

Pewny remis jeśli masz plan obrony – czyli mały wykład (i analiza) wykazujący to, że właśnie prawidłowy plan jest najważniejszy. Znacznie ważniejszy niż (bardzo) głębokie obliczenia, które człowiek nie jest w stanie wykonywać na wzór silnika szachowego (zwłaszcza obecnych potworów, które na silnym sprzęcie wgrzają się w ciągły kilku minut na głębokość 15-20 ruchów!). Jeśli przeciwnik nie może zrealizować planu, wówczas nie będzie w stanie wygrać „wygranej” pozycji – a to na pewno oznacza... REMIS!?! Jeśli ktoś interesuje się planem i prawidłową oceną pozycji, to koniecznie należy zapoznać się z poniższym opracowaniem. Naprawdę warto!

W jaki sposób można zremisować pozycję, która wygląda naprawdę kiepsko? Otóż należy znaleźć prawidłowy plan obrony: jeśli przeciwnik nie będzie w stanie go obalić, wówczas przewaga (nie ważne jak wielka) nie będzie rozstrzygająca. Krótko mówiąc – **osiągniemy remis, ale tylko wtedy jeśli znajdziemy prawidłowy plan** (oczywiście pozycja musi być obiektywnie możliwa do zremisowania). Pokażę na przykładzie jak można tego dokonać – podam analizę konkretnej pozycji. Od razu uprzedzam, że dla graczy początkujących może być dosyć trudny ten wykład, niemniej po kilkukrotnym przeczytaniu oraz wnikliwym i uważnym przestudiowaniu różnic między kolejnymi pozycjami... wszystko powinno się wyjaśnić!

Pojawia się teraz pytanie: **co jest konieczne, aby tworzyć takie dalekosiężne plany?** Czy trzeba być super arcymistrzem, aby liczyć warianty na 20-30 ruchów do przodu czy też może da się to zrobić dużo łatwiejszym sposobem? Otóż w tej pozycji **do znalezienia właściwego planu obrony wystarczy znać:**

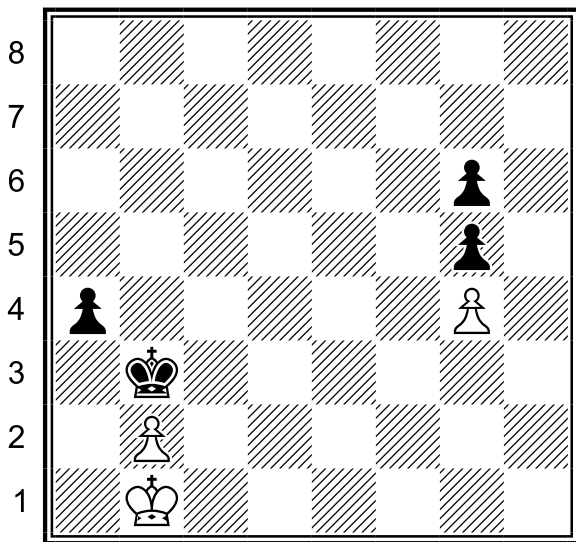
- 1) podstawowe zagadnienie jakim jest ustawienie tzw. twierdzy – czyli pozycji, której nie można sforsować. W wyniku jej ustawienia w końcu dojdzie do powtarzania się tych samych pozycji. Z kolei 3-krotne pojawienie się tej samej pozycji oznacza remis.
- 2) pojęcia dotyczące terminu: pola kluczowe (jak też pola odpowiadające), dzięki którym strona silniejsza jest w stanie wygrać krytyczne pole – a dzięki jego zajęciu wygrana jest już dziecinnie prosta.
- 3) metodę znajdowania planu realizacji przewagi przez stronę silniejszą, a następnie poszukiwań możliwości zapobiegnięcia jej (tzn. znalezienia obrony)
- 4) uważnie grać – sprawdzając krótkie (najczęściej 2-3 ruchowe) warianty, aby nie przeoczyć ważnej pozycji w której „zamiana ruchu” (czyli popularny zugzwang) spowoduje, że nie będziemy w stanie zatrzymać stronę przeciwną przed zajęciem jednego z pól kluczowych.

„Skąd wiedział, że po 36 ruchu czarnych gońcem na pole g3 jest remis? Po 64 ruchu czarnych następuje powtarzanie pozycji przez obie strony. Tak więc jakim cudem remis widział niemal 30 ruchów wcześniej??! Jak to możliwe? Czyżby oszustwo? A może czary? Czy to w ogóle możliwe, aby z tak daleka widzieć (wiedzieć) jakie będzie zakończenie partii? Czy da się to w jakiś racjonalny sposób wyjaśnić? Jak tego dokonał? Magik?!”

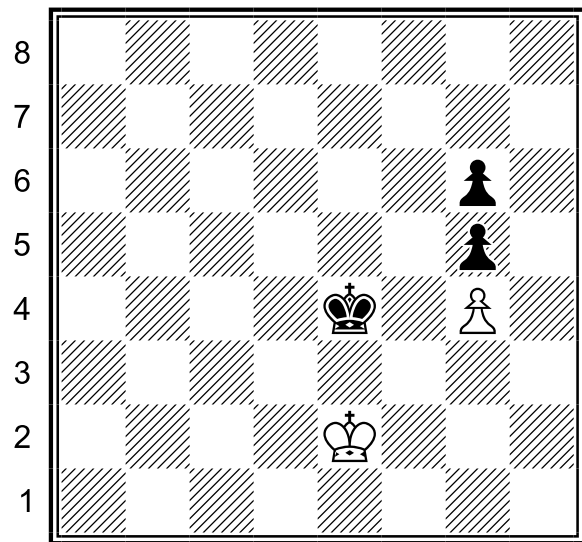
A jak udowodnić, że pozycja z przewagą materialną (w naszym przykładzie z pionem więcej) nie jest wygrana? Czy tylko remis? A w jaki sposób ten remis osiągnąć? Właśnie o tym poniżej sobie nieco podyskutujemy. Zapraszam serdecznie do lektury!

Poniżej zapis partii – po to, aby można było zobaczyć w jaki sposób doszło do omawianej pozycji. Być może ktoś z was wyciągnie głębsze wnioski dzięki bardziej wnikliwemu przyjrzeniu się partii i poniższemu wykładowi.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Nc3 dxe4 4. Nxe4 Bf5 5. Ng3 Bg6 6. Nf3 Nd7 7. Nh4 e6 8. Nxg6 hxg6 9. c3 Qc7 10. Be3 Ngf6 11. Bd3 O-O-O 12. Qa4 Bd6 13. O-O-O Kb8 14. Ne2 Rxh2 15. Rxh2 Bxh2 16. g3 Ng4 17. Bf4 e5 18. dxe5 Ndxe5 19. Bc2 Rxd1+ 20. Bxd1 Nd3+ 21. Kb1 Nxf4 22. Nxf4 Nxf2 23. Ne2 Nxd1 24. Qxd1 a6 25. Qe1 Qe5 26. Kc2 Kc8 27. Kd2 Qg5+ 28. Kd3 f5 29. Qf2 Qh6 30. Qc5 Qg5 31. Qf8+ Qd8+ 32. Qxd8+ Kxd8 33. Ke3 g5 34. Kf3 f4 35. g4 Ke7 36. Kg2 Bg3 37. Nxg3 fxg3 38. Kxg3 Kf6 39. Kf2 Ke5 40. Ke3 b6 41. Kf3 a5 42. Ke3 b5 43. Kf3 c5 44. Ke3 Kd5 45. Kd3 b4 46. Ke3 Ke5 47. Kf3 a4 48. Ke3 Kd5 49. Kd3 bxc3 50. bxc3 Kd6 51. Ke2 Kd5 52. Kd3 a3 53. Ke3 Kc4 54. Kd2 Kd5 55. Kd3 Ke5 56. Ke3 Kd6 57. Kd2 Ke6 58. Ke2 Kd7 59. Kd3 Kd6 60. Kd2 Kd5 61. Kd3 g6 62. Ke3 Ke5 63. Kf3 c4 64. Ke3 ½-½

