

Mistrz Waldemar ?wi? uczy

Mistrz Waldemar ?wi? uczy GRAJMY LEPIEJ (2)

Po??czenie faz gry

Partia Hiszpa?ska
Koenig,I - Smyslov,V [C92]
ENG-URS radio (2), 1946

Po??czenie poszczególnych faz gry jest sta?ym tematem pojawiaj?cym si? w szkoleniu. W swej pracy trenerskiej opieram si? najch?tniej na klasyce szachowej. Przytocz? stary ale jak?e wymowny przyk?ad daj?cy moim zdaniem m?odym adeptom gry szachowej wiele do my?lenia. Wprawdzie zmieni? si? zakres wiedzy o pocz?tkowej fazie gry, ale warto zobaczy? kulisy przedstawienia w wykonaniu mistrza gry ko?cowej, zw?aszcza przy okazji niedawnego jubileuszu W. Smys?owa. Zdaj? sobie spraw? z dynamiki wspó?czesnych szachów, ale i takie scenariusze, jak w poni?szej partii tak?e si? zdarzaj?.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gb5 a6 4.Ga4 Sf6 5.0-0 Ge7 6.We1 b5 7.Gb3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Sd7

Tak gra? wielki Czigorin, którego idee przeje??o w sposób naturalny nast?pne pokolenie.

10.d4 Gf6 11.d5

[11.Ge3 Gb7 12.Sbd2 Se7 (12...e:d4?! 13.c:d4 Sa5 14.Gc2 We8 15.Gf4 Sf8 16.e5 Ge7

17.Hb1? Gelfand-Kupreichik,Minsk 1986) 13.Gc2 c5 A) 14.Sf1 Hc7 (14...Sg6=

Judowicz-Smys?ow,Moskwa-ch/1943) 15.Wc1?! (15.d5) 15...c4

(Westerinen-Pachmann,Havana 1967) 16.Sg3=; B) 14.d5 14...Sb6 15.b4 c:b4 16.c:b4 Gc8

17.a4 b:a4 18.G:a4 S:a4 19.H:a4 Gd7 20.Hb3 Sc8 21.Sc4? Dolmatow-Ma?aniuk/Odessa1989]

11...Sa5 12.Gc2 Sb6 13.Sbd2 c6 14.d:c6 Hc7 15.Sf1 H:c6 16.Se3 Ge6 17.Sg4?

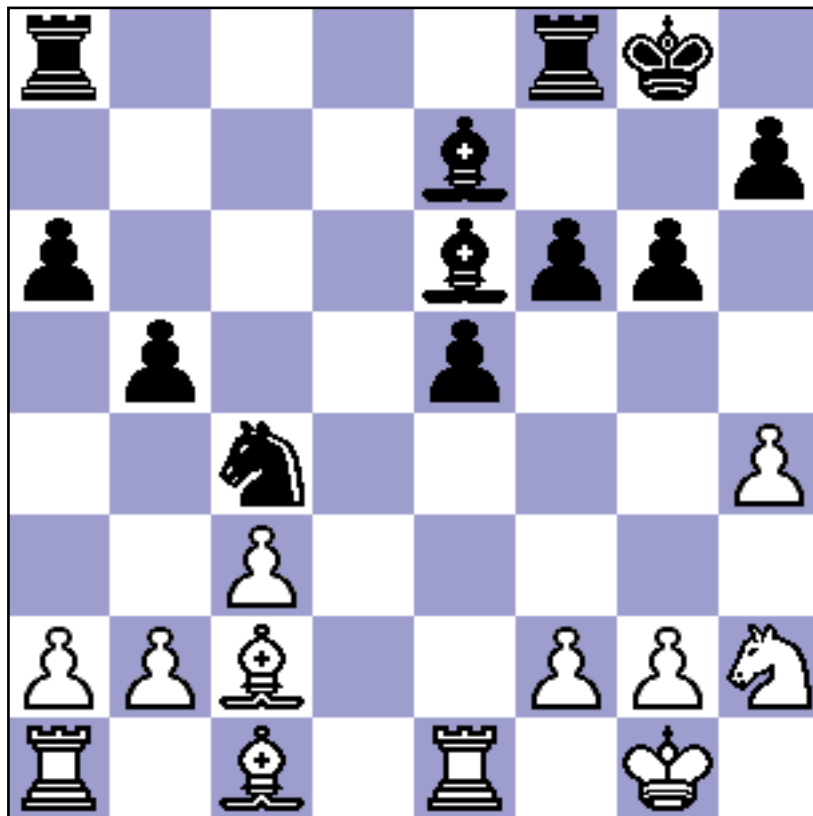
Pozornie aktywne. Wkrótce jednak bia?e zostan? zmuszone do odwrotu. Lepsze by?o 17.Sh2

17...Ge7 18.Se3 g6 19.Sh2 f6 20.h4 d5! 21.e:d5 S:d5 22.S:d5 H:d5

Wymusza przeje?cie do ko?cówki. S?absze by?o 22...G:d5?! 23.h5!

23.He2 Hc4! 24.H:c4 S:c4

Mistrz Waldemar ?wi? uczy



Nale?y oceni? pozycj? po przej?ciu do ko?cówki. Czarne nie maj? ?adnych problemów, maj? szans? na wykorzystanie aktywno?ci swych figur w walce o centralne pola. Nale?y zwróci? uwag? na pasywnego go?ca c1.

