

1.1. Wstęp

Jeżeli szachista zawodowy chce coś dzisiaj osiągnąć to musi codziennie kilka godzin ćwiczyć i posiadać szybki komputer, najnowsze programy szachowe oraz olbrzymią bazę danych obejmującą m. in. wszystkie ostatnio rozegrane partie szachowe na świecie. Ponadto musi opanować pamięciowo ogromne ilości wariantów debiutowych i kilkadziesiąt technicznych końcówek.

W porównaniu z nim szachista amator jest szczęśliwym człowiekiem. Szachy są dla niego zabawą. Gra dla przyjemności w domu, w kawiarni i na wczasach, na koloniach i w szkolnych turniej lub w jakimś skromnym klubie szachowym. Czasem nawet weźmie udział w okazyjnym turnieju szachowym. Ale nie dla nagrody pieniężnej, lecz dla samego udziału i przeżycia sportowych emocji. Tym niemniej przyjemniej jest wygrywać, zwłaszcza szybko i w efektywny sposób.

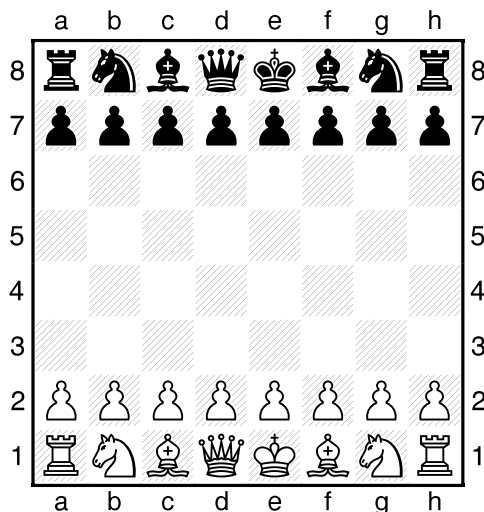
Dlatego celem niniejszego kącika „Szachy dla amatorów” jest przekazanie zainteresowanym różnych nietrudnych ale sprytnych zagrywek przynoszących szybko wyraźne korzyści na szachownicy.

Jeżeli oprócz zwiększenia siły gry nastąpi zauroczenie pięknem i bogactwem gry szachowej to niewykluczone, że któryś z naszych czytelników lub czytelniczek przejdzie kiedyś do grona zawodowców i przeżyje również tam wiele szczęśliwych momentów.

1.2. Notacja szachowa

Zakładamy, że znamy już wszystkie bierki szachowe, ich prawidłowe ustawienie na początku partii (biały hetman na białym polu, czarny na czarnym) oraz ich ruchy.

Teraz zauważamy, że na brzegach szachownicy znajdują się litery i cyfry:



Służą one do łatwego oznaczenia współrzędnych (nazwy) każdego pola na szachownicy. Umożliwia to prowadzenie zapisu partii szachowej.

Notując jakiś ruch pisze się: kolejny numer posunięcia, pierwszą literę nazwy figury (dla pionka nie używa się żadnej litery), nazwę pola wyjściowego, myślnik i nazwę pola na którym bierka została postawiona.

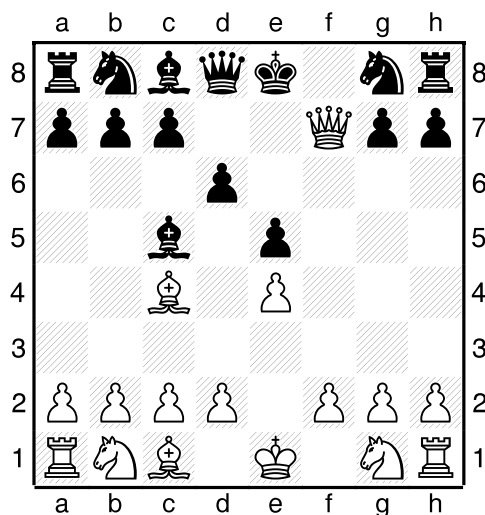
Dla innych posunięć niż zwykłe przesunięcie bierki używa się dodatkowo następujących symboli:

+	=	szach
++	=	podwójny szach
0 – 0	=	krótka roszada
0 – 0 – 0	=	długa roszada
#	=	mat

Dla przykładu wykonajmy na szachownicy i zapiszmy posunięcia prowadzące do tzw. „mata szewskiego”, kończącego partię, przy nieuwadze przeciwnika, już po czterech posunięciach:

białe czarne

1. e2 - e4 e7 - e5
2. Gf1 - c4 Gf8 - c5
3. Hd1 - h5 d7 - d6
4. Hh5 : f7#



Należy jeszcze zauważyć, że litery i cyfry na brzegach szachownicy określają jednoznacznie jej ustawienie, bo na początku partii białe bierki muszą stać na szeregach pól 1 i 2 a czarne na 7 i 8.

Jeżeli gramy na szachownicy bez współrzędnych to ustawiamy ją tak aby każdy z grających miał z dołu w prawym narożniku białe pole.

Dla lepszego słownego opisu posunięć i sytuacji na szachownicy poziome szeregi pól nazywa się rzędami, pionowe liniami a skośne przekątnymi.

1.3. Objasnienie znaków

W analizach partii szachowych publikowanych w książkach, czasopiśmie i internecie trafiamy na dodatkowe symbole, których znaczenie jest następujące:

!	=	dobre posunięcie
!!	=	bardzo dobre posunięcie
?	=	złe posunięcie
??	=	bardzo złe posunięcie
!?	=	posunięcie zasługujące na uwagę
?!	=	posunięcie o wątpliwej wartości
+-	=	białe mają przewagę
-+	=	czarne mają przewagę
=	=	pozycja jest wyrównana

1.4. Wartości bierek

W partii szachów, już po kilku posunięciach, dochodzi do obustronnego bicia bierek.

Te wymiany należy dokładnie przemyśleć aby nie dopuścić do powstania strat. Wręcz odwrotnie, staramy się zdobyć przewagę materialną.

Jeżeli dajemy pionka za pionka lub skoczka za skoczka to ocena tej wymiany jest oczywista. Czasem jednak staniemy przed okazją do zbiorowej wymiany większej ilości różnych bierek. Podjęcie decyzji o przystąpieniu do tej wymiany należy poprzedzić dokładnym obliczeniem strat i zysków.

Do tego celu służy porównanie wartości poszczególnych bierek:

pionek	=	1 punkt
skoczek	=	3 punkty
goniec	=	3 punkty
wieża	=	5 punktów
hetman	=	9 punktów

Dla przykładu, oddanie dwóch wież (2x5 pkt) za hetmana (9 pkt) i pionka (1 pkt) nie zmieni sytuacji materialnej na szachownicy.

1.5. Szczególne ruchy pionkiem

„Pionek jest duszą gry” głosił Philidor, najlepszy szachista XVIII wieku.

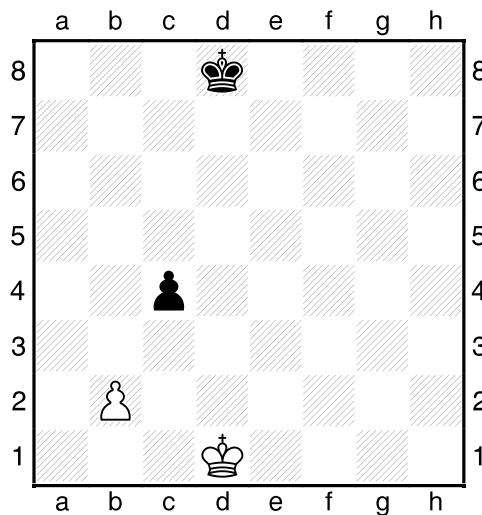
Także dzisiejsi arcymistrzowie, którzy praktycznie nie robią żadnych błędów, rozstrzygają swoje boje daleko idącą strategią w ustawianiu pionków.

Pionek spełnia rolę analogiczną do piechura na polu bitwy w czasach napoleońskich, który trzymał pozycję, zdobywał fortyfikacje i nosił buławę w plecaku.

Podobnie pionki, w początkowej fazie gry stanowią zasłonę dla własnego króla, później taran do rozbijania pozycji przeciwnika, a na końcu dążą do promocji na hetmana.

Aby wykorzystać wszystkie walory pionka musimy, oprócz podstawowych ruchów i techniki bicia, stosować również jego szczególne możliwości jak bicie w przelocie i promocja.

Bicie w przelocie:



Po posunięciu białych:

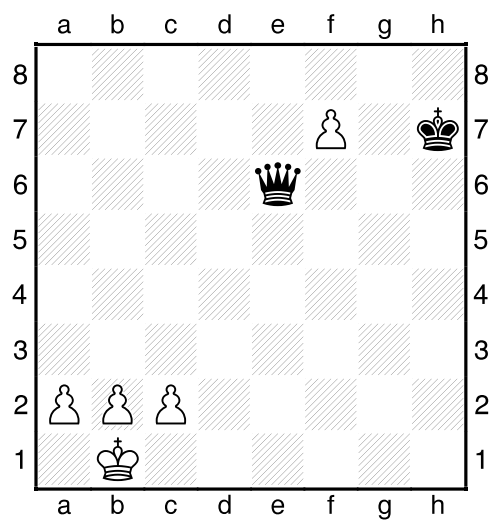
1. b2 - b4

czarny może, ale tylko w następnym ruchu, dokonać bicia:

1. ... c4 : b3

tak jakby biały pionek przesunął się nie o dwa ale tylko o jedno pole do przodu. Jeżeli jednak czarny wprawdzie wykona inne posunięcie to szansa na bicie w przelocie przepadnie.

Promocja:



Po posunięciu białych

1. f7 – f8

biały pionek musi się zamienić na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka.

W tej specjalnej sytuacji, dorobienie skoczka wygrywa partię dla białych, a dorobienie hetmana, wieży lub gońca od razu ją przegrywa.

1.6. Roszada

Każdy z grających może jeden raz w partii wykonać roszadę. Jest to bardzo korzystne posunięcie, bo jednocześnie zabezpiecza króla (chowa go za sznurem pionków) i wyprowadza wieżę z rogu do gry.

Roszada składa się z jednoczesnych ruchów:

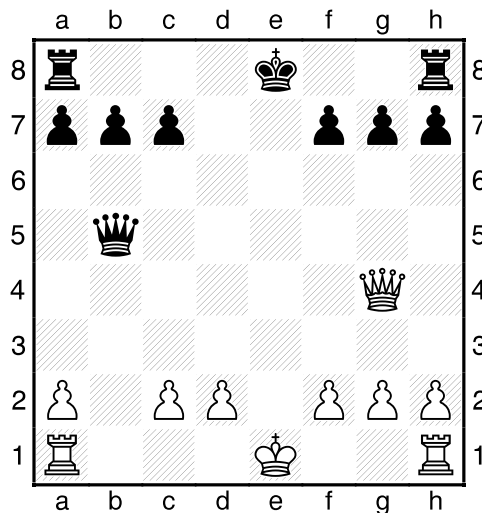
- króla, który przesuwa się o dwa pola w kierunku jednej z wież,
- wybranej wieży, która przeskakuje króla i staje na polu sąsiednim.

Roszadę można wykonać gdy spełnione są następujące warunki:

- król i wieża nie wykonały jeszcze żadnego posunięcia,
- wszystkie pola pomiędzy nimi są puste,
- król nie jest zaszachowany,
- król nie będzie przeskakiwał zaszachowanego pola,
- król, po wykonaniu roszady, nie znajdzie się na zaszachowanym polu.

Rozróżnia się krótką i długą roszadę, w zależności z którą wieżą król wykona to złożone posunięcie. W przypadku długiej roszady król przesuwa się także tylko o dwa pola, natomiast przeskok wieży jest o jedno pole dłuższy niż w krótkiej roszadzie.

Na diagramie:



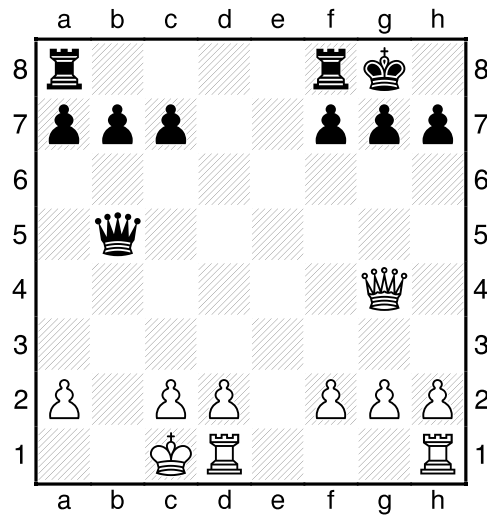
- białe nie mogą wykonać krótkiej roszady bo ich król musiałby przeskoczyć zaszachowane pole f1 ale w przypadku długiej roszady nie przeszkadza to, że wieża przeskakuje zaszachowane pole b1.

- czarne nie mogą wykonać długiej roszady bo ich król znalazłby się na zaszachowanym polu c8.

Po wykonaniu długiej roszady przez białe i krótkiej przez czarne

1. 0-0-0 0-0

nowa sytuacja na szachownicy będzie wyglądać następująco:

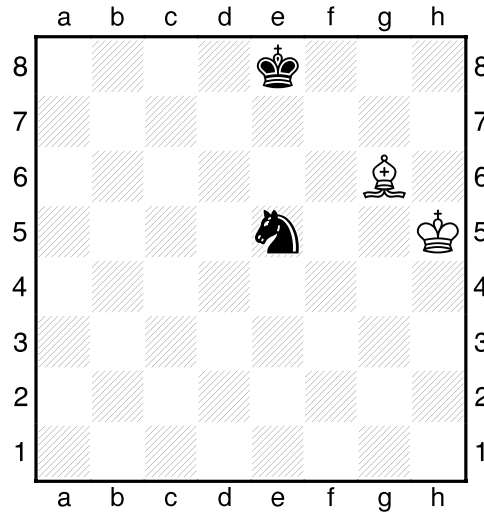


Zauważamy, że po wykonaniu długiej roszady król znajduje się o dwa pola od brzegu szachownicy i że skrajny pionek nie jest przez niego broniony. Dlatego krótka roszada jest korzystniejsza i jest też w praktyce częściej wykonywana.

1.7. Szach, mat, pat

Najcenniejszą figurą na szachownicy jest król i właśnie złapanie króla przeciwnika jest ostatecznym celem partii szachów.

Szach:



Król czarnych jest zaatakowany (zaszachowany) przez białego gońca. W następnym posunięciu czarny musi go obronić. Może tego dokonać na trzy różne sposoby:

- | | |
|--------------------------------------------------|-----------------|
| 1. Zabijając szachującą figurę | 1. ... Se5 : g6 |
| 2. Zastaniając króla | 1. ... Se5 – f7 |
| 3. Odchodząc królem na niezaszachowane pole, np. | 1. ... Ke8 – e7 |

1.8. Zwycięstwo, remis

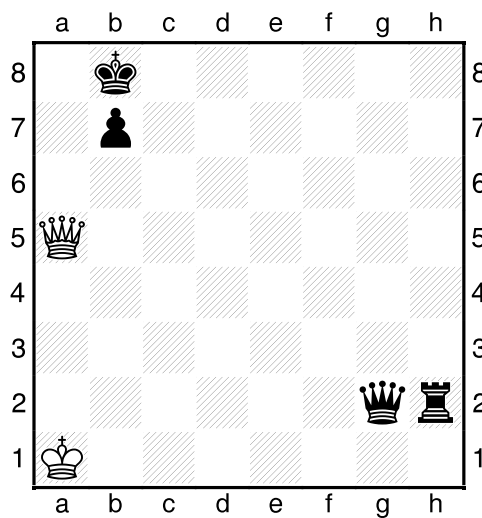
Partię wygrywa zawodnik:

- który zamatował króla przeciwnika,
- którego przeciwnik się poddał,
- którego przeciwnik, w przypadku gry z zegarem szachowym, nie wykonał ustalonej liczby posunięć w wyznaczonym czasie lub przekroczył czas przewidziany na rozegranie partii.

Partia kończy się remisem:

- gdy powstał pat,
- gdy obydwie strony uzgodniły taki wynik,
- gdy na szachownicy pozostały tylko takie bierki, że mat nie jest już możliwy, np. dwa króle, król z gońcem przeciwko królowi, król ze skoczkiem przeciwko królowi, król z gońcem przeciwko królowi z gońcem jeśli obydwa gońce przesuwiają się po polach tego samego koloru,
- gdy w partii nastąpiło 50 posunięć bez bicia bierki lub ruchu pionkiem,
- gdy doszło do trzykrotnego powtórzenia tej samej sytuacji na szachownicy.

Na diagramie:



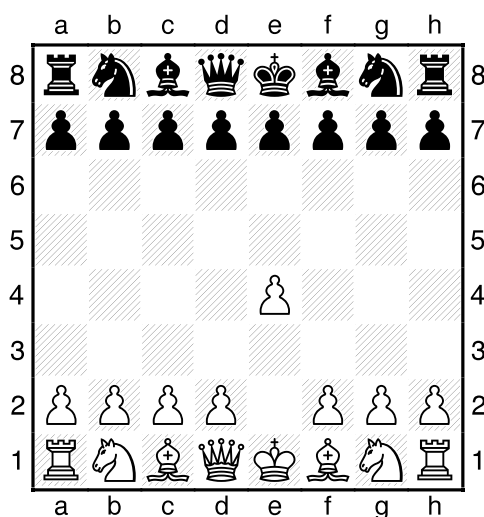
białe znajdują się w bardzo trudnej sytuacji. Ale mogą uratować remis „wiecznym szachem” wymuszając trzykrotne powtórzenie zestawu posunięć:

1. Ha5 – d8+ Kb8 – a7
2. Hd8 – a5+ Ka7 – b8

2.1. Wstęp

Grając białymi mamy ten przywilej, że jako pierwsi wykonujemy posunięcie na szachownicy. Należy ten atut wykorzystać i starać się wyprzedzić przeciwnika w rozwoju. Mamy do dyspozycji 20 różnych posunięć, 16 pionkami i 4 skoczkami. Wybieramy oczywiście ten najlepszy ruch, którym jest:

1. e2-e4



Tym posunięciem:

- wstawiamy pionka do centrum i atakujemy inne pole centralne (d5),
- umożliwiamy wyprowadzenie hetman po przekątnej d1-h5, oraz gońca po przekątnej f1-a6,
- przygotowujemy wykonanie w dalszej kolejności małej roszady,

czyli przestrzegamy trzy podstawowe zasady gry w debiucie jakimi są:

- zajęcie centrum,
- rozwój lekkich figur,
- zabezpieczenie króla.

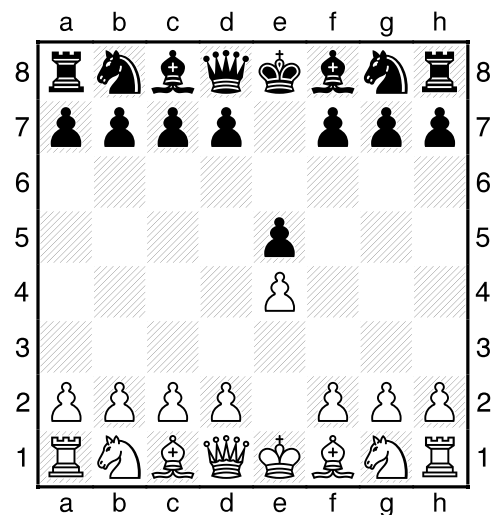
2.2.1. Wstęp

Jeżeli po naszym pierwszym posunięciu:

1. e2-e4

przeciwnik także wybrał to najlepsze z 20 możliwych odpowiedzi i zagrał symetrycznie:

1. ... e7-e5



To powstanie wówczas tzw. debiut otwarty, w którym obydwie strony będą dążyć do jak najszybszego stoczenia ostrej walki figurowej.

2.3.1. Wstęp

Jeżeli po naszym pierwszym posunięciu:

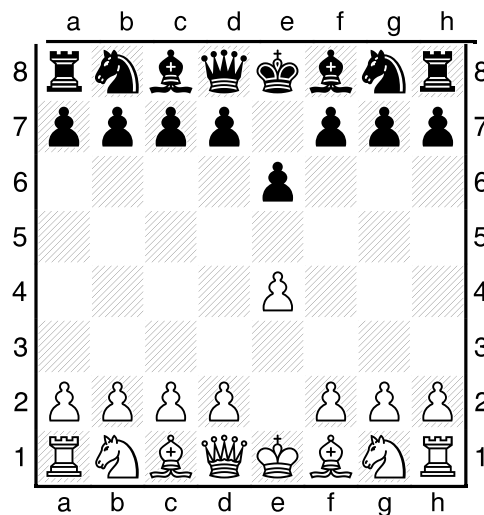
1. e2-e4

przeciwnik uchylił się od ostrej gry otwartej (nie odpowiedział 1. ... e7-e5) ale wybrał jedno z pozostałych 19 możliwych odpowiedzi to będziemy mieli do czynienia z debiutem półotwartym.

Gdyby zagrał np.

1. ... e7-e6

to powstała by tzw. obrona francuska.



Nazwy debiutów pochodzą od państw, gdzie zbiorowo opracowano jakieś nowe sposoby gry w debiucie lub nazwisk szachistów, którzy jako pierwsi przeanalizowali i zastosowali takie nowinki.

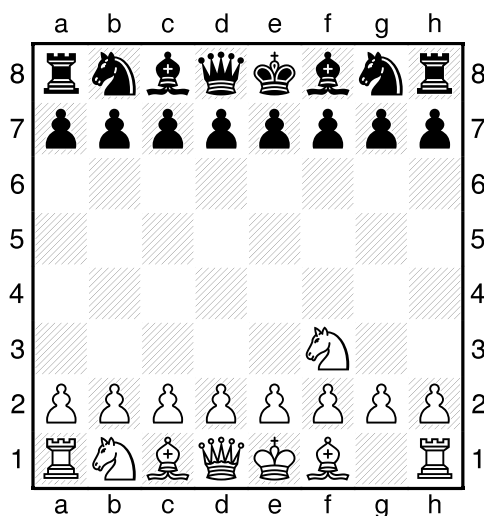
2.4.1. Wstęp

Ze względów strategicznych i psychologicznych możemy celowo zrezygnować z gry otwartej i nie wykonać tego najlepszego posunięcia jakim jest 1. e2-e4. Wówczas narzucamy przeciwnikowi rozpoczęcie partii w stylu jednego z wielu debiutów zamkniętych.

