

SZACHY

Szachy dla przyszłych mistrzów

JERZY KONIKOWSKI



JERZY KONIKOWSKI

Szachy dla przyszłych mistrzów



Szachy dla przyszłych mistrzów

Jerzy Konikowski

Copyright © 2015 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.

ISBN 978-83-7773-359-2

Redaktor prowadzący: Irmina Wala-Pęgierska

Redakcja: Bartosz Działoszyński

Korekta: Justyna Mrowiec

Projekt okładki: Grażyna Jędrzejec

Zdjęcie na okładce: shutterstock.inc

Redaktor techniczny: Anna Nieporęcka

Skład: Marcin Fabijański

Druk i oprawa: Oficyna Wydawnicza READ ME – Drukarnia w Łodzi,
Olechowska 83, (42) 649-33-91, druk@readme.pl, <http://druk.readme.pl>

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

Spis treści

Objaśnienie symboli	7	Obrona francuska	55
Wstęp	9	Obrona Caro-Kann	57
Wprowadzenie	11	Obrona Pirca	60
I. SZYBKI KURS OTWARĆ SZACHOWYCH	15	Obrona Alechina	61
1. Debiuty otwarte	17	Obrona skandynawska	63
Debiut centralny	17	Debiut Nimzowitscha	64
Gambit północny	18	3. Debiuty zamknięte	65
Debiut gońca	19	Nieprzyjęty gambit	
Debiut Ałapina	20	hetmański	65
Przyjęty gambit królewski	21	Przyjęty gambit hetmański	70
Nieprzyjęty gambit		Obrona słowiańska	71
królewski	24	Pionkiem hetmańskim	74
Partia wiedeńska	26	Obrona Nimzowitscha	76
Obrona Philidora	28	Obrona hetmańsko-	
Gambit łotewski	29	-indyjska	79
Gambit słońca	30	Partia katalońska	81
Partia rosyjska	31	Gambit budapeszteński	82
Debiut trzech skoczków	33	Obrona królewsko-indyjska	83
Debiut czterech skoczków	34	Nowoczesny Benoni	86
Debiut Ponzianiego	35	Stary Benoni	88
Partia szkocka	36	Gambit Blumenfelda	88
Obrona dwóch skoczków	38	Gambit wołżański	89
Partia włoska	41	Obrona staroindyjska	90
Gambit Evansa	43	Obrona Grünfelda	92
Partia węgierska	44	Obrona holenderska	94
Partia hiszpańska	45	Obrona polska	96
2. Debiuty półotwarte	50	Partia angielska	97
Obrona sycylijska	50	Otwarcie Rétiego	99
		Otwarcie Larsena	100
		Otwarcie Birda	101
		Otwarcie van Geeta	101
		Otwarcie orangutana	102

II. ZASADY PRACY NAD REPERTUAREM DEBIUTOWYM 105

Struktury pionkowe	108
Wolny pionek	108
Izolowany pionek w centrum	112
Wiszące pionki	115
Formacja c3/d4 lub c6/d5	119
Zdwojony pionek	122

III. ĆWICZENIE TECHNIKI LICZENIA WARIANTÓW ORAZ ZMYŚLU TAKTYCZNEGO 127

Rozwiązania kombinacji	132
----------------------------------	-----

IV. ZNACZENIE GRY KOŃCOWEJ 135

Rozwiązania zadań	139
-----------------------------	-----

V. ANALIZA I KOMENTOWANIE PARTII 143

VI. KOMPUTER W TRENINGU SZACHISTY 153

Programy szachowe	153
Bazy szachowe	153
Internet	153
Poczta elektroniczna (e-mail)	154
Trening drogą elektroniczną	154
Opracowanie repertuaru debiutowego	155
Rozwiązywanie testów	155
Analiza partii	155
Trening praktyczny	155
Materiały szkoleniowe	155

Indeks partii 157

Indeks debiutów 158

Literatura 159

Objaśnienie symboli

!	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 kontrgrą
:	bicie
+	szach
#	mat

Wstęp

Każdy początkujący szachista zadaje sobie z pewnością pytanie: jak trenować, aby nieustannie i szybko podwyższać swoje kwalifikacje sportowe.

Zasadniczym warunkiem właściwego rozwoju młodego zawodnika – oprócz praktyki turniejowej – jest praca szkoleniowa. Zajęcia z trenerem odgrywają ogromną rolę. Jednakże szachista, który ogranicza się wyłącznie do słuchania wykładów, będzie robił postępy w ślimaczym tempie. Dlatego praca samoszkoleniowa zawodnika jest bardzo ważnym elementem w procesie doskonalenia własnego poziomu gry.

