ΑΠΟ ΤΗΝ ΙΔΕΑ ΣΤΟΝ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ

Η ομορφιά του σκακιού



16 αξέχαστες παρτίδες

Βήμα βήμα και ανά επίπεδο

ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Πρώτα να δεις την ιδέα

Μια ωραία παρτίδα δεν γίνεται αυτομάτως κατανοητή επειδή είναι διάσημη. Ο αναγνώστης χρειάζεται να ξέρει τι να κοιτάξει, πότε να σταματήσει και πόσο μακριά αξίζει να υπολογίσει. Αυτή είναι η αφετηρία του βιβλίου.

Η συλλογή απευθύνεται σε ενήλικες και εφήβους που γνωρίζουν τους κανόνες. Ξεκινά από καθαρές εικόνες ανάπτυξης και ματ, περνά σε επιθέσεις με περισσότερες απαντήσεις και φτάνει στη στρατηγική, στο φινάλε και σε μεγάλους συνδυασμούς. Δεν απαιτείται να έχεις ήδη αγωνιστικό rating.

Οι δεκαέξι παρτίδες είναι μια επιλογή, όχι αντικειμενική κατάταξη των καλύτερων που παίχτηκαν ποτέ. Επιλέχθηκαν για τη σαφήνεια μιας ιδέας, τη σκακιστική τους ομορφιά και την ποικιλία των μαθημάτων τους. Μια σύντομη παρτίδα μπορεί να κρύβει δύσκολη άμυνα. Μια παρτίδα του Κάρλσεν μπορεί να δείχνει ένα καθαρό επιθετικό σχέδιο.

Τι υπάρχει ήδη

Η ιδέα έχει συγγενείς στη βιβλιογραφία. Οι συλλογές αριστουργημάτων, η εξήγηση κίνηση προς κίνηση και η διαβάθμιση της δυσκολίας έχουν χρησιμοποιηθεί πριν. Δεν ισχυριζόμαστε ότι επινοούμε τη διδασκαλία ανά επίπεδο.

Το Mammoth συγκεντρώνει 145 μεγάλες παρτίδες: είναι το πιο κοντινό στη λογική μιας ιστορικής ανθολογίας. [1]

Το Logical Chess εξηγεί κάθε κίνηση σε 33 παρτίδες. Το πρότυπό του είναι η συνεχής αιτιολόγηση. [2]

Το Lessons with a Grandmaster II χρησιμοποιεί διάλογο και δηλώνει αυξανόμενη δυσκολία στην επιλογή των παρτίδων. Είναι ιδιαίτερα κοντινό στη διδακτική πλευρά της ιδέας. [3]

Ο Silman οργανώνει τα φινάλε με οδηγό τη βαθμολογική δύναμη του αναγνώστη. Το θέμα είναι διαφορετικό, αλλά η αρχή της κλιμάκωσης είναι χρήσιμη. [4]

Η δική μας πρόταση συνδυάζει ελληνικές εξηγήσεις, ορατά προαπαιτούμενα, στάσεις πριν από κρίσιμες κινήσεις και προαιρετική δεύτερη ανάγνωση της ίδιας παρτίδας. Η κατάταξη θα χρειαστεί δοκιμή με πραγματικούς αναγνώστες.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ · 1/2

Η διαδρομή σου

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Α

Βλέπω την ιδέα

Ανάπτυξη, σαχ και συνεργασία των κομματιών.

01 · Όλα τα κομμάτια στην ίδια δουλειά 9
Πολ Μόρφυ - δούκας του Μπράουνσβαϊγκ και κόμης Ιζουάρ

02 · Το σαχ που δεν μπορείς να κλείσεις 13
Ρίχαρντ Ρέτι - Σαβιέλι Ταρτακόβερ

03 · Ένας ίππος με δύο στόχους 17
Χοσέ Ραούλ Καπαμπλάνκα - Μαρκ Φόναροφ

04 · Ο βασιλιάς διασχίζει τη σκακιέρα 21
Έντουαρντ Λάσκερ - Τζορτζ Τόμας

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Β

Ακολουθώ τον συνδυασμό

Ανοίγω γραμμές και υπολογίζω τις απαντήσεις.

05 · Η Αθάνατη και η δύναμη της απειλής 25
Άντολφ Άντερσεν - Λάιονελ Κιζερίτσκι

06 · Ένα σαχ ανοίγει ολόκληρη τη θέση 29
Άντολφ Άντερσεν - Ζαν Ντιφρέν

07 · Ο πύργος που πλησιάζει με σαχ 33
Βίλχελμ Στάινιτς - Κουρτ φον Μπαρντέλεμπεν

08 · Ο νεαρός Κάρλσεν ανοίγει τον βασιλιά 37
Μάγκνους Κάρλσεν - Σίπκε Ερνστ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ · 2/2

Η διαδρομή σου

1400-1600 FIDE

Καταλαβαίνω το σχέδιο

Συνδέω την τακτική με τη θέση και το φινάλε.

09 · Οι πύργοι παίρνουν τη θέση της βασίλισσας 41
Γκεόργκ Ρότλεβι - Ακίμπα Ρουμπινστάιν

10 · Ο βασιλιάς γίνεται επιθετικό κομμάτι 45
Νάιτζελ Σορτ - Γιαν Τίμαν

11 · Η επίθεση αρχίζει από τη δομή 49
Μπόμπι Φίσερ - Μπόρις Σπάσκι

12 · Ο βασιλιάς και ο πύργος προχωρούν μαζί 53
Χοσέ Ραούλ Καπαμπλάνκα - Σαβιέλι Ταρτακόβερ

1600-1800 FIDE

Βλέπω πιο βαθιά

Ζυγίζω αντάλλαγμα, περιορισμό και εναλλακτικές άμυνες.

13 · Η άμυνα αρχίζει με αντεπίθεση 57
Αλεξέι Σίροφ - Γιούντιτ Πόλγκαρ

14 · Η βασίλισσα μένει στην άκρη 61
Ντόναλντ Μπερν - Μπόμπι Φίσερ

15 · Κερδίζοντας χώρο για το επόμενο σχέδιο 65
Ανατόλι Κάρποβ - Βόλφγκανγκ Ούντσικερ

16 · Ο συνδυασμός που αλλάζει όλη τη σκακιέρα 69
Γκάρι Κασπάροβ - Βεσελίν Τοπάλοβ

ΠΩΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕ ΤΟ ELO

Δυσκολία με εξήγηση

Ως κοινή αναφορά χρησιμοποιούμε το **FIDE standard**. Η FIDE δημοσιεύει rating από 1400 και πάνω. Γι' αυτό οι δύο πρώτες ενότητες ονομάζονται εισαγωγικές και δεν εμφανίζονται ως «800 FIDE» ή «1200 FIDE». [5]

Το ότι ένας παίκτης δεν έχει FIDE rating δεν σημαίνει ότι είναι αρχάριος. Αν παίζεις online, δεν μετατρέπουμε αυτόματα το rating σου σε FIDE. Χρησιμοποίησε τα προαπαιτούμενα και τις πρώτες ερωτήσεις για να βρεις πού αισθάνεσαι άνετα.

Διαδρομή	Τι χρειάζεσαι για τη βασική ανάγνωση
Εισαγωγικό Α	Ξέρεις τους κανόνες, το ροκέ και τη βασική αξία των κομματιών. Μαθαίνεις να αναγνωρίζεις σαχ, διπλή επίθεση και συνεργασία.
Εισαγωγικό Β	Ακολουθείς μια σύντομη σειρά κινήσεων και ελέγχεις τις άμεσες απειλές του αντιπάλου. Μαθαίνεις να εξετάζεις διαφορετικές απαντήσεις.
1400-1600 FIDE	Μπορείς να συνδέεις κινήσεις με δομή πιονιών, ανοιχτές γραμμές και δραστηριότητα. Η καθοδήγηση βοηθά στα πιο σύνθετα σημεία.
1600-1800 FIDE	Συγκρίνεις σχέδια και αντάλλαγμα, υπολογίζεις διακλαδώσεις και επιστρέφεις στη θέση όταν χρειάζεται. Ο Κασπάροβ είναι κεφάλαιο πρόκλησης.

Οι ζώνες 1400-1600 και 1600-1800 είναι εκδοτικές εκτιμήσεις για την κατανόηση με τη βοήθεια του κειμένου. Δεν προκύπτουν από μετρήσεις σε δείγμα αναγνωστών. Δεν είναι απαιτήσεις συμμετοχής και δεν υπόσχονται αύξηση rating.

Τρεις διαφορετικές δυσκολίες

Άλλο να δεις την ιδέα αφού εξηγηθεί, άλλο να βρεις μόνος σου την κρίσιμη κίνηση και άλλο να αποδείξεις τη νίκη απέναντι στην καλύτερη άμυνα. Η βασική διαδρομή υπηρετεί το πρώτο και σε βοηθά να εξασκήσεις το δεύτερο. Οι προαιρετικές συνέχειες συχνά απαιτούν περισσότερο από το ενδεικτικό επίπεδο του κεφαλαίου.

Αν μπορείς να περιγράψεις τον στόχο της κίνησης με δικά σου λόγια, έχεις ήδη κερδίσει κάτι από την παρτίδα. Δεν χρειάζεται να αποστηθίσεις τις βαριάντες.

ΠΡΙΝ ΑΡΧΙΣΕΙΣ

Μια σκακιέρα δίπλα σου

Παίξε τις κινήσεις σε πραγματική ή ψηφιακή σκακιέρα. Τα διαγράμματα δείχνουν πάντα τα Λευκά από κάτω και αναφέρουν ποιος παίζει. Στις παρτίδες όπου επιτίθενται τα Μαύρα, κράτησε την ίδια οπτική για να διαβάζεις εύκολα τις συντεταγμένες.

Πώς διαβάζεται ένα κεφάλαιο

1. Διάβασε την εισαγωγή και ακολούθησε την παρτίδα μέχρι την πρώτη στάση.
2. Προσπάθησε χωρίς βοήθεια. Αν κολλήσεις, διάβασε τη μικρή υπόδειξη. Δεν υπάρχει χρονόμετρο.
3. Γύρισε σελίδα για την απάντηση και συνέχισε με την πραγματική παρτίδα.
4. Στο τέλος, εξήγησε μία ιδέα με δικά σου λόγια. Η πρόσθετη βαριάντα μπορεί να περιμένει τη δεύτερη ανάγνωση.

Η σημειογραφία που χρησιμοποιούμε

Χρησιμοποιούμε τη διεθνή αλγεβρική γραφή, ώστε το βιβλίο να ταιριάζει με τα συνοδευτικά αρχεία PGN. Τα γράμματα δεν είναι ελληνικά αρχικά.

K · Q · R	Βασιλιάς · βασίλισσα · πύργος
B · N	Αξιωματικός · ίππος. Το πιόνι γράφεται χωρίς αρχικό.
x · + · #	Λήψη · σαχ · ματ
O-O · O-O-O	Μικρό ροκέ · μεγάλο ροκέ
13.Nf5	Στην 13η κίνηση τα Λευκά παίζουν ίππο στο f5.
13…Bf6	Στην 13η κίνηση τα Μαύρα παίζουν αξιωματικό στο f6.
Rae1 · Neg4	Παίζει ο πύργος από τη στήλη a ή ο ίππος από τη στήλη e, όταν χρειάζεται διάκριση.

«Κερδίζει ποιότητα» σημαίνει ότι κερδίζει πύργο δίνοντας ίππο ή αξιωματικό. «Πρωτοβουλία» σημαίνει ότι δημιουργεί απειλές στις οποίες ο αντίπαλος πρέπει να απαντά. «Βαριάντα» είναι μια πιθανή σειρά κινήσεων.

Η κύρια καταγραφή διαχωρίζεται από τις αναλυτικές συνέχειες. Στην Αθάνατη υπάρχει επιπλέον ιστορική σημείωση πριν από το παραδοσιακό τέλος. Τα αποτελέσματα 1-0 και 0-1 δείχνουν τον νικητή, όχι ότι παίχτηκε υποχρεωτικά ματ.

ΟΔΗΓΟΣ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ · 1/2

Τι χρειάζεται κάθε παρτίδα

01 · Όλα τα κομμάτια στην ίδια δουλειά

Σαχ, ματ, ροκέ και η αξία των κομματιών.

Το σχέδιο φαίνεται στη σκακιέρα και οι τελευταίες κινήσεις έχουν άμεσες απειλές.

02 · Το σαχ που δεν μπορείς να κλείσεις

Πώς κινείται ο αξιωματικός και τι σημαίνει ανοιχτή στήλη.

Η τελική ιδέα χωρά σε τρεις κινήσεις και έχει πολύ λίγες απαντήσεις.

03 · Ένας ίππος με δύο στόχους

Διπλή επίθεση, αλλαγές και ενδιάμεσο σαχ.

Ο τελικός συνδυασμός εξηγείται με σαχ και διπλές επιθέσεις. Η βαθύτερη άμυνα μένει προαιρετική.

04 · Ο βασιλιάς διασχίζει τη σκακιέρα

Διπλό σαχ και έλεγχος των διαθέσιμων τετραγώνων.

Η διαδρομή είναι μεγάλη, αλλά μπορείς να την παρακολουθήσεις εξετάζοντας τα σαχ ένα ένα.

05 · Η Αθάνατη και η δύναμη της απειλής

Απειλή ματ, φράξιμο γραμμής και θυσία για χρόνο.

Η τελική εικόνα είναι καθαρή, αλλά χρειάζεται να ξεχωρίζεις την απειλή από το υλικό που προσφέρεται.

06 · Ένα σαχ ανοίγει ολόκληρη τη θέση

Διπλό σαχ, άνοιγμα γραμμής και έλεγχος αντίπαλων απειλών.

Ο τελικός συνδυασμός είναι αναγκαστικός, αλλά η προετοιμασία του περιέχει αμυντικές δυνατότητες.

07 · Ο πύργος που πλησιάζει με σαχ

Καρφώματα, αναγκαστικά σαχ και άνοιγμα κεντρικών στηλών.

Τα σαχ περιορίζουν τις επιλογές, αλλά πρέπει να ελεγχθεί τι συμβαίνει αν παρθεί ο πύργος.

08 · Ο νεαρός Κάρλσεν ανοίγει τον βασιλιά

Αντίθετα ροκέ, άνοιγμα γραμμής και μεταφορά πύργου.

Οι βασικές επιθετικές ιδέες είναι ορατές. Οι άμυνες πριν από τη θυσία είναι προαιρετικό, δυσκολότερο υλικό.

ΟΔΗΓΟΣ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ · 2/2

Τι χρειάζεται κάθε παρτίδα

09 · Οι πύργοι παίρνουν τη θέση της βασίλισσας

Απομάκρυνση αμυντικού κομματιού, κάρφωμα και απειλή ματ.

Χρειάζεται να παρακολουθείς πολλές ταυτόχρονες απειλές και να μη μετράς το αντάλλαγμα μόνο σε πόντους.

10 · Ο βασιλιάς γίνεται επιθετικό κομμάτι

Περιορισμός κομματιών και έλεγχος τετραγώνων γύρω από τον βασιλιά.

Η τελική ιδέα είναι εύκολη να τη δεις, αλλά πρέπει να εξηγήσεις γιατί ο επιτιθέμενος βασιλιάς είναι ασφαλής.

11 · Η επίθεση αρχίζει από τη δομή

Δομή πιονιών, ανοιχτή στήλη και μεταφορά πύργου.

Η ομορφιά βρίσκεται στη σύνδεση πολλών μικρών αποφάσεων πριν από την τελική θυσία.

12 · Ο βασιλιάς και ο πύργος προχωρούν μαζί

Δραστηριότητα πύργου, ελεύθερο πιόνι και ενεργός βασιλιάς στο φινάλε.

Η εκτίμηση αφορά χρόνο, δραστηριότητα και πιόνια. Η απλή καταμέτρηση υλικού δεν αρκεί.

13 · Η άμυνα αρχίζει με αντεπίθεση

Ενδιάμεσες κινήσεις, διπλές επιθέσεις και σύγκριση δραστηριότητας με υλικό.

Οι απειλές αλλάζουν πλευρά γρήγορα. Χρειάζεται να ελέγχεις τις απαντήσεις πριν εμπιστευτείς μια γενική αρχή.

14 · Η βασίλισσα μένει στην άκρη

Ανακάλυψη, ενδιάμεσα σαχ και υλικό αντάλλαγμα για βασίλισσα.

Η θυσία κατανοείται μόνο αν παρακολουθήσεις όλη την ακολουθία και μετρήσεις τη θέση στο τέλος της.

15 · Κερδίζοντας χώρο για το επόμενο σχέδιο

Κλειστό κέντρο, ανοιχτή στήλη, ελιγμοί ίππων και παιχνίδι στις δύο πτέρυγες.

Οι περισσότερες κινήσεις δεν είναι σαχ ή λήψεις. Χρειάζεται να παρακολουθείς ποιες επιλογές στερείς από τον αντίπαλο.

16 · Ο συνδυασμός που αλλάζει όλη τη σκακιέρα

Υπολογισμός πολλών κινήσεων, ενδιάμεσες απειλές και έλεγχος άρνησης μιας θυσίας.

Είναι το δυσκολότερο κεφάλαιο. Στο επίπεδο 1600-1800 ζητούμε να παρακολουθήσεις την καθοδηγούμενη εξήγηση, όχι να βρεις όλη τη θυσία μόνος σου.

ΠΑΡΤΙΔΑ 01 · ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Α

Όλα τα κομμάτια στην ίδια δουλειά

Πολ Μόρφυ - δούκας του Μπράουνσβαϊγκ και κόμης Ιζουάρ

Παρίσι, 1858 · Άμυνα Φιλιντόρ

Στην Παρτίδα της Όπερας, ο Μόρφυ βάζει τα κομμάτια του στο παιχνίδι το ένα μετά το άλλο. Κάθε νέο κομμάτι βοηθά όσα έχουν ήδη αναπτυχθεί. Όταν αρχίζουν οι θυσίες, η επίθεση έχει ετοιμαστεί. Κοίτα πόσες φορές τα Μαύρα αναγκάζονται να απαντήσουν σε απειλή και πόσο λίγος χρόνος τους μένει για τον βασιλιά τους.

1.e4 e5 2.Nf3 d6 3.d4 Bg4

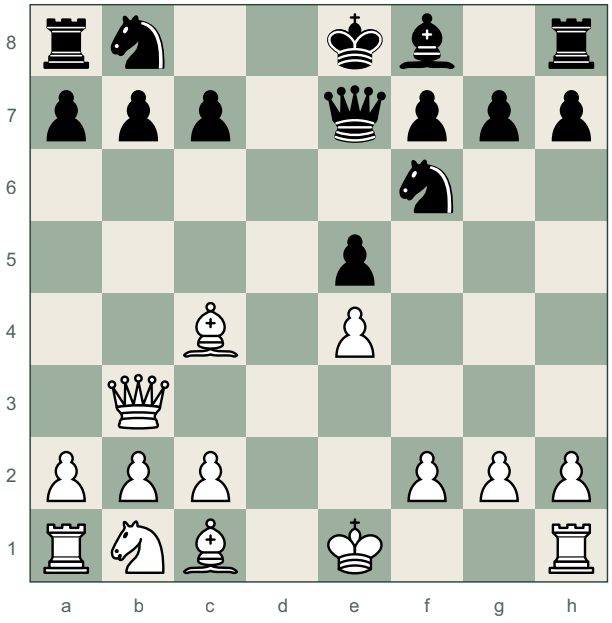
Τα Λευκά έχουν δύο πιόνια στο κέντρο και έναν ανεπτυγμένο ίππο. Το ...Bg4 δεσμεύει προσωρινά τον ίππο f3: αν φύγει, ο αξιωματικός βλέπει τη βασίλισσα d1.

4.dxe5 Bxf3 5.Qxf3 dxe5

Ο Μόρφυ ξαναπαίρνει στο f3 με τη βασίλισσα. Αυτό επιτρέπεται: η αρχή «μη βγάζεις νωρίς τη βασίλισσα» δεν σημαίνει ότι αρνείσαι μια φυσική ανακατάληψη.

6.Bc4 Nf6 7.Qb3 Qe7

Με Bc4 και Qb3 τα Λευκά στοχεύουν το f7. Η βασίλισσα βλέπει και το b7. Τα Μαύρα παίζουν ...Qe7 για να αντιμετωπίσουν την πίεση.



Διάγραμμα 01.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Θα έπαιρνες το b7 ή θα έβγαζες άλλο κομμάτι;

> **Μικρή βοήθεια**
> Μέτρησε τα λευκά κομμάτια που παραμένουν στην αρχική τους θέση.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

Ο Μόρφυ παίζει 8.Nc3. Προτιμά να δυναμώσει την ανάπτυξη. Το 8.Qxb7 είναι νόμιμη υλική επιλογή, αλλά το ...Qb4+ μπορεί να οδηγήσει σε αλλαγή βασιλισσών. Η παρτίδα μάς δείχνει την επιθετική επιλογή του Μόρφυ, όχι έναν κανόνα ότι απαγορεύεται να πάρουμε το πιόνι.

8.Nc3 c6 9.Bg5 b5

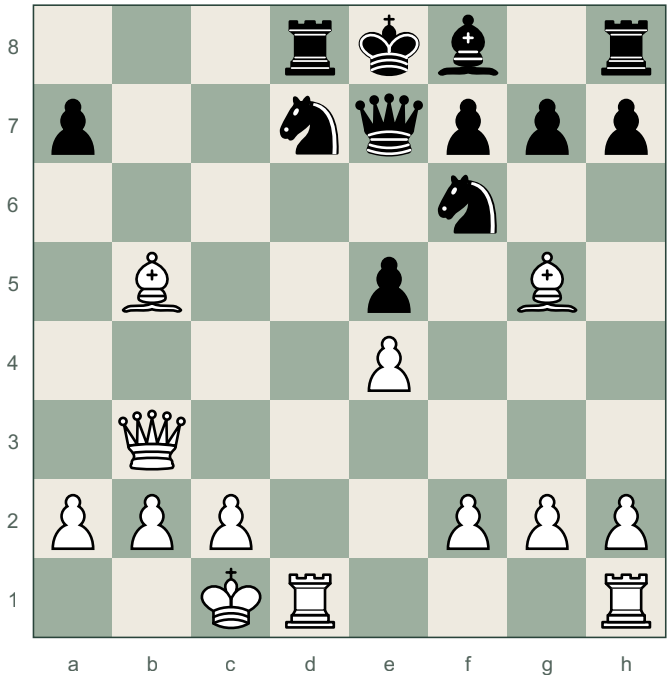
Ο ίππος βγαίνει στο c3 και ο δεύτερος αξιωματικός στο g5. Η πίεση στον ίππο f6 δυσκολεύει την άμυνα. Το ...b5 επιτίθεται στον αξιωματικό c4, αλλά ανοίγει νέες γραμμές.

10.Nxb5 cxb5 11.Bxb5+ Nbd7

Ο ίππος θυσιάζεται στο b5 και ο αξιωματικός ξαναπαίρνει με σαχ. Το σαχ κερδίζει χρόνο: ο Μαύρος πρέπει να ασχοληθεί με τον βασιλιά του.

12.O-O-O Rd8

Το μεγάλο ροκέ φέρνει αμέσως τον πύργο στο d1. Τώρα ο ίππος d7 κρατά κλειστή τη στήλη ανάμεσα στους πύργους και στον μαύρο βασιλιά.



Διάγραμμα 01.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο μαύρο κομμάτι πρέπει να φύγει από τη στήλη d;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Κοίτα τον ίππο μπροστά από τον βασιλιά e8.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

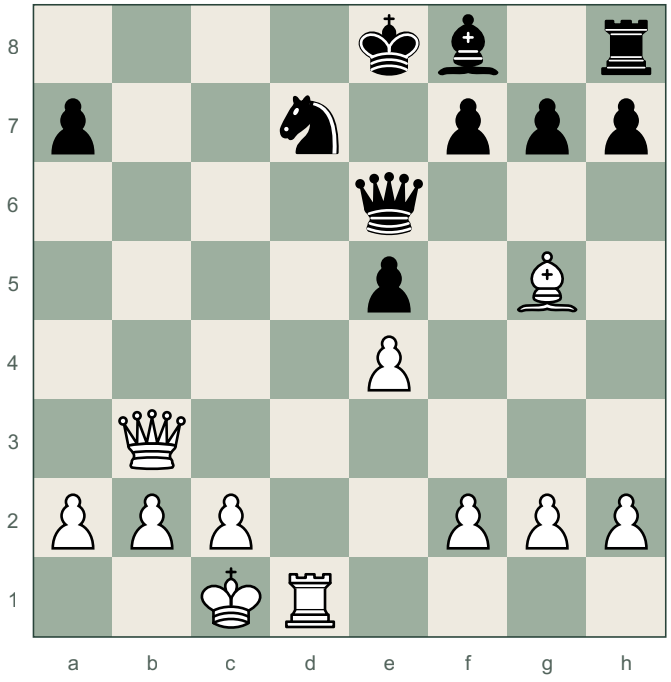
13.Rxd7. Ο πύργος δίνεται για τον ίππο. Μετά το ...Rxd7 ο άλλος λευκός πύργος φτάνει στο d1. Το αντάλλαγμα είναι συγκεκριμένο: ανοιχτή γραμμή και χρόνος για επίθεση.

13.Rxd7 Rxd7 14.Rd1 Qe6

Ο πρώτος πύργος αφαιρεί τον ίππο d7. Ο δεύτερος έρχεται στην ίδια στήλη. Η ενίσχυση της επίθεσης γίνεται με καινούργιο κομμάτι, όχι με άσκοπες κινήσεις της βασίλισσας.