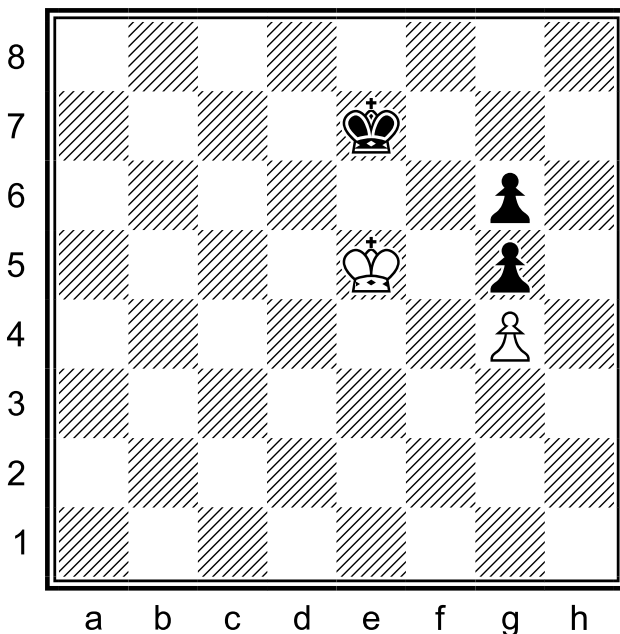


8/8/6p1/6p1/p5P1/1k6/1P6/1K6 w - - 0 55
Bez względu na to kto zaczyna – remis



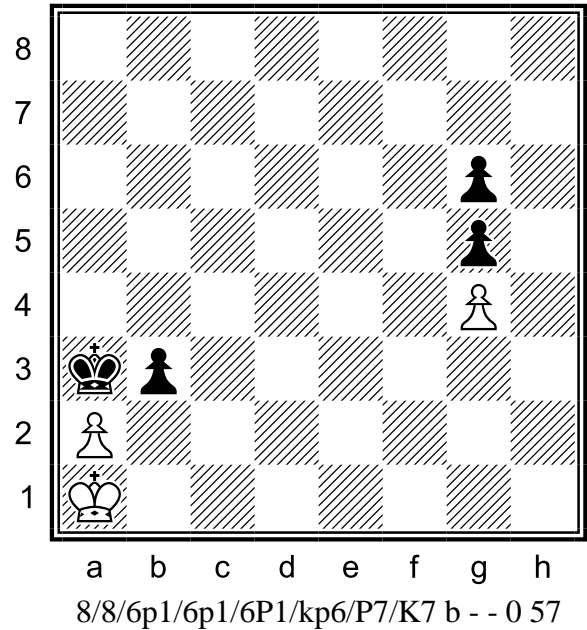
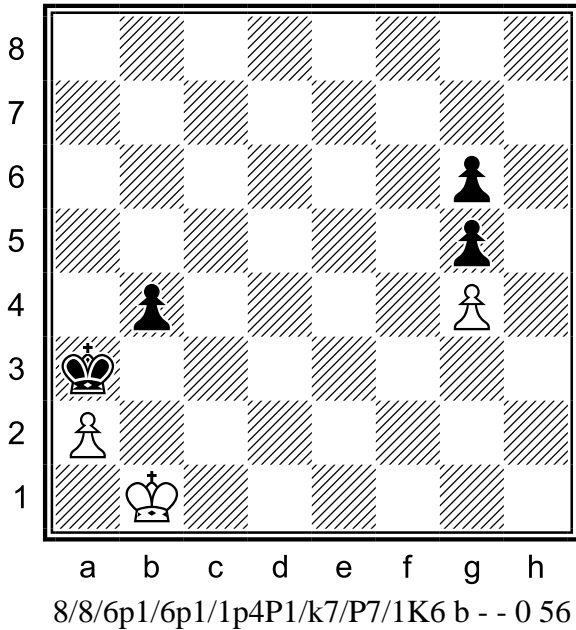
8/8/6p1/6p1/4k1P1/8/4K3/8 b - - 0 59
Bez względu na to kto zaczyna – czarne wygrywają.

(L): Jeśli czarne wymienią piona bandowego, wówczas białe nie dadzą zająć żadnego z krytycznych pól (d4, e4, f4), co gwarantuje remis (przejdą Kb1-c2-d3-e4). Plan białych – chodzić królem po polach a1 i b1. Jeśli król czarnych pójdzie po piona g, wówczas białe zabierają piona bandowego i pędzą swoim do przemiany. Sprytną sztuczkę stosują białe jeśli jest ruch białych: 1.Ka1 a3 2.Kb1 – jedyny ruch po którym remisują: czarne pobijając piona doprowadzają do pata 2...ab2 pat.



8/4k3/6p1/4K1p1/6P1/8/8/8 w - - 0 70
Bez względu na to kto zaczyna – remis

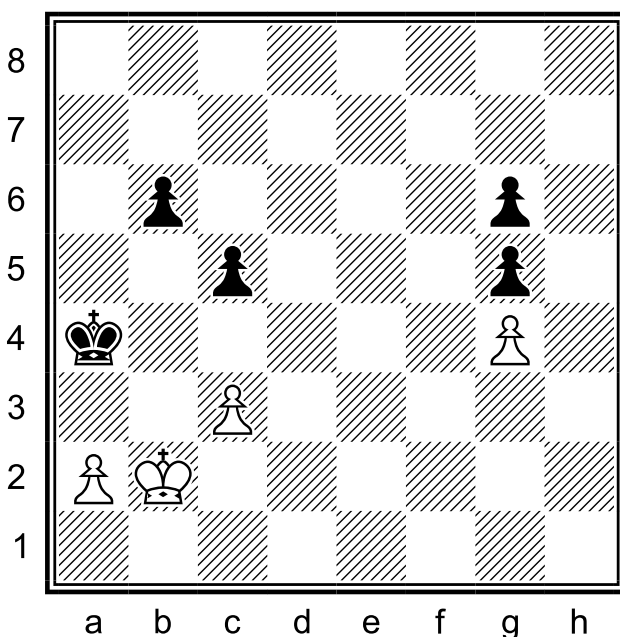
Jeśli ruch mają białe, to chodzą po polach d5 i e5, a czarne stają odpowiednio na d7 i e7. Z kolei przy ruchu czarnych następuje przejście królem na f7 i po odpowiedzi białych: Kd6 następuje Kf6, zaś po Kd5 czarne wracają na pole e7. Jeśli mamy nieco większą wiedzę o końcówkach pionowych, to czarne mogą grać dowolne ruchy, a w momencie wzięcia piona g5 (najpierw biorąc oczywiście pionka g6) wystarczy, że staną królem na g7 i remis gwarantowany (bo pion nie przeszedł połowy szachownicy).



Kluczowe pozycje – czy to remis czy przegrana? Jaki będzie wynik? Tutaj jest bardzo sprytna pozycja: bez względu na to kto zaczyna – czarne wygrywają. Otóż cała magia tej pozycji sprowadza się do tego, aby wymienić piona i potem zabrać piona g4 z lekką wygraną. Białe nie są w stanie temu zapobiec.

(L): Przy ruchu białych następuje: 1.Ka1 b3 (po pobiciu natychmiast król czarnych dostanie nagrodę do rąk za pomoc w realizacji planu przez białe) 2.Kb1 ba3+ 3.Ka1 Kb4 4.Kxa2 Kc3 z prostą wygraną. Natomiast jeśli kolej na czarne to wygrywają one tylko jednym ruchem – właśnie przesunięciem piona! 1...b3 (bicie jak już mówiliśmy to prezent dla czarnych) 2.Ka1 i teraz nie wolno zagrać pionem bo będzie pat (po biciu) albo przegrana czarnych (po przesunięciu na b2+ następuje Kb1 i wygrywają już białe!). Co więc mają zagrać czarne? Otóż odchodzą królem 1...Kb4 i następnie pobijają (lub odbijają) piona, a reszta jest już dziecinnie prosta (jak wyżej – przejście po piona g4 z wygraną).

(P): Jeśli białe zbiją piona, to natychmiast czarne mają zrealizowany swój plan. Z kolei jeśli białe pójdą królem na b1, to czarne wymieniają piona i maszerują do wzięcia ostatniego piona. Przy ruchu czarnych 1...b3 i potem przejście królem na b4 z wymianą pionów – jak powyżej.



8/8/1p4p1/2p3p1/k5P1/2P5/PK6/8 w - - 0 52

Białe mają przegraną pozycję (także gdyby pion czarny stał na g7). Czarne łatwo zrealizują swój plan.

Zobaczmy dwie najważniejsze opcje:

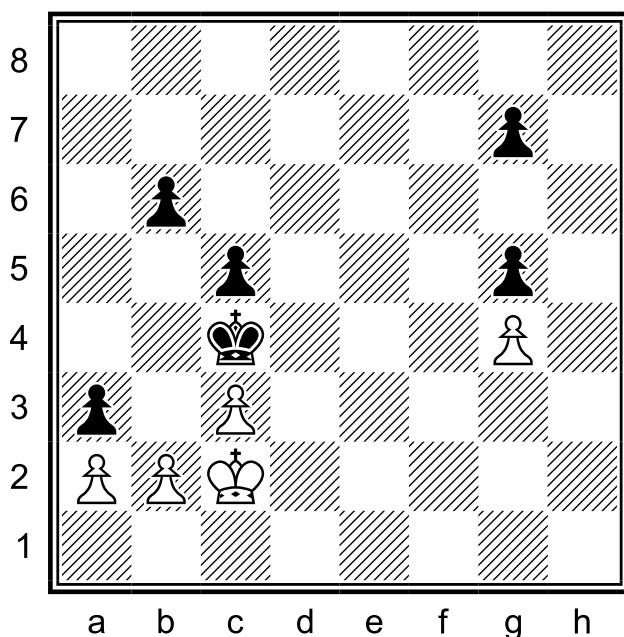
Opcja nr 1: zagranie przez białe pionem na pole a3.

Teraz czarne wymieniają oba piony i jak wcześniej zasygnalizowano – pędzą po piona g4 z wygraną. Białe nie są w stanie temu zapobiec. Tak więc 1.a3 b5 2.Ka2 b4 3.ab4 cb4 4.cb4 Kxb4 z lekką wygraną. Jeśli białe spróbują zastawić małą pułapkę, to czarne po prostu przepychają piona dalej (pomimo, iż pobicie też wygrywa, ale po co sobie komplikować pozycję skoro nie potrzeba?). Chodzi o pułapkę: 1. a3 b5 2. c4 b4 3. axb4 Kxb4 4. Kc2 Kxc4 i lekka wygrana.

Opcja nr 2: zagranie białymi królem na dowolne pole.

