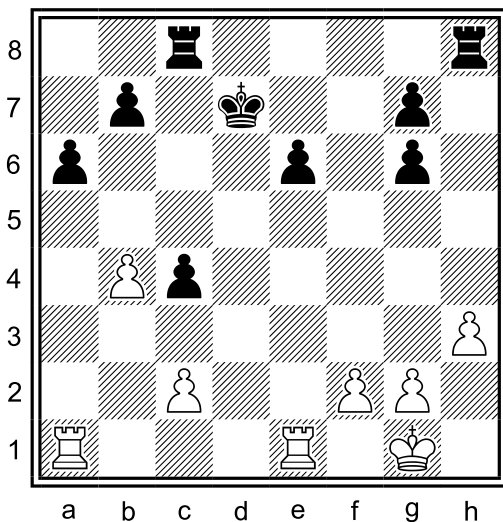


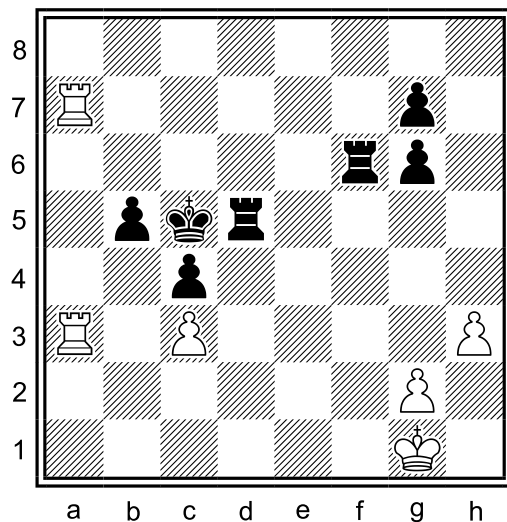
# Zaszachowana szklana kula – czyli jak magicznie przewidywać szachową przyszłość

Niekiedy zdarzają się pozycje w których trzeba zdecydować się na konkretny plan gry. Co więcej, posiadając wiedzę dotyczącą wybranych aspektów gry – można próbować sprowadzać grę na tereny, które są nam dobrze znane. Na ile jest to istotne zobaczymy na jednym z przykładów. Będzie nim poniższa partia (pomimo, że zawiera kilka większych błędów, ale chodzi przede wszystkim o idee w niej zawarte). Zostały wybrane kluczowe momenty w których konieczne było zatrzymanie się nad pozycją i wniknięcie w nią, tak aby nie tylko znaleźć prawidłowy plan, ale także nie przestawić posunięć. W przypadku gdy posiadamy dość spory zasób wiedzy i potrafimy go odpowiednio wykorzystywać... wówczas można niejako przewidywać szachową przyszłość na 5, 10, 20, 30 czy nawet 50 ruchów. Jeśli wydaje się to astronomiczną głębokością to być może w końcu będzie możliwe ukazanie tej niezwykłej części umysłu, który potrafi dzięki odpowiednim narzędziom – oceniać, przewidywać jak też wybierać najbardziej konstruktywne rozwiązania problemu.

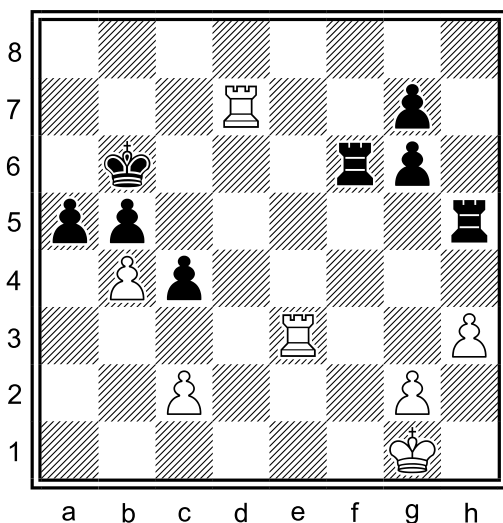
Wnioski z ukazanych pozycji pozostawiam do samodzielnego opracowania. Pozycje są na tyle proste, że każdy powinien sobie z nimi bez większych problemów poradzić. Zwłaszcza, że nie zostały one wybrane przypadkowo... oraz ukazane w takiej właśnie kolejności.