15.Bxd7+ Nxd7

Ο αξιωματικός παίρνει τον μαύρο πύργο στο d7 με σαχ. Ο ίππος που ξαναπαίρνει είναι το τελευταίο εμπόδιο στην όγδοη γραμμή.



Διάγραμμα 01.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά και κάνουν ματ σε δύο κινήσεις. Πώς φεύγει ο ίππος από το d7;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Ξεκίνα με σαχ της βασίλισσας.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 16.Qb8+ Nxb8 17.Rd8#. Η βασίλισσα προσφέρεται για να τραβήξει τον ίππο μακριά από τη στήλη. Ο μαύρος βασιλιάς δεν μπορεί να πάρει τον προστατευμένο πύργο.

16.Qb8+ Nxb8 17.Rd8#

Η βασίλισσα στο b8 αναγκάζει τον ίππο να φύγει από το d7. Ο πύργος φτάνει στο d8 και δίνει ματ. Ο αξιωματικός g5 προστατεύει τον πύργο και ελέγχει το e7.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Ανάπτυξε κομμάτια προς κοινό στόχο.
- Όταν θυσιάζεις, δείξε ποια γραμμή ή ποιο τετράγωνο κερδίζεις.
- Στο τέλος ενός συνδυασμού έλεγξε όλες τις διαφυγές του βασιλιά.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 8. των Λευκών.

8.Qxb7 Qb4+ 9.Qxb4 Bxb4+

Μια νόμιμη εναλλακτική στην όγδοη κίνηση οδηγεί σε αλλαγή βασιλισσών. Σύγκρινε τον χαρακτήρα αυτής της θέσης με την επίθεση της παρτίδας. Το ότι μια επιλογή είναι λιγότερο θεαματική δεν την κάνει αυτομάτως λάθος.

Η καταγραφή Η παρτίδα παίχτηκε απέναντι σε δύο αντιπάλους που συμβουλεύονταν μεταξύ τους. Δεν της αποδίδουμε αγωνιστικό κύρος παρτίδας τουρνουά. [6]

ΠΑΡΤΙΔΑ 02 · ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Α

Το σαχ που δεν μπορείς να κλείσεις

Ρίχαρντ Ρέτι - Σαβιέλι Ταρτακόβερ

Βιέννη, 1910 · Άμυνα Κάρο-Καν

Ο Ταρτακόβερ παίρνει έναν ίππο. Η κίνηση μοιάζει κέρδος, αλλά αφήνει τον βασιλιά του εκτεθειμένο σε μια συνεργασία πύργου και αξιωματικού. Η μικρή αυτή παρτίδα είναι μια καλή πρώτη γνωριμία με το διπλό σαχ: δύο κομμάτια επιτίθενται ταυτόχρονα στον βασιλιά και εκείνος αναγκάζεται να μετακινηθεί.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Nc3 dxe4 4.Nxe4 Nf6

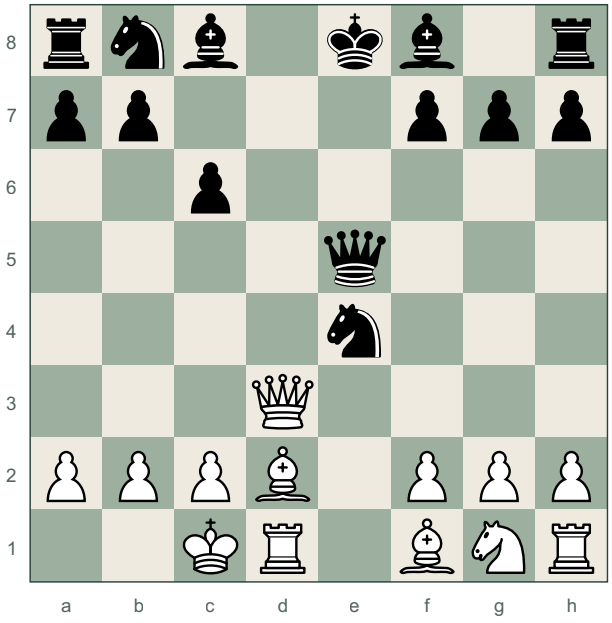
Το λευκό πιόνι e4 αλλάζεται και ο ίππος ξαναπαίρνει. Έχουμε ανοιχτές γραμμές στο κέντρο, αλλά κανένας βασιλιάς δεν έχει ακόμη κάνει ροκέ.

5.Qd3 e5 6.dxe5 Qa5+ 7.Bd2 Qxe5

Η μαύρη βασίλισσα μπαίνει στο παιχνίδι με σαχ και παίρνει το πιόνι e5. Ο λευκός αξιωματικός βρίσκεται πια στο d2, πάνω στην ίδια στήλη με τη βασίλισσα d3.

8.O-O-O Nxe4

Το μεγάλο ροκέ βάζει τον πύργο στο d1. Με ...Nxe4 τα Μαύρα κερδίζουν τον ίππο, αλλά ο βασιλιάς τους βρίσκεται ακόμη στο e8. Κοίτα ποια λευκά κομμάτια θα μπορούσαν να ανοίξουν τη στήλη d.



Διάγραμμα 02.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Μπορείς να βρεις σαχ που να βάλει τον μαύρο βασιλιά στη στήλη d;

> **Μικρή βοήθεια**
> Η λευκή βασίλισσα μπορεί να προσφερθεί.

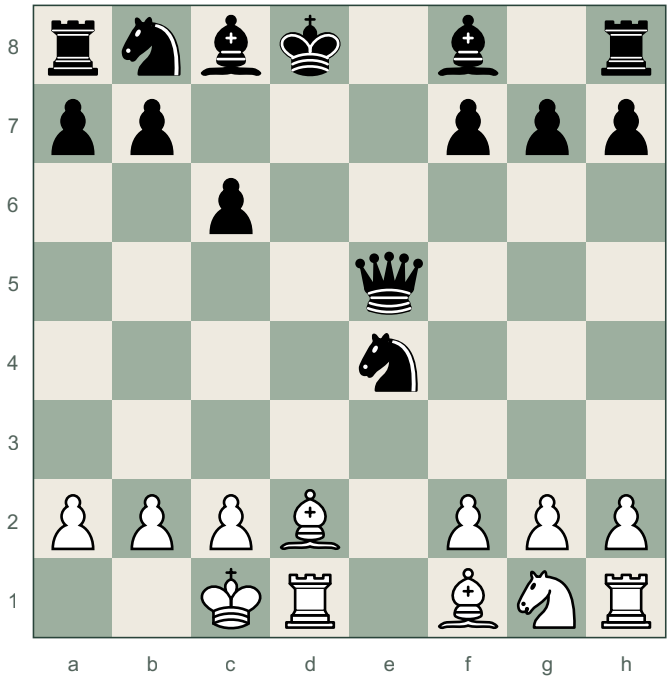
Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

9.Qd8+ Kxd8. Η θυσία είναι μέσο για να αλλάξει θέση ο βασιλιάς. Η συνέχεια θα ανοίξει τον πύργο d1 με σαχ.

9.Qd8+ Kxd8

Η βασίλισσα φτάνει δίπλα στον μαύρο βασιλιά. Αφού την πάρει, ο βασιλιάς στέκεται στο d8, ακριβώς στη στήλη του λευκού πύργου.



Διάγραμμα 02.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πώς θα έδινες δύο σαχ με μία κίνηση;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Μετακίνησε τον αξιωματικό από τη στήλη d.

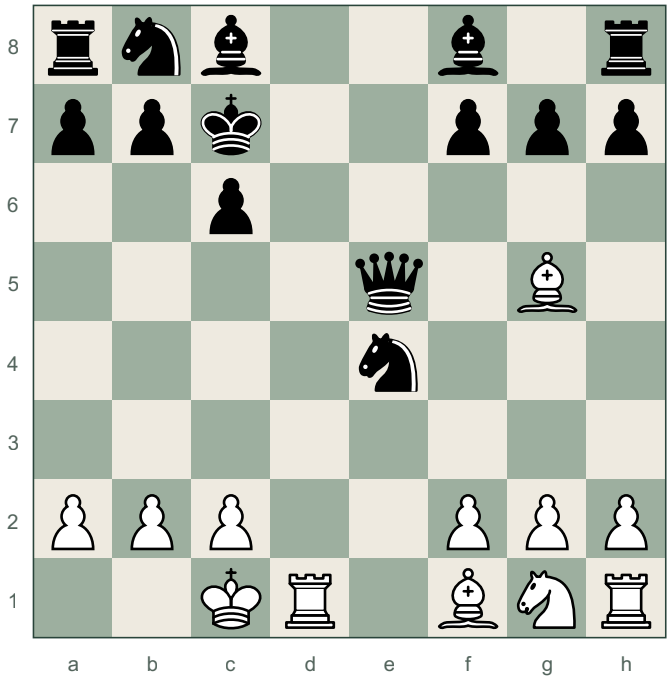
Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

10.Bg5+. Ο αξιωματικός και ο πύργος δίνουν ταυτόχρονα σαχ. Η άμυνα δεν μπορεί να λύσει το πρόβλημα παίρνοντας μόνο ένα από τα δύο κομμάτια ή κλείνοντας μόνο μία γραμμή. Χρειάζεται κίνηση του βασιλιά.

10.Bg5+ Kc7

Ο αξιωματικός φεύγει από το d2 προς το g5. Δίνει δικό του σαχ και ταυτόχρονα ανοίγει τη γραμμή του πύργου. Το ...Kc7 είναι μία από τις δύο κινήσεις του βασιλιά.



Διάγραμμα 02.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Βρες ματ σε μία κίνηση.

Μικρή βοήθεια

Ο αξιωματικός μπορεί να επιστρέψει στην ανοικτή στήλη.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 11.Bd8#. Ο αξιωματικός χτυπά το c7 και προστατεύεται από τον πύργο d1. Εξέτασε ένα ένα τα γειτονικά τετράγωνα του βασιλιά πριν πεις «ματ».

11.Bd8#

Ο αξιωματικός επιστρέφει στο d8 με ματ. Ο πύργος τον προστατεύει. Ο βασιλιάς c7 δεν έχει ασφαλές τετράγωνο: δικά του κομμάτια και πιόνια κλείνουν αρκετές εξόδους.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Πριν πάρεις υλικό, έλεγξε τα σαχ του αντιπάλου.
- Στο διπλό σαχ η απάντηση είναι κίνηση του βασιλιά.
- Το ροκέ μπορεί να ενεργοποιήσει πύργο με άμεση τακτική σημασία.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 10... των Μαύρων.

10...Ke8 11.Rd8#

Στην άλλη άμυνα μετά το διπλό σαχ, ο πύργος κάνει το τελικό βήμα. Ο αξιωματικός g5 προστατεύει το d8. Ο συνδυασμός δουλεύει και στις δύο νόμιμες απαντήσεις του βασιλιά.

Η καταγραφή Η έρευνα του Edward Winter καταγράφει και παλαιότερα παραδείγματα του ίδιου συνδυασμού. Χρησιμοποιούμε την παρτίδα ως καθαρό διδακτικό παράδειγμα, χωρίς να παρουσιάζουμε το μοτίβο ως επινόηση του Ρέτι. [7]

ΠΑΡΤΙΔΑ 03 · ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Α

Ένας ίππος με δύο στόχους

Χοσέ Ραούλ Καπαμπλάνκα - Μαρκ Φόναροφ

Νέα Υόρκη, 18 Ιουνίου 1918 · Ανοιχτό παιχνίδι, μετάθεση στη δομή της Ισπανικής

Η εικόνα της παρτίδας είναι απλή: τα λευκά κομμάτια πλησιάζουν το κέντρο και τον βασιλιά, ενώ ένας ίππος φτάνει στο f5. Το τέλος απαιτεί να δεις ένα σαχ πριν από μια προφανή ανακατάληψη. Αυτή είναι η βασική δεξιότητα του κεφαλαίου. Η πλήρης αξιολόγηση των εναλλακτικών στην 18η κίνηση είναι δυσκολότερη από τον τελικό συνδυασμό.

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.d4 d6 4.Nc3 Nf6 5.Bb5 Bd7 6.O-O Be7

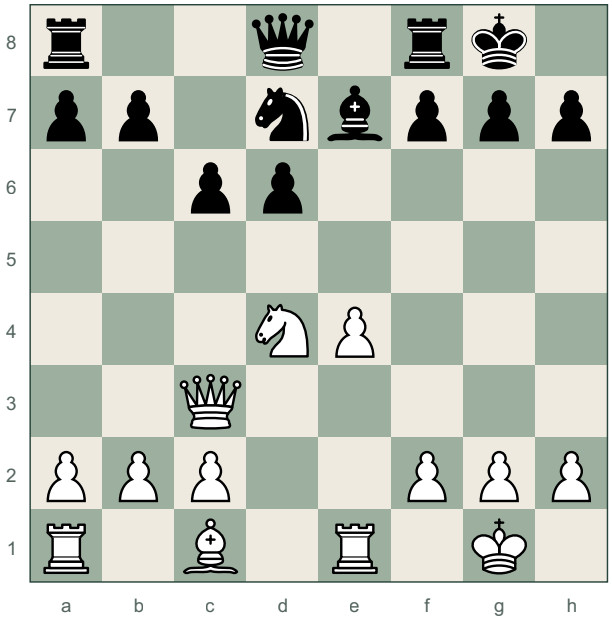
Τα Λευκά στηρίζουν το κέντρο, αναπτύσσουν τα ελαφρά κομμάτια και κάνουν ροκέ. Ακολουθούμε τη σειρά κινήσεων της σύγχρονης με την παρτίδα δημοσίευσης, όχι τη μεταγενέστερη εναλλακτική σειρά που συναντάται σε αρκετές βάσεις.

7.Re1 exd4 8.Nxd4 Nxd4 9.Qxd4 Bxb5 10.Nxb5 O-O

Με τις αλλαγές απομένει λευκός ίππος στο b5. Δεν μένει στην άκρη για να απειλεί μόνο το c7. Ο Καπαμπλάνκα ετοιμάζει τη μεταφορά του προς τον βασιλιά.

11.Qc3 c6 12.Nd4 Nd7

Η βασίλισσα υποχωρεί στο c3 και ο ίππος επιστρέφει στο d4. Το τετράγωνο f5 είναι διαθέσιμο, κοντά στον βασιλιά και στο αδύναμο πιόνι d6.



Διάγραμμα 03.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πού θα τοποθετούσες τον ίππο d4 για να πλησιάσει τον βασιλιά;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Κοίτα το f5 και τους στόχους που βλέπει ένας ίππος εκεί.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

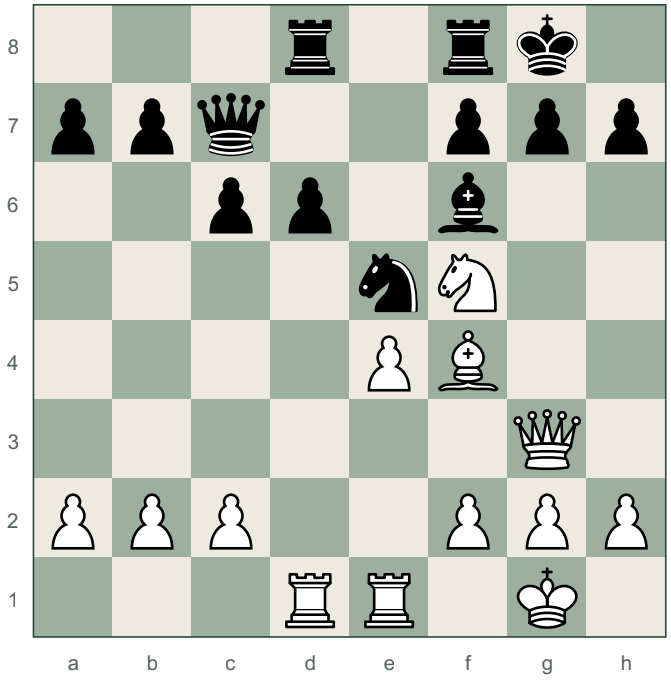
13.Nf5. Ο ίππος πιέζει το d6 και κοιτά τα h6 και g7. Η μετέπειτα μεταφορά της βασίλισσας στο g3 δίνει συνεργασία στην επίθεση.

13.Nf5 Bf6 14.Qg3 Ne5

Ο ίππος φτάνει στο f5 και η βασίλισσα στο g3. Αυτά τα κομμάτια μπορούν να συνεργαστούν πάνω στα σκοτεινά τετράγωνα.

15.Bf4 Qc7 16.Rad1 Rad8

Ο αξιωματικός f4 και ο πύργος d1 αυξάνουν την πίεση στο d6. Η λευκή θέση έχει συγκεκριμένο στόχο. Δεν χρειάζεται να μετακινηθεί άλλο πιόνι μπροστά από τον βασιλιά.



Διάγραμμα 03.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο πιόνι στο κέντρο δέχεται συγκεντρωμένη πίεση;

> **Μικρή βοήθεια**
> Ο πύργος d1 βρίσκεται απέναντί του.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

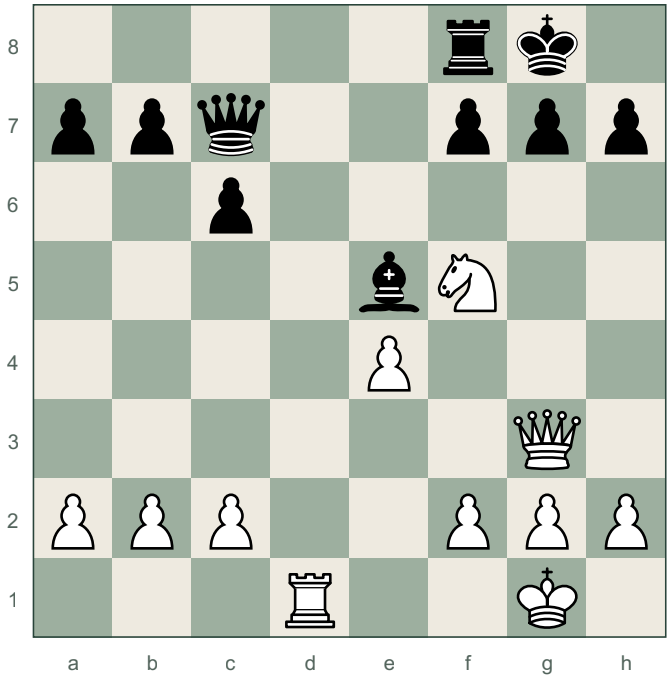
> ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ
>
> Ο Καπαμπλάνκα έπαιξε 17.Rxd6. Είναι η όμορφη ιδέα της παρτίδας, αλλά ο έλεγχος με Stockfish δείχνει ότι δεν διατηρεί όλο το πλεονέκτημα. Μετά το 17...Rxd6 18.Bxe5, η άμυνα ...Qa5 είναι πολύ ισχυρότερη από την κίνηση που παίχτηκε. Δεν παρουσιάζουμε τη θυσία ως αναγκαστική νίκη.

17.Rxd6 Rxd6 18.Bxe5 Rd1

Το 17.Rxd6 παίρνει το κεντρικό πιόνι. Μετά τις αλλαγές, ο Φόναροφ απαντά με ...Rd1. Αντί να ξαναπάρει αμέσως τον αξιωματικό e5, βάζει πρώτα τον πύργο του στην πρώτη γραμμή.

19.Rxd1 Bxe5

Αφού αλλάξουν οι πύργοι στο d1, ο μαύρος αξιωματικός παίρνει στο e5 και απειλεί τη βασίλισσα g3. Εδώ χρειάζεται ψυχραιμία: η απειλή στη βασίλισσα δεν καταργεί τα διαθέσιμα σαχ.



Διάγραμμα 03.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Η βασίλισσα απειλείται. Ποιο σαχ αλλάζει πρώτα τη θέση του μαύρου βασιλιά;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Ο ίππος f5 μπορεί να πάει στο h6.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 20.Nh6+ Kh8 21.Qxe5 Qxe5 22.Nxf7+. Αν έπαιζες αμέσως 20.Qxe5, ο βασιλιάς θα παρέμενε στο g8 και η ίδια διπλή επίθεση στο f7 δεν θα ήταν σαχ.

20.Nh6+ Kh8 21.Qxe5 Qxe5 22.Nxf7+

Το σαχ στο h6 αλλάζει τη θέση του βασιλιά. Έπειτα οι βασίλισσες αλλάζουν στο e5 και το Nxf7+ δίνει διπλή επίθεση στον βασιλιά h8 και στη βασίλισσα e5. Τα Λευκά θα πάρουν τη βασίλισσα.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Ένα σαχ μπορεί να προετοιμάζει μια διπλή επίθεση αρκετές κινήσεις αργότερα.
- Όταν απειλείται η βασίλισσα, έλεγξε πρώτα τα αναγκαστικά σαχ.
- Οι ενεργές θέσεις των κομματιών γεννούν τακτικές δυνατότητες.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 22... των Μαύρων.

22...Kg8 23.Nxe5

Αυτή είναι αναλυτική συνέχεια μετά την εγκατάλειψη. Ο ίππος παίρνει τη βασίλισσα και αφήνει στα Λευκά ένα επιπλέον ελαφρύ κομμάτι. Η πιο απαιτητική αμυντική δυνατότητα 18...Qa5 χρειάζεται ξεχωριστή ανάλυση και δεν πρέπει να συγχέεται με τη συνέχεια που παίχτηκε.

Η καταγραφή Η σύγχρονη δημοσίευση δίνει 3.d4 d6 4.Nc3 Nf6 5.Bb5 Bd7. Ο Φόναροφ ήταν μουσικός και η παρτίδα ήταν ανεπίσημη. Τα στοιχεία και η σειρά κινήσεων διασταυρώθηκαν με την έρευνα του Edward Winter. [8]

ΠΑΡΤΙΔΑ 04 · ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Α

Ο βασιλιάς διασχίζει τη σκακιέρα

Έντουαρντ Λάσκερ - Τζορτζ Τόμας

Λονδίνο, 29 Οκτωβρίου 1912 · Ολλανδική Άμυνα

Εδώ ο βασιλιάς δεν παγιδεύεται στη γωνία. Τραβιέται προς τα λευκά κομμάτια και τελικά φτάνει στην πρώτη γραμμή. Μην προσπαθήσεις αρχικά να κρατήσεις ολόκληρη τη διαδρομή στο μυαλό σου. Μετακίνησε τα κομμάτια και, σε κάθε σαχ, σημείωσε ποια τετράγωνα του απομένουν. Ο Λάσκερ αυτής της παρτίδας είναι ο Έντουαρντ, όχι ο παγκόσμιος πρωταθλητής Εμάνουελ.

1.d4 e6 2.Nf3 f5 3.Nc3 Nf6 4.Bg5 Be7 5.Bxf6 Bxf6

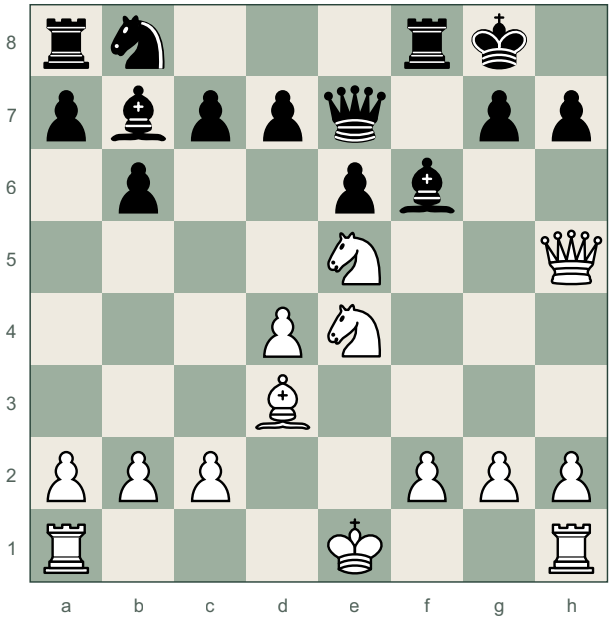
Ο λευκός αξιωματικός αλλάζεται με τον ίππο f6. Το μαύρο πιόνι έχει ήδη φύγει από το f7, άρα τα τετράγωνα γύρω από τον βασιλιά έχουν διαφορετικούς υπερασπιστές από ό,τι σε ένα συνηθισμένο ροκέ.

6.e4 fxe4 7.Nxe4 b6 8.Ne5 O-O 9.Bd3 Bb7

Οι λευκοί ίπποι βρίσκονται στο e4 και στο e5. Ο αξιωματικός d3 σημαδεύει το h7. Αυτή η συγκέντρωση κομματιών κάνει δυνατή την επίθεση.

10.Qh5 Qe7

Με Qh5 τα Λευκά πλησιάζουν τη βασίλισσα στον βασιλιά. Το ...Qe7 δεν λύνει το πρόβλημα της διαγωνίου d3-h7.



Διάγραμμα 04.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποια θυσία βάζει τον μαύρο βασιλιά στη διαγώνιο του αξιωματικού d3;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Δοκίμασε το h7 και μετά ένα διπλό σαχ.

