

To przegrywa forsownie – idea, której nigdy nie obalono: czyli naucz się porządnie taktyki jeśli chcesz grać solidnie

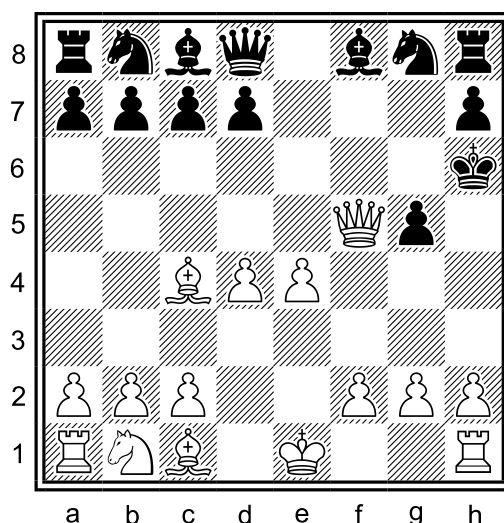
Dziś krótko na temat, który dla wielu amatorów pozostaje w cieniu wątpliwości oraz wielu pytań. Jak to w końcu jest z tą taktyką i kombinacjami? Czy mając duże braki w taktyce zawsze będę przegrywał z lepszymi zawodnikami czy tylko czasami? Czy silniejsi gracze mają rentgen w oczach i widzą na 10-15 ruchów do przodu? Czy ja kiedykolwiek będę na tyle dobry, aby także liczyć na 10 czy 20 ruchów wgląd? Pytań pewnie jest więcej, ale wydaje mi się, że akurat te dobrze ilustrują problem (i frustracje wielu graczy niższego kalibru).

Zatem wyjaśnijmy sobie coś raz na zawsze: **BEZ SOLIDNEJ TAKTYKI NIGDY NIE BĘDZIESZ DOBRYM GRACZEM**. Nie wiem czy wyraźnie to widać, ale starałem się, aby było możliwie widoczne i wyraźne dla każdego. Teraz przejdźmy do wyjaśnienia, tak aby każdy mógł zobaczyć w czym tkwi problem i jakie proste jest jego rozwiązanie.

Zobaczmy dlaczego obecne silniki szachowe są tak niesamowicie silne. Czy 30 albo 20 lat temu też grały na poziomie 3000-3200? A może jedynie 2600? To chociaż 2200? Warto podkreślić, że początki programowania maszyny szachowej opierały się na tak zwanej technice brutalnej siły („brute force”). Komputer liczył wszystkie możliwe warianty (do określonej głębi), a potem wybierał ten, który uważał za najlepszy. Z uwagi na ogromne możliwości szachów (ilość pozycji po 50 ruchach jest określana: w granicach co najmniej 10 do potęgi 100... a atomów we wszechświecie 10 do potęgi 80) takie przeliczanie wszystkiego „na żywo” było kompletnie nieefektywne. Obecnie mamy tysiące razy szybsze maszyny, ale czy tylko to sprawiło, że silniki dziś są taktycznymi gigantami? Otóż nie! Przede wszystkim zastosowanie bardzo wydajnych algorytmów, które pozwalają komputerowi na liczenie tego „co ma (szachowy) sens”. I teraz zobaczmy jaki nastąpił skok jakościowy. Liczenie poprzez wykorzystanie algorytmu „brutalnej siły” dawało najlepszym maszynom (w latach 90-tych) poziom 2100-2200, a przestawienie na współcześnie stosowane – wraz z przyrostem mocy rzędu kilkuset razy – poziom 3000-3200! Różnica tego stopnia jest czymś niewyobrażalnym, zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że najsilniejszy w tej chwili silnik świata Houdini (wersja 2.0) jest w stanie na przeciętnym komputerze stacjonarnym (lub nieco silniejszym laptopie) wyciągnąć niewyobrażalną siłę 3000-3100 ELO!

