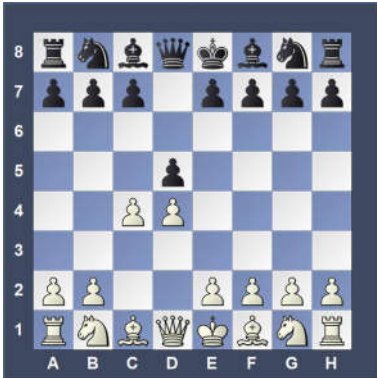


LEVEL 1 - ZESTAW 5

TEORIA DEBIUTÓW

GAMBIT HETMAŃSKI



Gambit hetmański jest jednym z najczęściej wybieranych debiutów w grupie debiutów zamkniętych. Białe poświęcają piona w zamian za opanowanie centrum szachownicy. Czarne mogą ofiarę przyjąć bądź odrzucić.

Pierwsze wzmianki o gambicie hetmańskim można spotkać już w roku 1497 u [Luisa Luceny](#). Debiut ten zyskał wielką popularność pod koniec XIX wieku, dzięki sukcesom [Johannesa Zukertorta](#) w Londynie w roku 1883 oraz [Harry'ego Pillsbury](#) w Hastings w roku 1885. Największy wkład w rozwój teorii gambitu hetmańskiego mieli [Wilhelm Steinitz](#), [Siegbert Tarrasch](#) oraz [Akiba Rubinstein](#). Szczyt popularności gambitu hetmańskiego przypadł na lata dwudzieste i trzydzieste XX wieku, jednakże i dziś jest on chętnie stosowany przez najsilniejszych arcymistrzów świata.

*Wikipedia

(niebieskie podkreślenia są linkami do dodatkowych informacji)

W tym rozpoczęciu białe zaczynają od pionka na d4 zajmując centrum szachownicy. Czarne odpowiadają d5 również idąc pionkiem do centrum szachownicy. Następnie białe grają c4 i w przypadku przyjęcia ofiary pionka przez czarne - d:c4, grają pionkiem na e4 i zajmują centrum. Po posunięciu białych c4, czarne nie muszą przyjmować ofiary pionka. Najbardziej popularną odpowiedzią jest w tym momencie wzmocnienie centrum pionkowego poprzez ruch e6.

GAMBIT HETMAŃSKI

	Białe	Czarne
1	d4	d5
2	c4	
3		

Różne warianty i plany gry zostały omówione w poniższym filmie:

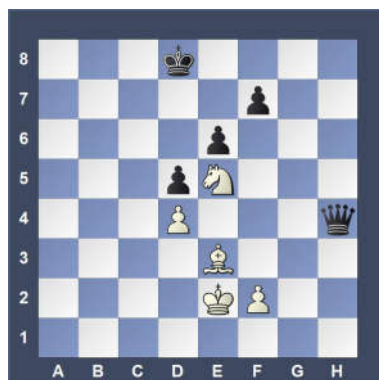
<https://www.youtube.com/watch?v=BRjTxEdyyHE&t=78s>

GRA ŚRODKOWA

MOTYWY TAKTYCZNE - ZACIĄgniĘCIE NA ZŁE POLE

	BIAŁE	CZARNE
1	Gg5+	H:g5
2	S:f7+	Ke7
3	S:g5	+:-

Goniec wykonuje "widełki" na Hetmana i Króla zmuszając czarnego Hetmana do bicia Gońca (zaciągnięcie na złe pole). Następnie Skoczek wykonuje kolejne "widełki" i bije Hetmana w kolejnym ruchu.



Zaciągnięcie na złe pole jest motywem taktycznym, który polega na zmuszeniu przeciwnika do postawienia figury na niekorzystnym dla niej polu. Najczęściej prowadzi to do straty tej figury lub mata.

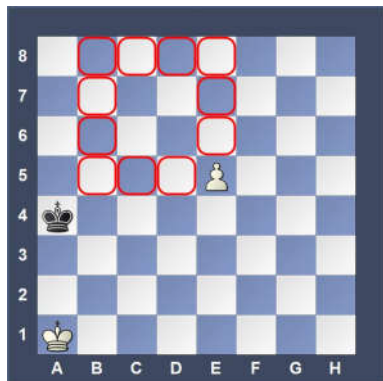
Szczegółową definicję wraz z przykładami można obejrzeć na poniższym filmie:

<https://www.youtube.com/watch?v=G3x5r8fMLqY>

KOŃCÓWKI

PIONKÓWKI - KWADRAT PIONKA

Kwadrat pionka, jest to przestrzeń wokół pionka, którą wyznaczamy licząc pola, które zostały pionkowi do pola przemiany.



Do pola przemiany zostały 3 pola. W celu wyznaczenia **kwadratu pionka** należy odliczyć 3 pola w kierunku czarnego Króla. W ten sposób tworzymy przestrzeń, którą nazywamy **kwadratem pionka**.

Jeżeli Król przeciwnika znajdzie się w **kwadracie pionka**, oznacza to że pionek nie poradzi sobie samodzielnie z dotarciem do statnej linii. Zostanie on złapany przed polem przemiany przez Króla przeciwnika.

W przypadku przedstawionym na diagramie na posunięciu są białe. Czarny Król jest poza **kwadratem pionka**, który zmniejsza się z każdym krokiem pionka do przodu. Oznacza to, że biały pionek jest w stanie samodzielnie dotrzeć do pola przemiany i uzyskać promocję na Hetmana.

Gdyby na tym samym diagramie to czarne były na posunięciu, to zagrałyby Królem na b5. W tym momencie czarny Król znajduje się w **kwadracie pionka** i jest w stanie go "złapać" zanim dojdzie on do pola przemiany.

Szczegółową definicję wraz z przykładami można obejrzeć na poniższym filmie:

<https://www.youtube.com/watch?v=ss3lFKcrr0Y&t=10s>



VS



Zadanie 1

Białe dają mata w 1 ruchu (1#). Zaznacz strzałką na diagramie lub zapisz na kartce rozwiązanie.

1.	1.	1.
1.	1.	1.

Zadanie 2

Czarne dają mata w 2 ruchach (2#). Zaznacz strzałką na diagramie pierwsze posunięcie lub zapisz na kartce pełne rozwiązanie (jedno posunięcie białych i dwa posunięcia czarnych).

Pamiętaj!

W zadaniach szachowych staramy się **zawsze** wykonywać najlepsze posunięcia dla obu stron!

1.	1.	1.
2.	2.	2.

1.	1.	1.
2.	2.	2.

Zadanie 3

Oceń pozycję przy ruchu białych (wygrana białych czy remis). Napisz wariant, który potwierdza Twoją ocenę.

BIAŁE CZARNE	BIAŁE CZARNE	BIAŁE CZARNE
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		