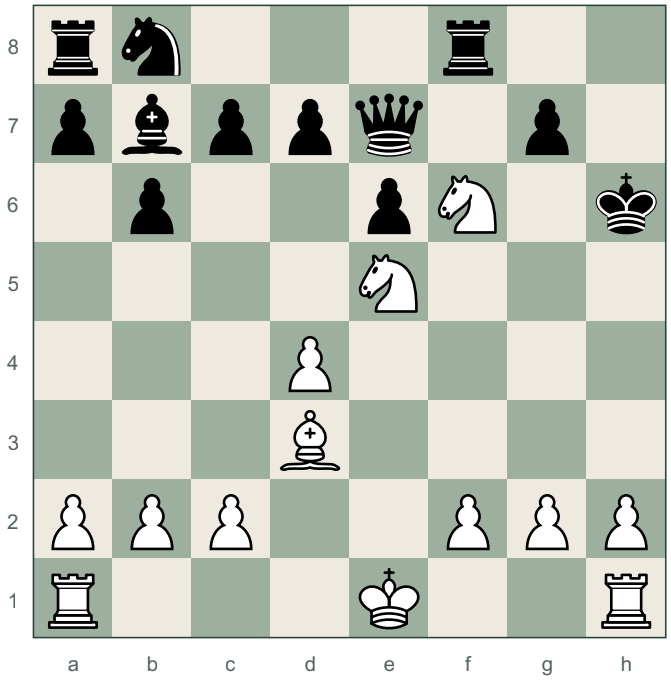
Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

11.Qxh7+ Kxh7 12.Nxf6+. Ο ίππος φεύγει από το e4, ανοίγει τον αξιωματικό και δίνει ταυτόχρονα δικό του σαχ. Η προσφορά της βασίλισσας έχει συγκεκριμένη συνέχεια.

11.Qxh7+ Kxh7 12.Nxf6+ Kh6

Η βασίλισσα θυσιάζεται στο h7. Ακολουθεί Nxf6+, διπλό σαχ από ίππο και αξιωματικό. Ο βασιλιάς βγαίνει στο h6. Το f6 ήταν κατειλημμένο από μαύρο αξιωματικό, που τώρα έχει αφαιρεθεί.



Διάγραμμα 04.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πώς θα έφερνες και τον άλλο ίππο στο κυνήγι με σαχ;

Μικρή βοήθεια

Ο ίππος e5 μπορεί να πάει στο g4.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

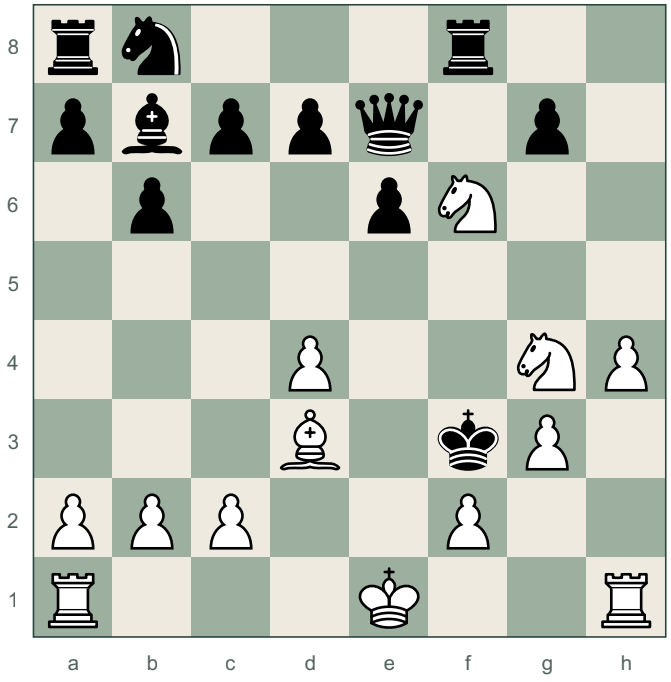
13.Neg4+. Το σαχ σπρώχνει τον βασιλιά στο g5. Μετά έρχεται το 14.h4+, οπότε η επίθεση συνεχίζεται με νέο κομμάτι, αυτή τη φορά ένα πιόνι.

13.Neg4+ Kg5 14.h4+ Kf4

Το Neg4+ φέρνει και τον δεύτερο ίππο στην επίθεση. Το γράμμα e δηλώνει ποιος ίππος πηγαίνει στο g4. Με h4+ τα Λευκά προσθέτουν ένα πιόνι στο κυνήγι.

15.g3+ Kf3

Το g3+ διώχνει τον βασιλιά από το f4. Στο f3 είναι κοντά στον λευκό βασιλιά, αλλά η εγγύτητα δεν του δίνει ασφάλεια: τα λευκά κομμάτια ελέγχουν τις διαφυγές.



Διάγραμμα 04.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο σαχ του αξιωματικού συνεχίζει τη διαδρομή της παρτίδας;

Μικρή βοήθεια

Ο αξιωματικός d3 πρέπει να δει τον βασιλιά f3.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 16.Be2+ Kg2 17.Rh2+ Kg1 18.Kd2#. Αυτή είναι η συνέχεια που παίχτηκε. Υπάρχει και συντομότερος δρόμος στο σημείο του διαγράμματος, που εξετάζεται παρακάτω.

16.Be2+ Kg2 17.Rh2+ Kg1 18.Kd2#

Ο αξιωματικός δίνει σαχ στο e2, ο πύργος συνεχίζει με σαχ στο h2 και το 18.Kd2# ανοίγει την πρώτη γραμμή για τον πύργο a1. Ο λευκός βασιλιάς κάνει την τελευταία κίνηση, αλλά το ματ το δίνει ο πύργος.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Η θυσία πρέπει να οδηγεί τον βασιλιά σε συγκεκριμένο δίκτυο σαχ.
- Στο κυνήγι του βασιλιά συμμετέχουν και πιόνια.
- Μια ωραία νίκη δεν σημαίνει ότι παίχτηκε κάθε φορά η συντομότερη συνέχεια.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 16. των Λευκών.

16.Kf1

Το 16.Kf1 απειλεί 17.Nh2#. Έλεγξε όλες τις μαύρες απαντήσεις στη σκακιέρα: καμία δεν αποτρέπει το ματ. Το 16.O-O πετυχαίνει την ίδια ιδέα. Η παρτίδα ακολούθησε τον μακρύτερο δρόμο με Be2+.

Η καταγραφή Η τελευταία κίνηση ήταν Kd2#, όχι μεγάλο ροκέ. Η σειρά του ανοίγματος ακολουθεί τις πρώιμες δημοσιεύσεις που παραθέτει ο Edward Winter. Αποφεύγουμε τον ανακριβή χαρακτηρισμό «σύγχρονη παρτίδα blitz». [9]

ΠΑΡΤΙΔΑ 05 · ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Β

Η Αθάνατη και η δύναμη της απειλής

Άντολφ Άντερσεν - Λάιονελ Κιζερίτσκι

Λονδίνο, 1851 · Γκαμπί του Βασιλιά

Στην Αθάνατη Παρτίδα τα Λευκά αφήνουν πολύ υλικό να χαθεί, αλλά κρατούν συγκεκριμένες απειλές. Θα δούμε το καθιερωμένο τέλος με μια ιστορική διάκριση: η πρώιμη δημοσίευση σταματά στο 20.Ke2. Οι επόμενες κινήσεις σημειώνονται ως παραδοσιακή συνέχεια.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Bc4 Qh4+ 4.Kf1 b5

Το f4 ανοίγει γραμμές νωρίς. Μετά το σαχ στο h4 ο λευκός βασιλιάς πηγαίνει στο f1 και χάνει το δικαίωμα του ροκέ. Η παρτίδα απαιτεί πλέον ιδιαίτερη προσοχή στην ασφάλειά του.

5.Bxb5 Nf6 6.Nf3 Qh6 7.d3 Nh5 8.Nh4 Qg5

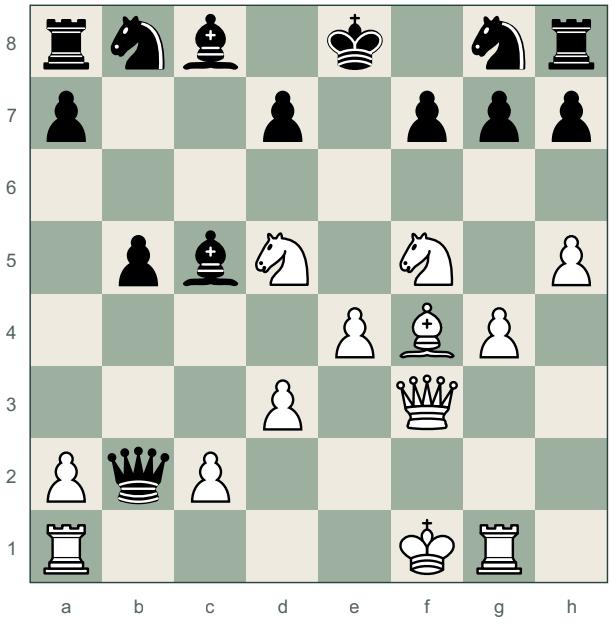
Τα Λευκά κυνηγούν τη βασίλισσα και στρέφουν τον ίππο προς το f5. Οι κινήσεις πιονιών κερδίζουν χώρο, αλλά αφήνουν και αδυναμίες. Δεν τις αντιγράφουμε χωρίς να εξετάζουμε τις συγκεκριμένες απαντήσεις.

9.Nf5 c6 10.g4 Nf6 11.Rg1 cxb5 12.h4 Qg6 13.h5 Qg5 14.Qf3 Ng8

Το μαύρο πιόνι από το c6 έχει πάρει τον αξιωματικό b5 και η μαύρη βασίλισσα έχει μετακινηθεί πολλές φορές. Ο λευκός ίππος f5 και η βασίλισσα f3 κοιτούν προς τον μαύρο βασιλιά.

15.Bxf4 Qf6 16.Nc3 Bc5 17.Nd5 Qxb2

Τα Λευκά αναπτύσσουν αξιωματικό και ίππο. Το Nd5 φέρνει και δεύτερο ίππο στην επίθεση. Η μαύρη βασίλισσα στο b2 βρίσκεται μακριά από τον βασιλιά της.



Διάγραμμα 05.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο ενεργό τετράγωνο μπορεί να πάρει ο αξιωματικός f4;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Στο d6 θα πλησιάσει τον βασιλιά και το τετράγωνο e7.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

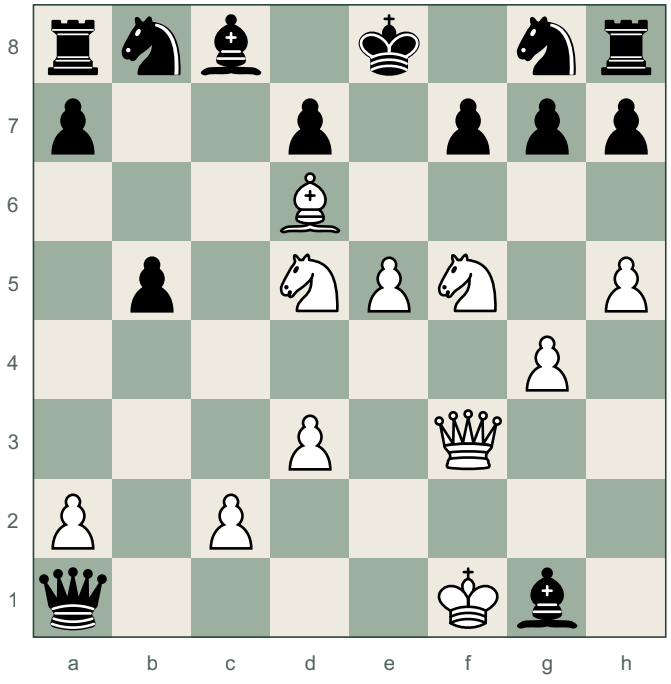
18.Bd6 είναι η επιλογή της παρτίδας. Δημιουργεί συγκεκριμένες απειλές, αλλά δεν είναι η καλύτερη κίνηση σύμφωνα με τον έλεγχο. Η μαύρη επιλογή να μαζεύει πύργους επιτρέπει στη συνέχεια να φανεί η ιδέα.

18.Bd6 Bxg1

Το 18.Bd6 αφήνει τον πύργο g1 να χαθεί. Ο τοπικός έλεγχος δείχνει ότι το 18.Re1 διατηρούσε σαφέστερο πλεονέκτημα. Ο Άντερσεν επιλέγει μια θεαματική συνέχεια που δίνει αμυντικές ευκαιρίες στον αντίπαλο.

19.e5 Qxa1+

Το 19.e5 κλείνει τη διαγώνιο b2-f6. Η βασίλισσα b2 δεν μπορεί πλέον να επιστρέψει ευθεία στο f6. Με ...Qxa1+ τα Μαύρα παίρνουν και τον δεύτερο πύργο, αλλά ο βασιλιάς τους μένει στο κέντρο.



Διάγραμμα 05.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά και βρίσκονται σε σαχ. Πώς μπορούν να συνεχίσουν χωρίς να εγκαταλείψουν την επίθεση;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Κοίτα το e2 για τον βασιλιά.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

20.Ke2. Ο βασιλιάς βγαίνει από το σαχ. Εδώ σταματά η καταγραφή που δημοσίευσε ο ίδιος ο Κιζερίτσκι στο La Régence. Στη συνέχεια δείχνουμε χωριστά το καθιερωμένο τέλος της παρτίδας.

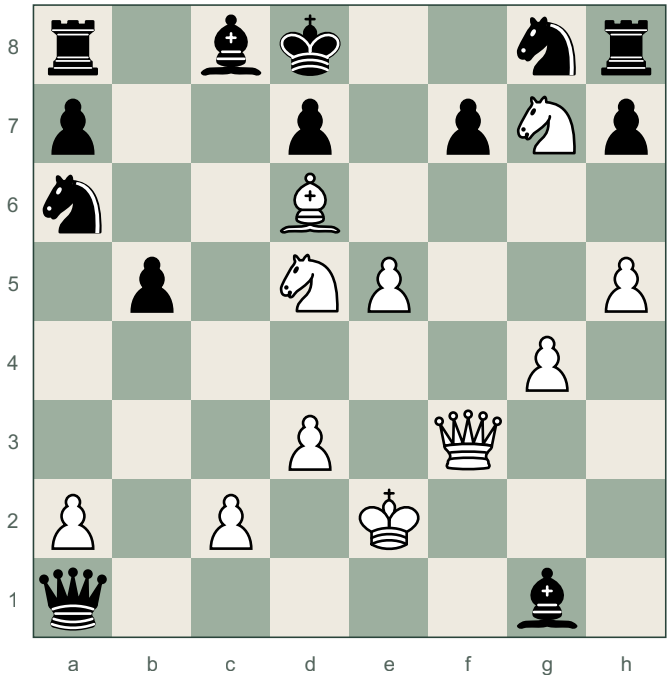
20.Ke2

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Οι επόμενες κινήσεις δεν τεκμηριώνονται ως παιγμένες με την ίδια βεβαιότητα. Η καταγραφή του La Régence σταματά στο 20.Ke2.

20...Na6 21.Nxg7+ Kd8

Στην παραδοσιακή συνέχεια, το ...Na6 δεν προλαβαίνει το Nxg7+. Ο μαύρος βασιλιάς καταλήγει στο d8. Ο ίππος g8 υπερασπίζεται το e7, ενώ ο άλλος ίππος βρίσκεται μακριά, στο a6.



Διάγραμμα 05.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Στην παραδοσιακή συνέχεια παίζουν τα Λευκά. Βρες ματ σε δύο.

Μικρή βοήθεια

Ποιος μαύρος ίππος ελέγχει το e7 και πώς μπορείς να τον αποσπάσεις;

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 22.Qf6+ Nxf6 23.Be7#. Η θυσία απομακρύνει τον ίππο g8 από την άμυνα του e7. Η άλλη νόμιμη απάντηση, 22...Ne7, επιτρέπει 23.Bxe7# ή 23.Qxe7#. Και οι δύο άμυνες οδηγούν σε ματ.

22.Qf6+ Nxf6 23.Be7#

Η βασίλισσα προσφέρεται στο f6 με σαχ. Ο ίππος g8 παίρνει στο f6 και παύει να ελέγχει το e7. Ο αξιωματικός φτάνει στο e7 και κάνει ματ, με τους δύο λευκούς ίππους να καλύπτουν τις εξόδους.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Συνέκρινε τις απειλές πριν μετρήσεις μόνο το υλικό.
- Ένα πιόνι μπορεί να κόψει την επιστροφή ενός αμυντικού κομματιού.
- Η ιστορική φήμη μιας παρτίδας δεν αποδεικνύει ότι κάθε κίνησή της ήταν σωστή.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 18. των Λευκών.

18.Re1

Το 18.Re1 είναι η ισχυρότερη επιλογή του τοπικού ελέγχου σε αυτή τη θέση. Κρατά την πίεση χωρίς να ακολουθεί αμέσως τη σειρά των θεαματικών θυσιών. Η σύγκριση είναι χρήσιμη όταν επιστρέψεις στο κεφάλαιο με περισσότερη εμπειρία.

Η καταγραφή Ο Edward Winter παραθέτει το La Régence του Ιουλίου 1851, όπου η καταγραφή του Κιζερίτσκι σταματά στο 20.Ke2. Η ακριβής ημερομηνία επίσης αμφισβητείται. Γι' αυτό δίνουμε μόνο το έτος και σημειώνουμε το παραδοσιακό τέλος χωριστά. [10]

ΠΑΡΤΙΔΑ 06 · ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Β

Ένα σαχ ανοίγει ολόκληρη τη θέση

Άντολφ Άντερσεν - Ζαν Ντιφρέν

1852 · αποδίδεται στο Βερολίνο · Γκαμπί Έβανς

Στην Αειθαλή Παρτίδα επιτίθενται και οι δύο πλευρές. Ο Άντερσεν πρέπει να συγκρίνει την ταχύτητα των επιθέσεων. Ο τελικός συνδυασμός είναι αναγκαστικός, όμως η προηγούμενη θυσία του ίππου επέτρεπε καλύτερη άμυνα. Θα ξεχωρίσουμε αυτά τα δύο στάδια.

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.b4 Bxb4 5.c3 Ba5 6.d4 exd4

Το πιόνι b4 προσφέρεται για να κερδίσουν τα Λευκά χρόνο με c3 και d4. Μετά το 6...exd4 τα Μαύρα έχουν δύο επιπλέον πιόνια. Τα Λευκά αναζητούν αντάλλαγμα στην ταχύτερη ανάπτυξη.

7.O-O d3 8.Qb3 Qf6 9.e5 Qg6 10.Re1 Nge7

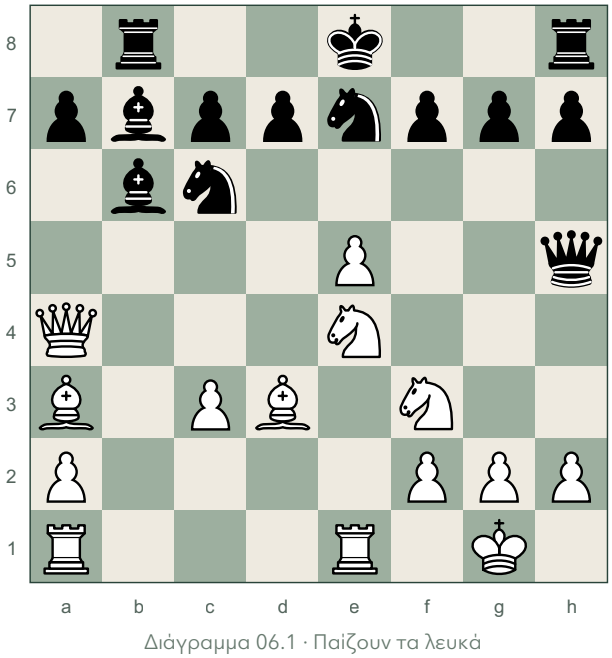
Το λευκό e5 σπρώχνει τη βασίλισσα πίσω και το Re1 βάζει πύργο απέναντι στον βασιλιά e8. Η μαύρη ανάπτυξη παραμένει ημιτελής.

11.Ba3 b5 12.Qxb5 Rb8 13.Qa4 Bb6 14.Nbd2 Bb7

Ο αξιωματικός a3 κοιτά το e7 και το f8. Ο πύργος e1 και οι δύο αξιωματικοί θα συνεργαστούν αργότερα. Αυτό εξηγεί γιατί οι αναπτυξιακές κινήσεις μετρούν περισσότερο από όσο δείχνει η αρχική καταμέτρηση υλικού.

15.Ne4 Qf5 16.Bxd3 Qh5

Ο αξιωματικός παίρνει το πιόνι d3. Η μαύρη βασίλισσα πηγαίνει στο h5. Τα δύο στρατόπεδα διαθέτουν επιθετικές ιδέες και χρειάζεται υπολογισμός πριν από κάθε θυσία.



Διάγραμμα 06.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο σαχ ίππου ανοίγει τη θέση γύρω από τον βασιλιά;

> **Μικρή βοήθεια**
> Ο ίππος e4 μπορεί να προσφερθεί στο f6.

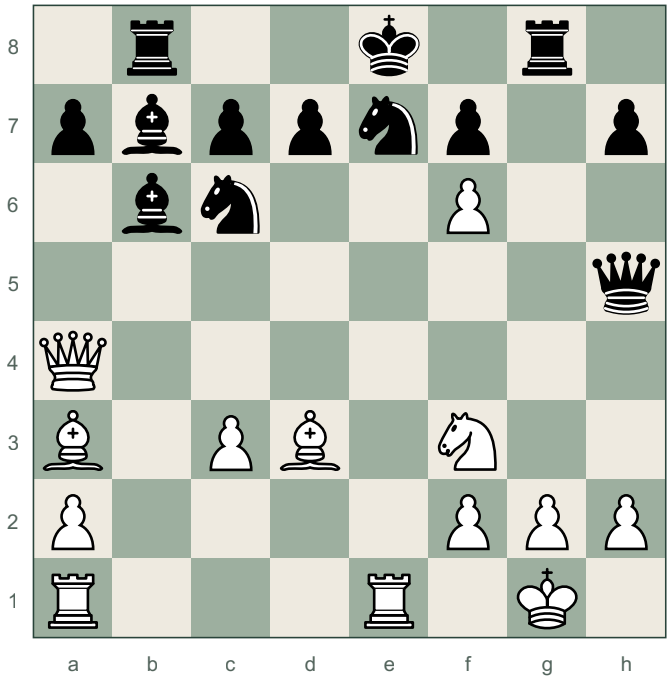
Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

17.Nf6+ gxf6 18.exf6. Αυτή είναι η θυσία που παίχτηκε. Δεν τη βαφτίζουμε αναγκαστική νίκη: τα Μαύρα αποκτούν άμυνα και η μεταγενέστερη επιλογή τους ...Qxf3 έχει καθοριστική σημασία.

17.Nf6+ gxf6 18.exf6 Rg8

Το Nf6+ ανοίγει τη στήλη g και το λευκό πιόνι φτάνει στο f6. Όμως η θυσία δίνει στα Μαύρα αμυντικές ευκαιρίες. Στη θέση πριν από το 17.Nf6+, ο έλεγχος προτιμά το απλό 17.Rad1.



Διάγραμμα 06.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο κομμάτι μένει ακόμη έξω από την επίθεση;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Κοίτα τον πύργο a1 και την ανοιχτή στήλη d.

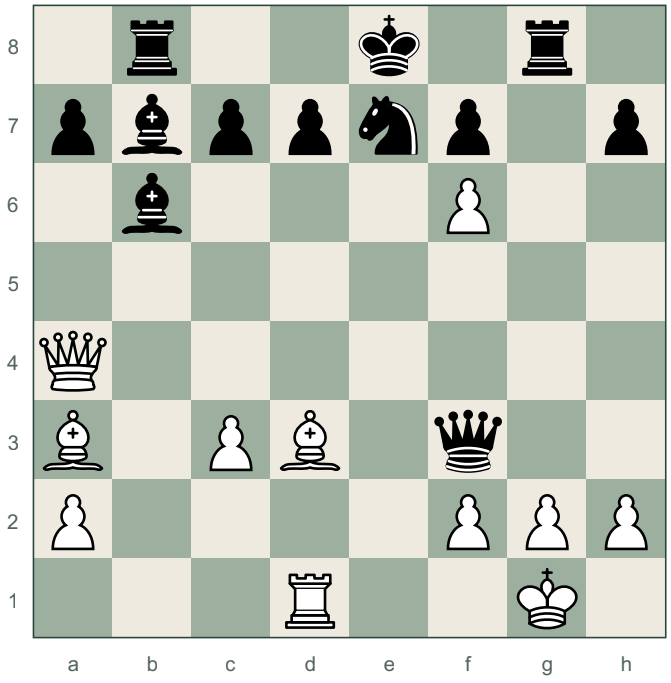
Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

19.Rad1. Ο πύργος από το a1 έρχεται στο d1. Η θέση παραμένει σύνθετη: τα Μαύρα μπορούν να αναζητήσουν καλύτερη άμυνα από το ...Qxf3 που ακολούθησε.

19.Rad1 Qxf3 20.Rxe7+ Nxe7

Μετά το 19.Rad1 τα Μαύρα παίζουν ...Qxf3. Τα Λευκά συνεχίζουν με Rxe7+, τραβώντας τον ίππο από το c6 στο e7. Τώρα μπορεί να αρχίσει ο αναγκαστικός τελικός συνδυασμός.



Διάγραμμα 06.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Βρες τη θυσία που οδηγεί στο διπλό σαχ Bf5+.

Μικρή βοήθεια

Η βασίλισσα μπορεί να πάρει το πιόνι d7 με σαχ.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 21.Qxd7+ Kxd7 22.Bf5+. Η βασίλισσα ανοίγει χώρο στον πύργο και οδηγεί τον βασιλιά στη στήλη d. Από αυτό το σημείο υπάρχει συγκεκριμένο ματ, όχι απλώς αόριστη επίθεση.

21.Qxd7+ Kxd7 22.Bf5+ Ke8

Η βασίλισσα θυσιάζεται στο d7. Το Bf5+ είναι διπλό σαχ: κινείται ο αξιωματικός και ανοίγει ταυτόχρονα ο πύργος d1. Το υλικό που προσφέρθηκε έχει μετατραπεί σε χρόνο και ανοικτές γραμμές.

