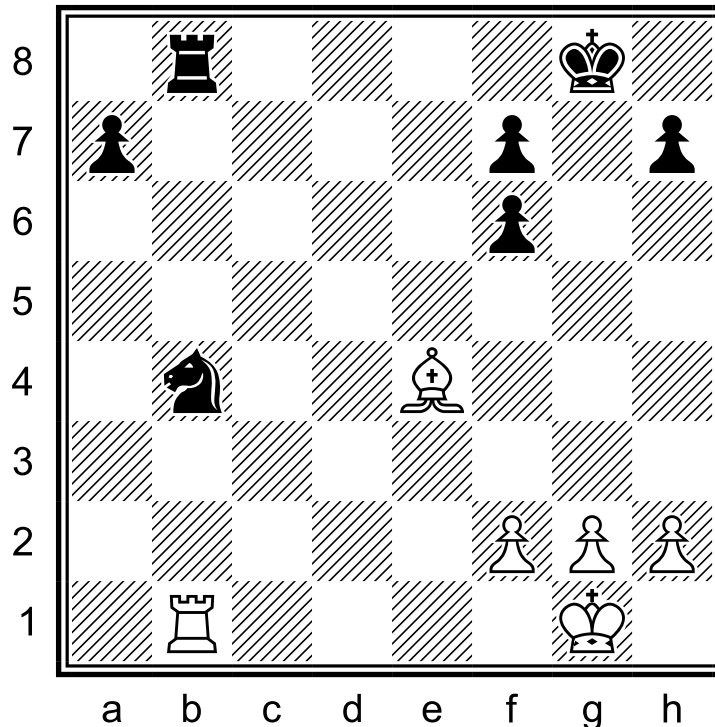


# Sztuka obrony – czyli o tym kiedy, jak i dlaczego trzeba się bronić

Tym razem zaprezentuję krótką analizę partii (kilku kluczowych pozycji), która być może sprawi, że temat obrony zostanie lepiej zrozumiany. Warto zobaczyć jak przebiegał rozwój wydarzeń. Zaczniemy nieco inaczej, bo od końca. Przyjrzyjmy się tej oto pozycji.

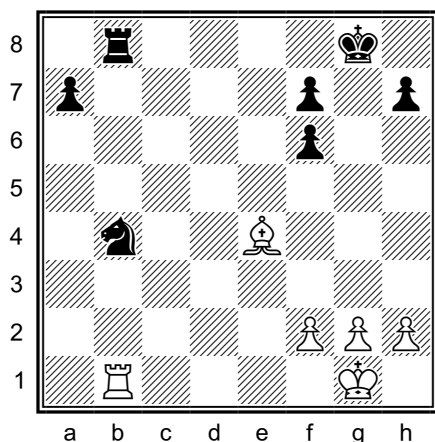


1r4k1/p4p1p/5p2/8/1n2B3/8/5PPP/1R4K1 w - - 0 28 (białe na ruchu)

**Pozycja główna do analizy:** żadna ze stron nie jest w stanie przeforsować wygranej.

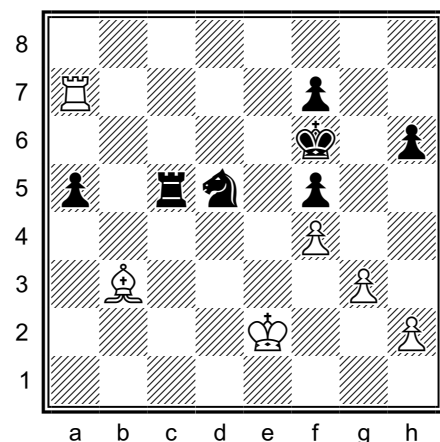
Białe na ruchu – ocena pozycji: przewaga czarnych w postaci piona nie gwarantuje wygranej – białe remisują, mając punkt zaczepienia do ataku - f7 (oraz długonogiego gońca).

Houdini (na głębokości 30 deep) podaje taki oto wariant: 28. Ra1 a6 29. g3 Rb5 30. Rc1 Kg7 31. Rc7 a5 32. Kg2 Re5 33. Bf3 Nd3 34. Bd1 Rb5 35. Be2 Rc5 36. Rd7 Nb2 37. Bf3 Nc4 38. Bd1 Ne5 39. Ra7 Rb5 40. Bf3 f5 41. Bh5 h6 42. Bd1 Rc5 43. f4 Ng4 44. Bb3 Ne3+ 45. Kf3 Nd5 46. Ke2 Kf6 47. Ra6+ Kg7 48. Ra7 Kf6 i następuje powtarzanie ruchów (ocena pozycji idealna: 0.00).



