ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΣΚΑΚΙ ΓΙΑ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

Το μάτι του σκακιστή

Τι βλέπεις και τι παίζεις σε 100 θέσεις στρατηγικής



100 ΘΕΣΕΙΣ · 10 ΚΕΦΑΛΑΙΑ · 5 ΕΠΙΠΕΔΑ

Το μάτι του σκακιστή

ΣΚΑΚΙ · ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ

Το μάτι του σκακιστή

Τι βλέπεις και τι παίζεις σε 100 θέσεις στρατηγικής. Κάθε θέση σε μία σελίδα, με το σχέδιο, την κίνηση και την παγίδα.

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 και κάθε γραμμή του βιβλίου έχει ελεγχθεί με Stockfish 19. Οι παρτίδες προέρχονται από τη Mega Database 2026.

Περιεχόμενα

ΜΕΡΟΣ Α · ΕΩΣ 1000 **9**

1. Οι τρεις εντολές του ανοίγματος 11
2. Κομμάτια που δουλεύουν 23

ΜΕΡΟΣ Β · 1000 ΕΩΣ 1300 **35**

3. Ανοιχτές στήλες, έβδομη γραμμή, φυλάκια 37
4. Χτύπημα στο κέντρο 49

ΜΕΡΟΣ Γ · 1300 ΕΩΣ 1600 **61**

5. Αξιωματικός και Ίππος 63
6. Δομές πιονιών 75

ΜΕΡΟΣ Δ · 1600 ΕΩΣ 1800 **87**

7. Σχέδιο και χώρος 89
8. Αλλαγές και μετατροπές 101

ΜΕΡΟΣ Ε · 1800 ΕΩΣ 2000 **113**

9. Προφύλαξη 115
10. Θυσίες για θέση 127

ΠΗΓΕΣ ΤΩΝ ΘΕΣΕΩΝ **138**

Πώς δουλεύεις με αυτό το βιβλίο

Κάθε σελίδα είναι μία απόφαση. Πάνω βλέπεις το διάγραμμα, ποιος παίζει και από πού προέρχεται η θέση. Σκέπασε το κάτω μισό της σελίδας και απάντησε πρώτα στις ίδιες δύο ερωτήσεις, με αυτή τη σειρά.

1. **Τι βλέπεις;** Ποια είναι τα δύο ή τρία χαρακτηριστικά που κρίνουν τη θέση; Ποιος προηγείται στην ανάπτυξη, ποιο κομμάτι δεν φυλάγεται, ποιο πιόνι δεν στηρίζεται, πού υπάρχει ανοιχτή στήλη ή τετράγωνο που δεν μπορεί να ελέγξει ο αντίπαλος.
2. **Τι παίζεις;** Μία κίνηση. Όχι σχέδιο γενικό, μία συγκεκριμένη κίνηση που εφαρμόζει αυτό που είδες, μαζί με την απάντηση που περιμένεις.

Μετά διάβασε την εξήγηση. Αν βρήκες την κίνηση αλλά για άλλο λόγο, η θέση δεν έχει μαθευτεί ακόμη. Το βιβλίο θέλει να φεύγεις με τον λόγο, όχι με την κίνηση.

Τα τρία μέρη κάθε απάντησης

- **Τι βλέπεις.** Τα χαρακτηριστικά, με τη σειρά που βαραίνουν.
- **Τι παίζεις.** Η κίνηση και μία σύντομη γραμμή. Οι γραμμές είναι κοντές επίτηδες. Όταν μία ιδέα αρκεί, δεν δίνουμε βαριάντες.
- **Πρόσεξε.** Η φυσική κίνηση που δεν δουλεύει. Συχνά είναι αυτή που θα έπαιζες πρώτη.

Τα επίπεδα

Τα πέντε μέρη ανεβαίνουν από το «έως 1000» στο «1800 έως 2000». Τα νούμερα δείχνουν τι επίπεδο σκέψης χρειάζεται η θέση, όχι ποιος επιτρέπεται να τη λύσει. Ένας παίκτης 1500 κερδίζει πολλά από τα πρώτα δύο μέρη, γιατί εκεί είναι οι αρχές που ξεχνάει όποιος χάνει γρήγορα. Ένας αρχάριος μπορεί να διαβάσει τα τελευταία μέρη σαν ιστορίες και να επιστρέψει αργότερα.

Μέσα σε κάθε κεφάλαιο οι θέσεις πάνε από την πιο εύκολη στην πιο δύσκολη.

Πού είναι η γραμμή ανάμεσα σε τακτική και στρατηγική

Πουθενά καθαρά. Σχεδόν κάθε στρατηγική απόφαση στηρίζεται σε έναν σύντομο υπολογισμό, δύο ή τρεις κινήσεις, που επιβεβαιώνει ότι η ιδέα δουλεύει. Γι' αυτό το «Πρόσεξε» πολλές φορές δείχνει μία μικρή τακτική. Η στρατηγική λέει πού να κοιτάξεις. Ο υπολογισμός λέει αν μπορείς.

Οι πηγές

Οι θέσεις των πρώτων κεφαλαίων προέρχονται από γνωστές βαριάντες ανοιγμάτων, εκεί που μία αρχή φαίνεται πιο καθαρά. Από το τρίτο κεφάλαιο και μετά οι περισσότερες θέσεις είναι από κλασικές παρτίδες, στο σημείο της απόφασης. Η παρτίδα αναφέρεται στο διάγραμμα και στον πίνακα πηγών στο τέλος. Λίγες θέσεις είναι κατασκευασμένες, εκεί που χρειάζεται μία καθαρή εικόνα χωρίς θόρυβο.

Η μηχανή

Κάθε κίνηση κλειδί του βιβλίου είναι η καλύτερη κίνηση του Stockfish 19 στη θέση ή βρίσκεται δίπλα της. Κάθε κίνηση που το βιβλίο ονομάζει λάθος είναι καθαρά χειρότερη. Κάθε γραμμή μέσα στο κείμενο έχει παιχτεί σε σκακιέρα και δεν χαλάει την αξιολόγηση. Αυτό δεν σημαίνει ότι η μηχανή διαλέγει τις κινήσεις για τους ίδιους λόγους με το βιβλίο. Σημαίνει ότι ο λόγος του βιβλίου οδηγεί σε κίνηση που στέκει.

ΜΕΡΟΣ Α

Έως 1000

Ανάπτυξη, κέντρο, ροκέ και κομμάτια που κάνουν κάτι.

1. Οι τρεις εντολές του ανοίγματος

Στις πρώτες δέκα κινήσεις σχεδόν κάθε παρτίδα κρίνεται από τρία πράγματα. Ποιος έχει πιόνια στο κέντρο, ποιος έχει βγάλει τα κομμάτια του και ποιος έχει βάλει τον Βασιλιά του σε ασφάλεια. Όποιος κάνει και τα τρία πριν από τον αντίπαλο μπορεί να κάνει λάθη αργότερα και να μην τιμωρηθεί. Όποιος τα ξεχνάει τιμωρείται σχεδόν πάντα, συχνά με μία μικρή τακτική που μοιάζει με κακή τύχη.

Οι δέκα θέσεις του κεφαλαίου δείχνουν τις τρεις εντολές στην πράξη και, πιο σημαντικό, τι γίνεται όταν τις αγνοείς. Σε κάθε θέση υπάρχει μία κίνηση που αναπτύσσει με απειλή και μία φυσική κίνηση που χάνει.

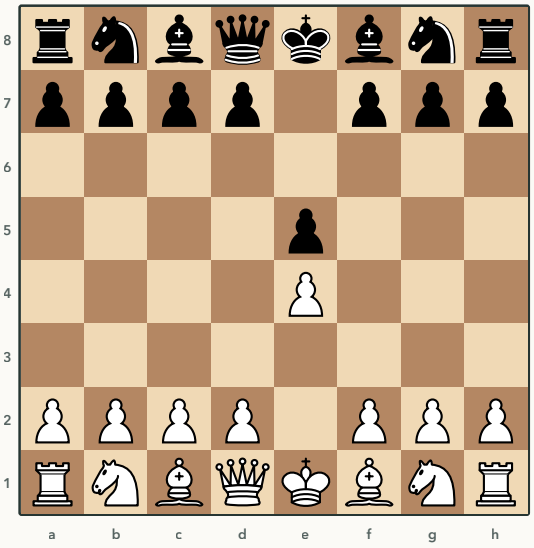
Τι θα μάθεις.

- Να αναπτύσσεις με κέρδος χρόνου, δηλαδή με κίνηση που απειλεί κάτι.
- Να μη βγάζεις τη Βασίλισσα νωρίς και να τιμωρείς όποιον τη βγάζει.
- Να απαντάς σε πρόωρες επιθέσεις στο f7 με χτύπημα στο κέντρο.
- Να μετράς ποιος κερδίζει τέμπο σε κάθε αλλαγή.
- Να κάνεις ροκέ πριν ανοίξει το κέντρο.

Οι θέσεις ξεκινούν από τη δεύτερη κίνηση της παρτίδας και φτάνουν στην όγδοη. Σε όλες η σωστή απάντηση βρίσκεται με έναν κανόνα και έναν υπολογισμό δύο κινήσεων.

1. Η πρώτη απόφαση

ΘΕΣΗ 1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΕΩΣ 1000



Μετά από 1.e4 e5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

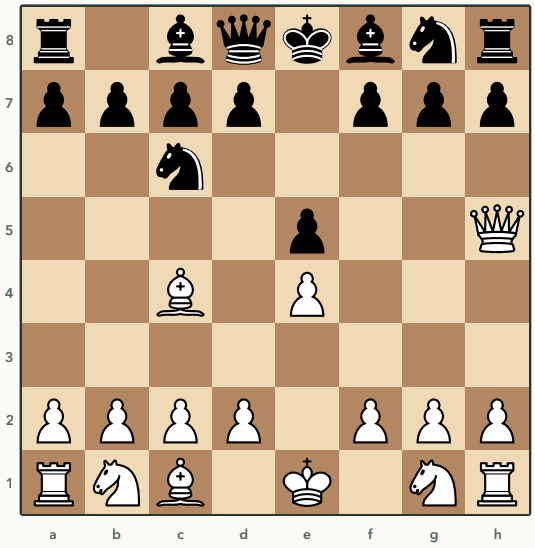
Τι βλέπεις. Οι δύο πλευρές έχουν από ένα πιόνι στο κέντρο. Κανένα κομμάτι δεν απειλείται. Σε τέτοια θέση δεν ψάχνεις τακτική, ψάχνεις την κίνηση που κάνει τα περισσότερα πράγματα ταυτόχρονα. Το πιόνι e5 είναι ο μόνος στόχος που υπάρχει στη σκακιέρα και ο Ίππος είναι το μόνο κομμάτι που μπορεί να το χτυπήσει με μία κίνηση.

Τι παίζεις. `2.Nf3`. Ο Ίππος πάει στο καλύτερο τετράγωνό του, απειλεί το e5 και ανοίγει τον δρόμο για το ροκέ. Ο Μαύρος πρέπει να απαντήσει στην απειλή, άρα η επόμενη κίνησή του είναι λίγο πολύ αναγκαστική. Μετά από `2.Nf3 Nc6 3.Bb5` ή `3.Bc4` τα Λευκά έχουν δύο κομμάτια έξω και ροκέ την επόμενη κίνηση.

Πρόσεξε. `2.f3?` μοιάζει να στηρίζει το e4, αλλά παίρνει από τον Ίππο το τετράγωνό του, ανοίγει τη διαγώνιο e1-h4 προς τον Βασιλιά και δεν αναπτύσσει τίποτα. Μετά από `2.f3? Bc5` ο Μαύρος ήδη απειλεί να μη σε αφήσει να κάνεις ροκέ. Το `2.Qh5?!` απειλεί δύο πιόνια, όμως μετά από `2...Nc6 3.Bc4 g6` η Βασίλισσα κυνηγιέται και ο Μαύρος αναπτύσσεται με κάθε κίνηση. Αυτό το βλέπεις αναλυτικά στις δύο επόμενες θέσεις.

2. Η Βασίλισσα στο h5

ΘΕΣΗ 2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Μετά από 1.e4 e5 2.Qh5 Nc6 3.Bc4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

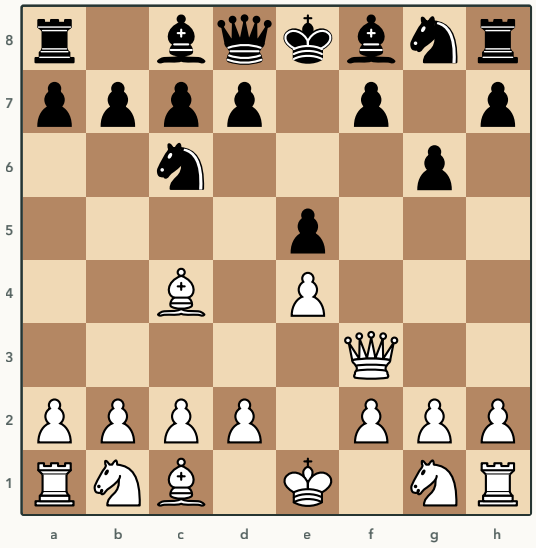
Τι βλέπεις. Η Βασίλισσα από το h5 και ο Αξιωματικός από το c4 κοιτάζουν το ίδιο τετράγωνο, το f7. Το f7 το φυλάει μόνο ο Βασιλιάς. Η απειλή είναι `Qxf7#` και πρέπει να απαντηθεί τώρα. Δεν υπάρχει κομμάτι που να μπορεί να φυλάξει το f7 μία φορά παραπάνω, άρα η λύση είναι να κόψεις τη γραμμή της Βασίλισσας.

Τι παίζεις. `3...g6`. Το πιόνι μπαίνει ανάμεσα στη Βασίλισσα και το f7 και την απειλεί ταυτόχρονα. Η Βασίλισσα πρέπει να φύγει, άρα ο Μαύρος κερδίζει χρόνο. Μετά από `3...g6 4.Qf3 Nf6` η απειλή απαντιέται ξανά με ανάπτυξη και ο Αξιωματικός θα έρθει στο g7 όπου το g6 του έχει ανοίξει τη διαγώνιο.

Πρόσεξε. `3...Nf6??` αναπτύσσει κομμάτι αλλά δεν αγγίζει την απειλή, `4.Qxf7#`. Το ίδιο και `3...d6?? 4.Qxf7#`. Πριν αναπτύξεις, κοίτα αν ο αντίπαλος απειλεί ματ. Το `3...Qe7` φυλάει το f7 αλλά βάζει τη Βασίλισσα μπροστά από τον δικό της Αξιωματικό και δεν κερδίζει τέμπο. Δουλεύει, είναι όμως η λύση του φοβισμένου.

3. Η Βασίλισσα απειλεί ξανά

ΘΕΣΗ 3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Μετά από 1.e4 e5 2.Qh5 Nc6 3.Bc4 g6 4.Qf3. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

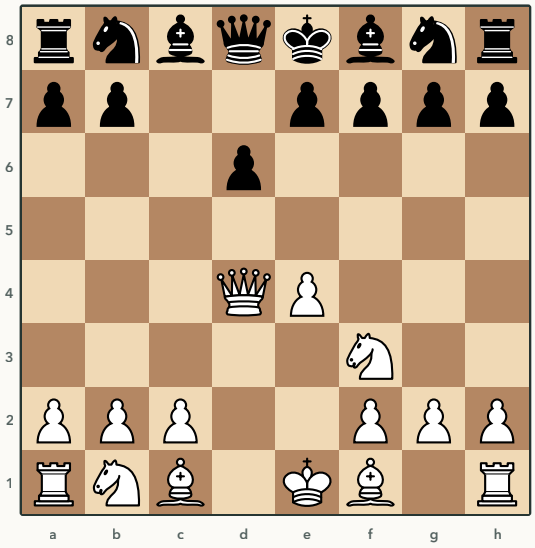
Τι βλέπεις. Η Βασίλισσα άλλαξε δρόμο και κοιτάζει πάλι το f7, τώρα κατά μήκος της στήλης f. Η απειλή `Qxf7#` είναι ίδια. Μέτρα όμως τα τέμπο. Τα Λευκά έχουν κάνει τρεις κινήσεις με τη Βασίλισσα και μία με τον Αξιωματικό. Τα Μαύρα έχουν έναν Ίππο έξω και ένα πιόνι που ετοιμάζει φιανκέτο. Κάθε φορά που απαντάς στην απειλή με κίνηση ανάπτυξης, η διαφορά μεγαλώνει.

Τι παίζεις. `4...Nf6`. Ο Ίππος κλείνει τη στήλη f και βγαίνει στο καλύτερο τετράγωνό του. Μετά από `4...Nf6 5.Ne2 Bg7 6.d3 O–O` ο Μαύρος έχει τρία κομμάτια έξω και ροκέ, ενώ η λευκή Βασίλισσα στο f3 εμποδίζει τον δικό της Ίππο να πάει στο f3. Η θέση είναι ήδη καλύτερη για τα Μαύρα.

Πρόσεξε. `4...Nd4??` χτυπάει τη Βασίλισσα αλλά αφήνει αφύλακτο το f7, `5.Qxf7#`. Ο κανόνας είναι απλός. Όσο η Βασίλισσα κοιτάζει το f7, κάθε δική σου κίνηση πρέπει πρώτα να ελέγχεται με την ερώτηση «φυλάγεται ακόμη το f7;». Το `4...Qe7` φυλάει, αλλά πάλι κλείνει τον Αξιωματικό και δεν απειλεί τίποτα.

4. Ανάπτυξη με απειλή στη Βασίλισσα

ΘΕΣΗ 4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Σικελική άμυνα, μετά από 1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Qxd4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

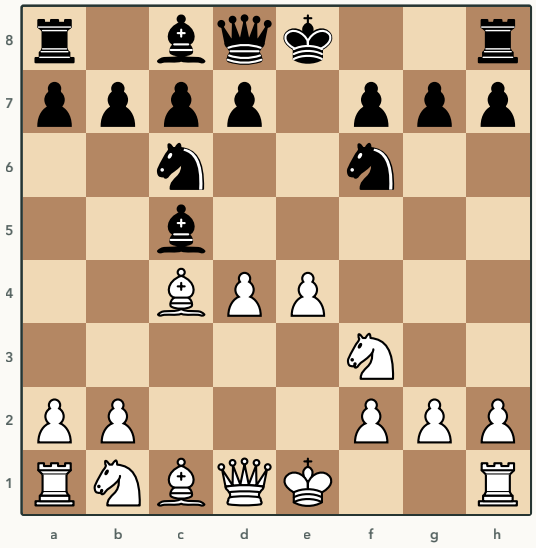
Τι βλέπεις. Τα Λευκά ξαναπήραν το πιόνι με τη Βασίλισσα αντί με τον Ίππο. Η Βασίλισσα στο d4 στέκεται στο κέντρο, σε ανοιχτή στήλη και σε τετράγωνο που μπορεί να χτυπηθεί από ένα κομμάτι ανάπτυξης. Όταν ο αντίπαλος βγάζει τη Βασίλισσα νωρίς, ψάχνεις κινήσεις που αναπτύσσουν και την απειλούν. Κάθε τέτοια κίνηση είναι δωρεάν.

Τι παίζεις. `4...Nc6`. Ο Ίππος βγαίνει στο φυσικό του τετράγωνο και η Βασίλισσα πρέπει να φύγει. Μετά από `4...Nc6 5.Bb5 Bd7` τα Μαύρα συνεχίζουν με Nf6 και e6 ή g6 και έχουν ήδη ισοφαρίσει. Το ίδιο καλό είναι το `4...Nf6`, που απειλεί το e4 και αφήνει το Nc6 για αργότερα.

Πρόσεξε. `4...e5?` κερδίζει επίσης τέμπο, αλλά με πιόνι και όχι με κομμάτι. Το πιόνι d6 μένει πίσω για πάντα και το d5 γίνεται τρύπα για τον λευκό Ίππο. Μετά από `4...e5? 5.Qd1` η Βασίλισσα γυρίζει σπίτι χωρίς ζημιά και τα Μαύρα έχουν μόνιμη αδυναμία. Το `4...a6` ετοιμάζει b5 αλλά δεν αναπτύσσει και αφήνει τη Βασίλισσα ήσυχη στο κέντρο.

5. Το σαχ που κερδίζει χρόνο

ΘΕΣΗ 5 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Ιταλική παρτίδα, μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.c3 Nf6 5.d4 exd4 6.cxd4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

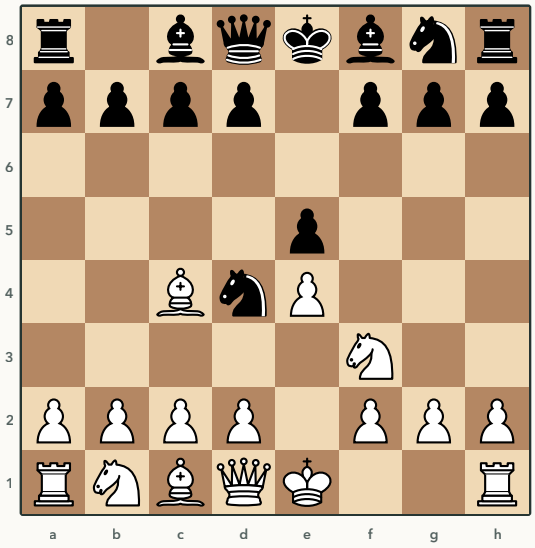
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν δύο πιόνια στο κέντρο και απειλούν να τα κουνήσουν. Το d4 χτυπάει τον Αξιωματικό και, αν ο Αξιωματικός απλώς φύγει, το d5 θα διώξει τον Ίππο c6 και το e5 τον Ίππο f6. Ο Μαύρος χρειάζεται κίνηση που κάνει τον αντίπαλο να σταματήσει. Η μόνη τέτοια κίνηση είναι ένα σαχ.

Τι παίζεις. `6...Bb4+`. Τα Λευκά πρέπει να απαντήσουν στο σαχ και χάνουν τον χρόνο που ήθελαν για το d5. Μετά από `6...Bb4+ 7.Bd2 Bxd2+ 8.Nbxd2 d5` το κέντρο ανοίγει πριν προλάβουν τα Λευκά να το στηρίξουν και η θέση είναι ίση. Το `7.Nc3 Nxe4` οδηγεί στη Θέση 10.

Πρόσεξε. `6...Bb6? 7.d5 Ne7 8.e5` και ο Ίππος f6 δεν έχει πού να πάει. Το πιόνι κέντρου προχωράει με τέμπο και τα Μαύρα χάνουν υλικό ή πέφτουν σε πολύ άσχημη θέση. `6...Be7? 7.d5 Na5 8.Bd3` είναι λίγο καλύτερο, αλλά ο Ίππος στο a5 είναι εκτός παιχνιδιού και τα Λευκά έχουν ολόκληρο το κέντρο δωρεάν. Η διαφορά ανάμεσα στο Bb4+ και στις υποχωρήσεις είναι ακριβώς ένα τέμπο.

6. Το δωρεάν πιόνι

ΘΕΣΗ 6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΕΩΣ 1000



Μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Nd4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

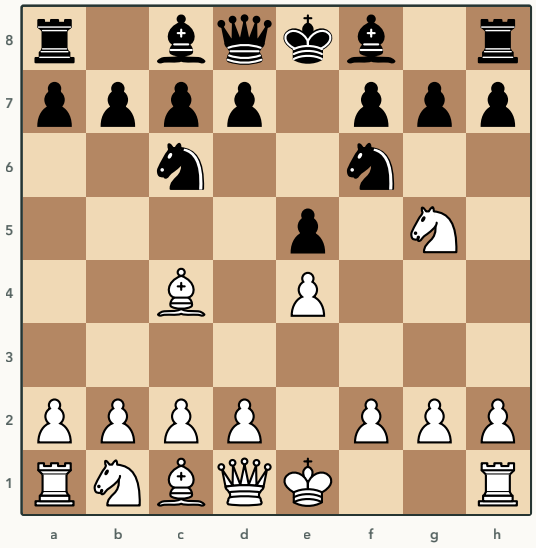
Τι βλέπεις. Ο Μαύρος κούνησε τον ίδιο Ίππο δύο φορές και άφησε το e5 αφύλακτο. Όταν ο αντίπαλος σου προσφέρει πιόνι στην τρίτη κίνηση, ρώτα τι παίρνει σε αντάλλαγμα. Εδώ ο Ίππος d4 είναι και αυτός αφύλακτος και το δικό σου Nf3 είναι το μόνο κομμάτι που φυλάει το g2 από μία Βασίλισσα στο g5.

Τι παίζεις. `4.Nxd4 exd4 5.O–O`. Παίρνεις το κομμάτι που στέκεται άσχημα, αφήνεις στον Μαύρο ένα πιόνι στο d4 που θα χρειάζεται φύλαξη και κάνεις ροκέ. Τα Λευκά έχουν προβάδισμα ανάπτυξης και καλύτερη δομή. Το απλό `4.O–O` ή το `4.c3` είναι επίσης καλά, γιατί ο Ίππος d4 πρέπει έτσι κι αλλιώς να γυρίσει.

Πρόσεξε. `4.Nxe5? Qg5!` και η Βασίλισσα χτυπάει ταυτόχρονα τον Ίππο e5 και το g2. Μετά από `5.Nxf7 Qxg2 6.Rf1 Qxe4+ 7.Be2 Nf3#` ο Αξιωματικός είναι καρφωμένος και είναι ματ. Αν τα Λευκά δεν πάρουν το f7, χάνουν πίσω το πιόνι με χειρότερη θέση. Το δωρεάν πιόνι είχε τιμή.

7. Η επίθεση στο f7 και η απάντηση στο κέντρο

ΘΕΣΗ 7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Άμυνα δύο ίππων, μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Nf6 4.Ng5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

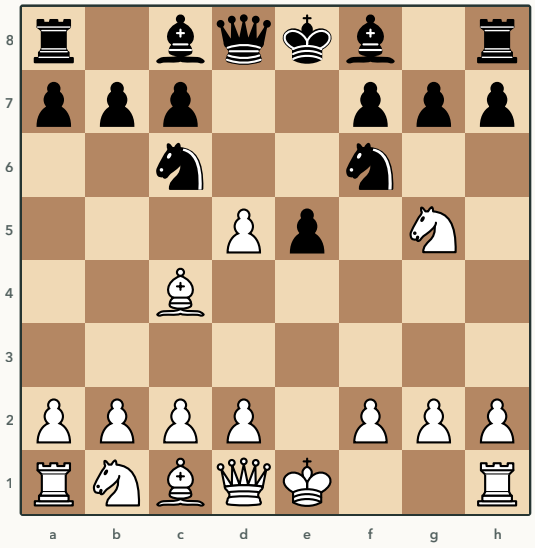
Τι βλέπεις. Ο Ίππος και ο Αξιωματικός χτυπούν το f7 δύο φορές. Το φυλάει μόνο ο Βασιλιάς και κανένα κομμάτι δεν μπορεί να το φυλάξει δεύτερη φορά. Άρα η άμυνα δεν γίνεται στο f7. Γίνεται στη γραμμή του Αξιωματικού. Το τετράγωνο d5 βρίσκεται πάνω στη διαγώνιο c4-f7 και ένα πιόνι εκεί κλείνει την απειλή και χτυπάει τον Αξιωματικό.

Τι παίζεις. `4...d5`. Το πιόνι κόβει τη διαγώνιο και απειλεί τον Αξιωματικό. Τα Λευκά πρέπει να πάρουν, `5.exd5` και τότε ο Μαύρος διαλέγει πώς θα συνεχίσει. Η σωστή επιλογή είναι η επόμενη θέση. Σημείωσε ότι ο Μαύρος απαντάει στην επίθεση με χτύπημα στο κέντρο, όχι με άμυνα.

Πρόσεξε. `4...Nxe4?` παίρνει πιόνι αλλά αφήνει το f7, `5.Bxf7+ Ke7 6.d4` και ο Βασιλιάς μένει στο κέντρο χωρίς ροκέ για όλη την παρτίδα. `4...Bc5?!` είναι μία γνωστή θυσία που χρειάζεται ακριβή γνώση δέκα κινήσεων. Μετά από `5.Bxf7+` ο Μαύρος πρέπει να ξέρει τα πάντα για να μη χάσει αμέσως. Χωρίς αυτή τη γνώση, μείνε στο d5.

8. Μην ξαναπάρεις με το κομμάτι που θα γίνει στόχος

ΘΕΣΗ 8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Άμυνα δύο ίππων, μετά από 4.Ng5 d5 5.exd5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

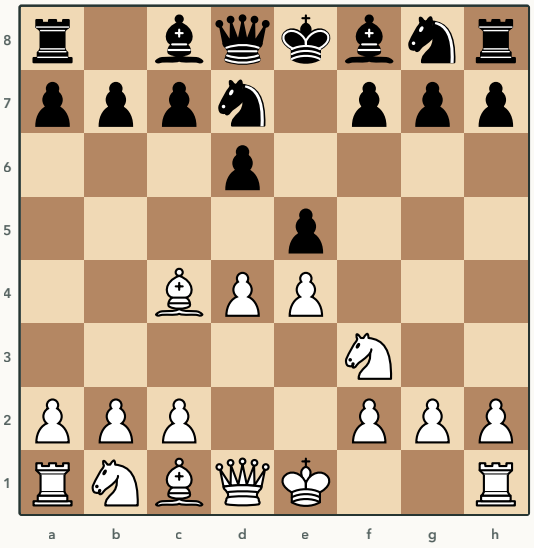
Τι βλέπεις. Το φυσικό είναι να ξαναπάρεις το πιόνι με τον Ίππο. Κοίτα όμως πού θα βρεθεί ο Ίππος. Στο d5 τον χτυπάει ο Αξιωματικός και, πιο σημαντικό, ο λευκός Ίππος μπορεί να θυσιαστεί στο f7 για να τραβήξει τον Βασιλιά έξω και να έρθει η Βασίλισσα με σαχ στο f3 πάνω στον Ίππο d5. Το κομμάτι που ξαναπαίρνει γίνεται στόχος.

Τι παίζεις. `5...Na5`. Ο Ίππος χτυπάει τον Αξιωματικό και τον διώχνει από τη διαγώνιο του f7. Μετά από `5...Na5 6.Bb5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.Be2` τα Μαύρα έχουν δώσει πιόνι, αλλά έχουν το κέντρο, ανοιχτές γραμμές και τον λευκό Ίππο g5 να πρέπει να γυρίσει πίσω. Δουλεύουν επίσης το `5...b5` και το `5...Nd4`, με την ίδια ιδέα. Πρώτα διώχνεις τον Αξιωματικό, μετά σκέφτεσαι το πιόνι.

Πρόσεξε. `5...Nxd5? 6.Nxf7! Kxf7 7.Qf3+ Ke6` και ο Βασιλιάς πρέπει να βγει στο e6 για να κρατήσει τον Ίππο. Μετά από `8.Nc3` τα Λευκά έχουν κάθε κομμάτι έτοιμο να μπει στην επίθεση και ο μαύρος Βασιλιάς περπατάει στη μέση της σκακιέρας. Στην πράξη αυτή η θέση χάνεται σχεδόν πάντα.

9. Ο Ίππος που κλείνει τον Αξιωματικό

ΘΕΣΗ 9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Άμυνα Φιλιντόρ, μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 d6 3.d4 Nd7 4.Bc4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

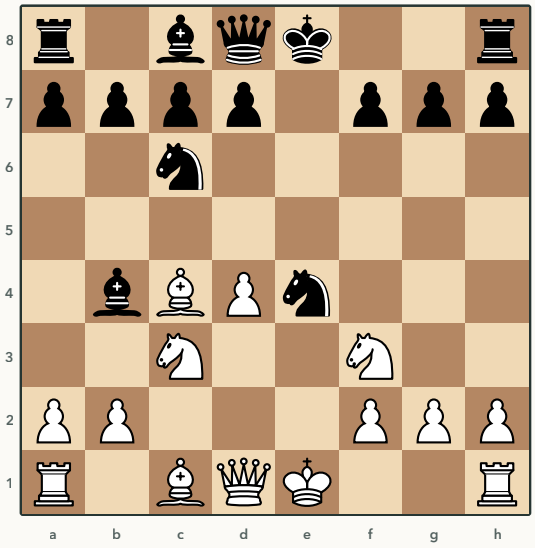
Τι βλέπεις. Ο Ίππος στο d7 κλείνει τον Αξιωματικό c8 και είναι ο δεύτερος φύλακας του e5. Το επικίνδυνο σημείο της θέσης είναι η στήλη d. Μόλις ανοίξει με dxe5 και dxe5, κάθε Bxf7+ τραβάει τον Βασιλιά από το e8 και αφήνει τη Βασίλισσα στο d8 χωρίς φύλαξη. Άρα πριν βγάλεις κομμάτι, πρέπει να έχεις απάντηση στο dxe5. Αυτή η θέση είναι γεμάτη παγίδες και ο Αξιωματικός c4 είναι η αιτία για όλα.

Τι παίζεις. `4...c6`. Το πιόνι φυλάει το d5, ετοιμάζει b5 κατά του Αξιωματικού και δίνει στη Βασίλισσα το c7, από όπου φεύγει από τη στήλη d και στηρίζει το e5. Μετά από `4...c6 5.O–O exd4 6.Nxd4 Ngf6` τα Μαύρα βγάζουν τα κομμάτια τους με τη σωστή σειρά. Καλό είναι και το άμεσο `4...exd4 5.Qxd4 Ngf6`, που λύνει την ένταση πριν βγει ο Ίππος και αφήνει τη λευκή Βασίλισσα στο κέντρο για να τη χτυπήσει αργότερα ο Ίππος c6.

Πρόσεξε. `4...Ngf6??` είναι η πιο φυσική κίνηση και χάνει. `5.dxe5 Nxe5 6.Nxe5 dxe5 7.Bxf7+ Kxf7 8.Qxd8 Bb4+ 9.Qd2 Bxd2+ 10.Nxd2` και τα Λευκά έμειναν πιόνι πάνω με τον μαύρο Βασιλιά στο f7, ενώ `5...dxe5 6.Ng5` χτυπάει το f7 χωρίς άμυνα. Επίσης `4...Be7? 5.dxe5 Nxe5 6.Nxe5 dxe5 7.Qh5` και το e5 ή το f7 πέφτουν. Πριν αναπτύξεις ένα κομμάτι, δες τι φύλαγε.

10. Ροκέ πριν ανοίξει το κέντρο

ΘΕΣΗ 10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΕΩΣ 1000



Ιταλική παρτίδα, μετά από 6...Bb4+ 7.Nc3 Nxe4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Ο Μαύρος πήρε πιόνι και χτυπάει τον Ίππο c3 δύο φορές. Ο λευκός Βασιλιάς είναι ακόμη στο κέντρο και η στήλη e θα ανοίξει. Αν τα Λευκά προσπαθήσουν να σώσουν τον Ίππο ή να ξαναπάρουν το πιόνι αμέσως, ο Μαύρος κάνει ροκέ πρώτος και βάζει Πύργο στο e8 με σαχ. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να φύγει από τη ζώνη κινδύνου είναι ο Βασιλιάς.

Τι παίζεις. `8.O–O`. Ο Βασιλιάς φεύγει, ο Πύργος έρχεται στο f1 και ο Ίππος c3 μένει στην τύχη του. Μετά από `8.O–O Bxc3 9.d5` τα Λευκά χτυπούν τον Ίππο c6 και μετά `9...Bf6 10.Re1 Ne7 11.Rxe4` ξαναπαίρνουν το κομμάτι με Πύργο στην ανοιχτή στήλη και όλα τα κομμάτια έξω. Το υλικό είναι ίσο και η θέση είναι περίπου ίση, κάτι που με τον Βασιλιά στο κέντρο δεν θα συνέβαινε.

Πρόσεξε. `8.Bd2? Nxd2 9.Qxd2 O–O 10.d5 Re8+` και ο Μαύρος είναι καθαρό πιόνι πάνω με ροκέ, ενώ ο λευκός Βασιλιάς δέχεται σαχ στη στήλη e. `8.Qb3?!` απειλεί το f7, αλλά μετά από `8...O–O` η απειλή δεν υπάρχει και η Βασίλισσα έχει βγει νωρίς για το τίποτα. Σε ανοιχτό κέντρο, το ροκέ έρχεται πριν από το υλικό.

2. Κομμάτια που δουλεύουν

Ένα κομμάτι αξίζει όσο δουλειά κάνει. Ο Ίππος στην άκρη της σκακιέρας ελέγχει τέσσερα τετράγωνα, στο κέντρο οκτώ. Ο Αξιωματικός πίσω από τα δικά του πιόνια δεν ελέγχει τίποτα. Η Βασίλισσα που βγήκε για να πάρει ένα πιόνι και κυνηγιέται σε κάθε κίνηση δίνει στον αντίπαλο δωρεάν ανάπτυξη. Και το κομμάτι που είναι καρφωμένο δεν φυλάει αυτό που νομίζεις ότι φυλάει.

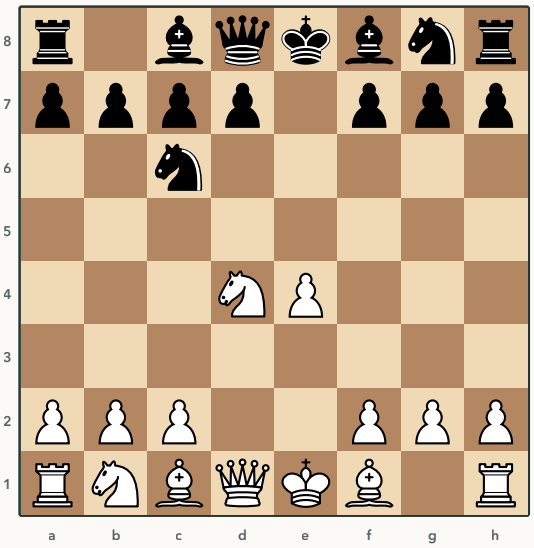
Το κεφάλαιο αυτό συνεχίζει το προηγούμενο με δέκα θέσεις από το άνοιγμα και το πρώτο μέσο της παρτίδας. Η ερώτηση σε όλες είναι η ίδια. Ποιο κομμάτι δουλεύει μετά την κίνηση που σκέφτεσαι και ποιο σταματάει να δουλεύει;

Τι θα μάθεις.

- Να διαλέγεις με ποιο κομμάτι ξαναπαίρνεις.
- Να βγάζεις τον Αξιωματικό έξω από την αλυσίδα των πιονιών πριν κλείσει.
- Να μην αρπάζεις πιόνι όταν η αρπαγή κοστίζει δύο τέμπο.
- Να ελέγχεις αν το καρφωμένο κομμάτι φυλάει πράγματι κάτι.
- Να φέρνεις το τελευταίο κομμάτι στην επίθεση πριν χτυπήσεις.
- Να αλλάζεις Βασίλισσες όταν είσαι κομμάτι πάνω.

