

W Szach SIG-u

I Internetowy Turniej Szach SIG-u

Jak już pewnie wiecie, 15 października 2007 r. rozpoczął się **I Internetowy Turniej Szach SIG-u**, który rozgrywany jest na serwerze GameKnot (<http://www.gameknot.com>).

Do 17 stycznia 2008 r. ukończonych zostało 37 partii.

Nieoficjalnym zwycięzcą turnieju został Marek Sokołowski, który uzyskał wynik 10,5 punktu na 12 możliwych.

Aktualną klasyfikację przedstawia poniższa tabela:

Nr	Imię i nazwisko	vs. 1	vs. 2	vs. 3	vs. 4	vs. 5	vs. 6	vs. 7	Suma
1	Marek Sokołowski	–	1/1	1/1	1/½	1/½	1/½	1/1	10,5
2	Robert Jaskuła	0/0	–	/	0/½	0/0	0/0	1/0	1,5
3	Tomasz Janus	0/0	/	–	1/0	0t/1	/	/0	2,0
4	Robert Jastrzębski	½/0	½/1	1/0	–	1/1	1/½	1/1	8,5
5	Vasyl Kovalchuk	½/0	1/1	0/1t	0/0	–	0/0	1/1	5,5
6	Paweł Ciszek	½/0	1/1	/	½/0	1/1	–	1/1	7,0
7	Tomasz Czapła	0/0	1/0	1/	0/0	0/0	0/0	–	2,0

symbol „t” oznacza wygraną/przegraną na czas

Po ukazaniu się artykułu nawiązującego do turnieju (poprzedni numer „ForuM”) zainteresowanie imprezą wzrosło, co niezmiernie mnie ucieszyło. Zapraszam wszystkich miłośników szachów do aktywnego uczestnictwa w życiu SIG-u.

II Internetowy Turniej Szach SIG-u

Kolejny, II Internetowy Turniej Szach SIG-u ruszy na początku lutego 2008 r.

- Informacje i zapisy na Nieoficjalnym Forum Mensy Polskiej (<http://forum.mensa.org.pl>) w dziale „Szach SIG”.
- Planowany termin zapisów to 25 stycznia - 08 lutego.
- Start turnieju: 11 lutego 2008 r.

Robert Jastrzębski
koordynator Szach SIG-u

Kombinacje, kombinacje, kombinacje...

Nawiązując do listopadowej relacji Vasyla, postaram się przedstawić równie interesujące kombinacje szachowe z rozegranych przeze mnie partii na GK.

Milej lektury!

Robert Jastrzębski

npopov vs. rjastrz

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7 4. Nf3 d5 5. h3 O-O 6. e3 c6 7. b3 dxc4 8. Bxc4 b5 9. Be2 Bb7 10. O-O Nbd7 11. Bb2 Re8 12. Qc2 Rc8 13. Rad1 e6 14. Rd2 a6 15. Rfd1 Qb6 16. e4 c5 [diagram 1].

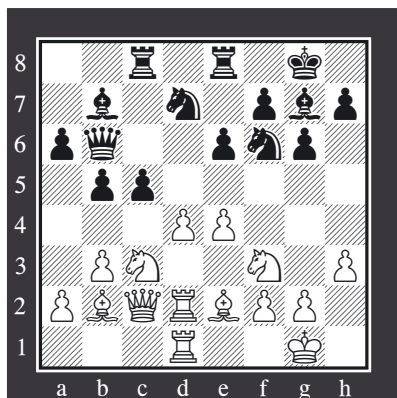


Diagram 1

Czarne ruchem piona na c5 postanowiły otworzyć centrum. Obydwie strony stoją bardzo ofensywnie i zapowiada się interesująca walka. Słabością

obozu białych wydaje się jednak ich najsilniejsza figura, czyli hetman na c2, stojący na linii ataku czarnej wieży. Tak więc otwarcie linii 'c' może przysporzyć białym sporo kłopotów. **17. d5 exd5 18. Nxd5 Bxd5 19. exd5 Ne4** [diagram 2].

Białe starają się uniknąć odsłonięcia hetmana, jednak po serii wymian wpadają z deszczu pod rynnę. Warto zauważyć, że figury białych są bardzo ściśnione, zwłaszcza ich wieża ma niewielkie pole manewru. Z kolei czarne stoją mocno, kontrolując większą część szachownicy. Czarne ruszają ochoczo do ataku, podczas gdy białe, chcąc uniknąć strat materialnych, zmuszone są do wykonania określonych posunięć. **20. Rd2d3 c4 21. Re3 cxb3 22. Qxb3 Bh6 23. Bd4 Ndc5 24. Red3 Qb7** [diagram 3].

