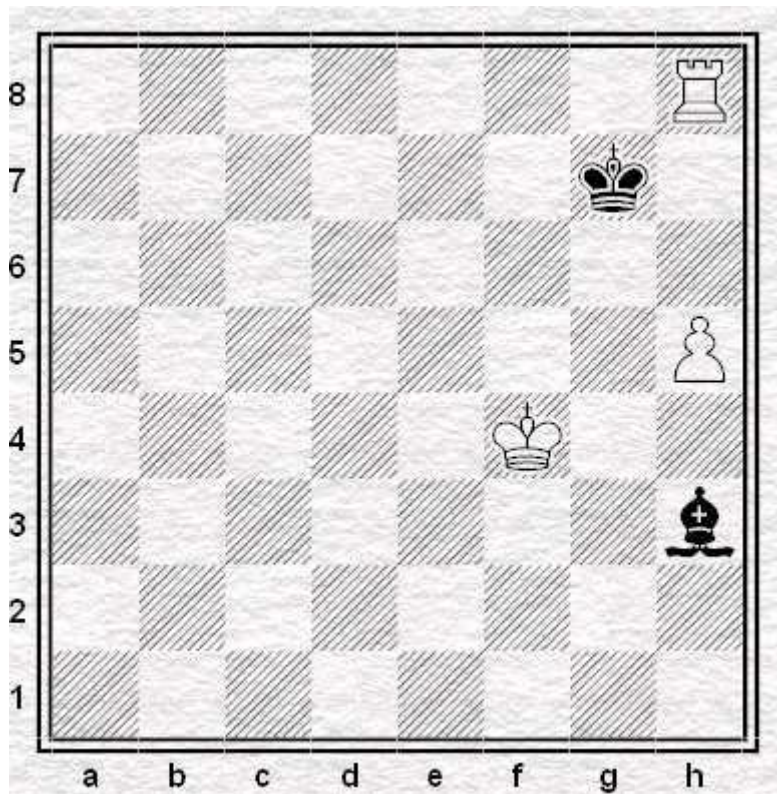


Grzegorz Mazur (2013)

Białe zaczynają i wygrywają:



[3+2]

Rozwiązanie:

1. Wd8!/i Kh6 2. Wd2! Gc8 3. Wd5 Gh3 4. Kg3 Gf1 5. Kh4/ii Gg2 6. Wd6+ Kh7 7. Wd4! Kh6
8. Kg4 Gb7 9. Wd6+ Kh7 10. Kf5!/iii Gh1 11. h6 Gf3 12. Ke5!/iv Gg2 13. Wf6 Ga8
14. We6 Gf3 15. Kf6 K:h6 16. We3 Gg4 17. We8! Kh7 18. We7+ Kh6 19. Wg7 Gh3
20. Wg3 Gd7 21. Wd3/v Gg4 22. Wd2! z wygraną

