

*Μερικά κρίσιμα φινάλε από τον
Παναγιώτη Αρβανιτάκη
(μέλος του ΣΟ Αμπελοκήπων)*



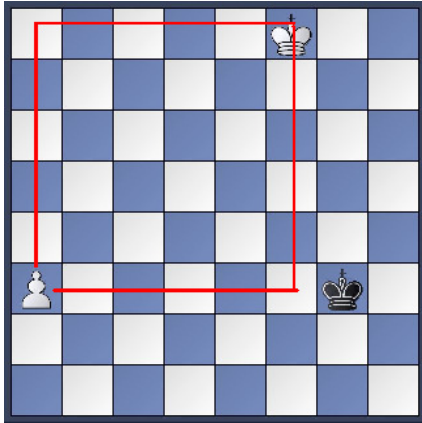
βαθιά ιππο – ανάλυση της σπηλιάς της Καλυψώς! (Μάλτα)

Περιεχόμενα

οι αποστάσεις στη σκακίερα – τετράγωνα προαγωγής	σ.2
το κλεμμένο τέμπο	σ.3,4
το αντι-σαχ στο φινάλε βασιλισσών	σ.4
κρίσιμα τετράγωνα	σ.5
Αντίστοιχα τετράγωνα (γενικά)	σ.6
Αντίστοιχα τετράγωνα - μακρινή οποζισιόν – τριγωνισμός	σ.7
Αντίστοιχα τετράγωνα - τριγωνισμός	σ.8
Αντίστοιχα τετράγωνα - οποζισιόν του ίππου!	σ.9
Πύργος και πiónι εναντίον πύργου	σ.10
Πύργος και 2 πiónια εναντίον πύργου	σ.11
Ελαφρά κομμάτια και τετράγωνα προαγωγής	σ.12
Έλεγχος της διαγωνίου του αξιωματικού από τον πύργο	σ.13
Δημιουργώντας αδυναμίες στα φινάλε πύργων.	σ.14
δημιουργώντας σπασμένα πiónια στο φινάλε πύργων	σ.15
στοιχειώδη παραδείγματα στα φινάλε πύργων	σ.16, 17, 18
επίθεση μειονότητας σε φινάλε πύργων	σ.19
Διπλωμένα πiónια σε φινάλε πύργων.	σ.20, 21
Μία αδυναμία δεν φτάνει για να κερδίσεις, πρέπει να δημιουργήσεις στον αντίπαλο και δεύτερη.	σ.23
Το ματ με το πiónι και τον ίππο στο φινάλε!!!	σ.24
Φρούριο (Fortress)	σ.25
Φρούριο με τον πύργο και το πiónι εναντίον ντάμας	σ. 25, 26
Φρούριο με τον αξιωματικό και τα 2 πiónια	σ.27
Πύργος και αξιωματικός εναντίον ίππου και αξιωματικού	σ.28
Πύργος εναντίον ίππου	σ.29
Σκέτος πύργος εναντίον σκέτου ίππου	σ.30- 36
Πύργος και πiónι εναντίον αξιωματικού	σ.37
Αξιωματικός και 2 πiónια εναντίον πύργου	σ.38
Κερδισμένο φινάλε με πύργους και γρηγορότερο ελαφρύ κομμάτι	σ.39
<u>Το ματ με τον ίππο και τον αξιωματικό</u>	σ.40
α) οι γενικές ιδέες πίσω απ' το ματ	σ.40
β) το ματ με τον ίππο και το φου κίνηση προς κίνηση	σ.41
1ο στάδιο: σπρώχνοντας το βασιλιά σε ένα απ' τα δύο μεγάλα τρίγωνα	σ.41
2ο στάδιο: διώχνω το βασιλιά απ' τη μαύρη γωνία (αν πάει μόνος του)	σ.43
3ο στάδιο , το ματ	σ.44-48

Οι αποστάσεις στη σκακιέρα – τετράγωνα προαγωγής

Οι αποστάσεις στη σκακιέρα είναι χρονικές και όχι γεωμετρικές. Σημασία στην προαγωγή ενός πιονιού έχει αν ο αντίπαλος βασιλιάς είναι μέσα στο μεγάλο τετράγωνο προαγωγής



Το λευκό πiónι προάγεται στο a8 (πάνω αριστερή γωνία). Αν αναρωτηθούμε βλέποντας αυτή τη θέση ποιος κερδίζει, τότε μετά από μια προσεκτική ματιά, η απάντηση είναι εξαρτάται, από το ποιος έχει σειρά να παίξει. Αν είναι σειρά του μαύρου, τότε είναι ισοπαλία. Αν είναι σειρά του λευκού, τότε ο λευκός κερδίζει. Αυτό μπορεί να βρεθεί με δύο τρόπους, ο δυσκολότερος από τους δύο είναι το μέτρημα. Ο εύκολος τρόπος είναι να δούμε αν ο βασιλιάς βρίσκεται μέσα στο τετράγωνο προαγωγής. Το πiónι βρίσκεται 6 τετράγωνα από την προαγωγή του, συμπεριλαμβανομένης και της θέσης που είναι τώρα. Μπορούμε να φανταστούμε λοιπόν ένα τετράγωνο, που να ξεκινάει από το πiónι οριζόντια και κάθεστα 6x6 (όπως στο σχήμα). Αν ο μαύρος βασιλιάς για οποιοδήποτε λόγο (είτε είναι σειρά του είτε όχι), βρίσκεται μέσα στο τετράγωνο αυτό, τότε είναι ισοπαλία. Αν είναι έξω από το τετράγωνο προφανώς ισχύει το αντίθετο, δηλαδή χάνει. Ο λευκός βασιλιάς δεν προλαβαίνει να πλησιάσει το πiónι του ώστε να το στηρίξει για το λόγο ότι οι αποστάσεις στη σκακιέρα δεν είναι γεωμετρικές αλλά χρονικές. ΒΕΒΑΙΑ στην παραπάνω θέση ο λευκός βασιλιάς ήταν πολύ μακριά. Αν ο λευκός βασιλιάς ήταν στο γ7 τότε δεν υπάρχει περίπτωση να γίνει ισοπαλία.

Πρόσεξε ότι κάθε φορά που σπρώχνεται το πiónι, σχηματίζεται ένα μικρότερο τετράγωνο όπως το κόκκινο του σχήματος

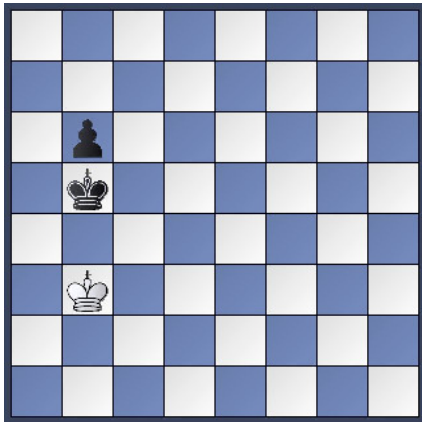
Αν παίζει ο μαύρος:

1... Kf4 2. a4 (2. Ke7 Ke5 3. Kd7 Kd5 4. Kc7 Kc5 5. a4 Kb4 =) 2... Ke5 3. a5 Kd6 4. a6 Kc7 5. a7 Kb7 =

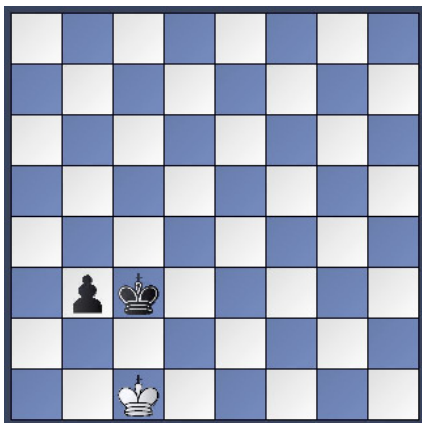
Αν όμως παίζει ο λευκός:

1. a4 Kf4 2. a5 Ke5 3. a6 Kd6 4. a7 Kc7 1-0 (πρόσεξε το τελευταίο μικρό τετράγωνο που σχηματίστηκε, κι ότι ο μαύρος βασιλιάς είναι έξω απ' αυτό).

Το κλεμμένο τέμπο

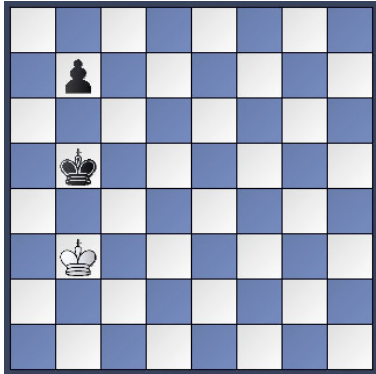


Το πiónι του μαύρου προάγεται στο β1. Στην παραπάνω θέση, το αν κερδίζουν τα μαύρα ή αν είναι ισοπαλία, εξαρτάται από το ποιος έχει σειρά να παίξει. Αν μεν. παίζουν τα μαύρα είναι ισοπαλία, αν παίζουν τα λευκά, χάνουν. Δηλαδή αν παίζουν τα μαύρα, τότε ο λευκός παίρνει συνέχεια την οποζισιόν: **1. ... Pγ5 2.Pγ3 β5 3.Pβ3 Pγ6 4.Pβ4** δηλαδή μόλις πήγε πίσω ο μαύρος, ο λευκός πήγε πάνω στο πiónι. Αν **1. ... Pα5 2.Pα3 Pβ5 3.Pβ3 Pα6 4.Pα4 β5+ 5.Pβ4 Pγ6 6.Pγ4** πάλι οποζισιόν αφού όταν ο μαύρος βασιλιάς είναι στο γ6, ο λευκός είναι στο γ4. Με άλλα λόγια, ότι μανούβρες κι αν κάνει ο μαύρος βασιλιάς πίσω από το πiónι, ο λευκός βασιλιάς πρέπει να είναι σε θέση όταν ο μαύρος πάει αριστερά ή δεξιά από το πiónι, να του πάρει αμέσως την οποζισιόν (να είναι δηλαδή απέναντί του και να είναι σειρά του μαύρου να παίξει). Αν το πiónι έχει φτάσει ένα τετράγωνο πριν από την προαγωγή τότε, όταν ο μαύρος βασιλιάς είναι δεξιά ή αριστερά από το πiónι τότε ο λευκός πάει στο β1 σε θέση πατ. Δηλαδή:



Σε αυτή τη θέση ο λευκός έχει την οποζισιόν (είναι απέναντι από το μαύρο βασιλιά και είναι σειρά του μαύρου να παίξει). Αν **1. ... Pβ4 2.Pβ2 Pα4 3.Pβ1 Pα3 4.Pα1** (οποζισιόν) ή **1. ... Pβ4 2.Pβ2 Pγ4 3.Pβ1 Pγ3 4.Pγ1** (οποζισιόν). Εδώ πρέπει να σημειωθεί βέβαια ότι αν ο λευκός δεν πάρει την οποζισιόν χάνει, δηλαδή αν για οποιοδήποτε λόγο ο μαύρος πατήσει στο γ2 ή στο α2. Τώρα ας δούμε το σαχ. Αν **1. ... β2+ 2.Pβ1**. Αν **2. ... Pβ3 πατ** κι αν ο βασιλιάς πάει οπουδήποτε αλλού τρώω το πiónι.

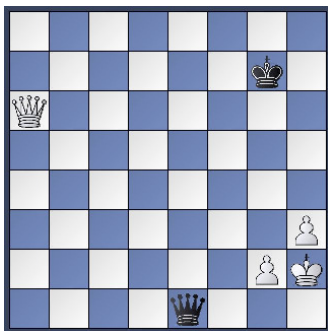
Αρα είδαμε ότι στην παραπάνω θέση, το αν θα κερδίσει ο λευκός ή ο μαύρος εξαρτάται από το ποιος έχει σειρά να παίξει. Τώρα ας δούμε το κλεμμένο τέμπο. Αν για οποιοδήποτε λόγο προκύψει η παρακάτω θέση, ο μαύρος κερδίζει πάντοτε ανεξάρτητα από το ποιος έχει σειρά να παίξει!



Αν είναι σειρά του λευκού να παίξει, τότε πάω από την αντίθετη πλευρά, δηλαδή αν 1.Ργ3 Ρα4 2.Ργ4 β6 3.Ργ3 Ρα3 4.Ρα4 β4 κλπ μέχρι ο μαύρος να φτάσει στο α2 και να προαχθεί το πιόνι.

Αν δε, είναι σειρά του μαύρου να παίξει, τότε 1. ... β6 2.Ργ3 Ρα4 και χρησιμοποιώ την ίδια τεχνική με παραπάνω. Δηλαδή εκμεταλλεύομαι σα μαύρος το γεγονός ότι έχω ένα τέμπο από το σπρώξιμο του πιονιού, για να κλέψω την οποζισιόν.

Συνήθως για να κερδιθεί ένα φινάλε βασιλισσών, όπου η θέση είναι πολύ ανοικτή, πρέπει όταν ο αντίπαλος δίνει σαχ να μπορείς να δώσεις αντι-σαχ!

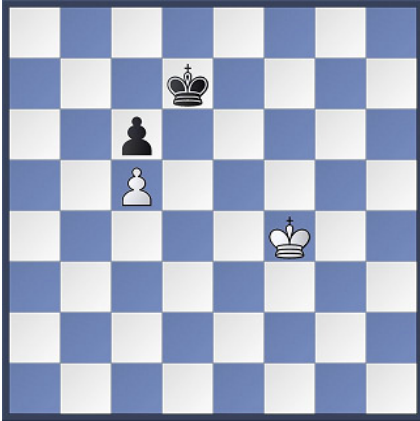


Ας πούμε το παραπάνω φινάλε είναι ισόπαλο, παρά το ότι ο λευκός έχει δυο ενωμένα ελεύθερα. Η λευκή ντάμα βρίσκεται “εκτός σχεδίου πόλεως”. Οπότε ο μαύρος δίνει συνέχεια σαχ, έτσι ώστε η λευκή ντάμα να μη μπορεί να μπει προστά, κι όταν ο λευκός βασιλιάς πλησιάσει τη λευκή ντάμα (ο μόνος τρόπος για να μην τρώει σαχ), ο μαύρος θα φάει το ένα από τα δύο πιόνια. Δηλαδή: 1. ... Βε5+ 2.Ρη1 Βε3+ 4.Ρζ1 Βζ4 5. Ρζ2 Βζ4+ 6.Ρε1 Βγ1+ 7. Ρε2 Βγ2+ 8.Ρζ3 Βγ3+ 9.Ρε4 Βε1+ 10.Ρδ5 Βδ2+ 11.Ργ5 Βζ2+ 12.Ρβ4 Βδ2+ 13.Ρα3 Βγ1+ 14.Ρα4 Βγ1+ 15.Ρα5 Βδ2+ 16.Ρβ6 Βχη2 =

Έχει σημασία από που δίνει σαχ ο μαύρος. Αν δώσει ένα λάθος σαχ χάνει! Ας δούμε το ίδιο φινάλε κακοπαιγμένο: 1. ... Βε5+ 2.Ρη1 Βε1+ ? 3.Βζ1 ήδη ο λευκός έχει πλεονέκτημα 3. ... Βε3+ 4.Βζ2 Βγ1+ 5.Ρθ2 Βγ7+?? Βη3+ ! 1-0 Βέβαια με την τελευταία κίνηση έστησε όλη την παρτίδα ο μαύρος. Αλλά η γενική ιδέα του λευκού για να κερδίσει είναι όταν ο μαύρος δίνει σαχ, ο λευκός να δίνει αντισαχ!

Κρίσιμα τετράγωνα

Χρήσιμα τετράγωνα ενός πιονιού ονομάζονται τα δύο διπλανά του. Στο παρακάτω διάγραμμα τα κρίσιμα τετράγωνα του μαύρου πιονιού είναι τα δ6 και ε6 (όπως φυσικά και τα β6 – α6)



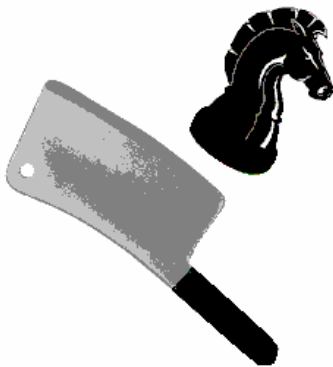
παίζουν τα λευκά

Εδώ, βολεύει το λευκό να χρησιμοποιήσει τα δ6 – ε6. Αν ο λευκός βασιλιάς πατήσει έστω και σε ένα από τα κρίσιμα τετράγωνα, τότε το μαύρο πιόνι πέφτει.

Στο παραπάνω διάγραμμα, αν πέσει το μαύρο πιόνι τότε ο λευκός κερδίζει γιατί ο βασιλιάς έχει πατήσει στη δεύτερη γραμμή. Αν τα 2 πιόνια βρίσκονταν πιο πίσω θα ήταν ισοπαλία.

Τι πρέπει να παίξει ο λευκός;

Λύση : 1. Ρζ5 (αν 1. Ρε5 Ρε7 =)



Αντίστοιχα τετράγωνα

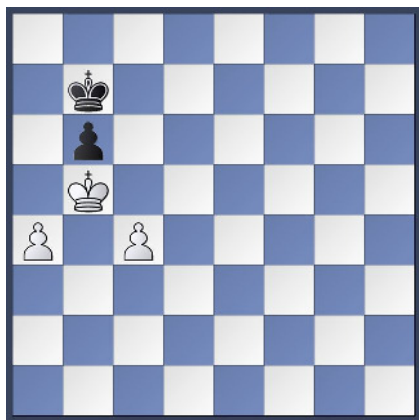
Τα αντίστοιχα τετράγωνα χρησιμοποιούνται σε θέσεις όπου το αποτέλεσμα της παρτίδας εξαρτάται από το 'ποιος έχει σειρά να παίξει'.

Έτσι η παράταξη που έχει υπεροχή, αν βλέπει ότι η παρτίδα πάει προς ισοπαλία όταν είναι σειρά της, προσπαθεί να βγάλει την ίδια θέση – αλλά με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι σειρά του αντιπάλου να παίξει!

(Και το ανάποδο, δηλαδή όταν η παράταξη που έχει υπεροχή, βλέπει ότι η παρτίδα πάει προς ισοπαλία αν είναι σειρά του αντιπάλου, προσπαθεί να βγάλει την ίδια θέση – αλλά με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι σειρά της να παίξει)

Αντίστοιχα η παράταξη που δεν έχει υπεροχή μπορεί να χρησιμοποιήσει τα αντίστοιχα τετράγωνα για να επιτύχει την ισοπαλία.

