ΣΚΑΚΙ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΑΣΚΑΛΟΥΣ

Ο κανόνας και η εξαίρεση

Οι αρχές της στρατηγικής με παραδείγματα



30 ΚΑΝΟΝΕΣ · 6 ΜΕΡΗ · ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΞΑΙΡΕΣΕΙΣ

Ο κανόνας και η εξαίρεση

ΣΚΑΚΙ · ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Ο κανόνας και η εξαίρεση

Οι αρχές της στρατηγικής με παραδείγματα. Κάθε κανόνας με τον λόγο του, τα παραδείγματά του και την εξαίρεσή του.

Πρώτη έκδοση εργασίας

Οκτώβριος 2026

Τα διαγράμματα χρησιμοποιούν το vector set Cburnett. Η άδεια BSD 3-Clause είναι ενσωματωμένη ως συνημμένο στο PDF.

Κάθε θέση του βιβλίου έχει ελεγχθεί με Stockfish 19 ή με την tablebase του Lichess. Οι παρτίδες προέρχονται από τη Mega Database 2026.

Περιεχόμενα

ΜΕΡΟΣ Α · ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΙ ΧΩΡΟΣ **9**

1. Γιατί το κέντρο 11
2. Πιόνια στο κέντρο ή έλεγχος από μακριά 19
3. Ανοιχτό και κλειστό κέντρο 29
4. Ο χώρος 39

ΜΕΡΟΣ Β · ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ **47**

5. Ο πίνακας 1, 3, 3, 5, 9 και πότε λέει ψέματα 49
6. Οι δύο Αξιωματικοί 59
7. Πότε ο Ίππος κερδίζει τον Αξιωματικό 69
8. Πότε ο Αξιωματικός κερδίζει τον Ίππο 79
9. Καλός και κακός Αξιωματικός 87
10. Ο Ίππος στην άκρη 95
11. Αξιωματικοί σε αντίθετο χρώμα 103
12. Οι Πύργοι 115
13. Ο Βασιλιάς 125

ΜΕΡΟΣ Γ · ΤΑ ΠΙΟΝΙΑ **135**

14. Το πιόνι δεν γυρίζει πίσω 137
15. Οι αδυναμίες 145
16. Το ελεύθερο πιόνι 153
17. Τα πιόνια μπροστά από τον Βασιλιά 161

18. Η αλυσίδα πιονιών 169

ΜΕΡΟΣ Δ · ΧΡΟΝΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ 179

19. Το τέμπο 181

20. Ποιος κερδίζει αν ανοίξει η θέση 189

21. Πρώτα Ίπποι, μετά Αξιωματικοί 197

ΜΕΡΟΣ Ε · ΑΛΛΑΓΕΣ 205

22. Μπροστά σε υλικό αλλάζεις κομμάτια 207

23. Το κακό σου κομμάτι για το καλό του αντιπάλου 215

24. Επίθεση και άμυνα στις αλλαγές 223

ΜΕΡΟΣ ΣΤ · ΣΚΕΨΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΟ 231

25. Τι θέλει ο αντίπαλος 233

26. Το χειρότερο κομμάτι 239

27. Οι δύο αδυναμίες 247

28. Επίθεση στην πτέρυγα με σταθερό κέντρο 255

29. Ροκέ σε αντίθετες πλευρές 263

30. Άμυνα 271

ΛΥΣΕΙΣ 279

ΠΗΓΕΣ ΤΩΝ ΘΕΣΕΩΝ 309

Πώς δουλεύεις με αυτό το βιβλίο

Κάθε κεφάλαιο είναι ένας κανόνας. Όχι κανόνας του παιχνιδιού, αυτούς τους ξέρεις. Κανόνας του τι παίζει κανείς όταν δεν υπάρχει ματ στον ορίζοντα και πρέπει να διαλέξει ανάμεσα σε πέντε λογικές κινήσεις. Τέτοιοι κανόνες υπάρχουν πολλοί και σχεδόν όλοι ξεκινούν με «συνήθως». Το βιβλίο προσπαθεί να σου δώσει και το «συνήθως» και το «εκτός αν».

Τα έξι μέρη ενός κεφαλαίου

1. **Ο κανόνας.** Μία ή δύο προτάσεις σε πλαίσιο, κάτω από τον τίτλο. Αυτό λέμε στην τάξη και αυτό θυμάσαι.
2. **Γιατί.** Ο λόγος που ο κανόνας δουλεύει, με απλά λόγια και με διαγράμματα. Αν ξέρεις το γιατί, θα καταλάβεις μόνος σου και το πότε.
3. **Παραδείγματα.** Θέσεις από παρτίδες μεγάλων παικτών, στη στιγμή που ο κανόνας αποφάσισε την κίνηση. Κάθε διάγραμμα λέει ποιος παίζει. Σκέψου πρώτα τι θα έπαιζες εσύ και μετά διάβασε.
4. **Η εξαίρεση.** Μία θέση όπου ο κανόνας δεν ισχύει και ο συγκεκριμένος λόγος που δεν ισχύει. Κάθε κεφάλαιο έχει εξαίρεση. Ένας κανόνας χωρίς εξαίρεση δεν είναι κανόνας, είναι ευχή.
5. **Δοκίμασε.** Δύο ως τέσσερις θέσεις χωρίς απάντηση. Βρες την κίνηση και πες γιατί. Η κίνηση χωρίς τον λόγο μετράει μισή.
6. **Οι λύσεις.** Όλες μαζί στο τέλος του βιβλίου, ώστε να μη σε κοιτάζει η απάντηση ενώ σκέφτεσαι.

Πώς το διαβάζεις

Από την αρχή. Τα μέρη ανεβαίνουν από το απλό στο δύσκολο και κάθε κεφάλαιο πατάει σε προηγούμενα. Αν είσαι μικρός ή ξεκίνησες πρόσφατα, τα μέρη Α ως Γ είναι δικά σου. Το κέντρο, τα κομμάτια και τα πιόνια φτάνουν για πολλές νίκες. Τα μέρη Δ ως ΣΤ θέλουν λίγη περισσότερη υπομονή και λίγο περισσότερο υπολογισμό. Διάβασέ τα σαν ιστορίες και γύρνα αργότερα.

Σε κάθε διάγραμμα κάνε την ίδια δουλειά. Κοίτα πού είναι τα κομμάτια και τα πιόνια, πες με δικά σου λόγια τι λέει ο κανόνας για αυτή τη θέση και μετά διάλεξε κίνηση. Αν η κίνησή σου είναι η ίδια με του βιβλίου αλλά ο λόγος άλλος, διάβασε ξανά. Το βιβλίο θέλει να φεύγεις με τον λόγο.

Για τον δάσκαλο

Ένα κεφάλαιο είναι ένα μάθημα. Ο κανόνας στον πίνακα, το «Γιατί» με λόγια, τα παραδείγματα στημένα στη σκακιέρα με τα παιδιά να προτείνουν κίνηση πριν δείξεις τη σωστή, η εξαίρεση ως κουίζ και τα «Δοκίμασε» για το σπίτι. Οι λύσεις στο τέλος έχουν και τη γραμμή και τον λόγο, για να τα διορθώνεις γρήγορα.

Πώς γράφονται οι κινήσεις

Οι κινήσεις γράφονται με τα διεθνή γράμματα, όπως τις βλέπεις στο διαδίκτυο και στα προγράμματα. Το πιόνι δεν έχει γράμμα.

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

Το `x` σημαίνει πάρσιμο, το `+` σαχ, το `#` ματ, το `0–0` μικρό ροκέ και το `0–0–0` μεγάλο ροκέ. Μία κίνηση με ερωτηματικό, όπως `6.Ne5?`, είναι κίνηση που το βιβλίο θεωρεί λάθος και τη δείχνει για να μάθεις να την αποφεύγεις.

Πώς ελέγχθηκαν οι θέσεις

Κάθε θέση και κάθε γραμμή του βιβλίου πέρασε από το πρόγραμμα Stockfish 19. Οι θέσεις φινάλε με λίγα κομμάτια πέρασαν από την tablebase του Lichess, που ξέρει το σίγουρο αποτέλεσμα. Όπου το πρόγραμμα διαφωνούσε με το βιβλίο, άλλαξε το βιβλίο. Οι κανόνες είναι κανόνες των ανθρώπων. Οι θέσεις είναι ελεγμένες.

ΜΕΡΟΣ Α

Κέντρο και χώρος

Πού στέκονται τα κομμάτια και πόσο χώρο έχουν.

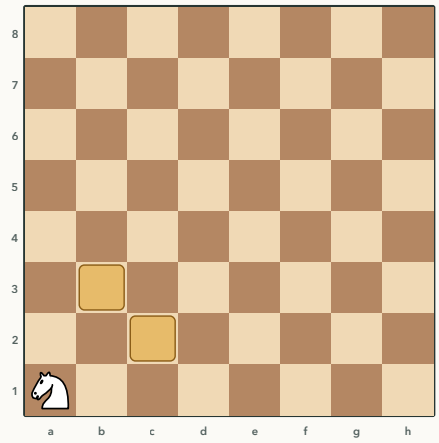
1. Γιατί το κέντρο

> **Ο κανόνας.** Βάλε τα κομμάτια σου στο κέντρο. Από εκεί βλέπουν τα περισσότερα τετράγωνα και φτάνουν γρήγορα σε όποια πτέρυγα χρειαστεί.

Γιατί

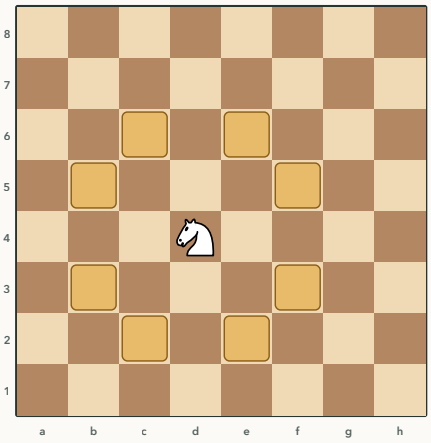
Το κέντρο είναι τα τέσσερα τετράγωνα d4, d5, e4 και e5 και, λίγο πιο χαλαρά, τα δώδεκα γύρω τους. Ο λόγος που μετράει δεν είναι η παράδοση. Είναι η αριθμητική. Ένα κομμάτι βλέπει άλλον αριθμό τετραγώνων ανάλογα με το πού στέκεται και η διαφορά είναι μεγάλη.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.1 · Ο ΙΠΠΟΣ ΣΤΗ ΓΩΝΙΑ



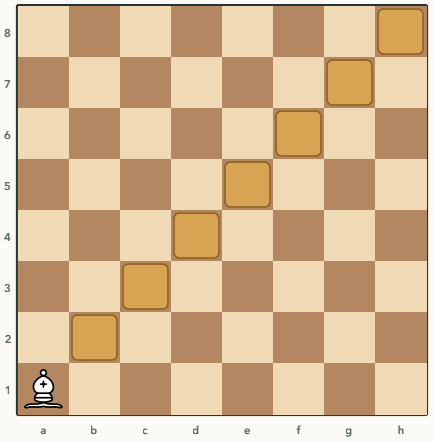
Από το a1 ο Ίππος βλέπει δύο τετράγωνα. Αν ο αντίπαλος τα φυλάει και τα δύο, ο Ίππος δεν έχει κίνηση.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.2 · Ο ΙΠΠΟΣ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ



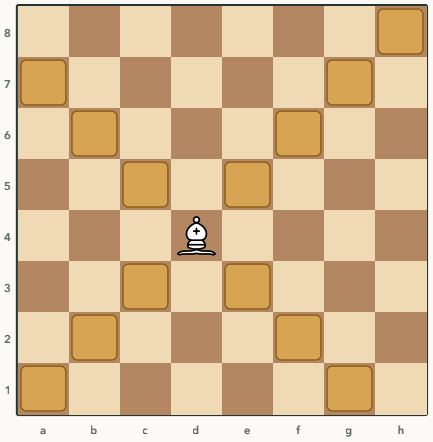
Από το d4 ο ίδιος Ίππος βλέπει οκτώ. Τέσσερις φορές περισσότερα, με μόνη διαφορά το τετράγωνο που στέκεται.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.3 · Ο ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΣΤΗ ΓΩΝΙΑ



Επτά τετράγωνα, όλα σε μία διαγώνιο. Ένα πιόνι στο b2 ή στο c3 φτάνει για να μη βλέπει τίποτα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.4 · Ο ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ



Δεκατρία τετράγωνα σε δύο διαγωνίους. Για να τον κλείσεις χρειάζεσαι τέσσερα πιόνια, όχι ένα.

Ο ίδιος λογαριασμός για όλα τα κομμάτια, σε άδεια σκακιέρα.

Κομμάτι	Στη γωνία	Στο κέντρο
Ίππος	2	8
Αξιωματικός	7	13
Βασίλισσα	21	27
Πύργος	14	14

Ο Πύργος είναι ο μόνος που δεν νοιάζεται. Κράτα το, θα το χρειαστούμε στην εξαίρεση.

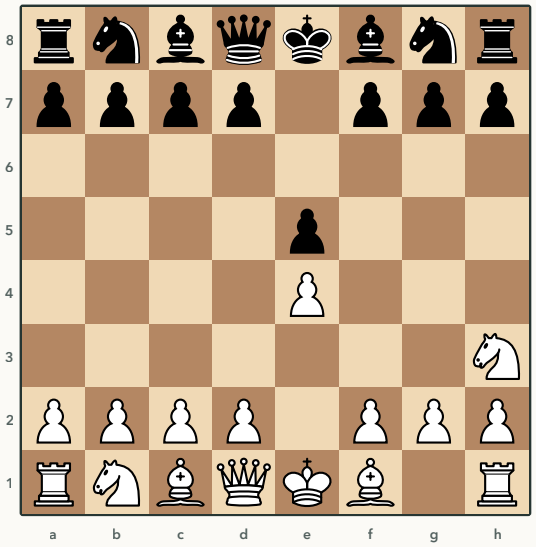
Υπάρχει και δεύτερος λόγος, ο δρόμος. Η παρτίδα δεν κρίνεται πάντα εκεί που περιμένεις. Ένας Ίππος στο d4 φτάνει γρήγορα και στις δύο πτέρυγες. Ένας Ίππος στο a1 χρειάζεται τρεις και τέσσερις κινήσεις για να περάσει απέναντι. Όποιος έχει τα κομμάτια του στο κέντρο αλλάζει πτέρυγα πιο γρήγορα από τον αντίπαλο και φτάνει πρώτος εκεί που γίνεται η μάχη.

Τρίτος λόγος, τα πιόνια. Στο άνοιγμα τα πιόνια e4 και d4 παίρνουν από τα κομμάτια του αντιπάλου τα τετράγωνα c5, d5, e5 και f5. Ό,τι δεν μπορεί να σταθεί εκεί στέκεται πιο πίσω και βλέπει λιγότερα. Γι' αυτό σχεδόν κάθε άνοιγμα ξεκινά με `1.e4` ή `1.d4` και γι' αυτό ο Ίππος πάει στο f3 και όχι στο h3.

Παραδείγματα

Ο Ίππος που πήγε στο h3

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

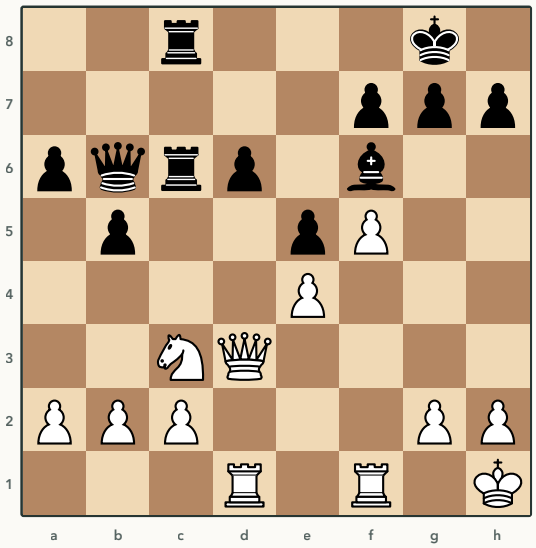


Μετά από `1.e4 e5 2.Nh3`.

Τα Λευκά έπαιξαν την πρώτη τους κίνηση σωστά και τη δεύτερη λάθος. Ο Ίππος στο h3 βλέπει το f4 και το g5, δύο τετράγωνα που δεν χρειάζεται κανείς ακόμη. Στο f3 θα έβλεπε το d4 και το e5 και θα απειλούσε το πιόνι e5. Η μηχανή λέει ότι τα Λευκά έχασαν όλο το πλεονέκτημα της πρώτης κίνησης και ότι τα Μαύρα είναι ήδη λίγο καλύτερα. Με μία κίνηση ο παίκτης με τα Λευκά παίζει σαν να έχει τα Μαύρα.

Fischer - Gadia, Μαρ ντελ Πλάτα 1960

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μετά από 18...Rfc8. Τα Μαύρα έχουν πιόνια στο d6 και στο e5 και κανένα πιόνι που να μπορεί ποτέ να χτυπήσει το d5.

Κοίτα το d5. Είναι τετράγωνο στο κέντρο, το στηρίζει το πιόνι e4 και κανένα μαύρο πιόνι δεν μπορεί να το χτυπήσει, γιατί το πιόνι c έφυγε από την πρώτη κίνηση της Σικελικής και το πιόνι e στέκεται στο e5. Ο Fischer είχε ήδη αλλάξει τον Ίππο f6 και τον Αξιωματικό c6, τα δύο κομμάτια που θα μπορούσαν να φυλάξουν το d5. Τώρα `19.Nd5`.

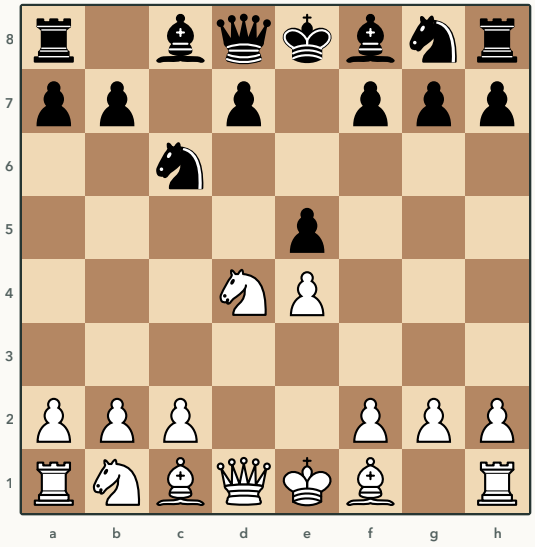
Σύγκρινε με το Διάγραμμα 1.2. Ο Ίππος βλέπει το b6, το c7, το e7 και το f6 και δεν φεύγει ποτέ, γιατί δεν υπάρχει πιόνι να τον διώξει. Ένας Ίππος σε τέτοιο τετράγωνο λέγεται Ίππος σε φυλάκιο και το φυλάκιο στο κέντρο είναι το καλύτερο σπίτι που μπορεί να βρει ένα κομμάτι. Η Βασίλισσα πρέπει να φύγει και μετά από `19.Nd5 Qd8 20.c3 Be7 21.Ra1 f6 22.a4 Rb8 23.Nxe7+` ο Gadia παραιτήθηκε. Μετά από `23...Qxe7 24.Qxd6` χάνει πιόνι και το πιόνι e5 είναι το επόμενο.

Οι ήσυχες κινήσεις `19.a3` και `19.h3` κρατούν το πλεονέκτημα, αλλά η μηχανή τις βάζει περισσότερο από ένα πιόνι πίσω από τον Ίππο στο d5. Τόσο αξίζει το κέντρο όταν το κρατάς για πάντα.

Η εξαίρεση

Το κέντρο που δεν κρατιέται

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



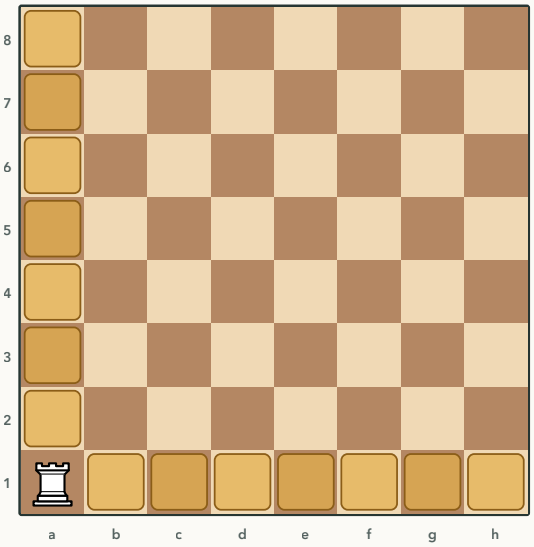
Σικελική άμυνα, μετά από `1.e4 c5 2.Nf3 Nc6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 e5`.

Ο Ίππος στο d4 είναι στο κέντρο, όπως λέει ο κανόνας. Τα Μαύρα όμως τον διώχνουν με το πιόνι e5 και κερδίζουν χρόνο, γιατί ο Ίππος πρέπει να κουνηθεί ακόμη μία φορά. Πού πάει; Το καλύτερο τετράγωνό του είναι στην άκρη. Από το b5 κοιτάζει το d6 και το c7 και τα Μαύρα πρέπει να παίξουν με προσοχή. Μετά από `5.Nb5 d6 6.c4 Be7 7.N1c3 a6 8.Na3 Be6` ο Ίππος κατέληξε στο a3, όσο πιο μακριά από το κέντρο γίνεται. Η θέση είναι σχεδόν ίση.

Το μάθημα δεν είναι ότι ο κανόνας είναι λάθος. Είναι ότι κέντρο που δεν μπορείς να κρατήσεις δεν είναι κέντρο. Είναι επίσκεψη που κοστίζει χρόνο, ένα τέμπο όπως λέμε. Πριν βάλεις κομμάτι στο κέντρο ρώτα αν ο αντίπαλος μπορεί να το διώξει με πιόνι. Αν μπορεί, το τετράγωνο δεν είναι δικό σου.

Ο Πύργος δεν νοιάζεται

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1.8 · Ο ΠΥΡΓΟΣ ΣΤΗ ΓΩΝΙΑ

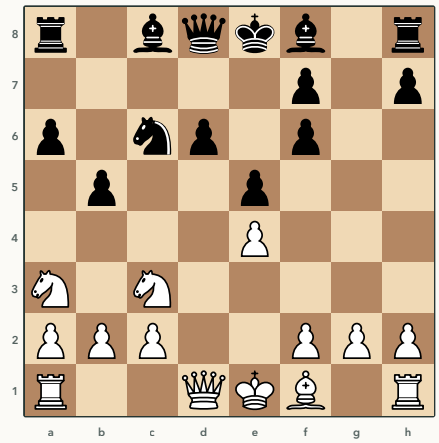


Δεκατέσσερα τετράγωνα. Στο d4 θα ήταν πάλι δεκατέσσερα.

Ο Πύργος βλέπει δεκατέσσερα τετράγωνα από όποιο τετράγωνο της άδειας σκακιέρας κι αν σταθεί. Γι' αυτό ο κανόνας του κέντρου λέει λίγα για τον Πύργο. Αυτό που θέλει ο Πύργος είναι ανοιχτή στήλη, δηλαδή στήλη χωρίς πιόνια μπροστά του. Η ανοιχτή στήλη μπορεί να είναι και η a. Το κεφάλαιο 12 είναι δικό του.

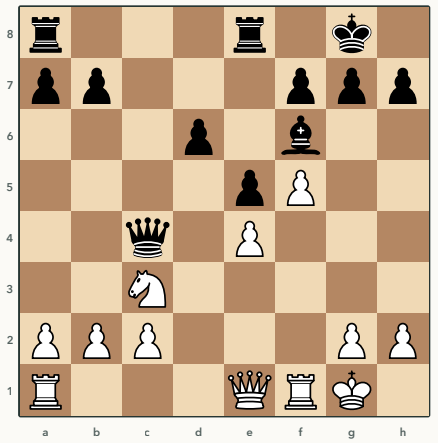
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 1.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



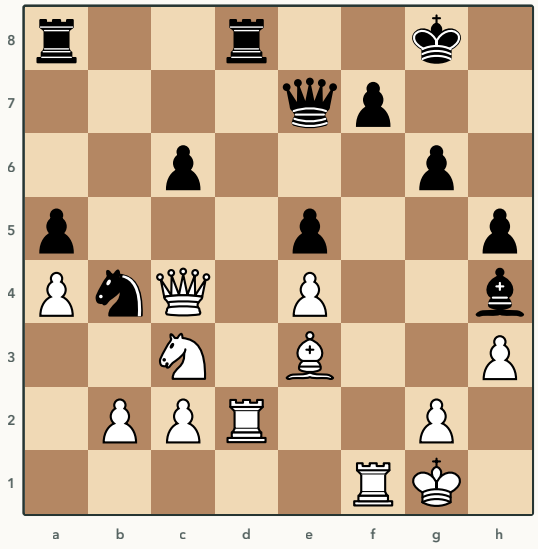
Σικελική άμυνα, βαριάντα Σβέσνικοφ. Τα Μαύρα μόλις ξαναπήραν στο f6 με το πιόνι g. Πού πάει ο Ίππος του c3;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 1.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Smyslov – Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 16...Bxf6. Πού πάει ο Ίππος;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 1.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Karpov – Spassky, Λένινγκραντ 1974, ένατη παρτίδα, μετά από 23...Rfd8. Ο Ίππος του c3 δεν κάνει τίποτα. Πού πάει;

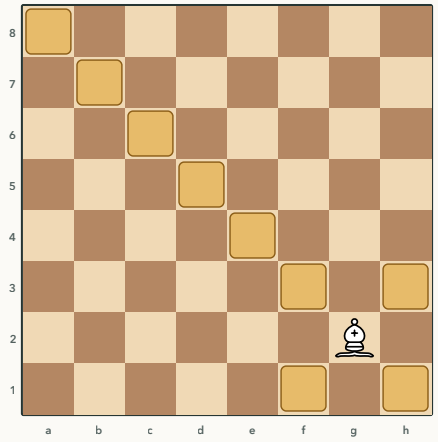
2. Πιόνια στο κέντρο ή έλεγχος από μακριά

> **Ο κανόνας.** Το κέντρο το κρατάς με πιόνια ή το ελέγχεις από μακριά, με κομμάτια που το κοιτάζουν. Και τα δύο δουλεύουν. Το λάθος είναι να μην κάνεις τίποτα από τα δύο.

Γιατί

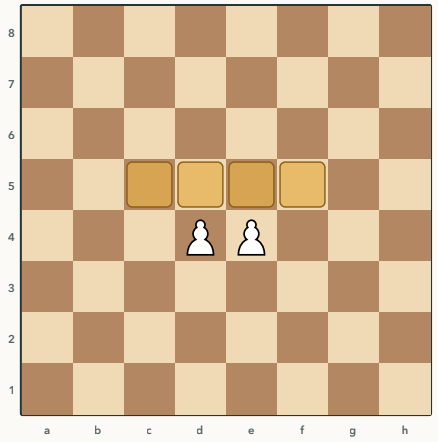
Στο κεφάλαιο 1 είδαμε γιατί τα κομμάτια θέλουν το κέντρο. Το ερώτημα εδώ είναι πώς το παίρνεις. Ο παλιός τρόπος είναι με πιόνια. Τα πιόνια e4 και d4 στέκονται στο κέντρο, παίρνουν τετράγωνα από τα κομμάτια του αντιπάλου και δίνουν στα δικά σου χώρο πίσω τους. Ο νεότερος τρόπος, που έφεραν ο Réti και ο Nimzowitsch πριν από εκατό χρόνια, είναι να αφήσεις τα πιόνια πίσω και να κοιτάζεις το κέντρο από μακριά, με Αξιωματικούς στο φιανκέτο και Ίππους στο f3 και στο c3. Αν ο αντίπαλος βάλει πιόνια στο κέντρο, τα χτυπάς με πιόνια από το πλάι και τα κομμάτια σου είναι ήδη εκεί που θα ανοίξει η θέση.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.1 · Ο ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΣΤΟ ΦΙΑΝΚΕΤΟ



Από το g2 ο Αξιωματικός κοιτάζει το e4 και το d5 χωρίς να έχει πατήσει στο κέντρο. Η μεγάλη διαγώνιος είναι ο δρόμος του.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.2 · ΤΑ ΔΥΟ ΠΙΟΝΙΑ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ



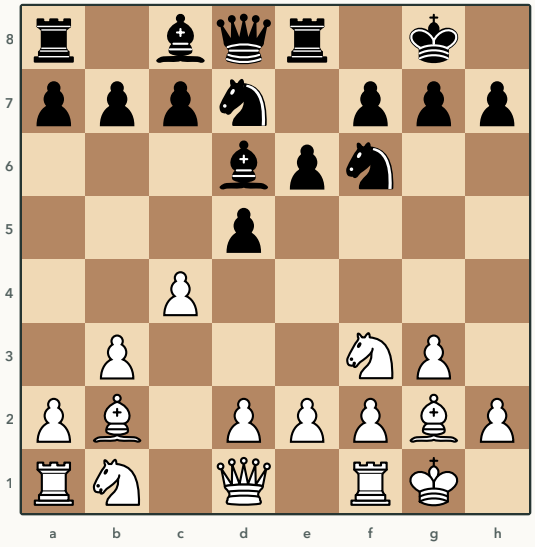
Τα πιόνια e4 και d4 παίρνουν τέσσερα τετράγωνα από τα κομμάτια του αντιπάλου. Κανένας μαύρος Ίππος ή Αξιωματικός δεν μπορεί να σταθεί εκεί.

Ποιο από τα δύο είναι καλύτερο; Κανένα. Το κέντρο με πιόνια δίνει χώρο αλλά δίνει και στόχο, γιατί τα πιόνια δεν γυρίζουν πίσω. Ο έλεγχος από μακριά δεν δίνει στόχο αλλά δεν δίνει και χώρο, οπότε πρέπει κάποια στιγμή να προχωρήσεις κι εσύ. Το μόνο που δεν δουλεύει είναι να αδιαφορήσεις για το κέντρο, να παίξεις στην άκρη και να περιμένεις.

Παραδείγματα

Réti - Bogoljubow, Νέα Υόρκη 1924

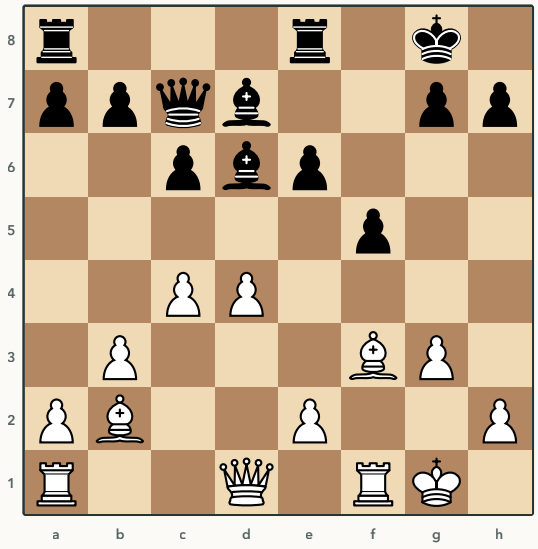
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μετά από `1.Nf3 d5 2.c4 e6 3.g3 Nf6 4.Bg2 Bd6 5.0–0 0–0 6.b3 Re8 7.Bb2 Nbd7`. Τα Λευκά δεν έχουν πιόνι στο κέντρο. Τα Μαύρα έχουν.

Κοίτα τους δύο λευκούς Αξιωματικούς. Ο b2 κοιτάζει το d4 και το e5. Ο g2 θα κοιτάζει το d5 μόλις φύγει ο Ίππος f3. Ο Ίππος f3 κοιτάζει το d4 και το e5. Το πιόνι c4 χτυπάει το d5. Τα Λευκά δεν έχουν πατήσει στο κέντρο και όμως το ελέγχουν από παντού. Η μηχανή λέει ότι τα Λευκά στέκονται μια χαρά, όσο καλά θα στέκονταν και με πιόνι στο κέντρο. Ο έλεγχος από μακριά αξίζει όσο το πιόνι στο κέντρο. Στην παρτίδα ο Réti έπαιξε `8.d4` και πήρε και το κέντρο με πιόνι, τη στιγμή που το διάλεξε αυτός.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

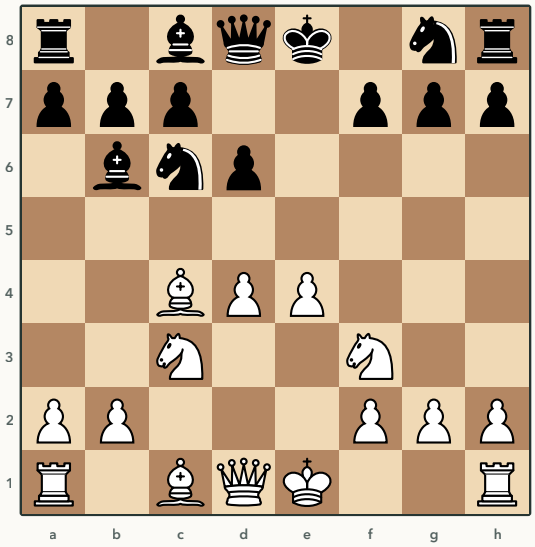


Ίδια παρτίδα, μετά από 14...Bxd7. Τώρα τα Λευκά προχωρούν.

Επτά κινήσεις αργότερα η εικόνα έχει γυρίσει. Τα Μαύρα πήγαν τον Ίππο τους στο e4 και έσπρωξαν το πιόνι f, αλλά ο Réti άλλαξε τον Ίππο, έδιωξε το πιόνι και τώρα έχει τα πιόνια c4 και d4 μαζί με τους δύο Αξιωματικούς. Ο Αξιωματικός f3 κοιτάζει την ίδια διαγώνιο με πριν, μόνο που τώρα είναι ανοιχτή. Η ώρα για το πιόνι ήρθε, `15.e4`. Μετά από `15.e4 e5 16.c5 Bf8 17.Qc2 exd4 18.exf5 Rad8 19.Bh5 Re5 20.Bxd4 Rxf5 21.Rxf5 Bxf5 22.Qxf5 Rxd4 23.Rf1 Rd8 24.Bf7+ Kh8 25.Be8` τα Μαύρα παραιτήθηκαν. Το κέντρο που ελεγχόταν από μακριά έγινε κέντρο με πιόνια και μετά έγινε επίθεση. Τη μαγική τελευταία κίνηση θα τη βρεις στο Δοκίμασε 2.3.

Το κλασικό κέντρο, όταν ο αντίπαλος το αφήνει

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

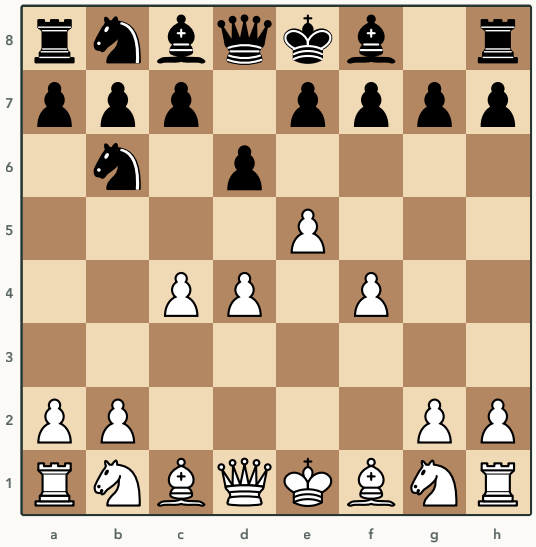


Ιταλική παρτίδα, μετά από `1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.c3 d6 5.d4 exd4 6.cxd4 Bb6 7.Nc3`.

Τα Λευκά έχουν ό,τι ζητάει το παλιό σχολείο. Δύο πιόνια στο κέντρο, Ίππους στο f3 και στο c3, Αξιωματικό στο c4 και ο Βασιλιάς έτοιμος για ροκέ. Τα Μαύρα δεν χτύπησαν το κέντρο την ώρα που μπορούσαν, με το σαχ στο b4 και το d5. Τώρα ο Αξιωματικός b6 κοιτάζει ένα πιόνι που στηρίζεται καλά. Η μηχανή δίνει στα Λευκά περίπου μισό πιόνι. Αυτό αξίζει το κέντρο με πιόνια όταν ο αντίπαλος το αφήνει να σταθεί.

Το μεγάλο κέντρο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



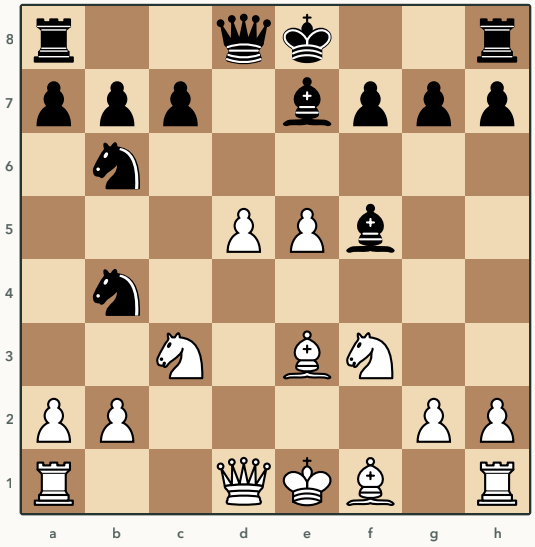
Άμυνα Αλεχίν, βαριάντα των τεσσάρων πιονιών, μετά από `1.e4 Nf6 2.e5 Nd5 3.d4 d6 4.c4 Nb6 5.f4`.

Τα Μαύρα κυνήγησαν τον Ίππο τους από την πρώτη κίνηση για να προκαλέσουν ακριβώς αυτό, τέσσερα λευκά πιόνια στην τέταρτη και την πέμπτη γραμμή. Η ιδέα της άμυνας Αλεχίν είναι ότι τόσα πιόνια μπροστά δεν μπορούν να κρατηθούν και θα γίνουν στόχος. Η μηχανή όμως δίνει στα Λευκά πλεονέκτημα εδώ, γύρω στο μισό πιόνι και παραπάνω, γιατί ο χώρος είναι πραγματικός και τα Μαύρα δεν έχουν βγάλει τίποτα. Το μεγάλο κέντρο είναι καλό όσο στέκεται. Το πώς το χτυπάς είναι το Δοκίμασε 2.2 και το τι μένει στο τέλος είναι η εξαίρεση.

Η εξαίρεση

Τέσσερα πιόνια που έγιναν ένα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



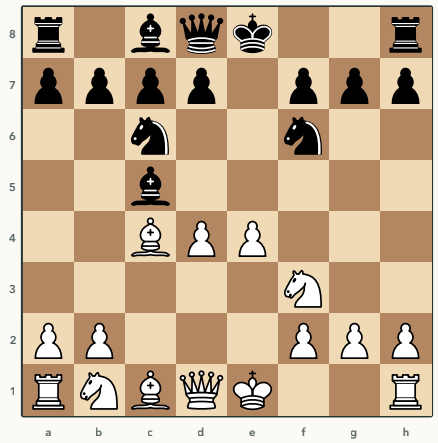
Η ίδια βαριάντα, μετά από `5...dxe5 6.fxe5 Nc6 7.Be3 Bf5 8.Nc3 e6 9.Nf3 Be7 10.d5 exd5 11.cxd5 Nb4`.

Έξι κινήσεις μετά το μεγάλο κέντρο δεν υπάρχει πια. Τα Μαύρα χτύπησαν το e5 με το d6, το d4 με τον Ίππο c6 και ο Αξιωματικός f5 κοίταξε το c2. Τα Λευκά αναγκάστηκαν να σπρώξουν το d5 για να μη χάσουν πιόνι και από τα τέσσερα πιόνια έμεινε ένα, το ελεύθερο d5, με έναν μαύρο Ίππο στο b4 να το κοιτάζει και τον Βασιλιά των Λευκών ακόμη στο κέντρο. Η μηχανή λέει ίση θέση.

Αυτή είναι η εξαίρεση του κανόνα και είναι η ίδια η ιδέα του Réti. Πιόνια στο κέντρο που δεν στηρίζονται από κομμάτια δεν είναι πλεονέκτημα, είναι υπόσχεση. Αν ο αντίπαλος τα χτυπήσει γρήγορα και από τη σωστή μεριά, η υπόσχεση δεν κρατιέται. Γι' αυτό ο κανόνας λέει «κρατάς» το κέντρο και όχι «γεμίζεις» το κέντρο.

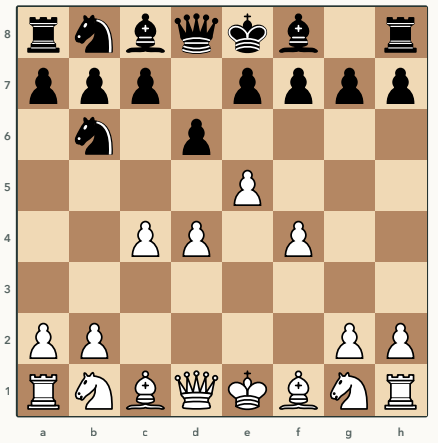
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 2.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



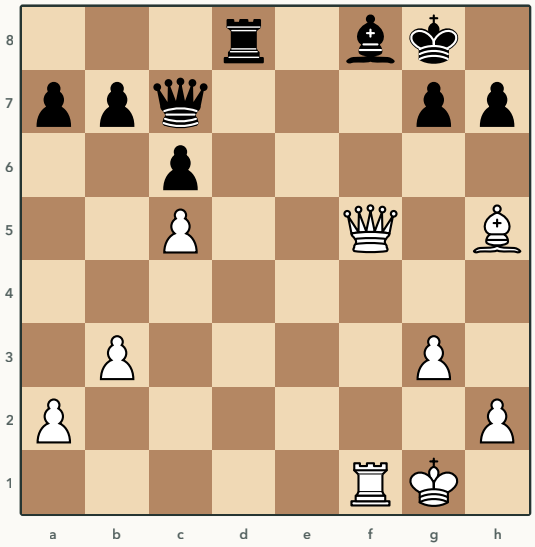
Ιταλική παρτίδα, μετά από `1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.c3 Nf6 5.d4 exd4 6.cxd4`. Ο Αξιωματικός c5 χτυπιέται. Πού πάει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 2.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Η βαριάντα των τεσσάρων πιονιών από το Διάγραμμα 2.6. Από πού αρχίζεις να χτυπάς το κέντρο;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 2.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Réti – Bogoljubow, Νέα Υόρκη 1924, μετά από 23...Rd8. Το κέντρο έγινε επίθεση. Τελείωσε την παρτίδα.

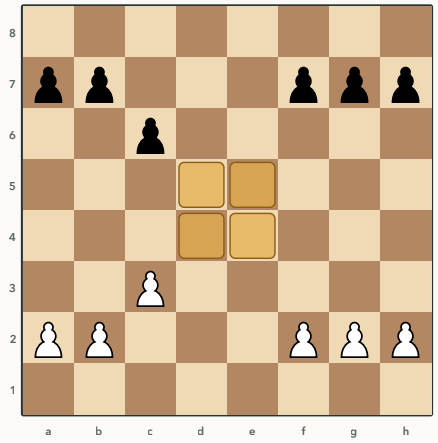
3. Ανοιχτό και κλειστό κέντρο

Ο κανόνας. Κοίτα τα πιόνια του κέντρου πριν διαλέξεις σχέδιο. Στο ανοιχτό κέντρο μετράει ο χρόνος και οι Αξιωματικοί. Στο κλειστό μετράει το σχέδιο στην πτέρυγα και οι Ίπποι. Στο ρευστό κέντρο κρίνει ποιος θα το κλείσει ή θα το ανοίξει τη σωστή στιγμή.

Γιατί

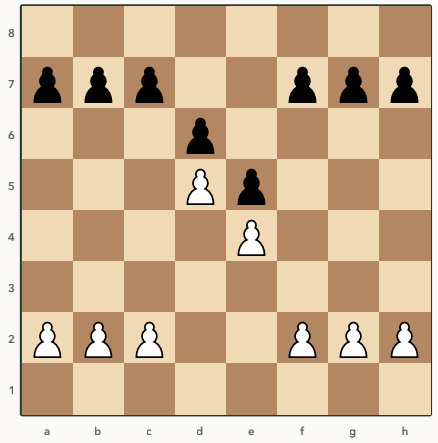
Τα πιόνια του κέντρου είναι ο χάρτης της παρτίδας. Όταν λείπουν, οι στήλες και οι διαγώνιοι είναι ανοιχτές, τα κομμάτια φτάνουν παντού σε μία κίνηση και όποιος έχει βγάλει περισσότερα κομμάτια χτυπάει πρώτος. Όταν είναι κλειδωμένα το ένα απέναντι στο άλλο, τίποτα δεν περνάει από τη μέση. Η παρτίδα μετακομίζει στις πτέρυγες, παίρνει χρόνο και ο Ίππος, που πηδάει πάνω από τα πιόνια, αξίζει περισσότερο από τον Αξιωματικό που κοιτάζει τοίχο. Όταν τα πιόνια αγγίζονται αλλά δεν έχουν αποφασίσει, το κέντρο είναι ρευστό. Μπορεί να κλείσει ή να ανοίξει σε μία κίνηση και όποιος κάνει αυτή την κίνηση διαλέγει τι παρτίδα θα παιχτεί.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.1 · ΑΝΟΙΧΤΟ ΚΕΝΤΡΟ



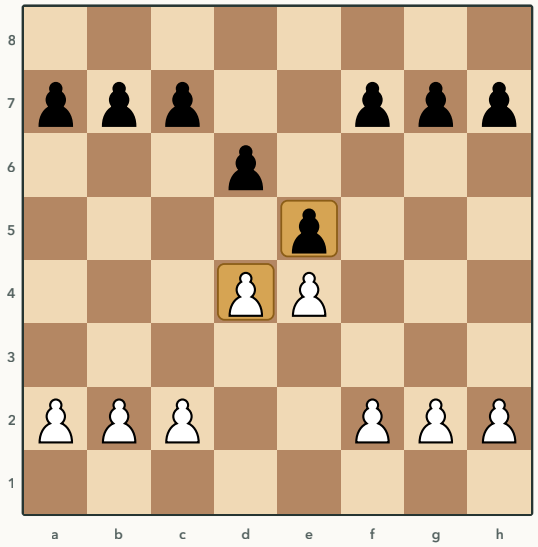
Τα πιόνια d και e έφυγαν και από τις δύο πλευρές. Οι στήλες d και e είναι ανοιχτές και το κέντρο είναι άδειο. Εδώ παίζουν οι Αξιωματικοί, οι Πύργοι και όποιος πρόλαβε να τους βγάλει.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.2 · ΚΛΕΙΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ



Οι αλυσίδες d5 και e4 εναντίον d6 και e5 κλειδώνουν τη μέση. Τα λευκά πιόνια δείχνουν προς την πτέρυγα της Βασίλισσας, τα μαύρα προς την πτέρυγα του Βασιλιά. Εκεί θα παίξει ο καθένας.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.3 · ΡΕΥΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ



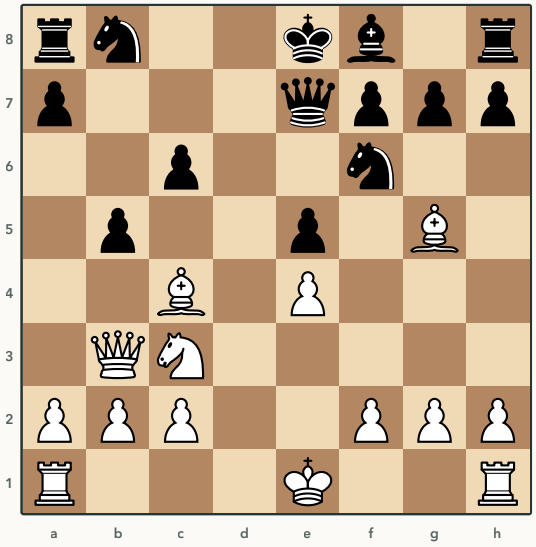
Το d4 και το e5 αγγίζονται. Τα Λευκά μπορούν να κλείσουν με d5, να ανοίξουν με dxe5 ή να κρατήσουν την ένταση. Κάθε επιλογή είναι άλλη παρτίδα.

Ο κανόνας για την πτέρυγα είναι απλός. Παίζεις εκεί που δείχνουν τα πιόνια σου. Στο Διάγραμμα 3.2 η αλυσίδα των Λευκών ανεβαίνει προς το c5 και το b5, άρα τα Λευκά σπρώχνουν το c πιόνι και ανοίγουν στήλη στην πτέρυγα της Βασίλισσας. Η αλυσίδα των Μαύρων ανεβαίνει προς το f4 και το g4, άρα τα Μαύρα σπρώχνουν το f πιόνι. Ποιος φτάνει πρώτος; Αυτό είναι η παρτίδα.

Παραδείγματα

Morphy - Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

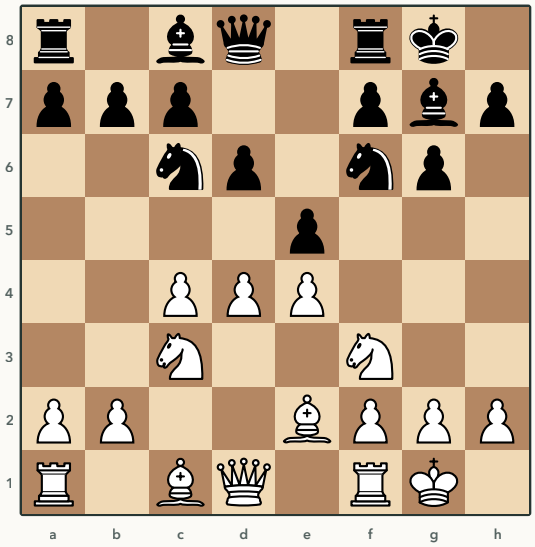


Μετά από 9...b5. Τα πιόνια d έχουν φύγει, η στήλη d είναι ανοιχτή και ο μαύρος Βασιλιάς είναι ακόμη στο κέντρο.

Μέτρα κομμάτια. Τα Λευκά έχουν έξω Αξιωματικό, Βασίλισσα, Ίππο και δεύτερο Αξιωματικό. Τα Μαύρα έχουν έξω τον Ίππο f6 και τη Βασίλισσα. Η Βασίλισσα μάλιστα στέκεται μπροστά από τον δικό της Βασιλιά. Σε κλειστό κέντρο αυτό θα ήταν μικρό πρόβλημα, θα είχαν χρόνο να τακτοποιηθούν. Σε ανοιχτό κέντρο είναι θανάσιμο, γιατί η στήλη d οδηγεί κατευθείαν στον Βασιλιά και τα Λευκά έχουν τρία κομμάτια έτοιμα να μπουν. Ο Morphy δίνει Ίππο για να ανοίξει και τη διαγώνιο a4-e8, `10.Nxb5`. Μετά από `10.Nxb5 cxb5 11.Bxb5+ Nbd7 12.O–O–O` όλα τα λευκά κομμάτια παίζουν και ο μαύρος Ίππος d7 είναι καρφωμένος από τον Αξιωματικό b5 και ο Ίππος f6 από τον Αξιωματικό g5. Τα Μαύρα έχουν ένα κομμάτι παραπάνω και καμία κίνηση. Στο ανοιχτό κέντρο ο χρόνος αξίζει κομμάτι. Μερικές φορές αξίζει δύο.

Taimanov - Najdorf, Ζυρίχη 1953

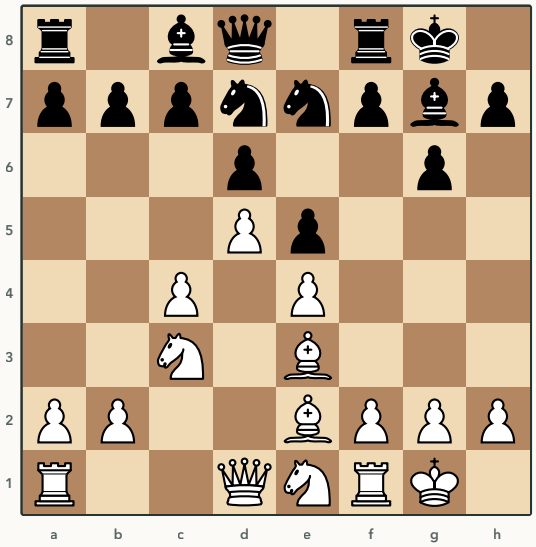
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ινδική του Βασιλιά, μετά από 7...Nc6. Το κέντρο είναι ρευστό. Τα Λευκά διαλέγουν τι παρτίδα θα παιχτεί.

Τρεις επιλογές. Να ανοίξουν με dxe5, να κρατήσουν την ένταση με Be3 ή να κλείσουν με d5. Ο Taimanov έκλεισε με `8.d5`. Η μηχανή συμφωνεί ότι είναι το καλύτερο. Γιατί; Ο Ίππος c6 πρέπει να φύγει με χάσιμο χρόνου, τα Λευκά κερδίζουν χώρο και, το κυριότερο, τα Μαύρα έχουν ήδη βάλει τον Αξιωματικό στο g7, που σε κλειστό κέντρο κοιτάζει το δικό του πιόνι e5. Μετά από `8.d5 Ne7 9.Ne1 Nd7 10.Be3` ο χάρτης είναι έτοιμος. Λευκά πιόνια προς την πτέρυγα της Βασίλισσας, μαύρα προς την πτέρυγα του Βασιλιά.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



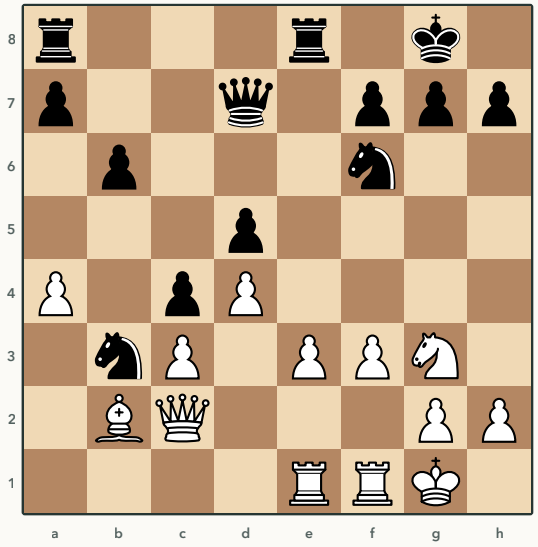
Ίδια παρτίδα, μετά από 10.Be3. Κλειστό κέντρο. Πού παίζουν τα Μαύρα;

Εκεί που δείχνουν τα πιόνια τους, `10...f5`. Ο Ίππος f6 είχε ήδη φύγει στο d7 για να αφήσει το πιόνι να περάσει. Μετά από `10...f5 11.f3 f4 12.Bf2 g5 13.Nd3 Nf6` τα Μαύρα έχουν κλειδώσει το κέντρο για τα καλά και ετοιμάζουν το g4. Ο Najdorf κέρδισε την παρτίδα με επίθεση στον Βασιλιά. Η μηχανή λέει ότι τα Λευκά μπορούσαν να κρατήσουν αν έπαιζαν πιο γρήγορα στη δική τους πτέρυγα με το c5, που και ο Taimanov έπαιξε αλλά χωρίς συνέχεια. Το σχέδιο όμως είναι το σωστό σχέδιο. Σε κλειστό κέντρο δεν ρωτάς τι απειλεί ο αντίπαλος σήμερα. Ρωτάς ποιο πιόνι σου ανοίγει τη στήλη που χρειάζεσαι.

Η εξαίρεση

Botvinnik - Capablanca, AVRO 1938

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



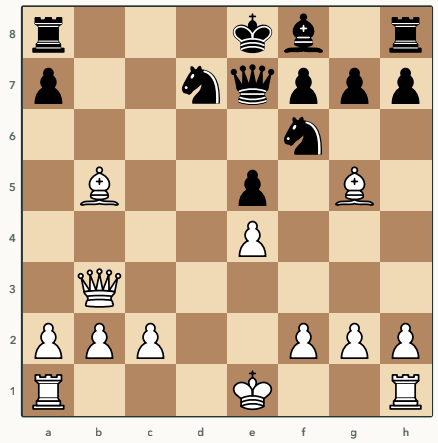
Μετά από 18...Nb3. Το κέντρο μοιάζει κλειστό, με το c4 και το d5 απέναντι στο c3 και το d4. Τα Μαύρα κερδίζουν το πιόνι a4.

Με τον κανόνα του κεφαλαίου τα Λευκά θα έπρεπε να παίξουν στην πτέρυγα. Παίζουν όμως `19.e4` στο κέντρο. Δίνουν το πιόνι a4 χωρίς να κοιτάξουν πίσω. Γιατί; Γιατί το κέντρο δεν είναι κλειστό, είναι απλώς ήσυχο. Το πιόνι e μπορεί να προχωρήσει και πίσω του περιμένουν ο Αξιωματικός b2, η Βασίλισσα, οι δύο Πύργοι και ο Ίππος g3. Ο Ίππος των Μαύρων πήγε στο b3 και η Βασίλισσα πάει στο a4, στην άλλη άκρη της σκακιέρας. Όταν ο αντίπαλος έχει δύο κομμάτια μακριά, άνοιξε το κέντρο, όποιος κανόνας κι αν λέει το αντίθετο. Μετά από `19.e4 Qxa4 20.e5 Nd7 21.Qf2 g6 22.f4 f5 23.exf6 Nxf6 24.f5` τα Λευκά έχουν ένα πιόνι λιγότερο και επίθεση που κερδίζει. Τη συνέχεια θα τη βρεις στο Δοκίμασε 3.2 και το τέλος της παρτίδας στο κεφάλαιο 16.

Το μάθημα της εξαίρεσης. Κλειστό κέντρο είναι αυτό που δεν μπορεί να ανοίξει, όχι αυτό που δεν έχει ανοίξει ακόμη. Πριν πας στην πτέρυγα ρώτα αν υπάρχει πιόνι που ανοίγει τη μέση και ποιος είναι έτοιμος εκεί όταν ανοίξει.

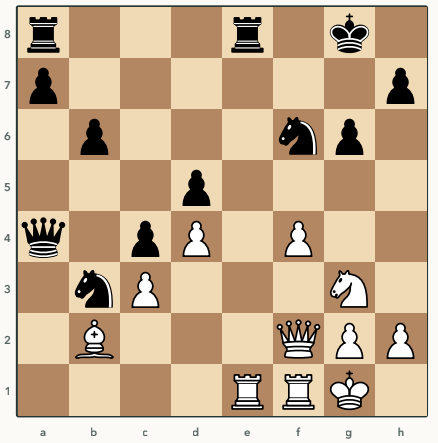
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 3.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



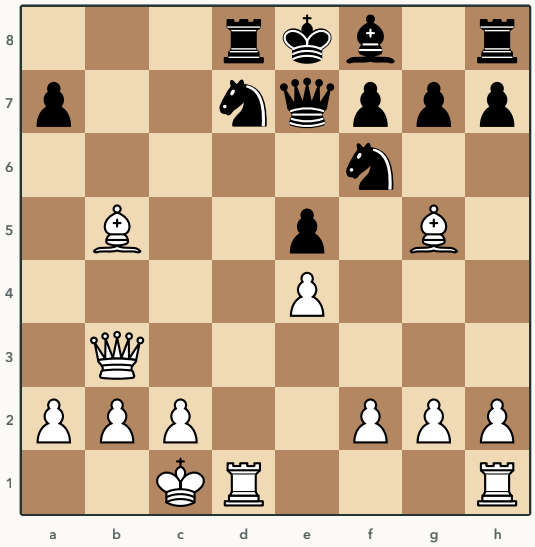
Morphy – Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858, μετά από 11...Nbd7. Τα Λευκά έχουν ένα κομμάτι λιγότερο. Ποια κίνηση;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 3.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Botvinnik – Capablanca, AVRO 1938, μετά από 23...Nxf6. Το κέντρο άνοιξε. Πώς συνεχίζουν τα Λευκά;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 3.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Morphy – Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858, μετά από 12...Rd8. Η στήλη d είναι ανοιχτή. Πώς τη χρησιμοποιείς;

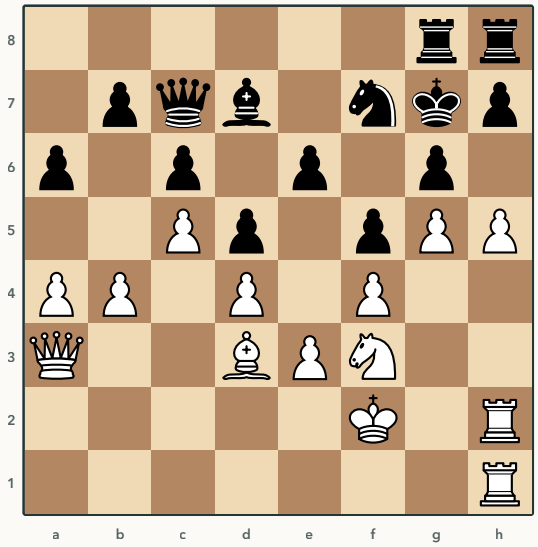
4. Ο χώρος

> **Ο κανόνας.** Όποιος έχει περισσότερο χώρο αποφεύγει τις αλλαγές. Όποιος έχει λιγότερο τις ψάχνει ή σπάει τη θέση με πιόνι.

Γιατί

Χώρος είναι τα τετράγωνα πίσω από τα πιόνια σου, εκεί που τα κομμάτια σου μπορούν να σταθούν χωρίς να τα χτυπάει κανείς. Όποιος έχει προχωρήσει τα πιόνια του έχει περισσότερα τέτοια τετράγωνα και ο αντίπαλος λιγότερα. Με λίγο χώρο τα κομμάτια πατάνε το ένα το άλλο. Ο Ίππος δεν έχει πού να πάει, ο Αξιωματικός κοιτάζει τα δικά του πιόνια και οι Πύργοι περιμένουν σε μία γραμμή που δεν οδηγεί πουθενά. Κάθε αλλαγή κομματιών ελευθερώνει τετράγωνα για όσα μένουν, γι' αυτό η στριμωγμένη πλευρά θέλει αλλαγές και η πλευρά με τον χώρο δεν τις θέλει. Με οκτώ κομμάτια σε τρεις γραμμές πνίγεσαι, με τέσσερα αναπνέεις.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



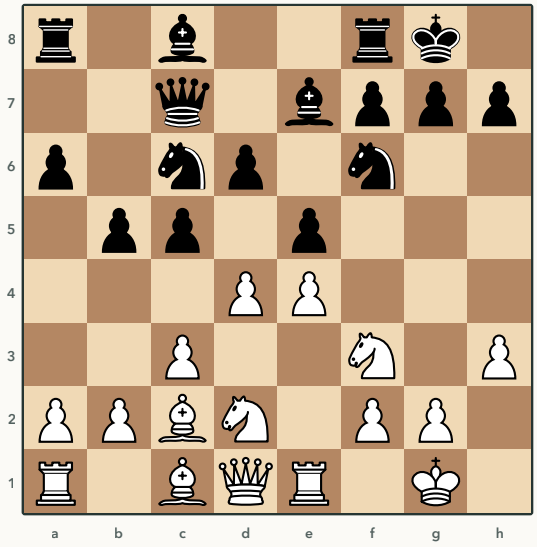
Capablanca – Treybal, Κάρλσμπαντ 1929, μετά από 35...Rbg8. Υλικό ίσο. Μέτρησε τα τετράγωνα που έχει κάθε πλευρά για τα κομμάτια της.

Αυτό είναι ο χώρος στην πιο καθαρή του μορφή. Τα λευκά πιόνια στέκονται στην τέταρτη και την πέμπτη γραμμή και τα μαύρα κομμάτια έχουν μείνει με δύο γραμμές για να ζήσουν. Ο Αξιωματικός d7 δεν έχει ούτε ένα τετράγωνο μπροστά του, μόνο το c8 και το e8 πίσω. Ο Ίππος f7 έχει ένα, το d8. Οι Πύργοι κοιτάζουν ο ένας τον άλλον. Τα Μαύρα δεν απειλούνται με τίποτα συγκεκριμένο και όμως η μηχανή δίνει στα Λευκά πάνω από τρία πιόνια, γιατί τα Λευκά μπορούν να ανοίξουν τη θέση όπου θέλουν και όποτε θέλουν και τα Μαύρα δεν μπορούν να μεταφέρουν κομμάτια εκεί. Ο Capablanca άνοιξε με το b5 και κέρδισε χωρίς τα Μαύρα να παίξουν ποτέ μία πραγματική κίνηση. Πώς έφτασε ως εδώ θα το δεις στο Δοκίμασε 4.3.

Παραδείγματα

Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974

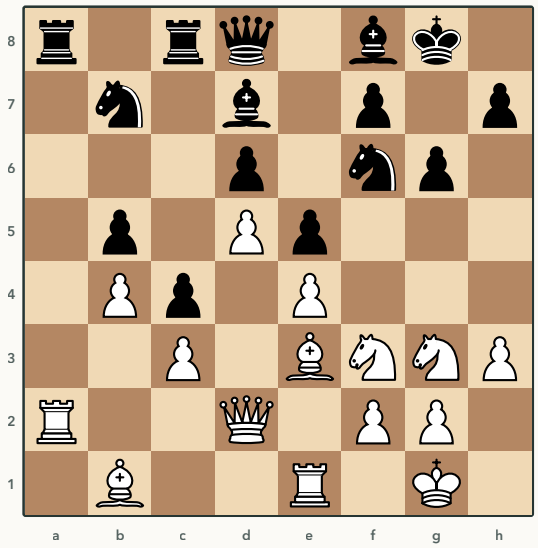
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ισπανική παρτίδα, μετά από 12...Nc6. Τα Μαύρα χτυπούν το d4 για δεύτερη φορά.

Ο Ίππος γύρισε στο c6 και ζητάει από τα Λευκά να αποφασίσουν τι θα κάνουν με το κέντρο. Ο Karpov κλείνει με `13.d5` και κερδίζει χώρο με τέμπο, γιατί ο Ίππος πρέπει να φύγει πάλι. Μετά από `13.d5 Nd8 14.a4 Rb8 15.axb5 axb5 16.b4 Nb7 17.Nf1 Bd7` τα Λευκά έχουν το d5 και το e4 στο κέντρο, το b4 στην πτέρυγα και όλα τα μαύρα κομμάτια πίσω από την έκτη γραμμή. Από εδώ και πέρα ο Karpov θα κάνει ένα πράγμα. Θα φροντίζει να μην αλλαχτεί τίποτα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ίδια παρτίδα, μετά από 23...Qd8. Η στήλη a είναι ανοιχτή και τα Μαύρα θέλουν να αλλάξουν Πύργους πάνω της.

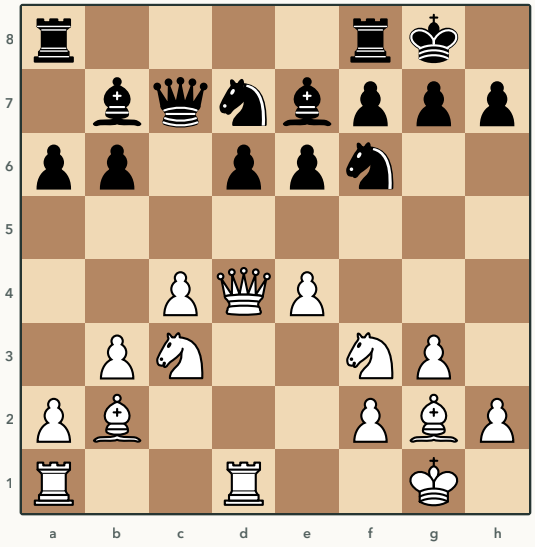
Αυτή είναι η πιο γνωστή κίνηση της παρτίδας και ίσως η πιο καθαρή εικόνα του κανόνα. Τα Μαύρα είναι στριμωγμένα και η μόνη τους ελπίδα είναι η ανοιχτή στήλη a, όπου μπορούν να αλλάξουν έναν ή δύο Πύργους και να αναπνεύσουν. Ο Karpov παίζει `24.Ba7`. Ο Αξιωματικός κάθεται στο a7, κλείνει τη στήλη με το σώμα του και κανένας μαύρος Πύργος δεν μπορεί πια να φτάσει στο a1. Μετά από `24.Ba7 Ne8 25.Bc2 Nc7 26.Rea1 Qe7 27.Bb1 Be8 28.Ne2 Nd8` τα Λευκά έχουν βάλει και τους δύο Πύργους πίσω από τον Αξιωματικό και θα τον σηκώσουν όποτε θέλουν, όταν η αλλαγή θα συμφέρει αυτούς. Η άμεση αλλαγή `24.Rxa8` θα έδινε στα Μαύρα ακριβώς αυτό που ζητούσαν και η μηχανή τη βάζει σχεδόν ένα πιόνι πίσω.

Το μάθημα της παρτίδας, για την πλευρά με τον χώρο, είναι η υπομονή. Ο Karpov δεν βιάστηκε να επιτεθεί. Πρώτα έκλεισε κάθε δρόμο αλλαγής, μετά έφερε τα κομμάτια του και μόνο τότε άνοιξε την πτέρυγα του Βασιλιά με το f4 και το f5. Το πώς θα το δεις στο Δοκίμασε 4.1. Για τη στριμωγμένη πλευρά το μάθημα είναι το αντίθετο. Η αλλαγή έπρεπε να γίνει πριν τη σταματήσει ο Αξιωματικός. Το πότε είναι το Δοκίμασε 4.2.

Η εξαίρεση

Ο σκαντζόχοιρος

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



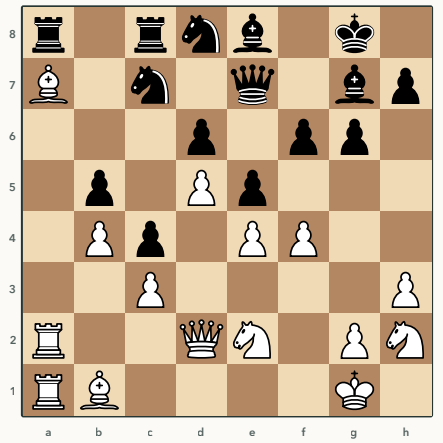
Αγγλικό άνοιγμα, μετά από `1.c4 c5 2.Nf3 Nf6 3.Nc3 e6 4.g3 b6 5.Bg2 Bb7 6.O–O Be7 7.d4 cxd4 8.Qxd4 d6 9.Rd1 a6 10.b3 Nbd7 11.e4 Qc7 12.Bb2 O–O`.

Τα Λευκά έχουν δύο πιόνια στην τέταρτη γραμμή και τα Μαύρα κανένα πάνω από την έκτη. Με τον κανόνα του κεφαλαίου τα Μαύρα θα έπρεπε να υποφέρουν. Η μηχανή όμως λέει ίση θέση. Γιατί; Γιατί ο χώρος είναι πλεονέκτημα μόνο όταν η στριμωγμένη πλευρά δεν μπορεί να κάνει τίποτα με αυτόν. Εδώ τα Μαύρα έχουν τρία πράγματα. Καμία αδυναμία, γιατί κάθε πιόνι τους στηρίζεται. Όλα τα κομμάτια σε τετράγωνα από όπου κοιτάζουν το κέντρο, ο Αξιωματικός b7 στη μεγάλη διαγώνιο και η Βασίλισσα στη στήλη c απέναντι στο πιόνι c4. Και δύο σπασίματα έτοιμα, το b5 και το d5, που θα ανοίξουν τη θέση τη στιγμή που τα Λευκά θα έχουν προχωρήσει λίγο παραπάνω. Αυτή η θέση λέγεται σκαντζόχοιρος και τσιμπάει όποιον την πλησιάσει απρόσεκτα.

