

Leszek Kaszczyniec

Jak wygrać z komputerem w szachy

rozdział XXIV

Jak wygrałem z Anatolijem Karpowem



Leszek Kaszczyniec

Jak wygrać z komputerem w szachy

Skład komputerowy:

Designer, Marek Zaremba

www.drukarnia.szczecin.pl

Ilustracje:

Lesław Chmielewski

Copyright:

Leszek Kaszczyniec

Projekt okładki:

Leszek Kaszczyniec

ISBN 83-916549-1-5

PRINTED IN POLAND

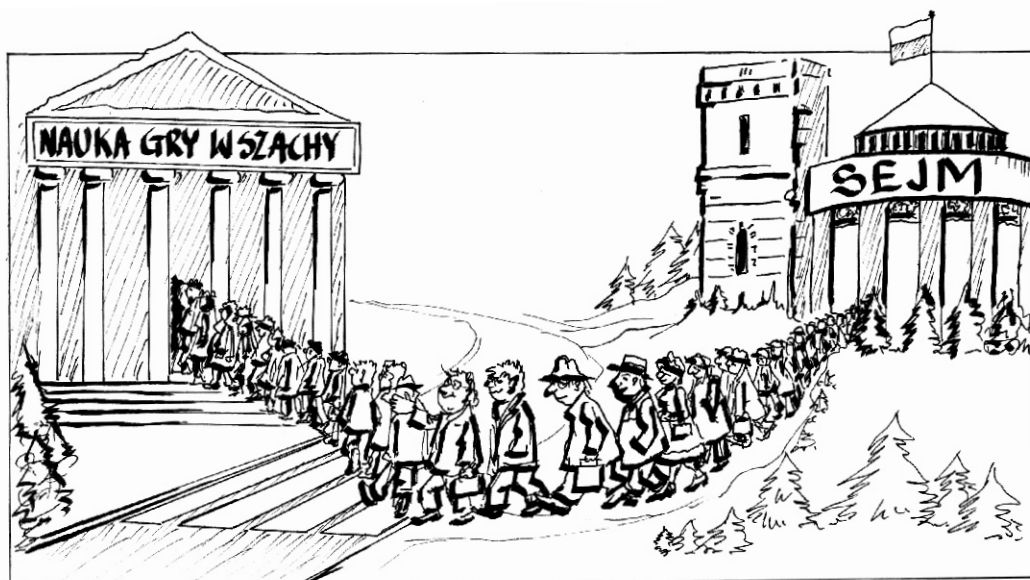
2011

Zamiast wstępu

Książka jest dla wszystkich, młodszych i starszych, hakerów i komputerowców, szachistów i nie-szachistów, dla wszystkich, posiadających komputer i - odwagę żeby się z nim zmierzyć. Studiując ją młody człowiek rozgrywa partie z pozycji wygrywającego. Niewątpliwie buduje to u niego pewność siebie, jak to już trafnie zauważył mój znakomity recenzent, Janusz Korwin-Mikke. Sama gra szachowa uczy jeszcze dokładności, skuteczności w działaniu, determinacji w dążeniu do celu, jak również, patrząc szerzej, wykształca zdolności planowania, menadżerskie, organizacyjne, słowem - **formuje człowieka XXI wieku.**



Drogi czytelniku. Nie ma wśród ludzi naprawdę inteligentnych takich, którzy nie umieliby grać w szachy. Jeśli tacy są, są to jedynie nieliczne wyjątki, potwierdzające tylko regułę. Ta książka, jako swojego rodzaju przepustka do świata intelektu, jest dla każdego młodego człowieka swoistym niezbędnikiem, ważnym ogniwem w łańcuchu elementów, sprzyjających prawidłowemu rozwojowi.



I tak doszliśmy do pointy końcowej. Nauczyć się w Polsce grać w szachy? To nie takie proste! Jak widzicie, najpierw trzeba zostać posłem. Ale nie dramatyzujcie. Jest drugie wyjście. Wystarczy kupić naszą książeczkę "SZACH MAT-ELITE" czyli Jak wygrać z komputerem w szachy. I teraz pytanie. Czy "przerobienie" książeczki daje gwarancję zostania posłem? No cóż, byłby to ciąg logiczny. Pozostawiam Was jednak w słodkiej niepewności. Na to pytanie ja, chociaż wiem wszystko, już Wam nie odpowiem. Choćby z czystej przekory.

Autor LK

W filmie "Jumanji" dzieci znajdują stare figurki do hinduskiej gry i z zapałem biorą się do gry. Jeśli należysz do tego typu ludzi kup na bazarze starą deskę, klasyczny podręcznik i graj w szachy. To wspaniała starożytna gra.

Ale jeśli widzisz grę jako pole dynamicznej walki, jeśli nie boisz się stawić czoła komputerowi to ucz się z tej książki. Ona jest dla Ciebie. I graj w szachy to gra ludzi myślących a XXI wiek, to wiek, w którym walka będzie prowadzona na umyśle.

Sprzężone z komputerami.

Pan [LK] właśnie sprzął się z programem K-Chess Elite, który powstał w dalekiej Australii. Ale reguły myślenia i reguły szachów są wszędzie takie same. KCE gra w szachy bardzo dobrze (jeśli potrafisz z nim często wygrywać to od razu zapisz się do klubu szachowego mówiąc: "Gram na poziomie I kategorii") wszakże, naprawdę: można go ograć.

Jak?

A, o to już spytaj Autora. To znaczy: przeczytaj tę książkę. Komputer nie jest żywym człowiekiem. Komputer nigdy się nie denerwuje, nie nudzi, nie krzyczy... Natomiast na niego możesz krzyczeć, możesz zadawać mu głupie zadania, możesz wygrażać mu pięścią nie obrazi się, ani nie zdziwi. Możesz (czego nie wolno w partiach z człowiekiem) cofać ruchy, możesz kazać mu wykonać jakiś ruch i zobaczyć, jak by Ci się grało po takim właśnie posunięciu.

Komputer nigdy nie myli się w swoim rozumowaniu bo komputer nie myśli tak, jak człowiek. Komputer przegląda WSZYSTKIE możliwe ruchy i wybiera te, które prowadzą do najlepszej pozycji. Możliwych ruchów jest jednak ilość ogromna, więcej niż gwiazd we Wszechświecie i ziaren piasku na pustyni. Poza bardzo drogimi programami na Bardzo Wielkich Komputerach (z panem Garry Kasparowem, mistrzem świata, grał program "Deep Junior" posługujący się sześcioma potężnymi komputerami i wygrał z największym trudem!!) komputery liczą na dwa-trzy ruchy naprzód. I jeśli komputer obliczy, że po trzech ruchach jest mat, to na pewno się nie myli!

Natomiast człowiek przywołuje na pomoc zmysł strategiczny i od razu ogromną większość tych ruchów odrzuca jako absurdalne i analizuje za to na 5 6 7 ... czasem i 15 ruchów te, które uważa za najbardziej sensowne.

Komputer wygrywa, jeśli człowiek uzna dobry ruch za nie warty uwagi; są takie partie: komputer wykonuje pozornie głupi ruch, wszyscy mówią: "Pomylił się!"... a potem okazuje się, że komputer miał rację. Człowiek wygrywa, jeśli komputer prowadzi do pozycji doskonałej po trzech ruchach... tylko nie widzi, że tam czyha na niego zastawiona przez człowieka pułapka: jeszcze dwa ruchy i mat.

Programy komputerowe robią przy tym charakterystyczne błędy. Nie uwierzysz, ale jeszcze do tego roku programy potrafiące wygrać z Mistrzem Świata nie umiały ocenić prostych remisowych pozycji; musiano robić im osobne "dostawki" na każdą z nich!!! i, oczywiście, dorobiono tylko na część.

Człowiek rozumuje na przykład tak: jeśli Białe mają trzy, cztery, czy nawet 9 Gońców, ale wszystkie chodzące po białych polach szachownicy to NIE MOGĄ dać mata samotnemu Czarnemu Królowi bo jak? Będzie chodził po czarnych polach, zaszachować go nie można, a jeśli Czarny Król spróbuje go zablokować to będzie pat. Czyli remis.

Ale komputer nie myśli. Liczy wszystkie ruchy na te swoje 2 - 3 czy nawet 30 ruchów naprzód i zawsze wychodzi mu, że po tych 30 ruchach ma wspaniałą sytuację: 9 Gońców przewagi! I "nie rozumie", że wygrać tego nie może.

Jak już potrenujesz na komputerze, prześledzisz partie grane przez pana [LK] to zrozumiesz, że daje Ci on wskazówki, jak wykorzystać takie drobne słabości komputera. Łaszczy się on na figury - niepomny, że po czterech ruchach jego Król znajdzie się w niebezpieczeństwie (ale on liczy na trzy ruchy naprzód). Powtarza te same błędy. I można to wykorzystać. W ten sposób możesz zostać Najlepszym Na Świecie Specjalistą Od Ogrywania Komputerów! Wcale nie wykluczone, że będziesz przegrywał z byle arcymistrzem-człowiekiem, a pokonasz właśnie jakiegoś następcę "Deep Blue"!?

Kto wie?

A kto wie, czy Obcy z innych planet, nie zechcą na nas napaść, ale, by się nie narażać, nie przyślą w tym celu jakichś swoich komputerów?

Będziesz jak znalazł!

Ale szkoda czasu! Włączaj komputer i czytaj!

Janusz KORWIN-MIKKE

**Recenzja wydawnicza książki pt.
"Szach Mat Elite" czyli:
jak wygrać z komputerem w szachy**

Książka jest z całą pewnością nowatorska. Zawiera w sobie doświadczenia Autora w bojach z programem "K-Chess Elite" i własne przemyślenia Autora.

Zamysł ten jest niesłychanie ciekawy, gdyż są to uwagi człowieka grającego w szachy na dobrym, ale nie mistrzowskim poziomie. Do tej pory starano się, by książki pisali mistrzowie szachowi. Powoduje to, że początkujący gracz w ogóle nie jest w stanie zrozumieć skoków myślowych Autora. W tym przypadku nic porozumienia nawiązywana jest od razu, gdyż większość ludzi ma z programami podobne doświadczenia.

Nauka gry w szachy była do tej pory traktowana tak, jak ja jeszcze uczyłem się języków obcych: przez przykłady optymalnej wymowy i podawanie gramatyki. Książka Autora idzie inną drogą: taką, jak uczy się języka przez jego używanie. Autor zachęca do swobodnej gry z programem (komputerem), a jeśli coś nie wyjdzie, to nie szkodzi: cofamy jeden czy dwa ruchy i gramy dalej; tak długo, aż go ogramy. Bo kiedyś przecież znajdziemy właściwy ruch.

Słusznym posunięciem był wybór do tego typu nauki programu "K-Chess Elite". Jest to program grający dobrze, ale dający się ogrywać, w odróżnieniu od np. "Fritz"-a, grając z którym można popaść we frustrację, gdyż do wygrania z nim w trybie turniejowym trzeba być raczej arcy-mistrzem. KCE będzie ogrywał początkującego gracza ale średnio raz na 5 prób wykona on (gracz) ruch na poziomie lepszym od KCE. **Wygrana z programem dodaje adeptom królewskiej gry pewności siebie, tak potrzebnej młodym ludziom.** Gdyby ktoś zaczął ogrywać KCE notorycznie, to musiałby być już na poziomie Mistrza Krajowego. Doprowadzenie młodego człowieka do takiego poziomu byłoby ogromnym sukcesem.

Uczeń może też śledzić rozumowania Autora i samemu oceniać ich słusność, weryfikując je poprzez rozgrywanie wskazanych partyj. To znakomity trening. Celem tej książki jest jednak szkolenie ludzi, a nie wdawanie się w dyskusje Kasparow - "Deep Blue". Autor "Przewodnika po literaturze polskiej" zazwyczaj nie uważa się za kandydata do Nagrody Nobla.

Reasumując: dla ogromnej większości (poza dwoma-trzema procentami perfekcjonistów) ludzi, którzy grają już parę tygodni w szachy jest to znakomita dźwignia do podnoszenia umiejętności i nauczenia się analizy szachowej w domu, przy komputerze. Co do szkół: jestem zwolennikiem skłaniania młodzieży do gry w szachy poprzez zakazywanie im tego sportu (od razu zaczną masowo grać pod ławkami...); jeśli jednak mają być uczeni gry w szachy, to książka ta stanowi dla nieco obytych z komputerem przygodę intelektualną w odróżnieniu od klasycznych podręczników, które dziś mogą być oceniane jako nudne: żywym jest dla dzisiejszych chłopców ekran komputera, a nie papier i deska!

Oceniam, że dziś zainteresowanych nią może być nawet 80% chcących zapoznać się z szachami.

Janusz KORWIN-MIKKE



UNIwersyTET WARSZAWSKI

Wydział Psychologii



00-183 Warszawa
ul. Stawki 5/7
Polska

(+48 22) 554 97 00; (+48 22) 554 97 03
fax: (+48 22) 635 79 91
e-mail: dean@sci.psych.uw.edu.pl

Prof. dr. hab. Tadeusz Gałkowski

Warszawa, 28.08.03

Recenzja wydawnicza książki pt. "Szach Mat Elite czyli Jak wygrać z komputerem w szachy"

Ambitny pomysł udostępnienia szerokiemu gronu odbiorców edukacyjno-instruktażowej książki niosącej w swej treści odpowiedź na postawione w tytule pytanie - Jak wygrać z komputerem w szachy -, należy uznać za - ze wszech miar słuszny i na czasie.

Ów edukacyjny, nawiasem mówiąc - godny pochwały zamysł, przemawia do mnie szczególnie, zwłaszcza, że rzeczywiście nie ma jeszcze takiej publikacji na polskim rynku księgarskim, a zapotrzebowanie na nią jest niewątpliwe.

Należy podkreślić z psychologicznego punktu widzenia korzyści wynikające z zapoznania się z książką, a mianowicie zwiększoną możliwość skutecznego stawienia czoła interaktywnemu australijskiemu programowi szachowemu „Chess Elite” (i podobnym), możliwość zwiększenia szans młodych ludzi na sukces, przy pomocy tej właśnie książki. Dlaczego jest to tak istotne? Bo formuje osobowość z którą będzie łatwiej „przebić się” w życiu. Wygrać z komputerem naprawdę nie jest takie proste. Sam muszę ze swej strony przyznać, że podjąłem własną próbę zmierzenia się z tym programem, lecz wynik wolę pominąć milczeniem.

Odnosnie humoru w książce. Znajduje się w niej wiele komicznych rysunków, które nie tylko urozmaicają jej treść ale i stanowią materiał nawiązujący w sposób dowcipny do aktualności i realiów naszego kraju. Razem z dowcipami i sympatyczną postacią komputerka szachowego Chess Elite, tworzą w książce niepowtarzalny, ciepły klimat.

Na koniec, jednym z najistotniejszych walorów przygotowywanej publikacji jest to, że nawiązuje ona do bardzo ważnej funkcji, rozwijania zdolności poznawczych, poprzez naukę koncentrowania się na dobrze zaplanowanych w czasie (i przestrzeni) działaniach, co jednocześnie buduje i wzmacnia kreatywność wyobraźni. Wszystko to przekłada się później z szachów na umiejętność podejmowania w życiu codziennym trafnych, a jednocześnie świadomych i odpowiedzialnych decyzji. Duży punkt.

Podsumowując swe uwagi chciałbym, z racji swej specjalności podkreślić jeszcze jeden aspekt. Książka może być bardzo przydatną pomocą dla młodzieży z uszkodzonym narządem słuchu, a także poruszających się na wózkach, wśród których znaleźć można wielu wybitnych mistrzów szachowych. Wobec powyższego popieram opinię arcymistrza szachowego, Włodzimierza Schmidta w kwestii przyznania przez MEN książce statusu - do użytku szkolnego.

Kierownik Katedry Psychologii Rehabilitacyjnej

Prof.dr hab. Tadeusz Gałkowski

RECENZJA KSIĄŻKI

Leszek Kaszczyniec: „SZACH MAT - ELITE” - czyli - Jak wygrać z komputerem w szachy.

Książka jest niezwykła. Niezwykła choćby z tego względu, że nie ma drugiej takiej w literaturze polskiej, a być może i w całej literaturze światowej. Stąd, za wypełnienie luki w literaturze szachowej, ocena maksymalna -10 pkt.. Autor w lekkiej i atrakcyjnej formie prezentuje swoje szachowe „potyczki” z programem komputerowym **Chess Elite 4** pochodzącym z Australii. Najbardziej zdumiewające jest, że książkę napisał szachowy amator. Być może z tego powodu niektóre partie mają słabsze momenty i to zarówno ze strony autora jak i komputera. Ale to akurat możemy im wybaczyć, zarówno autor jak i program Chess Elite 4 nie są przecież profesjonalistami. Wiele partii jest bardzo ładnych, wyróżnia się partia IV (piękny, mało widoczny atak połączony z ofiarą jakości) i XVIII (ofiara wieży).

Odrębny rozdział to partia XXI, prawdziwy klejnot tej sympatycznej książki. Zapowiedź mata w 8 posunięciach!, chociaż nie do zrealizowania po „nie szachowej” ofierze hetmana ze strony komputera, zwieńczona jest pięknymi matami. Czarny król z pola h8, zabierając po drodze białym materiałem, wędruje do pola g3 gdzie zostaje zamatowany!

Książkę bardzo uatrakcyjniają sympatyczne rysunki i równie udane dowcipy.

Nowatorskie ujęcie tematu i edukacyjne walory książki to argumenty dla których Ministerstwo Edukacji Narodowej i Sportu mogłoby nadać jej status - do użytku szkolnego.

W podsumowaniu ocena składników wartościujących książki (w skali 0 - 10 pkt.):

1. Za piękność	8,5
2. Za prowadzenie ataków	8,5
3. Komentarze	9,0
4. Humor i rysunki	10
5. Perfekcyjne opracowanie całości	9,0
6. Wartości edukacyjne	9,5
7. Estetyka całości	9,0
8. Za XXI partię	10
9. Za nowatorski pomysł	10
10. Za wypełnienie luki w szachowej literaturze	10
	<hr/>
	razem 93,5

Ocena średnia na możliwych 10 pkt. - 9,35

/-/ Włodzimierz Schmidt
arcymistrz szachowy

Jak wygrać w szachy z komputerem?

Część I

Jak wygrać w szachy z komputerem?

Najprościej byłoby być dobrym szachistą, lepszym od komputera. A jak nie jesteśmy? Trzeba skorzystać z tej książki. Zawiera ona moje partie rozegrane z komputerem szachowym **Chess Elite 4**. Są w niej rady i instrukcje, które wskażą Wam drogi i sposoby, jak i pozwolą zrozumieć piękno gry szachowej. Ja sam jestem szachistą amatorem. Gram na przyzwoitym poziomie, może nawet I kategorii. Myślę, że jakość i poziom partii jest tu najlepszą rekomendacją. Mimo tego, zanim zacząłem wygrywać z komputerem, zanim zrozumiałem jak wygrywać, przegrałem naprawdę sporo partii.

1. Żeby więc grać i wygrywać, należy dysponować podstawową wiedzą szachową, wiedzą o otwarciach (z Teorii Debiutów) i końcówkach, o tym jak realizować zdobytą przewagę. Ta książka w jakimś stopniu tego nauczy. I tu już pierwsza, ważna uwaga. **Zdobywszy figurę należy grać podwójnie czujnie.** - Wiem to, bo sam przegrałem wiele takich partii, uważając że już je wygrałem, że mam wygraną w kieszeni. Przewaga usypia czujność, a należy zawsze pamiętać, że gra się do mata, lub dopóki przeciwnik się nie podda.

2. Komputer ma olbrzymią wiedzę, w "małym paluszku" warianty Teorii Debiutów. Tu mu nie dorównamy. Więc... Musimy, po wykonaniu paru poprawnych ruchów odejść od teorii na grunt którego nie zna.

3. Trzeba w zarodku tępić agresywne ruchy komputera, nie dopuszczać do nich, unikać wariantów w których je stosuje. Inaczej, schodzić rozszałemu komputerowi z drogi. Na pierwszym etapie, kiedy spostrzeżemy, np. w 20 ruchu, że zaszkodził nam błędny, 15 ruch, cofamy partię i wykonujemy inny, lepszy 15 ruch, aż do znalezienia właściwego i właściwej kontynuacji która zapewni nam wygraną.

4. Komputer ma jedną słabość. Pionkożerstwo. Uganianie się za pionkami powoduje opóźnienie w rozwoju figur, stratę hetmana, lub wyeliminowanie go z gry do końca partii, co często powoduje przegraną. W załączonych partiach masz ewidentne przykłady na to.

5. Jest silny, bardzo silny kombinacyjnie, ale, uwaga, słabiej przewiduje nasze kombinacje. Świeżość kombinacji, nowatorstwo gry, coś, czego jeszcze się nie grało, ma dużą szansę go zaskoczyć i pokonać. Zrozumiecie to "po przerobieniu" partii z książki.

6. Komputer z reguły omija kontynuacje i warianty w których przegrał. Twój komputer (program szachowy) nie zna moich partii i da się wciągnąć. Udawało mi się stworzyć powtarzalność. W sytuacji np. pięciu ruchów przed matem, komputer za każdym razem grał identycznie. On po prostu wykonywał najsilniejsze ruchy, mimo iż prowadziły one do przegranej. Pamiętaj o tym i wykorzystaj to. W raz przegranym wariantcie ciężko będzie mu wygrać, mimo iż będzie zmieniał ruchy.

7. Komputer jest szybki. Z nim walczy się o każde tempo. Grając białymi, masz przewagę tempa. Naucz się wygrywać białymi. Z komputerem często trzeba poświęcić figurę lub jakość (wieżę za skoczka lub gońca) lub dać mu "pojeść" pionków. Pamiętaj o tym. Tu często wygrywa szybszy.

8. Mając za podbudowę i bazę moje partie, wciągnijcie komputer w partię hiszpańską. Nie jest to trudne, z reguły na ruch 1.e4 komputer odpowiada 1.....e5. Jak odpowie inaczej, cofamy partię, aż do skutku. Spróbuj pójść przetartym szlakiem i wciągnąć go w którąś z moich partii. Wtedy pierwszą wygraną masz w kieszeni. Potem zmodyfikuj ją (partię) zmień w którymś momencie ruch na swój, stwórz swoją, oryginalną własną kontynuację i wygraj! Arcymistrzowie rozgrywający partie między sobą potrafią ciągnąć kontynuacje wcześniej już grane niekiedy do trzydziestego któregoś ruchu. Jak zaczniesz wygrywać w partii hiszpańskiej, przejdziesz do innych debiutów.

Ostatnia rada. Próbuj remisować. Remis z komputerem to też sukces. I od pokazania przykładu na to, zaczyna się niniejsza książka.

Zapis partii jest po angielsku /w komentarzach po polsku/:

K to Król
Q - Hetman
R - Wieża
B - Goniec
N - Skoczek

Kursywą wpisane są w książce uwagi i komentarze arcymistrza Włodzimierza Schmidta.

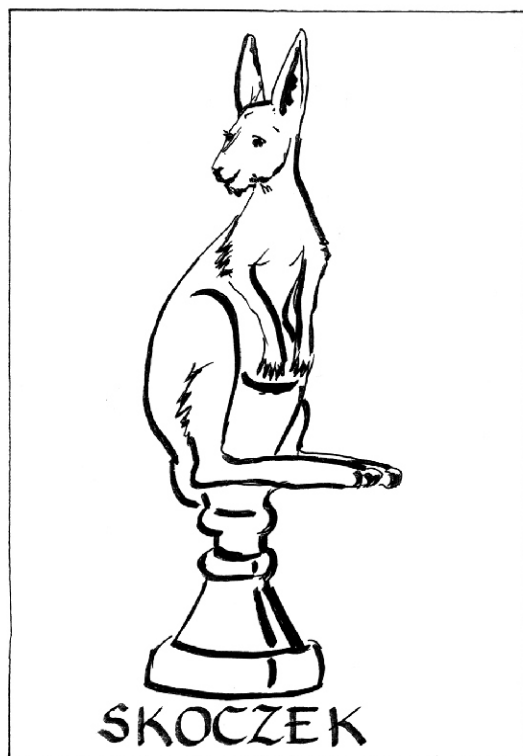
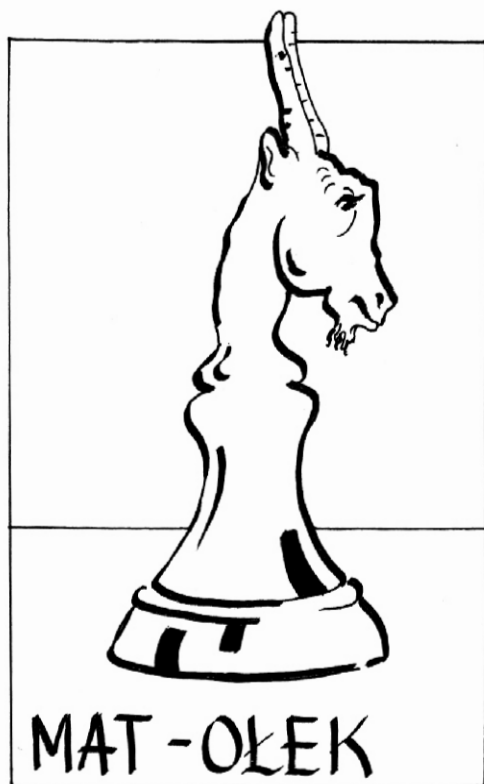
POWODZENIA!

Polubiłem Chess Elite. Jak człowiek. Ma swoje lepsze i gorsze dni, rozterki i marzenia, ale zawsze jest sympatyczny. Z tej sympatii zrodziło się kilkanaście anegdot i dowcipów o Chess Elite. Mam nadzieję że spodobają się Wam i wszyscy razem stworzymy dużą, szachowo - komputerową rodzinę.

autor BK

Chess Elite w Polsce /pierwszy raz/. Na lotnisku patrzy wokoło oraz na witającego go Jasia i zdziwiony mówi: to tak wyglądają rodacy Koziołka? na co rezolutnie Jasiu: a wiesz, ja, jak się dowiedziałem, że jesteś z Australii, to też myślałem że jesteś kangurem.

I tak pierwsze lody zostały przełamane. Dziś Chess Elite mówi, że Polska to jego druga ojczyzna i prawdziwy dom.

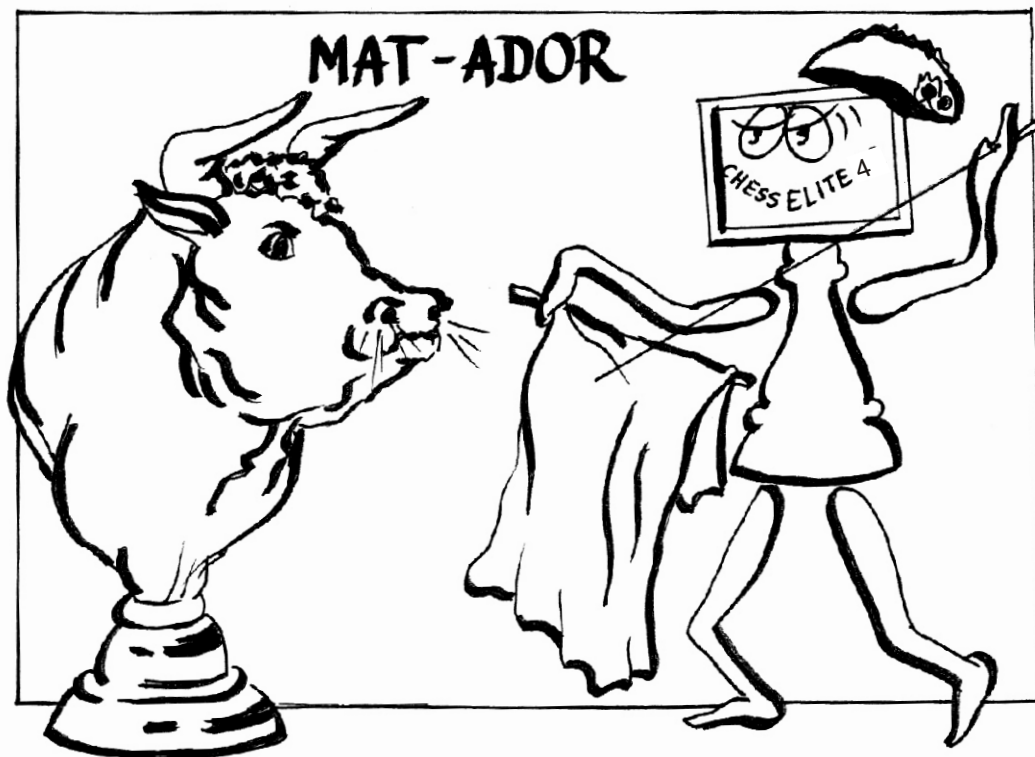


Słowo o rysowniku

Muszę, po prostu muszę, powiedzieć parę ciepłych, a w pełni zasłużonych słów o rysunkach i rysowniku. Lesław Chmielewski bo on tu jest, nie zawaham się użyć określenia mistrzem kreski, stworzył specjalnie do tej książki przesympatyczną postać Chess Eliciaka, łobuziaka (ale grzecznego), który jak chce, raz jest dzieckiem, raz dorosłym, (jako dojrzały szachista choćby) i który będzie Was bawił na stronach tej książki od samego początku do końca. Wróżę wielką karierę Chess Eliciakowi, małemu komputerkowi szachowemu który w tej książce, z inicjatywy autora i woli i talentu rysownika zrodził się w tej postaci dla świata, dla dzieci i dorosłych. Mam nadzieję że seria rysunków i anegdotek - dowcipów o Chess Eliciaku przybliży Wam postać naszego małego bohatera, którego, powiem Wam, nie sposób nie polubić. Raz poznany, zapada w serce i nie da się o nim zapomnieć. Będzie Wam towarzyszył długo, długo, a może jeszcze dłużej, bo jak się z nim zaprzyjaźnicie, nigdy, nigdy Was nie opuści. On też pomoże Wam pokochać szachy.

z najlepszymi życzeniami wzajemności
autor z rysownikiem

Oto Chess Elite. Przedstawiam go oficjalnie. Chess Elite dużo podróżuje. Kiedy był w Hiszpanii, na każdym kroku mówiono mu: Pan to byłby świetnym mat-adorem!