/i

1. We8? Gf1! 2. We3 Kh6 3. Kg4 Gc4 4. We4 Gd5 5. We5 Gc4 6. Wc5 Ga2 7. Wc6+ Kh7 8. Wb6 Gc4 9. Wd6 Ga2 10. Wd1 Kh6 =

/ii

5. Kg4? Ge2+ 6. Kh4 Gf3 7. We5 Gd1 8. We6+ Kh7 9. Wc6 Ge2 10. Wc3 Kh6 11. Wc5 Gd3 =

/iii

10. Wd7+ Kh6! 11. W:b7 pat!

/iv

12. Wf6? Gd5! 13. Wd6 Ga2 14. Wb6 Gc4 15. Wd6 Ga2 16. Wd1 K:h6 =

/v

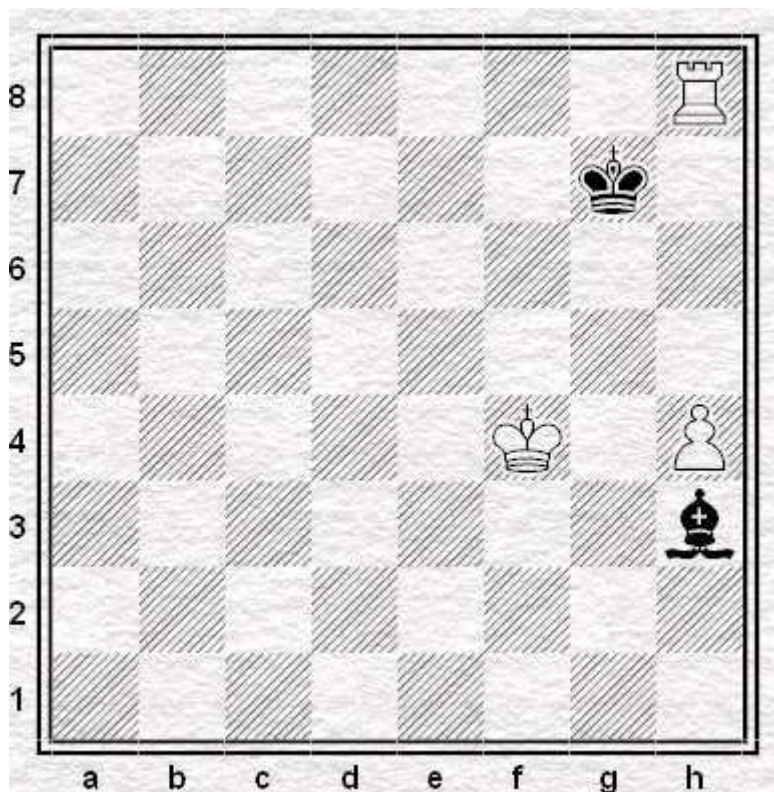
21. Wg8? Kh5 22. Wh8+ Kg4 23. Wd8 Gc6(b5) =

Idea studium opiera się na tym, że białe nie mogą ani na moment dopuścić do wejścia czarnego gońca na przekątną b1-h7, skąd na stałe będzie kontrolował kluczowe pola g6 i h7. Niezwykle istotne w tej pozycji jest też położenie białego pionka w punkcie h5 (w dalszej części artykułu wyjaśnimy dlaczego).

Pamiętajmy również, że w walce wieży i gońca strona słabsza - by zremisować - powinna umieścić króla w narożniku koloru niedostępnego gońcowi. Narożnik h8 odpowiada temu założeniu, zatem przy gońcu na przekątnej b1-h7 bandowy pionek może okazać się bezużyteczny z uwagi na to, że podczas marszruty przechodził będzie przez kluczowe pole h7 – atakowane zarówno przez czarnego gońca, jak i przez czarnego króla.

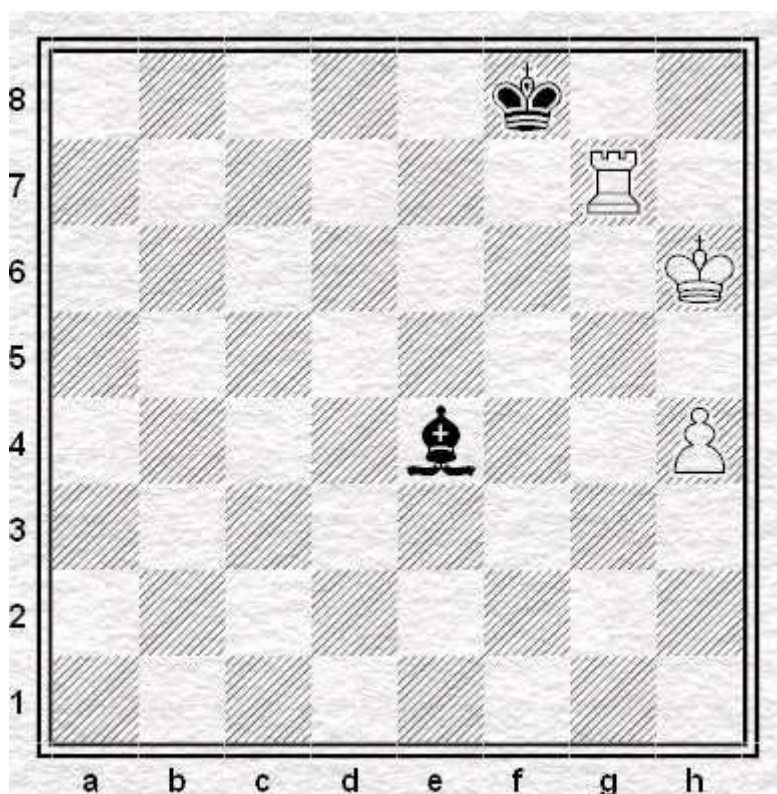
Poniższa pozycja jest różni się od pozycji mojego studium jedynie położeniem białego pionka.

