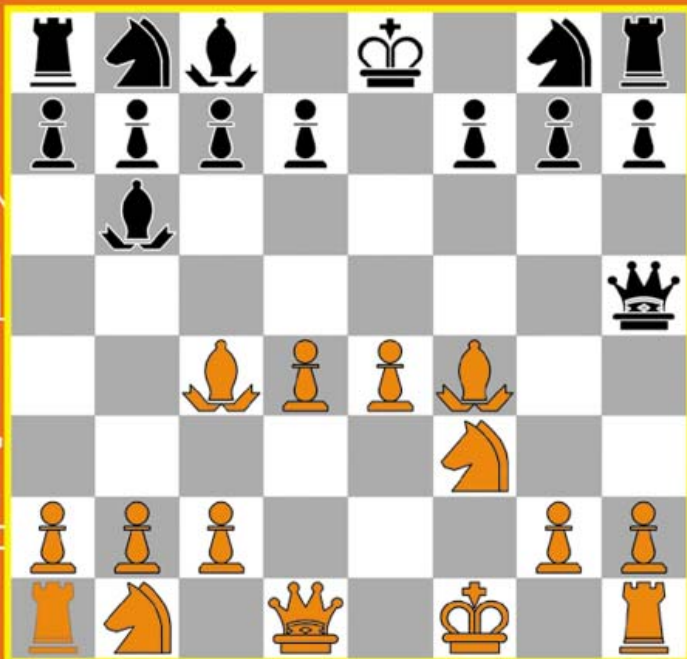


Strategia szachowa

DAWID BRONSTEIN



DAWID BRONSTEIN

Strategia szachowa



Strategia szachowa

Dawid Bronstein

Tłumaczenie: Tomasz Pietrzak

Copyright © 2005 by Wydawnictwo RM

Original English title: *The Modern Chess Self-Tutor*,
first published 1995 by Cadogan Books plc.

All rights reserved

This edition is published by arrangement with Gloucester Publishers plc,
Northburgh House, 10 Northburgh Street, London, EC1V 0AT

Wydawnictwo RM, 03-808 Warszawa, ul. Mińska 25

00-987 Warszawa 4, skr. poczt. 144

rm@rm.com.pl

www.rm.com.pl

Żadna część tej pracy nie może być powielana i rozpowszechniana, w jakiegokolwiek formie i w jakiegokolwiek sposób (elektroniczny, mechaniczny) włącznie z fotokopiowaniem, nagrywaniem na taśmę lub przy użyciu innych systemów, bez pisemnej zgody wydawcy.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w niniejszej publikacji są znakami towarowymi zastrzeżonymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm odnośnych właścicieli.

Wydawnictwo RM dołożyło wszelkich starań, aby zapewnić najwyższą jakość tej książki, jednakże nikomu nie udziela żadnej rękojmi ani gwarancji. Wydawnictwo RM nie jest w żadnym przypadku odpowiedzialne za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem korzystania z informacji zawartych w niniejszej publikacji, nawet jeśli Wydawnictwo RM zostało zawiadomione o możliwości wystąpienia szkód.

ISBN 978-83-7243-451-7

ISBN 978-83-7773-670-8 (e-Pub)

ISBN 978-83-7773-671-5 (mobi)

ISBN 978-83-7773-791-0 (pdf)

Edytor: Tomasz Zajbt

Redaktor prowadzący: Longina Rutkowska

Redakcja: Jan Piński

Korekta: Bartłomiej Działoszyński

Projekt graficzny okładki: Grażyna Jędrzejec

Koordynator produkcji wersji elektronicznej: Tomasz Zajbt

Skład: Marcin Fabijański

Druk i oprawa: Oficyna Wydawnicza READ ME – Drukarnia w Łodzi,
Olechowska 83, (42) 649-33-91, druk@readme.pl, <http://druk.readme.pl>

W razie trudności z zakupem tej książki prosimy o kontakt z wydawnictwem: rm@rm.com.pl

Spis treści

Do Czytelnika	7
1. Schronienie dla króla	11
2. Potęga figur	16
Do czego figurom potrzebne są pionki?	18
Walka na linii demarkacyjnej	21
Goniec	25
Skoczek	43
Wieża	52
Hetman	62
3. Gra pionkami	74
4. Potęga pionków	83
5. Wyprowadzanie figur	89
6. Przekraczanie linii demarkacyjnej	105
7. Koordynacja figur	113
8. Obrona	120
9. Atak	125
10. Mocne i słabe strony pozycji	128
Indeks nazwisk	141

