

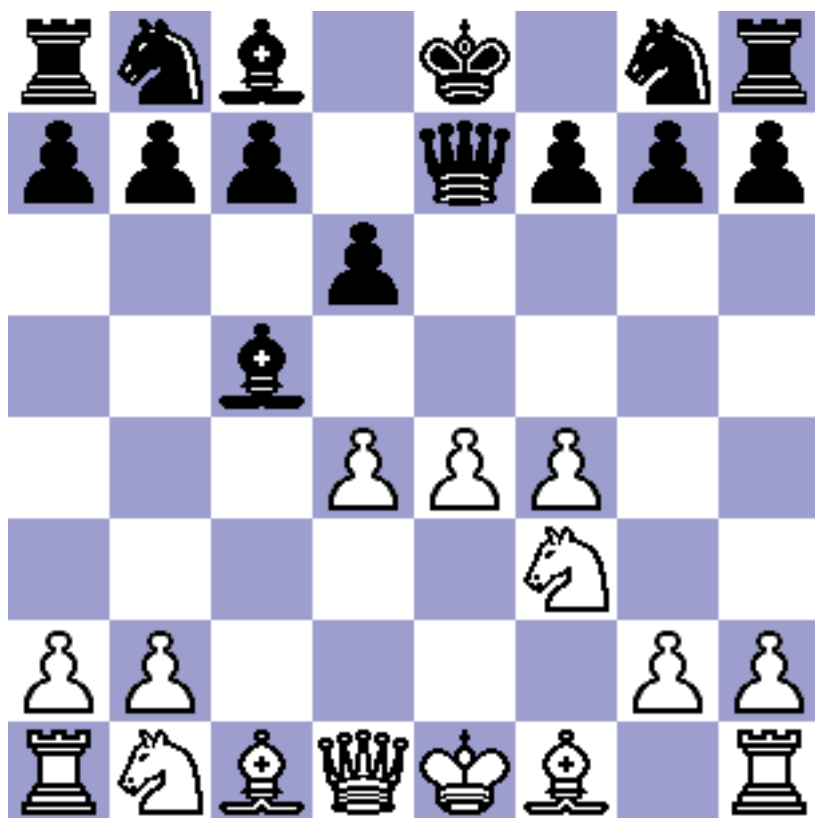
Miniaturki szachowe (6)

Gioacchino Greco

Miniaturki, czyli partie kończące się efektywnym zwycięstwem przed 20-25 posunięciami w swego czasu bardzo poszukiwane przez kibiców sensacją. Szybkie zwycięstwo wymaga bzdury ze strony przeciwnika, bzdury tak poważnego, aby możliwa była natychmiastowa wygrana. Średni poziom amatorów gry szachowej podniósł się znacznie od czasów średniowiecza, ale żadna miniaturka jest wciąż czymś miłym dla oka, czysto pouczającym. Demonstrujemy miniaturki w wykonaniu słynnego mistrza Gioacchino Greco, znacznie wyprzedzającego swojej epoki.

Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
Europa 1620 1-0 C30

1.e4 e5 2.f4 Gc5 3.Sf3 d6 4.c3 He7 Lepsze 4...Sf6. 5.d4 exd4 6.cxd4



6...Hxe4+? Czarne zbyt pośpiesznie zabierają piona. Lepsze 6...Gb4+ i białe muszą grać 7.Kf2. 7.Kf2 Gb4 8.a3 Ga5 9.b4 Gb6 10.Gb5+ Wątny szach, pomagający zmobilizować wieżę. Kf8 11.We1 Strata hetmana jest nieunikniona. 11...Hf5?? 12.We8# 1-0

Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
Europa 1620 1-0 B20

1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.d4 e6 4.a3 bxa3 5.Gxa3 Gxa3 6.Wxa3 Sc6 7.c4 Sf6 Czarne nieostrożnie wysuwają skoczkę na eksponowaną pozycję, bardziej powściągliwie 7...Sge7 8. Sf3 0-0 lepiej