Η εξαίρεση διορθώνει τον κανόνα. Ο χώρος μετράει όταν συνοδεύεται από στόχους ή όταν ο αντίπαλος δεν έχει σπάσιμο. Αν ο αντίπαλος κάθεται στις τρεις γραμμές του χωρίς αδυναμίες και με τα σπασίματα έτοιμα, μην προχωράς άλλο. Κάθε πιόνι που προχωράει αφήνει πίσω του ένα τετράγωνο που δεν μπορεί να ξαναφυλάξει.

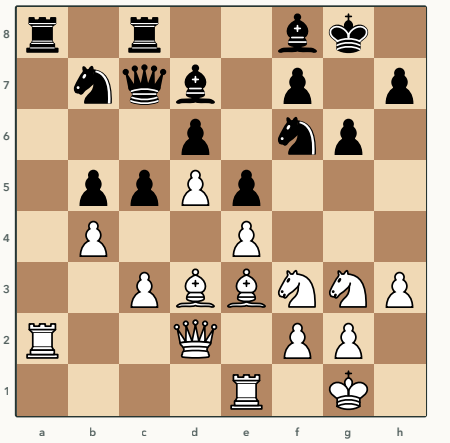
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 4.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



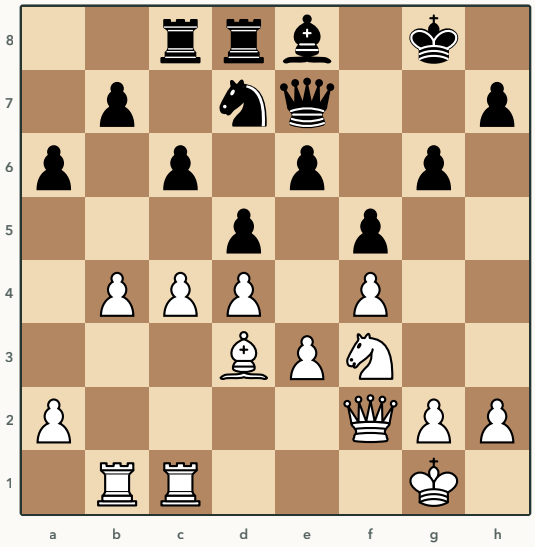
Karpov – Unzicker, Νίκαια 1974, μετά από 30...f6. Τα Λευκά έχουν κλείσει την πτέρυγα της Βασίλισσας. Τι κάνουν στην άλλη;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 4.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Karpov – Unzicker, Νίκαια 1974, μετά από 22.Ra2. Τα Μαύρα έχουν λιγότερο χώρο. Τι τους λέει ο κανόνας;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 4.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Capablanca – Treybal, Κάρλσμπαντ 1929, μετά από 19...Rac8. Πού κερδίζουν χώρο τα Λευκά;

ΜΕΡΟΣ Β

Τα κομμάτια

Τι αξίζει κάθε κομμάτι και πότε αλλάζει η αξία του.

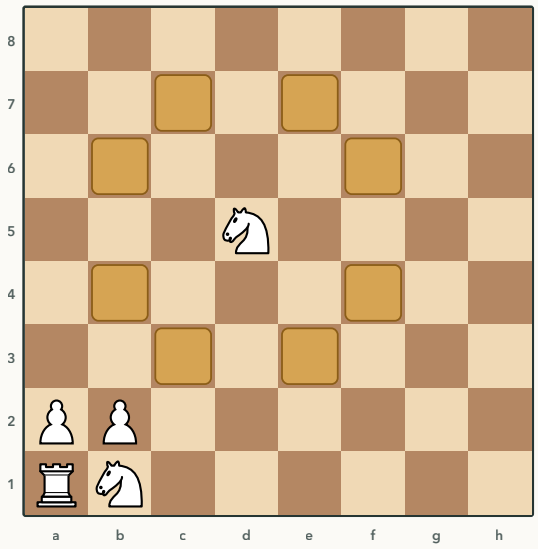
5. Ο πίνακας 1, 3, 3, 5, 9 και πότε λέει ψέματα

> **Ο κανόνας.** Πιόνι 1, Ίππος 3, Αξιωματικός 3, Πύργος 5, Βασίλισσα 9. Ο πίνακας είναι η αφετηρία για κάθε αλλαγή, όχι η απάντηση. Ένα κομμάτι αξίζει όσο δουλειά κάνει στη θέση που έχεις μπροστά σου.

Γιατί

Οι αριθμοί δεν είναι τυχαίοι. Βγαίνουν από τα τετράγωνα που βλέπει κάθε κομμάτι σε άδεια σκακιέρα και από εκατομμύρια παρτίδες όπου μετρήθηκε ποιος κερδίζει με τι. Ένας Πύργος βλέπει δεκατέσσερα τετράγωνα, ένας Ίππος το πολύ οκτώ, γι' αυτό ο Πύργος αξίζει περισσότερο. Μόνο που στην παρτίδα η σκακιέρα δεν είναι άδεια. Ένας Πύργος κλεισμένος στη γωνία από τα δικά του πιόνια βλέπει μηδέν τετράγωνα. Ένας Ίππος σε φυλάκιο στο κέντρο βλέπει οκτώ και κανείς δεν μπορεί να τον διώξει. Εκείνη τη στιγμή ο Ίππος αξίζει περισσότερο από τον Πύργο, όσο κι αν λέει ο πίνακας το αντίθετο.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.1 · Ο ΠΥΡΓΟΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΑΙΖΕΙ ΚΑΙ Ο ΙΠΠΟΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΕΙ



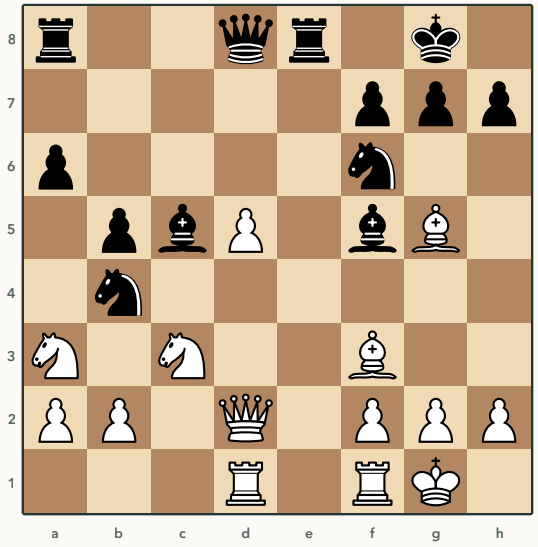
Ο Πύργος a1 έχει μπροστά του το πιόνι a2 και δίπλα του τον Ίππο b1. Δεν βλέπει τίποτα. Ο Ίππος d5 βλέπει οκτώ τετράγωνα. Αυτή τη στιγμή το 5 και το 3 του πίνακα έχουν αλλάξει θέση.

Ο πίνακας λέει ψέματα σε τρεις περιπτώσεις. Όταν ένα κομμάτι είναι κλεισμένο και δεν βγαίνει. Όταν ένα κομμάτι κάθεται σε τετράγωνο από όπου δεν μπορεί να διωχθεί και ελέγχει τα πάντα γύρω του. Και όταν η σκακιέρα αδειάζει τόσο που το αποτέλεσμα το κρίνει η θέση των Βασιλιάδων και όχι το υλικό. Θα δούμε και τις τρεις.

Παραδείγματα

Karpov - Kasparov, Μόσχα 1985, δέκατη έκτη παρτίδα

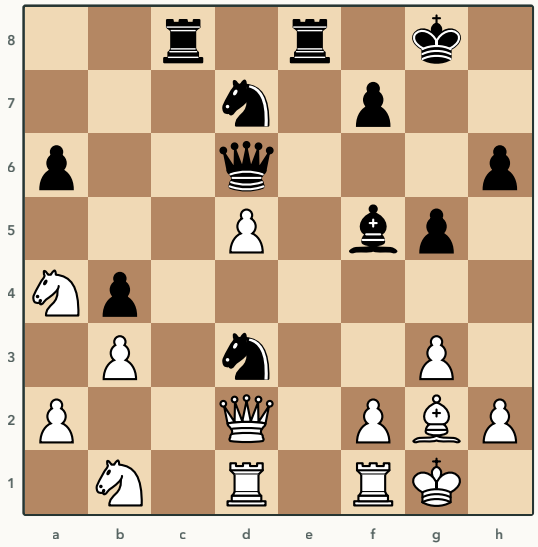
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Μετά από 16.Rad1. Τα Μαύρα έχουν δώσει πιόνι για ανάπτυξη και ο Ίππος b4 κοιτάζει ένα τετράγωνο.

16...Nd3. Ο Ίππος μπαίνει στο d3, στην τρίτη γραμμή των Λευκών. Από εκεί δεν θα φύγει ποτέ. Κανένα λευκό πιόνι δεν μπορεί να τον χτυπήσει, γιατί το c πιόνι και το e πιόνι έχουν φύγει από τη σκακιέρα. Ο Αξιωματικός f3 δεν τον φτάνει από εκεί που στέκεται. Οι Ίπποι των Λευκών χρειάζονται τρεις κινήσεις για να τον πλησιάσουν και στο μεταξύ ο Ίππος d3 κλείνει τη στήλη d για τον Πύργο d1 και παίρνει από τη Βασίλισσα τα c1, e1, b4 και f4. Η μηχανή λέει ότι την ώρα της κίνησης υπάρχουν και άλλες εξίσου καλές. Ο Kasparov όμως έβαλε τον Ίππο εκεί και έχτισε όλη την παρτίδα πάνω του. Μετά από 16...Nd3 17.Nab1 h6 18.Bh4 b4 19.Na4 Bd6 20.Bg3 τα Λευκά έχουν και τους δύο Ίππους στην άκρη, τον Πύργο d1 σε αναμονή και κανένα σχέδιο.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

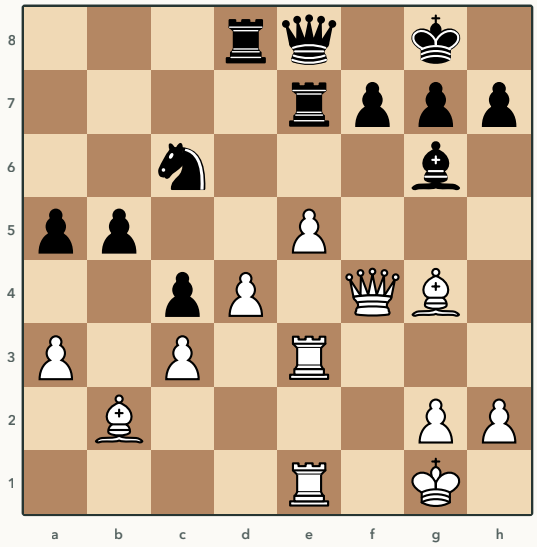


Ίδια παρτίδα, μετά από 24.Bg2. Τα Λευκά έχουν ένα πιόνι παραπάνω.

Μέτρα με τον πίνακα. Τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω, άρα συν ένα. Η μηχανή δίνει στα Μαύρα πάνω από τρία πιόνια. Η διαφορά των τεσσάρων πιονιών είναι ο Ίππος d3. Ο Πύργος d1, η Βασίλισσα d2 και ο Ίππος b1 είναι και τα τρία δεμένα γύρω του και δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να τον κοιτούν. Ο Ίππος a4 είναι στην άκρη χωρίς δρόμο επιστροφής. Τα Μαύρα παίζουν με όλα τα κομμάτια τους εναντίον μισής λευκής στρατιάς. Μετά από `24...Qf6 25.a3 a5 26.axb4 axb4 27.Qa2 Bg6 28.d6 g4 29.Qd2 Kg7 30.f3 Qxd6` ο Karpov έδωσε το ελεύθερο πιόνι του μόνο και μόνο για να πάρει μία ανάσα. Δεν την πήρε. Το τέλος, όπου ο Ίππος πληρώνεται τελικά με Βασίλισσα, είναι το Δοκίμασε 5.3.

Reshevsky - Petrosian, Ζυρίχη 1953

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

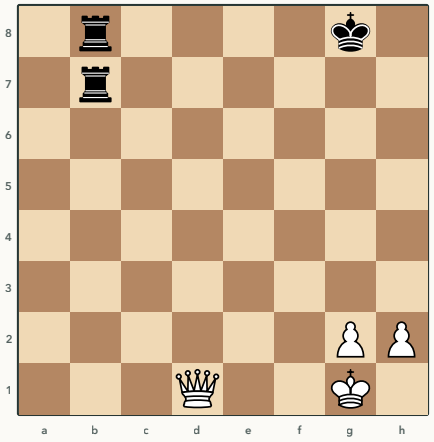


Μετά από 25.Rfe1. Τα Λευκά ετοιμάζουν d5 και η θέση των Μαύρων τρίζει.

Τα Λευκά απειλούν να ανοίξουν το κέντρο με το d5 και τότε οι δύο Αξιωματικοί τους και η στήλη e θα καταπιούν τον μαύρο Βασιλιά. Ο Petrosian παίζει `25...Re6`. Ο Πύργος πάει σε τετράγωνο όπου τον παίρνει ο Αξιωματικός g4 και το ξέρει. Αν τον πάρει, ο Αξιωματικός φεύγει από τη σκακιέρα, το d5 γίνεται για πάντα τετράγωνο του μαύρου Ίππου και το πιόνι e5 σταματάει εκεί που είναι. Μετά από `25...Re6 26.a4 Ne7 27.Bxe6 fxe6 28.Qf1 Nd5` τα Μαύρα έχουν δώσει Πύργο για Αξιωματικό και ο Ίππος d5 κάθεται στο καλύτερο τετράγωνο της σκακιέρας, μπροστά από τα κλειδωμένα πιόνια. Η μηχανή λέει ότι τα Λευκά είναι ακόμη λίγο καλύτερα, αλλά κάθε άλλη κίνηση ήταν χειρότερη κατά ένα πιόνι και παραπάνω. Η παρτίδα έληξε ισόπαλη. Αυτό λέγεται θυσία ποιότητας και είναι η πιο συνηθισμένη περίπτωση όπου ο πίνακας λέει ψέματα. Δίνεις δύο μονάδες και παίρνεις ένα τετράγωνο που δεν χάνεται ποτέ.

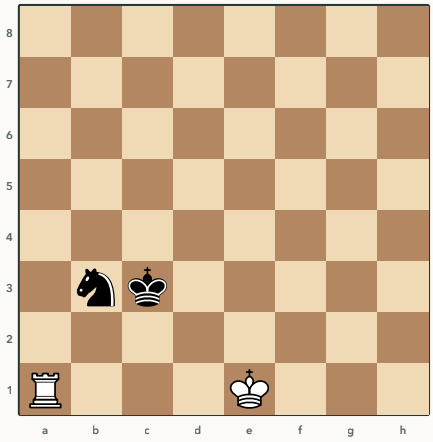
Όταν αδειάσει η σκακιέρα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Βασίλισσα εναντίον δύο Πύργων. Εννέα εναντίον δέκα κατά τον πίνακα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



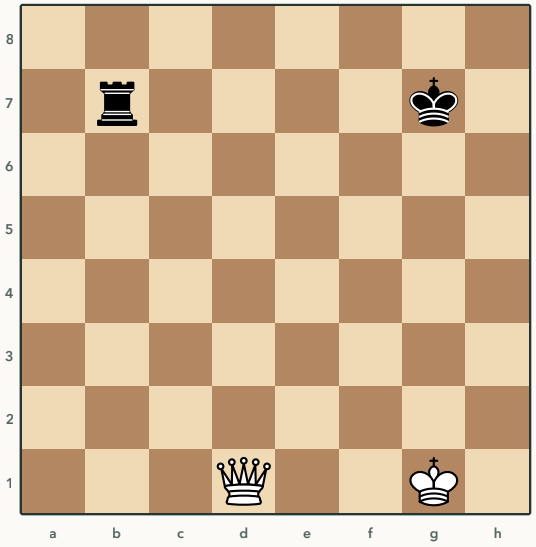
Πύργος εναντίον Ίππου. Πέντε εναντίον τριών.

Η tablebase, που ξέρει το σίγουρο αποτέλεσμα κάθε θέσης με λίγα κομμάτια, λέει ισοπαλία και στις δύο θέσεις. Στο Διάγραμμα 5.5 οι δύο Πύργοι φυλάνε ο ένας τον άλλον και η Βασίλισσα δεν μπορεί να τους χωρίσει. Αν όμως ο μαύρος Βασιλιάς ήταν στο κέντρο και οι Πύργοι μακριά ο ένας από τον άλλον, η Βασίλισσα θα έδινε σαχ και θα έπαιρνε τον έναν. Το δέκα και το εννέα δεν λένε τίποτα. Η θέση λέει. Στο Διάγραμμα 5.6 ο Ίππος μένει κοντά στον Βασιλιά του και ο Πύργος μόνος δεν μπορεί ούτε να τον κερδίσει ούτε να κάνει ματ. Δύο μονάδες παραπάνω και κανένα αποτέλεσμα. Όσο λιγότερα κομμάτια μένουν, τόσο πιο πολύ μετράει αν το υλικό που έχεις μπορεί να κάνει κάτι συγκεκριμένο.

Η εξαίρεση

Όταν ο πίνακας λέει την αλήθεια

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

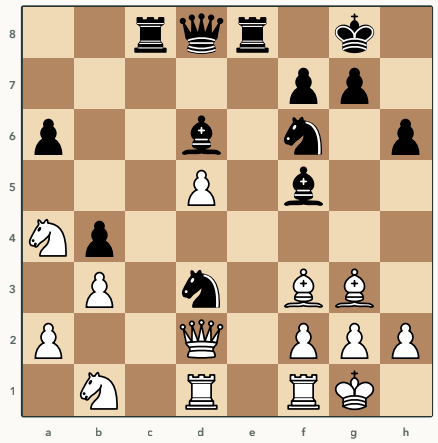


Βασίλισσα εναντίον Πύργου. Εννέα εναντίον πέντε.

Εδώ ο πίνακας έχει δίκιο. Η Βασίλισσα κερδίζει, με κόπο αλλά πάντα, γιατί τα τέσσερα παραπάνω δεν έχουν κανένα αντάλλαγμα. Ο Πύργος δεν έχει φυλάκιο, δεν έχει δεύτερο Πύργο να τον φυλάξει, δεν έχει πιόνια να κρυφτεί πίσω τους. Αυτός είναι ο κανόνας για το πότε εμπιστεύεσαι τον πίνακα. Όταν η πλευρά με το λιγότερο υλικό δεν παίρνει τίποτα μόνιμο σε αντάλλαγμα, ούτε τετράγωνο, ούτε επίθεση, ούτε φρούριο, οι αριθμοί λένε την αλήθεια. Πριν δώσεις την ποιότητα για έναν ωραίο Ίππο ρώτα αν ο Ίππος θα μείνει εκεί. Αν ο αντίπαλος μπορεί να τον διώξει ή να τον αλλάξει σε δύο κινήσεις, κράτα τον Πύργο.

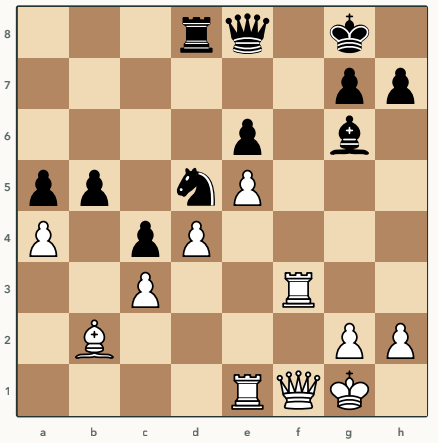
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 5.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



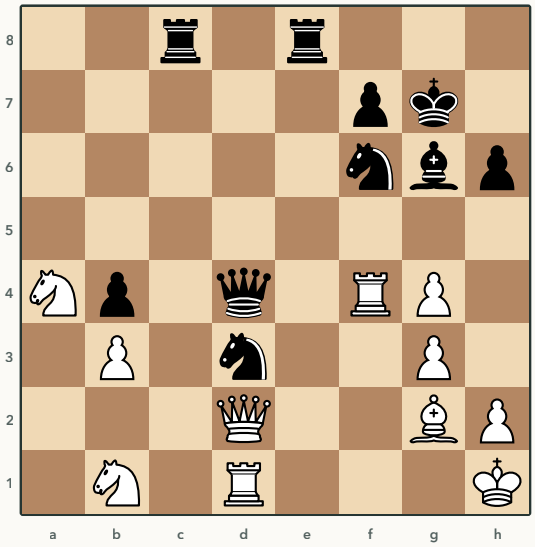
Karpov – Kasparov, Μόσχα 1985, δέκατη έκτη παρτίδα, μετά από 21.b3. Ο Ίππος d3 κάθεται. Τι κάνουν τα υπόλοιπα κομμάτια;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 5.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Reshevsky – Petrosian, Ζυρίχη 1953, μετά από 29.Rf3. Τα Λευκά απειλούν Rf6 και επίθεση στον Βασιλιά. Τι παίζεις;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 5.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Karpov – Kasparov, Μόσχα 1985, δέκατη έκτη παρτίδα, μετά από 33.Rf4. Πόσο αξίζει τελικά ο Ίππος d3;

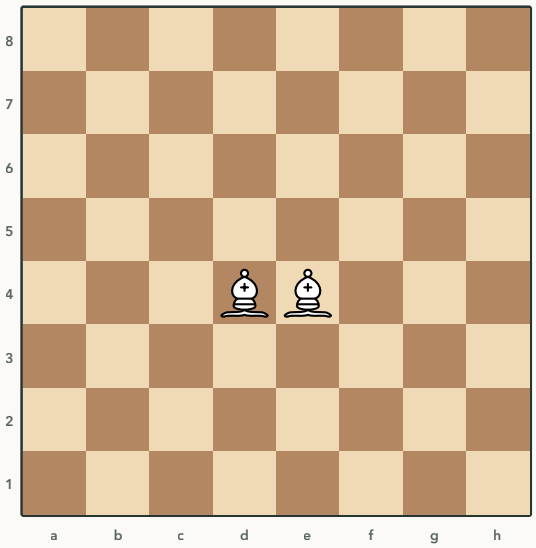
6. Οι δύο Αξιωματικοί

Ο κανόνας. Δύο Αξιωματικοί σε ανοιχτή θέση αξίζουν περισσότερο από Αξιωματικό και Ίππο ή από δύο Ίππους. Κράτα τους, άνοιξε τη θέση και πάρε από τον Ίππο του αντιπάλου τα τετράγωνά του με πιόνια.

Γιατί

Ένας Αξιωματικός βλέπει μόνο το μισό ταμπλό, τα τετράγωνα του χρώματός του. Δύο Αξιωματικοί μαζί το βλέπουν ολόκληρο. Αυτή είναι η πρώτη διαφορά και η πιο απλή. Η δεύτερη είναι η απόσταση. Ο Αξιωματικός δουλεύει από μακριά, πίσω από τα δικά του πιόνια. Χτυπάει στην άλλη άκρη της σκακιέρας. Ο Ίππος πρέπει να πλησιάσει και κάθε φορά που πλησιάζει τρώει τέμπο. Η τρίτη διαφορά είναι η επιλογή. Όποιος έχει το ζευγάρι μπορεί να αλλάξει τον έναν όποτε συμφέρει και να κρατήσει τον καλύτερο. Ο αντίπαλος με τον Ίππο δεν διαλέγει τίποτα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.1 · ΤΟ ΖΕΥΓΑΡΙ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ



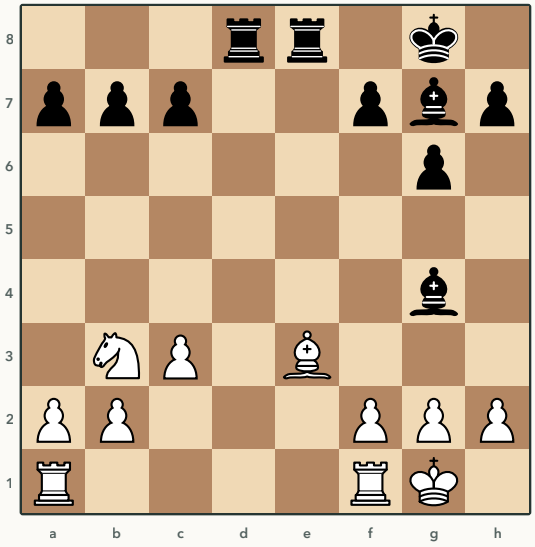
Δύο Αξιωματικοί δίπλα δίπλα βλέπουν είκοσι έξι τετράγωνα στα δύο χρώματα μαζί. Κανένα άλλο ζευγάρι ελαφρών κομματιών δεν βλέπει τόσα.

Οι στατιστικές από εκατομμύρια παρτίδες, που μάζεψε πρώτος ο Larry Kaufman, λένε ότι το ζευγάρι αξίζει κατά μέσο όρο περίπου μισό πιόνι παραπάνω. Μισό πιόνι δεν κερδίζει μόνο του. Κερδίζει όταν ξέρεις τι να το κάνεις. Αυτό το έμαθε στον κόσμο ο Steinitz. Το σχέδιό του έχει τρία βήματα. Πρώτα παίρνεις από τον Ίππο του αντιπάλου τα τετράγωνά του με πιόνια, μέχρι να μην έχει πού να σταθεί. Μετά βάζεις τα δικά σου πιόνια σε τετράγωνα που δεν αγγίζει ο Ίππος. Στο τέλος ανοίγεις τη θέση, όταν οι Αξιωματικοί είναι έτοιμοι και ο Ίππος όχι.

Παραδείγματα

Englisch - Steinitz, Λονδίνο 1883

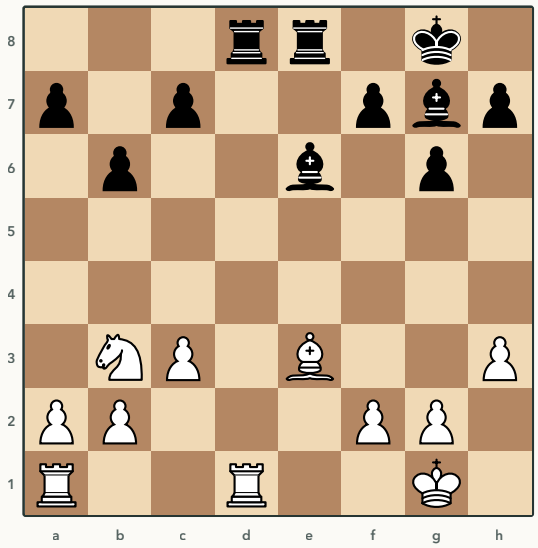
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Μετά από 17.Nb3. Οι Βασίλισσες έφυγαν, τα Μαύρα έχουν τους δύο Αξιωματικούς και το κέντρο δεν έχει πιόνια.

Η θέση μοιάζει ίση και η μηχανή συμφωνεί ότι οι διαφορές είναι μικρές. Ο Steinitz όμως ξέρει τι θέλει. Ο Ίππος b3 έχει δύο καλά τετράγωνα μπροστά του, το c5 και το d4. Το `17...b6` ετοιμάζει το c5, που θα του πάρει και τα δύο. Μετά από `17...b6 18.h3 Be6 19.Rfd1 c5` ο Ίππος δεν έχει ούτε ένα τετράγωνο μπροστά του και ο Αξιωματικός e6 κοιτάζει το b3 και το a2. Τα Λευκά έχουν μόνο κινήσεις αναμονής. Αυτό είναι το πρώτο βήμα. Ο Steinitz δεν βιάστηκε καθόλου.

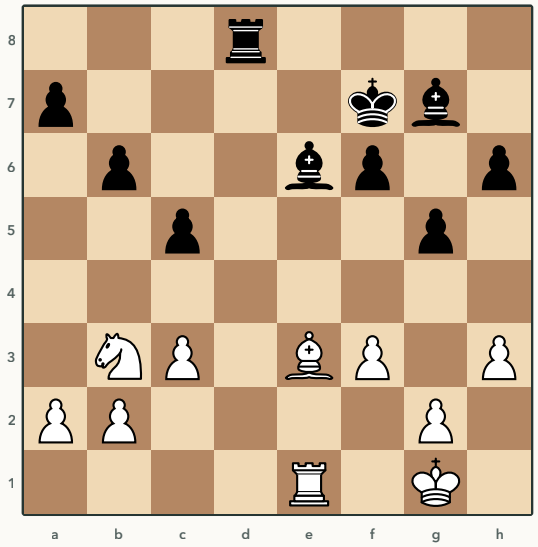
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ίδια παρτίδα, μετά από 19.Rfd1. Το δεύτερο πιόνι παίρνει το δεύτερο τετράγωνο.

`19...c5`. Τώρα ο Ίππος b3 κοιτάζει το c5 και το d4 και δεν μπορεί να πάει πουθενά. Μετά από `19...c5 20.Bg5 f6 21.Bf4 Kf7 22.f3 g5` ο Steinitz συνεχίζει με τον ίδιο τρόπο. Κάθε πιόνι του πάει σε τετράγωνο που ο Ίππος δεν αγγίζει και κάθε πιόνι κερδίζει χρόνο, γιατί χτυπάει κάτι. Ο Βασιλιάς έρχεται στο κέντρο γιατί χωρίς Βασίλισσες δεν κινδυνεύει. Πρόσεξε ότι τα Μαύρα δεν έχουν κάνει ακόμη καμία απειλή. Έχουν μόνο πάρει τετράγωνα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

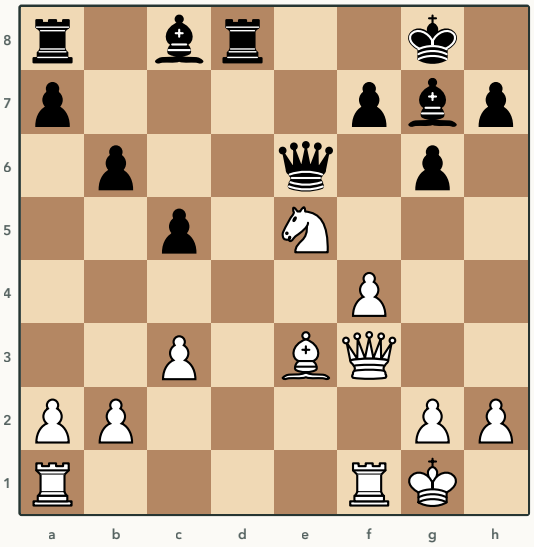


Ίδια παρτίδα, μετά από 25.Re1. Ο Ίππος δεν έχει κανέναν στόχο. Το μόνο μαύρο πιόνι που φτάνει, το c5, το φυλάει το b6.

Το τρίτο βήμα. `25...f5` και μετά από `25...f5 26.f4 Bf6 27.g3 a5 28.Nc1 a4 29.a3` ο Ίππος γύρισε στο c1, στην πρώτη γραμμή. Τα Μαύρα είναι σχεδόν κερδισμένα χωρίς να έχουν πάρει τίποτα. Η μηχανή δίνει πάνω από ενάμισι πιόνι. Δεν υπάρχει κομμάτι παραπάνω, υπάρχουν δύο κομμάτια που παίζουν εναντίον ενός που κοιτάζει. Το πώς τελειώνει θα το βρεις στο Δοκίμασε 6.3.

Rosenthal - Steinitz, Βιέννη 1873

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



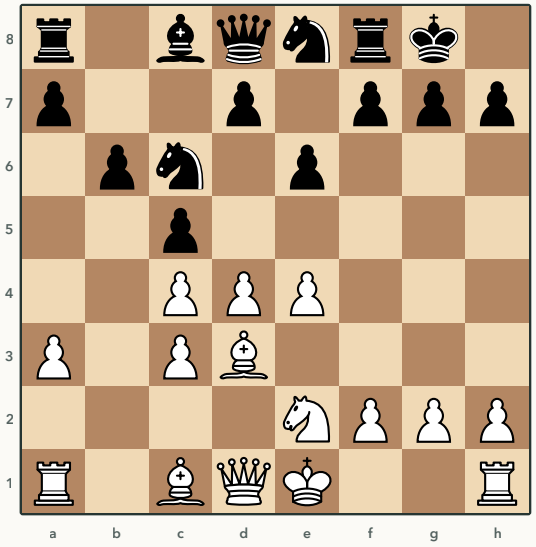
Μετά από 19.Qf3. Ο Αξιωματικός c8 ψάχνει διαγώνιο.

Δέκα χρόνια νωρίτερα, η ίδια ιδέα. Τα Μαύρα έχουν τους δύο Αξιωματικούς και πρέπει να τους βάλουν σε διαγώνιους που δουλεύουν. Το `19...Ba6` βρίσκει τη μόνη ανοιχτή, τη διαγώνιο a6-f1. Από εκεί χτυπάει τον Πύργο f1 και τον αναγκάζει να φύγει. Μετά από `19...Ba6 20.Rfe1 f6 21.Ng4 h5 22.Nf2 Qf7` ο Ίππος των Λευκών ταξίδεψε από το e5 στο f2 χωρίς να βρει σπίτι, ενώ οι δύο Αξιωματικοί κοιτάζουν ο a6 τη διαγώνιο προς τον λευκό Βασιλιά και ο g7 τη μεγάλη διαγώνιο. Το `19...Bd7` ή το `19...Bb7` βάζουν τον Αξιωματικό σε διαγώνιο που κοιτάζει λευκά πιόνια και η μηχανή τα βάζει σχεδόν ένα πιόνι πίσω. Ο Αξιωματικός θέλει ανοιχτή διαγώνιο, όχι απλώς ένα τετράγωνο.

Η εξαίρεση

Το ζευγάρι πίσω από τοίχο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



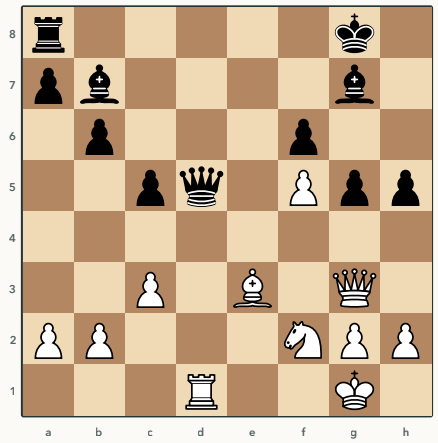
Άμυνα Νίμζοβιτς, βαριάντα Sämisch, μετά από `1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 Bb4 4.a3 Bxc3+ 5.bxc3 c5 6.e3 Nc6 7.Bd3 O–O 8.Ne2 b6 9.e4 Ne8`.

Τα Λευκά έχουν τους δύο Αξιωματικούς από την τέταρτη κίνηση και η μηχανή λέει ίση θέση. Γιατί; Κοίτα τα πιόνια. Τα Λευκά έχουν διπλό πιόνι στη στήλη c, το κέντρο είναι γεμάτο και τα Μαύρα ετοιμάζονται να το κλειδώσουν για τα καλά με το f5 και το Ba6, που θα χτυπάει το αδύνατο πιόνι c4 για όλη την παρτίδα. Ο Αξιωματικός c1 έχει τα πιόνια a3, c3 και d4 στο χρώμα του. Ο Αξιωματικός d3 έχει μπροστά του τα δικά του c4 και e4 και δεν θα δει ποτέ τον μαύρο Ίππο που θα κάτσει στο d6 και δεν θα φύγει. Σε τέτοια θέση το ζευγάρι δεν είναι πλεονέκτημα, είναι δύο κομμάτια που περιμένουν να ανοίξει μια πόρτα που ο αντίπαλος κρατάει κλειστή.

Το μάθημα της εξαίρεσης. Οι δύο Αξιωματικοί αξίζουν όσο οι διαγώνιοι που θα έχουν. Πριν δώσεις πιόνι ή χρόνο για να τους πάρεις, κοίτα αν η θέση μπορεί να ανοίξει. Αν τα πιόνια του κέντρου είναι κλειδωμένα και δεν ξεκλειδώνουν, ο Ίππος με ένα καλό τετράγωνο αξίζει το ίδιο ή και παραπάνω.

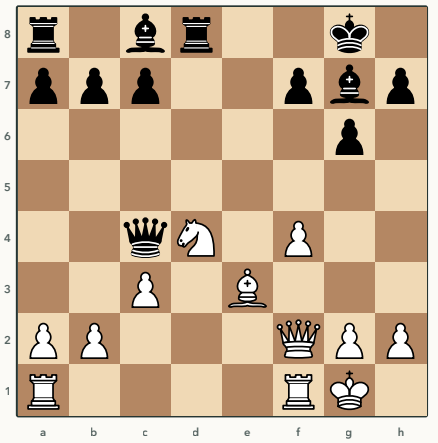
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 6.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



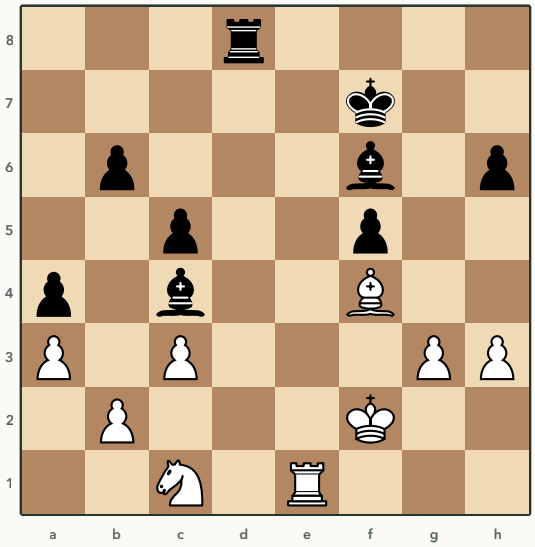
Rosenthal – Steinitz, Βιέννη 1873, μετά από 27.Rd1. Τα Μαύρα έχουν τους δύο Αξιωματικούς. Ποια κίνηση;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 6.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Rosenthal – Steinitz, Βιέννη 1873, μετά από 16.Qf2. Ο Ίππος d4 στέκεται στο κέντρο. Τι κάνεις;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 6.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Englisch – Steinitz, Λονδίνο 1883, μετά από 31.Bxf4. Τα Μαύρα έχουν ακόμη τους δύο Αξιωματικούς. Τους κρατούν;

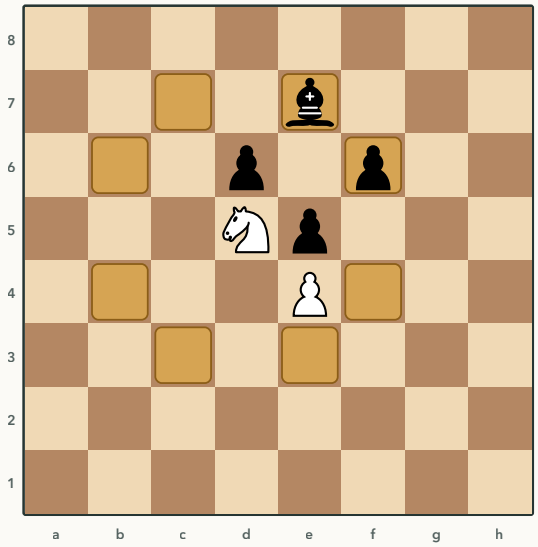
7. Πότε ο Ίππος κερδίζει τον Αξιωματικό

Ο κανόνας. Ο Ίππος κερδίζει όταν το κέντρο είναι κλειστό, όταν τα πιόνια είναι σε μία πτέρυγα ή όταν έχει φυλάκιο που δεν διώχνεται με πιόνι. Και είναι σχεδόν πάντα καλύτερος απέναντι σε Αξιωματικό που τον κλείνουν τα δικά του πιόνια.

Γιατί

Ο Ίππος είναι το μόνο κομμάτι που πηδάει. Σε κλειστή θέση, με αλυσίδες πιονιών που δεν κουνιούνται, ο Αξιωματικός κοιτάζει τοίχο και ο Ίππος περνάει από πάνω. Ο Ίππος φτάνει και στα δύο χρώματα, ο Αξιωματικός μόνο στο ένα. Όταν τα πιόνια είναι όλα σε μία πτέρυγα, η μεγάλη απόσταση του Αξιωματικού δεν χρησιμεύει σε τίποτα, γιατί δεν υπάρχει άλλη πτέρυγα να φτάσει. Και όταν ο Ίππος βρει τετράγωνο στο κέντρο που κανένα πιόνι δεν μπορεί να χτυπήσει, κάθεται εκεί για όλη την παρτίδα και αξίζει όσο Πύργος, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 5.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.1 · ΚΑΛΟΣ ΙΠΠΟΣ, ΚΑΚΟΣ ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ



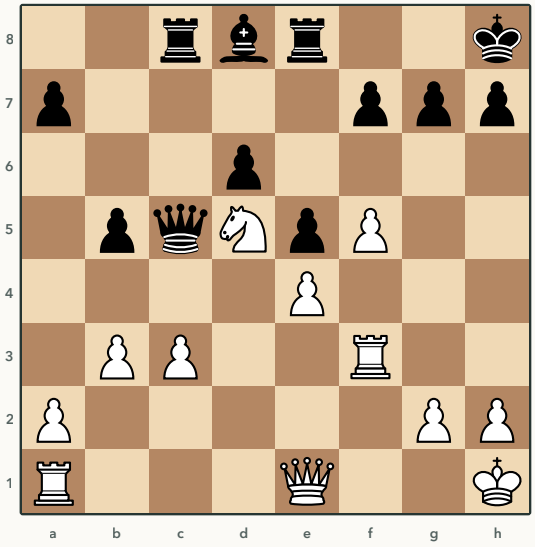
Ο Ίππος στο d5 στηρίζεται από το πιόνι e4 και κανένα μαύρο πιόνι δεν φτάνει να τον διώξει. Ο Αξιωματικός e7 έχει τα δικά του πιόνια στο χρώμα του και βλέπει μόνο τοίχο.

Το Διάγραμμα 7.1 είναι η εικόνα που ψάχνεις. Δεν φτάνει ο Ίππος να είναι καλός, πρέπει και ο Αξιωματικός να είναι κακός. Τα δύο πάνε μαζί. Όταν τα πιόνια του αντιπάλου στέκονται στο χρώμα του Αξιωματικού του, του κλείνουν τις διαγώνιους και αφήνουν στο άλλο χρώμα τρύπες. Στις τρύπες μπαίνει ο Ίππος.

Παραδείγματα

Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

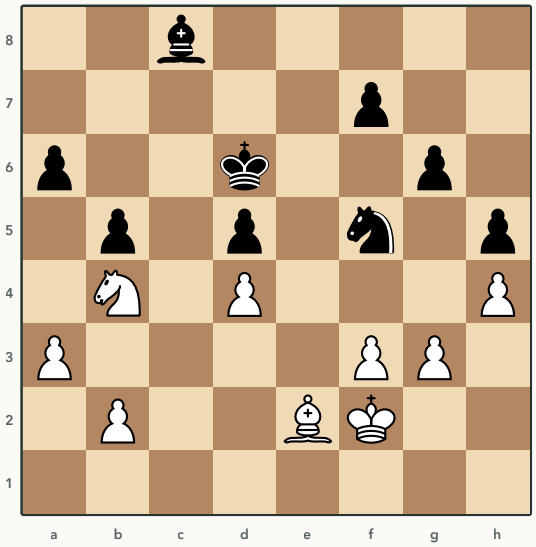


Μετά από 21...Kh8. Ο Ίππος του d5 από το Δοκίμασε 1.2, πέντε κινήσεις αργότερα.

Κοίτα πρώτα τον Αξιωματικό d8. Τα πιόνια d6 και e5 στέκονται σε μαύρα τετράγωνα, δηλαδή στο χρώμα του. Τον έχουν κλείσει σπίτι του. Κοίτα μετά τον Ίππο d5. Κανένα μαύρο πιόνι δεν τον αγγίζει και από εκεί βλέπει το f6, το e7 και το c7. Το μόνο που λείπει είναι να ανοίξει η θέση του Βασιλιά και ο Smyslov το κάνει με `22.f6`. Μετά από `22.f6 gxf6 23.Qh4 Rg8 24.Nxf6 Rg7 25.Rg3 Bxf6 26.Qxf6 Rg8 27.Rd1 d5 28.Rxg7` τα Μαύρα παραιτήθηκαν. Ο Ίππος μπήκε στο f6 με θυσία και ο Αξιωματικός που τον πήρε είχε περάσει όλη την παρτίδα κλεισμένος πίσω από τα δικά του πιόνια. Ένας καλός Ίππος εναντίον κακού Αξιωματικού δεν είναι φινάλε. Είναι επίθεση με ένα κομμάτι παραπάνω.

Karpov - Kasparov, Μόσχα 1984, ένατη παρτίδα

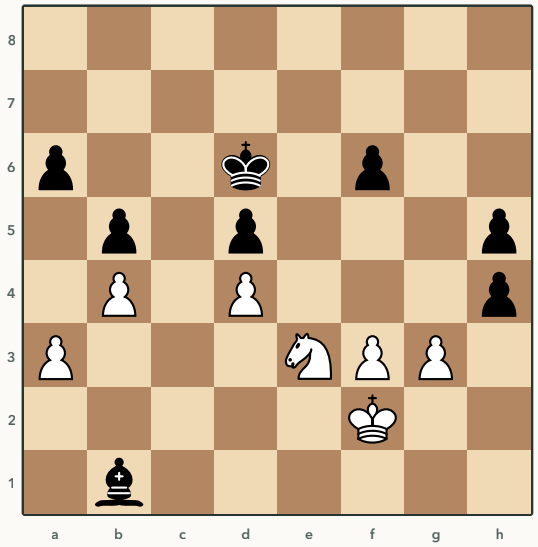
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μετά από 41...Nf5. Τα Μαύρα έχουν Ίππο και Αξιωματικό, τα Λευκά επίσης. Κοίτα το χρώμα των μαύρων πιονιών.

Το πιο γνωστό φινάλε καλού Ίππου εναντίον κακού Αξιωματικού. Τα μαύρα πιόνια a6, b5 και d5 στέκονται σε λευκά τετράγωνα, το χρώμα του Αξιωματικού c8. Το d4 των Λευκών στέκεται σε μαύρο. Ο Karpov θέλει να αλλάξει τον δικό του Αξιωματικό για τον μαύρο Ίππο, που είναι το μόνο καλό κομμάτι των Μαύρων. Θέλει να μείνει με Ίππο εναντίον Αξιωματικού που κοιτάζει τα δικά του πιόνια. Το `42.Nc2` ετοιμάζει το Ne3 και το Bd3. Μετά από `42.Nc2 f6 43.Bd3 g5 44.Bxf5 Bxf5 45.Ne3 Bb1 46.b4 gxh4 47.Ng2` ο Ίππος βρίσκει δρόμο προς το f4 και το h5, ενώ ο Αξιωματικός b1 δεν μπορεί να φυλάξει ταυτόχρονα το h5 και το d5. Η μηχανή λέει ότι με τέλεια άμυνα η θέση κρατιέται. Ο Kasparov, ο καλύτερος παίκτης του κόσμου λίγο αργότερα, δεν τη βρήκε. Αυτό είναι η πρακτική αξία του καλού Ίππου. Ο αντίπαλος πρέπει να βρίσκει μόνες κινήσεις για σαράντα κινήσεις.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

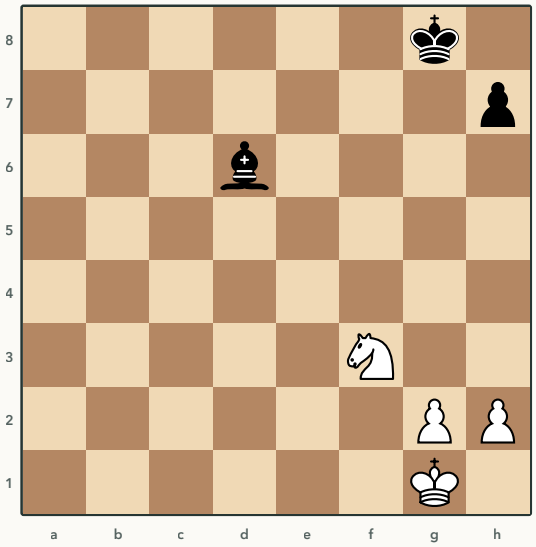


Ίδια παρτίδα, μετά από 46...gxh4. Ο Αξιωματικός έφτασε στο b1 και ο Ίππος ψάχνει δρόμο.

47.Ng2. Ο Ίππος πάει να πάρει πίσω το πιόνι από το f4, από όπου θα χτυπάει και το h5 και το d5. Μετά από 47.Ng2 hxg3+ 48.Kxg3 Ke6 49.Nf4+ Kf5 50.Nxh5 Ke6 51.Nf4+ Kd6 52.Kg4 τα Λευκά πήραν πίσω το πιόνι τους και ο Βασιλιάς τους μπαίνει. Ο Αξιωματικός b1 κοιτάζει από μακριά και δεν μπορεί να κάνει τίποτα, γιατί όλα τα μαύρα πιόνια που θέλουν φύλαξη είναι στο δικό του χρώμα και όλα τα τετράγωνα από όπου μπαίνει ο λευκός Βασιλιάς είναι στο άλλο. Το άμεσο 47.gxh4 αφήνει τον Ίππο χωρίς το f4 και η μηχανή το βάζει δυόμισι πιόνια πίσω.

Πιόνια σε μία πτέρυγα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



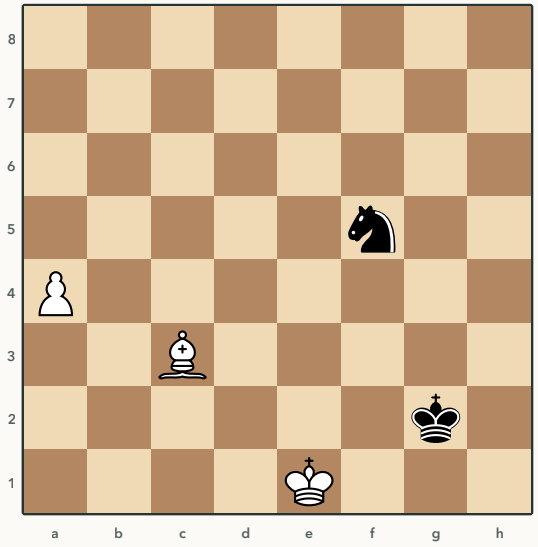
Ίππος και δύο πιόνια εναντίον Αξιωματικού και ενός, όλα στην ίδια πτέρυγα.

Η tablebase λέει ισοπαλία, με πιόνι παραπάνω για τον Ίππο. Σε μία πτέρυγα η απόσταση δεν μετράει. Ο Αξιωματικός δεν έχει πού να πάει μακριά και ο Ίππος φτάνει παντού σε δύο κινήσεις. Το ίδιο ισχύει και αντίστροφα. Αν ο Αξιωματικός είχε το πιόνι παραπάνω, πάλι ισοπαλία θα ήταν. Όταν όλα τα πιόνια είναι μαζεμένα σε μία μεριά, Ίππος και Αξιωματικός αξίζουν το ίδιο και το παραπάνω πιόνι σπάνια φτάνει.

Η εξαίρεση

Το πιόνι που ο Ίππος δεν προλαβαίνει

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

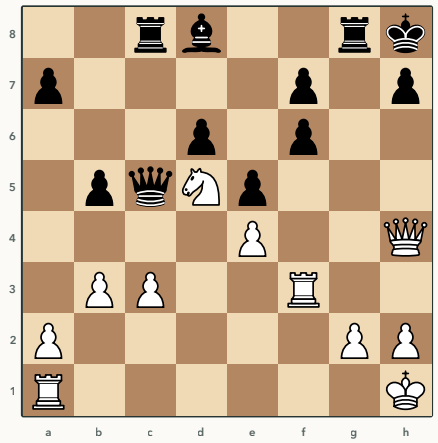


Ο Ίππος στέκεται στο κέντρο. Το πιόνι είναι στην άκρη.

Ο Ίππος είναι στο f5, κεντρικός και ελεύθερος. Τα Λευκά όμως κερδίζουν. Μετά από `1.a5` το πιόνι τρέχει και ο Ίππος, που χρειάζεται τρεις κινήσεις για να φτάσει στην άλλη πτέρυγα, δεν προλαβαίνει. Ο Αξιωματικός c3 το φυλάει από μακριά, από τη θέση του, χωρίς να κουνηθεί. Αυτό είναι το αδύνατο σημείο του Ίππου. Είναι αργός. Όταν η παρτίδα γίνεται κούρσα από τη μία πτέρυγα στην άλλη, όσο καλό τετράγωνο κι αν έχει, χάνει. Το επόμενο κεφάλαιο είναι γι' αυτό.

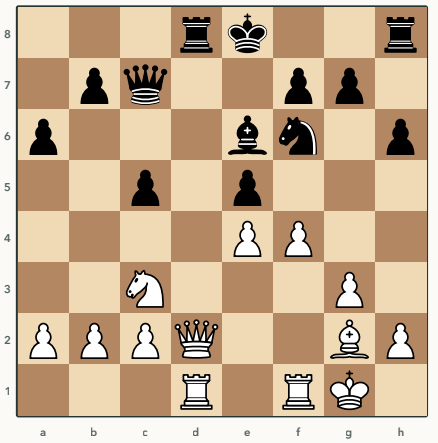
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 7.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



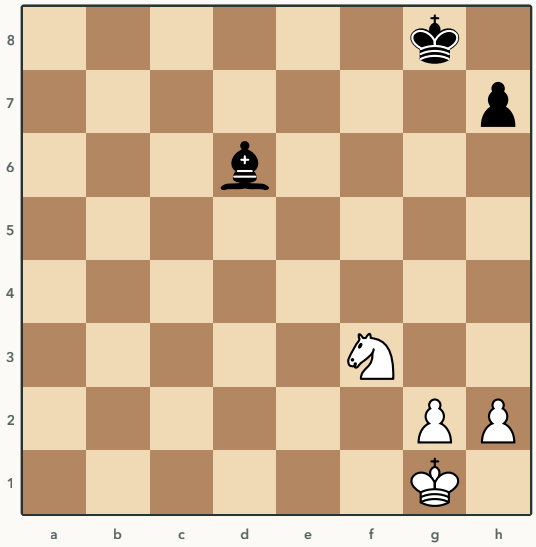
Smyslov – Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 23...Rg8. Ο Ίππος d5 έκανε τη δουλειά του. Τι γίνεται τώρα;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 7.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Fischer – Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα, μετά από 16...Rd8. Πού πάει ο Ίππος;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 7.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Το Διάγραμμα 7.5 με τα Μαύρα να παίζουν. Τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω. Χάνουν τα Μαύρα;

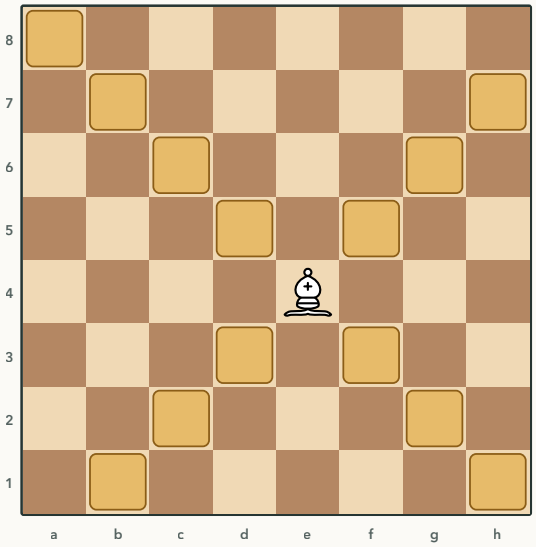
8. Πότε ο Αξιωματικός κερδίζει τον Ίππο

Ο κανόνας. Ο Αξιωματικός κερδίζει σε ανοιχτή θέση, με πιόνια και στις δύο πτέρυγες και σε κάθε κούρσα ελεύθερων πιονιών. Μπορεί να χάσει ένα τέμπο όταν χρειάζεται, ο Ίππος όχι.

Γιατί

Ο Αξιωματικός φτάνει από τη μία πτέρυγα στην άλλη σε μία κίνηση. Σταματάει ένα ελεύθερο πιόνι από την άλλη άκρη της σκακιέρας χωρίς να κουνηθεί και στηρίζει το δικό του από πίσω. Ο Ίππος χρειάζεται τρεις και τέσσερις κινήσεις για το ίδιο ταξίδι και κάθε φορά που φτάνει κάπου, κάτι άλλο έχει μείνει αφύλακτο. Γι' αυτό όσο πιο ανοιχτή η θέση και όσο πιο μακριά το ένα πιόνι από το άλλο, τόσο πιο καλός ο Αξιωματικός. Υπάρχει και ένα δεύτερο, πιο κρυφό πλεονέκτημα. Ο Αξιωματικός μπορεί να κάνει μία κίνηση χωρίς να αλλάξει τίποτα, να πάει ένα τετράγωνο πιο πέρα στην ίδια διαγώνιο και να δώσει τη σειρά στον αντίπαλο. Ο Ίππος δεν μπορεί. Κάθε κίνησή του αλλάζει χρώμα τετραγώνου και αφήνει αυτά που φύλαγε. Στα φινάλε, όπου συχνά κερδίζει όποιος δεν είναι υποχρεωμένος να παίξει, αυτό κρίνει παρτίδες.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.1 · Ο ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΒΛΕΠΕΙ ΚΑΙ ΤΙΣ ΔΥΟ ΠΤΕΡΥΓΕΣ

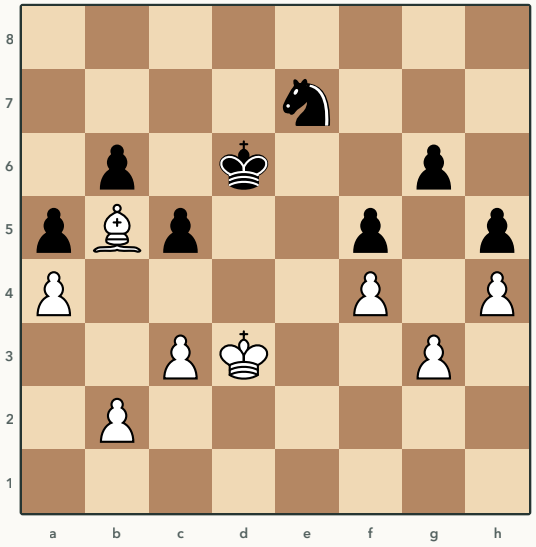


Από το e4 ο Αξιωματικός κοιτάζει το a8 και το h7, το b1 και το h1. Ένα πιόνι που τρέχει σε οποιαδήποτε άκρη περνάει από τα τετράγωνά του.

Παραδείγματα

Fischer - Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα

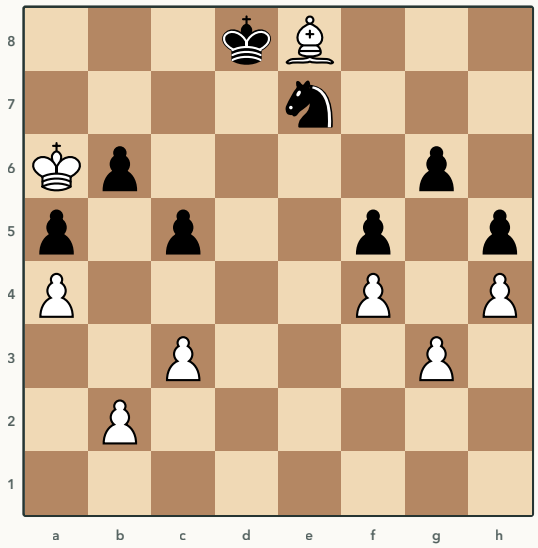
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μετά από 45...Ne7. Αξιωματικός εναντίον Ίππου, πιόνια και στις δύο πτέρυγες, υλικό ίσο.

Το κλασικό παράδειγμα. Τα πιόνια των Μαύρων στέκονται στο f5, στο g6 και στο h5, δηλαδή σε λευκά τετράγωνα, το χρώμα του λευκού Αξιωματικού. Ο Ίππος πρέπει να τα φυλάει όλα. Ο Fischer παίζει `46.Be8` και ο Αξιωματικός χτυπάει το g6 από τη μία άκρη ενώ ο Βασιλιάς του πάει προς το b5 από την άλλη. Μετά από `46.Be8 Kd5 47.Bf7+ Kd6 48.Kc4 Kc6 49.Be8+ Kb7 50.Kb5` ο μαύρος Βασιλιάς πρέπει να διαλέξει ποια πτέρυγα θα φυλάξει και ο Ίππος δεν προλαβαίνει να τον βοηθήσει και στις δύο. Ο Αξιωματικός παίζει και στις δύο ταυτόχρονα. Αυτό είναι το νόημα της ανοιχτής θέσης με πιόνια παντού. Ο Ίππος αμύνεται σε ένα μέρος, ο Αξιωματικός επιτίθεται σε δύο.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

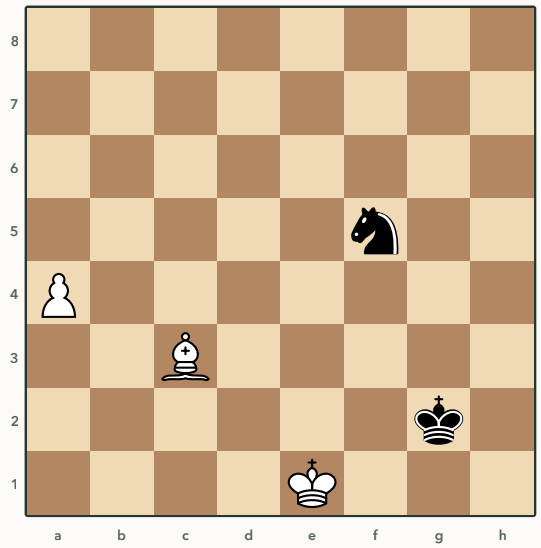


Ίδια παρτίδα, μετά από 61...Kd8. Ο λευκός Βασιλιάς έφτασε στο a6.

Δεκαέξι κινήσεις αργότερα ο Fischer έχει πάει τον Βασιλιά του στο a6 και ο μαύρος Ίππος φυλάει ακόμη το g6 και το c6. Τώρα `62.Bxg6`. Ο Αξιωματικός δίνεται για το πιόνι που φύλαγε ο Ίππος, γιατί μετά από `62.Bxg6 Nxg6 63.Kxb6 Kd7 64.Kxc5 Ne7 65.b4 axb4 66.cxb4 Nc8 67.a5 Nd6 68.b5 Ne4+ 69.Kb6 Kc8 70.Kc6 Kb8 71.b6` τα δύο ελεύθερα πιόνια της πτέρυγας της Βασίλισσας δεν σταματιούνται. Ο Ίππος, που ήταν στο g6 όταν άρχισε η κούρσα, έφτασε ως το e4 και εκεί τελείωσε ο δρόμος του. Το `62.Kxb6` αμέσως χάνει τον Αξιωματικό μετά από Kxe8. Η διαφορά είναι ολόκληρη η παρτίδα.

Η κούρσα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



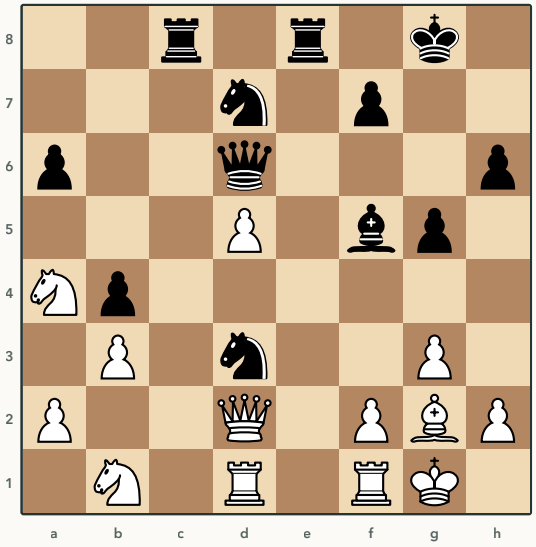
Ο Ίππος στο κέντρο, ο Αξιωματικός στη διαγώνιο του πιονιού.

Η πιο καθαρή μορφή του κανόνα, με τέσσερα κομμάτια. Μετά από `1.a5` το πιόνι τρέχει. Ο Ίππος f5 είναι τρεις κινήσεις μακριά από το a8 και σε κάθε κίνηση πρέπει να βρει τετράγωνο που δεν χτυπάει ο Αξιωματικός. Ο Αξιωματικός c3 φυλάει το a5 χωρίς να μετακινηθεί και φτάνει το a7 με μία κίνηση και ο Βασιλιάς των Λευκών δεν χρειάζεται καν να βοηθήσει. Η tablebase λέει νίκη. Αν ο Ίππος είχε πιόνι παραπάνω στην άλλη πτέρυγα, πάλι το ίδιο θα γινόταν. Στην κούρσα ο Ίππος χάνει από την αρχή.

Η εξαίρεση

Ο Ίππος που δεν φεύγει

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

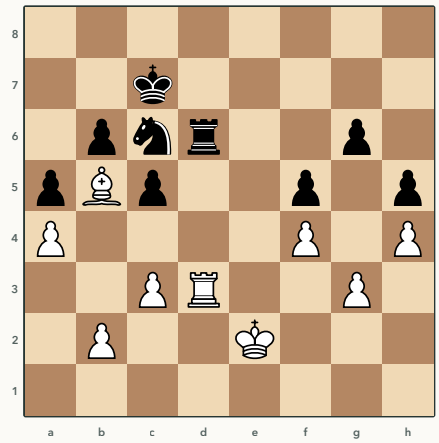


Karpov – Kasparov, Μόσχα 1985, δέκατη έκτη παρτίδα, μετά από 24.Bg2. Η θέση είναι ανοιχτή και τα πιόνια είναι σε δύο πτέρυγες.

Ανοιχτή θέση, πιόνια παντού, Αξιωματικός g2 στη μεγάλη διαγώνιο. Όλα τα σημάδια του κεφαλαίου λένε ότι ο Αξιωματικός πρέπει να είναι καλύτερος από τον Ίππο. Η μηχανή δίνει στα Μαύρα πάνω από τρία πιόνια και ο λόγος είναι ο Ίππος d3. Ο κανόνας του κεφαλαίου έχει μία προϋπόθεση που εδώ λείπει. Ο Ίππος πρέπει να μπορεί να διωχθεί. Όταν ο Ίππος κάθεται σε τετράγωνο που κανένα πιόνι δεν αγγίζει και κανένα κομμάτι δεν μπορεί να τον αλλάξει, η ανοιχτή θέση γυρίζει εναντίον του Αξιωματικού, γιατί ο Ίππος κόβει τη σκακιέρα στα δύο και τα κομμάτια του αντιπάλου δεν περνάνε. Πριν πεις «ο Αξιωματικός είναι καλύτερος» ρώτα αν ο Ίππος έχει σπίτι από όπου δεν βγαίνει. Αν έχει, ξεκίνα από εκεί.

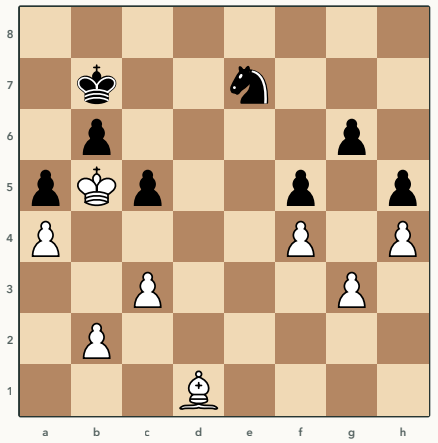
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 8.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



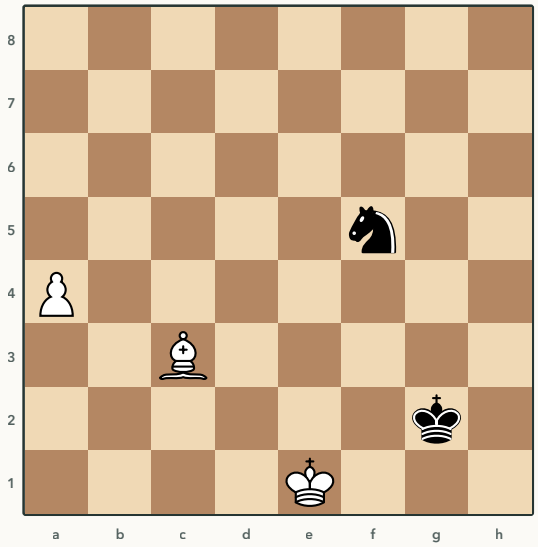
Fischer – Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα, μετά από 43...Κc7. Τα Λευκά έχουν Πύργο και Αξιωματικό εναντίον Πύργου και Ίππου. Τι αλλάζουν;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 8.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Fischer – Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα, μετά από 55...Κb7. Ο Βασιλιάς των Λευκών θέλει το a6. Πώς το παίρνει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 8.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Το Διάγραμμα 8.4. Ποια κίνηση κερδίζει πιο απλά και ποια κίνηση του Αξιωματικού τα χαλάει;

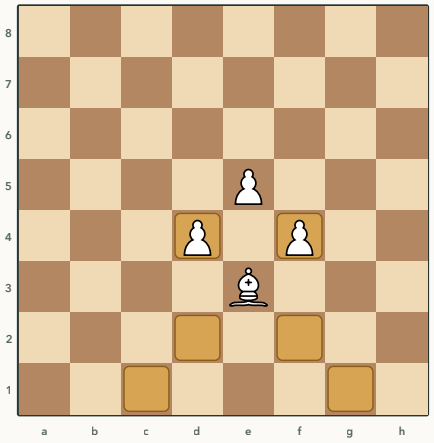
9. Καλός και κακός Αξιωματικός

> **Ο κανόνας.** Κακός Αξιωματικός είναι αυτός που τα δικά του πιόνια στέκονται στο χρώμα του. Βάλε τα πιόνια σου στο άλλο χρώμα από τον Αξιωματικό σου και στο ίδιο χρώμα με τον Αξιωματικό του αντιπάλου.

Γιατί

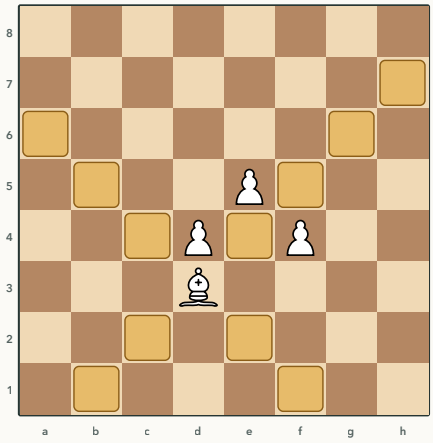
Ο Αξιωματικός ζει στις διαγώνιους. Ό,τι στέκεται πάνω τους τον σταματάει. Τα δικά του πιόνια τον σταματούν χειρότερα από τα ξένα, γιατί τα ξένα μπορεί κάποτε να τα πάρει. Ένας Αξιωματικός με τα πιόνια του στο χρώμα του βλέπει λίγα τετράγωνα και αυτά που βλέπει είναι πίσω από τα πιόνια, εκεί που δεν γίνεται τίποτα. Ο ίδιος Αξιωματικός με τα πιόνια στο άλλο χρώμα έχει ανοιχτές διαγώνιους και τα πιόνια του φυλάνε τα τετράγωνα που αυτός δεν μπορεί να φυλάξει. Μαζί σκεπάζουν και τα δύο χρώματα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.1 · ΚΑΚΟΣ ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ



Τα πιόνια d4, e5 και f4 στέκονται σε μαύρα τετράγωνα, το χρώμα του Αξιωματικού e3. Ο Αξιωματικός βλέπει έξι τετράγωνα και τα δύο από αυτά τα πιάνουν τα δικά του πιόνια.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.2 · ΚΑΛΟΣ ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ



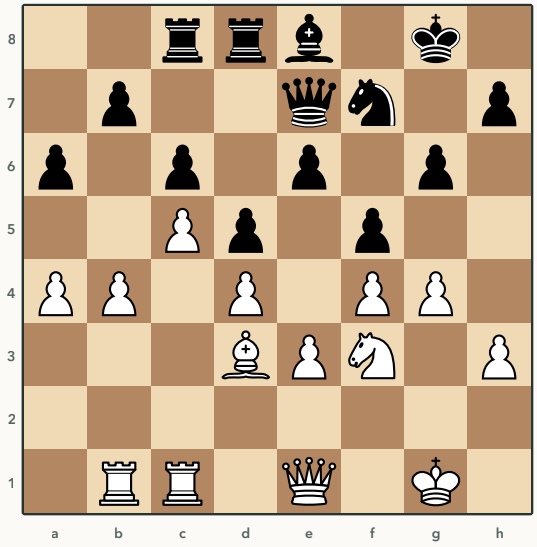
Ίδια πιόνια, Αξιωματικός στο d3. Έντεκα τετράγωνα, δύο ανοιχτές διαγώνιοι και τα πιόνια φυλάνε τα μαύρα τετράγωνα που αυτός δεν βλέπει.