Przebieg gry zilustruje nam, jak istotna okazuje się tu różnica między pionkiem na h4 a pionkiem na h5:



1. Wh5 Kg6 2. Wg5+ Kh6 3. Ke5 Gd7 4. Kf6 Gc6 5. Wg6+! Kh7 (5... Kh5 6. Kg7! Ga4 7. Wh6+ Kg4 8. h5 Ge8 9. Wh8 G:h5 10. Kf6! zugzwang! 10... Kh4 11. Kf5!) 6. Kg5 Gd5 7. Wd6 Ge4 8. Wd7+ Kh8 9. Kh6 Kg8 10. Wg7+ Kf8

Kluczowa pozycja tej końcówki:



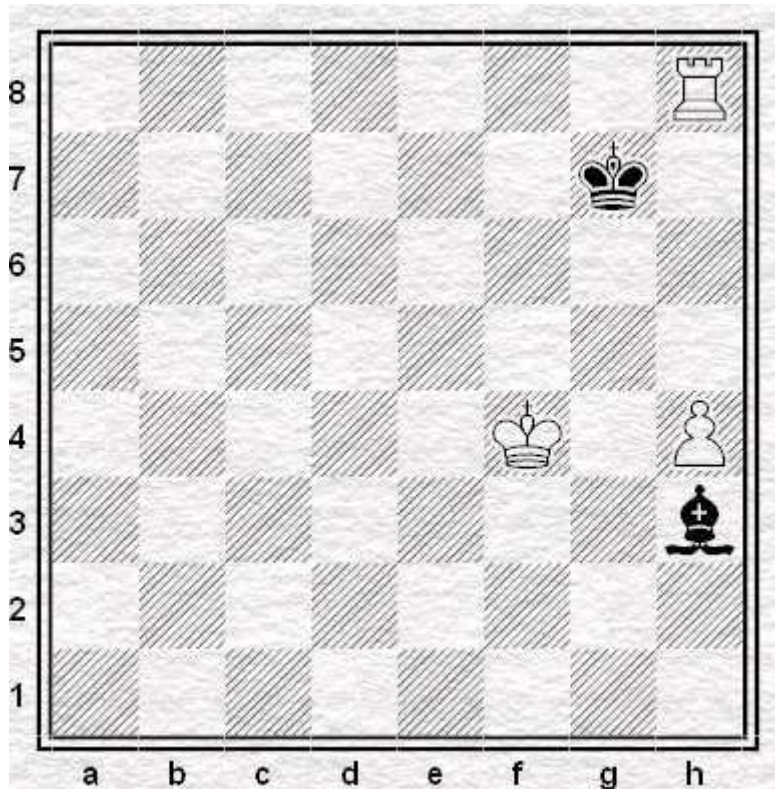
11. Wg5 Kf7 12. Wg3 Gc2 13. Kh5 Kf6 14. Wc3 Gb1 15. Wc7 Gd3 16. Kh6 Gb1 17. h5 Gd3
18. Wc3 Ge4 19. Wc4 Gd3 20. Wf4+ i białe wygrywają

mogło również nastąpić:

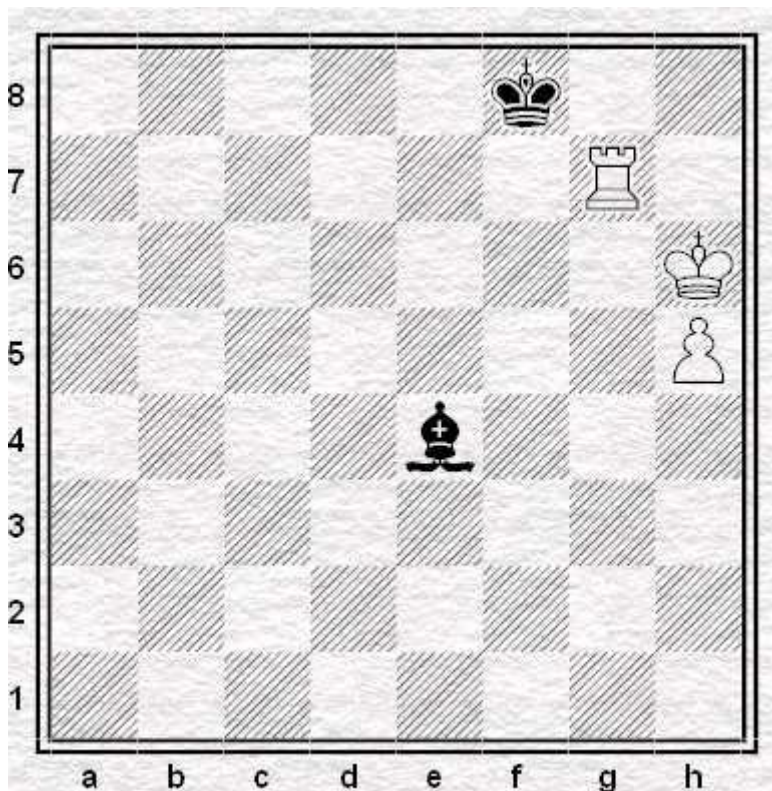
13... Gd1+ 14. Kg5 Kg7 15. Wc3 Ge2 16. h5 Ga6 17. h6+ Kh8 18. Kg6 Gb7 19. We3 Gc6
20. We7 (ale nie: 20. h7? Ge4+!) 20... Gd5 21. h7 Ge4+ 22. Kh6 Gg6
23. Wd7 (ale nie: 23. Wg7? Gf7! 24. Wg5 Gg6 25. Wb5 G:h7 26. Wb8+ Gg8 =>) 23... Ge8
24. Wb7 także z wygraną białych