Gdy zagramy np.:

2. Sg1-f3

to powstanie tzw. atak królewsko-indyjski.



W tym wyjątkowym przypadku nazwa „indyjski” nie oznacza miejsca opracowania tego debiutu ale określała na początku jego zastosowania coś obcego, dziwnego i mało wartościowego. Obecnie debiuty indyjskie cieszą się dużą popularnością i znalazły się w repertuarach najlepszych szachistów świata.

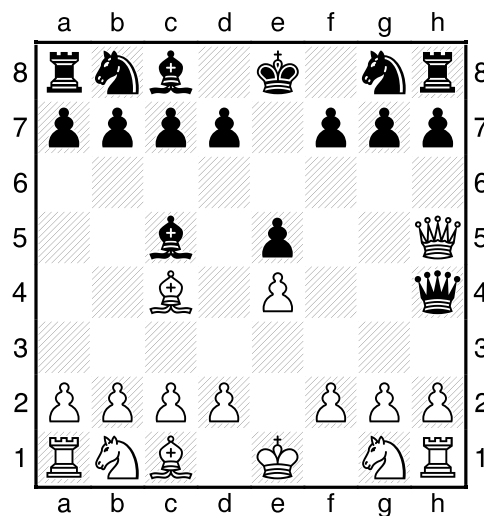
3.1. Wstęp

Ponieważ przeciwnik grający białymi zaczyna daje się na początku partii odczuć, że jest jakby o to jedno posunięcie do przodu. Można się o tym boleśnie przekonać, jeżeli będziemy „na ślepo” naśladować jego ruchy.

Np. po trzech symetrycznych posunięciach:

1. e2-e4 e7-e5
2. L f1-c4 Lf8-c5
3. Hd1-h5 Hd8-h4??

powstanie następująca sytuacja:



w której już w czwartym posunięciu:

4. Hh5:h4

stracimy hetmana i szybko przegramy partię.

Dlatego grając czarnymi musimy się ostrożnie rozwijać przestrzegając ogólnych zasad gry w debiucie:

- walka o centrum,
- rozwój lekkich figur,
- zabezpieczenie własnego króla.

Po kilku posunięciach zatrze się różnica w rozwoju, wynikająca z wykonania przez białe pierwszego posunięcia i doprowadzimy do wyrównania sytuacji na szachownicy.

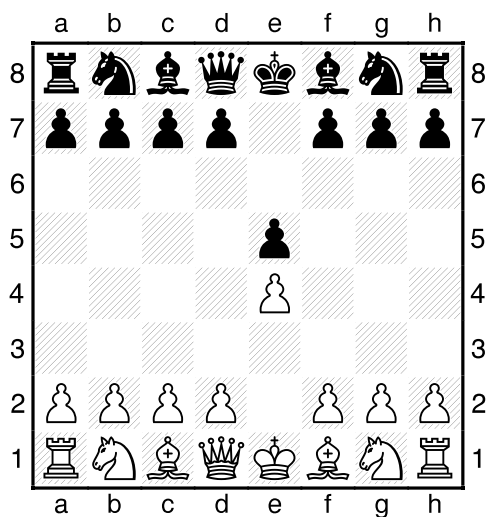
3.2.1. Wstęp

Jeżeli po pierwszym posunięciu przeciwnika grającego białymi:

3. e2-e4

odpowiemy naszym najsilniejszym ruchem:

1. ... e7-e5



to powstanie wówczas tzw. debiut otwarty, w którym obydwie strony będą dążyć do jak najszybszego stoczenia ostrej walki figurowej.

3.3.1. Wstęp

Aby uniknąć ostrych wariantów gry otwartej możemy na pierwsze posunięcie przeciwnika, grającego białymi:

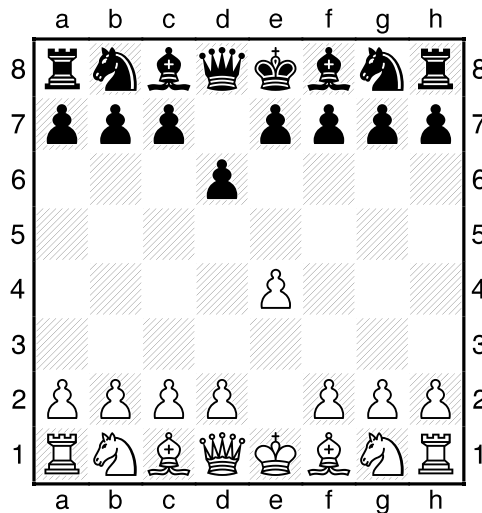
4. e2-e4

nie odpowiedzieć symetrycznie 1. ... e7-e5, czyli zrezygnować z naszego najlepszego ruchu i świadomie przejść do jednego z wielu debiutów półotwartych.

Gdy zagramy np.

1. ... d7-d6

to powstanie tzw. obrona Pirca



Nazwy debiutów pochodzą od nazwisk szachistów, którzy jako pierwsi przeanalizowali i zastosowali nowe sposoby gry w debiucie lub państwach, gdzie zbiorowo opracowano jakieś nowinki.

3.4.1. Wstęp

Jeżeli przeciwnik grający białymi w pierwszym posunięciu nie zagrał swojego najlepszego ruchu 1. e2-e4 ale wybrał jedno z pozostałych 19 posunięć to mamy do czynienia z debiutem zamkniętym.

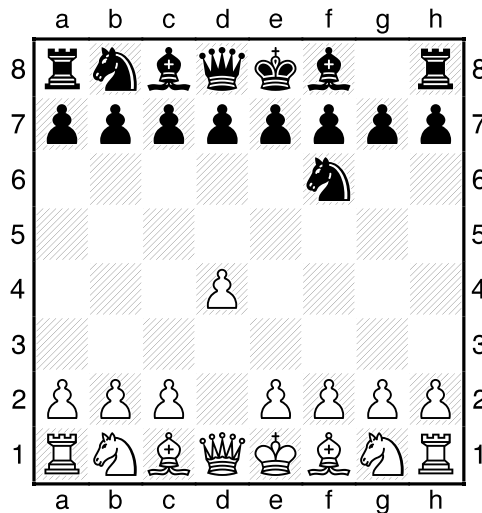
Gdy zagrał np.:

5. d2-d4

a my odpowiemy np.:

1. ... Sg8-f6

to powstanie obrona indyjska.



W tym wyjątkowym przypadku nazwa „indyjska” nie oznacza miejsca opracowania tego debiutu ale określała na początku jego zastosowania coś obcego, dziwnego i mało wartościowego. Obecnie debiuty indyjskie cieszą się dużą popularnością i znalazły się w repertuarach najlepszych szachistów świata.

4.1. Wstęp

Pamiętamy, że w grze debiutowe przestrzegaliśmy trzech zasad:

- zajęcie centrum,
- rozwój lekkich figur,
- zabezpieczenie króla przez wykonanie roszady.

Teraz nadszedł czas na tzw. grę środkową. Manewrujemy figurami i przesuwamy pionki do przodu. Przy tym wszystkim musimy wnikliwie analizować ciągle zmieniającą się sytuację na szachownicy pod kątem sił i słabości w ustawieniu bierok przeciwnika oraz własnych. Na tej podstawie wybieramy odpowiedni plan dalszego postępowania.

Oczywiście trzeba się liczyć z tym, że nasz przeciwnik akurat robi to samo. Żeby go pokonać musimy postępować jak Napoleon na polu prawdziwej bitwy. Musimy również wnikliwie analizować posunięcia przeciwnika, odgadywać jego zamiary i przeszkadzać w ich realizacji.

5.1. Wstęp

W grze środkowej dążymy przede wszystkim do osiągnięcia przewagi materialnej.

Jest jednak mało prawdopodobne, że przeciwnik podstawi nam przez nieuwagę jakąś bierkę do bicia lub nie zauważy naszej proste groźby. Na szczęście mamy do dyspozycji sprytne chwytły tzw. uderzenia taktyczne, które wymuszają ofiary materialne na przeciwniku.

To są właśnie te ładne motywy taktyczne na szachownicy, które decydują o poziomie i pięknie gry szachowej, a przeprowadzenie takiej kombinacji przynosi grającemu dużo radości.

Zapoznanie się z różnymi przykładami uderzeń taktycznych ułatwi szybkie rozpoznawanie typowych okazji do natychmiastowego poprawienia sytuacji materialnej.

6.1. Wstęp

Już wiemy, że w grze środkowej, za pomocą uderzeń taktycznych, staramy się zdobyć przewagę materialną aby później przejść do wygranej końcówki.

Ale marzeniem każdego szachisty jest wcześniejsze zamatanie króla przeciwnika.

Najlepiej za pomocą pięknej i zaskakujące kombinacji.

Taka okazja nadarza się w sytuacjach, kiedy przeciwnik wybrał ryzykowny plan gry lub niedokładnie zabezpieczył swojego króla.

Zapoznanie się z różnymi przykładami ataków na króla ułatwi szybkie dostrzeganie typowych sytuacji nadających się do przeprowadzenia niespodziewanych kombinacji matowych.

8.1. Wstęp

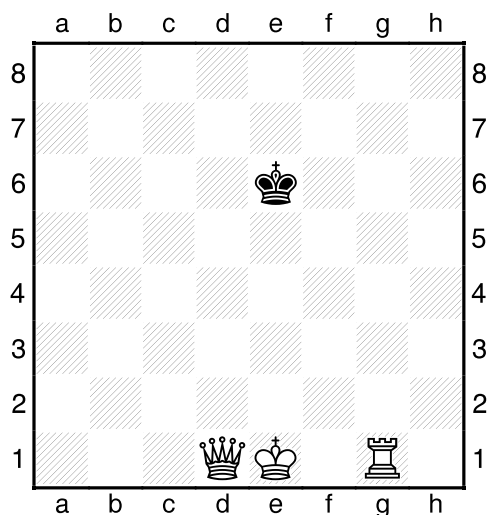
Założmy, że emocje debiutu i gry środkowej mamy już za sobą i na szachownicy pozostały tylko nieliczne bierki. Z przeliczenia ich wartości punktowych wynika, że mamy wystarczającą przewagę do wygrania partii.

Ponieważ jednak przeciwnik nie chce się poddać, musimy zamatować jego króla.

Wówczas należy obrać optymalną drogę postępowania i w żadnym przypadku nie dopuścić do pata.

8.2. Matowanie dwoma ciężkimi figurami

Matowanie hetmanem i wieżą:



Wynik partii jest przesądzony, pozostaje jednak zadanie zamatowania czarnego króla w jak najmniejszej liczbie posunięć.

Ponieważ król jest dosyć ruchliwą figurą to trudno go zamatować na środku szachownicy. Dlatego w pierw należy go zepchnąć na jej brzeg. W tym celu od razu w pierwszym posunięciu wprowadzamy hetmana do 5 rzędu i odcinamy czarnego króla od środka szachownicy:

1. Hd1 – h5

Następnie metodą schodkową spychamy go w kierunku brzegu szachownicy. W tej metodzie hetman i wieża cyklicznie zmieniają swoją funkcję. Na zmianę jedna figura blokuje cały rząd a druga zajmuje następny i spycha króla dalej:

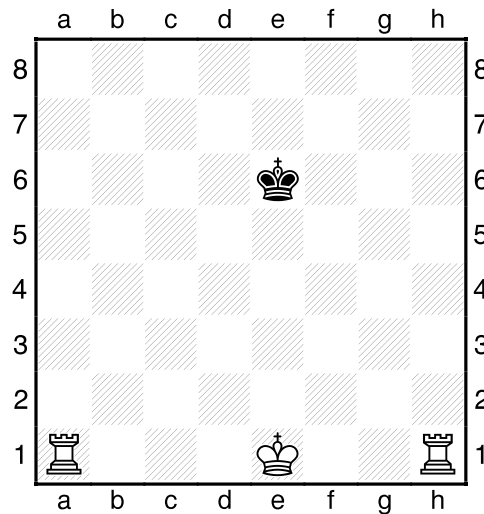
1. . . . Ke6 – f6
2. Wg1 – g6+ Kf6 – f7
3. Hh5 – h7+ Kf7 – f8

Kiedy król znajdzie się już na samym brzegu szachownicy to w następnym ruchu zostanie zamatowany:

4. Wg6 – g8#

Po tak przeprowadzonym matowaniu możemy z dumą sporzyć w oczy przyglądającym się kibicom, bo nawet arcymistrz nie rozegrałby tej końcówki lepiej.

Matowanie dwoma wieżami:



Także w tym przypadku duża przewaga białych zobowiązuje do zakończenia partii w kilku posunięciach.

Dlatego, podobnie jak w poprzednim przypadku, od razu odcinamy czarnego króla od środka szachownicy i następnie znaną już metodą schodkową spychamy go w kierunku brzegu. Na zmianę jedna wieża blokuje, druga spycha:

1. Wh1 – h5 Ke6 – f6
2. Wa1 – a6+ Kf6 – g7!

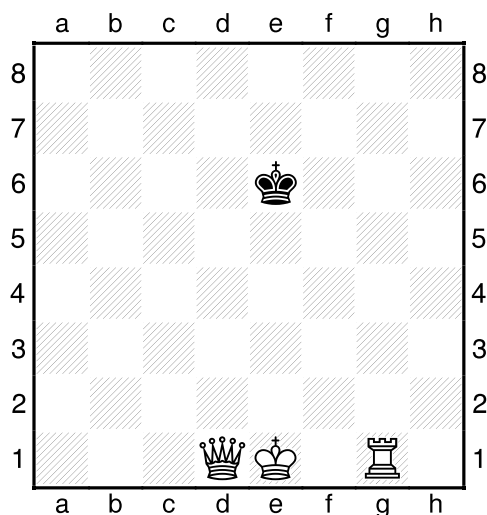
Pojawiła się trudność, bo czarny król się broni jak tylko potrafi. Pójście wieżą h5 od razu do siódmego rzędu byłoby wielkim błędem. Czarny król już tylko czeka, aby ją tam zabić. Dlatego wpieryw przesuwamy tą wieżę po piątym rzędzie na bezpieczną odległość od czarnego króla (np. na linię b), a dopiero później dokończymy matowanie:

3. Wh5 – b5 Kg7 – f7
4. Wb5 – b7+ Kf7 – e8
5. Wa6 – a8#

I tym razem zadaliśmy mata w minimalnej do osiągnięcia liczbie posunięć.

8.2. Matowanie dwoma ciężkimi figurami

Matowanie hetmanem i wieżą:



Wynik partii jest przesądzony, pozostaje jednak zadanie zamatowania czarnego króla w jak najmniejszej liczbie posunięć.

Ponieważ król jest dosyć ruchliwą figurą to trudno go zamatować na środku szachownicy. Dlatego w pierw należy go zepchnąć na jej brzeg. W tym celu od razu w pierwszym posunięciu wprowadzamy hetmana do 5 rzędu i odcinamy czarnego króla od środka szachownicy:

1. Hd1 – h5

Następnie metodą schodkową spychamy go w kierunku brzegu szachownicy. W tej metodzie hetman i wieża cyklicznie zmieniają swoją funkcję. Na zmianę jedna figura blokuje cały rząd a druga zajmuje następny i spycha króla dalej:

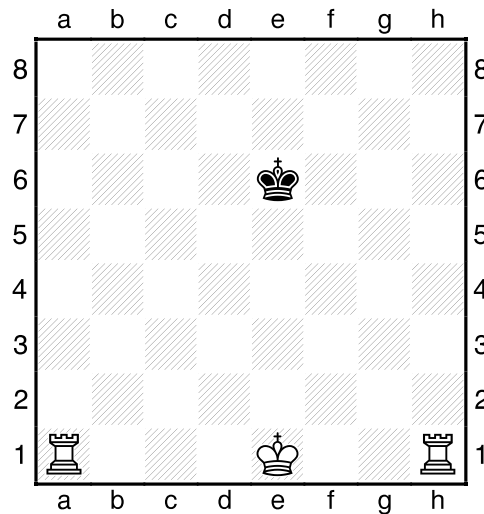
1. . . . Ke6 – f6
2. Wg1 – g6+ Kf6 – f7
3. Hh5 – h7+ Kf7 – f8

Kiedy król znajdzie się już na samym brzegu szachownicy to w następnym ruchu zostanie zamatowany:

4. Wg6 – g8#

Po tak przeprowadzonym matowaniu możemy z dumą sporzeć w oczy przyglądającym się kibicom, bo nawet arcymistrz nie rozegrałby tej końcówki lepiej.

Matowanie dwoma wieżami:



Także w tym przypadku duża przewaga białych zobowiązuje do zakończenia partii w kilku posunięciach.

Dlatego, podobnie jak w poprzednim przypadku, od razu odcinamy czarnego króla od środka szachownicy i następnie znaną już metodą schodkową spychamy go w kierunku brzegu. Na zmianę jedna wieża blokuje, druga spycha:

1. Wh1 – h5 Ke6 – f6
2. Wa1 – a6+ Kf6 – g7!

Pojawiła się trudność, bo czarny król się broni jak tylko potrafi. Pójście wieżą h5 od razu do siódmego rzędu byłoby wielkim błędem. Czarny król już tylko czeka, aby ją tam zabić. Dlatego wpieryw przesuwamy tą wieżę po piątym rzędzie na bezpieczną odległość od czarnego króla (np. na linię b), a dopiero później dokończymy matowanie:

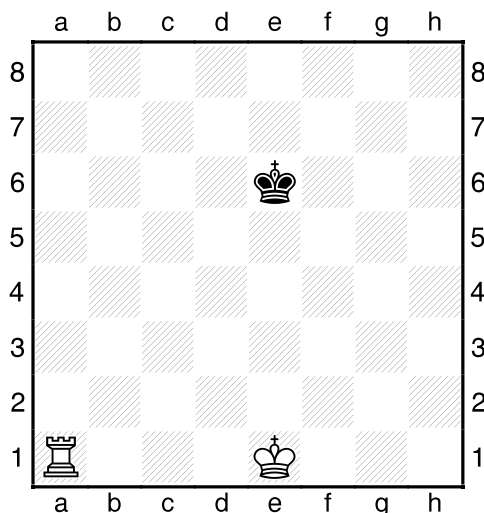
3. Wh5 – b5 Kg7 – f7
4. Wb5 – b7+ Kf7 – e8
5. Wa6 – a8#

I tym razem zadaliśmy mata w minimalnej do osiągnięcia liczbie posunięć.

8.4. Matowanie wieżą i królem

Matowanie przy pomocy wieży i króla jest prawie tak samo popularne jak końcówka hetman i król przeciwko królowi. Również technika spychania króla na brzeg szachownicy przez zamknięcie go w „klatce” jest podobna.

Jednak wieża nie jest tak silną figurą jak hetman i nie potrafi tego dokonać w pojedynkę. Od samego początku potrzebuje wsparcia własnego króla. Ponadto musimy stosować ciche, wyczekujące posunięcia, którymi celowo oddaje się tempo gry przeciwnikowi.



Tok postępowania rozkłada się na dwa etapy.

W pierwszym etapie podchodzimy wieżą i królem do króla przeciwnika i zamykamy go w „klatce”. Następnie systematycznie zmniejszamy wymiary tej „klatki” aż czarny król znajdzie się w samym rogu szachownicy.

- | | | |
|----|----------|----------|
| 1. | Wa1 – d1 | Ke6 – e5 |
| 2. | Wd1 – d3 | Ke5 – e4 |
| 3. | Ke1 – e2 | Ke4 – e5 |
| 4. | Ke2 – e3 | Ke5 – f5 |

Zadaniem naszego króla jest bronienie wieży i spychanie króla przeciwnika.

- | | | |
|----|----------|----------|
| 5. | Wd3 – d4 | Kf5 – e5 |
|----|----------|----------|

Wieża zmniejszyła „klatkę”. Natomiast czarny król broni się przed wypchnięciem z centrum szachownicy.

- | | | |
|----|-----------|----------|
| 6. | Ke3 – d3! | Ke5 – f5 |
| 7. | Wd4 – e4 | |

Tym tempowym posunięciem królem wymusiliśmy cofnięcie się króla przeciwnika co od razu umożliwiło nam kolejne zmniejszenie „klatki”.

Dalsza gra, z zachowaniem powyższych reguł, może się potoczyć następująco:

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 7. | . . . | Kf5 – f6 |
| 8. | Kd3 – d4 | Kf6 – f5 |
| 9. | Kd4 – d5 | Kf5 – f6 |
| 10. | We4 – e5 | Kf6 – g6 |
| 11. | Kd5 – e6 | Kg6 – g7 |
| 12. | We5 – g5+ | Kg7 – h6 |

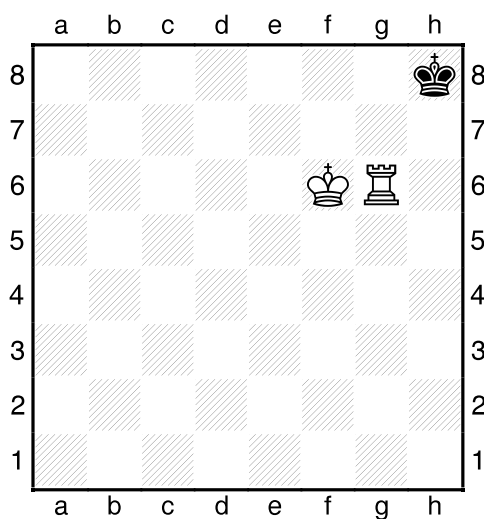
Tym szachem zepchnęliśmy czarnego króla ostatecznie na sam brzeg szachownicy. On oczywiście nie chce dobrowolnie pójść do rogu.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 13. | Ke6 – f6 | Kh6 – h7 |
| 14. | Wg5 – g6 | Kh7 – h8 |

W końcu czarny król znalazł się w samym rogu szachownicy.

W drugim etapie dajemy mata w kilku posunięciach.

Zauważamy, że dalsze zmniejszenie „klatki” 15. Wg6 – g7 byłoby dużym błędem, bo końcówka zakończyłaby się patem.



- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 15. | Kf6 – f7 | Kh8 – h7 |
| 16. | Wg6 - f6! | Kh7 – h8 |
| 17. | Wf6 – h6# | |

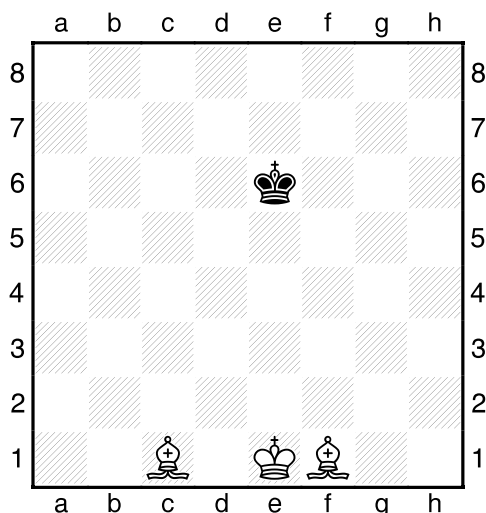
Tym tempowym posunięciem, tym razem wieżą, wymusiliśmy powrót czarnego króla do rogu szachownicy, gdzie został od razu zamatowany.

Celowe oddanie tempa, które zmusi przeciwnika do pogorszenia swojej sytuacji na szachownicy, jest jednym z przykładów subtelnych i pięknych motywów gry szachowej.

8.5. Matowanie dwoma gońcami i królem

Taka końcówka praktycznie się nie zdarza. Zazwyczaj oprócz pary gońców zostaje nam jeszcze kilka pionków. Wtedy najprościej jest doprowadzić jednego z nich do promocji, zamienić na hetmana i w łatwy sposób zamatować króla przeciwnika tym nowo dorobionym hetmanem.

Tym niemniej warto wiedzieć, że para gońców potrafi zamatować króla prowadzonego ręką nawet arcymistrza.



Tok postępowania rozkłada się na trzy etapy.

W pierwszym etapie ustawiamy gońce na dwóch sąsiednich przekątnych przechodzących przez pola centralne szachownicy:

1. Gf1 – g2 Ke6 – e5
6. Gc1 – e3 Ke5 – d6

Zauważamy, że te dwie zasachowane przekątne a7-g1 i a8-h1 tworzą „zaporę”, której czarny monarcha nie potrafi przekroczyć. W ten sposób został odcięty od ponad połowy szachownicy. Jednocześnie narożne pole h8 zostało wyznaczone jako miejsce jego zamatowania.

W drugim etapie wprowadzamy naszego króla do centrum i spychamy czarnego króla w kierunku rogu h8. Tasując gońce przesuwamy ww. „zaporę” zabierając królowi przeciwnika kolejne przekątne. Uważamy przy tym aby czarny monarcha nie przeniknął na jej drugą stronę. Dalsza gra, z zachowaniem powyższych reguł, może potoczyć się następująco:

3. Ke1 – d2 Kd6 – e5
4. Kd2 – d3 Ke5 – d6
5. Kd3 – c4 Kd6 – c7

Czarny król specjalnie oddala się od rogu swojego przeznaczenia.

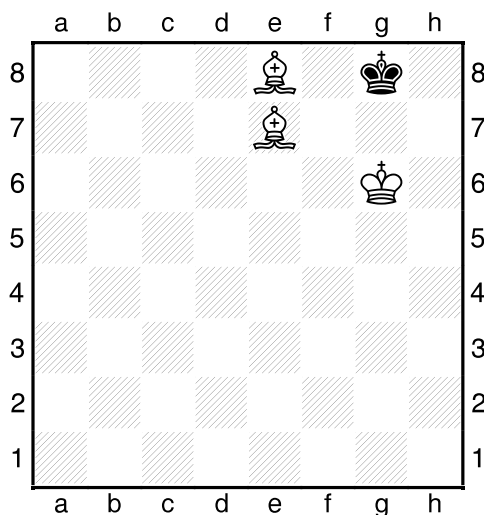
6. Kc4 – c5 Kc7 – b8
7. Kc5 – b6 Kb8 – c8
8. Ge3 – f4

Goniec czarnopolowy przesunął się o jedno pole i zajął następną przekątną b8-h2.

8. . . . Kc8 – d7
9. Gg2 – h3+ . . .

Teraz z kolei goniec białopolowy zajął następną przekątną c8-h3.

W końcu doprowadzimy do poniższej pozycji, którą należy **zapamiętać**.
Zauważamy, że królowi przeciwnika pozostały już tylko dwa pola i że nie może się zbliżyć do naszych gońców.



W trzecim etapie dajemy mata w kilku posunięciach:

Ge8 – f7+ Kg8 – h8
Ge7 – f6#

Gdyby w powyższym diagramie czarny król nie stał na polu g8 lecz na h8, należałoby wpieryw wykonać posunięcie tempowe, aby zmusić go do pójścia na g8, a następnie dać tego mata w dwóch posunięciach:

Ge8 – d7! Kh8 – g8
Gd7 – e6+ Kg8 – h8
Ge7 – f6#

Zauważamy, że przedostatnie posunięcie jest wykonane z szachem.

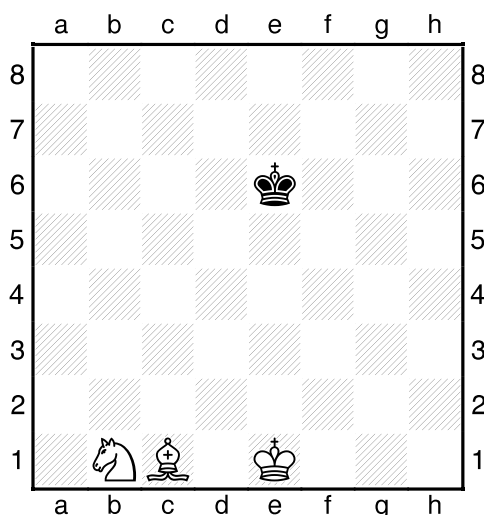
8.6. Matowanie gońcem ze skoczkiem i królem

Również taka końcówka praktycznie się nie zdarza. Zazwyczaj oprócz gońca i skoczka zostaje nam jeszcze kilka pionków. Najprościej jest doprowadzić jednego z nich do promocji, zamienić na hetmana i w łatwy sposób zamatować króla przeciwnika.

Tym niemniej warto prześledzić tą końcówkę, aby zobaczyć jakie możliwości gry posiadają obydwie lekkie figury.

Matowanie gońcem i skoczkiem jest podobne do końcówki z dwoma gońcami ale znacznie trudniejsze. Już samo wypychanie króla przeciwnika z centrum szachownicy wymaga umiejętnej współpracy wszystkich trzech białych figur.

Ponadto do zamatowania nadają się tylko te dwa narożniki szachownicy, których kolor jest zgodny z kolorem pól po których przesuwają się gońce. Dlatego aby nie przekroczyć limitu 50 posunięć i mimo dużego nakładu czasu i energii nie być zmuszonym do zadowolenia się remisem, musimy grać według precyzyjnego planu.



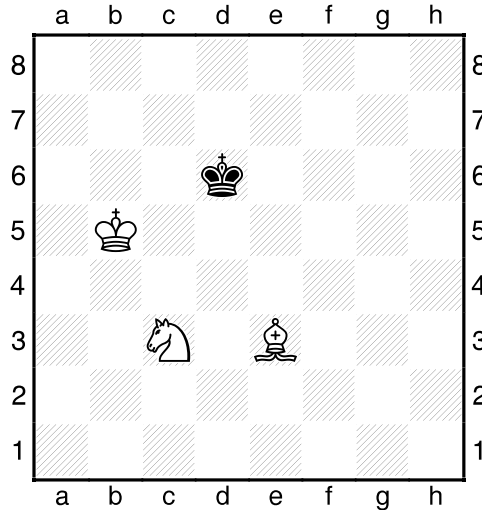
Tok postępowania rozkłada się na trzy etapy:

W pierwszym etapie wypychamy czarnego monarchę z centrum szachownicy.

Przykładowa gra może się potoczyć następująco:

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 1. | Ke1 – e2 | Ke6 – e5 |
| 7. | Ke2 – d3 | Ke5 – d5 |
| 8. | Lc1 – e3 | Kd5 – e5 |
| 9. | Sb1 – c3 | Ke5 – d6 |
| 10. | Kd3 – d4 | Kd6 – c6 |
| 11. | Kd4 – c4 | Kc6 – d6 |
| 12. | Kc4 – b5 | |

Zauważamy, że powstała „zapora”, która odgradza czarnego króla od połowy szachownicy. Mianowicie gońc zaszachował czarnopolową przekątną a7-g1, a biały król i skoczek wzięli pod kontrolę przylegające do niej białe pola.



Naszym dalszym celem jest stopniowe przesuwanie tej „zapory” w kierunku rogu h8 i zamiatowanie na tym polu króla przeciwnika. Czarny monarcha, w celu przedłużenia gry, może podjąć desperacką ucieczkę do bezpiecznego dla siebie białego rogu a8 lub h1.

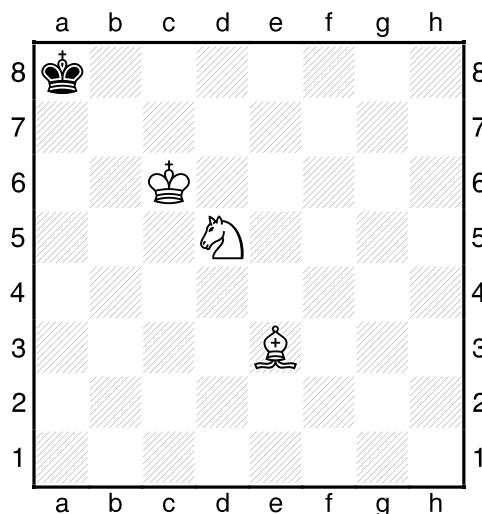
7. ...	Kd6 – c7
13. Kb5 – a6	Kc7 – b8
14. Ka6 – b6	Kb8 – a8

Rzeczywiście, czarny król usadowił się w „złym” dla nas białym rogu a8.

W drugim etapie przepychamy króla przeciwnika do czarnego rogu h8.

10. Kb6 – c6	Ka8 – b8
11. Sc3 – d5	Kb8 – a8

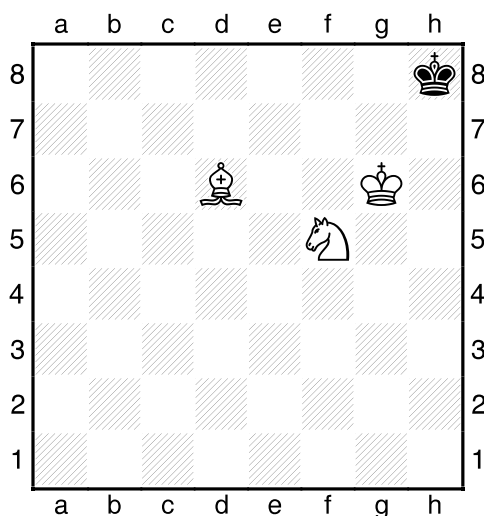
Po skonsolidowaniu naszych figur powstała charakterystyczna pozycja, która jest punktem wyjścia do wymuszenia wędrówki czarnego monarchy do rogu h8 i którą należy **zapamiętać**.



Od tego momentu skoczek będzie się poruszał charakterystycznym zygzakiem (d5-c7-d5-e7-f5-g7-f5) a czarny król będzie wędrował po ósmej linii „jak po sznurku”, chociaż z kilkoma „zawahaniem”, do rogu h8.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 12. | Sd5 – c7 | Ka8 – b8 |
| 13. | Ge3 – b6 | Kb8 – c8 |
| 14. | Gb6 – a7 | Kc8 – d8 |
| 15. | Sc7 – d5 | Kd8 – c8 |
| 16. | Sd5 – e7+ | Kc8 – d8 |
| 17. | Kc6 – d6 | Kd8 – e8 |
| 18. | Kd6 – e6 | Ke8 – d8 |
| 19. | Ga7 – b6+ | Kd8 – e8 |
| 20. | Se7 – f5 | Ke8 – f8 |
| 21. | Gb6 – c7 | Kf8 – e8 |
| 22. | Sf5 – g7+ | Ke8 – f8 |
| 23. | Ke6 – f6 | Kf8 – g8 |
| 24. | Kf6 – g6 | Kg8 – f8 |
| 25. | Gc7 – d6+ | Kf8 – g8 |
| 26. | Sg7 – f5 | Kg8 – h8 |

W końcu król przeciwnika znalazł się we właściwym czarnym rogu szachownicy. Tą pozycję należy również **zapamiętać**.



W trzecim etapie dajemy mata w trzech posunięciach:

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 27. | Gd6 – e7 | Kh8 – g8 |
| 28. | Sf5 – h6+ | Kg8 – h8 |
| 29. | Ge7 – f6# | |

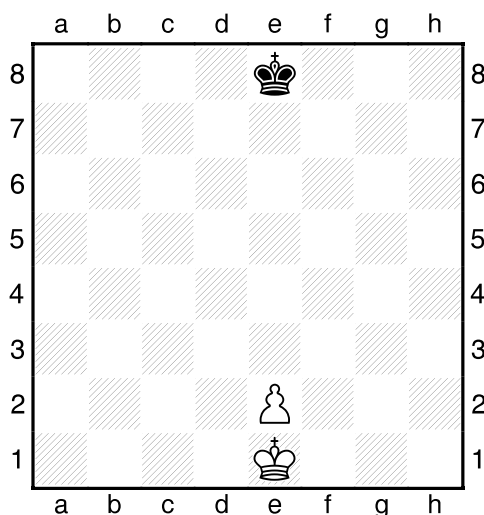
Zauważamy, że podobnie jak w końcówce z dwoma gońcami, przedostatnie posunięcie jest wykonane z szachem.

8.7. Doprowadzanie pionka do promocji

Końcówka król z pionkiem przeciwko królowi jest bardzo częstym zakończeniem partii szachów. Obserwuje się jednak, że rozgrywający ją zawodnicy popełniają szereg niedokładności i dopiero ostatni z błędów decyduje o jej wyniku.

Tymczasem znając technikę stosowania **opozycji**, w doprowadzaniu pionka do promocji, możemy w wielu sytuacjach już w pierwszym posunięciu zapewnić sobie ostateczny sukces.

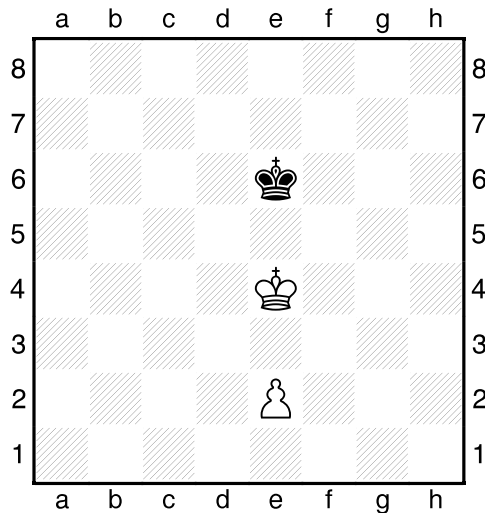
W debiucie, wykonując rozsadę, schowaliśmy króla za szeregiem pionków. Tam też przetrwał bezpiecznie okres gry środkowej. Ale teraz w końcówce musi wyjść na środek szachownicy i włączyć się aktywnie do walki. To dotyczy również króla przeciwnika. Dlatego już po kilku ruchach staną naprzeciwko siebie. Wówczas, podobnie jak dwaj zawodnicy sumo, którzy natarli na siebie brzuchami, będą się nawzajem wypychać do gorszej pozycji. W ringu decyduje siła, w szachach umiejętność ustawianie własnego króla w **opozycji** do króla przeciwnika.



Dobitnie ilustruje to sytuacja na powyższym diagramie. Zaczynając od jak najszybszego wprowadzenia białego króla do centrum wygramy nawet z arcymistrzem. Wykonując przedwcześnie ruch pionkiem zmnajemy okazję doprowadzenia go do promocji (patrz pkt 9.2).

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 1. | Ke1 – d2 | Ke8 – d7 |
| 15. | Kd2 – e3 | Kd7 – e6 |
| 16. | Ke3 – e4 | |

Biały król ustawił się w **opozycji** do czarnego i ten będąc na posunięciu musi ustąpić np. do tyłu.



3. . . . Ke6 – e7
 17. Ke4 – e5 Ke7 – e8

Biały król ustawił się ponownie w **opozycji** i czarny znowu się cofnął. Dopiero teraz ostrożnie podciągamy pionka.

18. e2 – e3! Ke8 – e7

Czarny monarcha skorzystał z okazji i zajął **opozycję** w stosunku do białego króla. Ale białe, grając pionkiem tylko o jedno pole, zostawiły sobie możliwość wykonania nim posunięcia tempowego, którym teraz odwracają **opozycję** pomiędzy królami.

6. e3 – e4! Ke7 – e8
 7. Ke5 – e6 Ke8 – d8
 8. Ke6 – f7

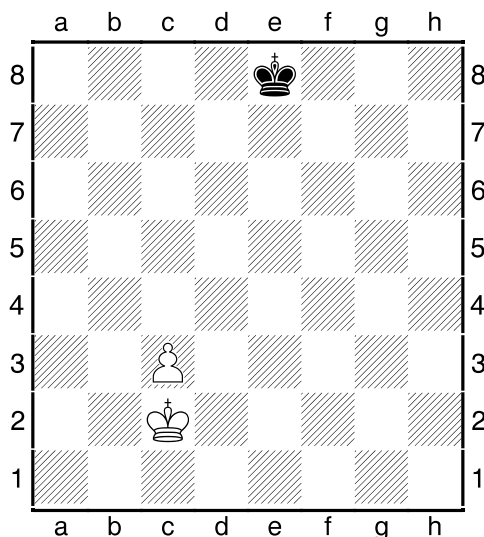
Biały król, zajmując kolejne dwa razy **opozycję** w stosunku do swojego rywala, wypchnął go na ostatnią linię, zmusił do ustąpienia na bok i natychmiast wziął pod kontrolę trzy ostatnie pola marszu pionka do promocji. Przesuwanie pionka do przodu jest już tylko formalnością.

8. . . . Kd8 – d7
 9. e4 – e5 Kd7 – d8
 10. e5 – e6 Kd8 – c7
 11. e6 – e7 Kc7 – d7
 12. e7 – e8H+

Zauważamy, że **opozycja** jest ustawieniem królów naprzeciw siebie. Ta strona, która jest na posunięciu musi ją oddać, tzn. usunąć króla do tyłu lub w lewo czy w prawo. Na tym wygrywa ta druga strona bo jej król uzyskuje wówczas większą przestrzeń do gry.

Dużym ułatwieniem gry w takie końcówce jest zwracanie uwagi na tzw. **linię prowadzenia pionka**. Aby wygrać należy zająć naszym królem jedno z pól na tej linii. Jej położenie zależy od tego czy pionek już przekroczył połowę szachownicy.

Pionek nie przekroczył połowy szachownicy



W sytuacji na diagramie linię prowadzenia pionka c3 stanowią trzy pola b5, c5 i d5 oddalone o dwa rzędy od tego pionka.

Gra prowadząca do wygranej jest następująca:

1. Kc2 – b3 Ke8 – d7
2. Kb3 – b4 Kd7 – c6
3. Kb4 – c4 Kc6 – d6
4. Kc4 – b5

Cel został osiągnięty, zajęliśmy królem jedno z pól w linii prowadzenia pionka.

Gdybyśmy w pierwszym posunięciu pośpiesznie zegrali:

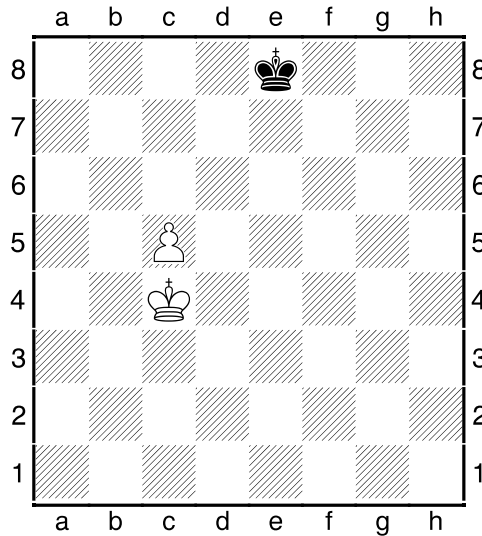
1. Kc2 – d3?

to czarny król zajęłby opozycję

1. ... Ke8 – d7
2. Kd3 – c4 Kd7 – c6

nie wpuściłby naszego króla do linii prowadzenia pionka i gra zakończyłaby się remisem.

Pionek przekroczył połowę szachownicy



W sytuacji na diagramie linię prowadzenia pionka c5 stanowią trzy pola b6, c6 i d6 znajdujące się bezpośrednio przed tym pionkiem.

Gra prowadząca do wygranej jest podobna do poprzedniego przykładu.

1. Kc4 – b5 Ke8 – d7
2. Kb5 – b6

I tym razem cel został osiągnięty, zajęliśmy królem jedno z pól w linii prowadzenia pionka.

Również, podobnie do poprzedniego przykładu, istniało niebezpieczeństwo zmarnowania szansy na wygraną po wykonaniu pierwszego posunięcia:

1. Kc4 – d5?

Wówczas czarny król zająłby opozycję

1. ... Ke8 – d7

nie wpuściłby naszego do linii prowadzenia pionka i gra zakończyłaby się remisem.

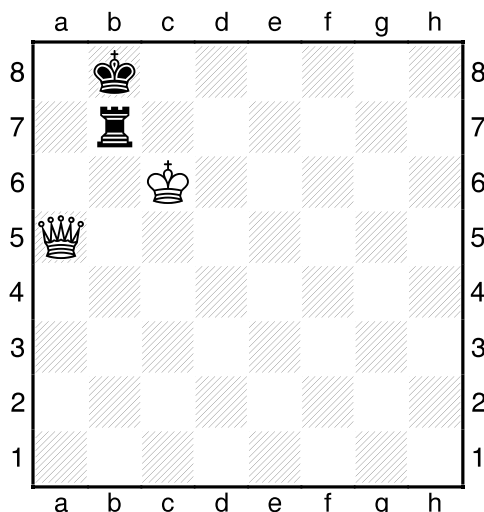
8.8. Hetman przeciwko wieży

Taka końcówka zdarza się bardzo rzadko. Zazwyczaj zostaje na szachownicy jeszcze kilka białych i czarnych pionków. Wówczas strona silniejsza z łatwością blokuje pionki przeciwnika i doprowadza do przemiany jednego ze swoich. Po czym strona słabsza nie ma innego wyjścia jak tylko oddać wieżę za tego nowego hetmana i poddać partię.

