

**Marek
Niedźwiecki**

**Twój
pierwszy
ruch**

Wydanie III



**biblioteka
szachisty**

Wydawnictwo: P. W. „Placówka”
Radom, 2007

Książka współfinansowana ze środków Urzędu Marszałkowskiego Województwa Mazowieckiego

*Cykl artykułów zamieszczonych w tygodniku AVE w latach 2002–2004.
Książka przeznaczona jest dla początkujących szachistów oraz wszystkich,
którzy chcą opanować sztukę rozgrywania końcówek elementarnych.*

Motto:

*„Gra w szachy zawsze była i będzie przyjemną rozrywką dla człowieka,
bez względu na jego wiek. Oddajmy jej więc należną chwałę i podziękowa-
nie. Jest ona królową wszystkich gier. Walka szachowych figur nie jest obli-
czona na zysk, jest to walka honorowa. Szachy są grą filozofów. Zapoznaj-
cie z nią możnych tego świata, a przekonacie się, iż zmniejszy się ilość złota,
a zatriumfuje moralność i piękno.”**

Paul Morphy, nieoficjalny mistrz świata w latach 1857–1859.

*„Dykteryjki i ciekawostki szachowe” W. Litmanowicz, Wydawnictwo Sport i Turystyka 1971, str. 252

ISBN - 83-89258-11-0 I wydanie
ISBN - 83-89258-17-X II wydanie
EAN 9788389258205 **III wydanie**

© Copyright by Marek Niedźwiecki

Wydawca: P. W. „Placówka”
Radom, ul. Chałubińskiego 17
tel. (48) 363 32 88

Skład i druk:
Virgo Poligrafia
Radom, ul. Św. Wacława 2/6
tel. (48) 363 38 44
www.virgo.net.pl



***NA PAMIĄTKĘ PASOWANIA NA UCZNIĄ,
ŻYCZĘ SAMYCH SUKCESÓW***

MARSZAŁEK
WOJEWÓDZTWA MAZOWIECKIEGO
ADAM STRUZIŁ

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Adam Strużik". The signature is written in a cursive style.

Warszawa, 2007 r.



Moi Młodzi Przyjaciele

Rozpoczyna się ważny rozdział w Waszym życiu. Pierwsze lata nauki szkolnej często decydują o przyszłości. Książeczka „Twój pierwszy ruch” może Wam pomóc zarówno w rozwoju intelektualnym, jak i przygotowaniu do dorosłego życia. Wybitny amerykański szachista, wielokrotny mistrz Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej Frank Marshall powiedział: „Szachy uczą życia. Uczą jak walczyć, jak iść na kompromis, jak się wycofać, by potem ruszyć do ataku. To królewska gra”.

Szachy to nie tylko wspaniała gra, ale też dyscyplina sportowa. Uczy przewidywania, logicznego myślenia, sportowego współzawodnictwa, cierpliwości, ćwiczy pamięć.

Gra powstała już w V wieku w Indiach i szybko znalazła uznanie wśród mieszkańców Azji, Półwyspu Arabskiego i Europy. Do Polski przywędrowała ok. X wieku i pozostała do dziś.

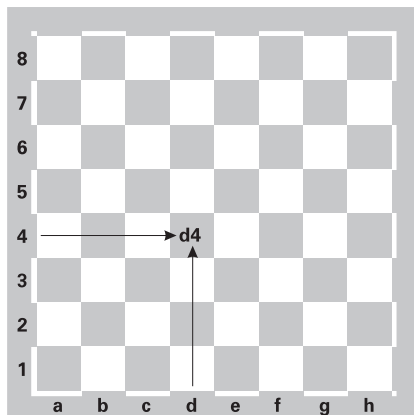
Młodym adeptom szachowych zmagień życzę wielu sukcesów na 64 polach szachownicy i w nauce.

MARSZAŁEK
WOJEWÓDZTWA MAZOWIECKIEGO
ADAM STRUZIK

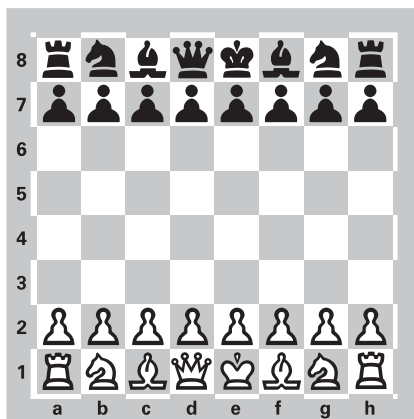
A handwritten signature in black ink, appearing to read "Adam Struzik". The signature is written in a cursive, flowing style.

