ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΣΚΑΚΙ ΓΙΑ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

Τα φινάλε που πρέπει να ξέρεις μέχρι το 1500

Κέρδισε τις κερδισμένες θέσεις. Σώσε όσες σώζονται.



19 ΚΕΦΑΛΑΙΑ · ΘΕΩΡΙΑ · ΑΣΚΗΣΕΙΣ · ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ

ΣΚΑΚΙ · ΦΙΝΑΛΕ

Τα φινάλε που πρέπει να ξέρεις μέχρι το 1500

Ένα πρακτικό βιβλίο για ενήλικους παίκτες που θέλουν να κερδίζουν τις κερδισμένες θέσεις και να σώζουν τις χαμένες.

Πρώτη πλήρης έκδοση εργασίας

Σεπτέμβριος 2026

Τα διαγράμματα χρησιμοποιούν το vector set Cburnett.

Η άδεια BSD 3-Clause του εικαστικού συνόλου είναι ενσωματωμένη ως συνημμένο στο PDF.

Οι κανονισμοί και οι συμπεριφορές των online πλατφορμών έχουν ημερομηνία ελέγχου και πρέπει να επανελεγχθούν πριν από εμπορική έκδοση.

Περιεχόμενα

ΜΕΡΟΣ Α · ΤΟ ΕΛΑΧΙΣΤΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ **19**

1. Τι κερδίζει, τι κάνει ματ, τι είναι ισοπαλία 21
2. Ο Βασιλιάς είναι κομμάτι μάχης 33

ΜΕΡΟΣ Β · ΦΙΝΑΛΕ ΠΙΟΝΙΩΝ **45**

3. Τετράγωνα κλειδιά 47
4. Αντίθεση, υπερκέραση, zugzwang και τριγωνοποίηση 71
5. Κούρσες πιονιών και εφεδρικά τέμπο 81
6. Ελεύθερα πιόνια, πλειοψηφίες και διασπάσεις 91

ΜΕΡΟΣ Γ · ΚΟΜΜΑΤΙ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΠΙΟΝΙ **103**

7. Αξιωματικός ή Ίππος εναντίον πιόνι 105
8. Βασίλισσα εναντίον πιόνι 115

ΜΕΡΟΣ Δ · ΦΙΝΑΛΕ ΠΥΡΓΩΝ **127**

9. Οι αρχές που χρησιμοποιούνται σε κάθε φινάλε Πύργων 129
10. Πύργος εναντίον ένα ή δύο πιόνια 139
11. Lucena: χτίζω τη γέφυρα 151
12. Philidor και βασική παθητική άμυνα 161
13. Φινάλε Πύργων με πολλά πιόνια 173

ΜΕΡΟΣ Ε · ΦΙΝΑΛΕ ΕΛΑΦΡΩΝ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ **193**

14. Φινάλε Αξιωματικών 195

15. Φινάλε Ίππων 205

16. Αξιωματικός εναντίον Ίππο 215

ΜΕΡΟΣ ΣΤ · ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ **225**

17. Αλλάζω ή δεν αλλάζω; 227

18. Τακτικές και πόροι ισοπαλίας 239

19. Πώς παίζεις όταν δεν ξέρεις τη θεωρία 251

ΤΕΛΙΚΟ ΤΕΣΤ **261**

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ **279**

Πώς δουλεύεις με αυτό το βιβλίο

Το βιβλίο δεν διαβάζεται σαν συλλογή από ιστορίες. Κάθε διάγραμμα είναι μία μικρή απόφαση. Σταμάτα πριν από τη λύση και απάντησε πάντα στις ίδιες τρεις ερωτήσεις:

1. Είναι η θέση νίκη, ισοπαλία ή ήττα;
2. Ποιο είναι το σχέδιο;
3. Ποια κίνηση εφαρμόζει το σχέδιο τώρα;

Αυτή η σειρά έχει σημασία. Αν ψάχνεις αμέσως κίνηση, μπορεί να βρεις ένα σαχ χωρίς να ξέρεις τι προσπαθείς να πετύχεις.

Οι τέσσερις σημάνσεις

- **Μνήμη**: θέλεις να αναγνωρίζεις τη θέση και τη μέθοδο χωρίς νέο υπολογισμό.
- **Ιδέα**: θέλεις να μπορείς να εξηγήσεις το σωστό σχέδιο με δικά σου λόγια.
- **Υπολογισμός**: πρέπει να δουλέψεις τη συγκεκριμένη συνέχεια. Δεν υπάρχει σύνθημα που να λύνει τη θέση.
- **Προσοχή**: υπάρχει εξαίρεση σε έναν κατά τα άλλα χρήσιμο κανόνα.

Η «Μνήμη» δεν σημαίνει ότι αποστηθίζεις όλες τις βαριάντες. Αποστηθίζεις τον χάρτη της θέσης, την πλευρά που έχει σειρά και τον κανόνα που ξεχωρίζει τη σωστή από τη φυσική αλλά λανθασμένη κίνηση.

Ο σωστός ρυθμός

Δούλεψε ένα κεφάλαιο τη φορά. Για τις θέσεις μνήμης χρησιμοποίησε μία κανονική σκακιέρα ή board editor και παίξε και τις δύο πλευρές. Μην κουνάς τα κομμάτια όσο υπολογίζεις.

Μία πρακτική επανάληψη είναι:

- αμέσως μετά το κεφάλαιο

- την επόμενη μέρα
- μία εβδομάδα αργότερα
- έναν μήνα αργότερα

Αν θυμάσαι μόνο την πρώτη κίνηση, η θέση δεν έχει μαθευτεί ακόμη. Πρέπει να μπορείς να πεις γιατί δουλεύει και τι θα άλλαζε αν ένα κομμάτι μετακινούνταν ένα τετράγωνο.

Πότε χρησιμοποιείς σκακιστική μηχανή

Πρώτα λύνεις τη θέση. Μετά ελέγχεις. Σε θέσεις έως επτά κομμάτια, το tablebase δίνει το μαθηματικά σωστό αποτέλεσμα. Η αριθμητική αξιολόγηση μιας μηχανής δεν το αντικαθιστά. Σε μεγαλύτερες θέσεις η μηχανή είναι χρήσιμος αναλυτής, όχι απόδειξη ότι μία οχύρωση κερδίζει ή χάνει.

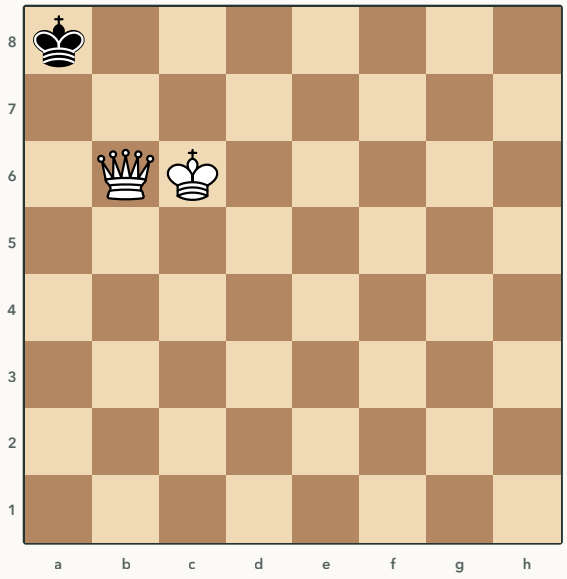
Το ζητούμενο δεν είναι να παίξεις σαν tablebase. Είναι να φύγεις από κάθε κεφάλαιο με έναν μικρό αριθμό αποφάσεων που μπορείς πράγματι να πάρεις στην παρτίδα.

Διαγνωστικό τεστ

Μην ψάξεις ακόμη τις λύσεις. Για κάθε θέση γράψε πρώτα αποτέλεσμα, μετά σχέδιο και τέλος κίνηση. Αν δεν ξέρεις, βάλε ένα ερωτηματικό. Αυτό είναι πιο χρήσιμο από μία τυχαία σωστή απάντηση.

Θέση 1

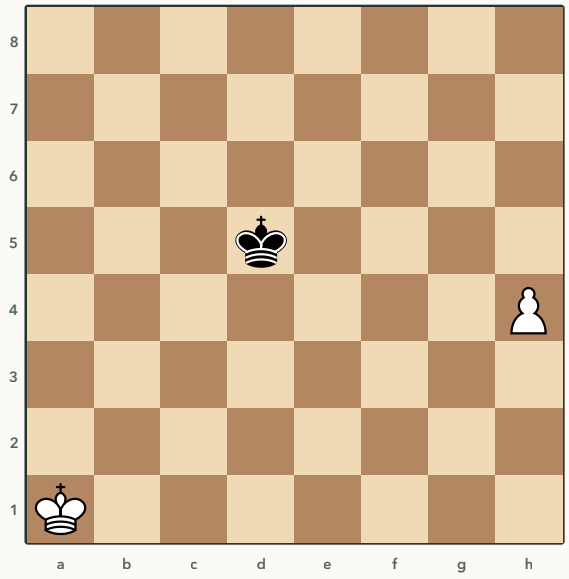
ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ 1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Τι αποτέλεσμα έχει η θέση και γιατί;

Θέση 2

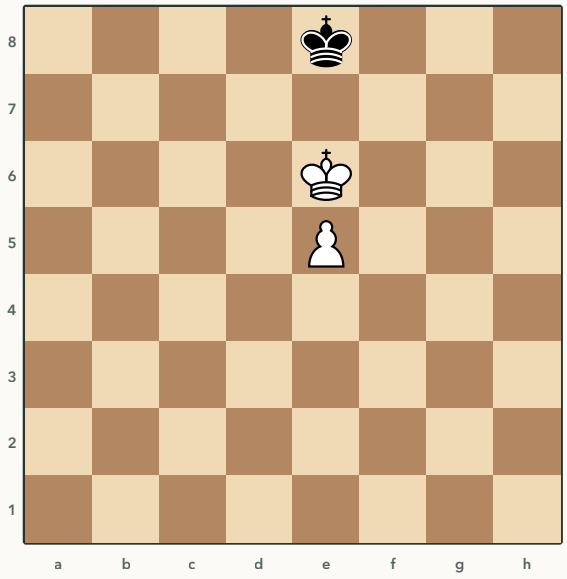
ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ 2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Προλαβαίνει ο Μαύρος το πιόνι; Δώσε μία κίνηση.

Θέση 3

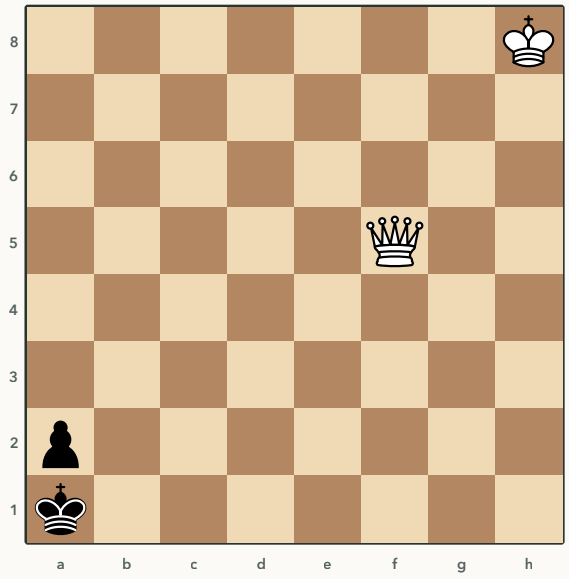
ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ 3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Νίκη ή ισοπαλία; Ποιες κινήσεις κρατούν το αποτέλεσμα;

Θέση 4

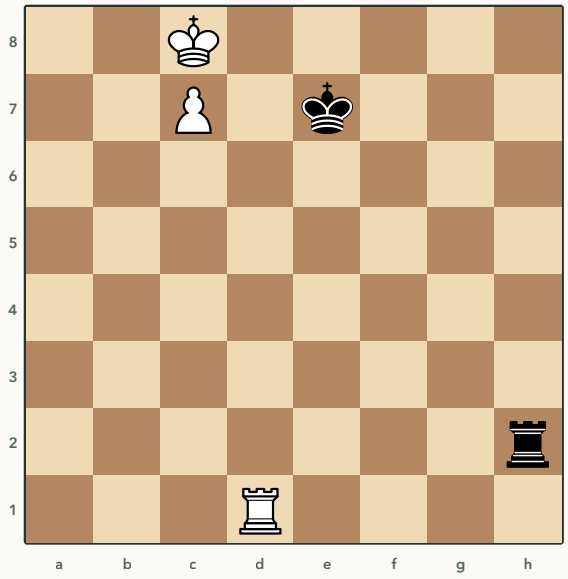
ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ 4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Η Βασίλισσα κερδίζει πάντα απέναντι στο πιόνι;

Θέση 5

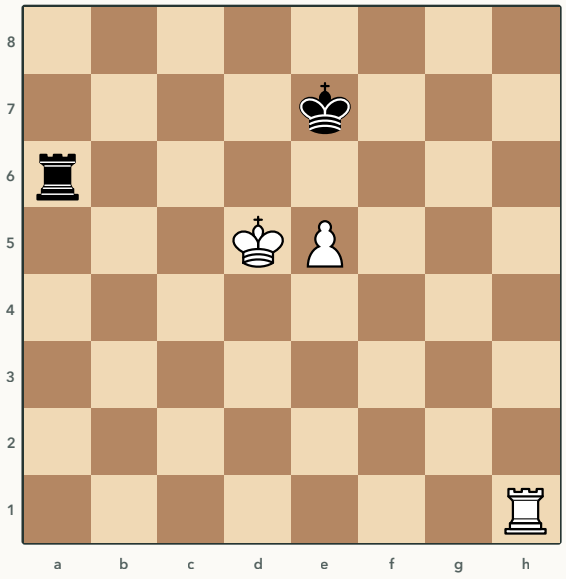
ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ 5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Αναγνώρισε τη θέση και πες τη μέθοδο σε μία πρόταση.

Θέση 6

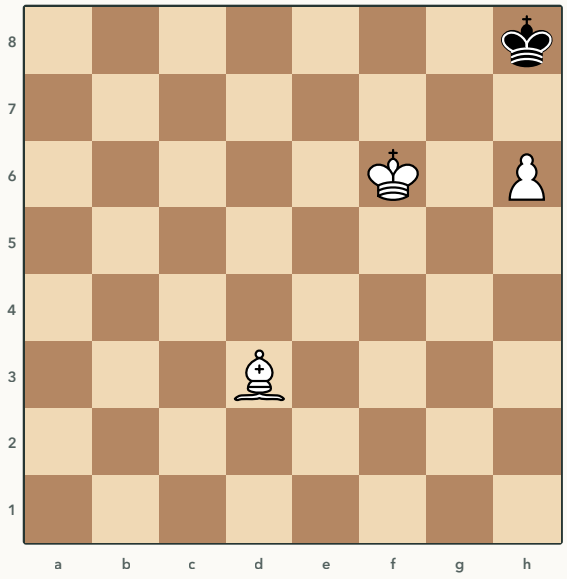
ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ 6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποιο είναι το αμυντικό σχέδιο;

Θέση 7

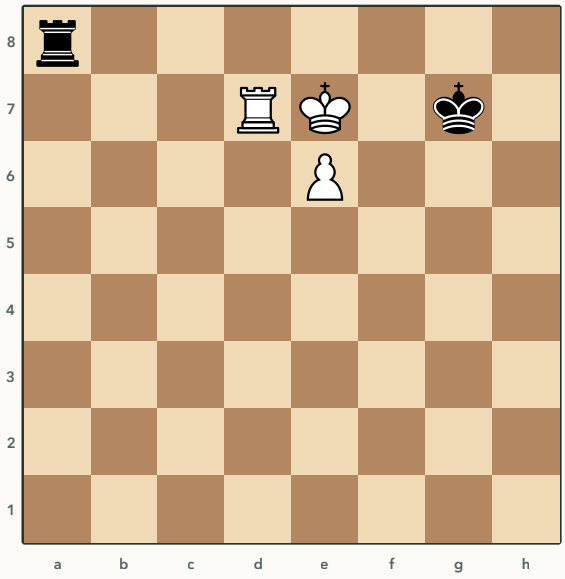
ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ 7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ο Λευκός έχει Αξιωματικό και πιόνι παραπάνω. Κερδίζει;

Θέση 8

ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ 8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Βρες τη σωστή περιοχή για τον Πύργο. Ποιες δύο φυσικές κινήσεις στην ίδια στήλη χάνουν;

Απαντήσεις και διαδρομή

1. **Πατ**, άρα ισοπαλία. Αν σε μπέρδεψε, ξεκίνα από το κεφάλαιο 1.
2. **Ισοπαλία.** Κρατούν, μεταξύ άλλων, τα `...Ke5` και `...Ke6`. Το κεφάλαιο 2 εξηγεί το τετράγωνο του πιονιού.
3. **Νίκη**, αλλά μόνο τα `1.Kd6!` και `1.Kf6!` την κρατούν. Κεφάλαιο 3.
4. **Ισοπαλία** με σωστή άμυνα. Το πιόνι Πύργου στην έβδομη είναι βασική εξαίρεση. Κεφάλαιο 8.
5. **Lucena.** Ο επιτιθέμενος κόβει τον Βασιλιά και χτίζει γέφυρα με τον Πύργο στην τέταρτη οριζόντια. Κεφάλαιο 11.
6. **Philidor.** Ο αμυνόμενος κρατά τον Πύργο στην έκτη οριζόντια και, όταν προχωρήσει το πιόνι, δίνει σαχ από πίσω. Κεφάλαιο 12.

7. **Ισοπαλία.** Ο Αξιωματικός δεν ελέγχει τη γωνία h8. Κεφάλαιο 14.
8. Κρατούν τα `...Ra1` έως `...Ra5` και το `...Kg6`. Τα `...Ra6?` και `...Ra7?` χάνουν. Κεφάλαιο 13.

Αν έλυσες καθαρά έξι ή περισσότερες, μπορείς να διαβάζεις επιλεκτικά. Αν έλυσες τρεις έως πέντε, ξεκίνα από το Μέρος Β. Αν έλυσες λιγότερες, δούλεψε το βιβλίο από την αρχή. Το τεστ δεν μετρά Elo. Δείχνει μόνο ποιο εργαλείο λείπει σήμερα.

ΜΕΡΟΣ Α

Το ελάχιστο υπόβαθρο

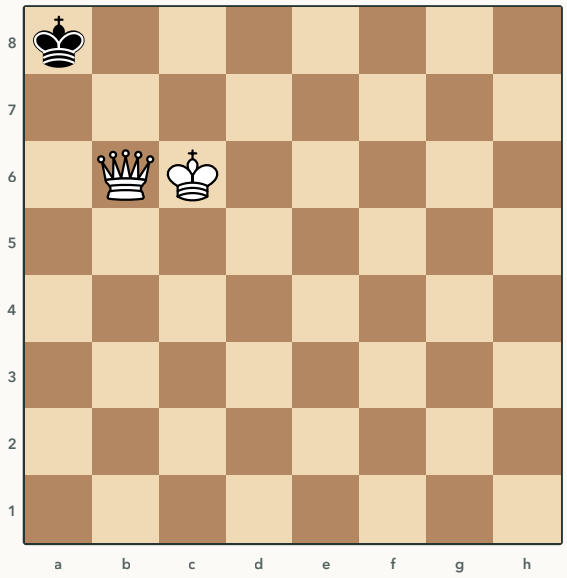
Ματ, ισοπαλία και ο ενεργός Βασιλιάς.

1. Τι κερδίζει, τι κάνει ματ, τι είναι ισοπαλία

Στο φινάλε δεν αρκεί να έχεις περισσότερο υλικό. Πρέπει να ξέρεις ποιο αποτέλεσμα είναι δυνατό και πώς τελειώνει νόμιμα η παρτίδα. Το πρώτο λάθος που κόβουμε είναι το πιο άδοξο: κερδισμένη θέση που γίνεται πατ.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΜΝΗΜΗ



Είναι ματ, πατ ή συνεχίζεται η παρτίδα;

Ο Μαύρος δεν είναι σε σαχ. Δεν έχει όμως καμία νόμιμη κίνηση. Είναι **πατ** και η παρτίδα λήγει ισόπαλη.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Πριν από κάθε ήσυχη κίνηση που περιορίζει τον γυμνό Βασιλιά, έλεγξε ότι του μένει ένα νόμιμο τετράγωνο, εκτός αν η κίνηση κάνει ματ.

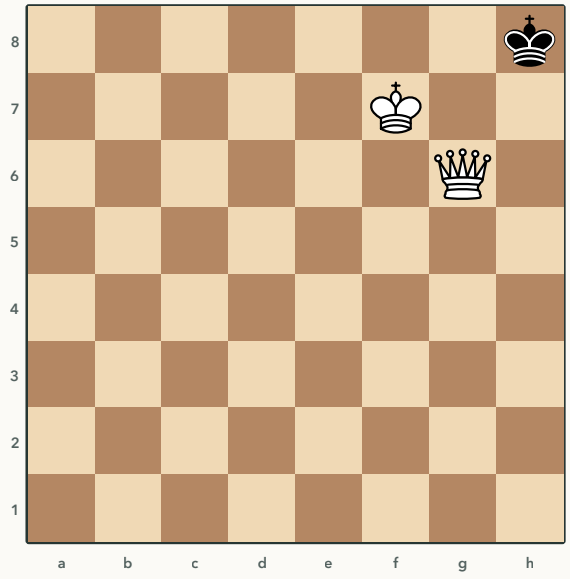
Ματ με Βασίλισσα

Η Βασίλισσα κερδίζει μαζί με τον Βασιλιά της. Η τεχνική έχει τρία βήματα:

1. Μικραίνεις το κουτί του αντίπαλου Βασιλιά.
2. Φέρνεις τον δικό σου Βασιλιά κοντά.
3. Δίνεις ματ στην άκρη, με τη Βασίλισσα προστατευμένη.

Μην κυνηγάς τον Βασιλιά με διαδοχικά σαχ. Συχνά τον ελευθερώνεις. Μία ήσυχη κίνηση της Βασίλισσας που κόβει μία ολόκληρη γραμμή είναι συνήθως πιο δυνατή.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



Βρες το ματ σε μία κίνηση.

Η λύση είναι `1.Qg7#`. Η Βασίλισσα κλείνει τα h7 και g8 και προστατεύεται από τον Βασιλιά στο f7. Η ίδια εικόνα επαναλαμβάνεται σε κάθε άκρη της σκακιέρας.

Το ασφαλές «κουτί»

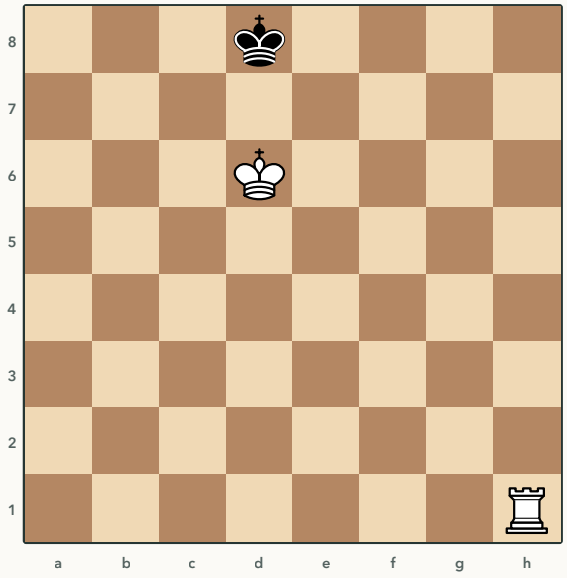
Όταν ο αντίπαλος Βασιλιάς είναι μόνος, μπορείς να τοποθετείς τη Βασίλισσα μία κίνηση Ίππου μακριά του. Έτσι αντιγράφει την πορεία του και μικραίνει τον χώρο του. Σταμάτα όταν απομείνει μία γραμμή. Τότε φέρε τον Βασιλιά σου. Αν συνεχίσεις να μικραίνεις το κουτί χωρίς έλεγχο, δημιουργείς το πατ του Διαγράμματος 1.1.

Ματ με Πύργο

Ο Πύργος δεν μπορεί να κρατήσει μόνος του τον αντίπαλο Βασιλιά μακριά του. Χρειάζεται τον Βασιλιά ως ασπίδα. Η τεχνική είναι πάλι περιορισμός, προσέγγιση και τελικό ματ:

- ο Πύργος κόβει μία οριζόντια ή στήλη
- ο Βασιλιάς πλησιάζει απέναντι από τον αντίπαλο
- όταν οι Βασιλιάδες βρεθούν σε αντίθεση, ο Πύργος μικραίνει το κουτί

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



Βρες το ματ σε μία κίνηση.

1.Rh8#. Ο Μαύρος Βασιλιάς είναι στην άκρη. Ο Λευκός Βασιλιάς ελέγχει τα c7, d7 και e7 και ο Πύργος κλείνει την όγδοη οριζόντια.

Η απόσταση ασφαλείας

Μην αφήνεις τον Πύργο δίπλα στον αντίπαλο Βασιλιά αν δεν προστατεύεται. Αν ο Βασιλιάς τον πλησιάσει, δώσε σαχ από μακριά ή πέρασε στην άλλη πλευρά. Το ματ δεν χρειάζεται ταχύτητα. Χρειάζεται να μη χαθεί ο Πύργος.

Ποιο υλικό αρκεί

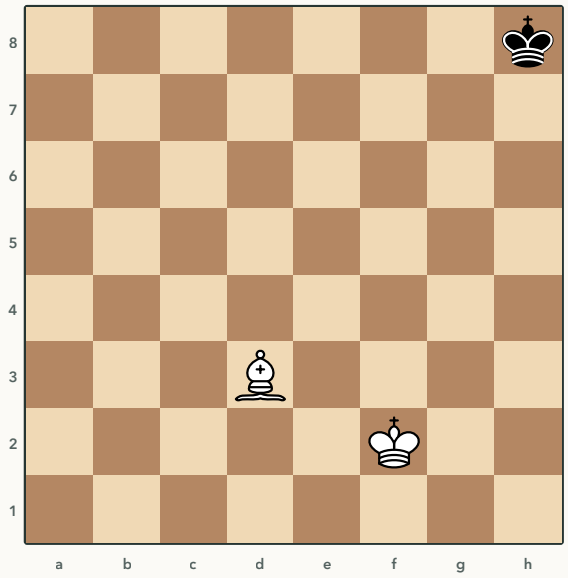
Με σωστό παιχνίδι επιβάλλουν ματ:

- Βασίλισσα και Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά
- Πύργος και Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά
- δύο Αξιωματικοί και Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά
- Αξιωματικός, Ίππος και Βασιλιάς εναντίον Βασιλιά

Οι δύο τελευταίες τεχνικές μένουν έξω από αυτό το βιβλίο. Εμφανίζονται πολύ σπανιότερα και έχουν μικρότερη απόδοση για τον χρόνο μελέτης μέχρι το 1500.

Ένας μόνο Αξιωματικός ή ένας μόνο Ίππος δεν μπορεί να δώσει ματ σε γυμνό Βασιλιά.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ



Μπορεί ο Λευκός να επιβάλει ματ;

Όχι. Η θέση είναι νεκρή: δεν υπάρχει καμία νόμιμη συνέχεια που να τελειώνει σε ματ.

«Δεν επιβάλλεται» και «είναι αδύνατο»

Η διαφορά είναι σημαντική. Με δύο Ίππους απέναντι σε γυμνό Βασιλιά δεν μπορείς να **επιβάλεις** ματ. Υπάρχουν όμως θέσεις ματ αν ο αμυνόμενος συνεργαστεί. Άρα δεν είναι το ίδιο με έναν μόνο Ίππο απέναντι σε γυμνό Βασιλιά, όπου το ματ είναι αδύνατο.

Αυτό επηρεάζει και την πτώση σημαίας. Στους κανονισμούς FIDE δεν ρωτάμε αν το ματ είναι λογικό ή αναγκαστικό. Ρωτάμε αν υπάρχει οποιαδήποτε νόμιμη σειρά κινήσεων που θα μπορούσε να καταλήξει σε ματ.

Οι βασικές ισοπαλίες

- **Πατ**: ο παίκτης που έχει σειρά δεν είναι σε σαχ και δεν έχει νόμιμη κίνηση.
- **Νεκρή θέση**: δεν μπορεί να προκύψει ματ με καμία νόμιμη συνέχεια.

- **Συμφωνία**: οι παίκτες συμφωνούν ισοπαλία όταν το επιτρέπουν οι κανόνες της διοργάνωσης.
- **Επανάληψη** και **κανόνας κινήσεων**: εξαρτώνται από σωστή απαίτηση ή από αυτόματο όριο.

FIDE και online πλατφόρμες

Οι παρακάτω γραμμές ελέγχθηκαν στην επίσημη τεκμηρίωση στις **7 Σεπτεμβρίου 2026**. Οι πλατφόρμες μπορούν να αλλάξουν συμπεριφορά, γι' αυτό πριν από αγώνα ή έκδοση ξανακοιτάζουμε τις τρέχουσες ρυθμίσεις.

Περίπτωση	FIDE	Lichess	Chess.com
Τρίτη εμφάνιση	Απαίτηση παίκτη	Απαίτηση, με προαιρετική αυτόματη απαίτηση στη ρύθμιση	Η πλατφόρμα την εφαρμόζει αυτόματα
Πέμπτη εμφάνιση	Αυτόματη ισοπαλία	Αυτόματη ισοπαλία	Αυτόματη διαχείριση πλατφόρμας
50 κινήσεις κάθε πλευράς	Απαίτηση παίκτη	Εξαρτάται και από τη ρύθμιση αυτόματης απαίτησης	Η πλατφόρμα την εφαρμόζει αυτόματα
75 κινήσεις κάθε πλευράς	Αυτόματη ισοπαλία, εκτός αν η τελευταία κίνηση έκανε ματ	Αυτόματη διαχείριση πλατφόρμας	Αυτόματη διαχείριση πλατφόρμας
Πτώση σημαίας	Ελέγχεται αν υπάρχει οποιαδήποτε δυνατή νόμιμη σειρά που δίνει ματ	Ακολουθεί το κριτήριο δυνατού ματ, με τεχνικές εξαιρέσεις αυτοματοποίησης	Χρησιμοποιεί δικούς του κανόνες επαρκούς υλικού

Πηγές: FIDE Laws of Chess, Lichess FAQ, Chess.com - How do draws work? και Chess.com - timeout.

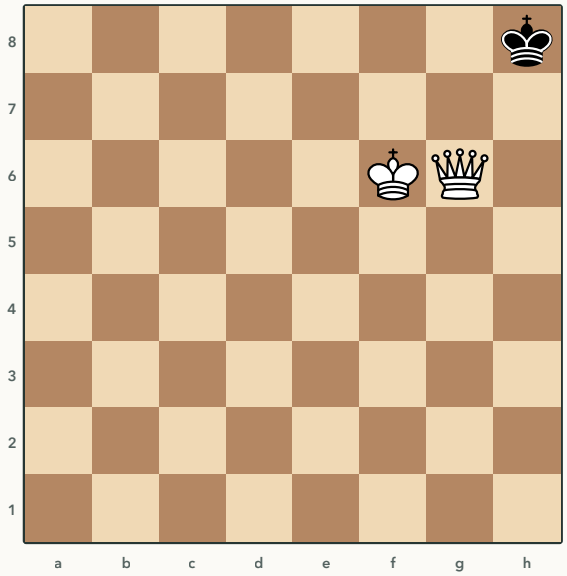
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης με τη Βασίλισσα σκέφτεται «ό,τι κι αν παίξω κερδίζω». Σπρώχνει τον Βασιλιά στη γωνία, παίζει άλλη μία κίνηση περιορισμού και κάνει πατ. Η θεραπεία είναι μία ερώτηση πριν από κάθε ήσυχη κίνηση: **πού μπορεί να πάει μετά;**

Ασκήσεις

Άσκηση 1

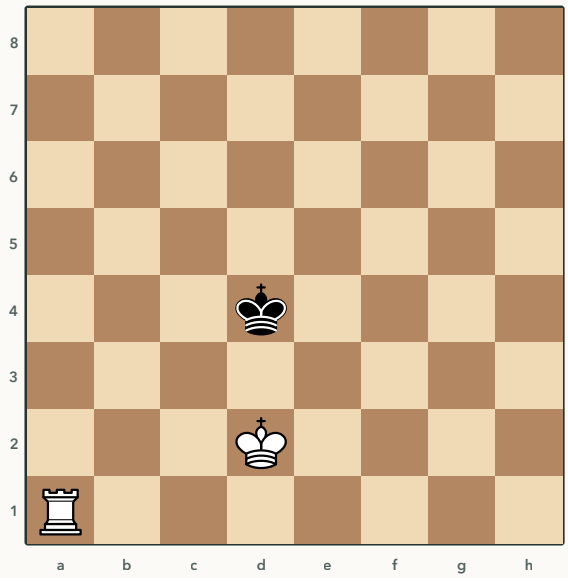
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ματ, πατ ή συνεχίζεται;

Άσκηση 2

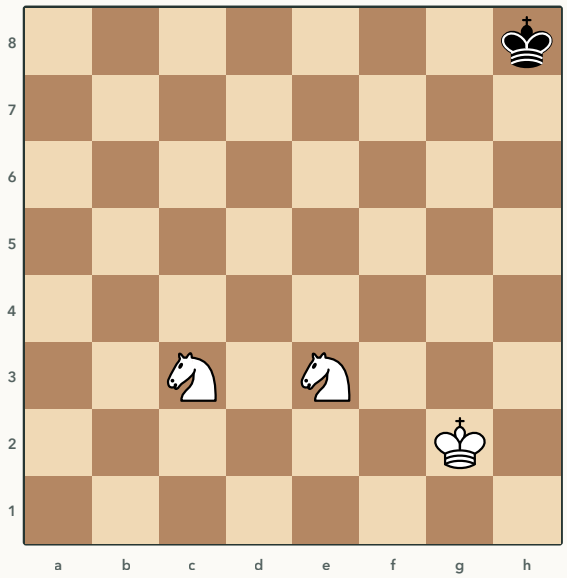
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια είναι η διαδικασία των επόμενων κινήσεων; Μην ψάξεις ακόμη ματ.

Άσκηση 3

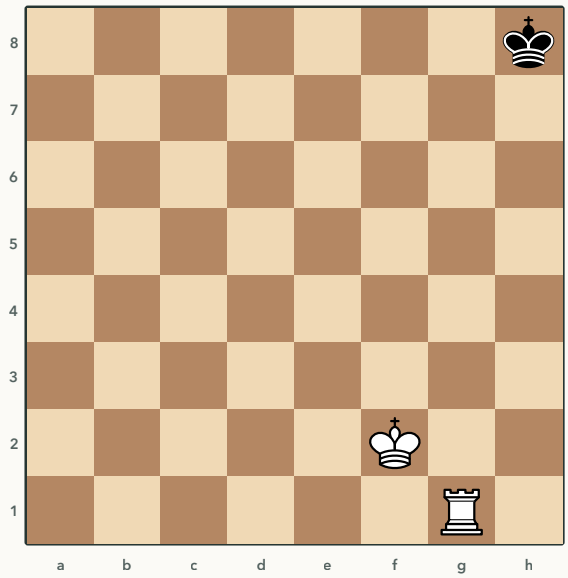
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Είναι νεκρή θέση ή απλώς θέση όπου δεν επιβάλλεται ματ;

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο κομμάτι πρέπει να πλησιάσει πρώτο;

Λύσεις

Λύση 1

Πατ. Ο Μαύρος δεν είναι σε σαχ και δεν έχει τετράγωνο. Η Βασίλισσα στο g6 ελέγχει τα g8 και h7, ενώ ο Βασιλιάς στο f6 αφαιρεί το g7.

Λύση 2

Πρώτα ο Πύργος κόβει μία γραμμή. Μετά πλησιάζει ο Βασιλιάς. Ο Πύργος δεν πρέπει να δίνει τυχαία σαχ και δεν πρέπει να μείνει απροστάτευτος δίπλα στον Μαύρο Βασιλιά.

Λύση 3

Δεν επιβάλλεται ματ με δύο Ίππους απέναντι σε γυμνό Βασιλιά, αλλά η θέση δεν είναι νεκρή. Υπάρχουν νόμιμες τελικές διατάξεις όπου οι δύο Ίπποι δίνουν ματ.

Λύση 4

Ο Βασιλιάς. Ο Πύργος ήδη κόβει την πρώτη οριζόντια. Το να δίνεις σαχ δεν μικραίνει αναγκαστικά το κουτί. Φέρε τον Βασιλιά ώστε να δημιουργηθεί αντίθεση και μετά μετακίνησε τον Πύργο.

Τι κρατάω στην παρτίδα

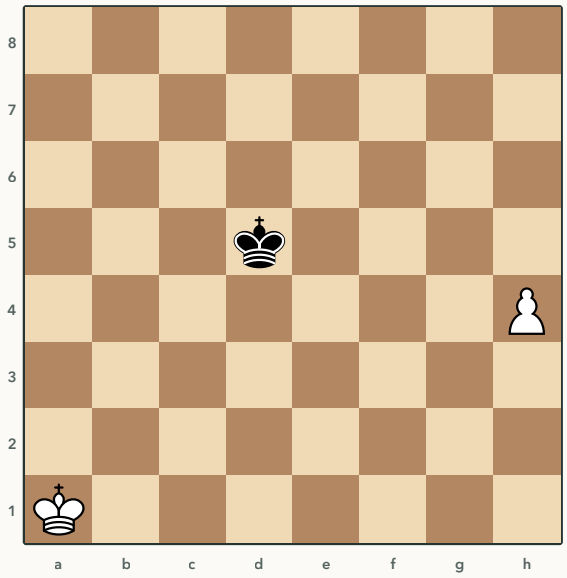
- Κουτί, προσέγγιση, ματ.
- Η Βασίλισσα και ο Πύργος χρειάζονται τον Βασιλιά.
- Πριν από ήσυχη κίνηση περιορισμού, έλεγξε ματ.
- «Δεν μπορώ να επιβάλω ματ» δεν σημαίνει πάντα «νεκρή θέση».
- Στο online σκάκι, οι ρυθμίσεις ισοπαλίας δεν είναι ίδιες παντού.

2. Ο Βασιλιάς είναι κομμάτι μάχης

Στο άνοιγμα ο Βασιλιάς προστατεύεται. Στο φινάλε γίνεται συχνά το δυνατότερο κομμάτι της θέσης. Μπλοκάρει πιόνια, ανοίγει δρόμους και κερδίζει τέμπο χωρίς να ξοδεύει υλικό.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΜΝΗΜΗ



Προλαβαίνει ο Μαύρος το πιόνι; Ποια κατεύθυνση πρέπει να πάρει;

Η θέση είναι ισοπαλία, αλλά όχι με κάθε κίνηση. Τα `1...Kc4?`, `1...Kc5?` και `1...Kc6?` βγάζουν τον Βασιλιά από τη σωστή διαδρομή και χάνουν. Κρατούν οι κινήσεις προς το πιόνι, όπως `1...Ke5!`, `1...Ke6!` και `1...Ke4!`.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Αν ο αμυνόμενος Βασιλιάς μπορεί με τη σειρά του να μπει στο τετράγωνο του πιονιού, το προλαβαίνει, εκτός αν μεσολαβεί σαχ ή άλλο κέρδος τέμπο.

Ο κανόνας του τετραγώνου

Φαντάσου μία διαγώνιο από το πιόνι ως την οριζόντια προαγωγής. Αυτή είναι η μία πλευρά ενός τετραγώνου. Αν ο Βασιλιάς μπαίνει μέσα ή πάνω στο περίγραμμα με τη σειρά του, φτάνει εγκαίρως.

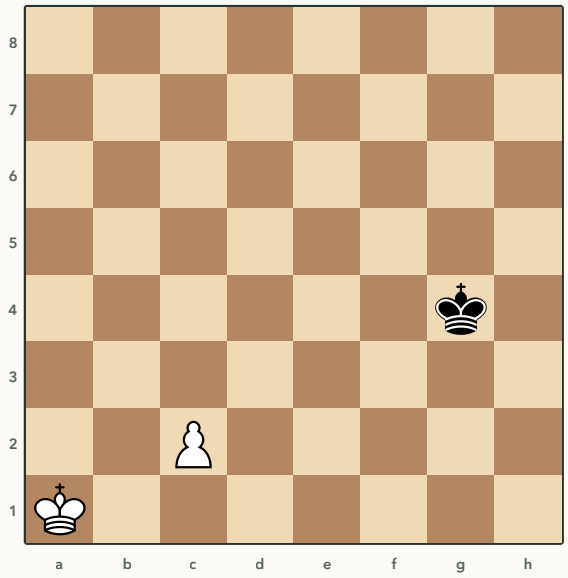
Στο Διάγραμμα 2.1 το πιόνι h4 χρειάζεται τέσσερις κινήσεις για να προαχθεί. Ο Μαύρος Βασιλιάς στο d5 βρίσκεται πάνω στο τετράγωνο d4-h4-h8-d8. Γι' αυτό προλαβαίνει, αρκεί να κινηθεί προς τα δεξιά και όχι προς τα αριστερά.

Ο κανόνας δουλεύει χωρίς να μετακινήσεις κομμάτια. Αυτό είναι η αξία του. Δεν αντικαθιστά όμως τον έλεγχο για σαχ, λήψη ή διπλό πρώτο βήμα.

Το διπλό πρώτο βήμα

Ένα πιόνι στη δεύτερη οριζόντια μπορεί να κινηθεί δύο τετράγωνα. Αυτό αλλάζει το μέτρημα, αλλά δεν σημαίνει ότι το διπλό βήμα είναι πάντα σωστό.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Ο Λευκός κερδίζει. Γιατί το φυσικό `1.c4?` πετά τη νίκη;

Με `1.c4?` ο Μαύρος μπαίνει αμέσως στο νέο, μικρότερο τετράγωνο και κρατά την ισοπαλία. Το ήρεμο `1.c3!` κερδίζει, όπως και οι κινήσεις του Βασιλιά. Ο Λευκός δεν χρειάζεται να χαρίσει το εφεδρικό του τέμπο.

Το διπλό βήμα είναι επιλογή χρόνου, όχι δωρεάν ταχύτητα.

Μέτρα τετράγωνα, όχι «απόσταση με το μάτι»

Ο Βασιλιάς κινείται διαγώνια. Από το a1 στο e5 χρειάζεται τέσσερις κινήσεις, όχι οκτώ. Για να μετρήσεις γρήγορα μία διαδρομή, πάρε τη μεγαλύτερη από τις δύο αποστάσεις: πόσες στήλες και πόσες οριζόντιες αλλάζουν.

Από το c2 στο g7 αλλάζουν τέσσερις στήλες και πέντε οριζόντιες. Ο Βασιλιάς χρειάζεται τουλάχιστον πέντε κινήσεις. Οι διαγώνιες σβήνουν ταυτόχρονα μία στήλη και μία οριζόντια.

Μπλοκάρισμα πριν από επίθεση

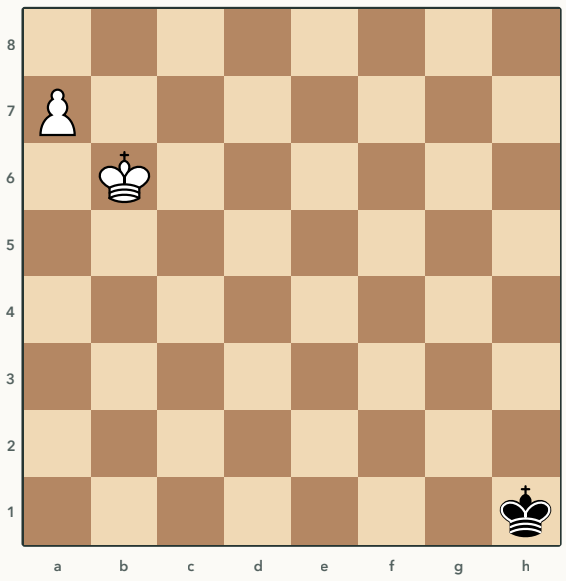
Όταν ένα ελεύθερο πιόνι έχει προχωρήσει, ο πρώτος στόχος δεν είναι πάντα να το πάρεις. Συχνά πρέπει πρώτα να σταθείς μπροστά του. Έτσι σταματάς την προαγωγή και κερδίζεις χρόνο για να πλησιάσεις.

Το καλύτερο κομμάτι για να μπλοκάρει ένα μοναχικό πιόνι είναι συνήθως ο Βασιλιάς. Αν το πλησιάσεις από το πλάι ενώ μπορεί να τρέξει, ίσως φτάσεις μία κίνηση αργά.

Η προαγωγή μπορεί να είναι σαχ

Το μέτρημα δεν σταματά όταν το πιόνι φτάσει στην τελευταία οριζόντια. Έλεγξε ποιο κομμάτι εμφανίζεται, αν δίνει σαχ και αν μπορεί να παρθεί.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ



Τι αλλάζει επειδή το `1.a8=Q` είναι σαχ;

Η νέα Βασίλισσα στο a8 ελέγχει τη διαγώνιο ως το h1. Ο Μαύρος δεν παίρνει ελεύθερα το δικό του σχέδιο. Πρέπει πρώτα να απαντήσει στο σαχ. Το ίδιο ισχύει και με `1.a8=R+`. Οι υποπροαγωγές σε Αξιωματικό ή Ίππο δεν κερδίζουν εδώ.

Ο ενεργός Βασιλιάς

Πριν τον ενεργοποιήσεις, βεβαιώσου ότι δεν υπάρχει άμεσο ματ ή τακτική στον δικό σου Βασιλιά. Μετά ρώτα:

1. Μπορώ να μπω στο κέντρο;
2. Μπορώ να σταθώ μπροστά από ελεύθερο πιόνι;
3. Μπορώ να επιτεθώ σε αδυναμία χωρίς να αφήσω άλλη να περάσει;
4. Ποιος Βασιλιάς φτάνει πρώτος στο κρίσιμο τετράγωνο;

Μία ενεργή κίνηση του Βασιλιά κάνει συχνά δύο δουλειές. Πλησιάζει έναν στόχο και ταυτόχρονα κόβει τη διαδρομή του αντίπαλου Βασιλιά.

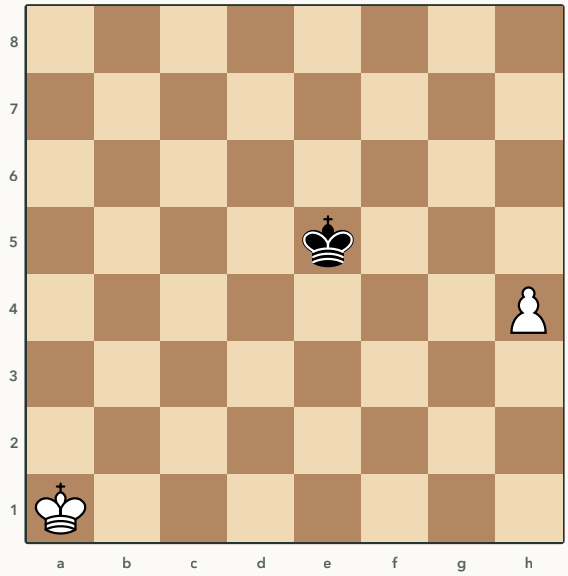
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης μετρά μόνο τις κινήσεις του πιονιού μέχρι την προαγωγή. Δεν μετρά τη διαγώνια διαδρομή του Βασιλιά και δεν ελέγχει αν η προαγωγή έρχεται με σαχ. Το αποτέλεσμα είναι ένας λάθος αγώνας ταχύτητας πριν ακόμη αρχίσει.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

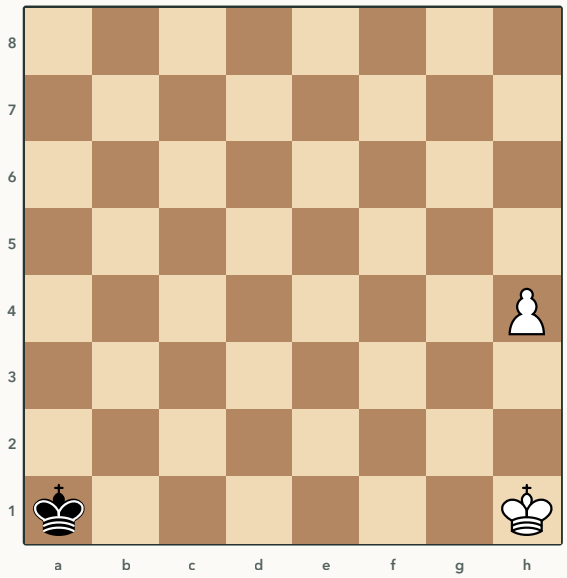
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Είναι ο Βασιλιάς μέσα στο τετράγωνο; Δώσε τη συντομότερη διαδρομή.

Άσκηση 2

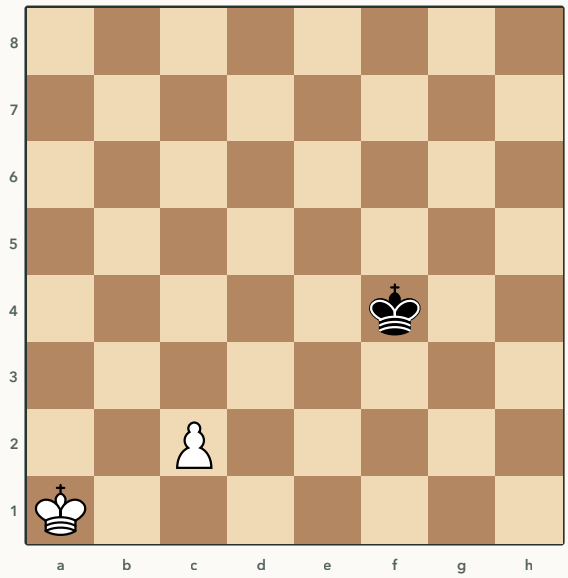
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Χρειάζεται ο Λευκός να υπολογίσει βαριάντα ή αρκεί ο κανόνας;

Άσκηση 3

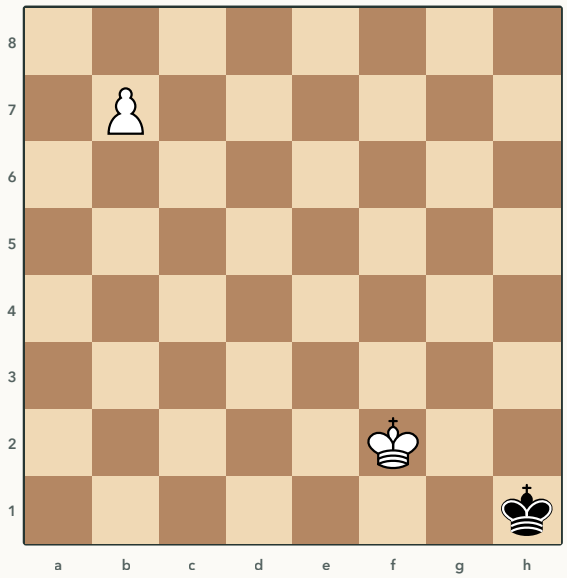
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



1. c4 ή 1. c3; Υπολόγισε πριν διαλέξεις.

Άσκηση 4

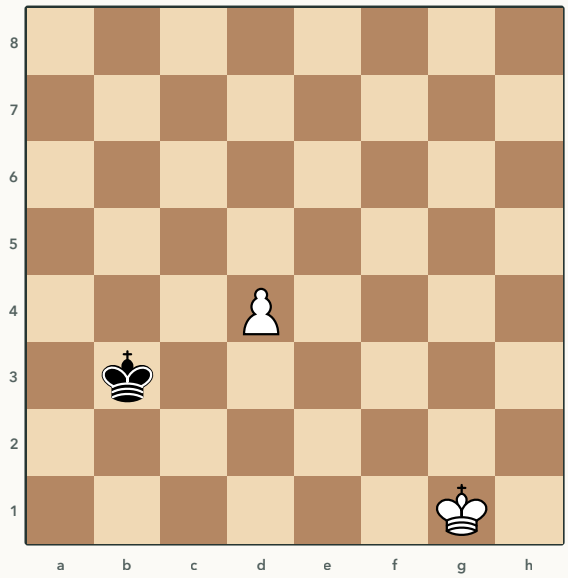
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Η προαγωγή γίνεται με σαχ;

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Προλαβαίνει ο Μαύρος; Σχεδίασε το τετράγωνο πριν κινήσεις κομμάτι.

