

Πρόλογος από τον FM Παναγιώτη Χριστοδούλου

Όταν μετακόμισα από την Αθήνα στην Κρήτη, πριν μερικά χρόνια, είχα την τύχη να γνωριστώ καλύτερα με τους σκακιστές του νησιού, ανάμεσα στους οποίους συγκαταλέγονται ο Γιώργος Μυλωνάκης και ο Παναγιώτης Ελευθεράκης. Και οι δύο έχουν προσφέρει πολλά στο σκάκι, και ιδιαίτερα στο κρητικό σκάκι, και ως παίκτες αλλά και ως προπονητές. Είναι τιμή μου, που μου ζήτησαν να προλογίσω το βιβλίο τους «Εισαγωγή στον κόσμο των φινάλε». Ως προπονητής, έχω δει, επεξεργαστεί και αξιολογήσει πάνω από εκατό βιβλία, που φιλοδοξούν να μυήσουν τους αρχάριους παίκτες στα μυστικά των φινάλε. Αυτό που μου έκανε ιδιαίτερη εντύπωση, στο βιβλίο του Γιώργου και του Παναγιώτη, είναι η σχολαστική τους ανάλυση. Το βιβλίο περιέχει όλα τα βασικά ματ, που πρέπει να γνωρίζει κάποιος, που ξεκινάει το σκάκι και τα εξηγεί βήμα βήμα βοηθώντας τον αναγνώστη να κατανοήσει καλύτερα τις λεπτομέρειες των θέσεων. Αυτή είναι μια καινοτομία στην ελληνική βιβλιογραφία και σίγουρα θα βοηθήσει μικρούς και μεγάλους παίκτες κατά την ενασχόληση τους με το σκάκι.

Παρότι το βιβλίο απευθύνεται κυρίως σε αρχάριους παίκτες, που ξεκινούν τα πρώτα τους σκακιστικά βήματα στη μαγεία των φινάλε, στο τέταρτο κεφάλαιο του βιβλίου θα βρούμε και πιο δύσκολα θέματα, όπως το να κάνεις ματ με δύο ελαφριά κομμάτια, που απευθύνονται και σε πιο προχωρημένους παίκτες. Καλή ανάγνωση, και όπως είχε πει ο μεγάλος Καπαμπλάνκα «αν θες να βελτιώσεις το παιχνίδι σου, πρέπει να ξεκινήσεις πρώτα από το φινάλε».

Παναγιώτης Χριστοδούλου
FIDE Master
Ιανουάριος 2023

Πρόλογος από τους συγγραφείς

Μετά την εκμάθηση των βασικών κανονισμών του σκακιού, οι κορυφαίοι προπονητές του κόσμου συμφωνούν πως πρέπει να δοθεί η μέγιστη σημασία στην εκμάθηση του τελευταίου σταδίου της παρτίδας, το φινάλε. Γιατί άραγε; Γιατί έχει τόσο μεγάλη σημασία η εκμάθηση του φινάλε ακόμα και για τους αρχάριους σκακιστές και τις σκακίστριες; Η απάντηση δεν είναι μονοδιάστατη αλλά πολυσύνθετη. Ο βασικότερος λόγος είναι ότι στο φινάλε έχουμε τη δυνατότητα να δούμε σε πλήρη ανάπτυξη τις δυνατότητες του κάθε κομματιού και αυτό στη συνέχεια μας βοηθά να κατανοήσουμε πώς να αξιοποιήσουμε πιο κατάλληλα το κάθε κομμάτι στο άνοιγμα και στο μέσο της παρτίδας. Ένας άλλος σημαντικός λόγος είναι πως το φινάλε είναι η πυξίδα μας, ο φάρος, στον οποίο στοχεύουμε να φτάσουμε για να επιτύχουμε το στόχο μας.

