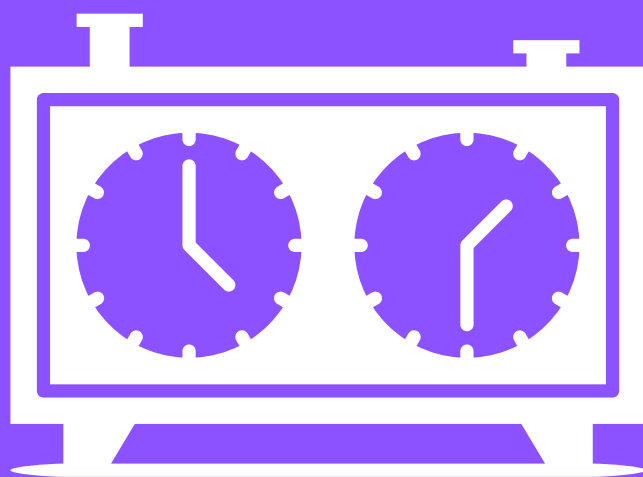


FUNDAMENTY SZACHOWE

OBALANIE GAMBITÓW



I M M A R C I N M O L E N D A

SPIS TREŚCI

1

GAMBITY, GAMBITY, GAMBITY...

3

2

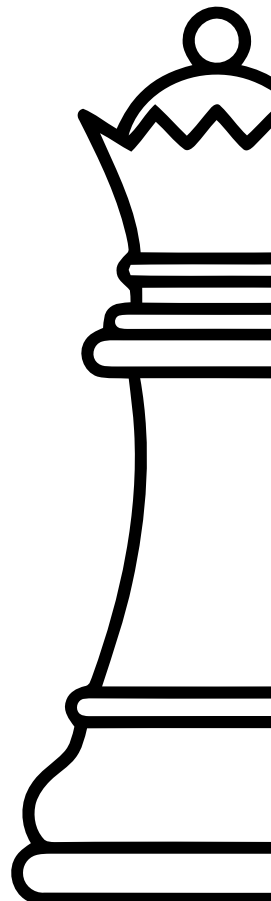
GAMBIT, GAMBITOWI NIE RÓWNY?

5

3

GRANIE PRZECIWKO GAMBITOM

7



I. Gambity, gambity, gambity...

Jedni je uwielbiają, inni nienawidzą. Chyba każdy z Nas w swojej karierze szachowej został totalnie rozgromiony, ponieważ „wpadł” w jakiś gambit przygotowany przez przeciwnika. Zawsze irytowało mnie to, że **przeciwnik może sobie po prostu oddać pionka lub figurę w debiucie i praktycznie za darmo atakować mojego króla**. Dlatego też, w tym materiale podejmę się tematu i przedstawię Wam w jaki sposób można z takim podejściem walczyć. Zanim jednak do tego przejdziemy, zobaczmy jak wygląda statystyka dotycząca popularności gambitów dla poszczególnych graczy.

Popularność gambitów dla poszczególnych grup rankingowych

Utytułowani [CM → GM]

Gambit Hetmański → Z ogromną przewagą popularności.

Gambit Wołżański,
Gambit Marshalla,
Gambit Evansa

Średniozaawansowani [Chesscom ELO]

Gambit Królewski,
Gambit Szkocki,
Gambit Smith-Morra,

Początkujący [Chesscom ELO]

Gambit Hetmana → Znany również jako **“Szewczyk”**
Gambit Stafforda
Gambit Englunda

Czym w ogóle jest gambit szachowy?