Do Czytelnika

Samouczek jest książką, która pomaga uczyć się bez nauczyciela. Nie oczekuj jednak cudów. Naprawdę możesz się z niej wiele nauczyć, ale tylko pod warunkiem, że nie tylko ją przeczytasz, ale potraktujesz jak osobę, której będziesz nieustannie zadawał pytania – za każdym razem, kiedy czegoś nie zrozumiesz. W tym miejscu radzę, aby powstałe wątpliwości – zamiast rozpatrywać samemu – omawiać z przyjacielem, grupą kolegów lub partnerem w grze, podczas analizy rozegranych partii.

Tak, analiza jest niezbędna. Zapisujcie rozegrane partie – jeżeli nie całe, to chociaż do 12. posunięcia. Starajcie się ocenić otrzymaną pozycję. Jeżeli opinie twoja i twoich kolegów różnią się, rozegrajcie sześć partii zaczynając od powstałej pozycji. Szukajcie błędów oraz notujcie idee, które się sprawdziły oraz silne ruchy partnerów. Pozycja stanie się wtedy jaśniejsza i przekonacie się, kto z was był bliżej prawdy.

Książka nie jest adresowana do osób, które w ogóle nie umieją grać w szachy. Zakłada się, że znasz przynajmniej ruchy figur, zasady gry i zapis szachowy. Opublikowano wiele podręczników, natomiast samouczków powstało znacznie mniej, gdyż jest to trudny gatunek, zarówno dla autora, jak i Czytelnika. Ten samouczek różni

się od innych tym, że partia szachowa jest rozważana w nim jako system, uporządkowany zbiór elementów i wzajemnych zależności między nimi. Elementami systemu są kolejne pozycje, powstałe po posunięciach wykonywanych przez obu graczy. Interakcje pomiędzy pozycjami (elementami gry) są determinowane przez zasady wykonywania posunięć i rzeczywiście wykonane ruchy. Pozwalają na przechodzenie z jednej pozycji do drugiej. W istocie, związki pomiędzy elementami systemu są określane przez idee, plany i cele zawarte w jednym lub kilku kolejnych ruchach – w manewrze lub kombinacji.

Systemowe podejście do szachów zakłada istnienie wcześniej określonego celu i opracowanie sposobów jego osiągnięcia. Jak wiadomo celem partii szachowej jest danie mata królowi przeciwnika, tzn. zaatakowanie króla w taki sposób, aby nie mógł się obronić dozwolonymi środkami: przez pobicie atakującej bierki, zasłonięcie się przed nią (zablokowanie linii działania napadającej figury), lub przez ucieczkę przed jej atakiem, czyli odejście królem w bezpieczne miejsce.

Teraz, kiedy już znasz ostateczny cel partii szachowej, proszę cię, abyś na długo o nim zapomniał. Taka niezwykła prośba ma swoje uzasadnienie. Rzecz w tym, że mniej niż jeden

procent partii kończy się matem. Koniec przychodzi zazwyczaj dużo wcześniej, kiedy jeden z graczy używa przewagę wystarczającą do zamatowania przeciwnika. Oznacza to, że dążenie do osiągnięcia tej przewagi zastępuje chęć zamatowania przeciwnika, co zresztą też nie jest zadaniem łatwym. Może się udać je zrealizować, jeśli przeciwnik popełni błąd, co jest mało prawdopodobne, lub w rezultacie zręcznej, logicznej gry, która wymaga cierpliwości. W istocie rzeczy partia szachowa nie jest zwykłym systemem, ale systemem konfrontacyjnym. Przeciwnik też próbuje zrealizować swój cel – danie mata twojemu królowi i, jak zauważysz, jego cel w żaden sposób nie jest zbieżny z twoim własnym.

Zatem na początku gry nie powinieneś myśleć ani o dawaniu mata, ani o szybkim osiągnięciu przewagi materialnej. Podejście systemowe wymaga zmierzania do celu etapami, a ponieważ partia szachów jest systemem konfrontacyjnym, przez cały czas musisz liczyć się z planami i kontratakami przeciwnika. To oznacza, że nie możesz interesować się wyłącznie daniem mata, ale także powinieneś troszczyć się o bezpieczeństwo własnego króla.

