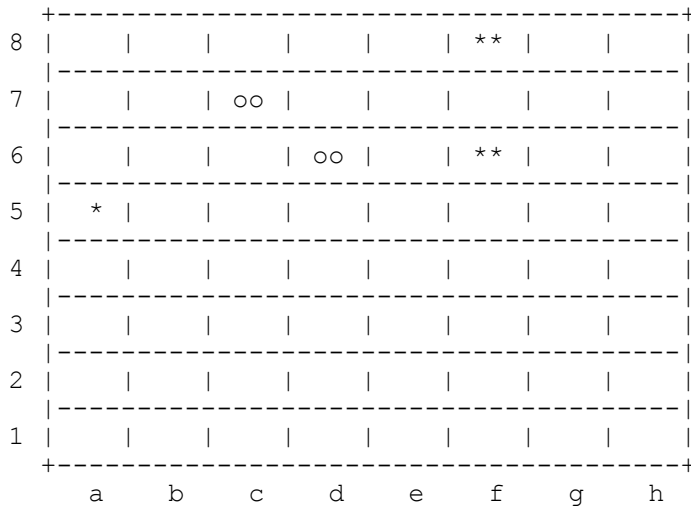


DIAGRAM 104.--Białe mają ruch.

- |           |       |
|-----------|-------|
| (6) e7-d6 | b6-a5 |
|-----------|-------|

i białe poruszają się w tę i z powrotem pomiędzy b6 i a5. W pozycji diagramu 105 białe remisują poprzez:

- |           |       |
|-----------|-------|
| (1) ...   | d6-c5 |
| (2) a7-b8 | c5-b6 |
| (3) d2-e1 | b6-c5 |
| (4) e1-f2 | c5-b6 |
| (5) f2-g3 | b6-c5 |
| (6) g3-f4 | c5-b6 |
| (7) f4-g5 | d4-c5 |

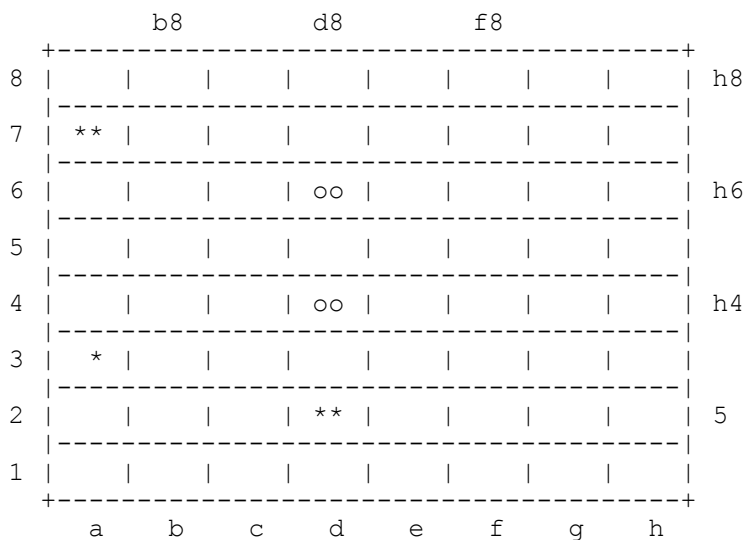


DIAGRAM 105.--Białe mają posunięcie.

Zmiana obrońcy

(8) g5-f6                      c5-d6

i czarne nie mogą się ruszyć.

## PIĄTA POZYCJA

Białe mają ruch i wydaje się oczywiste, że przegrają jeżeli ruszą swój kamień z c7, pozwalając czarnym na odpowiedź c3-d4. Jedynym sposobem uratowania partii jest poświęcenie kamienia na a5 poprzez a5-b4. Wyniknąć może następująca gra.

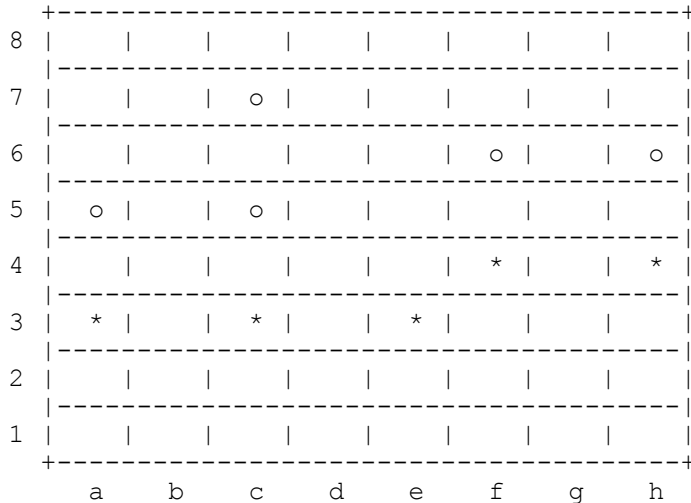


DIAGRAM 106.

(2)	<b>c3-a5</b>	<b>c7-d6</b>
(3)	<b>a5-b6</b>	<b>f6-e5</b>
(4)	<b>b6-c7</b>	<b>e5-g3</b>
(5)	<b>e3-f4</b>	

Uniemożliwienie d6-e5

(5)	<b>...</b>	<b>g3-f2</b>
(6)	<b>c7-d8</b>	<b>f2-e1D</b>
(7)	<b>d8-c7</b>	<b>e1-f2</b>

Białe nie mogą ocalić kamienia, tak więc gonią przeciwnika.

(8)	<b>c7-e5</b>	<b>f2-g3</b>
(9)	<b>h4-g5</b>	<b>c5-d4</b>
(10)	<b>e5-c3</b>	<b>g3-e5</b>
(11)	<b>g5-f6</b>	<b>e5-g7</b>
(12)	<b>c3-d4</b>	<b>g7-f6</b>

Remis. Białe przegrałyby po h6-g5, jako że po (13) d4-e5, g5-h4; (14) e5-f4, g7-f6; (15) a3-b4 nie mogłyby odzyskać podwójnego narożnika.

Następny diagram przedstawia problem, który można by nazwać SZÓSTA POZYCJA.

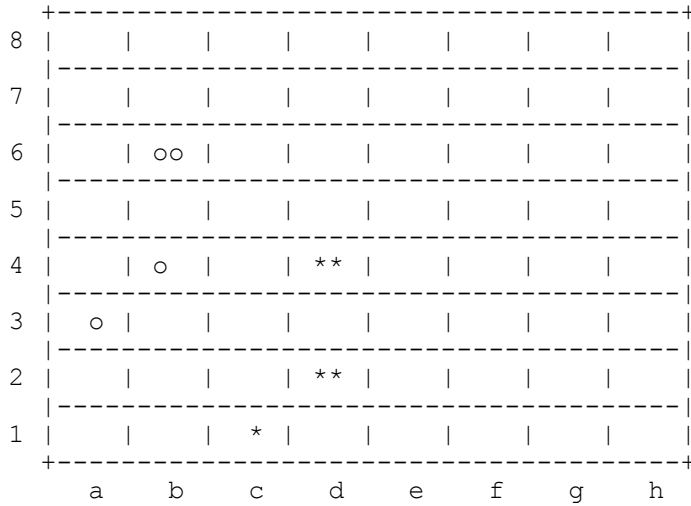


DIAGRAM 107.--Czarne mają ruch, a białe remisują.