Pozycja też będzie przegrana, ponieważ czarne przejdą do pozycji wcześniej rozpatrywanej – po wymianie piona zostanie pion b przeciwko pionowi a. Wówczas bez względu na kolej ruchu będzie wygrana czarnych. Przykładowo: 1. Kc2 Ka3 2. Kb1 b5 3. Ka1 b4 4. cxb4 cxb4 i doszło do pozycji, którą omawialiśmy wcześniej: wygrana czarnych bez względu na kolej ruchu – także przy królu na a1.

Poddaliśmy analizie pozycje, które czarne są w stanie wygrać. W czym tkwił sekret zwycięstwa? Po pierwsze – możliwość wymiany wszystkich pionów, a następnie przejście do zablokowanego piona i jego wygraniem (wraz z pozycją). Jedyna rozpatrywana możliwość remisu wiązała się z tym, że czarne nie mogą zostawić swojego piona i pójść po piona zablokowanego, gdyż białe wezmą piona bandowego i swoim pognają do pola przemiany.



8/6p1/1p6/2p3p1/2k3P1/p1P5/PPK5/8 w - - 0 49

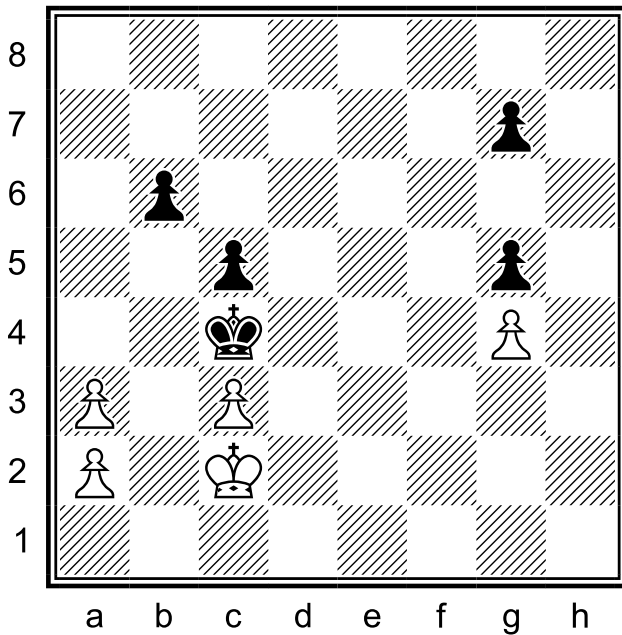
Białe na ruchu – remis. Tak samo jeśli pion g7 znajdzie się na g6.

Teraz warto zastanowić się do czego mają dążyć czarne, aby wygrać partię. Przede wszystkim powinny one spróbować „przebić” obronę (twierdzę) ustawioną przez białe. Jest ku temu kilka sposobów.

Czarne próbują rozbijać obronę białych – najbardziej bezpośredni sposób, to zaatakowanie piona b2.

Zobaczmy, że w tej sytuacji białe muszą grać bardzo ostrożnie, gdyż wiele pokus prowadzi do porażki. W tej pozycji jedyną słuszną reakcją jest pobicie piona. Następnie przejście królem na b3 (po ruchu króla czarnych na b5) lub też przesunięcie piona na a4 (po ruchu g7-g6). Przegrywa szach pionem, gdyż król czarnych przejdzie na e5 (biały będzie musiał znaleźć się wówczas na e3), a następnie pion czarnych przechodzi na b4 i po wymianie (albo pchnięciu piona białego na c4) decyduje zapasowy ruch pionem g7. Białe w końcu zostają zmuszone do oddania pola f4 lub d4, co powoduje przegraną. Tak więc warto grać uważnie!

Białe pobijają czarnego piona i powstaje taka oto pozycja:



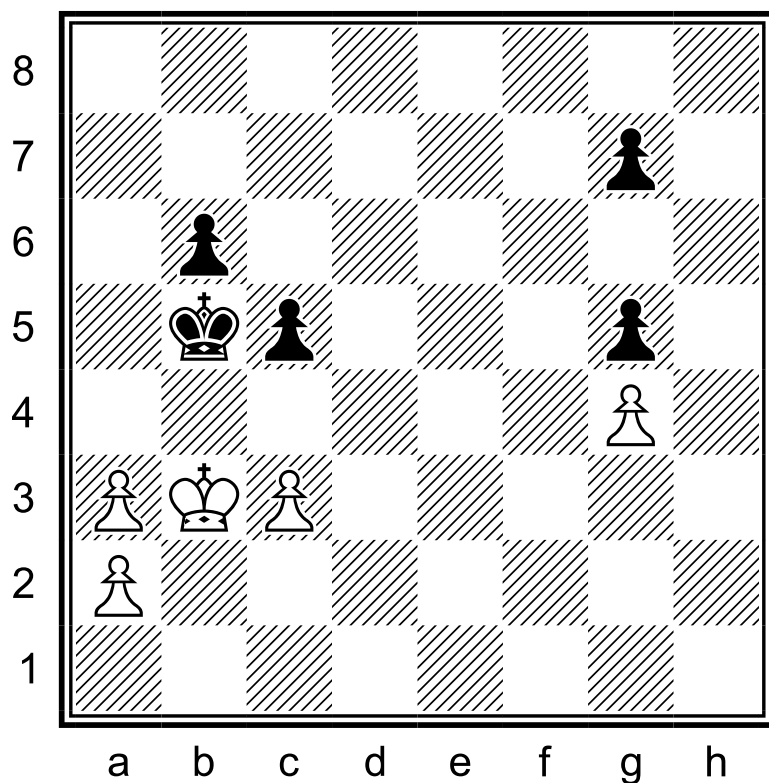
8/6p1/1p6/2p3p1/2k3P1/P1P5/P1K5/8 b - - 0 1

Bardzo ciekawa pozycja: z niej będzie już coraz bardziej jasne – dlaczego czarne nie będą w stanie wygrać i do jakiego ustawienia nie mogą dopuścić białe.

Możliwości czarnych:

- A) Kd5 – i białe Kd3 i dalej Ke5 – białe Ke3 z przejściem do innych wariantów
- B) **Kb5** – najlepsze praktyczne szanse – najbardziej bogata gra (możliwości końcówki maksymalne)
- C) b5 – najmniejsze praktyczne szanse (blokada przejścia na pole a4)
- D) g6 – przestawienie posunięć (tego samego typu pozycje)

1...Kb5 2. Kb3 (wszystkie inne ruchy białych przegrywają natychmiast)



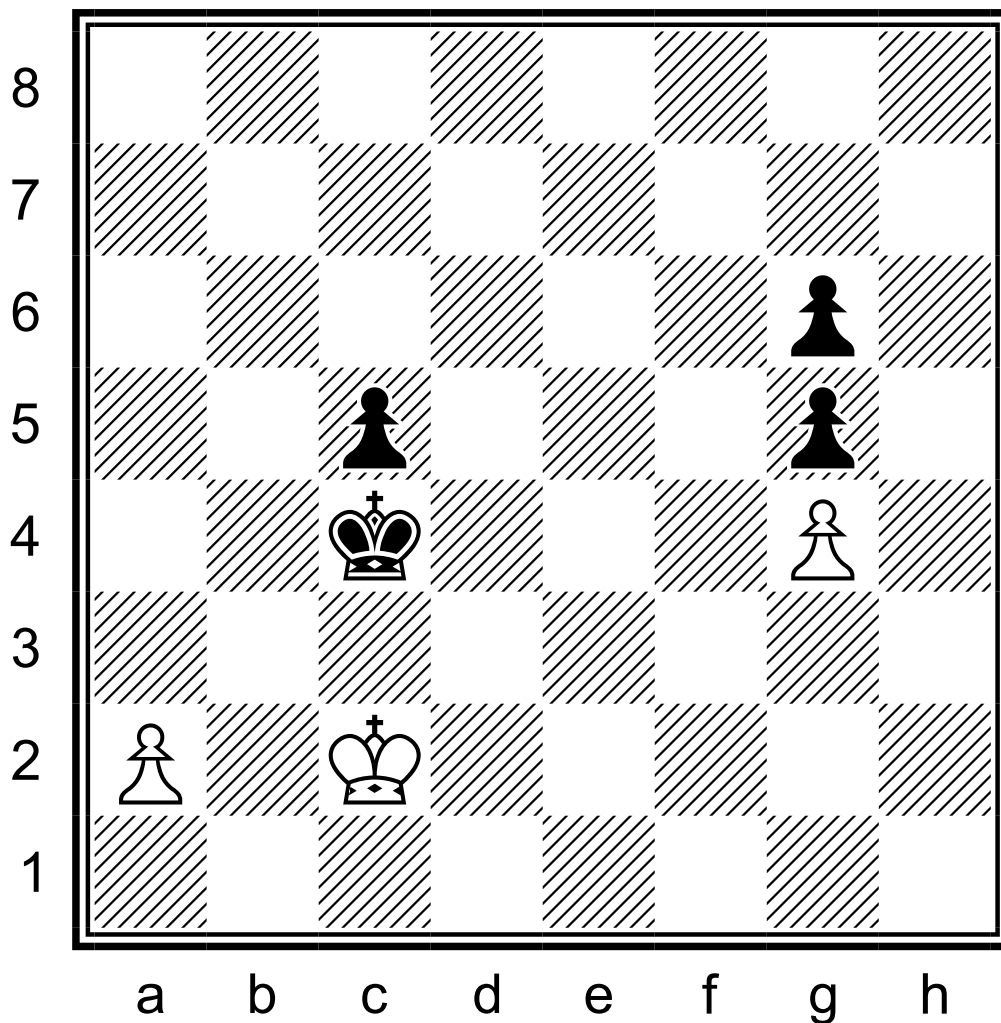
8/6p1/1p6/1kp3p1/6P1/PKP5/P7/8 b - - 0 50

Czarne mają teraz kilka możliwości próbowania zgubienia białych: ruch pionem na g6 lub królem na a5 (c4 od razu wiemy, że jest remis).

