

ROZPO- CZYAMY PARTIE SZACHOWĄ

Zapamiętałeś już, że celem rozgrywania partii szachowej jest pojmowanie króla przeciwnika. Cel ten osiąga się stopniowo przez takie ustawianie bierek i takie manewrowanie nimi, by stworzyć jak największe zagrożenie dla króla przeciwnika i doprowadzić do możliwości dania mu mata. Jednocześnie należy jak najlepiej chronić własnego króla. O tym wszystkim trzeba myśleć już od pierwszych posunięć w partii szachowej.

Rozpoczynając grę można wykonać posunięcie tylko jednym z pionów lub jednym ze skoczków. Innym figurom zamykają drogę poruszania się własne piony.

Wiele jest sposobów rozpoczynania partii szachowej. Zaczynając partię białe mogą wykonać kilka dobrych posunięć, np.:

e2—e4 d2—d4 g2—g3 Sg1—f3

Czarne po pierwszym posunięciu białych mają także do wyboru kilka dobrych posunięć. Po zagranii przez białe: 1. e2—e4 czarne mogą wykonać na przykład następujące posunięcia:

e7—e5 e7—e6 c7—c5 d7—d6 g7—g6

Po każdym następnym posunięciu jest znów wiele dobrych posunięć do wyboru przez białe i czarne. O tych pierwszych posunięciach można by pisać dużo. Ale już na pewno niecierpliwisz się, bo chcesz rozgrywać partie szachowe.

Wobec tego podam ogólne zasady postępowania przy rozgrywaniu początku partii. Nie będę tu pisać o konkretnych posunięciach, a jedynie o ogólnych zasadach, które można zastosować w różnych partiach. Oto one:

- Jak najszybciej wprowadzić figury do gry. Najpierw wprowadzać do gry lekkie figury — to znaczy gońce i skoczki, a potem ciężkie figury — to znaczy wieże i hetmana.
- Zająć swoimi bierkami taką część szachownicy, by swobodnie prowadzić manewry swymi figurami.
- Pionami wykonywać tylko posunięcia niezbędne do umożliwienia gry figurom oraz opanowania przestrzeni na szachownicy.
- Ustawiać figury raczej w środku szachownicy niż na liniach skrajnych (wiesz już z poprzednich rozdziałów, że figury ustawione na środku szachownicy mają większe możliwości poruszania się, a więc także atakują więcej pól w obozie przeciwnika).
- Wprowadzać do gry nowe figury, nie wykonywać kilku posunięć tą samą figurą.
- Starać się ustawiać figury tak, by atakowały pola w obozie przeciwnika lub potem wspomagały atak innych figur.
- Starać się ustawiać figury tak, by współdziałały ze sobą.
- Starać się utrudniać przeciwnikowi rozwój figur.

Od tych ogólnych zasad mogą być pewne wyjątki. Taki wyjątek naruszenia zasad może nastąpić wtedy, gdy przeciwnik popełni błąd, wykona niedobre posunięcie i ten błąd trzeba natychmiast wykorzystać dla uzyskania przewagi.

Podam kilka przykładów ilustrujących rozgrywanie początku partii:

1. e2—e4

Dobre posunięcie. Goniec i hetman mogą już poruszać się.

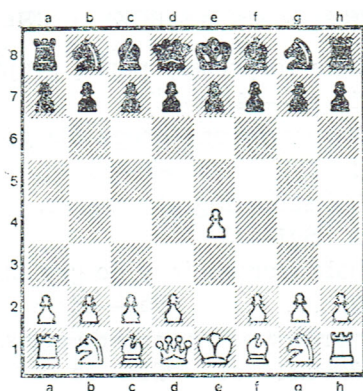


Diagram 159

1. f2—f3

Złe posunięcie. Dlaczego? Dlatego, że nie otwiera drogi żadnej figurze, a pion f3 zajmuje miejsce, na którym dobrze stoi skoczek.

