

Końcówki pionkowe w teorii i praktyce

W końcówkach pionkowych spotkać się możemy z czterema rodzajami pól szachowych, tj. polami niedostępnymi, polami kluczowymi, polami krytycznymi oraz polami wzajemnymi.

MARCIN MACIĄGA

„Niech figura pionkiem nigdy nie pomiata, czasem zwykły pionek da królowi mata”

W pierwszej części z całego cyklu artykułów na temat pionków zostaną omówione pola kluczowe.

Polia szachowe

Do **pól niedostępnych** zaliczamy pola, na które nie można wejść królem ani pionkiem, ponieważ są one zajęte przez własne bierki lub pola te są atakowane przez nieprzyjacielskie bierki. Do tej grupy pól zaliczyć również można tzw. pola zaminowane, po wejściu na które (królem lub pionkiem) mogą pojawić się w pozycji duże problemy.

Polia kluczowe to pola, po wejściu na które król silniejszej strony będzie mógł pomóc swojemu pionkowi w awansie na hetmana (lub inną figurę), niezależnie od tego, na kogo przypadać będzie posunięcie.

Polia krytyczne są polami, po opanowaniu których król będzie mógł przełamać linię obrony przeciwnika, niezależnie od tego, na którą ze stron przypadać będzie ruch, co pozwoli mu wdrzeć się do nieprzyjacielskiego obozu lub zdobyć materiał.

Polia wzajemne to dwa pola, które charakteryzują się tym, że jeśli staną na nich króle, to wytworzy się między nimi relacja typu zugzwang, która sprowadza się do tego, iż król, który będzie musiał jako pierwszy się ruszyć, znajdzie się w niekorzystnej sytuacji.

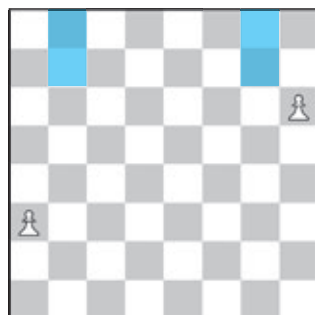
Świadomość występowania tych czterech rodzajów pól na szachownicy jest wyjątkowo przydatna do oceny pozycji, co pozwala na szybsze i celniejsze

sformułowanie właściwego planu gry.

Polia kluczowe wolnego pionka bandowego

Polia kluczowe są inne dla pionków bandowych (skrajnych), inne dla pionków niebandowych, które przekroczyły linię środkową (demarkacyjną) i inne dla pionków niebandowych, które linii środkowej jeszcze nie przekroczyły. Jednak ich cechą wspólną jest to, że jeśli królowi silniejszej strony uda się wejść na jedno z tych pól kluczowych swojego pionka, to pozycja będzie już wygrana, niezależnie na którą ze stron przypadać będzie posunięcie. Pionki bandowe, czyli stojące w kolumnie „a” lub „h” mają po dwa pola kluczowe. Dla białego pionka stojącego na dowolnym polu w kolumnie „a”, polami kluczowymi są pola b7 i b8, natomiast dla białego pionka stojącego na dowolnym polu w kolumnie „h” polami kluczowymi są pola g7 i g8 (diagram 1).

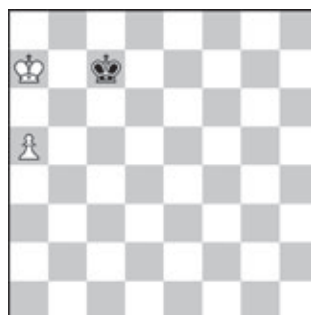
■ 1.



Polami kluczowymi białego pionka a3 są pola b7 i b8, natomiast polami kluczowymi białego pionka h6 są pola g7 i g8. Jeśli stronie silniejszej uda się wejść królem na dowolne pole kluczowe swojego pionka, to uzyska ona wygraną pozycję, niezależnie od tego, na którą ze stron przypadać będzie posunięcie. Strona broniąca się powinna nie dopuścić do tego, by król strony silniejszej

wszedł na pole kluczowe swojego pionka.

