

Podręcznik nauki gry w warcaby

(autorstwa Andrzeja Grodeckiego)

WSTĘP

WARCABY – jedna z najstarszych i najbardziej popularnych gier na świecie. Pierwowzór gry zachował się na rysunkach w starożytnych grobowcach i piramidach Egiptu. W obecnym kształcie prawdopodobnie powstały w XVI wieku w Hiszpanii. Pierwszy podręcznik do gry wydano w 1688r. we Francji pod tytułem „Jeu de dames”. W warcaby grywało wielu znanych ludzi np. Jan Jakub Rousseau, Napoleon Bonaparte, Benjamin Franklin, Lew Tołstoj, Karol Darwin, Fryderyk Chopin i wielu innych. Warcaby pojawiły się również w literaturze na przykład w poemacie Adama Mickiewicza pt. „Warcaby” z 1819 roku.

*...A jeśli niedojrzałej wiosny słotna pora
Lub skwar nas w domu zamknie, albo chłód wieczora,
Czyż to piękną zabawkę wynaleźć zabroni?
Niechaj się czasem umysł i do gry nakłoni...
...Ale czyj duch wznioślejszy, pojętność niesłaba,
Takim lepiej rozmyślna przystoi Warcaba...*

Od 1886 roku odbywają się mistrzostwa świata mężczyzn. A od 1947 roku istnieje Światowa Federacja Warcabowa (FMJD). W 1977 roku powstaje Centralna Komisja Gry Warcabowej, przekształcona w 1989 roku w Polskie Towarzystwo Warcabowe.

*

Zasady gry w warcaby znają prawie wszyscy, ale tylko nieliczni zdają sobie sprawę z ogromnych możliwości kryjących się w tej z pozoru prostej, ale trudnej strategicznie i pięknej taktycznie rozrywce umysłowej. Niezależnie od poziomu gry warcaby ćwiczą pamięć, myślenie logiczne, widzenie przestrzenne, wywierają wpływ na ogólne zwiększenie aktywności umysłu, przyczyniając się do rozwoju inteligencji i rozbudowania zdolności twórczych.

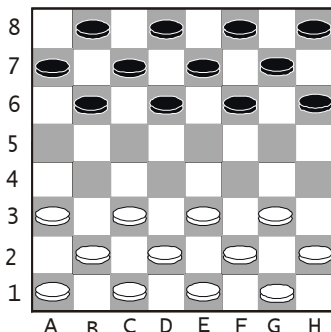
Dzięki tej książeczce chciałbym na nowo rozbudzić zainteresowanie tą grą.



ZASADY GRY

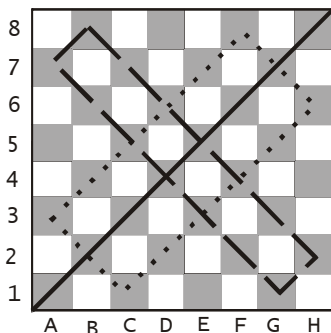
PLANSZA WARCABOWA:

Diag.1



W warcaby gramy na 64 polowej planszy, która jest kwadratowa o 32 polach ciemnych i 32 polach jasnych. Gramy tylko na ciemnych polach. Na diagramie 1 mamy prawidłowo ustawione pionki po 12 z każdej strony; z jednej białe, z drugiej czarne.

Diag.2



- - linia główna
- - dwójnik
- - trójnik

Linia główna przechodzi przez pola A1, B2, C3, D4, E5, F6, G7, H8. Dwójnik to pola od A7-G1 i B8-H2. Trójnik są to pola F8-A3, H6-C1 i B2, G7.

Pola znajdujące się w pierwszym rzędzie (A1, C1, E1, G1) to pola przemiany damkowej czarnych, a pola znajdujące się w ósmym

rzędzie (B8, D8, F8, H8) to pola przemiany damkowej białych.

NOTACJA WARCABOWA:

Jak zapisać przebieg rozgrywanej partii?

Aby zapisać ruch bierki oznaczamy najpierw jej pole wyjściowe. Następnie stawiamy myślnik „-” i oznaczamy pole, na którym się zatrzymała np. 1.G3-H4. W przypadku bicia zapis wygląda podobnie, z tą jednak różnicą, że po zanotowaniu pola wyjściowego bierki, zamiast myślnika stawia się „x” np. D2xB4.

