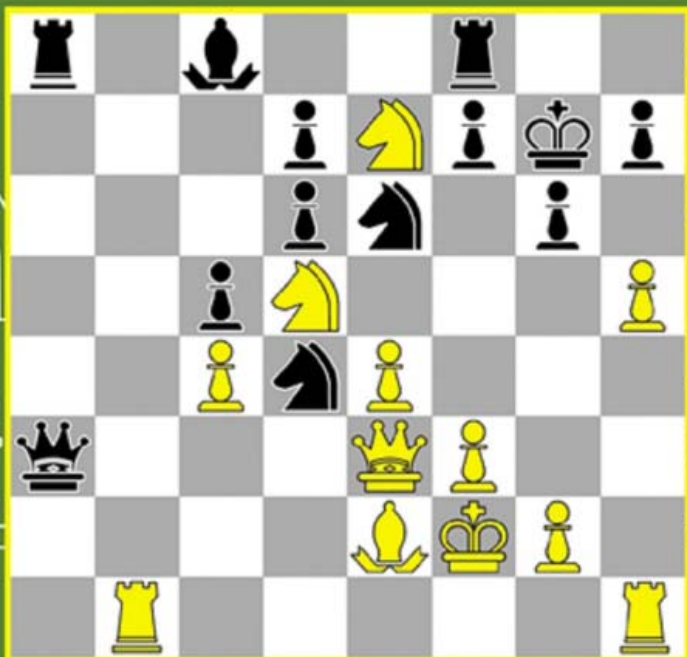


# Sztuka ataku

VLADIMIR VUKOVIĆ





**VLADIMIR VUKOVIĆ**

# **Sztuka ataku**



# Sztuka ataku

Vladimir Vuković

*Tłumaczenie:* Grzegorz Siwek

Copyright © 2005 by Wydawnictwo RM

Original English title: *Art of Attack in Chess*, published in 2003  
by Cadogan Books plc. Copyright © 1993 Cadogan Books plc.  
All rights reserved.

This edition is published by arrangement with Gloucester Publishers plc,  
Northburgh House, 10 Northburgh Street, London, EC1V 0AT

Wydawnictwo RM, 03-808 Warszawa, ul. Mińska 25  
00-987 Warszawa 4, skr. poczt. 144  
rm@rm.com.pl  
www.rm.com.pl

Żadna część tej pracy nie może być powielana i rozpowszechniana, w jakiegokolwiek formie i w jakiegokolwiek sposób (elektroniczny, mechaniczny) włącznie z fotokopiowaniem, nagrywaniem na taśmę lub przy użyciu innych systemów, bez pisemnej zgody wydawcy.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w niniejszej publikacji są znakami towarowymi zastrzeżonymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm odnośnych właścicieli.

Wydawnictwo RM dołożyło wszelkich starań, aby zapewnić najwyższą jakość tej książki, jednakże nikomu nie udziela żadnej rękojmi ani gwarancji. Wydawnictwo RM nie jest w żadnym przypadku odpowiedzialne za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem korzystania z informacji zawartych w niniejszej publikacji, nawet jeśli Wydawnictwo RM zostało zawiadomione o możliwości wystąpienia szkód.

ISBN 978-83-7243-452-2

ISBN 978-83-7773-637-1 (e-Pub)

ISBN 978-83-7773-638-8 (mobi)

ISBN 978-83-7773-793-4 (pdf)

*Edytor:* Tomasz Zajbt

*Redaktor prowadzący:* Longina Rutkowska

*Redakcja:* Bartosz Działoszyński

*Korekta:* Ewa Różycka

*Projekt graficzny okładki:* Grażyna Jędrzejec

*Koordynator produkcji wersji elektronicznej:* Tomasz Zajbt

*Skład:* Marcin Fabijański

*Druk i oprawa:* Oficyna Wydawnicza READ ME – Drukarnia w Łodzi,  
Olechowska 83, (42) 649-33-91, druk@readme.pl, http://druk.readme.pl

W razie trudności z zakupem tej książki prosimy o kontakt z wydawnictwem: rm@rm.com.pl

# Spis treści

Objaśnienie symboli .....	6
Wstęp Johna Nunna .....	7
Wprowadzenie .....	8
Rozdział 1 – Atak na króla w centrum .....	15
Rozdział 2 – Atak na króla, który utracił prawo do roszady .....	25
Rozdział 3 – Ogólne uwagi o roszadzie i ataku na pozycję roszady ...	41
Rozdział 4 – Wzory matów .....	53
Rozdział 5 – Punkty kluczowe .....	62
Rozdział 6 – Klasyczna ofiara gońca .....	91
Rozdział 7 – Rola linii i przekątnych w ataku na pozycję roszady ....	107
Rozdział 8 – Figury i piony w ataku na pozycję roszady .....	136
Rozdział 9 – Atak na <i>fianchetto</i> oraz na pozycję długiej roszady .....	171
Rozdział 10 – Obrona przed atakiem na pozycję roszady .....	183
Rozdział 11 – Fazy ataku na pozycję roszady .....	220
Rozdział 12 – Atak na króla jako integralna część partii .....	251
Indeks partii .....	264
Indeks debiutów .....	264

# Objaśnienie symboli

+	szach
x	mat
:	bicie
!!	doskonały ruch
!	dobry ruch
!?	interesujące posunięcie
?!	posunięcie wątpliwej wartości
?	zły ruch
??	ciężki błąd
1-0	zwycięstwo białych
1/2-1/2	remis
0-1	zwycięstwo czarnych
(D)	patrz diagram
B	ruch białych
Cz	ruch czarnych

# Wstęp Johna Nunna

**A**takowanie króla przeciwnika to jedna z najbardziej ekscytujących rzeczy w szachach, jednak przeprowadzenie precyzyjnego ataku jest bardzo trudną sztuką. Każdy szachista wie z doświadczenia, czym jest obiecujący atak, który nagle się załamuje, po czym kontratak rywala zmienia wszystko na swojej drodze. Znakomita książka Vukovicia *Sztuka ataku* stanowi oryginalną próbę wyjaśnienia, dlaczego czasami atak przynosi powodzenie, a innym razem nie odnosi zamierzonego skutku. Sam autor zwraca uwagę na to, że nie wszystko w szachach da się sprowadzić do zestawu reguł, niemniej ogólne zasady, wyłożone w niniejszej książce, stanowią doskonały zbiór wskazań, kiedy rozpoczynać atak oraz jak sprawić, by miał on optymalną szansę na sukces.

Podobnie jak w wypadku innych klasycznych książek szachowych, które zredagowałem, zadam sobie nieco trudu, aby wyjaśnić, w jaki sposób przygotowywałem to nowe wydanie. Przede wszystkim zastosowałem skróconą notację. Ponadto uzupełniłem oryginalny tekst 128 dodatkowymi diagramami, a tu i ówdzie, tam, gdzie uznałem to za właściwe, dopełniłem zapis cytowanych partii (np. przytaczając jej zakończenie, zamiast konstatacji, że „białe wygrały po dziesięciu dalszych posunięciach”). Nieco skorygowałem też trochę napuszony język pierwotnego przekładu na angielski oraz porównałem przytoczone warianty

debiutowe z dzisiejszym stanem teorii. Indeks oryginału zawierał wyłącznie spis pełnych partii, z pominięciem fragmentów – i to również uległo zmianie. W dwóch partiach, Alechin-Asztalos oraz Alechin-Kmoch, przytoczyłem kolejność posunięć zgodną z zapisem w zachowanych księgach turniejowych.

