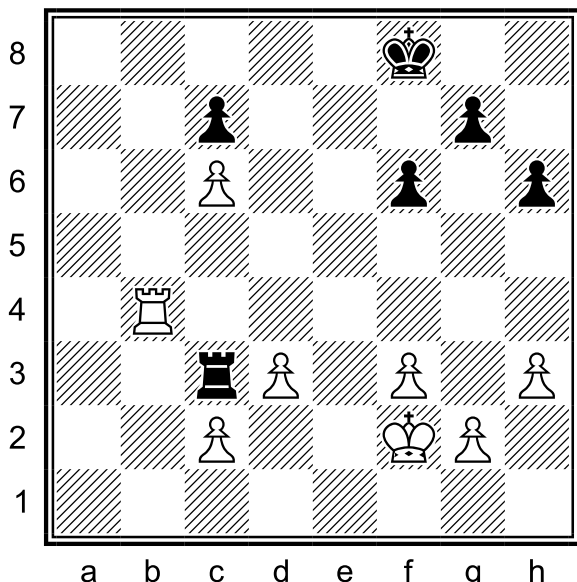


Pozycja wygrana czy remisowa? Co decyduje o tym czy mamy wygraną pozycję czy tylko tak nam się wydaje?

Spróbujemy odpowiedzieć na pytanie – **co decyduje o tym czy pozycja jest wygrana czy jedynie remisowa**. Na początek zacznijmy od poniższej pozycji.

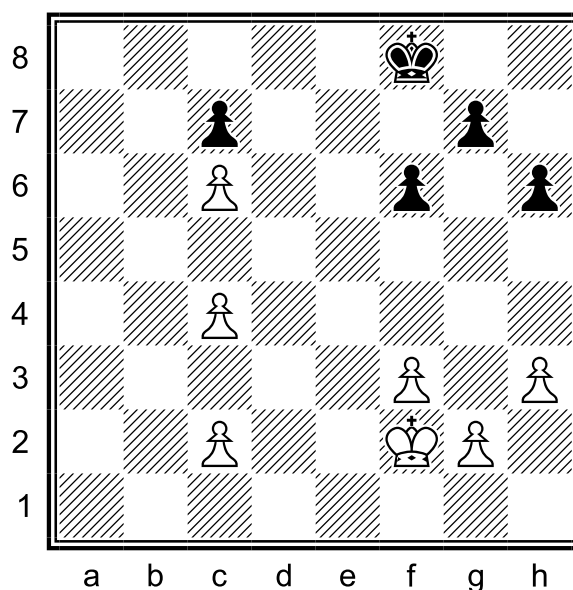


5k2/2p3p1/2P2p1p/8/1R6/2rP1P1P/2P2KP1/8 w - - 0 32

Przyjrzyjmy się następującej pozycji: w ostatnim swoim ruchu czarne zagrały 31...Rc3. Grozi teraz pobicie piona c2 (z szachem) albo wzięcie tego na c6. Najprostszym wydaje się więc odparcie obu tych gróźb jednym ruchem – wieżą na pole c4. Za chwilę przekonamy się czy ten ruch daje stronie silniejszej wygraną czy jedynie remis.

W tej pozycji w zależności od silnika użytego do analizy (jak też mocy sprzętu na którym pracujemy) będziemy widzieli przewagę w wysokości od +1,6 do 2,8 a nawet nieco większą (pozycja jest nadal wygrana dla białych): w zależności od czasu do namysłu (analizy) przeznaczonego dla silnika.

Następna pozycja po wymianie wież na polu c4 prezentuje się następująco:



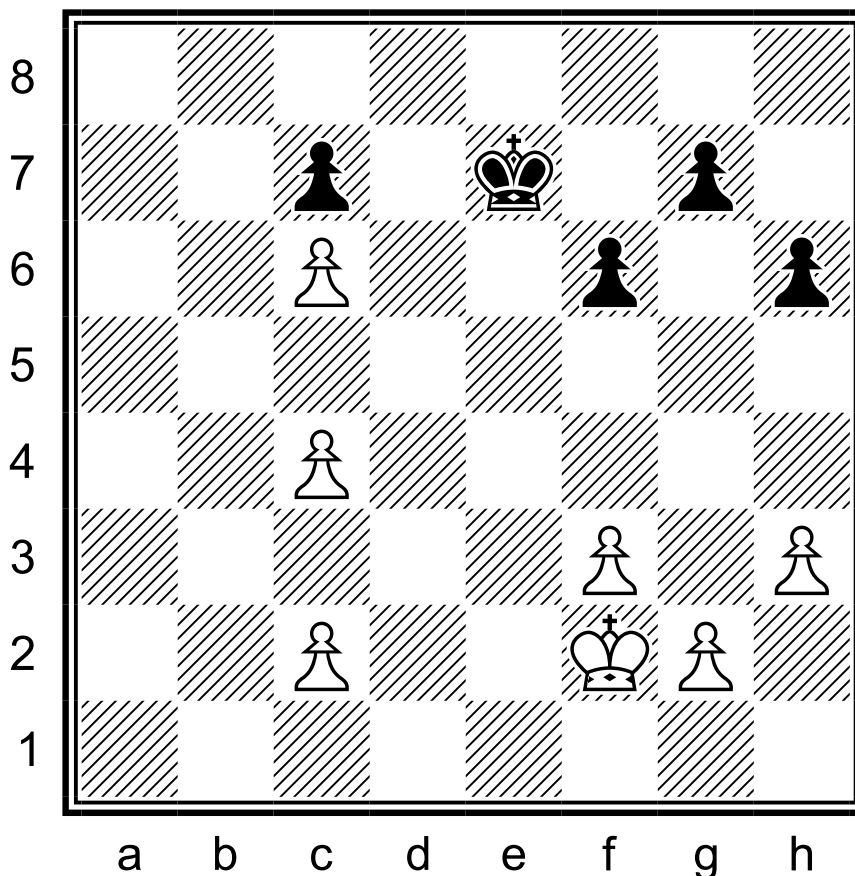
5k2/2p3p1/2P2p1p/8/2P5/5P1P/2P2KP1/8 b - - 0 33