■ 2.



Polami kluczowymi białego pionka a5 są pola b7 i b8. Jeśli białym uda się królem wejść na jedno z tych pól, to uzyskają one teoretycznie wygraną pozycję. Z tej też przyczyny czarnym do osiągnięcia remisu wystarczy ruszać się królem po polach c7 i c8, a gdy nadarzy się okazja, to wejść nim do rogu szachownicy i ruszać się po polach a8, a7 i b8.

1. ♖a8 ♜c8

Do remisu prowadziło również 1... ♜c6 2. a6 ♜c7, ale ruch w tekście jest posunięciem bardziej ideowym, pokazującym sens walki o pola kluczowe białego pionka bandowego, czyli o pola b7 i b8.

2. ♖a7 ♜c7 3. a6 ♜c8 4. ♖a8 ♜c7 5. a7 ♜c8 pat.

■ 3.



Polami kluczowymi białego pionka a5, a także pionków stojących na polach a3 i a2 są pola b7 i b8. Czarnym do remisu wystarczy stać królem w narożniku. Ewentualnie po jego opuszczeniu mogą tak się ustawiać,

by nie wpuścić białego króla na pola kluczowe swoich pionków bandowych.

1. a6+

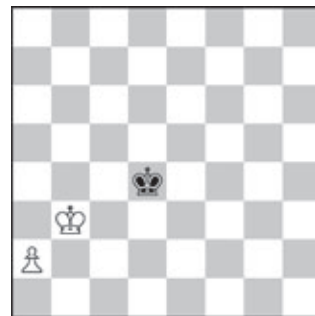
Mimo dużej przewagi materialnej, białe nie mają jak zmusić czarnego króla do opuszczenia narożnika, dlatego też partia powinna skończyć się remisem.

1... ♜a7 2. a4 ♜a8 3. ♜b6 ♜b8

4. a7+ ♜a8 5. ♜a6 pat.

Pozycja byłaby remisowa nawet wówczas, jeśli w pozycji wyjściowej z trzema pionkami bandowymi w kolumnie „a” dostawilibyśmy na szachownicy jednego lub więcej gońców czarnopolowych (pozycja byłaby wygrana dla białych, gdyby to był choć jeden gонец białopolowy). Jedyny warunek, jaki musi spełnić strona broniąca się, to taki, żeby jej król cały czas miał dostęp do pól narożnych.

■ 4.



Polami kluczowymi białego pionka a2 są pola b7 i b8. Czarnie przy swoim posunięciu z łatwością mogłyby osiągnąć remis np. stawiając króla na drodze pionka bandowego (1... ♜c5 2. ♜a4 ♜b6 3. ♜b4 ♜a6=).

1. ♜b4

Białe zamierzają wygrać walkę o pola kluczowe swojego pionka, wykorzystując do tego motyw odpychania plecami (barkiem).

2... ♜d5 2. ♜b5 ♜d6 3. ♜b6 ♜d7 4. ♜b7 ♜d6

Czarnym nie udało się wykonać manewru obejścia „od góry” więc próbują go jeszcze przeprowadzić „od dołu”.

5. a4 ♜c5 6. a5 ♜b5 7. a6 +-.

■ 5.



1. a5+!

Nietrudno zauważyć, iż w tej pozycji białe walczą tylko o remis. Po 1.b5? ♖a5 2.♗e5 ♖x4 3.♗d5 ♖xb5+, czy też 1.♗e5? cxb4 2.♗d4 ♖a5 3.♗c4 ♖x4+, białe straciłyby obydwie swoje pionki.

1...♗b5 2.bxc5 ♖xc5

2...♖x4 3.♗e5 ♖b5 4.♗d5=.

3.a6! bxa6

Polami kluczowymi czarnego pionka są pola b2 i b1. Gdyby białe nie zaciągnęły czarnego pionka na bandę, to po zbitiu królem białego pionka a5 czarne od razu zajęłyby królem pola kluczowe.

4.♗e3 ♖c4 5.♗d2 ♖b3 6.♗c1

♗a2 7.♗c2 a5 8.♗c1=.

