

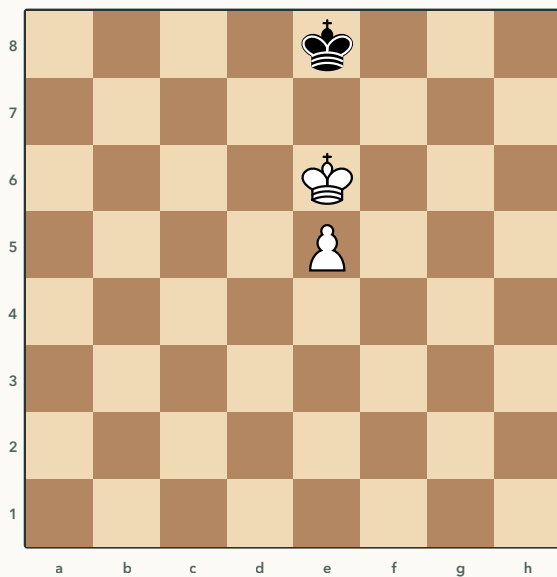
3. Τετράγωνα-κλειδιά

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.

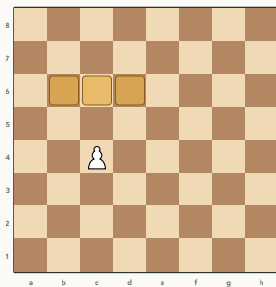
Το «μπορεί να επιβάλει» έχει σημασία. Η θέση είναι κερδισμένη, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι κάθε επόμενη κίνηση κερδίζει. Ο Βασιλιάς μπορεί να εγκαταλείψει τα σωστά τετράγωνα και να χαρίσει την ισοπαλία.

Πού βρίσκονται

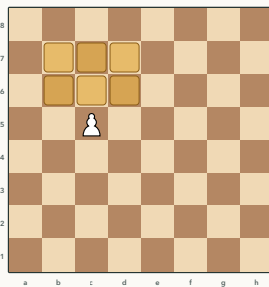
Για ένα λευκό πόνι στη δεύτερη, τρίτη ή τέταρτη οριζόντια, υπάρχουν τρία τετράγωνα-κλειδιά. Βρίσκονται δύο οριζόντιες μπροστά από το πόνι: ένα στην ίδια στήλη και από ένα στις διπλανές.

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.

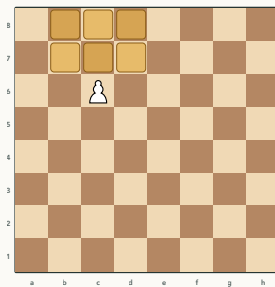
ΣΧΗΜΑ 3.Α · ΧΑΡΤΗΣ ΤΩΝ ΤΕΤΡΑΓΩΝΩΝ-ΚΛΕΙΔΙΩΝ



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.

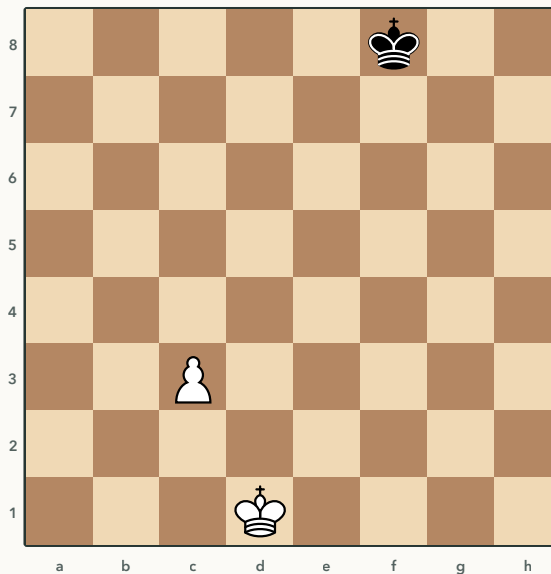
Με 1.Kd6 Kf7 2.e6+ ο Λευκός κρατά τον Βασιλιά μπροστά και προχωρά με τέμπο.

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

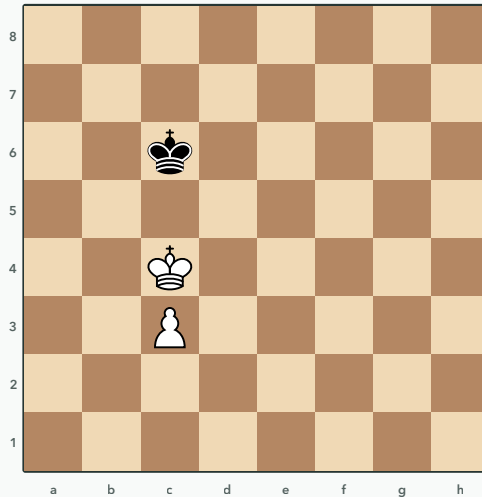


Νίκη ή ισοπαλία; Ποια είναι η πρώτη κίνηση;