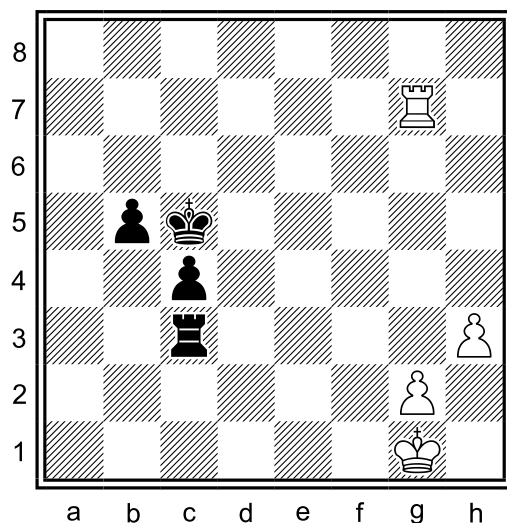
**Krytyczny moment nr 1:** jaki plan obrony wybrać? Na co zwrócić szczególną uwagę? Jakie znaczenie mają zdwojone piony? A izolowany pion czarnych na e6?



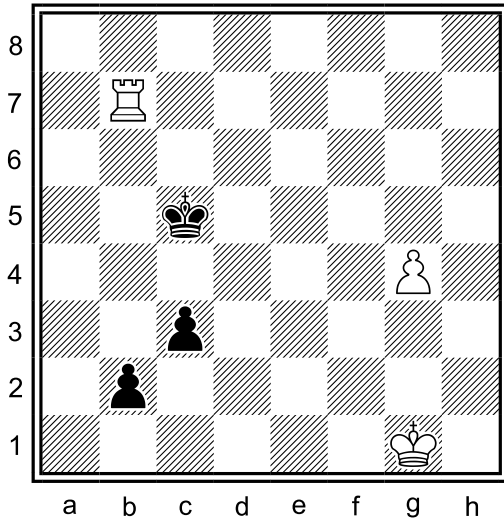
**Krytyczny moment nr 3:** jaki plan obrony wybrać? Na co zwrócić szczególną uwagę? Jakie znaczenie mają zdwojone piony? A izolowany zablokowany pion białych na c3?



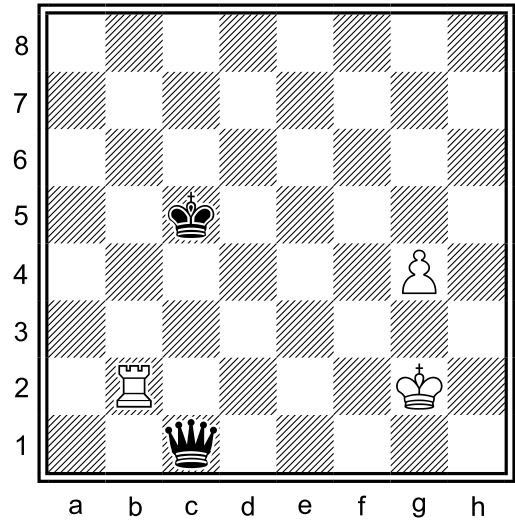
**Krytyczny moment nr 2:** jaki plan obrony wybrać? Na co zwrócić szczególną uwagę? Czy pobić piona a5 czy tego na g7? A może wykonać zupełnie inny ruch? Jeśli tak to jaki i dlaczego?