Przykład zapisania partii:

1.C3-D4 D6-C5
2.B2-C3 C7-D6

5.A1-B2 H6-G5
6.G3-H4?F6-G5!

3.C3-B4 B6-A5
4.D4xB6 A5xC7

7.H4xD4 D6-C5
8.B4xD6 C7xA1X

Podstawowe symbole notacji:

„-” - posunięcie	„!!” - bardzo dobry ruch
„x” - bicie	„?” - zły ruch
„X” - z wygraną	„??” - duża pomyłka
„~” - dowolne posunięcie	„=” - remis
„!” - dobry ruch	

PODSTAWOWE PRZEPISY:

- 1.Grę rozpoczyna zawsze grający jasnymi kamieniami.
- 2.Kamieniem można wykonać ruch tylko po przekątnej do przodu na sąsiednie wolne pole . Nie wolno wykonywać ruchu do tyłu.
- 3.Jeżeli kamień osiągnie w trakcie gry pole przemiany damkowej (są to pola dla białych B8 , D8 , F8 , H8 ,a dla czarnych A1 , C1 , E1, G1) i nie ma możliwości dalszego bicia , staje się damką , ale uprawnienia damki nabiera dopiero od następnego posunięcia.
- 4.Damki są figurami uprzywilejowanymi. Mogą poruszać się wzdłuż całej długości przekątnych szachownicy , zarówno do przodu jak i do tyłu , jeśli pola te nie są zajęte przez inne pionki.

SZCZEGÓLNE ZASADY BICIA:

- a) Bicie jest obowiązkowe zarówno do przodu jak i do tyłu.
- b) Zawsze należy bić większą liczbę bierek przeciwnika(damka nie ma pierwszeństwa bicia).
- c) Jeśli kamień osiągnie w trakcie bicia pole przemiany damkowej i ma możliwość dalszego bicia – musi je kontynuować , pozostając nadal zwykłym kamieniem.
- d) Podczas wykonywania bicia nie wolno dwa razy przeskakiwać tej samej bierki.
- e) Zbite kamienie zdejmujemy dopiero po zakończeniu bicia.

TAKTYKA I STRATEGIA GRY

Omówienie najistotniejszych elementów gry.

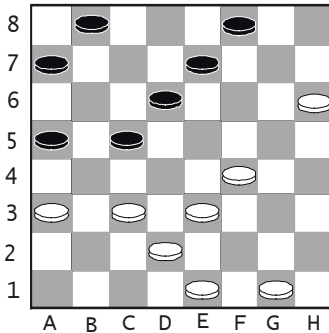
TAKTYKA - czyli gra kombinacyjna.

Jest to forsowny element gry, którego celem może być:

- osiągnięcie pola przemiany damkowej
- uzyskanie przewagi materialnej lub pozycyjnej

Oto kilka przykładów kombinacji:

Diag.3



Dzięki forsownej kombinacji, białe osiągają pole przemiany damkowej.

- 1.H6-G7 F8xH6
- 2.F4-E5 D6xF4
- 3.E3xG5 H6xF4
- 4.C3-B4 A5xC3
- 5.D2xF8X

Diag.4

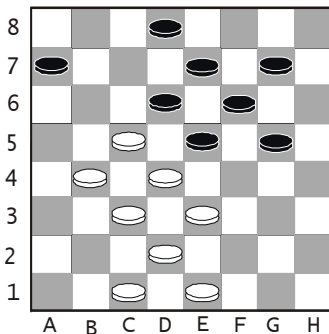
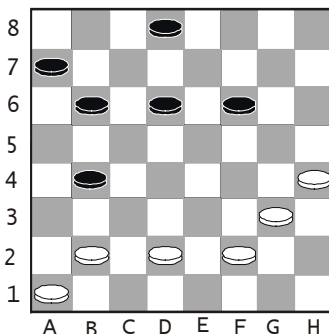


Diagram pokazuje zamaskowaną kombinację ,dzięki której ,białe uzyskują wystarczającą przewagę materialną aby uzyskać wygraną pozycję.

- 1.B4-A5 D6xB4
- 2.A5-B6 A7xC5
- 3.C3xA5 E5xC3
- 4.D2xF4X

Diag.5



Przy pomocy kombinacji uzyskujemy przewagę pozycyjną ,która pozwoli wygrać partię.

