

Miniaturki szachowe (20)

Partia w?oska

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.

Partia w?oska ma d?ug? histori?, teoria tego debiutu zawiera mn?stwo znakomicie opisanych wariant?w. Ogromna rozpi?to?? idei strategicznych i taktycznych nosz?ca wsp?ln? nazw? gromadzi w?a?ciwie jakby r?ne debiuty, od nosz?cych charakter pozycyjny powolnych manewr?w, po gwa?towne ataki z po?wi?ceniami materia?u.

Morphy, Paul -- Cunningham, James
London sim blind
1859 1-0 C54

1.e4 e5 2.Gc4 Gc5 3.c3 Sc6 4.Sf3 Sf6 5.d4 exd4 6.e5 He7 S?aby ruch, powszechnie akceptowanym sposobem kontrgry dla czarnych jest 6...d5. 7.O-O



7...Sg8? Czarne nie odnajduj? wariantu 7...Sxe5 8.Sxe5 Hxe5 9.We1 Se4 10.b4 Gd6 11.f4 He7 12.Sd2 f5 13.Sxe4 fxe4 14.Hxd4 Kd8 z mo?liwo?ciami obrony. 8.cxd4 Gb6 9.d5 Hc5 10.Sa3 Sd4 Bardziej odpowiedni? obron? by?o 10...Sd8. 11.Ge3 Sxf3+ 12.Hxf3 Hf8 13.Gxb6 axb6 14.Sb5 Kd8 Kr?l musi wzi?? na siebie ci??ar obrony, czarne figury zgromadzone na ?smej linii nie s? w stanie broni? swego kr?la. 15.Wac1 Pewne szanse ataku dawa?o tak?e 15.He3 Wa4 16.b3 Wa5 17.d6 15...d6 16.exd6 cxd6 17.He3 Wa6 18.Sc7 He7 19.Se6+! 19...fxe6 20.Gxa6

Gd7 21.Gb5 Ke8 Ostatnia pomyłka, po lepszym 21...Gxb5 22.Hxb6+ Ke8 23.Wc8+ Kf7 24.Hxb5 pozycja czarnych tak?e by?a przegrana, ale walka mog?a jeszcze trwa?. **22.dxe6 Sf6 23.Wc8+ 1-0**

Saint Amant, Pierre -- Morphy, Paul
Paris
1858 0-1 C54

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gc4 Gc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Gb4+ 7.Gd2 Gxd2+ 8.Sbxd2 d5 9.exd5 Sxd5 10.O-O O-O 11.h3 Zb?dna profilaktyka, lepiej rozwija? figury, np. 11.Wc1. 11...Sf4



12.Kh2? Po 12.Se4 Ge6 13.Gxe6 fxe6 14.We1 Hd5 15.Wc1 bia?e mia?y ?wietne perspektywy. **12...Sxd4 13.Sxd4 Hxd4** Po zdobyciu centralnego piona czarne szybko organizuj? atak na pozycj? króla. **14.Hc2 Hd6 15.Kh1?** Bardzo s?aby ruch daj?cy czarnym mo?liwo?? stworzenia dodatkowych gró?b. Lepsze 15.Se4 Hh6 16.f3 Gf5 17.Wad1. **15...Hh6 16.Hc3 Gf5 17.Kh2?** Kolejny raz bia?e wykonuj? posuni?cie królem, jednak tym razem prowadzi to do natychmiastowej kl?ski. Pozycj? mozna by?o wzmocni? graj?c 17.Wfd1 Wad8 18.Sf1. **17...Wad8 18.Wad1 Gxh3! 19.gxh3 Wd3!** Wtargni?cie wie?y odcina hetmana od piona h3 i przes?dza o wuniku partii. **20.Hxd3 Sxd3 21.Gxd3 Hd6+ 22.f4 Hxd3 0-1**

Mongredien, Augustus -- Medley, George
London m
1850 1-0 C54

1.e4 e5 2.Gc4 Gc5 3.Sf3 Sc6 4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.e5 d5 7.exf6 Niekorzystna dla bia?ych

wymiana, lepsze 7.Gb5 Se4 8.cxd4. 7...dxc4



8.He2+ Zb?dny szach, lepsze 8.fxg7 Wg8 9.cxd4 Gxd4 10.Sxd4 Hxd4 11.0-0. 8...Ge6 9.fxg7 Wg8 10.cxd4 Ciekawe komplikacje mog?y powsta? po 10.Sg5 Hd5 11.Se4. 10...Sxd4 11.Sxd4 Hxd4 12.Ge3 Gb4+ 13.Kf1 Hxg7 14.g3 Bia?e podejmuj? ryzyko zamkni?cia wie?y na h1, po 14...Gh3+ 15.Kg1 0-0-0 pozycja bia?ych wygl?da na ca?kiem przegrana?. 14...O-O-O 15.Kg2 Gd5+ 16.f3 Wge8 17.Sc3 Gxc3 Silniejsze 17...Gc5 18.Se4 Wxe4! 19.fxe4 Gxe4+ 20.Kg1 Gxe3+ 21.Hxe3 Hxb2 22.Hxe4 Hxa1+ 23.Kg2 Hxa2 z ?atw? wygran?. 18.bxc3 Hxc3 19.Whe1 Wd6 20.Hf2 Wf6 21.Gf4 Wxe1 22.Wxe1 Gxf3+ 23.Kg1 Gc6 24.We7 Hf3? Fatalny b??d, lepsze 24...We6 25.Wxe6 fxe6. 25.Wxc7+ Kd8?? Prowadzi do mata, po 25...Kb8 26.Hxf3 Gxf3 27.Wxc4+ Wxf4 28.Wxf4 bia?e mia?y wystarczaj?c? do zwyci?stwa przewag? materialn?. 26.Hd4+ Ke8 1-0

[Miniaturki](#)

Unikalny ID rozwi?zania: #1496

Autor: : polbase

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