Teraz zastanówmy się czy pozycja nadal jest wygrana. Na pierwszy rzut oka nie mamy złudzeń, że musi być lekko wygrana, ponieważ w pionkówce jest przewaga 2 pionów. Problemem może być jednak to, że są one zdwojone. Zauważmy, że na skrzydle królewskim masa 3 pionów równoważy podobną falangę pionową. Natomiast na hetmańskim jeden pion czarnych niejako neutralizuje trzech swoich bliźniaków.

Pozycja jest wygrana dla czarnych. Skąd taki wniosek? Otóż czarne nie są w stanie utrzymać twierdzy. Houdini na głębokości 32 deep (półruchów) pokazuje ocenę +4,10. Ciekawe, że przy głębokości 24 deep daje jedynie ocenę +1,7. Istotnym przy tym wydaje się znalezienie prawidłowego planu gry – a **za chwilę przekonamy się, że jest naprawdę prosta i kusząca możliwość, aby zagrać prosto, logicznie... i zblądzić**.

Przykładowy wariant gry (deep 32) może być taki: 33. ... Ke7 34. Ke3 Kd6 35. Ke4 Kxc6 36. Kf5 Kc5 37. Kg6 Kxc4 38. Kxg7 Kc3 39. Kxf6 Kxc2 40. Ke6 Kd3 41. Kd5 Ke3 42. h4 c5 43. Kxc5 Kf4 44. g4 Ke5 45. g5 Kf5 46. gxh6 Kg6 47. f4 Kxh6 48. Kd6 Kg6 49. Ke6 Kg7 50. f5 Kf8 51. f6 Ke8 52. h5 Kf8 53. h6 (z wygraną).

Przyjrzyjmy się jak przebiegała partia*: czarne w swoim ostatnim ruchu zagrały królem na pole e7 (33...Ke7).



Pomocnicza pozycja do analizy (ostatni ruch czarnych 33...Ke7)

8/2p1k1p1/2P2p1p/8/2P5/5P1P/2P2KP1/8 w - - 0 34

Oto **pierwsza kluczowa dla naszych rozważań pozycja**. Czarne grożą wejściem królem na d6 i zabraniem piona – pytanie czy trzeba przed tą groźbą się obronić? Okazuje się, że teraz wygrywa ruch królem na e3 (z późniejszym przejściem po piona g7 i h6). A co się stanie jeśli białe nie dopuszczą czarnego króla do ich pionów, grając pionem na c5?

Okazuje się, że po ruchu piona na c5 ocena pozycji (wysokość przewagi) nagle spada: z +4,6 do jedynie +1,7. Co to może oznaczać? Otóż jest duże prawdopodobieństwo, że **został popełniony błąd i z pozycji wygranej białe przeszły do remisowej**.

Jaki zatem będzie plan czarnych, aby obronić się przed porażką? Należy ustawić twierdzę, której nie można będzie sforsować. Mianowicie zamknąć (oraz nie pozwolić porozbijać) pionów na skrzydle królewskim, a jednocześnie nie dać królowi białych wejść do swojego obozu. Jeśli będzie próbował przejść przez skrzydło królewskie (poprzez b5-a6-a7), to wystarczy nie dać zająć pola a7, a król nie będzie w stanie przebić się także i tą stroną.

