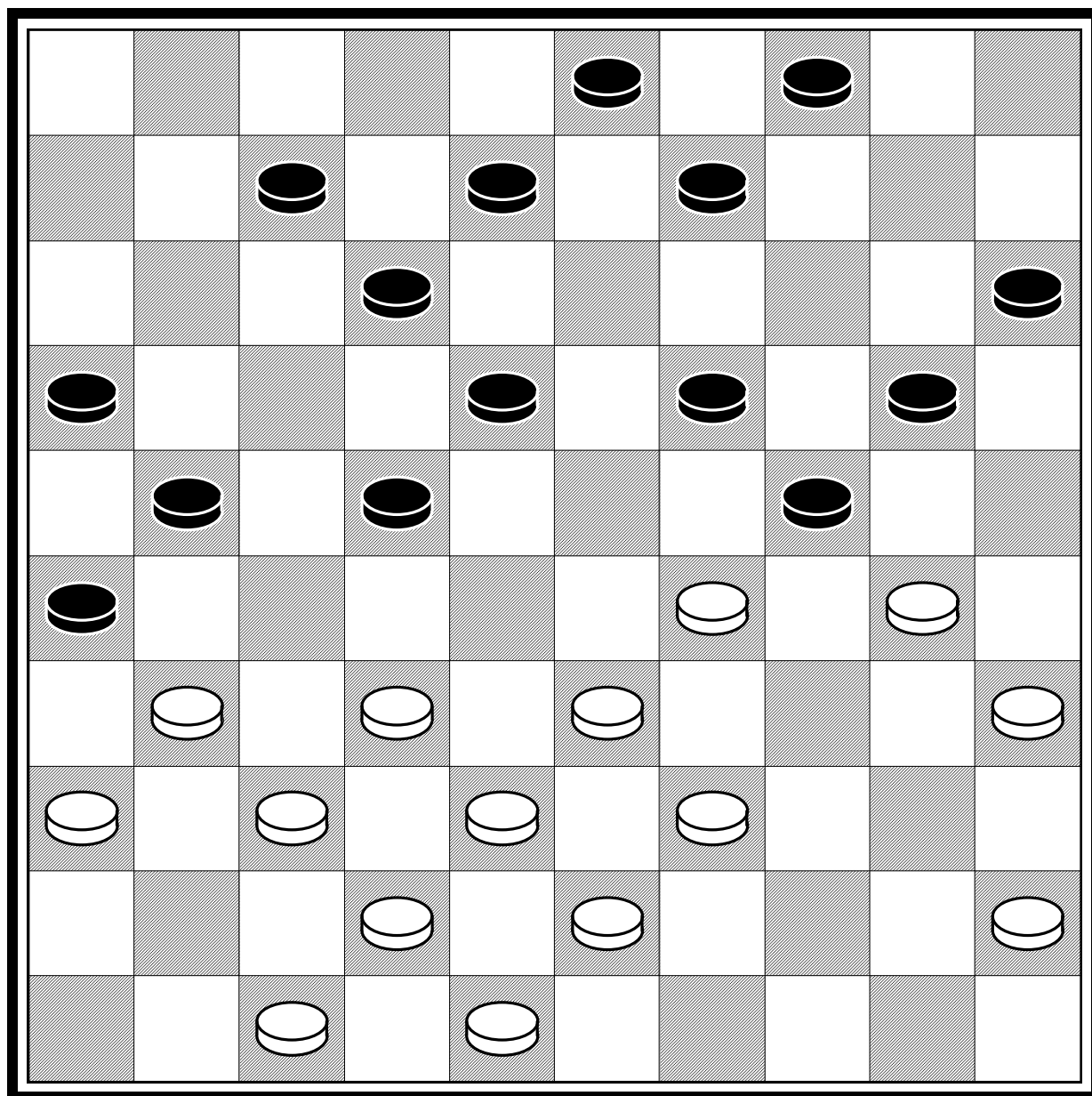


KURS WARCABÓW



Kurs warcabów stupolowych
dla początkujących i średnio zaawansowanych zawodników



Kurs warcabów stupolowych

Autor: Tjalling Goedmoed
Rok wydania: 2008
Leeuwarden / Holadnia
Tłumaczenie: Damian Reszka

Diagram to kompozycja autorstwa A. Ermakova. Białe zaczynają i wygrywają!

Spis treści

Wstęp

1. Numeracja
2. Kombinacje
3. Uderzenie Filipa
4. Uderzenie nowicjusza
5. Uderzenie królewskie
6. Uderzenie obcasem
7. Uderzenie rykoszet
8. Uderzenie bomba
9. Uderzenie mostek
10. Uderzenie Napoleona
11. Pozostałe uderzenia
12. Wymuszenie
13. Cichy ruch
14. Ruch na większość bicia
15. Wpuszczenie przeciwnika na damkę
16. Atak skrzydła
17. Poświęcenie
18. Silne groźby
19. Bazowe pionki
20. Wpuszczając w pułapkę
21. Uderzenia na damkę
22. Łapdanie damki
23. Formacje
24. Wytempowanie przeciwnika
25. Taktyczne wytempowanie
26. Wykorzystywanie słabego punktu
27. Związanie
28. Rogatka
29. Kleszcze
30. Związanie krótkiego skrzydła
31. Inne związania
32. Końcówka
33. Opozycja
34. Damka przeciwko pionkom
35. Linia główna
36. Dwójnik
37. Czwórnik
38. Zastawianie zasadzki
39. Takyka w końcówkach
40. Praktyczne końcówki

Źródła

- Opleiding tot het Sijbrands diploma
B. Dollekamp / H. Hylkema
- Prisma Damboek
R.C. Keller
- Monografie van de Coup Royal
Herman de Jongh
- DamMentor
Tj. Goedemoed
- Slagzetten in het klassieke middenspel
J. Stokkel / P. Levels
- Geforceerd winnen
H. de Waard
- 500 Lokzetten op het dambord
H. de Waard
- Kleine schuifdwangproblemen
A. v.d. Stoep
- Strategie der honderd velden
J. F. Moser
- Alle typezetjes
A. van der Stoep
- Praktische damcombinaties (31) (34) (35)
I. Koeperman
- Turbo Dabase
K. Bor
- Strategie en tactiek
H. Wiersma / Tirion Sport
- Honderd praktische problemen
V. Bulat

Wstęp

Jest to kurs przeznaczony dla osób, które chcą podnieść swój poziom gry w warcaby. Nie tylko amatorzy, ale i średnio zaawansowani gracze znajdą w nim wiele ciekawego!

Gra w warcaby charakteryzuje się niezliczoną ilością trików i sztuczek, z których najbardziej istotne są kombinacje lub uderzenia. Liczba uderzeń jest tak olbrzymia, że czasem i arcymistrzom zdarza się je przeoczyć w grze. Uderzenia, poświęcenia, wymuszenia i pozostałe etiudy sprawiają, że warcaby są tak ciekawe zarówno w grze, jak i do oglądania!

Nauka jak zostać silniejszym graczem nie jest jedynym celem tego kursu. Ma on też za zadanie pokazać piękną stronę tej gry.

Każdy rozdział zawiera część teoretyczną wraz z przykładami, które możesz ustawić na planszy. Kolejne lekcje uzupełniają serie ćwiczeń, których rozwiązania możesz zapisywać w tej książce. Rozwiązania znajdziesz po każdym 10 lekcjach.

Zadania zazwyczaj polegają na znalezieniu kombinacji. Są one oznaczone literą **K**.

K 3.4 oznacza ćwiczenie nr 4 z lekcji nr 3: białe wygrywają przy użyciu kombinacji.

Kurs ten to przede wszystkim taktyczna część gry. Taktyka (gra kombinacyjna) obejmuje uderzenia, wymuszenia, pułapki i tym podobne. Kolejny kurs będzie traktował więcej o strategii (grze pozycyjnej).

Mam nadzieję, że wiele z tego kursu wyniesiesz, a przede wszystkim, że gra w warcaby sprawi Ci wiele radości!

Tjalling Goedemoed, czerwiec 2008 r.

O autorze



Tjalling Goedemoed jest doświadczonym, warcabowym trenerem. Pracował z wieloma młodymi, znakomitymi zawodnikami, którzy grali w Mistrzostwach Europy i Świata. Goedemoed jest autorem holenderskiej, warcabowej książki (tłumaczenie): "Wujek Ian uczy siostrzeńca jak grać w warcaby."

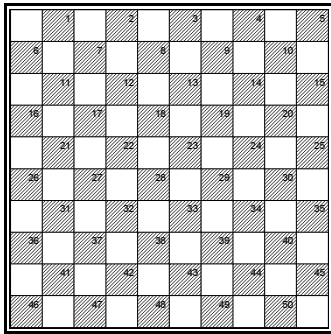
Goedemoed skompletował pięć kursów warcabowych na płycie CD. Ten program treningowy, zwany DamMentor, zawiera tysiące przykładów i ćwiczeń. Można go kupić pod adresem www.bondsureau@kndb.nl

Dziękuję!

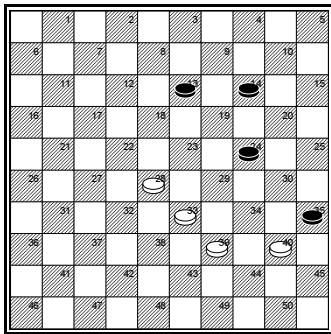
Pragnę podziękować Edwinowi Twiestowi za sprawdzenie kursu od strony technicznej oraz Martijnowi de Jongowi i Martijnowi van der Klisowi za korektę językową.

Dziękuję też Fritsowi Luteijnowi za to, że kurs ten może być dostępny międzynarodowo.

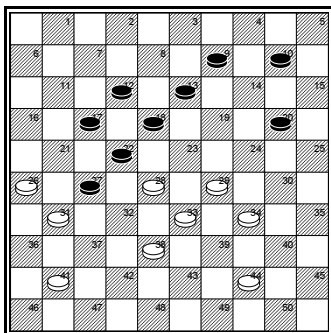
1. Numeracja



Pola warcabnicy są ponumerowane od 1 do 50. Diagram pokazuje w jaki sposób. W pozycji startowej czarne piony stoją na polach od 1 do 20, zaś białe od 31 do 50.



Spróbujmy zapisać jakieś ruchy. 33 – 29 znaczy, że pion z pola 33 rusza się na 29. Po tym zagranium czarne biją trzy piony: 35 x 22 (podstawowa zasada: musisz bić większość pionów!). Kamień 35 bije na 22. Ponieważ jest to bicie pomiędzy numerami zapisujemy "x" zamiast "-". Teraz białe biją 29 x 27, zgarniając wszystkie czarne piony.



Białe przeprowadzają piękną kombinację zwaną *uderzeniem tureckim*.

Ćwiczenie 1.1: Ustaw pozycję na planszy, a następnie wykonaj poniższe posunięcia:

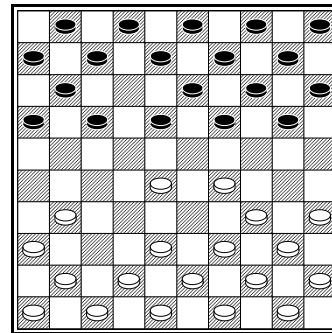
26 – 21 17 x 46
28 x 19 46 x 14
29 – 23 14 x 29

Zapisz ostatnie bicie białych!

Ćwiczenie 1.2: Ustaw wszystkie piony na planszy (pozycja startowa) i spróbuj wykonać kolejne ruchy zapisane poniżej. Przed posunięciem zapisany jest jego numer. Więc 1.32 – 28 znaczy, że w pierwszym ruchu białych pion 32 przesuwa się na pole 28.

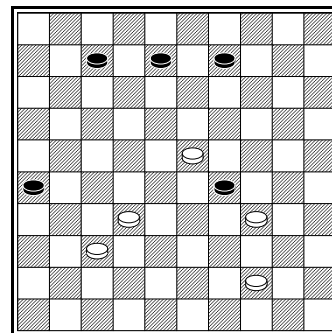
1.32 – 28 18 – 23
2.33 - 29 23 x 32
3.37 x 28 12 – 18?

Znak zapytania (?) oznacza słaby ruch lub błąd. Wykrzykник natomiast (!) oznacza silny ruch.



Tak powinna wyglądać pozycja na Twojej planszy. Białe mogą teraz przeprowadzić kombinację. Musisz więc teraz oddać parę pionów, by zabrać więcej. Spróbuj znaleźć rozwiązanie!

Ćwiczenie 1.3



Czarne właśnie zaatakowały białe piony w dwóch kierunkach.

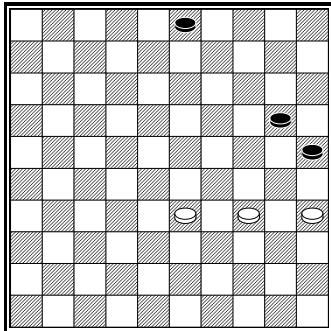
Jaki był ostatni ruch czarnych?

Zagraj teraz:

1.37 – 31!

Jak czarne muszą teraz pobić?
Zapisz kolejne bicia czarnych I białych.

Ćwiczenie 1.4



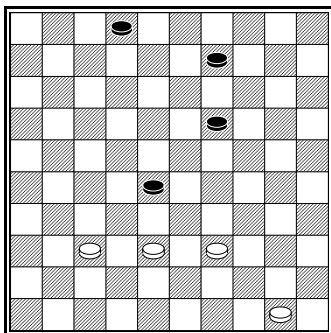
Możesz zdobyć **piona 20** atakując go. Zapisz kolejne 3 wygrywające ruchy białych. Posunięcia czarnych już znasz:

..... 3 – 9

..... 9 – 14

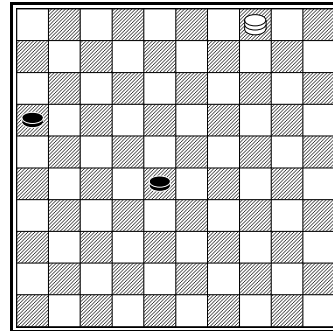
.....

Ćwiczenie 1.5



Kamień 28 nie jest dobrze chroniony. Białe atakując mogą go zdobyć. Zapisz ruch, który pozwala białym wygrać piona.

Ćwiczenie 1.6



Powtórzmy. Biała damka musi zatrzymać czarne piony. Najpierw ograniczmy piona z pola 16, a potem drugiego.

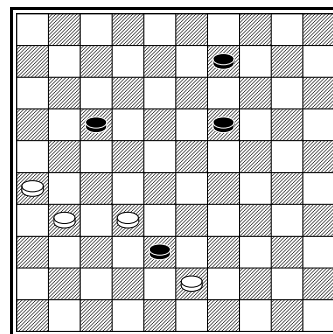
..... 28 – 33

..... 16 – 21

..... 33 – 39

.....

