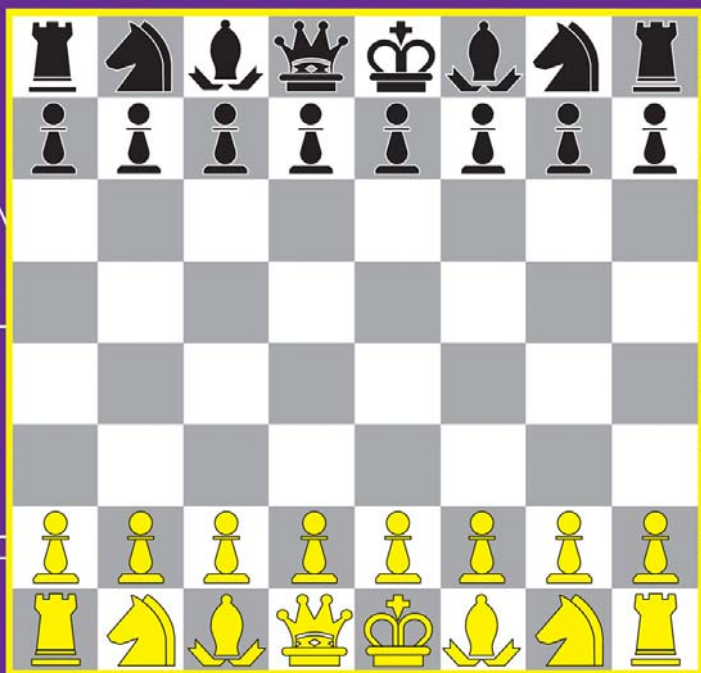


SZACHY

Nauka gry w szachy

JOSÉ RAÚL CAPABLANCA



JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

Nauka gry w szachy



Spis treści

CZEŚĆ I 7

Rozdział 1. Główne zasady rozgrywania końcówek, fazy gry środkowej i debiutów 9

1. Przykłady prostych matów 9
2. Promocja pionka 12
3. Końcówki pionkowe 14
4. Przykłady wygranych pozycji w grze środkowej 17
5. Względna wartość figur 19
6. Ogólne zasady strategii debiutowej 20
7. Dominacja w centrum 21
8. Pułapki 23

Rozdział 2. Dalsze zasady prawidłowego rozgrywania końcówek 25

9. Kardynalna zasada obowiązująca w końcówkach 25
10. Klasyczna końcówka 26
11. Uzyskanie wolnego pionka 27
12. Jak policzyć, który z pionków dojdzie wcześniej do pola przemiany . . . 28
13. Opozycja 28
14. Względna wartość skoczka i gońca 32
15. Mat skoczkiem i gońcem 36
16. Hetman w walce z wieżą 37

Rozdział 3. Plan w grze środkowej 41

17. Atak bez udziału skoczków 41
18. Atak, w którym główną rolę odgrywają skoczki 42
19. Atak pozycyjny 43

Rozdział 4. Elementy ogólnej teorii 45

20. Inicjatywa 45
21. Atak bezpośredni 45
22. Siła groźby 47
23. Oddanie inicjatywy 50

24. Odcięcie figur od głównej areny walki. 53
 25. Przykładowa partia z komentarzami. 55

Rozdział 5. Strategia gry końcowej. 61

26. Nagły atak z nieoczekiwanej strony. 61
 27. Zagrożenia skryte w pozornie spokojnych pozycjach. 65
 28. Końcówki wieżowo-pionkowe. 66
 29. Trudna końcówka: dwie pary wież i pionki. 69
 30. Wieża, goniec i pionki kontra wieża, skoczek i pionki. 74

Rozdział 6. Więcej o debiutach i grze środkowej. 77

31. Ważne uwagi na temat struktur pionkowych. 77
 32. Wariant otwarty partii hiszpańskiej. 78
 33. Wpływ „dziury” na ocenę pozycji. 81

CZEŚĆ II 85

Partie komentowane 87

- F.J. Marshall – J.R. Capablanca, (mecze) Nowy Jork, 1909. 87
 A.K. Rubinstein – J.R. Capablanca, San Sebastian, 1911. 88
 D. Janowski – J.R. Capablanca, Hawana, 1913. 91
 J.R. Capablanca – E.A. Znosko-Borowski, Petersburg, 1913. 93
 E. Lasker – J.R. Capablanca, Petersburg, 1914. 96
 O. Chajes – J.R. Capablanca, (Memoriał Rice’a) Nowy Jork, 1916. 99
 J.R. Capablanca – A. Burn, San Sebastian, 1911. 103
 J. Mieses – J.R. Capablanca, Berlin, 1913. 104
 J.R. Capablanca – R. Teichmann, Berlin, 1913. 108
 J.R. Capablanca – F.J. Marshall, Petersburg, 1914. 111
 J.R. Capablanca – D. Janowski, Petersburg, 1914. 113
 J.R. Capablanca – O. Chajes, Nowy Jork, 1918. 114
 J.S. Morrison – J.R. Capablanca, Nowy Jork, 1918. 117
 F.J. Marshall – J.R. Capablanca, Nowy Jork, 1918. 120

CZEŚĆ I

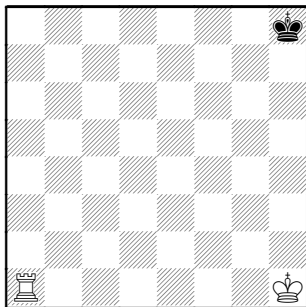
ROZDZIAŁ 1

Główne zasady rozgrywania końcówek, fazy gry środkowej i debiutów

Na samym początku adept powinien poznać wartość i siłę poszczególnych figur szachowych. Najlepiej to zrobić poprzez naukę dawania kilku rodzajów prostych matów.