Jeżeli zrozumiałeś te dwie podstawowe właściwości partii szachowej widzianej systemowo – etapowe osiągnięcie celu oraz konieczność zaakceptowania sytuacji konfrontacyjnej – w pewnej mierze stałeś się strategiem. I jest to duży krok w pojmowaniu istoty szachów.

Zróbmy teraz kolejny krok i wprowadźmy pojęcie „zasobów szachowych”. Twoje zasoby, jako „najwyższego dowódcy” armii szachowej to bierki i miejsce na szachownicy. Twoim zadaniem jest dogłębne poznanie tych zasobów, zrozumienie tkwiących w nich możliwości praktycznych – każdej bierki z osobna i działającej wspólnie z innymi – a następnie możliwie najlepsza ich organizacja, rozstawienie i wreszcie dążenie do... Do czego? Do zamatowania króla przeciwnika? Nie! Do stopniowego osiągnięcia swoich celów.

Nadeszła pora na zdefiniowanie podstawowych etapów partii szachowej. Najpierw należy zbudować schronienie dla twojego króla. Nie, nie buduj pałacu, raczej bunkier. A nawet nie bunkier, ponieważ król nie będzie stamtąd strzelał, tylko dobrze chroniony punkt dowodzenia.

Następnie musisz zdecydować, jak ustawić łańcuch swoich pionków, które stworzą szkielet pozycji. Może to być klin wbity na białych lub czarnych polach, albo barykada na drugiej lub trzeciej linii. Możesz też zdecydować się na potyczki i wymiany pionków w środkowej strefie, oczyszczając pole dla swoich figur.

Zależnie od przyjętej struktury pionkowej, będziesz musiał ustawić swoje mobilne zasoby – stopniowo wyprowadzać skoczki, gońce, wieże i hetmana zgodnie z ich przeznaczeniem i twoimi zamiarami.

Po zakończeniu tej fazy gry, powinieneś przygotować się do przekroczenia „linii demarkacyjnej”. Rzecz

w tym, że stosunkowo rzadko będziesz wygrywał partie szachowe, jeśli twoje zasoby będą rozstawione tylko na twojej części szachownicy i nie będą dążyły do wyeliminowania lub osłabienia zasobów przeciwnika. Nie można oczywiście wykluczyć, że przeciwnik sam zdecyduje się zaatakować, a ty, prowadząc skuteczną obronę, tak go osłabisz, że po przeliczeniu pozostałych na szachownicy zasobów, przeciwnik sam przyzna się do porażki. Taką strategię nazwiemy „aktywną obroną”.

Często przychodzi taki moment, że logika nakazuje, aby przebić się przez łańcuch pionków, zdobyć przestrzeń i zaatakować słabe pionki przeciwnika, lub przy wsparciu swoich figur, promować własne. W tym momencie sekretna myśl przebiega ci przez głowę – myśl, która nigdy cię nie opuściła – istnieje przecież nadrzędna reguła, że zwycięzcą jest gracz, który da mata królowi przeciwnika!

Możemy teraz pokazać kolejno etapy osiągania głównego celu gry – podstawowe fazy gry – zgodnie z którymi skonstruowana jest ta książka: budowanie schronienia dla króla, ustawienie łańcuchów pionkowych, wyprowadzanie figur, przekraczanie linii demarkacyjnej, aktywna obrona i atak na króla.

To wszystko wydaje się logiczne, ale może ci przyjść do głowy pytanie: co będzie robił twój przeciwnik, skoro on też ma swoje cele i na każdy twój ruch ma prawo odpowiedzieć swoim, starając się zniweczyć twoje plany?

Istnieją dwie możliwości: (a) będzie prowadził grę posługując się podobnym sposobem rozumowania jak ty, lub (b) już na początku partii będzie usiłował zająć centrum, wymienić pionki, szybko rozwijać figury i przejść do bezpośredniego ataku na króla.

