

**5 kroków do
wyższego poziomu
gry**

Dawid Czerw

Wstęp

W tym roku dostałem zadanie przygotowania zgrupowania dla juniorów z mojego klubu. Wyzwanie dla mnie nieproste, ponieważ nigdy wcześniej nie prowadziłem treningu dla całej grupy.

Problemów do rozwiązania miałem kilka, ale najważniejszy był taki, że zawodnicy mieli spore różnice w poziomie gry. Byłem pod sporą presją, bo chciałem wywiązać się z tego zadania jak najlepiej, aby moi podopieczni dobrze wypadli na zbliżającej się I lidze juniorów.

Miałem kilka pomysłów, jednak zdecydowałem, że należy postawić na usystematyzowanie sposobu myślenia.

Każdy z początkujących szachistów wyrabia sobie jakieś nawyki, to zgrupowanie miało na celu dać podłoże do stosowania poprawnych technik myślenia, które są w stanie w krótkim czasie podwyższyć poziom gry.

W tej książce podzieliłem cały materiał na pięć rozdziałów, każdy składa się z:

1. Wstępu teoretycznego
2. Pozycji do przemyślenia
3. Analiz danych pozycji
4. Zadań taktycznych
5. Zadań na liczenie wariantów

Jestem przekonany, że uczciwe i rzetelne przerobienie (stosowanie!) tej publikacji pomoże każdemu szachiście w podwyższeniu swojego poziomu gry.

Gra na niedoczasie

Pewnie zauważyłeś, że kilka początkowych rund turnieju zazwyczaj gramy poniżej swoich zwykłych możliwości. Skąd to się bierze?

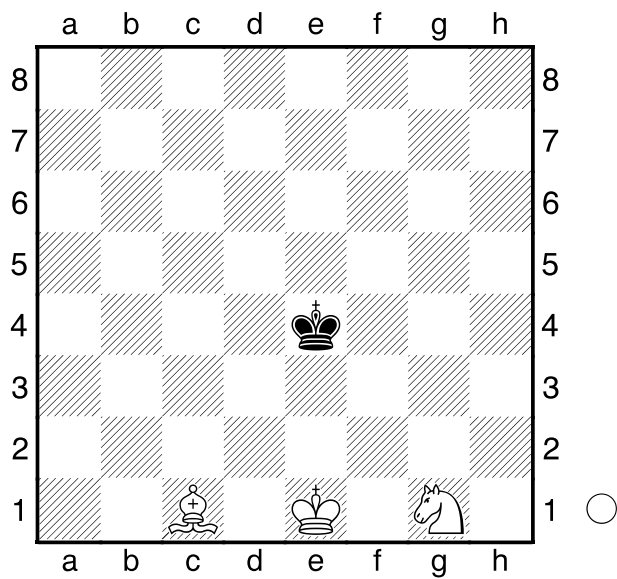
Dopiero po kilku początkowych partiach nasz umysł się "rozgrzewa" i wtedy jesteśmy w stanie grać na 100% swoich możliwości.

Dlatego właśnie należy przeprowadzić rozgrzewkę już przed zawodami! Dzięki temu zagrasz wszystkie partie na "maksymalnych obrotach".

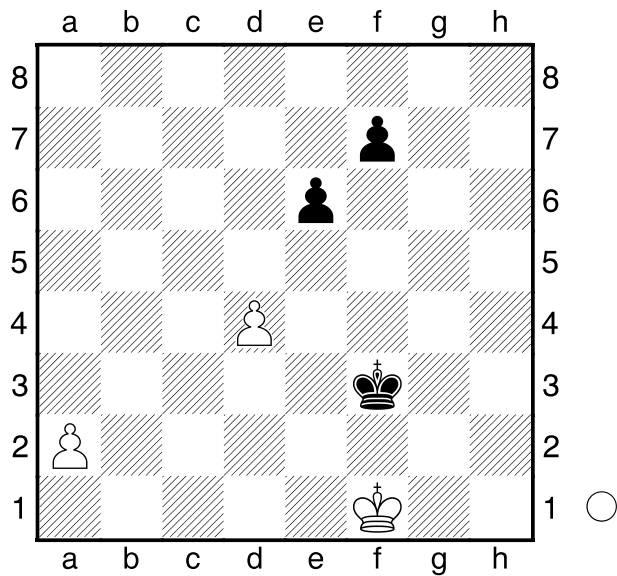
Ćwiczenie, które mam dla Ciebie przygotowane polega na rozwiązaniu kilku pozycji z podstawowych końcówek. Jest tam też sporo pozycji, które należy rozegrać z komputerem lub z kolegą. Sugerowane tempo gry to 1min+30s/ruch (z zapisem!).

Do dzieła!

1.1 (do rozegrania)

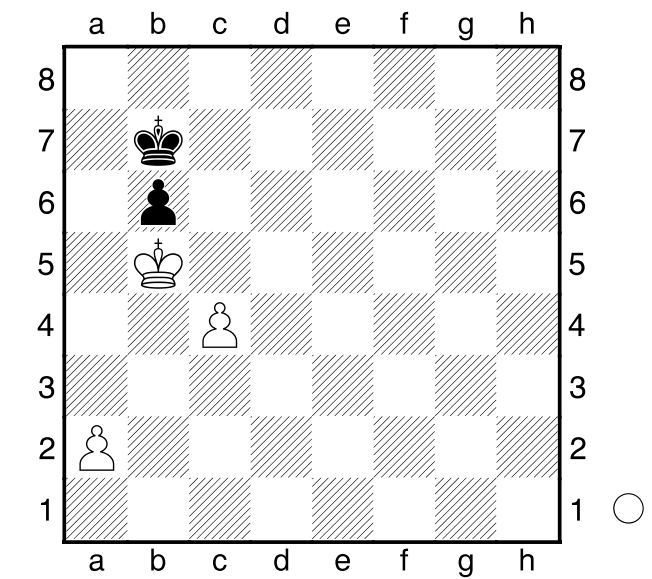


1.2

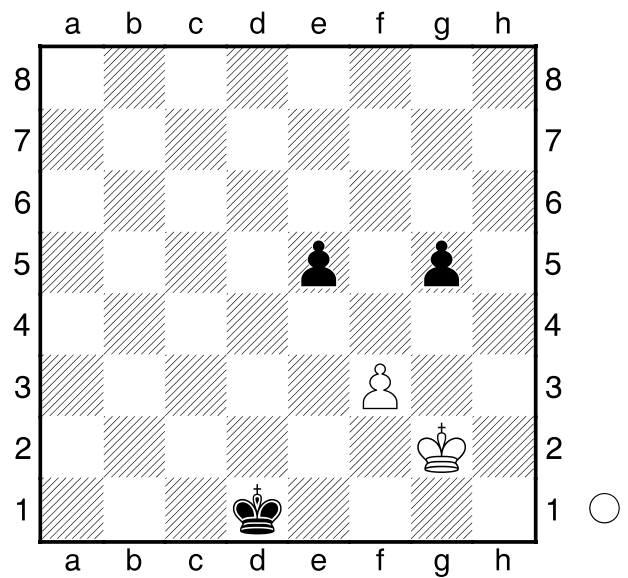


1.3

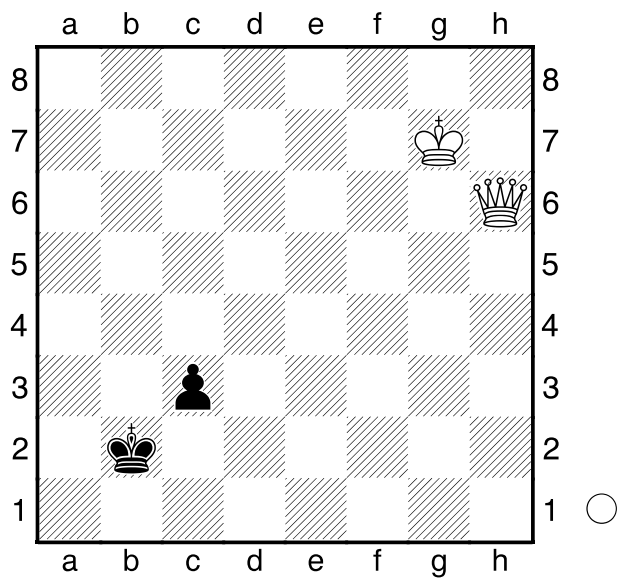
(Diagram)



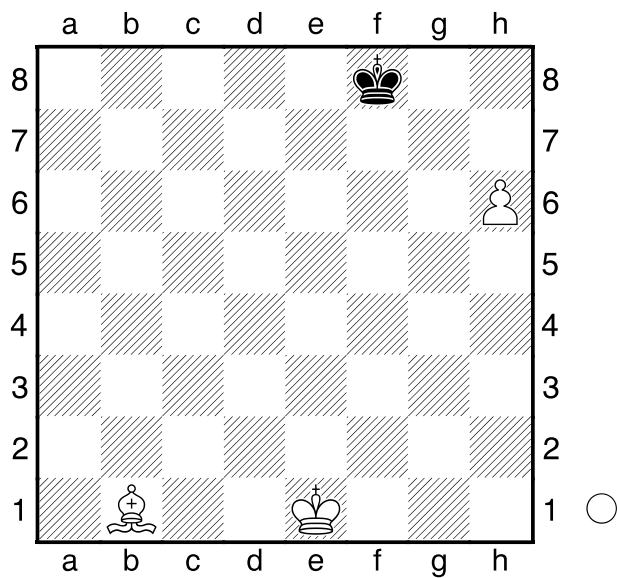
1.4



1.5 (do rozegrania)

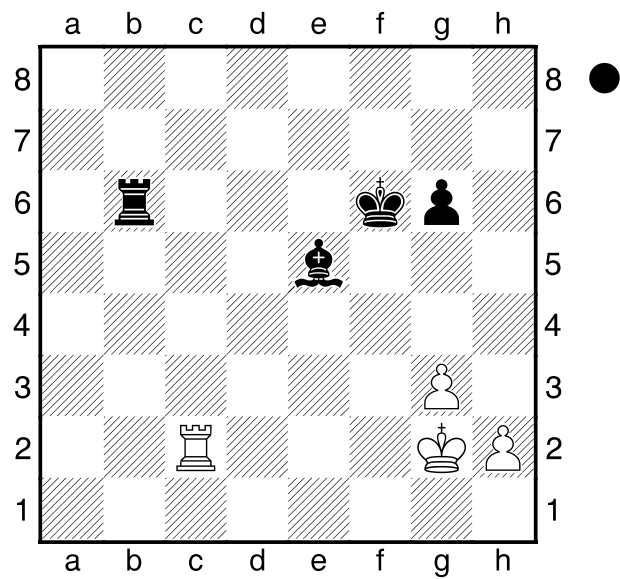


1.6

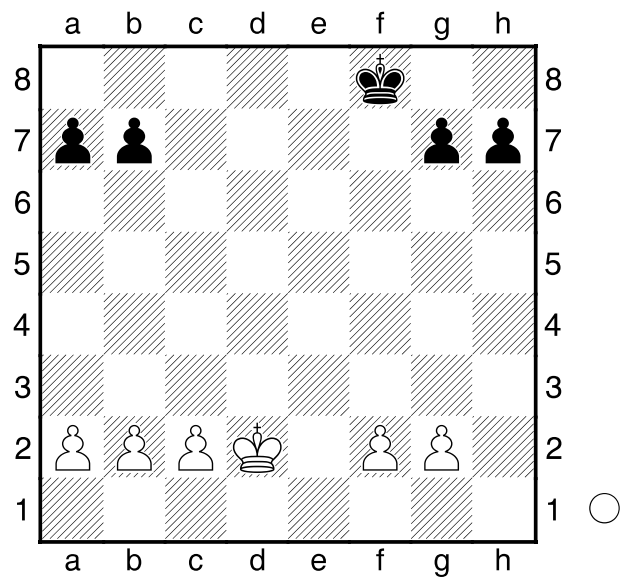


1.7 (do rozegrania)

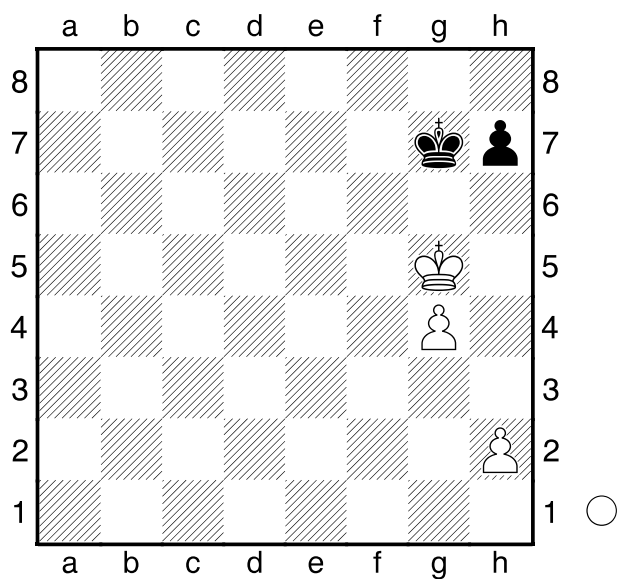
(Diagram)



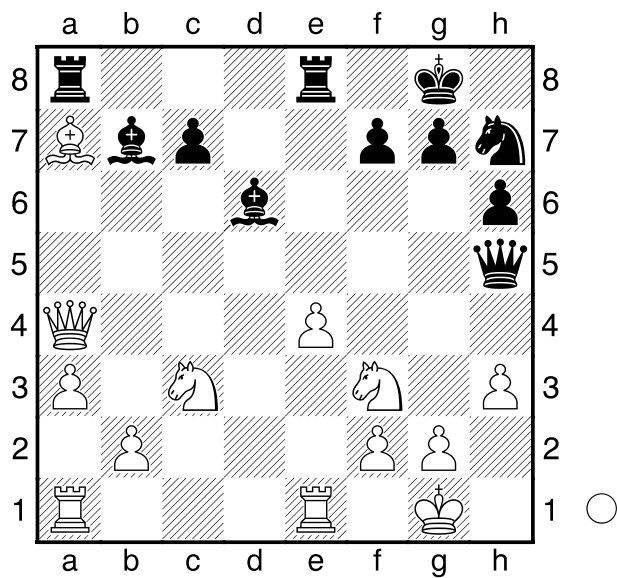
1.8 (do rozegrania)