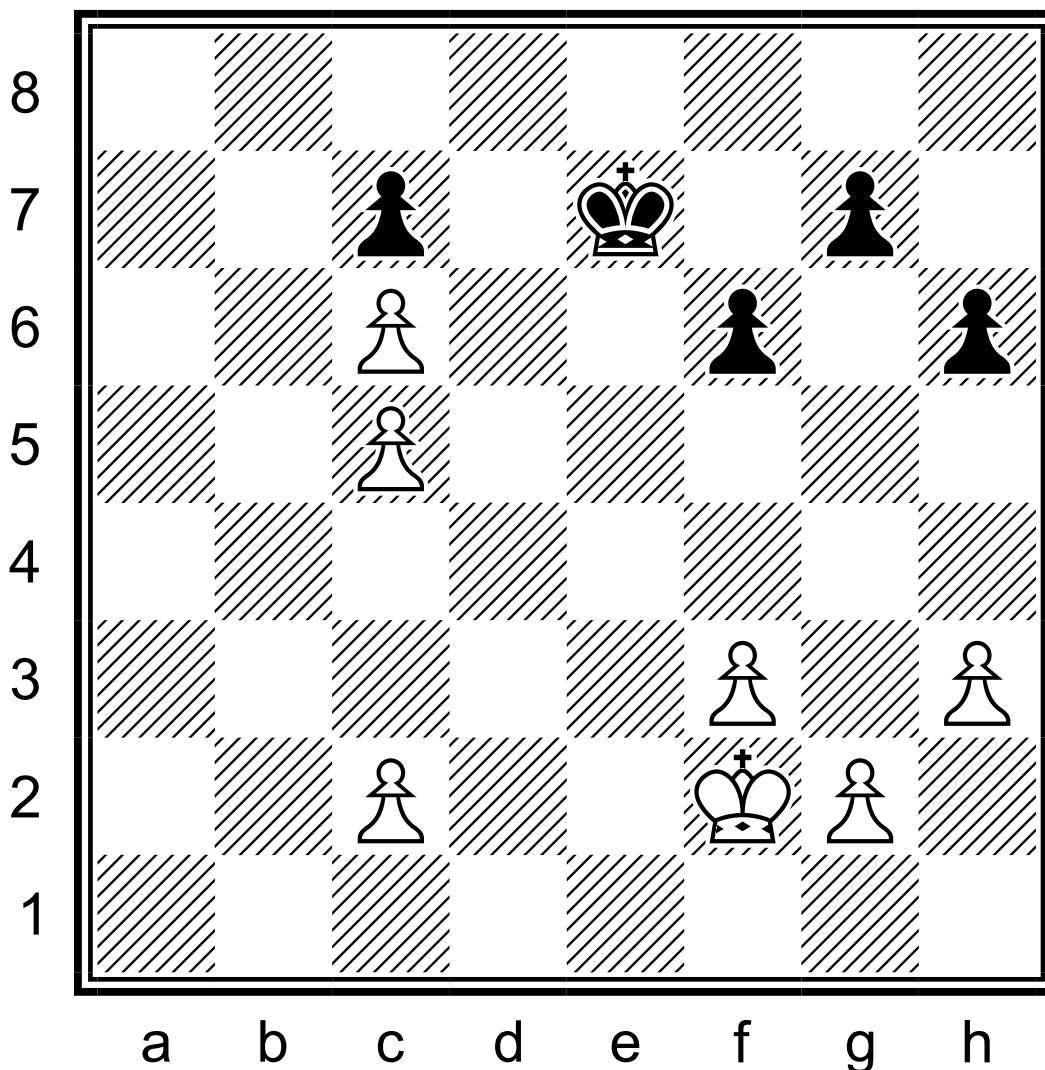
Teraz warto zwrócić uwagę na ważny problem z tak zwanymi **polami odpowiadającymi**. Na czym polegają te pola? Otóż dają nam one istotną pomoc w tym, aby bardzo szybko ocenić sytuację. **Polega to na wykryciu pól na których musimy się znaleźć, aby przeciwnik nie „przepchał się”** (na tzw. krytyczne pole). Słowem: jeśli strona A stoi na polu X, to B musi stanąć na polu Y, tak aby nie dać zająć pola Z (kluczowego dla całej pozycji). U nas takimi polami są:

Jeśli strona silniejsza (u nas oznaczona jako A) stanie na polu a6, wówczas strona słabsza (czyli B), nie może dopuścić do zajęcia pola a7 – a może tego dokonać jedynie z pola b8 lub a8. Czyli w skrócie polu a6 – odpowiadają pola b8 i a8. Logika wskazuje, że na pole a6 można dostać się jedynie z pól b5 lub a5, a więc jedno pole dalej od a6. A jakiemu polu „o jedno dalej” odpowiada pole b8? Już widać, że jest to pole c8 (a8 także, ale jest ono tak bardzo oddalone od króla strony słabszej, że z praktycznych powodów nie bierzemy go

pod uwagę). Tak więc kolejne pary pól odpowiadających to: b5,a5 – c8. Już zatem widać, że król strony słabszej musi pilnować obu „furtok” – jeśli będzie je w stanie pozamykać (przypilnować), wówczas nie ma wygranej (oczywiście zakładamy, że strona słabsza nie pozwoli na zrobienie wolniaka czy też stratę piona).

