



Szachy - taktyka

Jeżeli przeczytałeś wszystko do tego momentu, to znasz już wszystkie reguły gry w szachy. Możesz rozgrywać partie, rozwiązywać zagadki szachowe w gazetach, analizować cudze gry. Jednak aby jak najczęściej wygrywać powinieneś poznać jeszcze sposoby gry bierkami, wykorzystywania błędów przeciwnika, przeprowadzania ataków na najsłabszy punkt w okopach przeciwnika.

Dalsza część podręcznika jest umownie podzielona na dwie części: [strategię](#) i taktykę. Strategia obejmuje ogólny plan prowadzenia gry przez całą partię, zaś taktyka to wykorzystywanie chwilowego układu bierek na szachownicy, w zasięgu czasowym najwyżej dwóch-trzech ruchów. Taktyka to niemal zawsze wykorzystanie błędu przeciwnika. Pokażemy, jak dostrzec błąd i jak go wykorzystać, jak prowokować przeciwnika do błędu, ale również jak unikać pewnego rodzaju nieprzyjemności.

Wartości bierek

Umiejętność oceny przewagi materialnej może pomóc w rozgrywaniu partii. Choć ten temat nie jest bezpośrednio związany z taktyką, dowiesz się, na ataki których bierek powinieneś szczególnie uważać oraz które bierki lepiej atakować. Pamiętaj jednak, że przewaga materialna jest jak pieniądze: nie daje szczęścia, ale może wiele pomóc. Celem gry jest zawsze mat, a tego w korzystnym położeniu może dokonać pojedynczy [Pion](#). Jednak w wielu przypadkach wygodnie jest oceniać swoje szanse korzystając z poniższego porównania. Pamiętaj, że to porównanie jest subiektywną oceną autorów podręcznika. Na pewno w wielu innych książkach czy kursach znajdziesz inne "wartości" bierek. Nie ucz się ich na pamięć. Pamiętaj, że w zatłoczonej szachownicy aktywny [Skoczek](#) może mieć większą wartość od stojącej w rogu i przyblokowanej własnymi figurami [Wieży](#). Mówimy, że jedna strona *wymieniła* swoją bierkę za inną bierkę, wtedy gdy doprowadziła do sytuacji, w której zbiła bierkę przeciwnika, oddając mu swoją bierkę. Rozpatrzmy sytuację na Diagramie 1.

Diagram 1. Ruch Czarnych.

2. W:d5

Mówimy, że Czarne wymieniły [Gońca](#) za Piona.

Jeżeli obie zbijane figury są takie same, to mówimy, że np. wymieniono [Hetmany](#).

W zasadzie wymiana dwóch jednakowych figur nie jest ani korzystna ani stratna dla żadnej ze stron. Jeżeli nie umiesz zbyt dobrze grać Hetmanem i boisz się Hetmana przeciwnika, może warto doprowadzić do wymiany? Taka wymiana będzie niekorzystna, jeżeli Twoja bierka jest aktywna, stwarza wiele gróźb w obozie przeciwnika, a jego bierka jest zablokowana.

Jednocześnie będąc stroną w gorszym położeniu staraj się doprowadzić do wymiany swojej źle grającej bierki na tę samą, ale niebezpieczniejszą bierkę przeciwnika.

Czy warto wymieniać bierki różnych typów? Jeżeli uwzględnić wspomniane wyżej zastrzeżenia dotyczące aktywności i powodowanego zagrożenia, wszystkim bierkom przypisuje się np. taką wartość punktową:

Bierka Liczba punktów

[Pion](#) 1

[Skoczek](#) 3

[Goniec](#) 3

[Wieża](#) 5

[Hetman](#) 9

Generalnie wartości Skoczka i Gońca są jednakowe i można w zasadzie wymienić te bierki.

Jednak para Gońców lub para Skoczków jest znacznie silniejsza od Skoczka i Gońca.

Również Gońce będą słabsze na zatłoczonej szachownicy, z zamkniętymi przekątnymi, co jest dobrym układem dla Skoczków - i na odwrót: na otwartej szachownicy Skoczki są znacznie wolniejsze od Gońców i tym samym słabsze.

Skoczki i Gońce są nazywane figurami *lekkimi*. Mogą one szybko wejść do walki, ale przedstawiają jednak mniejszą wartość bojową niż Wieże i Hetman, nazywane figurami *ciężkimi*.

