

Ćwiczenia szachowe

Poniżej przesłałam Wam link do ćwiczeń szachowych on – line:

<https://www.chess.com/pl/drills/checkmates>

Dzięki tym ćwiczeniom zapoznacie się z następującymi strategiami szachowymi:

Matowanie dwiema wieżami

Czy jesteś już obeznany z matem dwiema wieżami? Nauka operowania nimi obiema naraz jest jedną z najważniejszych umiejętności dla początkującego gracza! Użyj jednej wieży, a potem drugiej do zepchnięcia króla na skraj szachownicy, aby ukończyć ćwiczenie.



Matowanie hetmanem

Jeśli jesteś w stanie zamatować hetmanem, dasz radę wygrać partię, mając zaledwie jednego pionka! W tym ćwiczeniu, dowiesz się że, pomimo tego, że hetman jest potężną figurą, nie jest w stanie dać mata sam. Potrzebuje pomocy króla. Prawdopodobnie jest to najważniejsza technika, jeśli chodzi o podstawowe maty. Matowanie hetmanem jest wyzwaniem, które na Ciebie czeka!



Matowanie wieżą

W prawdziwej partii, możesz musieć udowodnić, że znasz tego podstawowego mata lepiej, niż jakiegokolwiek innego! Matowanie królem i wieżą jest o wiele trudniejsze niż matowanie królem i hetmanem. Tutaj będziesz musiał grać królem i wieżą jednocześnie. Muszą ze sobą współpracować. Możesz dać mata jedynie wtedy, gdy zepchniesz króla przeciwnika na skraj szachownicy. Trenuj ten schemat w tym ćwiczeniu, a będziesz uzbrojony i groźny na turniejach!



Matowanie dwoma gońcami

Praca zespołowa jest kluczem do wygrania tej końcówki. Twoje gońce muszą zapędzić króla przeciwnika do rogu, ponieważ tylko tam możesz dać mu mata. Najskuteczniejszym

sposobem jest odcinanie króla przeciwnika własnym królem i trzymanie gońców koło siebie, aby blokowały ucieczkę rywalowi. Uważaj żeby przypadkiem nie dać pata!



Matowanie gońcem i skoczkiem: zakończenie

Oto pozycja, którą będziesz ćwiczyć, aby to opanować! Jeśli nie dałeś rady zamatować komputera skoczkiem i gońcem przynajmniej pięć razy, to prawdopodobnie nie zdołasz zrobić tego przy szachownicy. Możesz dać mata jedynie w rogu koloru gońca. W tym przypadku interesują nas białe rogi, tzn. pola h1 i a8. Zapędź króla na a8; użyj gońca do pokrycia białych pól, a skoczka do czarnych.



Matowanie gońcem i skoczkiem

UWAGA: Zanim zrobisz to ćwiczenie, spróbuj zrobić poprzednie. Jest to jedna z najtrudniejszych końcówek! Jak nauczyłeś się w ostatnim ćwiczeniu, musisz zapędzić króla do rogu, który ma ten sam kolor, co goniec. Na początku zorganizuj swoje figury (wszystkie, króla także), a wtedy zapędź króla na skraj. Od tego miejsca, ćwiczenie powinno być dla Ciebie proste, bo już wiesz, jak poradzić sobie z resztą, dzięki poprzedniemu ćwiczeniu.



Hetman przeciwko gońcowi

Proszę bardzo. Najważniejsza jest aktywność króla! Cóż.. zacznij od pierwszego ruchu. Ta końcówka jest świetnym przykładem słabości gońca. Trzymaj się białych pól i po prostu konsekwentnie zbliżaj się do czarnego króla, a czarne nie będą w stanie nic zrobić. Nie zapomnij szukać swoich szans. Kiedy goniec zostanie zmuszony odejść od króla, spróbuj zrobić widełki!



Hetman przeciwko skoczкови

Uważaj na widełki! Skoczek potrafi być bardzo podstępny. Dobrą strategią jest zapędzić figury Twojego przeciwnika na skraj szachownicy, gdzie mają mniej przestrzeni. Wtedy powinieneś być w stanie rozłączyć króla i skoczka, a potem skoczka zdobyć. Pamiętaj: lepiej wykonać spokojny ruch, który ograniczy ruchy skoczka niż dawać pełno bezsensownych szachów.



Skoczki przeciwko pionkowi

Jest to bardzo bardzo trudny mat, ale dasz radę! Jest powszechnie znane, że dwa skoczki nie są w stanie zamatować króla przy dobrej obronie. Jednak dodatkowy pionek zapobiega patowi w kluczowym momencie, co pozwala białym wygrać. Zablokuj pionka jednym skoczkiem oraz użyj króla i drugiego skoczka do zamknięcia króla przeciwnika w rogu. Na końcu przestań blokować pionka i podejź skoczkiem do króla, aby dać mu mata, w czasie gdy pionek przeciwnika będzie szedł naprzód.



Dwa skoczki przeciwko pionkowi (zaawansowane)

Ten mat jest nawet trudniejszy niż ten poprzedni, ponieważ pionek jest bardziej zaawansowany i do tego znajduje się na skraju szachownicy - sprawiając że skoordynowanie skoczków staje się trudniejsze. Pamiętaj że wzięcie pionka będzie skutkowało natychmiastowym remisem. Musisz zablokować pionka i pozostawić go na szachownicy, aby uniknąć zapatowania króla przeciwnika, kiedy będziesz próbował zapędzić go do rogu h8. W tym przypadku h8 jest jedynym rogiem, w którym możesz dać mata.