Szalony koń
...ku czci niezwykłej figury szachowej

„Niektóre skoczki nie skaczą, lecz kuśtykają" – mawiał słynny polski arcymistrz, Sawielij Tartakower. W niniejszym artykule przedstawiamy najciekawsze oraz najważniejsze partie, zadania, końcówki i strony internetowe, których głównym bohaterem jest skoczek, najdziwniejsza figura szachowa, czasami kuśtykająca niczym zraniona, bezbronna sarenka, a innym razem wierzgająca i szalejąca po całej szachownicy jak dziki, nieokiełznany mustang.

MF. PAWEŁ DUDZIŃSKI

Figura konika szachowego stanowi wdzięczny temat wykorzystywany w literaturze pięknej, filatelistyce, przy tworzeniu ekslibrisów, plakatów turniejowych czy emblematów, a także w publicystyce szachowej. Z myślą o naszych czytelnikach: nauczycielach, rodzicach i uczniach we wrześniowym numerze „Mata" z okazji rozpoczynającego się nowego roku szkolnego przygotowaliśmy specjalne opracowanie – szachowy panegiryk ku chwale skoczka! Zacznijmy jednak od stron internetowych.

Czy skoczek zdąży dotrzeć do bomby i wysadzić pionki w powietrze?

I „Skoczkowe" strony internetowe

„Crazy Chess"

„Szalone Szachy" to dostępna online gra quasi-szachowa, w której głównym celem jest jak najszybsze zbicie skoczkiem przemieszczających się w dół szachownicy pionków, zanim uciekną one z pola walki. Skoczek porusza się w tradycyjny sposób, podobnie jak zmykające przed nim pionki. Szalony koń zbiera też bonusy w postaci pojawiających się złotych monet, przyspieszenia, niewidzialności, zamrożenia, spowolnienia pionków, spalenia ich przez pioruny itd. Widowiskowym elementem gry jest bomba. Jeśli skoczkowi uda się do niej dotrzeć przed jej zniknięciem, to wysadza w powietrze wszystkie znajdujące się w danym momencie na szachownicy pionki. Po przejściu kolejnego poziomu dzieci mają dużą frajdę, zbierając w nagrodę koniem złote monety. Dzięki grze uczniowie – poprzez wyborną i wciągającą zabawę – uczą się ruchów skoczka, który w bezzwłoczny sposób musi dotrzeć na newralgiczne pola. „Crazy Chess" z łatwością znajdziemy w wyszukiwarce google.pl (np. na stronie: *www.games.yahoo.com/game/crazy-chess-flash.html*).

Problem skoczka szachowego

Na stronie *www.math.edu.pl/problem-skoczka-szachowego* możemy zmierzyć się z tzw. problemem skoczka szachowego. Zadanie polega na przejściu koniem przez wszystkie 64 pola szachownicy, „raz jeden tylko każdego z nich dotknąwszy". Jest to słynny problem, który od wieków spędza sen z powiek szachistom i matematykom, a w ostatnich dziesięcioleciach – również informatykom, którzy tworzą różne algorytmy dróg skoczka. Na przywołanej stronie ustawiamy konia na wybranym przez siebie polu i rozpoczynamy jazdę. Pola, na których skoczek już stanął, zmieniają swój kolor na zielony, natomiast te, które skoczek może jeszcze zająć, oznaczone są symbolem „O". Po prawej stronie widnieje informacja o liczbie wykonanych skoków. W każdym momencie można rozpocząć próbę od nowa. Pod spodem zamieszczony jest link do przykładowych rozwiązań.

Jest bardzo wiele sposobów przejścia skoczkiem przez szachownicę, tylko raz stając na każdym z pól, jednak wcale nie jest tak prosto do nich dojść (i to nie tylko z uwagi na nietypowe ruchy konia). Dla ułatwienia dzieci mogą podejmować próbę na szachownicy o skromniejszych wymiarach, np. 5 × 5 pól, chociaż na jeszcze mniejszych szachownicach (3 × 3 i 4 × 4 pola) nie ma możliwości obejścia całej planszy bez pozostawienia jakiegoś pola niezajętym.

II „Skoczkowe" łamigłówki

Konikówka – szyfr skoczkowy

Inną ciekawą stroną opisującą problem skoczka jest *www.copernikids.pl/eksperymenty/konik-szachowy*. Dowiadujemy się tam m.in., że ścieżka konia szachowego była kiedyś wykorzystywana do szyfrowania tajnych wia-

Diagram 1

23	16	5	10	21
6	11	22	15	4
17	24	1	20	9
12	7	18	3	14
25	2	13	8	19

Diagram 2

m	z	o	e	i
n	p	s	c	t
a	o	M	p	l
s	a	s	t	e
!	a	z	j	o

domości. Tekst do zakodowania wpisywano na przykład po jednej literze (pomijając przerwy między wyrazami) w pola planszy w kolejności ruchów skoczka. Następnie przepisywano litery z planszy rzędami, od lewego górnego rogu i powstawał tekst zaszyfrowany.

a) Na nasze potrzeby stworzyliśmy *Tajny tekst „Mata”* – spróbujcie go odszyfrować!

Na diagramie 1 na s. 17 widoczna jest przykładowa droga skoczka na szachownicy o wymiarach 5 × 5 pól.