11. Μην αλλάξεις στο κέντρο αν φέρνει τη Βασίλισσα του αντιπάλου εκεί

ΘΕΣΗ 11 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Σκωτική παρτίδα, μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.d4 exd4 4.Nxd4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

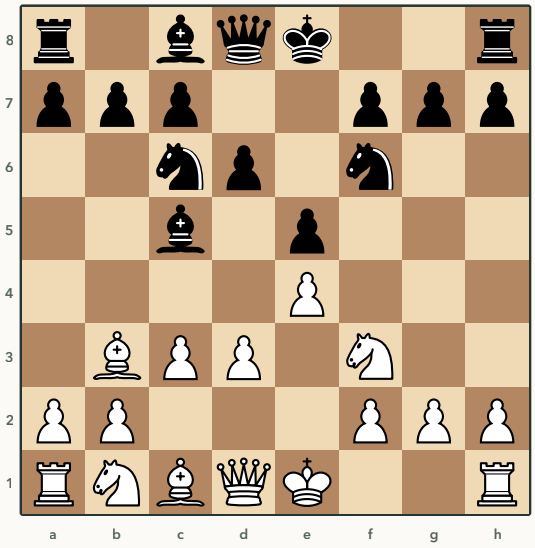
Τι βλέπεις. Ο λευκός Ίππος στο d4 στέκεται στο κέντρο και ο δικός σου Ίππος c6 τον χτυπάει. Η αλλαγή φαίνεται φυσική, αλλά μετά από Nxd4 Qxd4 η λευκή Βασίλισσα θα κάθεται στο κέντρο της σκακιέρας και δεν θα υπάρχει πια Ίππος στο c6 για να την κυνηγήσει. Δηλαδή η αλλαγή δίνει στον αντίπαλο αυτό που στη Θέση 4 τιμωρήσαμε.

Τι παίζεις. `4...Bc5`. Ο Αξιωματικός χτυπάει τον Ίππο και ο Ίππος πρέπει να κάνει κάτι. Μετά από `4...Bc5 5.Nb3 Bb6` ο Μαύρος κράτησε τον Ίππο c6 ως φύλακα του κέντρου και ανέπτυξε με τέμπο. Εξίσου καλό είναι το `4...Nf6`, που χτυπάει το e4. Μετά από `4...Nf6 5.Nxc6 bxc6 6.e5 Qe7` τα Μαύρα έχουν ανοιχτή στήλη b και ανοιχτή διαγώνιο για τον Αξιωματικό.

Πρόσεξε. `4...Nxd4? 5.Qxd4` και η Βασίλισσα είναι τοποθετημένη στο καλύτερο τετράγωνο της σκακιέρας χωρίς να μπορείς να την ενοχλήσεις. Δεν χάνεις υλικό, χάνεις την ευκαιρία. Πριν αλλάξεις, κοίτα ποιο κομμάτι του αντιπάλου θα ξαναπάρει και πού θα βρεθεί.

12. Ο Ίππος στην άκρη

ΘΕΣΗ 12 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Ιταλική παρτίδα, μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.c3 Nf6 5.d3 d6 6.Bb3. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

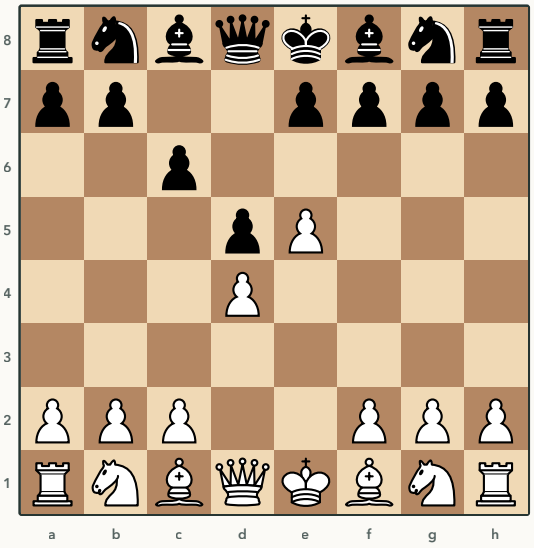
Τι βλέπεις. Ήσυχη θέση, κανείς δεν απειλεί τίποτα. Τα Λευκά έχουν βάλει τον Αξιωματικό στο b3 για να μην τον χτυπήσει ένας Ίππος από το a5. Ο Μαύρος έχει δύο κομμάτια έξω και πρέπει να ολοκληρώσει την ανάπτυξη. Η κίνηση που βοηθάει πιο πολλά κομμάτια είναι το ροκέ, γιατί φέρνει και τον Πύργο στο e8.

Τι παίζεις. `6...O-O`. Μετά από `6...O-O 7.O-O h6 8.Re1 a5` ο Μαύρος έχει ολοκληρώσει το ροκέ, το h6 αφαιρεί το g5 από τα λευκά κομμάτια και το a5 ετοιμάζει χώρο στην πτέρυγα της Βασίλισσας. Το `6...a6` και το `6...Be6` είναι επίσης σωστά, με την ίδια λογική. Όλα τα κομμάτια πάνε σε τετράγωνα από όπου κάνουν κάτι.

Πρόσεξε. `6...Na5?` θέλει να αλλάξει τον Αξιωματικό, αλλά `7.Bc2` και ο Ίππος βρίσκεται στην άκρη χωρίς στόχο. Μετά από `7...Bb6 8.Na3 h6 9.b4 Nc6` ο Ίππος χρειάστηκε τρεις κινήσεις για να γυρίσει εκεί που ήταν και τα Λευκά κέρδισαν χώρο στην πτέρυγα της Βασίλισσας δωρεάν. Ίππος στην άκρη χωρίς συγκεκριμένο κέρδος είναι πάντα χαμένα τέμπο.

13. Ο Αξιωματικός βγαίνει πριν κλείσει η πόρτα

ΘΕΣΗ 13 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Άμυνα Κάρο-Κανν, βαριάντα προώθησης, μετά από 1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

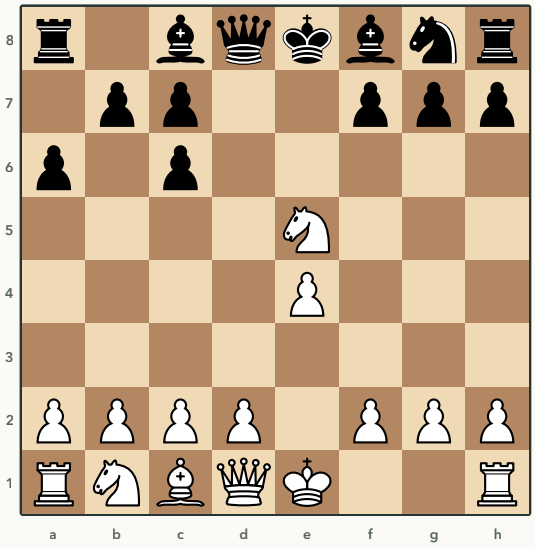
Τι βλέπεις. Το κέντρο κλείδωσε. Τα Μαύρα θα χρειαστεί να παίξουν e6 για να βγάλουν τον Αξιωματικό f8 και μόλις το παίξουν, ο Αξιωματικός c8 μένει πίσω από τα πιόνια c6, d5 και e6 για πάντα. Η σειρά των κινήσεων είναι όλο το θέμα. Πρώτα βγαίνει ο Αξιωματικός που θα κλειστεί, μετά παίζεται το πιόνι που τον κλείνει.

Τι παίζεις. `3...Bf5`. Ο Αξιωματικός βγαίνει στη διαγώνιο και μετά από `3...Bf5 4.Nf3 e6 5.Be2 Nd7` ο Μαύρος έχει μία υγιή θέση με όλα τα κομμάτια να μπορούν να βγουν. Εξίσου καλό είναι το `3...c5`, που χτυπάει αμέσως τη βάση της λευκής αλυσίδας, όπως θα δούμε στο κεφάλαιο για το κέντρο.

Πρόσεξε. `3...Nd7?` βγάζει κομμάτι αλλά κλείνει τη διαγώνιο του Αξιωματικού από το d7. Μετά από `3...Nd7? 4.c3 e6 5.Bd3` ο Αξιωματικός c8 έχει μείνει μέσα και τα Λευκά έχουν ελεύθερο παιχνίδι στην πτέρυγα του Βασιλιά. Το ίδιο λάθος σε αργή κίνηση είναι το `3...e6`. Δεν χάνει τίποτα αμέσως, όμως παραδίδει το μοναδικό κομμάτι που είχε καλή διαγώνιο.

14. Η τιμωρία της αρπαγής

ΘΕΣΗ 14 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Ισπανική παρτίδα, βαριάντα ανταλλαγής, μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.Nxe5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

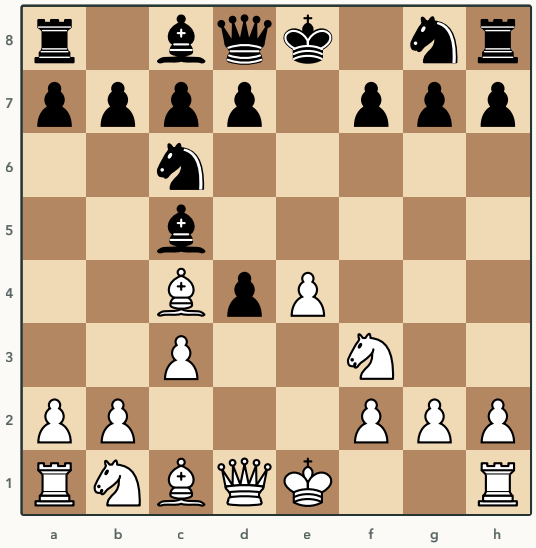
Τι βλέπεις. Τα Λευκά πήραν το e5 με τον Ίππο. Ο Ίππος στο e5 είναι αφύλακτος και το ίδιο το πιόνι e4. Όταν δύο κομμάτια του αντιπάλου είναι αφύλακτα, ψάχνεις την κίνηση που τα χτυπάει και τα δύο. Η Βασίλισσα από το d4 κοιτάζει το e5 και το e4 ταυτόχρονα.

Τι παίζεις. `5...Qd4`. Διπλή επίθεση, ο Ίππος φεύγει και το e4 πέφτει. Μετά από `5...Qd4 6.Nf3 Qxe4+ 7.Qe2 Qxe2+ 8.Kxe2` το υλικό είναι ίσο, αλλά τα Μαύρα έχουν τους δύο Αξιωματικούς και ο λευκός Βασιλιάς έχασε το ροκέ. Το `5...Qe7` κάνει την ίδια δουλειά. Ο Ίππος πρέπει να φύγει και μετά από `6.Nf3 Qxe4+` το πιόνι πέφτει με σαχ.

Πρόσεξε. `5...Bd6?` χτυπάει τον Ίππο, αλλά `6.Nc4` και ο Ίππος φεύγει με τέμπο πάνω στον Αξιωματικό. Το πιόνι έμεινε χαμένο. Το ίδιο με `5...Be6` και `5...Ne7`, που αναπτύσσουν αλλά δεν απειλούν. Η διαφορά ανάμεσα σε κίνηση που απειλεί ένα πράγμα και σε κίνηση που απειλεί δύο είναι ένα πιόνι.

15. Το πιόνι που δεν παίρνεις

ΘΕΣΗ 15 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Σκωτικό γκαμπί, μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.d4 exd4 4.Bc4 Bc5 5.c3. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

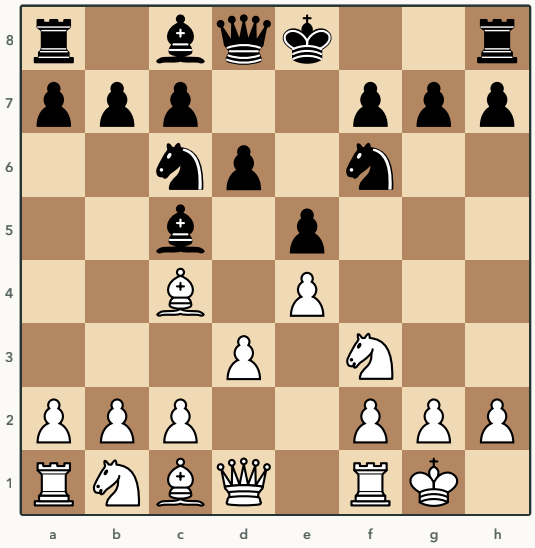
Τι βλέπεις. Τα Λευκά προσφέρουν δεύτερο πιόνι. Αν πάρεις στο c3, ο Ίππος b1 θα ξαναπάρει με ανάπτυξη και τα Λευκά θα έχουν Αξιωματικό στο c4, Ίππο στο c3, Ίππο στο f3 και ροκέ, ενώ εσύ θα έχεις δύο πιόνια παραπάνω και τίποτα έξω. Χειρότερα, ο Αξιωματικός c4 κοιτάζει το f7 και ο Βασιλιάς σου είναι ακόμη στο κέντρο. Ο Μαύρος χρειάζεται ανάπτυξη, όχι υλικό.

Τι παίζεις. `5...Nf6`. Χτυπάει το e4 και ετοιμάζει ροκέ. Μετά από `5...Nf6 6.cxd4 Bb4+ 7.Bd2 Bxd2+ 8.Nbxd2 d5` το κέντρο ανοίγει όταν ο Μαύρος είναι έτοιμος και η θέση είναι ίση. Το Bb4+ είναι το ίδιο μοτίβο με τη Θέση 5, σαχ που κερδίζει τον χρόνο για το d5.

Πρόσεξε. `5...dxc3? 6.Bxf7+! Kxf7 7.Qd5+ Ke8 8.Qh5+ Kf8 9.Qxc5+` και τα Λευκά πήραν πίσω το κομμάτι, ενώ ο μαύρος Βασιλιάς έχασε το ροκέ και κάθεται στο f8. Το δεύτερο πιόνι κόστισε τον Βασιλιά. Όταν ο αντίπαλος σου δίνει πιόνια στο άνοιγμα, μέτρα πόσα τέμπο κερδίζει για το καθένα.

16. Η πρόωρη επίθεση

ΘΕΣΗ 16 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΕΩΣ 1000



Ιταλική παρτίδα, μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.O-O Nf6 5.d3 d6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

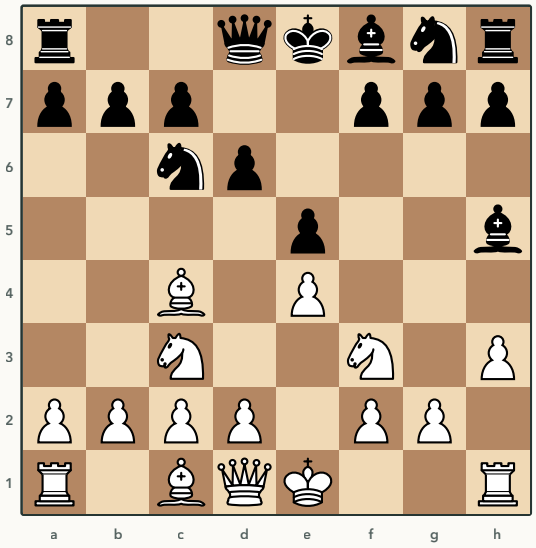
Τι βλέπεις. Ο Ίππος f3 και ο Αξιωματικός c4 θα μπορούσαν να χτυπήσουν το f7 με Ng5. Μέτρα όμως τους επιτιθέμενους και τους αμυνόμενους. Το f7 το φυλάει ο Βασιλιάς και ο Μαύρος μπορεί να κάνει ροκέ ή να απαντήσει με κίνηση που απειλεί τη δική σου Βασίλισσα. Ένα κομμάτι μόνο του δεν κάνει επίθεση. Η θέση ζητάει ήρεμη ανάπτυξη.

Τι παίζεις. `6.c3`. Ετοιμάζει d4 ή b4 και δίνει στον Αξιωματικό το c2 αν τον κυνηγήσουν. Μετά από `6.c3 O-O 7.h3 a6 8.Re1 h6 9.Nbd2` και οι δύο πλευρές έχουν τελειώσει την ανάπτυξη και η παρτίδα αρχίζει. Εξίσου σωστά είναι τα `6.Nc3`, `6.Re1`, `6.h3` και `6.Bg5`. Όλα βγάζουν ή βελτιώνουν ένα κομμάτι.

Πρόσεξε. `6.Ng5? Bg4!` και ξαφνικά απειλείται η δική σου Βασίλισσα. Μετά από `7.Nf3` ο Ίππος γύρισε εκεί που ήταν, ο Μαύρος ανέπτυξε με τέμπο και στη συνέχεια ο Ίππος c6 πάει a5 για να πάρει τον Αξιωματικό. Δύο κινήσεις Ίππου για το τίποτα. Η επίθεση ξεκινάει όταν έχουν βγει όλα τα κομμάτια, όχι όταν έχουν βγει δύο.

17. Το καρφωμένο κομμάτι που κινείται

ΘΕΣΗ 17 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΕΩΣ 1000



Μετά από 1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 d6 4.Nc3 Bg4 5.h3 Bh5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

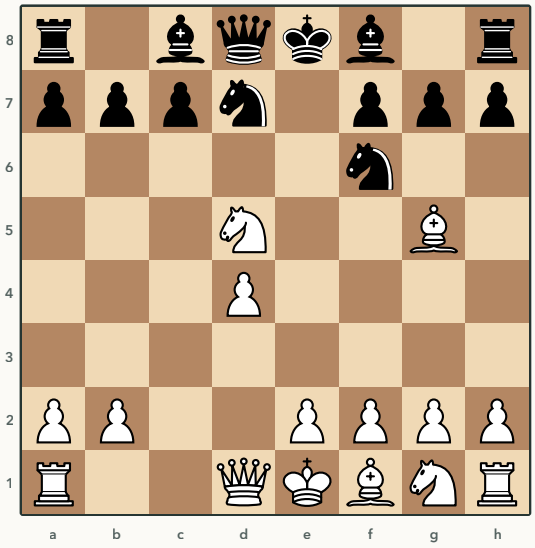
Τι βλέπεις. Ο Αξιωματικός h5 καρφώνει τον Ίππο f3 στη Βασίλισσα. Το κάρφωμα όμως δεν είναι απόλυτο. Αν ο Ίππος φύγει και ο Μαύρος πάρει τη Βασίλισσα, τι παίρνουν τα Λευκά σε αντάλλαγμα; Το f7 χτυπιέται από τον Αξιωματικό c4, το d5 είναι διαθέσιμο για τον Ίππο c3 και ο μαύρος Βασιλιάς δεν έχει τετράγωνα. Μέτρα το ματ πριν σεβαστείς το κάρφωμα.

Τι παίζεις. `6.Nxe5!`. Αν `6...Bxd1?? 7.Bxf7+ Ke7 8.Nd5#`, το ματ του Legal. Άρα ο Μαύρος πρέπει να πάρει τον Ίππο, `6...Nxe5 7.Qxh5 Nxc4 8.Qb5+ c6 9.Qxc4` και τα Λευκά κέρδισαν καθαρό πιόνι, με τη Βασίλισσα ενεργή και τον Μαύρο χωρίς ανάπτυξη. Το καρφωμένο κομμάτι κινήθηκε γιατί η Βασίλισσα κόστιζε λιγότερο από το ματ.

Πρόσεξε. `6.Nd5?` παίζει ήρεμα και αφήνει τον Μαύρο να αναπτυχθεί. Το `6.g4?!` διώχνει τον Αξιωματικό αλλά ανοίγει τον δικό σου Βασιλιά για το τίποτα. Κάθε φορά που σε καρφώνουν, ρώτα πρώτα τι συμβαίνει αν αγνοήσεις το κάρφωμα.

18. Το καρφωμένο κομμάτι που δεν φυλάει

ΘΕΣΗ 18 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΕΩΣ 1000



Μη αποδεκτό γκαμπί της βασίλισσας, μετά από 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Nc3 Nf6 4.Bg5 Nbd7 5.cxd5 exd5 6.Nxd5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

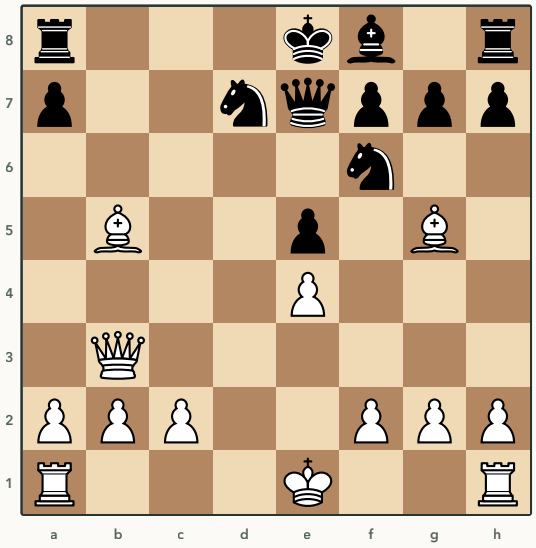
Τι βλέπεις. Τα Λευκά πήραν το d5 γιατί ο Ίππος f6 είναι καρφωμένος από τον Αξιωματικό g5 στη Βασίλισσα. Νόμισαν ότι το d5 δεν φυλάγεται. Το κάρφωμα όμως δουλεύει μόνο αν η Βασίλισσα δεν έχει τρόπο να πάρει εκδίκηση. Κοίτα τη διαγώνιο a5-e1. Αν η λευκή Βασίλισσα πάρει στο d8, ο Αξιωματικός f8 δίνει σαχ από το b4 και η Βασίλισσα χάνεται.

Τι παίζεις. `6...Nxd5!`. Ο καρφωμένος Ίππος παίρνει. Μετά από `6...Nxd5 7.Bxd8 Bb4+ 8.Qd2 Bxd2+ 9.Kxd2 Kxd8` τα Μαύρα έχουν Ίππο παραπάνω. Αν τα Λευκά δεν πάρουν τη Βασίλισσα, απλώς έχουν δώσει Ίππο για πιόνι. Αυτή η παγίδα λέγεται παγίδα του ελέφαντα και πιάνει παίκτες κάθε επιπέδου.

Πρόσεξε. `6...Be7?` ή `6...c6?` σέβονται το κάρφωμα και αφήνουν τα Λευκά πιόνι πάνω με καλή θέση. Μετά από `6...Be7? 7.Nxe7 Qxe7 8.Nf3` το d5 χάθηκε και τα Λευκά έχουν και τους δύο Αξιωματικούς. Το καρφωμένο κομμάτι πρέπει να ελέγχεται κάθε κίνηση. Αν η Βασίλισσα κερδίζεται πίσω με σαχ, το κάρφωμα δεν υπάρχει.

19. Το τελευταίο κομμάτι μπαίνει με απειλή

ΘΕΣΗ 19 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΕΩΣ 1000



Morphy - Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858, μετά από 11...Nbd7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

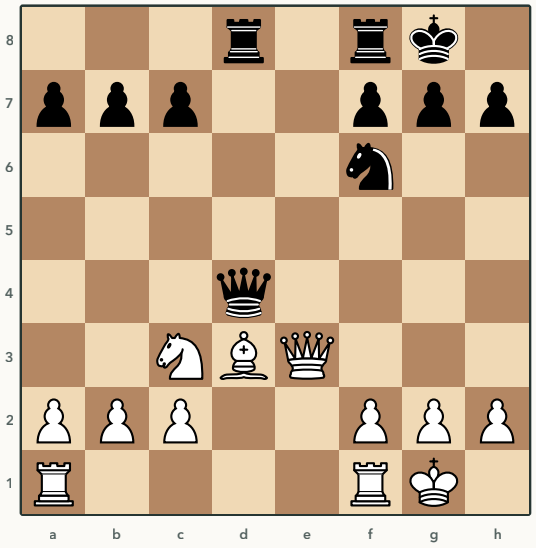
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν δώσει Ίππο για δύο πιόνια, αλλά κάθε κομμάτι τους είναι έξω και κάθε μαύρο κομμάτι είναι καρφωμένο. Ο Ίππος d7 καρφώνεται από τον Αξιωματικό b5 στον Βασιλιά, ο Ίππος f6 από τον Αξιωματικό g5 στη Βασίλισσα. Το μόνο λευκό κομμάτι που δεν δουλεύει είναι ο Πύργος a1. Η ερώτηση δεν είναι «τι παίρνω», είναι «πώς μπαίνει ο Πύργος στη στήλη d με απειλή».

Τι παίζεις. `12.O–O–O`. Ο Βασιλιάς φεύγει και ο Πύργος χτυπάει το καρφωμένο κομμάτι. Η παρτίδα συνεχίστηκε `12.O–O–O Rd8 13.Rxd7 Rxd7 14.Rd1 Qe6 15.Bxd7+ Nxd7 16.Qb8+ Nxb8 17.Rd8#`. Κάθε λευκή κίνηση έφερνε καινούργιο κομμάτι στο κάρφωμα ή έδινε υλικό για να ανοίξει ο δρόμος. Αυτό είναι το νόημα της ανάπτυξης. Όταν όλα τα κομμάτια δουλεύουν, οι θυσίες γίνονται απλές.

Πρόσεξε. `12.Bxd7+? Qxd7` λύνει το κάρφωμα και ο Μαύρος μένει κομμάτι πάνω με ήσυχη θέση. `12.Qc4?` χτυπάει το f7 αλλά `12...Qb4+` αλλάζει τις Βασίλισσες και η επίθεση τελείωσε. Το λάθος και στις δύο περιπτώσεις είναι το ίδιο, ξεκινάς να παίρνεις πριν μπει το τελευταίο κομμάτι.

20. Κομμάτι πάνω; Άλλαξε Βασίλισσες

ΘΕΣΗ 20 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΕΩΣ 1000



Θέση μελέτης. Τα Λευκά έχουν Αξιωματικό παραπάνω. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν Αξιωματικό και Ίππο απέναντι σε Ίππο. Με τέτοιο υλικό η παρτίδα κερδίζεται με τεχνική, αρκεί να μη συμβεί τίποτα. Το μόνο μαύρο κομμάτι που κάνει κάτι είναι η Βασίλισσα στο d4, που κοιτάζει τον Αξιωματικό d3, τον Ίππο c3 και το b2. Όσο μένει στη σκακιέρα, ο Μαύρος έχει ελπίδες για τακτική. Όταν φύγει, δεν έχει τίποτα.

Τι παίζεις. `1.Qxd4 Rxd4 2.Rfe1`. Οι Βασίλισσες φεύγουν, ο Πύργος μπαίνει στην ανοιχτή στήλη και τα Λευκά θα παίξουν Re7 ή Rad1 με απλό σχέδιο. Δύο ελαφρά κομμάτια εναντίον ενός κερδίζουν με απλή τεχνική, αρκεί να μην αφήσεις αντίπαλη Βασίλισσα κοντά στον Βασιλιά σου.

Πρόσεξε. Κάθε κίνηση κρατάει το κέρδος εδώ, αυτό δεν αλλάζει. Αλλάζει ο κόπος. Μετά από `1.Qe2` ή `1.Qg5` η μαύρη Βασίλισσα μένει στο κέντρο και σε κάθε κίνηση πρέπει να ελέγχεις διπλές επιθέσεις και σαχ. Ο κανόνας είναι απλός. Κομμάτι πάνω, αλλάζεις κομμάτια. Πιόνι πάνω, αλλάζεις κομμάτια αλλά κρατάς πιόνια. Με λιγότερο υλικό, κρατάς κομμάτια και ψάχνεις τακτική.

ΜΕΡΟΣ Β

1000 έως 1300

Στήλες, γραμμές, φυλάκια και το πρώτο χτύπημα στο κέντρο.

3. Ανοιχτές στήλες, έβδομη γραμμή, φυλάκια

Από εδώ και πέρα οι θέσεις δεν λύνονται με τους κανόνες του ανοίγματος. Τα κομμάτια έχουν βγει, το ροκέ έχει γίνει και η ερώτηση είναι πού πρέπει να πάνε. Η απάντηση σχεδόν πάντα έχει να κάνει με τρία πράγματα που φαίνονται στη σκακιέρα χωρίς υπολογισμό.

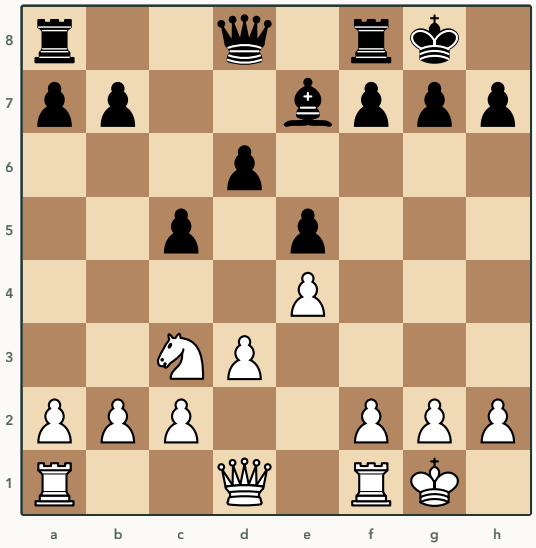
Η **ανοιχτή στήλη** είναι ο δρόμος του Πύργου. Όποιος βάλει πρώτος Πύργο πάνω της την κρατάει, γιατί ο αντίπαλος δεν μπορεί να βάλει τον δικό του απέναντι χωρίς να τον αλλάξει. Η **έβδομη γραμμή** είναι το τέλος αυτού του δρόμου. Ο Πύργος εκεί χτυπάει πιόνια που δεν μπορούν να προστατευτούν από πιόνια και κλείνει τον Βασιλιά στην τελευταία γραμμή. Το **φυλάκιο** είναι τετράγωνο στο στρατόπεδο του αντιπάλου που δεν μπορεί ποτέ να χτυπηθεί από πιόνι. Ο Ίππος εκεί αξίζει όσο Πύργος.

Τι θα μάθεις.

- Να βρίσκεις τη μοναδική ανοιχτή στήλη και να βάζεις πρώτος Πύργο πάνω της.
- Να μπαίνεις στην έβδομη γραμμή πριν ο αντίπαλος προλάβει να τη φυλάξει.
- Να αναγνωρίζεις το φυλάκιο από τα πιόνια που έχουν φύγει.
- Να διώχνεις πρώτα το κομμάτι που φυλάει το φυλάκιο και μετά να μπαίνεις εσύ.
- Να βάζεις τα κομμάτια στη στήλη με τη σωστή σειρά, Πύργοι μπροστά και Βασίλισσα πίσω.

21. Το τετράγωνο που δεν αγγίζει πιόνι

ΘΕΣΗ 21 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Θέση μελέτης. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

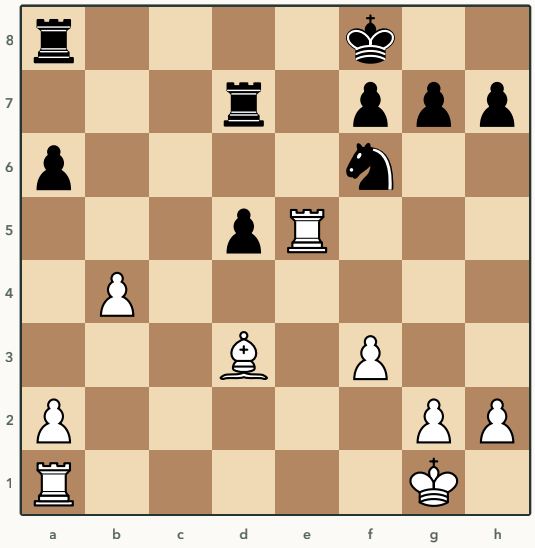
Τι βλέπεις. Κοίτα τα μαύρα πιόνια. Το c5 και το e5 έχουν προσπεράσει το d5. Κανένα μαύρο πιόνι δεν θα μπορέσει ποτέ να χτυπήσει αυτό το τετράγωνο. Το δικό σου e4 το στηρίζει. Αυτό είναι φυλάκιο. Κοίτα και τον Αξιωματικό e7. Τα πιόνια του στο c5, d6 και e5 στέκονται σε μαύρα τετράγωνα, ακριβώς στο χρώμα του. Ίππος σε φυλάκιο απέναντι σε κακό Αξιωματικό είναι η πιο καθαρή εικόνα πλεονεκτήματος που υπάρχει.

Τι παίζεις. `1.Nd5`. Ο Ίππος κάθεται στο d5 για όλη την παρτίδα. Ο Αξιωματικός e7 δεν μπορεί να τον αλλάξει, γιατί δεν υπάρχει τρόπος να τον χτυπήσει. Μετά από `1.Nd5 Qd7 2.f4 exf4 3.Rxf4` τα Λευκά ανοίγουν τη στήλη f και ο Ίππος στηρίζει κάθε επιθετική ιδέα, από το Rf5 μέχρι το Nxe7+ την κατάλληλη στιγμή.

Πρόσεξε. `1.Ne2?` φεύγει από το κέντρο για να πάει στο g3 και ο Μαύρος απαντά `1...d5` και το φυλάκιο χάθηκε για πάντα. `1.Nb5` κοιτάζει το d6 αλλά το d6 φυλάγεται δύο φορές και μετά από g6 και a6 ο Ίππος γυρίζει πίσω. Το φυλάκιο δεν είναι όποιο τετράγωνο μέσα στη θέση του αντιπάλου. Είναι αυτό που δεν φεύγει.

22. Η μοναδική ανοιχτή στήλη

ΘΕΣΗ 22 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Fischer - Petrosian, Μπουένος Άιρες 1971, έβδομη παρτίδα, μετά από 22...Rxd7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

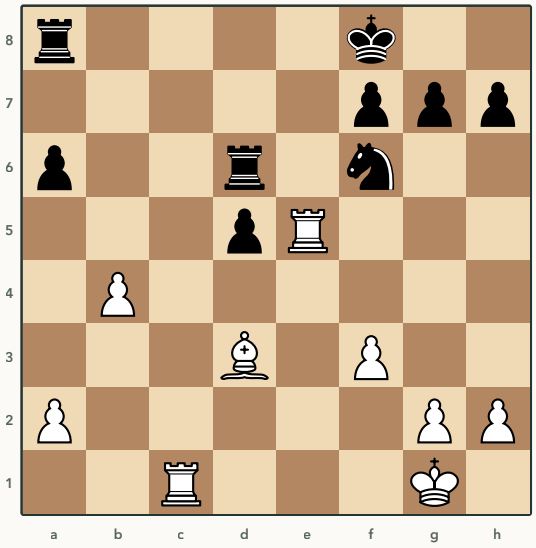
Τι βλέπεις. Τα Μαύρα έχουν δύο απομονωμένα πιόνια, το a6 και το d5 και έναν Βασιλιά στο f8 που δεν έκανε ποτέ ροκέ. Ο λευκός Πύργος e5 ήδη χτυπάει το d5. Η στήλη c είναι η μόνη ανοιχτή στήλη της σκακιέρας και κανείς από τους δύο δεν την έχει πιάσει. Ο μαύρος Πύργος d7 είναι δεμένος στη φύλαξη του d5 και ο Πύργος a8 στη φύλαξη του a6. Άρα ο Μαύρος δεν μπορεί να βάλει Πύργο στο c8 χωρίς να αφήσει πιόνι.

Τι παίζεις. `23.Rc1`. Ο Πύργος μπαίνει στη στήλη πρώτος και την επόμενη κίνηση θα είναι στο c7. Μετά από `23.Rc1 Rd6 24.Rc7` ο Μαύρος έχει δύο Πύργους που φυλάνε και έναν λευκό Πύργο στην έβδομη γραμμή. Η παρτίδα κρίθηκε εδώ, ενώ το υλικό είναι ίσο.

Πρόσεξε. `23.Re2?` διπλασιάζει στη στήλη e, που όμως είναι κλειστή από το d5 του Μαύρου και δεν οδηγεί πουθενά. Στο μεταξύ ο Μαύρος παίζει Rc7 και η ανοιχτή στήλη είναι δική του. Η στήλη πιάνεται με την πρώτη κίνηση, όχι με τη δεύτερη.

23. Η έβδομη γραμμή

ΘΕΣΗ 23 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Fischer - Petrosian, Μπουένος Άιρες 1971, έβδομη παρτίδα, μετά από 23...Rd6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

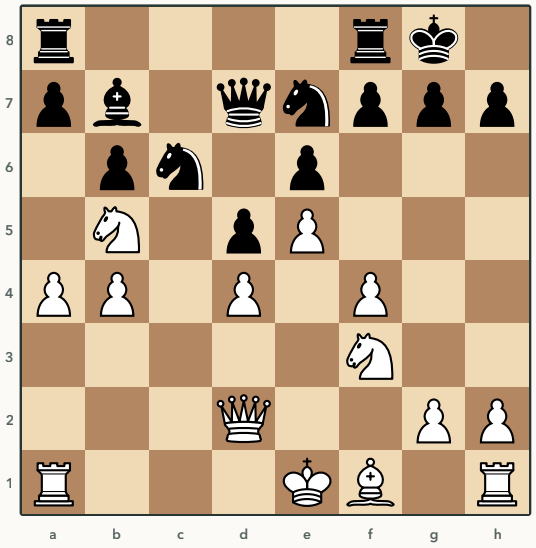
Τι βλέπεις. Η στήλη c είναι ανοιχτή μέχρι την έβδομη γραμμή. Στο c7 ο Πύργος χτυπάει το f7, κλείνει τον μαύρο Βασιλιά στην τελευταία γραμμή και κόβει τα μαύρα κομμάτια από την πτέρυγα της Βασίλισσας. Ο Πύργος a8 δεν μπορεί να φύγει από το a6 και ο Πύργος d6 δεν μπορεί να φύγει από το d5. Ένας Πύργος στην έβδομη δουλεύει εναντίον όλων αυτών ταυτόχρονα.

Τι παίζεις. `24.Rc7`. Μετά από `24.Rc7 Nd7 25.Re2 g6 26.Kf2` ο Fischer φέρνει τον Βασιλιά στο κέντρο και ετοιμάζει f4 και Ree7, δύο Πύργους στην έβδομη. Ο Μαύρος δεν έχει καμία ενεργητική κίνηση. Όλα του τα κομμάτια φυλάνε κάτι και κανένα δεν απειλεί.

Πρόσεξε. `24.Rc2?` είναι ο Πύργος που ετοιμάζει αντί να μπαίνει. Δίνει στον Μαύρο μία κίνηση και με Nd7 και Rc6 ή Rb8 η στήλη δεν είναι πια δική σου. Η έβδομη γραμμή είναι δική σου μόνο όσο κανείς δεν προλαβαίνει να την φυλάξει.