1r4k1/p4p1p/5p2/8/1n2B3/8/5PPP/1R4K1 w - - 0 28

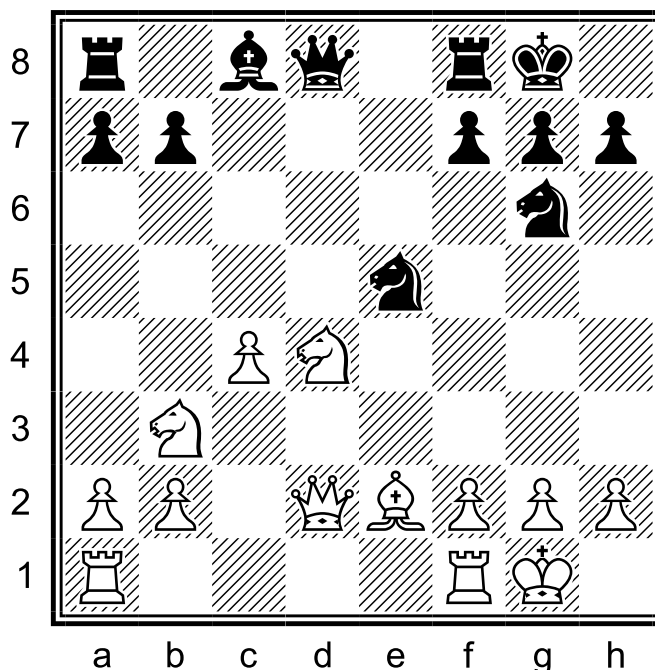
Houdini deep 28, ocena -0,14 (białe)



8/R4p2/5k1p/p1m1p2/5P2/1B4P1/4K2P/8 w - - 0 49

Houdini deep 28, ocena 0,00 (białe)

Teraz zobaczmy jak dochodzi do tej idealnej pozycji.



Pozycja po 13.0-0 (czarne na ruchu) – **kluczowa pozycja nr 1**, ocena +0,85

Kluczowa pozycja dla naszej analizy. Zobaczmy na czym może polegać ocena pozycji wraz ze znalezieniem planu obrony. Od razu uprzedzam, że to jedynie z mojej perspektywy, a więc nie pretenduje ani do miana poprawnego ani tym bardziej najlepszego.

Wezmę pod uwagę kilka elementów: M – materiał, B – bezpieczeństwo (króla), R – rozwój figur, A – aktywność – czyli współpraca (koordynacja), S – struktura pionowa, PR – plan rozwoju (dalszej gry).

Próba oceny pozycji poprzez wykorzystanie kilku elementów oceny pozycji:

## Czarne:

### Białe:

M: przewaga zdrowego piona c4 (na skrzydle hetmańskim) +1

B: w porządku, chociaż chwilowo brakuje bliższego obrońcy króla (najczęściej jest to Nf3), ocena: 0

R: wszystkie bierki (za wyjątkiem jednej z wież w rogu) są wyprowadzone i roszada daje możliwość wprowadzenia wieży h1 do gry; ocena: +0,3

A: brakuje lepszego (aktywniejszego) ustawienia 2 bierek: zwłaszcza skoczek z b3 oraz gońca e2. Ocena -0,35 do -0,45

S: w porządku (chwilowo pion c4 nie jest wsparty pionem), ocena: 0

PR: ustawić obie wieże na liniach d i e oraz stopniowo starać się opanowywać centrum, nieco lepiej zabezpieczyć króla i wesprzeć piona c4 (poprzez b2-b3). Zwrócić uwagę na skoczek b3 oraz gońca, aby dać im aktywniejsze (ambitniejsze) zadania: obecnie są dość mocno ograniczone. Znaleźć bezpieczne schronienie dla hetmana albo wymienić.