- 1.H4-G5 F6xH4
- 2.F2-E3 H4xD4
- 3.B2-C3 D4xB2
- 4.A1xE5 D8-E7
- 5.D2-C3 A7-B6
- 6.C3-D4 B6-A5
- 7.D4-C5X

Od pierwszych posunięć trzeba uważać na taktyczne zagrożenia, czego przykładem niech będą te krótkie partie:

Partia I

1.C3-B4 D6-E5 2.B4-A5 B6-C5 3.B2-C3? (już w trzecim posunięciu białe zagrały nieprawidłowo i wpadły na kombinację.)
3....C5-D4 4.E3xC5 C7-B6 5.A5xC7 D8xB2 6.A1xC3 E5-F4
7.G3xE5 F6xB2X.

Partia II

1.C3-B4 B6-A5 2.B4-C5 D6xB4 3.A3xC5 C7-B6 4.G3-F4
B6xD4 5.E3xC5 D8-C7? 6.D2-E3 F6-G5? (i dzięki przepisowi o większości bicia białe wygrywają kamienia) 7.C5-D6! C7xG3
8.F2xD8X.

Partia III

1.C3-D4 D6-C5 2.B2-C3 C7-D6 3.C3-B4 B6-A5 4.D4xB6
A5xC3 5.D2xB4 A7xC5 6.A1-B2 F6-E5 7.B2-C3? (białe zagrały błędnie dzięki czemu czarne przeprowadzają wygrywającą kombinację.) 7....C5-D4 8.E3xC5 E5-F4 9.G3xC7 D8xB2X.

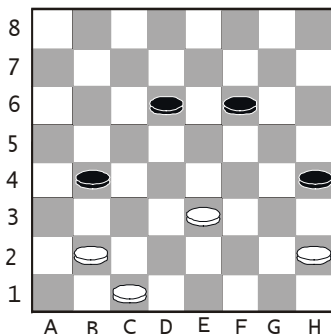
Partia IV

1.C3-B4 B6-A5 2.B4-C5 D6xB4 3.A3xC5 F6-G5 4.B2-C3
G5-H4 5.G3-F4 C7-D6 6.C3-B4 A5xC3 7.D2xB4 G7-F6
8.A1-B2 D8-C7 9.B2-A3 F6-G5?(nastąpiła nieoczekiwana kombinacja) 10.E3-D4 G5xE3 11.C5-B6 C7xE5 12.F2xD8X.

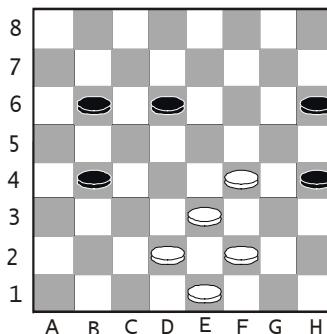
KOMBINACJE DO SAMODZIELNEGO ROZWIĄZANIA

We wszystkich przykładach białe zaczynają i uzyskują wygraną pozycję.