Musisz być przygotowany na każdą z tych ewentualności. Możliwe, że przeciwnik zastosuje jedną ze strategii pośrednich: najpierw zajmie centrum, a następnie stopniowo rozwinie swoje figury, bądź zagra aktywnie nie na skrzydle królewskim, ale na hetmańskim. Prawie na pewno zbuduje schronienie dla swojego króla, ale być może nie będzie ono tak bezpieczne jak zbudowane przez ciebie. Musisz być gotów na podjęcie każdej decyzji. Aby ci w tym pomóc, samouczek odkryje przed tobą całą gamę możliwości bojowych bierok szachowych – każdej z osobna, a przede wszystkim jako członka zorganizowanego oddziału. Stąd też rozdziały o zasobach: „Siła figur”, „Siła pionków”, „Koordynacja figur”, oraz „Mocne i słabe strony pozycji”.

Ten ostatni rozdział może ci się wydać najbardziej interesujący. Opisuje, jak w szachach, podobnie jak w mechanice, współistnieją inercyjne siły akcji i reakcji. Rozsądne gospodarowanie zasobami zapewni twojej pozycji stabilność, tzn. zdolność odpierania zewnętrznych, niszczących sił. Jeśli przeciwnik będzie usiłował rozbić twoją pozycję, zmienić ją w korzystny dla siebie sposób, będzie musiał pokonać „rozdławny moment obrotowy”. Będzie to wymagało od niego za-

angażowania znaczących sił, które trudno zgromadzić i którymi niełatwo kierować. Jeśli będzie usiłował zniszczyć schronienie twojego króla, musi odnaleźć klucz do całej pozycji, a następnie ją rozbić, (jednak nawet zbliżenie się do niej nie będzie proste) Jego atakujące bierki, chcąc nie chcąc, opuszczają swoją bazę, podczas gdy twoje umocnienia będą stały na twoim własnym terytorium.

Wielu szachistów, nie tylko o przeciętnej sile gry, ale nawet mistrzów, nie rozumie i nie docenia potencjalnej siły pozycji. Ilekć partii przegrano z powodu ataków, które rozbiły się o solidną obronę. Trudność bowiem polega na tym, że na szachownicy, tak jak na diagramie, widać tylko zewnętrzny aspekt pozycji – położenie figur – natomiast ich wzajemne relacje giną z pola widzenia, istnieją tylko w twojej głowie.

Za każdym razem, gdy przychodzi twoja kolej na wykonanie posunięcia, musisz dokonać wyboru spośród wielu możliwości. Czyniąc tak będziesz musiał polegać na podstawowych informacjach – odpowiednio usystematyzowanej wiedzy i doświadczeniu, oraz na dostępnej w danej chwili informacji płynącej z pozycji na szachownicy i serii dotychczasowych posunięć. Będziesz wiedziony przez swoje pomysły, upodobania, intuicję i oczywiście skalkulowane na kilka ruchów naprzód warianty. Ale nie na zbyt wiele. Nie wierz tym, którzy

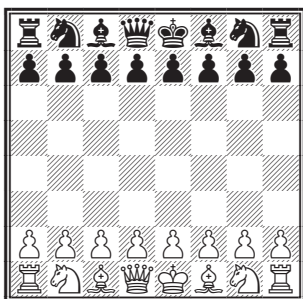
mówią o przewidywaniu dziesięciu najbliższych ruchów. Może się to udać tylko w forsownych wariantach, gdzie dla każdego ruchu istnieje tylko jedna lub dwie efektywne odpowiedzi. Rozgałęzione warianty zazwyczaj nie poddają się tak dokładnej kalkulacji. Jeden z największych myślicieli szachowych, Richard Réti, na pytanie jak daleko liczy warianty, odpowiedział: „jeden ruch naprzód”. W ten lapidarny sposób wyraził ideę, która we współczesnej terminologii brzmi mniej więcej następująco: „Wachlarz możliwości w szachach jest nieskończony, a rzeczywistość nie jest jednoznacznie określona. W takich warunkach, wybór posunięcia nie może się opierać wyłącznie na kalkulacji wariantów”. W większości długich i bardzo długich kombinacji przeprowadzonych przez autora, ich podstawą była nie tyle kalkulacja, co wiara w wewnętrzną siłę pozycji, gotowość zasobów oraz w ich koordynację.

Wybór ruchu jest porównaniem zasobów i celów. Każdą figurę musisz spytać, co może sama osiągnąć, jakiej pomocy potrzebuje od innych bierki i w jakim stopniu jest gotowa im pomóc. Aby dobrze wykorzystać posiadany zasób czasu, musisz to zrobić możliwie najszybciej.

