

Praktyczne motywy matowe

Szachy zawierają w sobie bogactwo możliwości, niektóre przypadki potrafią zaskoczyć nawet najbardziej doświadczonych zawodników. Królewska gra to również schematy. Pewne układy możemy nazwać i zaklasyfikować, ułatwiając sobie tym samym ich użycie w grze praktycznej.

MF. MACIEJ SROCYŃSKI

Zanim przejdziecie Państwo do poniższego zestawienia, warto zapoznać się z multimedialnym nagraniem 17 matów w dwóch ruchach, które musi znać każdy szachista, które dostępne jest pod adresem: szachmistrz.pl/top17.html. Można tam znaleźć proste, podstawowe motywy matowe w dwóch ruchach, które najczęściej zdarzają się na turniejach szachowych. Przykłady zawierają minimalną ilość figur, a moim celem było podkreślenie samej idei.

Dla Czytelników „Mata” przygotowałem bardziej rozbudowane zestawienie. Wszystkie przykłady pochodzą z partii praktycznych, a mat może nastąpić w dwóch lub większej ilości ruchów. Przytoczone pozycje są znacznie bogatsze w ilość pionków i figur, co utrudnia znalezienie właściwego motywu.

1. Mat związany ze słabością 1. lub 8. linii

Najczęściej występuje w przypadku niedostatecznie bronionej ostatniej linii. Często spotykanym przypadkiem jest również brak koordynacji między

wieżami (wieże się „nie widzą”), co umożliwia wtargnięcie ciężkimi figurami na ostatnią linię.

A. Nimzowitsch – S. Ałapin



1. ♖d8+ ♔xd8 2. ♜e8#.

A. Alechin – Rosyjski Klub Tenisowy



1. ♖f8+ ♗f8 2. ♜d8#.

2. Mat na dwóch ostatnich liniach

Występuje wówczas, gdy ciężkie figury wejdą we władanie ostatniej linii (1. lub 8.) oraz przedostatniej linii (2. lub 7.). Najczęściej współpracę tych figur widzimy w końcówkach, kiedy matują one króla na skraj szachownicy.

W. Goglidze – M. Botwinnik



1... ♖f1+ 2. ♗f1 ♖b1+ 3. ♗e2 ♜c2#.

D. Arutinian – Q. Loiseau



1. ♜f7+ 1-o (1... ♜xf7 2. ♖h8# lub 1... ♗g8 2. ♖e8#).

3. Mat na 2. lub 7. linii

Siłą napędową takiego mata są dwie wieże lub wieża i hetman. Trzy ciężkie figury ułożone na przedostatniej linii to rzadkość.

W. Iwańczuk – L. Aronian



1. ♖e6! exf4 (po 1...fxe6 następuje klasyczny mat dwoma wieżami na siódmej linii: 2. ♜g7+ ♗h8 3. ♜xh7+ ♗g8 4. ♜bg7#) 2. ♜xf7! Aronian złożył broń (1-o). Nie dość, że białe chcą dać mata na siódmej linii, to jeszcze dodatkowo grożą matem na ósmej linii (wariant 2... ♜xf7 3. ♜b8+ ♜f8 4. ♜xf8#).

4. Mat przy użyciu promocji

Zdecydowana większość promocji to zamiana pionka w hetmana. Nie zapominaj jednak, iż zdarzają się przypadki, że pionek może dać mata, zamieniając się w skoczka. Promocja pozwala czasem zablokować drogę ucieczki królowi, tak jak w partii Anderssen – Zukertort.

Wiede – A. Goetz



1... ♖xe4+ 2. ♗f2 g×h1 ♖#.

A. Anderssen – J. Zukertort



1. ♖xh7+! i Zukertort poddał się (1-o). Mogło nastąpić efektowne 1... ♗xh7 2. g8 ♖+! ♜xg8 3. f6+ (przesłona 6. linii, aby wykluczyć obronę ♖h6) ♖xd3 4. ♜h3#.

5. Mat szewski – inaczej!

„Szewczyk” to podstawowy oręż na turniejach juniorskich, który polega na szybkim ataku gońcem i hetmanem na pole f7 (grając białym), a czarnymi – na pole f2. Początkowe ruchy, jakie powinien znać każdy szachista: 1.e4 e5 2. ♖c4 ♗c6 3. ♖f3(h5) ♗c5?? 4. ♖xf7#.

Brichinowa – Aleksandrowa



Partia zaczęła się rzadko spotykanym ruchem b4 i chyba nikt się nie spodziewał, iż skończy się nietypowym matem szewskim na f2. 5.c5 ♗xc5 6. ♗xg7?? (6.bxc5 ♖xb2) 6... ♗xf2#.