Wykonanie tego planu (obrony) jest realne. Czarne muszą tylko odpowiednio ustawić swoje pionki oraz króla i nie dać białym możliwości przedarcia się na skrzydło królewskie. Inne próby przejścia na skrzydło hetmańskie nie zakończą się sukcesem białych (jak wskazaliśmy wyżej). Jednym słowem: musi być **REMIS!** **Jeśli zatem plan obrony jest do zrealizowania, wówczas wniosek jest prosty: poniższa pozycja jest remisowa.**

Houdini na głębokości deep 35 wskazuje ocenę +1,87 i nie znajduje wygranej: 34. ... Ke6 35. Ke3 Ke5 36. g4 g6 37. h4 f5 38. g5 hxg5 39. hxg5 Kd5 40. Kf4 Ke6 41. c4 Kf7 42. Ke5 Ke7 43. f4 Kf7 44. Kd4 Ke7 45. Kc3 Kd8 46. Kb4 Kc8 47. Ka4 Kb8 48. Ka3 Kc8 49. Kb3 Kd8 50. Kb4 Kc8



Główna pozycja analizy (ostatni ruch białych 34.c5)

8/2p1k1p1/2P2p1p/2P5/8/5P1P/2P2KP1/8 b - - 0 34

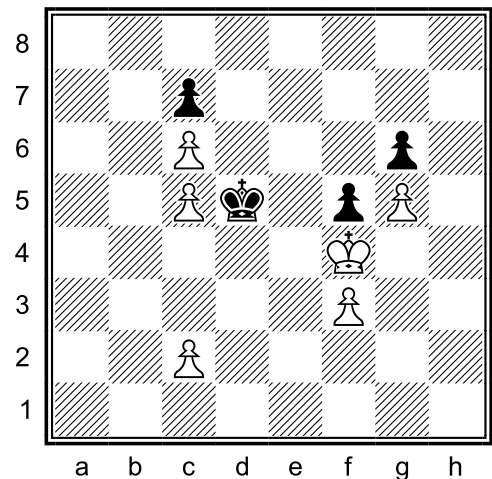
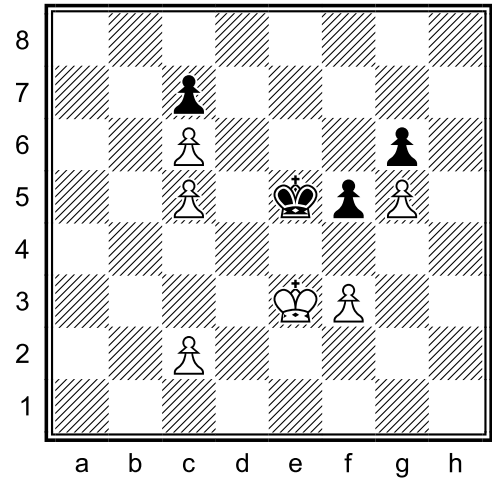
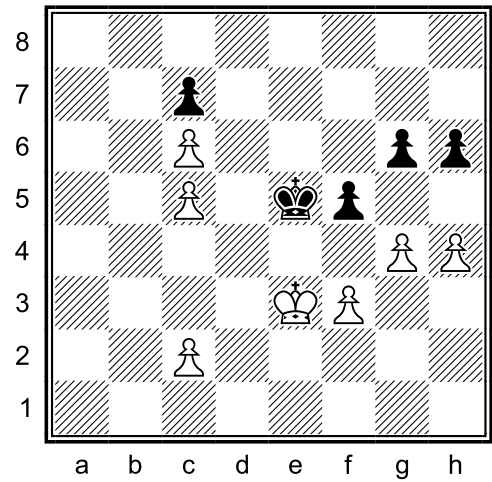
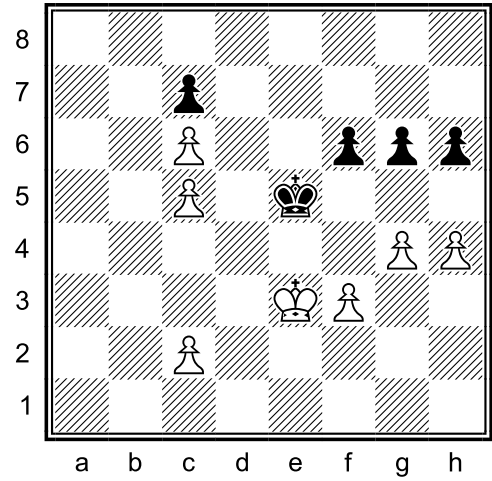
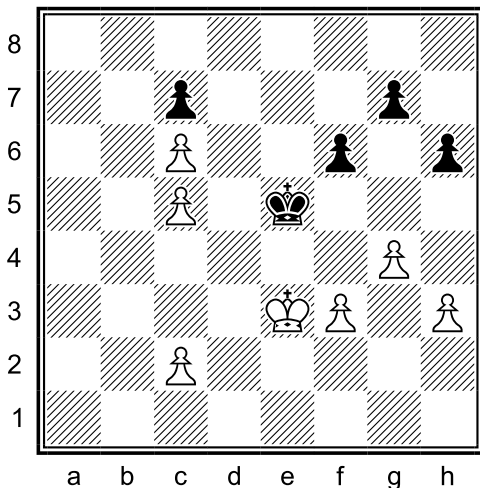
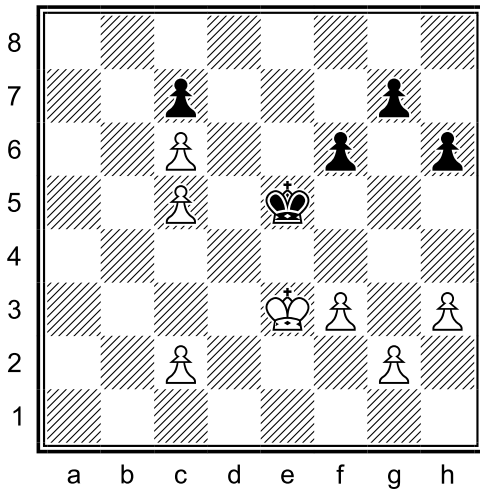
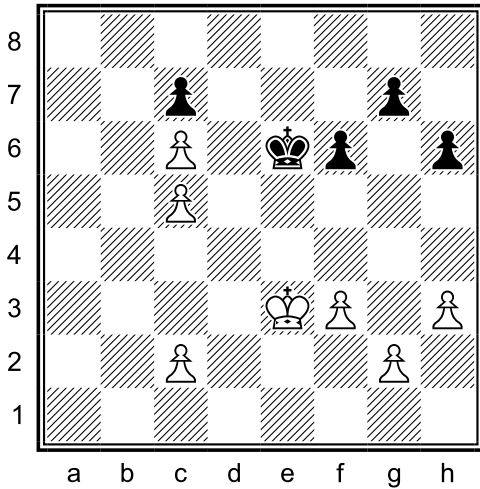
Ocena pozycji (tylko najważniejsze elementy):