ROZDZIAŁ I

Partia hiszpańska

/Piękny atak. Komputer ratuje partię przez genialny ruch 22...H:f2!
Przyznaję, nie przewidziałem.../

Partia I

- 1.e4 e5
- 2.Sf3 Sc6
- 3.Gb5 a6
- 4.Ga4 Sf6
- 5.o-o Ge7
- 6.We1 b5
- 7.Gb3 o-o
- 8.c3 d6
- 9.h3

Dokładnie tak wygląda główny wariant partii hiszpańskiej zamkniętej. Ruch w tekście jest bardzo istotny dla bezpiecznego rozwoju białych.

- 9...Sa5
- 10.Gc2 c5
- 11.d4 c:d4
- 12.c:d4 Gb7
- 13.b3 Sc6
- 14.Gb2 Wc8
- 15.d5 Sb4
- 16.Sa3 Hc7
- 17.Gb1 Hb6
- 18.Sg5 początek ataku na punkt h7

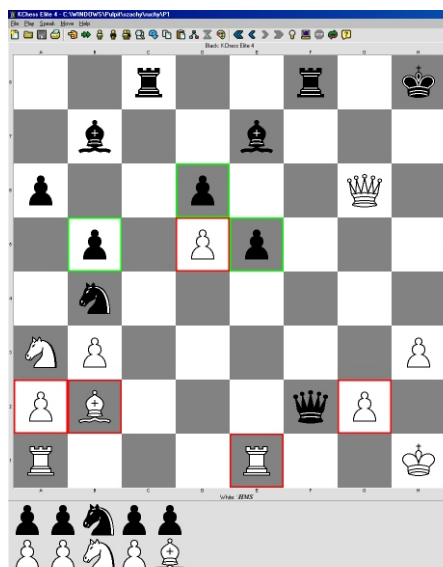
- 18.... Sf:d5 na to liczyłem...Pomoże mi to uaktywnić gońca c2
- 19.S:h7 K:h7
- 20.Hh5+ Kg8
- 21.e:d5 "wchodzi" gońiec
- 21....g6
- 22.G:g6 wydaje się, że mat tuż tuż
- 22...H:f2! Grom z jasnego nieba. Popatrzcie, on jednak gra!
- 23.Kh1 Po 23.K:f2 f:g6+
- 24.Hf3 Gh4+
- 25.Ke2 W:f3
- 26.g:f3 G:e1
- 27.W:e1 S:d5 z pionem mniej, o remis trzeba by było ciężko walczyć

- 23....f:g6
24. H:g6+ Kh8
25. Hh6+ Kg8
26. Hg6+ Kh8
27. Hh6+ Kg8
28. Hg6+ Kh8 **Remis.** Czarny król nie może uciec spod naszych szachów

Diagram



Diagram



Chess Elite mając przewagę, niechętny zrobić pata.

Zdegustowany mówi: pat-ologia



A jak grali partię hiszpańską mistrzowie?

Mistrz Świata
Robert Fischer

1.e4 e5
2.Sf3 Sc6
3.Gb5 a6
4.Ga4 d6
5.c3 Gd7
6.d4 Sge7
7.Gb3 h6
8.Hc2
wariant zamknięty

Jak wykorzystać atut znajomości debiutu i jak odejść od niego z sukcesem? Rozegramy cztery następne partie. Hiszpańskie oczywiście.

Arcymistrz
Paul Keres

1.e4 e5
2.Sf3 Sc6
3.Gb5 a6
4.Ga4 Sf6
5.o-o S:e4
6.d4 b5
7.Gb3 d5
8.d:e5 Ge6
9.He2
wariant otwarty

Mistrz Świata
Emanuel Lasker

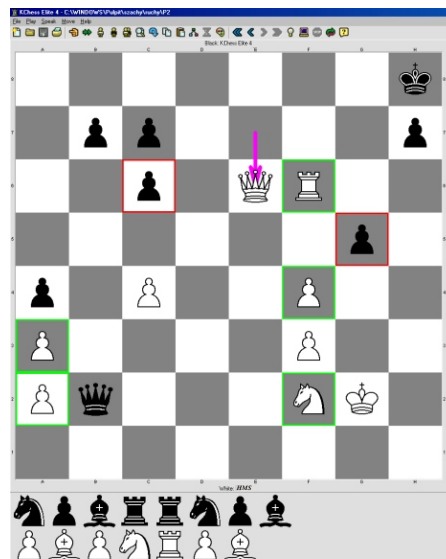
1.e4 e5
2.Sf3 Sc6
3.Gb5 a6
4.Ga4 Sf6
5.o-o Ge7
6.We1 b5
7.Gb3 d6
8.c3 o-o
9.h3 Sa5
10.Gc2 c5
11.d4 Hc7
12.Sbd2 Sc6
13.Sf1
wariant otwarty

Partia II

Partia hiszpańska otwarta

- | | |
|---|---|
| <p>1.e4 e5
 2.Sf3 Sc6
 3.Gb5 a6
 4.Ga4 Sf6
 5.o-o S:e4
 6.We1 silniejsze jest 6.d4. Osobiście wolę jednak ruch w tekście
 6.... Sc5
 7.G:c6 d:c6
 8.S:e5 Ge7
 9.d4 Se6
 10.Hf3 o-o
 11.c3 f6
 12.Sg4 Gd6
 13.h4 f5
 14.Se5 H:h4 zdobył pionka
 15.g3 Hh3 hetman zamknięty
 16.Sa3 kuszę. Mogłem zagrać 16..Sd2
 16....G:a3 o to mi chodziło. Za cenę rozbicia łańcucha pionków pozba wiłem czarne groźnego, dobrze stojącego gońca</p> <p style="text-align: center;"><i>/silniejsze było 16..., lub 17...f4/</i></p> <p>17.b:a3 Wd8
 18.Ge3 Wd5
 19.Wab1 g6
 20.Wb3 a5
 21.Web1 a4 "spędza" mi wieżę na zamierzona przeze mnie pozycję
 22.W3b2 Waa5
 23.He2 Kg7
 24.He1 grozi c4
 24.... Wab5
 25.f3 Kf6 coś "wyczuwa", ale nie do końca. Nie mogę wieżą b2 zaatakować hetmana, bo wieżą b5 pobije moją wieżę na b1 i zagrozi hetmanowi. Muszę zmusić go do bicia</p> <p>26.c4!
 26.... W:b2 jasne!
 27.W:b2 W:d4</p> | <p>28.G:d4 S:d4 i zrobiło się gorąco. Zauważcie, czarny hetman stoi na h3 beczynnie od 14 ruchu
 29.Wh2! puenta planu białych
 29....Se2+ skoczek za darmo? czemu nie?
 30.W:e2 f4 pionek za darmo? o.k..
 31.g:f4 g5
 32.Wh2 ta wieża coś lubi to pole h2 (?)
 32.....Hf5 jedyne
 33.Sg4+ Kg6
 34.Wh6+ Kg7
 35.He7+ Kh8
 36.Wf6 Hb1+ już nie bierze piona -czka a2 z szachem. Gra 37....Hb2 żeby jeszcze kontrolować
 38.Sf2 Ge6
 39.H:e6 i czarne poddały się</p> |
|---|---|

DIAGRAM



Partia III

1.e4 e5
 2.Sf3 Sc6
 3.Gb5 **Gc5** zwykle gra się spokojne a6 i po 4.Ga4 Sf6. Komputer wybiera agresywną kontr-kontynuację. Niestety, nie pomogła, w dwóch partiach. Poprzez dnia partię pamiętacie. Tu znowu jest jakaś ofiara pionkożerstwa. Kto? Oczywiście czarny hetman
 4.o-o d6
 5.c3 f5
 6.d4 f:e4
 7.S:e5 d:e5
 8.Hh5+ bardzo ciekawą kontynuacją było 8.G:c6+ b:c6
 9.d:c5 i czarne zostają z czterema zdublowanymi, bardzo słabymi pionami na liniach "c" i "e"
 8....Kf8
 9.d:c5 Sf6
 10.Hg5 Hd5
 11.Ge3 h6
 12.Hg3 Sg4
 13.c4 Hd3
 14.Sc3 Hc2 sytuacja czarnych jest trudna. Ale, pioneczek b2 pachnie...
 15.h3 Sf6
 16.G:c6 b:c6
 17.H:e5 H:b2 nareszcie można go wziąć!
 18.Wab1 (na bandę!)
 18....Ha3 jedyne. Po 18....Hc2
 19.Wfc1 Hd3
 20.Wd1 H:c4
 21.Wd8+ Kf7
 22.W:h8 z wygraną. Czarny hetman zostanie tu do końca partii
 19.f3! e:f3
 20.W:f3 *wieża wchodzi do gry z rozstrzygającym efektem*
 20... Kg8
 21.Wbf1 Gd7

22.W:f6 g:f6
 23.H:f6 Wh7
 24.Gd4 i cz. poddały się

Diagram

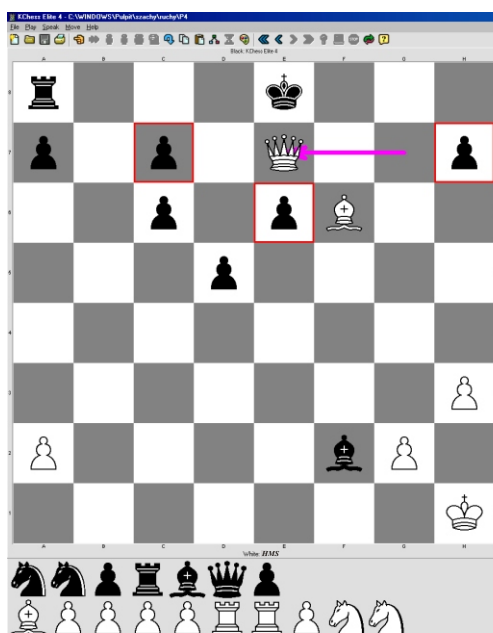


Partia IV

- 1.e4 e5
- 2.Sf3 Sc6
- 3.Gb5 Gc5 jak w poprzedniej. Jak doświadczenie nie uczy, to trudno
- 4.o-o d6 zmienimy na
- 5.G:c6 b:c6
- 6.h3 Sf6
- 7.We1 o-o
- 8.c3 d5
- 9.d4 e:d4
- 10.e5! d:c3
- 11.e:f6 c:b2
- 12.G:b2 g:f6 Podsumujmy. Czarne mają trzy pionki za skoczka, ale ich pionki są zdublowane, słabe. *Oslabiona jest również pozycja cz.króla.* Czarno widzę czarne
- 13.Hc1 Hd6
- 14.Sd4 Gd7
- 15.Hh6 We8
- 16.Sbd2 W:e1+
- 17.W:e1 Gb4 patrz diagram.

- Białe gotowe do ostatecznego szturmu. Potrzebne jedno tempo. *Daje je ofiara bardzo efektowna ofiara jakości*
- 18.Sd2f3! G:e1 wieża łakomy kąsek
- 19.Sg5!!! wygrywający ruch. Nie można bić skoczka, 19....f:g6, bo nastąpi
- 20.Se6!!! i mat na g7
- 21.Hg7 mat nieunikniony
- 19....G:f2
- 20.Kh1! Ge6 *20.Kh1- nie daje czarnym możliwości obrony i kontrataku przez Hh4+ /po ew. 20K:f2/.*
- 21.Sd:e6 H:e6
- 22.S:e6 f:e6
- 23.G:f6 Kf7
- 24.Hg7+ Ke8
- 25.He7 mat druzgocąca partia Najładniejszy, jak dotąd atak.

Diagram



Chess Elite jest bardzo pomocny przy rozwiązywaniu krzyżówek. Na pytanie, plakietka inaczej, pierwsze emble-, Chess Elite bez zastanowienia dodaje -mat i rzeczywiście, całość emblemat, pasuje jak ulał. Jaki on mądry...

Mamy swoje szyfry, skróty, jak jesteśmy sami w domu, np. gdy pyta, co to za film? odpowiadam dra. I on od razu wie że to dra-mat. Jaki znawca gatunków! I w lot chwytła! Ale, powiem Wam w tajemnicy, nie rozszyfrował jeszcze słowa kine-matografia.

*Natomiast świetnie rozumie słowo domator
dom
mat*

- tylko po co to -or? - pyta



Partia V wariant I

W tej partii przedstawiam dwa warianty, Jednakowe do 20 posunięcia. Jest jednak -że novum. W obu złamałem teorię w 9-tym, istotnym dla idei tego debiutu ruchu, zamiast 9.h3 zagrałem 9.d4, pozwalając związać skoczka przez 9....Gg4 i obie wygrałem! Popatrzmy:

- 1.e4 e5
- 2.Sf3 Sc6
- 3.Gb5 a6
- 4.Ga4 Sf6
- 5.o-o Ge7
- 6.We1 b5
- 7.Gb3 o-o
- 8.c3 d6
- 9.d4 Gg4
- 10.d5 Sa5
- 11.Gc2 c6
- 12.h3 G:f3
- 13.g:f3 *białe uważają, że otwarcie linii g przyniesie im w przyszłości korzyści*
- 13....c:d5
- 14.e:d5 Hd7
- 15.Kh2 Hb7
- 16.Ge4 Sc4
- 17.Wg1 Ha7 *zauważcie. Czarny hetman zrobił dotąd trzy ruchy, a wszystkie po to, aby atakować pionki h3, d5 i f2. Ja broniąc ich kolejno rozwijam figury, a on tylko tańczy.*
- 18.Wg2 Wac8
- 19.b3 Sb6

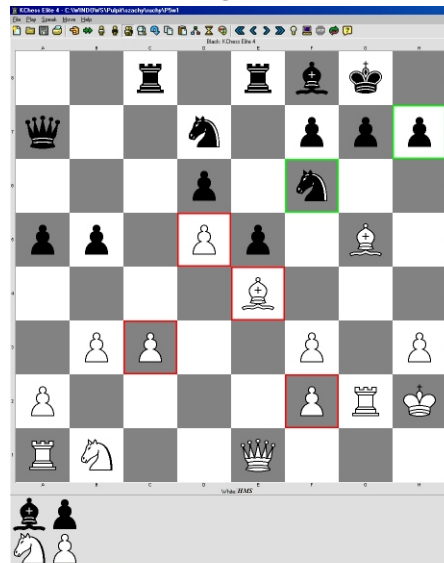
Diagram



20.Ge3 tak zaczyna się wariant I

- 20....Wfe8
- 21.Gh6 Gf8
- 22.Gg5 Sbd7
- 23.He1 a5

Diagram



- 24.Sd2! *W:c3 pewnie, pioneczka trzeba "łupnąć". Ale, jest niespodzianka*
- 25.Sc4! *wieża zamknięta*

Partia V wariant I c.d.

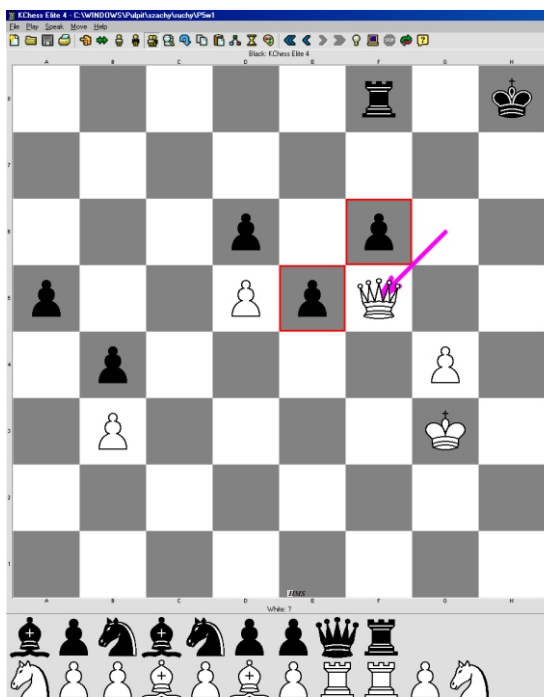
25....S:e4
 26.f:e4 b4
 27.Gh6 Sc5
 28.He2 bardzo ciekawe było 28.S:d6
 28....G:d6?
 29.W:g7 **Kh8**
 30.Hg1 grozi 31.31.W:h7
 32.Hg7 mat
 30....Gf8?
 31.Wg8 mat
 odejście króla na f8
 28.S:d6 G:d6
 29.W:g7+ **Kf8**
 30.Hg1 Wf3
 31.W:f7+!!! K:f7
 32.Hg7 mat. Przepiękne.

Jeśli po 28.S:d6
 czarne grają 28...Hd7
 to po prostu 29.Sf5 lub
 29.G:g7 W:h3+
 30.Kg1 G:g7
 31.Sf5

28....Hd7 grozi Hh3+ i H:h6
 29.Hh5 pion h3 ważniejszy
 29....S:e4 jasne
 30.Wag1 g6
 31.G:f8 W:f8
 32.Hh6 Wd3 *tu komputer zagrał słabo*
 Lepsze było 32....Wf3
 33.Se3 Sf6 fatalny ruch. Umożliwia
 34.Wg5 i blokuje piona f6
 34.Wg5 Wd2 *konieczne było W:e3 lik-*
 widujące groźnego skoczka
 35.W1g2 W:a2 co za darmo, to za dar-
 mo, mówi Chess Elite
 Nie było już zadowalającej
 obrony przed 36.Sf5
 z dalszym 37.Wh5
 36.Sf5!
 ale, teraz za to trzeba oddać
 figurę. Grozi mat na g7
 36....Sg4+
 37.h:g4 f6
 38.W:g6+!! h:g6

39.H:g6+ Kh8
 40.Kg3!! puenta kombinacji po
 której ginie hetman
 40....Hh7 Jeśli 40....Wf7 to
 41.Wh2+ Wh7
 42.W:h7 Hh7
 43.Hf6+ Kg8
 44.Se7+! He7
 45.H:e7
 41.Wh2 H:h2
 42.K:h2 W:f2+
 43.Kg3 W:f5 bardzo chytrze.
Jeśli teraz
 44.g:f5 to Wg8
 i białe przegrywają
 44.H:f5 koniec płonnych nadziei

Diagram



Partia V wersja II

20.Gh6

20....Se8

21.f4 Kh8

22.Hh5 g:h6

23.Sd2 e:f4

24.H:h6 f5

25.G:f5 zaabsorbowany innym planem gry przeoczyłem przepięknego mata.

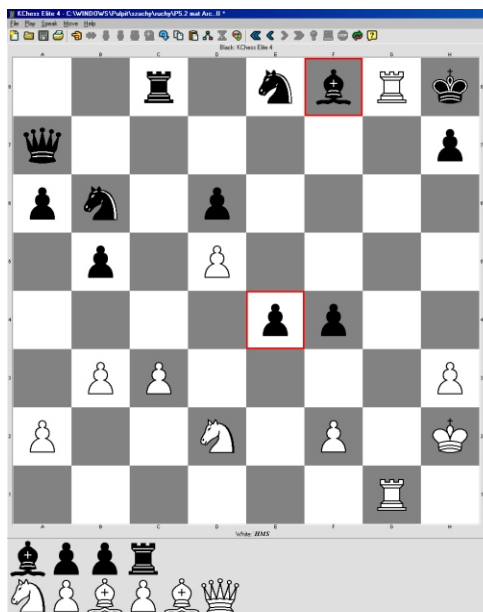
Wskazał mi go dopiero arcymistrz W. Schmidt. Chylę głowy przed Mistrzem.

25.Wag1! f:e4

26.H:f8+ G:f8

27.Wg8 mat!

Diagram
Mat Arcymistrza



25.... W:f5

26.Wag1 Gg5

27.W:g5 Hf7 27.W:g5 wieża nietykalna

28.Se4 W:d5 27....W:g5??!

29.W:d5 S:d5 28.Hf8+ Wg8

30.Sg5 Hg7 29.H:g8 mat

31.Hh5 S:c3

32.Sf7+ Kg8

33.Sh6 +- można było bić hetmana od razu, ale...Manewr skoczkiem ma na celu odciągnięcie czarnego króla od skoczka e8, co pozwoli, po zabicu wieży c8 na skonsumowanie jeszcze jednego ze skoczków. Popatrzcie:

33....Kf8

34.W:g7 K:g7

35.Hf7+ K:h6

36.He6+ Kg5

37.H:c8 d5 - i skoczek do wyboru. Nie

38.H:c3 Sf6 powiem do koloru, bo

39.He5+ Kg6 - oba czarne

40.H:f4 h6

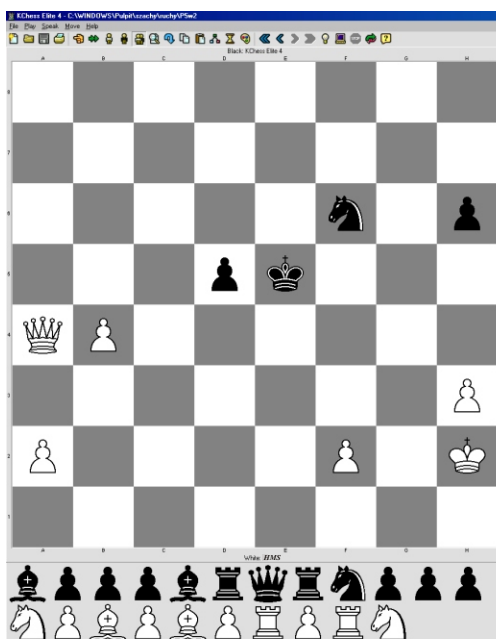
41.Hd6 a5

42.Hb6 a4

43.b4 Kf5

44.H:b5 Ke5

45.H:a4 i czarne poddały się.



Podsumowanie etapu "hiszpańskiego"

Mam nadzieję, że już dużo umiecie.

Że pamiętacie aby

- * nie trwonić czasu na uganianie się za pionkami
- * **nie grać za wcześnie hetmanem**

Wiecie jak

- * poruszać się w debiucie partii hiszpańskiej
- * **poprawnie rozegrać debiut**
- * ocenić pozycję
- * **obliczyć warianty**
- * poświęcić figurę
- * **no i, przeprowadzić błyskotliwą kombinację i wygrać!**

Pisząc to chcę Wam zaszcześcić jeszcze jedno. Zamiłowanie do piękna gry szachowej. Poszukujcie go, twórcie je, komputer Wam w tym pomoże. Ładna partia jest jak klejnot, a twórca jest jego właścicielem. Oplaci się.

Odwajemniając się, szachy tworzą ludzi mądrych, o bogatych wnętrzach i szerokich horyzontach myślenia.

Chess Elite w USA. Przyjechał rozegrać partię z mistrzem stanu Texas. Mistrz z jakichś powodów nie stawił się. Organizatorzy nie wiedzą za bardzo co zrobić, w końcu mówią do Chess Elite: Nie możemy dziś rozegrać tej partii. Nie ma koni. Wszystkie dziś grają w westernach!

Chess Elite w New Yorku. Patrzy na Statuę Wolności i mruczy: ciekawe z jakiego ona kompletu szachów.

*Chess Elite we Włoszech: Uwielbiam te wasze spaghetti z to-matem!
Na Sycylii nie był, ale, obronę sycylijską zna świetnie.*



ROZDZIAŁ II

Obrona sycylijska

Popatrzmy na wzorce mistrzów, jak grali przeciwko obronie sycylijskiej.

MISTRZOWIE ŚWIATA

Michail Tal

1.e4 c5
2.Sf3 Sc6
3.d4 cd4
4.S:d4 e6
5.Sc3 d6
6. f4 Sf6
7.Ge3 Ge7
8.**Hf3**

Robert Fischer

1.e4 c5
2.Sf3 Sc6
3.d4 cd4
4.S:d4 Sf6
5.Sc3 d6
6.Gc4 e6
7.Ge3 Ge7
8.Gb3 0-0
9.**f4**

Anatolij Karpow

1.e4 c5
2.Sf3 e6
3.d4 cd4
4.S:d4 Sf6
5.Sc3 d6
6.g4 h6
7.g5 hg5
8.G:g5 Sc6
9.Hd2 a6
10.0-0-0 Gd7
11.h4 Hc7
12.**Ge2**

**A jak się ma teoria do praktyki?
Oto jak przebiegała partia w wariacie mistrza świata Fischera**

Partia VI

1.e4 c5		20.Kb1	groziło H:c3
2.Sf3 Sc6		20.... fg6	
3.d4 cd4		21.Hg2	zostałem zepchnięty do obrony
4.S:d4 Sf6		21.... c5	
5.Sc3 d6		22.H:g6 Gc4	
6.Gc4 e6		23.Whg1 Wf7	
7.Ge3 Ge7		24.Se4	trzeba mieć dużo zimnej krwi, żeby w takim momencie atakować
8.Gb3 0-0		24..... G:b3	
9.f4	dokładnie jak w książce	25.c:b3 W:b3	
9.... Sb4		26.Gc1 Hb4	<i>Lepsze było od razu Hb6</i>
10.a3 Sc6	<i>strata tempa</i>	27.Wg2	Uff...wydaje się, że się obroniłem. Atak utknął
11.Hf3	sam ściagam sobie na głowę burzę, prowokując do 11....e5		
11.... e5		27..... Hb6	
12.S:c6	nie należało otwierać linii b	28.Hh5 Ha6	
12.... bc6		29.Sg5!	Nareszcie! 5 ruchów czekałem, aby to zagrać
13.f5 Ga6	sam dopomogłem uaktyw-	29..... g6	nic lepszego nie było
	nić figury czarnych	30.S:f7! K:f7	
14.0-0-0	eksperyment. W obronie sycylijskiej atak rodzi się	31.Hh7+	i czarne poddały się
	na głębokich tyłach skrzydła hetmańskiego. Właśnie. Tu przy otwartej linii b idę jakby pod nóż. Jedyna nadzieja, że mój atak będzie szybszy.		
14....Ha5			KOMENTARZ:
15.g4 Sd7			LEDWIE USZEDŁEM Z ŻYCIEM. WIDZICIE SAMI CO POTRAFI W WARIANTACH KTÓRE ZNA. DALEJ UNIKAM RUCHU 3.D4 I JEST LŹEJ. NAUCZKA I PRZE STROGA!
16.g5 Wab8			Mogło nastąpić
17.g6 hg6		31.... Ke8	
18.fg6	wydaje się że wszystko idzie jak po maśle	32.d6! Kd8	
18.... d5	schody	33.Hg8+ Sf8	
19.ed5 G:a3!	I problem. Gońca brać nie można bo H:c3 W:b3 i źle	34.H:f8+ Kd7	
		35.Hf7+ Kc6	
		36.H:b3	

Partia VI - Diagram końcowy

The screenshot shows a chess game in progress. The board is an 8x8 grid with columns labeled A-H and rows 1-8. White pieces are on squares of the same color as the square they occupy, and black pieces are on squares of the opposite color. The king is on f7, queen on g7, rook on b7, knight on d7, and pawns on a7, c7, e7, g7, a6, c6, e6, g6, a5, c5, e5, g5, a4, c4, e4, g4, a3, c3, e3, g3, a2, c2, e2, g2, a1, c1, e1, g1. Black pieces are on squares of the opposite color. The king is on f7, queen on g7, rook on b7, knight on d7, and pawns on a7, c7, e7, g7, a6, c6, e6, g6, a5, c5, e5, g5, a4, c4, e4, g4, a3, c3, e3, g3, a2, c2, e2, g2, a1, c1, e1, g1. The pawn on f6 is highlighted with a red box. The move list on the right shows 31 moves, with the last move being Qb5-b7+.

Two Player Mode - Waiting...

Turn 31: Black to move

Point count for White is 1 higher than Black, having an advantage the equivalent of a Pawn.
White has greater mobility around the board, having 35 moves available while Black has only 3.
White has more coverage of the board, attacking 25 squares while Black attacks only 3.
White has stronger command of the centre of the board.

Scilian defence

1. e2-e4 c7-c5
2. Ng1-f3 Bb8-c6
3. d2-d4 c5xd4
4. Nf3xd4 Ng8-f6
5. Mb1-c3 d7-d6
6. Bf1-e4 e7-e6
7. Bc1-e3 Bf8-e7
8. Bc4-b3 c7-c6
9. e2-e4 Nc8-b4
10. a2-a3 Bb4-c6
11. Qd1-f3 g4-g5
12. Nf4xc6 h7-h6
13. f4-f5 Bc8-a6
14. c3-c4 Qb8-a5
15. g2-g4 Rf6-e7
16. g4-g5 Sa8-b9
17. g5-g6 h7-h6
18. f5g6 d6-d5
19. e4e5 Bc7xa3
20. Nd1-b1 f7-f6
21. Qf3-g2 c6-c5
22. Qg2g6 Bcd-e4
23. Nbb1-g1 Bf8-e7
24. Bc3-e4 Bc4xb3
25. c5xb3 Bb8xb3
26. Bb3-c1 Qc7-b4
27. Rg1-g2 Qb4-b6
28. Qg6-h5 Qb6-a6
29. Nc4-g5 g7-g6
30. Nf5xf7 Rg8-f7
31. Qb5-b7+

FEN board layout: 8/p2n1k1Q/c5p1/2p2p3/B/b6/P/PRP/1KBR4b...131

White: ZMS

Taskbar: Microsoft Word - 11022123... CoreDRAW 8 - [sklad.odt] KChess Elite 4 13:43

Partia VII

UWAGA

Jak nie możecie sobie poradzić w jakimś wariantcie, wpiszcie początek i niech komputer zagra go sam ze sobą, a wy popatrzcie i wyciągnijcie wnioski. Jest to bardzo pomocne.

- 1.e4 c5
- 2.Sf3 Sc6
- 3.c3 d5
- 4.e:d5 H:d5
- 5.Ge2 Sf6
- 6.o-o Gf5
7. d4 żeby nie tracić piona
można było grać przej-
ściowo 7.d3.**SPRÓBUJECIE**

7.... G:b1 Idea? Pożreć piona. Cały komputer. Pionkożerstwo nie płąca...

8.Wa:b1 H:a2

9..Ge3 c:d4

10.G:d4

10.... 0-0-0 długa rozszada? Teraz komputer idzie "pod nóż"

11.Hc2 Hd5

12.Wfd1 S:d4

13.c:d4+ Kb8

14. Wdc1 zaczynają się dla czarnych problemy. Już grozi mat na c8. 15.Hc7+ Ka8

16.Hc8+ W:c8

17.W:c8 mat

14..... Se8 broni punktu c7. Teraz cały czas będzie walka o ten punkt

15.Gc4 Ha5 broni c7

16.Wa1 Hb4

17.G:f7 Hb6

18.G:e8 W:e8 - jeden obrońca punktu c7 wyeliminowany. Zwróćcie uwagę

u mnie grają 4 figury, u czarnych dwie, dwie są zablokowane. To konsekwencja wzięcia piona. Niby nic, a jednak coś się stało.