Nie brak też pewnej liczby przypisów do zamieszczonych analiz (jeśli nie znalazło się na nie miejsce na tej samej stronie, czytelnik znajdzie je na następnej). Nie chciałbym, aby czytelnicy odnieśli wrażenie, że analizy Vukovicia są niesolidne – jest wręcz przeciwnie. W istocie większość autorów cytuje bezkrytycznie komentarze słynnych szachistów; Vuković poddał drobiazgowej analizie wszystkie przytoczone pozycje. I nierzadko rezultaty takiego podejścia okazały się zaskakujące; w sławnej partii Alechina z Botwinnikiem z turnieju w Nottingham w 1936 roku znalazł niedopatrzenie, które umknęło wielu komentatorom, przytaczającym po prostu analizę autorstwa Alechina, zamieszczoną w księdze turniejowej. Naturalnie bazowanie na własnych umiejętnościach analitycznych także bywa czasem ryzykowne, jednak osobiście zdecydowanie wolę świeży komentarz autorski od beztróskiego i bezkrytycznego cytowania „klasyki”. W każdym razie sformułowane przez Vukovicia generalne zasady będą wielce przydatne dla graczy turniejowych, a jego dzieło zasługuje na najwyższe pochwały.

# Wprowadzenie

**W**alka o inicjatywę to jedno z głównych zadań w grze szachowej, a wszelkie kontynuacje, niosące ze sobą groźbę dla przeciwnika – czyli atak w najogólniejszym sensie – nadają szachom ich specyficzny charakter. Dla postronnego obserwatora szachy to konflikt pomiędzy dwoma rywalami. Ostatecznym celem jest na ogół zamатовanie nieprzyjacielskiego króla, a bezpośrednio czy pośrednio działania, zmierzające do osiągnięcia tego celu, określamy mianem ataku (w węższym sensie tego słowa) lub też ataku matowego. To zagadnienie stanowi temat niniejszej książki.

Atak, najważniejszy, główny element gry szachowej od najdawniejszych czasów, bywa możliwy do przeprowadzenia we wszelkich stadiach partii i cechuje się różnym stopniem doskonałości. Co więcej, dawne reformy reguł rozgrywania partii nieodmiennie miały na celu zwiększenie możliwości przeprowadzenia skutecznego ataku.

Zasadnicza reforma, wprowadzona ok. roku 1485, która nadała szachom ich dzisiejszą europejską postać, w szczególności sposób wzbogaciła możliwości atakowania i przyczyniła się do szybkiego rozwoju techniki szachowej. Przez kolejne trzy stulecia w praktyce wielkich graczy atak dominował nad obroną, a mistrzostwo kojarzyło się w swoim czasie z umiejętnością przeprowadzania ataku.

Pierwsze odkrycia w zakresie gry pozycyjnej, a wraz z nimi dojrzałe strategie obronne, pojawiły się dopiero wraz z epoką Philidora; w następnym wieku znalazły one genialnego „prawodawcę” w osobie Steinitza.

W erze szachowych klasyków, czyli od czasów Morphy’ego i Steinitza po lata panowania Laskera, sztuka ataku nieco jakby straciła na znaczeniu, gdyż lepsze zrozumienie podstaw oceny pozycji oznaczało zarazem udoskonalenie techniki defensywnej. Potem jednak, w następnym okresie, Capablanca oraz w szczególności Alechin, udoskonalili również technikę ataku – zwłaszcza na pozycję roszady – bazującą na zdrowych zasadach pozycyjnych. W epoce Alechina agresywny i dynamiczny styl gry osiągnął swój zenit; w owych latach nastąpiło stopniowe odejście od ryzykownego, bezpośrednio ataku na rzecz poszukiwań nowych metod ofensywnych. Źródłem tego nie była bynajmniej organiczna słabość „romantycznego” stylu atakowania, tylko prosty fakt, że w XX wieku studiowanie debiutów zaczęło przynosić większe praktyczne korzyści w grze turniejowej. W tym miejscu należy podkreślić, że współczesna teoria debiutowa stanowi w istocie szczegółowe rozwinięcie idei Nimzowitscha, odnoszących się do walki o centralne pola na szachownicy. Wciąż znajdują się w niej luki do uzupełnienia i miejsce na nowinki; w rezultacie wybitni mistrzowie zaczęli się coraz



bardziej koncentrować na otwarciach i rozwijać „bezpieczny” styl gry. Kiedy jednak owa tendencja zacznie przemijać, problem ataku po raz kolejny dojdzie do głosu. Być może nadejdzie taki czas, kiedy zasady, na których Alechin opierał swoje ataki, zostaną w pełni zrozumiane, a idee, które w przypadku Alechina stanowiły przeblask geniuszu, staną się po prostu elementem techniki ofensywnej. Bardziej szczegółowym omówieniem tych kwestii zajmiemy się w końcowej części niniejszej książki. Na razie ograniczymy się do stwierdzenia, że istnieje bardzo liczne grono szachistów – poza początkującymi oraz profesjonalistami i „łowcami punktów” – których głównym celem jawi się czerpanie estetycznej satysfakcji z gry. Dla nich atakowanie to coś bardziej atrakcyjnego od techniki pozycyjnej; nie boją się oni atakować bez względu na ryzyko, gdyż ich partie i tak nie trafią na stronicie teoretycznych podręczników. Dlaczego zatem gracze ci nie mieliby zapoznać się bliżej z generalnymi zasadami prowadzenia ataku i udoskonalić taki styl prowadzenia partii, który odpowiada im najbardziej?

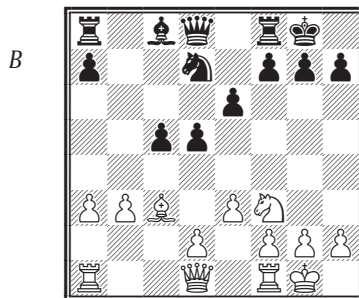
## Różne formy ataku

Jak już wspomnieliśmy, zajmiemy się atakiem w węższym, czy też właściwym sensie tego terminu, czyli stwarzaniem bezpośredniego lub pośredniego zagrożenia dla króla przeciwnika. Ataki tego rodzaju można podzielić na następujące kategorie:

1) *Zasadnicze działanie nie polega w istocie na ataku na króla, lecz w pozycji*

*cji tkwiąc zamaskowane możliwości dla takiego ataku; gracz stwarza taką czy inną groźbę dla przeciwnika albo jeden z możliwych wariantów ma charakter czysto ofensywny.*

Spójrzmy na pozycję na poniższym diagramie (D):



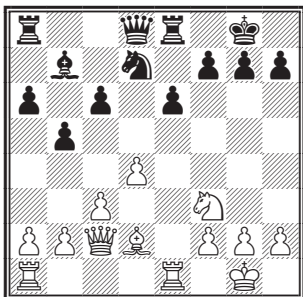
W tym miejscu białe wykonują normalny pozycyjny ruch 1. d4, który z pozoru nie stwarza specjalnego zagrożenia dla króla czarnych. A jednak jeden z wariantów zawiera matową groźbę. Jeśli czarne nie będą się miały na baczności i zagrają np. 1... ♗b7?, wówczas nastąpi 2. d:c5 i czarne stracą pionka, gdyż na 2... ♘:c5? odpowiedź będzie 3. ♔d4, z atakiem na skoczkę i równoczesną groźbą mata na g7.

2) *Kontynuacja w istocie zawiera bezpośrednią groźbę dla króla przeciwnika, niemniej rywal może odparować ową groźbę za pewną cenę, np. materiału lub osłabienia pozycji.*

Zdecydowana większość akcji ofensywnych na szachownicy należy do tej ogólnej kategorii. Oto prosty przykład (D):

Białe grają 1. ♘g5, z atakiem na h7. Czarne mają trzy sensowne odpo-

B



wiedzi: 1...g6, 1...♘f6 oraz 1...♘f8. Jeśli 1...g6, to 2. ♘e4 z groźbą ♘d6 i zyskiem tempa. Jednakże zasadniczy plan białych polega na dalszym ataku z wykorzystaniem słabości czarnych pól w pobliżu czarnego króla po osłabieniu jego pozycji po ruchu 1...g6.