INFORMACJE WSTĘPNE

Gra w szachy toczy się pomiędzy dwoma przeciwnikami, którzy wykonują ruchy bierkami na kwadratowej szachownicy. Szachownica podzielona jest na 64 równe pola na przemian jasne i ciemne. Szachownicę ustawia się do gry tak, aby każdy gracz miał po prawej ręce białe pole narożne. Osiem pól biegnących od jednego zawodnika do drugiego nazywa się liniami, które oznaczone są literami od a do h. Natomiast pola biegnące od jednego brzegu do drugiego nazywamy rzędami, które oznaczone są cyframi od 1 do 8. Z kolei pola stykające się swoimi narożnikami nazywa się przekątnymi. Każdy z zawodników dowodzi 16 bierkami: jeden jasnymi, drugi ciemnymi. Obok podajemy diagram nr 1 zawierający przykładowe oznaczenie pola d4 na szachownicy i diagram nr 2 obrazujący początkowe ustawienie bierek. Oznaczenia graficzne bierek szachowych, ich nazwy i skróty literowe – na str. 6 .



1 | Przykład: oznaczenie pola d4



2 | Początkowe ustawienie bierek

Znak graficzny		Nazwa bierki	Skrót literowy	Ilość sztuk		Wartości punktowe
Białe	Czarne			Białe	Czarne	
		Król	K	1	1	—
		Hetman	H	1	1	9
		Wieża	W	2	2	5
		Skoczek	S	2	2	3
		Goniec	G	2	2	3
		pion	—	8	8	1

PRZEBIEG I CEL GRY

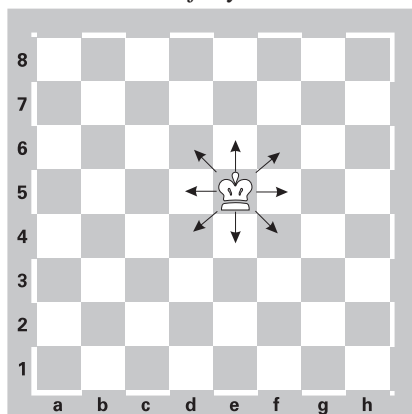
Gra polega na kolejnym przesuwaniu figur na szachownicy i biciu w razie potrzeby figur przeciwnika. Celem gry nie jest wybicie figur przeciwnika **lecz zamatanie jego króla**.

Grę rozpoczynają białe. Nie wolno wykonywać naraz dwu posunięć ani nie można zrezygnować ze swojego posunięcia.

RUCHY BIEREK

Każda z bierek ma odmienne właściwości ruchów, kierunków i zasięgu działania. Wszystkie figury muszą stosować się do następujących reguł: – figura może poruszać się tylko po wyznaczonej linii, nie może zbaczać ani zmieniać kierunku podczas posunięcia, – figura nie może przeskakiwać innych figur własnych ani przeciwnika (wyjątkiem jest skoczek) i może posuwać się tylko po wolnych polach szachownicy – na jednym

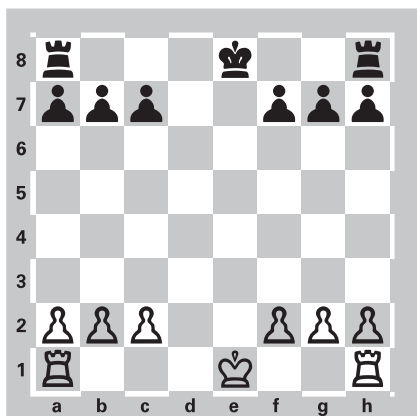
polu może stać tylko jedna figura. W przypadku posunięcia bierki na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, następuje tym samym zabicie znajdującej się tam bierki. Bierka ta musi być usunięta z szachownicy przez zawodnika, który ją zabił, – bicie nie jest obowiązkowe, – przy biciu nie ma hierarchii – każda figura może bić dowolną figurę przeciwnika. Nie można bić jedynie króla.



3 | Ruchy króla

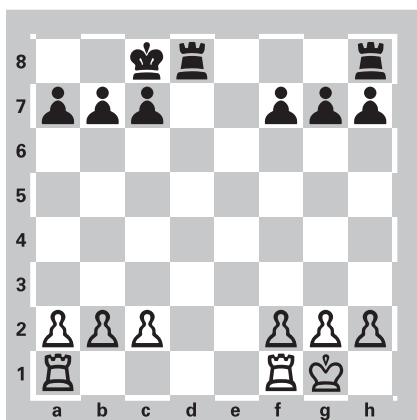
KRÓL. Jest to najważniejsza figura. Porusza się na dowolne graniczące z nim pole, które nie znajduje się w strefie bicia bierki przeciwnika (diagram 3).

Wyjątek stanowi roszada, która jest posunięciem króla i jednej z wież. Wykonuje się ją w następujący sposób: król przesuwa się w kierunku jednej z wież o dwa pola w tym samym rzędzie, a następnie ta wieża, w kierunku której król był przesunięty, przenosi się ponad królem na pole przylegające do króla (diagram 4 i 5).



4 | Pozycja wyjściowa figur przed roszadą.

