

Złączone piony przeciwko królowi w rogu



Przytoczona obok pozycja oparta jest na znanym studium XVIII-wiecznego włoskiego szachisty D. L. Ponzianiego z 1769 roku.

Wygląda na to, że białe bardzo łatwo wygrywają. Mają dwa **złączone** piony. Oba są nietykalne (jeśli zginie **odstały** pion b6, jego towarzysz zamieni się natychmiast w figurę).

Jednak same piony nie poradzą sobie bez pomocy swojego króla. Czarny król gotów jest chodzić „tam i z powrotem” po polach a8-b7 pozostając tym samym w kwadracie piona a7.

Uwaga na pułapkę patową!



1.Kb5 – biały król rusza na pomoc pionom (miał jeszcze kilka innych „szybkich” ruchów do wyboru) – fig.2

1. ... Ka8 – czarny zgodnie z planem do rogu – fig.3

Białe na posunięciu nie powinny teraz „poprawiać” pozycji swego króla, umieszczając go na szóstej linii:

2.Ka6?

2.Kc6?

W obu przypadkach następuje pat – fig.4,5

Strefy: bezpieczna i ryzykowna

6



Żółtymi guziczkami na fotografii obok oznaczyłem granice strefy bezpiecznego poruszania się białego króla.

Natomiast czerwonymi – pola, których białemu królowi nie polecamy ze względu na groźbę pata.

W zaistniałej sytuacji biały król powinien wykonać ruch tempowy, utrzymując się na piątej linii.

Ma do wyboru dwa pola: a5 oraz c5.

Wyczekujący ruch białych



2.Kc5! jest nieco lepsze od 2.Ka5, bo daje oszczędność dwóch posunięć. Po dorobieniu hetmana biały król będzie odcinał czarnego od centrum i przypierał go do skraju szachownicy. Matowanie będzie więc bardziej efektywne - fig.7



Fig.8 - czarny król nie ma wyboru – musi opuścić pole w rogu szachownicy (2. ... Kb7).

Ofiara jednego z pionów



Do zwycięstwa wystarczy białym jeden hetman. W związku z tym jeden z pionów powinien zostać poświęcony w celu pogorszenia pozycji przeciwnikowi.

Tutaj jest to **jedyna** droga do zwycięstwa.

3.a8H+! - fig.9

Czarne nie mogą odmówić przyjęcia ofiary na a8 – król musi pobić białego hetmana.

Efekt - elementarna końcówka pionkowa



Wymuszone 3. ... K:a8 (fig.10) dało szansę białemu królowi na poprawienie pozycji.

4.Kc6 – biały król bierze pod kontrolę pole prowadzenia pionka (fig.11)

Kolejny wymuszony ruch czarnych:
4. ... Kb8 (fig.12) sprawia, że biały pion osiąga pole b7 bez szacha (fig.13) i białe wygrywają.