

# Elementarna końcówka pionkowa, ruch czarnych



Powróćmy do wyjściowej pozycji. Tym razem posunięcie przypada na czarne. Król musi ustąpić (oddać/**stracić opozycję**).

Zgodnie z zasadami gry obronnej w tego typu końcówkach powinien zająć pole na linii białego piona – pole e8.

Zagraniem czarnym królem na c8 nie powstrzyma białego piona przed promocją.

# Pozycja po 1. ... Ke8



Czarny król ustąpił na pole e8. Teraz błędem ze strony białych byłby jakikolwiek ruch królem.

Należy oczywiście zagrać pionem. Proszę zapamiętać, że wejście piona bez szacha na siódmą linię przy wspierającym go królu powinno zapewnić białym promocję.

Zagranie pionem na siódmą linię z szachem prowadzi do pata (jak w poprzedniej lekcji).

## Pozycja po 2.e7

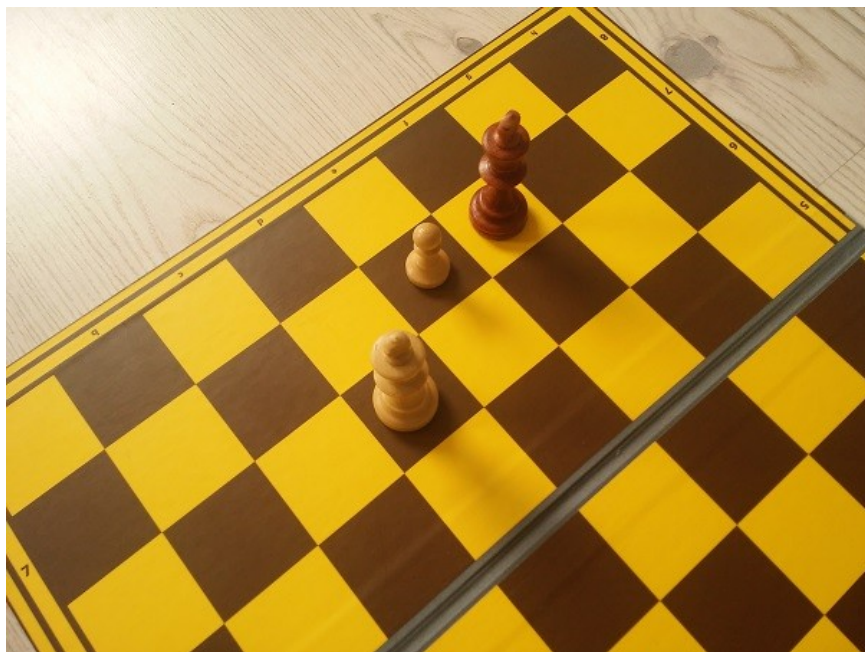


Biały pion zagrał na e7 odbierając czarnemu królowi możliwość ponownego zajęcia opozycji na polu d8.

Obecnie jedynym dostępnym dla niego polem jest f7 i musi odblokować pole promocji.

Brak możliwości utrzymania opozycji oraz zajmowania królem linii prowadzenia białego piona skazuje czarne na porażkę.

## Pozycja po 2. ... Kf7



Czarny król odblokował pole przemiany piona.

Ponad połowa uczniów w wieku 5-6 lat ochoczo przestawia piona na pole e8 i z dumą sięga po czekającego niecierpliwie obok szachownicy hetmana.

Każdy trener widział przynajmniej raz w życiu ten uśmiech tryumfu.

Błąd! Aby promować piona **bezpiecznie** trzeba do końca wspierać go własnym królem.

# Pozycja po 3.Kd7



Biały król zagrał na d7 biorąc pod kontrolę pole promocji piona – e8.

Za chwilę białe dorobią hetmana (wystarczy również wieża).

Czarny król powinien zastosować kolejny element strategii obronnej, mianowicie oddalić się do centrum szachownicy.

I jeszcze dodatkowe zadanie.

Proszę zamatować czarnego króla w sześciu kolejnych ruchach po:

3. ... Kf6 4.e8H Kf5.