Czarne grają

**(1) d2-e1**

zagrożając (2) c1-d2 i (3) d4-c3. Białe mogą temu zapobiec tylko poprzez

**(1) ... b6-a5**

Teraz c1-d2 da tylko remis ze względu na b4-c3.

**(2) e1-f2            a5-b6**  
**(3) f2-e3            b6-a5**

Znowu trzeba zapobiec c1-d2.

**(4) e3-f4            a5-b6**  
**(5) f4-g5            b6-c7**

Tym razem b6-a5 przegrywa, ponieważ czarne mogą odpowiedzieć (6) g5-h4, a5-b6; (7) c1-d2, a3-b2; (8) d4-c3.

**(6) g5-h4            c7-b8**

Unikanie c7-b6, które spowodowałoby przegraną poprzez (7) c1-d2

**(7) h4-g3            b8-c7**  
**(8) g3-f4            c7-b6**  
**(9) f4-e5            b6-c7**

Remis. Białe muszą wypatrywać c1-d2 i uważać aby zagrać b6-a5 we właściwym momencie, po to by przeprowadzić wymianę b4-c3 jeżeli zagrane zostanie c1-d2. Jednocześnie muszą uważać na ruch b6-a5 jeżeli czarne damki są na polach d4 i h2 lub d4 i h4, inaczej czarne mogą odpowiedzieć h2-g3, a5-b6; c1-d2, d4-c3.

## IV

## GŁÓWNE ZASADY I PARTIE ILUSTRACYJNE

Generalne zasady strategii zastosować można w odniesieniu do warcabów tak samo jak miało to miejsce w przypadku szachów, mimo iż w przypadku warcabów nie mamy do czynienia z manewrami strategicznymi na tak dużą skalę.

I znowu mamy zasadę największej mobilności, która powinna przyświecać planowi mobilizacji w każdym otwarciu. Korzystniej jest gdy nasze bierki zajmują centrum planszy, a nie krawędzie, gdzie część ich zasięgu pozostaje odcięta.

Waga pól centralnych nie jest aż tak wyraźna jak w szachach. Nie ma wątpliwości, że bierka ma więcej mobilności w centrum gdzie ma dwa czy cztery posunięcia do wyboru, niż na skraju planszy gdzie możliwe są tylko jeden czy dwa ruchy; ale bierka na skraju planszy ma tą zaletę, że dopóki się nie poruszy, jest „chroniona” przed zbiciem przez brzeg planszy. Jednak gracz, utrzymujący swoje bierki w skomasowanej formacji w centrum zapewni im w większości przypadków wzajemną ochronę i odniesie zwycięstwo nad graczem, którego armia jest podzielona na dwie części - jedną po lewej, a drugą po prawej stronie szachownicy.

Grając białymi kamieniami korzystnie jest zajmować pola takie jak f4, e5, c5, f8, d8 i b8, a nie jest dobrze zajmować h2 i a3 jeżeli przeciwnik ma bierkę odpowiednio na g1 i c1 ponieważ wtedy kamienie działają jak wsparcie dla wroga zamiast pomagać swojej stronie. W pozycji: czarne g1, d2 i g3; białe h2, f4, e5 i f6; kamień białych na h2 wspiera kamień czarnych na g3 i białe będąc na posunięciu muszą oddać bierkę ruchem f6-g5, na który czarne odpowiedzą g3-h4.

Naturalnie dobrze jest nie dotykać bierek w ostatnim rzędzie ponieważ zapobiegają one uzyskaniu przez przeciwnika damek. Jednak kamień białych h8 i czarnych a1 lepiej sprawują się w centrum szachownicy ponieważ pola g7 i b2 są odpowiednio chronione poprzez f8 i c1. Co więcej po otwarciach, w których gracz utrzymuje kamień w pojedynczym narożniku powstaje zagrożenie pierwszą pozycją.

Formacja, która często powstaje w grze środkowej jest tzw. „łokiec”. Składa się ona z trzech kamieni ułożonych tak jak bierki białych na Diagramie

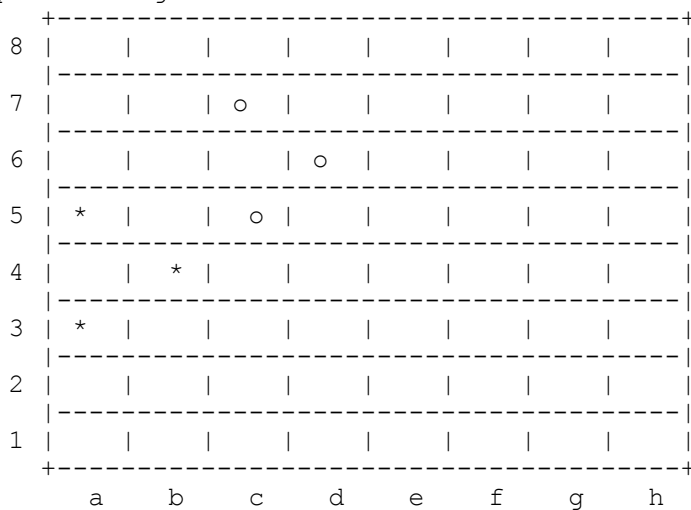


DIAGRAM 108.

Kiedy „łokieć” jest właściwie wsparty, tworzy solidną pozycję obronną, którą niełatwo jest zaatakować. Przykładu silnego łokcia dostarcza następująca partia:

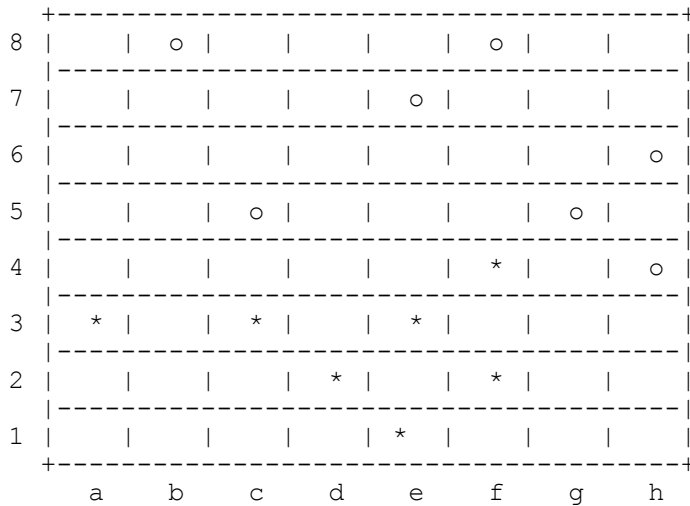


DIAGRAM 109.

Czarne	Białe
(1) e3-d4	d6-c5
(2) f2-e3	f6-g5
(3) g1-f2	g7-f6
(4) c3-b4	g5-h4
(5) b4-d6	e7-c5
(6) d2-c3	h8-g7
(7) c3-b4	f6-g5
(8) b4-d6	c7-c3
(9) b2-d4	b6-c5
(10) d4-b6	a7-c5
(11) a1-b2	g7-f6
(12) b2-c3	d8-e7
(13) c1-d2	f6-e5
(14) g3-f4	e5-g3
(15) h2-f4	

Kamienie na f2, e3, h4, f4, g5 i h6 formują łokieć, którego siła stanie się widoczna w 19 posunięciu.

