

## Końcówki, które bywają nudne oraz trudne – czyli o tym jak sprawić, aby były znacznie łatwiejsze i bardziej interesujące

Jest grupa szachistów, którzy wręcz miewają awersję i czują wstręt związany z końcówkami. Są one dla nich nie tylko nudne, ale i trudne. Z czym się to wiąże i czy można coś na to poradzić?

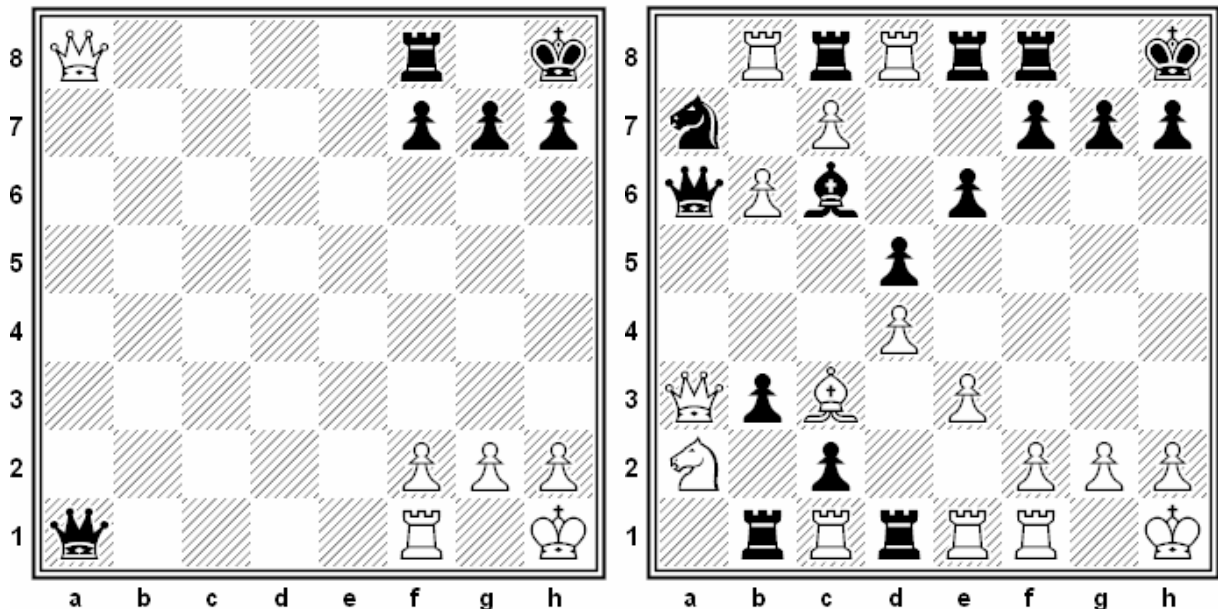
Okazuje się, że „niestety” jest metoda dzięki której końcówki mogą być dla nas interesujące. Trzeba jednak zaakceptować kilka zasad, bez których nie sposób czerpać radości ze studiowania końcówek:

1. **Partia wcale nie musi kończyć się w grze środkowej atakiem matowym.** Owszem, bywają takie partie, ale w przypadku zawodników o w miarę zbliżonym poziomie... dopiero o wyniku decyduje końcówka.
2. Końcówka może być interesująca jeśli potrafisz zrozumieć, że **niekiedy pozornie równa pozycja, tak naprawdę jest wygrana dla jednej ze stron.**
3. **Znasz jak najwięcej motywów taktycznych** (kiedyś opisywałem wszystkie 20). Bez solidnej znajomości motywów nie masz szans sprawić, aby końcówki mogły być dla ciebie ciekawe. A o zachwycaniu się nie będzie mowy. Dlaczego? Ponieważ nie będziesz wiedział w oparciu o jakie elementy należy wyszukiwać rozwiązanie.
4. **Posiadasz przynajmniej podstawowy zasób wiedzy dotyczący kluczowych idei w końcówkach** (np. kwadrat przemiany, opozycja, pola krytyczne, odpychanie barkiem, itp.). Bez tego końcówki będą bardzo trudne i rzeczywiście mogą być nudnawe. Natomiast liczenie końcówki zamiast ocena poprzez kwadrat przemiany czy też zajęcie pola krytycznego... to tak jak liczenie mata w pozycji król i hetman na króla. Czy jest w ogóle sens robić coś co na pewno będzie nudne?
5. **Nie przeraża i nie nudzi cię to, że nie każde rozwiązanie to mat królowi lub poświęcenie wszystkich figur.**
6. **Analizujesz końcówki takie skali trudności którą jesteś w stanie zrozumieć** (a nie takie w których przewaga jest realizowana przez 30, 40 albo nawet 60 ruchów). Najlepsze są takie końcówki w których widzisz pewne elementy, ale musisz sprawdzić dlaczego niektóre rozwiązania nie są efektywne. Zasada jest prosta: im słabszy jesteś w końcówkach tym łatwiejsze powinieneś przerabiać. Rzucanie się na głęboką wodę i analizowanie remisowej końcówki K+W z pionami f+h przeciwko K+W z pewnością będzie mało sensowne a i fascynacji w tym względzie może być bardzo ciężko się doszukać. Tak samo analizowanie końcówki K+2S przeciwko K+p. Szczerze mówiąc to jest dość dużo końcówek co do których sam mam duże opory.