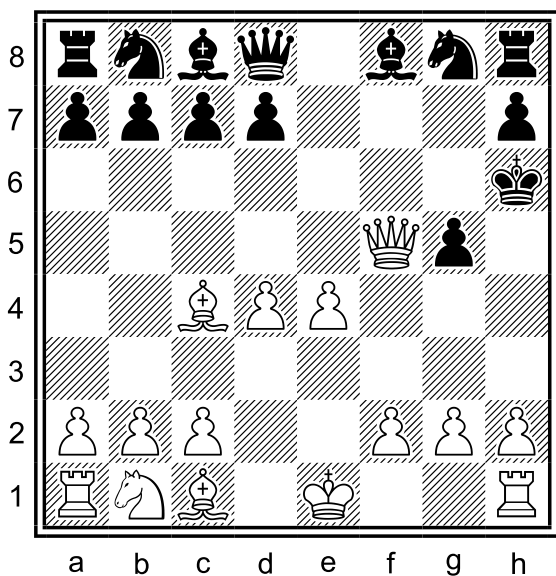
A jak dobre są silniki taktycznie? W skali od 1 do 10 można śmiało postawić ocenę 9 lub nawet 9+! (niekiedy w „czystych pozycjach” bez wahania nawet 10!). Są tak straszliwie mocne, że typowo taktyczne pozycje rozszarpują na strzępy! I co ważne: zwykle, aby doszły do wystarczająco istotnej oceny pozycji (praktycznie najlepszego wariantu) wystarczy im jedynie od 20 do 30 sekund do namysłu! (na bardzo mocnych maszynach wystarcza 10-15 sekund!).

Zobaczmy na przykładzie. Pozycja, która jest dość lekko wygrana dla białych, ale jak szybko silnik (Houdini 2.0) znajdzie matę?

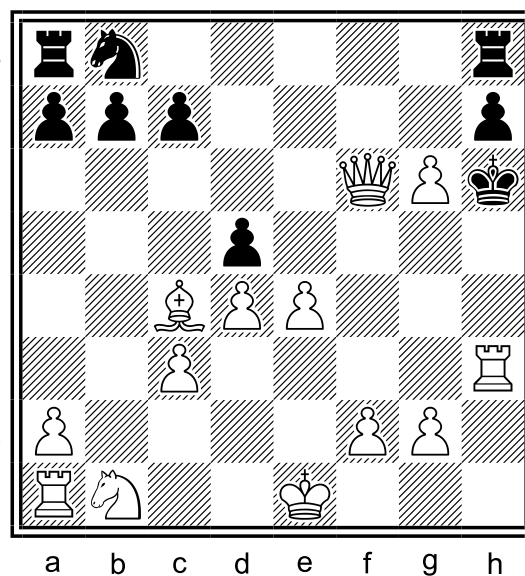


Białe zaczynają i matują w 10 ruchach – zgadnij ile czasu zajmie znalezienie maty Houdiniemu?

I tu niespodzianka. Silnik poradził sobie z zadaniem w niecałe 20 sekund! (mój laptop ma już kilka lat, więc nie na pewno jest demonem szybkości). Już na stosunkowo niewielkiej głębokości (16 deep) znalazł rozwiązanie (mat w 10 ruchach). Oto one: 9. h4 Bb4+ 10. c3 Qe7 11. Bxg5+ Kg7 12. Bxe7 Nxe7 13. Qf7+ Kh6 14. Qf6+ Ng6 15. h5 Bxc3+ 16. bxc3 d5 17. hxg6+ Bh3 18. Rxh3#



mat w 10 – rozwiązanie w niecałe 20 sekund



pozycja końcowa rozgryziona przez Houdika

A jakie znaczenie ma dla nas to, że silniki są tak mocne w taktyce? Otóż zależność jest dość prosta. Okazuje się, że najłatwiejszym i zarazem najważniejszym materiałem do opanowania jest taktyka (zwłaszcza do poziomu 1600).

Obecnie są dostępne różne programy, witryny internetowe (chesstempo, chesstactics, itp.) oraz bazy pozycji o charakterze taktycznym (kombinacje) zarówno w postaci elektronicznej jak i papierowej (tzw. zbiory zadań). Nie będzie przesadą jeśli powiem, że szacunkowo jest dostępnych około 50 tysięcy tego typu zadań. Kolejne 100 do 200 tysięcy znajduje się na serwerach, których zadaniem jest podawanie tysięcy zadań wszystkim chętnym (zarejestrowanym) zawodnikom, którzy chcą sprawdzić jak szybko i poprawnie są w stanie znaleźć taktyczne uderzenia.