(15) ...	e7-d6
(16) c3-d4	b8-a7
(17) d4-b6	a7-c5
(18) d2-c3	f8-e7
(19) e1-d2	c5-b4
(20) a3-c5	d6-b4
(21) c3-a5	e7-d6
(22) d2-c3	z wygraną.

Niebezpieczeństwa kryjące się w łokciu, który nie jest wystarczająco wsparty ukazuje następująca partia.

<b>Czarne</b>	<b>Białe</b>
(1) e3-d4	d6-c5
(2) d2-e3	f6-g5
(3) c1-d2	g7-f6
(4) g3-f4	h8-g7
(5) h2-g3	g5-h4
(6) g1-h2	f6-g5
(7) c3-b4	e7-f6
(8) b4-d6	c7-c3
(9) d2-b4	d8-e7
(10) b2-c3	b6-c5
(11) b4-d6	e7-c5
(12) c3-d4	f8-e7

i białe wygrywają poprzez groźbę wzięcia dwóch za jednego poprzez c5-d4 po wymianie. Czarne nie mogą zapobiec utracie bierki.

Czytelnik, który dogłębnie zaznajomił się z podstawowymi końcówkami nie będzie miał problemów z zagranem dobrej partii warcabów jeżeli w każdym posunięciu będzie przestrzegał omówionych w tym rozdziale generalnych zasad. Jeżeli będzie analizował niezliczone warianty podawane w większości podręczników do gry w warcaby, przekona się, że ilustrują one po prostu te zasady w partiach rozpoczętych różnymi otwarciem.

Przytoczę dalej dwie partie grane przez mistrzów, których dogłębne studium przyniesie czytelnikowi więcej pożytku niż przeglądanie niezliczonej ilości partii zbyt skompo skomentowanych.

<b>Czarne</b>	<b>Białe</b>
(1) g3-f4	

Prawdopodobnie najlepszym posunięciem otwierającym jest c3-d4 ponieważ pozwala na szybki rozwój kamienia a1, który jak to zostało już zaznaczone nie powinien pozostawać w pierwszym rzędzie. Warianty powstałe po c3-d4 zostały tak wyczerpująco przeanalizowane, że praktycznie niemożliwe jest pokonanie gracza, który opanował je wszystkie pamięciowo. Koniecznym więc okazało się ograniczenie graczy w meczach i turniejach poprzez losowanie pierwszego posunięcia w celu uniknięcia zbyt wielu remisów. Jest to poważna wada ponieważ ogranicza swobody wyboru gracza, a tak być nie powinno.

(1) ...	f6-g5
(2) c3-d4	

Trudno jest powiedzieć czy lepsze jest posunięcie c3-b4 czy też h2-g3. f2-g3 i e3-d4 są uważane za słabe.

(2) ...	g7-f6
---------	-------

Bardziej agresywne niż d6-c5, które również można bezpiecznie zagrać.

(3) d4-c5	
-----------	--

b2-c3, h4-g5 lub c5-d6 byłyby również dobre.

(3) ...	b6-d4
---------	-------



(4) e3-c5	d6-b4
(5) a3-c5	g5-e3
(6) f2-d4	h6-g5
(7) h2-g3	h8-g7
(8) b2-a3	g7-h6
(9) d2-e3	g5-h4

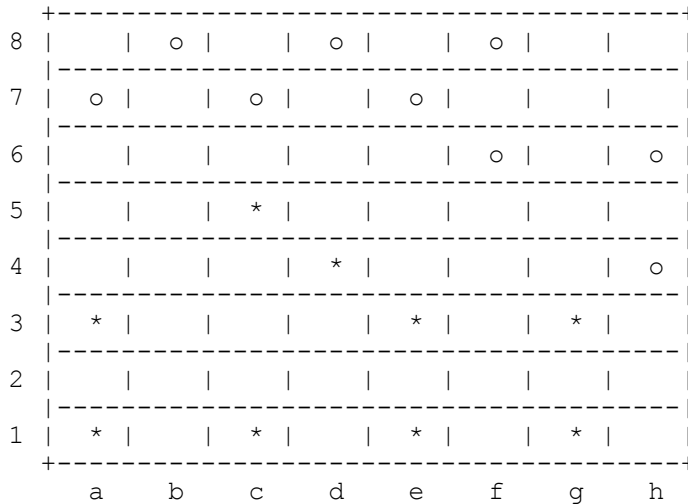


DIAGRAM 110.

**(10) g1-f2**

Na pierwszy rzut oka nierozsądnym może wydawać się przerywanie damkowego rzędu kiedy można było zagrać g3-f4; jednak korzyść wynikająca z pozostania bierki na h4 zamiast komplikacji wynikłych po h4-g3 biorą górę nad wadą poruszenia kamieniem z pierwszego rzędu. Czarne mogłyby również zagrać (10) e1-f2, ale spotkać się to może z silnym atakiem: (10) e1-f2, c7-d6; (11) a1-b2, d6-b4; (12) a3-c5, b8-c7; (13) g3-f4, c7-b6; (14) c1-d2 (b2-a3 przegrywa), f6-g5; (15) f4-e5 (i znowu b2-a3 przegrywa), g5-f4; (16) e3-g5, h6-f4; (17) g1-h2, d8-c7; (18) f2-e3, b6-a5; (19) e3-g5, e7-f6; (20) e5-g7, f8-f4; (21) d2-c3 (Prawdopodobnie jedyne posunięcie prowadzące do remisu --b2-a3 przegrywa ze względu na a5-b4).

(10) ...	c7-b6
(11) a1-b2	b8-c7

można było zagrać również f6-e5.

(12) g3-f4	c7-d6
------------	-------

lub f6-g5 albo b6-a5.

(13) c1-d2	d6-b4
(14) a3-c5	f6-g5
(15) d2-c3	e7-d6

d8-c7 przegrywa ze względu na (16) b2-a3, e7-f6; (17) c3-b4, b6-a5; (18) c5-b6, a5-c3; (19) b6-d8, c3-b2; (20) f4-e5.

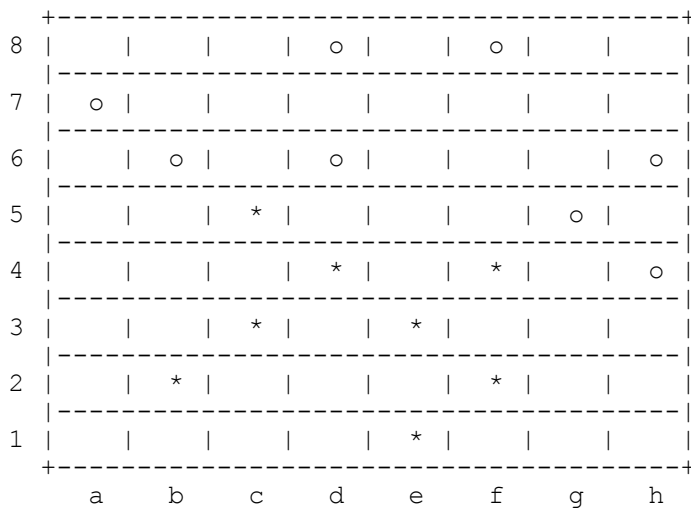


DIAGRAM 111.