1.9



1.10 (do rozegrania)



1.1

Przed turniejem dobrze jest powtórzyć sobie podstawy końcówek. Jedną z elementarnych pozycji jest matowanie gońcem i skoczkiem. Warto nad tym przysiąść - chociażby po to, żeby nie narodzić sobie wstydu w czasie zawodów! **1.Ke2 Kd4 2.Nf3+ Ke4 3.Be3** Pierwszy etap matowania jest bardzo prosty - jak zwykle budujemy klatkę i cały czas ją zmniejszamy. **Kf5 4.Kd3 Ke6 5.Ke4 Kd6 6.Ng5 Kc6 7.Ke5 Kb7 8.Kd6 Kb8 9.Kc6 Ka8** Jeżeli strona słabsza "wie o co chodzi" to będzie uciekać do rogu o kolorze przeciwnym do koloru gońca. **10.Ne6 Kb8 11.Nc7** Tutaj zaczyna się jedyna teoria, którą należy znać - przeganiamy króla przeciwnika do rogu koloru gońca. W tym celu wykonujemy manewr litery "W". Skoczek przejdzie przez pola c7-d5-e7-f5-g7. **Kc8 12.Ba7** Skoczek i goniec po kolei odbierają kolejne pola czarnemu królowi. **Kd8 13.Nd5 Ke8 [13...Kc8 14.Ne7+ Kd8 15.Kd6] 14.Kd6 Kf7 15.Ne7 Kf6 16.Be3** Wygląda to jakbyśmy wypuścili króla przeciwnika z pułapki - nic bardziej mylnego! **Kf7 17.Bd4 Ke8 18.Ke6 Kd8 19.Bb6+ Ke8 20.Nf5 Kf8 21.Bc7 Ke8 22.Ng7+ Kf8 23.Kf6 Kg8 24.Kg6 Kf8 25.Bd6+ Kg8 26.Nf5 Kh8 27.Be7 Kg8 28.Nh6+ Kh8 29.Bf6#**
1-0

1.2

1.d5! Wygrywająca kontynuacja - król czarnych będzie musiał ominąć własnego pionka na d5 i przez to nie zdąży złapać pionka "a". [1.a4? Nie zdaje egzaminu, ponieważ król czarnych zdąży wejść do kwadratu pionka (kwadrat a4-e4-e8-a8). **Ke4 2.a5 Kd5 3.a6 Kc6 4.a7 Kb7] 1...exd5 2.a4 Ke4 3.a5 Ke5 4.a6 Kd6 5.a7 Kc7**
1-0

1.3

1.a3! Bardzo ważne jest to, żeby zostawić sobie dodatkowe tempo do stracenia! [1.a4? **Ka7 2.Kc6 Ka6 3.Kc7 Ka7=] 1...Kc7 2.Ka6**

Kc6 3.Ka7 Kc7 4.a4 Kc6 5.Kb8 Kc5 6.Kb7
1-0

1.4

1.Kh1! Jedyna kontynuacja zapewniająca remis dzięki opozycji! [1.Kf1 Wygląda naturalnie, ale przegrywa po: **Kd2 2.Kf2 Kd3 3.Kg3 Ke3 4.Kg2 Ke2 5.Kg3 Kf1 6.Kg4 Kg2] 1...Ke2 2.Kg2 Ke3 3.Kg3**
1/2

1.5

1.Qf6 Bardzo ważna końcówka Hetman vs. pion. Należy pamiętać, że jedynie pionki a,h,c, f (na przedostatniej linii) remisują. W każdym innym przypadku jest wygrana strony z hetmanem. [1.Qh2+?? c2 2.Qe5+ Kb1 3.Qb5+ Ka1 4.Qc4 Kb1 5.Qb3+ Ka1 6.Qxc2 Z patem] **1...Kb3 2.Qd4 c2 3.Qa1 Kb4 4.Qc1** Dalej podchodzi do pomocy król.
1-0

1.6

1.Ba2 Pole h8 jest czarne, więc jeżeli król przeciwnika stanie przed pionkiem to partia zakończy się remisem. [1.Bh7? **Kf7 2.Kf2 Kf6 3.Kg3 Kg5=] 1...Ke7 2.h7 Kf6 3.h8Q+**
1-0

1.7

1...Rb2 Pozycja jest bardzo niejasna, pytanie brzmi - wymieniać wieże, czy nie? Będąc na niedoczasie lepiej jest zostawić wieże! Pozycja ma na celu ćwiczenie podejmowania decyzji sytuacyjnych. **2.Rxb2 Bxb2 3.Kf3 Kf5 4.h4 Bc3 5.g4+ Kf6 6.g5+ Kf5 7.h5 gxh5 8.Kg2 Kxg5**

1.8

Prosta końcówka na realizację przewagi. Plan jest bardzo prosty - stworzyć wolnego pionka, który ściągnie uwagę króla przeciwnika.

1.Kd3 Ke7 2.Kd4 Kd6 3.c4 h5 4.b4 g5 5.c5+ Kc6 6.a4 a6 7.Kc4 h4 8.f3

Przy realizacji ważne jest, aby patrzeć "co chce przeciwnik?". [8.b5+ axb5+ 9.axb5+ Kc7 10.Kd5 g4 11.Ke4 h3 12.gxh3 gxh3 13.Kf3+- Dalej jest wygrana, ale lepiej nie dawać przeciwnikowi szans na kontrgrę.]

8...Kc7 9.b5 axb5+ 10.axb5 Kd7 11.Kd5 Kc7 12.Ke6 Kc8 13.Kf5 Kc7 14.Kxg5 Kd7 15.f4
1-0

1.9

1.h3 Pozycja jest remisowa, ale czarne muszą pograć dokładnie. [1.h4 Kh8]

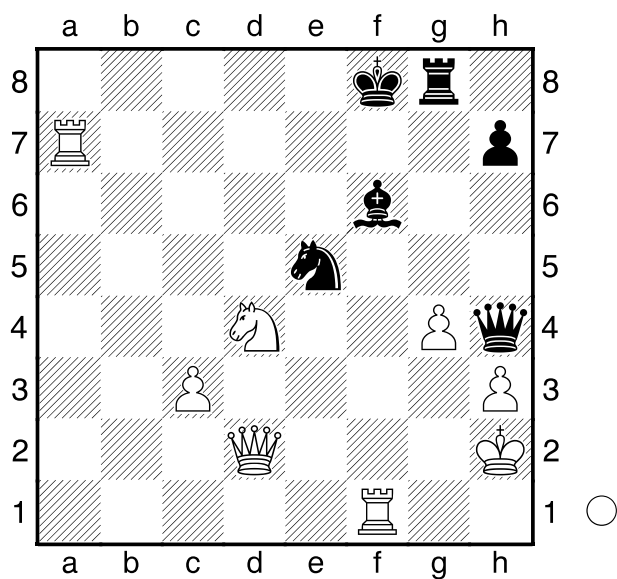
1...Kg8 2.Kh6 Kh8 3.h4 Kg8 4.g5 Kh8 5.h5 Kg8 6.g6 hxg6 7.hxg6 Kh8 8.g7+ Kg8 9.Kg6
1/2

1.10

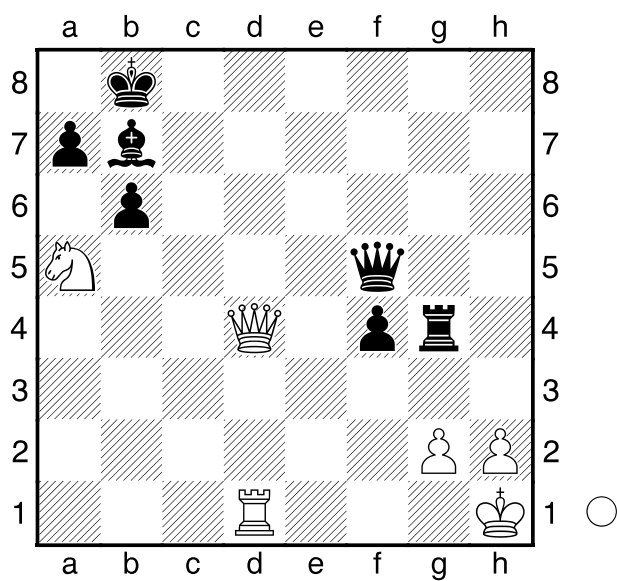
1.Qb5 Kolejny raz reagowanie sytuacyjne. Nie ma sensu "kisić" pionka, kiedy nasze figury są powiązane. Lepiej oddać jednego pionka, ale za to dostać końcówkę bardzo łatwą do realizacji. **Qxb5 2.Nxb5 Rxe4 3.Rxe4 Bxe4**

4.Nd2 Bd3 5.Nxd6 Rxa7 6.N6e4 Nf8 7.Nc5 Bf5 8.Nf3 Ne6 9.Rc1 Kf8 10.Nxe6+ Bxe6 11.Nd4 Rb7 12.b4 Bd7 13.f4 Ke7 14.Kf2 Ra7 15.Rc3 Kd6 16.Rd3 Ke7 17.Ke3 Ra6 18.Ne2 g6 19.Kd4 Kd6 20.Nc3
1-0

1



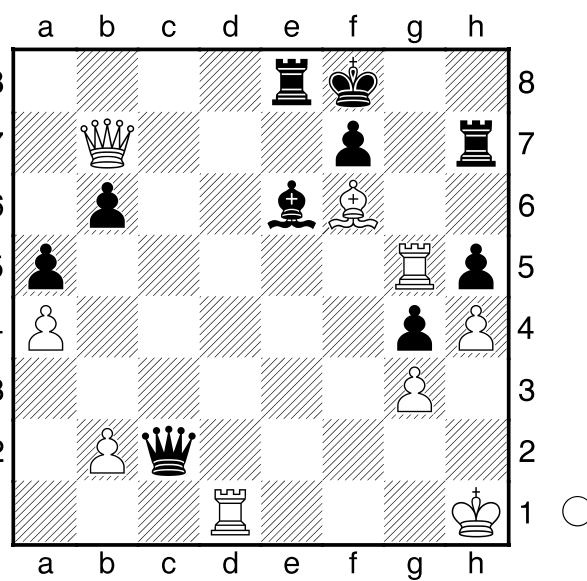
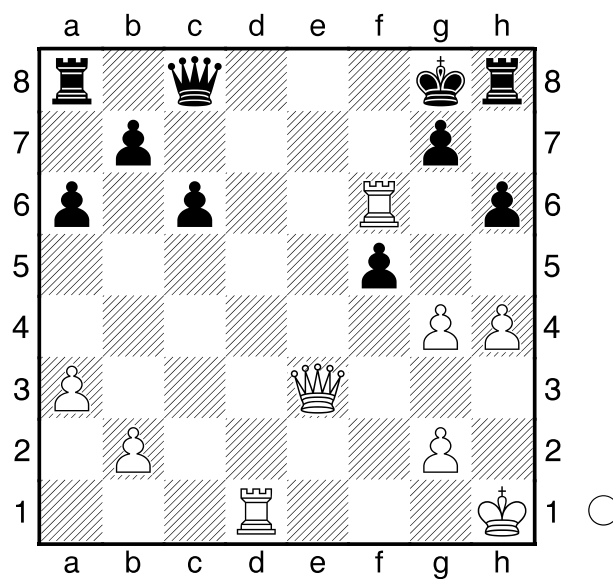
2



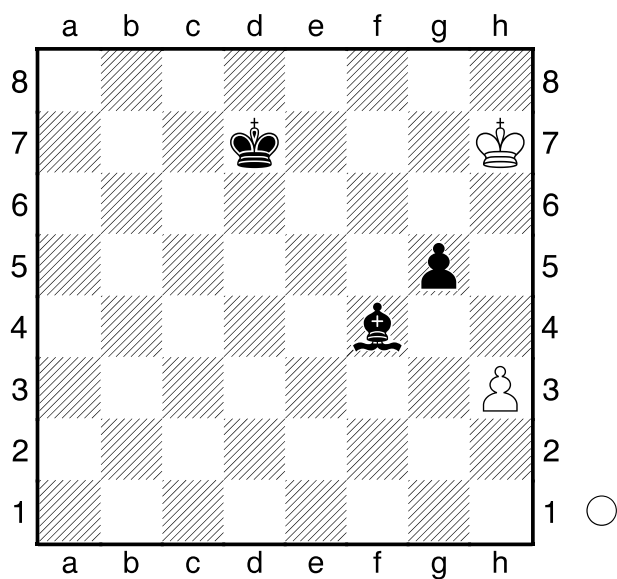
3

(Diagram)

4

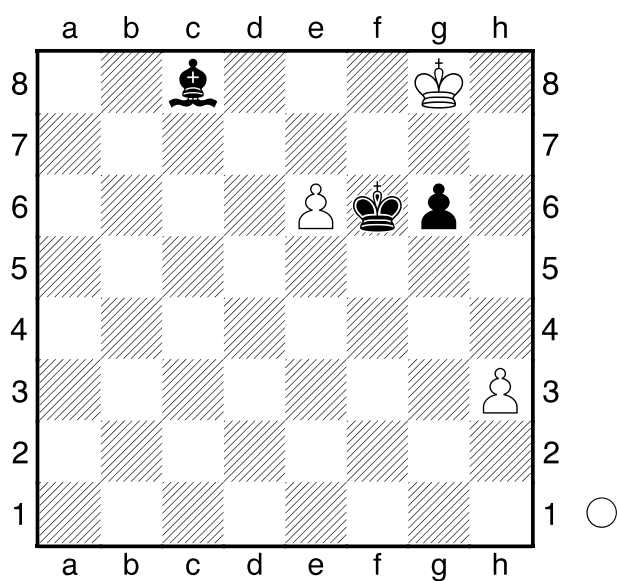


1



1/2

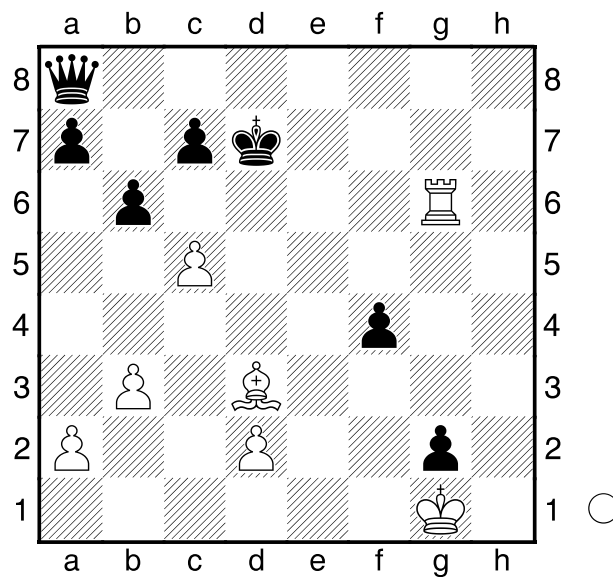
2



1/2

3

1-0



Ocena pozycji

Ocena pozycji jest bardzo istotnym elementem partii, a zadziwiająco mało osób ją stosuje.