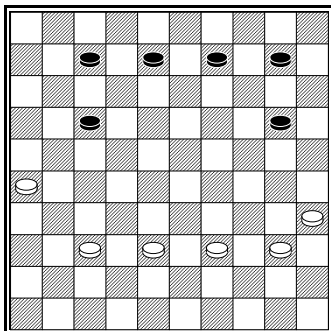
Ćwiczenie 1.7



Białe zagrywają tak, aby czarne musiały zbić 3 piony. Potem białe biją 4 na damkę. Zapisz powyżej opisane ruchy.

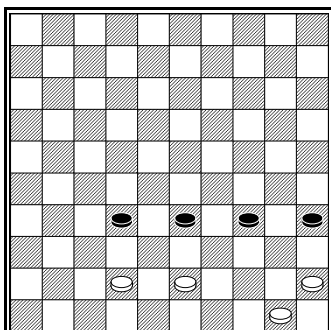
2. Kombinacje

Kombinacja (uderzenie) to sekwencja posunięć, przy której przeciwnik bije kilka naszych pionów, a następnie my zabieramy ich więcej lub zdobywamy damkę.



Białe oddają wszystkie piony poza jednym przeprowadzając kombinację.

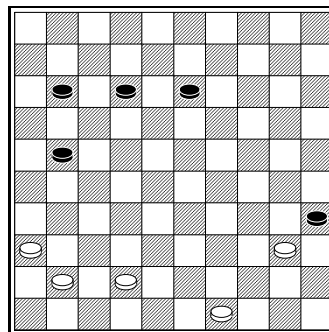
- 1.26 – 21 17 x 26
- 2.37 – 31 26 x 37
- 3.38 – 32 37 x 28
- 4.39 – 33 28 x 39
- 5.40 – 34 39 x 30
- 6.35 x 11



Na pozycji z diagramu należy oddawać piony w odpowiedniej kolejności. Po 1.45 – 40? czarne biją 34 x 45.

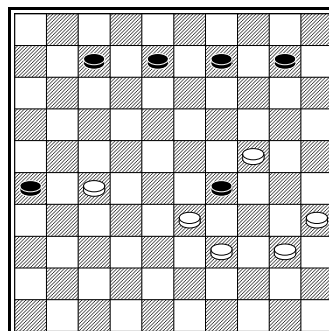
- 1.42 – 38 33 x 42
- 2.43 - 39 34 x 43
- 3.45 – 40 35 x 44
- 4.50 x 28

☀ Często pomaga zadać sobie pytanie: Gdzie muszę sprowadzić czarnego piona, by zrobić kombinację?



Białe potrzebują czarnego piona na 31! Białe muszą zacząć od 49 – 43, ponieważ po innych posunięciach białe będą musiały bić po 35 x 44 49 x 40 i stracą kolejność ruchu!

- 1.49 – 43! 35 x 44
- 2.43 – 39 44 x 33
- 3.42 – 38 33 x 42
- 4.41 – 37 42 x 31
- 5.36 x 9

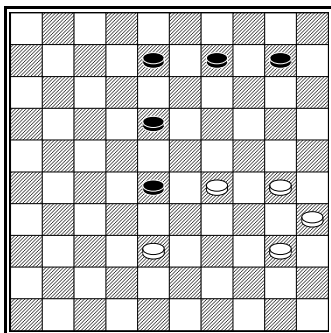


Białe chcą sprowadzić czarne na 20 oraz piona 26 na pole 30. Ponieważ czarne w następnym ruchu mają bicie, białe mają cichy ruch.

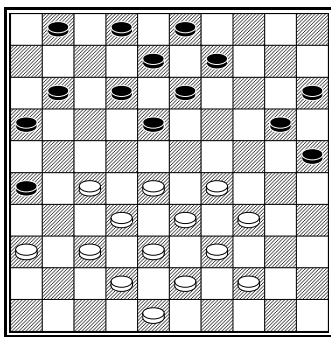
- 1.33 – 28! 29 x 20
- 2.27 – 21 26 x 17
- 3.28 – 22 17 x 28
- 4.39 – 33 28 x 39
- 5.40 – 34 39 x 30
- 6.35 x 11

☀ Szukając kombinacji zawsze musisz sprawdzać możliwości oddawania pionów!

Ćwiczenie 2.1

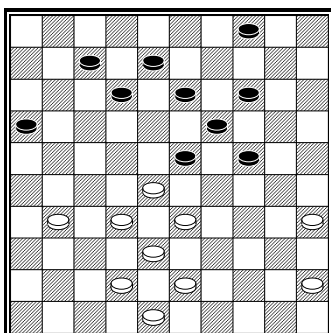


Zapisz kombinację dla białych!



W tym przypadku czarne zostawimy na biciu, abyśmy mogli wykonać kolejny ruch. Usuwamy piona 13, by utorować sobie drogę do damki.

- 1.34 – 30! 25 x 23
- 2.28 x 19 13 x 24
- 3.37 – 31 26 x 28
- 4.33 x 4



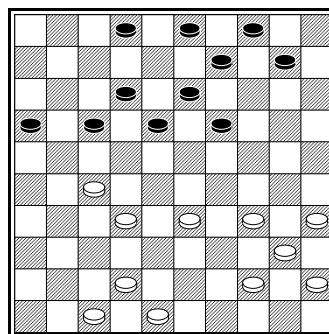
Białe oddają 3 pionów, by zabrać 4.

- 1.33 – 29 24 x 22
- 2.32 – 28 bicie
- 3.38 x 20

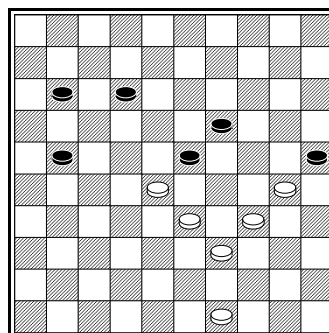
W pierwszym ruchu czarne muszą bić większość. W drugim zaś mogą wybrać jak bić, ale to nic nie zmienia.

☀ **Zawsze musisz bić większość pionów! Ta podstawowa zasada jest bardzo ważna przy kombinacjach!**

Ćwiczenie 2.2

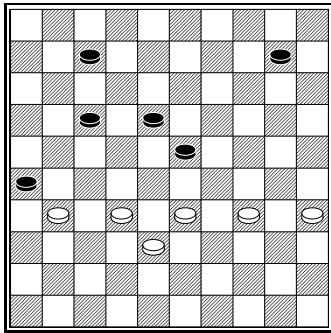


Białe mogą przeprowadzić kombinację. Czarne będą musiały bić większość. Zapisz rozwiązanie.



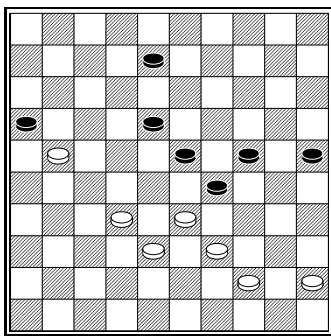
Białe sprowadzą czarnego piona na 34 bijąc do tyłu 34 x 43.

- 1.33 – 29 23 x 32
- 2.29 – 23 19 x 28
- 3.39 – 33 28 x 39
- 4.34 x 43 25 x 34
- 5.43 – 39 34 x 43
- 6.49 x 18



W drugim ruchu białe mają bicie, ale potem czarne znów muszą bić i robimy kombinację.

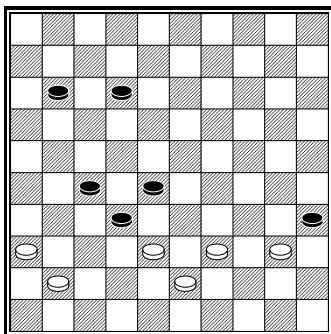
- 1.33 – 28 26 x 37
- 2.28 x 19 37 x 28
- 3.19 – 14 10 x 19
- 4.38 – 33 28 x 30
- 5.34 x 2



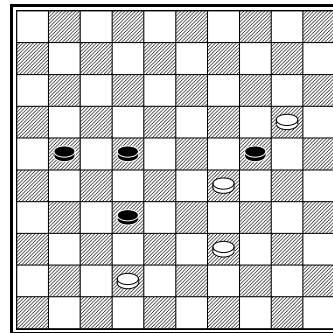
Przy tej kombinacji białe biją dwukrotnie. Usuwając pioną 23 torujemy drogę do uderzenia kończącego się biciem 45 x 3.

- 1.33 – 28! 16 x 27
- 2.28 x 30 25 x 43
- 3.38 x 49 27 x 38
- 4.49 – 43 38 x 40
- 5.45 x 3

Ćwiczenie 2.3

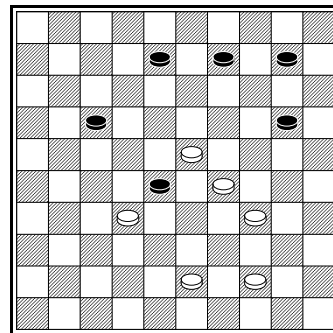


Zapisz kombinację dla białych!



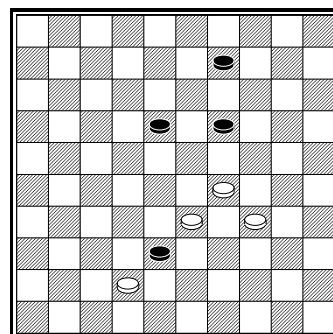
Czasem warto popatrzeć na teoretycznie najdziwniejsze ruchy, które możemy zagrać! Czarne mają do bicia jednego lub 2 piony (oczywiście muszą bić większość). Białe więc dają im do bicia trzy!

- 1.42 – 38 32 x 23
- 2.20 x 16

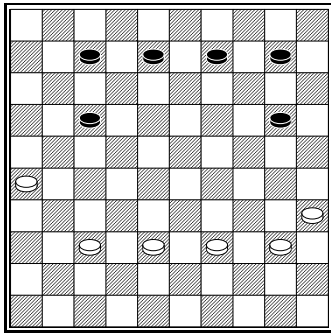


- 1.29 – 24! 20 x 27
- 2.23 x 5

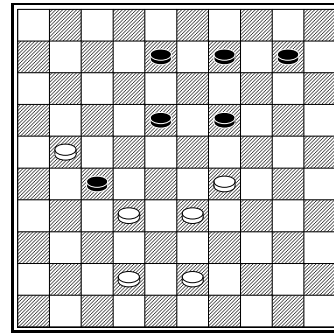
Ćwiczenie 2.4



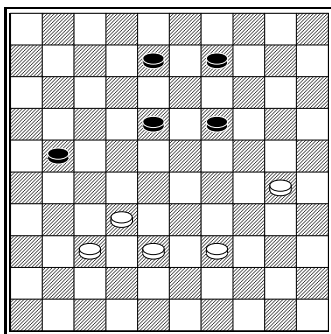
Zapisz kombinację dla białych!



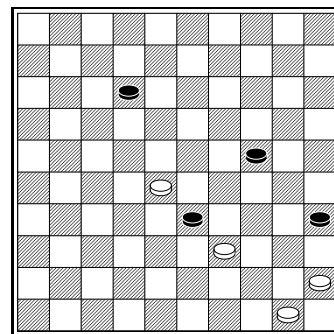
K 2.1



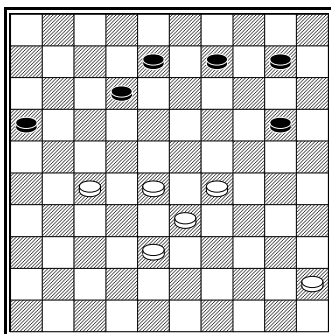
K 2.5



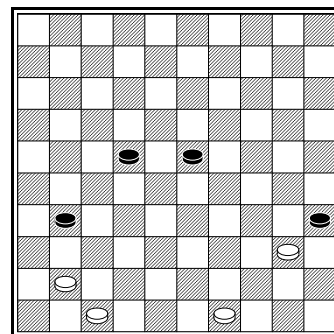
K 2.2



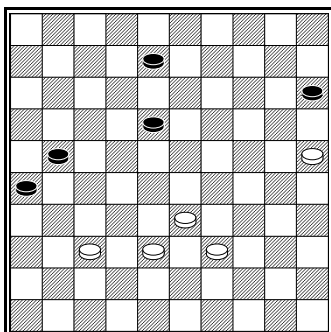
K 2.6



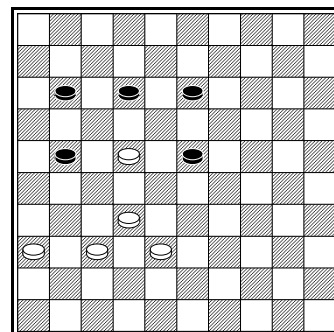
K 2.3



K 2.7



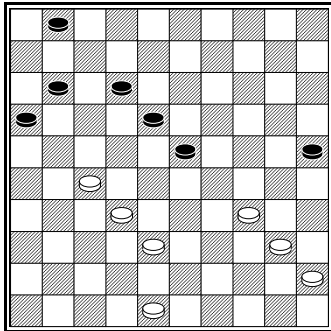
K 2.4



K 2.8

3. Uderzenie Filipa

Wielu kombinacjom nadano nazwy. Większość nazw zostało nadanych przez francuskich zawodników, którzy byli najsilniejszymi graczami na początku dwudziestego wieku. Bardzo istotny tym kombinacji nosi imię francuza Filipa. To uderzenie występuje w wielu partiach.



Ten diagram pokazuje podstawową istotę uderzenia Filipa.

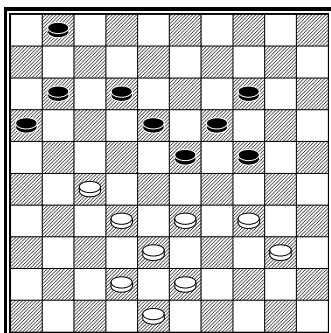
Białym przyświecają następujące cele:

Usunąć piony 18 i 16.

Sprowadzić czarnego piona na 34.

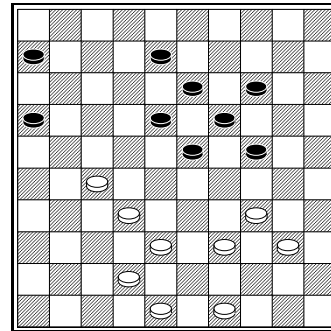
Zbić 4 czarne piony: 40 x 16.