Λύσεις

Λύση 1

Ναι. Το πιόνι h4 σχηματίζει το τετράγωνο d4-h4-h8-d8 και ο Βασιλιάς στο e5 είναι μέσα. Κινείται διαγώνια προς το πιόνι, για παράδειγμα `1...Kf5`.

Λύση 2

Ο κανόνας αρκεί. Ο Μαύρος Βασιλιάς στο a1 είναι πολύ έξω από το τετράγωνο του h4. Το πιόνι προάγεται χωρίς βοήθεια.

Λύση 3

Ούτε `1.c3?` ούτε `1.c4?`. Και τα δύο αφήνουν τον Μαύρο να μπει εγκαίρως στο τετράγωνο. Κερδίζει μία κίνηση του Βασιλιά, όπως `1.Kb2!`, επειδή κρατά και τα δύο πιθανά βήματα του πιονιού για αργότερα.

Λύση 4

Όχι. Η Βασίλισσα στο b8 θα ελέγχει τη διαγώνιο προς το h2, όχι το h1. Υπάρχει και δεύτερη παγίδα: `1.b8=Q?` κάνει πατ. Κερδίζει το `1.b8=R!`, επειδή αφήνει στον Μαύρο το h2. Θα ξαναδούμε την υποπροαγωγή στο κεφάλαιο 5.

Λύση 5

Ναι. Το πιόνι d4 χρειάζεται τέσσερις κινήσεις. Ο Βασιλιάς στο b3 βρίσκεται ήδη μέσα στο τετράγωνο. Κρατούν τα `1...Ka4`, `1...Kb4` και `1...Kc4`, ενώ μία υποχώρηση προς τη δεύτερη οριζόντια χάνει.

Τι κρατάω στην παρτίδα

- Ο Βασιλιάς μετρά αποστάσεις διαγώνια.
- Σχεδίασε το τετράγωνο πριν υπολογίσεις κούρσα.
- Θυμήσου το διπλό πρώτο βήμα, αλλά μην το παίζεις αυτόματα.
- Μπλόκαρε το πιόνι πριν προσπαθήσεις να το πάρεις.
- Ο υπολογισμός συνεχίζεται μετά την προαγωγή.

ΜΕΡΟΣ Β

Φινάλε πιονιών

Οι χάρτες, τα τέμπο και οι κούρσες που κρίνουν μία θέση.

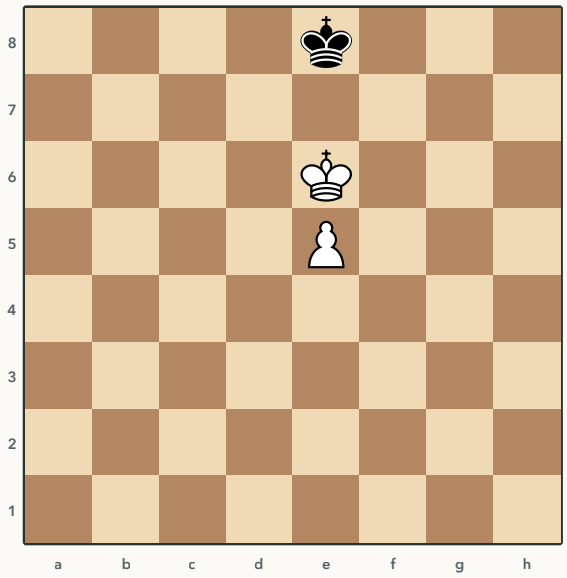
3. Τετράγωνα κλειδιά

Στα φινάλε με έναν Βασιλιά και ένα πιόνι εναντίον γυμνού Βασιλιά, μία κίνηση συχνά χωρίζει τη νίκη από την ισοπαλία. Δεν χρειάζεται να θυμάσαι δεκάδες θέσεις. Χρειάζεται να ξέρεις πού θέλει να φτάσει ο Βασιλιάς σου.

Αυτά τα τετράγωνα λέγονται **τετράγωνα κλειδιά**.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



1. Είναι η θέση νίκη ή ισοπαλία;
2. Ποιο είναι το σχέδιο;
3. Ποια κίνηση το εφαρμόζει;

Ο Λευκός έχει τέσσερις νόμιμες κινήσεις. Οι δύο κερδίζουν και οι δύο πετούν τη νίκη. Διάλεξε πριν συνεχίσεις.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Για κάθε πιόνι εκτός από το πιόνι Πύργου, αν ο επιτιθέμενος Βασιλιάς καταλάβει ένα τετράγωνο κλειδί, μπορεί να επιβάλει την προαγωγή ανεξάρτητα από το ποιος έχει σειρά.

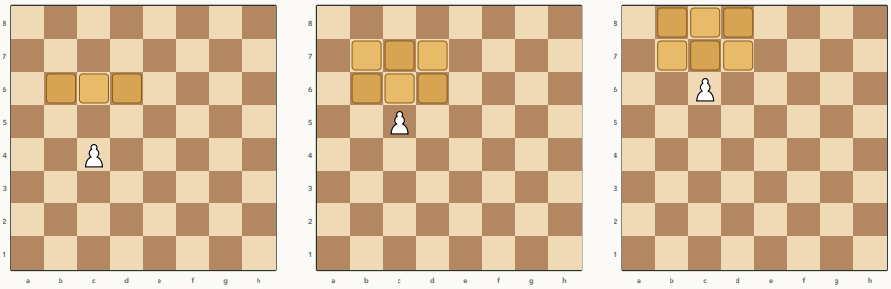
Το «μπορεί να επιβάλει» έχει σημασία. Η θέση είναι κερδισμένη, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι κάθε επόμενη κίνηση κερδίζει. Ο Βασιλιάς μπορεί να εγκαταλείψει τα σωστά τετράγωνα και να χαρίσει την ισοπαλία.

Πού βρίσκονται

Για ένα λευκό πιόνι στη δεύτερη, τρίτη ή τέταρτη οριζόντια, υπάρχουν τρία τετράγωνα κλειδιά. Βρίσκονται δύο οριζόντιες μπροστά από το πιόνι: ένα στην ίδια στήλη και από ένα στις διπλανές.

Για ένα λευκό πιόνι στην πέμπτη ή έκτη οριζόντια, ο γενικός κανόνας δίνει έξι τετράγωνα κλειδιά. Είναι οι ίδιες τρεις στήλες στις δύο αμέσως επόμενες οριζόντιες.

ΣΧΗΜΑ 3.Α · ΧΑΡΤΗΣ ΤΩΝ ΤΕΤΡΑΓΩΝΩΝ-ΚΛΕΙΔΙΩΝ



Πιόνι c4 · b6, c6, d6 | Πιόνι c5 · έξι κλειδιά | Πιόνι c6 · έξι κλειδιά

Τα χρωματισμένα τετράγωνα είναι τα τετράγωνα κλειδιά.

Για μαύρο πιόνι κοιτάζεις προς την άλλη κατεύθυνση. Ένα μαύρο πιόνι στο c7, για παράδειγμα, έχει ως τετράγωνα κλειδιά τα b5, c5 και d5.

Υπάρχουν δύο περιπτώσεις που δεν χωρούν μηχανικά σε αυτόν τον χάρτη:

- Το πιόνι Πύργου έχει δικούς του περιορισμούς, επειδή η άκρη της σκακιέρας στερεί χώρο από τον Βασιλιά.
- Με πιόνι Ίππου στην έκτη οριζόντια και τον αμυνόμενο Βασιλιά κλεισμένο στη γωνία, δύο από τα έξι τετράγωνα προς το κέντρο παύουν να είναι κλειδιά. Η λάθος προώθηση μπορεί να κάνει πατ.

Θα δούμε και τις δύο περιπτώσεις μέσα στο κεφάλαιο.

Μην το μπερδεύεις με το τετράγωνο του πιονιού

Ο **κανόνας του τετραγώνου** απαντά αν ένας Βασιλιάς προλαβαίνει ένα ελεύθερο πιόνι που τρέχει μόνο του.

Τα **τετράγωνα κλειδιά** απαντούν αν ο Βασιλιάς που συνοδεύει το πιόνι έχει φτάσει αρκετά μπροστά ώστε να εξασφαλίσει την προαγωγή.

Το πρώτο είναι αγώνας ταχύτητας. Το δεύτερο είναι χάρτης προορισμού.

Πώς το χρησιμοποιείς στην παρτίδα

1. Κοιτάς τη στήλη και την οριζόντια του πιονιού.
2. Σημαδεύεις νοερά τα τρία ή τα έξι τετράγωνα κλειδιά.
3. Ψάχνεις διαδρομή για τον Βασιλιά, όχι αυτόματο σπρώξιμο του πιονιού.
4. Πριν παίξεις, ελέγχεις αν η κίνηση κρατά τον Βασιλιά μέσα στον σωστό χάρτη.

Ο πρακτικός κανόνας είναι απλός: **ο Βασιλιάς μπροστά, το πιόνι πίσω**. Το πιόνι δεν μπορεί μόνο του να διώξει τον αντίπαλο Βασιλιά. Ο δικός σου Βασιλιάς πρέπει πρώτα να κερδίσει χώρο.

Η απάντηση στο πρώτο πρόβλημα

Στο Διάγραμμα 3.1 το πιόνι βρίσκεται στο e5. Τα έξι τετράγωνα κλειδιά του είναι d6, e6, f6, d7, e7 και f7. Ο Λευκός Βασιλιάς βρίσκεται ήδη στο e6.

Η θέση είναι νίκη, αλλά πρέπει να μείνει στον σωστό χάρτη:

- `1.Kd6!` κερδίζει.

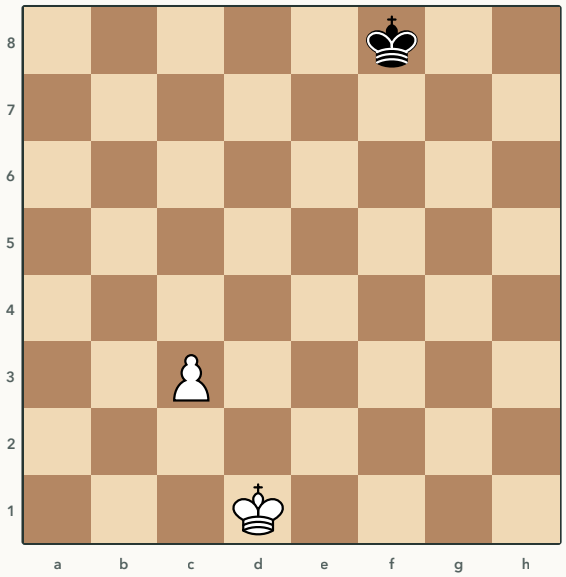
- `1.Kf6!` κερδίζει.
- `1.Kd5?` ισοπαλία.
- `1.Kf5?` ισοπαλία.

Με `1.Kd6 Kf7 2.e6+` ο Λευκός κρατά τον Βασιλιά μπροστά και προχωρά με τέμπο. Με `1.Kd5? Kd7!` παραχωρεί τα τετράγωνα κλειδιά και ο Μαύρος στήνει μπλόκο.

Δεν κερδίζει το «πήγαινε κοντά». Κερδίζει το συγκεκριμένο τετράγωνο.

Λυμένο παράδειγμα 1: οποιοδήποτε κλειδί αρκεί

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ

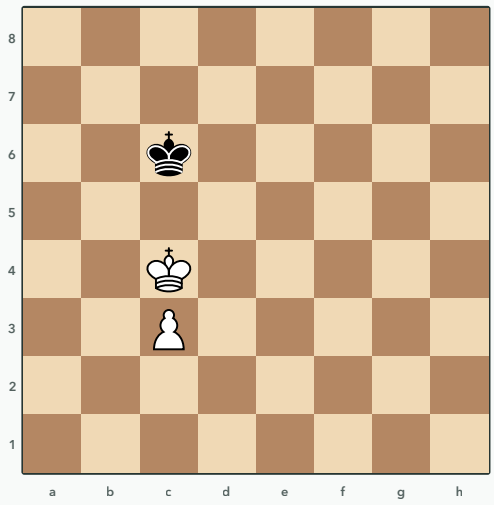


Νίκη ή ισοπαλία; Ποια είναι η πρώτη κίνηση;

Τα τετράγωνα κλειδιά του πιονιού c3 είναι b5, c5 και d5. Το c5 φαίνεται ο πιο φυσικός προορισμός, αλλά ο Μαύρος προλαβαίνει να το φράξει. Ο σωστός δρόμος αρχίζει από την άλλη πλευρά:

```
1.Kc2! Ke7 2.Kb3 Kd6 3.Kb4 Kc6 4.Kc4!
```

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.2Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



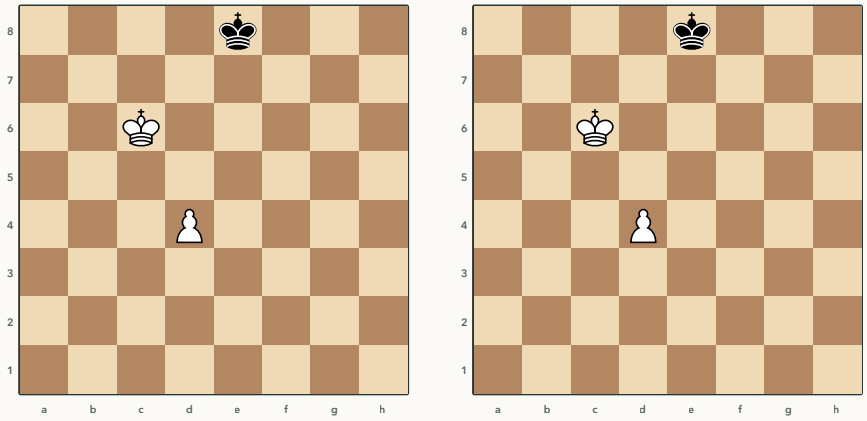
Τώρα ο Μαύρος πρέπει να παραχωρήσει μία πλευρά. Με `4...Kb6 5.Kd5` ο Λευκός πατά στο d5. Με `4...Kd6 5.Kb5` πατά στο b5. Και στις δύο περιπτώσεις έφτασε σε τετράγωνο κλειδί.

Η θέση των δύο Βασιλιάδων μετά το `4.Kc4` θα αποκτήσει όνομα στο επόμενο κεφάλαιο: αντίθεση. Εδώ αρκεί να δεις το αποτέλεσμα. Ο αμυνόμενος έχει σειρά και δεν μπορεί να κρατήσει κλειστές και τις δύο εισόδους.

Στην αρχική θέση μόνο το `1.Kc2!` κερδίζει. Τα `1.c4?`, `1.Kc1?`, `1.Kd2?`, `1.Ke1?` και `1.Ke2?` επιτρέπουν στον Μαύρο να φτάσει εγκαίρως.

Λυμένο παράδειγμα 2: τι σημαίνει «κλειδί»

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.3 · ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΚΑΙ ΤΙΣ ΔΥΟ ΣΕΙΡΕΣ · ΜΝΗΜΗ



Σειρά του Λευκού | Σειρά του Μαύρου

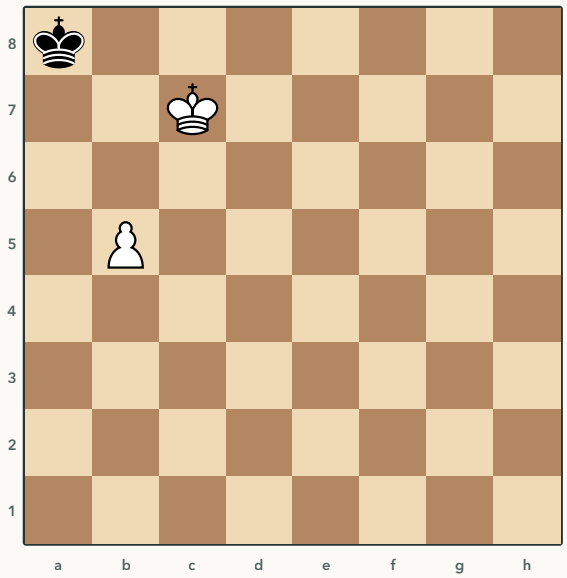
Για το πιόνι d4, τα τετράγωνα κλειδιά είναι c6, d6 και e6. Ο Λευκός Βασιλιάς βρίσκεται στο c6. Γι' αυτό ο Λευκός κερδίζει και στις δύο περιπτώσεις.

Με σειρά του Μαύρου, όλες οι νόμιμες κινήσεις του χάνουν. Με σειρά του Λευκού, όμως, χρειάζεται ακόμα προσοχή. Τα `1.Kc7`, `1.Kd6`, `1.Kc5` και `1.d5` κρατούν τη νίκη. Τα `1.Kb5?`, `1.Kd5?`, `1.Kb6?` και `1.Kb7?` τη χαρίζουν.

Άρα το τετράγωνο κλειδί κρίνει τη θεωρητική θέση. Δεν καταργεί την ανάγκη να παίξεις σωστά την επόμενη κίνηση.

Λυμένο παράδειγμα 3: το πιόνι Ίππου και το πατ

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Ο Λευκός κερδίζει. Γιατί το φυσικό `1.b6?` δεν κερδίζει;

Μετά το `1.b6?` ο Μαύρος Βασιλιάς δεν είναι σε σαχ και δεν έχει νόμιμη κίνηση:

- το a7 ελέγχεται από το πιόνι b6
- τα b7 και b8 ελέγχονται από τον Λευκό Βασιλιά στο c7

Αυτό είναι πατ. Η παρτίδα τελειώνει αμέσως ισόπαλη.

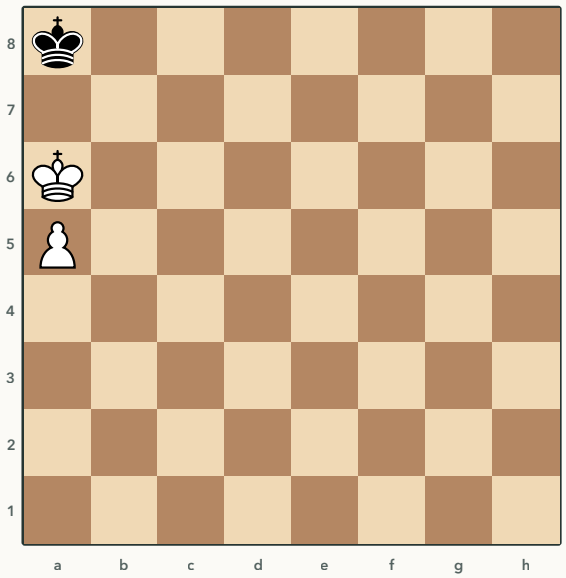
Ο Λευκός πρέπει πρώτα να αφήσει ένα τετράγωνο διαφυγής. Κερδίζουν τα `1.Kb6!`, `1.Kc6!` και `1.Kc8!`. Μία καθαρή συνέχεια είναι:

`1.Kc6 Ka7 2.Kc7 Ka8 3.Kb6 Kb8 4.Ka6` και μετά το πιόνι προχωρά χωρίς πατ.

Η εξαίρεση εμφανίζεται όταν ένα πιόνι Ίππου φτάσει στην έκτη κοντά στη γωνία. Για το λευκό πιόνι b6, τα c7 και c8 δεν λειτουργούν ως κανονικά τετράγωνα κλειδιά απέναντι σε Βασιλιά παγιδευμένο στο a8. Στην άλλη πλευρά της σκακιέρας, το ίδιο συμβαίνει με τα f7 και f8 για πιόνι g6 και Βασιλιά στο h8.

Η μεγάλη εξαίρεση: το πιόνι Πύργου

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Νίκη ή ισοπαλία;

Ισοπαλία. Ο Μαύρος Βασιλιάς έχει φτάσει στη γωνία προαγωγής, το a8. Ο Λευκός δεν μπορεί να τον διώξει, επειδή δεν υπάρχει σκακιέρα αριστερά από τη στήλη a.

Τα `1.Kb5` και `1.Kb6` κρατούν απλώς την ίδια ισοπαλία. Αν προχωρήσει το πιόνι, ο Μαύρος μένει στη γωνία. Αν ο Λευκός Βασιλιάς επιστρέψει μπροστά του, η θέση καταλήγει σε πατ.

Κράτα μία πρόταση: **αν ο αμυνόμενος Βασιλιάς φτάσει στη γωνία προαγωγής ενός μοναχικού πιονιού Πύργου, δεν μπορεί να εκδιωχθεί**.

Αυτό δεν σημαίνει ότι κάθε φινάλε με πιόνι Πύργου είναι ισοπαλία. Αν ο επιτιθέμενος προλάβει να αποκλείσει τον δρόμο προς τη γωνία, μπορεί να κερδίσει. Θα το εξετάσεις στις ασκήσεις.

Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης βλέπει ότι το πιόνι απέχει λίγα βήματα από την προαγωγή και το σπρώχνει αμέσως. Συχνά αυτή είναι η μοναδική κίνηση που πετά τη νίκη.

Πριν από κάθε προώθηση, ρώτα:

1. Σε ποιο τετράγωνο πρέπει να φτάσει ο Βασιλιάς μου;
2. Αν σπρώξω τώρα, κλείνω τη δική του διαδρομή;
3. Δίνω στον αντίπαλο Βασιλιά τη γωνία ή ένα πατ;

Ασκήσεις

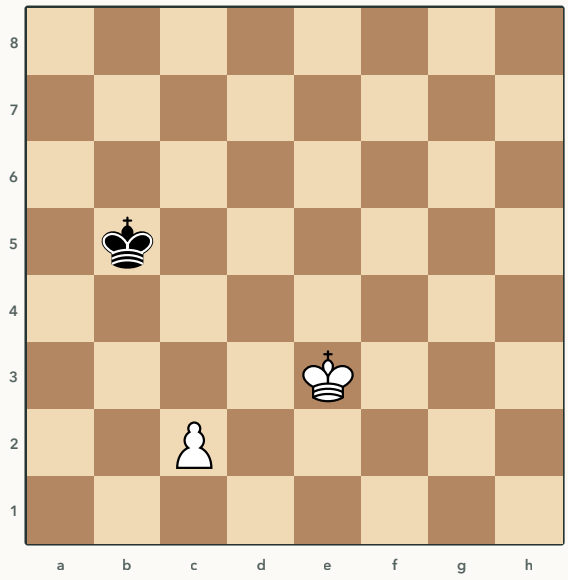
Σε κάθε θέση απάντησε με αυτή τη σειρά:

1. Νίκη, ισοπαλία ή ήττα;
2. Ποιο είναι το σχέδιο;
3. Ποια κίνηση το εφαρμόζει;

Μην αρκεστείς σε μία κίνηση που «μοιάζει σωστή». Σε αρκετές θέσεις υπάρχουν δύο ή περισσότερες λύσεις. Βρες όσες μπορείς.

Άσκηση 1

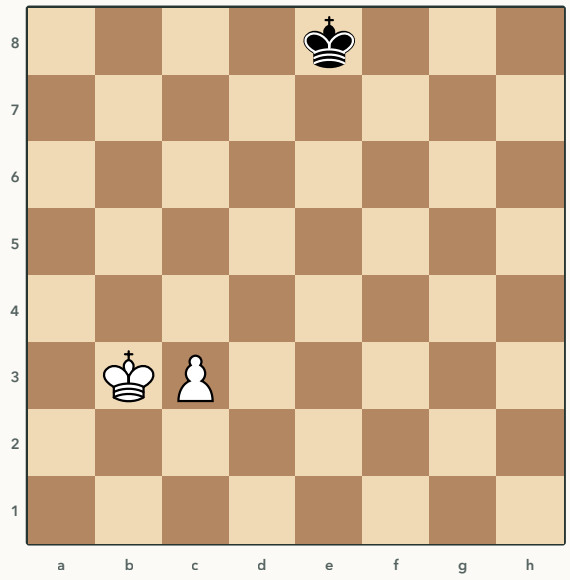
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια είναι τα τετράγωνα κλειδιά του c2; Ποια κίνηση κερδίζει με τον πιο άμεσο τρόπο;

Άσκηση 2

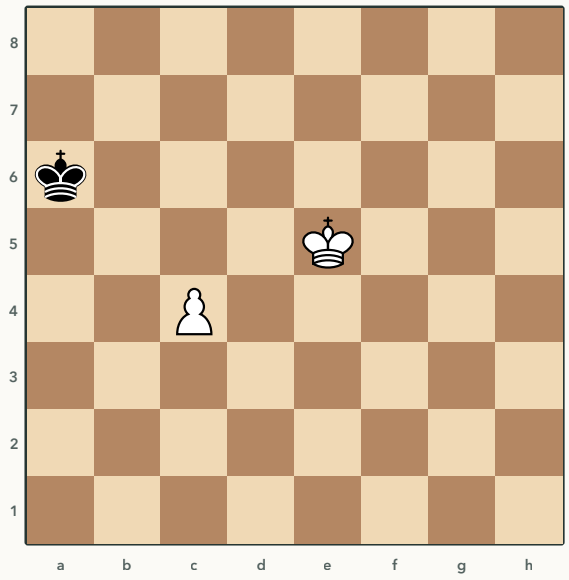
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ο Μαύρος Βασιλιάς είναι μακριά. Επιτρέπεται το `1.c4`;

Άσκηση 3

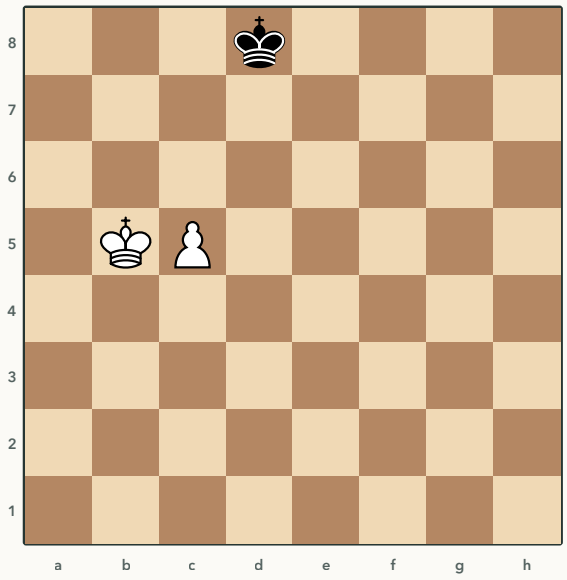
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Νίκη ή ισοπαλία; Δώσε μία κίνηση που κρατά το αποτέλεσμα και μία που το αλλάζει.

Άσκηση 4

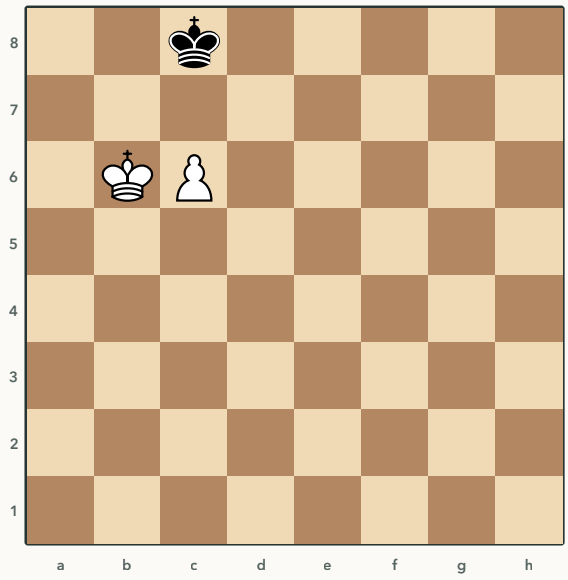
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Βρες τα έξι τετράγωνα κλειδιά και όλες τις κινήσεις που κερδίζουν.

Άσκηση 5

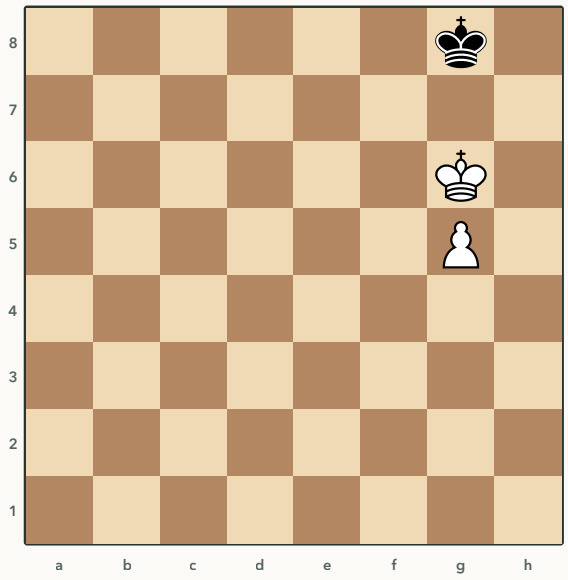
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Το πιόνι βρίσκεται στην έκτη. Υπάρχει μόνο μία κίνηση που κρατά τη νίκη.

Άσκηση 6

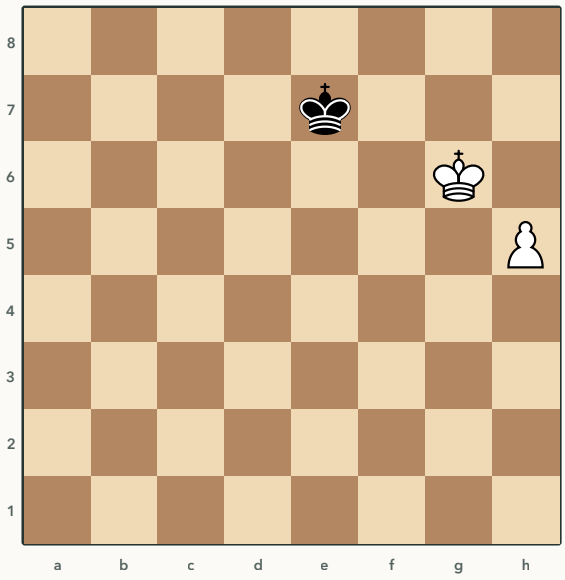
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.11 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Δύο κινήσεις κερδίζουν και δύο κάνουν ισοπαλία. Βρες τις τέσσερις.

Άσκηση 7

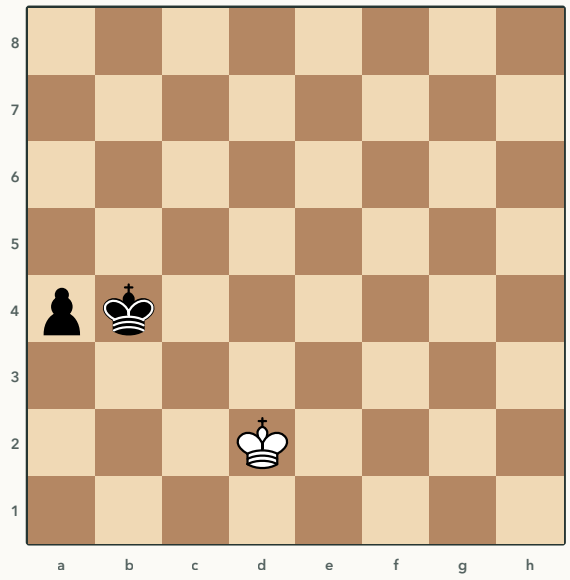
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.12 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Πιόνι Πύργου σημαίνει πάντα ισοπαλία; Ποιες δύο κινήσεις κερδίζουν εδώ;

Άσκηση 8

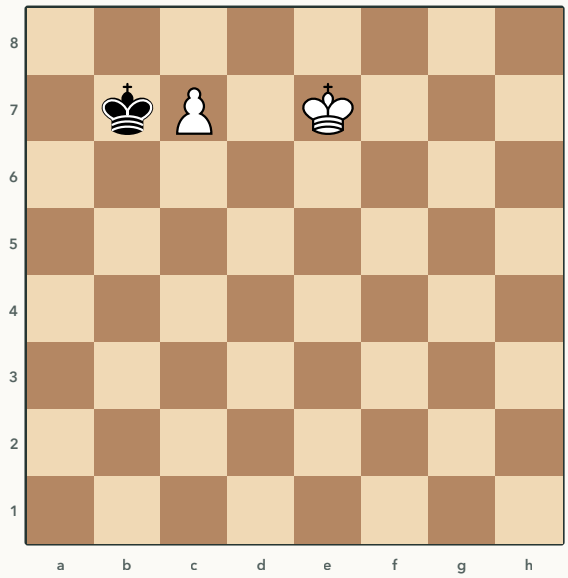
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.13 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ο Λευκός αμύνεται. Ποιες κινήσεις φτάνουν εγκαίρως στη σωστή γωνία;

Άσκηση 9

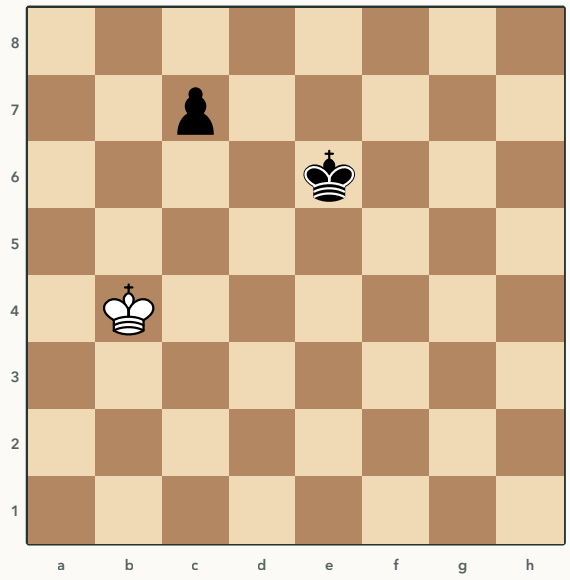
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.14 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Το πιόνι απέχει μία κίνηση από την προαγωγή. Γιατί η άμεση προαγωγή δεν κερδίζει;

Άσκηση 10

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.15 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Βρες τα τετράγωνα κλειδιά του μαύρου πιονιού και όλες τις πρώτες κινήσεις που κερδίζουν.

Λύσεις

Λύση 1

Νίκη του Λευκού. Για πιόνι στο c2, τα τετράγωνα κλειδιά είναι b4, c4 και d4. Η καθαρότερη κίνηση είναι `1.Kd4!`, που καταλαμβάνει αμέσως το d4. Κερδίζει επίσης το `1.Kd3!`, επειδή κρατά τη διαδρομή προς το d4.

Ακριβής έλεγχος: κερδίζουν τα `1.Kd4` και `1.Kd3`. Τα `1.c3?`, `1.c4+?`, `1.Kd2?`, `1.Ke2?`, `1.Kf2?`, `1.Kf3?`, `1.Ke4?` και `1.Kf4?` κάνουν ισοπαλία.

Λύση 2

Νίκη του Λευκού, αλλά όχι με `1.c4?`. Μετά το `1...Kd7!` ο Μαύρος φτάνει μπροστά από το πιόνι και κρατά την ισοπαλία. Ο Λευκός πρέπει να κινηθεί με τον Βασιλιά προς τα b5, c5 ή d5.

Κερδίζουν τα 1.Kb4!, 1.Kc4!, 1.Ka4! και 1.Ka3!. Τα δύο πρώτα είναι τα πιο καθαρά για άνθρωπο. Τα 1.c4?, 1.Ka2?, 1.Kb2? και 1.Kc2? κάνουν ισοπαλία.

Λύση 3

Νίκη του Λευκού. Τα τετράγωνα κλειδιά του c4 είναι b6, c6 και d6. Με 1.Kd6! ο Βασιλιάς καταλαμβάνει αμέσως ένα από αυτά.

Κρατούν επίσης τη νίκη τα 1.c5, 1.Kd5, 1.Ke6, 1.Kd4 και 1.Ke4. Τα 1.Kf4?, 1.Kf5? και 1.Kf6? απομακρύνουν τον Βασιλιά από τη σωστή πλευρά και κάνουν ισοπαλία.

Λύση 4

Νίκη του Λευκού. Για το πιόνι c5, τα έξι τετράγωνα κλειδιά είναι b6, c6, d6, b7, c7 και d7. Μόνο τα 1.Kb6! και 1.Kc6! κερδίζουν, επειδή πατούν αμέσως στην κοντινή τριάδα.

Τα 1.c6?, 1.Ka4?, 1.Kb4?, 1.Kc4?, 1.Ka5? και 1.Ka6? κάνουν ισοπαλία. Το 1.c6? είναι το τυπικό λάθος: το πιόνι προχωρά πριν πάρει θέση ο Βασιλιάς.

Λύση 5

Νίκη του Λευκού μόνο με 1.c7!. Ο Μαύρος έχει τότε μόνο το 1...Kd7 και ο Λευκός συνεχίζει 2.Kb7!. Στην επόμενη κίνηση ο Βασιλιάς θα προστατεύει την προαγωγή.

Τα 1.Ka5?, 1.Kb5?, 1.Kc5?, 1.Ka6? και 1.Ka7? κάνουν ισοπαλία. Εδώ το σωστό δεν είναι «πάντα πρώτα ο Βασιλιάς». Είναι «βρες τι κρατά τον δρόμο προς τα τετράγωνα κλειδιά».

Λύση 6

Νίκη του Λευκού. Κερδίζουν τα 1.Kh6! και 1.Kf6!. Τα 1.Kf5? και 1.Kh5? εγκαταλείπουν την έκτη οριζόντια και κάνουν ισοπαλία.

Η πιο καθαρή συνέχεια είναι 1.Kh6 Kh8 2.g6 Kg8 3.g7 Kf7 4.Kh7 και το πιόνι προάγεται. Ο Βασιλιάς πηγαίνει πρώτα προς την άκρη ώστε το πιόνι να μη δημιουργήσει πατ την κρίσιμη στιγμή.

Λύση 7

Νίκη του Λευκού. Κερδίζουν τα 1.h6! και 1.Kg7!. Με 1.h6 Kf8 2.h7 ο Μαύρος δεν προλαβαίνει πλέον τη γωνία.

Τα `1.Kf5?`, `1.Kg5?`, `1.Kh6?` και `1.Kh7?` κάνουν ισοπαλία. Το πιόνι Πύργου δεν είναι από μόνο του ισόπαλο. Η ισοπαλία εξαρτάται από το αν ο αμυνόμενος Βασιλιάς θα φτάσει στη γωνία προαγωγής.

Λύση 8

Ισοπαλία, αλλά μόνο αν ο Λευκός κινηθεί προς τη γωνία a1. Κρατούν τα `1.Kc1!`, `1.Kd1!` και `1.Kc2!`. Μία ενδεικτική συνέχεια είναι `1.Kc2 a3 2.Kb1` και ο Λευκός φτάνει στο a1.

Χάνουν τα `1.Kd3?`, `1.Ke1?`, `1.Ke2?` και `1.Ke3?`. Απομακρύνονται μία κίνηση παραπάνω από τη μοναδική ασφαλή περιοχή.

Λύση 9

Νίκη του Λευκού, αλλά όχι με προαγωγή. Με `1.c8=Q+? Kxc8` μένουν μόνο οι δύο Βασιλιάδες και η θέση είναι ισοπαλία. Το ίδιο συμβαίνει με προαγωγή σε Πύργο, Αξιωματικό ή Ίππο.

Κερδίζουν μόνο τα `1.Kd7!` και `1.Kd8!`. Ο Βασιλιάς πλησιάζει και προστατεύει το c8 πριν προχωρήσει το πιόνι. Όλες οι άλλες νόμιμες κινήσεις κάνουν ισοπαλία: `1.c8=Q+?`, `1.c8=R?`, `1.c8=B+?`, `1.c8=N?`, `1.Kd6?`, `1.Ke6?`, `1.Kf6?`, `1.Kf7?`, `1.Ke8?` και `1.Kf8?`.

Λύση 10

Νίκη του Μαύρου. Το πιόνι c7 κινείται προς την πρώτη οριζόντια, άρα τα τετράγωνα κλειδιά του είναι b5, c5 και d5. Η καθαρότερη κίνηση είναι `1...Kd5!`, που καταλαμβάνει αμέσως το d5. Κερδίζει επίσης το `1...Kd6!`.

Τα `1...c6?`, `1...c5+?`, `1...Ke5?`, `1...Kf5?`, `1...Kf6?`, `1...Kd7?`, `1...Ke7?` και `1...Kf7?` κάνουν ισοπαλία. Το σαχ με `1...c5+?` μοιάζει ελκυστικό, αλλά δεν φέρνει τον Βασιλιά στο σωστό τετράγωνο.

Τι κρατάω στην παρτίδα

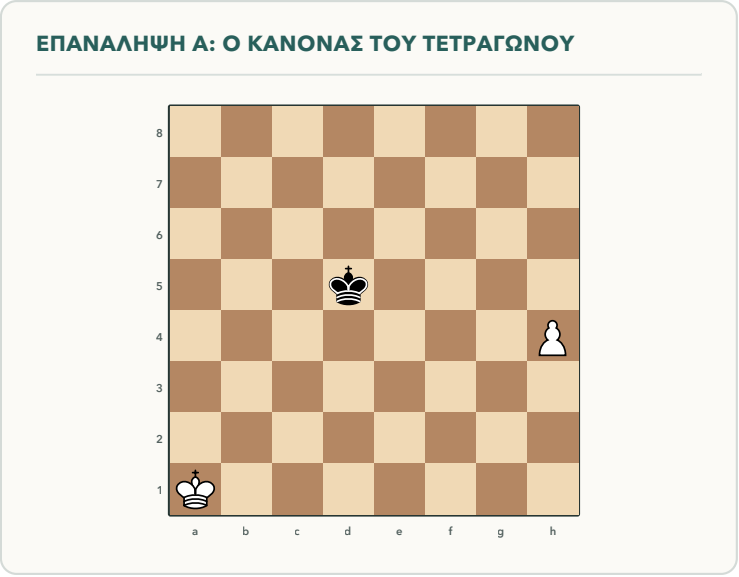
- Πιόνι στη δεύτερη έως τέταρτη: τρία τετράγωνα κλειδιά, δύο οριζόντιες μπροστά.
- Πιόνι στην πέμπτη ή έκτη: γενικά έξι, στις επόμενες δύο οριζόντιες.
- Ο Βασιλιάς οδηγεί. Δεν σπρώχνω το πιόνι από συνήθεια.
- Με πιόνι Ίππου κοντά στη γωνία ελέγχω πρώτα το πατ.

- Με πιόνι Πύργου, ο αμυνόμενος σώζεται αν φτάσει στη γωνία προαγωγής.

Πριν παίξεις, πες μέσα σου: **αποτέλεσμα, σχέδιο, κίνηση**.

Θέσεις επανάληψης

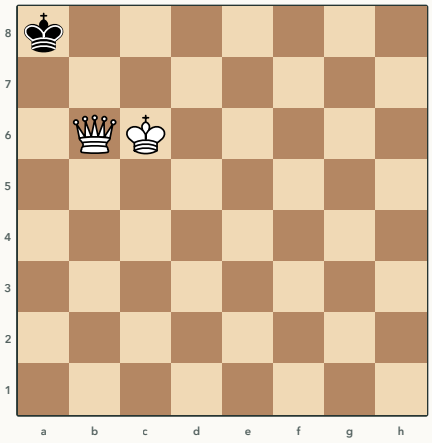
Επανάληψη Α: ο κανόνας του τετραγώνου



Ο Μαύρος μπαίνει στο τετράγωνο του πιονιού και το προλαβαίνει. Ισοπαλία.

Επανάληψη Β: πατ

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ Β: ΠΑΤ



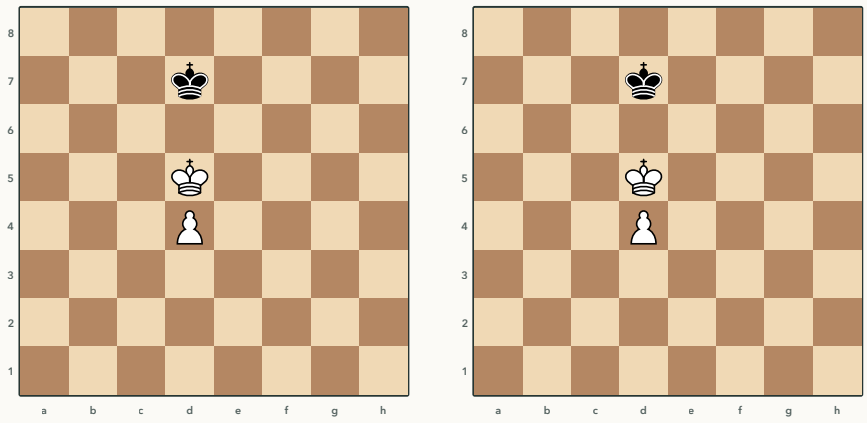
Ο Μαύρος δεν είναι σε σαχ και δεν έχει νόμιμη κίνηση. Πατ, άρα ισοπαλία.

4. Αντίθεση, υπερκέραση, zugzwang και τριγωνοποίηση

Τα τετράγωνα κλειδιά έδειξαν πού θέλει να φτάσει ο Βασιλιάς. Τώρα χρειαζόμαστε τα εργαλεία που του ανοίγουν τον δρόμο όταν ο αντίπαλος Βασιλιάς στέκεται απέναντι.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.1 · ΙΔΙΑ ΘΕΣΗ, ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΣΕΙΡΑ · ΜΝΗΜΗ



Σειρά του Λευκού | Σειρά του Μαύρου

Ποια θέση είναι νίκη και ποια ισοπαλία;

Με σειρά του Λευκού είναι ισοπαλία. Με σειρά του Μαύρου ο Λευκός κερδίζει. Η διάταξη των κομματιών δεν άλλαξε. Άλλαξε μόνο ποιος αναγκάζεται να φύγει πρώτος.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Η αντίθεση είναι εργαλείο για να αναγκάσεις τον αντίπαλο Βασιλιά να παραχωρήσει δρόμο, όχι στόχος που κυνηγάς χωρίς να κοιτάς τα τετράγωνα κλειδιά.

Άμεση αντίθεση

Οι δύο Βασιλιάδες βρίσκονται στην ίδια στήλη ή οριζόντια με ένα τετράγωνο ανάμεσά τους. Η πλευρά που **δεν** έχει σειρά λέμε ότι κρατά την αντίθεση.

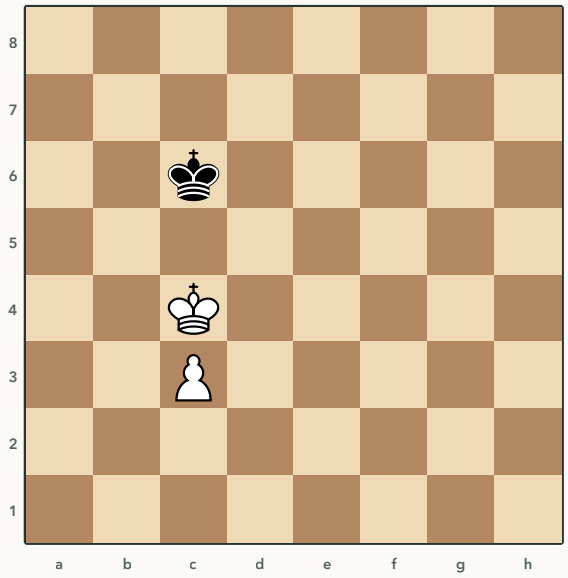
Στο Διάγραμμα 4.1, αν παίζει ο Μαύρος, πρέπει να πάει στο c7 ή e7. Ο Λευκός περνά από την άλλη πλευρά. Αν παίζει ο Λευκός, δεν μπορεί να προχωρήσει στο d6 και κάθε πλάγια κίνηση επιτρέπει στον Μαύρο να μείνει απέναντι.

Η αντίθεση έχει αξία επειδή υπηρετεί συγκεκριμένο προορισμό. Αν μία άλλη κίνηση καταλαμβάνει αμέσως τετράγωνο κλειδί, δεν θυσιάζεις αυτόν τον στόχο μόνο και μόνο για να «πάρεις την αντίθεση».

Υπερκέραση

Υπερκέραση είναι η παράκαμψη του αντίπαλου Βασιλιά. Όταν εκείνος υποχωρεί προς τη μία πλευρά, εσύ περνάς από την άλλη.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



Ο Μαύρος πρέπει να κινηθεί. Ποια πόρτα ανοίγει στον Λευκό;

Με `4...Kb6` ακολουθεί `5.Kd5`. Με `4...Kd6` ακολουθεί `5.Kb5`. Ο Λευκός δεν σπρώχνει το πιόνι. Περνά από την πλευρά που εγκατέλειψε ο Μαύρος και φτάνει σε τετράγωνο κλειδί.

Αυτή είναι η σχέση των δύο εννοιών:

- η αντίθεση αναγκάζει τον αντίπαλο να παραχωρήσει μία πλευρά
- η υπερκέραση χρησιμοποιεί την πλευρά που παραχωρήθηκε

Πλάγια και μακρινή αντίθεση

Η ίδια λογική λειτουργεί όταν οι Βασιλιάδες έχουν μεγαλύτερη απόσταση ή βρίσκονται στην ίδια οριζόντια. Κοίτα τις γραμμές και τα χρώματα των τετραγώνων, αλλά μην προσπαθήσεις να αποστηθίσεις κάθε γεωμετρική περίπτωση.

Ο πρακτικός έλεγχος είναι:

1. Πού θέλω να μπω;
2. Αν σταθώ απέναντι, ποιος θα αναγκαστεί να κινηθεί;

3. Όταν κινηθεί, μπορώ να περάσω από την άλλη πλευρά;

Αν η απάντηση στο τρίτο είναι όχι, η «αντίθεση» δεν έκανε ακόμη δουλειά.

Zugzwang

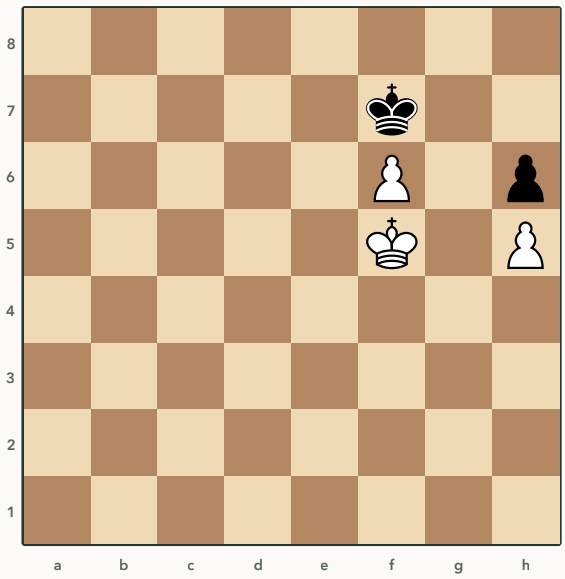
Zugzwang είναι η θέση όπου η υποχρέωση να κινηθείς χειροτερεύει τη θέση σου. Στο πρώτο διάγραμμα ο Μαύρος με τη σειρά του βρίσκεται σε zugzwang. Δεν δέχεται επίθεση, αλλά κάθε νόμιμη κίνηση παραχωρεί τετράγωνο εισόδου.

Δεν είναι κάθε αναμονή zugzwang. Πρέπει όλες οι χρήσιμες κινήσεις να έχουν εξαντληθεί και η υποχρεωτική κίνηση να αλλάζει κάτι ουσιαστικό.