19.Se5! pionka d4 brać nie można bo mat, punktu c7 trzeba bronić, grozi teraz 20.S:d7

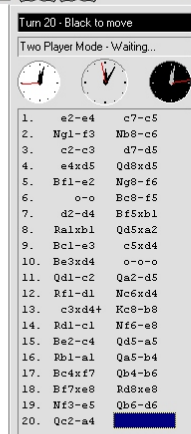
19....Hd6

20.Ha4! nie do obrony. Grozi

jednocześnie 21.H:e8 mat i

21.H:a7 mat

Diagram



Partia VIII

- 1.e4 c5
- 2.Sf3 e6
3. d3 Sc6
- 4.c3 Sf6
- 5.Ge2 d5
- 6.Hc2 d:e4
- 7.d:e4 Gd6
- 8.o-o o-o
- 9.Gg5 Hc7
- 10.G:f6 gf6

Lubię dublować piony
Te słabości w końców-
kach mszczą się

- 11.Sbd2 Se5
- 12.h3 Wd8
- 13.Wad1 Gd7
- 14.S:e5 G:e5
- 15.Sc4 b5
- 16.Se3 Gc6
- 17.Sg4 Hb7

Jeśli mam w planie f4
i Sf6+ nie ma czasu
ani jak bronić piona e4


- 18.f4! G:e4
- 19.Gd3 W:d3
- 20.W:d3 G:d3 *lepiej było nie bić wieży*
- 21.H:d3 h5
- 22.f:e5! h:g4
- 23.e:f6 Hd5
- 24.Hg3 Hg5
- 25.Wf4 Kh8
- 26.W:g4 H:f6
- 27.Wh4+ H:h4
- 28.H:h4+ Kg8

Ocena: w tej partii komputer trochę pogubił się w obronie

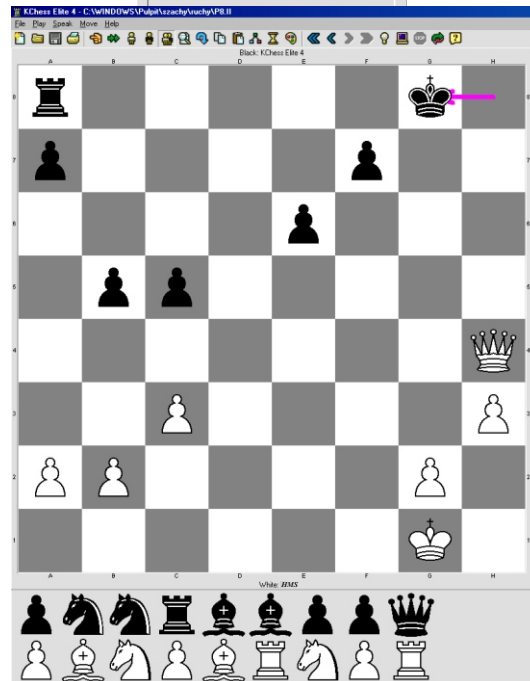
Diagram

Turn 29 - White to move

Two Player Mode - Waiting...

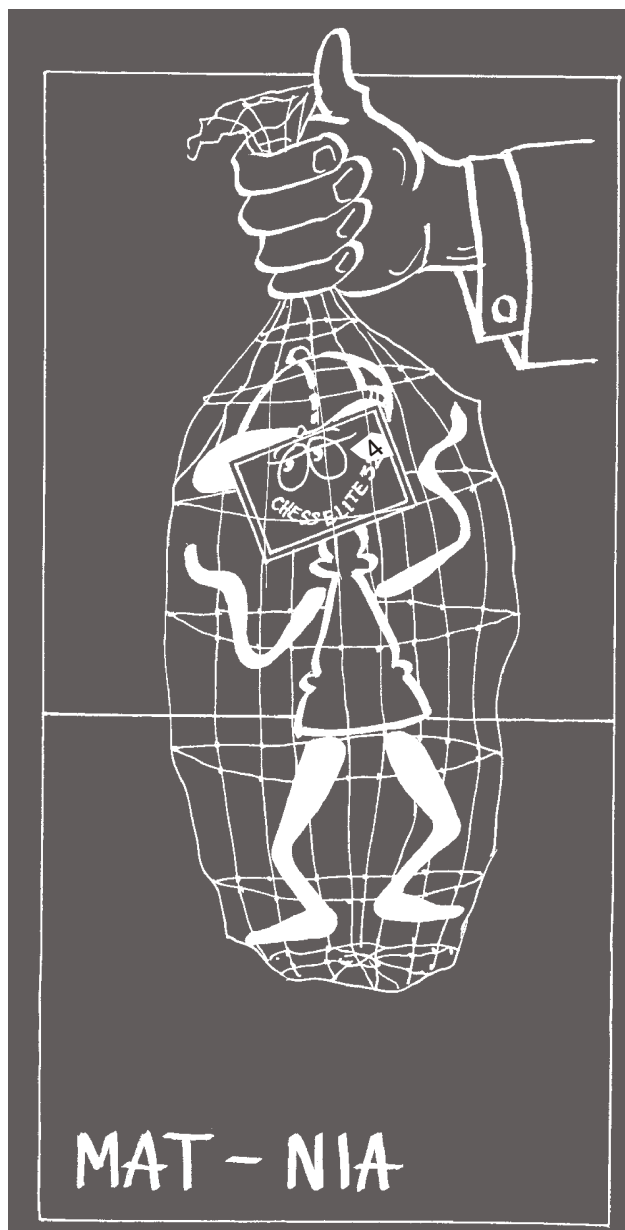


1.	e2-e4	c7-c5
2.	Ng1-f3	e7-e6
3.	d2-d3	Mb8-c6
4.	c2-c3	Ng8-f6
5.	Bf1-e2	d7-d5
6.	Qd1-c2	d5xe4
7.	d3xe4	Bf8-d6
8.	o-o	o-o
9.	Bc1-g5	Qd8-c7
10.	Bg5xf6	g7xf6
11.	Mb1-d2	Nc6-e5
12.	h2-h3	Rf8-d8
13.	Ra1-d1	Bc8-d7
14.	Nf3xe5	Bd6xe5
15.	Nd2-c4	b7-b5
16.	Nc4-e3	Bd7-c6
17.	Ne3-g4	Qc7-b7
18.	f2-f4	Bc6xe4
19.	Be2-d3	Rd8xd3
20.	Rd1xd3	Be4xd3
21.	Qc2xd3	h7-h5
22.	f4xe5	h5xg4
23.	e5xf6	Qb7-d5
24.	Qd3-g3	Qd5-g5
25.	Rf1-f4	Kg8-h8
26.	Rf4xg4	Qg5xf6
27.	Rg4-h4+	Qf6xh4
28.	Qg3xh4+	Kh8-g8
29.		



Chess Elite prowadzi wykład - Jak przegrać z komputerem w szachy. W przerwie podchodzi uczestnik wykładu i pyta: A jak wygrać, panie prelegencie? Ciężko, odpowiada Chess Elite

Szachista do Chess Elite: żeby dobrze grać w szachy, trzeba grać systematycznie. Na co Chess Elite: system-mat-ycznie. Rozumiem!



Autor: Ten rysunek pasuje do każdej partii. No, może z jednym wyjątkiem, ripostuje Chess Elite I tu ma rację! Partię IX.2 wygrał!

ROZDZIAŁ II A

Partie IX, IX.1, IX.2, IX.3

A teraz przedstawię Wam jedną partię w czterech wersjach czy odmianach. Bez komentarzy, rozegrajcie na spokojnie. Te partie chyba najpełniej i może już do końca odpowiedzą Wam na pytanie jeszcze Was nurtujące: **Jak wygrać z komputerem w szachy?**

Nauczycie się przy tym dużo i zobaczycie jak ewoluuje partia. W turniejach szachowych często się zdarza że ktoś przegrywa partię, potem analizuje, znajduje wzmocnienie, silniejszy ruch, gra to samo w innym turnieju, zaskakuje przeciwnika i wygrywa. Coś podobnego przydarzyło się i mnie w moich bojach z komputerem. Rozegrałem partię, uważałem że jest interesująca do naszej książki i potem odtwarzałem ją po raz drugi, pisząc komentarz. W tym momencie komputer zmienił mi ruch z 19.....f6 na 19...G:c5 i... wygrał! Pozwoliłem mu się ładnie zamatować i zagrałem to samo jeszcze raz. Skończyło się równie pięknym matem Hb7 /patrz diagram/. Ale i tego nie było mi dość. Spróbowałem jeszcze raz i wyszła piękna miniaturka w której komputer stracił hetmana już w 17 ruchu! I tu w ciągu tych czterech partii macie najpełniejszą i najtrafniejszą odpowiedź na pytanie, jak wygrać z komputerem w szachy. Miłej analizy. Następna - partia niespodzianka.


Partia IX - Diagram końcowy

Game Over


1. e2-e4 c7-c5
2. Ng1-f3 d7-d6
3. d2-d3 Mb8-c6
4. c2-c3 Ng8-f6
5. Bf1-e2 c5-c4
6. o-o c4xd3
7. Be2xd3 e7-e6
8. Bc1-g5 Qd8-b6
9. Bg5xf6 Qb6xb2
10. Bf6-g5 Qb2xa1
11. Qd1-c2 h7-h6
12. Bg5-e3 d6-d5
13. Nb1-d2 Nc6-b4
14. c3xb4 Qa1-f6
15. e4xd5 e6xd5
16. Rf1-e1 Ke8-d8
17. Be3-d4 Qf6-d6
18. Bd4-e5 Qd6-c6
19. Qc2-b3 f7-f6
20. Nf3-d4 Qc6-d7
21. Bd3-b5 Qd7-f7
22. Be5-g3 Bc8-d7
23. Qb3-a4 Bf8xb4
24. Bb5xd7 Bb4xd2
25. Nd4-e6+ Kd8-e7
26. Ne6-g5+ Bd2xe1
27. Ng5xf7 Ke7xf7
28. Qa4-b5 Kf7-e7
29. Qb5xb7 Belxf2+
30. Kg1xf2 Ra8-d8
31. Bd7-f5+ Ke7-f8
32. Bf5-g6 Rd8-d7
33. Qb7xd7 d5-d4
34. Qd7-f7* **1-0**

UWAGA Arcymistrza
"Lepsze było 24.H:b4"

Partia IX.1 - Diagram końcowy



Game Over



1.	e2-e4	c7-c5
2.	Ng1-f3	d7-d6
3.	d2-d3	Mb8-c6
4.	c2-c3	Ng8-f6
5.	Bf1-e2	c5-c4
6.	o-o	c4xd3
7.	Be2xd3	e7-e6
8.	Bc1-g5	Qd8-b6
9.	Bg5xf6	Qb6xb2
10.	Bf6-g5	Qb2xa1
11.	Qd1-c2	h7-h6
12.	Bg5-e3	d6-d5
13.	Nb1-d2	Nc6-b4
14.	c3xb4	Qa1-f6
15.	e4xd5	e6xd5
16.	Rf1-e1	Ke8-d8
17.	Be3-d4	Qf6-d6
18.	Bd4-c5	Qd6-c6
19.	Qc2-b3	Bf8xc5
20.	Nf3-e5	Bc5xf2+
21.	Kg1xf2	Qc6-b6+
22.	Kf2-f1	Bc8-e6
23.	Nd2-f3	f7-f6
24.	Ne5-g6	Rh8-e8
25.	Relxe6	Re8xe6
26.	Bd3-f5	Qb6-b5+
27.	Kf1-f2	Re6-e2+
28.	Kf2-g3	Qb5-c4
29.	Qb3-a4	Qc4-c6
30.	Qa4-d1	Re2xa2
31.	Ng6-f4	a7-a5
32.	Nf4xd5	Qc6-d6+
33.	Kg3-h3	a5xb4
34.	Qd1-b3	Ra8-a3
35.	Qb3xb4	Ra3xf3+
36.	g2xf3	Ra2xh2+
37.	Kh3-g4	h6-h5*
38.	0-1	

Prezentuję tę przegraną przeze mnie partię, mimo moich przeoczeń i wręcz szkolnych błędów, bo mat jest ładny, oryginalny i pokazuje, jak gra komputer, jak my gramy źle. Poza tym, niech i on raz będzie zwycięzcą. To mój gest, gest szachisty i człowieka dla komputera.

PRZEGRANA

Partia IX.2 - Diagram końcowy

Game Over

1. e2-e4 c7-c5
 2. Ng1-f3 d7-d6
 3. d2-d3 Nb8-c6
 4. Bf1-e2 Ng8-f6
 5. c2-c3 c5-c4
 6. o-o c4xd3
 7. Be2xd3 e7-e6
 8. Bc1-g5 Qd8-b6
 9. Bg5xf6 Qb6xb2
 10. Bf6-g5 Qb2xa1
 11. Qd1-c2 h7-h6
 12. Bg5-e3 d6-d5
 13. Nb1-d2 Nc6-b4
 14. c3xb4 Qa1-f6
 15. e4xd5 e6xd5
 16. Rf1-e1 Ke8-d8
 17. Be3-d4 Qf6-d6
 18. Bd4-e5 Qd6-c6
 19. Qc2-b3 f7-f6
 20. Nf3-d4 Qc6-d7
 21. Be5-g3 Qd7-f7
 22. Bd3-b5 Bc8-d7
 23. Bb5xd7 Qf7xd7
 24. Nd4-e6+ Kd8-c8
 25. Re1-c1+ Qd7-c6
 26. Rclxc6+ b7xc6
 27. b4-b5 Kc8-d7
 28. Ne6xf8+ Rh8xf8
 29. b5xc6+ Kd7xc6
 30. Qb3-a4+ Kc6-b6
 31. Qa4-d7 Rf8-c8
 32. Nd2-b3 a7-a5
 33. f2-f3 a5-a4
 34. Bg3-f2+ Kb6-a6
 35. Qd7-d6+ Ka6-b7
 36. Nb3-c5+ Kb7-a7
 37. Qd6-a6+ Ka7-b8
 38. Qa6-b7* **1-0**

REWANZ

Partia IX.3 - Diagram końcowy

Turn 17 - Black to move

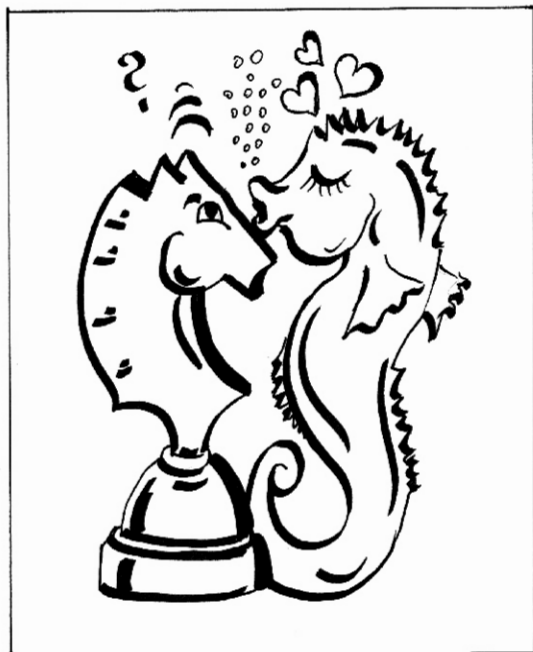
Two Player Mode - Waiting...

1. e2-e4 c7-c5
 2. Ng1-f3 d7-d6
 3. d2-d3 Mb8-c6
 4. c2-c3 Ng8-f6
 5. Bf1-e2 c5-c4
 6. o-o c4xd3
 7. Be2xd3 e7-e6
 8. Bc1-g5 Qd8-b6
 9. Bg5xf6 Qb6xb2
 10. Bf6-h4 Qb2xa1
 11. Qd1-c2 g7-g5
 12. Bh4xg5 Bf8-g7
 13. e4-e5 Nc6xe5
 14. Nf3xe5 Bg7xe5
 15. Bg5-d2 o-o
 16. Nb1-a3 Qa1xf1+
 17. Kglxf1

I
 Hetmanika
 nie ma..

Konik morski pochodzi z Australii, Chess Elite też, ale, co jest sprawą nieco wstydliwą, Chess Elite nie przeszedł edukacji seksualnej i nie wie, co to jest ogłoszenie matrymonialne.

A matronę wyobraża sobie jako matę na tronie. Ciekawe...



OD CZASU JAK PIONEK
UTKNAŁ MI W JELITACH
JESTEM CHESS JELITE



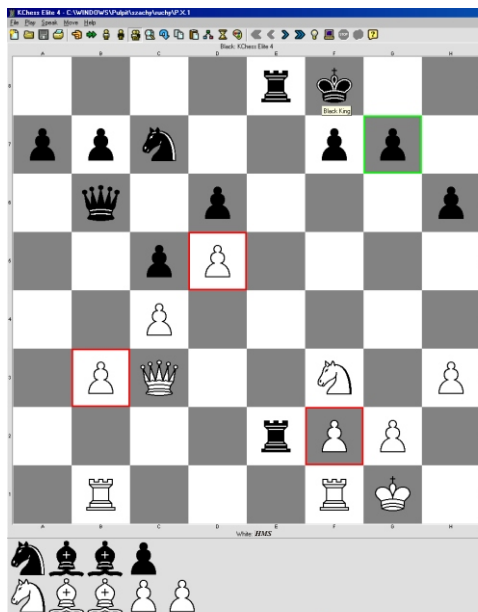
Partia X

/zapowiadana niespodzianka/

Pozycja z partii angielskiej po 22 ruchach. Ruch białych

Masz podane ruchy czarnych odgadnij ruchy białych i przeprowadź wygrywającą kontynuację. Odpowiedź w rozdziale **Partia angielska**.

- 1..... We8-e5
- 2..... Se8
- 3..... Wa2
- 4..... W:e1+
- 5..... Wa3
- 6..... Hb4
- 7..... Wa1+
- 8..... Ha5
- 9..... Sf6
- 10.... Se4
- 11.... Hd8
- 12.... K:f7



Chess Elite we Francji. Dziennikarz pyta go: A jaki jest pański sposób na obronę francuską? Chess Elite po krótkim namyśle: najlepiej obejść.

Chess Elite w Paryżu. Grają partię, z okien widać wieżę Eifla. W pewnym momencie Francuz mówi: mat jest nieunikniony. Chyba że, hi, hi, hi, i tu wskazuje za okno, zasłoni się pan wieżą

Ale Chess Elite też potrafi odpłacić pięknym za nadobne. Ten sam Francuz: i znów pan przegrał. Na co Chess Elite: każdy ma swoje Waterloo.



ROZDZIAŁ III

Obrona francuska

Wszystkie trzy partie są tak przejrzyste i czytelne, że jakkolwiek komentarz zepsułby Wam tylko przyjemność ich rozgrywania. Ograniczę się więc do niezbędnego minimum. Życzę miłego odbioru.

Na wstępie, gwoli tradycji, teoria. Wariant samego **Steinitza**, pierwszego mistrza świata.

- 1.e4 e6
- 2.d4 d5
- 3.Sc3 Sf6
- 4.Ge5 Ge7
5. e5 Sfd7
- 6.G:e7 H:e7
- 7.f4

Partia XI

Turn 29 - Black to move

Two Player Mode - Waiting...

1. e2-e4 e7-e6
2. d2-d4 d7-d5
3. f2-f3 d5xe4
4. Bc1-e3 Ng8-f6
5. f3xe4 Nf6xe4
6. Ng1-f3 Qd8-d5
7. Bf1-d3 Nb8-c6
8. o-o f7-f5
9. c2-c4 Qd5-a5
10. Nb1-c3 Ne4xc3
11. b2xc3 Qa5xc3
12. Ra1-c1 Qc3-a5
13. Bd3-b1 Bf8-b4
14. d4-d5 e6xd5
15. c4xd5 Nc6-e7
16. Nf3-g5 Ne7xd5
17. Be3-d4 o-o
18. Qd1-h5 Nd5-f6
19. Bd4xf6 h7-h6
20. Qh5-g6 Qa5-b6+
21. Kg1-h1 Rf8xf6
22. Qg6-h7+ Kg8-f8
23. Qh7-h8+ Kf8-e7
24. Qh8xg7+ Ke7-d8
25. Rcl-d1+ Kd8-e8
26. Rf1-e1+ Bb4xe1
27. Rd1xe1+ Bc8-e6
28. Qg7xf6 Ke8-d7
29. Re1-d1+ [REDACTED]

Mozliwe maty po
29.Wd1+

29.... Ke8	29....Hd6 wtedy
30.S:e6 grozi mat na f8	30.H:e6+ Kd8
30.... Hc5 broni pola f8	31.Sf7 mat
ale	
31.Sg7 mat	

Partia XII

1.e4 e6
 2.Sf3 Sc6
 3.d4 Sf6
 4.e5 Sd5
 5.c4 Gb4+
 6.Gd2 Sb6
 7.Ge2 o-o

8.o-o f6
 9.Sc3 f:e5
 10.d:e5 d6
 11.a3 G:c3
 12.G:c3 d:e5
 13.Hc2 Hf6

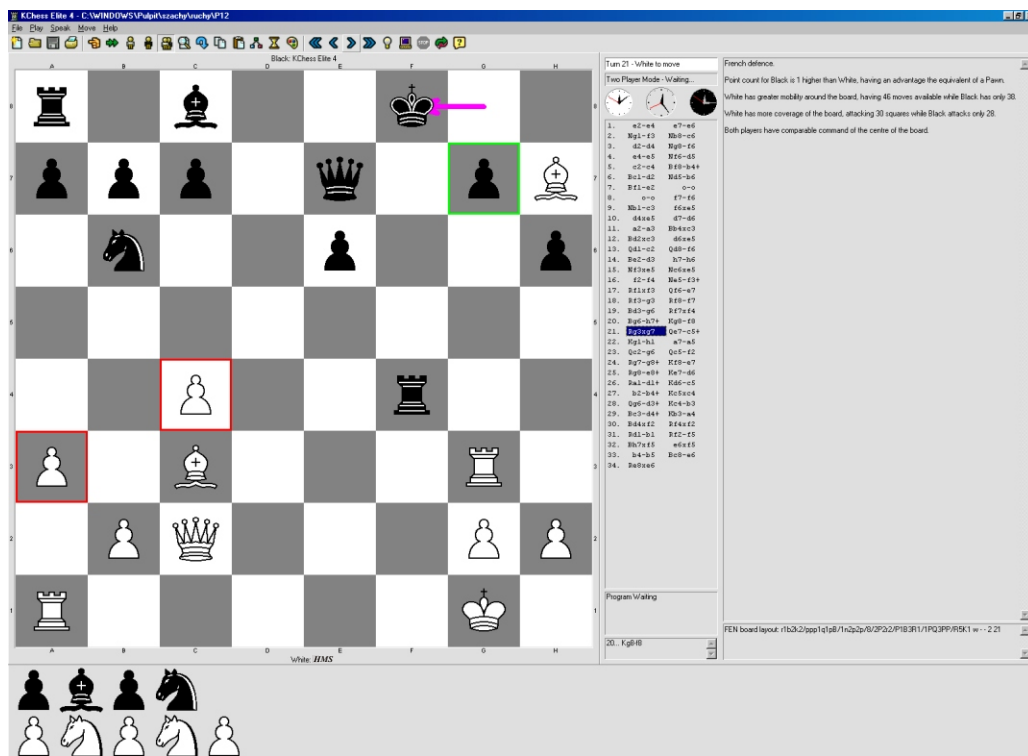
14.Gd3 wtrącony ruch z tempem. Czarne muszą odpowiedzieć

14...h6
 15.S:e5! S:e5
 16.f4!! Sf3+
 17.W:f3 He7
 18.Wg3
 18...Wf7
 19.Gg6
 19...W:f4
 20.Gh7+ Kf8

i już czarne mają mały problem

oto jak zaprocentował wtrącony ruch 14.Gd3. Eliminując obrońcę

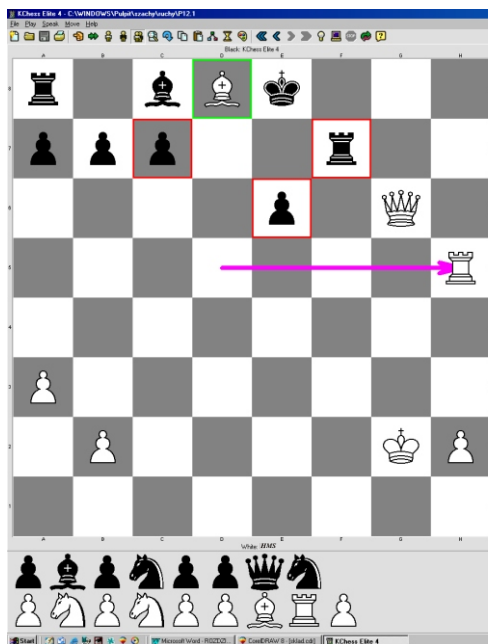
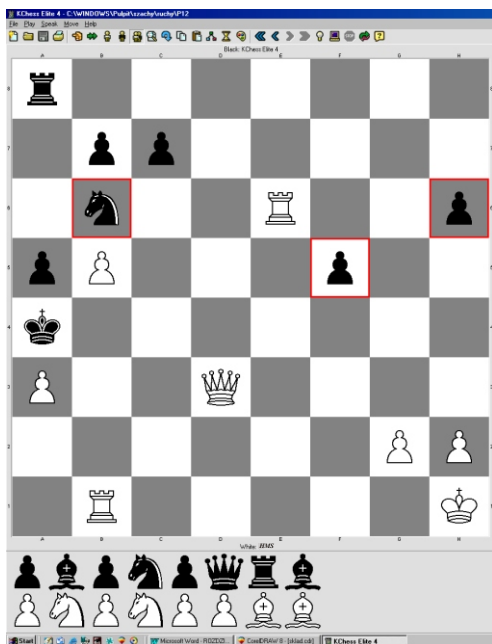
Diagram



21.W:g7 Hc5+
 22.Kh1 a5 inaczej Gb4 i ginie hetman
 23.Hg6 Hf2 grozi mat na f1, ale najlepszą obroną jest atak
 24.Wg8+ Ke7
 25.We8+ Kd6
 26.Wd1+ Kc5
 27.b4+K:c4
 28.Hd3+ Kb3
 29.Gd4+ i ginie czarny hetman
 29.....Ka4
 30.G:f2 W:f2
 31.Wb1 Wf5
 32.G:f5 e:f5
 33.b5 Ge6
 34W:e6 /patrz diagram/ i bez względu na to co zagrają czarne, 35.Hb3 mat

wygrywało również

21.G:g7+ Ke8
 22.Gg6+ Kd8
 23.G:h6 Hc5+
 24.Kh1 W:c4
 25.Wd1+ Sd5
 26.Gg5+ Kd7
 27.Ge8+ K:e8
 28.Hh7 Hf8
 29.Wf3 H:f3 lub 30.Hf7 mat
 30.g:f3 Kf8
 31.Wg1 Ke8
 32.Gd8! Wf4
 33.Wg5 W:f3
 34.W:d5 Wf1+
 35.Kg2 Wf7
 36.Hg8+ Wf8
 37.Hg6+ Wf7
 38.Wh5! i cz. poddały się



Partia XIII

The screenshot shows a chess game in progress. The board is in a complex position. A black pawn on e6 and a black bishop on g6 are highlighted with red boxes. A pink arrow points to a white knight on f3. The move list on the right shows 24 moves, with the last move, Nd2-f3, highlighted in blue. The text box at the bottom contains Polish commentary.

Turn 24 - Black to move

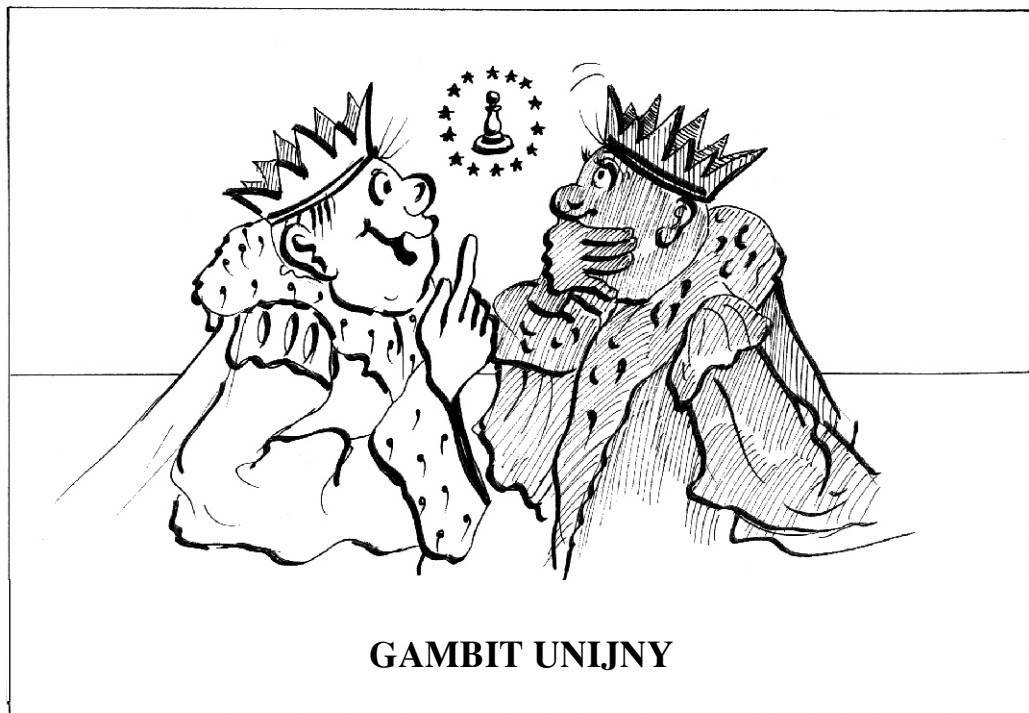
Two Player Mode - Waiting...

1. e2-e4 e7-e6
 2. Ng1-f3 Nb8-c6
 3. d2-d4 Ng8-f6
 4. e4-e5 Nf6-e4
 5. Bf1-d3 d7-d5
 6. c2-c3 f7-f5
 7. g2-g3 Bf8-e7
 8. o-o o-o
 9. h2-h4 h7-h6
 10. Kg1-g2 g7-g5
 11. h4xg5 h6xg5
 12. Rf1-h1 Kg8-g7
 13. Bd3xe4 f5xe4
 14. Nf3xg5 Be7xg5
 15. Qd1-h5 Rf8-h8
 16. Qh5-g4 e4-e3
 17. Bc1xe3 Rh8xh1
 18. Kg2xh1 Kg7-h6
 19. f2-f4 Bg5-e7
 20. Kh1-g2 Nc6xd4
 21. c3xd4 Be7-h4
 22. Nb1-d2 Bh4-g5
 23. Ra1-h1+ Kh6-g7
 24. Nd2-f3

*Wzmocnienie Arcymistrza.
 Zamiast 18.K:h1 można było grać
 18.G:b5*

Jaka precyzja w zdobywaniu gońca. Czyste wzięcie.