23.Bd7+ Kf8 24.Bxe7#

Στη διαδρομή της παρτίδας ο αξιωματικός περνά από το d7 στο e7 και δίνει ματ. Ο άλλος αξιωματικός, από το a3, ελέγχει το f8.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Εξέταζε τις απειλές και των δύο πλευρών.
- Η καλύτερη άμυνα μπορεί να βρίσκεται σε προηγούμενη κίνηση, πριν αρχίσουν τα αναγκαστικά σαχ.
- Το διπλό σαχ συχνά συνδέει μια θυσία με το τελικό ματ.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 22... των Μαύρων.

22...Kc6 23.Bd7#

Στην άλλη νόμιμη απάντηση του βασιλιά μετά το 22.Bf5+, ο αξιωματικός δίνει αμέσως ματ στο d7. Έτσι ελέγχουμε και τον δρόμο που δεν εμφανίζεται στην καταγραφή της παρτίδας.

Η καταγραφή Η παρτίδα δημοσιεύθηκε το 1852. Συνήθως τοποθετείται στο Βερολίνο, όμως ο Edward Winter σημειώνει ότι οι πρώτες δημοσιεύσεις δεν προσδιορίζουν τον τόπο. Η ονομασία «Αειθαλής» αποδίδει το Evergreen Game. [11]

ΠΑΡΤΙΔΑ 07 · ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Β

Ο πύργος που πλησιάζει με σαχ

Βίλχελμ Στάινιτς - Κουρτ φον Μπαρντέλεμπεν

Χέιστινγκς, 17 Αυγούστου 1895 · Ιταλική Παρτίδα

Ο λευκός πύργος θα σταθεί διαδοχικά μπροστά στον μαύρο βασιλιά. Η θέση είναι γεμάτη αμοιβαίες απειλές: αν σταματήσουν τα σαχ, τα Μαύρα μπορεί να μπουν στην πρώτη γραμμή. Γι' αυτό ο συνδυασμός απαιτεί ακρίβεια. Η προετοιμασία του είναι πιο ήσυχη και εξίσου χρήσιμη: άνοιγμα του κέντρου όταν ο αντίπαλος δεν έχει ολοκληρώσει την ανάπτυξη.

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.c3 Nf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Bb4+ 7.Nc3 d5 8.exd5 Nxd5 9.O-O Be6

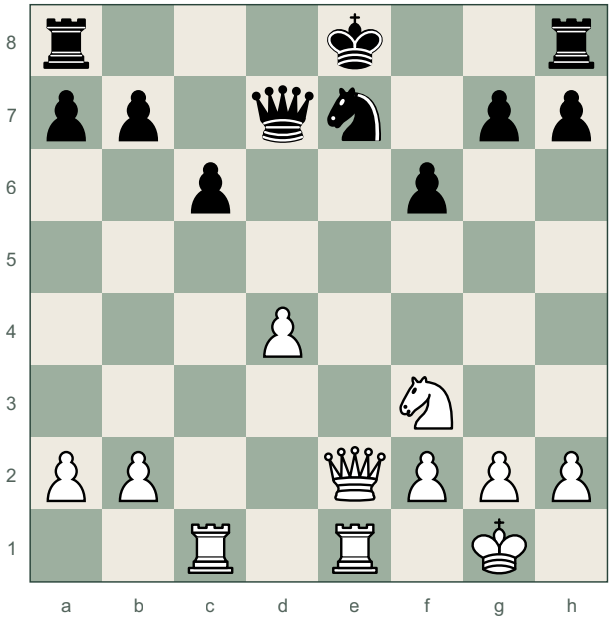
Τα Λευκά κάνουν ροκέ ενώ τα Μαύρα κρατούν τον βασιλιά στο κέντρο. Οι αλλαγές που θα ακολουθήσουν δεν σβήνουν τη διαφορά στην ασφάλεια των δύο βασιλιάδων.

10.Bg5 Be7 11.Bxd5 Bxd5 12.Nxd5 Qxd5 13.Bxe7 Nxe7

Με τις αλλαγές μένουν ανοικτές γραμμές και ο μαύρος βασιλιάς εξακολουθεί να βρίσκεται στο e8. Η βασίλισσα d5 μπορεί να δεχθεί επιθέσεις με ανάπτυξη.

14.Re1 f6 15.Qe2 Qd7 16.Rac1 c6

Οι λευκοί πύργοι καταλαμβάνουν τα e1 και c1. Η μαύρη κίνηση ...c6 σταθεροποιεί προσωρινά το κέντρο, αλλά τα Λευκά μπορούν να το ανοίξουν.



Διάγραμμα 07.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πώς ανοίγουν το κέντρο για τους πύργους τους;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Το πιόνι d4 μπορεί να προχωρήσει με προσφορά.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

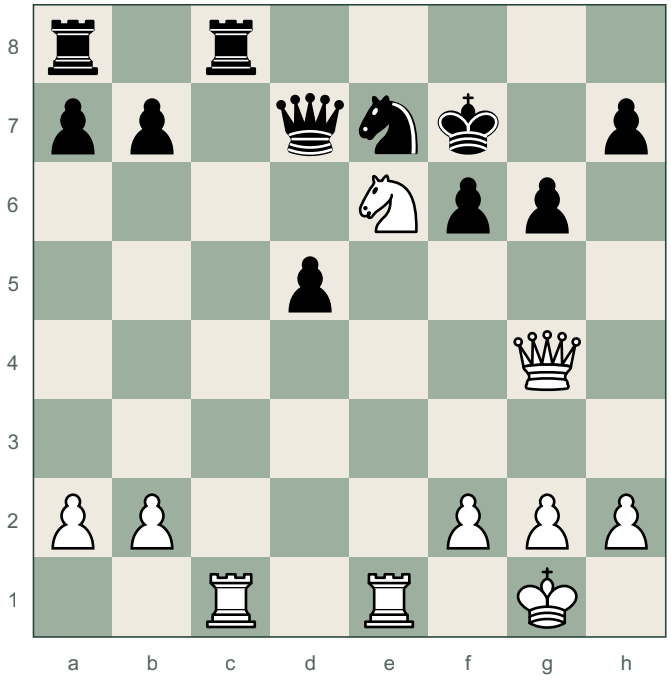
17.d5. Μετά το ...cxd5 ο ίππος φτάνει στο d4 και κατόπιν στο e6. Η θυσία του πιονιού ανοίγει χώρο για πιο ενεργά κομμάτια.

17.d5 cxd5 18.Nd4 Kf7

Το d5 θυσιάζει το απομονωμένο πιόνι και ελευθερώνει τετράγωνα για τον ίππο. Με Nd4 τα Λευκά φέρνουν νέο κομμάτι προς τον βασιλιά.

19.Ne6 Rhc8 20.Qg4 g6

Ο ίππος στο e6 και η βασίλισσα στο g4 συνεργάζονται. Το ...g6 δημιουργεί μια νέα επαφή κοντά στον βασιλιά. Τα σαχ του ίππου γίνονται ιδιαίτερα ισχυρά.



Διάγραμμα 07.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο σαχ αδειάζει το e6 και ανοίγει τον δρόμο προς το e7;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Ο ίππος μπορεί να πάει στο g5.

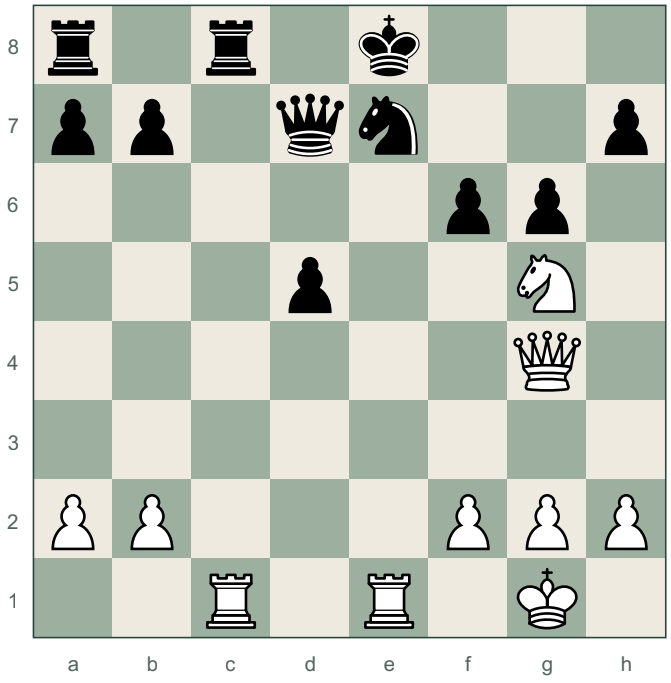
Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

21.Ng5+. Μετά το ...Ke8 ο πύργος e1 έχει τη δυνατότητα να πάρει στο e7. Η κίνηση του ίππου δεν είναι απλώς επίθεση: ελευθερώνει και τη στήλη.

21.Ng5+ Ke8

Με Ng5+ ο ίππος απομακρύνεται από το e6. Το e7 είναι τώρα προσιτό στον πύργο e1. Τα Λευκά πρέπει να υπολογίσουν τις διαφορετικές ανακαταλήψεις.



Διάγραμμα 07.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Μπορεί ο πύργος να πάρει τον ίππο e7 με σαχ;

Μικρή βοήθεια

Έλεγξε χωριστά το ...Qxe7, το ...Kxe7 και την υποχώρηση του βασιλιά.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 22.Rxe7+. Στην παρτίδα ο βασιλιάς υποχωρεί και ο πύργος τον ακολουθεί. Αν 22...Kxe7, ο άλλος πύργος μπαίνει με 23.Re1+ και κρατά την επίθεση. Η λήψη με βασίλισσα χάνει υλικό, όπως δείχνει η πρόσθετη συνέχεια.

22.Rxe7+ Kf8 23.Rf7+ Kg8 24.Rg7+ Kh8 25.Rxh7+

Ο πύργος περνά από τα e7, f7 και g7 στο h7, πάντοτε με σαχ. Η παρτίδα τελειώνει στο 25.Rxh7+. Δεν τυπώνουμε ως παιγμένο το μεταγενέστερο αναλυτικό ματ.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Άνοιξε το κέντρο όταν οι πύργοι σου είναι έτοιμοι και ο αντίπαλος βασιλιάς μένει εκεί.
- Η θυσία μπορεί να δημιουργεί διαφορετικό κέρδος σε κάθε άμυνα.
- Όταν δέχεσαι απειλή ματ, κάθε μη αναγκαστική κίνηση χρειάζεται ιδιαίτερο έλεγχο.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 22... των Μαύρων.

22...Qxe7 23.Rxc8+ Rxc8 24.Qxc8+ Qd8 25.Qxd8+ Kxd8

Αν η βασίλισσα πάρει τον πύργο, οι αλλαγές αφήνουν στα Λευκά έναν επιπλέον ίππο. Άρα η δικαιολόγηση της θυσίας δεν χρειάζεται να τελειώνει με ματ σε κάθε βαριάντα.

Η καταγραφή Η καταγραφή σταματά στο 25.Rxh7+. Ο Edward Winter συγκρίνει τις αντικρουόμενες διηγήσεις για την αποχώρηση του Μπαρντέλεμπεν. Δεν υιοθετούμε ως βέβαιο κάποιο δραματικό επεισόδιο από μεταγενέστερες αφηγήσεις. [12] [13]

ΠΑΡΤΙΔΑ 08 · ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ Β

Ο νεαρός Κάρλσεν ανοίγει τον βασιλιά

Μάγκνους Κάρλσεν - Σίπκε Ερνστ

Βάικ ααν Ζέε, 24 Ιανουαρίου 2004 · Άμυνα Κάρο-Καν

Μια παρτίδα του Κάρλσεν μπορεί να έχει καθαρή επιθετική ιστορία. Εδώ τα Λευκά κάνουν μεγάλο ροκέ και ανοίγουν γραμμές στην άλλη πτέρυγα. Παρακολούθησε τη διαδρομή του δεύτερου πύργου: όταν ανοίξει η θέση, θα περάσει στην επίθεση μέσω της τρίτης γραμμής.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Nc3 dxe4 4.Nxe4 Bf5 5.Ng3 Bg6 6.h4 h6

Με h4 τα Λευκά ξεκινούν την προώθηση στην πτέρυγα του βασιλιά. Το πιόνι θα φτάσει στο h5 και θα παίξει αργότερα ρόλο στο άνοιγμα των γραμμών.

7.Nf3 Nd7 8.h5 Bh7 9.Bd3 Bxd3 10.Qxd3 e6 11.Bf4 Ngf6 12.O-O-O Be7

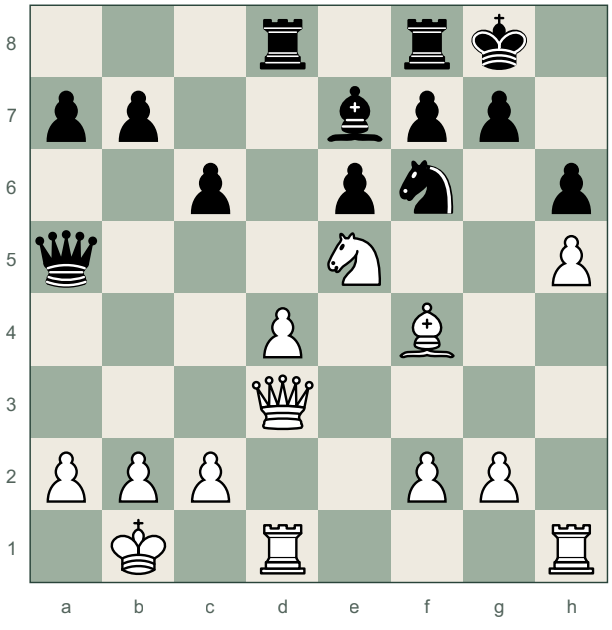
Ο Κάρλσεν αναπτύσσει τα κομμάτια του και κάνει μεγάλο ροκέ. Το σχέδιο επίθεσης στην άλλη πτέρυγα έχει πλέον λογική, επειδή ο δικός του βασιλιάς βρίσκεται μακριά.

13.Ne4 Qa5 14.Kb1 O-O

Το Kb1 βελτιώνει την ασφάλεια του λευκού βασιλιά πριν από την επίθεση. Τα Μαύρα κάνουν μικρό ροκέ. Η θέση επιτρέπει στους δύο αντιπάλους να επιτεθούν σε διαφορετικές πλευρές.

15.Nxf6+ Nxf6 16.Ne5 Rad8

Ο λευκός ίππος εγκαθίσταται στο e5. Βρίσκεται κοντά στο g6, όπου μπορεί να δημιουργήσει επαφή με τα μαύρα πιόνια του ροκέ.



Διάγραμμα 08.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Σε ποια στήλη μπορεί να σταθεί η βασίλισσα για να κοιτά το e6;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Η θέση e2 αφήνει ελεύθερα τα επιθετικά κομμάτια.

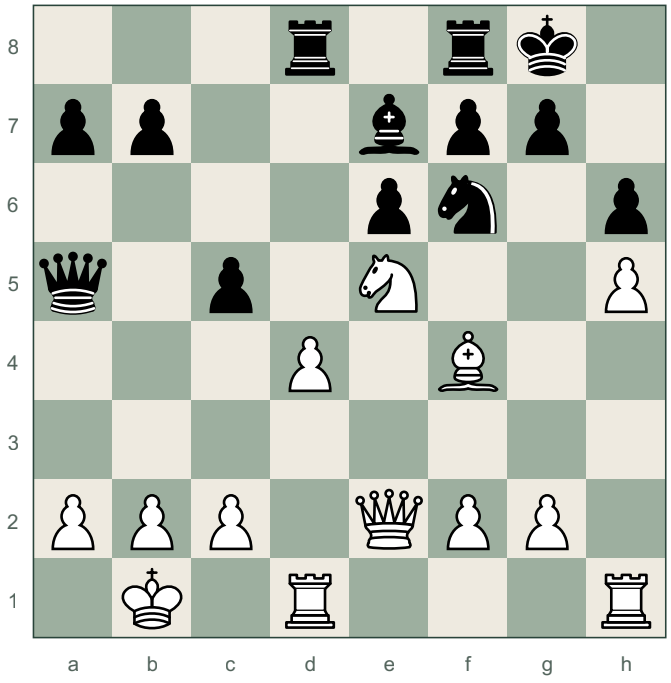
Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

17.Qe2. Η βασίλισσα συνδέεται με το πιόνι e6 και θα μπορέσει να το πάρει με σαχ αν φύγει το πιόνι f7. Είναι η προετοιμασία της συνέχειας που παίχτηκε.

17.Qe2 c5

Το Qe2 τοποθετεί τη βασίλισσα στην ίδια στήλη με το e6. Το ...c5 χτυπά το λευκό κέντρο, αλλά αφήνει τα Λευκά να αρχίσουν συγκεκριμένη επίθεση.



Διάγραμμα 08.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποια κίνηση του ίππου προκαλεί τα πιόνια του μαύρου ροκέ;

Μικρή βοήθεια

Ο ίππος e5 μπορεί να μπει στο g6.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

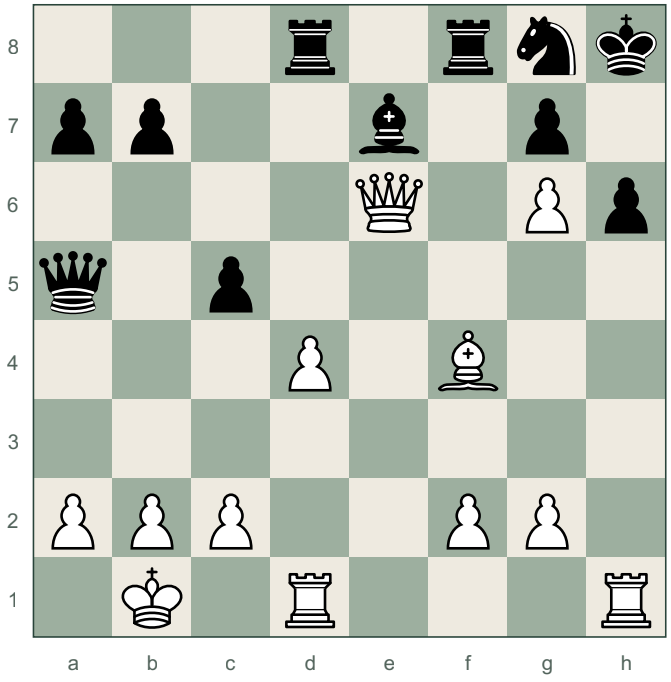
> ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ
>
> 18.Ng6. Το ...fxg6 επιτρέπει 19.Qxe6+ και την επίθεση της παρτίδας. Η αποδοχή της θυσίας δεν είναι υποχρεωτική. Με ...Rfe8 τα Μαύρα μπορούν να επιδιώξουν πολύ πιο ανθεκτική θέση.

18.Ng6 fxg6 19.Qxe6+ Kh8

Με Ng6 τα Λευκά επιτίθενται σε πύργο και αξιωματικό. Το ...fxg6 που παίχτηκε ανοίγει τη διαγώνιο e6-g8. Η βασίλισσα παίρνει στο e6 με σαχ.

20.hxg6 Ng8

Το hxg6 ανοίγει τη στήλη h και φέρνει λευκό πιόνι στο g6. Ο μαύρος ίππος επιστρέφει στο g8. Ο βασιλιάς h8 έχει πολύ λίγο χώρο.



Διάγραμμα 08.3 · Παίζουν τα λευκά

> ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ
>
> Παίζουν τα Λευκά. Πώς θα απομάκρυνες το πιόνι g7 από τον βασιλιά;
>
> **Μικρή βοήθεια**
>
> Ο αξιωματικός f4 βλέπει το h6.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 21.Bxh6 gxh6 22.Rxh6+. Η πρώτη θυσία ανοίγει γραμμή για τον πύργο. Μετά το ...Nxh6 η βασίλισσα παίρνει στο e7 και το πιόνι g6 είναι έτοιμο να προχωρήσει με λήψη.

21.Bxh6 gxh6 22.Rxh6+ Nxh6 23.Qxe7 Nf7

Η θυσία του αξιωματικού h6 παρασύρει το πιόνι g7. Ο πύργος μπαίνει με σαχ στο h6. Μετά την ανακατάληψη του ίππου, η βασίλισσα παίρνει τον αξιωματικό e7.

24.gxf7 Kg7 25.Rd3 Rd6 26.Rg3+ Rg6

Το πιόνι φτάνει στο f7. Ο δεύτερος λευκός πύργος ανεβαίνει στην τρίτη γραμμή και περνά στο g3 με σαχ. Η στήλη g γίνεται η νέα λεωφόρος της επίθεσης.

27.Qe5+ Kxf7 28.Qf5+ Rf6 29.Qd7#

Η βασίλισσα δίνει διαδοχικά σαχ και φτάνει στο d7 για ματ. Ο πύργος g3 κόβει σημαντικά τετράγωνα στην πτέρυγα του βασιλιά.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Πριν ανοίξεις επίθεση, φρόντισε και τον δικό σου βασιλιά.
- Συνδύασε διάνοιξη στήλης με είσοδο νέων κομματιών.
- Η μεταφορά πύργου μέσω της τρίτης γραμμής μπορεί να είναι ταχύτερη από μια άμεση κίνηση προς τον βασιλιά.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 18... των Μαύρων.

18...Rfe8 19.Nxe7+ Rxe7

Μια ανθεκτικότερη άμυνα στην προσφορά του ίππου. Τα Μαύρα δεν είναι υποχρεωμένα να ανοίξουν τη διαγώνιο του βασιλιά τους με ...fxg6. Η σύγκριση εξηγεί γιατί «ωραία θυσία» και «αναγκαστική νίκη» είναι διαφορετικοί ισχυρισμοί.

Η καταγραφή Ο Κάρλσεν ήταν δεκατριών ετών. Η παρτίδα επιλέχθηκε για την κατανοητή γεωμετρία της επίθεσης, όχι επειδή οι αναλύσεις όλων των παρτίδων του έχουν την ίδια δυσκολία. [14]

ΠΑΡΤΙΔΑ 09 · 1400-1600 FIDE

Οι πύργοι παίρνουν τη θέση της βασίλισσας

Γκεόργκ Ρότλεβι - Ακίμπα Ρουμπινστάιν

Λοτζ, 26 Δεκεμβρίου 1907 · Γκαμπί της Βασίλισσας

Ο Ρουμπινστάιν δεν ξεκινά με μια τυχαία θυσία βασίλισσας. Πρώτα βάζει τους πύργους και τους αξιωματικούς σε ενεργές γραμμές. Όταν η λευκή άμυνα εξαρτάται από λίγα κομμάτια, τα αφαιρεί ένα ένα. Το πιο χρήσιμο σημείο για τον αναγνώστη είναι το τέλος: μια ήσυχη κίνηση πύργου ολοκληρώνει όσα άρχισαν οι θυσίες.

1.d4 d5 2.Nf3 e6 3.e3 c5 4.c4 Nc6 5.Nc3 Nf6 6.dxc5 Bxc5 7.a3 a6 8.b4 Bd6

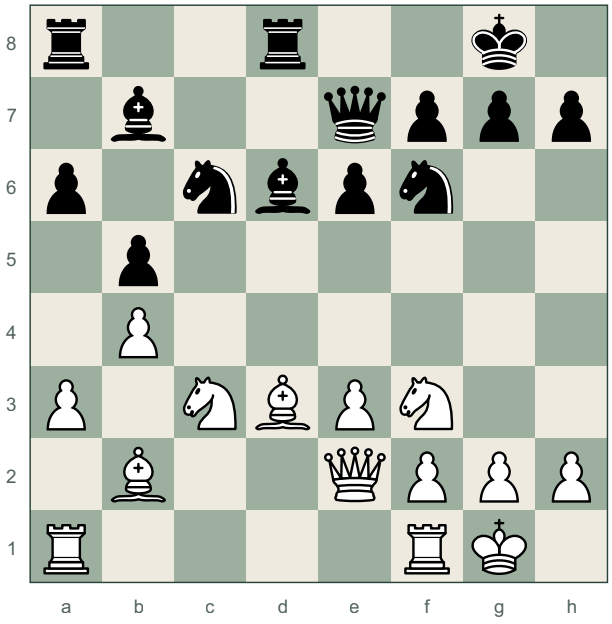
Τα Λευκά κερδίζουν χώρο με a3 και b4. Τα Μαύρα αναπτύσσουν τον αξιωματικό στο d6. Δεν υπάρχει ακόμη ανάγκη για επίθεση στον βασιλιά: προέχει η συνεργασία των κομματιών.

9.Bb2 O-O 10.Qd2 Qe7 11.Bd3 dxc4 12.Bxc4 b5

Οι αλλαγές στο c4 και η προώθηση ...b5 δίνουν στα Μαύρα χώρο για ανάπτυξη. Η λευκή βασίλισσα στο d2 και ο αξιωματικός c4 θα χρειαστούν ακόμη χρόνο για συντονισμό.

13.Bd3 Rd8 14.Qe2 Bb7 15.O-O

Ο μαύρος πύργος μπαίνει στο d8 και ο αξιωματικός στο b7. Μετά το λευκό ροκέ, η θέση προσφέρει στα Μαύρα δραστήριες διαγωνίους προς την πτέρυγα του βασιλιά.



Διάγραμμα 09.1 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα. Πώς μπορούν να προκαλέσουν αλλαγή του λευκού ίππου f3;

> **Μικρή βοήθεια**
> Ο ίππος c6 μπορεί να πάει στο e5.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

15...Ne5. Στην παρτίδα ακολουθεί Nxe5 Bxe5. Ο μαύρος αξιωματικός αποκτά ενεργή θέση και ο ίππος f3, χρήσιμος υπερασπιστής του ροκέ, φεύγει από τη σκακιέρα.