Jeżeli 1...♘f6, to białe oczywiście będą kontynuowały natarcie, np. ruchem 2. ♕f4 z planem ♕e5. Niemniej jednak po 1...♘f8 atak nie rokuje szybkiego powodzenia i białe muszą zadowolić się pozycyjną kontynuacją, grając 2. ♘e4. Czarne nie mogą zapobiec 3. ♘c5, po czym skoczek zajmie silną placówkę na c5, a czarny goniec będzie słabo uplasowany na b7.

3) *Strona atakująca przeprowadza bezkompromisowy atak matowy, czasami związany z poświęceniami materiału, widząc końcową pozycję mata.*

To trzeci i najwyższy ceniony typ ataku.

Atak można też zakwalifikować do różnych kategorii, biorąc pod uwagę to, czy nieprzyjacielski król już wykonał rozsadę. A zatem:

1) *Atak na niezroszowanego króla*, tj. na króla, który nie zdążył wykonać rozszady, oraz

2) *Atak na pozycję rozszady.*

Możemy również dokonać podziału na podstawie tzw. wzorów matów, punktów i pól matowania, pozycji figur i dominacji na liniach i przekątnych, typów poświęceń, wreszcie stadiów zaawansowania ataku. Posłużenie się takim rozróżnieniem, uwzględniającym czynniki przestrzeni, materiału i czasu, ułatwia zaszeregowanie zebranych przykładów, ilustrujących znaczenie każdego z tych czynników.

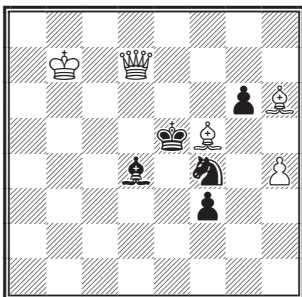
## Wzory pozycji matowych

Aby zamatować króla, należy unieвозмоżliwić mu ucieczkę na każde z dziewięciu pól wokół niego w centrum szachownicy, sześciu na jej skraju lub czterech w rogu „deski”. Niektóre z tych pól mogą być zajmowane przez bierki strony atakowanej, jednak resztę musi ostrzeliwać swoimi figurami i pionkami atakujący. Jeśli król nie może odejść na którekolwiek z sąsiednich pól – gdyż są one zajęte albo ostrzeliwane – a sam król jest szachowany i nie może się bronić, wówczas następuje mat. Wiedzą o tym wszyscy i wydaje się dosyć banalne rozpoczynanie wywodu od opisu *siatki matowej* czy też *anatomii mata*. W istocie pewne elementarne zasady można sformułować tylko na tej podstawie.

W poniższej pozycji czarne, na posunięciu, nie są w stanie uniknąć mata w żadnym z czterech wariantów.

Czarnym grozi 2. ♕g7x (pierwszy wariant matujący). Po zagranium 1...♙f6, nastąpi 2. ♕g7x (drugi wa-

Cz



riant mata). Ruch skoczkiem prowadzi do 2. ♖e6x (mat nr 3), natomiast po 1...g:f5, mamy 2. ♙g7+ ♔e4 3. ♖:d4x (mat czwarty).

Ostateczna pozycja to *pozycja matowa*, a niektóre z ich rodzajów warto zapamiętać. Pozycje mata dzielimy na typowe (tj. występujące często) oraz *nietypowe*. O tzw. *czystym* macie mówimy wtedy, gdy każde z pól w pobliżu króla jest atakowane przez tylko jedną bierkę. W powyższym przykładzie do czystego mata prowadzi 1...♞e2 2. ♖e6, nie zaś np. 1...♞f6 2. ♙g7 („przeszkadza” goniec na f5). „Czystość” mata ma znaczenie w kompozycji szachowej, lecz w grze praktycznej jest raczej nieistotna.

W pozycji matowej, którą widzieliśmy, czarne figury blokują swojemu królowi niektóre pola ucieczki, a pozostałe pola są ostrzeliwane przez białe bierki. Sumę tych czynników nazywamy *siatką matową*.

## Pole i punkty matowania

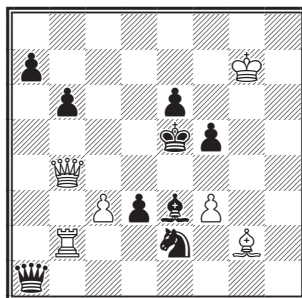
Zamatowany król zajmuje tzw. pole matowania, natomiast *na punkcie matującym* znajduje się bierka strony atakującej (z wyjątkiem króla, skoczka

lub pionka), dająca z bezpośredniego dystansu mata przeciwnikowi. Tak więc na powyższym diagramie, po 1...♞e2, takim punktem jest e6, gdyż właśnie z tego pola hetman matuje króla. Podobnie po 1...g:f5 2. ♙g7+ ♔e4, hetman daje mata z d4. Jednakże jeśli czarne zagrają np. 1...♙c3, na co nastąpi odpowiedź 2. ♙g7x, mamy do czynienia z matem danym „z odległości” i nie mówimy w takim wypadku o *punkcie matującym*.

W celu przeprowadzenia udanego ataku matującego zawsze warto mieć w pamięci typowe wzory matów, by zgodnie z nimi zastawić siatkę matową i określić punkt matowania. W związku z tym nierzadko należy *oczyścić* taki punkt, tj. pozbawić figury rywala kontroli nad polem, z którego zostanie dany mat.

Jako przykład niech posłużą poniższy diagram (D):

B



Białe, na posunięciu, zauważyły słusznie, że pole d4 to potencjalny punkt kluczowy, z którego biały hetman może dać mata, jeśli tylko pole to nie było kontrolowane przez skoczka i gońca czarnych. Następuje zatem oczyszczenie pola d4:

1. ♖:e2 (eliminacja skoczka)  
 1...d:e2 (jeśli 1...♗d5, to 2. f4x; jeżeli  
 1...f4, wówczas białe grają 2. ♖d4+  
 ♗f5 3. ♖f6x) 2. f4+ (odciągnięcie  
 gońca od d4) 2...♗:f4 3. ♖d4x.

Wielu czytelników zapewne uzna, że zaprezentowane powyżej przykłady matowych ataków są oczywiste, nawet banalne, niezbyt godne prezentacji. Sądzę jednak, że przyda się odświeżenie podobnej prostej umiejętności, gdyż w grze praktycznej często zdarzają się proste pomyłki właśnie w tym stadium partii. Oto kilka przykładowych, typowych błędów, odnoszących się do prowadzenia ataku matowego.

- Atakujący nie zauważa, że nie jest w stanie „unieruchomić” króla przeciwnika ani też zagnać go do siatki matowej – i dalej gra na mata. Taka strategia nie przynosi owoców i może co najwyżej doprowadzić do wiecznego szacha.
- Atakujący gra w oparciu o typowe wzory matów, przeocząc możliwość „niestandardowego” mata w którymś z wariantów.
- Gracz widzi możliwe maty, koncentrując się na kluczowym polu, z którego zamierza zamatować rywala, nie bierze wszak pod uwagę tego, że król przeciwnika może uciec, co niweczy dotychczasowe przygotowania strony atakującej.
- Szachista prowadzący atak decyduje się na kontynuację, bazującą na wykorzystaniu określonego kluczowego pola, nie uświadamiając sobie faktu, iż nie jest w stanie pozabawić przeciwnika kontroli nad

owym punktem. Błędy tego typu znajdujemy nawet w partiach mistrzów.

A zatem przydaje się przypomnienie zasadniczych typów mata i struktur siatek matowych; zwłaszcza mniej doświadczeni szachiści powinni analizować rozegrane partie i doszukiwać się niedopatrzeń i przeoczeń, aby się przekonać, czy – lub kiedy – został popełniony błąd w prowadzeniu ataku matowego.