1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 16 x 27
 3.34 – 30 25 x 34
 4.40 x 16



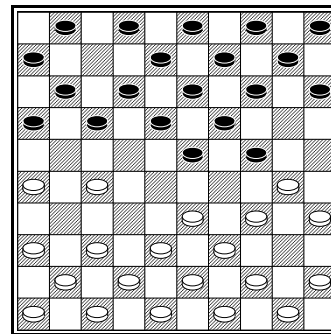
Ten sam wzór, ale tym razem białe biją z 38 na 16.

Ćwiczenie 3.1 Zapisz drugi wzór bicia uderzenia Filipa!



W tym przypadku bić będziemy 38 x 20. Pion 20 będzie miał wolną drogę do damki

1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 16 x 27
 3.34 – 30 24 x 33
 4.38 x 20



Piony 16 i 18 usuwamy w trochę inny sposób.

1.26 – 21 17 x 26
 2.27 – 22 18 x 27
 3.37 – 31 16 x 37
 4.41 x 21 16 x 27
 5.33 – 29 24 x 33
 6.38 x 16

Spójrzmy na początek partii, w której ma miejsce uderzenie Filipa.

1.33 – 28 18 – 23
 2.39 – 33 12 – 18
 3.44 – 39 7 – 12
 4.31 – 26 20 – 25?

Białe w czwartym ruchu zagrywają na bandę mając nadzieję, że przeciwnik zrobi to samo. Białe usuwają 18 oraz 16 i przeprowadzają uderzenie 34-20.

5.28 – 22 17 x 28
 6.33 x 22 18 x 27

7.32 x 21 16 x 27
 8.34 – 30 25 x 34
 9.40 x 16

Inny początek partii:

1.32 – 28 18 – 23
 2.38 – 32 12 – 18
 3.31 – 27 7 – 12
 4.43 – 38 20 – 24
 5.37 – 31 17 – 21

Zazwyczaj białe grają 31 – 26 w takich pozycjach, ale tutaj białe próbują złapać swojego przeciwnika.

6.27 – 22 18 x 27
 7.31 x 22 12 – 18?

Czarne atakują piona 22, ale białe przygotowały uderzenie.

8.22 – 17! 21 x 12

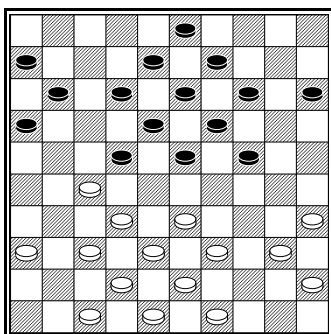
Po 11 x 22 9.28 x 26 białe zdobywają piona.

9.28 – 22 18 x 27
 10.32 x 21 16 x 27
 11.33 – 29 24 x 33
 12.38 x 16

Zmierzmy czwarty ruch czarnych. Grają:

4... 17 – 22
 5.28 x 17 11 x 31
 6.36 x 27 1 – 7
 7.49 – 43 20- 24
 8.41 – 36

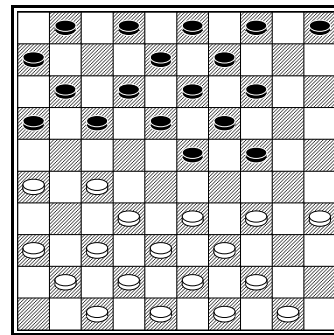
Ćwiczenie 3.2 Białe mają nadzieję, że czarne swoim posunięciem wpadną na uderzenie Filipa. Na jaki ruch przeciwnika liczą białe?



1.33 – 28! 22 x 44

Czarne muszą pobić 2 piony, dając białym okazję do usunięcia 16 i 18.

2.27 – 22 18 x 27
 3.32 x 21 16 x 27
 4.43 – 39 44 x 33
 5.38 x 16



W tej pozycji uderzenie Filipa jest dość trudne, ponieważ czarne mają wybór bicia. Skoncentruj się, by zrozumieć co się dzieje na planszy.

1.27 – 22!

Czarne mają wybór. Jeśli pobiją 18 x 27 kombinacja jest prosta: 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16 I białe kończą z dwoma pionami przewagi. Lepiej dla czarnych pobić 17 x 28.

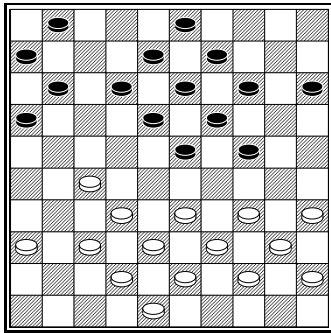
1... 17 x 28
 2.33 x 22 18 x 27
 3.32 x 21 16 x 27

Pierwszy cel zrealizowany. Pionów 16 i 18 już nie ma. Teraz musimy sprowadzić czarny kamień na 33. Oddajemy w tym celu 3 piony.

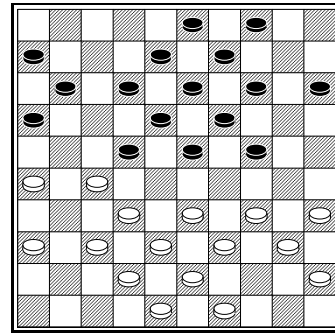
4.35 – 30! 24 x 35
 5.44 – 40 35 x 33
 6.38 x 16

Pozycja wygląda na równą. Jeśli spojrzysz dokładniej pion na polu 27 nie może być obroniony. Białe zdobędą piona, zobacz sam.

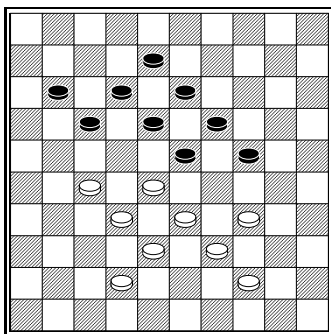
W przykładach 3.1 / 3.8 białe zaczynają i przeprowadzają uderzenie Filipa.



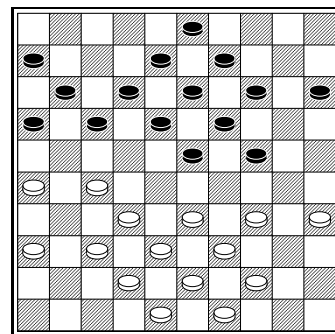
K 3.1



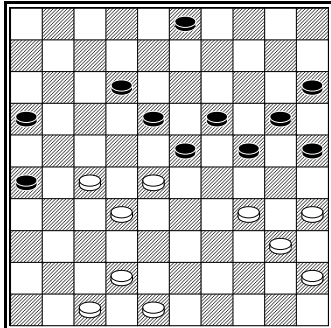
K 3.5



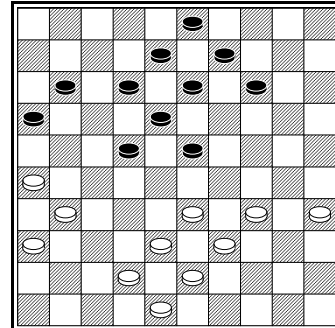
K 3.2



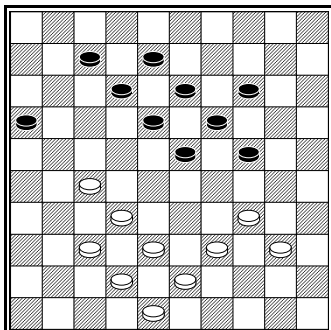
K 3.6



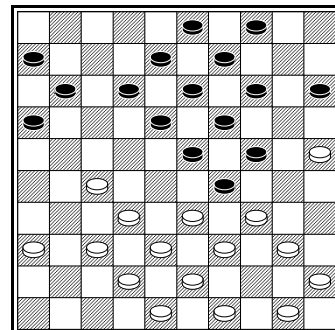
K 3.3



K 3.7



K 3.4



K 3.8

4. Uderzenie nowicjusza

To znane, podstawowe uderzenie, które należy w wielu wersjach.

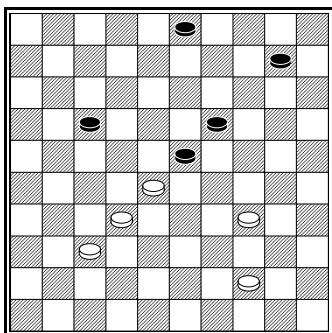
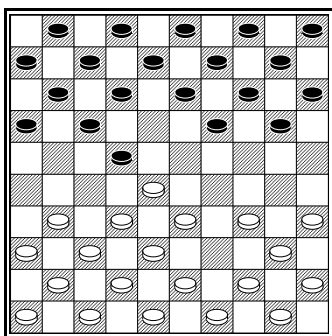


Diagram pokazuje ideę kombinacji. Białe sprowadzają 3 piony w rząd 19, 23 oraz 28. Następnie usuwają środkowego piona 23. Potem robią kombinację bijąc 32 x 5.

1.28 – 22! 17 x 28
2.34 – 29 23 x 34
3.32 x 5

Powód, dla którego to uderzenie jest tak znane, jest następujący: w partii może wystąpić już po dwóch ruchach, spójrz!

1.33 – 28 18 – 22
2.39 – 33?



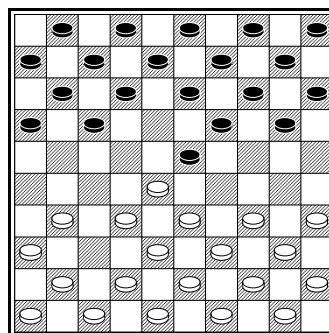
Błąd. Czarne zdobywają 2 piony grając:

2.... 22 – 27
3.32 x 21 16 x 27
4.31 x 22 19 – 23
5.28 x 19 17 x 30
6.35 x 24 20 x 29

Również piona 19 nie da się obronić.

Ta sama kombinacja jest możliwa po:

1.32 – 28 18 – 23
2.37 – 32?

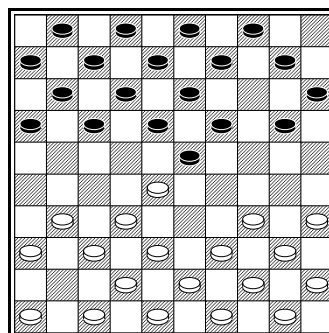


Białe stoją w formacji: 32, 28 i 23. Czarne usuwają środkowego 28, a potem biją 19 x 26.

1... 23 – 29!
2.33 x 24 20 x 29
3.34 x 23 17 – 22
4.28 x 17 19 x 26

Badzo często uderzenie nowicjusza występuje w debiutach (na początku partii). Na przykład:

1.32 - 28 19 – 23
2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14
4.41 – 37 14 – 19
5.33 – 28 5 – 10?



Schemat jest ten sam: Białe sprowadzają 3 piony w rząd 19, 23 i 32, a potem usuwają środkowego 23.

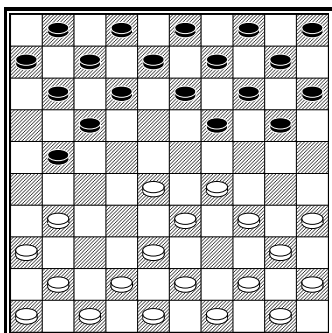
Widzisz jak zrobić kombinację?

Zaczynamy partię:

1.32 – 28 18 – 23
 2.33 – 29 23 x 32
 3.37 x 28 16 – 21

Białe mogą wymienić 4.28 – 23 19 x 28 5.29 – 24 20 x 29 6.34 x 32 or play 4.31 – 26 or 4.38 – 33. Logiczne jest zagrać 4.39 – 33 do centrum (co zazwyczaj jest właściwe, zajmiemy się tym później), ale trafia na uderzenie nowicjusza.

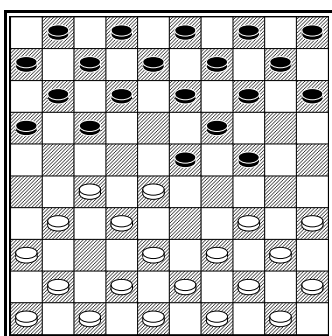
4.39 – 33?



4... 21 – 27!
 5.31 x 22 19 – 23
 6.29 x 18 12 x 32
 7.38 x 27 17 x 30

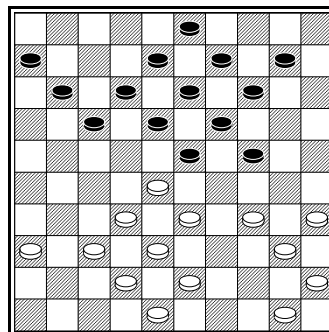
Ponownie zaczynamy grę:

1.33 – 28 18 – 23
 2.31 – 27 20 – 24
 3.37 – 31?



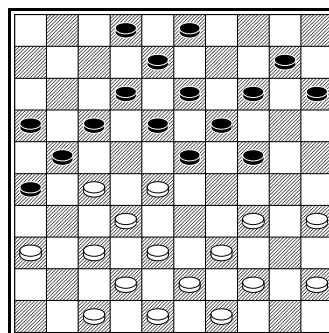
Czarne wykorzystują zasadę większości bicia, aby przeprowadzić uderzenie nowicjusza.

1... 23 – 29!
 2.34 x 23 17 – 22
 3.27 x 18 13 x 33
 4.38 x 20 19 x 26



Białe najpierw czyszczą pole 14. Potem czarny pion jest sprowadzany na pole 28 w sposób jaki wypada zapamiętać.

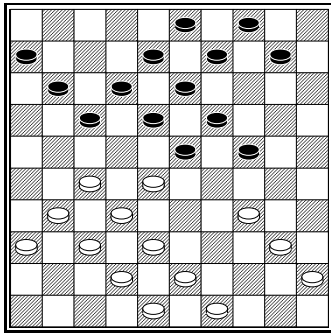
1.34 – 29 23 x 34
 2.40 x 20 14 x 25
 3.35 – 30 25 x 34
 4.28 – 22 17 x 39
 5.38 – 33 39 x 28
 6.32 x 5



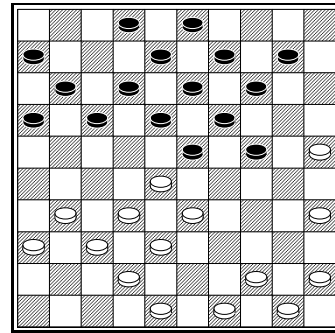
Białe muszą poświęcić wiele pionów zanim przeprowadzą uderzenie.

1.27 – 22 18 x 27
 2.36 – 31 27 x 36
 3.28 – 22 17 x 28
 4.35 – 30 24 x 35
 5.44 – 40 35 x 33
 6.38 x 20 15 x 24
 7.32 x 5

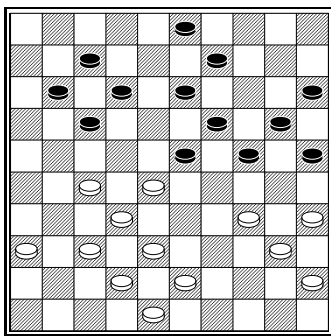
We wszystkich poniższych pozycjach białe mogą przeprowadzić uderzenie nowicjusza.