Wiedza w szachach nieustannie się rozwija. Każdy turniej jest praktycznie kuźnią nowych pomysłów, z którymi powinien zapoznać się każdy zawodnik z ambicjami sportowymi. Szczególnie w sferze teorii otwarć szachowych spotykają nas ciągle niespodzianki, którymi trzeba się zająć w trakcie treningu. Kto zlekceważy studiowanie początkowej fazy partii, ten szybko pogubi się w gąszczu nowych wariantów oraz idei.

Faza debiutowa uległa w ostatnich czasach znacznym przemianom i ciągle jest przedmiotem dogłębnych badań teoretycznych i praktycznych. Ta praca wymaga dużej wiedzy, do-

świadczenia i samozaparcia. Analiza wariantów czy nawet pojedynczych ruchów kosztuje wiele czasu. Trzeba mieć naprawdę dużo cierpliwości, aby się tym solidnie zajmować.

Nie ma żadnych wątpliwości, że praca analityczna z debiutami jest twórcza i pomaga rozwinąć wiele pozytywnych cech i umiejętności, takich jak wytrwałość w szukaniu nieznanymi dróg czy zdolności analityczne. Inspiruje też do nieustannego poznawania nowych pozycji w grze środkowej, które są ściśle związane z wieloma otwarciem. Ponadto często zmusza nawet do analizy końcówek, co oznacza, że daje okazję do zajmowania się także problemami pozostałych faz partii. Trening ograniczający się tylko do poznawania ogólnych zagadnień gry środkowej czy końcówek jest niewystarczający do opanowania wiedzy pozwalającej na osiąganie sukcesów turniejowych. Takie szkolenie jest mało efektywne i rodzi nawyk schematycznego myślenia. W tym przypadku nie ma wielkiej pracy twórczej, ponieważ przeważnie przegląda się takie same lub podobne pozycje.

Tę książkę przygotowałem z myślą o młodzieży, która zdobyła już podstawową wiedzę o grze w szachy i chce bliżej poznać tajniki fachowe-

go treningu. Poradnik może być także pomocą w działalności szkoleniowej trenerów.

W książce korzystałem z moich tekstów opublikowanych w krajowych periodykach specjalistycznych, takich jak: „Szachista”, „Magazyn Szachista”,

„Panorama Szachowa”, „Poradnik Szachisty”, „Przegląd Szachowy”, „Szachy – Chess”, „Wybrane zagadnienia teorii i praktyki szachowej”, a także z pracy dyplomowej na I klasę trenerską przygotowanej w Centralnym Ośrodku Sportu w Warszawie w 2002 roku.

Wprowadzenie

Podstawą sukcesów w szachach są niewątpliwie talent zawodnika, włożona praca szkoleniowa, warunki do praktycznego uprawiania tej dyscypliny, a także osoba sterująca, czyli trener.

Trening jest wymierny, a jego czasochłonność zależy od stopnia zaawansowania zawodnika. Jest rzeczą zrozumiałą, że wraz z podniesieniem kwalifikacji wzrasta liczba zajęć poświęconych szachom. Obecnie organizuje się wiele imprez szachowych i dlatego czołowi zawodnicy świata, aby utrzymać wysoką formę sportową, trenują dziennie od 8 do 14 godzin. Początkujący szachista poświęca pracy szkoleniowej oczywiście znacznie mniej czasu.

Proces szkolenia musi być dobrze przygotowany i umiejętnie rozłożony w przewidzianym na niego czasie. Powinien być też odpowiednio zorganizowany, aby umożliwić osiągnięcie postawionego celu.

Plan treningu musi być rzeczowy i odpowiadać kwalifikacjom zawodnika. Powinien być ciekawy, a przede wszystkim możliwie elastyczny, aby można go było modyfikować i w każdej chwili dopasowywać do tempa postępów szachisty.

Ważnym celem szkolenia młodych zawodników jest wyrobienie u nich takich umiejętności, które pozwolą im

dalej się rozwijać i będą podstawą do osiągnięć w wieku dojrzałym.

Etapy treningu szachowego można podzielić, w zależności od głównej treści i związanych z tym zadań, na trzy grupy:

- trening podstawowy (lub wstępny),
- trening ogólnorozwojowy,
- trening specjalistyczny.