Ο κανόνας του Capablanca λέει πώς στήνεις τα πιόνια σου. Όταν έχεις Αξιωματικό, βάλε τα πιόνια σου στο άλλο χρώμα από αυτόν, για να μην τον κλείνουν. Όταν ο αντίπαλος έχει Αξιωματικό, βάλε τα πιόνια σου στο ίδιο χρώμα με τον δικό του, για να τον κλείνουν και να μην έχουν στόχο. Και όταν έχεις έναν κακό Αξιωματικό ήδη, υπάρχουν τρεις γιατρειές. Τον βγάζεις έξω από την αλυσίδα πριν κλείσει. Τον αλλάζεις με τον καλό Αξιωματικό του αντιπάλου. Ή κουνάς τα πιόνια στο άλλο χρώμα, αν προλαβαίνεις.

Παραδείγματα

Capablanca - Treybal, Κάρλσμπαντ 1929

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

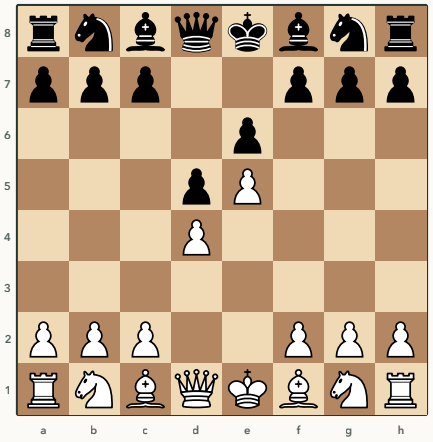


Μετά από 24.g4. Κοίτα τον Αξιωματικό e8 και το χρώμα των μαύρων πιονιών.

Τα πιόνια των Μαύρων στο c6, στο d5, στο e6, στο f5 και στο g6 στέκονται όλα σε λευκά τετράγωνα. Ο Αξιωματικός e8 είναι Αξιωματικός λευκών τετραγώνων. Δεν έχει ούτε μία διαγώνιο, δεν φυλάει ούτε ένα πιόνι που να κινδυνεύει και δεν μπορεί να αλλαχτεί γιατί δεν φτάνει πουθενά. Στην ουσία τα Μαύρα παίζουν με ένα κομμάτι λιγότερο και η μηχανή το μετράει, πάνω από δύο πιόνια για τα Λευκά χωρίς καμία απειλή στη σκακιέρα. Ο Αξιωματικός d3 των Λευκών, απέναντι, κοιτάζει τα ίδια λευκά τετράγωνα από την άλλη μεριά και όλα τα μαύρα πιόνια είναι στόχοι του. Ίδιο χρώμα, ίδια πιόνια, αντίθετη αξία.

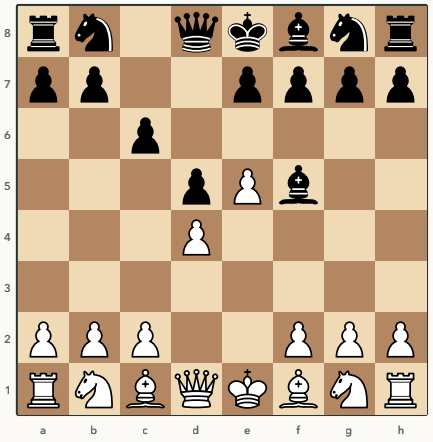
Η πόρτα που κλείνει

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Γαλλική άμυνα, μετά από `1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5`. Ο Αξιωματικός c8 είναι ήδη πίσω από τα πιόνια d5 και e6.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



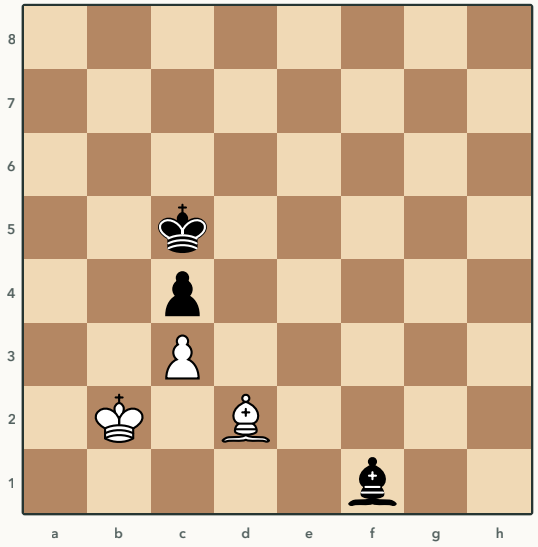
Άμυνα Κάρο-Κανν, μετά από `1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Bf5`. Ο ίδιος Αξιωματικός βγήκε πριν κλείσει η πόρτα.

Τα δύο ανοίγματα μοιάζουν σαν δίδυμα. Και στα δύο τα Μαύρα βάζουν πιόνι στο d5 και τα Λευκά κλείνουν το κέντρο με το e5. Η διαφορά είναι μία κίνηση. Στη Γαλλική το πιόνι e πήγε στο e6 πρώτο και ο Αξιωματικός c8 έμεινε μέσα. Για όλη την παρτίδα τα Μαύρα θα ψάχνουν να τον βγάλουν, με το b6 και το Ba6 ή με τον μακρύ δρόμο Bd7, Be8, Bh5. Στην Κάρο-Κανν το πιόνι c πήγε πρώτο, ο Αξιωματικός βγήκε στο f5 και μετά το πιόνι e θα πάει στο e6 πίσω του. Η μηχανή λέει ότι και οι δύο θέσεις είναι υγιείς για τα Μαύρα, αλλά στη Γαλλική ο κακός Αξιωματικός είναι το πρόβλημα που πρέπει να λυθεί και στην Κάρο-Κανν έχει ήδη λυθεί. Αυτό εννοούμε «βγάλε τον Αξιωματικό πριν κλείσει η αλυσίδα».

Η εξαίρεση

Κακός Αξιωματικός, καλά πιόνια

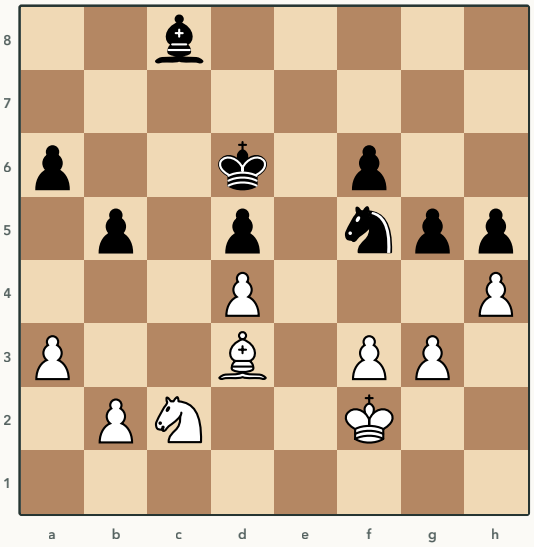
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ο μαύρος Αξιωματικός f1 έχει το πιόνι του στο χρώμα του.

Κατά τον κανόνα ο Αξιωματικός f1 είναι κακός, γιατί το πιόνι c4 στέκεται σε λευκό τετράγωνο. Η tablebase λέει ισοπαλία. Το πιόνι c4 είναι κλειδωμένο, φυλάγεται από τον Αξιωματικό του και κανένα λευκό κομμάτι δεν μπορεί να το πλησιάσει. Ο «καλός» Αξιωματικός d2 των Λευκών δεν έχει τίποτα να χτυπήσει. Κακός Αξιωματικός που φυλάει πιόνια που δεν χάνονται δεν είναι πρόβλημα. Είναι φύλακας.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

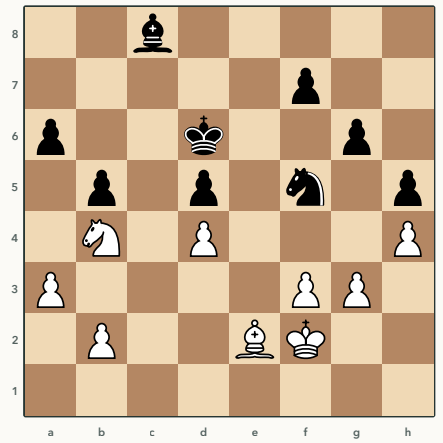


Karpov – Kasparov, Μόσχα 1984, ένατη παρτίδα, μετά από 43...g5. Ο Αξιωματικός c8 με τα πιόνια a6, b5, d5 και h5 στο χρώμα του.

Το φινάλε του κεφαλαίου 7 από την άλλη μεριά. Ο Αξιωματικός c8 είναι το σχολικό παράδειγμα κακού Αξιωματικού, με το a6, το b5 και το d5 στο χρώμα του. Ο Karpov κέρδισε. Η μηχανή όμως λέει ότι εδώ η θέση είναι ίση. Γιατί; Γιατί τα πιόνια του Αξιωματικού είναι καλά. Στέκονται το ένα δίπλα στο άλλο, φυλάγονται και δεν αφήνουν στον λευκό Βασιλιά δρόμο. Ο κακός Αξιωματικός κάνει μία δουλειά, τα φυλάει. Όσο την κάνει, η θέση κρατιέται. Ο Kasparov έχασε αργότερα, σε άλλη θέση, από άλλο λάθος. Το μάθημα της εξαίρεσης είναι να κοιτάς τα πιόνια πριν βγάλεις απόφαση για τον Αξιωματικό. Κακός Αξιωματικός με αδύνατα πιόνια είναι χαμένη παρτίδα. Κακός Αξιωματικός με πιόνια που στέκονται είναι απλώς μια δουλειά παραπάνω.

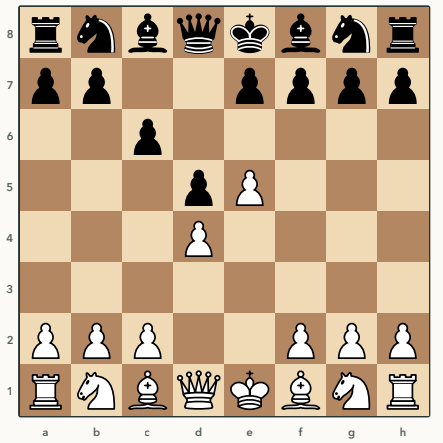
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 9.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



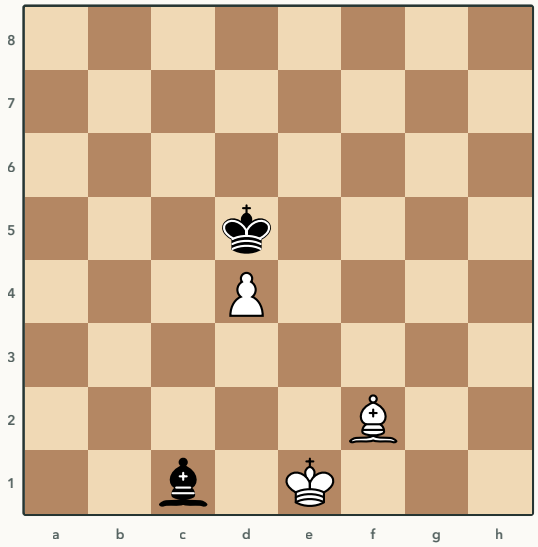
Karpov – Kasparov, Μόσχα 1984, ένατη παρτίδα, μετά από 41...Nf5. Τα Λευκά έχουν καλό Αξιωματικό. Τον κρατούν;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 9.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Άμυνα Κάρο-Κανν, μετά από `1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5`. Τι κάνεις με τον Αξιωματικό c8;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 9.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω και Αξιωματικούς στο ίδιο χρώμα. Κερδίζουν;

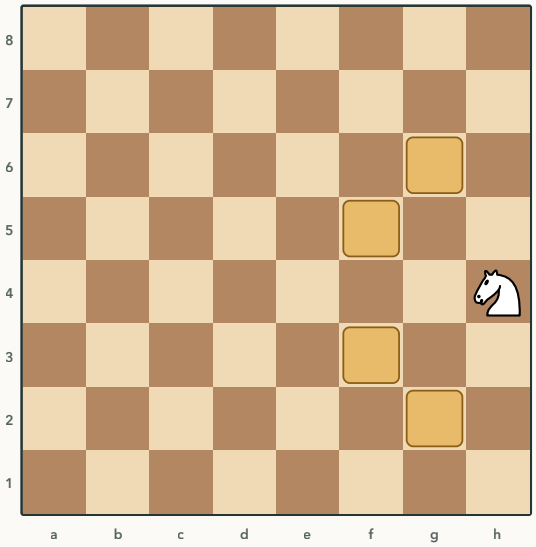
10. Ο Ίππος στην άκρη

> **Ο κανόνας.** Ο Ίππος στην άκρη βλέπει τα μισά τετράγωνα. Πήγαινέ τον εκεί μόνο αν χτυπάει κάτι τώρα ή αν την επόμενη κίνηση πάει κάπου καλύτερα.

Γιατί

Στο κεφάλαιο 1 μετρήσαμε. Ο Ίππος στο κέντρο βλέπει οκτώ τετράγωνα, στην άκρη τέσσερα, στη γωνία δύο. Υπάρχει και ένα δεύτερο κόστος που δεν φαίνεται στο μέτρημα. Από την άκρη ο Ίππος χρειάζεται δύο κινήσεις για να γυρίσει στο κέντρο, δηλαδή δύο τέμπο. Στο μεταξύ δεν συμμετέχει σε τίποτα. Γι' αυτό η παλιά παροιμία λέει ότι ο Ίππος στην άκρη είναι κακό σημάδι. Είναι σωστή εννιά στις δέκα φορές. Το κεφάλαιο είναι για τις εννιά και για τη μία.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.1 · Ο ΙΠΠΟΣ ΣΤΟ H4

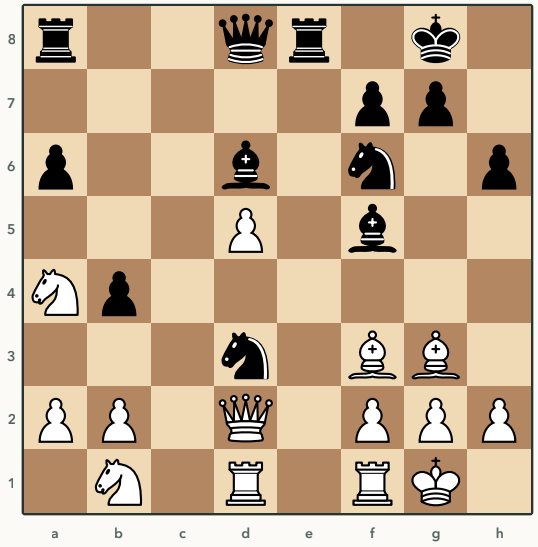


Τέσσερα τετράγωνα, όλα προς τα μέσα. Αν ο αντίπαλος φυλάει το f5 και το f3, ο Ίππος έχει μείνει με το g2 και το g6.

Παραδείγματα

Karpov - Kasparov, Μόσχα 1985, δέκατη έκτη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

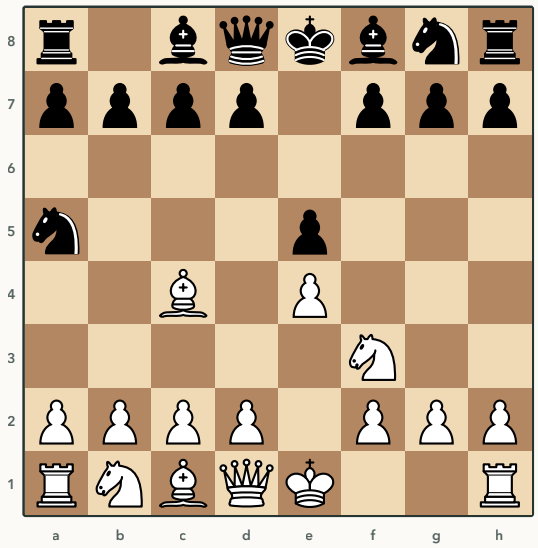


Μετά από 20.Bg3. Μέτρησε πού στέκονται οι δύο λευκοί Ίπποι.

Ο ένας Ίππος στο a4, ο άλλος στο b1. Ο πρώτος πήγε στην άκρη για να γλιτώσει από το πιόνι b4 και δεν έχει κανένα τετράγωνο να γυρίσει. Ο δεύτερος γύρισε στη γωνία για να φυλάξει το d2 και δεν βγαίνει ποτέ. Τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω και η μηχανή δίνει στα Μαύρα πάνω από δύο πιόνια. Οι δύο Ίπποι μαζί βλέπουν λιγότερα τετράγωνα από όσα βλέπει μόνος του ο μαύρος Ίππος στο d3. Αυτό είναι το κόστος της άκρης όταν δεν υπάρχει λόγος. Το κεφάλαιο 5 δείχνει πώς τελείωσε.

Ο Ίππος που πάει στην άκρη για να χτυπήσει

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



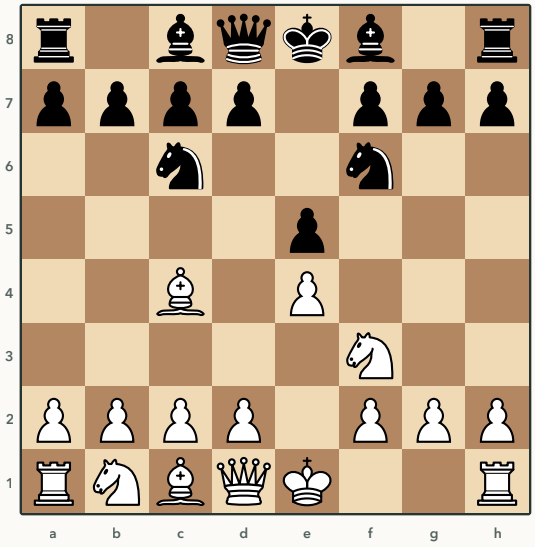
Ιταλική παρτίδα, μετά από `1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Na5`. Τα Μαύρα χτυπούν τον Αξιωματικό.

Ο Ίππος πήγε στην άκρη με απειλή, άρα ο κανόνας του το επιτρέπει; Όχι. Η απειλή πρέπει να κοστίζει στον αντίπαλο κάτι. Εδώ ο Αξιωματικός φεύγει με `4.Be2` ή τα Λευκά παίρνουν απλώς το πιόνι με `4.Nxe5`, που έμεινε αφύλακτο γιατί ο Ίππος που το φύλαγε έφυγε. Η μηχανή δίνει στα Λευκά πάνω από μισό πιόνι μετά από μόνο τρεις κινήσεις. Ο Ίππος θα χρειαστεί δύο κινήσεις για να γυρίσει και στο μεταξύ τα Λευκά έχουν βγάλει δύο κομμάτια ακόμη. Απειλή που διώχνεται με κίνηση που ο αντίπαλος ήθελε να κάνει έτσι κι αλλιώς δεν είναι απειλή.

Η εξαίρεση

Άμυνα δύο Ίππων

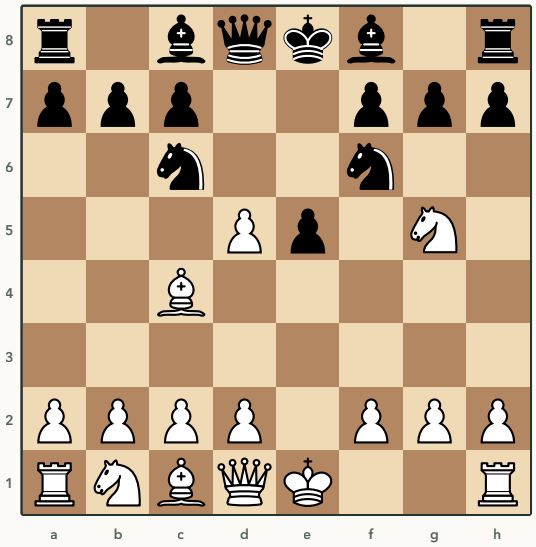
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μετά από `1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Nf6`. Ο Ίππος f3 μπορεί να πάει στο g5.

Το `4.Ng5` κουνάει τον Ίππο δεύτερη φορά και τον βάζει κοντά στην άκρη. Σπάει δύο κανόνες μαζί και όμως η μηχανή το βάζει δίπλα δίπλα με το ήσυχο `4.d3`. Γιατί; Γιατί απειλεί ματ. Ο Ίππος και ο Αξιωματικός χτυπούν μαζί το f7 και τα Μαύρα πρέπει να απαντήσουν αμέσως, δηλαδή η κίνηση κέρδισε το τέμπο που έχασε. Μετά από `4.Ng5 d5 5.exd5 Na5 6.Bb5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.Be2 h6 9.Nf3 e4 10.Ne5` ο Ίππος έχει γυρίσει στο κέντρο, τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω και τα Μαύρα ανάπτυξη. Ο κανόνας λέει «μόνο αν χτυπάει κάτι τώρα». Το ματ στο f7 είναι κάτι.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



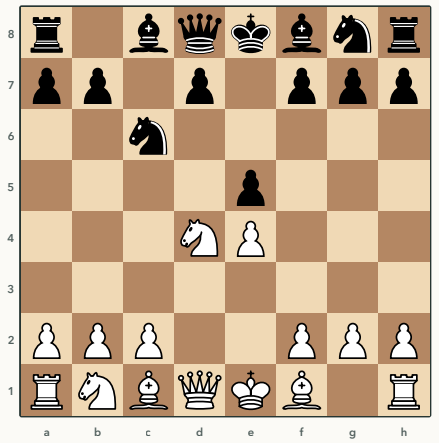
Ίδια βαριάντα, μετά από 5.exd5. Το πιόνι d5 χτυπιέται δύο φορές.

Και η απάντηση των Μαύρων είναι Ίππος στην άκρη. `5...Na5` χτυπάει τον Αξιωματικό c4, που είναι το κομμάτι της επίθεσης στο f7. Τον αναγκάζει να φύγει. Το φυσικό `5...Nxd5` ξαναπαίρνει το πιόνι στο κέντρο και μπλέκει άσχημα, γιατί μετά από `6.Nxf7 Kxf7 7.Qf3+` ο Βασιλιάς βγαίνει βόλτα. Η μηχανή βάζει το `5...Nxd5` περισσότερο από μισό πιόνι πίσω από το `5...Na5`. Ο Ίππος στην άκρη είναι σωστός όταν η κίνηση στο κέντρο χάνει και όταν από την άκρη χτυπάει το κομμάτι που κρατάει την επίθεση του αντιπάλου.

Οι δύο εξαιρέσεις έχουν το ίδιο σχήμα. Ο Ίππος πάει στην άκρη με απειλή που ο αντίπαλος δεν μπορεί να αγνοήσει. Αν η απειλή διώχνεται με μία κίνηση ανάπτυξης, όπως στο Διάγραμμα 10.3, ο Ίππος έχασε. Αν ο αντίπαλος πρέπει να χαλάσει τη θέση του ή να χάσει υλικό, ο Ίππος κέρδισε.

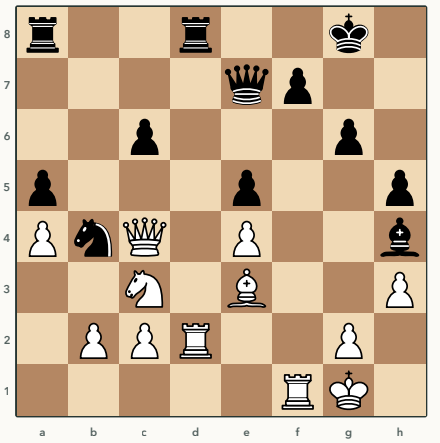
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 10.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



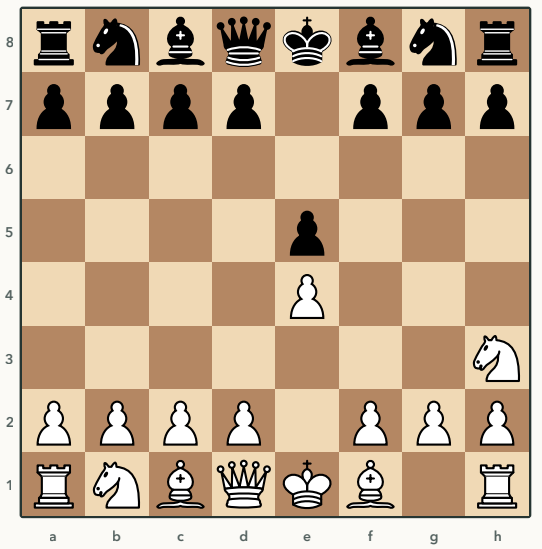
Σικελική άμυνα, μετά από `1.e4 c5 2.Nf3 Nc6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 e5`. Ο Ίππος d4 χτυπιέται. Πού πάει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 10.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Karpov – Spassky, Λένινγκραντ 1974, ένατη παρτίδα, μετά από 23...Rfd8. Ο Ίππος c3 δεν έχει δουλειά. Πού πάει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 10.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Μετά από `1.e4 e5 2.Nh3`. Πόσο κοστίζει ο Ίππος στην άκρη χωρίς λόγο;

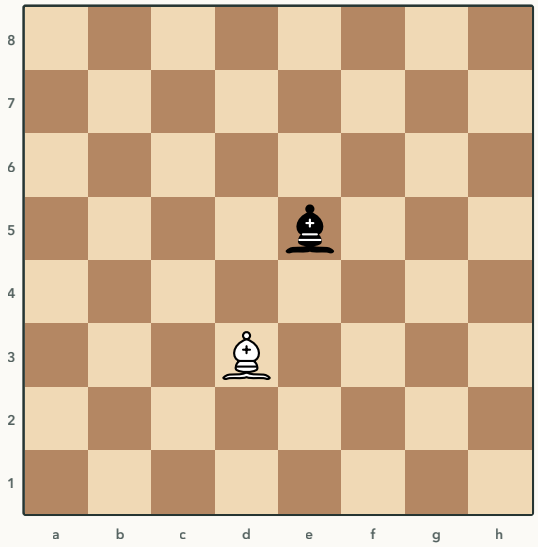
11. Αξιωματικοί σε αντίθετο χρώμα

> **Ο κανόνας.** Στο φινάλε οι Αξιωματικοί σε αντίθετο χρώμα βοηθούν την άμυνα. Ένα πιόνι παραπάνω σχεδόν ποτέ δεν φτάνει και δύο μόνο αν είναι μακριά το ένα από το άλλο. Στο μέσο της παρτίδας βοηθούν την επίθεση. Όποιος επιτίθεται παίζει σαν να έχει ένα κομμάτι παραπάνω.

Γιατί

Δύο Αξιωματικοί σε αντίθετο χρώμα δεν συναντιούνται ποτέ. Ο ένας ζει στα λευκά τετράγωνα, ο άλλος στα μαύρα. Κανένας δεν μπορεί να πάρει, να διώξει ή να εμποδίσει τον άλλον. Στο φινάλε αυτό σώζει τον αμυνόμενο. Βάζει τον Αξιωματικό του σε τετράγωνο μπροστά από το πιόνι του αντιπάλου, στο δικό του χρώμα. Το πιόνι δεν περνάει ποτέ, γιατί ο επιτιθέμενος δεν έχει κομμάτι που να χτυπάει εκείνο το τετράγωνο. Στο μέσο της παρτίδας το ίδιο πράγμα γυρίζει ανάποδα. Όποιος επιτίθεται στα τετράγωνα του χρώματος του Αξιωματικού του βρίσκει απέναντί του έναν Αξιωματικό που δεν μπορεί να φυλάξει τίποτα από αυτά. Είναι σαν να επιτίθεται με ένα κομμάτι παραπάνω.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.1 · ΔΕΝ ΣΥΝΑΝΤΙΟΥΝΤΑΙ ΠΟΤΕ



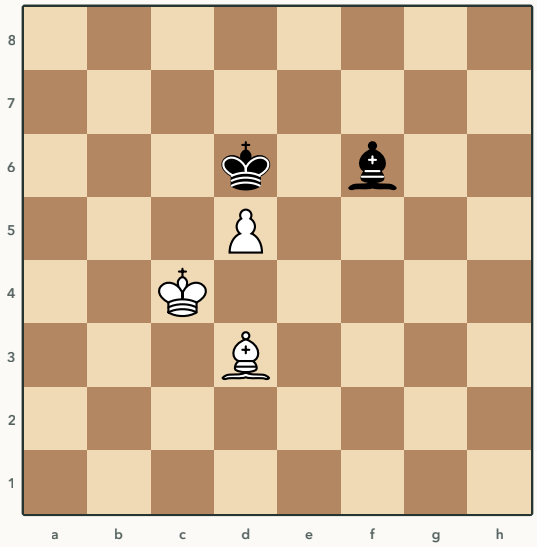
Ο Αξιωματικός d3 και ο Αξιωματικός e5 μπορούν να παίζουν για πάντα χωρίς ο ένας να αγγίξει ποτέ τετράγωνο του άλλου.

Παραδείγματα

Οι θέσεις των φινάλε που ακολουθούν είναι όλες ελεγμένες με την tablebase, που ξέρει το σίγουρο αποτέλεσμα. Οι κανόνες που βγαίνουν δεν είναι γνώμη, είναι μέτρημα.

Ένα πιόνι παραπάνω

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

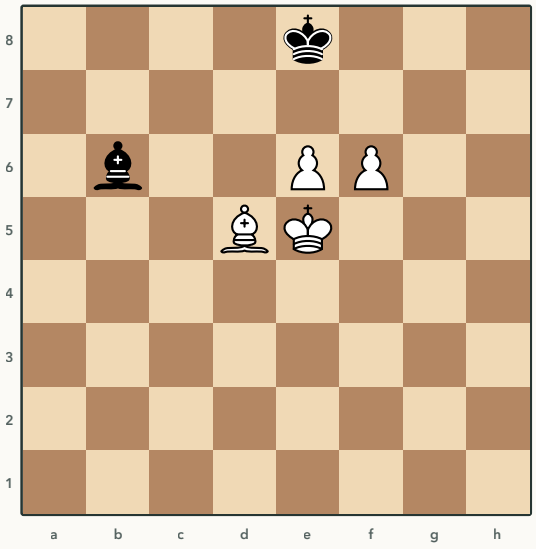


Τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω και τον Βασιλιά δίπλα του.

Ισοπαλία. Ο μαύρος Βασιλιάς κάθεται στο d6, μπροστά από το πιόνι, σε μαύρο τετράγωνο που ο λευκός Αξιωματικός δεν αγγίζει. Ο λευκός Βασιλιάς δεν μπορεί να τον διώξει, γιατί ο Αξιωματικός f6 φυλάει το e5 και ο ίδιος ο Βασιλιάς το c5. Τα Λευκά μπορούν να κάνουν ό,τι θέλουν και τίποτα δεν αλλάζει. Αυτός είναι ο λόγος που, όταν είσαι πιόνι πίσω και κινδυνεύεις, ψάχνεις αλλαγές που αφήνουν Αξιωματικούς σε αντίθετο χρώμα.

Δύο ενωμένα πιόνια

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

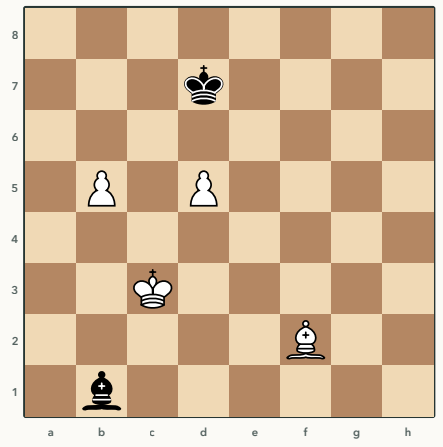


Τα πιόνια έφτασαν στην έκτη γραμμή μαζί με τον Βασιλιά.

Νίκη. Μετά από `1.e7` ο μαύρος Βασιλιάς δεν μπορεί να κρατήσει και το e7 και το f7, γιατί το πιόνι f6 στηρίζει το e7 και ο Αξιωματικός d5 παίρνει από τον μαύρο Βασιλιά το f7, ενώ ο λευκός Βασιλιάς στέκεται πίσω από τα πιόνια του. Τα δύο ενωμένα πιόνια κερδίζουν όταν φτάσουν την έκτη γραμμή με τον Βασιλιά δίπλα τους. Πριν από αυτό ο αμυνόμενος συχνά προλαβαίνει να βάλει τον Βασιλιά του μπροστά στο ένα και τον Αξιωματικό μπροστά στο άλλο και τότε δεν περνάνε.

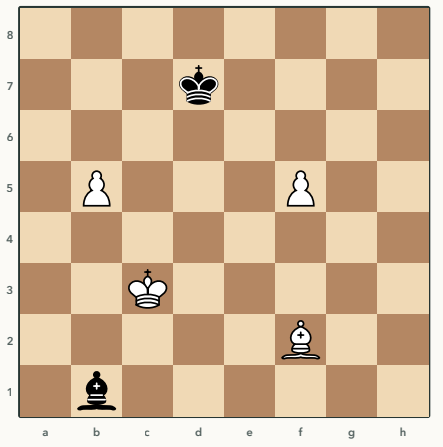
Δύο χωριστά πιόνια

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Τα πιόνια b5 και d5 έχουν μία στήλη ανάμεσά τους.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

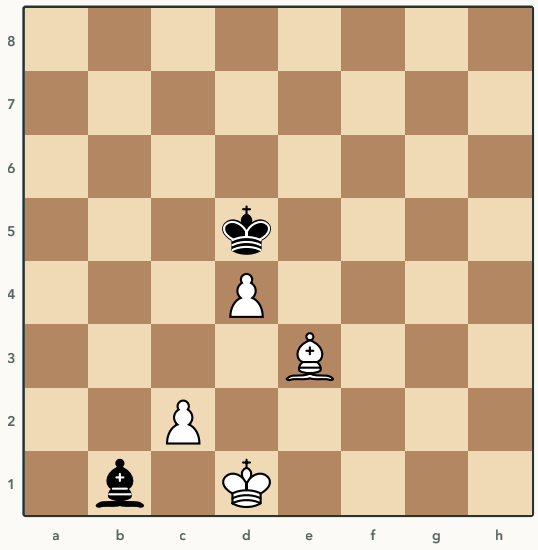


Ίδια θέση, το δεύτερο πιόνι στο f5. Τρεις στήλες ανάμεσα.

Η απόσταση κρίνει. Με μία στήλη ανάμεσα, Διάγραμμα 11.4, ο μαύρος Βασιλιάς φυλάει και τα δύο πιόνια μόνος του, γιατί το b6 και το d6, τα τετράγωνα μπροστά τους, τα φτάνει και τα δύο από το c6 ή το c7. Ο Αξιωματικός b1 κάθεται πίσω τους. Ισοπαλία. Με τρεις στήλες ανάμεσα, Διάγραμμα 11.5, ο Βασιλιάς πρέπει να διαλέξει. Μετά από `1.f6` ο Βασιλιάς τρέχει στο πιόνι f, ο Αξιωματικός b1 μένει μόνος απέναντι στο b5 και ο λευκός Βασιλιάς το συνοδεύει. Όσο πιο μακριά το ένα πιόνι από το άλλο, τόσο πιο σίγουρη η νίκη. Το τι γίνεται με δύο στήλες ανάμεσα είναι το Δοκίμασε 11.1.

Το φρούριο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

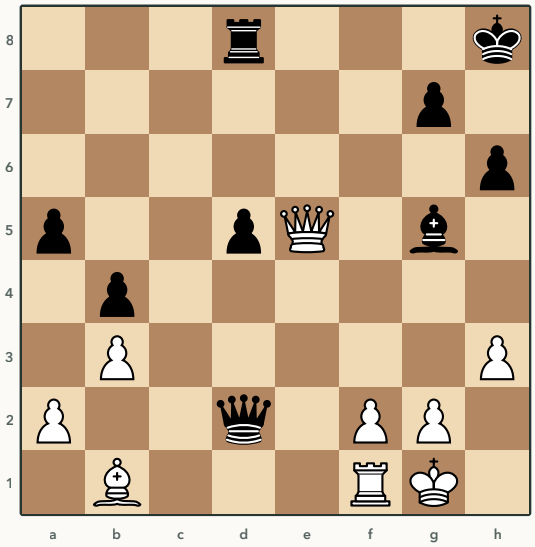


Δύο πιόνια παραπάνω για τα Λευκά.

Δύο πιόνια παραπάνω και ισοπαλία. Τα δύο πιόνια είναι στην ίδια μεριά, το ένα πίσω από το άλλο. Ο μαύρος Βασιλιάς τα μπλοκάρει από το d5, σε τετράγωνο που ο λευκός Αξιωματικός δεν αγγίζει ποτέ. Ο Αξιωματικός b1 φυλάει τη διαγώνιο του c2 και το πιόνι c δεν προχωράει. Αυτό λέγεται φρούριο. Η πλευρά με το υλικό δεν έχει τρόπο να μπει και η παρτίδα τελειώνει ισόπαλη όσες κινήσεις κι αν παιχτούν.

Στο μέσο της παρτίδας

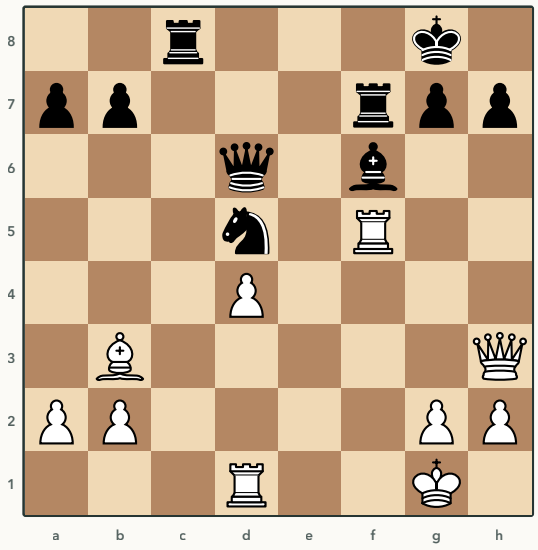
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Karpov – Kasparov, Μόσχα 1985, τέταρτη παρτίδα, μετά από 39...Rd8. Υλικό ίσο, Αξιωματικοί σε αντίθετο χρώμα, Βασίλισσες πάνω.

Εδώ ο κανόνας αλλάζει πλευρά. Ο Αξιωματικός b1 κοιτάζει τη διαγώνιο b1-h7 και το h7 είναι το τετράγωνο δίπλα στον μαύρο Βασιλιά. Ο Αξιωματικός g5 των Μαύρων είναι σε μαύρα τετράγωνα και δεν μπορεί να φυλάξει ούτε το h7 ούτε το f7 ούτε το g6. Ο Karpov παίζει `40.Qf5` και η Βασίλισσα μαζί με τον Αξιωματικό επιτίθενται σε τετράγωνα που τα Μαύρα δεν φυλάνε με τίποτα. Μετά από `40.Qf5 Kg8 41.Qe6+ Kh8 42.Qg6 Kg8 43.Qe6+ Kh8 44.Bf5` τα Λευκά έχουν πάρει τον χρόνο που ήθελαν και η μηχανή δίνει πάνω από πέντε πιόνια. Ο Kasparov έχει Βασίλισσα, Πύργο και Αξιωματικό και κανένα από τα τρία δεν μπορεί να βοηθήσει, γιατί η επίθεση γίνεται σε λευκά τετράγωνα. Αυτό εννοούμε «σαν να παίζει με ένα κομμάτι παραπάνω».

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



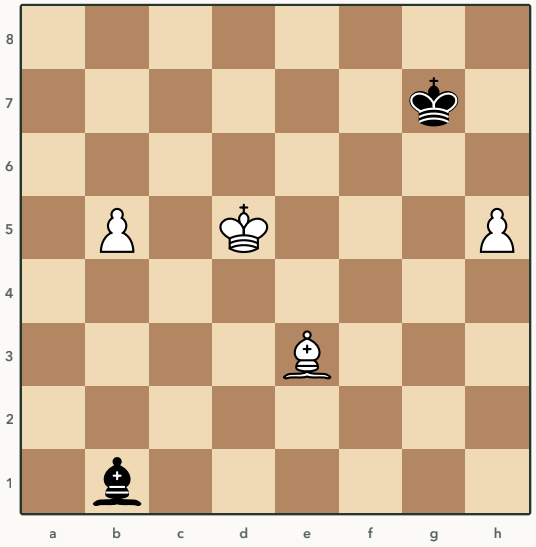
Botvinnik – Vidmar, Νότιγχαμ 1936, μετά από 21...Bxf6. Ο Αξιωματικός b3 κοιτάζει το d5 και το f7.

Ο Αξιωματικός b3 κάθεται στη διαγώνιο προς τον Βασιλιά και ο μαύρος Αξιωματικός f6, σε μαύρα τετράγωνα, δεν μπορεί να κλείσει τη διαγώνιο ποτέ. Ο Ίππος d5 είναι το μόνο κομμάτι που τη φράζει και ο Botvinnik τον παίρνει με `22.Rxd5`. Ο Πύργος δεν μπορεί να ξαναπαρθεί. Αν τον πάρει η Βασίλισσα, Qxd5, έρχεται Bxd5 και η Βασίλισσα χάνεται για έναν Πύργο. Μετά από `22.Rxd5 Qc6 23.Rd6 Qe8 24.Rd7` τα Μαύρα παραιτήθηκαν. Η παρτίδα κρίθηκε στα λευκά τετράγωνα και τα Μαύρα είχαν τον Αξιωματικό τους στα μαύρα.

Η εξαίρεση

Δύο πιόνια μακριά το ένα από το άλλο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

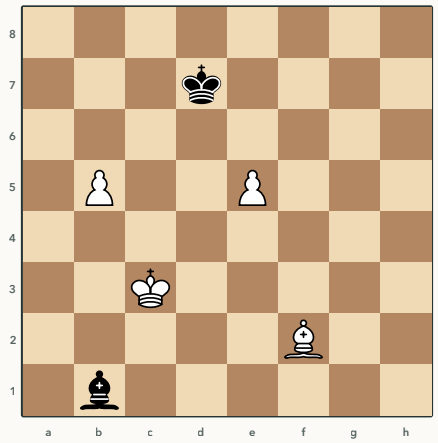


Δύο πιόνια παραπάνω, όπως στο Διάγραμμα 11.6. Αλλά σε δύο πτέρυγες.

Στο Διάγραμμα 11.6 δύο πιόνια παραπάνω ήταν ισοπαλία. Εδώ είναι νίκη με οποιαδήποτε κίνηση, π.χ. `1.b6`. Η διαφορά είναι η απόσταση. Ο μαύρος Βασιλιάς φυλάει το πιόνι h, ο Αξιωματικός b1 θα έπρεπε να φυλάξει το πιόνι b, αλλά το b8 είναι μαύρο τετράγωνο και ο Αξιωματικός είναι λευκός. Δεν μπορεί να σταθεί ποτέ μπροστά του. Ο λευκός Βασιλιάς συνοδεύει το πιόνι b μέχρι πάνω. Ο κανόνας του κεφαλαίου λέει ότι οι Αξιωματικοί σε αντίθετο χρώμα βοηθούν την άμυνα. Η άμυνα όμως χρειάζεται τον Βασιλιά της κοντά και εδώ ο Βασιλιάς πρέπει να είναι σε δύο μέρη μαζί.

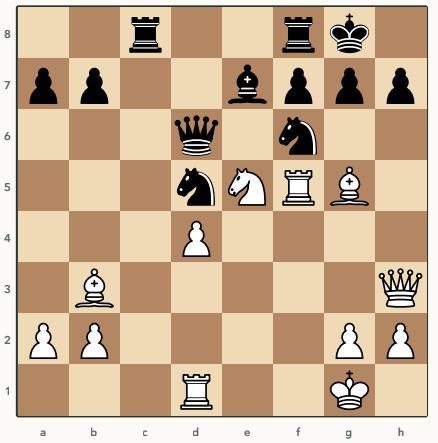
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 11.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



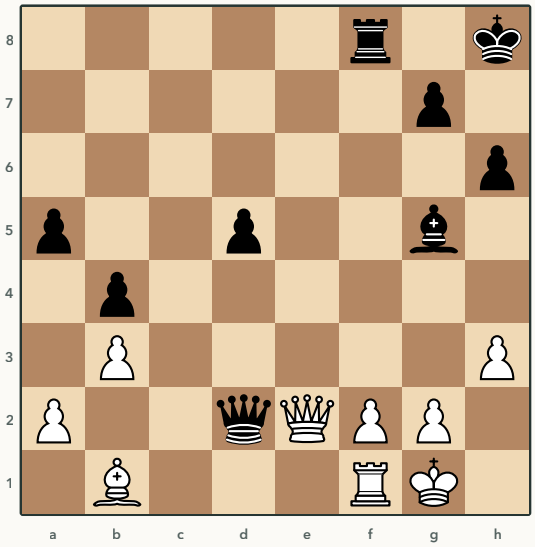
Τα πιόνια b5 και e5 έχουν δύο στήλες ανάμεσά τους. Κερδίζουν τα Λευκά;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 11.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Botvinnik – Vidmar, Νότιγχαμ 1936, μετά από 19...Qd6. Πώς φτάνουν τα Λευκά στο Διάγραμμα 11.8;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 11.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Karpov – Kasparov, Μόσχα 1985, τέταρτη παρτίδα, μετά από 38...Qd2. Τα Μαύρα προτείνουν αλλαγή Βασιλισσών. Δέχεσαι;

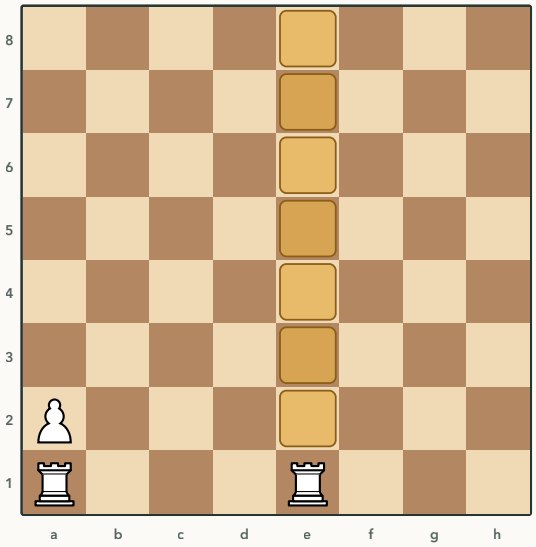
12. Οι Πύργοι

> **Ο κανόνας.** Ο Πύργος θέλει ανοιχτή στήλη, έβδομη γραμμή και να στέκεται πίσω από το ελεύθερο πιόνι, δικό του ή του αντιπάλου.

Γιατί

Ο Πύργος είναι το μόνο κομμάτι που βλέπει τα ίδια τετράγωνα από παντού, δεκατέσσερα σε άδεια σκακιέρα, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 1. Γι' αυτό δεν τον νοιάζει το κέντρο. Τον νοιάζουν τα πιόνια. Ένα πιόνι μπροστά του, δικό του ή ξένο, του κόβει τη μισή δουλειά. Ανοιχτή στήλη λέγεται η στήλη χωρίς πιόνια και είναι ο μόνος δρόμος από τον οποίο ο Πύργος μπαίνει στη θέση του αντιπάλου. Η έβδομη γραμμή είναι ο προορισμός, γιατί εκεί ζουν τα πιόνια που δεν έχουν κουνηθεί και πίσω της ζει ο Βασιλιάς. Και το ελεύθερο πιόνι θέλει τον Πύργο από πίσω, γιατί όσο το πιόνι προχωράει, ο Πύργος πίσω του κερδίζει τετράγωνα, ενώ ο Πύργος μπροστά του χάνει.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.1 · ΑΝΟΙΧΤΗ ΚΑΙ ΚΛΕΙΣΤΗ ΣΤΗΛΗ

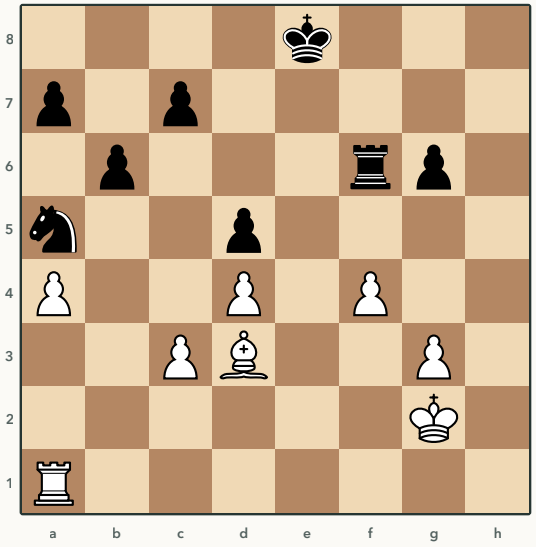


Ο Πύργος e1 έχει μπροστά του επτά τετράγωνα ως την όγδοη γραμμή. Ο Πύργος a1 έχει μπροστά του το δικό του πιόνι και τίποτα άλλο.

Παραδείγματα

Capablanca - Tartakower, Νέα Υόρκη 1924

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

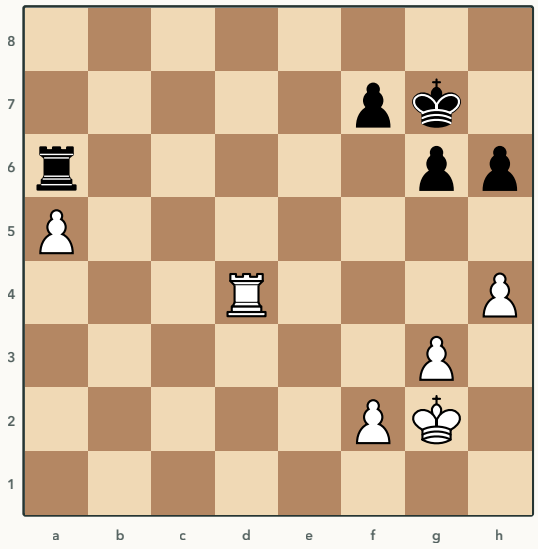


Μετά από 28...hxg6. Τα πιόνια h έφυγαν και από τις δύο πλευρές.

Ο Πύργος a1 έχει το πιόνι a4 μπροστά του και δεν κάνει τίποτα. Η στήλη h μόλις άνοιξε και ο Capablanca τη διεκδικεί πρώτος, `29.Rh1`. Τα Μαύρα δεν προλαβαίνουν να βάλουν δικό τους Πύργο εκεί και μετά από `29.Rh1 Kf8 30.Rh7 Rc6 31.g4 Nc4 32.g5` ο Πύργος έχει μπει στην έβδομη γραμμή, πάνω στο a7 και το c7. Τα Μαύρα έχουν δέσει έναν Πύργο για να τα φυλάει. Μία ανοιχτή στήλη, μία κίνηση. Η παρτίδα έχει αλλάξει. Το πώς τη συνέχισε ο Capablanca, με τον Βασιλιά του, θα το δεις στο κεφάλαιο 13 και στα Δοκίμασε αυτού του κεφαλαίου.

Alekhine - Capablanca, Μπουένος Άιρες 1927, τριακοστή τέταρτη παρτίδα

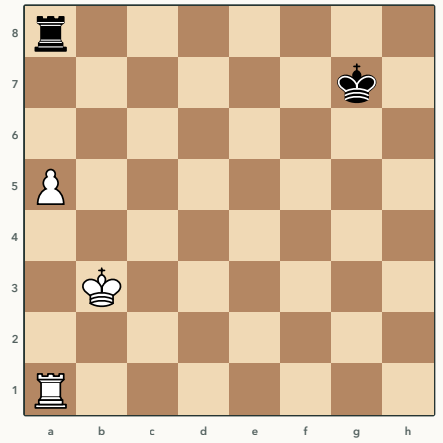
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μετά από 53...Ra6. Φινάλε Πύργων με ελεύθερο πιόνι στο a5.

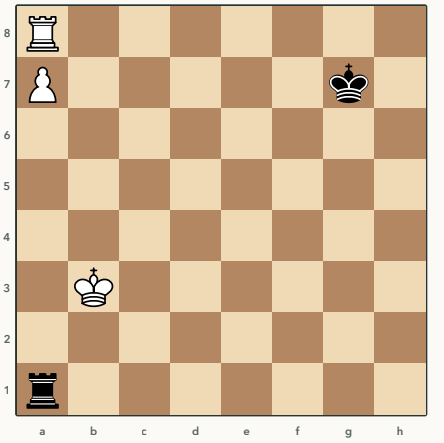
Η παρτίδα που έκρινε το παγκόσμιο πρωτάθλημα του 1927 και η πιο γνωστή εικόνα του κανόνα του Tarrasch. Ο Alekhine παίζει `54.Ra4`, Πύργος πίσω από το δικό του ελεύθερο πιόνι. Από εκεί ο Πύργος φυλάει το πιόνι, το σπρώχνει όποτε θέλει και είναι ελεύθερος να φύγει με τέμπο. Ο μαύρος Πύργος, μπροστά από το πιόνι στο a6, είναι δεμένος για πάντα. Αν φύγει, το πιόνι προχωράει. Μετά από `54.Ra4 Kf6 55.Kf3 Ke5 56.Ke3 h5 57.Kd3 Kd5 58.Kc3 Kc5 59.Ra2` ο λευκός Βασιλιάς ήρθε να βοηθήσει το πιόνι και ο μαύρος Βασιλιάς δεν μπορεί να κάνει τίποτα άλλο από το να το κοιτάζει. Η μηχανή δίνει πάνω από τέσσερα πιόνια. Εξίσου καλό είναι το `54.Rd5`, που κόβει τον μαύρο Βασιλιά, αλλά ο Πύργος πίσω από το πιόνι είναι η ιδέα που θυμάσαι.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ο λευκός Πύργος πίσω από το πιόνι, ο μαύρος μπροστά του.

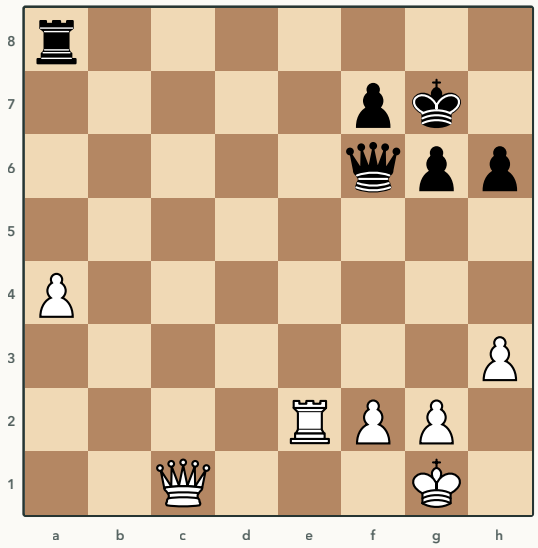
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Το ίδιο υλικό, οι Πύργοι ανάποδα και το πιόνι δύο γραμμές πιο μπροστά.

Ο κανόνας του Tarrasch σε τέσσερα κομμάτια. Στο Διάγραμμα 12.4 ο Πύργος a1 φυλάει το πιόνι από πίσω και ο μαύρος Πύργος a8 είναι δεμένος μπροστά του. Ο λευκός Βασιλιάς πηγαίνει με την ησυχία του να διώξει τον Πύργο και η tablebase λέει νίκη. Στο Διάγραμμα 12.5 το πιόνι έχει φτάσει πιο ψηλά, στην έβδομη γραμμή. Παρ' όλα αυτά είναι ισοπαλία. Ο Πύργος a8 είναι μπροστά από το δικό του πιόνι και δεν μπορεί να φύγει ποτέ, γιατί θα πέσει το πιόνι. Ο μαύρος Πύργος a1 δίνει σαχ από πίσω κάθε φορά που ο λευκός Βασιλιάς πλησιάζει και δεν υπάρχει πού να κρυφτεί. Το πιόνι είναι πιο προχωρημένο, ο Πύργος είναι λάθος και το αποτέλεσμα γυρίζει.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



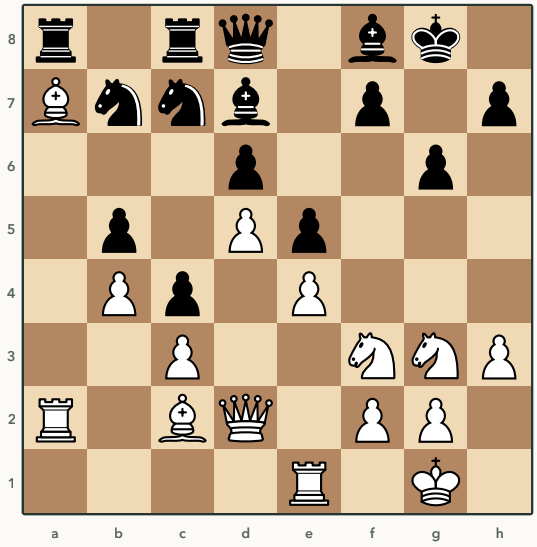
Alekhine – Capablanca, ίδια παρτίδα, μετά από 36...Ra8. Το ίδιο πιόνι, δεκαεπτά κινήσεις νωρίτερα, με Βασίλισσες πάνω.

Ο κανόνας δεν περιμένει το φινάλε. Ο Alekhine βάζει τον Πύργο πίσω από το πιόνι από τώρα με `37.Ra2`. Από εκεί ο Πύργος θα το στηρίξει ως το τέλος. Μετά από `37.Ra2 Ra5 38.Qc7` τα Μαύρα έχουν δέσει τον Πύργο τους στο a5 και η Βασίλισσα των Λευκών μπαίνει στην έβδομη. Το `37.Qa3`, που φυλάει το πιόνι με τη Βασίλισσα, δένει το λάθος κομμάτι. Η Βασίλισσα θέλει να επιτίθεται, ο Πύργος θέλει να φυλάει.

Η εξαίρεση

Πύργοι σε στήλη που δεν έχει ανοίξει ακόμη

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

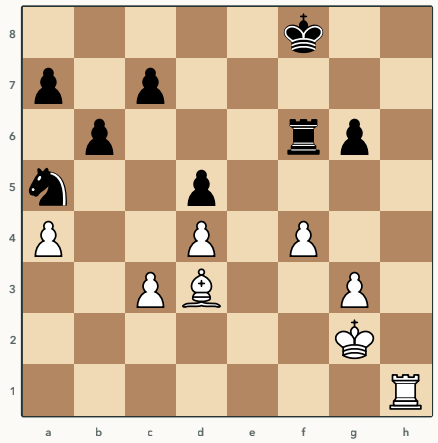


Karpov – Unzicker, Νίκαια 1974, μετά από 25...Nc7. Η στήλη a είναι κλειστή από τον δικό τους Αξιωματικό.

Ο κανόνας λέει ανοιχτή στήλη. Ο Karpov βάζει και τον δεύτερο Πύργο του στη στήλη a, πίσω από τον Αξιωματικό a7 που την κλείνει, `26.Rea1`. Μετά από `26.Rea1 Qe7 27.Bb1 Be8 28.Ne2 Nd8 29.Nh2 Bg7 30.f4` οι δύο Πύργοι περιμένουν πίσω από τον Αξιωματικό. Η στήλη δεν είναι ανοιχτή σήμερα, αλλά θα ανοίξει τη στιγμή που ο Αξιωματικός θα φύγει. Αυτή τη στιγμή τη διαλέγει ο Karpov, όχι ο αντίπαλος. Οι Πύργοι μπαίνουν στη στήλη πριν ανοίξει, γιατί όταν ανοίξει δεν θα υπάρχει χρόνος. Το κεφάλαιο 4 εξηγεί γιατί η στήλη έμεινε κλειστή τόσο καιρό.

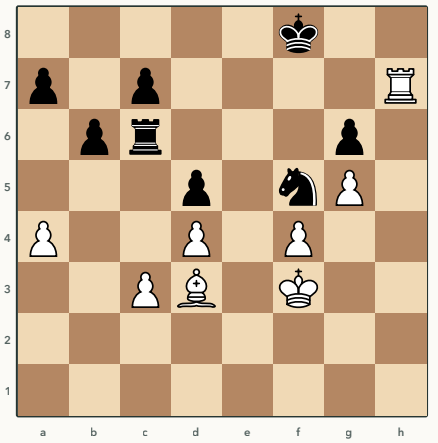
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 12.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



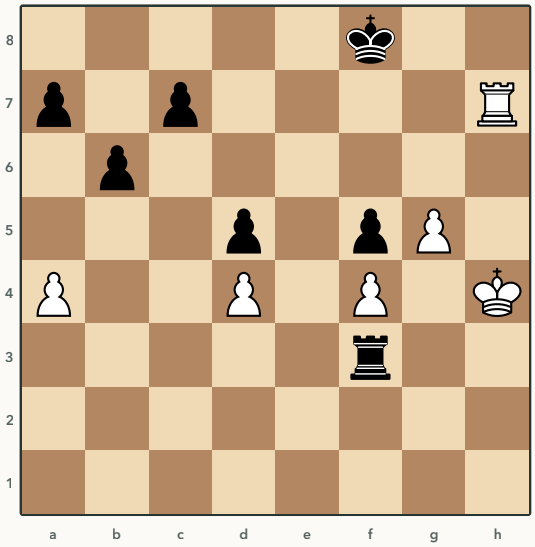
Capablanca – Tartakower, Νέα Υόρκη 1924, μετά από 29...Kf8. Ο Πύργος θέλει την έβδομη γραμμή. Πώς μπαίνει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 12.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Capablanca – Tartakower, Νέα Υόρκη 1924, μετά από 33...Nf5. Ο Πύργος είναι στην έβδομη αλλά μόνος. Τι χρειάζεται;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 12.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Capablanca – Tartakower, Νέα Υόρκη 1924, μετά από 36...Rf3. Τα Μαύρα απειλούν το f4. Το αφήνεις;

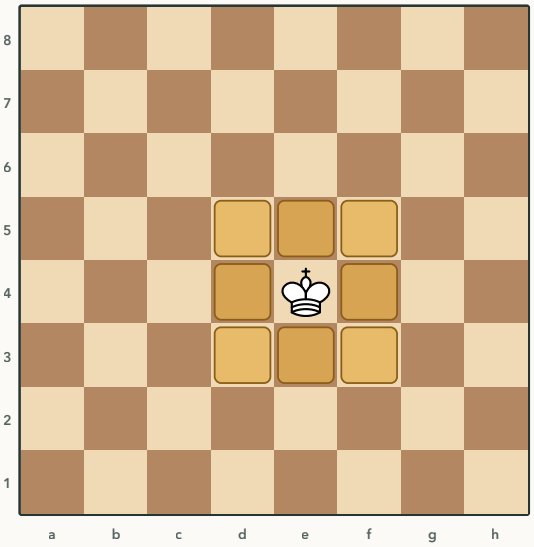
13. Ο Βασιλιάς

Ο κανόνας. Στο άνοιγμα και στο μέσο της παρτίδας ο Βασιλιάς κρύβεται. Στο φινάλε βγαίνει και παίζει. Ο ρόλος του αλλάζει συνήθως όταν φεύγουν οι Βασίλισσες και λιγοστεύουν τα κομμάτια.

Γιατί

Ο Βασιλιάς είναι το μόνο κομμάτι που δεν αλλάζεται και το μόνο που χάνει την παρτίδα. Όσο υπάρχουν πολλά κομμάτια στη σκακιέρα, πάνω από όλα Βασίλισσες, κάθε ανοιχτή γραμμή προς τον Βασιλιά είναι δρόμος για ματ. Γι' αυτό κάνεις ροκέ νωρίς και τον κρύβεις πίσω από τρία πιόνια. Όταν όμως τα κομμάτια λιγοστέψουν, κανείς δεν μπορεί πια να του κάνει ματ και ο Βασιλιάς γίνεται δύναμη. Βλέπει οκτώ τετράγωνα γύρω του, όσα και ο Ίππος στο κέντρο. Σε αντίθεση με τον Ίππο τα βλέπει όλα δίπλα του. Στο φινάλε πιονιών ο Βασιλιάς είναι το μόνο κομμάτι και κρίνει τα πάντα. Στο φινάλε Πύργων είναι το δεύτερο κομμάτι και κρίνει τα μισά.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1 · Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ

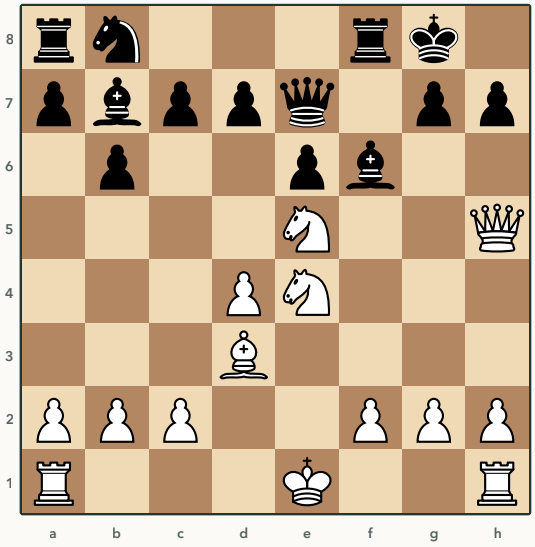


Οκτώ τετράγωνα. Στο φινάλε αυτό είναι ένα ολόκληρο κομμάτι.

Παραδείγματα

Ed. Lasker - Thomas, Λονδίνο 1912

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

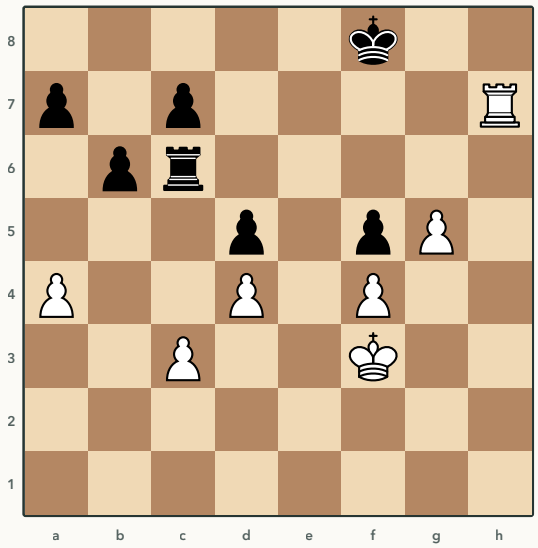


Μετά από 10...Qe7. Ο μαύρος Βασιλιάς έχει κάνει ροκέ, αλλά η διαγώνιος b1-h7 και το g5 είναι ανοιχτά.

Με Βασίλισσες και όλα τα ελαφρά κομμάτια πάνω, ο Βασιλιάς είναι στόχος ακόμη κι αν έχει κάνει ροκέ. Μετά από `11.Qxh7+ Kxh7 12.Nxf6+ Kh6 13.Neg4+ Kg5 14.h4+ Kf4 15.g3+ Kf3 16.Be2+ Kg2 17.Rh2+ Kg1 18.Kd2#` ο μαύρος Βασιλιάς ταξίδεψε από το g8 ως το g1 και πέθανε στο σπίτι του αντιπάλου. Η θυσία της Βασίλισσας δουλεύει γιατί κάθε κίνηση είναι σαχ και ο Βασιλιάς δεν προλαβαίνει ποτέ να γυρίσει. Αυτό είναι το πρώτο μισό του κανόνα. Όσο υπάρχουν κομμάτια, κάθε βήμα του Βασιλιά έξω από το σπίτι του μπορεί να είναι το τελευταίο.

Capablanca - Tartakower, Νέα Υόρκη 1924

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

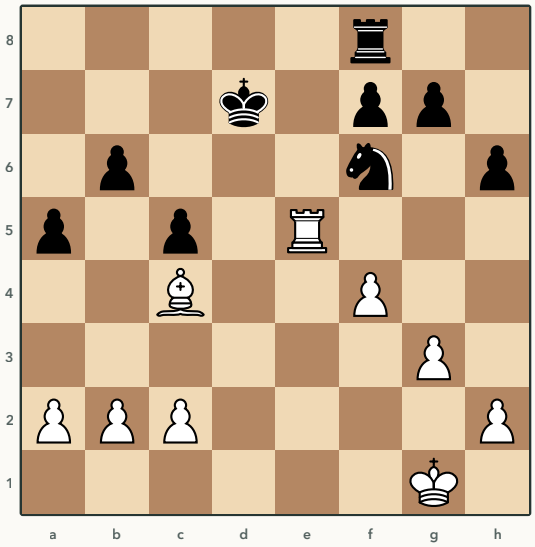


Μετά από 34...gxf5. Φινάλε Πύργων, υλικό ίσο, το πιόνι c3 χτυπιέται και το f4 θα ακολουθήσει.

Το άλλο μισό του κανόνα. Τα Λευκά έχουν δύο πιόνια υπό απειλή και ο Capablanca δεν φυλάει κανένα. Παίζει `35.Kg3` και μετά από `35.Kg3 Rxc3+ 36.Kh4 Rf3 37.g6 Rxf4+ 38.Kg5 Re4 39.Kf6` ο Βασιλιάς έχει ανέβει στο f6, δίπλα στον Πύργο της έβδομης γραμμής και στο πιόνι g6. Τα Μαύρα έχουν πάρει δύο πιόνια που δεν τους χρησιμεύουν σε τίποτα. Χωρίς Βασίλισσες ο Βασιλιάς δεν κινδυνεύει από τίποτα, οπότε το μόνο που μετράει είναι πόσο κοντά είναι στη μάχη. Η μηχανή δίνει στα Λευκά πάνω από τέσσερα πιόνια τη στιγμή που ο Βασιλιάς ξεκινάει. Το `35.Ke2`, που τρέχει πίσω να φυλάξει το c3, κρατάει το πιόνι και χάνει την παρτίδα.

Fischer - Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

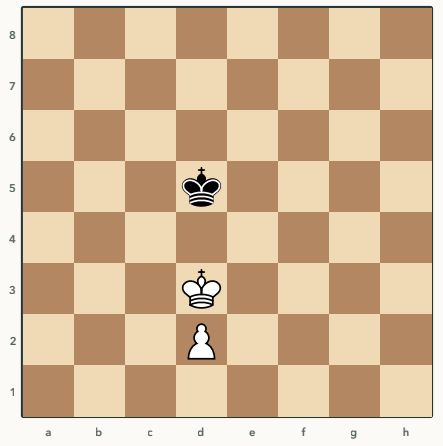


Μετά από 26...Rf8. Οι Βασίλισσες έφυγαν πριν από τρεις κινήσεις.