M: strata piona – potencjalny kandydat na wolniaka w końcówce, to pion c4, ocena: -1

B: w porządku, oba skoczki w pobliżu króla, wraz z wieżą i hetmanem do pomocy (pole f6). Ocena: 0

R: wyprowadzone niemal wszystkie bierki (za wyjątkiem jednej z wież), jednak minusem jest goniec blokujący obie wieże; ocena: -0,15

A: brakuje lepszego (aktywniejszego) ustawienia 2 bierek: zwłaszcza skoczek z g6 oraz gońca e8. Plusem jest natomiast to, że hetman może znaleźć schronienie na polu c7 (po zagranu b5, ewentualnie po Sb5 przejście na b8) czy też f6, z którego dokona niebawem ataku (aktywizacja figury!) za pomocą wieży (Wf8-d8), ustawiając figurę na otwartej linii. Ocena +0,25 do +0,30

S: w pełni w porządku; ocena: 0

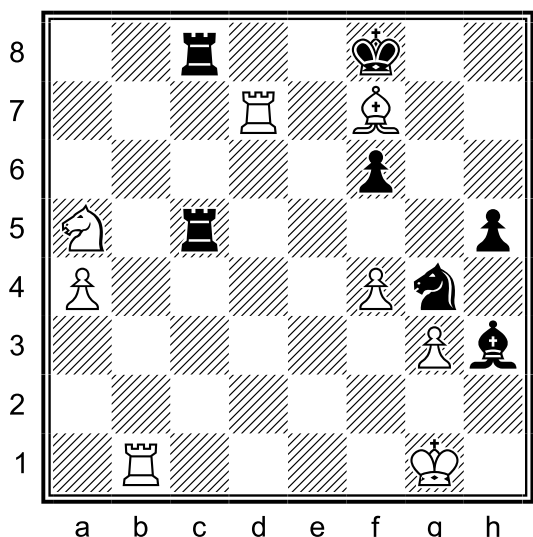
PR: ustawić obie wieże na liniach d i e oraz stopniowo starać się opanowywać centrum. Zwrócić uwagę na możliwość zajęcia linii d z tempem (atak na hetmana), po manewrze Qf6-Rd8. Warto pomyśleć o możliwości wymiany gońca c8 i znalezienie aktywniejszej pozycji dla skoczka g6. Hetman może być na c7 lub f6: tak, aby nie został łatwo przegoniony.

**Końcowa ocena pozycji:** białe mają przewagę w postaci piona oraz 1 tempa (dzięki temu wyprowadzona została figura więcej: wieże podały sobie ręce).

Ocena komputera (silnika) Houdini (głębokość deep 25-26): **+0,86**. Moja (ludzka) **ocena: +0,85 do +0,90**

**Generalny plan:** szukać dowolnej końcówki, w której przewaga piona nie będzie decydująca. W zależności od dalszego rozwoju akcji – jeśli będzie konieczność, wówczas wymienić hetmana i przejść do końcówki wieżowej lub z gońcami różnopolowymi – takie w których będzie bardzo duża szansa na uzyskanie remisu. Należy grać bardzo aktywnie i dynamicznie: przede wszystkim wykorzystać możliwość przejścia inicjatywy (manewr Qf6-Rd8!). Stale obserwować rozwój akcji na skrzydle królewskim – mamy tam skierowanych kilka figur w stronę króla. Powinna być szansa na zneutralizowanie przewagi piona za pomocą przechwycenia inicjatywy oraz dynamicznych działań (aktywnej gry) – głównie próba ataku na króla wraz z poprawianiem pozycji swoich figur.

Teraz następuje: **13...a5 14. a4 Qf6 15. g3 Nc6 16. Nxc6 bxc6 17. Qd4 Bh3 18. Qxf6 gxf6 19. Rfc1 Rab8 20. Nxa5 Rxb2 21. Bf3 Ne5 22. Bxc6 Rfb8 23. Rd1 Ng4 24. f4 h5 25. c5 Rxh2 26. Rab1 Rc8 27. Rd7 Rc2 28. Bd5 R2xc5 29. Bxf7+ Kf8**



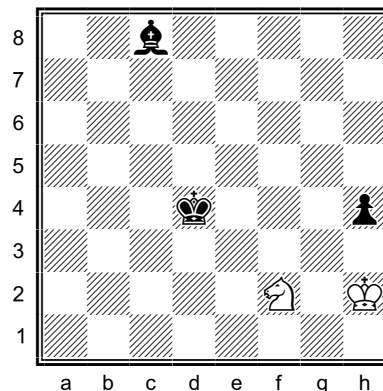
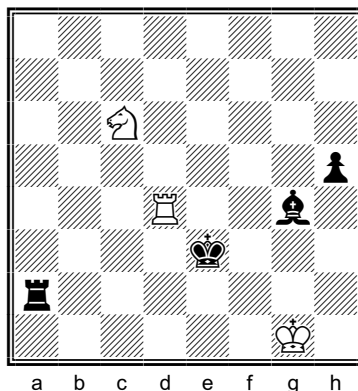
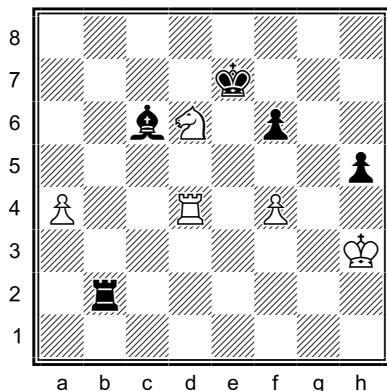
2r2k2/3R1B2/5p2/N1r4p/P4Pn1/6Pb/8/1R4K1 w - - 0 30