Τριγωνοποίηση

Μερικές φορές έχεις φτάσει στη σωστή διάταξη, αλλά παίζεις εσύ. Αν ο Βασιλιάς μπορεί να επιστρέψει στην ίδια περιοχή με διαφορετικό αριθμό κινήσεων από τον αντίπαλο, αλλάζει τη σειρά. Αυτό είναι τριγωνοποίηση.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Μόνο μία κίνηση κερδίζει. Βρες τη διαδρομή του Λευκού Βασιλιά.

Η κίνηση είναι `1.Ke5!`. Το άμεσο `1.Kg4?` ή `1.Kf4?` ισοφαρίζει. Με μία ενδεικτική άμυνα:

```
1.Ke5 Kf8 2.Kf4 Ke8 3.Ke4 Kf8 4.Ke5
```

Ο Λευκός δεν προχώρησε πιόνι. Χρησιμοποίησε τη διαδρομή e5-f4-e4-e5 ώστε να αλλάξει τη σχέση των Βασιλιάδων. Αν ο Μαύρος επιμένει με `...Kf7`, ο Λευκός επιστρέφει στο f5 και τώρα ο Μαύρος έχει σειρά. Τότε ανοίγει η είσοδος g6 και πέφτει το h6.

Η τριγωνοποίηση δεν είναι διακοσμητική θεωρία. Είναι τρόπος να χάσεις ένα τέμπο όταν μία απλή κίνηση αναμονής δεν υπάρχει.

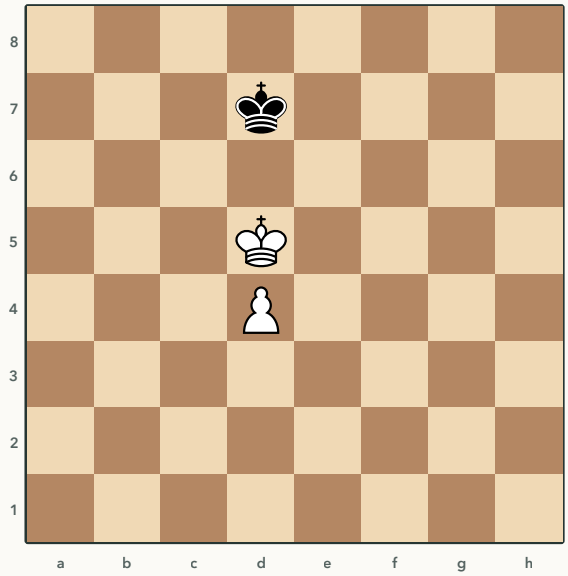
Το συνηθισμένο λάθος

«Παίρνω πάντα την αντίθεση». Αυτό το σύνθημα μπορεί να πετάξει νίκη. Πρώτα σημαδεύεις το τετράγωνο εισόδου. Μετά χρησιμοποιείς αντίθεση μόνο αν αναγκάζει τον αντίπαλο να το παραχωρήσει.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

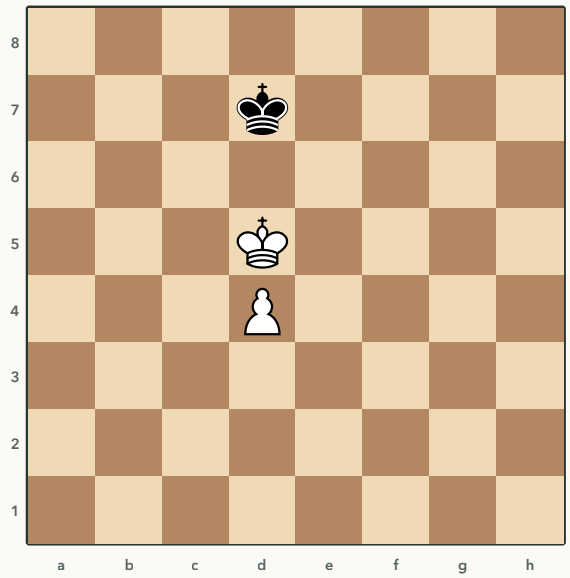
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Γιατί χάνει κάθε κίνηση του Βασιλιά;

Άσκηση 2

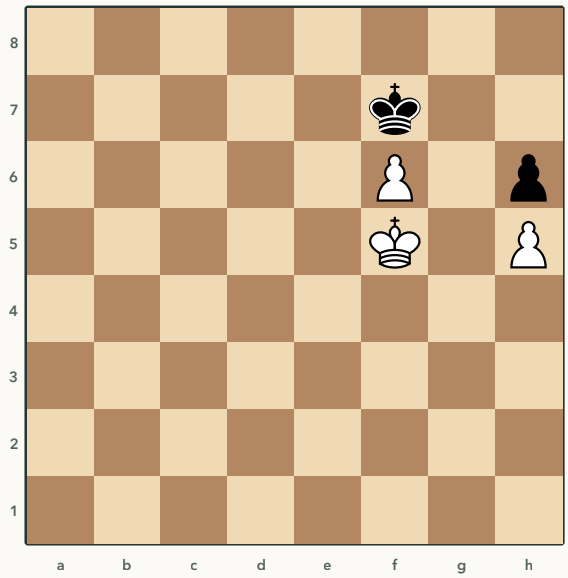
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Τι αποτέλεσμα έχει η θέση; Τι θα ήθελε να αλλάξει ο Λευκός;

Άσκηση 3

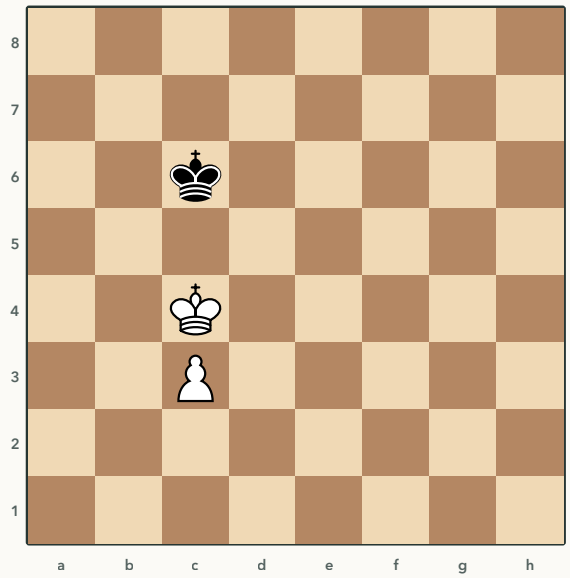
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιες τρεις φυσικές κινήσεις ισοφαρίζουν;

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Μετά το `...Kb6`, πού περνά ο Λευκός; Μετά το `...Kd6`;

Λύσεις

Λύση 1

Ο Μαύρος κρατούσε κλειστές τις εισόδους c6 και e6. Με τη σειρά του πρέπει να φύγει από τη στήλη d. Ο Λευκός περνά από την αντίθετη πλευρά και καταλαμβάνει τετράγωνο κλειδί.

Λύση 2

Ισοπαλία. Ο Λευκός θα ήθελε την ίδια θέση με σειρά του Μαύρου. Δεν έχει εφεδρική κίνηση πιονιού που να διατηρεί ακριβώς τη διάταξη, άρα δεν μπορεί να αλλάξει τη σειρά.

Λύση 3

Τα `1.Ke4?`, `1.Kf4?` και `1.Kg4?` ισοφαρίζουν. Μόνο το `1.Ke5!` αρχίζει τη σωστή τριγωνοποίηση.

Λύση 4

Με `...Kb6` ο Λευκός παίζει `Kd5`. Με `...Kd6` παίζει `Kb5`. Δεν ακολουθεί τον αντίπαλο. Τον υπερκεράζει από την άλλη πόρτα.

Τι κρατάω στην παρτίδα

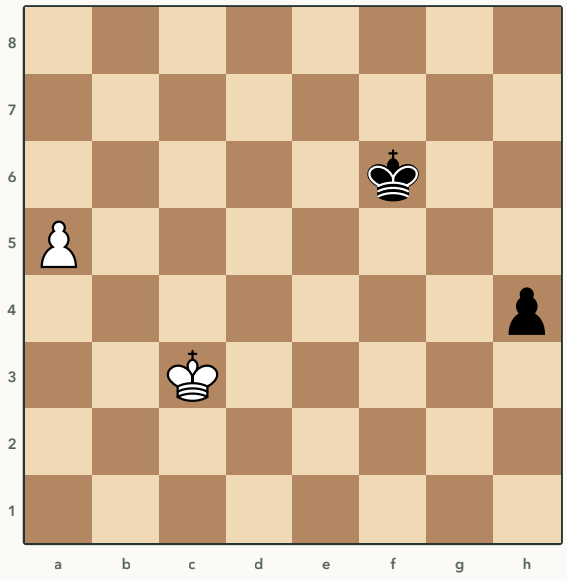
- Η αντίθεση ανοίγει δρόμο. Δεν είναι αυτοσκοπός.
- Όταν ο αντίπαλος παραχωρεί μία πλευρά, περνάς από την άλλη.
- Zugzwang σημαίνει ότι η υποχρεωτική κίνηση βλάπτει.
- Με τριγωνοποίηση επιστρέφεις στην ίδια ιδέα με αλλαγμένη σειρά.
- Πρώτα ο προορισμός, μετά το εργαλείο.

5. Κούρσες πιονιών και εφεδρικά τέμπο

Σε μία κούρσα δεν αρκεί να μετρήσεις ποιος προάγεται πρώτος. Πρέπει να υπολογίσεις την πρώτη αναγκαστική κίνηση **μετά** την προαγωγή: σαχ, λήψη, πατ ή δεύτερη προαγωγή.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Και τα δύο πιόνια απέχουν τρεις κινήσεις. Ποιος κερδίζει;

Ο Λευκός κερδίζει μόνο με `1.a6!`. Μετά το `1...h3 2.a7 h2 3.a8=Q`, ο Μαύρος δεν μπορεί να προαχθεί σαν να μη συνέβη τίποτα. Η Βασίλισσα στο a8 ελέγχει το h1. Αν παίξει `3...h1=Q`, ακολουθεί `4.Qxh1`.

Με σειρά του Μαύρου η ίδια θέση αντιστρέφεται: `1...h3!` και η μαύρη Βασίλισσα θα ελέγχει το a8.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Μέτρα μέχρι την πρώτη θέση όπου τελειώνουν όλες οι αναγκαστικές κινήσεις, όχι μόνο μέχρι να εμφανιστεί η πρώτη Βασίλισσα.

Η σειρά υπολογισμού

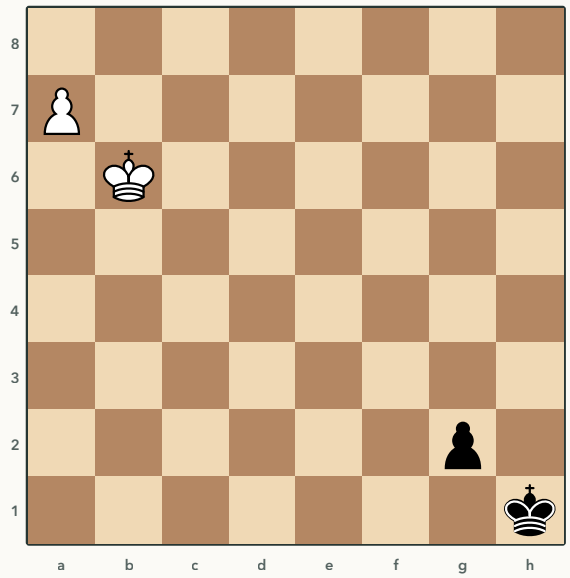
Σε απλή κούρσα γράψε νοερά:

1. Πόσες κινήσεις θέλει κάθε πιόνι;
2. Υπάρχει διπλό πρώτο βήμα;
3. Η πρώτη προαγωγή δίνει σαχ;
4. Η νέα Βασίλισσα πιάνει το άλλο τετράγωνο προαγωγής;
5. Μπορεί να προκύψει πατ ή πιρούνι;

Μόνο μετά δίνεις αποτέλεσμα.

Προαγωγή με σαχ

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Γιατί το `1.a8=Q+` είναι πιο σημαντικό από το ότι ο Μαύρος έχει πιόνι στο g2;

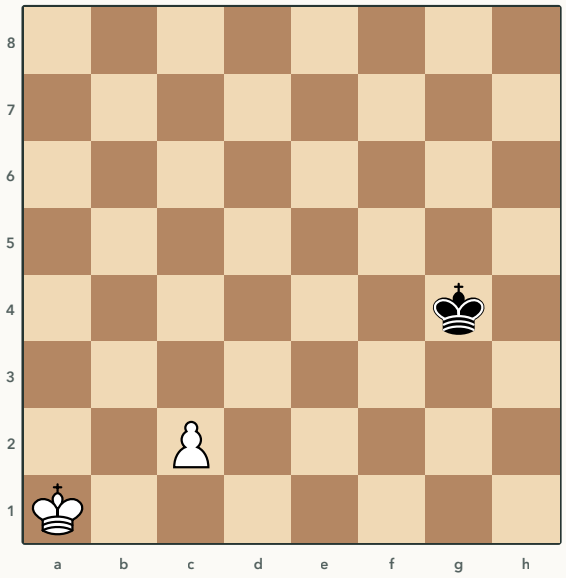
Η προαγωγή έρχεται με σαχ στη διαγώνιο a8-h1. Ο Μαύρος πρέπει να απαντήσει πριν σπρώξει το g-πιόνι. Αυτό το τέμπο επιτρέπει στη Βασίλισσα να σταματήσει την αντίπαλη προαγωγή.

Η λέξη «πρώτος» λοιπόν είναι ελλιπής. Σημασία έχει αν ο πρώτος προάγεται με αναγκαστικό τέμπο.

Εφεδρικό τέμπο

Ένα πιόνι στην αρχική του θέση έχει συχνά δύο διαφορετικούς τρόπους να φτάσει στο ίδιο περίπου σημείο: ένα βήμα ή δύο. Η μικρή κίνηση μπορεί να κρατήσει ένα τέμπο για αργότερα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Γιατί το γρήγορο `1.c4?` ισοφαρίζει;

Με `1.c4?` ο Μαύρος μπαίνει στο νέο τετράγωνο. Το `1.c3!` κρατά τη νίκη και κρατά διαθέσιμη μία επιπλέον κίνηση του πιονιού. Το εφεδρικό τέμπο μπορεί αργότερα να αλλάξει ποιος έχει σειρά σε μία θέση αντίθεσης.

Πότε το πιόνι πρέπει να περιμένει

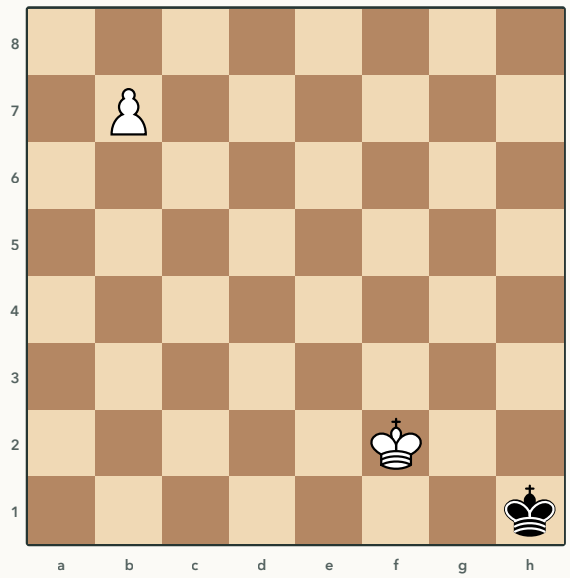
Το ελεύθερο πιόνι τραβά το βλέμμα, αλλά κάθε προώθηση μικραίνει τον αριθμό των κινήσεων που σου μένουν. Περίμενε όταν:

- ο αντίπαλος Βασιλιάς θα μπει στο τετράγωνο μετά την προώθηση
- χρειάζεσαι την κίνηση του πιονιού ως αναμονή
- ο δικός σου Βασιλιάς μπορεί πρώτα να βελτιώσει τη θέση του
- η προώθηση αφαιρεί ένα προστατευμένο τετράγωνο

Υποπροαγωγή

Σχεδόν πάντα επιλέγεις Βασίλισσα. Οι εξαιρέσεις πρέπει όμως να ανάβουν προειδοποιητικό φως: πατ, σαχ Ίππου ή άμεσο πιρούνι.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Μόνο μία προαγωγή κερδίζει. Ποια;

`1.b8=Q?` κάνει πατ. Η Βασίλισσα ελέγχει το h2, ενώ ο Λευκός Βασιλιάς ελέγχει τα g1 και g2. Ο Μαύρος δεν έχει κίνηση. Το `1.b8=R!` κερδίζει, επειδή ο Πύργος δεν ελέγχει το h2 και αφήνει τετράγωνο διαφυγής.

Η υποπροαγωγή σε Αξιωματικό ή Ίππο δεν κερδίζει αυτή τη θέση. Δεν ψάχνουμε «κάτι διαφορετικό». Ψάχνουμε ποια ακριβώς ιδιότητα χρειαζόμαστε.

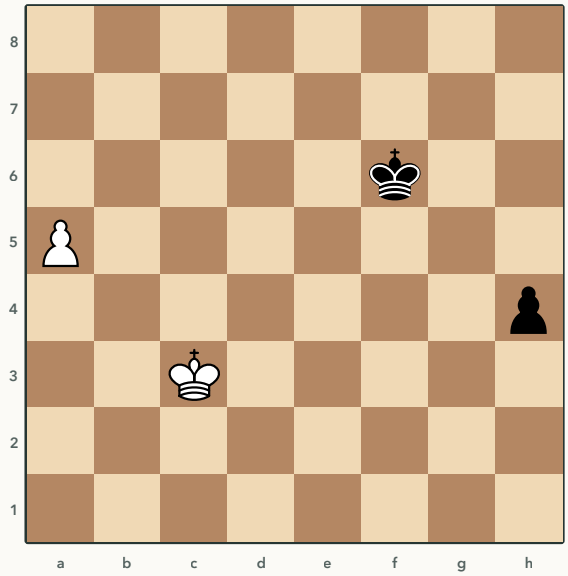
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης σταματά τη βαριάντα στο `a8=Q` και ανακοινώνει νίκη. Η σωστή συνήθεια είναι να προσθέτει μία ερώτηση: **τι αναγκαστικό μπορεί να κάνει τώρα ο αντίπαλος;**

Ασκήσεις

Άσκηση 1

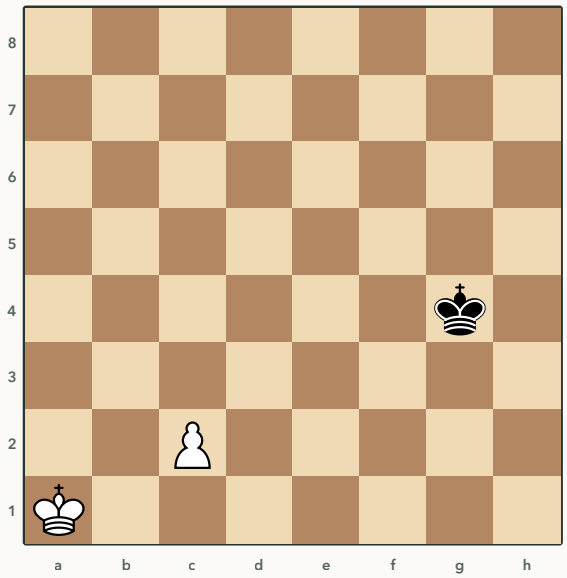
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποια κίνηση κερδίζει και γιατί;

Άσκηση 2

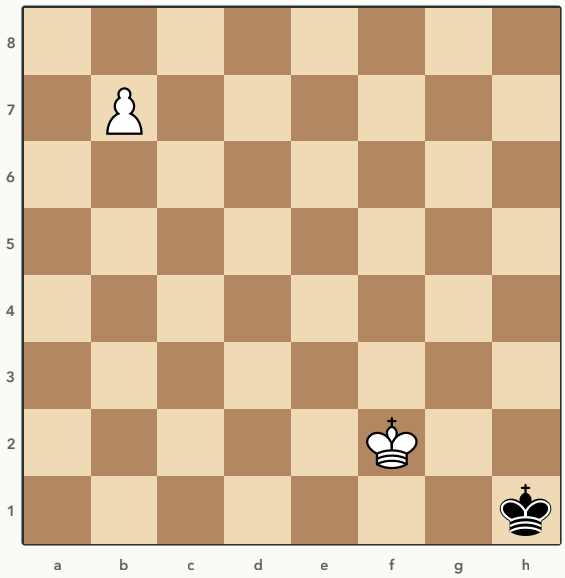
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια προώθηση κρατά τη νίκη;

Άσκηση 3

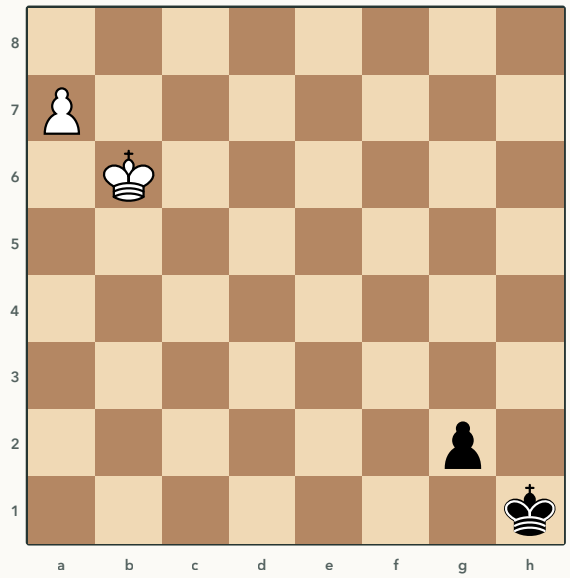
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Γράψε την αξιολόγηση μετά από καθεμία από τις τέσσερις προαγωγές.

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο γεωμετρικό στοιχείο κερδίζει τέμπο;

Λύσεις

Λύση 1

`1...h3!`. Με `2.a6 h2 3.a7 h1=Q`, η νέα μαύρη Βασίλισσα ελέγχει το a8 και σταματά την προαγωγή. Οι κινήσεις του Βασιλιά πετούν τη νίκη.

Λύση 2

`1.c3!`. Το `1.c4?` ισοφαρίζει. Η μικρή κίνηση κρατά το εφεδρικό τέμπο.

Λύση 3

`1.b8=R!` κερδίζει. `1.b8=Q?` κάνει πατ. Οι προαγωγές σε Αξιωματικό ή Ίππο δεν δίνουν αρκετό υλικό για να επιβληθεί ματ στη συγκεκριμένη θέση.

Λύση 4

Η διαγώνιος a8-h1. Η προαγωγή σε Βασίλισσα είναι σαχ και ο Μαύρος δεν προλαβαίνει να παίξει `...g1=Q` ελεύθερα.

Τι κρατάω στην παρτίδα

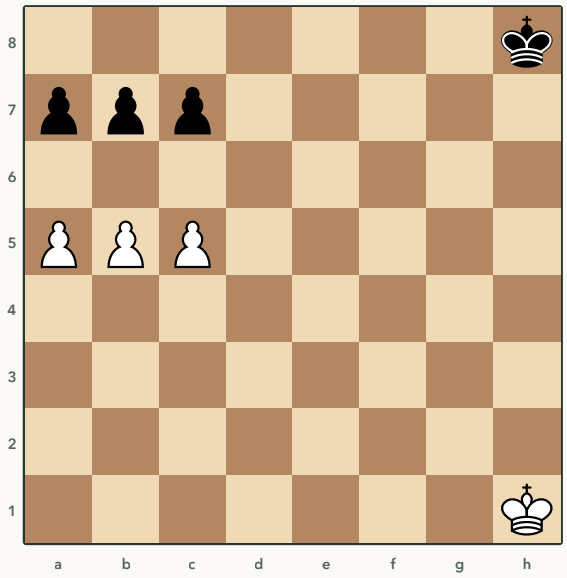
- Μέτρα μία κίνηση πέρα από την προαγωγή.
- Έλεγξε σαχ, λήψη, πατ και το τετράγωνο της άλλης προαγωγής.
- Το μονό βήμα μπορεί να κρατά εφεδρικό τέμπο.
- Η Βασίλισσα είναι η κανονική επιλογή, όχι αυτόματη επιλογή.
- Στην υποπροαγωγή αναζητάς συγκεκριμένη ιδιότητα.

6. Ελεύθερα πιόνια, πλειοψηφίες και διασπάσεις

Ένα ελεύθερο πιόνι δεν έχει αντίπαλο πιόνι μπροστά του ή στις διπλανές στήλες. Η αξία του δεν βρίσκεται μόνο στην πιθανή προαγωγή. Αναγκάζει τον αντίπαλο Βασιλιά ή κομμάτι να ασχοληθεί μαζί του.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποια κίνηση δημιουργεί αναγκαστικά ελεύθερο πιόνι;

`1.b6!`. Αν `1...axb6`, τότε `2.c6` και το c-πιόνι περνά. Αν `1...cxb6`, τότε `2.a6` και περνά το a-πιόνι. Ο Λευκός θυσιάζει το μεσαίο πιόνι ώστε ένα από τα δύο διπλανά να μείνει χωρίς αντίπαλο.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

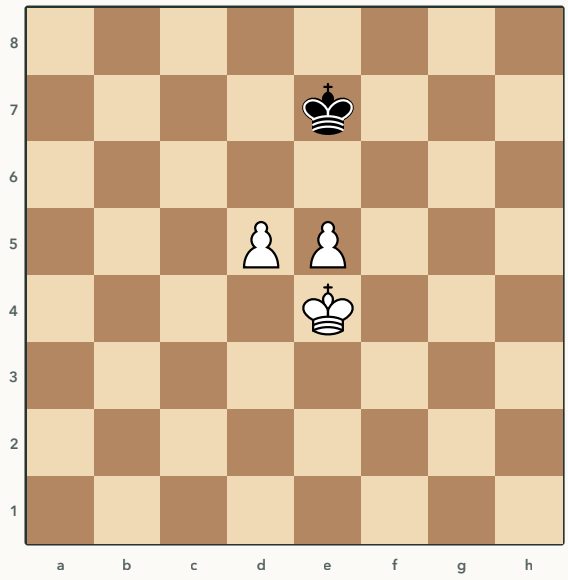
Η πλειοψηφία γίνεται δύναμη όταν δημιουργεί ελεύθερο πιόνι, όχι επειδή έχει απλώς μεγαλύτερο αριθμό πιονιών.

Τέσσερις χρήσιμοι τύποι

- **Ελεύθερο πιόνι**: δεν έχει αντίπαλο πιόνι που μπορεί να το σταματήσει με φυσική προώθηση ή λήψη από διπλανή στήλη.
- **Προστατευμένο ελεύθερο πιόνι**: προστατεύεται από άλλο πιόνι. Ο αντίπαλος Βασιλιάς δυσκολεύεται να το πάρει.
- **Απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι**: βρίσκεται μακριά από τα υπόλοιπα πιόνια και τραβά τον Βασιλιά στην άλλη πτέρυγα.
- **Υποψήφιο ελεύθερο πιόνι**: είναι το πιόνι της πλειοψηφίας που έχει τις καλύτερες πιθανότητες να μείνει ελεύθερο μετά από αλλαγές.

Προστατευμένο ελεύθερο πιόνι

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



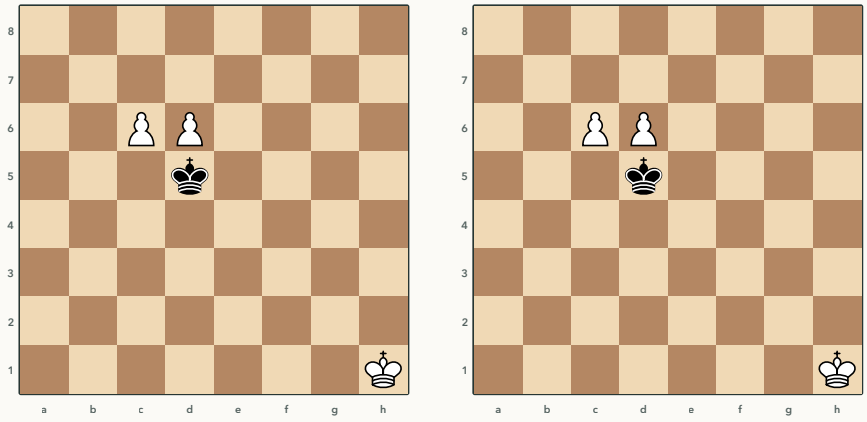
Ποιο πιόνι δεσμεύει τον Μαύρο Βασιλιά;

Στην αρχική θέση τα δύο πιόνια δεν προστατεύουν ακόμη το ένα το άλλο. Με `1.d6+`, όμως, το πιόνι e5 προστατεύει το d6. Με `1.e6`, το d5 προστατεύει το e6. Ο Λευκός κερδίζει, αλλά δεν σπρώχνει μηχανικά. Φέρνει τον Βασιλιά κοντά και προωθεί τα πιόνια με σειρά ώστε το προχωρημένο να μη μείνει ακάλυπτο.

Η πρακτική αρχή είναι: **στα ενωμένα πιόνια προωθείς συχνά το πίσω πιόνι**. Έτσι ξαναχτίζεις την αλυσίδα.

Δύο ενωμένα πιόνια απέναντι σε Βασιλιά

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.3 · ΙΔΙΑ ΘΕΣΗ, ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΣΕΙΡΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Σειρά του Λευκού | Σειρά του Μαύρου

Πώς αλλάζει το αποτέλεσμα;

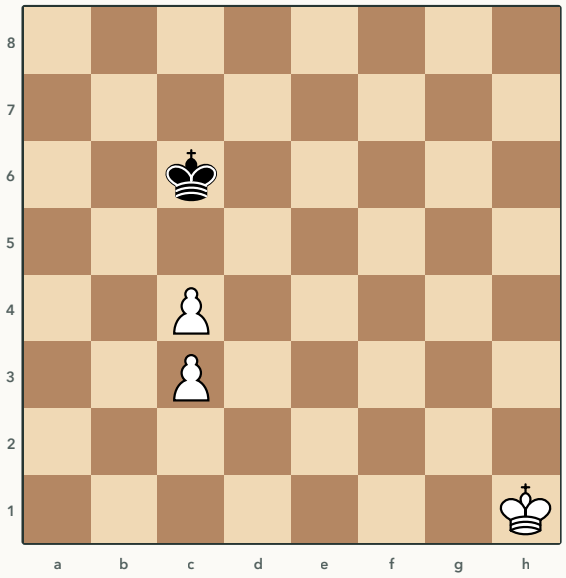
Με σειρά του Λευκού τα `1.c7!` και `1.d7!` κερδίζουν. Ο Βασιλιάς μπορεί να πάρει μόνο το ένα και το άλλο προάγεται. Με σειρά του Μαύρου η θέση είναι ισοπαλία: `1...Kxc6!` ή `1...Kxd6!` αφαιρεί ένα πιόνι πριν προχωρήσουν μαζί.

Το σύνθημα «δύο ενωμένα στην έκτη κερδίζουν» χρειάζεται πάντα τη σειρά.

Διπλωμένα πιόνια

Δύο πιόνια στην ίδια στήλη δεν δημιουργούν δύο μέτωπα. Το μπροστινό μπορεί να μπλοκάρει το πίσω και ο αντίπαλος Βασιλιάς συχνά τα κρατά σαν να ήταν ένα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ

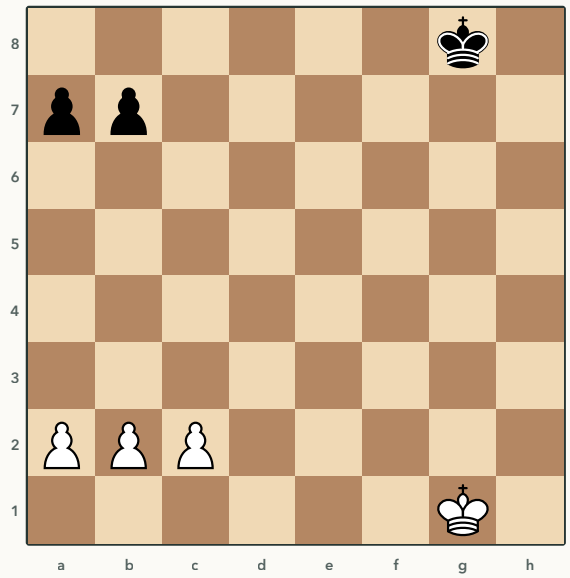


Αρκούν τα δύο πιόνια για νίκη;

Όχι. Η θέση είναι ισοπαλία. Ο Μαύρος μπλοκάρει στο c6 και ο μακρινός Λευκός Βασιλιάς δεν προλαβαίνει να τον εκδιώξει. Ο αριθμός «δύο» δεν λέει την αλήθεια χωρίς τη δομή.

Πλειοψηφία τρία εναντίον δύο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο είναι το σχέδιο της λευκής πλειοψηφίας;

Ο Λευκός θέλει να προκαλέσει αλλαγή ώστε ένα πιόνι να μείνει ελεύθερο. Δεν διαλέγει από τώρα «το a-πιόνι θα προαχθεί». Κοιτά ποιο αντίπαλο πιόνι μπορεί να ανταλλάξει και ποιο λευκό πιόνι θα πάρει προς το κέντρο.

Ένας ασφαλής πρακτικός κανόνας είναι να μην προωθείς πρώτο το πιόνι που θέλεις τελικά να μείνει ελεύθερο. Χρησιμοποίησε τα διπλανά για να προκαλέσεις λήψη.

Καταστροφή αλυσίδας από τον Βασιλιά

Μία αλυσίδα προστατεύεται από πίσω. Αν ο Βασιλιάς μπορεί να φτάσει στη βάση, πέφτουν συχνά όλα τα πιόνια με τη σειρά. Γι' αυτό σε άγνωστο φινάλε δεν επιτίθεσαι πάντα στο πιο προχωρημένο πιόνι. Ρώτα ποιο είναι το τελευταίο πιόνι που δεν προστατεύεται από άλλο.

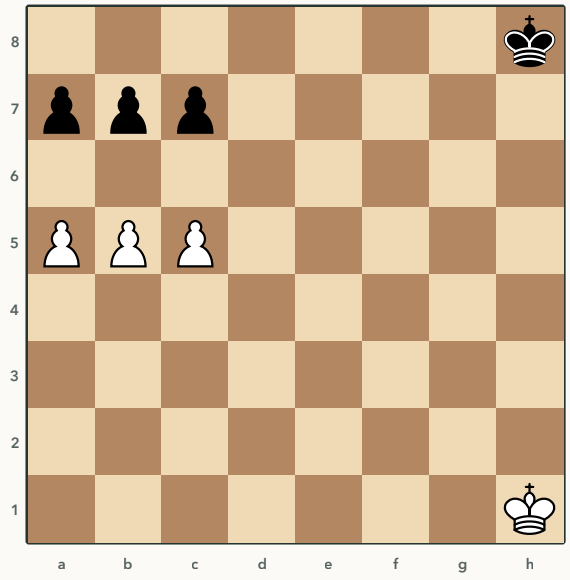
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης βλέπει πλειοψηφία και προωθεί όλα τα πιόνια παράλληλα. Δημιουργεί σταθερούς στόχους και εξαντλεί τα τέμπο. Το σωστό είναι να ξέρει ποια αλλαγή θα δημιουργήσει το ελεύθερο πιόνι πριν ανοίξει τη δομή.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

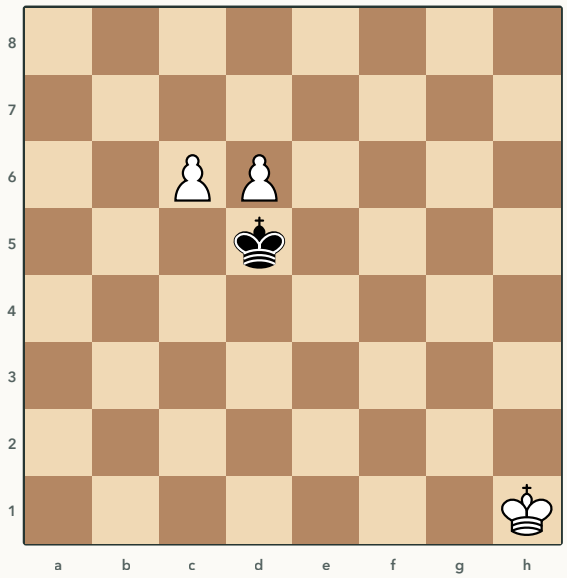
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Δώσε τις δύο βασικές απαντήσεις του Μαύρου στο `1.b6!` και τη συνέχεια.

Άσκηση 2

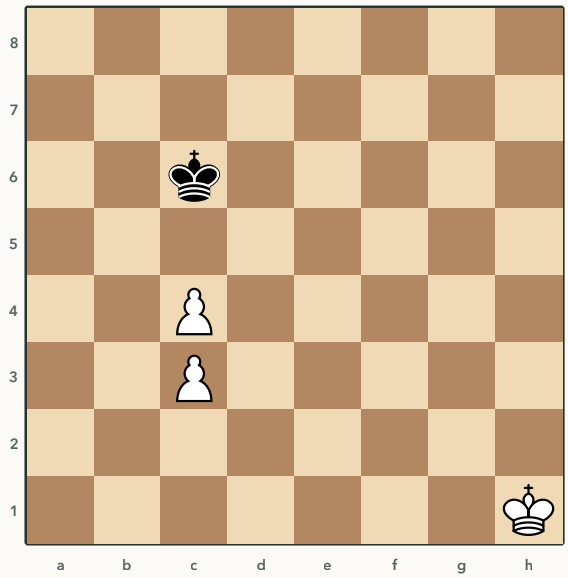
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποια δύο χτυπήματα κρατούν την ισοπαλία;

Άσκηση 3

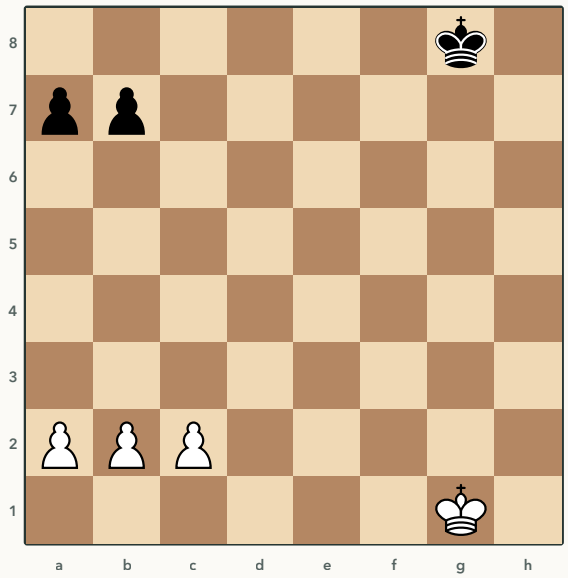
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Γιατί το `1.c5` δεν αλλάζει τη φύση της θέσης;

Άσκηση 4

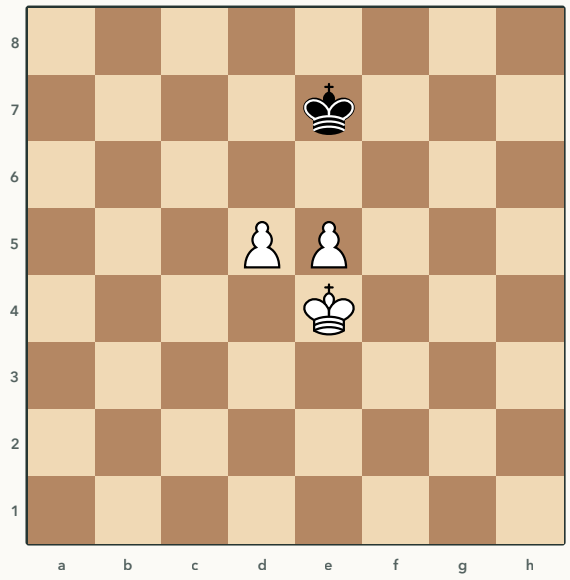
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο είναι το αποτέλεσμα και ποιος είναι ο πρακτικός στόχος;

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο κομμάτι πρέπει να ενεργοποιηθεί πριν από βιαστική προώθηση;

Λύσεις

Λύση 1

Με `1...axb6` ακολουθεί `2.c6`. Με `1...cxb6` ακολουθεί `2.a6`. Και στις δύο περιπτώσεις το διπλανό πιόνι ξαναπαίρνει ή προχωρά και μένει ελεύθερο.

Λύση 2

`1...Kxc6!` και `1...Kxd6!`. Ο Μαύρος παίρνει ένα πιόνι πριν το άλλο φτάσει στην έβδομη. Η θέση είναι ισοπαλία.

Λύση 3

Τα πιόνια παραμένουν διπλωμένα στην ίδια στήλη. Ο Μαύρος Βασιλιάς μπλοκάρει το μπροστινό και ο Λευκός Βασιλιάς είναι πολύ μακριά. Η θέση μένει ισόπαλη.

Λύση 4

Η θέση είναι κερδισμένη για τον Λευκό. Ο πρακτικός στόχος είναι να προκαλέσει μία λήψη και να δημιουργήσει ελεύθερο πιόνι, χωρίς να κλειδώσει πρόωρα ποιο ακριβώς θα είναι.

Λύση 5

Ο Βασιλιάς. Τα πιόνια είναι ήδη ισχυρά. Η ενεργοποίηση του Βασιλιά αφαιρεί τετράγωνα από τον αμυνόμενο και αποτρέπει άσκοπες ανταλλαγές.

Τι κρατάω στην παρτίδα

- Η πλειοψηφία πρέπει να δημιουργήσει ελεύθερο πιόνι.
- Το απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι τραβά τον αντίπαλο μακριά.
- Στα ενωμένα πιόνια, πρόσεχε ποιο μένει πίσω.
- Δύο πιόνια στην έκτη δεν κερδίζουν χωρίς έλεγχο της σειράς.
- Τα διπλωμένα πιόνια μπορούν να λειτουργούν σαν ένα.

ΜΕΡΟΣ Γ

Κομμάτι εναντίον πιόνι

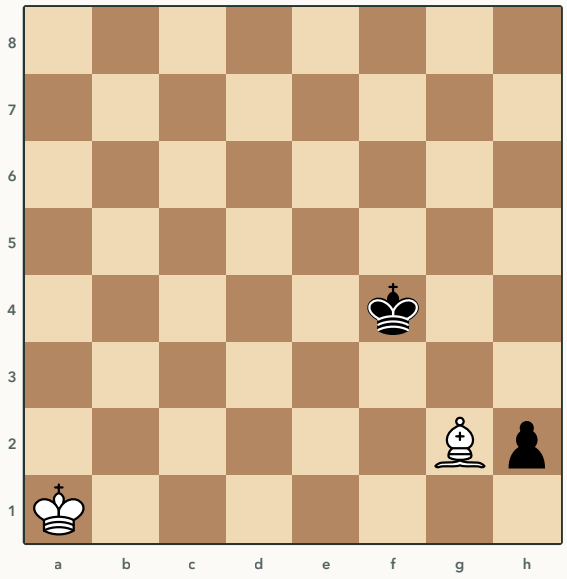
Πώς σταματάς το πιόνι και πότε η προαγωγή ξεφεύγει.

7. Αξιωματικός ή Ίππος εναντίον πιόνι

Ένα ελαφρύ κομμάτι αξίζει πολύ περισσότερο από ένα πιόνι, αλλά η απόσταση ως την προαγωγή μπορεί να ακυρώσει αυτή τη διαφορά. Η σωστή ερώτηση δεν είναι «ποιο κομμάτι είναι ακριβότερο;». Είναι «ποιος ελέγχει το τετράγωνο προαγωγής, σε πόσες κινήσεις;».

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιες κινήσεις του Αξιωματικού κρατούν την ισοπαλία;

Ο Αξιωματικός πρέπει να μείνει στη διαγώνιο a8-h1. Κρατούν τα `1.Bh1`, `1.Bd5`, `1.Bc6`, `1.Bb7` και `1.Ba8`. Τα `1.Bf1?`, `1.Bf3?`, `1.Bh3?` και `1.Be4?` εγκαταλείπουν τη διαγώνιο και χάνουν.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Ο Αξιωματικός σταματά το πιόνι από μακριά αν κρατά τη διαγώνιο προαγωγής, ενώ ο Ίππος πρέπει να μετρήσει συγκεκριμένα άλματα και συχνά χρειάζεται τη βοήθεια του Βασιλιά.

Ο Αξιωματικός και η μεγάλη διαγώνιος

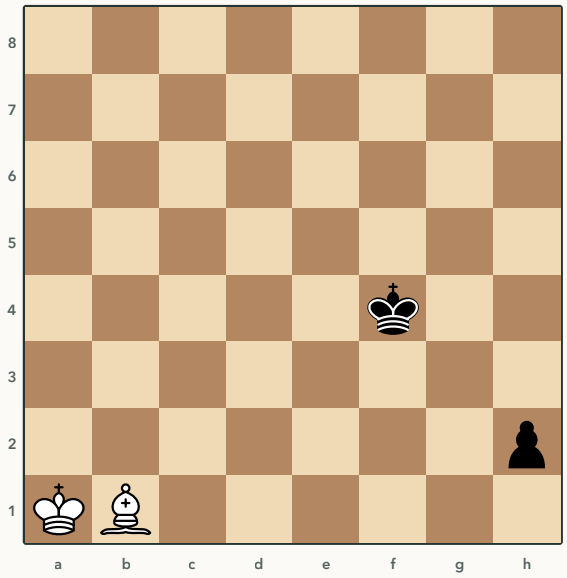
Ο Αξιωματικός μπορεί να ελέγχει το τετράγωνο προαγωγής από την άλλη άκρη της σκακιέρας. Αυτό του επιτρέπει να σταματήσει το πιόνι ακόμη και όταν ο Βασιλιάς του είναι πολύ μακριά.

Στο πρώτο διάγραμμα, αν ο Μαύρος παίξει `...h1=Q`, ο Αξιωματικός παίρνει από τη διαγώνιο. Ο Μαύρος Βασιλιάς δεν μπορεί να διώξει τον Αξιωματικό από όλα τα τετράγωνα της ίδιας διαγωνίου.

Μην αλλάζεις διαγώνιο χωρίς λόγο

Ο συνηθισμένος πειρασμός είναι ένα σαχ. Αν το σαχ αφήνει την κρίσιμη διαγώνιο, το πιόνι προάγεται. Πριν κινήσεις τον Αξιωματικό σημείωσε το τετράγωνο προαγωγής και έλεγξε αν η νέα θέση το ελέγχει ακόμη.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Γιατί ο Αξιωματικός δεν σώζει αυτή τη θέση;

Ο Αξιωματικός στο b1 κινείται σε λευκά τετράγωνα. Το h1 είναι μαύρο. Δεν υπάρχει διαγώνιος που να του επιτρέπει να ελέγξει την προαγωγή και ο Λευκός Βασιλιάς είναι πολύ μακριά. Η θέση χάνεται.

Αυτό δεν είναι ακόμη το γνωστό «λάθος Αξιωματικός και πιόνι Πύργου», όπου ο Αξιωματικός ανήκει στην πλευρά με το πιόνι. Εδώ ο Αξιωματικός αμύνεται. Η κοινή ιδέα είναι το χρώμα του τετραγώνου προαγωγής.

Θυσία την κατάλληλη στιγμή

Αν ο Αξιωματικός δεν μπορεί να πάρει το πιόνι νωρίτερα, αρκεί συχνά να θυσιαστεί πάνω στο τετράγωνο προαγωγής. Δεν χρειάζεται να «κερδίσει» το πιόνι και να επιβιώσει. Ισοπαλία είναι αρκετή.

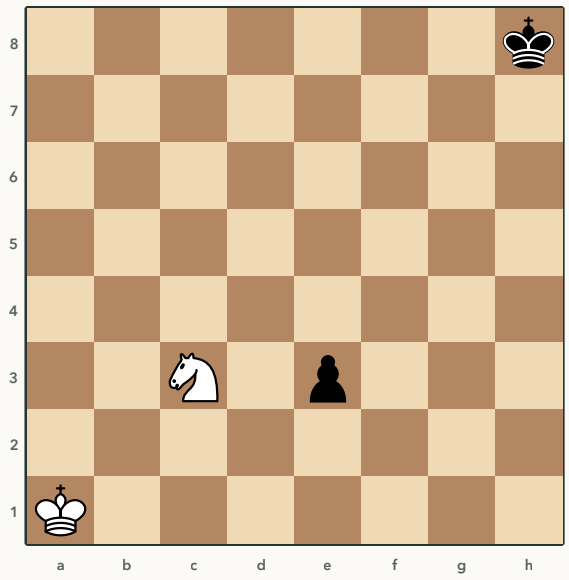
Έλεγξε όμως αν το πιόνι προάγεται με σαχ ή αν ο αντίπαλος Βασιλιάς μπορεί να πάρει τον Αξιωματικό πριν από τη θυσία.

Ο Ίππος μετρά αλλιώς

Ο Ίππος δεν έχει ευθεία γραμμή. Το ότι φαίνεται κοντά δεν σημαίνει ότι φτάνει σε μία κίνηση. Μέτρα τα πραγματικά άλματα προς ένα από δύο είδη τετραγώνων:

- το ίδιο το πιόνι
- το τετράγωνο προαγωγής

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



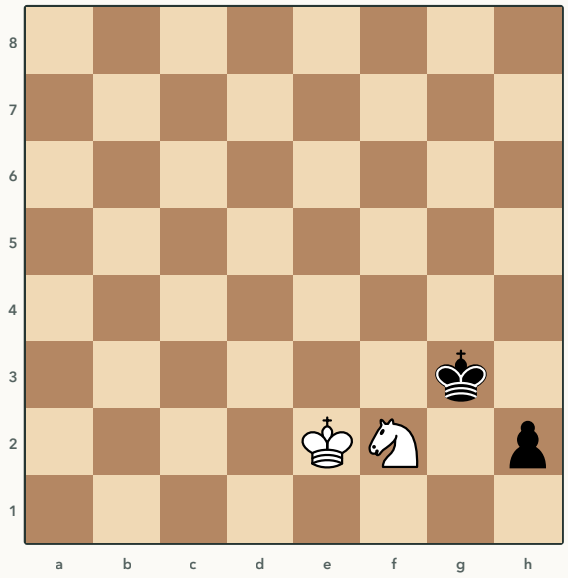
Μπορεί το e-πιόνι να ξεφύγει από τον Ίππο;

Όχι. Μετά το `1...e2`, ο Ίππος έχει διαδρομές που ελέγχουν το e1 ή το ίδιο το πιόνι. Η θέση είναι ισοπαλία. Αν ο Λευκός έχει σειρά, πρέπει να προσέξει: κινήσεις όπως `1.Nb5?` ή `1.Nd5?` απομακρύνουν τον Ίππο και χάνουν, ενώ `1.Ne2!` κρατά.

Ίππος εναντίον πιόνι Πύργου

Στην άκρη ο Ίππος έχει λιγότερα τετράγωνα. Γι' αυτό ένα προχωρημένο πιόνι Πύργου μπορεί να γίνει ιδιαίτερα επικίνδυνο. Υπάρχει όμως μία καθαρή αμυντική εικόνα: ο Ίππος ελέγχει τη γωνία προαγωγής και ο Βασιλιάς τον προστατεύει.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ



Τι συμβαίνει μετά από `1...h1=Q`;

Ο Ίππος στο f2 ελέγχει το h1 και παίρνει το νέο κομμάτι. Ο Μαύρος Βασιλιάς δεν μπορεί να πάρει πρώτα τον Ίππο, επειδή τον προστατεύει ο Λευκός Βασιλιάς στο e2. Η θέση είναι ισοπαλία.

Μετακίνησε τον Λευκό Βασιλιά στο d2 και η ιστορία αλλάζει: `...Kxf2` αφαιρεί τον Ίππο και το πιόνι προάγεται. Ένα τετράγωνο του Βασιλιά μπορεί να αξίζει ολόκληρο το αποτέλεσμα.

