

Końcówki pionkowe w teorii i praktyce (6)

Pola wtargnięcia

W poprzednich numerach „Mata” zostały omówione pola kluczowe, krytyczne, niedostępne, zaminowane, wzajemne, tyłowe, zagłady, przemiany i zapasowe. Niemniej jednak, w końcówkach pionkowych spotkać się możemy z jeszcze innymi rodzajami pól szachowych, np. wtargnięcia, którym przyjrzymy się teraz bliżej oraz wektorowymi, które dokładniej zostaną omówione w drugiej części artykułu.

MARCIN MACIĄGA

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

W końcówkach 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 zaminowanymi** są pola, po wejściu na które u przeciwnika pojawia się możliwość uzyskania kontrgrę. **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 tem-

powania po trójkącie lub łapania opozycji. **Polami zagłady** są pola, na których król może zostać zapatowany lub zamатовany. 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). **Polami zapasowymi** nazywamy pola, na których można wykonywać posunięcia wyczekujące dowolną bierką.

W tym numerze „Mata” zostaną omówione dwa kolejne rodzaje pól szachowych. **Polami wtargnięcia**, w żargonie szachowym określanymi mianem „dziur”, będziemy nazywali pola, przez które król może wejść do obozu rywala. **Pola wektorowe** to pola, które poszczególnym bierkom wyznaczają kierunek, w jakim te powinny poruszać się, aby dotrzeć do określonych i porządkanych dla nich miejsc na szachownicy.

Temat występowania w końcówkach pionkowych różnych rodzajów pól szachowych będzie kontynuowany.

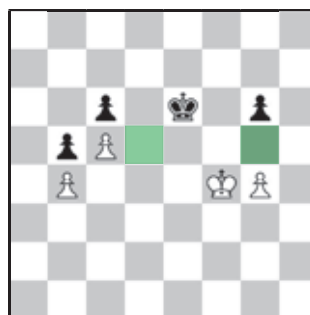
We wszystkich omawianych przykładach białe zaczynają. Na diagramach kolorem niebieskim oznaczono pola zapasowe, zielonym – wtargnięcia, natomiast żółtym – wzajemne. Z kolei, czerwonymi strzałeczkami oznaczono pola krytyczne.

Pola wtargnięcia

Polami wtargnięcia, określanymi również mianem „dziur”, nazywamy pola przez które król może wejść do obozu przeciwnika. Pola te zazwyczaj występu-

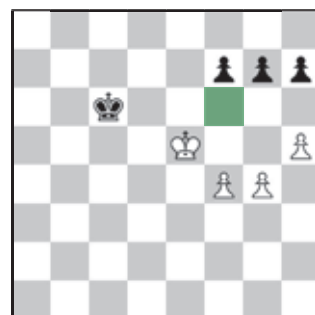
ją pojedynczo między trzecim a szóstym rzędem. Zajęcie przez króla pola wtargnięcia niekoniecznie prowadzi od razu do przełamania obrony przeciwnika tak, jak ma to miejsce w przypadku pól kluczowych lub krytycznych. W takich sytuacjach, strona aktywniejsza zwykle potrzebuje jeszcze zapasowego tempa. Ponadto, przed wejściem króla do obozu przeciwnika konieczne należy uwzględnić kontrgrę z jego strony, ponieważ posiadanie aktywnego króla nie zawsze zapewnia wygraną.

■ 1.



W pozycji wyjściowej pojawiają się dwa pola wtargnięcia. Biały król może próbować wejść do obozu przeciwnika przez pole g5, natomiast czarny monarcha przez pole d5. **1. ♖g5!** Odważna decyzja przed podjęciem której należało dokładnie przyrzec się kontrgrze czarnych po ♜e6-d5, tj. 1. ♜g5 ♜d5 2. ♜×g6 ♜c4 3.g5 ♜×b4 4. ♜f5+, a także porównać z dwoma innymi alternatywnymi kontynuacjami, tj. 1. ♜e4? ♜f6 2. ♜f4 g5+ 3. ♜e4 ♜e6 4. ♜d4 ♜f6= oraz 1.g5? ♜d5 2. ♜f3 ♜e5!? 3. ♜e3 ♜f5 4. ♜d4 ♜f4! 5. ♜d3 ♜×g5 6. ♜e4 ♜f6+. **1... ♜f7 2. ♜h6! ♜f6 3. ♜h7! ♜g5 4. ♜g7 ♜×g4 5. ♜×g6+-.**

■ 2.

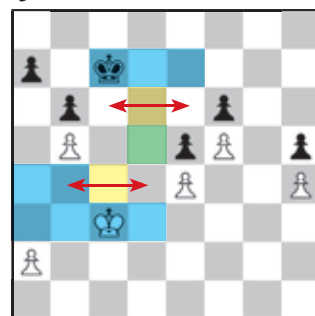


Białe stoją lepiej, ponieważ są na posunięciu, mają aktywniejszego króla oraz bardziej zaawansowane pionki. Na dodatek czarny monarcha stoi dość daleko od własnych pionków narażając je na atak. **1.h6!** Poswięcenie pionka ma na celu uzyskanie dostępu do pola f6 przez które biały król będzie mógł wejść do obozu rywala. Pomyśl ten musi być zrealizowany niezwłocznie, zanim czarne skonsolidują się i postawią króla na polu e7, np. 1.f5? ♜d7 2.f6 g6=; 1.g5? ♜d7 2.h6 g×h6 3.g×h6 ♜e7= oraz 1. ♜f5? ♜d5 (1... ♜d6=; 1... ♜d7 2.h6 g5!=) 2.h6 g×h6 3. ♜f6 ♜e4=.

1... g×h6 2.f5! Przedwczesne byłoby zagranie 2. ♜f6? z uwagi na wariant 2... ♜d5 3.f5 ♜e4 4. ♜×f7 (4. ♜g7!? ♜e5!=) 4...h5!=.