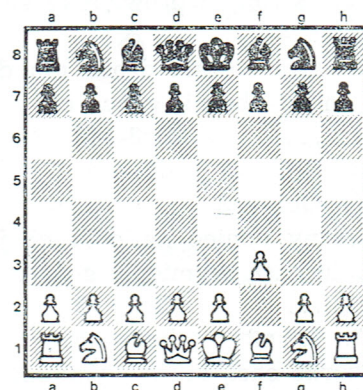


Diagram 160

2. Sg1—f3

Dobre posunięcie.

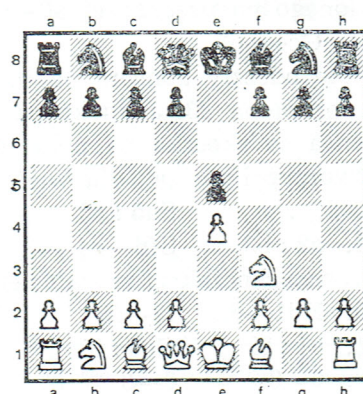


Diagram 161

2. Gf1—d3

Złe posunięcie. Goniec nie powinien zagrażać drogi marszu piona.

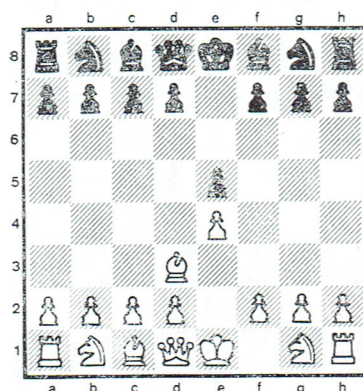


Diagram 162

Białe rozpoczęły partię grając:

1. e2—e4

Otworzyły one drogę dla gońca i hetmana.

1. ... e7—e5

Tak samo zagrały czarne.

2. Sg1—f3

Białe wprowadziły do gry skoczka, który grozi zabiciem piona e5.

2. ... Sb8—c6

Czarne wprowadziły do gry skoczka, broniąc jednocześnie piona e5.

3. Gf1—c4 Gf8—c5

Obie strony wprowadziły swe gońce do gry.

4. d2—d3

Otwarta została droga dla drugiego gońca białych, a jednocześnie pion d3 obronił gońca c4.

4. ... Sg8—f6

5. Sb1—c3 d7—d6

6. Gc1—e3

Czarny gońiec na polu c5 jest bardzo dobrze ustawiony, dlatego białe chcą wymienić gońce.

6. ... Gc5 : e3

7. f2 : e3 Sc6—a5

Czarne chcą także wymienić skoczka za gońca białych dobrze ustawionego na przekątnej a2—g8.

8. Gc4—b3

Białe odeszły gońcem na inne pole, choć gońiec ten był broniony przez piona d3. Jednakże dla białych korzystniejsza jest wymiana gońca za skoczka na polu b3, gdyż będą one mogły, przy okazji, otworzyć linię „a” dla wieży.

8. ... Sa5 : b3

9. a2 : b3 Sf6—g4

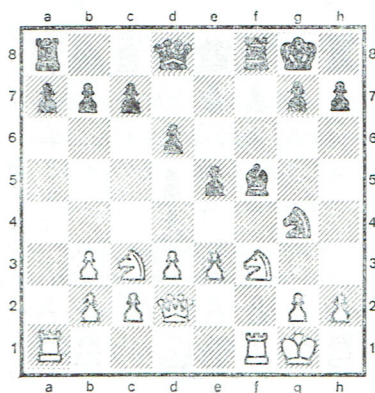
Czarny skoczek grozi zabiciem piona e3, trzeba więc go obronić:

10. Hd1—d2 f7—f5

11. e4 : f5 Gc8 : f5

12. 0—0 0—0

Diagram 163



Obie strony zabezpieczyły swe króle wykonując rozsadę. Dzięki wykonaniu rozsadę wprowadzono do gry także wieże z linii „h”, które teraz będą grały na linii „f”. Białe mają 2 skoczki w grze, a czarne gońca i skoczka, a więc jest także równowaga sił wprowadzonych do gry. Lepiej u białych niż u czarnych gra wieża na linii „a”.