Teraz pokażę **dlaczego bez spełnienia pewnych warunków nie sposób się cieszyć (a nawet fascynować!) rozwiązywaniem końcówek.** Oto prosta analogia.

W poniższej pozycji mamy przykład zadania: ten, kto zaczyna daje mata w 1 ruchu (tak zwane zadanie obustronne). Teraz pomyśl o tym, że jeszcze nie opanowałeś pojęć typu: mat na ostatniej linii, figura atakowana i broniona. Spróbuj zrobić to zadanie poprzez przeanalizowanie WSZYSTKICH prawidłowych ruchów z obu stron. W przypadku, gdy białe zaczynają – mamy do dyspozycji 17 ruchów hetmanem (w tym 2 z biciem), 6 ruchów wieżą (1 z biciem) oraz 6 ruchów pionami. U czarnych jest tak samo (zresztą pozycja jest lustrzana). A teraz spróbuj przeanalizować wszystkie ruchy – po kolei, tak aby znaleźć ten jedyny matujący. Najlepiej zacząć od ruchów, które nie są z pobiciem. Mnie by coś trafiło na miejscu, a Ciebie?

A teraz spróbuj wyobrazić sobie, że zaczynasz od pobicia, znasz pojęcie figury atakowanej i bronionej i doskonale wiesz czym jest mat na ostatniej linii. Ile zajmie ci zrobienie tego samego zadania? Pół sekundy, 2, 5 czy może całe 10? Fascynujące, prawda?



**Białe (jak rozwiążesz, to potem także czarne) zaczynają i wygrywają – w obu pozycjach (zarówno diagram lewy jak i prawy) – jak szybko znajdziesz poprawne rozwiązanie?**

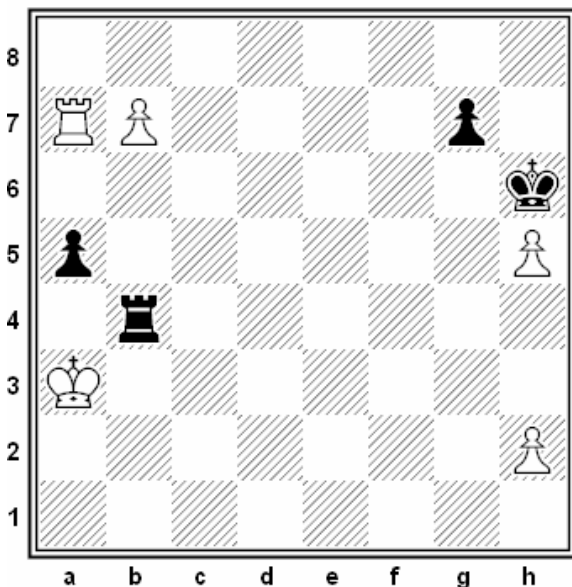
Teraz zobaczymy nieco trudniejsze zadanie, które jednak wymaga odrobinę myślenia, sprawdzenia i wiedzy. Co prawda nie jest to bardzo trudne do zrozumienia, ale mam nadzieję, że szybko będzie widać pewną analogię.

Białe (albo czarne) zaczynają i matują. Teraz nie wiesz w ilu ruchach, jest dużo więcej figur, między nimi różne ciekawe ustawienia. Czy też rozwiązanie odgadłeś w 1 lub 2 sekundy? A może zajęło ci to 20-30 sekund czy też kilka minut? Jeśli pragniesz podpowiedzi to dodam, że ta strona, która zaczyna – matuje w 3 ruchach.

Podobnie jest z końcówkami – jeśli wybierzesz sobie taką, która będzie dla ciebie ciekawa, to trudno będzie mieć poczucie nudy i tego, że nic się nie dzieje.

Jedną z takich końcówek zaprezentuje w tym miejscu. Dodam, że miałem okazję się pomęczyć 1,5 godziny i jej rozwiązanie było dla mnie bardzo trudne, nawet pomimo tego, że miałem możliwość przesuwania figurek (po 20 minutach rozwiązywania bez deski – musiałem wspomóc się możliwością przemieszczania bierek).