Kolejne możliwości czarnych: a) c4+ (remis), b) g6 (wyczekuje), c) Kc6, d) Ka5 e) Ka6 (przegrywa)

Natomiast możliwości białych: a) c4+ (remis), b) a4+, c) Kb2, d) Kc2 (**remisuje, ale w bardzo nietypowy sposób!**);

Nietypowy sposób remis! Dochodzi do niego po następujących ruchach: 1. Kc2 Ka4 2. Kb2 b5 3. c4 b4 4. axb4 Kxb4 5. Kb1 Kxc4 6. Kc2



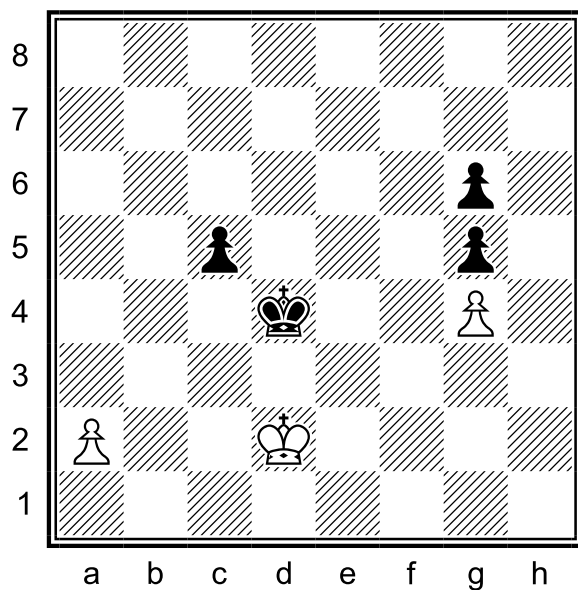
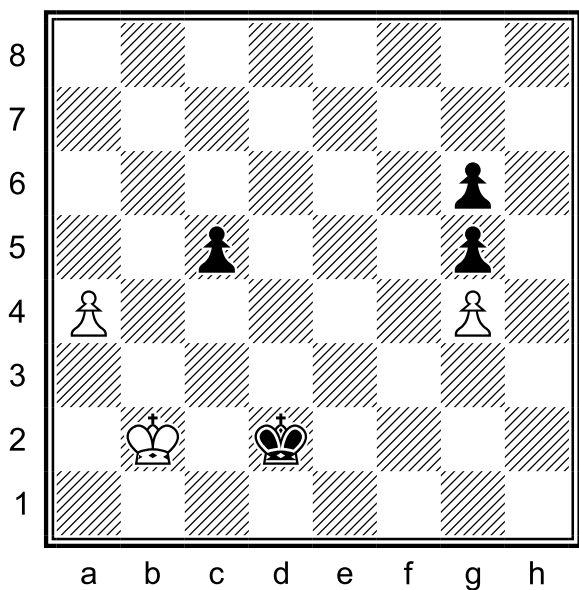
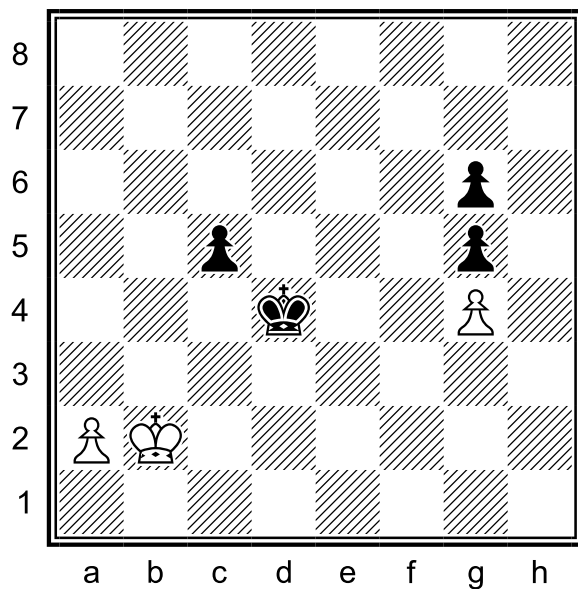
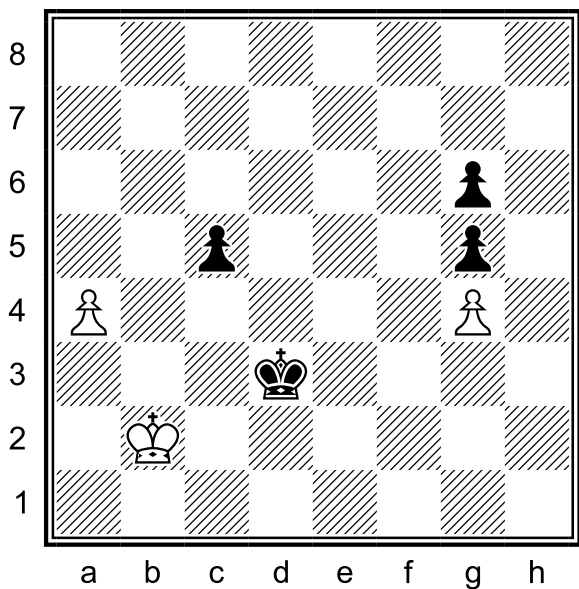
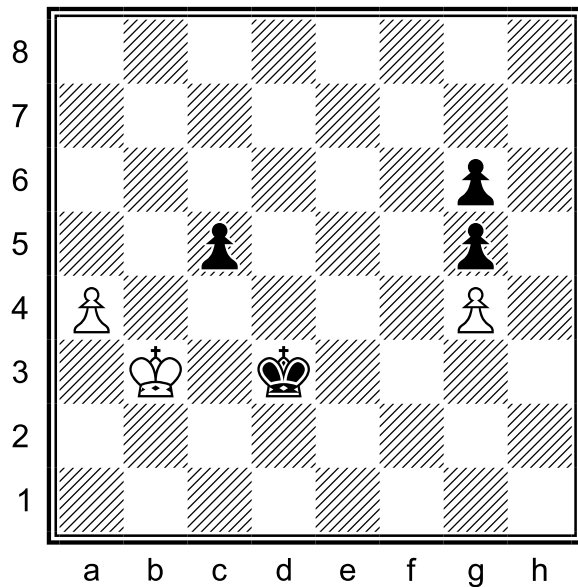
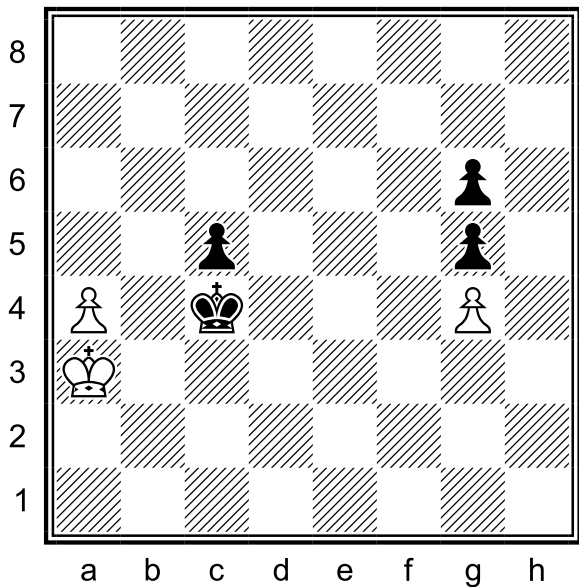
8/8/6p1/2p3p1/2k3P1/8/P1K5/8 b - - 0 56

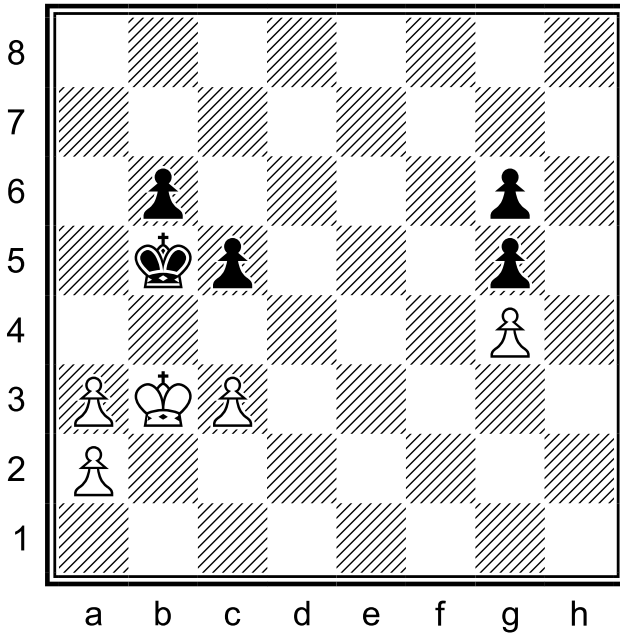
Bardzo nietypowa droga do remis – powtórzenie wiadomości na temat opozycji i jej rodzajów: poziomej, pionowej, skośnej

Remis bez względu kto jest na ruchu. Jeśli na ruchu są czarne to następuje:
1... Kd4 i teraz białe wybierają jak efektywnie chcą mieć remis

a) 2.Kd2 Kc4 3.Kc2 z powtarzaniem ruchów (i tak zwaną opozycją pionową)
b) Albo 2. Kc2 Kb2 3.Kc4 Kc2 z powtarzaniem ruchów (i tak zwaną opozycją ukośną)
c) Albo w końcu: 2. Kb2 Kd3 3. a4 Kc4 59. Ka3 Kd3 60. Kb2 Kc4 61. Ka3 Kd3 (niektórzy nazywają to opozycją skoczkową, niemniej ja takiej nie uznaję) i dalej 62.Kb2 Kd2 63.Kb3 Kd3 (opozycja pozioma) 64. Kb2 Kc4 65. Ka3 Kd3 66. Kb2 Kd2 67. Kb3 Kd3 i wszystkie rodzaje opozycji do wykorzystania! Piękny przykład! Poniżej ukazano na diagramach możliwe pozycje.

