

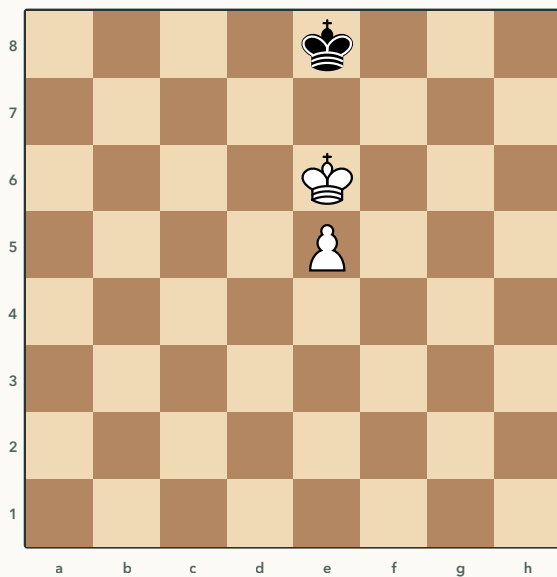
3. Τετράγωνα-κλειδιά

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

Αυτά τα τετράγωνα λέγονται **τετράγωνα-κλειδιά**.

Πριν δεις τον κανόνα

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΜΝΗΜΗ



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

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

Ο κανόνας σε μία πρόταση

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

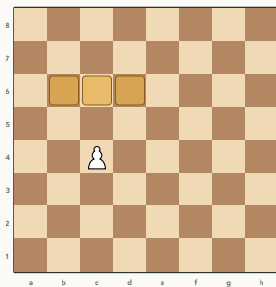
Το «μπορεί να επιβάλει» έχει σημασία. Η θέση είναι κερδισμένη, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι κάθε επόμενη κίνηση κερδίζει. Ο Βασιλιάς μπορεί να εγκαταλείψει τα σωστά τετράγωνα και να χαρίσει την ισοπαλία.

Πού βρίσκονται

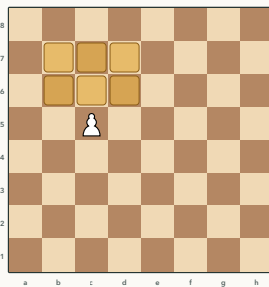
Για ένα λευκό πόνι στη δεύτερη, τρίτη ή τέταρτη οριζόντια, υπάρχουν τρία τετράγωνα-κλειδιά. Βρίσκονται δύο οριζόντιες μπροστά από το πόνι: ένα στην ίδια στήλη και από ένα στις διπλάνες.

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

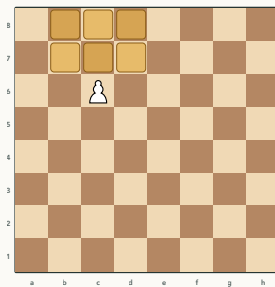
ΣΧΗΜΑ 3.Α · ΧΑΡΤΗΣ ΤΩΝ ΤΕΤΡΑΓΩΝΩΝ-ΚΛΕΙΔΙΩΝ



Πόνι c4 · b6, c6, d6



Πόνι c5 · έξι κλειδιά



Πόνι c6 · έξι κλειδιά

Τα χρωματισμένα τετράγωνα είναι τα τετράγωνα-κλειδιά.

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

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

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

Θα δούμε και τις δύο περιπτώσεις μέσα στο κεφάλαιο.

Μην το μπερδεύεις με το τετράγωνο του πιονιού

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

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

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

Πώς το χρησιμοποιείς στην παρτίδα

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

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

Η απάντηση στο πρώτο πρόβλημα

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

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

- 1.Kd6! κερδίζει.