Zwykle Wieża jest warta niemal tyle, co dwie lekkie figury. Pamiętaj, że końcówka Król i jedna lekka figura przeciw Królowi jest remisowa, natomiast Król+Wieża przeciw Królowi kończy się matem. Dwie Wieże wydają się być silniejsze od Hetmana, gdyż ustawione w jednej linii stanowią ogromną siłę.

Trzy pionki można wymienić za lekką figurę. Jednak pamiętaj - o tym jeszcze nieraz napiszemy - że w końcówce wartości Pionów rosną. Już przewaga jednego Piona może decydować o zwycięstwie lub porażce. Nie oddawaj zbyt pochopnie swoich Pionów.

Powyższe punkty pozwolą Ci ocenić korzyść ataku. Czy warto wymienić Gońca za Hetmana? Przeciwnik zaatakował moją Wieżę Pionem i chce wymienić obie bierki - zgodzić się, czy uciekać Wieżą?

Pamiętaj również, że cokolwiek by się nie działo, reguły gry zmuszają graczy do ochrony [Króla](#). Jego wartość materialna jest więc nieskończona. Niektóre ataki taktyczne będą to

wykorzystywać: Twój Król zostanie zaatakowany, aby odwrócić Twoją uwagę, Ty będziesz zmuszał przeciwnika do zajęcia się Królem i zrezygnowania z obrony innych bierek.

Podwójne uderzenie

Podwójne uderzenie jest rodzajem ataku, w którym w ciągu jednego ruchu jedna ze stron stwarza przynajmniej dwa zagrożenia dla przeciwnika. Umawiamy się, że zagrożeniem jest możliwość dania mata, bezkarnego zbitcia bierki przeciwnika lub dokonania korzystnej wymiany (słabszej bierki za silniejszą).

Wykonanie podwójnego uderzenia to szansa, że jedna z gróźb się spełni, gdyż niezwykle trudno jest odparować dwie groźby naraz. Popatrzmy na przykład (Diagram 1).

Diagram 1. Ruch Czarnych.

Obie strony mają te same bierki i materialnie żadna ze stron nie ma przewagi. Ruch wykonują Czarne:

1. ... We4

Czarna [Wieża](#) zaatakowała równocześnie dwie Białe bierki: [Hetmana](#) h4 oraz [Skoczka](#) b4. [Piona](#) e3 nie bierzemy pod uwagę, gdyż wymiana Wieży za Piona jest niekorzystna (Piona e3 broni Pion f2). Białe nie są w stanie zapobiec groźbom i muszą ratować cenniejszą figurę, czyli Hetmana. Wymiana Hetmana za Wieżę jest nieopłacalna (Wieży broni Pion d5). Dalsza gra może przebiegać tak:

2. Hh3 W:b4

3. H:d7 S:d7

4. a3 We4

5. f3 We7

W rezultacie Czarne zdobyły Skoczka (dokonano również wymiany Hetmanów).

Diagram 2. Ruch Białych.

Groźniejszą sytuację przedstawia Diagram 2.

Ruch przypada na Białe. Zwróć uwagę na Skoczka d5:

1. Se7+

Jest szach, a jednocześnie Skoczek zaatakował Hetmana c6. Czarne muszą ratować Króla i nie pomogą Hetmanowi.

1. ... Kh8
2. S:c6 S:c6

Białe wymieniły Skoczka na Hetmana. Z tak dużą przewagą na pewno wygrają partię.

Diagram 3. Ruch Białych.

W sytuacji z Diagramu 3 obie strony mają te same figury. Białe atakują:

1. Hc3

W tym ruchu Hetman stworzył dwie groźby: mata H:g7# oraz zabicie Wieży na polu a4. Mat oznacza koniec gry i to tę groźbę muszą zwalczyć Czarne:

1. ... f6
2. H:a5

Diagram 4. Ruch Czarnych.

Czasem podwójne uderzenie nie jest widoczne od razu i trzeba sprowokować przeciwnika do błędu. Spójrz na Diagram 4.