Obóz białych zostaje zdobyty, rozpaczliwe manewry ich obrońców na małej przestrzeni spełzły na niczym i straty materialne są nieuchronne. Pomimo dużych strat, białe grają odważnie i poważnie zagrożą czarnemu monarsze w końcowej fazie partii. Czarne jednak przeprowadzą jeszcze jedną efektowną kombinację, po której białe będą zmuszone złożyć broń. **25. Qb2 Nxd3 26. Bxd3 Qxd5 27. Bc2 Qb7 28. Ne5 Nd6 29. Ng4 Bg5 30. Bf6 Bf4 31. g3 h5 32. Nh2 Bxg3 33. fxxg3 Re2 0:1** [diagram 4].

Białe poddały się po ostrej i ciekawej grze. Warto zauważyć, że kończą tę partię z figurą więcej, a kluczem do sukcesu czarnych okazał się ich hetman, skromnie schowany w rogu szachownicy.

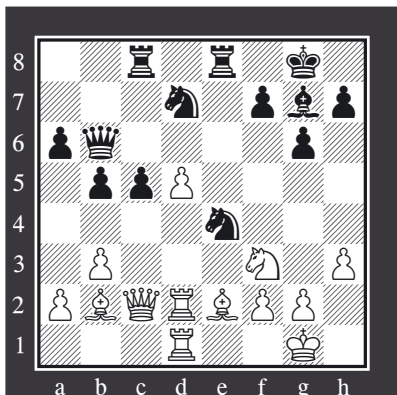


Diagram 2

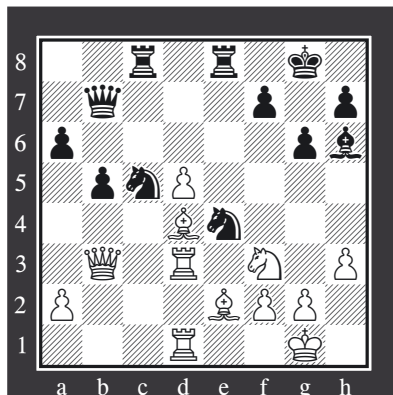


Diagram 3

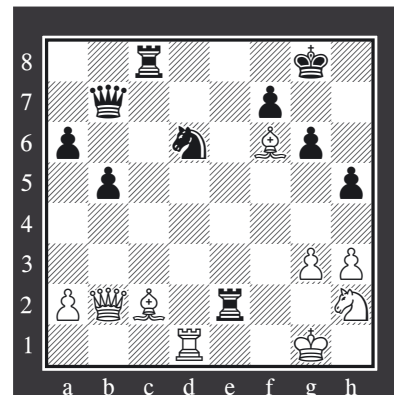


Diagram 4

thehobbit vs. rjastrz

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Nc3 e5 6. Ndb5 d6 7. Bg5 a6 8. Na3 b5 9. Bxf6 gxf6 10. Nd5 f5 11. Bd3 Be6 12. Qh5 Rg8 13. g3 h6 14. Qd1 f4 15. gxf4 Bg4 16. Qd2 Nd4 17. Qc3 Rc8 18. Qb4 [diagram 5].

Na planszy powstała bardzo interesująca pozycja, w której zad-

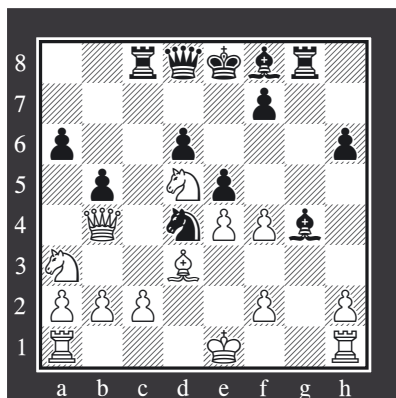


Diagram 5

na ze stron nie wykonała rozszady. Co więcej, obydwa króle są odsłonięte, co stwarza okazję do szybkiego zakończenia partii. Czarne zauważają jednak, że zamiast atakować odkrytego króla białych, lepszym pomysłem może okazać się próba złapania białego hetmana, który niebezpiecznie zapędził się w pobliże czarnych pionków i ma niewiele pola do manewru. Od razu narzuca się uderzenie pionem na a5, jednak nie można jeszcze tego uczynić z uwagi na 19. Bxb5+ Nxb5 (19. ... Nc6 20. Bxc6+ Rxc6 21. Qxb5) 20. Qxb5+. 18. ... Nf3+ 19. Kf1 Po tym zagranie czarne osiągają znaczącą korzyść – pozbawiają białego króla możliwości rozszady, a dodatkowo ograniczają możliwości ucieczki białego hetmana na e1 lub d2. 19. ... Bd7

