

# Kwadrat wolnego piona



Przyjrzyjmy się teraz innemu aspektowi końcówek pionkowych.

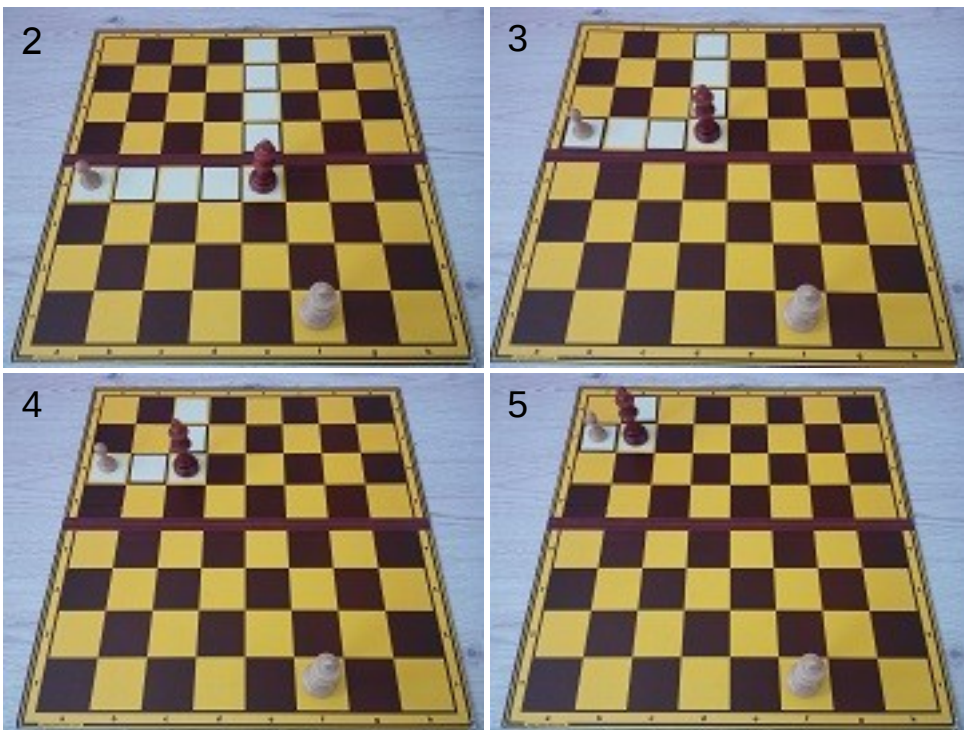
Jasnymi kartonikami zaznaczyłem dwa boki kwadratu liczącego 36 pól (6x6).

Pozostałe boki tworzą pola skrajne szachownicy. Jest to **kwadrat piona**.

Bok tego kwadratu odmierza się licząc liczbę pól jaką ma do przejścia zmiierzający do promocji pion i dodając jeden. Kwadrat zawsze buduje się w kierunku króla przeciwnika.

Pozostaje odpowiedź na pytanie: - *dlaczego biały pion stoi poza kwadratem, który sam stworzył?*

## Kwadrat wolnego piona (cd.)



Odpowiedzią na to pytanie jest 1.a4. Biały pion, mając do wyboru ruch o jedno pole do przodu lub o dwa, wybiera to drugie. Niestety, po 1. ... Ke4 czarny król znowu znalazł się w kwadracie piona (fig.2).

Po każdym posunięciu białego pionka zmniejsza się jego kwadrat i czarne, chcąc uratować remis, powinny w ślad za tym umieszczać w nim swego króla.

Po serii posunięć: 2.a5 Kd5 3.a6 Kc6 3.a7 Kb7 pion został doścignięty i zginie.

Fotografie od 3 do 5 pokazują ten proces. W tym przypadku właściwości geometrii szachownicy przysły w sukurs czarnym.

## Kwadrat wolnego piona (cd.)



Wróćmy do pozycji uwidocznionej na pierwszym slajdzie i dodajmy czarnego piona na polu d5. Z pozoru szanse się wyrównały, bo przecież czarne zyskały dodatkową bierkę.

Jednak, jak się wkrótce okaże, czarny pion stanie na drodze własnego króla, i białego pionka nie da się dogonić.

Białe są na posunięciu.

W poprzednio analizowanej pozycji nie miało znaczenia, czy biały pion skorzysta z przywileju ruchu o dwa pola naprzód czy nie. I tak byłby remis.

Teraz 1.a4 jest bezwzględnie konieczne.

## Kwadrat wolnego piona (cd.)



Po 1.a4 Ke4 czarny król jeszcze się mieści w kwadracie białego piona, ale napotyka na swej drodze przeszkodę i musi stracić tempo (fig.7). Białe wygrywają.

2.a5 d4 – czarne uwolniły pole d5 dla króla, który już jest spóźniony (fig.8)

2. ... Kd4 – czarne próbują obejść swego „od dołu”/dla czarnych „od góry”/ (fig.9).

2. ... Ke5 – czarne obchodzą swego piona „od prawej/lewej”.

Wszystkie te działania spełzną na niczym. I jeszcze ciekawostka. Wielu radzieckich trenerów lubowało się w wojskowych skojarzeniach. Ci nazwaliby czarnego pionka d5 „naszym człowiekiem w obozie wroga”.

## Kwadrat wolnego piona (cd.)



W kolejnej pozycji pojawił się biały pion d4 i dwa **złączone** czarne piony e6 i f7.

Uwagę czarnego króla stale przyciąga **oddalony wolny pion a2** (fig.11).



Grubym błędem byłoby zagranie 1.a4? Ponieważ czarny król, poruszając się po głównej przekątnej z łatwością schwyta piona „a”

## Kwadrat wolnego piona (cd.)

13



Wygrywa 1.d5!

Oddanie pod bicie piona, kilku pionów, figury lub kilku figur nazywa się **poświęceniem** (ofiarą).

Ofiara musi być przemyślana i prowadzić do polepszenia pozycji lub nawet do szybkiego zwycięstwa.

Stanowi nieodłączny element **kombinacji**.

Czarne są w zasadzie zmuszone przyjąć ofiarę (pobić pionem pionka), bo inaczej biały pion d5 szybko dotrze do pola przemiany.

## Kwadrat wolnego piona (dok.)



1. ... e:d5 – czarne przyjęły ofiarę piona (fig.14).

2.a4 – biały pion zmierza do pola promocji (fig.15).

2. ... Ke4 – czarny król wchodzi do kwadratu piona „a” (fig.16).

3.a5 – kwadrat zmniejszył się do 16 pól, a król pozostał daleko poza nim.

Czarne mogłyby podjąć próbę awansu własnego piona (może nawet z matem) po: 2. ... d4 3.a5 d3 4.a6? d2 5.a7 d1H#. Biały król musi wykazać się czujnością i zagrać w czwartym ruchu na e1! aby skutecznie odeprzeć kontrę.