■ 6.



Piechur g3 jest silnym, wolnym pionkiem, którego białe mogą próbować awansować na hetmana lub wykorzystać do odciążenia nieprzyjacielskiego króla.

1.♗e3!

Błędym planem gry była próba awansowania pionka g3 na hetmana, ponieważ po 1.g4+? (już po tym posunięciu pozycja jest remisowa ponieważ czarne na zbitie pionka „g” będą potrzebowały co najwyżej dwóch temp) 1...♗g5 2.♗g3 ♗g6 3.♗f4 ♗f6 4.g5+ ♗g6 5.♗g4 ♗g7 6.♗f5 ♗f7 7.g6+ ♗g7 8.♗g5 ♗g8 9.♗f6 ♗f8 10.g7+ ♗g8 posunięcie 11.♗g6 prowadzi od razu do pata, zaś po 11.♗e6 czarne w jednym ruchu mogą zbić pionka g7.

1...♗e5 2.♗d3 ♗d5 3.g4!

Właściwy moment, by użyć wolnego pionka g3 do odciążenia czarnego króla. Białe poświęcając w tej redakcji wolnego pionka, zyskują trzy cenne templa (w poprzednich redakcjach zyskiwały co najwyżej dwa templa, co pozwalało czarnym na wywalczenie remisu), dzięki którym zdążają teraz zaatakować czarnego pionka a5 i zająć królem pola kluczowe czyli b7 i b8.

3...♗e5 4.♗c4

Posunięcie 4.g5 nie wypuszcza wygranej, ale jest stratą czasu.

4...♗f4 5.♗b5 ♖xg4 6.♗x4

♗f5 7.♗b6 ♖e6 8.a5 ♗d7

9.♗b7+-.

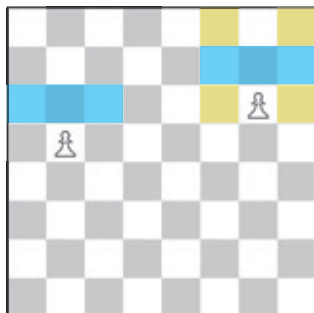


Robert Krasiewicz
Marcin Maciąga podczas rozgrywek ligowych w Szklarskiej Porębie reprezentował klub Zieloni Zielonka

Polia kluczowe wolnego pionka niebandowego, który przekroczył linię środkową

Dla białych pionków niebandowych, które przekroczyły linię środkową (demarkacyjną) szachownicy i stoją w piątym lub szóstym rzędzie, polami kluczowymi są trzy sąsiadujące ze sobą pola, które leżą bezpośrednio przed tymi pionkami (diagram 7).

■ 7.

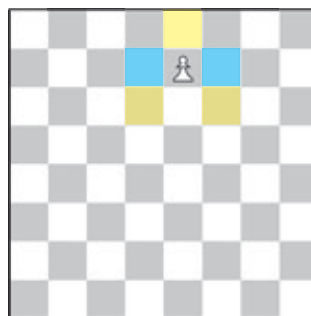


Polami kluczowymi białego pionka b5 są pola a6, b6 i c6, natomiast białego pionka g6 są pola f7, g7 i h7. Jeśli stronie silniejszej (w tym przypadku białym) uda się wejść królem na dowolne pole kluczowe swojego pionka lub pole przed tymi polami, to pozycja będzie dla niej wygrana, niezależnie na którą ze stron przypadać będzie posunięcie. W przypadku pionka g6 wyróżnić można jeszcze dwie pary pól wzajemnych, którymi są pola f6 i f8 oraz h6 i h8 (pola wzajemne oznaczono kolorem żółtym). Jeśli obydwie króle sta-

ją na polach wzajemnych, to król, który pierwszy będzie musiał się ruszyć znajdzie się w zuzgwangu, czyli niekorzystnej dla niego sytuacji. Dla strony broniącej będzie to oznaczało, że będzie musiała wpuścić nieprzyjacielskiego króla na pola kluczowe swojego pionka. Pola wzajemne pojawiają się również w przypadku pozostałych pionków niebandowych stojących w szóstym rzędzie. Natomiast, pionki stojące w piątym rzędzie nie mają takich pól, np. przy białym pionku stojącym na polu b5, jeśli biały król zajmie pole c5, to czarny król może zająć pole b7, jak również pole c7, by uniknąć zuzgwangu.