Jest to konieczne zagranie, zapobiega bowiem biciu przez białego gońca na b5. 20. Rd1 a5 21. Qb3 Nd4 0:1 [diagram 6].

Biały hetman znalazł się w potrzasku. Możliwe jest wprawdzie poświęcenie skoczka z d5 wraz z szachem, jednak nawet to nie pomogłoby białym w odniesieniu choćby remisu w tej partii.

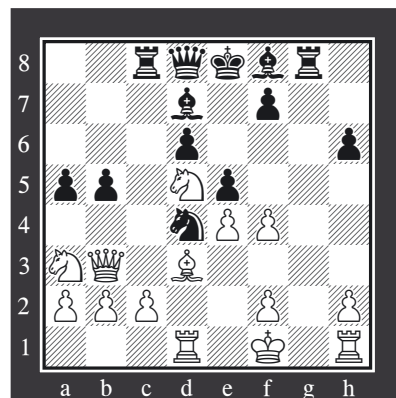


Diagram 6

rjastrz vs. thehobbit

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. Ng5 d5 5. exd5 Nd4 6. c3 Nf5 7. d4 exd4 8. O-O Be7 9. Nxf7 Kxf7 10. d6+ Be6 11. dxe7 Nxe7 12. Bxe6+ Kxe6 [diagram 7].

Po tym niezwykle emocjonującym otwarciu król czarnych

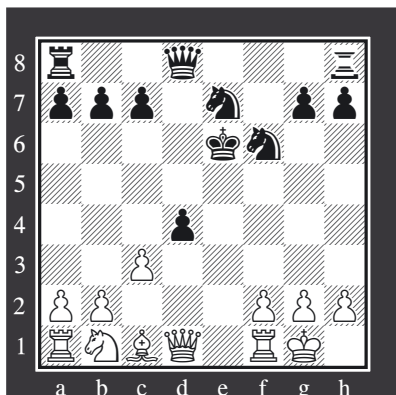


Diagram 7

znalazł się w niebezpiecznym miejscu w centrum planszy. Białe będą dążyć do utrzymania tej pozycji i już ich następny ruch ma na celu zablokowanie jego drogi ucieczki po przekątnej a2-g8. 13. Qb3+ Ned5 14. Re1+ Kd6 15. Qxb7 Rb8 16. Qxa7 Re8 17. Rd1 Qe7 18. h3 Qe2 19. Qxd4 Rbd8 20. Na3 c5 21. Bf4+ Kc6 22. Qa4+ Kb7 23. Bg3 Re6 24. Rde1 Qa6 25. Qb3+ Qb6 [diagram 8].

Czarnym wydaje się, że zażegnały niebezpieczeństwo i skutecznie chronią nawzajem swoje ciężkie figury na 6 linii. Tymczasem białe usuwają właściwą z nich. 26. Rxe6! 1:0 Czarne

nie mogą odbić wieży hetmanem, bo odsłoniłyby swojego króla pod szach białych, co jest niedozwolone. Bicie hetmana na b3 również na nic się nie zda, ponieważ jest on chroniony pionem i czarne zostałyby z wieżą mniej, co byłoby równoznaczne z przegraną w tej partii.



Diagram 8

rjastrz vs. vkoval

Na koniec kolejna ciekawa partia, jaką rozegraliśmy z Vasylem. Zwroty akcji są naprawdę zaskakujące i warto je przeanalizować krok po kroku. **1. e4 e6 2. d4 d5 3. Nc3 Nc6 4. Nf3 Nf6 5. e5 Ne4 6. Bd3 Bb4 7. Bd2 Nxd2 8. Qxd2 Bd7 9. a3 Bxc3 10. bxc3 f6 11. c4 Qe7 12. O-O O-O-O 13. Rfb1 dxc4 14. Bxc4 Kb8 15. a4 a5 16. Qc3 Nb4 17. Qb3 Bc8 18. c3** [diagram 9].

