Σκάκι για Αρχαρίους

 ΑΞΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΜΑΤΙΩΝ

Δυστυχώς αγαπητέ αναγνώστη και αγαπητή αναγνώστρια, δεν υπάρχει κάποιος κανόνας,

κάποιο θεώρημα, που να καθορίζει με ακρίβεια ποια είναι η αξία των κομματιών.

Στην πορεία ανάπτυξης του σκακιού τους τελευταίους αιώνες, πολλοί συγγραφείς,

σκακιστές, αρθρογράφοι κλπ προσπάθησαν να δώσουν μια απλή ‘εικόνα’ σχετικά με

την αξία των κομματιών. Άλλες φορές τα κατάφεραν, άλλες όχι, μιας και φαίνεται

να μην υπάρχει ‘απόλυτη’ αξία, αλλά μόνο ‘σχετική’…

Η ‘σκακιστική ώρα’, το σάιτ μας, το σάιτ σου, θα προσπαθήσει να προσθέσει ένα

μικρό λιθαράκι στο δύσκολο πράγματι αυτό κεφάλαιο και συνάμα βασικό –όχι μόνο

για αρχάριο σκακιστή αλλά για σκακιστή κάθε επιπέδου-. Δεν θα ισχυριστούμε ότι

θα είμαστε αλάθητοι, αλλά θέλουμε να πιστεύουμε ότι διαβάζοντας αυτό το κεφάλαιο

θα καταλάβεις πολλά…

Ας προσπαθήσουμε να σου δώσουμε μια μικρή ιδέα σχετικά… Ισχυριζόμαστε ότι κάθε

κομμάτι έχει διαφορετική αξία σε σχέση με τα άλλα! Αυτό συμβαίνει επειδή κάθε

κομμάτι κινείται διαφορετικά!!

Ας το δούμε λίγο αναλυτικά αυτό. Ήδη έμαθες ότι ο Αξιωματικός κινείται μόνο

διαγώνια, ενώ η Βασίλισσα κινείται οριζόντια, κάθετα και διαγώνια. Τι γνώμη

έχεις; Δεν είναι φυσικό να ισχυριστούμε ότι -γενικά μιλώντας- η Βασίλισσα έχει

μεγαλύτερη αξία (είναι ισχυρότερο κομμάτι) από τον Αξιωματικό, επειδή μπορεί να

μετακινηθεί, να ελέγξει περισσότερα τετράγωνο από αυτόν; Ή ότι η Βασίλισσα είναι

ισχυρότερη από τον Πύργο, επειδή ο Πύργος δεν κινείται διαγώνια; Μάλλον θα

συμφωνήσεις μαζί μας...

Κατ’ αναλογία ισχυριζόμαστε ότι γενικά κάθε κομμάτι είναι ισχυρότερο (έχει

δηλαδή μεγαλύτερη αξία) από το Πιόνι, επειδή κάθε κομμάτι μπορεί να κινηθεί

(ελέγξει) σε περισσότερα τετράγωνα συγκρινόμενο με το πιόνι. Τι γίνεται όμως αν

θέλουμε να συγκρίνουμε τον Πύργο με τον Αξιωματικό ή τον Αξιωματικό με τον Ίππο;

Ας το δούμε κι αυτό… Η εμπειρία που υπάρχει μετά από αιώνες ενασχόλησης με το

σκάκι, μας δείχνει ότι χρησιμοποιώντας μια κλίμακα μέτρησης στην οποία σαν

μονάδα (1) μέτρησης παίρνουμε το Πιόνι έχουμε: ο Ίππος έχει αξία 3 μονάδων, ο

Αξιωματικός έχει αξία 3 μονάδων, ο Πύργος έχει αξία 5 μονάδων και η Βασίλισσα

έχει αξία 9 μονάδων. Προσοχή: Η αξία του Βασιλιά δεν μπορεί να ‘μετρηθεί’.

(‘Απώλειά’ του ισοδυναμεί με απώλεια του παιγνιδιού…).

Υπάρχουν βέβαια αμέτρητες εξαιρέσεις στην κλίμακα αξίας των κομματιών που μόλις

διάβασες. Όπως θα διαπιστώσεις προοδεύοντας σιγά-σιγά (η σκακιστική ώρα θα σε

βοηθήσει και σ΄ αυτό με παραδείγματα, ασκήσεις, παρτίδες, άρθρα κλπ), η αξία των

κομματιών εξαρτάται πάντα από τη ΘΕΣΗ συνολικά που δημιουργείται με βάση την

τοποθέτησή τους! Για παράδειγμα ποια είναι η αξία ενός Πιονιού μια κίνηση πριν

προαχθεί σε Πύργο; Ή ποια είναι η αξία των κομματιών μιας πλευράς που έχει

Βασίλισσα και Πύργο παραπάνω από την άλλη και παρ’ όλα αυτά δεν μπορεί να

αποφύγει το ματ στην επόμενη κίνηση;

Αν κι όλα αυτά τα θέματα θα τα αναλύσουμε και θα τα συζητήσουμε μαζί, εδώ στην

σκακιστική ώρα, να θυμάσαι το εξής:

ΕΣΥ θα κρίνεις και μόνο ΕΣΥ, γιατί αντίθετα με όσα πιστεύουν πολλοί το σκάκι δεν

είναι (μόνο) παιγνίδι μυαλού-μνήμης κλπ αλλά είναι κυρίως παιγνίδι ΚΡΙΣΗΣ!!