24. Το φυλάκιο στο d6

ΘΕΣΗ 24 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Alekhine - Nimzowitsch, Σαν Ρέμο 1930, μετά από 13...Bb7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

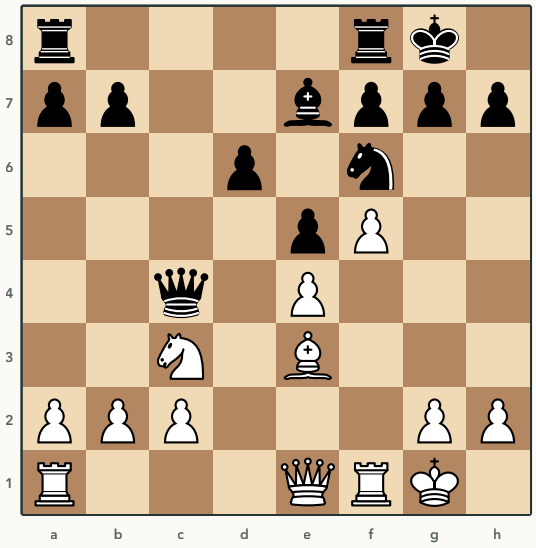
Τι βλέπεις. Το μαύρο πιόνι c έχει φύγει από τη σκακιέρα. Το d6 στηρίζεται από το e5 και δεν μπορεί να το χτυπήσει κανένα μαύρο πιόνι ποτέ. Ο Ίππος b5 είναι ήδη δίπλα. Από το d6 ο Ίππος θα χτυπάει τον Αξιωματικό b7, το f7 και τα τετράγωνα c8 και e8, δηλαδή τις γραμμές από όπου περνάνε οι μαύροι Πύργοι. Ο Μαύρος μπορεί να τον διώξει μόνο με Ίππο από το c8 και για να πάει εκεί χρειάζεται δύο κινήσεις.

Τι παίζεις. `14.Nd6`. Μετά από `14.Nd6 f5 15.a5 Nc8 16.Nxb7 Qxb7 17.a6` ο Alekhine άλλαξε τον Ίππο για τον Αξιωματικό τη στιγμή που ο Μαύρος κατάφερε να τον απειλήσει και το πιόνι a6 κάρφωσε τη μαύρη Βασίλισσα και ολόκληρη την πτέρυγα. Το φυλάκιο δεν κράτησε για πάντα, κράτησε όσο χρειάστηκε για να κερδηθεί κάτι μόνιμο.

Πρόσεξε. `14.Bd3?` αναπτύσσει, αλλά δίνει στον Μαύρο χρόνο για a5 και Nc4 ή Ba6 με αλλαγή. Όταν έχεις φυλάκιο έτοιμο, πρώτα μπαίνεις σε αυτό και μετά αναπτύσσεις. Αντίστροφα χάνεται.

25. Πρώτα διώχνεις τον φύλακα

ΘΕΣΗ 25 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 14...Qxc4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

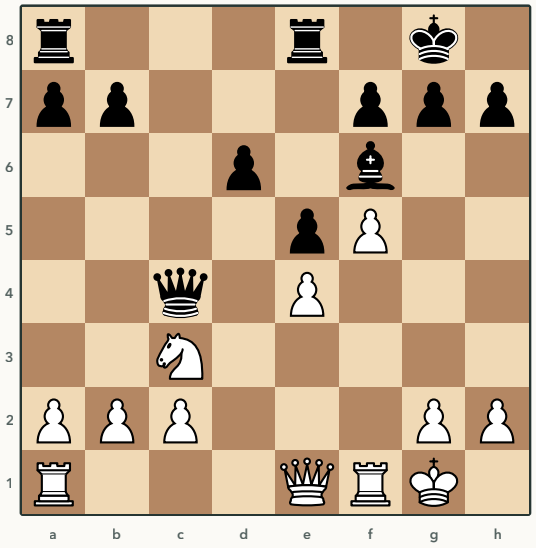
Τι βλέπεις. Το d5 είναι φυλάκιο, γιατί τα μαύρα πιόνια d6 και e5 το έχουν προσπεράσει. Το μόνο μαύρο κομμάτι που μπορεί να ελέγξει το d5 είναι ο Ίππος f6. Αν ο Ίππος σου πάει τώρα στο d5, ο Μαύρος τον αλλάζει και το πιόνι e4 που θα ξαναπάρει είναι μόνο του. Η σειρά έχει σημασία. Πρώτα φεύγει ο φύλακας του τετραγώνου, μετά μπαίνει ο Ίππος.

Τι παίζεις. `15.Bg5`. Ο Αξιωματικός καρφώνει τον Ίππο και προσφέρει την αλλαγή που θέλει ο Λευκός. Μετά από `15.Bg5 Rfe8 16.Bxf6 Bxf6 17.Nd5` ο Ίππος κάθεται στο d5 χωρίς κανένα κομμάτι να μπορεί να τον απειλήσει ποτέ. Ο Smyslov έδωσε τον Αξιωματικό του για έναν Ίππο, κάτι που οι αρχάριοι αποφεύγουν. Εδώ ο Αξιωματικός ήταν το μέσο, ο Ίππος στο d5 ο σκοπός.

Πρόσεξε. `15.Nd5? Nxd5 16.exd5 Qxd5` και τα Λευκά έχασαν πιόνι, γιατί το κομμάτι που θα ξανάπαιρνε στο d5 ήταν ένα πιόνι χωρίς φύλαξη. `15.Rd1` αφήνει `15...Nxe4` και το e4 πέφτει με τον ίδιο τρόπο. Το φυλάκιο δεν αξίζει τίποτα αν το κομμάτι που μπαίνει εκεί αλλάζεται αμέσως.

26. Ο Ίππος στο φυλάκιο, ο Αξιωματικός στη φυλακή

ΘΕΣΗ 26 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 16...Bxf6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

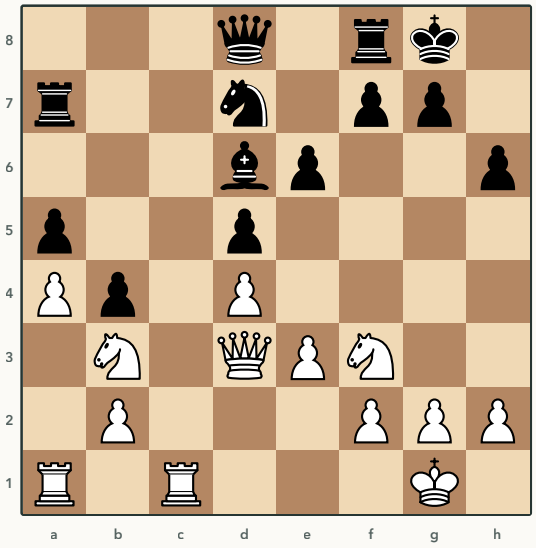
Τι βλέπεις. Ο φύλακας έφυγε. Το d5 περιμένει τον Ίππο και απέναντι υπάρχει ένας Αξιωματικός με τα δικά του πιόνια στο d6 και το e5, δηλαδή στο χρώμα του. Ο Ίππος στο d5 θα χτυπάει το f6 και το c7, θα φυλάει το e3 και το f4 και θα στηρίζει το f6 που θα ανοίξει τον μαύρο Βασιλιά. Ο Αξιωματικός f6 δεν θα έχει ούτε ένα τετράγωνο για δουλειά.

Τι παίζεις. `17.Nd5`. Μετά από `17.Nd5 Bd8 18.c3 b5 19.b3 Qc5+ 20.Kh1` ο Αξιωματικός γύρισε στο d8 σαν ψηλό πιόνι, η μαύρη Βασίλισσα ψάχνει τι να κάνει και τα Λευκά ετοιμάζουν Rf3, Qh4 και f6. Η παρτίδα τελείωσε σε λίγες κινήσεις, με μία επίθεση που θα δεις στο δέκατο κεφάλαιο.

Πρόσεξε. `17.Qg3?!` ξεκινάει την επίθεση πριν μπει ο Ίππος. Ο Μαύρος παίρνει μία κίνηση παραπάνω για Rac8 ή Bg5 και ο Ίππος σου δεν έχει πια ελεύθερο τον δρόμο. Στο φυλάκιο μπαίνεις τη στιγμή που ελευθερώνεται, όχι μία κίνηση μετά.

27. Όσο πιο βαθιά μπαίνει ο Πύργος

ΘΕΣΗ 27 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Petrosian - Unzicker, Αμβούργο 1960, μετά από 19...Bxd6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

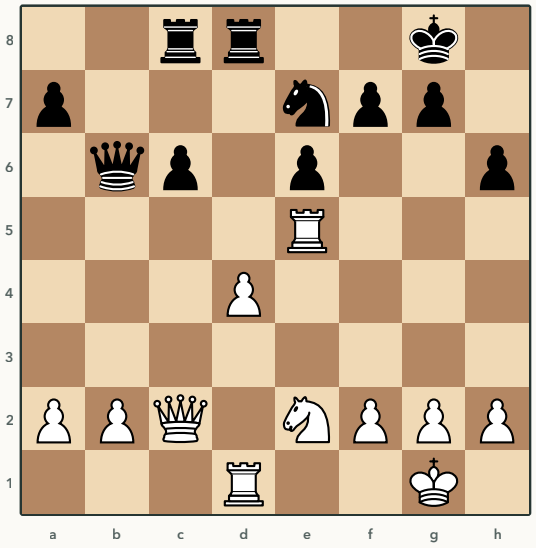
Τι βλέπεις. Η στήλη c είναι ανοιχτή και ο λευκός Πύργος είναι ήδη πάνω της. Η ερώτηση είναι πόσο βαθιά μπορεί να μπει. Το c6 δεν το φυλάει κανένα μαύρο κομμάτι και κανένα μαύρο πιόνι δεν μπορεί να το χτυπήσει, γιατί τα πιόνια b4 και d5 το έχουν προσπεράσει. Από το c6 ο Πύργος χτυπάει τον Αξιωματικό d6, ετοιμάζει τον διπλασιασμό και κόβει τον μαύρο Ίππο από το b6 και το c5.

Τι παίζεις. `20.Rc6`. Μετά από `20.Rc6 Qb8 21.Rac1 Nb6 22.Qb5` τα Λευκά έχουν δύο Πύργους στη στήλη και η Βασίλισσα χτυπάει το b4 και το a5. Ο Μαύρος φυλάει, δεν απειλεί. Ο Petrosian συνέχισε με την περίφημη πορεία του Βασιλιά από το g1 στο b1 πριν ανοίξει την άλλη πτέρυγα, γιατί με τον έλεγχο της στήλης c είχε όλο τον χρόνο του κόσμου.

Πρόσεξε. `20.Rc2?!` είναι ο προσεκτικός διπλασιασμός. Σωστή ιδέα, λάθος σειρά. Ο Μαύρος προλαβαίνει Qb8 και Nb6 με Nc4 και το c6 δεν είναι πια διαθέσιμο. Στην ανοιχτή στήλη ο Πύργος μπαίνει πρώτα στο πιο βαθύ τετράγωνο που φυλάγεται και ο δεύτερος ακολουθεί.

28. Φυλάκιο για Πύργο

ΘΕΣΗ 28 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Lasker - Capablanca, Αβάνα 1921, δέκατη παρτίδα, μετά από 23.Ne2. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

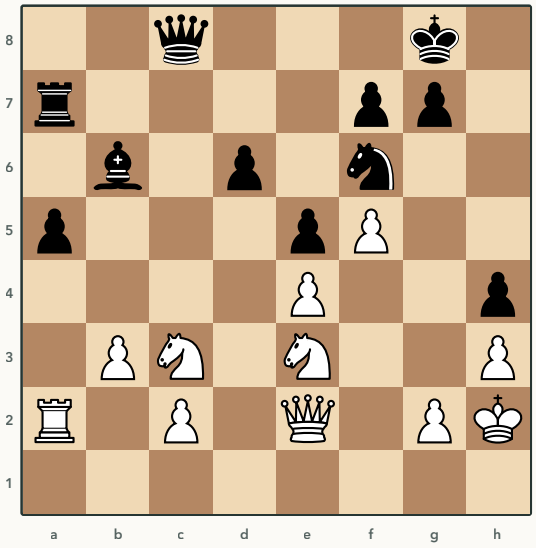
Τι βλέπεις. Το λευκό πιόνι d4 είναι απομονωμένο. Το τετράγωνο μπροστά του, το d5, δεν μπορεί να χτυπηθεί από λευκό πιόνι. Είναι φυλάκιο και δεν χρειάζεται να μπει Ίππος. Μπορεί να μπει Πύργος. Ο λευκός Πύργος e5 είναι το πιο ενεργό λευκό κομμάτι. Ένας Πύργος στο d5 τον χτυπάει και τον αναγκάζει είτε να φύγει είτε να αλλαχτεί.

Τι παίζεις. `23...Rd5`. Μετά από `23...Rd5 24.Rxd5 cxd5` το πιόνι c πήγε στο d5, η στήλη c είναι δική του Πύργου c8 και το b2 είναι στόχος για τη Βασίλισσα. Ο Ίππος θα έρθει στο f5 εναντίον του d4. Ο Capablanca δεν κέρδισε υλικό εδώ. Κέρδισε τον έλεγχο κάθε ανοιχτής γραμμής και το υλικό ήρθε είκοσι κινήσεις αργότερα.

Πρόσεξε. `23...Rd7?` είναι ο Πύργος που φυλάει αντί να απειλεί. Τα Λευκά απαντούν Rc5 και ο ενεργός τους Πύργος μένει ενεργός. Όταν ο αντίπαλος έχει ένα μόνο ενεργό κομμάτι, η πρώτη δουλειά είναι να το αλλάξεις ή να το διώξεις.

29. Ποιος Ίππος πάει στο φυλάκιο

ΘΕΣΗ 29 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Geller - Najdorf, Ζυρίχη 1953, μετά από 30...Qxc8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

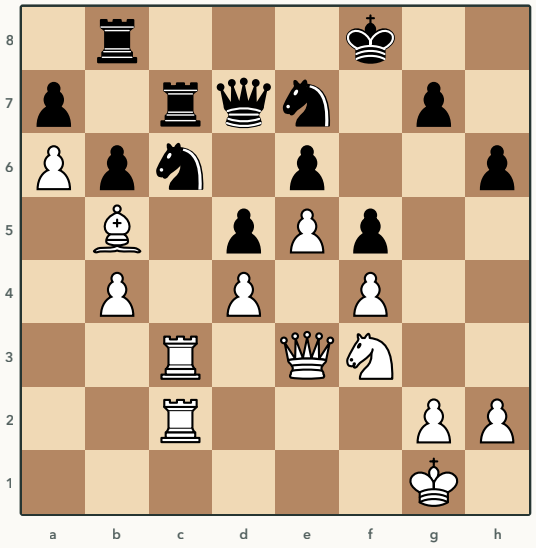
Τι βλέπεις. Το d5 είναι φυλάκιο και δύο λευκοί Ίπποι μπορούν να πάνε εκεί. Η διαφορά είναι ο Αξιωματικός b6, που χτυπάει τον Ίππο e3. Αν πάει ο Ίππος c3, ο Μαύρος παίζει Bxe3 και ξεφορτώνεται τον κακό του Αξιωματικό. Αν πάει ο Ίππος e3, φεύγει από την επίθεση με τέμπο και ο Αξιωματικός b6 μένει να κοιτάει τα δικά του πιόνια.

Τι παίζεις. `31.Ned5`. Μετά από `31.Ned5 Nxd5 32.Nxd5 Qc5` ο δεύτερος Ίππος ξαναπήρε στο d5 και το φυλάκιο έχει πάλι Ίππο. Ο Μαύρος άλλαξε έναν Ίππο και δεν άλλαξε τίποτα. Ο Geller μετέτρεψε αυτή τη θέση σε κερδισμένο φινάλε.

Πρόσεξε. `31.Ncd5? Bxe3 32.Qxe3` και ο Μαύρος έδωσε τον κακό Αξιωματικό για έναν καλό Ίππο. Η θέση παραμένει καλύτερη για τα Λευκά, αλλά το κύριο πλεονέκτημα, καλός Ίππος εναντίον κακού Αξιωματικού, χάθηκε. Όταν δύο κομμάτια μπορούν να πάνε στο ίδιο τετράγωνο, στέλνεις αυτό που ο αντίπαλος θέλει να αλλάξει.

30. Το κανόνι του Alekhine

ΘΕΣΗ 30 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Alekhine - Nimzowitsch, Σαν Ρέμο 1930, μετά από 25...Kf8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Ο Ίππος c6 είναι καρφωμένος από τον Αξιωματικό b5 στη Βασίλισσα. Δύο λευκοί Πύργοι τον χτυπούν στη στήλη c, δύο μαύροι Πύργοι τον φυλάνε. Το τρίτο λευκό κομμάτι που μπορεί να μπει στη στήλη είναι η Βασίλισσα. Αν μπει πίσω από τους Πύργους, το c6 χτυπιέται τρεις φορές και φυλάγεται τρεις φορές, όμως ο Μαύρος δεν μπορεί να κουνήσει κανένα από τα κομμάτια που φυλάνε. Ο Μαύρος δεν χάνει υλικό αυτή τη στιγμή. Χάνει το δικαίωμα να κάνει κίνηση.

Τι παίζεις. `26.Qc1`. Βασίλισσα πίσω από τους δύο Πύργους, η σωστή σειρά όταν τρία κομμάτια μπαίνουν στην ίδια στήλη. Μετά από `26.Qc1 Rbc8 27.Ba4 b5 28.Bxb5 Ke8 29.Ba4 Kd8 30.h4` ο Μαύρος εγκατέλειψε. Οι κινήσεις πιονιών τελειώνουν, ο Βασιλιάς γυρνάει πάνω κάτω και μετά πρέπει να κουνήσει ένα από τα κομμάτια που φυλάνε το c6. Zugzwang στο μέσο της παρτίδας, με όλα τα κομμάτια πάνω στη σκακιέρα.

Πρόσεξε. `26.h4` κερδίζει επίσης, αλλά η θέση ζητάει τη Βασίλισσα στη στήλη. Το λάθος που κάνουν οι περισσότεροι είναι να βάλουν τη Βασίλισσα μπροστά, γιατί φαίνεται πιο επιθετικό. Η Βασίλισσα μπροστά μπορεί να χτυπηθεί από Πύργο. Πίσω από τους Πύργους δεν την αγγίζει τίποτα.

4. Χτύπημα στο κέντρο

Δύο πιόνια στο κέντρο είναι δύναμη μόνο όταν τα στηρίζουν κομμάτια. Όταν ο αντίπαλος τα έχει στήσει πριν βγάλει τους Ίππους και τους Αξιωματικούς του, είναι στόχος. Το πιόνι που τα χτυπάει, το c5 ή το e5 εναντίον του d4, το d5 εναντίον του e4, λέγεται χτύπημα στο κέντρο και η στιγμή που παίζεται είναι η πιο σημαντική απόφαση των πρώτων δεκαπέντε κινήσεων.

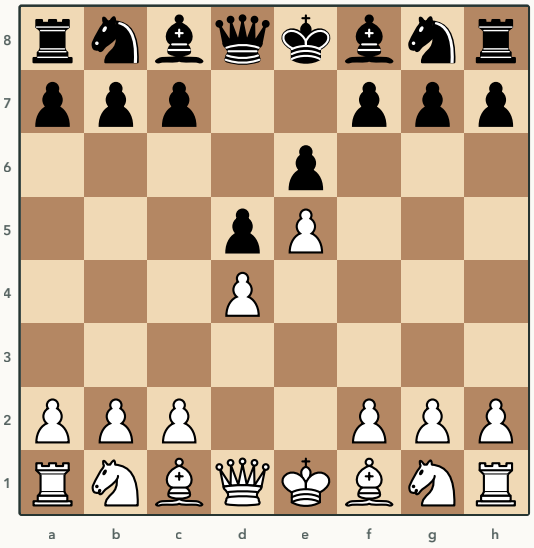
Ο κανόνας έχει δύο μέρη. Όταν προηγείσαι στην ανάπτυξη, ανοίγεις το κέντρο, γιατί οι ανοιχτές γραμμές ευνοούν αυτόν που έχει περισσότερα κομμάτια έτοιμα. Όταν ο αντίπαλος έχει πιόνια στο κέντρο και εσύ όχι, τα χτυπάς πριν προλάβει να τα στηρίξει, γιατί κάθε κίνηση αργότερα τα κάνει πιο δυνατά.

Τι θα μάθεις.

- Να χτυπάς τη βάση της αλυσίδας πιονιών, όχι την κορυφή της.
- Να απαντάς στην πρόωρη επίθεση στην πτέρυγα με χτύπημα στο κέντρο.
- Να αναγνωρίζεις πότε το δικό σου πιόνι κέντρου αφήνει τρύπα πίσω του.
- Να ανοίγεις το κέντρο όταν έχεις περισσότερα κομμάτια έξω από τον αντίπαλο.
- Να δίνεις ένα πιόνι για να ανοίξει το κέντρο όταν ο Βασιλιάς του αντιπάλου είναι ο στόχος.

31. Η βάση της αλυσίδας

ΘΕΣΗ 31 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Γαλλική άμυνα, βαριάντα προώθησης, μετά από 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

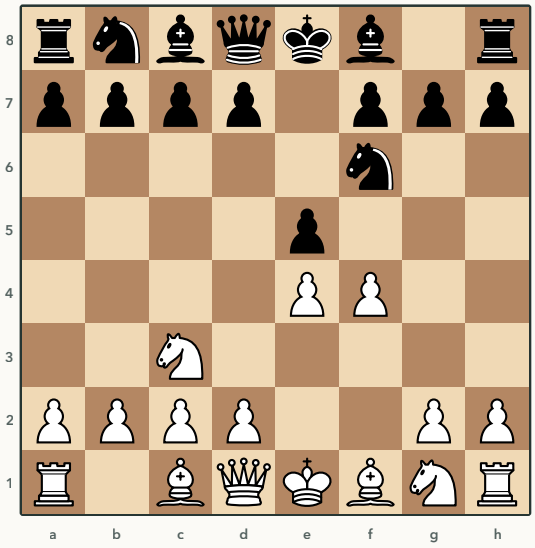
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν αλυσίδα πιονιών, d4 και e5. Η κορυφή της, το e5, κερδίζει χώρο και παίρνει το f6 από τον Ίππο σου. Η βάση της, το d4, είναι αυτό που την κρατάει όρθια. Αν πέσει η βάση, η κορυφή μένει μόνη. Το πιόνι που χτυπάει τη βάση είναι το c5. Ο Αξιωματικός c8 είναι κλεισμένος και θα χρειαστεί χρόνο, αλλά αυτό είναι το τίμημα της Γαλλικής και το ξέρεις από πριν.

Τι παίζεις. `3...c5`. Μετά από `3...c5 4.c3 Nc6 5.Nf3 Bd7` ο Μαύρος χτυπάει το d4 με πιόνι, Ίππο και σύντομα Βασίλισσα από το b6, ενώ τα Λευκά το φυλάνε με c3, Ίππο και Βασίλισσα. Η μάχη για το d4 είναι όλη η βαριάντα και ο Μαύρος την ξεκινάει με την τρίτη κίνηση.

Πρόσεξε. `3...f6?` χτυπάει την κορυφή. Μετά από `4.Bd3` τα Λευκά απλώς στηρίζουν το e5 ή παίρνουν στο f6 ανοίγοντας τον μαύρο Βασιλιά και η βάση d4 δεν ενοχλείται. `3...Nc6?!` αναπτύσσει αλλά μπλοκάρει το πιόνι c μπροστά του και το c5 που είναι το κύριο όπλο δεν παίζεται πια. Στην αλυσίδα χτυπάς τη βάση και με πιόνι, όχι την κορυφή και με κομμάτι.

32. Η απάντηση στην πτέρυγα είναι το κέντρο

ΘΕΣΗ 32 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Βιεννέζικη παρτίδα, μετά από 1.e4 e5 2.Nc3 Nf6 3.f4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

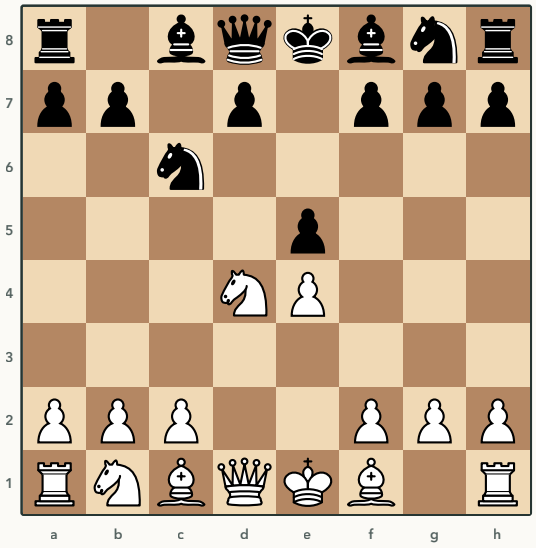
Τι βλέπεις. Τα Λευκά χτυπούν το e5 με πιόνι από την πτέρυγα, πριν βγάλουν τον Ίππο g1 και πριν κάνουν ροκέ. Η διαγώνιος e1-h4 άνοιξε και ο λευκός Βασιλιάς είναι στο κέντρο. Αν ο Μαύρος απαντήσει με άμυνα του e5 ή με πάρσιμο στο f4, παίζει το παιχνίδι των Λευκών. Το πιόνι d5 χτυπάει το e4, ανοίγει τη διαγώνιο του Αξιωματικού c8 και φέρνει τον Ίππο f6 στο e4 με τέμπο.

Τι παίζεις. `3...d5`. Μετά από `3...d5 4.fxe5 Nxe4 5.Qf3 Nc6` ο Ίππος κάθεται στο e4 στο κέντρο της σκακιέρας, ο Μαύρος έχει ανοιχτές γραμμές για όλα τα κομμάτια και το λευκό e5 είναι περισσότερο αδυναμία παρά δύναμη. Το υλικό είναι ίσο και η θέση ίση, ενώ τα Λευκά ήλπιζαν σε επίθεση.

Πρόσεξε. `3...exf4?` δίνει το κέντρο. `4.e5` διώχνει τον Ίππο και τα Λευκά έχουν μεγάλο πλεονέκτημα χώρου με το d4 να ακολουθεί. `3...Nc6?` φυλάει το e5 παθητικά και μετά από `4.fxe5 Nxe5 5.d4` ο Ίππος κυνηγιέται ξανά. Η επίθεση στην πτέρυγα απαντιέται με χτύπημα στο κέντρο. Αυτός ο κανόνας δουλεύει από την τρίτη κίνηση μέχρι το φινάλε.

33. Το πιόνι που αφήνει τρύπα

ΘΕΣΗ 33 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Σικελική άμυνα, μετά από 1.e4 c5 2.Nf3 Nc6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 e5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

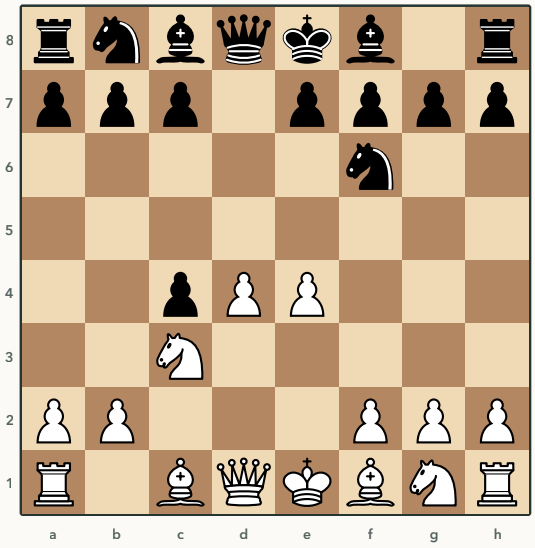
Τι βλέπεις. Ο Μαύρος χτύπησε τον Ίππο με πιόνι κέντρου. Το e5 κερδίζει τέμπο, αλλά κοίτα τι άφησε πίσω του. Το d5 δεν μπορεί πια να χτυπηθεί από μαύρο πιόνι και το d6 είναι αδύνατο. Ο Ίππος που κυνηγιέται έχει ένα τετράγωνο από όπου χρησιμοποιεί και τα δύο, το b5, που κοιτάζει το d6 και ετοιμάζει τον δεύτερο Ίππο για το d5.

Τι παίζεις. `5.Nb5`. Μετά από `5.Nb5 d6 6.N1c3 a6 7.Na3` ο Μαύρος χρειάστηκε το d6 για να μην πάει ο Ίππος εκεί και τώρα το d5 είναι μόνιμη τρύπα. Τα Λευκά θα παίξουν Nd5 και Bg5 για να αλλάξουν τον Ίππο f6 μόλις βγει, ακριβώς όπως ο Smyslov στην προηγούμενη ενότητα. Ο Ίππος a3 θα γυρίσει στο c2 ή το c4.

Πρόσεξε. `5.Nf3` ή `5.Nb3` υποχωρούν χωρίς να πάρουν τίποτα για το τέμπο. `5.Nxc6` δίνει στον Μαύρο ανοιχτή στήλη b και στηρίζει το d5 με το πιόνι που θα ξαναπάρει. Σε κάθε κίνηση πιονιού του αντιπάλου ρώτα ποιο τετράγωνο δεν μπορεί πια να φυλάξει.

34. Χτύπημα στο μεγάλο κέντρο

ΘΕΣΗ 34 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Αποδεκτό γκαμπί της βασίλισσας, μετά από 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 Nf6 4.Nc3. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

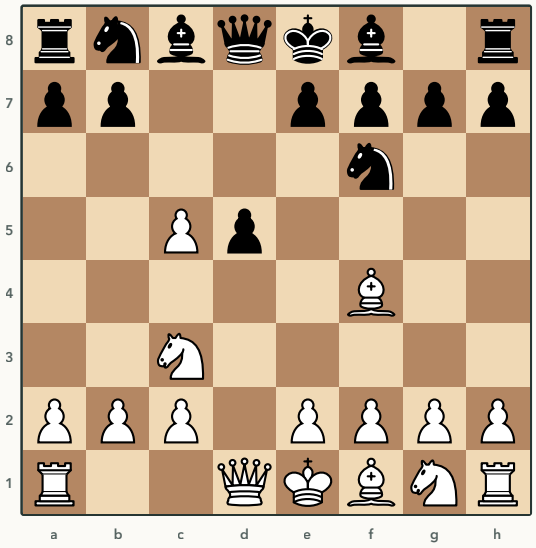
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν δύο πιόνια στο κέντρο και θέλουν Nf3 και Bxc4 για να τα στηρίξουν. Αυτή τη στιγμή το d4 το φυλάει μόνο η Βασίλισσα. Είσαι πιόνι πάνω, αλλά το c4 δεν κρατιέται και κάθε κίνηση που ξοδεύεις γι' αυτό δίνει στα Λευκά το κέντρο που θέλουν. Χτύπα το d4 τώρα, όσο κρέμεται.

Τι παίζεις. `4...e5`. Μετά από `4...e5 5.Nf3 exd4 6.Qxd4 Qxd4 7.Nxd4 Bc5` οι Βασίλισσες έφυγαν, ο Αξιωματικός βγήκε με τέμπο στον Ίππο και το c4 είναι ακόμη πιόνι παραπάνω. Αν `5.dxe5 Qxd1+ 6.Nxd1 Nxe4` το πιόνι γυρίζει πίσω χωρίς Βασίλισσες και αν `5.d5 b5` ο Μαύρος κρατάει το υλικό.

Πρόσεξε. `4...c5?` και `4...e6?` δίνουν στα Λευκά χρόνο για `5.d5` ή `5.Bxc4` και το κέντρο στέκεται. `4...b5?` κρατάει το πιόνι για μία κίνηση, αλλά μετά από `5.e5 Nd5 6.Nxb5` το πιόνι πέφτει ούτως ή άλλως και ο Μαύρος έχει ξοδέψει τέμπο. Το πιόνι c4 είναι δόλωμα. Το κέντρο είναι η παρτίδα.

35. Το πιόνι που διώχνει τον Ίππο

ΘΕΣΗ 35 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Σύστημα Λονδίνο με 2.Nc3, μετά από 1.d4 d5 2.Nc3 Nf6 3.Bf4 c5 4.dxc5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

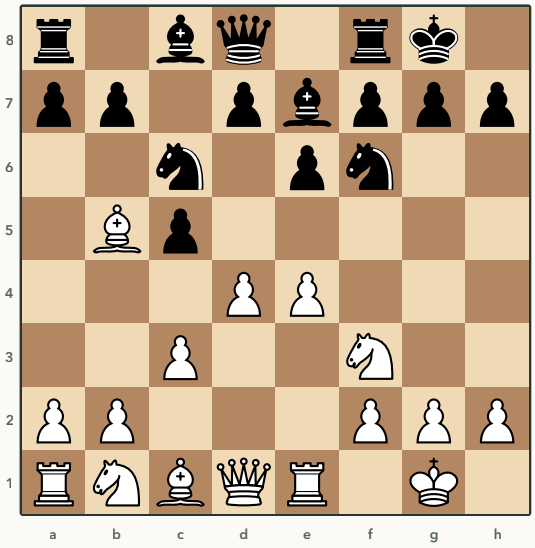
Τι βλέπεις. Τα Λευκά πήραν πιόνι και έμειναν χωρίς πιόνι στο κέντρο. Το c5 δεν κρατιέται. Ο Ίππος c3 στέκεται μπροστά στο δικό σου πιόνι d, άρα d4 τον διώχνει με τέμπο. Πρόσεξε όμως τον συνδυασμό Bf4 και Nb5 εναντίον του c7 και τη διαγώνιο a5-e1 που είναι ανοιχτή για Qa5+.

Τι παίζεις. `4...d4`. Αν `5.Nb5 Qa5+` και ο Ίππος χάνεται, γιατί μετά από `6.c3 Qxb5` δεν υπάρχει τρόπος να σωθεί. Άρα `5.Nb1` και τώρα `5...e5 6.Bxe5 Nc6 7.Nf3 Bxc5`. Ο Μαύρος είναι πιόνι πίσω, αλλά έχει όλα τα κομμάτια έξω, ο λευκός Ίππος γύρισε στο b1 και ο Βασιλιάς είναι στο κέντρο. Αν δεν θέλεις να δώσεις πιόνι, `5...Nc6 6.Nf3 e6` και Bxc5 το παίρνει πίσω με καλύτερη ανάπτυξη.

Πρόσεξε. `4...e6` επιτρέπει `5.e4` και τα Λευκά ανοίγουν το κέντρο πριν προλάβεις το Bxc5. Είναι ίσο, όχι καλύτερο. `4...Qa5?!` δεν καρφώνει τίποτα μετά από `5.e4 dxe4 6.Qd2` και η Βασίλισσα μένει στο κέντρο χωρίς φύλαξη. Όταν ο αντίπαλος δίνει το κέντρο για πιόνι, πρώτα κερδίζεις χρόνο με το δικό σου πιόνι κέντρου και μετά ξαναπαίρνεις το υλικό.

36. Πλεονέκτημα ανάπτυξης σημαίνει άνοιγμα

ΘΕΣΗ 36 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Σικελική άμυνα, βαριάντα Alapin, μετά από 7.d4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

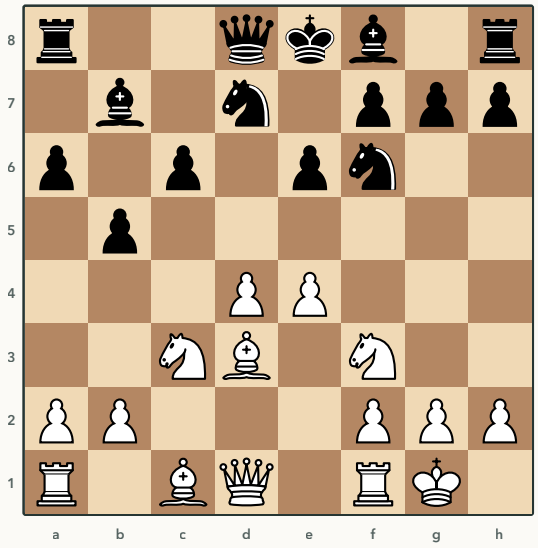
Τι βλέπεις. Έχεις όλα τα ελαφρά κομμάτια έξω και ροκέ. Τα Λευκά έχουν d4 και e4, αλλά ο Ίππος b1 και ο Αξιωματικός c1 είναι σπίτι, το e4 το κρατάει μόνο ο Πύργος e1 και ο Αξιωματικός b5 είναι αφύλακτος. Όταν προηγείσαι στην ανάπτυξη, ανοίγεις το κέντρο. Το d5 χτυπάει το e4 και το κάνει αμέσως.

Τι παίζεις. `7...d5`. Μετά από `7...d5 8.e5 Ne4 9.Nbd2 Bd7` ο Ίππος κάθεται στο e4 σε εξαιρετικό τετράγωνο, τα Λευκά ξοδεύουν τον Ίππο d2 για να τον βγάλουν και εσύ έχεις f6 ή f5 για να χτυπήσεις το e5. Αν `8.exd5 Nxd5 9.dxc5 Bxc5` η θέση είναι ίση με πιο ενεργά κομμάτια για σένα.

Πρόσεξε. `7...Nxe4?? 8.Rxe4` και το πιρούνι `8...d5` δεν δουλεύει, γιατί το πιόνι στο d5 δεν χτυπάει τον Αξιωματικό b5. Χάνεις κομμάτι. `7...Qc7? 8.d5` και ο Ίππος c6 δεν έχει τετράγωνο. `7...cxd4 8.cxd4` χαρίζει στα Λευκά ολόκληρο το κέντρο και `7...d6` δίνει `8.dxc5 dxc5 9.e5` με αλλαγή Βασιλισσών σε χειρότερη θέση. Μία κίνηση είναι σωστή και είναι το χτύπημα.

37. Το c5 στη Μεράν

ΘΕΣΗ 37 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Ημισλαβική άμυνα, βαριάντα Μεράν, μετά από 10.e4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

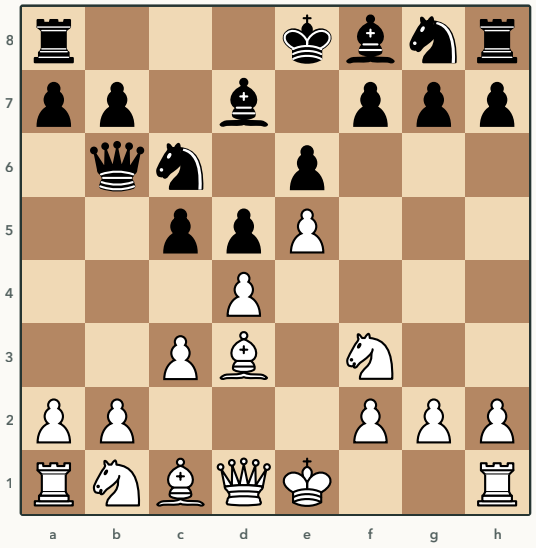
Τι βλέπεις. Τα Λευκά μόλις έπαιξαν e4 και απειλούν e5, που διώχνει τον Ίππο f6 και κλείνει τον Αξιωματικό b7 για πάντα. Αν αφήσεις το e5 να παιχτεί, κάθε μαύρο κομμάτι χάνει το τετράγωνό του. Η μόνη απάντηση είναι να χτυπήσεις το d4 τώρα, πριν προλάβει το e5, ώστε το κέντρο να ανοίξει με τα δικά σου κομμάτια έτοιμα.

