

Miniatutki

Miniatutki szachowe (22)

Kontrgambit Falkbeera

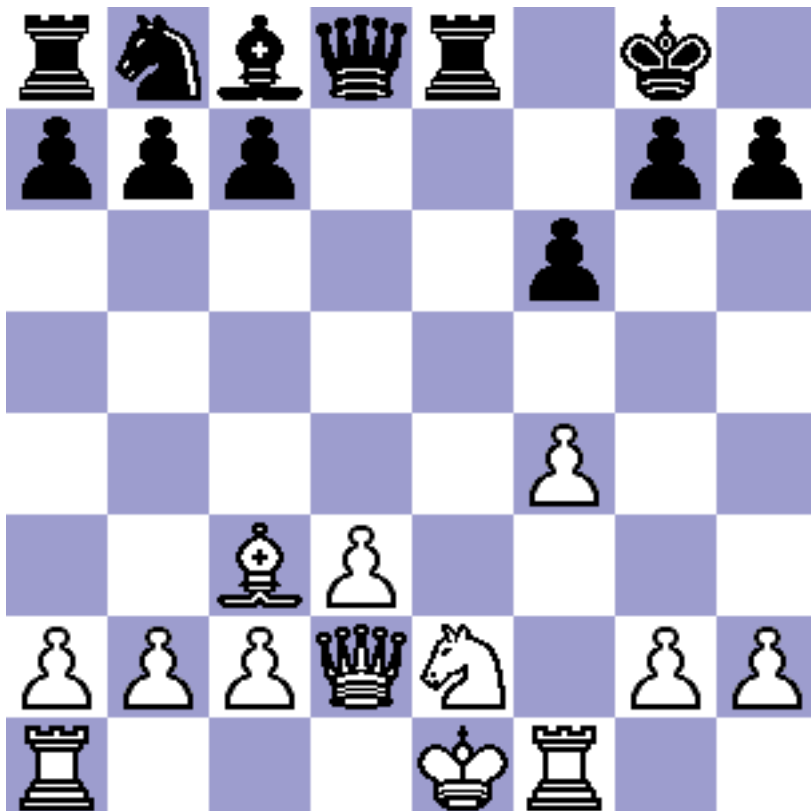
Miniatutki, czyli partie ko?cz?ce si? efektywnym zwyci?stwem przed 20-25 posuni?ciem by?y swego czasu bardzo poszukiwan? przez kibic?w sensacj?. Szybkie zwyci?stwo wymaga b??du ze strony przeciwnika, b??du tak powa?nego, aby mo?liwa by?a natychmiastowa wygrana. ?redni poziom amator?w gry szachowej podni?si? znacznie od czas?w ?redniowiecza, ale ?adna miniatutka jest wci?? czym? mi?ym dla oka, cz?sto pouczaj?cym.

Gambit kr?lewski, bardzo popularny w XIX wieku, poddawany by? wszechstronnym badaniom, jako obiecuj?cy spos?b na uchwycenie inicjatywy. Jednym ze spos?b?w by? kontrgambit 1.e4 e5 2.f4 d5 nosz?cy imi? badacza Ernsta Karla Falkbeera, austriackiego mistrza szachowego i dziennikarza. Po oczywistym 2.exd5 czarne najcz??ciej wybieraj? mi?dzy 2...e4 a 2...c6.

Dzisiaj zajmiemy si? odpowiedzi? bia?ych na 2...e4. Posuni?cie piona ma uniemo?liwi? wyj?cie bia?ego skoczka na f3, w rezultacie bia?e nie mog? zbyt?o liczy? na kr?tk? rozrad?. Zobaczmy konsekwencje posuni?? 4.Sc3 oraz 4.Gb5+.