Η στιγμή που αλλάζει ο ρόλος. Μόλις φύγουν οι Βασίλισσες, η πρώτη δουλειά είναι να φέρεις τον Βασιλιά στο κέντρο, πριν από οτιδήποτε άλλο. Ο Fischer παίζει `27.Kg2` και μετά από `27.Kg2 Kd6 28.Kf3 Nd7 29.Re3 Nb8 30.Rd3+ Kc7` ο Βασιλιάς του είναι στο f3 και πάει προς το e4, ενώ ο Βασιλιάς των Μαύρων έκανε το ίδιο από την άλλη μεριά. Κανένας από τους δύο δεν σκέφτεται πια άμυνα. Το `27.b3` ή το `27.a3` είναι χρήσιμες κινήσεις αλλά χάνουν την πιο σημαντική. Στο φινάλε ο Βασιλιάς που φτάνει πρώτος στο κέντρο είναι ένα κομμάτι παραπάνω.

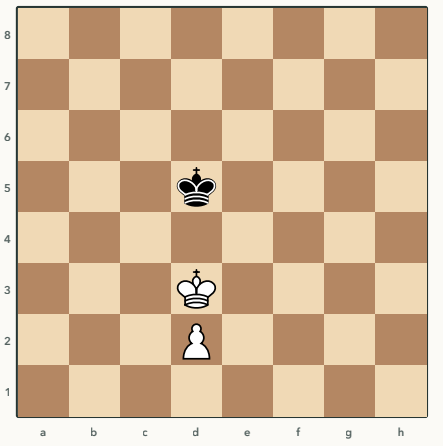
Το φινάλε πιονιών

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Βασιλιάς και πιόνι εναντίον Βασιλιά. Παίζουν τα Μαύρα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



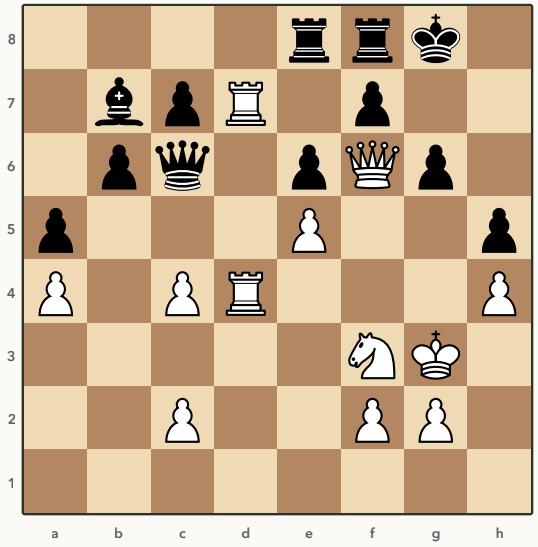
Η ίδια θέση ακριβώς. Παίζουν τα Λευκά.

Δύο ίδιες θέσεις με αντίθετο αποτέλεσμα. Η μόνη διαφορά είναι ποιος παίζει. Στο Διάγραμμα 13.5 τα Μαύρα πρέπει να κουνήσουν τον Βασιλιά τους, να αφήσουν το d5 και ο λευκός Βασιλιάς μπαίνει μπροστά από το πιόνι του, στο c4 ή στο e4. Από εκεί το πιόνι φτάνει στην όγδοη. Στο Διάγραμμα 13.6 πρέπει να κουνήσουν τα Λευκά. Αν πάει ο Βασιλιάς στο c3 ή στο e3, ο μαύρος τον ακολουθεί και κρατάει την αντίθεση. Αν ο Βασιλιάς κάνει πίσω και προχωρήσει αργότερα το πιόνι, ο μαύρος Βασιλιάς κάθεται μπροστά του. Ισοπαλία. Σε φινάλε πιονιών ο Βασιλιάς δεν είναι σημαντικό κομμάτι. Είναι το μόνο κομμάτι. Αυτό που κρίνει είναι ποιος Βασιλιάς στέκεται απέναντι στον άλλον και ποιος είναι υποχρεωμένος να υποχωρήσει.

Η εξαίρεση

Short - Timman, Τίλμπουργκ 1991

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

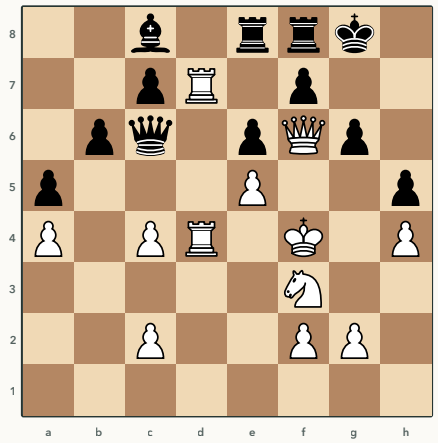


Μετά από 32...Rce8. Οι Βασίλισσες είναι πάνω και ο λευκός Βασιλιάς έχει φύγει ήδη από το σπίτι του.

Ο πιο διάσημος περίπατος Βασιλιά στο μέσο της παρτίδας. Τα Λευκά έχουν τη Βασίλισσα στο f6 και θέλουν ματ στο g7, αλλά κανένα κομμάτι δεν μπορεί να φτάσει εκεί. Ο Short το φέρνει με τα πόδια. Είχε παίξει Kh2 και Kg3. Τώρα έρχεται το `33.Kf4`. Μετά από `33.Kf4 Bc8 34.Kg5` ο Βασιλιάς φτάνει στο g5, δύο βήματα από τον Βασιλιά του αντιπάλου. Απειλεί Kh6 και Qg7 ματ. Ο Timman παραιτήθηκε. Γιατί δεν τρώει ματ ο λευκός Βασιλιάς στη μέση της σκακιέρας με τόσα κομμάτια πάνω; Γιατί τα μαύρα κομμάτια είναι όλα δεμένα στην άμυνα του δικού τους Βασιλιά και δεν υπάρχει ούτε ένα σαχ. Ο Short μέτρησε όλα τα σαχ πριν ξεκινήσει. Αυτή είναι η προϋπόθεση της εξαίρεσης. Ο Βασιλιάς βγαίνει με Βασίλισσες πάνω μόνο όταν ο αντίπαλος δεν έχει ούτε ένα σαχ και εσύ τα έχεις μετρήσει όλα.

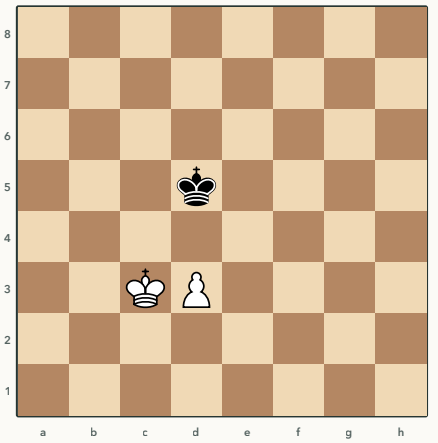
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 13.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



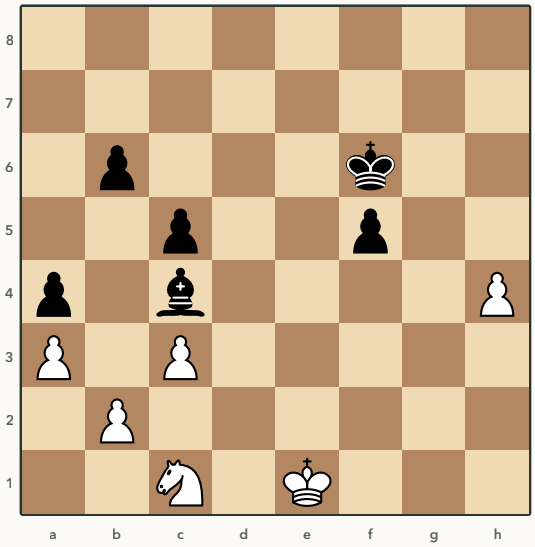
Short – Timman, Τίλμπουργκ 1991, μετά από 33...Bc8. Ο Βασιλιάς είναι στο f4. Πού πάει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 13.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Φινάλε πιονιών. Τα Λευκά απειλούν να πάνε τον Βασιλιά μπροστά από το πιόνι. Μία μόνο κίνηση σώζει τα Μαύρα. Ποια;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 13.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Englisch – Steinitz, Λονδίνο 1883, μετά από 37.Kxe1. Οι Πύργοι μόλις αλλάχτηκαν. Τι κάνει ο Βασιλιάς;

ΜΕΡΟΣ Γ

Τα πιόνια

Οι κινήσεις που δεν γυρίζουν πίσω.

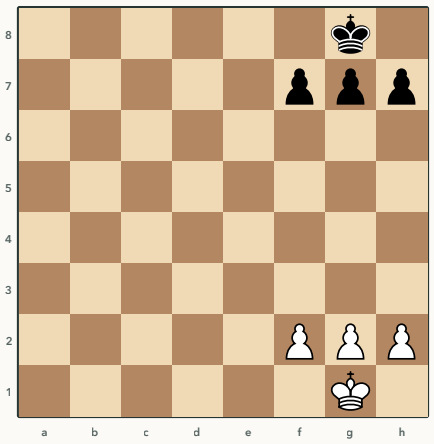
14. Το πιόνι δεν γυρίζει πίσω

> **Ο κανόνας.** Κάθε κίνηση πιονιού είναι για πάντα. Πριν την κάνεις, κοίτα ποιο τετράγωνο αφήνει πίσω της και ποια διαγώνιο ανοίγει.

Γιατί

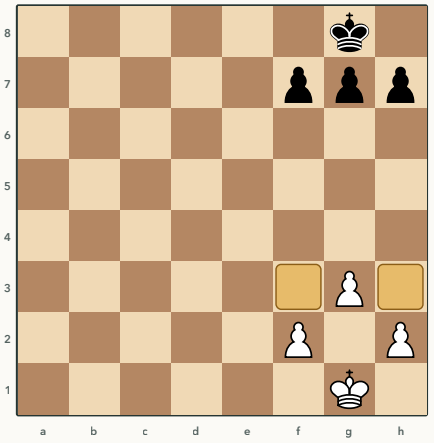
Όλα τα κομμάτια μπορούν να γυρίσουν εκεί που ήταν. Το πιόνι όχι. Ό,τι φύλαγε πριν κουνηθεί, δεν το φυλάει πια και κανείς δεν μπορεί να το ξαναφυλάξει με πιόνι. Τα τετράγωνα που μένουν έτσι αφύλακτα λέγονται τρύπες και είναι τα σπίτια των αντίπαλων κομματιών, κυρίως των Ίππων. Μαζί με το πιόνι ανοίγει και μία διαγώνιος ή μία στήλη. Αν στην άλλη άκρη της είναι ο Βασιλιάς σου, η κίνηση που φαινόταν αθώα είναι η αρχή της επίθεσης του αντιπάλου. Από αυτόν τον κανόνα βγαίνουν τα επόμενα τέσσερα κεφάλαια. Οι αδυναμίες, τα ελεύθερα πιόνια, η φύλαξη του Βασιλιά και οι αλυσίδες είναι όλα πιόνια που κουνήθηκαν και δεν γύρισαν.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.1 · ΤΡΙΑ ΠΙΟΝΙΑ ΣΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥΣ



Ο Βασιλιάς πίσω από το f2, το g2 και το h2. Κανένα τετράγωνο γύρω του δεν είναι αφύλακτο.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.2 · ΜΕΤΑ ΤΟ G3



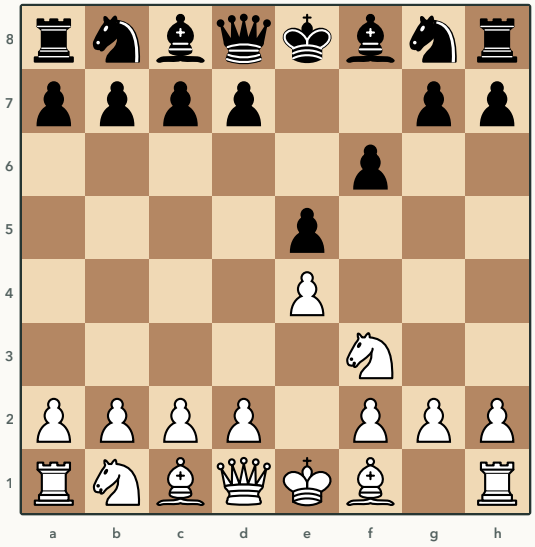
Το πιόνι g πήγε στο g3. Το f3 και το h3 δεν φυλάγονται πια από πιόνι και δεν θα φυλαχτούν ποτέ ξανά.

Η διαφορά ανάμεσα στα δύο διαγράμματα είναι μία κίνηση και δύο τρύπες. Με έναν Αξιωματικό στο g2 οι τρύπες καλύπτονται, γι' αυτό το φιανκέτο είναι υγιές. Χωρίς Αξιωματικό, ένας Ίππος στο f3 ή στο h3 θα κάτσει εκεί για όλη την παρτίδα. Το ερώτημα πριν από κάθε κίνηση πιονιού δεν είναι «τι κάνει το πιόνι εκεί που πάει» αλλά «τι παύει να κάνει εκεί που ήταν».

Παραδείγματα

Η Άμυνα Damiano

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

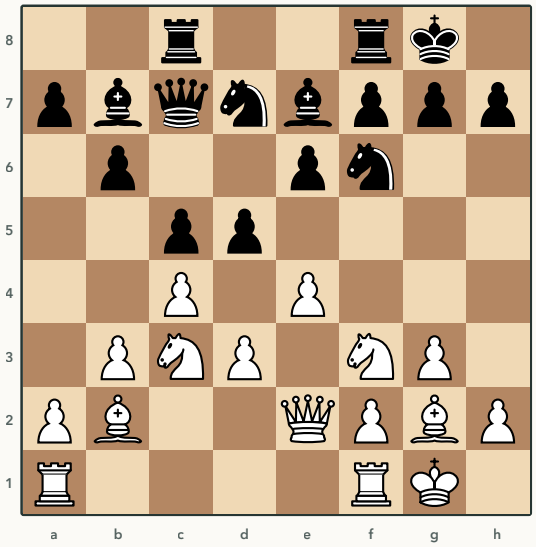


Μετά από `1.e4 e5 2.Nf3 f6`. Στο f7 το πιόνι φύλαγε το e6 και το g6 και, το κυριότερο, έκλεινε τη διαγώνιο h5-e8 προς τον Βασιλιά.

Μία κίνηση πιονιού στη δεύτερη κίνηση της παρτίδας και η μηχανή δίνει στα Λευκά πάνω από δύο πιόνια. Το f6 άνοιξε τη διαγώνιο h5-e8 και πήρε από τον Ίππο το f6, το καλύτερο τετράγωνό του. Μετά από `3.Nxe5 fxe5 4.Qh5+ Ke7 5.Qxe5+ Kf7 6.Bc4+ d5` τα Λευκά έχουν δώσει Ίππο και πάρει δύο πιόνια και ο μαύρος Βασιλιάς περπατάει στο κέντρο από την τέταρτη κίνηση. Τα Μαύρα δεν έκαναν κανένα λάθος με κομμάτι. Έκαναν ένα λάθος με πιόνι. Αυτό δεν διορθώνεται.

Polugaevsky - Petrosian, Μόσχα 1970, πρώτη παρτίδα

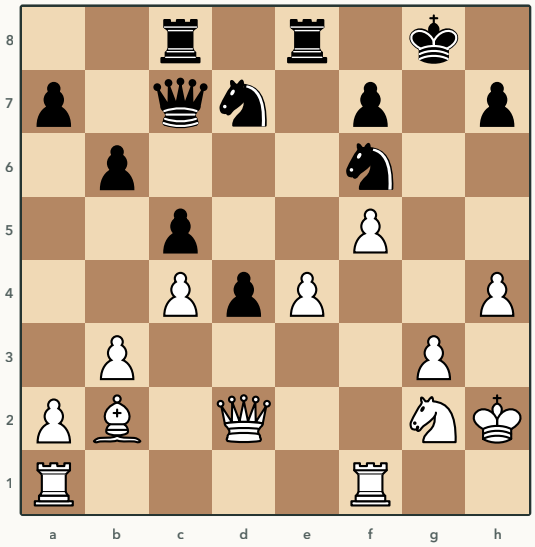
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Μετά από 12.e4. Το πιόνι d5 χτυπιέται.

Ο κανόνας δουλεύει και υπέρ σου. Ο Petrosian παίζει `12...d4`, μία κίνηση πιονιού που δεν γυρίζει πίσω και που κλείνει για πάντα τη μεγάλη διαγώνιο του Αξιωματικού b2 και χτυπάει τον Ίππο c3, που δεν έχει καλό τετράγωνο και γυρίζει στο b1. Μετά από `12...d4 13.Nb1 Ne8 14.Ne1 e5` το κέντρο έχει κλειδώσει, οι δύο λευκοί Ίπποι έχουν γυρίσει στην πρώτη γραμμή και ο Αξιωματικός b2 κοιτάζει το μαύρο πιόνι d4 ως το τέλος της παρτίδας. Πριν σπρώξεις ένα πιόνι στο κέντρο, μέτρα ποια κομμάτια του αντιπάλου κλείνει και ποια δικά σου.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



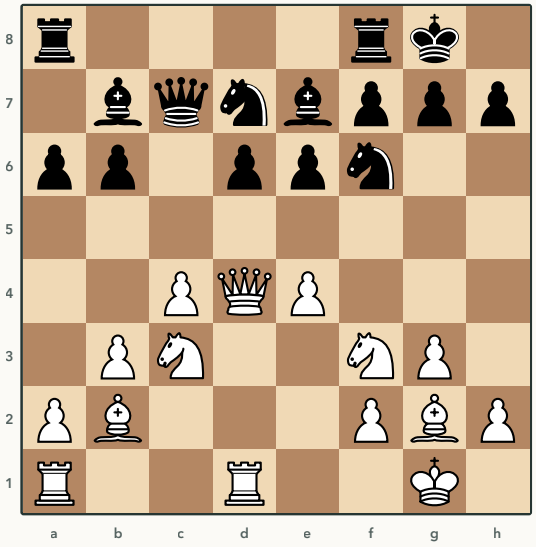
Ίδια παρτίδα, μετά από 24.Qxd2. Τα Λευκά έχουν παίξει f4, f5, g3 και h4 μπροστά από τον Βασιλιά τους.

Δώδεκα κινήσεις αργότερα τα Λευκά έχουν κουνήσει κάθε πιόνι γύρω από τον Βασιλιά τους για να φτιάξουν επίθεση. Το f4 και το f5 άφησαν πίσω τους το e3 και το e4 και το g3 άφησε το f3 και το h3. Ο Βασιλιάς στο h2 ζει σε ένα σπίτι χωρίς τοίχους. Ο Petrosian δίνει τη Βασίλισσα με `24...Qxg3+`. Μετά από `24...Qxg3+ 25.Kxg3 Nxe4+ 26.Kf4 Nxd2 27.Rfe1 Nf6` έχει πάρει πίσω τη Βασίλισσα και δύο πιόνια μαζί της και τον λευκό Βασιλιά στο f4, ανάμεσα στα μαύρα κομμάτια. Κάθε πιόνι που προχώρησε για την επίθεση ήταν ένα τετράγωνο για τον Ίππο στην άμυνα. Το κεφάλαιο 17 είναι ολόκληρο για αυτό.

Η εξαίρεση

Τρύπες που δεν φτάνει κανείς

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 14.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

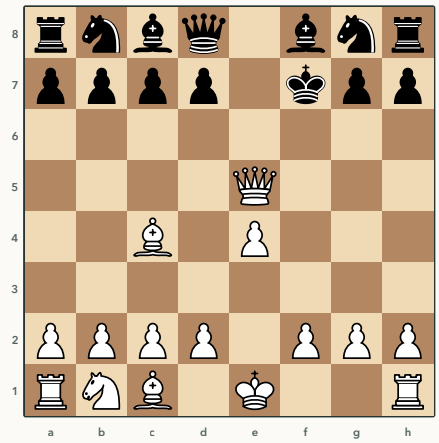


Ο σκαντζόχοιρος από το κεφάλαιο 4. Τα μαύρα πιόνια a6, b6 και d6 άφησαν πίσω τους το c6, που κανένα πιόνι δεν το φυλάει πια. Το b5 και το d5 μοιάζουν αδύνατα κι αυτά.

Κατά τον κανόνα τα Μαύρα έχουν τρύπα στο c6 και αδύνατα τετράγωνα στο b5 και στο d5. Η μηχανή λέει ίση θέση. Γιατί; Γιατί μία τρύπα είναι αδυναμία μόνο αν ο αντίπαλος μπορεί να βάλει κομμάτι μέσα και να το κρατήσει εκεί. Το d5 το φυλάει το πιόνι e6 και ο Ίππος f6, το b5 το φυλάει το a6 και το c6 είναι πίσω από όλα, κανένα λευκό κομμάτι δεν το φτάνει. Οι τρύπες υπάρχουν στον χάρτη, όχι στην παρτίδα. Η εξαίρεση διορθώνει τον κανόνα έτσι. Το πιόνι δεν γυρίζει πίσω, άρα ρώτα ποιο κομμάτι του αντιπάλου θα χρησιμοποιήσει το τετράγωνο που αφήνεις. Αν δεν υπάρχει τέτοιο κομμάτι και δεν μπορεί να έρθει, η κίνηση δεν κοστίζει.

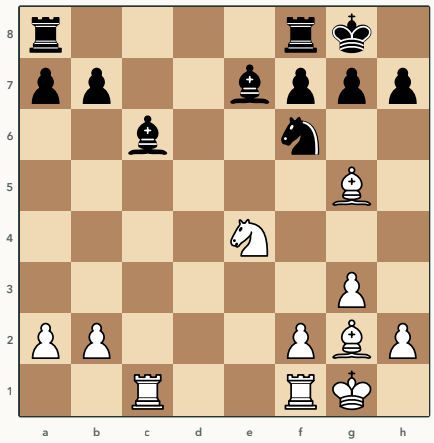
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 14.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



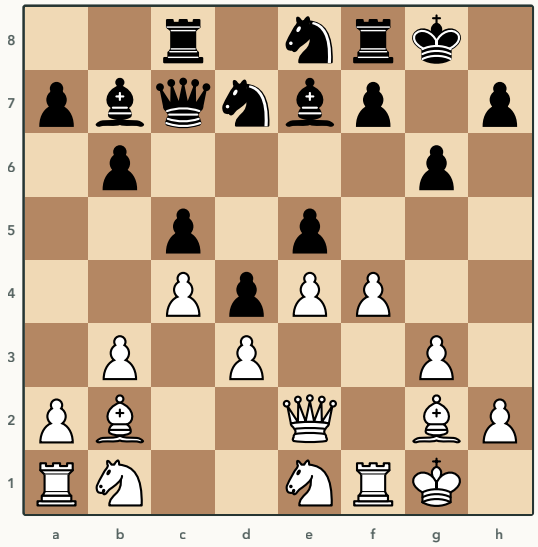
Η Άμυνα Damiano από το Διάγραμμα 14.3, μετά από 6.Bc4+. Πόσο ακριβά πληρώνεται το 2...f6;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 14.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Rubinstein – Salwe, Λοτζ 1908, μετά από 15...Bc6. Οι Βασίλισσες έφυγαν. Ποια αλλαγή κάνεις;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 14.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Polugaevsky – Petrosian, Μόσχα 1970, πρώτη παρτίδα, μετά από 15.f4 g6. Τα Λευκά μόλις έσπρωξαν το πιόνι f. Ποιος είναι καλύτερος;

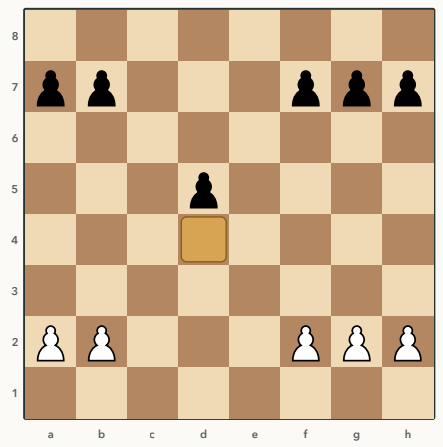
15. Οι αδυναμίες

Ο κανόνας. Απομονωμένο, διπλό και καθυστερημένο πιόνι και το αδύνατο τετράγωνο μπροστά τους. Αναγνώρισέ τα, μπλόκαρέ τα και μάζεψε τα κομμάτια σου πάνω τους.

Γιατί

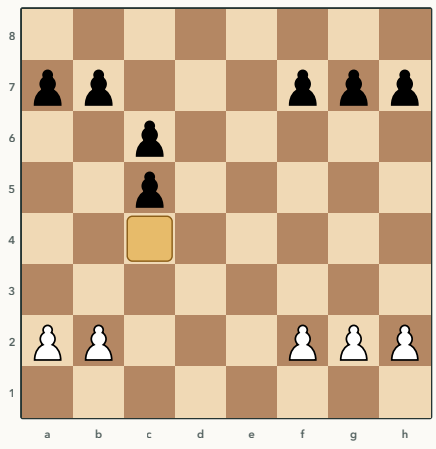
Ένα πιόνι που δεν μπορεί να το φυλάξει άλλο πιόνι το φυλάνε κομμάτια. Τα κομμάτια που φυλάνε δεν παίζουν, κι έτσι μία αδυναμία σε πιόνι γίνεται αδυναμία σε όλη τη θέση. Το τετράγωνο μπροστά από ένα τέτοιο πιόνι είναι φυλάκιο, γιατί κανένα πιόνι δεν μπορεί ποτέ να διώξει το κομμάτι που θα κάτσει εκεί. Υπάρχουν τρεις αδυναμίες που πρέπει να ξέρεις με το όνομά τους και ένα ζευγάρι πιονιών που γίνεται αδυναμία.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.1 · ΑΠΟΜΟΝΩΜΕΝΟ ΠΙΟΝΙ



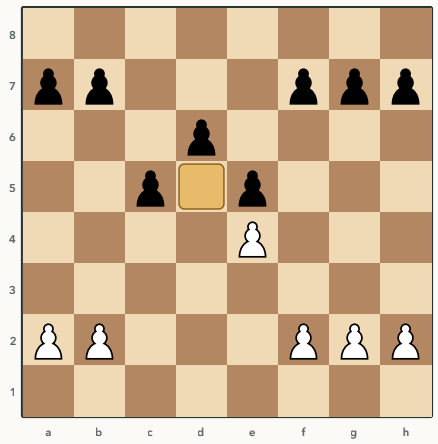
Το πιόνι d5 δεν έχει πιόνι σε διπλανή στήλη. Το d4 μπροστά του είναι το τετράγωνο που θα πάρει ένα λευκό κομμάτι.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.2 · ΔΙΠΛΑ ΠΙΟΝΙΑ



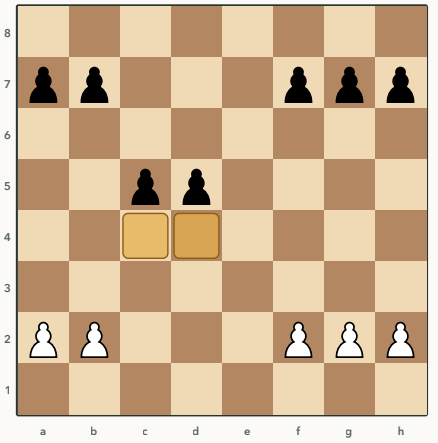
Δύο πιόνια στην ίδια στήλη. Το μπροστινό δεν φυλάγεται από το πίσω και το πίσω δεν προχωράει ποτέ.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.3 · ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΜΕΝΟ ΠΙΟΝΙ



Το πιόνι d6 έμεινε πίσω από τα διπλανά του. Δεν μπορεί να προχωρήσει χωρίς να χαθεί και το d5 μπροστά του είναι η πιο γνωστή τρύπα του σκακιού.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.4 · ΚΡΕΜΑΣΤΑ ΠΙΟΝΙΑ



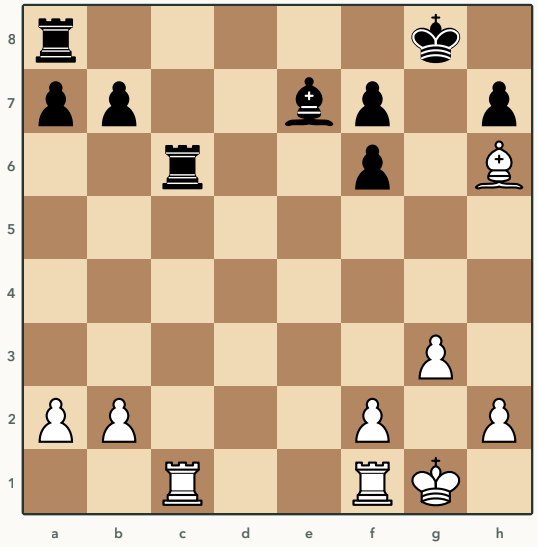
Το c5 και το d5 στέκονται μαζί χωρίς πιόνι δίπλα τους. Όσο κινούνται απειλούν, όταν σταματήσουν γίνονται δύο στόχοι.

Η μέθοδος είναι ίδια για όλα. Πρώτα κλειδώνεις το πιόνι εκεί που είναι, για να μην προχωρήσει και να μην αλλαχτεί. Μετά βάζεις κομμάτι στο τετράγωνο μπροστά του. Μετά μαζεύεις τα υπόλοιπα κομμάτια πάνω του, ένα ένα, ώσπου ο αντίπαλος να μην έχει με τι να το φυλάξει. Και αν το πιόνι δεν πέφτει, πέφτει κάτι άλλο, γιατί όλα τα κομμάτια του αντιπάλου είναι δεμένα σε ένα σημείο.

Παραδείγματα

Rubinstein - Salwe, Λοτζ 1908

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

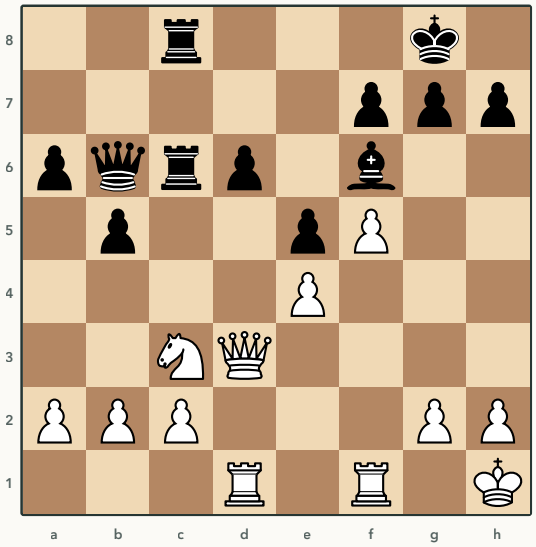


Μετά από 18...Rxc6. Τα Μαύρα έχουν διπλά πιόνια στη στήλη f.

Ο Rubinstein έφτιαξε το διπλό πιόνι στο Δοκίμασε 14.2 και τώρα φτιάχνει δεύτερη αδυναμία. `19.Rxc6` και μετά από `19.Rxc6 bxc6 20.Rc1 Rc8 21.Rc4 Bf8 22.Rg4+ Kh8` τα Μαύρα έχουν τα διπλά πιόνια στη στήλη f, απομονωμένα πιόνια στο a7 και στο c6 και έναν Βασιλιά που δεν φυλάγεται. Ο Πύργος των Λευκών μπαίνει από το σαχ στο g4 και μαζεύει τα αδύνατα πιόνια το ένα μετά το άλλο. Η μηχανή δίνει πάνω από τρία πιόνια σε θέση με ίσο υλικό, γιατί τρία μαύρα πιόνια δεν μπορούν να φυλαχτούν από πιόνια και τα κομμάτια δεν φτάνουν για όλα.

Fischer - Gadia, Μαρ ντελ Πλάτα 1960

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

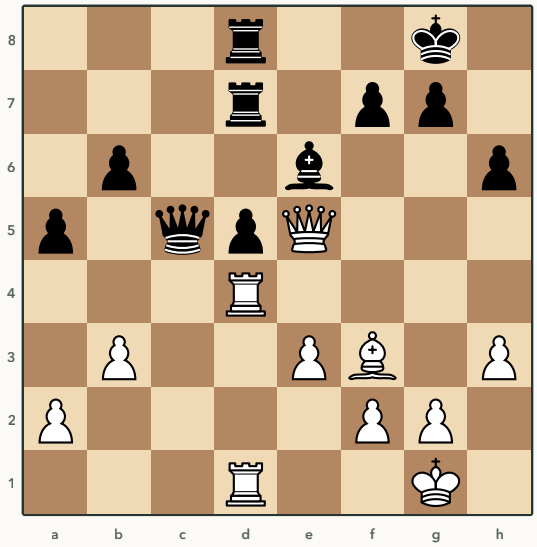


Μετά από 18...Rfc8. Το πιόνι d6 είναι καθυστερημένο και το d5 μπροστά του είναι τρύπα.

Η θέση του κεφαλαίου 1 από τη σκοπιά της αδυναμίας. Το d6 δεν μπορεί να προχωρήσει, γιατί το d5 το χτυπάει το e4. Δεν μπορεί ούτε να φυλαχτεί από πιόνι, γιατί το c πιόνι έφυγε. Το d5 μπροστά του είναι το τετράγωνο που κανένα μαύρο πιόνι δεν θα αγγίξει ποτέ. `19.Nd5` και ο Ίππος κάθεται εκεί για πάντα. Μετά από `19.Nd5 Qd8 20.c3 Be7 21.Ra1 f6 22.a4 Rb8 23.Nxe7+` τα Μαύρα παραιτήθηκαν. Πρόσεξε τη σειρά. Πρώτα ο Fischer άλλαξε τα κομμάτια που φύλαγαν το d5, μετά έβαλε τον Ίππο. Το πιόνι d6 δεν χρειάστηκε καν να πέσει. Έφτανε να είναι αδύνατο.

Botvinnik - Zagoriansky, Σβερντλόφσκ 1943

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



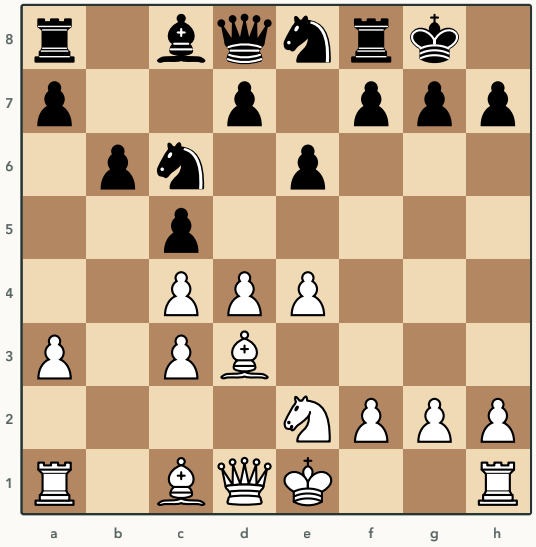
Μετά από 24...a5. Το πιόνι d5 είναι απομονωμένο και ο Πύργος d4 το μπλοκάρει.

Το απομονωμένο πιόνι είναι κλειδωμένο. Ο Πύργος στο d4 κάθεται μπροστά του, ο δεύτερος Πύργος και η Βασίλισσα το κοιτάζουν. Τέσσερα μαύρα κομμάτια είναι δεμένα να το φυλάνε. Τι κάνει ο Botvinnik τώρα; Δεν το παίρνει, γιατί δεν πέφτει ακόμη. Επιτίθεται αλλού, `25.h4` ή `25.g4`, στον Βασιλιά, γιατί τα Μαύρα δεν έχουν κομμάτι ελεύθερο να τρέξει στην άμυνα. Μετά από `25.g4 Qc6 26.g5 hxg5 27.Qxg5 f6 28.Qg6` ο μαύρος Βασιλιάς έχει ανοίξει και το d5 είναι ακόμη εκεί, δεμένο. Αυτό εννοούμε ότι η αδυναμία δεν είναι το πιόνι. Είναι τα κομμάτια που το φυλάνε.

Η εξαίρεση

Τα διπλά πιόνια που κρατούν το κέντρο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 15.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

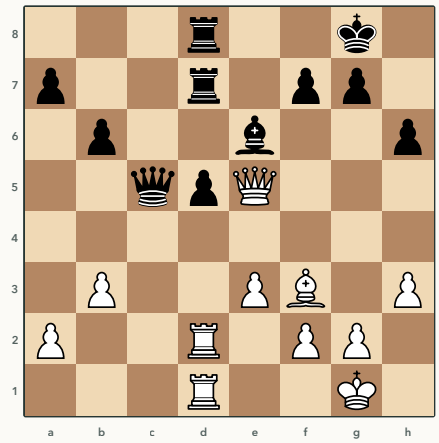


Άμυνα Νίμζοβιτς, βαριάντα Sämisch, από το κεφάλαιο 6. Τα Λευκά έχουν διπλά πιόνια στη στήλη c.

Τα Λευκά δέχτηκαν τα διπλά πιόνια από την πέμπτη κίνηση. Η μηχανή λέει ίση θέση. Γιατί δεν είναι αδυναμία; Γιατί το c3 και το c4 στηρίζουν το d4 και το d5 και παίρνουν από τα μαύρα κομμάτια το b5 και το d5. Το πιόνι c4 θα γίνει στόχος μόνο αν τα Μαύρα προλάβουν να το χτυπήσουν με Ba6 και Na5 πριν τα Λευκά ανοίξουν το κέντρο. Η αδυναμία υπάρχει στα χαρτιά, αλλά στη σκακιέρα τα διπλά πιόνια κάνουν δουλειά. Το ίδιο ισχύει για το απομονωμένο πιόνι στο κέντρο, που δίνει χώρο και ανοιχτές στήλες στα κομμάτια πίσω του όσο είναι η παρτίδα νέα. Το Δοκίμασε 15.3 το δείχνει. Αδυναμία είναι το πιόνι που ο αντίπαλος μπορεί να μπλοκάρει και να χτυπήσει. Αν δεν μπορεί ακόμη, δεν είναι αδυναμία ακόμη.

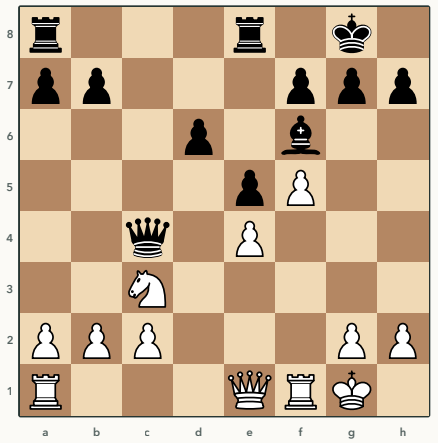
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 15.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



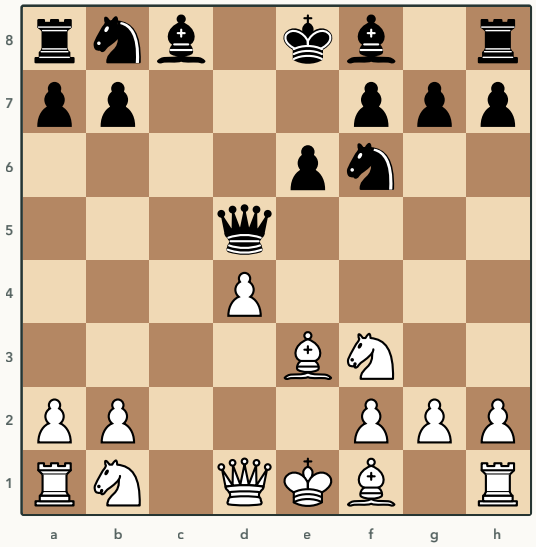
Botvinnik – Zagoriansky, Σβερντλόφσκ 1943, μετά από 23...Rcd8. Το d5 είναι απομονωμένο. Ποιο είναι το πρώτο βήμα;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 15.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Smyslov – Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 16...Bxf6. Ποια είναι η αδυναμία των Μαύρων και ποιο κομμάτι τη χρησιμοποιεί;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 15.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Σικελική άμυνα, βαριάντα Alapin, μετά από `1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 Qxd5 4.d4 Nf6 5.Nf3 e6 6.Be3 cxd4 7.cxd4`. Τα Λευκά έχουν απομονωμένο πιόνι στο d4. Είναι αδυναμία;

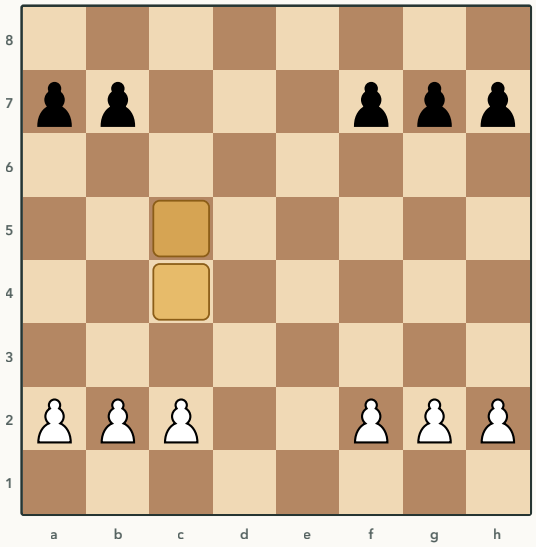
16. Το ελεύθερο πιόνι

> **Ο κανόνας.** Το ελεύθερο πιόνι θέλει σπρώξιμο, αλλά τη σωστή στιγμή. Όσο δεν προχωράει είναι απειλή που δένει κομμάτια του αντιπάλου. Μπλόκαρε το ελεύθερο πιόνι του αντιπάλου με κομμάτι, όχι με Πύργο.

Γιατί

Ελεύθερο λέγεται το πιόνι που δεν έχει μπροστά του κανένα αντίπαλο πιόνι, ούτε στη στήλη του ούτε στις διπλανές. Τίποτα δεν το σταματάει εκτός από κομμάτια. Ένα κομμάτι που σταματάει πιόνι δεν κάνει τίποτα άλλο. Αυτή είναι η αξία του. Δεν χρειάζεται να προχωρήσει για να κοστίζει. Κοστίζει όσο υπάρχει. Το σπρώχνεις όταν ο αντίπαλος δεν μπορεί να το μπλοκάρει ή όταν το σπρώξιμο κερδίζει χρόνο. Το κρατάς όταν το μπλοκάρισμα θα κόστιζε στον αντίπαλο περισσότερα από όσα κοστίζει σε σένα. Αντίστροφα, το ελεύθερο πιόνι του αντιπάλου το μπλοκάρεις με το κομμάτι που χάνει λιγότερο όταν κάθεται ακίνητο, τον Ίππο ή τον Αξιωματικό. Με τον Πύργο όχι, γιατί μπροστά από πιόνι που προχωράει δεν βλέπει τίποτα. Ο Πύργος του Botvinnik στο d4, στο κεφάλαιο 15, είναι άλλη ιστορία. Εκεί το πιόνι είναι απομονωμένο και κλειδωμένο και ο Πύργος παίζει σε όλη την τέταρτη γραμμή.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.1 · Η ΠΛΕΙΟΨΗΦΙΑ

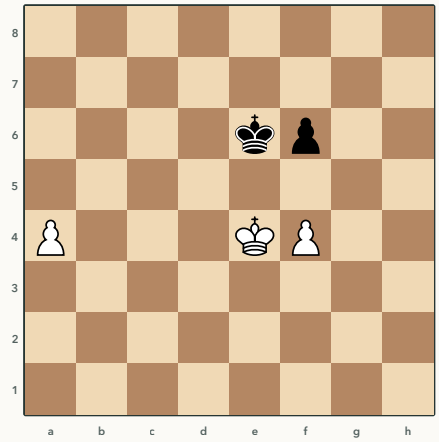


Τρία λευκά πιόνια εναντίον δύο στην πτέρυγα της Βασίλισσας. Το πιόνι c δεν έχει απέναντί του πιόνι στη στήλη c. Αν προχωρήσουν τα τρία μαζί και αλλαχτεί ένα ζευγάρι, το πιόνι c μένει ελεύθερο.

Παραδείγματα

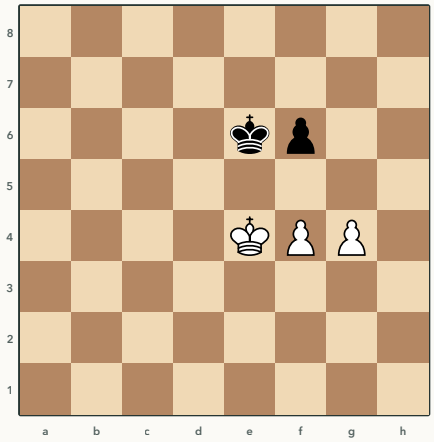
Το απομακρυσμένο ελεύθερο πιόνι

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Φινάλε πιονιών. Το πιόνι a4 είναι μακριά από όλα τα άλλα.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

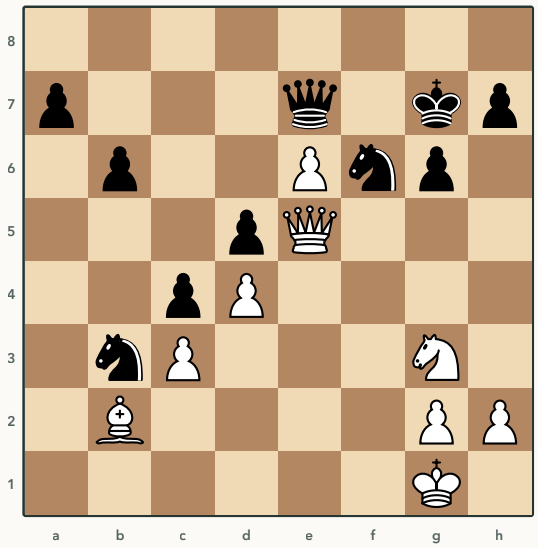


Ίδιο υλικό. Το δεύτερο λευκό πιόνι είναι τώρα στο g4, δίπλα στο άλλο.

Η tablebase λέει νίκη στο Διάγραμμα 16.2 και ισοπαλία στο 16.3. Η διαφορά είναι η απόσταση. Στο 16.2 το πιόνι a θα τραβήξει τον μαύρο Βασιλιά στην άλλη άκρη της σκακιέρας και στο μεταξύ ο λευκός Βασιλιάς τρώει το f6. Μετά από `1.Kd4` ο Βασιλιάς πηγαίνει να συνοδεύσει το πιόνι, ή να φάει το άλλο, όποιο αφήσει ο αντίπαλος. Στο 16.3 τα δύο λευκά πιόνια είναι μαζί, ο μαύρος Βασιλιάς τα φυλάει και τα δύο από ένα τετράγωνο και κανένα δεν περνάει. Το ελεύθερο πιόνι μακριά από τη μάχη λέγεται απομακρυσμένο και είναι το πιο πολύτιμο πιόνι του φινάλε. Το Δοκίμασε 16.1 έχει μία παγίδα πάνω σε μία τέτοια θέση.

Botvinnik - Capablanca, AVRO 1938

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

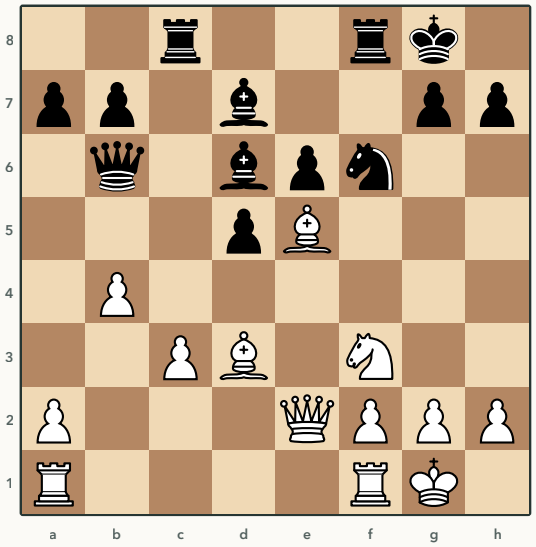


Μετά από 29...Qe7. Το πιόνι e6 είναι ελεύθερο και μία γραμμή από την έβδομη. Τα Μαύρα το έχουν μπλοκάρει με τη Βασίλισσα.

Η πιο διάσημη κίνηση για ελεύθερο πιόνι. Η μαύρη Βασίλισσα κάθεται στο e7 και φυλάει το e6. Ο Botvinnik την τραβάει από εκεί με τη θυσία `30.Ba3`. Μετά από `30.Ba3 Qxa3 31.Nh5+ gxh5 32.Qg5+ Kf8 33.Qxf6+ Kg8 34.e7` το πιόνι είναι στο e7 και τα Μαύρα, με έναν Ίππο παραπάνω, δεν μπορούν να το σταματήσουν. Ο Capablanca έδωσε μερικά σαχ και παραιτήθηκε. Το πιόνι έμεινε στο e6 επτά κινήσεις. Περίμενε ώσπου κάθε μαύρο κομμάτι να είναι δεμένο γύρω του και μετά η θυσία έβγαλε το τελευταίο. Αυτό θα πει «τη σωστή στιγμή».

Nimzowitsch - Salwe, Κάρλσμπαντ 1911

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



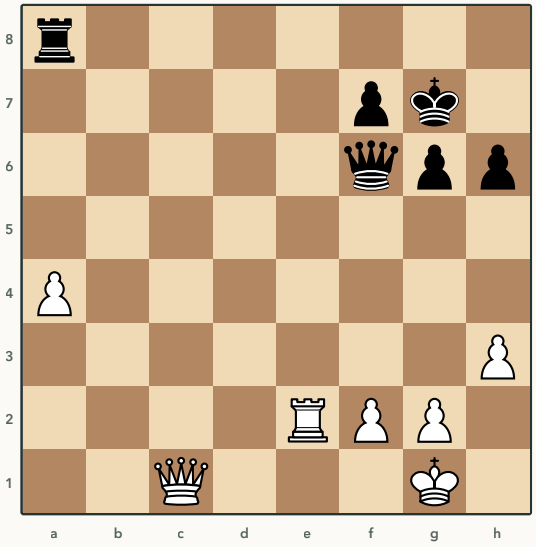
Μετά από 15...Rac8. Τα Μαύρα έχουν τα πιόνια d5 και e6 και θέλουν να τα σπρώξουν.

Η άλλη μεριά του κανόνα, το μπλοκάρισμα. Τα Μαύρα θέλουν να παίξουν e5 και να ελευθερώσουν τα κεντρικά τους πιόνια. Ο Nimzowitsch τα σταματάει στα τετράγωνα μπροστά τους με `16.Bd4`. Μετά από `16.Bd4 Qc7` ακολουθεί Ne5 και ο Αξιωματικός κάθεται στο d4 και ο Ίππος στο e5, δηλαδή ακριβώς μπροστά από τα δύο πιόνια, σε τετράγωνα που τα πιόνια δεν μπορούν να χτυπήσουν. Το e5 δεν θα παιχτεί ποτέ. Πρόσεξε ότι μπλοκάρουν τα ελαφρά κομμάτια. Οι Πύργοι πηγαίνουν στη στήλη e πίσω τους, να πιέσουν. Αυτή είναι η σωστή μοιρασιά. Το κομμάτι που δεν χάνει τίποτα όταν κάθεται μπροστά. Ο Πύργος, που δεν αντέχει να κάθεται, από πίσω.

Η εξαίρεση

Το πιόνι που περιμένει

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 16.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

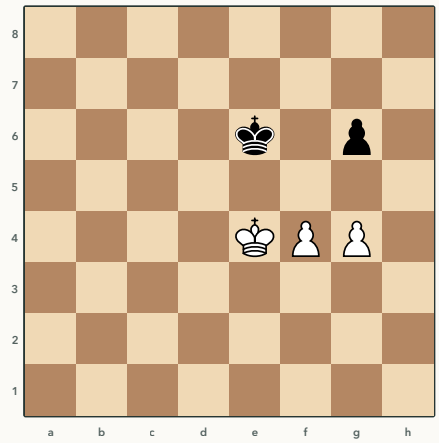


Alekhine – Capablanca, Μπουένος Άιρες 1927, τριακοστή τέταρτη παρτίδα, μετά από 36...Ra8. Το πιόνι a4 είναι ελεύθερο.

Ο κανόνας λέει «σπρώξε». Ο Alekhine δεν σπρώχνει. Το `37.a5` είναι σχεδόν ένα πιόνι χειρότερο από το `37.Ra2`, γιατί το πιόνι στο a5 θα χρειαζόταν φύλαξη από τη Βασίλισσα και ο μαύρος Πύργος θα καθόταν μπροστά του για πάντα. Ο Πύργος πάει πρώτα πίσω από το πιόνι, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 12. Το πιόνι θα περιμένει στο a4 δεκατέσσερις κινήσεις, ώσπου ο Alekhine να αλλάξει Βασίλισσες. Το ελεύθερο πιόνι που σπρώχνεται χωρίς στήριγμα δεν είναι απειλή, είναι στόχος. Η εξαίρεση διορθώνει τον κανόνα έτσι. Σπρώξε το πιόνι μόνο όταν το τετράγωνο που θα πάει φυλάγεται καλύτερα από αυτό που αφήνει.

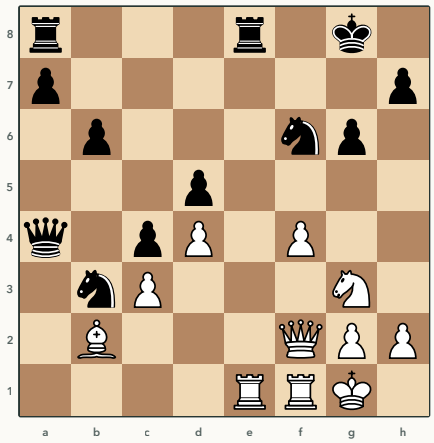
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 16.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



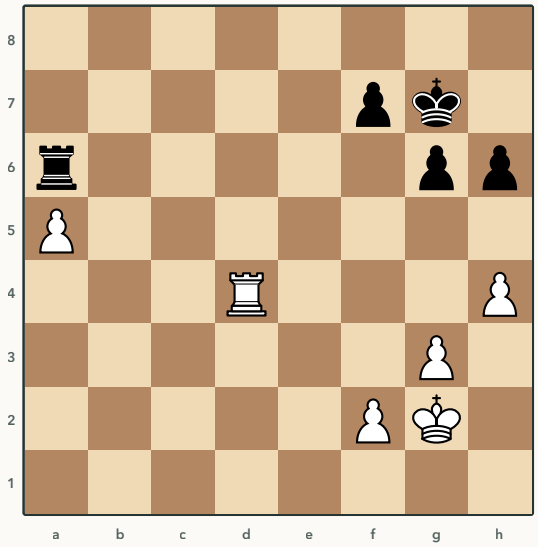
Τα πιόνια είναι μαζί, όπως στο Διάγραμμα 16.3, αλλά το μαύρο πιόνι είναι στο g6. Κερδίζουν τα Λευκά;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 16.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Botvinnik – Capablanca, AVRO 1938, μετά από 23...Nxf6. Πού είναι το μελλοντικό ελεύθερο πιόνι;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 16.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Alekhine – Capablanca, Μπουένος Άιρες 1927, τριακοστή τέταρτη παρτίδα, μετά από 53...Ra6. Ο μαύρος Πύργος μπλοκάρει το πιόνι. Πώς το στηρίζεις;

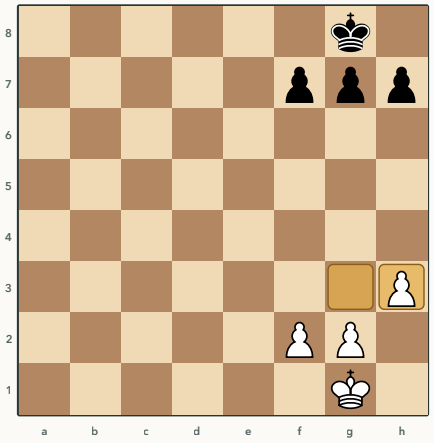
17. Τα πιόνια μπροστά από τον Βασιλιά

> **Ο κανόνας.** Μην κουνάς τα πιόνια μπροστά από τον Βασιλιά σου χωρίς λόγο. Κάθε κίνησή τους ανοίγει μια πόρτα που δεν ξανακλείνει.

Γιατί

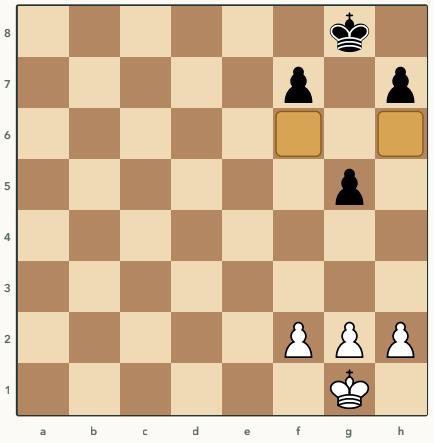
Μετά το ροκέ ο Βασιλιάς ζει πίσω από τρία πιόνια, το f, το g και το h. Όσο στέκονται στη θέση τους, κανένα κομμάτι δεν μπορεί να πλησιάσει χωρίς να δώσει κάτι. Μόλις κουνηθεί το ένα, το κεφάλαιο 14 ισχύει διπλά. Το h3 κάνει το πιόνι στόχο για θυσία Αξιωματικού και δίνει στο πιόνι g του αντιπάλου στόχο, να ανέβει g5 και g4 και να χτυπήσει το h3 με κέρδος χρόνου. Το g3 αφήνει τις διαγώνιους προς το f3 και το h3 και ανοίγει τη γραμμή προς τον Βασιλιά. Το f3 ή το f4 ανοίγει τη διαγώνιο a7-g1 και αφήνει το e3 και το g3. Και το …h6 ή το …g6 κάνουν τα ίδια από την άλλη μεριά. Το πιόνι που κουνήθηκε δεν γυρίζει και ο Βασιλιάς μένει με δύο τοίχους αντί για τρεις ως το τέλος.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.1 · ΜΕΤΑ ΤΟ H3



Το πιόνι h3 είναι στόχος. Ένας Αξιωματικός που το πάρει ανοίγει τη στήλη g και το g3 έχει πια έναν φύλακα αντί για δύο.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.2 · ΜΕΤΑ ΤΟ G5

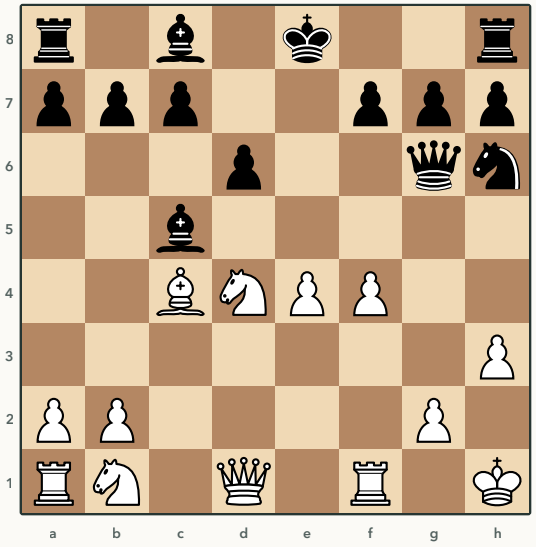


Το g5 άφησε πίσω του το f6 και το h6 και η μεγάλη διαγώνιος προς τον Βασιλιά είναι πια ανοιχτή.

Παραδείγματα

Kipping - Morphy, Μπέρμιγχαμ 1858

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

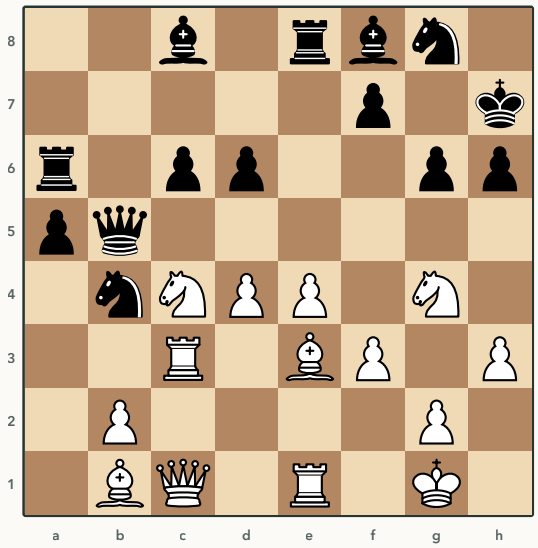


Μετά από 12.h3. Τα Λευκά έδιωξαν τη Βασίλισσα από τη διαγώνιο του g4 με πιόνι μπροστά από τον Βασιλιά τους.

Το h3 ήθελε να πάρει από τα Μαύρα το g4. Πήρε, αλλά έδωσε κάτι πιο μεγάλο. Το πιόνι h3 δεν φυλάγεται από τίποτα άλλο εκτός από το g2. Ο Morphy το παίρνει με τον Αξιωματικό, `12...Bxh3`. Μετά από `12...Bxh3 13.gxh3 Qxe4+` η Βασίλισσα μπαίνει με σαχ στη διαγώνιο που άνοιξε το πιόνι g, παίρνει το e4 και μετά το d4. Ο λευκός Βασιλιάς στο h1 μένει με ένα πιόνι μπροστά του, το h3, που κι αυτό πέφτει. Η μηχανή δίνει στα Μαύρα πάνω από τρία πιόνια. Αν το h πιόνι ήταν ακόμη στο h2, το Bxh3 δεν θα υπήρχε, το gxh3 δεν θα άνοιγε τίποτα και η Βασίλισσα δεν θα έμπαινε.

Kasparov - Karpov, Νέα Υόρκη 1990, δεύτερη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

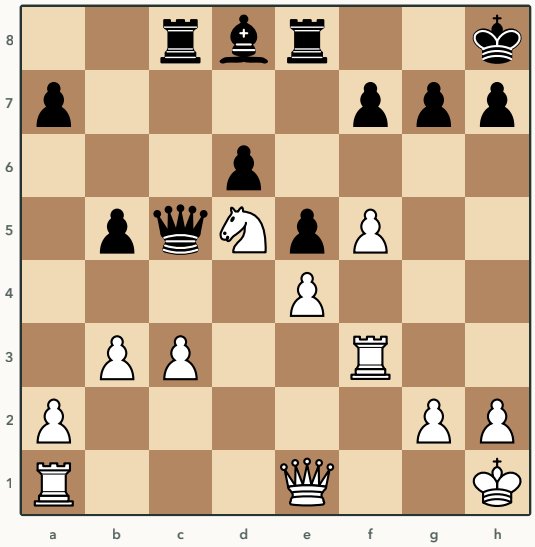


Μετά από 24...Ng8. Τα Μαύρα έχουν παίξει h6 και g6 μπροστά από τον Βασιλιά τους.

Το ίδιο μάθημα από την άλλη μεριά της σκακιέρας. Ο Karpov έπαιξε h6 για να πάρει από τα λευκά κομμάτια το g5 και μετά g6 μπροστά από τον Βασιλιά του. Τα δύο πιόνια μαζί άφησαν το h6 να φυλάγεται μόνο από τον Αξιωματικό f8, τον Ίππο g8 και τον Βασιλιά. Ο Kasparov το παίρνει με `25.Bxh6`. Μετά από `25.Bxh6 Bxh6 26.Nxh6 Nxh6 27.Nxd6 Qb6 28.Nxe8` έχει πάρει πίσω το κομμάτι με δύο πιόνια παραπάνω και τον Πύργο e8, γιατί κάθε μαύρο κομμάτι που πήγε να φυλάξει το h6 άφησε κάτι άλλο αφύλακτο. Η μηχανή δίνει πάνω από τρία πιόνια τη στιγμή της θυσίας. Το h6 και το g6 δεν ήταν λάθη με κομμάτια. Ήταν δύο πιόνια που δεν γύρισαν πίσω.

Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



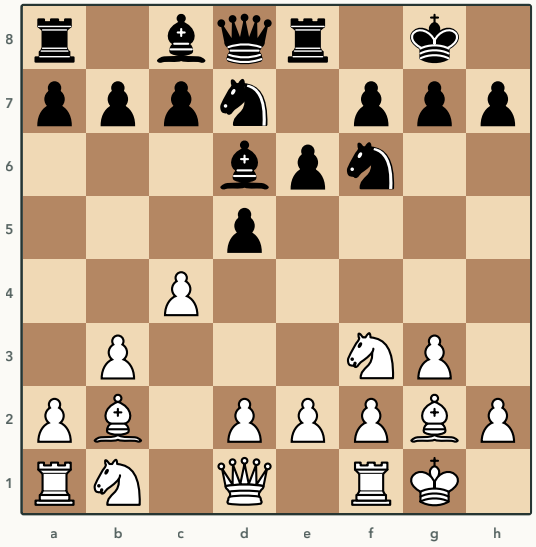
Μετά από 21...Kh8. Τα τρία μαύρα πιόνια είναι ακόμη στη θέση τους.

Εδώ τα Μαύρα δεν κούνησαν κανένα πιόνι μπροστά από τον Βασιλιά. Ο Smyslov τα αναγκάζει, `22.f6`. Το πιόνι g πρέπει να πάρει, γιατί αλλιώς το f6 παίρνει το g7. Μετά από `22.f6 gxf6 23.Qh4 Rg8 24.Nxf6` ο μαύρος Βασιλιάς έμεινε χωρίς το g πιόνι, η Βασίλισσα των Λευκών κοιτάζει το h7 και ο Ίππος μπήκε στο f6. Όταν ο αντίπαλος δεν κουνάει μόνος του τα πιόνια του Βασιλιά, το κάνεις εσύ με ένα πιόνι που τα χτυπάει. Το σπάσιμο στο f6 ή στο h6 είναι ο πιο συνηθισμένος τρόπος να ανοίξει ένα ροκέ που κρατούσε καλά.

Η εξαίρεση

Το φιανκέτο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 17.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

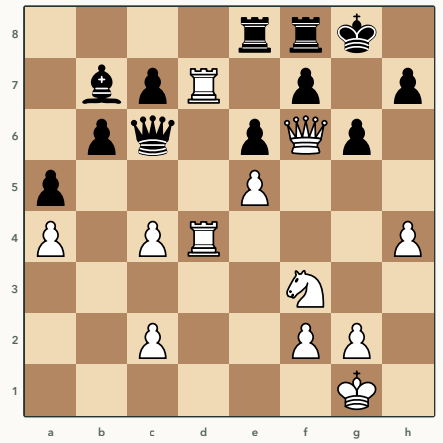


Réti – Bogoljubow, Νέα Υόρκη 1924, μετά από 7...Nbd7. Τα Λευκά έχουν παίξει g3 μπροστά από τον Βασιλιά τους.

Το g3 άφησε το f3 και το h3, όπως λέει ο κανόνας. Ο Αξιωματικός όμως κάθεται στο g2 και τα φυλάει και τα δύο. Από εκεί κοιτάζει το κέντρο. Αυτό είναι το φιανκέτο και είναι η πιο ασφαλής κατοικία του Βασιλιά στο σκάκι, όσο ο Αξιωματικός μένει εκεί. Το πρόβλημα αρχίζει όταν ο Αξιωματικός αλλαχτεί ή φύγει. Τότε οι τρύπες μένουν χωρίς φύλακα και ο αντίπαλος τις θυμάται. Η μηχανή λέει ότι τα Λευκά στέκονται μια χαρά. Η άλλη εξαίρεση είναι η τρύπα για τον Βασιλιά, το h3 ή το g3 που παίζεις επίτηδες όταν ο αντίπαλος απειλεί ματ στην πρώτη γραμμή. Εκεί η κίνηση κοστίζει ένα τετράγωνο και σώζει τον Βασιλιά. Η ανταλλαγή συμφέρει.

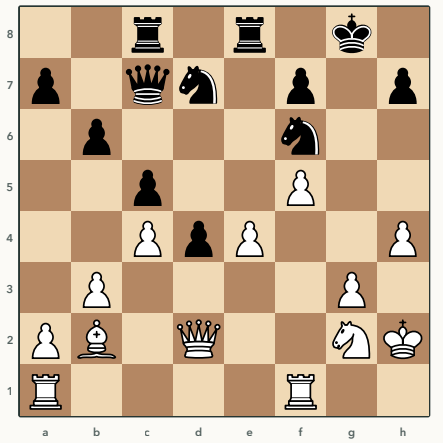
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 17.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



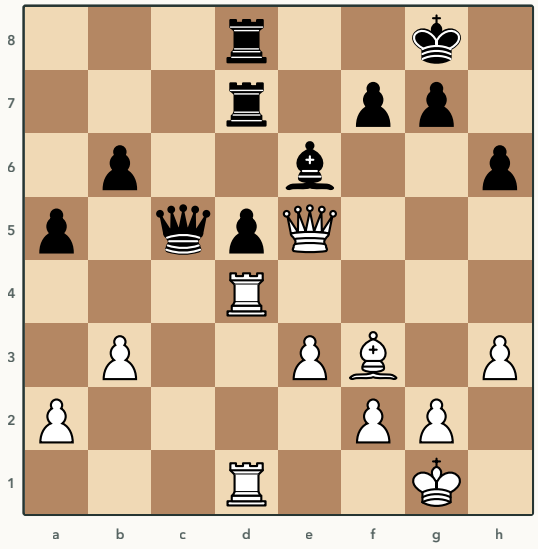
Short – Timman, Τίλμπουργκ 1991, μετά από 30.h4. Τα Λευκά απειλούν h5 και ματ. Τι παίζεις;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 17.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Polugaevsky – Petrosian, Μόσχα 1970, πρώτη παρτίδα, μετά από 24.Qxd2. Τα Λευκά έχουν κουνήσει το f, το g και το h πιόνι. Τι τους κοστίζει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 17.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Botvinnik – Zagoriansky, Σβερντλόφσκ 1943, μετά από 24...a5. Τα Λευκά σκέφτονται να σπρώξουν το g ή το h πιόνι μπροστά από τον δικό τους Βασιλιά. Επιτρέπεται;

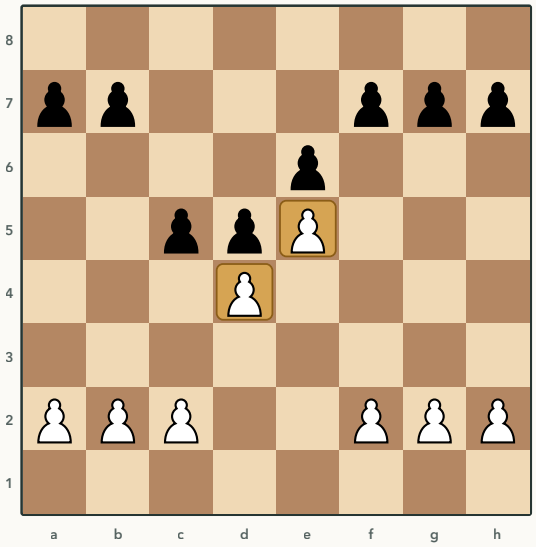
18. Η αλυσίδα πιονιών

Ο κανόνας. Την αλυσίδα πιονιών συνήθως τη χτυπάς στη βάση. Η κορυφή στηρίζεται από το πιόνι πίσω της, η βάση από τίποτα.