Ostrzegam od razu, że końcówka może być naprawdę trudna, więc pokażę etapy jej rozwiązania i to bez czego jej rozwiązanie (i zrozumienie) nie jest możliwe.



**Pozycja podstawowa: białe zaczynają i wygrywają**

Na pierwszy rzut oka widać, że białe mają ciut lepszą pozycję (pion więcej, jednak zdwojony), ale jakim cudem mają wygrać? Też dla mnie była to tajemnica. Co jest największym plusem białych? Oczywiście pionek, który ma już tylko jedno pole do magicznej przemiany w hetmana. Jednak pole to kontroluje czarna wieża. To może podciągnąć króla? Tylko jak – skoro wieża zamknęła króla na bandzie i nie ma możliwości, aby mógł pomóc wieży? I tu się schody zaczynają.

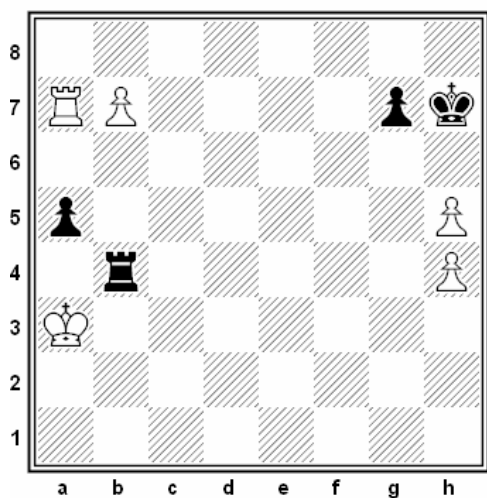
**Zobaczymy co by było gdyby to czarne miały teraz ruch.** Jeśli zbiją piona h5, to nastąpi wykorzystanie motywu zniszczenia obrońcy i zginie czarna wieża. Prościej mówiąc: 1...Kxh5? 2.Rxa5+ i kolejno król bije wieżę. Tak więc widzimy, że pionek jest

pośrednio broniony. No dobrze, ale co dalej? Przecież czarne nie muszą brać tego trupa, który nie ma przyszłości, prawda?

Kolejno jeśli białe pobiją piona na a5, to czarne wezmą na b7 i największy atut białych znika – remis bez dwóch zdań.

### Spróbujmy zatem zagrać pionem o 2 pola.

1.h4 Kh7 widzimy, że król schował się za swojego piona i czeka co zrobią białe. Jeśli poświęcą piona 2.h6, to król czarnych zje go i wróci z powrotem na h7. I tak będzie sobie chodził po polach h6 i h7. Co więc zrobić? Może poświęcić drugiego piona? 2...Kxh6 3.h5 Kh7 4.h6 Kxh7. I jak widzimy nic to nie dało.



Ruch białych - pozycja po 1...Kh7

A jeśli zastanowimy się co się stanie jeśli nie będziemy poświęcali piona? Ruch wieżą powoduje stratę na b7, a król schodząc na a2 sprawi, że wieża wróci na b5. Jeśli zejdzie jeszcze niżej (na a1), to wieża przejdzie na b3. I następnie o ruchu królem na a2 (z atakiem na wieżę), wieża ucieknie na b5, a jeśli król białych wróci na a3, to wieża go blokuje na b4. Jasny gwint! Co w takim razie robić?! A spróbujmy sprawdzić co się stanie jeśli damy ruch czarnym. Pozornie może nie być większej różnicy, ale jak za chwilę się przekonamy, to właśnie jest klucz do zwycięstwa!