2... ♜d7 3. ♜f6 ♜e8 4. ♜g7 f6!? 5. ♜×h6!+-. W swoim ostatnim posunięciu czarne nie mając nic do stracenia zastawiły pułapkę, w którą białe mogłyby wpaść, gdyby zbiły zatrutego pionka f6, tj. 5. ♜×f6? ♜f8 6. ♜e6 ♜e8 7.f6 ♜f8 8.f7 h5 9.g×h5 h6 10. ♜f6= (pat).

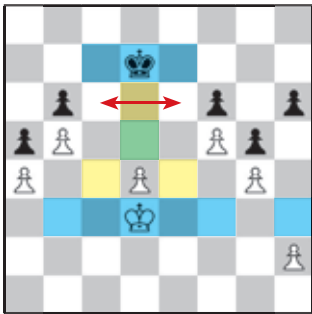
■ 3.



Pionek az zapewnia białym dwa zapasowe tempa, na ruch a2-a3 i a3-a4. Dzięki tym dwóm wycieczącym posunięciom białe realnie mogą myśleć o opanowaniu królem pola d5 (pole wtargnięcia), a następnie pól c6, d6 lub e6 (pola krytyczne). Osiągnięcie tego celu umożliwi im zdobycie czarnego pionka f6 (ewentualnie tego na a7). **1. ♜c4 ♜d6 2.a3! ♜c7 3. ♜d5** Wejście króla na pole wtargnięcia nie gwarantuje jeszcze wygrania partii. Zwykle w takich sytuacjach potrzebne jest jeszcze jedno zapa-

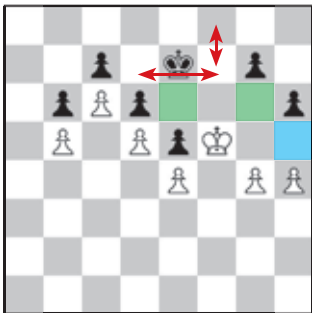
sowe tempo, aby król dostać się do obozu rywala. Przykład ten dobrze pokazuje, jak pola zapasowe i wtargnięcia są silnie ze sobą związane. **3...♔d7 4.a4! ♕e7 5.♖c6+.**

■ 4.



Identyfikacja różnych rodzajów pól szachowych pozwala zauważyć, iż w walce o pole d5 (pole wtargnięcia) ważną rolę spełniają dwie pary pól wzajemnych, tj. c4 i d6 oraz e4 i d6, natomiast w walce o pola krytyczne c6, d6 i e6 istotną rolę odgrywa para pól odpowiadających sobie d5 i d7. Białe są dobrze przygotowane do walki o te strategicznie ważne pola, ponieważ mają pionka więcej oraz dysponują jednym zapasowym tempem na ruch h2-h3. **1.♕e4 ♔d6 2.d5!** Aby opanować królem pole d5 białe muszą poświęcić pionka „d”. Gdyby do tego celu użyły zapasowego tempa, to czarne utworzyłyby niezdożywalną twierdzę, np. 2.h3? ♖c7 (2...♗e7=) 3.♗d5 ♔d7!=. **2...♖c5 3.d6! ♕x d6 4.♔d4 ♕e7 5.♖d5 ♔d7 6.h3!+-.**

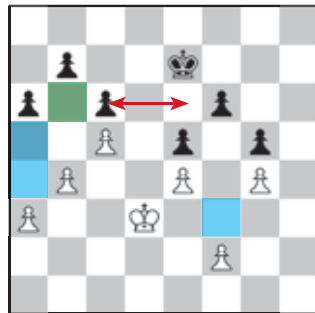
■ 5.



Białe mają aktywniejszego króla i będąc teraz na posunięciu mogą od razu opanować nim strategicznie ważne pole g6 (pole wtargnięcia). Ponadto, mają one bardziej zaawansowane pionki oraz dysponują jednym zapasowym tempem na ruch h4-h5. Niemniej jednak, czarne przy swoim posunięciu mogłyby w niezbyt trudny sposób uzyskać remis grając 1...♗f7 2.h5 ♗f8! 3.♗e6 ♗e8! 4.♗f5 ♗f7 5.g5 h×g5 6.♗×g5 ♗e7 7.♗g6 ♗f8 8.h6 g×h6 9.♗×h6 ♗f7 10.♗h7 ♗f8 11.♗g6 ♗g8=. **1.♖g6! ♕f8 2.♗h7!** Mniej dokładne byłoby zagranie 2.h5? ♗g8 3.g5 h×g5

4.♗×g5 ♗f7 5.♗f5 ♗e7 6.♗g6 ♗f8= lub 2.g5? h×g5 3.h×g5 ♗g8 4.♗f5 ♗f7 5.g6+ ♗e7=. **2...♗f7 3.g5!** Najdokładniejsze z uwagi na możliwość wystąpienia pata w wariacie 3.♗h8? (3.h5? ♗f8=) 3...h5! 4.g5 (4.g×h5 ♗f8=) 4...♗g6 5.♗g8= (pat). **3...h5! 4.g6+! ♖f6 5.♗g8 ♖×g6 6.♗f8 ♖f6 7.♕e8** Białym udało się wykonać bardzo ładny manewr obejścia królem. Co prawda u czarnych pojawia się teraz kontrgra, ale w żaden sposób nie wpływa ona na końcowy wynik partii. **7...g5 8.h×g5+ ♖×g5 9.♔d7 h4 10.♖×c7 h3 11.♖×b6+-.**

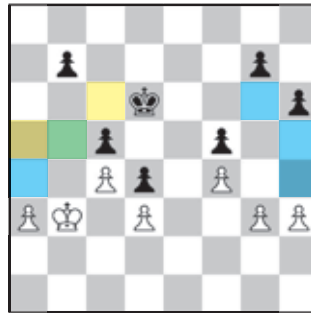
■ 6.



