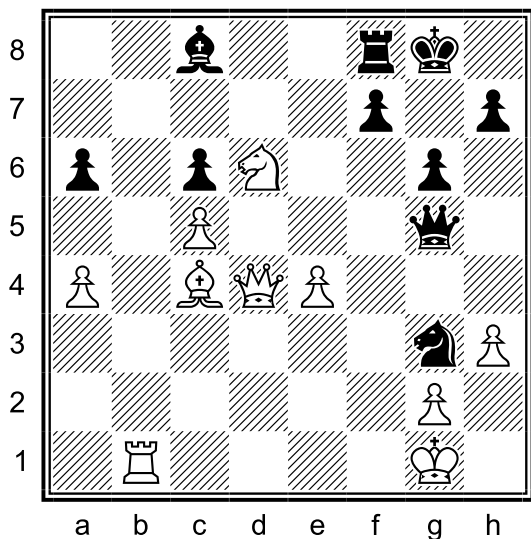


Rozpoznawanie dobrych ruchów bez myślenia – jedyna rzecz w którą nigdy nie uwierzę!

I słusznie. Nie ma co wierzyć bez dostatecznych dowodów (argumentów), które nas przekonają o słuszności danego stwierdzenia. Jak więc zatem można uwierzyć, że bez myślenia można efektywnie (czyli bezbłędnie i szybko) nauczyć się rozpoznawania dobrych ruchów? Otóż można, chociaż wymaga to nieco wysiłku. Ba! Nawet pokażę to na kilku przykładach! (resztę trzeba oczywiście samodzielnie sobie poszukać lub stworzyć).

(* - warto przejrzeć książkę „*Studying chess made easy*” napisaną przez GM Andrew Soltisa z której wybrałem poniższy przykład)

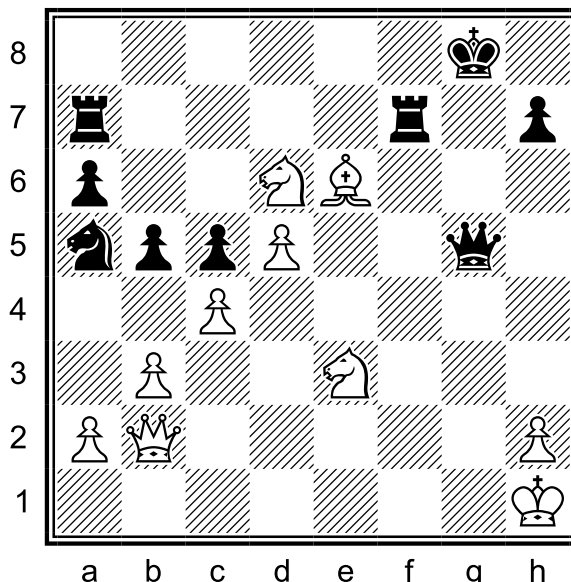
Obecny mistrz świata **Vishy Anand gra na ślepo partię** z Piotrem Leko (na turnieju „Amber” we Francji w 2009 roku). Dochodzi do następującej pozycji*:



Anand – Leko (partia na ślepo), Amber 2009, czarne zagrały 34...Qg5

Ostatnim ruchem czarnych było zagranie w 34 ruchu – hetmanem z pola e7 na g5. Vishy Anand po 2 sekundach wykonał ruch. W jaki sposób tak szybko ocenił pozycję i najważniejsze warianty? Otóż nic nie liczył!

Po prostu przypomniał sobie bardzo znaną pozycję z partii Petrosjana ze Smysłowem (z roku 1966!). Mianowicie w tamtej partii doszło do „trochę podobnej” pozycji:



Petrosjan – Spasski, Moskawa 1966, mecz o Mistrzostwo Świata, czarne zagrały 28...Ra7

Jak to się zatem stało, że Anand znalazł tak szybko rozwiązanie? Otóż natychmiast z pamięci przywołał (znaną) pozycję z partii w której Petrosjan oddając tymczasowo hetmana – zyskał materiał. Tak więc Vishy szybko zakończył partię (grając na ślepo!) poprzez: 35.Bxf7+ Rxf7 i 36.Qh8+! Nic nie musiał liczyć, jedynie wystarczyło szybko przywołać z bazy danych tę pozycję i sprawdzić czy nie ma istotnej zmiany, która wpłynęłaby na ocenę pozycji.