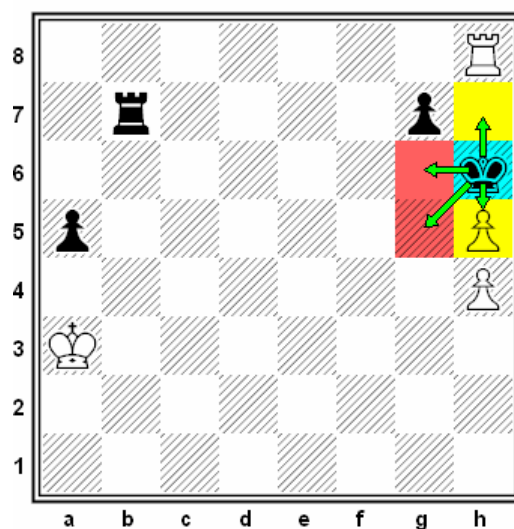
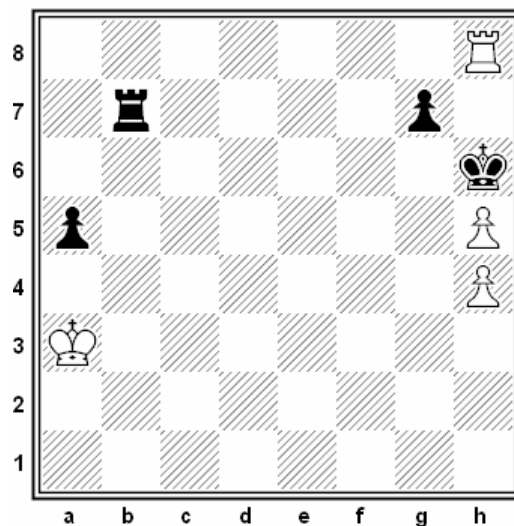
Czarne mają do dyspozycji 13 ruchów wieżą (w tym 1 z biciem), 3 ruchy królem oraz 3 ruchy pionem. Sprawdźmy co się stanie po każdym z nich – pamiętajmy, że wyciągamy wnioski i na tym budujemy nasze zrozumienie pozycji.

A) Jeśli ruszy pionek a5, to ginie wieża

B) Jeśli ruszy pionek g7 (o 1 lub 2 pola), to pion b7 przechodzi następuje odkryty szach wieżą (pion b7 zmienia się na hetmana).

C) Jeśli król ruszy na dowolne pole na ostatniej (8) linii, to nastąpi szach wieżą z następną promocją piona.

Z tego wniosek, że jedyna obrona to przejściem królem na pole h6. Jak dalej kontynuować? Król czarnych będzie stale chodził po polach h7 i h6, więc wydaje się, że pozycja jest remisowa, prawda? A tymczasem.... 1...Kh6 2.Ra8! Rxb7 3.Rh8 mat!



Pozycja matowa – rzadko spotykany schemat!  
(Kh6, g7; Wh8, h5,h4)

Teraz spróbujmy sobie wyobrazić znalezienie rozwiązania bez znajomości tego schematu matowego! Samodzielne wymyślenie go może być naprawdę trudne (a przy okazji cenny czas ucieka). Wieża atakuje pola oznaczone na żółto, zaś oba skrajne piony – pola oznaczone na czerwono. Słowem: piękny i rzadki mat!

Teraz wróćmy do zadania. Nie rozpatrzyliśmy jeszcze ruchów wieżą:

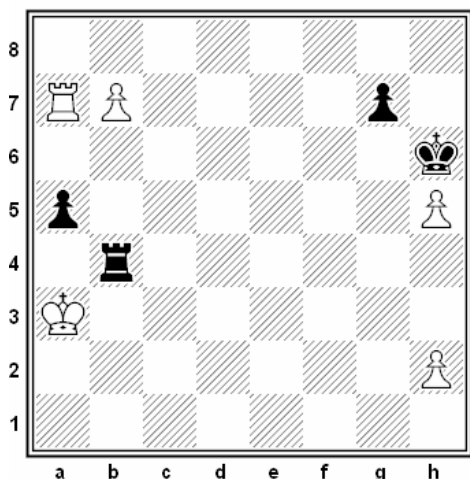
D) przejście wieżą na pole b3, b2 lub b7 lub a4 spowoduje jej stratę. Odejdzie z linii b natomiast

sprawi, że białe dorobią hetmana. Zostają więc do sprawdzenia ruchy wieży na b1, b5 i b6.

1...Rb5 (albo Rb6) 2.Ka4 i w następnym ruchu ginie pion a5. Tak więc obronę przedłuża jedynie zejście wieży na pole b1

1...Rb1 2. Ka4 Ra1+ 3.Kb5 i teraz król białych przechodzi na pole przed pionem (Kc6-c7-b8), a następnie chowa się przed szachami na polu a8 i następuje promocja piona (za którego czarne muszą oddać wieżę). Na tym kończy się partia – przewaga wieży jest na tyle duża, że białe bez problemu poradzą sobie z zamowaniem króla.

**Zatem mamy już całą pozycję przeanalizowaną. Zostaje jeden drobiazg – jak sprawić, aby w pozycji na diagramie (przy zdwojonych białych pionach) był ruch czarnych? Może zamiast pionem ruszyć o dwa pola, to przesunąć go tylko o jedno? Sprawdźmy!**



**Pozycja podstawowa: białe zaczynają i wygrywają**

1.h3 (nie wolno Kxh5, bo Rxa5+ i ginie wieża) i teraz po ruchu królem na h7 ruszamy 2.h4! i mamy pozycję, którą przeanalizowaliśmy! Prawda, że proste?