Tym niemniej warto wiedzieć, że oprócz szczególnych pozycji (patrz pkt 9.3.) hetman wygrywa przeciwko wieży.

Tok postępowania rozkłada się na trzy etapy.

W pierwszym etapie zbliżamy się królem i hetmanem do trzymającej się razem nieprzyjacielskiej pary króla z wieżą, spychamy ją do rogu szachownicy i doprowadzamy do następującej pozycji:



Jeżeli jesteśmy na posunięciu (mniej korzystna sytuacja) to przystępujemy do drugiego etapu, w którym oddajemy tempo zachowując tą samą pozycję.

1. Ha5 – e5+ Kb8 – a7(a8)
2. He5 – a1+ Ka7 – b8
3. Ha1 – a5

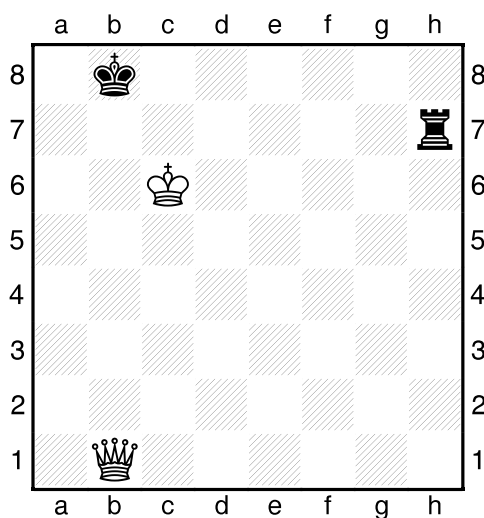
To oddanie tempa “zagranie hetmanem po trójkacie” jest kolejnym przykładem subtelnych i pięknych motywów gry szachowej.

Gdyby przeciwnik odszedł królem po pierwszym szachu do samego rogu a8, a po drugim szachu zasłonił go wieżą na a7, to dostałby od razu mat z pola a8.

W trzecim etapie, po wymuszonym oddzieleniu się wieży od własnego króla, zdobywamy ją po serii kilku szachów.

Założmy, że zmuszony do posunięcia przeciwnik, odszedł wieżą na pole h7.

3. ... Wb7 – h7
4. Ha5 – b4+ Kb8 – a8
5. Hb4 – a3+ Ka8 – b8
6. Ha3 – b3+ Kb8 – a8
7. Hb3 – a2+ Ka8 – b8
8. Ha2 – b1+ Kb8 – a8
9. Hb1 : h7



Zauważamy, że nasz hetman szachując po liniach a i b zmierzał zygzakiem w kierunku pierwszego rzędu. Jednak tak należało ten zygzak wykreślić aby hetman w każdej chwili mógł pójść po diagonalu do ósmego rzędu z matem, gdyby przeciwnik odszedł królem na c8 lub zastonił go wieżą na a7.

Gdyby przeciwnik w trzecim posunięciu, zamiast ruchu wieżą, poszedł królem na c8

3. ... Kb8 – c8

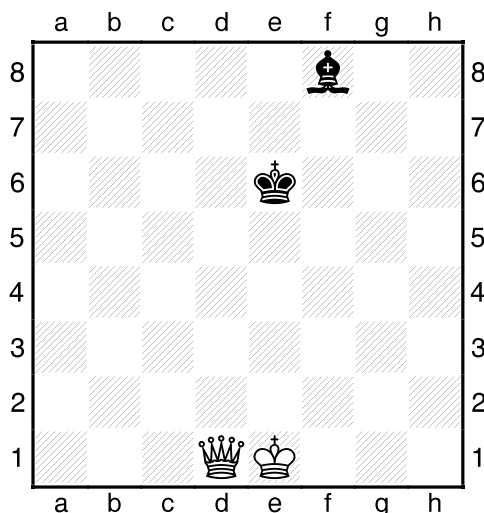
to straciłby wieżę od razu po związaniu jej hetmanem

4. Ha5 – a6

8.9. Hetman przeciwko lekkim figurom

Końcówkę hetman przeciwko jednej lekkiej figurze wygrywa się bez większego wysiłku.

Hetman przeciwko gońcowi



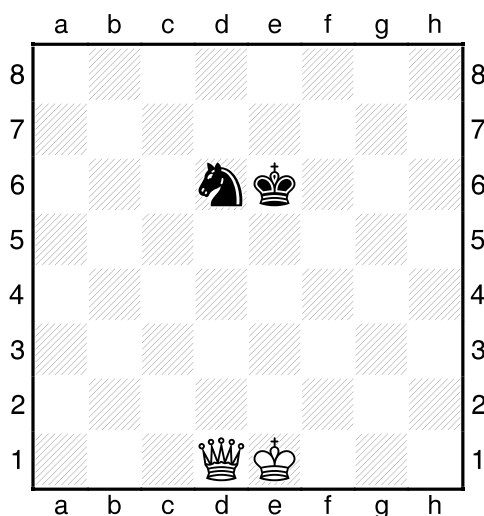
Podchodzimy naszym królem i hetmanem do króla przeciwnika, spychamy go na brzeg szachownicy i tam go matujemy. Manewrujemy naszymi figurami wyłącznie po polach odmiennego koloru niż goniec przeciwnika. W ten sposób unikamy jakiegokolwiek zagrożenia z jego strony.

Przykładowa gra może się potoczyć następująco:

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 4. | Ke1 – e2 | Gf8 – d6 |
| 5. | Ke2 – f3 | Gd6 – e5 |
| 6. | Kf3 – e4 | Ge5 – d6 |
| 4. | Hd1 – d5+ | Ke6 – e7 |
| 5. | Ke4 – f5 | Gd6 – c7 |
| 6. | Hd5 – e6+ | Ke7 – d8 |
| 7. | Kf5 – e4 | Gc7 – b8 |
| 8. | Ke4 – d5 | Kd8 – c7 |
| 9. | He6 – c6+ | Kc7 – d8 |
| 10. | Kd5 – e6 | Gb8 – ~ |
| 11. | Hc6 – d7# | |

Zauważamy, że stawiając nasze figury wyłącznie na białych polach zamatowaliśmy króla przeciwnika tak jakby gońca w ogóle nie było na szachownicy.

Hetman przeciwko skoczkowi



Gra hetmanem przeciwko skoczkowi jest trudniejsza niż przeciwko gońcowi, bo skoczek gra na polach obydwu kolorów, zadaje wiele szachów i ciągle grozi uderzeniem widełkowym.

Nie jest jednak w stanie zapobiec zepchnięciu króla na brzeg szachownicy i zamiatowaniu.

Przykładowa gra może się potoczyć następująco:

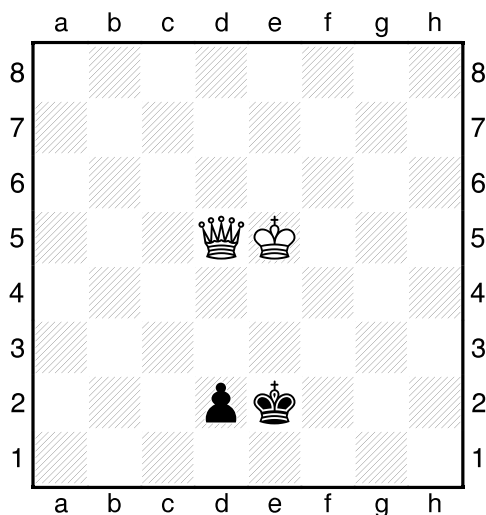
- | | |
|---------------|-----------|
| 1. Ke1 – e2 | Ke6 – e5 |
| 2. Ke2 – e3 | Sd6 – f5+ |
| 3. Ke3 – d3 | Sf5 – d6 |
| 4. Hd1 – h5+ | Ke5 – e6 |
| 5. Hh5 – g5 | Sd6 – f5 |
| 6. Kd3 – e4 | Sf5 – d6+ |
| 7. Ke4 – f4 | Sd6 – f7 |
| 8. Hg5 – g6+ | Ke6 – e7 |
| 9. Kf4 – f5 | Sf7 – d6+ |
| 10. Kf5 – e5 | Sd6 – f7+ |
| 11. Ke5 – d5 | Sf7 – d8 |
| 12. Hg6 – g5+ | Ke7 – d7 |
| 13. Hg5 – g7+ | Kd7 – e8 |
| 14. Kd5 – d6 | Sd8 – f7+ |
| 15. Kd6 – e6 | Sf7 – d8+ |
| 16. Ke6 – f6 | Sd8 – c6 |
| 17. Hg7 – c7 | |

i mat w następnym posunięciu.

Zauważamy, że nieprzyjemne serie szachów, którymi przeciwnik przedłuża grę, najłatwiej jest zakończyć stawiając naszego króla na diagonalu o dwa pola od skoczka.

8.10. Hetman przeciwko pionkowi

Hetman jest najsilniejszą figurą a pionek najsłabszą bierką na szachownicy. Dlatego ta końcówka staje się interesująca dopiero wtedy gdy pionek stoi już bezpośrednio przed polem promocji, jest wsparty przez własnego króla, a drugi król jest znacznie oddalony.



W pozycji na diagramie hetman nie jest w stanie w pojedynkę zabić czarnego pionka. Dlatego grając białymi musimy zapobiec jego promocji i jednocześnie stworzyć warunki do przybliżenia się naszego króla. W tym celu będziemy tak szachować króla przeciwnika i wiązać lub atakować jego pionka, aż wepchniemy czarnego króla na pole promocji. Wtedy powstanie okazja do wykonania jednego posunięcia naszym królem. Ten manewr będziemy powtarzać tak długo dopóki nie podejmiemy królem do pionka i go nie zdobędziemy. Przykładowa gra może potoczyć się następująco:

1. Hd5 – e4+ Ke2 – f2
2. He4 – d3 Kf2 – e1
3. Hd3 – e3+ Ke1 – d1
4. Ke5 – d4 Kd1 – c2

Wykorzystując zablokowanie pola promocji przybliżyliśmy naszego króla o jedno pole. Ponieważ jednak czarny król niezwłocznie wyszedł na drugą stronę, musimy od razu powtórzyć znany już manewr po tej drugiej stronie.

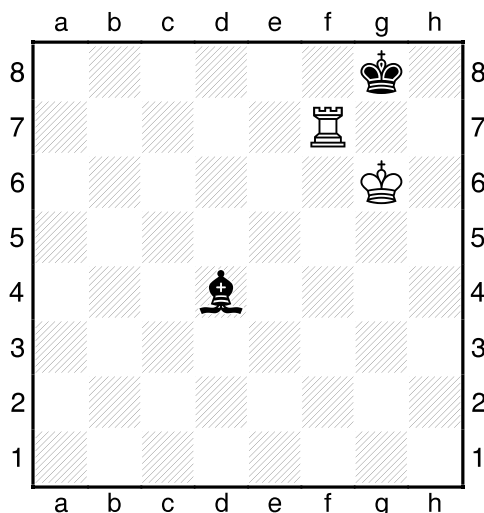
5. He3 – c3+ Kc2 – d1
6. Kd4 – e3 Kd1 – e1
7. Hc3 – d2+ Ke1 – f1
8. Hd2 – f2#

Zauważamy, że technika rozgrywania takiej końcówki nie jest trudna i szybko prowadzi do zabicia pionka oraz dania mata.

8.11. Wieża przeciwko gońcowi

Ponieważ siła gry na pustej szachownicy tych dwóch dalekosiężnych figur jest bardzo zbliżona, to taka walka kończy się z reguły remisem.

Tylko w sytuacji, kiedy udało nam się zamknąć króla przeciwnika w rogu szachownicy, którego kolor jest zgodny z kolorem pól, po których przesuwa się gońiec, wygrywamy taką końcówkę. Poniższa pozycja demonstruje, niezależnie od tego, kto jest na posunięciu, jak stwarzając groźby matowe zdobywamy gońca.



Jeżeli zaczynamy, to realizujemy przewagę pozycyjną w następujący sposób:

1. Wf7 – d7 Gd4 – b6
2. Wd7 – b7 Gb6 – c5
3. Wb7 – b8+ Gc5 – f8
4. Wb8 – c8 Kg8 – h8
5. Wc8 : f8#

Gdy przeciwnik jest na posunięciu, to od razu chowa swojego gońca za naszego króla. Wówczas zaczynamy od przepędzenia tej figury na gorszą pozycję.

W pozycji na diagramie gra może potoczyć się następująco:

1. . . . Gd4 – g1
2. Wf7 – f1 Gg1 – h2
3. Wf1 – f2 Gh2 – g3
4. Wf2 – g2 Gg3 – d6
5. Wg2 – d2 Gd6 – e7

Zmusiliśmy gońca do zablokowania własnemu królowi jedyne pola ucieczki.

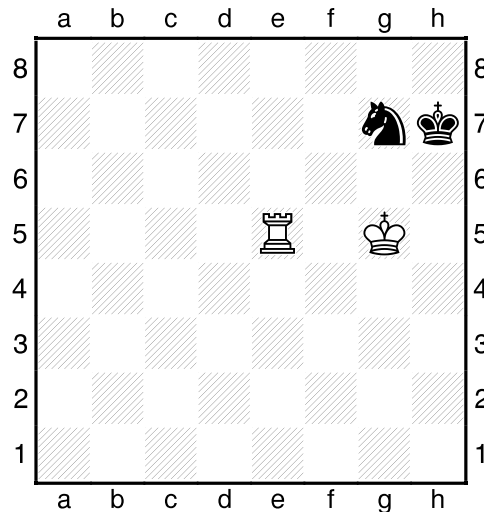
6. Wd2 – c2 Kg8 – f8
 7. Wc2 – c8+ Ge7 – d8
 8. Wc8 : d8+
- i gońiec został zdobyty.

8.12. Wieża przeciwko skoczowi

Taka walka kończy się z reguły remisem.

Tylko w szczególnych sytuacjach, gdy udało nam się zamknąć króla przeciwnika w rogu szachownicy lub oddzielić go od skoczka, możemy wygrać taką końcówkę.

Król jest zamknięty w rogu szachownicy



W takiej sytuacji, stosując związania, ruchy tempowe i tworząc siatki matowe, zdobywamy skoczka. W powyższej przykładowej pozycji gra może się potoczyć następująco:

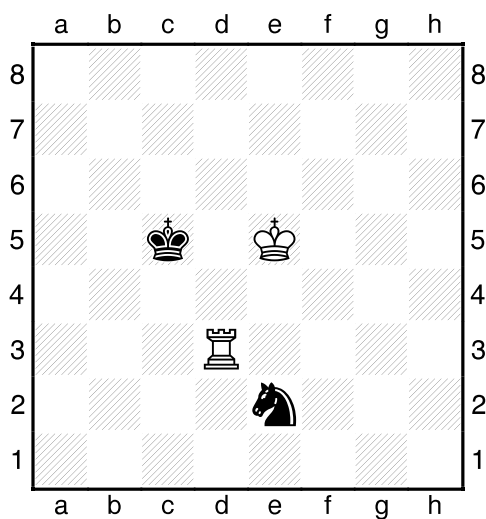
- | | | |
|----|----------|----------|
| 6. | We5 – e7 | Kh7 – g8 |
| 7. | Kg5 – g6 | Kg8 – h8 |
| 8. | We7 – c7 | |

Po zabiciu skoczka (3. We7:g7) byłby pat.

- | | | |
|----|-----------|----------|
| 3. | ... | Sg7 – e8 |
| 4. | Wc7 - c8 | Kh8 – g8 |
| 5. | Wc8 : e8# | |

W tym wariancie zdobycie skoczka zbiegło się nawet z daniem mata.

Skoczek jest oddzielony od króla



W takiej sytuacji zapobiegamy połączeniu się figur przeciwnika i łapiemy skoczka. W powyższej przykładowej pozycji gra może się potoczyć następująco:

1. Wd3 – e3 Se2 – g1
2. Ke5 – f5! Kc5 – d4
3. Kf5 – f4

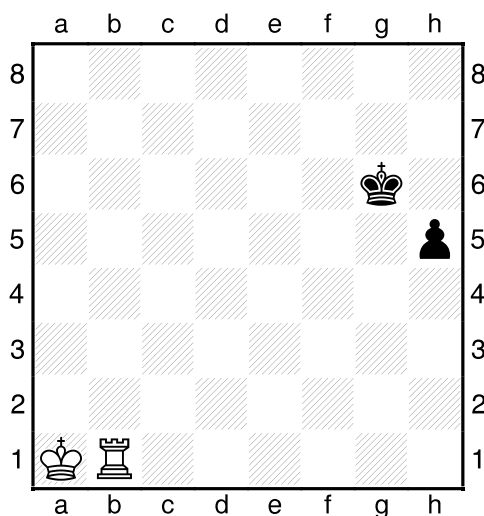
Tym oddaniem tempa, pójściem naszym królem po okrężnej drodze, zmuszamy przeciwnika do odejścia czarnym królem na gorszą pozycję.

3. . . . Kd4 – d5
 4. Kf4 – g3 Kd5 – d4
 5. We3 – e1
- i skoczek został zdobyty.

8.13. Wieża przeciwko pionkowi

Wieża jest dużo silniejsza od pionka i z reguły wygrywa takie końcówki. Ale w sytuacjach, gdy nasz król jest znacznie oddalony od pionka przeciwnika zmierzającego do promocji i ma trudności we wsparciu własnej wieży, może nam się zwycięstwo wymknąć z ręki. Czasem o wygraniu lub remisie decyduje tylko jedno tempo. Dlatego aby dobrze rozegrać taką końcówkę i nie zmarnować istniejącej szansy na wygranie, warto zapoznać się z poniższymi dwoma motywami.

Odcięcie króla na piątym rzędzie



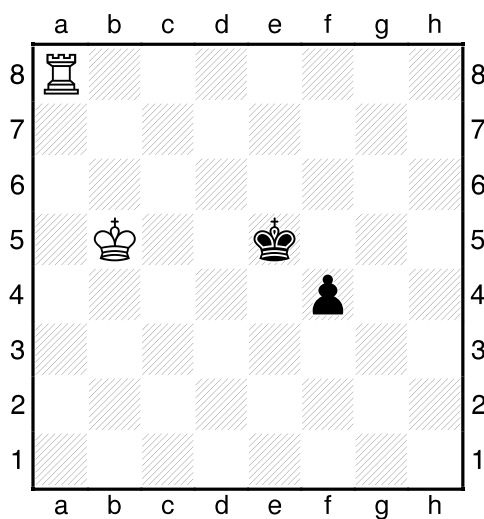
W takiej sytuacji nie wpuszczamy króla przeciwnika do piątego rzędu, odczekujemy aż pion się oddali, atakujemy go wieżą i zdobywamy.

W powyższej przykładowej pozycji gra może się potoczyć następująco:

9. Wb1 – b5 h5 – h4
10. Ka1 – b1 h4 – h3
11. Wb5 – b3 h3 – h2
12. Wb3 – h3 h2 – h1H+
13. Wh3 : h1

i zdążyliśmy zabić dorobionego hetmana.

Wejście królem do kwadratu pionka



Pojęcie „kwadratu pionka” zostało omówione w pkt 9.3. W powyższej pozycji jego wierzchołki wyznaczają pola f4-c1-c4-f1.

W takiej sytuacji od razu wchodzimy królem do „kwadratu pionka”, doganiamy go i współdziałając z wieżą zdobywamy.

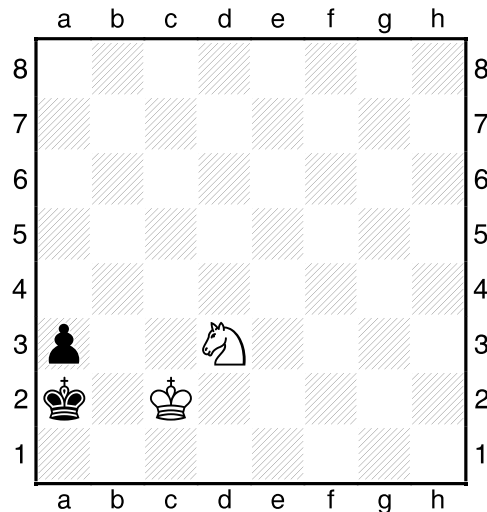
W powyższej przykładowej pozycji gra może się potoczyć następująco:

1. Kb5 – c4 Ke5 – e4
 2. Wa8 – e8+ Ke4 – f3
 4. Kc4 – d3 Kf3 – g2
 5. We8 – f8 f4 – f3
 6. Kd3 – e3 f3 – f2
 7. Wf8 : f2+
- i pionek został zdobyty.

8.14. Skoczek przeciwko pionkowi skrajnemu

Taka końcówka kończy się z reguły remisem.

Ale w sytuacjach, gdy udało nam się zamknąć króla przeciwnika w rogu, do którego zmierza jego ostatni skrajny pionek, możemy wygrać.



Jeżeli w pozycji na diagramie zaczyna czarny, dajemy mata w dwóch posunięciach:

1. ... Ka2 – a1
2. Sd3 – c1 a3 – a2
3. Sc1 – b3#

Jeżeli w pozycji na diagramie zaczyna biały, to gramy następująco:

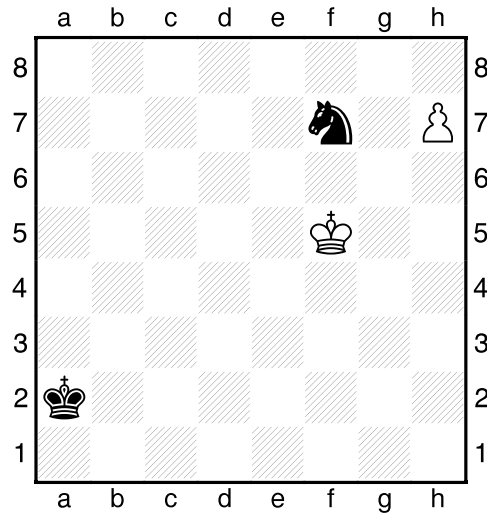
1. Sd3 – b4+ Ka2 – a1
2. Kc2 – c1 a3 – a2
4. Sb4 – c2#

Zauważamy, że w obydwu wariantach zmusiliśmy przeciwnika do zablokowania własnym pionkiem swojego króla, po czym daliśmy ładnego mata samym skoczkiem.