Duża ilość poblokowanych pionków mogłaby sugerować, że pozycja jest już martwa. W rzeczywistości jest ona bardzo korzystna dla białych, które mogą poprawić położenie swojego króla oraz dysponują aż trzema zapasowymi tempami na ruch a3-a4, a4-a5 i f2-f3. **1.♖c3** Białym nic nie daje wykorzystanie zapasowych temp do przeniknięcia królem do obozu rywala na pole a7 lub a8 (♗d3-c3-b3-a4-a5-b6). Muszą one zagrać b4-b5, ale zanim wykonają to posunięcie ich król powinien zająć pole b6 (ewentualnie a5) z uwagi na możliwość zamknięcia przez czarne pozycji, np. 1.a4? ♔d7 2.b5?! a5!=. **1...♔d7 2.♖b3 ♔d8 3.♖a4! ♔d7 4.♖a5 ♖c7 5.a4!** Białe powinny opanować królem pole b6 z pomocą zapasowego tempa na ruch a3-a4 (ruch ten potrzebny jest także do zagrania b4-b5), natomiast drugie zapasowe tempo na ruch f2-f3 koniecznie powinno być wykorzystane do ponownego wejścia królem na pole b6 (w celu zagrania c5-c6 w kolejnym etapie gry). Ilustruje to wariant: 5.f3? ♖c8 6.♖b6 ♖b8 7.a4 ♖c8 i teraz białym nic nie daje zagranie 8.♗a7 ♖c7=, ani też 8.b5 a×b5 9.a×b5 c×b5 10.♖×b5 ♖c7=. **5...♖c8 6.♖b6! ♖b8 7.b5!** Po wymianach pionków na polu b5, białe użyją zapasowego tempa na ruch f2-f3, aby ponownie wrócić królem na pole b6. W kolejnym etapie gry zagrają c5-c6, dzięki czemu uzyskają dostęp do pól kry-

tycznych czarnego pionka f6, co przesądzi o ich zwycięstwie. **7.a×b5 8.a×b5 c×b5 9.♖×b5 ♖c7 10.f3! ♖c8 11.♖b6! ♖b8 12.c6! b×c6 13.♖×c6+-.**

■ 7.



1.♖a4! ♖c6 2.♖a5! Jak zwykle w tego typu pozycjach, grę należało rozpocząć od uaktywnienia króla. Idealnie byłoby zająć nim pole b5 (pole wtargnięcia), do tego z zachowaniem zapasowego tempa na ruch a3-a4.

Czarne nie powinny dopuścić do tego. **2...g6 3.h4! h5 4.a4! ♖c7** Po wyczerpaniu się zapasowych temp czarne znalazły się w *zugzwangu*. Po dowolnym odejściu ich króla białym monarcha zajmie strategicznie ważne pole b5. Sytuacji nie ratowało też posunięcie 4...b6+, po zagranie którego u białych pojawiłaby się dodatkowa możliwość przeniknięcia królem do obozu przeciwnika, tj. 5.♗a6 ♖c7 6.♗a7!? (6.a5+-) 6...♖c6 7.♗b8+-. **5.♖b5** Zwykle strona, która zajmie królem pole wtargnięcia potrzebuje jeszcze jednego zapasowego tempa, aby jej król wszedł do obozu rywala. W tym przypadku jest ono zbędne, ponieważ białe mogą wymusić wymianę pionków na polu a5, w następstwie czego ich król od razu znajdzie się na polach krytycznych pionka c5. **5...b6 6.a5 b×a5 7.♖×a5+-.**

Pola wektorowe

Życie jest jak gra w szachy, po skończonej partii, i królowie i zwykłe pionki składane są do tego samego pudełka

– Miguel Cervantes

Z polami wektorowymi spotkać się można w pozycjach, w których wyróżnić można dowolny plan gry, w którym co najmniej jedna bierka musi dotrzeć do określonego miejsca na szachownicy. Takim **połem docelowym** dla wolnego pionka zazwyczaj jest pole jego przemiany, natomiast dla króla może to być np. pole kluczowe lub wtargnięcia. Pola wektorowe na ogół występują w grupach tworząc dla bierki charakterystyczne drogi. Nie zawsze najkrótsza droga będzie też tą najlepszą z dróg.

Pól wektorowych nie ma jedynie w **pozycjach martwych**, których nie rozgrywa się, ponieważ remis w nich jest nieunikniony, nawet przy najsłabszej grze z obydwu stron. Przykładem takiej pozycji martwej może być końcówka, w której obydwie strony posiadają tylko po jednym gońcu poruszającym się po polach tego samego koloru. Ustawienie w niej mata, nawet pomocniczego jest teoretycznie niemożliwe. Z pozycji martwą będziemy mieli do czynienia również wtedy, gdy zostanie ona całkowicie zamknię-

ta w ten sposób, że nie będzie możliwe już jej ponowne otwarcie.

Pola wektorowe posiadają **wektory ruchu**. Wyróżnić można kilka ich rodzajów, które podobnie do ulicznych drogowskazów informują szachistę o bieżącej sytuacji na szachownicy. Te komunikaty wybierają następującą postać: idź prosto, skręć w prawo lub lewo, wejdź na to pole lub je omiń, możesz wybrać tę lub tamtą drogę, pospiesz się, powtarzaj posunięcia, itp. Z każdym z wektorów ruchu związany jest inny rodzaj wykonywanego posunięcia.

Pojedynczy wektor ruchu. Pola z tym wektorem ruchu pojawiają się w pozycjach, w których jest tylko jedna droga, którą bierka może dotrzeć na pole docelowe. Posunięcia bierką wykonywane zgodnie z kierunkiem tego wektora ruchu określamy mianem **posunięć jednofunkcyjnych**. Jak sama ich nazwa wskazuje, pozwalają one graczowi odnieść tylko jedną korzyść.