*Chess Elite jest nowatorem. Stworzył nowy Debiut. Gambit Unijny.
Jak go rozegrać? Nawet królowie nie wiedzą.*



ROZDZIAŁ IV

Gambity

1. Gambit królewski

wariant arcymistrza **Keresa**

- 1.e4 e5
- 2.f4 ef4
- 3.Sf3 Sf6
- 4.e5 Sh5
- 5.He2

Tak grał Keres przeciwko mistrzowi świata, Alechinowi

2. Gambit hetmański

przyjęty

Akiby Rubinsteina

nieprzyjęty

Alechina

/**A. R.**- największy polski
szachista /

- | | |
|--------------|---------------|
| 1 d4 d5 | 1.d4 d5 |
| 2. c4 dc4 | 2.c4 e6 |
| 3.Sf3 Sf6 | 3.Sc3 Sf6 |
| 4.e3 e6 | 4.Gg5 Ge7 |
| 5.G:c4 c5 | 5.e3 0-0 |
| 6.0-0 a6 | 6.Sf3 Sbd7 |
| 7. a4 | 7.Wc1 c6 |
| | 8.Gd3 dc4 |
| | 9.G:c4 Sd5 |
| | 10.G:e7 H:e7 |
| | 11.Se4 |

A my zaczynamy od przeuroczej miniaturki w gambicie królewskim, bardzo pouczającej dla... **komputera.**

Partia XIV

The screenshot shows a chess game in progress. The board is in a standard orientation with White on top and Black on bottom. The pieces are as follows:

- White pieces:** King on g1, Queen on d1, Rook on f3, Bishop on d4, Knight on b1, Pawns on a2, c2, e2, f2, g2, h2.
- Black pieces:** King on g8, Queen on d8, Rook on f8, Bishop on d5, Knight on g8, Pawns on a7, b7, c7, e7, f7, g7, h7.

The move list on the right shows the following moves:

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 Ng8-f6
3. d2-d3 e5xf4
4. Bc1xf4 Nb8-c6
5. Ng1-f3 Bf8-d6
6. Bf4-g5 o-o
7. Bf1-e2 h7-h6
8. Bg5-h4 g7-g5
9. Bh4-f2 Nf6-g4
10. o-o Ng4xf2
11. Rf1xf2 g5-g4
12. e4-e5 g4xf3
13. Rf2xf3 Bd6xe5
14. c2-c3 Nc6-d4
15. c3xd4 Be5xd4+
16. Kg1-h1 Bd4xb2
17. Qd1-d2 Bb2xa1
18. Qd2xh6 Ba1-e5
19. d3-d4 d7-d5
20. d4xe5 Bc8-g4
21. Rf3-g3 f7-f5
22. Be2xg4

The status bar at the top right indicates "Turn 22 - Black to move". The board shows a red square on f4 and a green square on d5, indicating the current move being made by Black.

14...Sd4 komputer ma figurę więcej, a chce mieć jeszcze więcej. Ale tym razem przesadził.

Partia XV

KChess Elite 4 - C:\WINDOWS\pulpit\vszachy\usuchy\AP15.1

File Edit Speak Move Help

Black: KChess Elite 4

White: HMS

Ready

1. d2-d4 d7-d5
 2. c2-c4 e7-e6
 3. Nb1-c3 Ng8-f6
 4. Bc1-g5 Bf8-e7
 5. e2-e3 Nb8-d7
 6. Ra1-c1 d5xc4
 7. Bf1xc4 o-o
 8. Ng1-f3 Nf6-g4
 9. Bg5-f4 c7-c5
 10. o-o c5xd4
 11. Nf3xd4 Nd7-f6
 12. h2-h3 e6-e5
 13. h3xg4 e5xd4
 14. e3xd4 Bc8xg4
 15. f2-f3 Bg4-e6
 16. d4-d5 Ra8-c8
 17. d5xe6 Rc8xc4
 18. e6xf7+ Rf8xf7
 19. Bf4-e3 Qd8-a5
 20. Qd1-b3 Rc4-b4
 21. Qb3-e6 Rb4xb2
 22. Rf1-d1 Be7-b4
 23. Nc3-d5 Nf6xd5
 24. Rd1xd5 Qa5-a3
 25. Rc1-c8+ Bb4-f8
 26. Rd5-d7 Qa3xe3+
 27. Qe6xe3 Rb2-b1+
 28. Kg1-f2 Rf7xd7
 29. Qe3-e6+ Rd7-f7
 30. Rc8-c7 Rb1-b2+
 31. Kf2-f1 Rb2-b1+
 32. Kf1-e2 Rb1-b2+
 33. Ke2-d1 Rb2-b1+
 34. Kd1-c2

Start [Taskbar icons] Microsoft Word CoreDRAW 8 - [Klad.cd] KChess Elite 4

Partia XVI

KChess Elite 4 - C:\WINDOWS\Spół\vszachy\usachy\AP16.1

File Edit Speak Move Help

Black: KChess Elite 4

Turn 47 - Black to move

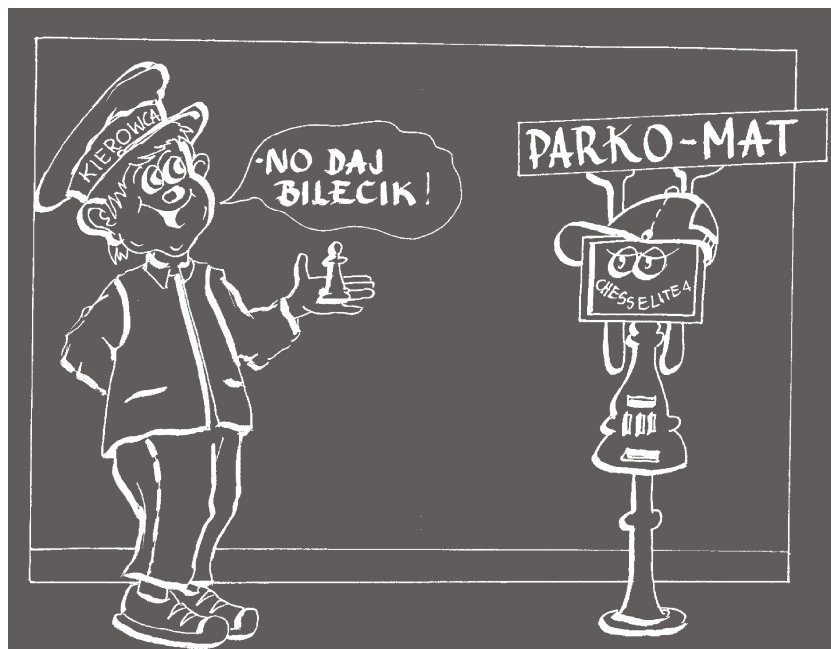
Two Player Mode - Waiting...

- d2-d4 d7-d5
- c2-c4 d5xc4
- Ng1-f3 Ng8-f6
- Nb1-c3 e7-e6
- Bc1-g5 Qd8-d6
- e2-e4 Qd6-b4
- Qd1-d2 c7-c5
- Bg5xf6 g7xf6
- o-o-o h7-h5
- Kc1-b1 Nb8-d7
- d4xc5 Bf8xc5
- a2-a3 Qb4-b3
- Nf3-d4 Bc5xd4
- Qd2xd4 b7-b5
- Qd4-d6 Rh8-g8
- g2-g3 a7-a5
- e4-e5 f6xe5
- Bf1-g2 b5-b4
- Nc3-a4 c4-c3
- Bg2-c6 c3-c2+
- Kb1-c1 c2xd1=B
- Rh1xd1 Ra8-a7
- Na4-c5 Qb3-c4+
- Kc1-b1 b4xa3
- Nc5xd7 a3-a2+
- Kb1-a1 Ra7xd7
- Bc6xd7+ Bc8xd7
- Qd6xd7+ Ke8-f8
- Qd7-d8+ Kf8-g7
- Qd8-g5+ Kg7-h7
- Qg5xh5+ Kh7-g7
- Qh5xe5+ Kg7-g6
- h2-h4 Qc4-c2
- Qe5-g5+ Kg6-h7
- Qg5-d2 Qc2-c5
- Kalxa2 Rg8-g4
- Rd1-c1 Rg4-a4+
- Ka2-b1 Qc5-f5+
- Qd2-c2 Ra4-e4
- Rc1-f1 Qf5-f3
- Rf1-e1 f7-f5
- Relxe4 f5xe4
- Qc2-d2 Qf3-d3+
- Qd2xd3 e4xd3
- Kb1-c1 e6-e5
- f2-f3 Kh7-g6
- Kc1-d2

White: HMS

Start [Taskbar icons] Microsoft Word CoreDRAW 8 - [Mlad cd] KChess Elite 4

Komputer pionkożerca – mat-erialista. Chess Elite dorabia sobie w wakacje jako parkomat, bankomat. Za pioneczki, które uwielbia, odda Wam wszystkie bilety z parkomatu i wszystkie pieniądze z bankomatu. Miał nawet propozycję zatrudnienia na stałe, jako alko-mat, ale nie zgodził się. Taki po prostu jest. Pieniądze, owszem tak, ale, nie za wszelką cenę.



ROZDZIAŁ V

Obrona holenderska

Obrona holenderska

/autorstwa trzykrotnego mistrza świata/

Botwinnika

1.d4 f5

2.g3 Sf6

3.Gg2 e6

4.Sf3 Ge7

5.0-0 0-0


6.c4 d6

7.Sc3 He8

8.b3

Najsłynniejsza partia holenderska, będąca w gronie partii nieśmiertelnych, została rozegrana w Warszawie przez Polaka, /później Argentyńczyka/, arcymistrza Najdorfa. Nasza partia holenderska jest dużo skromniejsza, jednak atak w niej jest też godny uwagi.


Partia XVII



White: HMS

32. Wcd1 grozi
 33. G:c6 i jeśli
 33..... d:c6 w obronie We7 to
 34. S:f5 e:f5 inaczey 35..Sh6 mat
 35. Wd8+ H:d8
 36. W:d8+ We7
 37. W:e7 mat

Game Over

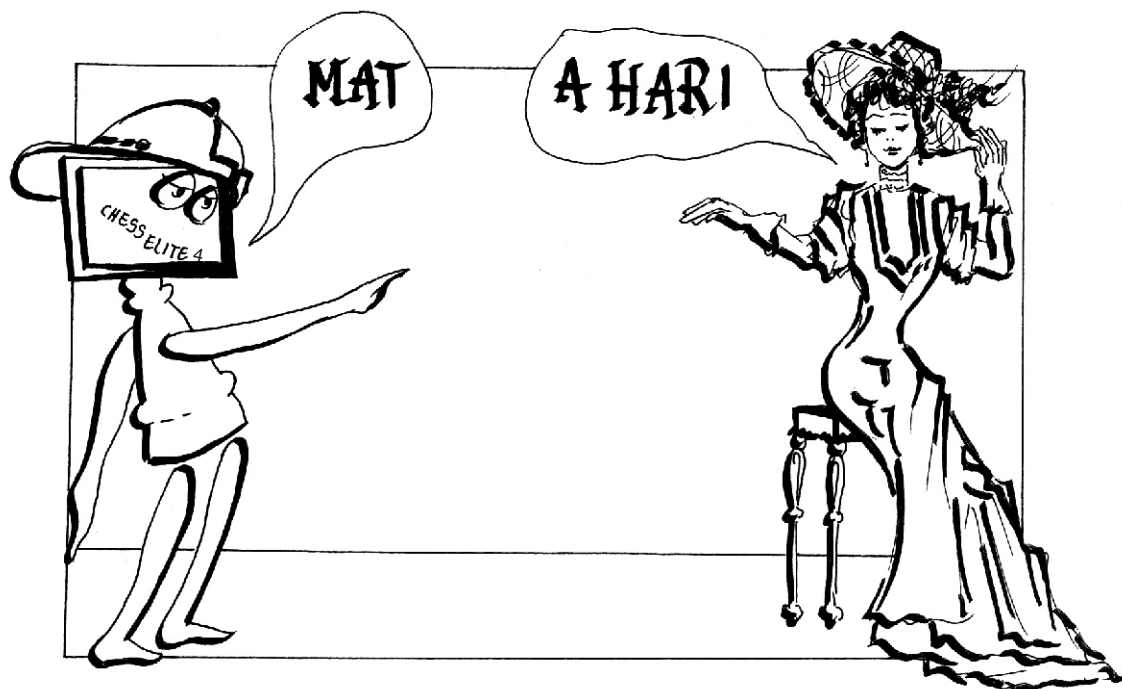


1.	d2-d4	f7-f5
2.	Ng1-f3	e7-e6
3.	c2-c4	Ng8-f6
4.	e2-e3	Bf8-b4+
5.	Bc1-d2	Bb4xd2+
6.	Nb1xd2	c7-c5
7.	Bf1-e2	c5xd4
8.	Nf3xd4	o-o
9.	o-o	Nb8-c6
10.	Nd2-f3	Qd8-c7
11.	Ra1-c1	Nf6-e4
12.	Be2-d3	Nc6-b4
13.	Bd3-b1	Qc7-b6
14.	a2-a3	Nb4-c6
15.	b2-b4	Nc6xd4
16.	Nf3xd4	Qb6-d6
17.	Qd1-e2	Ne4-f6
18.	Rf1-d1	Nf6-g4
19.	g2-g3	Qd6-a6
20.	Qe2-b2	Rf8-f7
21.	Qb2-b3	g7-g6
22.	Bb1-d3	Ng4-e5
23.	Bd3-e2	Qa6-b6
24.	c4-c5	Qb6-c7
25.	Nd4-b5	Qc7-c6
26.	Nb5-d6	Rf7-e7
27.	Be2-b5	Qc6-c7
28.	Qc3-c3	Ne5-c6
29.	Qc3-f6	a7-a6
30.	Bb5-a4	Ra8-b8
31.	Rd1-d2	Rb8-a8
32.	Rc1-d1	h7-h6
33.	Qf6xg6+	Kg8-f8
34.	Qg6xh6+	Kf8-g8
35.	Qh6-g6+	Kg8-f8
36.	Qg6-f6+	Kf8-g8
37.	Ba4xc6	d7xc6
38.	Nd6xf5	Re7-d7
39.	Qf6xe6+	Kg8-f8
40.	Qe6-f6+	Kf8-g8
41.	Rd2xd7	Qc7xd7
42.	Rd1xd7	Bc8xd7
43.	Qf6-g7*	1-0

Przeniesiono do rozdziału VIII

Chess Elite w Londynie. Grają partię, przeciwnik mówi: Big Ben bije już piątą godzinę jak Pan myśli nad ruchem. Na co Chess Elite: No cóż, będąc w Londynie zawsze czuję się Anglikiem...

Chess Elite w Indiach. Na ulicy widzą fakira, który stoi na głowie na gwoździach. Orowadzający go Hindus-szachista mimo woli pyta: a co Pan sądzi o tej pozycji?



ROZDZIAŁ VI

Partia angielska 1.c4

Na koniec przydarzyła mi się rzecz arcyprzyjemna. W tym rozdziale miałem zamieszczone dwie partie, bardzo długie /jedna 82, druga 86 ruchów/. Przeglądając je podczas ostatniej autokorekty materiału, dostrzegłem nowe możliwości ataku, które pozwoliły mi wydobyć z nich maksymalne piękno.

I nie tylko. Pozwoliło mi to również partię XIX zakończyć w 27 ruchu, a partię XX w 26 ruchu!. Partię XX /86 ruchów/ pozostawię, będzie w archiwum, na końcu książki, aby wnikliwy czytelnik mógł się z nią zapoznać i porównać twardą, żmudną grę pozycyjną /preferował ją trzykrotny mistrz świata **Botwinnik**/ ze śmiałym, zdecydowanym atakiem /**prekursorzy Alechin, Tal**/. **To mistrzowie gatunku, a ich partie to wzorce.**

Pozostawiona partia XX jeszcze z jednego powodu zasługuje na uwagę. Otóż stanowi ona pewnego rodzaju curiosum, dorobiono w niej aż pięć hetmanów! A więc, pozostawiam Was sam na sam w angielskim klimacie, w stylu - Sir F. Drake'a pod Trafalgarem. Zobaczcie sami.

Partia XIX

White: HMS

Turn 27 - Black to move

Two Player Mode - Waiting...

1. c2-c4 e7-e5
2. Nb1-c3 Ng8-f6
3. Ng1-f3 Nb8-c6
4. e2-e3 Bf8-e7
5. d2-d4 e5xd4
6. e3xd4 o-o
7. Bf1-d3 Nc6-b4
8. Bd3-b1 d7-d5
9. a2-a3 Nb4-c6
10. c4xd5 Nf6xd5
11. Nc3-e4 f7-f5
12. Ne4-g3 f5-f4
13. Ng3-e2 Bc8-e6
14. Bb1-a2 Qd8-d6
15. o-o Rf8-f5
16. Rf1-e1 g7-g5
17. Ne2-c3 Nd5xc3
18. Re1xe6 Nc3xd1
19. Re6xd6+ Kg8-f8
20. Rd6-d7 Rf5-b5
21. Rd7xc7 g5-g4
22. Bc1xf4 Nd1xb2
23. d4-d5 Be7-d8
24. Rc7xh7 Nc6-e7
25. d5-d6 Bd8-b6
26. d6xe7+ Kf8-e8
27. Nf3-e5

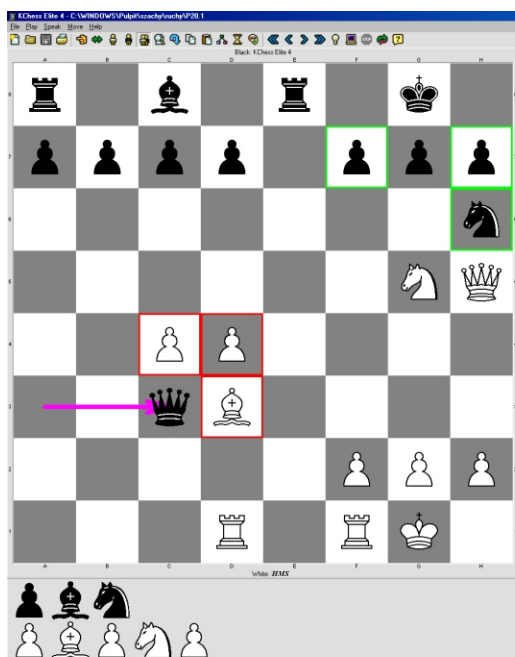
18.W:e6 tu nastąpiła zmiana.
 W pierwszej wersji grałem 18.G:e6. Bicie inną figurą, a jaka różnica w charakterze, klimacie, a przede wszystkim w długości partii. Resztę oceńcie sami.

Partia XX /nova/

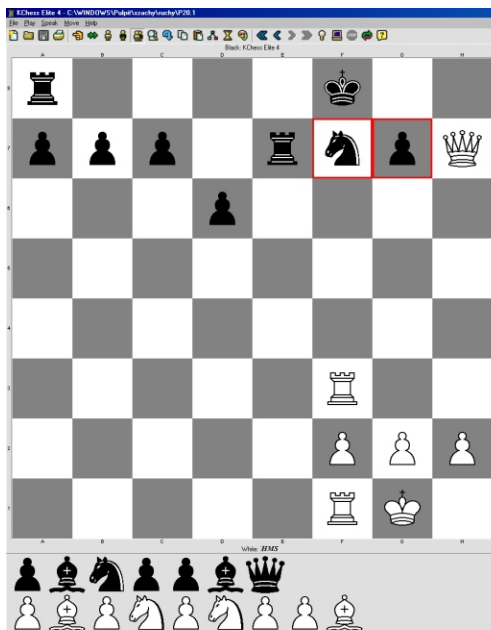
Partia XX /nova/

- 1.c4 e5
- 2.Sc3 Sf6
- 3.Sf3 Sc6
- 4.e3 Ge7
- 5.d4 e:d4
- 6.e:d4 o-o
- 7.Gg5 Sg4
- 8.G:e7 H:e7+
- 9.Ge2 Hb4
- 10.Hc2 We8
- 11.o-o Hd6
- 12.Wad1 Sb4
- 13.Hf5 wykorzystując fakt
zablokowania gońca c8
- 13....Sh6
- 14.Hh5 S:a2 łupi pionki
- 15.Gd3 S:c3
- 16.b:c3 Ha3
- 17.Sg5 H:c3 nie można
sobie odmówić
przyjemności...

Rozumiem to doskonale,
jako że, przyjemność to
ostatnia **Diagram**



- 18.S:f7 S:f7
 - 19.G:h7+ Kf8
 - 20.Wd3! H:c4 /cóż innego?/
 - 21.Wf3! d6
 - 22.d5! Ge6 pierwsze ofiary
 - 23.d:e6 H:e6
 - 24.Gg6!! **teraz goniec!**
Nie można bronić skoczka przez
We7 bo Hh8 mat, nadto grozi G:f7
i białe zostaną z wieżą więcej, nie
mówiąc już o W:f7 po którym, w
obliczu mata, czarne muszą oddać
skoczka i hetmana za gońca (!)
 - 24....H:g6
 - 25.H:g6 We7
 - 26.Hh7!! i czarne poddały się.
- Diagram**



Partia X rozwiązanie zadania

Pozycja z partii angielskiej po 22 ruchach. Jak zwykle, komputer ma pioneczka więcej...

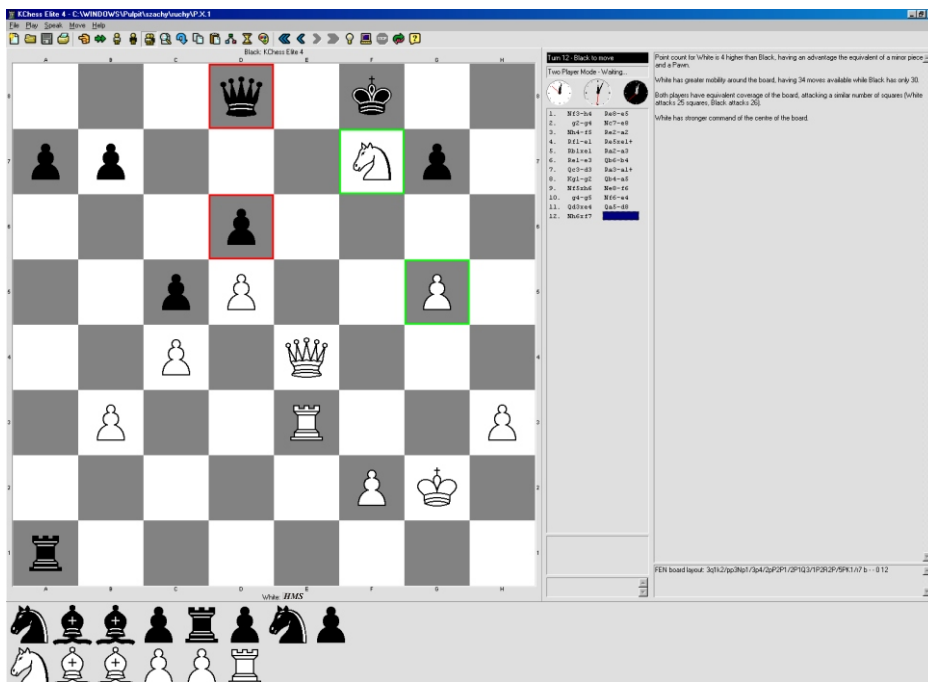
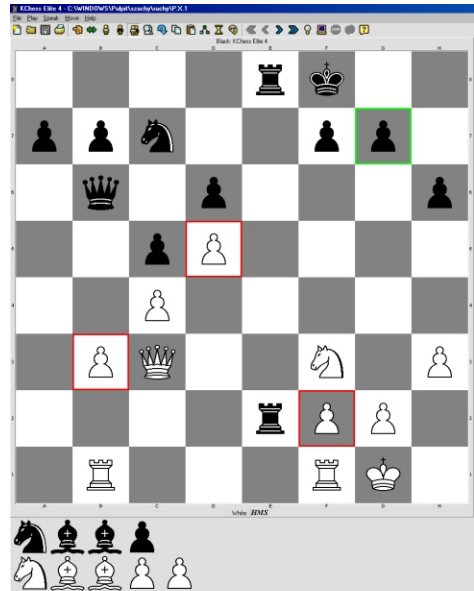
Nastąpiło:

- 1.Sf3-h4 We8-e5 Skoczek zmierza na g7, wieża broni przed tym, jak i przed Hf5 i Sg6+ broni punktu g7
- 2.g4 Se8 broni punktu g7
- 3.Sf5 Wa2 chce opanować II linię
- 4.Wf1 W:e1
- 5.W:e1 Wa3 jeszcze złapać pioneczka...
- 6.We3 Hb4 prze do wymiany, nie ma innego pomysłu na wygraną
- 7.Hd3 Wa1+
- 8.Kg2 Ha5 czuje pismo nosem...
- 9.S:h6! grozi Hh7 i Hh8 mat
- 9..... Sf6
- 10.g5! Se4
- 11.H:e4 Hd8
- 12.S:f7!

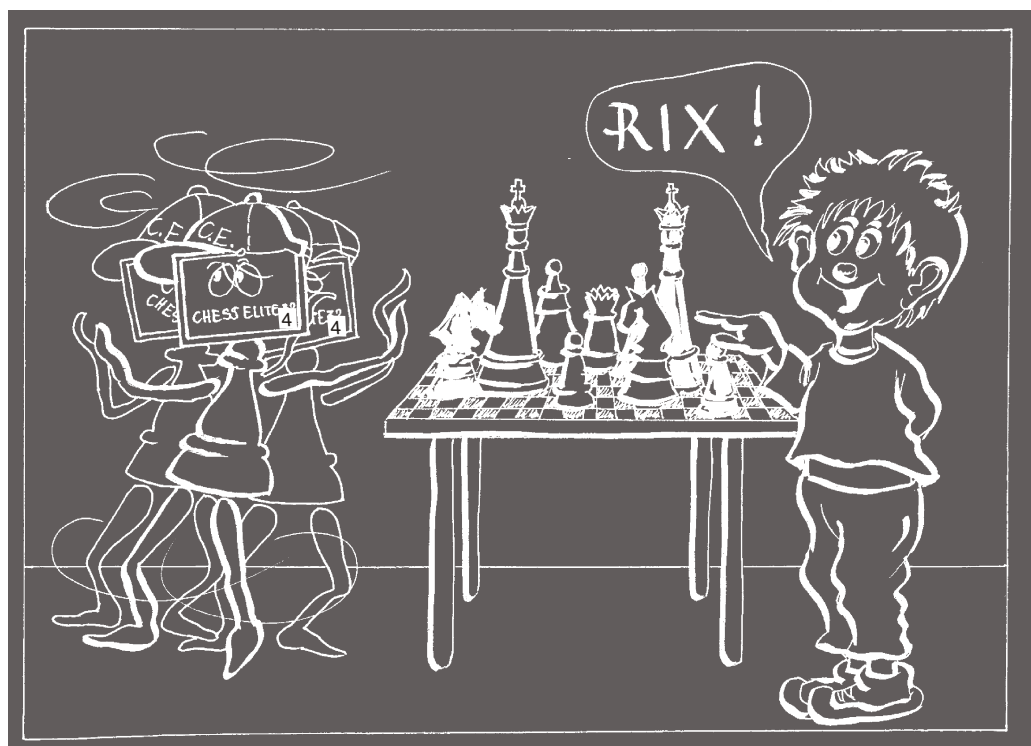
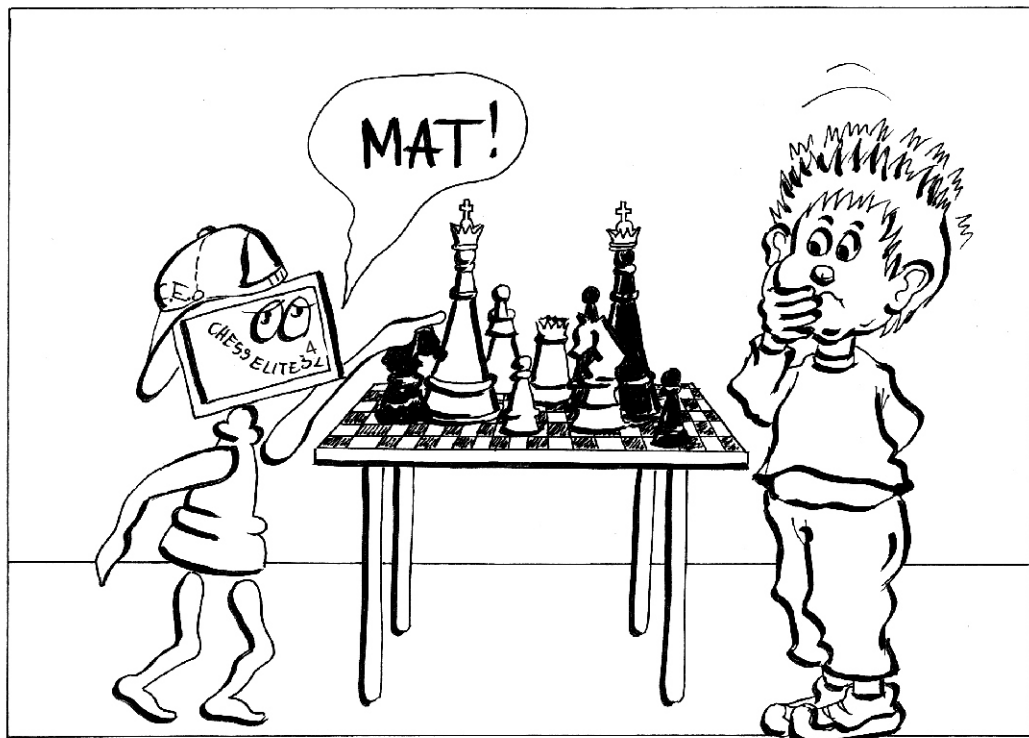
i cz. poddały się. Grozi bezkarne 13.S:d6 z matem na e8. Mogło nastąpić:

- 12.....K:f7
- 13.Hf5+ Kg8
- 14.g6 Hf6
- 15.Hh5

i w obliczu 16.Hh7 MAT trzeba oddać hetmana



Będę nowym Einsteinem! - krzyczy Chess Elite. Wprawdzie nie wiem jeszcze co to mat-eria, ale, początek już znam.



