LEVEL 0 - ZESTAW 7

KOŃCÓWKI

PIONKÓWKI

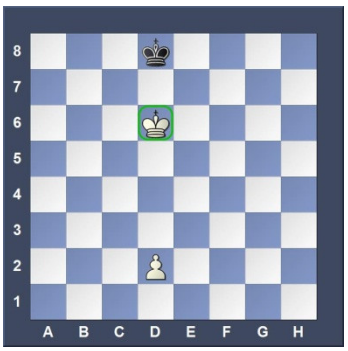
Końcówki pionkowe, są jednymi z częstszych, które występują w partiach szachów. Są to najprostsze końcówki, gdyż w grze biorą udział tylko Króle i pionki. Dobra znajomość tych końcówek powoduje, że łatwiej nam ocenić czy opłaca się wymieniać figury, żeby doprowadzić do wygranej końcówki pionkowej.

W każdej końcówce znajdziemy powtarzające się schematy, które pozwolą nam ocenić nasze szanse na zwycięstwo.

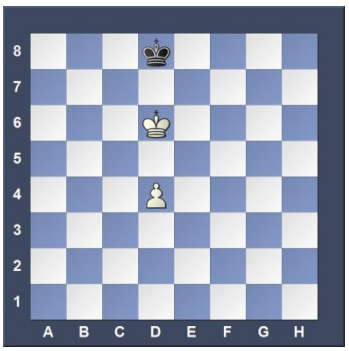
POLE KLUCZOWE

Pole kluczowe to pole znajdujące się przed pionkiem na 6 linii w przypadku białych lub na 3 linii w przypadku czarnych. Dla białego pionka stojącego na polu "d2" polem kluczowym jest pole "d6", a dla czarnego pionka z "g7" polem kluczowym jest pole "g3". Jeżeli Król strony z pionkiem zajmie pole kluczowe, to bez względu na to, kto jest na posunięciu strona z pionkiem ma obiektywnie wygraną.

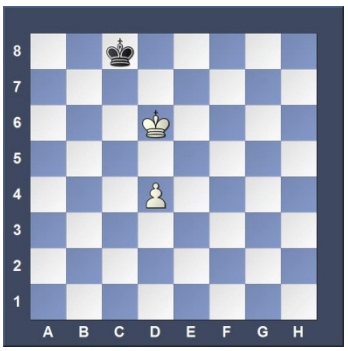
Przykładowy przebieg gry prowadzący do zwycięstwa (dorobienia Hetmana):



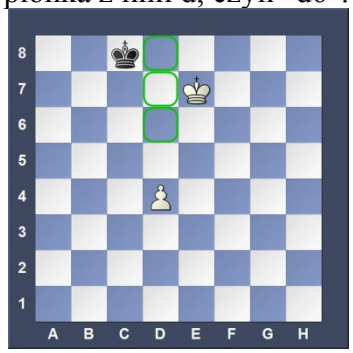
Biały Król zajmuje pole kluczowe pionka z linii d, czyli "d6".