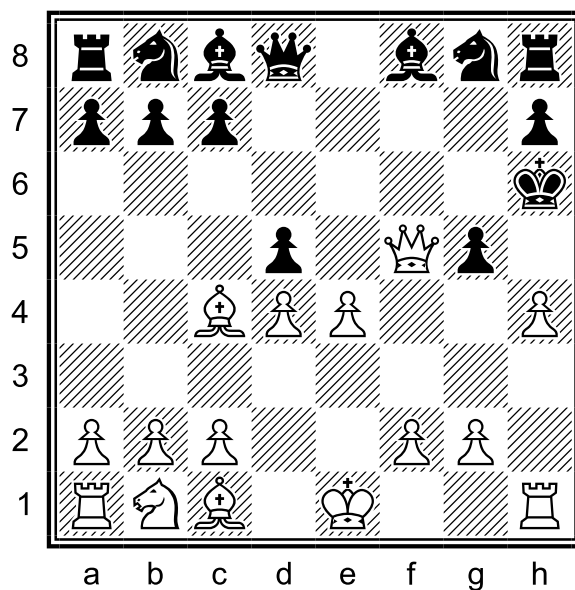
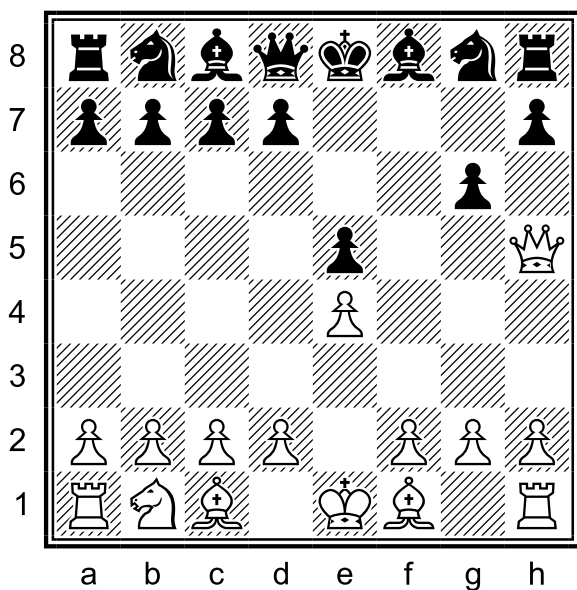
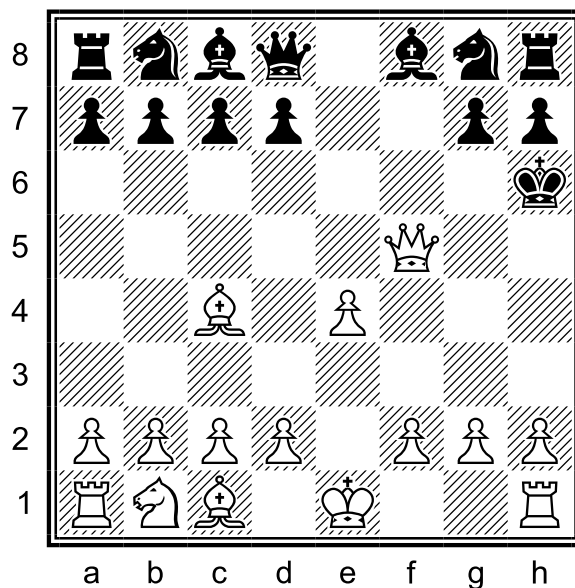
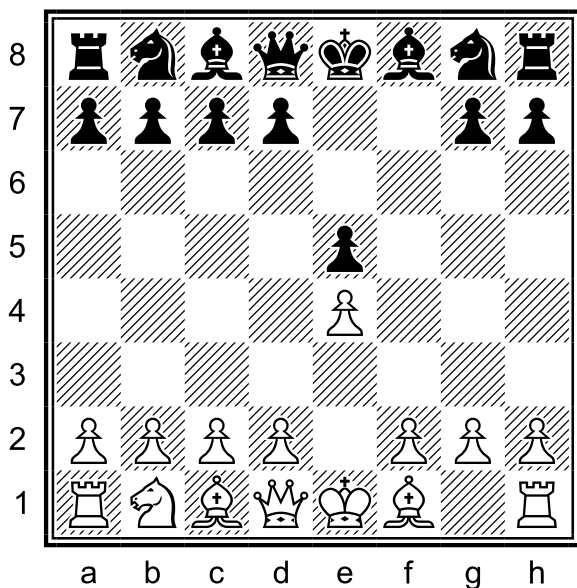
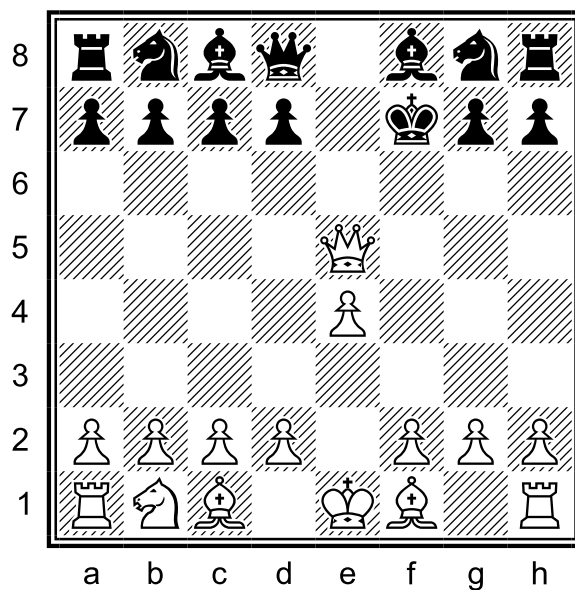
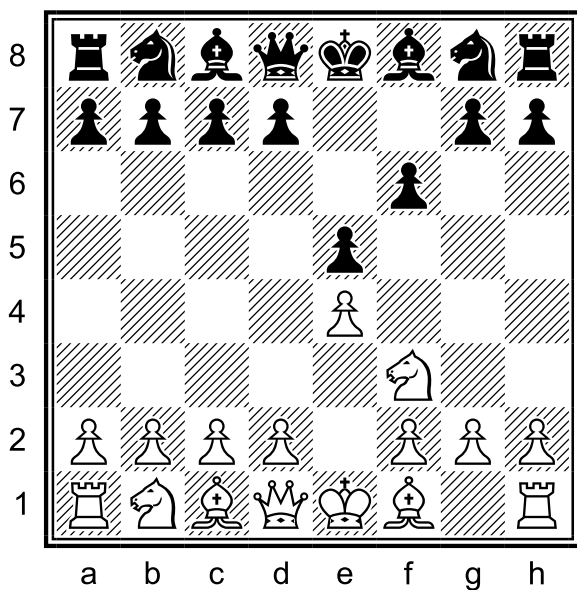
Tak więc widzimy wyraźnie, że **posiadanie dużej bazy danych** (pozycji, schematów, partii - w której posiadamy konkretne pozycje i sposób ich rozegrania) **daje DUŻĄ przewagę nad zawodnikami**, którzy wszystko chcą wymyślać przy desce. *Rozpoznawanie pozycji na podstawie porównywania z tymi, które posiadamy w naszej bazie wymaga także nieco pracy (najpierw trzeba systematycznie budować bazę).* Niemniej efektem tego będzie to, że dużą część gry będziemy opierali na znanych nam pozycjach (oczywiście trzeba też znać sposoby ich rozgrywania). Następnie wystarczy porównać na ile zmiana w stosunku do naszej pozycji jest istotna... i gotowe! Zapewniam, że gra się wtedy dużo łatwiej, szybciej... i silniej!