Czarne, które mimo przewagi Piona są w nieco gorszej sytuacji, mogą wykonać dwa dobre ruchy związane z podwójnym uderzeniem: b7-b5 oraz d7-d5. W obu tych ruchach wygrają jednak "tylko" Skoczka za Piona. Przy ataku Pionem b Białe uciekną Hetmanem, a przy ataku Pionem d - uciekną Wieżą. Spróbujmy jednak "ugrać" coś więcej:

1. ... G:c4

Białe mogą zbić Gońca dwiema figurami: Hetmanem a4 lub Wieżą a4. Niezależnie, którą figurą zbiją Gońca, do ataku ruszy odpowiedni Pion i zaatakuje zarówno Hetmana, jak i Wieżę. Jeżeli Białe zbiją Wieżę (W:c4), to Czarne zagrają b5, a jeżeli zbiją Hetmanem (H:c4) - Czarne odpowiedzą d5. Wykonana w pierwszym ruchu wymiana Gońca za Skoczka nie przynosi Czarnym korzyści materialnej, a jedynie pozycyjną.

Staraj się rozważać sytuację na szachownicy pod kątem założenia takiej pułapki. Uważaj, aby Twój przeciwnik Cię w nią nie wciągnął. Taka pułapka może wymagać wykonania kilku ruchów; staraj się przewidywać kilka posunięć naprzód.

Jak można - poza "prewencją" - bronić się przed podwójnym uderzeniem? Obrona polega na stworzeniu większej groźby niż przeciwnik. Nie zawsze jest to możliwe, ale często może przynieść sukces.

Wróćmy jeszcze raz do Diagramu 4. Czarne ponownie grają:

1. ... G:c4

Spójrz teraz na linię e. Znajdują się tam dwie Białe Wieże. Wieża e4 może odejść z niebezpiecznego pola i zaszachować Króla:

2. We8+ W:e8

3. W:e8+ Kg7

4. H:c4

Hetman mógł już spokojnie zabić Gońca. W rezultacie dokonano wymiany Gońca na Skoczka oraz dwóch Wież. Dodatkowo, pozycja Białych stała się silniejsza: Wieża e4 na tyłach wroga. Uważaj zawsze, czy Twoje podwójne uderzenie nie spowoduje pogorszenia Twojej pozycji! W tym przykładzie okazuje się, że sukcesem zakończy się wykonanie ataku Pionem (b5 lub d5).

Diagram 5. Ruch Białych.

Drugim sposobem obrony jest ochrona jednej z zaatakowanych bierek drugą (Diagram 5). Grając np. Hc4 Czarne zaatakowały obie Wieże. Białe mogą się obronić np. przez Wf1 (groźny ruch, zdublowane Wieże na linii a) albo Waa1. W obu tych przypadkach każda z Wież jest chroniona przez drugą, a wymiana Hetmana za Wieżę jest nieopłacalna.

Trzecia możliwość to wykonanie ruchu inną bierką tak, aby ta ochroniła jednocześnie obie bierki. Jednak ta chroniąca bierka może stać się obiektem ataku przeciwnika. A czwarta możliwość to zabicie figury atakującej dwie bierki.

Odkryty szach

Odkryty szach jest sytuacją, kiedy jedna z bierek podczas swojego ruchu odsłania drogę ataku innej bierce.

Diagram 1. Ruch Czarnych.

Zwróć uwagę na sytuację na Diagramie 1. Na linii e znajduje się Biały [Król](#), oraz Czarny [Skoczek](#) i [Wieża](#). Czarne mogą ruszyć Skoczka, np.:

1. ... Sd6+

Skoczek wykonał ruch, ale szachuje Wieża. Król znajduje się pod szachem i trzeba go obronić. Zastanówmy się, czy Czarne nie mogą wykonać lepszego ruchu.

1. ... Sc3+

Czarny Skoczek stanął na polu c3, którego broni [Pion](#) b2 oraz Skoczek b1. Z tego pola Czarny Skoczek atakuje Białego [Hetmana](#)! Czy Białe mogą zbić Czarnego Skoczka? Nie, gdyż ich Król jest zagrożony. Białe muszą ratować swojego Króla, którego szachuje Wieża.

2. Kd2 S:d1

3. K:d1

Czarne, dzięki temu, że ich Skoczek mógł bezkarnie stanąć na bronionym polu, wymieniły bardzo korzystnie Skoczka na Hetmana.

Diagram 2. Ruch Białych.

