
13. Φινάλε Πύργων με πολλά πιόνια

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

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

Η αρχή σε μία πρόταση

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

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

Πριν υπολογίσεις βαριάντες, απάντησε σε πέντε ερωτήσεις:

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

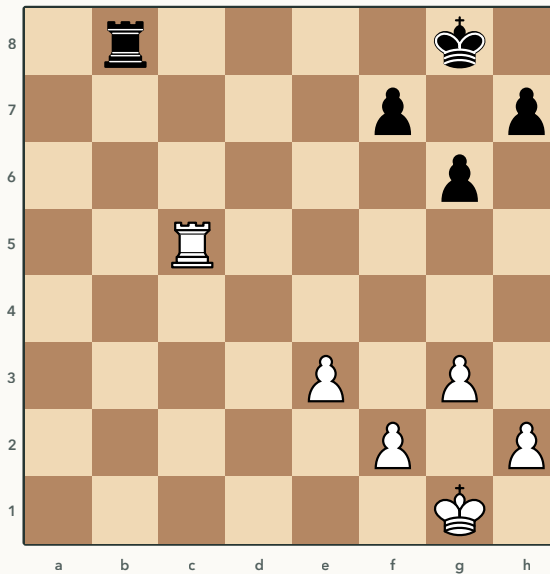
Τέσσερα εναντίον τριών στην ίδια πτέρυγα

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

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

Πλήρες παράδειγμα: Petrosian κατά Keres, 1951

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



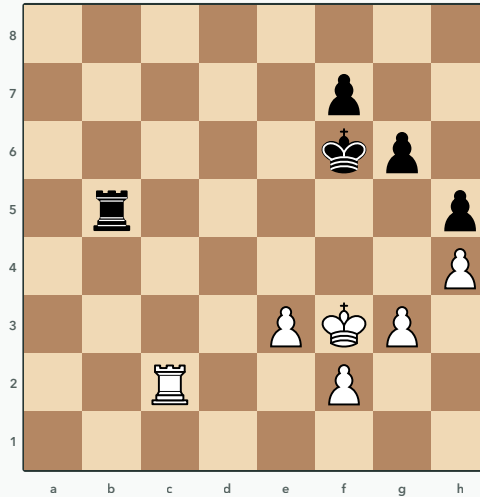
Ο Μαύρος έχει ένα πόνι λιγότερο. Ποια αλλαγή δομής θα ήθελε να προκαλέσει;

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

Ακολούθησε:

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

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



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

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

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

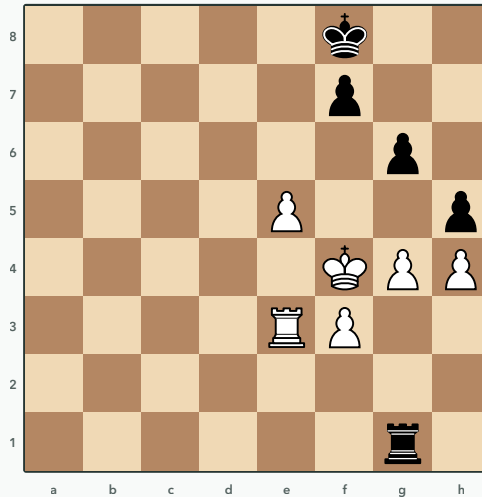
Η παρτίδα συνέχισε:

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

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

50.e5 Kf8 51.g4

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1Β · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