1. Przykłady prostych matów

Przykład 1. Końcówka typu „wieża z królem przeciwko samotnemu królowi”. Zasada jej rozgrywania polega na zepchnięciu króla słabszej strony na jedną z krańcowych (lub bocznych) linii szachownicy.



W tej pozycji siłę wieży demonstruje pierwszy ruch, ♖a1-a7, który od razu zamyka czarnego króla na ostatniej (ósmej) linii, po czym mat

następuje szybko po ruchach **1 ♖a7 ♔g8 2 ♔g2.**

Skoordynowana akcja króla i wieży jest konieczna dla osiągnięcia pozycji, w której można dać mata. Ogólna rada dla początkującego szachisty brzmi: *staraj się w takiej pozycji (jako strona atakująca) ustawić króla na tej samej linii, na której stoi król przeciwnika.*

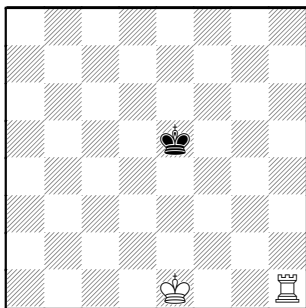
W przedstawionym przykładzie biały król przechodzi na szóstą linię, stając na sąsiadującej z pozycją czarnego króla linii pionowej, bliżej centrum:

2	...	♔f8
3	♔f3	♔e8
4	♔e4	♔d8
5	♔d5	♔c8
6	♔d6	

Ale nie 6 ♔c6, ponieważ wtedy król czarnych wróci na d8 i danie mu mata potrwa sporo dłużej. Z kolei jeśli teraz czarny król cofnie się na d8, po ♖a7-a8 od razu zostanie zamatowany.

6	...	♔b8
7	♖c7	♔a8
8	♔c6	♔b8
9	♔b6	♔a8
10	♖c8	mat

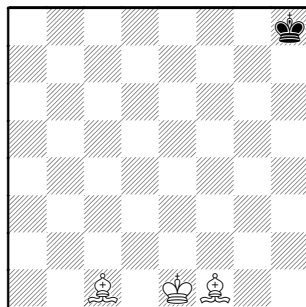
Od pozycji początkowej (na pierwszym diagramie) do mata upłynęło dziesięć ruchów. W 5. posunięciu czarne mogły zagrać ... ♔d8-e8 , a wtedy, zgodnie z przedstawioną zasadą, białe kontynuowałyby 6 ♕d6 i dalej walka potoczyłaby się tak: $6 \dots \text{♔f8}$ (król czarnych w końcu musi się znaleźć naprzeciwko białego króla i dostanie mata wieżą na a8) 7 ♕e6 8 ♔g6 9 ♕f6 10 ♖a8 mat.



Przykład 2. W danej sytuacji król czarnych znajduje się w centrum szachownicy, więc optymalna metoda prowadzenia gry przez silniejszą stronę przedstawia się tak: **1 ♕e2 ♔d5** **2 ♕e3**. Skoro wieża jeszcze nie weszła do akcji, najlepiej przejść królem od razu do centrum, w pobliże króla przeciwnika. Gdyby teraz czarny król poszedł na e5, wieża odrzuci go z powrotem: ♖h1-h5+ . Jeśli czarne zagrałyby **2 ... ♔c4**, to białe również odpowiedziałyby **3 ♖h5**. Jeżeli wtedy $3 \dots \text{♔b4}$, to nastąpi 4 ♕d3 , natomiast na $3 \dots \text{♔c3}$ białe mogą odpowiedzieć 4 ♖h4 , ograniczając manewry czarne go króla do niewielu pól.

Przedstawiana końcówka może się potoczyć następująco: **4 ... ♔c2** **5 ♖c4+** ♔b3 **6 ♕d3** ♔b2 **7 ♖b4+** ♔a3 **8 ♕c3** ♔a2 . Należy zwrócić uwagę na to, że biały król stara się trzymać blisko wieży, nie tylko jej broniąc, ale także ograniczając ruchliwość króla przeciwnika. Teraz białe dają mata w trzech posunięciach: **9 ♖a4+** ♔b1 **10 ♖** na dowolne pole na linii a, tak aby król czarnych znalazł się naprzeciwko białego króla – **10 ... ♔c1** **11 ♖a1 mat**. Jak widać, doprowadzenie do mata zabrało jedenaście ruchów i uważam, że w jakiegokolwiek analogicznej sytuacji nie powinno trwać dłużej niż dwadzieścia posunięć. Choć trenowanie takiego sposobu matowania może się wydać monotonne, to warto, by początkujący szachista się w tym poćwiczył, gdyż dzięki temu nabierze pewnej wprawy w graniu figurami.

Przykład 3. Teraz przejdźmy do pozycji z dwoma gońcami i królem przeciwko samotnemu królowi.



Gdy król czarnych znajduje się w rogu szachownicy, białe mogą za-

grać **1 ♖d3 ♜g7 2 ♖g5 ♜f7 3 ♖f5**, w ten sposób szybko zamykając czarnego króla w „klatce” z kilku pól. Gdyby jednak w wyjściowej pozycji król ten znajdował się w centrum albo przynajmniej daleko od skrajnej linii, białe powinny wprowadzić do akcji swojego króla, a następnie, z pomocą gońców, ograniczyć swobodę manewru króla czarnych do możliwie niewielu pól.