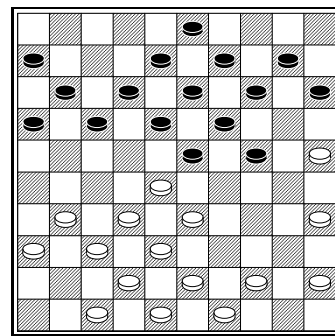
K 4.1



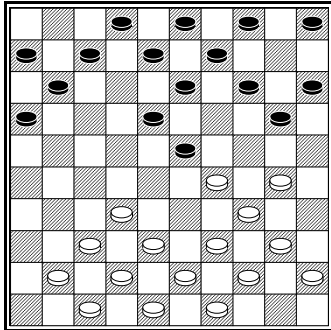
K 4.5



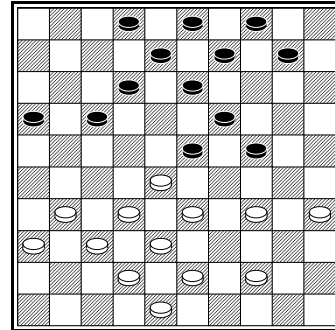
K 4.2



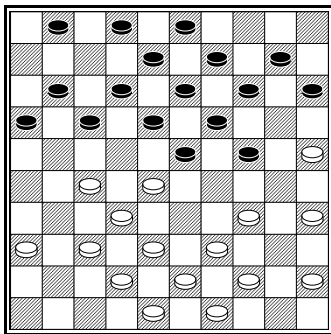
K 4.6



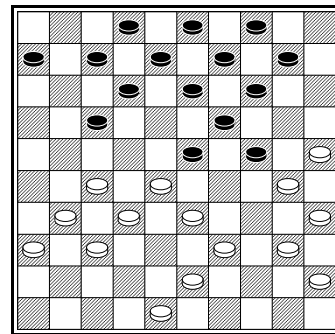
K 4.3



K 4.7

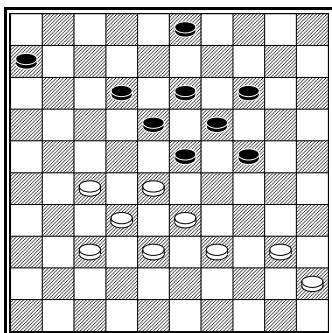


K 4.4



K 4.8

5. Uderzenie królewskie



Schemat uderzenia królewskiego wygląda tak:

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.40 x 7

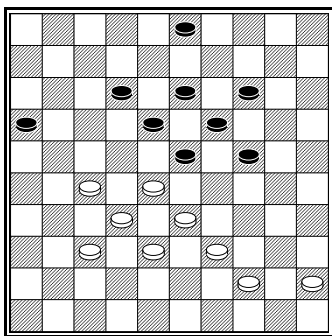
Pierwszy ruch 27-22 realizuje kilka celów:

Usuwanie piona 18.

Znika 32 i czarne muszą pobić 3 pionów na 34.

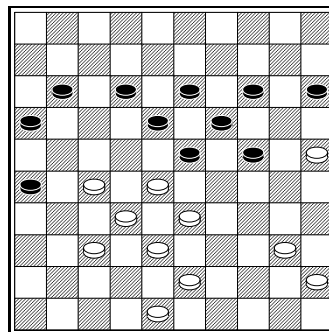
Białe biją kilka pionów zaczynając z 40.

☀ **P40 i 45 świetnie ze sobą współpracują. Formacja 40 i 45 to tak zwany OLIMPIK.**



W tym przykładzie olimpiak nie jest jeszcze kompletny. W trakcie kombinacji zyskujemy wolny ruch, by go skompletować przez 44 – 40.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.44 – 40! 16 x 27
4.40 x 7



Pozycja białych jest dużo lepsza, ponieważ mają olimpiak. Zastwiają groźbę:

1.43 – 39!

Groźba to przygotowanie (najczęściej do kombinacji) do następnego ruchu. Tutaj białe chcą zagrać 27 – 22!! W następnym posunięciu. Możemy więc powiedzieć: białe grożą zrobieniem uderzenia królewskiego.

Co mogą zrobić czarne, żeby tego uniknąć?

Jeśli czarne zagrają 11 – 17 lub 12 – 17 białe wygrywają grając 27 – 22!. Jedyne rozwiązanie, to ruch 15 – 20. Białe rozszerzają teraz swoją formację 40,45 o piona 34. Teraz kluczowe ustawienie to 34, 40, 45.

1... 15 – 20 2.39 – 34!

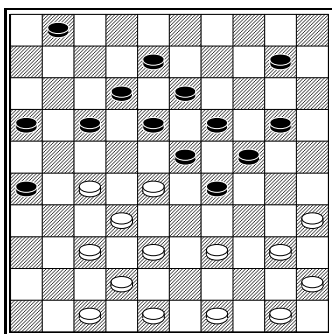
Mamy kolejną groźbę. Białe mają na celu wymienić 34 – 29 23 x 34 40 x 29, by zdobyć wygraną (pozycyjnie) pozycję.

Na przykład: 2... 11 – 17 3.34 – 29! 23 x 34
4.40 x 29 17 – 21 5.45 – 40 12 -17 6.40 – 35 17 – 22
8.28 x 17 21 x 12 7.32 – 28 12 – 17
8.38 – 32 17 – 22 (po 17 – 21 9.48 – 42 czarne są zmuszone oddać wiele pionów)
9.28 x 17 19 – 23 10.27 – 22! 18 x 38 11.29 x 9 14 x 3
12.25 x 14 38 x 29 i białe wygrywają.

Po 2... 24 – 30 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 30 - 35 jest prosta kombinacja 29 – 23 białe+1.

Po 2... 23 – 29 3.34 x 23 18 x 29 białe grają
4.48 – 43 11 - 17 (taki sam plan po 13 - 18)
5.43 – 39 17 – 21 6.40 – 35 z następnym posunięciem 35 – 30 +.

Ta pozycja pokazuje praktyczne idee w normalnych pozycjach.

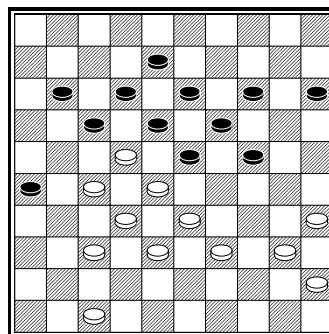


Białe zagrały 31 – 27 atakując piona 21. Wydaje się, że czarne zagrają 11 – 16, tymczasem przeprowadzają piękną kombinację:

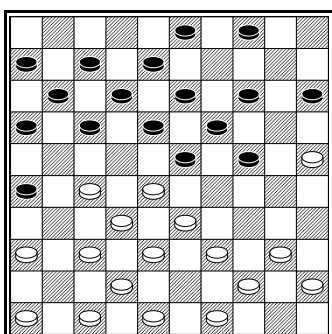
1... 24 – 29!!
 2.33 x 15 19 – 24
 3.28 x 17 11 x 33
 4.39 x 28 24 – 30
 5.35 x 24 14 – 20
 6.25 x 14 10 x 50

Bywa, że uderzenie królewskie jest początkiem innej kombinacji. Tutaj po uderzeniu królewskim robimy kombinację na damkę.

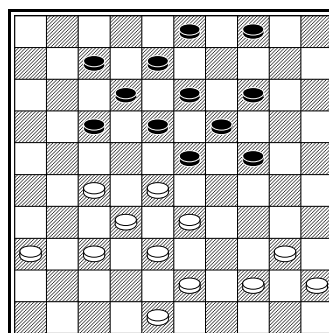
1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 23 x 34
 3.35 – 30 20 x 40
 4.50 x 30 16 x 27
 5.37 – 32 27 x 38
 6.42 x 4



1.37 – 31 26 x 37
 2.32 x 41 23 x 34
 3.40 x 9 17 x 39
 4.45 – 40 13 x 4
 6.40 – 34 39 x 30
 7.35 x 2

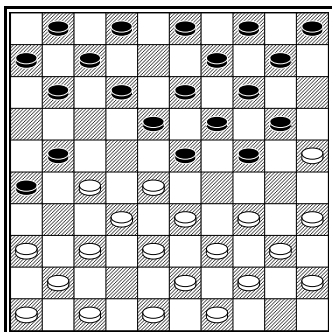


1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 23 x 34
 3.40 x 18 16 x 27
 4.47 – 41 12 x 23
 5.37 – 31 26 x 37
 6.41 x 1

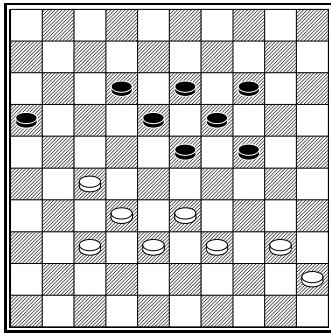


Białe wymuszają wygrywające uderzenie królewskie. Po 37 – 31 powstaje groźna 27 – 22.

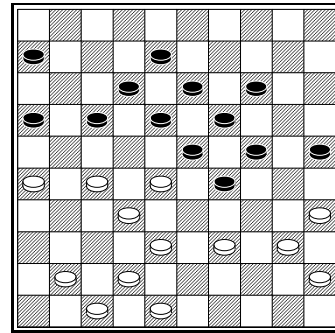
1.37 – 31! 7 – 11
 2.27 – 22! 18 x 27
 3.32 x 21 17 x 37
 4.43 – 39 23 x 34
 5.40 x 16



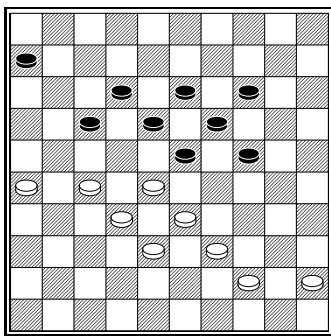
Zaraz na początku partii wpadamy w pułapkę.



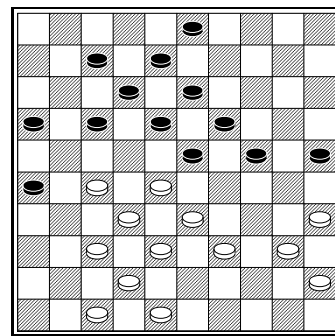
K 5.1



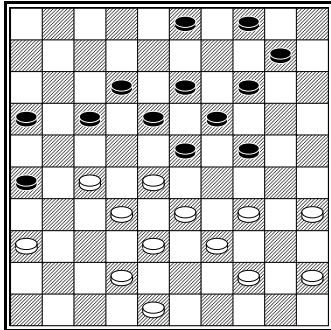
K 5.5



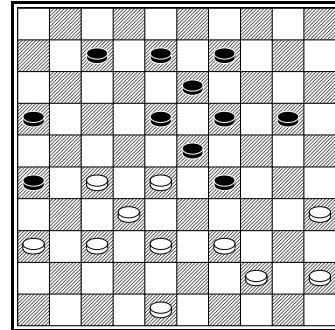
K 5.2



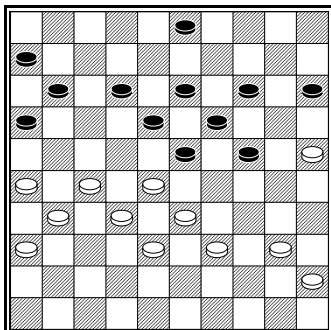
K 5.6



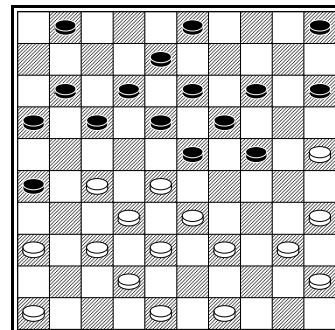
K 5.3



K 5.7

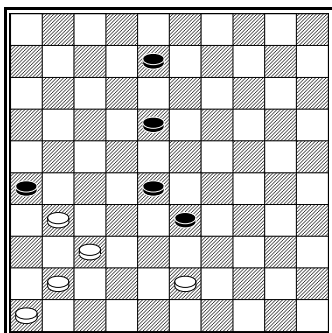


K 5.4



K 5.8

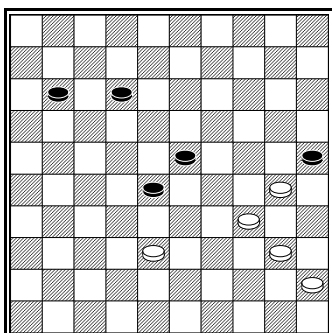
6. Uderzenie obcasem



Najważniejsze w tym uderzeniu jest to, że pole gdzie chcemy sprowadzić piona przeciwnika, a gdzie stoi nasz (w tym przypadku 37) zwalniamy bijąc do tyłu.

1.43 – 38! 33 x 42
2.37 x 48 26 x 37
4.41 x 3

Kombinację możemy przeprowadzić w różnych częściach warcabnicy.

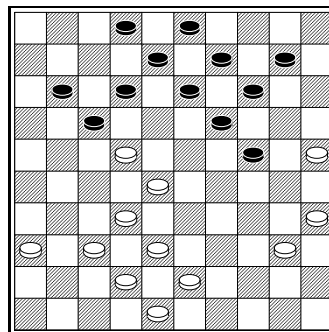


W tym przypadku zwalniamy pole 34.

1.38 – 33! 28 x 39
2.34 x 43 25 x 34
3.40 x 16

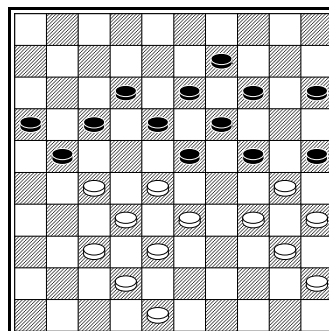
Czasem musimy przygotować przeprowadzenie uderzenie obcasem.

☀ **Uderzenie obcasem polega na sprowadzeniu piona przeciwnika na pole, gdzie stał nasz pion przez bicie nim do tyłu.**



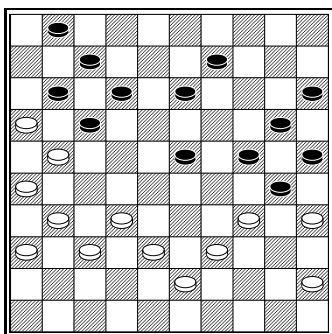
Białe zdobywają damkę na 5 następująco:
Pion 14 jest usunięty. Czarny pion jest przetransportowany na 33. Białe biją do tyłu 28 x 39 robiąc miejsce na polu 28. Czarne biją piona 22, po czym białe biją na pole 5.

