

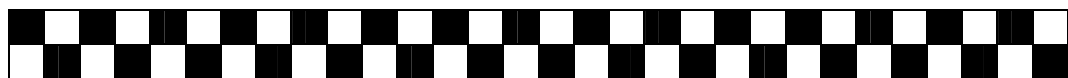
Στράτος Γρίβας

Σκακιστική Βίβλος

ΦΙΝΑΛΕ

Τόμος Β'

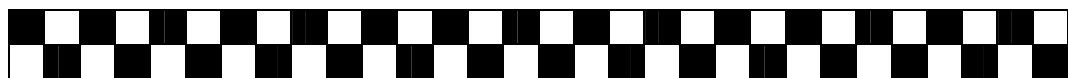




Περιεχόμενα

Επεξήγηση Συμβόλων	7
Βιβλιογραφικές Αναφορές	9
Εισαγωγή	11
Από τη Σκοπιά του Αναγνώστη	13
Θεωρία Μέσου & Φινάλε	17
Οι Χρυσοί Κανόνες των Φινάλε	19
Πύργος εναντίον Αξιωματικού	21
Πύργος εναντίον Ίππου	43
Πύργος και Αξιωματικός εναντίον Πύργου	55
Πύργος και Ίππος εναντίον Πύργου	63
Πύργος εναντίον Ελαφρών Κομματιών	69
Καλός Αξιωματικός εναντίον Κακού Ίππου	81
Καλός Ίππος εναντίον Κακού Αξιωματικού	91
Βασίλισσα εναντίον Βαριών και Ελαφρών Κομματιών	107
Φινάλε Βασιλιάδων	137
Οποξισιόν	139
Κανόνες	147
Τεχνική	155
Πρακτική	163
Φινάλε Βασιλισσών	173
Φινάλε Αξιωματικών	199
Φινάλε Ίππων	237

Φινάλε Πύργων	265
Πύργος εναντίον Πιονιού	267
Πύργος εναντίον Πιονιών	273
Πύργος & Πιόνι εναντίον Πύργου	279
Πύργος & 2 Πιόνια εναντίον Πύργου	289
Πύργος & 2 Πιόνια εναντίον Πύργου & 1 Πιονιού	301
Πύργος & 3 Πιόνια εναντίον Πύργου & 2 Πιονιών	311
Πύργος & 4 Πιόνια εναντίον Πύργου & 3 Πιονιών	319
Πύργος & 5 Πιόνια εναντίον Πύργου & 4 Πιονιών	333
Πύργος & 3 Πιόνια & Πιόνι «a» εναντίον Πύργου & 3 Πιονιών	341
Πύργος & 3 Πιόνια & Πιόνι «b» εναντίον Πύργου & 3 Πιονιών	355
Πύργος & 3 Πιόνια & Πιόνι «c» εναντίον Πύργου & 3 Πιονιών	365
Πύργος & 3 Πιόνια & Πιόνι «d» εναντίον Πύργου & 3 Πιονιών	373
Στρατηγική Εκμετάλλευση	383
Βιογραφικό Σημείωμα του Συγγραφέα	409
Βιογραφικό Σημείωμα του Νικόλα Σφήκα	415
Ευρετήριο Αναλυμένων Παρτίδων	417
Κατάσταση Αντιπάλων του Συγγραφέα	417
Κατάσταση Άλλων Αντιπάλων	420
Ευρετήριο Ανοιγμάτων	425



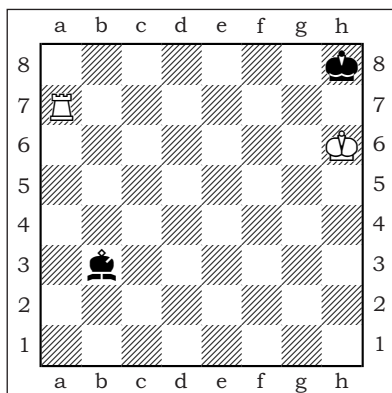
Πύργος εναντίον Αξιωματικού

Το πλεονέκτημα της διαφοράς (πύργος εναντίον αξιωματικού ή ίππου) είναι αρκετά σημαντικό και συνήθως αποφασιστικό. Η διαφοροποίηση μεταξύ της νίκης ή της ισοπαλίας κρίνεται από την ύπαρξη και την τοποθέτηση των πιονιών. Συνήθως, όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός των πιονιών τόσο πιο εύκολη η νίκη.

Πύργος εναντίον Αξιωματικού (Χωρίς Πιόνια)

Σε γενικές γραμμές το φινάλε αυτό είναι ισόπαλο αν ο αντίπαλος βασιλιάς καταφύγει στη σωστή γωνία, η οποία είναι η αντίθετη από το χρώμα που κινείται ο αξιωματικός. Σε άλλη περίπτωση ο πύργος μπορεί να κερδίσει.

Παράδειγμα 1 ○



Μία τυπική, ισόπαλη θέση, στην οποία τα λευκά δεν έχουν πρόοδο, όσο τα μαύρα κρατούν τον αξιωματικό τους στη διαγώνιο a2-g8. Η πλευρά που μειονεκτεί πρέπει να φέρει όσο το δυνατόν πιο γρήγορα παρόμοια θέση, ώστε να μην κινδυνεύσει από πιθανές εξαιρέσεις.

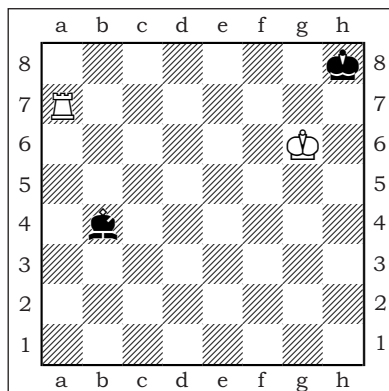
1.♖a8+ ♜g8 2.♖a3

Τα λευκά δεν έχουν πρόοδο, καθώς το 2.♜b8 ή το 2.♜g6, οδηγούν σε πατ.

2...♜c4

½-½

Παράδειγμα 2 ●

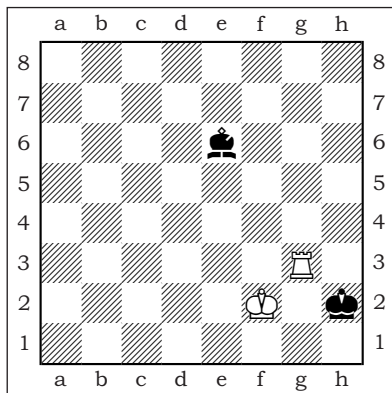


Τα μαύρα έχουν επιλέξει λανθασμένη γωνία και χάνουν γρήγορα.

1...♜g8 2.♖a8+ ♜f8 3.♖b8

1-0

Παράδειγμα 3 •



Η λανθασμένη γωνία του αξιωματικού επιτρέπει στα λευκά να κερδίσουν, παρά τις φιλότιμες προσπάθειες των μαύρων. Αν την κίνηση έχουν τα λευκά, τότε 1.♖g6.