Δ) ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ

Γράφοντας αυτό το κεφάλαιο αντιμετωπίσαμε ένα πρόβλημα. Συνήθως στο σημείο αυτό

τα σκακιστικά βιβλία για αρχαρίους παρουσιάζουν βασικά φινάλε όπως βασιλιάς και

βασίλισσα εναντίον βασιλιά, βασιλιάς και πύργος εναντίον βασιλιά, βασιλιάς και

πιόνι εναντίον βασιλιά κλπ. Υπάρχει βέβαια μια ξεκάθαρη και κατανοητή λογική γι'

αυτό, αλλά εμείς προτιμάμε να συνεχίσουμε κάπως διαφορετικά.

Πως; Να σου δείξουμε τον τρόπο να αρχίσεις να παίζεις 'σωστό' σκάκι...

Εάν αρχίζεις τώρα να μαθαίνεις σκάκι, μέσα από την "σκακιστική ώρα" ή έχεις

μάθει πρόσφατα σκάκι και δεν έχεις μεγάλη εμπειρία, είμαστε σίγουροι ότι

αντιμετωπίζεις ένα τυπικό πρόβλημα: Πως να αρχίσεις, ποιά κίνηση να παίξεις

πρώτη ή γενικά ποιά κίνηση να επιλέξεις, σε ποιά τετράγωνα να τοποθετήσεις τα

κομμάτια σου, τι να κάνεις γενικότερα και πως να σχεδιάσεις...

Σε φανταζόμαστε να συμφωνείς και να γελάς! Πράγματι, έτσι είναι...

Αλλά μη φοβάσαι! Πίστεψέ μας! Δεν είναι κάτι δύσκολο, το αντίθετο... Απλά

(τουλάχιστον στα πρώτα σου βήματα) να έχεις πάντα στο μυαλό σου το εξής:

Για να αυξήσεις τις πιθανότητες επιτυχίας σου, πρέπει να τοποθετήσεις τα

κομμάτια και τα πιόνια σου από την αρχή, στα 'καλύτερα τετράγωνα' που μπορείς!

Βέβαια καθώς θα βελτιώνεσαι σου σιγά σιγά, θα ανακαλύψεις ότι μάλλον δεν υπάρχει

ο όρος 'καλύτερα τετράγωνα'. Η πολυπλοκότητα και συνάμα η ευελιξία των σχεδίων,

σε συνδυασμό με την φαντασία των σκακιστών, την αλλαγή του τρόπου σκέψης στο

πέρασμα των αιώνων κλπ δεν μας επιτρέπουν να είμαστε 'απόλυτοι' με έννοιες όπως

'καλύτερα τετράγωνα'. Παρ' όλα αυτά η εμπειρία που έχει αποκτηθεί στο πέρασμα

των αιώνων μας επιτρέπει να σου παρουσιάσουμε μερικές βασικές ιδέες (κάποιες

μάλιστα σχετίζονται και με την έννοια 'καλύτερα τετράγωνα'), ώστε ν' αρχίσεις

σωστά. (Ίσως να βαρέθηκες να βλέπεις συνέχεια την έκφραση "στο πέρασμα των

αιώνων", δυστυχώς ή ευτυχώς όμως το σκάκι έχει οικοδομηθεί πάνω στην εμπειρία

των προηγουμένων, ακολουθείται πιστά η γνώση τους, ώσπου έρχεται κάποιος

σκακιστής -κορυφαίος, συχνά ο παγκόσμιος πρωταθλητής- και αλλάζει ριζικά με τις

ιδέες του το επίπεδο της σκέψης και της γνώσης, ενώ παράλληλα κι άλλοι

σκακιστές, λιγότερο ισχυροί, συνεισφέρουν κι αυτοί καθημερινά στην αλλαγή του

τρόπου σκέψης... Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να βρεις κι εσύ το σκακιστικό σου

δρόμο και να καταφέρεις να βάλεις ένα λιθαράκι στην ανάπτυξη της σκακιστικής

θεωρίας!!)

Αρκετά όμως με τη φλυαρία και τις παραινέσεις. Ας δούμε μαζί και ας αναλύσουμε

την έννοια 'καλύτερα τετράγωνα'.