Η γνώση, λοιπόν, των βασικών φινάλε πρέπει να είναι από τις κύριες προτεραιότητες στα πρώτα στάδια της εκμάθησης. Όμως, αν η επαφή με αυτές τις έννοιες, τις εικόνες και τις μεθόδους είναι επιφανειακή, τότε δεν μπορεί να γίνει το απαραίτητο σκαλοπάτι για τη σκακιστική μας εξέλιξη. Είναι απαραίτητη η **αφομοίωση**. Εκεί εστιάζουμε και εμείς, φίλοι, προπονητές και συνεργάτες. Αυτό, όμως, που μας ενώνει είναι η αγάπη μας για τον κόσμο των ασπρόμαυρων τετραγώνων. Επιχειρήσαμε με το παρόν βιβλίο με τίτλο «Εισαγωγή στον κόσμο των φινάλε» να προσφέρουμε την κατάλληλη μέθοδο ώστε όλες αυτές οι βασικές έννοιες να γίνουν «κτήμα» του αναγνώστη.

Το σκάκι είναι για μας φιλοσοφία. Είναι τρόπος σκέψης και στάση ζωής. Ελπίζουμε ότι με την προσπάθεια μας αυτή θα καταφέρουμε να βάλουμε το δικό μας λιθαράκι στην ελληνική σκακιστική βιβλιογραφία και να εμπνεύσουμε μικρούς και μεγάλους να μνηθούν βαθύτερα στα μυστικά του κορυφαίου πνευματικού αθλήματος.

Γιώργος Μυλωνάκης – Παναγιώτης Ελευθεράκης

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	
1.1 Ανεπαρκές Υλικό	8
2. Τα Βασικά Φινάλε	12
2.1 Ματ με Βασίλισσα και Πύργο	12
2.2 Ματ με Δύο Πύργους	19
2.3 Ματ με Βασίλισσα	27
2.4 Ματ με Πύργο	36
3. Φινάλε Πιονιών	42
3.1 Βασιλιάς και πιόνι εναντίον βασιλιά - Κρίσιμα Τετράγωνα - Οποζισιόν	42
3.2 Γωνιακό Πιόνι	53
3.3 Αγώνας Πιονιών	57
4. Φινάλε με Ελαφριά Κομμάτια	64
4.1 Ματ με Δύο Αξιωματικούς	65
4.2 Ματ με Αξιωματικό και Ίππο	73
5. Γενικές Ασκήσεις	89
5.1 1ο Μέρος - Πολλαπλής Επιλογής	89
5.2 2ο Μέρος - Ανάπτυξης	98
6. Λύσεις Ασκήσεων	103
6.1 Κεφάλαια 2-4	103
6.2 Κεφάλαιο 5	105

1

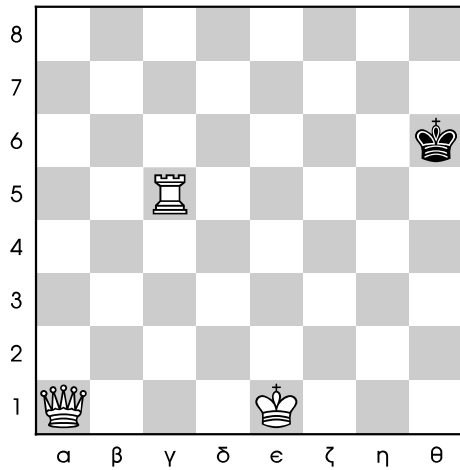
Εισαγωγή

1.1 Ανεπαρκές Υλικό

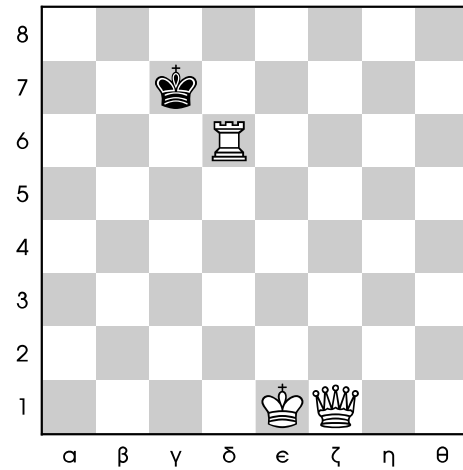


Σύμφωνα με όσα μάθαμε ως τώρα, ποιες είναι οι κατάλληλες κινήσεις στις παρακάτω θέσεις;