ROZDZIAŁ VII - WIELKI FINAŁ

PARTIA XXI

Geneza powstania.

Każdy ma jakieś marzenia. Moim, po złożeniu tej książki, w której znalazło się XX moich partii z komputerem, było, aby pojawiła się jeszcze ta jedna, XXI, nadzwyczajna, perełka, symbol XXI wieku i nowoczesnych szachów, klejnot tej książki. I pojawiła się. Powstała przy korekcie XVIII partii. Tak oto składam na Wasze ręce najpiękniejszą partię jaką udało mi się rozegrać z komputerem, z całego serca życząc podobnych.

Autor LK

Obrona Alechina

- 1.e4 Sf6
2.e5 Sd5
3.c4 Sb6 przepędziliśmy skoczka. Teraz trzeba zająć się obroną piona e5
4.d4 d6
5.f4 d:e5
6.f:e5 Sc6
7.Ge3 Gf5 związanie skoczka po 8.Sf3 przez 8.....Gg4 byłoby stratą ruchu i
i tempa. Mogę więc spokojnie grać 8.Sf3
8.Sf3 e6 jasne
9.Ge2Ge7
10.0-0 Sb4 z kłopotliwym atakiem na punkt c2, z zamiarem zdobycia wieży **a1**
11.Sa3 nie lubię tego ruchu, ale coś zrobić. Komputer gra
11....c6
12.Hd2 wiązę i ograniczam gońca e7. Traci możliwość poruszania się na
przekątnej d8-h4, co będzie miało później znaczenie
12....0-0
13.b3 f6 pion e5 jest uciążliwy, czarne chcą się go pozbyć
14.e:f6! właśnie! I nie można bić gońcem
14....g:f6 i mamy pierwszą słabość w obozie przeciwnika. Trzeba natychmiast
wykorzystać. Zdublowanie pionów na linii f byłoby wspaniałe.
15.Sh4! Sa6 zagrożony skoczek a3. W p.**XVIII** nastąpił teraz feralny ruch **16.c5**
Zagrałem go tam odruchowo, nie przeliczając konsekwencji. Teraz będę
liczył lepiej. Zmieniam ruch 16.c5 na
16.S:f5! G:a3 - figura za figurę, ale goniec znalazł się daleko, poza obszarem
działań wojennych
17.Sh6+ Kh8
18.c5! teraz c5! Odciąć gońca!
18....Sd5
19.Gf2 Gb4 strata czasu. Goniec jest martwy
20.Hc2 f5 odcina mojego hetmana od możliwości atakowania punktu h7,
zamykając jednocześnie drogę odwrotu skoczkowi na polu h6
21.Gg3!! z uwagi na logikę ruchu 20....f5 agresywne f4 byłoby teraz
bezsensowne, przywróciłoby poprzednie zagrożenia. Ale teraz grozi
szach na e5 i jedyną obroną byłaby zasłona skoczkiem na f6

- 21.....Kg7 Król idzie po skoczka h6. No, jeśli tak, to nie pozostawimy mu wyboru
 22.Ge5+ Król nie ma za bardzo ruchu. Wolne jest tylko pole g6. Może więc iść na g6, zasłonić się skoczkiem na f6 albo wziąć skoczka. Iść na g6 kiedy można zabić skoczka na h6 bez sensu. Zasłonić się pasywnie, więc, skoro i tak wyszedł skonsumować skoczka... Z mojej strony, propozycja ofiary figury, w zamian za... niewiadome
- 22.....K:h6 **Jest!** Wciągnęliśmy czarnego króla w pułapkę.
 23.Wf3! Wg8 **Pięknie!**

Zapowiadam mata w 8 ruchach!

24.Wh3+ Kg6

25.Gh5+ Kg5

26.Hf2 grozi mat w 3 ruchach Hg3+ _Kh6
 Gf7+ Hh4
 W:h4 mat

26.....f4

27.Gf7! Kf5 groziło 28.Wh5+ Kg4 i 29.h3 mat

28.Wh5+! Hg5 z nadzieją, że połakomię się na hetmana i ujdzie z siatki matowej.
 28.....Ke4? 29.Hf3 mat

29.Hc2+! Kg4 widzicie już? Ponadto zauważcie. Nieprawdopodobna sytuacja. Czarne mają figurę przewagi, a ich figur jakby nie było, stoją jak zaczarowane i żadna nie może pomóc swojemu królowi

30.h3+ Kg3

31.Hf2 mat nie było obrony przed tym matem.

Chcecie wygrywać z komputerem? Ta książka, a w szczególności ta partia, jest przepustką. Świat leży u Waszych stóp. Powodzenia!

Autor LK

Partia XXI

Zakończenie partii. Pozycja warta dużego diagramu.

The screenshot shows a chess game in progress. The board is in a checkmate position. White's king is on g3, and Black's queen is on f2, attacking the king. Red boxes highlight the queen on f2, the king on g3, and a black pawn on e6. The game log on the right shows the final move 31. Qc2-f2* 1-0.

Game Over

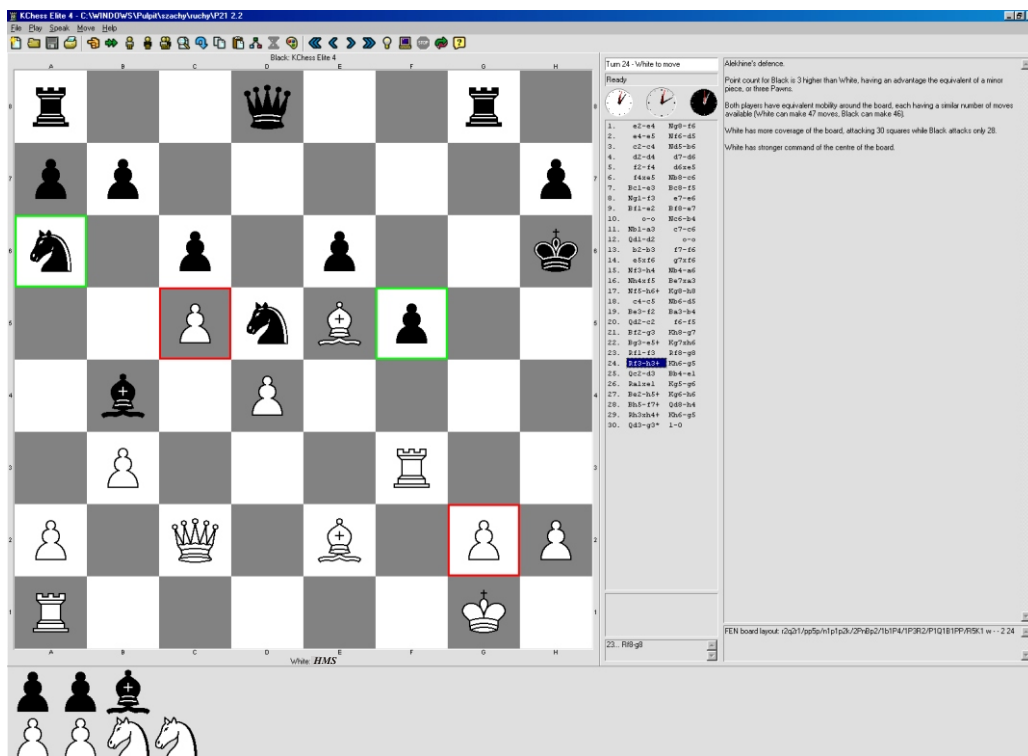
1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6-e5
6. f4xe5 Nb9-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 e7-e6
9. Bf1-e2 Bf8-e7
10. o-o Nc6-b4
11. Nb1-a3 c7-c6
12. Qd1-d2 o-o
13. b2-b3 f7-f6
14. e5xf6 g7xf6
15. Nf3-h4 Nb4-a6
16. Nh4xf5 Be7xa3
17. Nf5-h6+ Kg8-h8
18. c4-c5 Mb6-d5
19. Be3-f2 Ba3-b4
20. Qd2-c2 f6-f5
21. Bf2-g3 Kh8-g7
22. Bg3-e5+ Kg7-h6
23. Rf1-f3 Rf8-g8
24. Bf3-h3+ Kh6-g6
25. Be2-h5+ Kg6-g5
26. Qc2-f2 f5-f4
27. Bh5-f7 Kg5-f5
28. Rh3-h5+ Qd8-g5
29. Qf2-c2+ Kf5-g4
30. h2-h3+ Kg4-g3
31. Qc2-f2* 1-0

31. Qc2-f2* Checkmate White wins.

Partia XXI - KOMENTARZE

Zauważcie. Czarny król żeby znaleźć sobie ostateczne miejsce na szachownicy /niekoniecznie chciane/ przewędrował z pola h8 aż na g3. Dla wyróżnienia tej partii, która naprawdę jest niezwykła, nazwałem ten wariant A long way of king /długa droga króla/. Odejscie króla na pole g5 /po 1.Wg3+/ jest słabsze i przynosi mat w 7 ruchach. Wariant ten nazwałem Last walk /ostatni spacer/ Tu, poza anemicznym i bezskutecznym Ge1 nie ma już żadnej obrony. Popatrzmy:

Diagram wyjściowy /pozycja po 23 ruchu czarnych/



Wariant Last walk

1.Wh3+ Kg5

2.Hd3!!! i nie można f4 bo Wh5 mat
A grozi mat na g3 /Hg3 mat/

2.....Ge1 jedyne

3.W:e1Kg6 pozostaje tylko uciezka /nie broni też 3.....Sf6 bo

4.Gh5+ ale, uciezki nie ma 4.Hg3+ Sg4

4.....Kh6 tu król nie będzie bezpieczny 5.Hh4+ Kg6

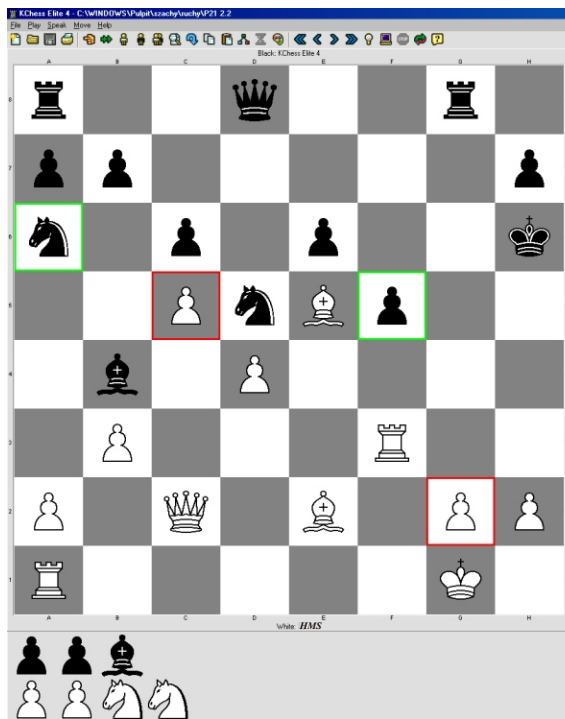
5.Gf7+ Hh4 nic innego nie ma... 6.Hh5 mat/

6.W:h4+ Kg5 powrót do źródeł

7.Hg3 mat **Zwróćcie uwagę, że w tym wariantcie komputer w 5 ruchu poddaje hetmana wyczerpując wszystkie środki obronne. W tym momencie jest to sensowne.**

Partia XXI jest kopalnią piękna. Pięknych wariantów i pięknych matów.
Popatrzmy.

Diagram wyjściowy



Warianty pochodne od A long way of king

W tym wariantcie czarne mogą ruchem 3.....Ge1 próbować wydłużyć wariant. Czy im to się uda? Popatrzmy:

1. Wh3+ Kg6
 2. Gh5+ Kg5
 3. Hf2 Ge1 broni pola g3
 4. W:e1 f4
 5. Hf3! grozi
 6. Hg4+ Kh6
 7. Gf7+ Hh4
 8. W:h4 mat
- 5.....Kf5
- 6.g4+! Kg5
- 7.Gf7!! i nie ma obrony przed matem Wh5
- 7.....Sf6?
- 7.....Ha5 spóźniony wypad

8.Wh5 mat

Plan wykonany, mat w 8 ruchu obroniony.

Na zakończenie zobaczymy jeszcze wariant bliźniaczy A long way of king

Wariant bliźniaczy

1. Wh3+ Kg6
2. Gh5+ Kg5
3. Hf2 f4 na razie dokładnie tak samo
4. Hf3 zmiana
- 4.....Kf5
- 5.g4+ W:g4
- 6.H:g4+ Ke4 schronienie? Ciuciubabka? /Hf3+, Hg4+/, nie
7. Hg6+!h:g6
- 8.G:g6 mat

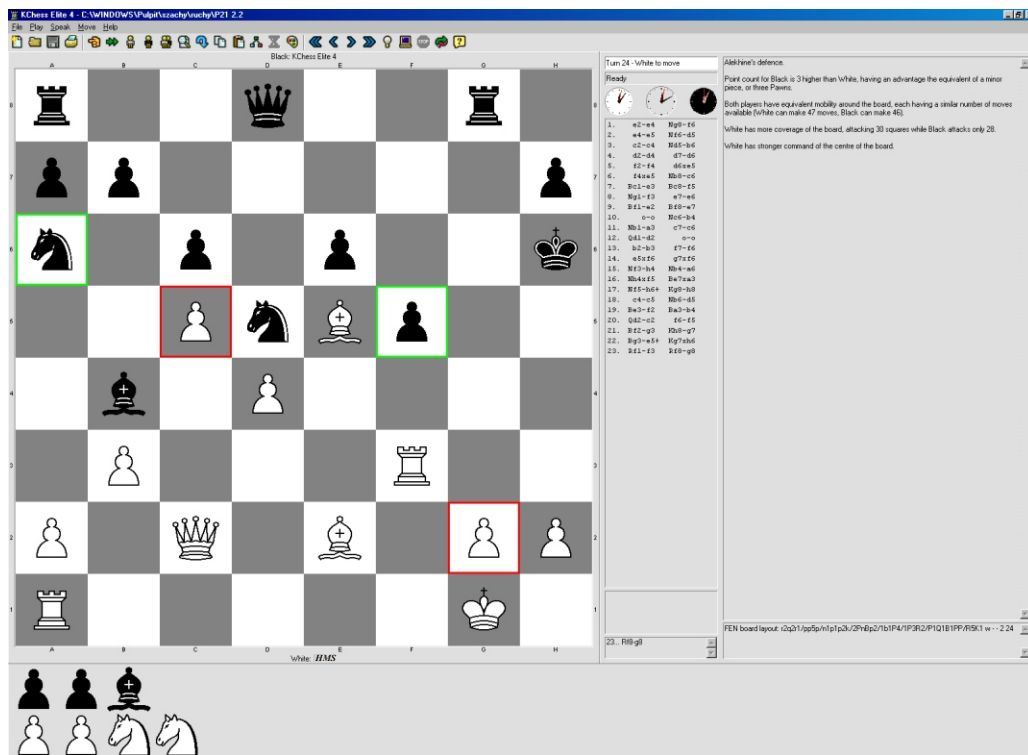
A long way of king 4....Wg6

1. Wh3+ Kg6
2. Gh5+ Kg5
3. Hf2 f4
4. Gf7 Wg6 to
5. Hf3! Kf5
6. Wh5+ Hg5
- 7.g4 mat

Partia XXI /pozycja po 23 ruchu czarnych/

PRZEŻYJMY TO JESZCZE RAZ!

Zapowiadam mat w 8 ruchach!



A long way of king

- 1.Wh3+ Kg6
- 2.Gh5+ Kg5
- 3.Hf2 f4
- 4.Gf7! Kf5
- 5.Wh5+! Hg5
- 6.Hc2+! Kg4
- 7.h3+ Kg3
- 8.Hf2 mat

Last walk /1.....Kg5/

- 1.Wh3+ Kg5
- 2.Hd3!!! Ge1
- 3.W:e1 Kg6
- 4.Gh5+! Kh6
- 5.Gf7+ Hh4
- 6.W:h4+ Kg5
- 7.Hg3 mat

A long way of king /zastępcza/

- 1.Wh3+ Kg6
- 2.Gh5+ Kg5
- 3.Hf2 f4
- 4.Hh4+ Kh6
- 5.Gf7+ H:h4
- 6.W:h4+ Kg5
- 7.Wh5+ Kg4
- 8.h3+ Kg3
- 9.Wf1 Wd8
- 10.Wf3 MAT

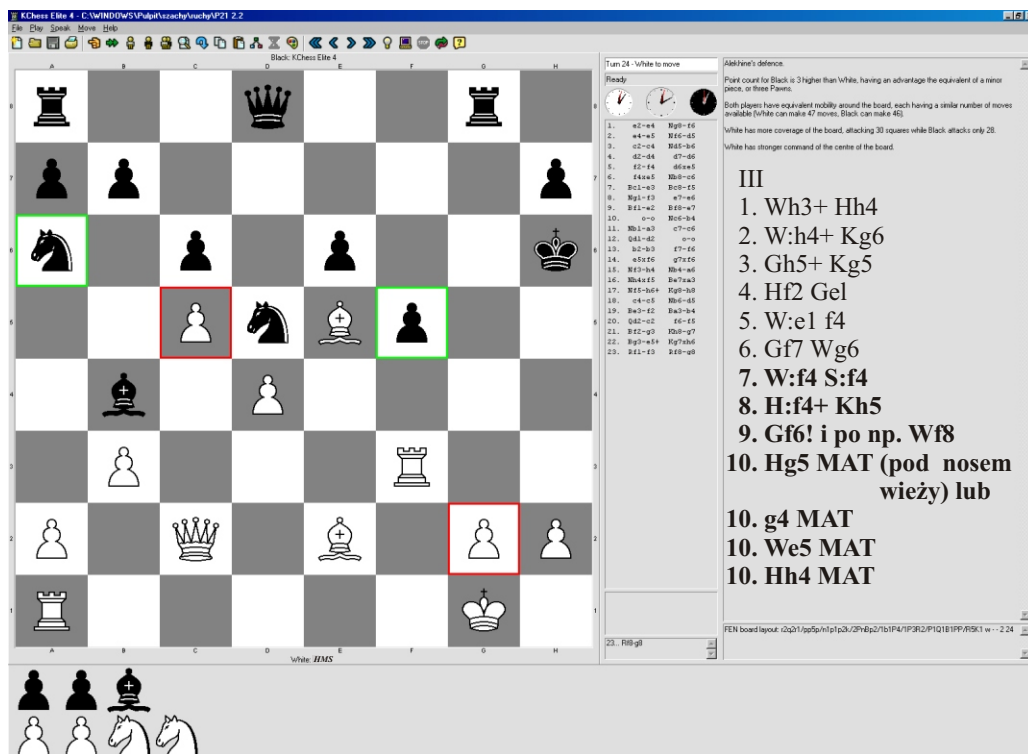
Przytoczyłem tu dodatkowo wariant "zastępcę" bo mimo iż matuje w 10 ruchach jest równie piękny, a nadto, matuje czarnego króla dokładnie na tym samym polu, g3.

DODATEK NADZWYCZAJNY

/po konsultacji z recenzentem, arcymistrzem Wł. Schmidtem/

Profesjonalny komputer arcymistrza pokazał że nie ma zapowiedzianego mata w 8 ruchach przez prostą, dodatkową zasłonę, /po 1.Wh3+/ 1....Hh4, co wydłuża wariant do 9 ruchów, a nawet do 10. I rzeczywiście. Po zasłonie hetmanem i wspierającym ruchu 6....Wg6, tak jest. Podaję dwa warianty komputera, jeden w 9 ruchach, drugi w 10 ze względu na szczególne piękno tego ostatniego. Załączam również swoją modyfikację wariantu pierwszego i swój wariant, nr III

Diagram



I

- 1.Wh3+ Hh4
- 2.W:h4+ Kg6
- 3.Gh5+ Kg5
- 4.Hf2 Ge1
- 5.W:e1 f4
- 6.Wg4+ Kh6 **Moje:**
- 7.Hh4 W:g4 **7.Gg6 Sf6 jedyne**
- 8.G:g4+ Kg6 **8.G:f6**
- 9.Hh5 mat **9.Hh4 mat /bez względu na to,**
to, co czarne zagrają w 8 ruchu,
9.Hh4 mat/

II

- 1.Wh3+ Hh4
- 2.W:h4+ Kg6
- 3.Gh5+ Kg5
- 4.Hf2 Ge1
- 5.W:e1 f4
- 6.Gf7 Wg6
- 7.Hf3 K:h4
- 8.G:f6+ S:f6
- 9.Hh3+ Kg5
- 10.We5 mat!

I tak odkryliśmy jedną z największych wad, słabości komputera. Co ciekawe, im bardziej profesjonalny, tym większa wada. Wyjaśnię. Załóżmy że mój Chess Elite jako komputerek przeciętnej klasy, do nauki, nie liczył wariantów dalej niż do 6 ruchów. Jeśli tak, to "nie widział:" on mata w 8 ruchu i w związku z tym nie zagrał na wstępie samobójczego 1...Hd4, aby tą zasłoną opóźnić mata. Natomiast komputer profesjonalny, który liczył warianty powiedzmy do 15 ruchów, bez trudu odkrył naszego mata w 8, więc, żeby go odwlec, zagrał na wstępie 1...Hd4. Jeśli zatem w którejś z partii uda się nam stworzyć sytuację bliskomatową, co poznamy po tym że komputer zrobi się hojny, to nie ma zmartwienia. Prezenty lubimy, to raz. Dwa, taka ofiara Hetmana, /czy innej figury/ bez żadnej rekompensaty dla komputera sprawia, że bez względu na to, w którym ruchu będzie mat, wygraną mamy w kieszeni. Mamy bowiem znaczną, wystarczającą do wygrania przewagę materialną. Wystarczy więc grać spokojnie i doprowadzić partię do zwycięskiego końca. Szukając właściwego wariantu po 1...Kg5 niejednokrotnie korzystałem z "uprzejmości" komputera, przez co powstało wiele ładnych, oryginalnych wariantów, które teraz chcę Wam zaprezentować. Po

1. Wh3+ Kg5 grałem
2. Hc1+ po czym komputer
grał typową dla siebie
manierą
przesłone
- 2....Gd2
3. H:d2+ f4
4. Hd3 dzięki ruchowi 2....Gd2
zyskuje figurę i wchodzi
na dogodnie pole d3.
Odrzuciłem te warianty, bo
człowiek nie zagrałby 2....Gd2
tylko od razu 2....f4 i wtedy
po 3. Hc2 Sf6 wygranej nie ma długo.

-
-
- 4....f3 broni przed Wh5 mat
 5. H:h7! f2+ ruch-opóźniacz mata
 6. Kf1 Se3+ następny zwłoko-ruch
 7. W:e3 Wf8 i do wyboru
 - 8. Wg3 mat**
 - 8. Hh5 mat**
 - 8. h4 mat**

- 4....He8 /też broni przed H h5 mat/
5. H:h7 Wh8- mat na h5 obroniony,
ALE
6. Wg3+! f:g3
- 7. h4 mat**

Zobaczmy inny wariant

4....Sf6

5.Wg3+ f:g3

6.H:g3+ **Kh6** po 2....f4 3.Hc2
nie mógłbym te-
-raz grać 6.H:g3

7.Gf4+ Wg5

8.H:g5 mat -raz grać 6.H:g3

6....Sg4? /zamiast 6....**Kh6**/

7.H:g4 Kh6

8 Hh5 mat

I , typowy opóźniacz

4....Sf6

5.W:h7 S:h7

6.H:h7 **H:d4** *opóźniacz

7.G:d4 f3 *j.w.

8.G:f3 e5 *j.w.

9.G:e5 S:c5

10.h4 mat Nie ma mata w 8 ruchach.

Dlatego /m.in./ wariant 2.Hc1+
odrzuć, co nie zmienia faktu,
że jest on ewidentnie wygrany dla
białych, a komputer ruchem 2....Gd2
/ofiarą gońca/ bardzo nam w tym
dopomógł.

Jeszcze dwa opóźniacze

1.Wh3+ Kg6

2.Hc1 Sf4

3.H:f4 Hg5

4.H:g5 Kg5

5.Wg3+ Kh6

6.Gf4+ Wg5

7.W:g5 Gd2

8.G:d2 f4

9.G:f4 Wf8

10.Gd2 Wf4

11.G:f4 S:c5

12.Wg8 MAT

1.Wh3+ Kg6

2.Gh5+ Kg5

3.Gf7 Wg6

4.He2 Sf4

5.He3 H:d4

6.G:d4 e5

7.G:e5 Gd2

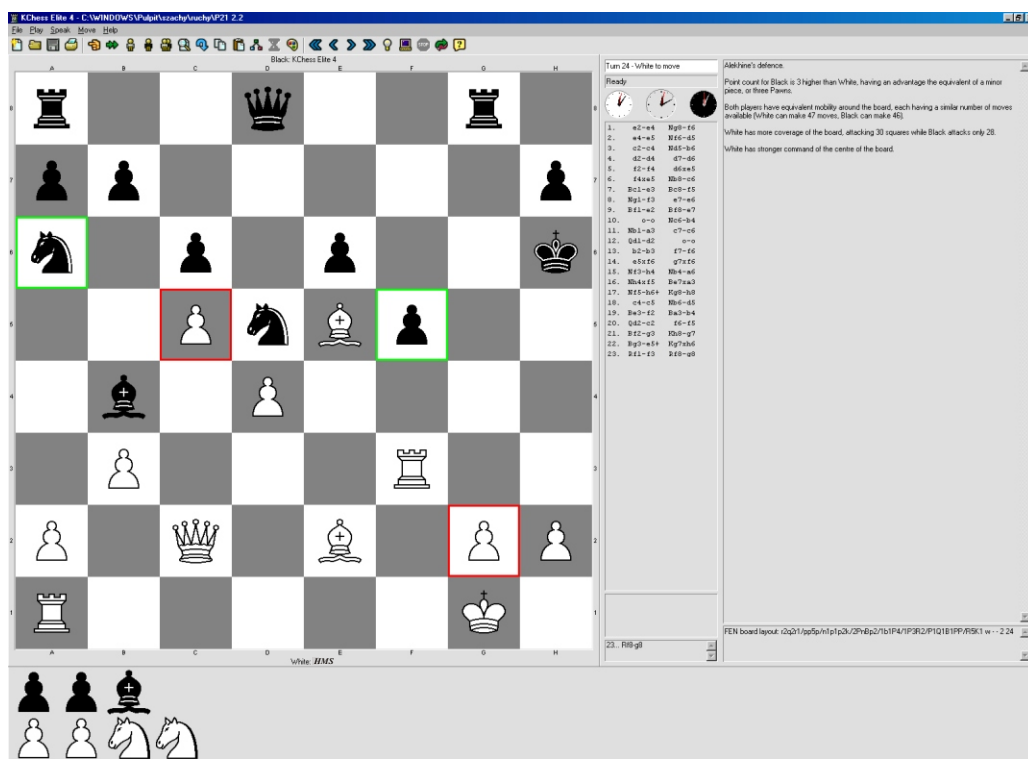
8.H:d2 Wd8

9.Hf4 MAT

Komentarz ruchu komputera 1....Hh4.

Całe szczęście że Chess Elite nie jest profesjonalistą i nie zrobił mi tego /zasłona 1....Hh4/ dzięki czemu mogłem spełnić zapowiedź mata w 8 ruchach i pokazać Wam przepiękny wariant "A long way of King". A może po prostu nie dosłyszał mojej zapowiedzi? W każdym razie muszę podziękować Mu za życzliwość. Wracając do ruchu 1....Hh4. Jak sam przyznał nasz znakomity recenzent arcymistrz Wł. Schmidt, ofiara "nie szachowa". Ja bym tu dodał, że po takim podstawieniu hetmana należałoby w zasadzie partię poddać już po 1 ruchu. Czyli nie ma mata w 8 ruchach a jest koniec partii w jednym. W "żywej" partii ruchy takie nie występują z racji swej oczywistej bezsensowności. Jako ruch studyjny, owszem tak /w studium szachowym/ i tak go właściwie możemy potraktować. W niczym nie umniejsza on więc prawidłowości i zasadności innych, wskazanych przez autora wariantów. Prezentuję teraz warianty rozegrane z Chess Elite po 1....Hh4. Jak sami zobaczycie, możliwe jest, nawet po zasłonie hetmanem, dać mata w 8, 7, 6, a nawet w 5 ruchach. Wszystko zależy od przeciwnika. Jak gra...