Schulten, John William -- Kolisch, Ignac
Paris 1860 0-1 C32

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.Sc3 Sf6 5.d3 Gb4 6.Gd2 e3 7.Gxe3 O-O 8.Se2 Gambitowa gra czarnych ma na celu utrzymanie bia?ego kr?la w centrum przy jednoczesnej szybkiej mobilizacji figur. Bia?e graj?c 8.Gd2 We8+ 9.Ge2 Hd6 10.Sf3 szybciej rozwija?y si?y zyskuj?c szans? zrobienia rozrady. 8...We8 9.Gd2 Gxc3 10.Gxc3 Sxd5 11.Hd2 Se3 12.Ge5 Sxf1 13.Wxf1 f6 14.Gc3



Miniatutki

14...g5 Niezbyt bezpieczny sposób rozwijania inicjatywy. Lepsze np. 14...Hd5 15.Kf2 Hc5+ 16.d4 Hd5 17.Kg1 c5. **15.Wf2** Po 15.fxg5 pozycja czarnego króla ulega?a znacznemu os?abieniu. **15...Hd5 16.Kf1 Sc6 17.h3** Bia?e nie odwa?y?y si? zbi? piona 17.Gxf6, cho? odebranie materia?u stawia?o czarne w trudnym po?o?eniu. **17...Gxh3** Wyczuwaj?c niezdecydowanie przeciwnika czarne po?wi?caj? figur?, d???c do os?abienia pozycji bia?ego króla. **18.gxh3?** Silne 18.Sg3 Gg4 19.Se4 - powsta?a gro?ba Sxf6+ - 19...Wxe4 20.dxe4 Hxd2 21.Gxd2 gxf4 22.Wxf4. **18...Wxe2 19.Kxe2 We8+**

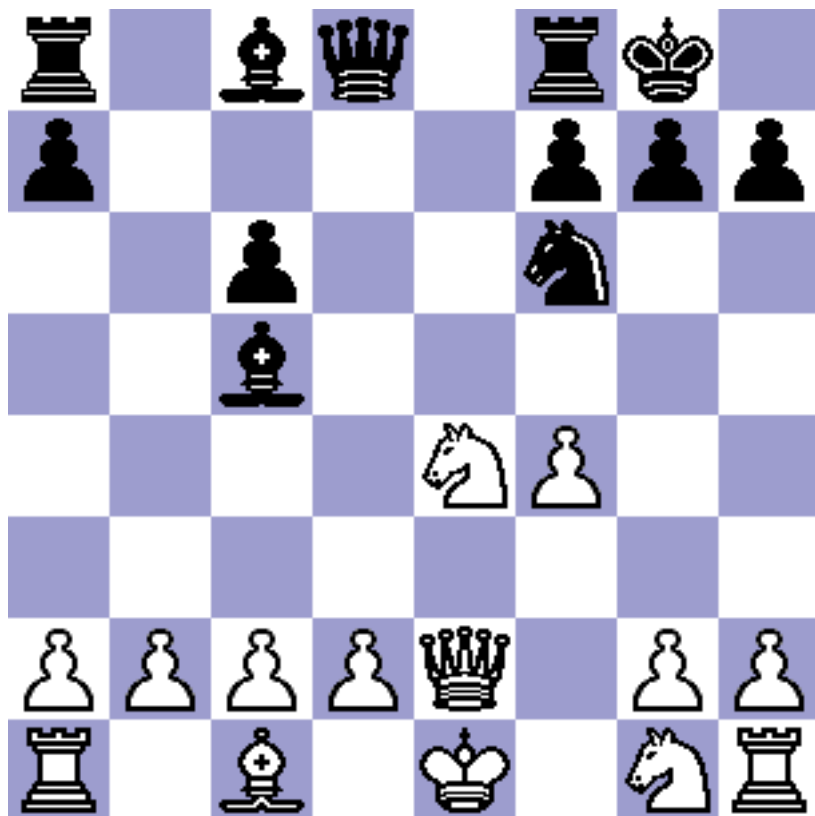


20.Ge5 Bia?e graj? sztamowo i szybko przegrywaj?. Po 20.He3 Wxe3+ 21.Kxe3 Hc5+ 22.d4 Hf5 23.fxg5 Hxg5+ 24.Kd3 gra mog?a si? toczy? przy ciekawie zró?nicowanym materiale. **20...Sxe5 21.He3 Kf7 22.Hg3?** Lepsze 22.Kf1 Sc4 23.Hxe8 Kxe8 24.We1+ Kf7 25.dxc4 Hxc4 26.Wee2 gxf4 27.b2 i dwie wie?e mog? z powodzeniem walczy? z hetmanem. **22...Sc4+ 23.Kf1 Hh1+ 24.Hg1 Hxh3+ 25.Wg2 Sd2+ 26.Kf2 He3# 0-1**