Podwójny wektor ruchu. Spotkać się możemy z dwiema sytuacjami. W pierwszej z nich bierka zmierzając na pole docelowe przechodzi w pobliżu innego ważnego pola, dzięki czemu gracz może odnieść dodatkową korzyść, np. będzie mógł zastosować odpychanie plec-

mi. Posunięcia bierką wykonywane zgodnie z kierunkiem tego wektora ruchu określamy mianem **posunięć dwufunkcyjnych** (ewentualnie wielofunkcyjnych). Natomiast w drugim przypadku gracz próbuje dotrzeć do jednego z dwóch oddalonych od siebie pól docelowych w taki sposób, aby jak najdłużej zachować możliwość realizacji obydwu dostępnych mu planów gry. Posunięcia tego rodzaju określa się mianem **posunięć widłowych**. Wykonywać je można tylko królem w końcówkach pionkowych.

Przeciwstawny wektor ruchu. Pola tego typu pojawiają się w pozycjach, w których pojedynczą bierką można zrealizować co najmniej dwa wzajemnie wykluczające się plany gry. Z tym rodzajem pól wektorowych związane są **posunięcia zobowiązujące**. Po wykonaniu takiego posunięcia gracz zwykle traci już możliwość realizacji drugiego z dostępnych mu planów gry.

Alternatywny wektor ruchu. Występuje on w pozycjach, w których mamy jeden główny plan gry, który można zrealizować na kilka różnych sposobów. Z tym wektorem ruchu związane są **posunięcia alternatywne**.

Zwrotny wektor ruchu. Jeśli wektory ruchu tworzą zamkniętą pętlę po której powinna poruszać się bierka, to wykonywane posunięcia na polach z tym wektorem ruchu mają charakter **posunięć wyczekujących** lub takich, które umożliwiają **wytempowanie przeciwnika**, tj. służą do odwrócenia kolejności posunięć. Odgrywają one szczególnie ważną rolę w pozycjach, w których może wystąpić **zugzwang**.

Wektor ruchu pól odpowiadających sobie. Ten rodzaj wektora ruchu posiadają pola wzajemnie i tyłowe, które charakteryzują się tym, że ruchy obydwoma królami są silnie ze sobą związane. Posunięcia wykonywane zgodnie z kierunkiem tego wektora ruchu przybierają postać **tempowania potrójki** lub **łapania opozycji** i zostały one dokładnie omówione w numerze Mata 8 (72) z 2017 r.

Pola wektorowe zostaną omówione na przykładzie dwóch rodzajów końcówek pionkowych. W pierwszych 7 przykładach będą liczenie występować pola z alternatywnym wektorem ruchu. W zadaniach tych biały król będzie mógł dotrzeć na pole do-

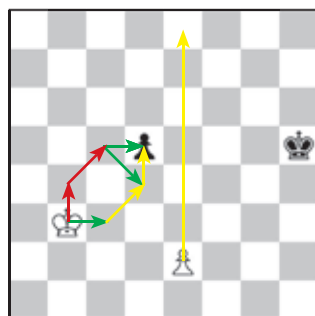
celowe różnymi drogami, ale tylko jedna z nich będzie prawidłowa. W pozostałych 7 przykładach biały król, aby dotrzeć do celu na czas będzie musiał stworzyć groźbę. W zadaniach tych ważną rolę będą odgrywać pola z podwójnym wektorem ruchu, z którym związane są posunięcia widłowe.

We wszystkich omawianych przykładach białe zaczynają i w zadaniach od 1 do 8 wygrywają, natomiast w tych od 9 do 14 remisują. Na diagramach kolorowymi strzałkami oznaczono pola wektorowe tylko dla białych bierek, czyli strony będącej na posunięciu. Groty strzałeczek oznaczają kierunek wektora ruchu, natomiast ich kolor oznacza już rodzaj posunięcia możliwego do wykonania na polu z tym wektorem ruchu. Żółte strzałeczki będą oznaczać możliwość wykonania posunięcia jednofunkcyjnego, czerwone – dwufunkcyjnego, zielone – alternatywnego, natomiast niebieskie – zobowiązującego.

Przykłady zadań, w których liczenie występują pola z alternatywnym wektorem ruchu

Pola z alternatywnym wektorem ruchu pojawiają się w pozycjach, w których jest co najmniej jedna bierka, którą różnymi drogami można dotrzeć na pole docelowe. W zadaniach 1-7 trzeba będzie znaleźć dla króla najlepszą drogę, która niekoniecznie musi być najkrótsza. Ważne jest natomiast, aby omijała ona różnego rodzaju przeszkodę, np. pola zamknięte, czy też pozwalała na odniesienie dodatkowej korzyści, np. zastosowania odpychania plecami.

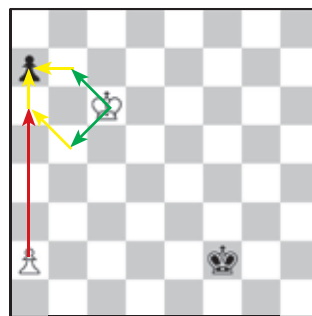
■ 1.