Kluczowa pozycja obronna dla czarnych – pomimo oceny -0,24 czarne bez problemów remisują

i tutaj Houdini podaje ocenę -0,22 do -0,25 (głębokość deep 24 do 26), co może oznaczać, że partia powinna zakończyć się remisem. Oczywiście wariant podany wyżej nie jest jedyny, jednak na pewno pokazujący dość ostrą, dynamiczną grę, która dzięki aktywnym działaniom czarnych jest w stanie zneutralizować przewagę, tak aby wejść do „strefy remisowej” (po czym przy poprawnej grze obu stron partia MUSI zakończyć się remisem – jeśli byłoby inaczej, wówczas oznacza to, że pozycja została oceniona niepoprawnie).

Warto zwrócić uwagę, na to że *obrona tego typu pozycji wymaga bardzo dużej znajomości motywów taktycznych, remisowych schematów, dobrej oceny końcówek oraz świetnego wyczucia dynamiki gry.*

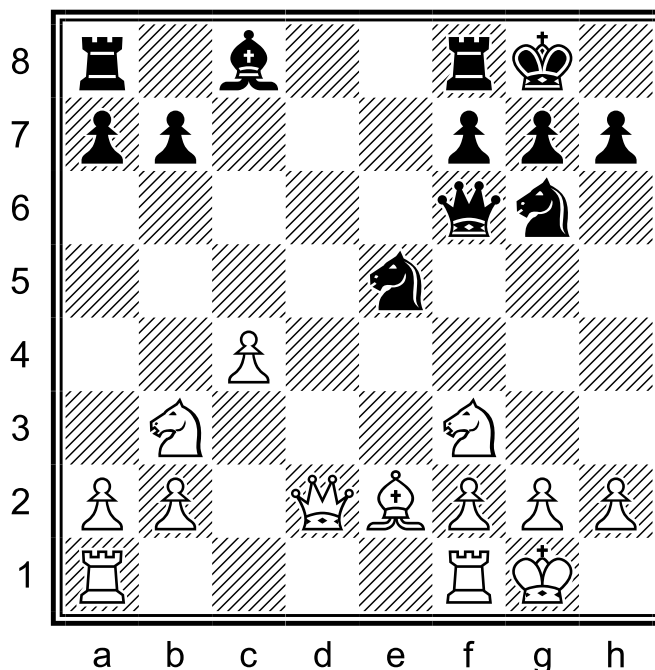
Takie cechy kształtuje się w ciągu setek godzin analiz i praktycznego treningu. Tu nie trzeba urodzić się geniuszem (choć tak byłoby najłatwiej), lecz konieczna jest wytrwała i efektywna praca – po pewnym czasie można takie pozycje oceniać „w lot” (silni arcymistrzowie są w stanie tak właśnie oceniać, chociaż potrzebują ciut więcej czasu niż kilka sekund).



Od pozycji remisowej, do pozycji z mniejszą ilością materiału, aż po pozycję typu „bity remis”.

Pokazałem, iż za pomocą aktywnej gry i przejścia inicjatywy można neutralizować przewagę materialną, tak aby nie była ona rozstrzygająca. Teraz zobaczymy jak wyglądała gra zawodników, którzy nie mają tak niesamowicie rozwiniętego zmysłu taktycznego, strategicznego oraz wizualizacji na kilkanaście ruchów.

Nastąpiło zagranie hetmanem na pole f6, na co białe odpowiedziały przejściem skoczka na f3 (z drobną propozycją wymiany, aby łatwiej w końcu zrealizować przewagę). W tym momencie przyjrzyjmy się ocenie pozycji Houdiniego.



Pozycja po 14.Nf3 – Houdini wymusza remis przez powtarzanie posunięć!