Rosanes, Jacob -- Anderssen, Adolf
Breslau 1862 0-1 C32

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.Gb5+ c6 5.dxc6 Sxc6 6.Sc3 Sf6 7.He2 Gc5 8.Sxe4 O-O 9.Gxc6 bxc6

Miniaturki



10.d3 Biały ma do dyspozycji 10.Sxf6+ Hxf6 11.c3 Gb7 12.Sf3 Wae8 13.Se5 He6 14.d4, choć po 14...Gd6 15.Ge3 f6 16.0-0 fxe5 17.fxe5 Ge7 musiałby się zadowolić rekompensatą trzech pionów za figurę. **10...We8 11.Gd2 Sxe4** Pozostawianie białego króla na środku szachownicy plus silne oddziaływanie wieży po kolumnie "e" daje czarnym przewagę. Ciekawe może być powstanie po 11...Gxg1 12.Wxg1 Gg4 13.He3 Sd5 14.Hd4 f5 - związanie skoczka i wróty - 15.h3 Hh4+ 16.Hf2 Hf6 17.hxg4 fxe4 18.0-0-0 Wab8 i czarne mają inicjatywę. **12.dxe4 Gf5 13.e5** Może być o oddanie piona 13.0-0-0 Wxe4 14.Hd3 He7 15.Sf3, jednak kłopoty pozostawia. **13...Hb6 14.O-O-O Gd4 15.c3** Przygotowuje grunt pod piękny kombinację białych. **15...Wab8 16.b3 Wed8** Bardzo silne 16...Ha5 17.Kb2 Gc5 18.Hc4 Ge6 zmusza białego do kapitulacji. **17.Sf3??** Białe nie dostrzegły groźby maty. Lepsze 17.Kb2 lub 17.g4. **17...Hxb3! 18.axb3 Wxb3** Grozi nieuniknione 18...Wb1 mat. **19.Ge1 Ge3+ 0-1**

Anderssen, Adolf -- Riemann, Fritz
Breslau 1877 0-1 C32

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.Gb5+ c6 5.dxc6 Sxc6 6.Gxc6+ Solidniejsze jest 6.He2. **6...bxc6 7.d3** W dalszym ciągu solidniejsze było 7.He2 Sf6 8.Sc3. **7...Gc5 8.Se2** Sztuczne rozwiązanie stanowiące zapewne eksperyment debiutowy. Bardziej oczywiste było 8.Sc3 Sf6 9.dxe4. **8...Ga6 9.dxe4?** Proste 9.d4 Gc5 10.0-0 nie było groźne dla białych. **9...Hb6**

Miniaturki



10.Kf1? Fatalne rozwi?zanie, mistrz ataku nie czuje si? dobrze w obronie. Lepsze np. 10.c4 Gxc4 11.Sbc3 Wd8 12.Ha4 Gb5 13.Sxb5 cxb5 14.Hb3 cho? pozycja bia?ych by?a daleka od doskona?o?ci. **10...Sf6 11.Sc3 Wd8 12.He1 Hb4 13.b3** Trudno oczekiwa? po takim os?abieniu pozycji poprawy losu, po nieco lepszym 13.a3 Hc4 14.g4 Sxe4 15.Kg2 bia?e mia?y chwil? wytchnienia. **13...Sg4 14.Sa4??** Gruby b??d, nieco przed?u?a?o walk? 14.Hg3. **14...Hxe1+ 15.Kxe1 Gf2+ 16.Kf1 Wd1# 0-1**

[Miniaturki](#)

Unikalny ID rozwi?zania: #1498

Autor: : polbase

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