Głównym zadaniem **treningu podstawowego** jest przyswojenie elementarnych zasad rozgrywania partii szachowej. Początkujący szachista poznaje ruchy poszczególnych bierek, cel szachów, czyli danie mata lub zdobycie przewagi materialnej wystarczającej do wygrania pojedynku. W ogólnych zarysach zaznajamia się z trzema fazami gry: otwarciem, grą środkową i końcówką. Poznaje „kodeks szachowy” oraz zasady jego zastosowania w grze praktycznej w podstawowym zakresie. Osobie grającej w szachy towarzyszy taki trening daje niezbędną wiedzę, pozwalającą na uczestnictwo w meczach i turniejach szachowych. W tym miejscu amator królewskiej gry staje się zawodnikiem. Ten etap treningu jest z reguły krótki, może trwać nawet tylko kilka tygodni. Jego długość zależy od talentu gracza i częstotliwości zajęć.

Pierwszym poważnym etapem pracy nad szachami jest **trening ogólny** im

rozwojowy. Zawodnik zdobywa na nim wiedzę potrzebną do głębszego zrozumienia istoty gry szachowej. Poznaje m.in. zasady strategii i taktyki, techniki gry końcowej, historię szachów oraz ogólne założenia teorii debiutów, a więc uczy się tego wszystkiego, co rozwija tzw. ogólną kulturę szachową. Na tym etapie szkolenia zawodnik musi opanować podstawy sztuki samokształcenia i nauczyć się je planować. Musi być świadomy tego, że sport szachowy wymaga dużego poświęcenia, a trening ma stać się elementem codziennego życia.

Trening specjalistyczny jest ostatnim ogniwem w ogólnym procesie szkoleniowym. Służy kształtowaniu indywidualnego i optymalnego poziomu mistrzostwa szachowego. Jest to wybitnie specjalistyczna forma procesu treningowego, ponieważ wszystkie metody, środki i przedsięwzięcia są podporządkowane wyłącznie osiągnięciu najwyższego kwalifikowanego poziomu sportowego. Zatem trening specjalistyczny jest nastawiony na osiągnięcie określonego celu sportowego, takiego jak zdobycie mistrzostwa kraju, wygranie turnieju międzynarodowego, przejście do wyższej kategorii szachowej itd.

Do ważniejszych zadań treningu specjalistycznego należą: studiowanie granych przez siebie debiutów i opracowywanie oryginalnych koncepcji w początkowym stadium gry; prowadzenie własnej bazy otwarć i ogólnego banku informacji z partiami z różnych turniejów; dokładna analiza granych przez siebie partii i ich ko-

mentowanie w celu wyeliminowania mankamentów w grze; analiza gry potencjalnych przeciwników służąca znalezieniu słabych punktów w ich partiach (wiedza ta jest przydatna w bezpośrednich pojedynkach) itd.

Pomiędzy treningiem ogólnorozwojowym i specjalistycznym istnieje duża współzależność, ale ważne jest zachowanie prawidłowych proporcji. I tak w początkowej fazie szkolenia czy samokształcenia powinno się kłaść większy nacisk na zajęcia ogólnorozwojowe. Dopiero po zdobyciu tytułu kandydata na mistrza należy zwiększyć liczbę zajęć specjalistycznych.

Szachista po osiągnięciu mistrzowskiego poziomu gry powinien skoncentrować się przede wszystkim na pracy samoszkoleniowej. Kontakty z trenerem – o ile jest to możliwe – zawsze będą jednak pożyteczne. Trener może służyć cennymi radami, pomóc w opracowaniu właściwego programu samokształcenia, opracować materiały szkoleniowe i informacyjne, pomagać w analizach itd.

Mistrz szachowy powinien prowadzić trening systematycznie, według planu, z zachowaniem następujących proporcji: trening specjalistyczny – 80%, trening ogólnorozwojowy – 20%.

Zawodowy szachista musi wyróżniać się ogromną pracowitością. Wieoletnie doświadczenia wykazują, że im więcej czasu zawodnik poświęca na trening, tym mniej wysiłku kosztuje go rozgrywanie partii i dzięki temu zachowuje on więcej świeżości w krytycznych momentach. Duża wiedza –

poznanie strategii połączone ze znajomością tysięcy pozycji – pozwala szachiście na szybkie i bezbłędne podjęcie decyzji w różnych momentach walki. Elementem treningu powinno być także doskonalenie taktyki turniejowej (sposób rozgrywania turnieju, względnie meczu) oraz umiejętności koncentracji w krytycznych fazach partii. Powinno się też znaleźć czas na psychologiczne przygotowanie się do partii, turniejów i starć z konkretnymi przeciwnikami itd.