- |      |              |              |
|------|--------------|--------------|
| (16) | <b>c5-e7</b> | <b>f8-d6</b> |
| (17) | <b>b2-a3</b> | <b>b6-a5</b> |
| (18) | <b>d4-e5</b> | <b>d6-c5</b> |

Nie można grać a5-b4 ze względu na (19) a5-c7, b4-d2; (20) e1-c3, d8-b6; (21) a3-b4.

- |      |              |              |
|------|--------------|--------------|
| (19) | <b>c3-d4</b> | <b>a5-b4</b> |
|------|--------------|--------------|

Białe mogą oczywiście zremisować w tym miejscu posunięciem d8-e7; a5-b4 również remisuje mimo niewidzialnego łokcia czarnych.

- |      |              |              |
|------|--------------|--------------|
| (20) | <b>d4-b6</b> | <b>a7-c5</b> |
| (21) | <b>e1-d2</b> | <b>d8-e7</b> |
| (22) | <b>e5-d6</b> |              |

Gdyby nastąpiło e5-f6, białe remisują c5-d4; (23) a3-c5, h4-g3.

- |      |            |              |
|------|------------|--------------|
| (23) | <b>...</b> | <b>e7-f6</b> |
|------|------------|--------------|

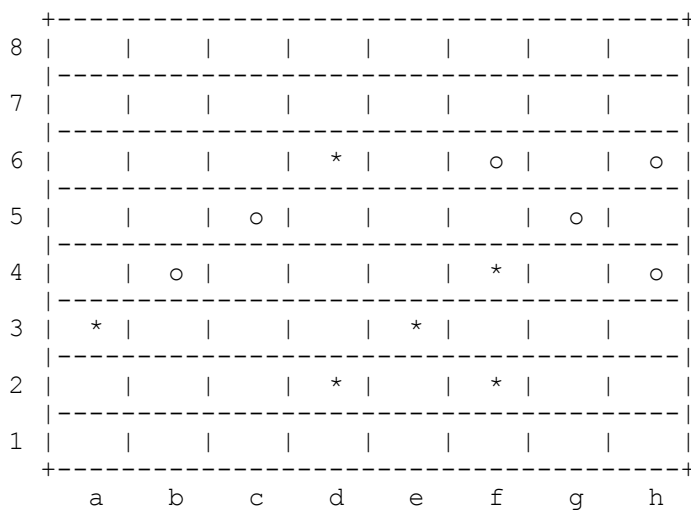


DIAGRAM 112.

Gra na błyskotliwą końcówkę. Remisuje również b4-c3; (24) d2-b4, e7-f6; (25) f4-e5, f6-d4; (26) d6-e7, g5-f4.

<b>(24) d6-c7</b>	<b>b4-c3</b>
<b>(25) d2-d6</b>	<b>f6-e5</b>

Remis mimo różnicy dwóch bierok.

Następująca partia stanowi ilustrację pierwszej pozycji:

<b>Czarne</b>	<b>Białe</b>
<b>(1) c3-d4</b>	<b>f6-e5</b>

To posunięcie nie jest tak silne jak d6-c5.

<b>(2) d4-f6</b>	<b>g7-e5</b>
<b>(3) b2-c3</b>	

Można było również zagrać a3-b4

<b>(3) ...</b>	<b>h8-g7</b>
<b>(4) a1-b2</b>	<b>g7-f6</b>

b6-a5 jest także dobre.

**(5) a3-b4**

Gdyby czarne zagrały zamiast tego e3-d4, białe zapewnią sobie łatwą grę posunięciem d6-c5.

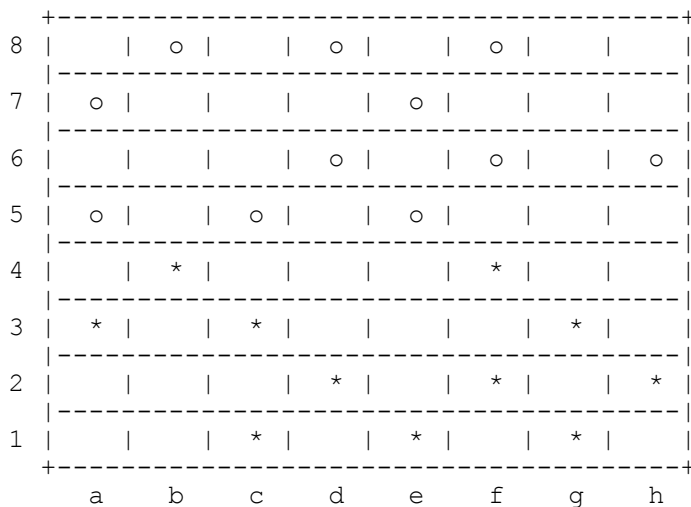
<b>(5) ...</b>	<b>b6-a5</b>
----------------	--------------

Uważane za najlepsze. Można również grać b6-c5 or f6-g5.

**(6) b2-a3**

Czarne mogły przygotować pułapkę posunięciem (6) e3-d4. Po odpowiedzi białych c7-b6 lub a7-b6, czarne wygrywają poprzez (7) d4-c5, b6-d4; (8) b4-c5, d6-b4; (9) g3-f4.

<b>(6) ...</b>	<b>c7-b6</b>
<b>(7) e3-f4</b>	<b>b6-c5</b>



**DIAGRAM 113.**

W razie d8-c7, czarne wygrywają poprzez (8) d2-e3, b6-c5; (9) g3-h4, e5-g3; (10) h2-f4, a7-b6; (11) h4-g5, f6-h4; (12) c1-d2 lub (10) ..., c7-b6; (11) g1-h2, f6-e5; (12) c1-d2.

**(8) d2-e3                      a7-b6**

Za silniejsze uważa się b8-c7 lub c5-d4

**(9) c1-d2                      b8-a7**

To posunięcie przegrywa. Możliwość remisu zapewnia tylko f8-g7.

Czarne                      Białe

**(10) g3-h4                      e5-g3**  
**(11) h2-f4                      f6-e5**

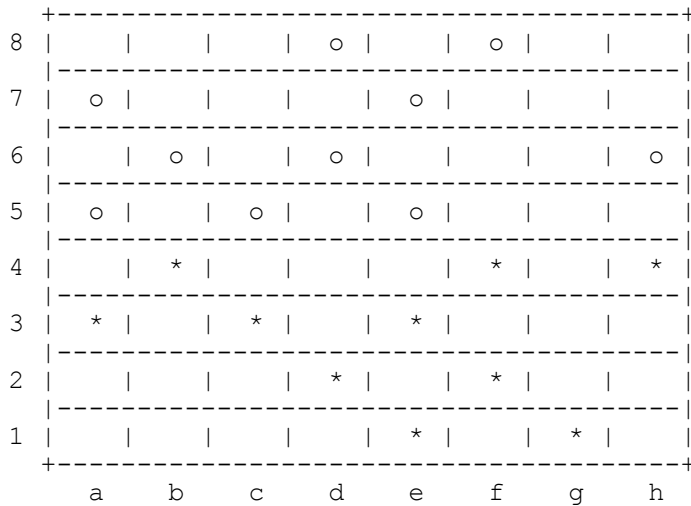


DIAGRAM 114.

