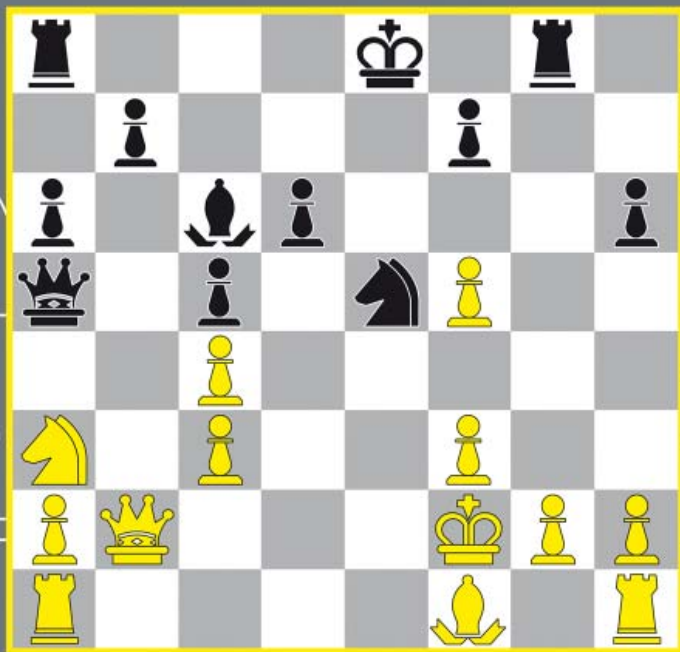


SZACHY

Kombinacje szachowe

JACEK GAJEWSKI • JERZY KONIKOWSKI



Spis treści

Objaśnienie symboli używanych w tekście	5
Wstęp	6
Wskazówki praktyczne do rozwiązywania kombinacji.	8
Część I. Strategia i taktyka	9
Część II. Teoria kombinacji szachowych	21
Część II A. Przykłady praktyczne.	36
Rozdział 1 Proste maty 1-6	37
Rozdział 2 Zaawansowany pionek 7-12	38
Rozdział 3 Zaciągnięcie 13-18	39
Rozdział 4 Blokada 19-24	40
Rozdział 5 Unieszkodliwienie obrońcy 25-30	41
Rozdział 6 Odciążenie 31-36.	42
Rozdział 7 Zwolnienie pola/linii 37-42.	43
Rozdział 8 Związanie 43-48.	44
Rozdział 9 Atak z odsłony 49-54	45
Rozdział 10 Podwójny szach 55-60	46
Rozdział 11 Widelki/podwójne uderzenie 61-66.	47
Rozdział 12 Przeciążenie w obronie 67-72	48
Rozdział 13 Mat arabski 73-78.	49
Rozdział 14 Szpila 79-84	50
Rozdział 15 Rentgen 85-90	51
Rozdział 16 Mat Anastazji 91-96.	52
Rozdział 17 Mat Beniowskiego 97-102	53
Rozdział 18 Mat na ostatniej linii 103-108.	54
Rozdział 19 Interferencja/przesłona 109-114.	55
Rozdział 20 Mat dwoma gońcami 115-120	56
Rozdział 21 Mat dwoma skoczkami 121-126.	57

Rozdział 22	Mat wieżą i lekką figurą 127-132	58
Rozdział 23	Mat dwiema wieżami 133-138	59
Rozdział 24	Atak po linii h 139-144	60
Rozdział 25	Atak po linii g 145-150	61
Rozdział 26	Atak po linii f 151-156	62
Rozdział 27	Sztuka obrony 157-162	63
Rozdział 28	Mat pionkiem 163-168	64
Rozdział 29	Taktyka w końcówkach 169-174	65
Rozdział 30	Atak na króla 175-180	66
Rozdział 31	Różne typy kombinacji 181-192	67
Część II B. Rozwiązania	69
Indeks nazwisk do teorii kombinacji szachowych		90
Część III. Motywy szachowe w praktyce (kombinacje 1-600)	93
Rozwiązania kombinacji 1-600		194
Indeks nazwisk do części „Motywy szachowe w praktyce”		238
Zakończenie		246
Bibliografia		247

Objaśnienie symboli używanych w tekście

!	silne posunięcie
!!	bardzo silne posunięcie
?	słabe posunięcie
??	bardzo słabe posunięcie
!?	posunięcie zasługujące na uwagę
?!	posunięcie o wątpliwej wartości
+−	białe mają decydującą przewagę
−+	czarne mają decydującą przewagę
±	białe mają przewagę
∓	czarne mają przewagę
±̄	białe mają minimalną przewagę
∓̄	czarne mają minimalną przewagę
=	pozycja jest równa
∞	pozycja jest skomplikowana
∞̄	z rekompensatą za materiał
↑	z inicjatywą
→	z atakiem
↔	z kontrgrą
Δ	z ideą
⊃	silniejsze jest
:	bicie
+	szach
#	mat

Wstęp

Niniejsza publikacja jest przeznaczona dla szachistów na wszystkich poziomach umiejętności, poczynając od tych początkujących, a na arcymistrzach kończąc. Jak to możliwe? Sekret tkwi w próbie ujęcia pojęcia „kombinacja szachowa” w pewne uporządkowane ramy teoretyczno-praktyczne. Książka ta jest też próbą skłonienia kolejnych badaczy teorii szachów – jeżeli jest to w ogóle możliwe – do pełnego zdefiniowania tego kluczowego, jednego z najbardziej istotnych, a nie do końca wyjaśnionych zagadnień królewskiej gry. Na ile się to udało autorom, Czytelnik oceni sam po zapoznaniu się z treścią opracowania.

Celem gry w szachy jest danie *szacha i mata* nieprzyjacielskiemu królowi. Ale aby to zrozumieć, należy to pojęcie rozłożyć na czynniki pierwsze i zdefiniować. *Szach* jest to atak dowolnej bierki na pole zajęte przez króla przeciwnika. *Szach i mat* jest to atak dowolnej bierki na pole zajęte przez króla przeciwnika, a ten król nie może odejść na inne pole nieatakowane, nie można go osłonić inną bierką przed atakiem i nie można zabić bierki, która go atakuje. Jeżeli zostaną w danym miejscu i czasie spełnione wszystkie te warunki, to mamy pewność, że król przeciwnika

został zamatowany, co się wiąże z natychmiastowym zakończeniem partii szachów i osiągnięciem jej głównego celu. Rozstrzygnięcie w partii szachowej może nastąpić także w wyniku poddania się jednego z oponentów, ale poddanie *de facto* wiąże się z tym, że jest on przekonany o nieuchronności, oddalonej tylko w czasie, dostania *szacha i mata*.

Dla uzupełnienia podamy, że *pat* następuje wtedy, gdy któraś ze stron nie może wykonać prawidłowego posunięcia jakkolwiek swoją bierką, a pole, na którym stoi jej król, nie jest atakowane, czyli szachowane. Taka sytuacja – w przeciwieństwie do *szacha i mata* – nie przynosi rozstrzygnięcia rywalizacji w danej potyczce, ponieważ oznacza wynik remisowy.

Początkującym graczom, czy amatorom mającym sporadyczne kontakty z królewską grą, obce są pojęcia strategii i taktyki. Jednak kiedy przejdzie się pierwsze stopnie wtajemniczenia, niezbędne do osiągnięcia celu staje się zdobycie wiedzy na ich temat. Szersze ujęcie strategii i taktyki zostało przedstawione poniżej, w pierwszej części tej książki. Idąc dalej po nitce do kłębka, należy stwierdzić, że elementami taktyki w szachach są kombinacje szachowe, a ich teoria została przedstawiona w drugiej części

książki. Kombinacje szachowe zawierają w sobie różne motywy, które omówiono również w drugiej części niniejszego opracowania.

Rzeszom szachistów na całym świecie znana jest powszechnie różnorodna literatura szachowa dotycząca kombinacji szachowych. W tym miejscu można wymienić między innymi:

1. И.Л. Славин, *Учебник-задачник шахмат*, т. 1-10, Архангельск.
2. Jerzy Konikowski, Pit Schulenburg, *Kombiniere wie ein Großmeister*, Hofffeld 1990.
3. Jerzy Konikowski, Gerd Treppner, *Testbuch der kombinatorischen Endspiele*, Hollfeld 1993.
4. Piotr Romanowski, *Gra środkowa. Część II. Kombinacja*, Rzeszów 1998.
5. Maxim Blokh, *Combinative motifs*, Moscow 2006.
6. Bogdan Zerek, *Kombinacje szachowe według Tarrascha*, Koźuchów 2009.
7. Яков Владимиров, *1000 шахматных задач*, Москва 2015.
8. Jacek Gajewski, Jerzy Konikowski, *Mistrzowie świata i ich 400 kombinacji szachowych*, Koźuchów 2017.
9. Ryszard Czajkowski, Andrzej Nowicki, *1300 kombinacji matowych*, Koźuchów 2019.

Przeważająca większość wyżej wymienionych pozycji książkowych służy doskonaleniu i wytrenowaniu praktycznej znajomości kombinacji szachowych, a w dalszej konsekwencji podniesieniu siły gry w tym elemencie. Jedynie książka Piotra Romanowskiego podejmuje próbę ujęcia pod względem teoretycznym takich terminów jak: strategia, taktyka i kombinacja w szachach, choć, zdaniem autorów, nie wyczerpuje tematu.

Biorąc powyższe pod uwagę, autorzy niniejszej publikacji postawili sobie za cel usystematyzowanie wiedzy na temat teorii strategii, taktyki i kombinacji w szachach oraz dokładne przedstawienie wszystkich motywów kombinacji szachowych. Nie rezygnują także z próby podniesienia poziomu gry szachistów, którzy sięgną po tę książkę. Mają temu służyć zamieszczone tu liczne zadania do samodzielnego rozwiązania.

Czy autorzy zrealizowali postawione sobie zadania i cele, to osądzą sami Czytelnicy. Pozostaje tylko życzyć przyjemnej lektury.

*Jacek Gajewski,
Jerzy Konikowski,*
Katowice, Dortmund 2020

Wskazówki praktyczne do rozwiązywania kombinacji

Książka zawiera w sumie 792 pozycje z praktyki turniejowej. W części II („Teoria kombinacji szachowych”) przedstawiliśmy i omówiliśmy w 31 rozdziałach najczęściej spotykane w królewskiej grze motywy taktyczne. W celu zgłębienia uzyskanej wiedzy zaproponowaliśmy 192 pouczające zadania do samodzielnego treningu. Znajomość tematów ułatwi oczywiście rozwiązanie poszczególnych testów, ale będzie to wstępny samoszkoleniem przed głównym sprawdzianem swych umiejętności w zakresie taktyki szachów, czyli w zajęciach z 600 kombinacjami (część III: „Motywy szachowe w praktyce”). Tutaj Czytelnik może sprawdzić swoje zdolności taktyczne i analityczne z jednoczesnym doskonaleniem techniki liczenia wariantów.

Zestaw 600 pozycji w części III jest zróżnicowany pod względem stopnia trudności oraz tematyki. Zatem każdy posiadacz tej książki będzie miał możliwość przetestowania swej wiedzy w aspekcie znajomości motywów taktycznych oraz mechanizmów ich praktycznego wykorzystania.