Τι παίζεις. `10...c5`. Μετά από `10...c5 11.d5 Qc7 12.dxe6 fxe6` ο Μαύρος έχει ανοιχτή στήλη f για τον Πύργο, δύο πιόνια στο κέντρο και τον Αξιωματικό b7 να κοιτάζει το e4. Αυτό είναι το νόημα όλης της βαριάντας. Ο Μαύρος δίνει λίγο χώρο στην αρχή για να χτυπήσει το κέντρο ακριβώς τη στιγμή που τα Λευκά δεν μπορούν να το στηρίξουν.

Πρόσεξε. `10...Be7? 11.e5 Nd5 12.Nxd5 cxd5` και ο Αξιωματικός b7 είναι κλεισμένος πίσω από το d5 για όλη την παρτίδα, ενώ τα Λευκά έχουν χώρο και επίθεση στην πτέρυγα του Βασιλιά. `10...h6?` το ίδιο. Μία ήσυχη κίνηση εδώ κοστίζει ολόκληρη τη θέση. Το χτύπημα έχει στιγμή και η στιγμή είναι τώρα.

38. Να δώσεις το κέντρο για να το ελέγξεις

ΘΕΣΗ 38 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Nimzowitsch - Salwe, Κάρλσμπαντ 1911, μετά από 6...Bd7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

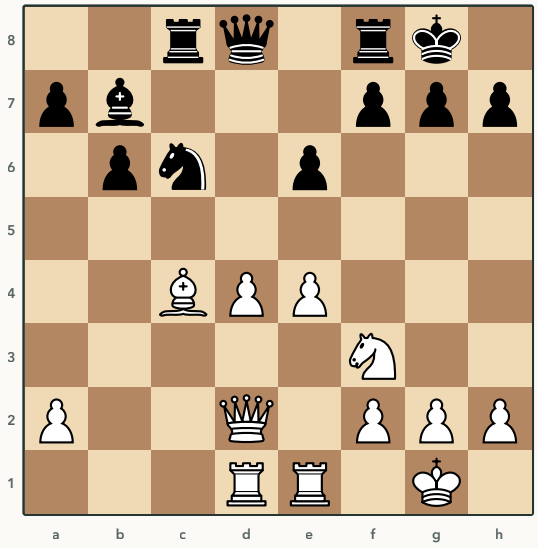
Τι βλέπεις. Η αλυσίδα d4 και e5 δέχεται πίεση στη βάση της. Το d4 χτυπιέται από c5, Nc6 και Qb6 και φυλάγεται από c3, Nf3 και Qd1. Ο Μαύρος ετοιμάζει cxd4 και Nxd4 ή Qxb2. Αν τα Λευκά κρατήσουν το πιόνι στο d4, θα παίζουν άμυνα. Ο Nimzowitsch βρήκε κάτι άλλο. Το d4 δεν χρειάζεται να είναι πιόνι. Αρκεί να είναι τετράγωνο που ελέγχεις με κομμάτια.

Τι παίζεις. `7.dxc5`. Μετά από `7.dxc5 Bxc5 8.O–O f6 9.b4 Be7 10.Bf4` το e5 στηρίζεται από Αξιωματικό και Ίππο αντί για πιόνι και όταν ο Μαύρος πάρει στο e5, ένα κομμάτι θα ξαναπάρει και θα σταθεί εκεί. Τα τετράγωνα d4 και e5 μένουν στον έλεγχο των Λευκών, χωρίς το βάρος της άμυνας του d4. Αυτό ο Nimzowitsch το ονόμασε μπλοκάρισμα με κομμάτια και η παρτίδα είναι το κλασικό παράδειγμα.

Πρόσεξε. `7.Be2?` ή `7.O–O?!` κρατούν το d4 και μετά από cxd4 cxd4 ο Μαύρος χτυπάει το d4 ξανά και ξανά, ενώ ο Αξιωματικός c1 δεν μπορεί να βγει. Η πίεση στη βάση της αλυσίδας απαντιέται ή με αλλαγή της βάσης ή με συνεχή άμυνα. Το δεύτερο σπάνια δουλεύει.

39. Το άνοιγμα της στήλης και της διαγωνίου

ΘΕΣΗ 39 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Spassky - Petrosian, Μόσχα 1969, πέμπτη παρτίδα, μετά από 14...Rc8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

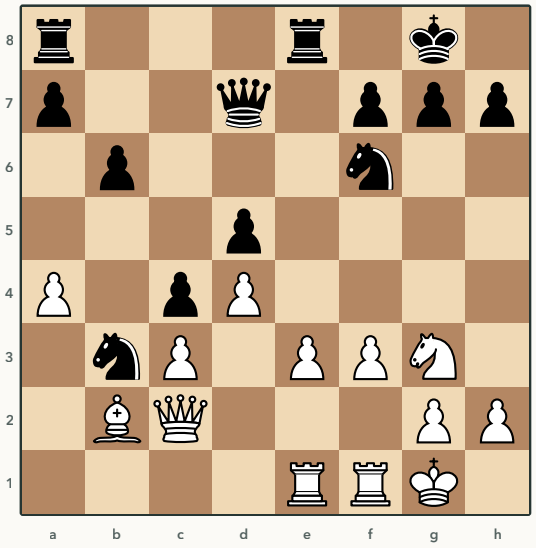
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν τα πιόνια d4 και e4 και όλα τα κομμάτια πίσω τους. Ο Αξιωματικός c4 κοιτάζει το e6, οι Πύργοι τις στήλες d και e. Αυτό το κέντρο δεν φτιάχτηκε για να μείνει. Φτιάχτηκε για να προχωρήσει τη στιγμή που το άνοιγμα των γραμμών θα βρει τα μαύρα κομμάτια σε λάθος τετράγωνα. Ο Ίππος c6 είναι το κομμάτι που χτυπιέται από το d5 και ο Αξιωματικός b7 αυτό που θα κλειστεί.

Τι παίζεις. `15.d5`. Μετά από `15.d5 exd5 16.Bxd5 Na5 17.Qf4` ο Αξιωματικός d5 χτυπάει το b7 και το f7, η Βασίλισσα κοιτάζει το f7 και ο Ίππος a5 έχει βγει από το παιχνίδι. Ο Spassky συνέχισε με Qf5 και d6 και το πιόνι που ξεκίνησε το χτύπημα έφτασε στο d7. Το κέντρο δεν ήταν ποτέ στατικό.

Πρόσεξε. `15.Bd3? Nxd4` και το πιόνι χάθηκε, γιατί ο Αξιωματικός έφυγε από τη φύλαξη του d5 και ο Ίππος παίρνει στο d4 με την απειλή στο f3. `15.Qe3` περιμένει και ο Μαύρος προλαβαίνει Na5 με αλλαγή του Αξιωματικού. Το κέντρο που κρέμεται είτε προχωράει είτε πέφτει.

40. Το πιόνι που ανοίγει τον δρόμο

ΘΕΣΗ 40 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1000 ΕΩΣ 1300



Botvinnik - Capablanca, AVRO 1938, μετά από 18...Nb3. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Ο μαύρος Ίππος b3 μπήκε βαθιά στη δική σου θέση, κλείνει τον Αξιωματικό b2 και κοιτάζει το a5 και το d4. Είναι όμως μακριά από τον δικό του Βασιλιά. Ο Capablanca ετοιμάζει Qxa4 και κέρδος ενός πιονιού στην πτέρυγα της Βασίλισσας. Ο Botvinnik κοιτάζει την άλλη πτέρυγα. Το e4 ανοίγει τη διαγώνιο του Αξιωματικού b2 προς το g7 και το e5 διώχνει τον Ίππο f6, τον μόνο φύλακα του μαύρου Βασιλιά. Το a4 κοστίζει ένα πιόνι. Το e4 και το e5 κοστίζουν στον αντίπαλο την παρτίδα.

Τι παίζεις. `19.e4`. Μετά από `19.e4 Qxa4 20.e5 Nd7 21.Qf2` όλα τα λευκά κομμάτια κοιτάζουν προς τον μαύρο Βασιλιά, ενώ η μαύρη Βασίλισσα και ο Ίππος b3 είναι στην άλλη άκρη της σκακιέρας. Ο Botvinnik έδωσε αργότερα και Αξιωματικό με το περίφημο Ba3, αλλά η παρτίδα κρίθηκε εδώ, με το πιόνι που άνοιξε το κέντρο.

Πρόσεξε. `19.Rb1?` φυλάει το b2 και αφήνει `19...Rxe3` με κέρδος πιονιού για τον Μαύρο. `19.Nf5` απειλεί, αλλά `19...g6` και ο Ίππος γυρίζει πίσω χωρίς να έχει ανοίξει τίποτα. Το κέντρο ανοίγει με πιόνι και η στιγμή είναι όταν τα κομμάτια του αντιπάλου έχουν πάει εκεί που δεν φυλάνε τον Βασιλιά τους.

ΜΕΡΟΣ Γ

1300 έως 1600

Ποιο κομμάτι είναι καλό, ποιο πιόνι είναι αδύνατο.

5. Αξιωματικός και Ίππος

Ο Αξιωματικός και ο Ίππος αξίζουν περίπου το ίδιο, αλλά ποτέ στην ίδια θέση. Ο Αξιωματικός θέλει ανοιχτές διαγώνιους και πιόνια σε δύο πτέρυγες, γιατί φτάνει παντού σε μία κίνηση. Ο Ίππος θέλει κλειστό κέντρο, πιόνια σε μία πτέρυγα και ένα τετράγωνο όπου κανείς δεν τον διώχνει. Ο Αξιωματικός με τα δικά του πιόνια στο χρώμα του είναι ψηλό πιόνι. Οι δύο Αξιωματικοί μαζί σε ανοιχτή θέση αξίζουν σχεδόν όσο Πύργος και Ίππος.

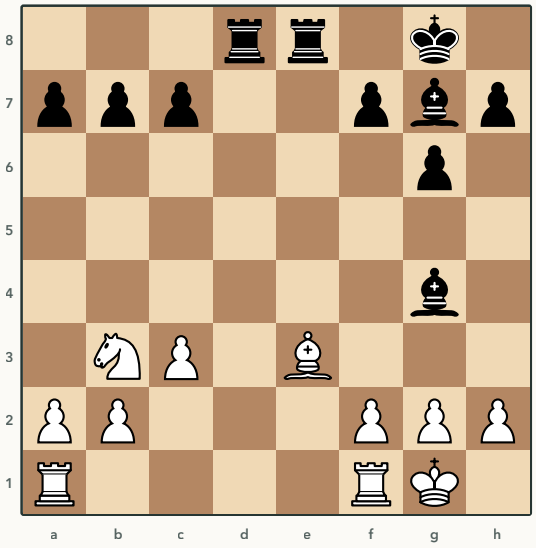
Αυτές οι προτάσεις είναι γνωστές. Το δύσκολο είναι να τις μετατρέψεις σε κίνηση. Ποιο κομμάτι αλλάζεις, ποιο κρατάς, ποιο πιόνι σπρώχνεις για να κλείσεις τον Αξιωματικό του αντιπάλου ή για να πάρεις από τον Ίππο του το τελευταίο τετράγωνο. Οι δέκα θέσεις του κεφαλαίου είναι δέκα τέτοιες αποφάσεις.

Τι θα μάθεις.

- Να κρατάς τους δύο Αξιωματικούς και να περιορίζεις τον Ίππο με πιόνια.
- Να σπρώχνεις το πιόνι που παίρνει από τον Αξιωματικό του αντιπάλου τη διαγώνιό του.
- Να διαλέγεις ποιο κομμάτι μπλοκάρει.
- Να αλλάζεις το καλύτερο κομμάτι του αντιπάλου, όχι το δικό σου καλύτερο.
- Να μπαίνεις σε φινάλε Αξιωματικού εναντίον Ίππου μόνο όταν τα πιόνια είναι με το μέρος σου.

41. Ο κανόνας του Steinitz

ΘΕΣΗ 41 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Englisch - Steinitz, Λονδίνο 1883, μετά από 17.Nb3. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

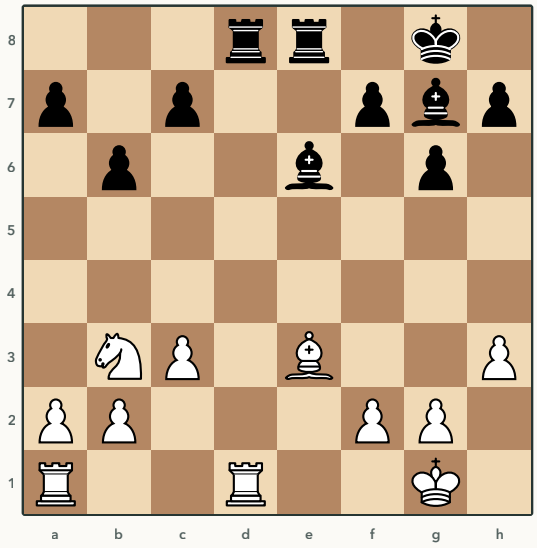
Τι βλέπεις. Τα Μαύρα έχουν δύο Αξιωματικούς εναντίον Αξιωματικού και Ίππου, σε θέση χωρίς κεντρικά πιόνια. Το κέντρο είναι ανοιχτό, οι διαγώνιοι μακριές. Ο Steinitz έθεσε τον κανόνα που ισχύει ακόμη. Με τους δύο Αξιωματικούς δεν βιάζεσαι, δεν αλλάζεις και παίρνεις από τον Ίππο του αντιπάλου τα τετράγωνά του με πιόνια, μέχρι να μην έχει πού να πάει. Ο Ίππος b3 θέλει το c5 και το d4. Το b6 και μετά το c5 του τα παίρνουν και τα δύο.

Τι παίζεις. `17...b6`. Μετά από `17...b6 18.h3 Be6 19.Rfd1 c5` ο Ίππος b3 δεν έχει ούτε ένα τετράγωνο μπροστά του και ο Αξιωματικός e6 κοιτάζει το b3 και το a2. Τα Λευκά έχουν μόνο κινήσεις αναμονής. Ο Steinitz συνέχισε με f6, Kf7 και g5, βάζοντας κάθε πιόνι σε τετράγωνο που δεν αγγίζει ο Ίππος.

Πρόσεξε. `17...Be5` ή `17...Bf5` βάζουν τους Αξιωματικούς σε όμορφα τετράγωνα αλλά δεν αλλάζουν τίποτα για τον Ίππο. Τα Λευκά παίζουν Nd4 και ο Ίππος βρίσκει κέντρο. Το πλεονέκτημα των δύο Αξιωματικών δεν φαίνεται από το πού στέκονται οι Αξιωματικοί. Φαίνεται από το πού δεν μπορεί να σταθεί ο Ίππος.

42. Το δεύτερο πιόνι παίρνει το δεύτερο τετράγωνο

ΘΕΣΗ 42 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Englisch - Steinitz, Λονδίνο 1883, μετά από 19.Rfd1. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

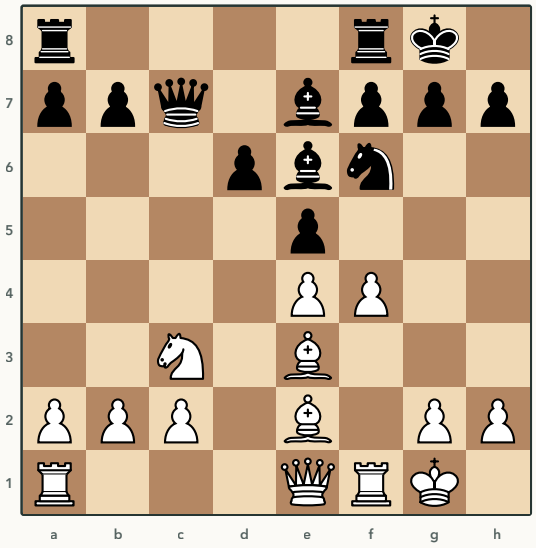
Τι βλέπεις. Ο Ίππος b3 έχει ένα τετράγωνο ακόμη προς το κέντρο, το d4. Το c5 του το παίρνει. Μετά ο Ίππος μπορεί να πάει μόνο πίσω, στο c1 ή το d2 και από εκεί δεν κάνει τίποτα. Ο Αξιωματικός e6 χτυπάει τον Ίππο, αλλά η αλλαγή θα ήταν λάθος. Ο Μαύρος δεν θέλει να πάρει τον Ίππο. Θέλει να τον κρατήσει ζωντανό και άχρηστο.

Τι παίζεις. `19...c5`. Μετά από `19...c5 20.Bg5 f6 21.Bf4 Kf7` ο Μαύρος φέρνει τον Βασιλιά στο κέντρο σαν να είναι ήδη φινάλε, ενώ τα Λευκά μετακινούν τον Αξιωματικό πέρα δώθε. Κάθε μαύρο πιόνι στέκεται σε τετράγωνο που δεν αγγίζει ο Ίππος και κάθε λευκό κομμάτι φυλάει κάτι.

Πρόσεξε. `19...Bxb3? 20.axb3` και το πλεονέκτημα χάθηκε στη στιγμή. Μένει Αξιωματικός εναντίον Αξιωματικού ίδιου χρώματος και η θέση είναι ίση. Ο Ίππος που δεν έχει τετράγωνα είναι χειρότερος από Ίππο που λείπει. Μην τον αλλάζεις.

43. Το πιόνι που παίρνει τη διαγώνιο

ΘΕΣΗ 43 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 12...Be6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

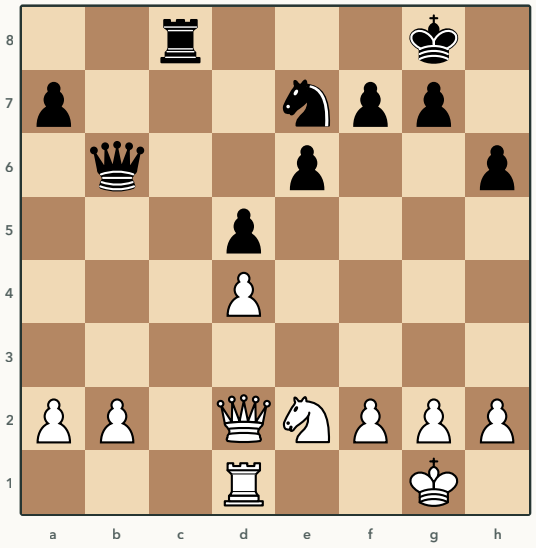
Τι βλέπεις. Ο μαύρος Αξιωματικός e6 είναι το κομμάτι που ελέγχει το d5 και φυλάει τον μαύρο Βασιλιά. Το f5 τον χτυπάει και δεν έχει καλό τετράγωνο. Αν πάει στο c4, αλλάζεται και τότε το d5 μένει χωρίς φύλακα Αξιωματικού για πάντα. Το f5 κοστίζει το e5, που γίνεται τετράγωνο για τα μαύρα κομμάτια και δίνει το d5 στα λευκά. Το d5 αξίζει περισσότερο.

Τι παίζεις. `13.f5`. Μετά από `13.f5 Bc4 14.Bxc4 Qxc4 15.Bg5` ο Αξιωματικός των λευκών τετραγώνων έφυγε και ο Smyslov ετοιμάζει Bxf6 και Nd5, όπως είδαμε στο τρίτο κεφάλαιο. Η θέση που εκεί μοιάζει τελειωμένη ξεκίνησε εδώ, με μία κίνηση πιονιού που έδιωξε τον σωστό Αξιωματικό.

Πρόσεξε. `13.Bf3?!` φυλάει το e4 και αφήνει τον Αξιωματικό e6 στη θέση του. Ο Μαύρος παίζει Rfc8 ή exf4 και η πάλη για το d5 μένει ανοιχτή. Το πιόνι που διώχνει τον Αξιωματικό από τη διαγώνιό του αξίζει όσο μία αλλαγή.

44. Ο Ίππος βρίσκει το τετράγωνό του

ΘΕΣΗ 44 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Lasker - Capablanca, Αβάνα 1921, δέκατη παρτίδα, μετά από 25.Qd2. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

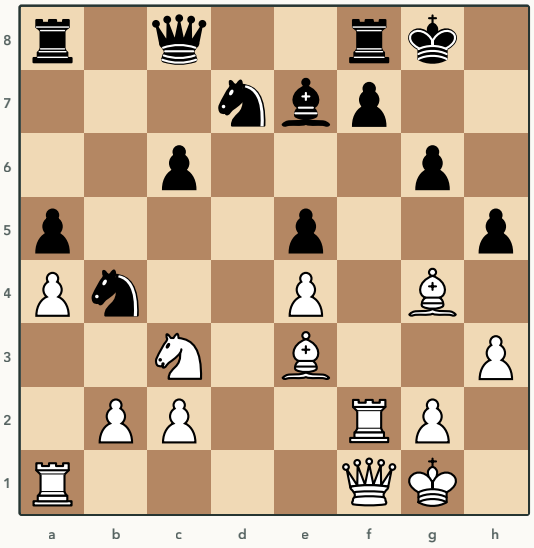
Τι βλέπεις. Ίππος εναντίον Ίππου, με ένα απομονωμένο λευκό πιόνι στο d4. Ο λευκός Ίππος e2 φυλάει το d4 και δεν έχει καλύτερο τετράγωνο. Ο μαύρος Ίππος e7 έχει. Από το f5 χτυπάει το d4, δεν μπορεί να διωχθεί χωρίς g4 που ανοίγει τον λευκό Βασιλιά και κοιτάζει το e3 και το h4. Ένας Ίππος αξίζει όσο το τετράγωνό του και το f5 είναι τετράγωνο που ο Λευκός δεν μπορεί να πάρει πίσω.

Τι παίζεις. `25...Nf5`. Μετά από `25...Nf5 26.b3 h5 27.h3 h4` ο Ίππος κάθεται εκεί για πάντα, το h4 κλειδώνει την πτέρυγα ώστε το g4 να μην παίζεται ποτέ και ο Capablanca συνεχίζει με τη Βασίλισσα και τον Πύργο εναντίον του d4 και του b3, όπως θα δούμε στις Θέσεις 58 και 74. Το πιόνι d4 θα χρειάζεται δύο κομμάτια για πάντα.

Πρόσεξε. `25...Nc6` χτυπάει το d4 από τετράγωνο που φυλάγεται εύκολα και μπλοκάρει τη στήλη c. `25...Ng6` πάει στην άκρη χωρίς στόχο. Ο Ίππος ψάχνει το τετράγωνο που δεν αγγίζει πιόνι και από όπου χτυπάει την αδυναμία. Αν υπάρχει ένα τέτοιο, είναι η κίνηση.

45. Άλλαξε το καλύτερο κομμάτι του αντιπάλου

ΘΕΣΗ 45 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Karpov - Spassky, Λένινγκραντ 1974, ένατη παρτίδα, μετά από 19...h5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

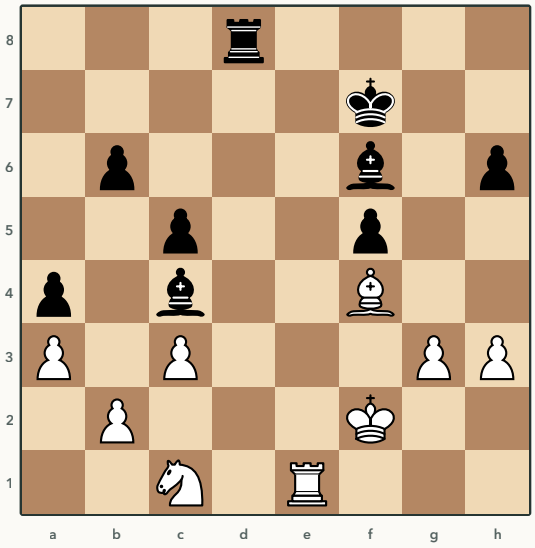
Τι βλέπεις. Ο Αξιωματικός g4 χτυπιέται από το h5 και πρέπει να αποφασίσει. Κοίτα τον μαύρο Ίππο d7. Είναι το κομμάτι που φυλάει το c5, το b6 και το f6, το μόνο μαύρο κομμάτι που μπορεί να έρθει στην άμυνα του Βασιλιά και το μόνο που μπορεί να πάει c5 εναντίον του e4. Ο Ίππος b4 είναι έξω από το παιχνίδι και ο Αξιωματικός e7 κοιτάζει τα δικά του πιόνια. Αν φύγει ο Ίππος d7, η μαύρη θέση δεν έχει κανένα καλό κομμάτι.

Τι παίζεις. `20.Bxd7`. Μετά από `20.Bxd7 Qxd7 21.Qc4 Bh4 22.Rd2 Qe7` η Βασίλισσα μπήκε στο c4 με απειλή στο c6 και τον Ίππο b4, ο Πύργος πήρε τη στήλη d και ο Karpov συνέχισε με το Nb1 που θα δούμε στο ένατο κεφάλαιο. Ο Αξιωματικός που έδωσε δεν είχε δουλειά. Ο Ίππος που πήρε ήταν η άμυνα.

Πρόσεξε. `20.Be2?` χάνει το c2, `20...Nxc2`. `20.Bf3` κρατάει τον Αξιωματικό και επιτρέπει `20...Nc5` με τον Ίππο σε τέλειο τετράγωνο. Η ερώτηση σε κάθε αλλαγή δεν είναι ποιο κομμάτι δίνω. Είναι ποιο κομμάτι παίρνω.

46. Πότε δίνεις τον έναν από τους δύο

ΘΕΣΗ 46 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Englisch - Steinitz, Λονδίνο 1883, μετά από 31.Bxf4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

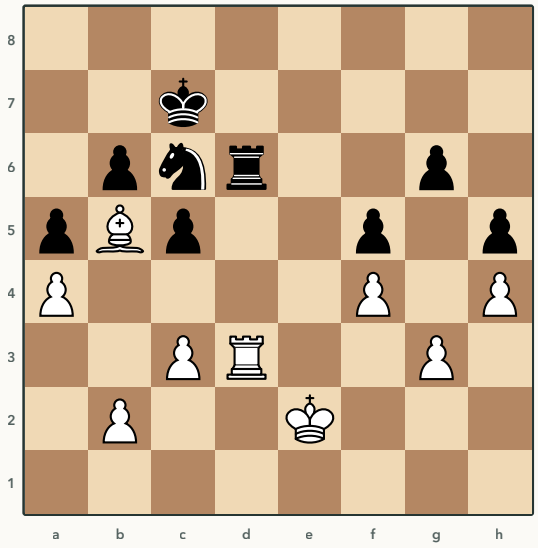
Τι βλέπεις. Ο Steinitz κράτησε τους δύο Αξιωματικούς τριάντα κινήσεις. Τώρα ο λευκός Ίππος είναι στο c1, ο λευκός Βασιλιάς στο f2 και το φινάλε με Πύργους πλησιάζει. Αν αλλαχτούν οι Αξιωματικοί των μαύρων τετραγώνων, μένει Αξιωματικός εναντίον Ίππου με τον μαύρο Αξιωματικό c4 να δένει τον Ίππο και τον Πύργο και με τον μαύρο Βασιλιά να μπαίνει στο e5 και d4. Το ζευγάρι έκανε τη δουλειά του. Η ώρα της αλλαγής ήρθε.

Τι παίζεις. `31...Bg5`. Μετά από `31...Bg5 32.Bxg5 hxg5 33.Ke3 Kf6 34.h4 gxh4 35.gxh4 Re8+` οι Πύργοι αλλάζονται και ο Βασιλιάς των Μαύρων μπαίνει στο e5 και στο f4. Ο Ίππος c1 δεν μπορεί ούτε να βγει ούτε να σταματήσει τον Βασιλιά. Η παρτίδα κρίθηκε σε δώδεκα κινήσεις, με το ζευγάρι Αξιωματικών να έχει γίνει ένας Αξιωματικός και ένας ενεργός Βασιλιάς.

Πρόσεξε. `31...h5` ή `31...b5` κρατούν τους δύο Αξιωματικούς, αλλά δίνουν στα Λευκά χρόνο για h4, Ne2 και Be3 και ο Ίππος ζωντανεύει. Το ζευγάρι δεν είναι σκοπός. Είναι εργαλείο και το δίνεις όταν σου αγοράζει κάτι μόνιμο, όπως τον Βασιλιά στο κέντρο.

47. Στο φινάλε με πιόνια και στις δύο πτέρυγες

ΘΕΣΗ 47 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Fischer - Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα, μετά από 43...Kc7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

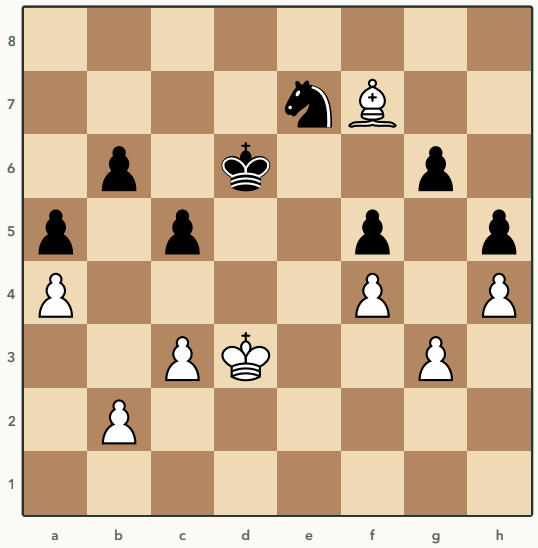
Τι βλέπεις. Πύργος και Αξιωματικός εναντίον Πύργου και Ίππου, με πιόνια και στις δύο πτέρυγες. Ο Αξιωματικός b5 φτάνει από το a6 μέχρι το e8 σε μία κίνηση. Ο Ίππος c6 χρειάζεται τρεις για να αλλάξει πτέρυγα. Οι Πύργοι κρατούν τη θέση ίση, γιατί ο μαύρος Πύργος φυλάει τον Ίππο και τα πιόνια. Χωρίς Πύργους, ο Αξιωματικός και ο Βασιλιάς των Λευκών θα χτυπάνε σε δύο πτέρυγες και ο Ίππος θα φυλάει μόνο μία.

Τι παίζεις. `44.Rxd6`. Μετά από `44.Rxd6 Kxd6 45.Kd3 Ne7 46.Be8` ο Αξιωματικός χτυπάει το g6 και κρατάει τον Ίππο καρφωμένο στην άμυνα, ενώ ο λευκός Βασιλιάς πάει c4 και b5. Ο Fischer κέρδισε αυτό το φινάλε με καθαρή τεχνική και το παράδειγμα διδάσκεται από τότε.

Πρόσεξε. `44.Rd2` κρατάει τους Πύργους και ο Μαύρος παίζει Re6+ με ενεργό Πύργο. Όταν ο Αξιωματικός σου είναι καλύτερος από τον Ίππο του αντιπάλου, αλλάζεις τα υπόλοιπα κομμάτια. Το πλεονέκτημα μεγαλώνει όσο λιγότερα κομμάτια μένουν.

48. Ο Αξιωματικός κερδίζει τέμπο, ο Ίππος δεν προλαβαίνει

ΘΕΣΗ 48 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Fischer - Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα, μετά από 47...Kd6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

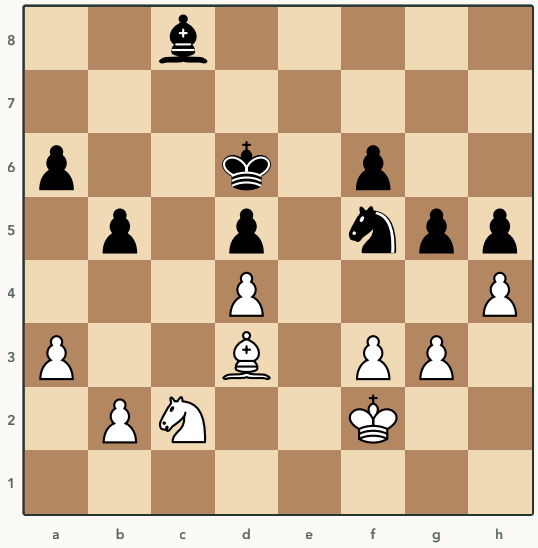
Τι βλέπεις. Ο Ίππος e7 φυλάει το g6 και το c6. Ο Βασιλιάς των Μαύρων φυλάει το c5 και το b6. Αν ο λευκός Βασιλιάς φτάσει στο b5, ο Μαύρος δεν μπορεί να κρατήσει και το b6 και το g6, γιατί ο Ίππος δεν προλαβαίνει να αλλάξει πτέρυγα. Ο Αξιωματικός βοηθάει με σαχ που κερδίζουν τέμπο, Be8+ και Bc6+, κάθε φορά που ο μαύρος Βασιλιάς πάει σε λάθος τετράγωνο.

Τι παίζεις. `48.Kc4`. Μετά από `48.Kc4 Kc6 49.Be8+ Kb7 50.Kb5 Nc8 51.Bc6+ Kc7 52.Bd5` ο λευκός Βασιλιάς είναι στο b5, ο Αξιωματικός στο d5 ελέγχει τον Ίππο και ο Μαύρος είναι σε zugzwang. Ο Fischer πήρε το b6 και το g6 και προήγαγε πιόνι. Το ίδιο καλό είναι το `48.Ke3`, με την ίδια ιδέα από άλλο δρόμο.

Πρόσεξε. `48.Be8?` χωρίς τον Βασιλιά κοντά αφήνει `48...Kd5` και ο Μαύρος κρατάει. `48.Kc2` πάει αργά. Στο φινάλε Αξιωματικού εναντίον Ίππου ο Βασιλιάς είναι το επιθετικό κομμάτι και ο Αξιωματικός του ανοίγει τον δρόμο.

49. Καλός Ίππος, κακός Αξιωματικός

ΘΕΣΗ 49 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Karpov - Kasparov, Μόσχα 1984, ένατη παρτίδα, μετά από 43...g5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

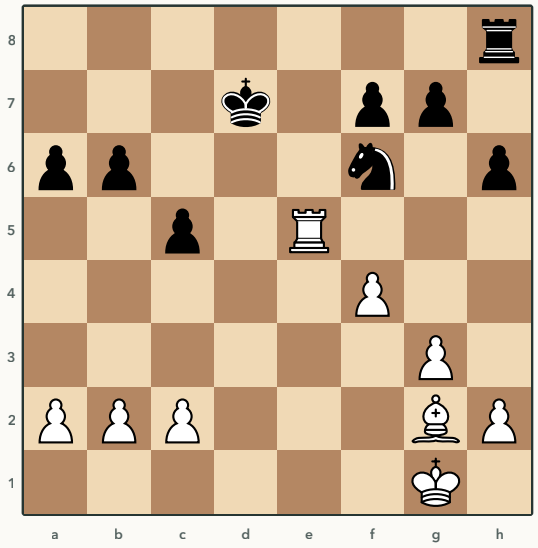
Τι βλέπεις. Τα μαύρα πιόνια a6, b5 και d5 στέκονται σε λευκά τετράγωνα, το χρώμα του Αξιωματικού c8. Ο λευκός Ίππος έχει το e3 και το f5 ως τετράγωνα που κανένα μαύρο πιόνι δεν αγγίζει. Ο μαύρος Ίππος f5 είναι το καλό μαύρο κομμάτι. Αν αλλαχτεί με τον Αξιωματικό d3, μένει καλός Ίππος εναντίον κακού Αξιωματικού και ένα φινάλε που ο Karpov κέρδισε χωρίς να υπολογίσει τίποτα δύσκολο.

Τι παίζεις. `44.Bxf5`. Μετά από `44.Bxf5 Bxf5 45.Ne3 Bb1 46.b4` ο Ίππος κάθεται στο e3, τα λευκά πιόνια πηγαίνουν σε μαύρα τετράγωνα όπου ο Αξιωματικός δεν τα αγγίζει και ο λευκός Βασιλιάς θα περπατήσει στο g6 και στο f6 ενώ ο Αξιωματικός κοιτάζει τοίχο. Αυτό το φινάλε είναι το κλασικό παράδειγμα της δύναμης του Ίππου.

Πρόσεξε. `44.Ne3` χωρίς αλλαγή επιτρέπει `44...Nxd4` και η αλλαγή που θέλεις γίνεται με χειρότερους όρους. Η σειρά είναι πρώτα η αλλαγή που αφήνει τον κακό Αξιωματικό, μετά ο Ίππος στο τετράγωνό του. Ο καλός Ίππος κερδίζει γιατί ο αντίπαλος δεν έχει κομμάτι που να τον ενοχλεί.

50. Ο Αξιωματικός βρίσκει τη διαγώνιό του

ΘΕΣΗ 50 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Fischer - Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα, μετά από 24...b6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Ο Αξιωματικός g2 κοιτάζει τη μεγάλη διαγώνιο, αλλά εκεί δεν υπάρχει τίποτα. Τα μαύρα πιόνια a6, b6 και c5 και ο μαύρος Βασιλιάς είναι στην άλλη πλευρά. Από το c4 ο Αξιωματικός θα χτυπάει το f7, το a6 μέσω του b5 και θα κρατάει τον μαύρο Βασιλιά μακριά από το d5. Δύο κινήσεις για να αλλάξει διαγώνιο είναι λίγες, γιατί ο Μαύρος δεν έχει τίποτα να κάνει στο μεταξύ.

Τι παίζεις. `25.Bf1`. Μετά από `25.Bf1 a5 26.Bc4 Rf8 27.Kg2` ο Αξιωματικός είναι στο c4 και ο Βασιλιάς ανεβαίνει. Ο Fischer έφερε μετά τον Βασιλιά στο f3 και τον Πύργο στο d3 και η θέση έγινε αυτή της Θέσης 47. Ο Αξιωματικός που κοιτάζει τη σωστή διαγώνιο είναι ήδη μισή νίκη.

Πρόσεξε. `25.Bb7` πάει αμέσως εναντίον του a6 αλλά `25...a5` και ο Αξιωματικός βρίσκεται μακριά από το f7 και από τον Βασιλιά του. `25.Bf3` μένει στη διαγώνιο όπου δεν υπάρχει στόχος. Πριν κουνήσεις Αξιωματικό, ρώτα ποια διαγώνιος έχει πιόνια του αντιπάλου στην άκρη της.

