

Mistrz Waldemar ?wi? uczy

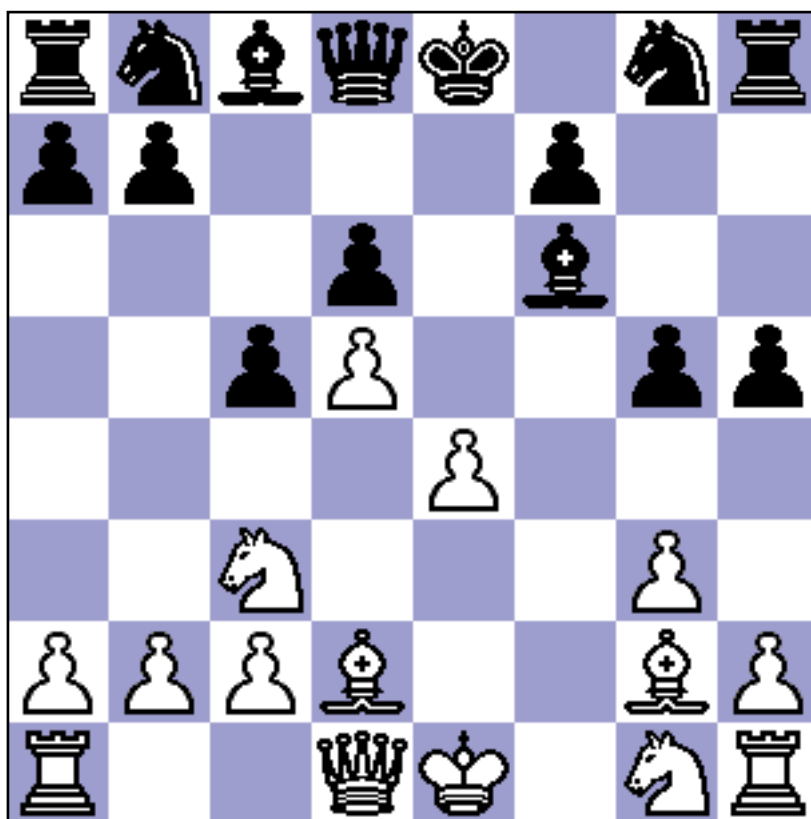
Mistrz Waldemar ?wi? uczy Grajmy lepiej (46)

Skok do gard?a

Tak mm. Zbigniew Szymczak nazwa? rodzaj gry, szczególnie czarnymi, jaki za chwil? zobaczymy w poni?szej partii. Nieprzeparta ch?? wygrania czasem rodzi takie w?a?nie partie.

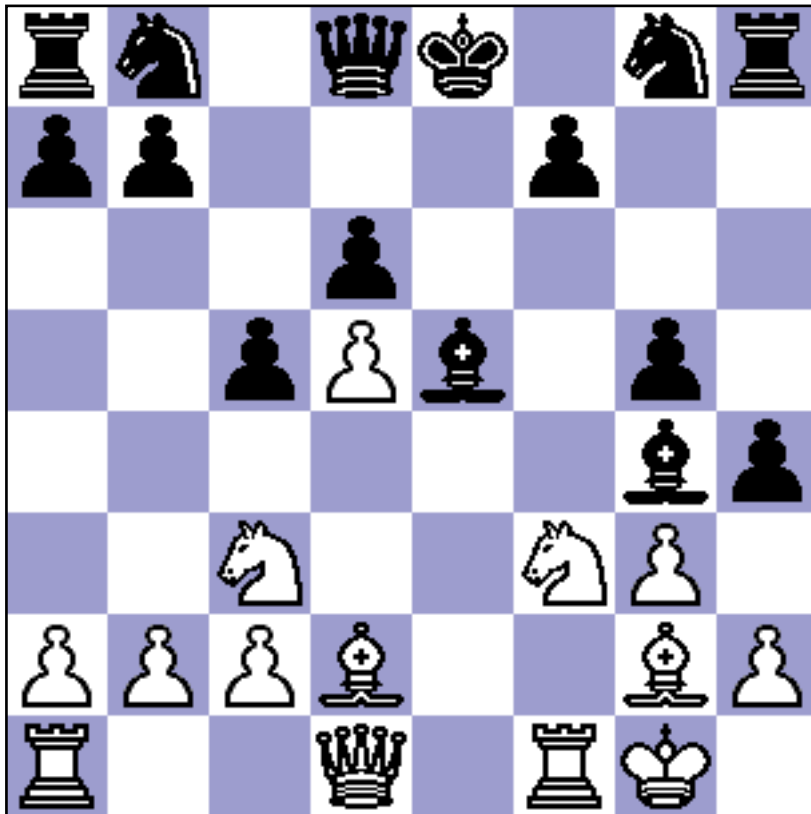
Pfleger - Bozic [A44]
Niemcy, 2005

1.d4 c5 2.d5 e5 3.g3 d6 4.Gg2 Ge7 5.f4 ef4 6.Gf4 Gf6 7.Sc3 g5 8.Gd2 h6 9.e4 h5?!



Czarne zamierzaj? bez ?adnych wst?pów zaatakowa? i nawet wygl?da to gro?nie. Powinny jednak wzmocni? punkt e5 poprzez 9...Sd7. **10.e5!** Uderzenie pozwalaj?ce bia?ym figurom na rozwini?cie aktywno?ci. Teraz bia?e przechwytuj? inicjatyw?. **10...Ge5 11.Sf3 Gg4 12.0-0 h4?**

Mistrz Waldemar ?wi? uczy



A to ju? jest nadmiar optymizmu, zreszt? bezpodstawnego, bo niby dlaczego czarne mia?yby z takiej pozycji atakowa?? **13.Se5!!** W?a?nie tak ko?cz? si? najcz??ciej "skoki do gard?a". Bia?e figury b?yskawicznie wchodzi? do gry, podczas gdy czarne pozosta?y na pozycjach wyj?ciowych poza dwoma a w?a?ciwie ju? tylko jednym bohaterskim go?cem. **13...Gd1 14.Sf7 Hb6 15.Sh8 Gh5** Niczego nie zmienia?o **15...c4+ 16.Kh1 Gh5 17.g4 Hd4 18.Wae1+ Kd7 19.gh5 Hd2 20.We2 Hd4 21.Sb5! Hh8 22.Gh3+ Kd8 23.Wf8#.** **16.g4!** Ko?cz?ce uderzenie otwieraj?ce drog? bia?ej wie?y. **16...Gg4** (16...c4+ 17.Kh1) **17.Wae1+ Kd8** (17...Se7 18.Gg5) **18.Wf8+ Kc7 19.Wg8 h3 20.We7+ Sd7 21.Wa8 hg2 22.a4 Hb2** Po 22...a6 23.Sb5+ ab5 24.a5 bia?e w zabawny sposób wygrywa?y hetmana. **23.Sb5+ Kb6 24.Wa7 Hb5 25.ab5 Ka7 26.Sf7 1-0.**

Pora na wniosek: Gdy "skacz? nam do gard?a" trzeba gra? pryncypialnie. Pozycja po 10.e5!? nie jest jeszcze przegrana dla czarnych, ale bia?e figury nabieraj? aktywno?ci, co przy s?abym rozwoju czarnych powinno da? dobre szanse na zwyci?stwo.

Trener I klasy MF Waldemar ?wi?

Unikalny ID rozwi?zania: #1318

Autor: : polbase

Data ostatniej aktualizacji: 2012-11-27 13:19