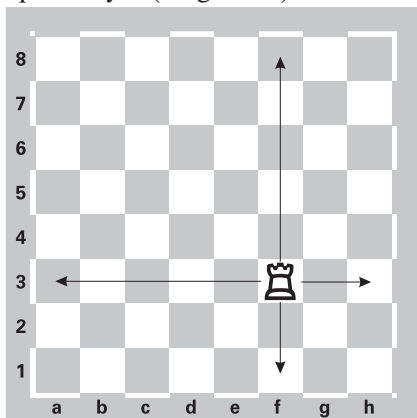
Roszady nie można wykonać gdy król wykonał już posunięcie, lub w kierunku wieży, która wykonała już posunięcie. Oprócz powyższych przypadków roszada nie jest chwilowo możliwa gdy: – między królem a wieżą, w kierunku której król ma się przesunąć,



5 | Pozycja po wykonaniu długiej roszady przez czarne i krótkiej przez białe.

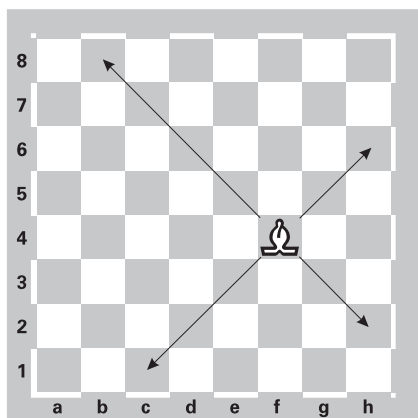
znajduje się jakakolwiek bierka, – król został zaatakowany, – przy wykonaniu roszady król musiałby przejść przez pole znajdujące się w strefie bicia bierki przeciwnika lub gdy trafiłby na takie pole.

WIEŻA. Porusza się na dowolną odległość w kierunku poziomym i pionowym (diagram 6).



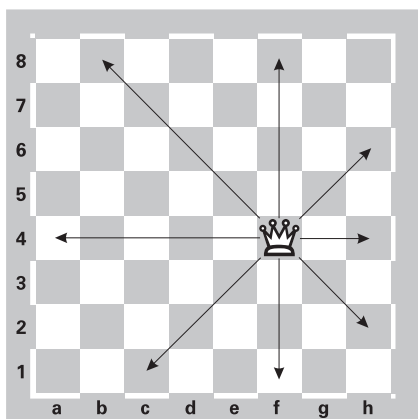
6 | Ruchy wieży.

GONIEC. Porusza się na dowolną odległość po przekątnych, na których się znajduje (diagram 7).



7 | Ruchy gońca.

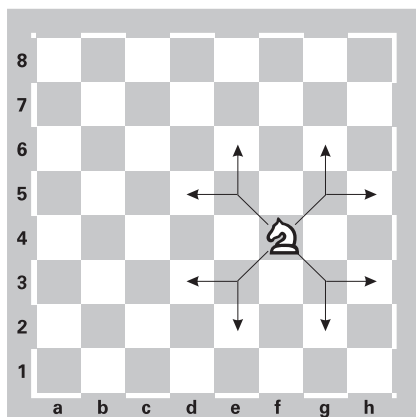
HETMAN. Porusza się tak jak wieża i gońiec tj. w kierunku poziomym, pionowym i skośnym (diagram 8).



8 | Ruchy hetmana.

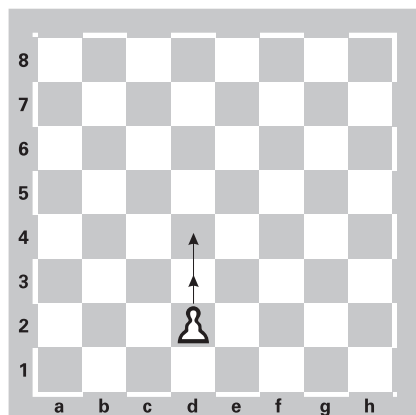
SKOCZEK. Ruch skoczka jest złożony z dwóch kroków. Najpierw wykonuje krok o jedno

pole po przekątnej a później oddalając się od pola wyjściowego o jedno pole wzdłuż linii lub rzędu (diagram 9).



9 | Ruchy skoczka.

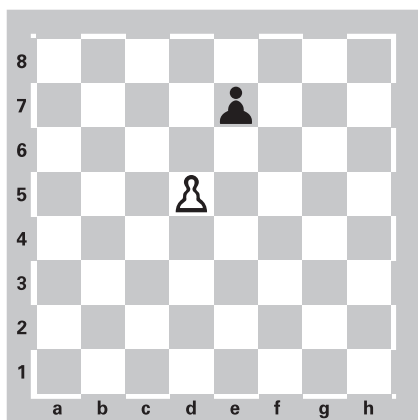
PION. Posuwa się tylko do przodu po linii na której stoi. Nie może wykonać posunięcia w bok ani cofać się. Z pola wyjściowego pion może iść o jedno pole lub dwa wolne pola po swojej