Polami kluczowymi białych pionków niebandowych, które osiągnęły przedostatnią linię są dwa pola leżące po obydwu stronach pionka (diagram 8).

■ 8.

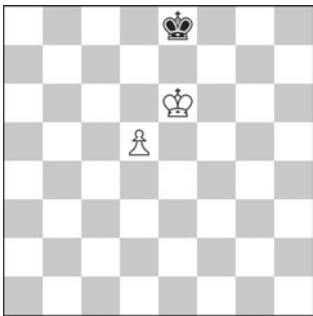


Polami kluczowymi białego pionka e7 są pola d7 i f7 (pola kluczowe pionka e7 oznaczono kolorem niebieskim). Białe uzy-

skają wygraną pozycję również wtedy, gdy ich król wejdzie na jedno z pól d8, e8 lub f8, z których ma dostęp do pól kluczowych pionka e7. Chodzi o to, by do pól kluczowych zaliczać tylko te, które leżą w jednym rzędzie najbliższym króla (w przypadku pionków bandowych atak jest z boku, stąd obydwie pola kluczowe leżały jeden nad drugim). Jeśli chodzi o pionki niebandowe, które osiągnęły przedostatnią linię, pojawiają się również pola wzajemne. Dla pionka e7 będą to pola d6 i e8 oraz f6 i e8 (pola wzajemne pionka e7 oznaczono kolorem żółtym). Jeśli obydwie króle zajmą te pola, to król który jako pierwszy będzie musiał się ruszyć znajdzie się w niekorzystnej dla niego sytuacji.

Z praktycznego punktu widzenia warto zapamiętać tylko pola kluczowe pionków niebandowych leżących w poszczególnych rzędach. By łatwiej było to osiągnąć, można stosować zasadę, że są to trzy pola leżące przed pionkiem. Nie do końca jest to prawdą w przypadku pionka stojącego w przedostatnim rzędzie, ale z praktycznego punktu widzenia nie ma to większego znaczenia. Pól wzajemnych nie ma co się uczyć, wystarczy tylko mieć świadomość, że takie pola pojawiają się w przypadku pionków niebandowych, które osiągnęły szósty lub siódmy rząd.

■ 9.



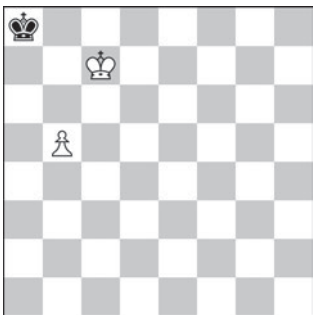
Polami kluczowymi pionka d5 są pola c6, d6 i e6. Biały król stoi na jednym z tych pól, dlatego też pozycja jest wygrana dla białych, niezależnie od tego, na którą ze stron przypada posunięcie. Przy ruchu czarnych do wygranej prowadzą warianty: 1...♞f8 2.♞d7 ♞f7 3.♞c7 z dalszym marszem pionka „d” oraz 1...♞d8 2.♞d6 ♞c8 (2...♞e8 3.♞c7+-) 3.♞e7+-.

1.d6 ♞d8

1...♞f8 2.d7+-.

2.d7 ♞c7 3.♞e7+-.

■ 10.



Teoretycznie końcówka powinna być wygrana dla białych, ponieważ ich król cały czas ma dostęp do pól kluczowych pionka b5, którymi są pola a6, b6 i c6. Przy posunięciu czarnych wygrana byłaby banalna, tj. 1...♞a7 2.b6+ ♞a6 3.b7 ♞b5 4.b8♞+ +, natomiast przy ruchu białych trzeba zachować ostrożność, by nie dać pata.