6. Δομές πιονιών

Τα πιόνια είναι τα μόνα κομμάτια που δεν γυρίζουν πίσω. Γι' αυτό η δομή τους είναι το πιο μόνιμο χαρακτηριστικό μιας θέσης και αυτό που πρέπει να διαβάζεις πρώτο. Ένα απομονωμένο πιόνι, δύο κρεμαστά πιόνια, ένα πιόνι που έμεινε πίσω από τα διπλανά του, μία πλειοψηφία σε μία πτέρυγα, ένα ελεύθερο πιόνι. Το καθένα λέει πού θα παιχτεί η παρτίδα και με ποιο σχέδιο.

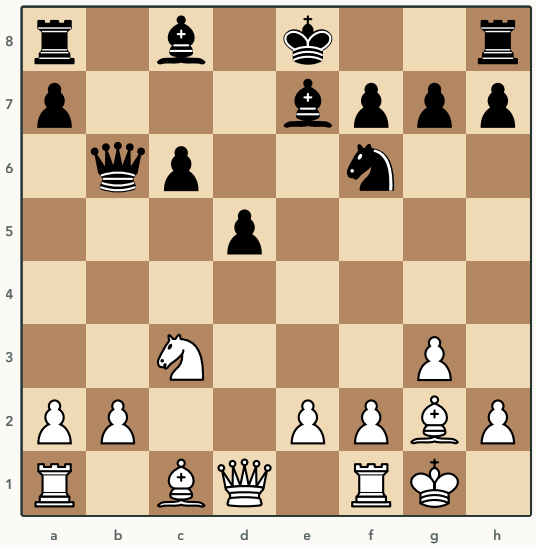
Δύο κανόνες τρέχουν σε όλο το κεφάλαιο. Η αδυναμία ενός πιονιού είναι το τετράγωνο μπροστά του, εκεί που μπορεί να καθίσει κομμάτι χωρίς να το αγγίζει πιόνι. Και η πλευρά που έχει το αδύνατο πιόνι θέλει κίνηση και επίθεση, ενώ η άλλη θέλει αλλαγές και μπλοκάρισμα.

Τι θα μάθεις.

- Να μπλοκάρεις το πιόνι που έμεινε πίσω και να μαζεύεις τα κομμάτια σου πάνω του.
- Να πιέζεις το απομονωμένο πιόνι από μακριά και να παίζεις με αυτό μόνο όταν προχωράει.
- Να κλειδώνεις τα κρεμαστά πιόνια πριν τα χτυπήσεις.
- Να αντικαθιστάς το πιόνι που μπλοκάρει με κομμάτι, όταν το πιόνι χρειάζεται άμυνα.
- Να σπρώχνεις το ελεύθερο πιόνι τη στιγμή που ο αντίπαλος δεν μπορεί να το μπλοκάρει.

51. Το τετράγωνο μπροστά από το πιόνι που έμεινε πίσω

ΘΕΣΗ 51 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Rubinstein - Salwe, Λοτζ 1908, μετά από 10...Be7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

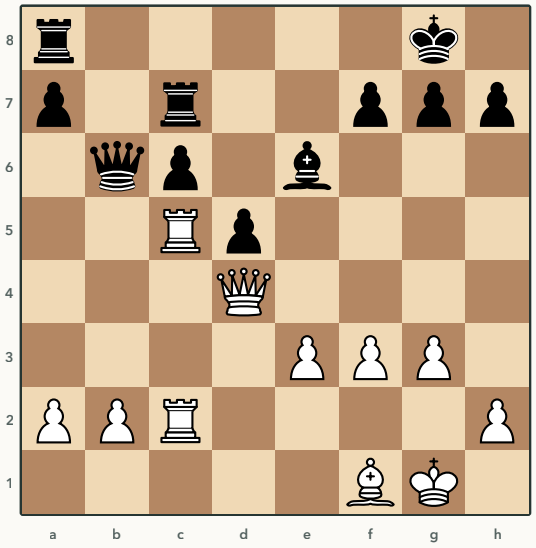
Τι βλέπεις. Τα μαύρα πιόνια c6 και d5 στέκονται το ένα δίπλα στο άλλο, αλλά το c6 δεν μπορεί να προχωρήσει. Αν πάει c5, το d5 μένει απομονωμένο. Αν μείνει, το τετράγωνο c5 μπροστά του είναι τετράγωνο που κανένα μαύρο πιόνι δεν φυλάει. Αυτό είναι το πιόνι που έμεινε πίσω και το c5 είναι το τετράγωνο του μπλοκαρίσματος. Ο Ίππος c3 δεν κάνει τίποτα εκεί που είναι. Από το a4 πάει στο c5 σε δύο κινήσεις.

Τι παίζεις. `11.Na4`. Μετά από `11.Na4 Qb5 12.Be3 O–O 13.Rc1` ο Rubinstein έχει Ίππο έτοιμο για το c5, Αξιωματικό έτοιμο για το c5 και Πύργο στη στήλη c πίσω από το μαύρο πιόνι. Τρία κομμάτια κοιτάζουν ένα τετράγωνο και ο Μαύρος δεν έχει πιόνι να το χτυπήσει. Ολόκληρη η παρτίδα παίζεται γύρω από το c5 και το c6.

Πρόσεξε. `11.Bg5?` επιτρέπει `11...Qxb2` και το πιόνι χάνεται για το τίποτα. `11.Qd3` είναι ήσυχο, αλλά δεν οδηγεί κανένα κομμάτι προς το c5. Το πιόνι που έμεινε πίσω δεν κερδίζεται με επίθεση. Κερδίζεται όταν βάλεις κομμάτι στο τετράγωνο μπροστά του και αυτό θέλει τα κομμάτια έτοιμα.

52. Το πιόνι που στηρίζει το μπλοκάρισμα

ΘΕΣΗ 52 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Rubinstein - Salwe, Λοτζ 1908, μετά από 23...Qb6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

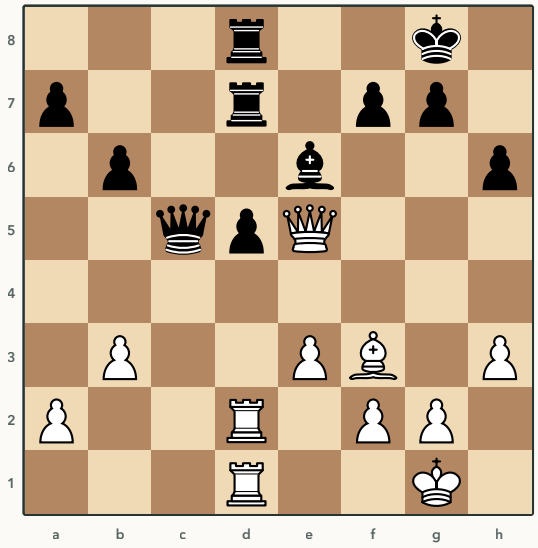
Τι βλέπεις. Δύο λευκοί Πύργοι στη στήλη c και ο μπροστινός στο c5, στο τετράγωνο του μπλοκαρίσματος. Η μαύρη Βασίλισσα χτυπάει το c5 και το b2 και ο Μαύρος θέλει a5 ή Rb7 για να διώξει τον Πύργο. Ο Πύργος στο c5 θέλει πιόνι να τον στηρίζει, όπως ο Ίππος σε φυλάκιο. Το b4 στηρίζει το c5 για πάντα και παίρνει το a5 από τον Μαύρο.

Τι παίζεις. `24.b4`. Μετά από `24.b4 a6 25.Ra5` ο Rubinstein μετακινεί τον Πύργο στο a5 για να χτυπήσει το a6 και ο Μαύρος, που έχει μόνο αδυναμίες να φυλάξει, δεν μπορεί να κρατήσει και το a6 και το c6. Η παρτίδα κερδήθηκε με b5 και με το πιόνι b, που έγινε ελεύθερο, να προχωράει.

Πρόσεξε. `24.Qd2?!` φυλάει το b2 και επιτρέπει `24...a5`, που διώχνει τον Πύργο από το c5 και σπάει το μπλοκάρισμα. Όταν έχεις κομμάτι σε τετράγωνο που κέρδισες, η επόμενη ερώτηση είναι πάντα η ίδια. Ποιο πιόνι το στηρίζει;

53. Το απομονωμένο πιόνι και ο Πύργος μπροστά του

ΘΕΣΗ 53 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Botvinnik - Zagoriansky, Σβερντλόφσκ 1943, μετά από 23...Rcd8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

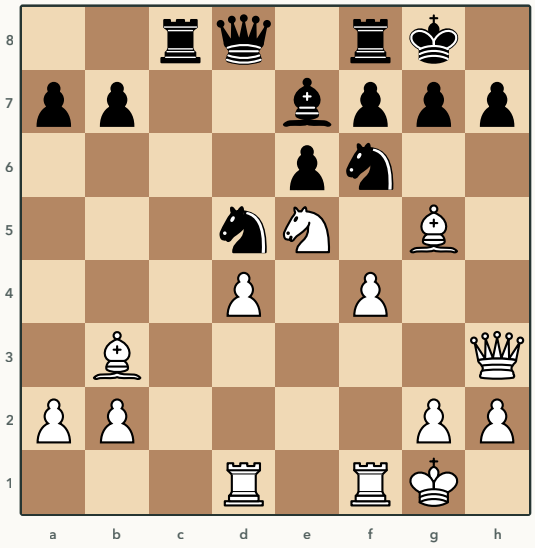
Τι βλέπεις. Το μαύρο d5 είναι απομονωμένο. Δύο λευκοί Πύργοι είναι ήδη στη στήλη d και ο Αξιωματικός f3 χτυπάει το πιόνι. Ο Μαύρος το φυλάει με δύο Πύργους και Αξιωματικό. Ο κανόνας του απομονωμένου πιονιού λέει ότι πρώτα το μπλοκάρεις, μετά φέρνεις πάνω του κάθε κομμάτι και μετά αλλάζεις όσα το φυλάνε. Ο Πύργος στο d4 κάθεται ακριβώς μπροστά του, εκεί που δεν τον αγγίζει πιόνι και ελευθερώνει τη Βασίλισσα για την πτέρυγα του Βασιλιά.

Τι παίζεις. `24.Rd4`. Μετά από `24.Rd4 a5 25.g4 Qc6 26.g5 hxg5 27.Qxg5` ο Μαύρος είναι δεμένος στη φύλαξη του d5 και ο Botvinnik ανοίγει δεύτερο μέτωπο στον Βασιλιά. Αυτή είναι η τεχνική. Μία αδυναμία δένει τα κομμάτια του αντιπάλου και η δεύτερη αδυναμία τα βρίσκει απόντα.

Πρόσεξε. `24.g4?` ξεκινάει το δεύτερο μέτωπο πριν δεθεί το πρώτο και `24...d4` ελευθερώνει τον Μαύρο. Το απομονωμένο πιόνι γίνεται δύναμη τη στιγμή που προχωράει. Πρώτα το σταματάς, μετά κάνεις ό,τι θέλεις.

54. Το απομονωμένο πιόνι επιτίθεται

ΘΕΣΗ 54 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Botvinnik - Vidmar, Νότιγχαμ 1936, μετά από 17...Rc8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

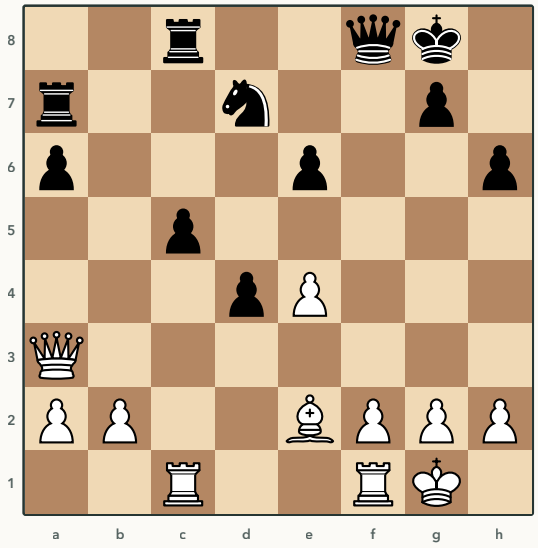
Τι βλέπεις. Τώρα το απομονωμένο πιόνι είναι λευκό, στο d4 και η εικόνα είναι η αντίστροφη. Το πιόνι δίνει στα Λευκά χώρο, το τετράγωνο e5 για τον Ίππο και ανοιχτές διαγώνιους. Αυτά τα πλεονεκτήματα δεν κρατάνε για πάντα. Όσο περνάει ο χρόνος, ο Μαύρος αλλάζει κομμάτια και μένει μόνο η αδυναμία. Ο παίκτης με το απομονωμένο πιόνι πρέπει να επιτεθεί τώρα. Το f5 ανοίγει τη στήλη f και τη διαγώνιο του Αξιωματικού b3 προς το f7.

Τι παίζεις. `18.f5`. Μετά από `18.f5 exf5 19.Rxf5 Qd6 20.Nxf7 Rxf7 21.Bxf6` όλα τα λευκά κομμάτια χτυπούν το f7 και το f6 και ο Μαύρος εγκατέλειψε λίγες κινήσεις αργότερα. Ο Ίππος e5, ο Αξιωματικός b3, η Βασίλισσα h3, ο Πύργος f1 είχαν όλοι τοποθετηθεί για τη στιγμή που το f5 θα ανοίξει τις γραμμές.

Πρόσεξε. `18.Qg3?` ή οποιαδήποτε κίνηση αναμονής επιτρέπει στον Μαύρο να παίξει Ne4 ή Nd7 και να αλλάξει τον Ίππο e5. Μετά από τις αλλαγές το d4 θα είναι απλώς αδύνατο. Με απομονωμένο πιόνι, η ερώτηση κάθε κίνηση είναι «μπορώ να ανοίξω τη θέση τώρα;».

55. Τα κρεμαστά πιόνια κλειδώνονται πρώτα

ΘΕΣΗ 55 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Fischer - Spassky, Ρέικιαβικ 1972, έκτη παρτίδα, μετά από 20...d4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

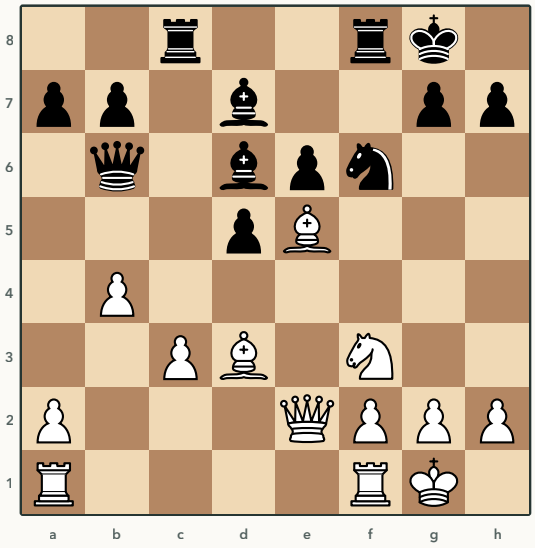
Τι βλέπεις. Ο Μαύρος είχε δύο κρεμαστά πιόνια, c5 και d5 και μόλις έσπρωξε το ένα. Το d4 τώρα είναι ακίνητο και το c5 πίσω του δεν μπορεί να προχωρήσει χωρίς να χάσει το d4. Τα κρεμαστά πιόνια είναι δυνατά όσο κινούνται μαζί. Κλειδωμένα είναι δύο αδυναμίες. Το f4 και το e5 κλείνουν το f6 στον Ίππο και κερδίζουν χώρο στην πτέρυγα όπου ο Μαύρος δεν έχει αμυντικά κομμάτια.

Τι παίζεις. `21.f4`. Μετά από `21.f4 Qe7 22.e5 Rb8 23.Bc4 Kh8 24.Qh3` τα Λευκά έχουν πιόνια στο e5 και f4, Αξιωματικό στη διαγώνιο προς το e6 και τη Βασίλισσα στην πτέρυγα του Βασιλιά. Τα μαύρα κομμάτια φυλάνε το c5 και το d4 και δεν φτάνουν στον Βασιλιά τους. Ο Fischer συνέχισε με f5 και κέρδισε την παρτίδα που θεωρείται η καλύτερη του ματς.

Πρόσεξε. `21.Bc4?!` κοιτάζει το e6 αλλά αφήνει `21...Qe7` και ο Μαύρος προλαβαίνει Nb6 με αλλαγή. Πρώτα κλειδώνεις τα πιόνια με τα δικά σου πιόνια, μετά φέρνεις τα κομμάτια. Αντίστροφα, τα κρεμαστά πιόνια ξαναβρίσκουν την κίνησή τους.

56. Το κομμάτι που μπλοκάρει αλλάζει τετράγωνο

ΘΕΣΗ 56 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Nimzowitsch - Salwe, Κάρλσμπαντ 1911, μετά από 15...Rac8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

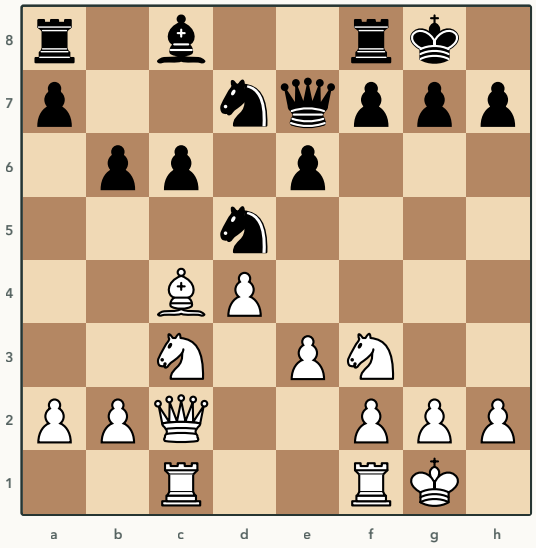
Τι βλέπεις. Ο Αξιωματικός e5 μπλοκάρει το μαύρο e6 και κρατάει για τα Λευκά τα τετράγωνα d4 και e5. Ο Μαύρος όμως απειλεί Bxe5 και Nxe5, δηλαδή να αλλάξει το κομμάτι που μπλοκάρει. Ο Nimzowitsch θέλει μπλοκάρισμα, όχι αυτόν τον συγκεκριμένο Αξιωματικό. Από το d4 ο Αξιωματικός χτυπάει τη Βασίλισσα, κερδίζει τέμπο και αφήνει το e5 για τον Ίππο, που δεν μπορεί να αλλαχτεί τόσο εύκολα.

Τι παίζεις. `16.Bd4`. Μετά από `16.Bd4 Qc7 17.Ne5 Be8 18.Rae1` ο Ίππος κάθεται στο e5, ο Αξιωματικός στο d4 πίσω του και ο Μαύρος, με έναν Αξιωματικό κλεισμένο στο e8 και το e6 ακίνητο, δεν έχει σχέδιο. Οι Πύργοι έρχονται στη στήλη e και η θέση παίζεται μόνη της.

Πρόσεξε. `16.Bf4??` αφήνει `16...Bxf4` και μετά από `17.g3 e5` ο Μαύρος ανοίγει το κέντρο με δύο πιόνια παραπάνω στο παιχνίδι. `16.Bg3?` δίνει `16...Rxc3` με κέρδος πιονιού, γιατί το c3 το φύλαγε ο Αξιωματικός από το e5. Το κομμάτι που μπλοκάρει φεύγει μόνο για τετράγωνο από όπου συνεχίζει να μπλοκάρει.

57. Η αλλαγή που φτιάχνει αδυναμία

ΘΕΣΗ 57 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Capablanca - Vidmar, Λονδίνο 1922, μετά από 11...b6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

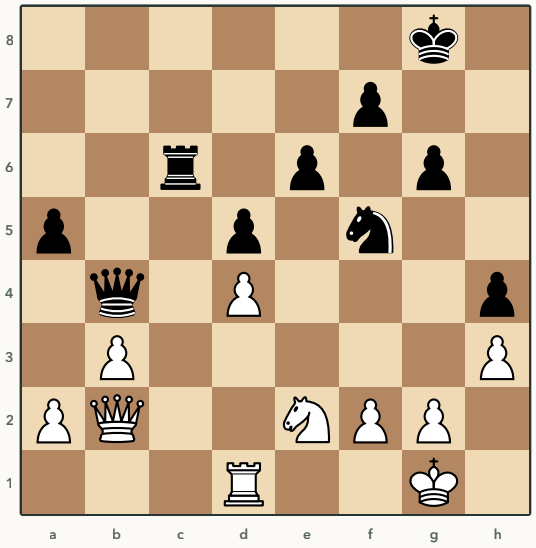
Τι βλέπεις. Ο μαύρος Ίππος στο d5 είναι το καλύτερο μαύρο κομμάτι. Στέκεται στο κέντρο και κλείνει τη διαγώνιο του Αξιωματικού c4. Αν τον αλλάξεις, ο Μαύρος ξαναπαίρνει με πιόνι. Με cxd5 ανοίγει η στήλη c για τους δικούς σου Πύργους και το μαύρο πιόνι d5 κλείνει τον Αξιωματικό c8 για πάντα. Με exd5 το d5 είναι απομονωμένο. Και στις δύο περιπτώσεις η αλλαγή άφησε πίσω της μία δομή που δεν γυρίζει.

Τι παίζεις. `12.Nxd5`. Μετά από `12.Nxd5 cxd5 13.Bd3 h6 14.Qc7` η Βασίλισσα μπαίνει στο c7 από τη στήλη που μόλις άνοιξε, χτυπάει το a7 και δένει τον Μαύρο στην άμυνα. Ο Capablanca δεν κέρδισε υλικό με την αλλαγή. Κέρδισε μία στήλη και έναν κακό Αξιωματικό για τον αντίπαλο και αυτά αρκούν.

Πρόσεξε. `12.Bd3?` αφήνει `12...Nb4` και ο Ίππος κερδίζει τέμπο πάνω στη Βασίλισσα. `12.Ne4?!` κρατάει τους Ίππους, αλλά ο μαύρος Ίππος μένει στο d5 και ο Αξιωματικός c8 βγαίνει στο b7 με ελεύθερη διαγώνιο. Πριν από κάθε αλλαγή, φαντάσου τα πιόνια μετά την ανταλλαγή, όχι τα κομμάτια.

58. Κλείδωσε την αδυναμία

ΘΕΣΗ 58 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Lasker - Capablanca, Αβάνα 1921, δέκατη παρτίδα, μετά από 32.Qb2. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

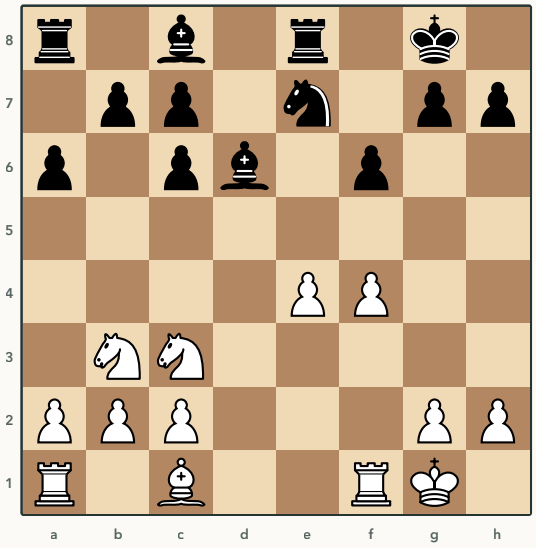
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν δύο πιόνια στην πτέρυγα της Βασίλισσας, το a2 και το b3 και τα Μαύρα ένα, το a5. Αν το b3 προχωρήσει στο b4, το a2 θα φυλάγεται και η λευκή πλειοψηφία θα ζήσει. Αν το μαύρο πιόνι πάει a4 και αλλαχτεί στο b3, μένει ένα λευκό πιόνι στο b3, απομονωμένο και μόνιμος στόχος για Πύργο και Βασίλισσα. Ο Capablanca δεν ψάχνει επίθεση. Φτιάχνει μία αδυναμία που δεν φεύγει.

Τι παίζεις. `32...a4`. Μετά από `32...a4 33.Qd2 Qxd2 34.Rxd2 axb3 35.axb3 Rb6` η Βασίλισσα άλλαξε, το b3 είναι απομονωμένο και ο Πύργος το χτυπάει. Τα Λευκά θα φυλάνε ένα πιόνι για τριάντα κινήσεις, ενώ τα Μαύρα θα μπορούν να παίζουν όπου θέλουν. Έτσι κερδίζονται οι παρτίδες χωρίς συνδυασμούς.

Πρόσεξε. `32...Qb5` ή `32...Rc8` κρατούν την πίεση αλλά αφήνουν τα Λευκά να παίξουν b4 ή a4 και να ξεφορτωθούν το πρόβλημα. Μία αδυναμία αξίζει μόνο όταν είναι κλειδωμένη. Το πιόνι που δεν μπορεί να κουνηθεί είναι το πιόνι που θα πέσει.

59. Το πιόνι που κάνει τον Αξιωματικό κακό

ΘΕΣΗ 59 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Lasker - Capablanca, Αγία Πετρούπολη 1914, μετά από 11...f6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

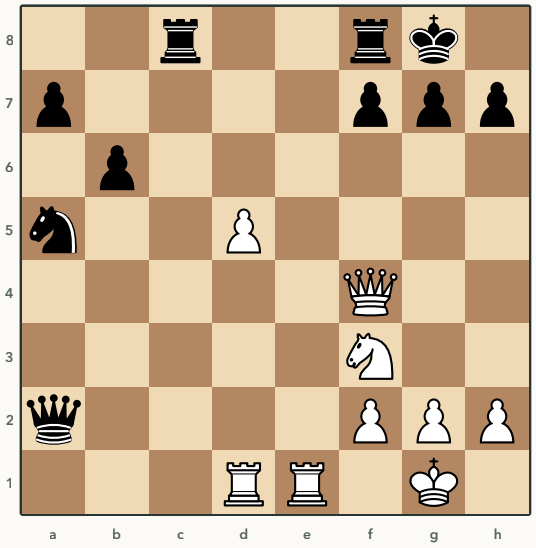
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν τέσσερα πιόνια εναντίον τριών στην πτέρυγα του Βασιλιά, τα Μαύρα τέσσερα εναντίον τριών στην άλλη, αλλά διπλά. Ο μαύρος Αξιωματικός c8 είναι ακόμη σπίτι και ο Αξιωματικός d6 είναι το καλό κομμάτι του Μαύρου. Το f5 κλειδώνει το f6 και το e7, παίρνει το e6 από τον Αξιωματικό c8 και ετοιμάζει Bf4 για να αλλάξει τον καλό Αξιωματικό d6. Μετά ο Ίππος πάει d4 και e6, σε τετράγωνο που κανένα μαύρο πιόνι δεν θα μπορεί να χτυπήσει.

Τι παίζεις. `12.f5`. Μετά από `12.f5 b6 13.Bf4 Bb7 14.Bxd6 cxd6` ο Μαύρος έμεινε με τον Αξιωματικό b7 που κοιτάζει το δικό του c6 και ένα πιόνι d6 που έμεινε πίσω. Ο Lasker έφερε τον Ίππο στο e6 και κέρδισε μία παρτίδα που έκρινε το τουρνουά. Η μηχανή δεν θεωρεί τη θέση καλύτερη για τα Λευκά. Θεωρεί όμως το f5 την καλύτερη κίνηση και αυτό αρκεί για το σχέδιο.

Πρόσεξε. `12.Be3` ή `12.Kf2` αναπτύσσουν ήσυχα, αλλά ο Μαύρος προλαβαίνει Be6 ή Bd7 και ο Αξιωματικός του βγαίνει πριν κλείσει η πόρτα. Το f5 κοστίζει το e5 ως τετράγωνο για τα λευκά κομμάτια. Το κέρδος είναι ο Αξιωματικός που μένει μέσα και αυτό μετράει περισσότερο.

60. Το ελεύθερο πιόνι σπρώχνεται

ΘΕΣΗ 60 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1300 ΕΩΣ 1600



Spassky - Petrosian, Μόσχα 1969, πέμπτη παρτίδα, μετά από 20...Qxa2. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Το λευκό πιόνι d5 είναι ελεύθερο. Ο Μαύρος μόλις πήρε το a2 και η Βασίλισσά του είναι στην άκρη της σκακιέρας, ο Ίππος του στο a5. Το d6 δεν μπορεί να μπλοκαριστεί αυτή τη στιγμή, γιατί κανένα μαύρο κομμάτι δεν φτάνει στο d7 ή στο d6 εγκαίρως. Ο κανόνας λέει ότι τα ελεύθερα πιόνια σπρώχνονται και η στιγμή είναι όταν λείπει το κομμάτι που μπλοκάρει.

Τι παίζεις. `21.d6`. Μετά από `21.d6 Rcd8 22.d7 Qc4 23.Qf5` το πιόνι έφτασε στην έβδομη, η μαύρη Βασίλισσα τρέχει πίσω και η λευκή Βασίλισσα απειλεί το f7 και το d7 ταυτόχρονα. Ο Spassky κέρδισε σε λίγες κινήσεις. Το πιόνι που στη Θέση 39 χτύπησε το κέντρο είναι το ίδιο πιόνι που τώρα κερδίζει την παρτίδα.

Πρόσεξε. `21.Re7?` είναι ο Πύργος που μπαίνει στην έβδομη πριν προχωρήσει το πιόνι και `21...Rc5` το μπλοκάρει. Οι Πύργοι μπαίνουν στην έβδομη όταν δεν υπάρχει ελεύθερο πιόνι. Όταν υπάρχει, το πιόνι πάει πρώτο και οι Πύργοι ακολουθούν.

ΜΕΡΟΣ Δ

1600 έως 1800

Σχέδιο, χώρος, αλλαγές και μετατροπή του πλεονεκτήματος.

7. Σχέδιο και χώρος

Μετά το άνοιγμα έρχεται η στιγμή που δεν υπάρχει προφανής κίνηση. Τα κομμάτια είναι έξω, ο Βασιλιάς ασφαλής, καμία απειλή. Εδώ χωρίζουν οι παίκτες. Ο ένας κάνει «κάτι», μία κίνηση που φαίνεται λογική. Ο άλλος ρωτάει πού είναι το παιχνίδι του και από εκεί και πέρα κάθε κίνησή του υπηρετεί την απάντηση.

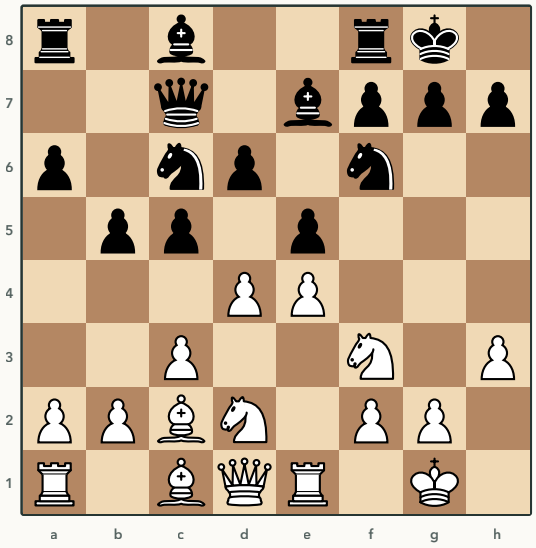
Το κεφάλαιο αυτό είναι για την απάντηση. Το πού αποφασίζεται σχεδόν πάντα από τα πιόνια. Παίζεις εκεί που έχεις περισσότερο χώρο, εκεί που δείχνει η αλυσίδα σου, εκεί που ο αντίπαλος δεν έχει κομμάτια για άμυνα. Όταν το κέντρο είναι κλειστό, το παιχνίδι μεταφέρεται στις πτέρυγες. Όταν ο αντίπαλος έχει λίγο χώρο, του παίρνεις και τον υπόλοιπο, μία κίνηση πιονιού κάθε φορά.

Τι θα μάθεις.

- Να κλείνεις το κέντρο όταν έχεις χώρο, ώστε ο αντίπαλος να μην έχει αντιπαιχνίδι.
- Να παίζεις στην πτέρυγα όπου δείχνουν τα πιόνια σου.
- Να κλειδώνεις την πτέρυγα του αντιπάλου πριν ξεκινήσεις στη δική σου.
- Να μεταφέρεις τα βαριά κομμάτια εκεί που θα γίνει η μάχη, με Πύργους στην τρίτη γραμμή.
- Να αναγνωρίζεις τη στιγμή που το σχέδιο γίνεται επίθεση.

61. Κλείσε το κέντρο, άνοιξε την πτέρυγα

ΘΕΣΗ 61 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974, μετά από 12...Nc6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

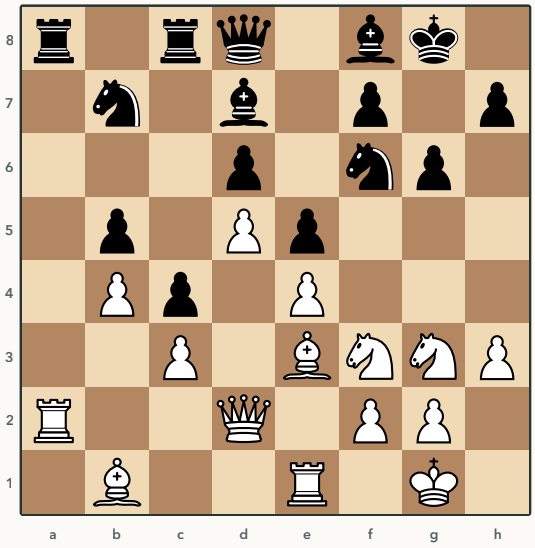
Τι βλέπεις. Ισπανική παρτίδα και το κέντρο κλείνει σε μία κίνηση. Αν τα Λευκά παίξουν d5, ο Ίππος c6 διώχνεται, το κέντρο κλειδώνει και η παρτίδα μεταφέρεται στις πτέρυγες. Ποιος είναι καλύτερα στις πτέρυγες; Τα Λευκά έχουν a4 και b4 για να ανοίξουν τη στήλη a εναντίον του b5 και τον Ίππο d2 που πάει f1 και g3. Ο Μαύρος έχει λιγότερο χώρο και κανένα σπάσιμο. Το κλείσιμο ευνοεί αυτόν που έχει το σχέδιο.

Τι παίζεις. `13.d5`. Μετά από `13.d5 Nd8 14.a4 Rb8 15.axb5 axb5 16.b4` η στήλη a είναι ανοιχτή για τους λευκούς Πύργους, το c5 κλειδώθηκε και ο μαύρος Ίππος στο d8 ψάχνει τετράγωνο. Ο Karpov θα διπλασιάσει στη στήλη a με τον τρόπο που δείχνει η επόμενη θέση.

Πρόσεξε. `13.dxe5?! dxe5` ανοίγει τη στήλη d για όλους. Ο Μαύρος βάζει Πύργο στο d8 και Ίππο στο d4 και έχει ακριβώς το αντιπαιχνίδι που δεν θα είχε με κλειστό κέντρο. Πριν ανοίξεις ή κλείσεις, ρώτα ποιος έχει το σχέδιο μετά.

62. Ο Αξιωματικός στο a7

ΘΕΣΗ 62 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974, μετά από 23...Qd8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

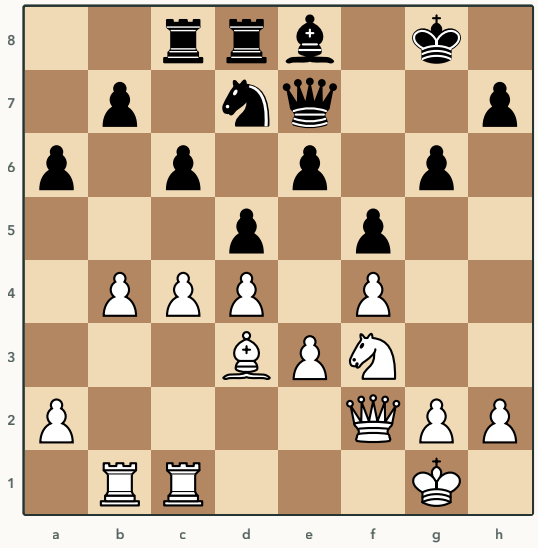
Τι βλέπεις. Η στήλη a είναι η μόνη ανοιχτή στήλη. Τα Λευκά έχουν Πύργο στο a2 και θέλουν δεύτερο Πύργο στο a1, αλλά ο μαύρος Πύργος a8 θα αλλάξει τον πρώτο Πύργο μόλις γίνει ο διπλασιασμός. Χρειάζεται κάτι που να κλείνει το a7 στον μαύρο Πύργο, ώστε ο Μαύρος να μην μπορεί ούτε να αλλάξει ούτε να κρατήσει τη στήλη. Ο Αξιωματικός e3 δεν κάνει τίποτα. Στο a7 στηρίζεται από τον Πύργο a2 και σφραγίζει τη στήλη.

Τι παίζεις. `24.Ba7`. Μετά από `24.Ba7 Ne8 25.Bc2 Nc7 26.Rea1 Qe7 27.Bb1` τα Λευκά έχουν δύο Πύργους στη στήλη a πίσω από τον Αξιωματικό και ο Μαύρος δεν μπορεί να τους αγγίξει. Όλα τα μαύρα κομμάτια φυλάνε το a8 και το b5. Ο Karpov γύρισε ήρεμα στην πτέρυγα του Βασιλιά με Ne2, Nh2, f4 και κέρδισε εκεί, γιατί ο Μαύρος δεν είχε ούτε ένα ελεύθερο κομμάτι.

Πρόσεξε. `24.Ra3??` `Rxa3` και ο Μαύρος παίρνει τη στήλη. `24.Nh2` ξεκινάει την άλλη πτέρυγα πριν κλειδώσει αυτή και `24...Rxa2 25.Qxa2 Ne8` και η θέση είναι ίση. Το σχέδιο χρειάζεται να μη δώσει στον αντίπαλο ούτε αλλαγή. Αυτό είναι το νόημα του Αξιωματικού στο a7.

63. Χώρος με κλείσιμο

ΘΕΣΗ 63 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Capablanca - Treybal, Κάρλσμπαντ 1929, μετά από 19...Rac8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

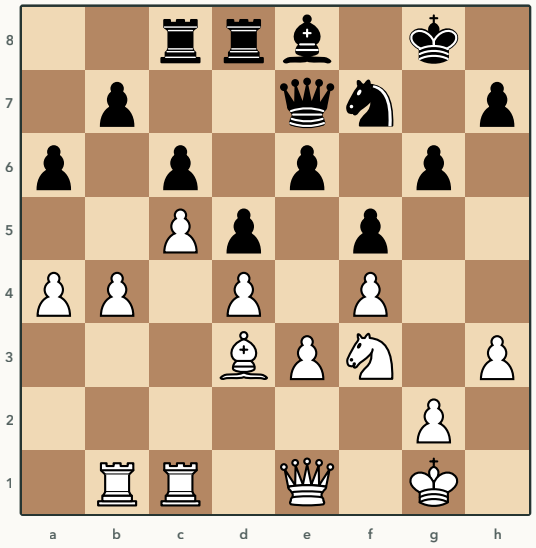
Τι βλέπεις. Ο Μαύρος έχει στήσει ένα τείχος από πιόνια και δεν έχει ούτε ένα κομμάτι που να κάνει κάτι. Ο Αξιωματικός e8 κλεισμένος, ο Ίππος d7 χωρίς τετράγωνα, η Βασίλισσα και οι Πύργοι περιμένουν. Σε τέτοια θέση η λάθος ιδέα είναι να ανοίξεις γραμμές, γιατί οι γραμμές θα ελευθερώσουν και τα μαύρα κομμάτια. Η σωστή ιδέα είναι να πάρεις και τον τελευταίο χώρο, να κλειδώσεις την πτέρυγα της Βασίλισσας με c5 και μετά να επιτεθείς εκεί που ο Μαύρος δεν έχει κομμάτια, στην πτέρυγα του Βασιλιά.