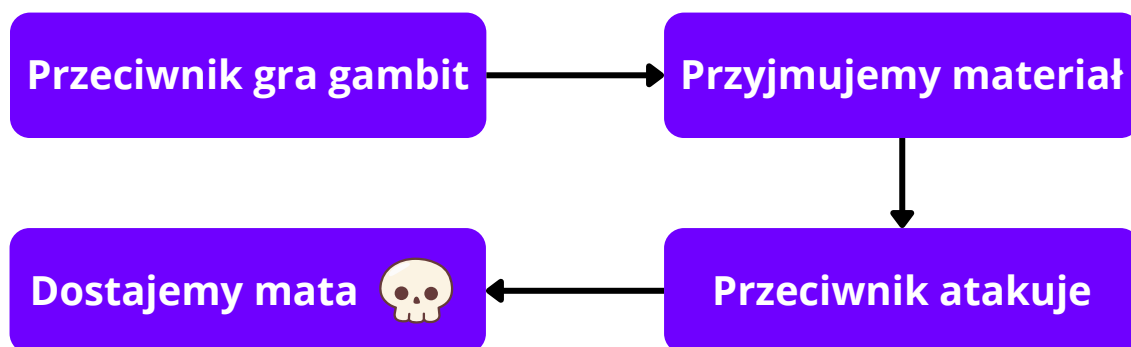
Chyba od odpowiedzi na to pytanie powinniśmy zacząć. Jeśli nie wiemy z czym walczyć, to jak i kiedy będziemy wiedzieli jak wykorzystać poszczególne strategie walki przeciwko nim?!

W dużym skrócie **gambit szachowy** to nic innego niż ofiara materiału w debiucie w zamian za korzyści „dynamiczne”. Jakie dokładnie mogą być to korzyści?

- 1 Przewaga w rozwoju
- 2 Większa ilość przestrzeni
- 3 Szybki atak na króla przeciwnika

Z jednej strony my przyjmując gambit zdobywamy przewagę materialną z drugiej to przeciwnik ma ciekawą inicjatywę. Co ciekawe, większość gambitów skazana jest na niepowodzenie. Jednak kluczowe jest to jaką strategię powinniśmy wykorzystać. Poniżej pokazuję co pewnie zdarzyło się w Waszych gierkach.

Typowy scenariusz dostania niespodziewanego gambitu w partii



II. Gambit, gambitowi nie równy?

Tak jak powiedział wielokrotny mistrz świata oraz jeden z najlepszych graczy w historii szachów - Garry Kasparov:

Jeśli wszystkie gambity miałyby być obalone, to ostatnim z nich będzie gambit wołżański

Nie da się ukryć, że wraz z rozwojem technologii nowoczesne silniki szachowe są w stanie wyliczyć zdecydowanie większą ilość wariantów niż 5, 10, 15, czy 20 lat temu. Niestety, ale **najbardziej na tym tracą gambity**, ponieważ teraz komputer bez większych problemów jest w stanie obalić konkretne ustawienia oraz idee wykorzystywane w wielu popularnych otwarciach. Oczywiście z drugiej strony otwiera to wiele nowych ścieżek, ponieważ maszyny znajdują co raz to nowe opcje rozgrywania pozycji, ale prawda jest taka że jedynie w najbardziej “zdrowych” ustawieniach.

Jednak, uważam że aktualnie mamy co najmniej dwa bardzo dobre i grywalne gambity w praktyce turniejowej:

1. **Gambit Hetmański** [Białymi - 1.d4 d5, 2.c4]
2. **Gambit Wołżański** [Czarnymi - 1.d4 Sf6, 2.c4 c5, 3.d5 b5]

Jakie gambity są najlepsze dla początkujących zawodników?

Nie ukrywając, na początku swojej kariery **powinniśmy się skupić na fundamentach szachowych**, bo to dzięki nim zdobywamy najwięcej punktów. Mimo to, analizując poszczególne otwarcia można pokusić się o pewien ranking gambitów dla początkujących. Dla mnie najważniejszym wyznacznikiem jest to, czy dane otwarcie pozwoli rozgrywać partię w sposób możliwie najzdrowszy pod kątem rozwoju, inicjatywy oraz ataku na króla przeciwnika. Niestety, ale tego typu gambitów jest niewiele.