Warto jednak uwzględnić inne możliwości obrony u czarnych, a są nimi:

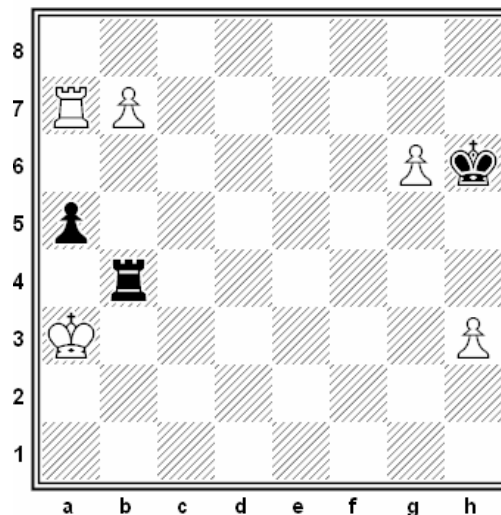
A) ruchy wieżą (po linii b lub linii 4) oraz B) 2 ruchy pionem g7 (na g6 i g5)

a) ruchy wieżą na b3, b2 lub b7 i a4 oraz dowolne inne na linii czwartej odrzucamy. Pozostaje więc do rozpatrzenia: Rb1, Rb5 oraz Rb6.

Po ruchu 1...Rb6 wystarczy zagrać 2.Ra6! i wykorzystać motyw związania po linii 6. Następuje 2...Rxa6 3.b8H, po którym pozycja jest już jasna. Natomiast po ruchu wieżą na b1 lub b5 następuje przejście królem przed pionem b7 i jego promocja (jak omawiałem wcześniej).

Sprawdźmy jakie znaczenie mają ruchy pionem:

b) 1...g6 lub 1...g5 – w obu wypadkach następuje pobicie piona 2.hg6



**Ruch czarnych - pozycja po 2.hg6**

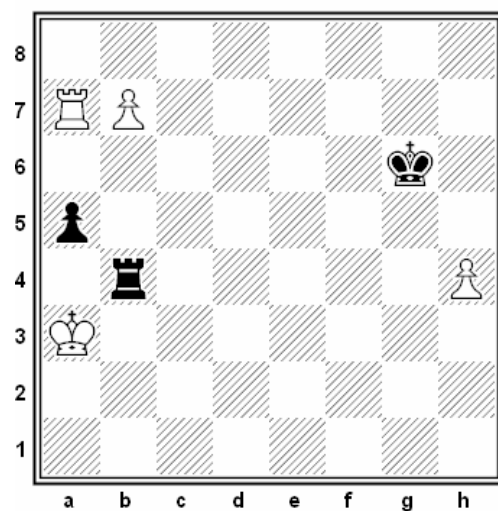
Czarne znów dysponują kilkunastoma możliwościami, ale niemal wszystkie natychmiast przegrywają:

A) ruchy królem na linię 7 – poprzez b8H+ (odkryty szach wieżą!)

B) ruchy królem na linię 5 – poprzez Rxa5+ (szach ze zniszczeniem obrońcy wieży)

C) dowolne ruchy wieżą – tak jak wcześniej omawiane

Zatem pozostaje jeszcze pobicie piona: 2...Kxg6. Co dalej? Przesuwamy piona o linię wyżej (na pole h4). Za chwilę zobaczymy w jakim celu.

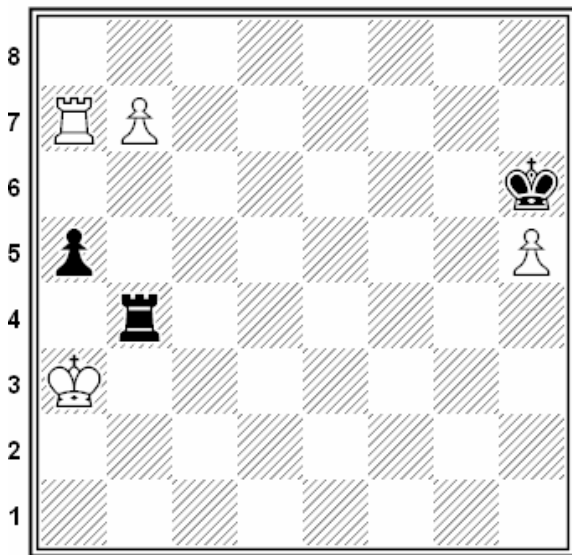


**Ruch czarnych - pozycja po 3.h4**

Znowu widzimy, że czarne mają wiele możliwości, jednak żadna z nich nie utrzymuje pozycji. Doszły jednak nowe możliwości – wcześniej dla czarnych niedostępne:

Ruch królem na pole f6 i h6 – w obu wypadkach białe grają tak samo

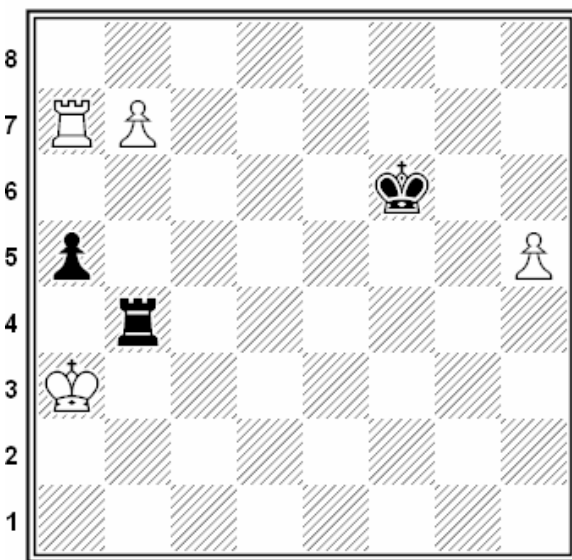
A) 3.h4 Kh6 i teraz bomba... 4.h5!



Ruch czarnych - pozycja po 4.h5!

Jak widzimy – piękny przykład zugzwangu – czarne muszą wykonać ruch, po którym istotnie polepszą pozycje przeciwnika!

Jak już mówiliśmy – ruchy królem na linii 5 i 7 przegrywają natychmiast, zaś ruch wieżą pozwala królowi przejść po piona a5 i/lub dojść na pole b8, tak aby po odejściu do narożnika kontrolować pole przemiany piona b7 (i jednocześnie mieć „parasol szachowy” w postaci wieży na a7).



Ruch czarnych - pozycja po 4.h5!

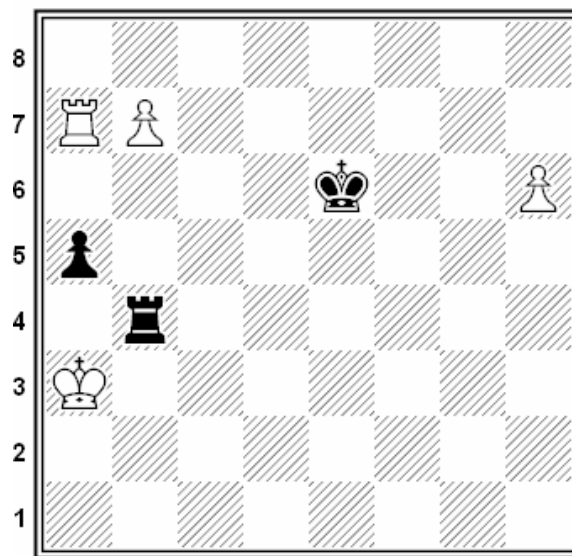
B) A) 3.h4 Kf6 i znowu (wcześniej odkryta) bomba... 4.h5!

Pozycja różni się tym od poprzedniej, że król czarnych ma więcej swobody (może chodzić bezpiecznie po 6

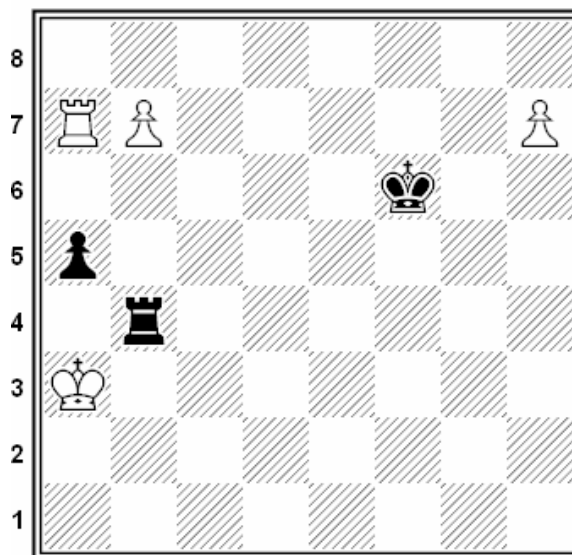
linii. Niemniej nie oznacza to, że czarne są w stanie zremisować.

Co teraz – odejście wieżą pozwoli na uruchomienie białego króla, więc pozostaje wyczekiwanie królem (wszystkie inne ruchy królem natychmiast przegrywają – tak jak wyżej).