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

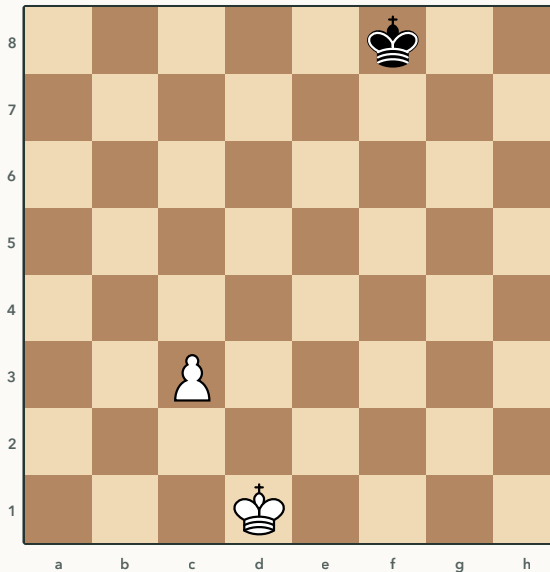
Με 1.Kd6 Kf7 2.e6+ ο Λευκός κρατά τον Βασιλιά μπροστά και προχωρά με τέμπο.

Με 1.Kd5? Kd7! παραχωρεί τα τετράγωνα-κλειδιά και ο Μαύρος στήνει μπλόκο.

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

Λυμένο παράδειγμα 1: οποιοδήποτε κλειδί αρκεί

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.2 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ

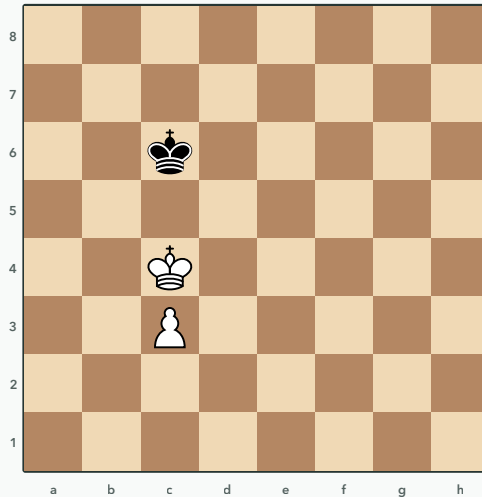


Νίκη ή ισοπαλία; Ποια είναι η πρώτη κίνηση;

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

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

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.2Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



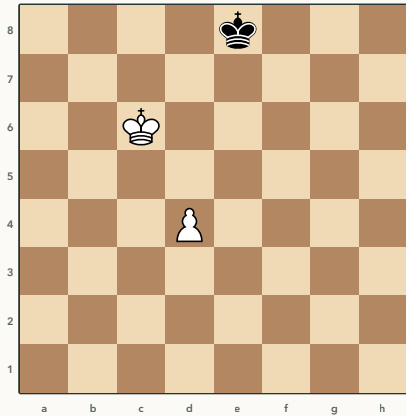
Τώρα ο Μαύρος πρέπει να παραχωρήσει μία πλευρά. Με 4...Kb6 5.Kd5 ο Λευκός πατά στο d5. Με 4...Kd6 5.Kb5 πατά στο b5. Και στις δύο περιπτώσεις έφτασε σε τετράγωνο-κλειδί.

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

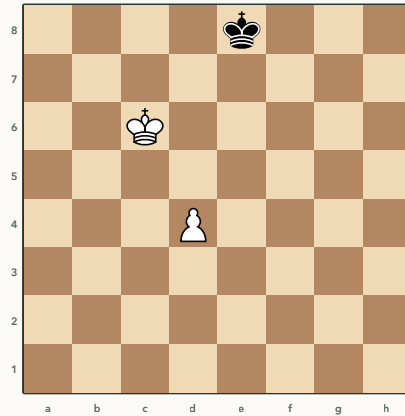
Στην αρχική θέση μόνο το 1.Kc2! κερδίζει. Τα 1.c4?, 1.Kc1?, 1.Kd2?, 1.Ke1? και 1.Ke2? επιτρέπουν στον Μαύρο να φτάσει εγκαίρως.