Aby odkodować „tajny” tekst, najpierw należy przepisać go na pustą szachownicę (diagram 2 na s. 17) – zgodnie z instrukcją – rzędami, zaczynając od pola w lewym górnum rogu. Podajemy następujący układ liter: **mzoeinpsctaoMplsaste!azjo**

Następnie podążamy ruchem skoczka wg schematu ukazanego na diagramie 1, poczynając w tym przykładzie od dużej litery „M”.

W szaradzie szachowej zwanej „konikówką” równie dobrze moglibyśmy mieć do czynienia tylko z diagramem 2, a klucz do rozwiązania (widoczny na diagramie 1) należałoby odnaleźć samemu. Podana byłaby tylko litera startowa – „M”.

Rozwiązanie szyfru: „Mat to najlepsze czasopismo!”.

• • •

b) Odczytaj następującą konikówkę, poczynając od największej litery „S”, a kończąc na najmniejszej literze „T”. Poruszaj się ruchami skoczka.

S	M	A
C		T
A	Z	H

Odpowiedź: Szach mat.

• • •

c) Spróbuj przejść skoczkiem przez całą szachownicę o wymiarach 3 × 3 pola (pomijając literkę „X”), 5 × 5 i 8 × 8, tylko raz stając na każdym z pól.

• • •

d) Ile najwięcej skoczków można ustawić na pustej szachownicy tak, aby się wzajemnie nie atakowały?

Odpowiedź: 32 – na wszystkich białych lub na wszystkich czarnych polach.

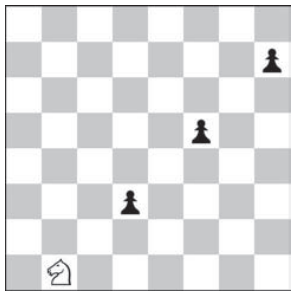
• • •

e) I jeszcze dwa ćwiczenia polecane przez dwunastego mistrza świata, Anatolija Karpowa. Polecenie brzmi: w jak najmniejszej liczbie posunięć zbij wszystkie pionki skoczkiem (uwaga – pionki mogą bić, ale poza tym stoją nieruchomo!).

Ćwiczenie 1

Przykładowe rozwiązanie: ♘g3-h5-g7-f5-e7-d5-c7-b5-a7-c6-a5-b7-c5-d7-e5-f7-g5. Razem 17 posunięć. Skoczek wykonywał 2-ruchowe manewry w celu zbicia każdego z pionków, oprócz pionka a5 (z pola b5), kiedy to musiał zrobić manewr 3-posunięciowy.

Ćwiczenie 2



Przykładowe rozwiązanie: ♘c-3-d1-b2-d3-e5-f3-h4-f5-g3-h5-f6-h7. Razem 12 posunięć. Na zbicie każdego z trzech pionków skoczek musiał wykonać manewr 4-ruchowy.

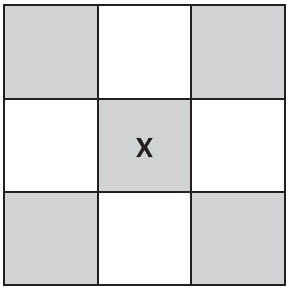
III Ciekawe partie

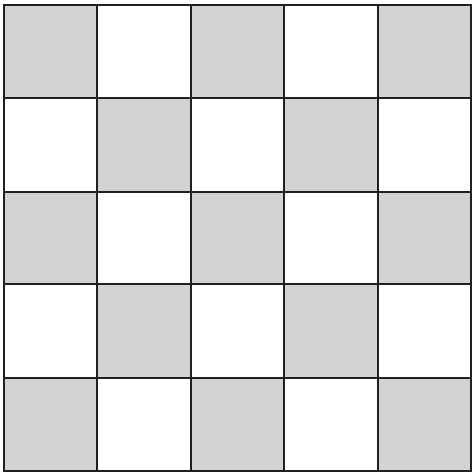
Na początek partia-żart i „skoczkowe szaleństwo” w wykonaniu zawodnika, który plasuje się obecnie w ścisłej czołówce światowej – reprezentanta USA Hikaru Nakamury.

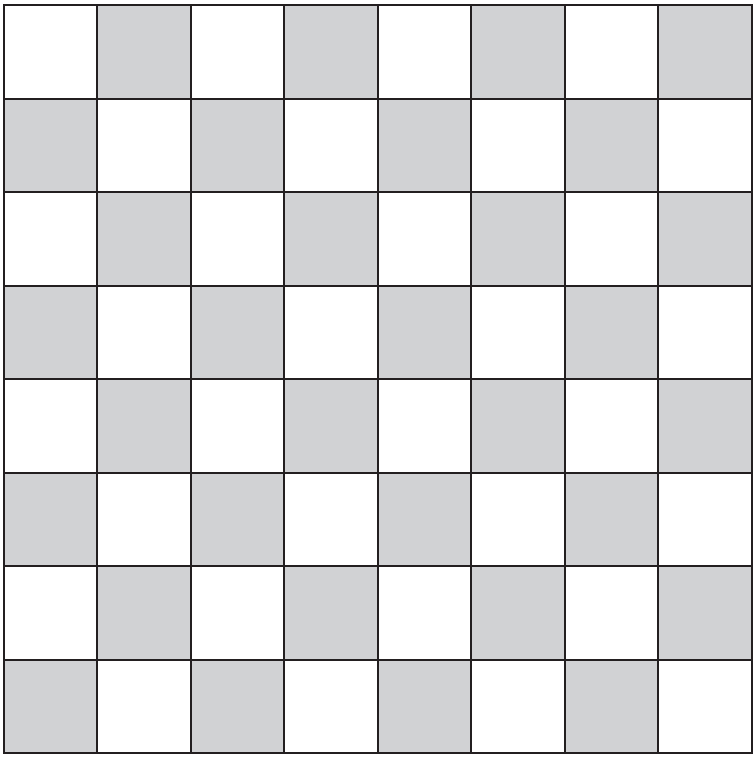
W partii z komputerem „Crafty”, mając już wygraną pozycję („Crafty” najwidoczniej nie miał zaprogramowanej możli-