π.χ. Στην παρακάτω θέση ο μαύρος (που δεν έχει υπεροχή θα προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει τα αντίστοιχα τετράγωνα για να κάνει ισοπαλία)



παίζουν τα μαύρα.

Ο μαύρος παρατηρεί ότι για να κάνει ισοπαλία, πρέπει να έχει την οποζισιόν. Δηλαδή, όταν ο λευκός βασιλιάς είναι στο α6, τότε ο μαύρος βασιλιάς πρέπει να είναι στο γ6.

Άρα το αντίστοιχο τετράγωνο του α6 είναι το γ6.

Όταν ο λευκός βασιλιάς είναι στο α7 τότε ο μαύρος βασιλιάς πρέπει να είναι στο γ7.

Άρα το αντίστοιχο τετράγωνο του α7 είναι το γ7 και ούτω καθ' εξής.

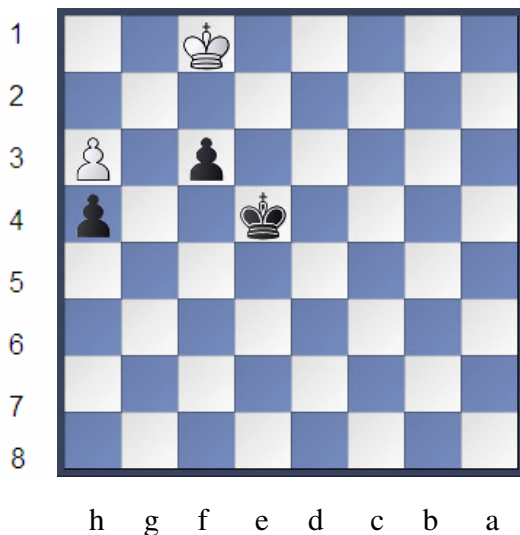
Έτσι εδώ αν **1. ... Pγ7!** (1. ... Pα7? 2.α5! βχα 3.Pχα5 Pβ7 4.Pγ7 5.Pγ5 +-)

2.Pα6 Pγ6 3.Pα7 Pγ7! 4.Pα8 Pγ8! = (αλλά όχι 4. ... Pγ6? 5.Pβ8 Pγ5 6.Pβ7 +-)

Στην παραπάνω θέση, η παράταξη που είχε υπεροχή δεν μπορούσε να νικήσει λόγω των αντίστοιχων τετραγώνων. Για να μπορέσει η παράταξη που έχει υπεροχή να πετύχει το στόχο της (να βγει η ίδια θέση αλλά να αλλάξει το 'ποιος έχει σειρά να παίξει'), πρέπει να κάνει τον αντίπαλο βασιλιά να χάσει την ισορροπία.

Αυτό πετυχαίνεται με κάποιες μεθόδους που θα δούμε παρακάτω (μακρινή οποζισιόν, τριγωνισμός, τετράγωνα νάρκες).

Αντίστοιχα τετράγωνα - μακρινή οποζισιόν - τριγωνισμός



παίζουν τα μαύρα

Είναι σειρά του μαύρου. Ο λευκός, απ' τα αντίστοιχα τετράγωνα μπορεί να δει ότι όταν ο μαύρος βασιλιάς πάει στο ε3 τότε ο λευκός βασιλιάς πρέπει να πάει στο ε1, ενώ όταν ο μαύρος βασιλιάς πάει στο ζ4, τότε ο λευκός βασιλιάς πρέπει να πάει στο ζ2 (και στις δύο περιπτώσεις λόγω ευθείας οποζισιόν).

Με άλλα λόγια, το αντίστοιχο τετράγωνο του ε3 είναι το ε1, ενώ το αντίστοιχο τετράγωνο του ζ4 είναι το ζ2.

Πώς μπορεί να κερδίσει εδώ ο μαύρος;

Θυμίσου: Σ' αυτές τις θέσεις πρέπει ο λευκός βασιλιάς να χάσει την ισορροπία.

45. ... Kf5 (45... Ke3 46. Ke1 Ke4 47. Kf1 f2 48. Kxf2 Kf4 49. Kg2 Ke3 50. Kf1 Kf3 51. Kg1 Kg3 52. Kh1 Kxh3=)

46. Ke1 Ke5 μακρινή οποζισιόν! (οποζισιόν λέμε την κατάσταση όπου ο ένας βασιλιάς βρίσκεται απέναντι απ' τον άλλο σε απόσταση ενός, ή τριών ή πέντε τετραγώνων, ευθεία ή διαγώνια, και λέμε ότι μια παράταξη έχει την οποζισιόν όταν είναι σειρά του αντιπάλου να παίξει).

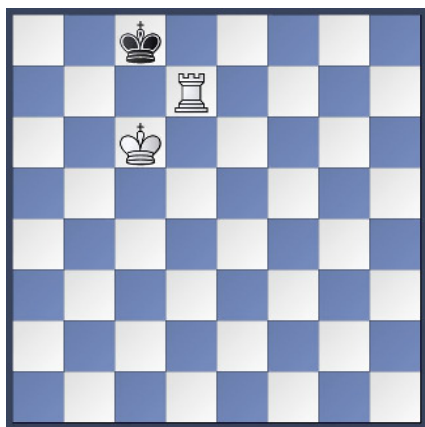
47. Kf1 Ke4 παρατήρησε ότι προκύπτει η ίδια θέση με το αρχικό διάγραμμα, αλλά τώρα είναι σειρά του λευκού να παίξει, οπότε αναγκάζεται να χάσει την οποζισιόν.

48. Kf2 Kf4 49. Kf1 Kg3 50. Kg1 Kxh3 51. Kf2 Kg4 52. Kg1 Kg3 53. Kh1 h3 54. Kg1 f2+ 0-1

Εκτός απ' τα αντίστοιχα τετράγωνα βασιλιά με βασιλιά υπάρχουν κι άλλες περιπτώσεις αντίστοιχων τετραγώνων όπως σε φινάλε με πύργους ή ελαφρά κομμάτια.

Αντίστοιχα τετράγωνα - τριγωνισμός

Μια από τις πιο απλές περιπτώσεις τριγωνισμού είναι το ματ με το βασιλιά και τον πύργο.



παίζουν τα λευκά

Ο λευκός θέλει να στριμώξει το μαύρο βασιλιά στην πιο κοντινή γωνία της σκακιέρας, δηλαδή στο θ1. Παρατήρησε ότι στην παραπάνω θέση ο μαύρος έχει την ευθεία οποζισιόν. (υπάρχουν 4 είδη οποζισιόν, η ευθεία, η διαγώνια, η μακρινή και η οποζισιόν του ίππου).

Αν 1. Ρδ6 Ρβ8 Έτσι ο μαύρος παίρνει τη διαγώνια οποζισιόν.

(Τώρα 2.Ργ6? είναι ανακρίβεια γιατί 2. ... Ργ8 και ο λευκός βασιλιάς θα αναγκαστεί να επιστρέψει στην προηγούμενη θέση 3.Ρδ6 Ρβ8 .

Με πιο απλά λόγια, για τους βασιλιάδες το αντίστοιχο τετράγωνο του γ6 είναι το γ8, και το αντίστοιχο τετράγωνο του δ6 είναι το β8.

Άρα ο λευκός βασιλιάς πρέπει να κάνει τριγωνάκι.)

2.Ργ5 Ργ8 3.Ργ6 Παρατήρησε ότι είναι η ίδια θέση με το αρχικό διάγραμμα, αλλά με τη διαφορά ότι τώρα είναι σειρά του μαύρου να παίξει.

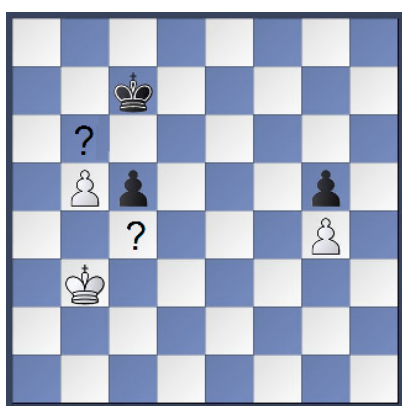
3. ... Ρβ8 4.Πγ7 Ρα8 5.Ρβ5 Ρβ8 6.Ρβ6 Ρα8

Ο λευκός στην παραπάνω θέση πέτυχε με το τριγωνάκι να κάνει το βασιλιά να χάσει ισορροπία, δηλαδή δεν μπορούσε να επιτύχει να βρίσκεται στα αντίστοιχα τετράγωνα, οπότε χάνει. Αυτή η περίπτωση, όπως και η προηγούμενη που δείξαμε φαίνονται απλές, αλλά θα δούμε ότι υπάρχουν πιο πολύπλοκες θέσεις όπου ο μαύρος βασιλιάς χρειάζεται 8 κινήσεις για να χάσει την ισορροπία του. Τέτοιες θέσεις – χωρίς τη βοήθεια των αντίστοιχων τετραγώνων – είναι πολύ δύσκολο να μετρηθούν, ειδικά αν κάποιος έχει πίεση χρόνου στην παρτίδα.

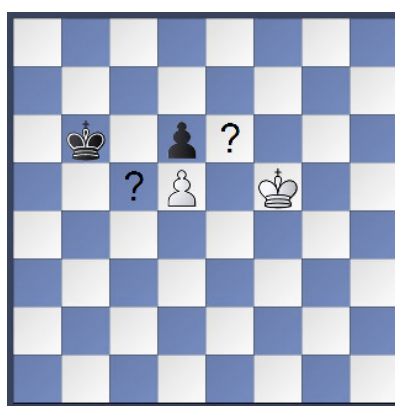
Αντίστοιχα τετράγωνα - οποζισιόν του ίππου!

Σε κάποιες περιπτώσεις υπάρχει μόνο ένα ζευγάρι τετραγώνων που αντιστοιχούν μεταξύ τους. Τα τετράγωνα με το ερωτηματικό είναι σαν νάρκες. Αν είσαι ο πρώτος που θα πατήσει στο τετράγωνο νάρκη τότε εκρήγνυσαι!!! Πρέπει είτε να αφήσεις τον αντίπαλο να πατήσει πρώτος σε ένα τετράγωνο νάρκη, είτε να κινείσαι ευθεία με ακρίβεια αποφεύγοντας τη νάρκη. Τα τετράγωνα νάρκες στο ά σχήμα, είναι σαν οποζισιόν του ίππου, γιατί όταν πατήσει ένας απ' τους δύο βασιλιάδες στη νάρκη, τότε ο αντίπαλος πρέπει να βρεθεί απέναντί του σαν να απέχουν την απόσταση του ίππου (όπως τα τετράγωνα με το ερωτηματικό στο ά σχήμα).

ά σχήμα



β' σχήμα



ά σχήμα:

Στο ά σχήμα, ο λευκός βασιλιάς αμφιταλαντεύεται ανάμεσα στα τετράγωνα γ3, β3 και δ3, ενώ ο μαύρος βασιλιάς ανάμεσα στο γ7, το β7, και το α7. Κανένας απ' τους δύο βασιλιάδες δεν είναι ικανός να επιτεθεί στο πiónι γιατί τα τετράγωνα γ4 και β6 είναι νάρκες!!!

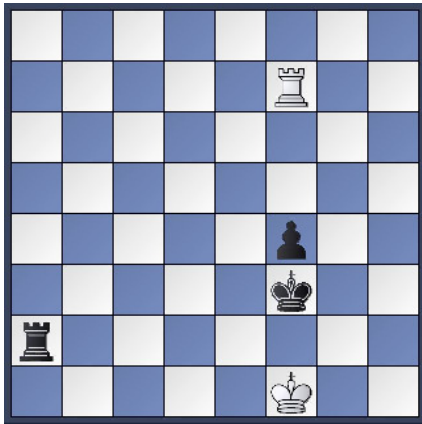
β' σχήμα

Στο β' σχήμα, οι βασιλιάδες στα τετράγωνα ε6 και γ5 καταλήγουν σε αμοιβαίο τσούκσβανγκ! Ο λευκός κερδίζει αναγκάζοντας τον αντίπαλο να πάει πρώτος στο τετράγωνο νάρκη.

1.Ρζ6! Ρβ5 (1. ... Ργ7 2.Ρε7 Ργ8 3. Ρχδ6 κερδίζει ο λευκός γιατί ο βασιλιάς είναι στη τρίτη γραμμή, άρα αναγκάζει το μαύρο να χάσει την οποζισιόν) **2.Ρ2.Ρε7! Ργ5 3.Ρε6!** μοναδική κίνηση +-

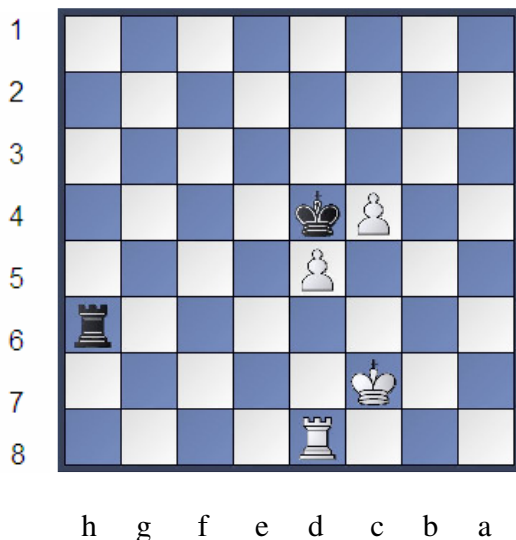
Αν παίζει ο μαύρος: **1. ... Ρβ5!** , ωστόσο ο λευκός βρίσκεται σε μακράν καλύτερη μοίρα απ' τον αντίπαλο γιατί η απώλεια ενός πιονιού δε συνεπάγεται την ήττα της παρτίδας. **2.Ρε4** (2.Ρζ6? Ργ4! 3.Ρε6 Ργ5 +-) **2. ... Ργ4 3.Ρε3 Ρχδ5 4.Ρδ3 =**

Πύργος και πιόνι εναντίον πύργου



Βλέποντας την παρακάτω θέση, κατ' αρχήν παρατηρούμε ότι δεν πρέπει ποτέ να προκύψει τέτοια θέση και να είναι σειρά του μαύρου να παίξει γιατί Πα1 ματ. Άρα πρώτο και κύριο προσέχουμε το ματ. Αν είναι σειρά του λευκού να παίξει είναι ισοπαλία. 1.Ρη2 (για να μην έχει ματ) 1. ... Πα1+ 2.Ρθ2 Τώρα ότι μανούβρες κι αν κάνει ο μαύρος με τον πύργο, (π.χ.) Πα8, Πα7 κλπ , φέρνω το βασιλιά στο η1, ενώ ο λευκός πύργος κινείται πάντα στη ζ στήλη (δηλαδή στα τετράγωνα ζ8, ζ7, ζ6, ζ5. Άρα λύσαμε το πρόβλημα του τσούκσβανγκ και του ματ. Ο λευκός δηλαδή έτσι δεν μπορεί να βγει τσούκσβανγκ. Τώρα τι γίνεται αν ο μαύρος προσπαθήσει να κάνει πρόοδο; Παρατηρώ ότι ο όποτε ο μαύρος προσπαθήσει να διώξει το βασιλιά από τη ζ στήλη, προκειμένου να μπορεί το πιόνι να προχωρήσει, ο λευκός πύργος μπορεί να δίνει σαχ από αριστερά ή από δεξιά. π.χ. αν Ρη3 Πη7+ ή αν Ρε3 Πε7+ κι αν ο βασιλιάς απομακρυνθεί από το πιόνι, π.χ. αν πάει στη δ στήλη τότε Πζ7 και το πιόνι δεν μπορεί να σπρωχθεί γιατί πέφτει. Ας δούμε λοιπόν τι γίνεται αν ο μαύρος φέρει τον πύργο σε τέτοιο σημείο ώστε όταν απομακρύνεται ο βασιλιάς από τη ζ, να μη μπορεί ο πύργος να δώσει σαχ. Στην παραπάνω θέση αν **1. Ρη1 Πα1+ 2.Ρθ2 Πα5 3.Ρη1** (ο βασιλιάς πρέπει πάντα να είναι κοντά στο ζ1 που είναι το τετράγωνο προαγωγής του πιονιού αλλά όχι πάνω στο ζ1 αφού τρώει ματ με Πα1) **3. ... Πε5** Ο πύργος πήγε στο επιθυμητό τετράγωνο. Τώρα ο βασιλιάς μπορεί άφοβα να πάει στο ε3 χωρίς να φάει σαχ. **4.Πζ8** όπως είπα και πριν ο πύργος κινείται πάντα στη ζ **5.Ρε3 Πζ7** (ο βασιλιάς του μαύρου δεν μπορεί να πάει κάτω από την τρίτη γραμμή γιατί πρέπει να στηρίζει το πιόνι) **6.ζ3 Ρζ1** Τώρα το πιόνι δεν μπορεί να βγει βασίλισσα για τον ίδιο λόγο που δεν μπορεί κι αν έλειπαν οι πύργοι εντελώς από το παιχνίδι. Τώρα αν ο μαύρος προσπαθήσει να ξανακατεβάσει τον πύργο για να δίνει σαχ, τότε ο λευκός πύργος ξαναρχίζει να δίνει συνέχεια σαχ. Αν ο μαύρος βασιλιάς μπορούσε να κρυφτεί πίσω από το ζ, τότε απλά θα προέκυπτε μια θέση σαν την αρχική δηλαδή δεν μπορούν τα μαύρα να κάνουν πρόοδο. Αλλά επειδή τώρα έχει προχωρήσει πολύ το πιόνι, δεν μπορεί να κρυφτεί, οπότε αν στο σαχ βάλει τον πύργο μπροστά, αλλάζονται οι πύργοι και είναι πάλι ισοπαλία.

Τα φινάλε πύργων είναι τα πιο δύσκολα, γιατί πολλές φορές ακόμη και με δύο πιόνια πάνω είναι ισοπαλία.