Widzimy teraz, że w tego typu końcówkach strategiczny punkt h5 potrzebny jest białemu królowi do aktywizacji przy jednoczesnym zachowaniu odcięcia króla przeciwnika wzdłuż kolumny g.

Wróćmy jeszcze na moment do pozycji mojego studium. Doprowadźmy do analogicznej pozycji tę końcówkę:



1. Wd8 Kh6
2. Kg3 Gf5
3. Kh4 Ge4
4. Wd6+ Kh7
5. Kg5 Kg7
6. Wd7+ Kh8
7. Kh6 Kg8
8. Wg7+ Kf8!!



Kluczowy moment tej końcówki – mamy tu podobną pozycję z tą subtelną różnicą, że strategiczny punkt h5 jest zajęty przez pionka. To oznacza remisowe zakończenie partii, bowiem zachowanie odcięcia czarnego króla wzdłuż kolumny g wraz z aktywizacją białego króla nie będzie możliwe. Czarny goniec na przekątnej b1-h7 stale kontroluje kluczowe pola g6 oraz h7.

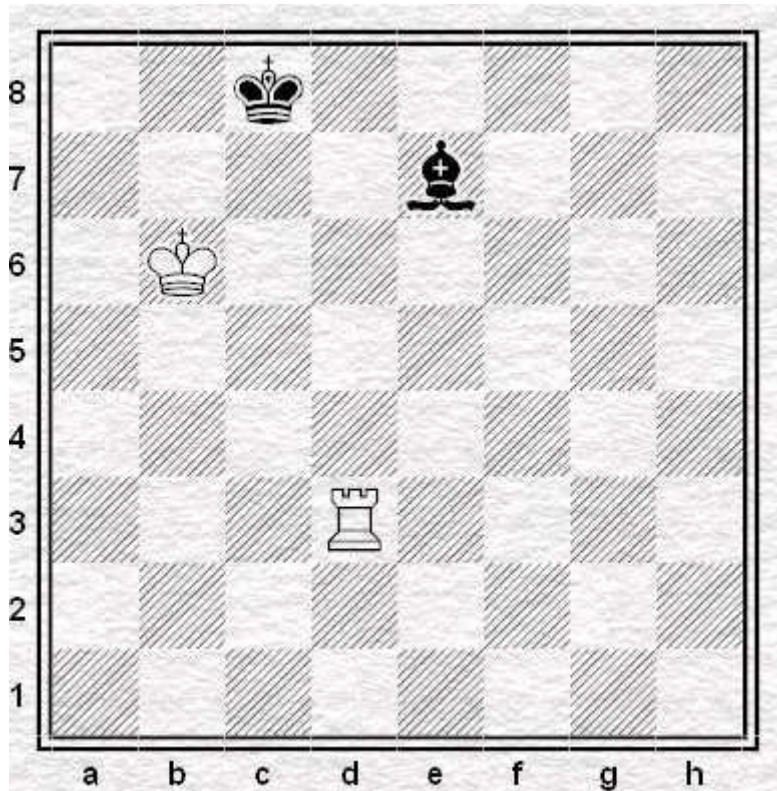
9. Wg1 Gd3 10. Wd1 Gc2 11. Wc1 Gd3! (ale nie: 11... Ge4? 12. Wf1+ Kg8 13. Wg1+ Kf7 14. Kg5 Kg7 15. Kf4+! +/-) 12. Wc8+ Kf7 13. Wc3 Gb1 14. Wf3+ Kg8 15. Wg3+ Kf8 16. Wg6 Gc2 17. Kg5 G:g6 z remisem

Udało się co prawda zachować „most” wzdłuż kolumny g i wydostać białego króla „spod ściany”, jednak za cenę wymiany wieży, z remisowymi motywami w zaistniałej pionkówce.