1.♞b6

Po 1.♞c8 ♞a7 2.♞c7 ♞a8 powtórzy się pozycja wyjściowa. Po 1.b6? będzie pat, z kolei po 1.♞c6 ♞a7 2.b6+? (2.♞c7 ♞a8 3.♞b6) 2...♞a8! czarne osiągną remis.

1...♞b8 2.♞a6! ♞a8 3.b6! ♞b8

4.b7 ♞c7 5.♞a7+-.

■ 11.



Pomimo dużej przewagi materialnej białych, czarne przy swoim posunięciu mogłyby osiągnąć remis, np. 1...♞f8 (1...♞h8=) 2.g7+ ♞g8 3.♞f5 (3.♞g6 pat; 3.g6 pat) 3...♞xg7 4.g6 ♞g8!=.

1.g7

Plan białych to pozbycie się pionka g6 po to, by wejść królem na pola kluczowe pionka g5, czyli na jedno z pól f6, g6 lub h6. Po 1.♞e7? ♞g7 białe traciły obydwa swoje zdwojone pionki. Do remisu prowadziło również 1.♞e6? ♞g7 2.♞f5 ♞g8! 3.♞f6 ♞f8.

1...♞h7 2.g8♞+!

Po nieostrożnym 2.♞f7? byłby pat. Do remisu prowadziło również 2.g6+? ♞g8.

2...♞xg8 3.♞g6!

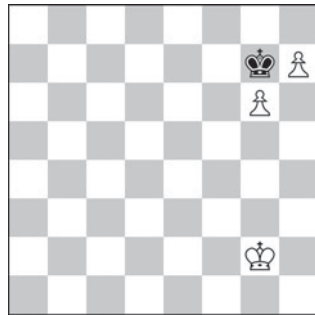
3.g6? ♞f8 4.g7 ♞g8 5.♞g6 pat.

3...♞f8

3...♞h8 4.♞f7 ♞h7 5.g6+.

4.♞h7+-.

■ 12.



Białe mają dwa połączone wolne pionki, które po prostu muszą gwarantować wygraną. Jednak ta wygrana nie jest taka oczywista, ponieważ po podejściu białego króla do pionków pojawią się motywy patowe.

1.♞g3

Plan białych to ustawić białego króla na polu g5 (ewentualnie na polu e7, e6, e5, f5 lub h5) i przy czarnym królu na polu g7

awansować pionka h7 na hetmana. Po wymuszonym jego zbitiu białe wchodzi królem na pole f6 lub h6 i grają w kolejnym posunięciu g6-g7.

1...♞h8 2.♞g4 ♞g7 3.♞f5

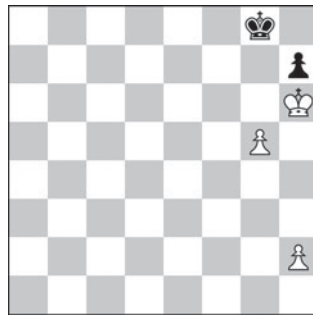
♞h8 4.♞g5 ♞g7

Nietrudno jest ustawić tę pozycję, odkąd czarny król może ruszać się tylko po dwóch polach g7 i h8, podczas gdy biały król tempowanie po trójkącie może zrobić na wiele sposobów, np. polach g4-f5-g5 lub d7-e7-e6.

5.h8♞+! K:h8 6.♞h6 ♞g8 7.g7

♞f7 8.♞h7+-.

■ 13.



W tego typu pozycjach sprawdza się reguła zgodności kolorów, która głosi, iż jeśli króle stoją na polach tego samego koloru, to obydwa pionki strony silniejszej też powinny stać na polach tego samego koloru, tj. na białych lub czarnych. Natomiast, jeśli króle stoją na polach różnego koloru, to strona silniejsza powinna ustawić jednego pionka na białym polu, a drugiego na czarnym. Z reguły tej wynika też wniosek, że jeśli jeden z pionków stoi na polu wyjściowym i może on w swoim pierwszym posunięciu ruszyć się o jedno lub dwa pola, to pozycja jest wygrana dla strony silniejszej, niezależnie na którą

ze stron przypadać będzie posunięcie.