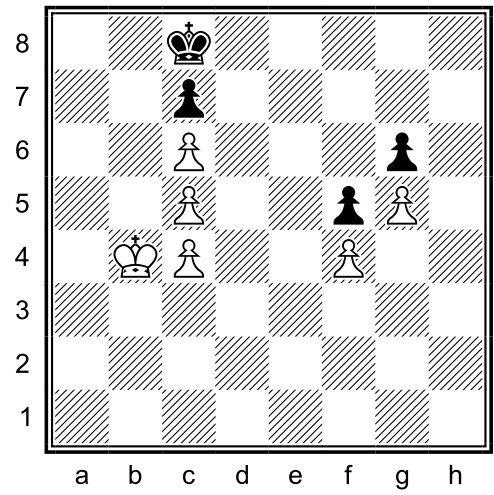
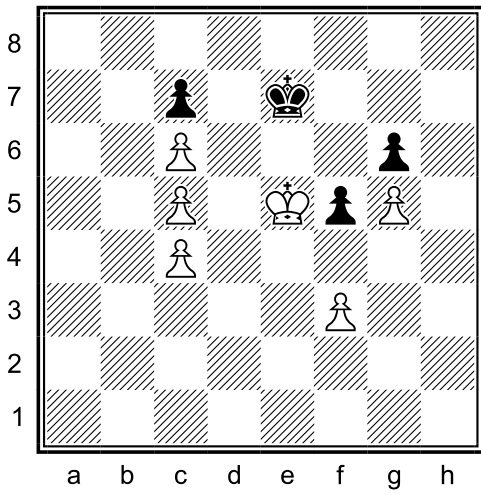
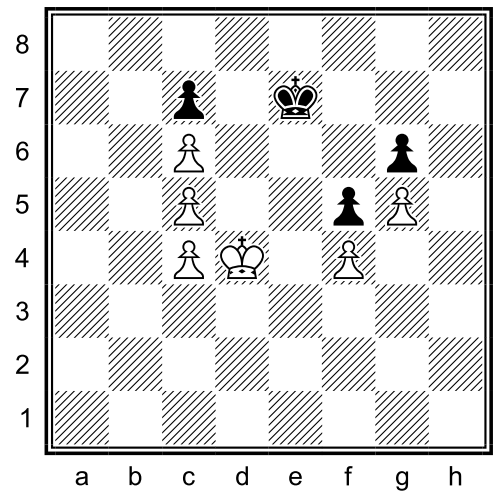
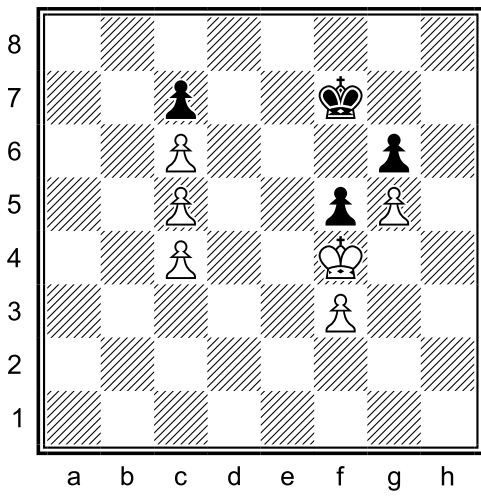
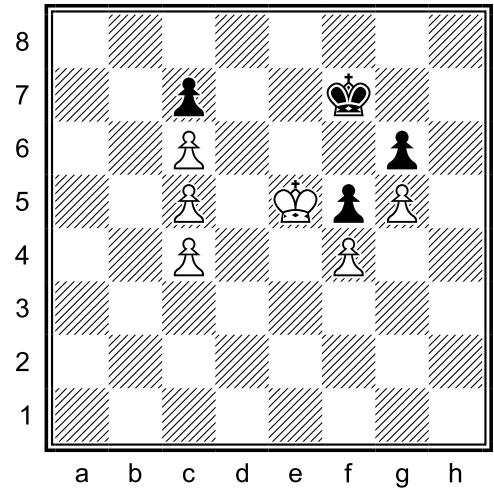
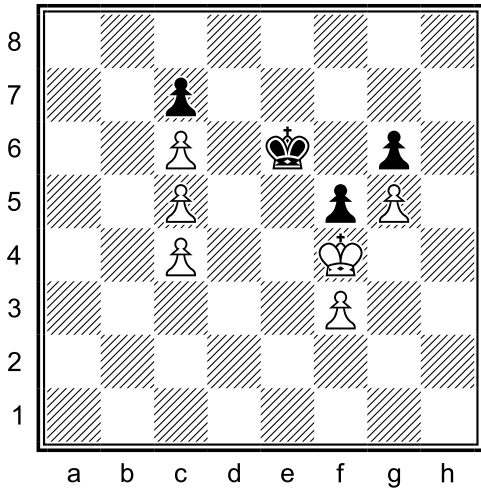
Białe: mają przewagę 2 pionów, jednak są one zdwojone (a przy okazji zablokowane)