Wierszyk o skoczku: „Dwa do przodu, jeden w bok – taki jest konika skok!”.

DIAGRAMY DO ZADANIA C)



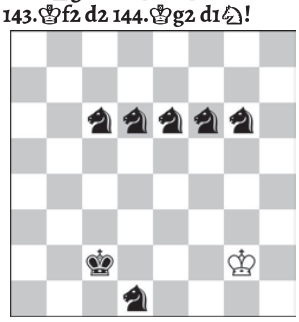




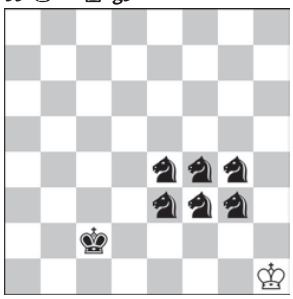
wości poddania się), postanowił zamatować swego elektronicznego przeciwnika chmarą dorobionych koni. Przegląd tej partii rozpoczynamy dopiero od 93. posunięcia, gdyż wcześniej trwały typowe dla gry z programem manewry wyczekujące.

□ Crafty (komputer szachowy)
■ Hikaru Nakamura (2664)
ICC blitz, 2007, A00

93...a1♘!
Oczywiście szybciej matowało dorobienie hetmana. Wykrzyknik dla Hikaru za poczucie humoru!
94.♔e3 ♔c6 95.♔f3 ♘ab3 96.♔g4 ♘d4 97.♔g5 ♘de6+ 98.♔f5 ♔d7 99.♔g4 b5 100.♔f3 b4 101.♔g3 b3 102.♔f3 b2 103.♔g4 b1♘!
Mamy już trzy skoczki na szachownicy.
104.♔f5 ♘a3 105.♔g4 ♘b7 106.♔f5 ♘f8 107.♔e4 ♘d8 108.♔d3 ♘b5 109.♔c4 ♘a7 110.♔d3 ♘c8 111.♔e4 ♔e6 112.♔e3 d5 113.♔d2 c5 114.♔d1 e4 115.♔c2 d4 116.♔b2 ♔d5 117.♔c1 c4 118.♔d2 e3+ 119.♔e1 ♔e4 120.♔f1 d3 121.♔e1 c3 122.♔d1 c2+ 123.♔c1 e2 124.♔d2 ♔d4 125.♔e1 c1♘!
Czwarty skoczek na desce zapowiada niezłą jazdę!
126.♔d2 ♘b3+ 127.♔e1 ♔c3 128.♔f2 ♘c5 129.♔e1 ♘ce6 130.♔f2
Kto wpadnie na następny ruch, jaki zrobił Amerykanin japońskiego pochodzenia?
130...♘c7!
Bardzo sprytnie. Czterokrotny mistrz USA postanawia przezornie trzymać swe stado w jednym miejscu – z pewnością nie chce, aby konie rozpierzchły się po czarno-białej polanie!
131.♔f3 e1♘+!
Jest i piąty konik. Każde dorobienie skoczka opatrzone jest wykrzyknikiem – jako silny w tej pozycji (przynajmniej ze „skoczkowego" punktu widzenia) ruch.
132.♔f2 ♘c2 133.♔f1 ♘e8
Uroczysta akademia na szachownicy – wierzchowce w jednym rzędzie.
Kompania, krok do przodu!
134.♔g2 ♘fe6 135.♔f2 ♘f6 136.♔f3 ♘d6 137.♔g3 ♘c6 138.♔g2 ♘2d4 139.♔h3 ♘4f5 140.♔g2 ♘fe7 141.♔f2
Wszyscy do szeregu!
141...♘g6 142.♔e1 ♔c2 143.♔f2 d2 144.♔g2 d1♘!



Najmłodsze dziecko w końskiej rodzinie...
145.♔f1 ♘c3 146.♔f2 ♘cd5 147.♔g2
A teraz do ataku!
147...♘ce5 148.♔g1 ♘de4 149.♔g2 ♘d4 150.♔g1 ♘gf4 151.♔h1 ♘fg4 152.♔g1 ♘de3 153.♔h1 ♘df5 154.♔g1 ♘f3+ 155.♔h1 ♘fg3#



Pozycja warta uwidocznienia. Czarna kawaleria była nie do zatrzymania – biały król wywiesił... białą flagę. „Knightmare!" – napisał jeden z kibiców komentujących ten pojedynek (*gra słów: nightmare – ang. koszmar; knight – skoczek szachowy* – przyp. aut.).
Niestety, od czasu rozegrania tej partii komputery poczyniły niesamowite postępy...
(0–1).