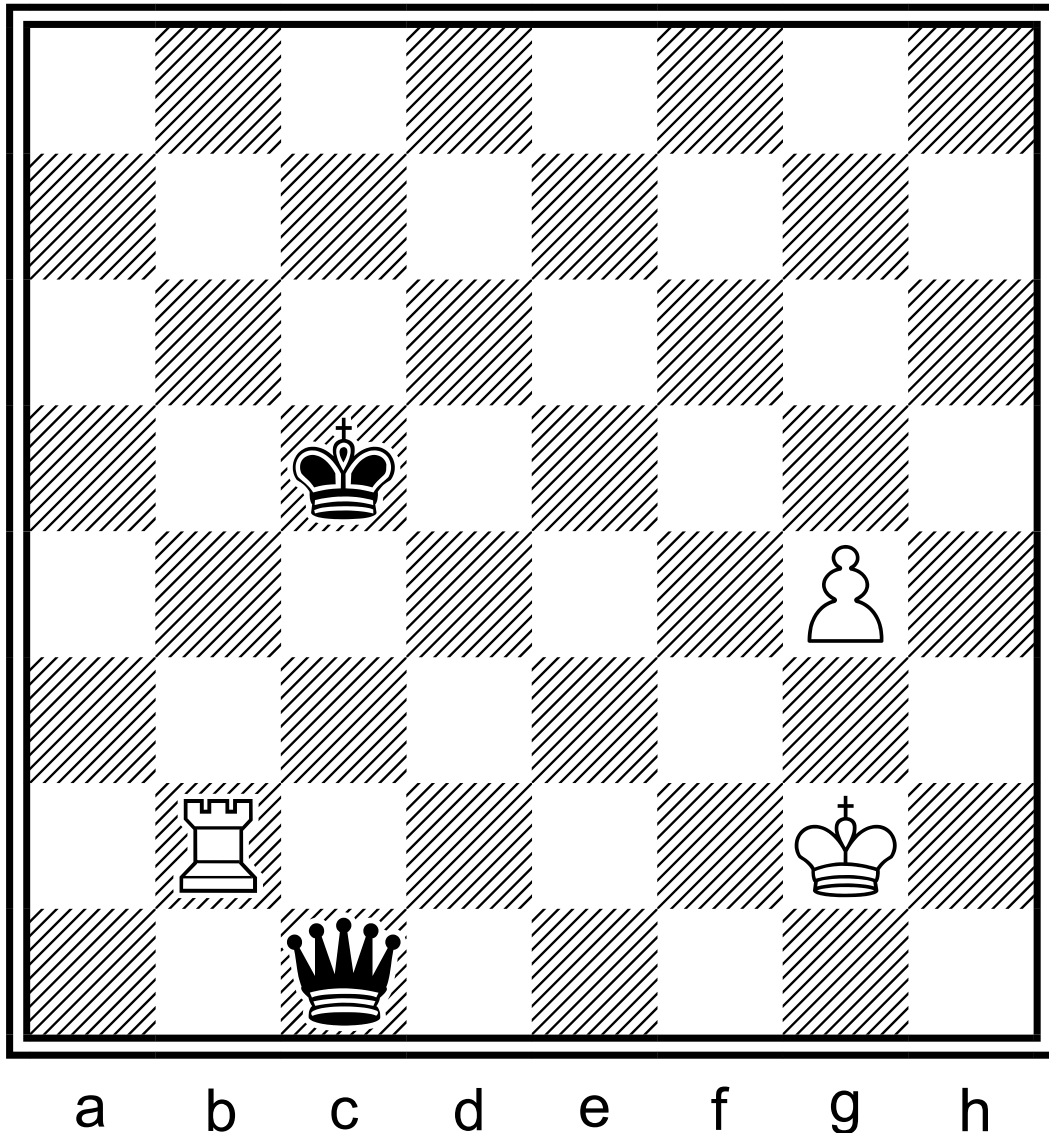
**Krytyczny moment nr 4:** jaki plan obrony wybrać? Na co zwrócić szczególną uwagę? Jakie znaczenie mają wolne piony? A co z pionami będącymi najbliższymi pola przemiany – c4 i h3? Czy wieża na c3 zmienia ocenę pozycji czy czarne mają wygraną?



**Krytyczny moment nr 5:** jaki plan obrony wybrać? Na co zwrócić szczególną uwagę? Jakiego znaczenia mają mocno zaawansowane wolne piony? Czy naprawdę są znacznie silniejsze niż wieża? Jaki ruch białymi teraz byś wykonał?



**Krytyczny moment nr 6:** jaki plan obrony wybrać? Na co zwrócić szczególną uwagę? Czy pozycja jest do uratowania czy też czarne wygrywają bez względu na ruch białych?