Możliwe są tutaj cztery warianty. Jeżeli nastąpi d8-c7 lub f8-g7, czarne wygrywają dzięki (12) h4-g5, f6-h4; (13) f4-e5, etc. (11) ..., f6-g5 przegrywa ze względu na (12) h4-f6, e7-g5; (13) f4-e5. Poświęcenie (11) ..., h6-g5; (12) f4-h6, f6-e5 jest parowane poprzez (13) e3-f4, e5-g3; (14) g1-h2, e7-f6; (15) h2-f4, d8-e7; (16) h4-g5.

Czarne                      Białe

**(12) h4-g5                      e5-g3**  
**(13) f2-h4                      h6-f4**  
**(14) e3-g5                      e7-f6**

W odpowiedzi na f8-g7 czarne wygrywają poprzez (15) d2-e3, g7-f6; (16) e1-f2; ale grając d8-c7 białe mogą dłużej się bronić.

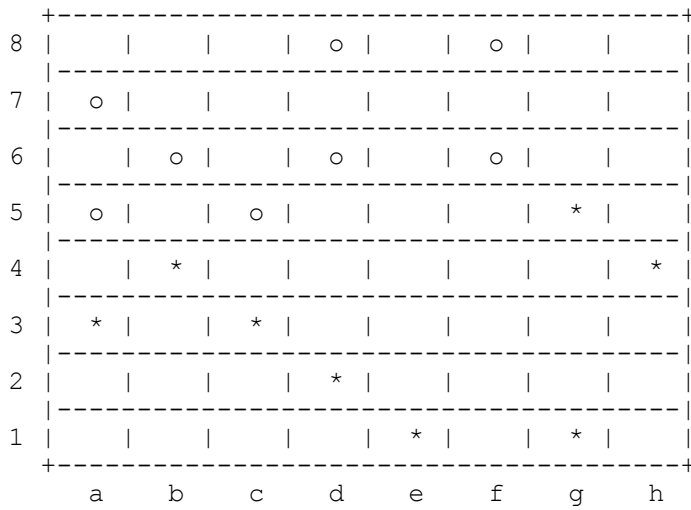


DIAGRAM 115.

(14) ..., d8-c7; (15) g5-f6, e7-g5; (16) h4-f6, c5-d4; (17) c3-e5, d6-f4; (18) g1-f2, a5-c3; (19) d2-b4, c7-d6; (20) b4-c5, d6-b4; (21) a3-c5, b6-d4; (22) f2-e3, d4-f2; (23) e1-e5, a7-b6; (24) e5-d6, b6-c5; (25) d6-c7, c5-d4; (26) c7-b8, d4-e3; (27) b8-c7, e3-f2; (28) c7-d6, f2-g1; (29) f6-e7, g1-f2; (30) e7-d8, f2-g3; (31) f8-e7, g3-h4; (32) e7-f6, h4-g3; (33) d6-e5. Czarne uzyskały w ten sposób pierwszą pozycję i wygrywają.

Czarne	Białe
<b>(15) g5-e7</b>	<b>d8-f6</b>
<b>(16) d2-e3</b>	<b>f8-g7</b>
<b>(17) e1-f2</b>	<b>g7-h6</b>
<b>(18) f2-g3</b>	<b>f6-e5</b>
<b>(19) g1-h2</b>	<b>e5-d4</b>

Aby wybrnąć z tej sytuacji białe muszą oddać bierkę, a czarne mogą wtedy wymienić i bez problemu wygrać

**(20) c3-c7, etc.**

V

## PROBLEMY WARCABOWE

Problemy warcabowe w odróżnieniu od szachowych są zawsze ściśle związane z typowym przebiegiem gry i nie pozwalają na komponowanie kombinacji, które zasadniczo różniłyby się od tego co dzieje się w trakcie prawdziwej partii.

## PROBLEM Nr. 1. BIAŁE ZACZYNAJĄ I WYGRYWAJĄ

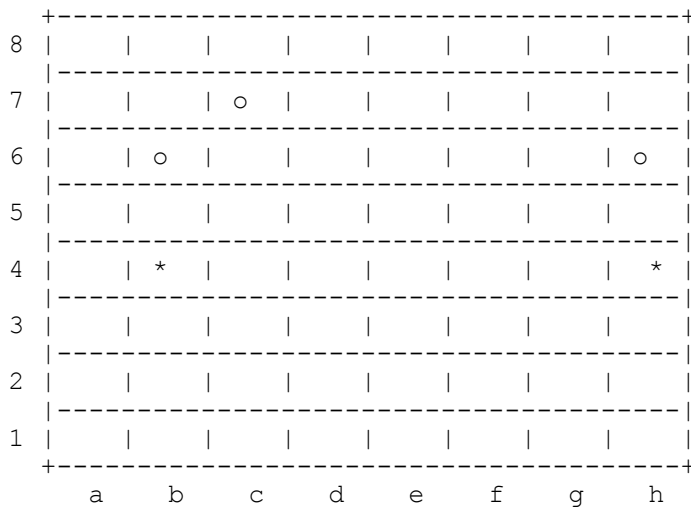


DIAGRAM 116.

Zwykle zaczerpnięte są z gry końcowej, a odróżniają się od zwykłych końcówek tylko nieoczekiwanym pierwszym posunięciem, zwykle polegającym na poświęceniu kilku bierek. Diagramy 116, 117 i 118 dostarczają przykładów:

## PROBLEM Nr.2. BIAŁE ZACZYNAJĄ I WYGRYWAJĄ.

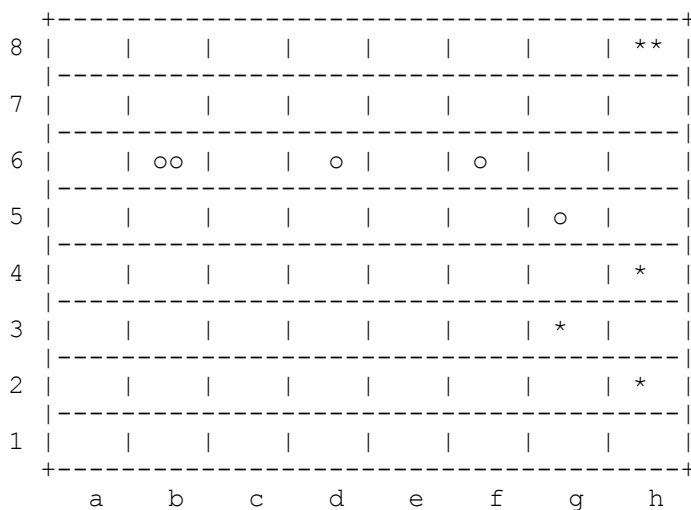


DIAGRAM 117.