Πάρε μια άδεια σκακιέρα, χωρίς κομμάτια επάνω της.

Τοποθέτησε έναν ίππο στο τετράγωνο α1. Παρατήρησε ότι από εκεί μπορεί να κινηθεί

σε 2 διαφορετικά τετράγωνα (β3 και γ2).

Τοποθέτησε τώρα τον ίππο στο τετράγωνο β1. Παρατήρησε ότι από εκεί μπορεί να

μετακινηθεί σε 3 διαφορετικά τετράγωνα (α3, γ3 και δ2).

Τοποθέτησε τώρα τον ίππο στο τετράγωνο δ1. Παρατήρησε ότι από εκεί μπορεί να

μετακινηθεί σε 4 διαφορετικά τετράγωνα (β2, γ3, ε3 και ζ2).

Τοποθέτησε τώρα τον ίππο στο τετράγωνο ε2. Παρατήρησε τώρα ότι από εκεί μπορεί

να μετακινηθεί σε 6 διαφορετικά τετράγωνα (γ1, γ3, δ4,ζ4, η3 και η1).

Τοποθέτησε τέλος τον ίππο στο τετράγωνο δ5. Παρατήρησε τώρα ότι από εκεί μπορεί

να μετακινηθεί σε 8 διαφορετικά τετράγωνα. (γ3, β4, β6, γ7, ε7, ζ6, ζ4 και ε3).

Θυμήσου τώρα τι είπαμε στα προηγούμενα κεφάλαια, ότι δηλαδή η έννοια "μπορεί να

μετακινηθεί", σημαίνει επίσης "μπορεί να ελέγξει".

Επανέλαβε την προηγούμενη διαδικασία χρησιμοποιώντας αξιωματικό αντί ίππου και

τοποθέτησέ τον όπου θέλεις, για παράδειγμα στα τετράγωνα α1, α3, γ3, ε5, η3, θ5.

Έλεγξε χωρίς τη βοήθειά μας σε πόσα τετράγωνα ο αξιωματικός μπορεί να

μετακινηθεί (μπορεί να ελέγξει) κάθε φορά αντίστοιχα.

Είναι φανερό λοιπόν ότι όσο πιο κοντά στα κεντρικά τετράγωνα της σκακιέρας

βρίσκεται ένα κομμάτι, σε τόσα περισσότερα τετράγωνα μπορεί να μετακινηθεί, τόσα

περισσότερα τετράγωνα μπορεί να ελέγξει! Εξαίρεση αποτελεί ο πύργος, ο οποίος σε

οποιοδήποτε τετράγωνο και να βρίσκεται, μετακινείται (ελέγχει) σε 14 τετράγωνα,

.

Έχοντας τα προηγούμενα στο μυαλό σου πάρε μια σκακιέρα και τοποθέτησε τα

κομμάτια και για τα Λευκά και για τα Μαύρα στην αρχική τους θέση. Έστω ότι

θέλεις να παίξεις σαν πρώτη κίνηση με τα Λευκά τον ίππο που βρίσκεται στο

τετράγωνο β1 ή τον ίππο που βρίσκεται στο τετράγωνο η1.. Που μπορεί να

μετακινηθεί; Μπορεί να μετακινηθεί ο Ιβ1 στο τετράγωνο α3 και στο τετράγωνο γ3,

ενώ ο Ιη1 στο τετράγωνο θ3 και στο τετράγωνο ζ3.. Αν υποθέσουμε δε ότι είχε

κινηθεί το πιόνι δ2 στο τετράγωνο δ3 ή στο τετράγωνο δ4, καθώς και το πιόνι ε2

στο τετράγωνο ε3 ή στο τετράγωνο ε4, τότε ο Ιβ1 θα μπορούσε να μετακινηθεί και

στο τετράγωνο δ2, ενώ ο Ιη1 θα μπορούσε να μετακινηθεί και στο τετράγωνο ε2.

Και τώρα η ερώτηση: Σε ποιό τετράγωνο νομίζεις ότι είναι καλύτερα να μετακινηθεί

ο ίππος; Απάντηση: δεν υπάρχει "καλύτερο τετράγωνο". Όμως η εμπειρία δείχνει ότι

τις περισσότερες φορές από την αρχική του θέση ο ίππος μετακινείται στα

τετράγωνα γ3 και ζ3, σπανιότερα στα τετράγωνα δ2 και ε2 (όταν είναι ελεύθερα

φυσικά) και αρκετά σπάνια (πρέπει να υπάρχει ειδικός λόγος, να το "απαιτεί" η

θέση) στα τετράγωνα α3 και θ3.

Κατ' αντιστοιχία το ίδιο συμβαίνει και με τα άλλα κομμάτια, όταν βρίσκονται στην

αρχική τους θέση.