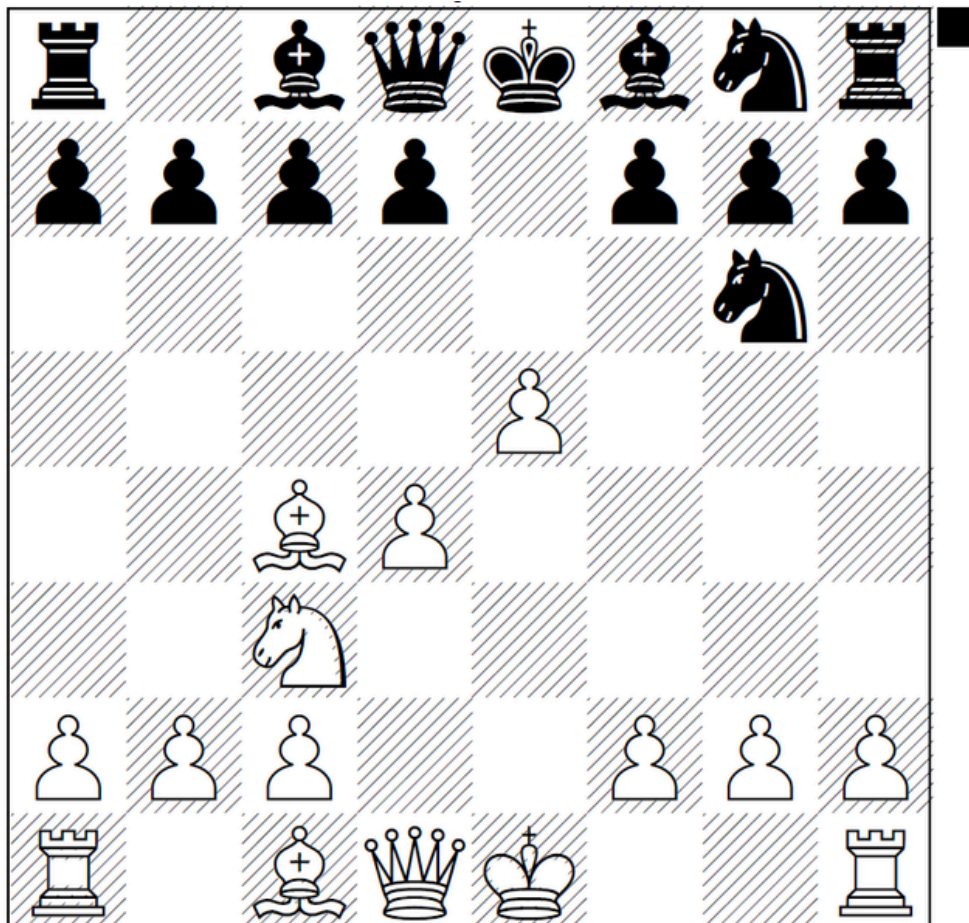
1. **Gambit Hetmański** - trudno nazywać to otwarciem dla początkujących, ale jednak zdecydowałem się to umieścić. Nie trzeba znać idealnie teorii aby grać dany debiut. Kluczowe w tym wariacie jest rozumienie strukturalne pozycji oraz dalsze budowanie gry. W większości przypadków Naszego poświęconego piona stosunkowo szybko możemy odbić, a bardzo często się zdarza, że przeciwnicy totalnie nie wiedzą co robić na to otwarcie.
2. **Gambit Szkocki** - nie bez powodu wybrałem to otwarcie. Jest to jedna z odnóg "Partii Szkockiej", która gwarantuje świetne szanse na atak, przy stosunkowo małym zaangażowaniu poświęconego materiału. Dużym plusem tego otwarcia jest to, że na poziomie początkującym ma on ogromne szanse na pojawienie się.
3. **Gambit Evansa** - wariant powstający po partii włoskiej. Zawiera w sobie dużo fundamentalnej wartości oraz sporej presji na króla przeciwnika. Ogromny plusem tego wariantu jest to, że zawsze możemy przejść do partii włoskiej.

III. Granie przeciwko gambitom

Teraz przetestuję Waszą wiedzę. Pozycja powstała z jednego wariantu w gambicie Halloween. Czy wiesz jaka jest najprostsza ścieżka do uzyskania przewagi?

ZADANIE 1

Gambit Halloween



Czarne zaczynają

PYTANIE: W jaki sposób Czarne mogą praktycznie zneutralizować inicjatywę Białego?

Jaka jest Twoja odpowiedź?

Poprawną odpowiedzią jest **1...d5!!** - z ofiarą pionka i zyskaniem dodatkowego czasu na rozwój figur. W tej pozycji jest jeszcze popularne posunięcie 1...Gb4!? ale praktyka pokazuje że tam nie jest tak prosto.