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

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

51...hxcg4 52.fxcg4 Kg7 53.Kg5 Rf1 54.Re4 Rf3 55.h5 gxc5 56.gxc5 f6+

57.Kg4 Rf1 58.h6+ Kg6 1/2–1/2

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

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

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

Πότε βοηθούν οι αλλαγές πιονιών

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

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

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

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

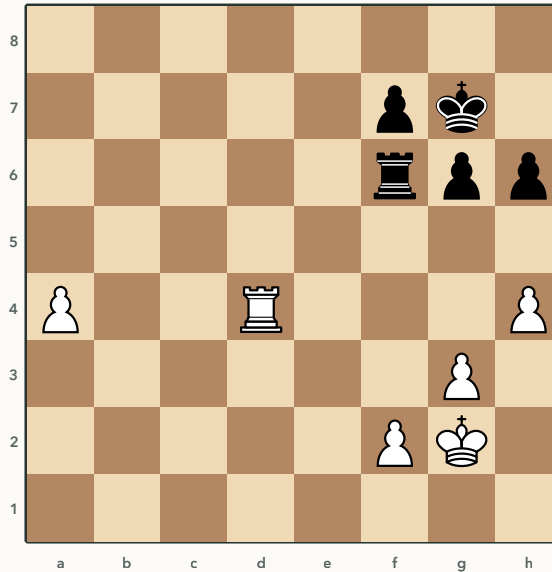
Το απομακρυσμένο ελεύθερο πiónι

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

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

Ενεργός Πύργος

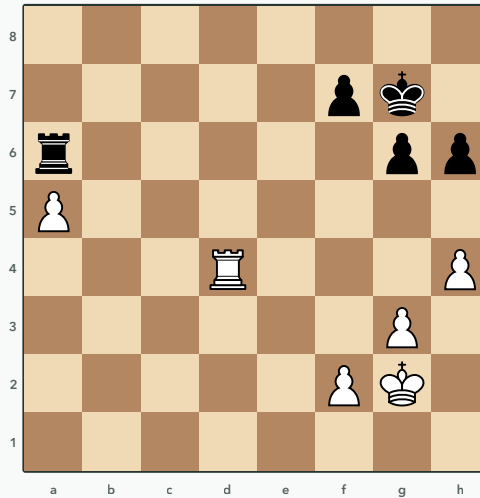
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο είναι το σχέδιο με το πιόνι a;

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

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.2Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



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

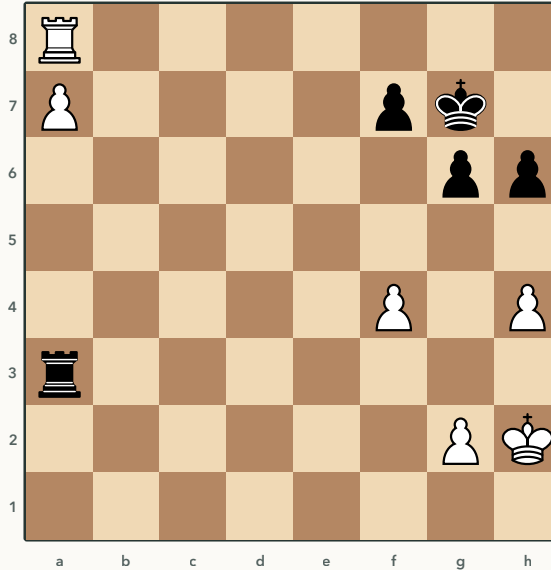
Το θεματικό 2. Ra4! βάζει τον Πύργο πίσω από το δικό του ελεύθερο πόνι. Τώρα ο Μαύρος Πύργος μένει δεμένος μπροστά του, ενώ ο Λευκός Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί προς τα πόνια της άλλης πτέρυγας.

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

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

Το ίδιο πιόνι με παθητικό Πύργο

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.3 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



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

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

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

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

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

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

Η αλλαγή που οδηγεί σε γνωστή θέση

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

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

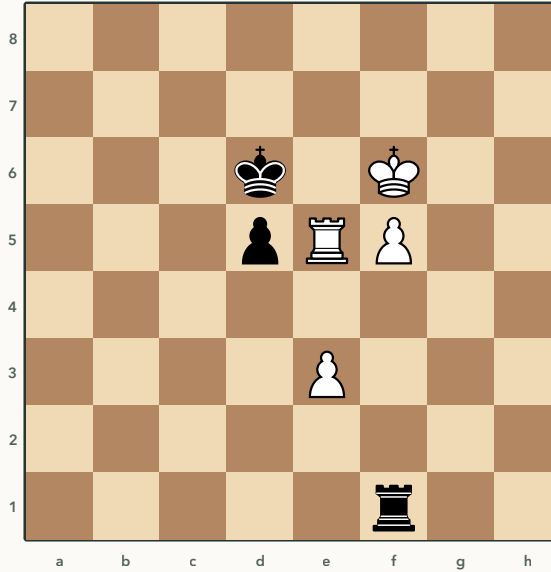
Πριν αλλάξεις πιόνια, ρώτα:

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

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

Πλήρες παράδειγμα: Andersson κατά Åkesson, 1999

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.4 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ

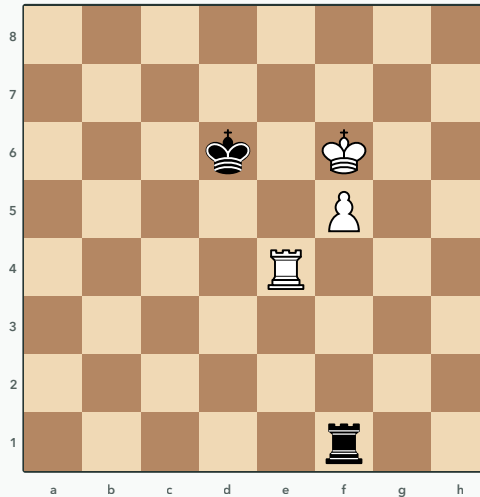


Ποια αλλαγή αφαιρεί το τελευταίο εμπόδιο από το πιόνι f;

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

79...dxe4 80.Rxe4

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.4Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



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

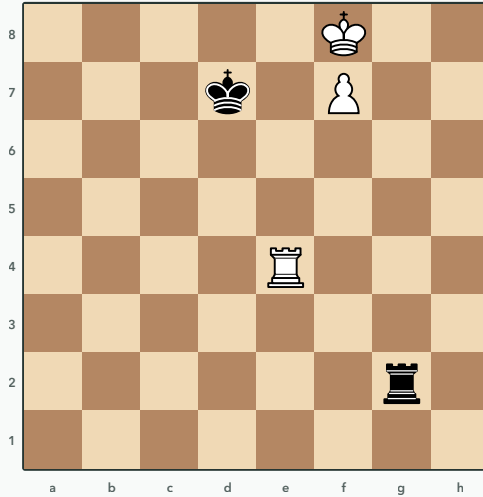
Η αρχική θέση είναι ακριβώς κερδισμένη από το tablebase. Το 79.e4! δεν είναι η μοναδική νίκη. Κερδίζουν επίσης τα 79.Re6+, 79.Re7 και 79.Re8. Από τις δέκα νόμιμες κινήσεις, αυτές οι τέσσερις κρατούν τη νίκη.

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

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

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

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.4Β · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΘΈΣΗ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



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

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

Κοντή πλευρά και μακριά πλευρά

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

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

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

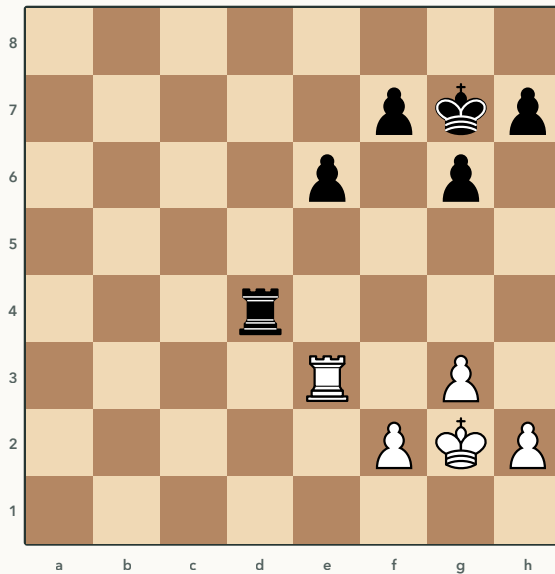
Η μέθοδος εξετάζεται στην τελευταία άσκηση.

Ασκήσεις

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

Άσκηση 1

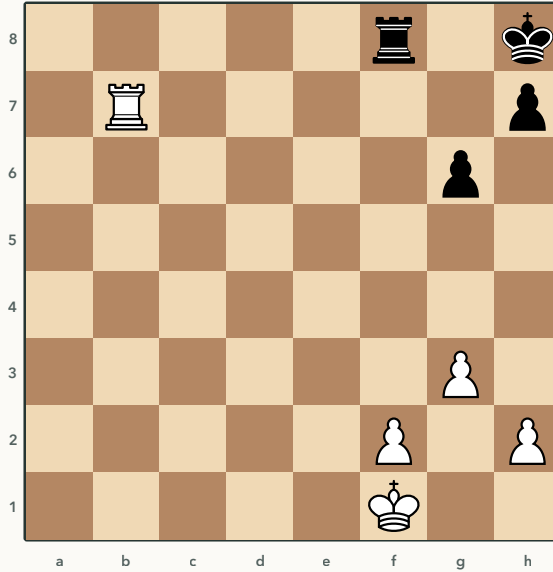
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.5 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