Także wyniki ankiet wskazują na to, że największe zainteresowanie i nacisk jest właśnie związany z doskonaleniem taktycznych umiejętności. I nic dziwnego! Okazuje się bowiem, że w partiach do poziomu 1900-2000, w około 90% za porażkę w partiach jest odpowiedzialna taktyka (podstawka jest najbardziej brutalnym i prymitywnym tego wyrazem). Rzadko kiedy gracze wybierają nie najdokładniejszy plan czy w końcówce gubią istotne tempo. Znacznie częściej jeden z nich nie jest w stanie utrzymać pozycji w taki sposób, aby nie stracić materiału (zazwyczaj bez wystarczającej – albo i żadnej – rekompensaty).

A teraz do meritum.

Taktyka to podstawa – bez pełnego i dogłębnego poznania i zrozumienia taktycznych motywów, nie będzie szans na to, aby bez problemu radzić sobie z grą kombinacyjną.

A jaki jest związek między taktyką a kombinacją? Jest ona szczególnym wyrazem taktyki: najprościej mówiąc w kombinacji następuje chwilowe przewartościowanie materiału, celem jego rekompensaty w najbliższych kilku ruchach. Przykładowo każdy pamięta, że wieża jest warta 5, hetman 9, a skoczek tylko 3 punkty (piony). Jeśli zatem pobijamy hetmanem (bronioną) wieżę, to tracimy w ten sposób kilka punktów, prawda? Niemniej gdy jest to związane z wymuszonym odbiciem strat i często chociażby niewielkim zyskiem, wówczas mowa o kombinacji. Autorzy przez lata nie byli zgodni co do tego czy kombinacja musi zawierać ofiarę, ale dla uproszczenia umówmy się, że właśnie tak być powinno.

Banalne kombinacje trzeba widzieć BEZ WYSIŁKU, proste – z minimalnym wysiłkiem, średnie – z chwilą zastanowienia, trudne – z odrobiną myślenia i sprawdzenia, zaś bardzo trudne – po dłuższym namyśle. Tutaj

nie może być inaczej, gdyż praktyczna gra wymaga tego, aby nie liczyć „na piechotę” ile jest 6*10, tylko „podawać wyniki”. Obecnie czas do namysłu w partiach klasycznych jest dość mocno ograniczony (zaledwie 1,5 do 2 godzin dla każdego zawodnika!), więc osoby, które nie mają schematów matowych, motywów taktycznych i tysięcy schematów związanych z rozwiązywanymi kombinacjami... będą stale albo popadać w niedoczyasy albo też przeoczać rozwiązania taktyczne.

Kolejnym pytaniem jest: czy mając duże braki w taktyce zawsze będę przegrywał z lepszymi zawodnikami czy tylko czasami?

Odpowiedź nie jest zaskakująca, chociaż pewnie dość brutalna. Silniejszy zawodnik taktycznie niemal zawsze będzie ogrywał stratega (nawet lepszego o 2 klasy!) jeśli ten będzie miał zaległości z prostą i średnią taktyką. Tutaj niestety trzeba myśleć (i oceniać) w kategoriach: czarne-białe. Jeśli zawodnik poziomu 1200 czy 1400 nie będzie w stanie wykazywać ci, że twoje zagrania są taktycznie „dziurawe”, to już ten mający 1600 czy 1800 pokaże ci, że bez taktyki daleko nie zajdziesz. Ba! Sam testowałem i nadal testuję różnych zawodników (oraz style gry) i stale powtarza się ten sam schemat: bardzo dobra podstawowa taktyka pozwala mi na dobrą, logiczną i przyszłościową grę – zarówno w ataku jak i w obronie. Dziesiątki razy musiałem przywracać zbyt agresywnych szachowo zawodników „do pionu”, a tych, którzy ociągali się z solidną i w miarę aktywną grą, karciełem pozycyjnym dociskaniem i „małymi kombinacjami” (tak nazywamy 1-2 ruchowe uderzenia).