Ważnym warunkiem rozwoju szachisty – oprócz treningu i praktyki turniejowej – jest umiejętność analizy swoich działań i zdolność zaplanowania walki turniejowej. Wysoka samo-

kontrola i trafne kierowanie swym działaniem, a także zdolność wykształcenia niezbędnych cech osobowości to podstawy sukcesów turniejowych. Ważnym zadaniem zawodnika jest więc poznanie oraz zbadanie samego siebie. Może temu służyć prowadzenie dziennika turniejowego. W ten sposób gromadzi się jak najwięcej informacji uzyskanych bezpośrednio w trakcie turnieju na temat własnego procesu gry oraz danych dotyczących samooceny i samokontroli najważniejszych parametrów działań zawodnika.

Poniższa tabela ilustruje, jak zmieniają się potrzeby treningowe szachisty wraz z rozwojem jego umiejętności.

Kategoria szachowa	Procentowy udział obciążenia treningiem	
	ogólnorozwojowym	specjalistycznym
V–III	80	20
II	70	30
I	60	40
Kandydat	40	60
Mistrz	20	80

Na podstawie moich wieloletnich doświadczeń w pracy szkoleniowej z szachistami różnych kategorii uważam, że trening według przedstawionego schematu gwarantuje doprowadzenie w ciągu 5–6 lat nawet przeciętnie zdolnego szachisty do

poziomu silnego mistrza krajowego, z możliwością szybkiego osiągnięcia wyższych klas szachowych (mistrza międzynarodowego oraz arcymistrza). Oczywiście w przypadku osób szczególnie zdolnych proces ten może być znacznie krótszy.

I. Szybki kurs otwarcí szachowych

P przed przystąpieniem do zajęć z analizy początkowych etapów partii szachowej należy odbyć trening ogólnorozwojowy, na co zwróciłem już wcześniej uwagę. Daje on zasób ogólnej wiedzy, koniecznej do zrozumienia istoty gry szachowej. Najważniejsze elementy ćwiczone podczas tego treningu to:

- podstawy gry pozycyjnej
 - silne i słabe pola,
 - typowe struktury pionkowe,
 - aktywność figur,
 - znaczenie otwartych linii i diagonalí;
- podstawy gry taktycznej
 - typowe motywy kombinacyjne,
 - atak na króla;
- podstawy gry końcowej
 - elementarne końcówki (motywy),
 - skomplikowane końcówki.

Jako pomoc w poznaniu tych ważnych zagadnień proponuję lekturę fachowych podręczników. Wydawnictwo RM oferuje w tym zakresie kilka znakomitych pozycji:

- Max Euwe: *Ocena pozycji i planowanie*, Warszawa 2007;
Dawid Bronstein: *Strategia szachowa*, Warszawa 2005;

- Vladimir Vuković: *Sztuka ataku*, Warszawa 2005;
Aleksander Bielawski i Adrian Michalczyzyn: *Nowoczesne końcówki*, Warszawa 2004.

Z uwagi na znaczną objętość informacyjną tych książek polecam na początku zapoznanie się z ich treścią w ogólnych zarysach. Dokładną analizą wszystkich zawartych w nich tematów można zająć się w uzupełniającym treningu w późniejszym czasie. Ważne jest to, aby przed rozpoczęciem zajęć z otwarciem mieć pewne pojęcie o grze pozycyjnej i taktycznej oraz znać podstawowe końcówki.

Partia szachowa składa się z następujących trzech faz:

- debiut,
- gra środkowa,
- końcówka.

W początkowym stadium gry obie strony rozwijają możliwie szybko swe siły i starają się uplasować figury na korzystnych placówkach. Jeżeli jedna ze stron uzyska wcześniej przewagę pozycyjną lub materialną, to przeciwnikowi będzie trudno odrobić te straty w grze środkowej. Do końcówki może w ogóle nie dojść. Nie ulega więc wątpliwości, że faza debiutowa

odgrywa bardzo ważną rolę. Dlatego szachiści z dużymi aspiracjami sportowymi przywiązują szczególną wagę do granych przez siebie otwarć.

Debiut jest fundamentem partii szachowej i poprawnie rozegrany daje duże szanse na sukces w każdym pojedynku. Nawet słabsi szachiści mają realne perspektywy odniesienia zwycięstwa nad silniejszym i doświadczonym przeciwnikiem. Zawodnik powinien mieć odpowiednią motywację do wyczynowego uprawiania szachów. Na pewno nie będzie jej miał w przypadku porażek i słabych wyników turniejowych. To może go szybko zniechęcić do dalszego zajmowania się królewską grą.

