

IDŹ DO:

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

KATALOG KSIĄŻEK:

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

CENNIK I INFORMACJE:

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

CZYTELNIA:

- Fragmenty książek online

+ do koszyka

do przechowania

BESTSELLER

NOWOŚĆ

Helion Wydawnictwo

Wydawnictwo Helion
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl

e-mail: septem@septem.pl
redakcja: redakcjaWWW@septem.pl
informacje: o.księgarni.septem.pl

SZACHY DLA BYSTRZAKÓW. WYDANIE II

Autor: James Eade
Tłumaczenie: Marcin Kowalczyk
ISBN: 978-83-246-1162-1
Tytuł oryginału: [Chess For Dummies](#)
Format: 180x235, stron: 376



Kto szachami wojuje – ten przyjemnie spędza czas

Pionek w pierwszym ruchu, jak wiesz, posuwa się o dwa pola. Musisz więc przebyć jak najszybciej Trzecie Pole – najlepiej pociągiem – i już będziesz na Czwartym Polu. To pole należy do Tirli Boma i Tirli Bima. Piąte składa się głównie z wody... Spokojnie, gra w szachy w rzeczywistości jest nieco mniej skomplikowana niż w książce Lewisa Carrolla, Alicja po drugiej stronie lustra. Jest jednak równie wciągająca. Gra ta wywodzi się z Indii i stanowi niezwykłą mieszankę nauki i sportu, zaś jej popularność rośnie już od kilku tysięcy lat. Dla kogo właściwie są szachy? Odpowiedź jest prosta – dla każdego. Nie musisz dysponować ponadprzeciętną inteligencją. Możesz mieć umysł ścisły lub być zaprzysięgłym humanistą – tak naprawdę wystarczy odrobina wolnego czasu i trochę zapалу. Nic tak znakomicie nie pobudza mózgu do myślenia logicznego oraz procesów twórczych. Książkę tę docenią zarówno początkujący, jak i średnio zaawansowani szachiści. Tym pierwszym dostarczy solidnych podstaw, a także informacji dotyczących tego, jak należy rozmawiać o tej królewskiej grze. Ci drudzy zaś znajdą tu bezcenne złoże wskazówek odnośnie rozwijania umiejętności i udoskonalania swojego stylu.

- Na początek szczegółowo rozpracuj podstawy i osiągnij w nich doskonałość.
- Następnie opanuj konieczne kombinacje taktyczne oraz znaczenie motywów.
- W kolejnym kroku spróbuj zaznajomić się z emocjonującą stroną szachów, opartą na rywalizacji.
- Poznaj najwybitniejszych szachistów i najbardziej wyjątkowe pojedynki.
- Zgromadź też nieco informacji na temat szachów w internecie.

Ponadto: przydatne informacje na temat turniejów szachowych

Spis treści

O autorze	13
Podziękowania od autora	15
Wstęp	17
O książce	18
Konwencje zastosowane w książce	18
Naiwne założenia	19
Jak podzielona jest książka	19
Część I: Słowo wprowadzenia	19
Część II: Szachowe know-how	20
Część III: Partia: pokaż się z szachowej strony	20
Część IV: Przejdź na wyższy poziom	20
Część V: Dekalogi	21
Dodatki	21
Ikony wykorzystane w książce	21
Co dalej	22
 Część I: Słowo wprowadzenia	23
Rozdział 1: Podstawy szachów	25
Szachwycające! Podstawy gry	25
Podstawowe założenia	26
Co należy wiedzieć, aby podejmować mądre decyzje?	27
Trzy części szachowej partii	27
Różne sposoby gry	28
Wynik, którym można się pochwalić	28
Szczęk szachownicy: plansza i bierki	29
Jak znaleźć właściwą planszę i bierki?	29
Poznanie szachownicy	30
Stopniowe stawianie bierki na szachownicy	34

Rozdział 2: Figury i ich siła	39
Imitacja zamku: wieża	40
Smukłe kształty: gонец	42
Szachowy mocarz: hetman	46
Zakładanie korony: król	48
Galop w kształcie litery L: skoczek	49
Szachowa armia: pion	51
Rozdział 3: Elementy szachów	57
Zdominowanie całej szachownicy: przestrzeń	57
Nie daj się stłoczyć	58
Uzyskanie kontroli	58
Strategie przestrzeni	58
Uzyskanie jak największych zysków: materiał	62
Wartość pionów i figur	62
Strategie materialne	63
Właściwy człowiek na właściwym miejscu: rozwój	65
Zyskanie tempa	65
Gambit	67
Ochrona szefa: bezpieczeństwo króla	67
Formacja pionów	71
Promocja: piony przechodnie (wolne)	73
Mobilność jest kluczowa: piony izolowane	74
Zostawione na otwartej przestrzeni: piony odstałe	75
Na skraju odstania: piony wiszące	76
Przed swoim bratem: piony zdwojone	76
Łańcuchy pionów	78
Rozdział 4: W poszukiwaniu króla. Szach, pat i mat	81
Szach. Atakowanie króla przeciwnika	81
Utknąć w koleinie. Pat	83
Nie ma ratunku dla króla. Mat	84
Odcinanie pól za pomocą króla i hetmana	85
Matowanie królem i wieżą	88

Część II: Szachowe know-how **97**

Rozdział 5: Taktyka i kombinacje walki wręcz	99
Zrozumienie planu taktycznego gry	100
Atakowanie dwóch bierok jednocześnie: widełki	100
Podążanie za ochroniarzem: związanie	105
Zmuszenie przeciwnika do wykonania ruchu: szpikulec	107
Najciekawsze: ataki odkryte i podwójne	110
Jak sobie radzić z szachem odkrytym i podwójnym?	112

Kombinacje szachowe — przyspieszenie gry	114
Poświęcenie bierki w celu zrobienia miejsca	115
Pułapka na przeciwnika	118
Usuwanie bierki przeciwnika z kluczowego pola	120
Niszczenie strażnika	121
Przeciążenie jednej bierki, aby zaatakować inną	124
Rozdział 6: Ofiara: kiedy lepiej oddać, niż zabrać	127
Ofiara w imię rozwoju: gambit	128
Poddawanie gońca	130
Korzyść natychmiastowa: ofiara tymczasowa	133
Strategiczny ruch dla cierpliwych: ofiara stała	135
Rozdział 7: Motywy matowe	139
Uważaj na nieosłonięty tylny rząd: maty tylnego rzędu	141
Maty z użyciem hetmana i piona	143
Maty z użyciem hetmana i skoczka	147
Walec drogowy z wykorzystaniem gońca i wieży	151
Rozdział 8: Rozpoznawanie motywów	155
Analizowanie pozycji szachowych i planowanie posunięć	156
Formacje pionów	157
Obrona francuska i łańcuch pionów	158
Po obronie francuskiej: typowe formacje pionów	161
Motywy końcówek	165
Przemieszczenie wieży	166
Most	169
Rozdział 9: Formacje pionów	173
Siła formacji pionów	173
Jak formacje pionów wpływają na grę?	174
Czerpanie korzyści z pionów	175
Zaangażowanie gońca: fianchetto	176
Siła fianchetto	177
Słabości fianchetto	177
Wariant smoczy	178
Przedzieranie się przez szachownicę: zalety smoka	179
Wady wariantu smoczego	180
Sprawdzanie elastyczności pionów: Scheveningen	180
Wariant Scheveningen: korzyści	181
Słabości wariantu Scheveningen	182
Budowa muru	182
Zalety muru	183
Słabości muru	183