Diagram



WARIANTY

I

1. Wh3+ Hh4
2. W:h4+ Kg6
3. Gh5+ Kg5 najlepsze
4. Hf2 Ge1
5. W:e1 f4
6. Gf7 Kf5 ale, teraz
7. W:f4!!! S:f4? 7.....Kg5?
8. H:f4 mat 8.Hh4 mat

II

1. Wh3+ Hh4
2. W:h4+ Kg6
3. Gh5+ Kh6??
4. Gf7!+ Kg5
5. Wh5+ Kg4
6. h3 mat

III

1. Wh3+ Hh4
2. W:h4 Kg5?
3. Hd3!!! *grozi Hg3 mat
*3....f4 niemożliwe ze
względu na 4. Wh5 mat
*3.....Sf6? 4. Hg3+ Sg4
5. W:g4+ f:g4
6. H:g4+ Kh6
7. Hh5 mat

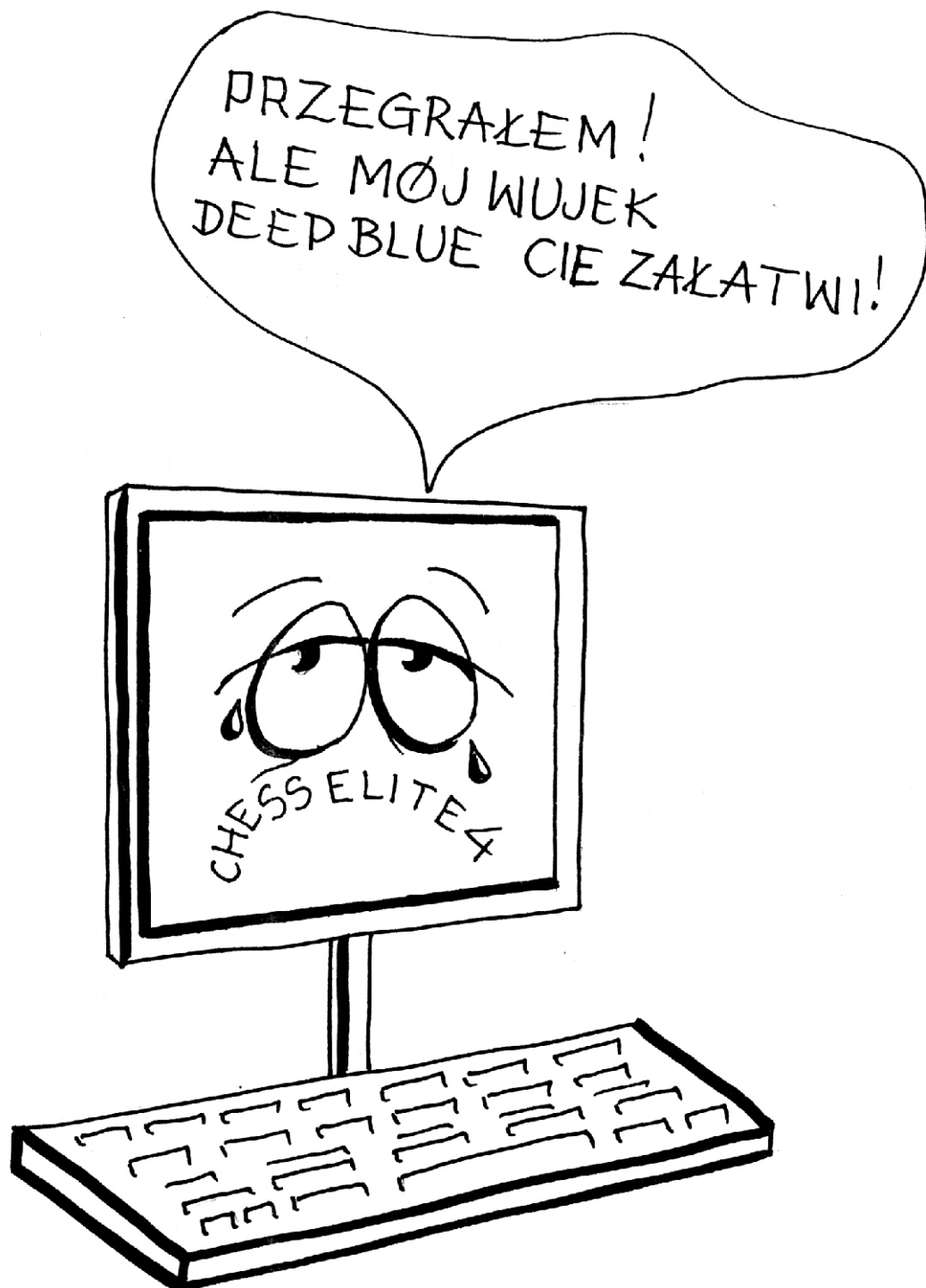
- 3.....Ge1
4. W:e1 Kg6
5. Gh5+ Kh6
6. Gf7+ Kg5

7. Hg3 mat. **Nic dodać, nic ująć.**
Jak widzimy, przy odejściu
Czarnego króla na pole g5
2...Kg5, nie pomaga ani nie
wydłuża wariantu 1...Hh4

IV

1. Wh3+ Hh4
2. W:h4 Kg5?
3. Hd3! K:h4??
4. Hh3+ Kg5
5. Hh5 mat!

Na tym kończymy introspekcję partii XXI. Wszystko co dobre (piękne) kiedyś się kończy. Tak i nasza partia XXI, klejnot tej książki. Kończy się, lecz jej piękno trwa dalej i trwać będzie, jest bowiem niezniszczalne i zawsze będziecie mogli do niego wrócić. Na przykładzie partii XXI (i innych) mogę stwierdzić, że analiza partii szachowej jest zarazem wzorcem wszechstronnej, dogłębnej analizy problemu, a ta umiejętność, tu nabyta, nie raz wybawi Was z życiowej opresji.



Chess Elite jeszcze słabo mówi po polsku i dlatego mówi: "Cie zafatwi"

ROZDZIAŁ VIII

OBLICZA PARTII XVIII

Świat Obrony Alechina

Pierwotnie książka miała składać się z 21 partii. W trakcie korekt i poprawek wykluły się jednak następne których nie sposób pominąć. Najpierw narodziły się trzy transformacje partii IX, obrony sycylijskiej, potem 4 partii angielskiej i na koniec, uwaga 13 wcieleń partii XVIII. Sztandarowa, XXI, dwie dodane w rozdziale V i 9 kolejnych samorodków. Z uwagi na autentyczne piękno tych partii postanowiłem stworzyć im odrębny rozdział, który nazwałem **Oblicza partii XVIII** czyli **Świat Obrony Alechina**. Na dobrą sprawę owych 12 /XXI traktuję osobno/ partii mogłoby stanowić osobną książkę. Czy Alechin mógłby być dumny z tych partii amatora i komputera, o tym niech wypowiedzą się zawodowcy. Ja jestem dumny. Arcymistrz WŁ. Schmidt, recenzent tej książki /jeden z grona znakomitych recenzentów, profesjonal/ już na cztery widziane, dwie wyróżnił, p.XXI i 18.2. Myślę, że reszta partii też zasługuje na ciepłe słowo, a już na pewno zasługują na to, aby pokazać je czytelnikowi, jako ciąg metamorfoz bardzo pomagający, na etapie poznawania, pojąć i zrozumieć szachy.

Z uwagi na szczególne piękno tych partii jak i mój sobisty sentyment do prof. Tadeusza Gałkowskiego kierownika Katedry Psychologii Rehabilitacyjnej UW i jego podopiecznych, głuchoniemych, z uwagi wreszcie na rok 2003, który jest Rokiem Niepełnosprawnych, ów szczególnie piękny rozdział, Świat partii XVIII, Świat Obrony Alechina, **IM** poświęcam.

LK

ROZDZIAŁ VIII

W rozdziale, partia - matka z piękną podwójną końcówką. Komputer nie przewidział, że mając pionka więcej w końcówce można przegrać. Dalej w asyście, 11 partii pochodnych. Rozdział ten jest chyba najlepszym przykładem różnorodności i nieskończonych możliwości transformacyjnych szachów. **Na koniec przypomnę, że z tej właśnie partii narodziła się nasza XXI, która jest legendą tej książki.**

Zgodnie z zasadami, teoria. I tutaj nie mogę sobie odmówić pokazania jak grał przeciwko **Obronie Alechina**, sam - Alechin.

Obrona Alechina

1.e4 Sf6

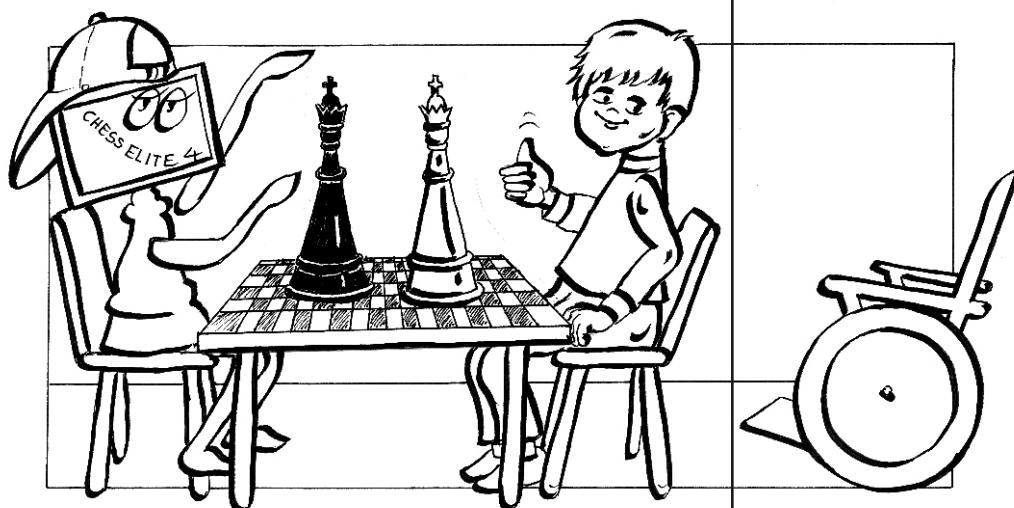
2.e5 Sd5

3.d4 d6

4.Sf3 Gg4

5.c4

Świat szachów to świat dobra.
Świat bez podziałów. Ułomność
pozostaje z boku, z tyłu, za, tu nie istnieje.
Przyjazny świat szachów
Dla wszystkich
WITAMY



Partia XVIII

Turn 55 - Black to move

Two Player Mode - Waiting...

1.	e2-e4	Ng8-f6
2.	e4-e5	Nf6-d5
3.	c2-c4	Nd5-b6
4.	d2-d4	d7-d6
5.	f2-f4	d6xe5
6.	f4xe5	Nb8-c6
7.	Bc1-e3	Bc8-f5
8.	Ng1-f3	e7-e6
9.	Bf1-e2	Bf8-e7
10.	o-o	Nc6-b4
11.	Nb1-a3	c7-c6
12.	Qd1-d2	o-o
13.	b2-b3	f7-f6
14.	e5xf6	g7xf6
15.	Nf3-h4	Nb4-a6
16.	c4-c5	Na6xc5
17.	Nh4xf5	e6xf5
18.	Na3-c2	Nc5-e4
19.	Qd2-d3	Qd8-d5
20.	Be3-h6	Rf8-d8
21.	Rf1-f4	Be7-c5
22.	Rf4xe4	f5xe4
23.	Qd3-g3+	Kg8-f7
24.	Qg3-g7+	Kf7-e6
25.	Be2-g4+	f6-f5
26.	Bg4xf5+	Qd5xf5
27.	d4xc5	Qf5xc5+
28.	Nc2-e3	Rd8-e8
29.	Ra1-f1	Nb6-d5
30.	Qg7-f7+	Ke6-d6
31.	Kg1-h1	Re8-e7
32.	Ne3-f5+	Kd6-d7
33.	Nf5xe7	Qc5xe7
34.	Qf7-f5+	Kd7-c7
35.	Bh6-g5	Qe7-b4
36.	Qf5xh7+	Kc7-b6
37.	Qh7-h4	Ra8-e8
38.	Rf1-e1	Qb4-d4
39.	h2-h3	Qd4-b2
40.	Kh1-h2	Qb2xa2
41.	Re1xe4	Re8xe4
42.	Qh4xe4	Qa2xb3
43.	Qe4-d4+	c6-c5
44.	Qd4-e5	Qb3-d1
45.	Bg5-d8+	Kb6-b5

White: HMS

46.	Qe5-b8	Kb5-a6
47.	Qb8-d6+	b7-b6
48.	Qd6-d7	Nd5-c3
49.	Qd7xd1	Nc3xd1
50.	g2-g4	c5-c4
51.	g4-g5	c4-c3
52.	g5-g6	Nd1-e3
53.	Bd8-g5	Ne3-f5
54.	h3-h4	Nf5-g7
55.	Kh2-h3	

Partia XVIII komentarz

- 16.c5 błąd. Nie można brać d:c5 bo nastąpi 16....H:d2
 17.G:d2 G:c5+
 18.Kh1 G:a3
 i czarne zdobyły dwa piony. Jednak błąd - opatrzościowy.
 Dzięki niemu, po korekcie, powstała partia XXI.
- 18.Sc2? niedokładność. Należało grać 18.W:f5 Se4 i 19.Hb2
- 21....Gc5 kulminacja ataku na punkt d4. Ale, czarny hetman, zajęty
 pionem d4 nie dostrzega, że czarny król pozostał bez osłony.
 Czas na kontratak. Celem czarnych jest pionek d4, białych - czarny król
- 22.W:e4! poświęcenie jakości, szybkość, wyprzedzanie to atuty ataku
 mogącego przynieść wygraną. Dla tego ruchu warto pokazać tę partię
- 22.....f:e4
23.Hg3+ Kf7
24.Hg7+? Ke6
- 25.Gg4+? wystarczyło proste 24.d:c5 H:c5 25.Se3 z figurą więcej i silnym atakiem.
 Temat otwarty.
- 31.Kh1! skoczek e3 nietykalny. 31.....S:e3?!
 32.Wf6+ Ke5
 33.Gg7!! Hc1+ /najmniejsze straty/
 34.Wf1+ Kd6 i
 35.W:c1 czarny hetman ginie .

Partia XVIII wariant I /55....c2/

Turn 63 - Black to move

Two Player Mode - Waiting...



1.	e2-e4	Ng8-f6
2.	e4-e5	Nf6-d5
3.	c2-c4	Nd5-b6
4.	d2-d4	d7-d6
5.	f2-f4	d6xe5
6.	f4xe5	Nb8-c6
7.	Bc1-e3	Bc8-f5
8.	Ng1-f3	e7-e6
9.	Bf1-e2	Bf8-e7
10.	o-o	Nc6-b4
11.	Nb1-a3	c7-c6
12.	Qd1-d2	o-o
13.	b2-b3	f7-f6
14.	e5xf6	g7xf6
15.	Nf3-h4	Nb4-a6
16.	c4-c5	Na6xc5
17.	Nh4xf5	e6xf5
18.	Na3-c2	Nc5-e4
19.	Qd2-d3	Qd8-d5
20.	Be3-h6	Rf8-d8
21.	Rf1-f4	Be7-c5
22.	Rf4xe4	f5xe4
23.	Qd3-g3+	Kg8-f7
24.	Qg3-g7+	Kf7-e6
25.	Be2-g4+	f6-f5
26.	Bg4xf5+	Qd5xf5
27.	d4xc5	Qf5xc5+
28.	Nc2-e3	Rd8-e8
29.	Ra1-f1	Nb6-d5
30.	Qg7-f7+	Ke6-d6
31.	Kg1-h1	Re8-e7
32.	Ne3-f5+	Kd6-d7
33.	Nf5xe7	Qc5xe7
34.	Qf7-f5+	Kd7-c7
35.	Bh6-g5	Qe7-b4
36.	Qf5xh7+	Kc7-b6
37.	Qh7-h4	Ra8-e8
38.	Rf1-e1	Qb4-d4
39.	h2-h3	Qd4-b2
40.	Kh1-h2	Qb2xa2
41.	Re1xe4	Re8xe4
42.	Qh4xe4	Qa2xb3
43.	Qe4-d4+	c6-c5
44.	Qd4-e5	Qb3-d1
45.	Bg5-d8+	Kb6-b5
46.	Qe5-b8	Kb5-a6
47.	Qb8-d6+	b7-b6
48.	Qd6-d7	Nd5-c3
49.	Qd7xd1	Nc3xd1
50.	g2-g4	c5-c4
51.	g4-g5	c4-c3
52.	g5-g6	Nd1-e3
53.	Bd8-g5	Ne3-f5
54.	h3-h4	Nf5-g7
55.	Kh2-h3	c3-c2
56.	Kh3-g4	Ng7-e8
57.	h4-h5	Ne8-f6+
58.	Kg4-h4	Nf6-e4
59.	Bg5-e3	Ne4-d6
60.	Be3-c1	Nd6-f5+
61.	Kh4-g5	Nf5-g7
62.	h5-h6	Ng7-e6+
63.	Kg5-f6	



White: HMS



Microsoft Word - ROZDZ1... CoreDRAW 8 - [sklad.cd] KChess Elite 4

Partia XVIII wariant II /55....b5/

Turn 68 - Black to move

Two Player Mode - Waiting...

1.	e2-e4	Ng8-f6
2.	e4-e5	Nf6-d5
3.	c2-c4	Nd5-b6
4.	d2-d4	d7-d6
5.	f2-f4	d6xe5
6.	f4xe5	Nb8-c6
7.	Bc1-e3	Bc8-f5
8.	Ng1-f3	e7-e6
9.	Bf1-e2	Bf8-e7
10.	o-o	Nc6-b4
11.	Nb1-a3	c7-c6
12.	Qd1-d2	o-o
13.	b2-b3	f7-f6
14.	e5xf6	g7xf6
15.	Nf3-h4	Nb4-a6
16.	c4-c5	Na6xc5
17.	Nh4xf5	e6xf5
18.	Na3-c2	Nc5-e4
19.	Qd2-d3	Qd8-d5
20.	Be3-h6	Rf8-d8
21.	Rf1-f4	Be7-c5
22.	Rf4xe4	f5xe4
23.	Qd3-g3+	Kg8-f7
24.	Qg3-g7+	Kf7-e6
25.	Be2-g4+	f6-f5
26.	Bg4xf5+	Qd5xf5
27.	d4xc5	Qf5xc5+
28.	Nc2-e3	Rd8-e8
29.	Ra1-f1	Nb6-d5
30.	Qg7-f7+	Ke6-d6
31.	Kg1-h1	Re8-e7
32.	Ne3-f5+	Kd6-d7
33.	Nf5xe7	Qc5xe7
34.	Qf7-f5+	Kd7-c7
35.	Bh6-g5	Qe7-b4
36.	Qf5xh7+	Kc7-b6
37.	Qh7-h4	Ra8-e8
38.	Rf1-e1	Qb4-d4
39.	h2-h3	Qd4-b2
40.	Kh1-h2	Qb2xa2
41.	Re1xe4	Re8xe4
42.	Qh4xe4	Qa2xb3
43.	Qe4-d4+	c6-c5
44.	Qd4-e5	Qb3-d1
45.	Bg5-d8+	Kb6-b5

White: HMS

46.	Qe5-b8	Kb5-a6
47.	Qb8-d6+	b7-b6
48.	Qd6-d7	Nd5-c3
49.	Qd7xd1	Nc3xd1
50.	g2-g4	c5-c4
51.	g4-g5	c4-c3
52.	g5-g6	Nd1-e3
53.	Bd8-g5	Ne3-f5
54.	h3-h4	Nf5-g7
55.	Kh2-h3	b6-b5
56.	Bg5-f6	c3-c2
57.	Bf6-b2	b5-b4
58.	Kh3-g4	Ng7-e8
59.	h4-h5	Ne8-f6+
60.	Kg4-g5	Nf6-e4+
61.	Kg5-h6	Ne4-f6
62.	g6-g7	b4-b3
63.	Kh6-g6	Nf6-d5
64.	Kg6-f7	Nd5-e3
65.	g7-g8=Q	Ne3-c4
66.	Qg8-c8+	Ka6-b5
67.	Qc8-b7+	Kb5-a4
68.	Qb7xa7+	

Partia XVIII.1

The screenshot shows a chess game in progress. The board is in a state where Black is to move. The move list on the right shows 37 moves, with the last move, **Bd6xc5**, highlighted in blue. The task description at the bottom states: "W partii - zdobycie hetmana. Atak non stop od 23-go ruchu. Czarny król wędruje z pola g8 aż na pole a5, gdzie po serii szachów kapituluje."

Turn 37 - Black to move

Ready

1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6xe5
6. f4xe5 Nb8-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 e7-e6
9. Bf1-e2 Bf8-e7
10. o-o Nc6-b4
11. Nb1-a3 c7-c6
12. Qd1-d2 o-o
13. b2-b3 f7-f6
14. e5xf6 g7xf6
15. Nf3-h4 Nb4-a6
16. c4-c5 Na6xc5
17. Nh4xf5 e6xf5
18. Na3-c2 Nc5-e4
19. Qd2-d3 Qd8-d5
20. Be3-h6 Rf8-d8
21. Rf1-f4 Be7-c5
22. Rf4xe4 f5xe4
23. Qd3-g3+ Kg8-f7
24. Qg3-g7+ Kf7-e6
25. Be2-g4+ f6-f5
26. Bg4xf5+ Qd5xf5
27. d4xc5 Qf5xc5+
28. Nc2-e3 Nb6-d5
29. Ra1-f1 Rd8-g8
30. Qg7-f7+ Ke6-e5
31. Bh6-f4+ Ke5-d4
32. Rf1-d1+ Kd4-c3
33. Rd1-c1+ Kc3-b4
34. Qf7xb7+ Qc5-b6
35. Bf4-d6+ Kb4-a5
36. Rc1-c5+ Qb6xc5
37. Bd6xc5

White: HMS

W partii - zdobycie hetmana
Atak non stop od 23-go ruchu. Czarny król wędruje z pola g8 aż na pole a5, gdzie po serii szachów kapituluje.

Partia XVIII.2

Turn 20 - Black to move

Two Player Mode - Waiting...

1. e2-e4 Ng8-f6
 2. e4-e5 Nf6-d5
 3. c2-c4 Nd5-b6
 4. d2-d4 d7-d6
 5. f2-f4 d6xe5
 6. f4xe5 Nb8-c6
 7. Bc1-e3 Bc8-f5
 8. Ng1-f3 f7-f6
 9. Bf1-e2 f6xe5
 10. d4-d5 Nc6-b4
 11. o-o Nb4-c2
 12. Be3-g5 Nc2xa1
 13. Nf3xe5 Bf5-c2
 14. Qd1-d2 Bc2-g6
 15. Ne5xg6 h7xg6
 16. Qd2-f4 Qd8-b8
 17. Qf4-f7+ Ke8-d8
 18. Be2-g4 Nb6-d7
 19. Qf7-e6 Nd7-f6
 20. Rf1xf6

Partia wyróżniona przez Arcymistrza za poświęcenie wieży (gram 11.o-o, 12.Gg5, 13.S:e5, praktycznie 3 tempa za wieżę a1). Partię kończy błyskotliwa ofiara wieży 20.W:f6. Wieża nietykalna. Po wzięciu nastąpi 21.Hd7 MAT jeśli

20...Hc8
 21.W:f8+ W:f8
 22.H:e7 MAT

Partia XVIII.3

Turn 34 - Black to move

Ready

1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6xe5
6. f4xe5 Nb8-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 f7-f6
9. a2-a3 Bf5-g4
10. Bf1-e2 Bg4xf3
11. Be2xf3 Nb6xc4
12. Bf3xc6+ b7xc6
13. Be3-f2 f6xe5
14. Qd1-e2 Qd8-d5
15. Nb1-c3 Qd5-e6
16. Ra1-d1 Ra8-b8
17. b2-b4 Nc4xa3
18. d4-d5 Qe6-d6
19. o-o Rb8xb4
20. d5xc6 Qd6xc6
21. Nc3-d5 Rb4-b7
22. Qe2xe5 Na3-c4
23. Qe5-e4 Nc4-a5
24. Rd1-c1 Qc6-d7
25. Bf2-g3 c7-c6
26. Nd5-f4 Na5-b3
27. Rc1-d1 Qd7-c7
28. Nf4-e6 Qc7-b6+
29. Bg3-f2 Nb3-d4
30. Bf2xd4 Qb6-b5
31. Bd4xa7 Rb7-d7
32. Rd1-b1 Qb5xb1
33. Rf1xb1 Rd7-d5
34. Ne6-c7+ [REDACTED]

W partii - zdobycie hetmana

Partia XVIII.4

Game Over

1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6xe5
6. f4xe5 Nb8-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 f7-f6
9. a2-a3 Bf5-g4
10. Bf1-e2 Bg4xf3
11. Be2xf3 Nb6xc4
12. Bf3xc6+ b7xc6
13. Be3-f2 f6xe5
14. Qd1-e2 Qd8-d5
15. Nb1-c3 Qd5-e6
16. Ra1-d1 Ra8-b8
17. b2-b4 Nc4xa3
18. d4-d5 Qe6-d6
19. o-o Rb8xb4
20. d5xc6 Qd6xc6
21. Nc3-d5 Rb4-b7
22. Qe2xe5 Na3-c4
23. Qe5-e4 Nc4-a5
24. Bf2-e1 Qc6-c5+
25. Kg1-h1 Na5-c6
26. Qe4-f5 Qc5-d6
27. Nd5xc7+ Rb7xc7
28. Qf5-f7+ Ke8-d8
29. Rd1xd6+ e7xd6
30. Be1-h4+ Nc6-e7
31. Qf7-e6 Rc7-d7
32. Rf1-b1 Kd8-e8
33. Rb1-b8+ Rd7-d8
34. Bh4xe7 Bf8xe7
35. Rb8-b7 Rd8-d7
36. Rb7xd7 Ke8-f8
37. Qe6xe7+ Kf8-g8
38. **Qe7xg7*** 1-0

W partii - zdobycie hetmana

Partia XVIII.5

White: HMS

Turn 39 - Black to move

Ready

1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6xe5
6. f4xe5 Nb8-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 f7-f6
9. a2-a3 Bf5-g4
10. Bf1-e2 Bg4xf3
11. Be2xf3 Nb6xc4
12. Bf3xc6+ b7xc6
13. Be3-f2 f6xe5
14. Qd1-e2 Qd8-d5
15. Nb1-c3 Qd5-e6
16. Ra1-d1 Ra8-b8
17. b2-b4 Nc4xa3
18. d4-d5 Qe6-d6
19. o-o Rb8xb4
20. d5xc6 Qd6xc6
21. Nc3-d5 Rb4-b7
22. Qe2xe5 Na3-c4
23. Qe5-e4 Nc4-a5
24. Rd1-c1 Qc6-d7
25. Bf2-g3 c7-c6
26. Nd5-f4 Na5-b3
27. Rc1-d1 Qd7-c7
28. Nf4-e6 Qc7-b6+
29. Bg3-f2 Nb3-d4
30. Bf2xd4 Qb6-b5
31. Bd4-c5 Rb7-d7
32. Rd1xd7 Ke8xd7
33. Ne6xf8+ Kd7-c8
34. Qe4-f5+ Kc8-c7
35. Qf5-d7+ Kc7-b8
36. Bc5xa7+ Kb8-a8
37. Qd7-c8+ Ka8xa7
38. Rf1-a1+ Qb5-a4
39. Ra1xa4+ [REDACTED]

W partii - zdobycie hetmana

Po 39....Kb6 grozi MAT w dwóch ruchach
 40.Sd7+ Kb5
 41.Ha6 MAT

Partia XVIII.6

Turn 33 - Black to move

Ready

1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6xe5
6. f4xe5 Nb8-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 f7-f6
9. a2-a3 Bf5-g4
10. Bf1-e2 Bg4xf3
11. Be2xf3 Nb6xc4
12. Bf3xc6+ b7xc6
13. Be3-f2 f6xe5
14. Qd1-e2 Qd8-d5
15. Nb1-c3 Qd5-e6
16. Ra1-d1 Ra8-b8
17. d4-d5 c6xd5
18. Nc3xd5 Qe6-c6
19. Nd5-b4 Qc6xg2
20. Rh1-f1 a7-a5
21. Qe2xc4 a5xb4
22. Bf2-g3 Qg2xf1+
23. Kexf1 b4xa3
24. b2xa3 Pb8-b6
25. Bg3xe5 c7-c5
26. Be5-c7 Pb6-f6+
27. Kf1-g1 Rf6-g6+
28. Kg1-h1 e7-e6
29. Rd1-d8+ Ke8-f7
30. Bc7-e5 Kf7-e7
31. Qc4-d3 Rg6-g1+
32. Kh1xg1 Ke7-f7
33. Qd3-d7+

W partii - zdobycie hetmana

Po 33....Kg6 nastąpi

34.W:f8 Wf8

35.H:g7 Kf5

36.H:f8+ i białe zostają z hetmanem a czarne z resztą.