## Sztuka prowadzenia ataku matowego

Teraz pora na dokonanie nieco subtelniejszej kategoryzacji i omówienie pewnych kwestii, wynikających z zasadniczej koncepcji ataku matowego – co równocześnie oznacza dotknięcie najbardziej skomplikowanego problemu, odnoszącego się do rozwoju współczesnej sztuki szachowej.

Jak się ma atak matowy do innych poczynań na szachownicy?

W jakim stopniu matowy atak bywa uwarunkowany aktualną pozycją na szachownicy, na ile zaś decyduje o jego powodzeniu kunszt atakującego gracza?

Na czym polega ryzyko, związane z prowadzeniem takiego ataku?

Co właściwie nadal pozostaje niejasne w tematyce ataku na króla przeciwnika?

Naturalnie pytania te są ze sobą powiązane. I chociaż sformułowaliśmy je tak a nie inaczej, to trzeba postarać się udzielić na nie łącznej odpowiedzi.

Mat stanowi ostateczny cel i uwięźnienie partii szachowej, atak matowy

zaś zasługuje na miano *ostatecznej* akcji na szachownicy, w stosunku do której innej działania mają tylko charakter *pomocniczy*. W konsekwencji matowy atak wymaga szczególnie starannych przygotowań i określonych warunków. Istnieje wiele takich uwarunkowań, a te, łącznie, decydują o posiadaniu przez gracza atakującego znacznej przewagi. Gdy przewaga ta jest przygniatająca, pokonanie rywala nie wymaga wielkiej wiedzy ani sztuki, kiedy jednak bywa nieznaczna i ledwie usprawiedliwia podjęcie akcji zaczepnej, wówczas atakujący musi się wykazać *maksymalnymi umiejętnościami* szachowymi. Gracze epoki romantycznej słabo znali arkana kunsztu szachowego, pokładając przesadną wiarę w siebie; już pierwsze teoretyczne odkrycia gruntownie skorygowały styl rozgrywania partii. Nowa formuła, obowiązująca do dziś, głosi: przeprowadź na szachownicy serię operacji przygotowawczych, które zapewniają osiągnięcie ograniczonej przewagi, a następnie powiększaj ją do momentu, w którym atak matowy stanie się realny. Jednakże konsekwencją podobnego podejścia stało się pewne zaniedbanie sztuki ataku matowego, a mistrzowie mają skłonność do przeceniania ryzyka związanego z podjęciem takiego ataku. Wciąż nie określono, jakie niezbędne wymogi czy też jaki *rodzaj przewagi* uzasadnia przystąpienie do finalnego ataku. Być może wpływa na to np. czynnik czasu, to, że położenie na szachownicy ulega ciągłym zmianom i korektom. Kolejna sprawa jest umie-

jętność właściwej *oceny ryzyka*, które bierze na siebie gracz szykujący się do ataku. Wielkie znaczenie ma też kolejność przygotowawczych posunięć. Tu można się pokusić o jedyne uogólnienie – ruchy mniej zobowiązujące należy wykonać przed tymi, które „pałą mosty” za atakującym. Tyle że wdrożenie takiej zasady do praktyki wymaga niezwykłego kunsztu – w pełni władali nim Capablanca i Alechin, ale niewielu innych poza nimi.

Należy powiedzieć także kilka słów na temat przewagi, niezbędnej do podjęcia ataku matowego. Mamy tu na myśli nie tyle przewagę materialną, co pozycyjną oraz tę odnoszącą się do czasu. Z reguły atakujący dominuje na tym wycinku szachownicy, na którym zamierza przeprowadzić natarcie, zgromadziwszy tam większość swoich sił, niemniej przewaga owego typu ma charakter względny. Nawet bowiem prosty mat hetmanem wymaga zaangażowania co najmniej jeszcze jednej figury, kryjącej pole w sąsiedztwie króla przeciwnika, na którym stanąć musi matujący hetman – a to przecież oznacza lokalną przewagę: dwie figury kontra samotny król rywala. Aby doprowadzić do takiej sytuacji, rzucić figury do ofensywy, najczęściej przy pośrednim wsparciu innych bierek, należy wpięrować *przewagę czasu*, czyli wykonać serię atakujących posunięć w położeniu, w którym przeciwnik nie jest w stanie zorganizować obrony ani też wystarczająco skutecznego kontrataku. Źródłem takiej przewagi bywa często dominacja pozycyjna strony

atakującej, tj. względna pasywność figur strony przeciwnej, niezdolnych do postawienia efektywnej zapory defensywnej. Gracz władający inicjatywą często nie dominuje w pełni na szachownicy w chwili podjęcia akcji zaczepnej, jednak jego przewaga manifestuje się z czasem w rezultacie pasywnego położenia bierek rywala albo w efekcie kombinacji. Umiejętność dostrzeżenia właściwego momentu do podjęcia ataku polega w istocie na precyzyjnej ocenie realnych możliwości.

Jak widać, kwestia *właściwego podjęcia ataku* bywa sprawą niezwykle złożoną, a to z kolei skłoniło wielu mistrzów do odejścia od ofensywnego stylu gry. Wolą oni raczej osiągnąć coś dzięki technice pozycyjnej, „ryzykując” najwyżej remisem. W związku

z tym coraz częściej wynikiem turniejowej partii szachowej jest remis. Jeśli jednak zostanie zaniedbany postęp w sztuce ataku, jeżeli przestaniemy dostrzegać dogodne sposobności do szturmowania na pozycję króla przeciwnika, to zaprzepaścimy możliwości pokonania nieźle wyszkolonych technicznie konkurentów. Bez rozwijania sztuki atakowania szachy staną w miejscu. Atak to bowiem zasadniczy element partii szachowej; jest ową iskrą, która żarzy się w palenisku i tylko gracz, który umie podtrzymać ogień i rozniecić z niego płomień w stosownej chwili, zasługuje na miano prawdziwego mistrza. Lasker niegdyś słusznie zauważył, że wszelkie możliwości ataku *należy* wykorzystywać, gdyż w innym wypadku osiągnięta przewaga się rozwieje.

# 1. Atak na króla w centrum

**P**rzeprowadzenie matowego ataku na króla, który jeszcze nie zroszował, było jednym z „koniaków” szachistów w przeszłości. Obecnie ofiarami takich akcji padają najczęściej przeciwnicy mistrzów w symultanach – amatorzy, którzy zapominają o wykonaniu roszady na czas.

Początkowa pozycja króla, przed zroszowaniem, cechuje się dwoma głównymi minusami. Pierwszą z nich jest to, że król zostaje wystawiony na atak po otwarciu linii e; drugą stanowi organiczna słabość pola f7 (oraz f2 w przypadku białych), bronionego tylko przez króla. Nic zatem dziwnego, że zdecydowana większość akcji zaczepnych przeciwko królowi w centrum polega na wykorzystaniu którejś z tych słabości.

## Atak po linii e

Pierwszym i podstawowym warunkiem matowego ataku, którego arterią jest linia e, jest fakt pozostawiania króla przeciwnika na wyjściowym polu; król nie może ukryć się w bezpieczniejszym miejscu lub ma z tym trudności. Jeżeli na sąsiednich polach stoją własne figury albo też pola te są ostrzeliwane przez stronę przeciwną, wówczas uciezka atakowanego monarchy okazuje się wykluczona. Jeśli jednak mamy do czynienia z sytuacją, w której nie można zrobić roszady,

choć królowi wolno odstąpić na któreś z pobliskich pól, to również nie jest on zbyt bezpieczny: ruch królem oznacza przecież ostateczną utratę prawa do roszady. Roszadę można też udaremnić rywalowi w sposób pośredni: tj. zmuszając jego króla do czynnej obrony zagrożonej bierki (np. gdy czarny król musi strzec pionka e7).