Stworzenie megatwierdzy w centrum szachownicy: podwójny mur	183
Zalety podwójnego muru	184
Wady podwójnego muru	184
Sprowadzanie kolorów do środka planszy: formacja angielska	185
Zalety formacji angielskiej	186
Zasadki formacji angielskiej	186
Atak skrzydłem: formacja Nimzovicha-Botwinnika	186
Zalety formacji Nimzovicha-Botwinnika	187
Słabości formacji Nimzovicha-Botwinnika	187

Rozdział 10: Posunięcia specjalne 189

Bicie piona po swojej stronie szachownicy: <i>en passant</i>	189
Bicie <i>en passant</i>	190
Szczegóły <i>en passant</i> , o których warto pamiętać	191
Wzmacnianie siły pionów: promocja	191
Ochrona króla i ruch wieżą: roszada	192
Roszada jest niedopuszczalna, jeśli... ..	194
Roszada jest dopuszczalna, jeśli... ..	194

Część III: Partia: pokaż się z szachowej strony 195

Rozdział 11: Wybór strategii: zasady gry 197

Zmierzanie do centrum	198
Wymiana bierek	203
Mniej znaczy więcej: atak mniejszościowy	204
Kontrolowanie kluczowych pól w celu uzyskania przewagi	206
Powstrzymywanie pionów: blokada	209

Rozdział 12: Mocne otwarcie 211

Rozwinięcie bierek	212
Kontrolowanie centrum	212
Uwaga na przeciwnika	212
Stosowanie podstawowych zasad	213
Atakowanie bierek przeciwnika	213
Krok do przodu dzięki ruchom otwarcia	214
Zapamiętaj dobre ruchy otwarcia	214
Stosowanie mniej skutecznych ruchów otwarcia	216
Jak uratować słaby ruch otwarcia?	217
Analiza popularnych ruchów otwarcia	218
Podwójne otwarcie pionem królewskim	219
Pozostałe posunięcia: inne odpowiedzi czarnych	225
Szlachta przodem: podwójne otwarcie pionem hetmańskim	227
Obrony indyjskie	229

Rozdział 13: Postępy w grze środkowej	233
Kiedy dojdiesz do gry środkowej... ..	233
Opracowanie planu gry środkowej	234
Ocena pozycji	234
Wykorzystanie struktury pionów	235
Poszukaj sposobów na przeprowadzenie ataku mniejszościowego	239
Atak w grze środkowej	240
Rodzaje ataków, na które trzeba uważać i przed którymi należy się bronić	241
Zasady, o których trzeba pamiętać	241
Rozdział 14: Wyjście z twarzą w końcówce	245
Nabranie dystansu do końcówki	245
Ogólna zwycięska strategia końcówki	246
Końcówki typu król i pion	247
Kiedy króle stają twarzą w twarz: opozycja	249
Kiedy każda ze stron ma więcej niż jednego piona	253
Końcówki z wieżami: starzy naciągacze	257
Gońce i skoczki: końcówki z wykorzystaniem lekkich figur	258
Skoczek kontra skoczek	260
Dobór naturalny: skoczek kontra goniec	261
Kto szybszy: goniec kontra goniec	262
 Część IV: Przejdź na wyższy poziom	 263
Rozdział 15: Zawody i szachowa etykieta	265
Praktyka czyni mistrza: krok pierwszy — wstęp do klubu	265
Turnieje amerykańskie	266
Pilnuj czasu i zachodź daleko	266
Różne rodzaje turniejów	268
Turnieje szachowe na świecie	269
Gra na odległość: szachy korespondencyjne	271
Arystokratyczne maniery: etykieta turniejowa	271
Kiedy się poddać?	272
Proponowanie remisu	273
Uważaj, czego dotykasz	274
Poprawianie bierek	275
Zachowaj przekąski na później	275
Rozdział 16: Na podbój Sieci — szachy komputerowe	277
Komputer kontra człowiek	277
Triumf maszyn liczących	278
Deep Blue pogrąża arcymistrza	279

Programy do gry w szachy	279
Szachowe bazy danych	280
Elektroniczne instrukcje szachowe	280
Szachy online	281

Rozdział 17: Notacja. Pisanie i czytanie o szachach 283

Śledzenie bierek	284
Zapisywanie posunięć	284
Opisanie typowego otwarcia	284
Oznaczanie bicia	286
Bicie figurą i roszady	288
Zapisywanie promocji piona	290
Wystrzeżenie się wieloznaczności (który skoczek, u licha?)	290
Komentowanie partii po jej zakończeniu	292
Czytanie schematów w gazecie	293

Część V: Dekalogi 295

Rozdział 18: Dziesięć najslynniejszych partii szachów 297

Rozumienie partii	298
Adolf Anderssen kontra Lionel Kieseritzky: Nieśmiertelna Partia	299
Adolf Anderssen kontra Jean Dufresne: Wiecznie Zielona Partia	301
Paul Morphy kontra Karol, książę Brunszwiku, i hrabia Isouard	303
Wilhelm Steinitz kontra Curt von Bardeleben	305
Gersz Rotlewi kontra Akiba Rubinstein	308
Stefan Lewicki kontra Frank Marshall	310
Emanuel Lasker kontra José Raúl Capablanca	312
Donald Byrne kontra Robert J. Fischer	314
Deep Blue kontra Garri Kasparow	317
Garri Kasparow kontra Świat	319

Rozdział 19: Dziesięciu najlepszych szachistów wszech czasów 325

Garri Kasparow (ur. 1936), Rosja	325
José Raúl Capablanca (1888 – 1942), Kuba	326
Robert James Fischer (1943 – 2008), Stany Zjednoczone	326
Anatolij Karpow (ur. 1951), Rosja	327
Paul Morphy (1837 – 1884), Stany Zjednoczone	327
Emanuel Lasker (1868 – 1941), Niemcy	328
Wilhelm Steinitz (1836 – 1900), Austria	328
Aleksander Alechin (1892 – 1946), Rosja	329
Michaił Botwinnik (1911 – 1995), Rosja	329
Michaił Tal (1936 – 1992), Łotwa	330
Wyróżnienia honorowe	331

Najlepsi gracze, którzy nigdy nie byli mistrzami świata	331
Michaił Czigorin (1850 – 1908), Rosja	331
Siegbert Tarrasch (1862 – 1934), Niemcy	332
Harry Nelson Pillsbury (1872 – 1906), Stany Zjednoczone	332
Akiba Rubinstein (1882 – 1961), Polska	332
Samuel Reshevsky (1911 – 1992), Stany Zjednoczone	333
Paul Keres (1916 – 1975), Estonia	333
Wiktor Korcznoj (ur. 1931), Rosja	333

Dodatki

Dodatek A: Szachowy słowniczek	337
---	------------

Dodatek B: Pomoce szachowe	361
---	------------

Książki dla początkujących	361
Szachy. Poradnik bez kantów	361
Szachy dla dzieci	361
Zagrajmy w szachy	362
Graj jak Kasparow. Lekcje z arcymistrzem	362
Ekwipunek szachowy	362
Caissa — sklep szachowy	362
Szachy.com.pl	363
Gambit — Agencja Szachowa	363
Szachy w Internecie	363
Miejsca związane z szachami	364

Skorowidz	365
------------------------	------------

Rozdział 2

Figury i ich siła

W tym rozdziale:

- ▶ Góruje nad Tobą (jeśli jesteś mrówką): wieża.
- ▶ Dostarcza nie tylko wiadomości: goniec.
- ▶ Dumnie dzierży buławę: hetman.
- ▶ Kłaniamy się przed królem.
- ▶ Przemieszcza się ponad przeszkodami: skoczek.
- ▶ Pion (który nie jest figurą) bohaterem dnia.

po latach uczenia gry w szachy uczniów szkoły podstawowej wydaje mi się, że znalazłem najłatwiejszy sposób na opisanie poszczególnych figur. Posłużę się tą metodą również tutaj. Opis rozpoczynam od wieży, ponieważ jej ruchy do przodu i tyłu oraz na boki łatwo zapamiętać. Następnie omówię gońca, który porusza się odważnie po przekątnych, tam gdzie wieża nie może. Dzieci pojmują te zasady w lot. A to, co się sprawdza na nich, z pewnością będzie też skuteczne i u starszych uczniów, prawda?