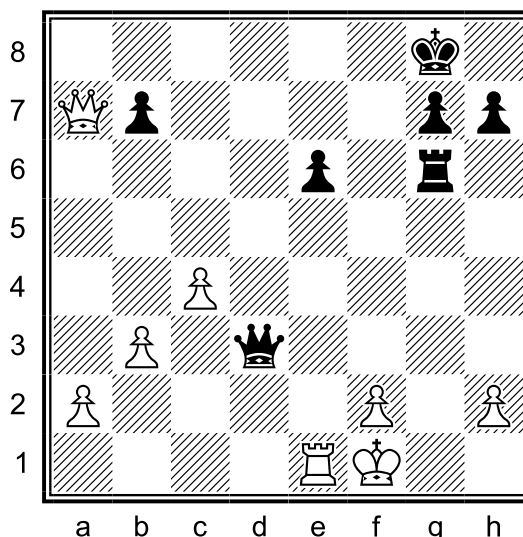
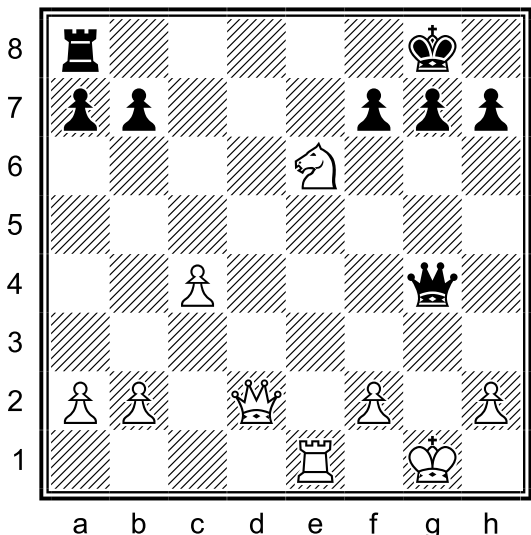
I teraz rzecz niespotykana! Niesamowicie mocny silnik jakim jest **Houdini** (obecnie uznawany za najsilniejszy na świecie) w **tej pozycji** (po niedokładnym zagranie białych) **wymusza remis** poprzez powtarzanie ruchów (w tym wypadku motyw wiecznego szacha). Szczerze mówiąc to **trudno w to uwierzyć**, niemniej to właśnie potęga takiego narzędzia jakim jest bardzo mocny silnik.

W tym momencie następuje najlepsza kontynuacja według Houdiniego:

I teraz po ucieczce króla na h1 (można także zmusić króla do odrzucenia tego remisu i przejścia na f1 grając Qg4+ i Qf3+, jednak może to być niezbyt korzystne):

Jest nią ta oto linia: 14. ... Rd8 15. Qe3 Re8 16. Nxe5 Rxe5 17. Qd2 Nf4 18. Rfe1 Be6 19. Bf3 Nh3+ 20. gxh3 Rxe1+ 21. Rxe1 Qxf3 22. Nd4 Qxh3 23. Nxe6 Qg4+

24. Kh1 fxe6 i jeśli białe bronią piona: 25. b3 Rf8 26. Qe3 Rf6 27. Qxa7 Qf3+ 28. Kg1 Rg6+ 29. Kf1 Qd3+ 30. Re2 Qd1+ 31. Re1 Qd3+



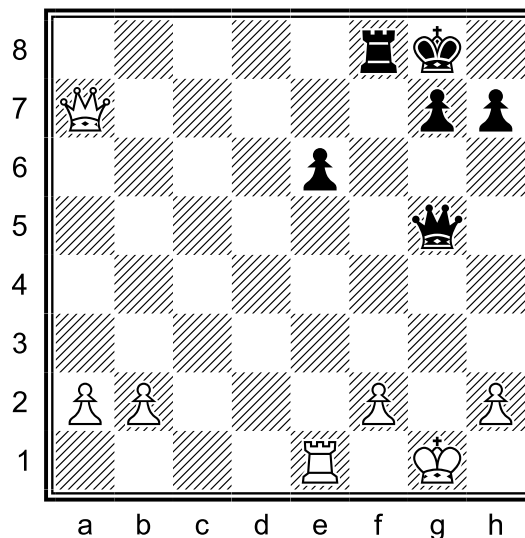
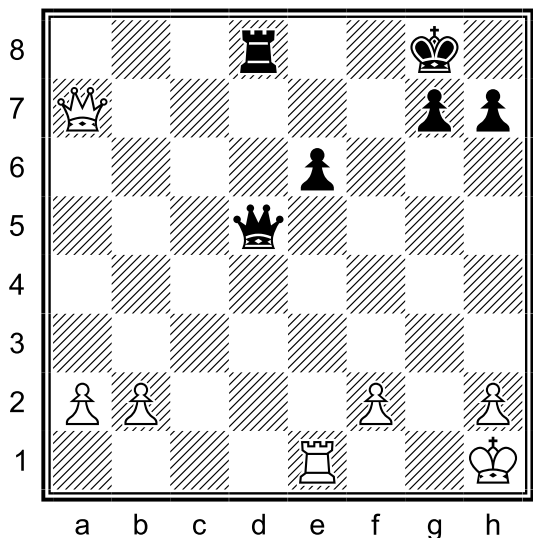
czarne wymuszają remis (poprzez powtarzanie ruchów – wiecznego szacha), pomimo braku piona

