

SPIS RZECZY

PRZEDMOWA	5
---------------------	---

CZĘŚĆ I

ROZDZIAŁ I. PRAWIDŁA GRY	13
------------------------------------	----

Partnerzy i materiał	13
Notacja szachowa	15
Ruchy figur	17
Cel gry	26
Partie wygrane i nie rozstrzygnięte	30
Partie przykładowe	31

ROZDZIAŁ II. PODSTAWOWE WIADOMOŚCI TAKTYCZNE	39
---	----

Wartości figur	39
Kombinacje elementarne	41
Trzy fazy gry	45
Uwagi i zalecenia ogólne	46
Cele taktyczne otwarcia	52
Wyprowadzanie figur	55
Centrum	59
Roszada	64
Gra środkowa	68
Najprostsze końcówki	76

CZĘŚĆ II

ROZDZIAŁ III. KOŃCÓWKI	85
----------------------------------	----

Król i pion przeciw Królowi	85
Linia Przepiórki	86
Opozycja	88
Piony skrajne	91
Król i 2 piony przeciw Królowi	92
Końcówki z pionami z obu stron	93
Szkodliwe tempo	94
Trójkąt straty tempa	95

Król i Hetman przeciw Królowi i Wieży	96
Król i Hetman przeciw Królowi, Wieży i pionowi	98
Król, Wieża i pion przeciw Królowi i Wieży	99
Końcówki przykładowe	102
Rozwiązania końcówek przykładowych	109

ROZDZIAŁ IV. WSPÓŁDZIAŁANIE FIGUR 118

Zasada jednokierunkowej akcji	119
Zasada ataku na punkt	124
Pośrednia obrona	125
Maskowany atak	127
Otwieranie linii	129
Baterie	132
Słabe punkty	135
Kontratak	140

ROZDZIAŁ V. RODZAJE I TYPY KOMBINACYJ 142

Tempo	142
Wymiana	148
Blokada	151
Druga — siódma linia	157
Ofiara	163

ROZDZIAŁ VI. OTWARCIA 173

Podział otwarć	173
Partie otwarte	174
Partia hiszpańska	174
Partia włoska	190
Obrona 2 Skoczków	201
Gambit królewski	209
Partie półotwarte	215
Obrona francuska	216
Obrona Caro-Kann	225
Obrona Sycylijska	230
Partie zamknięte	238
Gambit hetmański	238
Obrona indyjska	255
Królewsko-indyjska	256
Hetmańsko-indyjska	260
Nimzowitscha	265