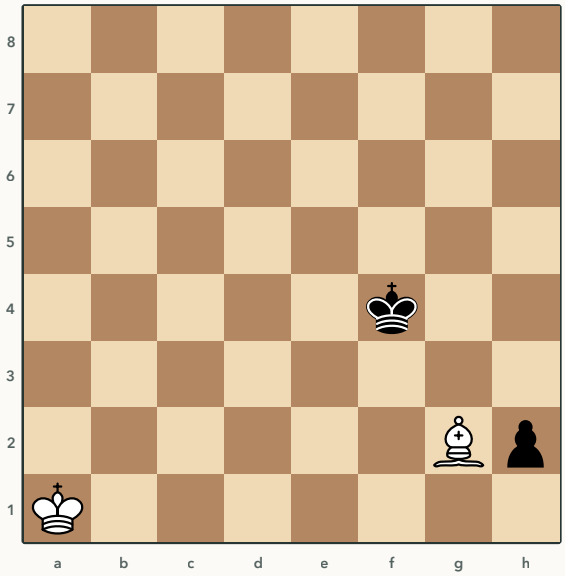
Το συνηθισμένο λάθος

Ο αμυνόμενος δίνει ένα «χρήσιμο» σαχ με τον Αξιωματικό ή κάνει μία ενεργή κίνηση με τον Ίππο. Δεν ελέγχει αν εγκατέλειψε το μοναδικό τετράγωνο που σταματούσε την προαγωγή.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

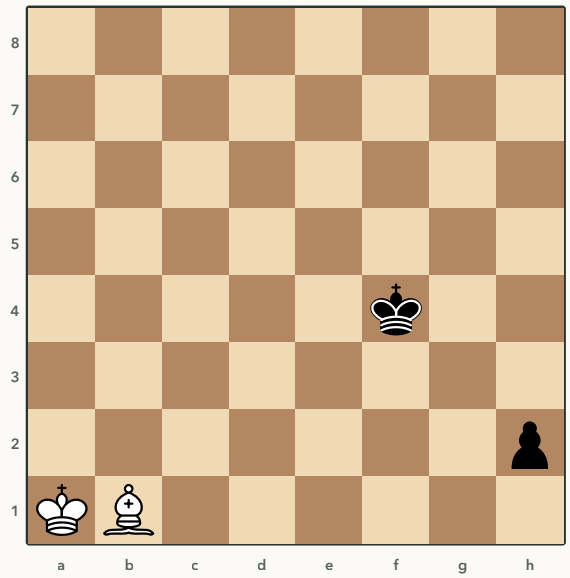
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Δώσε μία κίνηση που κρατά και μία που χάνει.

Άσκηση 2

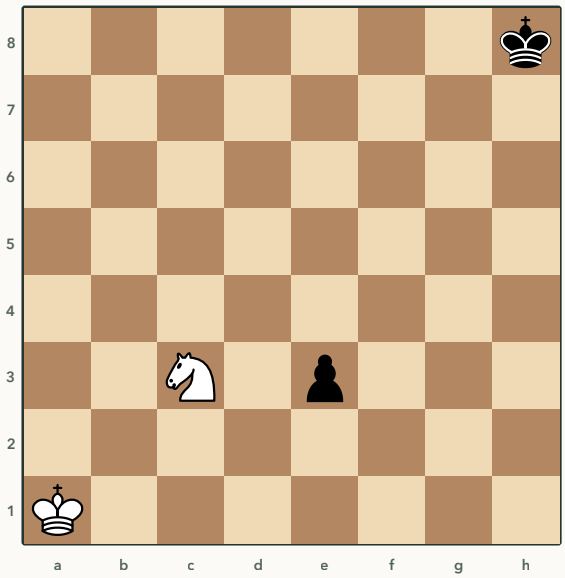
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποια προαγωγή κερδίζει καθαρά;

Άσκηση 3

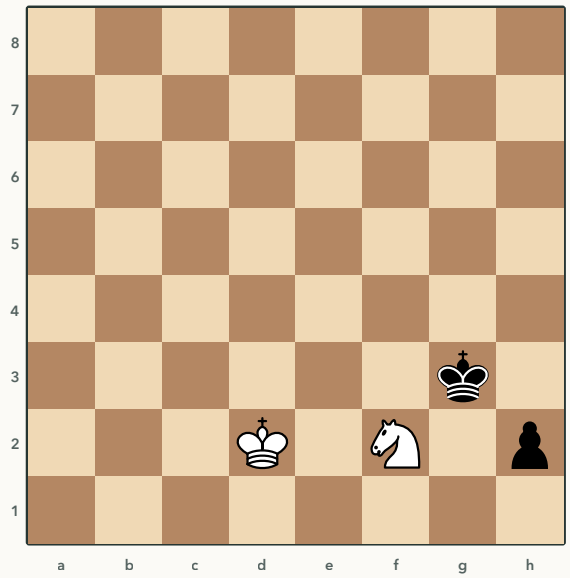
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια κίνηση του Ίππου κρατά;

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Γιατί η θέση χάνεται για τον Λευκό;

Λύσεις

Λύση 1

`1.Bh1!` κρατά, όπως κάθε κίνηση πάνω στη διαγώνιο a8-h1. Το `1.Bf1?` εγκαταλείπει τη διαγώνιο και χάνει.

Λύση 2

`1...h1=Q!`. Η Βασίλισσα κερδίζει. Οι υποπροαγωγές σε Πύργο, Αξιωματικό ή Ίππο δεν αρκούν στην ακριβή θέση και επιτρέπουν ισοπαλία.

Λύση 3

`1.Ne2!`. Ο Ίππος πλησιάζει τα κρίσιμα τετράγωνα. Οι περισσότερες κινήσεις που τον στέλνουν στην άκρη ή στην πέμπτη οριζόντια χάνουν.

Λύση 4

Ο Βασιλιάς στο d2 δεν προστατεύει τον Ίππο f2. Ο Μαύρος παίζει `1...Kxf2!` και μετά προάγει. Στην αντίστοιχη θέση με τον Βασιλιά e2, η λήψη είναι παράνομη επειδή το f2 προστατεύεται.

Τι κρατάω στην παρτίδα

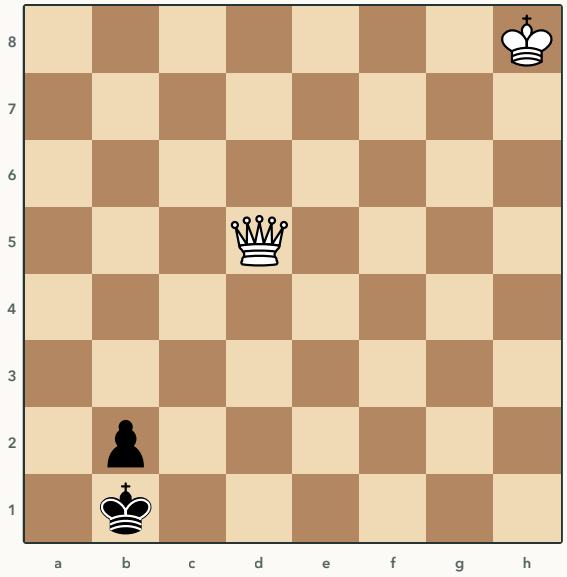
- Με Αξιωματικό, κράτα τη διαγώνιο του τετραγώνου προαγωγής.
- Το χρώμα της γωνίας μπορεί να κρίνει τα πάντα.
- Με Ίππο, μέτρα πραγματικά άλματα.
- Στην άκρη ο Ίππος έχει λιγότερες επιλογές.
- Ο Βασιλιάς που προστατεύει το κομμάτι αλλάζει την αξιολόγηση.

8. Βασίλισσα εναντίον πιόνι

Η Βασίλισσα συνήθως κερδίζει απέναντι σε ένα προχωρημένο πιόνι. Η λέξη «συνήθως» είναι το κεφάλαιο: με πιόνι Πύργου ή Αξιωματικού στην έβδομη και τον επιτιθέμενο Βασιλιά μακριά, η απειλή πατ μπορεί να σώσει την αδύνατη πλευρά.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



Ποιο είναι το σχέδιο της Βασίλισσας απέναντι στο b-πιόνι;

Ο Λευκός κερδίζει. Η Βασίλισσα δίνει σαχ και πλησιάζει ώσπου ο Μαύρος Βασιλιάς να αναγκαστεί να σταθεί μπροστά από το πιόνι. Τότε ο Λευκός Βασιλιάς κάνει ένα βήμα προς τη θέση. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Με διαδοχικά σαχ αναγκάζεις τον Βασιλιά μπροστά από το πιόνι και χρησιμοποιείς κάθε τέτοιο τέμπο για να πλησιάσει ο δικός σου Βασιλιάς.

Η επαναλαμβανόμενη μέθοδος

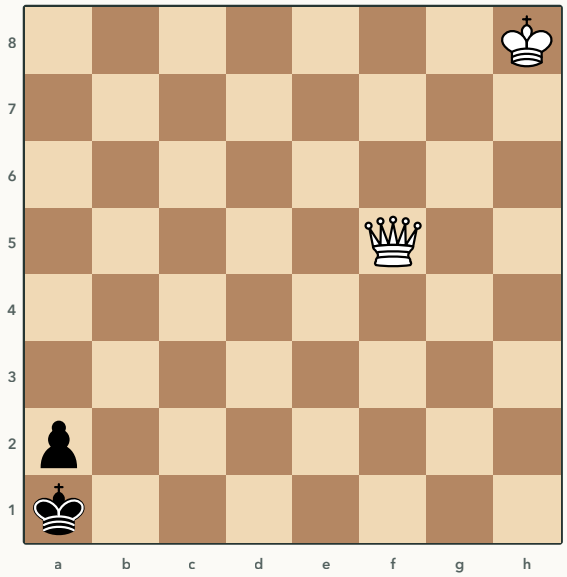
Η Βασίλισσα δεν χρειάζεται να πάρει αμέσως το πιόνι. Χρειάζεται να το μπλοκάρει με τον ίδιο τον Βασιλιά του.

1. Δίνεις σαχ από κοντά χωρίς να επιτρέπεις προαγωγή.
2. Πλησιάζεις τη Βασίλισσα και ελέγχεις το τετράγωνο προαγωγής.
3. Ο αμυνόμενος Βασιλιάς αναγκάζεται να σταθεί μπροστά από το πιόνι.
4. Κινείς τον δικό σου Βασιλιά ένα τετράγωνο πιο κοντά.
5. Επαναλαμβάνεις ώσπου ο Βασιλιάς να βοηθήσει στη λήψη ή στο ματ.

Για κεντρικό πιόνι και πιόνι Ίππου, ο αμυνόμενος δεν έχει ασφαλή γωνία ματ. Γι' αυτό η μέθοδος κερδίζει ακόμη κι όταν ο επιτιθέμενος Βασιλιάς ξεκινά πολύ μακριά.

Η εξαίρεση του πιονιού Πύργου

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



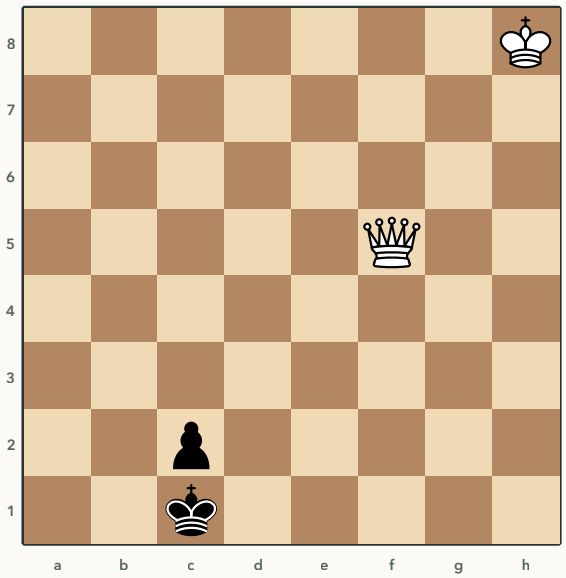
Νίκη ή ισοπαλία;

Ισοπαλία με σωστή άμυνα. Ο Μαύρος Βασιλιάς κρύβεται στο a1. Αν η Βασίλισσα σταθεί ώστε να μπλοκάρει το πιόνι και να αφαιρεί όλα τα τετράγωνα, προκύπτει πατ. Ο Λευκός Βασιλιάς είναι πολύ μακριά για να εκμεταλλευτεί το τέμπο.

Αυτό δεν σημαίνει ότι το πιόνι προάγεται. Σημαίνει ότι η Βασίλισσα δεν μπορεί να βελτιώσει τη θέση χωρίς να αφήσει πατ ή να επιτρέψει κίνηση του πιονιού.

Η εξαίρεση του πιονιού Αξιωματικού

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



Γιατί το c-πιόνι σώζεται όπως το a-πιόνι;

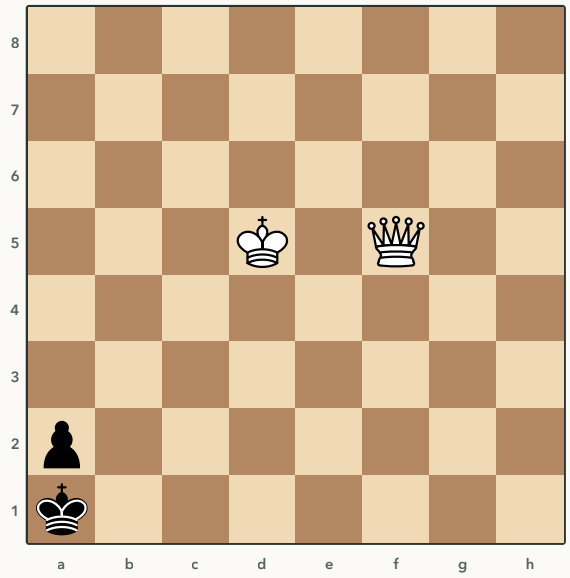
Ο Μαύρος Βασιλιάς χρησιμοποιεί τη γωνία a1. Όταν η Βασίλισσα πλησιάσει στη συνηθισμένη θέση ελέγχου, ο Βασιλιάς κρύβεται στη γωνία και η απειλή πατ εμποδίζει την προσέγγιση του μακρινού Λευκού Βασιλιά.

Οι δύο βασικές εξαιρέσεις είναι λοιπόν πιόνια στις στήλες a, c, f και h, όταν βρίσκονται στην έβδομη και ο δικός σου Βασιλιάς δεν προλαβαίνει να βοηθήσει.

Όταν ο Βασιλιάς είναι κοντά

Η εξαίρεση δεν είναι μόνιμη ιδιότητα του πιονιού. Είναι συνδυασμός γωνίας, πατ και απόστασης.

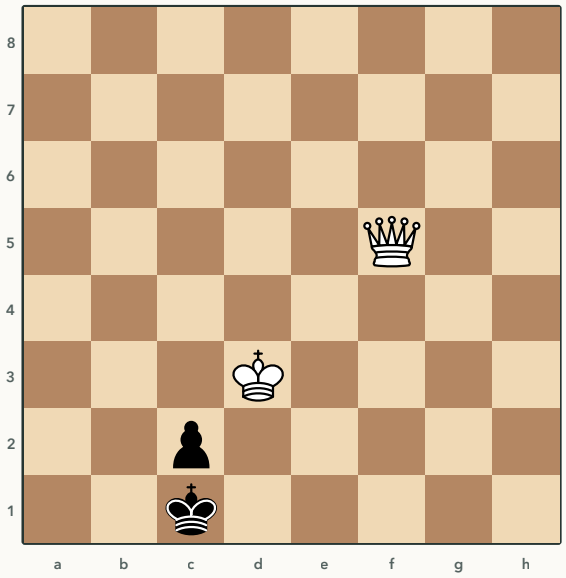
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Κερδίζει ο Λευκός παρότι πρόκειται για πιόνι Πύργου;

Ναι. Ο Βασιλιάς στο d5 είναι αρκετά κοντά. Η Βασίλισσα κρατά το πιόνι και ο Βασιλιάς φτάνει εγκαίρως για να αφαιρέσει τη γωνία ή να βοηθήσει στο ματ.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Τι αλλάζει σε σχέση με το Διάγραμμα 8.3;

Ο Λευκός Βασιλιάς βρίσκεται ήδη στο d3. Η θέση είναι νίκη. Δεν άλλαξε η στήλη του πιονιού. Άλλαξε η απόσταση του κομματιού που λύνει το πατ.

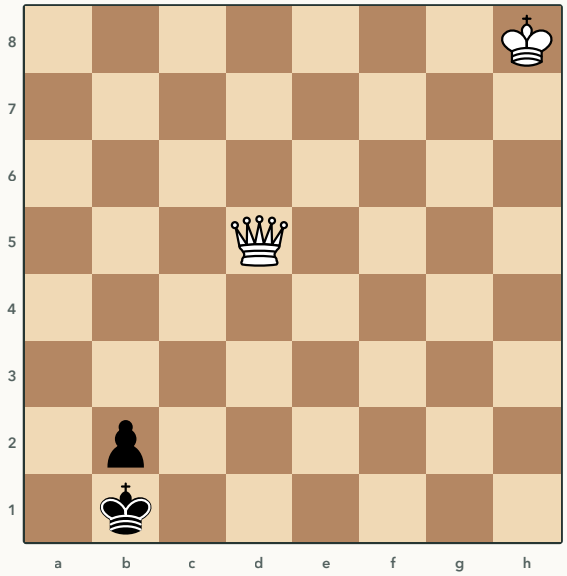
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης θυμάται «Βασίλισσα εναντίον πιόνι κερδίζει» και σταματά να αναγνωρίζει τη γωνία. Ή θυμάται «πιόνι Πύργου ισοπαλία» και εγκαταλείπει μία θέση όπου ο Βασιλιάς του είναι ήδη αρκετά κοντά.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

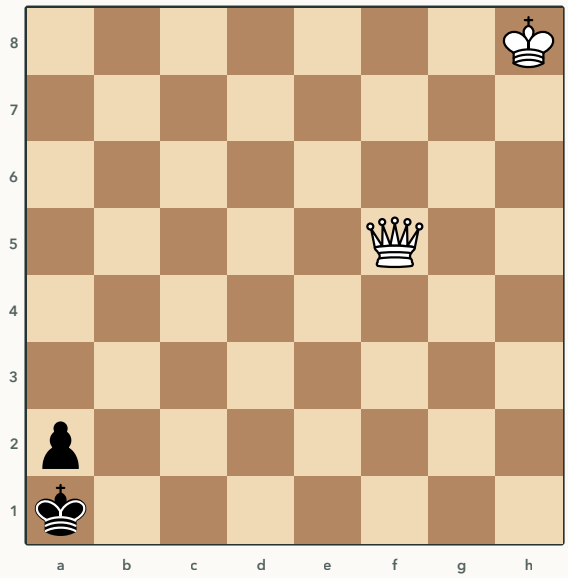
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Περιέγραψε τον κύκλο των ενεργειών χωρίς να δώσεις μεγάλη βαριάντα.

Άσκηση 2

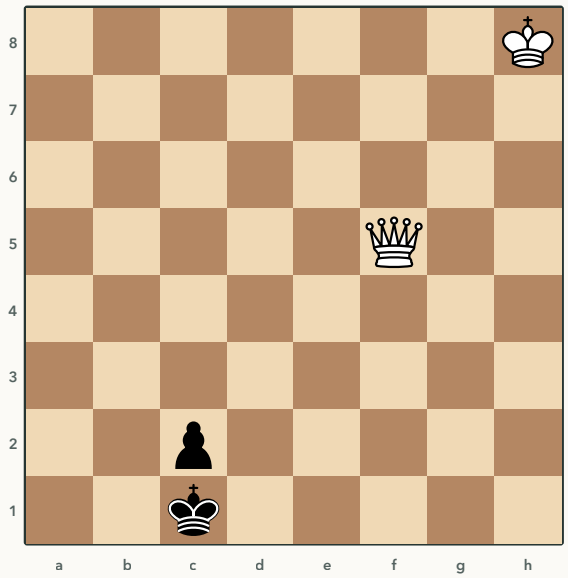
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο είναι το αποτέλεσμα και ποιος μηχανισμός το δημιουργεί;

Άσκηση 3

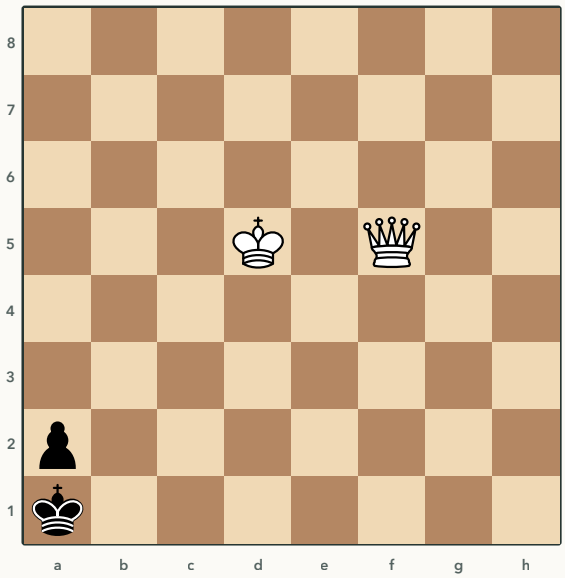
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Σε ποια γωνία κρύβεται ο Μαύρος Βασιλιάς;

Άσκηση 4

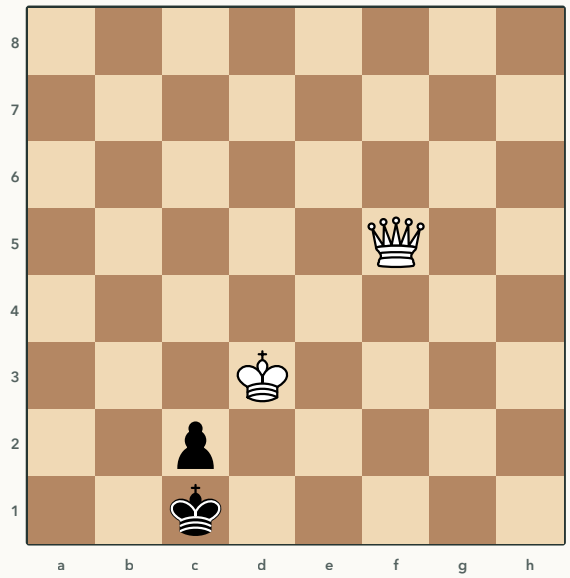
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο κομμάτι ακυρώνει την άμυνα πατ;

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Νίκη ή ισοπαλία;

Λύσεις

Λύση 1

Σαχ, προσέγγιση της Βασίλισσας, εξαναγκασμός του Βασιλιά μπροστά από το πιόνι, ένα βήμα του Λευκού Βασιλιά. Μετά ο κύκλος επαναλαμβάνεται. Η θέση είναι νίκη.

Λύση 2

Ισοπαλία. Το πιόνι Πύργου και η γωνία a1 δημιουργούν καταφύγιο πατ όσο ο Λευκός Βασιλιάς μένει μακριά.

Λύση 3

Στο a1, όχι μπροστά από το πιόνι στο c1. Αυτή η πλάγια γωνία είναι το χαρακτηριστικό της εξαίρεσης του πιονιού Αξιωματικού.

Λύση 4

Ο Λευκός Βασιλιάς. Είναι αρκετά κοντά για να αφαιρέσει τετράγωνο διαφυγής χωρίς η Βασίλισσα να δημιουργήσει πατ. Η θέση είναι νίκη.

Λύση 5

Νίκη. Ο Βασιλιάς στο d3 είναι ήδη μέσα στη ζώνη δράσης και η άμυνα της γωνίας δεν αρκεί.

Τι κρατάω στην παρτίδα

- Η Βασίλισσα κερδίζει τέμπο αναγκάζοντας τον Βασιλιά μπροστά από το πιόνι.
- Κεντρικό πιόνι και πιόνι Ίππου συνήθως χάνουν.
- Πιόνι Πύργου ή Αξιωματικού στην έβδομη μπορεί να σωθεί με πατ.
- Η απόσταση του επιτιθέμενου Βασιλιά αποφασίζει αν η εξαίρεση ισχύει.
- Μην αποστηθίζεις το αποτέλεσμα χωρίς τη γωνία.

ΜΕΡΟΣ Δ

Φινάλε Πύργων

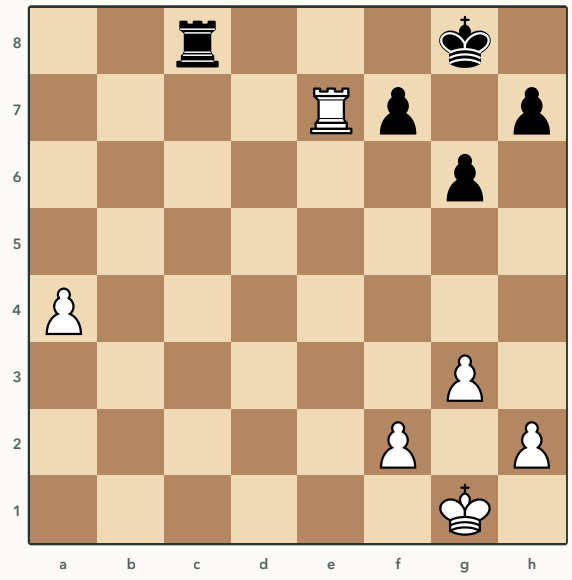
Δραστηριότητα, γνωστές θέσεις και πρακτική άμυνα.

9. Οι αρχές που χρησιμοποιούνται σε κάθε φινάλε Πύργων

Τα φινάλε Πύργων δεν λύνονται με μία φράση. Υπάρχει όμως μία σταθερή σειρά προτεραιοτήτων: δραστηριότητα του Πύργου, ενεργός Βασιλιάς, κόψιμο του αντίπαλου Βασιλιά και μόνο μετά συλλογή πιονιών.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ο Λευκός έχει ελεύθερο a-πιόνι. Πού πρέπει να πάει ο Πύργος;

Το σχέδιο είναι `1.Re1` και `2.Ra1`. Ο Πύργος πηγαίνει **πίσω** από το δικό του ελεύθερο πιόνι. Από εκεί δεν το εμποδίζει και η δύναμή του μεγαλώνει όσο το πιόνι προχωρά.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Στα φινάλε Πύργων η δραστηριότητα προηγείται από το πιόνι: ενεργοποίησε τον Πύργο και τον Βασιλιά πριν δεθείς σε παθητική άμυνα.

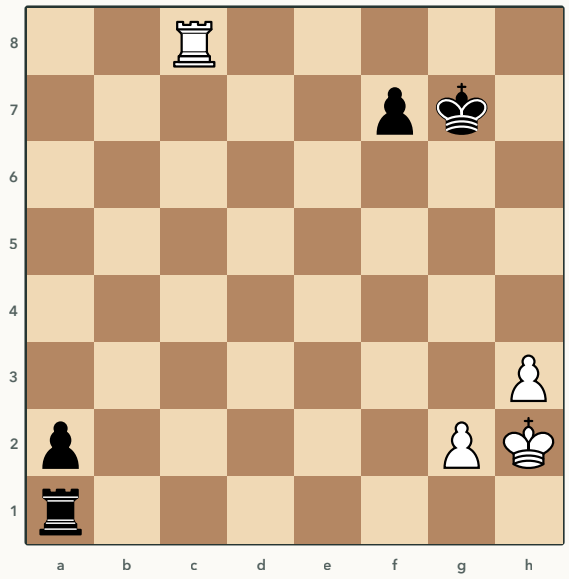
Ο Πύργος πίσω από το ελεύθερο πιόνι

Ο Πύργος πίσω από το δικό του πιόνι το σπρώχνει προς τα εμπρός. Πίσω από το αντίπαλο πιόνι το χτυπά όσο απομακρύνεται από τη βάση του. Είναι ισχυρή αρχή, όχι απόλυτος νόμος.

Πριν μετακινήσεις τον Πύργο πίσω, έλεγξε:

- αν υπάρχει άμεσο σαχ ή τακτική
- αν ο αντίπαλος Πύργος παίρνει άλλο πιόνι με τέμπο
- αν η διαδρομή του Πύργου είναι ελεύθερη
- αν το πιόνι θα προχωρήσει πράγματι ή θα μείνει μπλοκαρισμένο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



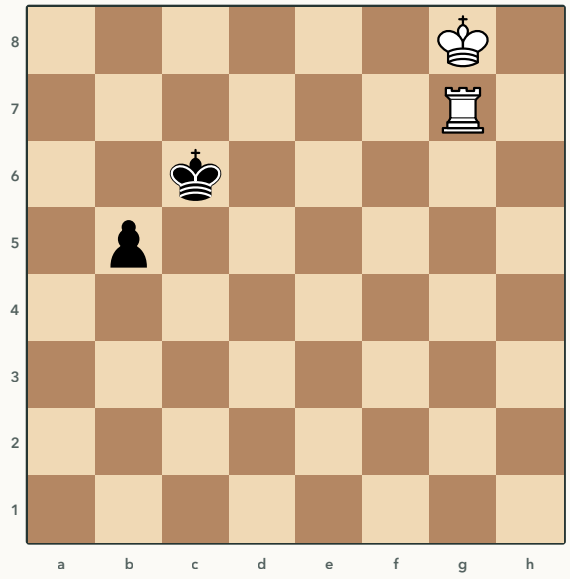
Ποιος Πύργος είναι ενεργός και ποιος δεμένος;

Ο Μαύρος Πύργος στο a1 βρίσκεται πίσω από το a2 και το στηρίζει. Ο Λευκός Πύργος στο c8 είναι ενεργός, αλλά πρέπει να δημιουργήσει αντιπαιχνίδι αντί να προσπαθήσει να φυλάξει τα πάντα. Το διάγραμμα δείχνει και την άλλη πλευρά της αρχής: αν ο αντίπαλος Πύργος εγκατασταθεί πίσω από το ελεύθερο πιόνι, πρέπει να τον ενοχλήσεις πριν το πιόνι γίνει απειλή προαγωγής.

Κόψιμο του Βασιλιά

Ένας Πύργος μπορεί να αφαιρέσει μία ολόκληρη γραμμή από τον αντίπαλο Βασιλιά. Το κόψιμο κερδίζει χρόνο για να πλησιάσει ο δικός σου Βασιλιάς ή για να πέσει ένα πιόνι.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Μόνο μία κίνηση κρατά τη νίκη. Ποια γραμμή πρέπει να κόψει ο Πύργος;

`1.Rg5!`. Ο Πύργος κόβει τον Μαύρο Βασιλιά στην πέμπτη οριζόντια και μπορεί μετά να επιτεθεί στο b5. Τα τυχαία σαχ ή οι κινήσεις του Βασιλιά αφήνουν τον Μαύρο να πλησιάσει το πιόνι και ισοφαρίζουν.

Το «κόβω τον Βασιλιά» πρέπει να έχει σκοπό. Εδώ ο σκοπός είναι να μη φτάσει στο b-πιόνι. Σε άλλη θέση μπορεί να είναι να μην πλησιάσει τη Lucena.

Ενεργός Βασιλιάς

Ο Πύργος δίνει σαχ από μακριά, αλλά δεν μπορεί μόνος του να κερδίσει κάθε πιόνι. Ο Βασιλιάς πρέπει να:

- προστατεύει το δικό του ελεύθερο πιόνι
- κρύβεται από τα σαχ
- επιτίθεται στα αντίπαλα πιόνια
- αφαιρεί τετράγωνα από τον αντίπαλο Βασιλιά

Αν ο Βασιλιάς μένει στην πρώτη οριζόντια χωρίς λόγο, ο Πύργος αναλαμβάνει όλες τις δουλειές και γίνεται παθητικός.

Σαχ από απόσταση

Τα σαχ χρειάζονται χώρο. Όσο μεγαλύτερη η απόσταση ανάμεσα στον Πύργο και τον Βασιλιά, τόσο περισσότερα τετράγωνα έχει ο Πύργος για να συνεχίσει τα σαχ. Από κοντά, ο Βασιλιάς μπορεί να του επιτεθεί με τέμπο.

Τα πλευρικά σαχ λειτουργούν όταν υπάρχουν συνήθως τουλάχιστον τρεις ελεύθερες στήλες ανάμεσα στον Πύργο και το πιόνι. Στο κεφάλαιο 13 θα δούμε γιατί η σωστή πλευρά δεν αρκεί αν ο Πύργος έχει ανέβει σε λάθος οριζόντια.

Δραστηριότητα απέναντι σε υλικό

Ένα πιόνι είναι σημαντικό. Ένας ενεργός Πύργος μπορεί όμως να δίνει σαχ, να επιτίθεται σε δύο στόχους και να κρατά τον αντίπαλο Βασιλιά μακριά. Μην παίρνεις πιόνι αν η λήψη:

- φυλακίζει τον Πύργο σου μπροστά από ελεύθερο πιόνι
- επιτρέπει στον αντίπαλο Βασιλιά να μπει
- αλλάζει έναν ενεργό Πύργο με παθητικό φρουρό
- οδηγεί σε γνωστή χαμένη θέση

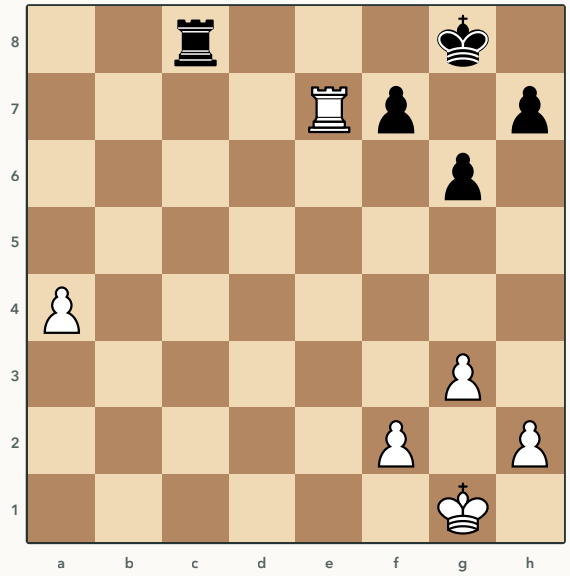
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης με ένα πιόνι παραπάνω προστατεύει κάθε πιόνι. Ο Πύργος του γίνεται φρουρός, ο Βασιλιάς δεν προχωρά και ο αντίπαλος Πύργος αρχίζει σαχ από πίσω. Το υλικό παρέμεινε, αλλά η θέση έχασε όλη τη δραστηριότητά της.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

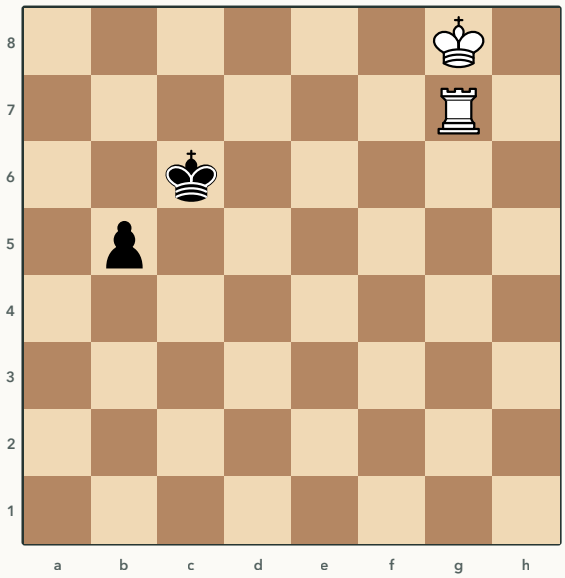
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Δώσε τις δύο κινήσεις του σχεδίου.

Άσκηση 2

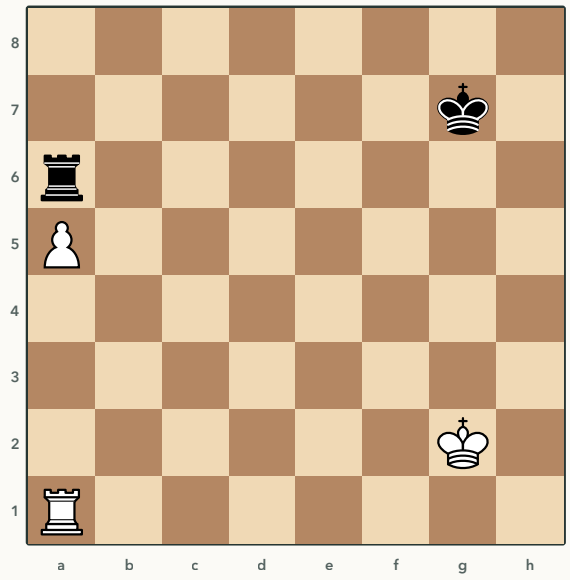
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Γιατί το `1.Rg5!` είναι καλύτερο από ένα σαχ;

Άσκηση 3

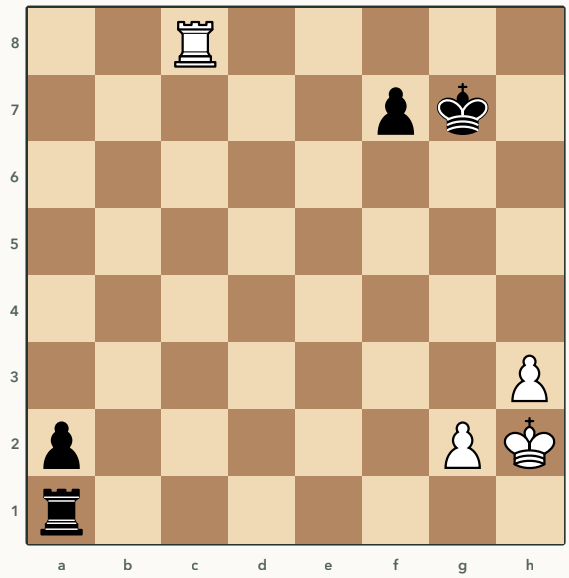
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιος Πύργος βρίσκεται πίσω και ποιος μπροστά από το πιόνι;

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Πριν ψάξεις πιόνι, ποιο είναι το πρώτο στρατηγικό πρόβλημα του Λευκού;

Λύσεις

Λύση 1

`1.Re1` και μετά `Ra1`. Ο Πύργος εγκαθίσταται πίσω από το a-πιόνι και δεν εμποδίζει την προώθησή του.

Λύση 2

Το σαχ μετακινεί προσωρινά τον Βασιλιά. Το `1.Rg5!` του αφαιρεί ολόκληρη την πέμπτη οριζόντια και εμποδίζει μόνιμα την προσέγγισή του στο b5.

Λύση 3

Ο Λευκός Πύργος στο a1 είναι πίσω από το δικό του πιόνι a5. Ο Μαύρος Πύργος στο a6 είναι μπροστά του και μπλοκάρει. Η θέση είναι ισόπαλη, αλλά ο Λευκός κρατά την ενεργή διάταξη και προσπαθεί να φέρει τον Βασιλιά.

Λύση 4

Η δραστηριότητα των Πύργων. Ο Μαύρος Πύργος είναι ήδη πίσω από το επικίνδυνο a-πιόνι. Ο Λευκός χρειάζεται αντιπαιχνίδι και τέμπο, όχι παθητική φύλαξη όλων των πιονιών του.

Τι κρατάω στην παρτίδα

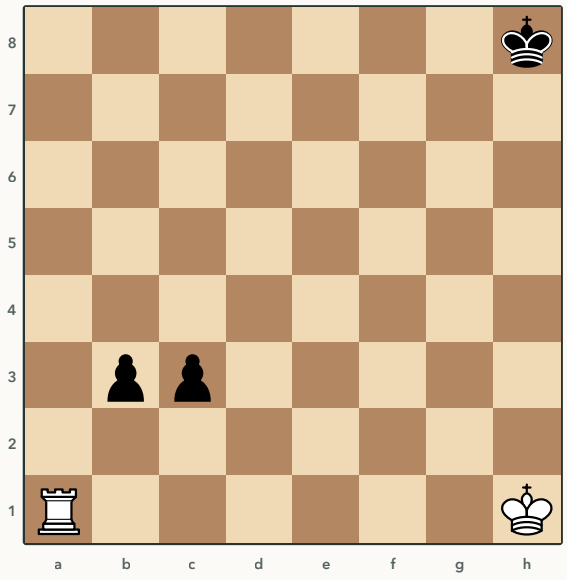
- Ενεργός Πύργος πριν από προστασία πιονιών.
- Ο Πύργος πίσω από το ελεύθερο πιόνι είναι ισχυρή αρχή, όχι νόμος.
- Κόψε τον Βασιλιά μόνο όταν ξέρεις ποια είσοδο αφαιρείς.
- Τα σαχ χρειάζονται απόσταση.
- Ο Βασιλιάς πρέπει να συμμετέχει.

10. Πύργος εναντίον ένα ή δύο πιόνια

Ο Πύργος συνήθως σταματά ένα πιόνι, αλλά ένα πολύ προχωρημένο πιόνι με τον Βασιλιά μπροστά μπορεί να τον αναγκάσει να θυσιαστεί. Με δύο πιόνια, η απόσταση και η συνεργασία τους είναι πιο σημαντικές από την απλή αξία υλικού.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



Κερδίζει ο Πύργος ή τα δύο ενωμένα πιόνια;

Τα πιόνια κερδίζουν. Βρίσκονται στην έκτη οριζόντια, είναι ενωμένα και ο Λευκός Βασιλιάς είναι πολύ μακριά. Με `1...b2` το ένα πιόνι θυσιάζεται ώστε το άλλο να προαχθεί ή αναγκάζει τον Πύργο να δώσει τον εαυτό του.

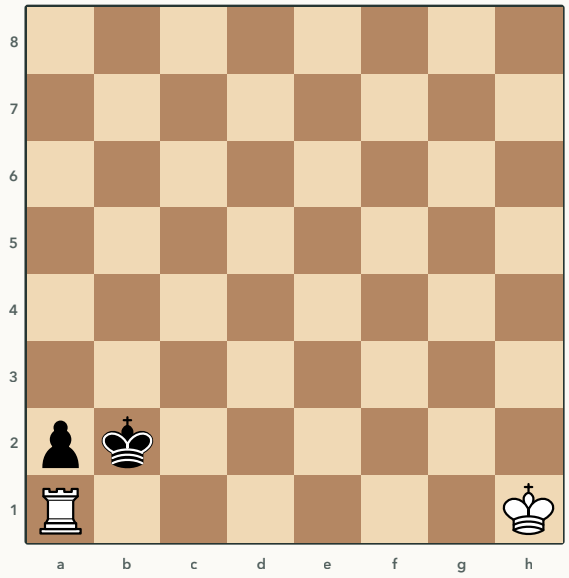
Ο κανόνας σε μία πρόταση

Ο Πύργος θέλει απόσταση για σαχ και επίθεση από πίσω, ενώ τα πιόνια θέλουν να προχωρούν μαζί και να στερούν αυτή την απόσταση.

Πύργος εναντίον ένα πιόνι

Η πρώτη επιλογή του Πύργου είναι να σταθεί πίσω από το πιόνι. Αν δεν μπορεί, κόβει τον Βασιλιά από το πλάι. Μόνο όταν δεν υπάρχει άλλη λύση θυσιάζεται για την προαγωγή.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



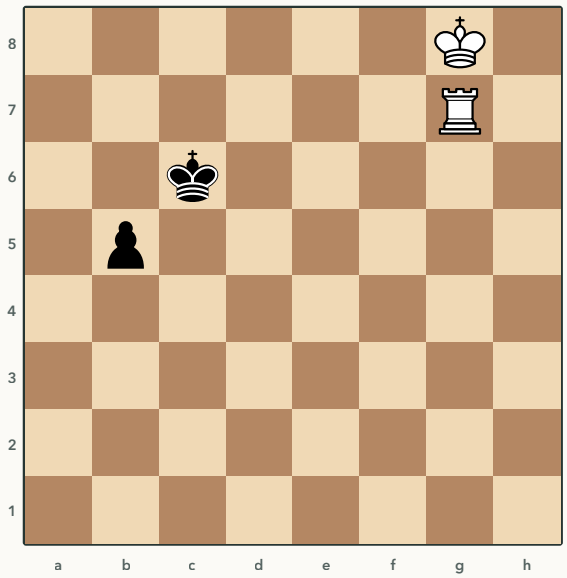
Το πιόνι είναι μία κίνηση από την προαγωγή. Πώς κρατά ο Λευκός;

Το απλό `1.Rxa2+` αφαιρεί το πιόνι και οδηγεί σε ισοπαλία. Κρατούν και μερικές κινήσεις αναμονής στην πρώτη οριζόντια, αλλά τα `1.Rb1+?` και `1.Rc1?` επιτρέπουν στον Μαύρο να κερδίσει. Η άμεση λήψη είναι η καθαρή ανθρώπινη λύση.

Με σειρά του Μαύρου, το `...Kxa1` παίρνει τον Πύργο και το πιόνι κερδίζει. Η σειρά δεν είναι λεπτομέρεια.

Κόψε τον Βασιλιά, όχι το πιόνι

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



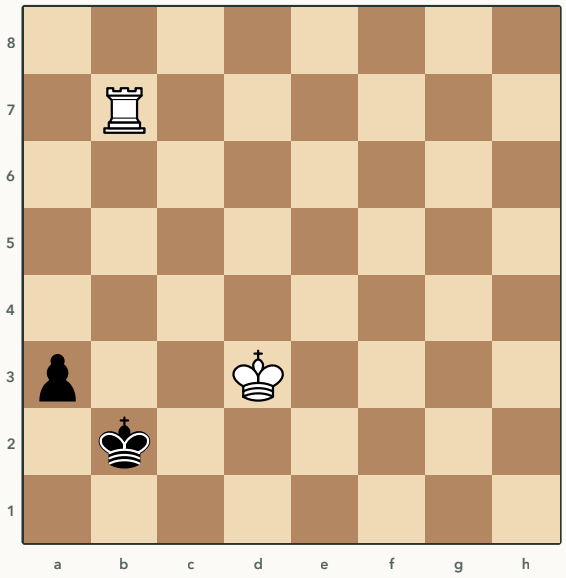
Ποια κίνηση σταματά τη συνεργασία Βασιλιά και πιονιού;

`1.Rg5!`. Ο Πύργος δεν τρέχει προς το b5. Κόβει πρώτα τον Μαύρο Βασιλιά. Με τον Βασιλιά αποκλεισμένο, το πιόνι γίνεται εύκολος στόχος από πίσω ή από το πλάι.

Όταν το πιόνι δεν πρέπει να μπλοκαριστεί

Υπάρχουν θέσεις όπου ο Πύργος δεν μπορεί να κερδίσει επειδή ένα σαχ σπρώχνει τον Βασιλιά προς τη σωστή πλευρά και μπλοκάρει τη δική του επίθεση.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΜΝΗΜΗ



Μόνο μία κίνηση κρατά την ισοπαλία. Ποια;

`1...Kc1!`. Ο Μαύρος αποφεύγει το a1, όπου ο Πύργος θα τον κόψει με σαχ. Αν `2.Ra7`, τότε `2...Kb2` προστατεύει το πιόνι. Με `3.Rb7+ Kc1` ο Μαύρος επιστρέφει στη σωστή πλευρά.

Η θέση διδάσκει κάτι πιο γενικό: απέναντι σε σαχ κοπής, ο Βασιλιάς διαλέγει την πλευρά που δεν μπαίνει ανάμεσα στον Πύργο και στο πιόνι του.

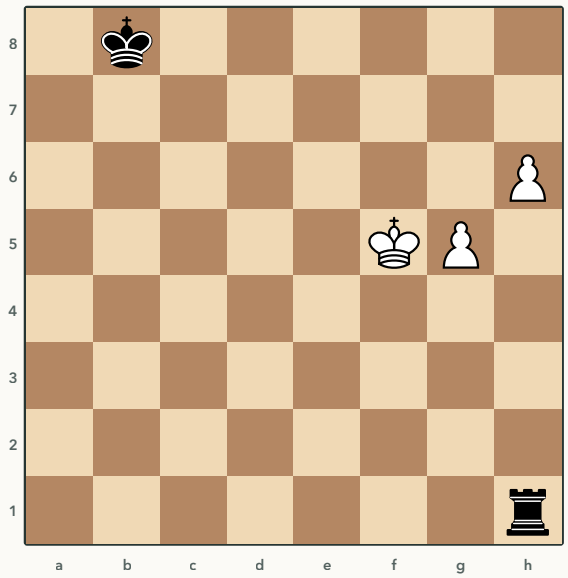
Δύο ενωμένα πιόνια

Το ζευγάρι στην έκτη είναι επικίνδυνο επειδή ο Πύργος δεν μπορεί να σταματήσει και τα δύο με ένα μόνο μπλοκάρισμα. Αν πάρει το μπροστινό, το διπλανό προχωρά. Αν μείνει πίσω, το ένα πιόνι τον διώχνει από τη γραμμή.

Αυτό δεν είναι απόλυτος κανόνας. Ο αντίπαλος Βασιλιάς, η σειρά και η θέση του Πύργου μπορούν να αλλάξουν το αποτέλεσμα. Στο Διάγραμμα 10.1 ο Λευκός Βασιλιάς είναι τόσο μακριά ώστε τα πιόνια λειτουργούν μόνα τους.

Δύο πιόνια με Βασιλιά

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Μόνο μία κίνηση κερδίζει για τα πιόνια. Ποια;

`1.Kg6!`. Ο Λευκός ετοιμάζει `Kh7` και μετά προωθεί το g-πιόνι. Το άμεσο `1.g6?` επιτρέπει το ενδιάμεσο `1...Rh5+!` και ισοφαρίζει. Το `1.h7?` είναι επίσης αργό.

Μία διδακτική συνέχεια είναι:

```
1.Kg6 Kc7 2.Kh7 Kd7 3.g6 Ke7 4.g7
```

Τώρα το ένα από τα δύο πιόνια θα προαχθεί. Ο Βασιλιάς δεν συνόδευσε απλώς τα πιόνια. Κατέλαβε το τετράγωνο που έκρυβε τα πλευρικά σαχ.

Χωρισμένα πιόνια

Δύο πιόνια σε μακρινές στήλες μπορούν να υπερφορτώσουν τον Πύργο, αλλά του δίνουν και χώρο για σαχ. Μην εφαρμόζεις τον κανόνα των ενωμένων πιονιών. Μέτρα αν ο Πύργος μπορεί να σταθεί πίσω από το ένα και να δίνει σαχ στον Βασιλιά πριν τρέξει το άλλο.