Inną, ale podobną, sytuację przedstawia Diagram 2. Zobaczmy grę Białej Wieży:

1. W:c7+

Wieża bezkarnie zbiła bronionego [Piona](#). Szacha daje [Goniec](#) z pola b2.

1. ... Kg8

2. Wg7+ Kh8

Wieża mogłaby jeszcze zbić kilka figur, np. Piony b7 i a7, jednak nie ma takiej potrzeby:

3. W:g6#.

Zwróć uwagę, że w ostatnim ruchu Wieża jest atakowana przez Skoczka f8, Piona h7 i Gońca h5, jednak główną figurą matującą jest Goniec b2. To przed jego szachem nie są w stanie obronić się Czarne.

Diagram 3. Ruch Białych.

Motyw odkrytego szacha można wykorzystać również do ataku na inne figury, nie tylko Króla. Spójrz na Diagram 3.

Czarny Hetman zapędził się nieco za daleko. Białe mogą to wykorzystać:

1. G:b5

Wieża f2 atakuje Hetmana i Goniec mógł spokojnie zbić Skoczka. Czarne powinny ratować Hetmana:

1. ... Hf5

2. Ge2

(Jeżeli 2. Gb5-a4 to Czarne odpowiedzą b7-b5).

Diagram 4. Ruch Czarnych.

Odwrotną sytuację przedstawia Diagram 4. Białe mają przewagę Wieży za Gońca i grożą matem He8#, Hb8# lub Hg7#. Zwróć uwagę na linię e. Oba Hetmany są niebronione. Czy Czarne mogą dać odkrytego szacha? Niezupełnie, ale postaraj się zapamiętać tę kombinację:

1. ... Gg1+

Goniec wykonuje samobójczy atak, odsłaniając drogę swojemu Hetmanowi. Jest szach i Białe muszą ratować Króla, nie mogą zbić Hetmana e2.

2. K:g1 H:e5

Czarne poświęciły Gońca, aby wykonać odkryty atak na Hetmana i go zbić. Dzięki szachowi mogły pozostawić swojego bez obrony. W tej sytuacji to bierka ruszana stworzyła większą groźbę. Teraz z przewagą Hetmana wobec Wieży Czarne na pewno wygrają partię.

Jak bronić się przed odkrytym atakiem? Tylko poprzez uniemożliwienie go. Jeżeli widzisz, że istnieje możliwość takiego ataku, obroń zagrożoną bierkę odchodząc nią w bezpieczne miejsce lub zasłaniając inną, słabszą od bierki przeciwnika, aby atak stał się nieopłacalny.

Szach podwójny

Szach podwójny ma miejsce wtedy, gdy [Króla](#) szachują jednocześnie dwie bierki.

Diagram 1. Ruch Czarnych.

W sytuacji z Diagramu 1 Czarne mogą dać odkrytego szacha [Wieżą](#), np. We2+ i zdobędą Hetmana. Jednak w tej sytuacji mogą zagrać jeszcze lepiej:

1. ... We1#

Króla szachują jednocześnie dwie bierki: [Goniec](#) c5 oraz Wieża e1. Jak już wiesz, Króla przed szachem można uratować na trzy sposoby: zasłaniając go, bijąc szachującą bierkę lub odchodząc Królem z zagrożonego pola. Zasłonić Białe mogą się tylko przed Gońcem (Hf2), ale Króla szachuje ciągle Wieża. Z tego samego powodu nie można zbić Gońca ([S:c5](#)). Nie można również zbić Wieży (W:e1 lub H:e1) ze względu na szach Gońca. Jedynym ratunkiem jest ucieczka Króla - ale pole h2 atakuje Hetman c7. Jest mat, mimo iż obie szachujące bierki mogłyby zostać zbite.

Jedyną obroną przed podwójnym szachem jest ucieczka Króla.

Diagram 2. Ruch Białych.

Podwójny szach jest zawsze powiązany z odkrytym szachem. Jego siłę pokazuje znana sytuacja (Diagram 2), opisana pierwszy raz przez [Lucernę](#). Generalnie wersje tego mata są różne, jednak zasada pozostaje ta sama.

Czarne mają znaczną przewagę, a Biały Hetman jest atakowany. Jednak w tej partii wygrywają Białe:

1. Sf7+ Kg8
2. Sh6+

Jest podwójny szach. Nie można zbić ani Skoczka, ani Hetmana. Odkryty szach, np. 2. Sd6+ zakończy się wymianą Hetmanów, niekorzystną dla Białych. Dodatkowo, teraz Skoczek zajął dogodnie miejsce do ataku.