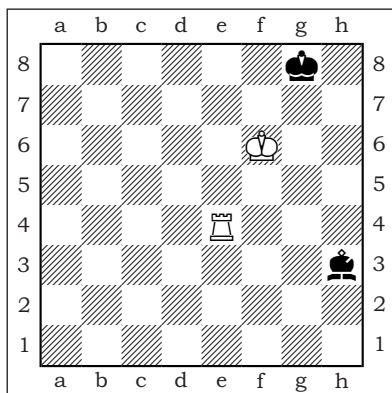
1...♙a2! 2.♖a3 ♙b1

Χάνει και το 2...♙c4 3.♖a4 ή το 2...♙d5 3.♖a5 ♙f7 4.♖f5 ♙g6 5.♖f6.

3.♖b3 ♙c2 4.♖b2 ♙f5 5.♖b5 ♙g4 6.♖b6 ♙h3 7.♖h6

1-0

Παράδειγμα 4 ◦



Εδώ έχουμε μία εξαίρεση του κανόνα, η οποία όμως δικαιολογείται από την έλλειψη συνεργασίας του μαύρου βασιλιά με τον αξιωματικό του,

καθώς ο τελευταίος δεν έχει καταφέρει να τοποθετηθεί στη σωστή διαγώνιο a2-g8.

1.♖d4! ♙f1

Σε οποιοδήποτε άλλο τετράγωνο, ο αξιωματικός αιχμαλωτίζεται: 1...♙c8 2.♖d8+ ή 1...♙g2 2.♖g4+. Τέλος, χάνουν και οι κινήσεις του βασιλιά: 1...♙h7/h8 2.♖h4+.

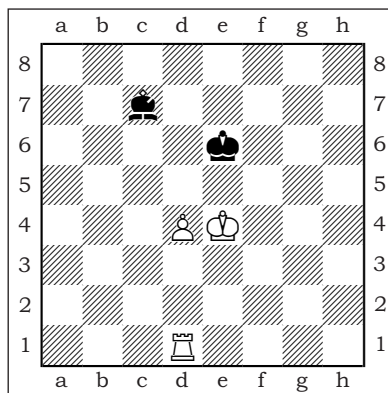
2.♙g6! ♙f8 3.♖f4+

1-0

Πύργος και Πιόνι
εναντίον Αξιωματικού

Συνήθως ο πύργος κερδίζει, εκτός ελάχιστων εξαιρέσεων, τις οποίες και θα εξετάσουμε. Ως βασική αρχή, ο βασιλιάς της πλευράς που πλεονεκτεί θα πρέπει να προχωράει πριν από το πιόνι του, ώστε να «κερδίζει χώρο» γι' αυτό.

Παράδειγμα 5 ◦



Τα λευκά θα μεταφέρουν πρώτα το βασιλιά τους στην 6^η γραμμή και στη συνέχεια θα προωθήσουν το πιόνι τους.

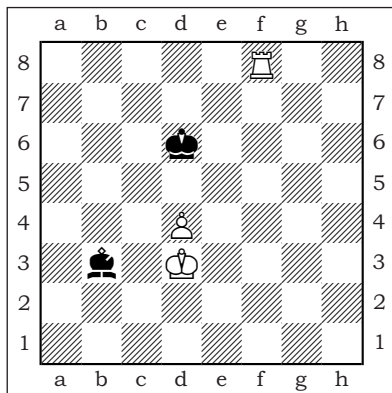
1.♖a1 ♙g3 2.♖a6+ ♙d6 3.♖b6 ♙d7 4.♙d5 ♙g3 5.♖b7+ ♙c8 6.♖f7 ♙h2

7.♙e1 7.♙c6 ♙d8 8.d5 ♙e8 9.♖f3 ♙a5 10.d6 ♙d8 11.d7+ ♙e7 12.♖e3+ ♙f7 13.♖e8.

7.♙c6 ♙d8 8.d5

1-0

Παράδειγμα 6 ○



Η ιδέα νίκης είναι λίγο διαφορετική, καθώς τα λευκά θα θυσιάσουν τον πύργο τους για τον αντίπαλο αξιωματικό, ώστε να μεταβούν σε κερδισμένο φινάλε βασιλιάδων.

1. ♖f6+ ♔d5 2. ♕c3 ♚d1! 3. ♖f2! ♚g4 4. ♖f8
 ♔d6 5. ♖d8+ ♔e7 6. ♖g8 ♚e6 7. ♖g6 ♔d6 8.
 ♔b4 ♔d5 9. ♖xe6 ♔xe6 10. ♕c5 ♔d7 11. ♔d5
 1-0

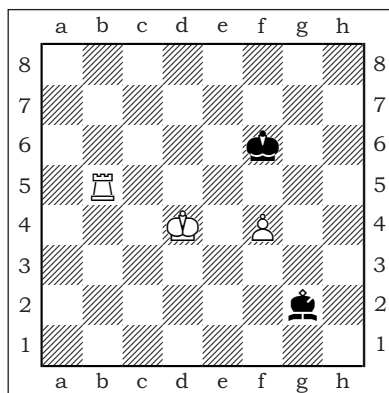
♔ Grivas, Efstratios

♚ Gavrilakis, Nikolaos

A13 Iraklion tt 1998

1. ♖f3 d5 2.e3 ♖f6 3.c4 e6 4. ♖c3 ♚e7 5.b3 0-0
 6. ♚b2 c5 7.cxd5 exd5 8.d4 ♖c6 9. ♚e2 ♖e4 10.
 dxc5 ♖f6 11. ♖c1 ♚a5 12. ♖d4 ♖xc5 13. ♖xc6
 bxc6 14. 0-0 ♖e4 15. ♚c2 ♖xc3 16. ♖xc3 ♖xc3
 17. ♚xc3 ♚xa2 18. ♖c2 ♚a3 19. ♖a1 ♚e7 20.
 ♚xc6 ♖f5 21. ♖ca2 ♚e4 22. ♖c3 ♚b7 23. b4 d4
 24. ♚xd4 ♖xg2 25. ♖xa7 ♖xa7 26. ♖xa7 ♚c6
 27. b5 ♚g6 28. ♚g4 ♚d5 29. ♖xg6 hxg6 30. f3 f5
 31. ♖d7 ♚e6 32. ♖e7 ♚b3 33. b6 ♖b8 34. b7 ♚d5
 35. ♚a6 ♖xf3 36. ♖f2 ♚e4 37. ♖c7 ♖h7 38. ♖c8
 ♖xb7 39. ♖xb7 ♖xb7 40. ♖b8 ♚e4 41. h4 g5
 42. hxg5 ♖g6 43. ♖g8 ♚d5 44. ♖d8 ♚e4 45. ♖d7
 ♖xg5 46. ♖xg7+ ♖f6 47. ♖a7 ♖e5 48. ♖g3 ♚d5
 49. ♖e7+ ♚e6 50. ♖e8 f4+ 51. exf4+ ♖f6 52. ♖f8+
 ♖g7 53. ♖a8 ♖f6 54. ♖a5 ♚c8 55. ♖f2 ♚b7