Γιατί

Αλυσίδα λέγονται δύο ή περισσότερα πιόνια σε διαγώνιο, το καθένα να φυλάει το μπροστινό του. Η κορυφή είναι το πιο προχωρημένο, αυτό που παίρνει χώρο και ενοχλεί. Η βάση είναι το τελευταίο, αυτό που κρατάει όλα τα άλλα. Αν χτυπήσεις την κορυφή και αλλάξεις πιόνια, η αλυσίδα κονταίνει κατά ένα και μένει όρθια. Αν πέσει η βάση, το επόμενο πιόνι μένει χωρίς φύλαξη και η αλυσίδα διαλύεται από κάτω προς τα πάνω. Γι' αυτό ο Nimzowitsch έγραψε ότι χτυπάς τη βάση. Το πιόνι που τη χτυπάει είναι σχεδόν πάντα το c ή το f πιόνι του αμυνόμενου.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.1 · Η ΑΛΥΣΙΔΑ ΤΗΣ ΓΑΛΛΙΚΗΣ

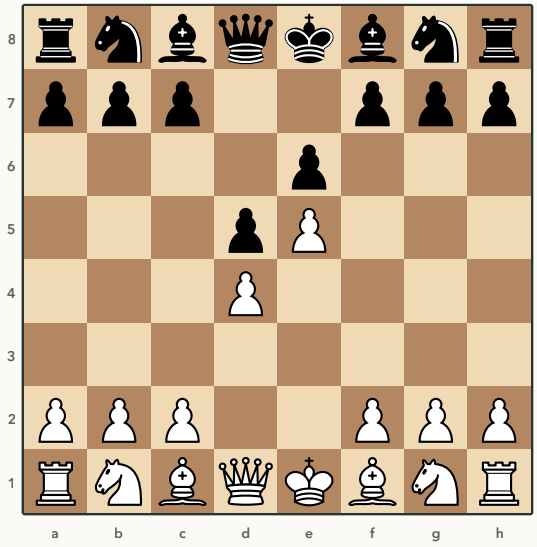


Η λευκή αλυσίδα e5 και d4. Η κορυφή e5 φυλάγεται από το d4. Η βάση d4 φυλάγεται από κανένα πιόνι και το μαύρο c5 την χτυπάει ήδη.

Παραδείγματα

Γαλλική άμυνα, βαριάντα προώθησης

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

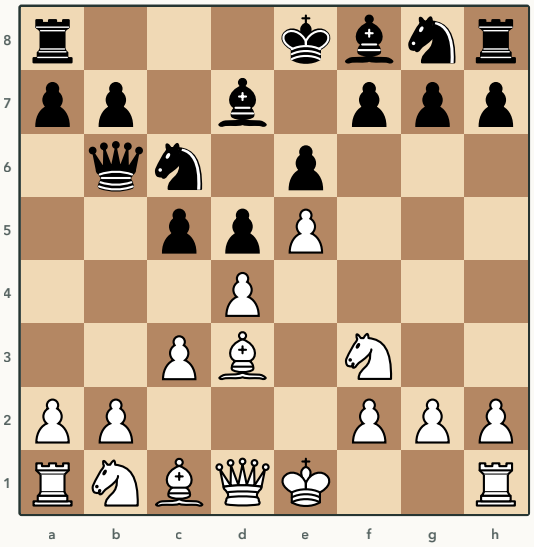


Μετά από `1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5`. Τα Λευκά έχτισαν την αλυσίδα από την τρίτη κίνηση.

Το e5 παίρνει από τον μαύρο Ίππο το f6 και κλείνει τον Αξιωματικό c8. Τα Μαύρα δεν το χτυπούν. Χτυπούν αυτό που το κρατάει, με το c5 στην επόμενη κίνηση. Μετά με Nc6 και Qb6 μαζεύουν τρία κομμάτια πάνω στο d4. Αν το d4 πέσει ή αλλαχτεί, το e5 μένει μόνο του και το Nc6 το παίρνει. Αυτό είναι όλο το σχέδιο των Μαύρων στη Γαλλική για τις πρώτες δεκαπέντε κινήσεις και η μηχανή λέει ότι η θέση τους είναι υγιής. Στο κεφάλαιο 9 είδαμε την ίδια θέση από τη σκοπιά του Αξιωματικού c8. Το c5 είναι η απάντηση και στα δύο προβλήματα.

Nimzowitsch - Salwe, Κάρλσμπαντ 1911

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

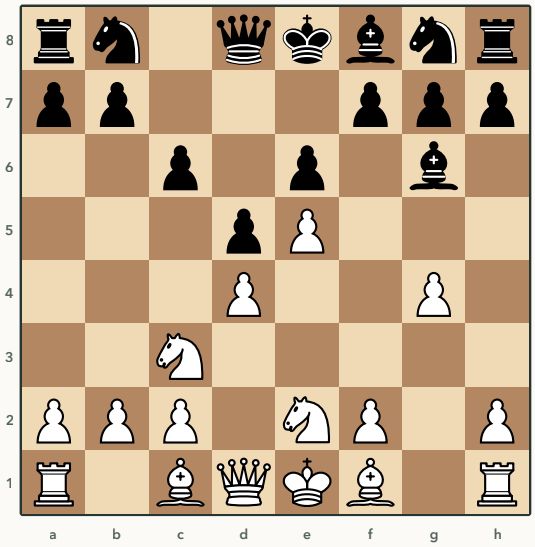


Μετά από 6...Bd7. Τα Μαύρα έχουν μαζέψει Ίππο, Βασίλισσα και πιόνι πάνω στη βάση d4.

Η πιο γνωστή παρτίδα για την αλυσίδα. Ο Nimzowitsch βλέπει ότι η βάση d4 δεν κρατιέται και κάνει κάτι που μοιάζει παράδοξο. Τη δίνει μόνος του, `7.dxc5`. Κρατάει την κορυφή. Μετά από `7.dxc5 Bxc5 8.0–0` το e5 δεν έχει πια πιόνι πίσω του, αλλά τα Λευκά θα το φυλάνε με κομμάτια, με τον Αξιωματικό στο f4 και τον Ίππο. Το τετράγωνο d4 μπροστά από το μαύρο πιόνι d5 θα γίνει δικό τους. Η μηχανή συμφωνεί ότι το dxc5 είναι το καλύτερο. Το μάθημα είναι διπλό. Τα Μαύρα χτύπησαν σωστά τη βάση. Τα Λευκά απάντησαν σωστά, δίνοντας τη βάση πριν πέσει και γυρίζοντας την αλυσίδα σε μπλοκάρισμα. Το πώς συνεχίστηκε είναι το Διάγραμμα 16.5.

Άμυνα Κάρο-Καν, βαριάντα προώθησης

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

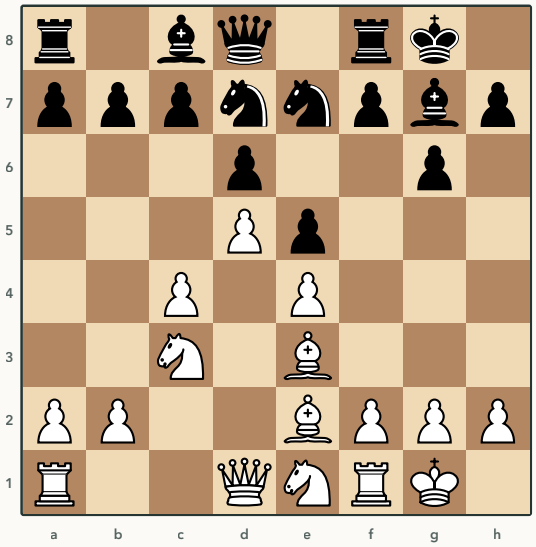


Μετά από `1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Bf5 4.Nc3 e6 5.g4 Bg6 6.Nge2`. Τα Λευκά ετοιμάζουν f4 και επίθεση.

Τα Λευκά έχουν ξοδέψει δύο κινήσεις στο g4 και στο Nge2 για να κυνηγήσουν τον Αξιωματικό. Η σωστή απάντηση δεν είναι να φυλάξεις τον Αξιωματικό ούτε να παίξεις στην πτέρυγα. Είναι `6...c5`, το χτύπημα στη βάση, τη στιγμή που τα λευκά κομμάτια είναι μακριά από το d4. Η μηχανή το βάζει μισό πιόνι μπροστά από οποιαδήποτε άλλη κίνηση. Όταν ο αντίπαλος επιτίθεται στην πτέρυγα, το χτύπημα στη βάση της αλυσίδας είναι το χτύπημα στο κέντρο του κεφαλαίου 28. Είναι η ίδια ιδέα με άλλο όνομα.

Taimanov - Najdorf, Ζυρίχη 1953

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



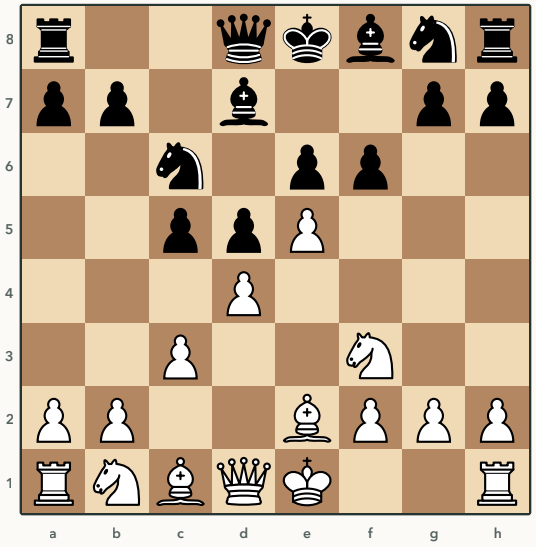
Μετά από 10.Be3. Η λευκή αλυσίδα είναι d5 και e4.

Στην Ινδική του Βασιλιά η αλυσίδα είναι γυρισμένη ανάποδα. Η κορυφή είναι το d5 και η βάση το e4. Το πιόνι που χτυπάει τη βάση είναι το f, `10...f5`. Ο Ίππος f6 είχε φύγει στο d7 ακριβώς για να το αφήσει να περάσει. Μετά από `10...f5 11.f3 f4 12.Bf2 g5` το f5 δεν πήρε το e4, αλλά το ανάγκασε να φυλαχτεί με το f3, κι έτσι τα Μαύρα κέρδισαν το f4 και το g5 με τέμπο. Το χτύπημα στη βάση δεν χρειάζεται να πετύχει για να δουλέψει. Φτάνει να αναγκάσει τον αντίπαλο να φυλάξει.

Η εξαίρεση

Το χτύπημα στην κορυφή

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 18.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

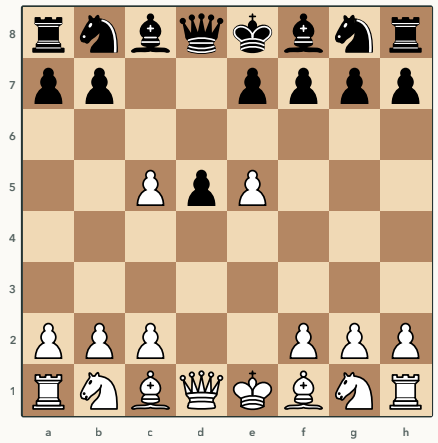


Γαλλική άμυνα, μετά από `1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Nc6 5.Nf3 Bd7 6.Be2 f6`. Τα Μαύρα χτύπησαν την κορυφή.

Το f6 χτυπάει το e5, την κορυφή, που κατά τον κανόνα στηρίζεται και δεν πέφτει. Και όμως η μηχανή λέει ότι η θέση είναι σχεδόν ίση. Γιατί δουλεύει εδώ; Γιατί το χτύπημα στην κορυφή δεν θέλει να ρίξει την αλυσίδα. Θέλει να ανοίξει τη στήλη f για τον Πύργο που θα έρθει στο f8 μετά το ροκέ και να ελευθερώσει τα μαύρα κομμάτια από τον χώρο που τους παίρνει το e5. Αν τα Λευκά πάρουν με exf6, η αλυσίδα χάθηκε μόνη της. Αν δεν πάρουν, τα Μαύρα παίρνουν στο e5 και ανοίγουν. Το χτύπημα στην κορυφή είναι σωστό όταν το κέρδος είναι μια ανοιχτή στήλη ή χώρος, όχι ένα πιόνι. Το χτύπημα στη βάση είναι σωστό όταν θέλεις να διαλύσεις την αλυσίδα. Τα δύο δεν είναι αντίπαλα. Συχνά παίζονται και τα δύο, πρώτα το c5 και μετά το f6.

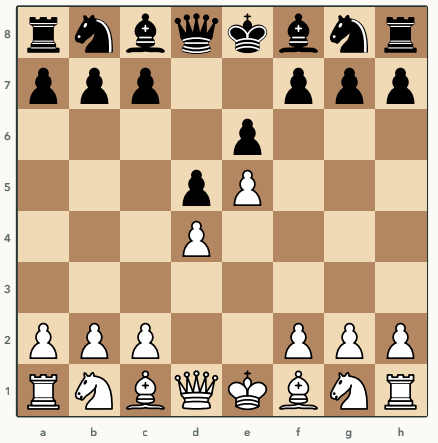
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 18.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



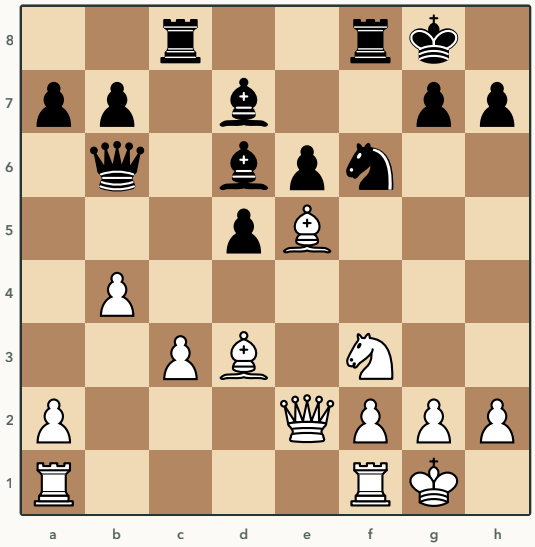
Άμυνα Κάρο-Καν, μετά από `1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.dxc5`. Τα Λευκά έδωσαν τη βάση, όπως ο Nimzowitsch. Πώς συνεχίζουν τα Μαύρα;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 18.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Το Διάγραμμα 18.2. Ποιο πιόνι χτυπάει τη βάση και γιατί όχι το f;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 18.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Nimzowitsch – Salwe, Κάρλσμπαντ 1911, μετά από 15...Rac8. Η λευκή αλυσίδα δεν υπάρχει πια. Τι έμεινε;

ΜΕΡΟΣ Δ

Χρόνος και ανάπτυξη

Ποιος βγάζει πρώτος τα κομμάτια και τι κάνει με αυτό.

19. Το τέμπο

> **Ο κανόνας.** Στο άνοιγμα κάθε κίνηση βγάζει ένα κομμάτι. Μην κουνάς δύο φορές το ίδιο, μην βγάζεις τη Βασίλισσα νωρίς και μην παίρνεις πιόνια που κοστίζουν δύο κινήσεις.

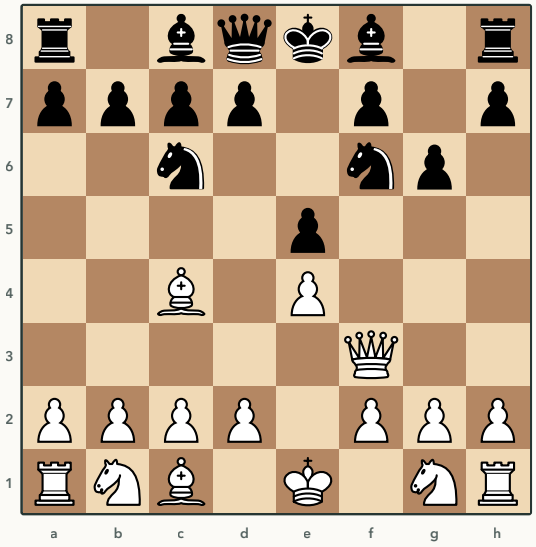
Γιατί

Ο χρόνος στο σκάκι μετριέται σε κινήσεις και κάθε κίνηση λέγεται τέμπο. Στην αρχή της παρτίδας και οι δύο έχουν οκτώ κομμάτια σπίτι τους και όποιος τα βγάλει πρώτος έχει περισσότερα κομμάτια στη μάχη την ώρα που κρίνεται. Κάθε κίνηση που δεν βγάζει κομμάτι είναι ένα τέμπο χαμένο. Η δεύτερη κίνηση του ίδιου κομματιού, το πιόνι που τρως και μετά τρέχεις να φυλάξεις τη Βασίλισσα, η Βασίλισσα που βγαίνει νωρίς και την κυνηγούν με ανάπτυξη. Αντίστροφα, η κίνηση που αναπτύσσει και απειλεί ταυτόχρονα κερδίζει ένα τέμπο, γιατί ο αντίπαλος πρέπει να απαντήσει στην απειλή αντί να αναπτύξει. Το κεφάλαιο 20 λέει τι κάνεις με τα τέμπο που κέρδισες. Αυτό λέει πώς τα κερδίζεις και πώς τα χάνεις.

Παραδείγματα

Η Βασίλισσα που βγήκε νωρίς

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

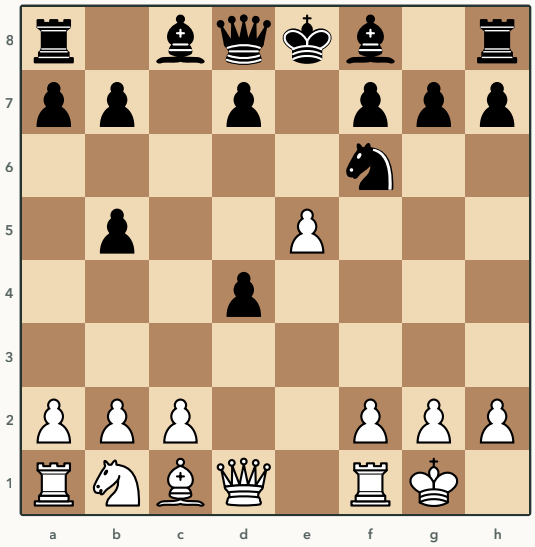


Μετά από `1.e4 e5 2.Qh5 Nc6 3.Bc4 g6 4.Qf3 Nf6`. Τα Λευκά απείλησαν δύο φορές ματ στο f7.

Το ματ του ποιμένα απειλείται δύο φορές και δεν γίνεται καμία. Μέτρα τι πλήρωσαν τα Λευκά. Η Βασίλισσα έκανε δύο κινήσεις και κάθε απειλή της απαντήθηκε με κίνηση που βγάζει κομμάτι. Τα Μαύρα έχουν δύο Ίππους έξω και το πιόνι g6 έτοιμο για φιανκέτο. Τα Λευκά έχουν έναν Αξιωματικό και μία Βασίλισσα που θα κυνηγηθεί ξανά με Nd4. Η μηχανή δίνει ήδη στα Μαύρα το πλεονέκτημα, παρόλο που τα Λευκά ξεκίνησαν πρώτα. Αυτό κοστίζουν τα τέμπο. Η απειλή που διώχνεται με κίνηση ανάπτυξης δεν είναι απειλή, είναι δώρο.

Morphy - Anderssen, Παρίσι 1858, τρίτη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

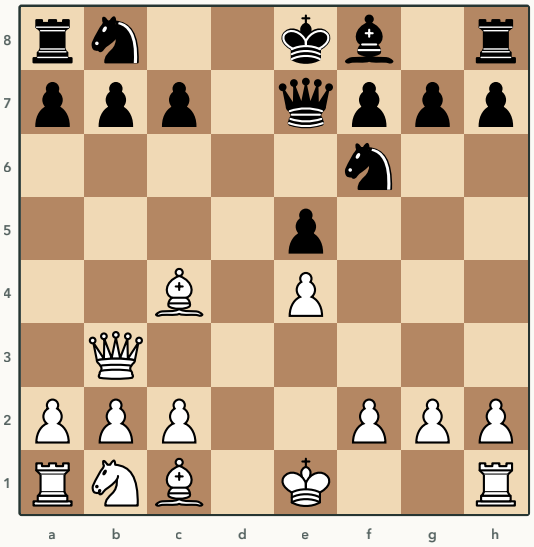


Μετά από 7...cxb5. Τα Λευκά έχουν δώσει Αξιωματικό και ο μαύρος Βασιλιάς είναι ακόμη στο κέντρο.

Ο Morphy έχει ένα κομμάτι λιγότερο και δεν το παίρνει πίσω. Παίζει `8.Bg5`, που αναπτύσσει και καρφώνει τον Ίππο f6 πάνω στη Βασίλισσα. Τα Μαύρα πρέπει να απαντήσουν σε αυτό και δεν προλαβαίνουν να κάνουν ροκέ. Μετά από `8.Bg5 Be7 9.exf6 Bxf6 10.Re1+ Kf8` ο Πύργος μπαίνει στη στήλη e με σαχ, δεύτερο τέμπο, ο μαύρος Βασιλιάς χάνει το ροκέ για πάντα και ο Anderssen, ο πιο επικίνδυνος επιθετικός παίκτης της εποχής, παραιτήθηκε στην εικοστή κίνηση. Κάθε κίνηση του Morphy ανάπτυξη με απειλή. Το άμεσο `8.exf6`, που παίρνει πίσω το κομμάτι, αφήνει τα Μαύρα να παίξουν Qxf6 και να ανασάνουν. Η μηχανή το βάζει σχεδόν ένα πιόνι πίσω.

Morphy - Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



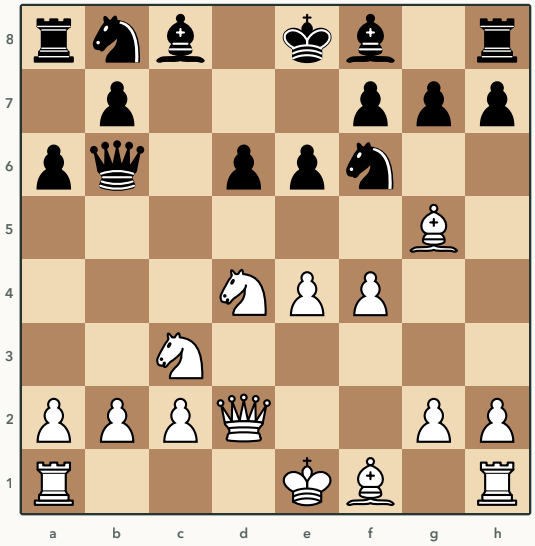
Μετά από 7...Qe7. Το b7 κρέμεται.

Τα Λευκά μπορούν να πάρουν το πιόνι b7 με τη Βασίλισσα και η μηχανή λέει ότι είναι εξίσου καλό. Ο Morphy όμως παίζει `8.Nc3`, βγάζει ένα κομμάτι ακόμη και το αφήνει στα Μαύρα να φυλάξουν το πιόνι, δένοντας τη Βασίλισσα τους. Μετά από `8.Nc3 c6 9.Bg5` τα Λευκά έχουν τέσσερα κομμάτια έξω και τα Μαύρα δύο, η Βασίλισσα των Μαύρων φυλάει το b7 και ο Ίππος b8 δεν μπορεί να βγει γιατί τότε πέφτει το b7. Το ήσυχο `8.O–O`, που δεν απειλεί τίποτα, αφήνει τα Μαύρα να παίξουν c6 και Nbd7 με την ησυχία τους και η μηχανή το βάζει ενάμισι πιόνι πίσω. Αυτό είναι η διαφορά ανάμεσα σε κίνηση ανάπτυξης και σε κίνηση ανάπτυξης με απειλή.

Η εξαίρεση

Το δηλητηριασμένο πιόνι

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 19.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

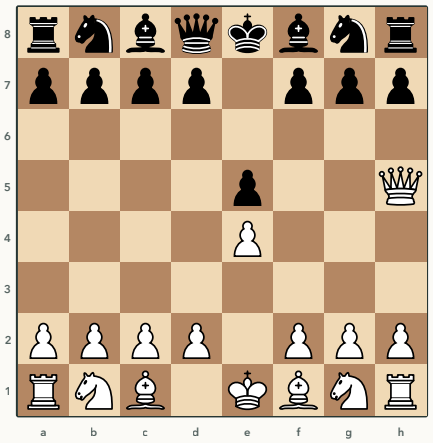


Σικελική άμυνα, βαριάντα Najdorf, μετά από `1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 a6 6.Bg5 e6 7.f4 Qb6 8.Qd2`. Το b2 προσφέρεται.

Ο κανόνας λέει «μην βγάζεις τη Βασίλισσα νωρίς και μην παίρνεις πιόνια που κοστίζουν δύο κινήσεις». Τα Μαύρα έχουν βγάλει έναν Ίππο, τα Λευκά τρία κομμάτια. Η Βασίλισσα των Μαύρων πάει να φάει το b2 στην όγδοη κίνηση. Η μηχανή λέει ότι είναι η καλύτερη κίνηση. Μετά από `8...Qxb2 9.Rb1 Qa3` η Βασίλισσα γυρίζει σπίτι με το πιόνι στην τσέπη και τα Λευκά, με όλη τους την ανάπτυξη, δεν βρίσκουν τρόπο να την τιμωρήσουν. Αυτή η βαριάντα παίζεται εδώ και εβδομήντα χρόνια από τους καλύτερους παίκτες του κόσμου με τα Μαύρα και κανείς δεν την έχει διαψεύσει. Το μάθημα της εξαίρεσης είναι ότι ο κανόνας του τέμπο ισχύει όταν ο αντίπαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει τον χρόνο. Εδώ το κέντρο είναι κλειστό, ο μαύρος Βασιλιάς δεν έχει πού να χτυπηθεί ακόμη και τα Λευκά δεν έχουν σπάσιμο. Ο χρόνος χωρίς στόχο δεν αξίζει πιόνι. Πρόσεξε όμως. Ο Fischer, ο μεγαλύτερος ειδικός της βαριάντας, έχασε με αυτήν στο Ρέικιαβικ το 1972. Η εξαίρεση θέλει γνώση, όχι θάρρος.

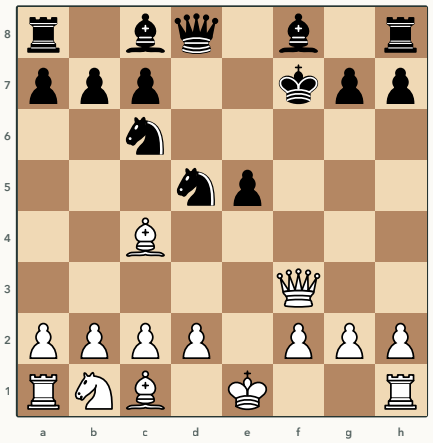
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 19.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



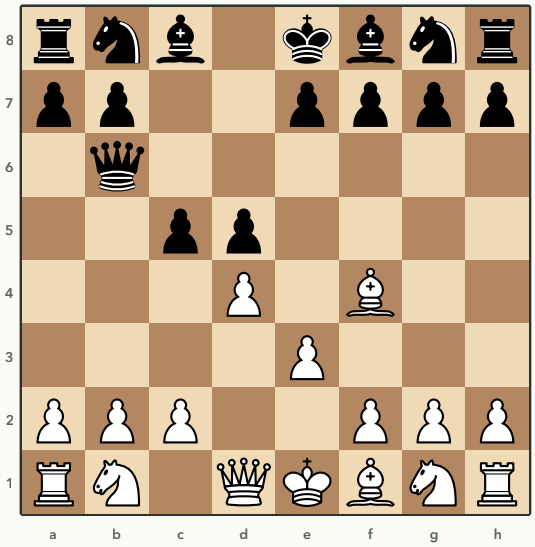
Μετά από `1.e4 e5 2.Qh5`. Η Βασίλισσα απειλεί το e5 και ετοιμάζει το ματ του ποιμένα. Τι παίζεις;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 19.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Άμυνα δύο Ίππων, μετά από `1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Nf6 4.Ng5 d5 5.exd5 Nxd5 6.Nxf7 Kxf7 7.Qf3+`. Τα Μαύρα πήραν το πιόνι d5 με τον Ίππο. Τι πληρώνουν;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 19.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Σύστημα Λονδίνο, μετά από `1.d4 d5 2.Bf4 c5 3.e3 Qb6`. Το b2 κρέμεται. Το φυλάς;

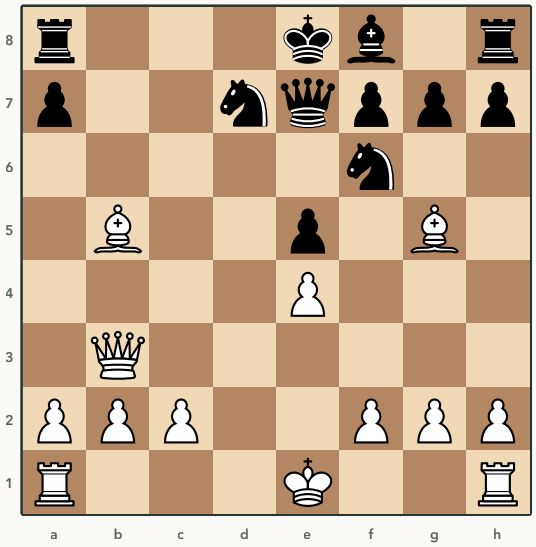
20. Ποιος κερδίζει αν ανοίξει η θέση

> **Ο κανόνας.** Όποιος έχει περισσότερα κομμάτια έξω ανοίγει τη θέση. Όποιος έχει λιγότερα την κρατάει κλειστή.

Γιατί

Τα τέμπο του κεφαλαίου 19 δεν κερδίζουν μόνα τους. Κερδίζουν όταν η θέση ανοίξει. Σε ανοιχτή θέση κάθε κομμάτι που είναι έξω βρίσκει στήλη ή διαγώνιο και κάθε κομμάτι που είναι σπίτι του δεν παίζει καθόλου. Ο Βασιλιάς που δεν έκανε ροκέ βρίσκεται ξαφνικά στη μέση ανοιχτών γραμμών. Σε κλειστή θέση ο χρόνος τρέχει πιο αργά. Αυτός που είναι πίσω προλαβαίνει να βγάλει τα κομμάτια του και να τακτοποιηθεί. Γι' αυτό η πλευρά που προηγείται σπρώχνει πιόνια στο κέντρο, αλλάζει πιόνια, δίνει και πιόνι αν χρειαστεί για να ανοίξουν οι γραμμές. Και η πλευρά που είναι πίσω κάνει το αντίθετο. Κλείνει, αποφεύγει τις αλλαγές πιονιών στο κέντρο και δεν παίρνει πιόνια που ανοίγουν στήλες προς τον Βασιλιά της.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 20.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



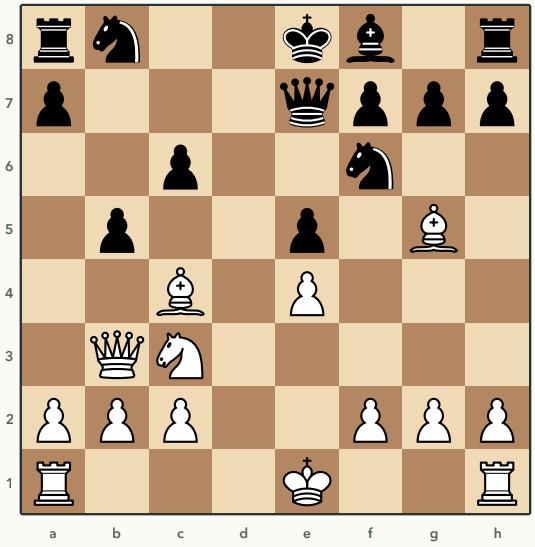
Morphy – Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858, μετά από 11...Nbd7. Μέτρησε τα κομμάτια που παίζουν από κάθε πλευρά.

Η εικόνα του κανόνα. Τα Λευκά έχουν ένα κομμάτι λιγότερο και η μηχανή τους δίνει πάνω από τέσσερα πιόνια. Κάθε λευκό κομμάτι εκτός από τους Πύργους είναι έξω και οι Πύργοι μπαίνουν την επόμενη κίνηση. Τα Μαύρα έχουν δύο κομμάτια έξω και είναι και τα δύο καρφωμένα. Ο Βασιλιάς τους είναι στο κέντρο με τη στήλη d ανοιχτή. Ο Morphy άνοιξε τη θέση με θυσία στο κεφάλαιο 3 ακριβώς επειδή μετρούσε έτσι. Όταν προηγείσαι τόσο, η ανοιχτή θέση αξίζει κομμάτι.

Παραδείγματα

Morphy - Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 20.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

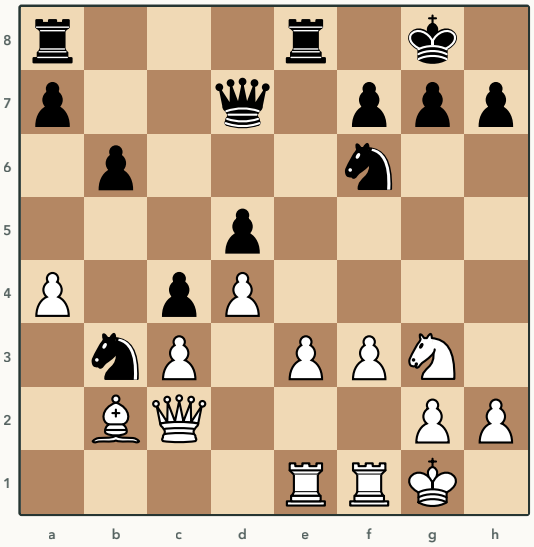


Μετά από 9...b5. Τα Μαύρα διώχνουν τον Αξιωματικό και θέλουν να προλάβουν να αναπτυχθούν.

Τα Μαύρα έχουν έξω τον Ίππο f6 και τη Βασίλισσα. Τα Λευκά έχουν τέσσερα κομμάτια. Αν ο Morphy υποχωρήσει τον Αξιωματικό, τα Μαύρα παίζουν Bb7 και Nbd7 και η διαφορά μικραίνει. Γι' αυτό ανοίγει τώρα, `10.Nxb5`, δίνει τον Ίππο για δύο πιόνια και μετά από `10.Nxb5 cxb5 11.Bxb5+ Nbd7 12.O–O–O` η θέση έχει ανοιχτή στήλη d, ανοιχτή διαγώνιο a4-e8 και έναν μαύρο Βασιλιά που δεν θα κάνει ποτέ ροκέ. Ο κανόνας δεν λέει «άνοιξε αν μπορείς». Λέει «άνοιξε τώρα, πριν προλάβει ο αντίπαλος».

Botvinnik - Capablanca, AVRO 1938

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 20.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

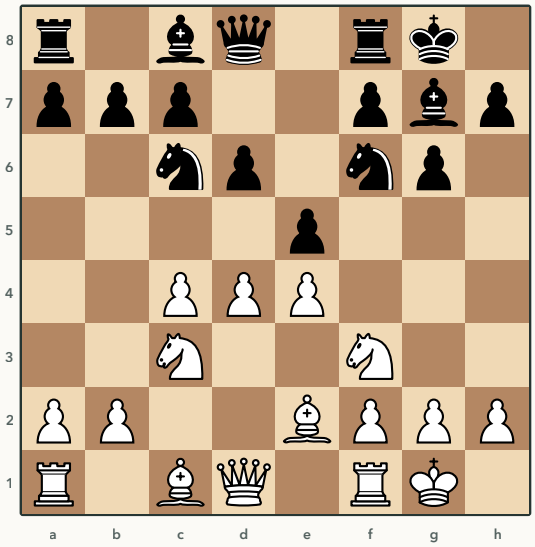


Μετά από 18...Nb3. Τα μαύρα κομμάτια έχουν πάει στην πτέρυγα της Βασίλισσας να κερδίσουν πιόνι.

Ο κανόνας ισχύει και στο μέσο της παρτίδας, όπου «κομμάτια έξω» σημαίνει «κομμάτια κοντά στο μέρος που θα ανοίξει». Ο Ίππος b3 και η Βασίλισσα, που θα πάρει το a4, είναι τρεις κινήσεις μακριά από τον μαύρο Βασιλιά. Τα λευκά κομμάτια, ο Αξιωματικός b2, η Βασίλισσα, οι Πύργοι και ο Ίππος g3, κοιτούν όλα προς τα εκεί. Ο Botvinnik ανοίγει με `19.e4` και μετά από `19.e4 Qxa4 20.e5 Nd7 21.Qf2 g6 22.f4` η θέση ανοίγει στην πτέρυγα του Βασιλιά και οι τρεις λευκές γραμμές, η στήλη f, η στήλη e και η διαγώνιος του b2, είναι έτοιμες. Τα Μαύρα κέρδισαν πιόνι σε μία πτέρυγα και χάνουν την παρτίδα στην άλλη.

Taimanov - Najdorf, Ζυρίχη 1953

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 20.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



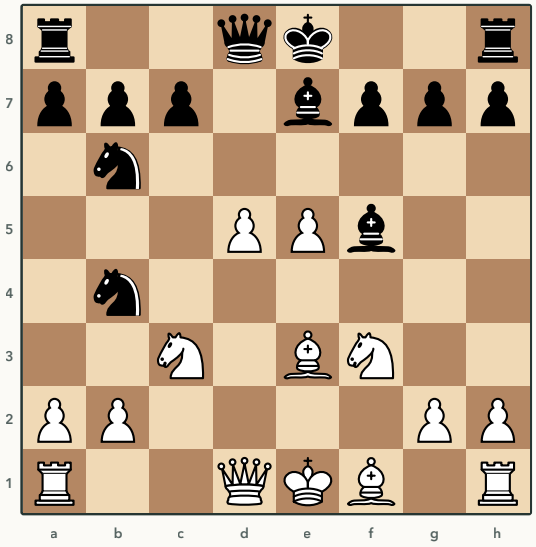
Μετά από 7...Nc6. Τα Λευκά έχουν περισσότερο χώρο. Ανοίγουν;

Το άλλο μισό του κανόνα. Τα Λευκά έχουν τρία κομμάτια έξω και ροκέ, τα Μαύρα το ίδιο. Μετρημένα ίσα. Όμως κοίτα πού κοιτούν τα μαύρα κομμάτια. Ο Αξιωματικός g7 και ο Ίππος c6 κοιτούν το d4 και το e5, δηλαδή το σημείο που θα ανοίξει αν τα Λευκά παίξουν dxe5. Ο Taimanov δεν ανοίγει. Κλείνει με `8.d5` και μετά από `8.d5 Ne7 9.Ne1 Nd7 10.Be3` η παρτίδα θα παιχτεί στις πτέρυγες, όπου τα Λευκά έχουν τον χώρο. Όταν η ανάπτυξη είναι ίση, ρωτάς ποια κομμάτια θα κερδίσουν από το άνοιγμα. Αν είναι του αντιπάλου, κλείσε.

Η εξαίρεση

Το άνοιγμα που δεν πληρώνει

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 20.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

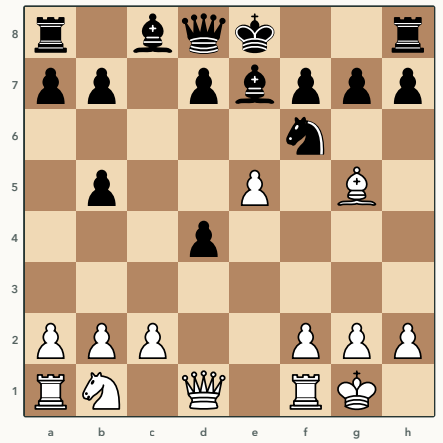


Άμυνα Αλεχίν, βαριάντα των τεσσάρων πιονιών, μετά από `1.e4 Nf6 2.e5 Nd5 3.d4 d6 4.c4 Nb6 5.f4 dxe5 6.fxe5 Nc6 7.Be3 Bf5 8.Nc3 e6 9.Nf3 Be7 10.d5 exd5 11.cxd5 Nb4`.

Τα Λευκά είχαν τέσσερα πιόνια στο κέντρο και περισσότερο χώρο και άνοιξαν με το d5 επειδή έπρεπε, για να μη χάσουν πιόνι. Η μηχανή λέει ίση θέση. Γιατί δεν κέρδισε το άνοιγμα, αφού τα Λευκά προηγούνταν σε χώρο; Γιατί δεν προηγούνταν σε κομμάτια. Τα Μαύρα είχαν και τους δύο Ίππους, τον Αξιωματικό f5 και τον Αξιωματικό e7 έξω και περίμεναν ακριβώς το άνοιγμα. Το κέντρο άνοιξε, τα μαύρα κομμάτια βρήκαν το b4 και χτυπούν το d5 με δύο Ίππους και ο λευκός Βασιλιάς έμεινε στο e1. Ο κανόνας μετράει κομμάτια, όχι πιόνια. Χώρος χωρίς ανάπτυξη δεν είναι λόγος για άνοιγμα.

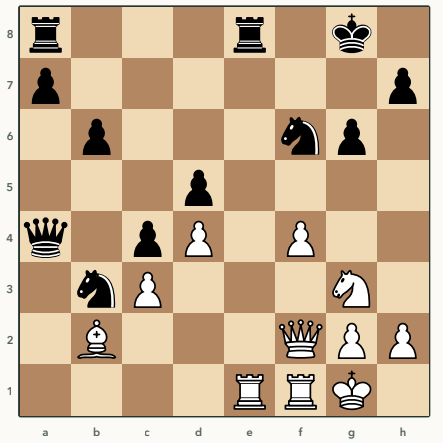
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 20.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



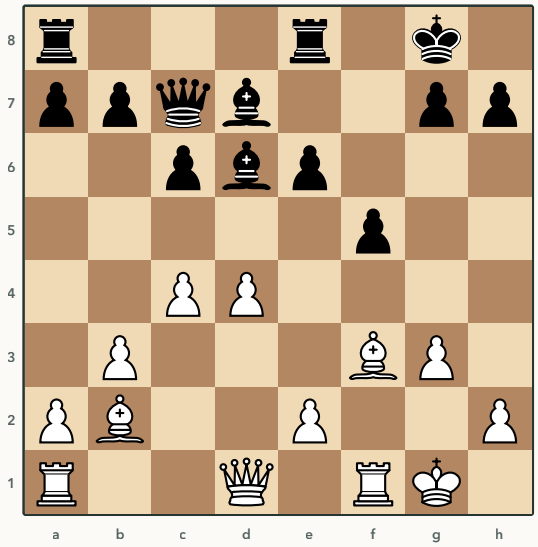
Morphy – Anderssen, Παρίσι 1858, τρίτη παρτίδα, μετά από 8...Be7. Τα Λευκά έχουν κομμάτι λιγότερο και ο μαύρος Βασιλιάς είναι στο κέντρο. Τι ανοίγεις;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 20.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Botvinnik – Capablanca, AVRO 1938, μετά από 23...Nxf6. Η θέση άνοιξε στην πτέρυγα του Βασιλιά. Ποιο πιόνι συνεχίζει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 20.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Réti – Bogoljubow, Νέα Υόρκη 1924, μετά από 14...Bxd7. Τα Λευκά έχουν ελέγξει το κέντρο από μακριά. Ήρθε η ώρα;

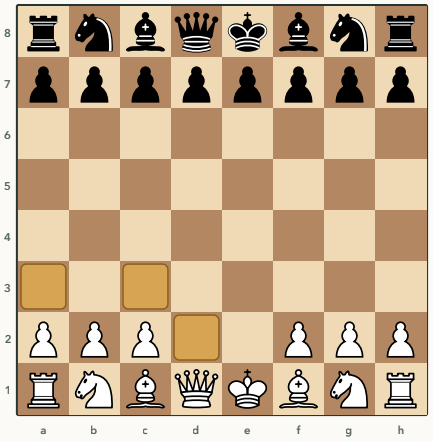
21. Πρώτα Ίπποι, μετά Αξιωματικοί

> **Ο κανόνας.** Στο άνοιγμα βγάλε πρώτα τους Ίππους. Ο Ίππος έχει ένα ή δύο καλά τετράγωνα, ο Αξιωματικός περιμένει να δει πού θα χρειαστεί.

Γιατί

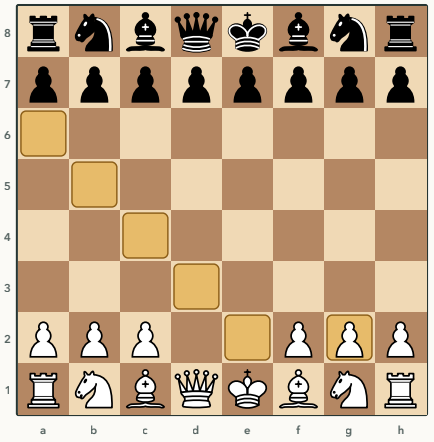
Ο κανόνας είναι του Lasker και ο λόγος του είναι απλός. Ο Ίππος b1 πάει σχεδόν πάντα στο c3 και ο Ίππος g1 σχεδόν πάντα στο f3. Δεν υπάρχει τι να σκεφτείς, οπότε βγάλ' τους πρώτους και κέρδισε χρόνο για τη σκέψη. Ο Αξιωματικός έχει τρεις ή τέσσερις διαγώνιους να διαλέξει και η σωστή εξαρτάται από το πού θα βάλει ο αντίπαλος τα πιόνια του. Αν τον βγάλεις νωρίς, ο αντίπαλος βλέπει πού είναι και στήνει τα πιόνια του εναντίον του, ή τον χτυπάει με τέμπο. Αν περιμένεις, διαλέγεις με περισσότερη πληροφορία. Και ο Αξιωματικός που βγήκε νωρίς έχει αφήσει πίσω του κάτι, συνήθως το b2 ή το g2, που κάποιος θα θυμηθεί.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 21.1 · ΤΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΤΟΥ ΙΠΠΟΥ



Ο Ίππος b1 βλέπει τρία τετράγωνα και το ένα, το d2, είναι χειρότερο από τα άλλα δύο. Η απόφαση είναι εύκολη.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 21.2 · ΤΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΤΟΥ ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΥ

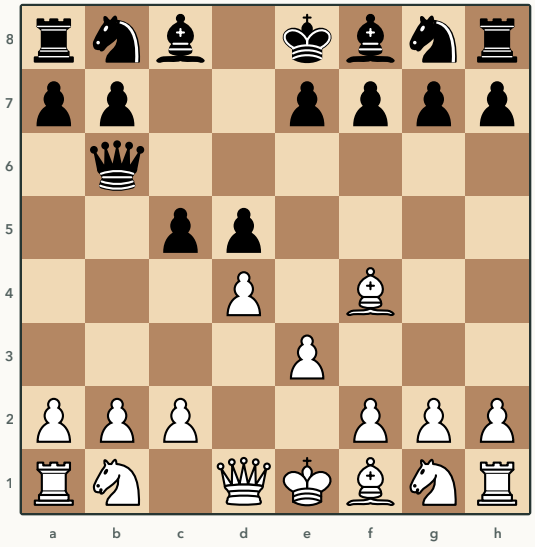


Με τα πιόνια d και e να λείπουν, ο Αξιωματικός f1 βλέπει πέντε τετράγωνα σε μία διαγώνιο, από το e2 ως το a6. Στην άλλη έχει μπροστά του το g2. Ποιο είναι το σωστό εξαρτάται από τα μαύρα πιόνια που δεν έχουν παιχτεί ακόμη.

Παραδείγματα

Το Σύστημα Λονδίνο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 21.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

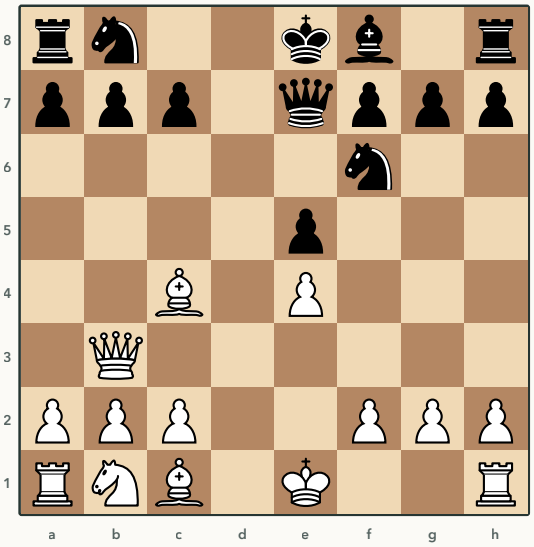


Μετά από `1.d4 d5 2.Bf4 c5 3.e3 Qb6`. Ο Αξιωματικός βγήκε στη δεύτερη κίνηση και το b2 έμεινε αφύλακτο.

Αυτό είναι το κόστος του Αξιωματικού που βγαίνει πρώτος. Το Bf4 άφησε το b2 χωρίς φύλακα και τα Μαύρα το χτυπούν με τη Βασίλισσα στην τρίτη κίνηση, πριν τα Λευκά βγάλουν ούτε έναν Ίππο. Η μηχανή λέει ότι η μόνη καλή απάντηση είναι να μην το φυλάξεις. Με `4.Nc3` δίνεις το πιόνι για ανάπτυξη, όπως είδαμε στο Δοκίμασε 19.3. Το Σύστημα Λονδίνο είναι σωστό άνοιγμα, αλλά αυτή η θέση δείχνει γιατί ο Lasker έλεγε «πρώτα οι Ίπποι». Με τον Ίππο στο f3 ή στο c3 πρώτα, το Qb6 δεν θα απειλούσε τίποτα.

Morphy - Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 21.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



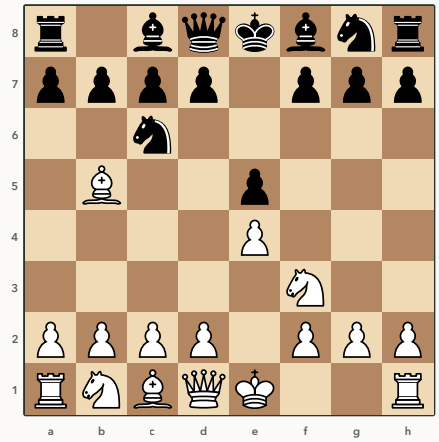
Μετά από 7...Qe7. Τα Λευκά έχουν βγάλει τον Αξιωματικό και τη Βασίλισσα, αλλά κανέναν Ίππο στη σκακιέρα. Ο Ίππος f3 αλλάχτηκε με τον Αξιωματικό g4.

Ο Morphy είχε βγάλει τον Αξιωματικό c4 νωρίς, γιατί είχε στόχο, το f7. Τη Βασίλισσα την έβγαλε γιατί είχε δεύτερο στόχο, το b7. Τώρα έρχεται ο Ίππος, `8.Nc3`, στο προφανές τετράγωνό του χωρίς σκέψη. Μετά από `8.Nc3 c6 9.Bg5` ο δεύτερος Αξιωματικός βγαίνει τελευταίος, επειδή τώρα φαίνεται καθαρά πού χρειάζεται. Στο g5, να καρφώσει τον Ίππο f6 και να ετοιμάσει τον Ίππο στο d5 ή το Rd1. Αν ο Morphy είχε παίξει Bg5 στην έβδομη κίνηση, πριν ξέρει πού θα είναι η Βασίλισσα των Μαύρων, ο Αξιωματικός μπορεί να έμενε άσκοπος. Ο Ίππος δεν έχει τέτοιο πρόβλημα. Το c3 είναι πάντα το c3.

Η εξαίρεση

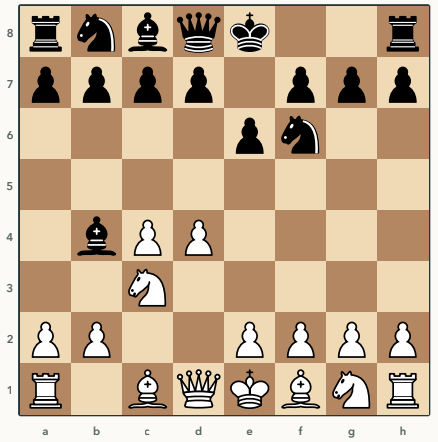
Ο Αξιωματικός με έτοιμο στόχο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 21.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Ισπανική παρτίδα, μετά από `1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5`. Ο Αξιωματικός βγήκε πριν τον δεύτερο Ίππο.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 21.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

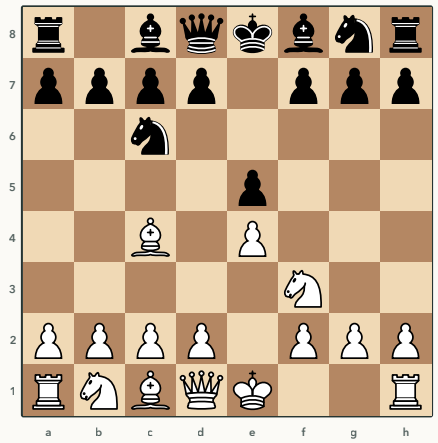


Άμυνα Νίμζοβιτς, μετά από `1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 Bb4`. Ο μαύρος Αξιωματικός βγήκε στην τρίτη κίνηση, πριν τον δεύτερο Ίππο.

Τα δύο πιο σεβαστά ανοίγματα του σκακιού σπάνε τον κανόνα στην τρίτη κίνηση και η μηχανή λέει ότι και τα δύο είναι άριστα. Στην Ισπανική ο Αξιωματικός πάει στο b5 επειδή ο στόχος του είναι ήδη εκεί. Ο Ίππος c6 φυλάει το e5 και ο Αξιωματικός τον χτυπάει για να πάρει το e5 αργότερα. Στη Νίμζοβιτς ο Αξιωματικός πάει στο b4 επειδή ο Ίππος c3 είναι ήδη εκεί και φυλάει το e4. Ο Αξιωματικός τον καρφώνει για να παίξουν τα Μαύρα d5 ή c5 χωρίς να επιτρέψουν το e4. Και στις δύο περιπτώσεις ο Αξιωματικός δεν «περιμένει να δει», γιατί ήδη βλέπει. Ο στόχος του είναι ένας Ίππος που μόλις βγήκε. Ο κανόνας του Lasker ισχύει όταν ο Αξιωματικός δεν έχει δουλειά ακόμη. Όταν έχει, υποχωρεί μπροστά στο κεφάλαιο 1 και στο κεφάλαιο 19. Το κομμάτι που αναπτύσσεται με απειλή βγαίνει πρώτο, όποιο κι αν είναι.

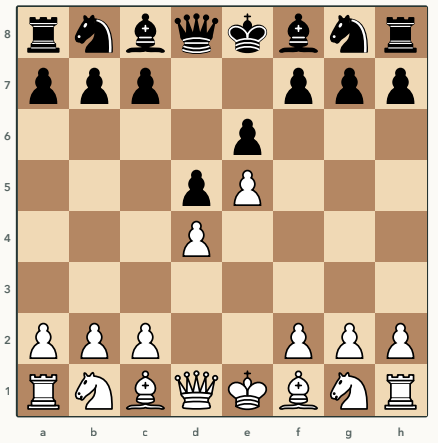
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 21.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



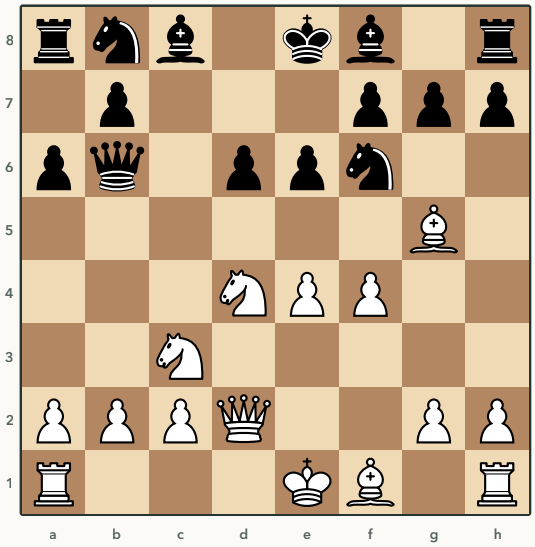
Ιταλική παρτίδα, μετά από `1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4`. Ίππος ή Αξιωματικός;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 21.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Γαλλική άμυνα, μετά από `1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5`. Ο Αξιωματικός c8 έχει διαγώνιο; Τι βγάζεις πρώτο;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 21.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Σικελική άμυνα, βαριάντα Najdorf, μετά από 8.Qd2. Ο Αξιωματικός των Λευκών βγήκε στο g5 στην έκτη κίνηση. Τι άφησε πίσω του;

ΜΕΡΟΣ Ε

Αλλαγές

Τι δίνεις, τι παίρνεις και τι μένει.

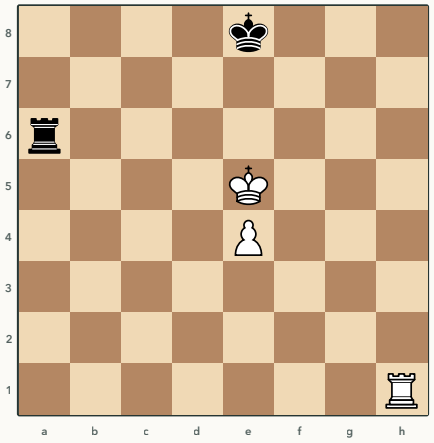
22. Μπροστά σε υλικό αλλάζεις κομμάτια

> **Ο κανόνας.** Όταν είσαι μπροστά σε υλικό αλλάζεις κομμάτια, όχι πιόνια. Όταν είσαι πίσω αλλάζεις πιόνια, όχι κομμάτια.

Γιατί

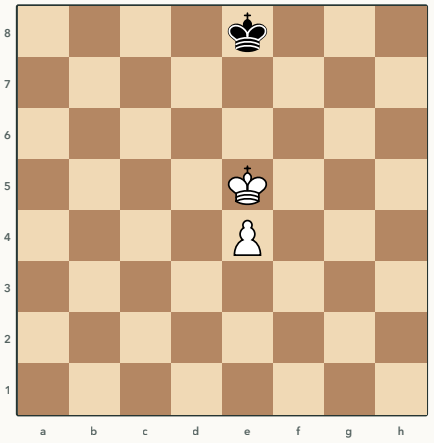
Ένα πιόνι παραπάνω με Βασίλισσες και Πύργους πάνω είναι ένα από δεκαέξι πράγματα στη σκακιέρα και ο αντίπαλος έχει δεκαπέντε για να φτιάξει αντιπαιχνίδι. Το ίδιο πιόνι με μόνο Βασιλιάδες είναι το μόνο πράγμα στη σκακιέρα και κανείς δεν μπορεί να κάνει τίποτα εναντίον του. Κάθε αλλαγή κομματιών μεγαλώνει το βάρος του παραπάνω υλικού και μικραίνει τις ευκαιρίες του αντιπάλου. Τα πιόνια είναι το αντίθετο. Όσο περισσότερα πιόνια μένουν, τόσο περισσότερες Βασίλισσες μπορεί να γίνει το παραπάνω υλικό. Όποιος είναι μπροστά κρατάει τα πιόνια και δίνει τα κομμάτια. Όποιος είναι πίσω κάνει το αντίστροφο, κρατάει τα κομμάτια για το αντιπαιχνίδι και αλλάζει πιόνια για να μη μείνει τίποτα να προαχθεί.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 22.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Πιόνι παραπάνω, Πύργοι πάνω.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 22.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



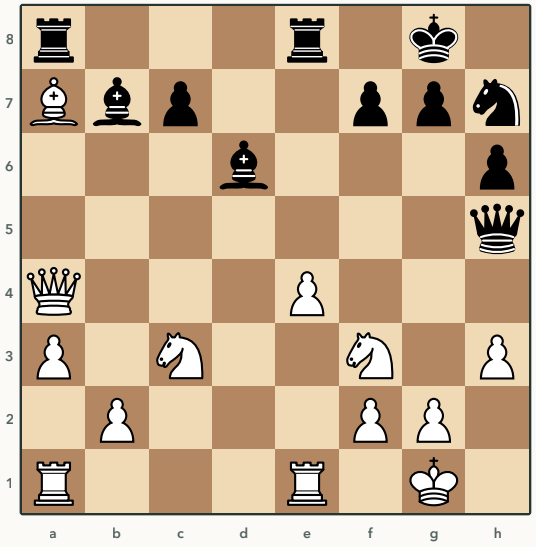
Η ίδια θέση χωρίς Πύργους.

Το Διάγραμμα 22.1 είναι ισοπαλία. Ο μαύρος Πύργος στην έκτη γραμμή δεν αφήνει τον λευκό Βασιλιά να ανέβει στην έκτη γραμμή και η tablebase λέει ότι τα Λευκά δεν έχουν τρόπο. Στο Διάγραμμα 22.2 έφυγαν οι Πύργοι και η ίδια θέση είναι νίκη. Μετά από `1.Ke6` ο λευκός Βασιλιάς ανεβαίνει στην έκτη γραμμή και το πιόνι φτάνει. Αυτό είναι ολόκληρος ο κανόνας σε δύο διαγράμματα. Το πιόνι δεν άλλαξε. Άλλαξε το τι υπάρχει γύρω του.

Παραδείγματα

Capablanca - Ragozin, Μόσχα 1936

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 22.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

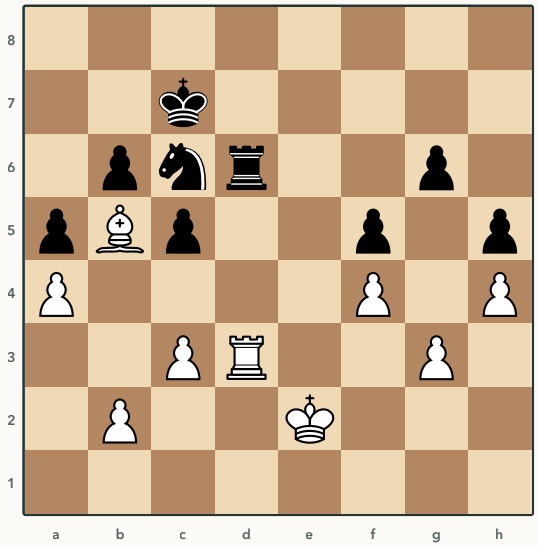


Μετά από 22...Ra8. Τα Λευκά μόλις πήραν το πιόνι a7.

Ο Capablanca έχει δύο πιόνια παραπάνω και ο Αξιωματικός του στο a7 κινδυνεύει. Αντί να τον φυλάξει, προσφέρει αλλαγή Βασιλισσών, `23.Qb5`. Μετά από `23.Qb5 Qxb5 24.Nxb5 Rxe4 25.Rxe4 Bxe4 26.Nd2` οι Βασίλισσες έφυγαν, ένα ζευγάρι Πύργων έφυγε, ο Αξιωματικός σώθηκε, το e4 δόθηκε πίσω και τα Λευκά μπήκαν σε φινάλε με πιόνι παραπάνω και χωρίς κανένα αντιπαιχνίδι για τα Μαύρα. Η μηχανή δίνει πάνω από τρία πιόνια στην αλλαγή και μόνο μισό στις ήσυχες κινήσεις που κρατούν τις Βασίλισσες. Η διαφορά είναι όλο το αντιπαιχνίδι που χάνουν τα Μαύρα όταν φεύγει η Βασίλισσά τους.

Fischer - Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 22.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



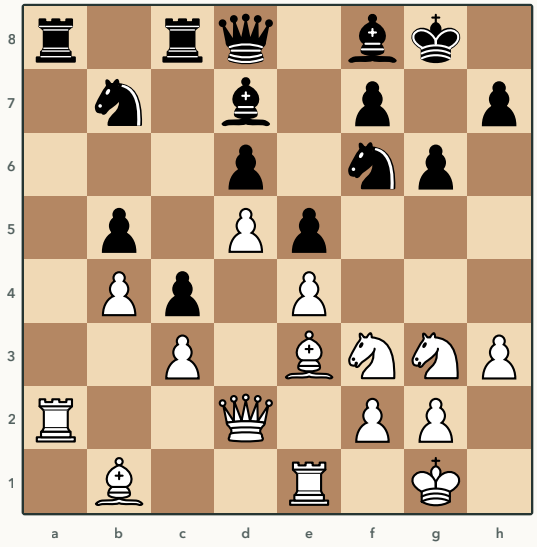
Μετά από 43...Kc7. Το υλικό είναι ίσο. Το πλεονέκτημα είναι ο Αξιωματικός εναντίον του Ίππου.

Ο κανόνας ισχύει και όταν το «παραπάνω» δεν είναι υλικό αλλά ένα μόνιμο πλεονέκτημα. Ο Fischer έχει τον καλό Αξιωματικό εναντίον Ίππου με πιόνια σε δύο πτέρυγες και αλλάζει τους Πύργους, `44.Rxd6`, για να μείνει μόνο αυτό. Μετά από `44.Rxd6 Kxd6 45.Kd3 Ne7 46.Be8` το φινάλε είναι καθαρό και η μηχανή δίνει πάνω από πέντε πιόνια. Με τους Πύργους πάνω ο Ίππος είχε βοήθεια και τα Μαύρα είχαν ελπίδες. Χωρίς αυτούς το πλεονέκτημα δεν μπορεί να χαθεί. Όποιος έχει το μόνιμο πλεονέκτημα αλλάζει ό,τι μπορεί να το θολώσει.

Η εξαίρεση

Μπροστά, αλλά όχι σε υλικό

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 22.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

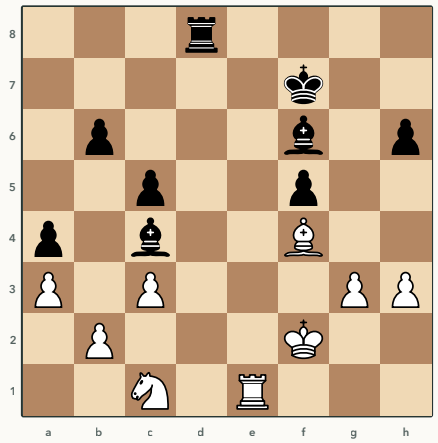


Karpov – Unzicker, Νίκαια 1974, μετά από 23...Qd8. Υλικό ίσο, τα Λευκά καλύτερα. Τα Μαύρα προσφέρουν αλλαγή Πύργων.

Τα Λευκά είναι καλύτερα, αλλά όχι σε υλικό. Είναι καλύτερα σε χώρο. Ο χώρος, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 4, χάνεται με κάθε αλλαγή. Ο Karpov δεν αλλάζει. Παίζει `24.Ba7` και κλείνει τη στήλη. Μετά από `24.Ba7 Ne8 25.Bc2 Nc7 26.Rea1` κρατάει όλα τα κομμάτια πάνω και αρχίζει να τα μεταφέρει στην άλλη πτέρυγα. Το `24.Rxa8`, που ακολουθεί τον κανόνα του κεφαλαίου, θα έδινε στα Μαύρα ανάσα και η μηχανή το βάζει σχεδόν ένα πιόνι πίσω. Ο κανόνας λέει «μπροστά σε υλικό». Όταν είσαι μπροστά σε κάτι άλλο, ρώτα αν η αλλαγή το μεγαλώνει ή το μικραίνει. Το πιόνι παραπάνω μεγαλώνει με τις αλλαγές. Ο χώρος και η επίθεση μικραίνουν.

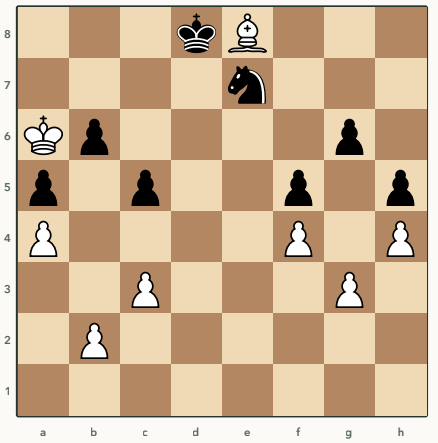
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 22.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



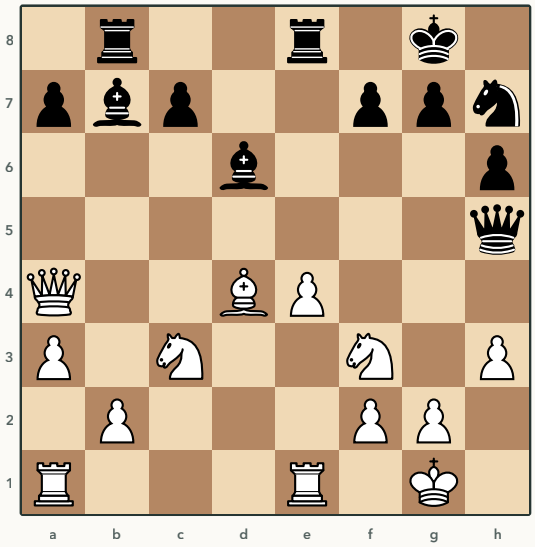
Englisch – Steinitz, Λονδίνο 1883, μετά από 31.Bxf4. Τα Μαύρα είναι καλύτερα. Ποια αλλαγή προτείνουν;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 22.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Fischer – Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα, μετά από 61...Kd8. Ένα κομμάτι έμεινε σε κάθε πλευρά. Το αλλάζεις;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 22.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Capablanca – Ragozin, Μόσχα 1936, μετά από 21...Nh7. Τα Λευκά έχουν ήδη πιόνι παραπάνω. Με ποια σειρά παίρνεις και αλλάζεις;

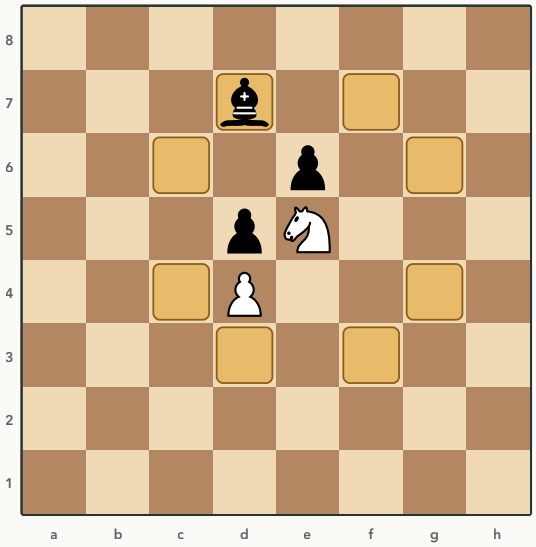
23. Το κακό σου κομμάτι για το καλό του αντιπάλου

> **Ο κανόνας.** Πριν από κάθε αλλαγή ρώτα. Ποιο κομμάτι φεύγει από μένα και ποιο από αυτόν; Δώσε το δικό σου κακό για το δικό του καλό, ποτέ το αντίθετο.

Γιατί

Μία αλλαγή Ίππου με Αξιωματικό είναι ίση στον πίνακα του κεφαλαίου 5 και σχεδόν ποτέ ίση στη σκακιέρα. Το ένα από τα δύο κομμάτια έκανε δουλειά, το άλλο όχι. Το κομμάτι που φυλάει τα αδύνατα τετράγωνα του αντιπάλου, που κρατάει την άμυνα του Βασιλιά του ή που κάθεται σε φυλάκιο αξίζει περισσότερο από τον αριθμό του. Αν το αλλάξεις με ένα δικό σου κομμάτι που δεν έκανε τίποτα, κέρδισες χωρίς να πάρεις υλικό. Αν αλλάξεις το δικό σου καλό για το δικό του κακό, έχασες χωρίς να χάσεις υλικό. Γι' αυτό η ερώτηση πριν από κάθε αλλαγή δεν είναι «τι παίρνω» αλλά «τι μένει».

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 23.1 · ΠΟΙΟΣ ΚΕΡΔΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ

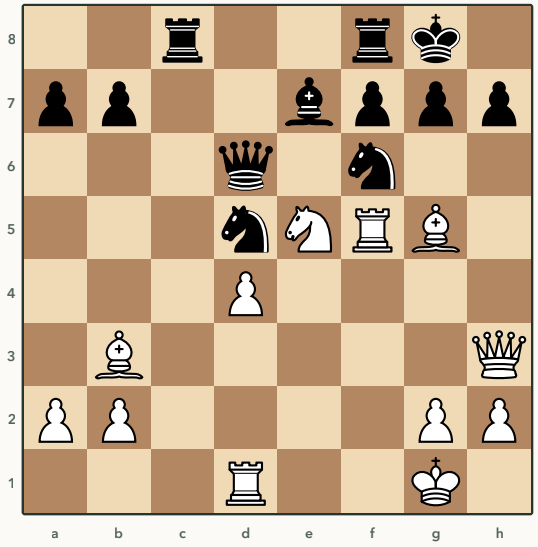


Ο Ίππος e5 κάθεται σε φυλάκιο και βλέπει οκτώ τετράγωνα. Ο Αξιωματικός d7 είναι κλεισμένος προς το κέντρο από τα δικά του πιόνια e6 και d5. Αν αλλαχτούν, τα Λευκά έδωσαν το καλύτερο κομμάτι της σκακιέρας για το χειρότερο.