Λυμένο παράδειγμα 2: τι σημαίνει «κλειδί»

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.3 · ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΚΑΙ ΤΙΣ ΔΥΟ ΣΕΙΡΕΣ · ΜΝΗΜΗ



Σειρά του Λευκού



Σειρά του Μαύρου

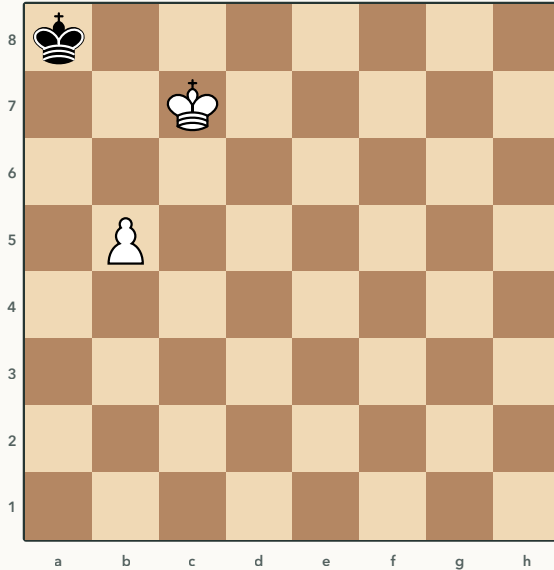
Για το πόνι d4, τα τετράγωνα-κλειδιά είναι c6, d6 και e6. Ο Λευκός Βασιλιάς βρίσκεται στο c6. Γι' αυτό ο Λευκός κερδίζει και στις δύο περιπτώσεις.

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

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

Λυμένο παράδειγμα 3: το πιόνι Ίππου και το πατ

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.4 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



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

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

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

Αυτό είναι πατ. Η παρτίδα τελειώνει αμέσως ισόπαλη.

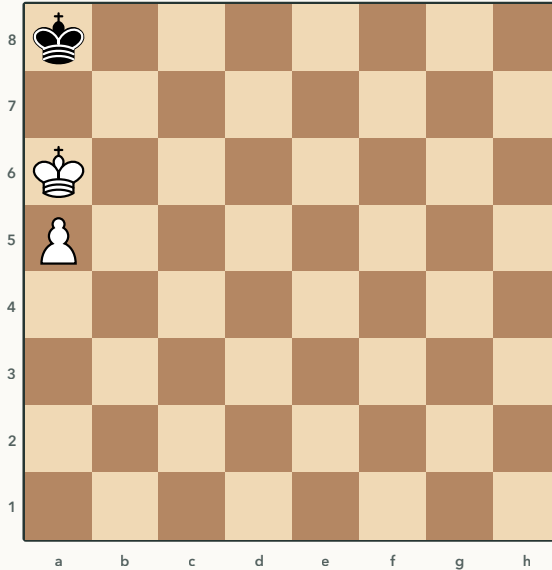
Ο Λευκός πρέπει πρώτα να αφήσει ένα τετράγωνο διαφυγής. Κερδίζουν τα 1. Kb6!, 1. Kc6! και 1. Kc8!. Μία καθαρή συνέχεια είναι:

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

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

Η μεγάλη εξαίρεση: το πιόνι Πύργου

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.5 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



Νίκη ή ισοπαλία;

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

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

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

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

Το συνηθισμένο λάθος

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

Πριν από κάθε προώθηση, ρώτα:

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

Ασκήσεις

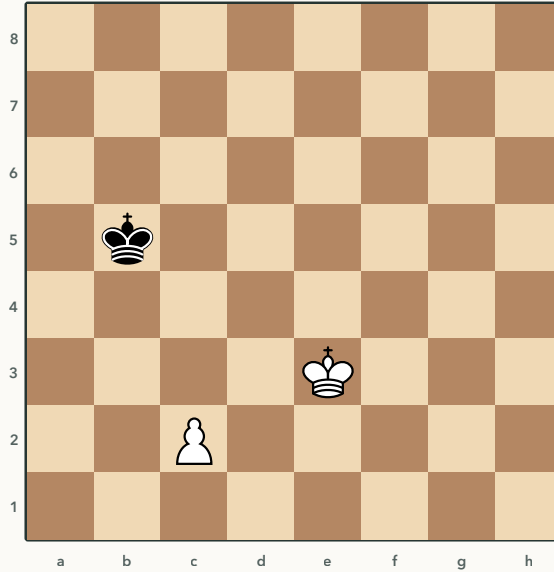
Σε κάθε θέση απάντησε με αυτή τη σειρά:

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

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

Άσκηση 1

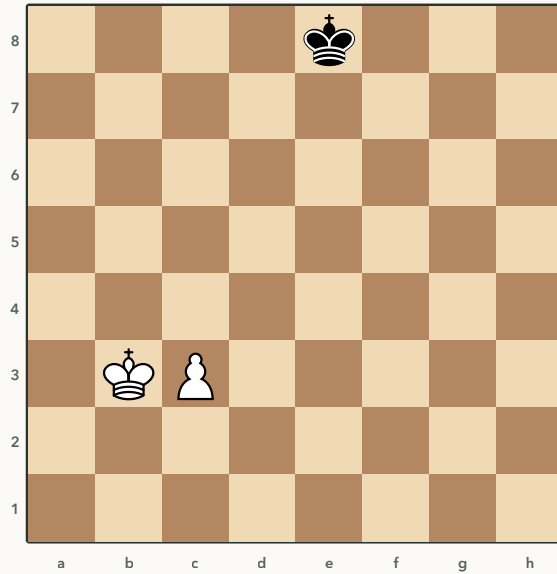
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.6 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 2

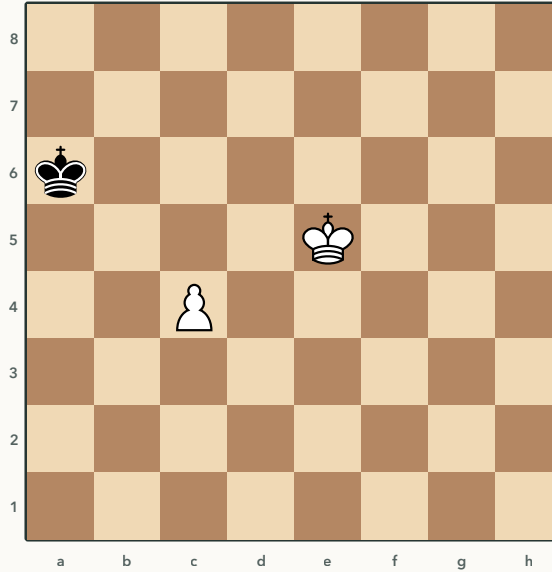
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 3

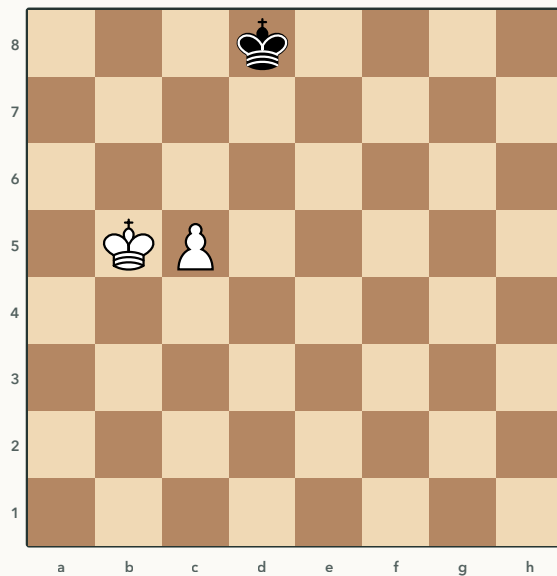
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.8 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 4

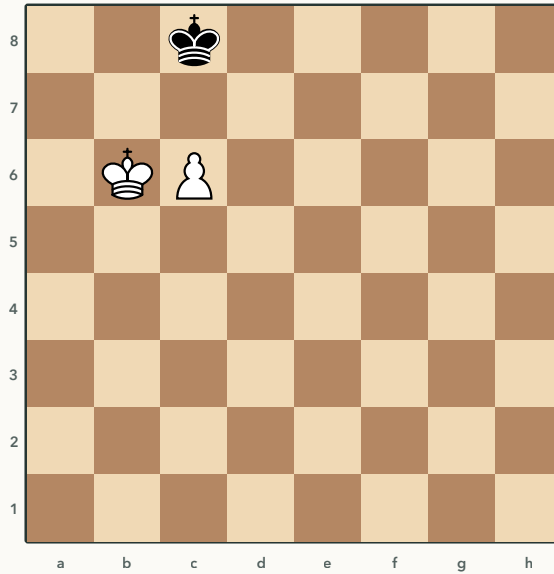
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 5