Ο λόγος για το ότι είναι ισοπαλία, είναι ότι ο βασιλιάς του μαύρου είναι πολύ καλά τοποθετημένος και δεν μπορεί ο λευκός να τον αναγκάσει να φύγει από κει... Ο λευκός δεν μπορεί να κάνει πρόοδο, γιατί δεν μπορεί να σπρώξει τα ε και ζ πιόνια. Ο μαύρος βασιλιάς κρατάει και τα 2 πιόνια να μη σπρωχθούν, και δεν μπορεί ο πύργος του λευκού να διώξει το μαύρο βασιλιά (αν απομακρυνθεί από την ε στήλη πέφτει το ε πιόνι.) Αν ο βασιλιάς του λευκού είναι μακριά, κι ο λευκός έχει πύργο στο ζ1, τότε ο μαύρος τρώει το ε πιόνι, και μετά από ζ6, προλαβαίνει ο πύργος του μαύρου και γυρνάει στο ζ8 για να το μπλοκάρει και το φινάλε είναι ισόπαλο. Άρα δεν μπορεί το ζ να σπρωχθεί μόνο του. Πρέπει να σπρωχθεί πρώτα το ε. Για να σπρώξω το ε πιόνι πρέπει να πλησιάσει ο λευκός βασιλιάς στο ζ3 ή στο δ3 τετράγωνο. Αφού ο μαύρος του απέκοψε το δρόμο, θα επιχειρήσω να λευκός να κάνω γέφυρα.

1.Πε3 Πα1 (προφανώς ο μαύρος δεν μπορεί να αλλάξει πύργους γιατί το φινάλε βασιλιάδων κερδίζει για το λευκό)

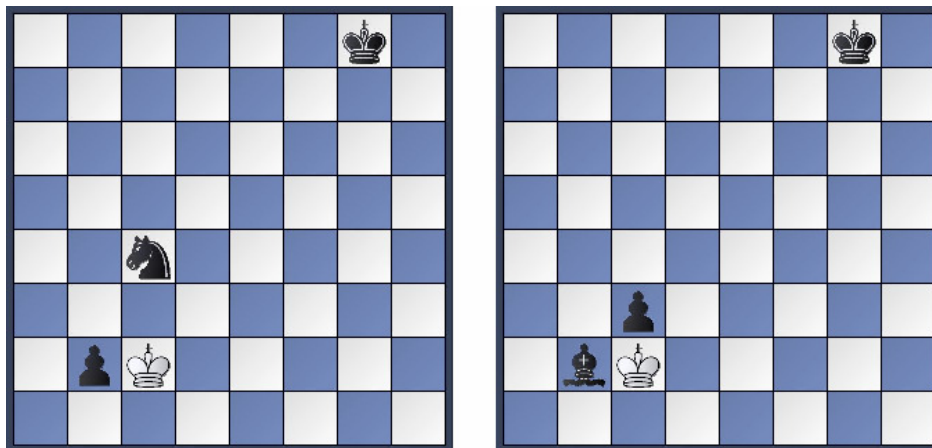
2.Ρζ3 ο βασιλιάς πλησίασε το ζ3 τετράγωνο με τη μέθοδο της γέφυρας. Άρα προσωρινά πέτυχα το στόχο μου.

2.... Πζ1+

3.Ρη2 Πγ1 = Προφανώς αν ξαναπάω στο ζ3 θα ξαναδώσει σαχ ο πύργος για να κάνει ισοπαλία.

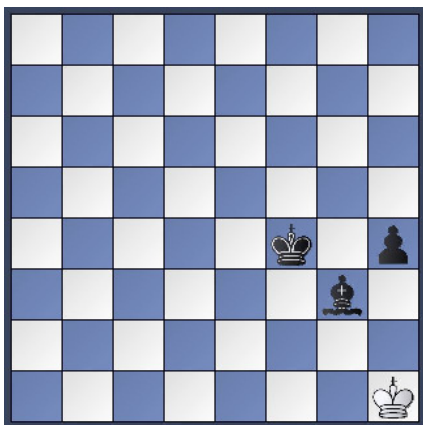
Πρέπει να χρησιμοποιείς την οποζισιόν (όπως και στα φινάλε χωρίς πύργους), και επίσης να χρησιμοποιείς το τέμπο που δίνει το σαχ για να προωθήσεις τα πιόνια σου. Ακόμη, αν ο πύργος έχει αποκόψει την δίοδο του βασιλιά προς τα πιόνια τότε πρέπει να χρησιμοποιήσεις τον πύργο για να κάνεις γέφυρα. Ωστόσο ακόμη κι όταν κάνεις γέφυρα, κάποιες θέσεις είναι ισόπαλες.

Τα ελαφρά κομμάτια μπορούν να πιάσουν τα τετράγωνα προαγωγής προσωρινά



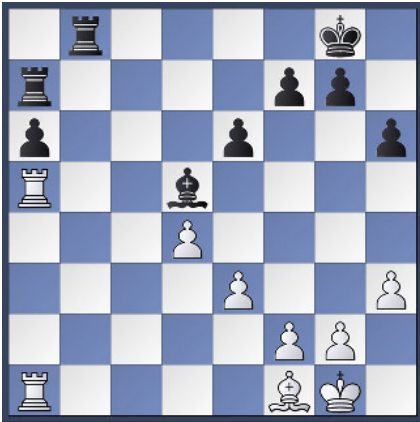
Στις παραπάνω θέσεις ο μαύρος βασιλιάς είναι πολύ μακριά από το πiónι που πρόκειται να προαχθεί. Ωστόσο τα ελαφρά κομμάτια στηρίζουν το πiónι μέχρι να πλησιάσει ο μαύρος βασιλιάς και να μπει μέσα στο τετράγωνο προαγωγής, απ' όπου θα βοηθήσει το πiónι.

Όταν ο αντίπαλος βασιλιάς βρίσκεται στο τετράγωνο προαγωγής γωνιακού πιονιού, τότε το πiónι δεν μπορεί ποτέ να γίνει βασίλισσα, αν ο αξιωματικός είναι αντιθέτου χρώματος από το τελικό τετράγωνο που θα προαχθεί το πiónι.



Στην παραπάνω θέση παρατηρώ ότι το πiónι θα προαχθεί σε λευκό τετράγωνο (το h1), και ότι ο αξιωματικός του μαύρου είναι μαύρος. Το συγκεκριμένο φινάλε είναι ισόπαλο γιατί δεν μπορείς να διώξεις το βασιλιά από το h1!. Δηλαδή: **1.P01 P3 2.Ph1 03 3.Ph1 02+ 4.P01** και τώρα ότι κι αν παίξει ο μαύρος είναι πατ. Φυσικά αν ο αξιωματικός ήταν λευκοτετράγωνος, το φινάλε κερδίζει.

Έλεγχος της διαγωνίου του αξιωματικού από τον πύργο



παίζουν τα λευκά

Ερώτημα: μπορεί στην παραπάνω θέση ο λευκός να φάει το α6 πiónι;

Απάντηση: Μπορεί! 24. Rxa6 Rxa6 25. Rxa6 Rb1 26. Ra4 Bc6 27. Ra5 Be4
28. Ra3 Bc6 29. Ra5 =

Μην αποκλείεις την επιστροφή του αξιωματικού και ...

μη δίνεις καλά τετράγωνα στους αντίπαλους ίππους.

Πριν προκύψει αυτή η θέση ο Αα3 απείλησε τον πύργο που προηγουμένως βρισκόταν στο γ1, ώστε να μην επιτρέψει στον πύργο να συνεργάζεται με τη λευκή ντάμα, ώστε να κατεβαίνει η λευκή ντάμα στην 7^η γραμμή.



παίζουν τα μαύρα

Ωστόσο, σε τέτοιες θέσεις απέφυγε να παίζεις ... β4. Ενώ ο Αα3 φαίνεται καλό κομμάτι, γιατί ελέγχει το τετράγωνο του πύργου, αν 1. ... β4 2.Ιγ4. Ο Ιγ4 αποδεικνύεται καλύτερο κομμάτι απ' τον Αα3, γιατί μπορεί να πάει σε περισσότερα τετράγωνα.

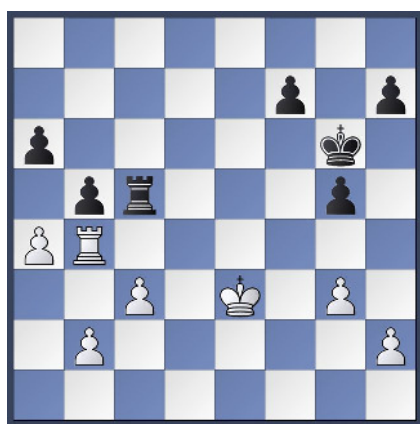
Δημιουργώντας αδυναμίες στα φινάλε πύργων.

Στα φινάλε πύργων, όταν ένα πιόνι δεν έχει άλλα διπλανά, είναι αδυναμία. άρα ο αντίπαλος μπορεί να το πιέσει.

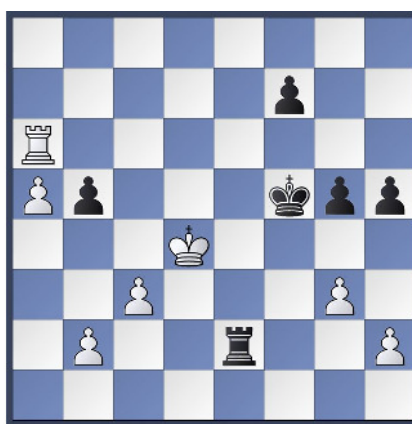
Εξίσου σημαντικό όμως είναι να ξέρεις να δημιουργείς αδυναμίες στον αντίπαλο όταν το προσφέρει η θέση.

π.χ.

παίζουν τα λευκά



1^ο διάγραμμα



2^ο διάγραμμα

Στο πρώτο διάγραμμα ο λευκός έσπρωξε α4 ώστε μετά τις διασπάσεις να φτιάξει ελεύθερο πιόνι ενώ ο μαύρος προσπαθεί να φτιάξει ελεύθερο απ' την άλλη πλευρά. Κάθε κίνηση του λευκού με τα πιόνια στην πτέρυγα του βασιλιά θα ήταν βοήθεια στον αντίπαλο (κι αντίστοιχα για το μαύρο στην πτέρυγα της ντάμας). Αυτό συμβαίνει γιατί όσο πιο πίσω είναι τα πιόνια του αντιπάλου, τόσο πιο πολλά τέμπο θα χρειαστεί να χάσεις για να φτιάξεις ελεύθερο πιόνι.

Τι θα παίζατε στο πρώτο διάγραμμα με τα λευκά;

Ενώ η κίνηση 1.αχβ4 μοιάζει λογική, γιατί μετά από 1. ... αχβ4 2.β3 ... 3.γ4 ... ο λευκός φτιάχνει ελεύθερο πιόνι, σπρώχνοντας 1.α5, κάνεις το α6 πιόνι να είναι αδυναμία. Αυτό συμβαίνει γιατί ενώ τα πιόνια είναι μπλοκαρισμένα, ο λευκός πύργος μπορεί να πιέσει το α6 (κι όχι ο μαύρος πύργος το α5). Μάλιστα ο μαύρος δεν πρέπει μάλλον να ασχοληθεί καθόλου με τα λευκά πιόνια στ' αριστερά.

δηλαδή: 1. a5 Rf5 2. Rd4 Rf6 3. Rd7 Re6+ 4. Kd4 h5 5. Rb7 Re2 6. Rb6+ Kf5 7. Rxa6

οπότε προκύπτει η θέση στο 2^ο διάγραμμα.

Παραρήρησε τώρα ότι το λευκό α5 πιόνι βγαίνει σε 3 κινήσεις ντάμα (παρ' όλο που η συγκεκριμένη θέση είναι ισόπαλη). Ο μαύρος πρέπει να χάσει κάποια τέμπο για να φτιάξει ελεύθερο πιόνι ενώ ο λευκός έχει ήδη φτιάξει. Σε άλλες θέσεις που θα δούμε παρακάτω, αυτά τα τέμπο είναι κρίσιμα.

άλλο παράδειγμα – δημιουργώντας σπασμένα πιόνια στο φινάλε πύργων

Spassky Boris – Torre Eugenio , Hamburg 1982



παίζει ο λευκός και κερδίζει

36. Kh2 h5 37. h4 Rd2 38. Kg3 Rd3+ 39. f3

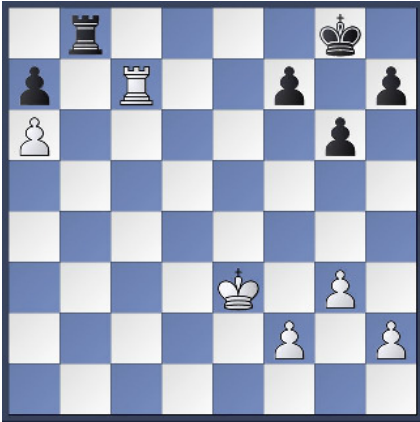
Τώρα που ο λευκός έφτιαξε τα πιόνια του όπως θέλει, αρχίζει και σπρώχνει το α ως τη δεύτερη γραμμή, ώστε να μη μπορεί ο μαύρος πύργος να φύγει από την α στήλη.

39. ... Rd2 40. Ra8+ Kh7 41. a4 Ra2 42. a5 f6 43. a6 Kg6 44. a7

τώρα που ο μαύρος πύργος είναι κλειδωμένος για πάντα να φυλάει την α στήλη, ο λευκός μπορεί να αρχίσει να σπρώχνει τα πιόνια στην πτέρυγα του βασιλιά για να δημιουργήσει δεύτερη αδυναμία στο μαύρο, χωρίς να φοβάται μήπως ο μαύρος πύργος έρχεται από κάτω για να δίνει σαχ. και να απειλεί πιόνια.

44. ... Kh7 45. Kh2 Ra1 46. g3 Ra2+ 47. Kg1 Kg6 48. f4 Kf7 49. fxe5 fxe5
50. Kf1 Ra1+ 51. Kf2 Ra3 52. Ke2 Kg6 53. Kd2 Ra4 54. Kc3 Ra1 55. Kc4 Kf7
56. Kd5 Ra5+ 57. Kd6 Kg6 58. Ke6 Ra1 59. Kxe5 Kf7 60. Kf5 Ra5+ 61. e5 g6+
62. Ke4 1-0

Παίζει ο λευκός και κερδίζει!



Σ' αυτού του είδους τις θέσεις πρέπει ο λευκός βασιλιάς να φύγει από την τριάδα πιονιών και να πάει προς το μαύρο πύργο.

1. Rxa7 Rb6

(1... Rb5 2. Rb7 Ra5 3. a7 Kg7 4. Kd4 Kf6 5. Kc4 h5 6. Kb4 Ra2 7. Kc5 Rc2+ 8. Kb6 Rb2+ 9. Kc7 Rc2+ 10. Kb8 Rxf2 11. a8=Q)

2. Kd4 h5 3. Kc5 Rb2 4. Rb7 Rc2+ 5. Kb6 Rb2+ 6. Ka7 Rxf2

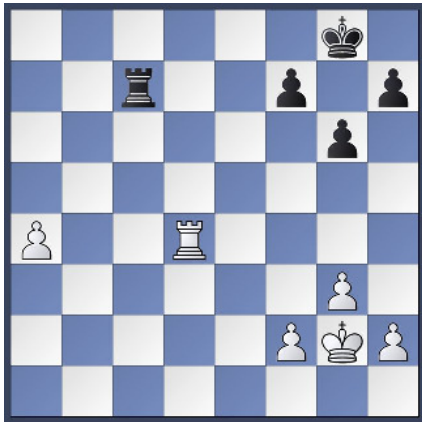
7. Kb8 Rxh2 8. a7 Ra2 9. a8=Q Rxa8+ 10. Kxa8 Kg7 11. Kb8 Kf6

12. Kc8 g5 13. Rb5 Kg6 14. Rb4 f5 15. Kd7 h4 16. gxh4 gxh4 17. Rxh4

Γενικός κανόνας: όταν ο πύργος θέλει να βοηθήσει το δικό του πiónι να βγει ντάμα πρέπει να είναι πίσω απ' το πiónι.

Όταν ο πύργος θέλει να εμποδίσει το πiónι να βγει ντάμα πρέπει πάλι ο πύργος να είναι πίσω απ' το πiónι. (Οπότε ο αντίπαλος βασιλιάς κυνηγάει τον πύργο)

Παρόμοια θέση είναι η παρακάτω.



Και πάλι ο λευκός βασιλιάς πρέπει να φτάσει στο α πiónι (αν μείνει μέσα στα πiónια θα γίνει ισοπαλία).

Ερώτηση από πού βοηθάει ο λευκός πύργος το α πiónι περισσότερο; (απ' το α4 ή απ' το δ5);

**1. a5 Ra7 2. Ra4 Kf8 3. a6 Ke7 4. Kf3 Kd6 5. Ke4 Kc6 6. Kd4 Kb5
7. Ra2 Kc6**

(7... h6 Τώρα ακόμα κι αν ο λευκός βασιλιάς δε φτάσει στον πύργο, ο λευκός κερδίζει με άλλο τρόπο, δηλαδή σπάει τα μαύρα πiónια

**8. Ke5 Kc5 9. Kf6 Kb4 10. Kg7 h5 11. f4 Kb3 12. Ra1 Kb2 13. Ra5 Kb3 14. Kh6 Kb4 15. Ra1 Kb3 16. Kg5 Kb2 17. Ra5 Kb3 18. f5 gxf5
19. Kxh5 1-0)**

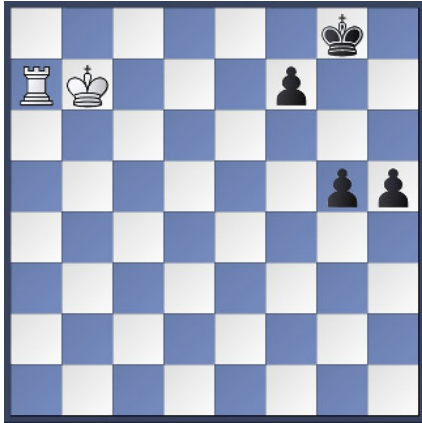
**8. Kc4 Kb6 9. Kb4 Rxa6 10. Rxa6+ Kxa6 11. Kc5 f5 12. Kd5 Kb6
13. Ke5 Kc6 14. f4**

(προσοχή, αν ο λευκός πάει να φάει πiónια χωρίς να παίξει ζ4 τότε κινδυνεύει να γίνει ισοπαλία 14. Kf6 Kd6 15. Kg7 g5 16. Kh6?? g4

17. Kxh7 Kd7 18. Kg7 Ke7 19. Kg6 Ke6 20. Kh5 Kd5 21. Kg5 Ke5 =)

**14... Kd7 15. Kf6 Kd6 16. Kg7 Ke7 17. Kxh7 Kf6 18. Kh6 Kf7
19. Kg5 Kg7 20. h4 Kf7 21. h5 gxh5 22. Kxf5 Kg7 23. Ke6 1-0**

Τώρα το ότι ο πύργος σ' αυτού του είδους τις θέσεις μπορεί να θυσιάζεται και πρέπει ο λευκός πύργος να αντιμετωπίζει 2 ή 3 πιόνια δεν πρέπει να ανησυχεί τόσο το λευκό. Αρκεί να σκεφτεί κανείς ότι ακόμη και σε μια τέτοια θέση, ο λευκός κερδίζει.