Τι γίνεται όμως τα 'καλύτερα τετράγωνα' σε σχέση με την κίνηση των πιονιών,

ιδιαίτερα όταν αυτά βρίσκονται στην αρχική τους θέση; Ας συγκρίνουμε μερικές

πιθανές κινήσεις.

Για παράδειγμα ας συγκρίνουμε την κίνηση 1.α3 και την κίνηση 1.α4.

Με την κίνηση 1.α3 το πιόνι ελέγχει το τετράγωνο β4, ενώ παράλληλα ο πύργος που

βρίσκεται στο τετράγωνο α1 ελέγχει το τετράγωνο α2.

Με την κίνηση 1.α4 το πιόνι ελέγχει το τετράγωνο β5, ο πύργος από το τετράγωνο

α1 ελέγχει τα τετράγωνα α2 και α3, ενώ παράλληλα ο ίππος από το β1 μπορεί να

μετακινηθεί στο τετράγωνο α3.

Ας συγκρίνουμε επίσης για παράδειγμα την κίνηση 1.δ3 με την κίνηση 1.δ4.

Με την κίνηση 1.δ3 το πιόνι ελέγχει τα τετράγωνα γ4 και ε4, ο ίππος από το β1

μπορεί να μετακινηθεί εκτός των τετραγώνων α3, γ3 και στο δ2 που πλέον είναι

ελεύθερο, η βασίλισσα ελέγχει το τετράγωνο δ2, ενώ παράλληλα άνοιξε η διαγώνιος

γ1-θ6 για τον αξιωματικό του τετραγώνου γ1

Με την κίνηση 1.δ4 το πιόνι ελέγχει τα τετράγωνα γ5 και δ5, ο ίππος από το β1

μπορεί να μετακινηθεί εκτός των τετραγώνων α3, γ3 και στο δ2 που είναι πλέον

ελεύθερο, η βασίλισσα ελέγχει τα τετράγωνα δ2 και δ3, ενώ παράλληλα άνοιξε η

διαγώνιος γ1-θ6 για τον αξιωματικό του τετραγώνου γ1.

Κρίνε μόνος σου, κρίνε μόνη σου ποιά είναι τα 'καλύτερα τετράγωνα', αν υπάρχουν

κλπ. Η 'σκακιστική ώρα' ισχυρίζεται ότι η κίνηση 1.δ4 είναι καλύτερη από την

κίνηση 1.δ3, η οποία είναι καλύτερη από την κίνηση 1.α4 και η οποία τέλος είναι

καλύτερη από την κίνηση 1.α3 (για λόγους ελέγχου τετραγώνων και καλύτερης

ανάπτυξης κομματιών)

Συμπέρασμα: Η κατοχή του κέντρου γενικά είναι επιθυμητή, αλλά όχι υποχρεωτική!

(Σε επόμενα κεφάλαια θα παρουσιάσουμε μεθόδους όπου επίτηδες ένας παίκτης

παραχωρεί το κέντρο στον αντίπαλο με σκοπό να το υποσκάψει αργότερα με πιόνια

ή/και κομμάτια κλπ, αλλά εδώ τώρα θα επιμείνουμε. Αν αρχίζεις να μαθαίνεις τώρα

σκάκι ή δεν έχεις σημαντική εμπειρία, καλό είναι να προσπαθείς να μάχεσαι για

την κυριαρχία-έλεγχο του κέντρου από τις πρώτες κιόλας κινήσεις αν είναι

δυνατόν).

Ε) ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιαστούν βασικοί συνδυασμοί, βασικά φινάλε και

‘μινιατούρες’, δηλαδή παρτίδες που έχουν διαρκέσει λιγότερο από 25 κινήσεις,

εξαιτίας κάποιου ή κάποιων χαρακτηριστικών λαθών από τον ένα ή και τους δύο

αντιπάλους.

Παρτίδα Νο 1

Αυτή είναι μια παρτίδα που συνθέσαμε εμείς, ώστε να δεις κάποια χαρακτηριστικά

λάθη. Ιδιαίτερα να προσέξεις ένα πολύ χαρακτηριστικό λάθος που γίνεται από τους

αρχάριους και είναι ότι συνήθως αναπτύσσουν τη βασίλισσά τους από τις πρώτες

κιόλας κινήσεις...

Να θυμάσαι: Πρώιμη έξοδος της βασίλισσας συνεπάγεται απώλεια χρόνου!