W celu uzyskania odpowiednich korzyści szkoleniowych zaleca się rozwiązywanie zadań w warunkach

turniejowych, czyli warianty powinny być rozpatrywane w głowie. Sugeruje się także notowanie efektów własnych analiz i następnie porównanie ich z uwagami w książce. W ten sposób Czytelnik będzie mógł dokonać samodzielnej kontroli swoich umiejętności w grze kombinacyjnej.

Za poprawne rozwiązanie każdego zadania można policzyć sobie 10 punktów, za niepełną analizę 5 punktów, natomiast za znalezienie tylko pierwszego ruchu – 2 punkty. Na rozwiązanie jednego zadania przeznaczona jest 20 minut. Jeśli Czytelnik zmieści się w przewidzianym czasie, to otrzymuje dodatkowo 2 punkty. Zatem za spełnienie wszystkich warunków w jednym rozwiązaniu można zdobyć maksymalnie 12 punktów.

Klasyfikacja punktowa wygląda następująco:

100–90% – znakomity rezultat,

90–70% – osiągnięcie świadczące o zdolnościach taktycznych,

70–50% – wynik pozytywny, który powinien uzyskać każdy zawodnik klubowy,

poniżej 50% – poziom amatora; taki wynik powinien zmobilizować Czytelnika do dalszego treningu w zakresie taktyki szachowej.

CZĘŚĆ I

Strategia i taktyka

Słowo *strategia* pochodzi z języka greckiego, w którym *stratós* znaczy „armia”, natomiast *ágein* – „dowodzić”. Greckie *strategos* tłumaczy się jako „sztuka prowadzenia wojny”. Trudno jest zdefiniować pojęcie strategii, ale w dalszej części tego rozdziału taka próba zostanie podjęta. Jeszcze trudniej jest określić, kiedy zaczęto je stosować. Pewnym jest, że początkowo związane było z celami militarnymi.

Sun Tzu (zwany także Sun Zi, czyli Mistrz Sun, Sun Wu oraz imieniem dworskim Chang Qing) urodził się w 544 roku p.n.e., a zmarł w 496 roku p.n.e. Był jednym z największych starożytnych myślicieli Dalekiego Wschodu i autorem *Sztuki wojennej* lub *Sztuki wojny*, najstarszego na świecie podręcznika sztuki wojennej, w którym przedstawiał strategię prowadzenia wojny w ogóle i strategię ataku. Jego książka jest współcześnie traktowana jak podręcznik prakseologii i reinterpretowana w odniesieniu do innych dziedzin, które wymagają stosowania strategii.

W Europie pierwszymi obszarami, gdzie stosowano termin *strategia* wraz z jego odmianami, były greckie polis. Strateg w starożytnej Grecji to wysoki rangą dowódca armii lub floty. W Sparcie na przykład stratedzy byli mianowani na czas wojny i mogli w zastępstwie króla objąć stanowisko głównodowodzącego. W Atenach od czasów Klejstenesa był to stały urząd. Corocznie zgromadzenie ludowe, czyli *eklezja*, wybierało dziesięciu strategów, którzy początkowo w wypadku

wojny wyruszali na nią wszyscy, sprawując dowództwo codziennie na zmianę. Po wojnach perskich wysyłano nie więcej niż trzech, a czasem tylko jednego. Od tego czasu pojawiła się funkcja pierwszego stratega i urząd zaczął nabierać znaczenia politycznego. W latach 443-429 p.n.e. nieprzerwanie funkcję tę sprawował Perykles, który praktycznie kierował w tym okresie polityką Aten. Paradoksalnie, mimo że władza w polis skupiona była w jego rękach, to on rozszerzył i wzmocnił demokrację ateńską, przeprowadzając liczne reformy. Przede wszystkim, poprzez wprowadzenie wynagrodzenia za sprawowanie urzędów, umożliwił najuboższym pełnienie funkcji urzędniczych oraz dopuścił tzw. zeugitów (trzecią klasę solońską) do pełnienia najwyższych urzędów. W latach 440-439 p.n.e. dowodził w wojnie przeciwko Samos, wskutek której prawdopodobnie wprowadził na wyspie ustrój demokratyczny.

Carl Phillip Gottlieb von Clausewitz urodził się 1 czerwca 1780 roku w Burgu koło Magdeburga, a zmarł 16 listopada 1831 roku we Wrocławiu. Dzięki swojemu fundamentalnemu traktatowi pt. *O wojnie* (niem. *Vom Kriege*) – poświęconemu sztuce wojennej i wydanemu w 1832 roku w Berlinie przez Ferdinanda Dümmlera staraniem Marie von Clausewitz, żony autora – ten pruski generał i filozof wojny stał się jednym z najbardziej popularnych teoretyków strategii w dziejach świata. Nie chciał napisać książki, która uległaby zapomnieniu po kilku latach od wydania, dlatego

swoje dzieło tworzył niemalże przez całą swoją rozwijającą się karierę. Trzeba przyznać, że zamierzony cel w pełni osiągnął. Nawet śmierć Clausewitza i co za tym idzie niedokończony dzieło nie pokrzyżowały tych planów, ponieważ doprowadzeniem do wydania książki zajęła się jego żona Marie von Clausewitz.

Dla nas istotne jest to, że w traktacie autor przedstawił istotę strategii. Rozróżnił i wyodrębnił *taktykę* jako naukę o użyciu siły militarnej w bitwie oraz *strategię* jako naukę o użyciu bitwy do celów wojny. Celem konfrontacji militarnej nie jest samo pokonanie wroga, ale pozabawienie go woli walki, fizyczne rozbitcie sił przeciwnika i jego zniszczenie także poprzez kontynuowanie pościgów, gdyby pierzchnął z pola bitwy. Clausewitz wyróżnił następujące czynniki strategii:

- a. wielkości moralne,
- b. odwagę;
- c. wytrwałość;
- d. przewagę liczebną;
- e. zaskoczenie;
- f. podstęp;
- g. skupienie w przestrzeni;
- h. połączenie sił w czasie;
- i. odwód strategiczny;
- j. ekonomię sił;
- k. czynniki geometryczne.

Można nadmienić, że nie była to jedyna książka autorstwa Clausewitza, ponieważ wcześniej napisał między innymi *O naturze wojny* (niem. *Über die Natur des Krieges*).

Jak widać z powyższego, pierwotnie wyrażenie *strategia* wywodziło się

i dotyczyło *stricte* sztuki wojkowej. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu, zgodnie z etymologią, terminu tego używano głównie w kontekście militarnym. Obecnie pojęcie to występuje choćby w polityce, gospodarce i nauce o zarządzaniu. Na przykładzie nauki o zarządzaniu zobaczymy, że nie jest łatwo o spójną i wspólnie akceptowaną definicję słowa „strategia”. Okazuje się, że w praktyce, nawet bardzo doświadczeni menedżerowie zapytani o strategię opowiadają o dalekosiężnych, bliżej nieokreślonych wizjach, o konieczności zdobywania nowych rynków i zwiększenia sprzedaży, bądź o konieczności pracy z pasją. Potem przychodzi refleksja, czy strategia to coś na najbliższe pięć lat, czy też raczej na najbliższy rok, czy kwartał?

Strategię określa się też jako ogólną koncepcję działania, mającą zapewnić realizację fundamentalnych celów, która może przyjąć formę skonkretyzowanego, długofalowego planu działań lub stanowić wzorzec i zbiór zasad postępowania względem wyzwań płynących z jej otoczenia. Oznacza zatem całokształt działań i zaniechań podejmowanych przez pojedynczego człowieka czy grupę osób z uwzględnieniem wszystkich możliwych do przewidzenia i wynikających niespodziewanie czynników sprzyjających i utrudniających realizację zamierzonych finalnych idei i priorytetów.

Firmy, przedsiębiorstwa i korporacje traktują *strategię* jako jeden z podstawowych instrumentów służących osiągnięciu sukcesu rynkowego, ale

w teorii zarządzania nie wypracowano jej jednoznacznie rozumianej definicji. *Strategia* z jednej strony jest rozumiana jako określanie pożądanej pozycji firmy względem otoczenia na rynku w przyszłości, ustalanie perspektywicznych kierunków działania, długofalowych celów firmy, przedsiębiorstwa, korporacji, a z drugiej jako odpowiednia alokacja środków, zasobów (alokacja środków, zasobów to przypisywanie tychże zasobów, środków do możliwości ich użycia; zakres możliwości alokacyjnych jest zależny od stanu techniki i wielkości zasobów w gospodarce) niezbędnych do osiągnięcia tych celów, zestaw reguł decyzyjnych, przez które firma, przedsiębiorstwo, korporacja rozpoznaje, interpretuje i rozwiązuje określone problemy oraz stałe sposoby postępowania w pewnym okresie, których stosowanie prowadzi do osiągnięcia celów firmy, przedsiębiorstwa czy korporacji. Często istota strategii firmy, przedsiębiorstwa, korporacji sprowadza się do tego, aby być lepszym od konkurentów, działać odmiennie niż oni lub na innych rynkach. Trzeba się wyróżniać, mieć własną tożsamość, charakterystykę i niepowtarzalną indywidualność. Firma, przedsiębiorstwo, korporacja muszą stworzyć oryginalny wizerunek, aby na nim budować swoją strategię. Ta oryginalność musi być dostrzegana nie tylko przez właściciela, *top management*, zarząd, ale także przez pracowników, a przede wszystkim przez otoczenie i potencjalnych nabywców i konsumentów produktu, który

wytwarzają firmy, przedsiębiorstwa i korporacje.

Strategia jest obecnie coraz częściej traktowana jako pewien sposób myślenia, wspólny dla naczelnego kierownictwa i pracowników. Poza tym *strategia* musi być zwartym systemem działań, a nie ich luźnym zbiorem. Jest ona źródłem porządku, w ramach którego każdemu elementowi przedsiębiorstwa przypada określone miejsce, i zapewnia harmonijną współpracę z innymi elementami. *Strategia* na pewno nie jest typowym planem, który w sposób szczegółowy określa zadania, jakie mają być wykonane w określonym terminie. Nie jest też programem działań dostosowawczych, reakcją na zaburzenia powstające w otoczeniu czy też w samej organizacji. Nie może być zbiorem pobożnych życzeń i intencji, które są nierealne. Musi być wykonalna, możliwa do zrealizowania w istniejących warunkach. Wydaje się, że najbardziej wyczerpującą definicję strategii podał polski ekonomista i profesor nauk ekonomicznych Józef Penc. Stwierdził, że strategia to: *określona koncepcja systemowego działania, polegająca na formułowaniu zbioru długookresowych celów przedsiębiorstwa i ich modyfikacji w zależności od zmian zachodzących w jego otoczeniu, określaniu zasobów i środków niezbędnych do realizacji tych celów oraz sposobów postępowania (reguł działania, dyrektyw, algorytmów) zapewniających optymalne ich rozmieszczenie i wykorzystanie w celu elastycznego reagowania*

na wyzwania rynku i zapewnienia przedsiębiorstwu korzystnych warunków egzystencji i rozwoju.