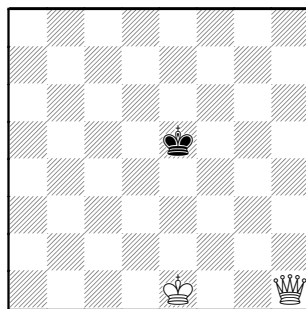
W przedstawionym przykładzie dalsza gra może potoczyć się tak: **3 ... ♜g7 4 ♜f2**. W tej końcówce czarnego króla należy nie tylko zepchnąć na skraj szachownicy, ale także zapędzić do rogu, a zanim uda się go zamatować, biały król musi znaleźć się na szóstej (lub trzeciej) linii oraz na jednej z dwóch bocznych linii pionowych na którymś ze skrzydeł; w danym wypadku chodzi o pola h6, g6, f7 lub f8, z dalszym przejściem króla na h6 i g6. **4 ... ♜f7 5 ♜g3 ♜g7 6 ♜h4 ♜f7 7 ♜h5 ♜g7 8 ♖g6 ♜g8 9 ♜h6 ♜f8**. Teraz białe powinny zagrać na czas i ruszyć się którymś ze swoich gońców, aby zmusić króla czarnych do powrotu do rogu. **10 ♖h5 ♜g8 11 ♖e7 ♜h8**. Gонец białych musi zająć takie pole, z którego może w następnym ruchu dać szacha z białopolowej przekątnej, kiedy czarny król stanie na g8. **12 ♖g4 ♜g8 13 ♖e6+ ♜h8 14 ♖f6 mat**.

Doprowadzenie do mata w powyższym przykładzie trwało czternaście posunięć, a generalnie nie powinno zabrać więcej niż trzydzieści ruchów.

We wszystkich końcówkach tego rodzaju należy uważać, aby przypadkowo nie dopuścić do pata.

W danej końcówce warto pamiętać, że króla słabszej strony nie wystarczy zepchnąć na skraj szachownicy, lecz trzeba również zapędzić go do rogu. Jednakże w takich końcówkach nie ma znaczenia, czy król znajdzie się na krańcowych liniach poziomych, czy też pionowych.

Przykład 4. Teraz przejdziemy do końcówki z królem i hetmanem przeciwko królowi. Ponieważ hetman łączy w sobie siłę wieży i gońca, jest to najprostszy z podstawowych matów i wygrana w takim wypadku to kwestia niespełna dziesięciu posunięć. Weźmy poniższą pozycję:



Najlepiej wykonać pierwszy ruch hetmanem, starając się maksymalnie ograniczyć swobodę manewru czarnemu królowi. A więc: **1 ♖e6 ♜d4 2 ♜d2**. Już teraz król czarnych może pójść tylko na jedno pole. **2 ... ♜e5 3 ♜e3 ♜f5 4 ♖d6 ♜g5** (jeśli 4 ... ♜g4, to 5 ♖g6+) **5 ♖e6 ♜h4** (jeżeli 5 ... ♜h5, to 6 ♜f4, z matem w następnym posunięciu) **6 ♖g6 ♜h3 7 ♜f3** – teraz król czarnych robi ruch, po czym biały hetman daje mata.

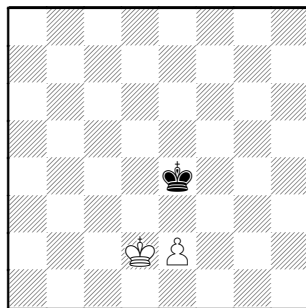
W tej końcówce, tak jak w przypadku końcówki typu ♔ i ♚ przeciwko królowi, król słabszej strony musi zostać zepchnięty na skraj szachownicy, lecz ponieważ hetman jest figurą dużo silniejszą od wieży, sam proces matowania jest dużo prostszy i krótszy. W trzech przedstawionych powyżej elementarnych końcówkach obowiązują podobne zasady ich rozgrywania: zawsze konieczny jest udział króla w zamatowaniu króla przeciwnika. Aby dać mata bez czynnego udziału króla silniejszej strony, potrzebne są przynajmniej dwie wieże.

2. Promocja pionka

Zdobycie pionka zapewnia najmniejszą przewagę materialną w partii szachowej; nierzadko taka przewaga nie wystarcza do zwycięstwa, nawet jeżeli na szachownicy pozostaną tylko oba króle i pionek jednej ze stron. Bardzo ważne jest zatem, aby *król (silniejszej strony) znalazł się przed pionkiem, uniemożliwiając królowi przeciwnika zajęcie pola bezpośrednio przed tymże pionkiem*.

Jeżeli król przeciwnika zajmie wspomniane pole, wówczas partii nie uda się wygrać. Najlepiej to wyjaśnić na przedstawionych dalej przykładach.

Przykład 5 (patrz diagram w sąsiedniej kolumnie). Ta pozycja jest remisowa, a czarne powinny jedynie kontrolować pola bezpośrednio przed białym pionkiem; jeśli będzie to niemożliwe, jak w danym przypadku widocznym na diagramie, należy bloko-



wać białego króla. Oto przykładowy przebieg gry w takiej pozycji:

- | | | |
|---|-----|-----|
| 1 | e3 | ♔e5 |
| 2 | ♔d3 | ♔d5 |

Jest to bardzo ważne posunięcie. Po jakimkolwiek innym ruchu czarne przegrywały, jak się później przekonamy. Jeśli czarny król nie zdoła utrzymać się blisko pionka przeciwnika, należy przynajmniej przeciwdziałać marszowi tego pionka i równocześnie operować królem przed królem białych.

- | | | |
|---|-----|-----|
| 3 | e4+ | ♔e5 |
| 4 | ♔e3 | ♔e6 |
| 5 | ♔f4 | ♔f6 |

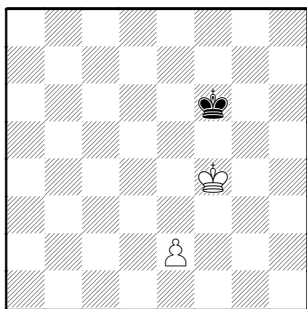
Znowu wynika analogiczna sytuacja. Jeżeli król białych podejmuje marsz, czarny król musi zajmować pola przed tą figurą, gdyż nie udaje mu się zbliżyć do białego pionka.