Dobrze - przykład rozwiązany, to teraz można przejść do konkretnych. Co zrobić jeśli gramy partię a przeciwnik zaskoczył nas nieznanym gambitem?

Przede wszystkim nie panikować!

Panikowanie jest najgorszym co możemy zrobić. Przede wszystkim najważniejsze jest to, aby **zrozumieć po co przeciwnik oddaje nam materiał**. Czasami (nawet częściej niż czasami...) zdarza się, że przeciwnik po prostu podstawiał materiał. Jeśli tak się stanie to sprawa jest prosta, a jeśli jest to zaplanowana idea? Cóż, wtedy mamy do wyboru kilka możliwych rozwiązań:

1

Jak najszybsze wprowadzenie figur do gry

Nieodłącznym elementem gambitu jest zdobycie aktywności przez stronę, która oddaje materiał. Jeśli zbagatelizujemy sprawę, to przeciwnik będzie mógł nas szybko zaatakować. **Dlatego zamiast skupiać się na zgarnianiu kolejnego pionka czy też figury, natychmiastowo skup się na zabezpieczeniu króla i rozwinięciu własnych figur**. Jest to możliwie najlepsza rada, którą mogę Wam dać gdy ktoś zaskoczy w partii gambitem.

2 Zwrócenie zdobytego materiału

Wiem, brzmi to dosyć dziwnie. Przecież dopiero co wygraliśmy materiał a teraz mamy go oddać?! Z mojego doświadczenia oraz psychologicznego punktu widzenia to jest najlepsza opcja. Cała koncepcja przeciwnika się sypie, a my gramy partię jakby nigdy się nic nie wydarzyło. Nasz przeciwnik oddaje swoje figury po to aby **otrzymać wymierne korzyści bazujące na przewadze dynamicznej**. Nic nie stoi na przeszkodzie temu aby zrobić to samo! Bardzo ważne jest to, aby **zbyt mocno nie przywiązywać się do materiału w gambitach**. Niestety, ale czasami inicjatywa jest tak duża, że najlepszą opcją jest zwrócenie materiału i wyrównanie pozycji. Dzięki temu natychmiastowo wyrównujemy szanse i atak oponenta nie jest tak skuteczny. Ważna kwestia - nie oddawaj materiały, bo tak przeczytałeś. Oddawaj materiał spowrotem jak widzisz, że pozwoli Ci to na dogonić rozwój i potencjalnie rozbić atak przeciwnika.

3 Nie przyjmuj gambitu...

Wow... Ależ to odkrywcze. Przecież jak nie przyjmę gambitu to przeciwnik mnie nie zaatakuje. Tutaj przypomina mi się taki mem z Lil Yachty i Drake gdzie panowie pokazują "Jakie to jest proste". Wracając do tematu. Niestety, ale na większość gambitów musimy jakoś zareagować, często ofiara materiału musi być przyjęta, bo korzyści pozycyjne przeciwnika zrobią się zbyt duże, ale tutaj mam małą radę - **bardzo dobrym pomysłem jest nieprzyjmowanie gambitów które mają świetną renomę pozycyjną i agresywne walczą o centrum**. Przykładem takiego wariantu jest Gambit Hetmański czy też Gambit Wołżański.

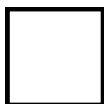
Czy gambity nie działają?

Patrząc na wyżej wymienione metody można dojść do wniosku, że granie gambitów jest dość ryzykowne. W pewnym sensie można tak powiedzieć jeśli grany jest „teoretycznie” niepoprawny gambit. Mimo to, **zawsze należy brać pod uwagę element zaskoczenia** – to właśnie on pozwala na zdobywanie punktów w gambitach posiadających wątpliwą reputację. Dodatkowo nie możemy wykluczyć wszystkich opcji. W tym przypadku nasuwa się kwestia Gambitu Hetmańskiego, który na najwyższym poziomie jest uznawany za główną teorię.