4...Ke6 5.h6 – pionek zmierza do pola przemiany! Ostatni ruchem jest jeszcze 5...Kf6 6.h7, po którym czarne poddają się – nie ma bowiem możliwości zatrzymania obu pionów. W przypadku ruchu królem na g7 – następuje odkryty szach wraz z promocją piona, tak samo jak po zagranie wieżą na linię h.



Ruch czarnych - pozycja po 5.h6



Ruch czarnych - pozycja po 6.h7

## Jaki wniosek płynie z tej pozycji (i naszej analizy)? Otóż, aby było możliwe rozwiązanie tej łamigłówki konieczne jest:

- 1) **zrozumienie istoty odkrytego szacha** (motywnie przemiany piona dzięki odkrytemu szachowi) – jest to jeden z rodzajów ataku z odsłony
- 2) **odtworzenie pozycji matowej** (z bazy kilkuset schematów matowych) – w tym wypadku rzadko spotykany mata wieżą wspomaganą przez dwa piony bandowe (Kh6, g7, Rh8, h5, h4)
- 3) **znajomość istoty pojęcia związania** (po liniach pionowych i poziomych)
- 4) **zrozumienie istoty zugzwangu** – ważnej broni w końcówkach: sytuacji w której konieczność wykonania ruchu powoduje jej istotne pogorszenie
- 5) **umiejętność znalezienia (w zasadzie to odtworzenia) planu realizacji przewagi piona w końcówce wieżowej** (w tym wypadku zablokowanego przez swojego króla – motyw „parasola szachowego”)
- 6) **umiejętności wyciągania wniosków – porównanie pozycji po 1.h4 i tej po 1.h3 – zrozumienie istotnej różnicy dotyczącej tzw. zyskania (straty) tempa** – a dzięki temu możliwości wpędzenia przeciwnika w zugzwang
- 7) **umiejętność zrealizowania dużej przewagi** (w jednym z wariantów pojawiła się możliwość rozstrzygnięcia pozycji przechodząc do innej końcówki – walka hetmana przeciwko wieży)

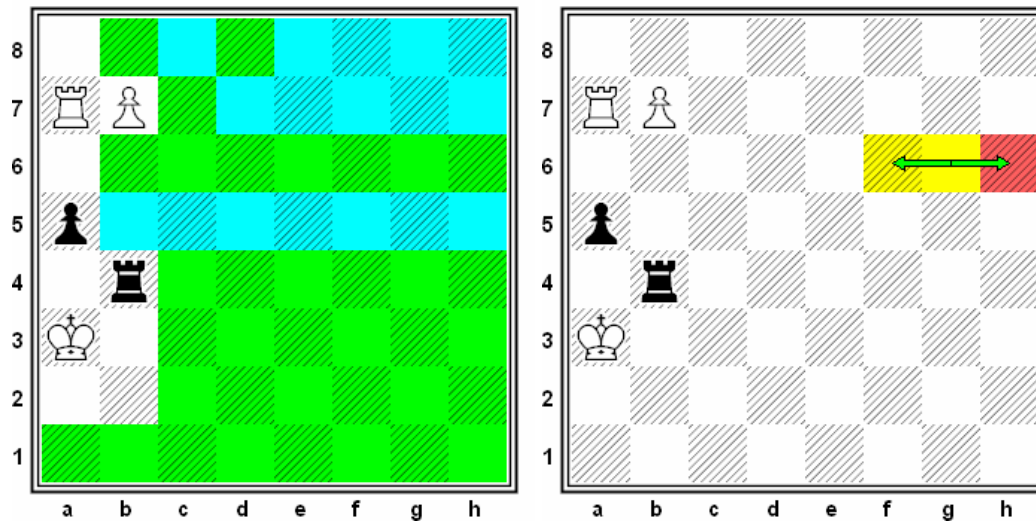
○ White to move  
● Black to move

**Draw**

Move	Value
Kh6-g6	Draw
Rb4-b1	Lose in 26
Rb4-b5	Lose in 24
Rb4-b6	Lose in 24
Rb4xb7	Lose in 17
Rb4-e4	Lose in 9
Rb4-f4	Lose in 9
Rb4-c4	Lose in 8
Rb4-d4	Lose in 8
Rb4-h4	Lose in 8
Kh6-g7	Lose in 8
Rb4-g4	Lose in 7
Kh6-h5	Lose in 7
Kh6-g5	Lose in 7
Rb4-a4	Lose in 6
Rb4-b3	Lose in 6
Rb4-b2	Lose in 6
a5-a4	Lose in 6

FEN: 8/RP6/7k/p7/1r6/K7/8/8 b -- 0 1

(link do tablic końcówek) <http://www.k4it.de/index.php?topic=egtb&lang=en>



Powyżej widzimy pozycję w której jeśli białe są na ruchu oraz gdy czarnego króla (diagram lewy):