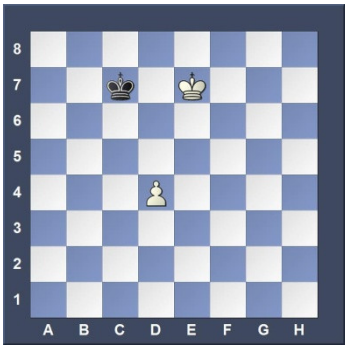
1. d4



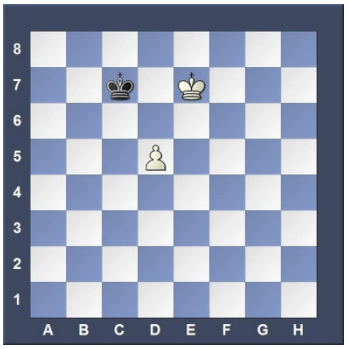
1. ... Kc8



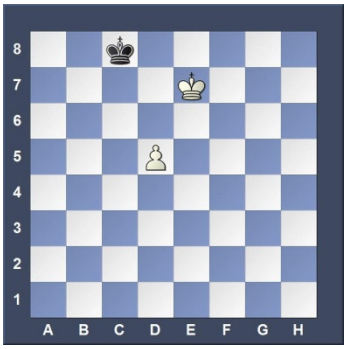
2. Ke7



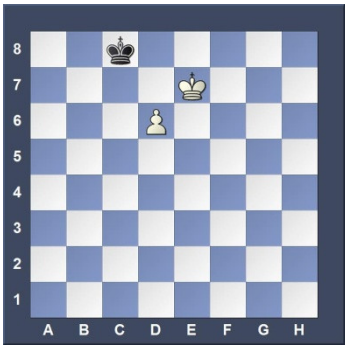
2. ... Kc7



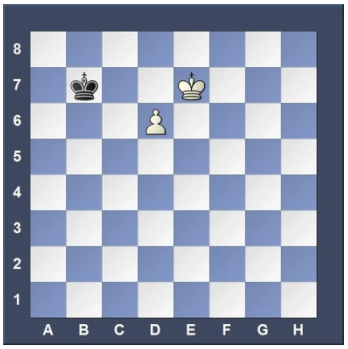
3. d5



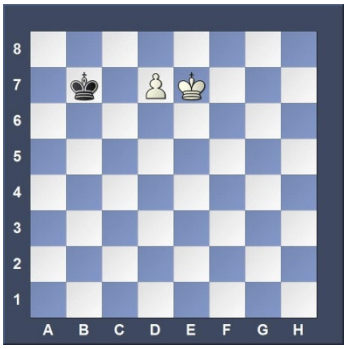
3. ... Kc8



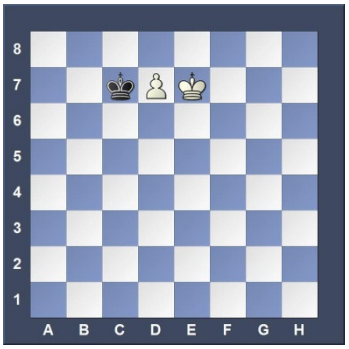
4. d6



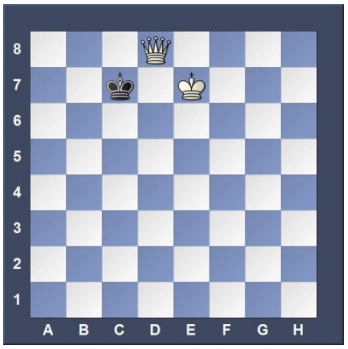
4. ... Kb7



5. d7



5. ... Kc7



6. d8 = H+
Z wygraną białych.

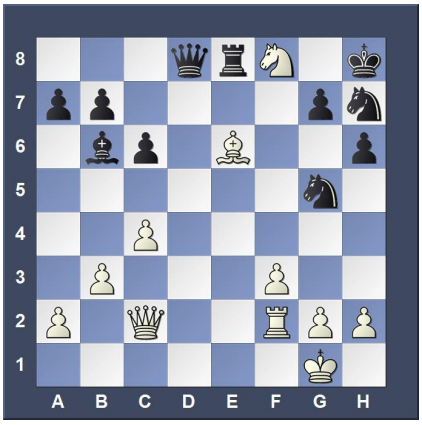
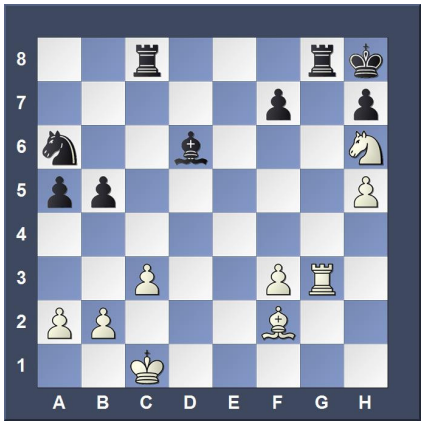
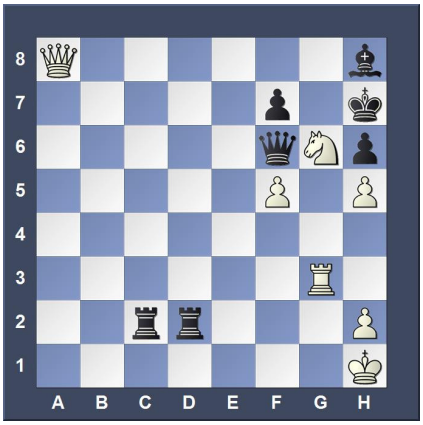
Poniżej filmy z przykładami, jak doprowadzić pionka do pola przemiany:

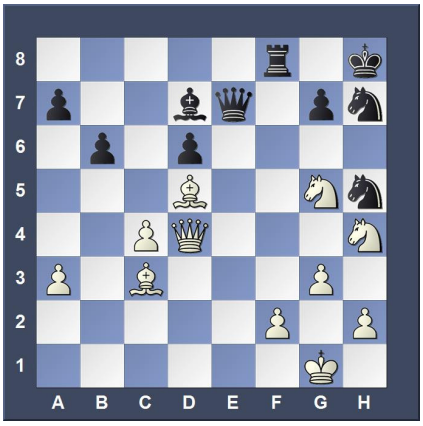
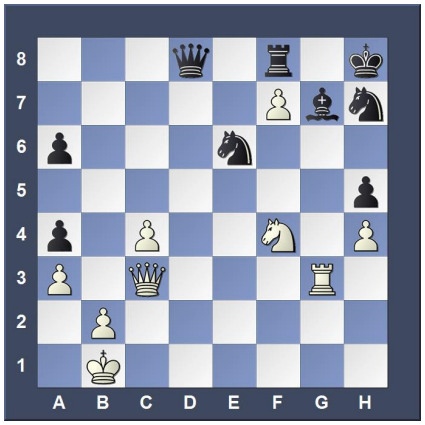
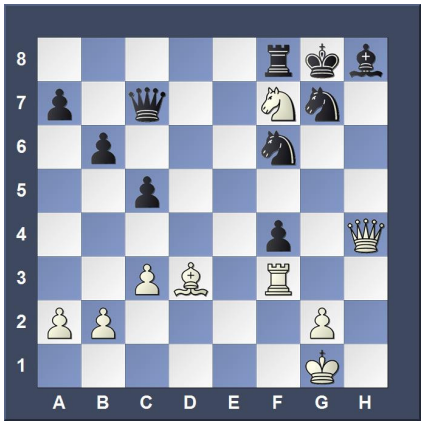
https://www.youtube.com/watch?v=956gP8bYQ6c&list=PL8tEU4JGiWNmD6xFIrZWMwrz44iK3bUTX&index=2