Wróćmy teraz do Clausewitza i jego dzieła, w którym w księdze trzeciej „O strategii w ogólności” stwierdza: „Strategia jest wykorzystaniem bitwy do celów wojny; musi dlatego wytknąć całemu aktowi wojennemu cel, odpowiadający jego zamiarowi, tzn. narzuca plan wojny, z celem zaś wiąże szereg działań, które mają prowadzić do jego spełnienia, tzn. nakreśli projekty poszczególnych kampanii i planuje w nich poszczególne bitwy. Ponieważ wszystkie te rzeczy przeważnie określić się dadzą tylko jako założenia, które nie zawsze są trafne, a mnóstwo innych bardziej szczegółowych w ogóle nie da się naprzód określić, wynika stąd, że strategia musi sama ruszyć w pole, aby kierować już na miejscu i do całości wprowadzać takie zmiany, które są natychmiast niezbędne. Nie może ona zatem ani na chwilę usuwać ręki od swego dzieła.

(...).

... teoria będzie zatem szła w ślad za strategią albo, mówiąc dokładniej, wyjaśniać będzie zarówno rzeczy same, jak i ich wzajemne powiązania oraz wydobywać na jaw to wszystko, co może uchodzić za regułę albo zasadę.

(...).

Monarcha albo wódz, który umie pokierować wojną ściśle według swych celów i środków, nie czyniąc ani za wiele, ani za mało, daje tym samym największy dowód swego geniuszu.

Jednak wynik tej genialności przejawia się nie tyle w nowo wynalezionych, rzucających się w oczy formach działania, ile w szczęśliwym końcowym wyniku całości. Raczej podziwiać tu powinniśmy rzetelną trafność zwykłych założeń i niebataśliwą harmonię całego działania, a wszystko to przejawia się dopiero w wyniku końcowym.

Badacz, który nie umie z owej harmonii wysledzić tego wyniku końcowego, łatwo szuka genialności tam, gdzie jej nie ma i być nie może.

Środki i formy, którymi posługuje się strategia, są w istocie tak dalece proste, tak znane dzięki ich stałemu powtarzaniu się, że zdrowemu rozsądkowi ludzkiemu śmieszne się tylko może wydać, gdy słyszy, z jaką przesadną emfazą krytyka stale o nich powtarza. Tysiąc razy stosowane obejście bywa wychwalane tu jako rys błyskotliwej genialności, tam znowu, jako dowód głębokiej wnikliwości czy nawet nader uszechstronnej wiedzy. (...).

(...).

W strategii jest zatem wszystko proste, ale nie jest jeszcze przez to samo zbyt łatwe. Jeśli warunki danego państwa określają, co wojna powinna zdziałać, a czego może dokonać, to drogę do tego znaleźć łatwo; ale aby drogi tej trzymać się niezachwianie i przeprowadzić plan, nie dając się odwieść od niego tysiącokrotnie przez tysiące powodów, trzeba poza wielką siłą charakteru posiadać wielką jasność i pewność umysłu. Spośród tysięcy ludzi, którzy mogą wybić się czy to dzięki swemu duchowi, czy bystrości umysłu, czy też znowu dzięki

odwadze lub sile woli, czasem ani jeden nie skupi w sobie tych wszystkich właściwości, które by go jako wodza wyniosły ponad mierność.

Dziwnie to brzmi, a jednak pewne jest dla wszystkich, którzy znają wojnę pod tym względem, że dla ważnej decyzji trzeba w strategii znacznie więcej siły woli niż w taktyce. W tej ostatniej moment porywa do tego stopnia, że działający czuje się jakby uniesiony prądem, przeciw któremu walczyć nie może bez wywołania jak najbardziej zgubnych skutków, pokonywa tedy w sobie powstające wątpliwości i kroczy odważnie dalej. W strategii, gdzie wszystko odbywa się o wiele powolniej, również wątpliwości, własne i cudze, wpływy i rozważania, a zatem i niewczesne żale - mają o wiele więcej pola do działania; ponieważ zaś w strategii nie widzi się stanu rzeczy, tak jak w taktyce, choćby w połowie własnymi oczami, lecz wszystko trzeba odgadywać i przypuszczać, zatem i przekonanie nie jest tak mocne. Skutkiem tego większość generałów grzęźnie w błędnych wątpliwościach tam, gdzie powinni działać”.

Dawid Bronstein w książce Strategia szachowa (Warszawa 2005, s. 7-8) napisał: „Systemowe podejście do szachów zakłada istnienie wcześniej określonego celu i opracowanie sposobów jego osiągnięcia. Jak wiadomo celem partii szachowej jest danie mata królowi przeciwnika, tzn. zaatakowanie króla w taki sposób, aby nie mógł się obronić dozwolonymi środkami: przez pobicie atakującej bierki, zaśłonięcie się przed nią (zablokowanie

linii działania napadającej figury), lub przez ucieczkę przed jej atakiem, czyli odejście królem w bezpieczne miejsce.

(...). Rzecz w tym, że mniej niż jeden procent partii kończy się matem. Koniec przychodzi zazwyczaj dużo wcześniej, kiedy jeden z graczy uzyska przewagę wystarczającą do zamiatowania przeciwnika. Oznacza to, że dążenie do osiągnięcia tej przewagi zastępuje chęć zamiatowania przeciwnika, co zresztą też nie jest zadaniem łatwym. Może się udać je zrealizować, jeśli przeciwnik popełni błąd, lub w rezultacie zręcznej, logicznej gry, która wymaga cierpliwości. W istocie rzeczy partia szachowa nie jest zwykłym systemem konfrontacyjnym. Przeciwnik też próbuje zrealizować swój cel – danie mata twojemu królowi i, jak zauważysz, jego cel w żaden sposób nie jest zbieżny z twoim własnym.

Zatem na początku gry nie powinienś myśleć ani o dawaniu mata, ani o szybkim osiągnięciu przewagi materialnej. Podejście systemowe wymaga zmierzania do celu etapami, a ponieważ partia szachów jest systemem konfrontacyjnym, przez cały czas musisz liczyć się z planami i kontratakami przeciwnika. To oznacza, że nie możesz interesować się wyłącznie daniem mata, ale także powinienś troszczyć się o bezpieczeństwo własnego króla.

Jeżeli rozumiałeś te dwie podstawowe właściwości partii szachowej widzianej systemowo – etapowe osiągnięcie celu oraz konieczność zaakceptowania sytuacji konfrontacyjnej

– w pewnej mierze stałeś się strategiem. I jest to duży krok w pojmowaniu istoty szachów”.

W dalszej części Dawid Bronstein uczy, że w partii szachowej należy rozsądnie gospodarować zasobami, co zapewni stabilność pozycji. *Strategię* w szachach realizuje się poprzez usystematyzowaną wiedzę, doświadczenie, pomysły i intuicję, ponieważ przewidywanie na dziesięć najbliższych ruchów jest niemożliwe ze względu na rozgałęzione warianty nie poddające się dokładnej kalkulacji (wyluczając forsowne warianty, gdzie dla każdego ruchu istnieje tylko jedna lub dwie efektywne odpowiedzi).

Wikipedia podaje: „Słowo *taktyka* pochodzi od greckich słów *tássein*, *táttein* znaczących ‘układać, porządkować, ustawiać w szyku’. *Taktyka* (gr. *taktiká*), podobnie jak *strategia*, swoje początki wywodzi od zagadnienia sił zbrojnych i określana jest jako teoria i praktyka posługiwania się oddziałami wojskowymi dla osiągnięcia zamierzonego celu. Taktyka jest najniższym poziomem sztuki wojennej. Wyższymi szczeblami sztuki wojennej są: sztuka operacyjna i *strategia*. *Taktyka* dzieli się na taktykę ogólną i taktykę rodzajów wojsk. Taktyka ogólna obejmuje teoretyczne podstawy taktyki, teorię i praktykę przygotowania i prowadzenia walki przez ogólnowojskowe pododdziały, oddziały i związki taktyczne oraz koordynację działań taktycznych rodzajów wojsk. Taktyka rodzajów wojsk obejmuje teorię i praktykę przygotowania i prowadzenia walki przez specjalistyczne

pododdziały, oddziały i związki taktyczne rodzajów wojsk. Teoria taktyki wyznacza jej zakres problemowy. Wyjaśnia istotę walki. Stanowi zespół tezy i twierdzeń logicznie uporządkowanych oraz uzasadnionych, a także określa efektywne i sprawdzone w praktyce sposoby przygotowania i prowadzenia walki. Praktyka taktyki – to wynikające z teorii wszelkie świadome i celowe działania wojsk na poziomie taktycznym. Wyróżniamy wojenną oraz pokojową praktykę taktyki, podczas której jest weryfikowana efektywność i funkcjonalność koncepcji teoretycznych. Taktyka jest sztuką osiągania zwycięstwa (czy ogólniej: zamierzonych celów) w konkretnych warunkach. Przyjmuje się też, że taktyka dotyczy ograniczonej przestrzeni (np. do XX w. do terenu, który można objąć wzrokiem) i czasu (rzędu doby). *Taktyka* (w odróżnieniu od sztuki operacyjnej i strategii) jest silnie związana i zależna od zmian organizacyjnych i technicznych w wojsku. Przykładowo kawaleria, której podstawowym sposobem użycia (taktyką) przez wieki była szarża, wraz z wprowadzeniem karabinu maszynowego i szybkostrzelnej artylerii zaczęła używać koni jedynie do szybkiego przemieszczania się, a do walki kawalerzyści zsiadali z koni, wykonując szarżę jedynie w wyjątkowych, sprzyjających okolicznościach. Nawet drobna zmiana w wyposażeniu może skutkować istotną zmianą sposobu walki (taktyki). Bardzo skuteczna taktyka wilczego stada polegająca na grupowym ataku przeprowadzanym

przez okręty podwodne w nocy z wynurzenia musiała zostać porzucona po wprowadzeniu radaru. *Taktyka* może być też specyficzna dla warunków terenowych lub pogodowych. Zdaje się, że sposób walki (*taktyka*) jest opracowywany na użytek jednej bitwy. W innym ujęciu *taktyka* to bezpośrednia walka zbrojna, mająca na celu bezpośrednie zniszczenie (zglądzenie, definitywne rozbicie) sił i środków walki, bez względu na ich wielkość (skalę). *Taktyka* prowadzona jest w dwóch podstawowych rodzajach: natarciu i obronie, przy czym najczęściej prowadzone są one w formie pozycyjnej. Manewr w taktyce, zwłaszcza mający na celu okrążenie (osaczenie) przeciwnika, jest bardzo rzadko stosowany. Najczęstszym manewrem taktycznym jest rotacja (luzowanie) jednostek tak w natarciu, jak i w obronie.

Chorąży Paweł Makowiec w skrypcie „Zasady walki lekkiej piechoty. Drużyna” (Warszawa 2007, s. 3–4) *taktykę* określa jako: „... część sztuki wojennej, której przedmiotem zainteresowania jest teoria i praktyka przygotowania i prowadzenia walki przez pododdziały, oddziały i związki taktyczne jednego lub kilku rodzajów wojsk”.

I kontynuuje: „Działaniami taktycznymi nazywamy wszelkie działania pododdziałów, oddziałów i związków taktycznych wojsk operacyjnych i obrony terytorialnej.

Dzielą się one na:

- a) rozstrzygające (walki),
- b) pomocnicze (przemieszczanie i rozmieszczanie),
- c) pokojowe (misje pokojowe).