Mam nadzieję, że po tym wprowadzeniu lepiej zrozumiesz układ tego samouczka oraz decydującą rolę, jaką ty sam możesz odegrać, czyniąc tę książkę przydatną dla siebie.

1. Schronienie dla króla

Na początku partii figury i pionki zawsze są ustawione w ten sam, niezmienny od wieków sposób.



Aby ułatwić Czytelnikowi orientację na polach szachownicy, autor zdecydował się oznaczyć pole walki w szczególny sposób.

Ponieważ pierwsza i ósma linia zajmowane są przez figury, nazywanie ich liniami „figur” jest w pełni uzasadnione. Linie druga i siódma zajmowane są przez rzędy pionków, dlatego będziemy je nazywać liniami „pionków”. Linie trzecia i szósta na początku gry są pod tak silnym ostrzałem figur i pionków, że uzasadnionym będzie nazywanie ich liniami „fortyfikacji”. Cienką linię oddzielającą linie czwartą i piątą nazwiemy „linią demarkacyjną”, a pola przylegające do niej będziemy określać „strefą ważnych pól”.

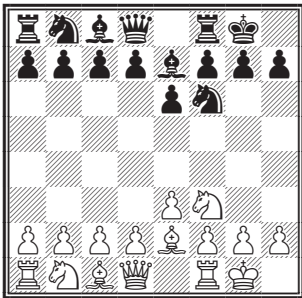
Chciałbym, żebyś zaakceptował moją innowację, ponieważ dzięki nim można dużo łatwiej obserwować i analizować rozwój wydarzeń w poszczególnych partiach oraz ich fragmentach. Żadnych innych zmian w ogólnie przyjętej terminologii szachowej nie zamierzam już wprowadzać.

Aby wygrać, gracz musi przekroczyć linię demarkacyjną i pokonać przeciwnika najpierw w strefie ważnych pól, potem na linii fortyfikacji i w końcu... w sąsiedztwie samego króla.

Chociaż droga do punktu dowodzenia zajmowanego przez króla przeciwnika jest długa i wyboista, każdy gracz ufa, że przy pomocy swojej wyobraźni i wiedzy, nieustępliwości

i uporowi, a także śmiałości i ostrożności zarazem, wcześniej czy później wkroczy do kwatery głównej rywala i będzie miał to szczęście wypowiedzieć sakramentalne „szach i mat”.

By taki dyshonor nie spotkał twojego króla, żeby nigdy nie usłyszał bolesnych słów triumfującego przeciwnika, byś nie musiał obawiać się o własnego monarchę, dobrze jest od samego początku rozgrywki pomyśleć o zbudowaniu dla niego bezpiecznego schronienia.



Nie oznacza to jednak, że takie schronienie musi być budowane od pierwszego posunięcia, ale solidne fundamenty powinny zostać położone już w początkowej fazie gry. Jeśli nie będziesz miał czasu, odłóż prace fortyfikacyjne na pięć do ośmiu ruchów, ale zajmując się wyprowadzaniem swoich sił szachowych, przynajmniej nakreśl w myślach plany domu dla twojego władcy. Można powiedzieć, że budując solidny dom dla niego, budujesz jednocześnie schronienie dla całego szachowego sztabu dowodzenia. Król nie prowadzi wojny sam. Jest jedynie symbolem skutecznej bądź nieefektywnej strategii.

Z tego właśnie powodu w szachach istnieją jak gdyby dwa cele. Możesz po prostu, krok po kroku, metodycznie niszczyć układy komunikacyjne przeciwnika i bez pośpiechu, ostrożnie eliminować jego jednostki bojowe (figury, pionki), bądź możesz szybko i elegancko, błyskawicznym zrywem dopaść nieprzyjacielskiego króla i zmusić jego armię do kapitulacji.

Co trzeba zrobić, aby schronienie było bezpieczne i nie wymagało zaangażowania zbyt dużych sił szachowych do jego obrony? Jednoznacznej odpowiedzi nie ma. Jeśli przykładowo twoje plany zakładają szybki marsz pionkami na skrzydle królewskim, nie polecałbym posyłania tam króla. Jeśli natomiast ustawienie wybrane w debiucie wymaga energicznego ataku na skrzydle hetmańskim, nierozsądne byłoby zrobienie długiej rozszady. Lepiej w tym przypadku zadowolili się spokojną rozszadą na skrzydło królewskie i usunąć w ten sposób króla z burzliwego regionu.