Czy silniejsi gracze mają rentgen w oczach i widzą na 10-15 ruchów do przodu?

Silniejsi zawodnicy przede wszystkim lepiej oceniają pozycje, bazują na ogromnej wiedzy i doświadczeniu. To mniej więcej tak jakbyś pytał znanego matematyka o szacunkowe przybliżanie wartości a on bardzo szybko i wyjątkowo dokładnie wskazywał najlepsze wyniki. Tutaj jest bardzo podobnie. Mitem jest, że zawodnik liczy na 10-15 ruchów do przodu, tak samo jak to, że człowiek zwykle porusza się z prędkością 10-15 km/h. Niemniej warto podkreślić, że silniejsi zawodnicy w pewnego typu pozycjach są w stanie policzyć nawet na 20 czy 30 ruchów do przodu – jednak są to specyficzne pozycje! To tak samo jak przy konieczności jesteśmy w stanie biec z prędkością 20-30 km/h, zgadza się? Zwykle tak szybko się nie poruszamy, ale jeśli będziemy uciekali przed niebezpieczeństwem lub chcieli mu zapobiec, to bez większego problemu uzyskamy taką szybkość, tak czy nie?

W tym pytaniu zawarty był haczyk, bo osoba pytająca raczej chciała uzyskać odpowiedź związaną z tym czy silniejsi gracze mają rentgen, który pozwala mi „prześwietlać” pozycję w ten sposób, że widzą już co będzie za 10, 15 czy 20 ruchów. Na szczęście tak nie jest, tym bardziej, że nie jest ani możliwe, ale także konieczne. Prawidłowa ocena pozycji i plan „przebijają” patrzeć na 10, 20 czy nawet 40-50 ruchów do przodu!

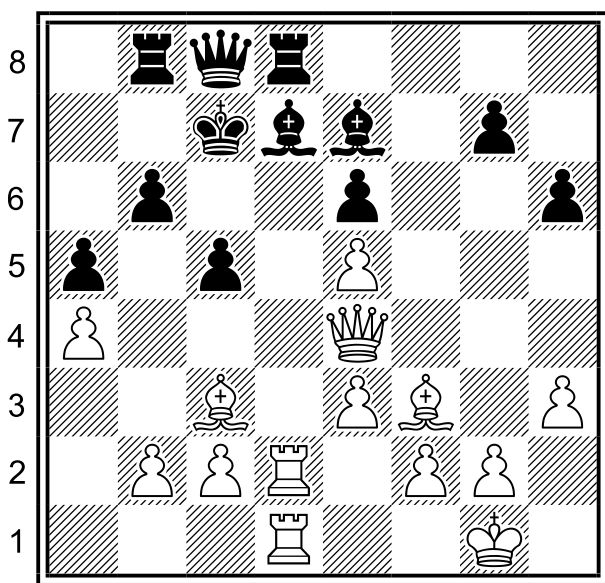
Czy ja kiedykolwiek będę na tyle dobry, aby także liczyć na 10 czy 20 ruchów wgląd?

To zależy głównie od ciebie. Przede wszystkim od tego czy zrozumiałeś odpowiedź na poprzednie pytanie. Liczenie forsownych wariantów opiera się na umiejętności wizualizacji (widzenia w „oczach umysłu”), czyli patrzeniu na zmiany w pozycji i przemieszczeniu bierek (oczywiście trzeba pamiętać, która gdzie obecnie stoi, co zostało zбите i jakie linie zostały otwarte lub zamknięte). Zwykle wystarczy w tym celu solidny trening zadań taktycznych - zwłaszcza tych z działu końcówek (wówczas jest bardzo mało bierek, więc można dużo łatwiej pamiętać co gdzie stoi). Po roku lub dwóch latach systematycznego i efektywnego treningu każdy jest w stanie wykształcić (i poprawić) tę umiejętność. Prostym ćwiczeniem może być matowanie hetmanem – króla przeciwnika. Przy okazji uczymy się także pól szachownicy (jeśli ktoś jeszcze tego nie opanował).