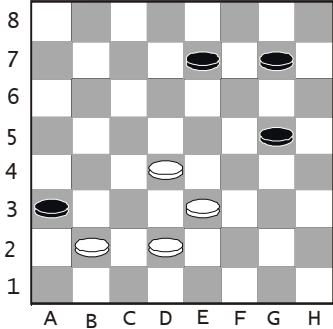
Diag.6



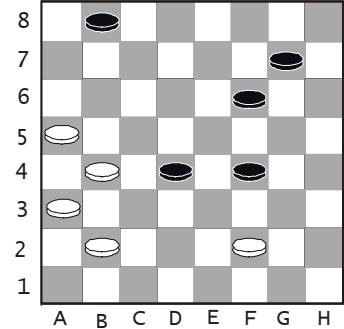
Diag.7



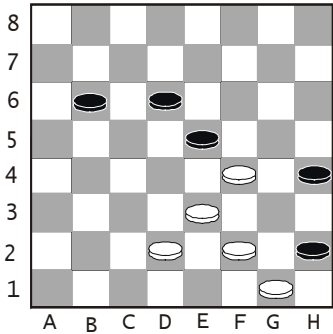
Diag.8



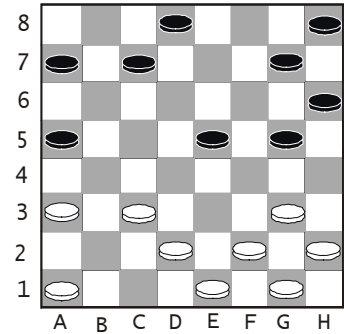
Diag.9



Diag.10

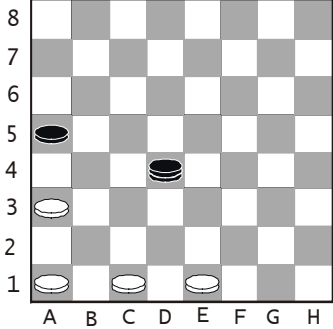


Diag.11

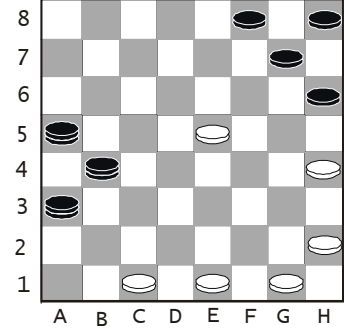


-7-

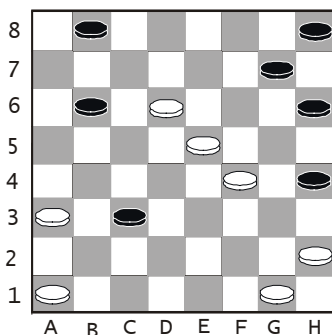
Diag.12



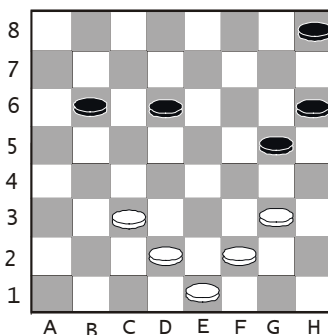
Diag.13



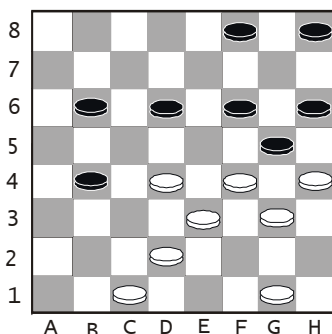
Diag.14



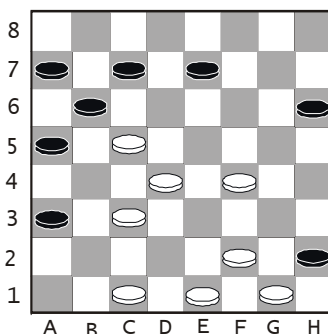
Diag.15



Diag.16



Diag.17



DEBIUT – początek gry ,podczas której obie strony starają się jak najlepiej wyprowadzić i ustawić pionki do dalszej rozgrywki.

Wielu czołowych zawodników starało się znaleźć najlepsze systemy początkowych posunięć. Bazując na tych doświadczeniach pokażę trzy popularne otwarcia.

a) Odegranie:

1.C3-D4 D6-C5 2.B2-C3 C7-D6 3.C3-B4 B6-A5 4.D4xB6 A5xC7! (jeżeli jednak czarne pobiją 4....A7xC5? to tracą w następujący sposób pionka 5.C1-B2 A5xC3 6.B2xB6 B8-A7 7.D2-C3 A7xC5 8.C3-D4 C5-B4 9.A3xC5 D6xB4 10.D4-E5 F6xD4 11.E3xA3X.)

Powstała spokojna pozycja z równą grą.

b) Klin:

1.C3-B4 B6-A5 2.B4-C5 D6xB4 3.A3xC5 i białe postawiły tzw. klinowego piona na C5, co jest równoznaczne z opanowaniem centrum ,czarne natomiast powinny starać się zagrać na okrażeniu.

Przykład partii klinowej:

1.C3-B4 B6-A5 2.B4-C5 D6xB4 3.A3xC5 C7-D6 4.B2-A3
D6xB4 5.A3xC5 B8-C7 6.A1-B2 C7-D6 7.B2-A3 D6xB4
8.A3xC5 D8-C7 9.C1-B2 C7-D6 10.B2-A3 D6xB4 11.A3xC5
F6-E5 12.G3-F4 E5xG3 13.H2xF4 G7-F6 14.D2-C3 F6-G5
15.E3-D4 G5xE3 16.C3-B4 A5xE5 17.F2xD8X.

c) Kleszcze:

1.C3-D4 D6-E5 2.B2-C3 E7-D6 3.E3-F4 obie strony
doprowadziły do związania ,które wymaga uważnej gry.

