

Końcówki pionkowe w teorii i praktyce (4)

Pola zagłady i przemiany, część I

W końcówkach pionkowych spotkać się możemy z wieloma rodzajami pól szachowych. W poprzednich numerach „Mata” zostały omówione pola kluczowe, krytyczne, niedostępne, zaminowane, wzajemne i tyłowe. W tym numerze szczegółowo zostaną omówione dwa kolejne rodzaje pól, tj. zagłady i przemiany.

MARCIN MACIĄGA

Naucście dzieci grać w szachy, a o ich przyszłość możecie być spokojni
– Paul Morphy

W końcówkach pionkowych spotkać się możemy z wieloma rodzajami pól szachowych. Dla przypomnienia, **polami kluczowymi** nazywamy pola, na które musi wejść król strony silniejszej, aby pomóc wolnemu pionkowi, na drodze którego stanął nieprzyjacielski król, w awansowaniu na figurę. **Polami krytycznymi** są pola, po opanowaniu których, król strony silniejszej może przełamać obronę przeciwnika. **Polami niedostępnymi** są pola, na które nie można wejść królem ani pionkiem, ponieważ są one już zajęte przez inne bierki tego samego koloru lub pola te są atakowane przez nieprzyjacielskie figury. **Polami zaminowanymi** są pola, po wejściu na które u przeciwnika pojawia się możliwość uzyskania kontrgry. **Polami wzajemnymi** są dwa pola charakteryzujące się tym, że gracz, który jako pierwszy będzie musiał opuścić królem takie pole, znajdzie się w niekorzystnej sytuacji, czyli w tzw. *zuzgwanu*. Z kolei **polami tyłowymi** nazywamy pola, które służą do podejścia królem do pól wzajemnych w taki sposób, aby po ich zajęciu, nieprzyjacielski król znajdował się na posunięciu. Odbywa się to za pomocą tempowania po trójkącie lub łapania opozycji.

W tym numerze „Mata” zostaną omówione dwa kolejne rodzaje pól. **Polami zagłady** będą

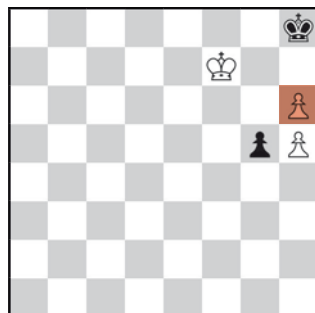
dziemy nazywali pola, na których król może zostać zapatowany lub zamatowany. Z kolei do **pól przemiany** będziemy zaliczali pola znajdujące się w ostatnim rzędzie przed wolnym pionkiem, na których można go promować na figurę. Temat występowania różnych rodzajów pól szachowych w końcówkach pionkowych będzie kontynuowany w następnym numerze „Mata”.

We wszystkich omawianych przykładach białe zaczynają. Na diagramach kolorem czerwonym oznaczono pola zagłady, natomiast kolorem niebieskim pola przemiany. Ponadto, czerwonymi strzałeczkami zostały oznaczone pola krytyczne.

Polia zagłady

Polami zagłady będziemy nazywali pola, na których król może być zapatowany lub zamatowany. Zwykle gracz znajdujący się w gorszej sytuacji będzie dążył do wejścia królem na takie pole, aby doprowadzić do pata. Natomiast strona silniejsza będzie starała się zaciągnąć nieprzyjacielskiego króla na takie pole, aby go na nim zamatować. W końcówkach pionkowych dochodzi do takich sytuacji stosunkowo często.

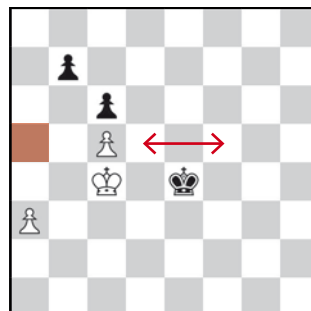
■ 1.



Studium szachowe Kramera z 1922 r.