Τι παίζεις. `20.c5`. Μετά από `20.c5 Nf6 21.a4 Ng4 22.Qe1 Nh6 23.h3 Nf7 24.g4` ο Μαύρος έχει μετακινήσει τον Ίππο τέσσερις φορές για να μην κάνει τίποτα και τα Λευκά ξεκινούν στην πτέρυγα του Βασιλιά με g4 και h4. Η θέση του Μαύρου είναι ήδη στρατηγικά χαμένη, χωρίς να έχει χάσει πιόνι.

Πρόσεξε. `20.cxd5? cxd5` ανοίγει τη στήλη c και ξαφνικά ο Πύργος c8 και ο Ίππος d7 ζωντανεύουν. `20.a4` είναι ήσυχο και επιτρέπει `20...dxc4` με αλλαγή. Όταν ο αντίπαλος δεν έχει χώρο, μην του δώσεις γραμμή. Κλείδωσε και μετά διάλεξε την πτέρυγα.

64. Η πτέρυγα που δεν φυλάγεται

ΘΕΣΗ 64 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Capablanca - Treybal, Κάρλσμπαντ 1929, μετά από 23...Nf7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

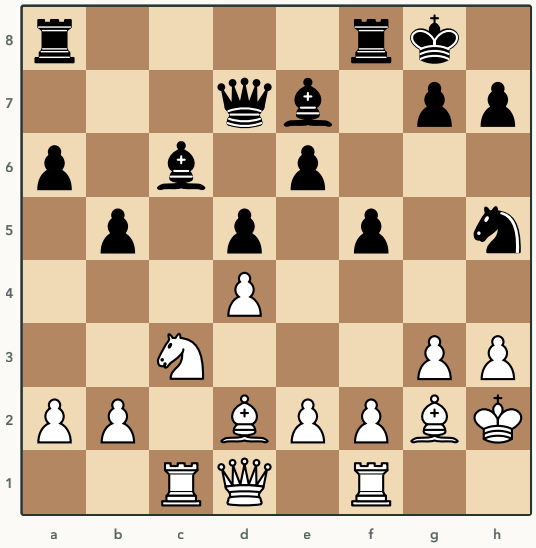
Τι βλέπεις. Η πτέρυγα της Βασίλισσας κλειδώθηκε. Στην πτέρυγα του Βασιλιά ο Μαύρος έχει μόνο τον Ίππο f7 και ο Αξιωματικός e8 κοιτάζει τα δικά του πιόνια. Το g4 χτυπάει το f5 και απειλεί να ανοίξει τη στήλη g ή να προχωρήσει g5 και μετά h4 και h5 κερδίζοντας όλο τον χώρο. Ο Μαύρος δεν μπορεί να απαντήσει στην πτέρυγα, γιατί δεν έχει ούτε κίνηση πιονιού που να μην αδυνατίζει κάτι.

Τι παίζεις. `24.g4`. Μετά από `24.g4 Bd7 25.Rc2 Kh8 26.Rg2 Rg8 27.g5` ο Capablanca έκλεισε και αυτή την πτέρυγα με g5 και πήρε τον υπόλοιπο χώρο με h4 και h5. Μετά γύρισε τους Πύργους στη στήλη a, άνοιξε τη στήλη με b5 και μπήκε από εκεί. Ο Μαύρος σε όλη την παρτίδα δεν είχε σχέδιο, μόνο κινήσεις.

Πρόσεξε. `24.Rc2` προετοιμάζει, αλλά ο Μαύρος παίρνει μία κίνηση για Bd7 ή Rg8 και το g4 θα απαντηθεί καλύτερα. Το χτύπημα με πιόνι στην πτέρυγα γίνεται όταν τα κομμάτια του αντιπάλου λείπουν από εκεί, όχι όταν έχουν προλάβει να γυρίσουν.

65. Το πιόνι που κλείνει τον Ίππο

ΘΕΣΗ 65 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Sämisch - Nimzowitsch, Κοπεγχάγη 1923, μετά από 17.Qd1. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

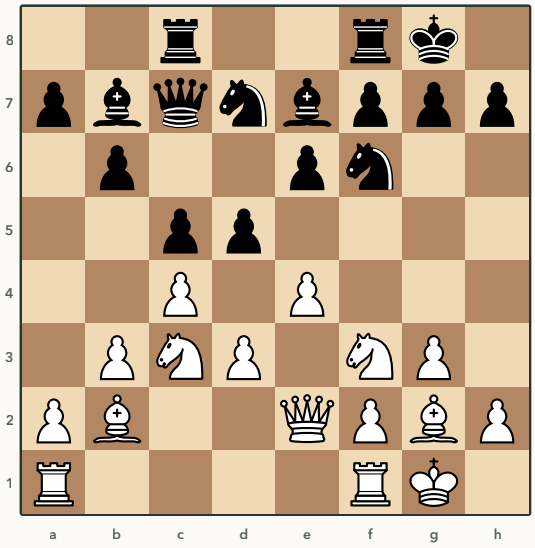
Τι βλέπεις. Ο Μαύρος έχει χώρο στην πτέρυγα της Βασίλισσας με τα πιόνια a6 και b5. Ο λευκός Ίππος c3 είναι το μόνο λευκό κομμάτι που ελέγχει το κέντρο και το b4 τον διώχνει σε τετράγωνο από όπου δεν γυρίζει εύκολα, το b1. Μετά ο Αξιωματικός c6 παίρνει τη διαγώνιο προς το e2 και το f1 και τα λευκά κομμάτια μένουν χωρίς τετράγωνα. Το b4 δεν απειλεί τίποτα και παίρνει τα πάντα.

Τι παίζεις. `17...b4`. Μετά από `17...b4 18.Nb1 Bb5 19.Rg1 Bd6` ο Nimzowitsch έχει κάθε κομμάτι σε καλύτερο τετράγωνο από το αντίστοιχο λευκό. Ο Ίππος b1 δεν ξαναμπήκε στο παιχνίδι, ο Πύργος f1 έφυγε από τη στήλη f και η παρτίδα τελείωσε έξι κινήσεις αργότερα με το περίφημο zugzwang.

Πρόσεξε. `17...Rac8` φέρνει Πύργο σε στήλη που δεν ανοίγει. Ο Λευκός παίζει e4 και το κέντρο ξεκλειδώνει πριν ο Μαύρος εκμεταλλευτεί τον χώρο του. Ο χώρος είναι χρήσιμος όσο ο αντίπαλος δεν μπορεί να ανοίξει το κέντρο. Πρώτα του παίρνεις τον Ίππο που θα το άνοιγε.

66. Κλείδωμα με d4

ΘΕΣΗ 66 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Polugaevsky - Petrosian, Μόσχα 1970, μετά από 12.e4. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

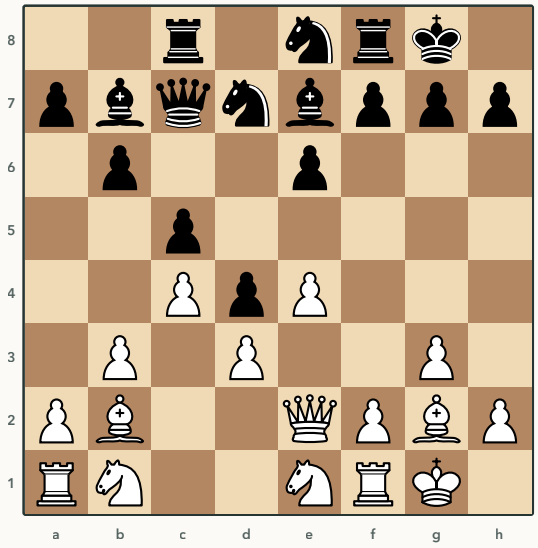
Τι βλέπεις. Τα Λευκά μόλις έπαιξαν e4 και προσφέρουν άνοιγμα του κέντρου. Τα λευκά κομμάτια, ο Αξιωματικός g2 και ο Αξιωματικός b2, κοιτάζουν το κέντρο και θα κερδίσουν από κάθε άνοιγμα. Ο Μαύρος έχει πιόνια στο c5 και d5 και δύο Ίππους, κομμάτια που προτιμούν το κλειστό κέντρο. Το d4 κλειδώνει, διώχνει τον Ίππο c3 και αφήνει τους Αξιωματικούς των Λευκών να κοιτάζουν τοίχο.

Τι παίζεις. `12...d4`. Μετά από `12...d4 13.Nb1 Ne8 14.Ne1 e5` το κέντρο είναι κλειστό, ο Ίππος b1 ξαναρχίζει από την αρχή και ο Μαύρος ετοιμάζει f5 ή g5 στην πτέρυγα του Βασιλιά, όπου τα δικά του πιόνια δείχνουν. Ο Petrosian κέρδισε με επίθεση σε αυτή την πτέρυγα.

Πρόσεξε. `12...dxe4? 13.dxe4` ανοίγει τη στήλη d και τη διαγώνιο του Αξιωματικού g2, δηλαδή ακριβώς αυτό που ήθελαν τα Λευκά. Όταν ο αντίπαλος έχει τους Αξιωματικούς και εσύ τους Ίππους, το κέντρο κλείνει.

67. Η αλυσίδα δείχνει τον δρόμο

ΘΕΣΗ 67 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Polugaevsky - Petrosian, Μόσχα 1970, μετά από 14.Ne1. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

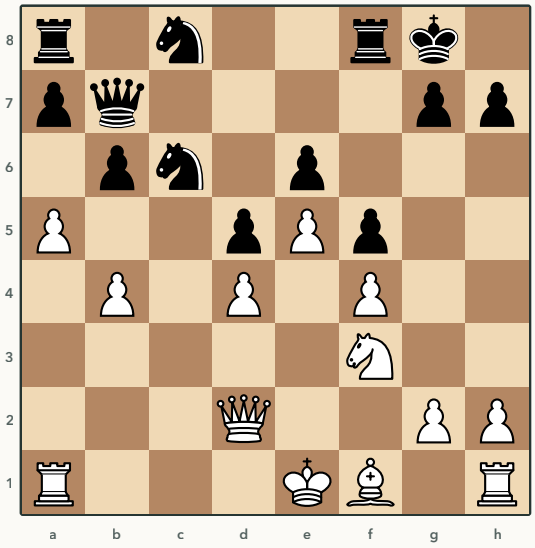
Τι βλέπεις. Το κέντρο κλείδωσε και η αλυσίδα d4 και c5 δείχνει προς την πτέρυγα της Βασίλισσας. Αν προστεθεί το e5, η αλυσίδα d4 και e5 δείχνει προς την πτέρυγα του Βασιλιά, εκεί που ο Μαύρος θέλει να παίξει f5. Το e5 επίσης κλειδώνει τον Αξιωματικό b2 οριστικά, γιατί η διαγώνιός του τελειώνει στο d4. Μία κίνηση πιονιού αποφασίζει σε ποια πτέρυγα παίζει ο καθένας.

Τι παίζεις. `14...e5`. Μετά από `14...e5 15.f4 g6 16.f5 Bg5` τα Λευκά προσπάθησαν να ανοίξουν με f4, αλλά ο Μαύρος απάντησε g6 και ο Αξιωματικός μπήκε στο g5 από όπου ελέγχει τη διαγώνιο προς το e3. Ο Petrosian κέρδισε την παρτίδα με θυσία Βασίλισσας στο g3, αλλά η βάση ήταν το e5.

Πρόσεξε. `14...g6` είναι χρήσιμο αλλά αφήνει το e5 για αργότερα και τα Λευκά παίζουν f4 πριν το πιόνι μπει εκεί. Η σειρά είναι πρώτα το πιόνι που ορίζει την αλυσίδα, μετά οι κινήσεις που την υπηρετούν.

68. Το πιόνι που κλειδώνει μία πτέρυγα

ΘΕΣΗ 68 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Alekhine - Nimzowitsch, Σαν Ρέμο 1930, μετά από 16...Qxb7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

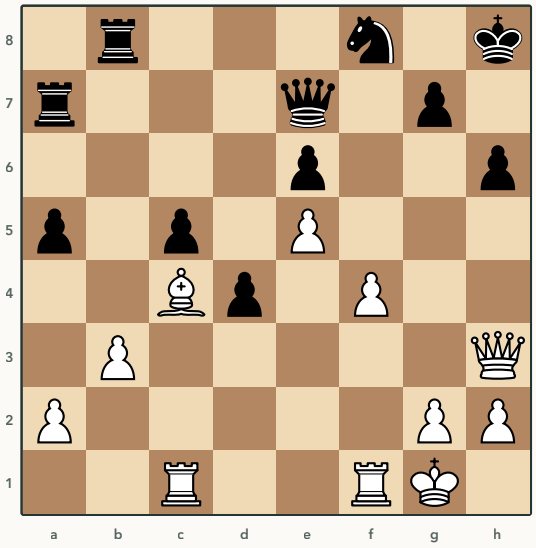
Τι βλέπεις. Ο Ίππος της Θέσης 24 μόλις αλλάχτηκε με τον Αξιωματικό b7 και η μαύρη Βασίλισσα ξαναπήρε. Το λευκό πιόνι a5 μπορεί να πάρει στο b6 ή να προχωρήσει. Αν προχωρήσει στο a6, η Βασίλισσα διώχνεται, το b7 γίνεται τετράγωνο που ο Μαύρος δεν θα ξαναπάρει ποτέ, το πιόνι b6 κλειδώνεται και η στήλη c μένει η μοναδική ανοιχτή γραμμή, με τα Λευκά να την ελέγχουν. Μία κίνηση πιονιού κλειδώνει ολόκληρη την πτέρυγα της Βασίλισσας και αφήνει τον Μαύρο χωρίς σχέδιο.

Τι παίζεις. `17.a6`. Μετά από `17.a6 Qf7 18.Bb5 N8e7 19.O-O h6 20.Rfc1` τα Λευκά έχουν Αξιωματικό στο b5 που καρφώνει τον Ίππο c6 και Πύργους που έρχονται στη στήλη c. Η Θέση 30 είναι έξι κινήσεις αργότερα. Το a6 κέρδισε τον χώρο που έκανε τη στήλη c να αξίζει.

Πρόσεξε. `17.axb6?! Nxb6` ανοίγει τη στήλη a για τον μαύρο Πύργο και δίνει στον Ίππο το b6 και το c4. Το πιόνι που αλλάζεται αφήνει γραμμές στον αντίπαλο. Το πιόνι που προχωράει του παίρνει τετράγωνα. Όταν ο αντίπαλος δεν έχει χώρο, η δεύτερη επιλογή είναι σχεδόν πάντα η σωστή.

69. Το σχέδιο γίνεται επίθεση

ΘΕΣΗ 69 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Fischer - Spassky, Ρέικιαβικ 1972, έκτη παρτίδα, μετά από 25...a5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

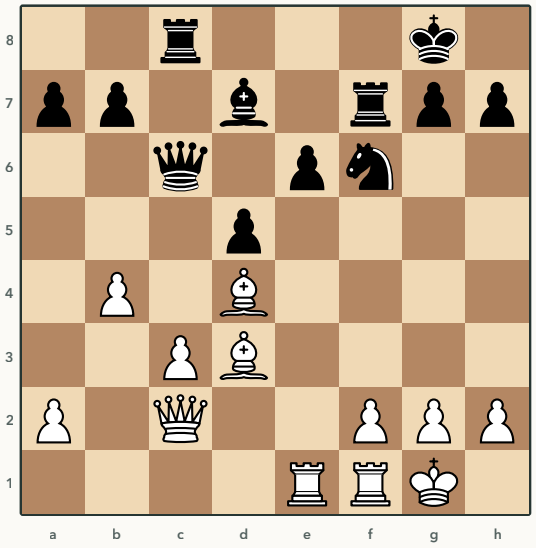
Τι βλέπεις. Όλα τα λευκά κομμάτια κοιτάζουν προς την πτέρυγα του Βασιλιά. Ο Αξιωματικός c4 προς το e6, η Βασίλισσα προς το e6 και το h6, ο Πύργος f1 προς τη στήλη f που θα ανοίξει, το πιόνι e5 κρατάει τον Ίππο f8 μακριά από το f6 και το d7. Ο Μαύρος φυλάει με Ίππο και Βασίλισσα. Το f5 ανοίγει τη στήλη και τη διαγώνιο ταυτόχρονα και ο Μαύρος δεν μπορεί να πάρει χωρίς να ανοίξει το e6.

Τι παίζεις. `26.f5`. Μετά από `26.f5 exf5 27.Rxf5 Nh7 28.Rcf1 Qd8 29.Qg3` οι δύο Πύργοι είναι στη στήλη f, η Βασίλισσα κοιτάζει το g7 και το e6 θα ακολουθήσει. Ο Spassky αντιστάθηκε δεκαπέντε κινήσεις ακόμη. Η θέση ήταν κερδισμένη εδώ, γιατί το σχέδιο, κλειδωμένη πτέρυγα της Βασίλισσας και άνοιγμα της άλλης, είχε ολοκληρωθεί.

Πρόσεξε. `26.Rf2` διπλασιάζει πριν ανοίξει η στήλη και δίνει στον Μαύρο `26...Re8` με μία κίνηση άμυνας παραπάνω. Το πιόνι ανοίγει τη γραμμή και οι Πύργοι μπαίνουν μετά. Η αντίθετη σειρά είναι μία κίνηση πιο αργή και εδώ μία κίνηση είναι πολύ.

70. Ο Πύργος στην τρίτη γραμμή

ΘΕΣΗ 70 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Nimzowitsch - Salwe, Κάρλσμπαντ 1911, μετά από 21...Rf7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Το μπλοκάρισμα από το Κεφάλαιο 6 έχει γίνει επίθεση. Οι Αξιωματικοί d4 και d3 κοιτάζουν τον μαύρο Βασιλιά. Οι Πύργοι όμως είναι στην πρώτη γραμμή και δεν συμμετέχουν. Ο δρόμος τους προς την πτέρυγα του Βασιλιά είναι η τρίτη γραμμή. Από το e3 ο Πύργος πάει g3 ή h3 σε μία κίνηση και τότε το g7 και το h7 χτυπιούνται από τρία κομμάτια.

Τι παίζεις. `22.Re3`. Μετά από `22.Re3 b6 23.Rg3 Kh8 24.Bxh7` ο Nimzowitsch θυσίασε τον Αξιωματικό στο h7 με τον Πύργο στο g3 να απειλεί το g7 και ο Μαύρος έχασε γρήγορα. Το σχέδιο της παρτίδας ήταν μπλοκάρισμα, μετά Αξιωματικοί στο κέντρο, μετά μεταφορά των Πύργων. Η επίθεση ήταν η τελευταία πράξη, όχι η πρώτη.

Πρόσεξε. `22.f3` φυλάει το e4 και αφήνει τον Πύργο e1 χωρίς δρόμο. Ο δεύτερος Πύργος δεν έχει πού να πάει στη στήλη e και δύο Πύργοι σε κλειστή στήλη δεν κάνουν τίποτα. Ο Πύργος που δεν έχει ανοιχτή στήλη ανεβαίνει στην τρίτη γραμμή και πάει εκεί που είναι η μάχη.

8. Αλλαγές και μετατροπές

Κάθε αλλαγή κομματιών αλλάζει τη θέση περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη κίνηση, γιατί δεν γυρίζει πίσω. Οι παίκτες που κερδίζουν τις κερδισμένες θέσεις είναι αυτοί που ξέρουν ποια αλλαγή τις απλοποιεί και ποια τις χαλάει. Οι παίκτες που σώζουν τις χαμένες ξέρουν ποια αλλαγή να αποφύγουν.

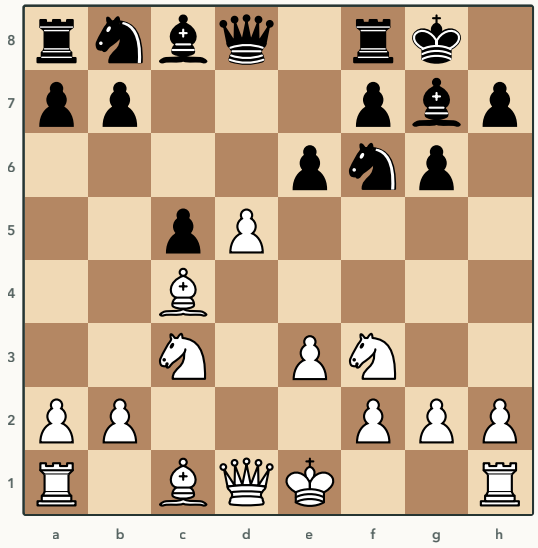
Το δεύτερο θέμα του κεφαλαίου είναι η μετατροπή. Ένα πλεονέκτημα σπάνια μένει το ίδιο μέχρι το τέλος. Το πλεονέκτημα χώρου γίνεται επίθεση, η επίθεση γίνεται πιόνι παραπάνω, το πιόνι παραπάνω γίνεται ελεύθερο πιόνι, το ελεύθερο πιόνι γίνεται ενεργός Βασιλιάς. Σε κάθε βήμα υπάρχει μία αλλαγή που μετατρέπει το ένα στο άλλο.

Τι θα μάθεις.

- Να αλλάζεις Βασίλισσες όταν το φινάλε που προκύπτει έχει μόνιμο στόχο.
- Να φέρνεις τον Βασιλιά στο κέντρο αμέσως μόλις φύγουν οι Βασίλισσες.
- Να διαλέγεις ποιος Πύργος πάει στην ανοιχτή στήλη.
- Να βάζεις τον Πύργο πίσω από το ελεύθερο πιόνι.
- Να δίνεις πιόνια για έναν ενεργό Βασιλιά στο φινάλε Πύργων.

71. Η αλλαγή που αφήνει στόχο

ΘΕΣΗ 71 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Petrosian - Botvinnik, Μόσχα 1963, πέμπτη παρτίδα, μετά από 8...e6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

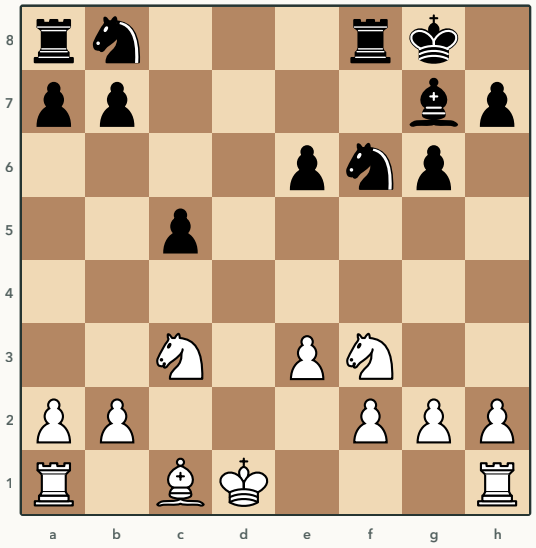
Τι βλέπεις. Ο Μαύρος χτυπάει το d5 και προσφέρει άνοιγμα. Μέτρα τις αλλαγές που ακολουθούν. Μετά από dxe6 η Βασίλισσα του Μαύρου πρέπει να πάρει στο d1 με σαχ και μετά ο Αξιωματικός ξαναπαίρνει στο e6 και αλλάζεται με τον Αξιωματικό c4. Στο τέλος ο Μαύρος μένει με πιόνι στο e6 που ήταν πιόνι f, δηλαδή με διπλά απομονωμένα πιόνια στη στήλη e και ένα απομονωμένο c5. Τα Λευκά μένουν με καθαρή δομή και τον Βασιλιά ήδη στο κέντρο. Αυτό είναι φινάλε που κερδίζεται μόνο από τη μία πλευρά.

Τι παίζεις. `9.dxe6`. Μετά από `9.dxe6 Qxd1+ 10.Kxd1 Bxe6 11.Bxe6 fxe6 12.Ke2` οι Βασίλισσες και οι Αξιωματικοί των λευκών τετραγώνων έφυγαν, το e6 και το c5 είναι στόχοι και ο Petrosian ξεκινάει ένα φινάλε που κέρδισε με σαράντα κινήσεις τεχνικής.

Πρόσεξε. `9.d6?` κρατάει το πιόνι μέσα στη μαύρη θέση, αλλά `9...Ne8` και το d6 πέφτει. `9.Bb3?` κρατάει την ένταση και `9...exd5 10.Nxd5 Nc6` δίνει στον Μαύρο ελεύθερο παιχνίδι. Η αλλαγή που αφήνει μόνιμη αδυναμία είναι καλύτερη από το πλεονέκτημα χώρου που θα χαθεί.

72. Ο Βασιλιάς έρχεται πρώτος

ΘΕΣΗ 72 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Petrosian - Botvinnik, Μόσχα 1963, πέμπτη παρτίδα, μετά από 11...fxe6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

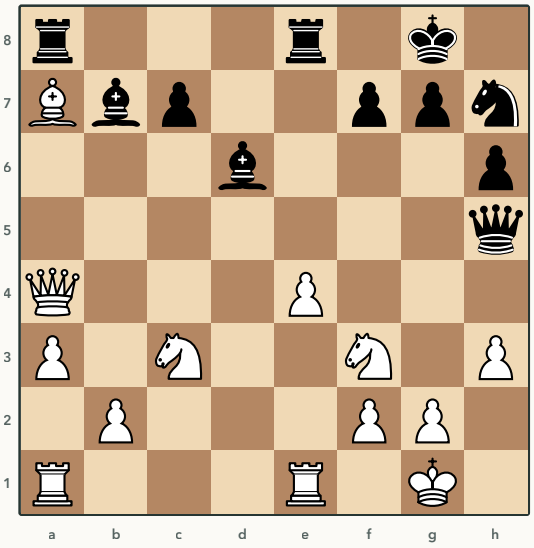
Τι βλέπεις. Οι Βασίλισσες έφυγαν. Ο Βασιλιάς στο d1 κλείνει τη στήλη d στον Πύργο και δεν φυλάει τίποτα. Στο e2 φυλάει το d3 και το f3, ελευθερώνει το d1 για τον Πύργο και είναι μία κίνηση πιο κοντά στα αδύνατα πιόνια c5 και e6. Στο φινάλε ο Βασιλιάς είναι κομμάτι και ο πρώτος που τον βάζει στο παιχνίδι συνήθως κερδίζει τον χρόνο που κρίνει.

Τι παίζεις. `12.Ke2`. Μετά από `12.Ke2 Nc6 13.Rd1 Rad8 14.Rxd8 Rxd8 15.Ng5` ο Πύργος πήρε τη στήλη, άλλαξε με τον μαύρο Πύργο και ο Ίππος χτυπάει το e6. Ο Botvinnik φυλάει ήδη. Ο Petrosian έφερε και τον δεύτερο Ίππο στο e4 και κέρδισε το c5 με υπομονή.

Πρόσεξε. `12.Bd2` αναπτύσσει, αλλά ο Βασιλιάς μένει στο d1 και ο Πύργος a1 περιμένει. Κάθε κίνηση που δεν είναι Ke2 είναι μία κίνηση που ο Μαύρος χρησιμοποιεί για να φέρει τον δικό του Βασιλιά στο e7. Στο φινάλε η πρώτη ερώτηση είναι πάντα πού πάει ο Βασιλιάς.

73. Αλλαγή Βασιλισσών με υλικό παραπάνω

ΘΕΣΗ 73 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Capablanca - Ragozin, Μόσχα 1936, μετά από 22...Ra8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

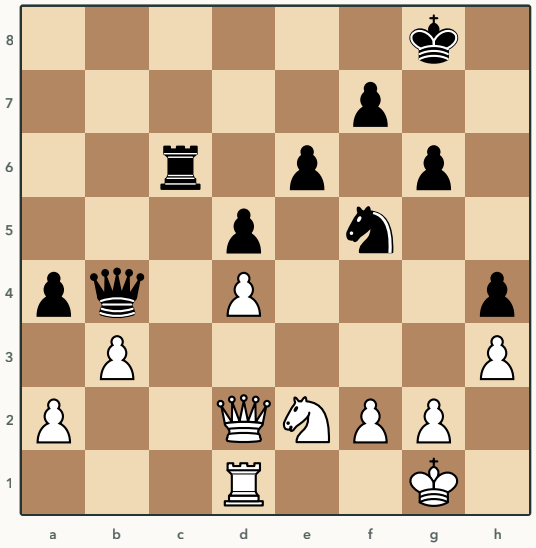
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω, τον Αξιωματικό στο a7 που απειλείται από τον Πύργο και μία μαύρη Βασίλισσα στο h5 που κοιτάζει το f3 και το h3. Το μόνο μαύρο κομμάτι που απειλεί κάτι είναι η Βασίλισσα. Η αλλαγή της αφαιρεί κάθε κίνδυνο και μετά ο Ίππος που ξαναπαίρνει στο b5 χτυπάει το d6 και στηρίζει τον Αξιωματικό a7.

Τι παίζεις. `23.Qb5`. Μετά από `23.Qb5 Qxb5 24.Nxb5 Rxe4 25.Rxe4 Bxe4 26.Nd2 Bd3 27.Nxd6` ο Μαύρος πήρε το e4 αλλά έχασε τον Αξιωματικό d6 και το φινάλε με Ίππους εναντίον Αξιωματικών κερδήθηκε από τον Capablanca με την τεχνική που είδαμε σε όλο το βιβλίο. Πιόνι πάνω, αλλάζεις τις Βασίλισσες.

Πρόσεξε. `23.Qa5??` ξεχνάει ότι η πέμπτη γραμμή είναι ανοιχτή, `23...Qxa5` και η Βασίλισσα χάθηκε. `23.Rac1` κρατάει τις Βασίλισσες και αφήνει τη μαύρη Βασίλισσα να απειλεί τον Βασιλιά σου για δέκα κινήσεις ακόμη. Η αλλαγή με προσφορά στο b5 είναι η μόνη που δουλεύει, γιατί ο Ίππος ξαναπαίρνει με απειλή.

74. Αλλαγή Βασιλισσών για να πέσει το πιόνι

ΘΕΣΗ 74 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Lasker - Capablanca, Αβάνα 1921, δέκατη παρτίδα, μετά από 33.Qd2. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

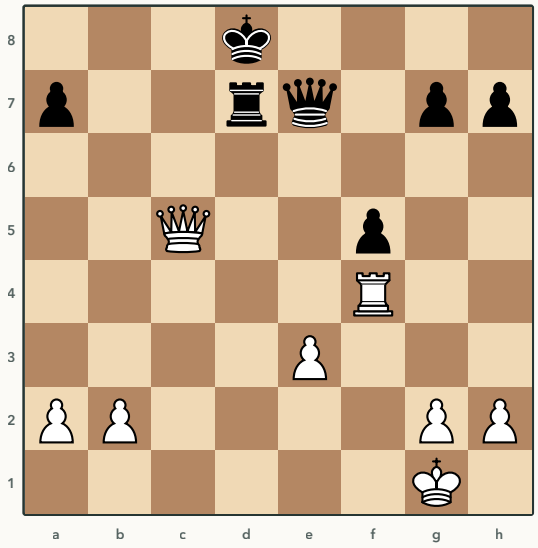
Τι βλέπεις. Η θέση 58 μία κίνηση μετά. Τα Λευκά προσφέρουν αλλαγή Βασιλισσών. Ο Μαύρος έχει καλύτερο Ίππο, καλύτερο Πύργο και ένα λευκό πιόνι b3 που θα μείνει απομονωμένο μετά το axb3. Με Βασίλισσες στη σκακιέρα, τα Λευκά έχουν ελπίδες για αντιπαιχνίδι στον μαύρο Βασιλιά. Χωρίς Βασίλισσες, έχουν μόνο ένα πιόνι να φυλάνε. Η αλλαγή μετατρέπει το πλεονέκτημα θέσης σε φινάλε με στόχο.

Τι παίζεις. `33...Qxd2`. Μετά από `33...Qxd2 34.Rxd2 axb3 35.axb3 Rb6 36.Rd3 Ra6` ο μαύρος Πύργος μπαίνει στη στήλη a με την απειλή Ra1 και Rb1 και το b3 χρειάζεται Πύργο ή Ίππο για πάντα. Ο Capablanca κέρδισε χωρίς να δώσει στον Lasker ούτε μία ευκαιρία.

Πρόσεξε. `33...Qb5` κρατάει τις Βασίλισσες και αφήνει `34.Nc3` με αλλαγή Ίππου στο a4 και όλα τα προβλήματα των Λευκών λυμένα. Όταν ο αντίπαλος σου προσφέρει αλλαγή Βασιλισσών, η ερώτηση δεν είναι αν θέλεις φινάλε. Είναι αν το φινάλε έχει στόχο που δεν φεύγει.

75. Η αλλαγή που βάζει τον Πύργο στο παιχνίδι

ΘΕΣΗ 75 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Rubinstein - Lasker, Αγία Πετρούπολη 1909, μετά από 22...Qe7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

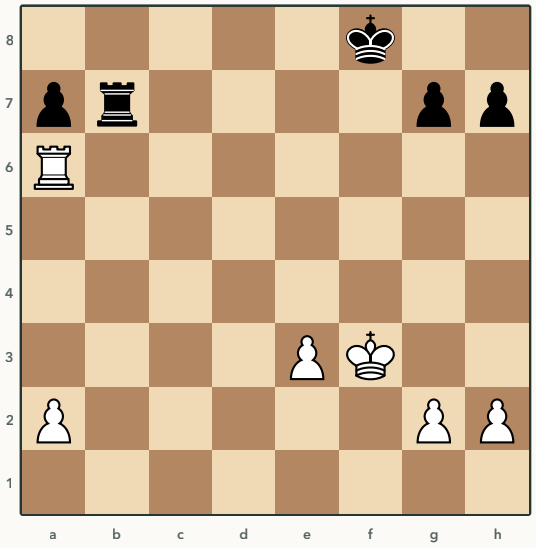
Τι βλέπεις. Τα Λευκά είναι πιόνι πάνω. Η μαύρη Βασίλισσα φυλάει το f5 και τον Πύργο. Η αλλαγή Βασιλισσών με σαχ τραβάει τον μαύρο Βασιλιά στο e7 και ο Πύργος f4 παίρνει το f5 με τέμπο, γιατί μετά ο Μαύρος δεν μπορεί να φυλάξει ταυτόχρονα το a7 και το b2. Το φινάλε Πύργων με δύο πιόνια παραπάνω κερδίζεται.

Τι παίζεις. `23.Qxe7+`. Μετά από `23.Qxe7+ Kxe7 24.Rxf5 Rd1+ 25.Kf2 Rd2+ 26.Kf3 Rxb2 27.Ra5` ο Μαύρος πήρε το b2 και ο Λευκός παίρνει το a7, μένοντας με δύο ενωμένα ελεύθερα πιόνια στην πτέρυγα του Βασιλιά. Ο Rubinstein κέρδισε αυτό το φινάλε με μία τεχνική που έγινε σχολικό παράδειγμα και θα τη δεις στην επόμενη θέση.

Πρόσεξε. `23.Qd6??` χάνει αμέσως σε `23...Qxe3+`. `23.Qc3` κρατάει τις Βασίλισσες και ο Μαύρος βρίσκει Qe6 με άμυνα. Το σαχ που αλλάζει τις Βασίλισσες είναι η κίνηση που μετατρέπει το πιόνι παραπάνω σε κερδισμένο φινάλε.

76. Στο φινάλε Πύργων τα πιόνια προχωρούν μαζί

ΘΕΣΗ 76 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Rubinstein - Lasker, Αγία Πετρούπολη 1909, μετά από 28...Kf8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

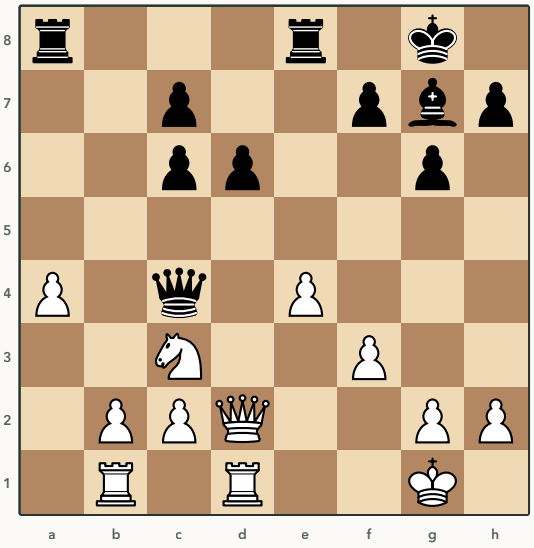
Τι βλέπεις. Πύργος και τέσσερα πιόνια εναντίον Πύργου και τριών. Ο λευκός Πύργος στο a6 δένει τον μαύρο στο b7, γιατί το a7 κρέμεται. Το σχέδιο δεν είναι να πάρεις το a7. Είναι να προχωρήσεις τα πιόνια της πτέρυγας του Βασιλιά με τον Βασιλιά μπροστά, όσο ο μαύρος Πύργος είναι παθητικός. Η αλλαγή Πύργων θα ήταν λάθος, γιατί χωρίς Πύργους το πιόνι παραπάνω δεν αρκεί.

Τι παίζεις. `29.e4`. Μετά από `29.e4 Rc7 30.h4 Kf7 31.g4 Kf8 32.Kf4` ο Βασιλιάς και τα τρία πιόνια προχωρούν σαν φάλαγγα, ενώ ο μαύρος Πύργος δεν μπορεί να φύγει από τη δεύτερη γραμμή. Ο Rubinstein έφτασε με τον Βασιλιά στο f5 και με το πιόνι στο e5 και ο Μαύρος εγκατέλειψε. Ενεργός Πύργος, ενεργός Βασιλιάς, πιόνια μαζί.

Πρόσεξε. `29.Ra7??` `Rxa7` και το φινάλε πιονιών είναι ισόπαλο, γιατί ο Μαύρος φτάνει εγκαίρως στην πτέρυγα του Βασιλιά. `29.a4` ξεκινάει το λάθος πιόνι, αυτό που ο μαύρος Πύργος ήδη κοιτάζει. Προχωράς εκεί που ο αντίπαλος δεν έχει κομμάτια.