Po zapoznaniu się z ruchami wieży i gońca opanowanie ruchów hetmana przyjdzie już z łatwością. Hetman bowiem posiada połączoną siłę wieży i gońca. Podobnie porusza się król, tyle że w jednym posunięciu może pokonać jedno pole. Informacje o skoczku i pionach zostawiam na koniec, ponieważ są one najtrudniejsze do wyjaśnienia.



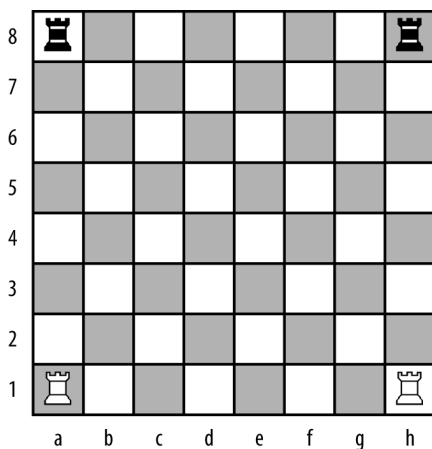
Warto zapamiętać sobie, że kiedy bierki są od siebie oddzielone, to szachy są nauką, ale kiedy łączą się na rozmaite sposoby, stają się sztuką. Wszystkie bierki lubią towarzystwo, ale bywają kapryśne, czasami hetman czuje się dobrze obok króla, innym razem jest wręcz odwrotnie. Jasne wytłumaczenie relacji tego typu nie istnieje. Tylko szachowy geniusz wie, jak sprawić, aby bierki harmonijnie ze sobą współdziałały, pozostali muszą przebrnąć przez las prób i błędów. W rozdziale 3. w podobny sposób — najpierw osobno, a później w kombinacji — zostały opisane czynniki szachów.

Imitacja zamku: wieża

Z pewnością wiele osób może uważać, iż pierwowzorem tej figury była prawdziwa wieża albo zamek. Jednak było wręcz przeciwnie! Szachowa wieża wywodzi się bowiem z rydwanu: figura ta jest zarówno szybka, jak i mocna, stąd jej znacząca wartość. Może się wydawać, iż zdecydowanie różni się od innych bierek, co częściowo wyjaśnia postrzeganie jej jako figury silnej (patrz zakładka „Ciężkie figury” w dalszej części tego rozdziału).

Oczywiście, aspekt siły można traktować zbyt poważnie. Wieża porusza się dość szybko, zatem często bywa tak, iż gracz, który bardziej skutecznie wprowadzi ją do gry, zwycięża. Niestety, każdą partię wieża rozpoczyna wcisnięta w narożnik szachownicy i musi czekać na ruchy pozostałych bierek, zanim ktoś się nią zainteresuje.

Na rysunku 2.1 pokazuję pierwotne położenie wież na szachownicy.



Rysunek 2.1.
Na początku gry wieże zajmują narożniki szachownicy

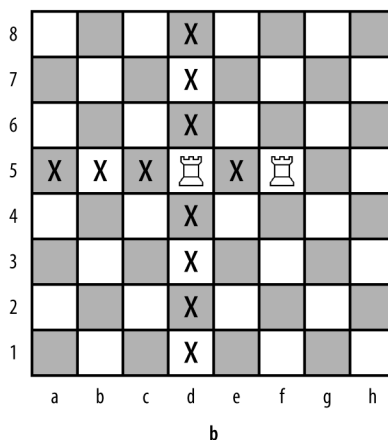
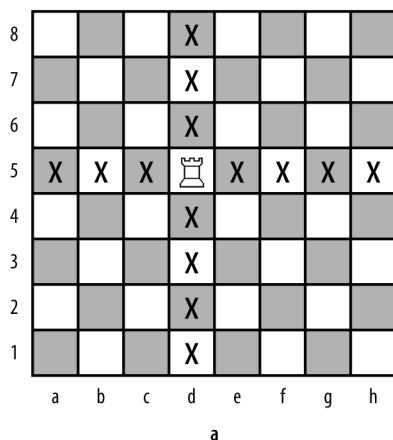


Wieża może się poruszać o dowolną liczbę pól, jednak wyłącznie w linii prostej, w górę i dół oraz do boku, tak jak to zaznaczono na rysunku 2.2. Widać na nim wieżę zajmującą pole d5. Ponownie sięgamy myślami do rydwanu. Kiedy pojazd się rozpędzi, wykonywanie zakrętów nie jest łatwe. Czy kiedykolwiek widziałeś film *Ben Hur*? Wieża porusza się tak samo jak rydwan w tym filmie, tyle że nie jest uzbrojona w szpice.

Na rysunku 2.2b pokazuję, że wieża nie może wykonać ruchu na pole zajęte przez jedną z własnych bierek — w tej sytuacji inną wieżę, która znajduje się na f5 — ani też przeskoczyć nad figurą i znaleźć się na innym polu w tym rzędzie.

Rysunek 2.2.

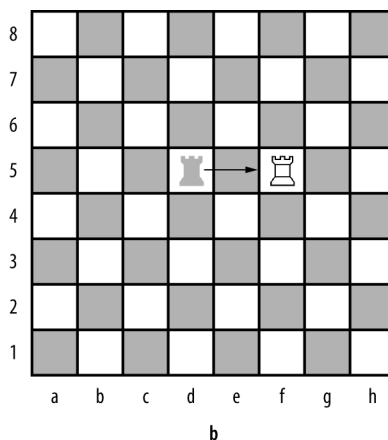
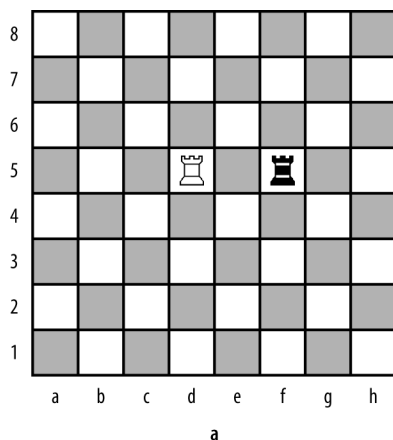
Wieża może się poruszać o dowolną liczbę pól, pod warunkiem że nie ogranicza jej żadna własna bierka



Na rysunku 2.3a widać, jak wieże biała i czarna są gotowe do bitwy. Wieża biała nie może przesunąć się w tym samym rzędzie poza wieżę czarną, ale może ją *zbić* i zająć jej miejsce, co zostało pokazane na rysunku 2.3b (w notacji szachowej ruch ten zapisujemy *1. Wxf5*; szczegóły dotyczące notacji znajdują się w rozdziale 17.). Ale nie myśl, że bierki przeciwnika należy zbijać przy każdej okazji. To nie warcaby!

Rysunek 2.3.

Biała wieża atakuje i zbija czarną wieżę



Ciężkie figury

Czasami wieża i hetman są nazywane figurami *ciężkimi* lub *głównymi*, ponieważ zarówno sama wieża i jej król, jak i sam hetman i jego król mogą doprowadzić króla przeciwnika do mata (informacje o macie znajdują się w rozdziale 4.).

Natomiast lekkie figury, takie jak skoczek i goniec, nie mogą doprowadzić przeciwnika do mata przy wsparciu jedynie własnego króla.