1.h3!

Króle stoją na polach przeciwnego koloru, zatem zgodnie z regułą zgodności kolorów również pionki strony silniejszej muszą stać na polach przeciwnego koloru. Podczas stosowania reguły zgodności kolorów łatwo jest o pomyłkę, dlatego też warto przede wszystkim sformułować plan gry. Białe muszą postawić pionka h2 na polu h5 i zagrać g5-g6 koniecznie przy czarnym królu na polu h8. Z tej też przyczyny do remisu prowadziło: 1.h4? ♞h8 2.h5 ♞g8 3.g6 h×g6 (3...♞h8=) 4.h×g6 ♞h8 5.g7+ ♞g8 6.♞g6= oraz 1.♞h5? ♞g7 i teraz zgodnie z regułą zgodności kolorów po 2.h4 czarne powinny odejść królem na pole g8, natomiast po 2.h3 czarne powinny odejść nim na pole h8.

1...♞h8 2.h4 ♞g8 3.h5 ♞h8

4.g6! h×g6 5.h×g6 ♞g8 6.g7

♞f7 7.♞h7+-.

Pokazując ten przykład początkującemu szachiście, po pierwszej jego nieudanej próbie można mu przestawić w pozycji wyjściowej czarnego króla z pola g8 na h8, a po kolejnej nieudanej próbie, powrócić do ustawienia początkowego króli.

Pola kluczowe wolnego pionka niebandowego, który nie przekroczył linii środkowej

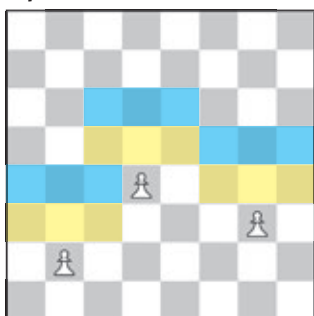
Dla pionków niebandowych, które nie przekroczyły jeszcze linii środkowej szachownicy, można dostrzec następującą prawidłowość, że polami kluczowymi takiego pionka są trzy sąsiadujące ze sobą pola, które leżą w jednej linii dokładnie

AUTOR: ILLUSTRACJI



o dwa rzędy przed tym pionkiem (diagram 14).

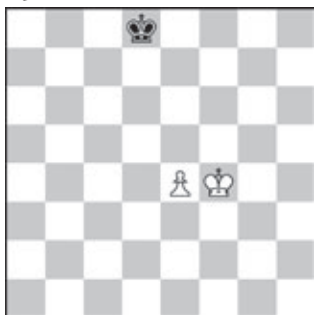
■ 14.



Polami kluczowymi białego pionka b2 są pola: a4, b4 i c4, pionka d4 pola c6, d6 i e6, natomiast pionka g3 pola f5, g5 i h5 (pola kluczowe pionka b2, d4 i g3 oznaczono kolorem niebieskim). Jeśli stronie silniejszej (w tym przypadku białym) uda się wejść królem na pole kluczowe swojego pionka, to uzyska ona wygraną.

W tego typu pozycjach ważną rolę odgrywają jeszcze pola wzajemne (pola wzajemne, ale tylko dla białych, oznaczono kolorem żółtym). W walce o pola kluczowe pionka b2 polami wzajemnymi są a3 i a5, b3 i b5 oraz c3 i c5. Jeśli króle znajdują się na polach wzajemnych, to między nimi pojawia się relacja typu zuzgwang. I tak, przy białym królu stojącym na polu b3, zaś czarnym na polu b5, przy posunięciu białych, biały król nie jest w stanie wytempować czarnego w walce o pola kluczowe pionka b2, natomiast przy posunięciu czarnych biały król od razu wchodzi na pola kluczowe swojego pionka. Sytuacja z polami kluczowymi i wzajemnymi wygląda analogicznie dla pionka d4 i g3.

■ 15.



Polami kluczowymi pionka e4 są pola d6, e6 i f6, natomiast polami wzajemnymi są pola d5 i d7, e5 i e7 oraz f5 i f7.

1. ♖f5!