56. ♕e3 ♚h1 57. ♖f2 ♚b7 58. ♖b5 ♚c8 59. ♕e3
 ♚h3 60. ♖f3 ♚d7 61. ♖c5 ♚h3 62. ♖c7 ♚f1 63.
 ♖c8 ♚h3 64. ♖f8+ ♖g7 65. ♖b8 ♖f6 66. ♖g3
 ♚d7 67. ♖f8+ ♖e7 68. ♖b8 ♖f6 69. ♖d8 ♚e6 70.
 ♖d6 ♖f5 71. ♖b6 ♚d7 72. ♖b7 ♚e6 73. ♖b8 ♖f6
 74. ♖f3 ♚h3 75. ♕e3 ♚e6 76. ♖d4 ♚h3 77. ♖b5
 ♚g2 (Δ)



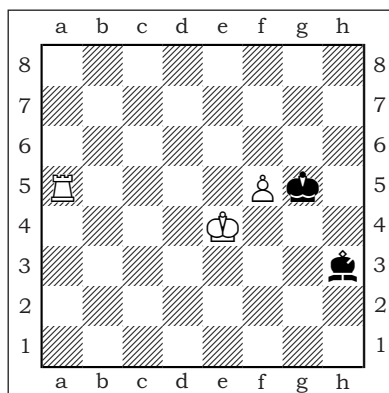
78. f5??

Έπειτα από το 78. ♖h5 ♚b7 79. ♖h8 ♚f3 80. ♖f8+
 ♕e6 (80... ♕e7 81. ♖f5!) 81. f5+ ♖e7 82. ♖h8
 ♖f6 83. ♕e3 ♚g4 84. ♖f4, η νίκη θα ήταν κοντά.

78... ♚h3 79. ♕e4 ♖g5!

Τα μαύρα έχτισαν μία θεωρητικά ισόπαλη θέση,
 καθώς τα λευκά δεν έχουν πρόοδο.

80. ♖a5 (Δ)

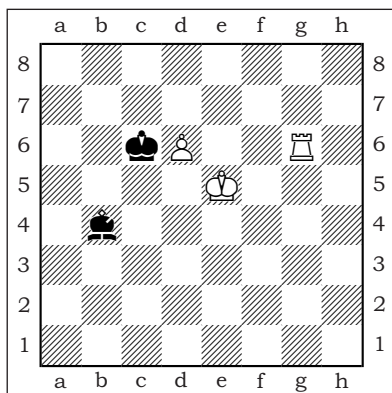


80...♙g2??

Τα μαύρα έπρεπε να κινούν τον αξιωματικό τους μόνο σε τετράγωνα που θα είχε απειλή στο αντίπαλο πiónι (...♙g4-h3).

81.♙e5 ♙h3 82.f6 ♙g6 83.♞a8 ♙g2? 84.♞g8+ ♙f7 85.♞xg2 1-0

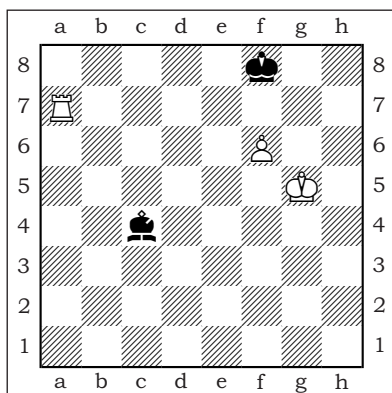
Παράδειγμα 7 ○



Ο μηχανισμός είναι ο ίδιος με αυτό που αναφέρθηκε στο προηγούμενο παράδειγμα και ισχύει για όλα τα πiónια. Τα μαύρα απλώς μετακινούν τον αξιωματικό τους στη διαγώνιο a3-f8 ή στη διαγώνιο h2-b8 και τα λευκά δεν έχουν πρόοδο.

½-½

Παράδειγμα 8 ○



Ακόμα μία ισόπαλη θέση. Αν τα μαύρα είχαν το μαυροτετράγωνο αξιωματικό αντί του λευκοτε-

τράγωνου, θα έχαναν σύντομα (1.♙g6). Τώρα μπορούν να αμυνθούν.

1.f7!?

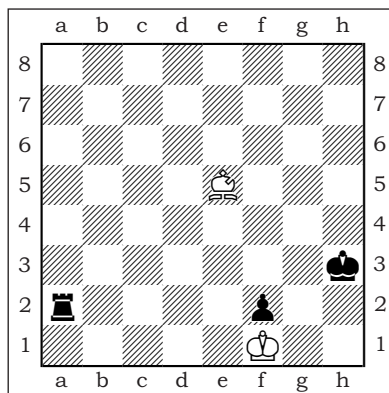
Η αναμονή με 1.♞c7 ♙a2 (1...♙b3? 2.♙g6!) 2. ♞a7 ♙c4 3.♞c7, δεν οδηγεί πουθενά, εκτός κι αν τα μαύρα συνεχίσουν με 3...♙b5? 4.f7! ♙g7 5.♙f5 ♙a4 6.♞b7 ♙d1 7.♙e6 ♙h5 8.♞c7 ♙g6 9.f8♙+! ♙xg8 10.♙f6!.

1...♙g7!

Χάνει το 1...♙xg7?? 2.♙f6! ♙h5 3.♞a8+ ♙e8 4. ♞b8. Τώρα όμως τα μαύρα δεν κινδυνεύουν.

½-½

Παράδειγμα 9 ○



Εάν ο πύργος ήταν στη στήλη f, τα μαύρα θα κέρδιζαν εύκολα με τη μετατροπή σε απλό φινάλε πύργος εναντίον αξιωματικού. Σε αυτήν τη θέση όμως, τα λευκά, με μία σειρά κινήσεων ακριβείας, μπορούν να πετύχουν την ισοπαλία.

1.♙c7

Τα λευκά πρέπει να αποφύγουν το 1...♞a5 2.♙d4 (2.♙c7 ♞f5 και 3...♙g4) 2...♙g3! 3.♙xg3+ ♙f3, που χάνει.

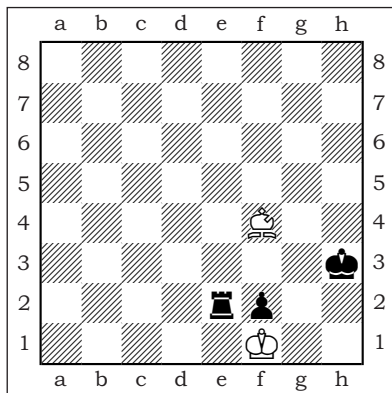
1...♞b2

Δεν προσφέρει το 1...♞a7 2.♙b6! ή το 1...♙g4 2.♙g2!.

2.♙d6! ♞c2 3.♙e5! ♞d2

Ή 3...♞c5 4.♙d4!.

4.♙f4 ♖e2! (Δ)



5.♙b8!!

Μοναδικό, καθώς τα λευκά πρέπει να αποφύγουν το 5.♙c7? ♖a2!, όπως έχουμε αναλύσει. Το 5.♙xg3? ♙g2 ή το 5.♙d2 ♙g3!, ήταν παιδικές παγίδες.

