

SPIS TREŚCI

Prastara i niezwykła kraina	10
Rozdział I. Niezlomne prawa szachowej krainy	12
Język figur szachowych	19
Ćwiczenia	20
Jak maszerują figury	21
Ćwiczenia	23
Królowie są nieśmiertelni.	30
Nieco dziwne reguły gry	32
Rada by dusza do raju	34
Rozdział II. Król bez orszaku	38
Dwie wieże przeciwko królowi	40
Ćwiczenia	41
Hetman przeciwko królowi	41
Ćwiczenia	43
Wieża przeciwko królowi	44
Ćwiczenia	47
Dwa gońce przeciwko królowi	48
Ćwiczenia	49
Skoczek i goniec przeciwko królowi	50
Ćwiczenia	51
Szeregowiec zostaje generałem	52
Ćwiczenia	55
Małe to, a takie drogie	56
Ćwiczenia	59
Pomysł i rozwiąż	59
Rozdział III. Gwardia ochrania króla	68
Bez straży przybocznej	70

Szturm królewskiej twierdzy	73
Dary Danaidów	78
Obosieczna broń	84
Jak spada grom	89
Pomysł i rozwiąż	93
Rozdział IV. Alfabet dowódcy	102
Czarodziej szachów.	104
Kwadraty magiczne.	106
Mocarni unikają słabszych	109
Drogi zwycięstwa	111
Najkorzystniejszy wybór	113
Rozdział V. Medytacje przed walką	126
Fatalny start	130
Trzy podstawowe reguły debiutu	134
Rozdział VI. Szachowa geografia	140
Debiuty otwarte	144
Partia szkocka	144
Partia włoska	148
Obrona dwóch skoczków	157
Partia rosyjska	162
Debiut czterech skoczków	164
Partia hiszpańska	166
Gambit królewski	172
Debiuty półotwarte.	177
Obrona skandynawska.	177
Obrona francuska	178
Obrona Caro-Kann	183
Obrona Alechina	187

Obrona sycylijska	190
Debiuty zamknięte	198
Przyjęty gambit hetmański	198
Nieprzyjęty gambit hetmański	199
Obrona klasyczna	199
Obrona słowiańska	200
Inne debiuty zamknięte	204
Obrona staroindyjska	204
Obrona Grünfelda	204
Obrona Nimzowitscha	205
Rozdział VII. Przemoc czy rozwaga?	212
Najsłabszy i najsilniejszy	215
Hetman kontra wieża	217
Słabość lekkiej figury w walce z het- manem.	218
Wieżą przeciw lekkiej figurze	219
Trzy reguły gry w końcówkach	221
Rozdział VIII. Skarbnica szachowej krainy	226
Nieśmiertelna partia	228
W takt muzyki Rossiniego	230
Jak król szedł na wojnę	231
Myśliwy też bywa łupem	233
Skarcony pionkożerca	234
Jajo Kolumba	236
Pościg	239
Czas to...	241
Lekkomyślny hetman.	243

Koncert	245
Bywało i tak...	252
Sokoli wzrok	253
Droga dla gońców!	255
Kropka nad „i”	256
Zuchwały hetman	257
Władca burz	258
Pomysł i rozwiąż	261
Rozdział IX. Poczet wspaniałych	266
Wilhelm Steinitz	269
Emanuel Lasker	273
Jose Raul Capablanca	277
Aleksander Alechin	283
Maks Euwe	288
Michaił Botwinnik	291
Wasilij Sm	297
Michaił Tal	300
Tigran Petrosjan	305
Borys Spasski	308
Robert Fischer	313
Anatolij Karpow	318
Rozdział X. Szachy ery kosmicznej	324
Kosmos – Ziemia	326
Popisy komputerów	329
Zamiast pożegnania	341
Rozwiązania zadań	345