Walka jest główną kategorią działań taktycznych, rozumianą jako skupione w czasie i przestrzeni starcie dwóch przeciwstawnych stron w skali taktycznej.

Podstawowymi rodzajami walki są:

- a) obrona,
- b) natarcie,
- c) działania opóźniające.

Wyróżnia się ponadto: działania desantowo-szturmowe, specjalne, wycofanie, działania nieregularne oraz inne.

Obrona jest zamierzonym lub wymuszonym rodzajem walki prowadzonej po to, aby zapobiec opanowaniu przez przeciwnika terenu (zajmowanego przez nas punktu, stanowiska, obiektu itp.) i uniemożliwienia mu realizacji zakładanych przez niego celów.

Natarcie jest zamierzonym rodzajem walki prowadzonej z zamiarem rozbicia pododdziałów przeciwnika i opanowania (odzyskania) zajmowanego przez niego terenu (punktu, obiektu, stanowiska).

Działania opóźniające są stosowane podczas ruchu pododdziału do tyłu. Będą to starcia o charakterze obronnym i zaczepnym, w których szeroko stosowany manewr będzie miał m.in. na celu osłabienie potencjału przeciwnika, by ostatecznie doprowadzić do zatrzymania jego natarcia. Mogą być prowadzone w: obronie, w pasie przesłaniania, na pozycjach opóźniania, podczas wycofania, walki w okrążeniu i podczas wychodzenia z okrążenia. Istotą działań opóźniających jest unikanie

przewlekłych walk przez stawianie nacierającym oporu na kolejnych liniach opóźniania i niedopuszczanie do rozstrzygających starć.

Wycofanie jest rodzajem walki prowadzonej w celu zerwania kontaktu bojowego z przeciwnikiem lub uchylenia się od starcia w niekorzystnej sytuacji. Dzięki zorganizowanemu i sprawnie prowadzonemu wycofaniu pododdziały mogą zająć dogodniejsze rubieże do kontynuowania walki, jak również dokonać zamierzonego wciągnięcia przeciwnika w strefę własnego skutecznego ognia. Wycofanie prowadzi się na rozkaz lub za zgodą przełożonego.

Działania desantowo-szturmowe są formą działań aeromobilnych, w których pododdział wykonuje manewr na polu walki na śmigłowcach (samolotach). W działaniach tych zwalczą się przeciwnika z powietrza bronią pokładową śmigłowców oraz bronią pododdziałów rozmieszczonych w śmigłowcach. Obejmują one przemieszczenie pododdziału drogą powietrzną do rejonu i jego walkę po wylądowaniu.

Działania specjalne – to działania prowadzone w ugrupowaniu przeciwnika przez odpowiednio przygotowane zespoły (grupy specjalne) w celu zdobycia lub potwierdzenia szczególnie ważnych informacji. Oprócz przedsięwzięć rozpoznawczych mogą obejmować przedsięwzięcia dywersyjne, psychologiczno-propagandowe i inne.

Działania nieregularne są prowadzone przez przygotowane już w czasie pokoju lub doraźnie tworzone

w czasie wojny pododdziały (zgrupowania), stosujące specyficzne sposoby walki w celu zwalczania i dezorganizacji działań przeciwnika na obszarze przez niego opanowanym. Decyzję o nieplanowanym przejściu do działań nieregularnych (wymuszonych sytuacją zagrażającą zniszczeniem pododdziału) podejmuje bezpośredni przełożony dowódcy pododdziału, a w wypadku braku łączności – dowódca pododdziału samodzielnie.

Współczesną walkę cechuje:

- a) duża dynamika działań,
- b) częste zmiany sytuacji taktycznej,
- c) zróżnicowana ilość informacji (od nadmiaru do jej braku),
- d) różnorodność i zmienność sposobów prowadzenia walki,
- e) prowadzenie walki w różnych środowiskach.

Zasady działań taktycznych stanowią obiektywną podstawę racjonalnego i twórczego działania dowódców i pododdziałów. Ich znajomość pomaga w praktycznej działalności, sprzyja przejawianiu rozumnej i twórczej inicjatywy w procesie dowodzenia wojskami.

Zastosowanie zasad działań taktycznych nie gwarantuje zwycięstwa. Priorytety ich stosowania zmieniają się w miarę rozwoju środków i sposobów walki, dlatego należy się nimi kierować uwzględniając charakter walki oraz sytuację i poczynania wyższego dowódcy. Względną ważność każdej z zasad dyktują zawsze okoliczności i warunki konkretnego zadania.

Obowiązkiem i prawem dowódców jest wiedzieć i decydować gdzie i kiedy zastosować określoną zasadę. Dlatego też, zasady nie stanowią niezmiennych prawd – kanonów, lecz są jedynie przewodnikami w działaniu.

Do zasad działań taktycznych zaliczamy:

- a) *Celowość.* W każdym działaniu taktycznym ważnym jest wybór i sprecyzowanie celu. Wybór celu jest jednym z najważniejszych obowiązków dowódcy, wymaga to jasnego i logicznego myślenia. Cel walki należy określać ściśle i jednoznacznie, tak aby był zrozumiały dla wykonawców i wyzwalał ich inicjatywę. Powinien on być głównym motywem działania dowódców i pododdziałów podczas wykonywania zadań bojowych.
- b) *Zachowanie zdolności bojowej* wyraża się nieustannym utrzymywaniem przez wojska gotowości do podjęcia walki i wykonania zadań bojowych oraz osiągania celu działań przy jak najmniejszych stratach własnych. Oznacza to konieczność efektywnego wykorzystania wojsk, niedopuszczenie do nadmiernego ich wyczerpania i takiej organizacji systemu działań, aby zapewnić sukcesywne odtwarzanie zdolności bojowej poprzez odpowiednie zapewnienie zabezpieczenia logistycznego.
- c) *Ekonomię sił.* Dowódca musi wykorzystywać swoje siły do zasadniczych zadań, dlatego nie wolno mu angażować więcej wysiłku do ich realizacji niż jest to niezbędne. Nie można być silnym wszędzie, więc w celu umożliwienia koncentracji swoich sił dowódca może być zmuszony akceptować ryzyko użycia absolutnego minimum sił gdzie indziej. Racjonalne wykorzystanie potencjału bojowego osiąga się przez: umiejętny podział sił i środków, utworzenie właściwego ugrupowania bojowego, trwałe dowodzenie i terminowe zaopatrywanie (zasilanie) walczących wojsk.
- d) *Zaskoczenie* wyraża się w nieoczekiwanym, nagłym i gwałtownym działaniu, wskutek którego przeciwnik zostaje pozbawiony inicjatywy oraz możliwości zorganizowanego prowadzenia walki. Elementami składowymi zaskoczenia są: zachowanie tajemnicy, ukrywanie, wprowadzanie przeciwnika w błąd, nieszablonowość, śmiałość i szybkość działania.
- e) *Aktywność* oznacza nieustanne dążenie do narzucenia przeciwnikowi swojej woli i swoistego sterowania jego działaniami w myśl własnych celów i zamierzeń. Wyraża się przede wszystkim w uprzedzeniu przeciwnika w działaniach, ciągłym i skutecznym użyciu środków rażenia, wykonywaniu manewru i przenoszeniu punktu ciężkości na najważniejsze kierunki, rejonu i obiekty.
- f) *Manewr* wyraża zdolność do sprawnego ruchu, stosownie do zaistniałej sytuacji taktycznej w różnych warunkach terenowych

i atmosferycznych. Umożliwia zastosowanie zasad ekonomii sił i zaskoczenia. Sprzyja on zdobyciu i utrzymaniu inicjatywy. Każdy manewr, aby był skuteczny, powinien być prosty w zamiarze oraz przeprowadzony szybko i skrycie”.

Trzynasty mistrz świata w historii szachów Garri Kasparow w książce *Jak życie naśladuje szachy* (Warszawa 2009, s. 34–37) określa strategię w szachach, jako coś abstrakcyjnego, opartego na długofalowych celach, a taktykę jako konkret mający za zadanie znalezienie najlepszego ruchu. Niezależnie od dziedziny, czy to są szachy, biznes, wojskowość, sport, osiągnięcie w nich sukcesu wymaga posługiwania się zarówno dobrą taktyką, jak i mądrą strategią. Dalej cytując Garriego Kasparowa: „Strateg zaczyna od celu znajdującego się w odległej przyszłości i wypracowuje poszczególne posunięcia, cofając się ku teraźniejszości. Arcymistrz wykonuje najlepsze ruchy, ponieważ odpowiadają one jego wyobrażeniu o tym, jaki będzie wygląd szachownicy w przyszłości, po dziesięciu lub dwudziestu następnych posunięciach. Nie wymaga to przekalkulowania niezliczonej liczby wariantów będących pochodną tych dwudziestu posunięć. Ocenia on korzystne dla siebie aspekty zajmowanej pozycji i ustala cele, a następnie wypracowuje, krok po kroku, ruchy służące ich realizacji. (...) Skoncentrujmy się teraz na taktyce, czyli metodzie realizacji naszej strategii. Taktyka wiąże się z kalkulacjami,

które mogą wystawić na próbę ludzki mózg, jednak jeśli już je przeprowadzimy, stanowią zazwyczaj najprostszą część szachów i są prawie banalnie łatwe w porównaniu ze strategią. Kontynuując, Garri Kasparow traktuje taktykę jako serię wymuszonych i zaplanowanych odpowiedzi, rozmowę szachisty samego ze sobą typu: „Jeśli on zabierze mojego pionka, wówczas przejdę skoczkiem na e5. Następnie, jeżeli zaatakuje mojego skoczka, wówczas poświęcę gońca”. Nieco odmiennego zdania był Dawid Bronstein. Twierdził on, że wybór posunięcia nie może się opierać wyłącznie na kalkulacji wariantów. Jego podstawą powinna być wiara w wewnętrzną siłę pozycji, gotowość zasobów oraz w ich koordynację. Wybór ruchu zależy w dużym stopniu od oceny każdej figury, co może sama osiągnąć, jakiej pomocy potrzebuje od innych bierok i w jakim stopniu jest gotowa im pomóc.

Faktem jest, że przy liczeniu poszczególnych wariantów, gdy dochodzimy do np. piątego ruchu przeciwnika i musimy odpowiedzieć sobie na pytanie „a jak zagra tak, to ja wtedy...”, to nasze kalkulacje są już niezwykle zawiłe, odległe i już mniej przejrzyste, z powodu gwałtownego namnożenia się możliwych kontynuacji. Taka sytuacja zwiększa prawdopodobieństwo popełnienia błędu i działa na korzyść dobrego taktyka, który prawidłowo reaguje na zagrożenia, jednocześnie dostrzegając swoje szanse na szachownicy. W momencie kiedy jego przeciwnik popełni błąd, znajomość

taktyki z dużym prawdopodobieństwem posłuży jako środek do osiągnięcia celu, a nawet jako cel sam w sobie, zapewniający zwycięstwo.