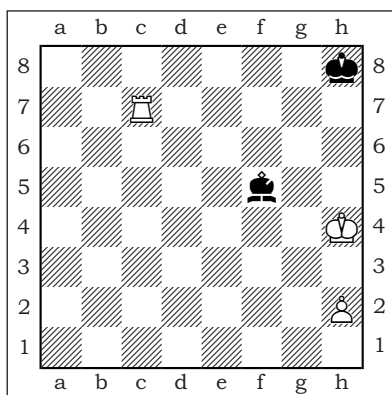
5...♖e8 6.♙g3!!

Μοναδική απάντηση, με «τακτικές» παραμέτρους (6...♙xg3, πατ).

6...♙g4 7.♙xf2

1/2-1/2

Παράδειγμα 10 ○



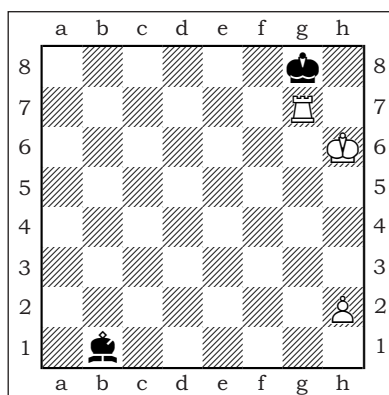
Τα ακριανά πόνια αποτελούν εξαίρεση σε ό,τι έχουμε μέχρι τώρα αναλύσει, εφόσον φυσικά ο

αντίπαλος βασιλιάς κατέχει το τετράγωνο προαγωγής τους. Αν το τετράγωνο προαγωγής είναι ιδίου χρώματος με τον αξιωματικό, τότε ο βασιλιάς του είναι σε λανθασμένη γωνία και ο πύργος κερδίζει. Αν όμως η πλευρά που μειονεκτεί κατέχει με το βασιλιά της το τετράγωνο προαγωγής και έχει αξιωματικό αντίθετου χρώματος από αυτό, τότε η νίκη είναι εφικτή μόνο αν το πόνι δεν έχει περάσει την 4^η γραμμή του. Το σχέδιο είναι να εκδιωχθεί κατ' αρχήν ο αντίπαλος βασιλιάς στη στήλη f.

1.♙g5 ♙b1 2.♙h6 ♙g8

Δεν αλλάζει τίποτα με το 2...♙a2 3.♖h7+ ♙g8 4.♖g7+.

3.♖g7+ (Δ)



Και τώρα τα μαύρα έχουν δύο βασικές δυνατότητες:

α. 3...♙h8 4.h4 ♙d3 5.h5 ♙b1 6.♖b7 ♙a2 7.♖b8+ ♙g8 8.♙g5 ♙g7 9.♖b7+ ♙h8

Ή 9...♙f8 10.h6.

10.♙g6 ♙c4

Σύμφωνα με την κίνηση του αξιωματικού, ο πύργος θα πρέπει να κινείται ανάλογα, αποτρέποντας τα σαχ.

11.♖h7+ ♙g8 12.♖d7! ♙h8 13.h6 ♙a2 14.h7 ♙b1+ 15.♙h6

1-0

β. 3...♙f8 4.h4 ♔d3 5.♖g3 ♕e4 6.♖g5!

Ο λευκός βασιλιάς πρέπει τώρα να αδειάσει το δρόμο του πιονιού του, επιστρέφοντας πίσω, μέσω του τετραγώνου h5, χωρίς να αφήσει τον αντίπαλο βασιλιά να επιστρέψει στο h8. *Εδώ φαίνεται καθαρά γιατί το πόνι δεν πρέπει να έχει περάσει την 4^η γραμμή του.*

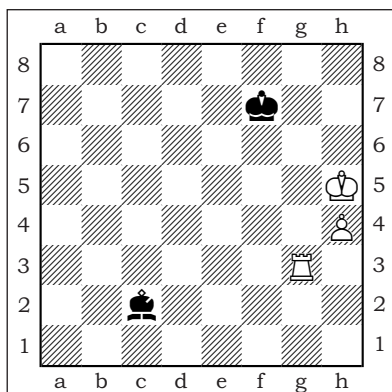
6...♙f7!

Η καλύτερη άμυνα, καθώς το 6...♔d3 7.♙h5 ♕e2+ 8.♙g6 ♙g8 9.♔d5 ♙f8 10.h5, χάνει εύκολα.

7.♖g3 ♕c2

Ή 7...♙f8 8.♙g5! ♙g7 9.♙f4+.

8.♙h5 (Δ)



8...♙f6

Οι εναλλακτικές κινήσεις των μαύρων είναι το 8...♕b1 9.♖g5 (με ιδέα ♙g4-f4 και h5-h6) 9...♕c2 10.♙g4 ♕g6 11.h5 ♕b1 12.h6 ♕g6 13.♙f4 ♙f6 14.♖b5 ♔d3 15.♖b7! και 16.h7 ή το 8...♔d1+ 9.♙g5! ♙g7 10.♖c3 ♕e2 11.h5 ♕f1 12.h6+ ♙h7 13.♖c7+ ♙h8 14.h7 και 15.♙h6.

9.♖g5 ♔d1+ 10.♙h6 ♙f7 11.♖g7+ ♙f6

Ή 11...♙f8 12.♙g6 ♕e2 13.♙f6, με ιδέα ♖g5, h5-h6, ♖g7 και h7.

12.♖g1 ♕e2 13.♖g2 ♔d3 14.♖f2+ ♕f5

Ή 14...♙e7 15.h5 ♕b1 16.♙g7.

15.h5 ♙e6 16.♖xf5! ♙xf5 17.♙g7

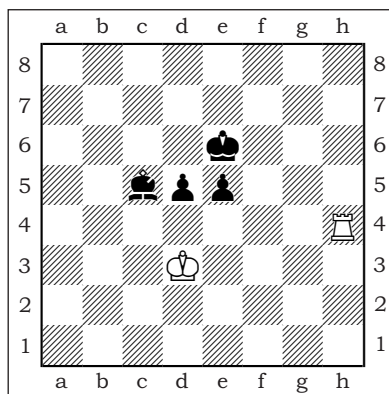
1-0

Πύργος εναντίον Αξιωματικού και Πιονιού-ών

Εφόσον το απλό φινάλε πύργος εναντίον αξιωματικού είναι ισόπαλο, τότε η παρουσία ενός επιπλέον πιονιού (για τον αξιωματικό) δεν επηρεάζει το αποτέλεσμα διαφορετικά. Όταν η θέση χωρίς το πόνι χάνει, τότε η παρουσία του πιονιού επίσης δεν επηρεάζει το αποτέλεσμα. Αν όμως το πόνι είναι αρκετά προχωρημένο, τότε, σε ειδικές θέσεις, μπορεί ακόμα και να προαχθεί!