Przykład partii rozegranej tym debiutem:

1.C3-D4 D6-E5 2.B2-C3 E7-D6 3.E3-F4 B6-A5 4.F2-E3
C7-B6 5.G1-F2 B6-C5 6.D4xB6 A5xC7 7.E3-D4 A5-B6
8.D2-E3 B8-A7? 9.F4-G5! H6xB4 10.A3xG5 E5xC3
11.E1xD2 C3xE1 12.G5-F6 G7xE5 13.G3-H4 E1xG3
14.H2xB8X.

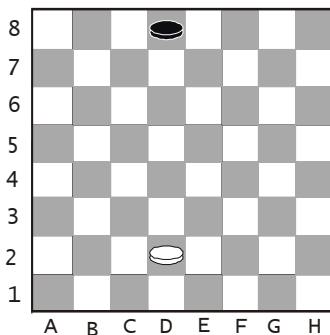
Niestety z braku miejsca nie będę omawiał elementów gry
środkowej i od razu przejdę do końcówek.

KOŃCÓWKI – to ostatni etap gry ,gdy zawodnicy mają po 6 lub
mniej kamieni ,wymagający szczególnej uwagi.

Rozróżniamy wiele elementów gry końcowej jak i typowych
końcówek ,omówię dwie z nich.

a) Opozycja – jest to sytuacja ,kiedy pionki białe i czarne stają
naprzeciw siebie. Ta strona, do której należy posunięcie przegrywa.

Diag.18



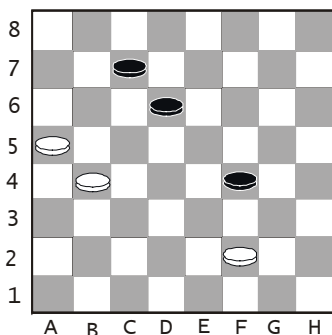
Na diag.18 mamy przykład
dalekiej opozycji ,strona
rozpoczynająca przegrywa.

Np.:

1.D2-E3 D8-E7

2.E3-F4 E7-F6X

Diag.19



Kolejny przykład pokazuje nam jak dzięki wymianom osiągamy korzystną opozycję.

- 1.F2-E3 F4xD2
- 2.B4-C5 D6xB4
- 3.A5xE1 C7-D6
- 4.E1-D2 D6-E5
- 5.D2-E3X

b) Trzy damki na jedną damkę – często zadajemy sobie pytanie wygrana czy remis?

Podstawowe znaczenie ma fakt czy strona słabsza jest na linii głównej czy poza nią.

Jeżeli pojedyncza damka znajduje się na linii głównej to niezależnie od pułapek, które mogą ustawiać trzy damki, pozycja jest absolutnie remisowa.

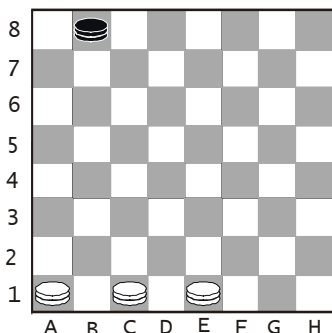
Jeżeli strona silniejsza zajęła główną linię to ma pozycję wygraną.

W 1827r. jako pierwszy opublikował tą końcówkę A.D.Pietrow i od tej pory końcówkę tę nazywamy „Trójkątem Pietrowa”.

Jest to jedna z najważniejszych końcówek ,którą trzeba się po prostu nauczyć ,gdyż bardzo często występuje w grze praktycznej.

Dodatkowym utrudnieniem są przepisy gry w warcaby klasyczne,które ograniczają ilość posunięć. Jeżeli strona silniejsza w ciągu 15 posunięć nie zbije damki ,partia kończy się remisem.

Diag.20



Naukę końcówki podzielimy na trzy etapy. Patrz diagram.

a) najpierw trzeba zająć obie linie dwójnika ,damkami ,które nie są na linii głównej.

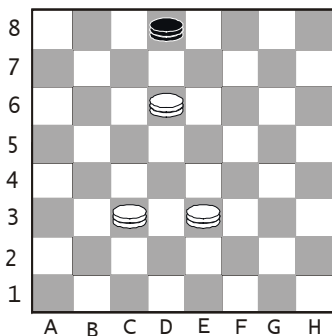
- 1.E1-F2 B8-C7
- 2.C1-E3 C7-D6
- 3.F2-G1 D6-H2
- 4.A1-H8 H2-D6
- 5.G1-H2 D6-B4

i opanowaliśmy obie linie.

b) teraz trzeba zająć pola E3 ,F4 lub jeżeli byłoby to niemożliwe to zajmujemy pola C5 i D6 są to pola na przecięciu dwójnika i trójkąta w naszym konkretnym przykładzie będą to pola E3 (już zajęte) i F4.