Okładka książki *Drugi krok do szachowego mistrzostwa*

6. Mat głupca – czyli szachowy samobój

Mata głupca możesz zrobić tylko wtedy, jeżeli przeciwnik w debiucie nieopatrznie zagra pionkami „f” i „g”. Czasami podpuszczam tak juniorów na treningach i sprawdzam, czy dadzą mata. O dziwo, mimo tak kuszącej możliwości zakończenia gry, czasami nie widzą tej prostej możliwości.

T. Rienäcker – M. Junge



Klasyczny mat głupca to np. 1.f4 e6 2.g4?? ♖h4#. Jest to najszybszy mat w szachach, możliwy do wykonania tylko przez czarne. W przytoczonej partii grano: 1.f4 e5 2.g3? e×f4 3.g×f4?? ♖h4#.

7. Mat Beniowskiego

Zwany jest również matem zduszonym. Król zostaje złapany,

a w ucieczce przeszkadzają mu jego własne pionki i figury. Z reguły takiego mata poprzedza poświęcenie hetmana, a egzekutorem jest w tym wypadku skoczek.

A. Griszczuk – R. Ponomariow



1. ♖g8+ ♜×g8 2. ♞f7#.

R. Ziatdinow – D. Gurevich



1... ♞b3+ 2. ♖b1 ♜c1+! 3. ♜×c1 ♞cd2#.

8. Mat przy użyciu związania

Związanie można wykonać gońcem, wieżą lub hetmanem. Należy pamiętać, że figura związana może poruszać się tylko po linii związania. Czasami związanie powoduje, iż bierka w ogóle nie może się ruszyć i nie pomaga wówczas w obronie króla.

W.G. Ward – H. Browne



1. ♜×f6+ g×f6 2. ♞h6+ ♜g7 Hetman g7 jest związany przez gońca h6 i tym samym nie broni pola f6. 3. ♜×f6#.

9. Mat przy użyciu zaciągnięcia

Wstępem do takiego mata jest posunięcie, które zmusza przeciwnika, aby jego figura stanęła na niedobrym polu. Najczęściej zaciąganą bierką jest król.

M. Carlsen – S. Karjakin



1. ♜h6+ 1-0. Mogło nastąpić 1... ♜×h6 – czarny monarcha zostałby zaciągnięty, a ruch 2. ♜h8# zakończyłby grę; lub 1... g×h6 2. ♜×f7#, czyli mat na dwóch ostatnich liniach. Przytoczona pozycja przedstawia ostatni ruch z niedawnego meczu o mistrzostwo świata. Wymarzone zakończenie w wykonaniu Carlsena, ukoronowane laurem mistrzowskim!

10. Mat Anastazji

W tym macie decydującą rolę odgrywa współpraca skoczka z wieżą lub hetmanem. Król przeciwnika jest zepchnięty do rogu, a poświęcenie pozwala otworzyć skrajną linię (z reguły „a” lub „h”), czego finałem jest efektywny mat.

J.L. Hammer – M. Carlsen



1... ♜h5+ 0-1 (2.g×h5 ♜h4#).

Dla Czytelników
„Mata” przygotowałem bardziej rozbudowane zestawienie. Wszystkie przykłady pochodzą z partii praktycznych, a mat może następować w dwóch lub większej ilości ruchów. Przytoczone pozycje są znacznie bogatsze w ilość pionków i figur, co utrudnia znalezienie właściwego motywu.



Mistrz FIDE Maciej Sroczyński podczas III Gorzyckiego Festiwalu Szachowego

A. Alechin – Supico



1. ♖g6!! 1-0. Fantastyczny ruch, po którym czarne skapitulowały. 1...f×g6 2. ♘×g6! h×g6 3. ♖h3+ ♜h4 4. ♖×h4#; 1...h×g6 2. ♖h3#; 1...♖g8 2. ♖×h7+ ♜h7 3. ♖h3#.

11. Mat epoletowy

W tym macie król znajduje się na skrajnej linii szachownicy, a boczne pola obok niego muszą być odcięte przez jego własne bierki (na przykład pionki lub wieże).

A. Lutikow – W. Korcznoj



1. ♖f6+ 2. ♘×f6 ♜×f6# Drogę ucieczki królowi zabierają pion h7 i wieża h5.

12. Mat Bodena

Główną rolę w macie Bodena odgrywa para gońców. Pomocnikiem jest hetman, którego często poświęca się, otrzymując tym samym otwarcie przekątnej.

A. Alechin – Vasić



1. ♖×e6+ f×e6 2. ♘g6# (lub 1...♖e7 2. ♖×e7#).