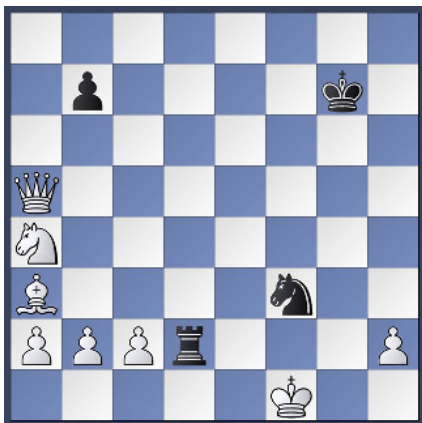


1. Kc6 h4

(1... Kg7 2. Kd6 Kf6 3. Kd5 h4 4. Ke4 Kg6 5. Ra6+ f6 6. Kf3 Kf5 7. Ra5+ Ke6 8. Kg4 Ke7 9. Kf5 Kd6 10. Ra6+ Kc5 11. Rxf6 Kd5 12. Rh6 Kc4 13. Kg4 Kc3)

2. Kd5 Kg7 3. Ke5 Kg6 4. Ra8 h3 5. Rh8 f6+ 6. Ke6 h2 7. Rxh2 g4 8. Rf2 Kg5 9. Rf5+ Kh4 10. Rxf6 Kg5 11. Rf5+ Kh4 12. Ke5 Kg3 13. Ke4 Kh2 14. Rh5+ Kg3 15. Rg5 Kg2 16. Rxf6

Το μοτίβο του ίππου και του πύργου



Παίζουν τα μαύρα

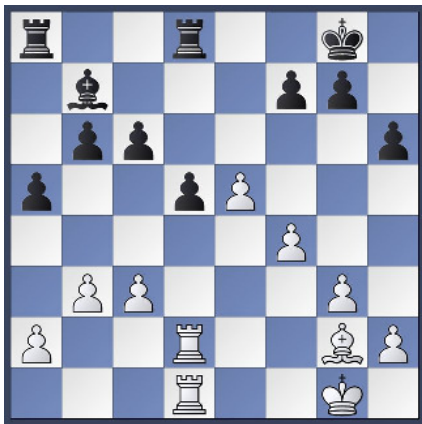
Η θέση είναι ισόπαλη.

1. ... Ixθ2+ 2.Ρε1 Ιζ3+ 3.Ρζ1 Ιxθ2+ 4.Ρη1 Ιζ3+ (και τώρα αν 5.Ρθ1?? Πθ1#)

Άρα είναι φορσέ να γυρίσει ο βασιλιάς πίσω στο ζ1 και είναι νούλα.

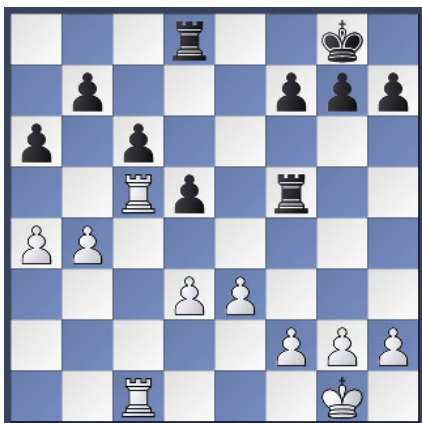
Με άλλα λόγια ο πύργος δεν αφήνει το βασιλιά να ξεφύγει από το σαχ του ίππου...

επίθεση μειονότητας σε φινάλε πύργων



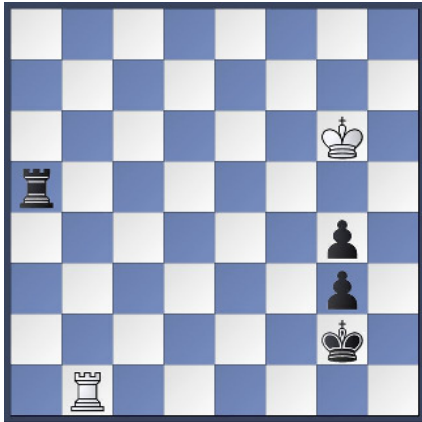
Στην παραπάνω θέση, παρατηρώ ότι ο λευκός έχει πλειοψηφία πιονιών στην πτέρυγα του βασιλιά, ενώ ο μαύρος πλειοψηφία πιονιών στην πτέρυγα της ντάμας. Άρα θα περιμέναμε το παιχνίδι του λευκού να είναι στην προώθηση των ε,ζ,η,θ πιονιών. Ωστόσο, για τακτικούς λόγους, επειδή ο λευκός έχει προλάβει να διπλώσει τους πύργους στη δ στήλη, υπάρχει η κίνηση γ4, δηλαδή επιτίθεται στη στήλη δ με πόνια στην πτέρυγα όπου ΔΕΝ έχω πλειοψηφία. Για τακτικούς λόγους, ο μαύρος δεν μπορεί να κόψει το γ4. Επίσης απειλώ το δ5 πiónι με τα λευκά γιατί έχω και τον αξιωματικό. Λόγω του ότι ο λευκός έχει διπλώσει τους πύργους στη δ στήλη, δεν υπάρχει η προώθηση του μαύρου πιονιού στο δ4, μετά από γ4.

Όταν ασκώ ισχυρή πίεση με τους πύργους σε μια ημιανοικτή στήλη, τότε μπορώ να επιτεθώ με το πiónι της διπλανής στήλης



Ας πούμε στην παραπάνω θέση, από την παρτίδα Lapshun – Adu , 2002 ο λευκός έπαιξε β5. Έχει ισχυρή πίεση με τους δύο πύργους στη γ στήλη, και χρησιμοποιεί ένα πiónι μιας διπλανής στήλης (εδώ της β), για να ανοίξει η γ. Οντως στην παρούσα θέση είναι αναπόφευκτο να ανοίξει η γ στήλη μετά από β5. Έτσι το γ6 θα γίνει αδύναμο.

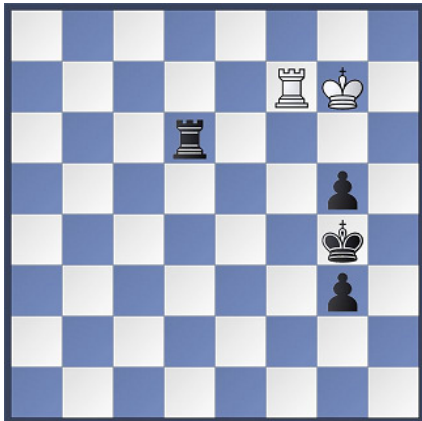
Διπλωμένα πιόνια σε φινάλε πύργων.



Τα μαύρα πιόνια προάγονται προς το λευκό βασιλιά

Γενικά η παραπάνω θέση είναι ισόπαλη. Παρ' όλο που ο μαύρος μπορεί να αρχίσει να σκέφτεται πολύπλοκα σχέδια για να κάνει γέφυρα με τον πύργο και να πλώξει το ένα διπλωμένο. Ο λόγος που είναι ισόπαλη είναι ότι – όσο ο λευκός πύργος είναι κάτω και μπορεί να δίνει σαχ, ο μαύρος βασιλιάς δεν μπορεί να ανέβει γιατί ταυτόχρονα ο λευκός βασιλιάς εμποδίζει τον μαύρο να πάρει την οποζισιόν. Δηλαδή αν αλλαχθούν οι πύργοι ισχύει ότι ισχύει και με το ένα πιόνι.

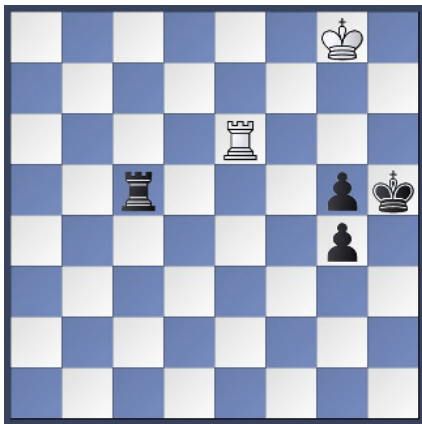
Ας υποθέσουμε όμως ότι ο λευκός κάνει λάθος!



Στο παραπάνω διάγραμμα:

59... Ka4 60. Rg2 b5 61. Rh2 Re8 62. Rc2 Re7 63. Rg2 Rc7 64. Rg3 Rc4 65. Rd3 Rf4 66.Kb1

Οπότε προκύπτει η παρακάτω θέση



Τώρα αυτή η θέση κερδίζεται για τα μαύρα.

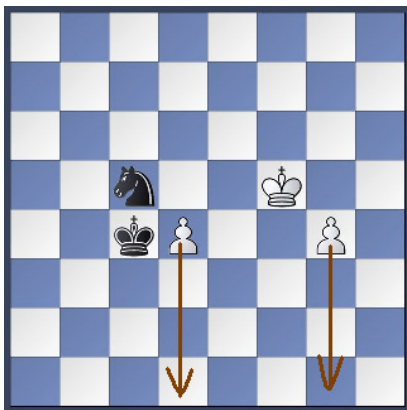
Το μυστικό είναι ότι περνάει ο μαύρος βασιλιάς.

66... Rf2 67. Rd6 Ka3 68. Ra6+ Kb3 69. Kc1 Rc2+ 70. Kb1 Rg2 71. Kc1 Rg1+
72. Kd2 Kb2 73. Kd3 b3 74. Ra5 Rd1+ 75. Ke3 Kc3 76. Rxb5 b2
77. Rxb2 Kxb2 0-1

Ενώ αν 66. Rd2 b3 67. Re2 Rg4 68. Rf2 Rc4 69. Re2 Rc2+ 70. Rxc2 bxc2 71. Kxc2 Ka3
72. Kb1 Kb3 0-1

Αρα το συμπέρασμα είναι ότι ΚΑΙ τα φινάλε με πύργους, για να κερδιθούν πρέπει να περάσει ο βασιλιάς και να πάρει την οποζισιόν, όπως κι αν λείπουν οι πύργοι.

Ο ίππος δεν μπορεί ποτέ να πιάσει μόνος του δυο ελεύθερα πιόνια, παρά μόνο αν το ένα πέφτει με σαχ, δηλαδή αν ο βασιλιάς απέχει από το πιόνι την απόσταση του ίππου.



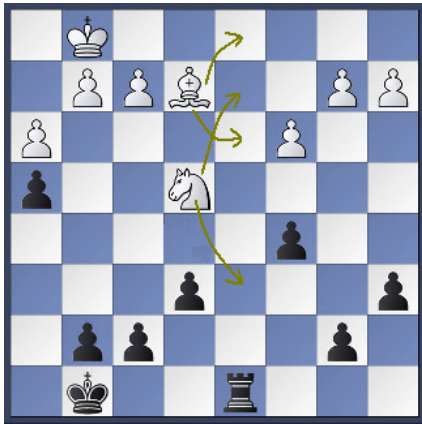
τα λευκά παίζουν και τα πιόνια βγαίνουν προς τα κάτω

Παρατηρώ ότι το ε5 απέχει από το βασιλιά την απόσταση του ίππου.

1.β6 Ιη6! 2.β7 3.Ιχε5 + και τώρα όπου κι αν πάει ο βασιλιάς, ο ίππος πάει στο δ7 και πιάνει το πιόνι στην επόμενη κίνηση

Πάλι μετά από 1.β6 Ιη6! Αν 2.ε6 Ρζ5 3.β6 Ρχε6 4.β7 Ιε5+ Ιδ7 κι έπιασα το πιόνι

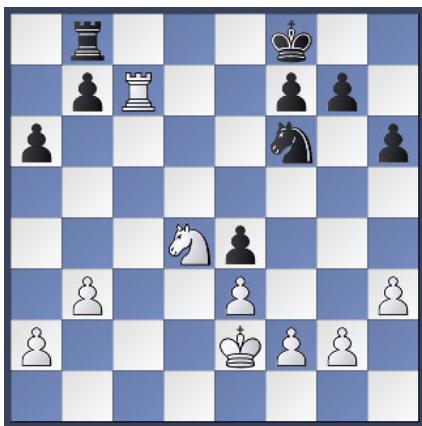
Ο ίππος και ο φου ανα δύο τετράγωνα ελέγχουν σχεδόν σχεδόν μια ολόκληρη στήλη



Παρατηρώ ότι ο πύργος δεν μπορεί να περάσει στην αντίπαλη παράταξη γιατί ο ίππος και ο φου που απέχουν ένα τετράγωνο ελέγχουν όλα τα τετράγωνα από το δ1 ως το δ6 εκτός του δ5. Ο έλεγχος αυτός των τετραγώνων από τα ελαφρά κομμάτια, θα δούμε πολύ παρακάτω πως χρησιμεύει στο ματ με το φου και τον ίππο.

Μία αδυναμία δεν φτάνει για να κερδίσεις, πρέπει να δημιουργήσεις στον αντίπαλο και δεύτερη.

Τις περισσότερες φορές, όταν υπάρχουν πόνια και στις δύο πτέρυγες, πρέπει τα κομμάτια να τοποθετηθούν έτσι ώστε να απειλούν ταυτόχρονα και στις δύο πτέρυγες.



παίζουν τα μαύρα =

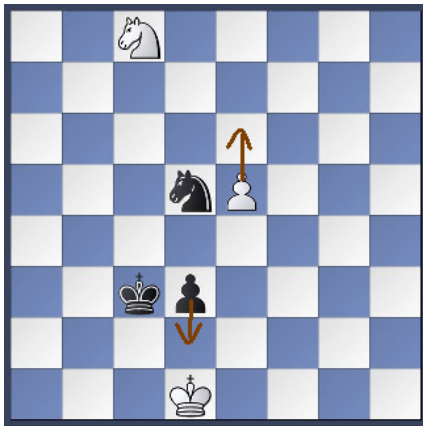
Η θέση είναι ισόπαλη. Η σωστή κίνηση για τα μαύρα είναι η6. Όμως

1. ... Ρε8 +/- ο μαύρος δεν έχει άμυνα

2.Ιζ5! Ρζ8

3.Ιδ6 και τώρα απειλούνται 2 πόνια και στις δύο πτέρυγες, ο μαύρος δεν μπορεί να τα κρατήσει όλα

Το ματ με το πiónι και τον ίππο στο φινάλε!!!



Τα πiónια βγαίνουν όπως δείχνουν τα βέλη

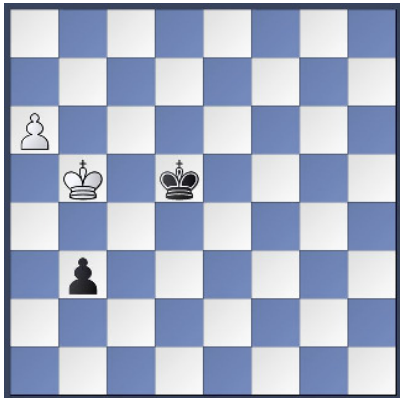
Στην παραπάνω θέση παίζει ο λευκός 1.ε6

Ερώτηση: χρειάζεται ο μαύρος να θυσιάσει το άλογο για το πiónι στο ε7;

Απάντηση όχι: 1.ε6 δ2 2.ε7 Ρδ3! 3.ε8-Β Ιγ3 # (αν 2. ... Ιχε7 =)

Ισόπαλο φινάλε βασιλιάδων όπου ο αντίπαλος πιάνει τα τετράγωνα προαγωγής

Σε ορισμένες ειδικές περιπτώσεις, παρ' όλο που ο αντίπαλος βασιλιάς μπορεί να φτάσει τα τετράγωνα προαγωγής, που στην παρακάτω θέση είναι τα η6, η7, η8, η θέση είναι ισόπαλη γιατί δεν μπορεί να εμποδίσει το βασιλιά να φάει το πiónι από πάνω.



το μαύρο πiónι κινείται προς τα πάνω, παίζει ο μαύρος.

Παρατηρώ ότι ο μαύρος βασιλιάς δεν μπορεί να υποστηρίξει το πiónι του. Επίσης δεν υπάρχει τρόπος να εμποδίσουμε το λευκό βασιλιά να έρθει στο η7. Τι θα παίζαμε λοιπόν με τα μαύρα. 1. ... Ρε3 2.Ρη5 Ρζ3 3.Ρχη Ρη3 =

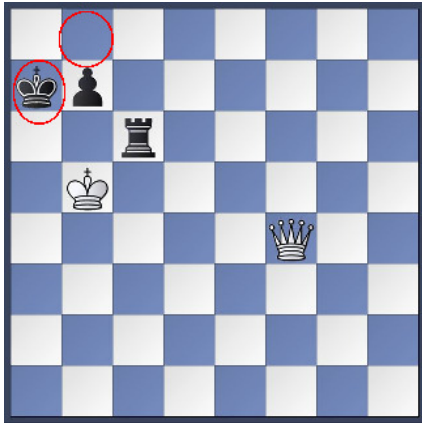
αν 3.θ4 Ρη4 =

κι αν 1. ... Ρε3 2.θ4 Ρζ2 3.Ρζ4 Ρη2 4.Ρη4 Ρζ2 5.Ρη5 Ρη3 και προκύπτει πάλι η ίδια θέση άρα = .

Υπάρχει δηλαδή το παράδοξο ότι παρ' όλο που ο μαύρος βασιλιάς χάνει εμφανώς το πiónι, δεν πρέπει να προσπαθήσει να γυρίσει πίσω και να διεκδικήσει την οποζισιόν. Αντίθετα για χρονικούς λόγους δεν υπάρχει τρόπος να τον εμποδίσουμε να φάει το λευκό πiónι.