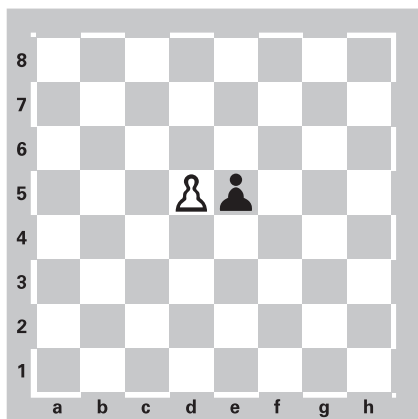
10 | Ruchy piona.

linii naprzód (diagram 10), a następnie już tylko o jedno pole naprzód. Pion bije bierki znajdujące się o jedno pole po przekątnej od pola zajętego przez siebie.

BICIE W PRZELOCIE. Pion, który idzie ze swego miejsca początkowego o dwa pola naprzód, może być zabity przez znajdującego się na są-

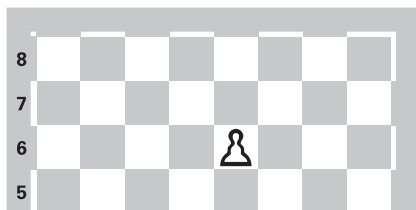


11 | Pozycja początkowa



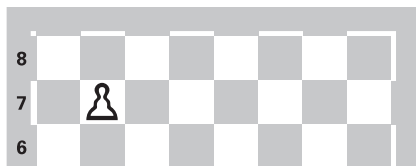
12 | Czarne wykonując posunięcie o dwa pola przechodzą przez pole atakowane przez piona białego

siedniej linii piona przeciwnika w taki sposób, jakby wykonał ruch nie o dwa, lecz o jedno pole. Bicie w przelocie jest możliwe tylko w ruchu bezpośrednio następującym. Diagramy 11, 12 i 13 przedstawiają kolejne fazy bicia w przelocie.

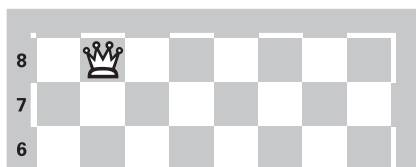


13 | Pozycja po biciu w przelocie.

PROMOCJA PIONA. Każdy pion, który doszedł do przeciwnego brzegu szachownicy, musi być natychmiast w tym samym posunięciu przemianowany w hetmana, wieżę, gońca lub skoczką tego samego koloru. Zawodnik podejmuje decyzję o wyborze figury. Nie ma znaczenia jakie bierki znajdują się na szachownicy (diagram 14, 15).



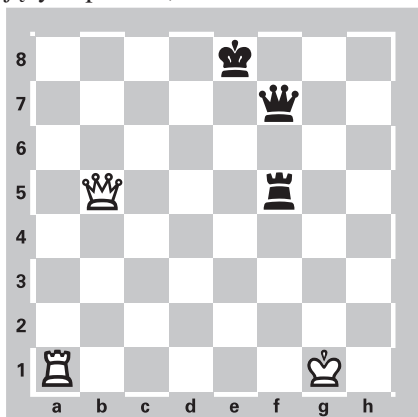
14 | Pozycja przed promocją.



15 | Pozycja po promocji.

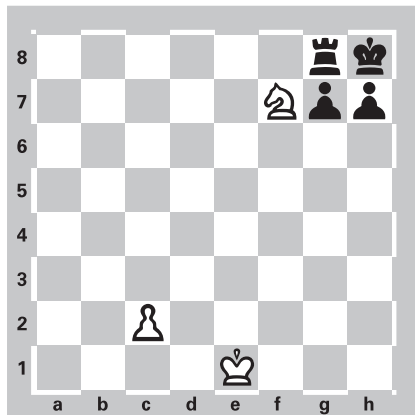
SZACH, MAT, PAT

SZACH. Szach jest to bezpośredni atak na króla. Szachować może każda bierka oprócz króla. Zaatakowany król musi w następnym ruchu być obroniony. Dokonuje się to poprzez: – odejście królem na pole nie zagrożone przez inną bierkę przeciwnika, – zabicie bierki szachującej królem jeśli ta bierka nie jest broniona przez inną bierkę przeciwnika, – zabicie bierki szachującej inną własną bierką, – zasłonięcie króla inną bierką. W pozycji diagramu 16 pokazany jest szach królowi i omówione są możliwe obrony od szacha. Białe aby obronić się od szacha mogą: – zabić wieżę hetmana stojącego na polu b5, – zasłonić się swoim hetmanem i postawić go na polu d7, – odejść królem na jedno z sąsiadujących pól: d8, f8 lub e7.



16| Szach.

MAT. Jeżeli król znajduje się pod szachem, a króla nie można obronić w podany wyżej sposób to taką pozycję nazywamy matem. Zawodnik, który dał mata wygrywa partię (diagram 17).