Pozycja na diagramie po ruchu piona – 53...c1Q

**Białe na ruchu:** uzasadnij ocenę pozycji oraz zaproponuj najlepszy ruch

8 **White to move**  
 7 **Black to move**

*Draw*

Move	Value
Rb2-f2	Draw
Rb2-a2	Lose in 26
Rb2-e2	Lose in 26
Rb2-b7	Lose in 26
Rb2-b8	Lose in 25
Rb2-b3	Lose in 10
Rb2-b4	Lose in 9
Rb2-b5	Lose in 9
Rb2-b6	Lose in 9
Kg2-g3	Lose in 9
Kg2-f3	Lose in 9
g4-g5	Lose in 9
Rb2-c2	Lose in 8
Rb2-d2	Lose in 8
Rb2-b1	Lose in 8
Kg2-f2	Lose in 8
Kg2-h2	Lose in 8
Ka2-h3	Lose in 8

FEN: 8/8/8/2k5/6P1/8/1R4K1/2q5 w - - 0 1

Flip Board  
 Input FEN  
 Back

**Ruch białych:** remisuje tylko jeden ruch – wieżą na f2 (na rysunku w kolumnie jako pierwszy ruch od góry)

8 **White to move**  
 7 **Black to move**

*Draw*

Move	Value
Rf2-f1	Draw
Rf2-f3	Draw
Rf2-f5	Draw
Rf2-f7	Draw
Kg2-h2	Lose in 30
Kg2-h3	Lose in 28
Rf2-f8	Lose in 27
<b>Kg2-g3</b>	<b>Lose in 27</b>
Kg2-f3	Lose in 24
Rf2-f6	Lose in 23
Rf2-e2	Lose in 21
Rf2-a2	Lose in 20
g4-g5	Lose in 19
Rf2-b2	Lose in 7
Rf2-d2	Lose in 6
Rf2-c2	Lose in 6
Rf2-f4	Lose in 6

FEN: 8/8/8/8/3k2P1/8/5R1/2q5 w - - 0 1

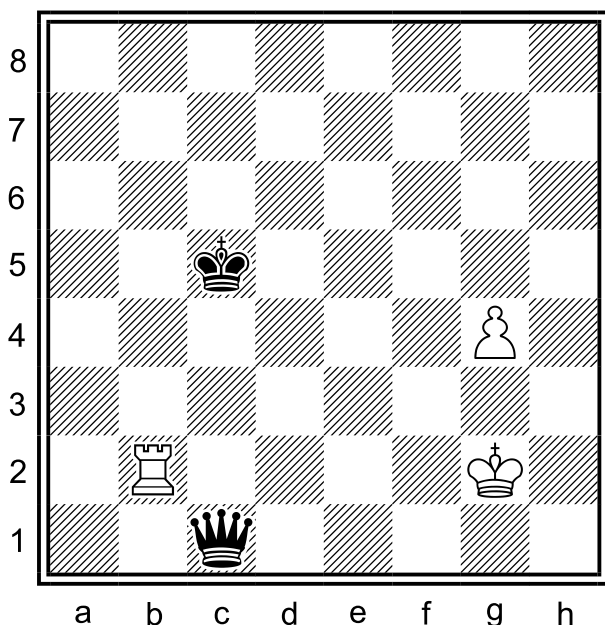
Flip Board  
 Input FEN  
 Back

**Ruch białych:** remisuje dowolny ruch wieżą na f1, f3, f5 lub f7. Natomiast zaznaczony na niebiesko ruch królem na pole g3 „podstawia mata w 27 ruchach”. Jak widać remisową pozycję można bardzo szybko przegrać!

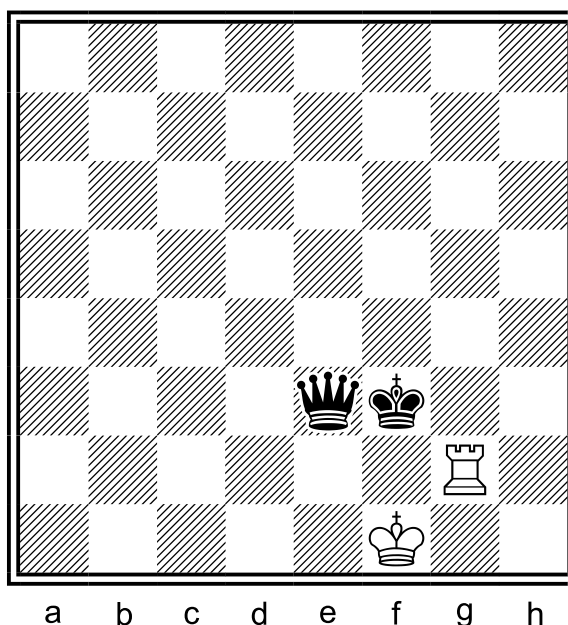
Poniżej partia w formacie PGN jako wykorzystany w artykule materiał – zapis można skopiować do programu szachowego i następnie odtworzyć (oraz dowolnie analizować) na szachownicy.