• • •

Kolejnej rozgrywce nie bez powodu nadano nazwę „Dzikie konie", choć śmiało można by ją również nazwać „Skoczki kamikaze"!

□ Staniszewski
■ Nikonow
Moskwa 1981, B30

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 e6 4.♗×c6 b×c6 5.d3 g6 6.0-0 ♗g7 7.e5 ♘e7 8.♘c3 0-0 9.♘e4 d5 10.♘×c5 ♘f5 11.d4 ♖b8 12.♗g5 ♕c7 13.b3 ♖b6 14.♔h1 a5 15.♕d2 ♗a6 16.♖g1 h6 17.♗f6 ♗×f6 18.e×f6 ♔h7 19.g4 ♘d6 20.♖ae1 ♗b5 21.♕f4 ♕d8 22.♖e3 ♘e8

Zaprezentowana pozycja przeszła do annałów ze względu na niezwykłą, podwójną ofiarę skoczków, którą białe wykonały w celu odciągnięcia czarnego hetmana od punktu f6 i obrony pozycji własnego króla. Można się spierać co do zasadności tego planu (w grę wchodziły i inne atakujące ruchy), jednak idea białych z pewnością jest widowiskowa.
23.♘d7!
Pierwszy szalony koń oddaje swe życie na polu chwały.
23...♕×d7
A teraz drugi ochotnik zmierza ku swemu przeznaczeniu...
24.♘e5 ♕d8
...i wskakuje na to samo pole, co poprzednik – pod atak hetmana.
25.♘d7 ♕×d7 26.♖h3 h5 27.g×h5 g5 28.♕×g5 ♕d8?
Powrót królowej na pierwotną pozycję nie okazuje się być najszczęśliwszy. W kontekście wariantu, który nastąpił, najlepsze było oddanie gońca przez 28...♗f1 lub trochę później – 29...♗f1.
29.h6 ♕×f6? 30.♕g7+!!
Piękne poświęcenie hetmana, rzecz jasna za skoczka, aby za chwilę reaktywować jednego z tych, którzy tak bardzo poświęcili się dla wspólnego celu.
30...♘×g7 31.h×g7+ ♕h6

32.g×f8♘+!!
Dwa wykrzykniki za preferencję skoczka. Mniej sprawiedliwe wydawałoby się przywrócenie do życia hetmana, choć także doprowadziłoby to do mata w kolejnym posunięciu.
32.♔h8 33.♖×h6# 1–0.

• • •

Koń w galopie potrafi zamatować już w 6. ruchu!

□ Paul Keres
■ Edward Arłamowski
Szczawno-Zdrój, 1950 r., B10

1.e4 c6 2.♘c3 d5 3.♘f3 d×e4 4.♘×e4 ♘f6 5.♕e2!? ♘bd7??

6.♘d6# 1–0.

• • •

Okazuje się, iż nie tylko Edward Arłamowski wpadł w zastawioną przez Keresa w 5. posunięciu pułapkę, ale byli też i inni nieszczęśnicy, którzy skończyli partię zanim tak naprawdę ją rozpoczęli.
Najbardziej jednak „skoczkowym" debiutem jest debiut czterech skoczków. Celowo prezentujemy dość nietypową kolejność pierwszych ruchów – cztery wyjścia skoczkami.
1.♘f3 ♘f6 2.♘c3 ♘c6 3.e4 e5

Najpopularniejszą kontynuacją jest teraz **4.♗b5**, na co można odpowiedzieć agresywnie **4...♘d4**, przechodząc do systemu opracowanego przez na-

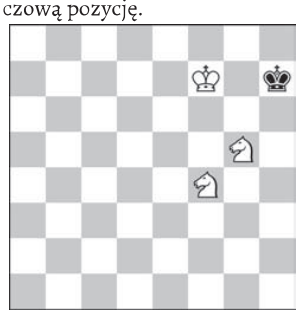
Skoczek szachowy w różnych językach: język polski – S (w notacji szachowej) = Skoczek, j. angielski – N = Knight, j. niemiecki – S = Springer, j. rosyjski – K = Конь, j. francuski – C = Cavalier, j. hiszpański – C = Caballo, j. włoski – C = Cavallo, esperanto – Ĉ = Ĉevalo.

szego słynnego rodaka Akiwę Rubinsteina. Jeśli czarne skuszą się na pionka, to białe dość szybko odrabiają straty: **5.♘×e5 ♕e7 6.f4 ♘×b5 7.♘×b5 d6 8.♘f3 ♕×e4+** z równą grą.

IV Maty skoczkami

W przeciwieństwie do pary gońców, a także jednego gońca i skoczka, dwa skoczki nie mogą zamatować wespół z królem samotnego monarchy przeciwnika. Chyba, że...

No właśnie, zobaczmy kluczową pozycję.

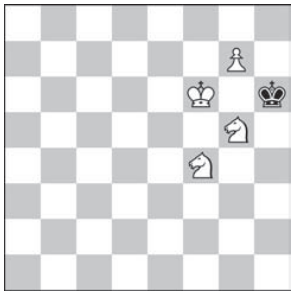


1...?