W szachach nie ma jednak niekwestionowanych dogmatów. Niekiedy, w trakcie zażartej walki, gdy króle zostały już schowane w swoich fortecach, może zaistnieć potrzeba rzucenia do walki oddziału pionków. Czasem będą to pionki, które chronią kwatere główną, arsenał i samego króla. Nie wahaj się jednak ani chwili i poślij je do ataku. Kiedy twoje pionki zepchną przeciwnika i stworzą barykadę w strefie ważnych pól, nawet z tego miejsca będą doskonale broniły swojego monarchę. Natomiast przesterzeń, jaka utworzy się za nimi, bę-

dzie doskonałym polem dla manewrowania twoimi figurami. W taki właśnie sposób łańcuchy pionkowe funkcjonują w obronie królewsko-indyjskiej i wielu wariantach obrony sycylijskiej. Jeśli już mówimy o typowych metodach budowy królewskiego schronienia, to z natury dokładnym i ostrożnym graczom, oprócz zwykłej roszady, możemy polecić stworzenie nie tylko schronu, ale prawdziwego pałacu z podwójnymi pionkowymi murami i gwardią przyboczną, w której królowi pomocą służą skoczek, goniec, wieża i cztery pionki.

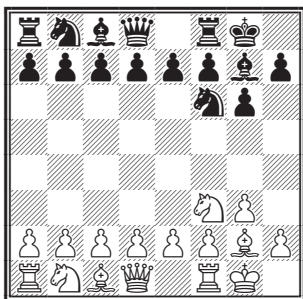


Diagram wyraźnie pokazuje wszystkie zalety takiej twierdzy w porównaniu ze zwykłą roszadą. Czy rzeczywiście można zbudować taki zamek królewski? Oczywiście. Co więcej, analizując posunięcia okaże się, że jest to najprostsza i najłatwiejsza rzecz do zrealizowania. Wystarczy w pierwszym ruchu wyprowadzić swojego skoczka na 1 ♘f3 i nic na kolejnym posunięciu: 2 g3, 3 ♕g2...

Podstawowe sposoby prowadzenia partii szachowej

W dzisiejszych czasach zalew informacji szachowych jest tak ogromny, że nieustannie maleje liczba nie tylko poliglotów, znających wszystkie warianty debiutowe, ale także arcymistrzów, którzy w pełni wykorzystali tę masę wariantów, niekiedy przedstawianą nam pod nazwą teorii debiutów. Tymczasem generalne zasady prowadzenia walki szachowej są bardzo proste.

Siły obu walczących stron rozwijane są w pierwszych posunięciach całkowicie identycznie. Celem gry jest odniesienie zwycięstwa, a żeby to osiągnąć należy zorganizować atak na obóz nieprzyjaciela. Logika podpowiada, że atakowanie całego obozu wroga nie jest konieczne, wystarczy skupić się na jego najbardziej istotnym elemencie: kwaterze głównej nieprzyjacielskiego króla.

Do skonstruowania linii obrony król nie ma do dyspozycji zbyt dużo materiału: kilka pionków, skoczek i gońca. Przydzielenie mu do obrony większej liczby bierok jest ryzykowne i niewskazane. Trzeba przecież również zabezpieczyć bliższe i dalsze drogi dojazdowe do fortecy!

Przez wieki opracowano cały zestaw wskazówek pomocnych przy tworzeniu formacji obronnych. W tym miejscu należy stwierdzić, że nie ma twierdzy nie do zdobycia. Jednak stopień trudności, jakie twój przeciwnik

napotka pokonując twoją obronę, będzie zależał od tego, jak solidnie uformujesz swoje linie obronne.

Dopiero kiedy walczące strony zetną się ze sobą, możemy powiedzieć, że bitwa się rozpoczęła. Wszystko co dzieje się wcześniej, to jedynie manewry mające na celu polepszenie współdziałania pomiędzy pododdziałami szachowej armii. W trakcie przeprowadzania zaplanowanych operacji, przez cały ten czas, musisz obserwować przegrupowania sił przeciwnika i jednocześnie wprowadzać drobne poprawki w swoich działaniach. Większość graczy o tym zapomina.