Posłużę się jeszcze kilkoma prostymi przykładami (kilka z nich pochodzi z własnej praktyki).

Wszystkie poniższe pozycje mają ze sobą wspólną cechę: każda z nich powstała w wyniku kontynuacji 1.e4 e5 2.Nf3 f6. To jedynie 6 wybranych losowo pozycji (wszystkich jest około 180-200. Osobiście miałem okazję wykonać analizę tego debiutowego błędu aż do mata lub decydującej przewagi (dla białych). W wyniku pracy analitycznej (obecnie niemal wszystko można gotowe kupić lub ściągnąć) przewierciłem ten wariant wzdłuż i w poprzek. Jeśli jedna z kilkudziesięciu (mam na myśli tylko istotne) pozycji pojawi się na szachownicy, to natychmiast jestem w stanie rozpoznać. Było już tak kilka razy, że nie wiedząc o tym jak powstała pozycja – natychmiast rozpoznałem, że „z moich analiz”. Co więcej – znam nie tylko najlepsze kontynuacje, lecz wszystkie możliwe. Można zatem powiedzieć, że „do dna” przeanalizowałem ten wariant. Mogę tylko dodać, że dzisiejsze najmocniejsze silniki (na standardowym komputerze) są w stanie znaleźć mata (w 12-14 ruchach) w ciągu niecałych 2 minut! Analizę tej pozycji robiłem około 10-11 lat temu, w czasach gdy programy szachowe dopiero powszechnie zaczęły wchodzić do domów każdego przeciętnego szachisty.

Przed nami 6 pozycji, które powstały w wyniku kontynuacji 1.e4 e5 2.Nf3 f6. Mając 20 sekund na całe zadanie (celem jest wybranie najlepszego ruchu w każdej pozycji) wskaż (zapisz) jaki ruch zagrałbyś w każdej z nich (zawsze dowodząc białym wojskiem). Odpowiedź uzasadnij. Na koniec uszereguj pozycje od najprostszych do najtrudniejszych. Zastanów się co sprawiło, że nad daną pozycją musiałeś nieco dłużej pomyśleć i jak głęboko wniknąłeś w każdą z nich.

NA CAŁE ZADANIE masz tylko 20 sekund! Przygotowany, do startu... START!



Na zakończenie proponuję prześledzić poniższe dwie partie: pierwsza z nich grana w 1912 roku, zaś druga 11 lat później.