Czarne mają tutaj wybór między odejściem **1...♔h6**, co z pewnością doprowadziłoby partię do remisu, i „samobójczym" zejściem do rogu: **1...♔h8** z matem po **2.♘g6#**.

• • •

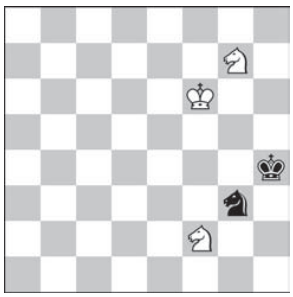
Sytuacja trochę się zmienia, gdy na desce znajduje się większa liczba bierek.



1.? Mat w 1 ruchu

Białe matują dzięki „słabej" promocji piona na skoczka **1.g8♘!#**. Dorobienie hetmana, wieży lub gońca doprowadziłoby do pata, czyli remisowego zakończenia partii.

• • •



1.? Mat w 2 ruchach

1.♔g6! Wyczekujące posunięcie, a dodatkowo król przejmuje kontrolę nad polem h5 (zwalniając od tego obowiązku skoczka z g7). Po dowolnym odejściu czarnego skoczka nastąpi **2.♘f5#**.

• • •

1.? Mat w 6 ruchach

Król czarnych znajduje się w pułapce, dlatego można spokojnie „odpuścić" piona h4 i przybyć skoczkiem do kluczowego miejsca na szachownicy. **1.♘f4! h3** Niewiele zmieniłoby posunięcie 1...♔a7. **2.♘d5 h2 3.♘b6+ ♔a7 4.♘c8+ ♔a8 5.♘d7** (lub ♘a4) **h1♕ 6.♘db6#.**

• • •

Zamatować może i jeden skoczek, zwłaszcza gdy przeciwnik posiada bandowego pionka, który może zablokować własnego króla. Poniższą pozycję już w 1634 r. przeanalizował włoski mistrz Alessandro Salvio.

Białe matują niezależnie od tego, kto jest na posunięciu

Gdy pierwszy ruch przypada na białe, gra może mieć następujący przebieg: **1.♘f6 ♔h1** (1...g5 2.♘g4+ ♔h1 3.♔f1 h2 4.♘f2#) **2.♘g4 h2 3.♔f1 g5 4.♘f2#.** Po ruchu czarnych jest ociupinkę trudniej: **1...♔h1** (1...g5 2.♘f6 ♔h1 3.♘g4 h2 4.♘e3 g4 5.♘f1 g3+ 6.♘×g3#) **2.♘f6 ♔h2 3.♘g4+ ♔h1 4.♔f1 g5 5.♔f2 h2 6.♘e3 g4 7.♘f1 g3+ 8.♘×g3#.**

V Niezwykłe studia i zadania z kompozycji szachowej

André Chéron – w latach 20. XX wieku trzykrotnie zdobywał tytuł mistrza Francji, a także reprezentował swój kraj na Olimpiadzie Szachowej w Londynie w 1927 r. Z powodu problemów zdrowotnych 20 lat swego życia spędził w sanatoriach. W tym czasie napisał fundamentalne 4-tomowe dzieło o grze końcowej, a także komponował studia szachowe. Przyjrzyjmy się dwóm z nich.

WWW.WIKIPEDIA.PL

André Chéron (1895-1980)

André Chéron, 1952

Białe zaczynają i wygrywają

1.♘g7+!! Zaskakujące! Skoczek dobrowolnie ustawia się na polu atakowanym przez skoczka przeciwnika, szachując jednocześnie króla. **1...♘×g7** Niewiele pomogłoby odrzucenie ofiary i podejście królem: 1...♔f7 2.♘×f5 ♔f6 3.h6! i nie można zbić skoczka, bo pionek ucieknie w stronę linii przemiany. Plan białych polegałby teraz na podejściu własnym królem i wypędzeniu czarnego króla z rogu przy pomocy skoczka (trzeba tylko uważać, aby za szybko nie pchnąć pionka na h7, bo pojawiłyby się motywy patowe). **2.h6 ♔f7 3.h7! ♔g6 4.h8♕ 1-0.**

• • •

Chéron ułożył też zadanie „bajkowe", w którym białe, aby wygrać, muszą dorobić aż osiem skoczków!

André Chéron, 1964
„Journal de Genève"

Białe zaczynają i wygrywają

1.b8♘+ ♖×b8 2.a×b8♘+ ♔d6 3.c8♘+ ♔e6 4.d8♘+ ♗×d8 5.e×d8♘+ ♔f6 6.g8♘+ ♖×g8 7.h×g8♘+ ♔g6 8.f8♘# mat!

• • •

Fantastyczne zadanie „skoczkowe" skomponował również Heinrich Friedrich Ludwig Meyer. Dwa skoczki gonią w nim króla przeciwnika przez całą szachownicę dookoła.