Moja propozycja jest bardzo prosta, a zarazem skuteczna. Należy przyjrzeć się danej pozycji i ocenić:

1. Materiał
2. Motywy taktyczne
3. Bezpieczeństwo króli
4. Aktywność figur
5. Strukturę pionkową

Jak to zrobić?

Materiał

Tutaj sprawa jest nieskomplikowana – sprawdzamy różnice. Jeżeli któraś ze stron ma więcej niż dwa pionki "do przodu" to na tym etapie kończymy ocenę pozycji. Dlaczego? Bo przy dużej różnicy materialnej trzeba po prostu policzyć warianty, aby ocenić, czy rekompensata jest, czy jej nie ma.

Motywy taktyczne

Wgłębiając się w pozycję i szukamy potencjalnych matów, widełek, związań itp. Dzięki uświadomieniu sobie dostępnych motywów zauważysz dużo więcej ciekawych możliwości.

Bezpieczeństwo króli

Król jest najważniejszą figurą na szachownicy, więc trzeba zwrócić uwagę na to, czy jest bezpieczny.

Aktywność figur

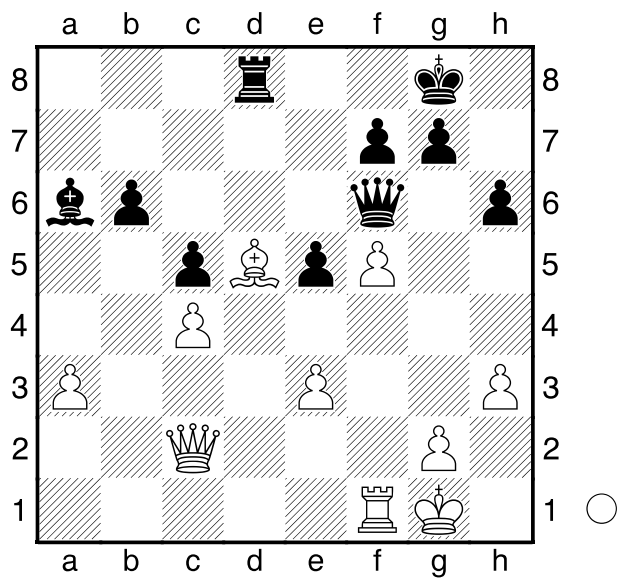
Najobszerniejszy punkt – tutaj porównujemy aktywność każdej z figur z odpowiadającą figurą przeciwnika. Dzięki temu dowiesz się, której figury chcesz się pozbyć, a której nie możesz za żadne skarby wymienić!

Struktura pionkowa

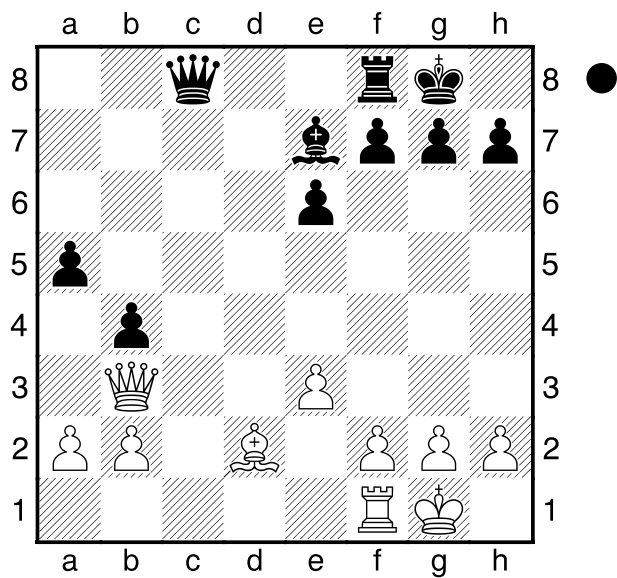
Szukamy słabych pionków, możliwych dźwigni pionkowych, ale też słabych punktów (pól) w obozie swoim i przeciwnika.

Dzięki tak przeprowadzonej ocenie pozycji nic nam nie umknie, a będziemy mieli pewność, że wzięliśmy pod uwagę wszystkie najważniejsze aspekty pozycji!

2.1

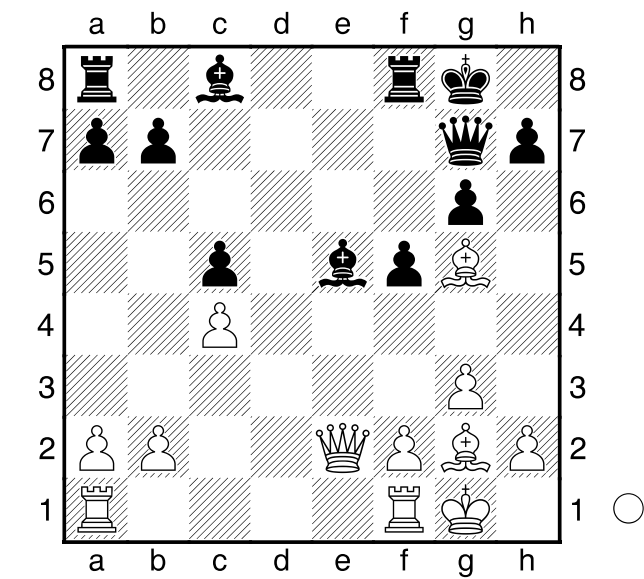


2.2

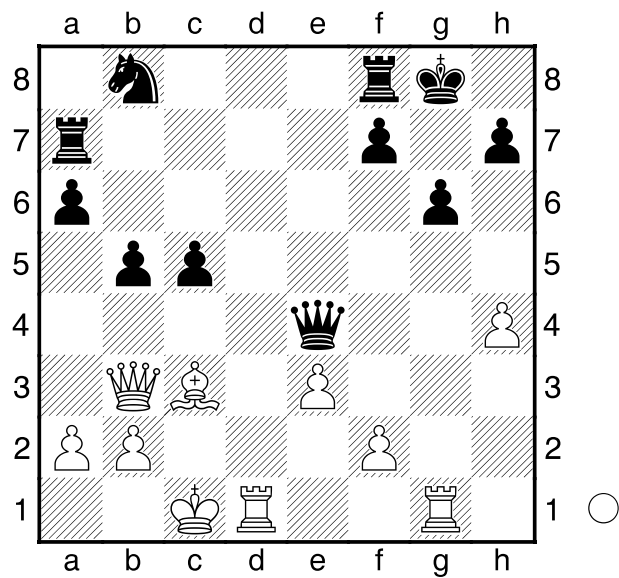


2.3

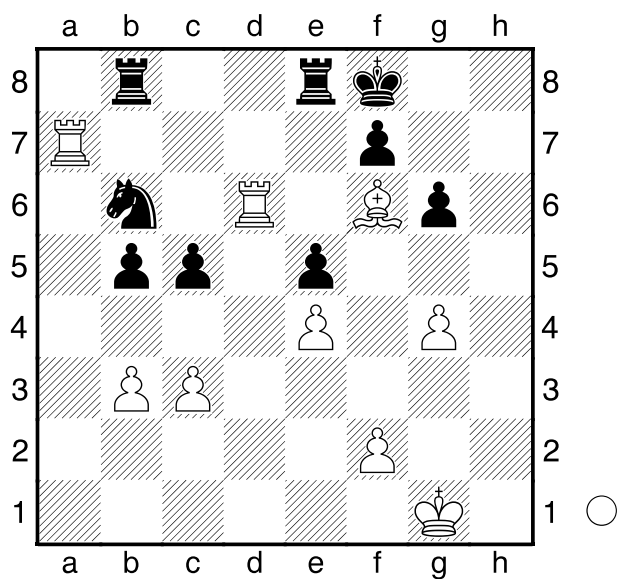
(Diagram)



2.4



2.5



2.1

Ocena pozycji przedstawia się następująco: 1. Materiał - równy; 2. Motywy taktyczne - pion c4 jest związany po przekątnej a6-f1; Bezpieczeństwo króli - oba bezpieczne; 4. Aktywność figur - Wf1 i Wd8 stoją podobnie, Hc2 aktywniejszy od Hf6, ponieważ szybko może przystąpić do ataku na skrzydle hetmańskim, Gd5 zdecydowanie lepszy od Ga6, stoi w centrum i działa na obu skrzydłach; 5. Struktura pionkowa - Białe mają więcej "wysepek", ale to pionka b6 będzie zdecydowanie łatwiej atakować. **1.e4** Dzięki dokładnej ocenie pozycji zauważyliśmy kilka istotnych rzeczy - istniała groźba W:d5 z następnym G:f1 (czarne pozbyłyby się pasywnych figur), czarne mają słabość na b6, którą należy jak najszybciej atakować. **Bc8 2.Qa4** [2.Qb3 Też ma sens, ale lepiej jest atakować pionka b6 z pola a7!] **2...Bd7 3.Qa7 Be8 4.Rb1 Rd6** Białe ustawiły swoje figury maksymalnie aktywnie - czas włączyć do akcji pionka "a"! Białe rozbijają łańcuch pionkowy b6-c5 i pion c5 zostanie bez obrońcy. **5.a4 Kh7 6.a5 bxa5 7.Qxa5 Ra6 8.Qxc5 Ra2** Jeszcze jeden istotny moment - czarne chcą zagrać Hg5 z groźbami matowymi. **9.Qe3!** Teraz czarne nie mają żadnych gróźb i białe bezproblemowo wygrywają. **Qa6 10.Rb8 Qa4 11.Kh2 Ra3 12.Qc5 Ra2 13.Ra8 Qxa8 14.Bxa8 Rxa8 15.Qxe5 Bc6 16.Qc7**
1-0

2.2

Ocena pozycji: 1. Materiał - równy; 2. Motywy taktyczne - Gd2 jest niebroniony, słaba pierwsza linia u białych i słaba ósma linia u czarnych; 3. Bezpieczeństwo króli - oba bezpieczne; 4. Aktywność figur: Wf1 i Wf8 są nieaktywne, Hc8 ciut lepiej ustawiony od Hb3, Ge7 zdecydowanie bardziej aktywny od Gd2 (goniec białych ograniczony jest przez pionki ustawione na czarnych polach); 5. Struktura pionowa - wysoko ustawione pionki a5-b4 zapewniają czarnym przyjemną przewagę w przestrzeni. **1...Qd7!** Ocena pozycji podpowiada nam kilka rzeczy: czarne muszą

wprowadzić wieżę do gry, białe będą chciały zaktywizować gońca (np. ruchem e3-e4). Wnioski są takie, że przewaga czarnych jest dynamiczna i nie można oddać nawet jednego tempa białym. **2.Bc1 a4!** Piony są siłą tylko wtedy, kiedy idą do przodu i ograniczają figury przeciwnika. **3.Qc2 Rc8** Wieża zdecydowanie lepiej stoi na c8, niż na d8, ponieważ łatwiej jej się będzie dostać do obozu przeciwnika przez pole c2. **4.Qe2 Qd5** Wymusza słabości - białe nie mają innego wyjścia niż pójść pionkiem do przodu. **5.a3 b3 6.e4 Qc4 7.Qe1 Qc2 8.f4 Bc5+ 9.Kh1 Bd4 10.f5 Bxb2 11.Bxb2 Qxb2** Jak widać - odpowiedni plan gry i zrozumienie pozycji przyniosło pozytywny skutek dla czarnych.
0-1

2.3

Ocena pozycji: 1. Materiał - równy, 2. Motywy taktyczne - Hg7 i Wf8 stoją na jednej przekątnej; 3. Bezpieczeństwo króli - król czarnych jest trochę odsłonięty, ponieważ pionek z f7 poszedł na f5; 4. Aktywność figur - wieże obu stron są podobnie mało aktywne, Gg2 zdecydowanie lepszy od Gc8, Ge5 dużo aktywniejszy od Gg5, He2 podobnie aktywny do Hg7; 5. Struktura pionkowa - praktycznie symetryczna, ale pion f5 jest raczej osłabieniem niż wzmocnieniem. **1.Bh6** Na podstawie oceny pozycji można zauważyć, że czarny hetman stoi z wieżą na motywie. Dodatkowo dowiadujemy się, że Ge5 jest najsilniejszą figurą przeciwnika - teraz plan jest prosty. Pozbywamy się jedyne atutu czarnych! **Qxh6 2.Qxe5+-**
1-0

2.4

Ocena pozycji: 1. Materiał - czarne mają pionka więcej; 2. Motywy taktyczne - maty na h8 (kiedy linia "h" się otworzy), słaba ósma linia; 3. Bezpieczeństwo króli - oba króle są trochę odsłonięte, ale to czarny powinien się czuć niepewnie; 4. Aktywność figur - Gc3 zdecydowanie aktywniejszy od Sb8, Wg1 i Wd1 dużo lepiej ustawione od Wa7 i Wf8,