Jeżeli w pozycji przedstawionej na diagramie 116 białe spróbowałyby osiągnąć rząd przemiany bierką z c7, czarne mogą wygrać dzięki pierwszej pozycji: (1) . . ., c7-d6, (2) b4-a5, b6-c5; (3) a5-b6, c5-d4; (4) b6-c7, d6-c5; (5) c7-b6, c5-b4; (6) b6-c5, etc. Jedynym sposobem na osiągnięcie remisu jest poświęcenie bierki z h6 posunięciem h6-g5; następnie można kontynuować jak wyżej. Pozwala to białym zagrać d6-e5 zamiast c5-d4 z wymianą damki na kamień.

Pierwsze posunięcie w pozycji przedstawionej na diagramie 117 to b6-a7. Czarne muszą na nie odpowiedzieć (2) h8-g7. Następnie białe poświęcają trzy kamienie poprzez g5-f4 i po (3) g7-c7 (lub g3-c7) grają a7-b8. Czarne muszą wziąć trzeci kamień i białe odbijają dwa kamienie poprzez b8-f4 wiążąc obie pozostałe bierki czarnych.

PROBLEM Nr.3. CZARNE ZACZYNAJĄ I WYGRYWAJĄ.

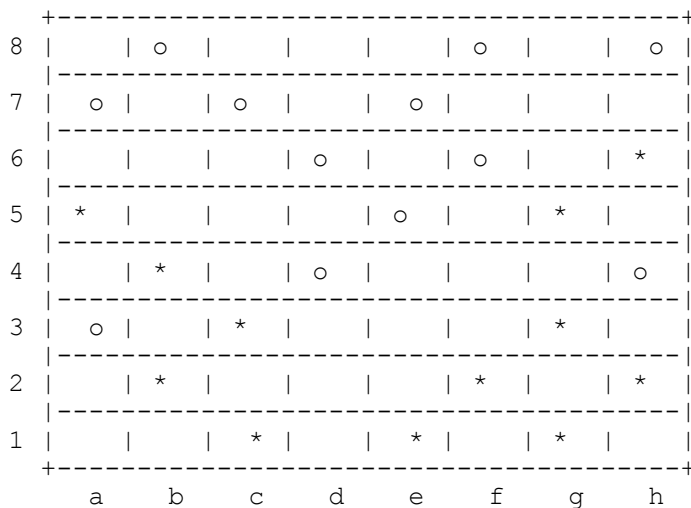


DIAGRAM 118.

To najdłuższa sekwencja ataku pochodząca z prawdziwej gry. Partia, z której pochodzi ta pozycja przebiegała jak następuje:

Czarne	Białe
(1) a3-b4	h6-g5
(2) b4-a5	g5-h4
(3) e3-f4	d6-c5
(4) f4-g5	c5-b4
(5) g5-h6	b4-a3
(6) c3-b4	f6-e5
(7) b2-c3	g7-f6
(8) d2-e3	e7-d6
(9) e3-f4	b6-c5
(10) f4-g5	d8-e7
(11) a1-b2	c5-d4

Osiągnięta zostaje pozycja przedstawiona na diagramie, w której czarne wygrywają poprzez:

(12) h6-g7	f8-f4
(13) b4-c5	d6-d2

(14)	<b>c1-c5</b>	<b>a3-c1</b>
(15)	<b>c5-b6</b>	<b>a7-c5</b>
(16)	<b>e1-d2</b>	<b>c1-e3</b>
(17)	<b>f2-d8</b>	<b>h4-f2</b>
(18)	<b>g1-g5</b>	<b>f6-h4</b>
(19)	<b>d8-d4</b>	

Kończąc bicie usuwające z szachownicy 18 kamieni.

(19)	<b>...</b>	<b>b8-c7</b>
(20)	<b>d4-e3</b>	<b>h8-g7</b>
(21)	<b>h2-g3</b>	

Aby uzyskać posunięcie

(21)	<b>...</b>	<b>h4-f2</b>
(22)	<b>e3-g1</b>	<b>g7-f6</b>
(23)	<b>g1-f2</b>	<b>f6-e5</b>
(24)	<b>f2-e3</b>	<b>c7-d6</b>
(25)	<b>a5-b6</b>	<b>d6-c5</b>
(26)	<b>b6-c7</b>	<b>e5-d4</b>
(27)	<b>e3-d2</b>	<b>c5-b4</b>
(28)	<b>c7-d8</b>	<b>d4-c3</b>
(29)	<b>d2-c1</b>	<b>b4-a3</b>
(30)	<b>d8-c7</b>	<b>c3-b2</b>
(31)	<b>c7-b6</b>	<b>b2-a1</b>
(32)	<b>b6-c5</b>	<b>a1-b2</b>
(33)	<b>c5-d4</b>	<b>b2-a1</b>
(34)	<b>d4-c3</b>	z wygraną.

\*\*\*END OF THE PROJECT GUTENBERG EBOOK SZACHY I WARCABY: DROGA DO  
MISTRZOSTWA\*\*\*

\*\*\*\*\* This file should be named 15201-8.pdf \*\*\*\*\*

This and all associated files of various formats will be found in:  
<http://www.gutenberg.org/dirs/1/5/2/0/15201>

Updated editions will replace the previous one--the old editions  
will be renamed.

Creating the works from public domain print editions means that no  
one owns a United States copyright in these works, so the  
Foundation  
(and you!) can copy and distribute it in the United States without  
permission and without paying copyright royalties. Special rules,  
set forth in the General Terms of Use part of this license, apply  
to  
copying and distributing Project Gutenberg-tm electronic works to  
protect the PROJECT GUTENBERG-tm concept and trademark. Project  
Gutenberg is a registered trademark, and may not be used if you  
charge for the eBooks, unless you receive specific permission. If  
you



do not charge anything for copies of this eBook, complying with the rules is very easy. You may use this eBook for nearly any purpose such as creation of derivative works, reports, performances and research. They may be modified and printed and given away--you may do practically ANYTHING with public domain eBooks. Redistribution is subject to the trademark license, especially commercial redistribution.

\*\*\* START: FULL LICENSE \*\*\*

THE FULL PROJECT GUTENBERG LICENSE  
PLEASE READ THIS BEFORE YOU DISTRIBUTE OR USE THIS WORK

To protect the Project Gutenberg-tm mission of promoting the free distribution of electronic works, by using or distributing this work (or any other work associated in any way with the phrase "Project Gutenberg"), you agree to comply with all the terms of the Full Project Gutenberg-tm License (available with this file or online at <http://gutenberg.net/license>).

Section 1. General Terms of Use and Redistributing Project Gutenberg-tm electronic works

1.A. By reading or using any part of this Project Gutenberg-tm electronic work, you indicate that you have read, understand, agree to and accept all the terms of this license and intellectual property (trademark/copyright) agreement. If you do not agree to abide by all the terms of this agreement, you must cease using and return or destroy all copies of Project Gutenberg-tm electronic works in your possession. If you paid a fee for obtaining a copy of or access to a Project Gutenberg-tm electronic work and you do not agree to be bound by the terms of this agreement, you may obtain a refund from the person or entity to whom you paid the fee as set forth in paragraph 1.E.8.