Za każdym razem, kiedy szachista wykonuje ruch, musi rozważyć możliwe odpowiedzi przeciwnika, potem swoje reakcje na te repliki i tak dalej. Jak znajdujemy prawidłowy ruch? Najprawdopodobniej arcymistrz Aleksander Kotow jako pierwszy wymyślił i opisał w książkach *Graj jak arcymistrz* i *Mysł jak arcymistrz* techniki obliczania wariantów dzięki metodzie poszukiwania ruchów-kandydatów. Rekomendował wytypowanie wszystkich możliwych ruchów-kandydatów w danej pozycji dla siebie i przeciwnika. Przy czym optował za tym nie tylko po pierwszym posunięciu, ale obowiązkowo po każdym następnym. Stosowanie zasady ruchów-kandydatów racjonalnie organizuje przegląd możliwych kontynuacji i pomaga we właściwym doborze wszystkich wariantów godnych obliczeń. Taka *taktyka* wyzwała jedną z możliwych sekwencji logicznych ruchów.

Na koniec rozważań o *strategii* i *taktyce* w szachach przedstawimy, co na ich temat uważał czołowy szachista Polski i świata Savielly Tartakower. Traktował on szachy nieco romantycznie – bardziej jako sztukę i rozrywkę wzbogacającą intelekt, a mniej rywalizację sportową. Niemniej jednak był czołową postacią złotej polskiej drużyny na olimpiadzie szachowej w Hamburgu w 1930 roku, podobnie jak i na innych olimpiadach przedwojennych. W tym okresie, tj. pod koniec lat dwudziestych XX wieku, siła jego gry wystarczała, aby w sprzyjających warunkach włączyć się do walki o mistrzostwo świata. Był człowiekiem towarzyskim i lubianym, również za poczucie humoru i cięty dowcip. Stworzył wiele aforyzmów szachowych, oryginalnie nazywanych „tartakoweryzmami”.

Reasumując powyższy rozdział cytujemy Tartakowera: „*Taktyka jest wiedzą o tym, co należy uczynić, gdy jest coś do zrobienia, zaś strategia świadomością tego, co robić, gdy nie ma nic do roboty*”.

CZĘŚĆ II

Teoria kombinacji szachowych

Słowo *kombinacja* pochodzi od łacińskiego „combinatio”, co oznacza określone połączenie właściwości zjawisk i okoliczności, pozwalające na rozpatrywanie złożonych struktur jako jednej całości. Można też kombinację definiować jako łączenie składowych w całość oraz efekt tego działania, pomysłowy plan, niezadko nieuczciwy, a w matematyce pod tym pojęciem będzie się krył podzbiór zbioru skończonego o określonej liczbie elementów, których porządek nie jest istotny. Dla uzupełnienia można przytoczyć jeszcze takie określenia na kombinację jak: łączenie różnych elementów w pewną całość; sprytny, często nieuczciwy plan, manewr; podstęp, oszustwo; nieuczciwe, podstępne działanie, machinacja, machlojka.

Kombinacja ma wiele synonimów (kompozycja, łączenie, połączenie, synteza, zestaw, zestawienie, machinacja, machlojka) i wyrazów pokrewnych (kombinator, kombinatorka, kombinatorstwo, kombinować, skombinować, wykombinować, kombinacyjny, kombinatorski, kombinatoryczny). Słowo to występuje w europejskich językach starożytnych i nowożytnych. Podobnie jak w naszej ojczystej mowie w rzeczowniku jest rodzaju żeńskiego np.: łaciński *combinatio*, francuski *combinaison*, hiszpański *combinación*, niemiecki *Kombination*, włoski *combinazione*.

Kombinatoryka (słowo pokrewne kombinacji) to dział matematyki zajmujący się badaniem struktur skończonych lub nieskończonych, ale policzalnych. Na przykład określenie,

ile jest podzbiorów k -elementowych w zbiorze n -elementowym należy do typowych zagadnień kombinatoryki. Kombinatoryka stanowi elementarny dział teorii mnogości, którego przedmiotem jest badanie różnych możliwych zestawień i ugrupowań, jakie można tworzyć z elementów pewnego zbioru skończonego, np. zbioru liczb, liter, przedmiotów itp. Swój rozwój zawdzięcza rachunkowi prawdopodobieństwa, teorii grafów, teorii informacji i innym działom matematyki stosowanej. Jest też jednym z działów matematyki dyskretnej. Posługuje się terminologią niewystępującą w innych działach matematyki, stąd jej pozorna odrębność. Najważniejszym jej zadaniem jest konstruowanie spełniających pewne określone warunki odwzorowań jednego zbioru skończonego w drugi oraz znajdowanie wzorów na liczbę tych odwzorowań.

To tyle o pochodzeniu słowa *kombinacja*, jego znaczeniach i tłumaczeniach na języki europejskie. Ale co to jest *kombinacja szachowa*? Sucha definicja encyklopedyczna w Wikipedii ujmuje omawiane zagadnienie tak: „*Kombinacja (szachowa) jest to seria efektownych i błyskotliwych posunięć, zazwyczaj z ofiarami, zakończona zamatowaniem przeciwnika lub zdobyciem przewagi materialnej, gwarantującej wygraną partii. Za pomocą kombinacji można też stojąc w gorszej pozycji doprowadzić do wyniku remisowego w wyniku pata lub wiecznego szacha*”. W tym miejscu rodzi się wiele pytań i wątpliwości co

do znaczenia omawianego zjawiska w szachach. Rozłóżmy je zatem niemalże na czynniki pierwsze i zastanówmy się.

Weźmy początek definicji kombinacji szachowej: „...*jest to seria efektownych i błyskotliwych posunięć...*”. Jeżeli przyjąć, że np. dwa posunięcia możemy określić mianem *seria*, to z powyższym fragmentem należy się zgodzić, ale dalsza część: „...*zakończona zamowaniem przeciwnika lub zdobyciem przewagi materialnej, gwarantującej wygranie partii*” – budzi wiele uzasadnionych wątpliwości. Dlaczego? Ponieważ jednym z kontrargumentów może być przypadek, gdzie kombinacja posłużyła do zmniejszenia wcześniej istniejących deficytów względem przeciwnika. Np. białe miały jedną wieżę mniej i w wyniku kombinacji doprowadziły do nowej sytuacji, po której zdobyły figurę, ale wciąż mają jakość mniej. Jak jaskrawo widać, definicja encyklopedyczna ma pewne bardzo poważne luki, niedopowiedzenia i niedociągnięcia. Dlatego należy podjąć próbę zdefiniowania na nowo tak ważnego zagadnienia w szachach, jakim jest niewątpliwie kombinacja szachowa.

W książce *Kombinacje szachowe według Tarrascha* (Koźuchów 2009) Bogdan Zerek na pytanie „*Co to jest kombinacja?*” – odpowiada:

„*Kombinacja – forsowny wariant zawierający ofiarę i będący korzystny dla strony, która tę ofiarę wykonuje.*”

Kombinacja składa się z trzech elementów: motywu, tematu, idei (pomysłu).

Motyw kombinacji – jest to jakaś sztuczność w pozycji. Na przykład kombinacyjnym motywem może być: niebroniona figura, źle stojąca figura, słaba ósma linia, odstępiona pozycja króla itp.

Temat kombinacji – jest to pozycja, którą chcemy osiągnąć, oczywiście opierając się na pozycji wyjściowej (nie można sobie wymyślać jakichś abstrakcyjnych pozycji zupełnie niezwiązanych z ustawieniem, które ma miejsce na szachownicy);

Idea kombinacji – jest to sposób gry w jaki zamierzamy osiągnąć pozycję przez nas wymyśloną, z pozycji, która stoi przed nami. Ideą (pomysłem) może być: związanie, podwójne uderzenie, atak z odstony, odciągnięcie, zaciągnięcie, blokada itp., a także jakieś połączenie tych elementów.

Jeżeli uda się osiągnąć wymyśloną pozycję, to kombinacja jest wykonalna. A jeżeli osiągnięcie przewidywanej sytuacji jest niemożliwe, to kombinacji nie można wykonać. Wtedy kombinację trzeba dokładniej przygotować lub poczekać na błąd przeciwnika. (...).

Według Spasskiego (Borysa, mistrza świata w latach 1969-1972 – przyp. J.G.) *los partii rozstrzygają trzy taktyczne manewry: podwójne uderzenie, związanie, atak z odstony, a pozostałe uderzenia są tylko formą różnorodnego połączenia tych trzech manewrów.*

Oczywiście jest to aforyzm. Jednak po osiągnięciu pewnego szachowego poziomu można przekonać się, że ma on głęboki podtekst.

Te trzy manewry nie wyczerpują wszystkich taktycznych możliwości występujących w szachowej grze (...).

W dobrze rozegranej partii kombinacje wynikają z ogólnego rozwoju wydarzeń i są rezultatem wykorzystania błędów przeciwnika lub stopniowym gromadzeniem osiągniętych przewag.

Znaczną część kombinacji można sklasyfikować według określonych cech (...). Cechy ciągle powtarzają się i dlatego można je nazwać „typowymi” (...).

Archaizmem jest mówienie o pozycyjnym i kombinacyjnym stylu gry. Bo jak stwierdził Piotr Romanowski w książce *Gra środkowa. Część II. Kombinacja* (Rzeszów 1998, s. 5): *„Nie można przygotować i wykonywać kombinacji nie rozumiejąc zasad pozycyjnej i planowej gry. Nie można także stosować w praktyce twórczych planów jeżeli nie posiada się umiejętności rozpatrywania motywów kombinacyjnych. Nie można mieć pozycyjnego lub kombinacyjnego stylu gry, ponieważ oba te pojęcia przenikają się i stanowią nierozzerwalną całość”*. Partię szachową oczywiście dzielimy na: debiut – otwarcie, grę środkową i grę końcową – końcówkę, ale te trzy fazy gry stanowią nierozzerwalną, integralną całość. Na tle tego łącznego, twórczego, składającego się z trzech sprzężonych ze sobą elementów, procesu walki, jakim jest niewątpliwie partia szachów, kombinacja jest naturalnym następstwem wydarzeń, a nie zjawiskiem przypadkowym.

Kombinacja w szachach jest szeregiem ruchów tworzących warianty, logicznie powiązanych ze sobą jednym celem. Ale aby doszło do poprawnej kombinacji, należy doprowadzić do pozycji, w której możliwy jest forsowny wariant prowadzący do określonego, korzystnego celu. Taką pozycję będziemy nazywać *kombinacyjnym ustawieniem sił na szachownicy*. Mając powyższe na uwadze, kombinację szachową należałoby zdefiniować jako: *„...forsowny wariant z ofiarą (poświęceniem tzw. materiału – przyp. J.G.), będący możliwym dzięki kombinacyjnemu ustawieniu sił na szachownicy, którego celem jest uzyskanie korzyści pozycyjnych bądź materialnych”*.

Kombinacje, według stopnia trudności ich wykonania, mogą być następujące:

- a. krótkie, proste i oczywiste, logicznie wynikające z planowego procesu walki;
- b. bardzo złożone, z wieloruchowymi rozgałęzionymi wariantami, z nieoczekiwanymi, trudnymi do przewidzenia i wymakającymi się nawet twórczej fantazji posunięciami.