13. Mat Morphy'ego

Dwa kolejne maty – Morphy'ego i Pillsbury'ego – mogą

zaistnieć dzięki współpracy gońca (lub hetmana) i wieży. Przy czym w macie Morphy'ego matuje gońiec, a w macie Pillsbury'ego mata daje wieża.

A. Nimzowitsch – B. Nielsen



1. ♖f6!! 1-0. Mogło nastąpić 1...g×f6 2. ♖g4+ ♜h8 3. ♘×f6#.

14. Mat Pillsbury'ego

L. McLaren – M. Chandler/C. Laird



1...d4 2. ♖×c5 ♖g1+! 3. ♖×g1 ♖g8#.

15. Mat Greco

Udaje się on dzięki bardzo dobrej współpracy figur. Kluczem w tym macie jest zmuszenie przeciwnika, aby otworzył linię do swojego króla. Najlepszą figurą, która spełnia to zadanie, jest skoczek.

S.P. Johnston – F.J. Marshall



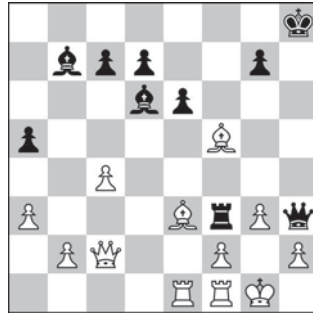
1. ♘e7+ ♜h8 2. ♘g6+! Zmusza czarne do otwarcia linii „h”. 2...h×g6 3. h×g3+ ♜h4 4. ♖×h4#.

16. Mat przy użyciu podwójnego szacha

Podwójny szach to potężna broń w partii szachowej. Sama świadomość tego, iż po wy-

konaniu podwójnego szacha król zawsze się musi ruszyć, mocno upraszcza liczenie wariantów. Ten rodzaj mata często poprzedzany jest zaciągnięciem.

J.F. Smyth – H. Helms



1...♖g2+! 2. ♖×g2 ♖×g3#.

A. Hoffmann – A. Pietrow



W tej pozycji jedno małe wtrącenie całkowicie zmienia obraz sytuacji: 1...h5+ 2. ♖h3 ♖f3# (matowało też 1...♖e5+ 2. ♖f3 ♖f8#).

17. Mat przy użyciu cichego posunięcia

Cichy ruch to z reguły zupełnie niespodziewane posunięcie (bez szacha, ani bicia), które pozwala domknąć siatkę matową, względnie – uzyskać znaczące korzyści materialne albo pozycyjne. Po jego wykonaniu przeciwnik posiada dużą dowolność w wyborze odpowiedzi, a mimo to nie jest w stanie się obronić. Bardzo często ciche posunięcia wykonują pionki lub gońce.

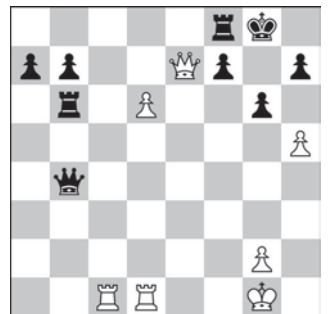
H. Asauskas – V. Mališauskas



1.f4 1-0. Ten ruch domyka siatkę matową; nie ma obrony przed groźbą ♖g7 i ♖h8#. Czarne

mogą tylko beznadziejnie przedłużyć grę poprzez szachy hetmanem.

V. Anand – W. Kramnik



1.h6 1-0. Typowy gwóźdź do trumny. Grozi zarówno 2. ♖×f8+ ♜×f8 3. ♖c8# (mat na ostatniej linii), jak i 2. ♖f6 i 3. ♖g7#. Czarne są na posunięciu, jednakże nie mają możliwości obrony przed tymi dwiema groźbami jednocześnie.

R.L. Martner – W. Smyslow



Najpierw trzęsienie ziemi... 1...h2+!! 2. ♖×h2, a dopiero później cichy ruch 2...♖b8!! z nieuchronnym matem poprzez ♖h8+ i ♖h1# (0-1).

Szanowni Czytelnicy!

Jeżeli chcecie rozwiązać jeszcze więcej praktycznych przykładów, to zachęcam do zapoznania się z moją najnowszą książką *Drugi krok do szachowego mistrzostwa*. Została ona wydana w styczniu 2017 roku i zawiera 702 zadania (maty w dwóch ruchach i zadania na zdobycie materiału). Przeznaczona jest dla dzieci, młodzieży i dorosłych, którzy chcą osiągać lepsze wyniki na turniejach szachowych. Poziom trudności zadań mieści się w przedziale rankingowym od 1200 do 2000. Kontakt do autora: maciej@szachmistrz.pl.