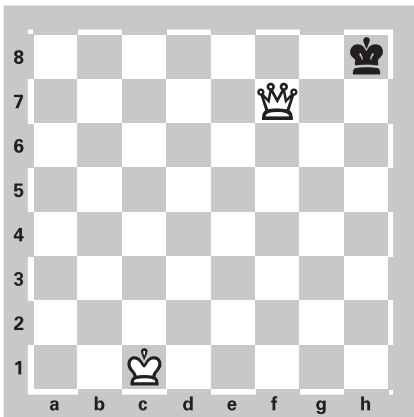


17| Mat.

Czarnego króla zaszachował biały skoczek. Czarny król nie ma możliwości zabicia skoczka lub zasłonięcia się inną swoją bierką. Nie może również pójść na inne pole. Białe dały w ten sposób mata czarnemu królowi.

PAT. Zdarzają się sytuacje na szachownicy, kiedy jedna ze stron, na którą przypada posunięcie, nie może wykonać poprawnego ruchu żadną bierką a król nie jest szachowany. Taką sytuację nazywamy patem. Pat kończy partię. Uznajemy ją za nierozstrzygniętą.

W pozycji diagramu 18 ostatni ruch wykonały białe hetmanem



18| Pat.

stawiając go na polu f7. Teraz kolej na czarne. Król czarnych mógłby pójść na jedno z sąsiadujących pól: g8, g7 lub h7. Jednak te pola są atakowane przez białego hetmana, więc czarny król nie ma możliwości wykonania żadnego poprawnego ruchu. Powstała pozycja patowa.

NOTACJA SZACHOWA

Aby zanotować przebieg partii szachowej jak również pozycję figur na szachownicy, stosujemy notację. Notacja może być pełna lub skrócona. Stosując notację pełną podajemy pierwszą literę figury, pole początkowe bierki oraz pole na które chcemy ją postawić. Pola oddzielamy myślnikiem. Zapis Sg1-f3 oznacza, że skoczek z pola g1 został przesunięty na pole f3. Bicie bierki oznaczamy symbolem „x” lub „:” np. w pozycji diagramu nr 16 bicie białego hetmana wieżą oznaczamy

w ten sposób: 1.Wf5:b5 lub 1.Wf5xb5. Bicie pionów oznaczamy tak: e5:f6 lub e5xf6. Wszystkie posunięcia w trakcie partii szachowej kolejno numerujemy. Po liczbie oznaczającej kolejne posunięcie podajemy najpierw posunięcie białych, potem posunięcie czarnych. Początkowe ustawienie bierek na szachownicy tak zapisujemy: Białe: Ke1, Hd1, Wa1, Wh1, Sb1, Sg1, Gc1, Gf1, Piony: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2,

Czarne: Ke8, Hd8, Wa8, Wh8, Sb8, Sg8, Gc8, Gf8, Piony: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Piony nie mają skrótu literowego. Zapisując posunięcie piona podajemy nazwę pola wyjściowego i docelowego. **W notacji skróconej** podajemy tylko pole docelowe. Pole początkowe zostaje opuszczone np. w pozycji diagramu 16 – 1.W:b5. W przypadku gdy na to samo pole mogą pójść dwie bierki tego samego koloru i rodzaju podajemy nazwę pola wyjściowego figury, która wykonała to posunięcie. Przykład: na szachownicy dwie wieże stoją na polach odpowiednio a1 i h1. Chcemy wieżę z pola a1 postawić na pole d1. Ten ruch tak zapiszemy: 1. Wad1.

W przypadku bicia pionów np. mamy takie ustawienie: pion białych stoi na polu f5 a pion czarnych na polu e6 to bicie białych zapiszemy: f5xe6 (lub w większym skrócie fe).

Promocję piona w pozycji diagramu 14 i 15 zapiszemy tak: b8H.

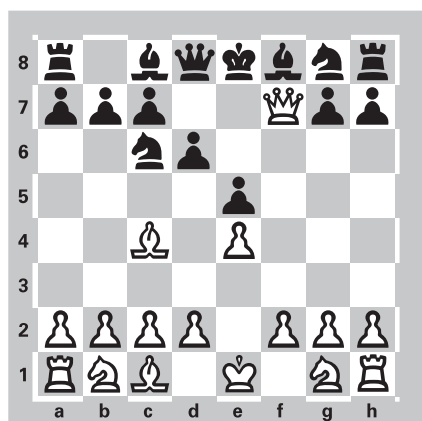
Zapisując wykonanie roszady stosujemy symbole:

- O-O przy krótkiej roszadzie wykonanej wieżą h1 lub h8,
- O-O-O przy długiej roszadzie wykonanej wieżą a1 lub a8.