Drugi warunek do przeprowadzenia ataku wspomnianego typu stanowi konkretna sytuacja na szachownicy. Przede wszystkim linia e musi być otwarta – lub atakujący gracz ma przynajmniej możliwość jej otwarcia. Zawodnik dysponujący inicjatywą powinien kontrolować tę linię za pomocą ciężkiej figury (wieży lub hetmana) albo móc szybko ustawić taką figurę na tejże linii. Poza tym zazwyczaj zachodzi potrzeba wzmocnienia nacisku na linii e, np. poprzez zdwojenie wież bądź atak na bierki przeciwnika osłaniające króla.

Jak z tego wynika, szturm po linii e ma na ogół charakter ataku na chroniący króla łańcuch bierek strony przeciwnej, w szczególności na centralny element tegoż łańcucha. Jeśli wspomniana bierka stoi na polu bezpośrednio przed królem (e7 lub e2), atakujący ma szansę dania mata poprzez zabicie jej hetmanem (albo wieżą), czyli uczynienia z owego pola *punktu matowania*.



Atak wzdłuż linii e zdarza się najczęściej w początkowej fazie partii. Poniższa miniatura stanowi przykład, jak szybko taki rodzaj ataku może się rozwinąć na skutek debiutowego błędu:

### Meesen – H. Müller

Partia korespondencyjna, 1928-29

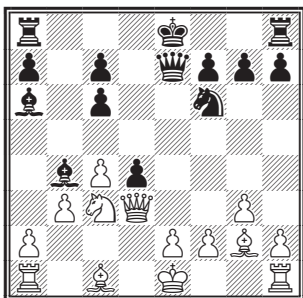
Partia angielska

1. c4 e5 2. ♘c3 ♗f6 3. ♖f3 ♘c6 4. d4 e:d4 5. ♗:d4 ♙b4 6. ♗:c6 b:c6 7. g3? ♚e7

Dobry ruch, który przeciwdziała planowi białych (♙g2 i 0-0), rozwijając atak na linii e. Gdyby białe zagrały teraz 8. e3, taki atak najpewniej by nie nastąpił, niemniej jednak wspomniany ruch oznaczałby pewne osłabienie pozycji.

8. ♙g2 ♙a6 9. ♚d3 d5 10. b3 d4! (D):

B



Interesujące posunięcie; czarne chwilowo przerywają atak po linii e, przenosząc nacisk na przekątną a5-e1. Gdyby teraz białe wzięły pionka c6, a następnie wieżę a8, czarne zdobyłyby figure: ... ♙:c3+ i ... ♙:a1.

11. ♚:d4 ♚d8

Wówczas uniemożliwiają hetmanowi obronę skoczka.

12. ♙:c6+ ♚f8 13. ♙d5 ♚:d5! 0-1

Białe skapitulowały, gdyż na 14. c:d5 nastąpi 14... ♚:e2x. Ponowny atak po linii e przyniósł czarnym zwycięstwo.

Co się tyczy ataku na linii e, to główną trudność stanowi często otwarcie tej linii, zwłaszcza jeśli inne cele zostaną już wcześniej osiągnięte, jak w poniższej partii:

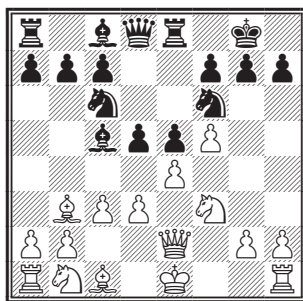
### Czigorin – Burn

Ostenda, 1906

Gambit królewski

1. e4 e5 2. f4 ♙c5 3. ♗f3 d6 4. ♙c4 ♗f6 5. c3 0-0 6. d3 ♗c6 7. ♚e2 ♚e8 8. f5 d5 9. ♙b3 (D):

Cz



W tej pozycji mamy trzy elementy, o których już wspomnieliśmy (król na e1, hetman na e2 i czarna wieża na e8); pozostaje tylko kwestia otwarcia linii e. Realizacji tego zamierzenia sprzyja poświęcenie gońca za pionka f5:

9... ♙:f5!

Po 10. e:f5 e4 liczy się to, że białe nie mogą zapobiec otwarciu linii e,



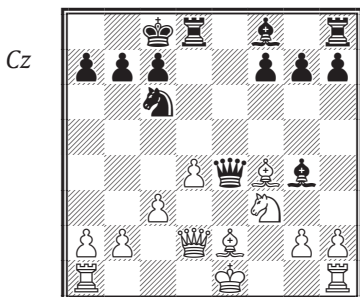
gdyż po odejściu skoczka nastąpi 11...e:d3. Gdyby jednak czarne zagrały słabiej – 9...d:e4? 10. d:e4 ♖:f5 11. e:f5 e4 – pozbawiłyby się możliwości zagrania ...e:d3, a białe byłyby w stanie zagrać skoczkiem i uniknąć otwarcia linii.

Po 10...e4 partia przestałaby być interesująca; białe mogłyby wtedy spróbować 11. ♔d1 e:f3 12. ♖:f3, lecz 12...♞e5 i dalej 13...♞g4 albo 13...d4 przyniosłoby czarnym bardzo dużą przewagę.

W rozegranej partii białe nie przyjęły poświęcenia, grając 10. ♖g5, ale i tak rychło poległy:

10...d:e4 11. d:e4 ♖:e4 12. ♖c4 ♖d5 13. ♖b5 ♖f2+ 0-1

Jeżeli linia e już jest otwarta, a jedyny obrońca to figura na e2 (lub e7 u czarnych), wówczas operacja zaczepna często przybiera formę unicestwienia obrony na kluczowym polu i próby dania mata na e2. Na poniższym diagramie prezentujemy przykład tego rodzaju kombinacji:



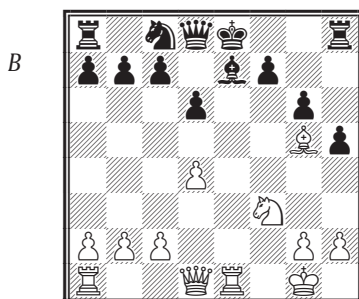
Pozycja ta pochodzi z partii Hansen-Lundin, Oslo (1928).

1...♞:d4! 2. ♞:d4 ♞:d4 3. c:d4

Albo 3. 0-0-0 ♞:e2+ lub 3. ♞d1 ♖:e2+ itd.

3...♖b4

W celu uniknięcia mata białe musiały się pogodzić ze stratą hetmana po 4. ♖f2, i poddały się po 4...♖:d2 5. ♖:g4+ f5 6. ♖:d2 f:g4 7. ♞he1 ♖:d4+ 8. ♖e3 ♖:b2+ 9. ♖f1 ♞e8 0-1.



Przedstawiona pozycja stanowi użyteczny przykład metody gry przeciwko figurze osłaniającej króla.

Białe, na posunięciu, muszą znaleźć prawidłowy sposób wzmożenia nacisku na gońca e7. Nie wystarczy 1. ♖e2 ♖f8 2. ♖:e7+ ♞:e7 3. ♞g5 ♞f5 i czarne trzymają skuteczną obronę. Podobnie nic nie daje 1. ♞e2, natomiast po 1. ♞:e7+ ♞:e7 2. ♖f6 (lub 2. ♖e2 f6, a następnie ...♞f8) czarne zachowują równowagę, grając 2...♞d7 (3. ♖e2 c6 itd.). Jedynym poprawnym posunięciem jest:

1. ♖f6!

W ten sposób białe nie tylko udarniają czarnym rosadę, ale i uniemożliwiają ruch ...f6.

Na 1...0-0 nastąpi 2. ♞:e7 ♞:e7 3. ♖e2! ♞e8 4. ♖d2 ♖h7 5. ♞g5+

♔g8 6. ♖e6! f:e6 7. ♖h6 ♗f5 8. ♖:g6+ z wygraną białych.