Δύο πόνια και αξιωματικός εναντίον πύργου διαφοροποιεί την κατάσταση, καθώς ο πύργος είναι αυτός που θα αγωνιστεί για την ισοπαλία. Όταν τα πόνια είναι απομακρυσμένα, τότε η ισοπαλία δεν είναι δύσκολη, αλλά χρειάζεται προσοχή.

Παράδειγμα 11 •



Τα ενωμένα πόνια αποτελούν πηγή κινδύνου. Κερδίζουν όμως μόνο αν έχουν περάσει την 5^η τους γραμμή, εκτός αν είναι ακριανά ή ο πύργος είναι καλά τοποθετημένος, συνήθως στην 8^η γραμμή του. Η νίκη τους είναι σχεδόν βέβαιη όταν έχουν προωθηθεί στην 6^η γραμμή τους.

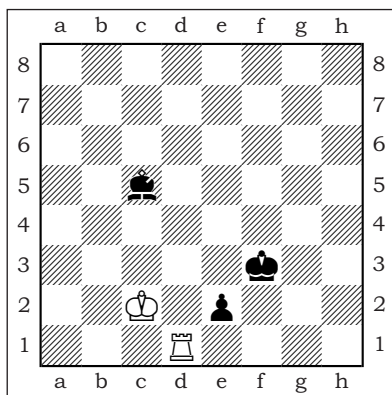
1...♙f5

Δε βοηθούσε ούτε το εναλλακτικό 1...♙f6 2.♖h6+ ♙e7 3.♖h7+ ♙d6 4.♖h6+ ♙d7 5.♖h7+ ♙c6 6.♖h6+ ♙b5 7.♖e6 ♔d4 8.♖e8.

2.♖h5+ ♙f4 3.♖h4+ ♙f3

Ή 3...♙g5 4.♖a4 ♙f5 5.♖a5.

4.♖h5 e4+ 5.♙c2 e3 6.♗xd5 e2 7.♗d1! (Δ)



Τα λευκά πετυχαίνουν την ισοπαλία θυσιάζοντας τον πύργο τους. Αν όμως τα μαύρα πιόνια ήταν μία γραμμή πιο προωθημένα, τότε τα λευκά δε θα διέθεταν τον απαραίτητο χρόνο για να πάρουν και το πιόνι d.

½-½

Πύργος και Πιόνι-α εναντίον Αξιωματικού και Πιονιού-ών

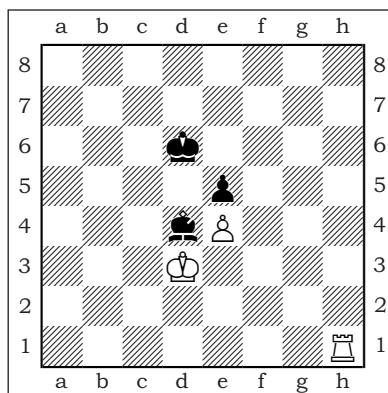
Οι τέσσερις βασικοί κανόνες για την αξιοποίηση της υλικής υπεροχής του πύργου έχουν ως εξής:

1. Η κεντρική ιδέα για τη νίκη είναι η εισβολή του βασιλιά της πλευράς που πλεονεκτεί στο αντίπαλο στρατόπεδο και ειδικά ανάμεσα στα αντίπαλα πιόνια, ώστε να τα αιχμαλωτίσει.
2. Όσο το δυνατόν περισσότερα αντίπαλα πιόνια θα πρέπει να τοποθετηθούν στο χρώμα των τετραγώνων του αξιωματικού.
3. Μερικά πιόνια μπορούν να αλλαχθούν για να ανοίξει ο δρόμος του βασιλιά και του πύργου, αλλά θα πρέπει να παραμένουν πιόνια και από τις δύο πτέρυγες.
4. Είναι καλό να υπάρχουν διαφοροποιημένες πιονοδομές, καθώς ένα ελεύθερο πιόνι συνήθως συνεργάζεται καλύτερα με τον πύργο.

Οι υποπεριπτώσεις είναι αρκετές, αλλά θα περιοριστούμε στην ακόλουθη κατηγοριοποίηση:

- α. *Ίδια πιόνια*: Εύκολη νίκη για τον πύργο, ειδικά όταν υπάρχουν αρκετά πιόνια στη σκακιά. Όσο όμως το υλικό μειώνεται, η πλευρά που πλεονεκτεί θα πρέπει να είναι προσεκτική, αποφεύγοντας μερικές εξαιρέσεις που οδηγούν σε ισοπαλία.

Παράδειγμα 12 •



Τα λευκά θα κερδίσουν με την ιδέα της θυσίας του πύργου για τον αντίπαλο αξιωματικό και πιόνι, με μεταφορά σε φινάλε βασιλιάδων.

1...♙e6

Ή 1...♙c5 2.♖h8! ♙c6 3.♗d8! ♙c5 4.♙e2 ♙d4 5.♙f3 ♙c5 6.♙g4.

2.♙c4 ♙d6 3.♖h6+ ♙d7 4.♙d5 ♙e7 5.♖h7+!

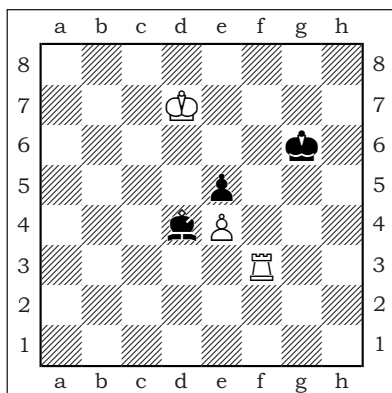
Όχι βέβαια 5.♖e6+?! ♙d7 6.♗xe5? ♙xe5 7.♙xe5 ♙e7, με ισοπαλία.

5...♙f6

Και το 5...♙e8 6.♙e6 ♙f8 7.♖h8+ ♙g7 8.♖b8 ♙c3 9.♙e7 ♙d4 10.♖b1 ♙c3 11.♗f1, δε διαφοροποιεί το αποτέλεσμα.

6.♙d6 ♙c3 7.♖b7! ♙d4 8.♖b3 ♙f7 9.♙d7 ♙f6 10.♗f3+ ♙g6 (Δ)

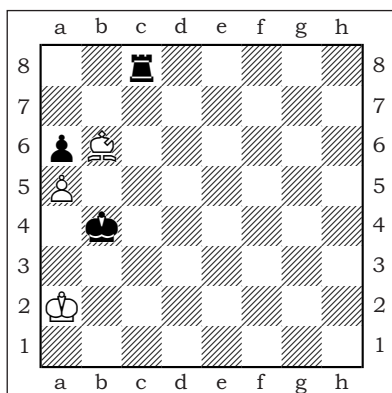
(Δείτε το διάγραμμα στην αρχή της επόμενης σελίδας)



11.♖f5 ♕c3 12.♕e6 ♖d4 13.♗xe5 ♕xe5 14. ♕xe5 ♖f7 15.♗d6 1-0

Τα ακριανά πύργια (α ή h) απαιτούν μεγαλύτερη προσοχή. Επειδή δεν ισχύουν οι ίδιες ιδέες όπως στα υπόλοιπα πύργια, σε αυτή την περίπτωση ο βασιλιάς και ο πύργος πρέπει να συνεργαστούν για να απομακρύνουν και να αποκόψουν πρώτα τον αντίπαλο βασιλιά, σε στήλη από όπου δε θα μπορεί να επιστρέψει εγκαίρως για να πετύχει την ισοπαλία (όταν ο πύργος θυσιάσκει για τον αξιωματικό και το πύργι του). Πάντως, οι πιθανές περιπτώσεις ισοπαλίας είναι πολλές και η θεωρητική γνώση της θέσης, απαραίτητη.