77. Ποιος Πύργος

ΘΕΣΗ 77 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Nimzowitsch - Capablanca, Αγία Πετρούπολη 1914, μετά από 22.Rfd1. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

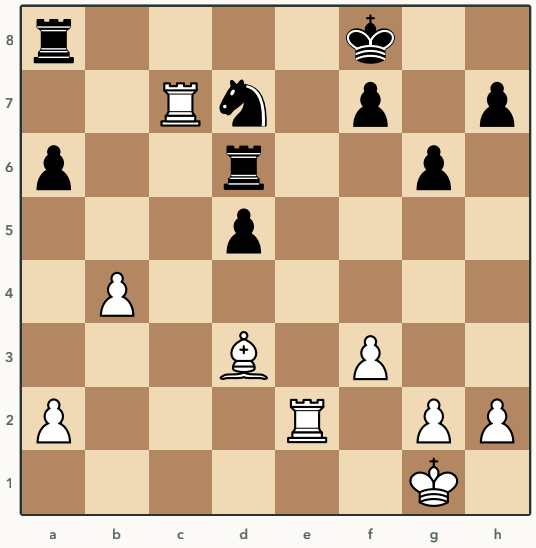
Τι βλέπεις. Τα Μαύρα έχουν δώσει πιόνι για ανάπτυξη και τώρα όλα τα κομμάτια τους κοιτάζουν το b2. Η στήλη b είναι ημιανοιχτή και το b2 είναι ο στόχος. Ο Capablanca θέλει δύο Πύργους στη στήλη b. Ποιος πάει πρώτος; Ο Πύργος a8 φυλάει το a7 και κοιτάζει τη στήλη a, που θα ανοίξει αν τα Λευκά παίξουν a5. Ο Πύργος e8 δεν κάνει τίποτα στη στήλη e. Το κομμάτι που δεν δουλεύει πάει πρώτο.

Τι παίζεις. `22...Reb8`. Μετά από `22...Reb8 23.Qe3 Rb4 24.Qg5 Bd4+ 25.Kh1 Rab8` οι δύο Πύργοι χτυπούν το b2 και ο Αξιωματικός μπήκε στο d4. Τα Λευκά δεν μπορούν να κρατήσουν το b2 χωρίς να παραδώσουν κάτι άλλο και ο Capablanca κέρδισε με επίθεση σε ολόκληρη την πτέρυγα της Βασίλισσας.

Πρόσεξε. `22...Rab8` βάζει τον σωστό Πύργο στη λάθος σειρά. Μετά από `23.Qd3 Qc5+ 24.Kh1 Rb4 25.Re1` ο Πύργος e8 δεν έχει πια νόημα και το a7 είναι αφύλακτο. Ο κανόνας για το ποιος Πύργος είναι απλός. Αυτός που δεν έχει δουλειά εκεί που βρίσκεται.

78. Ο Βασιλιάς πριν από τα πιόνια

ΘΕΣΗ 78 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Fischer - Petrosian, Μπουένος Άιρες 1971, έβδομη παρτίδα, μετά από 25...g6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

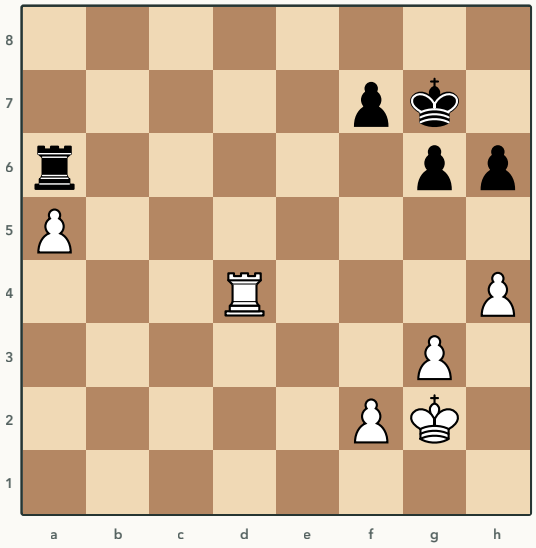
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν Πύργο στην έβδομη και Πύργο στη στήλη e, ο Μαύρος φυλάει. Το σχέδιο είναι f4, Kf3 και e4 με τον Βασιλιά να στηρίζει τα πιόνια, ή Ree7 με δύο Πύργους στην έβδομη. Και στα δύο ο Βασιλιάς πρέπει να είναι στο f2 ή στο e3 πρώτα. Αν τα πιόνια προχωρήσουν πριν από τον Βασιλιά, ο μαύρος Ίππος βρίσκει τετράγωνα πίσω τους.

Τι παίζεις. `26.Kf2`. Μετά από `26.Kf2 h5 27.f4 h4 28.Kf3 f5 29.Ke3` ο Βασιλιάς είναι στο e3, τα πιόνια είναι στηριγμένα και ο Fischer έπαιξε Kd2 και Ree7 με κερδισμένη θέση. Το ίδιο καλό είναι το `26.h4`, που κλειδώνει την πτέρυγα πριν έρθει ο Βασιλιάς.

Πρόσεξε. `26.f4?` πριν από τον Βασιλιά αφήνει `26...Nb6` και ο Ίππος φτάνει στο c4 ή στο d5 με τέμπο, γιατί ο Βασιλιάς δεν φυλάει το e3. Στο φινάλε κάθε κίνηση πιονιού ανοίγει τετράγωνα. Ο Βασιλιάς πάει πρώτος για να τα κλείσει.

79. Ο Πύργος πίσω από το ελεύθερο πιόνι

ΘΕΣΗ 79 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Alekhine - Capablanca, Μπουένος Άιρες 1927, τριακοστή τέταρτη παρτίδα, μετά από 53...Ra6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

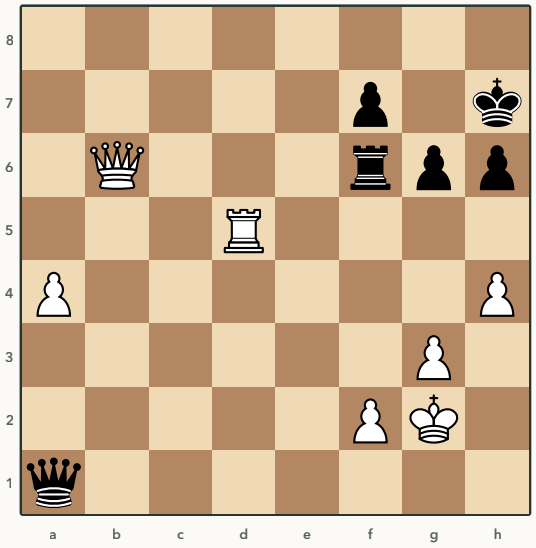
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν ελεύθερο πιόνι στο a5 και ο μαύρος Πύργος το μπλοκάρει από το a6. Ο λευκός Πύργος στο d4 φυλάει το πιόνι από το πλάι, που σημαίνει ότι κάθε φορά που το πιόνι προχωράει ο Πύργος πρέπει να ξαναβρεί θέση. Πίσω από το πιόνι, στο a4, ο Πύργος το στηρίζει για πάντα, κερδίζει κίνηση κάθε φορά που το πιόνι προχωράει και αφήνει τον μαύρο Πύργο μπροστά από το πιόνι χωρίς κίνηση. Ο Βασιλιάς των Λευκών τότε περπατάει ελεύθερος.

Τι παίζεις. `54.Ra4`. Μετά από `54.Ra4 Kf6 55.Kf3 Ke5 56.Ke3 h5 57.Kd3 Kd5 58.Kc3` ο λευκός Βασιλιάς πηγαίνει στην πτέρυγα της Βασίλισσας για να στηρίξει το πιόνι, ενώ ο μαύρος Πύργος δεν μπορεί να φύγει από τη στήλη a. Ο Alekhine κέρδισε αυτό το φινάλε και μαζί τον τίτλο. Ο κανόνας είναι ο πιο γνωστός των φινάλε Πύργων και όλοι τον ξεχνάνε.

Πρόσεξε. `54.Rd5` κρατάει τον Πύργο δίπλα στο πιόνι και ο Μαύρος απαντά Rc6 με ενεργό Πύργο. `54.Kf3?? Rxa5` και το πιόνι έφυγε. Πρώτα ο Πύργος πίσω, μετά ο Βασιλιάς μπροστά.

80. Αλλαγή Βασιλισσών στο κερδισμένο φινάλε

ΘΕΣΗ 80 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1600 ΕΩΣ 1800



Alekhine - Capablanca, Μπουένος Άιρες 1927, τριακοστή τέταρτη παρτίδα, μετά από 48...Rf6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν πιόνι παραπάνω, το ελεύθερο a4 και ο μαύρος Βασιλιάς είναι ανοιχτός. Με Βασίλισσες στη σκακιέρα ο Μαύρος έχει αιώνιο σαχ κάθε φορά που ο Λευκός κάνει λάθος. Χωρίς Βασίλισσες το φινάλε Πύργων με ελεύθερο πιόνι a είναι η προηγούμενη θέση και κερδίζεται. Η Βασίλισσα στο d4 προσφέρει αλλαγή με τον Πύργο έτοιμο να ξαναπάρει στο κέντρο.

Τι παίζεις. `49.Qd4`. Μετά από `49.Qd4 Qxd4 50.Rxd4 Kg7 51.a5 Ra6 52.Rd5` το πιόνι προχωράει και ο Πύργος σύντομα θα πάει πίσω του. Ο Alekhine μετέτρεψε μία θέση με κινδύνους σε φινάλε χωρίς κινδύνους και αυτό είναι συχνά όλο το νόημα της αλλαγής.

Πρόσεξε. `49.Qb7??` αφήνει το f2 και τον Πύργο d5 χωρίς τη Βασίλισσα, `49...Qa2` χτυπάει και τα δύο ταυτόχρονα και τα Λευκά χάνουν. `49.Qc5?` κρατάει τις Βασίλισσες και `49...Qxa4` παίρνει το ελεύθερο πιόνι, δηλαδή ολόκληρο το πλεονέκτημα. Όταν είσαι υλικό πάνω και ο Βασιλιάς σου δεν είναι απόλυτα ασφαλής, η αλλαγή Βασιλισσών είναι η πρώτη κίνηση που ελέγχεις.

ΜΕΡΟΣ Ε

1800 έως 2000

Η κίνηση του αντιπάλου και το υλικό που δεν μετράει.

9. Προφύλαξη

Μέχρι εδώ η ερώτηση ήταν «τι θέλω να κάνω». Από εδώ και πέρα προστίθεται μία δεύτερη, πιο δύσκολη. «Τι θέλει να κάνει ο αντίπαλος και πώς του το παίρνω πριν το κάνει». Αυτό λέγεται προφύλαξη και είναι το χαρακτηριστικό που χωρίζει τους παίκτες γύρω στο 2000 από αυτούς που μένουν στο 1600.

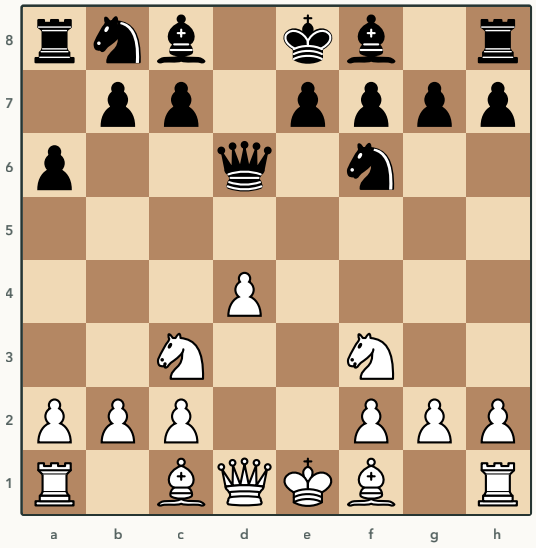
Η προφυλακτική κίνηση σπάνια απειλεί. Συχνά μοιάζει με χάσιμο χρόνου, μία κίνηση Βασιλιά, ένα πιόνι που πάει ένα τετράγωνο μπροστά, ένας Ίππος που γυρίζει πίσω. Η αξία της φαίνεται δύο κινήσεις αργότερα, όταν το σχέδιο του αντιπάλου δεν υπάρχει πια. Για να τη βρεις, πρέπει πρώτα να παίξεις νοερά την καλύτερη κίνηση του αντιπάλου σαν να ήταν η σειρά του.

Τι θα μάθεις.

- Να ρωτάς πριν από κάθε κίνηση τι θα έπαιζε ο αντίπαλος αν είχε δύο κινήσεις.
- Να παίρνεις από τον αντίπαλο το μοναδικό του σπάσιμο πριν ξεκινήσεις το δικό σου.
- Να βγάζεις τον Βασιλιά από διαγώνιους και στήλες που θα ανοίξουν.
- Να βελτιώνεις το χειρότερο κομμάτι σου όταν ο αντίπαλος δεν απειλεί.
- Να αναγνωρίζεις το zugzwang, τη θέση όπου ο αντίπαλος χάνει επειδή πρέπει να κινηθεί.

81. Η διαγώνιος πριν τον Αξιωματικό

ΘΕΣΗ 81 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Σκανδιναβική άμυνα, μετά από 1.e4 d5 2.exd5 Qxd5 3.Nc3 Qd6 4.d4 Nf6 5.Nf3 a6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

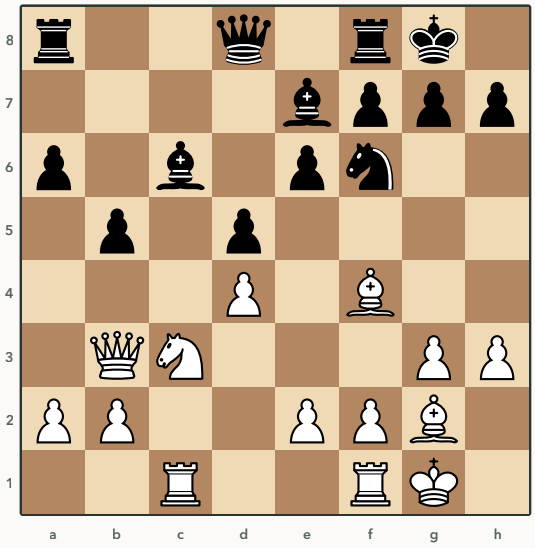
Τι βλέπεις. Τι θέλει ο Μαύρος; Το a6 το λέει. Θέλει b5 και Bb7, τον Αξιωματικό στη μεγάλη διαγώνιο εναντίον του e4 και του d5 και αργότερα του g2. Αν τα Λευκά αναπτυχθούν φυσικά με Bd3 ή Bc4, ο Μαύρος το προλαβαίνει. Αν τα Λευκά βάλουν πρώτα τον δικό τους Αξιωματικό στο g2, η διαγώνιος είναι κλειστή για πάντα, ο Αξιωματικός b7 θα κοιτάζει τοίχο και το b7 θα είναι στόχος.

Τι παίζεις. `6.g3`. Μετά από `6.g3 Nc6 7.Bf4 Qd8 8.Bg2 e6 9.Qe2 Be7 10.O-O-O` τα Λευκά έχουν τον Αξιωματικό στη διαγώνιο, τη Βασίλισσα του αντιπάλου πίσω στο d8 μετά από τρεις κινήσεις και ροκέ με τους Πύργους στο κέντρο. Αν `6...b5 7.Bg2 Bb7 8.O-O e6 9.Ne5` ο Αξιωματικός b7 αλλάζεται και ο Μαύρος έμεινε με το σχέδιο που δεν έγινε.

Πρόσεξε. `6.Bd3` ή `6.Bc4` αναπτύσσουν, αλλά μετά από `6.Bc4 b5` ο Μαύρος κερδίζει χρόνο και παίρνει τη διαγώνιο. `6.Ne5?! Nc6 7.Nxc6 Qxc6` και το τέμπο στη Βασίλισσα χάθηκε με αλλαγή. Η προφυλακτική κίνηση εδώ είναι μία κίνηση πιονιού που δεν απειλεί τίποτα και παίρνει στον αντίπαλο ολόκληρο το σχέδιο.

82. Η Βασίλισσα φυλάει πριν χρειαστεί

ΘΕΣΗ 82 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Sämisch - Nimzowitsch, Κοπεγχάγη 1923, μετά από 14.h3. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

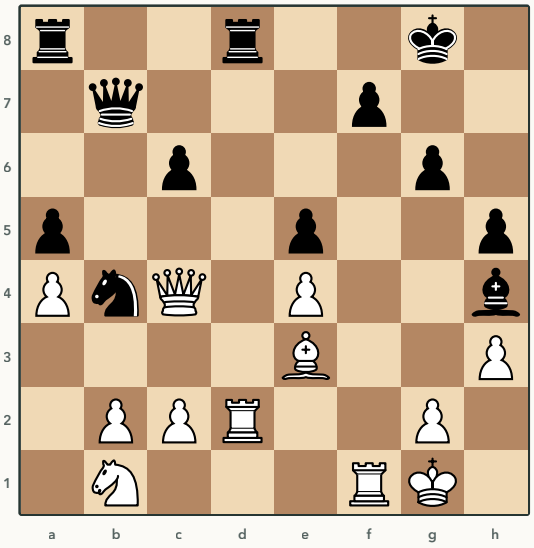
Τι βλέπεις. Τι θέλουν τα Λευκά; Ne4. Ο Ίππος στο e4 χτυπάει τον Ίππο f6 και, αν ο Μαύρος πάρει με dxe4, ο Πύργος c1 παίρνει τον Αξιωματικό c6, που τον φυλάει μόνο η Βασίλισσα από μακριά. Ο Αξιωματικός c6 είναι το κομμάτι που κρατάει όλη τη μαύρη θέση και φυλάγεται μία φορά. Η Βασίλισσα στο d7 τον φυλάει δεύτερη φορά, ενώνει τους Πύργους και ετοιμάζει Nh5 και f5. Το Ne4 δεν υπάρχει πια.

Τι παίζεις. `14...Qd7`. Μετά από `14...Qd7 15.Kh2 Nh5 16.Bd2 f5` ο Μαύρος ξεκινάει το σχέδιό του στην πτέρυγα του Βασιλιά με το κέντρο κλειδωμένο και κάθε κομμάτι φυλαγμένο δύο φορές. Ο Nimzowitsch έγραψε ότι αυτή η Βασίλισσα στο d7 ήταν η πιο σημαντική κίνηση της παρτίδας και η παρτίδα είναι το αθάνατο zugzwang.

Πρόσεξε. `14...h6?` παίζει κάτι χρήσιμο και αφήνει `15.Ne4 dxe4 16.Rxc6` με τον Αξιωματικό χαμένο. `14...Nd7?` φεύγει από το f6 και πάλι `15.Ne4` έρχεται με απειλές στο d6 και το c5. Πριν από κάθε κίνηση, κοίτα ποιο δικό σου κομμάτι φυλάγεται μία φορά και ποια κίνηση του αντιπάλου το χτυπάει δεύτερη.

83. Ο Βασιλιάς φεύγει από τη διαγώνιο

ΘΕΣΗ 83 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Karpov - Spassky, Λένινγκραντ 1974, ένατη παρτίδα, μετά από 24...Qb7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

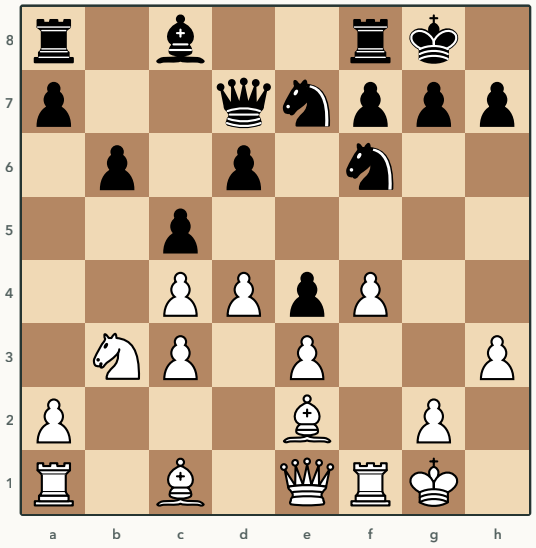
Τι βλέπεις. Τα Λευκά θέλουν c3 για να διώξουν τον Ίππο b4 και να πάρουν τη στήλη d. Παίξε το c3 νοερά. Ο Ίππος φεύγει και η μαύρη Βασίλισσα βρίσκει Qb6+ με σαχ στη διαγώνιο a7-g1, που κερδίζει τέμπο και ίσως τον Αξιωματικό e3. Το σχέδιο των Λευκών είναι σωστό, ο Βασιλιάς είναι σε λάθος τετράγωνο. Μία κίνηση Βασιλιά τώρα και το c3 έρχεται χωρίς σαχ.

Τι παίζεις. `25.Kh2`. Μετά από `25.Kh2 Kg7 26.c3 Na6 27.Re2 Rf8` ο Ίππος διώχθηκε χωρίς να κερδίσει ο Μαύρος ούτε ένα τέμπο και τα Λευκά συνεχίζουν με Nd2 και Nf3 εναντίον του e5 και του Αξιωματικού h4. Ο Karpov κέρδισε την παρτίδα με μία επίθεση που άρχισε από αυτή την ήσυχη κίνηση.

Πρόσεξε. `25.c3?! Na6` και η Βασίλισσα έχει το Qb6 με σαχ όποτε θέλει. `25.Bh6` επιτίθεται πριν ασφαλίσει τον Βασιλιά και `25...Qb6+` έρχεται αμέσως. Η κίνηση Βασιλιά στο μέσο της παρτίδας μοιάζει με χάσιμο χρόνου. Είναι η κίνηση που κάνει όλες τις επόμενες να δουλεύουν.

84. Το πιόνι που σταματάει το g4

ΘΕΣΗ 84 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Johner - Nimzowitsch, Δρέσδη 1926, μετά από 14.Qe1. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

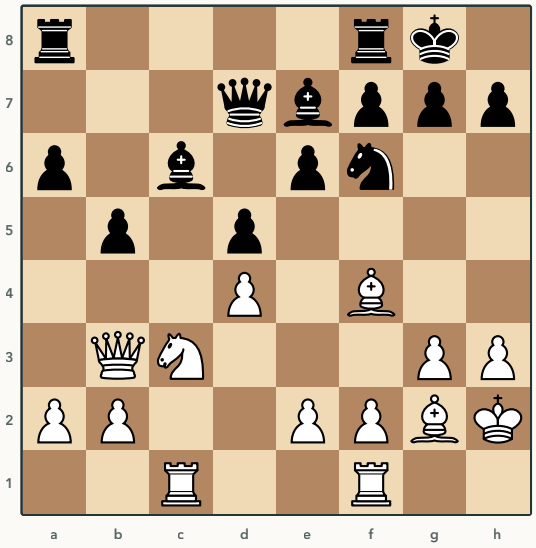
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν διπλά πιόνια στη στήλη c και ένα κέντρο μπλοκαρισμένο από το μαύρο e4. Το μόνο τους σχέδιο είναι g4 και f5, να ανοίξουν την πτέρυγα του Βασιλιά πριν ο Μαύρος εκμεταλλευτεί τις αδυναμίες τους. Το h5 παίρνει το g4 από τα Λευκά. Μετά ο Μαύρος φέρνει τη Βασίλισσα στο h7 μέσω του f5, από όπου κοιτάζει τη διαγώνιο b1-h7 και το e4 και παίζει με όλη την άνεση του κόσμου.

Τι παίζεις. `14...h5`. Μετά από `14...h5 15.Bd2 Qf5 16.Kh2 Qh7` η Βασίλισσα στο h7 στηρίζει το e4, κοιτάζει τον λευκό Βασιλιά και αφήνει τα υπόλοιπα κομμάτια να οργανωθούν. Ο Nimzowitsch συνέχισε με a5, Nf5 και g5 και κέρδισε την παρτίδα χωρίς τα Λευκά να προλάβουν ούτε ένα σπάσιμο.

Πρόσεξε. `14...Nf5?` βάζει τον Ίππο σε καλό τετράγωνο και επιτρέπει `15.g4` που τον διώχνει και ξεκινάει ακριβώς το σχέδιο που ο Μαύρος ήθελε να σταματήσει. Πρώτα παίρνεις το σπάσιμο του αντιπάλου, μετά τοποθετείς τα κομμάτια σου.

85. Ο Ίππος που σταματάει το e4

ΘΕΣΗ 85 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Sämisch - Nimzowitsch, Κοπεγχάγη 1923, μετά από 15.Kh2. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

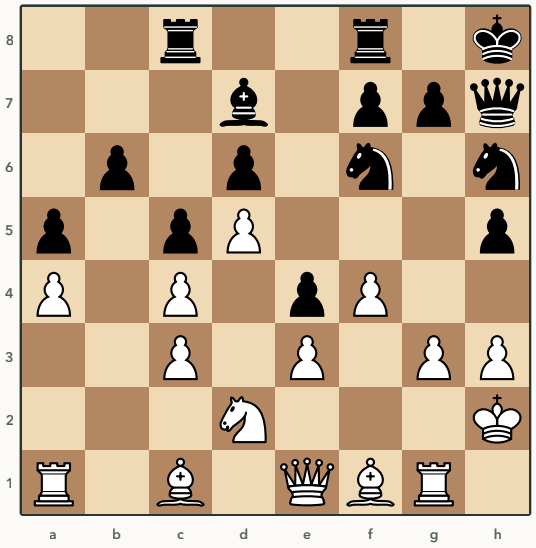
Τι βλέπεις. Το σχέδιο που απελευθερώνει τα Λευκά είναι το e4. Ανοίγει το κέντρο, βάζει στο παιχνίδι τον Αξιωματικό g2 και τον Πύργο f1. Ο Μαύρος μπορεί να σταματήσει το e4 με το f5, αλλά το f5 χρειάζεται πρώτα να φύγει ο Ίππος f6 και να φυλαχτεί το e5. Ο Ίππος στο h5 χτυπάει τον Αξιωματικό f4 και ετοιμάζει το f5 με τέμπο. Μετά το f5 το e4 δεν θα παιχτεί ποτέ χωρίς να ανοίξει η στήλη f για τον μαύρο Πύργο.

Τι παίζεις. `15...Nh5`. Μετά από `15...Nh5 16.Bd2 f5 17.Qd1 b4` το κέντρο είναι κλειδωμένο, ο Ίππος c3 διώχνεται στο b1 και ο Μαύρος έχει κάθε κομμάτι σε καλύτερο τετράγωνο. Η θέση 65 είναι δύο κινήσεις αργότερα και το τέλος της παρτίδας είναι η θέση 90.

Πρόσεξε. `15...Ne4?` βάζει τον Ίππο στο κέντρο αλλά `16.Nxe4 dxe4` και το e4 είναι μαύρο πιόνι που πρέπει να φυλάγεται, ενώ ο Αξιωματικός c6 έχασε τη διαγώνιο. Η προφύλαξη εδώ είναι να εμποδίσεις το e4 των Λευκών χωρίς να βάλεις δικό σου πιόνι εκεί.

86. Ο Πύργος πίσω από το πιόνι που θα κινηθεί

ΘΕΣΗ 86 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Johner - Nimzowitsch, Δρέσδη 1926, μετά από 23.Nd2. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

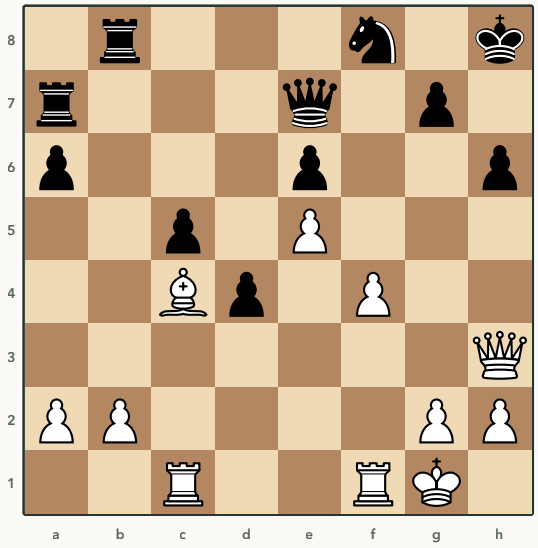
Τι βλέπεις. Ο Μαύρος θέλει g5 για να ανοίξει τη στήλη g εναντίον του λευκού Βασιλιά. Αν παίξει g5 τώρα, τα Λευκά απαντούν fxg5 και ο Ίππος h6 ξαναπαίρνει χωρίς στήριξη. Ο Πύργος στο g8 πρώτα και το g5 μετά, με τον Πύργο να στηρίζει και να ανοίγει τη στήλη με τέμπο. Η σειρά των κινήσεων είναι η διαφορά ανάμεσα σε επίθεση και σε κίνηση.

Τι παίζεις. `23...Rg8`. Μετά από `23...Rg8 24.Bg2 g5 25.Nf1 Rg7` ο Μαύρος διπλασιάζει στη στήλη g και τα Λευκά δεν έχουν ούτε μία απειλή. Ο Nimzowitsch άνοιξε τη στήλη με gxf4 μόνο όταν όλα τα κομμάτια ήταν έτοιμα και κέρδισε με επίθεση ματ.

Πρόσεξε. `23...Nf5` είναι καλό τετράγωνο για τον Ίππο, αλλά το g5 καθυστερεί και τα Λευκά προλαβαίνουν Bg2 και Nf1 να οργανώσουν άμυνα. Το προφυλακτικό Rg8 δεν απειλεί τίποτα. Κάνει το g5 αναπόφευκτο.

87. Πάρε το σπάσιμο πριν την επίθεση

ΘΕΣΗ 87 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Fischer - Spassky, Ρέικιαβικ 1972, έκτη παρτίδα, μετά από 24...Nf8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

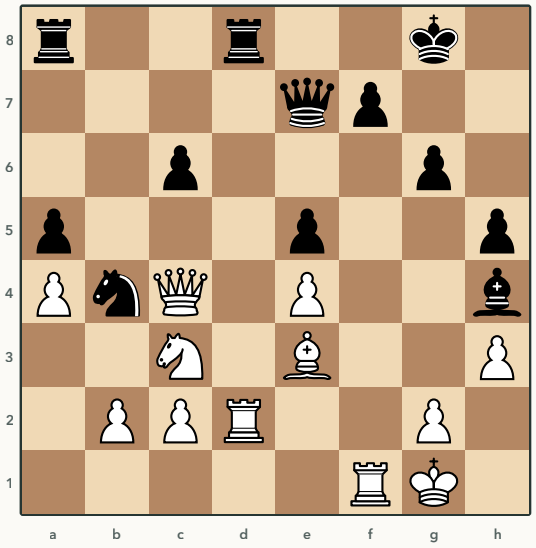
Τι βλέπεις. Τα Λευκά είναι έτοιμα για f5. Τι θέλει ο Μαύρος; Ο Πύργος b8 κοιτάζει το b2 και η Βασίλισσα θέλει το b4, από όπου χτυπάει τον Αξιωματικό και το f4. Το μόνο αντιπαιχνίδι του Μαύρου είναι στην πτέρυγα της Βασίλισσας, ακριβώς τη στιγμή της επίθεσης. Το b3 βγάζει το πιόνι από τη στήλη του Πύργου, στηρίζει τον Αξιωματικό c4 και κλείνει το b4. Κοστίζει μία κίνηση. Αγοράζει μία επίθεση χωρίς αντιπαιχνίδι.

Τι παίζεις. `25.b3`. Μετά από `25.b3 a5 26.f5 exf5 27.Rxf5` η επίθεση ξεκινάει και ο Μαύρος δεν έχει τίποτα στην άλλη πτέρυγα. Ο Fischer έπαιξε την παρτίδα σαν να είχε όλο τον χρόνο, γιατί με το b3 είχε.

Πρόσεξε. `25.Rf2` ή `25.Rc2` ετοιμάζουν το f5 αλλά αφήνουν το b2 και το b4 στον Μαύρο και ξαφνικά παίζει και αυτός. Η επίθεση που επιτρέπει αντιπαιχνίδι είναι μισή επίθεση. Πριν ξεκινήσεις, κοίτα ποιο είναι το μοναδικό σπάσιμο του αντιπάλου και κλείσε το.

88. Το χειρότερο κομμάτι

ΘΕΣΗ 88 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Karpov - Spassky, Λένινγκραντ 1974, ένατη παρτίδα, μετά από 23...Rfd8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

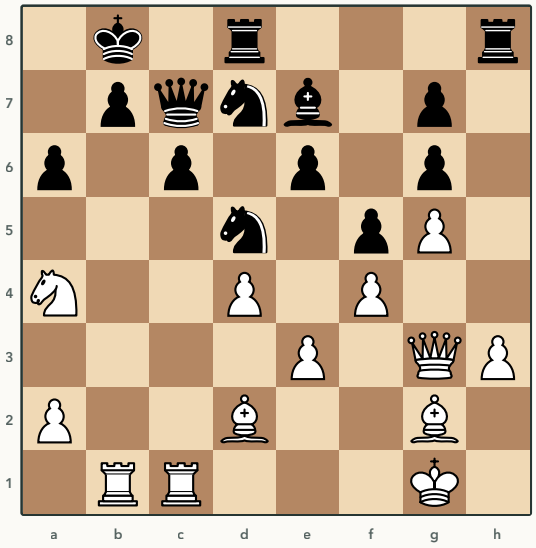
Τι βλέπεις. Ο Μαύρος δεν απειλεί τίποτα. Τα Λευκά έχουν χρόνο για μία ερώτηση που αξίζει περισσότερο από οποιαδήποτε απειλή. Ποιο είναι το χειρότερο λευκό κομμάτι; Ο Ίππος c3. Κοιτάζει τον Ίππο b4 και το d5 και δεν πάει πουθενά. Από το d2 θα πήγαινε στο f3, εναντίον του e5 και του Αξιωματικού h4 και το c3 θα ήταν ελεύθερο για το πιόνι που διώχνει τον μαύρο Ίππο. Ο δρόμος προς το d2 περνάει από το b1.

Τι παίζεις. `24.Nb1`. Μετά από `24.Nb1 Qb7 25.Kh2 Kg7 26.c3 Na6 27.Re2` ο Ίππος b4 διώχθηκε στο a6, όπου δεν κάνει τίποτα και ο λευκός Ίππος πάει d2 και f3 όπως σχεδιάστηκε. Ο Karpov κέρδισε την παρτίδα από αυτή την ήσυχη κίνηση. Η κίνηση έγινε διάσημη ως παράδειγμα Ίππου που γυρίζει σπίτι για να ξαναβγεί σωστά.

Πρόσεξε. `24.Nd1` ή `24.Ne2` είναι η ίδια ιδέα σε λάθος τετράγωνο. Από το d1 ο Ίππος κλείνει τον Πύργο, από το e2 τον Πύργο και τη Βασίλισσα και σε καμία περίπτωση δεν φτάνει στο f3 με το c3 ελεύθερο. Το χειρότερο κομμάτι βελτιώνεται από τον δρόμο που δεν ενοχλεί τα υπόλοιπα.

89. Ο Βασιλιάς φεύγει πριν τον βρουν

ΘΕΣΗ 89 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Kasparov - Petrosian, Τίλμπουργκ 1981, μετά από 22.Rfc1. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

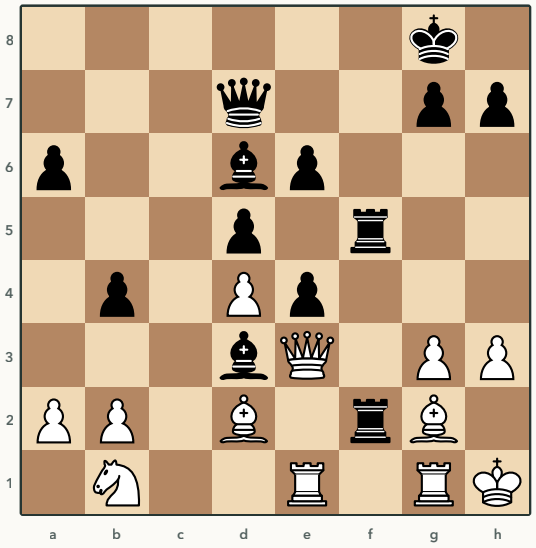
Τι βλέπεις. Τα Λευκά έχουν δύο Πύργους στις στήλες b και c, έναν Ίππο που κοιτάζει το c5 και το b6 και η Βασίλισσά τους είναι στη διαγώνιο b8-h2. Ο μαύρος Βασιλιάς στο b8 είναι πάνω σε όλα αυτά. Ο Petrosian δεν περιμένει να δει ποια από τις απειλές θα έρθει πρώτη. Βγάζει τον Βασιλιά από τη διαγώνιο και από τη στήλη b πριν ανοίξει οτιδήποτε. Στο a7 ο Βασιλιάς φυλάει το b6 και ο Μαύρος μπορεί μετά να παίξει Ba3 και c5 χωρίς σαχ.

Τι παίζεις. `22...Ka7`. Μετά από `22...Ka7 23.Qe1 Ba3 24.Rc2 Qd6` ο Μαύρος κερδίζει τον έλεγχο της στήλης c και της διαγωνίου a3-f8. Ο Kasparov δεν βρήκε τρόπο να φτάσει τον μαύρο Βασιλιά και έχασε την παρτίδα στην πτέρυγα της Βασίλισσας, εκεί που ο ίδιος ήθελε να επιτεθεί.

Πρόσεξε. `22...Qd6?` βάζει τη Βασίλισσα στη διαγώνιο και `23.Nb2` με Nc4 έρχεται με τέμπο. `22...Rc8` είναι φυσικό αλλά αφήνει τον Βασιλιά στο b8 και ο Μαύρος θα χρειαστεί το Ka7 μία κίνηση αργότερα, με χειρότερες συνθήκες. Ο Βασιλιάς που φεύγει από τη γραμμή πριν ανοίξει είναι η πιο καθαρή μορφή προφύλαξης.

90. Το αθάνατο zugzwang

ΘΕΣΗ 90 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Sämisch - Nimzowitsch, Κοπεγχάγη 1923, μετά από 25.Rce1. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Ο Μαύρος έχει δώσει Ίππο για δύο πιόνια και κάθε λευκό κομμάτι είναι δεμένο. Ο Πύργος g1 φυλάει το g2, ο Πύργος e1 φυλάει το e3, η Βασίλισσα φυλάει τον Πύργο e1 και τον Αξιωματικό d2, ο Ίππος b1 φυλάει τον Αξιωματικό d2. Αν τα Λευκά κουνήσουν οτιδήποτε, χάνουν υλικό. Τα πιόνια τους στην πτέρυγα της Βασίλισσας τελειώνουν σε δύο κινήσεις. Το ερώτημα δεν είναι τι απειλεί ο Μαύρος. Είναι αν ο Λευκός έχει κίνηση.