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



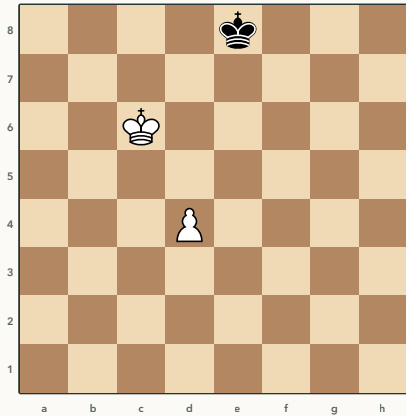
Τώρα ο Μαύρος πρέπει να παραχωρήσει μία πλευρά. Με 4...Kb6 5.Kd5 ο Λευκός πατά στο d5. Με 4...Kd6 5.Kb5 πατά στο b5. Και στις δύο περιπτώσεις έφτασε σε τετράγωνο-κλειδί.

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.

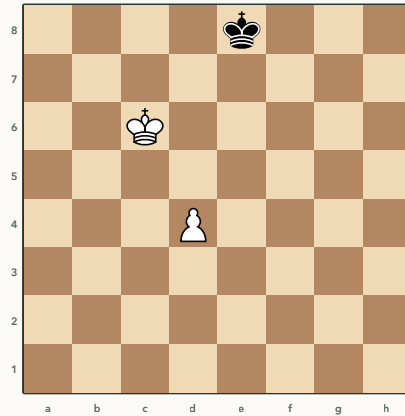
Στην αρχική θέση μόνο το 1.Kc2! κερδίζει. Τα 1.c4?, 1.Kc1?, 1.Kd2?, 1.Ke1? και 1.Ke2? επιτρέπουν στον Μαύρο να φτάσει εγκαίρως.

Λυμένο παράδειγμα 2: τι σημαίνει «κλειδί»

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.3 · ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΚΑΙ ΤΙΣ ΔΥΟ ΣΕΙΡΕΣ · ΜΝΗΜΗ



Σειρά του Λευκού



Σειρά του Μαύρου

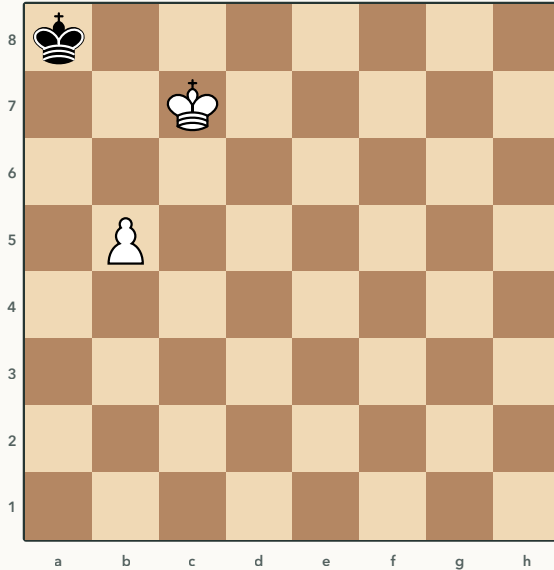
Για το πόνι d4, τα τετράγωνα-κλειδιά είναι c6, d6 και e6. Ο Λευκός Βασιλιάς βρίσκεται στο c6. Γι' αυτό ο Λευκός κερδίζει και στις δύο περιπτώσεις.

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.

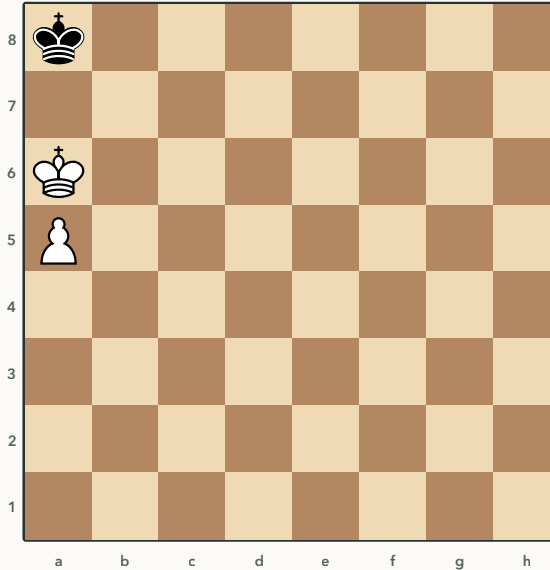
Ο Λευκός πρέπει πρώτα να αφήσει ένα τετράγωνο διαφυγής. Κερδίζουν τα 1. Kb6!, 1. Kc6! και 1. Kc8!. Μία καθαρή συνέχεια είναι:

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

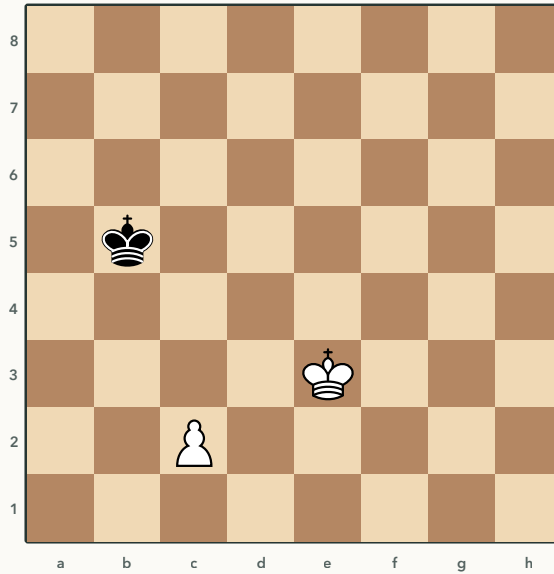
Σε κάθε θέση απάντησε με αυτή τη σειρά:

- 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

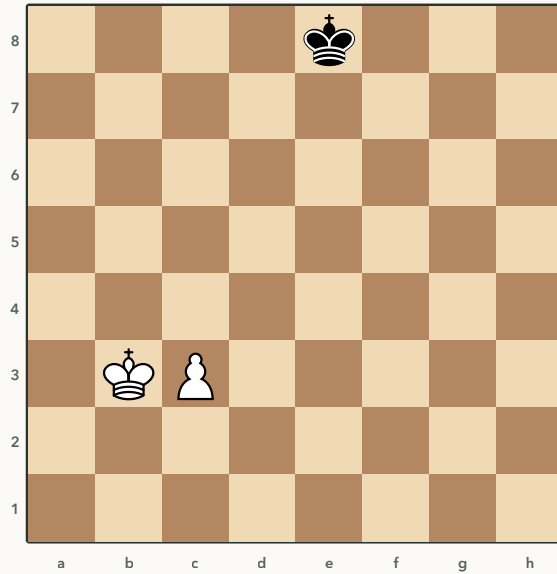
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.6 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 2

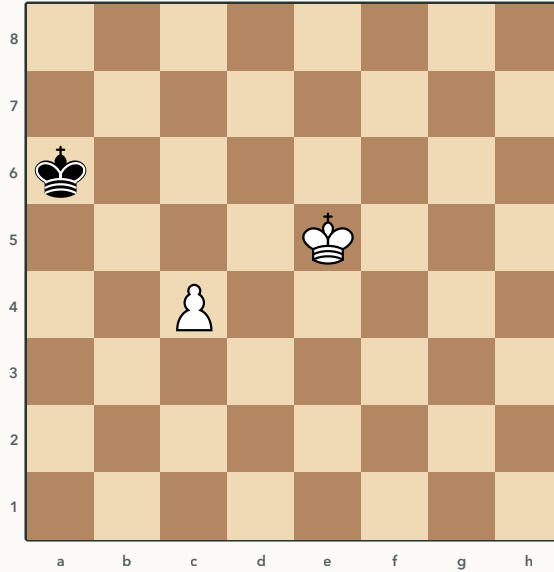
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 3

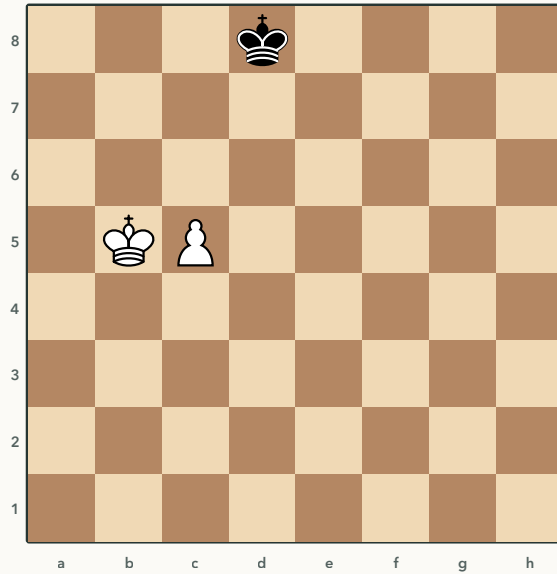
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.8 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 4

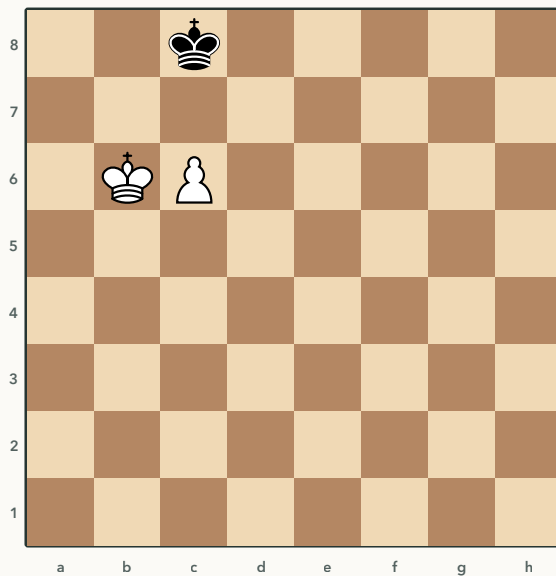
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.9 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 5

