

Końcówki pionkowe w teorii i praktyce (5)

Pola zapasowe

W poprzednich numerach „Mata” zostały omówione pola kluczowe, krytyczne, niedostępne, zaminowane, wzajemne, tyłowe, zagłady i przemiany. Niemniej jednak, w końcówkach pionkowych spotkać się możemy z jeszcze innymi rodzajami pól szachowych, np. zapasowymi lub wtargnięcia, którym przyjrzymy się teraz bliżej.

MARCIN MACIĄGA

*Szachy są jak morze,
w którym komar może
ugasić pragnienie, a słoń
wykąpać się.
– przysłowie hinduskie*

Wkońcówkach pionkowych spotkać się możemy z wieloma rodzajami pól szachowych. Z większością z nich zdążyliśmy się już zapoznać. Dla przypomnienia, **polami kluczowymi** nazywamy pola, na które musi wejść król strony silniejszej, aby pomóc wolnemu pionkowi w awansowaniu na figurę, na drodze którego stanął nieprzyjacielski król. **Polami krytycznymi** są pola, po opanowaniu których król strony silniejszej będzie mógł przełamać obronę przeciwnika. **Polami niedostępnymi** są pola, na które nie można wejść ani królem ani pionkiem, ponieważ są one już zajęte przez inne bierki tego samego koloru lub pola te są atakowane przez nieprzyjacielskie figury. **Polami zamkniętymi** 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 dla niego sytuacji, czyli w tzw. *zugzwangu*. 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. **Polami zagłady** są pola, na których

król może zostać zapatowany lub zamiatowany. Z kolei do **pól przemiany** zaliczamy pola, które znajdują się w ostatnim rzędzie przed wolnym pionkiem, na których można go promować na dowolną figurę (oczywiście w tym samym kolorze i z wyłączeniem króla).

W tym numerze „Mata” zostaną omówione dwa kolejne rodzaje pól szachowych. **Polami zapasowymi** będziemy nazywali pola, na których można wykonywać posunięcia wyczekujące dowolną bierką. Z kolei **polami wtargnięcia**, w żargonie szachowym określanymi mianem „dziur”, będziemy nazywali pola, przez które król może wejść do obozu rywala. Temat występowania w końcówkach pionkowych różnych rodzajów pól szachowych będzie kontynuowany. W następnym numerze „Mata” zostaną omówione pola odejścia oraz widłowe (dwufunkcyjne).

We wszystkich omawianych przykładach białe zaczynają. Na diagramach kolorem niebieskim oznaczono pola zapasowe, zielonym – wtargnięcia, natomiast żółtym – wzajemne. Z kolei, czerwonymi strzałkami oznaczono pola krytyczne.

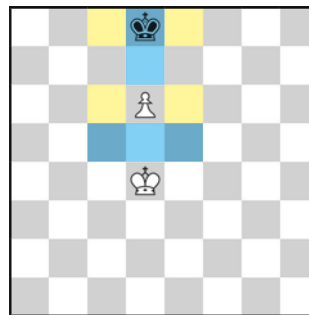
Pola zapasowe

Pola zapasowe są rodzajem pól szachowych, na których można wykonywać **posunięcia wyczekujące** dowolną bierką. Z tym terminem w końcówkach pionkowych związane są jeszcze dwa inne terminy. **Zapasowe tempo**, to nic innego jak posunięcie wyczekujące możliwe do wykonania wyłącznie pionkiem, który nie jest wolnym pionkiem (wolniakiem). Z kolei terminu **stać w miejscu** uży-

wa się wyłącznie w odniesieniu do króla i oznacza on rezygnację z jakichkolwiek aktywnych działań związanych z tą figurą.

Końcówki pionkowe należy tak rozgrywać, aby zawsze mieć o co najmniej jedno tempo zapasowe więcej od przeciwnika. Nie można też pozbawiać się posunięć wyczekujących, ponieważ mogą one być przydatne w walce o pola kluczowe (przykład 1), pola krytyczne na których stoją pionki (przykład 2, 3 i 4) lub na których ich nie ma (przykład 5 i 6). Mogą one być także wykorzystane do opanowania królem pól wtargnięcia z dalszym jego przeniknięciem do obozu rywala (przykład 7, 10, 11, 12, 13 i 14).