15...Ne5 16.Nxe5 Bxe5 17.f4 Bc7

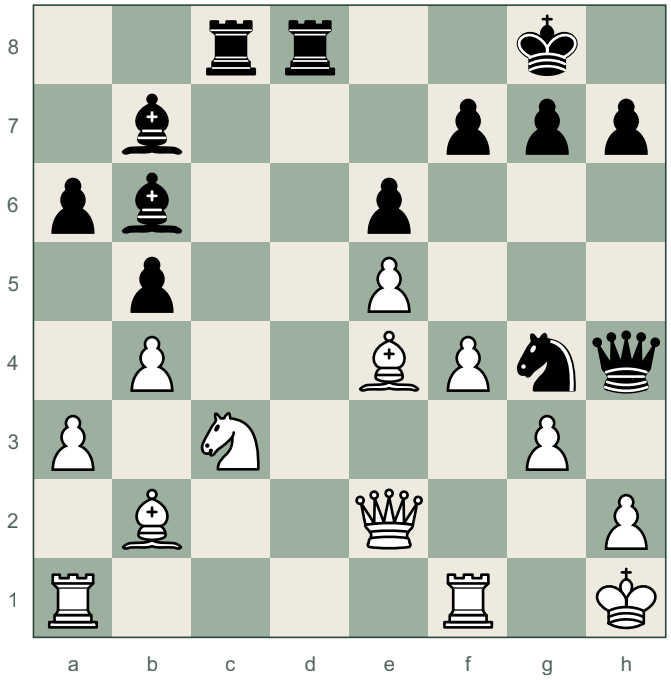
Με ...Ne5 τα Μαύρα ανταλλάσσουν τον ίππο τους με τον ίππο f3, έναν φυσικό υπερασπιστή του ροκέ. Το f4 κερδίζει χώρο, αλλά μετακινεί άλλο ένα πιόνι από την άμυνα.

18.e4 Rac8 19.e5 Bb6+ 20.Kh1 Ng4

Τα e4-e5 δείχνουν επιθετικά, όμως ο μαύρος αξιωματικός έρχεται στο b6 με σαχ και ο ίππος στο g4. Κοίτα το f2 και το h2: είναι σημεία επαφής με τον βασιλιά.

21.Be4 Qh4 22.g3

Με ...Qh4 η μαύρη βασίλισσα πλησιάζει. Το 22.g3 της επιτίθεται, αλλά απομακρύνει το πιόνι g2. Ο Ρουμπινστάιν έχει αρκετά ενεργά κομμάτια για να αφήσει τη βασίλισσα στη θέση της.



Διάγραμμα 09.2 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα και η βασίλισσά τους απειλείται. Ποιο αμυντικό κομμάτι μπορούν να αφαιρέσουν;

Μικρή βοήθεια

Ο πύργος c8 έχει ανοιχτή στήλη μέχρι τον ίππο c3.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

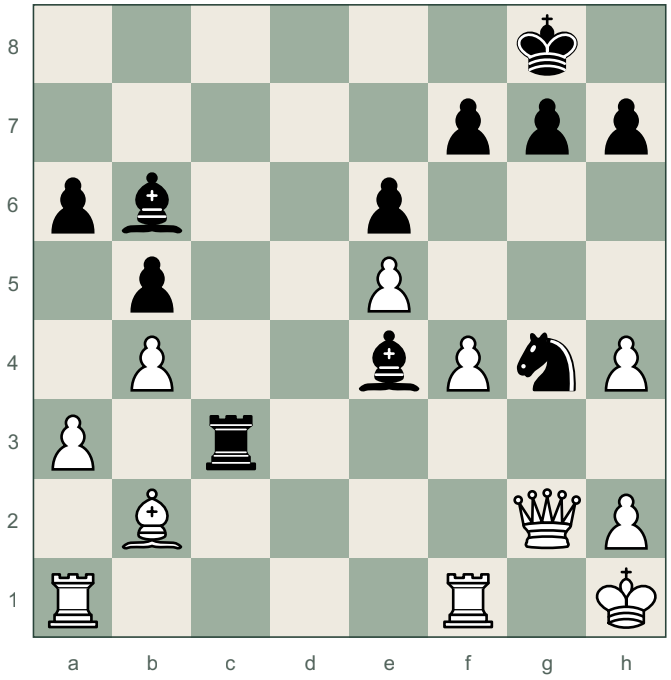
22...Rxc3. Ο Ρουμπινστάιν δέχεται να χαθεί η βασίλισσα, επειδή διαθέτει ...Rd2 και πίεση στις διαγωνίους. Η απάντηση ...Rxc3 δεν δικαιολογείται μόνο με τη λέξη «πρωτοβουλία»: χρειάζεται η συγκεκριμένη συνέχεια που ακολουθεί.

22...Rxc3 23.gxh4 Rd2 24.Qxd2

Ο πύργος c8 παίρνει τον ίππο c3. Αφού χαθεί η βασίλισσα στο h4, ο άλλος πύργος, από το d8, πηγαίνει στο d2. Η λευκή βασίλισσα τον παίρνει και απομακρύνεται από την προστασία του αξιωματικού e4.

24...Bxe4+ 25.Qg2

Ο αξιωματικός b7 παίρνει στο e4 με σαχ. Η λευκή βασίλισσα κλείνει τη διαγώνιο στο g2. Είναι πλέον καρφωμένη προς τον βασιλιά h1.



Διάγραμμα 09.3 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα. Βρες ήσυχη κίνηση πύργου που απειλεί ματ στο h2.

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Η λευκή βασίλισσα g2 είναι καρφωμένη.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 25...Rh3. Η απειλή είναι ...Rxh2#. Η λευκή βασίλισσα πρέπει να κρατά κλειστή τη διαγώνιο του αξιωματικού e4. Οι καθυστερήσεις με παρεμβολές δεν σώζουν τον βασιλιά.

25...Rh3

Το ...Rh3 απειλεί ...Rxh2#. Η βασίλισσα g2 δεν μπορεί να εγκαταλείψει τη διαγώνιο e4-h1 για να πάρει στο h2. Τα Λευκά εγκαταλείπουν.

0-1 · Νίκη των Μαύρων

Τι κρατάμε

- Αφαίρεσε τους αμυντικούς με συγκεκριμένη σειρά.
- Πριν απομακρύνεις ένα καρφωμένο κομμάτι, έλεγξε τη γραμμή που ανοίγεις.
- Μετά τις θυσίες αναζήτησε και ήσυχες κινήσεις, όχι μόνο σαχ.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 26. των Λευκών.

26.Bd4 Bxd4 27.Rf2 Bxf2 28.Qxe4 Rxh2#

Ενδεικτική καθυστέρηση του ματ μετά την εγκατάλειψη. Η παρεμβολή Bd4 δίνει προσωρινά ανάσα, αλλά το δεύτερο μαύρο ελαφρύ κομμάτι και ο πύργος συνεχίζουν να συνεργάζονται.

Η καταγραφή Η παρτίδα αναφέρεται συχνά ως «Αθάνατη του Ρουμπινστάιν». Η σειρά ...Rxc3, ...Rd2 και ...Rh3 είναι ο λόγος που μπήκε σε αυτή τη συλλογή. [6]

ΠΑΡΤΙΔΑ 10 · 1400-1600 FIDE

Ο βασιλιάς γίνεται επιθετικό κομμάτι

Νάιτζελ Σορτ - Γιαν Τίμαν

Τίλμπουργκ, 1991 · Άμυνα Αλιέχιν

Συνήθως κρύβουμε τον βασιλιά όταν υπάρχουν βασίλισσες. Εδώ ο Σορτ τον φέρνει μπροστά, επειδή τα μαύρα κομμάτια δεν μπορούν να του δώσουν χρήσιμα σαχ. Το θέμα του κεφαλαίου είναι η ασφάλεια των τετραγώνων. Το ότι ο βασιλιάς κινείται προς την επίθεση δεν είναι εξαίρεση που αντιγράφεται: είναι συμπέρασμα που προκύπτει από τη συγκεκριμένη θέση.

1.e4 Nf6 2.e5 Nd5 3.d4 d6 4.Nf3 g6 5.Bc4 Nb6 6.Bb3 Bg7 7.Qe2 Nc6 8.O-O O-O 9.h3 a5

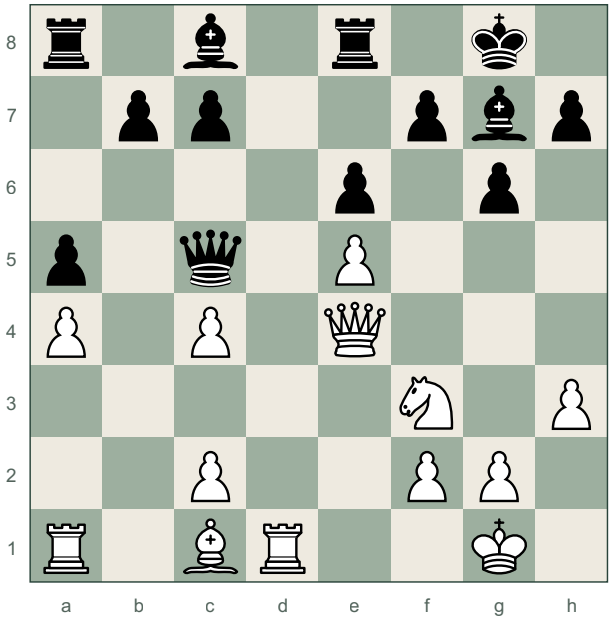
Τα Λευκά έχουν προχωρημένο πιόνι e5 και χώρο στο κέντρο. Τα δύο στρατόπεδα έχουν κάνει μικρό ροκέ. Η ασφάλεια του βασιλιά θα εξαρτηθεί από τα τετράγωνα που ελέγχονται, όχι μόνο από τα πιόνια που βρίσκονται μπροστά του.

10.a4 dxe5 11.dxe5 Nd4 12.Nxd4 Qxd4 13.Re1 e6 14.Nd2 Nd5 15.Nf3 Qc5

Οι πρώτες αλλαγές αφήνουν λευκό πιόνι e5. Ο ίππος αναπτύσσεται μέσω d2 στο f3, στηρίζοντας το κέντρο και πιθανές κινήσεις προς την πτέρυγα του βασιλιά.

16.Qe4 Qb4 17.Bc4 Nb6 18.b3 Nxc4 19.bxc4 Re8 20.Rd1 Qc5

Ο λευκός πύργος μπαίνει στο d1. Το σχέδιο θα συνδυάσει τη στήλη d με τη μεταφορά της βασίλισσας προς τον μαύρο βασιλιά.



Διάγραμμα 10.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πώς θα έφερνες τη βασίλισσα προς τον μαύρο βασιλιά;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Από το e4 μπορεί να κινηθεί στην τέταρτη γραμμή. Κοίτα τη συνεργασία με τον αξιωματικό.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

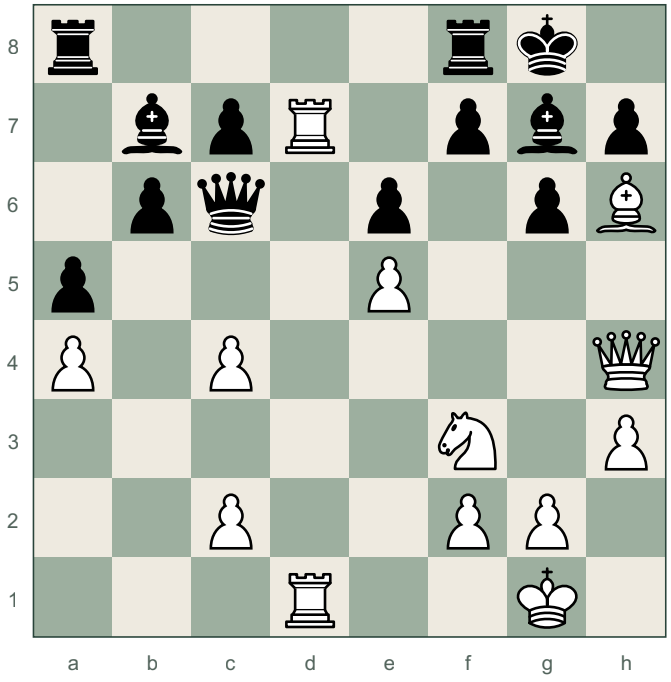
21.Qh4. Ο Σορτ προετοιμάζει Be3 και Bh6. Η βασίλισσα δεν επιτίθεται μόνη της: το σχέδιο φέρνει και αξιωματικό προς τα αμυντικά τετράγωνα.

21.Qh4 b6 22.Be3 Qc6 23.Bh6 Bh8

Η βασίλισσα φτάνει στο h4 και ο αξιωματικός στο h6. Ο μαύρος αξιωματικός υποχωρεί στο h8. Το πιόνι e5 περιορίζει την κίνηση των μαύρων κομματιών.

24.Rd8 Bb7 25.Rad1 Bg7 26.R8d7 Rf8

Οι δύο λευκοί πύργοι καταλαμβάνουν τη στήλη d και ο ένας φτάνει στην έβδομη γραμμή. Η μαύρη άμυνα έχει γίνει στενή. Τα Λευκά μπορούν να αλλάξουν έναν σημαντικό υπερασπιστή.



Διάγραμμα 10.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο μαύρο κομμάτι θα ήθελες να αφαιρέσεις κοντά στον βασιλιά;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Οι αξιωματικοί h6 και g7 μπορούν να αλλάξουν.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

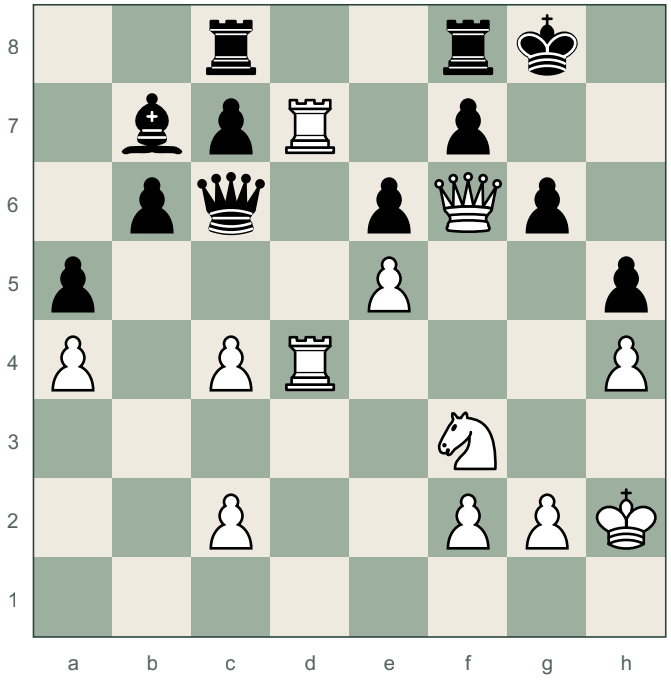
> ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ
>
> 27.Bxg7. Μετά το ...Kxg7 ο πύργος μετακινείται στο d4 και η βασίλισσα μπαίνει στο f6. Τα Λευκά περιορίζουν τις διαφυγές του βασιλιά.

27.Bxg7 Kxg7 28.R1d4 Rae8 29.Qf6+ Kg8

Με Bxg7 τα Λευκά αφαιρούν τον μαύρο αξιωματικό. Η βασίλισσα έρχεται στο f6 με σαχ και ο βασιλιάς επιστρέφει στο g8. Ο πύργος d4 μπορεί να βοηθήσει από την τέταρτη γραμμή.

30.h4 h5 31.Kh2 Rc8

Με h4 και ...h5 κλείνει η στήλη h. Ο Σορτ παίζει Kh2. Εφόσον τα Μαύρα δυσκολεύονται να δημιουργήσουν σαχ, ο λευκός βασιλιάς μπορεί να εξετάσει μια ασυνήθιστη διαδρομή.



Διάγραμμα 10.3 · Παίζουν τα λευκά

> ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ
>
> Παίζουν τα Λευκά. Ποιο κομμάτι δεν συμμετέχει ακόμη στην πίεση και μπορεί να πλησιάσει;
>
> **Μικρή βοήθεια**
>
> Εξέτασε τον βασιλιά h2. Μπορούν τα Μαύρα να του δώσουν σαχ αν πάει στο g3;

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 32.Kg3. Ο βασιλιάς συνεχίζει με Kf4 και Kg5. Το κλειστό πιόνι h5 και ο έλεγχος των κεντρικών τετραγώνων κάνουν τη διαδρομή δυνατή. Πριν μιμηθείς την ιδέα, έλεγξε τα αντίπαλα σαχ.

32.Kg3 Rce8 33.Kf4 Bc8 34.Kg5

Ο βασιλιάς φτάνει στο g5 μέσω g3 και f4. Το επόμενο σχέδιο είναι να υποστηρίξει την είσοδο της βασίλισσας γύρω από το g7. Τα Μαύρα εγκαταλείπουν πριν παιχτεί το ματ.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Η ασφάλεια του βασιλιά κρίνεται από πραγματικές απειλές.
- Ο περιορισμός του αντιπάλου σου δίνει χρόνο να βελτιώσεις και το τελευταίο κομμάτι.
- Μια νικηφόρα επίθεση μπορεί να απαιτεί προετοιμασία αντί για άμεση θυσία.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 34... των Μαύρων.

34...Qxf3 35.gxf3

Μια απελπισμένη αμυντική δυνατότητα μετά την τελευταία κίνηση: τα Μαύρα δίνουν τη βασίλισσα για τον ίππο f3. Δεν σώζει την παρτίδα. Δείχνει όμως γιατί δεν πρέπει να γράφουμε ότι κάθε συνέχεια καταλήγει ακριβώς στο ίδιο ματ.

Η καταγραφή Η καταγραφή τελειώνει στο 34.Kg5 με νίκη των Λευκών. Η εικόνα ενός ματ με τη βοήθεια του βασιλιά είναι η απειλή της θέσης, όχι τελική κίνηση που παίχτηκε στη σκακιέρα. [15]

ΠΑΡΤΙΔΑ 11 · 1400-1600 FIDE

Η επίθεση αρχίζει από τη δομή

Μπόμπι Φίσερ - Μπόρις Σπάσκι

Ρέικιαβικ, 23 Ιουλίου 1972 · 6η παρτίδα · Γκαμπί της Βασίλισσας, μέσω 1.c4

Η έκτη παρτίδα του ματς για το παγκόσμιο πρωτάθλημα δείχνει μια διαφορετική μορφή ομορφιάς. Ο Φίσερ αλλάζει τη δομή, κερδίζει χώρο και φέρνει τα βαριά κομμάτια του στη στήλη f. Η τελική θυσία ποιότητας έρχεται όταν η θέση είναι ήδη ώριμη. Αν κοιτάξεις μόνο τις τελευταίες κινήσεις, χάνεις το πιο διδακτικό μέρος.

1.c4 e6 2.Nf3 d5 3.d4 Nf6 4.Nc3 Be7 5.Bg5 O-O 6.e3 h6 7.Bh4 b6 8.cxd5 Nxd5 9.Bxe7 Qxe7 10.Nxd5 exd5

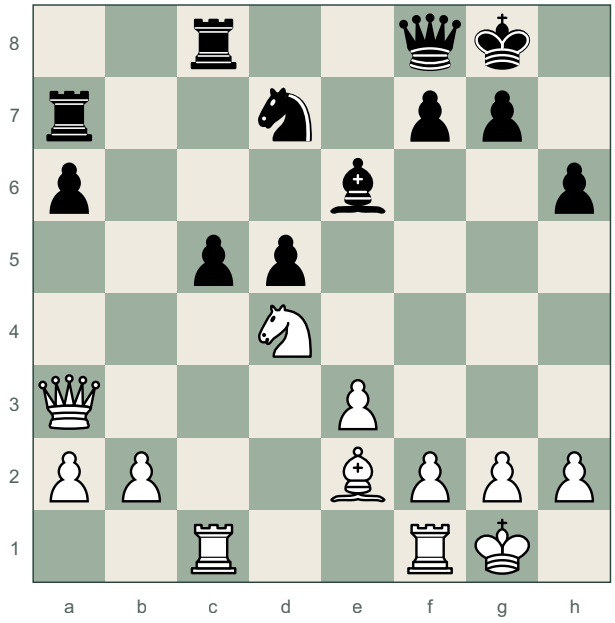
Με τις αλλαγές στο κέντρο σχηματίζεται μαύρο πιόνι στο d5. Τα Λευκά μπορούν να αναπτύξουν τους πύργους και να πιέσουν τη δομή χωρίς να κυνηγήσουν άμεσο ματ.

11.Rc1 Be6 12.Qa4 c5 13.Qa3 Rc8 14.Bb5 a6 15.dxc5 bxc5

Η βασίλισσα περνά από το a4 στο a3, ο αξιωματικός βγαίνει στο b5 και η αλλαγή στο c5 επηρεάζει τα μαύρα πιόνια. Κάθε ανταλλαγή αφήνει μια νέα θέση που πρέπει να αξιολογηθεί ξανά.

16.O-O Ra7 17.Be2 Nd7 18.Nd4 Qf8

Μετά το ροκέ και την υποχώρηση του αξιωματικού στο e2, ο ίππος έρχεται στο d4. Ο στόχος e6 μπορεί να αλλάξει τη μαύρη δομή γύρω από τον βασιλιά.



Διάγραμμα 11.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποια αλλαγή μετακινεί το πιόνι f7 και αλλάζει τη δομή;

> **Μικρή βοήθεια**
> Ο ίππος d4 μπορεί να πάρει τον αξιωματικό e6.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

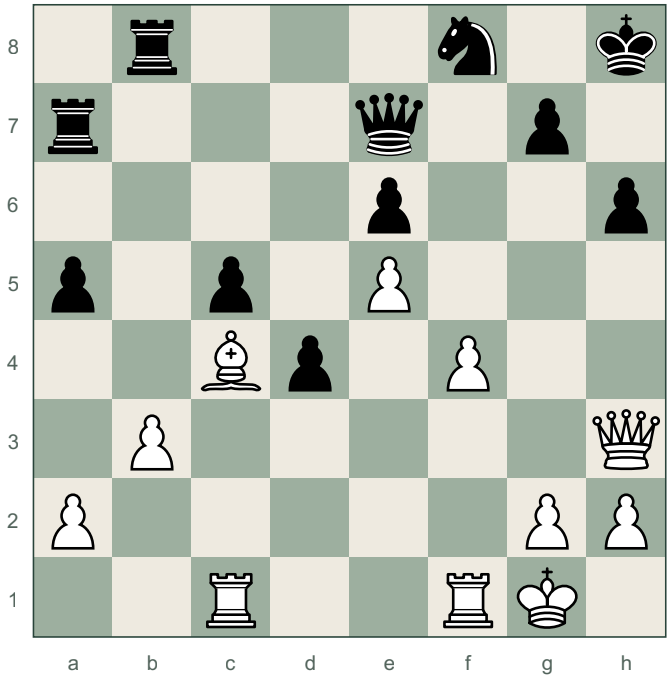
19.Nxe6 fxe6. Η αλλαγή από μόνη της δεν κερδίζει την παρτίδα. Δημιουργεί όμως στόχους και δίνει νόημα στην επόμενη προώθηση e4-f4.

19.Nxe6 fxe6 20.e4 d4 21.f4 Qe7

Η αλλαγή στο e6 αναγκάζει το πιόνι f7 να φύγει από τη στήλη του. Ο Φίσερ παίζει e4 και f4. Η πίεση προετοιμάζεται με πιόνια πριν μπουν οι πύργοι.

22.e5 Rb8 23.Bc4 Kh8 24.Qh3 Nf8 25.b3 a5

Το e5 κερδίζει χώρο και ο αξιωματικός στο c4 κοιτά το e6. Η βασίλισσα h3 πλησιάζει τον βασιλιά. Το b3 στηρίζει τον αξιωματικό και δίνει στη θέση σταθερότητα.



Διάγραμμα 11.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποια προώθηση ανοίγει γραμμή για τους πύργους;

Μικρή βοήθεια

Το πιόνι f4 μπορεί να έρθει σε επαφή με το e6.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

26.f5. Μετά το ...exf5 ο πύργος ξαναπαίρνει στο f5 και ο δεύτερος μπαίνει στη στήλη. Η επίθεση προκύπτει από τη δομή που έχει ήδη δημιουργηθεί.

26.f5 exf5 27.Rxf5 Nh7 28.Rcf1 Qd8 29.Qg3 Re7

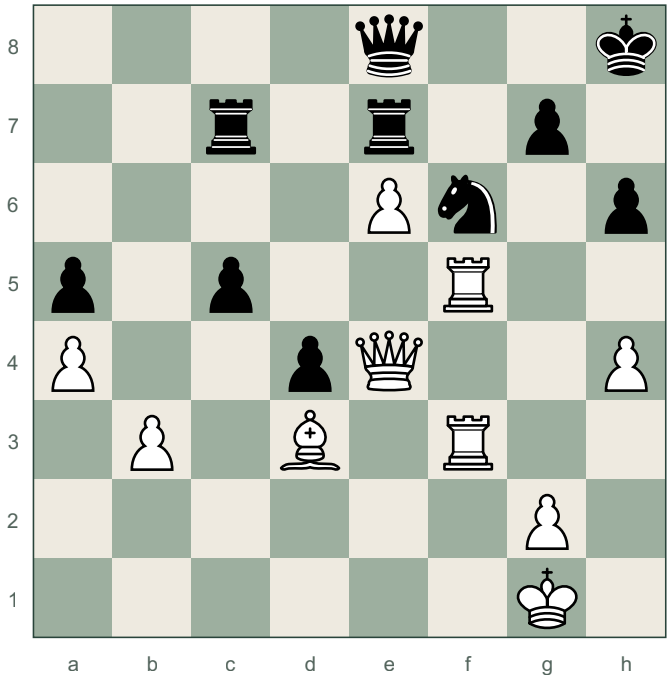
Το f5 ανοίγει τη στήλη f. Ο ένας πύργος ξαναπαίρνει στο f5 και ο δεύτερος έρχεται στο f1. Η βασίλισσα μετακινείται στο g3, προσθέτοντας πίεση.