Rodzaje opozycji i pola odpowiadające: opozycja pozioma, ukośna i pionowa





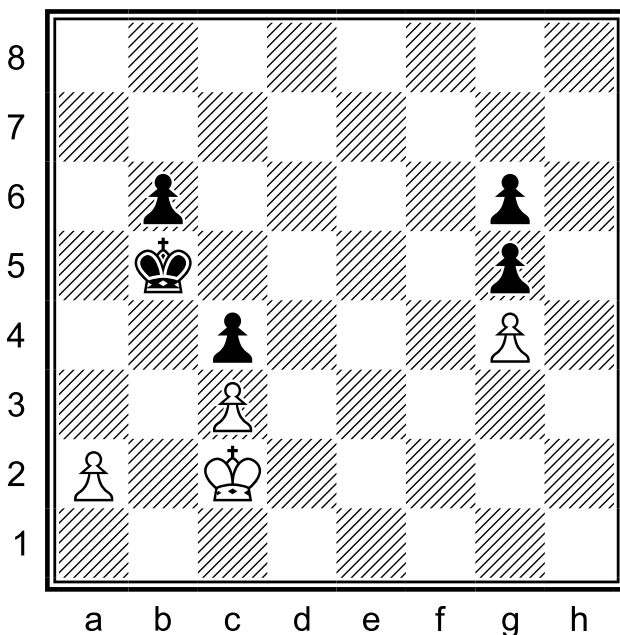
8/8/1p4p1/1kp3p1/6P1/PKP5/P7/8 w - - 0 51

Ruch białych (czarne zagrały pionem na g6). Remisuje każde posunięcie – najłatwiej zagrać pionem c4+ i w zależności od ruchu czarnych - z następnym Kc3 (po Kc6) lub też a4 (Kc3 także jest skuteczne) jeśli król czarnych pójdzie na a5. Następnie powtarzanie ruchów: Kd3-e3 (po Kd6-e6) lub też Kc3-c3-a3. Przy ruchu czarnych też będzie remis.

Kolejne możliwości czarnych: a) c4+ (remis), b) Kc6, c) Ka6, d) Ka5 (przegrywa)

Natomiast możliwości białych: a) c4+ (remis), b) a4+, c) Kb2, d) Kc2.

Zobaczmy jedną z możliwości (1.a4+), dzięki której białe forsownie przechodzą do pozycji w której czarne będą miały piony, które nie pozwolą czarnemu władcy na przejście do obcych pionów

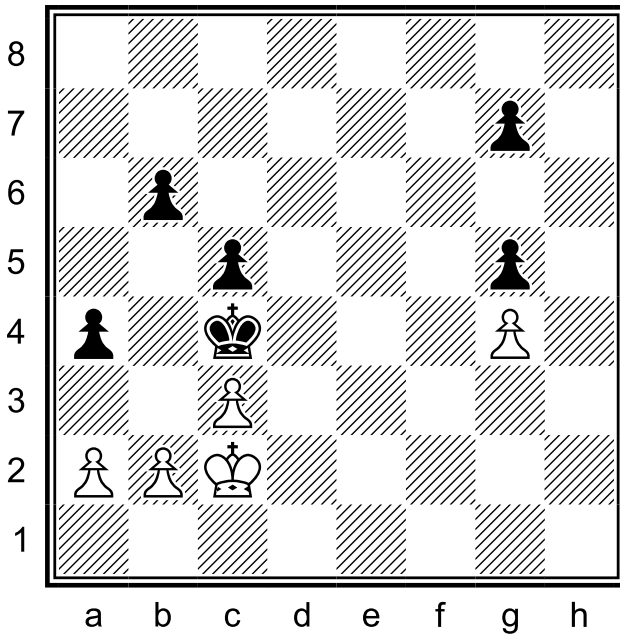


8/8/1p4p1/1k4p1/2p3P1/2P5/P1K5/8 w - - 0 7

Remis – bez względu na to kto jest na ruchu (także gdyby miały białe jeszcze dodatkowego piona na a3). Do powyższej pozycji doszło po sprytnym oddaniu piona: 1.a4+. Ka5 2.Ka3 c4 5. Kb2 Kxa4 6.Kc2 Kb5.

Tutaj wystarczy tylko uważnie przyglądać się polom kluczowym i odpowiadającym. Białe nie mogą dopuścić do wtargnięcia czarnego króla na takie pola jak: e4, f4 czy b2 lub a2. Pola odpowiadające są następujące: Jeśli

król czarnych staje na e5 lub d5, wówczas biały musi zająć pole e3 lub f3, dla pola c5 – d2 lub e2, dla pola a4 – pola c2, c1, b2, b1 i także a1. Wystarczy pilnować tych pól i nie pozwolić królowi czarnych zająć żadnego z wyżej wymienionych pól kluczowych, a remis będzie zwykłą formalnością.

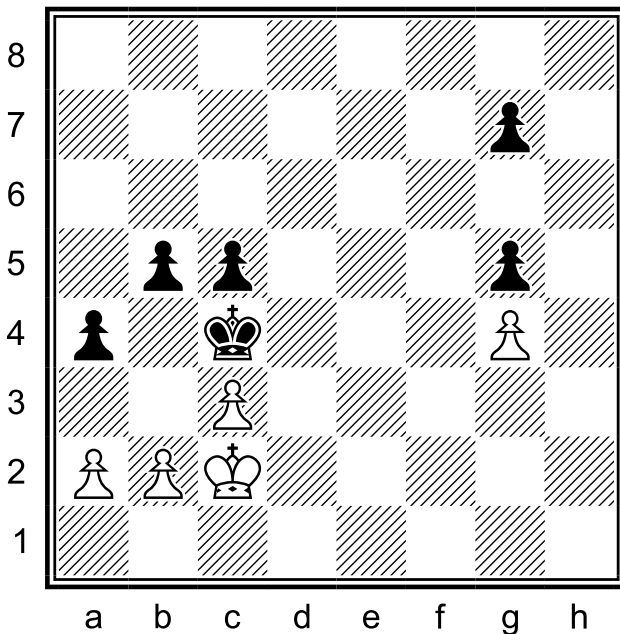


8/6p1/1p6/2p3p1/p1k3P1/2P5/PPK5/8 b - - 0 48

Pozycja przed ruchem 1...a3. Czarne próbują innego sposobu na rozbitcie obrony przeciwnika.

Dostępne ruchy w tej pozycji:

a) a3 (rozpatrywany wcześniej), b) g6 (z przejściem do poprzednich wariantów), c) Kd5, d) Kb5, e) b5

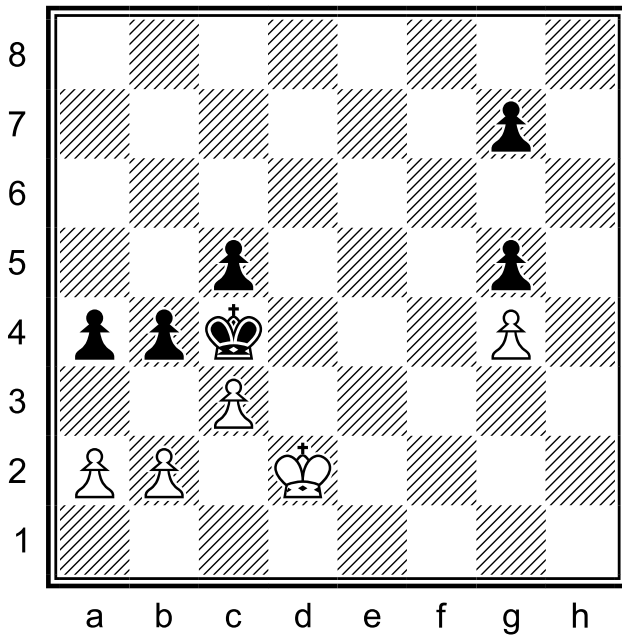


8/6p1/8/1pp3p1/p1k3P1/2P5/PPK5/8 w - - 0 49

Czarne grają pionem b5. Remis – zadanie białych to chodzenie po polach c2-d2 i nie dopuszczenie do zajęcia pól krytycznych d4, e4 i f4. Struktura pionowa ma zostać następująca: piony a2 i c3 gwarantują remis, więc trzeba nie dopuścić do rozbitcia tej formacji.

Czarne nie są w stanie wzmocnić pozycji bez wymian. Po Kd5 nastąpi Kd3 i powtarzanie ruchów. Natomiast na wyczekujące g7-g6 biały król przejdzie na d2.