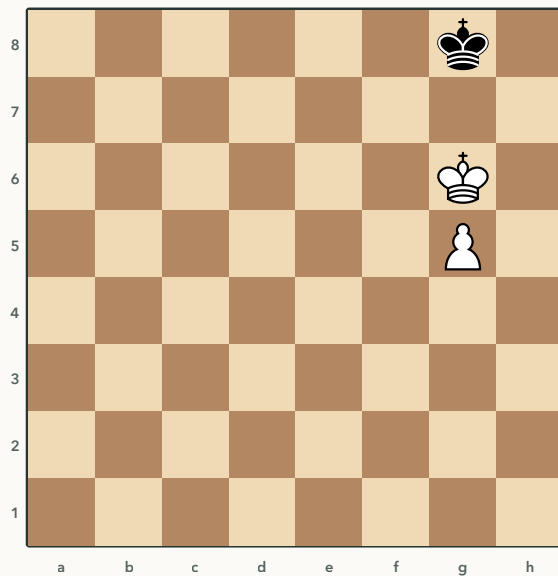
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.10 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 6

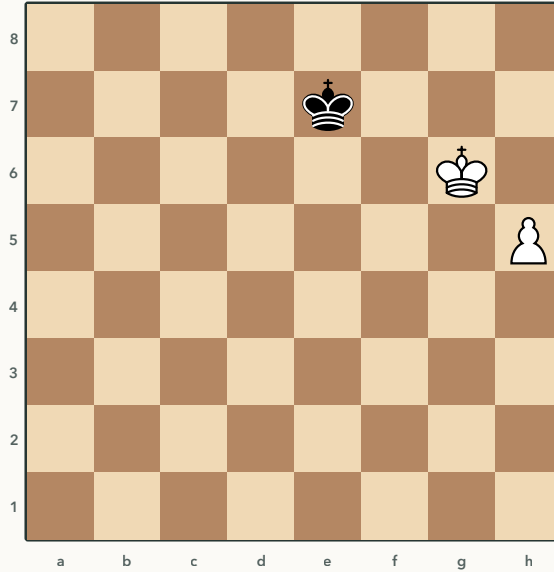
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.11 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΉ



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

Άσκηση 7

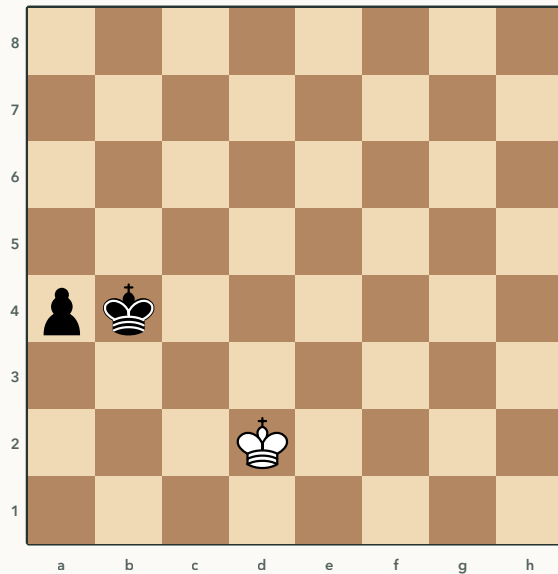
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.12 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΠΡΟΣΟΧΗ



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

Άσκηση 8

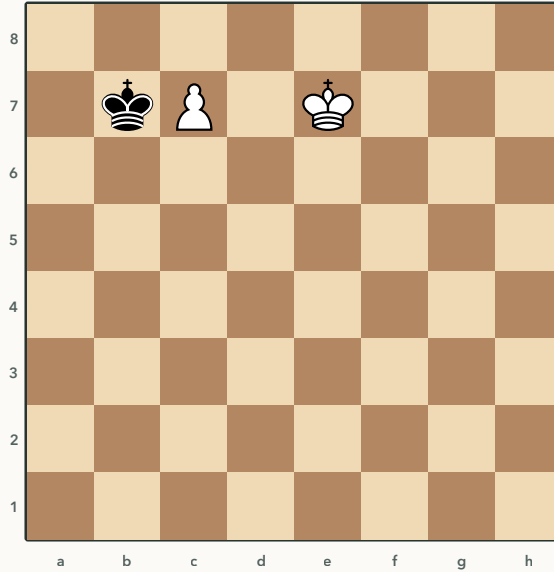
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.13 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ



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

Άσκηση 9

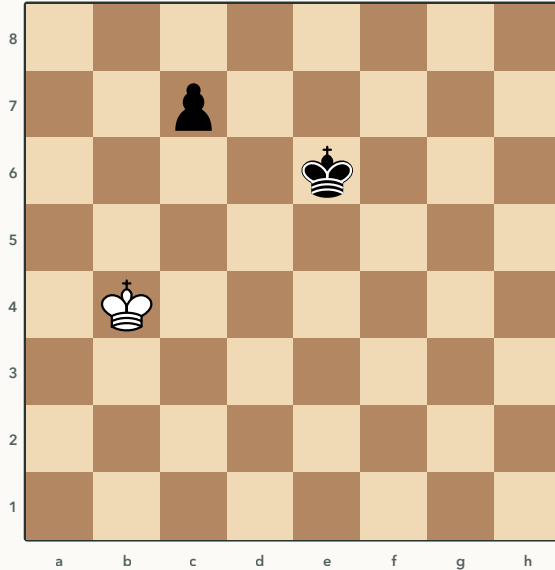
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3.14 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



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.

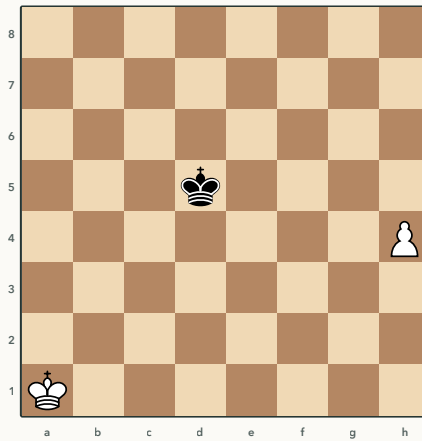
- Με πόνι Πύργου, ο αμυνόμενος σώζεται αν φτάσει στη γωνία προαγωγής.

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

Θέσεις επανάληψης

Επανάληψη Α: ο κανόνας του τετραγώνου

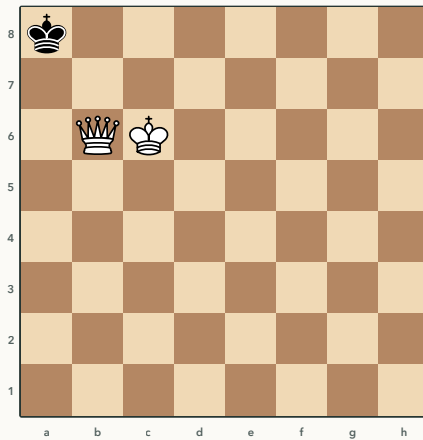
ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ Α: Ο ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟΥ



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

Επανάληψη Β: πατ

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ Β: ΠΑΤ



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

13. Φινάλε Πύργων με πολλά πιόνια

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

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

Η αρχή σε μία πρόταση

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

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

Πριν υπολογίσεις βαριάντες, απάντησε σε πέντε ερωτήσεις:

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

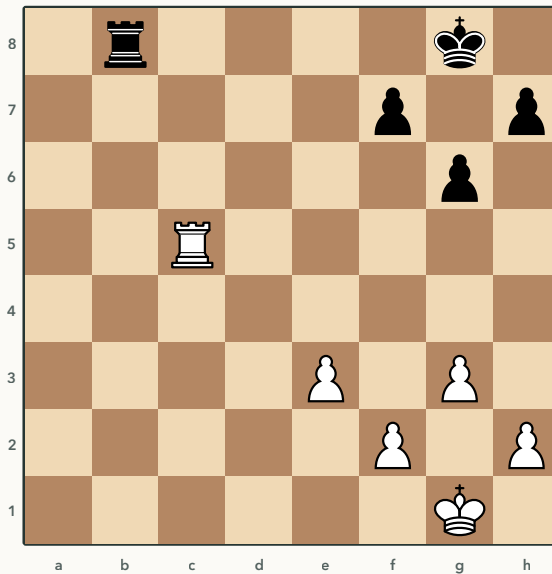
Τέσσερα εναντίον τριών στην ίδια πτέρυγα

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

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

Πλήρες παράδειγμα: Petrosian κατά Keres, 1951

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



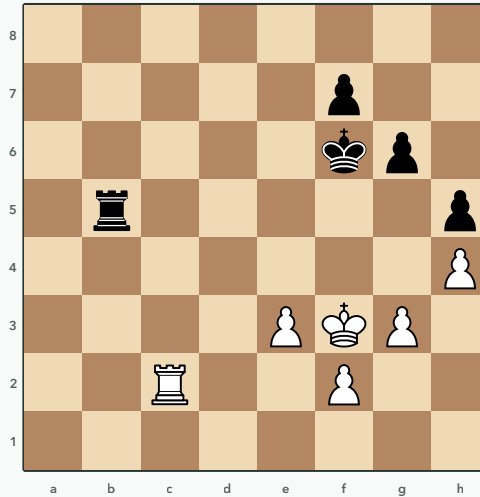
Ο Μαύρος έχει ένα πιόνι λιγότερο. Ποια αλλαγή δομής θα ήθελε να προκαλέσει;

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

Ακολούθησε:

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

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1Α · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