Jeśli natomiast białe nie bronią piona, tylko rzucają się do kontrataku, to następuje:

25. Qd7 Qxc4 26. Qxb7 Rd8 27. Qxa7 Qd5+ 28. Kg1 Qg5+ 29. Kh1 Qd5+

Czarne mogą także nie brać piona c4, lecz uaktywnić wieżę i również osiągnąć remis:

25. Qd7 **Rf8** 26. Qxb7 Qxc4 27. Qxa7 Qd5+ 28. Kg1 Qg5+ 29. Kf1 Qb5+ 30. Kg2 Qd5+ 31. Kg1 Qg5+

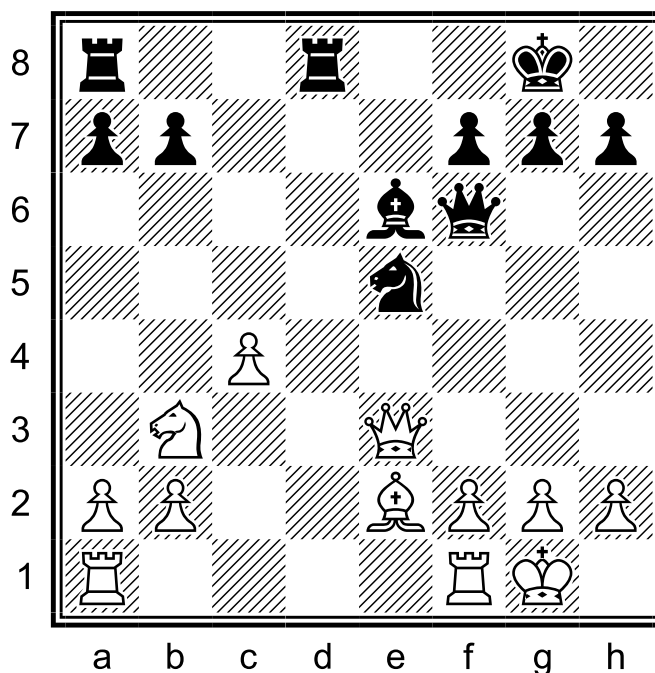


Widzimy zatem, że wystarczy jeden niewielki błąd, aby przewaga którą mieliśmy nagle się ulotniła.

W partii nastąpiła nieco słabsza linia, ale jak się okazuje – także wystarczająca do tego, aby nie wyjść ze strefy remisowej. **13. O-O Qf6 14. Nf3 Rd8 15. Qe3 Be6 16. Nxe5 Nxe5?!\*\*\***

(czarne powinny odbić hetmanem, ale chciałem zostawić na szachownicy hetmana), czyli wymiana skoczka f3 za tego na e5 oraz uaktywnienie czarnych figur. Porównajmy obie pozycje ze sobą i zobaczymy, że „nagle” czarne dogoniły przeciwnika w rozwoju i przechwytyją inicjatywę (grozi zabranie piona c4).

\*\*\* – Przy odbiciu hetmanem ocena wynosi jedynie +0,21, wówczas czarne bez problemu „wyjmują” remis z pozycji.