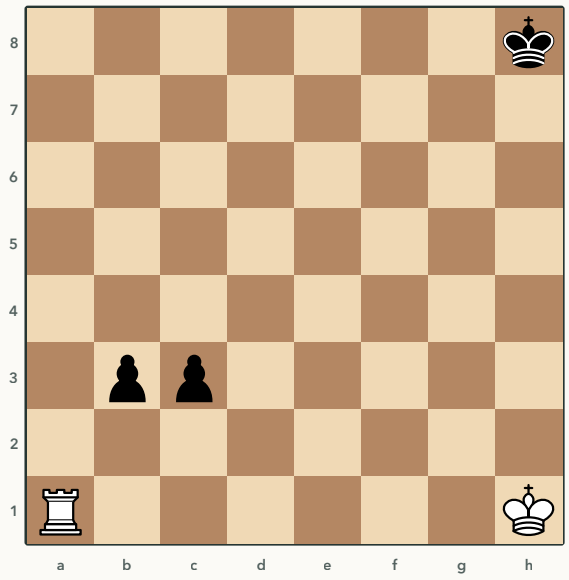
Το συνηθισμένο λάθος

Ο Πύργος επιτίθεται αμέσως στο πιόνι και αφήνει τον Βασιλιά να περάσει μπροστά του. Μετά τα σαχ τελειώνουν. Πρώτα κόβεις τον Βασιλιά. Μετά παίρνεις το πιόνι.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

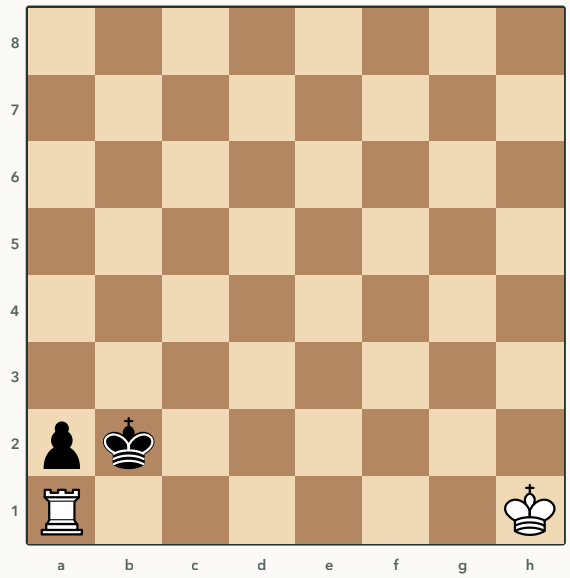
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποια απλή προώθηση κρατά τη νίκη;

Άσκηση 2

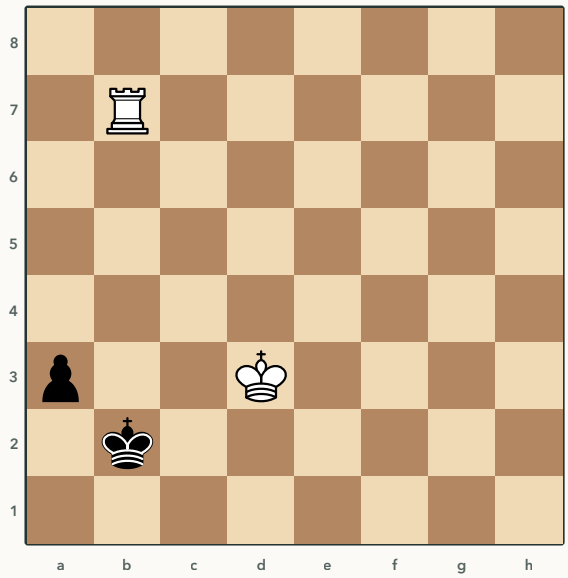
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Δώσε την καθαρότερη ισοπαλία.

Άσκηση 3

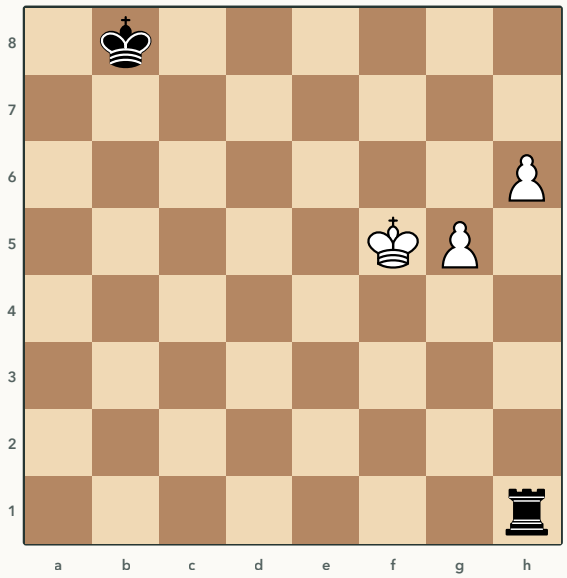
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



...Ka1, ...Ka2 ή ...Kc1;

Άσκηση 4

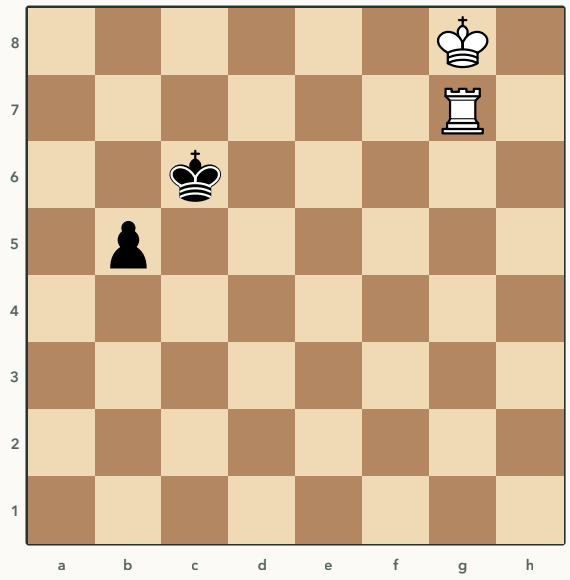
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Γιατί το άμεσο `1.g6?` δεν αρκεί;

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια είναι η μοναδική κίνηση που κρατά τη νίκη;

Λύσεις

Λύση 1

`1...b2`. Κερδίζει και το `1...c2`, αλλά το σημαντικό είναι να μείνουν τα πιόνια μαζί και να υποχρεώσουν τον Πύργο να διαλέξει ποιο θα σταματήσει.

Λύση 2

`1.Rxa2+`. Ο Λευκός αφαιρεί το τελευταίο πιόνι και η παρτίδα είναι ισοπαλία.

Λύση 3

`1...Kc1!`. Είναι η μοναδική κίνηση που κρατά. Τα `...Ka1?` και `...Ka2?` επιτρέπουν στον Πύργο να κόψει τον Βασιλιά και να πάρει το πιόνι.

Λύση 4

Επιτρέπει `1...Rh5+!`. Το σαχ κερδίζει τέμπο και ο Μαύρος Βασιλιάς πλησιάζει. Με `1.Kg6!` ο Λευκός κρύβεται πρώτα στο h7 και μετά σπρώχνει.

Λύση 5

`1.Rg5!`. Ο Πύργος κόβει την πέμπτη οριζόντια. Όλες οι άλλες νόμιμες κινήσεις επιτρέπουν ισοπαλία.

Τι κρατάω στην παρτίδα

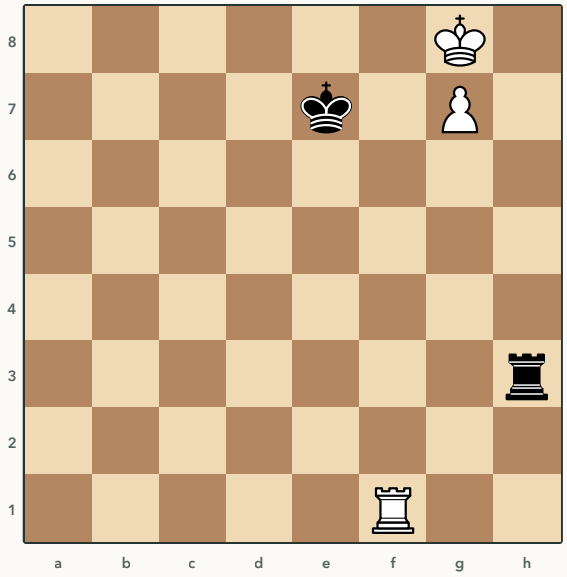
- Πίσω από το πιόνι ή κόψιμο του Βασιλιά.
- Μη θυσιάσεις τον Πύργο πριν εξαντλήσεις τα σαχ.
- Δύο ενωμένα πιόνια στην έκτη είναι σοβαρή απειλή, όχι αυτόματο αποτέλεσμα.
- Ο Βασιλιάς των πιονιών πρέπει να κρύβει τα σαχ.
- Με δύο πιόνια υπολόγισε ποιο προχωρά και ποιο προστατεύει.

11. Lucena: χτίζω τη γέφυρα

Η Lucena είναι η βασική κερδισμένη θέση Πύργου και πιονιού εναντίον Πύργο. Δεν χρειάζεται να θυμάσαι μία μακριά βαριάντα. Χρειάζεται να αναγνωρίζεις τη διάταξη και να ξέρεις γιατί ο Πύργος πηγαίνει στην τέταρτη οριζόντια.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



Πώς βγαίνει ο Λευκός Βασιλιάς από τα σαχ χωρίς να χαθεί το πιόνι;

Ο Λευκός κερδίζει με τη μέθοδο της γέφυρας. Πρώτα απομακρύνει τον Μαύρο Βασιλιά με σαχ και μετά τοποθετεί τον Πύργο στην τέταρτη οριζόντια.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Κόψε τον αντίπαλο Βασιλιά, διώξ' τον με σαχ και βάλε τον Πύργο στην τέταρτη οριζόντια ώστε να μπλοκάρει τα σαχ που θα δεχτεί ο Βασιλιάς σου.

Πώς αναγνωρίζεται

Στην τυπική Lucena:

- το πιόνι δεν είναι πιόνι Πύργου
- βρίσκεται στην έβδομη οριζόντια
- ο επιτιθέμενος Βασιλιάς βρίσκεται μπροστά του, στο τετράγωνο προαγωγής
- ο επιτιθέμενος Πύργος κόβει τον αντίπαλο Βασιλιά τουλάχιστον μία στήλη
- ο αμυνόμενος Πύργος δίνει σαχ από την άλλη πλευρά

Το πρόβλημα δεν είναι να προστατευτεί το πιόνι. Είναι να βγει ο Βασιλιάς από μπροστά του χωρίς να γίνει αιώνιος στόχος για σαχ.

Βήμα 1: απομάκρυνση του Βασιλιά

Στο Διάγραμμα 11.1 ο Λευκός αρχίζει με:

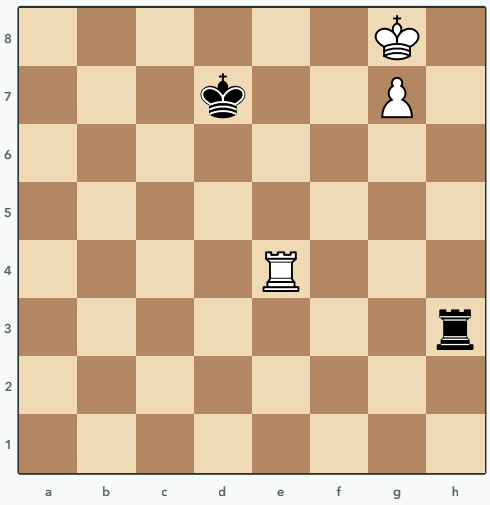
```
1.Re1+! Kd7
```

Το σαχ κερδίζει χώρο. Αν ο Μαύρος Βασιλιάς μείνει κοντά στο πιόνι, μπορεί να βοηθήσει τον Πύργο να το χτυπήσει. Ο Λευκός τον απομακρύνει πριν βγάλει τον δικό του Βασιλιά.

Βήμα 2: η τέταρτη οριζόντια

```
2.Re4!
```

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.1Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Γιατί ο Πύργος δεν μένει στην πρώτη οριζόντια;

Ο Πύργος ετοιμάζεται να γίνει στέγη. Ο Λευκός Βασιλιάς θα κατεβεί, ο Μαύρος Πύργος θα δώσει πλευρικά σαχ και ο Λευκός Πύργος θα μπει ανάμεσα.

Μία διδακτική συνέχεια από την επίσημη άσκηση του Lichess είναι:

```
2...Kd6 3.Kf7 Rf3+ 4.Kg6 Ra3 5.Kg5 Ra8 6.Rf4
```

Τώρα ο Πύργος έχει φτάσει στη γραμμή όπου μπορεί να κόψει τα σαχ. Μετά τα `6...Ke7 7.Kh6 Ra6+ 8.Kh7`, το πιόνι προάγεται. Οι ακριβείς άμυνες αλλάζουν, αλλά το σχέδιο μένει: Πύργος στην τέταρτη, Βασιλιάς προς τον Πύργο, μπλοκάρισμα του σαχ.

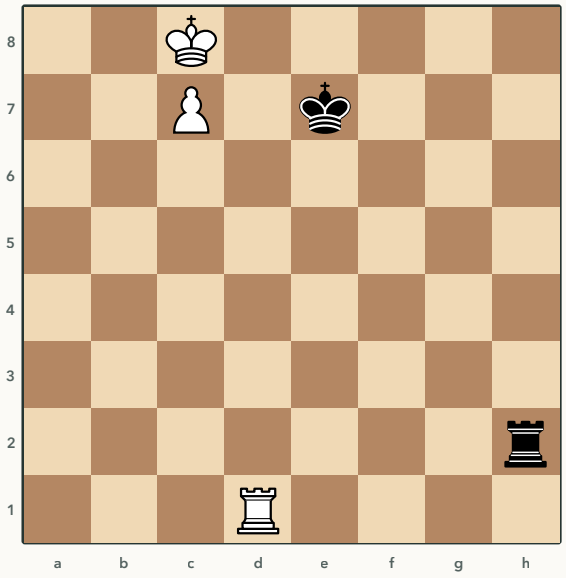
Γιατί λέγεται γέφυρα

Ο Βασιλιάς χρειάζεται να περάσει από μία ανοιχτή γραμμή όπου ο αντίπαλος Πύργος δίνει σαχ. Ο δικός του Πύργος έχει τοποθετηθεί μπροστά από τη διαδρομή και παρεμβάλλεται την κατάλληλη στιγμή. Σαν γέφυρα, μετατρέπει την εκτεθειμένη διαδρομή σε ασφαλή δίοδο.

Δεν παίζεις τον Πύργο στην τέταρτη επειδή είναι «μαγική» οριζόντια. Τον τοποθετείς αρκετά μακριά ώστε να έχει χώρο να μπλοκάρει το σαχ όταν ο Βασιλιάς τον πλησιάσει.

Θέση αναφοράς και στιγμή απόφασης

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ



Είναι Lucena; Ποια είναι η ιδέα;

Ναι. Το πιόνι c7, ο Βασιλιάς c8 και ο Πύργος d1 σχηματίζουν την ίδια οικογένεια. Ο Λευκός μπορεί να παίξει `1.Rd4`, να βγάλει τον Βασιλιά προς την πλευρά και να χρησιμοποιήσει τον Πύργο για να κόψει τα σαχ.

Η θέση αναφοράς έχει πολλές κερδισμένες κινήσεις. Γι' αυτό δεν είναι καλή άσκηση «βρες τη μοναδική κίνηση». Είναι καλή άσκηση αναγνώρισης. Η πραγματική απόφαση έρχεται όταν πρέπει να επιλεγεί το σαχ απομάκρυνσης και το σωστό ύψος της γέφυρας.

Τρία λάθη στην αρχική θέση

Στο Διάγραμμα 11.1:

- `1.Rh1?` ισοφαρίζει, επειδή ο Πύργος εγκαταλείπει την ενεργή γραμμή χωρίς να διώξει τον Βασιλιά.
- `1.Rf6?` ισοφαρίζει, επειδή ο Πύργος μπαίνει σε λάθος ύψος και δεν προετοιμάζει τη γέφυρα.
- `1.Rf3??` χάνει ακόμη και την ισοπαλία, επειδή επιτρέπει τακτική στον Πύργο και στο πιόνι.

Η Lucena είναι κερδισμένη θέση, όχι θέση όπου κάθε κίνηση κερδίζει.

Τι γίνεται με πιόνι Πύργου

Η τυπική μέθοδος δεν μεταφέρεται μηχανικά σε πιόνι a ή h. Η άκρη αφαιρεί τη μία πλευρά διαφυγής από τον Βασιλιά και επιτρέπει ειδικές αμυντικές διατάξεις. Δεν θα δώσουμε μισή εκδοχή της Vancura. Για επίπεδο μέχρι 1500, κράτα ότι η κλασική Lucena αφορά μη ακραίο πιόνι και έλεγξε το ακριβές φινάλε πριν ανταλλάξεις σε πιόνι Πύργου.

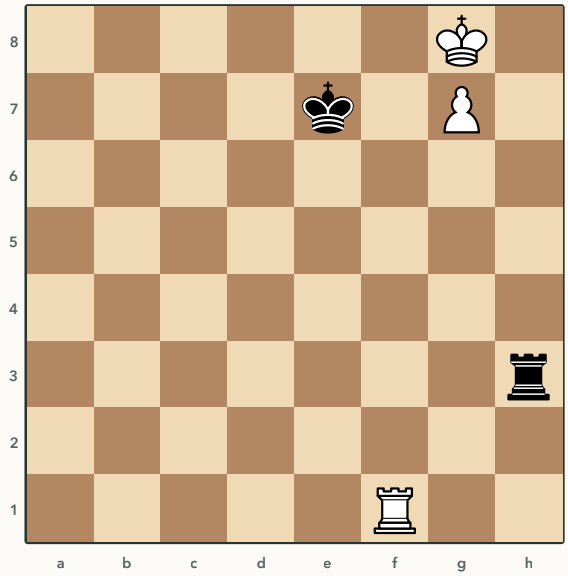
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης σπρώχνει τον Βασιλιά έξω πριν ετοιμάσει τον Πύργο. Δέχεται σαχ από πίσω, επιστρέφει μπροστά από το πιόνι και επαναλαμβάνει. Η γέφυρα πρέπει να χτιστεί πριν από τη διάσχιση.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

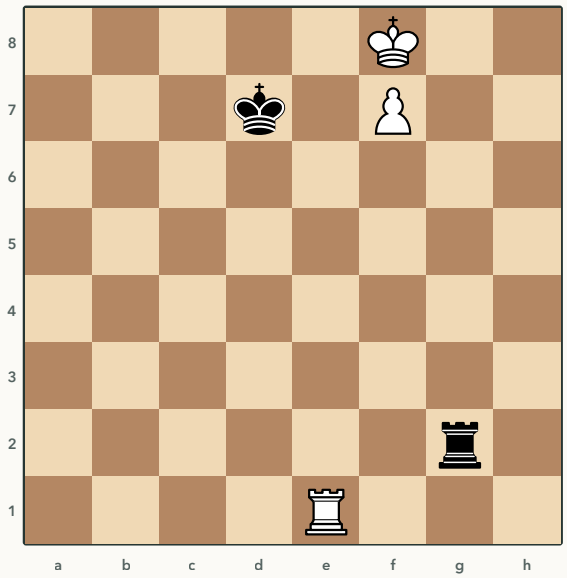
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Δώσε τα δύο πρώτα βήματα της μεθόδου.

Άσκηση 2

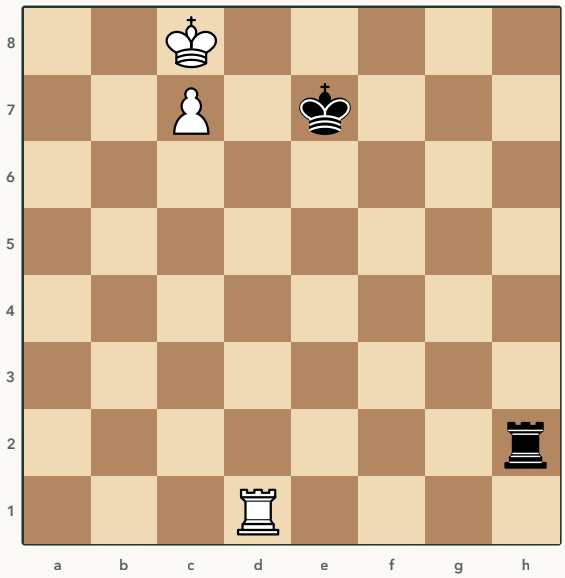
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Η θέση είναι μετατοπισμένη. Αλλάζει η μέθοδος;

Άσκηση 3

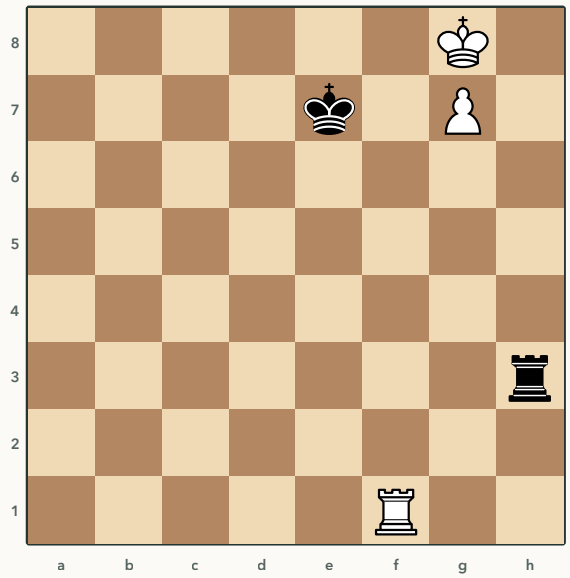
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Αναγνώρισε τα πέντε στοιχεία της Lucena.

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Τι αποτέλεσμα έχουν τα `1.Rh1?`, `1.Rf6?` και `1.Rf3??`;

Λύσεις

Λύση 1

`1.Re1+!` διώχνει τον Βασιλιά. Μετά το `...Kd7`, το `2.Re4!` χτίζει τη βάση της γέφυρας.

Λύση 2

Όχι. Ο Λευκός δίνει πρώτα σαχ για να απομακρύνει τον Βασιλιά και μετά τοποθετεί τον Πύργο στην τέταρτη οριζόντια ως προς τη δική του πλευρά. Η θέση είναι νίκη.

Λύση 3

Μη ακραίο πιόνι στην έβδομη, Βασιλιάς στο τετράγωνο προαγωγής, δικός του Πύργος ενεργός, αντίπαλος Βασιλιάς κομμένος και αντίπαλος Πύργος στην άλλη πλευρά για σαχ.

Λύση 4

Τα `1.Rh1?` και `1.Rf6?` ισοφαρίζουν. Το `1.Rf3??` χάνει. Η καθαρή διδακτική κίνηση είναι `1.Re1+!`.

Τι κρατάω στην παρτίδα

- Αναγνώρισε τη Lucena πριν υπολογίσεις.
- Σαχ για να διώξεις τον Βασιλιά.
- Πύργος στην τέταρτη οριζόντια πριν βγει ο Βασιλιάς.
- Πλησίασε τον Πύργο σου ώστε να κόψει τα σαχ.
- Μην εφαρμόζεις μηχανικά τη μέθοδο σε πιόνι Πύργου.

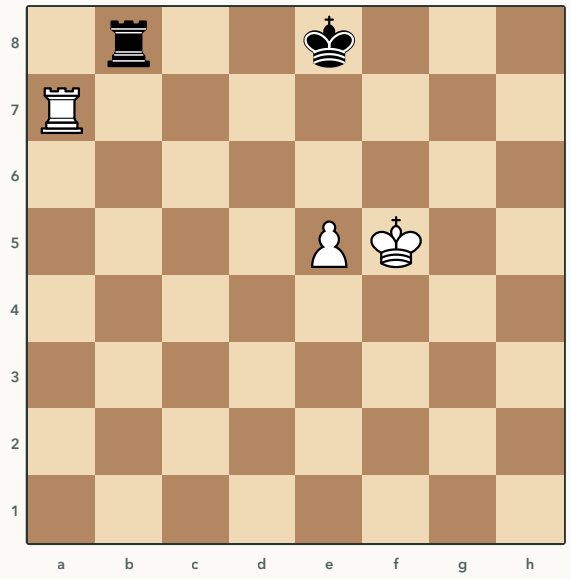
Πηγή της κύριας θέσης και γραμμής: Lichess Practice - Lucena, The Bridge.

12. Philidor και βασική παθητική άμυνα

Η Philidor είναι η βασική μέθοδος ισοπαλίας όταν ο αμυνόμενος Βασιλιάς έχει φτάσει μπροστά από το πιόνι και ο Πύργος μπορεί ακόμη να κρατήσει την έκτη οριζόντια. Το κρίσιμο σημείο είναι να περιμένεις. Αν αρχίσεις τα σαχ πολύ νωρίς, ο αντίπαλος Βασιλιάς κρύβεται πίσω από το πιόνι.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΜΝΗΜΗ



Πού πρέπει να εγκατασταθεί ο Μαύρος Πύργος;

`1...Rb6!`. Ο Πύργος πηγαίνει στην έκτη οριζόντια από την πλευρά του Λευκού και δεν επιτρέπει στον Λευκό Βασιλιά να προχωρήσει μπροστά από το πιόνι.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Κράτα τον Πύργο στην έκτη οριζόντια όσο το πιόνι μένει στην πέμπτη και, μόλις το πιόνι προχωρήσει, κατέβα πίσω για διαδοχικά σαχ.

Τα στοιχεία της Philidor

- Ο αμυνόμενος Βασιλιάς βρίσκεται μπροστά από το πιόνι.
- Το πιόνι δεν έχει φτάσει ακόμη στην έκτη οριζόντια.
- Ο αμυνόμενος Πύργος μπορεί να καταλάβει την έκτη οριζόντια.
- Ο επιτιθέμενος Βασιλιάς δεν μπορεί να περάσει χωρίς να σπρώξει το πιόνι.

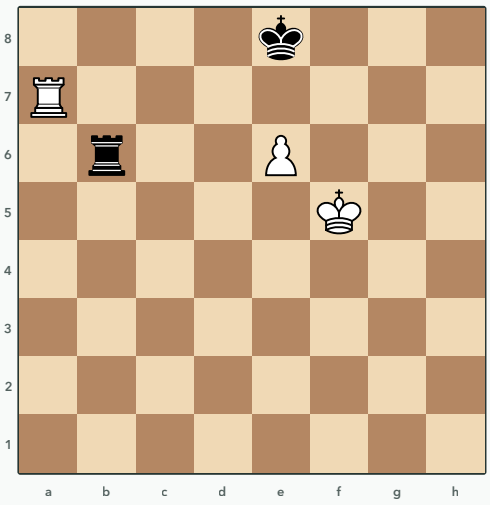
Ο Πύργος δεν επιτίθεται στο πιόνι. Αφαιρεί τη γραμμή εισόδου του Βασιλιά.

Περιμένω πριν κατέβω

Μετά το `1...Rb6!`, ο Λευκός μπορεί να δοκιμάσει κινήσεις του Πύργου ή να σπρώξει:

```
2.e6
```

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.1Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Τώρα πού πηγαίνει ο Πύργος;

Τώρα ο Μαύρος κατεβαίνει, για παράδειγμα με `2...Rb1!`. Κρατούν επίσης τα `...Rb2`, `...Rb3` και `...Rb4`. Το πιόνι στο e6 δεν μπορεί πια να προστατεύει τον Βασιλιά από σαχ πίσω του. Όταν ο Βασιλιάς προσπαθήσει να βγει, ο Πύργος τον ενοχλεί από απόσταση.

Αν ο Πύργος είχε κατέβει πριν από το `e6`, ο Λευκός θα κρατούσε το πιόνι στο e5 ως ασπίδα και θα βελτίωνε τη θέση του Βασιλιά.

Η φυσική κίνηση που χάνει

Στο Διάγραμμα 12.1 το `1...Rb5?` εγκαταλείπει νωρίς την έκτη οριζόντια και χάνει. Ο Λευκός Βασιλιάς αποκτά χώρο χωρίς να έχει αναγκαστεί να προωθήσει το πιόνι.

Η Philidor είναι μέθοδος αναμονής. Το δύσκολο δεν είναι να βρεις ενεργό σαχ. Είναι να μην το δώσεις πριν ωριμάσει η θέση.

Όταν η Philidor δεν είναι διαθέσιμη

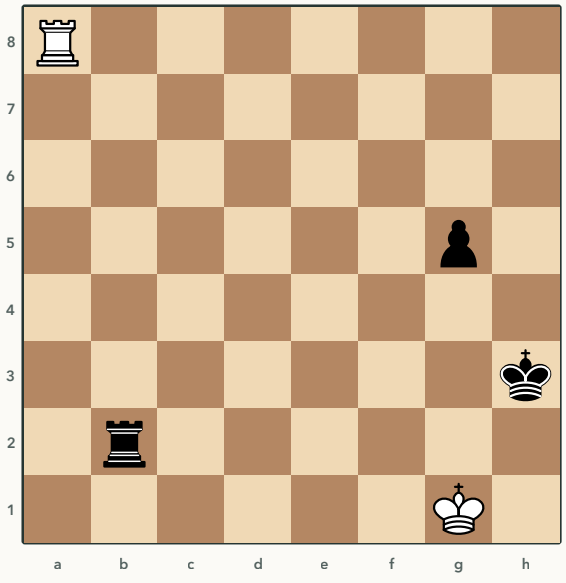
Αν ο επιτιθέμενος Βασιλιάς έχει ήδη περάσει την έκτη ή ο Πύργος δεν μπορεί να καταλάβει τη γραμμή, δεν λες «Philidor» και ελπίζεις. Ψάχνεις με αυτή τη σειρά:

1. Σαχ από πίσω με αρκετή απόσταση.
2. Πλευρικά σαχ από τη μακριά πλευρά.
3. Κόψιμο του επιτιθέμενου Βασιλιά.
4. Αλλαγή Πύργων σε γνωστό ισόπαλο φινάλε πιονιών.
5. Ειδική παθητική άμυνα αν το πιόνι και η γωνία την επιτρέπουν.

Άμυνα της πίσω οριζόντιας

Η παθητική άμυνα δουλεύει σε συγκεκριμένες θέσεις, κυρίως με πιόνι Πύργου ή Ίππου, όταν ο αμυνόμενος Βασιλιάς μπορεί να μείνει στη γωνία και ο αντίπαλος δεν μπορεί να τον διώξει χωρίς να αφήσει σαχ ή πατ.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



Ποιες κινήσεις του Λευκού Πύργου κρατούν και ποιες χάνουν;

Κρατούν εννέα κινήσεις:

`1.Ra1`, `1.Ra3+`, `1.Ra5`, `1.Ra6`, `1.Ra7`, `1.Rc8`, `1.Rd8`, `1.Re8`, `1.Rf8`.

Χάνουν επτά:

`1.Rh8+?`, `1.Rg8?`, `1.Rb8?`, `1.Kh1?`, `1.Kf1?`, `1.Ra4?`, `1.Ra2?`.

Η καθαρότερη κίνηση μνήμης είναι `1.Ra1!`: ο Πύργος μένει στην πίσω οριζόντια και περιμένει.

Γιατί `Ra2?` και `Ra4?` χάνουν

Το `1.Ra2?` επιτρέπει αμέσως `1...Rxa2`. Οι Πύργοι βρίσκονται στην ίδια οριζόντια και ο Μαύρος αφαιρεί τον μοναδικό αμυντικό.

Με `1.Ra4?` ο Μαύρος έχει `1...Rb1+!`. Το σαχ διώχνει τον Βασιλιά από τη γωνία και το g-πιόνι προχωρά με τον Λευκό Πύργο σε λάθος ύψος.

Για σύγκριση:

- `1.Ra1!` κρατά τη γραμμή αναμονής.
- `1.Ra3+!` δίνει σαχ με τέμπο και αναγκάζει τον Μαύρο Βασιλιά να φύγει.
- `1.Ra5!` επιτίθεται απευθείας στο g5.

Το ότι τρεις κινήσεις στην ίδια στήλη κρατούν και δύο χάνουν είναι ακριβώς ο λόγος που δεν αρκεί το σύνθημα «μείνε στη στήλη a».

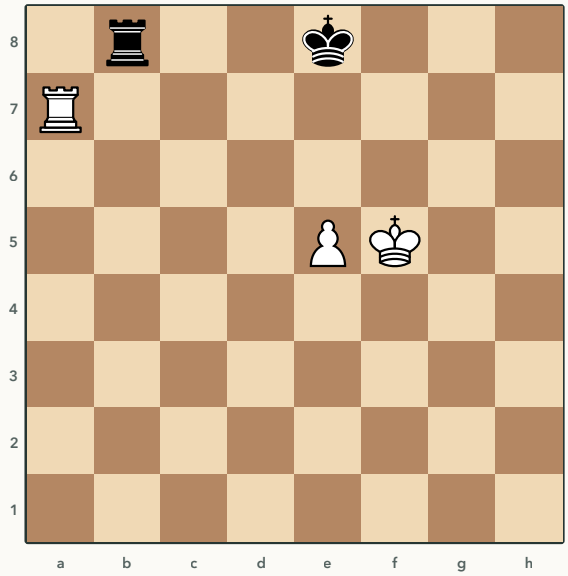
Το συνηθισμένο λάθος

Ο αμυνόμενος γνωρίζει το όνομα Philidor, αλλά μπερδεύει τη σειρά. Κατεβάζει τον Πύργο για σαχ όσο το πιόνι είναι ακόμη στην πέμπτη. Ο αντίπαλος Βασιλιάς κρύβεται και η άμυνα χάνεται.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

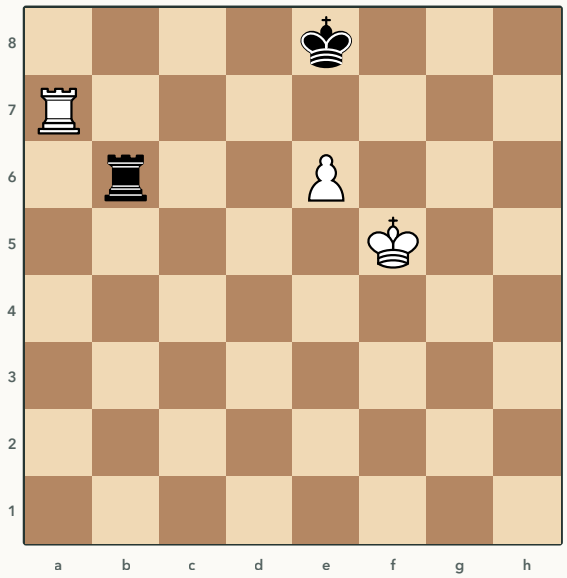
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



... Rb6 ή **...**Rb5; Εξήγησε πριν παίξεις.

Άσκηση 2

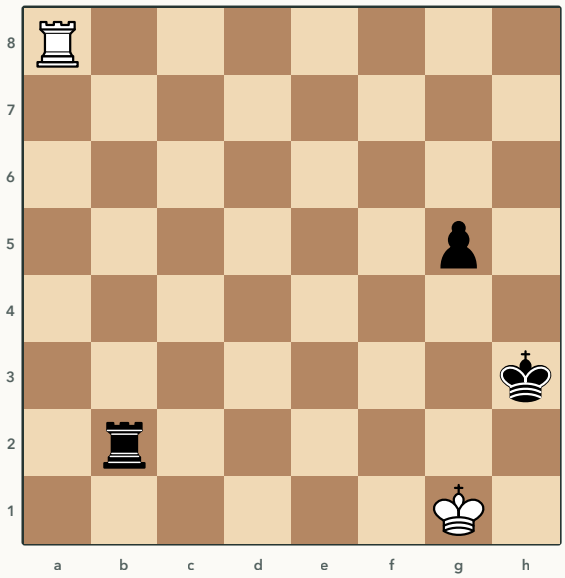
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποιες τέσσερις κινήσεις στην ίδια στήλη κρατούν;

Άσκηση 3

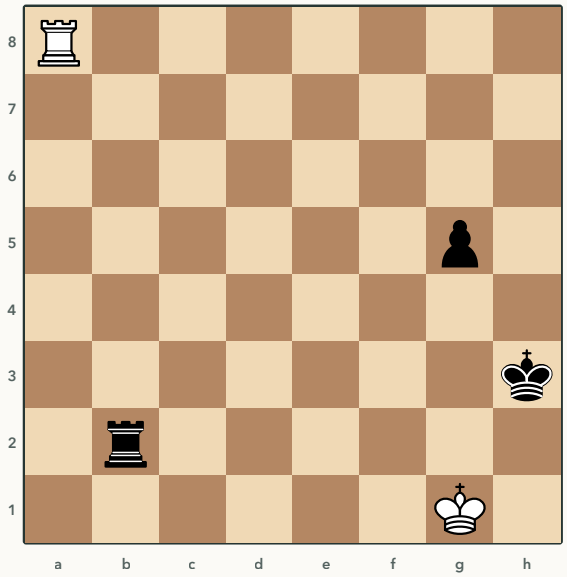
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Βρες μία παθητική και μία ενεργητική ισοπαλία.

Άσκηση 4

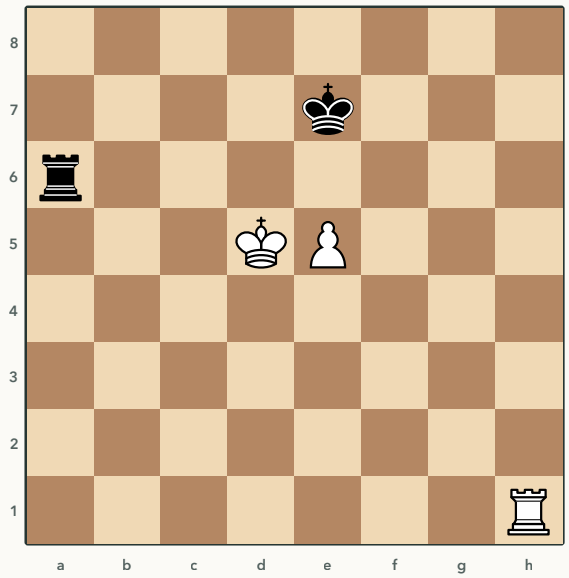
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Γιατί διαφέρουν τα Ra2?, Ra3+!, Ra4? και Ra5!;

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποια είναι η ιδέα της θέσης, ακόμη κι αν υπάρχουν πολλές κινήσεις ισοπαλίας;

Λύσεις

Λύση 1

`1...Rb6!`. Ο Πύργος κρατά την έκτη οριζόντια. Το `1...Rb5?` την εγκαταλείπει πριν αναγκαστεί το πιόνι να προχωρήσει και χάνει.

Λύση 2

Τα `...Rb1`, `...Rb2`, `...Rb3` και `...Rb4`. Τώρα ο Πύργος κατεβαίνει για να δώσει σαχ από πίσω. Το `...Rb5+?` φαίνεται ενεργό, αλλά χάνει την ισοπαλία.

Λύση 3

Παθητική: `1.Ra1!`. Ενεργητική: `1.Ra3+!` ή `1.Ra5!`. Και οι δύο κρατούν για συγκεκριμένο λόγο, όχι επειδή κάθε κίνηση του Πύργου είναι καλή.

Λύση 4

`Ra2?` χάνει τον Πύργο σε `...Rxa2`. `Ra3+!` έρχεται με σαχ. `Ra4?` επιτρέπει `...Rb1+!`. `Ra5!` επιτίθεται στο g5 και κρατά.

Λύση 5

Ο Μαύρος Πύργος κρατά την έκτη οριζόντια ώστε ο Λευκός Βασιλιάς να μην προχωρήσει. Όταν το e-πιόνι πάει στην έκτη, ο Πύργος κατεβαίνει πίσω για σαχ.

Τι κρατάω στην παρτίδα

- Philidor σημαίνει πρώτα έκτη οριζόντια, μετά σαχ από πίσω.
- Μην κατεβάσεις τον Πύργο πριν προχωρήσει το πιόνι.
- Αν η Philidor χάθηκε, ψάξε ενεργά σαχ και αλλαγές.
- Η πίσω οριζόντια είναι ειδική άμυνα, όχι γενικός νόμος.
- Στην άμυνα, ένα τετράγωνο του Πύργου μπορεί να αλλάξει το αποτέλεσμα.

Πηγή της κύριας θέσης: Lichess Practice - Philidor Position. Πηγή της παθητικής άμυνας: Lichess Practice - Back Rank Defense.

13. Φινάλε Πύργων με πολλά πιόνια

Ένα επιπλέον πιόνι δεν κερδίζει μόνο του ένα φινάλε Πύργων. Μερικές φορές είναι πραγματικό δεύτερο μέτωπο. Άλλες φορές κρατά τον δικό σου Πύργο δεμένο σε μία γωνία και δεν αξίζει σχεδόν τίποτα.

Το ίδιο ισχύει και για την άμυνα. Το «τέσσερα εναντίον τρία στην ίδια πτέρυγα είναι ισοπαλία» είναι χρήσιμη κατεύθυνση, όχι αποτέλεσμα που μπορείς να γράψεις στο παρτιδόφυλλο. Αν ο Πύργος γίνει παθητικός ή ο Βασιλιάς κοπεί, η θέση μπορεί να χαθεί.

Η αρχή σε μία πρόταση

Στα φινάλε Πύργων η δραστηριότητα προηγείται από το μέτρημα των πιονιών: ο αμυνόμενος αναζητά ενεργό Πύργο και ασφαλείς αλλαγές πιονιών, ενώ ο επιτιθέμενος προσπαθεί να δημιουργήσει δεύτερο μέτωπο χωρίς να φυλακίσει τον Πύργο του.

Δεν είναι κανόνας που διαλέγει πάντα μία κίνηση. Είναι σειρά προτεραιοτήτων.

Πριν υπολογίσεις βαριάντες, απάντησε σε πέντε ερωτήσεις:

1. Ποιος Πύργος είναι ενεργός και ποιος δεμένος σε άμυνα;
2. Ποιος Βασιλιάς μπορεί να μπει στη θέση;
3. Υπάρχει αδυναμία και στη δεύτερη πτέρυγα;
4. Ποια αλλαγή πιονιών βοηθά πραγματικά;
5. Σε ποιο ακριβώς θεωρητικό φινάλε οδηγεί μια ανταλλαγή;

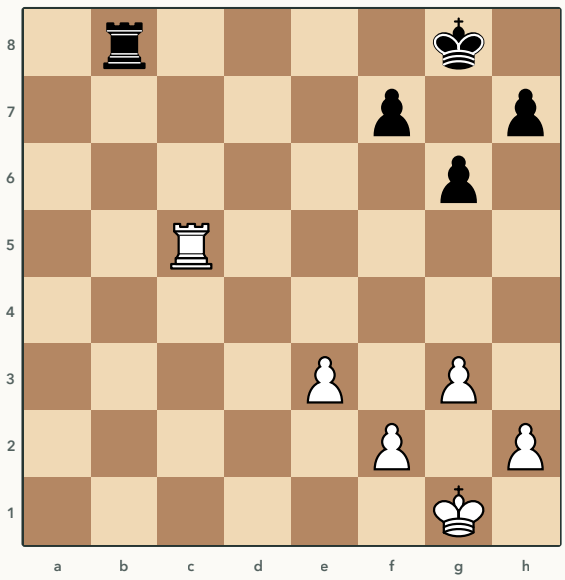
Τέσσερα εναντίον τριών στην ίδια πτέρυγα

Όταν όλα τα πιόνια βρίσκονται στην ίδια πλευρά, ο επιτιθέμενος δυσκολεύεται να δημιουργήσει δύο προβλήματα ταυτόχρονα. Ο αμυνόμενος μπορεί συχνά να κρατήσει τον Βασιλιά κοντά στα πιόνια, να δίνει σαχ από το πλάι και να ανταλλάσσει ένα ζεύγος πιονιών κάθε φορά.

Η λέξη «συχνά» είναι απαραίτητη. Η θέση που ακολουθεί δείχνει πώς γίνεται η άμυνα στην πράξη.

Πλήρες παράδειγμα: Petrosian κατά Keres, 1951

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



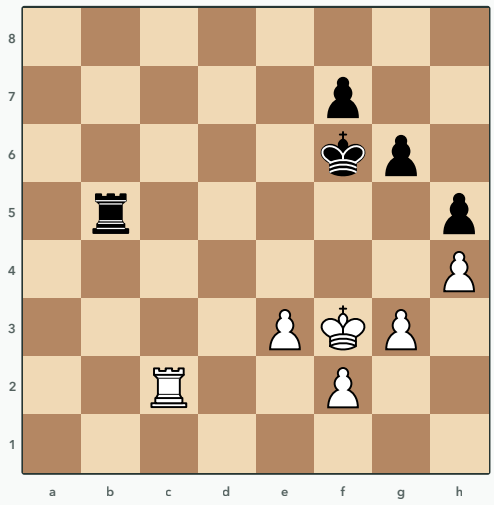
Ο Μαύρος έχει ένα πιόνι λιγότερο. Ποια αλλαγή δομής θα ήθελε να προκαλέσει;

Ο Keres έπαιξε `28...h5!`. Δεν είναι η μοναδική κίνηση που κρατά την ισοπαλία. Είναι όμως η κίνηση που φανερώνει το σωστό σχέδιο: δημιουργεί επαφή ανάμεσα στα πιόνια και προετοιμάζει αλλαγές πριν ο Λευκός κερδίσει χώρο.

Ακολούθησε:

```
29.Rc2 Kg7 30.Kg2 Rb5 31.Kf3 Kf6 32.h4
```

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ο Μαύρος δεν κάθισε να φυλάει τα πιόνια του από πίσω. Έδωσε σαχ και άλλαξε πλευρά με τον Πύργο:

```
32...Rf5+ 33.Kg2 Ra5 34.Kh3 Ra4 35.Rd2 Ke5 36.Rb2 Kf6 37.Rb5 Ra2
```

Ο Πύργος του Keres παραμένει ελεύθερος. Κόβει τον Βασιλιά, επιτίθεται από το πλάι και δεν επιτρέπει στον Petrosian να βελτιώνει τη θέση χωρίς κόστος.

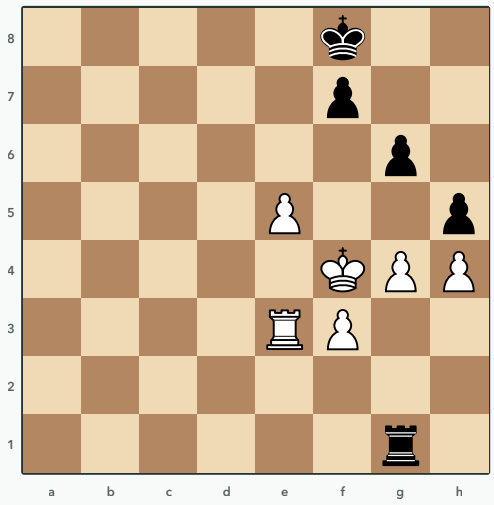
Η παρτίδα συνέχισε:

```
38.Kg2 Ra4 39.Kf3 Ra3 40.Kf4 Ra2 41.f3 Re2 42.e4 Re1 43.Rb6+ Kg7
```

```
44.Ra6 Rb1 45.Rc6 Rg1 46.Rc2 Kf6 47.Ra2 Kg7 48.Re2 Kf6 49.Re3 Kg7
```

```
50.e5 Kf8 51.g4
```

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1Β · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ο Λευκός κέρδισε χώρο. Τι πρέπει να κάνει τώρα ο αμυνόμενος;

Τώρα φαίνεται ο λόγος του `28...h5`. Ο Μαύρος μπορεί να ανοίξει τη θέση τη στιγμή που τον συμφέρει:

```
51...hxg4 52.fxg4 Kg7 53.Kg5 Rf1 54.Re4 Rf3 55.h5 gxh5 56.gxh5 f6+
```

```
57.Kg4 Rf1 58.h6+ Kg6 1/2–1/2
```

Ο Λευκός προχώρησε τον Βασιλιά και τα πιόνια του, αλλά δεν δημιούργησε δεύτερο στόχο. Ο Μαύρος έκανε τρία πράγματα με τη σωστή σειρά:

- προκάλεσε επαφή με `...h5`
- κράτησε τον Πύργο ενεργό με σαχ και πλευρικές επιθέσεις
- αντάλλαξε πιόνια όταν ο Λευκός αναγκάστηκε να προχωρήσει

Η ισοπαλία δεν ήρθε επειδή η αρχική θέση είχε κάποια μαγική ετικέτα. Ήρθε επειδή ο αμυνόμενος εκτέλεσε το σχέδιο από την 28η έως την 58η κίνηση.

Πότε βοηθούν οι αλλαγές πιονιών

Ο αμυνόμενος με ένα πιόνι λιγότερο θέλει συνήθως να μειώσει τον αριθμό των πιονιών. Με κάθε ασφαλή αλλαγή μικραίνει η πιθανότητα να δημιουργηθεί δεύτερο μέτωπο.

Αυτό δεν σημαίνει «άλλαξε ό,τι μπορείς». Πριν από την αλλαγή έλεγξε:

- αν ο αντίπαλος Βασιλιάς αποκτά τετράγωνο εισόδου
- αν ο δικός σου Πύργος χάνει τις γραμμές για σαχ
- αν μένει πίσω γνωστή κερδισμένη θέση

Το τέσσερα εναντίον τρία μπορεί να γίνει τρία εναντίον δύο και έπειτα δύο εναντίον ένα. Η άμυνα γίνεται συνήθως ευκολότερη, αρκεί ο Πύργος να μη γίνει παθητικός στη διαδικασία.

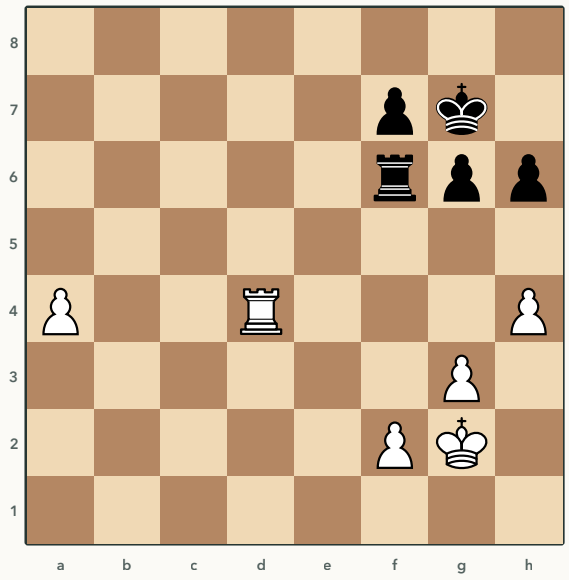
Το απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι

Ένα απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι δημιουργεί δεύτερο μέτωπο. Αναγκάζει τον αντίπαλο Πύργο ή Βασιλιά να απομακρυνθεί από τα υπόλοιπα πιόνια. Αυτή είναι η πραγματική του αξία.

Δεν αρκεί να υπάρχει. Πρέπει και τα κομμάτια σου να μπορούν να δουλέψουν όσο ο αντίπαλος το μπλοκάρει.

Ενεργός Πύργος

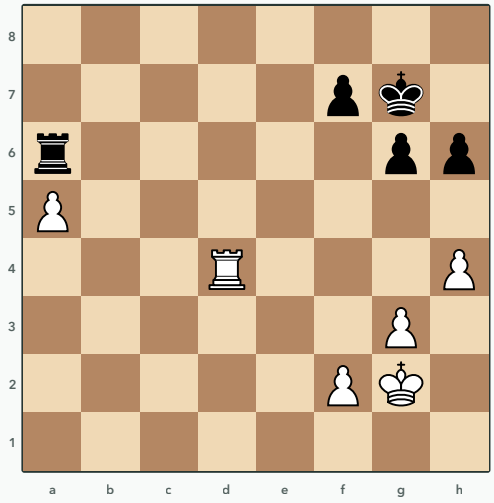
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο είναι το σχέδιο με το πιόνι a;

Μία θεματική συνέχεια είναι `1.a5`. Ο Λευκός κερδίζει χώρο και υποχρεώνει τον Μαύρο Πύργο να αποκαλύψει πώς θα σταματήσει το πιόνι. Μετά το `1...Ra6` φτάνουμε στην πραγματική στιγμή απόφασης.

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.2Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Ο Μαύρος μπλόκαρε το πιόνι. Πώς ελευθερώνεται ο Λευκός Βασιλιάς χωρίς να χαθεί το a5;

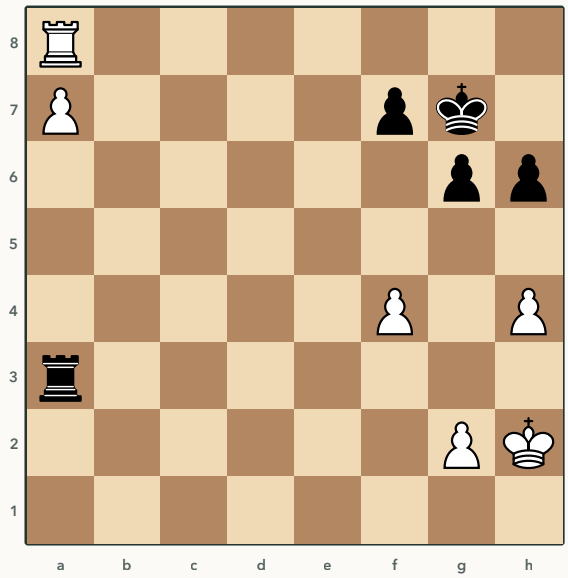
Το θεματικό `2.Ra4!` βάζει τον Πύργο πίσω από το δικό του ελεύθερο πιόνι. Τώρα ο Μαύρος Πύργος μένει δεμένος μπροστά του, ενώ ο Λευκός Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί προς τα πιόνια της άλλης πτέρυγας.