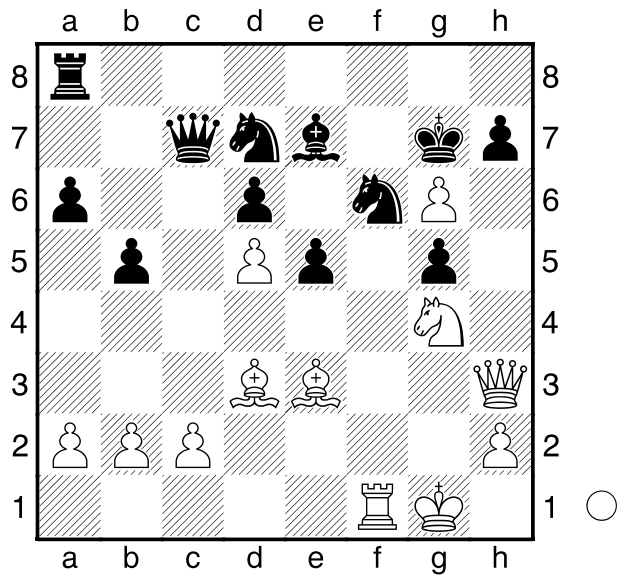
He4 aktywniejszy od Hb3 5.Struktura pionkowa - białe mają więcej wysepek, ale jest to raczej korzyść, bo mają już jedną linie ("g") otwartą do ataku na króla czarnych. Dodatkowo czarne pola wokół czarnego króla są bardzo mocno osłabione. **1.h5**

Ocena pozycji mówi nam sporo - musimy jak najszybciej rozpocząć atak, aby wykorzystać dynamiczną przewagę w aktywności. Dzięki analizie motywów taktycznych dostrzegamy, że należy otworzyć linię "h". **b4** Oczywiście nie możemy po prostu wycofać się gońcem, bo jest to jeden z naszych głównych atutów w tej pozycji. **2.hxg6 hxg6 [2...bxc3? 3.gxf7+ Kh8 4.Rg8+ Rxc8 5.fxc8Q#] 3.Rd6** Oczywiście znowu nie wycofujemy gońca! **Kh7 [3...bxc3? 4.Rgxc6+ Kh7 5.Rh6+ Kg7 6.Qxc3+ f6 7.Rhxf6+-] 4.Qc4!!** Na deser wykorzystanie motywu z Wh1-Wh8# **1-0**

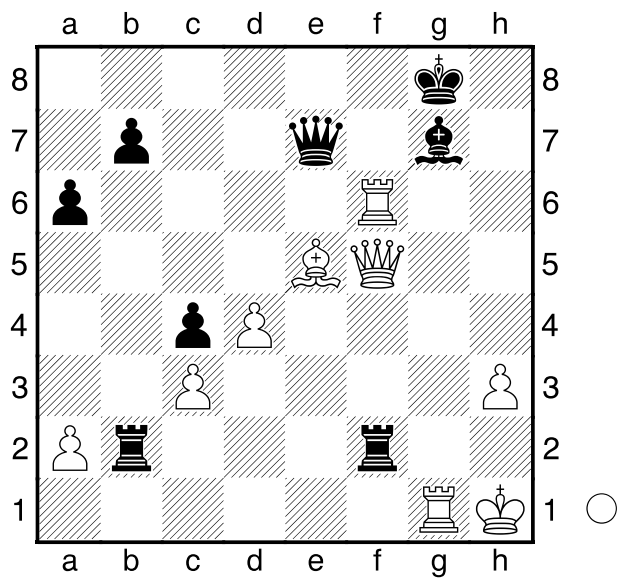
2.5

Ocena pozycji: 1.Materiał - równy; 2.Motywy taktyczne - słaba ósma linia (maty na h8); 3. Bezpieczeństwo króli - czarny ma problemy ze względu na słabość ósmej linii; 4.Aktywność figur - Wd3 i Wa7 zdecydowanie aktywniejsze od czarnych wież, Gf6 dominuje na czarnych polach, a Sb6 nie ma gdzie chodzić; 5. Struktura pionkowa - czarne mają bardzo osłabione pionki, oraz czarne pola. **1.Rd3 Re6 2.g5 Kg8 3.Rh3** Dzięki prawidłowej ocenie pozycji momentalnie dostrzegamy najlepszą kontynuację! **1-0**

5



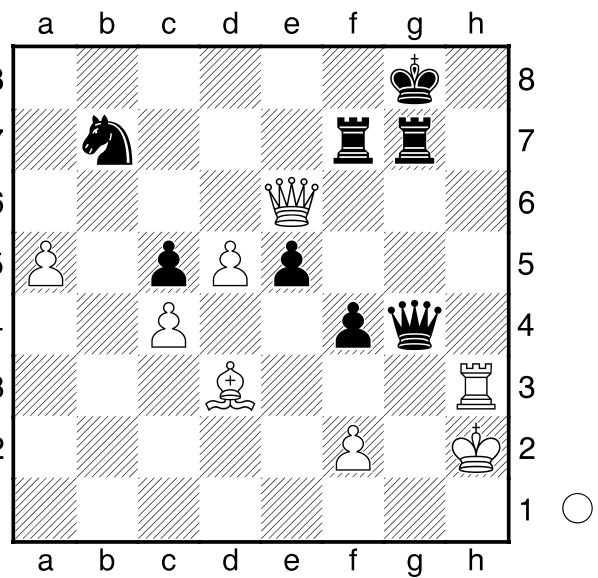
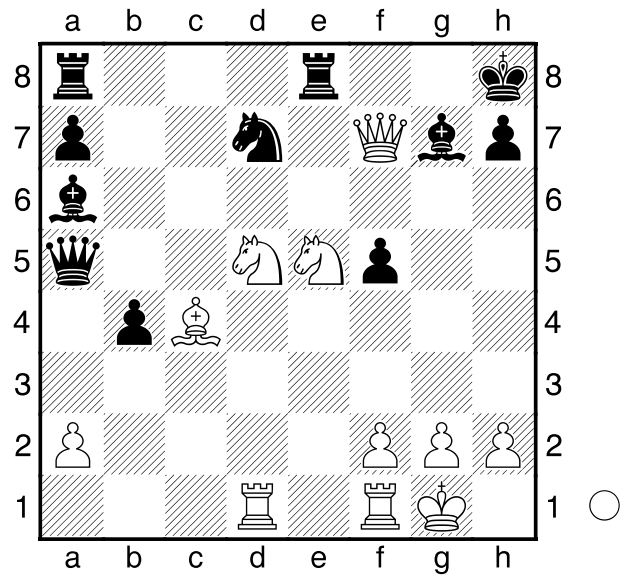
6



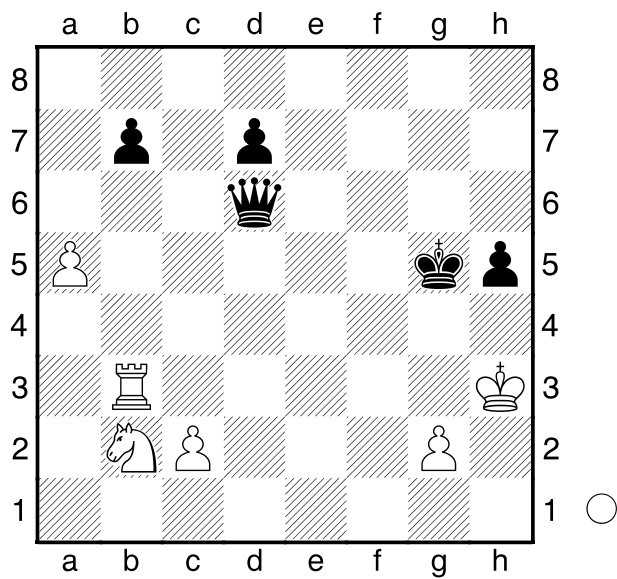
7

(Diagram)

8

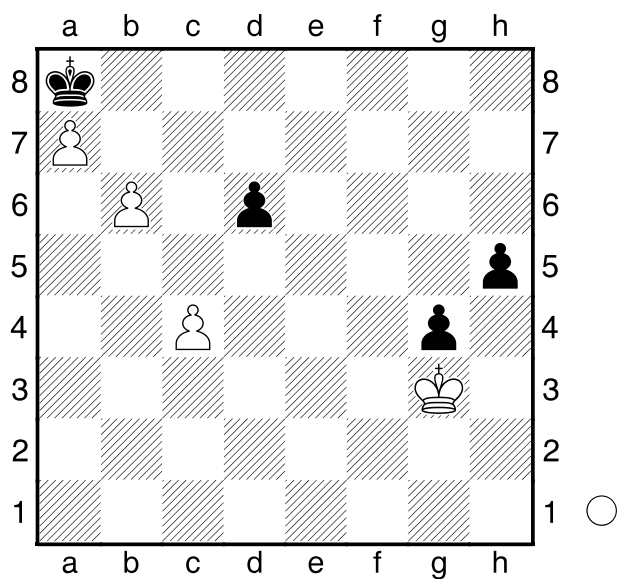


4



1-0

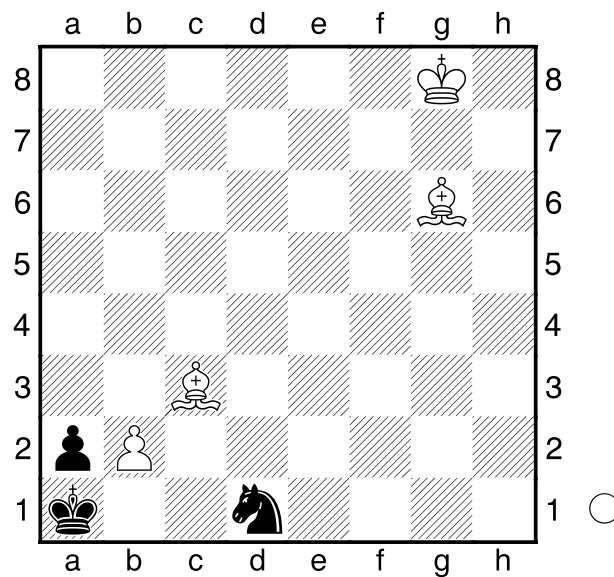
5



1-0

6

1-0



Liczenie wariantów

Dokładne liczenie wariantów to nie jest umiejętność, którą można nabyć raz i potem odpuścić jej ćwiczenie. Niestety, ale kariera szachisty wiąże się z nieustającym doskonaleniem zdolności dokładnego liczenia wariantów. Nie ma od tego ucieczki – błędy w obliczeniach są najczęstszą przyczyną porażki, dlatego należy z nimi bezwzględnie walczyć!

W ramach tego kursu przygotowałem zestawy zadań do każdej lekcji – natomiast w tym rozdziale chciałbym się skupić jedynie na tej dziedzinie szachów.

Teoria

Schemat liczenia wariantów jest bardzo prosty w teorii, jednak trudny w regularnym stosowaniu w praktyce.

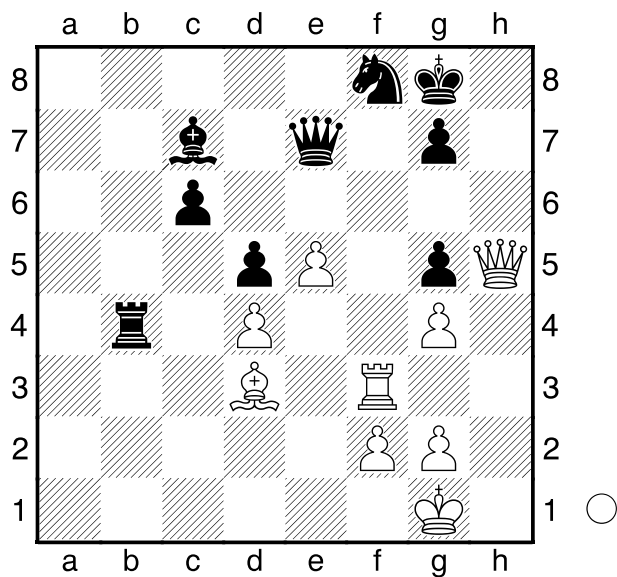
Jak należy postępować:

1. Wybieramy posunięcia kandydujące (bicia i szachy w pierwszej kolejności)
2. Rozważamy każde z nich po kolei
 - nie przeskakuj pomiędzy wariantami
 - kończ liczyć wariant, kiedy skończą się forsowne działania
 - zakończ liczenie wariantu krótką oceną ostatecznej pozycji
3. Jeżeli żadne z posunięć kandydujących nie daje satysfakcjonujących efektów – należy wziąć pod uwagę mniej forsowne pomysły (wybieramy kolejne posunięcia kandydujące)
4. Jeżeli wszystkie wybrane posunięcia kandydujące prowadzą do przegranej to rozpatrujemy wszystkie legalne kontynuacje!

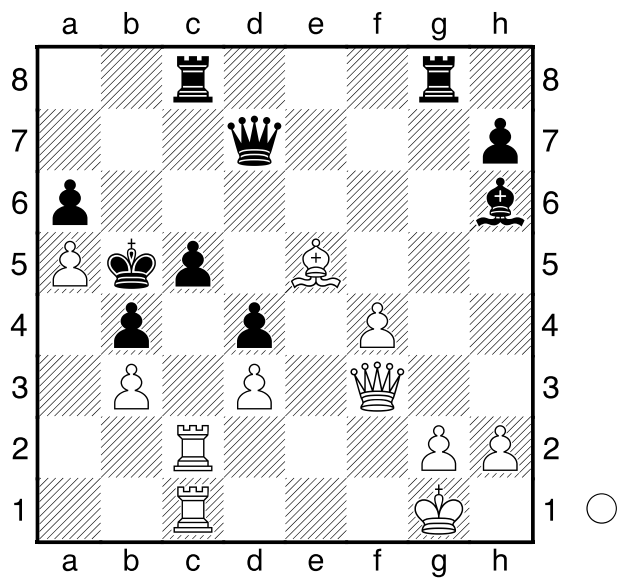
Tyle (i aż tyle!) teorii – teraz czas zastosować to w praktyce! Aby się zmobilizować proponuję, abyś na każde z 20-tu zadań dał sobie maksymalnie 3 minuty.

Do dzieła!