Παράδειγμα 13 •



Η θέση είναι κερδοσμένη για τα μαύρα, λόγω της κακής τοποθέτησης του λευκού βασιλιά.

1...♗c2+ 2.♕b1 ♕b3 3.♖a7

Μοναδικό για να μη χαθεί ο αξιωματικός (3. ♖d8? ♗d2). Τα μαύρα συνεχίζουν το σχέδιό τους.

3...♗h2! 4.♕c1 ♕c3?

Τα μαύρα δεν πρέπει να επιτρέψουν τη διαφυγή του λευκού βασιλιά στην αντίθετη πτέρυγα από το πύργι του. Αλλά κέρδιζε το 4...♗h5! 5.♖b6 ♗d5!.

5.♕d1!

Ή 5.♕b1? ♗b2+ 6.♕a1 (6.♕c1 ♗a2!) 6...♕b3! 7.♖b6 ♗h2!.

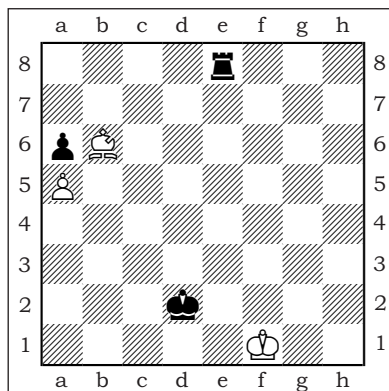
5...♗d2+ 6.♕e1

Ή 6.♕c1? ♗a2!, με διπλή απειλή.

6...♕d3 7.♖b6 ♗h2! 8.♖d8 ♗h1+ 9.♕f2 ♗h8 10.♖b6 ♗e8 11.♕f1

Λάθος θα ήταν το 11.♕g1? ♕e2! και ο λευκός βασιλιάς θα αποκοπεί στη στήλη h.

11...♕d2



12.♕c5?

Τα λευκά μπορούν να κρατήσουν την ισοπαλία με 12.♕f2! (ή 12.♕g2) 12...♗f8+ 13.♕g2 ♕e2 14.♕g3! και ο λευκός βασιλιάς δεν μπορεί να αποκοπεί στη στήλη h.

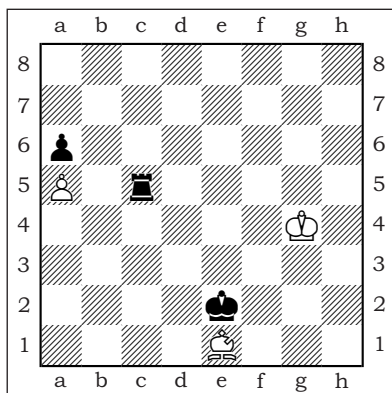
12...♗e5! 13.♖b4+

Άλλη προσπάθεια των λευκών ήταν με 13.♖b6 ♗f5+ 14.♕g2 ♕c3! 15.♕g3 ♕b4 16.♕g4 ♗xa5 17.♖xa5+ ♕xa5 18.♕f3 ♕b4 19.♕e2 ♕b3 20. ♕d2 ♕b2.

13...♙d3 14.♙f2 ♖b5! 15.♘e1 ♜f5+ 16.♙g3
♙e2! 17.♙g4

Ή 17.♘b4 (17.♘c3 ♜f3+) 17...♖b5 18.♘c3 ♜b3!

17...♜c5! (Δ)



Κερδίζοντας τον αξιωματικό (18.♘b4 ♜c4+) ή
το πiónι (18.♘g3 ♜x a5).

0-1

Θα μπορούσαμε να θέσουμε έναν πίνακα που θα
μας δείχνει τη στήλη όπου πρέπει να έχει απο-
κοπεί ο αντίπαλος βασιλιάς για να επιτευχθεί το
σχέδιο νίκης, ανάλογα με την τοποθέτηση του
πιονιού του. Βέβαια, σε πολλές περιπτώσεις η
πλευρά που υπερέχει κερδίζει και με αποκοπή σε
πιο κοντινή στήλη.

Ακριανό πiónι

Στήλη αποκοπής

a2 / h2

e / d

a3 / h3

f / c

a4 / h4

g / b

a5 / h5

h / a

a6 / h6

h / a

Γενικά, θα πρέπει να γνωρίζουμε ότι όταν τα
πiónια είναι τοποθετημένα στα τετράγωνα a4/h4,
a5/h5 και a6/h6, τότε ο βασιλιάς της παράταξης
που μειονεκτεί δεν μπορεί να αποκοπεί υποχρε-
ωτικά στη στήλη που επιθυμεί ο αντίπαλος. Και
εφόσον έχει αποδράσει στην αντίθετη πτέρυγα
από το πiónι του, η θέση χαρακτηρίζεται ως ισό-
παλη.

Ιδιαίτερα σημαντικά είναι τα επόμενα:

α. Η πλευρά που πλεονεκτεί επιθυμεί να θυσιά-
σει το πύργο της για τον αντίπαλο αξιωματι-
κό και το πiónι του, όταν ο αντίπαλος βασι-
λιάς έχει απομακρυνθεί ικανοποιητικά.

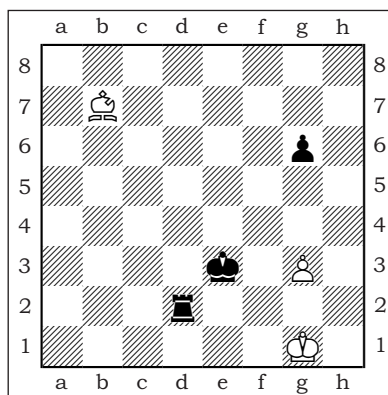
β. Η πλευρά που μειονεκτεί είναι υποχρεωμένη
να μην απομακρύνει το βασιλιά πέρα από τις
«επιτρεπόμενες» στήλες. Επίσης δε θα πρέ-
πει να τον προχωρήσει πέρα από την 4^η
γραμμή του.

γ. Η πλευρά που πλεονεκτεί συνήθως θα πρέπει
να τοποθετεί το βασιλιά της σε διαγώνια ο-
ποζισιόν από τον αντίπαλο ομότιλό του.

δ. Η πλευρά που μειονεκτεί θα πρέπει να απο-
φεύγει την τοποθέτηση του βασιλιά της κο-
ντά στο πiónι του, καθώς τότε οι κίνδυνοι
αυξάνονται.

