

# Festiwal pułapek patowych



W przedstawionej obok pozycji większość **kryteriów oceny pozycji** przemawia na korzyść białych:

- biały pion jest bardziej zaawansowany niż czarny,
- biały król ma więcej przestrzeni niżeli jego oponent,
- oba króle znajdują się w kwadratach pionów przeciwnika.

Białe za wszelką cenę powinny unikać wymiany pionków.

Oczywiste jest więc 1.c7! Zmniejszy się kwadrat piona, do którego czarny król nie ma chwilowo wstępu.

## Analiza pozycji po 1.c7



Czarne mają teraz trzy odpowiedzi:

- zwolnić pole b7 dla króla zagrywając pionem na b6 z szachem,
- zwolnić pole b7 grając pionem na b5,
- zagrać królem na a7 aby nie dostać szacha od nowo dorobionego hetmana.

Ta trzecia metoda jest w końcówkach często stosowana, daje bowiem stronie słabszej spore szanse na pata.

Jednakże **każda** z powyższych reakcja czarnych, przy dalszej nieuważnej grze białych, może doprowadzić do remisu.

## Przebieg wariantów po 1. ... b6+



Czarne zagrały pionem na b6 z **tempem** uwalniając pole b7 dla króla – fig.3.

2.K:b6? - pierwsza pułapka patowa. Pion b6 okazał się pionem **zatrutym** (zatruty pion lub figura to bierka, której pobicie zmienia ocenę pozycji lub nawet wynik rozgrywki) – fig.4.

2.Kb5? - biały król nie zbił piona, ale go zablokował. Tym samym oddał pole b7 czarnemu królowi i biały pion ginie – fig.5,6. Białe powinny wymienić teraz piony ruchem c8H+, żeby nie męczyć się w końcówce K vs K+p. Remis.

## Prawidłowe 2.Ka6!



W odpowiedzi za zadziorne: 1. ... b6+  
prawidłowa reakcja białych to zajęcie  
opozycji.

Pracuję głównie z najmłodszymi i czasem  
słyszę w takim momencie:

- PAT! Udało się! Zremisowałem! Nigdzie  
nie mogę się ruszyć królem!

Niestety. Nie udało się. Stale trzeba  
uświadamiać dzieci, że „król w pacie” to  
nie pat na szachownicy.

Białe mają wolnego piona i właśnie nim  
muszą wykonać teraz posunięcie.



## Białe matują w trzecim ruchu



2.Ka6! b5 3.c8H# - czarne musiały zagrać pionem, po czym natychmiast zostały zamatowane – fig. 8,9.

Na zdjęciach 10 i 11 widać, że sytuacji czarnych nie poprawi również zagranie w pierwszym ruchu pionem o dwa pola do przodu. Białe tak czy inaczej zamatują czarnego króla w trzecim posunięciu.

Cały wariant:

1.c7 b5 2.Ka6(Kb6) b4 3.c8H#

## Analiza pozycji po 1.c7 Ka7

12



Czarny król w nadziei na pata usunął się z ósmej linii.

Teraz białe mają całe spektrum dobrych ruchów.

**Wygrywa** dorobienie hetmana lub wieży (wcale nie rzadki przypadek u dzieci, które nie lubią matować hetmanem, bo ... często patują).

**Wygrywa** np. 2.Kb5 b6 3.c8W! (słaba promocja, dorobienie hetmana patuje!) lub 2.Kb5 b6 3.Kc6 ~ 4.c8H.

**Wygrywa** 2.Kb4 ~ 3.c8H ale **remisuje** 2.Ka4? b5+ 3.K~ Kb7.

Nie czas na eksperymenty. Grajmy 2.c8H.

## Analiza pozycji po 1.c7 Ka7 2.c8H



Po 2.c8H (fig.13) czarne podejmują kolejną próbę patową: 2. ... b6+ (fig.14).

Piona nie wolno blokować: 3.Kb5? pat (fig.15). Należy spokojnie odejść królem na czwartą linię, nawet narażając go na kolejnego szacha.



## Białe matują w szóstym ruchu



Odejście białego króla na czwartą linię (fig.16) powoduje, że czarne znowu muszą zagrać pionem podejmując ostatnią już próbę patową (fig.17).

Jak widać na zdjęciu nr 18 pionek cały czas jest nietykalny.

Cały wariant:

1.c7 Ka7 2.c8H b6+ 3.Kb4 b5 4.K:b5? pat.

Zatrutego piona omijamy szerokim łukiem: 4.Kc5! (fig.19) i matujemy czarnego króla w następnych dwóch ruchach: 4. ... b4 5.Kc6 b3 6.Hb7#.