Strona 1 / 3

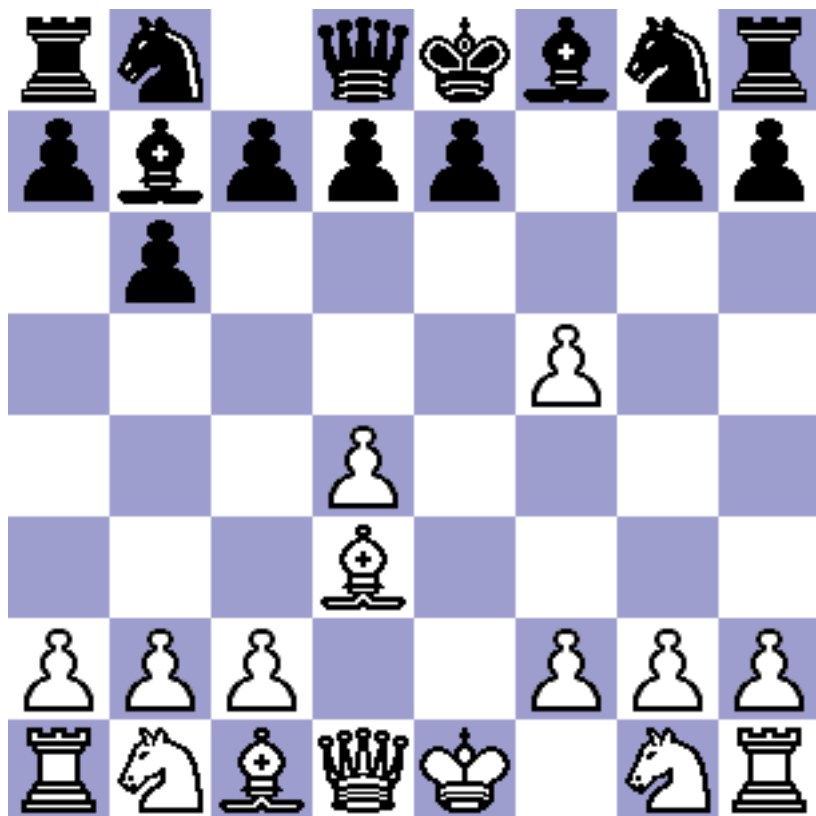
odpowiada?o wymogom pozycji. **8.e5 Sg8 9.f4 Sh6 10.Sf3 O-O** Czarne powinny zadba? o mobilizacj? skoczków: 10...Sf5 11.Sc3 i np. 11...f6 z zawi?zaniem walki w centrum. **11.d5 exd5 12.cxd5 Se7 13.d6 Sg6 14.Hd2 Hb6 15.Sc3 Sf5**Ciekawe by?o 15...Sg4 16.Gd3 a5 z szansami dla obu stron.



16.Sd5 Hb1+ Czarne maj? trudno?ci z wprowadzeniem figur do gry, ca?? nadziej? pok?adaj? w ataku na króla. Po 16...Hc6 17.Wc3 Ha4 18.Gd3 czarne maj? k?opoty ze skoczkami. **17.Kf2 b6 18.Wg1 He4 19.Sc7 Wb8 20.Gd3 1-0**

**Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
Europa 1620 1-0 B00**

1.e4 b6 2.d4 Gb7 3.Gd3 f5? Os?abienie pozycji króla we pocz?tkowej fazie gry bywa cz?stym powodem pora?ek pocz?tkuj?cych szachistów. Lepsze 3...e6 4.Sf3 c5 5.c3 Sf6 i czarne zawi?zuj? walk? w centrum. **4.exf5**



4...Gxg2 5.Hh5+ g6 6.fxg6 Sf6 Prowadzi do natychmiastowego mata. Po 6...Gg7 7.gxh7+ Kf8
czarne jeszcze trwa?y. 7.gxh7+ Sxh5 8.Gg6# 1-0

[Miniaturki](#)

Unikalny ID rozwi?zania: #1482

Autor: : polbase

Data ostatniej aktualizacji: 2012-12-12 12:01