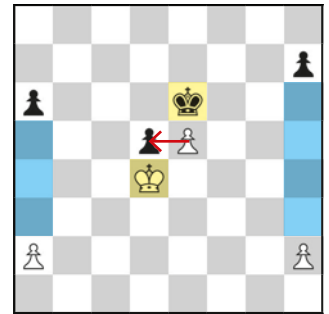
■ 1.



W pozycji pojawia się kilka rodzajów pól szachowych. Pola c6 i c8 oraz e6 i e8 są jednocześnie polami wzajemnymi, jak również polami zaminowanymi. Odgrywają one ważną rolę w walce o pola c7, d7 i e7, które są polami kluczowymi dla białego króla. Pola c7 i e7 są polami niedostępnymi dla czarnego króla, podobnie jak pole d6 dla białego monarchy. Jednakże, w tym przykładzie najciekawszą dla nas grupę stanowią pola e5, d5 i e5 dla białego króla oraz d7 i d8 dla czarnego monarchy. Są to pola zapasowe, na których obydwaj królowie mogą wykonywać

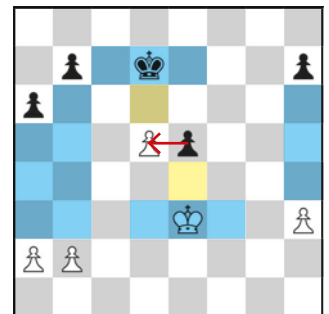
posunięcia wyczekujące. 1.♔d5 ♚d7 Czarnym do osiągnięcia remisu wystarczy królem ruszać się po polach d7 i d8, ewentualnie po wejściu białego monarchy na pole c6 lub e6 zająć nim pole wzajemne znajdujące się w tej samej kolumnie. Końcówka jest teoretycznie remisowa, ale warto ją prześledzić do samego końca. 2.♔e5 ♚d8 3.♔e6 ♚e8! 4.♔d5!? ♚d8 5.♔c6 ♚c8! 6.♔b5!? ♔d7!=.

■ 2.



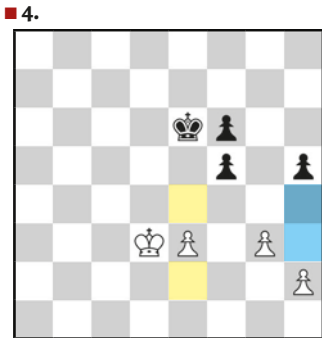
Po zajęciu przez króla pól wzajemnych d4 i e6 w centrum szachownicy wytworzył się *zugzwang* obu stron. Strona, która jako pierwsza ruszy się królem straci centralnego pionka i będzie mogła już złożyć broń. Pobieżna ocena pozycji wskazuje, że białe powinny wygrać, ponieważ mają o jednego pionka więcej stojącego na polu wyjściowym. Pionek taki ma tę zaletę, że w zależności od sytuacji można nim ruszyć się o jedno lub dwa pola. 1.a3! Można też było zagrać 1.h3+ (1.a4? a5+; 1.h4? a5+), ale w tego typu pozycjach warto stosować zasadę, aby własne pionki ustawiać symetrycznie względem linii środkowej do pozycji zajmowanych przez pionki przeciwnika. Kolejne posunięcia białych są dobrą ilustracją tej zasady. 1...a5 2.a4! h6 3.h3! h5 4.h4!+-.

■ 3.



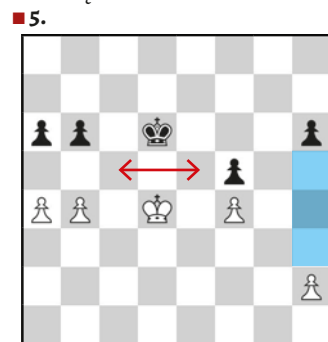
Przykład podobny do poprzedniego z tą różnicą, że królowie zajęły jeszcze pola wzajemnych e4 i d6. Sprawia to, że obydwaj królowie dysponują posunięciami wyczekującymi na polach d3, e3 i f3 (pola zapasowe dla białego króla) oraz c7, d7 i e7 (dla czarnego króla). 1.♔e4! Plan gry białych skła-