1... ♜f8 2. ♜:e7+!

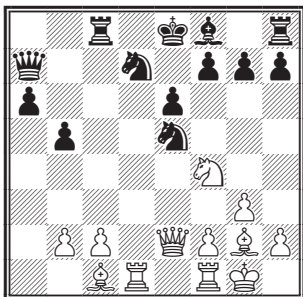
Podobna ofiara wieży nierzadko bywa niezbędna dla efektywnego ukoronowania ataku po linii e. Chodzi przede wszystkim o zwolnienie pola e1 dla drugiej z wież, podczas gdy pierwsza, poświęcona, eliminuje figurę na e7.\*

2... ♗:e7 3. ♖e2 ♖d7

Jeśli 3... ♗d7, to 4. ♜e1 ♜e8 5. ♖b5+ ♗c8 6. ♖c4 d5 7. ♖e2 ♗d7 8. ♗e5+ z wygraną białych.

4. ♜e1 ♖e6 5. ♖b5+ c6 6. ♖:b7 i białe wygrywają.

Gra białych w kolejnej partii (Rawiński-Panow, Moskwa 1943) jest znakomitym przykładem dobrze przeprowadzonego ataku po linii e.



B

1. ♜:d7! ♗:d7 2. ♗:e6 f:e6 3. ♖:e6+ ♗e7

Jeśli 3... ♗d8, to 4. ♗g5+ ♗c7 5. ♖c6+ ♗b8 6. ♗f4+ ♜c7 7. ♗:c7+ ♖:c7 8. ♖a8x.

4. ♜e1 ♖c5 5. b4! ♗f8?

Lepsze było 5... ♖:b4 6. ♗g5 ♖:e1+ 7. ♖:e1 ♗f6 i czarne mają spore szanse na remis. Po ruchu w tekście czarne przegrywają we wszystkich wariantach.

6. ♖g4!

Unikając wymian i strzegąc c8.

6... ♖c3 7. ♜:e7+!

Nowe, decydujące poświęcenie.

7... ♔:e7 8. ♗g5+ ♗d6 9. ♖d1+ ♗c7 10. ♗f4+ ♗b6 11. ♖d6+ ♗a7 12. ♖e7+ ♜c7 13. ♗:c7

Oczywiście prostsze było 13. ♗e3+ ♗b8 14. ♖d8+ ♜c8 15. ♖b6x.

13... ♖a1+ 14. ♗f1 ♗g6 15. ♖c5+ ♗b7 16. ♗a5 ♜f8

Albo 16... ♜c8 17. ♖b6+ ♗a8 18. ♖:a6+ ♗b8 19. ♗c7+ i 20. ♖:a1.

17. ♖b6+ 1-0

Jeśli 17... ♗a8, to 18. ♖c6+ ♗b8 19. ♗c7+ z matem w kilku posunięciach.

Zaprezentowane poniżej arcydzieło Steinitza stanowi przykład partii, w której białe stale wzmagają nacisk na linii e i w końcu dokonują na niej ostatecznego przełomu.

### Steinitz – von Bardeleben

Hastings, 1895

Partia włoska

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c4 ♗c5 4. c3 ♗f6 5. d4 e:d4 6. c:d4 ♗b4+ 7. ♗c3 d5

Obecnie grywa się 7... ♗:e4, co jest lepszą kontynuacją.

\* 2. ♖d3! jest jeszcze silniejsze. Czarne mogą się uchronić przed zabójczym 3. ♜:e7+ ♗:e7 4. ♜e1, grając 2... ♗d7, ale po 3. ♖b5+ ich pozycja natychmiast się rozpada. W głównym wariantcie Vukovicia 4...0-0-0 5. ♗:e7 ♜de8 umożliwia czarnym kontynuowanie oporu.

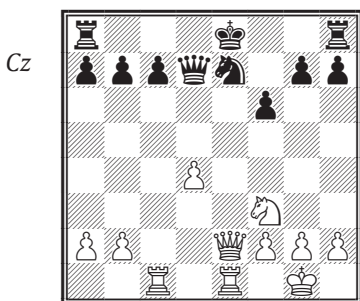
8. e:d5 ♖:d5 9. 0-0 ♙e6 10. ♙g5  
 ♙e7? 11. ♙:d5

Teraz białe przeprowadzają serię wymian, aby utrzymać nacisk na linii e i uniemożliwić czarnym rozsadę.

11... ♙:d5 12. ♖:d5 ♙:d5 13.  
 ♙:e7 ♖:e7 14. ♚e1 f6

Czarne widzą, że nie uda im się zroszować, ponieważ jeśli 14... ♙d7, to białe wzmożą nacisk na e7 ruchem 15. ♙e2. Grając 14...f6, czarne planują wykonanie „sztucznej rozsadki”: ...♙f7 oraz ...♚he8 i ♙g8. Ruch w tekście ogranicza też aktywność białego skoczka. Jednakże czarne już stoją źle w rezultacie swojego błędu w 10. posunięciu.

15. ♙e2 ♙d7 16. ♚ac1 (D):



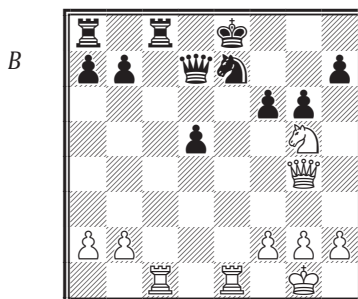
16...c6?

Lepsze było 16...♙d8. Ruch w tekście nie chroni przed d4-d5, a białe planują w ten sposób zwolnienie pola d4 dla swojego skoczka.\*

17. d5! c:d5 18. ♖d4 ♙f7 19. ♖e6  
 ♚hc8 20. ♙g4 g6 21. ♖g5+!

Wstęp do pięknej kombinacji, jednej z najwspanialszych w XIX wieku. Czarny król musi teraz powrócić na niebezpieczną linię e.

21...♙e8 (D):



22. ♚:e7+! ♙f8

Poświęcenie na e7 wieńczy atak białych po linii e. W efekcie czarne decydują się na osłabienie własnej pozycji w innym miejscu, co zdarza się często w podobnej sytuacji. W przypadku 22...♙:e7 nastąpiłoby 23. ♚e1+ ♙d6 24. ♙b4+ ♙c7 (albo 24...♚c5 25. ♚e6+) 25. ♖e6+ ♙b8 26. ♙f4+ z wygraną białych, tak więc czarne nie przyjmują ofiary, licząc na wykorzystanie groźby mata na c1.

23. ♚f7+ ♙g8

Na 23...♙:f7 nastąpiłoby oczywiście ♚:c8+.

24. ♚g7+!

Czarne nie mogą zabić natarczywej wieży, gdyż jeśli 24...♙:g7, to 25. ♙:d7+, a na 24...♙:g7 nastąpi 25. ♚:c8+.

24...♙h8 25. ♚:h7+ 1-0

W tym momencie przeciwnik Steinitz po prostu opuścił salę gry. W ten sposób udaremnił Steinitzowi dokończenie jego „nieśmiertelnej” kombinacji, przytaczanej w wielu podręcznikach szachowych:

\* Zgodnie z nowszymi analizami, czarne mogły teraz wyrównać grając 16...♙f7. Wcześniej ruch 16. ♚ad1! zapewniał białym przewagę.

25...♔g8 26. ♖g7+ ♕h8  
 27. ♗h4+ ♕:g7 28. ♗h7+ ♕f8  
 29. ♗h8+ ♕e7 30. ♗g7+ ♕e8  
 31. ♗g8+ ♕e7 32. ♗f7+ ♕d8  
 33. ♗f8+ ♗e8 34. ♘f7+ ♕d7  
 35. ♗d6x.