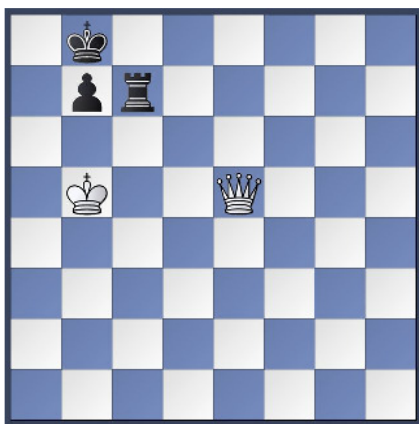
Fortress (φρούριο)

το φρούριο με το πιόνι και τον πύργο εναντίον ντάμας



Το μαύρο πιόνι προάγεται προς το λευκό βασιλιά

Παρά την ανισορροπία υλικού, η θέση είναι ισόπαλη. Ο πύργος στο γ6 εμποδίζει το βασιλιά να περάσει πίσω απ' το πιόνι και δεν μπορεί να έρθει τσούκσβανγκ γιατί κινείται διαρκώς από το α6 στο γ6. Η ντάμα απ' όπου κι αν δώσει σαχ, κουνάω το βασιλιά στα δύο τετράγωνα με τους κόκκινους κύκλους. Είναι σημαντικό να κουνάω μόνο το βασιλιά σε αυτή τη θέση μετά από σαχ. Γιατί αν μπει μπροστά ο πύργος όπως παρακάτω:



τότε έρχεται ο βασιλιάς στο β6 και τον τρώω στην επόμενη κίνηση

Το φρούριο μπορεί να φτιαχτεί μόνο όταν το πιόνι είναι στη δεύτερη γραμμή. Αν είναι στην τρίτη γραμμή τότε μπορεί να περάσει η Ντάμα από πίσω και να δώσει σαχ έτσι ώστε τελικά να καρφώσω τον πύργο όπως στην παραπάνω θέση

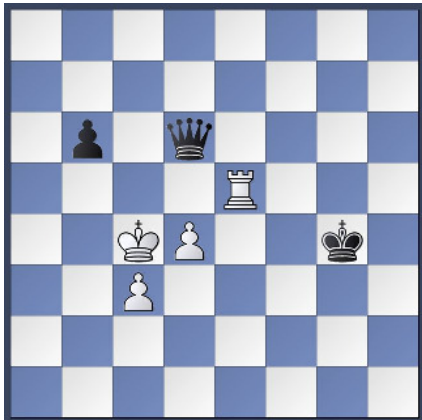
φυσικά υπάρχουν κι άλλα είδη φρουρίου! π.χ. δεξ στην παρακάτω σπουδή, πώς ο αξιωματικός μαζί με τα 2 πιόνια κάνουν ισοπαλία εναντίον της ντάμας!!!

Γιατί το φρούριο με το πiónι και τον πύργο δε γίνεται όταν το πiónι δεν είναι στη δεύτερη γραμμή;

Για να το καταλάβεις καλύτερα δεξ την παρακάτω θέση:

Αρβανιτάκης – Bahtashev (Διεθνές Όπεν Ικαρίας 2011)

1. c3 d5 2. a3 e6 3. b4 c5 4. Bb2 Nf6 5. d4 (Το άνοιγμα του λευκού είναι εντελώς καφενεϊακό, αν σου αρέσει φινάλε με το φρούριο, δε συνιστώ να παίζεις αυτό το άνοιγμα για να φτάσεις εκεί ...) **5. ... c4 6. g3 Bd6 7. Bg2 b6 8. e3 a5 9. Nd2 Bb7 10. Ne2 Qc7 11. Qc2 Nbd7 12. e4 dxe4 13. Nxe4 Be7 14. O-O Bc6 15. Rfb1 Qb7 16. Nxf6+ Nxf6 17. Bxc6+ Qxc6 18. Bc1 a4 19. b5 Qf3 20. Rb2 Ra7 21. Qd2 Ne4 22. Qe3 Qxe3 23. Bxe3 Rb7 24. Rba2 Kd7 25. f3 Nf6 26. Bg5 h6 27. Bd2 Nd5 28. Nf4 Re8 29. Nxd5 exd5 30. Re1 Bd6 31. Rxe8 Kxe8 32. Kf2 Ra7 33. Bc1 Ra5 34. Rb2 Be7 35. Rb1 Kd7 36. Ke3 Ke6 37. f4 g5 38. Kf3 Ra8 39. fxe5 hxe5 40. g4 Rh8 41. Kg2 Rh4 42. h3 f5 43. gxf5+ Kxf5 44. Bd2 Re4 45. Rf1+ Kg6 46. Bc1 Re2+ 47. Rf2 Re1 48. Rf1 Re4 49. Rf3 Bd6 50. Kf2 Bf4 51. Bxf4 gxf4 52. h4 Kh5 53. Rh3 Re6 54. Kf3 Re4 55. Kg2 Re2+ 56. Kf3 Ra2 57. Kxf4 Rxa3 58. Ke5 Rb3 59. Kxd5 a3 60. Kxc4??** (καταλάθος έπαιξα μαζεττιά! 60. Rh1 =) **60... a2 61. Kxb3 a1=Q 62. Rd3 Qb1+ 63. Kc4 Qa2+ 64. Kb4 Qa5+ 65. Kb3 Qxb5+ 66. Kc2 Qd5 67. Re3 Kxh4 68. Re5 Qd6 69. Kb3 Kg4 70. Kc4**



Αυτή είναι η κρίσιμη θέση

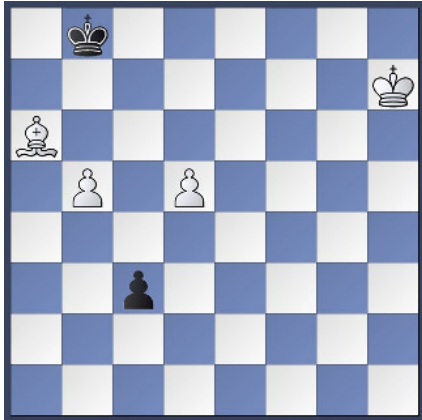
Εδώ με τα λευκά μάτια προσπάθησα να φτιάξω κάτι σαν φρούριο με το πiónι και τον πύργο. Φυσικά η θέση είναι εντελώς χαμένη, γιατί όταν το πiónι δεν είναι στη δεύτερη γραμμή, τότε η ντάμα περνάει από πίσω και μπορεί να εξουδετερώσει τον πύργο! (γιατί μπορεί είτε να τον καρφώσει, είτε να απειλεί ταυτόχρονα ματ και το πiónι)

70 ... Qc7+ 71. Kb4 Qd6+ 72. Kc4 Kf4 73. Kb5 Qc7 74. Kb4 Qd6+ 75. Kc4 Qa3 76. Rb5 Qa2+ 77. Kd3 Kf3 78. Rf5+ Kg3 79. Re5 Qa1 80. Kc4 Qa4+ 81. Kd3 b5 82. Re3+ Kf4 83. Re4+ Kf3 84. Re3+ Kf2 85. Re2+ Kg3 86. Rb2 Qa1 87. Re2 Qd1+ 88. Rd2 Qf3+ 89. Kc2 Qe4+ 90. Kb3 Qb1+ 91. Rb2 Qa1 92. Kc2 Qf1 93. Rb4 Qe2+ 94. Kc1 Kf3 95. Rb2 Qd3 96. Rc2 Ke4 97. Kb2 Kd5 98. Rh2 Kc4 99. Rc2 Qf3 100. Rc1 Qe2+ 101. Rc2 Qd1 102. Rc1 Qb3+ 103. Ka1 Qa3+ 104. Kb1 Kb3 105. Rc2 Qe7 106. Rb2+ Kxc3 107. Rc2+ Kxd4 108. Rd2+ Kc5 109. Rc2+ Kb6 110. Ra2 Qe1+ 111. Kc2 Qe4+ 112. Kb3 Qd5+ 113. Kc2

Φρούριο με τον αξιωματικό και τα 2 πιόνια:

παίζουν τα λευκά και κάνουν ισοπαλία:

Pál Benkő, για το περιοδικό chess life, 1983



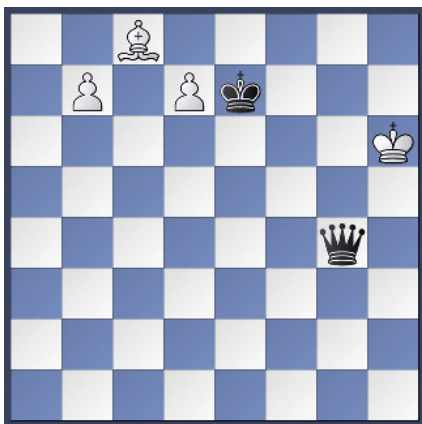
1. d6 c2 2. d7 Kc7 3. Bc8 c1=Q 4. b6+ Kd8 5. b7 Qf4 Αυτή είναι η καλύτερη απόπειρα να στριμωχθεί ο λευκός βασιλιάς στη γωνία **6. Kg6** Αυτός είναι ο μόνος τρόπος διαφυγής. Ο μαύρος κερδίζει μετά από :

6. Kg7 Qd6 7. Kf7 Qb6 8. Kf8 Qf6+ 9. Kg8 Qg6+ 10. Kf8 Qb6 11. Kf7 Qd6 (αλλάζοντας το τέμπο, ο μαύρος μπορεί να φέρει το βασιλιά του πάλι στη μάχη λόγω Zugzwang) π.χ. αν 12. Kg7 Ke7 13. Kg8 και τώρα:

α) 13. d8=Q+ Kxd8 14. Kf7 Qb6! 15. Kg7 Ke7 16. Kg8 Qg6+ 17. Kh8 Kf6 0-1
β) 13... Kf6 14. b8=Q Qd5+ 15. Kh8 Qh5+ 16. Kg8 Qf7+ 17. Kh8 Qg7# 0-1

6. ... Ke7 7. Kh5 Qg3 8. Kh6 Kf7 9. Kh5! (όχι 9. d8=N+?? Kf6) **9... Ke7**

10. Kh6 Qh4+ 11. Kg6 Qg4+ 12. Kh6 ½ - ½. Ο μαύρος δεν μπορεί να κάνει βελτίωση αφού το 12. ... Kf7 13.d8=N+! κερδίζει Ντάμα. Σημείωσε ότι 12.Kh7?? κερδίζει για το μαύρο μετά από 12. ... Qh5+ και 13. ... Qg5+.



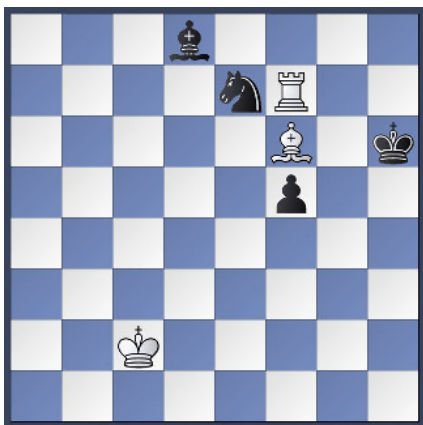
το φρούριο με τον αξιωματικό και τα 2 πιόνια

Πύργος και αξιωματικός εναντίον ίππου και αξιωματικού

Γενικά, όσο πιο κεντρικά βρίσκονται τα ελαφρά κομμάτια κι όσο πιο κοντά βρίσκονται στο βασιλιά τους, τόσο πιο πολύ η θέση τείνει προς ισοπαλία.

Αντίθετα όσο πιο κοντά στην άκρη της σκακιέρας βρίσκονται τα ελαφρά κομμάτια κι όσο πιο μακριά είναι από το βασιλιά τους, τόσο πιο πολύ κινδυνεύουν να παγιδευθούν.

Η παρακάτω θέση έχει προκύψει από μια άσκηση φινάλε του GM Pál Benkő Όπως είναι τώρα η θέση, παίζουν τα μαύρα.



Παρατηρώ ότι ο λευκός απειλεί κομμάτι

Το ερώτημα είναι, μπορεί ο μαύρος να παίξει 1. ... Ιγ6 για να ξεφύγει από τα προβλήματα; Απάντηση: 1. ... Ιγ6 2.ΑxA ΙxA 3.Πδ7 και παγιδεύεται ο ίππος γιατί αν 4. ... Ιε6 ή 4. ... Ιγ6 5.Πδ6. Άρα είναι μια εφαρμογή του παραπάνω κανόνα. Ο ίππος κινδυνεύει επειδή βρέθηκε στην άκρη της σκακιέρας.

Στην παραπάνω θέση όμως ο μαύρος μπορεί να παίξει **1. ... Ρη6 2.Πζ8 ζ4!?**. Τώρα αν 3.Αχε7? ΑxA 4.Πxζ4 και είναι ισοπαλία. Άρα ο λευκός πρέπει να λύσει την εκκρεμότητα αυτή με το βασιλιά. **3.Ργ1**. Αν 3.Ρδ1 ζ3 4.Ρε1 (ο λευκός βασιλιάς πάει αναγκαστικά σε μαύρο τετράγωνο, οπότε απελευθερώνεται ο αξιωματικός με σαχ και είναι ισοπαλία) 4. ... Αα5+ 5.Ρζ2 Ιζ5 =

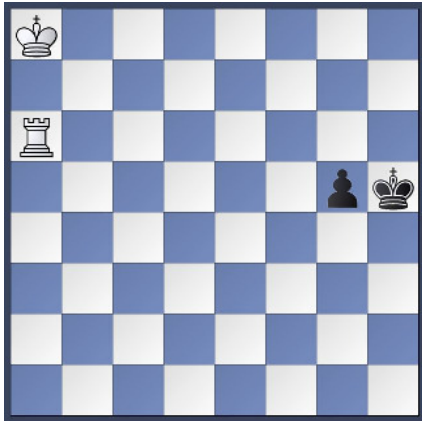
3. ... ζ4 4.Ρδ1 ζ2 5.Ρε2 Ιγ6 6.Αxδ8 Ρη7 7.Πε8 Ρζ7 ο μαύρος προσπαθεί να φέρει τσούκσβανγκ τον πύργο, γιατί κινείται σε κλειστούς χώρους **8.Πθ8 Ρη7 9.Αζ6+ Ρxζ6 10.Πθ6+ 1-0** Πάλι εφαρμογή του κανόνα, ο ίππος κινδυνεύει γιατί είναι μακριά από το βασιλιά. Βέβαια, στη συγκεκριμένη περίπτωση ήταν και στην ίδια ευθεία με το βασιλιά. Απλά ο κανόνας μας βοηθάει να προσπαθούμε να προβλέψουμε θέσεις όπου μπορούμε να κάνουμε ισοπαλία παρά το ότι έχουμε λιγότερο υλικό, και το ανάποδο.

Όταν βέβαια, υπάρχει πύργος εναντίον ίππου στη θέση, κι ο ίππος μπορεί να κινείται ελεύθερα προς το κέντρο και ταυτόχρονα να δίνει σαχ, τότε η θέση είναι ισοπαλία, γιατί ο ίππος έχει 6 τετράγωνα για να κινηθεί. Δεν μπορείς να τον φέρεις τσούκσβανγκ εύκολα. Υπάρχει όμως μια ειδική περίπτωση όπου ο πύργος κερδίζει τον ίππο. Στο παραπάνω παράδειγμα είδαμε πως παγιδεύεται ο ίππος όταν ο βασιλιάς είναι στην τρίτη γραμμή (μακριά απ' τον ίππο), κι ο ίππος αναγκάζεται να έρθει στην ίδια γραμμή με το βασιλιά. Τώρα ας δούμε τον ίππο είναι κοντά στο βασιλιά αλλά δεν μπορεί να δώσει σαχ.

Πύργος εναντίον ίππου

Στην παρακάτω θέση, ο μαύρος μπορεί να προσπαθήσει να βγάλει ίππο για να σωθεί. Το πρόβλημα είναι πάλι από το βιβλίο Pál Benkő, my life games and compositions.

Παίζουν τα λευκά και κερδίζουν



1. Kb7 Kg4!? (1... g4 2. Kc6 g3 3. Kd5 g2 4. Ra1 Kg4 5. Ke4) **2. Rf6** (2. Kc6 Kf3 3. Kd5 g4 =) **2... Kh3 3. Kc6 g4 4. Kd5 g3 5. Ke4 g2 6. Kf3 1-0**

Στο βιβλίο η ανάλυση σταματάει στην 6^η κίνηση γιατί ο λευκός κερδίζει εύκολα. Όμως εμείς θα κάνουμε ίππο-ανάλυση, δηλαδή θα υποθέσουμε ότι ο μαύρος προάγει το πόνι σε ίππο για να σωθεί. Όπως είπα πριν, όταν ο ίππος μπορεί να κινείται προς το κέντρο και ταυτόχρονα να δίνει σαχ τότε είναι ισοπαλία. Να όμως που σε ορισμένες περιπτώσεις βγαίνει τσούκσβανγκ γιατί καρφώνεται και δεν μπορεί να πάει προς το κέντρο.

6. ... g1-N+ Τώρα μαντεύετε τη συνέχεια;

7. Ρζ2 8. Ρθ7 φορσέ, ο ίππος δεν μπορεί να πάει στο κέντρο

8. Πθ6+ Ιθ3+ 9. Ρζ3 αφού ο ίππος δεν μπόρεσε να πάει προς το κέντρο βγήκε τσούκσβανγκ

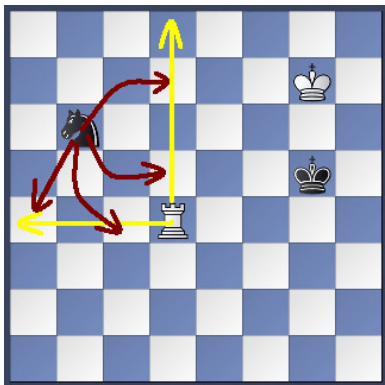
Τα παραπάνω προβλήματα μοιάζουν σαν υποπεριπτώσεις, αλλά είναι κρίσιμα ακόμη και σε υψηλό επίπεδο, ας πούμε σε μια πρόσφατη παρτίδα ο Shirov έχασε από τον Karlsen σε φινάλε πύργος εναντίον ίππου επειδή παγιδευόταν ο ίππος του.

Τώρα ας δούμε μια περίπτωση όπου ο πύργος μαζί με πόνι ΔΕΝ κερδίζουν τον αξιωματικό.