1.35 – 30! 24 x 44
2.25 – 20 14 x 25
3.43 – 39 44 x 33
4.28 x 39 17 x 28
5.32 x 5



Białe planują kolejno:
Usunąć piona 18. Pole 34 zwolnić bijąc 34 x 43. Czarne pobiją 25 x 3, a białe zbijają na pole 7, skąd dalej prosto na damkę.

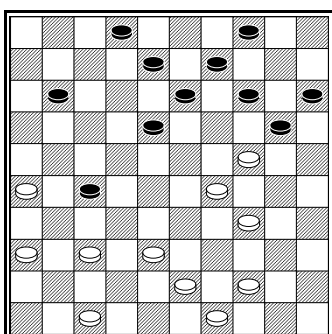
1.27 – 22! 18 x 27
2.28 – 22 17 x 39
3.34 x 43 25 x 34
4.40 x 7



1.38 – 33?

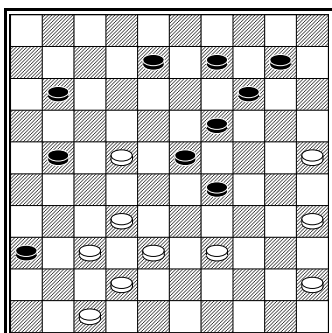
Bardzo niebezpieczny ruch otwierający pole damkowe.

- 1.... 23 – 29!
- 2.34 x 23 30 – 34
- 3.39 x 8 12 x 3
- 4.21 x 12 7 x 49
- 5.16 x 7 49 x 2



W tym przykładzie białe transportują damkę na pole 33 w ykorzystują wolny ruch na 44 – 40.

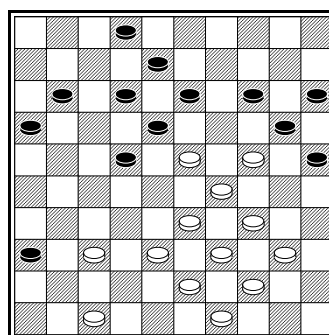
- 1.36 – 31! 27 x 36
- 2.47 – 41 36 x 47
- 3.44 – 40 47 x 33
- 4.29 x 38 20 x 29
- 5.34 x 3



Powyższa pozycja pochodzi z partii pomiędzy dwoma arcymistrzami : G. Jansen pokonał Gantwarga w czasie MŚ 1992.

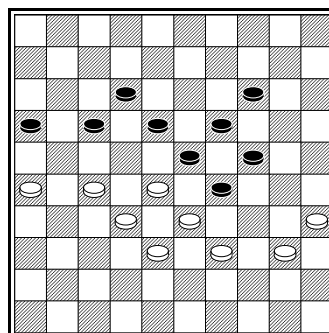
Białe chcą sprowadzić czarne najpierw na 27, a kolejnego piona na 43, by przeprowadzić uderzenie obcasem.

- 1.22 – 18! 22 x 13
- 2.37 – 31 36 x 27
- 3.25 – 20 14 x 25
- 4.35 – 30 25 x 43
- 5.38 x 49 27 x 38
- 6.42 x 15



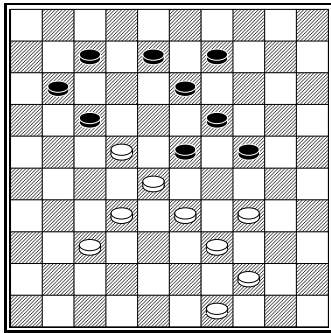
Białe polują na uderzenie 39 x 6.

- 1.24 – 19! 13 x 24
- 2.37 – 31 36 x 27
- 3.38 – 32 27 x 38
- 4.33 x 42 24 x 33
- 5.39 x 6

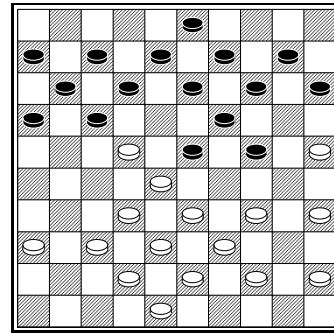


Coś specjalnego! Pole 33 jest zwalniane, a jednocześnie pion 33 pomaga w kombinacji!

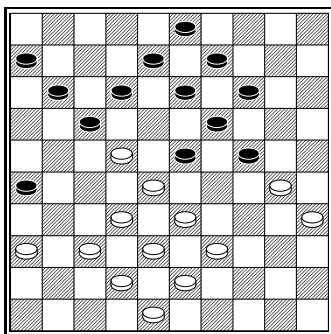
- 1.28 – 22! 17 x 37
- 2.27 – 21 16 x 27
- 3.35 – 30 24 x 44
- 4.33 x 42 44 x 33
- 5.38 x 7



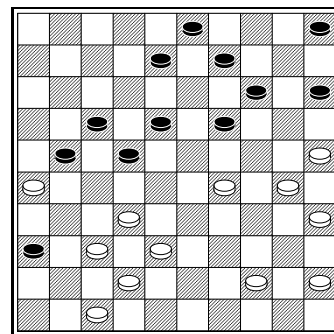
K 6.1



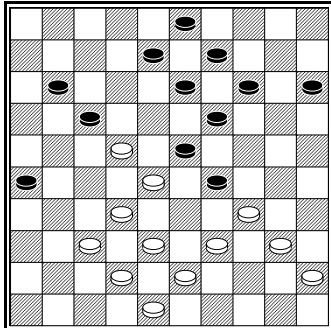
K 6.5



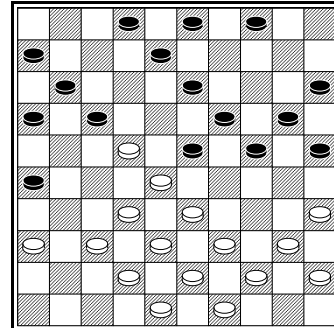
K 6.2



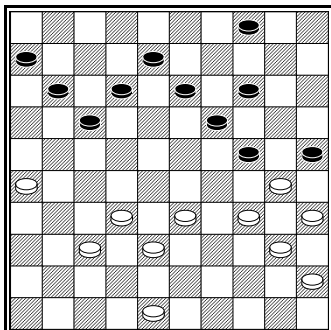
K 6.6



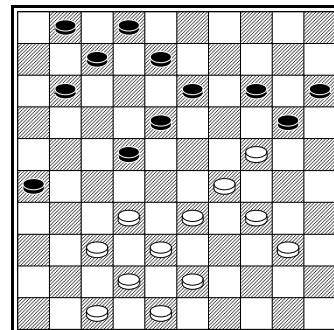
K 6.3



K 6.7



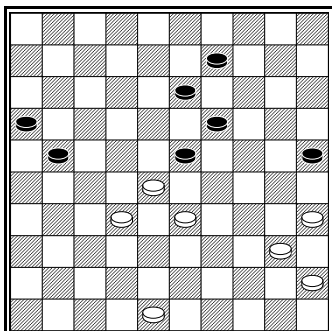
K 6.4



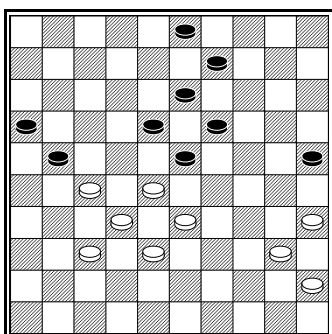
K 6.8

7. Uderzenie rykoszet

W uderzeniu rykoszet występuje kilka bić po sobie. Bicia wyglądają jak odbijanie piłeczki ping pongowej (ang. nazwa ping pong shot).

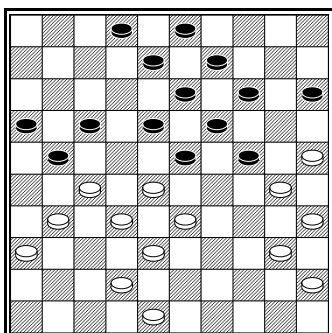


1.35 – 30! 25 x 34
2.40 x 18 13 x 22
3.28 x 26



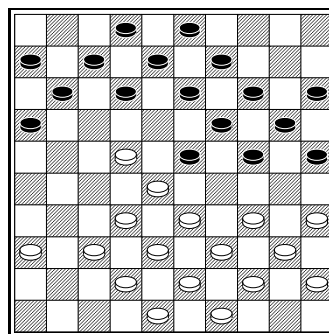
W tym przykładzie przed przeprowadzeniem uderzenia rykoszet zwalniamy pole 18.

1.27 – 22! 18 x 27
2.35 - 30 25 x 34
3.40 x 18 13 x 22
4.28 x 26



Po usunięciu pionów z pól 17 i 18 białe mogą przeprowadzić wygrywające uderzenie.

1.27 – 22 18 x 27
2.31 x 11 16 x 7
3.25 – 20 14 x 34
4.40 x 18 13 x 22
5.28 x 26

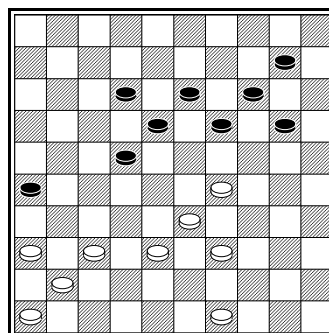


Pozycja z większą ilością wariantów, ponieważ czarne mogą wybrać jak bić w pierwszym ruchu.

1. 22 – 17!

Jeśli czarne biją 1... 12 x 21, to białe: 2.34 – 30 25 x 34 3.40 x 18 13 x 22 4.28 x 26 wygrywając piona. Drugi wariant jest dłuższy:

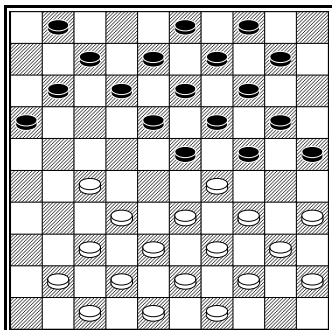
1.... 11 x 22
2.28 x 17 12 x 21
3.34 – 30 25 x 34
4.40 x 18 13 x 22
5.33 – 29 24 x 33
6.39 x 26



Podobna idea w innej pozycji. W pierwszym ruchu czarne mają wybór bicia, ale tylko bicie do środka ma sens.

1.29 – 23! 19 x 28
2.37 – 31 26 x 37
4.41 x 23 18 x 29
5.33 x 4

☀ Szukając kombinacji zawsze patrz na warianty, gdzie przeciwnik ma kilka możliwości bicia!

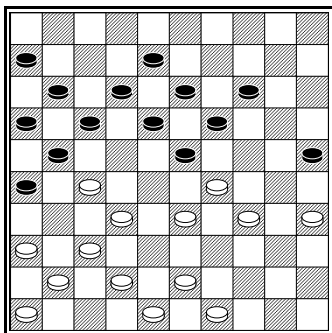


1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.29 x 18 12 x 23

Po 13 x 22 białe zdobywają piona grając 33 – 29
24 x 33 39 x 6.

4.34 – 30 25 x 34
5.40 x 18 13 x 22
6.33 – 29 24 x 33
7.39 x 6

Białe zdobywają piona.



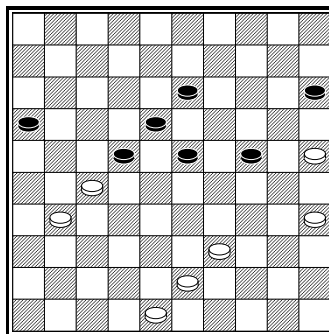
1.35 - 30!

Białe mają dobrą pozycję otaczając centrum czarnych. Czarne chcą zdobyć więcej przestrzeni do gry, więc wymieniają 28. Białe jednak to przewidziały i zastawiły uderzenie rykoszet.

1... 23 – 28
2.33 x 22 17 x 28
3.32 x 23 19 x 28

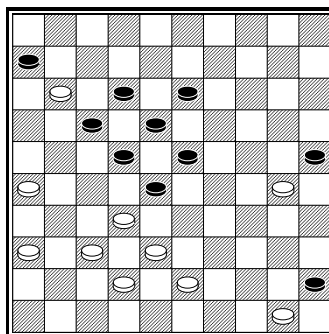
Białe mają teraz wolny ruch.

4.43 – 39! 21 x 32
5.39 – 33! 28 x 39
6.34 x 43 25 x 23
7.37 x 10



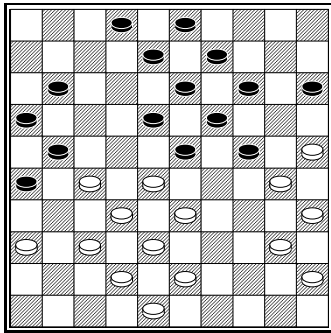
Białe sądziły, że będzie to silne posunięcie, ale były w błędzie:

1.25 – 20? 24 – 30!
2.35 x 24 13 – 19
3.24 x 13 18 x 9
4.27 x 29 15 x 44

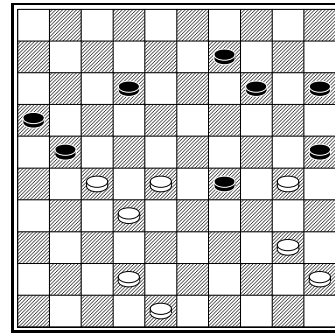


Znana pozycja holenderskiego warcabisty układającego kompozycje Gortmansa. Mamy nadzieję, że spodoba Wam się odrobina sztuki w tej, zadziwiająco wygrywającej uderzeniem rykoszet, pozycji.