Po wykonaniu dwunastu posunięć jest na szachownicy pełna równowaga sił, ale białe troszeczkę lepiej niż czarne ustawiły swe figury.

Inny przykład:

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. d2—d4 e5 : d4
4. Gf1—c4 Gf8—c5
5. Sf3—g5 Sg8—h6

Kto lepiej rozegrał początek partii? Czarne. Białe wykonały tym samym skoczkiem 2 posunięcia, zaatakowały wprowadzić 2 razy piona na polu f7, ale czarne łatwo obrobiły po raz drugi tego piona, wprowadzając przy tym do gry skoczka. Czarne wprowadziły do gry 3 figury, a białe tylko dwie. Czarne zabiły też białego piona.

1. e2—e4 g7—g6
2. d2—d4 Gf8—g7
3. Sg1—f3 b7—b6
4. Gf1—d3 Gc8—b7

Białe mają większą przestrzeń niż czarne do ustawienia swych figur. Białe lepiej niż czarne rozegrały początek partii.

Tak nie należy grać białymi:

1. g2—g4 e7—e5
2. f2—f3 Hd8—h4 mat.

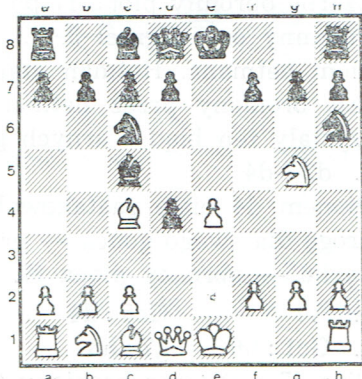


Diagram 164

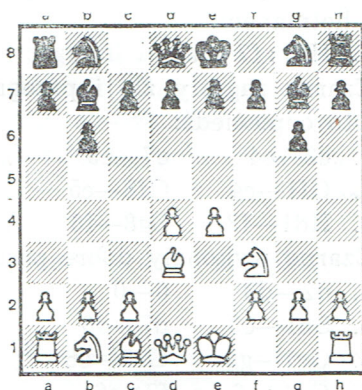


Diagram 165

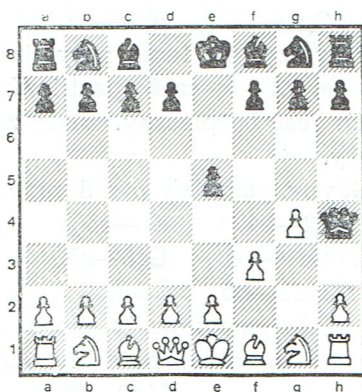


Diagram 166

Na początku partii, zanim króle będą zabezpieczone poprzez wykonanie roszady, najsłabszym punktem w obozie czarnych jest pion

na polu f7, a w obozie białych — pion f2. Uważaj bacznie na zagrożenie na tym polu, a jeśli nadarzy się okazja, atakuj to właśnie pole. Oto przykłady:

1. e2—e4 e7—e5
2. Gf1—c4 Gf8—c5
3. Hd1—f3

Białe zaatakowały piona f7 po raz drugi. Czarnemu królowi grozi mat — pion jest broniony tylko raz.

3. ... Sg8—h6

Czarne obroniły piona f7 po raz drugi, ale nie jest to dobra obrona. Powinny one zagrać: 3. ... Sg8—f6, zasłonić piona f7 przed atakiem hetmana. Hetman atakowałby teraz tylko skoczek f6, który jest broniony przez hetmana, a także przez piona. Białe wykorzystają ten błąd czarnych grając:

4. d2—d4

Pionem d4 białe zaatakowały gońca c5, a jednocześnie otworzyły drogę dla swego gońca — przekątną c1—h6, grożąc zabiciem skoczka h6 — obrońcy piona f7.