Παραδείγματα

Botvinnik - Vidmar, Νότιγχαμ 1936

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 23.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

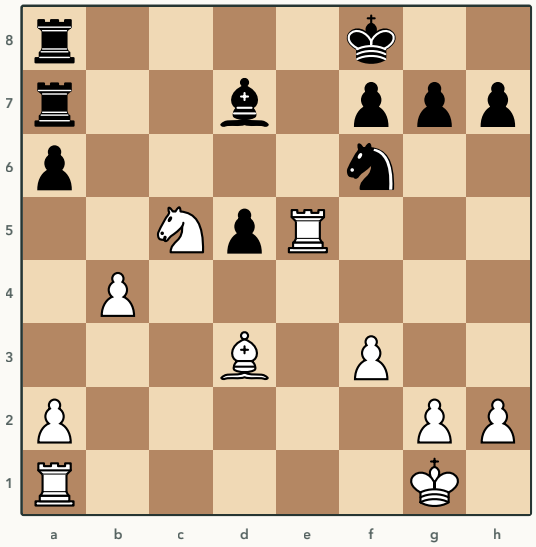


Μετά από 19...Qd6. Ο Ίππος f6 είναι το μόνο κομμάτι που φυλάει το h7 και το d5.

Ποιο κομμάτι κρατάει την άμυνα των Μαύρων; Ο Ίππος f6. Φυλάει το h7 από τη Βασίλισσα και στηρίζει τον Ίππο d5, που κλείνει τη διαγώνιο του Αξιωματικού b3. Ο Botvinnik τον αλλάζει, `20.Bxf6` ή πρώτα `20.Nxf7`, που και τα δύο οδηγούν στο ίδιο. Μετά από `20.Nxf7 Rxf7 21.Bxf6 Bxf6 22.Rxd5` ο Αξιωματικός g5, που δεν έκανε τίποτα άλλο, έφυγε μαζί με τον Ίππο που έκανε τα πάντα. Η θέση των Μαύρων διαλύθηκε σε τρεις κινήσεις. Η μηχανή δίνει πάνω από επτά πιόνια. Ο Αξιωματικός g5 ήταν τρία. Ο Ίππος f6 ήταν ολόκληρη η άμυνα.

Fischer - Petrosian, Μπουένος Άιρες 1971, έβδομη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 23.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

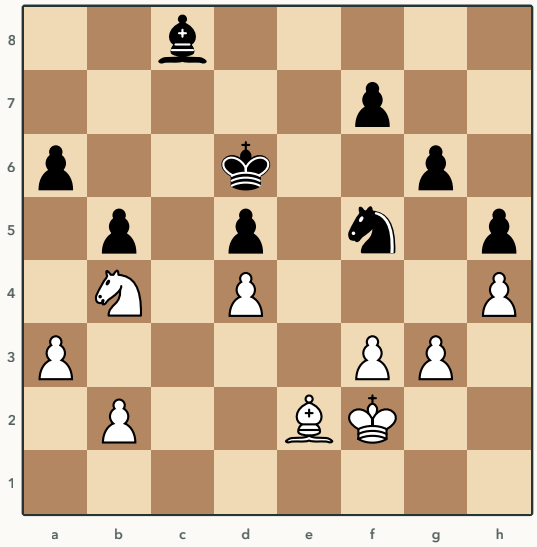


Μετά από 21...Bd7. Ο Ίππος c5 είναι υπέροχος. Ο Αξιωματικός d7 μοιάζει κακός, με τα πιόνια d5 και a6 στο χρώμα του.

Η πιο γνωστή αλλαγή αυτού του είδους. Ο Fischer έπαιξε `22.Nxd7+` και έδωσε τον καλό του Ίππο για τον κακό Αξιωματικό. Γιατί σπάει τον κανόνα; Γιατί ο κακός Αξιωματικός ήταν ο μόνος φύλακας των λευκών τετραγώνων των Μαύρων, του b5, του c6 και του e6. Χωρίς αυτόν ο λευκός Αξιωματικός d3 και οι Πύργοι μπαίνουν από παντού. Μετά από `22.Nxd7+ Rxd7 23.Rc1 Rd6 24.Rc7` ο Πύργος είναι στην έβδομη και ο Petrosian παραιτήθηκε δέκα κινήσεις αργότερα. Να πούμε και την αλήθεια. Η μηχανή προτιμά εδώ το `22.a4`, που κρατάει τον Ίππο και δυναμώνει πρώτα. Το βάζει σχεδόν ένα πιόνι μπροστά. Και οι δύο δρόμοι κερδίζουν. Ο Fischer διάλεξε τον πιο απλό και το μάθημα μένει. Κακός δεν είναι ο Αξιωματικός που βλέπει λίγα, είναι αυτός που δεν φυλάει τίποτα. Αν φυλάει κάτι, άλλαξέ τον.

Karpov - Kasparov, Μόσχα 1984, ένατη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 23.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



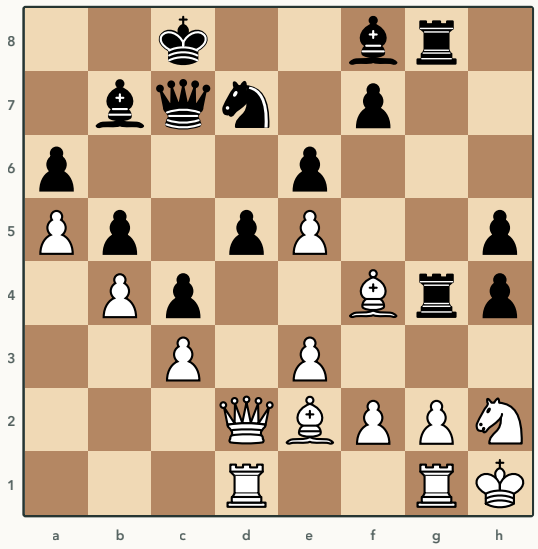
Μετά από 41...Nf5. Ποιο είναι το καλό κομμάτι των Μαύρων;

Το μόνο. Ο Ίππος f5 είναι το καλό κομμάτι των Μαύρων και ο Αξιωματικός c8, κλεισμένος πίσω από το a6, το b5 και το d5, είναι το κακό. Ο Karpov δίνει τον δικό του καλό Αξιωματικό για τον Ίππο με `42.Nc2` και μετά Bd3 και Bxf5. Μετά από `42.Nc2 f6 43.Bd3 g5 44.Bxf5 Bxf5 45.Ne3` μένει Ίππος εναντίον κακού Αξιωματικού. Έδωσε τρία για τρία και άλλαξε τον χαρακτήρα της θέσης. Το κεφάλαιο 7 δείχνει πώς τελείωσε.

Η εξαίρεση

Spassky - Petrosian, Μόσχα 1966, έβδομη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 23.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

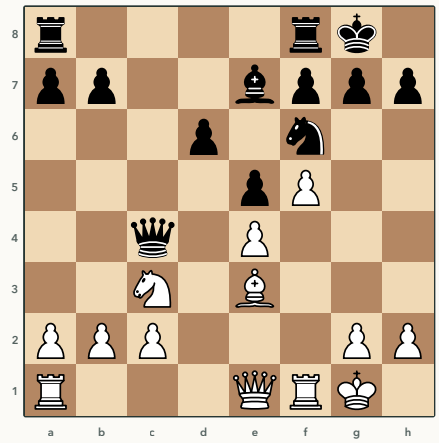


Μετά από 24.Nh2. Ο Ίππος χτυπάει τον Πύργο g4.

Ο κανόνας λέει «δώσε το κακό σου για το καλό του». Ο Petrosian δίνει τον Πύργο του, πέντε κατά τον πίνακα, για τον Ίππο, τρία, `24...Nxe5`. Μετά από `24...Nxe5 25.Nxg4 hxg4 26.e4 Bd6 27.Qe3 Nd7` τα Μαύρα έχουν Ίππο και πιόνι για τον Πύργο, το πιόνι g4 κλειδώνει τον λευκό Βασιλιά και όλα τα μαύρα κομμάτια κοιτούν προς τα εκεί. Η μηχανή δίνει στα Μαύρα πάνω από τρία πιόνια, περισσότερα από κάθε υποχώρηση του Πύργου. Αυτή είναι η θυσία ποιότητας του κεφαλαίου 5 ξανά. Ο κανόνας της αλλαγής δεν μετράει αριθμούς, μετράει δουλειά. Όταν το δικό σου κομμάτι, όσο ακριβό κι αν είναι, έχει τελειώσει τη δουλειά του ενώ το δικό του είναι το κλειδί της άμυνας, η αλλαγή συμφέρει ακόμη κι αν δίνεις περισσότερα.

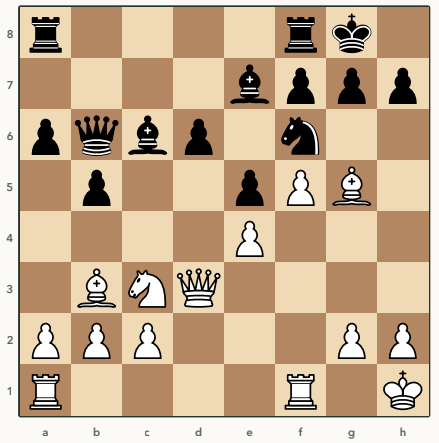
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 23.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



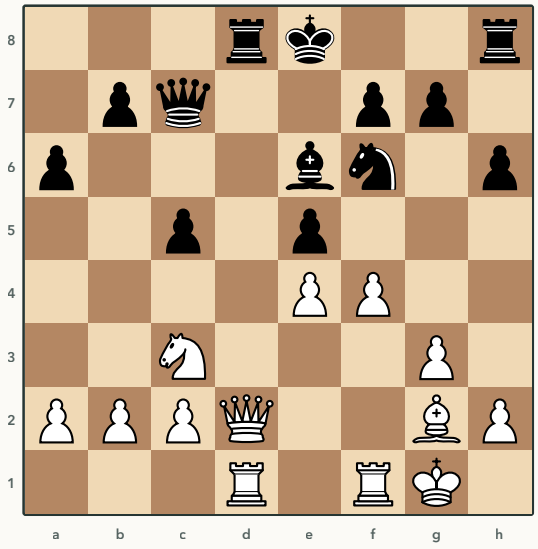
Smyslov – Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 14...Qxc4. Το d5 είναι το τετράγωνο που θέλουν τα Λευκά. Ποιο μαύρο κομμάτι το φυλάει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 23.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Fischer – Gadia, Μαρ ντελ Πλάτα 1960, μετά από 14...O-O. Ίδια ερώτηση. Ποια κομμάτια φυλάνε το d5;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 23.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Fischer – Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα, μετά από 16...Rd8. Ποια αλλαγή θέλουν τα Λευκά και ποια τα Μαύρα;

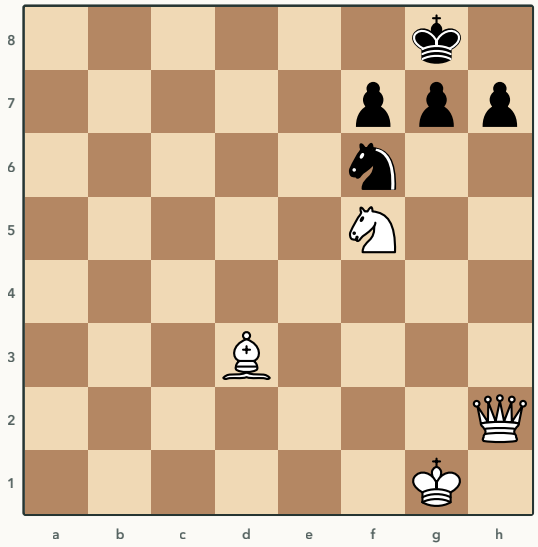
24. Επίθεση και άμυνα στις αλλαγές

> **Ο κανόνας.** Όποιος επιτίθεται αποφεύγει τις αλλαγές. Όποιος αμύνεται τις ζητάει. Αλλάζεις πρώτα το κομμάτι του αντιπάλου που επιτίθεται πιο κοντά στον Βασιλιά σου.

Γιατί

Η επίθεση είναι αριθμητική. Όποιος έχει περισσότερα κομμάτια κοντά στον Βασιλιά του αντιπάλου από όσα έχει εκείνος για να τον φυλάξει, περνάει. Κάθε αλλαγή αφαιρεί ένα κομμάτι από κάθε πλευρά. Τρία εναντίον δύο γίνεται δύο εναντίον ενός και μετά ένα εναντίον κανενός. Με λιγότερα κομμάτια η επίθεση σβήνει, γιατί ένα κομμάτι μόνο του σπάνια κάνει ματ. Γι' αυτό ο επιτιθέμενος κρατάει τα κομμάτια και ο αμυνόμενος τα ξεφορτώνεται. Και ο αμυνόμενος αλλάζει πρώτα αυτό που τον πονάει πιο πολύ, το κομμάτι που κάθεται πιο κοντά στον Βασιλιά του ή που δεν μπορεί να διωχθεί. Η αλλαγή Βασιλισσών είναι η μεγάλη απόφαση. Χωρίς Βασίλισσες οι περισσότερες επιθέσεις σβήνουν και η παρτίδα πάει στο φινάλε, όπου μετράει το κεφάλαιο 22.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 24.1 · ΤΡΕΙΣ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΕΝΟΣ

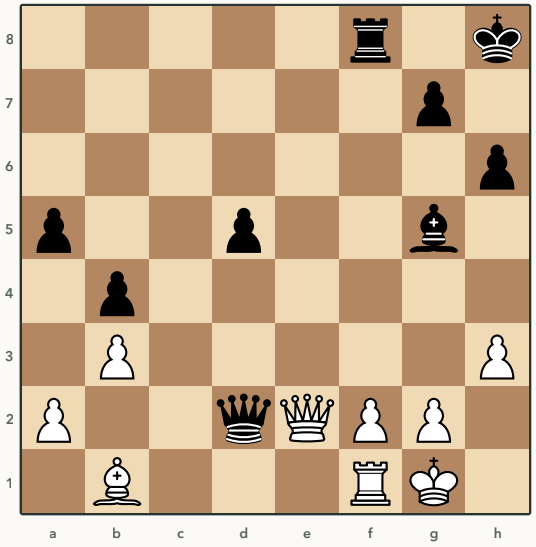


Τα Λευκά έχουν Βασίλισσα, Ίππο και Αξιωματικό κοντά στον μαύρο Βασιλιά. Τα Μαύρα έχουν έναν Ίππο για φύλακα. Αν ο φύλακας αλλαχτεί με τον Ίππο f5, φεύγει το πιο κοντινό κομμάτι της επίθεσης. Αν αλλαχτεί με τον Αξιωματικό, ο Ίππος f5 μένει δίπλα στον Βασιλιά. Γι' αυτό ο αμυνόμενος, αν διαλέγει, αλλάζει πρώτα τον Ίππο f5.

Παραδείγματα

Karpov - Kasparov, Μόσχα 1985, τέταρτη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 24.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

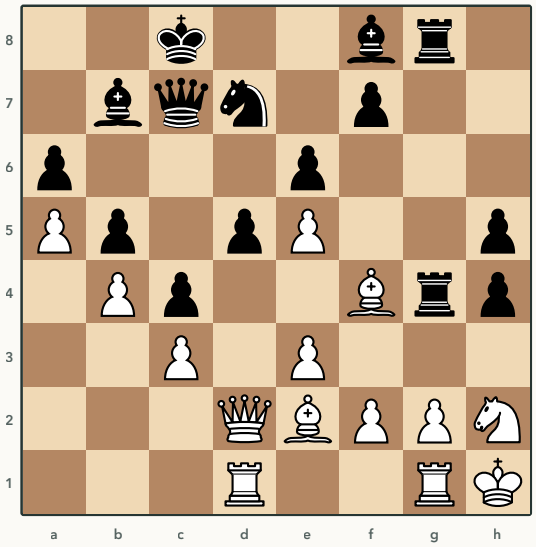


Μετά από 38...Qd2. Τα Μαύρα προσφέρουν αλλαγή Βασιλισσών.

Ο Kasparov, που αμύνεται, θέλει την αλλαγή Βασιλισσών πιο πολύ από οτιδήποτε άλλο, γιατί χωρίς Βασίλισσες η θέση είναι φινάλε με Αξιωματικούς σε αντίθετο χρώμα, δηλαδή ισοπαλία. Ο Karpov, που επιτίθεται, την αρνείται, `39.Qe5`. Η Βασίλισσα πάει στο κέντρο, κοιτάζει το g7 και το d5. Μετά από `39.Qe5 Rd8 40.Qf5` η επίθεση στα λευκά τετράγωνα συνεχίζει. Η μηχανή βάζει κάθε αλλαγή Βασιλισσών σχεδόν ένα πιόνι πίσω. Η άμυνα θέλει αλλαγή, η επίθεση όχι. Ποιος είναι ποιος το ξέρεις από τη θέση των Βασιλιάδων.

Spassky - Petrosian, Μόσχα 1966, έβδομη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 24.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

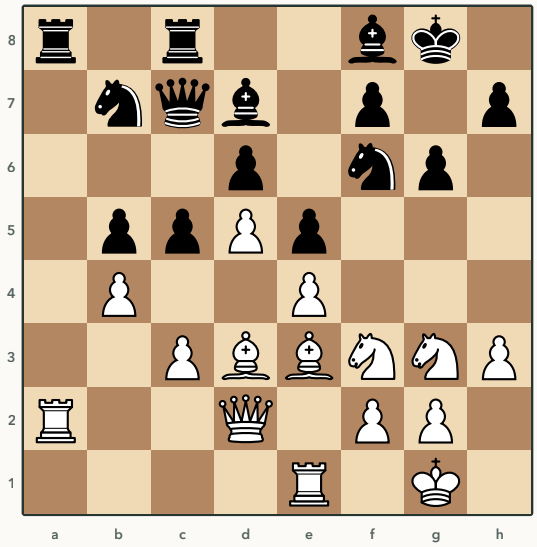


Μετά από 24.Nh2. Τα Λευκά προσφέρουν αλλαγή, Ίππο για τον Πύργο g4.

Ο Spassky αμύνεται και ζητάει αλλαγή με τον κανόνα. Ο Ίππος h2 χτυπάει τον Πύργο που οδηγεί την επίθεση των Μαύρων. Ο Petrosian, που επιτίθεται, δεν υποχωρεί τον Πύργο. Παίζει `24...Nxe5` και τον αφήνει να παρθεί. Μετά από `24...Nxe5 25.Nxg4 hxg4 26.e4 Bd6 27.Qe3 Nd7` ο Ίππος των Λευκών, το κομμάτι που θα αμυνόταν, έφυγε από τη σκακιέρα, το πιόνι g4 κλείνει τον λευκό Βασιλιά και όλα τα μαύρα κομμάτια μένουν. Η μηχανή δίνει πάνω από τρία πιόνια. Ο επιτιθέμενος δέχτηκε να χάσει ποιότητα για να μην αλλαχτούν τα κομμάτια της επίθεσης. Αυτό εννοεί ο κανόνας. Οι αλλαγές που ξεφορτώνουν επιτιθέμενα κομμάτια κοστίζουν στον επιτιθέμενο, ακόμη κι αν είναι ίσες στον πίνακα.

Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 24.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



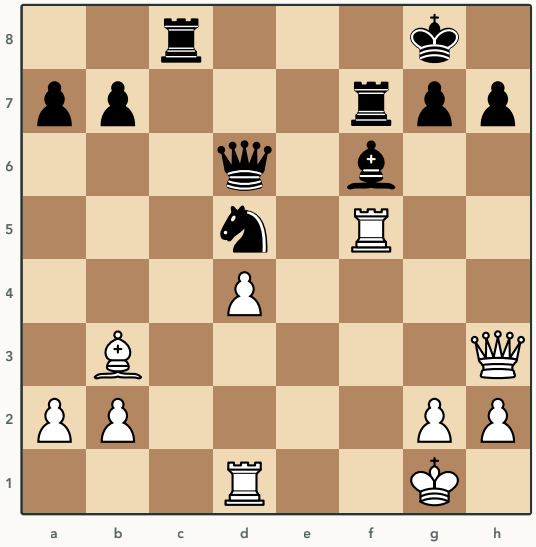
Μετά από 22.Ra2. Τα Μαύρα αμύνονται σε στριμωγμένη θέση.

Από την άλλη μεριά του κανόνα. Τα Μαύρα δεν έχουν επίθεση, έχουν λιγότερο χώρο και ο Karpov ετοιμάζει να τα πνίξει. Η άμυνα θέλει αλλαγές και εδώ υπάρχει μία, `22...Rxa2`. Μετά από `22...Rxa2 23.Qxa2 Rb8` τα Μαύρα έχουν βγάλει ένα ζευγάρι Πύργων από τη σκακιέρα και ετοιμάζουν να βγάλουν και το δεύτερο. Ο Unzicker έπαιξε c4 και δύο κινήσεις μετά ο Karpov έκλεισε τη στήλη με τον Αξιωματικό στο a7, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 4. Ο αμυνόμενος που δεν αλλάζει όταν μπορεί, δεν θα μπορεί όταν θέλει.

Η εξαίρεση

Η αλλαγή που θέλει ο επιτιθέμενος

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 24.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

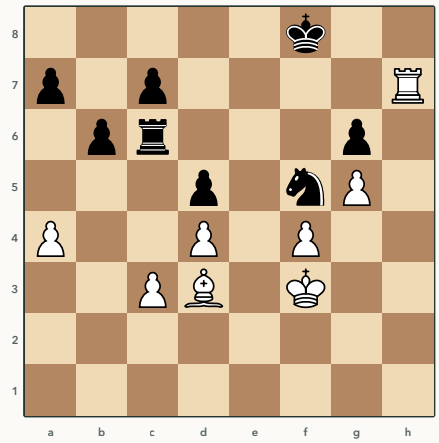


Botvinnik – Vidmar, Νότιγχαμ 1936, μετά από 21...Bxf6. Τα Λευκά επιτίθενται. Ο Ίππος d5 κλείνει τη διαγώνιο του Αξιωματικού b3.

Ο κανόνας λέει ότι ο επιτιθέμενος αποφεύγει τις αλλαγές. Ο Botvinnik όμως αλλάζει. Μάλιστα δίνει Πύργο για Ίππο με `22.Rxd5`. Γιατί; Γιατί υπάρχει ένα είδος αλλαγής που ο επιτιθέμενος θέλει πάντα. Την αλλαγή του αμυντικού κομματιού που κρατάει μόνο του την άμυνα. Ο Ίππος d5 κλείνει τη διαγώνιο a2-g8 και φυλάει το f6. Μόλις φύγει, ο Πύργος f7 είναι καρφωμένος και η Βασίλισσα μπαίνει. Μετά από `22.Rxd5 Qc6 23.Rd6 Qe8 24.Rd7` τα Μαύρα παραιτήθηκαν. Ο επιτιθέμενος αποφεύγει τις αλλαγές που μειώνουν τα κομμάτια της επίθεσης. Ψάχνει τις αλλαγές που αφαιρούν τα κομμάτια της άμυνας. Το κεφάλαιο 23 είναι ο κανόνας που αποφασίζει ποιες είναι ποιες.

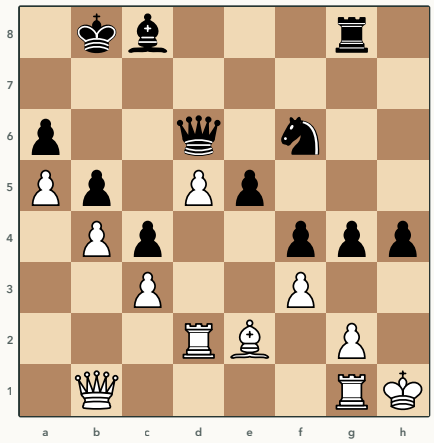
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 24.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



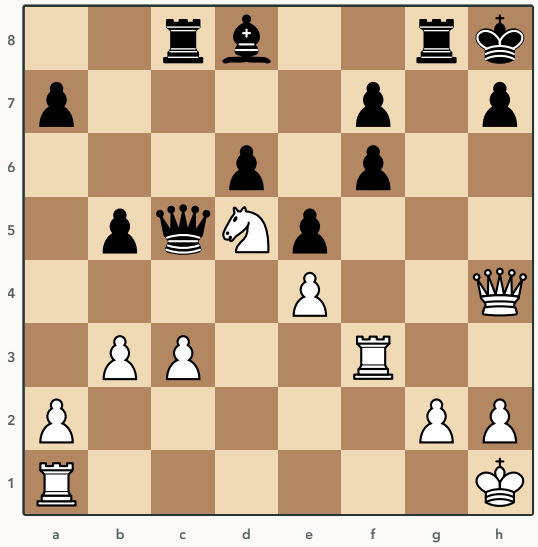
Capablanca – Tartakower, Νέα Υόρκη 1924, μετά από 33...Nf5. Τα Λευκά επιτίθενται με τον Πύργο στην έβδομη. Αλλάζεις τον Αξιωματικό;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 24.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Spassky – Petrosian, Μόσχα 1966, έβδομη παρτίδα, μετά από 35.Qb1. Τα Μαύρα έχουν τρία πιόνια μπροστά από τον λευκό Βασιλιά. Αλλάζουν ή προχωρούν;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 24.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Smyslov – Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 23...Rg8. Ο Ίππος d5 μπορεί να πάει στο e7 και να αλλαχτεί με τον Αξιωματικό d8, ή να πάρει στο f6. Τι διαλέγεις;

ΜΕΡΟΣ ΣΤ

Σκέψη και σχέδιο

Η ερώτηση πριν από την κίνηση και το σχέδιο πίσω από αυτήν.

25. Τι θέλει ο αντίπαλος

> **Ο κανόνας.** Πριν από κάθε κίνηση ρώτα τι θα έπαιζε ο αντίπαλος αν είχε σειρά. Αν η απάντηση σε πονάει, σταμάτησέ την πρώτα.

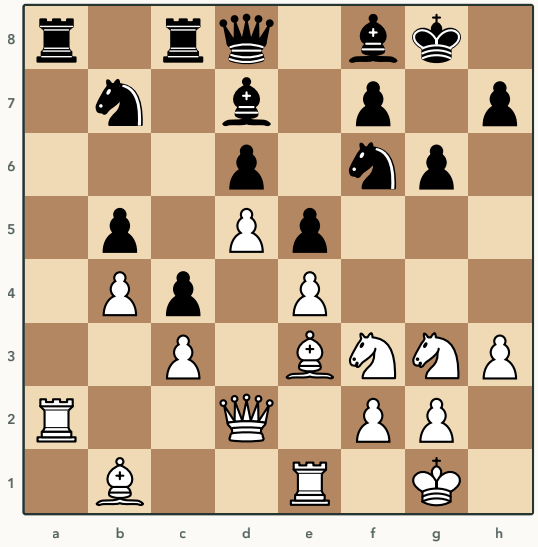
Γιατί

Το σκάκι είναι παιχνίδι δύο ανθρώπων και ο δεύτερος έχει σχέδιο. Σχεδόν πάντα το σχέδιό του είναι ένα πράγμα. Ένα σπάσιμο με πιόνι, ένα κομμάτι που θέλει να μπει κάπου, μία αλλαγή που τον ελευθερώνει. Αν βρεις ποιο είναι και του το πάρεις πριν προλάβει, το σχέδιό του πεθαίνει χωρίς να έχεις κάνει καμία απειλή εσύ. Αυτό λέγεται προφύλαξη και είναι το όπλο των παικτών που κερδίζουν χωρίς να φαίνεται πώς. Η ερώτηση είναι απλή και κοστίζει δέκα δευτερόλεπτα. «Αν περνούσα, τι θα έπαιζε;» Αν η απάντηση δεν σε ενοχλεί, συνέχισε το δικό σου σχέδιο. Αν σε ενοχλεί, η επόμενη κίνησή σου μόλις αποφασίστηκε.

Παραδείγματα

Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 25.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

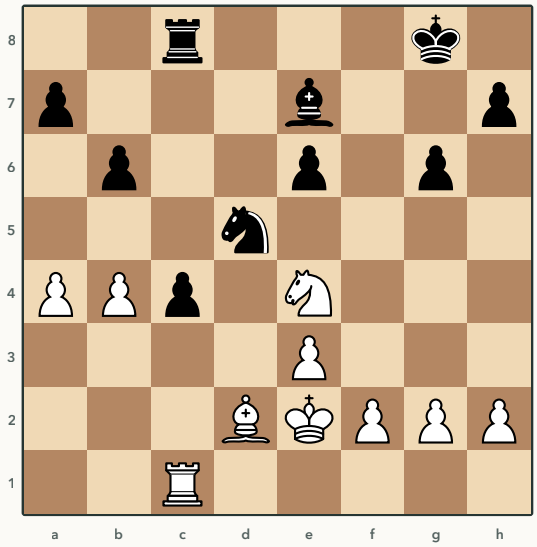


Μετά από 23...Qd8. Αν περνούσαν τα Λευκά, τι θα έπαιζαν τα Μαύρα;

Rxa2 και μετά Ra8, για να αλλάξουν και τους δύο Πύργους στη μόνη ανοιχτή στήλη και να ανασάνουν. Αυτό είναι το μόνο σχέδιο που έχουν και ο Karpov το παίρνει, `24.Ba7`. Ο Αξιωματικός κάθεται στη στήλη και η αλλαγή δεν ξαναγίνεται. Μετά από `24.Ba7 Ne8 25.Bc2 Nc7 26.Rea1` τα Μαύρα δεν έχουν πια σχέδιο, μόνο κινήσεις. Ο Karpov έχει όλο τον χρόνο του κόσμου. Η κίνηση δεν απειλεί τίποτα. Σταματάει κάτι. Αυτό αξίζει σχεδόν ένα πιόνι κατά τη μηχανή.

Petrosian - Botvinnik, Μόσχα 1963, πέμπτη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 25.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

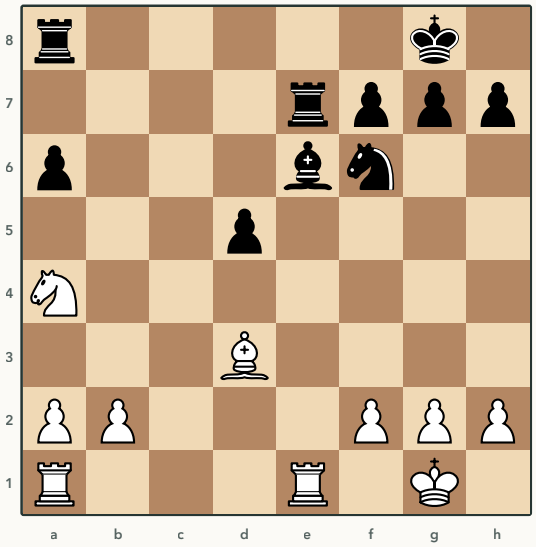


Μετά από 23...c4. Φινάλε χωρίς Βασίλισσες. Τι θέλουν τα Μαύρα;

Τα Μαύρα θέλουν να φέρουν τον Βασιλιά στο d7 και στο c6 και να στηρίξουν το πιόνι c4, που είναι ελεύθερο και προχωρημένο. Ο Petrosian παίζει `24.b5`, μία κίνηση που δεν απειλεί τίποτα και παίρνει από τον μαύρο Βασιλιά το c6 για πάντα. Μετά από `24.b5 Kf7 25.Bc3 Ba3 26.Rc2 Nxc3+ 27.Rxc3 Bb4` το πιόνι c4 είναι απομονωμένο από τον Βασιλιά του και θα πέσει. Ο Petrosian ήταν ο μεγαλύτερος δάσκαλος της προφύλαξης και οι κινήσεις του μοιάζουν συχνά άσκοπες, ώσπου καταλαβαίνεις τι σταμάτησαν.

Fischer - Petrosian, Μπουένος Άιρες 1971, έβδομη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 25.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



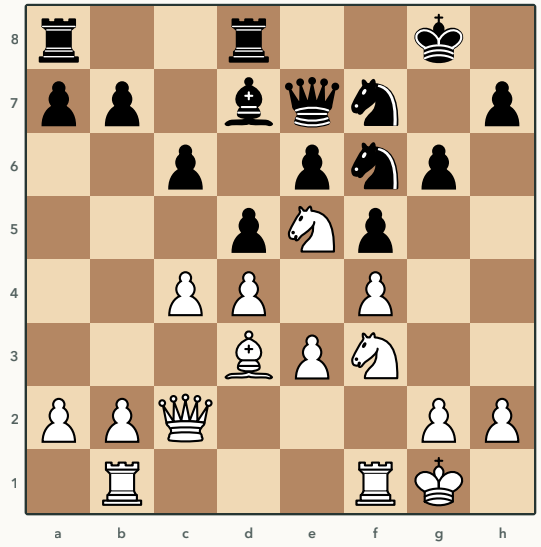
Μετά από 17...Rxe7. Το πιόνι d5 είναι απομονωμένο.

Ο Fischer παίζει `18.b4`. Τι θέλουν τα Μαύρα; Να φέρουν τον Ίππο στο d7, για να αλλάξουν τον Ίππο των Λευκών μόλις μπει στο c5, ή να βάλουν Πύργο στη στήλη c. Το b4 στηρίζει το c5 για πάντα, κλειδώνει το a6 ως αδυναμία και ετοιμάζει το Nc5. Μετά από `18.b4 Kf8 19.Nc5 Bc8 20.f3` η θέση των Μαύρων δεν έχει ούτε ένα σπάσιμο και η μηχανή δίνει στα Λευκά μισό πιόνι καθαρό χωρίς καμία απειλή. Η προφύλαξη δεν είναι άμυνα. Είναι ο τρόπος να μην χρειαστεί ποτέ άμυνα.

Η εξαίρεση

Capablanca - Treybal, Κάρλσμπαντ 1929

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 25.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

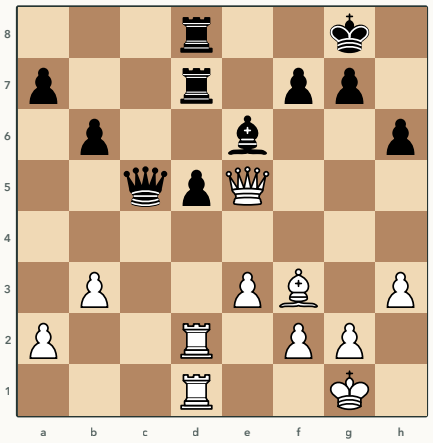


Μετά από 14...Rfd8. Ο Capablanca έπαιξε b4, προφύλαξη εναντίον του c5.

Ο Capablanca παίζει `15.b4`, που σταματάει το c5 των Μαύρων για πάντα. Μετά κερδίζει την παρτίδα με χώρο, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 4. Η μηχανή όμως διαφωνεί. Λέει ότι τα Λευκά είχαν κάτι καλύτερο από το να σταματήσουν το σχέδιο του αντιπάλου. Το `15.Nxf7`, που παίρνει τον Ίππο που φυλάει το e5 και το d6, ή το `15.c5` αμέσως, που παίρνει το d6 και ετοιμάζει επίθεση, δίνουν πάνω από μισό πιόνι παραπάνω από την προφύλαξη. Το μάθημα της εξαίρεσης. Η ερώτηση «τι θέλει ο αντίπαλος» έρχεται δεύτερη. Πρώτη έρχεται η ερώτηση «τι θέλω εγώ και μπορώ να το κάνω τώρα». Αν μπορείς, η προφύλαξη είναι χρόνος που δίνεις στον αντίπαλο. Σταματάς το σχέδιό του όταν το δικό σου δεν είναι έτοιμο.

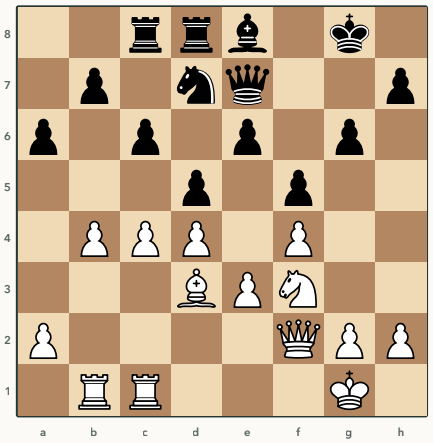
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 25.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



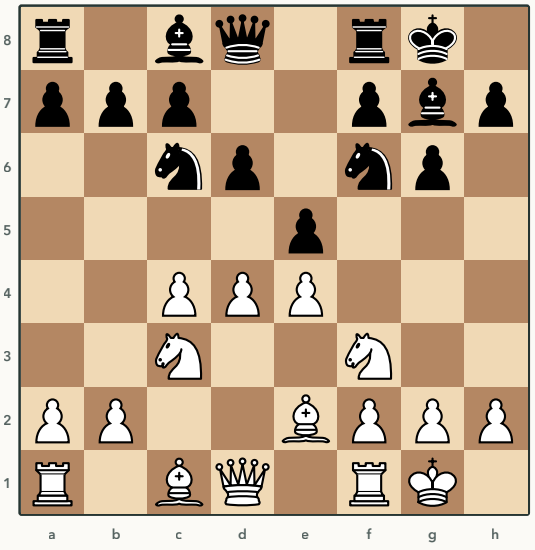
Botvinnik – Zagoriansky, Σβερντλόφσκ 1943, μετά από 23...Rcd8. Τι θέλουν τα Μαύρα;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 25.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Capablanca – Treybal, Κάρλσμπαντ 1929, μετά από 19...Rac8. Τι θέλουν τα Μαύρα και πώς τους το παίρνεις;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 25.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Taimanov – Najdorf, Ζυρίχη 1953, μετά από 7...Nc6. Τι θέλουν τα Μαύρα;

26. Το χειρότερο κομμάτι

> **Ο κανόνας.** Όταν δεν ξέρεις τι να παίξεις, βρες το κομμάτι σου που δουλεύει λιγότερο και βάλ' το στο παιχνίδι.

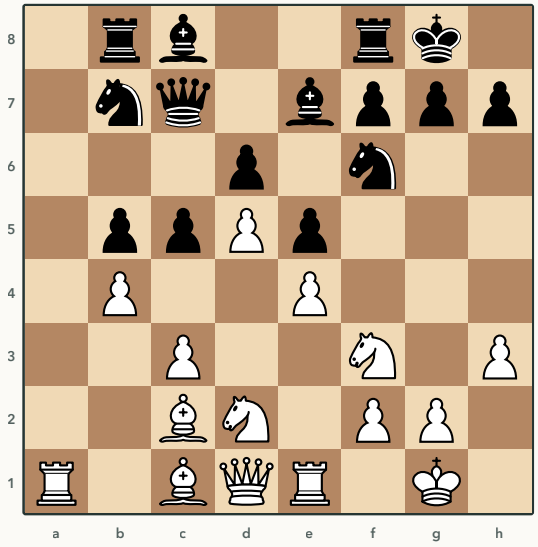
Γιατί

Μια θέση είναι τόσο καλή όσο το χειρότερο κομμάτι της. Ένα κομμάτι που δεν κάνει τίποτα είναι σαν να μην υπάρχει και όποιος παίζει με επτά κομμάτια εναντίον οκτώ χάνει με τον χρόνο, όσο κι αν η θέση φαίνεται ίση. Το καλό με αυτόν τον κανόνα είναι ότι δουλεύει πάντα. Σε κάθε θέση υπάρχει ένα χειρότερο κομμάτι και σχεδόν πάντα υπάρχει ένα καλύτερο τετράγωνο για αυτό. Η κίνηση που το πηγαίνει εκεί δεν απειλεί τίποτα σήμερα. Αύριο, όταν ο αντίπαλος κάνει το σχέδιό του, θα βρει ένα κομμάτι παραπάνω απέναντί του. Οι μεγάλοι παίκτες περνούν τις ήσυχες στιγμές της παρτίδας μεταφέροντας κομμάτια από εκεί που δεν χρειάζονται σε εκεί που θα χρειαστούν. Οι υπόλοιποι περιμένουν.

Παραδείγματα

Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974

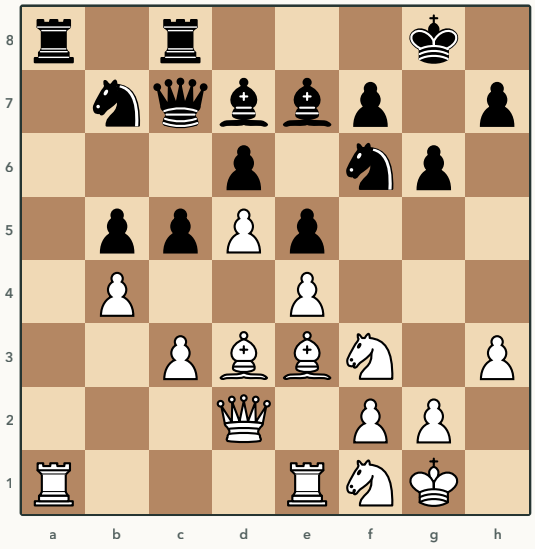
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 26.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μετά από 16...Nb7. Ποιο λευκό κομμάτι κάνει τα λιγότερα;

Ο Ίππος d2. Κοιτάζει τα δικά του πιόνια και κλείνει τον Αξιωματικό c1. Ο Karpov ξεκινάει τον μακρύτερο ελιγμό της παρτίδας, `17.Nf1`, με προορισμό το g3 και αργότερα το h5. Μετά από `17.Nf1 Bd7 18.Be3 Ra8 19.Qd2 Rfc8` ο Ίππος είναι στο f1, ο Αξιωματικός βγήκε στο e3 και η Βασίλισσα στο d2. Τρεις κινήσεις, καμία απειλή, τρία κομμάτια που δουλεύουν. Η μηχανή βάζει το Nf1 και το Bd3, που κάνει το ίδιο με τον Αξιωματικό, στην κορυφή της λίστας της.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 26.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

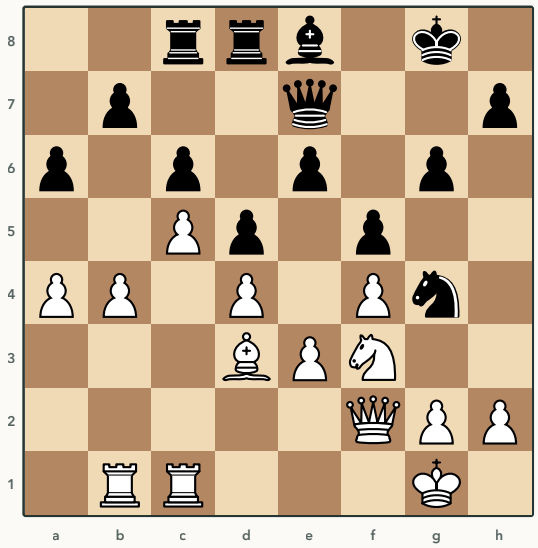


Ίδια παρτίδα, μετά από 20...g6. Ο Ίππος f1 περιμένει.

21.Ng3. Ο Ίππος συνεχίζει το ταξίδι του και από το g3 θα πάει στο h5 ή θα στηρίξει το f4 και το f5. Μετά από 21.Ng3 Bf8 22.Ra2 c4 23.Bb1 Qd8 24.Ba7 ο Karpov έχει βρει δουλειά για κάθε κομμάτι του, ακόμη και για τον Αξιωματικό που πήγε στο a7. Οι κινήσεις των Πύργων στη στήλη c ή b, που μοιάζουν δραστήριες, δεν προσθέτουν τίποτα, γιατί οι Πύργοι δουλεύουν ήδη. Ο Ίππος όχι.

Capablanca - Treybal, Κάρλσμπαντ 1929

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 26.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

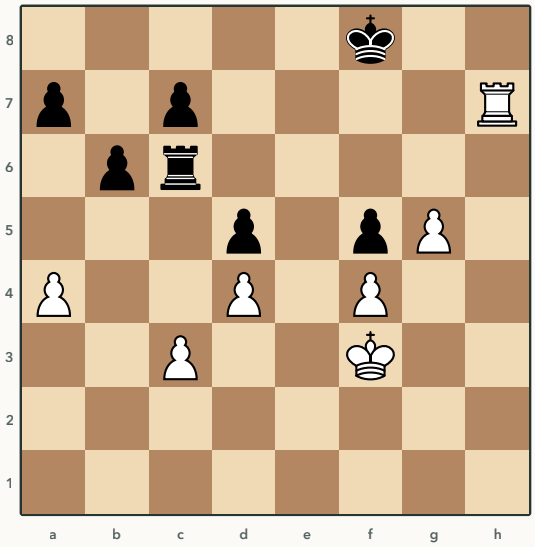


Μετά από 21...Ng4. Η Βασίλισσα f2 χτυπιέται. Πού πάει;

Στο e1, `22.Qe1`, που είναι το τετράγωνο από όπου θα πάει στο h4 ή στο g3, προς την πτέρυγα του Βασιλιά, εκεί που ο Capablanca θα ανοίξει τη θέση με το g4 και το g5. Η Βασίλισσα στο f2 δεν έκανε τίποτα. Μετά από `22.Qe1 Nh6 23.h3 Nf7 24.g4` η επίθεση ξεκινάει και η Βασίλισσα είναι έτοιμη. Όταν ένα κομμάτι σου χτυπιέται και πρέπει να φύγει, μην το πας απλώς σε ασφαλές τετράγωνο. Πήγαινέ το εκεί που θα το χρειαστείς.

Capablanca - Tartakower, Νέα Υόρκη 1924

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 26.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



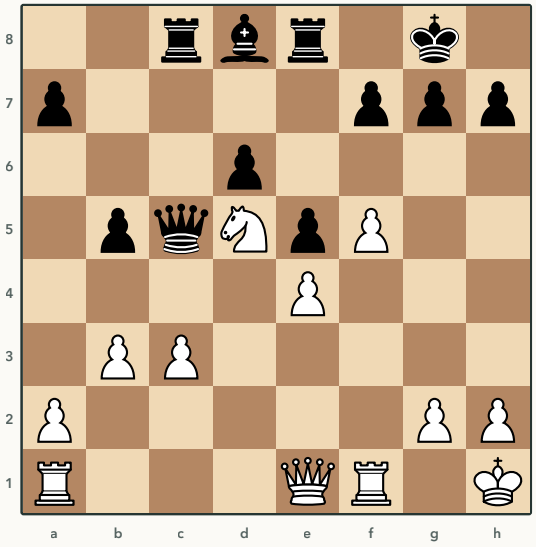
Μετά από 34...gxf5. Ποιο είναι το χειρότερο λευκό κομμάτι;

Ο Βασιλιάς. Ο Πύργος είναι στην έβδομη, το πιόνι g5 είναι έτοιμο. Ο Βασιλιάς στο f3 φυλάει πιόνια. `35.Kg3` και μετά από `35.Kg3 Rxc3+ 36.Kh4 Rf3 37.g6 Rxf4+ 38.Kg5 Re4 39.Kf6` ο Βασιλιάς είναι το καλύτερο κομμάτι της σκακιέρας. Ο κανόνας του χειρότερου κομματιού δεν εξαιρεί τον Βασιλιά. Στο φινάλε συχνά είναι αυτός.

Η εξαίρεση

Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 26.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

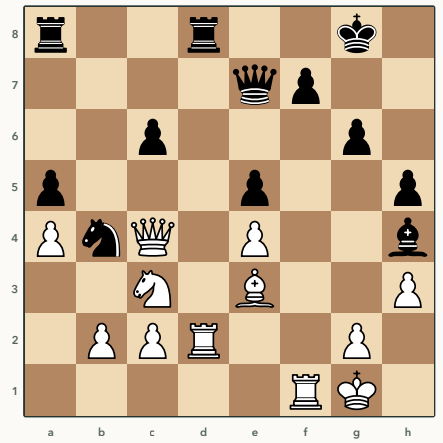


Μετά από 20...Rc8. Ο Smyslov έπαιξε Rf3, για να φέρει τον Πύργο στην επίθεση.

Ο Πύργος f1 είναι το χειρότερο λευκό κομμάτι και ο Smyslov τον βελτιώνει με `21.Rf3`, που ετοιμάζει Rh3 ή Rg3. Λογικό. Η παρτίδα κερδήθηκε. Η μηχανή όμως λέει ότι υπήρχε κάτι ενάμισι πιόνι καλύτερο, το `21.f6` αμέσως. Μετά από `21.f6 gxf6 22.Qh4` ο μαύρος Βασιλιάς ανοίγει τώρα, όχι σε δύο κινήσεις. Ο Πύργος θα μπει στην επίθεση από το f1 όπως είναι, από τη στήλη f που άνοιξε. Το μάθημα της εξαίρεσης. Ο κανόνας του χειρότερου κομματιού ισχύει όταν δεν υπάρχει τίποτα συγκεκριμένο να κάνεις. Πριν ξεκινήσεις ελιγμό, κοίτα αν η θέση σου ζητάει χτύπημα. Αν ζητάει, κάθε ήσυχη κίνηση είναι χρόνος για τον αντίπαλο.

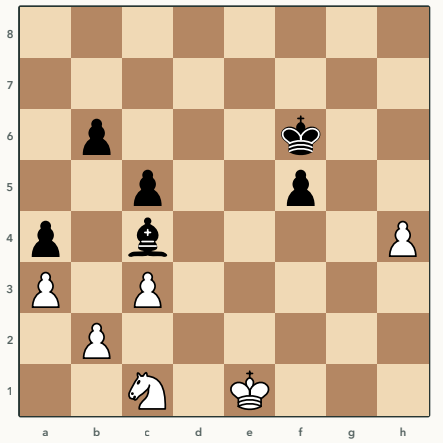
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 26.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



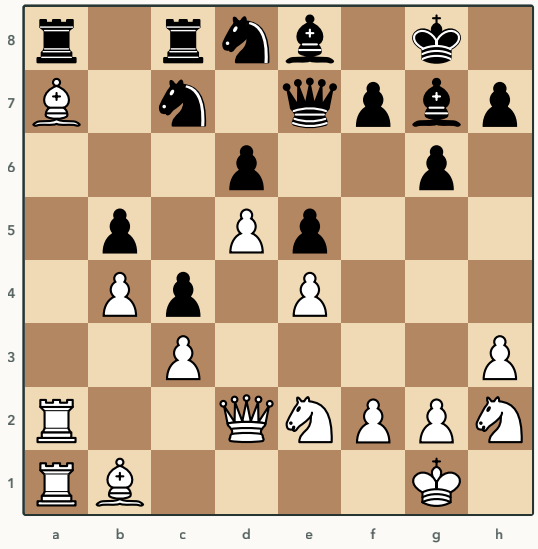
Karpov – Spassky, Λένινγκραντ 1974, ένατη παρτίδα, μετά από 23...Rfd8. Ποιο κομμάτι δεν κάνει τίποτα;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 26.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Englisch – Steinitz, Λονδίνο 1883, μετά από 37.Kxe1. Ποιο μαύρο κομμάτι μπορεί να βελτιωθεί πιο πολύ;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 26.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Karpov – Unzicker, Νίκαια 1974, μετά από 29...Bg7. Όλα τα λευκά κομμάτια έχουν βελτιωθεί. Τώρα;

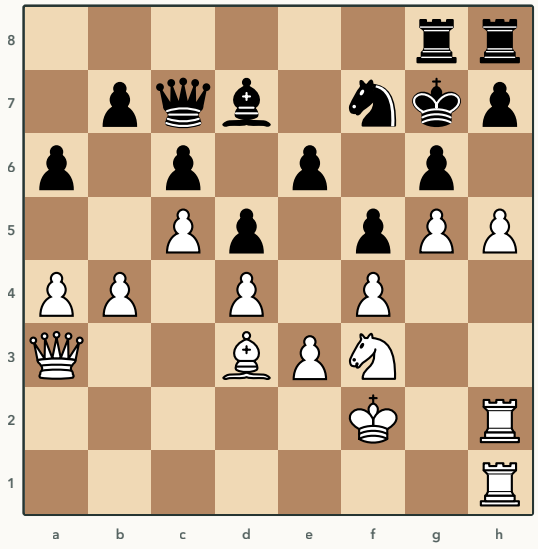
27. Οι δύο αδυναμίες

> **Ο κανόνας.** Μία αδυναμία φυλάγεται. Δύο όχι. Όταν ο αντίπαλος κρατάει τη μία, άνοιξε δεύτερο μέτωπο στην άλλη πτέρυγα.

Γιατί

Ένα αδύνατο πιόνι, ένας ανοιχτός Βασιλιάς, ένα τετράγωνο που δεν φυλάγεται. Ο αμυνόμενος μαζεύει τα κομμάτια του γύρω από την αδυναμία και συνήθως τα καταφέρνει, γιατί η άμυνα σε ένα σημείο είναι εύκολη. Η τέχνη είναι να του δώσεις δεύτερο σημείο. Τότε τα κομμάτια του πρέπει να διαλέξουν. Όποιο κι αν διαλέξουν, το άλλο σημείο μένει. Όσο πιο μακριά η μία αδυναμία από την άλλη, τόσο πιο δύσκολη η άμυνα, γιατί τα κομμάτια χρειάζονται κινήσεις για να πάνε από τη μία στην άλλη και ο επιτιθέμενος αλλάζει μέτωπο σε μία. Αυτός ο κανόνας εξηγεί γιατί οι μεγάλοι παίκτες, όταν έχουν πλεονέκτημα σε μία πτέρυγα, ξαφνικά παίζουν στην άλλη. Δεν άλλαξαν γνώμη. Ανοίγουν το δεύτερο μέτωπο.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 27.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



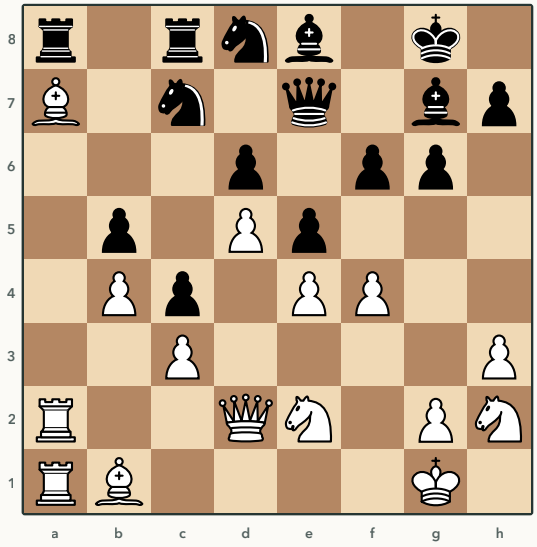
Capablanca – Treybal, Κάρλσμπαντ 1929, μετά από 35...Rbg8. Δύο μέτωπα.

Η εικόνα του κανόνα, από το κεφάλαιο 4. Ο Capablanca έκλεισε την πτέρυγα της Βασίλισσας με το c5 και μετά την πτέρυγα του Βασιλιά με το g5 και το h5. Τα Μαύρα έχουν αδυναμία στο b7 και στη στήλη a, που θα ανοίξει με το b5, από τη μία και αδυναμία στο h7 και στο f7 από την άλλη. Ένας Βασιλιάς και δύο Πύργοι δεν φτάνουν για δύο πτέρυγες. Ο Capablanca άνοιξε με το b5 και μπήκε από τη στήλη a, ενώ το h6 κρατούσε τον μαύρο Βασιλιά και τα πιόνια του δεμένα στην άλλη πτέρυγα. Η μηχανή δίνει πάνω από τρία πιόνια χωρίς κανένα υλικό παραπάνω.

Παραδείγματα

Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 27.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

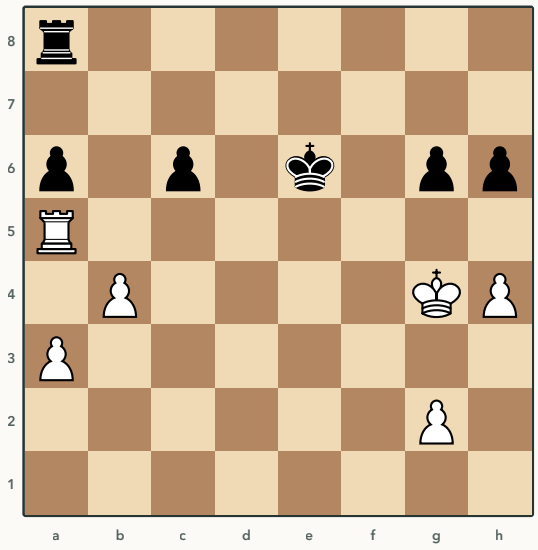


Μετά από 30...f6. Η πτέρυγα της Βασίλισσας είναι κλειστή και δεμένη.

Είκοσι κινήσεις ο Karpov έπαιξε στην πτέρυγα της Βασίλισσας και στο τέλος έβαλε τον Αξιωματικό στο a7 με τους Πύργους πίσω του. Τα Μαύρα κράτησαν, γιατί μία αδυναμία φυλάγεται. Τώρα το δεύτερο μέτωπο, `31.f5`. Μετά από `31.f5 g5 32.Bc2 Bf7 33.Ng3 Nb7 34.Bd1 h6 35.Bh5 Qe8 36.Qd1 Nd8 37.Ra3` ο Αξιωματικός έφτασε στο h5 και η Βασίλισσα θα τον ακολουθήσει, ενώ οι Πύργοι μένουν στη στήλη a. Τα μαύρα κομμάτια δεν μπορούν να είναι και στις δύο πτέρυγες και ο Unzicker παραιτήθηκε επτά κινήσεις αργότερα. Το ενδιαφέρον είναι ότι το δεύτερο μέτωπο άνοιξε σε πτέρυγα όπου τα Λευκά δεν είχαν κανένα πλεονέκτημα πριν. Το πλεονέκτημα ήταν ότι ο αντίπαλος είχε δεθεί αλλού.

Flohr - Vidmar, Νότιγχαμ 1936

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 27.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

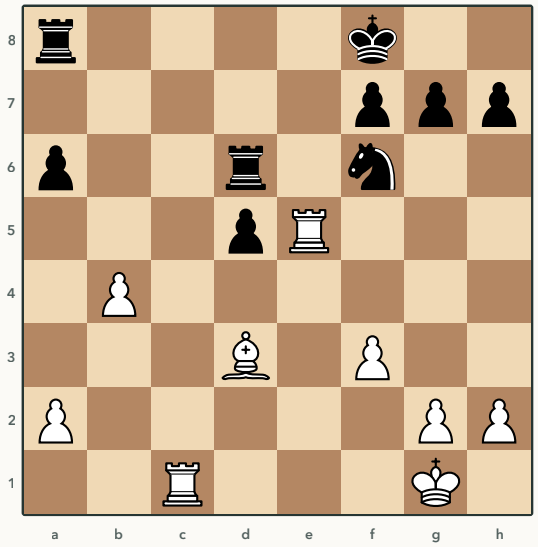


Μετά από 43...Ra8. Φινάλε Πύργων. Η μία αδυναμία είναι το a6.

Τα Μαύρα φυλάνε το a6 με τον Πύργο τους και όσο υπάρχει μόνο αυτό, κρατούν. Ο Flohr φτιάχνει τη δεύτερη αδυναμία, `44.h5`. Μετά από `44.h5 g5 45.g3 Ra7 46.Kf3 Ra8 47.Ke4 Ra7` το πιόνι g5 των Μαύρων έχει κλειδωθεί σε μαύρο τετράγωνο και το h6 πίσω του χρειάζεται φύλαξη. Τώρα ο λευκός Βασιλιάς μπορεί να πάει είτε προς το a6 είτε προς το h6 και ο μαύρος Πύργος δεν φτάνει και στα δύο. Το φινάλε Πύργων είναι το πιο γνωστό μέρος για αυτόν τον κανόνα, γιατί ο Πύργος είναι ένας και οι αδυναμίες δύο.

Fischer - Petrosian, Μπουένος Άιρες 1971, έβδομη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 27.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



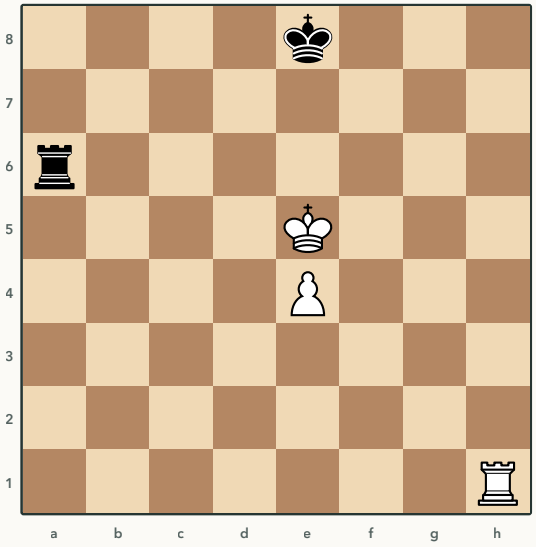
Μετά από 23...Rd6. Το πιόνι d5 και το πιόνι a6 είναι η πρώτη και η δεύτερη αδυναμία. Η τρίτη είναι η έβδομη γραμμή.

Ο Fischer παίζει `24.Rc7` και μπαίνει στην έβδομη. Τα Μαύρα πρέπει να φυλάνε το d5 με τον Πύργο d6, το a6 με τον Πύργο a8 και τον Βασιλιά τους από τους δύο λευκούς Πύργους. Τρεις δουλειές, δύο Πύργοι. Μετά από `24.Rc7 Nd7 25.Re2 g6 26.Kf2 h5 27.f4 h4 28.Kf3 f5` ο Fischer φέρνει και τον Βασιλιά και η θέση των Μαύρων διαλύεται. Η μηχανή δίνει πάνω από ενάμισι πιόνι με ίσο υλικό. Όταν μετράς αδυναμίες, μέτρα και τον Βασιλιά. Ο Βασιλιάς που χρειάζεται φύλαξη είναι μία αδυναμία παραπάνω.

Η εξαίρεση

Η μία αδυναμία που φυλάγεται

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 27.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

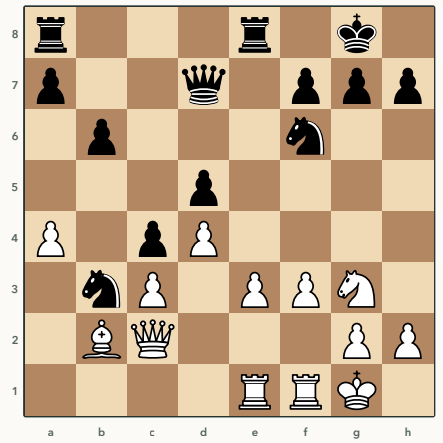


Από το κεφάλαιο 22. Τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω και ένα μέτωπο.

Ο κανόνας λέει ότι μία αδυναμία φυλάγεται. Η tablebase το αποδεικνύει. Τα Μαύρα έχουν μία δουλειά, να μην αφήσουν τον λευκό Βασιλιά να ανέβει στην έκτη γραμμή. Ο Πύργος τους στην έκτη γραμμή την κάνει μόνος του για πάντα. Τα Λευκά δεν έχουν πού να ανοίξουν δεύτερο μέτωπο, γιατί δεν υπάρχει άλλο πιόνι στη σκακιέρα. Ισοπαλία. Αυτή είναι η εξαίρεση και ο λόγος που ο κανόνας λέει «δύο». Με ένα πιόνι παραπάνω και μία αδυναμία το πλεονέκτημα συχνά δεν φτάνει. Γι' αυτό όποιος είναι μπροστά κρατάει πιόνια και στις δύο πτέρυγες, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 22, για να έχει πού να ανοίξει το δεύτερο μέτωπο.

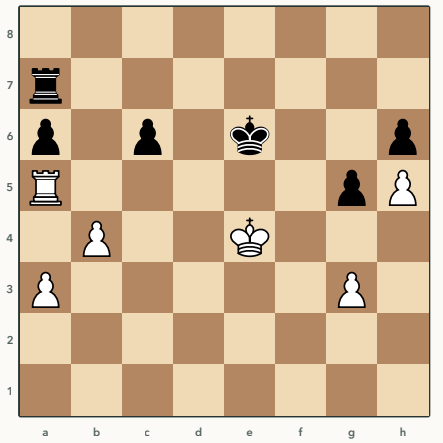
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 27.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



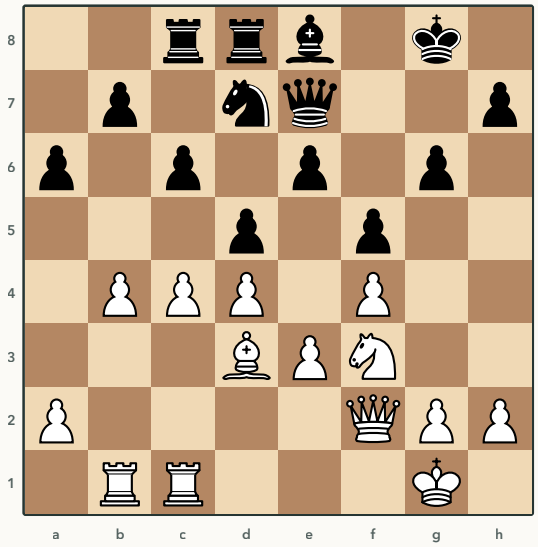
Botvinnik – Capablanca, AVRO 1938, μετά από 18...Nb3. Τα Μαύρα κερδίζουν το πιόνι a4. Πού ανοίγεις το δεύτερο μέτωπο;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 27.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Flohr – Vidmar, Νότιγχαμ 1936, μετά από 49...Ke6. Οι αδυναμίες των Μαύρων είναι το a6, το c6 και το h6. Πώς τις χρησιμοποιείς;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 27.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Capablanca – Treybal, Κάρλσμπαντ 1929, μετά από 19...Rac8. Πού είναι το πρώτο μέτωπο;

28. Επίθεση στην πτέρυγα με σταθερό κέντρο

> **Ο κανόνας.** Επίθεση στην πτέρυγα μόνο όταν το κέντρο είναι κλειστό ή δικό σου. Αλλιώς ο αντίπαλος απαντάει με χτύπημα στο κέντρο και η επίθεσή σου μένει στη μέση.

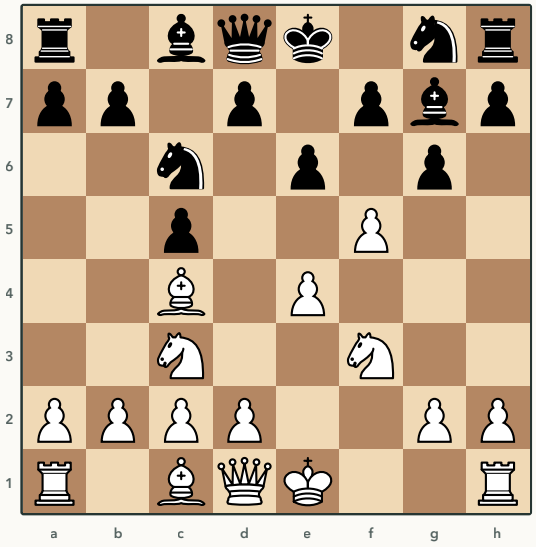
Γιατί

Η επίθεση στην πτέρυγα στέλνει πιόνια και κομμάτια μακριά από το κέντρο. Αν το κέντρο ανοίξει εκείνη την ώρα, η παρτίδα κρίνεται εκεί που δεν έχεις κανέναν. Ο αντίπαλος χτυπάει το κέντρο με πιόνι, οι στήλες και οι διαγώνιοι ανοίγουν και τα κομμάτια του, που έμειναν στη μέση, φτάνουν παντού. Τα δικά σου έχουν πάει στην άκρη και χρειάζονται δύο κινήσεις για να γυρίσουν. Γι' αυτό πριν σπρώξεις το g ή το h πιόνι ρωτάς ένα πράγμα. Μπορεί ο αντίπαλος να παίξει d5, ή e5, ή c5; Αν μπορεί, η επίθεσή σου θα ξεκινήσει και θα τελειώσει πριν φτάσει. Αν το κέντρο είναι κλειστό, όπως στο κεφάλαιο 3, ή το κρατάς εσύ με πιόνια που δεν χτυπιούνται, η πτέρυγα είναι δική σου.

Παραδείγματα

Η πρόωρη επίθεση

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 28.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

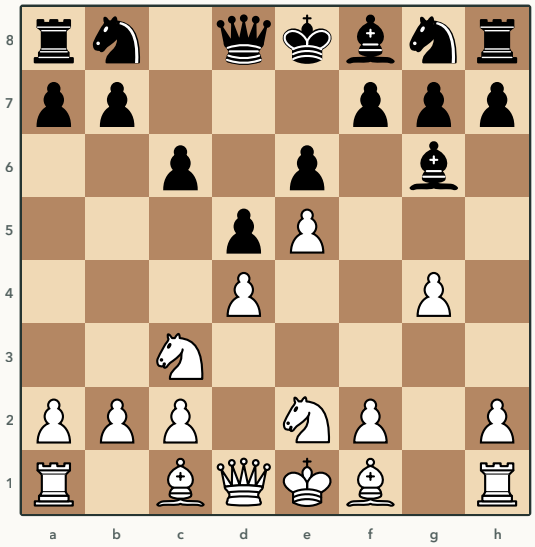


Σικελική άμυνα, επίθεση Grand Prix, μετά από `1.e4 c5 2.Nc3 Nc6 3.f4 g6 4.Nf3 Bg7 5.Bc4 e6 6.f5`.

Τα Λευκά έχουν βγάλει τρία κομμάτια και έχουν ήδη σπρώξει το πιόνι f δύο φορές προς τον μαύρο Βασιλιά, που δεν έχει κάνει καν ροκέ. Το κέντρο όμως δεν είναι ούτε κλειστό ούτε δικό τους. Το d5 είναι έτοιμο για τα Μαύρα και το πιόνι e4 δεν στηρίζεται από πιόνι. Η μηχανή δίνει στα Μαύρα περισσότερο από μισό πιόνι ήδη στην έκτη κίνηση. Η επίθεση ξεκίνησε και δεν θα φτάσει. Τα πιόνια που προχώρησαν δεν γυρίζουν. Το Δοκίμασε 28.1 δείχνει πώς το ετοιμάζουν τα Μαύρα μία κίνηση νωρίτερα.

Άμυνα Κάρο-Καν, βαριάντα προώθησης

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 28.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

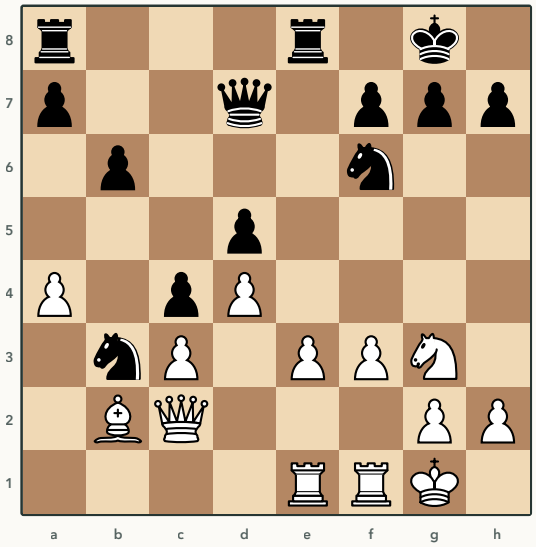


Μετά από 6.Nge2. Τα Λευκά έπαιξαν g4 και ετοιμάζουν f4 και f5.