Czarne: możliwość zablokowania pozycji poprzez ustawienie twierdzy – brak przewagi pionowej na skrzydle, więc białe nie mogą zrobić wolnego piona. Jeśli to będzie możliwe, wówczas przewaga materialna białych nie będzie decydująca – a więc mamy remis! Co należy zrobić, by go uzyskać? Wystarczy tylko trzymać odpowiednie pola i nie przepuścić króla białych na żadne z pól (na skrzydle królewskim) e6, f6, g6, h6 jak też a7 (na skrzydle hetmańskim). **Brak możliwości wytempowania przeciwnika gwarantują pola zapasowe – te z których król strony słabszej stale będzie mógł w odpowiedniej chwili przejść na pola odpowiadające.**

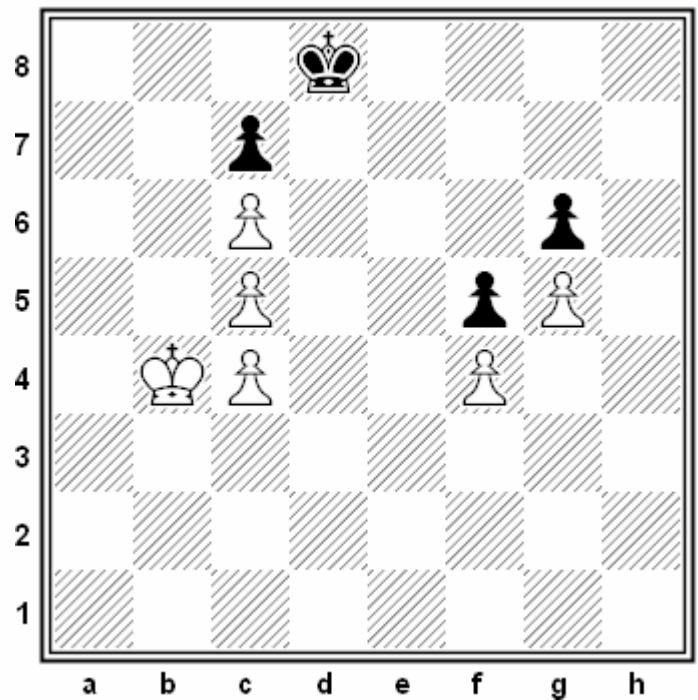
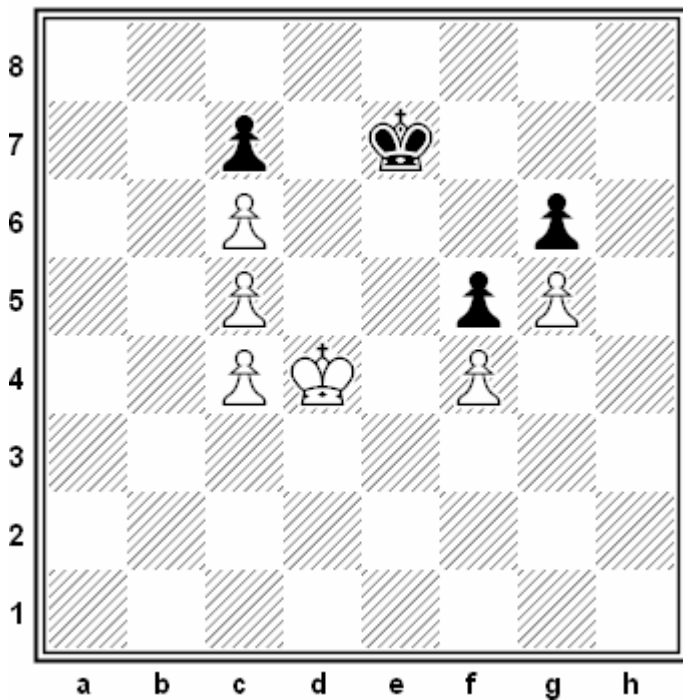
