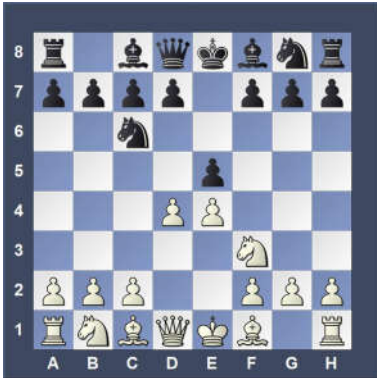


LEVEL 1 - ZESTAW 6

TEORIA DEBIUTÓW

PARTIA SZKOCKA



Partia szkocka jest otwarciem szachowym z grupy debiutów otwartych. Partia szkocka zawdzięcza swoją nazwę korespondencyjnej partii rozegranej w 1824 roku między Edynburgiem a Londynem. Popularny debiut w XIX wieku, po roku 1900 znacznie stracił na popularności wśród światowej czołówki. Było to spowodowane ówczesną teorią, która mówiła, że grając ten debiut białe zbyt szybko rozpoczynają walkę w centrum szachownicy i tym samym dają czarnym szansę na szybkie wyrównanie gry. W drugiej połowie XX wieku otwarcie to było używane przez arcymistrzów [Garri'ego Kasparowa](#) i [Jana Timmana](#) jako tajna broń na dążenie przez czarne do grania dobrze zanalizowanej [partii hiszpańskiej](#).

*Wikipedia

(niebieskie podkreślenia są linkami do dodatkowych informacji)

W tym rozpoczęciu białe zaczynają od pionka na e4 zajmując centrum szachownicy. Czarne odpowiadają e5 również idąc pionkiem do centrum szachownicy. Następnie białe rozwijają Skoczka do środka szachownicy - Sf3 i czarne również wyprowadzają Skoczka broniąc pionka na e5. Teraz białe grają charakterystyczny dla tego debiutu ruch - d4, walcząc o zdobycie przewagi w centrum szachownicy.

GAMBIT HETMAŃSKI

	Białe	Czarne
1	e4	e5
2	Sf3	Sc6
3	d4	

Różne warianty i plany gry zostały omówione w poniższym filmie:

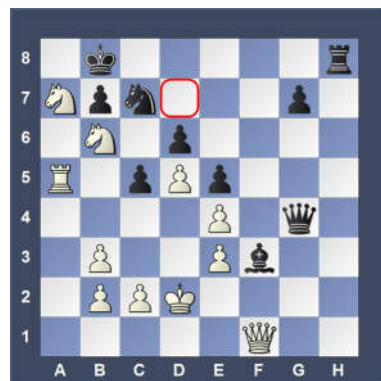
<https://www.youtube.com/watch?v=regk63NaAb8>

GRA ŚRODKOWA

MOTYWY TAKTYCZNE - ODCIĄgniĘCIE OBROŃCY

	BIAŁE	CZARNE
1	H:f3!	H:f3
2	Sd7+	Ka8
3	Sc6+	Sa6
4	Sb6#	

Biały Hetman bije Gońca czarnych i odciąga czarnego Hetmana od obrony pola "d7". Po przyjęciu ofiary białe mogą swobodnie dać mata.



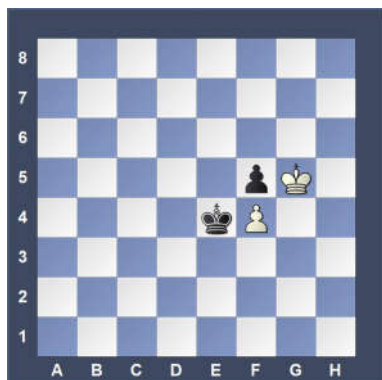
Odciągnięcie obrońcy to motyw taktyczny, w którym odciągamy figurę od obrony ważnego pola. Odciągnięcia dokonujemy w taki sposób żeby zaatakować jednocześnie figurę broniącą pole oraz jakąś inną. Najczęściej motyw ten wykorzystywany jest w celu dania mata.