Komentując partie szachowe stosujemy specjalne oznaczenia: „+” – szach, „x” – mat, „!” – dobre posunięcie, „!!” – bardzo silne posunięcie, „?” – słabe posunięcie, „??” – błąd, „~” – dowolne posunięcie, „=” – pozycja równa,

A teraz podamy przykład zapisu partii szachowej:

Zapis pełny	Zapis skrócony
1. e2-e4 e7-e5	1. e4 e5
2. Gf1-c4 Sb8-c6	2. Gc4 Sc6
3. Hd1-f3 d7-d6	3. Hf3 d6
4. Hf3:f7 x (mat)	4. H:f7 x (mat)



19| Mat.

KOŃCÓWKI ELEMENTARNE

Naukę gry w szachy najlepiej rozpoczynać dysponując niewielką ilością bierek na szachownicy.

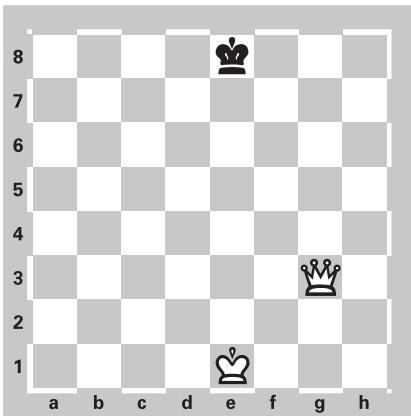
Dlatego też zaczynamy kolejny etap nauki od zaprezentowania matowania różnymi figurami samotnego króla. Te końcówki pomogą Ci zrozumieć sztukę gry w szachy. Należy te końcówki opłacać do perfekcji.

Końcówka jest trzecią, ostatnią fazą partii szachowej.

Takie końcówki, w których jedna strona posiada tylko króla a druga: wieżę, dwie wieże, hetmana, 2 gońce lub gońca i skoczek nazywamy końcówkami technicznymi (inaczej elementarnymi). Aby zamatować samotnego króla należy postępować według planu, pewnych reguł: – król strony silniejszej musi współpracować ze swoją figurą (lub figurami), – króla strony słabszej należy zapędzić na skraj szachownicy lub do rogu.

MAT HETMANEM I KRÓLEM. Jeśli król strony słabszej stoi już na skraju szachownicy to strona silniejsza ma ułatwione zadanie.

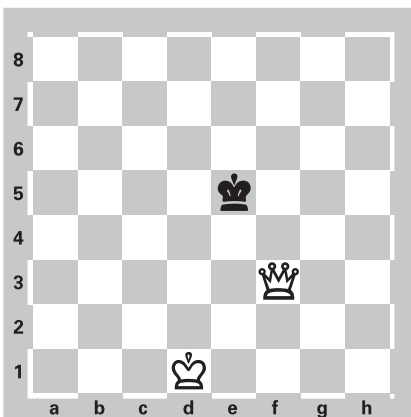
Na diagramie 20 białe odcinają króla czarnych od pozostałej części szachownicy wykonując ruch hetmanem: 1. Hg3 – g7 Ke8 – d8. Teraz białe muszą podejść królem w pobliże centrum walki. Dalsza gra może przebiegać w następu-



20| Mat hetmanem i królem.

jący sposób: 2. Ke1-d2 Kd8-c8, 3. Kd2-d3 Kc8-b8, 4. Kd3-d4 Kb8-c8, 5.Kd4-d5 Kc8-d8, 6.Kd5-d6 Kd8-c8, 7.Hg7-c7 x.

Jeśli król strony słabszej znajduje się w centrum szachownicy, to również najlepiej pierwszy ruch wykonać hetmanem starając się maksymalnie ograniczyć ruchy przeciwnego króla (diagram 21).



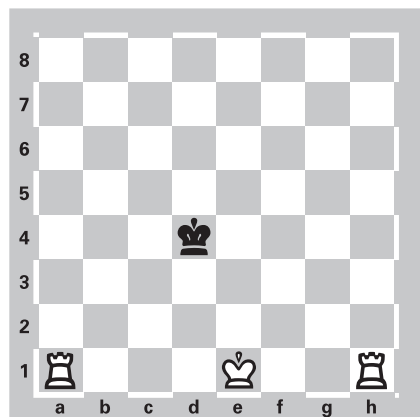
21| Mat hetmanem i królem.

1. Hf3-c6 Ke5-d4, 2. Kd1-d2 Kd4-e5, 3. Kd2-e3 Ke5-f5, 4.Hc6-d6 (proszę zwrócić uwagę, że hetman nie szachuje czarnego króla. Białe stawiają hetmana w odległości skoczka) 4.... Kf5-g5. (Jeśli czarne zagrałyby 4.... Kf5-g4, to białe odpowiedziałyby 5.Hd6-g6+.) 5. Hd6-e6 Kg5-h4 (Jeśli czarne zagrają 5.... Kg5-h5, to 6. Ke3-f4 i mat w następnym ruchu). 6. He6-g6 Kh4-h3, 7. Ke3-f3 Kh3-h4 (h2), 8. Hg6-g4(g2)x.