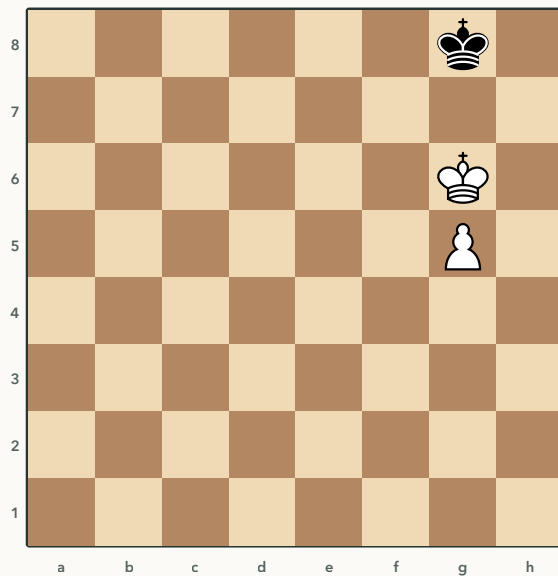
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 6

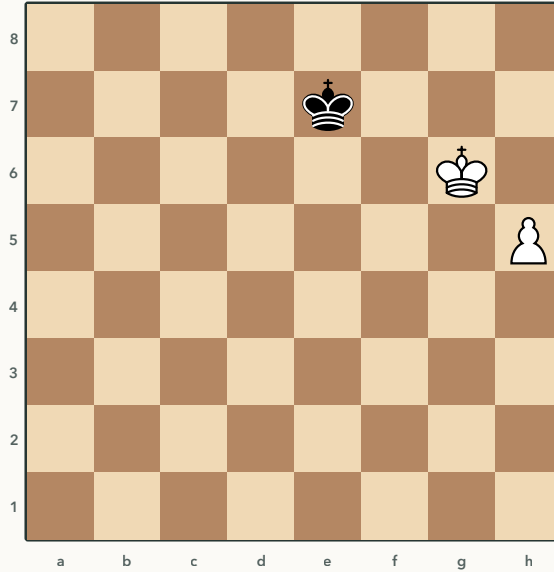
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.11 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΆ · ΠΡΟΣΟΧΉ



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

Άσκηση 7

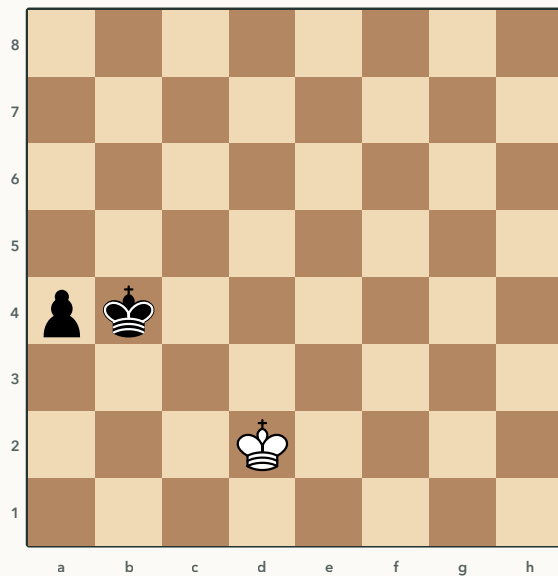
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.12 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



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

Άσκηση 8

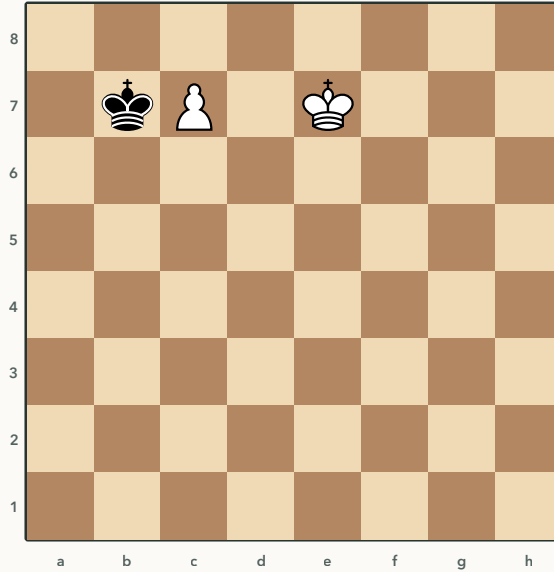
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.13 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 9