[Event "960 - Board 1"]  
[Site "Chess.com"]  
[Date "2012.08.29"]  
[Round "?"]  
[White "demonszybkosci"]  
[Black "jonx"]  
[Result "1/2-1/2"]  
[WhiteElo "2035"]  
[BlackElo "1983"]  
[TimeControl "1 in 3 days"]  
[Termination "Game drawn by stalemate"]

1. d4 d5 2. Nc3 Nf6 3. Nf3 Bf5 4. Bf4 e6 5. a3 a6 6. h3 c5 7. e3 Nc6 8. Be2 Rc8 9. O-O cxd4 10. exd4 Bd6 11. Bxd6 Qxd6 12. Re1 Ne4 13. Bd3 Nxc3 14. bxc3 Bg6 15. Qd2 Na5 16. Ne5 Qc7 17. c4 Nxc4 18. Nxc4 dxc4 19. Bxg6 hxg6 20. Qb4 Qe7 21. d5 Qxb4 22. axb4 Kd7 23. dxe6+ fxe6 24. Re3 Rc6 25. Rae1 Rh5 26. Rg3 e5 27. Re4 b5 28. Reg4 Rh6 29. f4 exf4 30. Rxf4 Rf6 31. Rd4+ Kc6 32. Ra3 Kb6 33. Rd7 Rh5 34. Re3 a5 35. bxa5+ Kxa5 36. Ra7+ Kb4 37. Rea3 Rd5 38. c3+ Kc5 39. Rc7+ Rc6 40. Rxc6+ Kxc6 41. Ra6+ Kc5 42. Rxg6 Rd3 43. Rxg7 Rxc3 44. h4 b4 45. h5 b3 46. Rb7 Rd3 47. h6 Rd8 48. h7 Rh8 49. g4 Rxh7 50. Rxh7 b2 51. Rb7 c3 52. Kg2 c2 53. Rxb2 c1=Q 54. Rf2 Kd4 55. Kg3 Qg1+ 56. Kf3 Ke5 57. Re2+ Kf6 58. Re4 Qh1+ 59. Kf4 Qc1+ 60. Kf3 Kg6 61. Re6+ Kf7 62. Re4 Qf1+ 63. Kg3 Qd3+ 64. Kf4 Kf6 65. g5+ Kg6 66. Re6+ Kg7 67. Re7+ Kg6 68. Re6+ Kf7 69. Re5 Qc4+ 70. Kf5 Qc8+ 71. Kf4 Kg6 72. Ke4 Qc4+ 73. Kf3 Qd4 74. Re4 Qd1+ 75. Kf4 Qd2+ 76. Ke5 Kxg5 77. Rd4 Qc3 78. Ke4 Qe1+ 79. Kd5 Kf5 80. Kc4 Qe2+ 81. Kd5 Qe5+ 82. Kc4 Ke6 83. Kd3 Qb5+ 84. Ke3 Qc5 85. Kd3 Ke5 86. Re4+ Kd5 87. Rf4 Qa3+ 88. Ke2 Ke5 89. Rf3 Qb2+ 90. Kd3 Qb3+ 91. Ke2 Qc2+ 92. Ke3 Qc1+ 93. Kd3 Qd1+ 94. Ke3 Qd4+ 95. Ke2 Ke4 96. Rg3 Qb2+ 97. Kf1 Kf4 98. Rg2 Qc1+ 99. Kf2 Qe3+ 100. Kf1 Kf3 101. Rg3+ Kxg3 1/2-1/2



Białe remisują broniąc się dokładnie



Białe natychmiast wymuszają remis

Jako **zadanie domowe** proponuję rozwiązać powyższe zadania i porównać skalę trudności. Dodatkowo w zadaniu po lewej stronie (w walce K+W+p na K+H), proszę określić plan dla białych, którego czarne nie będą w stanie obalić. Z pewnością warto także zadać sobie pytanie czy rzeczywiście potrafimy wygrać mając hetmana na wieży. Powodzenia!