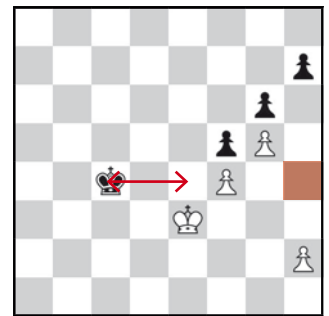
1. ♖f6! Bicie w przelocie czarnego pionka g5 od razu rozwiązywałoby problem, ale posunięcie to jest niedozwolone! Biały król nie może wesprzeć własnych pionków w ich dojściu do pola przemiany, ani dogonić czarnego pionka. Może natomiast iść on na pole h6 z ideą, aby doprowadzić do pata po dorobieniu przez czarne ciężkiej figury lub przejść do teoretycznie remisowej końcówki po promocji czarnego pionka na lekką figurę. Cała trudność sprowadza się tylko do tego, aby dotrzeć królem na pole zagłady we właściwym momencie, tj. 1. ♖g6? g4 2. h7 g3 3. ♜h6 g2 4. ♜g6 g1♙+-. 2...g4 2. ♜g6 ♜g8! 3. h7+ ♜h8 4. ♜gs! g3 5. ♜g6! g2 6. ♜h6 g1♙= (pat). W pozycji wyjściowej kolorem czerwonym oznaczono tylko pole h6 na diagramie, ale polem zagłady jest również pole h8. Gdyby czarne nie miały pionka g5, to ono odgrywałoby większe znaczenie, ponieważ czarne dążyłyby na nim do zapatowania swojego króla. Warto zwrócić uwagę jeszcze na fakt, że pole h6 dla białego wolnego pionka h8 (podobnie jak pole g1 dla czarnego pionka g5), spełnia jeszcze drugą funkcję. Mianowicie służy do promocji pionka na figurę.

■ 2.



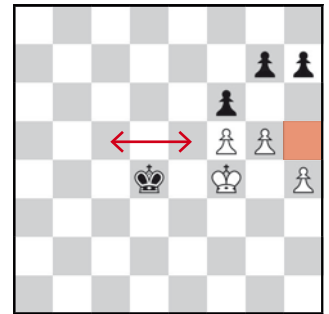
1.a4 Czarny król ma dostęp do pól krytycznych pionka c5, co jest równoznaczne z możliwością jego zdobycia. W tej z pozoru beznadziejnej sytuacji, białe przed porażką ratuje możliwość gry na pata. Po ustawieniu pionka na polu a4 i króla na a5, czarne praktycznie zmuszone będą zbić pionka c5, co natychmiast kończy partię remisem. 1...♞e3 2. ♞b4 ♞d4 3. ♞a5! ♞xc5= (pat).

■ 3.



1.h3! Czarny król stoi na polach krytycznych pionka f4, co jest równoznaczne z możliwością jego zdobycia. Białe przed wydawałoby się nieuniknioną porażką, kolejny raz ratuje możliwość gry na pata. Muszą one tylko najpierw zagrać h2-h3 i dopiero wtedy wejść królem na pole zagłady. 1...♞c3 2. ♞f3 ♞d3 3. ♞g3 ♞e3 5. ♞h4! ♞xf4= (pat).

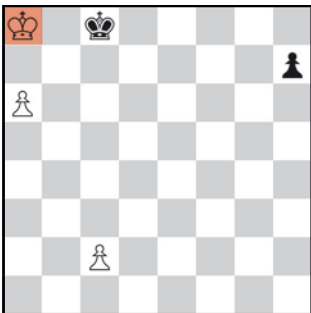
■ 4.