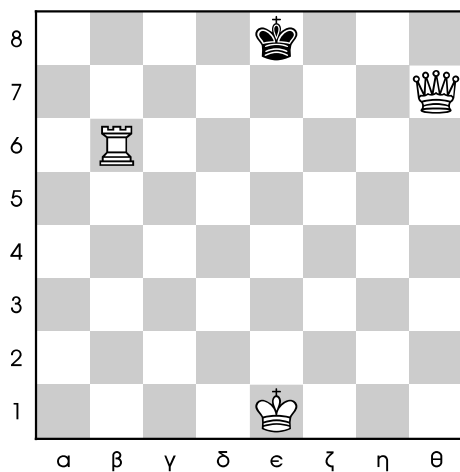
Άσκηση 3. Παίζουν τα λευκά.



Άσκηση 4. Παίζουν τα λευκά.

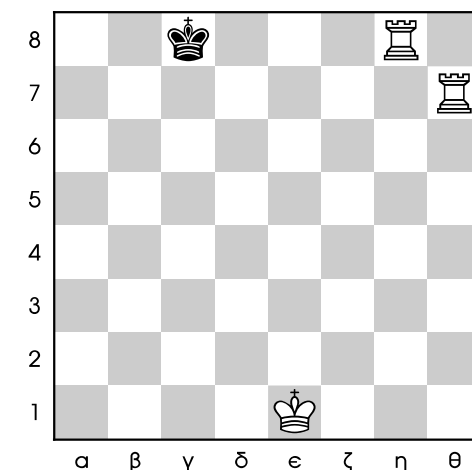
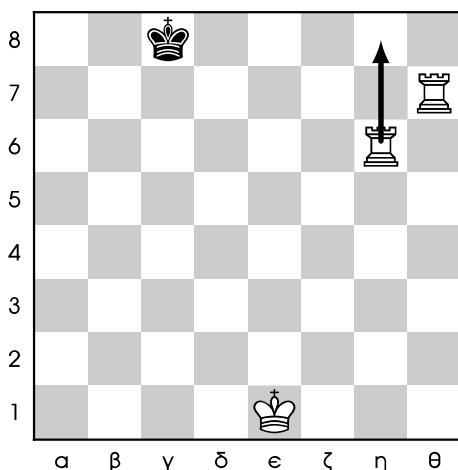
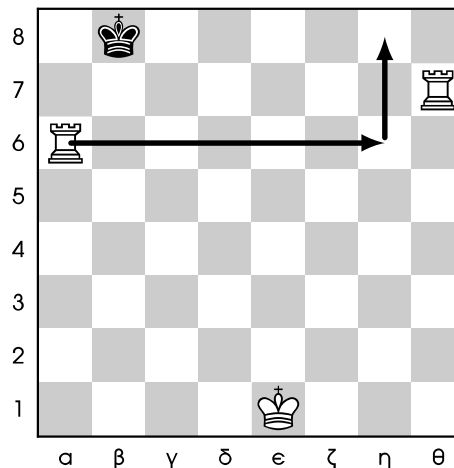


Άσκηση 5. Παίζουν τα λευκά.



Εδώ, βρισκόμαστε πολύ κοντά στο ματ αλλά και πολύ κοντά σε ένα μεγάλο λάθος, διότι στην παραπάνω θέση, αν ο βασιλιάς του μαύρου ήταν στο δ8, θα μπορούσαμε να παίξουμε ♖α8#. Τώρα, όμως, θα είναι ένα μεγάλο λάθος, διότι κινδυνεύει ο πύργος μας στο β7. Άρα, απομακρύνουμε τον πύργο μας και μετά συνεχίζουμε κανονικά!