Εξαίρεση στους γενικούς κανόνες αποτελεί
και η θέση του επόμενου παραδείγματος.

Παράδειγμα 14 •



Τα λευκά, σύμφωνα με την αρχή της οικονομίας,
έχουν δώσει στα κομμάτια τους τη μέγιστη δύ-
ναμη, κρατώντας το μαύρο βασιλιά μακριά από
το πiónι τους. Ο λευκός βασιλιάς ελέγχει τα τε-
τράγωνα f1 και f2, ο αξιωματικός του τα f3, g2,
g4, h3 και το πiónι του τα f4 και h4.

1...g5 2.♘c6 ♜f2 3.♘b7 g4 4.♘c6

Έχανε το απρόσεκτο 4.♘c8? ♙f3! 5.♘xg4+
♙xg3, καθώς ο λευκός βασιλιάς είναι σε λάθος
γωνία.

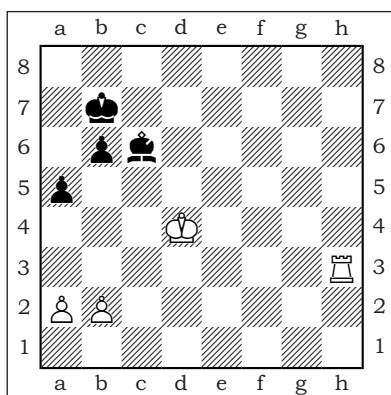
4...♖f3 5.♔g2!

Και όχι βέβαια 5.♕xf3? ♕xf3 6.♔h2 ♕f2, με κερδισμένο φινάλε βασιλιάδων.

5...♖f6 6.♕b7 ♖b6 7.♕a8

½-½

Παράδειγμα 15 ○

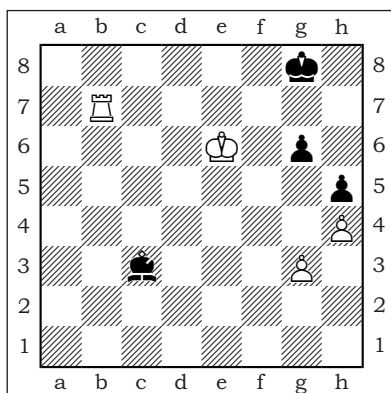


Την αρχή της οικονομίας διαπιστώνουμε και σε αυτό το παράδειγμα. Τα λευκά δεν μπορούν να κερδίσουν, καθώς τα μαύρα ελέγχουν όλα τα ζωτικά τετράγωνα εισόδου του αντίπαλου βασιλιά (b5, c5, c6, c7 και c8).

1.♔e5 ♕c7 2.♖h7+ ♕b8 3.♔d6 ♕f3 4.a4 ♕e4 5.♖f7 ♕g2 6.b4 axb4 7.♖f4 ♕b7 8.♖xb4 ♕a6 9.♕c7 ♕a5

½-½

Παράδειγμα 16 ●



Όπως ήδη γνωρίζουμε, η θέση του διαγράμματος είναι ισόπαλη. Αλλά βέβαια, τα μαύρα οφείλουν να την αντιμετωπίσουν με ακρίβεια.

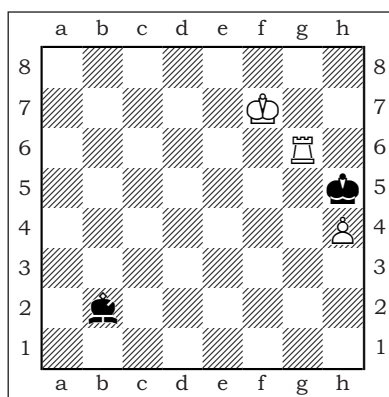
1...♕d4?

Η σωστή συνέχεια για τα μαύρα είναι με 1... ♕a1!. Η κίνηση που επιλέχθηκε δίνει στα λευκά ένα υπερπολύτιμο τέμπο.

2.♖b4! ♕c3 3.♖c4 ♕b2

Ή 3...♕e1 4.♕f6 ♕h7 5.♖c6 ♕xg3 6.♕g5 +.

4.g4 hxg4 5.♖xg4 ♕h7 6.♕f7 ♕h6 7.♖xg6+ ♕h5 (Δ)



8.♖g2!

Και τα λευκά κερδίζουν, αν και δεν μπορεί να ειπωθεί ότι είναι τόσο εύκολο:

8...♕c3 9.♖h2 ♕e1 10.♕f6 ♕g3

10...♕xh4+ 11.♕f5 +

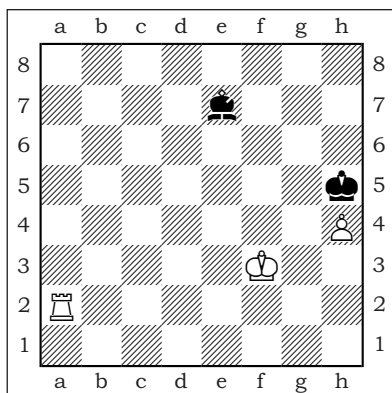
11.♖h1 ♕f2 12.♕f5 ♕e3 13.♖h2 ♕a7 14.♖a2 ♕b6 15.♖b2 ♕c5 16.♖c2 ♕e3

Ή 16...♕d6 17.♖d2 ♕c5 18.♕f4 ♕e7 19.♖d7 ♕f8 20.♕g3 ♕d6+ 21.♕h3 ♕f4 22.♖d5+.

17.♕e4 ♕h6 18.♖h2 ♕g7 19.♕f4 ♕f8 20.♕f3 ♕a3 21.♖a2 ♕e7 (Δ)

(Δείτε το διάγραμμα στην αρχή της επόμενης σελίδας)

Και τώρα τα λευκά αποδεικνύουν τη σωστή στρατηγική τους, που βασίζεται σε μία όμορφη θέση τσούγκτσανγκ:



22. Bc2 ♖f6

22... ♗xh4 23. ♖h2 ♕g5 24. ♖h1 ♕h5 25. ♕f4.

23. ♕f4 ♖d8 24. ♖c2! ♖e7 25. ♖d2 ♖b4 26. ♖d8 ♖c3 27. ♕g3 ♖e5+ 28. ♕h3 ♖f4 29. ♖d5+ ♕g6 30. ♕g4