- | | | |
|----|-----|-----|
| 6 | e5+ | ♔e6 |
| 7 | ♔e4 | ♔e7 |
| 8 | ♔d5 | ♔d7 |
| 9 | e6+ | ♔e7 |
| 10 | ♔e5 | ♔e8 |
| 11 | ♔d6 | ♔d8 |

Jeżeli teraz białe pójdą naprzód pionkiem, czarny król znajdzie się przed nim i białe będą zmuszone albo

oddać tego pionka, albo też zagrać ♔d6-e6 , co prowadziłoby do pata. Jeśli natomiast, zamiast ruchu e6-e7 białe cofną się królem, czarne podejną do pionka i ustawią króla *przed nim*, gotowe blokować króla białych, gdy figura ta, tak jak poprzednio, będzie próbowała zbliżyć się do pola przemiany.

Cała ta procedura jest bardzo istotna, a początkujący szachista powinien dokładnie się nią zapoznać i opanować jej elementy. W grę wchodzi tu bowiem pewne zasady, obowiązujące też w bardziej złożonych pozycjach, a wielu niedoświadczonych graczy przegrywa podobne pozycje, nie mając odpowiedniej wiedzy na ich temat. W tym miejscu chciałbym podkreślić jeszcze raz szczególne znaczenie umiejętności prawidłowego ich rozgrywania.



Przykład 6. W tej pozycji białe wygrywają, gdyż ich król znajduje się przed swoim pionkiem, a czarne nie mogą realnie przeciwdziałać promocji pionka przeciwnika.

Ogólna metoda doprowadzenia do zwycięstwa w podobnych pozycjach

polega na *podejściu królem do pola przemiany na tyle daleko, na ile pozwala na to wymóg strzeżenia swojego pionka, i podjęcia marszu pionkiem wyłącznie wtedy, gdy nic mu nie zagraża.*

Zobaczymy:

1 ♔e4 ♚e6

Czarne nie pozwalają królowi białych postąpić naprzód, wobec czego białe są zmuszone ruszyć się pionkiem, aby wymusić odejście czarnego króla. Dopiero wtedy białe robią posunięcie swoim królem.

2 e3 ♚f6

3 ♔d5 ♚e7

Jeśliby czarne zagrały 3 ... ♚f5 , wówczas białe musiałyby przesunąć pionka na e4, gdyż inaczej, ruszając się swoim królem, stworzyłyby czarnym okazję do zagrania ... ♚f5-e4 i zabicia wolnego pionka. Tak więc lepiej dla białych nie ruszać się jeszcze pionkiem, gdyż nie jest on bezpośrednio zagrożony, tylko spróbować pójść królem jeszcze dalej do przodu.

A zatem:

4 ♔e5 ♚d7

5 ♔f6 ♚e8

Teraz pionek białych pozostał za daleko z tyłu i warto go przemieścić tak, by znalazł się pod ochroną własnego króla.

6 e4 ♚d7

W tym miejscu nic nie dawał ruch ♔f6-f7 , ponieważ czarne odpowiedziałyby na to ... ♚d7-d6 i białe musiałyby cofnąć się królem, żeby bronić pionka. Pozostaje im więc takie posunięcie:

7 e5 ♚e8

Gdyby czarne zrobiłyby inny ruch królem, białe zagrałyby ♔f6-f7, z dalszym marszem pionka: e5-e6-e7-e8 – wszystkie te pola są kontrolowane przez białego króla. A skoro czarne próbują pokrzyżować taki manewr, to białe muszą zmusić czarnego króla do odstąpienia, zarazem operując własnym królem przed swoim pionkiem:

8 ♔e6

Ruch 8 e6 prowadził do remisu, gdyż czarne odpowiedziałyby wtedy ... ♔e8-f8 i wynikłaby pozycja podobna do tej objaśnionej już wcześniej w przykładzie 5.

8 ... ♔f8

9 ♔d7

I po ruchu czarnego króla biały pionek dochodzi do pola e8, przemieniając się w hetmana – i gra się kończy.

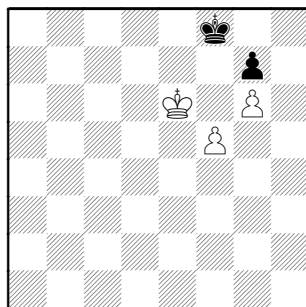
Powyższa pozycja końcowa jest równie ważna jak ta zaprezentowana wcześniej i z tych samych powodów wymaga dokładnego przestudiowania, zanim adept przystąpi do zgłębiania bardziej złożonych elementów gry szachowej.

3. Końcówki pionkowe

Przedstawimy teraz parę przykładowych końcówek z dwoma pionkami przeciwko jednemu lub z trzema przeciw dwóm, aby czytelnik mógł łatwiej zrozumieć, jak można je wygrywać. Tym razem ograniczymy się tylko do niezbędnych, krótkich objaśnień, więc będzie trzeba „rozgryźć” pewne problemy samodzielnie. I jeszcze jedno: nie można się nauczyć grać naprawdę dobrze wyłącznie studiując podręczniki szachowe; książki takie

jak ta powinny raczej posłużyć za rodzaj przewodnika, a pozostałe sprawy musi wyjaśnić instruktor, jeżeli z jego pomocy korzystamy – jeśli nie, pozostaje adeptowi długotrwałe i czasem trudne zdobywanie doświadczenia w praktycznym stosowaniu wielu zasad, wyłożonych w tej książce.

Przykład 7.