Πάλι δεν μπορούμε να παίξουμε ♖α8+, διότι θα μας φάει ο βασιλιάς!



Ιδιαίτερα σημαντικό είναι να δούμε και το κλείσιμο του βασιλιά σε στήλες. Πολλές φορές, ανάλογα με τη θέση, μας βολεύει το παρακάτω σχέδιο. Είναι ακριβώς ίδιο με όσα είδαμε με τη διαφορά ότι κοιτάζουμε να «σπρώξουμε» τον βασιλιά στην στήλη α ή στην στήλη θ.

.....
Εισαγωγή στον κόσμο των φινάλε

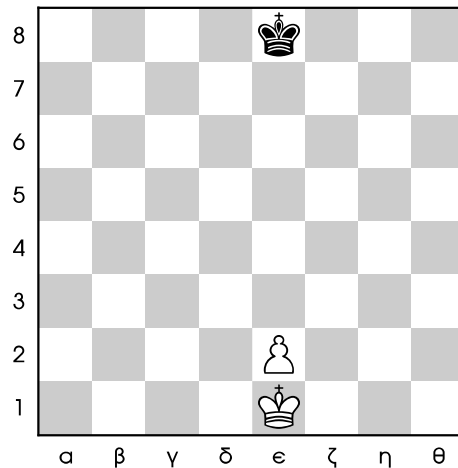
3

Φινάλε Πιονιών

3.1 Βασιλιάς και πiónι εναντίον βασιλιά - Κρίσιμα Τετράγωνα - Οποζισιόν

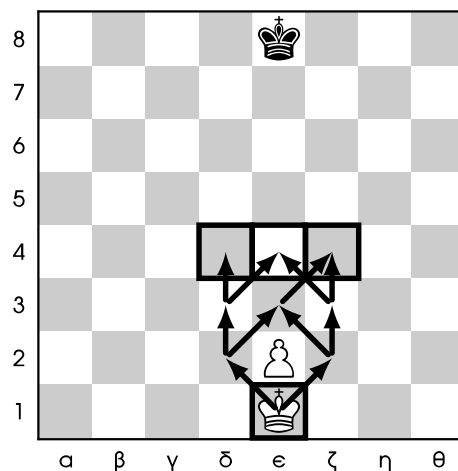


Όπως μάθαμε στα αρχικά σκακιστικά μας βήματα, όταν ένα πιόνι φτάσει στην τελευταία γραμμή, παίρνουμε ένα δώρο. Για την ακρίβεια, προάγουμε ένα από τα ακόλουθα κομμάτια (βασίλισσα, αξιωματικό, ίππο, πύργο, αλλά συνήθως βασίλισσα). Σε αυτό το κεφάλαιο, θα δούμε μερικά κλασικά παραδείγματα, από φινάλε πιονιών, και θα ξεκινήσουμε από το πιο βασικό.



Ο στόχος του λευκού σε αυτή τη θέση, αλλά και σε παρόμοιες, είναι να πιάσει τα κρίσιμα τετράγωνα.

Κρίσιμα τετράγωνα ονομάζονται τα τετράγωνα στα οποία, όταν βρίσκεται ο βασιλιάς μας, τότε η θέση μας κερδίζει. Θα ξεκινήσουμε από την αρχή του παραπάνω φινάλε και θα δούμε ότι τα πρώτα κρίσιμα τετράγωνα είναι τα ζ4,ε4,δ4. Όσο λοιπόν το πιονάκι του λευκού βρίσκεται στο ε2, ο βασιλιάς πρέπει να «πιάσει» ένα από τα παραπάνω τετράγωνα.