1-0

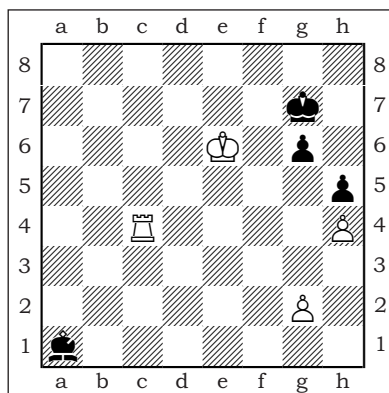
♔ Leko, Peter

♚ Beliaevsky, Alexander

C92 Istanbul OL 2000

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♖f6 5. 0-0 ♖e7 6. ♖e1 b5 7. ♖b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♖e8 10. d4 ♖b7 11. ♖bd2 ♖f8 12. a4 ♖a5 13. ♖c2 c5 14. d5 c4 15. b4 cxb3 16. ♖xb3 ♖xb3 17. ♖xb3 ♖d7 18. c4 ♖c5 19. axb5 ♖b6 20. ♖b1 axb5 21. ♖e3 ♖eb8 22. ♖d2 b4 23. ♖a4 ♖a6 24. ♖c6 ♖a7 25. ♖c2 ♖c7 26. ♖b2 ♖xc6 27. dxc6 ♖xc6 28. ♖eb1 b3 29. ♖xb3 ♖xe4 30. ♖xe4 ♖xe4 31. ♖a5 ♖c8 32. f3 ♖c3 33. ♖c1 d5 34. ♖xc3 d4 35. ♖b6 dxc3 36. ♖xa6 c2 37. ♖b3 ♖xc4 38. ♕f2 f5 39. ♕e2 e4 40. fxe4 fxe4 41. ♖a2 ♖c3 42. ♖c1 ♖c4 43. ♖a7 ♖d6 44. ♖d7 ♖a3 45. ♖b7 ♖c3 46. ♖d2 ♖g3 47. ♕f2 e3+ 48. ♖xe3 ♖xe3 49. ♕xe3 ♖xc1+ 50. ♕d3 h5 51. ♕xc2 ♖h6 52. ♕d3 g6 53. ♕e4 ♖g7 54. ♕d5 ♖c3 55. ♖c7 ♖b2 56. ♖c2 ♖a1 57. ♕e6 ♕g7 58. ♖f2 ♖c3 59. ♖f7+ ♕g8 60. ♖c7 ♖b2 61. ♕d5 ♖f6 62. ♕e6 ♖b2 63. ♖c4 ♕g7 64. ♖f4 ♖c3 65.

♖a4 ♖b2 66. ♖c4 ♖a1 67. ♖b4 ♖c3 68. ♖e4 ♖b2 69. ♖a4 ♖c3 70. h4 ♖b2 71. ♖c4 ♖a1 (Δ)



Ένα καλό παράδειγμα για το πώς πρέπει να χειρισθεί με ακρίβεια τη θέση η αμυνόμενη πλευρά.

72. g4!?

Μία τελευταία προσπάθεια.

72... hxcg4 73. ♖xcg4 ♕h6!

Η γρήγορη επίθεση εναντίον του λευκού πιονιού h4, εξασφαλίζει την ισοπαλία.

74. ♖g5 ♖c3 75. ♕f7 ♖e1 76. ♖xcg6+ ♕h5 77. ♖g1 ♖f2

Σε ισοπαλία οδηγεί και το 77... ♖xh4.

78. ♖g2 ♖e1 79. ♕f6 ♕xh4

Ισόπαλο θα ήταν και το 79... ♖c3+, αλλά το 79... ♖b4?, χάνει!

80. ♕f5 ♖g3 81. ♖c2 ♕h3 82. ♖c3 ♕h4 83. ♖c8 ♖d6 84. ♖c3 ♖b8 85. ♖c8 ♖d6 86. ♖g8 ♕h3 87. ♕e4 ♕h4 88. ♖g6 ♖c7 89. ♕f3 ♕h5 90. ♖c6 ♖b8 91. ♖b6 ♖c7 92. ♖b7 ♖d8 93. ♕f4 ♕g6 94. ♖a7 ♕f6 95. ♖a6+ ♕e7 96. ♕e5 ♖c7+ 97. ♕d5 ♖g3 98. ♖a3 ♖f4 99. ♖f3 ♖c7 100. ♖h3 ♖f4 101. ♖h8 ♖g3 102. ♖h6 ♖f4 103. ♖e6+ ♕f7 104. ♖b6 ♕e7 105. ♕e4 ♖d6 106. ♕f5 ♕d7 107. ♖b2 ♖c7 108. ♖g2 ♕d6 109. ♖g6+ ♕d5 110. ♖g7 ♕d6 111. ♕e4 ♕c6 112. ♖g6+ ♕e5

½-½

Σκακιστική Βίβλος

ΦΙΝΑΛΕ

Ο απαραίτητος οδηγός για σκακιστές και προπονητές

Ο International Grandmaster, συγγραφέας και προπονητής **Στράτος Γρίβας** παρουσιάζει τη *Σκακιστική Βίβλο*, ένα έργο που έρχεται να καλύψει ένα σημαντικό κενό στην ελληνική και παγκόσμια σκακιστική βιβλιογραφία. Πρόκειται για μια πρωτότυπη σκακιστική εγκυκλοπαίδεια δύο τόμων, που καλύπτει τις φάσεις της παρτίδας «μετά το άνοιγμα», με θέματα από τη «γενική προπόνηση», τη «θεωρία του μέσου» και τη «θεωρία των φινάλε».

Αντλώντας από την πολύχρονη εμπειρία του και τις αγωνιστικές αλλά και προπονητικές του διακρίσεις, με εύστοχες αναλύσεις τακτικών και στρατηγικών θεμάτων, ο συγγραφέας βοηθά αποτελεσματικά τον αναγνώστη να βελτιώσει την τεχνική του στα κρίσιμα στάδια που απαιτούνται για την αναρρίχηση ενός φιλόδοξου σκακιστή στις ανώτερες σκακιστικές βαθμίδες. Η *Σκακιστική Βίβλος* δεν απευθύνεται σε αρχάριους σκακιστές, αλλά σε αυτούς που ήδη έχουν εμπεδώσει τα βασικά στοιχεία του σκακιού.

Στον δεύτερο τόμο παρουσιάζονται τριάντα δύο θέματα που πραγματεύονται το φινάλε της παρτίδας.

Ο συγγραφέας



Ο Grandmaster και κορυφαίος προπονητής **Στράτος Γρίβας** είναι από τις πιο σημαντικές φυσιογνωμίες του παγκόσμιου και ελληνικού σκακιού, εδώ και εικοσιπέντε χρόνια. Πρώτα συγκέντρωσε — αρχικά ως ταλαντούχος νέος και μετά ως νέος, αλλά σκακιστικά ώριμος Grandmaster — όλους τους ατομικούς και ομαδικούς τίτλους πρωταθλητή στην Ελλάδα και καταξιώθηκε κερδίζοντας με το σπαθί του όλες τις διακρίσεις (Grandmaster, FIDE Senior Trainer, International Arbiter, International Organizer) που απονέμει βάσει κριτηρίων η Διεθνής Σκακιστική Ομοσπονδία (FIDE). Στη συνέχεια, χωρίς να αποσυρθεί εντελώς από το αγωνιστικό σκάκι, επικεντρώθηκε στη σκακιστική εκπαίδευση και προπόνηση, ένα σημαντικό μέρος των οποίων είναι και η συγγραφή ειδικών εγχειριδίων και δοκιμίων.



ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ

Λορακού 4, Στάγιος Λορίμης, 10440 ΑΙΧΝΙΑ, Τηλ. 210-5237635

Επισκεφθείτε μας στο Internet
www.klidarithmos.gr

ISBN 978-960-461-134-8