MAT DWIEMA WIEŻAMI.
Dwie wieże (diagram 22) mogą zamatować przeciwnego króla bez pomocy własnego monarchy.

Aby to uczynić, należy króla strony słabszej „zapędzić” na skraj szachownicy.

Matowanie odbywa się w następujący sposób:



22| Mat dwiema wieżami.

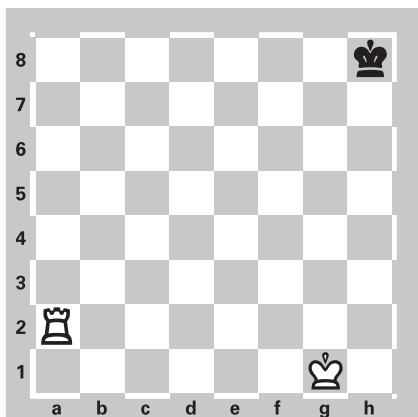
1.Wa1-a3 ruch ten odcina czarnego króla od reszty szachownicy. 1... Kd4-c4 natomiast czarny król nie poddaje się i zbliża się do jednej z wież.

2.Wh-h4+ Kc4-b5 3.Wa3-g3 białe nie mogą teraz zagrać 3.Wa3-a5+, gdyż król mógłby ją zabić. Z tego względu wieża musi odejść jak najdalej od króla i stanąć na takim polu aby nie przeszkadzać drugiej wieży.

3...Kb5-c5, 4.Wg3-g5+ Kc5-d6 5.Wh4-h6 Kd6-e7 6.Wg5-g7+ Ke7-f8, 7.Wg7-b7 Kf8-g8, 8.Wh6-c6 Kg8-f8, 9.Wc6-c8x.

MAT WIEŻĄ I KRÓLEM. Aby uzyskać pozycję, w której można dać mat, konieczne jest współdziałanie wieży i króla (diagram 23).

Należy postępować według zasady: trzymać swojego króla moż-



23| Mat wieżą i królem.

liwie blisko nieprzyjacielskiego w tym samym rzędzie lub kolumnie. A jeśli król strony silniejszej dojdzie do 6 rzędu należy stawiać go w odległości „skoczka” (przesunięcie o jedną kolumnę w bok).

Ruch wieżą Wa2-a7 ogranicza swobodę ruchów czarnego króla. Król może poruszać się jedynie po polach ostatniego rzędu. Gra przedstawia się następująco:

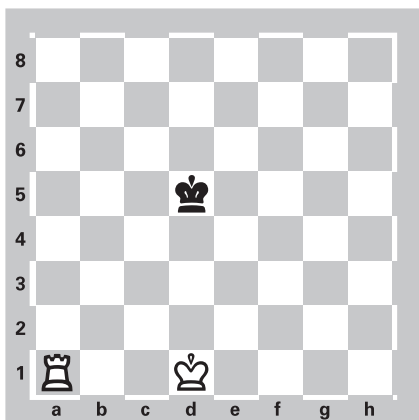
- | | |
|--------------|--------|
| 1.Wa2-a7 | Kh8-g8 |
| 2.Kg1-g2 | Kg8-f8 |
| 3.Kg2-f3 | Kf8-e8 |
| 4.Kf3-e4 | Ke8-d8 |
| 5.Ke4-d5 | Kd8-c8 |
| 6.Kd5-d6 ... | |

W tej pozycji błędem byłoby zagranie 6. Kd5-c6, gdyż czarny król poszedłby z powrotem na pole d8, co utrudniłoby dalszą grę. Jeśli czarne zagrają 6... Kc8-d8, to białe dają mata. 7. Wa7-a8x

- | | |
|--------------|--------|
| 6. ... | Kc8-b8 |
| 7. Wa7-c7 | Kb8-a8 |
| 8. Kd6-c6 | Ka8-b8 |
| 9. Kc6-b6 | Kb8-a8 |
| 10. Wc7-c8 x | |

Zdarza się często w partiach szachowych, że król strony słabszej znajduje się na środku szachownicy (diagram 24).

W tej pozycji należy podejść królem do centrum szachownicy: 1.Kd1-d2 Kd5-e5, 2.Kd2-d3... Króla należy stawiać nie naprzeciwko, a z boku czarnego króla



24| Mat wieżą.

(w „odległości skoczka”). 2...Ke5-f4, 3.Wa1-a5 Kf4-f3, 4.Wa5-a4 Kf3-f2, 5.Wa4-f4+ Kf2-g3, 6.Kd3-e3 Kg3-g2, (6...Kg3-h3, 7.Ke3-f2 Kh3-h2, Wf4-h4x) 7.Wf4-g4+ Kg2-h3, 8.Ke3-f3 Kh3-h2, 9.Wg4-h4+ Kh2-g1, 10.Wh4-h5...Proszę zwrócić uwagę na odejście wieży do tyłu o jedno pole. Wieża atakuje wszystkie pola na linii „h”. Zmusza w ten sposób czarnych aby postawili swojego króla naprzeciwko białego króla. 10...Kg1-f1, 11.Wh5-h1x.