8.15. Pionek skrajny w przedostatnim rzędzie przeciwko skoczkowi

W pkt 9.7. było pokazane jak zatrzymywać skoczkiem nawet bardzo zaawansowanego pionka.

Jednak w szczególnej sytuacji, gdy mamy pionka skrajnego i doprowadziliśmy go już do przedostatniego rzędu, wygramy taką końcówkę.



W pozycji na diagramie droga do wygranej jest bardzo prosta:

1. Kf5 – f6 Sf7 – h8
2. Kf6 – g7
i skoczek ginie.

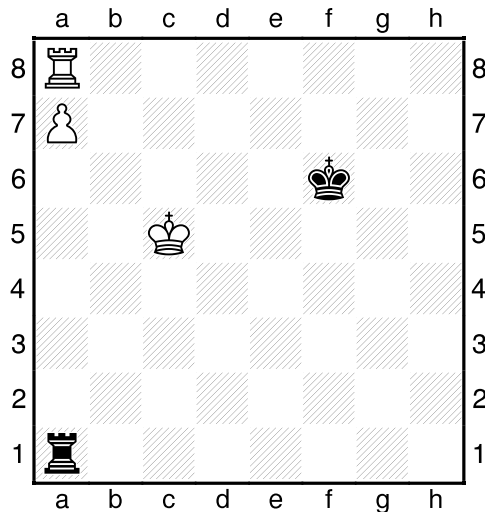
Ze względu na bardzo ograniczoną możliwość manewrowania czarnego skoczka i duże oddalenie czarnego króla, doprowadzenie pionka do promocji i wygranie takiej końcówki nie przysporzyło nam żadnej trudności.

Gdyby jednak nasz król był nieco więcej oddalony od pola promocji (patrz pkt 9.8.) mogłaby nas spotkać niespodzianka.

8.16. Wieża z pionkiem przeciwko wieży

Takie końcówki zdarzają się często i z reguły prowadzą do remisu. Jeżeli jednak pionek dotarł już do przedostatniego rzędu, to może się pojawić okazja do zastosowania jednej ze sprytnych zagrywek przynoszących zwycięstwo. Znajomość tych motywów znacznie ułatwia grę, zwłaszcza w niedoczasie.

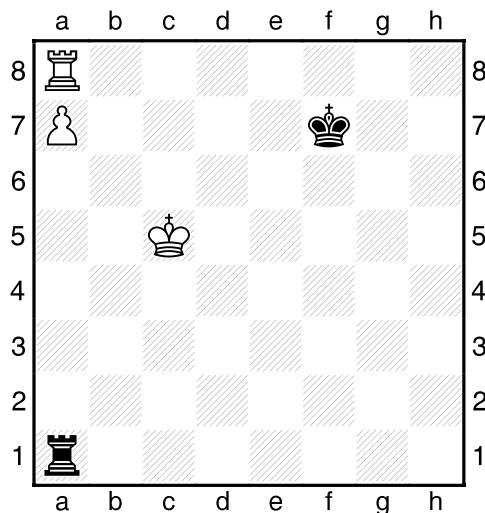
Przykład 1



Podejście królem do pionka na pole b6 nic nie daje, bo czarna wieża napadnie go serią szachów. Wygrywamy natomiast wychodząc tempowo naszą wieżą z szachem:

14. Wa8 – f8+ Kf6 – ~
15. a7 – a8H

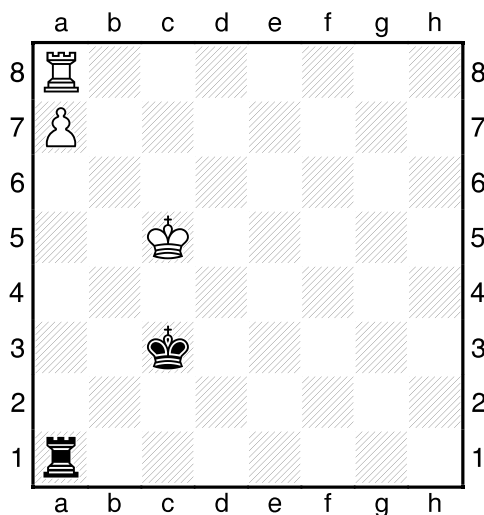
Przykład 2



W odróżnieniu do poprzedniego przykładu, czarny król stoi o jedno pole wyżej i nie możemy go teraz bezkarnie zaszachować naszą wieżą. Jednak jego ustawienie w jednym rzędzie z naszym pionkiem można wykorzystać następująco:

1. Wa8 – h8! Wa1 : a7
2. Wh8 – h7+ Kf7 – ~
16. Wh7 : a7

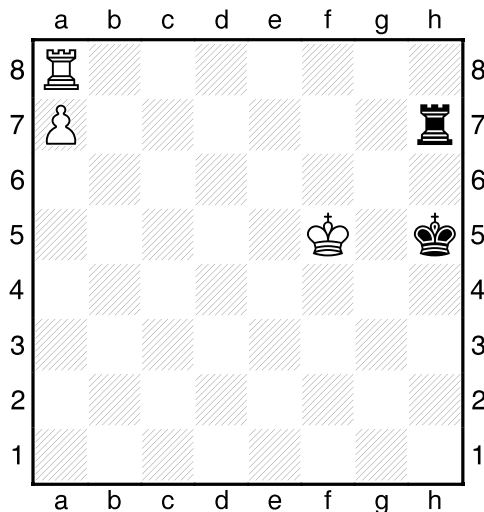
Przykład 3



W tej pozycji czarny król jest schowany przed szachem za naszym królem. Jednak jego ustawienie w jednej linii z naszym monarcho można wykorzystać następująco:

1. Wa8 – c8! Wa1 : a7
2. Kc5 – b6+ Kc3 – ~
17. Kb6 : a7

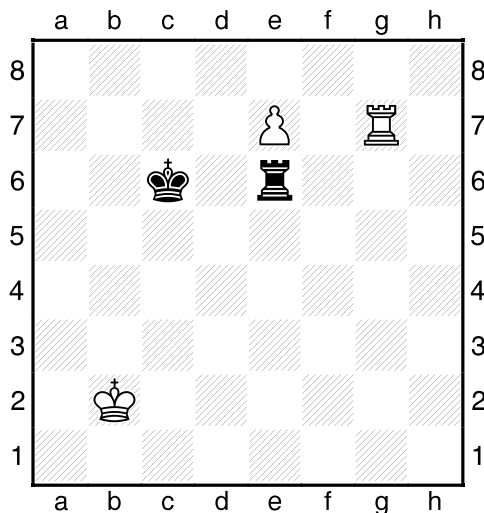
Przykład 4



W tej pozycji czarnego króla zasłania przed szachem własna wieża. Ale jego ustawienie na brzegu szachownicy można wykorzystać następująco:

1. Wa8 – f8! Wh7 : a7
2. Wf8 – h8+ Wa7 – h7
3. Wh8 : h7#

Przykład 5



Tym razem wykorzystujemy ustawienie króla przeciwnika w jednym rzędzie z własną wieżą i gramy następująco:

1. Wg7 – g6! We6 :g6
2. e7 – e8H+ Kc6 – ~
3. He8 : g6

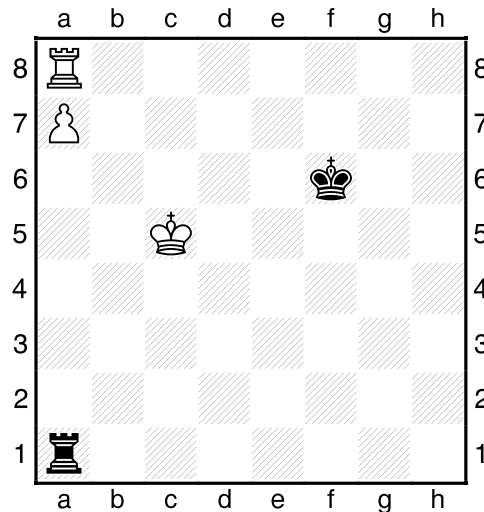
a jeżeli przeciwnik w 1. pos. nie zabije wieży, to wygrywamy w inny sposób:

1. ... Kc6 – d7
2. Wg6 : e6 Kd7 : e6
3. e7 – e8H+

8.16. Wieża z pionkiem przeciwko wieży

Takie końcówki zdarzają się często i z reguły prowadzą do remisu. Jeżeli jednak pionek dotarł już do przedostatniego rzędu, to może się pojawić okazja do zastosowania jednej ze sprytnych zagrywek przynoszących zwycięstwo. Znajomość tych motywów znacznie ułatwia grę, zwłaszcza w niedoczasie.

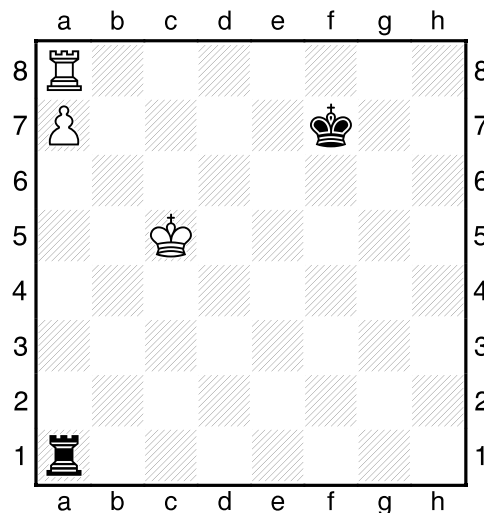
Przykład 1



Podejście królem do pionka na pole b6 nic nie daje, bo czarna wieża napadnie go serią szachów. Wygrywamy natomiast wychodząc tempowo naszą wieżą z szachem:

18. Wa8 – f8+ Kf6 – ~
19. a7 – a8H

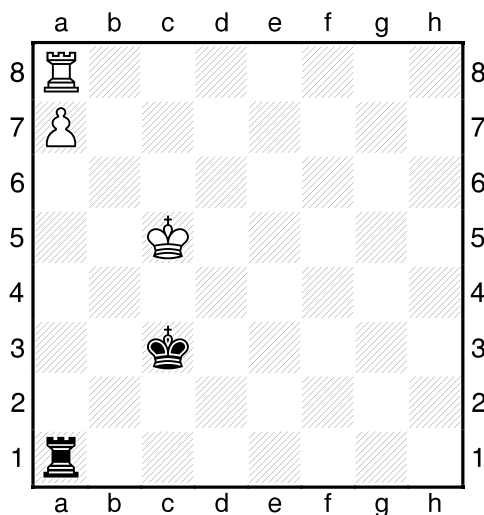
Przykład 2



W odróżnieniu do poprzedniego przykładu, czarny król stoi o jedno pole wyżej i nie możemy go teraz bezkarnie zaszachować naszą wieżą. Jednak jego ustawienie w jednym rzędzie z naszym pionkiem można wykorzystać następująco:

1. Wa8 – h8! Wa1 : a7
2. Wh8 – h7+ Kf7 – ~
20. Wh7 : a7

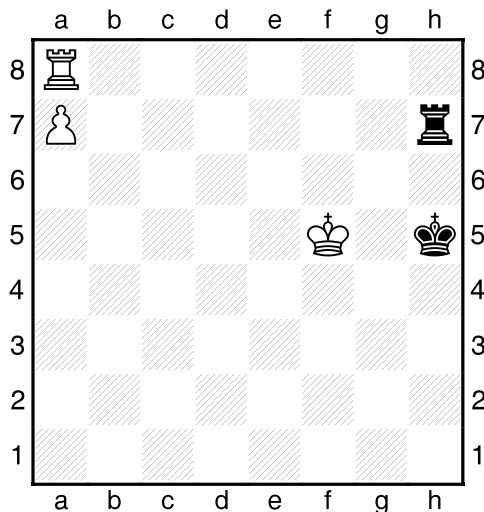
Przykład 3



W tej pozycji czarny król jest schowany przed szachem za naszym królem. Jednak jego ustawienie w jednej linii z naszym monarchą można wykorzystać następująco:

1. Wa8 – c8! Wa1 : a7
2. Kc5 – b6+ Kc3 – ~
21. Kb6 : a7

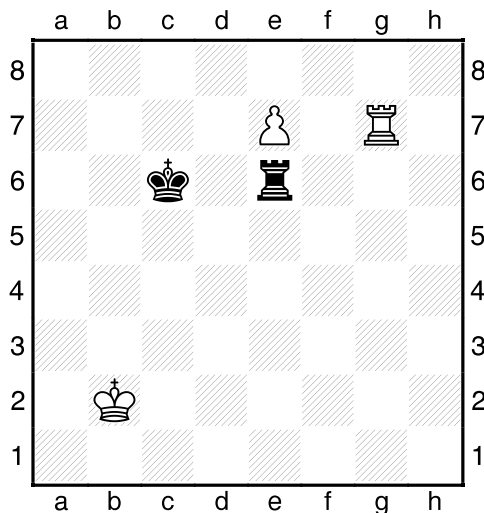
Przykład 4



W tej pozycji czarnego króla zasłania przed szachem własna wieża. Ale jego ustawienie na brzegu szachownicy można wykorzystać następująco:

1. Wa8 – f8! Wh7 : a7
2. Wf8 – h8+ Wa7 – h7
3. Wh8 : h7#

Przykład 5



Tym razem wykorzystujemy ustawienie króla przeciwnika w jednym rzędzie z własną wieżą i gramy następująco:

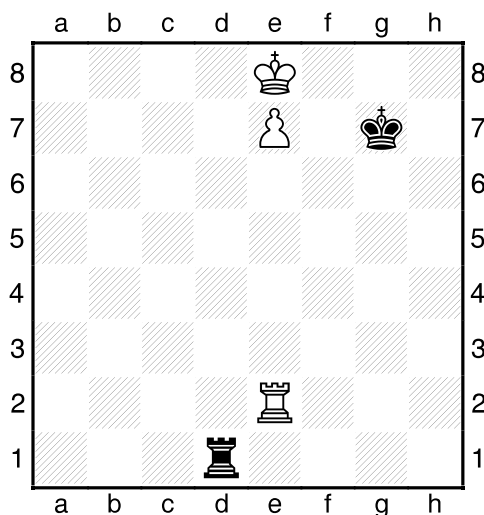
1. Wg7 – g6! We6 :g6
2. e7 – e8H+ Kc6 – ~
3. He8 : g6

a jeżeli przeciwnik w 1. pos. nie zabije wieży, to wygrywamy w inny sposób:

1. ... Kc6 – d7
2. Wg6 : e6 Kd7 : e6
3. e7 – e8H+

Oddzielnego potraktowania wymaga często występująca końcówka, w której do wygrania konieczne jest zbudowanie tzw. „**mostka**”.

Typowym przykładem jest poniższy diagram, na którym król strony silniejszej opanował pole promocji pionka ale jest narażony na szachy po liniach pionowych.



Najprostrza droga do wygranej polega na odepchnięciu czarnego króla o dwa pola od pionka i zajęciu wieżą czwartego rzędu.

1. We2 – g2+ Kg7 – h7
2. Wg2 – g4

W dalszej kolejności wychodzimy królem zza pionka i mimo szachów zbliżamy się do własnej wieży.

2. . . . Wd1 – d2
3. Ke8 – f7 Wd2 – f2+
4. Kf7 – e6 Wf2 – e2+
5. Ke6 – f6 We2 – f2+
6. Kf6 – e5 Wf2 – e2
7. Wg4 – e4

W tym momencie zadziałał „mostek” i już nic nie przeszkodzi promocji pionka. Gdyby w piątym posunięciu czarna wieża nie dała szacha, lecz pozostała by na linii „e”, to najprościej wygrywamy następująco:

5. . . . We2 – e1
6. Wg4 – f4 Kh7 – g7
7. Wf4 – f8

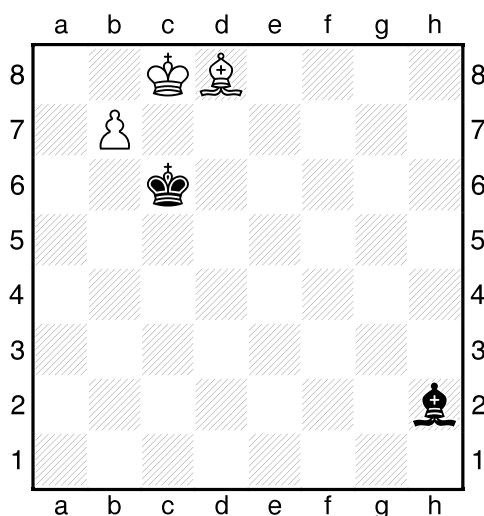
z zamiarem dorobienia hetmana w następnym posunięciu.

8.17. Goniec z pionkiem przeciwko gońcowi

W takiej końcówce strona słabsza dąży do remisu przez oddanie gońca za tego ostatniego pionka. W tym celu bierze swoim gońcem pod kontrolę jedno z pól, przez które pionek musi przejść w drodze do promocji, w ostatecznym przypadku samo pole przemiany.

Jednak w sytuacjach podobnych do poniższego diagramu, kiedy:

- obydwaj gońce przesuwają się po polach tego samego koloru,
 - pionek jest mocno zaawansowany,
 - król strony silniejszej kontroluje pole przemiany,
- możemy wygrać przeprowadzając po kolei kilka sprytnych manewrów.



W pierwszym manewrze próbujemy doprowadzić naszego gońca poprzez pole a7 na pole przemiany b8 aby wypchnąć czarnego gońca z przekątnej b8-a2.

1. Gd8 – g5 Kc6 – b6
2. Gg5 – e3+ Kb6 – a6

Przeciwnik zdążył temu zapobiec biorąc swoim królem pod kontrolę pole a7.

W drugim manewrze, wykonując posunięcie tempowe, zmuszamy czarnego gońca do wyjścia w kierunku środka szachownicy. Możliwość zaatakowania go z boku przyda nam się w dalszej grze.

3. Ge3 – f2! Gh2 – f4

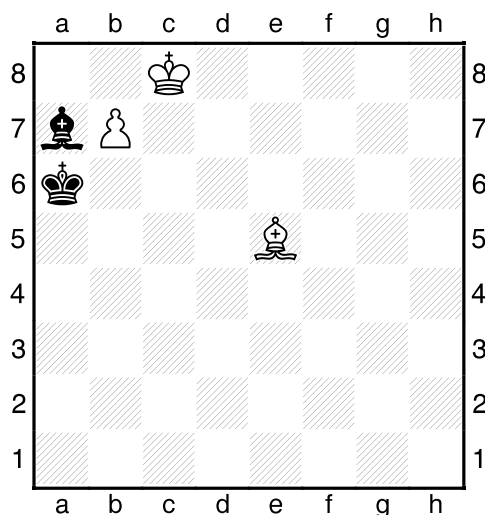
W trzecim manewrze próbujemy doprowadzić naszego gońca poprzez pole d8 na pole c7 aby zasłonić pole przemiany b8 przed czarnym gońcem.

4. Gf2 – h4 Ka6 – b6
5. Gh4 – d8+ Kb6 – c6

I tym razem przeciwnik zdążył pokrzyżować nasze plany, nie dopuszczając naszego gońca na pole c7.

Teraz powtórzmy pierwszy manewr, ale tym razem zaczniemy od posunięcia tempowego, zaatakowania czarnego gońca.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 6. | Gd8 – g5! | Gf4 – h2 |
| 7. | Gg5 – e3 | Kc6 – b5 |
| 8. | Ge3 – a7 | Kb5 – a6 |
| 9. | Ga7 – b8 | Gh2 – g1 |
| 10. | Gb8 – e5 | Gg1 – a7 |



Z powodu straty tempa, na wymuszony ruch gońcem, przeciwnik nie zdążył zapobiec królem dotarciu naszego gońca poprzez pole a7 na pole przemiany b8. Może być jednak przekonany, że uratował remis biorąc gońcem pod kontrolę to pole przemiany po przekątnej z drugiej strony. Jednak po posunięciu:

11. Ge5 – d4!

musi złożyć broń.

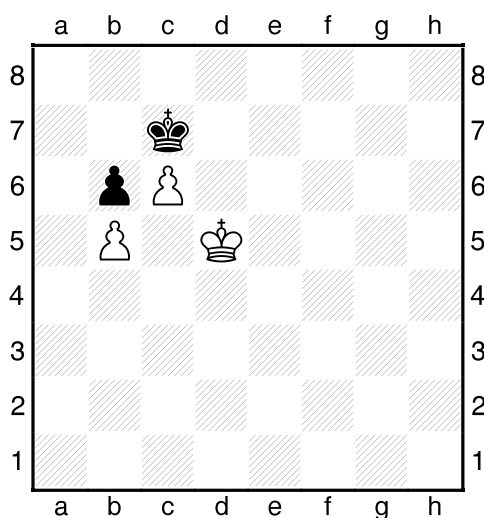
8.18. Dwa pionki przeciwko jednemu

W takiej końcówce ta przewaga jednego pionka powinna w zasadzie wystarczyć do wygranej. Nprościej było by zacząć od zabrania przeciwnikowi tego ostatniego pionka. Kiedy jednak nasz król nie ma do niego dostępu, realizacja tej małej przewagi może być trudna i warto się zapoznać z kilkoma przykładowymi technikami postępowania.

Generalnie te sprytne zagrywki polegają na poświęceniu w odpowiednim momencie jednego z pionków i doprowadzeniu drugiego do promocji na hetmana.

Dwa połączone pionki przeciwko jednemu

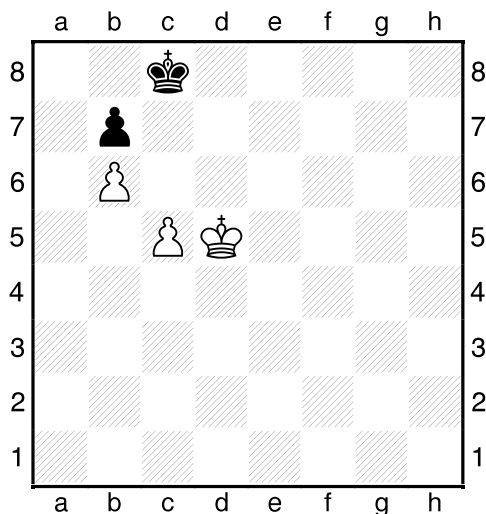
Przykład 1 (wolny pion)



W tej pozycji czarny król skutecznie blokuje naszego wolnego pionka i chroni swojego. Dlatego poświęcamy tego wolnego pionka, ustawiamy króla w opozycji, spychamy czarnego króla do narożnika szachownicy, zdobywamy czarnego pionka, dorabiamy hetmana i szybko matujemy.