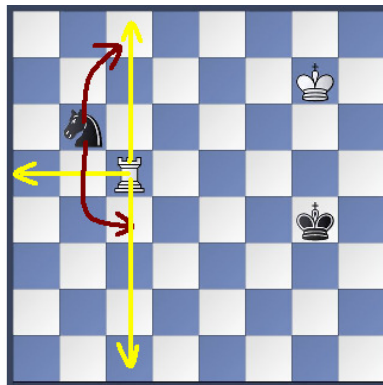
Πύργος εναντίον ίππου

Για να κατανοήσουμε το φινάλε πύργου εναντίον ίππου πρέπει πρώτα να σχηματοποιήσουμε κάποιες ιδέες που υπάρχουν σ' αυτές τις θέσεις. Παρατήρησε τα παρακάτω σχήματα:

ά σχήμα



β' σχήμα

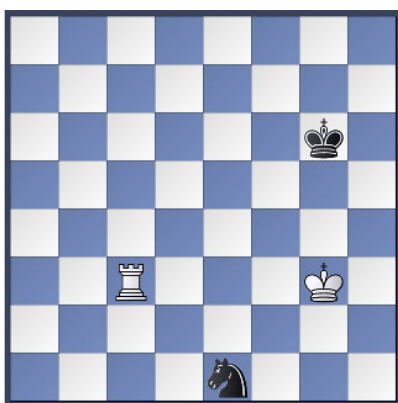


ά σχήμα : όταν ο πύργος είναι διαγώνια του ίππου και απέχουν ένα τετράγωνο, τότε μπορεί να επηρεάσει κατά πολύ την κινητικότητα του, και επομένως τις πιθανές θέσεις που μπορεί να βρεθεί στη σκακιέρα.

β' σχήμα: όταν ο πύργος είναι ακριβώς διαγώνια του ίππου (δηλαδή δεν απέχουν καθόλου τετράγωνα, τότε μπορεί να περιορίσει την κινητικότητά του αλλά όχι τόσο πολύ.

Για παράδειγμα πρόσεξε στην παρακάτω θέση πως παγιδεύεται ο ίππος.

γ' σχήμα

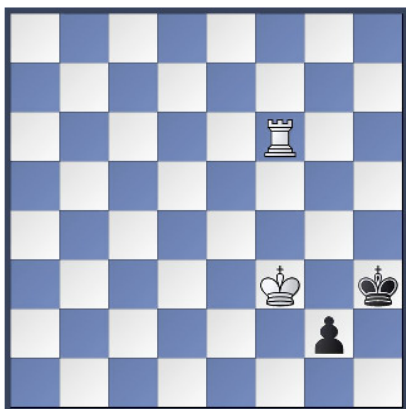


Ο πύργος είναι διαγώνια του ίππου και απέχει ένα τετράγωνο. Ο βασιλιάς το ίδιο. Έτσι στην επόμενη κίνηση, ο βασιλιάς πλησιάζει τον ίππο και πέφτει.

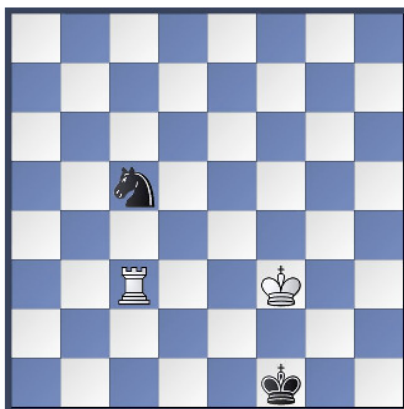
Γενικός κανόνας:

Όταν ο ίππος και ο βασιλιάς κινούνται σε τετράγωνα απ' τη δεύτερη γραμμή προς το κέντρο είναι ισοπαλία. Όταν ο ίππος ή ο βασιλιάς βρεθούν στην άκρη της σκακιέρας τότε κινδυνεύουν να παγιδευτούν.

δ' σχήμα



ε' σχήμα



δ' σχήμα

Στην παραπάνω θέση παίζει ο μαύρος και το πιόνι προάγεται σε μια κίνηση. Αν ο μαύρος προάγει το πιόνι σε ντάμα, τότε στην επόμενη κίνηση είναι ματ. Άρα το προάγει σε ίππο. Όμως ο μαύρος βασιλιάς είναι στην άκρη της σκακιέρας και επομένως κινδυνεύει.

1. ... g1=N+ 2. Kf2 Kh2 3. Rh6+ Nh3+ 4. Kf3 1-0

ε' σχήμα

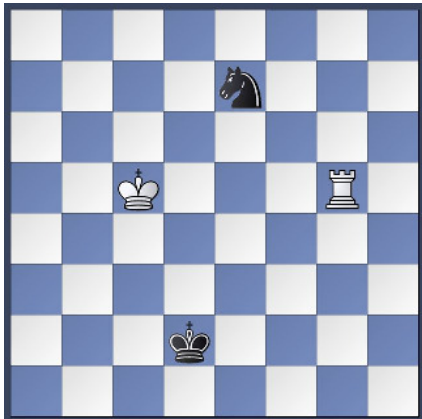
Παίζει ο μαύρος και εγκαταλείπει.

Ο μαύρος ίππος είναι στο κέντρο της σκακιέρας, αλλά όχι ο μαύρος βασιλιάς. Γι' αυτό κινδυνεύει από τέτοιες θέσεις όπου ο λευκός απειλεί ταυτόχρονα ματ και ίππο.

Δύο λοιπόν ακόμη περιπτώσεις όπου επιβεβαιώνεται ο παραπάνω κανόνας. Όταν ο βασιλιάς είναι στο κέντρο και ο ίππος είναι στην άκρη τότε παγιδεύεται ο ίππος (δες το γ' σχήμα).

Πύργος εναντίον ίππου αναλυτικότερα

Όπως είπαμε ο βασιλιάς πρέπει να είναι όσο πιο πολύ προς το κέντρο μπορεί. Όταν ο ίππος είναι μακριά απ' το βασιλιά τότε δεν τον αφήνεις να επιστρέψει προς το βασιλιά και του περιορίζεις τα τετράγωνα όπως στο σχήμα. Όταν ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται στο κέντρο της σκακιέρας μπορώ να τον σπρώξω στη δεύτερη γραμμή καρφώνοντας τον ίππο και παίρνοντας την οποζισιόν.

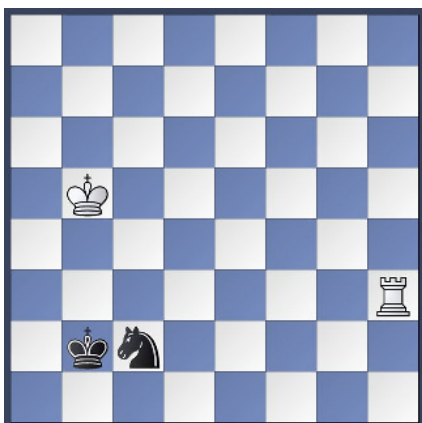


Παρατηρώ ότι ο ίππος παγιδεύεται

Για να παγιδευθεί ο ίππος πρέπει να είναι μακριά από το βασιλιά

Το θέμα είναι ότι όταν ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται στη δεύτερη γραμμή (οριζόντια ή κάθετα δεν έχει σημασία) και στηρίζει τον ίππο, τότε ο λευκός δεν μπορεί να φέρει τον πύργο από την μια πλευρά και το βασιλιά απ' την άλλη όπως στο παραπάνω σχήμα, γιατί δεν έχει χώρο.

Δηλαδή στο παρακάτω σχήμα

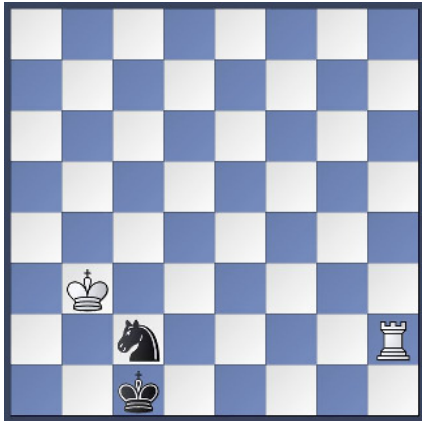


παίζουν τα μαύρα

Ο λευκός προσπαθεί να φέρει τον πύργο απ' τα δεξιά και το βασιλιά απ' τα αριστερά. Όμως 1. ... Ιθ6+ 2.Ρη5 Ιζ7+ 3.Ρζ5 Ιθ6+ . Ο βασιλιάς δεν έχει χώρο στη σκακιέρα για να πάει απ' την άλλη πλευρά όπως στο προηγούμενο σχήμα.

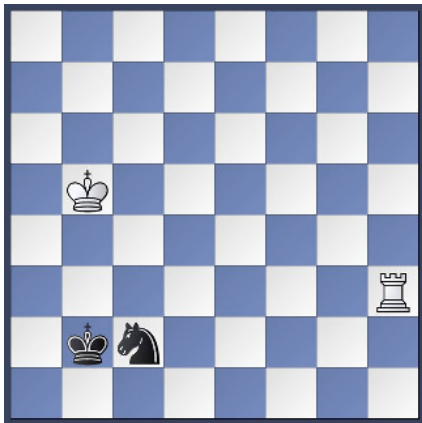
Αντίθετα στην ίδια θέση, αν 1. ... Iε5+ 2.Ρζ5! και τώρα ο μαύρος χάνει. Ο ίππος μπορεί να πάει είτε προς το κέντρο, είτε να γυρίσει πίσω. Αν ο ίππος πάει προς το κέντρο της σκακιέρας παγιδεύεται όπως στο πρώτο σχήμα.

Αν όμως επιστρέψει στο ζ7, τότε ο μαύρος χάνει, γιατί μπορώ να αναγκάσω το βασιλιά να πάει στην πρώτη γραμμή. Δηλαδή 2. ... Iζ7 3.Πα7 ξανακαρφώνω τον ίππο όπως έκανα κι όταν ο βασιλιάς ήταν στο κέντρο της σκακιέρας, 3. ... Ρζ8 4.Ρη6



Και τώρα τι παρατηρούμε; Ότι ο πύργος βρίσκεται απ' την μια πλευρά κι ο βασιλιάς απ' την άλλη, όπως κι όταν ο ίππος ήταν μακριά απ' το βασιλιά. Άρα μπορεί να παγιδευτεί. Αν 4. ... Iθ8 Ρζ6 1-0 ενώ αν 4. ... Iδ8 5.Πθ7 Iγ6 6.Ρζ5 Iε7+ 7.Ρζ6! Iδ5+ 8.Ρε6 και τώρα ο ίππος θα αναγκαστεί να πάει προς το κέντρο και πεθαίνει.

Όποτε πάμε πάλι στην προηγούμενη θέση



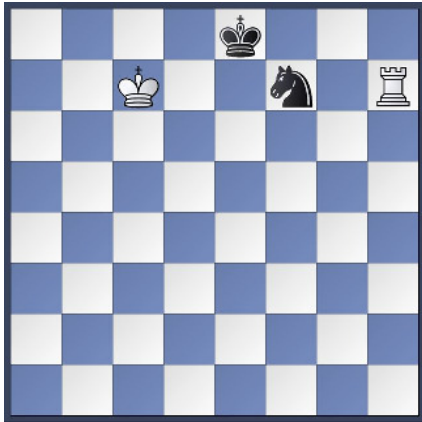
Παίζουν τα μαύρα

Εδώ είπαμε ότι ο μαύρος πρέπει να παίξει 1. ... Iθ6+

Τώρα αν 2.Ρζ4!? με ιδέα να καρφώσω τον ίππο μετά 2. ... Iζ7 3.Πα7 .Ρζ6!

Ο βασιλιάς πάει πάλι προς το κέντρο ώστε ο λευκός να πρέπει να τον ξανααναγκάσει να πάει στη δεύτερη γραμμή και είναι πάλι η ίδια θέση.

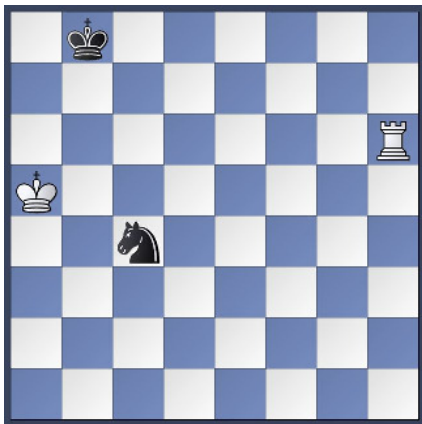
Ο μαύρος σ' αυτές τις θέσεις προσπαθεί να κάνει κάτι τέτοιο



παίζουν τα μαύρα

Προσπαθεί να χρησιμοποιήσει τον ίππο σαν γέφυρα για να φτάσει στο ε7.

Αφού λοιπόν καταλάβαμε ότι οι ιδανικές θέσεις για τον πύργο και το βασιλιά όταν παγιδεύουν τον ίππο είναι μία θέση διαγώνια απ' τον ίππο, τώρα πρέπει να καταλάβουμε με ποιο τρόπο σε μια τυχαία θέση θα φέρουμε τα κομμάτια μας διαγώνια του ίππου



τυχαία θέση

Εδώ πρέπει να ξεχωρίσουμε δύο περιπτώσεις.

α) Ο ίππος κινείται ΠΡΟΣ τον μαύρο βασιλιά (οπότε ισχύουν οι εικόνες όπου ο λευκός απειλεί ταυτόχρονα ματ και ίππο)

β) Ο ίππος κινείται ΑΝΤΙΘΕΤΑ απ' το μαύρο βασιλιά.

Στο παραπάνω διάγραμμα υπάρχει ο κίνδυνος, ο μαύρος βασιλιάς να έρθει στο γ7. Οπότε ο λευκός θα κάνει ισοπαλία. Οπότε οι αρχικές κινήσεις του λευκού, πρέπει να είναι άμεσες απειλές προς τον ίππο. **1. Ρβ5**

Όταν ο βασιλιάς ή ο πύργος κινούνται ένα τετράγωνο διαγώνια του ίππου, τότε μόλις ο ίππος κουνηθεί, μπορούν να πάρουν την ιδανική θέση διαγώνια του ίππου, εκτός κι αν ο ίππος πάει προς την άκρη της σκακιάρας.

Δηλαδή αν 1. ... Ιδ2 2.Ρβ4 ο βασιλιάς πήρε την ιδανική θέση εναντίον του ίππου (είναι διαγώνια του ίππου και απέχει ένα τετράγωνο)

Αν 1. ... Ιε3 Ργ5 , πάλι ο βασιλιάς πήρε την ιδανική θέση εναντίον του ίππου.

Ας πούμε λοιπόν ότι **1. ... Ιε5**. Τώρα η θέση είναι πολύ επικίνδυνη για το λευκό (καραδοκεί η ισοπαλία). Ο μαύρος βασιλιάς απειλεί να πάει στο γ7, ενώ ο λευκός βασιλιάς δε συνεργάζεται τόσο καλά με τον πύργο κι ο ίππος απειλεί να πλησιάσει το μαύρο βασιλιά.

2.Πε6

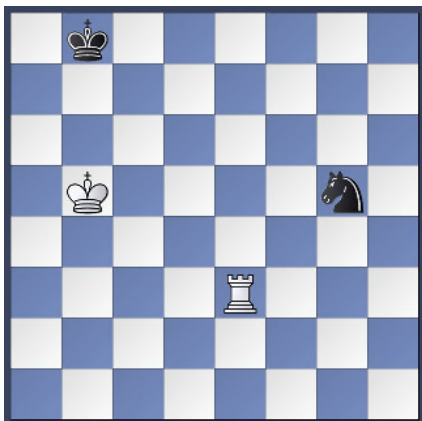
Τώρα ο λευκός προσπαθεί να απειλήσει τον ίππο, αλλά ο λευκός βασιλιάς να είναι απ' την ίδια μεριά της σκακιάρας που είναι κι ο πύργος ώστε να συνεργάζονται για να περικυκλώνουν τον ίππο.

2. ... Ιζ3 Ο ίππος φυσικά δεν πάει στο η4 για να μην είναι διαγώνια του πύργου.

3.Πε3 Ιη5 4.Ργ6!! Μ' αυτή την κίνηση ο βασιλιάς δεν επιτρέπει μαύρο βασιλιά να κινηθεί προς τον ίππο λόγω του 5. ... Πε8 ματ. (Αν προσπαθήσει να κινηθεί ο ίππος προς το βασιλιά, δηλαδή 4. ... Ιζ7 5.Πε8+ Ρα7 6.Πε7 σαχ και πέφτει ο ίππος). Επίσης παρατήρησε ότι ο βασιλιάς κλείνει απ' τον ίππο το τετράγωνο δ6 (αν θέλει αργότερα να κάνει τη μανούβρα Ιζ7 – Ιδ6) .

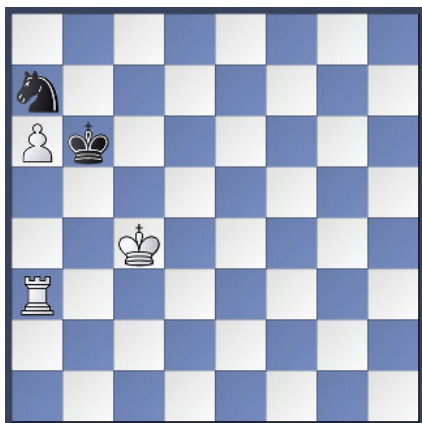
4. ... Ρα7 5.Ρδ7 (ο λευκός σιγά σιγά φέρνει το βασιλιά διαγώνια του ίππου στην ιδανική θέση) **5. ... Ρβ6 Ρε7** Η ιδανική θέση!

Άρα τι πρέπει να μας μείνει απ' την τεχνική του λευκού;



Σ' αυτές τις θέσεις (ο πύργος είναι διαγώνια του ίππου), ο λευκός πύργος μπορεί να εμποδίζει τον ίππο απ' το να ξεφύγει απ' την ε στήλη ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΚΙΝΗΣΗ αλλά ο ίππος απειλεί να κάνει τη μανούβρα Ιζ7 – Ιδ6. Μόνο αν ο μαύρος προλαβαίνει να εμποδίσει τη μανούβρα μπορεί να κλείσει τον ίππο. (αλλιώς θα γίνει ισοπαλία γιατί ο μαύρος βασιλιάς απειλεί να έρθει στο κέντρο).