1



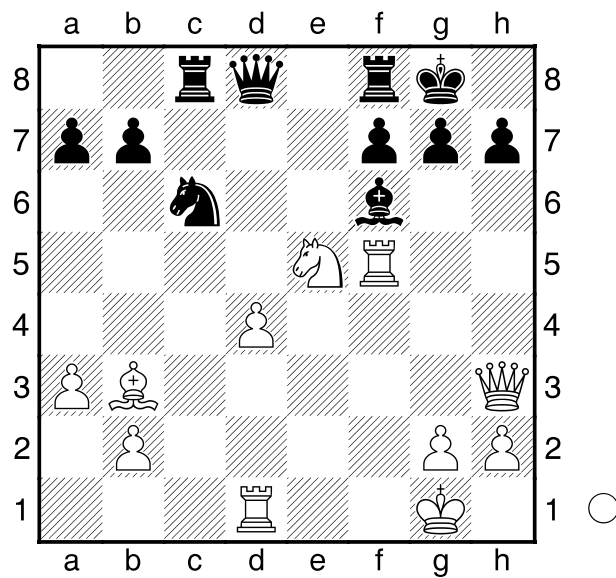
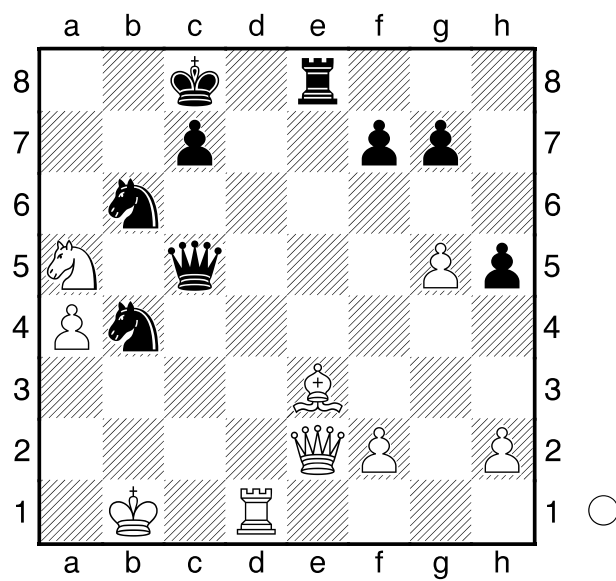
2



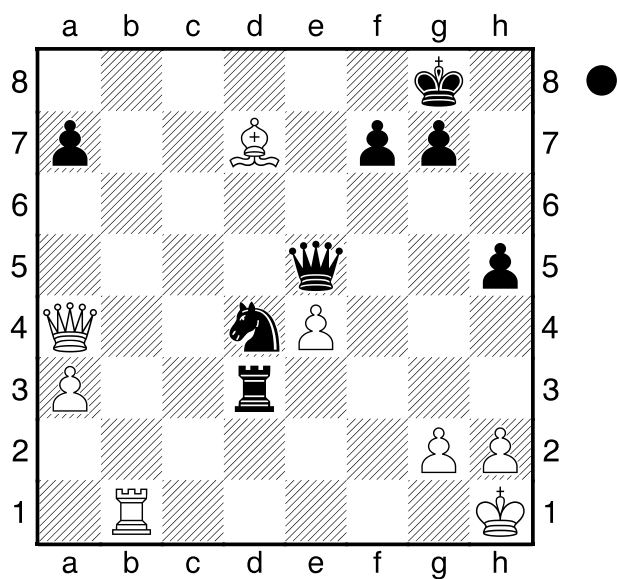
3

(Diagram)

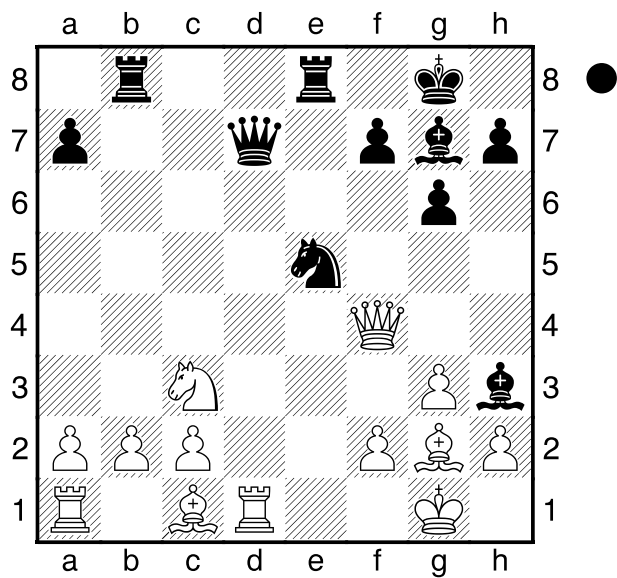
4



5

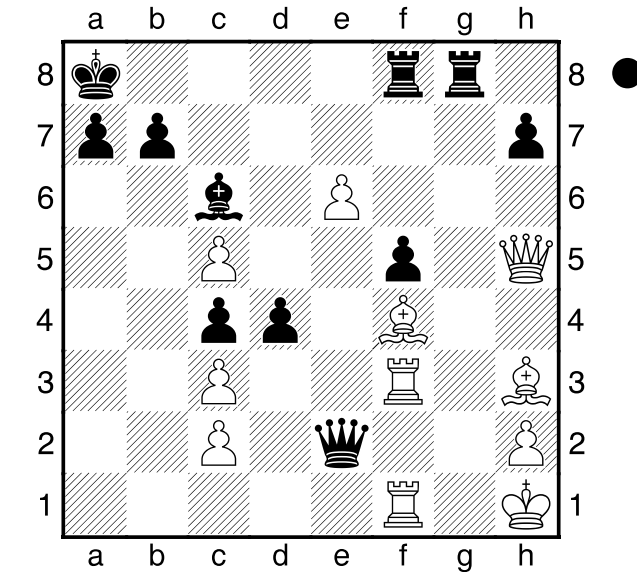


6

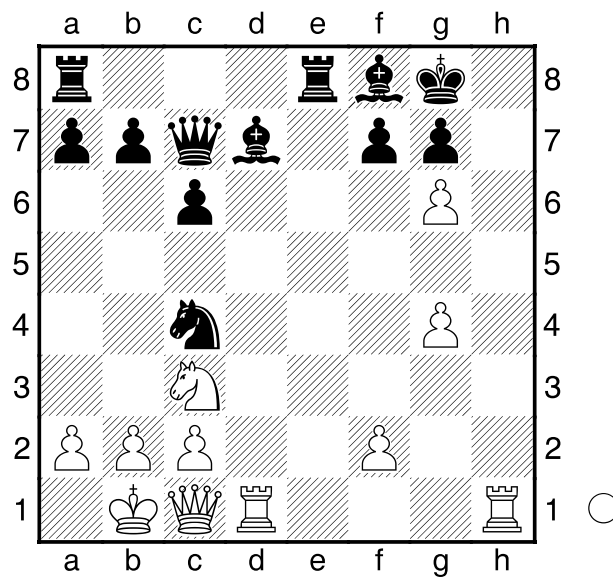


7

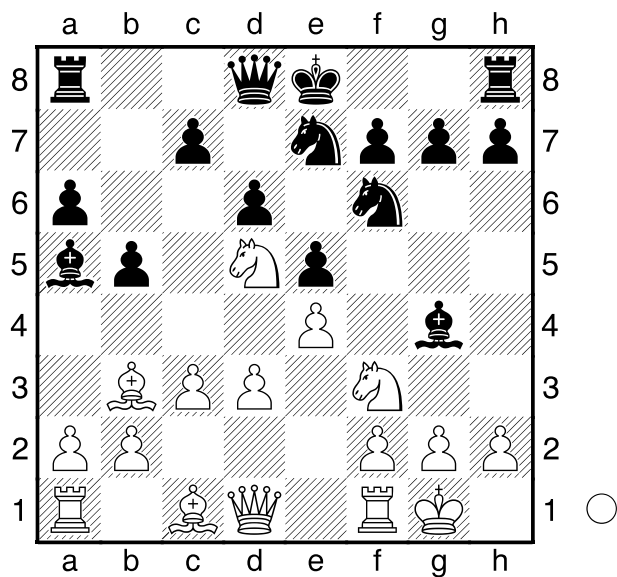
(Diagram)



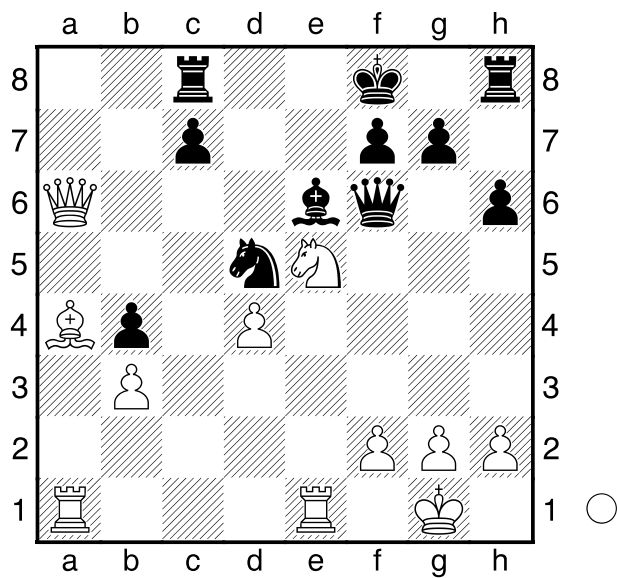
8



9



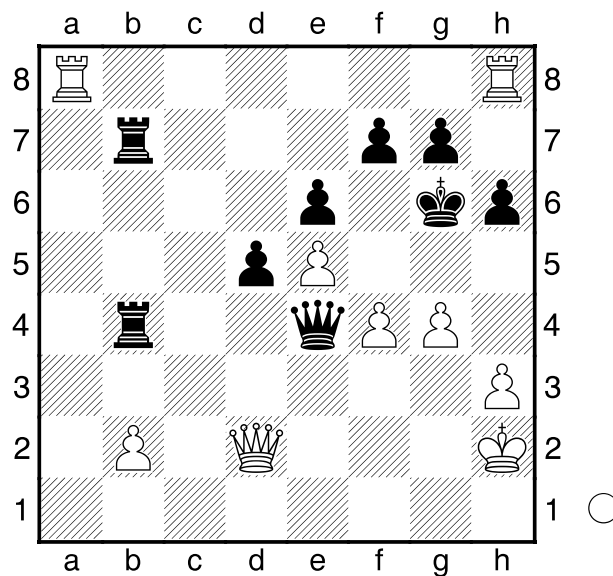
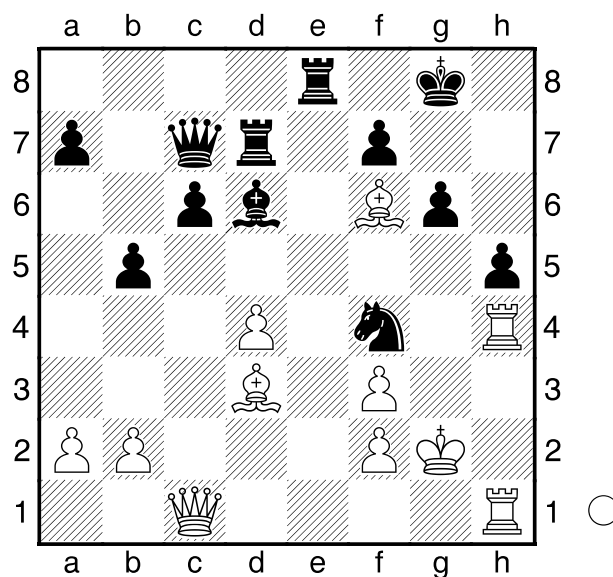
10



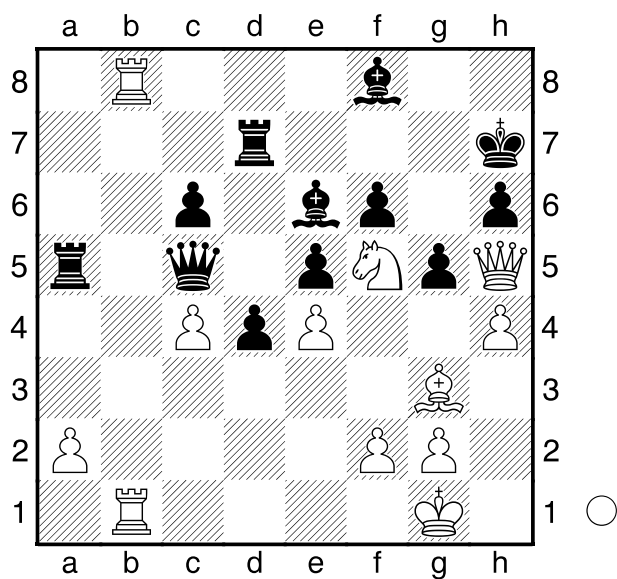
11

(Diagram)

