

Kurs wygrywania w szachy - spis treści

A: Jak wygrywać w szachy?

A1: Jak rozegrać dobrą partię szachów

B: Zakończenie partii – typowe maty

B1: Mat hetmanem

B2: Mat wieżą

B3: Mat gońcem

B4: Mat skoczkiem

B5: Mat pionkiem

C: Zakończenie partii – matowanie w końcówce i inne ważne rzeczy

C1: Matowanie dwoma wieżami

C2: Matowanie hetmanem i królem

C3: Matowanie wieżą i królem

C4: Zapobieganie ucieczce króla

C5: Obrona przed matem

D: Schematy matowe

D1: Schematy matowe – teoria

D2: Schematy matowe – ćwiczenia i odpowiedzi

E: Motywy taktyczne

E1: Co można atakować?

E2: Związanie

E3: Mat dzięki związaniu

E4: Atak z odsłony

E5: Mat przez podwójny szach

E6: Usunięcie obrońcy

E7: Zaciągnięcie / odciągnięcie

E8: Oczyszczenie linii / przekątnej

E9: Zdobycie przewagi materialnej (przewaga liczebna)

E10: Widełki (podwójne uderzenie)

E11: Eliminacja obrońcy (zdobywanie przewagi)

F: Spektakularne ataki

F1: Studium Luceny

F2: Mat Damiano

F3: Domenico-NN

F4: Twórczość El Greco

F5: Twórczość Stamma

F6: del Rio i Markowski

F7: Twórczość Napoleona

F8: Ofiary hetmana w XIX w.

F9: Twórczość de Labourdonnais

F10: Paul Morphy i inni

F11: Przetestuj swoją kreatywność

G: Elementy strategii

G1: Aktywność cz.1

G2: Aktywność cz.2

H: Jak dobrze rozegrać debiut

H1: Zasady gry w debiucie (gramy 1.e4)

H2: Zasady gry w debiucie (gramy 1.d4)

H3: Typowe błędy debiutowe: powtarzanie posunięć

H4: Typowe błędy debiutowe: co chce zrobić rywal?

H5: Typowe błędy debiutowe: bezpieczeństwo króla

H6: Typowe błędy debiutowe: przedwczesne wypady hetmanem