30.h4 Rbb7 31.e6 Rbc7 32.Qe5 Qe8 33.a4 Qd8

Το πιόνι e6 περιορίζει τα Μαύρα και υποστηρίζει την επίθεση. Ο Φίσερ δεν βιάζεται: πριν από τη θυσία, βελτιώνει τη θέση και περιορίζει τις αντίπαλες απαντήσεις.

34.R1f2 Qe8 35.R2f3 Qd8 36.Bd3 Qe8 37.Qe4 Nf6

Οι πύργοι οργανώνονται στη στήλη f και ο αξιωματικός επιστρέφει στο d3. Με ...Nf6 τα Μαύρα βάζουν τον ίππο μπροστά στην επίθεση. Τα Λευκά μπορούν πλέον να τον αφαιρέσουν.



Διάγραμμα 11.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πώς αφαιρούν τον ίππο f6 που υπερασπίζεται τον βασιλιά;

Μικρή βοήθεια

Έχουν δύο πύργους στη στήλη f.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 38.Rxf6 gxf6 39.Rxf6. Ο πρώτος πύργος ανοίγει τη θέση και ο δεύτερος καταλαμβάνει το κρίσιμο τετράγωνο. Ο αξιωματικός και η βασίλισσα είναι αρκετά κοντά για να συνεχίσουν την επίθεση.

38.Rxf6 gxf6 39.Rxf6 Kg8 40.Bc4 Kh8 41.Qf4

Η θυσία Rxf6 ανοίγει τον βασιλιά. Ο άλλος πύργος φτάνει στο f6, ο αξιωματικός στο c4 και η βασίλισσα στο f4. Τα Μαύρα εγκαταλείπουν με αποφασιστική επίθεση εναντίον τους.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Κοίτα τι δομή αφήνει κάθε αλλαγή.
- Άνοιξε τη στήλη όταν έχεις κομμάτια έτοιμα να την καταλάβουν.
- Η υπομονετική βελτίωση μπορεί να κάνει μια θυσία πολύ πιο ισχυρή.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 41... των Μαύρων.

41...Qg8 42.Rf8

Αναλυτικό παράδειγμα μετά την εγκατάλειψη. Η είσοδος του πύργου στην όγδοη γραμμή δείχνει πόσο δύσκολη έχει γίνει η άμυνα. Το κεφάλαιο δεν ζητά να αποστηθίσεις το τέλος, αλλά να εξηγήσεις πώς άνοιξε η στήλη f.

Η καταγραφή Πρόκειται για την έκτη παρτίδα του ματς του 1972, όχι για την επίσης διάσημη πρώτη νίκη του Φίσερ στο ίδιο ματς. Τα στοιχεία προέρχονται από την καταγραφή της διοργάνωσης στη βάση παρτίδων. [16]

ΠΑΡΤΙΔΑ 12 · 1400-1600 FIDE

Ο βασιλιάς και ο πύργος προχωρούν μαζί

Χοσέ Ραούλ Καπαμπλάνκα - Σαβιέλι Ταρτακόβερ

Νέα Υόρκη, 23 Μαρτίου 1924 · Ολλανδική Άμυνα

Ο πύργος μπαίνει στην έβδομη γραμμή και ο βασιλιάς προχωρά για να τον βοηθήσει. Ο Καπαμπλάνκα επιτρέπει στον αντίπαλο να πάρει πιόνια με σαχ. Το μάθημα είναι να συγκρίνεις την αξία των πιονιών με τον χρόνο και τη δραστηριότητα των κομματιών.

1.d4 e6 2.Nf3 f5 3.c4 Nf6 4.Bg5 Be7 5.Nc3 O-O 6.e3 b6 7.Bd3 Bb7 8.O-O Qe8 9.Qe2 Ne4 10.Bxe7 Nxc3 11.bxc3 Qxe7

Οι αλλαγές αφήνουν διαφορετικές δομές στα δύο στρατόπεδα. Τα Λευκά διαθέτουν χώρο και τον αξιωματικό d3, ενώ τα Μαύρα θα αναζητήσουν δραστηριότητα στη στήλη f.

12.a4 Bxf3 13.Qxf3 Nc6 14.Rfb1 Rae8 15.Qh3 Rf6 16.f4 Na5 17.Qf3 d6 18.Re1 Qd7

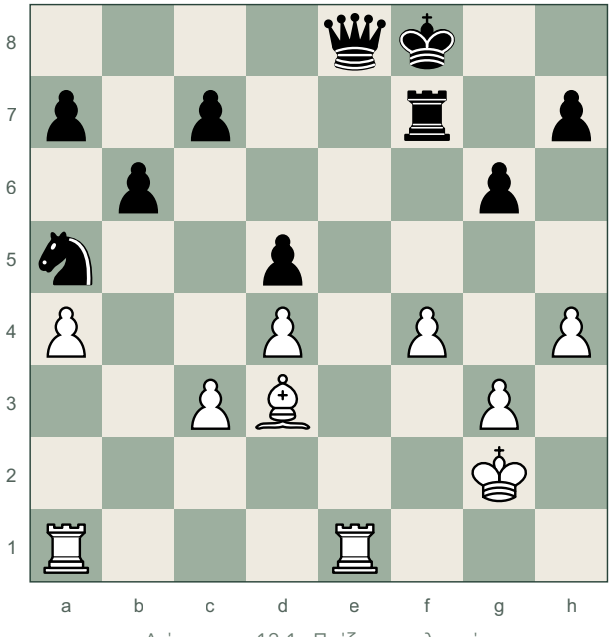
Η βασίλισσα μετακινείται μεταξύ f3 και h3, ενώ ο πύργος αλλάζει στήλη. Η θέση χρειάζεται προετοιμασία πριν από το άνοιγμα του κέντρου.

19.e4 fxe4 20.Qxe4 g6 21.g3 Kf8 22.Kg2 Rf7 23.h4 d5

Με e4 και f4 τα Λευκά διεκδικούν χώρο. Τα g3, Kg2 και h4 προετοιμάζουν δραστηριότητα στην πτέρυγα του βασιλιά. Οι βασίλισσες δεν έχουν ακόμη αλλάξει.

24.cxd5 exd5 25.Qxe8+ Qxe8

Το ...d5 ανοίγει το κέντρο και ακολουθούν αλλαγές στο e8. Τα Λευκά μπορούν να δεχθούν ένα φινάλε όπου ο πύργος και ο βασιλιάς τους θα αποκτήσουν ενεργές διαδρομές.



Διάγραμμα 12.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Μπορούν να ολοκληρώσουν την αλλαγή των βαριών κομματιών;

> **Μικρή βοήθεια**
> Ο πύργος e1 μπορεί να πάρει τη βασίλισσα e8.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

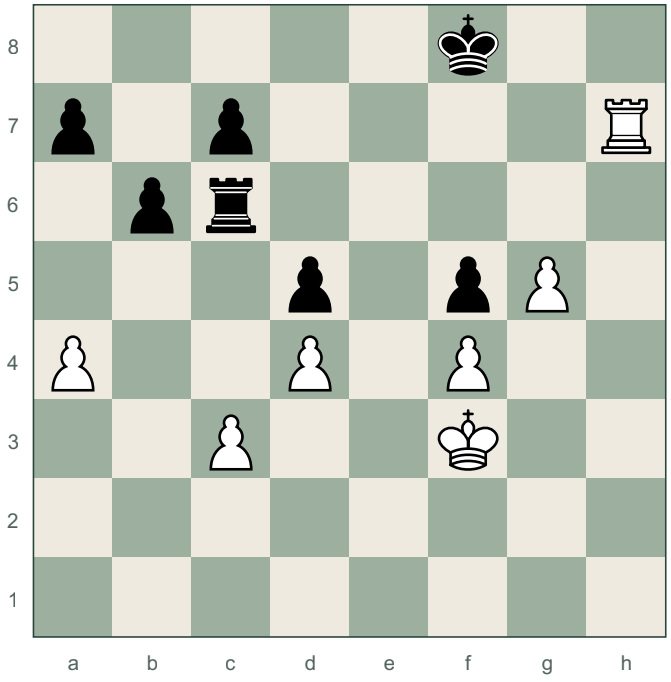
26.Rxe8+ Kxe8. Ακολουθεί φινάλε με έναν πύργο ανά πλευρά. Η προώθηση h5 θα ανοίξει τη στήλη h για ενεργό παιχνίδι.

26.Rxe8+ Kxe8 27.h5 Rf6 28.hxg6 hxg6 29.Rh1 Kf8

Μετά την αλλαγή των βασιλισσών και ενός ζεύγους πύργων, το h5 ανοίγει τη στήλη h. Ο λευκός πύργος έρχεται στο h1, έτοιμος να μπει στην έβδομη γραμμή.

30.Rh7 Rc6 31.g4 Nc4 32.g5 Ne3+ 33.Kf3 Nf5 34.Bxf5 gxf5

Ο πύργος φτάνει στο h7. Οι αλλαγές αξιωματικού και ίππου αφήνουν φινάλε πύργων. Τώρα η δραστηριότητα του βασιλιά γίνεται κεντρικό θέμα.



Διάγραμμα 12.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πώς μπορεί ο βασιλιάς να βοηθήσει τον πύργο h7;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Κοίτα το g3 και τη συνέχεια προς το h4.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

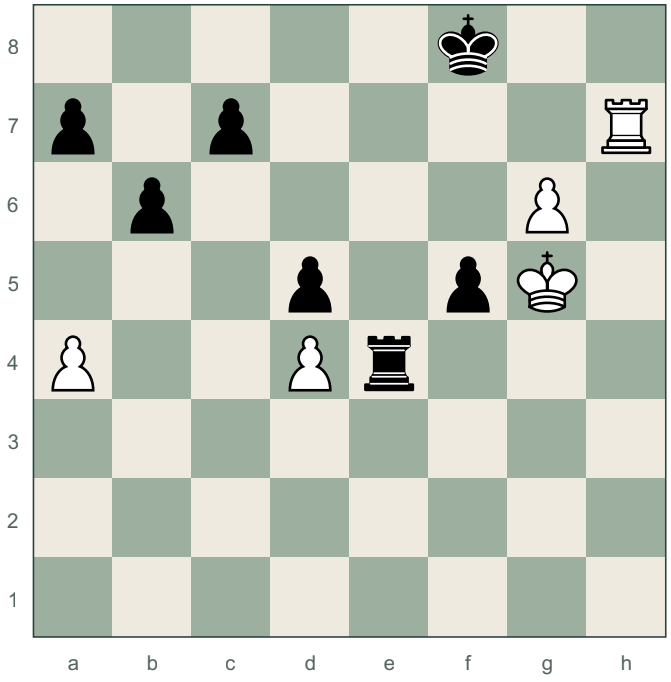
35.Kg3. Ο βασιλιάς ξεκινά ενεργή διαδρομή. Δεν χρειάζεται να βγάλεις συμπέρασμα ότι η θέση κερδίζει αναγκαστικά από εδώ: μελέτησε τις συγκεκριμένες αντιδράσεις του μαύρου πύργου.

35.Kg3 Rxc3+ 36.Kh4 Rf3

Ο βασιλιάς πηγαίνει στο g3 και, μετά το ...Rxc3+, στο h4. Ο Καπαμπλάνκα δέχεται απώλεια πιονιού για να κερδίσει ενεργή θέση. Αυτό χρειάζεται συγκεκριμένο υπολογισμό των σαχ.

37.g6 Rxf4+ 38.Kg5 Re4

Το g6 δημιουργεί προχωρημένο πιόνι. Ο μαύρος πύργος παίρνει άλλο πιόνι με σαχ στο f4 και ο λευκός βασιλιάς φτάνει στο g5. Η συνεργασία βασιλιά, πύργου και πιονιού έχει γίνει πολύ ισχυρή.



Διάγραμμα 12.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποια είσοδος του βασιλιά δημιουργεί συνεργασία με το πιόνι g6;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Ο βασιλιάς g5 μπορεί να πλησιάσει το f6.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ

39.Kf6. Ο βασιλιάς προστατεύει το προχωρημένο πιόνι και βοηθά την είσοδο του πύργου. Η άμυνα πρέπει πλέον να αντιμετωπίζει πολλές απειλές με έναν πύργο.

39.Kf6 Kg8 40.Rg7+ Kh8 41.Rxc7 Re8 42.Kxf5 Re4 43.Kf6 Rf4+ 44.Ke5 Rg4

Ο βασιλιάς εισχωρεί στο f6, ο πύργος παίρνει πιόνια στην έβδομη γραμμή και ο βασιλιάς ξαναβρίσκει καταφύγιο από τα σαχ. Το τεχνικό τέλος απαιτεί προσοχή, ακόμη και σε ευνοϊκή θέση.

45.g7+ Kg8 46.Rxa7 Rg1 47.Kxd5 Rc1 48.Kd6 Rc2 49.d5 Rc1 50.Rc7 Ra1 51.Kc6 Rxa4 52.d6

Το πιόνι g7 κρατά τον μαύρο βασιλιά απασχολημένο. Στην άλλη πλευρά, το πιόνι d φτάνει στο d6 με τη βοήθεια του λευκού βασιλιά. Τα Μαύρα εγκαταλείπουν.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Στο φινάλε ο βασιλιάς είναι ενεργό κομμάτι.
- Η έβδομη γραμμή αποκτά μεγαλύτερη δύναμη όταν υποστηρίζεται από βασιλιά και ελεύθερο πιόνι.
- Κάθε θυσία πιονιού χρειάζεται έλεγχο των σαχ και των αγώνων προαγωγής.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 52... των Μαύρων.

52...Rc4+ 53.Kxb6 Rb4+ 54.Kc5 Rg4 55.d7

Ενδεικτική συνέχεια μετά την εγκατάλειψη. Τα σαχ δεν σταματούν εύκολα την πρόοδο του πιονιού d. Ο λευκός βασιλιάς βρίσκει χρόνο για να το υποστηρίξει.

Η καταγραφή Η καταγραφή της παρτίδας τελειώνει στο 52.d6. Η ιδέα της ενεργητικής θυσίας πιονιών είναι διδακτική, αλλά δεν μετατρέπεται σε γενικό κανόνα ότι η δραστηριότητα κερδίζει πάντα. [17]

ΠΑΡΤΙΔΑ 13 · 1600-1800 FIDE

Η άμυνα αρχίζει με αντεπίθεση

Αλεξέι Σίροφ - Γιούντιτ Πόλγκαρ

Μπουένος Άιρες, 22 Οκτωβρίου 1994 · Σικελική Άμυνα, επίθεση Κέρες

Ο Σίροφ προχωρά τα πιόνια της πτέρυγας του βασιλιά, όμως η Πόλγκαρ δεν περιμένει την επίθεση. Απαντά με δικά της χτυπήματα στο κέντρο και στις δύο πτέρυγες. Ο μαύρος βασιλιάς θα μείνει για πολλή ώρα στο e8, χωρίς αυτό να αρκεί για να κερδίσουν τα Λευκά. Η κρίσιμη ερώτηση είναι ποιος δημιουργεί τις πιο άμεσες απειλές.

1.e4 c5 2.Nf3 e6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nc6 5.Nc3 d6

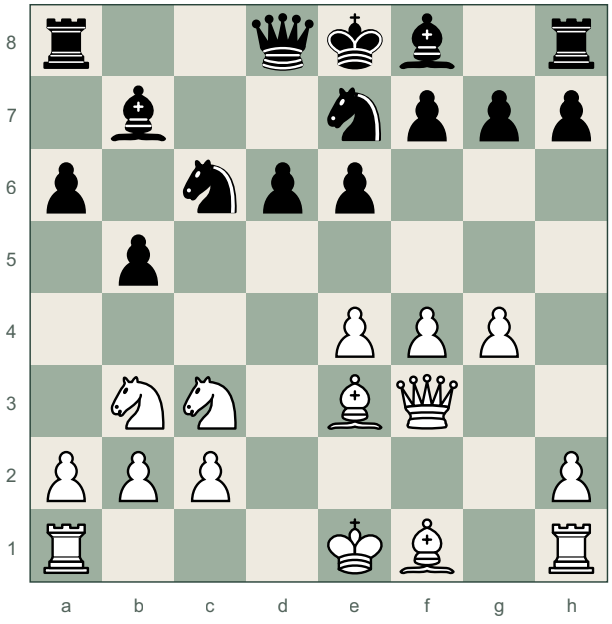
Τα Λευκά έχουν κεντρικό χώρο και οι δύο ίπποι τους αναπτύσσονται. Τα Μαύρα κρατούν ευέλικτη δομή με πιόνια στα d6 και e6. Η ασφάλεια του βασιλιά θα εξαρτηθεί από το άνοιγμα των γραμμών.

6.g4 a6 7.Be3 Nge7 8.Nb3 b5 9.f4 Bb7

Με g4 και f4 ο Σίροφ κερδίζει χώρο στην πτέρυγα του βασιλιά. Ο μαύρος αξιωματικός μπαίνει στο b7 και κοιτά τη μεγάλη διαγώνιο. Τα πιόνια που προχωρούν δημιουργούν στόχους και για τις δύο πλευρές.

10.Qf3

Το Qf3 υποστηρίζει την προώθηση και συγκεντρώνει λευκά κομμάτια κοντά στον βασιλιά. Τα Μαύρα πρέπει να αντιδράσουν πριν η επίθεση γίνει πιο εύκολη.



Διάγραμμα 13.1 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα. Πώς μπορούν να προκαλέσουν άμεση επαφή με τα λευκά πιόνια;

> **Μικρή βοήθεια**
> Κοίτα το πιόνι g7 και το λευκό f4.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ
>
> 10...g5. Η κίνηση προσφέρει πιόνι, αλλά ανοίγει δυνατότητες για ...Ne5 και ...b4 με χρόνο. Δεν είναι γενικός κανόνας άμυνας: πρέπει να δεις τις επιθέσεις που αποκτούν τα μαύρα κομμάτια.

10...g5 11.fxg5 Ne5 12.Qg2 b4

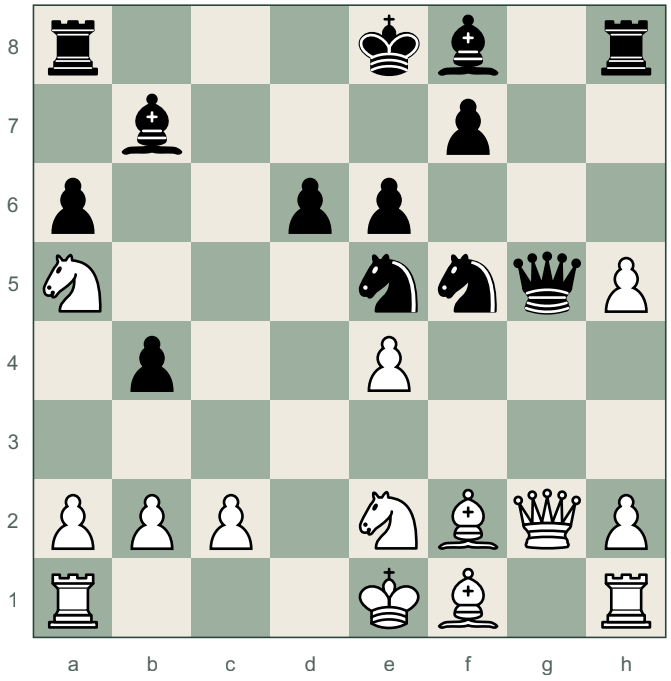
Το ...g5 προκαλεί άμεση επαφή με τα λευκά πιόνια. Με ...Ne5 η Πόλγκαρ κερδίζει χρόνο στη βασίλισσα και με ...b4 διώχνει τον ίππο c3. Η δραστηριότητα μετρά περισσότερο από την εμφάνιση της δομής.

13.Ne2 h5 14.gxh5 Nf5 15.Bf2 Qxg5

Το ...h5 ανοίγει νέες επαφές. Ο ίππος περνά στο f5 και η βασίλισσα παίρνει στο g5. Ο λευκός βασιλιάς παραμένει στο e1 και οι απειλές εναντίον του αρχίζουν να γίνονται συγκεκριμένες.

16.Na5

Ο λευκός ίππος φτάνει στο a5 και επιτίθεται στον αξιωματικό b7. Η άμεση υποχώρηση του αξιωματικού δεν είναι η μόνη επιλογή: υπάρχει ισχυρότερο χτύπημα στο κέντρο.



Διάγραμμα 13.2 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα. Αντί να σώσουν αμέσως τον αξιωματικό b7, τι μπορούν να απειλήσουν;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Ο ίππος f5 μπορεί να επιτεθεί στη βασίλισσα g2.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

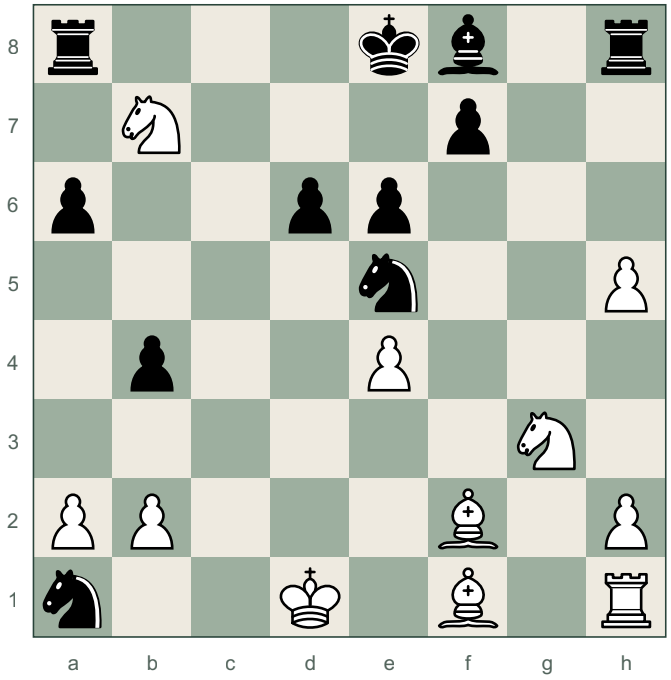
16...Ne3. Η απειλή στη βασίλισσα επιτρέπει στα Μαύρα να διατηρήσουν την πρωτοβουλία. Στη συνέχεια της παρτίδας, μετά την αλλαγή βασιλισσών, το ...Nxc2+ κερδίζει τον πύργο a1.

16...Ne3 17.Qg3 Qxg3 18.Nxg3 Nxc2+ 19.Kd1 Nxa1

Με ...Ne3 τα Μαύρα επιτίθενται στη βασίλισσα g2. Μετά την αλλαγή των βασιλισσών, ο ίππος μπαίνει στο c2 με σαχ και παίρνει τον πύργο a1. Ο λευκός βασιλιάς έχει χάσει το δικαίωμα του ροκέ.

20.Nxb7

Ο Σίροφ παίρνει τον αξιωματικό b7. Η Πόλγκαρ πρέπει να συνεχίσει δραστήρια, επειδή ο ίππος a1 βρίσκεται στην άκρη και χρειάζεται δρόμο επιστροφής.



Διάγραμμα 13.3 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα. Πώς ανοίγει δρόμος επιστροφής για τον ίππο a1;

Μικρή βοήθεια

Το πιόνι b4 μπορεί να τραβήξει το λευκό a2 μακριά από τη στήλη του.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ

20...b3 21.axb3 Nxb3. Ο ίππος επιστρέφει στο παιχνίδι και μπορεί να φτάσει στο c5. Η Πόλγκαρ συνδυάζει την τακτική είσοδο με σχέδιο εξόδου για το κομμάτι της.

20...b3 21.axb3 Nxb3 22.Kc2 Nc5 23.Nxc5 dxc5

Το ...b3 απομακρύνει το πιόνι a2. Ο ίππος βγαίνει από το a1 μέσω b3 στο c5 και αλλάζεται εκεί. Τα Μαύρα έχουν κερδίσει ποιότητα: πύργο αντί για ελαφρύ κομμάτι.

24.Be1 Nf3 25.Bc3 Nd4+ 26.Kd3 Bd6 27.Bg2 Be5 28.Kc4 Ke7 29.Ra1 Nc6

Ο άλλος μαύρος ίππος δραστηριοποιείται με ...Nf3 και ...Nd4+. Ακολουθούν ανάπτυξη του αξιωματικού, ενεργοποίηση του βασιλιά και ...Nc6. Τα Λευκά εγκαταλείπουν σε δυσμενή θέση, όχι επειδή έχει παιχτεί ματ.

0-1 · Νίκη των Μαύρων

Τι κρατάμε

- Όταν απειλείται ένα κομμάτι, έλεγξε αν έχεις ισχυρότερη ενδιάμεση απειλή.
- Η αντεπίθεση χρειάζεται συγκεκριμένους στόχους και χρόνο.
- Πριν στείλεις ίππο στην άκρη για υλικό, εξέτασε πώς θα επιστρέψει.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 30. των Λευκών.

30.Bf1 a5 31.Bxe5 Nxe5+ 32.Kc3 a4

Μια ενδεικτική συνέχεια μετά την εγκατάλειψη. Η αλλαγή αξιωματικών δεν εξαφανίζει το μαύρο πλεονέκτημα. Το πιόνι a προχωρά και τα Μαύρα διατηρούν τους δύο πύργους τους απέναντι σε πύργο και αξιωματικό.