https://www.youtube.com/watch?v=fNetzTeOdeA&list=PL8tEU4JGiWNmD6xFIrZWMwrz44iK3bUTX&index=3

Zadanie 1

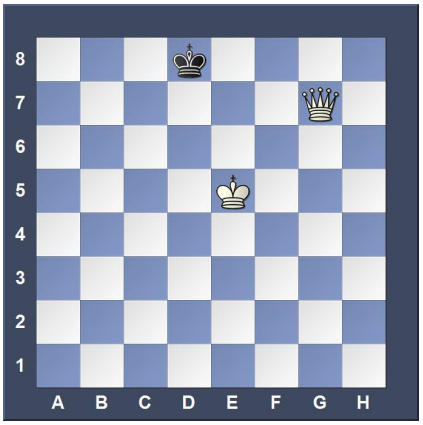
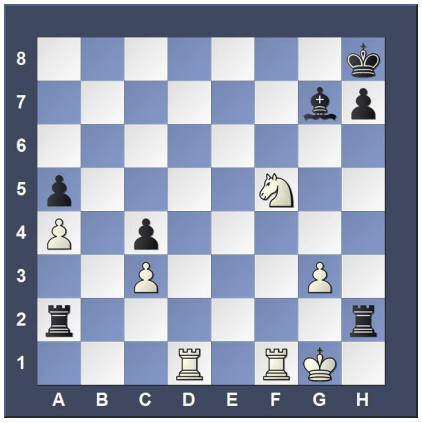
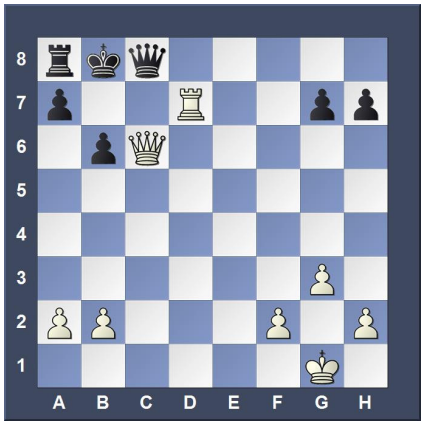
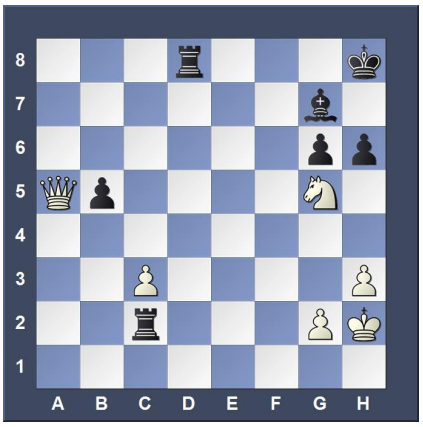
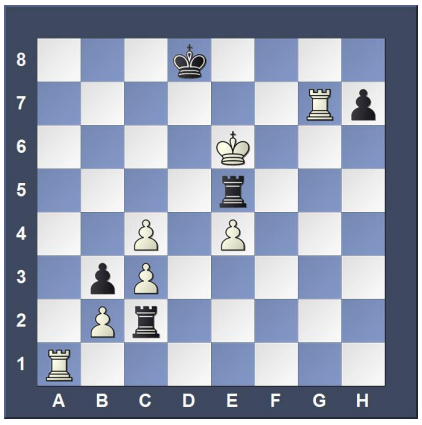
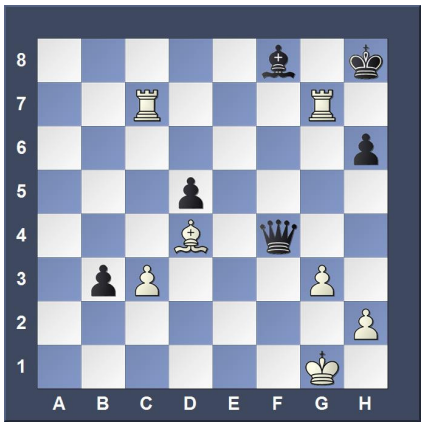
Białe zaczynają i dają mata w 1 ruchu (1#). Zaznacz ten ruch strzałką bądź napisz rozwiązanie.

Zadanie 2

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

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