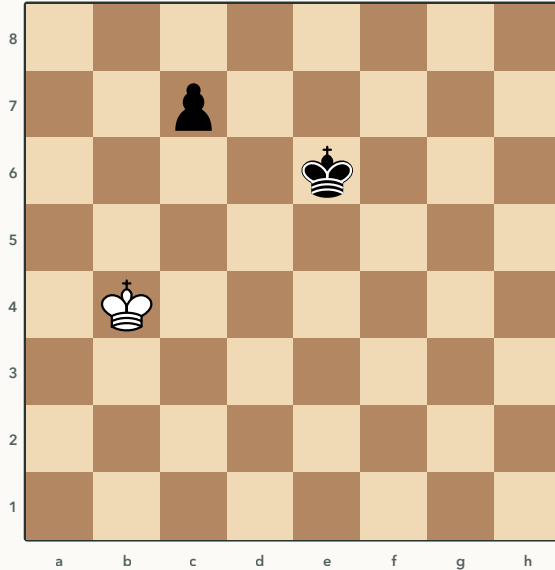
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.14 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



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

Άσκηση 10

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.15 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



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

Λύσεις

Λύση 1

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

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

Λύση 2

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

Κερδίζουν τα 1.Κb4!, 1.Κc4!, 1.Κa4! και 1.Κa3!. Τα δύο πρώτα είναι τα πιο καθαρά για άνθρωπο. Τα 1. c4?, 1.Κa2?, 1.Κb2? και 1.Κc2? κάνουν ισοπαλία.

Λύση 3

Νίκη του Λευκού. Τα τετράγωνα-κλειδιά του c4 είναι b6, c6 και d6. Με 1.Κd6! ο Βασιλιάς καταλαμβάνει αμέσως ένα από αυτά.

Κρατούν επίσης τη νίκη τα 1. c5, 1.Κd5, 1.Κe6, 1.Κd4 και 1.Κe4. Τα 1.Κf4?, 1.Κf5? και 1.Κf6? απομακρύνουν τον Βασιλιά από τη σωστή πλευρά και κάνουν ισοπαλία.

Λύση 4

Νίκη του Λευκού. Για το πόνι c5, τα έξι τετράγωνα-κλειδιά είναι b6, c6, d6, b7, c7 και d7. Μόνο τα 1.Κb6! και 1.Κc6! κερδίζουν, επειδή πατούν αμέσως στην κοντινή τριάδα.

Τα 1. c6?, 1.Κa4?, 1.Κb4?, 1.Κc4?, 1.Κa5? και 1.Κa6? κάνουν ισοπαλία. Το 1. c6? είναι το τυπικό λάθος: το πόνι προχωρά πριν πάρει θέση ο Βασιλιάς.

Λύση 5

Νίκη του Λευκού μόνο με 1. c7!. Ο Μαύρος έχει τότε μόνο το 1...Κd7 και ο Λευκός συνεχίζει 2.Κb7!. Στην επόμενη κίνηση ο Βασιλιάς θα προστατεύει την προαγωγή.

Τα 1.Κa5?, 1.Κb5?, 1.Κc5?, 1.Κa6? και 1.Κa7? κάνουν ισοπαλία. Εδώ το σωστό δεν είναι «πάντα πρώτα ο Βασιλιάς». Είναι «βρες τι κρατά τον δρόμο προς τα τετράγωνα-κλειδιά».

Λύση 6

Νίκη του Λευκού. Κερδίζουν τα 1.Κh6! και 1.Κf6!. Τα 1.Κf5? και 1.Κh5? εγκαταλείπουν την έκτη οριζόντια και κάνουν ισοπαλία.

Η πιο καθαρή συνέχεια είναι 1.Κh6 Κh8 2.g6 Kg8 3.g7 Κf7 4.Κh7 και το πόνι προάγεται. Ο Βασιλιάς πηγαίνει πρώτα προς την άκρη ώστε το πόνι να μη δημιουργήσει πατ την κρίσιμη στιγμή.