- | | |
|----------------|----------|
| 1. Kd5 – e6 | Kc7 – c8 |
| 2. c6 – c7! | Kc8 : c7 |
| 3. Ke6 – e7 | Kc7 – c8 |
| 4. Ke7 – d6 | Kc8 – b7 |
| 5. Kd6 – d7 | Kb7 – b8 |
| 6. Kd7 – c6 | Kb8 – a7 |
| 7. Kc6 – c7 | Ka7 – a8 |
| 8. Kc7 : b6 | Ka8 – b8 |
| 9. Kb6 – c6 | Kb8 – c8 |
| 10. b5 – b6 | Kc8 – b8 |
| 11. b6 – b7 | Kb8 – a7 |
| 12. Kc6 – c7 | Ka7 – a6 |
| 13. b7 – b8H | Ka6 – a5 |
| 14. Hb8 – b3 | Ka5 – a6 |
| 15. Hb3 – b6 # | |

Przykład 2



W tej pozycji odciągamy czarnego króla od pionków, poświęcamy jednego pionka i dorabiamy hetmana:

1. Kd5 – d6 Kc8 – d8
2. Kd6 – e6 Kd8 – e8
3. c5 – c6! b7 : c6
4. b6 – b7 z wygraną

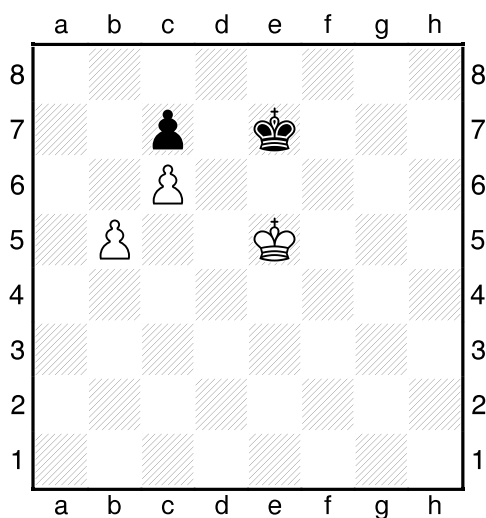
Jeżeli przeciwnik pójdzie królem do rogu szachownicy z nadzieją na uzyskanie pata to go tam szybko zamatujemy:

2. ... Kd8 – c8
3. Ke6 – e7 Kc8 – b8
4. Ke7 – d7 Kb8 – a8
5. c5 – c6!

ale nie 5. Kd7-c7?? bo rzeczywiście byłby pat

5. ... b7 : c6
6. Kd7 – c7 c6 – c5
7. b6 – b7+ Ka8 – a7
8. b7 – b8H+ Ka7 – a6
9. Hb8 – b6 #

Przykład 3



Ta pozycja jest podobna do poprzedniej, dlatego znowu zaczynamy od próby odciążenia czarnego króla od pionków:

1. Ke5 – d5 Ke7 – d8
2. Kd5 – e6 Kd8 – e8
3. b5 – b6! c7 : b6
4. c6 – c7 z wygraną

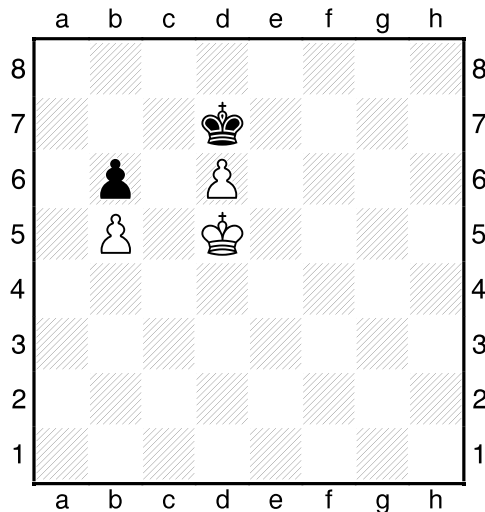
Jeżeli przeciwnik pójdzie królem w drugą stronę, to już nie musimy nic poświęcać (jak w poprzednim przykładzie), lecz po prostu zabieramy mu jego ostatniego pionka. Ta akcja nie grozi patem (jak w poprzednim przykładzie), bo czarny pionek stoi o jedną linię dalej od krawędzi szachownicy.

2. . . . Kd8 – c8
3. Ke6 – e7 Kc8 – b8
5. Ke7 – d7 Kb8 – a7
6. Kd7 : c7 Ka7 – a8
7. Kc7 – d8 z wygraną

Należy jeszcze zwrócić uwagę, że pośpiesznym 7. b5-b6?? zapatowalibyśmy niespodziewanie czarnego króla.

Dwa pojedyncze pionki przeciwko jednemu

Przykład 1



W tej pozycji przeciwnik stara się nie dopuścić naszego króla na pole c6 co było by równoznaczne ze stratą jego ostatniego pionka. Jednak tempowym zagranie po trójjacie, które znamy już z pkt 8.8., osiągniemy nasz cel.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. Kd5 – e5 | Kd7 – d8 |
| 2. Ke5 – d4 | Ke8 – c8(e8) |
| 3. Kd4 – e4! | Kc8 – d8 |
| 4. Ke4 – e5 | Kd8 – d7 |
| 5. Ke5 – d5 | |

Przesuwając króla po trójjacie d4-e4-e5 doprowadziliśmy do tej samej sytuacji jak na diagramie, z tym że teraz przeciwnik jest na posunięciu.

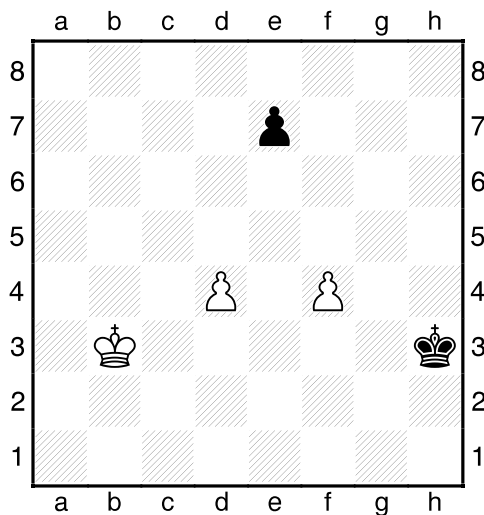
- | | |
|-------------|------------------------------|
| 5. . . . | Kd7 – ~ |
| 6. Kd5 – c6 | ze zdobyciem czarnego pionka |

Jeżeli po wykonaniu zagrania po trójjacie przeciwnik nie podejdzie królem pod wolnego pionka to ustawiamy króla w opozycji i doprowadzamy tego pionka do promocji:

- | | |
|-------------|--------------|
| 4. . . . | Kd8 – c8(e8) |
| 5. Ke5 – e6 | Kc8 – d8 |
| 6. d6 – d7 | Kd8 – c7 |
| 7. Ke6 – e7 | |

i w następnym posunięciu dorabiamy hetmana.

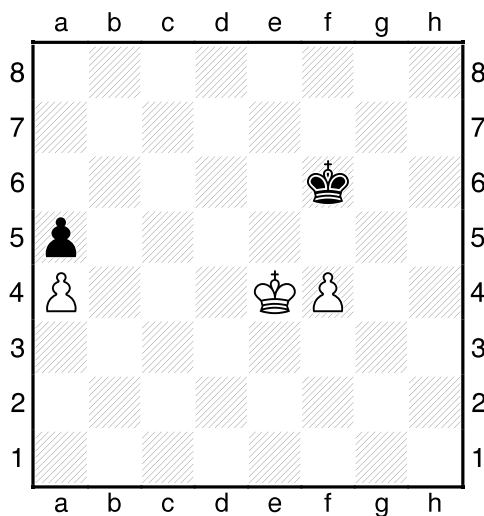
Przykład 2



W tej pozycji można wygrać stosując niezwłocznie proste ale sprytne zagranie:

1. f4 – f5 Kh3 – g4
2. f5 – f6 e7 : f6
3. d4 – d5 Kg4 - f5
4. Kb3 – c4 Kf5 – e5
4. Kc4 – c5 z wygraną

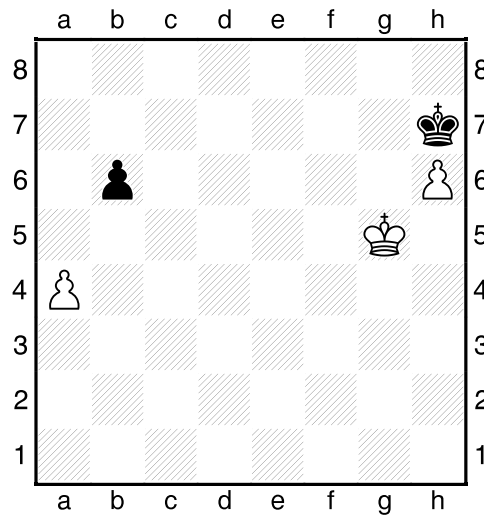
Przykład 3



W tej pozycji można wygrać wykorzystując niezwłocznie stratę temp jakie poniesie przeciwnik na zabicie naszego wolnego pionka.

1. Ke4 – d5 Kf6 – f5
2. Kd5 – c5 Kf5 : f4
3. Kc5 – b5 Kf4 – e5
4. Kb5 : a5 Ke5 –d6
5. Ka5 – b6 z wygraną

Przykład 4



W tej pozycji możemy wygrać powtarzając manewr z poprzedniego przykładu, poświęcić wolnego pionka i pośpiesznie zabić czarnego. Ale dużo efektowniej jest zakończyć partię ładnym matem.

1. Kg5 – h5 Kh7 – g8
2. Kh5 – g6 Kg8 – h8
3. h6 – h7 b6 – b5
5. a4 – a5!

Po zabiciu pionka byłby pat.

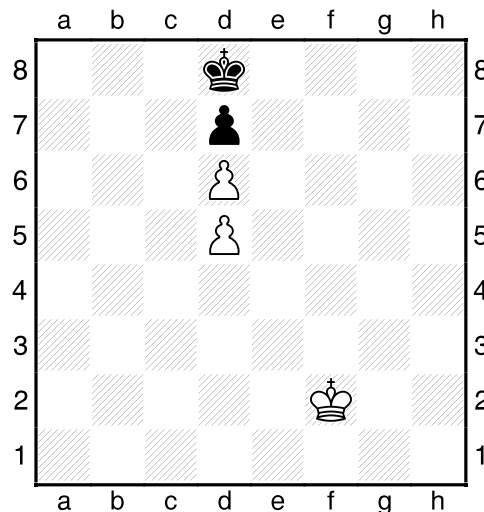
5. ... b5 - b4
6. a5 – a6 b4 – b3
7. a6 – a7 b3 – b2
8. a7 – a8H #

Kibice przeżyli wielkie emocje, bo byliśmy szybsi tylko o jedno posunięcie.

Dwa podwójne pionki przeciwko jednemu

Podwójne pionki są najsłabszą formacją, ale zawsze silniejsze od jednego pionka.

Przykład 1



W tej pozycji musimy zdobyć pionka przeciwnika, nawet za cenę tego tylnego pionka (d5), po czym dorobienie hetmana nie będzie już żadnym problemem. Natomiast nie wolno dopuścić do zabicia przedniego pionka (d6). Dlatego niezwłocznie ruszamy królem do przodu.

- | | |
|--------------|----------|
| 1. Kf2 – e3 | Kd8 – c8 |
| 2. Ke3 – d4 | Kc8 – d8 |
| 3. Kd4 – d3! | |

Tym tempowym posunięciem zmuszamy przeciwnika do wybrania kierunku odejścia królem, w lewo lub prawo, po czym niezwłocznie atakujemy z drugiej strony.

- | | |
|-------------|----------|
| 3. . . . | Kd8 – e8 |
| 2. Kd3 – c4 | Ke8 – d8 |
| 3. Kc4 – b5 | Kd8 – c8 |
| 4. Kb5 – a6 | Kc8 – b8 |
| 5. Ka6 – b6 | |

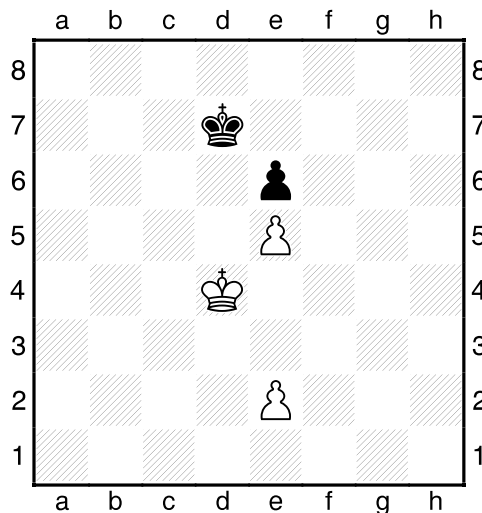
Ustawiliśmy króla w opozycji.

- | | |
|-----------------------|----------|
| 5. . . . | Kb8 – c8 |
| 6. Kb6 – a7 | Kc8 – d8 |
| 7. Ka7 – b7 | Kd8 – e8 |
| 8. Kb7 – c7 | Ke8 – ~ |
| 9. Kc7 : d7 z wygraną | |

Gdyby przeciwnik na samym początku ruszył królem na nasze pionki to pozwolimy mu na zabicie tego tylnego (d5) a my w tym czasie zdobędziemy czarnego pionka, obronimy naszego (d6) i rozstrzygniemy grę na naszą korzyść.

2. . . . Kc8 – b7
3. Kd4 – e5 Kb7 – b6
4. Ke5 – f6 Kb6 – c5
5. Kf6 – e7 Kc5 : d5
6. Ke7 : d7 z wygraną

Przykład 2



W tej pozycji zdobycie czarnego pionka i doprowadzenie naszego do promocji wymaga bezbłędnego stosowania techniki ustawiania króla w opozycji.

1. Kd4 – c5 Kd5 – c7
2. e2 – e3!

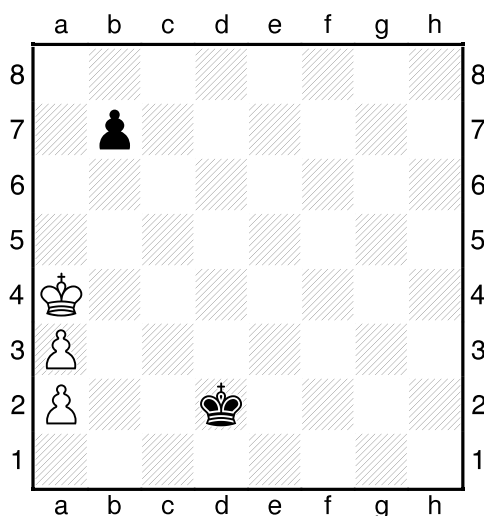
Tym tempowym ruchem uwalniamy się z opozycji jaką przyjął czarny król i rezerwujemy sobie na przyszłość ponową możliwość wykonania tempowego posunięcia (e3-e4).

2. . . . Kc7 – d7
3. Kc5 – b6 Kd7 – d8
4. Kb6 – c6 Kd8 – e7
5. Kc6 – c7 Ke7 – e8
6. Kc7 – d6 Ke8 – f7
7. Kd6 – d7 Kf7 – f8
8. Kd7 : e6 Kf8 – e8

Czarny król znowu stanął w opozycji, ale my mamy w zanadru ruch pionkiem.

9. e3 – e4 Ke8 – d8
10. Ke6 – f7 z wygraną

Przykład 3



Ta pozycja przypomina nam grę na remis przeciwko pionkowi skrajnemu omówioną w pkt 9.2. Dlatego należy się liczyć z tym, że przeciwnik spróbuje zająć miejsce swoim królem przed naszymi pionkami na linii „a” lub zamknąć tam naszego króla. Inną możliwością gry na remis jest zaatakowanie naszych słabych pionków z boku lub od tyłu.

Dlatego gramy bardzo ostrożnie. W pierwszej kolejności musimy koniecznie zabezpieczyć nasze pionki przed królem przeciwnika. Następnie odpychając czarnego króla od linii „a” posuwamy w miarę możliwości naszego pionka do przodu.

- | | |
|--------------|----------|
| 1. Ka4 – b3! | Kd2 – d3 |
| 2. a3 – a4 | Kd3 – d4 |
| 3. Kb3 – b4 | Kd4 – d5 |
| 4. Kb4 – b5 | Kd5 – d4 |
| 5. a4 – a5 | Kd4 – c3 |
| 6. Kb5 – c5! | |

Tym ustawieniem naszego króla w opozycji i współdziałaniu drugiego pionka, który kontroluje pole b3, zmuszamy czarnego króla do oddalenia się o dwa pola od naszego pionka a5. Następnie ruszamy niezwłocznie królem na zdobycie czarnego pionka bez obawy, że w tym czasie czarny król zdąży zabić naszego.

- | | |
|-------------|-----------|
| 6. ... | Kc3 - ~ |
| 7. Kc5 – b6 | z wygraną |

Gdyby przeciwnik od razu wszystko postawił na jedną kartę i zaatakował nasze pionki od tyłu to gra potoczyłaby się następująco:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ... | Kd2 – c1 |
| 2. a3 – a4 | Kc1 – b1 |
| 3. a4 – a5 | Kb1 – a1 |
| 4. a5 – a6! | b7 : a6 |
| 5. a2 – a4 | Ka1 – b1 |

6. a4 – a5 Kb1 – c1

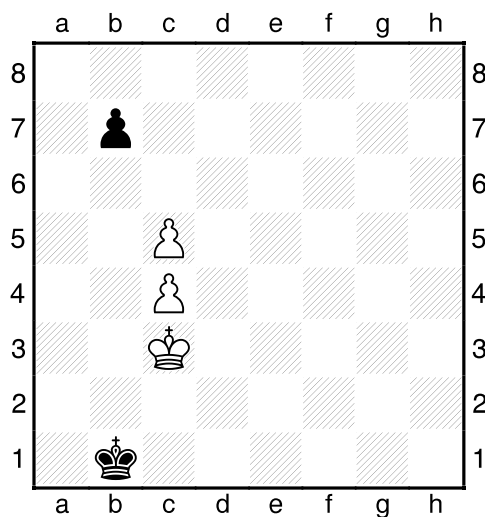
Teraz już widać wyraźnie, że czarny król został daleko z tyłu.

7. Kb3 – c4 Kc1 - c2

8. Kc4 – c5 Kc2 – c3

9. Kc5 – b6 z wygraną

Przykład 4



W tej pozycji nie można od razu ruszyć naszym królem na zdobycie pionka przeciwnika, bo w tym samym czasie czarny król zdąży zabić obydwa nasze pionki. Dlatego trzeba stworzyć taką sytuację, w której biały król zabijając czarnego pionka będzie jednocześnie bronił swojego.

1. c5 – c6! b7 : c6

2. c4 – c5 Kb1 – a2

3. Kc3 – b4 Ka2 – b2

4. Kb4 – a5 Kb2 – b3

5. Ka5 – b6 Kb3 – c4

6. Kb6 : c6 z wygraną

8.19. Pionek przeciwko pionkowi

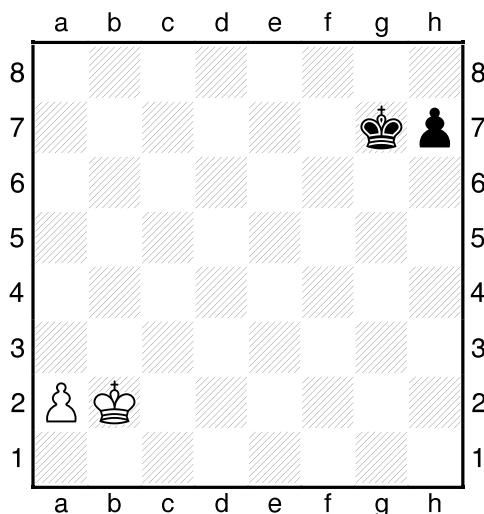
Takie końcówki zdarzają się często i mimo oczywistej równowagi materialnej rzadko kończą się remisem.

Wygramy jeżeli uda nam się wyprzedzić przeciwnika w promocji wólech pionków lub zdobyć pionka przeciwnika gdy są zablokowane lub stoją na sąsiednich liniach. W wielu przypadkach o wyniku tego typu końcówek decyduje jedno właściwe posunięcie królem.

Wolne pionki

W takich sytuacjach rozstrzygające znaczenie ma stopień zaawansowania pionków i ustawienie królów. Szczególnie interesujące są przypadki, kiedy zapowiada się jednoczesna promocja. Wówczas o zwycięstwie może zadecydować zastosowanie sprytnego uderzenia taktycznego (pkt 5.).

Przykład 1

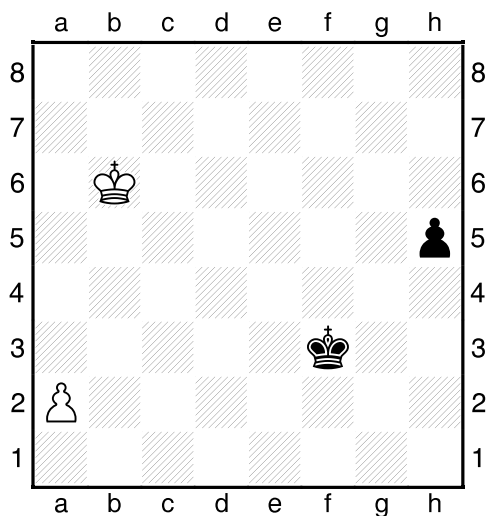


1. a2 – a4 h7 – h5
2. a4 – a5 h5 – h4
3. a5 – a6 h4 – h3
4. a6 – a7 h3 – h2
5. a7 – a8H h2 – h1H
6. Ha8 : h1 z wygraną

Nasz nowodorobiony hetman od razu wzięł pod kontrolę pole promocji czarnego pionka.

Łatwo zauważamy, że po pierwszym posunięciu białym pionkiem na pole a4 czarny król nie jest w stanie go dogonić, bo nie może wejść do kwadratu tego pionka (pkt 9.3.).