Wielu zawodników mało interesuje się początkowym etapem gry i próbuje cały ciężar walki przenieść na część środkową i końcową. Zawodnicy tracą przez to wiele sił w debiucie i często brakuje im potem świeżości w rozgrywaniu dalszych faz partii. Skutki tego są łatwe do przewidzenia.

Otwarcia odgrywają więc ogromną rolę we współczesnych szachach. Śledzenie rozwoju dzisiejszej teorii otwarć jest jednak niezwykle trudne. Ogrom informacji przeraża wielu szachistów i odstrasza od studiów w tej dziedzinie. Jednakże bez dostatecznej znajomości debiutów będzie trudno osiągać godne uwagi wyniki, nie mówiąc już o sukcesach na arenie międzynarodowej.

Powszechnie wiadomo, że czołowi zawodnicy świata pracują głównie nad otwarciami. Często pojedynki turniejowe na szczycie są poligonem do-

świadczalnym do sprawdzenia wielu wariantów i systemów debiutowych. Arcymistrzowie stale doskonalą własny repertuar debiutowy. Starają się opracować nowatorskie rozwiązania, aby w ten sposób zaskoczyć przeciwnika i już na początku gry uzyskać przewagę.

Zajęcia z debiutami powinny mieć charakter badawczy. Przedstawiony dalej materiał teoretyczny ma pomóc czytelnikowi w ogólnym poznaniu najważniejszych otwarć, a także przybliżyć mu problemy taktyczne i strategiczne. Dalsza praca w tym zakresie powinna zmobilizować każdego szachistę do szukania swoich oryginalnych dróg prowadzących do tego, by zmusić partnera w czasie gry do rozwiązywania trudnych kwestii na szachownicy.

Młodzi szachiści powinni stosować najpierw debiuty o prostej strategii. Zaleca się więc ruch 1.e4, po którym powstaje przeważnie żywa gra figurowa z elementami taktycznymi. Takie sytuacje są łatwe do zrozumienia i zapamiętania. Nie poleca się natomiast rozpoczynania partii posunięciami 1.d4 i 1.c4. Są to bowiem otwarcia, które wymagają od gracza zaawansowanej techniki pozycyjnej, a to jest związane z kilkuletnią praktyką turniejową oraz odpowiednią wiedzą.

Zachęcam do pracy nad teorią debiutów tych wszystkich czytelników, którzy postawili sobie jasny cel: osiągnąć możliwie szybko klasę mistrza szachowego. Przedłożony tutaj materiał omawia w ogólnych zarysach pla-

ny gry w najważniejszych otwarciach. Aby pogłębić wiedzę w tym zakresie, należy sięgnąć oczywiście do specjalistycznej literatury (patrz *Literatura uzupełniająca* na s. 104).

1. Debiuty otwarte

Jeśli białe zagrają w swym pierwszym posunięciu 1.e4 i czarne odpowiedzą 1...e5, to gra ma charakter otwarty. Obie strony otworzyły sobie bowiem drogę dla hetmana i gońca oraz równocześnie wzięły pod kontrolę ważne centralne pola: białe atakują punkty d5 i f5, natomiast strona przeciwna d4 i f4. W dalszej grze białe będą najczęściej atakować pionka e5 ruchami 2.d4, 2.f4 oraz 2.♘f3. Czarne będą odpierać te zaczepne akcje przede wszystkim posunięciem 2...♗c6, co jest uważane za najsilniejszą kontynuację. W debiutach otwartych powstaje bardzo często gra taktyczna i dlatego sięganie po ruch 1.e4 zaleca się młodym zawodnikom, aby mogli kształcić swój zmysł kombinacyjny.

Debiut centralny

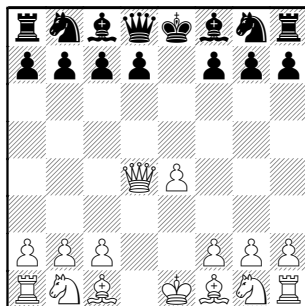
1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.♖:d4

Biały hetman wchodzi do gry bardzo wcześnie. Takie posunięcie jest właściwie zaprzeczeniem ogólnych zasad w szachach, które zalecają włączenie najsilniejszej figury do akcji dopiero w późniejszym stadium partii. Współczesna teoria szachów jednak elastycznie podchodzi do tej kwestii i nie traktuje dogmatycznie różnych debiutów

Otwarcia szachowe dzielimy ogólnie na trzy grupy:

- otwarte,
- półotwarte
- i zamknięte.

i wariantów. Są systemy, w których zaleca się właśnie szybką aktywizację hetmana, aby mógł już na początku partii wkroczyć do akcji. W tym otwarciu białe mają jasny plan gry: wykonać długą rozsadę i zorganizować atak na nieprzyjacielskiego króla.