Τα Λευκά παίζουν στην πτέρυγα του Βασιλιά με το κέντρο κλειστό, όπως λέει ο κανόνας. Μόνο που το κέντρο τους δεν είναι σταθερό. Η βάση d4 χτυπιέται και τα Μαύρα την χτυπούν αμέσως, `6...c5`, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 18. Η μηχανή το βάζει μισό πιόνι μπροστά από κάθε άλλη κίνηση. Αν το d4 πέσει ή αλλαχτεί, το e5 μένει μόνο και η επίθεση των Λευκών στην πτέρυγα μένει χωρίς κέντρο από κάτω της. Κλειστό κέντρο σημαίνει κέντρο που ο αντίπαλος δεν μπορεί να χτυπήσει. Αν μπορεί, είναι απλώς ένα κέντρο που δεν έχει χτυπηθεί ακόμη.

Botvinnik - Capablanca, AVRO 1938

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 28.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

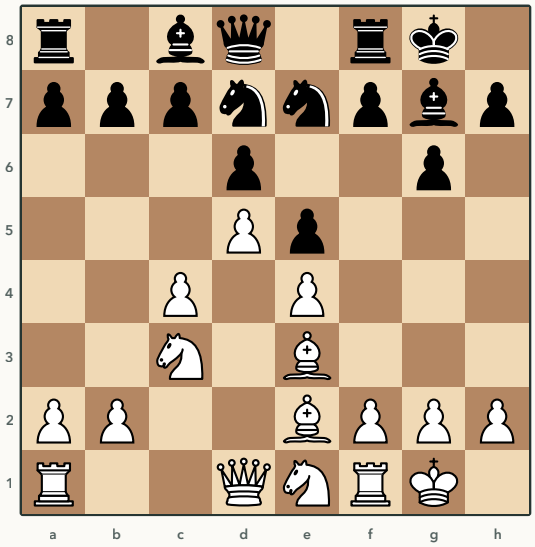


Μετά από 18...Nb3. Τα Μαύρα επιτίθενται στην πτέρυγα της Βασίλισσας.

Ο κανόνας από την πλευρά αυτού που δέχεται την επίθεση. Ο Capablanca έχει πάει Ίππο και Βασίλισσα στην πτέρυγα της Βασίλισσας για να κερδίσει το a4. Το κέντρο όμως είναι ρευστό. Το πιόνι e μπορεί να προχωρήσει. Ο Botvinnik απαντάει στην επίθεση στην πτέρυγα με το χτύπημα στο κέντρο `19.e4`. Μετά από `19.e4 Qxa4 20.e5 Nd7 21.Qf2 g6 22.f4` η παρτίδα κρίνεται στην πτέρυγα του Βασιλιά, όπου τα Μαύρα δεν έχουν κανέναν. Το ίδιο παράδειγμα είδαμε στο κεφάλαιο 3 ως εξαίρεση του κλειστού κέντρου. Εδώ είναι ο κανόνας.

Taimanov - Najdorf, Ζυρίχη 1953

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 28.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



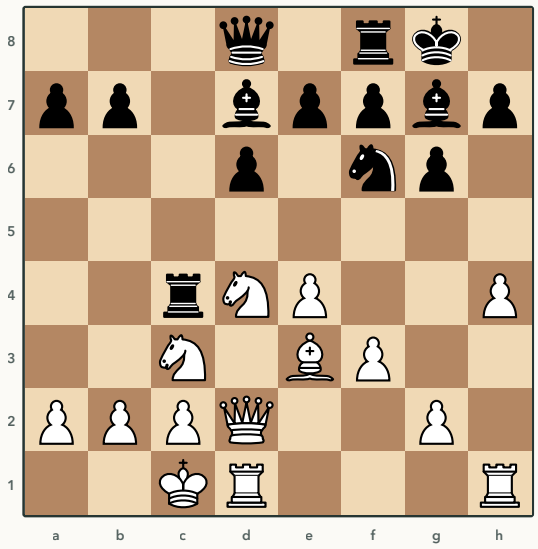
Μετά από 10.Be3. Το κέντρο είναι κλειστό για τα καλά.

Εδώ η επίθεση στην πτέρυγα είναι σωστή, γιατί το κέντρο δεν μπορεί να ανοίξει. Τα πιόνια d5 και e4 εναντίον d6 και e5 είναι κλειδωμένα και κανένα χτύπημα δεν υπάρχει στη μέση. Τα Μαύρα παίζουν `10...f5` και μετά από `10...f5 11.f3 f4 12.Bf2 g5` η επίθεσή τους θα κρατήσει είκοσι κινήσεις χωρίς τα Λευκά να μπορούν να απαντήσουν στο κέντρο. Το ίδιο κάνουν τα Λευκά από την άλλη, με το c5. Ποιος φτάνει πρώτος είναι η παρτίδα, αλλά και οι δύο επιθέσεις είναι σωστές, γιατί το κέντρο είναι σταθερό.

Η εξαίρεση

Karpov - Kortschnoj, Μόσχα 1974, δεύτερη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 28.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

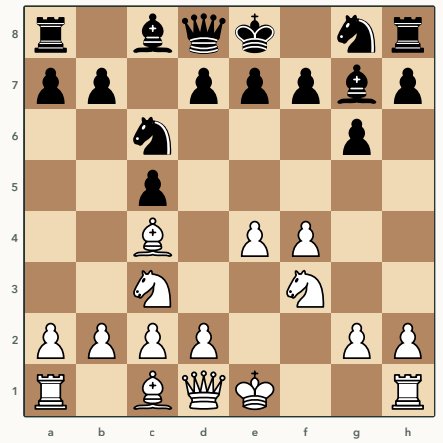


Σικελική άμυνα, Δράκος, μετά από 13...Rxc4. Το κέντρο δεν είναι κλειστό.

Το κέντρο του Δράκου είναι ανοιχτό στη στήλη c και το d6 και το e4 δεν κλειδώνουν τίποτα. Και όμως ο Karpov παίζει `14.h5` και συνεχίζει την επίθεση στην πτέρυγα, που η μηχανή εγκρίνει με πάνω από ένα πιόνι. Γιατί; Γιατί τα Μαύρα δεν έχουν χτύπημα στο κέντρο. Το d5 χτυπιέται από το e4 και δεν δουλεύει, το e5 αφήνει το d5 και δεν δουλεύει. Χωρίς σπάσιμο το κέντρο είναι σταθερό ακόμη κι αν δεν είναι κλειστό. Μετά από `14.h5 Nxh5 15.g4 Nf6 16.Nde2 Qa5 17.Bh6` η επίθεση είναι ήδη πιο γρήγορη από οτιδήποτε μπορούν να κάνουν τα Μαύρα. Ο κανόνας λέει «κλειστό ή δικό σου». Το ερώτημα πίσω από τον κανόνα είναι ένα. Έχει ο αντίπαλος χτύπημα στο κέντρο; Αν όχι, η πτέρυγα είναι ανοιχτή για σένα, όπως κι αν λέγεται το κέντρο. Το κεφάλαιο 29 συνεχίζει την παρτίδα.

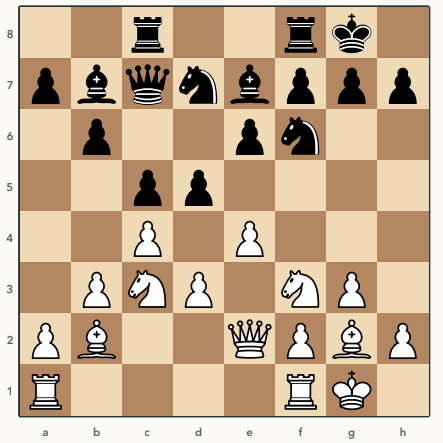
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 28.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



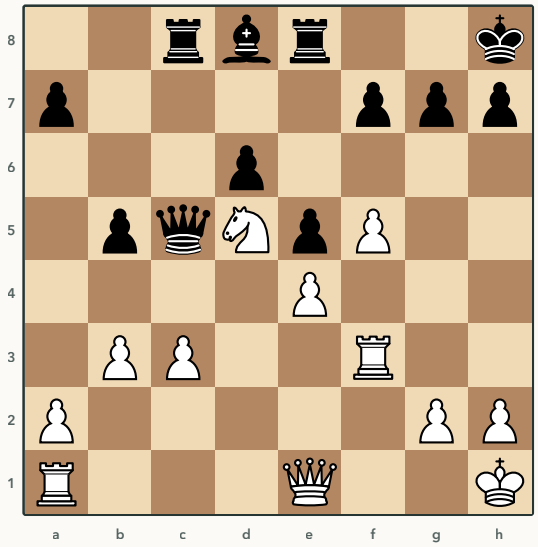
Επίθεση Grand Prix, μετά από 5.Bc4. Τα Λευκά ετοιμάζουν f5. Πώς ετοιμάζεις την απάντηση;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 28.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Polugaevsky – Petrosian, Μόσχα 1970, πρώτη παρτίδα, μετά από 12.e4. Τα Λευκά θέλουν να παίξουν στην πτέρυγα του Βασιλιά. Τι τους λείπει;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 28.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Smyslov – Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 21...Kh8. Είναι το κέντρο σταθερό για επίθεση στην πτέρυγα;

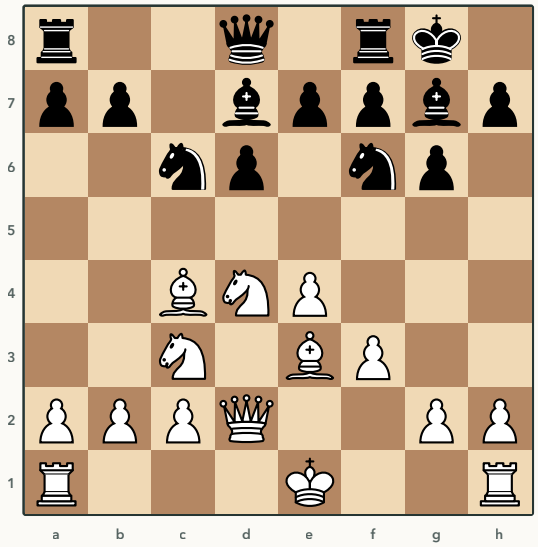
29. Ροκέ σε αντίθετες πλευρές

> **Ο κανόνας.** Με ροκέ σε αντίθετες πλευρές κερδίζει όποιος φτάνει πρώτος. Τα πιόνια της πτέρυγας του αντίπαλου Βασιλιά είναι όπλο, γιατί δεν φυλάνε τον δικό σου.

Γιατί

Όταν οι δύο Βασιλιάδες είναι σε διαφορετικές πτέρυγες, ο κανόνας του κεφαλαίου 17 γυρίζει ανάποδα. Τα πιόνια μπροστά από τον δικό σου Βασιλιά μένουν στη θέση τους, αλλά τα πιόνια της άλλης πτέρυγας, που δεν φυλάνε κανέναν, μπορούν να τρέξουν προς τον αντίπαλο Βασιλιά χωρίς κόστος. Κάθε σπρώξιμο ανοίγει στήλη προς αυτόν και κάθε αλλαγή πιονιών εκεί είναι κέρδος. Ο αντίπαλος κάνει το ίδιο από την άλλη μεριά, οπότε η παρτίδα γίνεται κούρσα. Στην κούρσα μετράει ο χρόνος. Κάθε αμυντική κίνηση είναι ένα τέμπο που λείπει από την επίθεσή σου, κάθε πιόνι που θυσιάζεις για να ανοίξει στήλη αξίζει. Η πρώτη ανοιχτή στήλη προς Βασιλιά συνήθως κρίνει.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 29.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



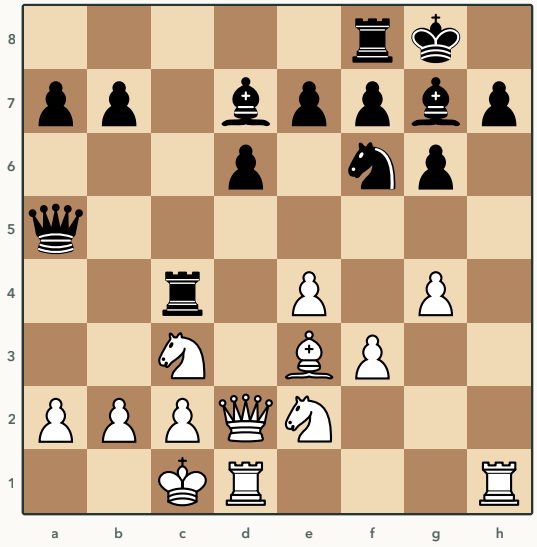
Karpov – Kortschnoj, Μόσχα 1974, δεύτερη παρτίδα, μετά από 9...Bd7. Τα Μαύρα έκαναν μικρό ροκέ. Τα Λευκά θα κάνουν μεγάλο.

Σικελική άμυνα, Δράκος, Γιουγκοσλαβική επίθεση. Το πιο γνωστό άνοιγμα με ροκέ σε αντίθετες πλευρές. Τα Λευκά θα παίξουν h4, h5 και g4 εναντίον του μαύρου Βασιλιά και τα Μαύρα θα παίξουν στη στήλη c εναντίον του λευκού. Ο Karpov ξεκινάει αμέσως, `10.h4`, πριν καν κάνει ροκέ, γιατί το πιόνι h δεν φυλάει τον δικό του Βασιλιά και κάθε κίνηση μετράει. Μετά από `10.h4 Rc8 11.Bb3 Ne5 12.O-O-O Nc4 13.Bxc4 Rxc4 14.h5` η κούρσα έχει ξεκινήσει και από τις δύο μεριές. Το ήσυχο `10.a3`, που φυλάει το b4, ξοδεύει χρόνο για άμυνα που δεν χρειάζεται ακόμη.

Παραδείγματα

Karpov - Kortschnoj, Μόσχα 1974, δεύτερη παρτίδα

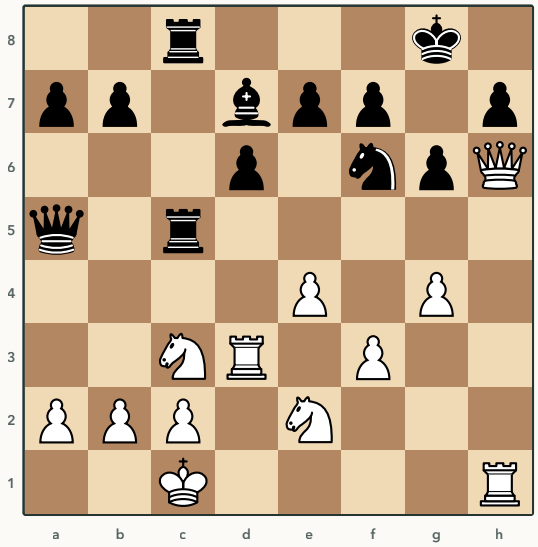
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 29.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Μετά από 16...Qa5. Η στήλη h άνοιξε για τα Λευκά. Ο Αξιωματικός g7 φυλάει τον μαύρο Βασιλιά.

Το πιόνι h των Λευκών έφυγε από τη σκακιέρα και άνοιξε τη στήλη για τους Πύργους τους. Τώρα ο Karpov βγάζει τον φύλακα από τη μέση με `17.Bh6` και αλλάζει τον Αξιωματικό g7. Μετά από `17.Bh6 Bxh6 18.Qxh6 Rfc8 19.Rd3 R4c5 20.g5` η Βασίλισσα είναι στο h6, η στήλη h ανοιχτή και το πιόνι g έρχεται να διώξει τον Ίππο f6, το τελευταίο κομμάτι που φυλάει το h7. Τα Μαύρα έχουν δύο Πύργους στη στήλη c και τη Βασίλισσα στο a5, δηλαδή τη δική τους επίθεση έτοιμη. Δεν προλαβαίνουν. Η διαφορά είναι μία κίνηση. Το `17.Kb1`, που φυλάει, θα ήταν ακριβώς αυτή η κίνηση και η μηχανή το βάζει ένα πιόνι πίσω.

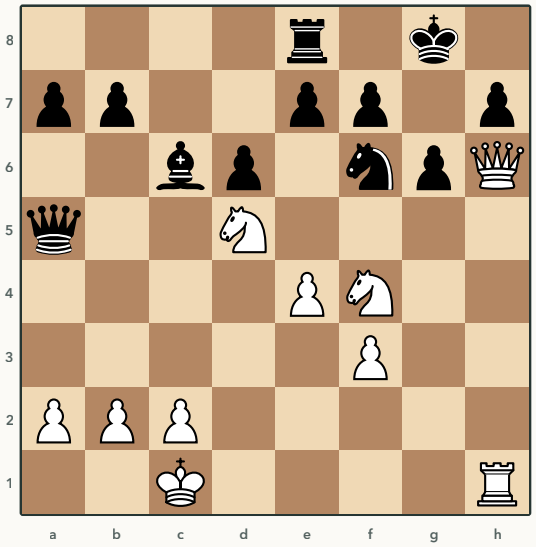
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 29.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Ίδια παρτίδα, μετά από 19...R4c5. Τα Μαύρα ετοιμάζουν Rxg5 ή Rxc3.

`20.g5`. Το πιόνι διώχνει τον Ίππο f6 και δεν το νοιάζει αν θα παρθεί. Μετά από `20.g5 Rxg5 21.Rd5 Rxd5 22.Nxd5 Re8 23.Nef4 Bc6 24.e5` ο Πύργος που πήρε το πιόνι βρίσκεται μακριά από την άμυνα, ο Ίππος μπήκε στο d5 με τέμπο και το e5 ανοίγει την τελευταία πόρτα. Η μηχανή δίνει πάνω από τέσσερα πιόνια. Σε κούρσα δεν μετράς πιόνια. Μετράς ποιος ανοίγει τη στήλη πρώτος.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 29.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



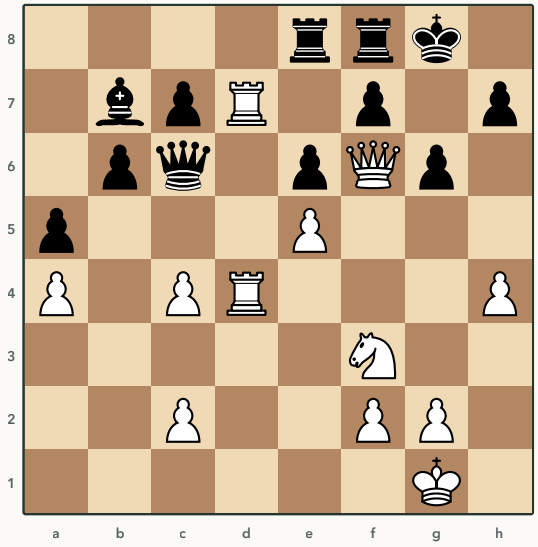
Ίδια παρτίδα, μετά από 23...Bc6. Ο Ίππος d5 χτυπιέται.

Ο Ίππος d5 χτυπιέται και ο Karpov τον αφήνει, `24.e5`. Το πιόνι διώχνει τον Ίππο f6 από το μόνο τετράγωνο που φυλάει το h7 και μετά από `24.e5 Bxd5 25.exf6 exf6 26.Qxh7+ Kf8 27.Qh8+` έρχεται ματ. Ο Kortschnoj παραιτήθηκε στην εικοστή έβδομη κίνηση. Η δική του επίθεση στη στήλη c δεν πρόλαβε να κάνει ούτε μία απειλή. Ολόκληρη η παρτίδα είναι είκοσι επτά κινήσεις και τα Λευκά δεν έκαναν ούτε μία αμυντική.

Η εξαίρεση

Short - Timman, Τίλμπουργκ 1991

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 29.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

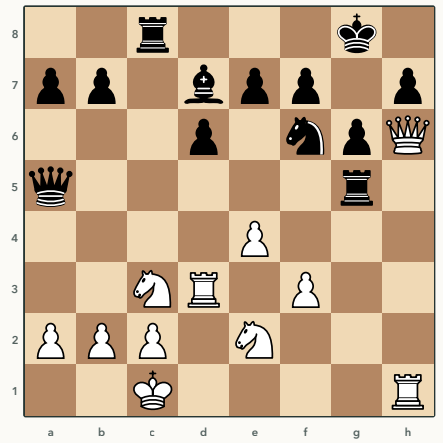


Μετά από 30.h4. Τα Λευκά απειλούν h5 και να ανοίξουν τη στήλη h.

Εδώ οι Βασιλιάδες είναι στην ίδια πτέρυγα, αλλά το μάθημα είναι το ίδιο και ισχύει διπλά στα αντίθετα ροκέ. Ο κανόνας λέει «κερδίζει όποιος φτάνει πρώτος». Η εξαίρεση λέει ότι όταν ο αντίπαλος φτάνει πρώτος, η επίθεσή σου περιμένει. Τα Μαύρα έχουν τη δική τους στήλη και τα δικά τους κομμάτια, αλλά η απειλή h5 κρίνει τώρα. Το `30...h5` είναι η μόνη κίνηση και κάθε άλλη χάνει αμέσως. Σε κούρσα η πρώτη δουλειά είναι να μετρήσεις τη δική του. Αν η δική του είναι πιο γρήγορη, μία αμυντική κίνηση που την κόβει αξίζει περισσότερο από δύο επιθετικές. Μετά την κόβεις και συνεχίζεις τη δική σου.

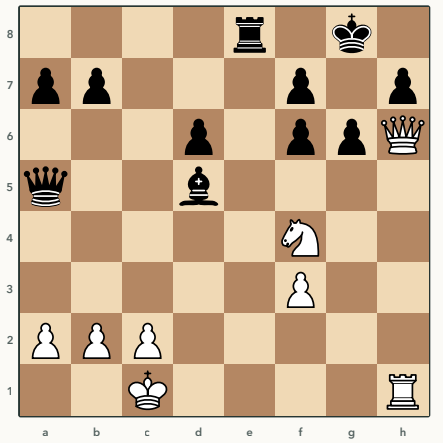
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 29.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



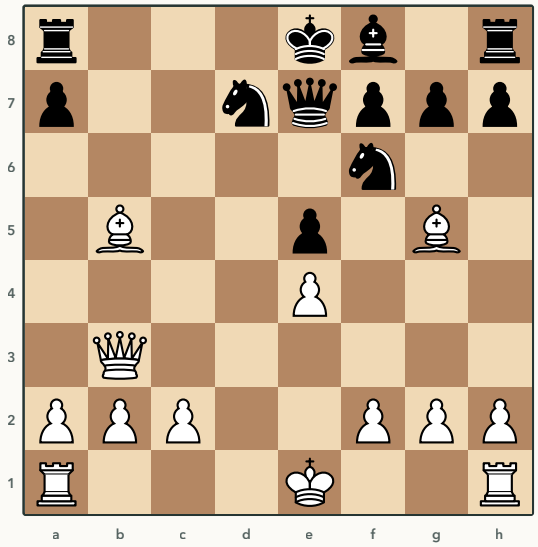
Karpov – Kortschnoj, Μόσχα 1974, δεύτερη παρτίδα, μετά από 20...Rxg5. Τα Μαύρα πήραν το πιόνι. Τι τώρα;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 29.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Karpov – Kortschnoj, Μόσχα 1974, δεύτερη παρτίδα, μετά από 25...exf6. Τα Μαύρα έχουν τρία πιόνια παραπάνω. Τελείωσέ το.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 29.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Morphy – Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858, μετά από 11...Nbd7. Προς ποια πλευρά κάνεις ροκέ;

30. Άμυνα

Ο κανόνας. Στην άμυνα αλλάζεις τα κομμάτια που επιτίθενται, δεν κουνάς πιόνια μπροστά από τον Βασιλιά, ψάχνεις αντιπαιχνίδι στο κέντρο και δίνεις υλικό για να σβήσει η επίθεση.

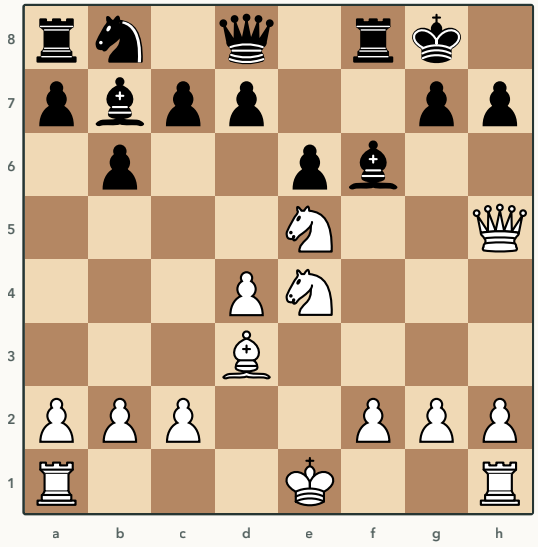
Γιατί

Η επίθεση κοστίζει. Όποιος επιτίθεται στέλνει κομμάτια μακριά από το κέντρο, σπρώχνει πιόνια που δεν γυρίζουν και συχνά δίνει υλικό. Αν η επίθεση δεν περάσει, του μένουν οι αδυναμίες και σε σένα το υλικό. Γι' αυτό ο αμυνόμενος δεν χρειάζεται να κερδίσει την επίθεση. Χρειάζεται να την αφήσει να τελειώσει. Τα εργαλεία είναι τέσσερα και όλα είναι κανόνες που έχουμε ήδη δει από την άλλη μεριά. Αλλάζεις τα κομμάτια της επίθεσης, κεφάλαιο 24. Δεν κουνάς τα πιόνια του Βασιλιά σου χωρίς λόγο, κεφάλαιο 17. Χτυπάς στο κέντρο όταν ο αντίπαλος παίζει στην πτέρυγα, κεφάλαιο 28. Και δίνεις πίσω υλικό, ένα πιόνι ή την ποιότητα, όταν η επιστροφή σβήνει την επίθεση, γιατί το υλικό που έμεινε αξίζει περισσότερο από αυτό που έφυγε. Πάνω από όλα, πριν από κάθε κίνηση ρωτάς τι απειλεί ο αντίπαλος, κεφάλαιο 25. Οι περισσότερες παρτίδες χάνονται από απειλή που δεν την είδε κανείς.

Παραδείγματα

Ed. Lasker - Thomas, Λονδίνο 1912

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 30.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

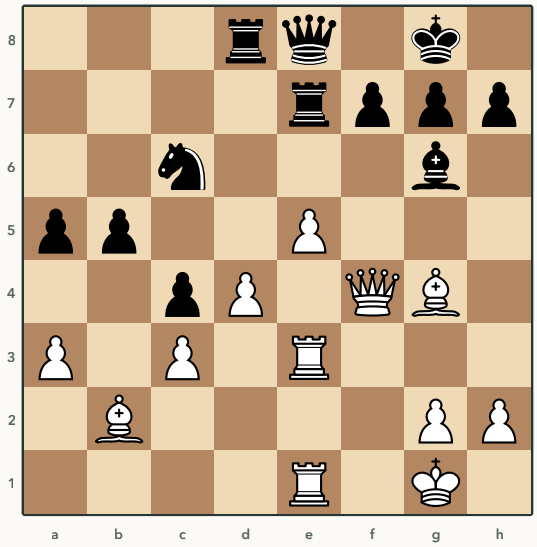


Μετά από 10.Qh5. Τα Λευκά απειλούν Qxh7 ματ και έχουν τρία κομμάτια κοντά στον Βασιλιά.

Η θέση πριν από τη διάσημη θυσία του κεφαλαίου 13. Ο Thomas έπαιξε `10...Qe7` και έφαγε ματ σε οκτώ κινήσεις. Τι λέει ο κανόνας; Αλλάζεις το κομμάτι της επίθεσης. Ο Ίππος e5 φυλάει το g6, γι' αυτό το g6 δεν δουλεύει ακόμη για τα Μαύρα. Το `10...Bxe5` τον παίρνει. Μετά το Bxe5 το g6 γίνεται δυνατό, η απειλή στο h7 σβήνει και η μηχανή λέει ίση θέση. Το `10...g6` αμέσως είναι εξίσου καλό. Το `10...h6`, πιόνι μπροστά από τον Βασιλιά που δεν φυλάει το g6, χάνει αμέσως. Η διαφορά ανάμεσα στην ίση θέση και στο ματ ήταν μία ερώτηση. Τι απειλεί;

Reshevsky - Petrosian, Ζυρίχη 1953

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 30.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

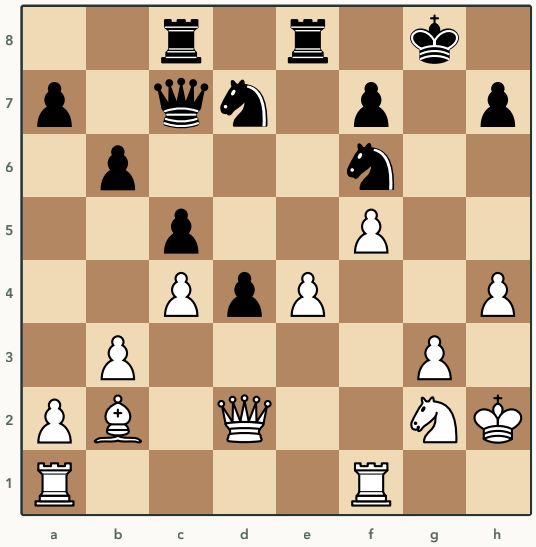


Μετά από 25.Rfe1. Τα Λευκά ετοιμάζουν d5 και επίθεση στη στήλη e.

Το τέταρτο εργαλείο, το υλικό. Ο Petrosian δίνει την ποιότητα, `25...Re6`, πριν ανοίξει το κέντρο. Μετά από `25...Re6 26.a4 Ne7 27.Bxe6 fxe6 28.Qf1 Nd5` ο Ίππος κάθεται στο d5, το κέντρο δεν ανοίγει ποτέ και η επίθεση των Λευκών τελείωσε πριν αρχίσει. Η μηχανή λέει ότι η θυσία είναι η καλύτερη άμυνα κατά ένα πιόνι τουλάχιστον από κάθε παθητική κίνηση. Στο κεφάλαιο 5 είδαμε την ίδια θέση για τον πίνακα των αξιών. Εδώ τη βλέπουμε για την άμυνα. Το ίδιο πράγμα είναι.

Polugaevsky - Petrosian, Μόσχα 1970, πρώτη παρτίδα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 30.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

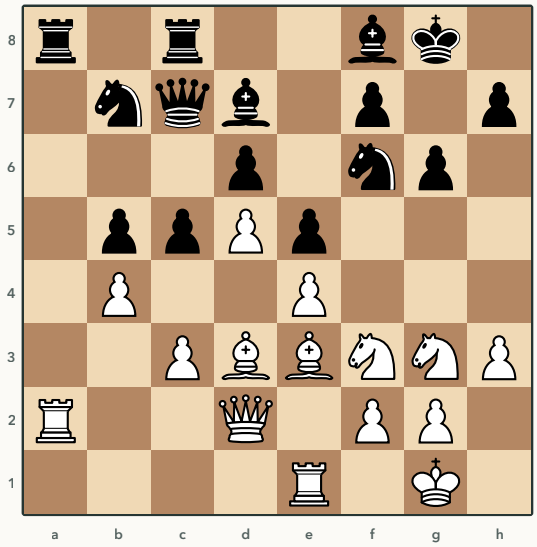


Μετά από 24.Qxd2. Τα Λευκά επιτίθενται με πιόνια στην πτέρυγα του Βασιλιά.

Το τρίτο εργαλείο, το αντιπαιχνίδι. Τα Λευκά έχουν σπρώξει τα πιόνια τους στην πτέρυγα του Βασιλιά και ο Petrosian δεν αμύνεται εκεί. Χτυπάει πίσω, `24...Qxg3+`, στα τετράγωνα που άφησαν τα πιόνια που προχώρησαν. Μετά από `24...Qxg3+ 25.Kxg3 Nxe4+ 26.Kf4 Nxd2` η επίθεση των Λευκών έχει γυρίσει εναντίον τους και ο Βασιλιάς τους περπατάει στο f4. Η καλύτερη άμυνα δεν είναι πάντα άμυνα. Συχνά είναι να βρεις τι άφησε πίσω του ο αντίπαλος όταν ήρθε να σου επιτεθεί.

Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 30.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



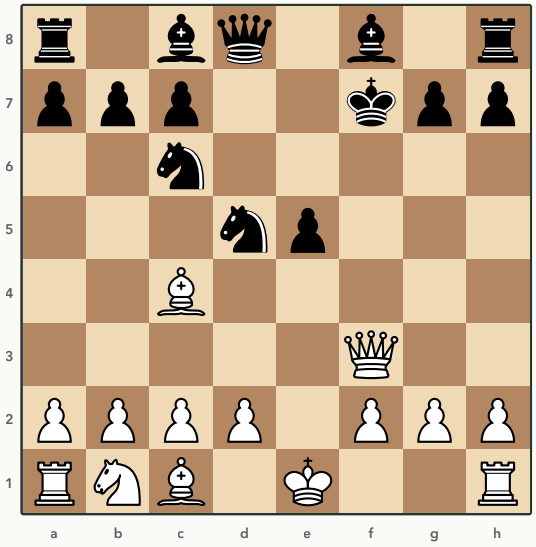
Μετά από 22.Ra2. Δεν υπάρχει επίθεση ακόμη, αλλά υπάρχει πίεση.

Το πρώτο εργαλείο, η αλλαγή, πριν καν αρχίσει η επίθεση. Τα Μαύρα είναι στριμωγμένα και η μόνη τους ανάσα είναι η στήλη a. Το `22...Rxa2` ή το `22...Rcb8` αλλάζει Πύργους όσο γίνεται και μετά από `22...Rxa2 23.Qxa2 Rb8` τα Μαύρα κρατούν. Ο Unzicker έπαιξε c4, έχασε την ευκαιρία και δύο κινήσεις μετά το Ba7 του Karpov έκλεισε τη στήλη για πάντα. Η άμυνα αρχίζει πριν από την επίθεση. Όταν δεις τον αντίπαλο να μαζεύει κομμάτια, άλλαξε όσα μπορείς τώρα.

Η εξαίρεση

Ο Βασιλιάς που βγαίνει βόλτα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 30.5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

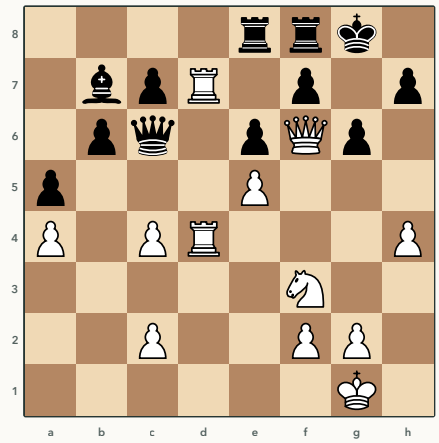


Άμυνα δύο Ίππων, μετά από 7.Qf3+. Ο Βασιλιάς έχει χάσει το ροκέ.

Ο κανόνας λέει «δεν κουνάς πιόνια μπροστά από τον Βασιλιά» και υπονοεί ότι ο Βασιλιάς μένει σπίτι του. Εδώ δεν υπάρχει σπίτι. Η μόνη άμυνα είναι να βγει ο Βασιλιάς στο κέντρο με `7...Ke6`, για να φυλάξει τον Ίππο d5. Η μηχανή λέει ότι με ακριβές παιχνίδι τα Μαύρα κρατούν και μένουν με κομμάτι παραπάνω. Κάθε άλλη κίνηση χάνει τον Ίππο ή τον Βασιλιά. Το μάθημα της εξαίρεσης είναι ότι τα τέσσερα εργαλεία είναι εργαλεία, όχι νόμοι. Όταν η θέση ζητάει κάτι συγκεκριμένο, το κάνεις. Μετά γυρίζεις στους κανόνες. Ο Βασιλιάς στο e6 θα γυρίσει στο g8 σε οκτώ κινήσεις, αν τα Μαύρα βρουν όλες τις μόνες κινήσεις. Αυτό είναι το κόστος του 5...Nxd5 του κεφαλαίου 10.

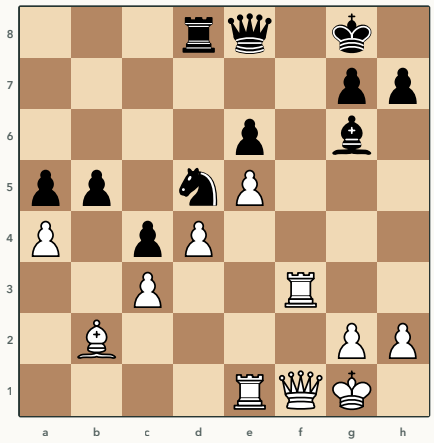
Δοκίμασε

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 30.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



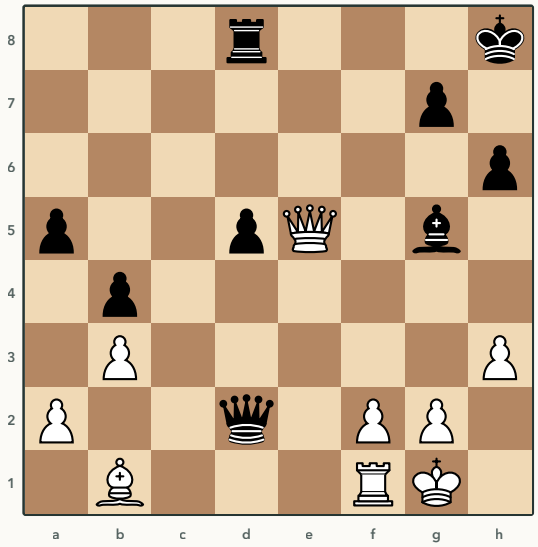
Short – Timman, Τίλμπουργκ 1991, μετά από 30.h4. Τι απειλούν τα Λευκά και πώς το σταματάς;

ΔΟΚΙΜΑΣΕ 30.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



Reshevsky – Petrosian, Ζυρίχη 1953, μετά από 29.Rf3. Ο Πύργος πάει στο f6 ή στο h3. Τι δίνεις;

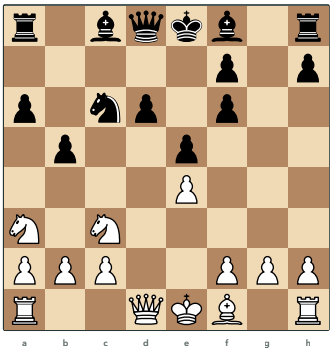
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 30.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



Karpov – Kasparov, Μόσχα 1985, τέταρτη παρτίδα, μετά από 39...Rd8. Από την πλευρά της επίθεσης. Ποια κίνηση δεν δίνει στον αμυνόμενο τίποτα από τα τέσσερα εργαλεία;

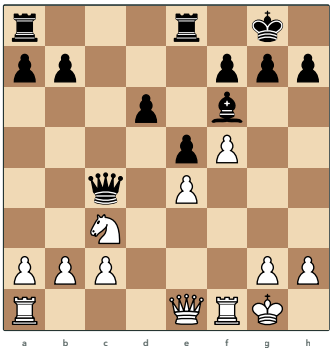
Λύσεις

1. Γιατί το κέντρο



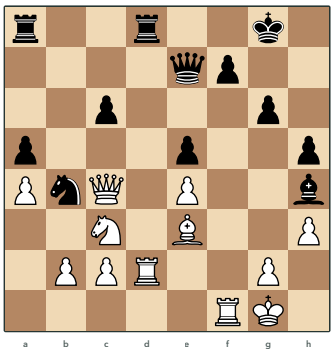
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 1.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`10.Nd5`. Το d5 είναι το τετράγωνο που τα Μαύρα δεν μπορούν να φυλάξουν ποτέ με πιόνι, γιατί το πιόνι d είναι στο d6 και το πιόνι e στο e5. Ο Ίππος κάθεται εκεί, κοιτάζει το f6, το c7, το b6 και το e7 και δεν φεύγει παρά μόνο αν τον αλλάξουν. Μετά από `10.Nd5 f5 11.Bd3 Be6 12.O–O Bxd5 13.exd5 Ne7` τα Μαύρα έδωσαν τον Αξιωματικό τους για να τον βγάλουν από εκεί. Το `10.Ne2` ή το `10.Nab1` αφήνουν το καλύτερο τετράγωνο της σκακιέρας αδειανό.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 1.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`17.Nd5`. Η ίδια ιστορία με τον Fischer, δεκαπέντε χρόνια νωρίτερα. Το d5 δεν το φτάνει κανένα μαύρο πιόνι, ο Ίππος από εκεί διώχνει τον Αξιωματικό και η επίθεση στον Βασιλιά ξεκινά με το πιόνι f. Μετά από `17.Nd5 Bd8 18.c3 b5 19.b3 Qc5+ 20.Kh1 Rc8 21.Rf3 Kh8 22.f6` ο Smyslov κέρδισε σε λίγες κινήσεις. Το `17.Kh1` και το `17.a3` είναι χρήσιμες κινήσεις, αλλά ο Ίππος στο d5 είναι σχεδόν ένα πιόνι καλύτερος.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 1.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

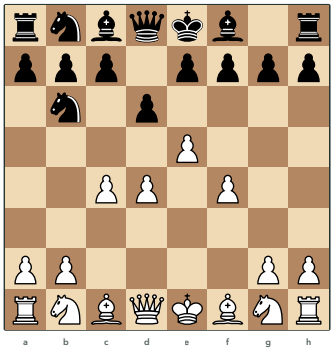
`24.Nb1`. Πίσω στη γωνία; Ναι, για δύο κινήσεις. Στο c3 ο Ίππος δεν έχει τετράγωνο, γιατί το d5 το φυλάει το πιόνι c6. Από το b1 πάει στο d2 και από εκεί στο f3, όπου χτυπάει το πιόνι e5 και τον Αξιωματικό h4. Ο κανόνας λέει κέντρο, αλλά κέντρο είναι ο προορισμός, όχι το τετράγωνο που στέκεσαι τώρα. Μετά από `24.Nb1 Qb7 25.Kh2 Kg7 26.c3 Na6 27.Re2 Rf8 28.Nd2 Bd8 29.Nf3 f6 30.Rd2 Be7 31.Qe6` ο Ίππος έφτασε στο f3, η Βασίλισσα μπήκε στο e6 και τα Μαύρα παραιτήθηκαν τέσσερις κινήσεις μετά.

2. Πιόνια στο κέντρο ή έλεγχος από μακριά



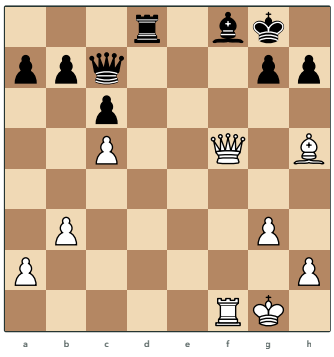
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 2.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`6...Bb4+`. Ο Αξιωματικός φεύγει με σαχ, δηλαδή με κέρδος χρόνου, και αμέσως μετά τα Μαύρα χτυπούν το κέντρο με το d5. Μετά από `6...Bb4+ 7.Bd2 Bxd2+ 8.Nbxd2 d5 9.exd5 Nxd5` το μεγάλο κέντρο των Λευκών έγινε ένα απομονωμένο πιόνι στο d4 και η θέση είναι ίση. Το `6...Bb6` αφήνει τα πιόνια e4 και d4 να σταθούν και η μηχανή το βάζει πάνω από δύο πιόνια πίσω, γιατί έρχεται το `7.d5` και μετά το `e5` με κέρδος κομματιού.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 2.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

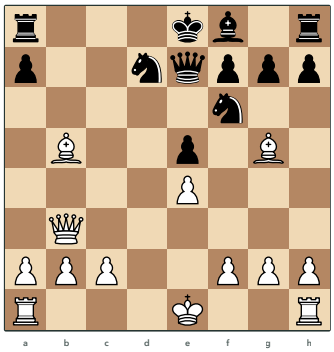
`5...dxe5`. Πρώτα το πιόνι e5, που είναι η κορυφή του κέντρου και στηρίζεται μόνο από το d4 και το f4. Μετά από `5...dxe5 6.fxe5 Nc6` ο Ίππος χτυπάει το d4 και το e5 μαζί και τα Λευκά πρέπει να φυλάξουν με `7.Be3`. Ο Αξιωματικός πάει στο f5, το πιόνι e στο e6 και το κέντρο αρχίζει να τρίζει. Το `5...Nc6` αμέσως αφήνει το `6.d5` με τέμπο.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 2.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

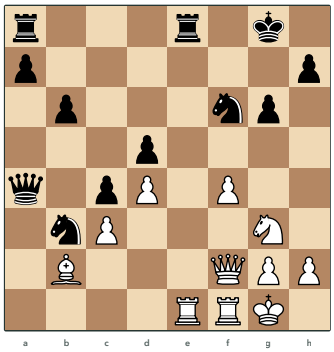
`24.Bf7+`. Ο Βασιλιάς πρέπει να πάει στο h8, γιατί το f7 το φυλάει η Βασίλισσα. Μετά από `24.Bf7+ Kh8 25.Be8` ο Αξιωματικός κάθεται σε τετράγωνο που χτυπάει μόνο ο Πύργος d8 και κόβει τον Πύργο από το f8. Η απειλή είναι Qxf8 ματ. Αν φύγει ο Πύργος, πέφτει ο Αξιωματικός f8 με ματ. Αν πάρει ο Πύργος, πάλι πέφτει το f8. Ο Bogoljubow παραιτήθηκε. Η παρτίδα είναι το κλασικό παράδειγμα του ελέγχου από μακριά, γι' αυτό την τελειώνουμε.

3. Ανοιχτό και κλειστό κέντρο



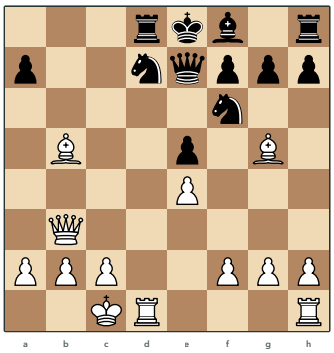
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 3.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`12.0–0–0`. Το τελευταίο κομμάτι μπαίνει στο παιχνίδι με απειλή, γιατί ο Πύργος έρχεται στην ανοιχτή στήλη d πάνω στον καρφωμένο Ίππο. Το μικρό ροκέ θα έφερνε τον Πύργο στο f1, μακριά από την ανοιχτή στήλη, και θα έδινε στα Μαύρα τον χρόνο που δεν έχουν. Μετά από `12.0–0–0 Rd8 13.Rxd7 Rxd7 14.Rd1` ο δεύτερος Πύργος παίρνει τη θέση του πρώτου και τα Μαύρα δεν έχουν άμυνα.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 3.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`24.f5`. Το πιόνι που άνοιξε το κέντρο συνεχίζει. Μετά από `24.f5 Rxe1 25.Rxe1 Re8 26.Re6 Rxe6 27.fxe6` τα Λευκά έχουν ένα ελεύθερο πιόνι στο e6, μία κίνηση από την έβδομη γραμμή, και η μαύρη Βασίλισσα είναι ακόμη στο a4. Κάθε ήσυχη κίνηση, όπως το `24.h3`, δίνει στα Μαύρα χρόνο να γυρίσουν τη Βασίλισσα και η μηχανή τη βάζει τρία πιόνια πίσω.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 3.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

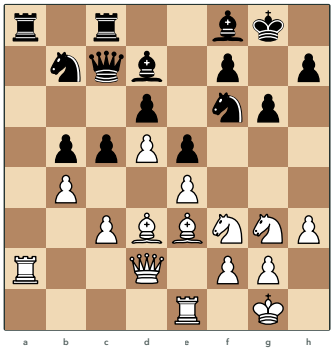
`13.Rxd7`. Ο Πύργος δίνεται για τον Ίππο που κρατάει τη στήλη κλειστή και ο δεύτερος Πύργος παίρνει τη θέση του. Μετά από `13.Rxd7 Rxd7 14.Rd1 Qe6 15.Bxd7+ Nxd7 16.Qb8+ Nxb8 17.Rd8#` η παρτίδα τελειώνει με το πιο διάσημο ματ της ιστορίας. Σε ανοιχτό κέντρο η ανοιχτή στήλη προς τον Βασιλιά αξίζει όσο υλικό χρειαστεί.

4. Ο χώρος



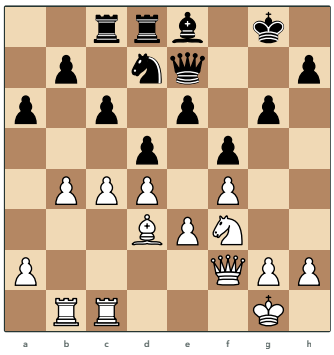
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 4.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`31.f5`. Ο κανόνας του χώρου μία φορά ακόμη. Τα Λευκά κλείνουν και την πτέρυγα του Βασιλιά, παίρνουν από τον Αξιωματικό e8 το τετράγωνο g6 και κρατούν τη θέση κλειστή, γιατί τα Μαύρα δεν έχουν χώρο ούτε για να αμυνθούν. Μετά από `31.f5 g5 32.Bc2 Bf7 33.Ng3 Nb7 34.Bd1 h6 35.Bh5 Qe8 36.Qd1 Nd8 37.Ra3` ο Αξιωματικός φτάνει στο h5, οι Πύργοι μένουν πίσω από τον Αξιωματικό a7 και τα Μαύρα δεν έχουν ούτε μία χρήσιμη κίνηση. Το `31.Be3` ή το `31.Bc2` αφήνουν τα Μαύρα να παίξουν fxe5 ή g5 και να ανοίξουν λίγο.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 4.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

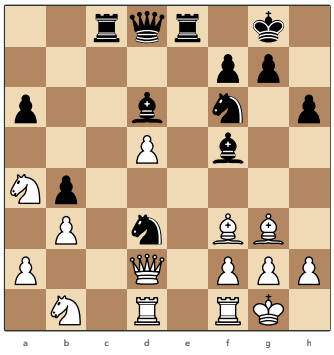
`22...Rxa2`. Να αλλάξουν. Ο Πύργος φεύγει από τη σκακιέρα μαζί με έναν λευκό και τα κομμάτια που μένουν έχουν περισσότερο χώρο. Μετά από `22...Rxa2 23.Qxa2 Rb8` ο δεύτερος Πύργος ετοιμάζεται να έρθει στο a8 και η Βασίλισσα των Λευκών δεν μπορεί να κρατήσει τη στήλη μόνη της. Πρόσεξε ότι το άμεσο `23...Ra8` χάνει τον Πύργο στο `24.Qxa8`, γιατί κανείς δεν τον φυλάει. Και το `22...Rcb8`, που διπλώνει τους Πύργους στη στήλη πριν την αλλαγή, είναι εξίσου καλό. Ο Unzicker έπαιξε `22...c4` και έκλεισε την πτέρυγα της Βασίλισσας, δηλαδή έκλεισε μόνος του την πόρτα από την οποία μπορούσε να βγει. Δύο κινήσεις αργότερα ήρθε το Ba7 και η πόρτα δεν ξανάνοιξε.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 4.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

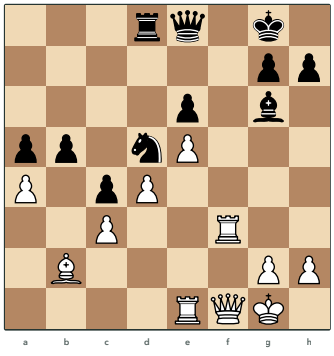
`20.c5`. Το πιόνι προχωράει, παίρνει από τα μαύρα κομμάτια το d6 και το b6 και κλειδώνει την πτέρυγα της Βασίλισσας με τα Μαύρα να μην έχουν κανένα σπάσιμο εκεί. Μετά από `20.c5 Nf6 21.a4 Ng4 22.Qe1 Nh6 23.h3 Nf7 24.g4` τα Λευκά κάνουν το ίδιο και στην άλλη πτέρυγα. Έτσι φτάνουμε στο Διάγραμμα 4.1, όπου τα Μαύρα δεν έχουν πια ούτε αλλαγή ούτε σπάσιμο.

5. Ο πίνακας 1, 3, 3, 5, 9 και πότε λέει ψέματα



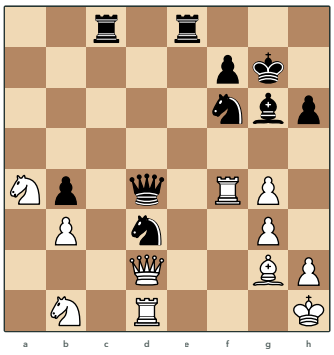
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 5.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`21...g5`. Το πιόνι παίρνει από τον Αξιωματικό g3 το τετράγωνο f4 και ετοιμάζει το g4, που θα διώξει τον Αξιωματικό f3 και θα ανοίξει τον λευκό Βασιλιά. Όταν έχεις ένα κομμάτι που αξίζει διπλά, τα υπόλοιπα κομμάτια δουλεύουν γύρω του. Μετά από `21...g5 22.Bxd6 Qxd6 23.g3 Nd7 24.Bg2 Qf6` τα Μαύρα έχουν και τη Βασίλισσα στην επίθεση και η μηχανή δίνει πάνω από δύο πιόνια. Το `21...Kh7` ή το `21...a5` είναι χρήσιμα αλλά αργά και η διαφορά είναι ένα ολόκληρο πιόνι.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 5.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

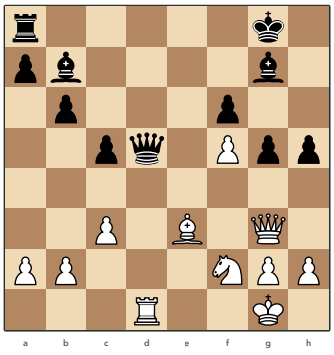
`29...Bd3`. Ο Αξιωματικός μπαίνει σε τετράγωνο που χτυπούν και ο Πύργος και η Βασίλισσα και προσφέρεται. Μετά από `29...Bd3 30.Rxd3 cxd3 31.Qxd3` ο Petrosian έχει πάρει πίσω την ποιότητα που έδωσε στο Διάγραμμα 5.4 και η θέση είναι ίση, γιατί το πιόνι d3 που έμεινε χάθηκε αλλά η επίθεση των Λευκών στη στήλη f χάθηκε μαζί του. Ο ίδιος παίκτης που έδωσε τον Πύργο για το d5 δίνει τώρα τον Αξιωματικό για να κλείσει τη στήλη. Ο πίνακας δεν τον ένοιαξε ούτε τη μία φορά ούτε την άλλη.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 5.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

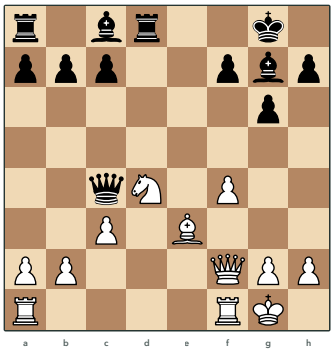
`33...Ne4`. Ο δεύτερος Ίππος χτυπάει τη Βασίλισσα και το f2 και τα Λευκά δεν έχουν πια κίνηση. Μετά από `33...Ne4 34.Qxd3 Nf2+ 35.Rxf2 Bxd3 36.Rfd2 Qe3 37.Rxd3 Rc1 38.Nb2 Qf2 39.Nd2 Rxd1+ 40.Nxd1 Re1+` ο Karpov παραιτήθηκε, γιατί το ματ έρχεται στην επόμενη κίνηση. Ο Ίππος που μπήκε στο d3 στη δέκατη έκτη κίνηση πληρώθηκε τελικά με ολόκληρη Βασίλισσα. Τόσο αξίζει ένα κομμάτι σε τετράγωνο από όπου δεν φεύγει.

6. Οι δύο Αξιωματικοί



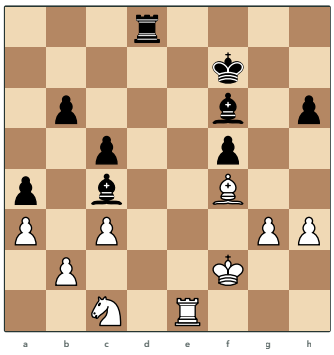
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 6.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`27...Qxf5`. Παίρνεις το πιόνι και ανοίγεις τη διαγώνιο για τον Αξιωματικό b7. Μετά από `27...Qxf5 28.Qc7 Bd5 29.b3 Re8` ο Αξιωματικός d5 κοιτάζει τον λευκό Βασιλιά, ο g7 τη μεγάλη διαγώνιο και τα Μαύρα έχουν και πιόνι παραπάνω. Το `27...Qf7`, που φυλάει τα πάντα, αφήνει το πιόνι f5 να κλείνει τη διαγώνιο και η μηχανή το βάζει πάνω από δύο πιόνια πίσω.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 6.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

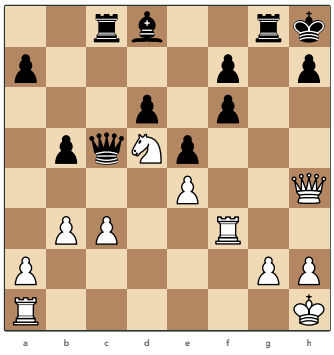
`16...c5`. Το πρώτο βήμα του Steinitz. Το πιόνι διώχνει τον Ίππο από το καλύτερο τετράγωνό του και μετά από `16...c5 17.Nf3 b6 18.Ne5 Qe6` ο Ίππος ψάχνει σπίτι στο e5, από όπου θα διωχθεί κι από εκεί με το f6. Το πιόνι c5 δεν στέκεται στη μεγάλη διαγώνιο του Αξιωματικού g7 και τον αφήνει να αναπνέει.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 6.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

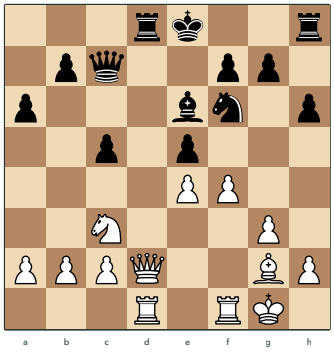
`31...Bg5`. Όχι. Τους έχουν χρησιμοποιήσει και τώρα δίνουν τον έναν για να μπουν σε κερδισμένο φινάλε. Μετά από `31...Bg5 32.Bxg5 hxg5 33.Ke3 Kf6 34.h4 gxh4 35.gxh4 Re8+ 36.Kf2 Rxe1 37.Kxe1 Ke5` μένει Αξιωματικός εναντίον Ίππου με πιόνια και στις δύο πτέρυγες και ο μαύρος Βασιλιάς μπαίνει στο d4 ή στο f4. Ο Ίππος c1 δεν προλαβαίνει τίποτα. Το ζευγάρι δεν είναι σκοπός. Είναι εργαλείο, και το αφήνεις όταν τελείωσε η δουλειά του.

7. Πότε ο Ίππος κερδίζει τον Αξιωματικό



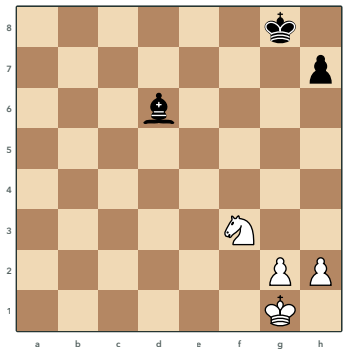
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 7.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`24.Nxf6`. Ο Ίππος δίνεται για το πιόνι που φυλάει τον Βασιλιά. Μετά από `24.Nxf6 Rg7 25.Rg3 Bxf6 26.Qxf6 Rg8 27.Rd1 d5 28.Rxg7` τα Μαύρα παραιτούνται. Αν πάρουν με τον Πύργο, Rxg7, ο Πύργος μένει καρφωμένος από τη Βασίλισσα f6 και το Rxd5 κερδίζει τη Βασίλισσα των Μαύρων. Ο καλός Ίππος δεν είναι μόνο για να κάθεται. Είναι και για να θυσιάζεται τη σωστή στιγμή, όταν έχει φέρει τα υπόλοιπα κομμάτια εκεί που πρέπει.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 7.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

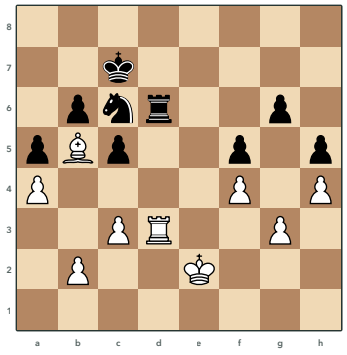
`17.Nd5`. Στο φυλάκιο, που το στηρίζει το e4 και δεν το φτάνει κανένα μαύρο πιόνι. Τα Μαύρα δεν αντέχουν τον Ίππο εκεί και τον παίρνουν με τον Αξιωματικό, `17.Nd5 Bxd5 18.exd5 e4 19.Rfe1 Rxd5 20.Rxe4+ Kd8 21.Qe2`. Έτσι ο Fischer έμεινε με Αξιωματικό εναντίον Ίππου σε ανοιχτή θέση, που ήταν ακριβώς αυτό που ήθελε. Ο καλός Ίππος αξίζει τόσο που ο αντίπαλος δίνει τον καλό του Αξιωματικό για να τον ξεφορτωθεί.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 7.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

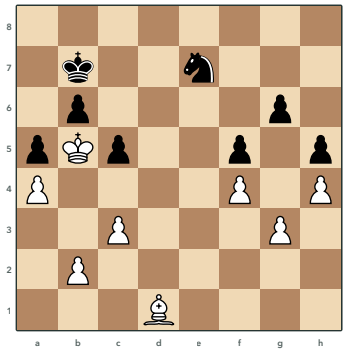
Όχι, ισοπαλία. Μία ήσυχη κίνηση όπως το `1...h5` φτάνει. Ο Αξιωματικός φυλάει τα μαύρα τετράγωνα από μακριά, ο Βασιλιάς μένει μπροστά στα πιόνια και ο Ίππος με τα δύο πιόνια δεν μπορεί να ανοίξει δρόμο. Σε μία πτέρυγα το πιόνι παραπάνω με ελαφρά κομμάτια σχεδόν ποτέ δεν κερδίζει, όποιο κι αν είναι το κομμάτι.

8. Πότε ο Αξιωματικός κερδίζει τον Ίππο



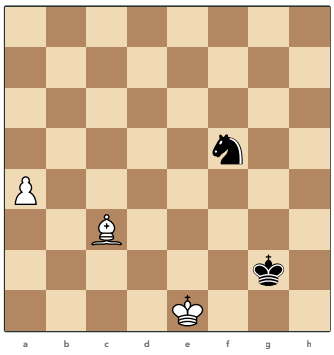
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 8.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`44.Rxd6`. Τους Πύργους. Μετά από `44.Rxd6 Kxd6 45.Kd3 Ne7 46.Be8` μένει Αξιωματικός εναντίον Ίππου με πιόνια και στις δύο πτέρυγες, το φινάλε που ο Αξιωματικός κερδίζει πιο καθαρά από κάθε άλλο. Με τους Πύργους πάνω ο Ίππος είχε βοήθεια. Χωρίς αυτούς είναι μόνος απέναντι σε κομμάτι που βρίσκεται παντού. Η μηχανή βάζει κάθε άλλη κίνηση τέσσερα πιόνια πίσω.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 8.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

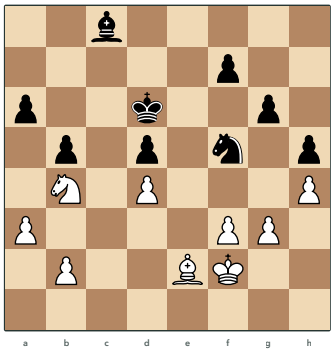
`56.Bf3+`. Με τέμπο. Ο Αξιωματικός δίνει σαχ από μακριά, ο μαύρος Βασιλιάς πρέπει να φύγει από το b7 και το a6 ανοίγει. Μετά από `56.Bf3+ Kc7 57.Ka6 Nc8 58.Bd5 Ne7 59.Bc4 Nc6 60.Bf7 Ne7 61.Be8 Kd8 62.Bxg6` ο Αξιωματικός έχει κάνει πέντε κινήσεις στις ίδιες διαγώνιους, κάθε μία με απειλή, και ο Ίππος έχει τρέξει πίσω του χωρίς να προλάβει τίποτα. Αυτό είναι το τέμπο που ο Ίππος δεν έχει.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 8.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

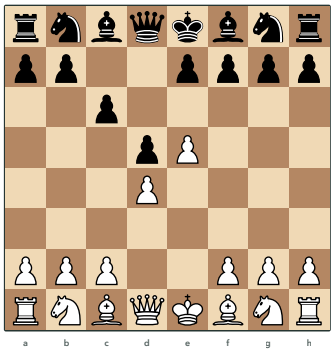
1.a5. Κερδίζουν επίσης το Kd2 και το Ke2, που φέρνουν τον Βασιλιά προς το κέντρο. Το Kd1 και κάθε κίνηση του Αξιωματικού, όπως το 1.Bb2?, είναι ισοπαλία, γιατί ο Αξιωματικός φεύγει από τη διαγώνιο του a5 και ο Ίππος προλαβαίνει με Nd6 και Nc4 ή Nb5 να μπλοκάρει. Ο Αξιωματικός κερδίζει την κούρσα από τη θέση του, όχι τρέχοντας.

9. Καλός και κακός Αξιωματικός



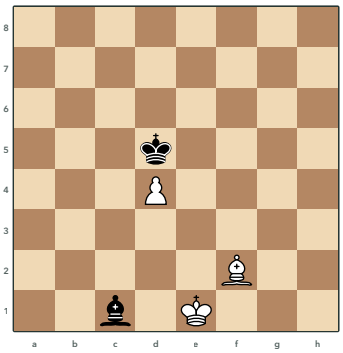
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 9.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

42.Nc2, για να ακολουθήσει Bd3 και Bxf5. Όχι, δεν τον κρατούν. Ο Karpov δίνει τον καλό του Αξιωματικό για τον Ίππο f5, που είναι το μόνο καλό κομμάτι των Μαύρων, ώστε να μείνει Ίππος εναντίον του κακού Αξιωματικού c8. Ο κανόνας λέει να αλλάζεις το καλό κομμάτι του αντιπάλου, ακόμη κι αν δίνεις το δικό σου καλό. Μετά από 42.Nc2 f6 43.Bd3 g5 44.Bxf5 Bxf5 45.Ne3 ο Αξιωματικός f5 κοιτάζει τα δικά του πιόνια και ο Ίππος ψάχνει τα μαύρα τετράγωνα.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 9.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

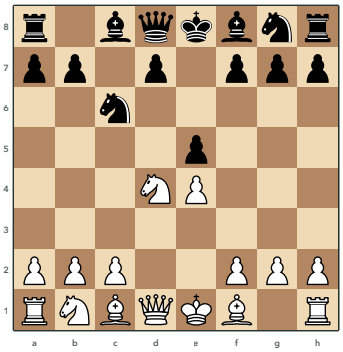
3...Bf5. Τον βγάζεις τώρα, πριν παίξεις e6 και κλείσει η πόρτα. Εξίσου καλό είναι το 3...c5, που χτυπάει τη βάση της αλυσίδας αμέσως, μία ιδέα του κεφαλαίου 18. Το 3...Bd7 κρατάει τον Αξιωματικό μέσα χωρίς λόγο και η μηχανή το βάζει πίσω.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 9.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

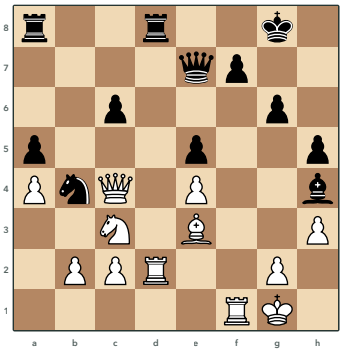
Όχι, ισοπαλία, με όποια κίνηση κι αν παίξουν, π.χ. `1.Bg3`. Ο μαύρος Βασιλιάς κάθεται μπροστά στο πιόνι, στο d5, σε λευκό τετράγωνο που κανένας από τους δύο Αξιωματικούς δεν αγγίζει, και από εκεί δεν φεύγει ποτέ. Ένα πιόνι παραπάνω με Αξιωματικούς ίδιου χρώματος κερδίζει μόνο όταν ο Βασιλιάς του αμυνόμενου δεν προλαβαίνει να κάτσει μπροστά από το πιόνι σε τετράγωνο του άλλου χρώματος.

10. Ο Ίππος στην άκρη



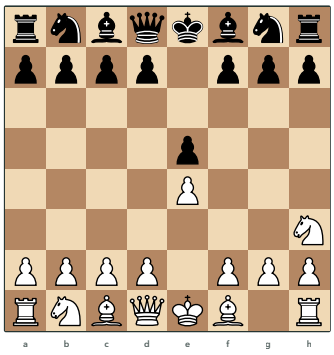
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 10.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`5.Nb5`. Στην άκρη, γιατί από εκεί κοιτάζει το d6 και το c7, τα δύο τετράγωνα που έμειναν αδύνατα όταν το πιόνι e πήγε στο e5. Τα Μαύρα πρέπει να παίξουν `5...d6` και να αφήσουν το d5 για πάντα. Το `5.Nf3`, πίσω στο κέντρο, δεν απειλεί τίποτα και η μηχανή το βάζει μισό πιόνι πίσω. Ο Ίππος στην άκρη με δουλειά αξίζει περισσότερο από τον Ίππο στο κέντρο χωρίς. Η θέση είναι η ίδια με το Διάγραμμα 1.7 και η απάντηση δεν άλλαξε.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 10.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

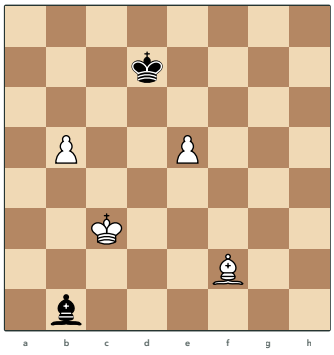
`24.Nb1`. Στη γωνία, για δύο κινήσεις. Το δεύτερο σκέλος του κανόνα, ο Ίππος που πάει πίσω για να πάει κάπου καλύτερα. Από το b1 περνάει στο d2 και από εκεί στο f3, όπου χτυπάει το e5 και τον Αξιωματικό h4. Μετά από `24.Nb1 Qb7 25.Kh2 Kg7 26.c3 Na6 27.Re2 Rf8 28.Nd2 Bd8 29.Nf3` ο Ίππος είναι το καλύτερο κομμάτι της σκακιέρας. Η γωνία ήταν ο δρόμος, όχι ο προορισμός. Το ίδιο Δοκίμασε είναι και στο κεφάλαιο 1, από την άλλη μεριά του κανόνα.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 10.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

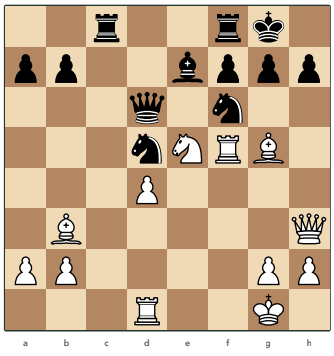
Όλο το πλεονέκτημα της πρώτης κίνησης και λίγο παραπάνω. Η μηχανή δίνει στα Μαύρα ένα μικρό πλεονέκτημα ήδη από τη δεύτερη κίνηση. Ο Ίππος h3 δεν χτυπάει τίποτα, δεν πάει πουθενά καλύτερα την επόμενη κίνηση και το e5 μένει ανενόχλητο. Τα Μαύρα παίζουν απλά, `2...Nf6` ή `2...d5`, και παίρνουν το κέντρο. Το ίδιο διάγραμμα είναι το 1.5. Εδώ βλέπεις τον λογαριασμό.