W tej pozycji białe nie mogą wygrać, grając 1 f6, ponieważ czarne odpowiedziałyby nie 1 ... gxf6, co przegrywało, tylko 1 ... ♔g8; jeśli wtedy nastąpiłoby 2 fxg7 ♔xg7, wynikłby remis, jak pokazaliśmy w poprzednim przykładzie. Jeżeli zaś 2 f7+, to 2 ... ♔f8 i białe nie byłyby w stanie doprowadzić pionka do pola przemiany, nie godząc się na jego utratę. Po 2 ♔e7 gxf6 3 ♔xf6 ♔f8 walka zakończyła się remisem. Jednakże białe mogą mimo wszystko odnieść zwycięstwo w pozycji na powyższym diagramie, grając:

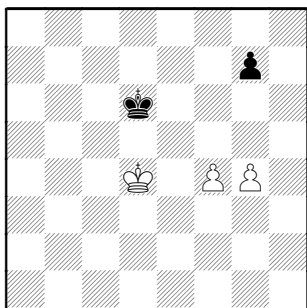
1 ♔d7 ♔g8

2 ♔e7 ♔h8

3 f6 gxf6

Jeśli 3 ... ♔f8, to 4 f7+ ♔h8 5 f8♚ mat.

4 ♔f7 f5
 5 g7+ ♔h7
 6 g8♙+ ♔h6
 7 ♙g6 mat



Przykład 8. W powyższej pozycji białe mogą wygrać po ruchu 1 f5. Najlepsza odpowiedź czarnych to ... g7-g6 (spróbujmy samodzielnie przeanalizować dlaczego). 1 g5 nie daje zwycięstwa, gdyż po ... g7-g6 były remis. (Wynika to z zasady tzw. *opozycji*, obowiązującej w takiej końcówce, podobnie jak końcówkach pionkowych przedstawionych wcześniej; więcej na ten temat powiemy nieco dalej.)

Jednak białe mogą zwyciężyć, grając: **1 ♔e4 ♔e6** (jeśli 1 ... g6, to 2 ♔d4 ♔e6 3 ♔c5 ♔f6 4 ♔d6 ♔f7 5 g5 ♔g7 6 ♔e7 ♔g8 7 ♔f6 ♔h7 8 ♔f7 i białe zdobywają pionka) **2 f5+ ♔f6** **3 ♔f4 g6** (jeżeli czarne postanowią się obejść bez tego ruchu, wówczas gra przejdzie do końcówki zaprezentowanej w przykładzie 7) **4 g5+ ♔f7** **5 f6 ♔e6** **6 ♔e4 ♔f7** **7 ♔e5 ♔f8**. Wprawdzie białym nie uda się doprowadzić do promocji pionka f (sprawdźmy to sami), jednak oddając jednego z pionków mogą zabić pionka czarnych

i tym samym wygrać partię. Oto w jaki sposób:

8 f7 ♔xf7 **9 ♔d6 ♔f8** **10 ♔e6 ♔g7**
11 ♔e7 ♔g8 **12 ♔f6 ♔h7** **13 ♔f7 ♔h8** **14 ♔xg6 ♔g8**

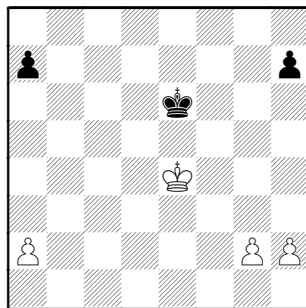
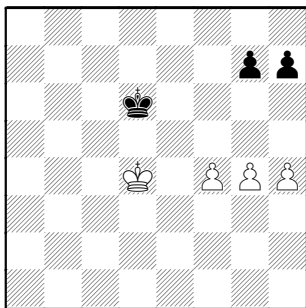
W tym położeniu czarne nadal mogą stawiać pewien opór. W istocie jedyna droga do zwycięstwa białych to ta przedstawiona poniżej, o czym łatwo się przekonać, samodzielnie analizując tę pozycję.

15 ♔h6 (albo 15 ♔f6 ♔h7 i aby wygrać, białe muszą wrócić do poprzedniego położenia, gdyż po 16 g6+ remisuje ... ♔g8-h8) **15 ... ♔h8** **16 g6 ♔g8** **17 g7 ♔f7** **18 ♔h7** i białe dochodzą pionkiem do pola przemiany i wygrywają.

Ta końcówka, pozornie bardzo prosta, pokazuje, jak znaczne trudności trzeba przezwyciężyć, nawet gdy na szachownicy nie ma już prawie figur, kiedy przeciwnik potrafi umiejętnie prowadzić obronę. Ponadto na jej podstawie adept powinien się przekonać o konieczności bardzo uważnego rozgrywania tzw. prostych pozycji, stanowiącego podstawę prawdziwego mistrzostwa w szachach.

Przykład 9. W tej końcówce białe mogą odnieść zwycięstwo, wykonując w pierwszym ruchu posunięcie jednym z trzech swoich pionków, warto jednak zapamiętać o pewnej ogólnej zasadzie, stosowanej w podobnych położeniach: jeżeli nic nie przemawia przeciwko temu, należy zrobić ruch *tym pionkiem, na którego linii nie ma pionka przeciwnika*. A więc:

1 f5 ♔e7



Jeśli 1 ... g6, to 2 f6 i wynikłaby końcówka podobna do tych przedstawionych wcześniej. Jeśli zaś 1 ... h6, to 2 g5.

2 ♔e5 ♚f7
3 ♗g5 ♔e7

Po 3 ... g6 białe zagrałyby 4 f6, a na 3 ... h6 odpowiadały 4 g6+ i w obu tych przypadkach powstawała końcówka zbliżona do tych już zaprezentowanych.

4 ♗h5

I po g5-g6 przechodzimy do znanej już nam końcówki. Gdyby czarne zagrały 4 ... g6, wówczas nastąpiłoby 5 hxg6 hxg6 6 f6+ z tym samym rezultatem.