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

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

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

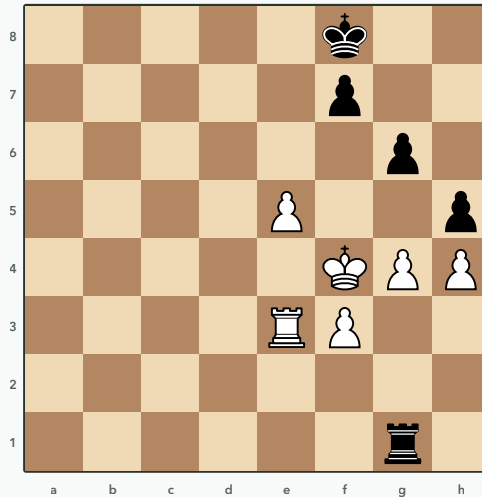
Η παρτίδα συνέχισε:

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

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

50.e5 Kf8 51.g4

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.1Β · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ



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

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

51...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 πiónιών. 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.

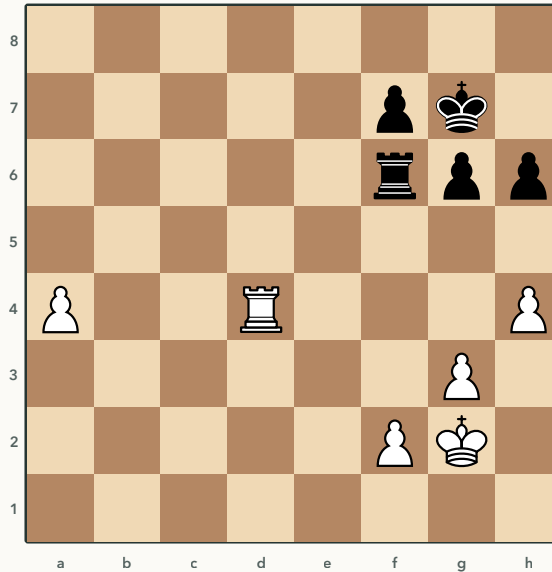
Το απομακρυσμένο ελεύθερο πiónι

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

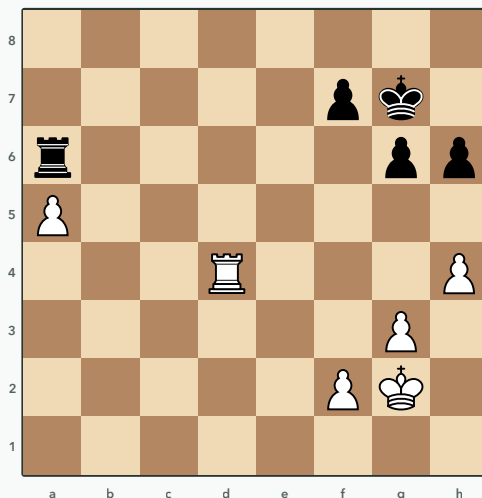
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.2 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



Ποιο είναι το σχέδιο με το πiónι a;

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

ΕΝΔΙΑΜΕΣΟ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.2Α · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



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

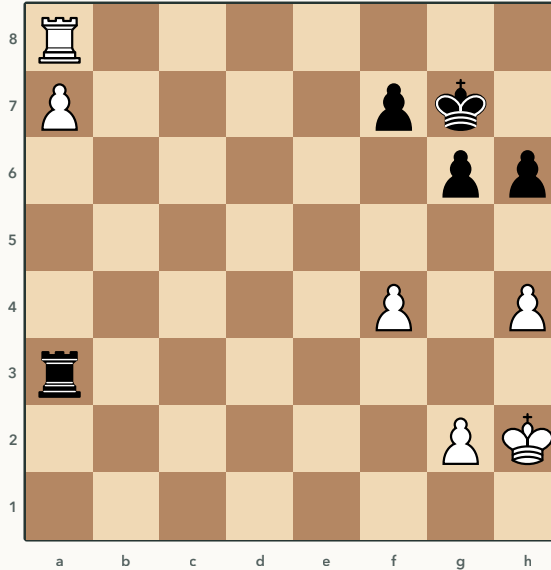
Το θεματικό 2. Ra4! βάζει τον Πύργο πίσω από το δικό του ελεύθερο πiónι. Τώρα ο Μαύρος Πύργος μένει δεμένος μπροστά του, ενώ ο Λευκός Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί προς τα πiónια της άλλης πτέρυγας.

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.

