

W każdej części partii szachowej(debiucie, grze środkowej) ważna jest aktywność figur gracza. Nawet, gdy zamierza się osiągnąć jedynie remis w partii, nie można grać pasywnych, wyczekujących ruchów(są oczywiście wyjątki), gdyż niemalże na pewno wpadnie się w gorszą sytuację, kiedy już jakiegokolwiek aktywne pomysły nie będą możliwe do zrealizowania. Aktywna gra figurowa jest szczególnie ważna w końcówce, gdyż wtedy nawet pasywność jednej figury "posyła do diabła" całą pozycję. Pasywność figur przeciwnika może być ważniejsza od piona, lub nawet dwóch przewagi.

Gra końcowa to moja ulubiona faza partii. Na turnieju Klubu Polonia Wrocław rozegrałem ich kilka, z różnym skutkiem, ale jedna szczególnie zapadła mi w pamięć.

Piesik Piotr 2206 - Dobrowolski Aleksander 2352, Wrocław 2009

1. Sf3 Sf6 2. g3 d5 3. Gg2 Gf5 4. O-O e6 5. d3 Ge7 6. Sbd2 O-O 7. He1 h6 8. e4 Gh7 9. He2 c5 10. Se5 Hc7 11. f4 Sc6 12. Sxc6 Hxc6 13. f5 dxe4 14. dxe4 exf5 15. e5 Se4 16. g4 Hd7 17. gxf5 Sxd2 18. Hxd2 Gxf5 19. Hxd7 Gxd7 20. Gxb7 Wad8 21. Gf3 Gh3 22. We1 Gh4 23. We4 Wd4 24. Wxd4 cxd4 25. Gf4 f6 26. Gd5+ Kh8 27. e6 We8 28. Wd1 Gxe6 29. Gxe6 Wxe6 30. Wxd4 We1+ 31. Kg2 We2+ 32. Kh3 g5!?

Po partii wspólnie znaleźliśmy wariant forsownie prowadzący do remisu: 32...Wxc2 33. Kxh4 g5+ 34.Kh5 gxf4 35.Kg6 Wg2+ 36.Kxf6 Wxh2 z remisem.

33. Wd2!(tego nie widział mój rywal) **We4**(po wymianie wież czarne nie miałyby obrony przed obiema groźbami: Ge3 z marszem pionków oraz przejściem króla na f5)

34. Gg3 Gxg3 35. hxg3!

(teraz czarne nie mają wolnego pionka, co da białym czas na podciągnięcie własnych piechurów)

Wa4

36. Wd7!?

Przy szachownicy byłem przekonany, że odcięcie czarnego króla i atakowanie pionka a połączone z możliwym rajdem białego monarchy i wsparciem pionka c zapewnią mi dużą przewagę. Jednakże Fritz niejako zmusił mnie do dodania znaku zapytania, gdyż przeciwnik wydatnie pomógł mi w realizacji (jak podał komputer) minimalnej przewagi. Elektroniczny pomocnik poleca 33.c4.

37....Wxa2 38. Wb7 h5?

Czarne w niedoczasie nie dostrzegają ważnej różnicy między ruchem w partii a lepszym 34....f5!, które zapewniało kontrolę nad ważnym polem e4, przez co rajd białego króla dalej będzie dla czarnych problemem, po przetrucie króla na f3.

39. Kg2

Nie należy spieszyć się z ruchem c4. Po 35.c4? nastąpiłoby 35....Wa4! 36.c5 Wc4 37.b4 a6 z zatrzymaniem pionków, natomiast po 36.b4 Wa2! czarne miałyby poważne groźby na skrzydle królewskim.

39....Wa6(35...a5! dawało dobre szanse) **40. c4 Wd6 41. c5 Wd2+ 42. Kf3 Wc2 43. b4 Wc4**

4**4. Wxa7 h4**

(40...Wxb4 41.c6 Wc4 42.c7 z wygraną białych)

45. gxh4 gxh4 46. Kg2 Wxb4 47. c6 Wb8 48. Wd7! 1-0