Skoczek według encyklopedii „Szachy od A do Z" – koń, konik, jedna z lekkich figur w szachach, oznaczana jest w notacji symbolem literowym S, a na diagramach symbolem graficznym ♘. Jest figurą, która może rozpocząć partię wysuwając się przed szereg pionków. W pozycji wyjściowej oba skoczki białe stoją na polach b1 i g1, zaś czarne na b8 i g8. Atakuje na szachownicy maksymalnie osiem pól i minimalnie (w rogu) dwa. Od jego ataku nie ma możliwości osłony i zaatakowana bierka musi wykonać posunięcie, o ile ma uniknąć bicia oraz jeśli nie można zabić atakującego skoczka. Odgrywa to istotną rolę np. w wypadku szacha, podwójnego szacha lub równoczesnego zagrożenie dwóm lub więcej figurom przeciwnika. Jego wartość równa się mniej więcej wartości gońca lub trzech pionków. (...) W przeciwieństwie do innych figur (poza królem) mających ruchy dowolnej długości, ten ma ruch wymierny i stały o charakterystycznym zygzaku. Jest to ruch pośredni między ruchami dawnych figur arabskich – wieży i gońca. Ze względu na swój charakterystyczny sposób poruszania się, możliwości przeskakiwania i swobodnego obiegu po szachownicy, stał się atrakcyjną, chętnie wykorzystywaną figurą w kombinacjach w grze praktycznej i problemistyce.

„Epicka walka szachowa w 3D" na YouTube

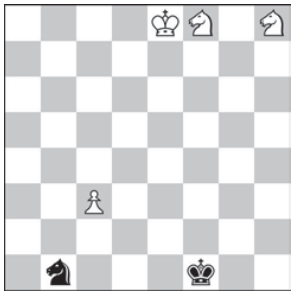
H.F.L. Meyer, 1882
A Complete Guide to the Game of Chess

Białe zaczynają i remisują

Skoczki rozpoczynają swój taniec z monarchą: **1.♘f5+ ♔d7 2.♘e5+ ♔c8 3.♘e7+ ♔b8 4.♘d7+ ♔a7 5.♘c8+ ♔a6 6.♘b8+ ♔b5 7.♘a7+ ♔b4 8.♘a6+ ♔c3 9.♘b5+ ♔d3 10.♘b4+ ♔e2 11.♘c3+ ♔f2** Nie można odejść 11...♔e1 z uwagi na mata po 12.♘d3#. **12.♘d3+ ♔g3 13.♘e4+ ♔g4 14.♘e5+ ♔f5 15.♘g3+ ♔f6 16.♘g4+ ♔e7 17.♘f5+** i dalej w ten sam sposób, z trzykrotnym powtórzeniem pozycji i remisem.

• • •

Emanuel Lasker, 1894
„Nowoje Wriemia"



Białe zaczynają i wygrywają

Urodzony w Barlinku drugi mistrz świata także parał się układaniem studiów i zadań szachowych. W zaprezentowanej pozycji należy utrzymać przy życiu pionka, który – prześladowany przez konia – zmierza do pola przemiany: **1.c4 ♘d2 2.c5 ♘b3 3.c6 ♘d4 4.c7 ♘b5! 5.c8♘!** Precyzyjny ruch. Promocja na hetmana doprowadziłaby do remisu: 5.c8♕?? ♘d6+ (podwójne uderzenie – widełki) 6.♔d7 ♘×c8 7.♔×c8, gdyż wiemy już, że dwa skoczki, przy prawidłowej obronie przeciwnika, nie mogą zamatować króla na pustej szachownicy. Trzy skoczki kontra jeden skoczek to z kolei teoretyczna wygrana strony silniejszej, więc białe zwyciężają **(1-0)**.

• • •

M. Gogbieraszwili, 1976
Drużynowe Mistrzostwa ZSRR

Białe zaczynają i wygrywają

Jest to dosyć skomplikowane studium. Jedyna prowadząca do zwycięstwa kontynuacja przebiega po: **1.♘f7+!!** (nic nie dawało 1.e8♕? a1♕ 2.♘f7+ ♔h7 3.♘fg5+ ♔h6 4.♘f7+ ♔h5 5.♕b5+ ♔h4 6.♕g5+ ♔h3 7.♕e3+ itd. z remisem) **1...♔h7 2.e8♘!!** (2.e8♕? a1♕) **2...e1♘+ 3.♔b3!! a1♘+ 4.♔a2!! ♘f3 5.♔×a1 a2 6.♔×a2**

6...♘f3-dowolnie 7.♘eg5#, 6...♘g8-dowolnie 7.♘f6#, 6...♘g6-dowolnie 7.♘f8# (1-0).

W książce *1000 шахматных этюдов* Jakow Władimirow podsumowywał tę pozycję następująco: „Studium-groteska – w finale na desce sześć (!) skoczków".

VI Zadania retrospektywne

Zadania retrospektywne to takie, w których trzeba cofnąć się w czasie i wykoncypować, jakie wydarzenia miały miejsce na szachownicy wcześniej, a nie odgadnąć najlepsze posunięcie lub ciąg posunięć, który ma nastąpić. Na wczesnym etapie nauki tego typu zadania mogą silnie intrygować dzieci, ale istnieje też ryzyko, że nie do końca zrozumieją one polecenia i nie będą potrafiły wdrożyć się do odmiennego, a zarazem tak abstrakcyjnego sposobu myślenia. Podajemy zatem dwa względnie proste przykłady.

a) Zakładając, że na posunięciu są teraz białe, należy wydedukować, jaki był poprzedni ruch czarnych i poprzedzający go ruch białych.