Kiedy początkujący szachiści odkryją siłę wieży, czasami już na samym początku partii decydują się na ruch pionów stojących bezpośrednio przed nią (piony te znane są pod nazwą *pionów wieżowych*). Za sprawą takiego manewru zyskują przestrzeń dla wieży, ale zazwyczaj jest to kiepskie rozpoczęcie gry. Wszak w przypadku zagrożenia ze strony pionka, skoczka lub gońca przeciwnika wieżę należy wycofać. Jest bowiem zbyt cenna, aby stracić ją za którąś z wymienionych bierek. W takiej sytuacji przemieszczanie wieży do przodu i z powrotem jest zwykłą stratą czasu. Najlepszą strategią jest uruchomienie jak najmniejszej liczby pionków, wprowadzenie do gry figur lekkich (skoczków i gońców), a następnie zajęcie się wieżami.

Smukłe kształty: goniec

Goniec ma smukłą talię, zatem może przeciskać się po przekątnych (naprawdę nie wiem, dlaczego goniec ma akurat taki kształt, ale zawsze tak go sobie wyobrażałem). Goniec jest nazywany *lekką figurą*, bowiem nie jest w stanie doprowadzić przeciwnika do mata za pomocą wyłącznie króla. Jeśli ktoś nie wierzy, ustawiamy szachownicę i próbujemy! (Być może, wcześniej warto zajrzeć do rozdziału 4.). Jeśli komuś ta sztuka się uda, z pewnością stanie się słynny na całym świecie, a sam zaproszę go do pracy przy kolejnym wydaniu niniejszej książki. Gońce i ich miejsce na szachownicy na początku gry ukazują na rysunku 2.4.



Goniec może przemierzać dowolną liczbę pól, ale wyłącznie ukośnie i jeśli na jego drodze nic nie stoi. Jeżeli, wykonując ruch, napotka na szlaku bierkę przeciwnika, może ją zbić i zająć jej miejsce.

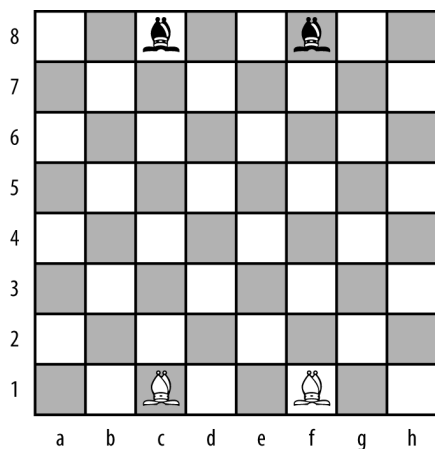
Co łączy gońca ze słoniem?

Wprawdzie początkowo trudno w to uwierzyć, ale szachowy goniec wywodzi się od słonia. Jednak pochodzenie tej figury łatwiej zrozumieć, kiedy pomyślimy o dawnym żołnierzu hinduskim, który siedział na słoniu i ciskał we wrogów włóczniami, albo wyobrażymy sobie średnio-wiecznego łucznika posyłającego strzały w stronę nieszczęsnych wrogów. Goniec nie lubi starcia wręcz i najlepiej wypada podczas ataków z dalszej linii.

Sam możesz zdecydować, czy wolałbyś strzelać strzałami bezpiecznie, bez wyrządzania komukolwiek krzywdy, czy też w dół, aż okopy zapelnia się ludźmi przeciwnika? Łucznicy nie byli głupi.

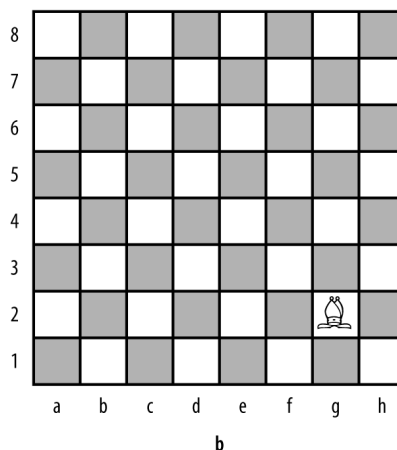
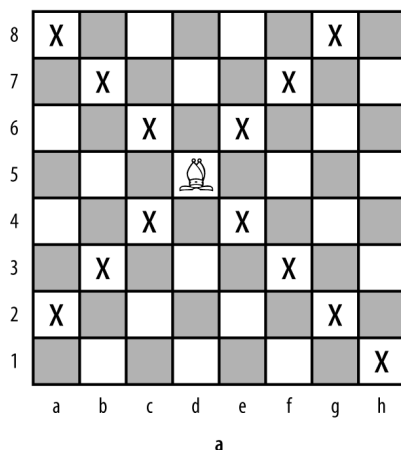
Na przestrzeni wieków figura ta była nazywana rozmaicie, na przykład Włosi widzieli w niej mitrę biskupią. Obecną postać oraz siłę goniec uzyskał w epoce Renesansu.

Rysunek 2.4.
Gońce
na pozycjach
wyjściowych



Na rysunku 2.5 przedstawiam kilka potencjalnych ruchów gońca. W przeciwieństwie do wieży, siła ataku gońca jest uzależniona od jego położenia na szachownicy, a w końcu od jego mobilności lub *zasiegu*, czyli liczby pól, na które może się przesunąć. Większość pól atakowanych przez gońca znajduje się w centrum szachownicy, dlatego jego moc rażenia jest większa, jeżeli właśnie tam się znajduje. Niestety, równocześnie sam jest narażony na łatwiejsze ataki. Na rysunku 2.5a widać, jak goniec atakuje 13 pól. Ile szachowych pól znajduje się w jego zasięgu na rysunku 2.5b? (Prawidłowa odpowiedź brzmi 9 — nie licząc pola, które zajmuje).

Rysunek 2.5.
Goniec
atakuje 13 pól
(oznaczonych
znakiem X)



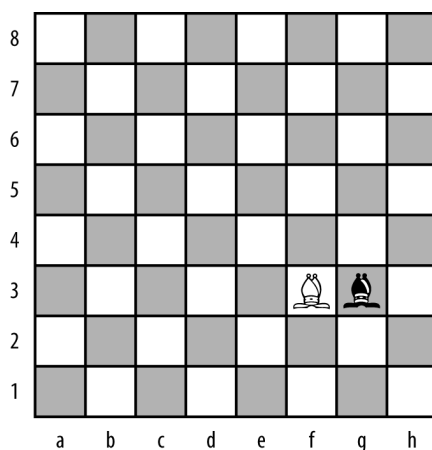
Rzut oka na szachownicę i można by rzec, iż niektóre przekątne są dłuższe od innych. Przekątne, które przebiegają przez centrum szachowej planszy są dłuższe od tych, które dzielą jej narożniki na pól. W związku z tym, iż goniec nie lubi pojedynków wręcz, szachiści często umieszczają go na długich przekątnych, co zostało pokazane na rysunku 2.5b.



Warto również wspomnieć o dość osobliwym ograniczeniu ruchów gońca. Otóż, jeśli zaczyna grę na jasnych polach, może się poruszać wyłącznie po nich, i odwrotnie, jeżeli goniec na początku partii zajmuje pole ciemne, to już do jej końca ma możliwości przemieszczania się wyłącznie po nich. Od samego początku gry goniec jest dyskryminowany ze względu na kolor! Poza jego zasięgiem pozostaje co najmniej połowa szachownicy! Z tego też powodu ludzie szachów mówią o dysponowaniu „dwoma gońcami”, ponieważ w tandemie mogą one, przynajmniej teoretycznie, przemieszczać się po całej planszy. Chociaż nigdy nie są w stanie pospieszyć przyjacielowi z pomocą i w żadnym wypadku nie mogą wynagrodzić wzajemnej straty.