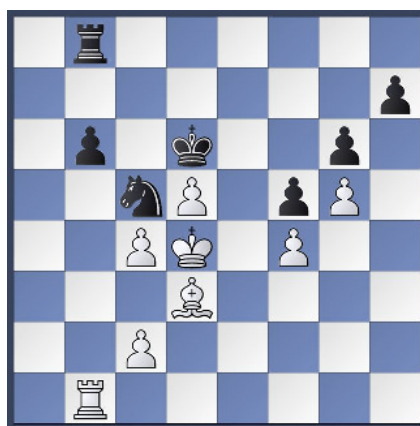
LABOURDONNAIS – MAC DONNEL
London (m) 1834



παίζει ο λευκός και κερδίζει

- 1. Ra4** (1. Kd5 Nb5 2. Rb3 Kxa6 3. Kc5 Na7 4. Rb8 Ka5)
1... Nc6 (1... Kc6 2. Rb4)
2. Kd5 Na7 3. Kd6 Nb5+ 4. Kd7 Na7
 (4... Ka7 5. Kc6 Nc3 6. Rc4 Nb1 7. Rc2 **7. Rc1 Na3** (7... Nd2 8. Kb5 +-) **8. Kc5+-**)
 7... Na3 8. Rc1 +-)
5. Ra1 Nb5 6. Kc8 Ka7 (6... Na7+ 7. Kb8 Nc6+ 8. Ka8 +-)
7. Ra5 Nd6+ 8. Kc7 Nc4 (8... Ne8+ 9. Kc6 Nf6 10. Ra4 Ne8 11. Kb5 Nc7+ 12. Ka5 +-)
9. Ra2 Nb6 10. Kc6 Nc4 11. Kc5 Nb6 12. Kb5 Nd5 13. Rc2 +-

Saviely Tartakower – Frederick Yates , New York 1924

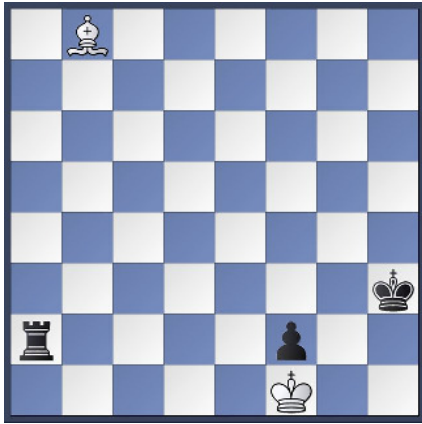


1. ?

+-

- 38. Rh1 Rb7** (38... Nxd3 39. cxd3 Rb7 40. Re1 +-) **39. Bxf5! Rf7**
 (39... gxf5 40. Rh6+ Kc7 41. Rxh7+ Kc8 42. g6 +-) **40. Rb1 Kc7**
 (40... Na4 41. Bd3 Rxf4+ 42. Ke3)
41. d6+ Kd8 42. Bh3 Rxf4+ 43. Kd5 Nd7 44. Ra1 Kc8 45. Ra7 1-0

Πύργος και πιόνι εναντίον αξιωματικού



Παίζουν τα λευκά και κάνουν ισοπαλία

Η γέννηση αυτού του προβλήματος ξεκίνησε με ένα ενδιαφέρον τρόπο, καθώς ο Benkö ανέλυε την παρτίδα του με τον Matanovic, Βελιγράδι 1964, ήρθε αντιμέτωπος με το πρόβλημα του να μην είναι ικανός να ελέγξει την κρίσιμη διαγώνιο (σε εκείνη την παρτίδα ήταν η α7-η1). Συνεπώς εξέτασε την πιθανότητα του να φάει το θ πιόνι και να πιέσει το ζ πιόνι του αντιπάλου (αυτό οδηγεί σε μια υποδεέστερη μορφή της θέσης που είχε αναλυθεί από τον E. del Rio πάνω από 200 χρόνια πριν). Παρ' όλο που πολλοί ισχυροί παίκτες της εποχής θεωρούσαν τη θέση χαμένη για το λευκό, ο Benkö ανακάλυψε ότι τα λευκά μπορούν στην πραγματικότητα να ισοφαρίσουν, πρωτοτυπώντας και παίζοντας με ακρίβεια.

βοηθητικά σχόλια:

Παρατηρώ ότι ο μαύρος βασιλιάς δεν μπορεί να πλησιάσει από πουθενά για να στηρίξει το πιόνι. Άρα το πρόβλημα είναι πως ο αξιωματικός θα παραμείνει στη διαγώνιο για να μην αφήνει το βασιλιά να περνάει.

Επίσης αν μαύρος βασιλιάς πάει αμέσως στο η4 για να πατήσει μετά στο ζ3, τότε πατάει ο λευκός βασιλιάς στο η2 και είναι ισοπαλία γιατί δεν τον αφήνει να πλησιάσει. (Αν για παράδειγμα ... Ρζ5 τότε Αη3 απ' όπου στηρίζεται απ' τον Ρη2 και Αχζ2 στην επόμενη.) Τέλος αν ο Πύργος κρατάει το πιόνι απ' το ζ5 επίσης κερδίζει ο μαύρος.

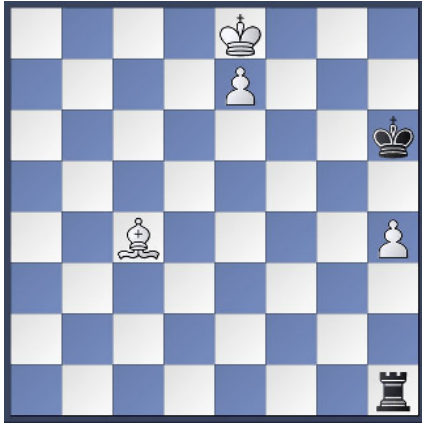
Άρα ο αξιωματικός θέλει να παραμείνει στη διαγώνιο, αλλά, αν για παράδειγμα, όταν απειληθεί από τον πύργο, πατήσει στο ζ4, τότε έρχεται ο βασιλιάς στο η4 ΜΕ ΤΕΜΠΟ στον αξιωματικό, κι όταν ξανακουνιέται ο φου, ο βασιλιάς έρχεται στο ζ3 και στηρίζει το πιόνι.

1.Αγ7 1.Αε5? Πα5! 2.Αδ4 (2.Αγ7 Πζ5) 2. ... Ρη3 3.Αχζ2+ Ρζ3 = 1. ... Πβ2 1. ... Πα7 2.Αβ6 = . 2.Αδ6 Πγ2 3.Αε5 Πδ2 4.Αζ4 Πε2 5.Αβ8 Πε8 6.Αη3 Ρχη3, ½ - ½ . Πατ!

Έτσι, μετά από 200 χρόνια υπάρχει μια καινούρια συνεισφορά στην ανάλυση του del Rio. Μάλιστα εκδόθηκε ως σπουδή στο περιοδικό Magyar Sakkelet το 1967 και κέρδισε βραβείο.

Αξιωματικός και 2 πιόνια εναντίον πύργου

παίζουν τα λευκά και κερδίζουν



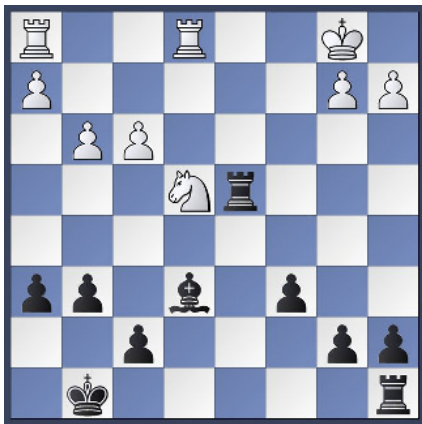
Εδώ και τα λευκά και τα μαύρα έχουν προβλήματα. Ο μαύρος βασιλιάς φαινομενικά μπλοκάρει το θ πιόνι, αλλά δεν μπορεί να το κόψει, γιατί έρχεται ο λευκός βασιλιάς στο ζ8 και κάνει γέφυρα με το φου για να βγάλει ντάμα.

Το δε πρόβλημα του λευκού είναι ότι δεν μπορεί να κάνει αμέσως γέφυρα γιατί έρχεται ο πύργος στο ζ1 με σαχ, κι όταν ο λευκός βασιλιάς καταφέρνει να κρυφτεί, υπάρχει εικόνα πατ.

1. Be6 (1. Kf7 Re1 2. Be6 Rf1+ 3. Kg8 Rg1+ 4. Kh8 Rg7 5. e8=Q (5. e8=N Re7 =) 5... Rh7+ 6. Kg8 Rh8+ 7. Kf7 (7. Kxh8 Πατ) 7... Rxe8) **1... Rd1** (1... Kg7 2. Kd7 Rd1+ 3. Kc6 Rc1+ 4. Kd5 Rd1+ 5. Ke5 Re1+ 6. Kf5 Rf1+ 7. Kg5 Rg1+ 8. Kh5) **2. h5!** (2. Kf7 Rf1+ 3. Kg8 Rg1+ 4. Kh8 Rg7 5. e8=Q Rh7+ 6. Kg8 Rh8+ 7. Kf7 Rxe8) **2... Kg7 3. h6+ Kh7 4. Bf5+** (4. Kf8 Rf1+ 5. Bf7 Re1) **4... Kg8 5. h7+ Kg7 6. h8=Q+ Kxh8 7. Kf7 Re1 8. Be6 Rf1+ 9. Kg6**

Οι 2 παραπάνω αναλύσεις, χωρίς ορισμένες παρατηρήσεις και σχόλια υπάρχουν στο βιβλίο Pál Benkő, my life games and compositions.

Κερδισμένο φινάλε με πύργους και γρηγορότερο ελαφρύ κομμάτι



Στη παραπάνω θέση, παρατηρώ ότι ο μαύρος έχει ένα περισσότερο πiónι, έχει γρήγορο κομμάτι σε θέση με πiónια σε δύο πτέρυγες όπου μπορούν να γίνουν διασπάσεις και έχει καλύτερους πύργους. Είναι όντως κερδισμένη με σωστούς όμως χειρισμούς. Αν όμως μαύρος βιαστεί να κάνει αλλαγές (π.χ. 1. ... Πδ3 2.Ιγ5) τότε μπορεί να γίνει ισόπαλη.

Ο μαύρος πέρα απ' τα υπόλοιπα πλεονεκτήματα που είπαμε, μπορεί να διπλώσει πιο γρήγορα τους πύργους. ΑΝ καταφέρει να φέρει γρήγορα τους πύργους στη δευτέρα τότε θα κερδίσει κι άλλο υλικό και καλύτερη θέση, γιατί θα μείνει με τους καλούς πύργους, ενώ ο μαύρος με τους κακούς πύργους. Δεν είναι όμως εύκολο γιατί παρατηρώ ότι ο ίππος ελέγχει το δ2 και ο βασιλιάς είναι κοντά στο σημείο που μπορεί να κατέβει ο πύργος. Πιθανόν να χρειαστεί κάποια στιγμή να φύγει ο ίππος ή να αλλαχθεί με το φου, αλλά τότε θα πρέπει ο μαύρος να κερδίζει κάποιο άλλο πλεονέκτημα.

Το γενικό σχέδιο:

Το γενικό σχέδιο είναι ότι -αφού πρώτα παίξω β6 για να μην πατάει ο ίππος στο γ5- θα βελτιώσω τα κομμάτια μου. Δηλαδή θα προσπαθήσω να προκαλέσω διασπάσεις στην πτέρυγα του βασιλιά (που είναι πιο εύκολο γιατί είναι μακριά ο λευκός βασιλιάς), ώστε να φαίνεται πιο καθαρά ότι ο φου είναι ισχυρότερο κομμάτι απ' τον ίππο, γιατί τώρα στην παραπάνω θέση είναι ακόμη θολό. Όταν γίνουν οι διασπάσεις και βεβαιωθώ, τότε θα επιχειρήσω να αλλάξω τουλάχιστον ένα ζευγάρι πύργων (για να είναι πιο δύσκολο για το λευκό να κάνει ισοπαλία). Και λόγω του ότι ο φου είναι πιο γρήγορο κομμάτι (άρα θα μπορεί να πιάσει το ελεύθερο πiónι του λευκού) ενώ ο λευκός ίππος όχι θα κερδίσω.

Κίνηση προς κίνηση:

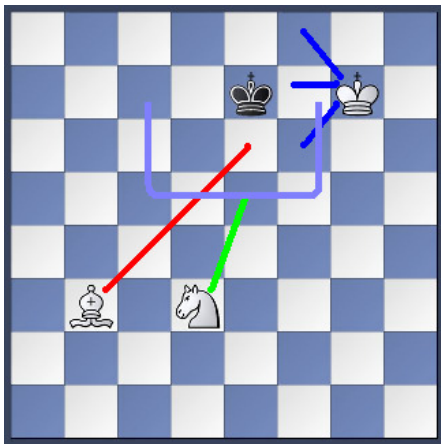
23... Rad8 24. Re2 Kg7 25. Rhe1 Bc4 26. Re3 b6 27. b3 Bd3+
28. Kc1 c5 29. Nc3 Bf5 30. g4 Bd7 31. Re7 Bc6 32. Rxa7 Bxf3 33. Rf1 Rd3 34. Kc2 g5
35. h3 h5 36. Rf2 hxg4 37. hxg4 Re3 38. Ra6 Bxg4 39. Rxb6 Rdd3 40. Nb5 Bd1+
41. Kb2 Bf3 42. Nd6 Re5 43. Kc2 Rde3 44. Ra6 Re2+ 45. Rxe2 Rxe2+ 46. Kd3 Re6
47. Kc3 Kg6 48. b4 cxb4+ 49. Kxb4 g4 +- σχεδόν 0-1

Το ματ με τον ίππο και τον αξιωματικό

α) οι γενικές ιδέες πίσω απ' το ματ

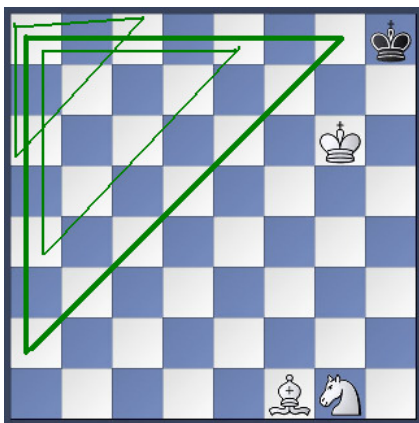
Πριν αρχίσω να εξηγήσω κίνηση προς κίνηση αυτό το δύσκολο θέμα, πρέπει να ξεκινήσουμε από μια βασική ιδέα

Όταν ο βασιλιάς είναι απ' την πάνω μεριά και ο ίππος με τον αξιωματικό απ' την κάτω, απέχοντας μεταξύ τους ένα τετράγωνο (εδώ το γ3), τότε σχηματίζουν ένα κλουβί (θαλασσί χρώμα) απ' όπου δεν μπορεί να ξεφύγει ο μαύρος βασιλιάς.



ο φου ελέγχει τα λευκά τετράγωνα (κόκκινη γραμμή, ο ίππος τα μαύρα (πράσινη γραμμή))

Η δεύτερη ιδέα είναι ότι όταν έχω λευκοτετράγωνο φου, τότε πρέπει να στριμώξω το βασιλιά σε όλο και μικρότερα τρίγωνα, με κορυφή μία από τις δύο λευκές γωνίες της σκακιέρας. Υπάρχουν 3 λευκές διαγώνιες – η μεγάλη, η μεσαία, και η μικρή. Η μεγάλη είναι η α2-η8, η μεσαία η α4-ε8 και η μικρή η α3-γ8.

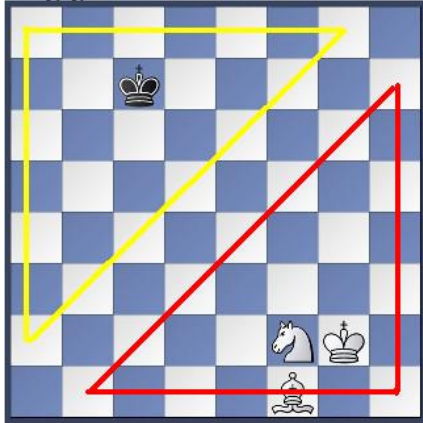


εδώ θα στριμώξουμε το βασιλιά στη γωνία α8.

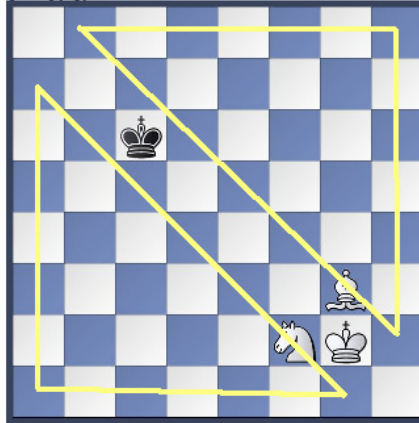
Προφανώς με μαύρο φου, στριμώχνουμε το βασιλιά σε μια απ' τις μαύρες γωνίες.

1ο στάδιο: σπρώχνοντας το βασιλιά σε ένα απ' τα δύο μεγάλα τρίγωνα

α σχήμα



β σχήμα

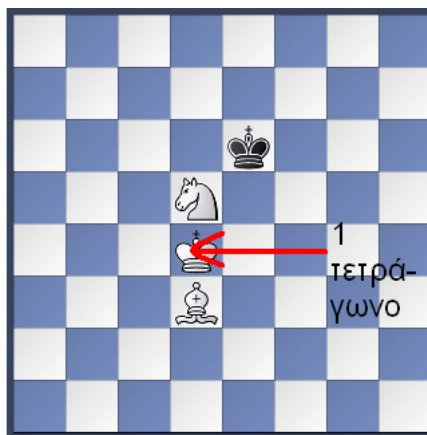
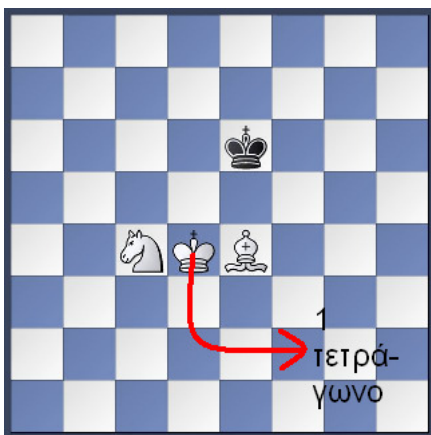


Όταν ο λευκός έχει λευκοτετράγωνο αξιωματικό τότε πρέπει να σπρώξει το μαύρο βασιλιά σε ένα απ' τα δύο μεγάλα τρίγωνα του πρώτου σχήματος (με λευκή κορυφή στη γωνία της σκακιέρας) ενώ όταν έχει μαυροτετράγωνο φου, σε ένα απ' τα δύο μεγάλα τρίγωνα του δεύτερου σχήματος (με μαύρη κορυφή στις δύο μαύρες γωνίες της σκακιέρας).

