

## EKP – biały król na piątej linii



Biały król nie kontroluje pól prowadzenia piona (pola e7 oraz e8).

Aby to uczynić musiałby zająć jedną z sześciu pozycji: d6, d7, d8, f6, f7, f8.

Najbliżej ma do pola d6. Jednak to posunięcie okazałoby się zgubne, o czym na kolejnych slajdach.

Czarne z kolei marzą o zajęciu królem linii białego piona i uniemożliwieniu jego przemiany.

# Pozycja po 1.Kd6?



Białe wzięły pod kontrolę pole e7, jedno z pól prowadzenia piona, i zbliżyły się królem do pola przemiany.

Ruch tylko z pozoru jednak wygląda na silny.

W efekcie pozwoli czarnemu królowi zająć opozycję.

**Znak zapytania** umieszczony w zapisie kwalifikuje posunięcie jako słabe.

# Pozycja po 1.Kd6? Kd8!



Czarne, mając do wyboru trzy różne posunięcia królem, zagrały oczywiście na d8 i „wybiły z głowy” białym marzenia o zwycięstwie.

**Wykrzyknik** użyty w notacji szachowej oznacza silny ruch.

W naszym przykładzie zagranie czarnym królem na d8 jest dość oczywiste, ale początkujący gracz, wykonujący poprawne ale jednocześnie przypadkowe ruchy, ma szanse trafienia 1:3.

# Pozycja po 1.Kc6



Do sukcesu białych prowadzi niezwłoczne zajęcie opozycji.

Przesuwając się na c6 biały król wkroczył na pole **tego samego koloru** co król czarny. Jest to według Kodeksu Szachowego (a ten oparty jest o przepisy FIDE) podstawową przesłanką do uznania wzajemnego ustawienia króli za opozycję.



## Pozycja po 1.Kc6 Kd8



Czarne próbują zapobiec promocji piona ale zmuszone są oddać opozycję.  
Za chwilę biały król zagrywając na pole d6 ponowi opozycję i otrzymamy znaną nam już pozycję zugzwangu.  
Czarne przegrywają.

# Przegląd możliwości białego króla



Wróćmy jeszcze do pozycji wyjściowej naszej prezentacji.

Czerwonym kolorem oznaczono ruchy remisujące. Po wycofaniu białego króla na 4. linię czarny pomaszeruje na e7.

Żółty kolor to synonim straty czasu. Kilkakrotne zagranie białym królem na c5 i powrót skłoni czarne do reklamowania remisu (czarny gra oczywiście Kc8-Kc7-Kc8-Kc7 itd.).

Niespodziewanie dla niektórych wygrywa również **obejście** piona (biały król na e5, a potem na f6).

# „Dotknięta idzie, postawiona stoi”



Ten banalny ale często powtarzany zwrot ma zastosowanie również w naszym zadaniu. Jeśli grający białymi zawodnik sięgnie niecierpliwie do pionka i dotknie go, zgodnie z przepisami będzie musiał nim zagrać.

Wyjątek stanowi sytuacja kiedy, wskutek poruszenia szachownicy, pionek się przewróci albo nie stoi na środku pola (dotyka linii).

**Przed** przywróceniem pionka do właściwego położenia należy powiedzieć „poprawiam”.

Przepis ten bywa nadmiernie wykorzystywany przez niektórych młodych graczy, co prowadzi do konfliktów.



## „Dotknięta idzie, postawiona stoi” - dokończenie



Czarne natychmiast wykorzystują błąd białych i grają królem na d7.

Czarny król zaatakował piona i wobec tego, że jednocześnie zajął opozycję, uniemożliwił białemu królowi jego obronę – remis.

Po zbiciu piona gra kończy się!

Nie wszystkie dzieci o tym wiedzą i próbują jeszcze **wygrać na czas**, jeśli gra toczy się z użyciem zegara szachowego. Jest to niedopuszczalne i obaj zawodnicy powinni otrzymać upomnienie od sędziego.