Cecha ta jest tak niezwykle, iż w zakończeniach szachowych istnieje specjalna kategoria nazywana *zakończeniem gońców przeciwnych kolorów*. Ma ono miejsce wówczas, kiedy każdemu z graczy pozostaje jeden goniec, ale poruszają się one po polach innego koloru i w ten sposób są skazane na nieustanną włóczęgę po przeciwstawnych stronach szachownicy. Opisywany typ zakończenia ilustruje rysunek 2.6. Gońce są wobec siebie bardzo blisko — na tyle, iż mogłyby sobie dać buziaka — ale nie są w stanie *zbić* siebie nawzajem.

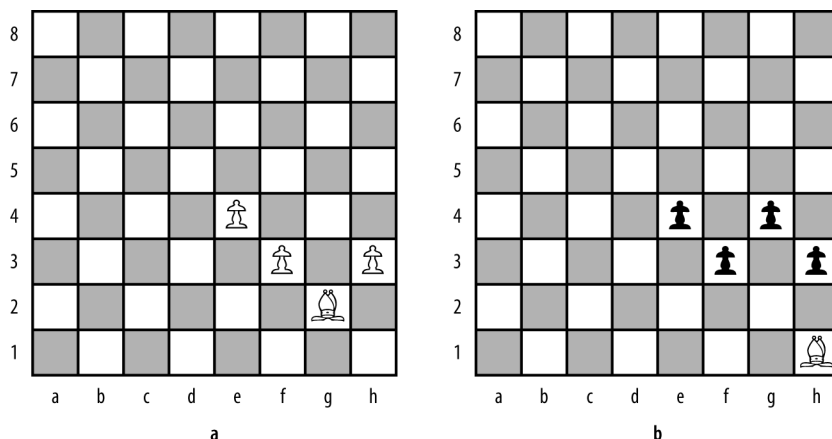
Rysunek 2.6.
Zupełnie niezadawalające zakończenie gońców przeciwnych kolorów



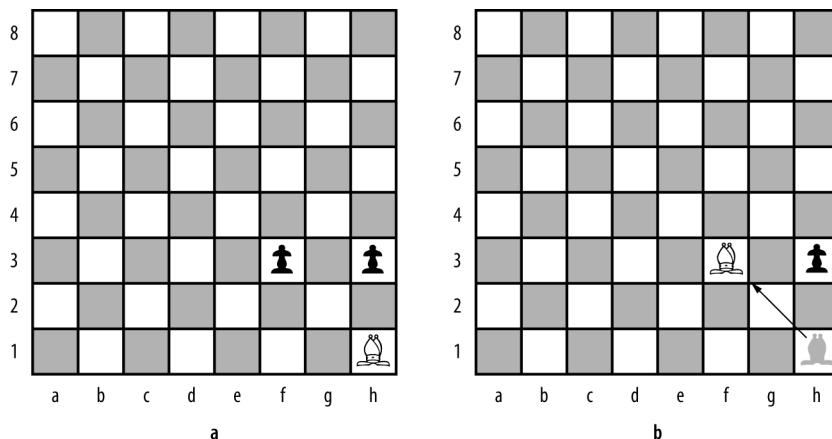
Gońcowi, podobnie jak wieży, na przeszkodzie może stanąć własna armia. Zdecydowanie najmniej pożądanym miejscem dla gońca jest znajdujące się za pionem pole tego samego koloru. Piony są bowiem najmniej mobilnymi bierkami i mogą sprawić, iż goniec stanie się prawie bezsilny, jak to zostało pokazane na rysunku 2.7a. Goniec, który jest blokowany przez własne piony, doczekał się określenia „zły goniec”. Do ograniczenia ruchliwości gońca mogą być również wykorzystane piony przeciwnika (patrz rysunek 2.7b).

Jednak ograniczenie posunięć gońca poprzez ustawienie pionów nie zawsze przynosi skutek, ponieważ może on zbić bierki przeciwnika, chociażby w sposób, jaki został przedstawiony na rysunkach 2.8a i 2.8b (1. Gxf3).

Rysunek 2.7.
Goniec
blokowany
przez piony
swoje i prze-
ciwnika



Rysunek 2.8.
Goniec zbija
piona



Gracze, którzy do ograniczenia mobilności gońca zamierzają użyć pionów — co jest dobrym rozwiązaniem, dopóki nie ogranicza się własnych gońców — powinni się najpierw upewnić, że są one wystarczająco dobrze bronione!

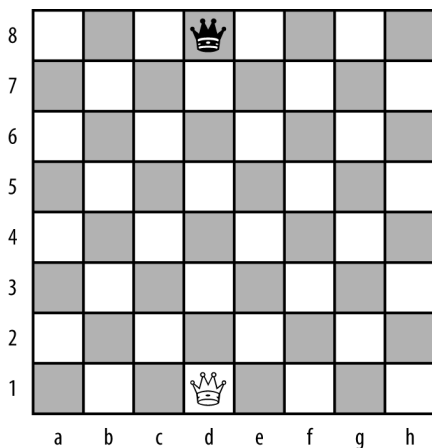


Ruch gońców jest stosunkowo łatwy do zapamiętania, ale ich zdolność do atakowania z daleka często bywa zaskakująca. Już wielokrotnie byłem w szoku, patrząc, jak goniec mego rywala przeskakuje z jednego narożnika szachownicy na drugi. Jeśli gońce przeciwnika nie są w bezpośredniej bliskości Twoich bierok, nie oznacza to, iż Ciebie nie atakują!

Szachowy mocarz: hetman

Najsilniejszą figurą na szachownicy jest hetman. W szachach siła bierki jest bezpośrednio uzależniona od jej mobilności, a hetman jest właśnie najbardziej ruchliwą figurą. Chociaż dysponuje ogromną mocą, w potyczkach z siłami przeciwnika musi zachować szczególną ostrożność. Podczas ataku wieży lub lekkich figur hetman często bywa zmuszony do wycofania się lub może zostać stracony. Trzeba go zatem traktować z należytytym szacunkiem!

Na rysunku 2.9 przedstawiam położenie hetmanów na szachownicy na początku gry.



Rysunek 2.9.
Hetmani
zajmują
swoje pozycje



Ruch hetmana stanowi po prostu połączenie ruchów wieży (do przodu i tyłu oraz na boki) i gońca (po przekątnej) — w zasadzie hetman może się przemieszczać o dowolną liczbę pól, w wybranym przez siebie kierunku. Jedynym ograniczeniem mobilności tej figury polega na tym, iż nie może przeskakiwać bierki. Hetman bije przeciwnika, zajmując jego miejsce na szachownicy.

Narodziny hetmana

Hetman wywodzi się od hinduskiego wezyra, który był premierem króla lub jego doradcą. Pierwotnie była to figura słaba, ale pod koniec XV wieku wyposażono ją w wielką siłę. Nie wiadomo, czy nastąpiło to za sprawą nobilitacji figury,

czy w rezultacie kolejnej próby przyspieszenia gry. Wydaje się jednak oczywiste, iż średnio-wieczna Europa przywykła do potężnych królowych¹ i to właśnie może tłumaczyć zmianę charakteru figury.

¹ Aluzja do angielskiej nazwy tej figury: *queen*, czyli „królowa” — przyp. red.

Aby uświadomić sobie, jak wielka jest siła hetmana, wystarczy postawić figurę pośrodku pustej szachownicy, co, nawiasem mówiąc, jest sytuacją, która nigdy się nie zdarzy podczas partyjki szachów rozgrywanej według obowiązujących zasad! Umieszczony na środku szachownicy hetman może przemieścić się aż na 27 pól, w ośmiu różnych kierunkach, co obrazują na rysunku 2.10.