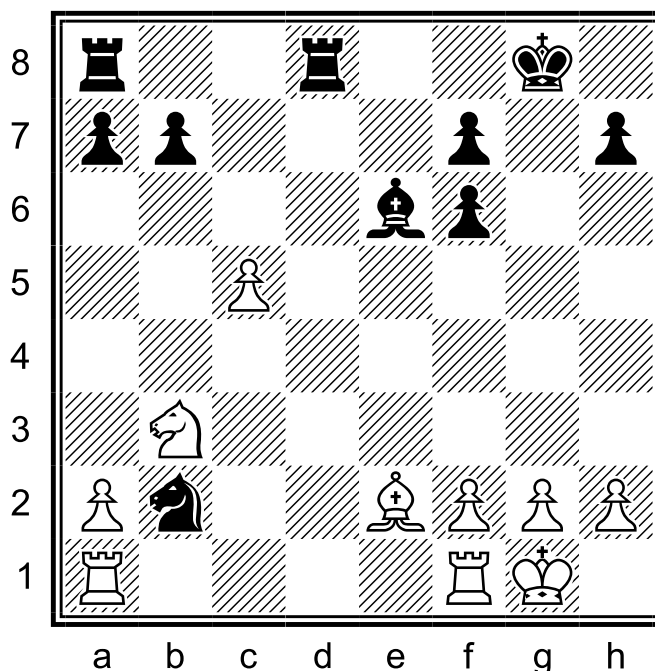
Pozycja po 16...Nxe5 (białe na ruchu) – **kluczowa pozycja nr 2**, ocena +0,35

W tym momencie Houdini (głębokość deep 22-24) ocenia pozycję na +0,32 do +0,36 . Tak więc musi to oznaczać, że przewaga zmalała. Jakie elementy pozycji wpłynęły na tą obecną ocenę? Wszystkie wcześniejsze elementy pozostają niemal bez zmian, poza jednym – czarne zajęły wieżę linię d oraz przejęły inicjatywę (grozi wzięcie piona). Porównajmy także możliwości czarnego i białego skoczka. Te elementy zostają wycenione na „pół piona”, czyli 0,50. Jeśli zatem z początkowej przewagi (+0,85) odejmiemy 0,50 (aktywność, przejście inicjatywy i opanowanie linii d), zostaje nam jedynie +0,35. Tak więc wszystko się zgadza: jesteśmy w strefie remisowej (bardzo blisko ideału, który wynosi 0.00).

Mój przeciwnik zdecydował się pchnąć piona, więc wydawało się, że jest on już bezpieczny. Tymczasem pion więcej, więc musiałem poszukać możliwości dynamicznej gry, aby albo odbić go bądź też przejść do końcówki w której ta przewaga nie będzie istotna. W tej pozycji (po 17.c5) Houdini pokazuje ledwie widoczną przewagę białych w wysokości jedynie +0,05 do +0,08. Można zatem powiedzieć, że po tym ruchu pozycja na pewno jest remisowa.

Po najlepszej kontynuacji według Houdiniego (taka sama była w partii) dochodzi do takiej pozycji.

**17. c5 Nc4 18. Qc3 Nxb2 19. Qxf6 gxf6** i uzyskujemy taką pozycję. Ocena jest taka sama jak poprzednio.



Pozycja po 19...gxf6 (białe na ruchu) – **kluczowa pozycja nr 3**, ocena +0,05

Teraz dla białych najlepsze byłoby Rfc1, jednak w partii jednak wykonano nieco inny ruch: 20.Rab1, po czym pozycja jest już „czysto remisowa”.

**20. Rab1 Na4 21. Rfc1 Rac8 22. Bf3 Bxb3 23. axb3 Nxc5 24. b4 Nd3 25. Rxc8 Rxc8 26. Bxb7 Rb8 27. Be4 Nxb4...** i dochodzimy do remisowej pozycji zaprezentowanej na samym początku.

Końcową pozycję (zaprezentowaną na samym początku artykułu) oba silniki oceniają jako równą. Zarówno Stockfish jak i Houdini pokazują, iż nie można już wiele z tej pozycji wycisnąć (oba na głębokości deep 26 pokazują ocenę w przedziale od -0,10 do -0,15). W obu przypadkach można utrzymać remis.