- a) postawimy na polach zaznaczonych na niebiesko, to wygrywają białe
- b) postawimy na polach zaznaczonych na zielono, to jest tylko remis

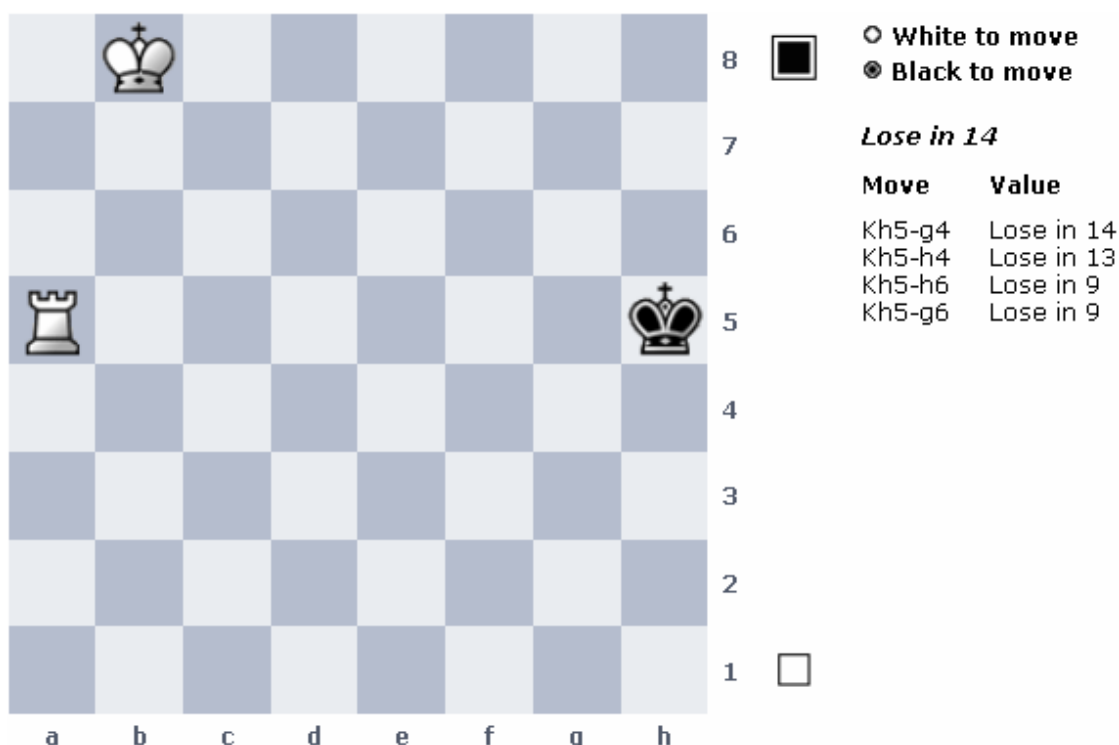
Nie powinno to być wcale trudne do zrozumienia, gdyż wszystkie pola na linii (poza b5) pozwolą na zagranie Rxa5+ (z następnym pobiciem wieży lub promocją), zaś wszystkie na 7 linii dadzą odkrytego szacha, a na linii 8 pozwolą na manewr Ra8+ i b8H. Przy ustawieniu czarnego króla na polu b5 wygrywa oczywiście b8H+.

Natomiast w przypadku gdy na ruchu będą czarne (diagram prawy), to:

- a) jeśli ustawimy króla czarnego na polu h6 – to remisuje jedynie Kg6
- b) jeśli ustawimy króla czarnego na polu g6 – to remisuje jedynie Kh6 lub Kf6

Z tego wynika, że **gdyby król czarnych mógł wiecznie stać na polu h6 (lub g6), to nie miałyby znaczenia, to ile pionów na linii h mają dodatkowo białe**. Warto podkreślić znakomite odcięcie białego króla przez wieżę bronioną przez piona.

**Prawidłowe rozwiązanie zadania to:** 1.h3! g6 2.hg6 Kxg6 3.h4 Kh6 4.h5 Rb1 5.Ka4 Ra1+ 6.Kb5 Rb1+ 7.Kc6 Rc1+ 8.Kd7 Rd1+ 9.Kc8 Rc1+ 10.Kb8 Rc5 11.Ka8 Rb5 12.b8H Rxb8+ 13.Kxb8 Kxh5 14.Rxa5+ i zgodnie z poniższym rysunkiem... następuje mat wieżą (najdalej) w następnych 14 ruchach.



FEN: 1K6/8/8/R6k/8/8/8/8 b - - 0 1