Rysunek 2.10.
Władza
usytuowane-
go w centrum
szachownicy
hetmana
obejmuje
niemal całą
planszę

8	X			X			X	
7		X		X		X		
6			X	X	X			
5	X	X	X		X	X	X	X
4			X	X	X			
3		X		X		X		
2	X			X			X	
1				X				X
	a	b	c	d	e	f	g	h

Kiedy hetman znajdzie się na boku szachownicy, jego możliwości są nieco mniejsze, zatem siła odrobinę słabsza. Jednak usytuowanie hetmana w centrum planszy szachowej już we wczesnym stadium gry jest manewrem zbyt niebezpiecznym, bowiem wystawia figurę na możliwość nękania jej przez armię przeciwnika. Znacznie bardziej powszechnym rozwiązaniem jest usytuowanie hetmana w zdecydowanie bardziej defensywnym położeniu i poczekanie z wprowadzeniem do gry do czasu, kiedy wiele bierok zostanie wyeliminowanych z pojedynku i zagrożenie będzie mniejsze.

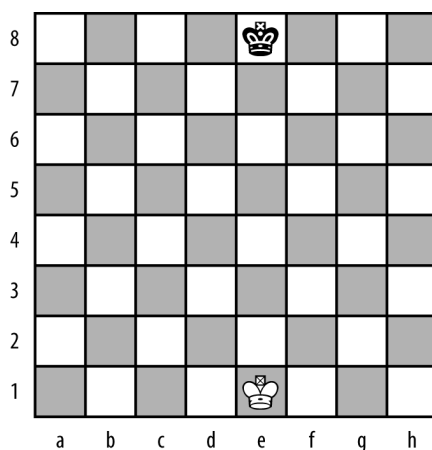


W szachach hetman jest nie tylko najsilniejszą i najbardziej niebezpieczną figurą. Jest również najcenniejszy! Przesuwanie go w miejsca, w których będzie narażony na łatwe ataki, jest generalnie mało roztropne. We wczesnej fazie gry należy pozwolić walczyć na szachownicy innym figurkom i pionom, zaś samego hetmana wprowadzić do walki dopiero wtedy, kiedy na planszy zrobi się trochę luźniej. Jeżeli przeciwnik we wczesnej fazie gry przesunie hetmana na Twoją stronę szachownicy, odwagi! Prawdopodobnie popełnił błąd. Należy poszukać metod, aby swoimi figurkami wykonać takie ruchy, które doprowadzą do ataku na wysuniętego hetmana lub zmuszą go do wycofania się.

Zakładanie korony: król

Król nie jest najsilniejszą figurą szachową (jest nią hetman), ale na szachownicy najważniejszą (w tradycyjnych szachach jest również najwyższy). Podczas ataku na króla należy go bronić. Sytuacja, w której król jest atakowany, a szachista nie jest w stanie go obronić, prowadzi do mata... i zakończenia gry (wiadomości o macie znajdują się w rozdziale 4.). Właściwie króla nigdy nie można zbić, wystarczy go zmusić do poddania się. Na polu bitwy mogą zginąć tysiące, ale król darzy szacunkiem drugiego króla (nie można jednak zapomnieć, iż tak samo jak inne bierki, król może zbijać rywali, zajmując ich miejsce na szachownicy!).

Na rysunku 2.11 ukazuję położenie królów na szachownicy na początku gry.



Rysunek 2.11.
Królowie siedzą na swoich tronach



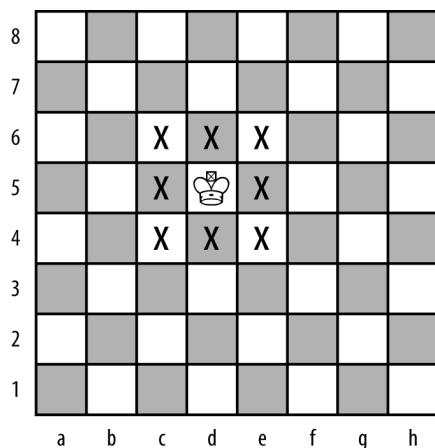
Król może poruszać się o jedno pole w dowolnym kierunku, z wyjątkiem możliwości dokonania roszady (więcej informacji o tym specjalnym posunięciu znajduje się w rozdziale 10.), co może nastąpić podczas partii tylko raz. Królowie nie mogą się znajdować zbyt blisko siebie. Musi ich oddzielać przynajmniej jedno pole, gdyż jeden król nie może zaszachować drugiego. Możliwości wykonania ruchu przez króla można zobaczyć na rysunku 2.12.



Można by się spodziewać, iż to król wiedzie swoje oddziały do bitwy, ale ta analogia w szachach ma niewielkie zastosowanie. Bowiem do czasu, kiedy czuje się wystarczająco bezpieczny, monarcha ukrywa się za rzędem pionów. Ogólnie rzecz ujmując, kiedy król staje się aktywny, rozpoczyna się *końcówka* (większość figur została już zbita). Na tym etapie pojedynku monarcha może być wyjątkowo potężny i warto pomyśleć nad przemieszczeniem go do centrum szachownicy. Jeżeli jednak wspomniany manewr nastąpi już w środkowej fazie gry, jest to krok w stronę katastrofy (szczegóły strategii w środkowej i końcowej fazie pojedynku zostały opisane w rozdziałach 13. i 14.).

Rysunek 2.12.

Znak X wyznacza potencjalne ruchy, które król może wykonać ze swojego położenia



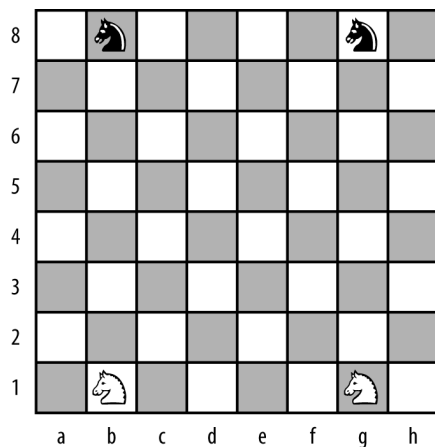
Galop w kształcie litery L: skoczek

Skoczek to skomplikowana figura i trzeba trochę poćwiczyć, zanim będzie można nim swobodnie operować na szachownicy. Sam jej kształt sugeruje, iż wywodzi się z dawnej kawalerii. Skoczek nie jest w stanie doprowadzić przeciwnika do mata za pomocą wyłącznie króla, dlatego, podobnie jak goniec, jest figurą lekką — chociaż jego siła jest inna. W przeciwieństwie do gońca specjalizującego się w atakach z dalszego rzędu, skoczek lubi walkę na niewielkiej przestrzeni. Zazwyczaj jest też pierwszą figurą z tylnego rzędu, która zostaje poprowadzona do gry i starcia z armią przeciwnika. Skoczek jest naprawdę wkurzony i gotowy do walki!

Na rysunku 2.13 pokazuję położenie skoczków na szachownicy na początku gry.

Rysunek 2.13.