11. Αξιωματικοί σε αντίθετο χρώμα



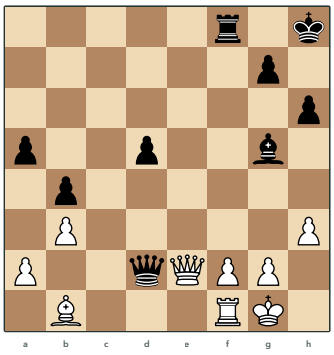
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 11.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

Ναι, αλλά μόνο με το `1.Kd4`. Κάθε άλλη κίνηση είναι ισοπαλία. Το `1.b6?` ή το `1.e6+?` σπρώχνουν το πιόνι πριν έρθει ο Βασιλιάς και ο μαύρος Βασιλιάς προλαβαίνει να μπλοκάρει το ένα ενώ ο Αξιωματικός κρατάει το άλλο. Ο λευκός Βασιλιάς πρέπει πρώτα να πλησιάσει, να διώξει τον μαύρο από το ένα πιόνι και μόνο τότε να σπρώξει. Με δύο στήλες ανάμεσα η νίκη υπάρχει αλλά θέλει ακρίβεια. Με τρεις είναι εύκολη. Με μία δεν υπάρχει.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 11.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

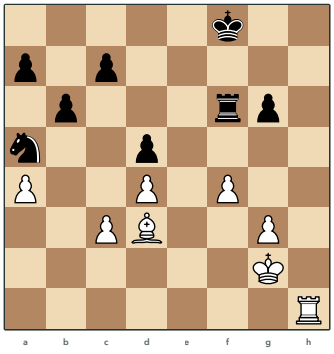
`20.Nxf7`. Ο Ίππος παίρνει το πιόνι που φυλάει τη διαγώνιο του Αξιωματικού b3 και μετά από `20.Nxf7 Rxf7 21.Bxf6 Bxf6 22.Rxd5` ο Πύργος μπαίνει στο d5 με καρφωμένο τον Πύργο f7. Το ίδιο καλό είναι το `20.Bxf6` πρώτα. Και στις δύο περιπτώσεις τα Λευκά αλλάζουν ό,τι φυλάει τα λευκά τετράγωνα και αφήνουν τον Αξιωματικό b3 μόνο απέναντι σε κανέναν.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 11.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

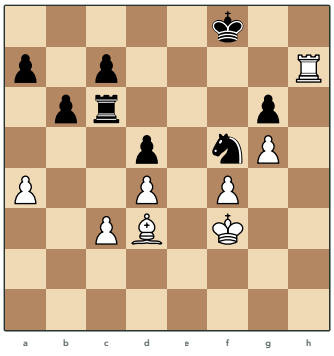
`39.Qe5`. Όχι. Χωρίς Βασίλισσες η θέση είναι φινάλε με Αξιωματικούς σε αντίθετο χρώμα, δηλαδή ισοπαλία. Με Βασίλισσες είναι επίθεση σε λευκά τετράγωνα που τα Μαύρα δεν φυλάνε. Η Βασίλισσα πάει στο e5, κοιτάζει το g7 και το d5 μαζί, και μετά από `39.Qe5 Rd8` φτάνουμε στο Διάγραμμα 11.7, όπου έρχεται το Qf5. Ο αμυνόμενος με αντίθετο χρώμα θέλει αλλαγή Βασιλισσών περισσότερο από οτιδήποτε άλλο. Μην του τη δίνεις.

12. Οι Πύργοι



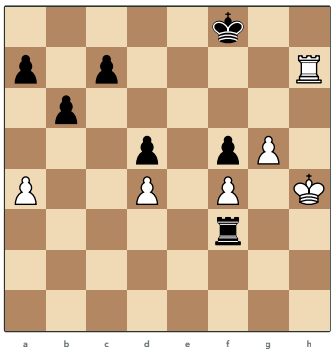
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 12.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`30.Rh8+`. Πρώτα το σαχ, μετά η έβδομη. Μετά από `30.Rh8+ Ke7 31.Rh7+` ο μαύρος Βασιλιάς έχει διωχθεί από το f8 και ο Πύργος μπαίνει στην έβδομη με δεύτερο σαχ, κερδίζοντας χρόνο. Ο Capablanca έπαιξε το άμεσο `30.Rh7`, που μπαίνει στην έβδομη χωρίς σαχ, και η μηχανή λέει ότι η διαφορά είναι μισό πιόνι. Το νόημα είναι το ίδιο, ο δρόμος είναι καλύτερος με τέμπο.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 12.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

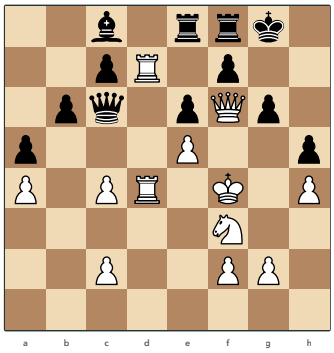
`34.Bxf5`. Χρειάζεται τον Βασιλιά. Ο Capablanca δίνει τον Αξιωματικό για τον Ίππο που φυλάει το g7 και το h6 και μετά από `34.Bxf5 gxf5 35.Kg3 Rxc3+ 36.Kh4 Rf3 37.g6` ο λευκός Βασιλιάς ανεβαίνει στο h4 και στο g5 για να βοηθήσει τον Πύργο στην έβδομη. Τα Μαύρα παίρνουν δύο πιόνια και δεν ωφελούνται, γιατί ο Πύργος στην έβδομη μαζί με τον Βασιλιά και το πιόνι g φτιάχνουν ματ ή νέα Βασίλισσα. Η μηχανή δίνει πάνω από τέσσερα πιόνια.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 12.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

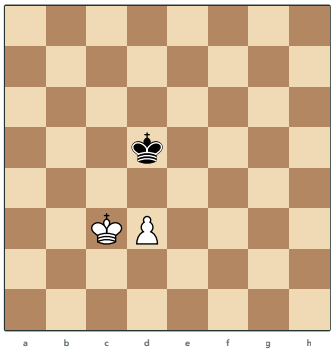
37.g6. Ναι. Το πιόνι προχωράει προς το g7 και μετά από 37.g6 Rxf4+ 38.Kg5 Re4 39.Kf6 Kg8 40.Rg7+ Kh8 41.Rxc7 τα Μαύρα έχουν πιόνι παραπάνω και χαμένη θέση, γιατί ο λευκός Βασιλιάς στο f6, ο Πύργος στην έβδομη και το πιόνι g6 μαζί αξίζουν περισσότερο από οτιδήποτε. Ο Πύργος στην έβδομη δεν μετράει πιόνια. Μετράει τι μπορεί να κάνει με τον Βασιλιά δίπλα του.

13. Ο Βασιλιάς



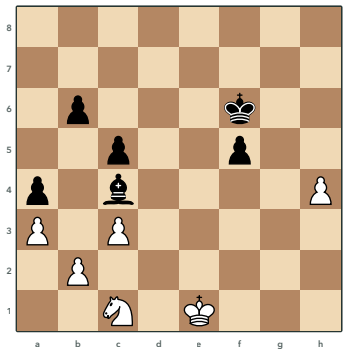
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 13.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

34.Kg5. Ένα βήμα ακόμη. Ο Βασιλιάς απειλεί Kh6 και μετά Qg7 ματ και τα Μαύρα δεν έχουν ούτε σαχ ούτε άμυνα. Ο Timman παραιτήθηκε αμέσως. Το 34.g4, που ανοίγει τη στήλη g, είναι επίσης πολύ καλό για τα Λευκά, αλλά με τον Βασιλιά στο g5 το ματ έρχεται σε λίγες κινήσεις. Πρόσεξε ότι ο Βασιλιάς πήγε από το g1 στο g5 σε τέσσερις κινήσεις, μέσα από μια θέση γεμάτη κομμάτια, και κανείς δεν του έδωσε σαχ.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 13.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

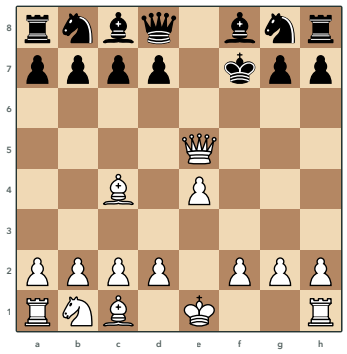
1...Kc5. Ο μαύρος Βασιλιάς στέκεται απέναντι στον λευκό και δεν τον αφήνει να περάσει. Αν ο λευκός Βασιλιάς πάει στο b3, ο μαύρος πάει στο b5. Αν σπρώξει το πιόνι, d4 με σαχ, ο μαύρος Βασιλιάς κάθεται μπροστά του στο d5. Κάθε άλλη κίνηση, όπως το 1...Kd6? ή το 1...Ke5?, αφήνει τον λευκό Βασιλιά να μπει στο c4 ή στο d4 και το πιόνι περνάει. Αυτό λέγεται αντίθεση και είναι ο πρώτος κανόνας των φινάλε πιονιών.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 13.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

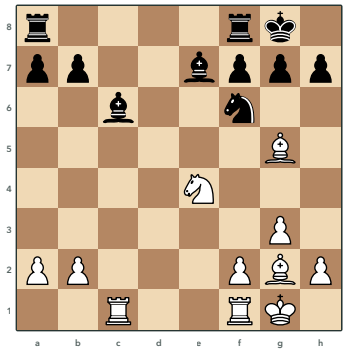
`37...Ke5`. Μπαίνει. Ο Βασιλιάς πάει στο e5 και από εκεί στο d4 ή στο f4, πίσω από τα λευκά πιόνια, και ο Ίππος c1 δεν μπορεί να τον σταματήσει. Μετά από `37...Ke5 38.Ne2 Bxe2 39.Kxe2 Kf4` το φινάλε πιονιών είναι κερδισμένο, γιατί ο μαύρος Βασιλιάς τρώει το h4 και το πιόνι f γίνεται Βασίλισσα. Το `37...Ke6`, ένα τετράγωνο πιο πίσω, είναι έξι πιόνια χειρότερο κατά τη μηχανή. Στο φινάλε κάθε τετράγωνο του Βασιλιά μετράει.

14. Το πιόνι δεν γυρίζει πίσω



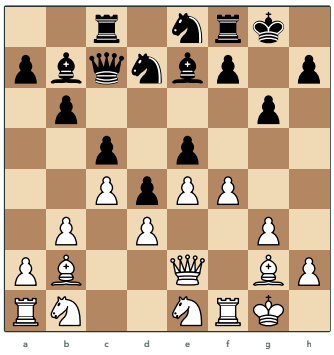
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 14.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`6...d5`. Η μόνη κίνηση. Το `6...Kg6?` χάνει αμέσως, η μηχανή το βάζει πάνω από δώδεκα πιόνια πίσω. Μετά από `6...d5 7.Bxd5+ Kg6` τα Λευκά έχουν τρία πιόνια για τον Ίππο, τον μαύρο Βασιλιά στο g6 και όλα τα μαύρα κομμάτια σπίτι τους. Η μηχανή δίνει πάνω από τέσσερα πιόνια. Μία κίνηση πιονιού, το 2...f6, άνοιξε μία διαγώνιο που δεν ξανάκλεισε.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 14.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

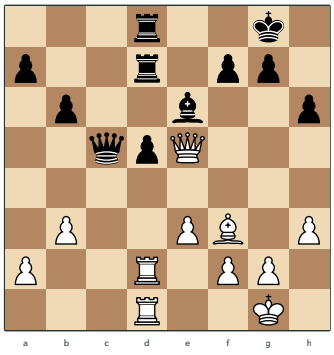
`16.Nxf6+`. Τα Μαύρα πρέπει να ξαναπάρουν με το πιόνι g και μετά από `16.Nxf6+ gxf6 17.Bh6 Rfc8 18.Bxc6 Rxc6 19.Rxc6 bxc6` έχουν διπλά πιόνια στη στήλη f και απομονωμένα πιόνια στο a7 και στο c6, που δεν διορθώνονται ποτέ. Ο Rubinstein τα μάζεψε ένα ένα στο φινάλε. Μία αλλαγή που χαλάει τα πιόνια του αντιπάλου αξίζει περισσότερο από μία αλλαγή που κερδίζει τέμπο, γιατί τα πιόνια μένουν χαλασμένα ως το τέλος.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 14.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

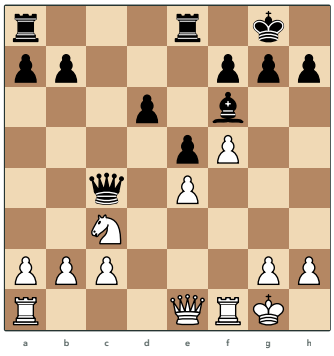
Τα Μαύρα, κατά τη μηχανή περισσότερο από μισό πιόνι. Το f4 άφησε πίσω του το e3, που το πιόνι d4 των Μαύρων κοιτάζει ήδη, και άνοιξε τη διαγώνιο προς τον Βασιλιά g1. Ο Polugaevsky συνέχισε με f5 και h4 και κάθε κίνηση έκανε τη θέση του Βασιλιά του χειρότερη, μέχρι το Διάγραμμα 14.5. Το σωστό ήταν να μην κουνηθούν τα πιόνια καθόλου και να γυρίσει ο Αξιωματικός b2 στο c1 για να ξαναμπεί στο παιχνίδι.

15. Οι αδυναμίες



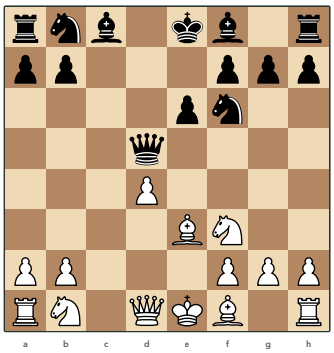
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 15.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`24.Rd4`. Το μπλοκάρισμα. Ο Πύργος κάθεται μπροστά από το πιόνι, στο τετράγωνο που κανένα μαύρο πιόνι δεν αγγίζει, και από εκεί κοιτάζει τη μισή σκακιέρα. Μετά από `24.Rd4 a5 25.g4` το πιόνι δεν προχωράει ποτέ και τα Λευκά περνούν στο επόμενο βήμα, την επίθεση αλλού. Πρώτα κλειδώνεις, μετά χτυπάς.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 15.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

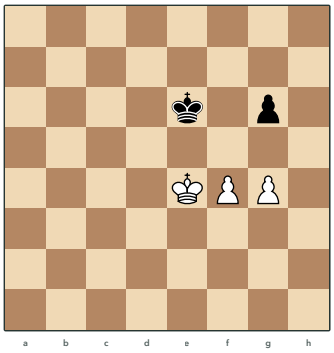
`17.Nd5`. Η αδυναμία είναι το d6, καθυστερημένο πιόνι με τρύπα μπροστά του, και το κομμάτι είναι ο Ίππος. Μετά από `17.Nd5 Bd8 18.c3 b5 19.b3 Qc5+ 20.Kh1 Rc8 21.Rf3` ο Ίππος κάθεται στο d5 και ο Smyslov μεταφέρει τον Πύργο στην τρίτη γραμμή για επίθεση στον Βασιλιά, όπως ο Botvinnik στο Διάγραμμα 15.7. Το μπλοκάρισμα της αδυναμίας και η επίθεση στην άλλη πτέρυγα είναι το ίδιο σχέδιο.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 15.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

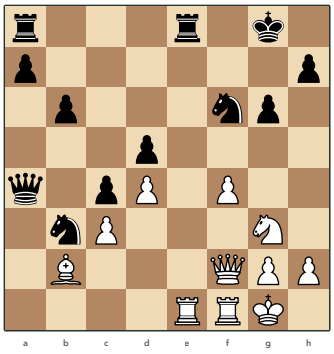
Όχι ακόμη. Η μηχανή δίνει στα Λευκά ένα μικρό πλεονέκτημα. Το πιόνι d4 δίνει χώρο, κρατάει το e5 και το c5 για τους λευκούς Ίππους και ανοίγει τις στήλες c και e για τους Πύργους. Θα γίνει αδυναμία όταν αλλαχτούν τα κομμάτια και μείνει μόνο του στο φινάλε. Γι' αυτό η πλευρά με το απομονωμένο πιόνι αποφεύγει τις αλλαγές και η άλλη πλευρά τις ψάχνει, ο κανόνας του κεφαλαίου 4 με άλλα ρούχα.

16. Το ελεύθερο πιόνι



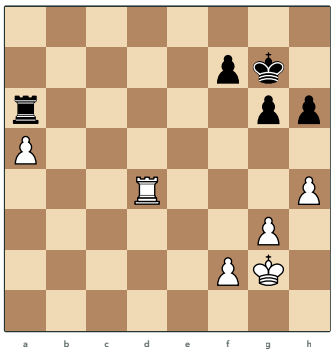
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 16.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

Ναι, με `1.g5` ή με κίνηση του Βασιλιά, όχι όμως με `1.f5+?`, που είναι ισοπαλία. Μετά το g5 το μαύρο πιόνι g6 είναι κλειδωμένο. Όταν έρθει το f5 και πάρει το g6, ο λευκός Βασιλιάς ξαναπαίρνει και το g5 μένει ελεύθερο με τον Βασιλιά μπροστά του. Το σαχ στο f5 αλλάζει πιόνια και αφήνει ένα πιόνι εναντίον κανενός σε θέση που ο μαύρος Βασιλιάς μπαίνει μπροστά του. Φτιάξε το ελεύθερο πιόνι σου με τη σωστή σειρά, ακόμη κι αν η άλλη κίνηση είναι σαχ.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 16.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

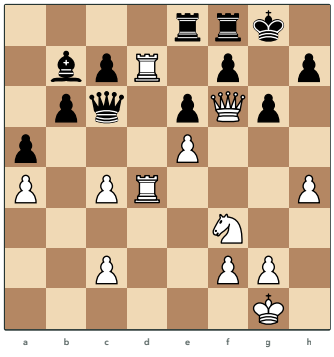
`24.f5`. Το πιόνι f προχωράει, οι Πύργοι αλλάζονται στη στήλη e και μετά από `24.f5 Rxe1 25.Rxe1 Re8 26.Re6 Rxe6 27.fxe6` το ίδιο πιόνι έχει γίνει ελεύθερο στο e6, μία γραμμή από την έβδομη, με όλα τα μαύρα κομμάτια μακριά. Το Διάγραμμα 16.4 είναι έξι κινήσεις αργότερα. Το ελεύθερο πιόνι δεν υπήρχε στην αρχή της παρτίδας. Το έφτιαξε η αλλαγή των πιονιών στο κέντρο τη στιγμή που τα Μαύρα κοιτούσαν αλλού.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 16.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

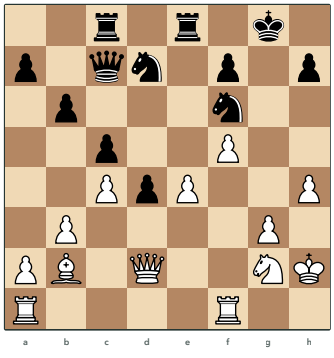
`54.Ra4`. Ο Πύργος πίσω από το πιόνι, ο κανόνας του Tarrasch από το κεφάλαιο 12. Ο μαύρος Πύργος μπλοκάρει με το χειρότερο δυνατό κομμάτι, τον Πύργο, που μπροστά από το πιόνι δεν βλέπει τίποτα, ενώ ο λευκός Πύργος πίσω του βλέπει ολόκληρη τη στήλη. Μετά από `54.Ra4 Kf6 55.Kf3 Ke5 56.Ke3 h5 57.Kd3 Kd5 58.Kc3 Kc5 59.Ra2` ο λευκός Βασιλιάς ήρθε στο c3 και ο μαύρος Πύργος δεν μπορεί να κουνηθεί. Το πιόνι κέρδισε την παρτίδα χωρίς να κάνει ούτε μία κίνηση.

17. Τα πιόνια μπροστά από τον Βασιλιά



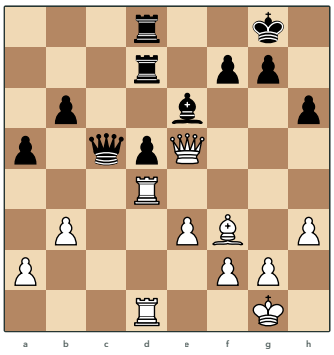
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 17.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`30...h5`. Η μόνη άμυνα είναι να κουνήσεις το πιόνι μπροστά από τον Βασιλιά, γιατί αλλιώς το h5 των Λευκών ανοίγει τη στήλη h. Ο κανόνας λέει «χωρίς λόγο». Εδώ υπάρχει λόγος. Μόνο που το h5 άφησε πίσω του το g5, και ο Short το χρησιμοποίησε με τον ίδιο τον Βασιλιά του, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 13. Κάθε άλλη κίνηση χάνει αμέσως. Η μηχανή βάζει το `30...Qxd7` τέσσερα πιόνια πίσω.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 17.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

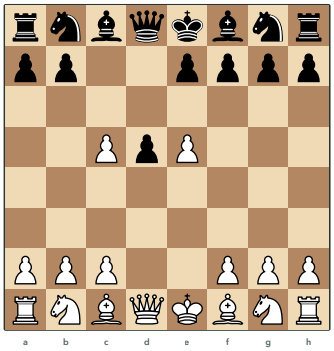
`24...Qxg3+`. Τη Βασίλισσα τους, προσωρινά. Μετά από `24...Qxg3+ 25.Kxg3 Nxe4+ 26.Kf4 Nxd2` ο Ίππος μπήκε στο e4, που το f4 και το f5 είχαν αφήσει αφύλακτο, πήρε πίσω τη Βασίλισσα με σαχ και ο λευκός Βασιλιάς βρέθηκε στο f4, μπροστά από όλα τα πιόνια του. Τρία πιόνια μπροστά από τον Βασιλιά κουνήθηκαν για επίθεση και η επίθεση ήρθε από την άλλη μεριά.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 17.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

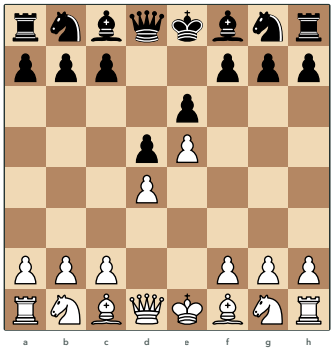
`25.h4` ή `25.g4`. Ναι, και είναι οι καλύτερες κινήσεις. Ο κανόνας λέει «χωρίς λόγο» και εδώ ο λόγος είναι διπλός. Τα Μαύρα δεν έχουν ούτε ένα κομμάτι που να μπορεί να φτάσει στις τρύπες που αφήνουν τα πιόνια, γιατί όλα είναι δεμένα στο απομονωμένο d5, και τα πιόνια πάνε να ανοίξουν τον μαύρο Βασιλιά. Μετά από `25.g4 Qc6 26.g5 hxg5 27.Qxg5 f6 28.Qg6` ο Botvinnik έχει επίθεση και ο δικός του Βασιλιάς δεν κινδυνεύει από κανέναν. Πριν κουνήσεις πιόνι μπροστά από τον Βασιλιά σου ρώτα ποιο κομμάτι του αντιπάλου θα έρθει. Αν δεν υπάρχει, προχώρα.

18. Η αλυσίδα πιονιών



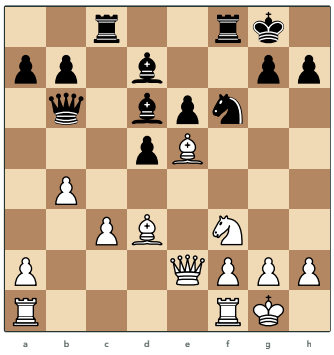
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 18.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`4...e6`. Το πιόνι c5 θα ξαναπαρθεί με τον Αξιωματικό και η κορυφή e5 μένει χωρίς βάση. Μετά από `4...e6 5.Be3 Nd7` τα Μαύρα παίρνουν το πιόνι πίσω με χρόνο και το e5 γίνεται στόχος για όλη την παρτίδα. Το `4...Nc6` είναι επίσης λογικό, αλλά το e6 πρώτα κρατάει το d5 και ετοιμάζει το Bxc5, και η μηχανή το προτιμά.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 18.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

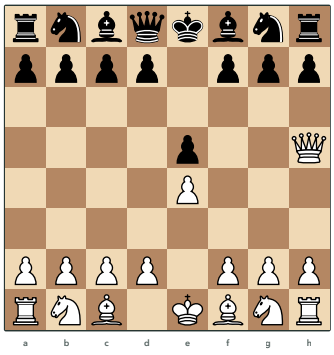
Το c, με `3...c5`. Το d4 είναι η βάση και το c5 την χτυπάει αμέσως, πριν τα Λευκά προλάβουν να τη στηρίξουν με c3. Το f6 θα χτυπούσε την κορυφή, που φυλάγεται από το d4, και θα άνοιγε τη διαγώνιο προς τον μαύρο Βασιλιά πριν αναπτυχθούν τα κομμάτια. Αργότερα, με τα κομμάτια έξω, το f6 μπορεί να παιχτεί κι αυτό, όπως στο Διάγραμμα 18.6. Πρώτα η βάση, μετά η κορυφή.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 18.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

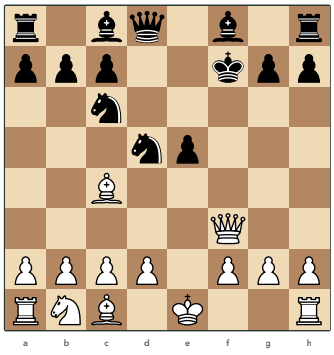
16.Bd4. Έμειναν τα τετράγωνα. Ο Nimzowitsch έδωσε τη βάση d4 στο Διάγραμμα 18.3 και τώρα βάζει κομμάτι ακριβώς εκεί, μπροστά από το μαύρο πιόνι d5, και τον Ίππο θα τον βάλει στο e5. Τα μαύρα κεντρικά πιόνια έχουν σταματήσει για πάντα. Η αλυσίδα των πιονιών έγινε αλυσίδα από κομμάτια, που δεν χτυπιέται με c5 ούτε με f6.

19. Το τέμπο



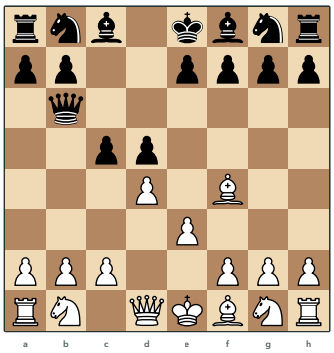
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 19.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

2...Nc6. Φυλάς το πιόνι με κίνηση ανάπτυξης. Μετά από 2...Nc6 3.Bc4 g6 4.Qf3 Nf6 φτάνουμε στο Διάγραμμα 19.1 και τα Μαύρα είναι ήδη καλύτερα. Το 2...Qf6, που φυλάει το e5 και το f7 μαζί, κάνει το ίδιο λάθος με τον αντίπαλο, βγάζει τη Βασίλισσα νωρίς, και η μηχανή το βάζει μισό πιόνι πίσω. Απάντα στη Βασίλισσα που βγήκε νωρίς με κομμάτια, όχι με τη δική σου Βασίλισσα.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 19.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

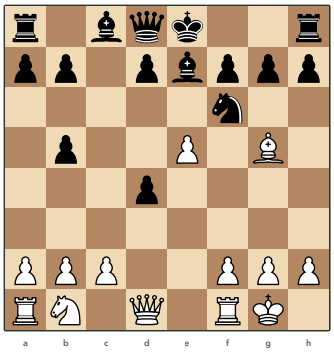
7...Ke6. Τον Βασιλιά τους, που πρέπει να βγει στο e6 για να φυλάξει τον Ίππο d5, γιατί κάθε άλλη κίνηση χάνει τον Ίππο ή τρώει ματ. Η μηχανή λέει ότι τα Μαύρα κρατούν με ακρίβεια, αλλά το Nxd5 της πέμπτης κίνησης, που είδαμε στο κεφάλαιο 10, ήταν η κίνηση που τα έφερε εδώ. Πήραν ένα πιόνι με τον Ίππο ενώ τα Λευκά είχαν Ίππο, Αξιωματικό και Βασίλισσα έτοιμα, και το πιόνι κόστισε το ροκέ και δέκα κινήσεις άμυνας.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 19.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

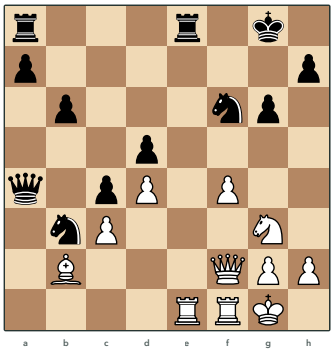
`4.Nc3`. Όχι. Το φυλάς με ανάπτυξη, δηλαδή δεν το φυλάς καθόλου. Μετά από `4.Nc3 Qxb2 5.Nb5` ο Ίππος απειλεί Nc7 και τα Μαύρα, με τη Βασίλισσα στο b2 και κανένα κομμάτι έξω, πρέπει να σκεφτούν τον Βασιλιά τους. Η μηχανή δίνει στα Λευκά πάνω από μισό πιόνι με πιόνι λιγότερο. Το `4.Nf3` ή το `4.c4`, που δεν δίνουν τίποτα, αφήνουν τα Μαύρα να πάρουν το b2 ή να συνεχίσουν με Nc6 χωρίς ανησυχία.

20. Ποιος κερδίζει αν ανοίξει η θέση



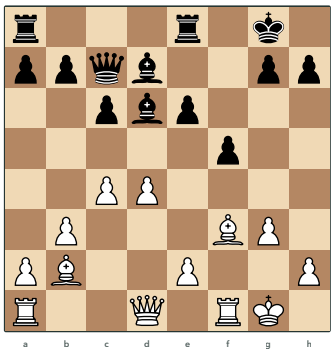
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 20.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`9.exf6`. Τη στήλη e. Μετά από `9.exf6 Bxf6 10.Re1+ Kf8` ο Πύργος μπαίνει με σαχ και ο μαύρος Βασιλιάς χάνει το ροκέ. Το `9.Qxd4`, που παίρνει πιόνι, αφήνει τα Μαύρα να παίξουν Nd5 και να κλείσουν τη στήλη, και η μηχανή το βάζει πέντε πιόνια πίσω. Όταν προηγείσαι, κάθε αλλαγή που ανοίγει γραμμή προς τον Βασιλιά αξίζει περισσότερο από κάθε πιόνι.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 20.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

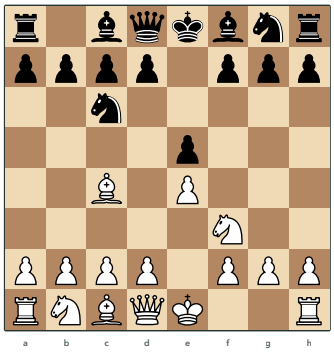
`24.f5`. Μετά από `24.f5 Rxe1 25.Rxe1 Re8 26.Re6 Rxe6 27.fxe6` τα Λευκά έχουν μπει στη στήλη e, αλλάξει τους Πύργους που μπορούσαν να αμυνθούν και κρατούν ένα ελεύθερο πιόνι στο e6 με τη μαύρη Βασίλισσα ακόμη στο a4. Αυτός που άνοιξε τη θέση πρέπει να συνεχίσει να την ανοίγει, γιατί κάθε ήσυχη κίνηση δίνει στον αντίπαλο μία κίνηση να φέρει τα κομμάτια του.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 20.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

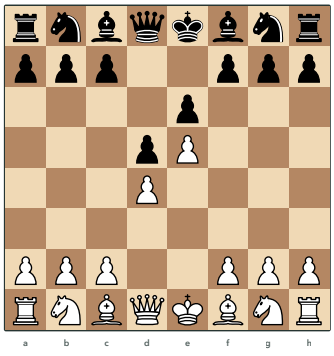
Ναι, με το e4. Η μηχανή δίνει στα Λευκά περισσότερο από μισό πιόνι και όλα τα λευκά κομμάτια κοιτούν το κέντρο, ενώ ο Αξιωματικός d7 και η Βασίλισσα c7 των Μαύρων μόλις ήρθαν. Μετά από `15.e4 e5 16.c5 Bf8 17.Qc2 exd4 18.exf5` η θέση άνοιξε και η παρτίδα τελείωσε σε οκτώ κινήσεις, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 2. Ο Réti περίμενε δεκατέσσερις κινήσεις για αυτή τη στιγμή.

21. Πρώτα Ίπποι, μετά Αξιωματικοί



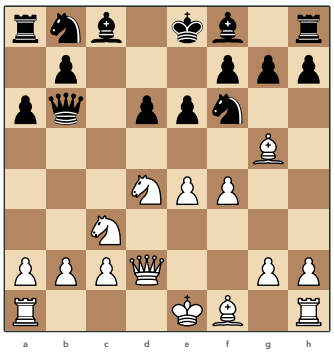
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 21.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`3...Nf6` ή `3...Bc5`. Και τα δύο αναπτύσσουν και η μηχανή τα βάζει δίπλα δίπλα. Ο Ίππος πάει στο f6 επειδή είναι το τετράγωνό του και χτυπάει το e4. Ο Αξιωματικός πάει στο c5 επειδή έχει ήδη στόχο, το f2, όπως ο Αξιωματικός των Λευκών έχει το f7. Το `3...h6`, που δεν βγάζει τίποτα, είναι η μόνη πραγματικά κακή επιλογή. Ο κανόνας δεν λέει «ποτέ Αξιωματικός πρώτος». Λέει «ποτέ κίνηση που δεν βγάζει κομμάτι».



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 21.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

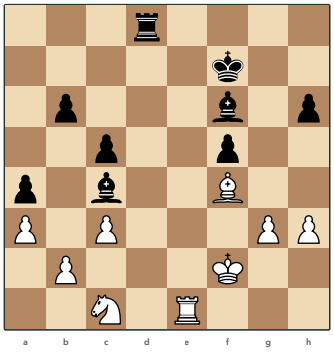
Τίποτα από τα δύο ακόμη. Το `3...c5` είναι η κίνηση, γιατί ο Αξιωματικός c8 δεν έχει διαγώνιο και ο Ίππος g8 δεν έχει το f6, που το πήρε το e5. Εδώ ο κανόνας του Lasker δεν έχει τι να πει, γιατί κανένα κομμάτι δεν έχει καλό τετράγωνο ακόμη. Το πιόνι c5 χτυπάει τη βάση της αλυσίδας, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 18, και μετά οι Ίπποι βγαίνουν στο c6 και στο e7. Ο Αξιωματικός c8 θα βγει τελευταίος, όταν βρεθεί διαγώνιος.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 21.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

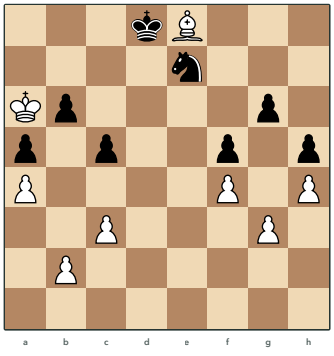
`8...Qxb2`. Το b2. Ο Αξιωματικός c1 πήγε στο g5 και κανείς δεν φυλάει πια το πιόνι b2, όπως στο Σύστημα Λονδίνο του Διαγράμματος 21.3. Η μηχανή λέει ότι τα Μαύρα μπορούν να το πάρουν και μετά από `8...Qxb2 9.Rb1 Qa3` η Βασίλισσα γυρίζει πίσω. Η διαφορά από το Λονδίνο είναι ότι εδώ τα Λευκά έχουν ανάπτυξη και επίθεση για το πιόνι, γι' αυτό η θέση είναι περίπου ίση και όχι καλύτερη για τα Μαύρα. Το δηλητηριασμένο πιόνι του κεφαλαίου 19 είναι το b2 που άφησε ο Αξιωματικός.

22. Μπροστά σε υλικό αλλάζεις κομμάτια



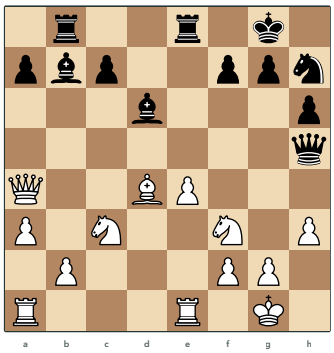
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 22.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`31...Bg5`. Αξιωματικό για Αξιωματικό, και μετά από `31...Bg5 32.Bxg5 hxg5 33.Ke3 Kf6 34.h4 gxh4 35.gxh4 Re8+ 36.Kf2 Rxe1 37.Kxe1 Ke5` και τους Πύργους. Κάθε αλλαγή φέρνει τα Μαύρα πιο κοντά στο φινάλε όπου ο Βασιλιάς τους μπαίνει και ο Ίππος c1 δεν προλαβαίνει. Το πλεονέκτημα των Μαύρων ήταν η θέση, όχι το υλικό, αλλά η θέση τους γίνεται υλικό στο φινάλε πιονιών. Η μηχανή δίνει πάνω από τρία πιόνια.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 22.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

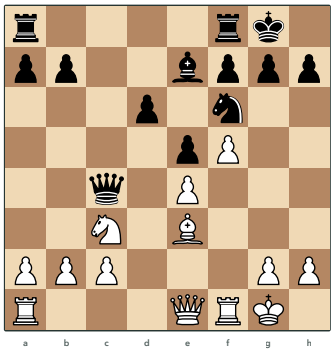
`62.Bxg6`. Ναι, για πιόνι. Μετά από `62.Bxg6 Nxg6 63.Kxb6 Kd7 64.Kxc5` δεν έμεινε κανένα λευκό κομμάτι και κανένα δεν χρειάζεται. Τα λευκά πιόνια της πτέρυγας της Βασίλισσας τρέχουν και ο Ίππος, μόνος, δεν προλαβαίνει. Η τελευταία αλλαγή είναι η πιο εύκολη να ξεχάσεις, γιατί δίνεις κομμάτι για πιόνι. Μέτρα τι μένει, όχι τι φεύγει.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 22.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

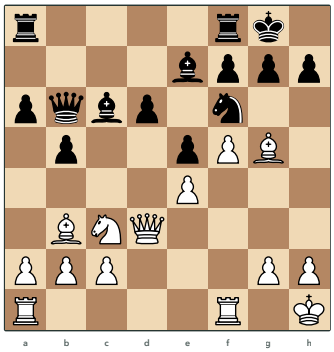
`22.Bxa7`. Πρώτα το πιόνι, μετά η αλλαγή. Ο Αξιωματικός παίρνει το a7 και μετά από `22.Bxa7 Ra8 23.Qb5` έρχεται η αλλαγή Βασιλισσών του Διαγράμματος 22.3. Το `22.Qxa7`, που παίρνει το ίδιο πιόνι με τη Βασίλισσα, αφήνει τη Βασίλισσα μακριά από τη μάχη και η μηχανή το βάζει σχεδόν δύο πιόνια πίσω. Πάρε το υλικό με το κομμάτι που θες να μείνει και άλλαξε αυτό που θες να φύγει.

23. Το κακό σου κομμάτι για το καλό του αντιπάλου



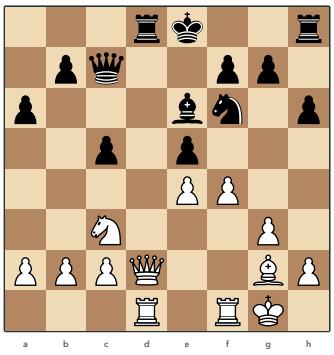
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 23.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`15.Bg5`. Ο Ίππος f6 φυλάει το d5 και ο Αξιωματικός e3, που δεν έχει τίποτα να κάνει, πάει να τον αλλάξει. Μετά από `15.Bg5 Rfe8 16.Bxf6 Bxf6 17.Nd5` ο Ίππος των Λευκών μπαίνει στο d5 και δεν ξαναφεύγει, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 1. Ο Αξιωματικός που έφυγε ήταν το κομμάτι που δεν χρειαζόταν. Ο Ίππος που έφυγε από τα Μαύρα ήταν το κομμάτι που φύλαγε τα πάντα.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 23.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

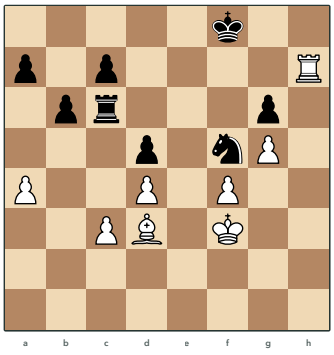
`15.Bxf6`. Ο Ίππος f6 και ο Αξιωματικός c6. Ο Fischer αλλάζει πρώτα τον Ίππο, `15.Bxf6 Bxf6 16.Bd5`, και μετά προσφέρει και τον Αξιωματικό του για τον Αξιωματικό c6. Όταν φύγουν και τα δύο, το d5 είναι δικό του για πάντα και ο Ίππος c3 μπαίνει εκεί στο Διάγραμμα 1.6. Δύο αλλαγές, κανένα κέρδος υλικού, και η παρτίδα κρίθηκε.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 23.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

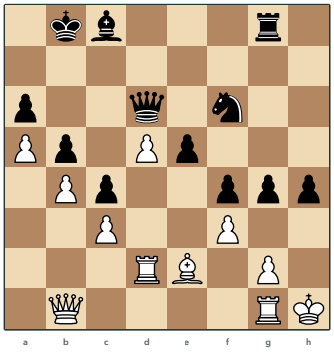
`17.Nd5`. Τα Λευκά βάζουν τον Ίππο στο φυλάκιο και προσφέρουν την αλλαγή Ίππου με τον Αξιωματικό e6, που είναι το καλό κομμάτι των Μαύρων. Τα Μαύρα την έκαναν, `17.Nd5 Bxd5 18.exd5`, γιατί ο Ίππος στο d5 ήταν χειρότερος από το να χάσουν τον Αξιωματικό. Και οι δύο είχαν δίκιο με τον κανόνα. Ο Fischer έδωσε Ίππο για τον καλό Αξιωματικό και έμεινε με τον δικό του Αξιωματικό εναντίον Ίππου σε ανοιχτή θέση, το φινάλε του κεφαλαίου 8.

24. Επίθεση και άμυνα στις αλλαγές



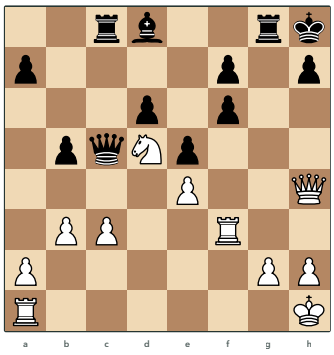
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 24.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`34.Bxf5`. Ναι, γιατί ο Ίππος f5 είναι το μόνο κομμάτι που φυλάει τον μαύρο Βασιλιά από τον Πύργο και τον λευκό Βασιλιά που έρχεται. Μετά από `34.Bxf5 gxf5 35.Kg3` ο Αξιωματικός έφυγε, ο Ίππος έφυγε, και από τα δύο κομμάτια που μένουν σε κάθε πλευρά το λευκό είναι ο Πύργος στην έβδομη με τον Βασιλιά δίπλα του και το μαύρο είναι ένας Πύργος που τρώει πιόνια μακριά. Η αλλαγή που αφαιρεί τον αμυντικό συμφέρει τον επιτιθέμενο.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 24.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

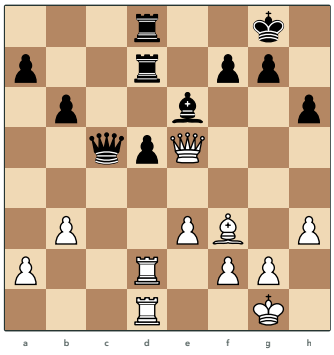
`35...g3`. Προχωρούν. Μετά από `35...g3 36.Re1 h3 37.Bf1 Rh8 38.gxh3 Bxh3` τα πιόνια ανοίγουν τον Βασιλιά και ο Αξιωματικός, που ο κανόνας έλεγε να μην αλλαχτεί, μπαίνει τελευταίος. Ο Spassky παραιτήθηκε οκτώ κινήσεις αργότερα. Ο επιτιθέμενος με όλα του τα κομμάτια πάνω δεν σκέφτεται αλλαγές, σκέφτεται πόρτες.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 24.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

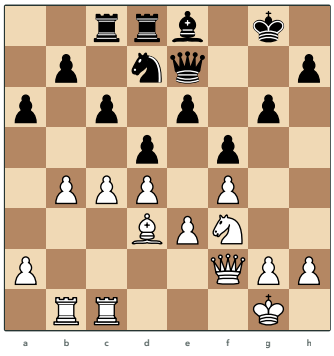
`24.Nxf6`. Παίρνεις. Ο Ίππος δίνεται για το πιόνι f6 και ο Αξιωματικός d8 που τον παίρνει αφήνει τη Βασίλισσα να μπει στο f6. Μετά από `24.Nxf6 Rg7 25.Rg3 Bxf6 26.Qxf6` το ματ δεν σταματιέται. Η αλλαγή Ίππου με Αξιωματικό θα ήταν ίση στον πίνακα και χαμένη ευκαιρία στη σκακιέρα. Ο επιτιθέμενος δεν αλλάζει το κομμάτι της επίθεσης. Το θυσιάζει, αν χρειαστεί, για να ανοίξει.

25. Τι θέλει ο αντίπαλος



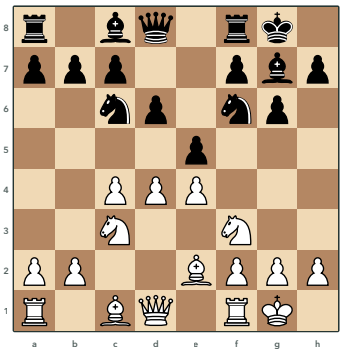
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 25.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`24.Rd4`. Τα Μαύρα θέλουν να σπρώξουν το d4, να αλλάξουν το απομονωμένο πιόνι τους και να ελευθερωθούν. Ο Πύργος κάθεται μπροστά του και το d4 δεν θα παιχτεί ποτέ. Μετά από `24.Rd4 a5 25.g4` το πιόνι είναι δεμένο και ο Botvinnik ξεκινάει επίθεση αλλού. Το μπλοκάρισμα του κεφαλαίου 15 και η προφύλαξη είναι το ίδιο πράγμα με άλλο όνομα.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 25.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

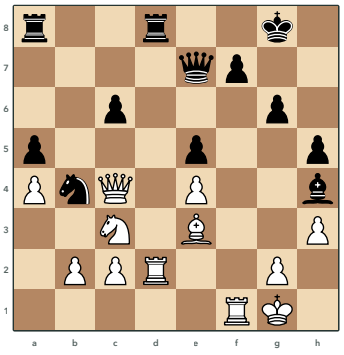
`20.c5`. Τα Μαύρα θέλουν να ανοίξουν τη στήλη c με το cxd4 ή να σπρώξουν το e5 κάποια στιγμή. Το c5 κλειδώνει την πτέρυγα της Βασίλισσας, παίρνει το d6 και το b6 και αφήνει τα Μαύρα χωρίς κανένα σπάσιμο. Μετά από `20.c5 Nf6 21.a4 Ng4 22.Qe1 Nh6 23.h3 Nf7 24.g4` ο Capablanca κάνει το ίδιο και στην άλλη πτέρυγα. Η προφύλαξη εδώ είναι η ίδια κίνηση με το κέρδος χώρου. Συχνά είναι.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 25.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

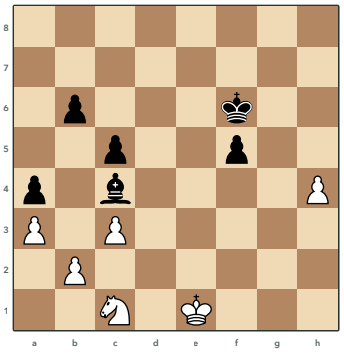
`8.d5`. Τα Μαύρα θέλουν να πάρουν στο d4 και να ανοίξουν τον Αξιωματικό g7 και τον Ίππο c6 προς το κέντρο. Το d5 τους παίρνει και τα δύο. Ο Ίππος πρέπει να φύγει με χάσιμο χρόνου και ο Αξιωματικός g7 κοιτάζει το δικό του πιόνι e5. Μετά από `8.d5 Ne7 9.Ne1 Nd7 10.Be3` η παρτίδα θα παιχτεί όπως θέλουν τα Λευκά, στις πτέρυγες. Ο κανόνας του κλειστού κέντρου από το κεφάλαιο 3 ήταν προφύλαξη από την αρχή.

26. Το χειρότερο κομμάτι



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 26.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`24.Nb1`. Ο Ίππος c3. Δεν έχει τετράγωνο μπροστά του και πάει πίσω για να έρθει από το d2 στο f3. Μετά από `24.Nb1 Qb7 25.Kh2 Kg7 26.c3 Na6 27.Re2 Rf8 28.Nd2 Bd8 29.Nf3` ο Ίππος χτυπάει το e5 και τον Αξιωματικό h4 και η μηχανή δίνει πάνω από δύο πιόνια. Το κεφάλαιο 1 και το κεφάλαιο 10 έχουν την ίδια θέση. Το χειρότερο κομμάτι συχνά πάει πίσω για να πάει μπροστά.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 26.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

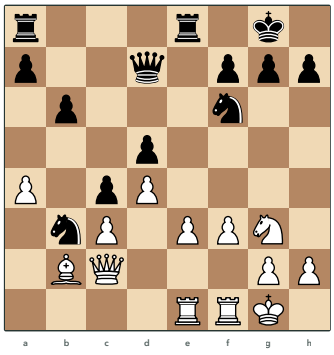
`37...Ke5`. Ο Βασιλιάς. Ο Αξιωματικός c4 είναι ήδη τέλειος και δεν υπάρχει άλλο κομμάτι. Ο Βασιλιάς από το f6 δεν κάνει τίποτα και από το e5 πάει στο d4 ή στο f4 και κερδίζει το φινάλε. Η μηχανή δίνει επτά πιόνια στο Ke5 και λιγότερο από ένα στο Ke6, ένα τετράγωνο πιο πίσω.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 26.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

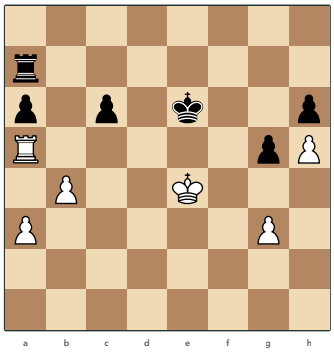
`30.f4`. Τώρα η επίθεση. Δεκατρείς κινήσεις ελιγμών, από το Διάγραμμα 26.1 ως εδώ, και ο Karpov δεν έχει κάνει ούτε μία απειλή. Όταν κάθε κομμάτι είναι στη θέση του, η θέση ανοίγει μόνη της. Μετά από `30.f4 f6 31.f5 g5 32.Bc2 Bf7 33.Ng3` ο Ίππος που ξεκίνησε από το d2 στην κίνηση 17 φτάνει στο g3 και από εκεί στο h5. Ο κανόνας λέει τι κάνεις όταν δεν ξέρεις. Όταν ξέρεις, το κάνεις.

27. Οι δύο αδυναμίες



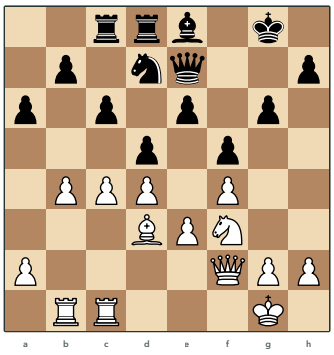
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 27.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`19.e4`. Στο κέντρο και στην πτέρυγα του Βασιλιά, όσο πιο μακριά από το a4 γίνεται. Τα μαύρα κομμάτια πήγαν όλα στην πτέρυγα της Βασίλισσας για ένα πιόνι και μετά από `19.e4 Qxa4 20.e5 Nd7 21.Qf2 g6 22.f4` η Βασίλισσα και ο Ίππος των Μαύρων είναι τρεις κινήσεις μακριά από τον Βασιλιά τους. Ο Botvinnik δεν φύλαξε την πρώτη αδυναμία του. Έφτιαξε μία δεύτερη για τον αντίπαλο.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 27.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

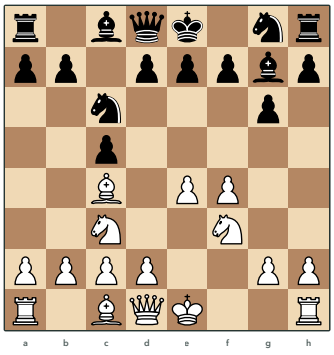
`50.Re5+` ή `50.Rc5`. Ο Πύργος αλλάζει στόχο. Μετά από `50.Re5+ Kd6 51.Re8 c5 52.Rd8+ Kc6 53.Rc8+ Kb6 54.Rxc5` τα Μαύρα έχασαν το c6 ενώ φύλαγαν το a6, και ο Πύργος των Λευκών, που ήταν δεμένος στην πέμπτη γραμμή, ξαφνικά παίζει παντού. Με τρεις αδυναμίες ο Πύργος που αμύνεται πρέπει να είναι σε τρία μέρη και είναι σε ένα.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 27.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

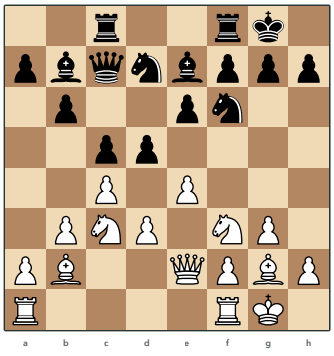
`20.`c5. Στην πτέρυγα της Βασίλισσας, όπου τα Λευκά έχουν ήδη περισσότερο χώρο. Το c5 κλειδώνει τα μαύρα πιόνια και ετοιμάζει το b5 και το a4. Μετά από `20.`c5 `Nf6 21.a4 Ng4 22.Qe1 Nh6 23.h3 Nf7 24.g4` ο Capablanca έχει ήδη αρχίσει το δεύτερο, στην πτέρυγα του Βασιλιά. Το πρώτο μέτωπο δένει τα κομμάτια. Το δεύτερο τα σπάει.

28. Επίθεση στην πτέρυγα με σταθερό κέντρο



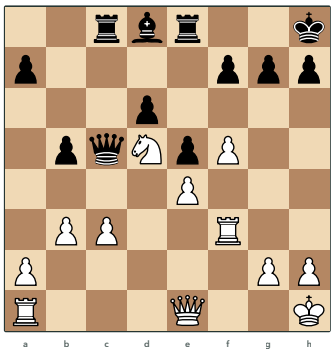
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 28.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`5...e6`. Το e6 παίρνει το f5 από το πιόνι, κλείνει τη διαγώνιο του Αξιωματικού c4 προς το f7 και ετοιμάζει το d5, το χτύπημα στο κέντρο που θα κάνει την επίθεση των Λευκών άχρηστη. Μετά από `5...e6 6.f5` φτάνουμε στο Διάγραμμα 28.1, που δείχνει τι γίνεται αν τα Λευκά επιμείνουν. Το `5...Na5`, που κυνηγάει τον Αξιωματικό, ξοδεύει χρόνο που χρειάζεται για το κέντρο.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 28.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

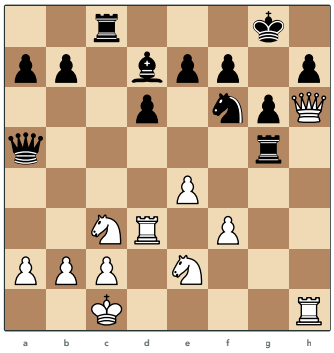
`12...d4`. Τους λείπει το κλειστό κέντρο, και ο Petrosian τους το δίνει, γιατί το δικό του κλείσιμο κλειδώνει τον Αξιωματικό b2 και αφήνει τα Λευκά με επίθεση χωρίς κομμάτια. Μετά από `12...d4 13.Nb1 Ne8 14.Ne1 e5` τα Λευκά έχουν κλειστό κέντρο και σπρώχνουν το f4, αλλά τα πιόνια που σπρώχνουν αφήνουν τρύπες και η επίθεση γυρίζει εναντίον τους, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 14. Κλειστό κέντρο δεν φτάνει. Χρειάζονται και κομμάτια.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 28.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

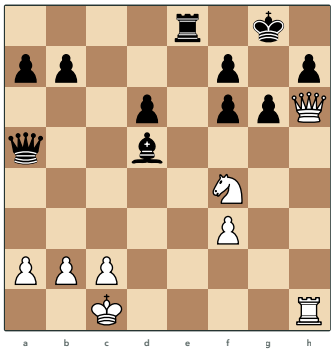
`22.f6`. Ναι. Το d5 είναι φυλάκιο που κανένα πιόνι δεν χτυπάει, το e4 στηρίζεται και τα Μαύρα δεν έχουν ούτε d5 ούτε f5. Με το κέντρο δικό του ο Smyslov χτυπάει στην πτέρυγα και μετά από `22.f6 gxf6 23.Qh4 Rg8 24.Nxf6` η επίθεση περνάει. Η ερώτηση «είναι σταθερό το κέντρο» σημαίνει «έχει ο αντίπαλος χτύπημα». Εδώ δεν έχει.

29. Ροκέ σε αντίθετες πλευρές



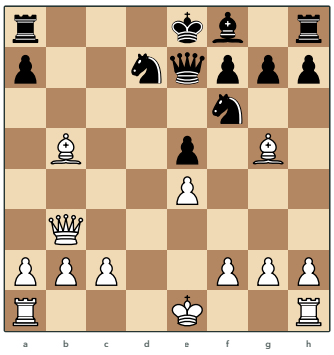
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 29.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`21.Rd5`. Ο Πύργος προσφέρεται στο d5 για να διώξει τον Πύργο g5 από την άμυνα και να μπει ο Ίππος στο d5 με τέμπο. Μετά από `21.Rd5 Rxd5 22.Nxd5 Re8 23.Nef4` ο Ίππος απειλεί Nxf6 και η μηχανή δίνει πάνω από πέντε πιόνια. Σε κούρσα κάθε κίνηση που φέρνει κομμάτι με απειλή αξίζει περισσότερο από κάθε πιόνι.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 29.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

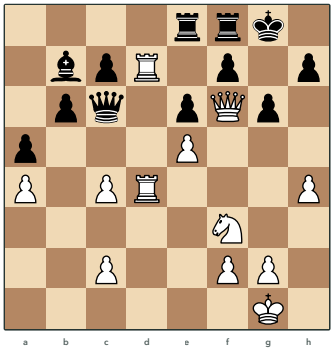
`26.Qxh7+`. Μετά από `26.Qxh7+ Kf8 27.Qh8+` ο Βασιλιάς πάει στο e7 και το Nxd5+ παίρνει τη Βασίλισσα ή έρχεται ματ. Ο Kortschnoj παραιτήθηκε. Τα τρία πιόνια παραπάνω των Μαύρων δεν μέτρησαν ποτέ, γιατί η στήλη h άνοιξε για τα Λευκά στη δέκατη τέταρτη κίνηση και η στήλη c των Μαύρων ποτέ.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 29.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

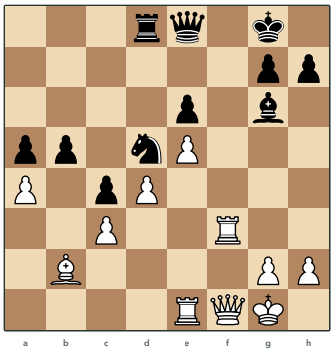
`12.0–0–0`. Προς την πλευρά όπου ο Πύργος μπαίνει αμέσως στη μάχη. Το μεγάλο ροκέ φέρνει τον Πύργο στην ανοιχτή στήλη d με απειλή πάνω στον καρφωμένο Ίππο και μετά από `12.0–0–0 Rd8 13.Rxd7 Rxd7 14.Rd1` η παρτίδα τελειώνει σε τέσσερις κινήσεις. Το μικρό ροκέ είναι το ίδιο ασφαλές και έξι πιόνια χειρότερο, γιατί ο Πύργος πάει στο f1, μακριά από όλα. Το ροκέ δεν είναι μόνο για τον Βασιλιά. Είναι και η κίνηση ανάπτυξης του Πύργου.

30. Άμυνα



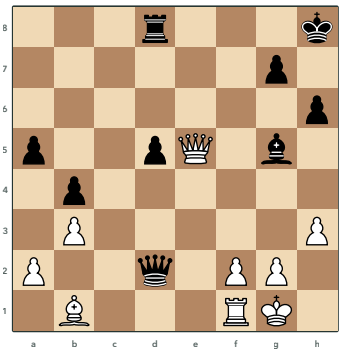
ΔΟΚΙΜΑΣΕ 30.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`30...h5`. Απειλούν h5 και ανοιχτή στήλη h με τη Βασίλισσα στο f6. Η μόνη άμυνα είναι το πιόνι, παρά τον κανόνα, γιατί κάθε άλλη κίνηση επιτρέπει το h5 και το ματ. Μετά το h5 η επίθεση αλλάζει μορφή και ο Short τη συνέχισε με τον Βασιλιά του, όπως είδαμε στο κεφάλαιο 13. Η πρώτη δουλειά της άμυνας είναι να δεις την απειλή. Η δεύτερη να βρεις τη μόνη κίνηση.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 30.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ

`29...Bd3`. Τον Αξιωματικό, για να κλείσει η στήλη f και να φύγει η Βασίλισσα από την επίθεση. Μετά από `29...Bd3 30.Rxd3 cxd3 31.Qxd3` τα Μαύρα πήραν πίσω την ποιότητα, έμειναν με πιόνι λιγότερο και η επίθεση τελείωσε. Ο Petrosian έδωσε την ποιότητα για να σταματήσει το d5 και την πήρε πίσω για να σταματήσει το Rf6. Δύο φορές το ίδιο εργαλείο.



ΔΟΚΙΜΑΣΕ 30.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ

`40.Qf5`. Δεν αλλάζει Βασίλισσες, δεν δίνει στόχο, δεν επιτρέπει αντιπαιχνίδι και η επίθεση στα λευκά τετράγωνα συνεχίζει. Μετά από `40.Qf5 Kg8 41.Qe6+ Kh8 42.Qg6 Kg8 43.Qe6+ Kh8 44.Bf5` ο Kasparov δεν έχει ούτε μία από τις τέσσερις άμυνες, γιατί ο Αξιωματικός g5 του δεν φυλάει κανένα λευκό τετράγωνο. Αν ξέρεις τα εργαλεία της άμυνας, ξέρεις και πώς να τα αρνηθείς στον αντίπαλο. Αυτό είναι το τέλος του βιβλίου και η αρχή της επόμενης παρτίδας.

Πηγές των θέσεων

Οι θέσεις από παρτίδες προέρχονται από τη Mega Database 2026, στο σημείο που αναφέρει η λεζάντα κάθε διαγράμματος. Οι θέσεις ανοίγματος είναι γνωστές βαριάντες. Οι θέσεις φινάλε με ως επτά κομμάτια ελέγχθηκαν με την tablebase του Lichess, που ξέρει το σίγουρο αποτέλεσμα. Όλες οι υπόλοιπες θέσεις και όλες οι γραμμές κινήσεων ελέγχθηκαν με Stockfish 19. Όπου η μηχανή διαφωνεί με την κίνηση που παίχτηκε στην παρτίδα, το κείμενο το λέει. Οι ετικέτες της πρώτης στήλης είναι οι αριθμοί των διαγραμμάτων, με το «Δ» για τα «Δοκίμασε».

Διαγράμματα	Πηγή
12.3, 12.6, 16.6, Δ 16.3	Alekhine - Capablanca, Μπουένος Άιρες 1927, τριακοστή τέταρτη παρτίδα
3.7, Δ 3.2, 16.4, Δ 16.2, 20.3, Δ 20.2, Δ 27.1, 28.3	Botvinnik - Capablanca, AVRO 1938
11.8, Δ 11.2, 23.2, 24.5	Botvinnik - Vidmar, Νότιγχαμ 1936
15.7, Δ 15.1, Δ 17.3, Δ 25.1	Botvinnik - Zagoriansky, Σβερντλόφσκ 1943
22.3, Δ 22.3	Capablanca - Ragozin, Μόσχα 1936
12.2, Δ 12.1, Δ 12.2, Δ 12.3, 13.3, Δ 24.1, 26.4	Capablanca - Tartakower, Νέα Υόρκη 1924
4.1, Δ 4.3, 9.3, 25.4, Δ 25.2, 26.3, 27.1, Δ 27.3	Capablanca - Treybal, Κάρλσμπαντ 1929
13.2, 30.1	Ed. Lasker - Thomas, Λονδίνο 1912
6.2, 6.3, 6.4, Δ 6.3, Δ 13.3, Δ 22.1, Δ 26.2	Englisch - Steinitz, Λονδίνο 1883
1.6, 15.6, Δ 23.2	Fischer - Gadia, Μαρ ντελ Πλάτα 1960
23.3, 25.3, 27.4	Fischer - Petrosian, Μπουένος Άιρες 1971, έβδομη παρτίδα
Δ 7.2, 8.2, 8.3, Δ 8.1, Δ 8.2, 13.4, 22.4, Δ 22.2, Δ 23.3	Fischer - Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα
27.3, Δ 27.2	Flohr - Vidmar, Νότιγχαμ 1936
7.3, 7.4, 9.7, Δ 9.1, 23.4	Karpov - Kasparov, Μόσχα 1984, ένατη παρτίδα
5.2, 5.3, Δ 5.1, Δ 5.3, 8.5, 10.2	Karpov - Kasparov, Μόσχα 1985, δέκατη έκτη παρτίδα
11.7, Δ 11.3, 24.2, Δ 30.3	Karpov - Kasparov, Μόσχα 1985, τέταρτη παρτίδα
28.5, 29.1, 29.2, 29.3, 29.4, Δ 29.1, Δ 29.2	Karpov - Kortschnoj, Μόσχα 1974, δεύτερη παρτίδα
Δ 1.3, Δ 10.2, Δ 26.1	Karpov - Spassky, Λένινγκραντ 1974, ένατη παρτίδα
4.2, 4.3, Δ 4.1, Δ 4.2, 12.7, 22.5, 24.4, 25.1, 26.1, 26.2, Δ 26.3, 27.2, 30.4	Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974

Διαγράμματα	Πηγή
17.4	Kasparov - Karpov, Νέα Υόρκη 1990, δεύτερη παρτίδα
17.3	Kipping - Morphy, Μπέρμιγχαμ 1858
19.2, Δ 20.1	Morphy - Anderssen, Παρίσι 1858, τρίτη παρτίδα
3.4, Δ 3.1, Δ 3.3, 19.3, 20.1, 20.2, 21.4, Δ 29.3	Morphy - Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858
16.5, 18.3, Δ 18.3	Nimzowitsch - Salwe, Κάρλσμπαντ 1911
25.2	Petrosian - Botvinnik, Μόσχα 1963, πέμπτη παρτίδα
14.4, 14.5, Δ 14.3, Δ 17.2, Δ 28.2, 30.3	Polugaevsky - Petrosian, Μόσχα 1970, πρώτη παρτίδα
5.4, Δ 5.2, 30.2, Δ 30.2	Reshevsky - Petrosian, Ζυρίχη 1953
2.3, 2.4, Δ 2.3, 17.6, Δ 20.3	Réti - Bogoljubow, Νέα Υόρκη 1924
6.5, Δ 6.1, Δ 6.2	Rosenthal - Steinitz, Βιέννη 1873
Δ 14.2, 15.5	Rubinstein - Salwe, Λοτζ 1908
13.7, Δ 13.1, Δ 17.1, 29.5, Δ 30.1	Short - Timman, Τilμπουργκ 1991
Δ 1.2, 7.2, Δ 7.1, Δ 15.2, 17.5, Δ 23.1, Δ 24.3, 26.5, Δ 28.3	Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945
23.5, 24.3, Δ 24.2	Spassky - Petrosian, Μόσχα 1966, έβδομη παρτίδα
3.5, 3.6, 18.5, 20.4, Δ 25.3, 28.4	Taimanov - Najdorf, Ζυρίχη 1953
Δ 10.3	1.e4 e5 2.Nh3
19.1, Δ 19.1	1.e4 e5 2.Qh5
4.4, 14.6	Αγγλικό άνοιγμα, σκαντζόχοιρος
14.3, Δ 14.1	Άμυνα Damiano
2.6, 2.7, Δ 2.2, 20.5	Άμυνα Αλεχίν, βαριάντα των τεσσάρων πιονιών
10.4, 10.5	Άμυνα δύο Ίππων, 4.Ng5

Διαγράμματα	Πηγή
Δ 19.2, 30.5	Άμυνα δύο Ίππων, 5...Nxd5
9.5, Δ 9.2, 18.4, Δ 18.1, 28.2	Άμυνα Κάρο-Καν, βαριάντα προώθησης
21.6	Άμυνα Νίμζοβιτς
6.6, 15.8	Άμυνα Νίμζοβιτς, βαριάντα Sämisch
9.4, 18.2, Δ 18.2, Δ 21.2	Γαλλική άμυνα, βαριάντα προώθησης
18.6	Γαλλική άμυνα, βαριάντα προώθησης, 6...f6
21.5	Ισπανική παρτίδα
Δ 21.1	Ιταλική παρτίδα
10.3	Ιταλική παρτίδα, 3...Na5
2.5, Δ 2.1	Ιταλική παρτίδα, βαριάντα με 4.c3 και 5.d4
Δ 10.1	Σικελική άμυνα, 4...e5
1.7	Σικελική άμυνα, 4...e5 (Καλάσνικοφ)
Δ 15.3	Σικελική άμυνα, βαριάντα Alapin
19.4, Δ 21.3	Σικελική άμυνα, βαριάντα Najdorf, δηλητηριασμένο πιόνι
Δ 1.1	Σικελική άμυνα, βαριάντα Σβέσνικοφ
28.1, Δ 28.1	Σικελική άμυνα, επίθεση Grand Prix
Δ 19.3, 21.3	Σύστημα Λονδίνο, 3...Qb6
5.5, 5.6, 5.7, Δ 7.3, 7.5, 7.6, Δ 8.3, 8.4, Δ 9.3, 9.6, Δ 11.1, 11.2 ως 11.6, 11.9, 12.4, 12.5, Δ 13.2, 13.5, 13.6, Δ 16.1, 16.2, 16.3, 22.1, 22.2, 27.5	θέσεις φινάλε ελεγμένες με την tablebase του Lichess

Σημείωση για μία παρτίδα. Η βάση δίνει τον Morphy με τα Λευκά στην παρτίδα του Μπέρμιγχαμ 1858 με το 12...Bxh3. Οι κινήσεις και το αποτέλεσμα δείχνουν ότι ο Morphy έπαιζε με τα Μαύρα, γι' αυτό το βιβλίο γράφει την παρτίδα ως Kipping - Morphy.

Κάθε κανόνας έχει έναν λόγο. Και μία εξαίρεση.

Γιατί το κέντρο; Πότε ο Ίππος είναι καλύτερος από τον Αξιωματικό; Πότε μία αλλαγή σε συμφέρει; Τριάντα κανόνες της στρατηγικής, ο καθένας με τον λόγο του, με παραδείγματα από μεγάλες παρτίδες, με τη στιγμή που ο κανόνας σπάει και με θέσεις για να δοκιμάσεις μόνος σου.

- Έξι μέρη, από το κέντρο και τα κομμάτια ως το σχέδιο και την άμυνα.
- Παραδείγματα από Steinitz, Capablanca, Fischer, Karpov και Kasparov στο σημείο της απόφασης.
- Κάθε θέση ελεγμένη με Stockfish 19 ή με tablebase.
- Λύσεις στο τέλος του βιβλίου.

Κέντρο και χώρος	Γιατί το κέντρο · Πιόνια στο κέντρο ή έλεγχος από μακριά
Τα κομμάτια	Ο πίνακας 1, 3, 3, 5, 9 και πότε λέει ψέματα · Οι δύο Αξιωματικοί
Τα πιόνια	Το πιόνι δεν γυρίζει πίσω · Οι αδυναμίες
Χρόνος και ανάπτυξη	Το τέμπο · Ποιος κερδίζει αν ανοίξει η θέση
Αλλαγές	Μπροστά σε υλικό αλλάζεις κομμάτια · Το κακό σου κομμάτι για το καλό του αντιπάλου
Σκέψη και σχέδιο	Τι θέλει ο αντίπαλος · Το χειρότερο κομμάτι