Wydaje się, że białe skutecznie realizują przewagę, a król czarnych znajduje się w poważnym niebezpieczeństwie. Koncentracja białych figur na skrzydle hetmańskim jest imponująca, jednak atak ten okazał się nie do końca przygotowany, co czarne skrzętnie wykorzystują silnym kontratakiem. **18. ... Nd5 19. Ra2 b6 20. Rab2 Ka7 21. Bxd5 exd5 22. Re1 f5 23. c4 dxc4 24. Qxc4 Be6 25. Qc2 h6 26. h3 g5 27. Qc3 h5** [diagram 10].

Partia przyjęła zupełnie nieoczekiwany dla białych obrót. Po świetnym początku i dobrej koordynacji figur znalazły się one w poważnym kłopotcie, nie będąc w stanie kontynuować ataku. Sytuacja na planszy jest dużo lepsza dla czarnych – białe figury są rozdarte pomiędzy koniecznością ochrony króla oraz obrony dwóch centralnych pionów, które wydają się ich jedyną nadzieją na sukces w tej partii. W dodatku biały skoczek został zupełnie wyłączony z walki, podczas gdy czarny goniec może skutecznie zagrozić królowi białych, np. po ruchu na d5, gdzie jego siła rażenia byłaby imponująca. Białe będą starały się temu zapobiec, a dostrzegając rosnące zagrożenie na skrzydle królewskim, muszą postawić wszystko na jedną kartę i ruszyć do ataku. **28. Rb5 Rd5 29. Reb1 g4 30. Ne1 Rhd8 31. Rc5!?** [diagram 11].

Niezwykle interesujące zagranie białych. Czarne nie mogą bić pionem na c5, z uwagi na 32. Qa5#. Pole a5 staje się tak naprawdę celem białych figur. Jeżeli uda się je zdobyć, czarna twierdza może paść. Wydaje się, że najlepszą kontynuacją dla czarnych będzie 31. ... Rxc5 32. dxc5 33. Hxc5 Hxc5 34. bxc5 z wydaje się lepszymi szansami czarnych przy równym materiale na planszy. Ruchy białego skoczka byłyby mocno ograniczone i czarne miałyby duże szanse na zwycięstwo przy bezpiecznym remisie. Gra jednak potoczyła się inaczej. **31 ... Rd8d7 32. Nd3 Rd5xd4 33. Rxa5+** Odsłonięte pole a5 pada łupem białej wieży. Przegrana jest nieunikniona i po **33. ... Kb8 34. Qc6 Bd5 35. Ra8# 1:0** partia się zakończyła. Nic nie dawało 33. ... Kb7 wobec 34. Nc5+ z wieloma groźbami, które nieuchronnie prowadziły do mata. □

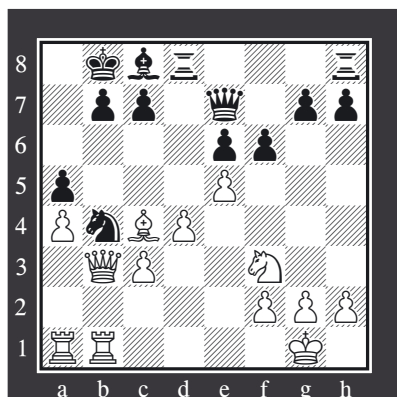


Diagram 9

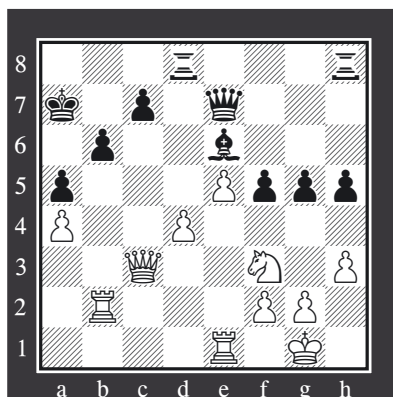


Diagram 10

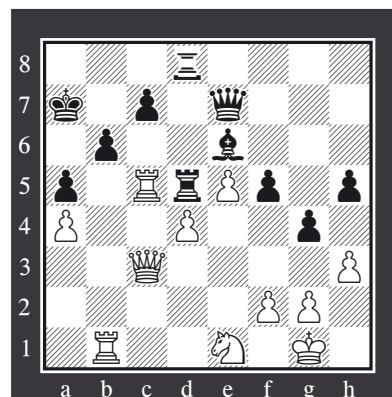


Diagram 11

Kombinacje, kombinacje, kombinacje...