Skoczki
zaczynają
tutaj

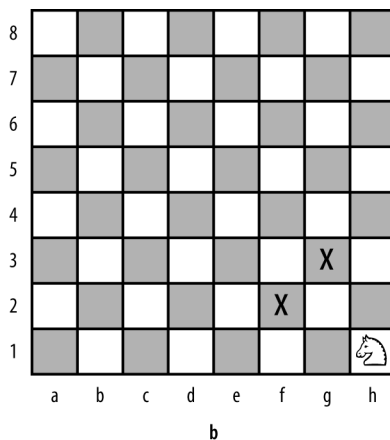
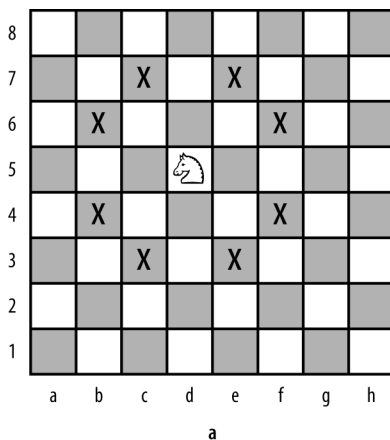




Kiedy gram w szachy, skoczka postrzegam jako dosiadającego konia średniowiecznego rycerza, który jest uzbrojony w kopię. Nie może nią zbyt daleko sięgnąć, ale jeśli ktoś podejdzie do rycerza zbyt blisko, z pewnością zostanie przebity. A co dziwne, jeśli rywalowi uda się ominąć kopię i zbliżyć do rycerza, w zasadzie jest on bezbronny (prawdziwy rycerz musiałby zsiąść z konia, rzucić kopię i dobyć miecza do dalszej walki na krótkim dystansie, ale jest to zbyt czasochłonne, a poza tym zasady gry w szachy na to nie zezwalają!). To dość zaskakujące, że posiadający dużą siłę ofensywną skoczek nie jest w stanie kontrolować pól, z którymi bezpośrednio sąsiaduje.

Najłatwiejszym sposobem zapamiętania ruchu skoczka jest wyobrażenie sobie ruchu w kształcie litery L. Kierunek posunięcia nie ma znaczenia. Dwa pola do przodu i jedno w bok albo jedno do tyłu i dwa w bok, to przykładowe kombinacje, które można zastosować podczas przemieszczania się skoczka. Skoczek wykonuje zbita tak samo jak inne bierki poprzez zajęcie miejsca zbijanej figury lub pionka na szachownicy. Na rysunku 2.14a widać, gdzie mógłby przemieścić się skoczek usytuowany na środku szachownicy. Zlokalizowany w centrum szachowej planszy skoczek kontroluje osiem pól, jeśli natomiast znajduje się w narożniku szachownicy, co pokazują na rysunku 2.14b, tylko dwa.

Rysunek 2.14.
Możliwości
ruchu skoczka,
który znajduje
się w centrum
i w narożniku
szachownicy



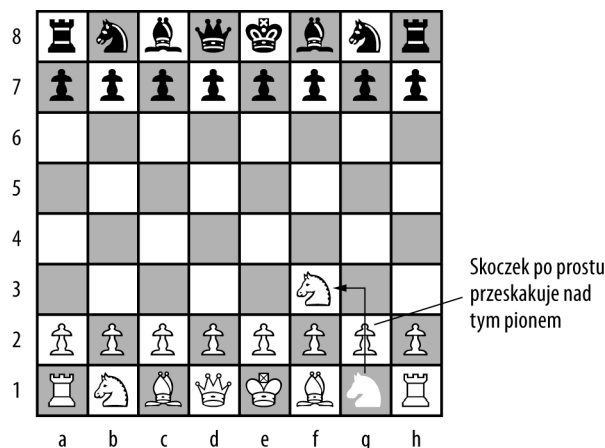
Warto pamiętać, że po wykonaniu ruchu skoczek zawsze ląduje na polu innego koloru niż to, z którego startował. Jest ponadto jedyną figurą, której ta przemienność kolorów dotyczy. Jeśli zajmuje jasne pole, musi przemieścić się na ciemne i odwrotnie.

Skoczek jest najbardziej skuteczny, kiedy znajduje się w centrum szachownicy albo zajmuje taką pozycję, która umożliwi mu zaatakowanie jednego z czterech środkowych pól. Jednak, w przeciwieństwie do innych figur, uwielbia być w centrum akcji. Do wycofania bywa zmuszony wyłącznie wówczas, kiedy

zostanie zaatakowany przez mniej wartościowego piona. Inaczej tkwi na swoim miejscu i prowokuje przeciwnika do zbitcia. Skoczek lubi dynamicznie wkraczać do walki i nienawidzi, kiedy zwyciężają inni.

Największą zaletą skoczka jest fakt, iż może swobodnie przemieszczać się ponad innymi bierkami, zarówno własnymi, jak i przeciwnika. W rzeczywistości jest to również jedyna figura, która może wejść do gry bez konieczności wykonania wcześniejszego ruchu pionem, co zostało pokazane na rysunku 2.15.

Rysunek 2.15.
Skoczek
przeskakuje
przez piona



Skoczek po prostu
przeskakuje nad
tym pionem

Szachowa armia: pion

Chociaż osoby grające w szachy czasami nazywają wszystkie szachowe bierki figurami, wykluczają z tego grona piona. Kiedy tracisz skoczka, możesz stwierdzić, iż: „Tracę skoczka” albo: „Tracę figurę”, ale jeżeli przeciwnik zbije Ci piona, nie powiesz: „Tracę figurę”, tylko: „Tracę piona”. (Dlaczego? To specyficzny język ludzi szachów). Piony to tylko piony, a w szachach jest ich mnóstwo. Na rysunku 2.16 pokazuję ustawienie pionów na początku gry.

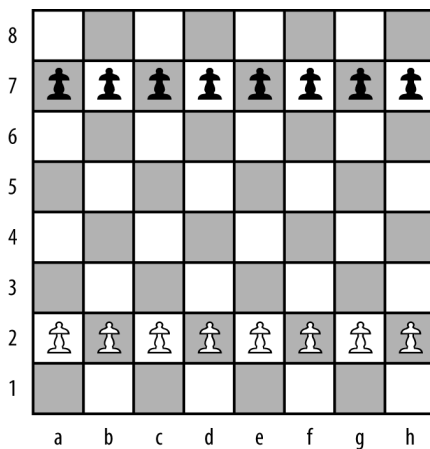


Wycieczka skoczka

Wycieczka skoczka to ciekawe ćwiczenie szachowe. Polega ono na tym, że umieszczamy skoczka w dowolnym miejscu szachownicy i przemieszczamy go, zgodnie z zasadami gry (ruch w kształcie litery L) po całej planszy. Trudność polega na tym, że figura nie może znaleźć się na tym samym polu dwa razy. Z wy-

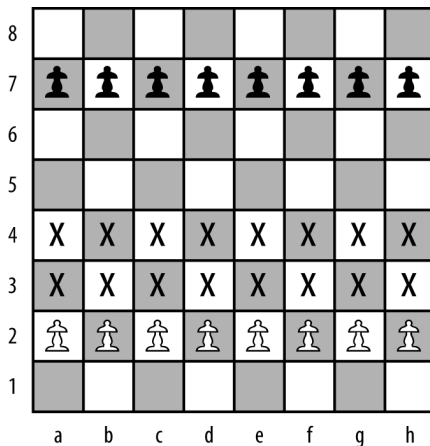
cieczek skoczka słynął arcymistrz szachowy George Koltanowski. Mógł je robić bez patrzenia na szachownicę (podawał tylko współrzędne pola, na którym figura miała się znaleźć). Pewnego razu, z okazji swoich 90. urodzin, dokonał tego na oczach ponad 300 zafascynowanych widzów!

Rysunek 2.16.
Piony w szyku bojowym



Piony to piechota szachów i są traktowane jak żołnierze piechoty. Ich siła jest bardzo ograniczona. Pion może się poruszać zaledwie o jedno pole do przodu, z wyjątkiem pozycji wyjściowej, kiedy może przesunąć się zarówno o jedno, jak i dwa pola w przód. Piony nie mogą przemieszczać się ani do tyłu, ani na boki — wyłącznie do przodu. Na rysunku 2.17 widać możliwości wykonania ruchu przez białe piony, które znajdują się w pozycji wyjściowej.