Przeanalizowaliśmy pozycje, w których wszystkie pionki znajdowały się na tym samym skrzydle. Teraz zajmijmy się przypadkiem, w którym pionki są na obu skrzydłach.

Przykład 10 (patrz w diagram w następnym łamie). W takich sytuacjach, jak ta widoczna na diagramie, generalna zasada, której powinien się trzymać każdy szachista, brzmi tak:

należy bezwzględnie przystąpić do działania na tym skrzydle, na którym mamy przewagę. A zatem:

1 ♗g4

Jak już wspominaliśmy, na ogół zaleca się ruch pionkiem na tej linii, gdzie nie ma pionka strony przeciwnej.

1 ... ♗a5

Czarne ruszają naprzód na drugim skrzydle i teraz białe powinny rozważyć, czy należy zatrzymać czarnego pionka a. W danym przykładzie białe powinny wygrać niezależnie od tego, czy zdecydowałyby się na to, ale zazwyczaj lepiej zastopować skrajnego pionka rywala, póki jego król znajduje się jeszcze daleko.

2 ♗a4 ♔f6
3 ♗h4 ♔e6

Jeśli 3 ... ♔g6, wtedy przeliczenie nieskomplikowanych wariantów wykaże, że białe zdążą przejść swoim królem na skrzydło hetmańskie, zabić pionka a5 i następnie doprowadzić własnego pionka a do pola przemian znacznie wcześniej, nim czarnym udałoby się to na skrzydle królewskim.

4 ♗g5 ♔f7

5 ♔f5 ♖g7
6 h5 ♗f7

Na 6 ... h6 białe odpowiadały 7 g6 i wtedy dwa ich pionki mogły bronić się same, podczas gdy biały król przeszedłby na drugie skrzydło i tam zdobył czarnego pionka.

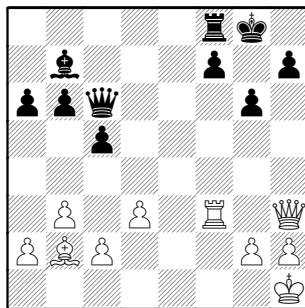
7 ♔e5

Nadeszła pora, by wyruszyć królem na skrzydło hetmańskie, tam zabrać czarnego pionka i wtedy doprowadzić swojego wolnego pionka do pola przemiany. Jest to plan typowy dla prawie wszystkich końcówek i powinien zostać przeanalizowany także przy nieco innym układzie króli i pionków na szachownicy.

4. Przykłady wygranych pozycji w grze środkowej

Czytelnikowi, pragnącemu zgłębić arkaną gry w szachy, po przeanalizowaniu wszystkich przedstawionych do tej pory przykładowych pozycji niewątpliwie pilno już przejść do rozgrywania partii od początku, kompletem figur. Zanim jednak zajmiemy się debiutową fazą gry, poświęcimy trochę czasu na wybrane przykłady kombinacji, które często zdarzają się w partiach, aby czytelnik posmakował piękna gry szachowej, nim lepiej się z nią zaznajomi.

Przykład 11 (patrz diagram w następnym łamie). W tym położeniu ruch mają czarne, które, sądząc, że białe po prostu grożą posunięciem ♖h3-h6 i matem na g7, zagrały 1 ... ♜e8, zamierzając dać mata białym: ... ♜e8-e1.



Ale teraz białe ujawniają prawdziwą, bardzo efektowną groźbę:

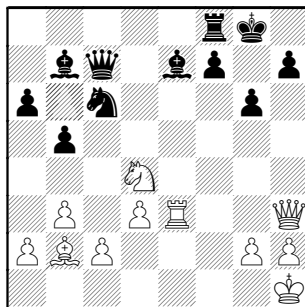
2 ♖xh7+ ♔xh7

3 ♜h3+ ♔g8

4 ♜h8 mat

Analogiczny rodzaj kombinacji można przeprowadzić w nieco bardziej skomplikowanej pozycji.

Przykład 12.



Białe straciły figurę i, jeśli szybko jej nie odzyskają, przegrają partię. Dlatego zagrały:

1 ♘xc6 ♜g5

Skoczka zabić nie można, gdyż białe grożą matem po ♖h3xh7+ i ♜e3-h3-h8.

2 ♖e7+ ♔xe7

I znowu jeśli 2 ... ♙xe7, to 3 ♖xh7+ ♗xh7 4 ♜h3+ ♗g8 5 ♜h8 mat.

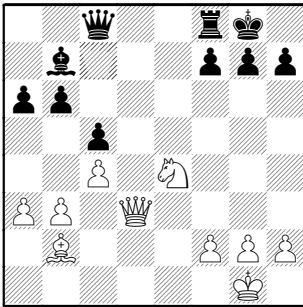
3 ♜xe7 ♙xe7

4 ♖d7

I białe zdobywają jednego z gońców, pozostając z hetmanem i gońcem przeciwko wieży i gońcowi, więc powinny bez trudu wygrać.

Powyższe dwa przykłady ukazują niebezpieczeństwa, związane z osłabieniem pozycji roszady na skrzydle królewskim po ruchu ... g7-g6 (lub g2-g3).

Przykład 13.



To kolejny bardzo ciekawy typ kombinacji. Czarne mają wieżę za skoczek (tzw. przewagę jakości), więc powinny wygrać, jeśli białe nie uzyskają szybko jakiegś rekompensaty za oddany materiał. Faktycznie białe mogą zamatować przeciwnika w paru posunięciach:

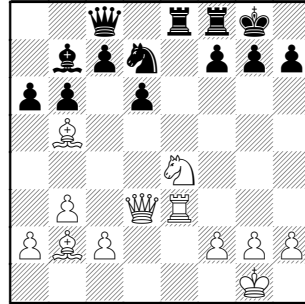
1 ♖f6+ ♗xf6

Ruch wymuszony: inaczej nastąpiłoby ♖d3-h7 mat.