Podsumowując – gdy zdarzy się, że przeciwnik Was zaskoczy, nie panikujcie i pamiętajcie o metodach radzenia sobie z gambitami:

1. **Jak najszybsze wprowadzenie figur do gry,**
2. **Zwrócenie zdobytego materiału, aby wyrównać rozwój,**
3. **Nieprzyjmowanie gambitu.**

Na sam koniec zachęcam do rozwiązania krótkiego testu na kolejnych stronach, który pozwoli Wam przetestować zawartą tutaj wiedzę i sprawdzić Wasze praktyczne podejmowanie decyzji w sytuacji turniejowej.



Białe na ruchu



Czarne na ruchu

Rozwiązania

Diagram 1. [%evp 0,1,11,43] [#] 1... **d6!** Zwracamy materiał aby nadgonić rozwój. (1... exd4!? Jest również możliwe, ale Czarne mają tutaj o wiele trudniejsze zadanie.) 2. **dxe5 dxe5** 3. **Qxd8+ Bxd8** 4. **Nxe5 Nf6=** Ze spokojnym wyrównaniem. Uważam, że nawet to Czarne mogą pograć na wygraną z uwagi na lepszą strukturę pionową.

Diagram 2. [%evp 0,1,-78,-95] [#] 1... **d5!!** Częściowy zwrot materiału aby nagonić rozwój i nie pozwolić na atak przeciwnika. 2. **Nxd5 c6** 3. **Bc4 Be6!!** Piękny ruch! Czarne już w tym momencie mają wygraną pozycję. Do szczęścia nie potrzebują kolejnej figury. 4. **Ne3 Bxc4** 5. **Nxc4 Qxd4-+** (5... Qd5 Też ok. Propozycja wymiany hetmanów.)

Diagram 3. [%evp 0,7,-42,-19,-34,-2,-45,-45,-57,-17] [#] 1... **e5!!** Nie ma sensu brać piona na a3 i wchodzić w idee przeciwnika. Najlepszą metodą tutaj jest zejście z komplikacji i granie spokojniejszej pozy. 2. **Nf3 Nc6** 3. **Bb2 Nf6!?** Idziemy na rozwój i nie przyjmujemy materiału. 4. **Nxe5 Be7**↔

Diagram 4. [%evp 0,9,67,40,33,34,34,20,15,10,1,-4] [#] 1. **b6!?** Ciekawym przykładem jest totalnie zignorowanie propozycji przeciwnika i odrzucenie gambitu. Z reguły tacy gracze są mocno zdziwieni i od razu wpadają w pozycje, których do końca nie rozumieją. 1... **d6** 2. **Nc3 Nbd7** 3. **a4 Qxb6** 4. **a5 Qc7** 5. **e4±** Z przyjemną przewagą bez potrzeby bawienia się obroną skrzydła hetmańskiego - jak to ma z reguły miejsce w gambicie wołżańskim.

Diagram 5. [#] 1. **h3!** Totalnie zabierając przeciwnikowi ideę Sf6-Sg4. (1. O-O Częsty błąd. 1... Ng4 2. h3?! Qd6 3. hxg4?? hxg4 4. e5 Qxe5 5. g3 Qxg3#) (1. c3! Alternatywne.) 1... **Qd4** 2. **O-O Qd6** 3. **c3!** [%cal Gd3d4] Z ideą odcięcia czarnopolowego gońca. Białe mają wygraną pozycję. 3... **Ng4!?** 4. **e5!!** Czas, czas, czas! (4. hxg4?? hxg4 Czarne nieuchronnie matują.) 4... **Qxe5** 5. **Bxg4 hxg4** 6. **Re1+-** Trudna poza, ale ładnie pokazuje istotę czasu i ewentualnego zwrócenia części materiału.

Diagram 6. [#] 1... **c6!** Igonrujemy branie pionka na f3 - pozycja i tak już jest groźna. 2. **fxe4 e5!!** 3. **dxe5 Nxe5**± Białe rzuciły się do przodu, ale dobrze wymierzone zwrócenie materiału odwróciło sytuację. Czarne mają dużą przewagę.

Spodobały Ci się materiały?



Jeśli ten e-book Ci się podobał lub **jesteś zainteresowany większą ilością tego typu materiałów** to nie zwlekaj i zajrzyj na moją stronę oraz social media! Znajdziesz tam pełno dodatkowych rzeczy dla siebie. DZIĘKI!

Kliknij w ikonkę aby przejść dalej!