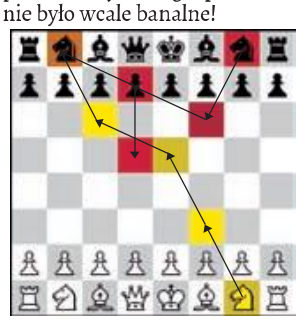
Raymond Smullyan
Zagadki szachowe Sherlocka Holmesa

Odpowiedź: Ostatni ruch czarnych polegał na zabiciu królem z a7 białej bierki na a8. Ta bierka musiała wcześniej wykonać ruch schodząc z przekątnej g1-a7 i odsłaniając szachującego gońca. Jedyną figurą, która mogła tego dokonać był oczywiście... skoczek z b6! Dodajmy, iż jest to jedno z łatwiejszych zadań z rewelacyjnej książki Raymonda Smullyana i stąd autor nadał mu tytuł „Proste ćwiczenie".

• • •

b) W poniższym zadaniu należy odgadnąć, w jaki sposób w ciągu czterech pierwszych ruchów białych i czarnych doszło do tej pozycji. Najtrudniejsze będzie dojście do tego, jak i gdzie zostały zbite skoczki!

Odpowiedź: 1.♘f3 ♘f6 (można zamienić kolejność i zacząć od 1...d5) **2.♘e5 d5 3.♘c6 ♘fd7 4.♘×b8 ♘×b8**. Niespodziewanie okazuje się, że na szachownicy widzimy w tej chwili „królewskiego" skoczka, który początkowo stał na polu g8, a nie oryginalnego „hetmańskiego" z b8, który został zbity na tym właśnie polu. Odkrycie tego paradoksu nie było wcale banalne!



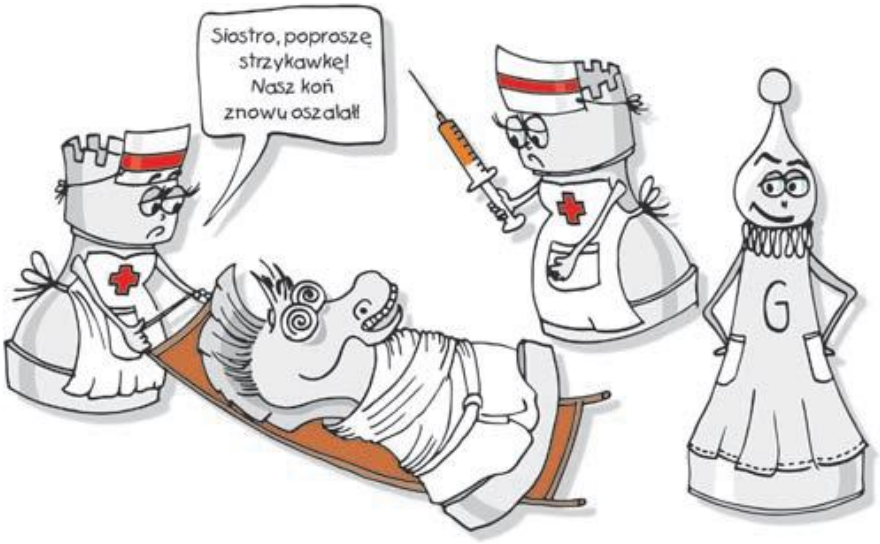
VII Nie koń, lecz osioł!

Dotychczas skoczek odgrywał pierwszoplanową rolę w naszych rozważaniach, ale bywa, iż jest on zmuszony wcielić się w postać czarnej owcy w rodzinie.

Cechą charakterystyczną tej figury jest to, iż nie może zdobyć tempa, np. aby wykurzyć przeciwnego króla z jego okopów.

Ruch białych – remis,
ruch czarnych – wygrana białych

Przy tym ustawieniu skoczek mógłby stać na dowolnym białym polu szachownicy, a i tak nie byłby w stanie zmusić czarnego króla do zejścia z kluczowych pól f7-f8 i wypuszczenia jego białego odpowiednika z rogu. Z kolei postawiony na jakimkolwiek czarnym polu zawsze doprowadziłby białe do zwycięstwa. Odwrotnie sytuacja miałaby się w przypad-



KATARZYNA PASTUSZKA, FIRMA „RZECZ GUSTU", KIELCE

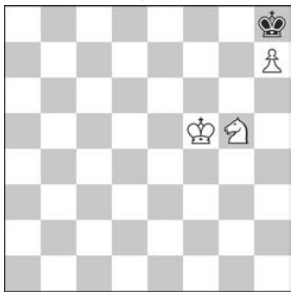
ku, gdyby na posunięciu znajdowały się teraz czarne, bowiem po **1...♔f8** i **2.♘h6(d6)**, czarny król musiałby ustąpić: **2...♔e7 3.♔g7** i **4.h8♕** z wygraną białych. Jest to tzw. obustronny zugzwang (ten, kto jest na ruchu, musi pogorszyć swoją pozycję).

W celach szkoleniowych można dowolnie modyfikować to ustawienie, przestawiając przykładowo czarnego króla na f8, a skoczka na inne białe lub czarne pole.