Po 1... ♜e5? ♜e7 białe nie zajmą już pól kluczowych pionka e4.

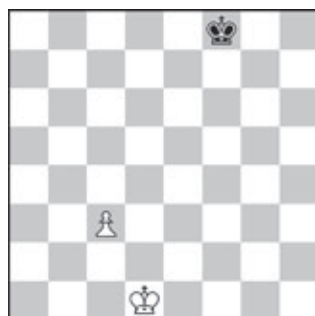
1... ♜e7

Ewentualnie 1... ♜e8 2. ♜e6 ♜f8 3. ♜d7+ lub 1... ♜d7 2. ♜f6 ♜e8 3. ♜e6 ♜d8 4. ♜f7+-.

2. ♜e5 ♜f7 3. ♜d6+-

Wejście białego króla na pole kluczowe pionka e4 jest równoznaczne z uzyskaniem teoretycznie wygranej pozycji. Po dalszym 3... ♜e8 wygrywa zarówno 4. e5 ♜d8 5. e6 ♜e8 6. e7 ♜f7 7. ♜d7+-, jak również bardziej ideowe w duchu manewru obejścia zagranie 4. ♜e6 ♜d8 5. ♜f7+-.

■ 16.



Białe uzyskają teoretycznie wygraną pozycję, jeśli uda im się wejść królem na jedno z pól kluczowych pionka c3, czyli na pole b5, c5 lub d5. W walce o te pola trzeba mieć na uwadze pola wzajemne, czyli pola b4 i b6, c4 i c6 oraz d4 i d6.

1. ♜c2!

Po 1. ♜d2? ♜e7 2. ♜e3!? ♜d7! (2... ♜e6? 3. ♜e4+- lub 2... ♜d6? 3. ♜d4+-) 3. ♜d4 ♜d6 białemu królowi nie uda się wejść na żadne pole kluczowe swojego pionka c3.

1... ♜e7 2. ♜b3 ♜d6 3. ♜b4!

♜c6 4. ♜c4 ♜d6 5. ♜b5+-

Wejście białego króla na pole b5, które jest polem kluczowym pionka c3, jest równoznaczne z uzyskaniem teoretycznie wygranej pozycji.

■ 17.



Gdyby białemu królowi udało się zbić czarnego pionka na polu b4, to król od razu znalazłby się na polu kluczowym swojego pionka c2, dla którego polami kluczowymi są pola b4, c4 i d4. Jednak czarne mogą poświęcić swojego piona ruchem b4-b3, tak by po jego wymuszonym zбиciu pionkiem rozpocząć walkę o pola kluczowe białego pionka b3, czyli o jedno z pól a5, b5 lub c5.

1. ♜h4!

Po 1. ♜g4? b3! 2. c×b3 ♜g6= biały król nie będzie miał możliwości

wejść na pola kluczowe pionka b3, czyli na jedno z pól a5, b5 lub c5.

1... ♜g6 2. ♜g4 ♜f6 3. ♜f4 ♜e6

4. ♜e4 ♜d6 5. ♜d4 b3

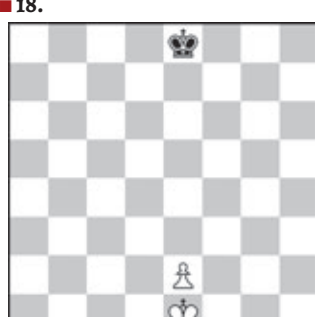
5... ♜c6 6. ♜c4 ♜b6 (6... b3 7. c×b3!

♜b6 8. ♜b4+-) 7. ♜×b4+-.

6. c×b3 ♜c6 7. ♜c4 ♜b6

8. ♜b4+-

■ 18.



Polami kluczowymi pionka e2 są d4, e4 i f4, natomiast polami wzajemnymi: pola d3 i d5, e3 i e5 oraz f3 i f5.

1. ♜d2

Białe przegrywają walkę o pola kluczowe zarówno po 1. e3? (polami kluczowymi pionka e3 są pola d5, e5 i f5) 1... ♜e7 2. ♜e2 ♜e6 3. ♜d3 ♜e5=, jak i po 1. e4? (polami kluczowymi pionka e4 są pola d6, e6 i f6) 1... ♜e7 2. ♜e2 ♜e6 3. ♜e3 ♜e5=.