Trzeba powiedzieć, że nie każdy lubi przyglądać się temu, co robi przeciwnik. Dlatego wielu szachistów ogranicza się do obserwacji rozwoju własnych bierok. W początkowej fazie partii taka taktyka jest do zaakceptowania, ale tylko do momentu, kiedy pierwszy pionek lub figura nieprzyjaciela pojawi się na twojej części szachownicy. Musisz się wtedy zastanowić: po co się zjawiała i dokąd zmierza. Tak czy inaczej, gdy obie armie stoją jeszcze na swoich wyjściowych pozycjach, grający białymi, czyli ten, który rozpoczyna partię, ma do wyboru trzy równorzędne strategie: atak, manewrowanie lub obronę.

W początkowej fazie partii atakować możesz jedynie pionkami. Figury nie są jeszcze gotowe, ponieważ nie mają wystarczającego zasięgu. Atak połączonymi pionkami najlepiej przeprowadzić w centrum. Jeśli bez wsparcia figur rozpoczniesz go na fance,

przeciwnik szybko podejmie środki zaradcze – przejdzie do kontrataku w centrum, przełamie linię frontu i swoimi skoczkami zajmie dogodnie punkty obserwacyjne.

Gdy mamy do czynienia z dobrze bronioną pozycją, same pionki w centrum nie stanowią załączka ofensywy, są raczej osłoną dla własnych figur, które po wyczerpującym marszu mogą tutaj „odpocząć” i przygotować się do nowej kampanii. Widzimy teraz, że wielki francuski gracz Philidor nie był wcale taki naiwny, kiedy twierdził, że pionki są podstawą ataku. Także wtedy, 200 lat temu, pionki nie mogły się cofać i kiedy nie mogły się posuwać naprzód, łańcuchy zastygały, jak robią to dzisiaj, tworząc wygodne ścieżki dla swoich figur. Nie oznacza to jednak, że pionki stojące w centrum nie są niebezpieczne. Nie są niebezpieczne w danym momencie i czarne dobrze to rozumiejąc, nie wyprowadzają swoich sił na ich spotkanie, by nie tworzyć obiektów do ataku, tylko czekają, aż łańcuch pionkowy dojdzie do ich linii obrony. W każdym razie, białe, ustawivszy swoje pionki w centrum, będą umieszczać za nimi swoje figury, kumulując ogromną siłę rażenia i przygotowując się do szturmów z bliższej odległości.

Drugi sposób rozpoczęcia gry, stosowany przez doświadczonych graczy, opiera się na znajomości głównych pozycji obronnych króla nieprzyjaciela. Tworząc w myślach nie tylko zarys, ale całą konstrukcję forticy obronnej, białe bez pośpiechu rozwijają swoje siły wzdłuż linii frontu, tak

aby z daleka uderzyć na twierdzą. Stopniowo, pod osłoną pionków gromadzą nowe siły i nie poruszając się na chybił trafił, ale po ściśle określonych trasach, z jasno sprecyzowanymi celami zmierzają wprost do wybranego punktu. Bardzo trudno przeciwstawić się takiej strategii, ponieważ napastnik stara się całkowicie wyeliminować wszelkie możliwe słabości w swojej strukturze obronnej. Przez długi czas czarne muszą stać na straży, czekając na najmniejszą szansę na kontratak.

Ponieważ gracze zgromadzili ogromne doświadczenie w strategii ataku pionkami oraz w strategii spokojnego rozmieszczania swoich sił wzdłuż linii frontu, mając na celu zwiększenie nacisku na wszystkie pola walki, są eksperci, którzy mówią „Czemu spieszyć się z atakiem? Cze-

mu nie zacząć budować linii obronnych jako pierwszy? Nie jesteśmy ograniczeni liczbą posunięć, mamy dostatecznie dużo czasu na zastanowienie i wreszcie dysponujemy licznymi podręcznikami ze wszystkimi potrzebnymi wskazówkami – zacznijmy zatem prace konstrukcyjne.” I trudno z nimi polemizować – jeśli czarnym, w sytuacji, gdy przeciwnik pierwszy wykonuje posunięcie, udaje się stworzyć różne formy konstrukcji obronnych, dlaczego nie moglibyśmy zbudować twierdzy jeszcze lepszej jakości, bezpieczniejszej i bardziej „ognioodpornej” grając białymi? Rzeczywiście, ci mądrzy gracze mają rację. Ich fortece są nie tylko niemal niemożliwe do zdobycia, ale także wymagają znacznie mniejszego zaangażowania szachowego materiału budowlanego.