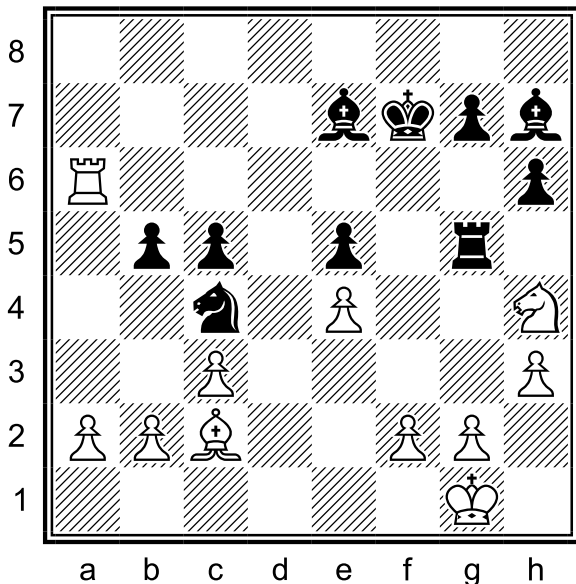


Oto krótka analiza jedna z pozycji w których przewaga lekkiej figury nie jest istotna. Białe mają solidną rekompensatę: w zamian za straconą figurę mają dwa piony jak też potencjalnego wolniaka na linii „a” (wykorzystują też źle ustawioną czarną wieżę). Efektem tego jest możliwość przejścia do strefy remisowej. Zobaczymy jak białe mogą zdecydować o wejściu w strefę remisową w zależności od odpowiedzi przeciwnika. Zaprezentuję kilka możliwych kontynuacji (wszystkie remisowe). Najbardziej podobają mi się pozycje: pierwsza i ostatnia. Tak więc zapraszam do ustawienia pozycji na desce jak też przeżywania miłych estetycznych i emocjonalnych wrażeń ☺

[Event "FICS rated standard game"]
 [Site "FICS"]
 [Date "2011.08.15"]
 [White "cjldx"]
 [Black "NokiaTwenty"]
 [WhiteElo "1808"]
 [BlackElo "1876"]
 [ECO "C86"]
 [TimeControl "2700+45"]

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6
 5. O-O Be7 6. Qe2 b5 7. Bb3 d6 8. c3 Bg4
 9. h3 Bh5 10. d3 O-O 11. Nbd2 Na5 12.
 Bc2 c6 13. Re1 Re8 14. Nf1 h6 15. Ng3
 Bg6 16. Nh4 Bh7 17. Nhf5 Bf8 18. Bd2 d5
 19. Rad1 Qc7 20. Qf3 Re6 21. Nh5 Nxe5
 22. Qxe4 Rxe4 23. Re3 Rg6 24. Rf3 dxe4
 25. dxe4 Rd8 26. Nh4 Rxd2 27. Rxd2 Rg5
 28. Qxf7+ Qxf7 29. Rxf7 Kxf7 30. Rd7+
 Be7 31. Ra7 Nc4 32. Rxa6 c5

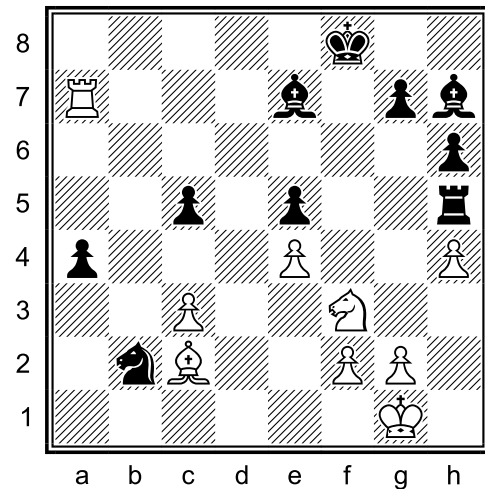
Cała analiza rozpoczyna się od poniższej pozycji



Pozycja wyjściowa (po ruchu czarnych 32...c5)

WARIANT nr 1:

33. a4 bxa4 34. Nf3 Nxb2 35. h4 Rh5 36.
 Ra7 Kf8 37. Ra8+ Kf7 38. Ra7 Kf8



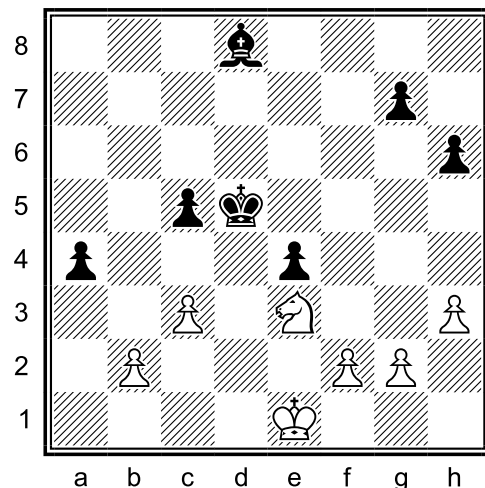
5k2/R3b1pb/7p/2p1p2r/p3P2P/2P2N2/1nB2PP1/6
 K1 w - - 0 39

Houdini 2.0: deep 27: time: 881 sec

REMIS przez wiecznego szacha (3-krotne pojawienie się tej samej pozycji);

WARIANT nr 2:

33. a4 bxa4 34. Nf3 Rg6 35. Bd3 Rxa6 36.
 Bxc4+ Kf6 37. Bxa6 Bxe4 38. Bb5 Bc2 39.
 Nd2 Ke6 40. Nc4 e4 41. Ne3 Bb3 42. Kf1
 Bf6 43. Bc4+ Bxc4+ 44. Nxc4 Bd8 45. Ke1
 Kd5 46. Ne3+ Ke5 47. Nc4+ Kd5 48. Ne3+



3b4/6p1/7p/2pk4/p3p3/2P1N2P/1P3PP1/4K3 b - - 0 48

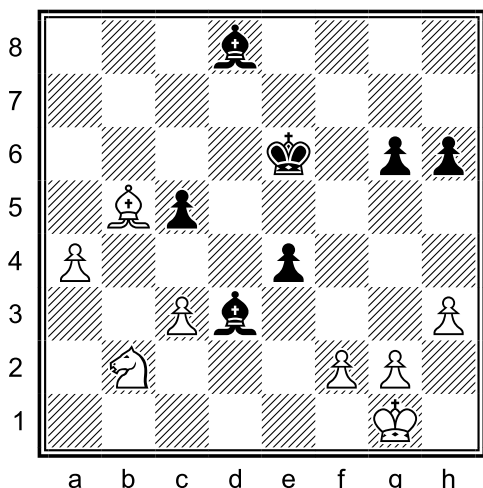
Houdini 2.0: deep 24: time: 114 sec

REMIS przez wiecznego szacha (3 krotne pojawienie się tej samej pozycji); można też próbować grać na wygraną, ale raczej nie będzie to udana próba (brak istotnych słabości u białych).

Przykładowa dalsza kontynuacja...48. Ne3+ Ke6
49. Nc4 h5 50. Ke2 Kd5 51. Ne3+ Ke5 52. g3 g6
53. Nc4+ Kd5 54. Ne3+ Kc6 55. Nc4 Kd5 56.
Ne3+ (remis)

WARIANT nr 3:

33. a4 bxa4 34. Nf3 Rg6 35. Bd3 Rxa6 36.
Bxc4+ Kf6 37. Bxa6 Bxe4 38. Bb5 Bc2 39.
Nd2 Ke6 40. Nc4 e4 41. Nb6 a3 42. bxa3
Bd3 43. a4 Bd8 44. Nc4 g6 45. Nb2 Bc2
46. Nc4 Bd3 47. Nb2