Polem docelowym dla białego króla jest pole d5, natomiast dla pionka e2 pole jego przemieszania, czyli e8. Na diagramie kolorowymi strzałkami oznaczono pola wektorowe tylko dla białych figur. Groty strzałeczek oznaczają kierunek wektora ruchu, natomiast ich ko-

lor oznacza już rodzaj posunięcia możliwego do wykonania na danym polu wektorowym. Nie zawsze te dwie rzeczy będą ze sobą tożsame. W tym przypadku pola c3, d4, a także te od e2 do e7 posiadają jednofunkcyjny wektor ruchu, pole b4 dwufunkcyjny, natomiast pola b3 i c5 alternatywny wektor ruchu. **1. ♖b4!** Pionek d5 musi być zbity niezwłocznie zanim czarny monarcha zdąży go obronić. Biały król może podejść do niego tylko przez pole b4 i c5, ponieważ pole c3 jest polem zamkniętym dla niego, np. **1. ♖c3? ♜g5 2. ♜d4 ♜f4! 3. e3+ (3. ♖xd5 ♜e3=) 3... ♜f3 4. ♜d3 ♜f2=**. **1... ♜g5 2. ♜c5** Jest to posunięcie dwufunkcyjne podobnie jak to wcześniej zagrane (**1. ♖b4**), ponieważ pozwala ono królowi przybliżyć się do czarnego pionka a jednocześnie zachowuje możliwość ustawienia się w opozycji względem przeciwnego monarchy. Tych posunięć nie można nazwać widłowymi, ponieważ biały król od początku zmierza tylko na pole d5. To drugie pole d4, też jest ważne, ale nie jest ono dla niego polem docelowym. Z takimi typowymi posunięciami widłowymi spotykamy się dopiero w przykładach 8-14. **2... ♜f4 3. ♜d4! ♜f5 4. ♜xd5+-**.

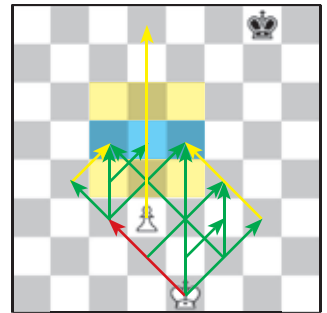
■ 2.



Studium szachowe Moravca z 1952 r. Pole c6 posiada alternatywny wektor ruchu, ponieważ biały król może podejść do czarnego pionka na dwa sposoby. **1. ♜b7!** Marsz pionkiem a2 na pole a6 pozwalał przybliżyć się nim do pola przemieszania a także wyżej unieruchomić czarnego pionka. Jednakże był to zły plan gry z uwagi na możliwość zamknięcia białego króla w rogu szachownicy w wariacie **1.a4? ♜e3 2.a5 ♜d4 3.a6 ♜e5 4. ♜b7 ♜d6 5. ♜xa7 ♜c7=**. Złym pomysłem było również zaatakowanie czarnego pionka z przodu, tj. **1. ♜b5? ♜e3 2. ♜a6 ♜d4 3.a4 (3. ♜xa7 ♜c4 4.a4 ♜b4=) 3... ♜c5 4.a5 ♜b4!?=**. **1... a5 2. ♜b6! a4 3. ♜b5 a3 4. ♜b4 ♜e3 5. ♜xa3 ♜d4 6. ♜b4!** Białe nie mogą

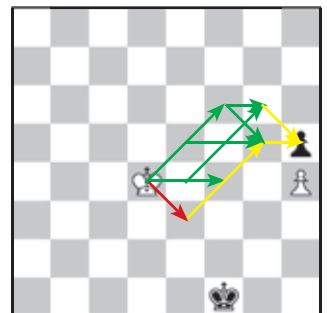
doпустить, aby czarny monarcha wszedł przed ich pionka lub uniemożliwił ich królowi opanowanie pól kluczowych, tj. b7 i b8. Takie zachodzenie drogi nieprzyjacielskiemu królowi określa się mianem odpychania plecami (barkiem). **6... ♜d5 7. ♜b5 ♜d6 8. ♜b6 ♜d7 9. ♜b7! ♜d6 10.a4!+-**.

■ 3.



Białe uzyskają teoretycznie wygraną pozycję, jeśli uda im się opanować królem pola kluczowe pionka d3, tj. pole c5, d5 lub e5 (oznaczono je niebieskim kolorem). W walce o te pola ważną rolę odgrywają następujące pary pól wzajemnych: c4 i c6, d4 i d6 oraz e4 i e6 (oznaczono je żółtym kolorem). **1. ♜d2!** Biały król może dotrzeć na pola kluczowe w czterech posunięciach na wiele sposobów, ale tylko wybierając drogę przez pole d2 i c3 czarny monarcha nie zdoła mu w tym przeszkodzić, np. **1. ♜e2? ♜f7 2. ♜f3 (2. ♜e3 ♜e7!)= 2... ♜e7 3. ♜e3 ♜d7! 4. ♜d4 ♜d6=**. **1... ♜f7 2. ♜c3 ♜e6 3. ♜c4! ♜d6 4. ♜d4! ♜e6 5. ♜c5+-**.

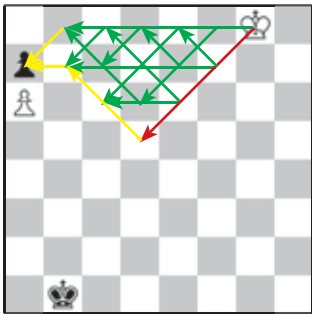
■ 4.



Na ile sposobów biały król może zbić w czterech posunięciach nieprzyjacielskiego pionka? Niedużo, bo tylko na 9 sposobów. Warto to samemu sprawdzić. **1. ♜e3!** Błędem byłoby zagranie **1. ♜e4?**, czy też **1. ♜e5?** z uwagi na możliwość wykonania przez czarnego monarchę manewru obejścia po dalszym **1... ♜e2! 2. ♜f4 ♜d3! 3. ♜g5 ♜e4 4. ♜xh5 ♜f5=**. **1... ♜e1 2. ♜f4 ♜e2 3. ♜g5 ♜f3 4. ♜xh5 ♜f4 5. ♜g6+-**. W pozycji wyjściowej pole d4 posiada alternatywny wektor ruchu, ale posunięcia wykonywane zgodnie

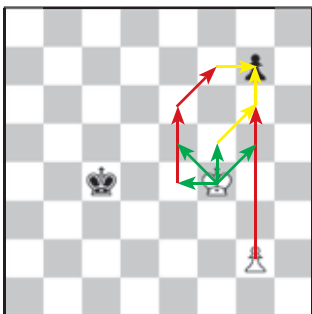
z jego kierunku nie zawsze muszą być posunięciami alternatywnymi. W zadaniu tym, ruch ♖d4-e3 jest posunięciem dwufunkcyjnym, ponieważ król przybliżając się do nieprzyjacielskiego pionka równocześnie może odepchnąć plecami swojego rywa. Podobna sytuacja miała miejsce w przykładzie 1 i 3, a identyczna wystąpi jeszcze w kolejnym zadaniu.