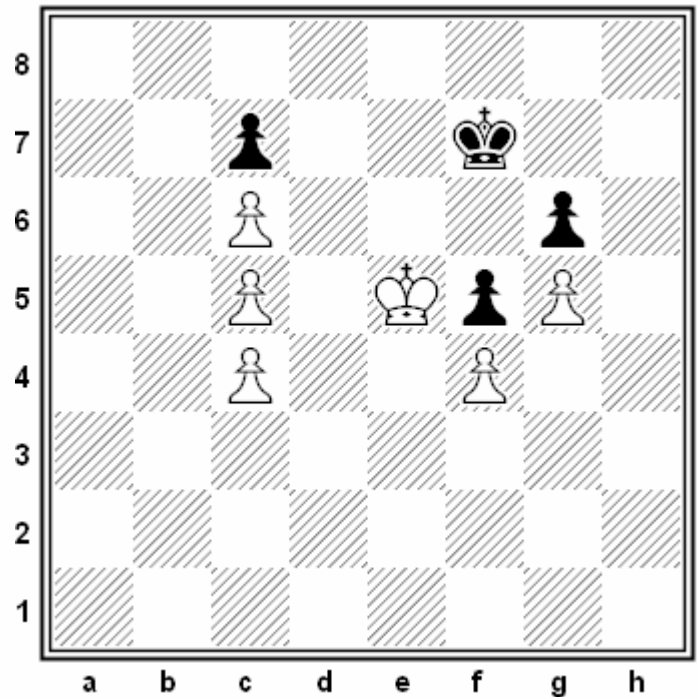
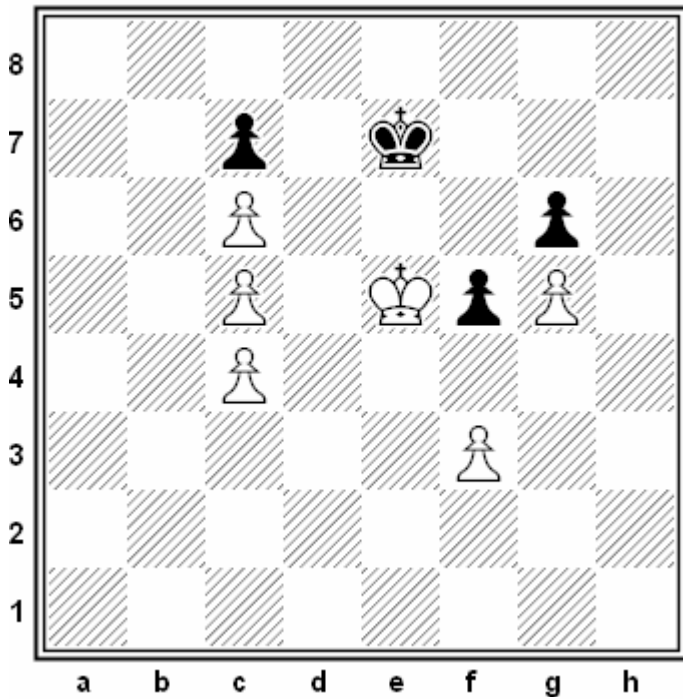
Poniżej prezentuję *pozycje, które warto samodzielnie zbadać* – jaki będzie plan i ocena pozycji – przy ruchu dowolnej ze stron. Życzę dobrych, poprawnych analiz... oraz powodzenia!

Pozycje poniżej zostały ułożone według rosnącej skali trudności (białe robią stopniowo coraz większy postęp, a czarne stale mają się dokładnie bronić).





Podsumowanie: pozycja po (wypuszczającym wygraną) ruchu białych (34.c5) jest na pewno remisowa. Czarne są w stanie postawić twierdzą, której białe nie będą w stanie przełamać. Pomimo osiągniętej przewagi nie ma możliwości jej zrealizowania (oczywiście przy najlepszej grze strony słabszej).