Przebieg (zapis) analizowanej partii:

1. d4 d5 2. c4 e5 3. dxe5 d4 4. Nf3 c5 5. e3 Nc6 6. exd4 cxd4 7. Nbd2 Nge7 8. Nb3 Ng6 9. Nfxd4 Bb4+ 10. Bd2 Bxd2+ 11. Qxd2 Ncxe5 12. Be2 O-O 13. O-O Qf6 14. Nf3 Rd8 15. Qe3 Be6 16. Nxe5 Nxe5 17. c5 Nc4 18. Qc3 Nxb2 19. Qxf6 gxf6 20. Rab1 Na4 21. Rfc1 Rac8 22. Bf3 Bxb3 23. axb3 Nxc5 24. b4 Nd3 25. Rxc8 Rxc8 26. Bxb7 Rb8 27. Be4 Nxb4 28. Rb3 a5 29. Rh3 Re8 30. Bxh7+ Kg7 31. g4 Rh8 32. Ra3 Rxh7 33. Rxa5 Kg6 34. f4 Nd3 35. g5 Nxf4 36. gxf6 Rh5 37. Ra4 Rf5 38. Kf2 Kxf6 39. Ke3 Ng2+ 40. Ke2 Kg5 41. Ra3 Nf4+ 42. Ke1 Nh5 43. Ra2 Rf4 44. Rg2+ Rg4 45. Rf2 f5 46. h3 Rg1+ 47. Kd2 Rh1 48. Rg2+ Kh4 49. Rf2 f4 50. Ke2 Rxh3 51. Kd2 Kg3 52. Rf1 Rh2+ 53. Ke1 f3 54. Kd1 f2 55. Kd2 Kg2 56. Ke2 Ng3+ 57. Ke3 Nxf1+ 0-1

Podsumowując ten krótki wstęp do tematu obrony:

1. **Kiedy należy się bronić?** W momencie, gdy uznamy, iż nasza pozycja jest gorsza – oczywiście wymaga to praktyki i polepszania oceny pozycji.
2. **Jak należy się bronić?** W zależności od charakteru pozycji – dynamicznie (aktywnie) albo statycznie (pasywnie). Z praktyki wynika, że niemal zawsze lepiej wybrać aktywną obronę, gdyż pasywna obrona może być tylko wtedy, gdy przeciwnik nie ma możliwości przejścia naszej pozycji, gdy my będziemy wyczekiwać. Najczęściej mamy do czynienia wówczas z twierdzą lub też motywem powtarzania ruchów – z uwagi na brak możliwości zrobienia postępu. Zasada jest prosta: jeśli nie jesteś pewien, że możesz bez problemu utrzymać pozycję dzięki pasywnej obronie, wówczas szukaj możliwości obrony aktywnej. Sprawdza się to w 95% przypadków.
3. **Dlaczego należy się bronić?** Ponieważ w ten sposób możemy uniknąć porażki. Warto pamiętać, że obrona nie jest niczym złym czy też wstydlivym. Nawet można zaryzykować twierdzenie, że jest to w dzisiejszych czasach niedoceniana możliwość, a przy okazji sztuka, którą wykorzystują nieliczni. Atakować trzeba umieć, ale nie zawsze jest taka możliwość. Właśnie dlatego trzeba nauczyć się również obrony – szachista musi potrafić zarówno atakować jak i solidnie bronić się.

W omawianej partii zacząłem się (aktywnie) bronić w momencie zabezpieczenia swojego króla (po 13 ruchu białych). Udało się to tylko dlatego, że w porę potrafiłem określić zagrożenie wraz z poszukiwaniem możliwości, dzięki którym będzie możliwe uratowanie tej partii. Z pewnością może to wydawać się dość trudne, gdyż nie dość, że miałem piona mniej, to dodatkowo poszedłem na pozycję, w której jeszcze zgodziłem się na posiadanie zdwojonych pionów. Jednak według mnie takie były wymagania pozycji, więc niejako nie miałem większego wyboru – chcąc uniknąć porażki musiałem się zdecydować na to, aby aktywnie broniąc się wymusić na przeciwniku pewne ustępstwa.

I jeszcze jedno: wymienię **elementy, które są niezbędne, po to aby solidnie się bronić:**

- a) znanie wielu pozycji teoretycznie remisowych (zwykle są to pozycje określane jako proste końcówki)
- b) znanie motywów remisowych powtarzania pozycji, wiecznego szacha, pata, niewystarczającego materiału do mata
- c) dobra umiejętność liczenia wariantów oraz kontratakowania i wyszukiwania oraz wymuszania słabości w obozie przeciwnika
- d) opanowania i zimna krew w obronie trudnych pozycji
- e) unikanie grania „na proste pułapki”, jeśli nie są one logiczną częścią planu gry
- f) intuicja, dzięki której będziemy mieli wycucie kiedy należy zacząć się bronić i zatrzymać się nad tym, aby określić możliwe sposoby dzięki którym będziemy w stanie utrzymać remis