2 ♖g3+ ♗h8

3 ♙xf6 mat

Przykład 14. Z tym samym typem kombinacji, tyle że w bardziej złożonej formie mamy do czynienia w poniższej pozycji:



1 ♙xd7 ♖xd7

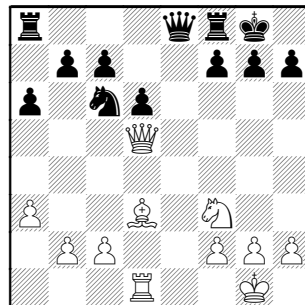
Jeżeli nastąpi 1 ... ♙e4, to po posunięciu 2 ♖h3 białe zagrażają matem, w związku z czym zdobywają czarnego hetmana, zaatakowanego ruchem ♙b5xd7.

2 ♖f6+ ♗xf6

3 ♜g3+ ♗h8

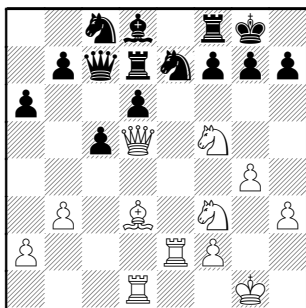
4 ♙xf6 mat

Przykład 15. Bardzo często spotykany typ kombinacji widzimy w następującej pozycji przedstawionej na poniższym diagramie:



Tu białe mają jakoś i pionka mniej, jednak mogą szybko wygrać w taki oto sposób: **1 ♖xh7+ ♜xh7** (albo **1 ... ♜h8 2 ♚h5 g6 3 ♚h6** z wygraną białych) **2 ♚h5+ ♜g8 3 ♜g5** i czarne nie mogą zapobiec matowi na h7, o ile nie oddadzą hetmana ruchem **3 ... ♚e4**, po czym białe pozostałyby z hetmanem za wieżę.

Przykład 16. Oto analogiczny typ kombinacji i w jeszcze bardziej skomplikowanej pozycji:



Białe grają następująco: **1 ♜xe7+** (ruch ten otwiera przekątną dla białego gońca) **1 ... ♜xe7** (aby udaremnić białemu skoczkowi manewr ♜f3-g5, po poświęceniu gońca na h7) **2 ♜xe7 ♜xe7** (stosunkowo najlepsza odpowiedź) **3 ♖xh7+ ♜xh7** (albo **3 ... ♜h8 4 ♚h5 g6 5 ♖xg6+ ♜g7 6 ♚h7+ ♜f6 7 g5+ ♜e6 8 ♖xf7+ ♜xf7 9 ♚e4 mat**) **4 ♚h5+ ♜g8 5 ♜g5 ♜c8 6 ♚h7+ ♜f8 7 ♚h8+ ♜g8 8 ♜h7+ ♜e7 9 ♜e1+ ♜d8 10 ♚xg8 mat.**

To dość długa kombinacja, z wieloma wariantami, dlatego początkującemu zapewne trudno zrozumieć wszelkie jej niuanse, jednak zapozna-

jąc się z tego rodzaju kombinacjami, może spróbować je przeprowadzić w podobnych pozycjach na szachownicy i spróbować efektywnego ataku, o którym w innej sytuacji nawet by nie pomyślał. Przekonamy się, że we wszystkich kombinacjach zasadnicze znaczenie mają skoordynowane działania wszystkich figur, skoncentrowanych do uderzenia na słaby punkt w obozie przeciwnika.

5. Względna wartość figur

Zanim przedstawimy ogólne zasady rozgrywania debiutów, warto, aby adept zapoznał się z ideą względnej wartości figur szachowych. W rzeczywistości nie sposób bowiem precyzyjnie ocenić ich bezwzględnej siły, a można jedynie porównywać ich wartość w określonych sytuacjach i położeniach na szachownicy.

Generalnie przyjmuje się, że gońiec i skoczek są równowarte, choć, moim zdaniem, gońiec okazuje się częściej nieco silniejszy; wiadomo również, że para gońców jest niemal zawsze lepsza od pary skoczków.

Gońiec jest silniejszy niż skoczek w walce z pionkami, a współdziałając z pionami także skuteczniej od skoczka przeciwstawia się wieży przeciwnika.

Ponadto gońiec z wieżą przeważają nad wieżą ze skoczkiem, za to hetman i skoczek często bywają silniejsze od hetmana z gońcem.

Gońiec często jest wartościowszy od trzech pionków, natomiast rzadko można to powiedzieć o skoczku, który niekiedy nawet nie dorównuje siłą trzem pionkom.

Wieża na ogół jest warta tyle co skoczek z dwoma pionkami lub goniec z dwoma pionkami, ale, jak już wspomnieliśmy, goniec okazuje się przydatniejszy w walce z wieżą przeciwnika.

Dwie wieże są nieznacznie silniejsze od hetmana. Z kolei nieco ustępują siłą dwóm skoczkom i gońcowi, a w większym stopniu parze gońców ze skoczkiem. Przydatność skoczka maleje wraz z wymianą figur na szachownicy, natomiast siła wieży wzrasta.

Król, będący w grze środkowej przydatny pawie wyłącznie w *obronie*, staje się ważną figurą *atakującą*, gdy na szachownicy pozostaje coraz mniej figur, a niekiedy także odnosi się to do pewnego typu końcówek – z jedną lub dwiema lekkimi figurami po obu stronach. Umiejętna gra królem ma zasadnicze znaczenie, gdy partia przechodzi do fazy gry końcowej.

6. Ogólne zasady strategii debiutowej

W debiucie najważniejsza sprawa to *szybkie rozwinięcie figur*. Należy wprowadzić je do gry tak szybko, jak to możliwe.