25.Sf1 Wac8 26.Gb3 Kf7 27.g3 Wfd8 28.Se3

Pozornie aktywne 28.f4?! prowadzi?o po 28...Gc5+ 29.Kh2 Wd3 30.G:c4 G:c4 31.f:e5 Gf2 32.We2 Wf3 do wygranej czarnych.

28...Sd2 Czarne jednocze?nie poprawiaj? pozycj? skoczka i króla.

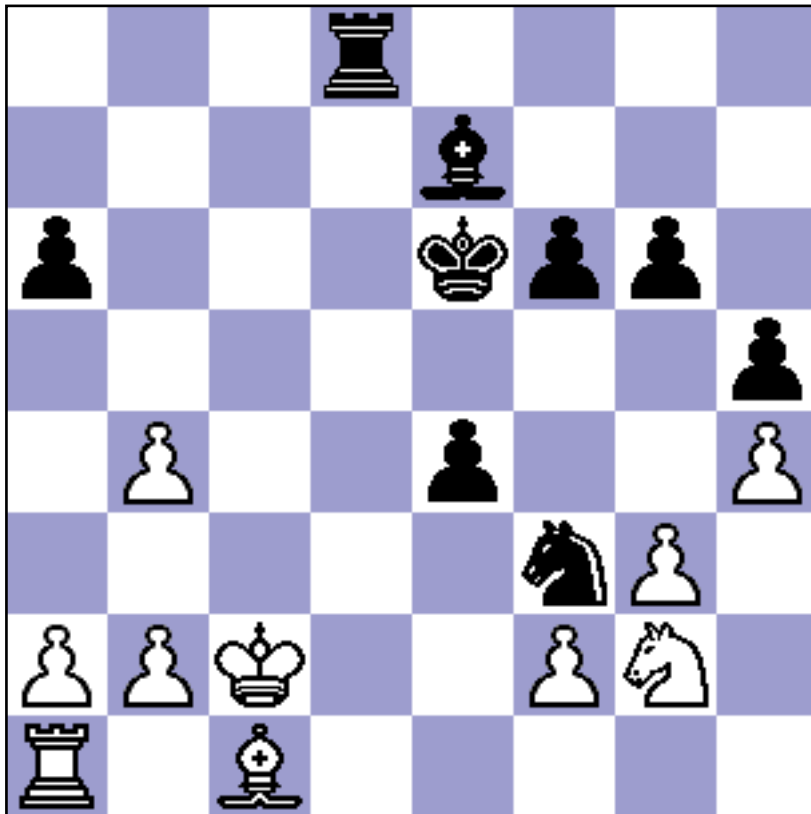
29.G:e6+ K:e6 30.Wd1 Sf3+ 31.Kf1 e4 32.Ke2 h5! Stwarza mo?liwo?? wyrobienia wolnego pionka "h" po ew. g6-g5.

33.Sg2 W:d1 34.K:d1 b4 35.c:b4

Smys?ow wskaza?, ?e po 35.Sf4+ Kf5 36.Sd5 Gc5 37.Ke2 (37.c:b4 Wd8!; 37.Ge3 Wd8 38.c4 G:e3 39.f:e3 Kg4 40.Ke2 K:g3) 37...b:c3 38.b:c3 Wb8 czarne mia?y du?? przewag?.

35...Wd8+ 36.Kc2 Lub 36.Ke2 Sg1+ 37.Ke3 Kf5+

Mistrz Waldemar ?wi? uczy



Okazuje si?, ?e nawet przy tak ograniczonym materiale mo?na stworzy? powa?ne gro?by!

36...G:b4 37.Ge3 Sd4+

Czarne forsuj? przejdzie do ko?cówki, gdzie dalekosi??ny goniec b?dzie silniejszy od skoczka. Warto zwróci? uwag?, ?e jest to logiczny rezultat gry czarnych!

38.G:d4 W:d4 39.Wd1 Gc5 40.Se3 W:d1 41.K:d1 g5 42.Ke2 [42.h:g5? f:g5]

42...g:h4 43.g:h4 f5 44.Sg2 Ke5 45.a3

[45.Se3 f4 46.Sc4+ Kd4; 45.Se1 Gd6 46.Sg2 Ge7; 45.f4+ Ke6 46.Se3 Ge7 47.Sg2 Gf6 48.b3

Gd4 49.Se3 G:e3 50.K:e3 Kd5+; 45.b3 Ge7 46.a4 (46.Ke3 f4+ 47.S:f4 Gc5+-) 46...Gc5]

45...Gd6 [45...a5 46.b4 a:b4 47.a:b4 G:b4 48.f3]

46.b4 [46.Se3 Ge7 47.Sg2 a5 48.b4 a4!]

46...f4 [46...Gc7 47.a4]

47.f3 Kd4 48.f:e4 [48.a4 e3 49.b5 a5-+]

48...K:e4 49.Se1 Kd4 50.Kf3 [50.Kd2 Kc4 51.Kc2 Gc7 52.Sf3 Gb6 53.Sg5 Ge3 54.Sf3 Gf2-+]

50...Kc4 51.Ke4 Kb3 52.Sd3 [52.Kd5 Ge7]

52...K:a3 53.Sc5 K:b4 i bia?e podda?y si? z uwagi na to ,?e po 53...K:b4 54.S:a6+ Kb5 ginie bia?y skoczek. Oto jak zosta?a wykazana przewaga dalekosi??nego go?ca nad "krótkonogim" skoczkiem. 0-1

Waldemar ?wi?

Trener I klasy, MF

Unikalny ID rozwi?zania: #1272

Autor: : polbase

Data ostatniej aktualizacji: 2012-11-28 11:28