Właściwości pozycji charakteryzujące kombinacyjność sytuacji (kombinacyjne ustawienie sił na szachownicy) nazywamy kombinacyjnymi motywami. Np. niebroniona pozycja czarnego hetmana. Niebroniona figura, jak pokazały skutki wielu kombinacji, jest jednym z ważnych motywów stymulujących powstanie kombinacji. Istotą tego motywu jest

możliwość podwójnego uderzenia albo na dwie niebronione figury, albo na niebronioną figurę z jednoczesnym szachem, a król, odchodząc spod szacha, nie jest w stanie obronić własnej zaatakowanej figury lub zaatakować równowartościowej figury przeciwnika w zamian. Motywy kombinacji mogą być różne i zostały zdefiniowane wraz z przykładami na dalszych kartach tej książki.

Jeżeli motywy można nazwać stymulatorami kombinacji, to tematami kombinacji będą jej finały-zakończenia, czyli końcowe pozycje realizujące kombinacyjne pomysły. Tematy podsumowują całą daną kombinację i przedstawiają jej rezultat.

Pojęcia *motyw-motywy* i *temat-tematy* można przede wszystkim zaliczyć do teoretycznych. Właśnie na nie położony jest poważny twórczy nacisk. Jest rzeczą oczywistą, że w kombinacji oprócz motywu i tematu istnieje jeszcze inny element, który łączy motyw i temat. Jest to idea (pomysł). Idea jest to myśl przewodnia wyznaczająca cel i kierunek działania, twórczości naukowej, artystycznej itp. Idea jest to sposób gry (metoda), pozwalający na osiągnięcie tematu (końcowej pozycji) w oparciu o motyw (pozycja wyjściowa). Ten proces jest głównym działaniem twórczej fantazji i myśli szachisty. To właśnie w tym momencie powstaje piękno i estetyka szachów. Piękno i estetyka w tym miejscu jest rozumiane jako pozytywna właściwość partii szachowej wynikająca z zachowania

harmonii współdziałania bierek szachowych danego koloru i ich użyteczności, odbierana przez zmysły. Podsumowując wiadomości o kombinacji, tak można opisać jej przebieg. Oceniając pozycję znajdujemy motyw kombinacji. Mając motywy szukamy pozycji, którą chcielibyśmy uzyskać – temat kombinacji. Znając motywy i temat próbujemy je połączyć (znaleźć przejście od motywu do tematu) – idea kombinacji.

Już w starożytnej Grecji pojęcie piękna wiązano przede wszystkim z ideą dobra, duchowością, moralnością, myślą i rozumem; utożsamiano je wtedy z doskonałością jako warunkiem piękna i sztuki na najwyższym poziomie. Twierdzono, że piękno wynika głównie z zachowania proporcji i odpowiedniego układu. Pogląd ten przez wieki uważany był za najtrafniejszy. Podobnie jest w sztuce szachowej. Może nie idea dobra, a dobra idea, duchowość, myśl, rozum, najwyższy rodzaj harmonii kombinacji szachowej powoduje głębokie estetyczne wrażenie i tworzy piękno. Nawet prosta w budowie kombinacja jest już sama w sobie estetyczna chociażby z tego powodu, że uczestniczące w niej figury są jedynym celem – harmonijnym przeprowadzeniem działań w celu uzyskania tematycznej pozycji. Estetyka kombinacji wyraża się także w metodach działania. W tym miejscu na pierwszy plan wysuwa się pojęcie ofiary. Ofiara to ruch, który celowo oddaje przeciwnikowi wartość materialną w postaci własnych bierek

szachowych. Na czym polega estetyka ofiary? Wiadomo powszechnie, że od samego początku wpaja się rozpoczynającym przygodę z szachami, że należy szanować materiał. Uczy się ich absolutnej lub względnej wartości figur szachowych. Pojęcie ofiary nierozzerwalnie wiąże się z wartością absolutną bierek szachowych. Przy założeniu umownym, że wartość absolutna pionka wynosi jeden punkt to wartości statyczne figur przedstawiają się następująco: hetman – dziewięć punktów, wieża – pięć punktów, skoczek lub gонец – trzy punkty. Jeżeli mówimy, że bierki szachowe mają konkretną wartość punktową, to, choć jest to wartość umowna, taką postawę możemy określić jako materialistyczne podejście do szachów. Dlatego dobrowolna ofiara pionka albo figury, lub wymiana silniejszej na słabszą, np. hetmana na wieżę, wieżę na skoczka lub gońca itp. jest kontrastem w stosunku do tego, co legło u podstaw edukacji szachowej. Zaskakujący, niezrozumiały i pozornie błędny ruch po chwili namysłu zmienia się w twórcze narzędzie prowadzące do zwycięstwa i zachwycające swoją wspaniałością. Następuje zwycięstwo „ducha nad materią”. Grę pozycyjną związaną z materią można porównać do polskiego pozytywizmu, czyli pracy u podstaw, natomiast grę kombinacyjną związaną z duchem poświęcenia i nieliczeniem się z ofiarami do romantyzmu, którego przedstawicielem był buntownik motywowany wielkimi namiętnościami. Spryt, rozum, fantazja, kreatywność, pomysłowość, temperament,

wyobraźnia, wizjonerstwo i geniusz przeważają w walce z bardziej materialnym podejściem. Na tym polega szczególnie piękno ofiary bierek szachowych. Bardzo często ofiara jest niespodziewana i właśnie to zaskoczenie narusza ogólne wyobrażenie o przebiegu walki i przenosi zainteresowanych i obserwatorów w dżunglę wielkiej szachowej przygody.

Do przeprowadzenia poprawnej, tj. korzystnej, kombinacji szachowej niezbędne jest stworzenie warunków do jej zaistnienia, co stanowi poważne wyzwanie oraz wymaga znajomości typowych motywów kombinacji, które należy znaleźć w trakcie gry. Silne posunięcia kombinacyjne nie powstają z przypadku, a wymagają określonych zabiegów przygotowawczych o solidnych podstawach takich jak: skoordynowanie działania figur, koncentracja i uzyskanie przewagi sił na wybranym fragmencie szachownicy, zła pozycja króla przeciwnika przy jednocześnie bezpiecznej lokalizacji własnego monarchy.

O decyzji podjęcia działań taktycznych decydują teoretyczne przesłanki, zmysł kombinacyjny czyli połączenie wiedzy, doświadczenia oraz intuicji. Zmysł kombinacyjny kształtuje się poprzez wykonywanie różnorodnych ćwiczeń i rozwiązywanie kombinacyjnych zadań szachowych. Kombinacja szachowa nie jest tylko metodą działania, ale jest także niezwykle ważnym twórczym zjawiskiem w szachowej sztuce.

Zdefiniujmy następujące motywy kombinacji:

1. **Proste maty** są podstawową formą zakończenia partii szachów. Zanim przejdziemy do omówienia w dalszej części książki różnorodnych motywów taktycznych, proponujemy na rozgrzewkę sześć pouczających przykładów ilustrujących łatwe siatki matowe. W szerszym wymiarze problematyka ta zostanie przedstawiona w części „Praktyka kombinacji szachowych“ (Przykłady 1-6 patrz **rozdział 1**: strona 37).
2. **Zaawansowany pionek** skutecznie angażuje figury przeciwnika w przeciwdziałanie jego promocji, jednocześnie uniemożliwiając im działanie w innych częściach szachownicy, co często stwarza możliwości taktyczne (Przykłady 7-12 patrz **rozdział 2**: strona 38).
3. **Zaciągnięcie** polega na nieuchronnym sprowadzeniu figury przeciwnika na pole (zwykle za pomocą ofiary), na którym stanie się obiektem ataku (Przykłady 13-18 patrz **rozdział 3**: strona 39).
4. **Blokada** to odcięcie poprzednio dostępnej drogi ucieczki bierce szachowej przez inną bierkę szachową. Natomiast **przesłona** to blokowanie oddziaływania jednej figury szachowej na drugą (Przykłady 19-24 patrz **rozdział 4**: strona 40).
5. **Unieszkodliwienie obrońcy** następuje, kiedy zbitcie broniącej figury pozwala na atak poprzednio bronionej figury lub pola. Motyw różni się od odciążenia tym, że w tym drugim obrońca jest odciążony, a nie likwidowany (Przykłady 25-30 patrz **rozdział 5**: strona 41).
6. **Odciągnięcie** zmusza figurę przeciwnika do odstąpienia od obrony innej figury bądź ważnego pola (Przykłady 31-36 patrz **rozdział 6**: strona 42).
7. **Zwolnienie pola/linii** może wystąpić w dwóch wersjach. W pierwszej wystarczy odejść jedną figurą, żeby zwolnić pole dla innej. W drugiej zmuszamy przeciwnika do odejścia jego figury (zwykle za pomocą ofiary), co powoduje otwarcie linii. Podobny motyw, w którym gracz odchodzi własną figurą, żeby otworzyć linię dla drugiej, to atak z odsłony (Przykłady 37-42 patrz **rozdział 7**: strona 43).
8. **Związanie** figury uniemożliwia lub ogranicza jej poruszanie się z uwagi na np. odsłonięcie własnego króla lub narażenie cenniejszej figury na bezpośredni atak i ryzyko jej straty (Przykłady 43-48 patrz **rozdział 8**: strona 44).
9. **Atak z odsłony** następuje, kiedy poprzez odejście figurą, odsłaniaamy stojącą za nią kolejną naszą figurę, która automatycznie zaczyna atakować jakąś bierkę przeciwnika lub ważne pole (Przykłady 49-54 patrz **rozdział 9**: strona 45).
10. **Podwójny szach** to atak na króla przeciwnika dwiema bierkami jednocześnie (Przykłady 55-60 patrz **rozdział 10**: strona 46).

- 11. Widelki/podwójne uderzenie** polegają na atakowaniu dwóch bierek lub ważnych pól jednocześnie, a przeciwnik nie może odeprzeć wszystkich gróźb i traci materiał (Przykłady 61-66 patrz **rozdział 11**: strona 47).
- 12. Przeciążenie w obronie** występuje wtedy, gdy jedna bierka broni kilku punktów, a zadaniem atakującego jest odciągnięcie tego obrońcy w taki sposób, aby nie mógł on sprostać wszystkim wyzwaniom. Intencje działania strony atakującej są podobne, jak w motywie **odciągnięcie** – patrz rozdział 6 (Przykłady 67-72 patrz **rozdział 12**: strona 48).
- 13. Mat arabski** wykazuje duże podobieństwo do **mata Anastazji** (patrz rozdział 16) ze względu na udział tych samych figur i lokalizacji matowanego króla na ostatniej linii bądź kolumnie. Niemniej jednak mat arabski to taki, w którym król jest matowany w narożniku szachownicy. Wieża daje mata na brzegu szachownicy, na polu przyległym do narożnika, a skoczek broni wieży i zapobiega ucieczce króla na drugie pole, przyległe do pola, na którym stoi król, z innej strony niż atakuje wieża (Przykłady 73-78 patrz **rozdział 13**: strona 49).
- 14. Szpila** to atak na dwie bierki szachowe, ustawione w jednej linii lub przekątnej, podobny do związania. Różni się tym od związania, że w przypadku szpili cenniejsza bierka stoi przed bierką o mniejszej lub równej wartości. Przeciwnik musi ruszyć się cenniejszą bierką, aby jej nie stracić, tym samym odsłaniając mniej cenną bierkę i spisując ją na straty (Przykłady 79-84 patrz **rozdział 14**: strona 50).
- 15. Rentgen** ma miejsce, kiedy figura atakuje pole lub figurę poprzez inną figurę. W przeciwieństwie do szpili i związania, wzajemna wartość figur, tj. to, czy cenniejsza bierka stoi za czy przed mniej cenną, nie ma tu znaczenia (Przykłady 85-90 patrz **rozdział 15**: strona 51).
- 16. Mat Anastazji** ma miejsce, gdy król przeciwnika jest w pułapce na brzegu szachownicy. Współdziałają ze sobą matująca na ostatniej linii lub kolumnie wieża (lub mniej tradycyjnie z hetmanem) i skoczek blokujący dwa pola ucieczki, a jedna z bierek własnych lub przeciwnika blokuje ucieczkę przez pole nieatakowane przez skoczka (Przykłady 91-96 patrz **rozdział 16**: strona 52).
- 17. Mat Beniowskiego** nazwany tak jedynie w Polsce od nazwiska Maurycego Beniowskiego, który był dobrym szachistą, konkurującym m.in. ze swoimi przyjaciółmi Beniaminem Franklinem i Kazimierzem Puławskim. Niemniej jednak w całym świecie szachowym jest znany pod terminem **mat „zduszoony“**. Charakterystyczną cechą tego efektywnego motywu jest