Białe zagrywają (po 1...b5) 2.Kd2 na co czarne odpowiadają 2...b4

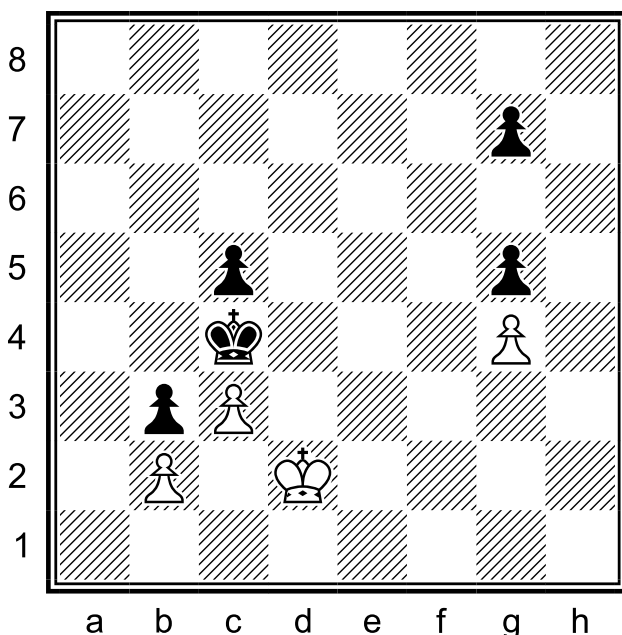


8/6p1/8/2p3p1/ppk3P1/2P5/PP1K4/8 w - - 0 50

Pozycja remisowa – cała sztuka to nie dać się sprowokować: każde nie wymuszone pobicie natychmiast kończy partię – białe muszą być uważne! Białe zagrywają jedyny logiczny ruch – Kc2.

Warto przyjrzeć się tej pozycji: gdyby był ruch czarnych, to po zagranii pionem na b3, co byś zrobił mając białe? Lepiej pobić czy też przepchnąć piona o pole wyżej (na a3)? Wniosek bardzo prosty – pole b3 było wcześniej potrzebne królowi do tego, aby dobrać się do piona b2. Teraz jeśli czarne przesunęły swojego piona na b3, wystarczy naszego piona pchnąć na a3 i nie będzie można się dobrać do żadnego z „twardej trójki” (a3-b2-c3), gdyż najsłabsze ogniwo to pion b2, a do niego nie sposób się dostać. Tak więc nie trzeba nic liczyć, tylko wyciągać wnioski i je stosować! Po zagranii 1...b3 gramy 2.a3 i potem wystarczy trzymać pola d4, e4 i f4, aby nie zajął je król czarnych.

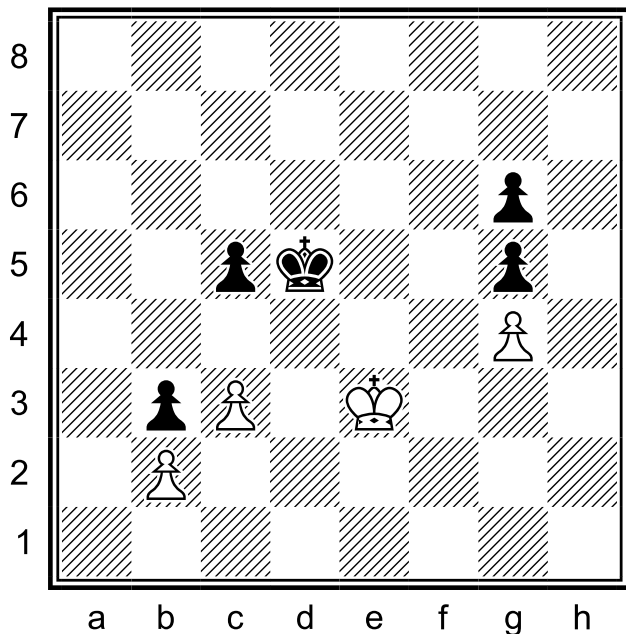
A co by się stało gdybyśmy pobili tego piona? Wtedy król czarnych pobija na b3, atakując na b2. Król białych wraca na c1, a król czarnych przechodzi na a2. Następnie zostaje rozbita osłona piona c3 (poprzez zagranie a3 i wybicie) i po dowolnym ruchu białych zagranie pionem na c4 gwarantuje, że pion c3 jest dla czarnych smacznym kąskiem. Skąd o tym wiadomo? Wystarczy znać pojęcie pól krytycznych (kluczowych) dla zablokowanego piona. A gdzie można taką wiedzę znaleźć? Niemal w każdym podręczniku do nauki końcówek.



8/6p1/8/2p3p1/2k3P1/1pP5/1P1K4/8 b - - 0 52

Następuje kolejna próba przełamania pozycji – jednak bez skutku. Czarne (z poprzedniej pozycji) zagrały pionem na b3, po czym białe odbijają, a czarne raz jeszcze biją z szachem na b3. Powstaje taka oto pozycja (patrz diagram na poprzedniej stronie)

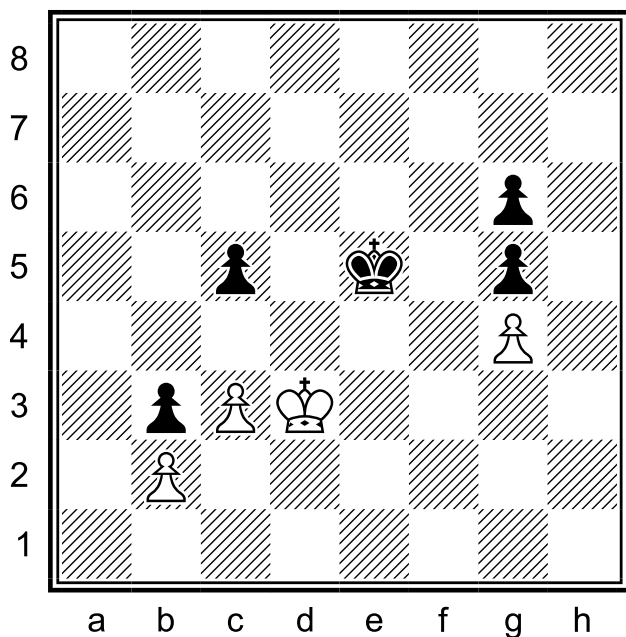
Remis. Czarne nie przejdą do piona a2, a do piona g4 nie przepuści król białych. Wystarczy tylko chodzić po polach e3-f3 (a jak król czarnych będzie chodziło po d5-c4, to czarny chodzi po f3/e3-e2/d2).



8/8/6p1/2pk2p1/6P1/1pP1K3/1P6/8 w - - 0 54

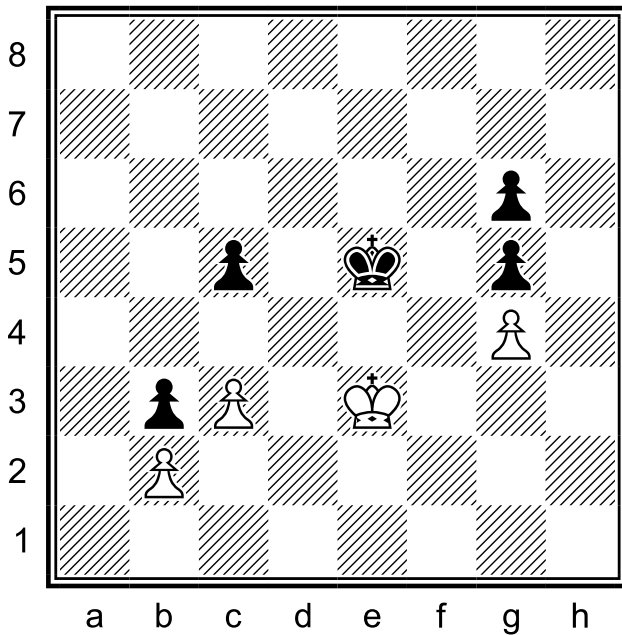
Bez względu na kolej ruchu – remis. Warto zobaczyć, że jeśli czarne chcą całkowicie zamurować pozycję, to wystarczy zagrać pionem na c4. Następnie białe chodzą po polach e3 i f3, zaś czarne – po d5 i e5. Nikt nie może przełamać tej twierdzy pionowej – następuje remis przez powtórzenie ruchów.

Przy ruchu białych remisuje dowolny ruch na linii 3 – albo Kd3 albo Kf3.



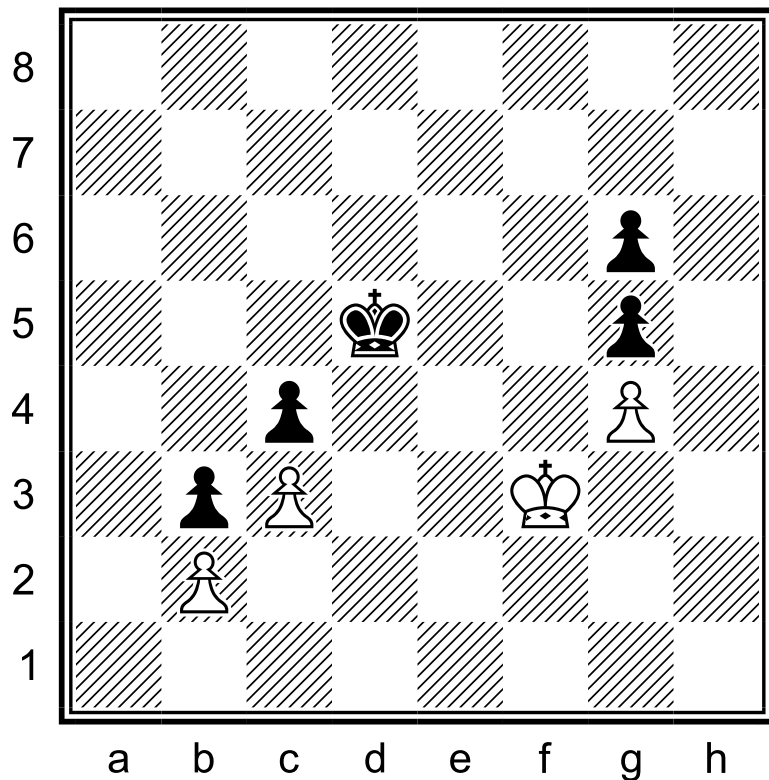
8/8/6p1/2pk1k1p1/6P1/1pPK4/1P6/8 w - - 0 55

Ruch białych – remis: jedyny ruch, który do tego prowadzi to Ke3. Jeśli bowiem białe skuszą się na piona c5, wówczas czarne zabiorą piona g4 i końcówka hetmańska może już nie być remisowa dla białych. Tak więc po co ryzykować jak jest pewny remis w kieszeni?



