

Miniaturki

Miniaturki szachowe (1)

Gioacchino Greco

Miniaturki, czyli partie ko?cz?ce si? efektywnym zwyci?stwem przed 20-25 posuni?ciem by?y swego czasu bardzo poszukiwan? przez kibic?w sensacj?. Szybkie zwyci?stwo wymaga b??du ze strony przeciwnika, b??du tak powa?nego, aby mo?liwa by?a natychmiastowa wygrana. ?redni poziom amator?w gry szachowej podni?si? znacznie od czas?w ?redniowiecza, ale ?adna miniaturka jest wci?? czym? mi?ym dla oka, cz?sto pouczaj?cym. Demonstrujemy kilka miniatur w wykonaniu s?ynnego mistrza Gioacchino Greco, znacznie wyprzedzaj?cego swoj? epok?.

Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
1620 1-0 C34

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 h6 4.Gc4 g5 5.h4



5...f6? Poprawne 5...Gg7 6.d4 d6 7.0-0 Sc6 pozwala?o prowadzi? obron?.

6.Sxg5? Przem?ne d??enie do mata wywo?a?o b??d. Lepsze 6.Se5! z wygran? - 6...fxe5??

7.Hh5+ Ke7 8.Hf7+ Kd6 9.Hd5+ Ke7 10.Hxe5 mat.

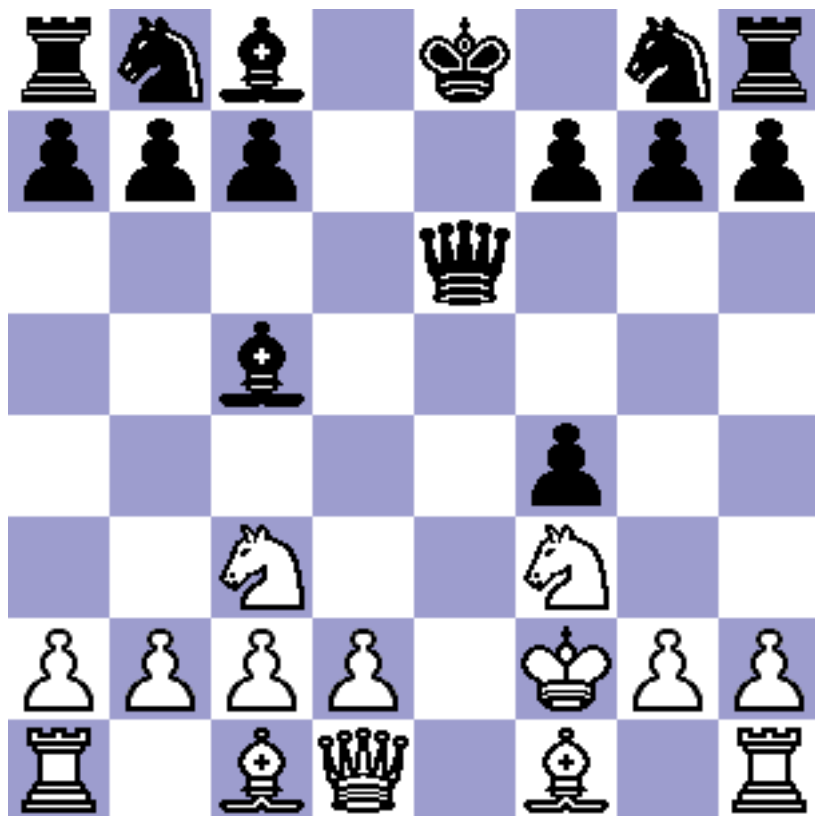
6...fxg5? Wystarczy?o bi? drugim pionem: 6...hxg5 i bia?e ?a?owa?y by swojego b??du.

7.Hh5+ Ke7 8.Hf7+ Kd6 9.Hd5+ Ke7 10.He5# 1-0

Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
1620 1-0 C36

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 Hxd5 Silniejsze jest 3...e4. 4.Sc3 He6 5.Sf3 exf4+ 6.Kf2 Gc5+?

Miniaturki

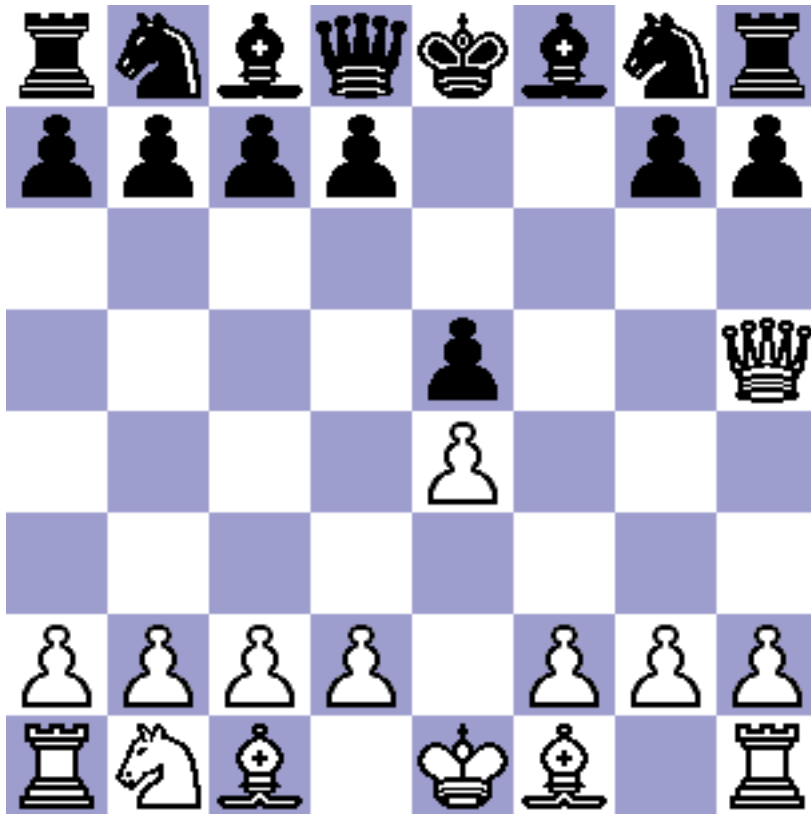


Fatalny w skutkach szach, lepsze 6...Ge7. 7.d4 Gd6 8.Gb5+! Kf8 9.We1 Hf5 10.We8# 1-0

Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
1620 1-0 C40

1.e4 e5 2.Sf3 f6?? Bia?e maj? wiele dobrych posuni?? do dyspozycji, najlepsze z nich to 2...Sc6 oraz 2...Sf6.
3.Sxe5 fxe5?? Ostatni? szans? na ratunek by?o 3...He7 4.Hh5+

Miniaturki



4...Ke7 Nie ratuje 4...g6 5.Hxe5+ i 6.Hxh8 ze zdobyciem wieży. Tym nie mniej droga wybrana przez czarne prowadzi do mata.

5.Hxe5+ Kf7 6.Gc4+ Kg6 Odrobinę silniejsze jest 6...d5 7.Gxd5+ Kg6, gdyż w obronie króla może pomóc gonić c8.

7.Hf5+ Kh6 8.d4+ g5 9.h4 Wypad piona pozwala walczyć do walki wieży h1.

9...Kg7 10.Hf7+ Kh6 11.hxg5# 1-0

[Miniaturki](#)

Unikalny ID rozwiązania: #1465

Autor: : polbase

Data ostatniej aktualizacji: 2012-12-12 11:57