to, że samotny skoczek matuje szczerline otoczonego przez własne bierki króla przeciwnika, a ten „dusi się“ z powodu braku wolnego pola do ucieczki. Stąd etymologia angielskiej nazwy tego mata – *smothered mate* (mat przez uduszenie). Bardzo często strona atakująca poświęca swoją najcenniejszą figurę, tj. hetmana, by zmusić wieżę przeciwnika do zablokowania własnego króla. Motyw samobójczego ataku hetmana, zakończony matem skoczkiem znany jest również pod nazwą *dziedzictwa Philidora*, od nazwiska najslawniejszego szachisty XVIII wieku, François Philidora. Luis Lucerna jako pierwszy opisał tego mata w swoim podręczniku w 1497 roku. Motyw ten również przedstawiał włoski szachista Gioachina Greco w swoich manuskryptach z 1620 roku (Przykłady 97-102 patrz **rozdział 17**: strona 53).

18. Mat na ostatniej linii następuje, kiedy król znajduje się na niej i jest uwięziony przez własne pionki, a żadna figura nie może zasłonić króla bądź zabić szachującej figury (hetmana lub wieży) (Przykłady 103-108 patrz **rozdział 18**: strona 54).

19. Interferencja/przesłona ma za zadanie umieszczenie własnej bierki lub przeciwnika między kolejną jego bronioną figurą lub polem w taki sposób, aby w wyniku tego manewru figura lub pole przestały być bronione.

Różnica między przesłoną a blokadą polega na tym, że przesłona uniemożliwia komunikację między figurami, zaś blokada odcina drogę ucieczki (Przykłady 109-114 patrz **rozdział 19**: strona 55).

20. Mat dwoma gońcami ma miejsce, gdy król przeciwnika matowany jest przez dwa gońce (najczęściej po efektywnym poświęceniu hetmana, ale w grę wchodzi także inne figury, np. wieża), na przecinających się (rzadziej równoległych) diagonalach, w sytuacji, gdy drogi ucieczki króla są odcięte przez jego własne bierki (Przykłady 115-120 patrz **rozdział 20**: strona 56).

21. Mat dwoma skoczkami ma miejsce, gdy król przeciwnika matowany jest przy wydatnym współdziałaniu i odgrywaniu głównych ról przez dwa skoczki. Jeden z tych skoczków jest także postacią pierwszoplanową w ostatecznym akcie danej partii, tzn. daje mata królowi przeciwnika (przynajmniej w wariacie głównym). (Przykłady 121-126 patrz **rozdział 21**: strona 57).

22. Mat wieżą i lekką figurą charakteryzuje się tym, że zaangażowane są liczne bierki, tj. następuje ścisła współpraca hetmana, wieży, lekkich figur oraz wspierających je pionków. W początkowej fazie motywu często jesteśmy świadkami poświęcenia hetmana, a siatka matowa jest założona przez wieżę i lekką figurę (skoczka czy gońca) i jest obojętne, czy matuje ciężka,

czy lżejsza bierka (Przykłady 127-132 patrz **rozdział 22**: strona 58).

- 23. Mat dwiema wieżami**, jak sama nazwa wskazuje, następuje w skutek zamatowania monarchy oponenta tymiż wieżami, a jest to poprzedzone – jak praktyka turniejowa pokazuje – najczęściej ofiarą hetmana, ale nie musi to być obowiązującą regułą (Przykłady 133-138 patrz **rozdział 23**: strony 59).
- 24. Atak po linii h** najczęściej następuje (choć nie musi to być regułą) w wyniku ataku białych figur z wykorzystaniem tejże linii h na pozycję po rozsadzie krótkiej, bądź czarnego króla. Z tym, że wspomniana linia może być już otwarta lub jest kombinacyjnie otwierana. Lekkie figury służą bardziej jako „ofiary materialne” lub zabezpieczenie pól ucieczki czarnego monarchy. Główne zadanie, mające dopełnić dzieła, spoczywa na figurach ciężkich ze względu na ich charakterystykę działania (zwłaszcza na wieżach), tj. możliwość operowania po liniach prostych (Przykłady 139-144 **rozdział 24**: strona 60).
- 25. Atak po linii g**, podobnie jak atak po linii h, najczęściej następuje w wyniku ataku figur z wykorzystaniem tejże linii g na pozycję po rozsadzie krótkiej, bądź czarnego króla. Z tym, że wspomniana linia może być już otwarta lub jest kombinacyjnie otwierana. Lekkie figury służą bardziej jako „ofiary materialne” lub zabezpieczenie

pól ucieczki czarnego monarchy, ale ta rola nie jest obca także hetmanowi. Główne zadanie polegające na dokonaniu ostatecznego zwieńczenia aktu walki w dużej mierze spoczywa na współdziałających ze sobą wieżach (Przykłady 145-150 **rozdział 25**: strona 61).

- 26. Atak po linii f** charakteryzuje się tym, że kluczową rolę w zwycięskim ataku na pozycję po rozsadzie lub króla odgrywa nadmieniona linia f. W tym wypadku – jak pokazała praktyka turniejowa i przykłady poniżej – nie ma znaczenia, jakie typy figur pełnią poszczególne funkcje. Figury lekkie mogą odrywać zarówno rolę ofiar, jak i bierek matujących. To samo można powiedzieć o figurach ciężkich (Przykłady 151-156 **rozdział 26**: strona 62).
- 27. Sztuka obrony** występuje wtedy, gdy pozycja jednej ze stron wydaje się na pozór beznadziejna i wykazująca znamiona rychłej porażki. Jednak to ta słabsza strona znajduje jeszcze ostatnią szansę obrony poprzez kombinacyjny manewr nasycony ofiarami własnych bierek, zmierzający najczęściej do uzyskania remisu w wyniku forsownego doprowadzenia do zapatowania własnego króla (Przykłady 157-162 **rozdział 27**: strona 63).
- 28. Mat pionkiem** jest jednym z najrzadszych motywów występujących w szachach, ale bardzo efektywnym i przyjemnym dla oka

ze względu na swoją subtelność i ukazanie artystycznego piękna. Mat pionkiem – ze względu na to, że rozstrzyga intelektualny spór dwóch umysłów – potwierdza zasadę, że nominalna wartość bierek szachowych jest tylko teoretyczna, bo faktyczna moc drzemie w każdej z nich w zależności od pozycji powstałej w wyniku walki. O tym, czy dana bierka szachowa jest lepsza, czy gorsza, wartościowa, mniej wartościowa, czy wręcz bez wartości decyduje praktyka, czyli jej usytuowanie w danej zaistniałej sytuacji na szachownicy (Przykłady 163-168 **rozdział 28**: strona 64).

29. Taktyka w końcówce jest związana z sytuacją na szachownicy w grze końcowej, w której na pozór wydaje się, że zmagania będą miały jeszcze długi, wyrównany przebieg, a wynik jest niepewny. Jednakże jedna ze stron – poprzez manewr taktyczny, często zawierający element poświęcenia materiału – znajduje w miarę szybką drogę do przechylenia szali zwycięstwa na swoją korzyść (Przykłady 169-174 **rozdział 29**: strona 65).

30. Atak na króla – ten motyw jest związany z pionkami f2, g2, h2, f7, g7, h7, czyli pionkami skrzydła królewskiego. Poprzez taktyczne uderzenia figurami we wspomniane pola zostaje nieprzewidywalnie obnażona na pozór bezpieczna pozycja króla, która wydawała się stabilna i niezagrażona

(Przykłady 175-180 **rozdział 30**: strona 66).

31. Pozostałe motywy kombinacji, takie jak: **mat Damiano, mat Blackburne'a, mat Greco, mat Epaullette, Kamikaze, mat Retiego, Młynek, mat Morphy'ego, mat Opera, mat Philsbury'ego, mat Hooke, mat Legala**, występują bardzo rzadko i dlatego autorzy nie poświęcili im osobnych rozdziałów, a zdefiniowali je i zebrali wszystkie razem w jednym wspólnym rozdziale. Każdemu z tych motywów przyporządkowany jest jeden adekwatny diagram (Przykłady 181-192 **rozdział 31**: strony 67-68).

a. Mat Damiano to motyw, w którym kluczową rolę w zamiatowaniu czarnego króla odgrywa pion na szóstej linii, wspierający matującego hetmana i ograniczający na ostatniej linii króla przeciwnika. Niepoślednią rolę odgrywa także bierka strony przegrywającej, gdyż blokuje poziomą ucieczkę własnego króla na stronę przeciwną niż matujący hetman. Nazwa tego mata pochodzi od nazwiska portugalskiego szachisty Pedro Damiano, który opisał ten motyw w wydany w 1512 roku w Rzymie podręczniku *Questo libro e da imparare giocare a scachi* (Przykład 181 **rozdział 31**: strona 67).

b. Mat Blackburne'a to jeden z najbardziej skomplikowanych

motywów kombinacji, ponieważ jest wynikiem ścisłej współpracy trzech lekkich figur, tj. dwóch gońców i skoczka, aby zamatować króla przeciwnika na brzegu szachownicy, z bierką przeciwnika, blokującą pozostałą drogę ucieczki króla. Zadaniem jednego z gońców, stojącego, na polu przyległym do króla po skosie, będącym bronionym przez skoczka, jest matowanie. Drugi goniec kontroluje diagonalę umożliwiającą ucieczkę, a skoczek dodatkowo zabezpiecza przed ucieczką króla pole koloru matującego gońca (ucieczka może być także blokowana przez bierkę koloru matowanego króla). Bierka przeciwnika może blokować drogę ucieczki króla, wzdłuż skraju szachownicy (Przykład 182 **rozdział 31**: strona 67).

c. Mat Greco ma miejsce, gdy król jest matowany w rogu szachownicy przez ciężkie figury tj. hetmana lub wieżę. Przy czym jedno pole ucieczki jest atakowane gońcem strony matującej, a drugie, przyległe rogiem, zablokowane pionkiem matowanego króla (Przykład 183 **rozdział 31**: strona 67).