Partia XVIII.7

Turn 39 - Black to move

Ready

1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6xe5
6. f4xe5 Nb8-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 f7-f6
9. a2-a3 Bf5-g4
10. Bf1-e2 Bg4xf3
11. Be2xf3 Nb6xc4
12. Bf3xc6+ b7xc6
13. Be3-f2 f6xe5
14. Qd1-e2 Qd8-d5
15. Nb1-c3 Qd5-e6
16. Ra1-d1 Ra8-b8
17. b2-b4 Nc4xa3
18. d4-d5 Qe6-d6
19. o-o Rb8xb4
20. d5xc6 Qd6xc6
21. Nc3-d5 Rb4-b7
22. Qe2xe5 Na3-c4
23. Qe5-e4 Nc4-a5
24. Rd1-c1 Qc6-d7
25. Bf2-g3 c7-c6
26. Nd5-f4 Na5-b3
27. Rc1-d1 Qd7-c7
28. Nf4-e6 Qc7-b6+
29. Kg1-h1 Rb7-d7
30. Rd1xd7 Ke8xd7
31. Ne6xf8+ Kd7-e8
32. Nf8-e6 Ke8-d7
33. Rf1-d1+ Kd7-c8
34. Ne6xg7 Nb3-c5
35. Qe4xe7 h7-h5
36. Ng7-e6 Nc5-d3
37. h2-h4 Qb6-b7
38. Qe7-d6 Rh8-e8
39. Qd6xd3

Se6 nietykalny bo MAT na d8.
Partia nie do uratowania

Partia XVIII.8

Turn 38 - Black to move

Ready

1.	e2-e4	Ng8-f6
2.	e4-e5	Nf6-d5
3.	c2-c4	Nd5-b6
4.	d2-d4	d7-d6
5.	f2-f4	d6xe5
6.	f4xe5	Nb8-c6
7.	Bc1-e3	Bc8-f5
8.	Ng1-f3	f7-f6
9.	a2-a3	Bf5-g4
10.	Bf1-e2	Bg4xf3
11.	Be2xf3	Nb6xc4
12.	Bf3xc6+	b7xc6
13.	Be3-f2	f6xe5
14.	Qd1-e2	Qd8-d5
15.	Nb1-c3	Qd5-e6
16.	Ra1-d1	Ra8-b8
17.	b2-b4	Nc4xa3
18.	d4-d5	Qe6-d6
19.	o-o	Rb8xb4
20.	d5xc6	Qd6xc6
21.	Nc3-d5	Rb4-b7
22.	Qe2xe5	Na3-c4
23.	Qe5-e4	Nc4-a5
24.	Rd1-c1	Qc6-d7
25.	Bf2-g3	c7-c6
26.	Nd5-f4	Na5-b3
27.	Rc1-d1	Qd7-c7
28.	Nf4-g6	Qc7-b6+
29.	Bg3-f2	Nb3-c5
30.	Bf2xc5	Qb6xc5+
31.	Kg1-h1	Rb7-d7
32.	Ng6xh8	Rd7xd1
33.	Rf1xd1	e7-e5
34.	Qe4xh7	Bf8-d6
35.	Qh7-g6+	Ke8-e7
36.	Nh8-f7	Bd6-c7
37.	Qg6xg7	Ke7-e8
38.	Nf7-g5	

Mogło nastąpić:

39....He7

40.Hg8+ Hf8

41.H:f8 K:f8

42.Se6+

43.S:c7

Partia XVIII.9

Turn 33 - Black to move

Ready

1.	e2-e4	Ng8-f6
2.	e4-e5	Nf6-d5
3.	c2-c4	Nd5-b6
4.	d2-d4	d7-d6
5.	f2-f4	d6xe5
6.	f4xe5	Nb8-c6
7.	Bc1-e3	Bc8-f5
8.	Ng1-f3	f7-f6
9.	a2-a3	Bf5-g4
10.	Bf1-e2	Bg4xf3
11.	Be2xf3	Nb6xc4
12.	Bf3xc6+	b7xc6
13.	Be3-f2	f6xe5
14.	Qd1-e2	Qd8-d5
15.	Nb1-c3	Qd5-e6
16.	Ra1-d1	Ra8-b8
17.	b2-b4	Nc4xa3
18.	d4-d5	Qe6-d6
19.	o-o	Rb8xb4
20.	d5xc6	Qd6xc6
21.	Nc3-d5	Rb4-b7
22.	Qe2xe5	Na3-c4
23.	Qe5-e4	Nc4-a5
24.	Rd1-c1	Qc6-d7
25.	Bf2-g3	c7-c6
26.	Nd5-f4	Na5-b3
27.	Rc1-d1	Qd7-c7
28.	Nf4-e6	Qc7-b6+
29.	Bg3-f2	Nb3-d4
30.	Bf2xd4	Qb6-b5
31.	Bd4xa7	Rb7-d7
32.	Rd1-b1	Qb5xb1
33.	Qe4xb1	

W partii - zdobycie hetmana

Partia XVIII.10



Mogło nastąpić:

34....h5

35.Gd6 grozi MAT na c7, e7

35....Hb7

36.He8 MAT

Turn 34 - Black to move

Ready



1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6xe5
6. f4xe5 Nb8-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 f7-f6
9. a2-a3 Bf5-g4
10. Bf1-e2 Bg4xf3
11. Be2xf3 Nb6xc4
12. Bf3xc6+ b7xc6
13. Be3-f2 f6xe5
14. Qd1-e2 Qd8-d5
15. Nb1-c3 Qd5-e6
16. Ra1-d1 Ra8-b8
17. b2-b4 Nc4xa3
18. d4-d5 Qe6-d6
19. o-o Rb8xb4
20. d5xc6 Qd6xc6
21. Nc3-d5 Rb4-b7
22. Qe2xe5 Na3-c4
23. Qe5-e4 Nc4-a5
24. Rd1-c1 Qc6-d7
25. Bf2-g3 c7-c6
26. Nd5-f4 Na5-b3
27. Rc1-d1 Qd7-c7
28. Nf4-e6 Qc7-b6+
29. Bg3-f2 Nb3-d4
30. Bf2xd4 Qb6-b5
31. Bd4-c5 Rb7-d7
32. Rd1xd7 Ke8xd7
33. Ne6xf8+ Kd7-c8
34. Qe4xe7

Partia XVIII.11

Turn 32 - Black to move

Ready

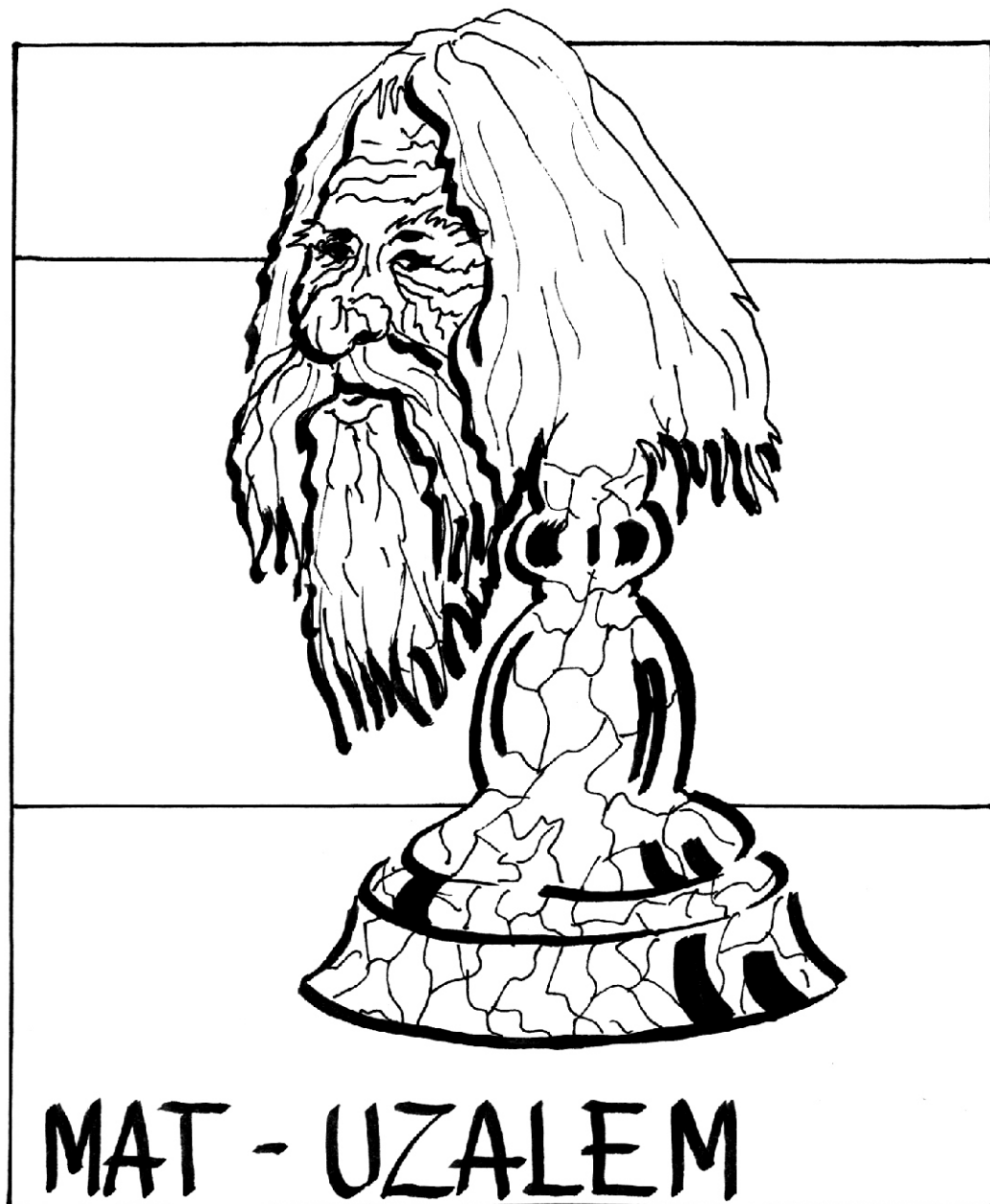
1. e2-e4 Ng8-f6
2. e4-e5 Nf6-d5
3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6
5. f2-f4 d6xe5
6. f4xe5 Nb8-c6
7. Bc1-e3 Bc8-f5
8. Ng1-f3 f7-f6
9. Bf1-e2 f6xe5
10. d4-d5 Nc6-b4
11. Nb1-a3 e5-e4
12. Nf3-d4 Bf5-d7
13. Be2-h5+ g7-g6
14. o-o Bf8-g7
15. Qd1-e1 Nb4xd5
16. c4xd5 g6xh5
17. Qe1-h4 Bd7-g4
18. h2-h3 e7-e5
19. Be3-g5 Qd8xd5
20. Nd4-b5 Qd5-c5+
21. Kg1-h1 Bg4-e2
22. Ra1-c1 Nb6-c4
23. Rf1-e1 Be2-d3
24. Qh4xh5+ Ke8-d7
25. Qh5-f7+ Kd7-c8
26. Qf7xg7 Rh8-e8
27. Re1xe4 Bd3xe4
28. Rc1xc4 Qc5-b6
29. Bg5-e3 c7-c5
30. Be3xc5 Be4xg2+
31. Kh1-h2 Qb6-d8
32. Bc5-b6+

Jeden z najpiękniejszych ataków w książce.
 Nie ma obrony przed matem na c7, Hc7 MAT

ARCHIWUM

Sklep, dywany, kilimy, maty. Chess Elite w środku. Podchodzi do niego kobieta: chciałam kupić coś na ścianę, pomoże mi Pan wybrać? Powiedziano mi, że Pan tu najlepiej zna się na matach.

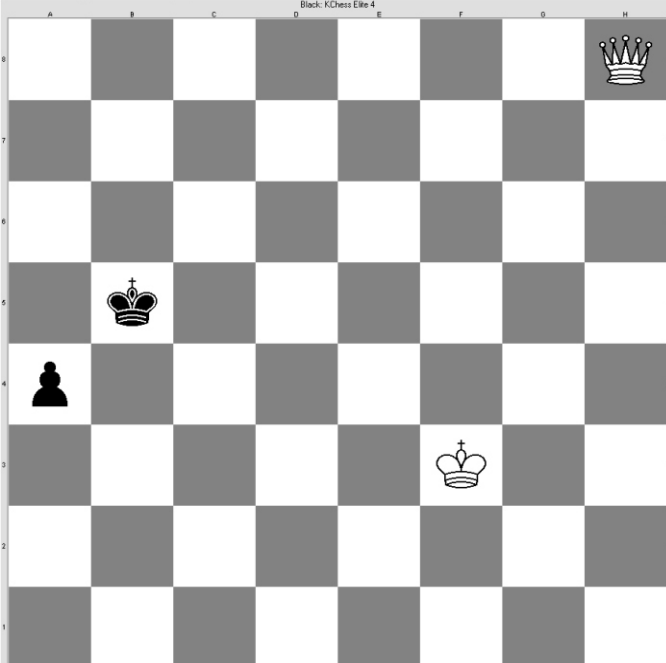
ARCHIWALNY MAT



Partia angielska XIX A3

Turn 86 - Black to move

Two Player Mode - Waiting...



1. c2-c4 e7-e5
 2. Nb1-c3 Ng8-f6
 3. Ng1-f3 Nb8-c6
 4. e2-e3 Bf8-e7
 5. d2-d4 e5xd4
 6. e3xd4 o-o
 7. Bc1-g5 Nf6-g4
 8. Bg5xe7 Qd8xe7+
 9. Bf1-e2 Qe7-b4
 10. Qd1-c2 Rf8-e8
 11. o-o Qb4-d6
 12. Ra1-d1 Nc6-b4
 13. Qc2-f5 Ng4-h6
 14. Qf5-h5 Nb4xa2
 15. Be2-d3 Na2xc3
 16. b2xc3 Qd6-a3
 17. Nf3-g5 Qa3xc3
 18. Ng5xf7 Nh6xf7
 19. Bd3xh7+ Kg8-f8
 20. Bh7-g6 Qc3xc4
 21. Rd1-d3 Re8-e6
 22. Rd3-f3 Re6xg6
 23. Qh5xg6 Qc4-e6
 24. Qg6-h7 Qe6-h6
 25. Qh7-f5 Qh6-f6
 26. Qf5-h5 g7-g6
 27. Qh5-c5+ Qf6-d6
 28. Qc5-g5 Kf8-g7
 29. Rf3xf7+ Kg7xf7
 30. Rf1-e1 Qd6xd4
 31. Qg5-h6 Qd4-c5
 32. Qh6-h7+ Kf7-f6
 33. g2-g4 Qc5-f8
 34. Re1-e3 Qf8-d6
 35. Qh7-h4+ Kf6-g7
 36. Re3-e7+ Kg7-f8
 37. Re7-h7 Qd6-d1+
 38. Kg1-g2 Kf8-g8
 39. Rh7-e7 Qd1-d5+
 40. f2-f3 Qd5-a2+
 41. Kg2-h3 Qa2-f7
 42. Re7xf7 Kg8xf7
 43. Qh4-h7+ Kf7-f6
 44. f3-f4 c7-c5
 45. Qh7-h8+ Kf6-f7

46. Qh8-h7+ Kf7-e6
 47. Qh7xg6+ Ke6-d5
 48. Qg6-d3+ Kd5-c6
 49. Kh3-g3 b7-b5
 50. Qd3-e4+ d7-d5
 51. Qe4-e8+ Kc6-b6
 52. Qe8-d8+ Kb6-c6
 53. f4-f5 b5-b4
 54. f5-f6 Bc8-b7
 55. Qd8-a5 Ra8-f8
 56. g4-g5 a7-a6
 57. h2-h4 d5-d4
 58. Qa5-a4+ Kc6-b6
 59. Qa4-d7 Rf8-a8
 60. Qd7-d6+ Bb7-c6
 61. f6-f7 b4-b3
 62. f7-f8=Q Ra8xf8
 63. Qd6xf8 b3-b2
 64. Qf8-b8+ Bc6-b7
 65. Qb8-d6+ Bb7-c6
 66. Qd6-g6 c5-c4

67. Qg6-c2 c4-c3
 68. g5-g6 Bc6-d5
 69. h4-h5 Bd5-a2
 70. g6-g7 b2-b1=Q
 71. Qc2xb1+ Ba2xb1
 72. g7-g8=Q c3-c2
 73. Qg8-b3+ Kb6-c7
 74. Qb3-f7+ Kc7-b6
 75. Qf7-f4 Kb6-b5
 76. h5-h6 a6-a5
 77. Qf4-c1 d4-d3
 78. Kg3-f3 d3-d2
 79. Qc1xd2 c2-c1=Q
 80. Qd2xc1 Bb1-h7
 81. Qc1-g5+ Kb5-a4
 82. Qg5-e7 Bh7-d3
 83. Qe7-d7+ Bd3-b5
 84. Qd7xb5+ Ka4xb5
 85. h6-h7 a5-a4
 86. h7-h8=Q

W partii dorobiono 5 hetmanów! 3 białe i 2 czarne. Guinness!

Partia angielska XIX A4

Game Over

1.	c2-c4	e7-e5
2.	Nb1-c3	Ng8-f6
3.	Ng1-f3	Nb8-c6
4.	e2-e3	Bf8-e7
5.	d2-d4	e5xd4
6.	e3xd4	o-o
7.	Bf1-d3	Nc6-b4
8.	Bd3-b1	d7-d5
9.	a2-a3	Nb4-c6
10.	c4xd5	Nf6xd5
11.	Nc3-e4	f7-f5
12.	Ne4-g3	f5-f4
13.	Ng3-e2	Bc8-e6
14.	Bb1-a2	Qd8-d6
15.	o-o	Rf8-f5
16.	Rf1-e1	g7-g5
17.	Ne2-c3	Nd5xc3
18.	Ba2xe6+	Qd6xe6
19.	b2xc3	Qe6-c4
20.	Qd1-c2	Rf5-a5
21.	Bc1-b2	Be7-d6
22.	Nf3-d2	Qc4-b5
23.	c3-c4	Qb5-a4
24.	Qc2-d3	Nc6-d8
25.	c4-c5	Bd6-f8
26.	Qd3-f5	Nd8-f7
27.	h2-h4	Ra5-b5
28.	Bb2-c3	Bf8-g7
29.	Re1-e7	Ra8-f8
30.	h4xg5	c7-c6
31.	Nd2-e4	Rb5-b3
32.	Ne4-f6+	Bg7xf6
33.	Qf5xf6	Rb3xc3
34.	g5-g6	h7xg6
35.	Qf6xg6+	Kg8-h8
36.	Ra1-e1	Qa4-c2
37.	Re1-e4	Qc2-b1+
38.	Kg1-h2	Rc3-c1
39.	Qg6-f6+	Kh8-g8
40.	Re4xf4	Qb1-h7+
41.	Kh2-g3	Rc1-c3+
42.	f2-f3	Qh7-h5
43.	Rf4-g4+	Qh5xg4+
44.	Kg3xg4	Rc3xa3
45.	Qf6-g6+	Kg8-h8

White: HMS

46.	Re7xf7	Rf8xf7
47.	Qg6xf7	Ra3-a4
48.	Kg4-g5	Ra4xd4
49.	Kg5-g6	Rd4-g4+
50.	f3xg4	b7-b5
51.	Qf7-h7*	1-0

48.Kg5! - wykorzystując bezradność czarnej wieży. Biały król gąży na pole g6. Niemożliwy jest skuteczny szach wieżą, żeby przepędzić białego króla z pola g6, z uwagi na idealnie do sytuacji stojące pionki c5 i f3. Majstersztyk końcówki.

Partia angielska XIX A5



White: HMS

Turn 35 - Black to move

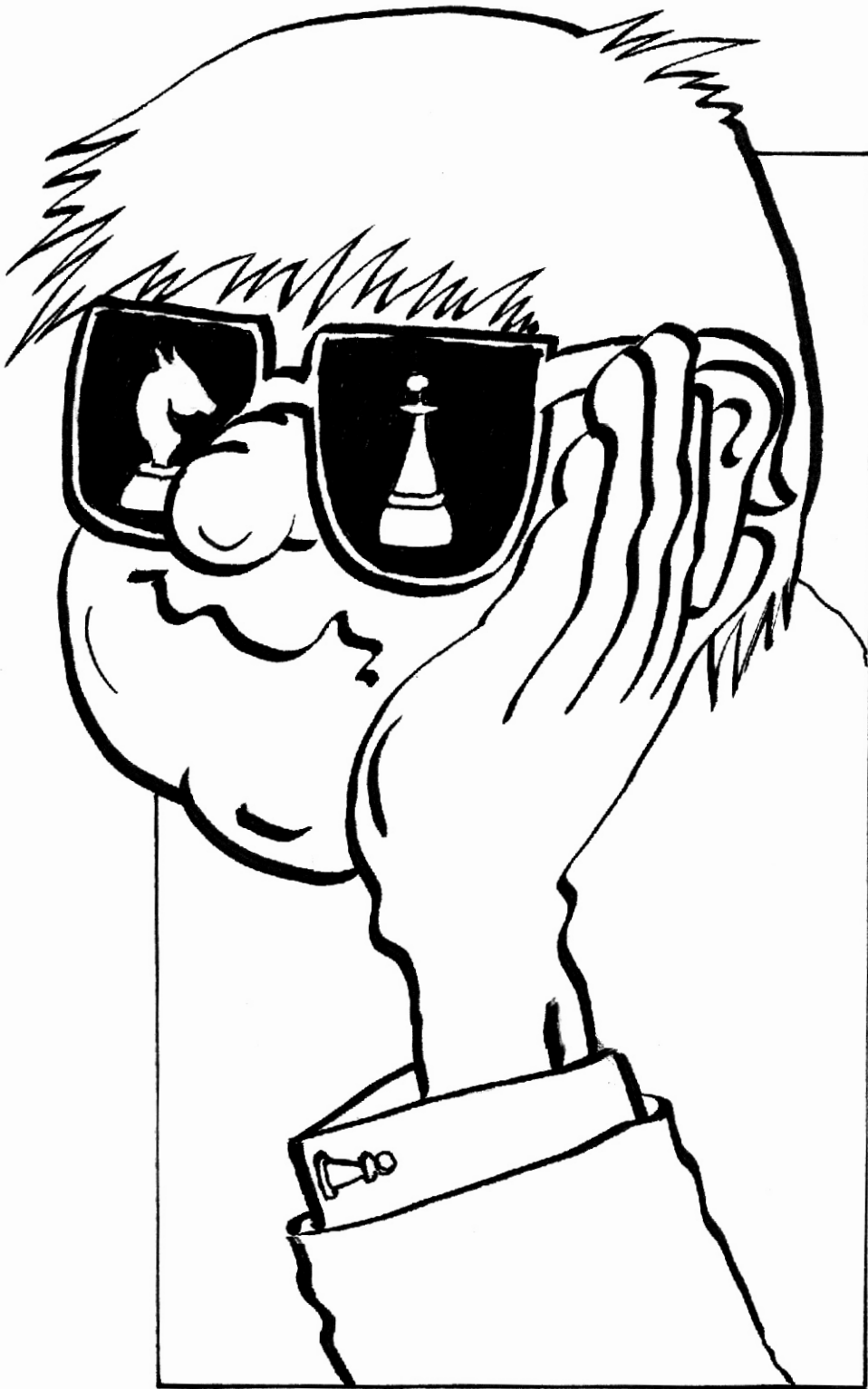
Ready



1. c2-c4 e7-e5
2. Nb1-c3 Ng8-f6
3. Ng1-f3 Mb8-c6
4. e2-e3 Bf8-e7
5. d2-d4 e5xd4
6. e3xd4 o-o
7. Bf1-d3 Nc6-b4
8. Bd3-b1 d7-d5
9. a2-a3 Nb4-c6
10. c4xd5 Nf6xd5
11. Nc3-e4 f7-f5
12. Ne4-g3 f5-f4
13. Ng3-e2 Bc8-e6
14. Bb1-a2 Qd8-d6
15. o-o Rf8-f5
16. Rf1-e1 g7-g5
17. Ne2-c3 Nd5xc3
18. Ba2xe6+ Qd6xe6
19. b2xc3 Qe6-c4
20. Qd1-c2 Rf5-a5
21. Bc1-b2 Be7-d6
22. Nf3-d2 Qc4-b5
23. c3-c4 Qb5-a4
24. Qc2-d3 Nc6-d8
25. c4-c5 Bd6-f8
26. Qd3-f5 Nd8-f7
27. h2-h4 Ra5-b5
28. Bb2-c3 Bf8-g7
29. Re1-e7 Ra8-f8
30. h4xg5 c7-c6
31. g5-g6 h7xg6
32. Qf5xg6 Kg8-h8
33. Kg1-h2 Rb5xc5
34. d4xc5 Bg7xc3
35. Ra1-h1

Czarne wyrównały. Nie licząc przewagi jakości, równowaga w materiale. Jednak nie równowaga w sytuacji. Nie ma obrony przed ruchem Kg1+.

Jak widzimy partie zamieszczone w archiwum są równie piękne jak partie z książki.



Sympatyczny Sympatyk

ROZDZIAŁ OSTATNI

Tutaj, z pokazanego cyklu ewolucyjnego składającego się z 4 partii, skomentuję dwie ostatnie. Nawiasem mówiąc, tak naprawdę łącznie z tymi partiami, książka zawiera w sumie 42 partie. Jednak partie są łatwe w odbiorze, przyjemne i przerabia się je "jednym tchem". Poza tym, nauka - nie idzie w las...Wracając do partii. Partia 39 - 59 ruchów, zdobycie figury i zrealizowanie przewagi. Niedosyt. Za dużo ruchów. Wynika to troszeczkę ze spokojnego, nie agresywnego rozegrania debiutu. Ale, spróbujmy mimo wszystko skrócić partię. Udało się, Partia 40 - 48 ruchów, ładne zakończenie. A może jeszcze uda się skrócić? Partia 41. Tak! 41 ruchów, ładny mat. A gdyby tak jeszcze coś? Partia 42. Jest! "Upolowaliśmy" hetmana! Popatrzcie. Partie 41 i 42 przedstawiam z pełnym komentarzem.

Partia 39

Turn 59 - Black to move

Ready

1.	e2-e4	e7-e6
2.	g2-g3	Nb8-c6
3.	d2-d4	Ng8-f6
4.	Bf1-g2	d7-d5
5.	e4-e5	Nf6-e4
6.	c2-c3	f7-f5
7.	Nb1-d2	Bf8-e7
8.	Nd2xe4	d5xe4
9.	Ng1-e2	Be7-g5
10.	Ne2-f4	o-o
11.	o-o	Qd8-e7
12.	b2-b4	Rf8-d8
13.	Qd1-b3	Bg5xf4
14.	Bclxf4	g7-g5
15.	Bf4-e3	g5-g4
16.	h2-h4	g4xh3
17.	Bg2xh3	Qe7-f7
18.	Be3-g5	Rd8-d5
19.	f2-f3	e4xf3
20.	Bg5-h4	Qf7-h5
21.	Rf1-f2	f5-f4
22.	Kg1-h2	a7-a5
23.	Ral-g1	a5xb4
24.	g3xf4+	Kg8-f8
25.	Bh4-f6	Ra8-a3
26.	Qb3-b1	Ra3xc3
27.	Rg1-g5	Qh5-f7
28.	Rg5-g7	Qf7-h5
29.	Rg7xh7	Rc3-c1
30.	Rh7xh5	Rclxb1
31.	Rh5-h8+	Kf8-f7
32.	Rh8xc8	Nc6xd4
33.	Rc8xc7+	Kf7-g6
34.	Bh3-g4	b7-b5
35.	Rf2-d2	b4-b3
36.	a2xb3	Rblxb3
37.	Rc7-g7+	Kg6-h6
38.	Rd2-a2	Rd5-c5
39.	Kh2-g1	Nd4-e2+
40.	Kg1-f2	Ne2xf4
41.	Bg4xf3	b5-b4
42.	Bf3-e4	Nf4-h3+
43.	Kf2-e2	Mh3-f4+
44.	Ke2-d2	Rc5-d5+
45.	Be4xd5	e6xd5

Black: KChess Elite 4


White: HMS

46.	Kd2-d1	Rb3-b1+
47.	Kd1-c2	Pb1-e1
48.	Kc2-b3	Re1-b1+
49.	Kb3-a4	Rb1-h1
50.	Ka4xb4	d5-d4
51.	Kb4-c4	d4-d3
52.	Rg7-g4	Nf4-e6
53.	Kc4xd3	Kh6-h5
54.	Rg4-g8	Ne6-f4+
55.	Kd3-e4	Nf4-g6
56.	Ra2-g2	Rh1-e1+
57.	Ke4-d4	Re1-d1+
58.	Kd4-e3	Rd1-e1+
59.	Ke3-f2	

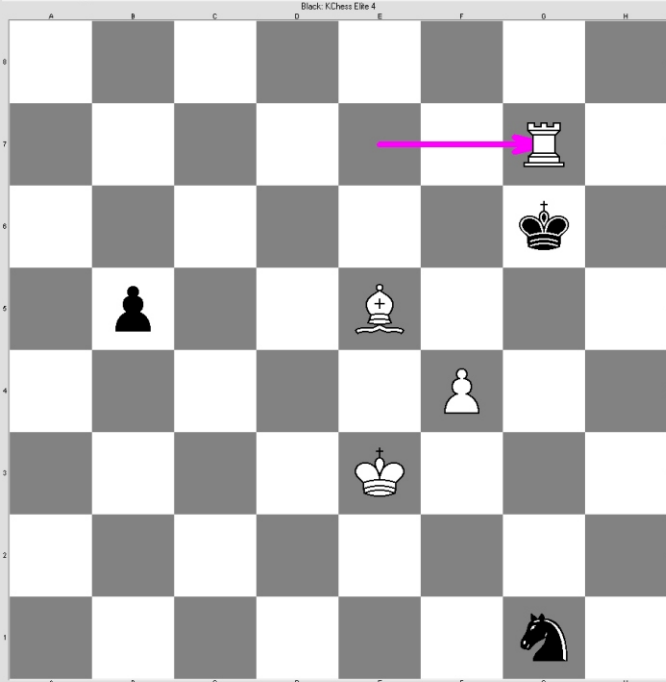
Partia 40

Turn 48 - Black to move

Ready



1.	e2-e4	e7-e6
2.	g2-g3	Nb8-c6
3.	d2-d4	Ng8-f6
4.	Bf1-g2	d7-d5
5.	e4-e5	Nf6-e4
6.	c2-c3	f7-f5
7.	Nb1-d2	Bf8-e7
8.	Nd2xe4	d5xe4
9.	Ng1-e2	Be7-g5
10.	Ne2-f4	o-o
11.	o-o	Qd8-e7
12.	b2-b4	Rf8-d8
13.	Qd1-b3	Bg5xf4
14.	Bc1xf4	g7-g5
15.	Bf4-e3	g5-g4
16.	h2-h4	g4xh3
17.	Bg2xh3	Qe7-f7
18.	Be3-g5	Rd8-d5
19.	f2-f3	e4xf3
20.	Bg5-h4	Qf7-h5
21.	Rf1-f2	f5-f4
22.	Kg1-h2	a7-a5
23.	Ral-g1	a5xb4
24.	g3xf4+	Kg8-f8
25.	Bh4-f6	Ra8-a3
26.	Qb3-b1	Ra3xc3
27.	Rg1-g5	Qh5-f7
28.	Rg5-g7	Qf7-h5
29.	Rg7xh7	Rc3-c1
30.	Rh7xh5	Rc1xb1
31.	Rh5-h8+	Kf8-f7
32.	Rh8xc8	Nc6xd4
33.	Rc8xc7+	Kf7-g6
34.	Bh3-g4	b7-b5
35.	Rf2-d2	b4-b3
36.	a2xb3	Rb1xb3
37.	Rc7-g7+	Kg6-h6
38.	Rg7-e7	Rb3-e3
39.	Kh2-g1	Nd4-e2+
40.	Kg1-f2	Re3xe5
41.	Bf6xe5	Rd5xd2
42.	Re7xe6+	Kh6-h7
43.	Re6-e7+	Kh7-h6
44.	Kf2xf3	Ne2-g1+
45.	Kf3-e3	Rd2-g2



Black: KChess Elite 4

White: HMS

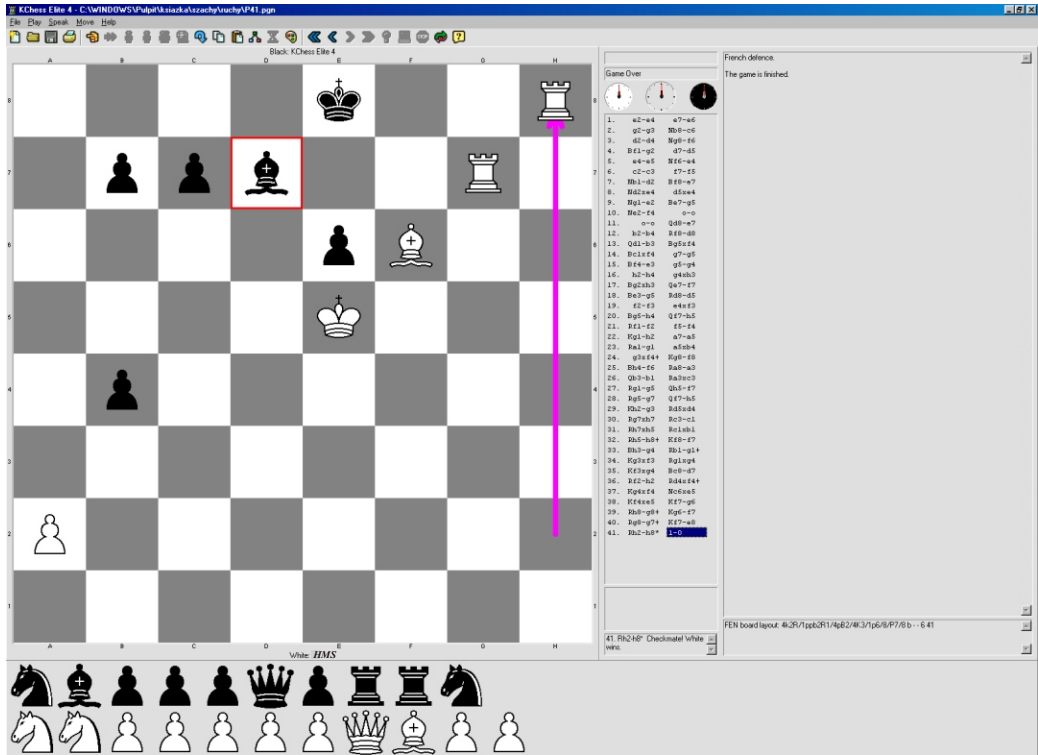
46.	Bg4-f5	Rg2-g6
47.	Bf5xg6	Kh6xg6
48.	Re7-g7+	

Partia 41

Obrona francuska

- 1.e4 e6
2.g3 schodzę na tory mało
znane teorii
2....Sc6
3.d4 Sf6
4.Gg2 d5
5.e5 Se4
6.c3 f5
7.Sd2 Ge7
8.S:e4 d:e4
9.Se2 Gg5
10.Sf4 o-o
11.o-o He7
12.b4 Wd8
13.Hb3 G:f4 cz. eliminują
nacisk na punkt e6
14.G:f6 g5
15.Gf3 g4
16.h4! grozi Gg5
16....g:h3 bije w locie
17.G:h3 Hf7
18.Gg5 Wd5
19.f3 za wcześniej, ale teraz
Kg2 było złe. Po 19...Hh4
"wisi" goniec g5 a grozi
20....Hf3+
- 19....e:f3
20.Gh4 -20.Gf6 wygląda na silniejsze
20....Hh5 jasne
21.Wf2 f4 po tym ruchu widać, że 20.Gh4
było trafnym wyborem
22.Kh2! a5
- 23.Wg1 mogłem tu grać 23.b5, ale
pozostawiam to, oceniając,
że mój atak będzie szybszy od
kontrataku komputera
23....a:b4
24.g:f4+ Kf8
25.Gf6 Wa3
26.Hb1 W:c3
27.Wg5! Hf7
28.Wg7 z atakiem i groźbą H:h7
28....Hh5 hetman wraca i broni
po czym po
29.Kg3 /zbędny ruch. Należało od
razu grać 28.W:h7/
29....W:d4
30.W:h7 Wc1 wymusza wymianę
hetmana, po której jednak
białe zyskują figurę
31.W:h5 W:b1
32.Wh8+ Kf7
33.Gg4 nie biorę gońca c8. Mam inną
koncepcję. Grozi mat Gh5 mat
33....Wg1+
34.K:f3 W:g4 jeden mat zażegnany
35.K:g4 Gd7 goniec ucieka, ale-
36.Wh2! grozi drugi mat!
36....W:f4 akt desperacji
37.K:f4 S:e5 c.d.
38.K:e5 Kg6
39.Wg8+ Kf7
40.Wg7+ Ke8
41.Wh8 mat

Partia 41 - Diagram końcowy



Partia 42

- 1.e4 e6
- 2.g3 Sc6
- 3.d4 Sf6
- 4.Gg2 d5
- 5.e5 Se4
- 6.c3 f5
- 7.Sd2 Ge7
- 8.S:e4 d:e4
- 9.Sd2 Gg5
- 10.Sf4 o-o
- 11.o-o He7
- 12.b4 Wd8
- 13.Hb3 G:f4
- 14.G:f4 g5
- 15.Ge3 g4
- 16.h4 g:h3 17.G:h3 Hf7
- 18.Gg5 Wd5
- 19.f3 e:f3
- 20.Gh4 Hh5
- 21.Wf2 f4
- 22.Kh2 a5
- 23.Wg1 a:b4

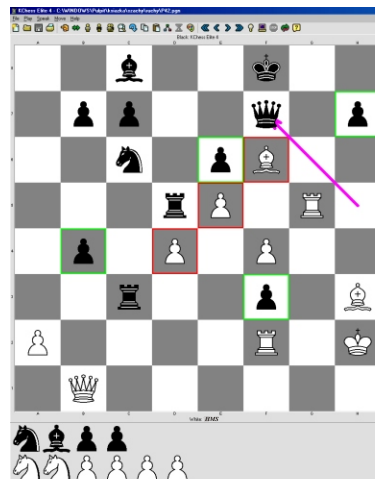
24.g:f4+ Kf8

25.Gf6 Wa3

26.Hb1 W:c3

27.Wg5 Hf7 dotąd tak samo jak w poprzedniej. Jak teraz zrobić żeby czarny hetman nie wrócił na pole h5 do obrony punktu h7?