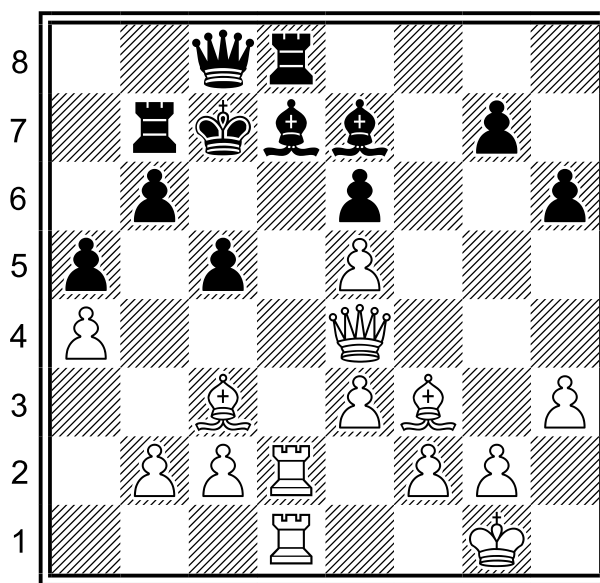
I teraz esencja tego artykułu: ***To przegrywa forsownie – idea, której nigdy nie obalono: czyli naucz się porządnie taktyki.*** Jak to rozumieć?

Otóż brak dobrego opanowania taktyki uniemożliwi uzyskiwanie dobrych pozycji czy też wykorzystywanie przewagi. Natomiast pozwalanie przeciwnikowi na forsowne rozwiązania, które powodują polepszenie jego pozycji (czy też istotne zwiększenie przewagi) będzie sprawiało, że nigdy nie zdołamy dojść do solidnego poziomu gry, gdyż za każdym razem przeciwnik będzie wykorzystywał nasz prezent do sprawienia sobie jeszcze lepszej (często wygranej!) pozycji aniżeli miał tą przed którą wykonaliśmy nieprzemysłany ruch.

Poniższy przykład powinien wszystko wyjaśnić:



pozycja po 20.h3 – czarne jeszcze żyją



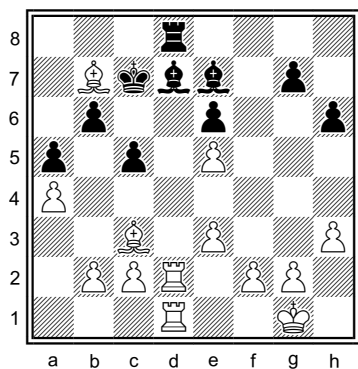
pozycja po 20...Rb7 – forsowna przegrana

Pozycja białych jest wygrana (diagram lewy): mają bezpiecznego króla, dwa piony przewagi i wszystkie figury (poza czarnopolowym gońcem) wycelowane we wrogiego króla. Można oczywiście jeszcze sporo się bronić, ale czarne (w partii korespondencyjnej!) decydują się nieco „wzmocnić” pozycję. Grają zatem wieżą na b7 (diagram po prawej). Pozornie nie widać różnicy, ale czy na pewno?

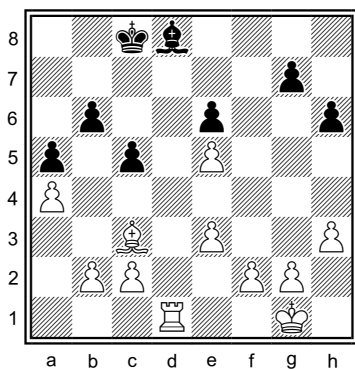
Przyjrzyjmy się pozycji nieco bliżej: punkt d7 jest dwa razy atakowany (przez wieże na d1 i d2) i 3 razy broniony (przez wieżę d8 i hetmana i króla). Dodatkowo także punkt b7 jest atakowany dwukrotnie (przez hetmana e4 i rentgenem przez gońca f3) i tyle samo razy broniony. W obu przypadkach jednak zarówno król jak i hetman czarnych wypełniają podwójne zadanie – bronią zarówno punktu d7 jak i b7. **Pojawia się zatem pytanie czy nie można znaleźć motywu przeciążenia (obrońcy)**, wykorzystując fakt, że król nie może pobijać bronionych bierek i różnicy w wartości figur. Bez znajomości tego typu motywów opisywanie pozycji i znajdowanie rozwiązań jest o niebo trudniejsze. Pamiętajmy, że to akurat jeden z najprostszych przykładów!

