

Spis treści

Wprowadzenie.....	7
-------------------	---

Część I Dla tych, którzy nie wiedzą, co to jest czarna wieża albo promocja piona..... 11

0 Rozdział napisany na wszelki wypadek dla zupełnie początkujących (ale może troszkę zaawansowani też skorzystają na lekturze?). Opis planszy i zasady poruszania się bierek. Zapis szachowy. Inne podstawowe pojęcia.....	13
1 Po co gramy? Hierarchia ważności bierek, przykłady zakończenia walki matem.....	29
2 Figury i piony, różnice między nimi, oraz konieczność współpracy bierek.....	47
3 Metody promocji piona na najsilniejszą figurę, czyli hetmana. Marsz pionów aż do promocji jako najprostszy plan strategiczny. Przykłady gry najwybitniejszych szachistów.....	59
4 Końcówki pionowe, czyli same piony i króle. Pola kluczowe. Prowadzenie piona. Opozycja. Proste końcówki z udziałem pionów i figur.....	71

Część II Dla tych, którzy już potrafią rozegrać partię szachów, ale chcą się dowiedzieć, jak pokonać tatę, siostrę lub kolegę 93

5 Rozdział specjalny, czyli nazwy debiutów szachowych dla ciekawych i bardziej zaawansowanych.....	95
Debiuty otwarte.....	96
Debiuty półotwarte.....	112
Debiuty zamknięte.....	119

6	Jak rozpoczynać partię szachów. Wielka prostota podejścia najwybitniejszych szachistów w historii, na przykładzie partii Paula Morphy'ego i José Raúla Capablanki	135
7	Gońce i wieże potrzebują otwartych ścieżek, skoczek daje sobie radę w największym gąszczu	144
8	Co jest ważniejsze: wygrać czy nie przegrać? Nadawanie celu wysiłkom przy szachownicy	163
9	Figura stojąca na środku szachownicy ma wszędzie blisko. Miejsca do parkowania dla pionów.	185
10	Ustawienie pionów pomaga ułożyć plan działania figur. Fala pionów zmiata przeszkody, następnie figury wygrywają. Michał Botwinnik poprawia pozycje swoich figur przed ostatecznym atakiem	193
11	Gra zmienia charakter, gdy maleje ilość bierok na szachownicy. W końcówkach Akiba Rubinstein liczył i przewidywał lepiej od komputera	199
12	Sprawność taktyczna, czyli to, co wszyscy lubią najbardziej. Mechanizmy wygrywania przy dużej materialnej przewadze. Rozumowanie mistrza i początkującego. Robert Fischer nie dawał się przechytrzyć	219
13	Kombinacje dosięgają króla. Dwie figury to więcej niż jedna, trzy to już armia. Najszybsze zakończenie partii	235
Dodatek I	Bibliografia	251
Dodatek II	Przepisy gry, czyli co każdy grający w szachy wiedzieć powinien.	254
Dodatek III	Szachowi mistrzowie świata	256
Indeks nazwisk		266