

Spis treści

Część I: Zagrajmy w szachy	1
Rozdział 1. Dlaczego gramy w szachy?	3
To co, zaczynamy...?	3
Kiedyś – gra królów... ..	5
...teraz – król gier	9
Zapamiętaj chociaż tyle	9
Rozdział 2. Plan bitwy	11
Szachownica	11
Nazwy pól	12
Spotkanie z bierkami	12
Pion	13
Skoczek	15
Goniec	16
Wieża	17
Hetman	19
Król	20
Czytanie i zapisywanie partii szachowej	22
Ruch piona (bez bicia)	22
Ruch piona (z biciem)	23
Wszystkie inne posunięcia (bez bicia)	24
Wszystkie inne posunięcia (z biciem)	25
Teraz zaczerpnij głęboko tchu	27
Zapamiętaj chociaż tyle	28

Rozdział 3. Reguły gry	29
Trzy posunięcia specjalne	29
Pion bije piona – bicie w przelocie	29
Przemiana (promocja) piona	30
Królewskie przywileje	32
Wygrać, przegrać, zremisować – dlaczego do tego doszło?	35
Mat – cel gry!	35
Przykład mata	36
Rzucanie ręcznika na ring	37
Czasami nikt nie wygrywa	37
Brak bierek do matowania	37
Dżentelmeńska umowa	38
Wieczny szach	39
Pat	40
Zapamiętaj chociaż tyle	43
Rozdział 4. Jak wygrać tylko jedną figurą	45
Mat królowi – tylko hetmanem i królem	46
Przygotowanie planu	46
Spychamy króla!	47
Wzywamy na pomoc swojego króla	48
Kierujemy króla do narożnika	49
Uwaga! Ostrożnie! Grozi nam pat	50
Czas na „podciągnięcie” króla	51
Mat królowi – tylko wieżą i królem	52
Spychamy króla!	52
Wzywamy swojego króla na pomoc	53
Kierujemy króla do narożnika	54
Uwaga! Ostrożnie! Grozi nam pat...	55
Egzekucja	56
Czy potrafisz zrobić to samo ponownie?	57
Zapamiętaj chociaż tyle	58
Część II: Taktyka	59
Rozdział 5. To świat materialny	61
Koncepcja materiału	62
Kiedy większość figur oznacza przewagę materialną...	62
Względna wartość bierek	62
A co z królem?	63

Jak używać skali	63
Jak zdobyć przewagę materialną oraz zapobiec utracie materiału	64
„Jak się dostałeś do Carnegie Hall?”	64
Czy naprawdę potrzeba aż tylu ćwiczeń?	68
Jak się obronić przed utratą bierki?	68
Odejscie zagrożonej bierki	69
Obrona zagrożonej bierki	69
Zablokowanie ataku na bierkę	70
Zbicie atakującej bierki	71
Atak na inną bierkę przeciwnika	71
Ćwiczenia, ćwiczenia, ćwiczenia!	73
Zapamiętaj chociaż tyle	76
Rozdział 6. Uderzenia taktyczne	77
Widelki	77
Widelki pionem	78
Widelki skoczkiem	79
Widelki gońcem	80
Widelki wieżą	81
Widelki hetmanem	82
Widelki królem	84
Związanie	86
Związanie gońcem	86
Związanie wieżą	89
Związanie hetmanem	90
Klamry	91
Atak z baterii	92
Odkryty szach	93
Podwójny szach	94
Zapamiętaj chociaż tyle	98
Rozdział 7. Nieczyste zagrywki	99
Odciągnięcie bierki przeciwnika	99
Atakowanie obrońcy	100
Przeciążenie obrońcy	102
Kiedy jesteś swoim najgorszym wrogiem	103
Gdyby móc zrobić to tak, jak chcemy	105
Nie tylko Superman „widzi” promieniami Roentgena!	107
Posunięcie wtrącone	108
Zapamiętaj chociaż tyle	111

Rozdział 8. Polowanie na króla	113
Kiedy przewaga materialna jest całkowicie względna	113
Król jest nagi!	114
Odśloniecie króla przeciwnika	117
Anand-Kasparow, 1995 rok	117
Przydatne sposoby atakowania króla	121
Nie ma dokąd uciec!	121
Śmierć przez uduszenie	122
Nieskończona różnorodność matów	124
Zapamiętaj chociaż tyle	126
Część III: Strategia	127
Rozdział 9. Na początku	129
Debiut, gra środkowa i końcowa	129
Debiut	130
Kiedy kończy się początek?	131
Centrum to miejsce, w którym toczy się akcja	131
Pierwsze do środka idą piony	131
Lekkie figury przed ciężkimi	133
Czas jest podstawą	133
Wcześniej wykonuj rozsadę	134
Dwa otwarcia dla zilustrowania głównych zasad	135
Nieprzyjęty gambit hetmański	135
Obrona sycylijska	138
Krótka dygresja: fianchetto	140
Wracamy do obrony sycylijskiej	140
Zapamiętaj chociaż tyle	143
Rozdział 10. Jak uczynić silniejszymi swoje figury	145
Mobilność: Dajcie mi przestrzeń!	145
Bądź okrutny – uderzaj w słabe miejsca przeciwnika	146
Skoczek	146
Goniec	149
Co jest lepsze: goniec czy skoczek?	150
Dwa gońce	152
Różnobarwne gońce	154
Wieża	155
Hetman	157
Zapamiętaj chociaż tyle	161