■ 5.



1. ♖f7! Pionka a7 można zbić w sześciu posunięciach na wiele sposobów (przypuszczalnie na około 60 sposobów). Jednak w większości przypadków biały król po jego zбициu zostaje uwieziony w narożniku pola a8, np. 1. ♖f8? ♖c2 2. ♖e7 ♖d3 3. ♖d7 ♖e4 4. ♖c7 ♖e5 5. ♖b7 ♖d6 6. ♖a7 ♖c7=. Jedynie z wariantem, w którym król przechodzi przez pole d5 można wiązać pewne nadzieje na zwycięstwo. 1... ♖c2 2. ♖e6! ♖d3 3. ♖d5! Seria trzech posunięć dwufunkcyjnych (również uważam, że ich nie należy nazywać widłowych) pozwoliła białym bez straty czasu przybliżyć się królem do nieprzyjacielskiego pionka a7, a jednocześnie odepchnąć plecami czarnego monarchę. Jest to jedyny sposób, aby opóźnić manewr obejścia białego króla. 3... ♖e3 4. ♖c6 ♖e4 5. ♖b7 ♖d5 6. ♖a7 ♖c6 7. ♖b8+-.

■ 6.

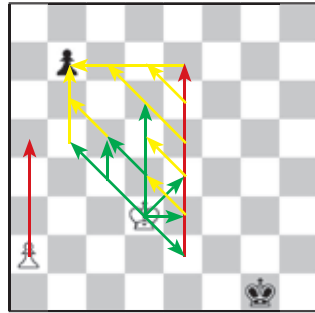


1. ♖e4! W pierwszych pięciu przykładach najkrótsza droga dla króla na pole docelowe była też tą najlepszą drogą. W tym przypadku ta reguła nie sprawdziłaby się, np. 1. ♖g5? ♖d3 2. ♖g6 ♖e3 3. g4 ♖f3=, czy też 1. g4? ♖d5! 2. ♖f5 ♖d6! 3. ♖g6

♖e5!=. Również tylko do remisu prowadził wariant 1. ♖e5? ♖d3 2. g4 ♖e3 3. g5 ♖f3 4. ♖f5 ♖g3=. 1... ♖c5 Nie pomogło też zagranie 1... ♖c3 2. g4 ♖d2 3. g5 ♖e2 4. g6 ♖f2 5. ♖e5+-.

2. ♖e5 ♖c6 3. ♖e6 ♖c7 4. g4 ♖d8 5. ♖f7 g5 6. ♖f6 ♖e8 7. ♖xg5 ♖f7 8. ♖h6+-.

■ 7.



1. ♖e2! Białe mogą zbić królem pionka b7 na wiele sposobów. Najpierw jednak muszą podejść pionkiem a2 na pole a5 oraz przede wszystkim unie możliwić czarnemu monarche przejście dołem szachownicy na drugie skrzydło, np. 1. a4? (1. ♖d4? ♖f2 2. a4 ♖e2=; 1. ♖d2? ♖f2 2. a4 ♖f1=) 1... ♖f1 2. a5 ♖e1 3. ♖c4 ♖d2 4. ♖b5 ♖c3 5. ♖b6 ♖b4=. 1... ♖g2 2. a4 ♖g3 3. ♖e3 ♖g4 4. ♖e4!? ♖g5 5. ♖e5 ♖g6 6. ♖e6!? ♖g7 7. ♖e7!? ♖g6 8. a5 ♖f5 9. ♖d6 ♖e4 10. ♖c7 ♖d5 11. ♖xb7+-.

W kilku miejscach białe mogły zagrać dokładniej, np. 4. ♖d4, czy też 6. ♖d6. Jednak ich gra w przytoczonym wariantcie była bardziej ideowa w tym sensie, że stosując parokrotnie motyw odpychania plecami udało im się zyskać czas, aby podejść pionkiem a2 na pole a5 nie dopuszczając przy tym, aby czarny monarcha zdążył wykonać manewr obejścia.

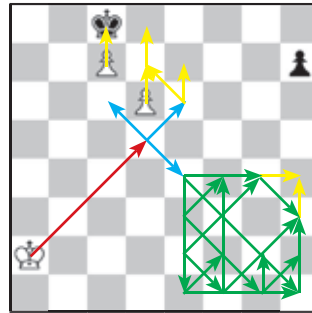
Przykłady zadań, w których licznie występują pola z podwójnym wektorem ruchu umożliwiającym królowi wykonywanie posunięć widłowych

Pola z podwójnym wektorem ruchu umożliwiającym królowi wykonywanie posunięć widłowych pojawiają się w pozycjach, w których trzeba znaleźć optymalną drogę dla króla, aby dotrzeć nim na jedno z dwóch oddalonych od siebie pól docelowych.

✂ Pola wektorowe na ogół występują w grupach tworząc dla bierek charakterystyczne drogi. Nie zawsze najkrótsza droga będzie tą najlepszą z dróg.

lowych. W zadaniach tego rodzaju ważną rolę odgrywają posunięcia widłowe. To dzięki nim, król zachowuje przez jak najdłuższy czas możliwość realizacji obydwu dostępnych mu planów gry.

■ 8.