4. ... Gc5:d4

5. Gc1:h6 g7:h6

Pion f7 jest teraz broniony tylko raz, a atakowany 2 razy: gońcem i hetmanem:

6. Hf3:f7 mat

Czarne zagrały źle i przegrały partię. Jak powinny one zagrać? Oto odpowiedź:

1. e2—e4 e7—e5
2. Gf1—c4 Gf8—c5
3. Hd1—f3 Sg8—f6

Czarne wykonały dobre posunięcie obronne.

4. d2—d3 0—0
5. Sb1—c3 d7—d6
6. Gc1—g5 Gc8—e6
7. Gc4:e6 f7:e6
8. Sg1—e2 Sb8—c6

Przyjrzyj się teraz pozycji na szachownicy. Czarne lepiej niż białe rozegrały tę część partii. Czarne figury są lepiej ustawione i król ich jest bezpieczny. Białe zbyt wcześnie wprowadziły hetmana do gry.

Gdyby początek partii przebiegał następująco:

1. e2—e4 e7—e5
2. Gf1—c4 Gf8—c5
3. Hd1—h5

i białe zaatakowały piona f7 po raz drugi, a jednocześnie piona e5 — to czarne powinny obronić obydwa piony grając:

3. ... Hd8—f6

Czarny hetman jednocześnie zaatakował piona na polu f2 w obozie białych (patrz diagram 167).

Inny przykład:

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Gf1—c4 Gf8—c5
4. c2—c3

Białe zagrały: 4. c2—c3, aby potem móc zagrać: 5. d2—d4 w celu zdobycia przestrzeni na szachownicy do dobrego ustawienia swych figur. Pion d4 przepędzi także czarnego gońca dobrze ustawionego na polu c5.

4. ... Sg8—f6
5. d2—d4 Gc5—b6

Czarne popełniły błąd. Powinny one zabić piona (5. ... e5:d4

6. c3:d4 Gc5—b4+).
6. d4:e5

Białe dobrze zagrały, wykorzystały złe posunięcie czarnych. Zabiły one piona grożąc jednocześnie zabiciem skoczka f6, który broni pozycji króla.

6. ... Sf6:e4
7. Hd1—d5

Bardzo dobre posunięcie białych. Hetman zagroził zabiciem piona f7 z matem. Pion f7 broniony jest tylko raz przez króla, a zaatakowany hetmanem i gońcem stojącymi na przekątnej a2—g8. Hetman stworzył także drugą groźbę — zaatakował skoczka na polu e4. Czarne znów zrobiły błąd grając:

7. ... Se4:f2

ale gdyby obroniły się przed groźbą mata, to straciłyby skoczka.

8. Hd5:f7 mat.

Poniższy przykład ilustruje także wykorzystanie przez białe błędu popełnionego przez czarne:

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 f7—f6

Czarne popełniły błąd. Tak nie można bronić piona e5, trzeba zagrać albo: Sb8—c6, albo d7—d6

3. Sf3:e5 f6:e5

Białe wymieniają skoczka za piona, ale jest to tylko chwilowa strata. Przewidziały one dalsze posunięcia i wiedzą, że zabijają jeszcze

jednego piona oraz ewentualnie wieżę i uzyskają dużą przewagę:

4. Hd1—h5+ Ke8—e7

Czarne nie chciały stracić wieży (mogły one zagrać: 4. ... g7—g6,

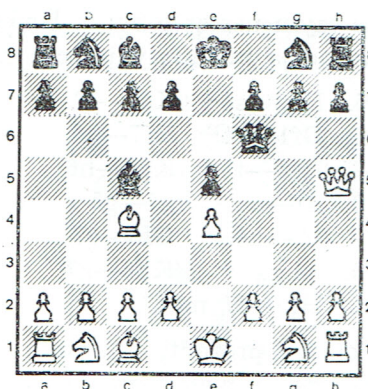


Diagram 167

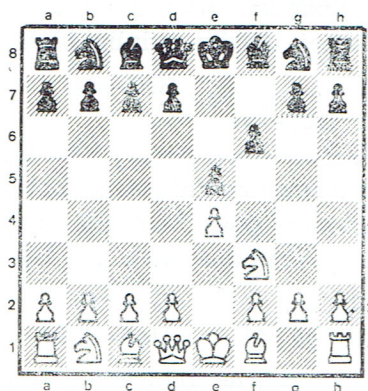


Diagram 168

po czym nastąpiłoby: 5. Hh5 : e5+ Ke8—f7, 6. He5 : h8), ale zachowując ją przegrały jeszcze szybciej:

5. Hh5 : e5+ Ke7—f7
6. Gf1—c4+ Kf7—g6
7. He5—f5+ Kg6—h6
8. d2—d4+ g7—g5
9. h2—h4 Gf8—e7
10. h4 : g5+ Kh6—g7
11. Hf5—f7 mat.

Poniżej prezentuję krótką partię, w której czarne grały bardzo dobrze, a białe popełniły kilka błędów, co przesądziło o wyniku partii. Czarne szybko wygrały partię.

1. e2—e4 e7—e5
2. Gf1—c4 Sb8—c6

Te 2 posunięcia zarówno białych, jak i czarnych są dobre.

3. f2—f4

Białe zagrały źle, zrobiły błąd. Odsłoniły króla, wykonały posunięcie pionem, a powinny wprowadzić skoczka do gry grając: 3. Sg1—f3.

3. ... Gf8—c5
4. d2—d3 d7—d6
5. Sg1—f3 Gc8—g4

Przyjrzyj się pozycji, która jest w tej chwili na szachownicy. Czarne grały lepiej niż białe. Czarne wprowadziły do gry 3 figury, a białe tylko dwie. Poza tym białe nie mogą zabezpieczyć króla przez wykonanie krótkiej roszady, gdyż przeszkadza w tym czarny goniec stojący na przekątnej g1—a7.

6. Hd1—e2

I znów białe wykonały złe posunięcie. Za wcześniej zagrały one hetmanem. Najpierw należy wprowadzać do gry lekkie figury. Lepiej byłoby, gdyby białe zagrały: 6. Sb1—d2.

6. ... Sc6—d4
7. He2—d1

Czarne wykorzystały błąd białych, ustawiły swego skoczka w środku szachownicy zmuszając hetmana do cofnięcia się na poprzednio zajmowane pole. Białe nie mogły zagrać: 7. Sf3 : d4, gdyż czarne zabiłyby hetmana: 7. ... Gg4 : e2.

7. ... Gg4 : f3
8. g2 : f3 Hd8—h4+

Trzy czarne figury atakują białego króla. Białe figury stojąc na swych pozycjach wyjściowych nie mogą obronić króla.

9. Ke1—d2 Hh4—f2+
10. Kd2—c3 b7—b5

Czarny pion włączył się do ataku. Pozycję, która powstała po dzie-

sięciu posunięciach przedstawiłam na diagramie 169. Sprawdź pozycję z diagramu 169 z pozycją, która jest teraz na twojej szachownicy. Czarne grożą zabiciem gońca stojącego na polu c4, ale druga groźba jest większa — przesunięcie piona na pole b4 i zamotowanie białego króla. Białe nie zauważyły groźby mata i zagroziły zabiciem czarnego hetmana grając:

11. Wh1—f1

To był błąd. Czarne dały mata:

11. ... b5—b4 mat.

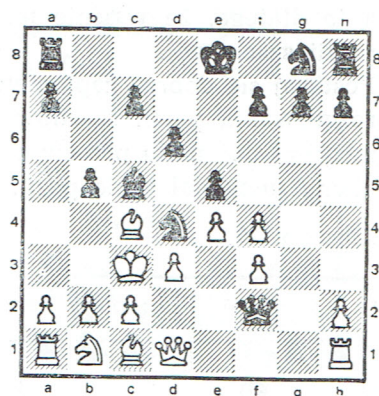


Diagram 169