3b4/8/4k1pp/1Bp5/P3p3/2Pb3P/1N3PP1/6K1 b - - 0 47

Houdini 2.0: deep 22: time: 65 sec

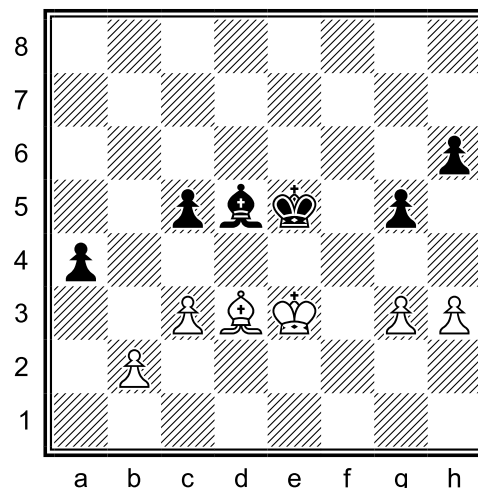
REMIS: można czarnymi próbować grać na wygraną, ale raczej nie będzie to udana próba (brak istotnych słabości u białych pomimo niezbyt ciekawego wyglądu pozycji).

Przykładowa dalsza kontynuacja...47. Nb2 Bc2
48. g3 Kd5 49. Nc4 Bb3 50. Ne3+ Kd6 51. Kg2
Ba5 52. c4 Ke5 53. Be8 Kd4 54. Bxg6 Bxa4 55.
Bf7 Bd7 56. g4 Bc8 57. Bd5 Bd8 58. Kg3 Bc7+ 59.
Kh4 Bf4 60. Nf5+ Bxf5 61. gxf5 Ke5 62. Kg4
(remis)

Przyjrzyjmy się na koniec jeszcze dwóm
ostatnim wariantom:

WARIANT nr 4:

33. a4 bxa4 34. Nf3 Rg6 35. Bd3 Rxa6 36.
Bxc4+ Kf6 37. Bxa6 Bxe4 38. Nd2 Bc6 39.
f3 Ke6 40. Kf2 Bg5 41. Ke2 Bxd2 42. Kxd2
e4 43. fxe4 Bxe4 44. g3 Bc6 45. Bc4+ Ke5
46. Ke3 g5 47. Bd3 Bd5



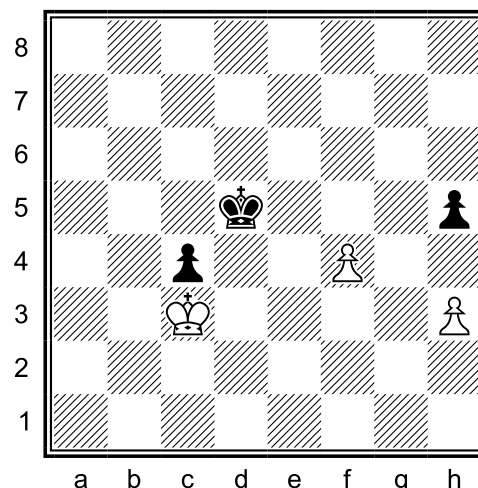
8/8/7p/2pbk1p1/p7/2PBK1PP/1P6/8 w - - 0 48

Houdini 2.0: deep 20: time: 17 sec

REMIS: można próbować grać na wygraną, ale nie będzie to udana próba (brak istotnych słabości u białych, a czarne wystarczy, że będą broniły piona a4 i nic im nie grozi).

WARIANT nr 5:

33. a4 bxa4 34. Nf3 Rg6 35. Rxa4 Nxb2
36. Nxe5+ Kf6 37. Nxc3 38. Nxe7
Nxc3 39. Nf5 Nxe4 40. Ne3 Ke5 41. f3
Ng5 42. Bxh7 Nxh7 43. Kf2 Nf6 44. Ke2
Nd5 45. Nxd5 Kxd5 46. Kd3 g5 47. Kc3 c4
48. g3 h5 49. f4 gxf4 50. gxf4



8/8/8/3k3p/2p2P2/2K4P/8/8 b - - 0 50

Houdini 2.0: deep 18: time: 8 sec

REMIS: z uwagi na brak materiału jak i dojście do pozycji teoretycznego remisu (czarne zostaną z pionem bandowym, a białe zdążą zająć jedno z pól krytycznych f2 lub f1).

WNIOSEK: strefa remisowa (od 0.00 do 0.20) może obejmować różnego rodzaju kontynuacje