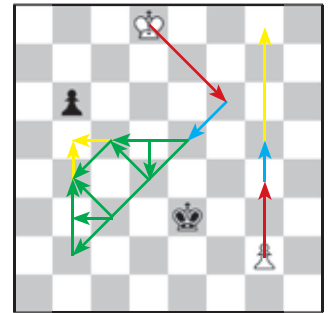


Polami docelowymi dla białych pionków są pola c8 i d8 (są to pola przemiany) oraz d7 (przy białym królu stojącym na c6 ruch d6-d7 może być posunięciem matującym). Z kolei dla białego króla takimi polami są: c6 (po jego zajęciu czarny monarcha znajdzie się w matni), d7 i e7 (król z tych pól może wesprzeć własne pionki w awansie na hetmana) oraz h7, na którym stoi czarny pionek (po jego zбициu białe uzyskają łatwo wygraną pozycję). Już z tej wstępnej identyfikacji pól docelowych wynika, że optymalna droga dla białego króla powinna prowadzić przez pole d5. 1. ♖b3! Pola a2, b3 i c4 posiadają podwójny wektor ruchu umożliwiając białemu królowi wykonywanie posunięć widłowych. Mają one tę zaletę, że król przedwcześnie nie pozbawia się możliwości dotarcia do któregoś z pól docelowych. Jak ważne to jest, pokazują następujące warianty: 1. ♖b2? h5 2. ♖c2 h4 3. ♖d2 h3+-, czy też 1. ♖a3? h5 2. ♖b4 h4 3. ♖c5 ♖b7! 4. ♖d5 h3 5. ♖e6 h2 6. ♖d7 h1 ♖7. c8 ♖+ ♖b6! =. 1... h5 2. ♖c4! h4 3. ♖d5! Po wykonaniu ostatniego z serii posunięć widłowych biały król znalazł się na polu d5, które posiada przeciwny wektor ruchu. Teraz, w zależności od sytuacji białe podejmą zobowiązującą decyzję i zagrają ♖d5-c6, ♖d5-e6 (w odpowiedzi na ♖c8-b7) lub wejdą królem w kwadrat czarnego pionka, tj. h4-h1-e4-a1. 3... ♖d7 4. ♖e4+-.

Większość pól w obrębie kwa-

dratu pionka h4 posiada alternatywny wektor ruchu, ponieważ biały król po wejściu w ten obszar na wiele sposobów może zbić tego pionka.

■ 9.

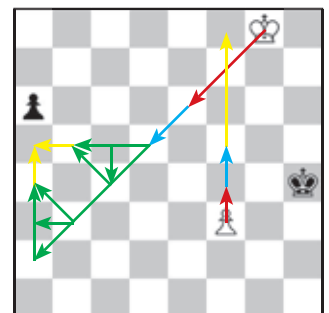


Studium szachowe Lejka z 1948 r.

Pozycja białych wygląda na przegraną, ponieważ ich król potrzebuje dwóch dodatkowych posunięć, aby wejść w kwadrat pionka b6, tj. b6-b1-g6-g1, zaś pionek g2 w każdej chwili może być zбиты przez czarnego monarchę (♖e3-f4!-g3xg2). 1. ♖e7! Można też było zacząć od ruszenia się pionkiem, tj. 1. g4! ♖f4 2. ♖e7 b5 3. ♖f6 ♖xg4 4. ♖e5=. W obydwu przypadkach z ideą stworzenia groźby awansowania pionka na hetmana. 1... b5 2. g4! Posunięcie dwufunkcyjne, ponieważ pionek poza tym, że przybliża się do pola przemiany umożliwia również zaciągnięcie czarnego monarchy na nieporządane dla niego pole g4. Posunięcie widłowe 2. ♖f6? też miałoby dwie zalety, ale w tym momencie nie można było go zagrać z uwagi na wariant 2... b4! 3. g4 b3 4. g5 b2 5. g6 b1 ♖6. ♖f7 (6. g7 ♖b3+-) 6... ♖f4 7. g7 ♖f5+ 8. ♖e7 ♖g6 9. ♖f8 ♖f6+ 10. ♖g8 ♖g5+-.

2... ♖f4 3. ♖f6! ♖xg4 4. ♖e5 ♖f3 5. ♖d4=.

■ 10.



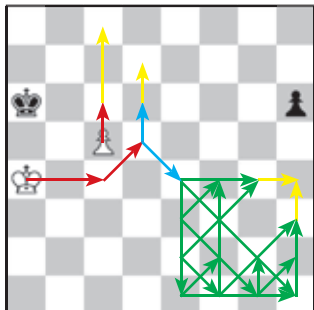
Studium szachowe Prokesza z 1946 r.

1. ♖f7! Białe potrzebują dwóch dodatkowych posunięć, aby wejść królem w kwadrat pionka a6, tj. a6-a1-f6-fi. Te dwa brakujące tempa będą one mogły zyskać stwarzając groźbę promowania własnego pionka na hetmana. Muszą one tylko zachować prawidłową kolejność posunięć, np. 1. f4? ♖g4 2. ♖f7 ♖f5!+-.

1... a5 2. f4! Tym razem

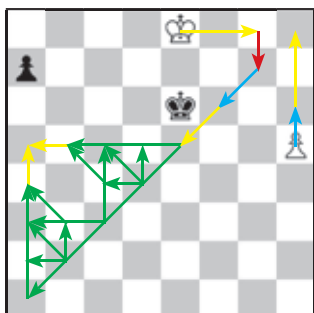
błędem byłoby zagranie 2.♖e6? a4 3.f4 a3 4.f5 a2 5.f6 a1♖ 6.f7 ♗a3+. 2...♗g4 Ewentualnie 2...a4 3.f5 a3 4.f6 a2 5.♗g8! a1♖ 6.f7=. 3.♗e6 ♗x4 Do remisu prowadził również drugi wariant, tj. 3...a4 4.f5 a3 5.f6 a2 6.f7 a1♖ 7.f8♗=. 4.♗d5=.