1. ♞g4 Czarny król jest bardzo aktywny i ma dostęp do pól krytycznych pionka f5, którymi są pola c5, d5 i e5. Podobnie jak w poprzednich przykładach, białe przed porażką ratuje możliwość gry na pata, do którego doprowadzić

mogą na polu h5. Próba wykończenia przełomu pionkowego po h4-h5-h6 g7-h6 g5-g6 łatwo mogłaby być udaremniona, tj. 1.h5? h6+. Również upraszczanie pozycji prowadziło do pogorszenia pozycji, np. 1.gxf6? gxf6 2.♖f3 ♖e5 3.♖g4 ♖e4+. **1...♖e4 2.g6 h6** Ocena pozycji nie zmieniała się również w wariantach, w którym doszłoby do wyścigów pionkowych, tj. 2...h×g6 3.f×g6 f5+ 4.♖g5 f4 5.h5 f3 6.h6 g×h6+ 7.♖×h6 f2 8.g7 f1♖ 9.g8♖=. **3.♖h5 ♖×f5= (pat).**

■ 5.



Studium szachowe Guliajewa z 1930 r.

1.a7! Białe grają z przewagą materialną oraz mają zaawansowanego pionka a6. Jednak ich sytuacja jest bardzo trudna, ponieważ na drodze ich obydwu wolnych pionków stoją króle, podczas gdy czarny pionek może już bez żadnych przeszkód zmierzać do pola przemiany. Idea studium, czyli doprowadzenie do pata na polu a8, rzuca się w oczy, ale konieczna jest jeszcze precyzja w grze, np. 1.c4? h5!-+; 1.c3? h6!-+; 1.♖a7? ♖c7!-+ (1...h5? 2.♖b6 ♖b8 3.a7+ ♖a8 4.c4+-). **1...h5 1...h6 2.c4! h5 3.c5 h4 4.c6 h3 5.c7 h2= (pat).** **2.c3! h4 3.c4 h3 4.c5 h2 5.c6 h1♖= (pat).** Promocja pionka na inną figurę niż hetman, czyli tzw. słaba promocja nie wpływa na zmianę oceny końcowej pozycji.

■ 6.



Studium szachowe Selezniewa z 1930 r.

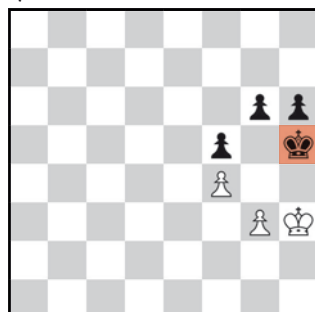
1.a5! Czarne nie groziły jeszcze zagraniami a7-a5 z dalszym wejściem ich króla na pola krytyczne pionka a4, czyli na jedno z pól b4, c4 lub d4 z uwagi na ♖c3-c4-b5×b6. Ale groziły one



Wbrew pozorom, końcówki pionkowe nie należą do łatwych. Na zdjęciu młody czytelnik „Mata”, Janek, lat 9.

zagraniami posunięcia a7-a6 z ideą, aby po a4-a5 przepchnąć pionka na pole b5, zaś po innych posunięciach, podejść królem i dopiero wtedy zagrać posunięcie a6-a5, np. 1.♖b4? a6 2.♖c4 ♖e5 3.♖d3 (3.♖c3 ♖d5 4.♖b4 ♖d4 5.♖b3 a5+-) 3...♖d5 4.♖c3 ♖c5 5.♖b3 ♖d4 6.♖b4 ♖d3 7.♖b3 a5+-). **1...b5 2.a6!** W tej z pozoru beznadziejnej sytuacji białe ratuje możliwość gry na pata na polu a5. Błędem byłoby pójście na wariant 2.♖b4? a6! 3.♖c5 ♖e5! 4.♖b6 b4 5.♖×a6 b3 6.♖a7 (zagrane z ideą doprowadzenia do remisowej końcówki hetman na dochodzącego wolnego pionka na polu a7) 6...b2 7.a6 b1♖ ♖a8 ♖d6+-). **2...♖d5 3.♖b4 ♖c6 4.♖a5 ♖c5= (pat).**

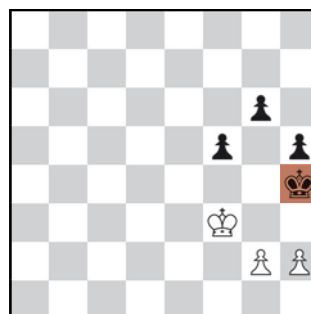
■ 7.