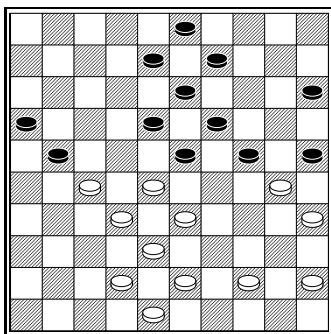
1.38 – 33! 28 x 48
2.50 – 44 25 x 34
3.44 – 39 34 x 43
4.42 – 38 48 x 31
5.36 x 27 22 x 31
6.11 x 22 18 x 27
7.32 x 21 43 x 32
8.26 x 17



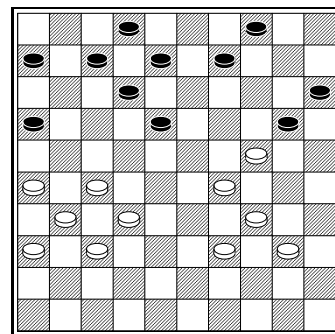
K 7.1



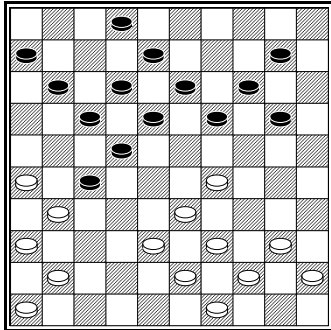
K 7.5



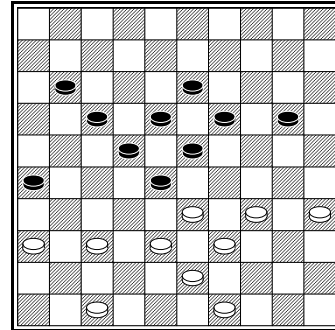
K 7.2



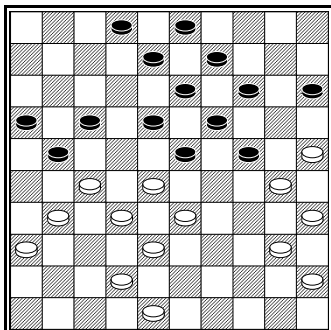
K 7.6



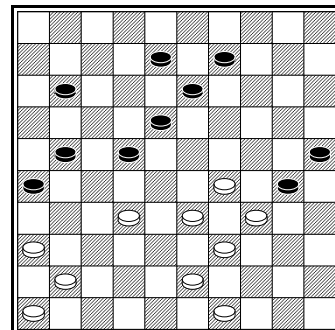
K 7.3



K 7.7

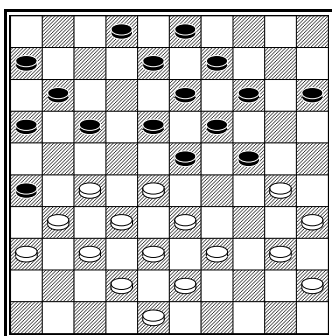


K 7.4



K 7.8

8. Uderzenie bomba



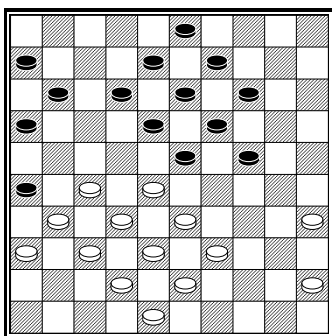
W tej pozycji białe mogą wygrać przy pomocy uderzenia bomba.

1.27 – 21! 16 x 27
2.32 x 12 23 x 41

Tak wygląda idea. Czarne muszą bić 2 piony, to też pion 12 rozrywa pozycję czarnych od środka. Niczym bomba.

3.12 x 23 19 x 28
4.30 x 10 15 x 4
5.36 x 47 26 x 37
6.33 x 22

Białe zdobywają również piona 37. Bomba da zatem zarobek aż dwóch kamieni.

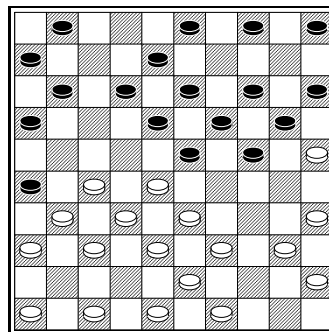


Ruch czarnych

Po uchu czarnych

1... 12 – 17?

Białe mogą przeprowadzić uderzenie bomba grając 27 – 21. To najbardziej podstawowy przykład. Jak łatwo zauważyć białe zdobywają piona.



Obliczanie przy uderzeniu bomca jest zwykle skomplikowane. Powyżej pozycja z partii pomiędzy dwoma młodymi, holenderskimi zawodnikami.

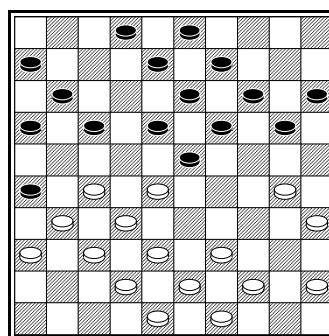
1.39 – 34!

Wygląda na to, że czarne robią uderzenie bomba, ale obliczenia białych były dokładniejsze... Otwarcie pola 9 jest sporym problemem dla czarnych.

1... 24 – 30?
2.35 x 24 19 x 39
3.28 x 10 39 x 28
4.25 x 14 4 – 9
5.32 x 23 15 x 4

Białe mają teraz aż 2 wolne ruchy. Używają ich do zdobycia piona.

6.43 – 39! 18 x 29
7.39 – 33 9 x 20
8.33 x 15



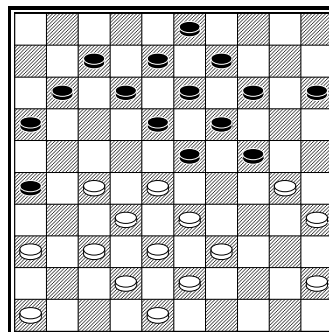
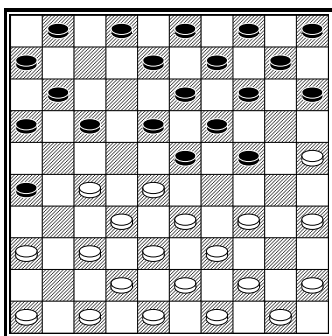
Przeprowadzenie uderzenia przez 27 – 21 skutkuje jedynie dużą wymianą. Białe oddają więc jeszcze jednego piona przed „rzuceniem bomby”.

1.30 – 24! 20 x 29
2.27 – 21 16 x 27

3.32 x 12 23 x 41
 4.12 x 34 26 x 37
 5.36 x 47

4.40 x 29 23 x 34
 5.27 - 21 16 x 27
 6.32 x 5

Białe wygrywają pioną przy następnym ruchu.



Czarne zagrały niebezpieczne 12 - 17. Białe obliczyły, że po uderzeniu bomba pionów będzie po równo dla obu stron:

1.27 - 21? 16 x 27 2.32 x 12 23 x 41 3.12 x 23
 19 x 28 4.33 x 22 13 - 19 5.46 x 37 24 - 29 6.34
 x 23 19 x 17 =.

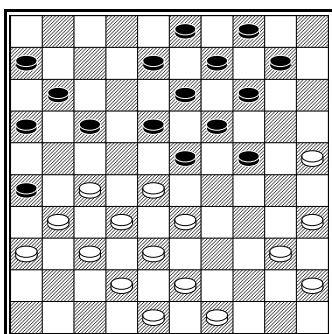
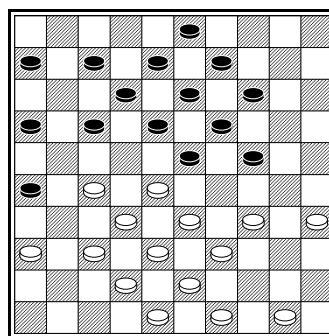
Jeśli czarne grają 11 - 17? w takich pozycjach również warto rozejrzeć się za kombinacją. Ta jest na zachodzie zwana uderzeniem atomową bombą, ponieważ sieje nawet większe zniszczenia. Standardowa bomba zaczyna się od 27 - 21. Bombę atomową rozpoczyna 27 -22 16 x 27 32 x 21.

Nie wystarczy sprawdzić jedynie uderzenia bomba. Trzeba również spojrzeć czy białe nie mogą usunąć pioną 23, a potem zagrać 27-21.

1.27 - 22! 18 x 27
 2.32 x 21 23 x 41
 3.46 x 37 16 x 27
 4.37 - 31 26 x 37
 4.42 x 2

1.25 - 20! 14 x 25
 2.34 - 29 23 x 34
 3.39 x 30 25 x 34
 4.27 - 21 16 x 27
 5.32 x 14 9 x 20

Po6.44 - 39 13 - 19 7.39 x 30 20 - 25 8.50 - 44
 25 x 34 9.44 - 39 itd. białe zyskują pioną.

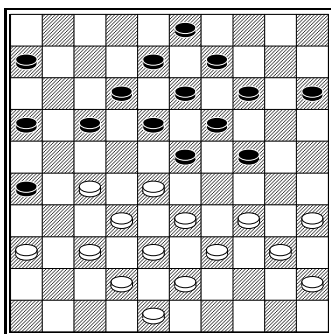


Natychmiastowe 27 - 22 przyniesie skutek tylko, jeśli mamy 46. Tutaj musimy pozbyć się pioną 23 przed ruchem 27 - 22.

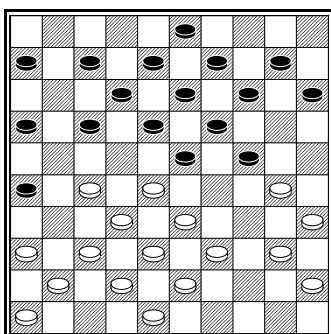
W celu usunięcia pionów z 23 i 14 najpierw białe muszą się pozbyć 24.

1.35 - 30 24 x 35
 2.34 - 29 23 x 34
 3.39 x 30 35 x 24
 4.27 - 22 18 x 27
 5.32 x 21 16 x 27
 6.37 - 31 26 x 37
 7.42 x 2

1.33 - 29! 24 x 22
 2.25 - 20 14 x 25
 3.35 - 30 25 x 34



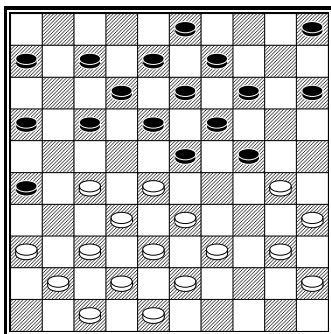
1.34 – 29 23 x 34
2.40 x 20 15 x 24
3.27- 22 18 x 27
4.32 x 21 16 x 27
5.37 – 31 26 x 37
6.42 x 11 6 x 17
7.28 – 23 19 x 28
8.33 x 11



Jeśli u białych stoją 46 i 41 można od razu grać 27 – 22.

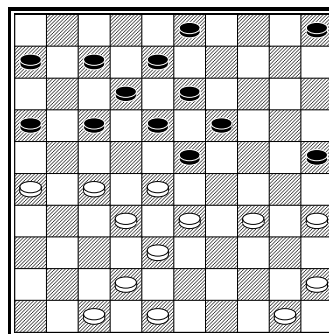
1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21

Przed czarnymi niezbyt przyjemny wybór pomiędzy 2... 16 x 27 3.37 – 31 itd. lub 2... 23 x 32 3.37 x 28 16 x 27 4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2.



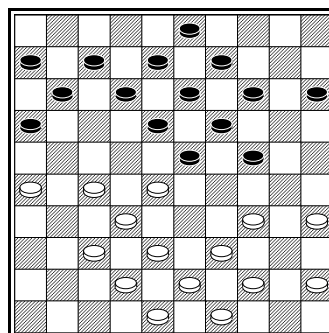
Z pionem 41 mamy jeszcze jedną ideę przeprowadzenia uderzenia bombą atomową:

1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.37 – 31! 26 x 46
4.40 – 34 23 x 32
5.47 – 41 46 x 37
6.42 x 2

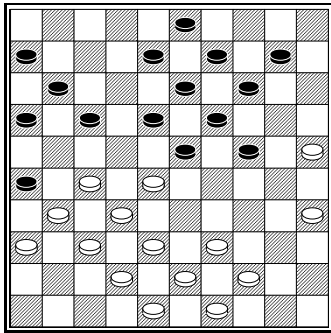


Białe podkładają się pod 25 dwukrotnie, by pozbyć się piona z pola 23 przez 33 – 29.

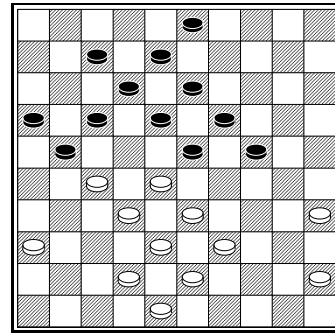
1.34 – 30 25 x 34
2.35 – 30 34 x 25
3.33 – 29 23 x 34
4.27 – 22 18 x 27
5.32 x 21 16 x 27
6.28 – 23 19 x 28
7.38 – 32 27 x 38
8.42 x 2



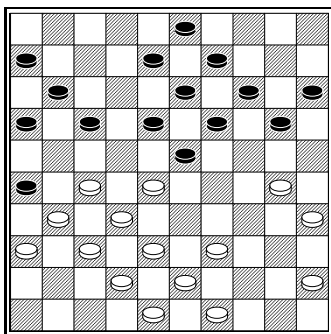
1 ... 11 – 17?
2.35 – 30 24 x 35
3.34 – 29 23 x 34
4.39 x 30 35 x 24
5.27 – 22 18 x 27
6.32 x 21 16 x 27
7.28 – 23 19 x 28
8.37 – 32 28 x 37
9.42 x 2



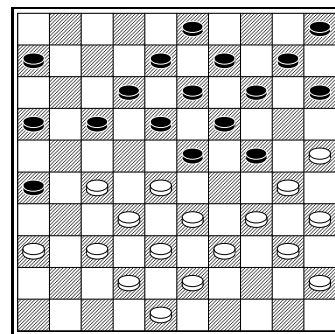
K 8.1



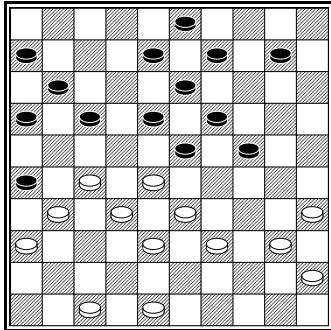
K 8.5



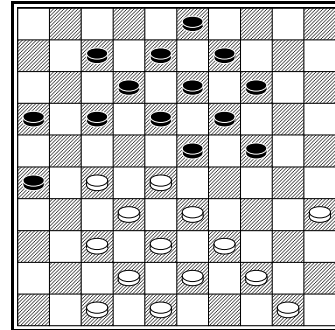
K 8.2



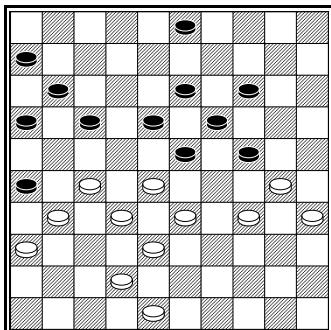
K 8.6



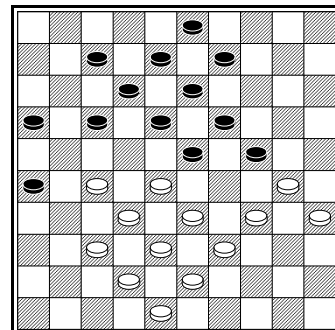
K 8.3



K 8.7

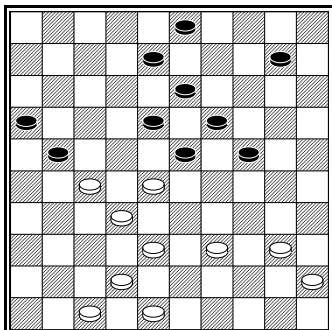


K 8.4



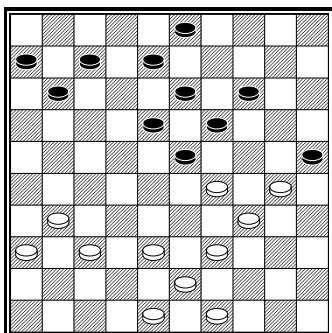
K 8.8

9. Uderzenie mostek



Czarnego piona 18 sprowadzamy na 29. Droga jaką czarny pion pokonuje przypomina mostek (z 18 przez 27, 38 na 29). Przeprowadzając kombinację białe zyskują cichy ruch, ponieważ czarne muszą bić z pola 23.