1.B. "Project Gutenberg" is a registered trademark. It may only be used on or associated in any way with an electronic work by people who agree to be bound by the terms of this agreement. There are a few things that you can do with most Project Gutenberg-tm electronic works even without complying with the full terms of this agreement. See paragraph 1.C below. There are a lot of things you can do with Project Gutenberg-tm electronic works if you follow the terms of this agreement and help preserve free future access to Project Gutenberg-tm electronic works. See paragraph 1.E below.

1.C. The Project Gutenberg Literary Archive Foundation ("the Foundation" or PGLAF), owns a compilation copyright in the collection of Project Gutenberg-tm electronic works. Nearly all the individual works in the collection are in the public domain in the United States. If an individual work is in the public domain in the United States and you are located in the United States, we do not claim a right to prevent you from copying, distributing, performing, displaying or creating derivative works based on the work as long as all references to Project Gutenberg are removed. Of course, we hope that you will support the Project Gutenberg-tm mission of promoting free access to electronic works by freely sharing Project Gutenberg-tm works in compliance with the terms of this agreement for keeping the Project Gutenberg-tm name associated with the work. You can easily comply with the terms of this agreement by keeping this work in the same format with its attached full Project Gutenberg-tm License when you share it without charge with others. This particular work is one of the few copyrighted individual works included with the permission of the copyright holder. Information on the copyright owner for this particular work and the terms of use imposed by the copyright holder on this work are set forth at the beginning of this work.

1.D. The copyright laws of the place where you are located also govern what you can do with this work. Copyright laws in most countries are in a constant state of change. If you are outside the United States, check the laws of your country in addition to the terms of this agreement before downloading, copying, displaying, performing, distributing or creating derivative works based on this work or any other Project Gutenberg-tm work. The Foundation makes no representations concerning the copyright status of any work in any country outside the United States.

1.E. Unless you have removed all references to Project Gutenberg:

1.E.1. The following sentence, with active links to, or other immediate access to, the full Project Gutenberg-tm License must appear prominently whenever any copy of a Project Gutenberg-tm work (any work on which the phrase "Project Gutenberg" appears, or with which the phrase "Project

Gutenberg" is associated) is accessed, displayed, performed, viewed, copied or distributed:

This eBook is for the use of anyone anywhere at no cost and with almost no restrictions whatsoever. You may copy it, give it away or re-use it under the terms of the Project Gutenberg License included with this eBook or online at [www.gutenberg.net](http://www.gutenberg.net)

1.E.2. If an individual Project Gutenberg-tm electronic work is derived from the public domain (does not contain a notice indicating that it is posted with permission of the copyright holder), the work can be copied and distributed to anyone in the United States without paying any fees or charges. If you are redistributing or providing access to a work with the phrase "Project Gutenberg" associated with or appearing on the work, you must comply either with the requirements of paragraphs 1.E.1 through 1.E.7 or obtain permission for the use of the work and the Project Gutenberg-tm trademark as set forth in paragraphs 1.E.8 or 1.E.9.

1.E.3. If an individual Project Gutenberg-tm electronic work is posted with the permission of the copyright holder, your use and distribution must comply with both paragraphs 1.E.1 through 1.E.7 and any additional terms imposed by the copyright holder. Additional terms will be linked to the Project Gutenberg-tm License for all works posted with the permission of the copyright holder found at the beginning of this work.

1.E.4. Do not unlink or detach or remove the full Project Gutenberg-tm License terms from this work, or any files containing a part of this work or any other work associated with Project Gutenberg-tm.

1.E.5. Do not copy, display, perform, distribute or redistribute this electronic work, or any part of this electronic work, without prominently displaying the sentence set forth in paragraph 1.E.1 with active links or immediate access to the full terms of the Project Gutenberg-tm License.

1.E.6. You may convert to and distribute this work in any binary, compressed, marked up, nonproprietary or proprietary form, including any word processing or hypertext form. However, if you provide access to or distribute copies of a Project Gutenberg-tm work in a format other than "Plain Vanilla ASCII" or other format used in the official version

posted on the official Project Gutenberg-tm web site (www.gutenberg.net), you must, at no additional cost, fee or expense to the user, provide a copy, a means of exporting a copy, or a means of obtaining a copy upon request, of the work in its original "Plain Vanilla ASCII" or other form. Any alternate format must include the full Project Gutenberg-tm License as specified in paragraph 1.E.1.

1.E.7. Do not charge a fee for access to, viewing, displaying, performing, copying or distributing any Project Gutenberg-tm works unless you comply with paragraph 1.E.8 or 1.E.9.

1.E.8. You may charge a reasonable fee for copies of or providing access to or distributing Project Gutenberg-tm electronic works provided that

- You pay a royalty fee of 20% of the gross profits you derive from the use of Project Gutenberg-tm works calculated using the method you already use to calculate your applicable taxes. The fee is owed to the owner of the Project Gutenberg-tm trademark, but he has agreed to donate royalties under this paragraph to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation. Royalty payments must be paid within 60 days following each date on which you prepare (or are legally required to prepare) your periodic tax returns. Royalty payments should be clearly marked as such and sent to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation at the address specified in Section 4, "Information about donations to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation."

- You provide a full refund of any money paid by a user who notifies you in writing (or by e-mail) within 30 days of receipt that s/he does not agree to the terms of the full Project Gutenberg-tm License. You must require such a user to return or destroy all copies of the works possessed in a physical medium and discontinue all use of and all access to other copies of Project Gutenberg-tm works.

- You provide, in accordance with paragraph 1.F.3, a full refund of any money paid for a work or a replacement copy, if a defect in the electronic work is discovered and reported to you within 90 days of receipt of the work.

- You comply with all other terms of this agreement for free

distribution of Project Gutenberg-tm works.

1.E.9. If you wish to charge a fee or distribute a Project Gutenberg-tm electronic work or group of works on different terms than are set forth in this agreement, you must obtain permission in writing from both the Project Gutenberg Literary Archive Foundation and Michael Hart, the owner of the Project Gutenberg-tm trademark. Contact the Foundation as set forth in Section 3 below.

1.F.

1.F.1. Project Gutenberg volunteers and employees expend considerable effort to identify, do copyright research on, transcribe and proofread public domain works in creating the Project Gutenberg-tm collection. Despite these efforts, Project Gutenberg-tm electronic works, and the medium on which they may be stored, may contain "Defects," such as, but not limited to, incomplete, inaccurate or corrupt data, transcription errors, a copyright or other intellectual property infringement, a defective or damaged disk or other medium, a computer virus, or computer codes that damage or cannot be read by your equipment.

1.F.2. LIMITED WARRANTY, DISCLAIMER OF DAMAGES - Except for the "Right of Replacement or Refund" described in paragraph 1.F.3, the Project Gutenberg Literary Archive Foundation, the owner of the Project Gutenberg-tm trademark, and any other party distributing a Project Gutenberg-tm electronic work under this agreement, disclaim all liability to you for damages, costs and expenses, including legal fees. YOU AGREE THAT YOU HAVE NO REMEDIES FOR NEGLIGENCE, STRICT LIABILITY, BREACH OF WARRANTY OR BREACH OF CONTRACT EXCEPT THOSE PROVIDED IN PARAGRAPH F3. YOU AGREE THAT THE FOUNDATION, THE TRADEMARK OWNER, AND ANY DISTRIBUTOR UNDER THIS AGREEMENT WILL NOT BE LIABLE TO YOU FOR ACTUAL, DIRECT, INDIRECT, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR INCIDENTAL DAMAGES EVEN IF YOU GIVE NOTICE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

1.F.3. LIMITED RIGHT OF REPLACEMENT OR REFUND - If you discover a defect in this electronic work within 90 days of receiving it, you can receive a refund of the money (if any) you paid for it by sending a written explanation to the person you received the work from. If you received the work on a physical medium, you must return the medium with your written explanation. The person or entity that provided you with the defective work may elect to provide a replacement copy in lieu of a

refund. If you received the work electronically, the person or entity providing it to you may choose to give you a second opportunity to receive the work electronically in lieu of a refund. If the second copy is also defective, you may demand a refund in writing without further opportunities to fix the problem.