Ας πάρουμε το πρώτο σχήμα. Έστω ότι βάλουμε το μαύρο βασιλιά στο κίτρινο τρίγωνο (θα αναλύσω παρακάτω πως γίνεται αυτό), θα αρχίσουμε να σπρώχνουμε σιγά σιγά το μαύρο βασιλιά σε όλο και μικρότερες λευκές διαγωνίους, ώσπου τελικά θα γίνει ματ στο α8!

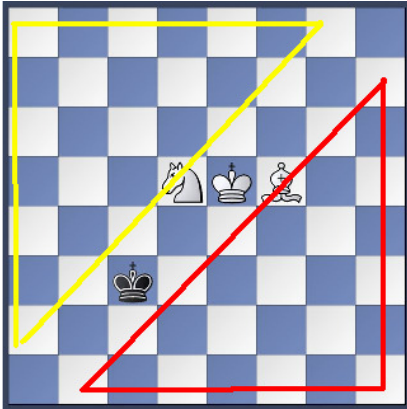
Ωστόσο, ο μαύρος βασιλιάς, στο α σχήμα, μπορεί να κινείται συνεχώς στη διαγώνιο α1-θ8! Πώς θα τον σπρώξουμε με τα ελαφρά κομμάτια σε ένα απ' τα δύο μεγάλα τρίγωνα; Ο λευκός πρέπει να φτιάξει μία διάταξη όπως οι παρακάτω:

Ο ίππος βρίσκεται στην ίδια ευθεία με το φου και απέχουν ένα τετράγωνο
(δεν έχει σημασία αν είναι κάθετα ή οριζόντια, δεν έχει σημασία αν είναι δεξιά – αριστερά – πάνω ή κάτω ο ίππος ή ο φου)



Χρησιμοποιώντας μία από τις παραπάνω διατάξεις, δεν μπορώ ακόμη να βάλω το μαύρο βασιλιά σε ένα απ' τα δύο τρίγωνα, αλλά μπορώ να τον 'σπρώξω' στην άκρη της σκακιέρας!

π.χ.



Παρατήρησε στο διάγραμμα ότι ο μαύρος βασιλιάς είναι έξω τόσο απ' το κίτρινο όσο κι απ' το κόκκινο τρίγωνο. Μπορώ όμως να το σπρώξω στην άκρη της σκακιέρας χρησιμοποιώντας μόνο την οπορζισιόν. Δηλαδή:

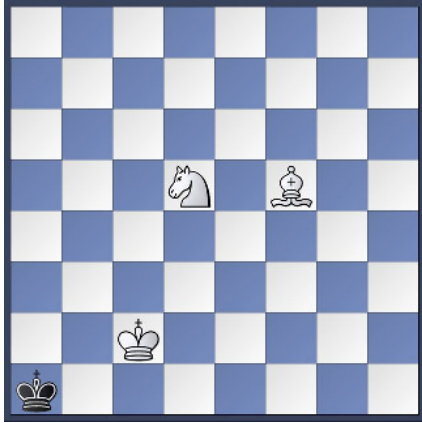
1... Kb2 2. Kd4 Ka1 τώρα που ο βασιλιάς είναι στη μαύρη γωνία πρέπει να τον σπρώξω σε ένα τρίγωνο με τη βοήθεια απειλής ματ!



GM Pál Benkő – World Candidate Master - expert at endgames!

2^ο στάδιο: διώχνω το βασιλιά απ' τη μαύρη γωνία (αν πάει μόνος του)

Τώρα που ο βασιλιάς είναι στην άκρη της σκακιέρας, θα χρησιμοποιήσω τον ίππο για να τον διώξω απ' τη μαύρη γωνία, παρασέρνοντάς τον σε ένα απ' τα δύο τρίγωνα.



3. Kc3 Ka2 4. Kc2 Ka1 5. Kc1 Ka2 6. Ne3 Ka3

Τώρα ο βασιλιάς δεν μπορεί να επιστρέψει στη μαύρη γωνία γιατί τρώει ματ (6... Ka1 7. Nc2+ Ka2 8. Be6#)

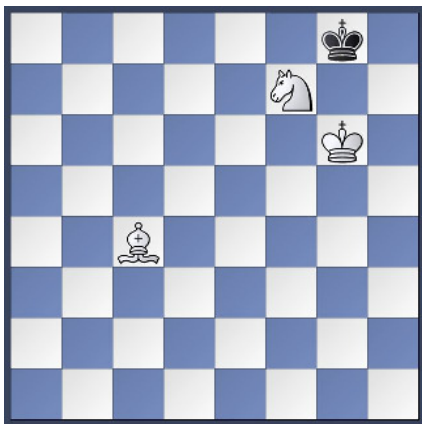
7. Bg6 Ka2 8. Bf7+ Ka3

Και πάλι η ίδια εικόνα ματ (8... Ka1 9. Nc2#)

9. Kc2 Kb4 10. Kd3 Kc5 11. Ke4 Kd6
12. Kf5 Ke7 13. Kg6 Kf8 14. Bb3

Άλλος τρόπος για να τον διώξω απ' τη μαύρη γωνία είναι να κάνω την παρακάτω διάταξη.

Έστω τώρα ότι ο μαύρος βασιλιάς είναι στο η8 (στην απέναντι μαύρη γωνία).



Φέρνω τον ίππο στο ζ7 για να εμποδίσω το ... P08

3^ο στάδιο , το ματ

Η γενική τεχνική είναι ότι προσπαθώ συνεχώς να διώξω το βασιλιά από το τετράγωνο απ' όπου ήρθε με το δικό μου βασιλιά.

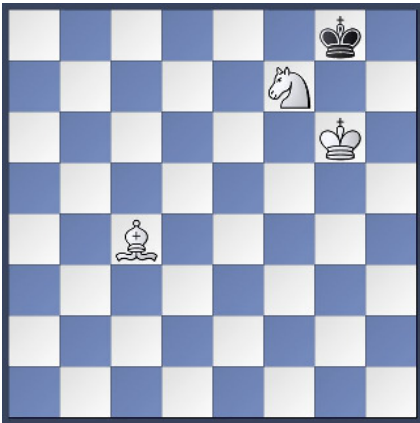
Όταν τον διώξω θα μπει στη μεγάλη διαγώνιο.

Όταν μπορώ να σπρώξω με το βασιλιά μου τον μαύρο σε μικρότερο τρίγωνο το κάνω.

Όταν δεν μπορώ τότε, καθυστερώ ένα τέμπο κουνώντας τον αξιωματικό πάνω στη διαγώνιο, προσέχοντας να μη φύγει ο βασιλιάς, και μόλις κουνηθεί ξανακουνάω το βασιλιά.

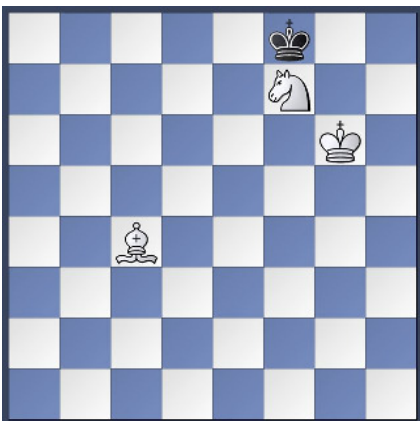
Σε ποιο τετράγωνο πρέπει να καταλήξει ο φου;

Το ιδανικό τετράγωνο για τον αξιωματικό είναι πάντα ΠΑΝΩ στη διαγώνιο (απ' όπου δεν πρέπει να φύγει ο βασιλιάς) και απέχει ένα τετράγωνο από τη μια της άκρη.



Εδώ θα μπορούσε το ιδανικό τετράγωνο να είναι είτε το ζ7 είτε το β3. Αλλά επειδή είναι ο μαύρος βασιλιάς από πάνω, ο φου θα πάει από κάτω (στο β3).

και τώρα, όπως είπα παραπάνω, όταν μπορώ να ΣΠΡΩΞΩ το μαύρο βασιλιά προς το εσωτερικό του μεγάλου τριγώνου με το βασιλιά μου, δε χρησιμοποιώ τα ελαφρά κομμάτια, κουνάω το βασιλιά.



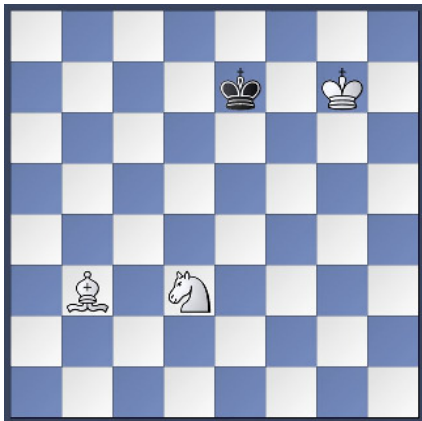
5.P07 (τον αποτρέπω να πάει απ' το τετράγωνο απ' όπου ήρθε, δηλαδή απ' το η8)
5 ... Ρε7 6.Ρη7 (ώστε να μην μπορεί να επιστρέψει στο ζ8)
6. ... Ρε8 και τώρα που δεν μπορώ να τον διώξω με το λευκό βασιλιά (γιατί αν 7.Ρη8 Ρε7 και απειλεί να βγει απ' το τρίγωνο απ' το ζ6), κερδίζω τέμπο ξανακουνώντας το φου, για να τον αναγκάσω να κάνει μια κακή κίνηση (είναι τσουκσβανγκ).

Που θα πάει ο φου; Όπως είπαμε πριν το ιδανικό τετράγωνο είναι το β3. Απέχει ένα τετράγωνο απ' την άκρη της μεγάλης διαγωνίου και είναι απ' την άλλη μεριά απ' αυτή που είναι ο αντίπαλος βασιλιάς.

7.Αβ3 Ρε7 (φυσικά ο μαύρος βασιλιάς δεν επιχειρεί να μπει σε μικρότερο τρίγωνο γιατί θα γίνει πιο γρήγορα ματ)

Και τώρα πάλι δεν μπορώ σπρώξω το μαύρο βασιλιά προς τα μέσα με τη βοήθεια του βασιλιά μου, οπότε κερδίζω τέμπο με τα ελαφρά κομμάτια. Θυμίσου το κλουβί που ανέφερα στην αρχή.

ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΕΙ Ο ΙΠΠΟΣ για να σχηματιστεί το κλουβί;



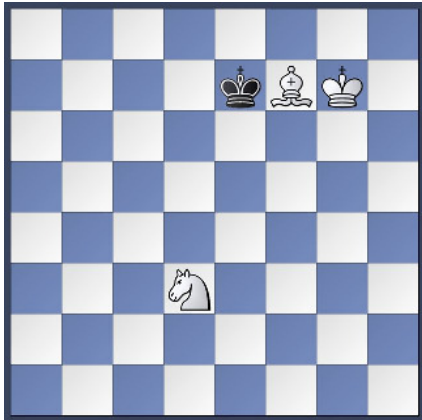
Πρέπει να καταλήξει στο δ3 γιατί :

πρέπει ο ίππος να απέχει από το φου ένα τετράγωνο και να είναι στην ίδια ευθεία.

8.Ιε5 Ρδ6

9.Ιδ3 Ρε7 και τώρα που πήγε και ο ίππος στο ιδανικό τετράγωνο (εκεί που κάνει κλουβί με το φου), παρατηρώ τη θέση. Μπορώ να διώξω το μαύρο βασιλιά προς τα μέσα με το βασιλιά μου; Όχι. Αρα πάλι θα κουνήσω το φου.

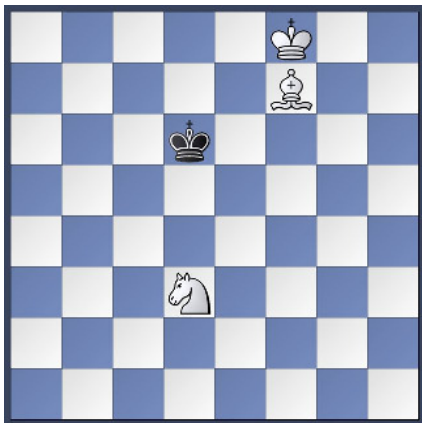
10.Αζ7



Έτσι δεν τον αφήνω να πάει στο ε8 απ' όπου προήρθε.

10. ... Ρδ6 11.Ρζ8 (για να μην τον αφήσω να ξαναπάει στο ε7)

Και τώρα ο βασιλιάς είναι τσούκσβανγκ. Άρα αναγκάζεται να μπει προσωρινά σε μικρότερο τρίγωνο, αλλά θα προσπαθήσει να μείνει εκεί που ήταν.



παρατηρώ ότι ο μαύρος βασιλιάς δεν μπορεί να πάει στο ε5 ούτε στο ε6 ή το δ5.

11. ... Ρδ7 12.Αβ3 (δεν μπορώ να τον σπρώξω με το βασιλιά άρα ξανακουνάω το φου)

12. ... Ρδ6 13.Ρε8 Ργ7

14.Ρε7 (δεν τον αφήνω να ξαναπάει στο δ6 απ' όπου ήρθε)

14. ... Ρβ6 15.Αα4 Τώρα που πάει να ξεφύγει απ' την άλλη μεριά τον κλείνω με τον αξιωματικό σε μικρότερο τρίγωνο

15. ... Ρα5

16.Αδ7 Στη μεσαία διαγώνιο τα ιδανικά τετράγωνα για το φου είναι το δ7 και το β5. Εδώ επειδή είναι από κείνη τη μεριά ο βασιλιάς βολεύει το δ7. Και φυσικά, η ίδια ιδέα όπως πριν, να τοποθετήσουμε τον ίππο στην ίδια ευθεία με το φου, έτσι ώστε να απέχουν ένα τετράγωνο απόσταση. Έτσι εδώ το ιδανικό τετράγωνο για τον ίππο θα ήταν το δ5.

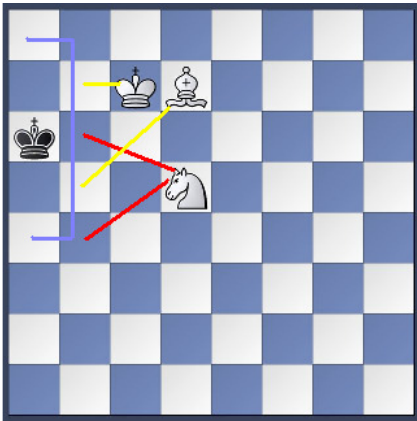
16. ... Pβ6

17.Pδ8 Pα5 και τώρα δεν μπορούμε να κουνήσουμε φυσικά τον ίππο γιατί ο βασιλιάς θα αποδράσει από το β4. Άρα κουνάω το βασιλιά σαν κίνηση αναμονής.

18.Pγ7 Pα6 και τώρα που ο βασιλιάς δεν μπορεί να ξεφύγει, πάω τον ίππο στο ιδανικό τετράγωνο.

19.Ιζ4 Pα5

20.Ιδ5 Pα6 παρατηρώ εδώ ένα καινούριο κλουβάκι που έχει σχηματιστεί



Και πάλι ισχύει ο κανόνας ότι ο βασιλιάς δουλεύει απ' την αντίθετη πλευρά του τριγώνου από αυτήν που είναι τα ελαφρά κομμάτια.

21.Pδ6 Pα5

22.Pγ5 Pα6

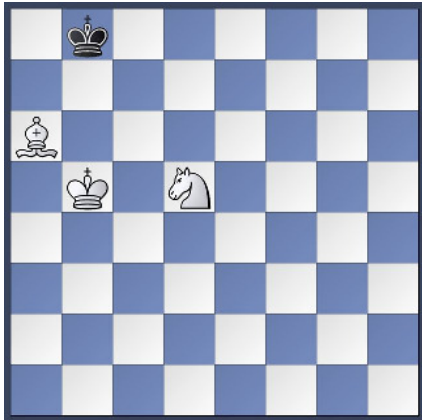
23.Pβ4 Pβ7

Και τώρα διώχνω το βασιλιά απ' το τετράγωνο που ήρθε. Ήρθε από το α6 άρα παίζω Pβ6 για να μην ξαναπάει εκεί.

24.Pβ6 Pα7 ο βασιλιάς μπήκε στο μικρό τρίγωνο, άρα ο αξιωματικός πάει στη μικρή διαγώνιο

25.Αγ8 Pβ8

26.Αα6 ο αξιωματικός δέχεται επίθεση άρα πρέπει να διασωθεί



Φυσικά το ιδανικό τετράγωνο για το φου θα ήταν το β7 αλλά τώρα που πλησιάζει το ματ, το καθυστερώ για να φέρω τον ίππο στο ιδανικό τετράγωνο. Αφού για το φου το ιδανικό τετράγωνο είναι το β7 για τον ίππο θα είναι στην ίδια ευθεία με το φου απ' όπου θα δίνει και το τελικό σαχ για το ματ. Άρα θα είναι το δ7.

26. ... Ρα2

27.Ρβ8 Ρβ6

πρώτα τον εμποδίζω να ξαναπάει στο τετράγωνο που ήταν πριν, με το βασιλιά μου. Ήταν στο α7, άρα τον παίζω Ρβ7 και τον εμποδίζω να ξαναπάει στο α7.

28.Ρα8 Αβ7+

29.Ρβ2 Ιδ7 #

αν ο βασιλιάς είναι στο β6 και ήταν σειρά του λευκού να παίξει, τότε 29. Ιδ7+ Ρα8 30.Αβ7#, είναι δηλαδή η ίδια εικόνα μόνο που δίνει ο φου το ματ. Παρατηρώ ότι ο ίππος είναι στην ίδια ευθεία με το φου όταν δίνουν ματ όπως κι όταν φτιάχναμε το κλουβάκι.



1.ε4 β6 παιδάκι vs ex – World Candidate Master Pál Benkő