1.27 – 22! 18 x 27
 2.38 – 33 27 x 29
 3.39 – 34 23 x 32
 4.34 x 5



W tej pozycji schemat jest ten sam, ale z drugiej strony warcabnicy.

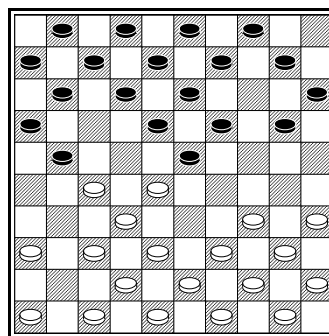
1.30 – 24 19 x 30
 2.39 – 33 30 x 28
 3.38 – 32 23 x 34
 4.32 x 1

Ustawmy wszystkie piony i wykonajmy następujące posunięcia w debiucie:

1.32 – 28 19 – 23
 2.28 x 19 14 x 23
 3.37 – 32 10 – 14
 4.41 – 37 14 – 19
 5.33 – 28

Teraz czarne nie mogą zagrać 5 – 10 z powodu uderzenia nowicjusza. Należy czarnymi zrobić wymianę 17 – 22 28 x 17 11 x 22. Czarne grają normalnie:

5.... 17 – 21
 6.31 – 27 5 – 10?



Białe robią uderzenie mostek. Pion 18 jest transportowany na 29. Bicie 23 x 32 w następnym ruchu daje nam cichy ruch.

7.27 – 22! 18 x 27
 8.38 – 33 27 x 29
 9.37 – 31!

Tak najlepiej wykorzystać cichy ruch. Po nim pion 32 jest natychmiast atakowany przez damkę 5.

9... 23 x 32 10.34 x 5

Ponadto dobrym pomysłem jest schować damkę za swoimi pionami, aby nie mogła być łatwo złapana. Jak tylko pozycja przeciwnika osłabnie możesz wykorzystać damkę do gry kombinacyjnej lub do atakowania pionów.

Jeśli czarne zagrają wcześniej:

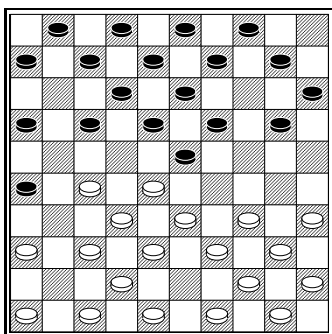
6... 21 – 26

Białe mogą spróbować ponownie złapać czarne:

7.38 – 33

Teraz znów czarne nie mogą zagrać 5 -10. Widzisz uderzenie mostek po tym ruchu?

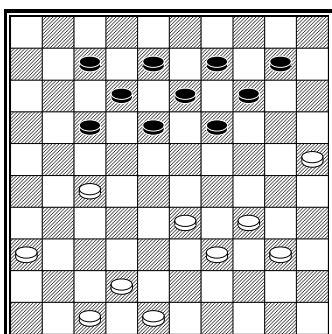
7... 11 – 17
 8.43 - 38 5 – 10?



Białe mają kombinację na damkę, jednak nie jest ona wygrywająca. Czarne mają wybór jak pobić, ale w każdym wariantie białe kończą z damką na polu 5.

9.27 – 22 18 x 27
 10.32 x 21 23 x 43
 11.49 x 38 16 x 27
 12.38 – 32 27 x 29
 13.34 x 5

Damka jest łapana po 13... 13 – 19! 14.5 x 11
 6 x 17, a pionów jest po równo.

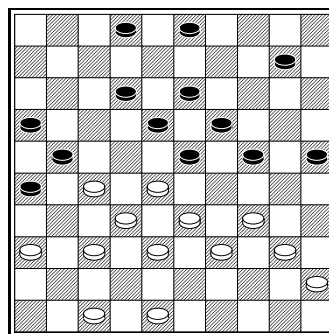


Mostek z pionem 18 wędrującym na pole 29 jest teraz dłuższy.

1.25 – 20! 14 x 25
 2.27 – 22 17 x 28
 3.33 x 22 18 x 27
 4.36 – 31 27 x 36
 5.47 – 41 36 x 38
 6.39 – 33 38 x 29
 5.34 x 1

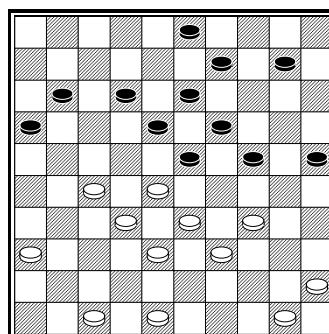
(Diagram w następnej kolumnie)

O jest trudne, ale bardzo ładne uderzenie. Pion 18 dostaje się na 29 w specyficzny sposób. Czarne trafiają na damkę na 47 podczas gdy inny czarny pion zostaje uwięziony na 43. Potem damka bije wiele pionów!



1.27 – 22 18 x 27
 2.36 – 31 27 x 36
 3.47 – 41 36 x 47
 4.37 – 31 26 x 37
 5.32 x 41 23 x 43
 6.41 – 37 47 x 29
 7.34 x 5 43 x 34
 8.40 x 20 15 x 14
 9.5 x 26

Poniżej jeszcze jeden przykład uderzenia przeprowadzonego w ten sposób:

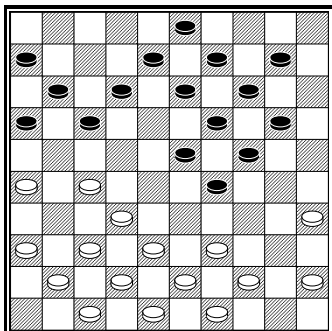


Białe zyskują aż 2 ciche ruchy pozwalające na zbudowanie olimpika. Uwięziony pion 43 wróci do gry potem, jak białe zdobędą damkę, powodując czarnym jeszcze więcej szkód!

1.27 – 22! 18 x 27
 2.32 x 21 23 x 43
 3.45 – 40 16 x 27
 4.36 – 31 27 x 36
 5.47 – 41 36 x 47
 6.50 – 45 47 x 29
 7.34 x 5 43 x 34
 8.40 x 20 25 x 14
 9.5 x 16

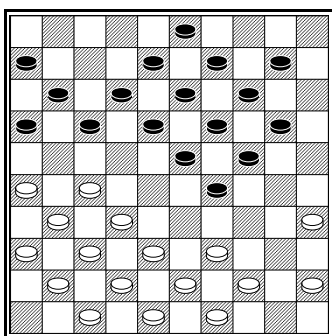
10. Uderzenie Napoleona

Legenda głosi, że wybitny francuski dowódca uwielbiał grać w warcaby ze swoimi generałami oraz oficerami.



Jedna z historii mówi, że podczas partii przeciw pewnemu generałowi na planszy powstała poniższa pozycja, w której Napoleon przeprowadził niszczące uderzenie:

1.27 – 22! 17 x 28
 2.37 – 31 28 x 46
 3.38 – 32 46 x 28
 4.35 – 30 24 x 35
 5.26 – 21 16 x 27
 6.31x 4



Dokładając czarnego piona na polu 18, zaś białego na polu 31 kombinacja też jest możliwa.

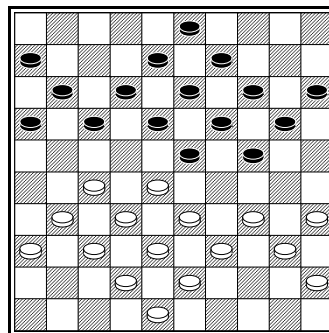
1.27 -22 18 x 27

Po 1... 17 x 28 białe od razu sprowadzają czarnego piona na 28. Następnie grają 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4.

2.31 x 22 17 x 28

Dalej uderzenie przeprowadza się dokładnie tak samo jak w pierwszym przykładzie: 37 – 31

28 x 46 38 – 32 46 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4 +.

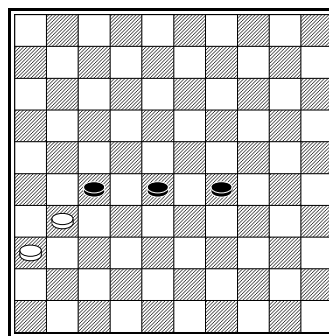


W tej pozycji widzimy, że piony z obu stron wyglądają identycznie. Takie ustawienie nazywamy symetrią. Czarne popełniają błąd:

1... 24 – 29?
 2.33 x 24 20 x 29

Pole 29 bywa bardzo niebezpieczne, lecz bywa również polem bardzo silnym. Tutaj białe mają prosty motyw uderzenia Napoleona zdobywając piona.

3.28 – 22! 17 x 28
 4.27 – 21 16 x 27
 5.31 x 24 19 x 30
 6.34 x 25

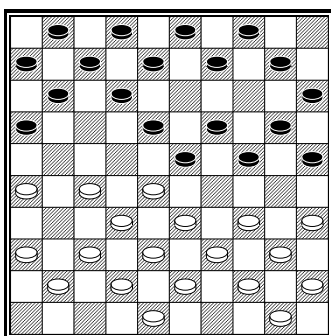


The capturing part of the Coup Napoleon is characterized by a capture forwards, followed by a capture backwards and then proceeding forwards again.

Spójrzmy na przykład partii, gdzie czarne już w debiucie zastosowały uderzenie Napoleona.

Rabatel – Drost
 1.32 - 28 20 - 25
 2.38 - 32 14 - 20
 3.31 - 27 17 - 21
 4.43 - 38 21 - 26

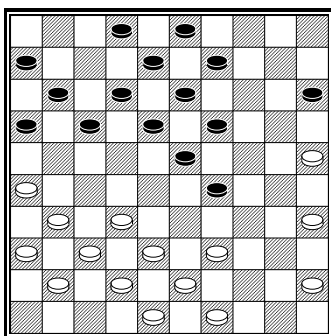
5.37 – 31 26 x 37
 6.42 x 31 10 - 14
 7.47 - 42 5 - 10
 8.41 - 37 20 - 24
 9.46 - 41 18 - 23
 10.49 - 43 14 - 20
 11.31 - 26 13 - 18



Białe muszą uważać. Zarówno po 37 – 31 jak i 36 – 31 wpadają na kombinacje. Po 12.37 – 31 czarne mają mostek 24 – 29 12.33 x 22 12 – 17 13.28 x 19 17 x 46 +.

Po ruchu 36 – 31? czarne zrobiły uderzenie Napoleona.

12.36 – 31 24 – 29!
 13.33 x 22 23 – 29
 14.34 x 23 16 – 21
 15.27 x 16 25 – 30
 16.35 x 24 20 x 47



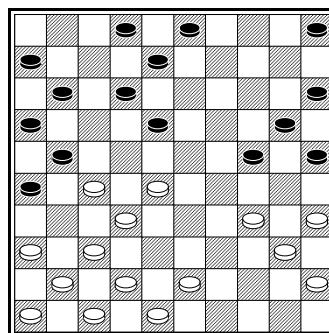
Białe wymuszają uderzenie Napoleona.

1.39 – 33! 19 – 24

Po 1... 29 – 34 2.33 – 29 piona 34 nie da się obronić.

2.33 – 28! 13 – 19
 3.28 – 22! 18 x 27
 4.31 x 22 17 x 28
 5.37 – 31 28 x 46

6.38 – 32 46 x 28
 7.35 - 30 24 x 35
 8.26 – 21 16 x 27
 9.31 x 4



To partia Hisard – Chiland (Jałta 1961). Białe zagrały ruch wyglądający na silny.

1.28 – 22?

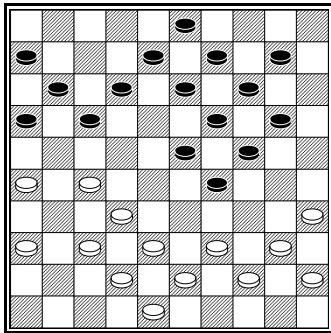
Czarne odpowiedziały 1... 5 – 10 2.22 x 13 8 x 19, a białe 3.32 – 28! 21 x 23 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7.

Po 1... 8 – 13 białe by zagrały 2.32 – 28 21 x 23 3.42 – 38 18 x 27 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7 16-21 6.7 x 16, a czarne znalazły by się w tarapatkach.

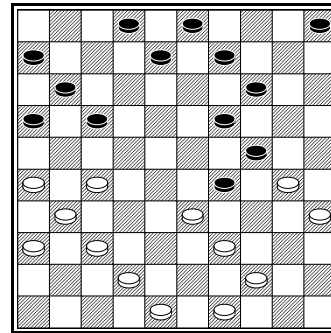
Czarne mogły jednak przeprowadzić piękną kombinację, którą po partii pokazał arcymistrz Baba Sy z Senegalu.