■ 11.



Studium szachowe Retiego z 1922 r. Białe potrzebują dwóch dodatkowych posunięć, aby wejść królem w kwadrat pionka h6, tj. h6-h1-c6-c1. Podobnie jak w poprzednim przykładzie dogonienie nieprzyjacielskiego pionka będzie możliwe po stworzeniu groźby promowania własnego pionka na hetmana na figurę. 1.♗b4 Ruch królem jest posunięciem bardziej idealnym, ale można też było zacząć od ruszenia się pionkiem, np. 1.c6!? ♗b6 2.♗b4 h5 3.♗c4 h4 4.♗d5 ♗c7 5.♗e4=. 1...h5 2.c6! Posunięcie to ma dwie zalety. Pozwala przybliżyć się pionkiem do pola przemiany oraz zwalnia pole c5 dla króla, aby ten mógł szybciej dostać się na pole d6. Jak ważne to jest, ilustruje to następujący wariant 2.♗c4? h4 3.♗d5 h3! 4.♗d6 h2+. 2...♗b6 Ewentualnie 2...h4 3.♗c5 h3 4.♗d6 h2 5.c7 ♗b7 6.♗d7=. 3.♗c4 h4 4.♗d5 ♗c7 5.♗e4=.

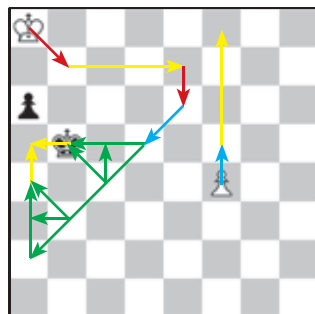
■ 12.



Studium szachowe Prokesza z 1947 r. Pozycja białych wygląda na przegraną, ponieważ ich król potrzebuje co najmniej dwóch dodatkowych posunięć, aby wejść w kwadrat pionka a7 (a6-a1-f6-f1) i to przy założeniu, że czarny monarcha nie będzie im w tym przeszkadzał. 1.♗f8! Zaskakująca decyzja, ponieważ król oddala się od pionka, którego ma gonić! Ale sens tego posunięcia sprowadza się do tego,

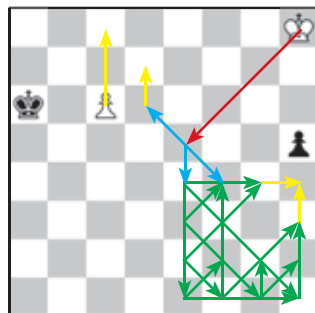
aby najpierw stworzyć groźbę awansowania własnego pionka na figurę, a dopiero potem rzucić się w pościg za nieprzyjacielskim pionkiem. Błędem byłoby zagranie 1.h6? ♗f6 2.♗f8 (2.h7 ♗g7+; 2.♗d7 a5+) 2...♗g6+, czy też 1.♗d8? ♗f7!? 2.♗c7 a5+. 1...♗f6 2.♗g8! ♗g5 3.♗g7! ♗xh5 4.♗f6 a5 5.♗e5=.

■ 13.



Studium szachowe Fejtera z 1939 r. Sytuacja białych jest trudna. Dla przykładu, po zagranium 1.f5? ♗c6 2.f6 ♗d7 3.f7 ♗e7 4.♗b7 a5+ nic im nie daje ani awansowanie własnego pionka na hetmana ani też pościg za czarnym pionem. 1.♗b7! Tak jak w poprzednich przykładach, prawidłowym planem gry jest stworzenie groźby awansowania własnego pionka na figurę, dzięki czemu biały król zyska cenny czas na dogonienie nieprzyjacielskiego piechura. 1...a5 2.♗c7 ♗c5 3.♗d7 ♗d5 4.♗e7 ♗e4 5.♗e6! ♗x4 Ewentualnie 5...a4 6.f5 a3 7.f6 a2 8.f7 a1♖ 9.f8♗=. 6.♗d5=.

■ 14.



Studium szachowe Retiego z 1921 r. Pozycja białych wygląda na przegraną. Pionek c6 może być zbity w dwóch posunięciach, podczas gdy ten z h5 w sposób niezagrażony może już zmierzać do pola przemiany. 1.♗g7! Mimo wszystko, w tej znanej kompozycji szachowej białym udaje się dokonać rzeczy z pozoru niemożliwej, mianowicie dogonić królem czarnego pionka. Król musi tylko podejść do centrum za pomocą posunięć widłowych, aby stworzyć groźbę promowania pionka c6 na hetmana. Błędem byłoby zdeklarowanie się od razu na jeden z tych

dwóch planów gry, np. 1.♗g8? ♗b6 2.♗f7 ♗xc6 3.♗f6 h4+ oraz 1.♗h7? h4 2.♗g6 h3 3.♗f5 h2+. 1...h4 2.♗f6! ♗b6 Po 2...h3 białe powinny zrezygnować z pościgu za czarnym pionkiem i skupić się już tylko na tym, aby pomóc własnemu pionkowi, tj. 3.♗e6 h2 4.c7 ♗b7 5.♗d7=. 3.♗e5! ♗xc6 Po 3...h3 4.♗d6 h2 5.c7 h1♖ 6.c8♗= powstaje remisowa końcówka z hetmanami na szachownicy, natomiast po ruchu w tekście biały król wcho-

dzi w kwadrat czarnego pionka, który zmniejszył się teraz do obszaru pól h4-h1-e4-e1. Najprościej będzie go zbić, ale można też od razu skierować się królem do narożnika pola h1. 4.♗f4 h3 5.♗g3 h2 6.♗xh2=.

• • •

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



PIOTR BARCZYŃSKI

Szachy. Nowy szkolny przedmiot, nowe pomoce naukowe