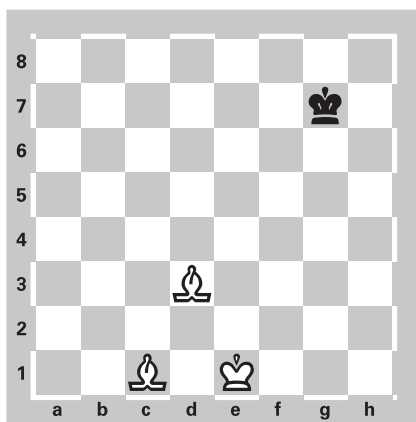
MAT DWOMA GOŃCAMI I KRÓLEM. Aby zamatować samotnego króla dwoma gońcami, należy zmusić go do wejścia na jedno z pól: a1, a8, h1 lub h8. Dwa gońce strony silniejszej muszą współpracować ze swoim królem.

W pozycji jak na diagramie 25 gra będzie wyglądała następująco:

1.Cc1-g5 Kg7-f7

2.Gd3-f5..

i król jest już odcięty od pozostałej części szachownicy. Ma do swojej dyspozycji niewielką przestrzeń. Gdyby czarny król stał w centrum lub na bandzie szachownicy, białe zbliżyłyby się swoim królem do czarnego króla. Następnie przy pomocy gońców ścieśniłyby czarnego króla.



25| Mat dwoma gońcami.

2... Kf7-g7

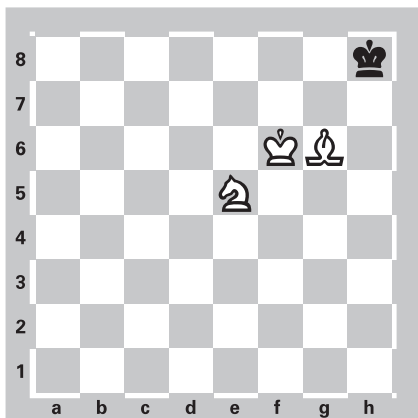
3.Ke1-f2

Teraz biały król musi opanować jedno z pól: f7, f8, h6 lub g6. W tej końcówce król ma bliżej do pola h6 lub g6 i dlatego zmierza do jednego z nich. Podam praktyczną radę: nie należy stawiać króla na polu f6, gdyż jest ono zarezerwowane dla gońca, który wymierzy ostateczne uderzenie.

3.... Kg7-f7

4. Kf2-g3 Kf7-g7
5. Kg3-h4 Kg7-f7
6. Kh4-h5 Kf7-g7
7. Gf5-g6 Kg7-g8
8. Kh5-h6 Kg8-f8
9. Gg6-h5 Kf8-g8
10. Gg5-e7 Kg8-h8
11. Gh5-g4 Kh8-g8
12. Gg4-e6 + Kg8-h8
13. Ge7-f6x

MAT SKOCZKIEM, GOŃCEM I KRÓLEM. Matowanie samotnego króla, gdy strona silniejsza ma do dyspozycji gońca i skoczka, odbywa się w rogu koloru gońca. Jeśli goniec jest białopolowy, król strony słabszej powinien stanąć na polu a8 lub h1. Jeśli goniec jest czarnopolowy, król musi stanąć na polu a1 lub h8.



26| Matowanie skoczkiem i gońcem.

Podaję przykład matowania w pozycji (patrz diagram 26), która

była już przeanalizowana przez Philidora (francuski mistrz szachowy 1726-1795).

Zadaniem białych jest zmuszenie czarnego króla do wędrówki z pola h8 na pole a8.

1.Gg6-f5 (goniec uniemożliwia czarnemu królowi przejście przez pole h7) Kh8-g8, 2.Se5-f7 (czarny król nie może wejść ponownie na pole h8; rozpoczyna się wędrówka) Kg8-f8, 3.Gf5-h7 Kf8-e8, 4.Sf7-e5 Ke8-f8, 5.Se5-d7+ Kf8-e8, 6.Kf6-e6 Ke8-d8, 7.Ke6-d6 Kd8-e8, 8.Gh6-g6+ Ke8-d8, 9.Sd7-c5 Kd8-c8, 10.Gg6-f7 Kc8-d8, 11.Sc5-b7+ Kd8-c8, 12.Kd6-c6 Kc8-b8, 13.Kc6-b6 Kb8-c8, 14.Gf7-e6+ Kc8-b8, 15.Sb7-c5 Kb8-a8, 16.Ge6-d7 Ka8-b8, 17.Sc5-a6+ Kb8-a8, 18.Gd7-c6x.

Radom, 26.07.2007 r.