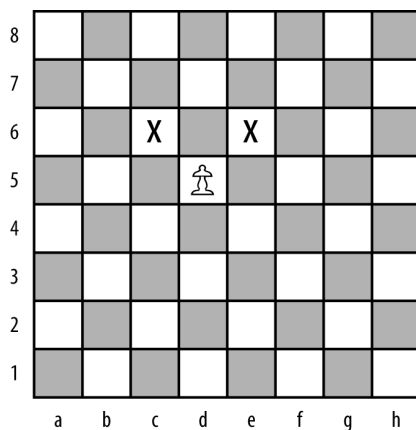
Rysunek 2.17.
Podczas otwarcia partii szachów białe piony mogą przesunąć się na pola oznaczone znakiem X



Pion, w przeciwieństwie do figur, zbija bierki przeciwnika inaczej niż się porusza. Czyni to na ukos, przesuwając się o jedno pole. I tu nic się nie zmienia — usuwa zbitą bierkę rywala z szachownicy i zajmuje jej miejsce. Możliwości bicia piona można zobaczyć na rysunku 2.18.

Rysunek 2.18.

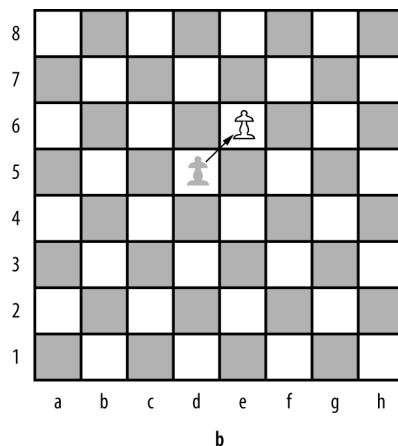
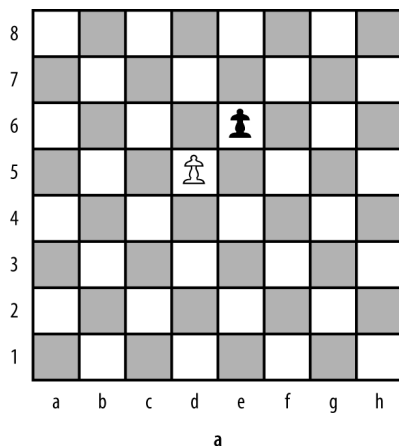
Biały pion może dokonać bicia tych bierzek przeciwnika, które znajdują się na polach oznaczonych znakiem X



Na rysunku 2.19a pokazuję sytuację, w której pion przeciwnika zajmuje pole znajdujące się w zasięgu ataku piona białego. Na rysunku 2.19b przedstawiam moment zbijania czarnego piona przez białe (choć mogłoby być na odwrót, jeśli najbliższy ruch należałby do czarnych!).

Rysunek 2.19.

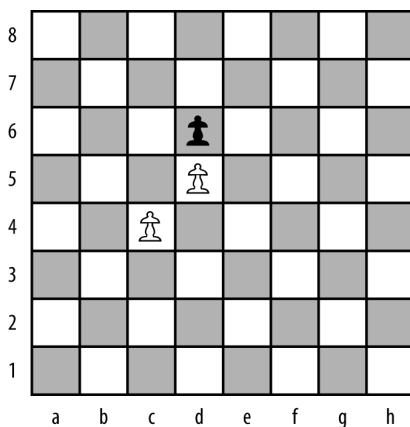
Walka pionów: biały zbija czarnego



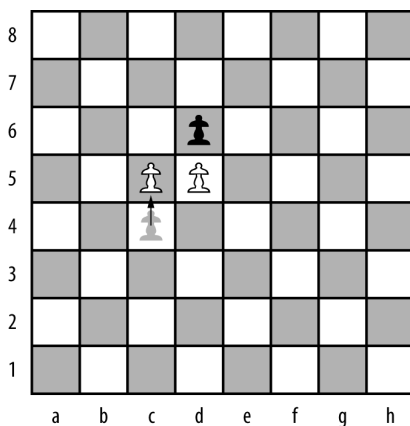
Pion może wykonać ruch do przodu, pod warunkiem że na jego drodze nie ma żadnej przeszkody. Jeśli podczas przemieszczania się napotka figurę lub piona swojego rywala usytuowane w taki sposób, iż nie można ich zbijać, to pion zostaje zawieszony, bowiem nie może wykonać ruchu. W takiej sytuacji szachiści mówią, że pion jest *zamknięty*. Na rysunku 2.20 widać, jak pionki zajmujące pola d5 i d6 są zamknięte... przez siebie nawzajem.



W sytuacji, kiedy dwa piony blokują się nawzajem, co zostało pokazane na rysunku 2.20, należy spróbować sprowadzić na pomoc kolejnego piona. Opisywana tu strategia jest tak powszechna, iż zyskała nazwę *dźwigni*. Na rysunku dokładnie widać, skąd pochodzi nazwa — drugi pion usiłuje podważyć pierwszego. Użycie dźwigni pokazuję na rysunku 2.21.



Rysunek 2.20.
Para pionów
w klinczu



Rysunek 2.21.
Pełne odwagi
i oddania
posunięcie
znane jako
dźwignia

W celu pełnego zrozumienia tej sytuacji pomaga wyobrażenie piechura trzymającego włócznię i olbrzymią tarczę. Od przodu żołnierz zasłania się tarczą i można go trafić wyłącznie z prawej lub lewej strony. Aby uderzyć od frontu, piechur potrzebuje pomocy innego żołnierza.

Piony: dusza szachów

Chociaż pion jest najmniej wartościową bierką, niektórzy określają go mianem „duszy szachów”. Właśnie to miał na myśli arcymistrz szachowy Francois André Philidor (1726 – 1795), kiedy stwierdził: „Piony są prawdziwym życiem gry”. O tym zaszczytnym tytule ma świadczyć kilka czynników. Oto one.

✓ Piony są tymi bierkami, których na szachownicy jest najwięcej.

- ✓ Piony mogą decydować, czy inne figury będą miały miejsce na ruch.
- ✓ Żadna figura nie chciałaby być wymieniona za marnego piona, zatem musi się ich wystrzegać i je omijać.
- ✓ Piony nie mogą się cofać, dlatego każdy ich ruch stanowi zobowiązanie i powinien być dokonany po głębszym zastanowieniu.

Teraz, dzięki pomocy dodatkowego piona, pozostałe mogą się zbić nawzajem. Jeśli to czarny pion zbije białego, drugi biały pion będzie się mógł swobodnie ruszyć. Nierzadko dźwignia może zostać użyta również do wydostania się z innych podobnych sytuacji. Technika ta bywa spotykana wielokrotnie podczas pojedynków szachowych mistrzów.



W związku z tym, że pionki można tak łatwo zatrzymać, szachiści odkryli, iż najsilniejsze są wówczas, kiedy stoją w szyku. W ten sposób zarówno piony samodzielnie, jak i w *duecie* mogą chronić pole znajdujące się przed nimi. Wzajemnie wspieranie się sprawia, że piony stają się nie tylko bardziej mobilne, ale też ich wpływ na grę wzrasta.

O pionach z pewnością warto wiedzieć więcej, ale w tym rozdziale nie będzie już o nich ani słowa. Informacje o promocji piona oraz specjalnym ruchu zwanym *en passant* (bicie w przelocie) znajdują się w rozdziale 10., który jest poświęcony posunięciom specjalnym. Usytuowanie pionów określane jest mianem *struktury pionów*, którą omawiam w szczegółach w rozdziale 3. W książce można również znaleźć cały rozdział poświęcony strukturom pionów w odniesieniu do konkretnych otwarć — to rozdział 9., w którym omawiam *formacje pionów*.