2. ... Kh8

Jeśli 2. ... Kf8 to 3. Hf7#.

3. Hg8+ W:g8

Jest to jedyny dozwolony ruch Czarnych. Białe oddały Hetmana za możliwość unieruchomienia Czarnego Króla:

4. Sf7#.

Diagram 3. "Mat Beniowskiego"

Zapamiętaj tę sytuację nie tylko ze względu na moment poświęcenia Hetmana, ale także na to, że w podwójnym szachu obie szachujące bierki są "nietykalne". W takiej sytuacji mogą stać na polach normalnie dla nich niedostępnych.

Związanie

Związanie ma miejsce wtedy, kiedy odejście bierki z linii lub przekątnej odsłoni atak przeciwnika na inną bierkę.

Diagram 1. Ruch Białych.

Diagram 1 przedstawia przykładową sytuację związania. Spójrz na przekątną h2-b8. Znajdują się tam trzy bierki: Biały [Goniec](#), Czarny [Skoczek](#) i Czarny [Hetman](#). Jeżeli Czarne ruszą Skoczka, Biały Goniec natychmiast zbije Hetmana. Mówimy, że Skoczek jest związany, gdyż wykonanie nim posunięcia umożliwi Gońcowi atak.

Związana bierka jest w zasadzie bezbronna i można ją łatwiej atakować, gdyż nie może ona uciec z zajmowanego pola:

1. c5

Biały [Pion](#) zaatakował Skoczka. W następnym posunięciu będzie on zabity.

NN - [Blackbourne](#)

Diagram 2.

Groźniejsze związanie ma miejsce wtedy, gdy związana bierka znajduje się przed własnym [Królem](#). Taka bierką nie wolno wykonać posunięcia, nawet jeśli jest ona jedyną, która mogłaby zbić szachującą w tym czasie bierkę. Spójrzmy na przykład zwany "gambitem szylinga Blackbourne'a" (szachista J.H. Blackbourne grał w ten sposób, aby wygrywać pieniądze od amatorów):

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6
3. Gc4 Sd4
4. S:e5 Hg5
5. S:f7 H:g2
6. Wf1 H:e4+
7. Ge2 Sf3#

Końcową sytuację przedstawia Diagram 2. Nie będziemy tu analizować tej partii (błędów popełnionych przez Białe), zwróćmy tylko uwagę na końcowe ustawienie. Goniec e2 jest

związany przez Hetmana. Jest jedyną bierką, która mogłaby zbić Skoczka. Jednak zbiecie odsłoniłoby atak Hetmanowi.

Diagram 3.

Ważną zasadą jest to, że nawet, jeżeli bierka przeciwnika jest związana, to na polach, które normalnie kontroluje, ciągle nie może stanąć Król. W sytuacji z Diagramu 3 Biały Król nie może uciec przed matem na pole b1, mimo iż to pole kontroluje tylko związana Wieża. Jednak taka Wieża nie mogłaby np. zbić Hetmana h7.

Jeżeli szachujesz przeciwnika i on udaremni szacha przez zasłonięcie się jakąś bierką i jednocześnie ta bierka da szacha, to masz obowiązek bronić swojego Króla.

Jeżeli Twoja bierka jest związana, postaraj się jak najszybciej wyjść z tej sytuacji: albo przez przesunięcie bierki za związaną bierką lub odpędzając czy bijąc bierkę przeciwnika. Związanie jest groźne: Twoja bierka nie może się ruszyć (szczególnie, jeśli jest przed Królem) i może być zbита stosunkowo niskim kosztem (nie może uciec z zagrożonego pola). Być może będziesz musiał oddelegować znaczne siły do jej bronienia.

Jeśli to Ty związałeś bierkę przeciwnika, postaraj się jak najszybciej wykorzystać przewagę. Pamiętaj, że niektóre Twoje bierki (z wyjątkiem Króla) będą mogły bezkarnie stanąć w polu rażenia związanej bierki. Jednocześnie uważaj, aby nagle nie okazało się, że przeciwnik zlikwidował związaną, a kilka Twoich bierek jest w polu rażenia związanej dotychczas bierki - nie zdążysz wycofać w jednym ruchu więcej niż jednej.