Η καταγραφή Η παρτίδα προέρχεται από το τουρνουά του Μπουένος Άιρες του 1994. Το όνομά της δεν είναι τόσο καθιερωμένο όσο της «Αθάνατης», αλλά η σαφής αντεπίθεση τής δίνει θέση στη συλλογή. [18]

ΠΑΡΤΙΔΑ 14 · 1600-1800 FIDE

Η βασίλισσα μένει στην άκρη

Ντόναλντ Μπερν - Μπόμπι Φίσερ

Νέα Υόρκη, 17 Οκτωβρίου 1956 · Άμυνα Γκρίνφελντ, μέσω 1.Nf3

Ο δεκατριάχρονος Φίσερ αφήνει τη βασίλισσά του να παρθεί και ενεργοποιεί τα υπόλοιπα κομμάτια με διαδοχικά σαχ. Το δύσκολο σημείο δεν είναι να θαυμάσεις τη θυσία. Είναι να κρατήσεις λογαριασμό: ποια κομμάτια αλλάζουν, ποια απειλούνται και πότε ο επιτιθέμενος μπορεί να σταματήσει τα σαχ για να ξαναπάρει υλικό.

1.Nf3 Nf6 2.c4 g6 3.Nc3 Bg7 4.d4 O-O 5.Bf4 d5 6.Qb3 dxc4

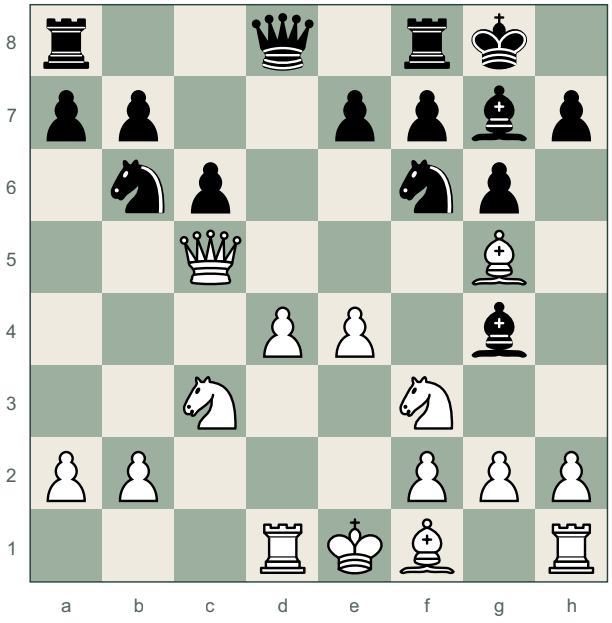
Τα Μαύρα κάνουν ροκέ και χτυπούν το κέντρο με ...d5. Τα Λευκά αναπτύσσουν τη βασίλισσα στο b3 και καθυστερούν το δικό τους ροκέ. Η διαφορά αυτή θα επηρεάσει τους συνδυασμούς.

7.Qxc4 c6 8.e4 Nbd7 9.Rd1 Nb6 10.Qc5 Bg4

Η λευκή βασίλισσα έχει ήδη κάνει αρκετές κινήσεις. Τα Μαύρα χρησιμοποιούν τις επιθέσεις πάνω της για να αναπτύξουν κομμάτια και να αυξήσουν την πίεση στο κέντρο.

11.Bg5

Το Bg5 φαίνεται φυσικό, όμως ο ίππος b6 διαθέτει μια επίθεση στη βασίλισσα c5 που συνδέεται με τη θέση του βασιλιά e1.



Διάγραμμα 14.1 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα. Ποια κίνηση του ίππου b6 κερδίζει χρόνο στη βασίλισσα;

> **Μικρή βοήθεια**
> Κοίτα το a4 και τη συνέχεια προς το c3.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

11...Na4. Η επίθεση στη βασίλισσα προετοιμάζει ...Nxc3 και πίεση στο κέντρο. Η κίνηση στην άκρη της σκακιέρας έχει συγκεκριμένο τακτικό σκοπό.

11...Na4 12.Qa3 Nxc3 13.bxc3 Nxe4 14.Bxe7 Qb6

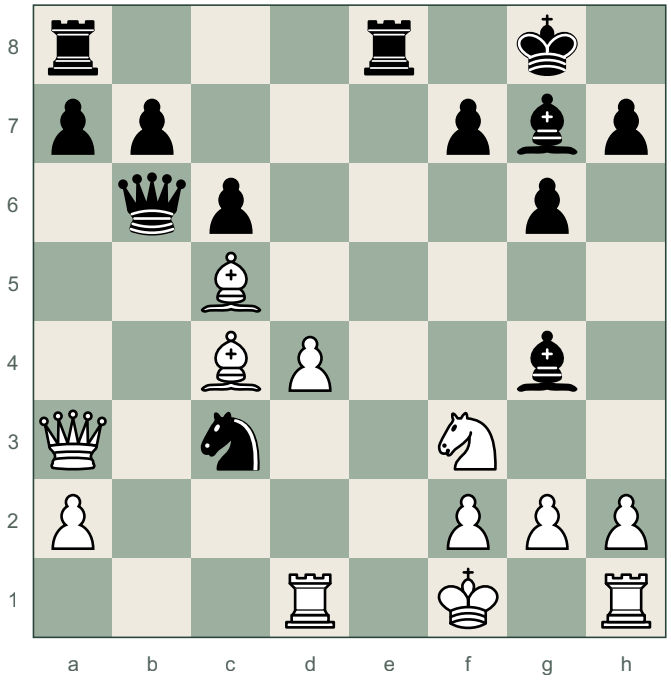
Με ...Na4 και ...Nxc3 τα Μαύρα αλλάζουν τον ίππο c3 και παίρνουν στο e4. Ο αξιωματικός g7 αποκτά μεγάλη διαγώνιο και η βασίλισσα έρχεται στο b6.

15.Bc4 Nxc3 16.Bc5 Rfe8+

Ο δεύτερος ίππος παίρνει στο c3 και ο πύργος φτάνει στο e8 με σαχ. Ο λευκός βασιλιάς πρέπει να μετακινηθεί. Τα μαύρα κομμάτια συνεργάζονται με σαφείς απειλές.

17.Kf1

Ο βασιλιάς πηγαίνει στο f1. Ο λευκός αξιωματικός c5 επιτίθεται στη βασίλισσα b6, αλλά τα Μαύρα μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον χρόνο για κάτι ισχυρότερο από μια υποχώρηση.



Διάγραμμα 14.2 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα. Μπορούν να αναπτύξουν τον αξιωματικό, αφήνοντας τη βασίλισσα να παρθεί;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Ο αξιωματικός g4 μπορεί να φτάσει στο e6.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

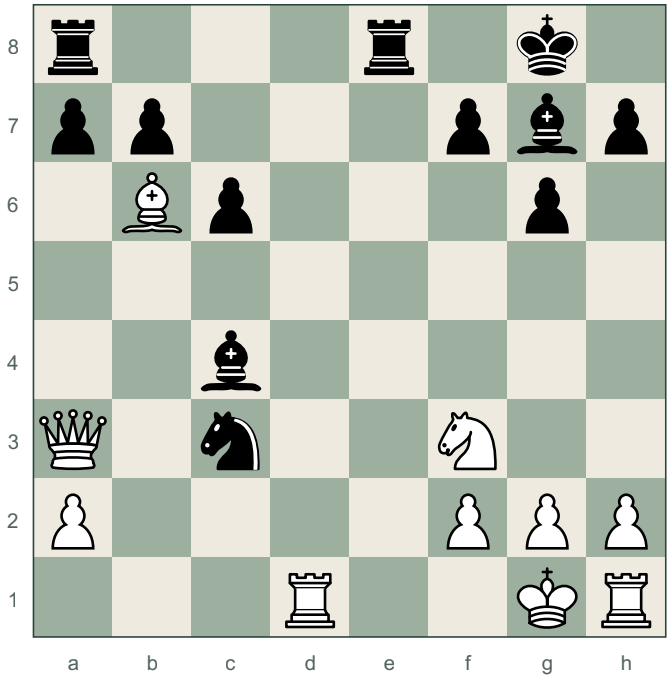
17...Be6. Μετά το 18.Bxb6 ακολουθεί ...Bxc4+ και μια σειρά σαχ του ίππου. Μην σταματήσεις την εκτίμηση στη χαμένη βασίλισσα: προχώρησε μέχρι να τελειώσουν οι αναγκαστικές κινήσεις.

17...Be6 18.Bxb6 Bxc4+ 19.Kg1 Ne2+

Με ...Be6 η βασίλισσα προσφέρεται. Ακολουθούν Bxb6, ...Bxc4+ και ...Ne2+. Τα σαχ δεν αφήνουν στον λευκό βασιλιά χρόνο να οργανώσει την άμυνά του.

20.Kf1 Nxd4+ 21.Kg1 Ne2+ 22.Kf1 Nc3+ 23.Kg1

Ο ίππος κινείται με σαχ μεταξύ e2, d4 και c3. Ο λευκός βασιλιάς πηγαινοέρχεται χωρίς χρόνο να οργανώσει άμυνα. Τώρα τα Μαύρα μπορούν να στραφούν ξανά στο υλικό.



Διάγραμμα 14.3 · Παίζουν τα μαύρα

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Μαύρα. Ποια απλή ανακατάληψη μπορούν πλέον να κάνουν;

Μικρή βοήθεια

Ο λευκός αξιωματικός βρίσκεται ακόμη στο b6.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ
>
> 23...axb6. Ο Φίσερ παίρνει τον αξιωματικό και συνεχίζει με ...Ra4. Ένα μεγάλο μέρος της δύναμης του συνδυασμού είναι ότι κερδίζει υλικό όταν τα σαχ έχουν ήδη περιορίσει τον αντίπαλο.

23...axb6 24.Qb4 Ra4 25.Qxb6 Nxd1 26.h3 Rxa2 27.Kh2 Nxf2

Το ...axb6 παίρνει τον αξιωματικό που είχε αιχμαλωτίσει τη βασίλισσα. Ακολουθούν ...Ra4 και ...Nxd1: πέφτει και ο λευκός πύργος d1. Μετά το ...Nxf2 τα Μαύρα έχουν συγκεντρώσει επαρκές υλικό και δραστηριότητα για τη βασίλισσα.

28.Re1 Rxe1 29.Qd8+ Bf8 30.Nxe1 Bd5 31.Nf3 Ne4 32.Qb8 b5

Οι αλλαγές αφαιρούν έναν πύργο από κάθε πλευρά. Ο μαύρος αξιωματικός δίνει ασφαλή άμυνα στο σαχ της βασίλισσας και τα κομμάτια του Φίσερ ανασυντάσσονται.

33.h4 h5 34.Ne5 Kg7 35.Kg1 Bc5+ 36.Kf1 Ng3+ 37.Ke1 Bb4+

Τα Μαύρα κερδίζουν χώρο με τα πιόνια και αρχίζουν να σπρώχνουν τον λευκό βασιλιά μακριά από την αρχική του θέση. Πύργος, αξιωματικοί και ίππος συνεργάζονται.

38.Kd1 Bb3+ 39.Kc1 Ne2+ 40.Kb1 Nc3+ 41.Kc1 Rc2#

Ο βασιλιάς φτάνει στο c1. Το ...Rc2# κλείνει την καταδίωξη με ματ. Η θυσία της βασίλισσας έχει καταλήξει σε μια θέση όπου η λευκή βασίλισσα δεν προλαβαίνει να βοηθήσει.

0-1 · Νίκη των Μαύρων

Τι κρατάμε

- Σύγκρινε το συνολικό αντάλλαγμα μετά το τέλος των αναγκαστικών κινήσεων.
- Οι επιθέσεις στη βασίλισσα μπορούν να αναπτύσσουν τα κομμάτια σου με χρόνο.
- Η θυσία απαιτεί έλεγχο και της άρνησής της, όχι μόνο της αποδοχής.

> ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ
>
> Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 18. των Λευκών.
>
> **18.Qxc3 Qxc5 19.dxc5 Bxc3 20.Bxe6 Rxe6**
>
> Τα Λευκά δεν είναι υποχρεωμένα να πάρουν τη βασίλισσα b6. Αυτή η διαφορετική σειρά αλλαγών καταλήγει σε ευνοϊκό φινάλε για τα Μαύρα. Η εικόνα είναι πολύ λιγότερο θεαματική, αλλά είναι απαραίτητη για να καταλάβουμε τη θυσία.

Η καταγραφή Ο αντίπαλος ήταν ο Ντόναλντ Μπερν, όχι ο αδελφός του Ρόμπερτ. Ο Hans Kmoch τη χαρακτήρισε «Game of the Century» στο Chess Review του Δεκεμβρίου 1956, στο πλαίσιο της συζήτησης για νεαρά ταλέντα. Η αρχική σειρά κινήσεων ακολουθεί την καταγραφή που παραθέτει ο Edward Winter. [19]

ΠΑΡΤΙΔΑ 15 · 1600-1800 FIDE

Κερδίζοντας χώρο για το επόμενο σχέδιο

Ανατόλι Κάρποβ - Βόλφγκανγκ Ούντσικερ

Νίκαια, 18 Ιουνίου 1974 · Ολυμπιάδα · Ισπανική Παρτίδα

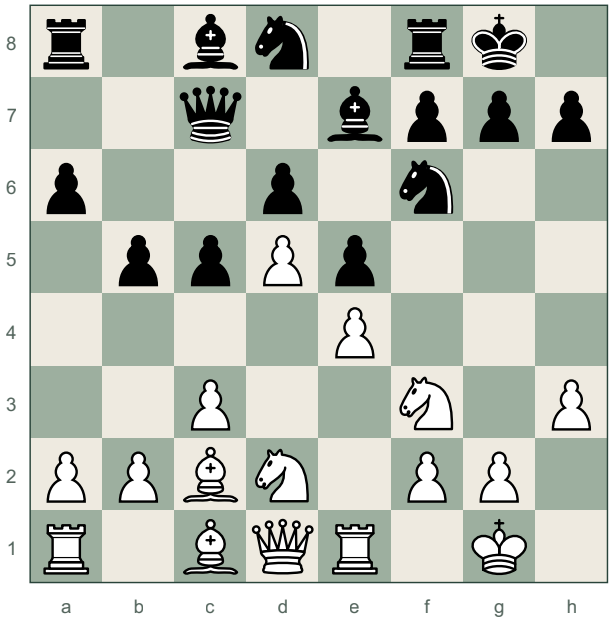
Εδώ η ομορφιά βρίσκεται στην υπομονή. Ο Κάρποβ κερδίζει χώρο στην πτέρυγα της βασίλισσας, ελέγχει τη στήλη a και βελτιώνει τα κομμάτια του. Έπειτα αλλάζει πλευρά επίθεσης. Ο αξιωματικός που θα σταθεί στο a7 δεν απειλεί αμέσως ματ. Απλώς δυσκολεύει τη συνεργασία των αντίπαλων πύργων και αφήνει στα Λευκά περισσότερο χρόνο για το επόμενο σχέδιο.

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Nf6 5.O-O Be7 6.Re1 b5 7.Bb3 d6 8.c3 O-O 9.h3 Na5

Οι δύο πλευρές ολοκληρώνουν το ροκέ και σχηματίζεται η γνώριμη θέση της κλειστής Ισπανικής. Ο λευκός αξιωματικός κρατά τη διαγώνιο a2-g8 και το κέντρο παραμένει ευέλικτο.

10.Bc2 c5 11.d4 Qc7 12.Nbd2 Nc6 13.d5 Nd8

Το d5 κλείνει το κέντρο. Ο μαύρος ίππος υποχωρεί στο d8. Όταν το κέντρο είναι κλειστό, υπάρχει συχνά χρόνος για προετοιμασία στις πτέρυγες.



Διάγραμμα 15.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πώς θα άνοιγες χώρο στην πτέρυγα της βασίλισσας;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Το πιόνι a2 μπορεί να έρθει σε επαφή με το b5.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

14.a4. Η προώθηση ακολουθείται από axb5 και b4. Ο Κάρποβ δημιουργεί χώρο και μια στήλη όπου μπορεί να οργανώσει πίεση.

14.a4 Rb8 15.axb5 axb5 16.b4 Nb7 17.Nf1 Bd7

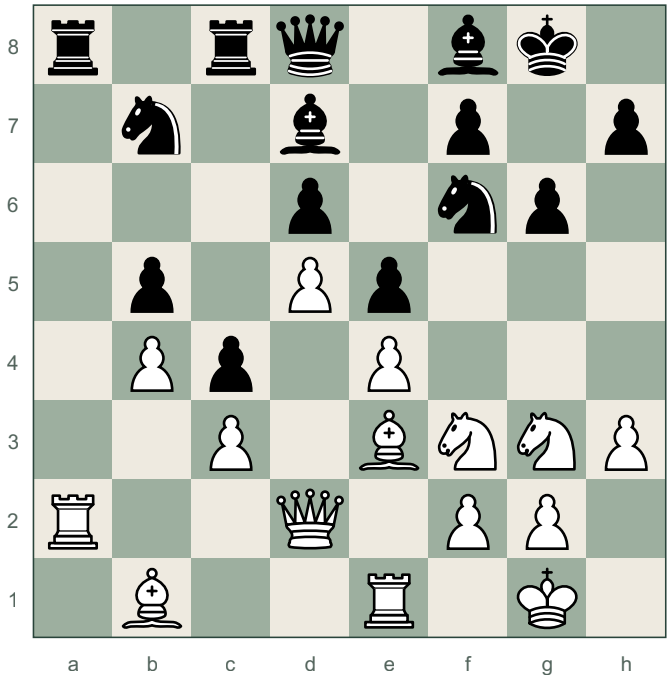
Με a4, axb5 και b4 τα Λευκά δημιουργούν χώρο και ανοίγουν τη στήλη a. Ο ίππος επιστρέφει μέσω f1 για να βρει καλύτερη θέση.

18.Be3 Ra8 19.Qd2 Rfc8 20.Bd3 g6 21.Ng3 Bf8

Τα Λευκά αναπτύσσουν τον αξιωματικό στο e3, τη βασίλισσα στο d2 και τον ίππο στο g3. Οι κινήσεις υπηρετούν περισσότερα από ένα σχέδια, γι' αυτό η θέση μένει ευέλικτη.

22.Ra2 c4 23.Bb1 Qd8

Ο πύργος σηκώνεται στο a2 και το ...c4 διώχνει τον αξιωματικό d3 στο b1. Το πιόνι φεύγει από το c5 και ανοίγει τη διαδρομή του αξιωματικού e3 προς το a7.



Διάγραμμα 15.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πού μπορεί να σταθεί ο αξιωματικός e3 ώστε να δυσκολέψει τη συνεργασία των μαύρων πύργων;

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Έλεγξε τη διαγώνιο e3-d4-c5-b6-a7 και τη στήριξη από τον πύργο a2.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

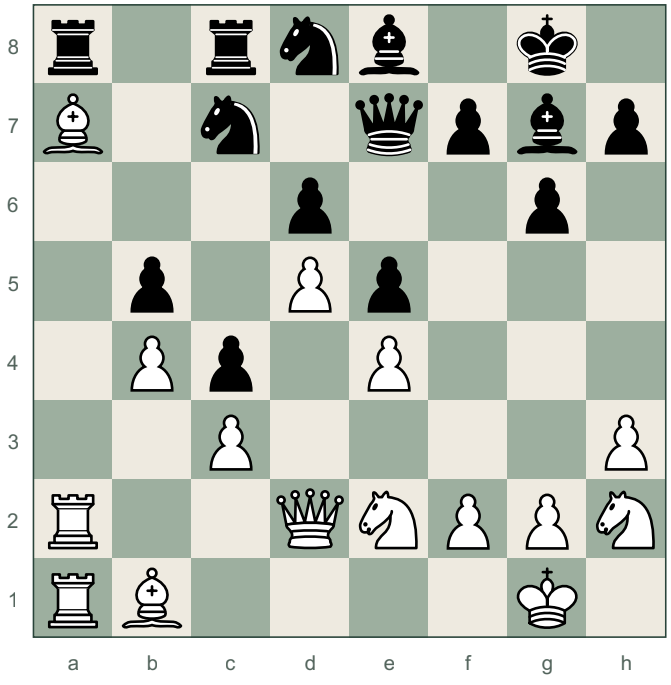
> ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ
>
> 24.Ba7. Ο αξιωματικός παρεμβάλλεται στη στήλη a, απέναντι στον μαύρο πύργο a8. Η λήψη του κοστίζει ποιότητα. Το κέρδος είναι περιορισμός και δυνατότητα να βελτιωθεί η υπόλοιπη θέση, όχι άμεσο ματ.

24.Ba7 Ne8 25.Bc2 Nc7 26.Rea1 Qe7

Ο αξιωματικός φτάνει στο a7. Τα Μαύρα δεν μπορούν απλώς να τον πάρουν με τον πύργο a8, επειδή ο πύργος a2 θα ξαναπάρει και θα κερδίσει ποιότητα. Ο άλλος λευκός πύργος έρχεται στο a1 και η πίεση στη στήλη αυξάνεται.

27.Bb1 Be8 28.Ne2 Nd8 29.Nh2 Bg7

Ο αξιωματικός επιστρέφει στο b1 και οι ίπποι ανασυντάσσονται. Το Nh2 αφήνει ελεύθερο το f3 και προετοιμάζει νέες διαδρομές. Η στήλη a παραμένει δεσμευμένη από την παρουσία του αξιωματικού a7.



Διάγραμμα 15.3 · Παίζουν τα λευκά

> ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ
>
> Παίζουν τα Λευκά. Με την πίεση στη στήλη a σταθερή, πού μπορούν να ανοίξουν δεύτερο μέτωπο;
>
> **Μικρή βοήθεια**
>
> Κοίτα την επαφή του πιονιού f2 με το μαύρο e5.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ

30.f4. Η προώθηση δημιουργεί νέα προβλήματα στην πτέρυγα του βασιλιά. Μετά το ...f6 ο Κάρποβ παίζει f5 και συνεχίζει τη μεταφορά κομματιών προς τα δεξιά.

30.f4 f6 31.f5 g5 32.Bc2 Bf7 33.Ng3 Nb7

Με f4 και f5 τα Λευκά κερδίζουν χώρο στην άλλη πτέρυγα. Το ...g5 κλείνει επιπλέον γραμμές, αλλά δημιουργεί τετράγωνα για τα λευκά κομμάτια. Ο ίππος επιστρέφει στο g3.

34.Bd1 h6 35.Bh5 Qe8 36.Qd1 Nd8 37.Ra3 Kf8

Ο αξιωματικός περνά μέσω d1 στο h5 και ο πύργος μετακινείται στο a3. Τα Λευκά προετοιμάζουν μεταφορές κομματιών, ενώ τα Μαύρα διαθέτουν λίγο χώρο.

38.R1a2 Kg8 39.Ng4 Kf8 40.Ne3 Kg8 41.Bxf7+ Nxf7

Ο δεύτερος πύργος έρχεται στο a2. Ο ίππος περνά από το g4 στο e3 και ο αξιωματικός αλλάζεται στο f7. Η τελική επίθεση προκύπτει από τη συσσώρευση ενεργών κομματιών.

42.Qh5 Nd8 43.Qg6 Kf8 44.Nh5

Η βασίλισσα φτάνει στο g6 και ο ίππος στο h5. Η πίεση στο g7 και γύρω από τον βασιλιά έχει γίνει πολύ ισχυρή. Τα Μαύρα εγκαταλείπουν. Το Ba7 ήταν μέρος της προετοιμασίας, όχι άμεση απόδειξη νίκης.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Σε κλειστό κέντρο, βελτίωσε το χειρότερο κομμάτι σου.
- Ο περιορισμός έχει αξία όταν σου δίνει χρόνο για συγκεκριμένο επόμενο σχέδιο.
- Μια δεύτερη περιοχή πίεσης μπορεί να υπερφορτώσει μια ήδη στριμωγμένη άμυνα.

ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ

Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 24... των Μαύρων.

24...Rxa7 25.Rxa7

Η άμεση λήψη του αξιωματικού στο a7 δίνει στα Λευκά πύργο για αξιωματικό. Αυτό εξηγεί γιατί το κομμάτι μπορεί να σταθεί τόσο κοντά στους αντίπαλους πύργους. Δεν αποδεικνύει από μόνο του ότι κάθε άλλη άμυνα χάνει.

Η καταγραφή Η παρτίδα παίχτηκε στον τέταρτο γύρο του τελικού Α της Ολυμπιάδας, στις 18 Ιουνίου. Διορθώνουμε την ημερομηνία και τον γύρο της βάσης βάσει του προγράμματος στο OlimpBase. Για τις κινήσεις χρησιμοποιήθηκε και η δημοσιευμένη μετάφραση σχολίων του Κάρποβ. [20] [21]

ΠΑΡΤΙΔΑ 16 · 1600-1800 FIDE

Ο συνδυασμός που αλλάζει όλη τη σκακιέρα

Γκάρι Κασπάροβ - Βεσελίν Τοπάλοβ

Βάικ ααν Ζέε, 20 Ιανουαρίου 1999 · Άμυνα Πιρτς

Ο μαύρος βασιλιάς θα ταξιδέψει από την έβδομη γραμμή ως την πρώτη. Χώρισε τον συνδυασμό σε στάδια: άνοιγμα γραμμών, είσοδο του δεύτερου πύργου, σαχ από μακριά και επιστροφή στο υλικό. Η ομορφιά της παρτίδας δεν χάνεται αν χρειαστείς σκακιέρα και αρκετές επιστροφές.

