

Miniaturki szachowe (7)

Gioacchino Greco

Miniaturki, czyli partie kończące się efektywnym zwycięstwem przed 20-25 posunięciami w swego czasu bardzo poszukiwane przez kibiców sensacją. Szybkie zwycięstwo wymaga bicia ze strony przeciwnika, bicia 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 swój epok.

Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
Europa 1620 1-0 C54

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gc4 Gc5 4.c3 Sf6 5.d4 Gb6 Czarne powinny wymienić piony: 5...exd4 6.cxd4 a następnie manewrem 6...Gb4+ 7.Gd2 Gxd2 8.Sbxd2 d5 rozpoczą zmagania o pozycję w centrum szachownicy. 6.dxe5 Sxe4 Czarne nie przewidziały repliki przeciwnika, w przeciwnym razie wybrałyby 6...Sg4 choć po 7.Gxf7+ Kxf7 8.Sg5+ Ke8 9.Hxg4 białe mają przewagę.



7.Hd5 Dwie groźby - mata na f7 oraz zdobycia skoczka e4 rozstrzygają. Wtrącenie 7...Gxf2+ 8.Ke2 niewiele pomaga, dlatego czarne poddały partię. 1-0

Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
Europa 1620 1-0 A02

Strona 1 / 3

1.f4 e5 2.fxe5 Hh4+ Hetman wdaje si? w awantur?, lepsze 2...d6. 3.g3 He4 Bezpieczniej by?o utrzyma? hetmana na skrzydle kr?lewskim 3...Hh5. 4.Sf3 Sc6 5.Sc3



5...Hf5 6.e4 He6 7.d4 He7 8.Gg5 Hb4 Czy hetman znalaz? w ko?cu bezpieczn? przysta?? 9.a3 Hxb2 10.Sa4 Po intensywnej w?dr?wce czarny hetman zosta? schwytany. 1-0

Greco, Gioacchino - Nieznany przeciwnik
Europa 1620 1-0 C53

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gc4 Gc5 4.c3 He7 5.O-O d6 6.d4 Gb6 7.Gg5 f6 8.Gh4 g5 9.Sxg5 fxg5 10.Hh5+ Kd7 11.Gxg5



11...Hg7? Katastrofa, po 11...Sf6 czarne mogły z powodzeniem kontynuować obronę, np:
12.Hh6 Wf8 13.f4 exd4, teraz dostają matę w trzy posunięcia. **12.Ge6+ Kxe6 13.He8+ Sge7**
14.d5# 1-0

[Miniaturki](#)

Unikalny ID rozwiązania: #1483

Autor: : polbase

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