6.H2-F4 B4-E7 7.H8-C3 i czarna damka musi opuścić trójkąt, gdyż w przeciwnym razie będzie od razu złapana (7.....E7-A3 8.C3-B2 A3xC1 9.F4-H6X. jeżeli 7.....E7-F8 8.C3-G7 F8xH6 9.E3-C1X.) 7.....E7-D8 8.F4-D6

Diag.21



c) końcowe ustawienie „Trójkąta Pietrowa”, gdzie wierzchołek jest w opozycji do damki przeciwnika.
Jeśli by czarne zagrały 7.....E7-H4 ,to po 8.E3-C5 znowu ustawiliśmy trójkąt. Pozostało nam tylko złapać w zastawioną sieć damkę.

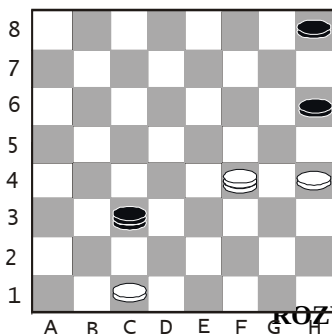
W pozycji na diagramie czarne mają dwa posunięcia
8.....D8-A5 i 8.....D8-H4 ,przeanalizujemy oba.

1) 8.....D8-A5 9.C3-E1 A5-D8 10.E3-B6 D8xA5 11.D6-B4X.

2)8.....D8-H4 9.C3-E1 H4-F6 10.E3-G5 F6xH4 11.D6-G3X.

Trójkąt Pietrowa możemy ustawić z czterech stron ,a mechanizm łapania damki jest ten sam.

ZADANIE KONKURSOWE



Białe zaczynają i wygrywają.

Osoba ,która pierwsza przysła prawidłowe rozwiązanie otrzyma nagrodę rzeczową.

Termin nadsyłania rozwiązań do końca czerwca 2002r.

ROZWIĄZANIA

Diag.6

1.H2-G3 H4xD4 2.B2-C3 B4xD2 3.C1xG5X.
 Diag.7
 1.F2-G3 H4xD4 2.F4-G5 H6xF4 3.D2-E3 D4xF2 4.E1xC3X.
 Diag.8
 1.E3-F4 A3xC5 2.F4xB4x.
 Diag.9
 1.B4-C5 D4xB6 2.A5xC7 B8xD6 3.F2-E3 F4xD2
 4.B2-C3 D2xB4 5.A3xG5X. (opozycja)
 Diag.10
 1.F4-G5 H4xF6 2.F2-G3 H2xF4 3.E3xA7X.
 Diag.11
 1.C3-D4 E5xC3 2.D2xB4 A5xC3 3.E1-D2 C3xE1
 4.G3-H4 E1xG3 5.H4xF6 G7xE5 6.H2xB8X.
 Diag.12
 1.A1-B2 D4xA1 2.A3-B4 A5xC3 3.C1-B2X.
 Diag.13
 1.E5-D6 B4xE7 2.E1-D2 A5xE1 3.C1-B2 A3xC1
 4.G1-F2 E1xG3 5.H2xF4 C1xG5 6.H4xD8X.
 Diag.14
 1.A1-B2 C3xA1 2.A3-B4 A1xF6 3.B4-C5 B6xD4
 4.D6-C7 B8xD6 5.H2-G3 H4xF2 6.G1xG5X.
 Diag.15
 1.G3-H4 G5-F4 2.D2-E3 F4xB4 3.H4-G5 H6xF4
 4.F2-E3 F4xD2 5.E1xE5X.
 Diag.16
 1.D4-E5 F6xF2 2.H4xF6 F2xH4 3.F6-G7 H8xF6
 4.F4-G5 H6xF4 5.D2-C3 B4xD2 6.C1xA7X.
 Diag.17
 1.F4-G5 H6xF4 2.C1-B2 A3xC1 3.E1-D2 C1xE3
 4.C3-B4 A5xE5 5.F2xD8 B6xD4 6.D8xG5X.

Opracował Andrzej Grodecki