Τι παίζεις. `25...h6`. Ο Μαύρος παίζει την πιο ήσυχη κίνηση της σκακιέρας και τα Λευκά εγκατέλειψαν. Μετά από a3 ή h4 και a5 ή h5 τα Λευκά δεν έχουν κίνηση πιονιού. Κάθε κίνηση κομματιού χάνει. Αυτή η θέση είναι zugzwang στο μέσο της παρτίδας με όλα σχεδόν τα κομμάτια στη σκακιέρα και γι' αυτό λέγεται αθάνατη.

Πρόσεξε. Κάθε κίνηση κερδίζει εδώ, το h6 είναι η πιο καθαρή γιατί δεν δίνει στα Λευκά ούτε μία ιδέα. Το μάθημα δεν είναι η κίνηση. Είναι η παρτίδα που προηγήθηκε. Οι θέσεις 65, 82 και 85 δείχνουν πώς ο Nimzowitsch έδεσε ένα ένα τα λευκά κομμάτια χωρίς να απειλήσει ποτέ ματ. Η προφύλαξη σε κάθε κίνηση κατέληξε στον αντίπαλο να μην έχει κίνηση.

10. Θυσίες για θέση

Η θυσία που οδηγεί σε ματ ή κερδίζει πίσω περισσότερο υλικό είναι υπολογισμός, όχι στρατηγική. Η θυσία αυτού του κεφαλαίου είναι άλλη. Δίνεις πιόνι, την ποιότητα ή ολόκληρο κομμάτι και δεν παίρνεις πίσω τίποτα που να μετριέται. Παίρνεις ένα τετράγωνο που δεν φεύγει, μία διαγώνιο, έναν Βασιλιά που δεν μπορεί να κρυφτεί, ένα κέντρο που ανήκει σε σένα. Το υλικό σου μένει λιγότερο μέχρι το τέλος της παρτίδας και η παρτίδα κερδίζεται.

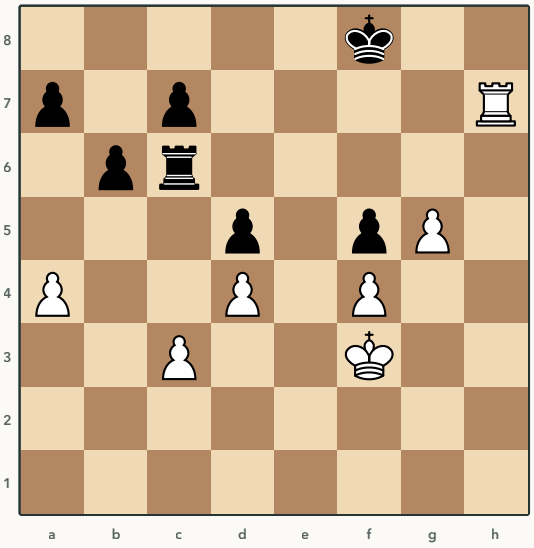
Για να βρεις μία τέτοια θυσία δεν χρειάζεται να υπολογίσεις περισσότερο από όσο στις άλλες θέσεις. Χρειάζεται να μετρήσεις αλλιώς. Το κομμάτι που δίνεις αξίζει όσο δουλειά έκανε. Το κομμάτι του αντιπάλου που παίρνεις αξίζει όσο δουλειά θα έκανε. Και η θέση μετά τη θυσία αξίζει όσο σχέδιο έχει ο αντίπαλος σε αυτήν. Όταν δεν έχει κανένα, το υλικό δεν μετράει.

Τι θα μάθεις.

- Να δίνεις πιόνια για έναν Βασιλιά που μπαίνει στην επίθεση.
- Να δίνεις την ποιότητα για φυλάκιο, για μπλοκάρισμα ή για τα τετράγωνα ενός χρώματος.
- Να δίνεις κομμάτι για να ανοίξει ο Βασιλιάς του αντιπάλου χωρίς υποχρεωτικό ματ.
- Να μετράς τι μένει μετά τη θυσία, όχι τι λείπει.

91. Ο Βασιλιάς μπαίνει στην επίθεση

ΘΕΣΗ 91 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Capablanca - Tartakower, Νέα Υόρκη 1924, μετά από 34...gxf5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

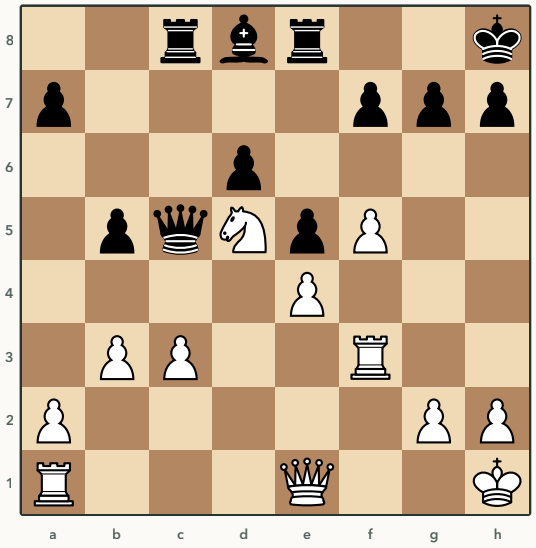
Τι βλέπεις. Φινάλε Πύργων με ίσα πιόνια. Το c3 κρέμεται και μετά το d4. Ο λευκός Πύργος είναι στην έβδομη και το πιόνι g5 είναι ελεύθερο, αλλά χρειάζονται στήριξη. Το μόνο κομμάτι που μπορεί να τα στηρίξει είναι ο Βασιλιάς. Ο δρόμος του είναι h4, h5, g6 και f6, μέσα από τη μαύρη θέση. Για να τον περπατήσει, ο Capablanca αφήνει δύο πιόνια. Στην άλλη πλευρά ο μαύρος Βασιλιάς δεν μπορεί να βγει από την όγδοη γραμμή.

Τι παίζεις. `35.Kg3`. Μετά από `35.Kg3 Rxc3+ 36.Kh4 Rf3 37.g6 Rxf4+ 38.Kg5 Re4 39.Kf6` ο λευκός Βασιλιάς είναι στο f6 με το g7 να ακολουθεί και ο Μαύρος, δύο πιόνια πάνω, είναι χαμένος. Αυτό το φινάλε είναι το πιο διάσημο παράδειγμα ότι στα φινάλε Πύργων τα ενεργά κομμάτια μετράνε περισσότερο από το υλικό.

Πρόσεξε. `35.Rxc7??` `Rxc7` και ο Πύργος χάθηκε. `35.Rh8+ Kg7` και ο Πύργος κυνηγιέται χωρίς να έχει κερδίσει τίποτα. Η θυσία των πιονιών δεν είναι υπολογισμός, είναι μέτρημα. Ο Βασιλιάς στο f6 αξίζει περισσότερο από το c3 και το f4 μαζί.

92. Το πιόνι που ανοίγει τον Βασιλιά

ΘΕΣΗ 92 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 21...Kh8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

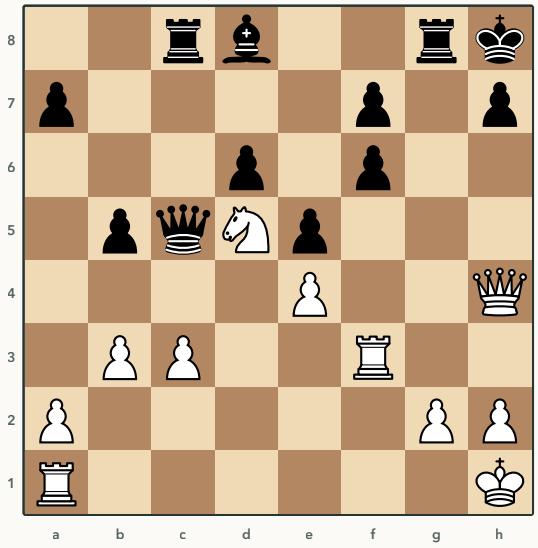
Τι βλέπεις. Ο Ίππος στο d5 από τη Θέση 26 έχει κάνει τη δουλειά του. Τα μαύρα κομμάτια είναι στην πτέρυγα της Βασίλισσας και ο μαύρος Βασιλιάς έχει μόνο πιόνια γύρω του. Το f6 δίνει πιόνι για να ανοίξει το g7. Μετά το gxf6 η Βασίλισσα έρχεται στο h4 και ο Ίππος στο f6 και ο Μαύρος δεν έχει ούτε ένα κομμάτι που να φτάνει στην άμυνα σε δύο κινήσεις.

Τι παίζεις. `22.f6`. Μετά από `22.f6 gxf6 23.Qh4 Rg8 24.Nxf6` η απειλή είναι Qxh7 ματ και ο Μαύρος μπορεί να πάρει τον Ίππο μόνο με τον Αξιωματικό, που ξεκλειδώνει το ματ. Ο Smyslov έδωσε πιόνι και μετά Ίππο και σε έξι κινήσεις η παρτίδα τελείωσε.

Πρόσεξε. `22.Qh4?? Bxh4` και η Βασίλισσα χάθηκε, γιατί ο Αξιωματικός d8 κοιτάζει το h4. `22.Rh3` είναι η επίθεση χωρίς θυσία και ο Μαύρος προλαβαίνει f6 κλείνοντας τα πάντα. Το πιόνι f6 κόστισε ένα πιόνι και αγόρασε την ανοιχτή διαγώνιο προς το g7. Η σειρά, πρώτα το πιόνι μετά τα κομμάτια, είναι η ίδια με κάθε επίθεση.

93. Ο Ίππος που δεν γυρίζει πίσω

ΘΕΣΗ 93 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945, μετά από 23...Rg8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

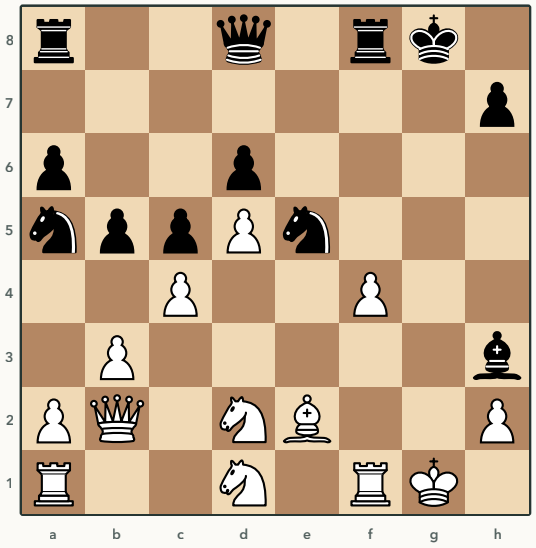
Τι βλέπεις. Ο Ίππος d5 μπορεί να πάρει το f6 με απειλή Qxh7 ματ. Αν ο Μαύρος πάρει τον Ίππο με τον Αξιωματικό, η Βασίλισσα ξαναπαίρνει στο f6 και χτυπάει τον Πύργο g7, ενώ το h7 συνεχίζει να χρειάζεται φύλαξη. Το κομμάτι που δίνεις, τον Ίππο, είχε τελειώσει τη δουλειά του στο d5. Το κομμάτι που παίρνεις, τον Αξιωματικό d8, ήταν ο μόνος φύλακας των μαύρων τετραγώνων γύρω από τον Βασιλιά.

Τι παίζεις. `24.Nxf6`. Μετά από `24.Nxf6 Rg7 25.Rg3 Bxf6 26.Qxf6 Rg8 27.Rd1` τα Λευκά απειλούν Rxg7 και Rd3 με Rh3 και ο Μαύρος δεν έχει άμυνα, γιατί η Βασίλισσά του είναι στο c5 και οι Πύργοι του μπλέκουν ο ένας τον άλλο. Ο Smyslov κέρδισε σε λίγες κινήσεις.

Πρόσεξε. `24.Rg3` κρατάει τον Ίππο και κερδίζει επίσης, αλλά μετά από `24...Rxg3 25.hxg3` ο Μαύρος πήρε τους Πύργους από τη σκακιέρα και η επίθεση πρέπει να ξαναχτιστεί. Όταν ο Βασιλιάς του αντιπάλου είναι ανοιχτός και τα κομμάτια του μακριά, η θυσία είναι η πιο γρήγορη και η πιο σίγουρη λύση.

94. Ποιότητα για το κέντρο

ΘΕΣΗ 94 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Petrosian - Spassky, Μόσχα 1966, δέκατη παρτίδα, μετά από 20...Bh3. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

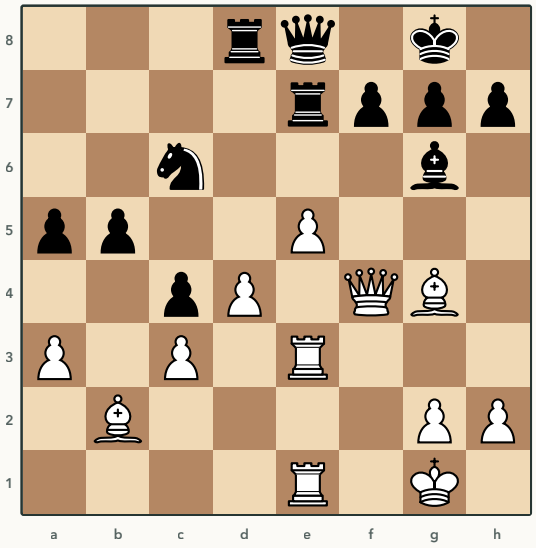
Τι βλέπεις. Ο Αξιωματικός h3 χτυπάει τον Πύργο f1 και η Βασίλισσα του Μαύρου ετοιμάζεται να έρθει στο h4. Τα Λευκά μπορούν να σώσουν τον Πύργο, αλλά τότε ο Αξιωματικός μένει στο h3 και η επίθεση συνεχίζεται. Ο Petrosian αφήνει τον Πύργο. Ο Ίππος πάει στο e3 από όπου ελέγχει το f5 και το g4, δηλαδή τα τετράγωνα από όπου περνάει η μαύρη επίθεση και ο Αξιωματικός h3 μετά το Bxf1 φεύγει από τη σκακιέρα. Μένουν Ίπποι και Αξιωματικός εναντίον Πύργου σε θέση όπου ο Πύργος δεν έχει στήλη.

Τι παίζεις. `21.Ne3`. Μετά από `21.Ne3 Bxf1 22.Rxf1 Ng6 23.Bg4` ο Αξιωματικός μπήκε στο g4 και ο Ίππος στο e3 ελέγχει κάθε τετράγωνο που χρειάζεται ο Μαύρος. Ο Petrosian έδωσε δεύτερη φορά την ποιότητα λίγο αργότερα και κέρδισε με επίθεση. Το κέντρο και τα λευκά τετράγωνα άξιζαν δύο Πύργους.

Πρόσεξε. `21.Bf3??` σώζει την ποιότητα και χάνει, `21...Rxf4` και το κέντρο καταρρέει. `21.Rf2?` το ίδιο, `21...Rxf4` πάλι. Η ποιότητα που σώζεται με κίνηση που αφήνει τα τετράγωνα στον αντίπαλο κοστίζει περισσότερο από την ποιότητα που δίνεται.

95. Ποιότητα για το μπλοκάρισμα

ΘΕΣΗ 95 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Reshevsky - Petrosian, Ζυρίχη 1953, μετά από 25.Rfe1. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

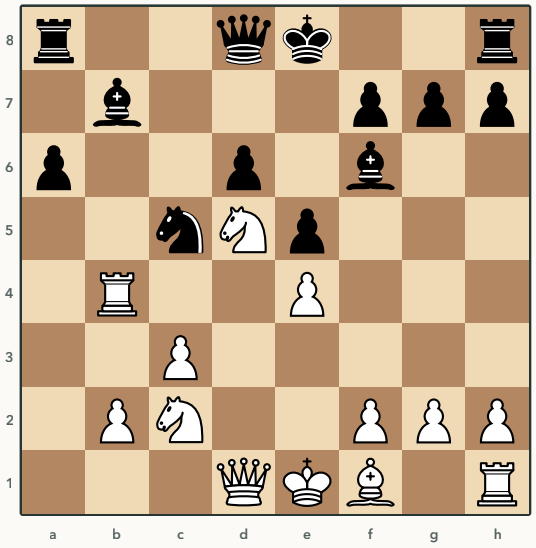
Τι βλέπεις. Τα Λευκά απειλούν d5, που διώχνει τον Ίππο και ανοίγει τον Αξιωματικό b2 προς τον μαύρο Βασιλιά. Ο Μαύρος δεν μπορεί να σταματήσει το d5 με πιόνι. Μπορεί να το σταματήσει με Πύργο στο e6. Ο Πύργος εκεί απειλείται από τον Αξιωματικό g4 και ο Petrosian το ξέρει. Αν τα Λευκά πάρουν, το πιόνι f ξαναπαίρνει, το e6 γίνεται μαύρο πιόνι που μπλοκάρει το d5 για πάντα, ο Ίππος παίρνει το d5 ως φυλάκιο και οι λευκοί Αξιωματικοί κοιτάζουν τοίχο. Για το μπλοκάρισμα ο Πύργος είναι φτηνός.

Τι παίζεις. `25...Re6`. Μετά από `25...Re6 26.a4 Ne7 27.Bxe6 fxe6` το d5 είναι τετράγωνο των Μαύρων και κανένα λευκό κομμάτι δεν έχει μέλλον. Η παρτίδα έληξε ισόπαλη, αλλά η θέση μετά τη θυσία ήταν αυτή που είχε σχέδιο μόνο για τον Μαύρο. Η θυσία ποιότητας για μπλοκάρισμα είναι το πιο γνωστό μάθημα που άφησε ο Petrosian στο σκάκι.

Πρόσεξε. `25...Qd7??` χάνει τη Βασίλισσα, `26.Bxd7`. `25...Ra7?` φυλάει παθητικά και `26.e6` ανοίγει τα πάντα. Το d5 πρέπει να μπλοκαριστεί τώρα και με αυτό που υπάρχει. Αυτό που υπάρχει είναι ο Πύργος.

96. Ποιότητα για τα λευκά τετράγωνα

ΘΕΣΗ 96 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Kasparov - Shirov, Χόργκεν 1994, μετά από 16...Nc5. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

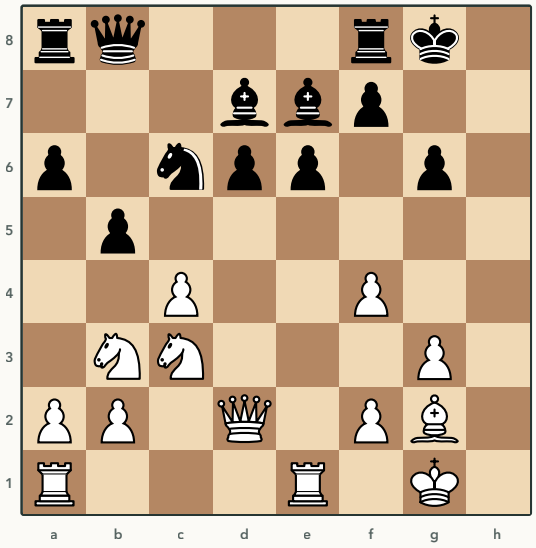
Τι βλέπεις. Ο Ίππος d5 είναι σε φυλάκιο και ο μαύρος Αξιωματικός b7 είναι το μόνο κομμάτι που θα μπορέσει ποτέ να τον αλλάξει. Ο Ίππος c5 χτυπάει τον Πύργο b4 και πρέπει να φύγει κάπου. Ο Kasparov δεν τον σώζει. Τον δίνει για τον Αξιωματικό b7. Μετά από Rxb7 Nxb7 τα Λευκά έχουν Ίππο στο d5, Ίππο που έρχεται στο c4, Αξιωματικό για το c4 ή το b5 και ο Μαύρος δεν έχει ούτε ένα κομμάτι λευκών τετραγώνων. Ο Πύργος που έφυγε δεν είχε στήλη. Ο Αξιωματικός που έφυγε ήταν η τελευταία άμυνα ενός χρώματος.

Τι παίζεις. `17.Rxb7`. Μετά από `17.Rxb7 Nxb7 18.b4 Bg5 19.Na3 O-O 20.Nc4` τα Λευκά έχουν δύο Ίππους σε φυλάκια, το b5 και το d5 δικά τους και ο Μαύρος Ίππος b7 δεν έχει τετράγωνο. Ο Kasparov κέρδισε με επίθεση που ξεκίνησε από αυτά τα τετράγωνα.

Πρόσεξε. `17.Ra4?? Nxa4` και `17.Rb3?? Nxb3` χάνουν τον Πύργο. Το ήσυχο `17.Nce3` κρατάει το υλικό και είναι εξίσου καλό κατά τη μηχανή, αλλά ο Αξιωματικός b7 μένει και η πάλη για το d5 συνεχίζεται. Η θυσία κάνει το πλεονέκτημα μόνιμο.

97. Κομμάτι για να σπάσει η άμυνα

ΘΕΣΗ 97 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Karpov - Topalov, Λινάρες 1994, μετά από 17...hxg6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

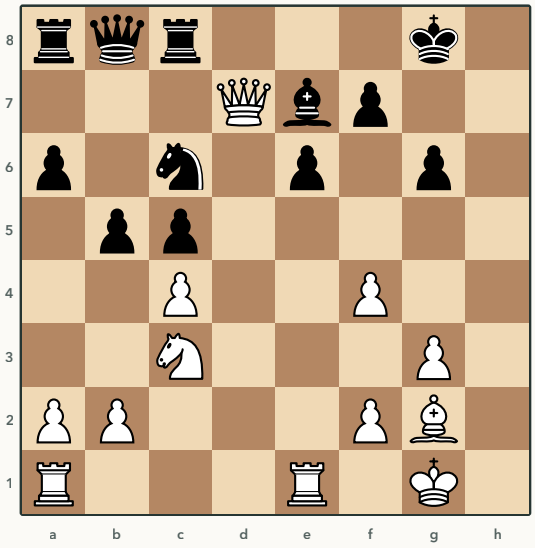
Τι βλέπεις. Ο μαύρος Αξιωματικός d7 είναι το κομμάτι που κρατάει τα πάντα, το e6, το c6 και τη στήλη d. Η λευκή Βασίλισσα θα ήθελε να μπει στο d7 και δεν μπορεί, γιατί ο Αξιωματικός είναι εκεί. Ο Ίππος στο c5 χτυπάει τον Αξιωματικό και το e6. Αν ο Μαύρος πάρει τον Ίππο με dxc5, η Βασίλισσα μπαίνει στο d7 με απειλές σε κάθε κατεύθυνση και ο Μαύρος, με κομμάτι παραπάνω, δεν έχει ούτε μία κίνηση που να κρατάει το e6.

Τι παίζεις. `18.Nc5`. Μετά από `18.Nc5 dxc5 19.Qxd7 Rc8 20.Rxe6` τα Λευκά δίνουν δεύτερο κομμάτι, τον Πύργο, για να ανοίξουν τον Βασιλιά. Η επόμενη θέση είναι αυτή. Ο Karpov θεωρεί την παρτίδα μία από τις καλύτερές του, γιατί καμία θυσία δεν υπολογίστηκε μέχρι το ματ. Υπολογίστηκε μέχρι τη θέση όπου ο Μαύρος δεν έχει κινήσεις.

Πρόσεξε. `18.Ne4?` χάνει πιόνι σε `18...bxc4` και ο Αξιωματικός μένει στο d7. `18.cxb5` αλλάζει πιόνια και δίνει στον Μαύρο τη στήλη a. Το κομμάτι που δίνεις, ο Ίππος b3, δεν έκανε τίποτα. Το κομμάτι που παίρνεις, ο Αξιωματικός d7, έκανε τα πάντα.

98. Ο Πύργος ακολουθεί

ΘΕΣΗ 98 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Karpov - Topalov, Λινάρες 1994, μετά από 19...Rc8. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

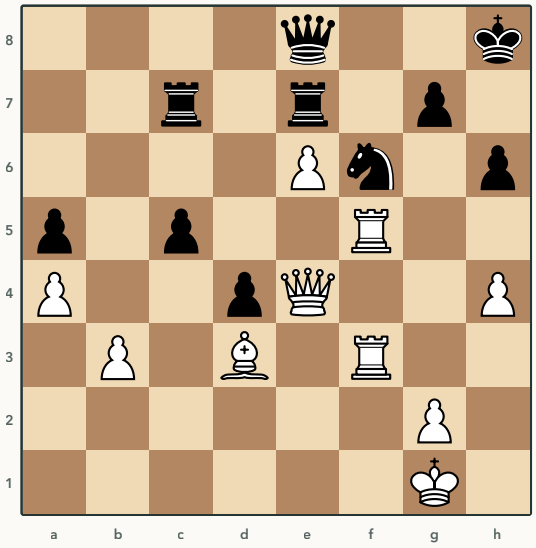
Τι βλέπεις. Η Βασίλισσα στο d7 είναι μέσα στη μαύρη θέση και ο Μαύρος θέλει Ra7 για να τη διώξει. Αν τα Λευκά υποχωρήσουν, ο Μαύρος μένει κομμάτι πάνω με θέση που κρατιέται. Το e6 είναι το πιόνι που φυλάει το f7 και το g6. Ο Πύργος το παίρνει και μετά παίρνει το g6 με σαχ. Δύο Πύργοι για έναν ανοιχτό Βασιλιά, με τη Βασίλισσα ήδη στο d7 και τον Αξιωματικό g2 να έρχεται στο c6 και το e4.

Τι παίζεις. `20.Rxe6`. Μετά από `20.Rxe6 Ra7 21.Rxg6+ fxg6 22.Qe6+ Kg7 23.Bxc6` τα Λευκά έχουν δώσει Ίππο και Πύργο και έχουν Βασίλισσα, Αξιωματικό και Ίππο εναντίον ενός Βασιλιά χωρίς πιόνια μπροστά του. Ο Karpov κέρδισε σε λίγες κινήσεις, χωρίς ποτέ να χρειαστεί να δει ματ.

Πρόσεξε. `20.Rad1` ή `20.f5` είναι επίθεση με όλα τα κομμάτια και επιτρέπουν `20...Ra7`, που διώχνει τη Βασίλισσα και ο Μαύρος σταθεροποιεί. Η δεύτερη θυσία δεν είναι γενναιότητα. Είναι η μόνη κίνηση που κρατάει την πρώτη ζωντανή.

99. Η ποιότητα για τον φύλακα

ΘΕΣΗ 99 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Fischer - Spassky, Ρέικιαβικ 1972, έκτη παρτίδα, μετά από 37...Nf6. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

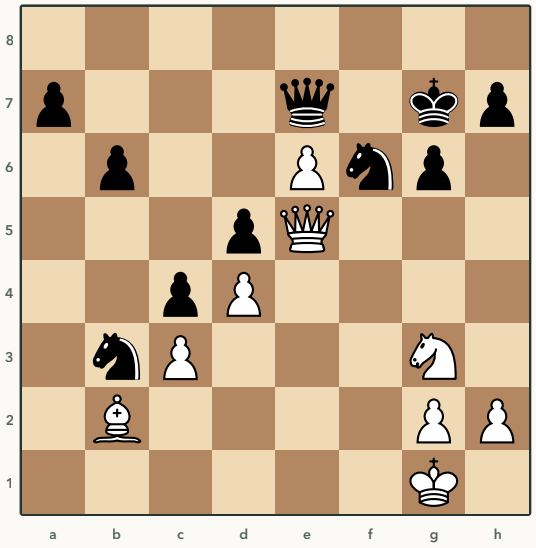
Τι βλέπεις. Η επίθεση που ξεκίνησε στη Θέση 69 φτάνει στο τέλος της. Το λευκό πιόνι e6 είναι στην έκτη, η Βασίλισσα στο e4 κοιτάζει το h7, οι Πύργοι στη στήλη f. Το μόνο μαύρο κομμάτι που φυλάει τον Βασιλιά είναι ο Ίππος f6. Αφαίρεσέ τον και κάθε λευκό κομμάτι χτυπάει. Ο Πύργος που δίνεις έχει τελειώσει τη δουλειά του στη στήλη f, ο Ίππος που παίρνεις είναι η τελευταία άμυνα.

Τι παίζεις. `38.Rxf6`. Μετά από `38.Rxf6 gxf6 39.Rxf6 Kg8 40.Bc4 Kh8 41.Qf4` ο Μαύρος εγκατέλειψε. Απειλείται Rf8+ και Qxh6 και δεν υπάρχει άμυνα. Ο Spassky χειροκρότησε την παρτίδα μαζί με το κοινό και η θυσία της ποιότητας ήταν η φυσική κατάληξη ενός σχεδίου που ξεκίνησε με το f4 και το e5 στη Θέση 55.

Πρόσεξε. `38.Qf4` ή `38.Qe1` κερδίζουν επίσης, αλλά ο Ίππος μένει στο f6 και η παρτίδα τραβάει. Όταν η θυσία αφαιρεί τον μοναδικό φύλακα, είναι πάντα η πιο σύντομη λύση και στο σκάκι η σύντομη λύση είναι η ασφαλής.

100. Η πιο διάσημη θυσία

ΘΕΣΗ 100 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · 1800 ΕΩΣ 2000



Botvinnik - Capablanca, AVRO 1938, μετά από 29...Qe7. Τι βλέπεις και τι παίζεις;

Τι βλέπεις. Το πιόνι e6 είναι ένα βήμα από το e7 και η μαύρη Βασίλισσα το κρατάει. Αν η Βασίλισσα φύγει από το e7 για μία κίνηση, το πιόνι προχωράει και γίνεται Βασίλισσα. Ο Αξιωματικός στο a3 προσφέρεται ακριβώς για αυτό. Αν ο Μαύρος τον πάρει, η Βασίλισσα έφυγε. Αν δεν τον πάρει, ο Αξιωματικός παίρνει αυτός τη Βασίλισσα. Μετά έρχεται ο Ίππος με σαχ στο h5, η Βασίλισσα με σαχ στο g5 και το f6 και το πιόνι φτάνει στο e7 με τον μαύρο Βασιλιά να μην έχει πού να πάει.

Τι παίζεις. `30.Ba3`. Μετά από `30.Ba3 Qxa3 31.Nh5+ gxh5 32.Qg5+ Kf8 33.Qxf6+ Kg8 34.e7` η απειλή e8 με Βασίλισσα και ματ είναι αναπόφευκτη. Ο Capablanca έδωσε μία σειρά από σαχ και εγκατέλειψε. Η θυσία είναι η πιο γνωστή της ιστορίας του σκακιού και ο Botvinnik την είχε σχεδιάσει από τη Θέση 40, είκοσι κινήσεις νωρίτερα, όταν έδωσε το a4 για το e4.

Πρόσεξε. `30.Qf4?` ή `30.h3` κρατούν το υλικό και ο Μαύρος παίζει Qxe6 ή Nd2 με αντεπίθεση, γιατί ο Ίππος b3 και το c4 είναι πολύ βαθιά στη λευκή θέση. Το e6 κερδίζει μόνο με τη Βασίλισσα μακριά από το e7 και η μόνη κίνηση που τη διώχνει από εκεί είναι η θυσία. Αυτό είναι το τέλος του βιβλίου και το νόημά του. Βλέπεις τι χρειάζεται η θέση και παίζεις την κίνηση που το δίνει, όσο κι αν κοστίζει.

Πηγές των θέσεων

Οι θέσεις από παρτίδες προέρχονται από τη Mega Database 2026, στο σημείο που αναφέρεται σε κάθε διάγραμμα. Οι θέσεις ανοίγματος είναι γνωστές βαριάντες. Οι θέσεις μελέτης είναι κατασκευασμένες για το βιβλίο. Κάθε θέση ελέγχθηκε με Stockfish 19.

Θέσεις	Πηγή
1	Ανοιχτά παιχνίδια, μετά από 1.e4 e5
2, 3	Η πρόωρη έξοδος της Βασίλισσας, 2.Qh5
4	Σικελική άμυνα, 4.Qxd4
5, 10	Ιταλική παρτίδα, βαριάντα με 4.c3 και 5.d4
6	Το τρικ του Blackburne, 3...Nd4
7, 8	Άμυνα δύο ίππων, 4.Ng5
9	Άμυνα Φιλιντόρ, 3...Nd7
11	Σκωτική παρτίδα
12, 16	Ιταλική παρτίδα, Giuoco Pianissimo
13	Άμυνα Κάρο-Κανν, βαριάντα προώθησης
14	Ισπανική παρτίδα, βαριάντα ανταλλαγής
15	Σκωτικό γκαμπί
17	Το ματ του Legal
18	Μη αποδεκτό γκαμπί της βασίλισσας, η παγίδα του ελέφαντα
19	Morphy - Δούκας του Brunswick και Κόμης Isouard, Παρίσι 1858
20, 21	Θέσεις μελέτης
22, 23, 78	Fischer - Petrosian, Μπουένος Άιρες 1971, έβδομη παρτίδα
24, 30	Alekhine - Nimzowitsch, Σαν Ρέμο 1930
25, 26, 43, 92, 93	Smyslov - Rudakovsky, Μόσχα 1945
27	Petrosian - Unzicker, Αμβούργο 1960
28, 44, 58, 74	Lasker - Capablanca, Αβάνα 1921, δέκατη παρτίδα
29	Geller - Najdorf, Ζυρίχη 1953
31	Γαλλική άμυνα, βαριάντα προώθησης
32	Βιεννέζικη παρτίδα, 3.f4
33	Σικελική άμυνα, 4...e5

Θέσεις	Πηγή
34	Αποδεκτό γκαμπί της βασίλισσας, 3.e4
35	Σύστημα Λονδίνο με 2.Nc3
36	Σικελική άμυνα, βαριάντα Alapin
37	Ημισλαβική άμυνα, βαριάντα Μεράν
38, 56, 70	Nimzowitsch - Salwe, Κάρλσμπαντ 1911
39, 60	Spassky - Petrosian, Μόσχα 1969, πέμπτη παρτίδα
40, 100	Botvinnik - Capablanca, AVRO 1938
41, 42, 46	Englisch - Steinitz, Λονδίνο 1883
45, 83, 88	Karpov - Spassky, Λένινγκραντ 1974, ένατη παρτίδα
47, 48, 50	Fischer - Taimanov, Βανκούβερ 1971, τέταρτη παρτίδα
49	Lasker - Capablanca, Αγία Πετρούπολη 1914
51, 52	Rubinstein - Salwe, Λοτζ 1908
53	Botvinnik - Zagoriansky, Σβερντλόφσκ 1943
54	Botvinnik - Vidmar, Νότιγχαμ 1936
55, 69, 87, 99	Fischer - Spassky, Ρέικιαβικ 1972, έκτη παρτίδα
57	Capablanca - Vidmar, Λονδίνο 1922
59	Karpov - Kasparov, Μόσχα 1984, ένατη παρτίδα
61, 62	Karpov - Unzicker, Νίκαια 1974
63, 64	Capablanca - Treybal, Κάρλσμπαντ 1929
65, 82, 85, 90	Sämisch - Nimzowitsch, Κοπεγχάγη 1923
66, 67	Polugaevsky - Petrosian, Μόσχα 1970
68	Alekhine - Nimzowitsch, Σαν Ρέμο 1930
71, 72	Petrosian - Botvinnik, Μόσχα 1963, πέμπτη παρτίδα
73	Capablanca - Ragozin, Μόσχα 1936
75, 76	Rubinstein - Lasker, Αγία Πετρούπολη 1909

Θέσεις	Πηγή
77	Nimzowitsch - Capablanca, Αγία Πετρούπολη 1914
79, 80	Alekhine - Capablanca, Μπουένος Άιρες 1927, τριακοστή τέταρτη παρτίδα
81	Σκανδιναβική άμυνα, 3...Qd6
84, 86	Johner - Nimzowitsch, Δρέσδη 1926
89	Kasparov - Petrosian, Τίλμπουργκ 1981
91	Capablanca - Tartakower, Νέα Υόρκη 1924
94	Petrosian - Spassky, Μόσχα 1966, δέκατη παρτίδα
95	Reshevsky - Petrosian, Ζυρίχη 1953
96	Kasparov - Shirov, Χόργκεν 1994
97, 98	Karpov - Topalov, Λινάρες 1994

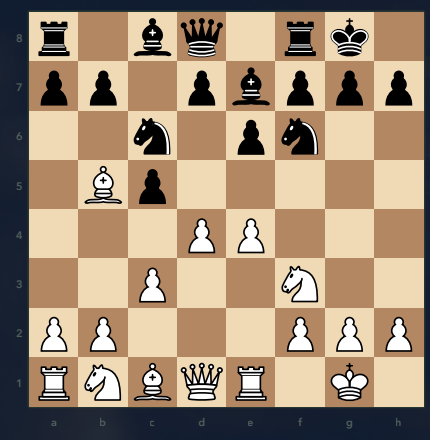
Τα ονόματα των ανοιγμάτων ακολουθούν την ελληνική ορολογία της Βικιπαίδειας. Τα ονόματα των παικτών γράφονται όπως στη βάση δεδομένων.

Σκεπάζεις το κάτω μισό της σελίδας και απαντάς.

Τι βλέπεις; Τι παίζεις; Δύο ερωτήσεις σε κάθε διάγραμμα. Μετά διαβάζεις την απάντηση σε τρία μέρη. Τι έχει η θέση, ποια κίνηση το εκμεταλλεύεται και ποια φυσική κίνηση δεν δουλεύει. Έτσι φεύγεις με τον λόγο, όχι μόνο με την κίνηση.

- 100 θέσεις από το άνοιγμα ως τις μεγάλες θυσίες, μία σε κάθε σελίδα.
- Πέντε μέρη που ανεβαίνουν από τις πρώτες αρχές ως το επίπεδο 2000.
- Κλασικές παρτίδες των Capablanca, Fischer, Karpov, Petrosian και Nimzowitsch στο σημείο της απόφασης.
- Κάθε θέση και κάθε γραμμή ελεγμένη με Stockfish 19.

Έως 1000	Οι τρεις εντολές του ανοίγματος · Κομμάτια που δουλεύουν
1000 έως 1300	Ανοιχτές στήλες, έβδομη γραμμή, φυλάκια · Χτύπημα στο κέντρο
1300 έως 1600	Αξιωματικός και Ίππος · Δομές πιονιών
1600 έως 1800	Σχέδιο και χώρος · Αλλαγές και μετατροπές
1800 έως 2000	Προφύλαξη · Θυσίες για θέση



Δοκίμασε. Παίζουν τα Μαύρα. Έχεις όλα τα ελαφρά κομμάτια έξω και ροκέ. Τα Λευκά έχουν δύο πιόνια στο κέντρο και δύο κομμάτια ακόμη σπίτι. Τι βλέπεις και τι παίζεις; Η απάντηση είναι η Θέση 36.

ΣΚΑΚΙ · ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ · 100 ΘΕΣΕΙΣ