## Atak na punkt f7

Najsłabszy punkt w obozie czarnych przed wykonaniem roszady to pionek na polu f7 (f2 u białych). Nawet we wczesnej fazie partii groźba ofiary na f7 (lub f2) zdarza się często. Nierzadko towarzyszy jej atak na króla lub kombinacje matowe, w których punkt f7 staje się polem, zajęтым przez figurę matującą.

W późniejszym stadium partii, po krótkiej roszadzie, wieża chroni ów punkt, poważnie go wzmacniając. W razie długiej roszady słabość pola f7 (f2) nie ma większego związku z atakiem matowym.

Najprostsze wzory uderzenia na f7 obserwujemy w pewnych debiutach otwartych, zwłaszcza w partii rosyjskiej i obronie Philidora. Zapoznajmy się z jednym z takich przykładów:

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. ♕c4 ♘e7?

Zmusimy czarne do wykonania tego słabego ruchu, aby pole f7 stało się możliwie najszybciej celem typowego ataku białych.

4. ♘g5 d5 5. e:d5 ♘:d5 6. ♗f3

Dobre jest również 6. d4.

6...♗:g5

Po 6...♕e6 7. ♘:e6 f:e6 8. ♗h5+ czarne tracą pionka oraz prawo do roszady.

7. ♕:d5

i czarne tracą co najmniej pionka. Jeśli 7...f5, to 8. ♕:b7 e4 9. ♗b3 ♗:g2 10. ♖f1 z wygraną białych.

Naturalnie, króla w centrum, zajmującego wyjściową pozycję, można atakować nie tylko po linii e i przez punkt f7; to tylko dwie najpopularniejsze i najbardziej typowe metody. Następny przykład dowodzi, jak groźby na linii e bywają pośrednio łączone z debiutowymi atakami innego rodzaju.

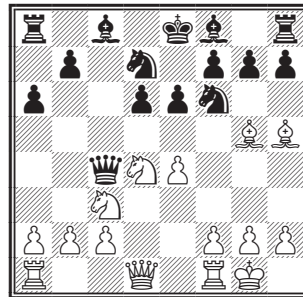
## Keres – Kotow

Turniej pretendentów w Budapeszcie,  
1950

Obrona sycylijska, wariant Najdorfa

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 c:d4  
 4. ♘:d4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. ♕e2 ♗c7  
 7. ♕g5 ♘bd7 8. 0-0 e6 9. ♕h5 ♗c4?  
 (D)

B



W tym miejscu białe przeprowadzają dość typowy dla obrony sycylijskiej rodzaj uderzenia, w którym Keres był prawdziwym mistrzem:

10. ♘:e6! ♗:e6 11. ♘d5

Teraz czarne odparły groźbę ♘c7+ za pomocą 11...♕d8?, lecz po 12. ♕g4 ♗e5 13. f4 ♗:e4 14. ♕:d7

♙:d7 15. ♘:f6 znalazły się w beznadziejnej sytuacji.

Alternatywę stanowiło dopuszczenie do otwarcia linii e po 11... ♘:d5 12. e:d5 ♖f5 13. ♚e1+ ♘e5 14. f4, co zapewne było nieco korzystniejsze dla czarnych, np. 14...g6 15. f:e5 (15. g4 jest słabsze wobec 15...♖:g5 16. f:g5 ♙g7 itd.) 15...d:e5 16. ♖e2 f6 itd.\*

Na przykładzie kilku innych partii zaprezentujemy odmienne typy ataku na punkt f7:

### Keres – Winter

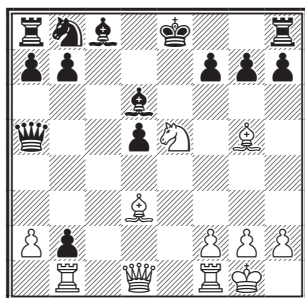
Olimpiada szachowa w Warszawie, 1935

Obrona sycylijska,

wariant Nimzowitscha-Rubinsteina

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘f6 3. e5 ♘d5  
4. ♘c3 e6 5. ♘:d5 e:d5 6. d4 d6 7.  
♙g5 ♖a5+ 8. c3 c:d4 9. ♙d3 d:c3  
10. 0-0 c:b2 11. ♚b1 d:e5 12. ♘:e5  
♙d6 (D)

B



W tej pozycji białe rozstrzygają partię poświęceniem skoczka na f7:

13. ♘:f7! ♙:f7 14. ♖h5+

Poświęceniu na f7 muszą towarzyszyć dalsze agresywne poczynania, aby czarne nie zdążyły skonsolidować pozycji (tj. przeprowadzić „sztucznej roszady”, ustawiając wieżę na f8 i króla na g8). Korzyść jest dwójaka: czarny król, odbijając na f7, traci prawo do roszady i wystawia się na kolejne ciosy; równocześnie osłabiona zostaje przekątna h5-e8. Białe powinny to szybko i energicznie wykorzystać, gdyż ich inicjatywa może wygasnąć.

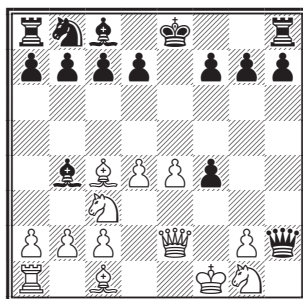
14...g6

Jeśli 14...♙f8, to 15. ♚fe1 ♙d7 16. ♖f3+ ♙g8 17. ♙e7 ♙:e7 18. ♚:e7 itd. Na 14...♙e6 najsilniejsze jest 15. ♙f5+! ♙:f5 16. ♙d2+.

15. ♙:g6+ h:g6 16. ♖:h8 ♙f5 17. ♚fe1 ♙e4 18. ♚:e4! d:e4 19. ♖f6+ 1-0

Na 19...♙g8 (albo 19...♙e8 20. ♖e6+ ♙f8 21. ♙h6x) nastąpi 20. ♖:g6+ ♙f8 21. ♖:d6+, co prowadzi do mata.

B



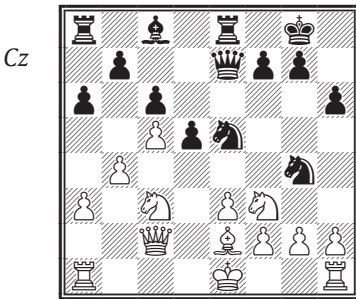
\* W istocie po 16. ♖e2 odpowiedź 16...♖:g5 zapewne czarnym przewagę figury. Sam Keres podał wariant 13. ♖e1+ (zamiast 13. ♚e1+) 13...♘e5 14. f4 h6 15. f:e5 ♖:g5 16. e:d6+ z rozstrzygającym atakiem.

Następna pozycja pochodzi z partii Varein-NN. Białe przeprowadziły następującą kombinację:

1. ♖:f7+ ♔:f7 2. ♘d5!

To podwójne uderzenie na czarnego gońca b4 i pionka f4 stanowi wstęp do natarcia na odsłoniętego króla, połączonego z energicznym wprowadzeniem do akcji hetmańskiego gońca białych. Położenie czarnopolowego gońca oraz hetmana czarnych umożliwia białym zyskanie paru ważnych temp.

2... ♖e7 3. ♖:f4 ♕h4 4. ♘f3 ♕h1+ 5. ♖f2 ♕:a1 6. ♘e5+ ♖e8 7. ♕h5+ g6 8. ♘:c7+ ♖f8 9. ♕h6+ ♖g8 10. ♘e8 ♖f8 11. ♘f6x



Kontynuacja z partii Asgeirsson-Raud, rozegranej na olimpiadzie szachowej w Monachium (1936), to przykład ataku czarnych na osłabiony punkt f2 u białych.

1... ♘:f2! 2. ♖:f2 ♘g4+ 3. ♖e1

Jeśli 3. ♖g3, to wtedy czarne rozwijają atak ruchem 3... ♕c7+ i odsłonięty biały król ginie.