1.ε4

[Πολύ καλή αρχική κίνηση η οποία μαζί με την 1.δ4 (και λιγότερο 1.γ4, 1.Ιζ3)

είναι οι πλέον συνηθέστερες σε αγώνες ισχυρών παικτών, που επιτυγχάνει διπλό

στόχο. α) άμεσο έλεγχο του τετραγώνου δ5 με έμμεσο έλεγχο του ίδιου του

τετραγώνου ε4 β) ευνοεί την ανάπτυξη των άλλων λευκών κομματιών και συγκεκριμένα

του αξιωματικού Αζ1 με το άνοιγμα της διαγωνίου ζ1-α6 και της βασίλισσας με το

άνοιγμα της διαγωνίου δ1-θ5.]

1...ε5

[Συμμετρική κίνηση εξίσου καλή με τα ίδια πλεονεκτήματα.]

2.Αγ4

[Επίσης αρκετά καλή κίνηση. Αναπτύσσει κομμάτι και μάλιστα το τοποθετεί σε καλό

τετράγωνο, στο γ4 απ΄ όπου ελέγχει το κεντρικό τετράγωνο δ5 και στοχεύει

μελλοντικά στο αδύνατο τετράγωνο ζ7. (Χαρακτηρίζεται ως αδύνατο διότι τώρα

υποστηρίζεται μόνο από το βασιλιά, ενώ αργότερα όταν γίνε το μικρό ροκέ θα

υποστηρίζεται από βασιλιά και πύργο.)]

2...Αγ5

[Τα ίδια ισχύουν και για αυτή την κίνηση του μαύρου.]

3.Βθ5;

[Κακή κίνηση. Φαίνεται ότι υπάρχουν σημαντικές απειλές από τα λευκά . Για

παράδειγμα αν μπορούσαν τα λευκά να ξαναπαίξουν θα έκαναν αμέσως ματ με Βχζ7,

ενώ παράλληλα απειλούν και το πιόνι στο ε5. Όμως το γιατί είναι κακή θα φανεί

από τη συνέχεια και τα επόμενα σχόλια.]

3...Βε7

[Και οι δύο απειλές αντιμετωπίζονται ταυτόχρονα μόνο από 2 διαφορετικές

κινήσεις. Την 3…Βε7 και την 3…Βζ6. Και οι δύο κινήσεις είναι εξίσου καλές αν και

η πρώτη δε δίνει ιδιαίτερο στόχο για άμεση απειλή κατά της μαύρης βασίλισσας.

Βέβαια πρέπει να τονιστεί ότι αν δεν υπήρχε η άμεση απειλή των λευκών, δεν θα

ήταν καλή αυτή η κίνηση της βασίλισσας.]

4.α3;

[Προφανώς άσκοπη κίνηση. Καμία απειλή των μαύρων δεν αναγκάζει τα λευκά να

παίξουν αυτή την κίνηση, η οποία δεν προσφέρει τίποτα στον έλεγχο του κέντρου

και στην ανάπτυξη των κομματιών.]

4...Ιζ6

['Αριστη κίνηση! Αναπτύσσεται ένα νέο κομμάτι και στο καλύτερο τετράγωνο που

διαθέτει (θυμήσου τι είπαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο περί καλών τετραγώνων).

Επίσης δε αυτό γίνεται με απειλή της λευκής βασίλισσας, η οποία για να μη χαθεί

είναι υποχρεωμένη να κινηθεί ξανά. Έτσι τα λευκά θα κινήσουν πάλι ένα κομμάτι

που έχει ήδη κινηθεί, παραβαίνοντας μια από τις ‘άτυπες’ βασικές αρχές της

θεωρίας των ανοιγμάτων και ‘χάνοντας’ μια κίνηση. Αυτό το χάσιμο κίνησης

ονομάζεται απώλεια ή χάσιμο ‘tempo’, Ιταλική λέξη που σημαίνει χρόνος και από

εδώ και πέρα έτσι θα ονομάζουμε το χάσιμο χρόνου/κίνησης. Πρόσεξε ακόμα ότι ο

ίππος απειλεί και το πιόνι στο ε4]

5.Βζ3;!

[Κίνηση αμφίβολης αξίας. Ας δούμε τι μπορούσαν να παίξουν τα λευκά. Σίγουρα

μετακίνηση της βασίλισσας, αλλά που; Είτε στο ζ3, είτε στο ε2, για να αποφύγουν

την απειλή του ίππου και να προστατεύσουν το πιόνι στο ε4, είτε να αγνοήσουν την

απειλή στο ε4 και παίζοντας Βη5 να απειλήσουν με τη σειρά τους το μαύρο πιόνι

στο η7. Όμως η κίνηση Βη5 δεν δουλεύει διότι ακολουθεί 5…Αχζ2+! Και αν 6.Ρχζ2

Ιε4 όπου ταυτόχρονα δίνουν σαχ και απειλούν τη βασίλισσα στο η5, κερδίζοντάς τη

μάλιστα στην επόμενη κίνηση. Αυτού του είδους το διπλό χτύπημα στη σκακιστική

διάλεκτο ονομάζεται ‘πιρούνι’. Άρα μένει η βασίλισσα να μετακινηθεί στο ε2 ή στο

ζ3. Καλύτερα ήταν στο ε2, ώστε να μην αφαιρεί από τον ίππο του τετραγώνου η1, το

καλύτερο τετράγωνο που διαθέτει και που είναι το ζ3 φυσικά.]