1... 3 – 9!!
 2.22 x 4 26 – 31
 3.37 x 17 11 x 31
 4.36 x 27 12 – 18
 5.4 x 22 16 – 21
 6.27 x 16 24 – 29
 7.34 x 23 25 – 30
 8.35 x 24 20 x 49

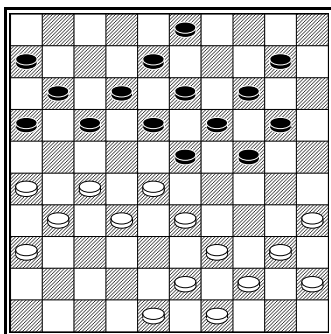




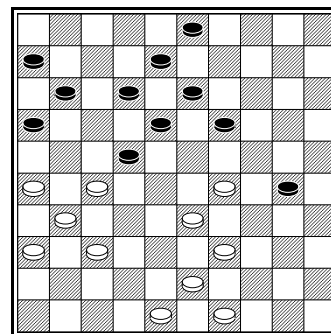
K 10.1



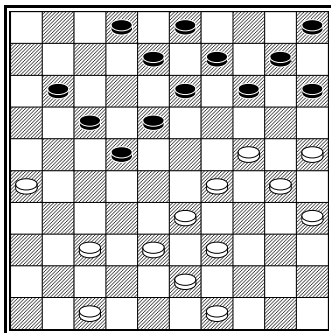
K 10.5



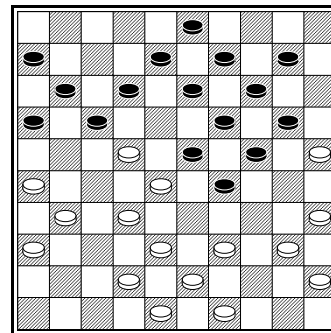
K 10.2



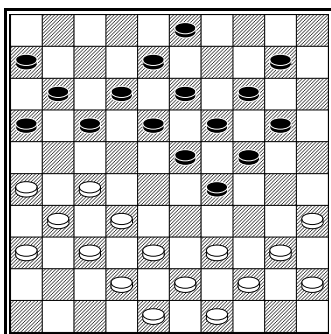
K 10.6



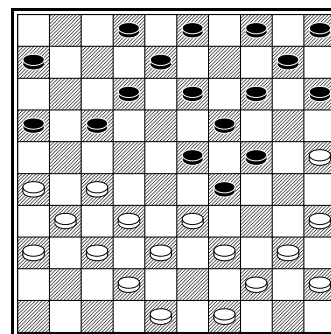
K 10.3



K 10.7



K 10.4



K 10.8

Rozwiązania ćwiczeń z lekcji od 1 do 10

Lekcja 1: Numeracja

1.1 33×31

1.2 Białe mogą przeprowadzić kombinację na dwa sposoby:

- 1) $29 - 24$ 19×30 35×24 20×29 34×21
 16×27 31×22 W+2
- 2) $28 - 23$ 19×28 $29 - 24$ 20×29 34×21
 16×27 31×33 W+2

1.3: Czarne zagrały $24 - 29$.
 $37 - 31!$ 26×19 34×1

1.4 $35 - 30$ $3 - 9$ $33 - 29$ $9 - 14$ $30 - 24$

1.5 $38 - 33$

1.6 $4 - 27$ $28 - 33$ $27 - 43$ $16 - 21$ 43×16
 $33 - 39$ $16 - 49$

1.7 $26 - 21$ 17×28 43×3

Lekcja 2: Kombinacje

2.1: $38 - 33$ 28×39 $29 - 23$ 18×29 $30 - 24$
 29×20 $40 - 34$ 39×30 35×2

2.2: $27 - 21$ 16×29 34×5

2.3 $38 - 33$ 35×44 33×31 44×33 $31 - 27$
 32×21 $43 - 38$ 33×42 $41 - 37$ 42×31 36×18

2.4 $29 - 24$ 19×28 42×4

K 2.1 $26 - 21$ 17×26 $37 - 31$ 26×37 $38 - 32$
 37×28 $39 - 33$ 28×39 $40 - 34$ 39×30 35×11

K 2.2 $30 - 24$ 19×30 $39 - 34$ 30×39 $38 - 33$
 39×28 32×14

K 2.3 $27 - 21$ 16×27 $28 - 22$ 27×18 $29 - 23$
 18×29 33×2

K 2.4 $37 - 31$ 26×37 $38 - 32$ 37×28 33×2

K 2.5 $29 - 23$ 19×28 21×5

K 2.6 $39 - 34$ 33×22 $34 - 29$ 24×33 $45 - 40$
 35×44 50×8

K 2.7 $49 - 43$ 35×44 $43 - 39$ 44×33 $41 - 37$
 31×42 47×27

K 2.8 $22 - 18$ 13×22 $32 - 28$ 22×31 36×29

Lekcja 3. Uderzenie Filipa

3.1: $27 - 22$ 18×27 32×21 16×27 $33 - 29$ 24
 $\times 33$ 38×16

3.2 Białe liczą na $7 - 11?$ $27 - 22!$ 18×27 32
 $\times 21$ 16×27 $33 - 29$ 24×33 38×16 .

K 3.1 $27 - 22$ 18×27 32×21 16×27 $33 - 29$ 24
 $\times 33$ 38×16

K 3.2: $27 - 21$ 17×26 $28 - 22$ 18×27 32×21
 26×17 $33 - 29$ 24×33 38×16

K 3.3 $27 - 22$ 18×38 42×33 23×32 $33 - 28$
 37×28 $34 - 30$ 25×34 40×7

K 3.4 $27 - 22$ 18×27 32×21 16×27 $34 - 30$
 24×33 38×20

K 3.5 $33 - 28$ 22×44 $27 - 22$ 18×27 32×21
 16×27 $43 - 39$ 44×33 38×16 zdobywając
piona 27.

K 3.6 $27 - 22$ 17×28 33×22 18×27 32×21
 16×27 $35 - 30$ 24×35 $44 - 40$ 35×33 38×16
zdobywając piona 27.

K 3.7 $26 - 21$ 16×27 $33 - 28$ 22×44 31×22
 18×27 $43 - 39$ 44×33 38×16

K 3.8 $27 - 22$ 18×27 32×21 16×27 $34 - 30$
 24×44 33×24 19×30 25×34 44×33 38×16

Lekcja 4: Uderzenie nowicjusza

K 4.1 $28 - 22$ 17×28 $34 - 29$ 24×33 38×29 23
 $\times 34$ 32×5

K 4.2 $28 - 22$ 17×28 $34 - 30$ 25×34 40×18
 13×31 32×25

K 4.3 $29 - 24$ 20×29 $32 - 28$ 23×32 34×1

K 4.4 $25 - 20$ 14×25 $28 - 22$ 17×28 $34 - 29$
 24×33 38×29 23×34 32×5

K 4.5 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 33 – 29
23 x 34 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

K 4.6 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 25 – 20
15x 24 44 – 40 35 x 44 49 x 20 14 x 25 28 – 22
18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

K 4.7 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 44 34 – 29
23 x 34 33 – 29 34 x 23 28 – 22 17 x 28 43 – 39
44 x 33 38 x 7 2 x 11 32 x 5

K 4.8 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 27 x 18
12 x 23 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30
35 x 24 28 – 22 17 x 28 32 x 5

Lekcja 5: Uderzenie królewskie

K 5.1 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 28
23 x 34 40 x 7

K 5.2 26 – 21 17 x 26 27 – 22 18 x 27 32 x 21
23 x 34 44 – 40 26 x 17 40 x 7

K 5.3 35 – 30 24 x 35 34 – 30 35 x 24 27 – 22
18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 16 x 27 40 x 7

K 5.4 27 – 21 16 x 27 31 x 22 18 x 27 32 x 21
23 x 34 40 x 16

K 5.5 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 41 – 37
16 x 27 37 – 32 27 x 38 42 x 33 29 x 38 40 x 7

K 5.6 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 20
25 x 14 33 – 28 16 x 27 28 – 23 19 x 28 37 – 32
28 x 37 42 x 2

K 5.7 27 – 22 18 x 27 23 x 34 37 – 32 16 x 38
35 – 30 34 x 25 48 – 43 38 x 40 45 x 1

K 5.8 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 7
1 x 12 45 – 40 16 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22
17 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 2

Lekcja 6: Uderzenie obcasem

K 6.1 33 – 29 24 x 33 34 – 29 23 x 43 28 x 48
17 x 28 32 x 1

K 6.2 22 – 18 13 x 22 37 – 31 26 x 37 32 x 41
23 x 32 38 x 16

K 6.3 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 27
17 x 28 34 x 32

K 6.4 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 39 34 x 43
25 x 34 40 x 16

K 6.5 35 – 30 24 x 35 34 – 29 23 x 34 39 x 30
35 x 24 25 – 20 14 x 25 33 – 29 24 x 33 28 x 39
17 x 28 32 x 5

K 6.6 29 – 23 18 x 29 37 – 31 36 x 27 25 – 20
14 x 34 44 – 39 34 x 43 38 x 49 27 x 38 42 x 2
(or 42 x 4)

K 6.7 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 40 x 29
24 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 25

K 6.8 33 – 28 22 x 33 37 – 31 26 x 28 38 – 32
28 x 37 29 x 38 20 x 29 34 x 3

Lekcja 7: Uderzenie rykoszet

K 7.1 27 – 22 18 x 27 25 – 20 14 x 34 40 x 18
13 x 22 28 x 6

K 7.2 27 – 22 x 44 – 40 x 40 x 18 13 x 22 28 x
26

K 7.3 29 – 23 19 x 28 26 – 21 17 x 37 41 x 23
18 x 29 33 x 4

K 7.4 27 – 22 18 x 27 31 x 11 16 x 7 25 – 20 14
x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 26

K 7.5 42 – 38 25 x 34 38 – 33 29 x 38 32 x 43
21 x 23 40 x 7

K 7.6 27 – 21 16 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 13 8
x 30 34 x 3

K 7.7 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 30 – 25
48 x 31 25 x 21 26 x 17 36 x 9

K 7.8 32 – 27 21 x 32 36 – 31 26 x 37 43 – 38
32 x 43 39 x 48 30 x 28 41 x 14

Lekcja 8: Uderzenie bomba

K 8.1 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 27 – 21
16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 5 26 x 37 36 x 47

K 8.2 30 – 24 20 x 29 27 – 21 16 x 27 32 x 12
23 x 41 12 x 34 26 x 37 36 x 47

K 8.3 27 – 21
1) 16 x 27 32 x 12 23 x 34 12 x 5 26 x 37 40 x 20
2) 26 x 37 32 x 41 23 x 34 12 x 5

K 8.4 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 43 12 x 23
19 x 39 30 x 10 39 x 30 35 x 24 26 x 37 48 x 39
37 x 48 10 – 5 48 x 19 5 x 23

K 8.5 $35 - 30 \ 24 \times 35 \ 33 - 29 \ 23 \times 34 \ 39 \times 30$
 $35 \times 24 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 28 - 23 \ 19 \times 37 \ 42 \times 2$

K 8.6 $34 - 29 \ 23 \times 34 \ 40 \times 20 \ 15 \times 24 \ 27 - 22$
 $18 \times 27 \ 32 \times 21 \ 16 \times 27 \ 37 - 31 \ 26 \times 37 \ 42 \times 11$
 $6 \times 17 \ 28 - 23 \ 19 \times 28 \ 33 \times 11$

K 8.7 $35 - 30 \ 24 \times 35 \ 33 - 29 \ 23 \times 34 \ 39 \times 30$
 $35 \times 24 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 32 \times 21 \ 16 \times 27 \ 28 - 23$
 $19 \times 28 \ 37 - 32 \ 28 \times 37 \ 42 \times 2$

K 8.8 $34 - 29 \ 23 \times 25 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 32 \times 21$
 $16 \times 27 \ 28 - 23 \ 19 \times 28 \ 33 \times 2$

Lekcja 9: Uderzenie mostek

K 9.1 $27 - 21 \ 16 \times 29 \ 39 - 34 \ 23 \times 32 \ 34 \times 3$

K 9.2 $30 - 24 \ 19 \times 28 \ 40 - 35 \ 23 \times 34 \ 32 \times 1$

K 9.3 $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 32 \times 21 \ 23 \times 43$
(or 23×41 z tym samym uderzeniem) 49×38
 $16 \times 27 \ 38 - 32 \ 27 \times 38 \ 39 - 33 \ 38 \times 29 \ 34 \times 5$

K 9.4 $27 - 22 \ 18 \times 36 \ 47 - 41 \ 36 \times 47 \ 38 - 33$
 $47 \times 29 \ 32 - 27 \ 23 \times 21 \ 34 \times 3 \ 25 \times 34 \ 3 \times 30$

K 9.5 $30 - 24 \ 19 \times 28 \ 43 - 38 \ 23 \times 34 \ 27 - 22$
 $18 \times 27 \ 37 - 32 \ 28 \times 37 \ 42 \times 2$

K 9.6 $28 - 22 \ 18 \times 29 \ 34 \times 23 \ 19 \times 28 \ 31 - 27$
 $21 \times 32 \ 43 - 38 \ 32 \times 34 \ 40 \times 7$

K 9.7 $27 - 22 \ 18 \times 29 \ 37 - 31 \ 23 \times 32 \ 34 \times 23$
 $19 \times 28 \ 42 - 38 \ 32 \times 34 \ 40 \times 7$

K 9.8 $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 36 - 31 \ 27 \times 36 \ 47 - 41$
 $36 \times 47 \ 38 - 33 \ 47 \times 29 \ 34 \times 23 \ 25 \times 34 \ 40 \times 20$
 $14 \times 25 \ 23 \times 5$

Lekcja 10: Uderzenie Napolewona

K 10.1 $27 - 22 \ 17 \times 28 \ 37 - 31 \ 28 \times 37 \ 38 - 32$
 $37 \times 28 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

K 10.2 $27 - 22 \ 18 \times 29 \ 28 - 22 \ 17 \times 28 \ 35 - 30$
 $24 \times 35 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

K 10.3 $26 - 21 \ 17 \times 26 \ 24 - 19 \ 14 \times 34 \ 33 - 29$
 $34 \times 23 \ 25 - 20 \ 15 \times 24 \ 30 \times 6$

K 10.4 $27 - 22 \ 18 \times 27 \ 31 \times 22 \ 17 \times 28 \ 37 - 31$
 $28 \times 37 \ 38 - 32 \ 37 \times 28 \ 35 - 30 \ 24 \times 35 \ 26 - 21$
 $16 \times 27 \ 31 \times 4$

K 10.5 $30 - 25 \ 29 \times 47 \ 39 - 33 \ 47 \times 29 \ 35 - 30$
 $24 \times 35 \ 27 - 22 \ 17 \times 28 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

K 10.6 $39 - 34 \ 30 \times 28 \ 29 - 23 \ 18 \times 29 \ 27 \times 9$
 $3 \times 14 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 2$

K 10.7 $35 - 30 \ 24 \times 33 \ 28 \times 39 \ 17 \times 37 \ 38 - 32$
 $37 \times 28 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 4$

K 10.8 $32 - 28 \ 23 \times 34 \ 25 - 20 \ 29 \times 47 \ 20 \times 7$
 $2 \times 11 \ 40 \times 20 \ 15 \times 24 \ 39 - 33 \ 47 \times 29 \ 35 - 30$
 $24 \times 35 \ 27 - 22 \ 18 \times 27 \ 26 - 21 \ 16 \times 27 \ 31 \times 2$