Tutaj forsowne rozwiązanie narzuca się natychmiast: albo uderzyć na b7 albo na d7. Teraz kwestia otwartą pozostaje jedynie jaką pozycję chcemy uzyskać (za chwilę zobaczymy).

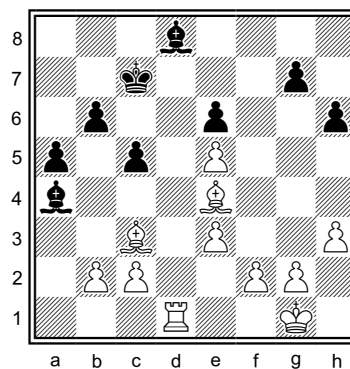
Zacznijmy od uderzenia na b7: Forsujemy (czyli wymuszamy) wydarzenia poprzez: 21. Qxb7+ Qxb7 22. Bxb7... i tak oto powstaje następująca pozycja (**diagram lewy**):



pozycja po 22.Bxb7



pozycja po 24...Bxd8



pozycja po 24.Be4

Białe w wyniku forsownej wymiany mają przewagę wieży (i 2 pionów), więc jeśli czarne nic nie zrobią a białe obronią gońca (przykładowo odchodząc na e4), wówczas wynik rozgrywki jest jasny jak słońce prawda? (zauważmy, że brakuje czarnym rekompensaty za poważne materialne ubytki).

Zatem **pozostaje tylko sprawdzić 2 najbardziej kluczowe warianty** (wszystkie inne nie zmieniają oceny pozycji lub prowadzą do tych, które będą omówione – z nieistotnymi zmianami).

a) pobicie gońca: 22... Kxb7 23. Rxd7+ Kc8 (nie można było pobić wieży, bo ginął gońiec) 24. Rxd8+ Bxd8 (**diagram środkowy**)

b) pobicie gońcem piona: 22... Bxa4 23. Rxd8 i teraz takie możliwości:

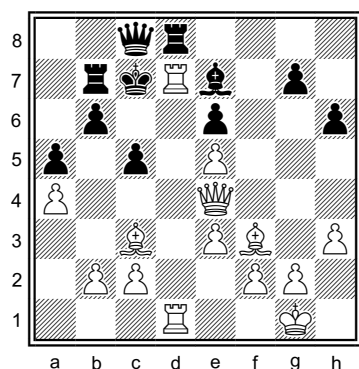
☹ 23...Bxc2 24. R1d7# (elegancki mat)

☹ 23... Bxd8 24. Be4 z ogromną przewagą (cała wieża – **diagram prawy**)

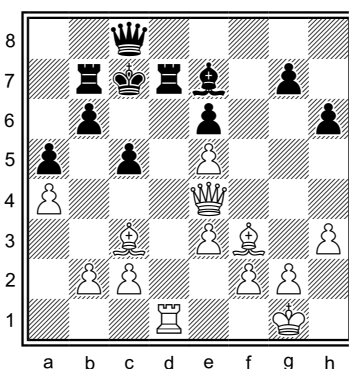
☹ 23... Kxb7 – i teraz najprostsze jest 24.R8d7+ Bxd7 25. Rxd7+ Kc6 26. Rxe7 z łatwą wygraną

Teraz **zobaczmy uderzenia w punkcie d7**: Forsujemy (czyli wymuszamy) wydarzenia poprzez: 21. Rxd7+ ... i tak oto powstaje następująca pozycja (**poniżej diagram lewy**):