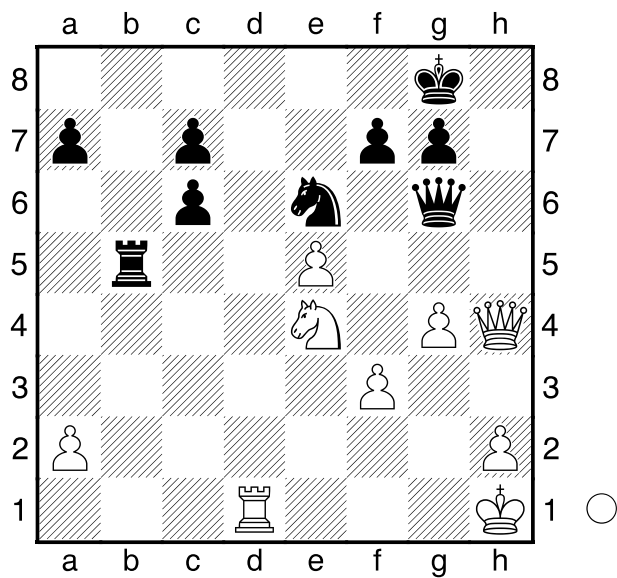
12



13

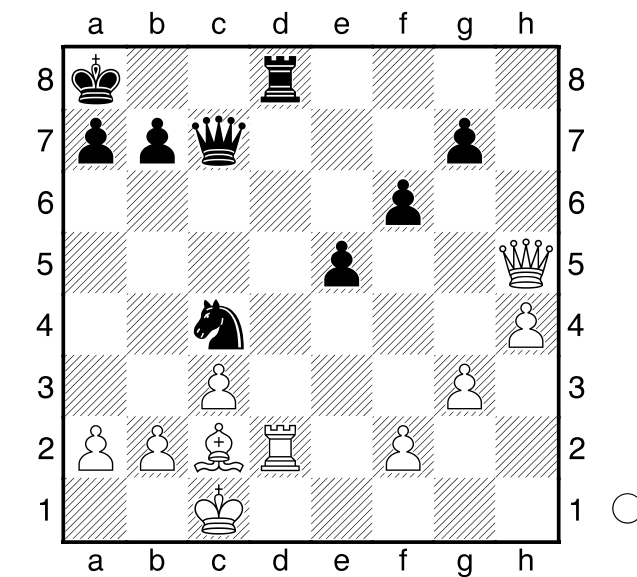


14

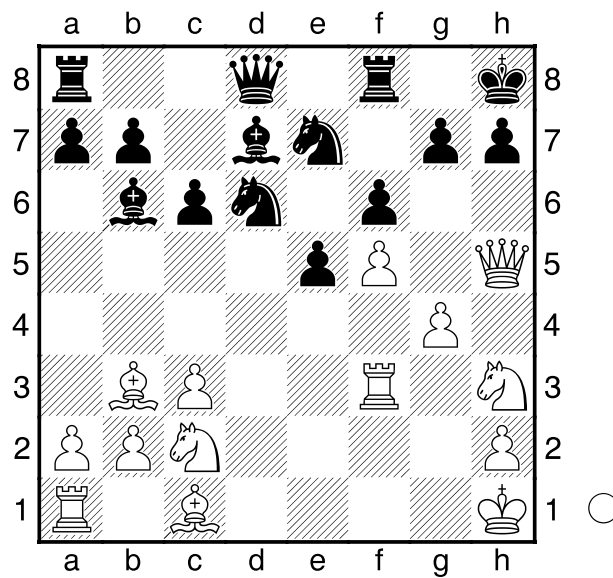


15

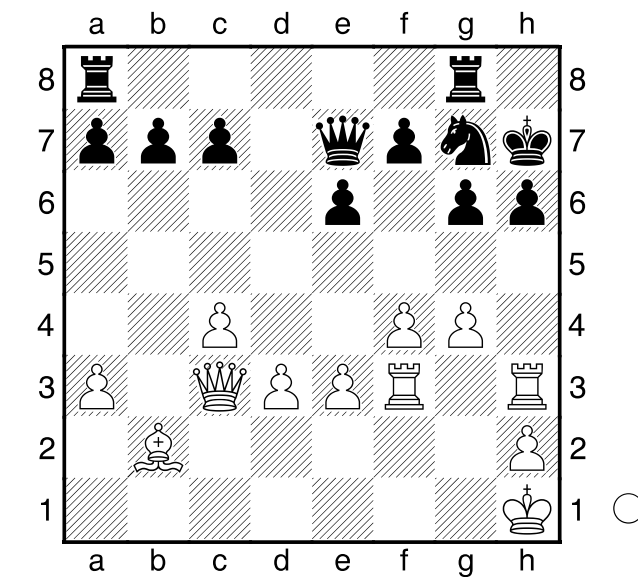
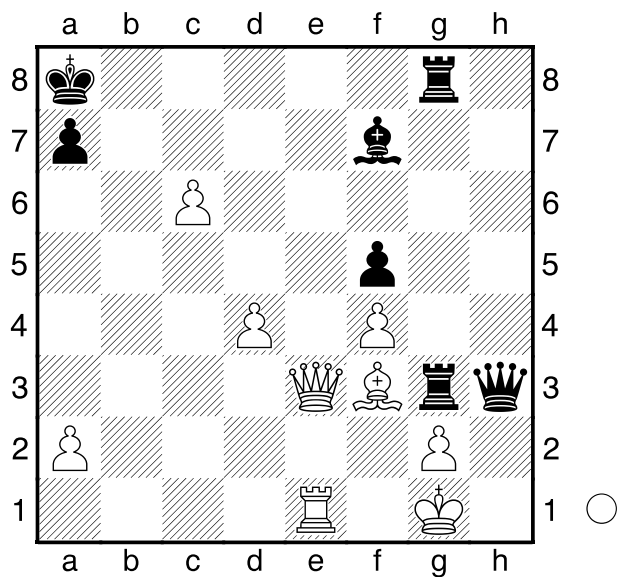
(Diagram)



16

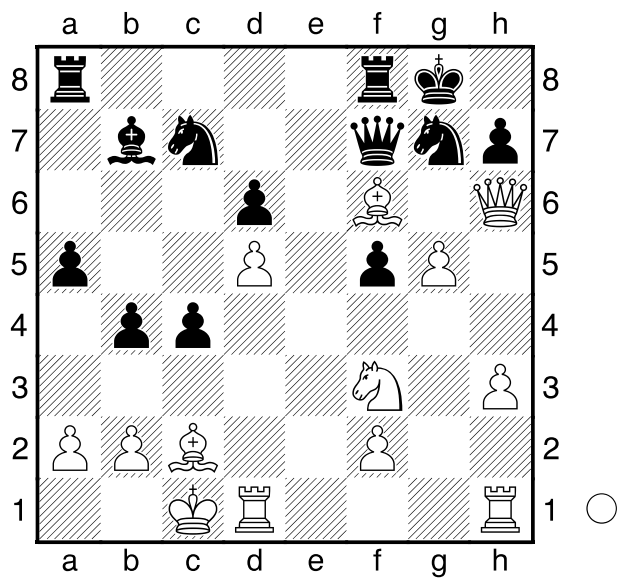


17



20

18



19

(Diagram)

1

1.Rxf8+ Kxf8 [1...Qxf8 2.Bh7+ Kh8 3.Bg6+ Kg8 4.Qh7#] **2.Qh8+ Kf7 3.Bg6+ Ke6** [3...Kxg6 4.Qh5#] **4.Qg8+ Kd7 5.Bf5+**

2

1.Bc7 Rxc7 [1...Qxc7 2.Rxc5+ Qxc5 3.Qb7+ Qb6 (3...Kxa5 4.Ra1#) 4.Qxb6#] **2.Qb7+ Rxb7 3.Rxc5#**

3

1.Rd8+ Rxd8 [1...Kxd8 2.Nb7+] **2.Bxc5**

4

1.Qxh7+ Kxh7 2.Rh5+ Kg8 3.Ng6 Bxd4+ 4.Kh1

5

1...Nf3 2.gxf3 Rd2

6

1...Qxd1+ 2.Nxd1 Nf3+

7

1...Rg4 2.Bxg4 Qxf1#

8

1.Rh8+ Kxh8 2.Rh1+ Kg8 3.Rh8+ Kxh8 4.Qh1+ Kg8 5.Qh7#

9

1.Nxe5 dxe5 [1...Bxd1 2.Nxf6+ Kf8 (2...gxf6 3.Bxf7+ Kf8 4.Bh6#) 3.Ned7+] **2.Nxf6+ gxf6 3.Qxg4**

10

1.Nd7+ Bxd7 2.Qxc8+ Bxc8 3.Re8#

11

1.Qxf4 Bxf4 2.Rxh5 gxh5 3.Rxh5

12

1.f5+ exf5 2.Qxh6+ gxh6 3.Rag8#

13

1.Nxh6 Bxh6 2.Rh8+ Kxh8 3.Qxh6+ Rh7 [3...Kg8 4.Rb8+ Kf7 5.Qh7#] **4.Qxf6+ Rg7 5.Rb7**

14

1.Rd8+ Nxd8 [1...Nf8 2.Rxf8+ Kxf8 3.Qd8#] **2.Qxd8+ Kh7 3.Ng5+ Kh6 4.Nxf7+ Qxf7 5.Qh4+ Kg6 6.Qh5#**

15

1.Qf7 Qc8 2.Qxc4

16

1.Qxh7+ Kxh7 2.Ng5+

17

1.Qe8+ Rxe8 2.Rxe8+ Bxe8 3.c7+ Rxf3 4.c8Q#

18

1.g6 Qxg6 2.Bxg7 Qxh6+ 3.Bxh6

19

1.Rxh6+ Kxh6 2.Qxg7+ Rxg7 3.Rh3+ Qh4
4.Rxh4#

20

1...Rxe2 2.Rxe2 Bxg2+ 3.Qxg2 Qb1+

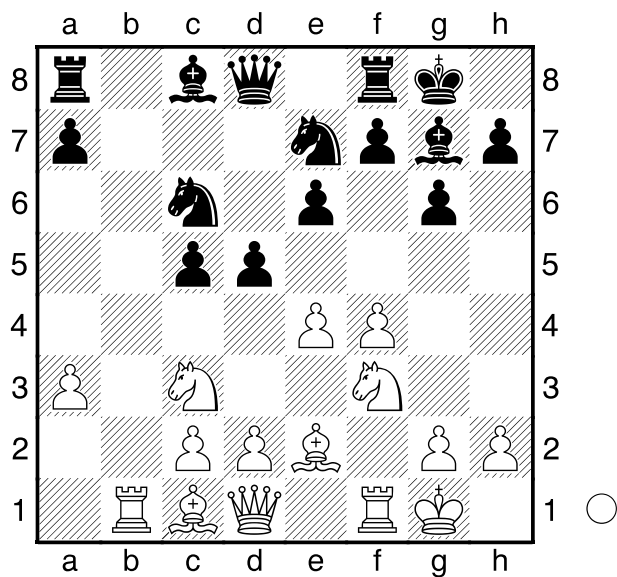
System pytań

Ten temat jest bardzo prosty – w czasie partii należy po każdym ruchu przeciwnika zadać sobie dwa pytania:

- Co chce przeciwnik?
- Co się zmieniło w pozycji?

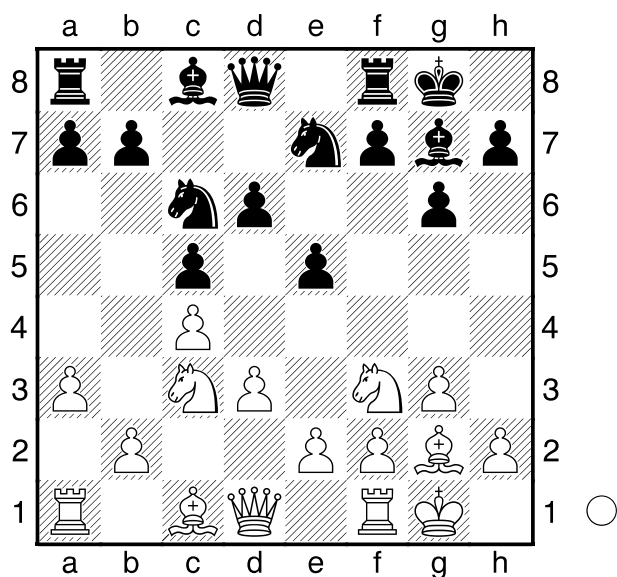
Tylko tyle i aż tyle! Spróbuj zastosować tę technikę w kolejnych zadaniach. Pod diagramami masz podane posunięcia, które wykonała jedna ze stron. Twoim zadaniem jest postawić się w roli przeciwnika i znaleźć najlepsze posunięcia!

4.1



11.Qe1

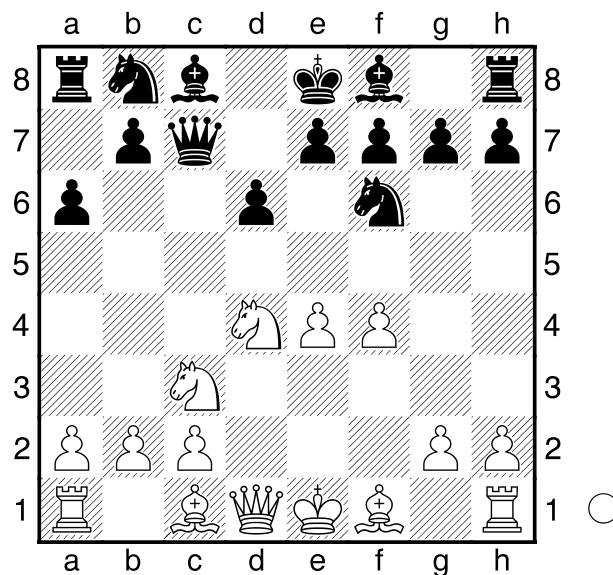
4.2



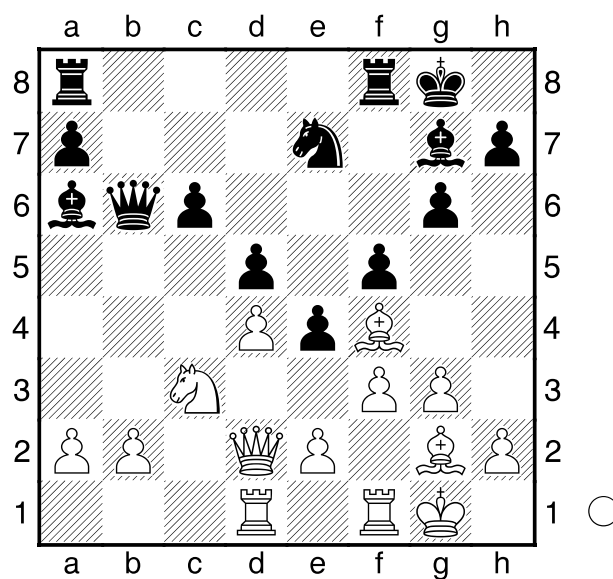
9.Rb1

4.3

7.Bd3

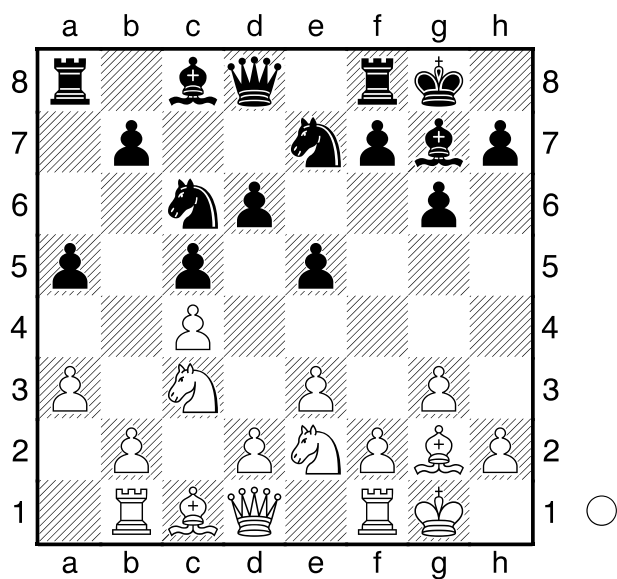


4.4



16.Rfe1

4.5



10.d3

4.1

11.Qe1 Co chce przeciwnik? Przerzucić hetmana do ataku na skrzydło królewskie. Co się zmieniło w pozycji? Hetman przestał bronić pionka c2. **Nd4** Piękny przykład tego jak należy wykorzystywać system pytań! Skoczek wchodzi do centrum i atakuje nowopowstałą słabość na c2! **12.Qf2 Nec6 13.Bb2** Co chce przeciwnik? Obronić Sc3, aby zagrać d2-d3. Co się zmieniło w pozycji? Wb1 straciła kontrolę na linię "b"! **Rb8!-+**

4.2

9.Rb1 Co chce przeciwnik? b2-b4 Co się zmieniło w pozycji? Wieża nie stoi już? na linii "a" (potencjalne jej otwarcie będzie na naszą korzyść). **a5** To posunięcie jest bardzo proste, ale jest to dobry przykład pt "jak zapamiętywać debiuty".