6...Ιγ6

[Τα μαύρα αναπτύσσουν ένα ακόμα κομμάτι. Ήδη υπερέχουν τόσο σε ανάπτυξη, όσο και

σε έλεγχο του κέντρου. Κι όλα αυτά ενώ τα λευκά έπαιζαν πρώτα...]

6.θ3;

[Μια ακόμα λανθασμένη κίνηση. Το σχόλιο μας είναι το ίδιο που κάναμε

σχολιάζοντας την κίνηση 3.α3]

6...Ιδ4!;

[Ναι μεν παίζει το ίδιο κομμάτι για δεύτερη φορά, αλλά υπάρχει λόγος!

Κεντροποίηση του κομματιού, κερδίζοντας τέμπο. Πώς; Απειλώντας την Βζ3 και το

πιόνι στο γ2.]

7.Βδ3

[Η μόνη κίνηση που καλύπτει και τις δύο απειλές. Στη σκακιστική διάλεκτο

ονομάζεται ‘φορσέ’.]

8...δ5

[Φαίνεται σαν κακή κίνηση, αφού τα λευκά μπορούν να κόψουν το πιόνι με δύο

τρόπους, είτε με τον αξιωματικό είτε με το πιόνι… Όμως η τεράστια υπεροχή σε

ανάπτυξη, σε έλεγχο του κέντρου καθώς και η επόμενη κίνηση που σχεδιάζουν τα

μαύρα το επιτρέπουν. Πρόσεξε ακόμα ότι με την κίνηση αυτή ανοίγει και η

διαγώνιος γ8-θ3, ώστε να αναπτυχθεί και το τελευταίο ελαφρύ κομμάτι των μαύρων,

ο Αγ8.]

8.εχδ5

[και η άλλη συνέχεια 8.Αχδ5 Ιχδ5 9.εχδ5 οδηγεί στο ίδιο τέλος]

8...Αζ5

[Πάλι κέρδος τέμπο, ανάπτυξη κομματιού με απειλή στη λευκή βασίλισσα.]

9.Βη3

[Όπου και να πήγαινε η βασίλισσα ήταν το ίδιο]

9...Ιχγ2+

10.Ρζ1 Ιχα1

0-1 [ γιατί η υλική διαφορά μεταξύ λευκών και μαύρων είναι τεράστια. Δεν

χρειάζεται πλέον να προσπαθήσουν τα μαύρα για άμεσο ματ. Αρκεί απλά να προσέχουν

κατά τη διάρκεια της παρτίδας να αποφύγουν το ματ και να προσπαθούν

κίνηση-κίνηση ν' αλλάξουν τα κομμάτια που έχουν απομείνει και στο τέλος να

κάνουν ματ με βασιλιά και πύργο εναντίον βασιλιά, κάτι εύκολο που θα δείξουμε

στη συνέχεια πως γίνεται...]

Παρτίδα Νο 2

Γκιμπώ-Λαζάρ, Γαλλία 1927

Πόσο σύντομη μπορεί να είναι μια επίσημη παρτίδα; Δες την παρακάτω που είναι μια

από τις συντομότερες επίσημες παρτίδες που γνωρίζουμε…

1.δ4 Ιζ6

2.Ιδ2;!

[2.γ4 ή 2.Ιζ3 είναι καλύτερα]

2…ε5

3.δχε5 Ιη4

4.θ3;;

[4.ε4 (4.Ιηζ3 Ιγ6 5.ε3 Ιηχε5 6.Αα5 α6 7.Αε2 δ5=) 4…Ιε5 5.Ιηζ3 Ιβγ6 6.Ιχε5 Ιχε5=]

4…Ιε3 και 0-1.

Τα λευκά εγκατέλειψαν διότι δεν μπορούν να αποφύγουν την απώλεια της βασίλισσάς

τους. Πρόσεξε ότι σε πιθανό πάρσιμο του ίππου με 5.ζχε3 ακολουθεί 5…Βθ4+ 6.η3

Βχη3# ματ!

Παρτίδα Νο 3

Λεγκάλ-Φιλιντόρ

Είδες μέχρι τώρα τι μπορεί να συμβεί από άσκοπες κινήσεις πιονιών στο άνοιγμα.