1.e4 d6 2.d4 Nf6 3.Nc3 g6 4.Be3 Bg7 5.Qd2 c6 6.f3 b5 7.Nge2 Nbd7 8.Bh6 Bxh6 9.Qxh6 Bb7 10.a3 e5

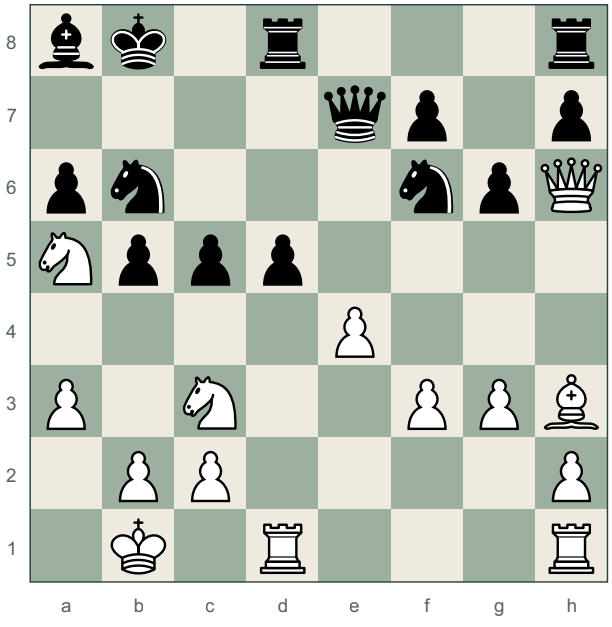
Τα Λευκά κερδίζουν χώρο και αλλάζουν τον αξιωματικό g7. Τα Μαύρα οργανώνουν παιχνίδι στην πτέρυγα της βασίλισσας. Η θέση δεν υπόσχεται ακόμη αναγκαστική επίθεση για κάποια πλευρά.

11.O-O-O Qe7 12.Kb1 a6 13.Nc1 O-O-O 14.Nb3 exd4 15.Rxd4 c5

Και οι δύο βασιλιάδες κάνουν μεγάλο ροκέ. Μετά τις αλλαγές στο d4 ο λευκός πύργος βγαίνει προσωρινά στο κέντρο. Το ...c5 τον διώχνει και αλλάζει τις διαθέσιμες γραμμές.

16.Rd1 Nb6 17.g3 Kb8 18.Na5 Ba8 19.Bh3 d5

Ο λευκός ίππος βρίσκεται στο a5 και ο αξιωματικός στο h3. Το ...d5 ανοίγει το κέντρο. Κοίτα τη διαγώνιο h3-c8 και τη δυνατότητα να μπουν οι πύργοι από τη στήλη e.



Διάγραμμα 16.1 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 1 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Ποιο σαχ ενεργοποιεί τη βασίλισσα και απομακρύνει τον βασιλιά από το b8;

> **Μικρή βοήθεια**
> Η βασίλισσα h6 μπορεί να φτάσει στο f4.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 1 · Η ΙΔΕΑ

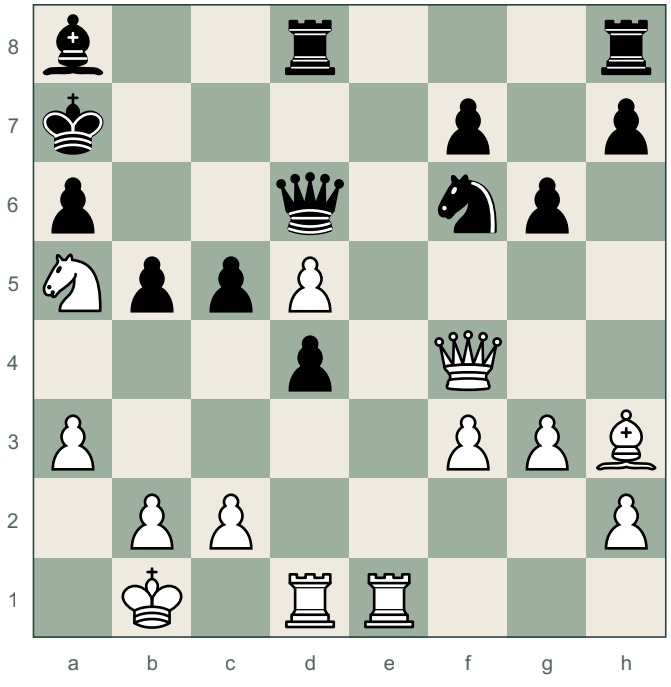
20.Qf4+. Μετά το ...Ka7 ακολουθεί Rhe1. Το σαχ και η ανάπτυξη του δεύτερου πύργου προετοιμάζουν τη θέση όπου θα εμφανιστεί η θυσία.

20.Qf4+ Ka7 21.Rhe1 d4

Το Qf4+ αναγκάζει τον βασιλιά να μετακινηθεί και το Rhe1 φέρνει τον δεύτερο πύργο στο κέντρο. Τα Μαύρα προωθούν το πιόνι d. Η θέση χρειάζεται ακριβή υπολογισμό, όχι γενική διαβεβαίωση ότι «όλα επιτίθενται».

22.Nd5 Nbxd5 23.exd5 Qd6

Με Nd5 και exd5 τα Λευκά αλλάζουν έναν ίππο και ανοίγουν τη στήλη e. Η βασίλισσα d6 και ο βασιλιάς a7 βρίσκονται σε τετράγωνα που θα συνδεθούν με τον συνδυασμό.



Διάγραμμα 16.2 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 2 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Βρες τη διάσημη προσφορά και εξήγησε ποια γραμμή θέλει να χρησιμοποιήσει ο δεύτερος πύργος.

> **Μικρή βοήθεια**
>
> Ο πύργος d1 μπορεί να πάρει το πιόνι d4.

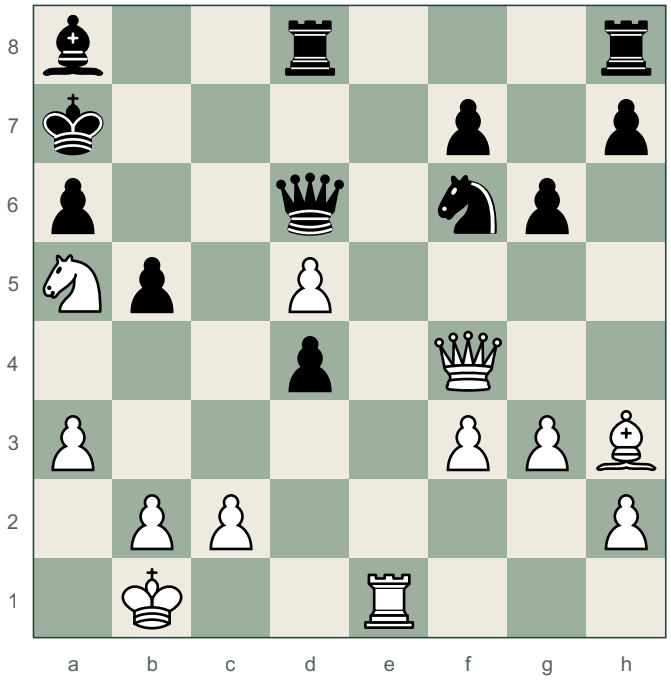
Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 2 · Η ΙΔΕΑ

24.Rxd4. Μετά το ...cxd4 ο δεύτερος πύργος θα μπει στο e7 με σαχ. Το να βρεις την πρώτη κίνηση είναι μόνο η αρχή: χρειάζεται να ελέγξεις τόσο την αποδοχή όσο και την άρνηση της θυσίας.

24.Rxd4 cxd4

Το 24.Rxd4 είναι η διάσημη θυσία. Ο Τοπάλοβ την αποδέχεται με ...cxd4. Η άρνηση με ...Rhg8 είναι ουσιαστική αμυντική δυνατότητα, γι' αυτό δεν παρουσιάζουμε την αρχική θυσία ως αναγκαστική νίκη εναντίον κάθε απάντησης.



Διάγραμμα 16.3 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 3 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Πώς συμμετέχει αμέσως ο δεύτερος πύργος;

Μικρή βοήθεια

Η στήλη e είναι ανοιχτή. Κοίτα την έβδομη γραμμή.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

ΣΤΑΣΗ 3 · Η ΙΔΕΑ

25.Re7+ Kb6 26.Qxd4+. Τα Λευκά προσφέρουν και τον δεύτερο πύργο, ενώ φέρνουν τη βασίλισσα στο κέντρο. Στην παρτίδα ο βασιλιάς παίρνει τον ίππο a5 και ακολουθεί b4+.

25.Re7+ Kb6 26.Qxd4+ Kxa5 27.b4+ Ka4

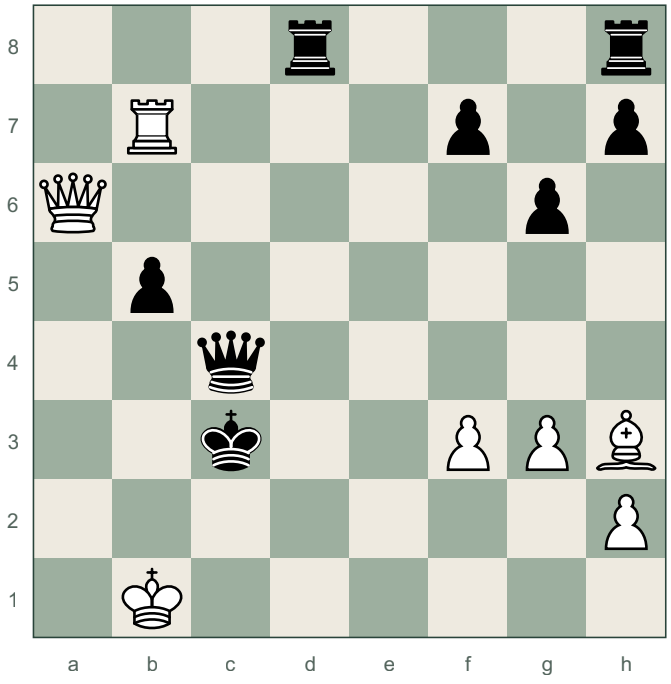
Ο δεύτερος πύργος μπαίνει στο e7 με σαχ. Η βασίλισσα παίρνει στο d4 και ο βασιλιάς παίρνει τον ίππο a5. Το b4+ τον σπρώχνει στο a4. Τα Λευκά έχουν δώσει πολύ υλικό και πρέπει να συνεχίσουν συγκεκριμένα.

28.Qc3 Qxd5 29.Ra7 Bb7 30.Rxb7 Qc4

Το Qc3 δημιουργεί απειλές γύρω από τον βασιλιά και ο πύργος μεταφέρεται στο a7. Μετά το ...Bb7 ο πύργος παίρνει τον αξιωματικό. Δεν είναι όλες οι δυνατές κινήσεις σαχ: χρειάζεται να καταλάβεις και τις απειλές.

31.Qxf6 Kxa3 32.Qxa6+ Kxb4 33.c3+ Kxc3

Η βασίλισσα παίρνει τον ίππο f6 και το πιόνι a6. Ο μαύρος βασιλιάς καταλήγει στο c3 μετά το c3+. Η θέση έχει αλλάξει εντελώς, αλλά η αρχή του ελέγχου παραμένει ίδια: εξέτασε όλα τα σαχ.



Διάγραμμα 16.4 · Παίζουν τα λευκά

ΣΤΑΣΗ 4 · ΣΚΕΨΟΥ

Παίζουν τα Λευκά. Από ποιο μακρινό τετράγωνο μπορεί η βασίλισσα a6 να δώσει σαχ;

> **Μικρή βοήθεια**
> Κοίτα τη διαγώνιο a1-b2-c3.

Η απάντηση στην επόμενη σελίδα.

> ΣΤΑΣΗ 4 · Η ΙΔΕΑ
>
> 34.Qa1+. Η βασίλισσα χρησιμοποιεί όλη τη σκακιέρα. Μετά το ...Kd2 ακολουθεί Qb2+, που φέρνει τον βασιλιά ακόμη πιο κοντά στην πρώτη γραμμή.

34.Qa1+ Kd2 35.Qb2+ Kd1 36.Bf1 Rd2 37.Rd7 Rxd7

Με Qa1+ η βασίλισσα δίνει σαχ από μεγάλη απόσταση. Μετά το Qb2+ ο βασιλιάς φτάνει στο d1. Το Bf1 ενεργοποιεί τον αξιωματικό και το Rd7 στρέφει την επίθεση σε νέο τακτικό κέρδος.

38.Bxc4 bxc4 39.Qxh8 Rd3

Μετά την αλλαγή των πύργων στο d7, ο αξιωματικός παίρνει τη μαύρη βασίλισσα c4. Το ...bxc4 επιτρέπει Qxh8. Το υλικό αλλάζει ξανά και προκύπτει νέο τεχνικό στάδιο.

40.Qa8 c3 41.Qa4+ Ke1 42.f4 f5 43.Kc1 Rd2 44.Qa7

Ο Κασπάροβ συντονίζει βασίλισσα και βασιλιά, προωθεί το f4 και τελικά παίζει Qa7. Τα Μαύρα εγκαταλείπουν. Ο συνδυασμός δεν τελείωσε με ματ αλλά με ευνοϊκή θέση βασίλισσας εναντίον πύργου.

1-0 · Νίκη των Λευκών

Τι κρατάμε

- Χώρισε έναν μεγάλο συνδυασμό σε μικρές θέσεις με συγκεκριμένο στόχο.
- Σε κάθε θυσία, έλεγξε αν ο αντίπαλος μπορεί να την αρνηθεί.
- Όταν τελειώσουν τα σαχ, μέτρησε ξανά το υλικό και τις απειλές από την αρχή.

> ΕΝΑ ΒΗΜΑ ΠΑΡΑΠΕΡΑ · ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟ
>
> Αναλυτική συνέχεια από τη θέση πριν από 24... των Μαύρων.
>
> **24...Rhg8 25.Qxd6 Rxd6**
>
> Η άρνηση της θυσίας αλλάζει τον χαρακτήρα της παρτίδας. Ο έλεγχος με Stockfish δεν δίνει στα Λευκά την αναγκαστική νίκη που θα υπέθετε κανείς βλέποντας μόνο την ιστορική συνέχεια. Η αξία της παρτίδας παραμένει η εξαιρετική δημιουργία πάνω στη σκακιέρα.

Η καταγραφή Η παρτίδα είναι γνωστή ως «Αθάνατη του Κασπάροβ». Η βαθύτερη ανάλυσή της ξεπερνά τις απαιτήσεις του βιβλίου. Εδώ δίνεται μια καθοδηγούμενη ανάγνωση της πραγματικής συνέχειας, με τη βασική εναλλακτική άμυνα δηλωμένη. [6]

ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΡΤΙΔΑ

Δοκίμασε όσα κατάλαβες

Επίστρεψε σε ένα διάγραμμα από κάθε ενότητα, χωρίς να διαβάσεις αμέσως την απάντηση. Ο σκοπός είναι να περιγράψεις τη θέση καλύτερα από την πρώτη φορά. Δεν βαθμολογούμε την απομνημόνευση.

Ανάπτυξη και συνεργασία

Στην παρτίδα της Όπερας, εξήγησε γιατί ο δεύτερος πύργος είναι χρήσιμος μετά τη θυσία του πρώτου. Ποια γραμμή άνοιξε;

Θυσία και άμυνα

Στην παρτίδα του Κάρλσεν, σύγκρινε την αποδοχή της θυσίας με το ...Rfe8. Τι κερδίζει η άμυνα κρατώντας κλειστή τη διαγώνιο του βασιλιά;

Σχέδιο και δραστηριότητα

Στον Καπαμπλάνκα του 1924, περιέγραψε πώς συνεργάζονται βασιλιάς, πύργος και ελεύθερο πιόνι. Ποια σαχ πρέπει να ελεγχθούν πριν προχωρήσει ο βασιλιάς;

Περιορισμός και δεύτερη απειλή

Στον Κάρποβ, εξήγησε τι προσφέρει το Ba7 και γιατί αργότερα έχει νόημα το f4. Ποια προβλήματα πρέπει να αντιμετωπίζουν τα Μαύρα ταυτόχρονα;

Για τη δεύτερη έκδοση

Το πιο χρήσιμο επόμενο βήμα είναι ανάγνωση των κεφαλαίων από παίκτες διαφορετικής εμπειρίας και επιμέλεια από σκακιστή με διδακτική εμπειρία. Θα καταγράψουμε πού σταματά η κατανόηση, ποιες υποδείξεις βοηθούν και ποια κεφάλαια χρειάζονται περισσότερα ενδιάμεσα διαγράμματα.

Οι ενδείξεις επιπέδου μπορούν να αλλάξουν με βάση αυτή τη δοκιμή. Έτσι η κλιμάκωση θα στηρίζεται σταδιακά σε παρατήρηση και όχι μόνο σε συγγραφική εκτίμηση.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΣΗ · 1/3

Πηγές

[1] The Mammoth Book of the World's Greatest Chess Games

Hachette / Robinson, έκδοση 2021. Συλλογή 145 παρτίδων.

https://www.hachette.co.uk/titles/wesley-so/the-mammoth-book-of-the-worlds-greatest-chess-games/9781472146212/

[2] Irving Chernev, Logical Chess: Move by Move

Batsford. 33 παρτίδες με εξήγηση κάθε κίνησης.

https://www.batsfordbooks.com/book/logical-chess-move-by-move-2/

[3] Boris Gulko & Joel R. Sneed, Lessons with a Grandmaster II

New In Chess. Στο δείγμα οι παρτίδες περιγράφονται ως διατεταγμένες κατά αυξανόμενη δυσκολία.

https://www.newinchess.com/media/wysiwyg/product_pdf/7153.pdf

[4] Jeremy Silman, Silman's Complete Endgame Course

Silman-James Press. Φινάλε οργανωμένα με οδηγό τη βαθμολογική δύναμη.

https://www.silmanjamespress.com/shop/chess/silmans-complete-endgame-course/

[5] FIDE Rating Regulations

Άρθρα 7.1.2 και 7.2.1: όριο δημοσιευμένου rating 1400. Κείμενο κανονισμού με ισχύ από 1 Μαρτίου 2024.

https://handbook.fide.com/chapter/B022024

[6] The Best Chess Games of All Time

Chess.com, συντακτική επιλογή. Αναφορά για την υποδοχή των παρτίδων Μόρφυ, Ρουμπινστάιν και Κασπάροβ.

https://www.chess.com/article/view/the-best-chess-games-of-all-time

[7] Edward Winter, Réti v Tartakower

Ιστορικές καταγραφές της παρτίδας και προγενέστερα παραδείγματα του συνδυασμού.

https://www.chesshistory.com/winter/extra/retitartakower.html

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΣΗ · 2/3

Πηγές

[8] Edward Winter, Capablanca v Fonaroff

Σύγχρονη δημοσίευση, σειρά κινήσεων και η αμυντική δυνατότητα ...Qa5.

https://www.chesshistory.com/winter/extra/capablancafonaroff.html

[9] Edward Winter, Lasker v Thomas

Σύγκριση πρώιμων καταγραφών, ημερομηνίας και τελικού συνδυασμού.

https://www.chesshistory.com/winter/extra/laskerthomas.html

[10] Edward Winter, The Immortal Game

Το La Régence του Ιουλίου 1851 και η αβεβαιότητα για ημερομηνία και τελικές κινήσεις.

https://www.chesshistory.com/winter/extra/immortal.html

[11] Edward Winter, The Evergreen Game

Οι πρώτες δημοσιεύσεις, η ονομασία και η αβεβαιότητα για τον τόπο.

https://www.chesshistory.com/winter/extra/evergreen.html

[12] Edward Winter, Steinitz v von Bardeleben

Σύγκριση των διηγήσεων για το τέλος της παρτίδας.

https://www.chesshistory.com/winter/extra/steinitzvonbardeleben.html

[13] Steinitz v von Bardeleben, Hastings 1895

IRLchess, ηλεκτρονική καταγραφή με αναφορά στο βιβλίο του τουρνουά του 1896.

https://www.irlchess.com/hastings1895_allfiles/games_hastings1895/g106.htm

[14] Magnus Carlsen: Highlights

ChessBase. Η παρτίδα με τον Ερνστ στο Βάικ ααν Ζέε του 2004.

https://de.chessbase.com/post/magnus-carlsen-highlights/3

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΣΗ · 3/3

Πηγές

[15] Vladimirov's training camp

ChessBase India. Διδακτική παρουσίαση που περιλαμβάνει την παρτίδα Σορτ - Τίμαν.

https://chessbase.in/news/vladmirovs-training-camp

[16] 50 years ago today: Fischer-Spassky, game six

ChessBase, 23 Ιουλίου 2022. Η έκτη παρτίδα του ματς του 1972.

https://en.chessbase.com/newsroom/post/50-years-ago-today-fischer-spassky-game-six?page=0

[17] Capablanca Wins Greatest Chess Endgame Ever?

Sam Copeland, Chess.com. Παρουσίαση της παρτίδας με τον Ταρτακόβερ το 1924.

https://www.chess.com/blog/SamCopeland/capablanca-wins-greatest-chess-endgame-ever-best-of-the-20s-capablanca-vs-tartakower

[18] Shirov x Polgar

Renato Quintiliano, στον ιστότοπο του Rafael Leitão. Καταγραφή της παρτίδας του 1994.

https://rafaelleitao.com/shirov-x-polgar-3/

[19] Edward Winter, The Byrne v Fischer "Game of the Century"

Το Chess Review του Δεκεμβρίου 1956, η ονομασία και η πλήρης καταγραφή.

https://www.chesshistory.com/winter/extra/byrnefischer.html

[20] Karpov - Unzicker, Nice 1974

Σχόλια του Κάρποβ από το Izbrannye partii 1969-77, μετάφραση Douglas Griffin. Χρησιμοποιήθηκε για διασταύρωση κινήσεων.

https://dgriffinchess.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/09/karpov-unzicker-21st-olympiad-nice-1974.pdf

[21] OlimpBase, Nice 1974: final A, round 4

Πρόγραμμα και αποτελέσματα της 18ης Ιουνίου 1974. Διόρθωση της ημερομηνίας και του γύρου.

https://www.olimpbase.org/1974/1974fa04.html

ΓΙΑ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Καταγραφή και έλεγχος

Πρώτη έκδοση, 16 Οκτωβρίου 2026. Πρωτότυπο ελληνικό διδακτικό κείμενο.

Οι καταγραφές αντλήθηκαν από την τοπική μετατροπή της Mega Database 2026 και διασταυρώθηκαν με τις πηγές που σημειώνονται στα κεφάλαια. Δεν μεταφέρθηκαν σχόλια ή αναλύσεις της βάσης. Διορθώθηκε η σειρά του ανοίγματος στις παρτίδες Καπαμπλάνκα - Φόναροφ και Μπερν - Φίσερ. Διορθώθηκαν επίσης η ημερομηνία και ο γύρος της Κάρποβ - Ούντσικερ.

Η νομιμότητα όλων των κύριων κινήσεων και των πρόσθετων βαριάντων ελέγχθηκε με python-chess. Τα διαγράμματα παράγονται από τις ίδιες καταγραφές. Έγινε τοπικός έλεγχος 65 επιλεγμένων θέσεων με Stockfish 19 και επιπλέον έλεγχος σημαντικών εναλλακτικών. Αυτός είναι επιλεκτικός έλεγχος, όχι εξαντλητική απόδειξη κάθε αξιολόγησης.

Δεν τυπώνουμε δεκαδικές αξιολογήσεις ως υποκατάστατο εξήγησης. Όπου μια θυσία δεν διατηρεί το προηγούμενο πλεονέκτημα ή μπορεί να απορριφθεί, το κείμενο το δηλώνει. Η ανθρώπινη ομορφιά μιας παρτίδας και η βέλτιστη κίνηση μιας μηχανής είναι διαφορετικά κριτήρια.

Συνοδευτικά αρχεία

Το beautiful-games-annotated.pgn περιέχει τις 16 παρτίδες με ελληνικά σχόλια, ερωτήσεις και πρόσθετες βαριάντες. Στην Αθάνατη η κύρια καταγραφή σταματά στο 20.Ke2. Το immortal-traditional-completion.pgn περιέχει χωριστά την παραδοσιακή συνέχεια από εκείνη τη θέση. Το HTML είναι επεξεργάσιμη πηγή της έκδοσης.

Διαγράμματα

Χρησιμοποιούνται τα ακριβή διανυσματικά κομμάτια Cburnett, με άδεια BSD 3-Clause. Copyright (c) 2006, Cburnett and Wikimedia Commons contributors. Η πλήρης άδεια ακολουθεί και συνοδεύει τα αρχεία. Τα σχήματα των κομματιών δεν τροποποιήθηκαν.

Πηγή και επιλογές αδειοδότησης στο Wikimedia Commons

ΑΔΕΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ

Cburnett

BSD 3-Clause License

Chess piece artwork
Copyright (c) 2006, Cburnett and Wikimedia Commons contributors
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice,
   this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice,
   this list of conditions and the following disclaimer in the documentation
   and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the copyright holder nor the names of its contributors
   may be used to endorse or promote products derived from this software
   without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS"
AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER
CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY,
OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE
OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΟΥ ΔΙΑΒΑΖΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΚΑΚΙΕΡΑ

Πίσω από κάθε ωραία κίνηση υπάρχει μια ιδέα.

Από τις επιθέσεις του Μόρφυ και του Άντερσεν μέχρι την υπομονή του Κάρποβ και τους συνδυασμούς του Κασπάροβ, δεκαέξι παρτίδες δείχνουν διαφορετικές μορφές σκακιστικής ομορφιάς.

Οι ελληνικές εξηγήσεις, τα διαγράμματα και οι στάσεις πριν από τις κρίσιμες κινήσεις σε βοηθούν να δεις το σχέδιο. Η διαδρομή αρχίζει από καθαρές επιθετικές ιδέες και προχωρά σε πιο απαιτητικές θέσεις.

Για εφήβους και ενήλικες που γνωρίζουν τους κανόνες.
Δύο εισαγωγικά επίπεδα και ενότητες για
1400-1600 και 1600-1800 FIDE standard.

16	49	4
ΠΑΡΤΙΔΕΣ	ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ	ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