Dwa początkowe posunięcia, 1 e4 i 1 d4, otwierają przekątne dla hetmana i jednego z gońców. W związku z tych jeden z tych dwóch ruchów należy uznać za najlepszy, gdyż inne pierwsze posunięcia nie dają równie znacznych korzyści.

Przykład 17. Oto przykładowy początek partii:

1 e4 e5

2 ♖f3

Jest to ruch zarówno ofensywny, jak i rozwojowy. Teraz czarne mogą odpowiedzieć symetrycznie (... ♗g8-f6), albo też zagrać

2 ... ♗c6

Posunięcie zgodnie z wymogiem rozwoju figurowego, a zarazem obrona pionka e.

3 ♗c3 ♗f6

Znowu typowe rozwojowe ruchy.

4 ♙g5

Na ogół nie zaleca się wyprowadzania tego gońca, zanim jeden ze skoczków nie wejdzie do gry – najlepiej skoczek królewski. Białopolowego gońca można także rozwinąć na c4, jednak, o ile to tylko możliwe, lepiej łączyć rozwój z atakiem.

4 ... ♙b4

Czarne odpowiadają symetrycznym ruchem, grożąc wymianą tego gońca na skoczka, z dalszym ... ♗f6xe4,

5 0-0

Pośrednia metoda obrony przed 5 ... ♙xc3, co teraz, jak wykazują doświadczenia i analizy, byłoby słabym posunięciem. Równocześnie *do akcji w centrum wchodzi wieża, co jest bardzo ważne*.

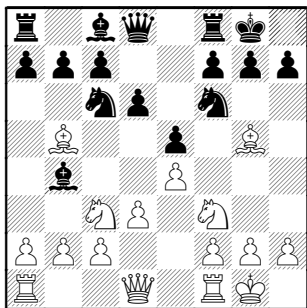
5 ... 0-0

Czarne kierują się podobnymi przesłankami.

6 d3 d6

Te ruchy mają dwojaki cel: ochronę pionów na linii e i otwarcie przekątnych dla rozwoju hetmańskich gońców (czarnopolowego białych i białopolowego czarnych).

7 ♙g5



Bardzo silne posunięcie, będące przejściem do gry środkowej i zarazem związane z konkretną groźbą – ♟c3-d5 – która powoduje, że czarne nie mogą już powielać ruchów białych (rozbudowane analizy dowodzą, że zagranie w tym miejscu przez czarne ... ♞c8-g4 doprowadziłoby do ich przegranej). Teraz czarne muszą zagrać $7 \dots \text{♞xc3}$ – ruch ten zastosowano w bardzo wielu partiach. W tej pozycji powinniśmy zwrócić szczególną uwagę na trzy sprawy.

Po pierwsze, faza rozwinięcia figur w debiucie trwała tylko siedem posunięć. (W tzw. debiutach otwartych zajmuje to do dziesięciu, rzadko do dwunastu ruchów; z reguły osiem ruchów wystarcza.) Po wtóre, czarne musiały wymienić gońca za skoczka, jako rekompensatę uzyskując izolowanie białego pionka a i zdublowanie pionków przeciwnika na linii c. (Choć to ostatnie, w tak wczesnym stadium gry, jest korzystne raczej dla białych, które mają teraz więcej pionków w centrum.) Po trzecie wreszcie, za sprawą wspomnianej wymiany białe kontrolują pionkiem pole d4, spychając czarne do defensywy i dzięki

temu utrzymując *inicjatywę*, co stanowi niewątpliwą korzyść. (Znaczenie inicjatywy wyjaśnimy na s. 45 w podrozdziale 20).

Powyższe zasady strategii rozgrywania debiutów odnoszą się do wszystkich otwarć szachowych, a jedynie ich taktyczne zastosowanie zależy od różnych okoliczności.

Zanim przejdziemy do omawiania kolejnych zagadnień, chciałbym przedstawić jeszcze dwa ważne zalecenia, które każdy szachista zawsze powinien mieć na uwadze:

Przed zakończeniem fazy debiutowej nie należy żadną z figur wykonywać więcej niż jednego ruchu, chyba że umożliwi to uzyskanie przewagi materialnej albo swobody manewru na szachownicy.

Początkujący powinien zapamiętać tę ogólną zasadę, podobnie jak inną, o której już była mowa: *aby skoczki wprowadzać do gry wcześniej niż gońce.*

7. Dominacja w centrum

Cztery pola – d4, e4, d5 i e5 – to tak zwane centrum szachownicy, a kontrolowanie tych pól określamy jako dominację w centrum. *Opanowanie czy też kontrolowanie tego wycinka szachownicy ma wielkie znaczenie.* Żaden forsowny atak nie powiedzie się bez opanowania co najmniej dwóch lub trzech z tych pól. Wiele manewrów w debiucie ma na celu wyłącznie uzyskanie kontroli nad centralnymi polami, co niezmiennie zapewnia przejęcie inicjatywy. Warto o tym zawsze pamiętać, gdyż często

CZEŚĆ II

Nauka gry w szachy

José Capablanca

Thumaczenie: Grzegorz Siwek

Polish edition copyright © 2021 by Wydawnictwo RM

Tytuł oryginalny: *Chess Fundamentals*

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.

ISBN 978-83-8151-415-6

ISBN 978-83-8151-416-3 (ePub)

ISBN 978-83-8151-417-0 (mobi)

ISBN 978-83-8151-526-9 (pdf)

Edytor: Tomasz Zajbt

Redaktor prowadząca: Irmina Wala-Pęgierska

Redakcja: Bartosz Działoszyński

Projekt okładki: Grażyna Jędrzejec

Koordinacja produkcji wersji elektronicznej: Tomasz Zajbt

Opracowanie wersji elektronicznej: Marcin Fabijański

Weryfikacja wersji elektronicznej: Justyna Mrowiec

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