Σ΄αυτήν την παρτίδα μπορείς να δεις το διάσημο ματ του Λεγκάλ, που είναι

ταυτόχρονα ακόμα ένα ωραίο παράδειγμα σχετικά με τις άσκοπες κινήσεις των

πιονιών της α και θ στήλης

1.ε4 ε5

2.Ιζ3 δ6

3.Αγ4 Αη4

4.Ιγ3 θ6;!

[είτε 4…Ιζ6 είτε 4...Αε7 είναι η σωστή κίνηση. Όπως έχουμε ήδη πει σε

προηγούμενα κεφάλαια, είναι σημαντικό στο πρώτο στάδιο του παιγνιδιού, δηλαδή

στο άνοιγμα, να αναπτύσσονται τα κομμάτια γρήγορα και σε σωστές θέσεις. Εξαίρεση

βέβαια υπάρχει όταν συγκεκριμένος λόγος επιβάλλει κάτι διαφορετικό, πχ κίνηση

του ίδιου κομματιού για δεύτερη φορά κλπ. Εδώ η κίνηση 4…θ6 δεν έχει νόημα και

δεν προσφέρει τίποτα στα μαύρα, ακόμα κι αν η σκέψη τους ήταν ο έλεγχος του

τετραγώνου η5 και το να εμποδίσουν τον ίππο να κινηθεί στο τετράγωνο αυτό.]

5.Ιχε5! Αχδ1;;

[κερδίζοντας υλικό προς στιγμή, τη βασίλισσα, αλλά παραβλέποντας το τέλος. Σωστό

ήταν 5…δχε5 6.Βχη4 με καλύτερα τα λευκά.]

6.Αχζ7 Ρε7

7.Ιδ5# ματ! και 1-0

Παρτίδα Νο 4

Μόρφυ-Σκακιστές σε συνεργασία, Παρίσι 1853

Άμυνα Φιλιντόρ

Θα παρουσιάσουμε τώρα μια παρτίδα με φανταστικό τέλος, που προκαλεί θαυμασμό!

Ίσως να είναι το όνειρο του κάθε σκακιστή να κάνει ματ τον αντίπαλό του με

ελάχιστα κομμάτια, όταν ο αντίπαλος θα έχει πολύ περισσότερο υλικό. Βλέποντας

την παρτίδα να έχεις στο μυαλό σου ότι ο Μόρφυ είχε δει όλο τον συνδυασμό από

την 10η κίνηση, αν όχι νωρίτερα… Ας περάσουμε λοιπόν γρήγορα στην παρτίδα.

1.ε4 ε5

2.Ιζ3 δ6

3.δ4 Αη4;

[Κακή κίνηση και ήδη η θέση θεωρείται χαμένη για τα μαύρα… Ίσως θεωρήσεις ότι

είναι υπερβολικό το σχόλιό μας, αλλά έτσι είναι. Ας δούμε το γιατί: με την

επόμενη κίνησή τους τα λευκά υποχρεώνουν τα μαύρα σε αλλαγή του μαύρου

αξιωματικού στο η4 με τον λευκό ίππο στο ζ3 και σε ανοιχτές θέσεις (και η θέση

που προκύπτει είναι ανοιχτή), συνήθως ο αξιωματικός είναι ισχυρότερο κομμάτι από

τον ίππο, επειδή μπορεί να κινηθεί, να ελέγξει, περισσότερα τετράγωνα και πιο

γρήγορα και στις δύο πλευρές της σκακιέρας. Αν δε μάλιστα μιλάμε για δύο

αξιωματικούς εναντίον δύο ίππων σε ανοιχτή θέση, τότε οι δύο αξιωματικοί συνήθως

υπερτερούν σημαντικά. Στη θέση αυτή σωστή κίνηση ήταν η 3…δχε4 4.Ιχδ4 με ίσες

τύχες.]

4.δχε5 Αχζ3

[Τι άλλο; Εάν 4…δχε5 5.Βχδ8+! και έτσι ο μαύρος χάνει το δικαίωμα για ροκέ

5…Ρχδ8 6.Ιε5 κερδίζοντας ένα πιόνι και απειλώντας το ‘πηρούνι’ από το ζ7 6…Αε6

φορσέ και όπως βλέπεις στη θέση που προκύπτει τα λευκά είναι καλύτερα.]

5.Βχζ3

[Όχι βέβαια 5.ηχζ3 καταστρέφοντας τη δομή των πιονιών του.]

5…δχε5

6.Αγ4

[απειλώντας Βχζ7# ματ]

6...Ιζ6

[και όχι 6…Ιθ6;; 7.Αχθ6 κερδίζοντας.]

7.Ββ3

[απειλώντας ταυτόχρονα 8.Αχζ7 Ρε8 ή 8…Ρδ7 9.Βε6# καθώς και το πιόνι στο β7.]