Białe grają z pionkiem mniej, co w końcówkach pionkowych niczego dobrego nie zwiastuje. Jednakże czarny król znajduje się na skraju szachownicy, co stwarza szansę na jego zapatowanie lub zamotowanie. **1.g4+** Po odejściu białego króla na pole g2 lub h2 czarne zak-

tywizowałyby króla i wygraną mogłyby uzyskać na dwa sposoby, np. 1.♖g2? ♖g4 2.♖h2 ♖f3 3.♖h3 g5 4.f×g5 h×g5 5.♖h2 g4+ oraz 1.♖h2? ♖g4 2.♖g2 h5! 3.♖h2 h4 4.g×h4 ♖×h4+-). **1...f×g4+ 2.♖g3 g5 3.f5!= (pat).** Przykład ten pokazuje, że do pata na polu zagłady nie zawsze dąży strona walcząca o remis. Czasem na takim polu może być zapatowany (a nawet zamotowany jak w kolejnym przykładzie) król strony teoretycznie silniejszej.

■ 8.



Mat w 4 posunięciach.

1.♖f4! Pozycja czarnego króla jest mocno podejrzana. Stoi on na linii bandowej i jest ograniczony przez nieprzyjacielskie bierki jak i własne pionki. W poprzednim przykładzie, białym udało się doprowadzić do pata wykorzystując takie fatalne położenie nieprzyjacielskiego króla. Tym razem, w podobnej sytuacji, forsowny mat jest nieunikniony, pomimo nawet tego, że białe grają z pionkiem mniej. **1...g5+ 2.♖×f5 g4 3.♖f4 g3 4.h×g3#.**

Pola przemiany

Pola przemiany to pola w pierwszym lub ósmym rzędzie, na których pionek promowany jest na figurę. W niniejszym opracowaniu, do pól przemiany będą zaliczane tylko te pola, do których może dotrzeć **wolny pionek**, czyli taki, który na swojej drodze nie ma żadnego innego pionka, ani pola, które byłoby kontrolowane przez nieprzyjacielskiego pionka.

Pionek po dotarciu do pola przemiany najczęściej promowany jest na hetmana. Tym samym teoretycznie najsłabsza bierka od razu staje się najsilniejszą figurą na szachownicy. Jednakże, w pewnych sytuacjach bardziej pożądane jest promowanie pionka na wieżę, gońca lub skoczka. Nazywa się to **słabą promocją**, chociaż w odniesieniu do takich sytuacji, nadal można używać terminu **promocja**. Pionka zwykle promuje się na wieżę, aby uniknąć zapatowania nieprzyjacielskiego króla. Skoczek dorabia się, aby stworzyć motyw taktyczny (np. widły), zamatować unieruchomionego nieprzyjacielskiego króla lub by przejść do remisowej końcówki (np. wieża na skoczka). Natomiast promowanie pionka na gońca zazwyczaj ma tylko psychologiczne znaczenie, aby dać przeciwnikowi do zrozumienia, że powinien się już poddać. Bowiem w pozycjach, w których można dorobić gońca zwykle można też dorobić figury, którymi szybciej można doprowadzić do mata, tj. hetmana lub wieżę.

Jeśli w końcówce pionkowej dojdzie do sytuacji, w której obydwaj gracze starają się, jak najszybciej dotrzeć pionkiem do pola przemiany (a są to dość częste sytuacje), to dochodzi do tzw. **wyścigów pionkowych**. Gracz, który pierwszy dotrze pionkiem do pola przemiany zwykle znajduje się w korzystniejszej sytuacji, ponieważ może on uniemożliwić przeciwnikowi promowanie pionka na figurę, wymusić trzykrotnie powtórzenie pozycji, stworzyć motyw taktyczny (rozeń), utworzyć siatkę matową, czy też przeprowadzić korzystną dla siebie wymianę hetmanów.

Cd. w kolejnym numerze.

• • •

Napisz do autora:
marcin.maciaga@gmail.com.
Strona internetowa
Marcina Maciągi:
http://d-artagnan.x10.mx/