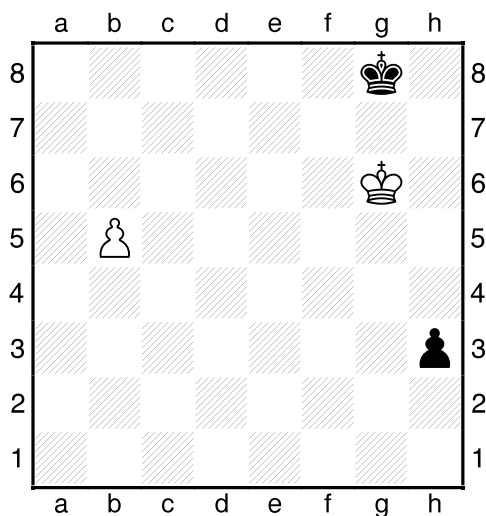
Przykład 2



1. a2 – a4 h5 – h4
2. a4 – a5 h4 – h3
3. a5 – a6 h3 – h2
4. a6 – a7 h2 – h1H
5. a7 – a8H+ Kf3 – ~
6. Ha8 : h1 z wygraną

Nasz nowy hetman od razu dał szacha i po odejściu króla przeciwnika na bok zabił stojącego za nim, na tej samej przekątnej, wcześniej dorobionego czarnego hetmana (szpila po przekątnej).

Przykład 3



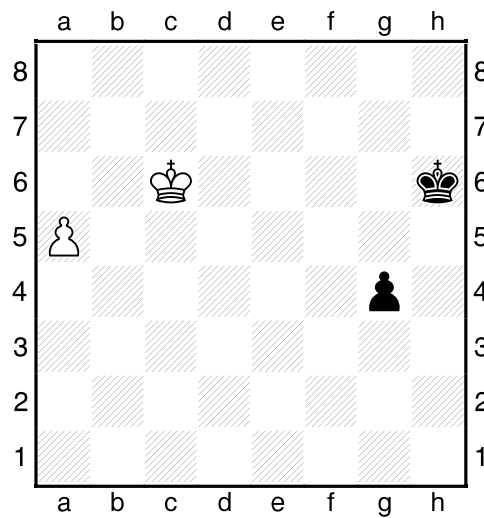
1. b5 – b6 h3 – h2
2. b6 – b7 h2 – h1H
3. b7 – b8H#

Gdyby przeciwnik poświęcił jedno posunięcie na wyjście królem z pułapki matowej to gra potoczyłaby się następująco:

1. ... Kg8 – f8
2. b6 – b7 h3 – h2
3. b7 – b8H+ Kf8 – e7
4. Hb8 : h2 z wygraną

W tym przykładzie nasz nowodorobiony hetman od razu daje mata albo daje szacha i zabija czarnego pionka stojącego o krok przed promocją (podwójny atak).

Przykład 4



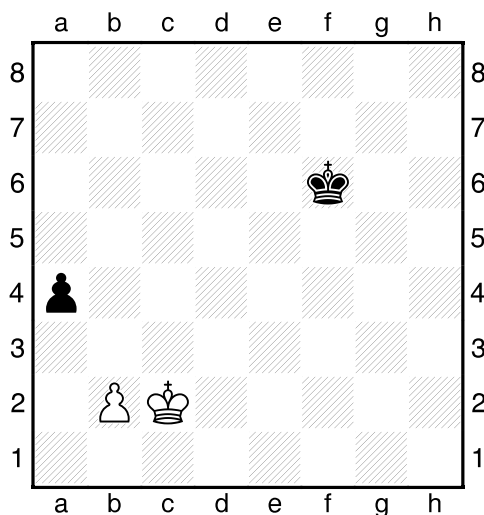
1. a5 – a6 g4 – g3
2. a6 – a7 g3 – g2
3. a7 – a8H g2 – g1H
4. Ha8 – h8+ Kh6 – g6
5. Hh8 – g8+ Kg6 - ~
5. Hg8 : g1 z wygraną

Wykorzystując niekorzystne ustawienie figur przeciwnika zdobyliśmy w dwóch posunięciach nowodorobionego czarnego hetmana (szpila po linii pionowej).

Pionki na sąsiednich liniach

W takich końcówkach wymiana pionków wydaje się być nieunikniona. Jednak w sytuacjach, kiedy nasz król jest bliżej pionków niż monarcha przeciwnika albo pionki już się rozminęły i nasz jest bardziej zaawansowany możemy wygrać.

Przykład 1



Na pierwszy rzut oka sytuacja wydaje się być łatwą do wygrania. W trzech ruchach zabijamy królem czarnego pionka i jednocześnie zajmujemy jedno z pól linii prowadzenia naszego pionka (pkt 8.7.) co powinno zapewnić wygraną.

Jednak po pierwszym naturalnym posunięciu:

1. Kc2 – c3?

przeciwnik może nas zaskoczyć odpowiedzią:

1. a4 - a3!

Teraz okazuje się, że po zabiciu czarnego pionka nasz pionek znajdzie się na skrajnej linii szachownicy a czarny król zdąży zająć pole promocji a8. Wyminięcie pionka pionkiem i następane zabicie czarnego pionka królem też nic nie da, bo czarny król zajmie w tym czasie linię prowadzenia pionka.

Na szczęście zauważamy, że można także podejść królem do pionka przeciwnika okrążając białego pionka.

1. Kc2 – b1!! a4 – a3!

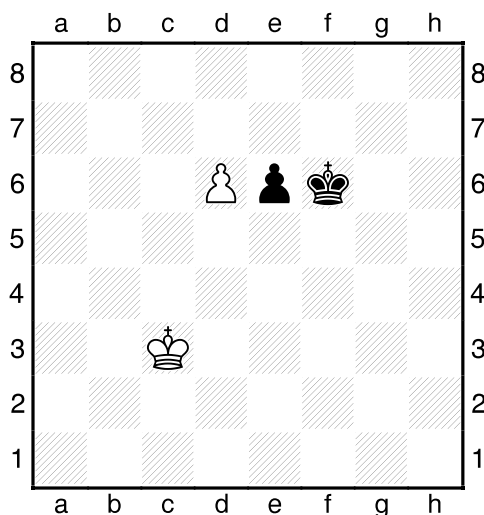
Ponieważ przeciwnik i tym razem nie zdąży obronić królem swojego pionka decyduje się na powtórzenie swojego sprytnego manewru. Ale teraz nasz król będzie miał łatwiejszy dostęp do czarnego pionka.

2. b2 - b3! Kf6 – e5

3. Kb1 – a2 Ke5 – d5
4. Ka2 : a3 Kd5 – c5
5. Ka3 - a4 Kc5 - b6
6. Ka4 – b4 Kb6 – c6
7. Kb4 –a5

Biały król zajął jedno z pól linii prowadzenia pionka i końcówka jest wygrana.

Przykład 2



W sytuacji na diagramie wyraźnie większe zaawansowanie naszego pionka rekompensuje wystarczająco oddalenie naszego króla.

1. Kc3 – d4 ...e6 – e5+
2. Kd4 – d5 e5 – e4

Oczywiście nie przyjmujemy wymiany pionków, bo mamy możliwość dorobienia hetmana z szachem i wygrania.

3. Kd5 – c6 e4 – e3
4. d6 – d7 Kf6 – e7
5. Kc6 – c7 e3 – e2
6. d7 – d8H+

Przeciwnik może już w pierwszym posunięciu przyjąć inną linię obrony.

1. . . . Kf6 – f7
2. Kd4 – e5 Kf7 – f8!
3. Ke5 – f6!!

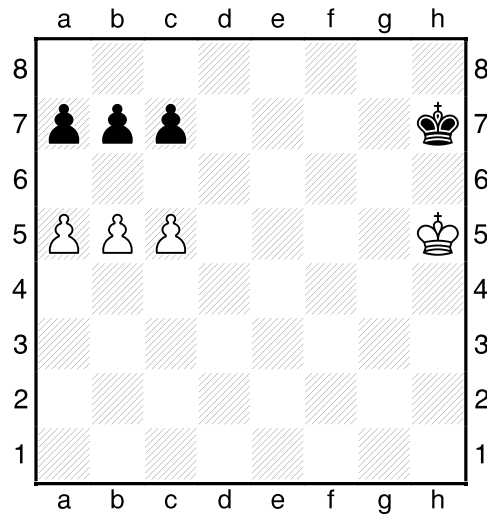
Nie wolno było od razu bić pionka (3.K:e6?) bo czarny król zająłby opozycję (3. ...Ke8!) i końcówka zakończyłaby się remisem.

3. . . . Kf8 – e8
4. Kf6 : e6 z wygraną

8.20. Przedarcie się pionków

Mimo równowagi w ilości posiadanych pionków może się czasem udać, przy pomocy sprytniej zagrywki, doprowadzić własnego pionka do promocji

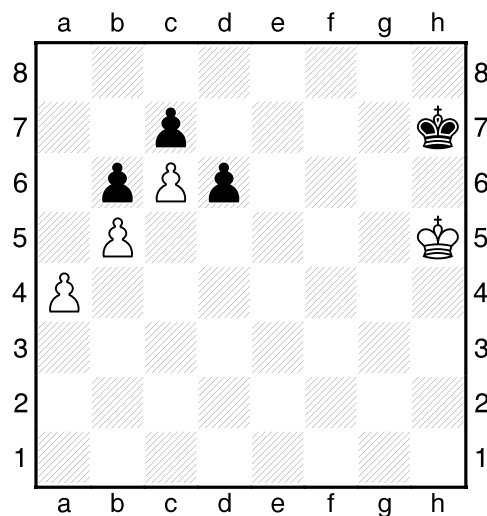
Przykład 1



1. b5 - b6! a7 : b6
2. c5 - c6! b7 : c6
3. a5 - a6 b6 - b5
4. a6 - a7 b5 - b4
5. a7 - a8H z wygraną

Zauważamy, że ta zagrywka tylko wtedy może mieć powodzenie gdy nasze pionki przekroczyły już połowę szachownicy a król przeciwnika jest na tyle oddalony, że nie jest w stanie dogonić naszego pionka, który się przedarł.

Przykład 2

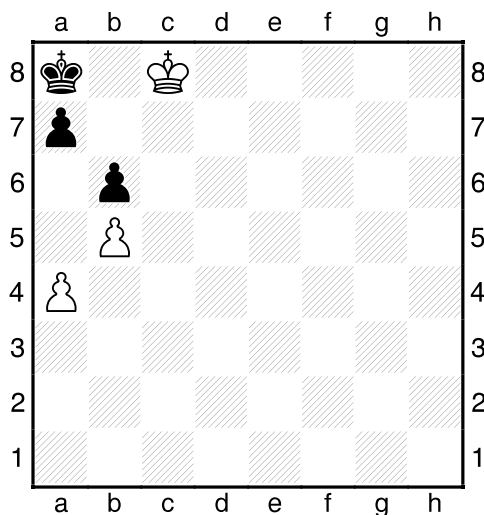


1. a4 - a5! b6 : a5

2. b5 - b6! c7 : b6
3. c6 - c7 a5 - a4
4. c7 - c8H z wygraną

Ponownie zauważamy, że warunkiem koniecznym do przeprowadzenia z sukcesem tej zagrywki było znacznie większe zaawansowanie naszych pionków i odpowiednie oddalenie króla przeciwnika.

Przykład 3



W tej sytuacji obydwaj królowie odgrywają dużą rolę. W szczególności to, że czarny król jest zablokowany i możemy zmusić przeciwnika, tempowym posunięciem, do wykonania niekorzystnego ruchu pionkiem.

1. Kc8 - c7! a7 - a6?
2. a4 - a5! b6 : a5
3. b5 - b6 a5 - a4
4. b6 - b7+ Ka8 - a7
5. b7 - b8H#

Zabicie w drugim posunięciu tego innego pionka przedłuży grę tylko o jedno posunięcie.

2. . . . a6 : b5
3. a5 :b6 ...b5 - b4
4. b6 - b7+ Ka8 - a7
5. b7 - b8H+ Ka7 - a6
- 6 Hb8 - b6#

9.1. Wstęp

Kiedy były szachowy mistrz świata Anatolij Karpow, w partii z amerykańskim arc. Christiansem Larry, stracił „na czysto” skoczka to od razu poddał partię.

W podobnej sytuacji amator szachowy tylko przełknie z uśmiechem tą „gorzką pigułkę” i ze zdwojoną mobilizacją gra dalej nie tracąc nadziei na odrobienie straty.

Jeżeli jednak mu się to nie uda to w ostateczności przechodzi do gorszej końcówki z wolą wywalczenia przynajmniej remisu.

W takich sytuacjach bardzo pomocna jest znajomość kilku typowych tzw. końcówek technicznych.

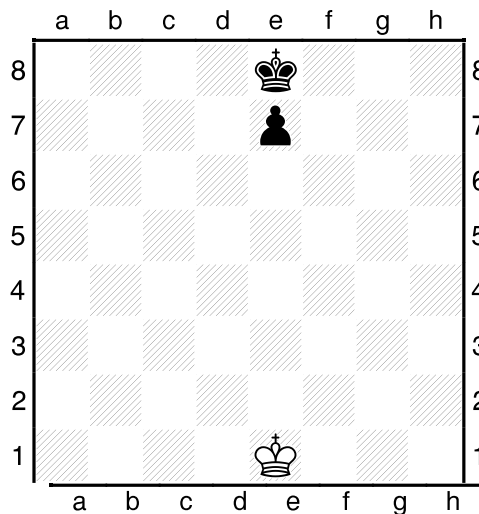
9.2. Zapobieganie promocji pionka

Założmy, że przeciwnikowi udało się zdobyć przewagę jednego pionka. Następnie ochoczo wymienił wszystkie pozostałe bierki na szachownicy i teraz zamierza doprowadzić tego pozostałego pionka do promocji, zamienić na hetmana i rozstrzygnąć parię na swoją korzyść.

Jednak w wielu sytuacjach jesteśmy w stanie pokrzyżować jego plany, nie dopuścić pionka do promocji i zakończyć partię remisem.

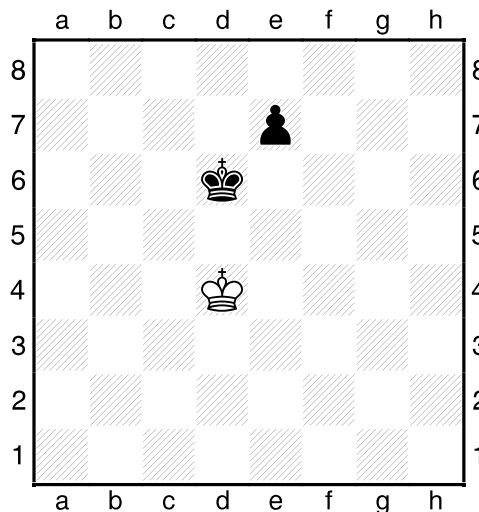
Wróćmy do pkt 8.7. i zamieńmy kolory.

Jesteśmy teraz słabszą stroną, ale znając technikę **opozycji** wywalczymy remis.



1. Ke1 – e2 Ke8 – d7
19. Ke2 – e3 Kd7 – d6
20. Ke3 – d4

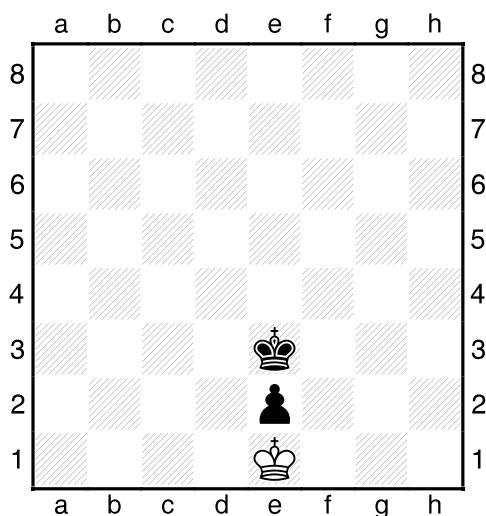
Obydwa króle niezwłocznie pośpieszyły do centrum. Jednak nasz ustawił się w **opozycji**, a przeciwnik nie ma w zanadru tempowego ruchu pionkiem.



3. . . . Kd6 – e6
 21. Kd4 – e4 Ke6 – f6
 22. Ke4 – f4

Te nieudane próby obejścia naszego króla wykazały, że przeciwnik nie potrafi utorować drogi do przodu swoim królem by następnie podciągnąć pionka. Dlatego musi przyjąć inną strategię gry. Mianowicie ruszy do przodu pchając pionka przed swoim królem. Ale taka gra, przy naszej poprawnej obronie, nie przyniesie mu sukcesu.

5. . . . e7 – e5+
 6. Kf4 – e4 Kf6 – e6
 7. Ke4 – e3 Ke6 – d5
 8. Ke3 – d3 e5 – e4+
 9. Kd3 – e3 Kd5 – e5
 10. Ke3 – e2 Ke5 – f4
 11. Ke2 – f2 e4 – e3+
 12. Kf2 – e2 Kf4 – e4
 13. Ke2 – e1 Ke4 – d3
 14. Ke1 – d1 e3 – e2+
 15. Kd1 – e1 Kd3 – e3 pat



Przeciwnik może w ostatnim posunięciu pójść królem na inne pole aby nie dać pata, ale wówczas straci pionka.

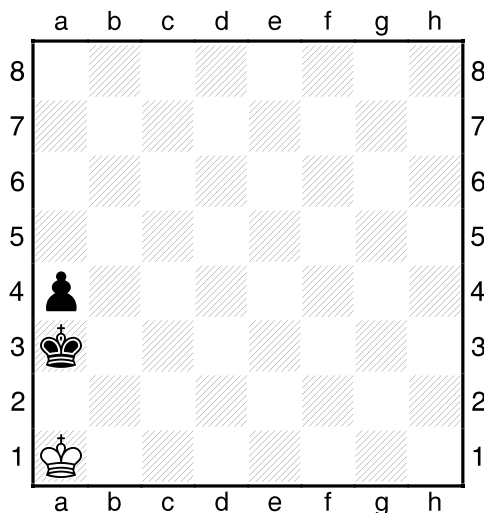
Zauważamy, że musieliśmy grać bardzo precyzyjnie. W każdej kolejnej sytuacji było tylko jedno dobre posunięcie. Gdybyśmy tylko raz wykonali inne i przeciwnik od razu by to wykorzystał, pionek doszedłby do promocji. Na szczęście technika obrony przez **opozycję** jest bardzo prosta. W zależności od sytuacji broniący się król:

- blokuje pionka,
- wycofuje się na wprost pionka,
- zajmuje **opozycję** w stosunku do króla przeciwnika, gdy ten ruszy do przodu po lewej lub prawej stronie swojego pionka.

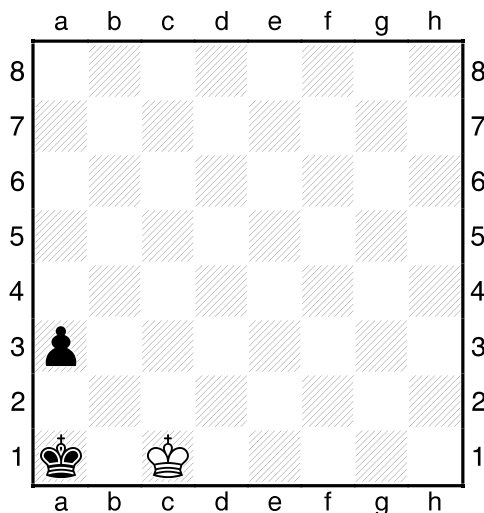
Zauważamy również, że zapowiedzią końcowego pata jest wejście pionka do przedostatniego rzędu z szachem.

Szczególnym przypadkiem jest pionek na linii skrajnej

Blokowanie promocji pionka skrajnego jest dużo łatwiejsze. Już nie trzeba stosować opozycji. Wystarczy zająć naszym królem pole przemiany i nie wychodzić dalej jak tylko o jedno pole w bok.



Jeżeli jednak nie zdążymy zająć pola przemiany pozostaje nam jeszcze jedna bardzo sprytna możliwość zapobieżenia promocji pionka i zapewnienia remisu. Mianowicie przez zamknięcie naszym królem czarnego monarchy na polu promocji. W tej walce królów znowu stosujemy **opozycję**, ale tzw. boczną.

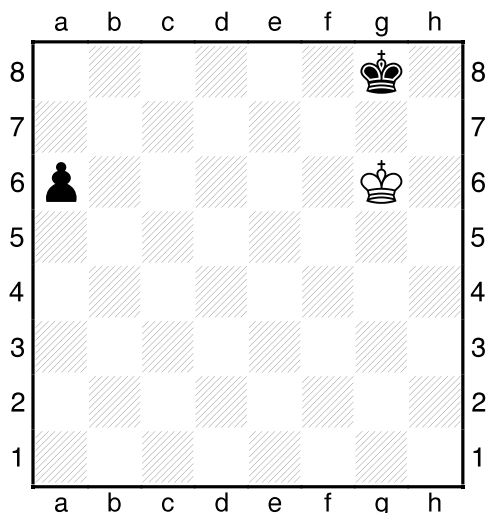


Zauważamy, że możemy zaimponować przeciwnikowi naszą techniką gry szachowej i celowo przejść z sytuacji przedostatniego diagramu do sytuacji diagramu ostatniego, ani na moment nie wypuszczając remisu z ręki.

9.3. Reguła kwadratu

Zdarza się, że po wymianach bierek na szachownicy przeciwnik uzyska wolnego pionka i niezwłocznie ruszy z nim w kierunku pola promocji. Bardzo często jedyną figurą, która może mu w tym przeszkodzić jest nasz król. Od wyniku tego wyścigu króla z pionkiem zależy teraz rezultat całej partii.

Gdy odległości są duże rozpoczynamy zazwyczaj mozolne liczenie: ja tu, on tu, ja tu, on tu... itd. Jeżeli na dodatek będziemy w niedoczasy to prawdopodobnie wpadniemy w stres, błędnie ocenimy sytuację i wybierzemy niewłaściwą obronę.



Tymczasem takie sytuacje można ocenić jednym spojrzeniem. Wystarczy zwrócić uwagę na ustawienie naszego króla w stosunku do tzw. **kwadratu pionka**.

Na powyższym diagramie wierzchołki kwadratu pionka wyznaczają następujące pola: a6-f1-f6-a1. Właśnie najłatwiej wyznaczyć ten kwadrat w myśli zaczynając od przekątnej poprowadzonej z pola na którym pionek stoi do rzędu przemiany.

Reguła kwadratu mówi, że **król dogoni pionka, jeżeli znajdzie się w jego kwadracie**.