Κερδίζει επίσης το ενεργητικό `2.Rd5!`, που ανοίγει αμέσως διαδρομή στον Βασιλιά. Ο έλεγχος κάθε νόμιμης κίνησης χωριστά έδωσε μόνο αυτές τις δύο με καθαρή κερδισμένη αξιολόγηση. Η θέση έχει έντεκα κομμάτια, άρα αυτό είναι ένδειξη Stockfish και όχι απόδειξη tablebase.

Το `2.Rd6??` δείχνει γιατί η αρχή δεν αντικαθιστά τον υπολογισμό: `2...Rxd6` και ο Λευκός χάνει ολόκληρο τον Πύργο.

Το ίδιο πιόνι με παθητικό Πύργο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



Ο Λευκός έχει πάλι απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι. Γιατί δεν αρκεί;

Ο Λευκός Πύργος στο a8 δεν είναι ενεργός. Είναι φρουρός του πιονιού a7. Αν φύγει χωρίς προετοιμασία, ο Μαύρος Πύργος παίρνει το πιόνι από πίσω. Την ίδια ώρα ο Μαύρος Πύργος στο a3 μπορεί να δώσει σαχ, να επιτεθεί στα πιόνια της άλλης πτέρυγας ή να περιμένει στη στήλη a.

Ο Μαύρος κρατά με κινήσεις όπως `1...Ra2`, `1...Ra1`, `1...h5` ή `1...g5`. Αν εγκαταλείψει άσκοπα τη στήλη a, το πιόνι προάγεται και η θέση αλλάζει αμέσως.

Η πηγή της θέσης τη δίνει ως άσκηση ισοπαλίας και ο έλεγχος Stockfish συμφωνεί. Επειδή υπάρχουν έντεκα κομμάτια, δεν την παρουσιάζουμε ως μαθηματικά αποδεδειγμένη tablebase θέση.

	Ενεργός Πύργος	Παθητικός Πύργος
Θέση του Πύργου	πίσω από το πιόνι ή στο κέντρο	δεμένος μπροστά από το πιόνι
Δουλειά του αντίπαλου Πύργου	μπλοκάρει το ελεύθερο πιόνι	επιτίθεται από πίσω και από το πλάι
Δουλειά του Βασιλιά	ελεύθερος να πάει στη δεύτερη πτέρυγα	πρέπει να λύσει μόνος του όλη τη θέση
Πρακτικό συμπέρασμα	το δεύτερο μέτωπο έχει δύναμη	το επιπλέον πιόνι μπορεί να είναι βάρος

Αν πρέπει να διαλέξεις ανάμεσα στο να κρατήσεις ένα πιόνι και στο να ενεργοποιήσεις τον Πύργο σου, εξέτασε πρώτα αν μπορείς να δώσεις το πιόνι για δραστηριότητα. Ένας ενεργός Πύργος σώζει και κερδίζει περισσότερες θέσεις από ένα πιόνι που δεν μπορεί να κινηθεί.

Η αλλαγή που οδηγεί σε γνωστή θέση

Στο κεφάλαιο 17 θα εξετάσουμε γενικά πότε συμφέρει μια αλλαγή. Εδώ χρειάζεται μία ειδική συνήθεια για τα φινάλε Πύργων:

Μην αξιολογείς την ανταλλαγή. Αξιολόγησε την ακριβή θέση που μένει μετά την ανταλλαγή.

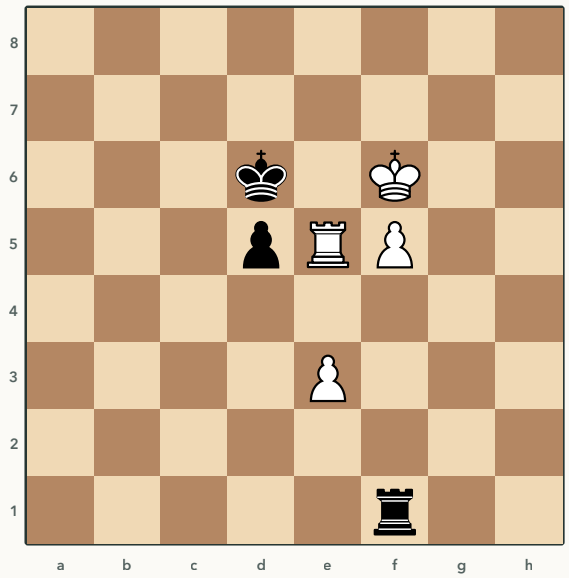
Πριν αλλάξεις πιόνια, ρώτα:

1. Πόσα πιόνια θα μείνουν;
2. Πού θα βρίσκονται οι δύο Πύργοι και οι δύο Βασιλιάδες;
3. Είναι η τελική θέση Lucena, Philidor ή κάτι που δεν γνωρίζω;
4. Ποιος θα έχει σειρά;

Η σειρά μπορεί να αλλάξει το αποτέλεσμα. Το όνομα της θέσης από μόνο του δεν αρκεί.

Πλήρες παράδειγμα: Andersson κατά Åkesson, 1999

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ

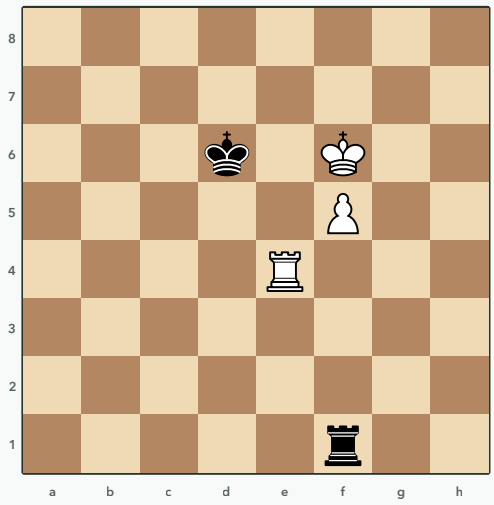


Ποια αλλαγή αφαιρεί το τελευταίο εμπόδιο από το πιόνι f;

Ο Andersson έπαιξε `79.e4!`. Προσφέρει το πιόνι e για να εξαφανίσει το μαύρο πιόνι d:

```
79...dxe4 80.Rxe4
```

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.4Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Τώρα ο Λευκός δεν χρειάζεται να ελέγχει δύο ελεύθερα πιόνια. Έμεινε με τον Πύργο και το πιόνι f απέναντι στον γυμνό Πύργο. Η παρτίδα συνέχισε `80...Kd7 81.Kg6` και τα Μαύρα εγκατέλειψαν.

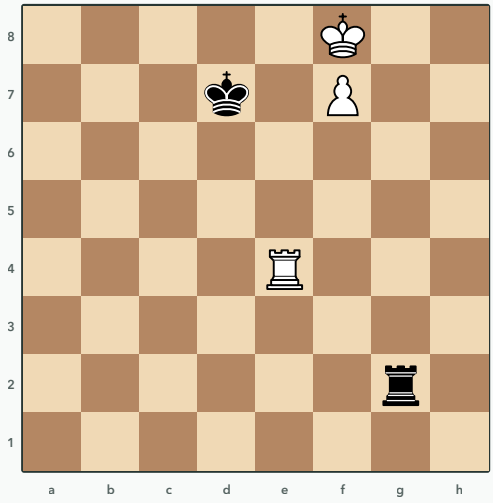
Η αρχική θέση είναι ακριβώς κερδισμένη από το tablebase. Το `79.e4!` δεν είναι η μοναδική νίκη. Κερδίζουν επίσης τα `79.Re6+`, `79.Re7` και `79.Re8`. Από τις δέκα νόμιμες κινήσεις, αυτές οι τέσσερις κρατούν τη νίκη.

Το δελεαστικό `79.Rxd5+??` χάνει με `79...Kxd5`. Ο Λευκός παίρνει το πιόνι χωρίς να ελέγξει ότι ο Μαύρος Βασιλιάς μπορεί να πάρει αμέσως τον Πύργο. Αυτό είναι ακριβώς το είδος λάθους που δεν φαίνεται αν μετράς μόνο υλικό.

Για να δούμε πού οδηγεί το σχέδιο, συνεχίζουμε τη θέση διδακτικά μετά το `81.Kg6`:

```
81...Rg1+ 82.Kf7 Rf1 83.f6 Rf2 84.Kg7 Rg2+ 85.Kf8 Rf2 86.f7 Rg2
```

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.4Β · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΘΕΣΗ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



Αυτή είναι Lucena. Ο Λευκός Βασιλιάς βρίσκεται στο τετράγωνο προαγωγής, το πιόνι στην έβδομη και ο Πύργος είναι έτοιμος να χτίσει γέφυρα. Η θέση είναι κερδισμένη.

Το διάγραμμα 13.4β δεν είναι καλό τεστ επιλογής κίνησης. Έντεκα από τις δεκατέσσερις νόμιμες κινήσεις κρατούν τη νίκη. Η ουσιαστική απόφαση βρισκόταν στο διάγραμμα 13.4, πριν από τις αλλαγές. Η Lucena εδώ λειτουργεί ως προορισμός, όχι ως εύκολη άσκηση με γνωστή ετικέτα.

Κοντή πλευρά και μακριά πλευρά

Όταν οι αλλαγές αφήσουν Πύργο και πιόνι εναντίον Πύργου, ο αμυνόμενος μπορεί μερικές φορές να δίνει πλευρικά σαχ. Για να λειτουργήσει η μέθοδος χρειάζονται δύο αποστάσεις, όχι μία:

- ο Βασιλιάς πηγαίνει στην κοντή πλευρά του πιονιού
- ο Πύργος πηγαίνει στη μακριά πλευρά, με τουλάχιστον τρεις κενές στήλες ανάμεσα σε αυτόν και το πιόνι
- ο Πύργος μένει πίσω από το πιόνι ως προς την πορεία προαγωγής πριν αρχίσει τα πλευρικά σαχ

Η τρίτη γραμμή είναι κρίσιμη. Αν θυμάσαι μόνο την οριζόντια απόσταση, μπορείς να βάλεις τον Πύργο στη σωστή πλευρά αλλά σε λάθος οριζόντια και να χάσεις.

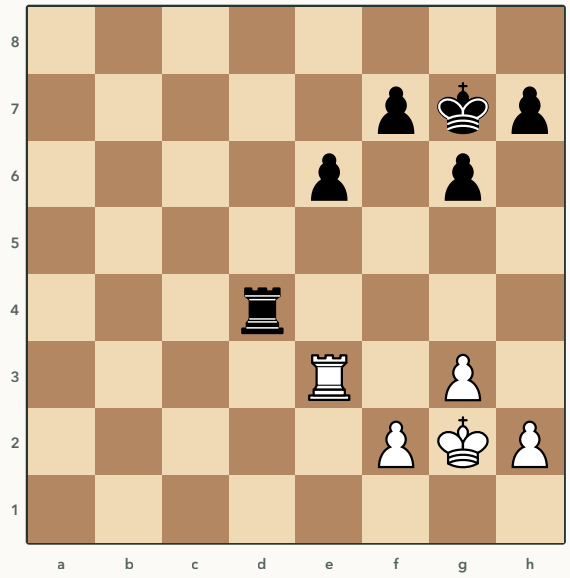
Η μέθοδος εξετάζεται στην τελευταία άσκηση.

Ασκήσεις

Σε κάθε θέση απάντησε πρώτα «νίκη, ισοπαλία ή κίνδυνος ήττας». Μετά γράψε το σχέδιο και μόνο στο τέλος διάλεξε κίνηση. Όπου δεν υπάρχει μοναδική λύση, δεν χρειάζεται να μαντέψεις την κίνηση της πηγής.

Άσκηση 1

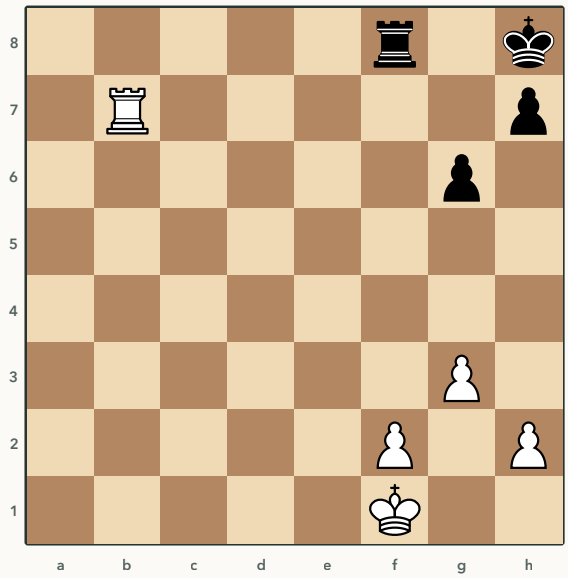
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ο Λευκός αμύνεται με τρία πιόνια εναντίον τεσσάρων στην ίδια πτέρυγα. Ποια κίνηση σταθεροποιεί τη δομή; Είναι ανάγκη να είναι μοναδική;

Άσκηση 2

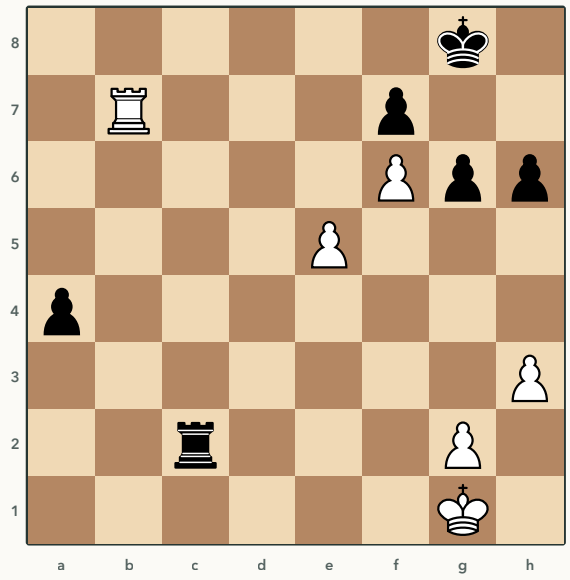
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



Το τέσσερα εναντίον τρία έχει ήδη γίνει τρία εναντίον δύο. Ποια προώθηση συνεχίζει το σχέδιο των αλλαγών;

Άσκηση 3

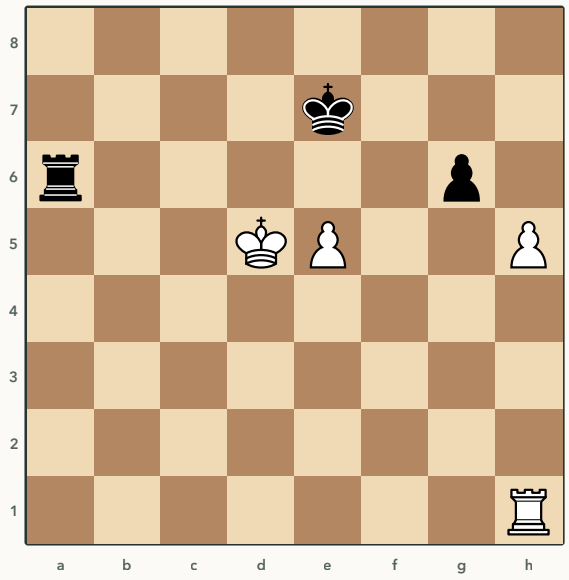
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Ο Μαύρος έχει επικίνδυνο πιόνι a και ενεργό Πύργο. Βρες την αναγκαστική συνέχεια που δημιουργεί ισχυρότερο ελεύθερο πιόνι για τον Λευκό.

Άσκηση 4

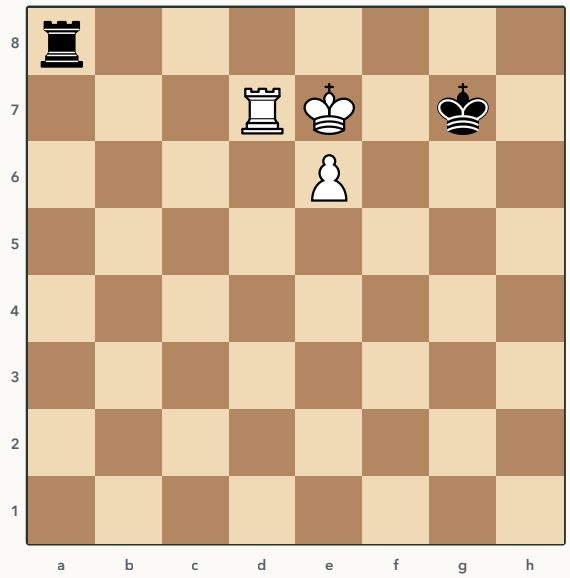
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Ο Λευκός απειλεί να προχωρήσει το πιόνι h και να στηρίξει τον Βασιλιά του. Μόνο δύο από τις δεκαεννέα νόμιμες κινήσεις κρατούν την ισοπαλία. Βρες τη μία που αλλάζει αμέσως πιόνια.

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΜΝΗΜΗ



Ο Μαύρος Βασιλιάς βρίσκεται ήδη στην κοντή πλευρά. Σε ποια τετράγωνα μπορεί να πάει ο Πύργος για να ετοιμάσει πλευρικά σαχ; Γιατί τα `1...Ra6?` και `1...Ra7?` χάνουν;

Λύσεις

Λύση 1

Ο αμυντικός στόχος είναι η ισοπαλία. Ο Λευκός θέλει να εμποδίσει τον Μαύρο να κερδίσει χώρο και να κρατήσει τον Πύργο διαθέσιμο για πλευρική άμυνα.

Το θεματικό `1.h4!` σταθεροποιεί τα πιόνια. Δεν είναι μοναδικό. Αρκετές κινήσεις Πύργου και Βασιλιά επίσης κρατούν στον έλεγχο Stockfish. Γι' αυτό η θέση σημειώνεται «Ιδέα» και όχι «Μνήμη».

Το κακό `1.g4?` χάνει πιόνι με `1...Rxg4+`. Το `1.Rxe6?` επίσης παραδίδει τον Πύργο μετά το `1...fxe6`. Το σωστό μάθημα δεν είναι να απομνημονεύσεις το h4. Είναι να αναγνωρίσεις ότι ο αμυνόμενος δεν πρέπει να δημιουργήσει μόνος του δεύτερη αδυναμία.

Λύση 2

Το σχέδιο είναι ισοπαλία και η θεματική κίνηση είναι `1...h5!`. Ο Μαύρος επιδιώκει ακόμη μία ανταλλαγή πιονιών. Όπως και στην προηγούμενη θέση, δεν είναι μοναδική κίνηση.

Οι κινήσεις `1...Rb8??`, `1...Rf2??`, `1...Rf4??` και `1...Rf7??` χάνουν αμέσως τον Πύργο. Αυτό είναι χρήσιμη υπενθύμιση: το σωστό στρατηγικό σχέδιο δεν επιτρέπει να παραλείψεις τον έλεγχο των απειλών.

Λύση 3

Η νίκη αρχίζει με `1.Rb8+!`. Το σαχ διώχνει τον Βασιλιά στη h7 και επιτρέπει τη διάσπαση στο κέντρο:

```
1.Rb8+ Kh7 2.e6! Rc1+ 3.Kh2 fxe6 4.f7 Rf1
```

Το πιόνι f προάγεται. Αν ο Μαύρος απαντήσει `...Rxf8`, ο Λευκός Πύργος από το b8 παίρνει στο f8. Το `3.Kf2` αντί για `3.Kh2` επίσης κερδίζει, αλλά το Kh2 κρατά την κύρια γραμμή καθαρή.

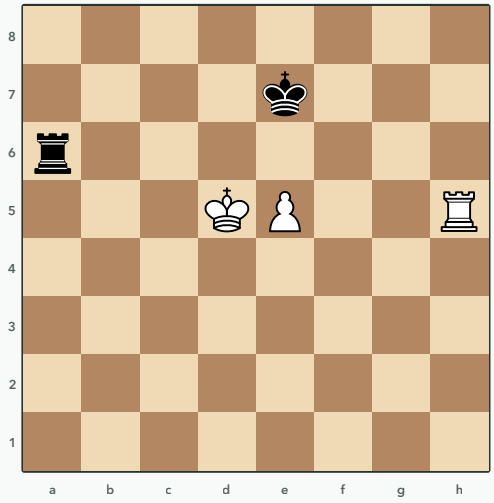
Στον έλεγχο Stockfish ανά νόμιμη κίνηση, μόνο το `1.Rb8+` κράτησε καθαρή κερδισμένη αξιολόγηση. Εδώ η σωστή σήμανση είναι «Υπολογισμός». Δεν υπάρχει κανόνας που να αντικαθιστά το σαχ και τη διάσπαση.

Λύση 4

Η θέση είναι ισοπαλία μόνο με `1...gxh5!` ή `1...Ra5+!`. Η καθαρή πρακτική λύση είναι η αλλαγή:

```
1...gxh5 2.Rxh5
```

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.8Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΘΕΣΗ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



Ο Μαύρος έφτασε σε δομή Philidor. Ο Πύργος στην έκτη οριζόντια δεν αφήνει τον Λευκό Βασιλιά να προχωρήσει. Όταν προχωρήσει το πιόνι e, ο Πύργος θα κατέβει και θα δίνει σαχ από πίσω.

Το tablebase δίνει ισοπαλία και στις δύο θέσεις. Στην αρχική, όλες οι άλλες δεκαεπτά νόμιμες κινήσεις χάνουν. Αυτή είναι πραγματική στιγμή απόφασης, όχι απλή επίδειξη της Philidor.

Λύση 5

Η θέση είναι ισοπαλία. Αν κινηθεί ο Πύργος, κρατούν μόνο τα `1...Ra1`, `1...Ra2`, `1...Ra3`, `1...Ra4` και `1...Ra5`. Κρατά επίσης η κίνηση αναμονής `1...Kg6`.

Τα a1 έως a5 ικανοποιούν και τις δύο αποστάσεις. Υπάρχουν τρεις κενές στήλες ανάμεσα στον Πύργο και το πιόνι e, ενώ ο Πύργος μένει πίσω από το πιόνι ως προς την πορεία του προς το e8.

Το `1...Ra6?` βρίσκεται στη μακριά πλευρά, αλλά στην ίδια οριζόντια με το πιόνι. Χάνει με `2.Ke8+!`. Ο Βασιλιάς ανεβαίνει με αποκαλυπτικό σαχ από τον Πύργο d7 και η προαγωγή δεν σταματά. Το `1...Ra7??` χάνει ακόμη πιο απλά με `2.Rxa7`.

Η πλήρης λίστα των κινήσεων που χάνουν είναι: `1...Ra6?`, `1...Ra7?`, `1...Rb8?`, `1...Rc8?`, `1...Rd8?`, `1...Re8+?`, `1...Rf8?`, `1...Rg8?`, `1...Rh8?`, `1...Kh6?`, `1...Kh7?`, `1...Kg8?` και `1...Kh8?`.

Ο κανόνας πρέπει λοιπόν να θυμάται και την οριζόντια. Το «μακριά από το πιόνι» μόνο του επιτρέπει τα `Ra6` και `Ra7` και δίνει λάθος απάντηση.

Τι κρατάω στην παρτίδα

- Τέσσερα εναντίον τρία στην ίδια πτέρυγα δίνει σοβαρές πιθανότητες ισοπαλίας, όχι εγγύηση.
- Ο αμυνόμενος θέλει ενεργό Πύργο και ασφαλείς αλλαγές πιονιών.
- Το απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι κερδίζει αξία όταν δημιουργεί δεύτερο μέτωπο και δεσμεύει αντίπαλο κομμάτι.
- Πύργος δεμένος στην άμυνα ενός πιονιού μπορεί να ακυρώσει το υλικό πλεονέκτημα.
- Πριν από κάθε αλλαγή, στήσε νοερά την ακριβή τελική θέση και έλεγξε ποιος έχει σειρά.
- Στα πλευρικά σαχ χρειάζεται σωστή πλευρά, οριζόντια απόσταση και σωστή κάθετη θέση του Πύργου.

Η σύντομη σειρά σκέψης είναι: **δραστηριότητα, δεύτερο μέτωπο, αλλαγές, τελική θέση**.

ΜΕΡΟΣ Ε

Φινάλε ελαφρών κομματιών

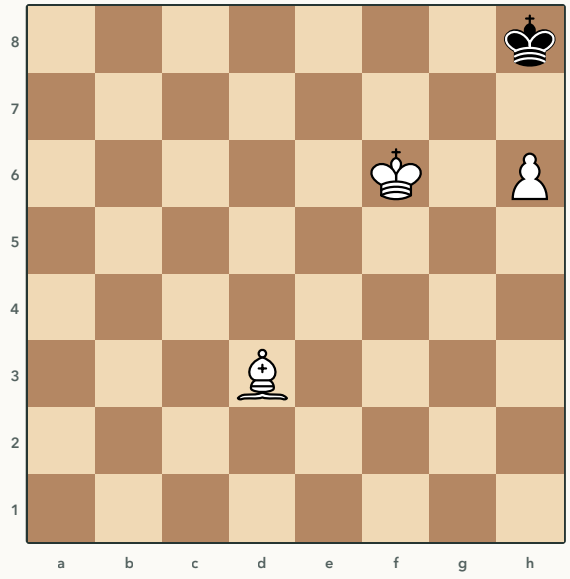
Σχέδια με Αξιωματικούς, Ίππους και πιόνια.

14. Φινάλε Αξιωματικών

Στα φινάλε Αξιωματικών το χρώμα των τετραγώνων είναι μέρος του υλικού. Ένας Αξιωματικός μπορεί να είναι εξαιρετικός ή τελείως ανίκανος να επηρεάσει τη γωνία που κρίνει την παρτίδα.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



Ο Λευκός έχει Αξιωματικό και πιόνι παραπάνω. Κερδίζει;

Όχι. Είναι ισοπαλία. Το πιόνι h θα προαχθεί στο h8, ένα μαύρο τετράγωνο. Ο Αξιωματικός των λευκών τετραγώνων δεν μπορεί να ελέγξει τη γωνία και ο Μαύρος Βασιλιάς δεν μπορεί να εκδιωχθεί από εκεί.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Πριν μετρήσεις το επιπλέον πιόνι, έλεγξε αν ο Αξιωματικός ελέγχει τα τετράγωνα εισόδου και κυρίως τη γωνία προαγωγής.

Ο λάθος Αξιωματικός και το πιόνι Πύργου

Η οχύρωση του πρώτου διαγράμματος έχει τρία στοιχεία:

- το τελευταίο πιόνι είναι πιόνι Πύργου
- ο Αξιωματικός δεν ελέγχει τη γωνία προαγωγής
- ο αμυνόμενος Βασιλιάς έχει φτάσει στη γωνία

Αν λείπει ένα από τα τρία, το αποτέλεσμα μπορεί να αλλάξει. Με κεντρικό πιόνι ο Βασιλιάς έχει δύο πλευρές για να περάσει. Με Αξιωματικό του σωστού χρώματος η γωνία ελέγχεται. Με τον αμυνόμενο Βασιλιά μακριά, το πιόνι μπορεί να προαχθεί πριν στηθεί η οχύρωση.

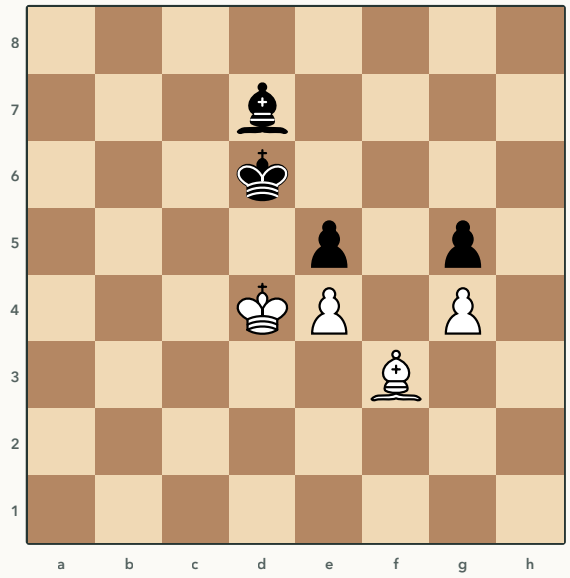
Η αριθμητική αξιολόγηση μηχανής μπορεί να δείχνει μεγάλο πλεονέκτημα σε αυτή τη νεκρή ισοπαλία. Με έως επτά κομμάτια εμπιστευόμαστε το tablebase, όχι το «+1,3» της μηχανής.

Αξιωματικοί ίδιου χρώματος

Όταν οι δύο Αξιωματικοί κινούνται στο ίδιο χρώμα, μπορούν να συγκρουστούν για τις ίδιες διαγωνίους. Ο καλύτερος Αξιωματικός:

- έχει στόχους στο δικό του χρώμα
- δεν είναι κλεισμένος πίσω από τα δικά του πιόνια
- μπορεί να επιτεθεί και στις δύο πτέρυγες
- συνεργάζεται με τον Βασιλιά για να δημιουργήσει δεύτερη αδυναμία

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιος Αξιωματικός είναι περιορισμένος από τα δικά του πιόνια;

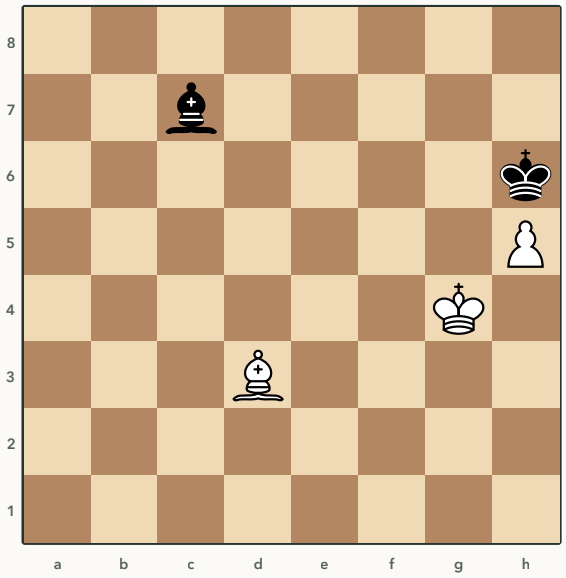
Ο Λευκός Αξιωματικός στο f3 δυσκολεύεται από τα πιόνια e4 και g4, που βρίσκονται στο ίδιο χρώμα με αυτόν. Το πρώτο σχέδιο δεν είναι τυχαία επίθεση. Είναι αλλαγή της δομής ή μεταφορά του Βασιλιά ώστε να ανοίξει μία διαγώνιος.

«Κακός Αξιωματικός» δεν σημαίνει ότι το κομμάτι είναι μόνιμα κακό. Περιγράφει τη σχέση του με τη σημερινή δομή.

Αξιωματικοί αντίθετου χρώματος

Οι δύο Αξιωματικοί δεν μπορούν να διώξουν ο ένας τον άλλο από την ίδια διαγώνιο. Αυτό αυξάνει τις πιθανότητες ισοπαλίας, επειδή ο αμυνόμενος μπορεί να στήσει μπλοκάρισμα στο χρώμα που ελέγχει.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ο Λευκός έχει το μοναδικό πιόνι. Γιατί δεν κερδίζει;

Η θέση είναι ισοπαλία. Ο Μαύρος Βασιλιάς μπλοκάρει το h-πιόνι και ο Αξιωματικός ελέγχει τα τετράγωνα από τα οποία θα προσπαθούσε να τον διώξει ο Λευκός. Ο λευκός Αξιωματικός κινείται στο άλλο χρώμα και δεν μπορεί να ανταλλάξει τον βασικό αμυντικό.

Η αρχή δεν είναι «αντίθετοι Αξιωματικοί ίσον ισοπαλία». Δύο μακρινά ελεύθερα πιόνια ή ένας πολύ ενεργός Βασιλιάς μπορούν να κερδίσουν. Η ερώτηση είναι αν ο αμυνόμενος μπορεί να ελέγχει με τον Αξιωματικό μία πτέρυγα και με τον Βασιλιά την άλλη.

Τα πιόνια και το χρώμα τους

Στην επίθεση θέλεις συχνά τα πιόνια σου σε τετράγωνα αντίθετου χρώματος από τον Αξιωματικό σου. Δεν τον εμποδίζουν και εκείνος ελέγχει τα τετράγωνα που δεν καλύπτουν τα πιόνια.

Στην άμυνα μπορεί να θέλεις τα πιόνια σου πάνω στο χρώμα του Αξιωματικού ώστε να τα προστατεύει. Η ίδια δομή αξιολογείται διαφορετικά ανάλογα με το αν πρέπει να κινηθείς ή να κρατήσεις μπλόκο.

Δύο πτέρυγες

Ο Αξιωματικός αλλάζει πτέρυγα σε μία κίνηση. Ένα απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι τον βοηθά να δημιουργήσει δεύτερο μέτωπο. Ο Βασιλιάς του αντιπάλου δεν μπορεί να βρίσκεται ταυτόχρονα και στις δύο πλευρές.

Με αντίθετους Αξιωματικούς, όμως, το δεύτερο μέτωπο πρέπει να βρίσκεται σε τετράγωνα που μπορείς πράγματι να προσβάλεις. Διαφορετικά ο αμυνόμενος μοιράζει τις δουλειές και κρατά.

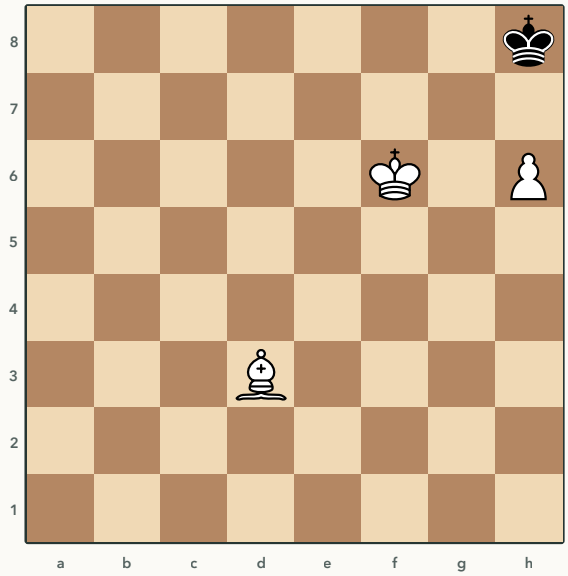
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης βλέπει «καθαρό πιόνι παραπάνω» και αλλάζει όλα τα άλλα πιόνια. Μένει με λάθος Αξιωματικό και πιόνι Πύργου ή με μία μοναδική αδυναμία που ο αντίθετου χρώματος Αξιωματικός μπλοκάρει για πάντα.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

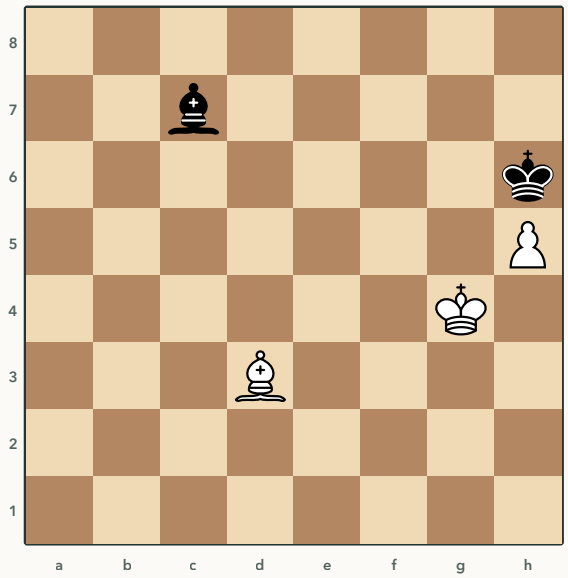
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια τρία στοιχεία δημιουργούν την ισοπαλία;

Άσκηση 2

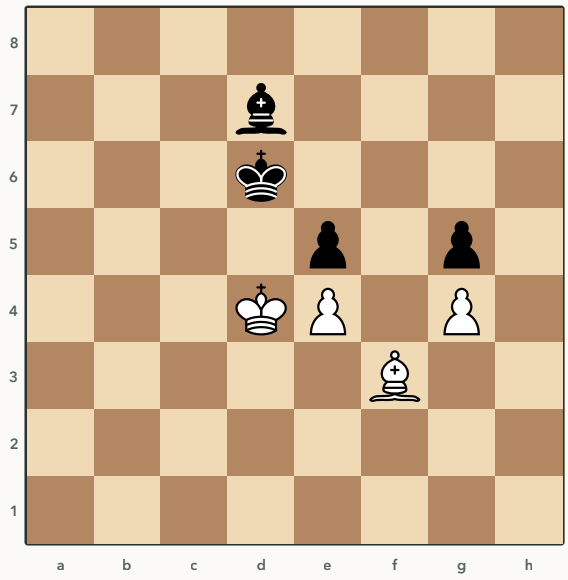
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιος αμυντικός κρατά το πιόνι και γιατί δεν μπορεί να ανταλλαχθεί;

Άσκηση 3

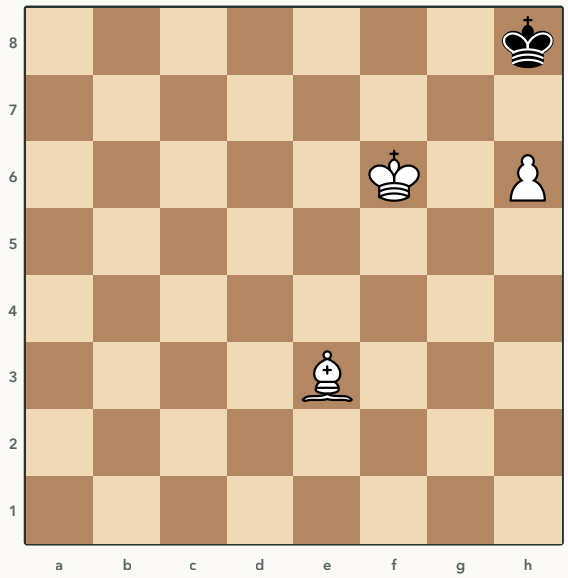
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο σχέδιο προηγείται από μία επίθεση σε πιόνι;

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Τώρα ο Αξιωματικός είναι ο σωστός ή ο λάθος;

Λύσεις

Λύση 1

Πιόνι Πύργου, Αξιωματικός λάθος χρώματος και αμυνόμενος Βασιλιάς στη γωνία προαγωγής. Η θέση είναι ισοπαλία.

Λύση 2

Ο Μαύρος Βασιλιάς μπλοκάρει το πιόνι. Ο Μαύρος Αξιωματικός ελέγχει τις κρίσιμες εισόδους και ο λευκός Αξιωματικός κινείται στο αντίθετο χρώμα, άρα δεν μπορεί να τον ανταλλάξει.

Λύση 3

Βελτίωση της δομής και του Βασιλιά. Ο Αξιωματικός f3 είναι κλεισμένος από τα δικά του πιόνια. Πρέπει να ανοίξει διαγώνιος ή να μεταφερθεί ο Βασιλιάς σε σημείο εισόδου.

Λύση 4

Ο Αξιωματικός e3 κινείται σε μαύρα τετράγωνα, όπως και το h8. Είναι ο σωστός Αξιωματικός και η θέση είναι κερδισμένη. Ο Λευκός πρέπει μόνο να αποφύγει το βιαστικό `h7?`, που χαρίζει το πιόνι με `1...Kxh7`.

Τι κρατάω στην παρτίδα

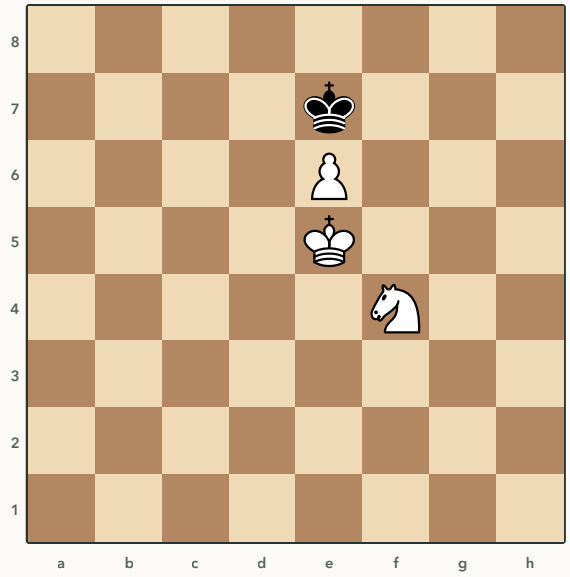
- Κοίτα πρώτα το χρώμα της γωνίας προαγωγής.
- Πιόνι Πύργου και λάθος Αξιωματικός μπορεί να είναι νεκρή ισοπαλία.
- Με ίδιους Αξιωματικούς, στόχευσε αδυναμίες στο χρώμα τους.
- Με αντίθετους Αξιωματικούς, μία αδυναμία συχνά δεν αρκεί.
- Ο Αξιωματικός θέλει ανοιχτές διαγωνίους και δύο πτέρυγες.

15. Φινάλε Ίππων

Ο Ίππος μπλοκάρει εξαιρετικά και κυνηγάει αργά τα μακρινά πιόνια. Σε κλειστή θέση μπορεί να κυριαρχήσει από ένα σταθερό τετράγωνο. Σε δύο ανοιχτές πτέρυγες χάνει χρόνο σε κάθε μεταφορά.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο κομμάτι πρέπει να στηρίξει την προαγωγή;

Η θέση είναι νίκη. Ο Ίππος ελέγχει τετράγωνα γύρω από τον Μαύρο Βασιλιά, αλλά ο Λευκός Βασιλιάς είναι αυτός που θα τον διώξει. Ο Ίππος δεν αντικαθιστά την ενεργοποίηση του Βασιλιά.

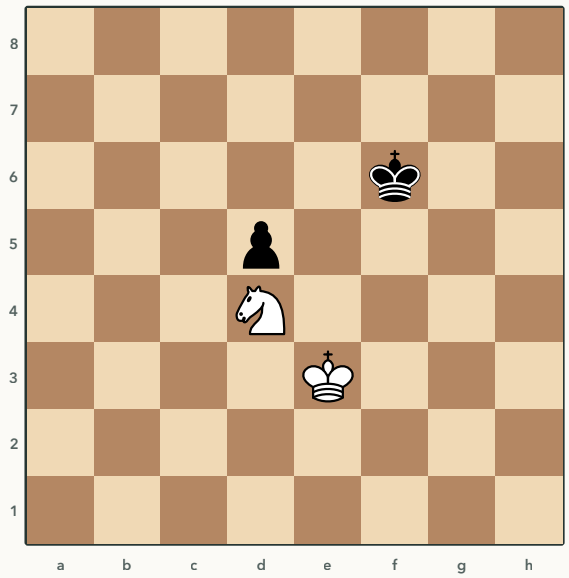
Ο κανόνας σε μία πρόταση

Στα φινάλε Ίππων ο Βασιλιάς ανοίγει τον δρόμο και ο Ίππος μπλοκάρει ή στηρίζει από σταθερό τετράγωνο.

Ο Ίππος στο μπλοκάρισμα

Ο Ίππος μπορεί να σταθεί μπροστά από ελεύθερο πιόνι χωρίς να χάσει όλη τη δράση του. Από το τετράγωνο μπλοκαρίσματος συνεχίζει να επιτίθεται πλάγια.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ



Ποιο κομμάτι κρατά το d-πιόνι;

Ο Ίππος στο d4 μπλοκάρει το πιόνι από μπροστά. Η θέση είναι ισοπαλία. Ο Λευκός μπορεί να φέρει τον Βασιλιά κοντά χωρίς να κυνηγά το πιόνι από πίσω.

Το ιδανικό τετράγωνο μπλοκαρίσματος είναι:

- προστατευμένο από τον Βασιλιά ή πιόνι
- δύσκολο να αμφισβητηθεί από αντίπαλο πιόνι
- αρκετά κεντρικό ώστε ο Ίππος να έχει άλλες δουλειές

Κεντρικό τετράγωνο πριν από επίθεση

Ένας Ίππος στην άκρη μπορεί να χρειαστεί τρεις ή τέσσερις κινήσεις για να επιστρέψει. Πριν κυνηγήσεις ένα ακραίο πιόνι, βρες το ενδιάμεσο κεντρικό τετράγωνο από το οποίο ο Ίππος ελέγχει δύο στόχους.

Η διαδρομή του Ίππου δεν μετριέται με ευθεία απόσταση. Γράψε τα άλματα. Ένα τετράγωνο που φαίνεται δίπλα μπορεί να χρειάζεται τρεις κινήσεις.

Ο Βασιλιάς προηγείται

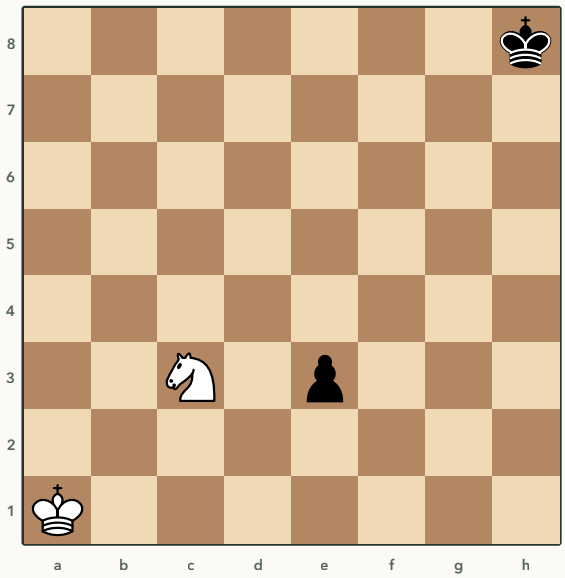
Σε φινάλε Ίππων οι αλλαγές οδηγούν συχνά σε φινάλε πιονιών. Γι' αυτό η θέση των Βασιλιάδων και τα εφεδρικά τέμπο έχουν τεράστια σημασία.

Πριν αλλάξεις Ίππους, υπολόγισε τη θέση **μετά** την αναγκαστική λήψη:

- ποιος έχει την αντίθεση
- ποιος φτάνει σε τετράγωνο κλειδί
- ποιο πιόνι μένει ελεύθερο
- ποιος έχει εφεδρική κίνηση πιονιού

Ο Ίππος στην άκρη

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ

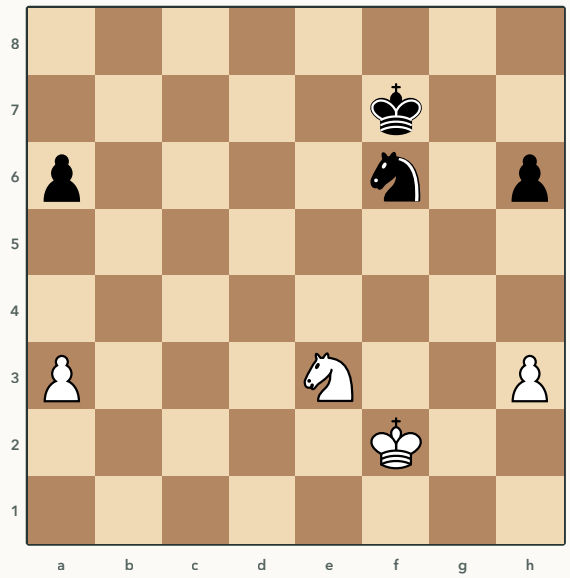


Ποια κίνηση του Ίππου κρατά την ισοπαλία;

`1.Ne2!`. Ο Ίππος πλησιάζει τα τετράγωνα e1 και f4 και παραμένει μέσα στη διαδρομή του πιονιού. Τα `1.Nb5?`, `1.Nd5?`, `1.Na2?` και πολλές άλλες φυσικές κινήσεις χάνουν. Η γεωμετρία του Ίππου δεν συγχωρεί μία λάθος στροφή.

Πιόνια και στις δύο πτέρυγες

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο είναι το πρώτο πρόβλημα και των δύο Ίππων;

Τα πιόνια βρίσκονται και στις δύο άκρες. Κανένας Ίππος δεν μπορεί να αλλάξει πτέρυγα γρήγορα. Ο σωστός σχεδιασμός αρχίζει από τον Βασιλιά: ποιος θα κρατήσει τη μία πτέρυγα ώστε ο Ίππος να μην αναγκάζεται να πηγαινοέρχεται;

Σε τέτοιες θέσεις μία προώθηση στην άκρη μπορεί να είναι δόλωμα. Τραβά τον Ίππο μακριά και ανοίγει είσοδο στην άλλη πλευρά.

Σταθερότητα πριν από τακτική

Ο Ίππος δημιουργεί πιρούνια, αλλά στο φινάλε ένα ωραίο σαχ μπορεί να τον απομακρύνει από το μοναδικό μπλοκάρισμα. Πρώτα έλεγξε τι αφήνει πίσω. Μετά υπολόγισε το σαχ.