3... ♘:e3 4. ♕d2 d4 5. ♘d1 ♘:g2 6. ♖f2 ♘h4 7. ♖f1 ♖h3 8. ♖g1 ♖ad8 9. ♖g3 d3 10. ♖:d3 ♘:f3 11. ♖:f3 ♕h4+ 12. ♖g3 ♖:d3 13. ♕:d3

♕f4+ 14. ♕f3 ♕d2+ 15. ♖g1 ♖e1+ 0-1

Czarne matują w następnym posunięciu.

Podobne uderzenie na f2 dwoma skoczkami z pól e5 i g4 przyniosło czarnym nagrodę „za piękność” w poniższej partii:

### Réti – H. Wolf

*Cieplice-Šunow (Teplitz-Schönau), 1922*

#### Gambit hetmański

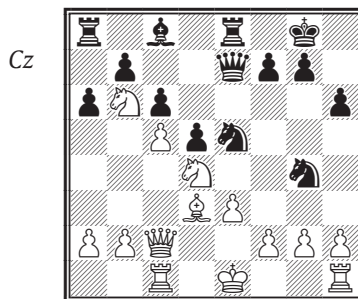
1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♖g5 ♖e7 5. e3 0-0 6. ♘f3 ♘bd7 7. ♖c1 c6 8. ♕c2 a6 9. c5?!

Taka metoda zamknięcia pozycji nie zasługuje na miano solidnej, z uwagi na możliwość dokonania przez czarne przełomu w centrum ruchem ...e5. Obecnie grywa się w tym miejscu 9. a3 lub 9. c:d5.

9...e5! 10. d:e5 ♘g4 11. ♖:e7 ♕:e7 12. ♘a4 ♖e8

Pionek na e5 jest skazany na pożarcie.

13. ♖d3 h6 14. ♘d4 ♘d:e5 15. ♘b6? (D)



Błąd, który umożliwia czarnym uderzenie na f2. Białe powinny były

wykonać rozsadę, choć i w tym wypadku stałyby nieco gorzej.

15... ♖:f2! 16. ♙h7+

Główny wariant to 16. ♖:f2 ♘g4+ 17. ♙e1 (17. ♙g3 dopuszcza 17... ♖e5+ 18. ♙h4 ♖g5+ itd.) 17... ♖:e3+ 18. ♘e2 ♙f5! 19. ♙:f5 ♖f2+ 20. ♙d2 ♗:e2+ 21. ♙c3 ♖:c5+ z wygraną czarnych.

16... ♙h8 17. 0-0

Tu 17. ♖:f2 było jeszcze słabsze: 17... ♘g4+ 18. ♙e1 ♖:e3+ 19. ♘e2 ♖f2+ itd. W tej sytuacji białe próbują ratować się rozsadą, uznawszy, że czarne tracą nie tylko skoczka, ale i wieżę. Jednakże Wolf policzył dalej:

17... ♘fg4 18. ♘:a8 ♘:e3 19. ♖e2

Jeżeli 19. ♖b1, to 19... ♘:f1 20. ♙:f1 (albo 20. ♗:f1 ♖:c5) 20...g6 z materialną i pozycyjną przewagą czarnych.

19... ♘:f1 20. ♙b1 ♘:h2 21. ♘b6 ♘ef3+! 22. g:f3

Na 22. ♙h1 najsilniejsze jest 22... ♘g4!

22... ♖g5+ 23. ♙:h2 ♗:e2+ 24. ♘:e2 ♖e5+ 25. ♘g3 ♖:b2+ 26. ♗c2 ♖:b1 27. ♗e2 ♙e6 28. f4 g6 29. ♘a8 h5 30. ♘c7 h4 31. ♘h1 ♖d3 32. ♗f2 ♙f5 0-1

Niniejszy rozdział zakończymy partią Rubinsteina, na przykładzie której zademonstrujemy kilka innych problemów, związanych z ofiarą na f7/f2:

### **Euwe – Rubinstein**

*Haga, 1921*

Obrona sycylijska, wariant  
Nimzowitscha-Rubinsteina

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘f6 3. e5 ♘d5 4. d4  
Lepsze jest 4. ♘c3.

4...c:d4 5. ♖:d4 e6 6. c4?

Słabe posunięcie. Poprawny ruch to 6. ♙c4.

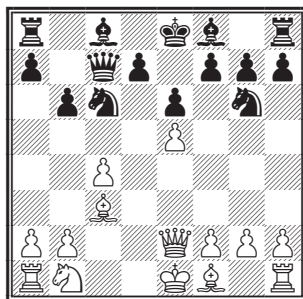
6... ♘c6 7. ♖d1 ♘de7! 8. ♙d2 ♘g6 9. ♖e2

Po 9. ♙c3 ♖c7 białe także muszą pójść hetmanem na e2, tym samym blokując własnego gońca.

9... ♖c7 10. ♙c3 b6 (D)

Spokojnie rozwijając figury czarne maksymalnie wykorzystują trudności, piętrzące się przed białymi, które teraz nie mogą nawet umieścić gońca na wielkiej przekątnej: 11. g3? ♙b7 12. ♙g2 ♘c:e5 itd.

B



11. h4 d6! 12. e:d6 ♙:d6

Czarne mają przewagę rozwojową i dominują w centrum. Wariant 13. ♙:g7 ♗g8 14. ♙c3 ♘f4 tylko przyniosłby białym nowe kłopoty.

13. ♘bd2 ♘f4 14. ♖e3 ♙c5 15. ♖e4 f5 16. ♖c2

Szósty ruch hetmanem – niezbyt dobry znak, jak zauważył Hans Kmoch w swoich komentarzach do partii.

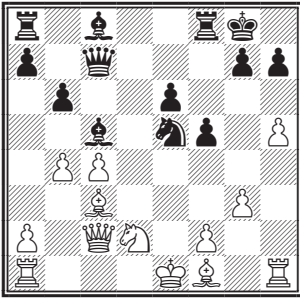
16...0-0 17. g3 ♘g6 18. h5

Z uwagi na to, że białe oddały centrum, ten manewr tylko sprzyja czarnym, których skoczek przechodzi na lepszą placówkę.



18... ♖ge5 19. ♗:e5 ♘:e5 20. b4  
(D):

Cz



Białe nie mogą wykonać długiej roszady, ponieważ goniec atakuje pionka f2, tak więc uciekają się do taktyki. Jednakże obosieczne ruchy w gorszej pozycji mają to do siebie, że trzeba się liczyć z silną ripostą przeciwnika. Naturalnie Rubinstein nie odchodzi gońcem, tylko bije na f2. W zamian za figurę uzyskuje on dwa pionki i atak, co w danej pozycji – gdy czarne są le-

piej rozwinięte i mają przewagę pionkową w centrum – zupełnie wystarcza do uzyskania zwycięstwa.

20... ♗:f2+! 21. ♔:f2 ♗g4+ 22. ♔e2

Król nie może odejść na e1 lub g1 z powodu 22... ♗:g3+, a 22. ♔g2 dopuszcza 22... ♗e3+.

22... ♗:g3 23. ♗d4 ♗b7 24. ♖h3 ♗d6 25. ♗c3 e5

Białe odparły bezpośrednio groźby matowe, ale teraz wkraczają do akcji centralne pionki czarnych, które w podobnych pozycjach mają wartość figur.

26. ♗g1 f4 27. c5 ♗h6 28. ♔e1 e4 29. ♖h4 ♗g5 30. ♗h3 ♗e3! 31. ♗:e3 f:e3 32. ♗c4+ ♔h8 33. ♗f1 ♗f6 0-1

W zamęcie stoczonej batalii główną rolę odegrało zadanie białemu królowi „rany” w słabym punkcie, czyli na f2.