da się z dwóch etapów, tj. z zaciągnięcia nieprzyjacielskiego króla na pole d6 z dalszym jego wytempowaniem w kolejnym etapie gry. Po dowolnym posunięciu pionkiem a2 lub b2 sytuacja diametralnie odwróciłaby się. Błędem też byłoby zagranie 1.h4? ♖c7!? 2.♗f3 (2.♗e4? ♗d6+-) 2...♗d7=. 1...♗d6 2.h4! h6 3.h5! Bardzo ważnym elementem gry jest pozostawienie pionków a2 i b2 na polach wyjściowych tak długo, jak tylko będzie to możliwe, ponieważ w zależności od sytuacji można nimi ruszyć się o jedno lub dwa pola. 3...b6 4.a4!? b5 5.a×b5 a×b5 6.b4+-.

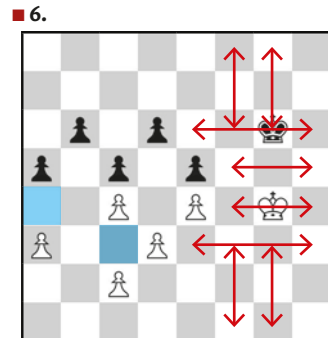


Obydwe strony mają po tyle samo pionków oraz po dwie „wysępki pionkowe”. Niemniej jednak przewaga białych nie podlega dyskusji, ponieważ mają one lepszą strukturę pionkową (obecność izolowanych pionków e3 i h5 równoważy się, ale już para pionków g3 i h2 jest lepiej ustawiona od tych dwóch stojących w kolumnie „f”), mogą bardziej uaktywnić króla podchodząc nim bliżej centrum (są teraz na posunięciu), ale przede wszystkim posiadają aż dwa zapasowe tempa na ruch h2-h3

i h3-h4. 1.♗e2! Niespodziewanie centralizacja białego króla w tej pozycji była złym pomysłem z uwagi na wariant 1.♗d4? ♗d6 2.♗c4 ♗e6! (2...♗e5? 3.♗d3 ♗d5 4.♗d2! ♗e5 5.♗e1! ♗d5 6.♗f2+-) 3.♗d3 ♗e5 4.♗e2 ♗e4 5.♗f2 h4!=. Również złe było dążenie do zagrania posunięcia e3-e4, np. 1.♗d4? ♗d6 2.e4?! ♗e6 3.h3 h4!?. Generalnie, gdy gra się na wygraną, to należy unikać wymiany pionków, tym bardziej, że czarne w tym wariantcie pozbywały się „dublaka”. Najlepszym planem gry dla białych jest postawienie króla na polu f4 z pomocą zapasowego tempa na ruch h2-h3, a następnie zdobycie czarnego pionka f5 z pomocą posunięcia h3-h4. Plan ten musi być bezwzględnie wykonany z uwagi na wariant 1.♗d2? ♗f7! (po 1...♗e5? lub 1...♗d5? wygrywa subtelne 2.♗e1+-) 2.♗e2 ♗g6 3.♗f3 ♗g5=. 1...♗d5 2.♗f3 ♗e5 3.h3! ♗d5 4.♗f4 ♗e6 5.h4! ♗e7 6.♗×f5 ♗f7 7.e4 ♗g7 8.e5!+-.