Szczegółową definicję wraz z przykładami można obejrzeć na poniższym filmie:

<https://www.youtube.com/watch?v=NBv01li9M9I>

KOŃCÓWKI

PIONKÓWKI - ZUGZWANG



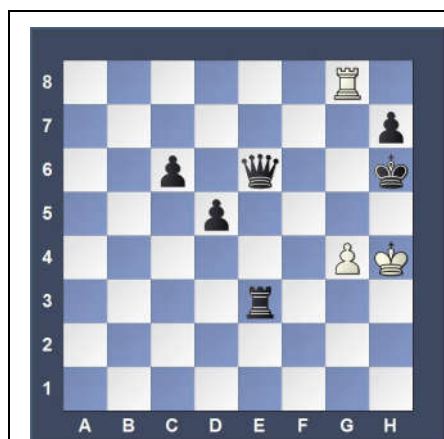
Zugzwang, jest to sytuacja, w której strona na posunięciu nie może wykonać dobrego ruchu. Wszystkie posunięcia prowadzą do pogorszenia pozycji.

Szczegółową definicję wraz z przykładami można obejrzeć na poniższym filmie:

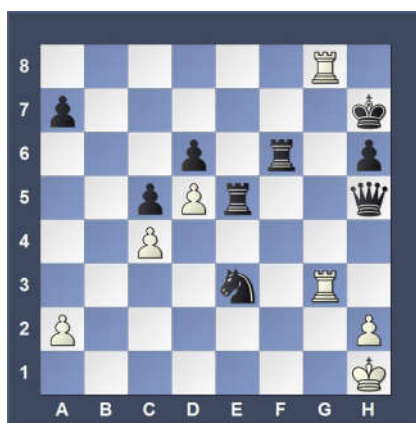
<https://www.youtube.com/watch?v=mx7kA1Dr2EQ>

Zadanie 1

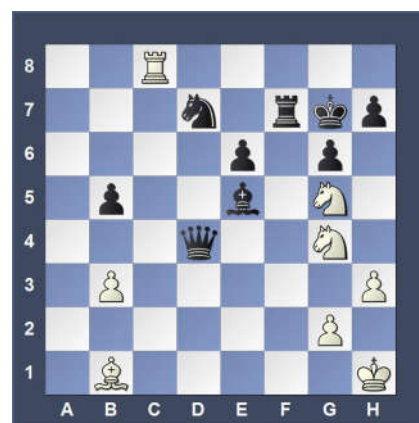
Białe dają mata w 1 ruchu (1#). Zaznacz strzałką na diagramie lub zapisz na kartce rozwiązanie.



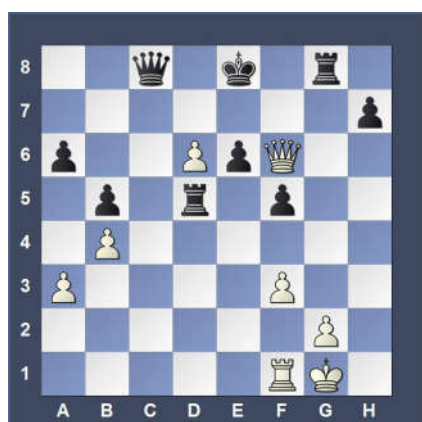
1.



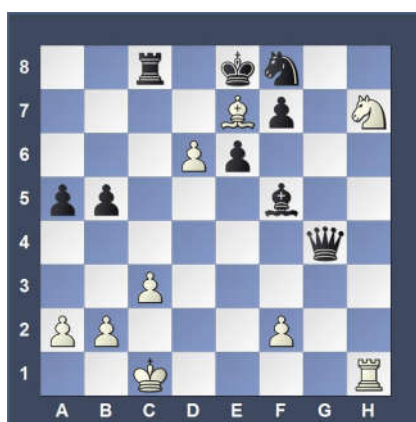
1.



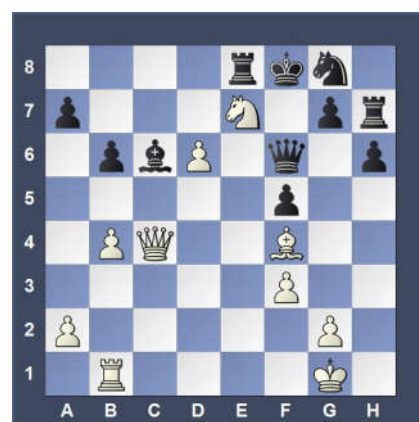
1.



1.



1.



1.