7…Βε7

[φορσέ]

8.Ιγ3!;

[Αυτή η κίνηση έχει προκαλέσει και συνεχίζει να προκαλεί αμέτρητα σχόλια από

πάρα πολλούς σχολιαστές, αναλυτές, συγγραφείς κλπ. Κι όλα είναι σχόλια θαυμασμού

και προσπάθειας να εξηγηθεί η κίνηση. Ας τη δούμε αναλυτικά… Είναι φανερό ότι

εδώ τα λευκά μπορούν να κερδίσουν αμέσως ένα πιόνι και συγκεκριμένα το β7 πιόνι.

Παρ΄όλα αυτά παίζουν κάτι διαφορετικό. Γιατί άραγε; Επειδή αν έκοβαν το πιόνι με

8.Βχβ7 θα ακολουθούσε 8…Ββ4+ 9.Βχβ4 Αχβ4+ 10.γ3 (αλλά όχι 10.Ιγ3; Ιχε4 οπότε τα

μαύρα είανι ελαφρά καλύτερα) και έτσι τα μαύρα θα είχαν καταφέρει ν’ αλλάξουν

βασίλισσες και να σταματήσουν την επίθεση των λευκών. Βέβαια τα λευκά θα

διατηρούσαν σημαντικό πλεονέκτημα (πιόνι περισσότερο και το ζεύγος των

αξιωματικών σε ανοιχτή θέση), αλλά θα χρειάζονταν αρκετές κινήσεις και σωστή

τεχνική για εκμετάλλευση της υπεροχής τους και μετατροπή της σε νίκη. Έτσι

λοιπόν ο Μόρφυ δεν διαλέγει αυτή τη γραμμή. Για ορισμένους σχολιαστές η επιλογή

της επόμενης κίνησής του έγινε με κριτήριο το χαμηλό σκακιστικο επίπεδο των

αντιπάλων του. Μερικοί ιστορικοί του σκακιού πιστεύουν ότι κριτήριο για τον

Μόρφυ ήταν ότι η παρτίδα αυτή παίχτηκε σ΄ένα θέατρο κατά το διάλειμμα μιας

παράστασης όπερας και όντας φανατικός θιασώτης της όπερας, ήθελε απλά να

τελειώσει γρήγορα, ώστε να παρακολουθήσει τη συνέχεια. Εμείς πιστεύουμε ότι ίσως

απλά να τον οδήγησε το σκακιστικό του ένστικτο σε συνδυασμό με την ανυπέρβλητη

γνώση και κατανόηση του τι σημαίνει χρόνος, ανάπτυξη και θυσία σε μια ανοιχτή

θέση…

Κι ένα τελευταίο σχόλιο: Γενικά μιλώντας, πιόνια όπως το πιόνι στο β7 πρέπει να

γίνονται αποδεκτά!]

8…γ6

[Με σκοπό την προστασία του πιονιού στο β7 και σχεδιάζοντας επίσης επίθεση

πιονιών στην πλευρά του βασιλιά, αλλά δυστυχώς έχει μείνει πίσω σε ανάπτυξη…]

9.Αη5 β5;

[ Σημαντικό λάθος που κρίνει οριστικά την παρτίδα και προσφέρει σε όλους μας

έναν καταπληκτικό συνδυασμό, κλασσικό πλέον. Τα μαύρα θα έπρεπε να συνεχίσουν

την ανάπτυξή τους και να προσπαθήσουν να βρει καταφύγιο ο βασιλιάς τους κάνοντας

ροκέ. Από την 10η και μετά όλες οι κινήσεις είναι σχεδόν φορσέ, χάρη στον

υπέροχο συνδυασμό που βέβαια είχε αναλύσει μέχρι το τέλος ο κορυφαίος μαιτρ στις

ανοιχτές θέσεις Πωλ Μόρφυ. (Πιστεύουμε ότι δεν χρειάζεται να εξηγήσουμε κάποια

κίνηση του συνδυασμού, απλά ευχόμαστε να τον απολαύσεις…)]

10.Ιχβ5! γχβ5

11.Αχβ5 Ιβ-δ7

12.0-0-0! Πδ8

13.Πχδ7! Πχδ7

14.Πδ1 Βε6

15.Αχδ7+ Ιχδ7

16.Ββ8+!! Ιχβ8

17.Πδ8# ματ 1-0

Σήμερα που η πλειοψηφία των παρτίδων έχει ένα άνοιγμα λες και διαβάζεις

εγκυκλοπαίδεια, ένα μέσο παράλογα περίπλοκο κι ένα φινάλε όλο και χειρότερης

τεχνικής (αλλαγή εποχής ίσως ή επειδή ο χρόνος σκέψης-διάρκειας μιας παρτίδας

έχει μειωθεί σημαντικά διεθνώς), τέτοιες παρτίδες υπάρχουν για να μας θυμίζουν

ότι το σκάκι είναι ΤΕΧΝΗ...