Poświęcenie

Poświęcenie to dobrowolne oddanie jednej z bierek lub dokonanie niekorzystnej materialnie wymiany celem uzyskania lepszej pozycji.

Diagram 1. Ruch Biały.

Spójrz na pozycję z Diagramu 1. Czy Białe, które mają mniej bierek, a ich [Król](#) nie wykonał roszady, mają szansę wygrać? Czarny Król jest w pacie. Gdyby można go zaszachować, byłby mat. Niestety, nie ma jak wprowadzić w jego pobliże żadnej bierki. Najprościej byłoby umieścić [Hetmana](#) lub chociaż [Wieżę](#) na polu h8. Czy można przesunąć Wieżę h1 na pole h8? Byłoby można, gdyby nie [Pion](#) h7. Gdyby Wieża mogła wykonać ruch na pole h8, byłby mat.

Białe grają:

1. H:g6+

Zwróć uwagę na to poświęcenie: Białe dobrowolnie wymieniają swojego Hetmana za Piona! Jak wygląda sytuacja? Król jest w pacie. Nie można w żaden sposób zastąpić się przed szachem. Pozostaje zabicie Hetmana. Pion f7 nie może zbijać (jest [związany](#)). Białego Hetmana musi zbić Pion h7:

1. ... h:g6

Spójrz na szachownicę. Teraz linia h jest otwarta. Pole h8 jest już dostępne dla Białej Wieży.

2. Wh8#.

Białe poświęciły swojego Hetmana aby otworzyć linię dla Wieży. Strata Hetmana zwróciła się z nawiązką - wygrały partię!

Inny przykład poświęcenia Hetmana celem zablokowania ucieczki Królowi pokazaliśmy już w rozdziale [Szach podwójny](#). Nie zawsze da się "wymusić" poświęcenia, jak w przykładzie z Diagramu 1. Pamiętaj, że w szachach można nie przyjąć ofiary.

Poświęcenia Hetmana są zawsze bardzo efektowne. Jednocześnie możesz być niemal pewien, że jeżeli przeciwnik oddaje Ci za nic Hetmana, to właśnie założył na Ciebie pułapkę! Oczywiście, zawsze mógł popełnić jakiś błąd...

Generalnie wyróżnia się kilka rodzajów kombinacji związanych z poświęceniem: *otwarcie linii lub przekątnej* (pokazane na Diagramie 1), *odciągnięcie obrońcy* lub *zabicie obrońcy*. Omówimy je na przykładach.

Zabicie obrońcy polega na wyeliminowaniu z gry jedyne obrońcę pola, na którym trzeba stanąć, aby uzyskać większą korzyść.

Diagram 2. Ruch Czarnych.

W sytuacji z Diagramu 2 słabym punktem obrony Króla jest pole h2. Jeżeli usunąć [Skoczka](#) z pola f3, to Czarny Hetman, wspierany przez [Gońca](#) c7, będzie mógł stanąć na polu h2 i dać matę. Jak usunąć Skoczka? Np. tak:

1. ... W:f3

Jeżeli Białe przyjmą ofiarę Wieży, to dostaną matę:

2. g:f3 H:h2#.

W tej sytuacji Białe nie mogą przyjąć ofiary - muszą zagrać np. 2. g3, ale tym samym oddały za darmo Skoczka.

Diagram 3. Ruch Czarnych.

W sytuacji na Diagramie 3 Czarne planują atak:

1. ... We1+
2. W:e1 He1+

Jednak teraz Białe mogą się jeszcze zasłonić Gońcem c4. Jeżeli usunąć Gońca, to to ostatnie posunięcie będzie matującym. Jak zbić Gońca?

1. ... W:c4
2. b:c4 We1+
3. W:e1 H:e1#.

Diagram 4. Ruch Białych.

Motyw **odciągnięcia obrońcy** polega na zmuszeniu przeciwnika do odejścia z pola, na którym chroni Króla.

W sytuacji z Diagramu 4 Białe mogłyby dać matą Wieżę na polu d8, ale tego pola broni Goniec a5. Nie można zbić tego Gońca, ale Białe mogą poświęcić Hetmana:

1. Hc3

Czarny Goniec musi zbić Hetmana, gdyż grozi mat H:g7#

1. ... G:c3
2. Wd8+ We8
3. W:e8#.