Diagram



Partia 42 c.d.

- 28.Gg4!W:d4
- 29.Wg7 H:g7 - o właśnie. Inaczej H:h7 i mat w następnym ruchu
- 30.G:g7 K:g7
- 31.Kg3 Wd3
- 32.Hh1 Sd4
- 33.Hh4 h5
- 34.Hf6+ Kg8
- 35.G:h5 Se2+
- 36.Kg4 Wd4
- 37.Hf7+ Kh8
- 38.Hf8+ Kh7
- 39.Kg5 S:f4
- 40.Wh2 Sh3
- 41.W:h3 Gd7
- 42.Gg6++ mat - podwójny szach, nie do zasłony. Tu jednocześnie mat. Można było również grać 42.Gg4 mat /uniemożliwia zasłonę 42....Wh4/ ale ruch w tekście jest bardziej efektowny.

Partia 42 - Diagram końcowy



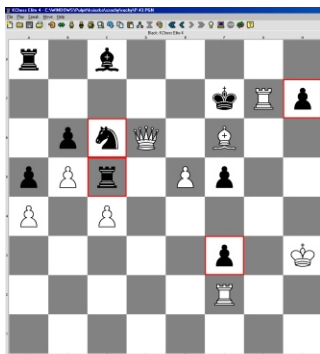
Epilog rozdziału ostatniego

Partie Rozdziału Ostatniego P.41 i P.42 kończą się dokładnie jak w numeracji, odpowiednio w 41 i 42 ruchach. Wygląda to jak magia... Czy da się jeszcze tutaj coś zrobić? Spróbujmy

Partia 43

1. e2-e4 e7-e6 2. g2-g3 Nb8-c6
3. d2-d4 Ng8-f6 4. Bf1-g2 d7-d5
5. e4-e5 Nf6-e4 6. c2-c3 f7-f5 7.
Nb1-d2 Bf8-e7 8. Nd2xe4 d5xe4
9. Ng1-e2 Be7-g5 10. Ne2-f4 o-o
11. o-o Qd8-e7 12. b2-b4 Rf8-d8
13. Qd1-b3 Bg5xf4 14. Bc1xf4
g7-g5 15. Bf4-e3 g5-g4 16.
h2-h4 g4xh3 17. Bg2xh3 Qe7-f7
18. Be3-g5 Rd8-d5 19. f2-f3
e4xf3 20. Bg5-h4 Qf7-h5 21.
Rf1-f2 f5-f4 22. Kg1-h2 a7-a5
23. b4-b5 Nc6-a7 24. a2-a4
c7-c5 25. Ra1-g1 c5xd4 26.
g3xf4+ Kg8-f7 27. Bh4-f6 d4-d3
28. f4-f5 b7-b6 29. c3-c4 Rd5-c5
30. Qb3xd3 Na7-c6 31. Qd3-d6
Qh5xh3+ 32. Kh2xh3 e6xf5 33.
Rg1-g7+

Plan zrealizowany. Zdobyliśmy hetmana wcześniej, partia też zakończyła się wcześniej, bo w 33 ruchu. Ale, czy to już kres naszych możliwości? Czy nie można jeszcze szybciej zakończyć tej partii, zejść poniżej, zdawałoby się magicznej granicy 30 ruchów? Kto nie próbuje, ten nie wie. Spróbujmy.



KOMENTARZ

- 22.Kh2 a5 - do tej pory dokładnie tak samo jak w partiach 38 - 42
31.Hd6 - grozi mat na e6
31...H:h3 - zmusza to czarne do oddania hetmana
32.K:h3 - cel osiągnięty
32...e:f5
33.Wg7+ - i czarne poddały się

Partia 44

1. e2-e4 e7-e6 2. g2-g3 Nb8-c6
3. d2-d4 Ng8-f6 4. Bf1-g2 d7-d5
5. e4-e5 Nf6-e4 6. c2-c3 f7-f5 7.
Nb1-d2 Bf8-e7 8. Nd2xe4 d5xe4
9. Ng1-e2 Be7-g5 10. Ne2-f4 o-o
11. o-o Qd8-e7 12. b2-b4 Rf8-d8
13. Qd1-b3 Bg5xf4 14. Bc1xf4
g7-g5 15. Bf4-e3 g5-g4 16.
h2-h4 g4xh3 17. Bg2xh3 Qe7-f7
18. Be3-g5 Rd8-d5 19. f2-f3
e4xf3 20. Bg5-h4 Qf7-h5 21.
Rf1-f2 f5-f4 22. Kg1-h2 a7-a5
23. b4-b5 Nc6-a7 24. a2-a4
c7-c5 25. Ra1-g1 c5xd4 26.
g3xf4+ Kg8-f7 27. Bh4-f6 d4-d3
28. Rg1-g7+ Kf7-e8 29. Qb3-a3



KOMENTARZ

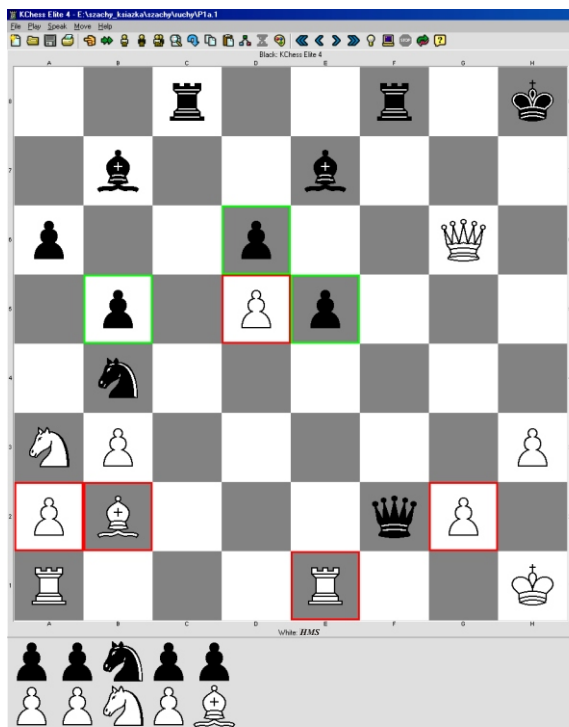
- 28.Wg7+ - zmiana koncepcji. Inaczej niż w partii 43
29.Ha3 - i czarne poddały się

No proszę, cel osiągnięty. Zwróćcie uwagę na rzecz najważniejszą. Od partii wyjściowej, którą zakończyliśmy w 59 ruchach, udało nam się, poprzez zastosowanie kolejnych wzmocnień (coraz silniej gramy!) dojść do partii 44 i "zdać" po drodze **aż 30 ruchów**. Skwituję to tylko jednym zdaniem: Szachy to *nie kończą się opowieść*.

LK

EPILOG PARTII I

Po rozegraniu partii zamieszczonych w książce i moja siła gry wzrosła. I gdybym teraz grał remisową partię I nie zadowolilibym się już remisem. Popatrzmy. Pozycja po 24 ruchu czarnych.



Wariant I - 28....Kg8

- 25.Ge5+ d:e5
- 26.W:e5 Hh4
- 27.Wh5+ H:h5
- 28.H:h5+ **Kg8**
- 29.Hg6+ Kh8
- 30.We1 Gc5
- 31.We5 Wf1+
- 32.Kh2 Gg1+
- 33.Kg3 Wc3+
- 34.Kh4 Gf2+
- 35.Kh5 We3
- 36.Wg5 W:h3+
- 37.g:h3 S:d5
- 38.Hg8 MAT

Wariant II - 28....Kg7

- 25.Ge5+ d:e5
- 26.W:e5 Hh4
- 27.Wh5+ H:h5
- 28.H:h5+ **Kg7**
- 29.d6 Gf6
- 30.Wf1 S:a2
- 31.Hg4+ Kh8
- 32.Wf5 Gg7
- 33.Wh5+ Kg8
- 34.He6+ Wf7
- 35.Wf5 Wc1+
- 36.Kh2 Ge5+
- 37.W:e5 Gc8
- 38.Hg6+ Kf8
- 39.Wh5 Ke8
- 40.Wh8+ Kd7
- 41.H:f7+ czarne poddały się

XXI PIĘKNA PRZEGRANA

Popatrzmy, jak gra komputer. Poniższa partia, w której poświęca dwie wieże żeby dać mata, jest naprawdę godna zaprezentowania.

PARTIA 45

KChess Elite 4 A:\Przebrane.1

Event: Casual Game

Date: 2003.09.11

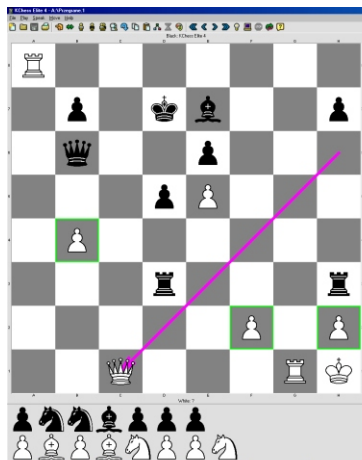
Time: 13:37:23

Opening: French: advance,
Paulsen attack

ECO: C02

Black: KChess Elite 4

1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3.
e4-e5 c7-c5 4. c2-c3 Nb8-c6 5.
Ng1-f3 Qd8-b6 6. Bf1-e2 c5xd4
7. c3xd4 Ng8-h6 8. Be2-d3
Bf8-e7 9. o-o Nc6-b4 10.
Bc1xh6 g7xh6 11. b2-b3 o-o 12.
Nb1-c3 f7-f5 13. Qd1-d2 Bc8-d7
14. Bd3-b1 Kg8-g7 15. Nc3-e2
Ra8-c8 16. Ne2-g3 Bd7-e8 17.
a2-a3 Nb4-c6 18. Qd2-b2
Nc6-a5 19. b3-b4 Na5-c4 20.
Qb2-a2 a7-a5 21. Bb1-d3 a5xb4
22. Bd3xc4 Rc8xc4 23. Rf1-b1
f5-f4 24. Ng3-e2 Be8-h5 25.
Qa2-d2 Bh5xf3 26. g2xf3 Rf8-f5
27. Kg1-h1 Kg7-f7 28. Ne2xf4
Rc4xd4 29. Nf4-d3 Rf5xf3 30.
Qd2xh6 Rd4xd3 31. a3xb4
Kf7-e8 32. Ra1-a8+ Ke8-d7 33.
Rb1-g1 Rf3-h3 34. Qh6-c1

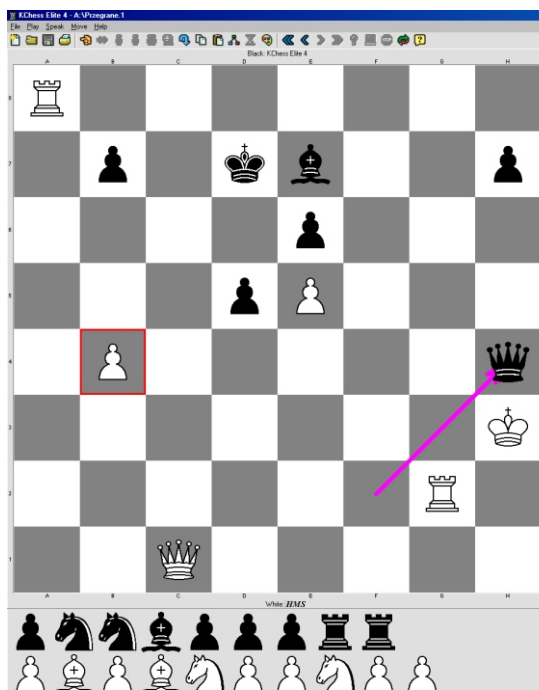


Komentarz: grozi mat /Hc8/. Wydaje się, że czarne będą się bronić, zasłaniając... Nic podobnego. Komputer atakuje, gra i to jak!

Rh3xh2+ 35. Kh1xh2 Qb6xf2+
36. Rg1-g2 Rd3-h3+ 37. Kh2xh3
Qf2-h4* 38. 0-1

GRATULACJE, Chess Elite

Diagram



XXII PARTIA 46-OSTATNIA

Partia powstała w zasadzie już po ukazaniu się drukiem pierwszego nakładu autorskiego. Jednak ze względu na, /ocenicie sami/ w pełni zasługuje aby dołączyć ją do stanu tej książki, gdzie, być może, zajmie szczególne miejsce.

Obrońca sycylijska

1.e4 c5

2.Sf3 d6

3.d4 po rozegraniu tyłu partii gram już z komputerem śmiało 3.d4, czego po partii VI - obawiałem się

3....c:d4

4.S:d4 Sf6

5.Sc3 Sc6

6.Gb5 Hc7

7.o-o e5

8.S:c6 b:c6

9.Ga4 Gd7

10.Gg5 Ge7

11.Kh1 zamierzam otworzyć linię f

11....Wb8

12.Gb3 o-o

13.f4 Gg4

14.Hd3 Sh5

15.G:e7 H:e7

16.f:e5 d:e5

17.Se2 Wbd8

18.He3 G:e2

19.H:e2 Sf4

20.Hf2 Hb4

21.Wae1 c5

22.g3 Se6

23.c3 Hb5

24.Gd5 obrona przed ...c4. Po wcześniejszym 23.c3 hetman broni piona b2

24....Wd6

25.Hf5 już nie broni. Zmiana planu gry

25....H:b2 cz. otwierają linię b. Dla kogo?

26.H:e5 pion za pion

26....Wfd8

27.Wb1 linia b - nasza

27....He2 wstrzymuje ruch Wb7

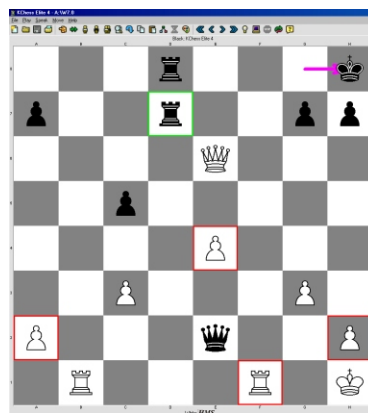
28.Hf5 W6d7 jak wyżej, ale...

29.G:e6! Białe widzą zdobycie figury.

Ważną rolę odegra tu wieża b1

29....f:e6

30.H:e6+ Kh8 diagram



31.H:d7!!

Nie można W:d7, bo **Wf8, Wb8 mat**. I już w tym momencie partia mogła zakończyć się. Ale komputer nie poddaje się.

31....H:e4+

32.Kg1 He3+

33.Wf2

wieżę f można związać, ale nadal nie można bić hetmana W:d7 bo Wb8 mat. Właśnie!

33....Wg8

34.Hf7 Wd8

35.Wb7 Wd1+

36.Kg2 He4+

37.Kh3

groziło H:g8+ i Wb8 mat

grozi: Wb8mat, Hf8mat, H:g7mat.

- piękny prezent /vide P.XXI/

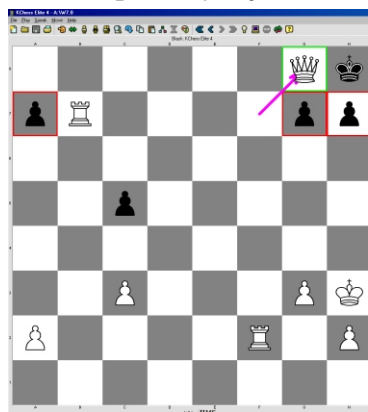
37....He6+

38.H:e6 Wd8

39.Hf7 Wg8

40.H:g8

i czarne poddały się.



PODSUMOWANIE.

Mamy dwa sposoby na granie /i wygranie/

Pierwszy - na bieżąco cofamy ruchy lub kontynuacje, które prowadzą do naszej gorszej pozycji i przegranej, szukając innych, lepszych ruchów, aż do skutku.

W dobrych pozycjach tak samo, na bieżąco szukamy wzmocnień.

Jeżeli w pierwszym posunięciu wychodzi nam przegrana, to znaczy, że gramy jeszcze bardzo słabo i musimy podszkolić się, a póki co, zmienić debiut.

Drugi - rozgrywamy partię do końca. Jeśli jest wygrana, odtwarzamy ją i analizujemy szukając wzmocnienia, silniejszego ruchu, który pozwoliłby nam zakończyć partię szybciej /jeśli zamatujemy w jednym ruchu, nie szukamy wzmocnień/ i efektowniej, ładną kombinacją lub zdobyciem hetmana /przykłady: partia IX - IX.3 i Rozdział Ostatni/. Jeśli partia jest przegrana szukamy odtwarzając ją, błędnego ruchu, przez który przegraliśmy, zmieniamy go i wygrywamy! W tym już pomoże Wam wiedza i doświadczenie zdobyte w tej książce.

Autor LK

XXIII Słowo końcowe autora

Drodzy czytelnicy

Mam nadzieję, że w wystarczającym stopniu pokazałem Wam i nauczyłem Was jak radzić sobie z komputerem. Mam nadzieję, że za sprawą tej książki wprowadziłem Was w czarodziejski świat szachów, gry piękna, twórczej wyobraźni, pięknego umysłu, w połączeniu z nauką i wzbogaceniem wnętrza. Bo przecież przy odkrywaniu piękna szachów rodzi się w nas potrzeba poszukiwania piękna, tworzenia go i to nie tylko w szachach, a również wokół siebie, w swoim otoczeniu, w świecie w którym żyjemy.

Piękno gry szachowej skutkuje bowiem wyostreniem wrażeń estetycznych, które jako potrzeby wyższego rzędu stawiają przysłowiową kropkę nad "i", nad formułą naszego człowieczeństwa, nad jego jakością.

Leszek Kaszczyniec

XXIV "Jak wygrałem z Anatolijem Karpowem"

Oczywiście jest to pewnego rodzaju metafora, tym niemniej ... Po napisaniu i wydaniu niniejszej książki, tudzież stworzeniu niepowtarzalnej GRY złożonej z kilkuset zadań szachowych, postanowiłem doszkolić się szachowo. Ale, znając już swoje możliwości w grze z komputerem i (z tego powodu choćby) mając już wyższe aspiracje, sięgnąłem po książkę arc. Kotowa, "Graj jak arcymistrz". Przeszła mi "gładko". Z zadaniami w niej zawartymi uporałem się bez większych problemów. Ale, wyniknęło z tego jeszcze jedno. Przy całym szacunku dla arcymistrzowskich komentarzy, jak i w ogóle dla sensu sticto, wielkości arcymistrzów, postanowiłem zburzyć, złamać pewne stereotypy. Wykazać płynność i względność szachowych pozycji. Pomysł przyszedł przy analizowaniu poszczególnych partii i pozycji. Moja idea, filozofia, była prosta. Partię wygrywa silniejszy szachista. Ale, jeżeli lepszy szachista osiąga lepszą wygraną pozycję, to, gdyby w tym momencie zamienić im kolory, może okazać się, że pozycja gorsza znowu zmieni się w wygraną. I postanowiłem to wykazać praktycznie. Jeżeli z pozycji wybranych przeze mnie, była pozycja z partii Karpow - Zajcew, Kujbyszew 1970. Możliwość (choćby pośredniego) wygrania z Karpowem, poprzez wygranie z jego lepszą pozycją, była nie lada dopingiem. Oczywiście w roli Karpowqa wystąpił mój nieoceniony program szachowy, Chess Elite. Teraz dodam, iż nie jest to program zwyczajny, seryjny. Mój egzemplarz został "podrasowany" w taki sposób, że - im silniejszy szachista, tym silniej z nim gra. Ma jeszcze inne zalety, ale to już tajemnica. W każdym razie, jest magiczny. I jest "na poziomie". 1800 - 2000 ELO.

Poniżej:

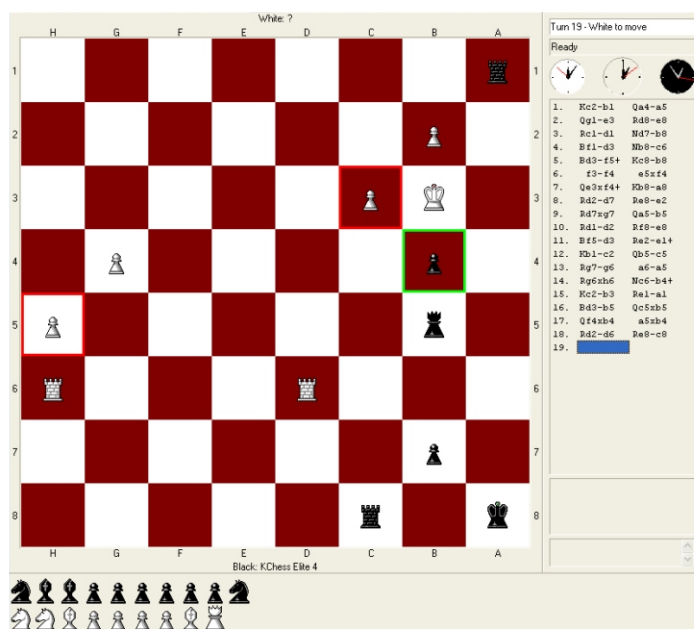
(Pozycja z: autor, arcymistrz Kotow, "Graj jak arcymistrz", diagram 4C, str. 18, po ruchu białych 28.Kb1. Oczywiście u nas jest to ruch nr. 1, pierwszy).

Diagram:



6.f4. Ruch, który umożliwia czarnym, przeprowadzenie wygrywającej kombinacji.

W poniższej pozycji po 15.Kc2-b3 znajdź najsilniejszy ruch dla czarnych !! Po nim, wygrana to już formalność.



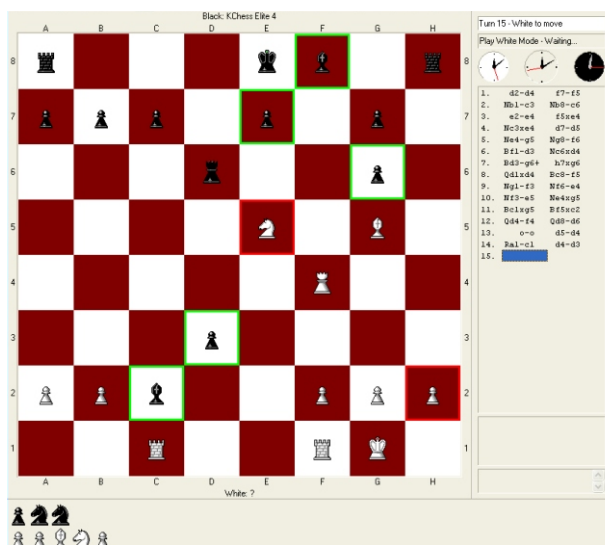
W tej pozycji komputer poddał się. I tak oto wygrałem z Anatolijem Karpowem

XXV Sensacja w Rewalu

Na koniec jedna ze sztandarowych partii autora, pokazana na Festiwalu Szachowym REWAL 2009 (www.rewal.caissa.com.pl/2009/en/zadanielk.php). Partia tak piękna jak i osobliwa z uwagi na to, iż czarne poddają się mając na szachownicy 2 hetmany! Partia niespotykana i jak przypuszcza autor, jedyna tego rodzaju w całej literaturze szachowej. Oto ona:

Diagram:

Pozycja do zadania - "Wygraj w 22 ruchu"



Jak widzimy, ten komputer nie jest mistrzem świata. Potrafi przegrać nawet z dwoma hetmanami. Nadto, jeśli nie obronił lepszej pozycji Karpowa, ba, przegrał ją, w dodatku z amatorem, (sic!), nie ma się go co bać. Żeby z nim wygrać, trzeba tylko odejść z utartych ścieżek teorii i praktyki szachowej, zastosować nowe, nieskażone wiedzą szachową pomysły, innymi słowy, "pójść na żywioł". I jest nasz.

Czego wszystkim graczom serdecznie życzę.

Zadanie wykonane. Czarne poddały się.

Autor LK

Spis treści

I. Słowo wstępne autora	2 - 3
II. Przedmowa Janusz Korwin - Mikke	4
III. Recenzja Janusz Korwin - Mikke	6
IV. Recenzja Prof. dr hab. Tadeusz Gałkowski	7
V. Recenzja Arcymistrz Włodzimierz Schmidt	8
VI. Wstęp autora	9
VII. Słowo o rysowniku	12
VIII. Rozdział I - Partia hiszpańska	13
IX. Rozdział II - Obrona sycylijska	25
X. Rozdział IIA - Partia IX, IX.1, IX.2, IX.3	31
XI. Partia X	37
XII. Rozdział III - Obrona francuska	39
XIII. Rozdział IV - Gambity	45
XIV. Rozdział V - Obrona holenderska	50
XV. Rozdział VI - Partia angielska	54
XVI. Rozdział VII - Wielki finał - Partia XXI	59
XVII. Rozdział VIII - OBLICZA PARTII XVIII	70
XVIII. Archiwum	88
XIX. Rozdział Ostatni	93
XX. Epilog Partii I	100
XXI. Piękna przegrana	101
XXII. Partia 46 - Ostatnia	102
XXIII. Słowo końcowe autora	103
XXIV. Jak wygrałem z Anatolijem Karpowem	104
XXV. Sensacja w Rewalu	106

"While discovering the beauty of chess a need for searching beauty is born in us, the need to create it not only in chess, but also around us, in our surrounding, in the world we live.

The beauty of the play of chess results in sensitising to aesthetic impressions which being the needs of higher category make things perfectly clear over the concept of our humanity, over its quality."

Leszek Kaszczyńiec



Jeśli nie boisz się stawić czoła komputerowi - to ucz się z tej książki. Ona jest dla Ciebie. I graj w szachy - to gra ludzi myślących - a XXI wiek, to wiek, w którym walka będzie prowadzona na umyśle. Sprzężone z komputerami.

Janusz KORWIN-MIKKE

"Przy odkrywaniu piękna szachów rodzi się w nas potrzeba poszukiwania piękna, tworzenia go i to nie tylko w szachach, a również wokół siebie, w swoim otoczeniu, w świecie w którym żyjemy.

Piękno gry szachowej skutkuje bowiem wyostreniem wrażeń estetycznych, które jako potrzeby wyższego rzędu stawiają przysłowiową kropkę nad "i", nad formułą naszego człowieczeństwa, nad jego jakością."

Leszek Kaszczyńiec