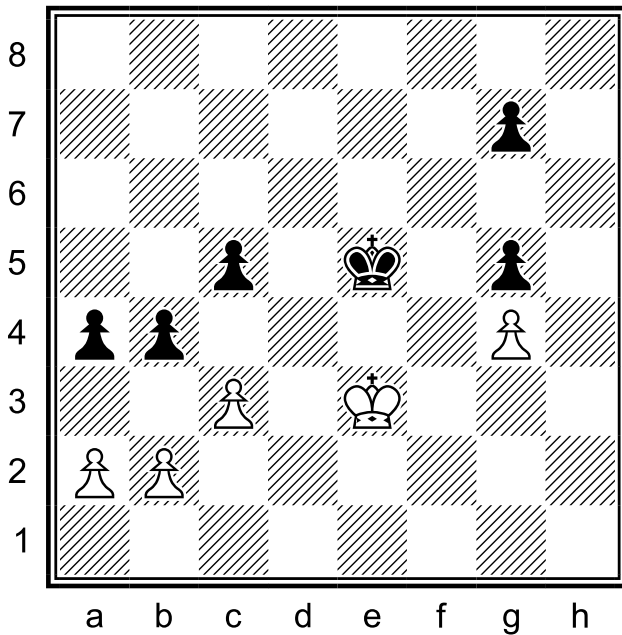
8/8/6p1/2p1k1p1/6P1/1pP1K3/1P6/8 b - - 0 55

Bity remis – bez względu na to kto jest na ruchu. Jeśli czarne to mogą najprościej zamknąć pozycję poprzez c4 i potem chodzić królem po d5 i e5. Jeśli białe, to albo mogą chodzić e3 i f3, albo też same zdecydować się na zamknięcie pozycji przez c4. Wówczas wystarczy pilnować pola e5 – jeśli na nim się pojawi król czarnych, wówczas biały monarcha musi koniecznie znaleźć się na e3. Z kolei czarny monarcha musi także mieć się na baczności, gdyż jeśli biały król stanie na e4, to czarny musi zająć pole e6 (tak, aby nie dać wejść do obozu po piony). Gdyby król czarnych chciał przejść na skrzydło hetmańskie (zaatakować piona c4 z pola b4), wówczas król białych idzie po piona c5, co powoduje natychmiastową przegraną czarnych.



8/8/6p1/3k2p1/2p3P1/1pP2K2/1P6/8 w - - 0 57

Remis jakich mało – pion więcej został zatrzymany przez białego monarchę, a więc nie można zamienić go na zwycięstwo.

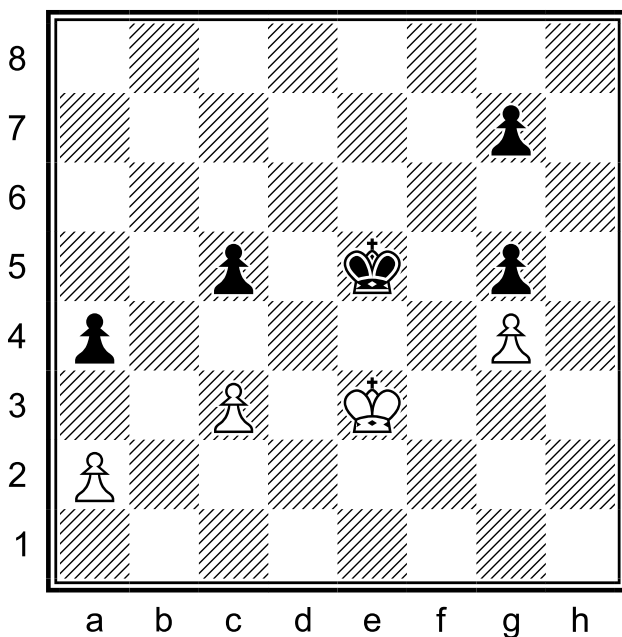


8/6p1/8/2p1k1p1/pp4P1/2P1K3/PP6/8 b - - 0 52

Remis, gdyż białe nie przepuszczą króla, a piony czarne nie są w stanie zrobić przełomu pionowego.

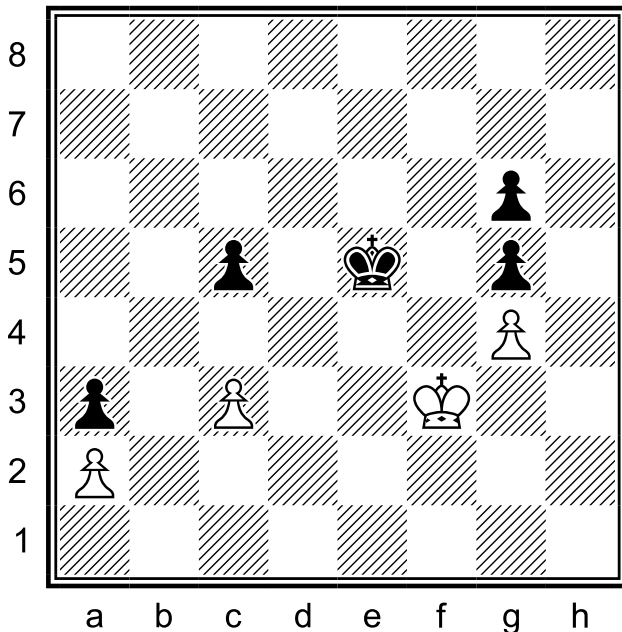
Teraz analiza pozycji jest już bardzo prosta. Czarne mają do dyspozycji takie ruchy jak:

- a) g6 – wyczekujący (strata/zysk tempa), który nie zmienia charakteru pozycji – król białych przechodzi na f3.
- b) Kd5 – powtarzający pozycję (Kd3 i nadal twierdza się bardzo dobrze trzyma)
- c) c4 – po tym ruchu wygrywają już białe
- d) zagranie pionem na a3 – następuje wybicie na linii a i pojawia się pozycja z pionami białymi a2-c3 oraz czarnymi a3-c5, która także jest remisowa.
- e) odejście króla na 6 linię – król białych może wtedy wybrać dowolne spośród posunięć utrzymujących remis: Ke4, Kd3, Kf3, Kf2, Ke2, Kd2 – najbezpieczniej jest jednak trzymać się blisko pionów i zagrać Kd3.



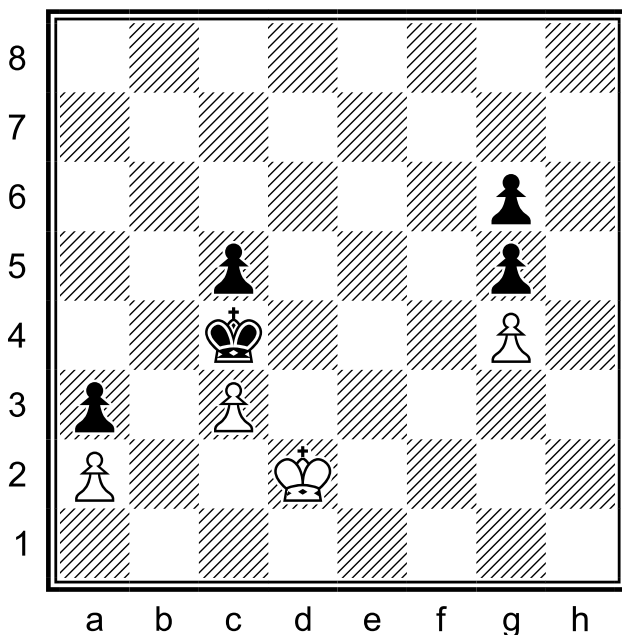
8/6p1/8/2p1k1p1/p5P1/2P1K3/P7/8 b - - 0 53

Remis – bez względu na ruch. Po ruchu czarnych pionem na c4 następuje całkowite zamknięcie pozycji – białe wykonują jedynie ruchy Ke3-f3 – bez względu na to co zagrają czarne (białe mogą także zagrać po ruchu czarnych – pionem na a3 i także chodzić królem w tę i z powrotem).