Jeżeli Czarne zagrają inaczej (np. 1. ... f6), to stracą Gońca lub nastąpi Hc8+ i następnie mat. Kombinacje związane z poświęceniem przyniosą skutek wtedy, gdy ofiara bierki musi być przyjęta. Jeżeli nie ma np. groźby mata, Twój przeciwnik może nie zbijać Twojej bierki, co więcej - może przerwać Twoją akcję np. wtrącając szach. Przed rozpoczęciem takiej kombinacji przemyśl wszystkie odpowiedzi przeciwnika. Pamiętaj, że może on zagrać inaczej niż planujesz.

Rożen

Rożen jest sytuacją odwrotną do [związania](#): cenniejsza bierka (lub [Król](#)) znajduje się przed inną bierką. Wycofanie tej cenniejszej bierki wiąże się z groźbą utraty bierki znajdującej się z tyłu.

Diagram 1. Ruch Białych.

Przykład rożna przedstawia Diagram 1. Zwróć uwagę na linię d. Stoi tam Czarny Król i [Hetman](#). Białe grają [Wieżą](#):

1. Wd1+

Teraz Czarny Król musi uciec przed szachem (Czarne nie mogą się ani zasłonić ani zbić Wieży):

1. ... Ke7

2. W:d8 W:d8

Białe dokonały korzystnej wymiany Wieży na Hetmana.

Diagram 2. Ruch Białych.

Uważaj na sytuację "rożna". Może ona szybko zmienić stosunek sił. Spójrz na Diagram 2. Ta pozycja jest w zasadzie remisowa - [Pion](#) na 7 linii jest już prawie równy Hetmanowi (o tym jeszcze opowiemy). W zasadzie można by ogłosić remis, ale ta konkretnie sytuacja jest wygrana dla Białych:

1. g8H+ Ke5

2. H:c4

Uważaj na taką sytuację. Szachując Króla zaatakowano również bierkę znajdującą się za nim.

Wieża na ostatniej linii

W przypadku, gdy gracz wykona [roszadę](#), jego [Król](#) jest zwykle osłonięty trzema [Pionami](#). Osłona tych trzech Pionów może jednak stać się w niektórych przypadkach zgubą dla Króla...

Diagram 1. Ruch Białych.

Spójrz na Diagram 1. Mówimy, że linia 8 jest osłabiona, gdyż Król w przypadku wtargnięcia tam [Wieży](#):

1. Wc8+ Wd8
2. W:d8#

dostanie mata. Linia 1 w tej sytuacji nie jest osłabiona, gdyż znajduje się na niej Wieża c1, która strzeże swojego Króla.

Wykorzystanie osłabionej linii 1 lub 8 jest częstym motywem wygrywania partyj szachowych.

Diagram 2. Ruch Czarnych.

W sytuacji z Diagramu 2 ósma linia nie jest osłabiona: znajdują się tam dwie Wieże Czarnych, a w razie czego Król może jeszcze uciec na pole h7. Białe ustawiły na linii 1 tylko jedną Wieżę - jest to jednak za mało:

1. ... Hd1+
2. W:d1 W:d1#.

Obroną przed osłabioną linią jest "otwarcie" drogi ucieczki dla Króla (jak to zrobiły Czarne na Diagramie 2) lub trzymanie tam w odwodzie figur, które zasłonią Króla przed szachem lub zbiją atakujące Wieże.

Diagram 3.

Spójrz na Diagram 3. Najpierw omówimy pozycję wokół Białego Króla. Choć mur Pionów jest otwarty, to jednak Król nie może uciec na pole g2, gdyż kontroluje je Hetman b7. Jeżeli ruch przypada na Czarne, to matują one:

1. ... Wd1+
2. We1 W:e1#.

Z kolei, jeżeli ruch przypada na Białe, to Króla chronią tylko dwa Piony i może on spokojnie stanąć na f7, jeżeli zagrać:

1. We8+

Pamiętaj, że "umiejętność" wykorzystania osłabienia linii ma zarówno Wieża, jak i [Hetman](#). W takich sytuacjach jak ta można to wykorzystać:

1. He8#.

Kiedy przeciwnik ma osłabioną linię, staraj się jak najszybciej to wykorzystać wprowadzając tam swojego Hetmana lub Wieżę. Jeśli osłabiona linia należy do Ciebie, bądź ostrożny i uważaj na atak. Zwykle wystarczy do tego tylko jedno posunięcie; Wieża może bardzo szybko, w jednym ruchu, wykonać atak z głębi swojego obozu.