1.F.4. Except for the limited right of replacement or refund set forth in paragraph 1.F.3, this work is provided to you 'AS-IS,' WITH NO OTHER WARRANTIES OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PURPOSE.

1.F.5. Some states do not allow disclaimers of certain implied warranties or the exclusion or limitation of certain types of damages. If any disclaimer or limitation set forth in this agreement violates the law of the state applicable to this agreement, the agreement shall be interpreted to make the maximum disclaimer or limitation permitted by the applicable state law. The invalidity or unenforceability of any provision of this agreement shall not void the remaining provisions.

1.F.6. INDEMNITY - You agree to indemnify and hold the Foundation, the trademark owner, any agent or employee of the Foundation, anyone providing copies of Project Gutenberg-tm electronic works in accordance with this agreement, and any volunteers associated with the production, promotion and distribution of Project Gutenberg-tm electronic works, harmless from all liability, costs and expenses, including legal fees, that arise directly or indirectly from any of the following which you do or cause to occur: (a) distribution of this or any Project Gutenberg-tm work, (b) alteration, modification, or additions or deletions to any Project Gutenberg-tm work, and (c) any Defect you cause.

## Section 2. Information about the Mission of Project Gutenberg-tm

Project Gutenberg-tm is synonymous with the free distribution of electronic works in formats readable by the widest variety of computers including obsolete, old, middle-aged and new computers. It exists because of the efforts of hundreds of volunteers and donations from people in all walks of life.

Volunteers and financial support to provide volunteers with the

assistance they need, is critical to reaching Project Gutenberg-tm's goals and ensuring that the Project Gutenberg-tm collection will remain freely available for generations to come. In 2001, the Project Gutenberg Literary Archive Foundation was created to provide a secure and permanent future for Project Gutenberg-tm and future generations. To learn more about the Project Gutenberg Literary Archive Foundation and how your efforts and donations can help, see Sections 3 and 4 and the Foundation web page at <http://www.pglaf.org>.

### Section 3. Information about the Project Gutenberg Literary Archive Foundation

The Project Gutenberg Literary Archive Foundation is a non profit 501(c)(3) educational corporation organized under the laws of the state of Mississippi and granted tax exempt status by the Internal Revenue Service. The Foundation's EIN or federal tax identification number is 64-6221541. Its 501(c)(3) letter is posted at <http://pglaf.org/fundraising>. Contributions to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation are tax deductible to the full extent permitted by U.S. federal laws and your state's laws.

The Foundation's principal office is located at 4557 Melan Dr. S. Fairbanks, AK, 99712., but its volunteers and employees are scattered throughout numerous locations. Its business office is located at 809 North 1500 West, Salt Lake City, UT 84116, (801) 596-1887, email [business@pglaf.org](mailto:business@pglaf.org). Email contact links and up to date contact information can be found at the Foundation's web site and official page at <http://pglaf.org>

For additional contact information:

Dr. Gregory B. Newby  
Chief Executive and Director  
[gbnewby@pglaf.org](mailto:gbnewby@pglaf.org)

### Section 4. Information about Donations to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation

Project Gutenberg-tm depends upon and cannot survive without wide spread public support and donations to carry out its mission of increasing the number of public domain and licensed works that can be freely distributed in machine readable form accessible by the widest array of equipment including outdated equipment. Many small donations (\$1 to \$5,000) are particularly important to maintaining tax exempt status with the IRS.

The Foundation is committed to complying with the laws regulating charities and charitable donations in all 50 states of the United States. Compliance requirements are not uniform and it takes a

considerable effort, much paperwork and many fees to meet and keep up with these requirements. We do not solicit donations in locations where we have not received written confirmation of compliance. To SEND DONATIONS or determine the status of compliance for any particular state visit <http://pglaf.org>

While we cannot and do not solicit contributions from states where we have not met the solicitation requirements, we know of no prohibition against accepting unsolicited donations from donors in such states who approach us with offers to donate.

International donations are gratefully accepted, but we cannot make any statements concerning tax treatment of donations received from outside the United States. U.S. laws alone swamp our small staff.

Please check the Project Gutenberg Web pages for current donation methods and addresses. Donations are accepted in a number of other ways including including checks, online payments and credit card donations. To donate, please visit: <http://pglaf.org/donate>

Section 5. General Information About Project Gutenberg-tm electronic works.

Professor Michael S. Hart is the originator of the Project Gutenberg-tm concept of a library of electronic works that could be freely shared with anyone. For thirty years, he produced and distributed Project Gutenberg-tm eBooks with only a loose network of volunteer support.

Project Gutenberg-tm eBooks are often created from several printed editions, all of which are confirmed as Public Domain in the U.S. unless a copyright notice is included. Thus, we do not necessarily keep eBooks in compliance with any particular paper edition.

Each eBook is in a subdirectory of the same number as the eBook's eBook number, often in several formats including plain vanilla ASCII, compressed (zipped), HTML and others.

Corrected EDITIONS of our eBooks replace the old file and take over the old filename and etext number. The replaced older file is renamed. VERSIONS based on separate sources are treated as new eBooks receiving new filenames and etext numbers.

Most people start at our Web site which has the main PG search facility:

<http://www.gutenberg.net>



This Web site includes information about Project Gutenberg-tm, including how to make donations to the Project Gutenberg Literary Archive Foundation, how to help produce our new eBooks, and how to subscribe to our email newsletter to hear about new eBooks.

EBooks posted prior to November 2003, with eBook numbers BELOW #10000, are filed in directories based on their release date. If you want to download any of these eBooks directly, rather than using the regular search system you may utilize the following addresses and just download by the etext year.

<http://www.ibiblio.org/gutenberg/etext06>

(Or /etext 05, 04, 03, 02, 01, 00, 99, 98, 97, 96, 95, 94, 93, 92, 91 or 90)

EBooks posted since November 2003, with etext numbers OVER #10000, are filed in a different way. The year of a release date is no longer part of the directory path. The path is based on the etext number (which is identical to the filename). The path to the file is made up of single digits corresponding to all but the last digit in the filename. For example an eBook of filename 10234 would be found at:

<http://www.gutenberg.net/1/0/2/3/10234>

or filename 24689 would be found at:  
<http://www.gutenberg.net/2/4/6/8/24689>

An alternative method of locating eBooks:  
<http://www.gutenberg.net/GUTINDEX.ALL>

\*\*\* END: FULL LICENSE \*\*\*