Zakładamy, że gramy białymi i jesteśmy na posunięciu. Wtedy od razu wchodzimy naszym królem do kwadratu pionka.

1. Kg6 – f6 a6 – a5

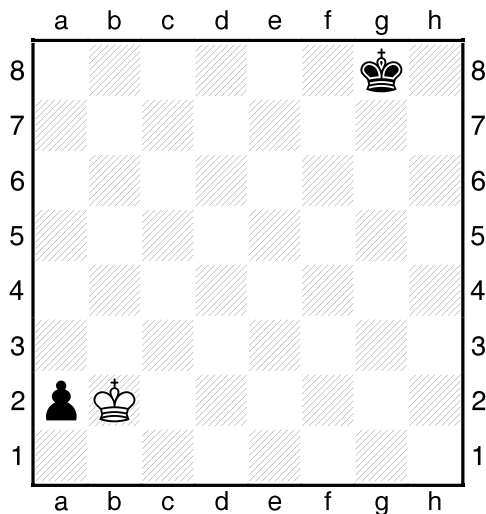
Zauważamy, że po tym posunięciu pionka pomniejszył się jego kwadrat. Teraz wyznaczają go wierzchołki: a5-e1-e5-a1. Nasz król znalazł się poza tym nowym kwadratem, ale będąc na posunięciu niezwłocznie do niego wchodzi.

2. Kf6 – e5 a5 – a4

To pomniejszanie kwadratu pionka i ponowne wchodzenie do niego królem powtarza się we wszystkich kolejnych posunięciach.

- 3. Ke5 – d4 a4 – a3
- 4. Kd4 – c3 a3 – a2
- 2. Kc2 – b2

Teraz widzimy wyraźnie, że nasz król dogonił pionka przeciwnika.



W kolejnym posunięciu przeciwnik może jeszcze dorobić hetmana i dać nawet szacha, ale my zabijemy go królem i partia zakończy się remisem.

- 6. . . . a2 – a1H+
- 3. Kb2 : a1
- remis

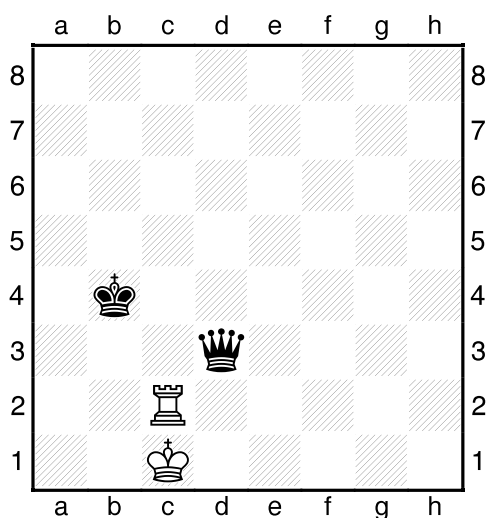
9.4. Wieża przeciwko hetmanowi

Hetman jest dużo silniejszą figurą od wieży i powinien tą końcówkę wygrać (patrz pkt 8.8.).

Jeżeli jednak przeciwnik nie zna tej końcówki technicznej i nie potrafi wymusić rozłączenia naszych figur to przetrwamy te 50 posunięć, które gwarantują remisowe zakończenie partii.

Jednak większą satysfakcję przyniesie nam wywalczenie remisu wiecznym szachem, niespodziewanym patem lub wymuszoną wymianą hetmana za wieżę. W tym celu bardzo pomocna jest znajomość dwóch typowych pozycji.

Poz. 1.



W tej sytuacji wykorzystujemy nieszczęśliwe ustawienie czarnych figur i szachujemy bez przerwy czarnego króla po liniach a, b i c. Jeżeli przeciwnik, chcąc uniknąć tych wiecznych szachów:

a) schowa króla za hetmanem, to wymusimy wymianę hetmana za wieżę

1. ... Kc4 – d4
2. Wc2 – d2

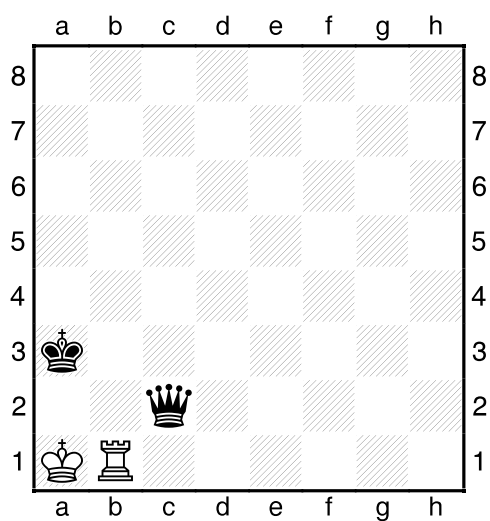
b) podejdzie królem do wieży na pole a3, to pozwolimy ją zabić z patem

1. ... Kb3 – a3
2. Wb2 – a2+

c) pójdzie królem na pole c3, to wymusimy przyjęcie ofiary, także z patem

1. ... Kb3 – c3
2. Wb2 – b3+

Poz. 2.



Również w tej sytuacji możemy wykorzystać niefortunne ustawienie czarnych figur. Ponieważ nasz król jest zapatowany, wystarczy tylko oddać wieżę:

1. Wb1 – b3+ Ka3 – a4
 2. Wb3 – b4+ Ka4 – a5
 3. Wb4 – b5+ Ka5 – a4
 4. Wb5 – b4+
- itd.

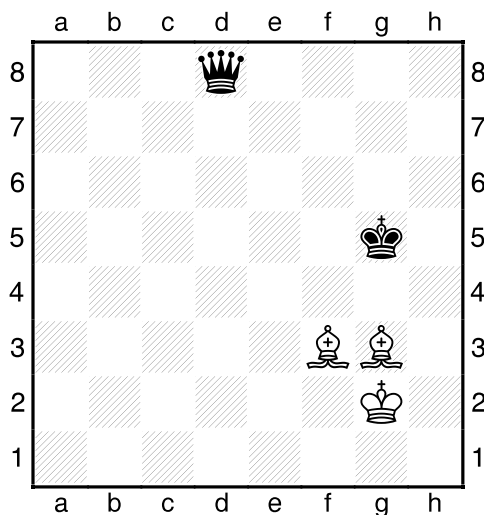
Takie zachowanie się wieży daje jej przydomek „wściekłej wieży”.

9.5. Dwie lekkie figury przeciwko hetmanowi

Taka końcówka występuje bardzo rzadko. Ale przeciwnik może specjalnie tak przeprowadzić ostatnie wymiany bierek na szachownicy, aby zademonstrować nam jak jego hetman da sobie radę z naszymi dwoma lekkimi figurami. Technika jego gry będzie polegała na tym, że wciśnie swojego króla pomiędzy nasze figury a następnie groźbą mata lub grą tempową wymusi rozłączenie tych figur. Wówczas za pomocą serii szachów zdobędzie jedną z naszych lekkich figur.

Tymczasem może spotkać go przykra niespodzianka, jeżeli uda nam się zbudować z naszych figur twierdzę, do której jego król nie będzie w stanie wejść.

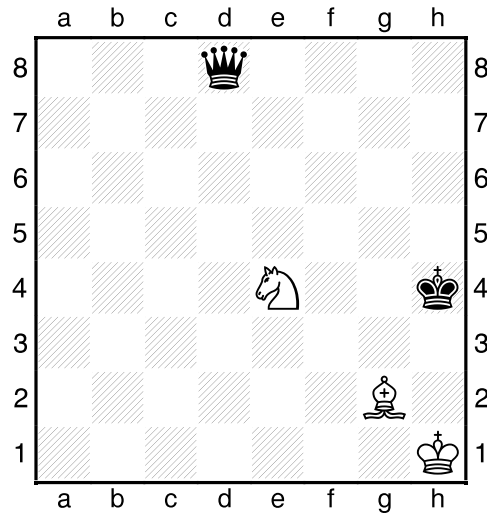
Dwa gońce przeciwko hetmanowi



1. . . . Hd8 – d2+
2. Kg2 – g1 Hd2 – c1+
3. Kg1 – g2 Hc1 – e3
4. Lg3 – h2 Kg5 – h4
5. Lh2 – g3+
- itd.

Zauważamy, że nasze połączone gońce zamknęły króla przeciwnika na pewnym fragmencie szachownicy i nie dopuszczają go do siebie. Hetman w pojedynkę nie jest w stanie rozbić obronnego ustawienia naszych figur, tym bardziej, że nie ma miejsca do podejścia naszego króla od tyłu.

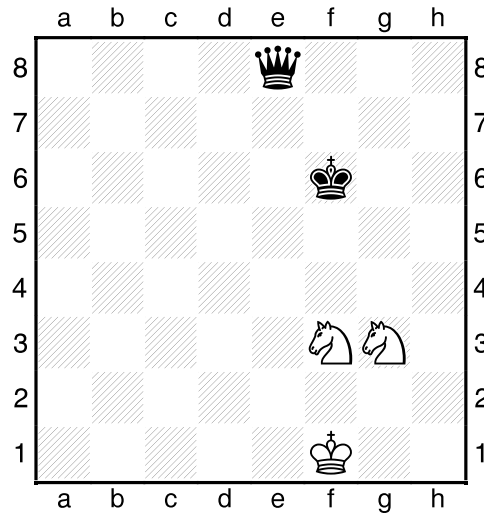
Goniec ze skoczkiem przeciwko hetmanowi



1. ... Hd8 – d1+
 2. Kh1 – h2 Hd1 – e1
 5. Gg2 – h1 He1 – f1
 6. Gh1 – g2 Hf1 – f4+
 7. Kh2 – g1
- itd.

Zauważamy, że goniec kontroluje odpowiednie białe pola a skoczek uzupełniające je czarne. W ten sposób powstała zaporą, która uniemożliwia królowi przeciwnika na zbliżenie się do naszego. Hetman w pojedynkę nic nie wskóra, bo, podobnie jak w poprzednim przykładzie, nie ma miejsca do podejścia naszego króla od tyłu.

Dwa skoczki przeciwko hetmanowi



1. ... He8 – e3
2. Kf1 – g2

Przeciwnik ustawił optymalnie swojego hetmana i teraz spróbuje podejść królem, zaczynając od ruchu tempowego.

2. Kf6 – g6
3. Sf3 – g1 Kg6 – g5
4. Sg1 – h3+ Kg5 – g4
5. Sh3 – f2+ Kg4 – f4
6. Sf2 – h3+ Kf4 – g4
7. Sh3 – f2+
- itd.

Okazało się jednak, że szachując bez przerwy czarnego króla nie pozwolimy mu na utrzymanie się w bezpośrednim sąsiedztwie naszych skoczków. Jeżeli przeciwnik, chcąc uniknąć tych szachów, zagra

5. ... Kg4 – h4

to nastąpi uderzenie widełkowe

6. Sg3 – f5+

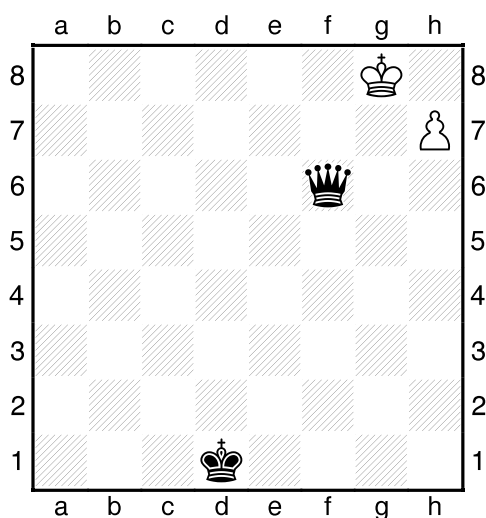
i straci hetmana.

9.6. Pionek przeciwko hetmanowi

W tym nierównym pojedynku walka nabiera dopiero wtedy sensu, gdy pionek stoi już w przedostatnim rzędzie, o krok przed przemianą na hetmana, jest broniony przez własnego króla, a król przeciwnika znajduje się w znacznej odległości.

Nasz przeciwnik grający hetmanem jest w swej nieświadomości pewny zwycięstwa, tym bardziej że zapoznał się z prostą techniką wygrywania takiej końcówki omówionej w pkt. 8.10. Może jednak przeżyć przykrą niespodziankę, bo mniej więcej w połowie takich końcówek strona słabsza osiąga niespodziewany remis.

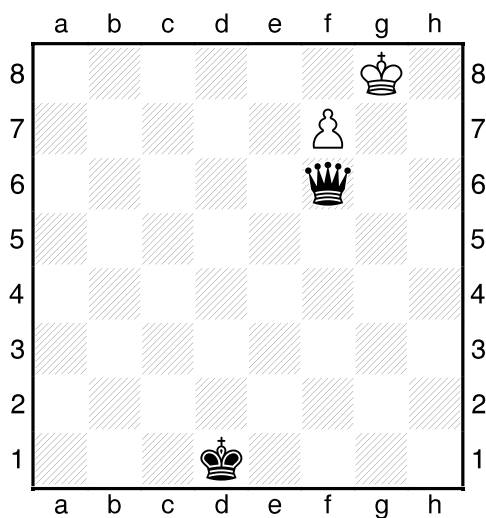
Pionek skrajny



1. ... Hf6 – g6+
2. Kg8 – h8

Zgodnie z oczekiwaniem zostaliśmy zmuszeni do zablokowania naszym królem pola promocji własnego pionka ale przeciwnik nie może tego wykorzystać i rozpocząć proces zbliżania królem, bo będzie pat.

Pionek gończy



1. ... Hf6 – g6+
2. Kg8 – h8!

Przeciwnik oczekiwał, że jedynym odejściem naszego zaszachowanego króla jest pole f8. Wówczas zablokowalibyśmy pole promocji własnego pionka i król przeciwnika mógłby dokonać pierwszego kroku w procesie zbliżania. Tymczasem my oddajemy wspaniałomyślnie pionka. Dowcip polega na tym, że po zabiciu tego pionka natępuje zaskakujący pat, a w wypadku ruchu czarnym królem dorabiamy hetmana.

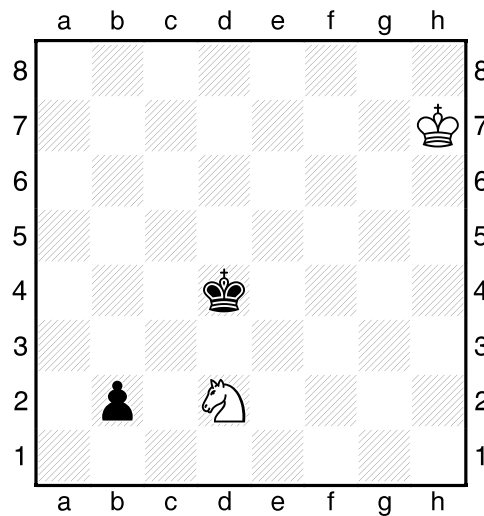
Zauważamy, że w powyższych końcówkach możemy osiągnąć remis tylko wtedy gdy nasz pionek znajduje się na liniach a, c, f, h.

9.7. Lekka figura przeciwko pionkowi

Taką końcówkę z reguły remisujemy bardzo łatwo oddając gońca lub skoczka za tego ostatniego pionka przeciwnika. Goniec jest figurą dalekosiężną, dlatego prawie w każdej sytuacji potrafimy to zrobić.

Zasięg skoczka jest mniejszy ale dzięki jego dużej ruchliwości też potrafimy zatrzymać pionka przeciwnika, nawet gdy jest już bardzo zaawansowany. Wystarczy, że uda nam się zagrozić skoczkiem pole przed pionkiem przeciwnika.

Pionek na przedostatniej linii

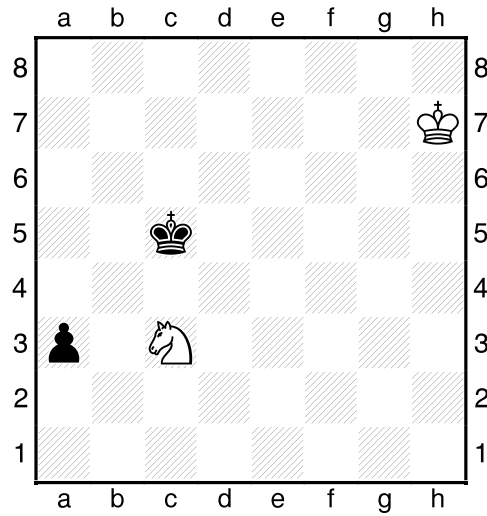


W pozycji na diagramie dalsza gra może się potoczyć następująco:

1. ... Kd4 – d3
3. Sd2 – b1 Kd3 – c2
4. Sb1 – a3+ Kc2 – b3
5. Sa3 – b1 Kb3 – a2
6. Sb1 – c3+
itd.

Zauważamy, że król przeciwnika nie jest w stanie przegonić naszego zwinnego skoczka.

Pionek skrajny



W pozycji na diagramie dalsza gra może się potoczyć następująco:

1. . . . Kc5 – c4
2. Sc3 – a2 Kc4 – b3
3. Sa2 – c1+ Kb3 – b2
4. Sc1 – d3+ Kb2 – c2
5. Sd3 – b4+ Kc2 – b3

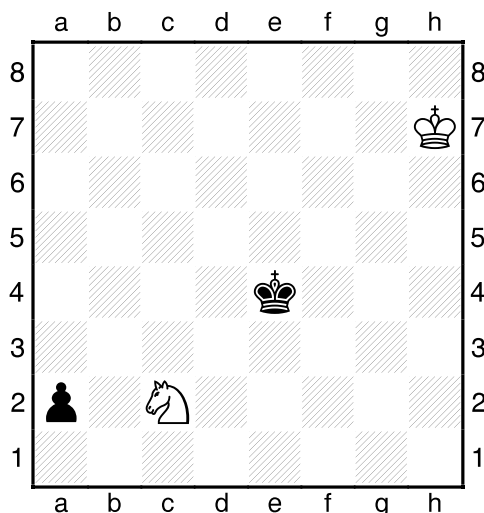
W tej sytuacji przeciwnikowi może się wydawać, że odpędził naszego natrętnego skoczka. Ale po:

6. Sb4 – d3! a3 – a2
 7. Sd3 – c1+
- i oddajemy skoczka za pionka.

9.8. Skoczek przeciwko pionkowi skrajnemu w przedostatnim rzędzie

Przeciwnik jest przekonany (tym bardziej po zapoznaniu się z pkt 8.15.), że z łatwością odpędzi lub zdobędzie naszego skoczka i doprowadzi swojego pionka do promocji.

Jeżeli jednak jego król jest nieco oddalony od pola przemiany to możemy niespodziewanie zremisować taką końcówkę.



W pozycji na diagramie przeciwnik prawdopodobnie zauważy, że po narzucającym się ruchu królem na d3, odejściemy skoczkiem z szachem na b4 i ... straci pionka. Dlatego dokładnie przeanalizuje sytuację i dojdzie do wniosku, że pola d3, d4, d5 i e3 są niedostępne dla jego króla. A więc musi nim pójść okężną drogą aby ominąć tą barierę. W tym czasie pośpieszymy naszym królem skoczкови na pomoc.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ... | Ke4 – f3 |
| 2. Kh7 – g6 | Kf3 – e2 |
| 3. Kg6 – f5 | Ke2 – d2 |
| 4. Sc2 – a1 | Kd2 – c3 |
| 5. Kf5 – e4 | Kc3 – b2 |
| 6. Ke4 – d3 | Kb2 : a1 |
| 7. Kd3 – c2 | |
- pat

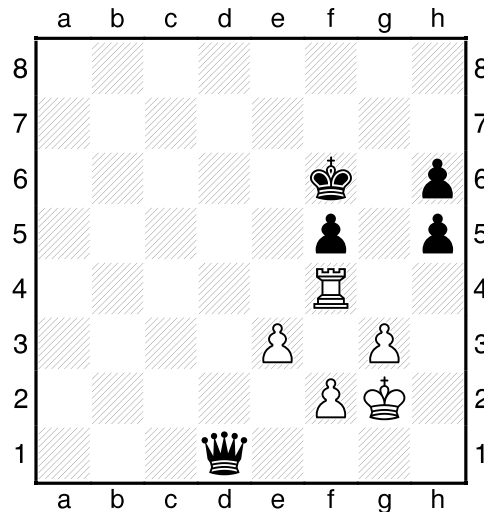
Mimo, że nasz król był na początku całkiem po drugiej stronie szachownicy, zdążyliśmy włączyć go do gry. Następnie poświęcając skoczka w rogu szachownicy skłoniliśmy czarnego króla do wejścia na to pole, po czym go tam zamknęliśmy. Taka zaskakująca technika gry na remis została już omówiona w pkt 9.2.

9.11. Forteca

Z taką techniką ratowania remisu zapoznaliśmy się już w pkt 9.5. gdzie dwie lekkie figury trzymały króla przeciwnika na dystans.

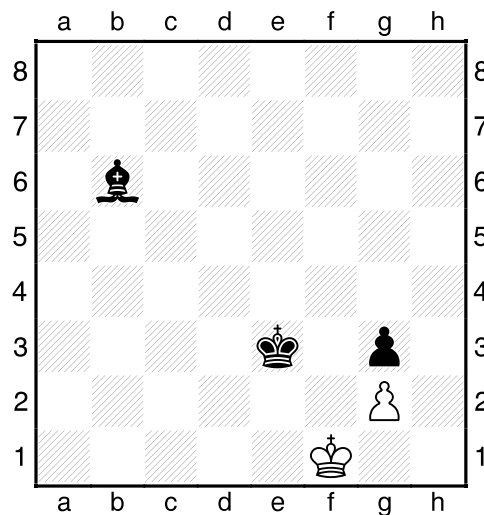
Również w innych układach na szachownicy ta idea może nam się przydać.

Przykład 1



W pozycji na diagramie nasza wieża kontroluje czwarty rząd a nasz król trzy ostatnie pola rzędu pierwszego. W ten sposób przeciwnik nie jest w stanie zbliżyć się ani królem ani hetmanem do naszego króla.

Przykład 2



W tej pozycji trzymamy się królem jak najbliżej białego pionka, blokując czarnemu królowi pole f2. Przeciwnik, mimo posiadania „dobrego gońca” (o kolorze pola promocji), nie jest w stanie odepchnąć naszego króla. Co najwyżej może go zapatować w samym rogu szachownicy.