Słaba promocja

dochodzi do linii przemiany (dla Białych - 8 linia, dla Czarnych - 1), zostaje zamieniony na dowolną figurę oprócz [Króla](#). Zwykle promuje się Piona na [Hetmana](#), jako najsilniejszą figurę. Jednak gracz może wymienić Piona także na [Wieżę](#), [Gońca](#) lub [Skoczka](#). W niektórych sytuacjach taka *słaba promocja* jest korzystniejsza od promocji na Hetmana.

Diagram 1. Ruch Białych.

Spójrz na Diagram 1. Jeżeli Białe zagrają:

1. f8H

to będzie pat i remis. Zamiast na Hetmana, Białe powinny zamienić Piona na Wieżę:

1. f8W Kh6

2. Wh8#.

Diagram 2. Ruch Czarnych.

W pozycji z Diagramu 2 Białe mają przewagę Hetmana, a Czarne trzy Piony więcej. Czarne mogą dorobić Hetmana i zapewne partia mimo wszystko skończy się remisem. Jednak Czarne mogą zaatakować w inny sposób:

1. ... e1S+

Jest [podwójne uderzenie](#): Białe muszą ratować Króla i stracą Hetmana:

2. Kf1 S:d3

Teraz Czarne mają przewagę figury i dwa Piony więcej i z pewnością zdołają doprowadzić kolejnego do linii przemiany i zamatować przeciwnika.

Gulko - Grigorian, 1971, Wilno

Diagram 3. Ruch Białych.

W sytuacji z Diagramu 3 Czarne grożą matem Hg1#. Jeżeli Białe zagrają:

1. e:f8H

to nie zdołają się przed nim obronić. Dlatego zdecydowanie korzystniejszy jest ruch:

1. e:f8S+

po którym Czarne poddały się, gdyż następuje:

1. ... Kh8

2. Seg6#.

Diagram 4. Ruch Białych

Znanym motywem słabej promocji jest pozycja Saavedry (Diagram 4). Zwróć uwagę, że mimo przewagi materialnej, to Czarne muszą się bronić. Pion Białych jest warty więcej niż Czarna Wieża.

1. c7 Wd6+

Biały Pion jest już blisko linii przemiany. Czarne muszą opóźnić moment promocji szachując Króla. Jeśli zagrać:

2. Kc5?

to Czarne odpowiedzą:

2. ... Wd1!

3. c8H?? Wc1+!

i powstanie sytuacja [roźna](#). Po innym ruchu w trzecim posunięciu Czarne wymienią Wieżę na Piona i będzie remis. Zamiast tego Białe grają:

2. Kb5 Wd5+

3. Kb4 Wd4+

4. Kb3 Wd3+

5. Kc2!

Diagram 5. Ruch Czarnych

Sytuację na szachownicy przedstawia Diagram 5. Dzięki temu posunięciu Białych, Czarne nie mogą już szachować Króla ani zagrozić ruchem na pole d1. Ostatnią ich szansą jest zastawienie pułapki:

5. ... Wd4!

Teraz nie można promować Piona na Hetmana, gdyż grozi:

6. c8H? Wc4+!

7. H:c4 i pat!

Rozwiązaniem tego problemu jest promocja na Wieżę:

6. c8W!!

Czarne nie mogą zaszachować Króla z pola c4, gdyż Białe zbiją bezpiecznie Wieżę. Inny szach wiąże się z utratą Wieży. Czarne muszą również bronić się przed matem Wc8-a8.

6. ... Wa4

7. Kb3

Król zaatakował Czarną Wieżę i jednocześnie powstała groźba mata 8.Wc1#. Jedna z tych groźb będzie spełniona i Białe wygrają partię.

Zapamiętaj, że Piona zwykle promuje się na Hetmana. Czasem jednak wymiana na inną figurę może być korzystniejsza. Pamiętaj również, że kiedy dokonasz promocji, nie będzie można już tego cofnąć i wymienić bierki na inną.

Treść udostępniana na licencji [GNU Free Documentation License](#) . Źródło: Wikibooks

Źródło: [Wikibooks](#)