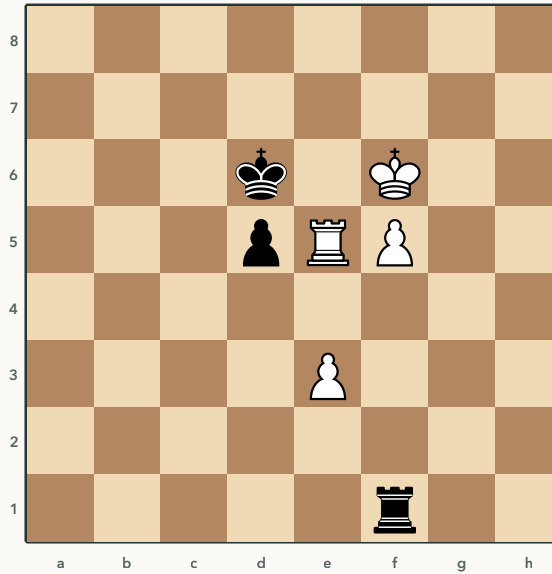
Πριν αλλάξεις πιόνια, ρώτα:

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

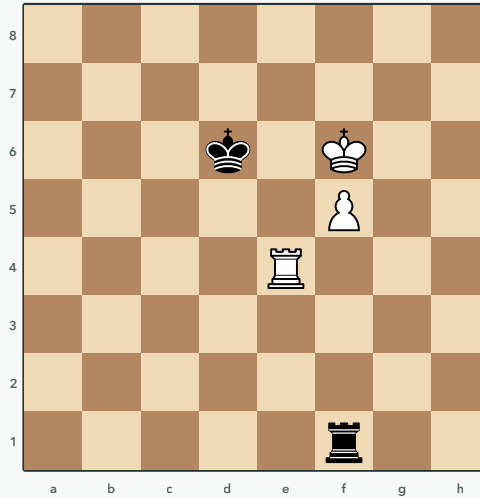


Ποια αλλαγή αφαιρεί το τελευταίο εμπόδιο από το πιόνι f;

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.

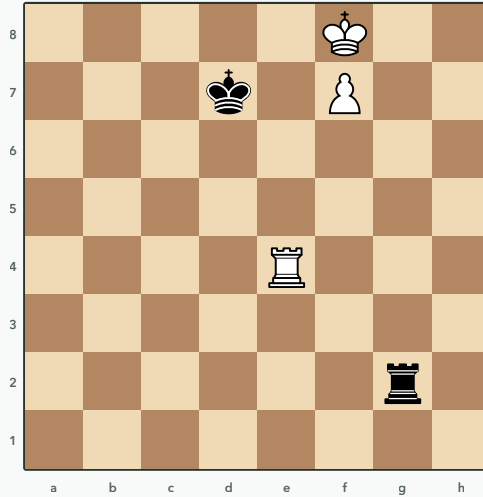
Η αρχική θέση είναι ακριβώς κερδισμένη από το tablebase. Το 79.e4! δεν είναι η μοναδική νίκη. Κερδίζουν επίσης τα 79.Re6+, 79.Re7 και 79.Re8. Από τις δέκα νόμιμες κινήσεις, αυτές οι τέσσερις κρατούν τη νίκη.

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.

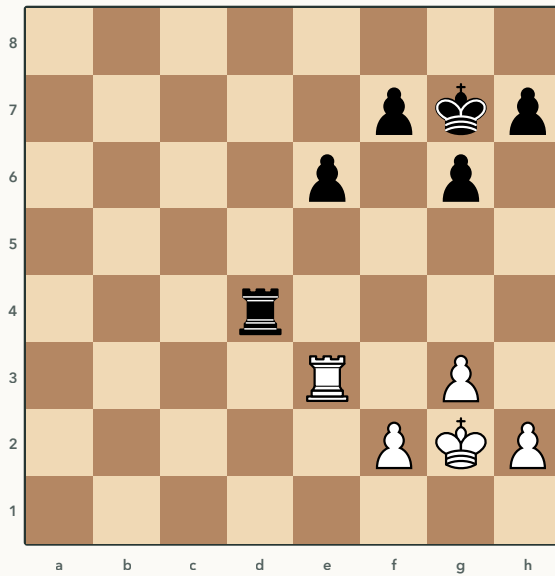
Η μέθοδος εξετάζεται στην τελευταία άσκηση.

Άσκησης

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

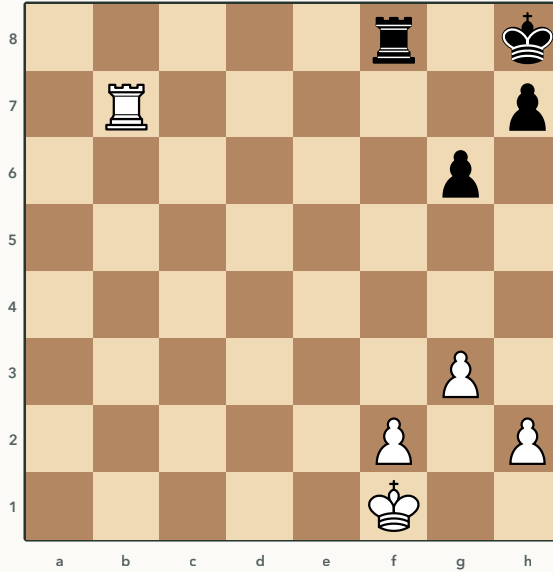
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.5 · ΠΑΪΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΙΔΕΑ



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

Άσκηση 2

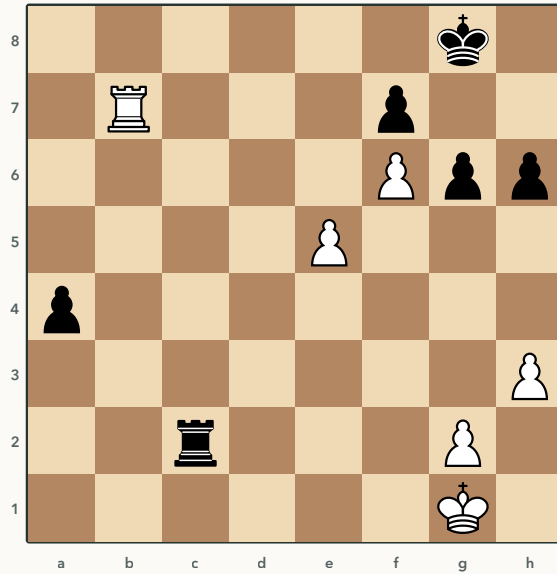
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.6 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΙΔΕΑ



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

Άσκηση 3

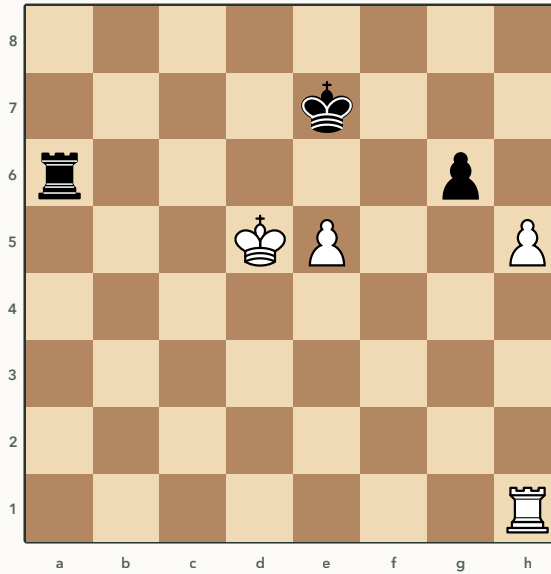
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.7 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΥΚΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



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

Άσκηση 4

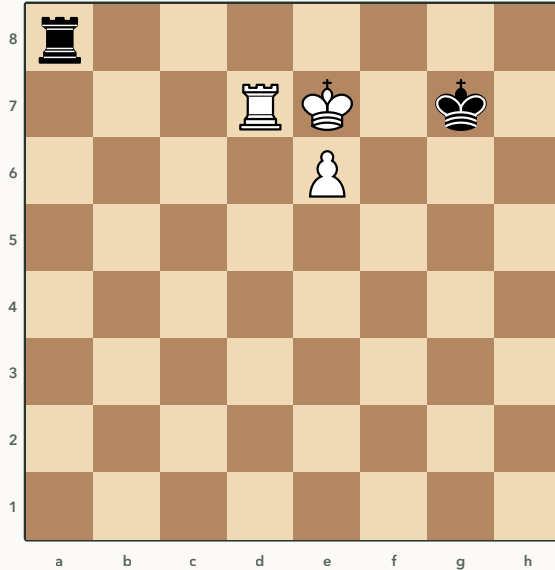
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 13.8 · ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑ ΜΑΥΡΑ · ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΌΣ



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 πόνι 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.

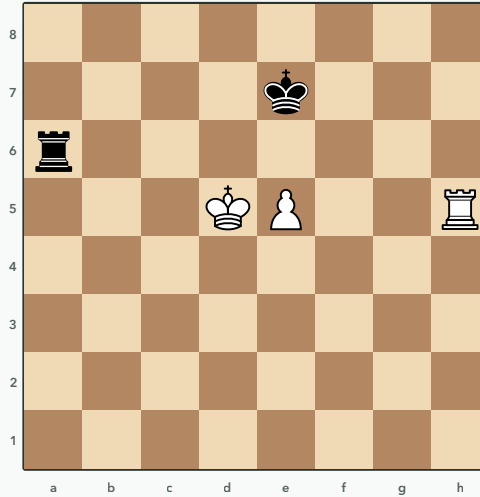
Στον έλεγχο Stockfish ανά νόμιμη κίνηση, μόνο το 1.Rb8+ κράτησε καθαρή κερδισμένη αξιολόγηση. Εδώ η σωστή σήμανση είναι «Υπολογισμός». Δεν υπάρχει κανόνας που να αντικαθιστά το σαχ και τη διάσπαση.

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 πόνι 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 πόνι e, ενώ ο Πύργος μένει πίσω από το πόνι ως προς την πορεία του προς το e8.

Το $1...Ra6?$ βρίσκεται στη μακριά πλευρά, αλλά στην ίδια οριζόντια με το πόνι. 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.**