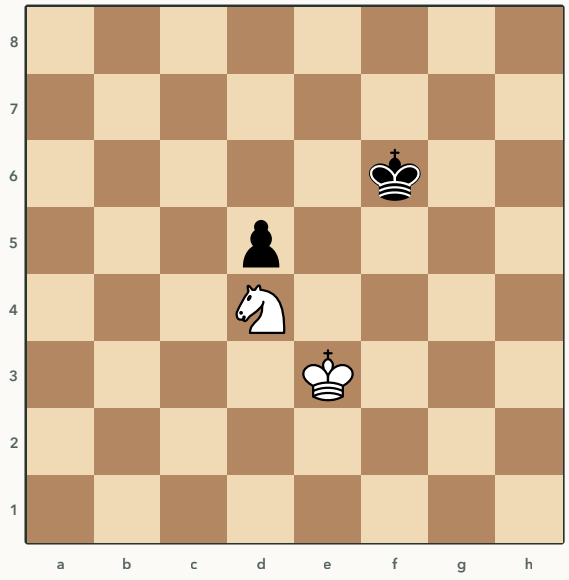
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης μετακινεί τον Ίππο προς το πιόνι που βλέπει, χωρίς να χαράξει διαδρομή. Δύο κινήσεις αργότερα ανακαλύπτει ότι ο Ίππος δεν ελέγχει ούτε το πιόνι ούτε το τετράγωνο προαγωγής.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

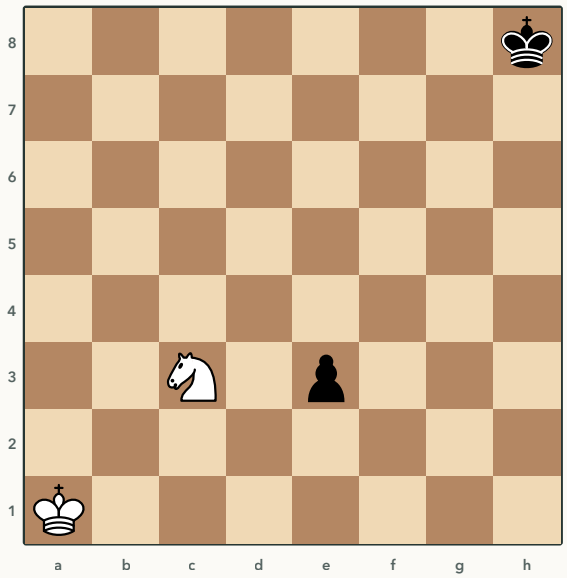
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο είναι το ασφαλές σχέδιο;

Άσκηση 2

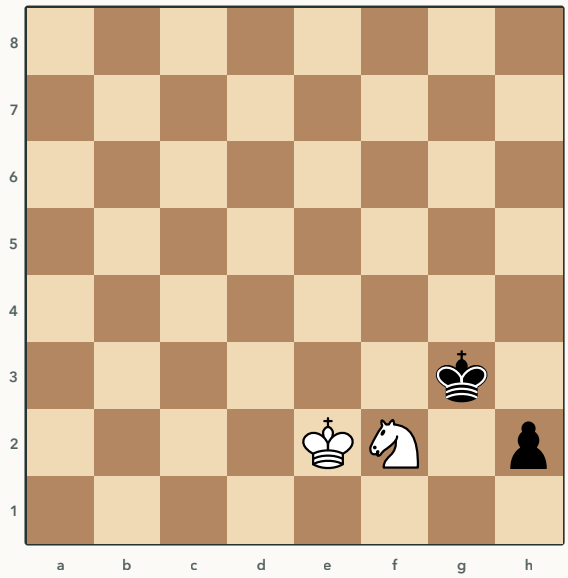
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια κίνηση κρατά και τι ελέγχει;

Άσκηση 3

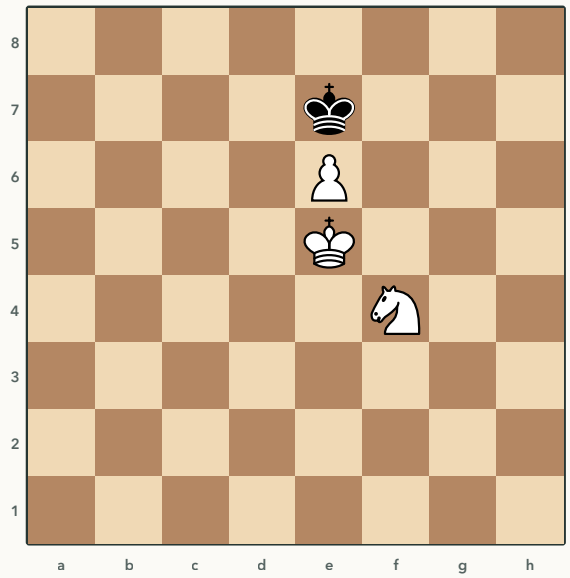
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Γιατί το πιόνι δεν μπορεί να ξεφύγει;

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιος είναι ο ρόλος του Βασιλιά και ποιος του Ίππου;

Λύσεις

Λύση 1

Ο Ίππος μένει μπροστά από το d-πιόνι και ο Βασιλιάς πλησιάζει. Δεν χρειάζεται να εγκαταλειφθεί το μπλοκάρισμα για ένα πρόωρο σαχ.

Λύση 2

`1.Ne2!`. Από το e2 ο Ίππος κρατά διαδρομές προς τα κρίσιμα τετράγωνα και σταματά το e-πιόνι. Η θέση είναι ισοπαλία.

Λύση 3

Ο Ίππος f2 ελέγχει το h1 και προστατεύεται από τον Βασιλιά e2. Με `...h1=Q` ακολουθεί `Nxh1`. Η θέση είναι ισοπαλία.

Λύση 4

Ο Βασιλιάς διώχνει τον αντίπαλο από τη διαδρομή προαγωγής. Ο Ίππος αφαιρεί τετράγωνα και προστατεύει το πιόνι. Η συνεργασία τους κερδίζει.

Τι κρατάω στην παρτίδα

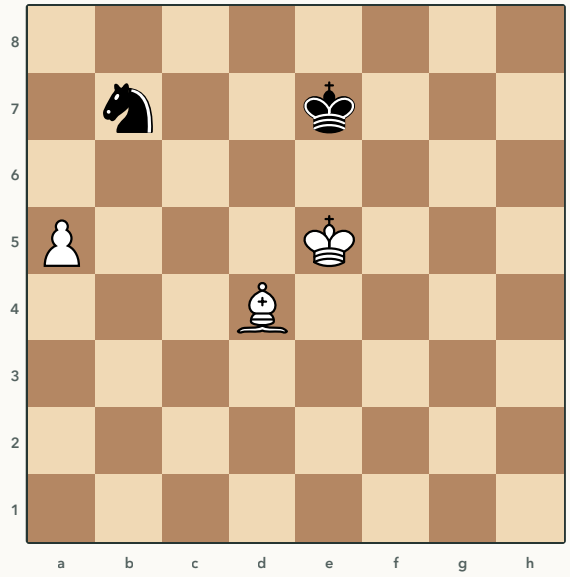
- Ο Ίππος μπλοκάρει καλά.
- Ο Βασιλιάς προηγείται από τα σαχ του Ίππου.
- Μέτρα άλματα, όχι οπτική απόσταση.
- Δύο πτέρυγες δυσκολεύουν τον Ίππο.
- Πριν αλλάξεις Ίππους, υπολόγισε το φινάλε πιονιών.

16. Αξιωματικός εναντίον Ίππο

Δεν υπάρχει γενική απάντηση στο «ποιο κομμάτι είναι καλύτερο». Ο Αξιωματικός θέλει ανοιχτή θέση και στόχους σε δύο πτέρυγες. Ο Ίππος θέλει σταθερό κεντρικό τετράγωνο και πιόνια που δεν μπορούν να τον διώξουν.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Μόνο μία κίνηση κερδίζει. Ποια;

`1.a6!`. Το πιόνι προχωρά πριν ο Ίππος προλάβει να το μπλοκάρει. Οι κινήσεις του Αξιωματικού και του Βασιλιά δίνουν στον Ίππο χρόνο και οδηγούν σε ισοπαλία.

Με σειρά του Μαύρου το `...Nxa5` κρατά. Η μακρινή δύναμη του Αξιωματικού χρειάζεται ένα συγκεκριμένο τέμπο για να φανεί.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Άνοιξε τη θέση και δημιούργησε δύο μέτωπα για τον Αξιωματικό, κλείδωσε τη δομή και βρες προστατευμένο κεντρικό τετράγωνο για τον Ίππο.

Πότε θέλω τον Αξιωματικό

Ο Αξιωματικός είναι συνήθως καλύτερος όταν:

- υπάρχουν πιόνια και στις δύο πτέρυγες
- η θέση είναι ανοιχτή
- υπάρχουν ελεύθερα πιόνια που πρέπει να υποστηριχθούν από μακριά
- μπορεί να αλλάζει στόχο χωρίς να χάνει τέμπο

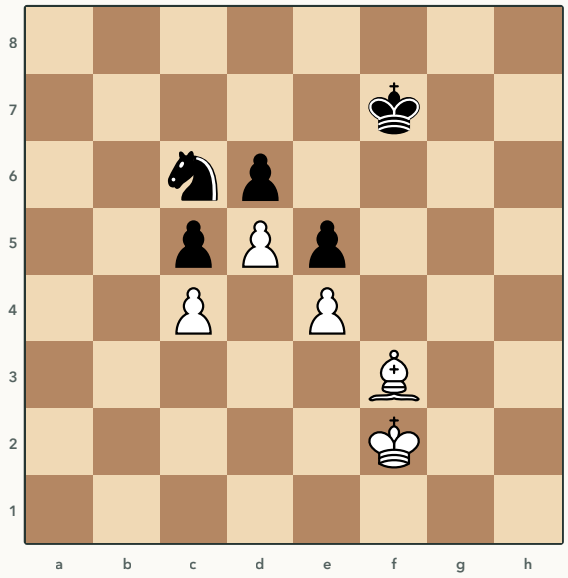
Στο πρώτο διάγραμμα ο Αξιωματικός προστατεύει το a-πιόνι από το d4. Δεν χρειάζεται να ταξιδέψει μαζί του. Ο Ίππος, αντίθετα, πρέπει να βρει συγκεκριμένη διαδρομή ως την άκρη.

Πότε θέλω τον Ίππο

Ο Ίππος είναι συνήθως καλύτερος όταν:

- τα πιόνια βρίσκονται στην ίδια πτέρυγα
- η θέση είναι κλειστή
- έχει σταθερό τετράγωνο που δεν ελέγχεται από αντίπαλο πιόνι
- μπορεί να μπλοκάρει ελεύθερο πιόνι και ταυτόχρονα να επιτίθεται αλλού

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο κομμάτι έχει πιο καθαρό σταθερό τετράγωνο;

Η κλειδωμένη δομή περιορίζει τον Αξιωματικό. Ο Ίππος μπορεί να χρησιμοποιήσει κεντρικά τετράγωνα χωρίς να διωχθεί εύκολα από πιόνι. Πριν ανοίξει τη θέση ο Λευκός πρέπει να ρωτήσει αν η αλλαγή θα ελευθερώσει τον Αξιωματικό ή θα δημιουργήσει νέο στόχο για τον Ίππο.

Το διάγραμμα είναι εργαστήριο σχεδίου, όχι θέση αποστήθισης.

Το χρώμα των στόχων

Ο Αξιωματικός επιτίθεται μόνο στο ένα χρώμα. Αν όλα τα αντίπαλα πιόνια βρίσκονται στο άλλο, δεν έχει άμεσους στόχους. Μπορεί όμως να ελέγχει τα τετράγωνα από τα οποία θα περάσει ο Βασιλιάς.

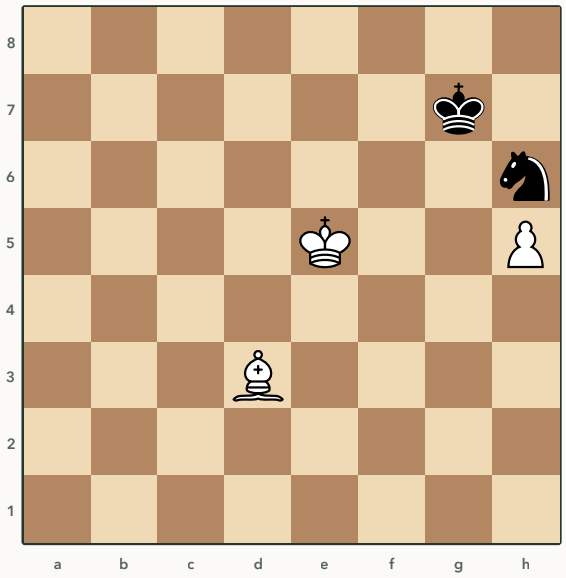
Ο Ίππος αλλάζει χρώμα σε κάθε κίνηση. Μπορεί να επιτεθεί σε κάθε πιόνι, αλλά χρειάζεται χρόνο. Άρα:

- ο Αξιωματικός ρωτά «υπάρχει ανοιχτή διαγώνιος;»
- ο Ίππος ρωτά «υπάρχει σταθερή βάση;»

Οι Βασιλιάδες αποφασίζουν

Σε θέση με λίγα πιόνια, ο ενεργός Βασιλιάς μπορεί να είναι σημαντικότερος από τη διαφορά Αξιωματικού και Ίππου. Αν ο Βασιλιάς μπει στη βάση μιας αλυσίδας, το ελαφρύ κομμάτι συχνά υπερφορτώνεται.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο είναι το πρώτο καθήκον του Λευκού Βασιλιά;

Ο Βασιλιάς πρέπει να στηρίξει το h-πιόνι και να στερήσει από τον Ίππο ένα σταθερό μπλοκάρισμα. Ο Αξιωματικός μόνος του δεν μπορεί να διώξει έναν Ίππο που έχει εγκατασταθεί μπροστά από το πιόνι.

Αλλαγή της δομής

Η απόφαση για προώθηση πιονιού πρέπει να υπηρετεί το κομμάτι σου:

- Με Αξιωματικό, άνοιξε διαγώνιο ή στερέωσε αντίπαλο πιόνι στο χρώμα του.
- Με Ίππο, κλείσε τετράγωνα και δημιούργησε βάση που δεν διώχνεται.

Μία προώθηση δεν γυρίζει πίσω. Αν βάλεις όλα τα πιόνια σου στο χρώμα του Αξιωματικού σου, μπορεί να τον φυλακίσεις. Αν αφήσεις κεντρικό τετράγωνο για τον Ίππο, μπορεί να μην τον διώξεις ποτέ.

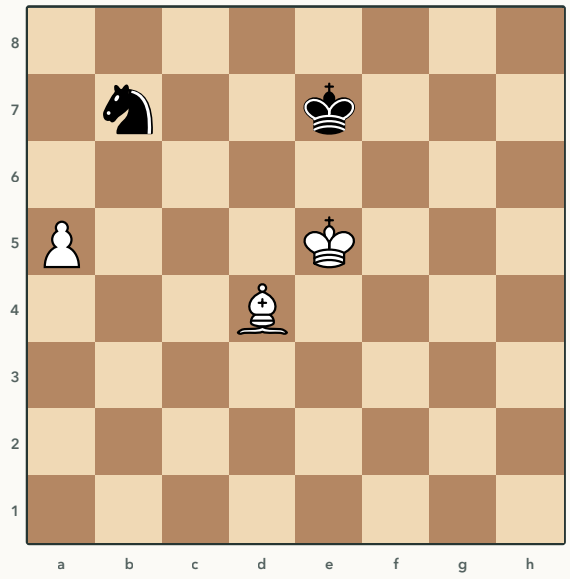
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης αποφασίζει από το υλικό: «ο Αξιωματικός είναι καλύτερος από τον Ίππο». Δεν κοιτά πτέρυγες, ανοιχτές γραμμές ή σταθερά τετράγωνα. Η σωστή αξιολόγηση αρχίζει από τη δομή.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

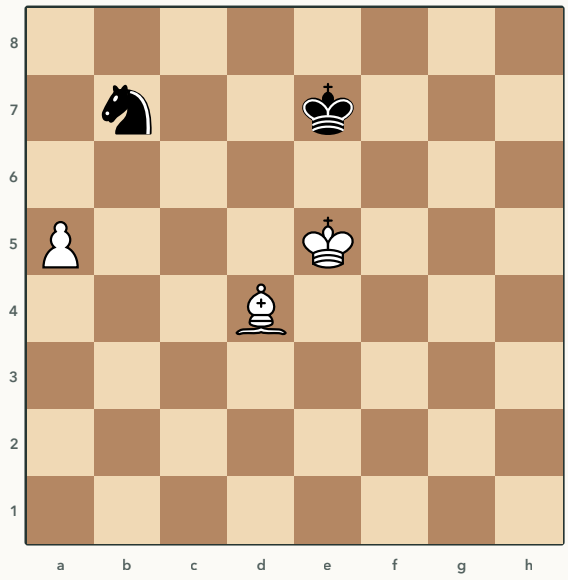
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια κίνηση χρησιμοποιεί αμέσως την απόσταση του Ίππου;

Άσκηση 2

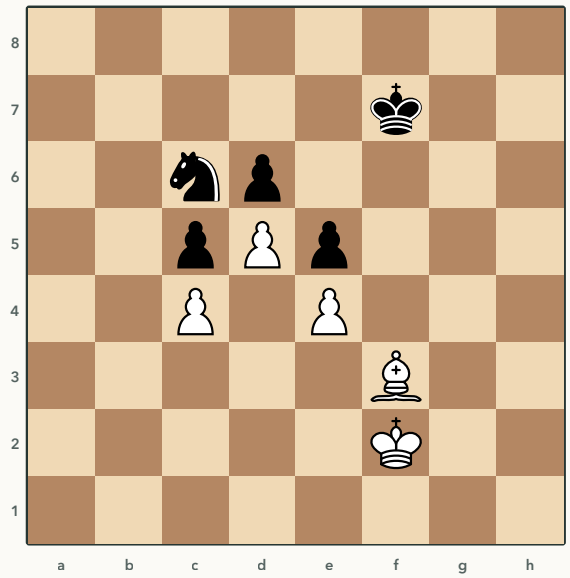
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Πώς κρατά ο Ίππος;

Άσκηση 3

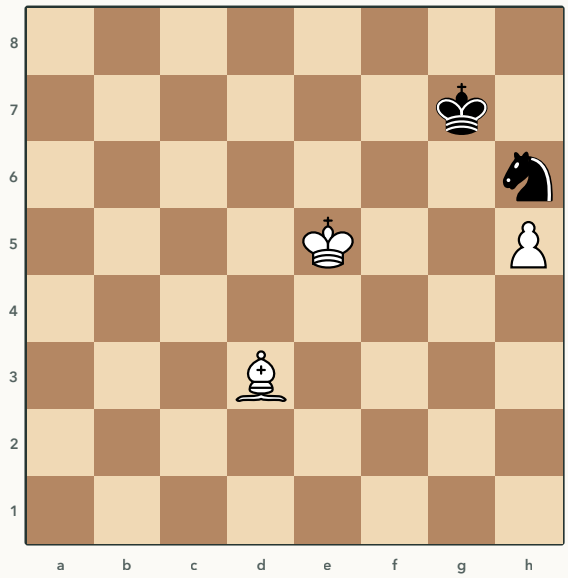
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο κομμάτι θέλει να ανοίξει η θέση και ποιο να μείνει κλειστή;

Άσκηση 4

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιος πρέπει να διώξει το κομμάτι που μπλοκάρει;

Λύσεις

Λύση 1

`1.a6!`. Το πιόνι προχωρά πριν ο Ίππος φτάσει στην άκρη. Είναι η μοναδική κίνηση που κρατά τη νίκη.

Λύση 2

`1...Nxa5!`. Με σειρά του Μαύρου ο Ίππος παίρνει αμέσως το πιόνι και η θέση είναι ισοπαλία.

Λύση 3

Ο Αξιωματικός θέλει άνοιγμα της δομής και δύο μέτωπα. Ο Ίππος θέλει να διατηρήσει το κέντρο κλειστό και να εγκατασταθεί σε σταθερό τετράγωνο.

Λύση 4

Ο Βασιλιάς. Ο Αξιωματικός μπορεί να περιορίζει τα τετράγωνα φυγής του Ίππου, αλλά ο Βασιλιάς πρέπει να τον πλησιάσει και να τον αναγκάσει να φύγει από το μπλοκάρισμα.

Τι κρατάω στην παρτίδα

- Ανοιχτή θέση και δύο πτέρυγες βοηθούν τον Αξιωματικό.
- Κλειστή θέση και σταθερό τετράγωνο βοηθούν τον Ίππο.
- Η δομή προηγείται από τη γενική αξία του κομματιού.
- Ο ενεργός Βασιλιάς συχνά αποφασίζει.
- Χρησιμοποίησε την απόσταση του Ίππου πριν προλάβει να οργανωθεί.

ΜΕΡΟΣ ΣΤ

Πρακτικές αποφάσεις

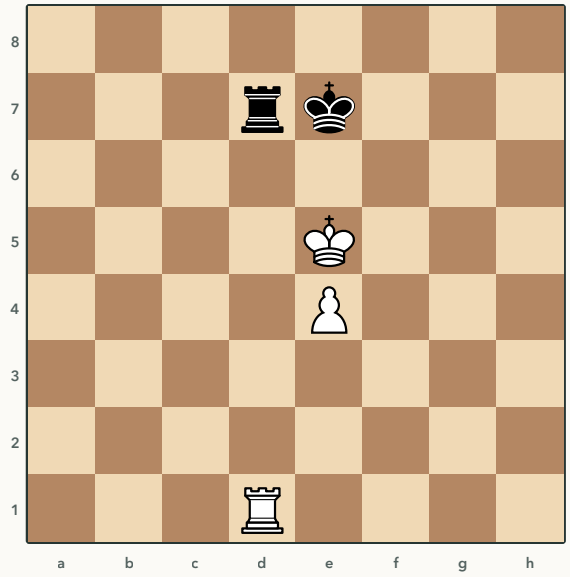
Αλλαγές, τακτικοί πόροι και σχέδιο σε άγνωστη θέση.

17. Αλλάζω ή δεν αλλάζω;

Η αλλαγή δεν είναι καλή επειδή απλοποιεί. Είναι καλή όταν η θέση που μένει είναι καλύτερη για σένα και ξέρεις να την παίξεις. Στο φινάλε πρέπει να αξιολογείς το **επόμενο** φινάλε πριν ανταλλάξεις το σημερινό κομμάτι.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Αλλάζει ο Λευκός Πύργους;

Ναι. Το `1.Rxd7+! Kxd7` οδηγεί σε κερδισμένο φινάλε Βασιλιά και πιονιού. Ο Λευκός Βασιλιάς φτάνει σε τετράγωνο κλειδί. Πολλές φυσικές κινήσεις του Πύργου πετούν τη νίκη, επειδή κρατούν μία πολύ πιο περίπλοκη θέση χωρίς λόγο.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Πριν από κάθε αλλαγή, στήσε νοερά τη θέση μετά την αναγκαστική επανάληψη και αξιολόγησέ την από την αρχή.

Η λίστα των πέντε ελέγχων

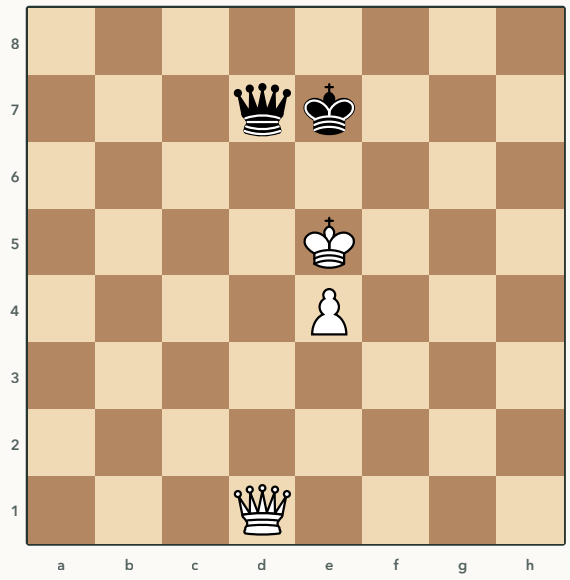
Πριν αλλάξεις κομμάτι ή πιόνι, ρώτα:

1. Ποιος θα ξαναπάρει και σε ποιο τετράγωνο;
2. Ποιος θα έχει σειρά μετά την τελευταία λήψη;
3. Ποιος Βασιλιάς γίνεται πιο ενεργός;
4. Ποιο ελεύθερο πιόνι δημιουργείται ή εξαφανίζεται;
5. Σε ποια γνωστή θεωρητική θέση οδηγεί η αλλαγή;

Αν δεν μπορείς να στήσεις τη θέση μετά την αλλαγή, δεν την έχεις υπολογίσει.

Αλλαγή Βασιλισσών

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



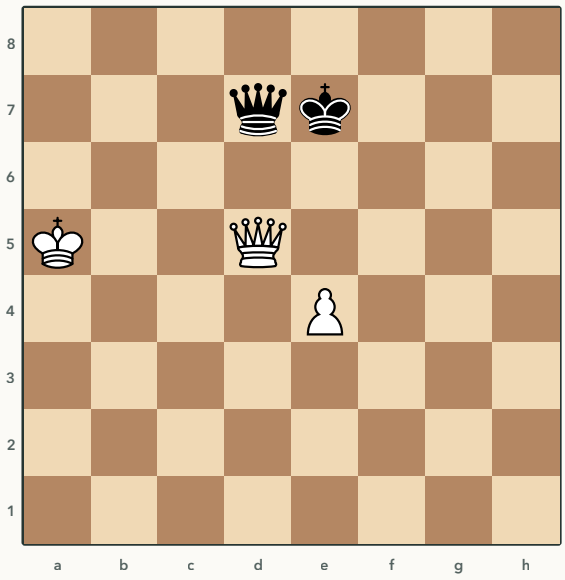
Γιατί το `1.Qxd7+!` είναι τόσο ισχυρό;

Μετά το `1...Kxd7`, μένει Βασιλιάς e5 και πιόνι e4 εναντίον Βασιλιά d7, με τον Λευκό να έχει σειρά. Ο Λευκός μπαίνει στα τετράγωνα κλειδιά και κερδίζει.

Η αλλαγή Βασιλισσών αφαιρεί το αιώνιο σαχ και μετατρέπει την παρτίδα σε θέση που ήδη λύσαμε στα κεφάλαια 3 και 4.

Η ίδια αλλαγή με άλλον Βασιλιά

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



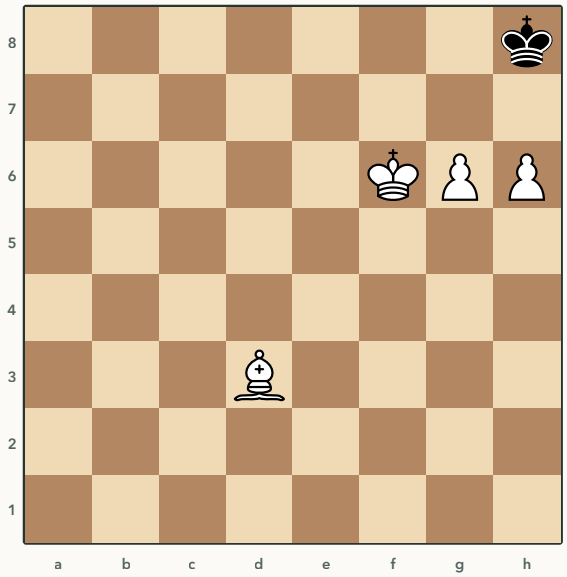
Τι αποτέλεσμα έχει τώρα το `1.Qxd7+ Kxd7`;

Ισοπαλία. Ο Λευκός Βασιλιάς στο a5 είναι πολύ μακριά. Η ίδια ανταλλαγή και το ίδιο πιόνι δεν δίνουν το ίδιο αποτέλεσμα, επειδή άλλαξε η θέση του Βασιλιά.

Μην απομνημονεύεις «αν έχω πιόνι παραπάνω αλλάζω Βασίλισσες». Αξιολόγησε το φινάλε πιονιών.

Μην αλλάξεις το δεύτερο μέτωπο

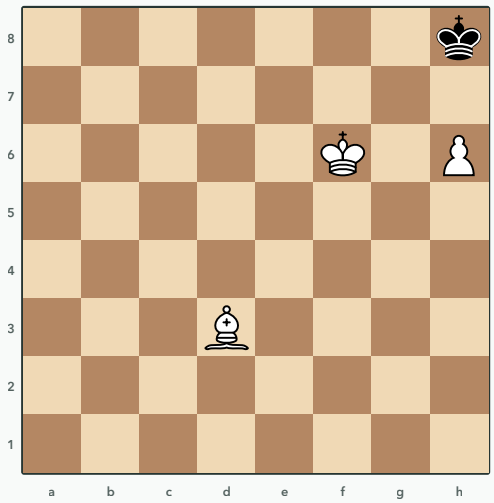
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο πιόνι δεν πρέπει να χαθεί χωρίς λόγο;

Με τα πιόνια g6 και h6 ο Λευκός κερδίζει. Το g-πιόνι αφαιρεί τετράγωνα και αναγκάζει τον Μαύρο Βασιλιά να εγκαταλείψει τη γωνία.

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.4Α · Η ΘΕΣΗ ΧΩΡΙΣ ΤΟ G-ΠΙΟΝΙ



Τι αποτέλεσμα έχει τώρα;

Ισοπαλία. Έμεινε λάθος Αξιωματικός και πιόνι Πύργου. Το δεύτερο πιόνι δεν ήταν απλώς «άλλο ένα πιόνι». Ήταν το εργαλείο που έδιωχνε τον Βασιλιά από τη γωνία.

Πότε αλλάζω πιόνια

Ο αμυνόμενος θέλει συχνά αλλαγές πιονιών, επειδή μειώνουν τα μέτωπα. Ο επιτιθέμενος θέλει να κρατήσει δύο αδυναμίες. Υπάρχουν όμως εξαιρέσεις:

- Αλλάζεις πιόνια αν δημιουργείς απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι.
- Δεν αλλάζεις αν αφήνεις λάθος Αξιωματικό και πιόνι Πύργου.
- Αλλάζεις αν οδηγείς σε κερδισμένη Lucena.
- Δεν αλλάζεις Πύργους αν το φινάλε πιονιών είναι ισόπαλο ή χαμένο.
- Στην άμυνα αλλάζεις ένα ζεύγος πιονιών μόνο αν ο Πύργος σου μένει ενεργός.

Πότε αλλάζω Πύργους

Με Πύργους στη σκακιέρα, τα σαχ μπορούν να σώσουν χειρότερη θέση. Γι' αυτό ο αμυνόμενος δεν προσφέρει πάντα αλλαγή και ο επιτιθέμενος δεν τη δέχεται πάντα.

Η σωστή ερώτηση είναι συγκεκριμένη: μετά την αλλαγή, ο Βασιλιάς μου μπαίνει σε τετράγωνο κλειδί ή ο αντίπαλος παίρνει την αντίθεση;

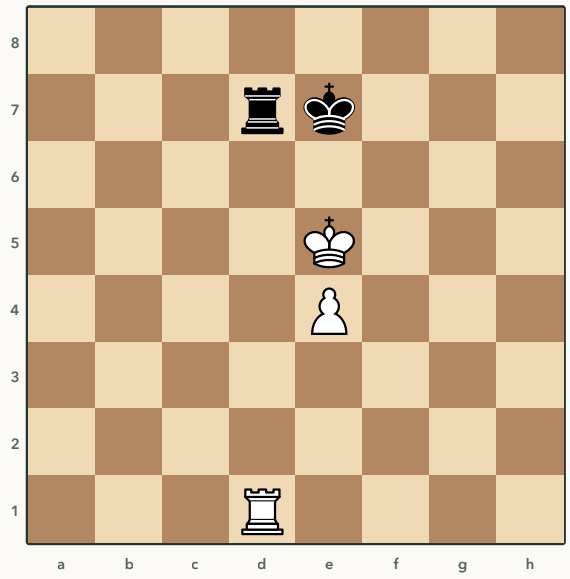
Το συνηθισμένο λάθος

«Όταν είσαι μπροστά, άλλαζε». Η συμβουλή είναι χρήσιμη μόνο αν η αλλαγή αφαιρεί αντιπαιχνίδι χωρίς να πετά το κερδισμένο στοιχείο της θέσης. Ένα δεύτερο πιόνι, ένας ενεργός Πύργος ή η σωστή σειρά μπορεί να είναι ακριβώς αυτό το στοιχείο.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

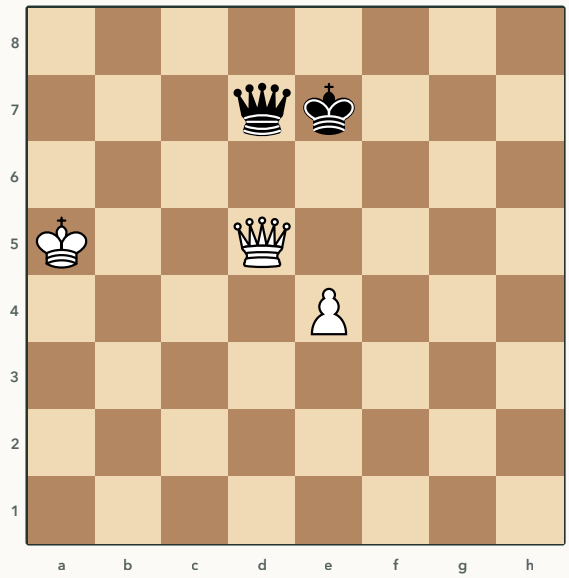
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Στήσε τη θέση μετά το `Rxd7+ Kxd7` και αξιολόγησέ την.

Άσκηση 2

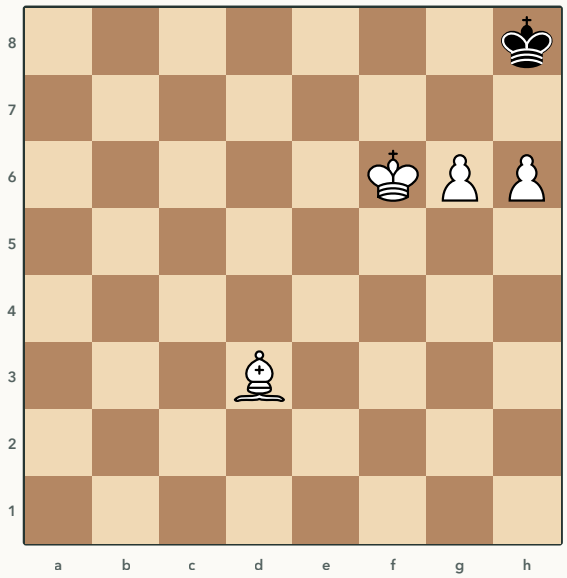
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Γιατί η αλλαγή Βασιλισσών δεν κερδίζει;

Άσκηση 3

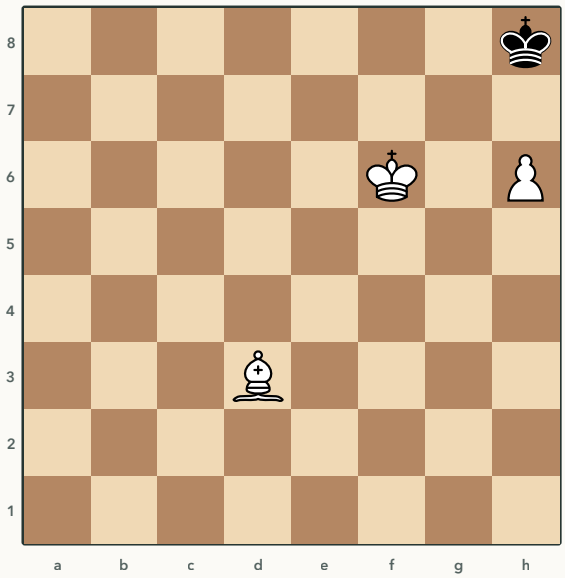
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιος είναι ο ρόλος του g-πιονιού;

Άσκηση 4

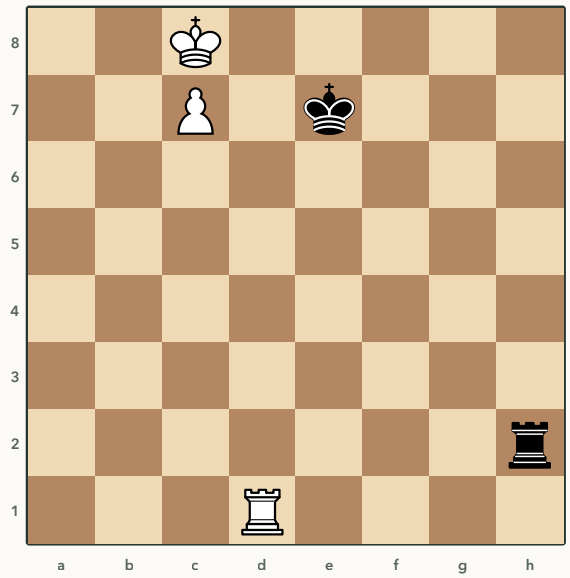
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια γνωστή εξαίρεση εμφανίστηκε μετά την αλλαγή;

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Αν μπορούσες να οδηγήσεις εδώ με αλλαγή πιονιών, θα ήταν καλό ή κακό;

Λύσεις

Λύση 1

Μένει Λευκός Βασιλιάς e5 και πιόνι e4 εναντίον Μαύρο Βασιλιά d7, με τον Λευκό στη σειρά. Ο Λευκός κερδίζει. Άρα `Rxd7+!` είναι σωστή απλοποίηση.

Λύση 2

Μετά `Qxd7+ Kxd7`, ο Λευκός Βασιλιάς στο a5 είναι πολύ μακριά από το e-πιόνι και τα τετράγωνα κλειδιά. Η θέση είναι ισοπαλία.

Λύση 3

Αφαιρεί τετράγωνα από τον Μαύρο Βασιλιά και τον αναγκάζει να εγκαταλείψει το h8. Χωρίς αυτό, η θέση γίνεται η γνωστή οχύρωση λάθος Αξιωματικού.

Λύση 4

Λάθος Αξιωματικός και πιόνι Πύργου, με τον αμυνόμενο Βασιλιά στη γωνία. Είναι ισοπαλία.

Λύση 5

Καλό, αν είσαι η πλευρά με το πιόνι. Είναι Lucena και κερδίζει με χτίσιμο γέφυρας. Η αλλαγή αξιολογείται από τη θέση προορισμού, όχι από το πόσο υλικό έφυγε.

Τι κρατάω στην παρτίδα

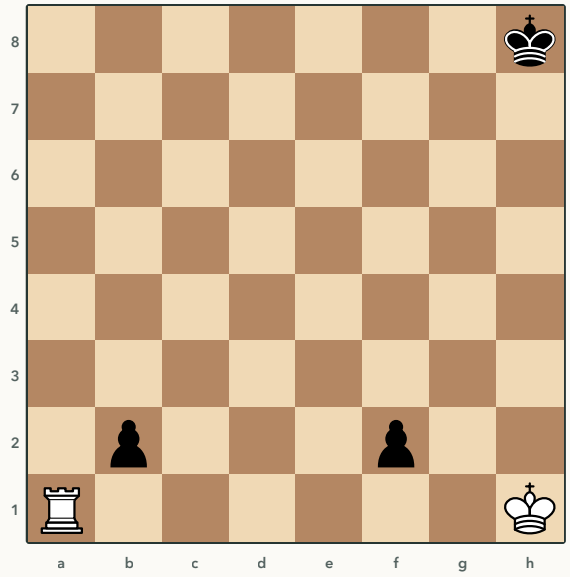
- Στήσε νοερά την τελική θέση της αλλαγής.
- Πρόσεξε ποιος ξαναπαίρνει και ποιος έχει σειρά.
- Μη χαρίσεις το πιόνι που δημιουργεί δεύτερο μέτωπο.
- Η αλλαγή Πύργων κρίνεται από το φινάλε πιονιών.
- Η καλή απλοποίηση οδηγεί σε θέση που ξέρεις να κερδίσεις ή να κρατήσεις.

18. Τακτικές και πόροι ισοπαλίας

Το φινάλε δεν είναι ήσυχο σκάκι. Λιγότερα κομμάτια σημαίνουν ανοιχτές γραμμές, μακρινά σαχ και προαγωγές που αλλάζουν το υλικό σε μία κίνηση. Πριν εφαρμόσεις στρατηγική, έλεγξε τις αναγκαστικές κινήσεις.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Ποιο πιόνι προάγεται με τακτική;

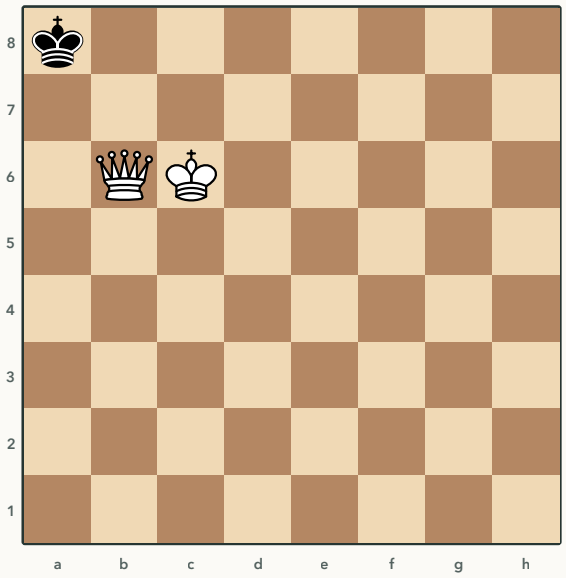
`1...bxa1=Q+!`. Το b-πιόνι δεν χρειάζεται να τρέξει ευθεία. Παίρνει τον Πύργο και προάγεται με σαχ. Αν ο παίκτης κοιτά μόνο `...b1=Q`, χάνει την άμεση νίκη.

Ο κανόνας σε μία πρόταση

Πριν από κάθε σχέδιο φινάλε, έλεγξε σαχ, λήψεις και άμεσες απειλές προαγωγής και για τις δύο πλευρές.

Πατ ως αμυντικό όπλο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΜΝΗΜΗ



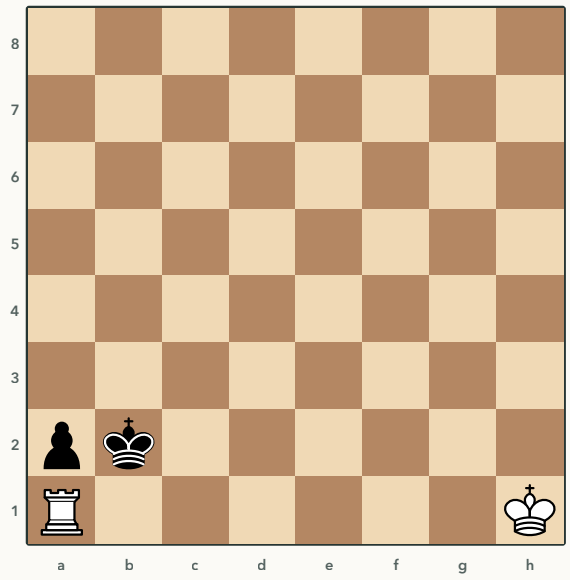
Πόσο υλικό χρειάζεται ο Μαύρος για να σωθεί;

Κανένα. Είναι ήδη πατ. Ο αμυνόμενος πρέπει να αναζητά θέσεις όπου όλα τα κομμάτια του είναι μπλοκαρισμένα και ο Βασιλιάς δεν είναι σε σαχ. Ο επιτιθέμενος πρέπει να αφήνει μία νόμιμη κίνηση μέχρι το τελικό ματ.

Το πατ δεν είναι τύχη. Μπορεί να είναι στόχος: θυσιάζεις το τελευταίο πιόνι ή κομμάτι ώστε να μείνει ο Βασιλιάς χωρίς κίνηση.

Θυσία του Πύργου για το τελευταίο πιόνι

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ

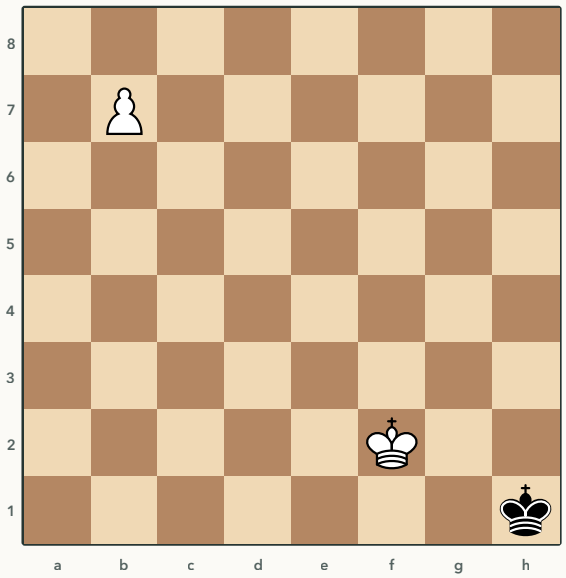


Γιατί το `1.Rxa2+` είναι επιτυχία και όχι απώλεια;

Μετά το `1...Kxa2` μένουν μόνο οι δύο Βασιλιάδες. Η θέση είναι αμέσως ισόπαλη. Στην άμυνα δεν μετράς πόσο αξίζει ο Πύργος. Μετράς αν απομένει υλικό με το οποίο ο αντίπαλος μπορεί να κερδίσει.

Υποπροαγωγή για αποφυγή πατ

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



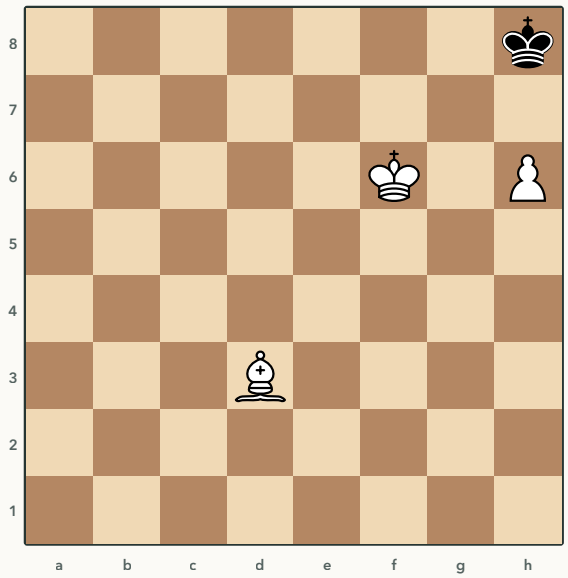
Ποια προαγωγή κερδίζει;

`1.b8=R!`. Η Βασίλισσα κάνει πατ. Ο Πύργος αφήνει το h2 διαθέσιμο και επιτρέπει να συνεχιστεί η κερδισμένη παρτίδα.

Μία υποπροαγωγή σε Ίππο μπορεί να χρειάζεται για σαχ ή πιρούνι. Σε Αξιωματικό ή Πύργο γίνεται συνήθως για να μην ελέγχει ένα τετράγωνο που θα δημιουργούσε πατ.

Η οχύρωση

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ



Γιατί η μηχανική μέτρηση υλικού αποτυγχάνει;

Ο Λευκός έχει Αξιωματικό και πιόνι, αλλά δεν μπορεί να διώξει τον Βασιλιά από το h8. Είναι οχύρωση και μαθηματική ισοπαλία. Η άμυνα δεν χρειάζεται ενεργό αντιπαιχνίδι. Χρειάζεται να μη φύγει από τη γωνία.

Αιώνιο σαχ και απόσταση

Σε φινάλε Βασιλισσών ο αμυνόμενος αναζητά αλυσίδα από σαχ. Σε φινάλε Πύργων αναζητά αρκετή απόσταση ώστε κάθε προσέγγιση του Βασιλιά να απαντιέται από άλλη γραμμή.

Πριν κυνηγήσεις τον Πύργο ή τη Βασίλισσα, έλεγξε αν η κίνηση αφήνει τη δική σου τελευταία οριζόντια ή κάποιο πιόνι απροστάτευτο. Το «σταμάτησα τα σαχ» δεν βοηθά αν έχασες το ελεύθερο πιόνι.

Τακτικές προαγωγής

Όταν δύο πιόνια είναι κοντά στην τελευταία οριζόντια, έλεγξε:

- προαγωγή με σαχ
- προαγωγή με λήψη
- νέα Βασίλισσα που πιάνει το αντίπαλο τετράγωνο προαγωγής
- πιρούνι Ίππου μετά από υποπροαγωγή
- σκewer του Βασιλιά και της νέας Βασίλισσας

Οι κινήσεις αυτές είναι αναγκαστικές και προηγούνται από κάθε γενικό σχέδιο.

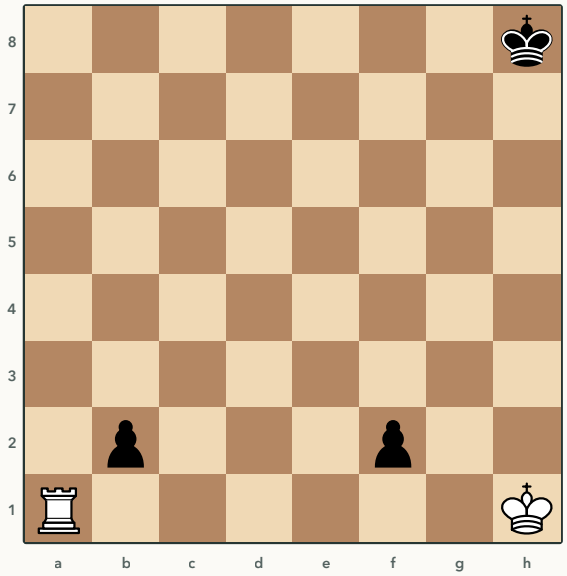
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης εφαρμόζει σωστή στρατηγική σε λάθος στιγμή. Ενεργοποιεί τον Βασιλιά ενώ υπάρχει σαχ, λήψη ή προαγωγή. Η λίστα αναγκαστικών κινήσεων πρέπει να τρέχει πριν από την αξιολόγηση του σχεδίου.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

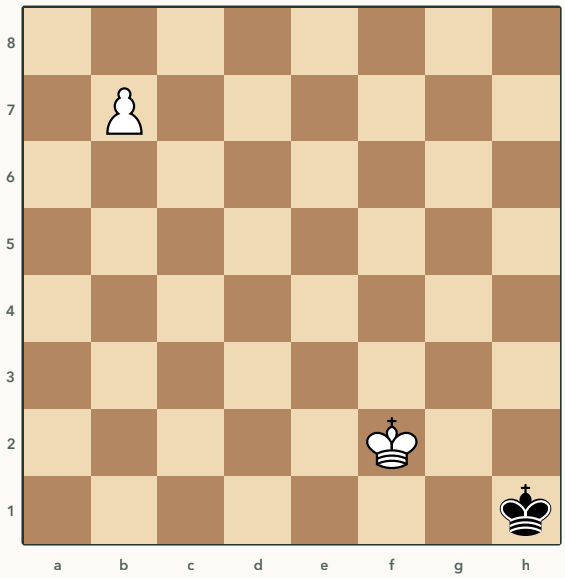
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποια προαγωγή έρχεται με λήψη και σαχ;

Άσκηση 2

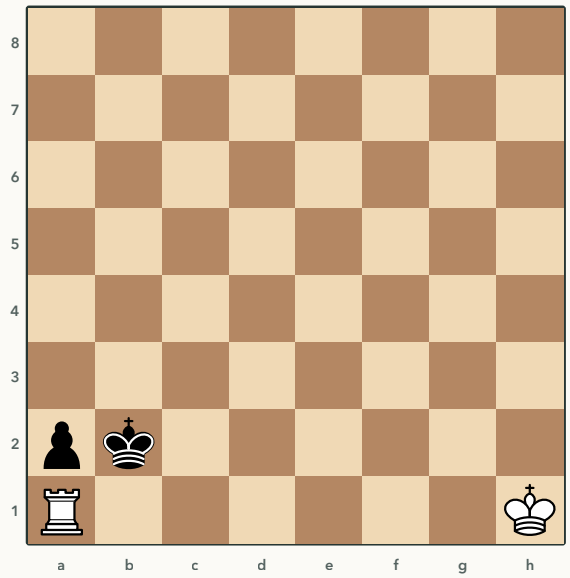
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Γιατί η ακριβότερη προαγωγή είναι λάθος;

Άσκηση 3

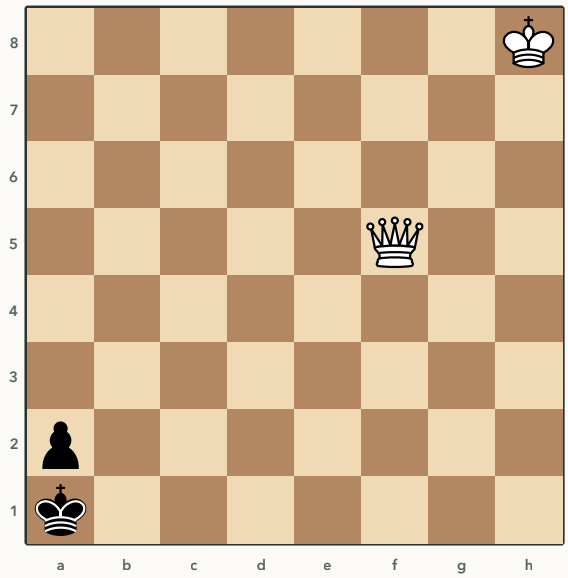
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο αποτέλεσμα εξασφαλίζει η θυσία;

Άσκηση 4

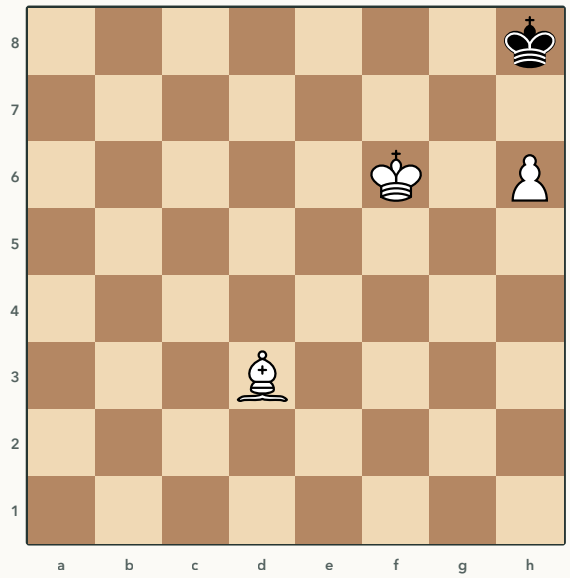
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιος πόρος κρατά τον Μαύρο;

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια κίνηση πρέπει να αποφεύγει για πάντα ο Μαύρος;

Λύσεις

Λύση 1

`1...bxa1=Q+!`. Το πιόνι παίρνει τον Πύργο, προάγεται και δίνει σαχ.