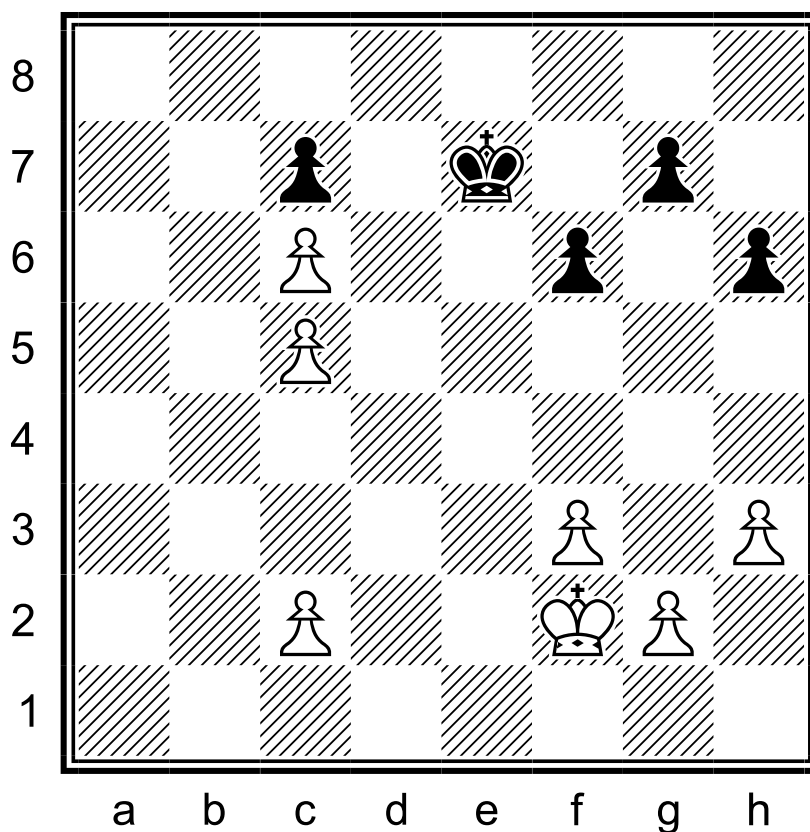


Zadanie testowe do samodzielnego rozwiązania:

TEST 1: Kilka przykładów końcowej pozycji, w której czarne udowodniły, że są w stanie wznieść twierdzą nie do przebiccia. W każdej pozycji dowolna ze stron ma ruch, lecz czarne i tak remisują. Czy potrafisz to udowodnić?

TEST 2: W powyższych pozycjach określ jaki plan obrony przyjmują czarne i które z pól są krytyczne (tzn. przy zajęciu jakiego pola (pól) czarne przegrywają).

TEST 3: Wyjaśnij czym są pola odpowiadające i jakie jest ich znaczenie (czemu służą). Wypisz w tej pozycji, które to pola dla strony białej i (odpowiadające) dla czarnej.



Główna pozycja analizy (ostatni ruch białych 34.c5)

Dodatkowe materiały do artykułu

- 1) notatka na blogu pod tytułem „Pozycja wygrana czy remisowa: czyli o tym, co decyduje o tym kiedy mamy wygraną a kiedy nam się tylko tak wydaje”, zamieszczona pod: <http://beginnerchessimprovement.blogspot.com/2012/01/pozycja-wygrana-czy-remisowa-czyli-o.html>
- 2) pozycje testowe (36 diagramów w formacie PDF) dla samodzielnej pracy, wyciągnięcia wniosków oraz utrwalenia materiału; materiał zamieszczony pod: <http://beginnerchessimprovement.weebly.com> pod tytułem: **Pozycja wygrana czy remisowa przykłady koncówki pionowej do samosprawdzenia**

* - zapis przebiegu partii (główna pozycja → 8/2p1k1p1/2P2p1p/2P5/8/5P1P/2P2KP1/8 b - - 0 34):

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. Nc3 Nf6 5. d3 h6 6. O-O O-O 7. Be3 Bb6
 8. Re1 d6 9. h3 Be6 10. Bb3 Re8 11. Qd2 d5 12. exd5 Nxd5 13. Bxb6 axb6
 14. Nxe5 Nxc3 15. Nxc6 bxc6 16. Qxc3 Qd6 17. Bxe6 Rxe6 18. a3 Rae8 19.
 Rxe6 Qxe6 20. Qd2 Qe5 21. Qc3 Qxc3 22. bxc3 Re2 23. Rc1 b5 24. Kf1 Re8
 25. Rb1 Kf8 26. f3 Re5 27. Kf2 f6 28. Rb4 Re8 29. c4 Ra8 30. cxb5 Rxa3
 31. bxc6 Rc3 **32. Rc4 Rxc4** 33. dxc4 Ke7 34. c5 Ke6 35. c4 Ke5 36. Ke3 f5
 37. f4+ Kf6 38. g4 g6 39. gxf5 Kxf5 40. Kf3 h5 41. Ke3 Kf6 42. Ke4 Ke6 43.
 Kd4 Kf5 44. Kd5 h4 45. Kd4 Kxf4 46. Kd5 Kf5 47. Kd4 Kf4 48. Kd5 Kf5 49.
 Kd4 g5 50. Ke3 g4 51. hxg4+ Kxg4 52. Kf2 Kf4 53. Kg2 Ke4 54. Kh3 Kd4
 55. Kxh4 Kxc4 56. Kg3 Kxc5 57. Kf3 Kxc6 58. Ke3 Kb5 59. Kd3 Kb4 60.
 Kd2 Kb3 61. Kd1 Kc3 62. Kc1 c5 63. Kd1 Kb2 64. Kd2 c4 65. Kd1 c3 66.
 Ke2 c2 67. Ke3 c1=R 68. Kd3 Kb3 69. Kd2 Rc3 70. Ke2 Kc2 71. Kf2 Kd2
 72. Kg2 Ke2 73. Kg1 Rg3+ 74. Kh1 Kf1 75. Kh2 Kf2 76. Kh1 Rh3# 0-1