4.3

7.Bd3 Co chce przeciwnik? Atakować czarnego na skrzydle królewskim. Co się zmieniło w pozycji? Sd4 jest niebroniony. **g6!** W tej pozycji się znalazłem, kiedy pierwszy raz zagrałem Najdorfa na turnieju. Nigdy wcześniej nie widziałem tej pozycji, ale dzięki odpowiedziom na pytania udało mi się znaleźć bardzo dobrą kontynuację. Goniec na g7 będzie bardzo dobrze bronił mojego króla, a dodatkowo białe będą musiały stracić tempo, aby odejść skoczkiem z d4 (przez groźby odejścia Sf6 z atakiem na d4.).

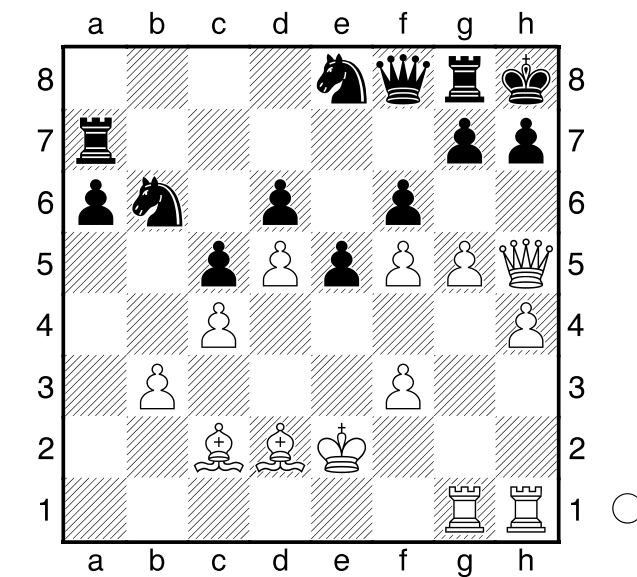
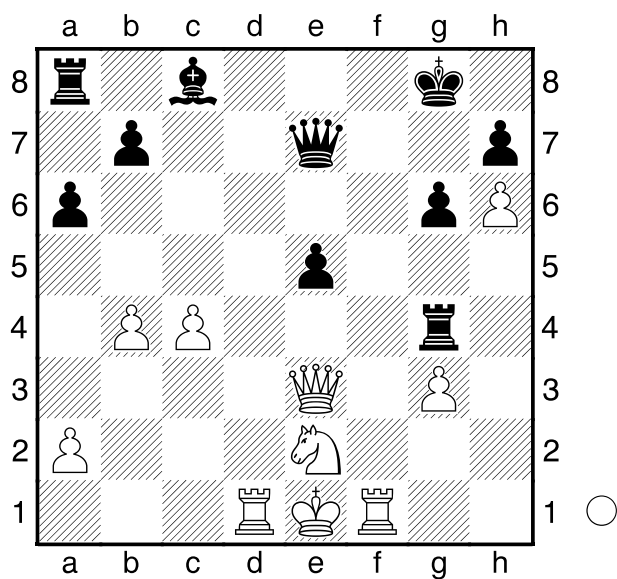
4.4

16.Rfe1 Co chce przeciwnik? Zagrać Sa4 - nie było to wcześniej możliwe ze względu na Hb5 z atakiem na Sa4 i piona e2. Co się zmieniło w pozycji? Wieża jest na linii "e", więc nie mogę jej otworzyć. **Bb5!** Nie dopuszcza do Sa4!

4.5

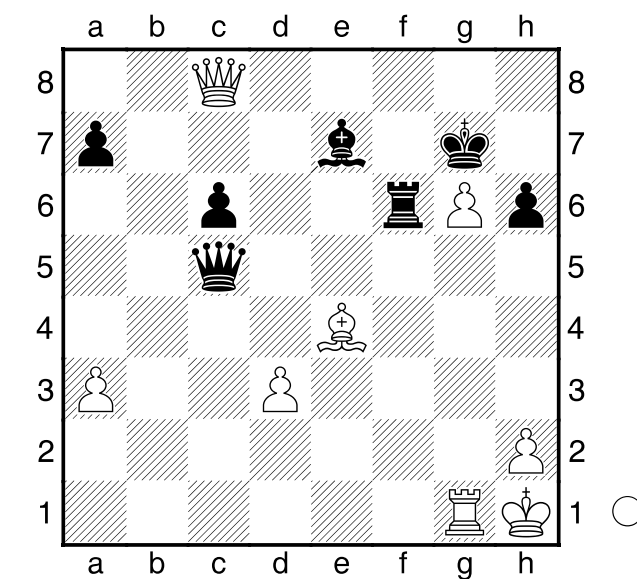
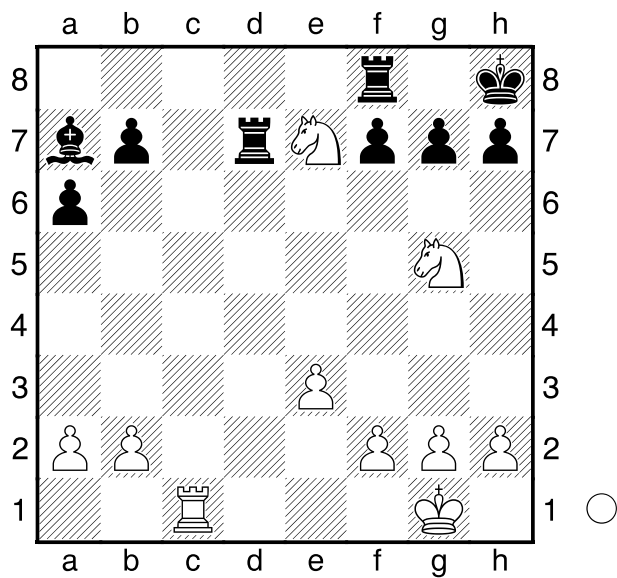
10.d3 Co chce przeciwnik? Wstawić skoczka na d5. Co się zmieniło w pozycji? Pion c4 jest broniony i została zamknięta przekątna h7-b1. **Rb8!** [10...Be6? Nie jest już takie dobre, bo białe mogą zablokować pole b5. 11.Nd5 Rb8 12.Nec3] **11.Nd5 b5!**

9



12

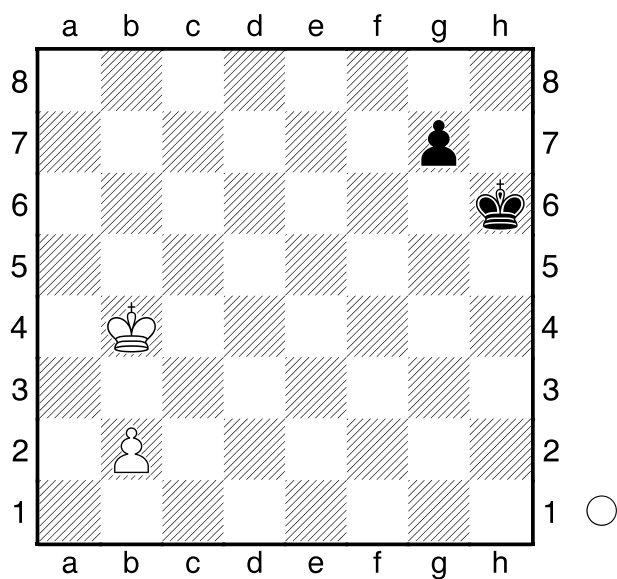
10



11

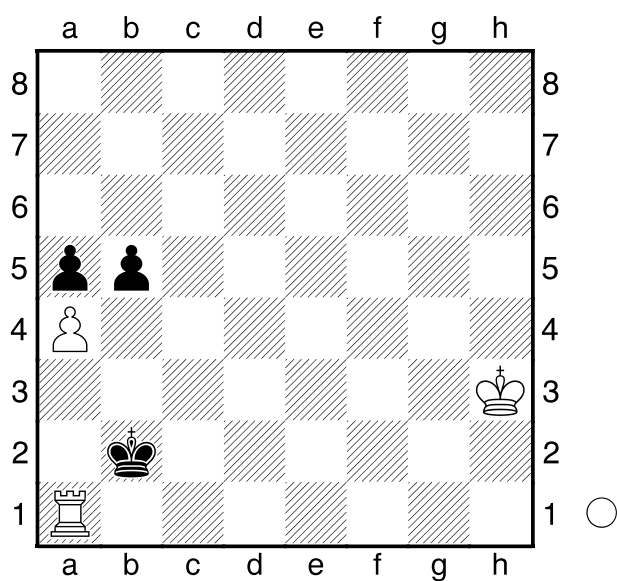
(Diagram)

7



1-0

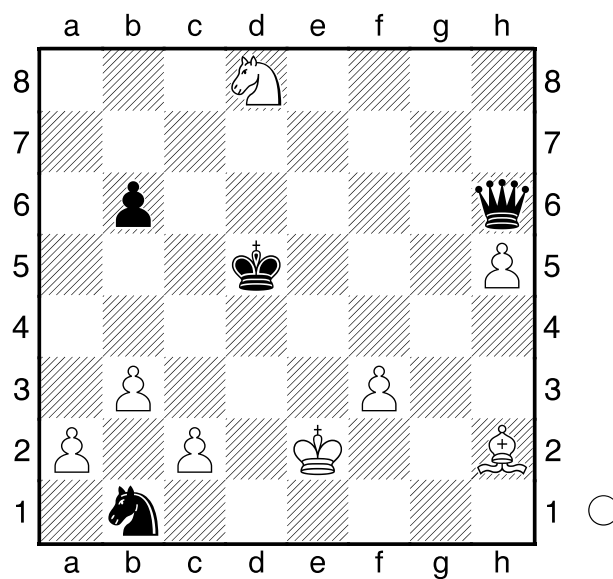
8



1-0

9

1-0



Ćwiczenia na wyobraźnię

Każdemu z nas zdarzyło się zrobić jakieś głupie przeoczenie podczas liczenia wariantów. Często "przeszkadzają" nam figury, które obecnie stoją na szachownicy. Dlaczego tak się dzieje?

Odpowiedź jest prosta – brak rozwiniętej wyobraźni szachowej! Jeżeli będziesz potrafił rozgrywać partie bez patrzenia na szachownicę to Twoje umiejętności liczenia skomplikowanych wariantów zdecydowanie się poprawią.

W tym rozdziale mam dla Ciebie do rozwiązania pewien test. Składa on się z części teoretycznej i części praktycznej.

Najpierw będziesz miał do zrobienia zadania, które mają pobudzić Twoją wyobraźnię. Później proponuję Ci, abyś spróbował rozegrać całą partię bez patrzenia na szachownicę. Dzięki takiemu ćwiczeniu praktycznemu będziesz sam w stanie ocenić poziom swojej wyobraźni.

Do dzieła!