Λύση 7

Νίκη του Λευκού. Κερδίζουν τα 1.h6! και 1.Κg7!. Με 1.h6 Κf8 2.h7 ο Μαύρος δεν προλαβαίνει πλέον τη γωνία.

Τα 1.Κf5?, 1.Κg5?, 1.Κh6? και 1.Κh7? κάνουν ισοπαλία. Το πιόνι Πύργου δεν είναι από μόνο του ισοπαλία. Η ισοπαλία εξαρτάται από το αν ο αμυνόμενος Βασιλιάς θα φτάσει στη γωνία προαγωγής.

Λύση 8

Ισοπαλία, αλλά μόνο αν ο Λευκός κινηθεί προς τη γωνία a1. Κρατούν τα 1.Κc1!, 1.Κd1! και 1.Κc2!. Μία ενδεικτική συνέχεια είναι 1.Κc2 a3 2.Κb1 και ο Λευκός φτάνει στο a1.

Χάνουν τα 1.Κd3?, 1.Κe1?, 1.Κe2? και 1.Κe3?. Απομακρύνονται μία κίνηση παραπάνω από τη μοναδική ασφαλή περιοχή.

Λύση 9

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

Κερδίζουν μόνο τα 1.Κd7! και 1.Κd8!. Ο Βασιλιάς πλησιάζει και προστατεύει το c8 πριν προχωρήσει το πιόνι. Όλες οι άλλες νόμιμες κινήσεις κάνουν ισοπαλία: 1. c8=Q+?, 1. c8=R?, 1. c8=B+?, 1. c8=N?, 1.Κd6?, 1.Κe6?, 1.Κf6?, 1.Κf7?, 1.Κe8? και 1.Κf8?.

Λύση 10

Νίκη του Μαύρου. Το πιόνι e7 κινείται προς την πρώτη οριζόντια, άρα τα τετράγωνα-κλειδιά του είναι b5, c5 και d5. Η καθαρότερη κίνηση είναι 1...Κd5!, που καταλαμβάνει αμέσως το d5. Κερδίζει επίσης το 1...Κd6!.

Τα 1...c6?, 1...c5+?, 1...Κe5?, 1...Κf5?, 1...Κf6?, 1...Κd7?, 1...Κe7? και 1...Κf7? κάνουν ισοπαλία. Το шах με 1...c5+? μοιάζει ελκυστικό, αλλά δεν φέρνει τον Βασιλιά στο σωστό τετράγωνο.

Τι κρατάω στην παρτίδα

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

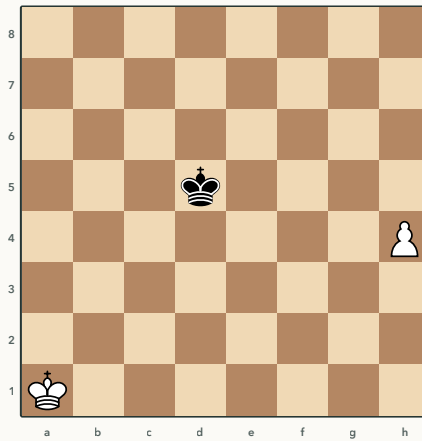
- Με πόνι Πύργου, ο αμυνόμενος σώζεται αν φτάσει στη γωνία προαγωγής.

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

Θέσεις επανάληψης

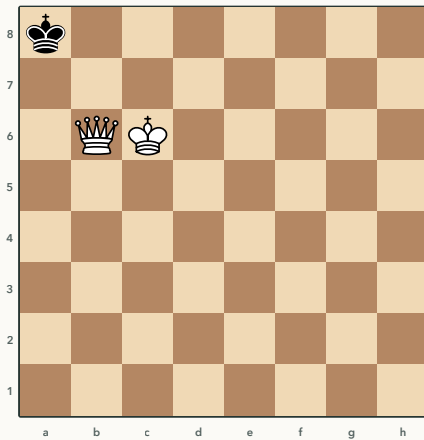
Επανάληψη Α: ο κανόνας του τετραγώνου

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ Α: Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟΥ



Επανάληψη Β: πατ

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ Β: ΠΑΤ



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