3...♗c6 4.♞e3

Najsilniejsze. Po 4.♞a4 ♘f6 5.♙g5 ♙e7 6.♗c3 0-0 7.♘f3 d6 8.0-0-0 ♙d7 czarne bez trudu wyrównują grę.

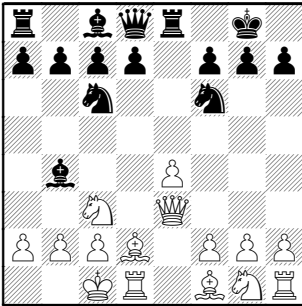
4...♘f6

Ważny jest szybki rozwój figur. Po 4...♙b4+ poleca się 5.♗c3 z przejściem do głównego wariantu.

5.♗c3 ♙b4

Można oczywiście rozwinąć gońca na e7: 5...♙e7 6.♙d2 d5 z równą grą.

6.♙d2 0-0 7.0-0-0 ♞e8



W tej krytycznej pozycji białe mają do wyboru dwa plany gry:

A. 8.♙c4 d6

Trzeba grać bardzo uważnie. Po 8...♙c3 9.♙c3 ♘e4 10.♖f4 ♘f6 11.♘f3 d6 12.♘g5 ♙e6 13.♙d3 h6 14.h4! białe uzyskują silny atak. Zobaczmy taki oto przykładowy wariant: 14...h:g5 15.h:g5 ♘d5 16.♖h8+! ♙:h8 17.♖h4+ ♙g8 18.♙:g7! ♙:g7 19.♖h6+ ♙g8 20.♖h1 f5 21.♖h8+ ♙f7 22.♖h7+ ♙g6 23.♖g7#.

9.f3 ♘e5 10.♙b3 ♙e6 11.♙:e6 ♙:e6 12.♘ge2 ♙c5 13.♖g5 ♘c4 i czarne mają dobre kontrszanse.

B. 8.♖g3 ♙:e4!

Najsilniejsze. Po 8...d6 9.f3 ♘e5 10.h4 c6 11.h5 białe mogą rozwinąć silny atak na króla.

9.a3

Słabe jest 9.♘:e4? ♘:e4 10.♖e3 ♙:d2+ 11.♖:d2 ♘:d2 12.♖:d2 d5 i czarne mają pionka więcej.

9...♙d6 10.f4 ♖e8 11.♙d3 ♙f8 12.♘f3 d5 z aktywną grą czarnych.

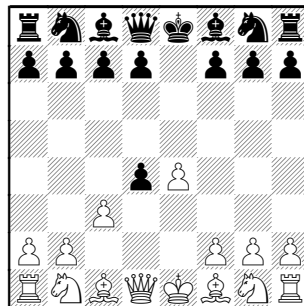
Podsumowanie: białe starają się zorganizować atak na króla, natomiast czarne kontrują w centrum. Głów-

nym obiektem ich ataku jest pionek e4. W tym otwarciu obie strony mają równe szanse.

Gambit północny

1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.c3

Gambitem nazywamy takie otwarcie, w którym jedna ze stron poświęca materiał (pionki lub figury), aby osiągnąć określony cel, np. atak na króla, wyprzedzenie przeciwnika w rozwoju itd. Ruch 3.c3 charakteryzuje gambit północny. Białe są gotowe ofiarować pionka lub nawet dwa za szybką mobilizację figur z planem przejęcia inicjatywy. Oczywiście gambit jest związany z dużym ryzykiem, ponieważ czarne mają realne możliwości obrony i skierowania gry na korzystniejsze dla siebie tory.



3...d:c3

Pryncypialna odpowiedź: jeśli białe oddają pionka, to trzeba go bić! Wariant po 3...d5 4.e:d5 ♘f6 5.♙b5+ c6 6.d:c6 b:c6 7.♙c4 ♙c5 8.♖e2+ jest korzystniejszy dla białych.

4.♙c4

Białe konsekwentnie są gotowe oddać kolejnego pionka. Po 4.♘c3