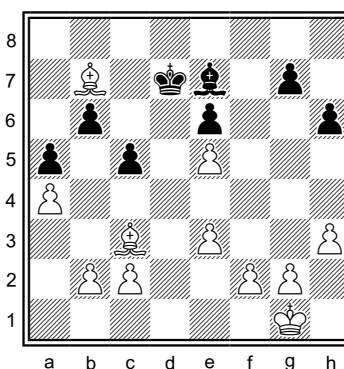
Tym razem trzeba sprawdzić 3 możliwości: pobicie przez hetmana i wieżę oraz ucieczkę króla



pozycja po 21.Rxd7+



pozycja po 21... Rxd7



pozycja po 24.Bxd7

a) Po 21... Qxd7 następuje 22. Qxb7#

b) Po odejściu króla – masakra z matem: 21... Kb8 22. Rxb7+ Ka8 23. Rbd7+ Kb8 24. Qa8#

c) Po pobicie wieżę 21...Rxd7: kolejne przejście do kluczowej (wygranej) pozycji (**diagram środkowy**)

Możemy tym razem znów wybrać gdzie uderzymy – czy na b7 czy d7. W zależności od czasu do namysłu i precyzji liczenia (widzenia) można przejść do takich pozycji:

1) uproszczenie (z niewielką przewagą, ale bez realnej możliwości kontry dla czarnych) w taki oto sposób: 22. Qxb7+ Qxb7 23. Rxd7+ Kxd7 24. Bxb7 (przewaga gońca oraz dwóch pionów przy poprawnej grze gwarantuje wygraną – **diagram prawy**)

2) stosunkowo najlepsze dla czarnych – odbicie królem: 22. Rxd7+ Kxd7 23. Qxb7+ Qxb7 24. Bxb7 – z dokładnie tą samą pozycją co wyżej (nastąpiło jedynie przestawienie posunięć)

3) I najgorszy wariant dla czarnych – odbicie hetmanem: 22. Rxd7+ Qxd7 23. Qxb7+ Kd8 24. Qxb6+ [po 24... Kc8 25. Bxa5 z wieloma groźbami; zaś po 24... Ke8 śmiertelne 25. Bc6] i po 24...Qc7 25.Bxa5 z łatwo wygraną końcówką (tą samą co w wariantcie nr 1 tyle, że czarne nie mają pionów a i b)

Podejrzewam, że teraz zapewne pojawi się więcej pytań, ale wydaje mi się, że akurat te przykłady dość dobrze ilustrują problem (i to co powoduje frustracje wielu graczy niższego kalibru). Podsumowując: **NIE podstawiaj forsownych wariantów, które sprawią, że z twojej pozycji nie zostanie już nic do obrony!** Na wyższym poziomie (niż 1600, ewentualnie 1800) jest to traktowane mniej więcej tak samo jak podstawka mata, hetmana czy wieży na początkowym etapie. Tak więc – nie obalaj idei o forsownej przegranej, bo jeszcze nikomu w historii szachów się to nie udało! Po prostu uwierz na słowo autorowi i graj bez wspomaganie przeciwnika!

Jeśli kiedykolwiek zobaczysz komentarz „(it) loses by force” (z ang. przegrywa forsownie), to wiedz że chodzi dokładnie o to co zostało opisane w tym artykule! To po prostu taka podstawka na nieco wyższym poziomie ☺

Do realizacji poniższego artykułu posłużyłem się następującą partią (graną korespondencyjnie)

```
[Event "Let's Play Chess!"]  
[Site "http://www.queenalice.com"]  
[Date "2012.8.11"]  
[White "thinkerteacher"]  
[Black "adelio"]  
[Result "1-0"]  
[ECO "A04"]  
[WhiteElo "1552"]  
[BlackElo "1756"]
```

```
1. Nf3 f5 2. Nc3 c5 3. e3 Nf6 4. d4 d5 5. Be2 Nc6 6. O-O  
h6 7. Ne5 Nxe5 8. dxe5 Ne4 9. Nxe4 fxe4 10. Bh5+ Kd7 11.  
Qxd5+ Kc7 12. Qxe4 e6 13. Rd1 Bd7 14. Bf3 Rb8 15. Bd2 b6  
16. Bc3 Qc8 17. Rd2 Be7 18. Rad1 Rd8 19. a4 a5 20. h3 Rb7  
21. Qxb7+ Qxb7 22. Bxb7 Kxb7 23. Rxd7+ Kc8 24. Rxd8+ Bxd8  
25. Rd6 g5 26. Rxe6 h5 27. Rg6 g4 28. hxg4 hxg4 29. Rxc4  
1-0
```