d. Mat Epaulette to mat, w którym matują ciężkie figury – hetman lub wieża, a przy tym dwa pola ucieczki króla zablokowane są przez jego własne dwie bierki. Mat ten może mieć

miejsce w dowolnym punkcie szachownicy (Przykład 184 **rozdział 31**: strona 67).

e. Kamikaze – wywodzi się od japońskiego wyrazu *kamikaze*, *kamukaze*, czyli „boski wiatr” (*kami* – bóg, boski, *kaze* – wiatr), odnosi się do tajfunów, które dwukrotnie – w latach 1274 i 1281 – zniszczyły wrogie floty mongolskie, atakujące Japonię. Japończycy uznali to za dowód opieki bogów (*kami*) i nazwali tajfun „Boskim Wiatrem”. Nawiązując do tych ważkich zwycięstw z XIII wieku, w okresie II wojny światowej Japończycy pod tą nazwą utworzyli specjalne formacje wojskowe, należące do armii (w tym do jednostek lotniczych) i marynarki japońskiej. Żołnierze kamikaze poświęcali swoje życie w ataku na nieprzyjaciela, pilotując specjalnie przystosowane do tego celu samoloty lub jednostki wodne. Ataki kamikaze określane są czasami jako „ataki samobójcze”, choć samobójcza śmierć nie była celem samym w sobie. Celem kamikaze było zadanie jak największych strat nieprzyjacielowi, śmierć atakującego stanowiła konsekwencję takiego ataku, a nie jego podstawowe założenie. Wracając do motywu szachowego, to ma on miejsce w sytuacji, gdy obie strony mają figury zagrożone biciem. Cały motyw polega na

tym, aby jedna z wiszących figur dokonała likwidacji bierki przeciwnika nawet za cenę własnej straty, co pozwoli po serii obustronnych poświęceń uzyskać przewagę materialną (Przykład 185 **rozdział 31**: strona 67).

- f. Mat Réti**ego powstaje przy współdziałaniu trzech figur: hetmana, wieży i gońca. W tym motywie jest wykorzystana niezabezpieczona w debiucie pozycja króla, który pozostał w centrum. Na wstępie kombinacji zostaje poświęcony hetman, a po obowiązkowym przyjęciu ofiary gonic, odsłaniając własną wieżę, powoduje podwójny szach. Król, mający najczęściej jedno pole ucieczki, jest matowany w następnym posunięciu przez wspomnianego gońca.

Richard Réti urodził się dnia 28 maja 1889 roku w Pezinoku, a zmarł 6 czerwca 1929 roku w Pradze. Był czechosłowackim szachistą, teoretykiem (jego nazwiskiem nazwany jest jeden z debiutów), pisarzem oraz twórcą kompozycji szachowych, przedstawicielem hipermodernistycznej szkoły szachowej. Zmarł przedwcześnie na szkarlatynę (Przykład 186 **rozdział 31**: strona 67).

- g. Młynek** to taki swojego rodzaju rollercoaster, karuzela. Amerykanie na młynek mówią również „the chess seesaw”



„Szachowy młynek”

(wahadło, huśtawka). Zdarza się, że ten motyw tworzą skoczek i gonic, ale klasyką jest współdziałanie wieży i gońca. Gonic kontroluje najdłuższą przekątną i atakuje pola roszady przeciwnika (oczywiście w danej pozycji jedno z nich): b2, g2, b7, g7, natomiast wieża bije pionka znajdującego się na jednym z tych pól i daje szacha. Król może iść tylko na pole znajdujące się w rogu szachownicy. Wtedy wieża zbija bierkę i gonic szachuje ponownie. Monarcha musi wrócić na wcześniej zajmowaną pozycję, a wieża ponawia atak na króla i w kolejnym ruchu zdobywa kolejną figurę lub pionka. Ten manewr potwarza

się wielokrotnie, aż do uzyskania miazdzącej przewagi materialnej.

Polska nazwa **młynek** najprawdopodobniej jest nawiązaniem do tego, że nieźle materialnie „mieli się” przeciwnika. Goniec pełni rolę „rączki”, a wieża „mielnika”. Wszystko odbywa się miarowo, na równych obrotach – jakby pozycja żyła, jakby pracowała swoim rytmem... (Przykład 187 **rozdział 31**: strona 68).

h. Mat Morphy’ego jest dawany przez gońca (alternatywnie przez hetmana), gdzie królowi ucieczkę uniemożliwia nie tylko wieża strony matującej, ale także pionek koloru matowanego króla. Jest to dość często spotykany w grze praktycznej typ mata. Nazwa pochodzi od nazwiska legendarnego, jednego z największych geniuszy w historii szachów, grającego w XIX wieku, amerykańskiego szachisty – Paula Morphy’ego (Przykład 188 **rozdział 31**: strona 68).

i. Mat operowy przejawia pewne podobieństwo do mata Morphy’ego ze względu na korelację zachodzącą pomiędzy wieżą i gońcem strony matującej. Charakteryzuje się tym, że król jest matowany na brzegu szachownicy przez wieżę znajdującą się również na brzegu szachownicy, obok tego króla, oraz przy użyciu gońca,

wspierającego wieżę i blokującego drogę ucieczki króla na diagonalę koloru gońca. Bierka w kolorze matowanego króla blokuje drogę ucieczki króla na diagonalę koloru przeciwnego do wspierającego wieżę gońca (Przykład 189 **rozdział 31**: strona 68).

j. Mat Philsbury’ego podobnie jak mat operowy i mat Morphy’ego jest dawany przy wspólnej, ścisłej współpracy wieży i gońca. Ten mat jest podobny do mata Morphy’ego, ale w odróżnieniu od niego używa się wieży do zamotowania, podczas gdy w macie Morphy’ego używa się gońca. W macie Philsbury’ego to wieża matuje króla na skraju szachownicy, na polu przyległym do rogu szachownicy. Goniec wspiera mat poprzez blokowanie ucieczki króla do rogu. Bierki koloru matowanego króla blokują mu inne drogi ucieczki, nieatakowane przez gońca lub wieżę (Przykład 190 **rozdział 31**: strona 68).

k. Mat Hook’a wymaga obrony wieży (dającej mata) przez skoczka, ten zaś jest broniony przez inną bierkę, co uniemożliwia królowi zabicie tegoż skoczka. Droga ucieczki pozostawiona przez matującą wieżę i skoczka jest udaremniona przez jedną z bierek matowanego króla, albo atakowana przez inną bierkę strony

matującej (Przykład 191 **rozdział 31**: strona 68).

- 1. Mat Legala** może nastąpić już w debiucie po ruchach: **1. e4 e5 2. ♖f3 d6 3. ♙c4 ♗g4 4. ♜c3 a6?? 5. ♜xe5!** Nie

zadziałałoby to, gdyby czarny goniec był broniony. **5... ♗xd1** bicie hetmana zawsze daje radość! Ale... **6. ♗xf7+ ♜e7 7. ♜d5#** 1-0. (Przykład 192 **rozdział 31**: strona 68).

CZĘŚCI II A I B

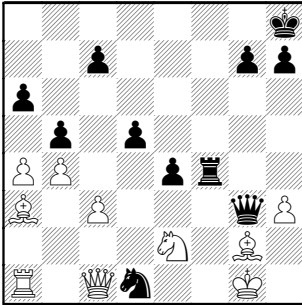
Przykłady praktyczne i ich rozwiązania

Rozdział 1

Proste maty

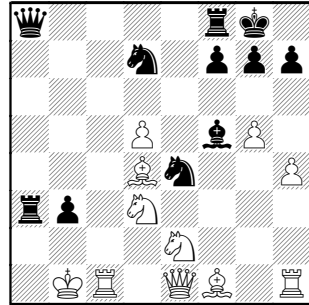
(opis motywu na stronie 27)

Przykład 1



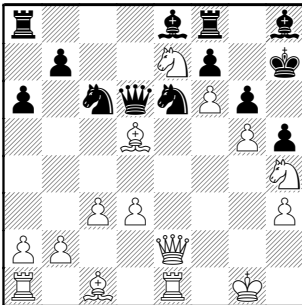
Czarne zaczynają i wygrywają

Przykład 4



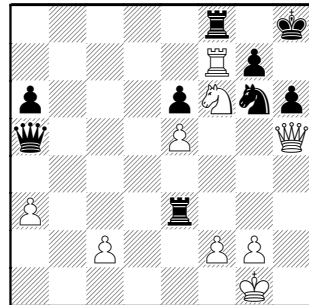
Czarne zaczynają i wygrywają

Przykład 2



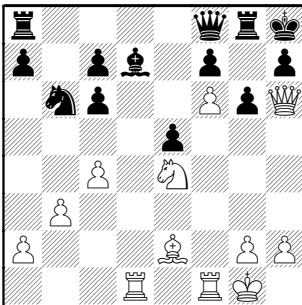
Białe zaczynają i wygrywają

Przykład 5



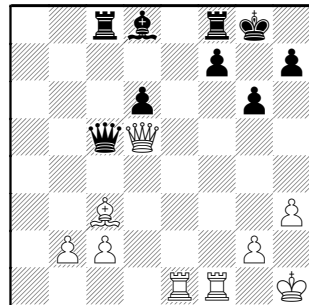
Białe zaczynają i wygrywają

Przykład 3



Białe zaczynają i wygrywają

Przykład 6



Białe zaczynają i wygrywają

Kombinacje szachowe

Jacek Gajewski
Jerzy Konikowski

Copyright © 2020 by Wydawnictwo RM
All rights reserved

Wydawnictwo RM, 03-808 Warszawa, ul. Mińska 25
rm@rm.com.pl
www.rm.com.pl

Żadna część tej pracy nie może być powielana i rozpowszechniana, w jakiegokolwiek formie i w jakikolwiek sposób (elektroniczny, mechaniczny) włącznie z fotokopiowaniem, nagrywaniem na taśmy lub przy użyciu innych systemów, bez pisemnej zgody wydawcy.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w niniejszej publikacji są znakami towarowymi zastrzeżonymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm odnośnych właścicieli.

Wydawnictwo RM dołożyło wszelkich starań, aby zapewnić najwyższą jakość tej książki, jednakże nikomu nie udziela żadnej rękojmi ani gwarancji. Wydawnictwo RM nie jest w żadnym przypadku odpowiedzialne za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem korzystania z informacji zawartych w niniejszej publikacji, nawet jeśli Wydawnictwo RM zostało zawiadomione o możliwości wystąpienia szkód.

W razie trudności z zakupem tej książki prosimy o kontakt z wydawnictwem: rm@rm.com.pl

ISBN 978-83-8151-315-9
ISBN 978-83-8151-472-9 (ePub)
ISBN 978-83-8151-473-6 (mobi)
ISBN 978-83-8151-474-3 (pdf)

Edytor: Tomasz Zajbt
Redaktor prowadzący: Irmina Wala-Pegierska
Redakcja: Bartosz Działoszyński
Projekt okładki: Grażyna Jędrzejec
Koordynacja produkcji wersji elektronicznej: Tomasz Zajbt
Opracowanie wersji elektronicznej: Marcin Fabijański
Weryfikacja wersji elektronicznej: Justyna Mrowiec