W dalszej części prezentuję 4 ważne dla tematu studia. Ilustrują one bardzo istotne elementy walki wieży z gońcem. Pozostają cały czas moją największą inspiracją.

Zachęcam do zapoznania się z poniższymi miniaturami!

Autor: Otto Georg Edgar Dehler (1909)
Białe zaczynają i wygrywają:

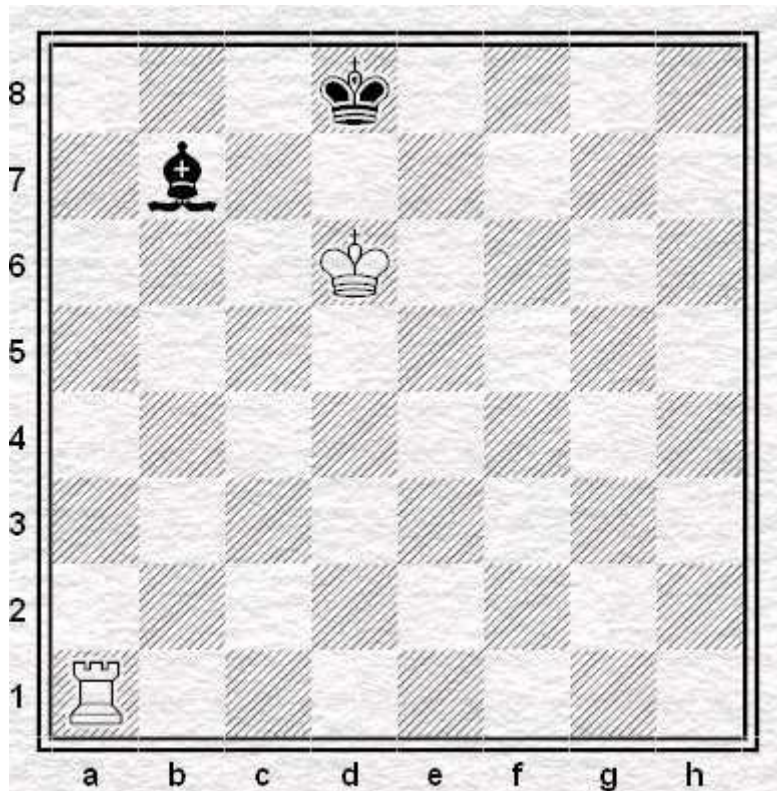


[2+2]

Rozwiązanie:

1. Kc6 Kb8
2. Wb3+ Ka8
3. Kc7 Ka7
4. Wb7+! Ka6
5. Kc6 Ga3
6. Wb3 Ge7
7. We3 Gb4
8. We2! 1-0

Autor: Otto Georg Edgar Dehler (1910)
Białe zaczynają i wygrywają:

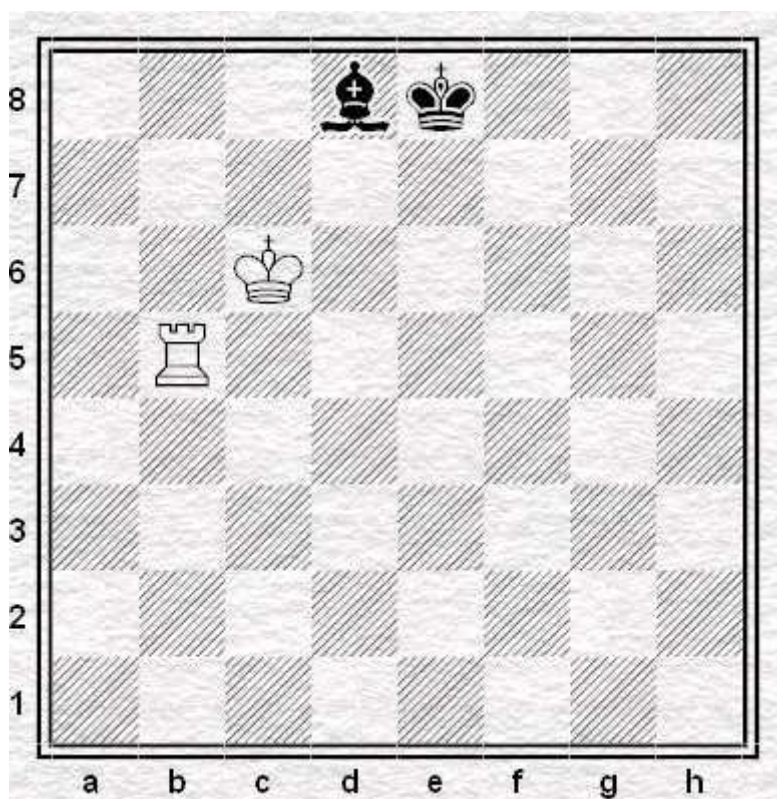


[2+2]

Rozwiązanie:

1. We1 Ga6
2. We7 Kc8
3. Wc7+! Kb8
4. Kc6 Gd3
5. Kb6 Gb1
6. Wc1 Ga2
7. Wa1 Gb3
8. Wa3 Ge6
9. We3 Gd7
10. Wf3! 1-0

Autor: Ernest Pogosjanc (1977)
Białe zaczynają i wygrywają:



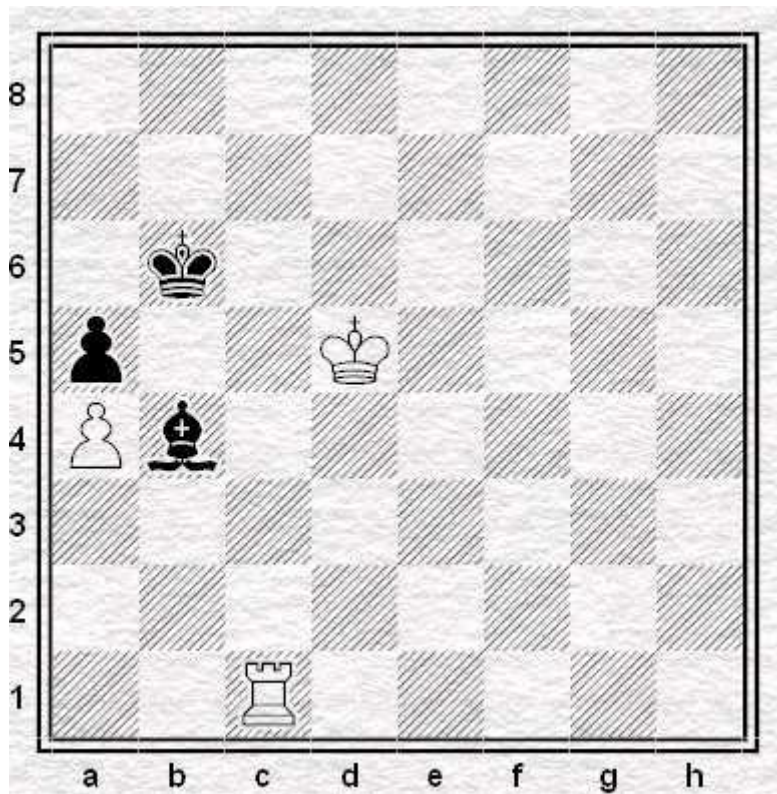
[2+2]

Rozwiązanie:

1. Wb8 Ke7 2. Wa8! Ke8 3. Kd6 1-0

Autor: Ilya Lvovich Maiselis (1963)

Białe zaczynają i wygrywają:



[3+3]

Rozwiązanie:

- 1. Ke6 Gc5 2. Kd7 Gb4 3. Wc6+ Kb7 4. Wh6 Gd2 5. Wh5! Ge1 6. Wb5+ Ka6 7. Kc6 Gf2**
- 8. Wb8! Ga7 9. Wc8 Gb6 10. Wa8+ Ga7 11. Kd5! Kb7 12. We8! Gb6 13. Kc4 Kc6**
- 14. We6+ Kb7 15. Kb5 Gd8 16. Wg6! Gc7 17. Wg7! Kb8 18. Kc6 Ge5 19. Wb7+! Ka8**
- 20. Wf7 Gd4 21. Kb5! Gc3 22. Kb6 1-0**