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

Άσκηση 2

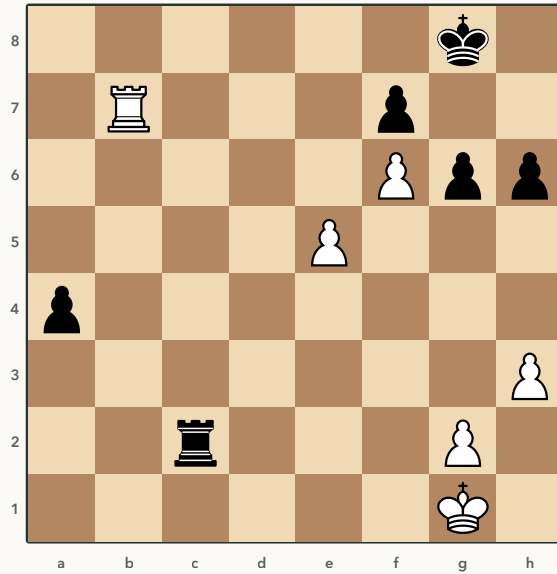
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔ'ΕΑ



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

Άσκηση 3

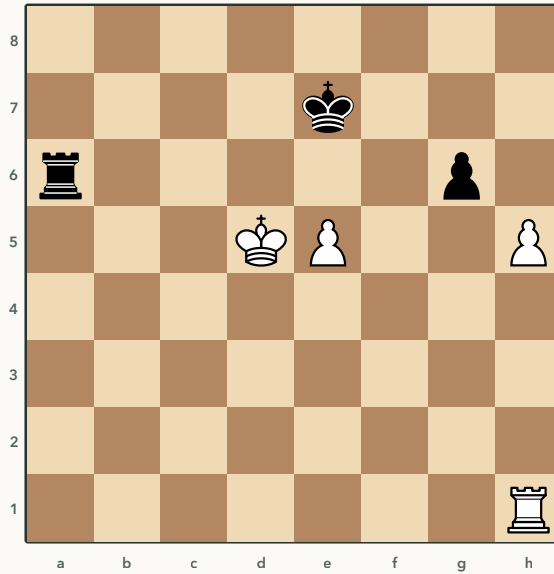
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



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

Άσκηση 4

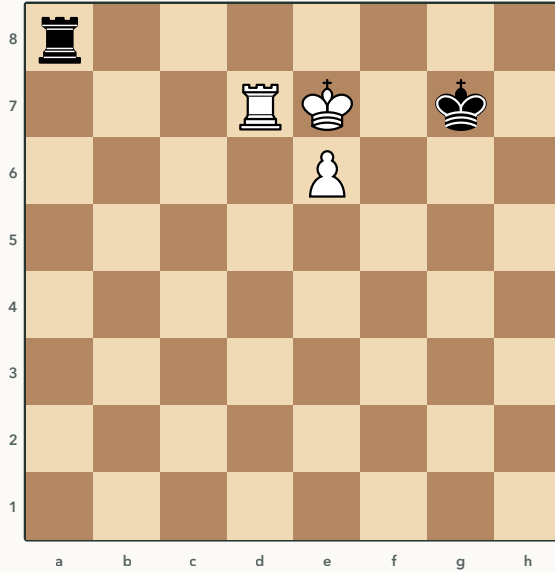
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΌΣ



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

Άσκηση 5

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΜΝΗΜΗ



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

Λύσεις

Λύση 1

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

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

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

Λύση 2

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

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

Λύση 3

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

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

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

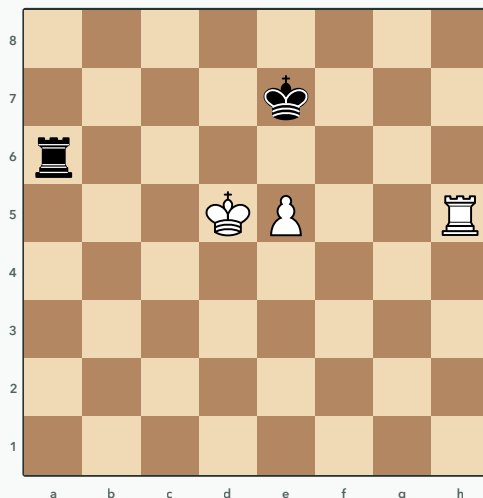
Στον έλεγχο Stockfish ανά νόμιμη κίνηση, μόνο το 1.Rb8+ κράτησε καθαρή κερδισμένη αξιολόγηση. Εδώ η σωστή σήμανση είναι «Υπολογισμός». Δεν υπάρχει κανόνας που να αντικαθιστά το σαχ και τη διάσπαση.

Λύση 4

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

1...gxh5 2.Rxh5

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.8Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΘΕΣΗ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



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

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

Λύση 5

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

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

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

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

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

Τι κρατάω στην παρτίδα

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

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