1... ♜d7 2. ♜e3 ♜e7 3. ♜e4

Wejście królem na pole kluczowe jest równoznaczne z uzyskaniem teoretycznie wygranej pozycji.

3... ♜e6 4. e3! ♜d6 5. ♜f5

Pole f5 jest polem kluczowym pionka e3.

5... ♜e7 6. ♜e5 ♜f7 7. ♜d6!

Błędem byłoby ruszenie się pionkiem, ponieważ dla pionka e4 polami kluczowymi są d6, e6 oraz f6 i czarne grając ♜f7-e7 nie wpuszczają białego króla na żadne z tych pól.

7... ♜e8 8. e4

Tego typu pozycje należy tak rozgrywać, aby król silniejszej strony zawsze miał możliwość wejścia na pole kluczowe swojego pionka.

8... ♜d8 9. ♜e6 ♜e8 10. e5 ♜f8

11. ♜d7+-

■ 19.



Polami kluczowymi czarnego pionka b7 są pola a5, b5 i c5,

natomiast polami wzajemnymi pola a4 i a6, b4 i b6 oraz c4 i c6.

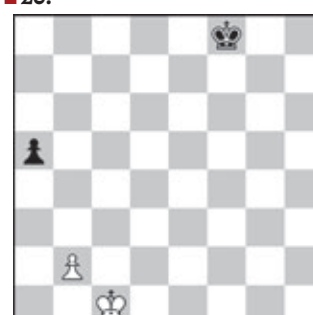
1. ♜c3!

Zadanie białych polega na tym, aby nie wpuścić czarnego króla na pola kluczowe swojego pionka, a po wejściu czarnego króla na pole wzajemne wejść swoim królem na pole odpowiadające temu polu wzajemnemu. Z tej też przyczyny błędem byłoby zagranie 1. ♜d4? z uwagi na 1... ♜d6 2. ♜c4 ♜c6 3. ♜b4 ♜b6 4. ♜a4 ♜c5+-.

1... ♜c7 2. ♜b3! ♜c6 3. ♜c4!

♜b6 4. ♜b4! ♜a6 5. ♜a4! =

■ 20.



1. ♜c2

Planem gry dla białych jest zdobycie czarnego pionka a5 (tym samym wyrobienie sobie wolnego pionka), a następnie wejście królem na pola kluczowe. Najkrótsza droga do czarnego pionka prowadzi przez pole b3. Wybranie dłuższej drogi przez pola b1-a2-a3-a4, c2-c3-c4-b5 lub po zagranie pionkiem b2-b3 marsz przez pola c1-b2-a3-a4 pozwala czarnym na obronienie królem pionka a5.

1... a4!

Najbardziej uporczywa obrona. Po 1... ♜e7 2. ♜b3 ♜d6 3. ♜a4 ♜c6 4. ♜×a5 białe po zdobyciu pionka a5 mają dostęp do pól kluczowych pionka b2 (tj. do pól a4, b4 i c4) i dalej partia może przebiegać tak: 4... ♜b7 5. ♜b5 ♜a7 6. ♜c6+-.

2. ♜b1!

Do remisu prowadzi 2. ♜c3? a3 i teraz po zбиciu pionka na polu a3 białe nie zdążają królem wejść na pole kluczowe tego pionka, tj. na pole b7 lub b8. Po zagranie b2-b3 pojawia się problem z podejściem do pionka a3, zaś po zagranie b2-b4 białe zdobywają pionka a3, ale potem nie zdążają wejść królem na pola kluczowe tego pionka, czyli na pola a6, b6 lub c6.

2... a3 3. b3! ♜e7 4. ♜a2 ♜d6

5. ♜×a3 ♜c6 6. ♜a4! ♜b6

7. ♜b4! ♜a6 8. ♜c5+-



Strona internetowa autora: <http://d-artagnan.x10.mx/>