1. Jakiego koloru jest pole?

1. d4
2. e6
3. f7
4. a2
5. h7

2. Na jakie pola może się ruszyć goniec? (zapisz przekątne)

1. e7
2. b1
3. g1
4. a7
5. d4

3. Jak biały hetman może zaszachować czarnego króla bez bycia zbitym? (podaj wszystkie możliwości)

1. białe:He4, czarne:Kf6
2. białe:Hh7, czarne:Kb3
3. białe:Hc7, czarne:Kg1
4. białe:Hc4, czarne:Kg6, Sf6
5. białe:He3, czarne:Kc7, Gd6

4. Rozwiąż zadanie.

1. białe:Kb2, Ge7, P:c2, f4, g6 czarne:Ke4, Wg1, P:d7, h6
2. białe:Kh8, Gg8, P:a7, d7 czarne:Kh6, Gg2, Wd2

1. Jakiego koloru jest pole?

1. czarne
2. białe
3. białe
4. białe
5. białe

2. Na jakie pola może się ruszyć gонец? (zapisz przekątne)

1. d8-h4, a3-f8
2. b1-a2, b1-h7
3. g1-h2, g1-a7
4. a7-b8, a7-g1
5. g1-a7, a1-h8

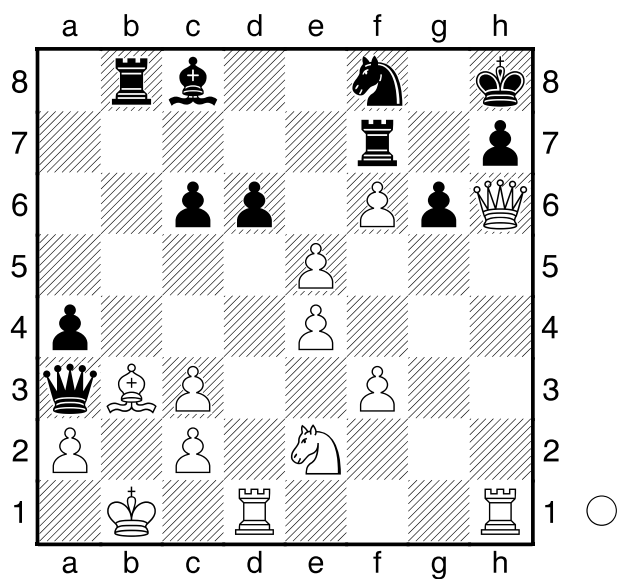
3. Jak biały hetman może zaszachować czarnego króla bez bycia zbitym? (podaj wszystkie możliwości)

1. c6, f4, d4, h4, f3
2. b7, f7, d3, b1, g8
3. Kg1 c1, c5, b6, a7, g3, g7
4. Kg6, Sf6 d3, c2
5. a7, c3, c1

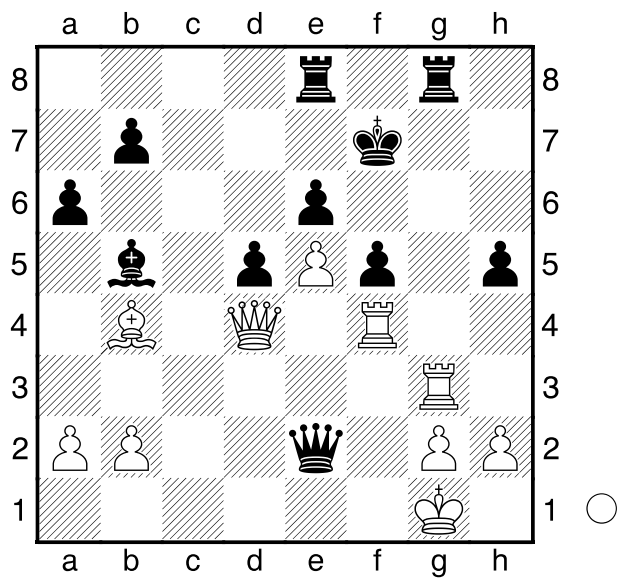
4. Rozwiąż zadanie.

1. 1.Gg5 h:g5 2.f5 K:f5 3.g7
2. 1.Gd5 W:d5 2.a8H

13



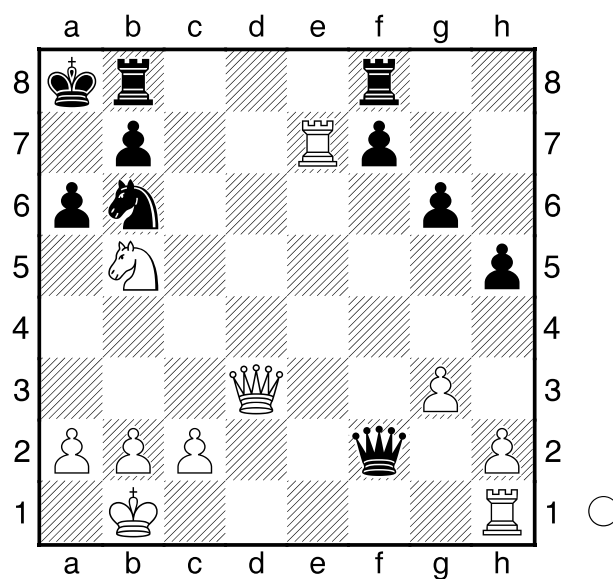
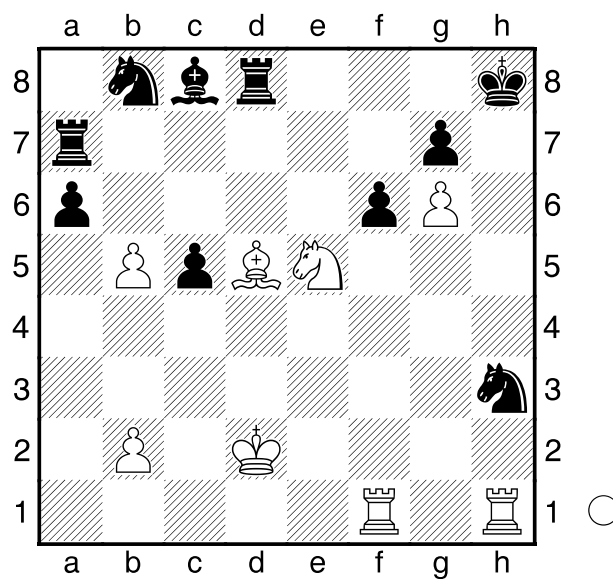
14



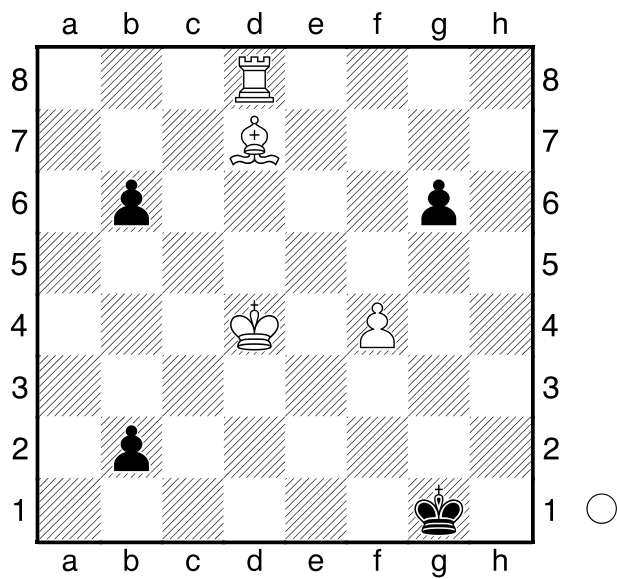
15

(Diagram)

16

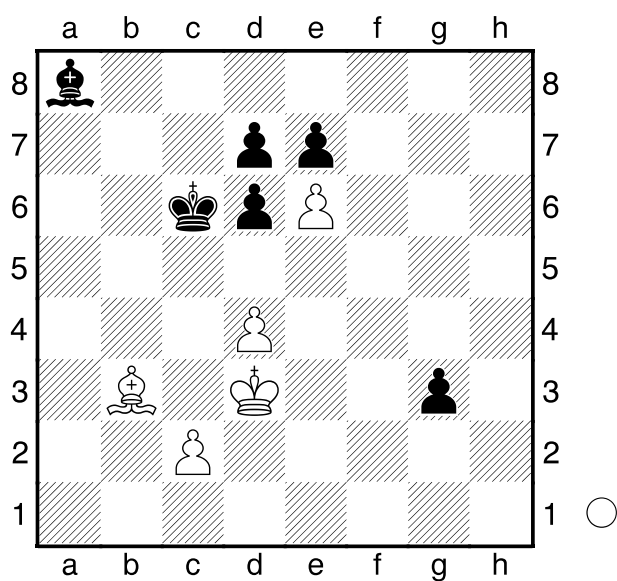


10



1/2

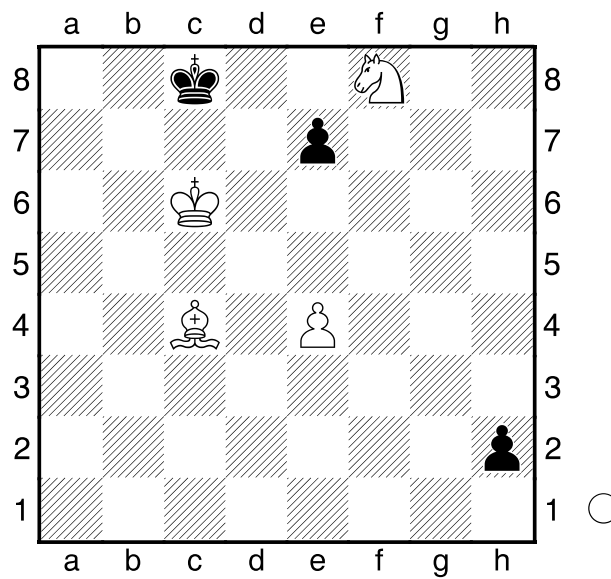
11



1-0

12

1-0



Książki, z których czerpałem przykłady:

"Program szkolenia szachistów na II kategorię" – W.E.Goleniszczew

"The fundamentals" – Atrur Yusupov

Powtórka

Czym innym jest teoria, a czym innym praktyka. Wiedza, którą zdobyłeś nic Ci nie da, jeżeli nie zastosujesz jej w praktyce. Dlatego dla utrwalenia – przed każdą partią odpowiedz sobie na te kilka pytań:

- 1.Od czego zaczynasz liczenie wariantów?
- 2.Jak oceniasz pozycję?
- 3.Co robisz, kiedy przeciwnik zrobi posunięcie?
- 4.Im większa przewaga tym...

Odpowiedzi:

- 1.Od wybrania posunięć kandydujących.
- 2.W punktach:
 - Materiał
 - Motywy taktyczne
 - Bezpieczeństwo króli
 - Aktywność figur
 - Struktura pionkowa
- 3.Zadaję sobie pytania: Po co to zagrał? Co się zmieniło w pozycji?
- 4....większa uwaga!

1

1.Ne6+ Ke8 2.Qd8+ Bxd8 3.Rf8+ Rxf8
4.Ng7#

2

1.Qd6+ Ka8 2.Qc6 Qc8 3.Rd8 Bxc6
4.Rxc8#

3

1.Rd8+ Qxd8 2.Qe6+ Kh7 3.Rxh6+ gxxh6
4.Qf7#

4

1.Qe7+ Rxe7 2.Rd8+ Re8 3.Rg8+ Kxg8
4.Rxe8#

5

1.Qxh7+ Nxh7 2.Rf7+ Kh8 3.g7+ Kg8
4.Nh6#

6

1.Rxg7+ Qxg7 2.Rf8+ Qxf8 3.Qg6+ Qg7
4.Qxg7#

7

1.Qg8+ Kxg8 2.Ne7+ Kf8 3.N5g6+ hxg6
4.Nxg6#

8

1.Qe8+ Rf8 2.Rh8+ Kxh8 3.Qxf8+ Rg8
4.Qh6#

9

1.Rd8+ Qxd8 2.Qxe5 Qd7 3.Qh8+ Kxh8
4.Rf8#

10

1.Nxf7+ Rxf7 2.Rc8+ Rd8 3.Rxd8+ Rf8
4.Rxf8#

11

1.Qxh7+ Kxh7 2.g6+ Kh8 3.Rg5 fxg5
4.hxg5#

12

1.Qh8+ Kxh8 2.g7+ Kg8 3.Bh7+ Kxh7
4.g8Q#

13

1.Qxf8+ Rxf8 2.Rxh7+ Kxh7 3.Rh1+ Bh3
4.Rxh3#

14

1.Rxf5+ exf5 2.Qxd5+ Re6 3.Qxb7+ Re7
4.Qxe7#

15

1.Nd7 Bxd7 2.Rf3 Be6 3.Rfxh3+ Kg8
4.Rh8#

16

1.Nc7+ Ka7 2.Qxa6+ bxa6 3.Nb5+ Ka8
4.Ra7#

1

1.Kg6 Ke6 2.Kh5 Kf5 3.h4 g4
1/2

2

1.e7 Kxe7 2.Kg7 Bf5 3.h4 Bb1 4.Kh6 Kf6
5.h5 g5
1/2

3

1.Rg7+ Ke6 2.Rg8 Qf3 3.Be2 Qb7 4.c6
Qxc6 5.Rg6+
1-0

4

1.Rb5+ Kf4 2.Re5 Qa3+ 3.Nd3+ Qxd3+
4.cxd3 Kxe5 5.Kh4 Kf4 6.Kxh5 Kg3 7.Kg5
Kxg2 8.Kf6 Kf3 9.Ke7 d5 10.Kd6 d4
11.Kc5
1-0

5

1.Kf4 Kb7 2.c5 dxc5 3.Ke5 g3 4.Kd6 g2
5.a8Q+ Kxa8 6.Kc7
1-0

6

1.Bh8 Nxb2 2.Kg7 Nd1 3.Kf7+ Nb2 4.Kf6
Nd1 5.Ke6+ Nb2 6.Ke5 Nd1 7.Kd5+ Nb2
8.Kd4 Nd1 9.Kc4+ Nb2+ 10.Kc3 Nd1+
11.Kc2+
1-0

7

1.Kc5 g5 2.b4 g4 3.Kd4 Kg5 4.b5 g3
5.Ke3 Kg4 6.b6 Kh3 7.b7 g2 8.Kf2 Kh2
9.b8Q+
1-0

8

1.Ra3 Kxa3 2.axb5 a4 3.b6 Ka2 4.b7 a3
5.b8Q
1-0

9

1.c4+ Kd4 2.Be5+ Kc5 3.Bd6+ Kd4 4.Nc6+
Kc3 5.Be5+ Kc2 6.Nb4+ Kc1 7.Bf4+ Qxf4
8.Nd3+
1-0

10

1.Bf5 gxf5 2.Ke3 b1Q 3.Rd1+ Qxd1
1/2

11

1.Bd5+ Kxd5 2.exd7 g2 3.d8N g1Q 4.c4#
1-0

12

1.Ba6+ Kd8 2.Ne6+ Ke8 3.Be2 h1Q
4.Bh5+ Qxh5 5.Ng7+
1-0

Spis treści

Gra na niedoczasie.....	3
Ocena pozycji.....	11
Liczenie wariantów.....	18
System pytań.....	26
Ćwiczenia na wyobraźnię.....	32
Bibliografia.....	37
Powtórka.....	38
Rozwiązania zadań.....	39
Rozwiązania studiów.....	40