Λύση 2

Το `1.b8=Q?` ελέγχει όλα τα τετράγωνα του Μαύρου Βασιλιά και κάνει πατ. Το `1.b8=R!` αφήνει το h2 και κερδίζει.

Λύση 3

Ισοπαλία. Με `1.Rxa2+ Kxa2` απομένουν μόνο οι Βασιλιάδες.

Λύση 4

Η απειλή πατ στη γωνία a1. Το πιόνι Πύργου στην έβδομη σώζεται όσο ο Λευκός Βασιλιάς είναι πολύ μακριά.

Λύση 5

Να μη φύγει από το h8. Η γωνία είναι ολόκληρη η οχύρωση. Όσο μένει εκεί, ο λάθος Αξιωματικός δεν μπορεί να βοηθήσει το πιόνι.

Τι κρατάω στην παρτίδα

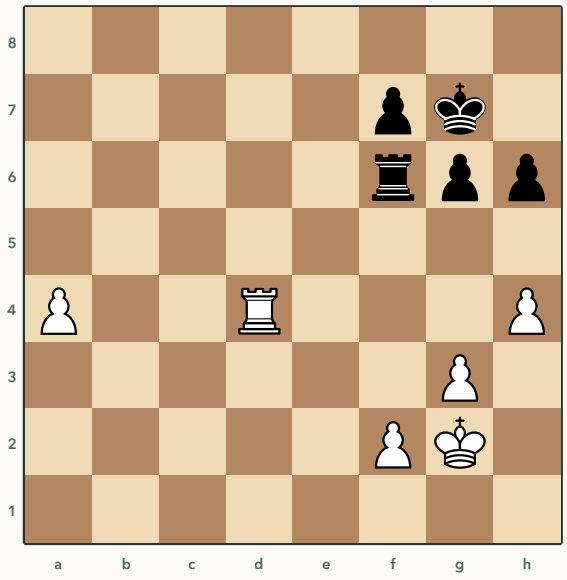
- Σαχ, λήψεις και προαγωγές πριν από το σχέδιο.
- Το πατ είναι ενεργός αμυντικός πόρος.
- Ένας Πύργος μπορεί να θυσιαστεί για το τελευταίο πιόνι.
- Η υποπροαγωγή λύνει συγκεκριμένη τακτική.
- Μία οχύρωση κρίνεται από το αν μπορεί να σπάσει, όχι από το υλικό.

19. Πώς παίζεις όταν δεν ξέρεις τη θεωρία

Δεν θα αναγνωρίζεις κάθε θέση. Ο στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να αντικαταστήσει τα τυχαία σαχ με μία σταθερή διαδικασία. Δεν εγγυάται τέλεια κίνηση. Εγγυάται ότι θα κοιτάξεις τα σωστά πράγματα πριν αποφασίσεις.

Πριν δεις τη διαδικασία

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Δεν θυμάσαι θεωρία. Ποιες πέντε ερωτήσεις κάνεις πριν παίξεις;

Ο Λευκός έχει απομακρυσμένο a-πιόνι και ενεργό Πύργο. Δεν χρειάζεται να βρει όλο το τέλος της παρτίδας. Χρειάζεται να ελέγξει άμεσες απειλές, δραστηριότητα, θέση Βασιλιάδων, πιθανές αλλαγές και τη γνωστή θέση προς την οποία θέλει να κινηθεί.

Η διαδικασία σε μία πρόταση

Έλεγξε αναγκαστικές κινήσεις, αξιολόγησε τους Βασιλιάδες και το χειρότερο κομμάτι, διάλεξε γνωστό στόχο και υπολόγισε μία καθαρή γραμμή ως εκεί.

Βήμα 1: τι απειλείται τώρα

Πριν από γενική αξιολόγηση:

- Είμαι σε σαχ;
- Υπάρχει λήψη με τέμπο;
- Προάγεται πιόνι;
- Υπάρχει πατ ή αιώνιο σαχ;
- Κρέμεται κομμάτι μετά από μία φαινομενικά ήσυχη κίνηση;

Αν υπάρχει αναγκαστική απάντηση, λύνεις πρώτα αυτή.

Βήμα 2: ποιος Βασιλιάς είναι ενεργός

Μέτρα διαδρομές προς συγκεκριμένα τετράγωνα. Μην γράφεις απλώς «ο Βασιλιάς μου είναι καλύτερος». Πες:

- φτάνει στο d5 σε δύο κινήσεις
- μπαίνει στο τετράγωνο του πιονιού
- κόβεται από τον αντίπαλο Πύργο
- μπορεί να κρυφτεί από τα σαχ πίσω από πιόνι

Η συγκεκριμένη περιγραφή γεννά κίνηση.

Βήμα 3: ποιο είναι το χειρότερο κομμάτι

Σε φινάλε Πύργων είναι συχνά ο παθητικός Πύργος που φυλά ένα πιόνι. Σε φινάλε Αξιωματικών είναι το κομμάτι κλεισμένο πίσω από τα δικά του πιόνια. Σε φινάλε Ίππων είναι ο Ίππος στην άκρη.

Βελτίωσε το χειρότερο κομμάτι αν δεν υπάρχει άμεση τακτική. Μία κίνηση που λύνει δύο αδυναμίες αξίζει περισσότερο από ένα σαχ χωρίς συνέχεια.

Βήμα 4: προς ποια γνωστή θέση πηγαίνω

Δεν χρειάζεται η θέση να είναι ήδη Lucena ή Philidor. Μπορείς να σχεδιάσεις προς αυτή:

- Αν κερδίζεις, θέλεις Lucena, τετράγωνο κλειδί ή κερδισμένο φινάλε πιονιών.
- Αν αμύνεσαι, θέλεις Philidor, πίσω οριζόντια, λάθος Αξιωματικό ή θυσία για το τελευταίο πιόνι.
- Αν δεν υπάρχει θεωρητική θέση, θέλεις ενεργό Πύργο, μπλοκάρισμα ή δεύτερο μέτωπο.

Ο γνωστός στόχος περιορίζει τις υποψήφιες κινήσεις.

Βήμα 5: υπολόγισε μία γέφυρα, όχι όλη τη θάλασσα

Υπολόγισε μέχρι το επόμενο σταθερό σημείο:

- μία ασφαλή αλλαγή
- μία προαγωγή
- μία θέση όπου σταματούν τα σαχ
- μία γνωστή θεωρητική διάταξη
- μία θέση όπου ο Βασιλιάς μπαίνει ή βγαίνει από το τετράγωνο

Μετά αξιολόγησε ξανά. Δεν χρειάζεται να δεις είκοσι κινήσεις όταν μπορείς να φτάσεις σε γνωστό ορόσημο σε τέσσερις.

Η πρακτική κάρτα των 30 δευτερολέπτων

Όταν ο χρόνος πιέζει, χρησιμοποίησε αυτή τη σύντομη σειρά:

1. Σαχ, λήψεις, προαγωγές.
2. Ποιος Βασιλιάς μπαίνει;
3. Ποιο κομμάτι είναι παθητικό;
4. Ποιο ελεύθερο πιόνι είναι πραγματική απειλή;
5. Ποια αλλαγή οδηγεί σε γνωστή θέση;

Αν δεν υπάρχει αναγκαστική κίνηση, προτίμησε κίνηση που αυξάνει τις επιλογές σου και μειώνει του αντιπάλου. Η δραστηριότητα είναι ασφαλέστερη από μία παθητική δέσμευση που δεν γυρίζει πίσω.

Παράδειγμα εφαρμογής

Στο Διάγραμμα 19.1:

1. Δεν υπάρχει άμεσο σαχ ή λήψη που αποφασίζει.
2. Οι Βασιλιάδες βρίσκονται στην πτέρυγα του Βασιλιά.
3. Ο Μαύρος Πύργος είναι ενεργός, αλλά μπορεί να δεθεί μπροστά από το a-πιόνι.
4. Το a5 είναι απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι.
5. Ο Λευκός θέλει τον Πύργο πίσω του και τον Βασιλιά ελεύθερο να πάει στα πιόνια της άλλης πτέρυγας.

Άρα η λογική συνέχεια είναι `1.a5`. Μετά το `...Ra6`, οι ενεργές κινήσεις `Ra4` ή `Rd5` στηρίζουν το πιόνι και απελευθερώνουν τον Βασιλιά. Δεν βρήκαμε τη λύση από μνήμη. Τη βρήκαμε από τη σειρά ελέγχων.

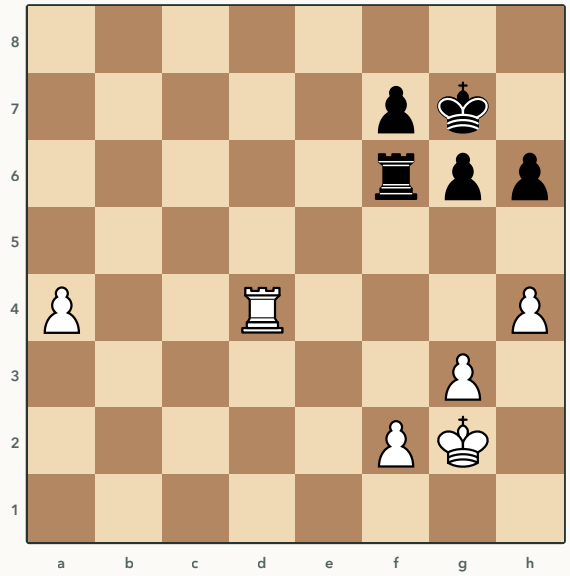
Το συνηθισμένο λάθος

Ο παίκτης που δεν ξέρει τη θεωρία αρχίζει να δίνει σαχ. Κάθε σαχ μοιάζει ασφαλές, αλλά μπορεί να βελτιώνει τη θέση του αντίπαλου Βασιλιά. Ένα σαχ είναι καλή κίνηση μόνο αν ξέρεις ποια θέση θέλεις μετά την απάντηση.

Ασκήσεις

Άσκηση 1

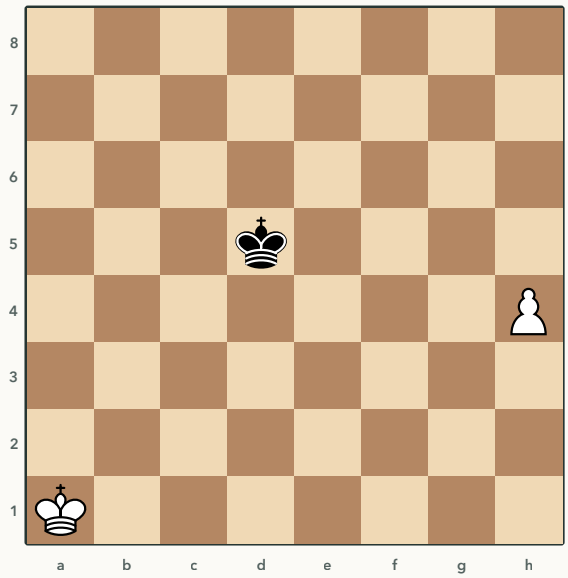
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο είναι το σταθερό στρατηγικό στοιχείο της θέσης;

Άσκηση 2

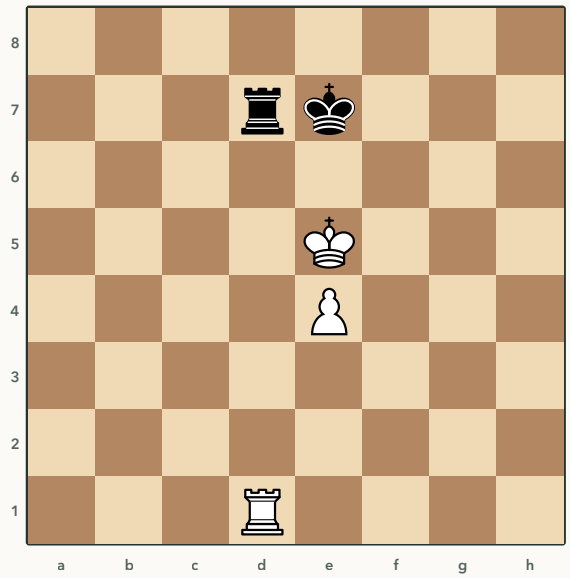
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποιο από τα πέντε βήματα λύνει αμέσως τη θέση;

Άσκηση 3

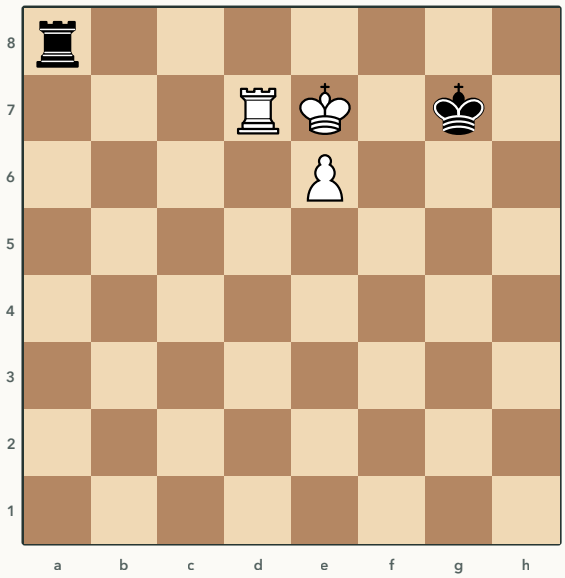
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιο γνωστό ορόσημο βρίσκεται δύο κινήσεις μακριά;

Άσκηση 4

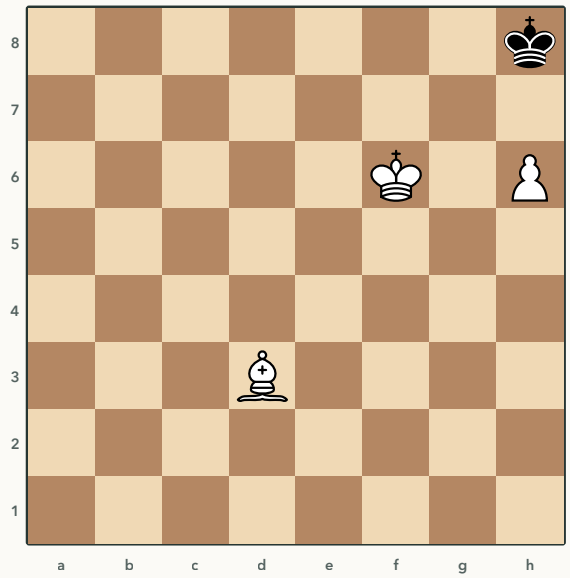
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποια αρχή περιορίζει τις υποψήφιες κινήσεις του Πύργου;

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια γνωστή θέση σταματά αμέσως τον άσκοπο υπολογισμό;

Λύσεις

Λύση 1

Το απομακρυσμένο a-πιόνι. Μπορεί να δέσει τον Μαύρο Πύργο και να ελευθερώσει τον Λευκό Βασιλιά για τη δεύτερη πτέρυγα.

Λύση 2

Η γεωμετρία των Βασιλιάδων και ο κανόνας του τετραγώνου. Ο Μαύρος πρέπει να κινηθεί προς το πιόνι και κρατά την ισοπαλία.

Λύση 3

Κερδισμένο φινάλε Βασιλιά και πιονιού. Με `1.Rxd7+ Kxd7` ο Λευκός μπαίνει στα τετράγωνα κλειδιά.

Λύση 4

Κοντή πλευρά για τον Βασιλιά, μακριά πλευρά για τον Πύργο, με τουλάχιστον τρεις στήλες απόσταση και τον Πύργο πίσω από το πιόνι ως προς την προαγωγή. Γι' αυτό τα `...Ra6?` και `...Ra7?` χάνουν.

Λύση 5

Λάθος Αξιωματικός και πιόνι Πύργου. Ο Μαύρος Βασιλιάς είναι ήδη στη γωνία, άρα η θέση είναι ισοπαλία.

Τι κρατάω στην παρτίδα

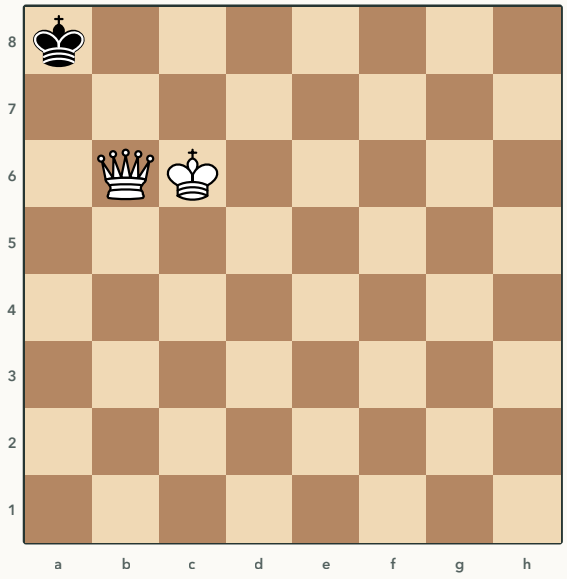
- Αναγκαστικές κινήσεις πριν από αρχές.
- Περιέγραψε συγκεκριμένα τη διαδρομή των Βασιλιάδων.
- Βελτίωσε το χειρότερο κομμάτι.
- Σχεδίασε προς γνωστή θέση.
- Υπολόγισε μέχρι το επόμενο σταθερό ορόσημο και αξιολόγησε ξανά.

Τελικό τεστ

Οι δεκαέξι θέσεις καλύπτουν όλο το βιβλίο. Για καθεμία γράψε αποτέλεσμα, σχέδιο και κίνηση. Μία απάντηση με σωστή κίνηση αλλά λάθος αποτέλεσμα μετρά ως μισή. Στόχος δεν είναι η ταχύτητα. Είναι η καθαρή ανάκληση.

Θέση 1

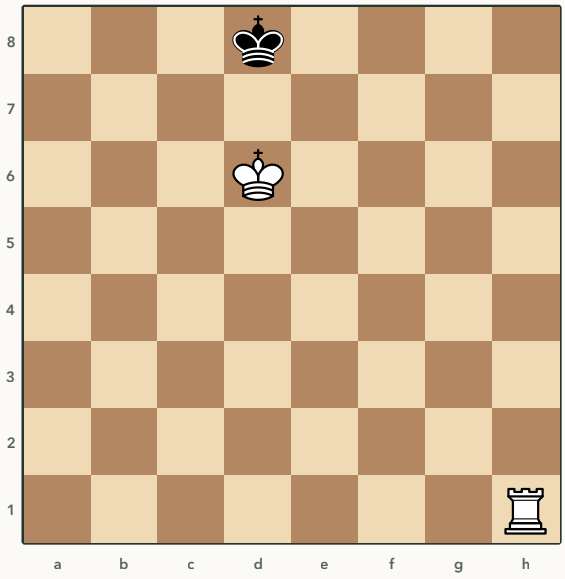
ΤΕΛΙΚΟ 1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Τι έχει συμβεί;

Θέση 2

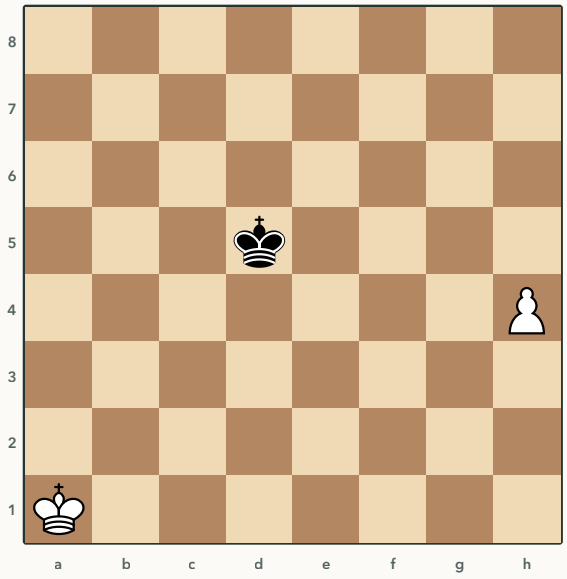
ΤΕΛΙΚΟ 2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ματ σε μία.

Θέση 3

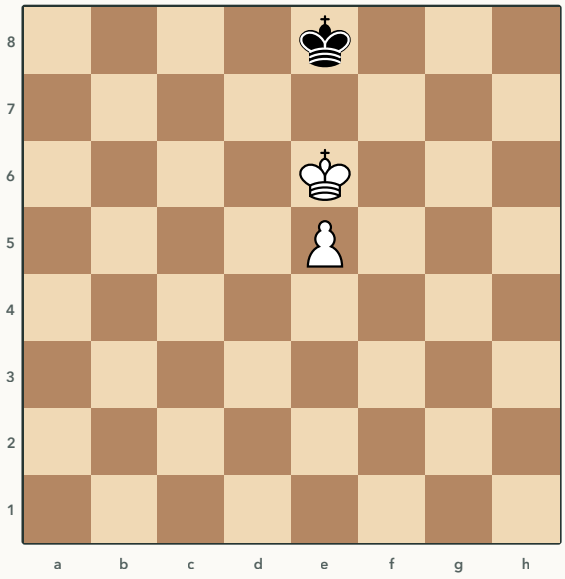
ΤΕΛΙΚΟ 3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Προλαβαίνει ο Βασιλιάς; Δώσε μία σωστή κίνηση.

Θέση 4

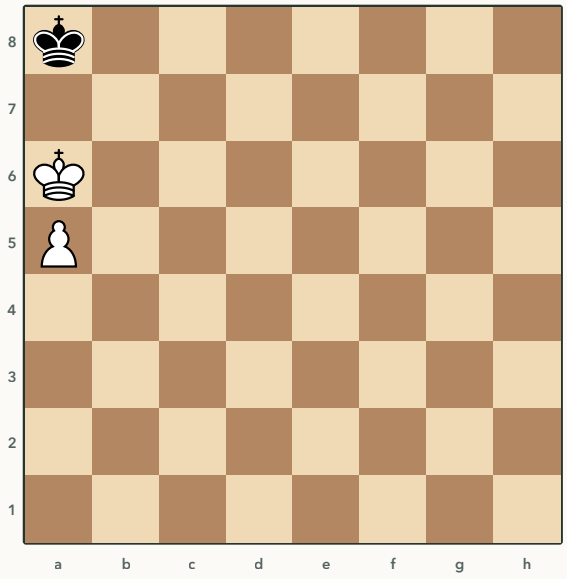
ΤΕΛΙΚΟ 4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποιες δύο κινήσεις κερδίζουν;

Θέση 5

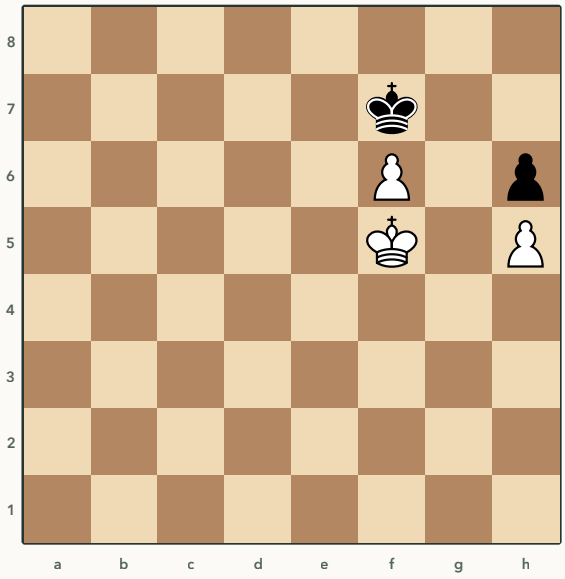
ΤΕΛΙΚΟ 5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Νίκη ή ισοπαλία;

Θέση 6

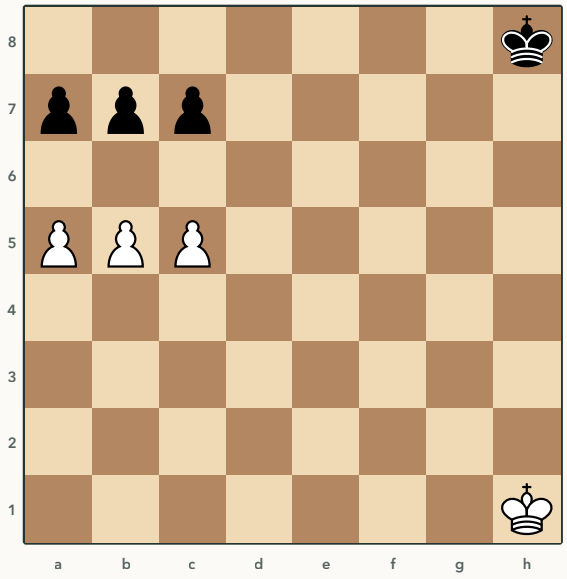
ΤΕΛΙΚΟ 6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μόνο μία κίνηση κερδίζει.

Θέση 7

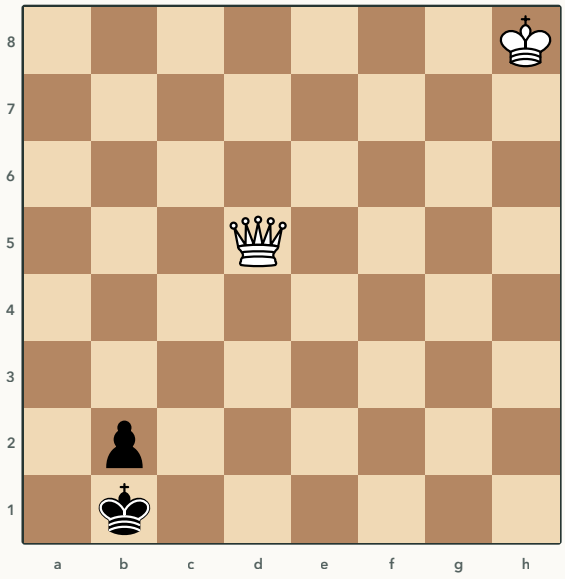
ΤΕΛΙΚΟ 7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Βρες τη διάσπαση.

Θέση 8

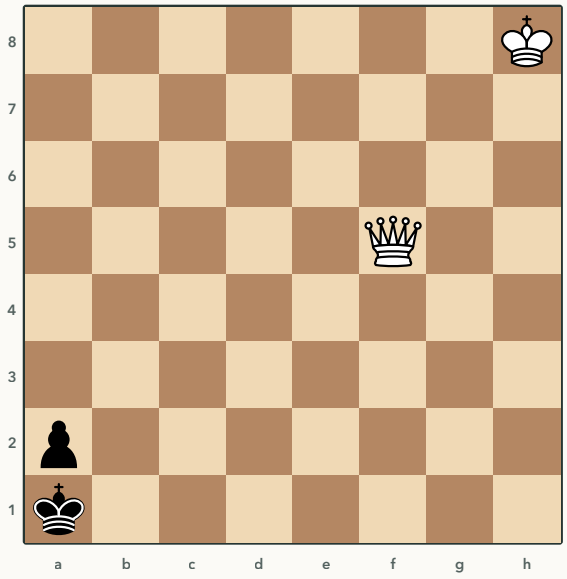
ΤΕΛΙΚΟ 8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ποια είναι η επαναλαμβανόμενη μέθοδος;

Θέση 9

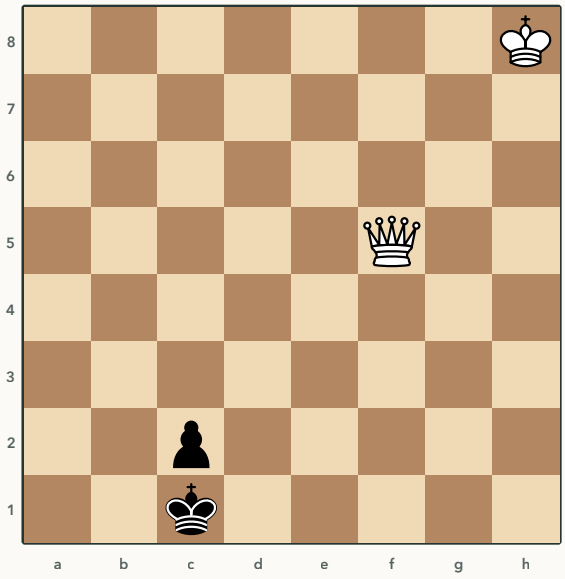
ΤΕΛΙΚΟ 9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Νίκη ή ισοπαλία και γιατί;

Θέση 10

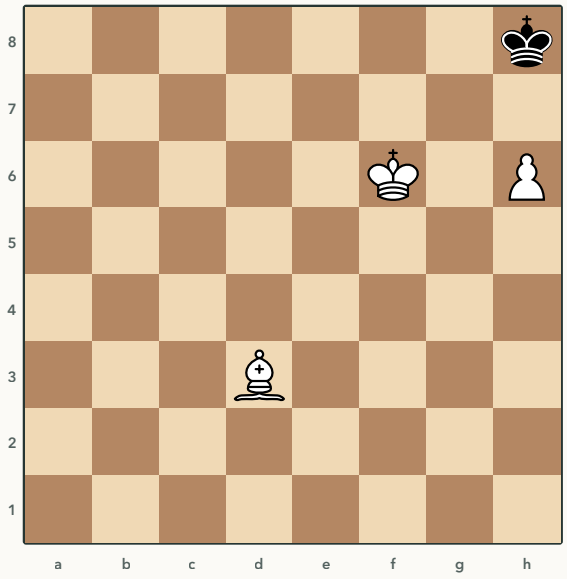
ΤΕΛΙΚΟ 10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Σε ποια γωνία κρύβεται ο Μαύρος;

Θέση 11

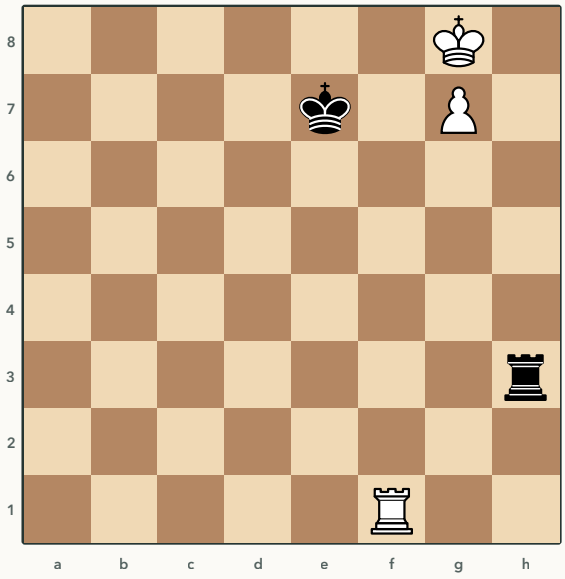
ΤΕΛΙΚΟ 11 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Γιατί δεν αρκεί ο Αξιωματικός;

Θέση 12

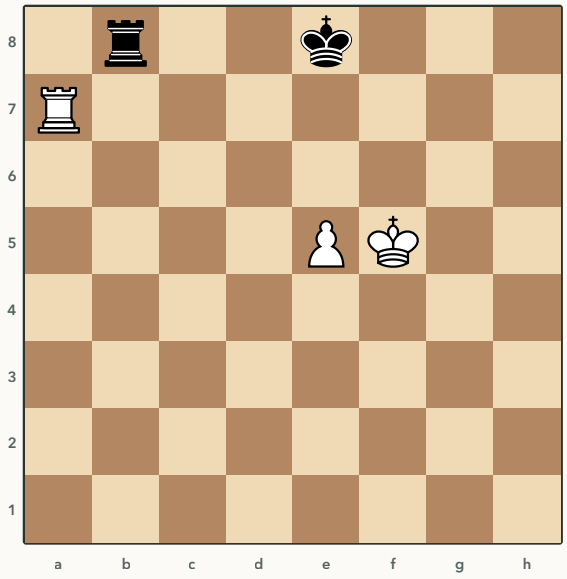
ΤΕΛΙΚΟ 12 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Δώσε τα δύο πρώτα βήματα της Lucena.

Θέση 13

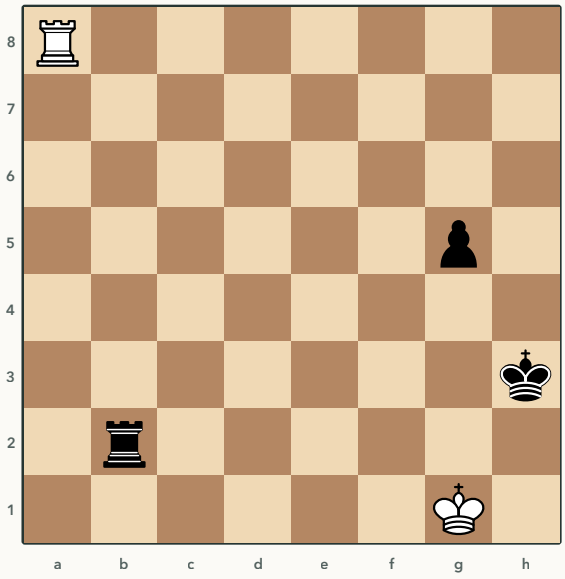
ΤΕΛΙΚΟ 13 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ποια είναι η μέθοδος Philidor;

Θέση 14

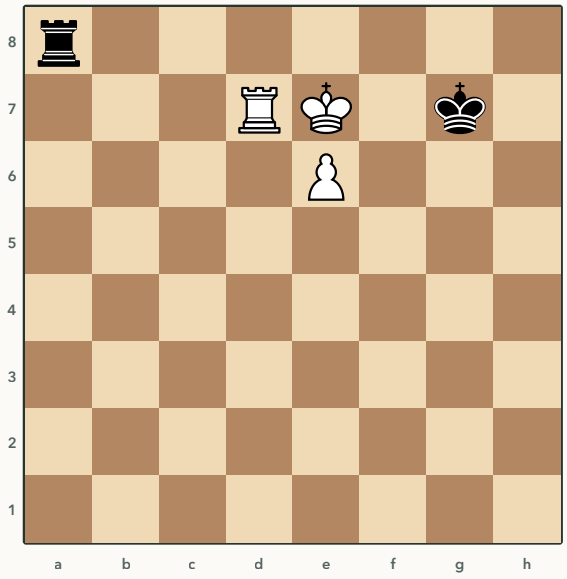
ΤΕΛΙΚΟ 14 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Βρες την καθαρή παθητική άμυνα και εξήγησε γιατί Ra2? χάνει.

Θέση 15

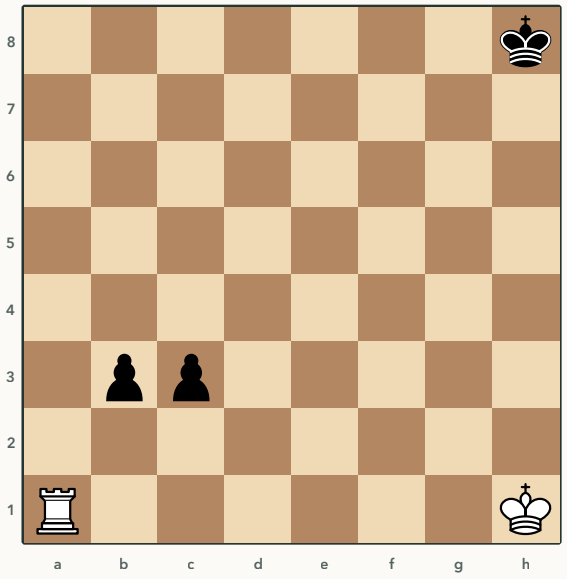
ΤΕΛΙΚΟ 15 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Πού πρέπει να βρίσκεται ο Πύργος για πλευρικά σαχ;

Θέση 16

ΤΕΛΙΚΟ 16 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Κερδίζει ο Πύργος ή τα πιόνια;

Απαντήσεις

1. **Πατ**, άρα ισοπαλία.
2. `1.Rh8#`.
3. **Ισοπαλία.** Ο Βασιλιάς είναι μέσα στο τετράγωνο. Κρατούν, μεταξύ άλλων, τα `...Ke5`, `...Ke6` και `...Ke4`.
4. **Νίκη** με `1.Kd6!` ή `1.Kf6!`.
5. **Ισοπαλία.** Ο αμυνόμενος Βασιλιάς έφτασε στη γωνία του πιονιού Πύργου.
6. `1.Ke5!`, η αρχή της τριγωνοποίησης.
7. `1.b6!`. Σε κάθε λήψη περνά το διπλανό πιόνι.
8. Σαχ και προσέγγιση της Βασίλισσας ώσπου ο Βασιλιάς να σταθεί μπροστά από το πιόνι, μετά ένα βήμα του Λευκού Βασιλιά.

9. **Ισοπαλία.** Πιόνι Πύργου στην έβδομη, καταφύγιο a1 και μακρινός Λευκός Βασιλιάς.
10. Στο a1. Είναι η εξαίρεση του πιονιού Αξιωματικού.
11. Ο Αξιωματικός δεν ελέγχει το h8. Λάθος Αξιωματικός και πιόνι Πύργου, άρα ισοπαλία.
12. `1.Re1+!` για απομάκρυνση του Βασιλιά και μετά `2.Re4!` για τη γέφυρα.
13. `1...Rb6!`: έκτη οριζόντια όσο το πιόνι μένει στην πέμπτη, μετά υποχώρηση για σαχ από πίσω όταν προχωρήσει.
14. `1.Ra1!`. Το `1.Ra2?` χάνει αμέσως σε `...Rxa2`.
15. Στη μακριά πλευρά, τουλάχιστον τρεις στήλες μακριά και πίσω από το πιόνι ως προς την πορεία προαγωγής. Κρατούν τα `...Ra1` έως `...Ra5` και `...Kg6`. Τα `...Ra6?` και `...Ra7?` χάνουν.
16. Τα πιόνια κερδίζουν. `1...b2` ή `1...c2` κρατά τη συνεργασία τους.

Αποτέλεσμα

- **14-16 καθαρές απαντήσεις**: η βασική ύλη έχει γίνει λειτουργική γνώση.
- **10-13**: επανάλαβε τις θέσεις που έχασες μετά από μία ημέρα και μία εβδομάδα.
- **6-9**: γύρισε στα κεφάλαια των λαθών και παίξε τις θέσεις και από τις δύο πλευρές.
- **0-5**: ξαναδούλεψε πρώτα τα κεφάλαια 1 έως 8 και μετά τα φινάλε Πύργων.

Το σκορ δεν είναι rating. Είναι χάρτης επανάληψης.

Παραρτήματα

Α. Σύντομη αλγεβρική γραφή

Τα κομμάτια γράφονται με το διεθνές αρχικό τους:

Σύμβολο	Κομμάτι
K	Βασιλιάς
Q	Βασίλισσα
R	Πύργος
B	Αξιωματικός
N	Ίππος

Το πιόνι δεν παίρνει γράμμα. `e5` σημαίνει ότι ένα πιόνι πηγαίνει στο e5. `Rxa2+` σημαίνει ότι ο Πύργος παίρνει στο a2 και δίνει σαχ. `Qg7#` είναι ματ. `a8=Q` είναι προαγωγή σε Βασίλισσα. `0-0` και `0-0-0` είναι τα δύο ροκέ, αν και σχεδόν ποτέ δεν εμφανίζονται στα φινάλε αυτού του βιβλίου.

Στα διαγράμματα η στήλη a βρίσκεται αριστερά από την πλευρά των Λευκών και η πρώτη οριζόντια κάτω.

Β. Γλωσσάρι

Όρος	Σημασία
κανόνας του τετραγώνου	Γρήγορος έλεγχος αν ο Βασιλιάς προλαβαίνει ελεύθερο πιόνι.
τετράγωνα κλειδιά	Τετράγωνα του επιτιθέμενου Βασιλιά που εξασφαλίζουν προαγωγή στο Βασιλιάς και πιόνι εναντίον Βασιλιά.
αντίθεση	Διάταξη Βασιλιάδων όπου η πλευρά που έχει σειρά αναγκάζεται να παραχωρήσει χώρο.

Όρος	Σημασία
υπερκέραση	Παράκαμψη του αντίπαλου Βασιλιά από την πλευρά που άφησε.
zugzwang	Θέση όπου η υποχρέωση κίνησης χειροτερεύει τη θέση.
τριγωνοποίηση	Διαδρομή που αλλάζει τη σειρά σε ουσιαστικά ίδια θέση.
εφεδρικό τέμπο	Κίνηση που φυλάσσεται για να αλλάξει αργότερα ποιος έχει σειρά.
ελεύθερο πιόνι	Πιόνι χωρίς αντίπαλο πιόνι μπροστά ή σε διπλανή στήλη που μπορεί να το σταματήσει φυσικά.
προστατευμένο ελεύθερο πιόνι	Ελεύθερο πιόνι που προστατεύεται από άλλο πιόνι.
απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι	Ελεύθερο πιόνι μακριά από την κύρια μάζα πιονιών.
διάσπαση	Θυσία ή προώθηση πιονιού που δημιουργεί αναγκαστικά ελεύθερο πιόνι.
υποπροαγωγή	Προαγωγή σε Πύργο, Αξιωματικό ή Ίππο αντί για Βασίλισσα.
νεκρή θέση	Θέση όπου δεν μπορεί να προκύψει ματ με καμία νόμιμη συνέχεια.
οχύρωση	Διάταξη που δεν μπορεί να διασπαστεί παρότι η άλλη πλευρά έχει περισσότερο υλικό.
κόψιμο του Βασιλιά	Χρήση Πύργου για να αφαιρεθεί ολόκληρη γραμμή από τον αντίπαλο Βασιλιά.
κοντή πλευρά	Η πλευρά με τη μικρότερη απόσταση από το πιόνι ως την άκρη.
μακριά πλευρά	Η πλευρά με τη μεγαλύτερη απόσταση από το πιόνι ως την άκρη.
πλευρικά σαχ	Σαχ από γραμμή πλάγια προς την πορεία του πιονιού.
χτίσιμο της γέφυρας	Η τεχνική Lucena όπου ο Πύργος μπλοκάρει τα σαχ του αντίπαλου Πύργου.

Γ. Οι δεκαέξι θέσεις επανάληψης

Αυτή είναι η μικρή λίστα που αξίζει να επιστρέφει σε καρτέλες. Δεν αποστηθίζεις το FEN ως κείμενο. Στήνεις τη θέση και λες τον κανόνα σε μία πρόταση.

#	Οικογένεια	Κεφάλαιο	Τι πρέπει να θυμάμαι
1	Παγίδα πατ με Βασίλισσα	1	Άφησε νόμιμη κίνηση ώσπου να κάνεις ματ.
2	Ματ Πύργου με αντίθεση	1	Άκρη, αντίθεση, κλείσιμο τελευταίας γραμμής.
3	Κανόνας του τετραγώνου	2	Αν ο Βασιλιάς μπει με τη σειρά του, προλαβαίνει.
4	Τρία τετράγωνα κλειδιά	3	Για πιόνι 2η-4η, δύο οριζόντιες μπροστά.
5	Έξι τετράγωνα κλειδιά	3	Για πιόνι 5η-6η, κοντινή και επόμενη τριάδα.
6	Πιόνι Πύργου και γωνία	3	Ο Βασιλιάς στη γωνία δεν εκδιώκεται.
7	Τριγωνοποίηση	4	Άλλαξε τη σειρά χωρίς να αλλάξεις τον στόχο.
8	Διάσπαση 3 εναντίον 3	6	Θυσίασε το μεσαίο ώστε να περάσει διπλανό.
9	Βασίλισσα εναντίον κεντρικό ή πιόνι Ίππου	8	Σαχ, μπλοκάρισμα, ένα βήμα του Βασιλιά.
10	Βασίλισσα εναντίον πιόνι Πύργου ή Αξιωματικού	8	Έβδομη οριζόντια και μακρινός Βασιλιάς μπορεί να σημαίνουν ματ.
11	Lucena	11	Διώξε τον Βασιλιά και χτίσε γέφυρα στην τέταρτη.
12	Philidor	12	Έκτη οριζόντια, μετά σαχ από πίσω.
13	Άμυνα πίσω οριζόντιας	12	Μείνε πίσω μόνο στη συγκεκριμένη διάταξη.
14	Κοντή και μακριά πλευρά	13	Βασιλιάς κοντά, Πύργος μακριά και χαμηλά.
15	Λάθος Αξιωματικός και πιόνι Πύργου	14	Αν δεν ελέγχεις τη γωνία, ο Βασιλιάς μένει εκεί.
16	Δύο ενωμένα πιόνια στην έκτη εναντίον Πύργο	10	Υπολόγισε τη σειρά και την απόσταση του Βασιλιά.

Δ. Φύλλο επανάληψης

Για κάθε θέση βάλε ημερομηνία και ένα από τα τρία σημάδια:

- ✓: αποτέλεσμα, σχέδιο και κίνηση χωρίς βοήθεια
- ~: σωστή ιδέα αλλά αβέβαιη εκτέλεση
- ×: λάθος αποτέλεσμα ή δεν θυμήθηκα τον μηχανισμό

Θέση	Σήμερα	+1 μέρα	+7 μέρες	+30 μέρες
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Αν μία θέση πάρει ×, δεν ξαναδιαβάζεις απλώς τη λύση. Τη στήνεις και παίζεις και τις δύο πλευρές μέχρι να μπορείς να εξηγήσεις ποιο φυσικό λάθος αλλάζει το αποτέλεσμα.

Ε. Πρωτόκολλο ελέγχου θέσεων

- Κάθε διάγραμμα αποθηκεύεται με πλήρες FEN και δηλωμένη σειρά.
- Έως επτά κομμάτια, το θεωρητικό αποτέλεσμα ελέγχεται στο Syzygy tablebase μέσω του Lichess Tablebase API.
- Αποθηκεύεται ολόκληρη η απάντηση, μαζί με όλες τις νόμιμες κινήσεις, WDL, DTZ και DTM όπου υπάρχουν.
- Το Stockfish χρησιμοποιείται για να βρει πιθανό ανθρώπινο λάθος, όχι για να ανατρέψει tablebase.
- Πάνω από επτά κομμάτια, η μηχανή δίνει ανάλυση και κάθε πιθανή οχύρωση ελέγχεται χειροκίνητα.
- Το διάγραμμα μνήμης τοποθετείται στη στιγμή απόφασης όταν η κλασική θέση αναφοράς επιτρέπει πάρα πολλές ισοδύναμες κινήσεις.

Το DTZ δεν είναι «κινήσεις μέχρι το ματ». Μετρά ως την επόμενη κίνηση που μηδενίζει το ρολόι των 50 κινήσεων. Το DTM επίσης δεν λύνει μόνο του το θέμα του κανόνα των 50 κινήσεων.

ΣΤ. Πηγές και άδειες

Οι κύριες πηγές ελέγχου και θέσεων είναι:

- FIDE Laws of Chess, ισχύς από 1 Ιανουαρίου 2023
- Lichess FAQ
- Chess.com - How do draws work?
- Chess.com - timeout and insufficient material
- Lichess Tablebase API
- Lichess Practice - Key Squares
- Lichess Practice - Opposition
- Lichess Practice - Basic Rook Endgames
- Lichess Practice - Intermediate Rook Endings
- Lichess Practice - Practical Rook Endings
- Petrosian - Keres, Πρωτάθλημα ΕΣΣΔ 1951, PGN από PGN Mentor
- Andersson - Åkesson, Skellefteå 1999, PGN από τη συλλογή Andersson του PGN Mentor

Τα σκακιστικά κομμάτια είναι το vector set **Cburnett**, από το Wikimedia Commons. Χρησιμοποιούνται με την BSD 3-Clause άδεια που συνοδεύει τα αρχεία. Το πλήρες κείμενο της άδειας είναι συνημμένο μέσα στο PDF.

Οι απαντήσεις των tablebase χρησιμοποιούνται ως πραγματικά δεδομένα για έλεγχο και δεν υποκαθιστούν την πρωτότυπη διδακτική εξήγηση.

Ζ. Ευρετήριο εννοιών

Έννοια	Κεφάλαια
αλλαγή κομματιών	13, 17
αντίθεση	3, 4, 17
Αξιωματικοί αντίθετου χρώματος	14
άμυνα πίσω οριζόντιας	12
Βασίλισσα εναντίον πιόνι	8
διάσπαση	6
δραστηριότητα Πύργου	9, 13, 19
εφεδρικό τέμπο	5
ελεύθερο πιόνι	6, 9, 13
κανόνας 50 και 75 κινήσεων	1
κανόνας του τετραγώνου	2
κοντή και μακριά πλευρά	13
Lucena	11
λάθος Αξιωματικός	14, 17, 18
νεκρή θέση	1
πατ	1, 3, 5, 8, 18
Philidor	12
πλευρικά σαχ	9, 13
τετράγωνα κλειδιά	3

Έννοια	Κεφάλαια
τριγωνοποίηση	4
υποπροαγωγή	5, 18
υπερκέραση	4
zugzwang	4

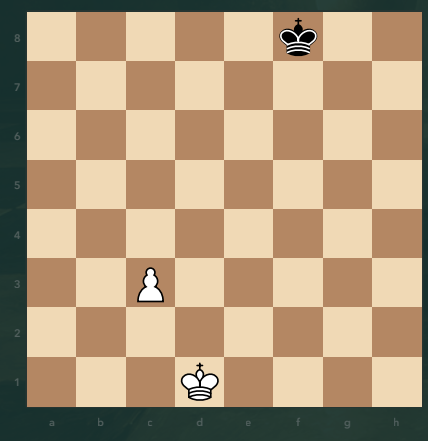
Τέλος

Στο φινάλε οι λίγες γνώσεις μετράνε περισσότερο.

Με λίγα κομμάτια στη σκακιέρα κάθε κίνηση φαίνεται. Το βιβλίο διδάσκει τις θέσεις και τις αποφάσεις που βγαίνουν συχνά σε παρτίδες μέχρι το 1500, με τον ίδιο τρόπο κάθε φορά. Βλέπεις τη θέση, αποφασίζεις και μετά διαβάζεις γιατί.

- Βασικά ματ, πατ και ο ενεργός Βασιλιάς.
- Φινάλε πιονιών με αντίθεση, τετράγωνα κλειδιά, zugzwang και εφεδρικά τέμπο.
- Lucena, Philidor και οι αρχές των φινάλε Πύργων.
- Αξιωματικοί, Ίπποι και πρακτικές αποφάσεις σε άγνωστη θέση.
- Κάθε θέση έως επτά κομμάτια ελεγμένη με tablebase.

Μέρος Α	Το ελάχιστο υπόβαθρο
Μέρος Β	Φινάλε πιονιών
Μέρος Γ	Κομμάτι εναντίον πιόνι
Μέρος Δ	Φινάλε Πύργων
Μέρος Ε	Φινάλε ελαφρών κομματιών
Μέρος ΣΤ	Πρακτικές αποφάσεις



Δοκίμασε. Παίζουν τα Λευκά. Νίκη ή ισοπαλία; Ποια είναι η πρώτη κίνηση; Η απάντηση είναι στο κεφάλαιο 3, στα τετράγωνα κλειδιά.

ΣΚΑΚΙ · ΦΙΝΑΛΕ · ΜΕΧΡΙ ΤΟ 1500