Rozdział 11. Kącik piona	163
Piony są duszą gry	163
Łańcuch kajdaniarzy	164
Silne połączone piony	165
Wspierające się piony	166
Kiedy jeden pion zatrzymuje dwa	169
Niektóre piony to wyspy	170
Pion izolowany	171
Podwójna przyjemność	172
Piony: do czego są najlepsze?	174
Sezamie, otwórz się!	175
Chirurgia kosmetyczna	175
Niszczenie struktury pionów przeciwnika	177
Zapamiętaj chociaż tyle.	180
Rozdział 12. Ostatnia granica	181
Przewaga przestrzeni	181
Zdobywanie przestrzeni	182
Co uczynić z przewagą przestrzeni	184
Nie zapominaj o centrum!	186
Rozluźnienie więzów	187
Wymiana bierek	187
Zabierz sobie trochę przestrzeni	188
Wykorzystaj przewagę przestrzeni przeciwnika	191
Zapamiętaj chociaż tyle.	195
Rozdział 13. Słabe pola	197
Rozpoznawanie słabych pól	197
Słabe pola i struktura pionów	199
Dziura	200
Kompleks słabych pól	200
Słabe pola i król	202
Naprawianie słabych pól	205
Zapamiętaj chociaż tyle.	209
Rozdział 14. Wszystko, co dobre, musi się skończyć...	211
Ale nie zapomnij tego, czego się do tej pory nauczyłeś!	211
Król jest najsilniejszą bierką: używaj go!	214
Wolny pion rządzi końcówką	216
Przewaga pionów	216
Skrajne wolne piony	217
Broniony wolny pion	218

Blokowanie wolnego piona	219
Połączone wolne piony	220
Trzy charakterystyczne końcówki	221
Król i pion przeciw królowi i opozycja	222
Król, pion wieżowy i goniec złego koloru przeciw królowi	223
Gońce różnopolowe	224
Zapamiętaj chociaż tyle	229
Część IV: Dla zaawansowanych	231
Rozdział 15. Obóz treningowy	233
Studiowanie debiutów	233
Studiowanie końcówek	235
Magazyny i periodyki	235
Studiowanie taktyk	236
Studiowanie strategii	236
Czytanie dla przyjemności	238
Zbiory partii	238
Studiowanie własnych partii	239
Zapamiętaj chociaż tyle	240
Rozdział 16. Galeria mistrzów	241
Okres klasyczny	241
Wilhelm Steinitz (1836-1900)	242
Emanuel Lasker (1868-1941)	243
José Raul Capablanca (1888-1942)	244
Aleksander Alechin (1892-1946)	245
Machgielis (Max) Euwe (1901-1981)	246
Radziecka dominacja	247
Michaił Botwinnik (1911-1995)	247
Wasilij Smysłow (1921)	248
Michaił Tal (1936-1992)	248
Tigran Petrosjan (1929-1984)	249
Borys Spasski (1937)	250
Rewolucja Fischera	251
Robert James (Bobby) Fischer (1943)	251
Anatolij Karpow (1951)	253
Garri Kasparow (1963)	255
Zapamiętaj chociaż tyle	259
Rozdział 17. Poszukiwanie przeciwnika	261
Znalezienie silniejszego przeciwnika	261

Reguły gry turniejowej	262
Kontrola czasu i zegary szachowe	263
Inne sposoby zremisowania partii	263
Zachowywanie zapisu partii szachowej	264
Etykieta	264
Jak przebiegają turnieje szachowe	265
Každy z každy	266
System szwajcarski	266
Wyszukiwanie turniejów i przystępowanie do nich	266
Zawody w szachach korespondencyjnych	267
Zawody szachowe dla dzieci	267
Zapamiętaj chociaż tyle	267
Rozdział 18. Szachy w cyberprzestrzeni	269
Znajdowanie informacji szachowych w Internecie	269
Indeksy i przeszukiwarki	269
Strony www	270
Grupy dyskusyjne	271
Gra w czasie rzeczywistym (Online)	272
Gra w szachy z komputerem i studiowanie partii	273
Zapamiętaj chociaż tyle	276
Rozdział 19. Jak komputer gra w szachy	277
Maszyna myśląca?	277
Czy komputer nas pokona?	282
Trochę historii	285
Zapamiętaj chociaż tyle	288
Rozdział 20. Jak wygrać z !?%@&?>!... czyli z komputerem	289
Bez magicznej różdżki	290
Silne strony komputera szachowego	290
Maszyna szachowa	290
Rezultat 20:20 dla komputera?!	291
Słabości komputera	293
Chciwość nie popłaca	293
Włączęga bez celu	295
Zapamiętaj chociaż tyle	298
DODATEK A Inne notacje szachowe	299
DODATEK B Odpowiedzi do ćwiczeń (rozdziały 2–14)	301
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 2	301
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 3	302

Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 4.	303
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 5.	303
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 6.	305
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 7.	306
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 8.	307
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 9.	308
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 10.	309
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 11.	311
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 12.	312
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 13.	314
Odpowiedzi do ćwiczeń z rozdziału 14.	316
Słowniczek	319
Indeks	323
Bibliografia	325