• • •

Innym przykładem bezsilności szachowego konia jest sytuacja, w której pion bandowy strony silniejszej znalazł się na przedostatniej linii, a król strony słabszej zdążył się ulokować w okolicach rogu szachownicy (pozycja 1). Nie ma wówczas możliwości wzmocnienia gry, ze względu na to, że po ruchu skoczkiem ginie pion, a po zbliżeniu się króla białych jest pat.

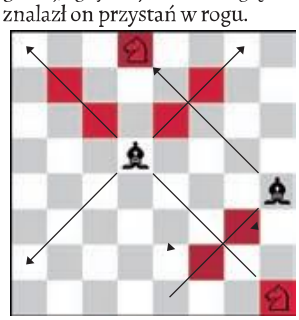
Pozycja 1



Remis

• • •

Najjaskrawszym przykładem słabości skoczka jest jego uwięzienie („zapatowanie") przez gońca przeciwnika. Najczęściej mamy z nim do czynienia, gdy skoczek znajduje się na jednej ze skrajnych linii szachownicy, a jeszcze gorzej, gdy z jakichś względów znalazł on przystań w rogu.

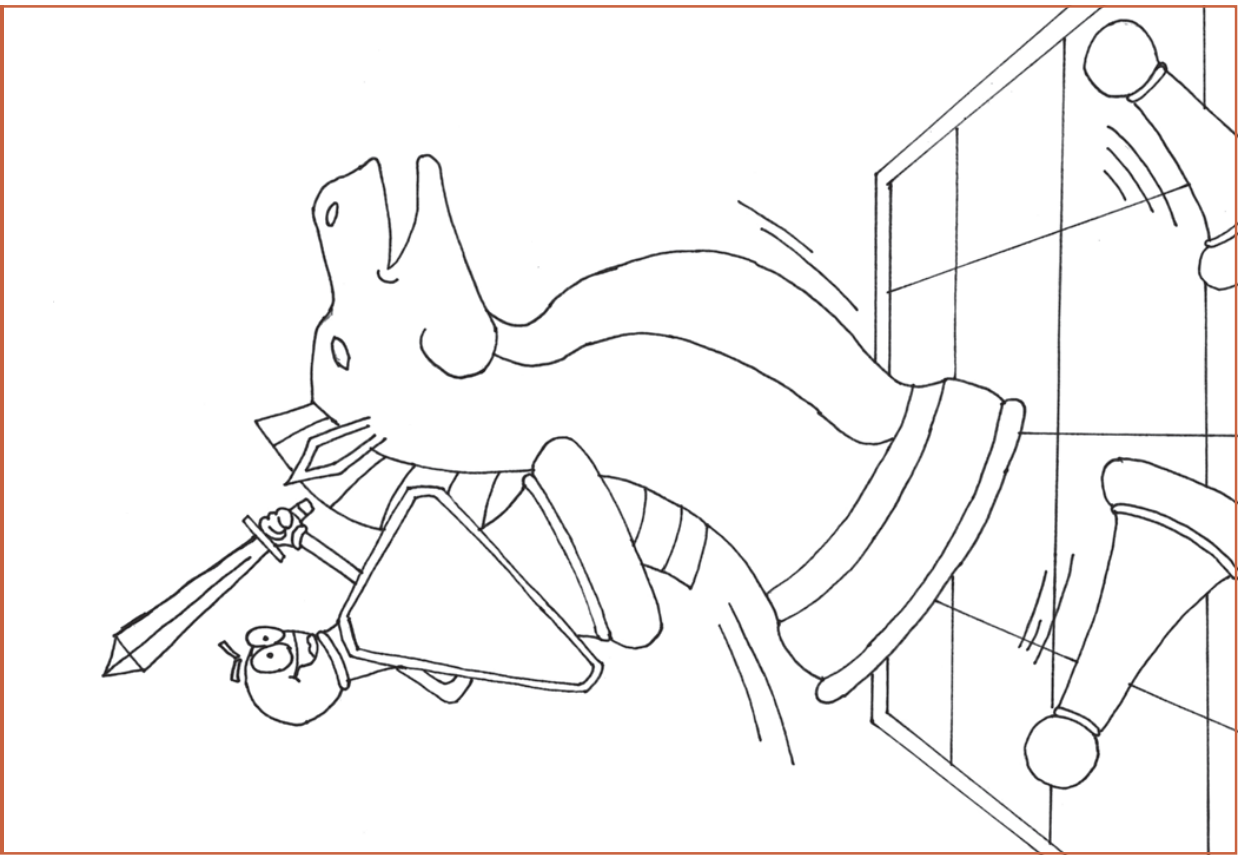


Koń w pułapce

• • •

Rodzina koniowatych liczy sobie kilka podgatunków. Podobną klasyfikację możemy przyjąć w szachach. Skoczek umiejscowiony w centrum (a więc w środkowej zagrodzie) to **koń czystej krwi arabskiej**, na linii bandowej – **muł**, a w rogu... **osioł**! Pamiętajmy o tym, gdy podczas partii będziemy dokonywać wyborów ustawienia tej niezwykłej figury szachowej.

Dla najmłodszych czytelników „Mata" mamy specjalną niespodziankę – skoczkową kolorowankę



GREGORY REDOS