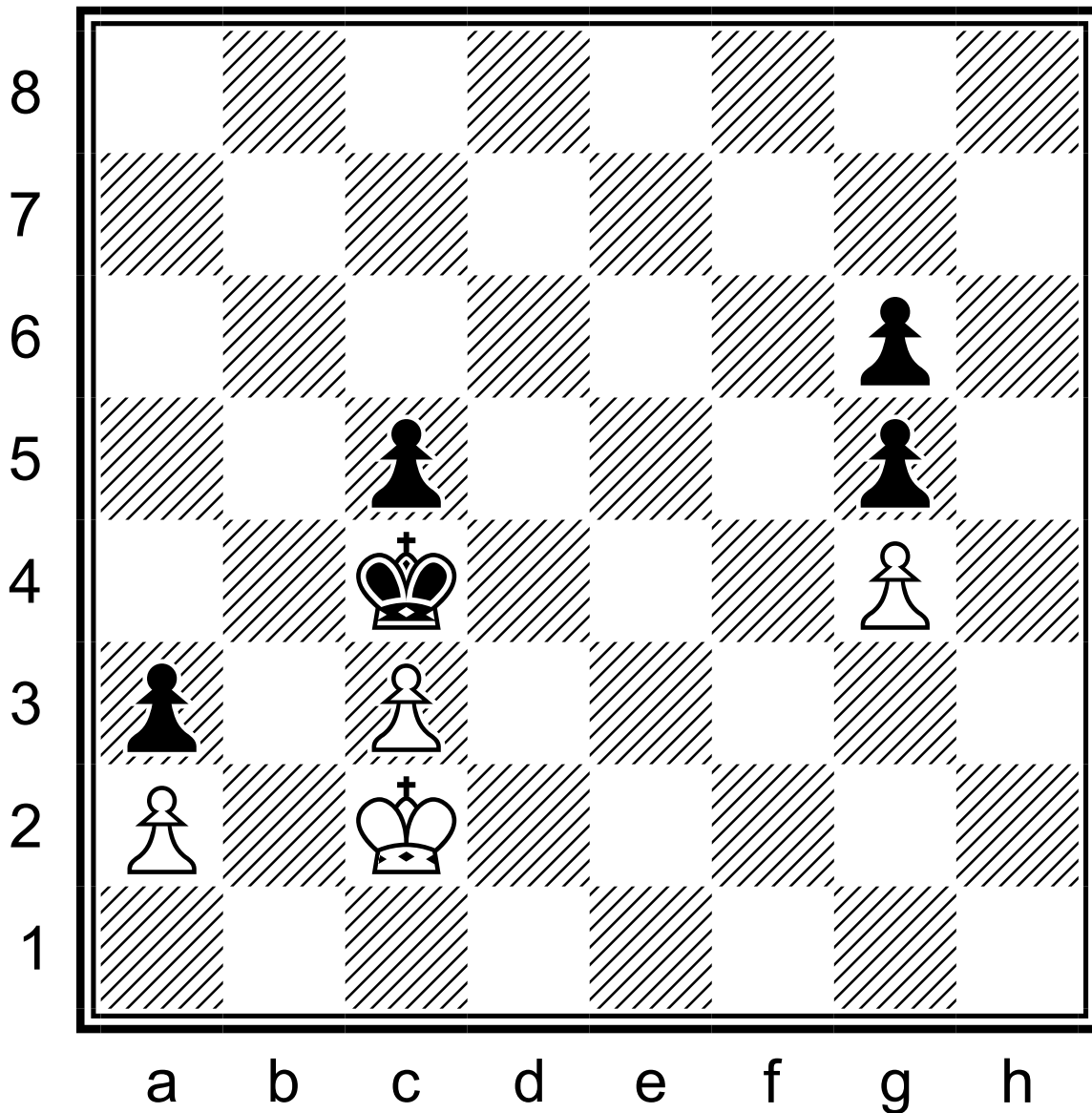
8/8/6p1/2p1k1p1/6P1/p1P2K2/P7/8 w - - 0 55

Remis – bez względu na kolej ruchu. Czarne wykorzystały swoją szansę zapasowego ruchu, lecz nie jest to kluczowe w tej pozycji. Białe chodzą królem po polach f3-e3, jeśli zaś król czarnych wejdzie na c4, wówczas król białych musi znaleźć się na d2 lub c2.



8/8/6p1/2p3p1/2k3P1/p1P5/P2K4/8 b - - 0 60

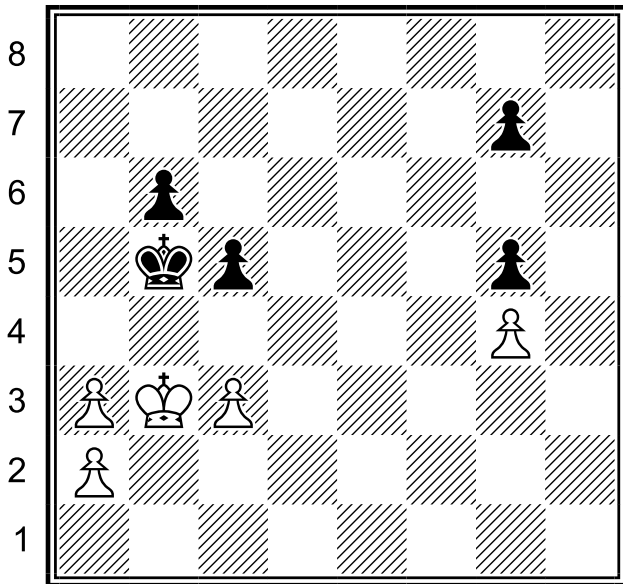
Remis – tak jak wyżej powiedziane: Białe chodzą królem po polach f3-e3, jeśli zaś król czarnych wejdzie na c4, wówczas król białych musi znaleźć się na d2 lub c2. Jeśli ma to mieć znaczenie estetyczne, to po Kc2 następuje piękna prostota pokazująca idealne współgranie i wyhamowanie energii czarnych przez białe. Jak wygląda ten rysunek? Oto on – na kolejnej stronie.



REMIS – białe utrzymały postawioną twierdzę –
czarne nie były w stanie jej przełamać!

Na podstawie wykładu – samodzielnie opracuj najważniejsze wnioski (oraz niezbędne warianty) dotyczące poniższych pozycji. Pomyśl dlaczego plan jest znacznie ważniejszy od liczenia wariantów

ZADANIA DO SAMODZIELNEGO ROZWIĄZANIA (na podstawie powyższego wykładu)



8/6p1/1p6/1kp3p1/6P1/PKP5/P7/8 b - - 0 50

Pozycja testowa (zadanie domowe nr 1)

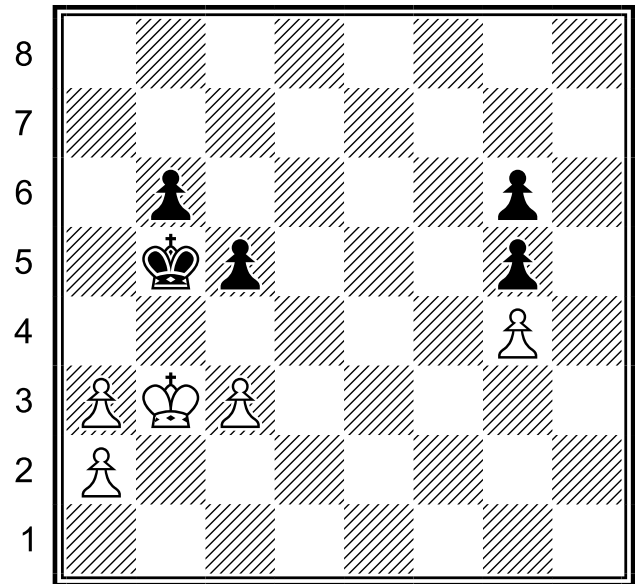
1...Kb5 2. Kb3 (wszystkie inne ruchy białych przegrywają natychmiast). Ruch czarnych

Zbadaj: Kolejne możliwości czarnych:

a) c4+ (remis), b) Kc6 (jaka idea ruchu), c) Ka6 (uwaga – może być dość trudne!), d) Ka5 (przegrywa)

Następnie z tej samej pozycji oceń wszystkie poniższe ruchy (czyli zbadaj możliwości białych): a) c4+, b) a4+, c) Kb2, d) Kc2

Jako dodatkowe ćwiczenia polecam **dotodatkowy materiał w postaci 56 zadań sprawdzających stopień opanowania podanego materiału**. Potraktuj to jako test dzięki któremu będziesz mógł ugruntować to co przeczytałeś, zrozumiałeś oraz sam odkryłeś. Pozycje zostały opracowane na podstawie powyższego wykładu, więc powinieneś szybko je rozwiązać, pod warunkiem, że solidnie przestudiowałeś materiał, który czytasz. Pamiętaj, że nie chodzi o szybkość, lecz o poprawność (wniosków, rozwiązań, dowodów).



8/8/1p4p1/1kp3p1/6P1/PKP5/P7/8 w - - 0 51

Pozycja testowa (zadanie domowe nr 2)

1...Kb5 2. Kb3 g6 (ruch białych)

Zbadaj kolejne możliwości czarnych: a) c4+ (remis), b) Kc6 (jaka idea ruchu), d) Ka6 (uwaga – może być dość trudne!), e) Ka5 (przegrywa – jak to wykazać?)

Następnie z tej samej pozycji oceń wszystkie możliwości białych: a) c4+ (remis), b) a4+, c) Kb2, d) Kc2

Na koniec **zapisz wszystkie wnioski dotyczące obu pozycji i porównaj je ze sobą**. Jakie znaczenie ma położenie piona na g7, a jakie na polu g6? Czy jest to bez znaczenia? Odpowiedź uzasadnij. W których wariantach (pozycjach) pion na g6 jest dla białych lub czarnych korzystny/niekorzystny? W czym tkwi jego rola?

Powodzenia!