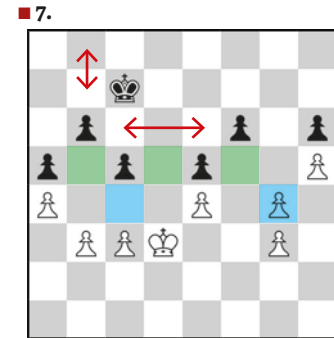
Po wejściu białego króla na pole c5, d5 lub e5, czarne nie będą już w stanie obronić pionka f5. W walce o te pola krytyczne białe mogą zagrać a4-a5, aby uzyskać dla króla dostęp do pola c5 oraz ruszyć się pionkiem h2 w zależności od sytuacji o jedno lub dwa pola, aby wytempować czarnego monarchę. 1.a5! Najpierw jednak sytuacja na skrzydle hetmańskim musi być wyjaśniona, ponieważ po zagranie pionka a4-a5, bez którego nie można obejść się, czarne w zależności od sytuacji mogą zagrać b6-b5 i wtedy białe będą na posunięciu lub b6×a5 b4×a5 i wtedy czarne będą na posunięciu, np. 1.h3? h5 2.a5 b×a5 3.b×a5 h4=; 1.h4? h5 2.a5 b5!= lub 1.♗c4? h5=. 1...b5 Nie pomagało też zagranie 1...b×a5 2.b×a5 h5 3.h4!+-.



2.h3! h5 3.h4 ♗e6 4.♗c5+-.

W pozycji pojawia się wiele linii krytycznych wzdłuż których obydwie strony skutecznie mogą bronić się. Białe zatriumfuja, jeśli uda im się przełamać ostatnią linię obrony rywala, czyli opanują królem pole e6, f6, f7 lub f8. Są one o tyle w dobrej sytuacji, że będąc teraz na posunięciu dysponują dwoma zapa-

sowymi tempami, na ruch a3-a4 oraz c2-c3. Fakt, że mają gorszą strukturę pionkową (dwie wysępki pionkowe i dwa zdwojone pionki) w tej pozycji jest nieistotny. 1.a4! ♗f6 2.♗h5 ♗f7 3.♗h6! Błędem byłoby zagranie 3.♗g5?, ponieważ czarne mogłyby utworzyć niezdożywalną fortecę po dalszym 3...♗g7 4.♗f5 ♗f7 5.c3 ♗e7 6.♗g6 ♗e6=. 3...♗f6 4.♗h7 ♗f7 5.c3! ♗f6 6.♗g8 ♗e7 7.♗g7 ♗e8 8.♗f6 Mur fortecy zdobyty! Oznacza to, że zabicie czarnego pionka d6 jest już tylko kwestią czasu. 8...♗d7 9.♗f7 ♗d8 10.♗e6 ♗c7 11.♗e7 ♗c6 12.♗d8+-.



7.

Białe dysponują dwoma zapasowymi tempami, jednym na ruch c3-c4, zaś drugim, co jest już mniej oczywiste, na ruch g3-g4 (po uprzednim poświęceniu pionka g4). Te dwa posunięcia wyczekujące pionkami mogą okazać się bardzo przydatne w walce o pola wtargnięcia, tj. b5, d5 a nawet f5 oraz pola krytyczne, np. b7 i b8 lub c6, d6 i e6. 1.♗c4 ♗c6 2.g5! f×g5 3.g4! Pierwsze zapasowe tempo (g3-g4) posłuży białym do wejścia królem na pole b5 lub d5. Natomiast drugie zapasowe tempo (c3-c4) zostanie wykorzystane do opanowania królem pól krytycznych. W następstwie czego, czarne poniosą straty materialne. 3...♗d6 4.♗b5 ♗c7 5.♗a6 ♗c6 6.c4! Można też było zmienić kolejność posunięć i zagrać 6.♗a7 ♗c7 7.c4+-, ale po ewentualnym 6...c4! 7.b×c4 ♗c5 8.♗b7 ♗×c4 9.♗×b6 ♗d3 czarne uzyskiwały kontrgrę, która wymagałaby od białych zagrania dokładnego 10.c4! (10.♗×a5? ♗×e4=) 10...♗×c4 11.♗×a5+-.

Do takich ciekawych opcji przeciwnika lepiej nie dopuszczać, bo czasem rzeczywiście mogą one być dobre dla niego. 6...♗c7 7.♗a7 ♗c6 8.♗b8+-.

Bajkowy Świat Szachów

Prezentację prac konkursowych będziemy kontynuować w kolejnych numerach „Mata”.



Ewa Ciężka (lat 7), Zespół Szkół Samorządowych w Pątnowie, nauczyciel: Edyta Klimas



Natalia Laskowska-Macios (lat 9), Szkoła Podstawowa w Jakubowie, nauczyciel: Aldona Sterniczuk

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