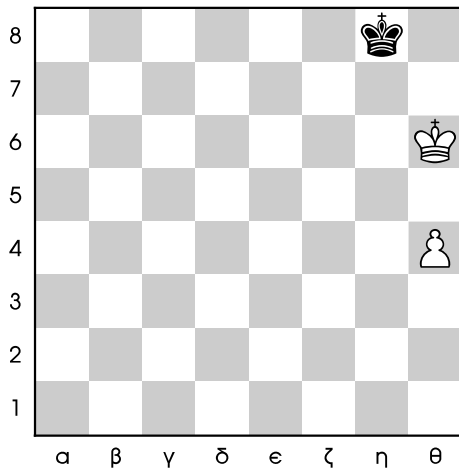


Άρα, ο βασιλιάς μας πρέπει να κινηθεί είτε στο ε2 είτε στο ζ2 και να πάει γρήγορα να πιάσει ένα από αυτά τα τετράγωνα!

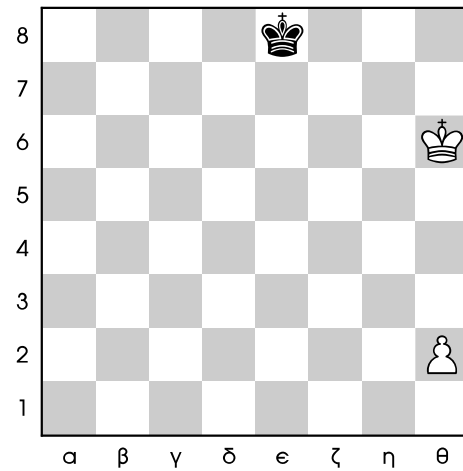
.....
Εισαγωγή στον κόσμο των φινάλε

Ασκήσεις

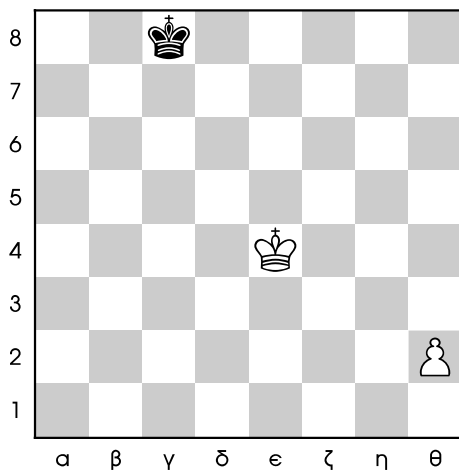
Άσκηση 31. Παίζουν τα λευκά.
Κερδίζουν ή όχι;



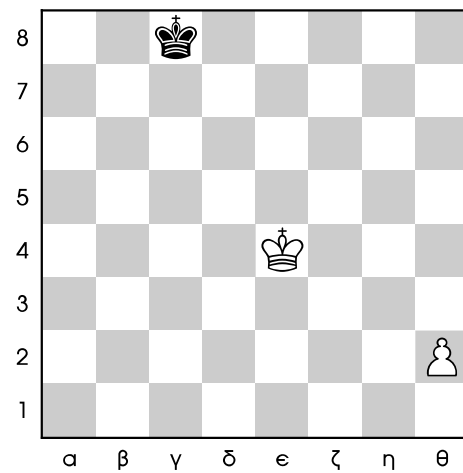
Άσκηση 32. Παίζουν τα λευκά.
Κερδίζουν ή όχι;



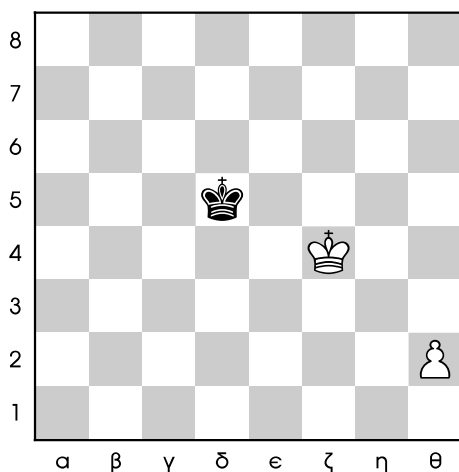
Άσκηση 33. Παίζουν τα λευκά.



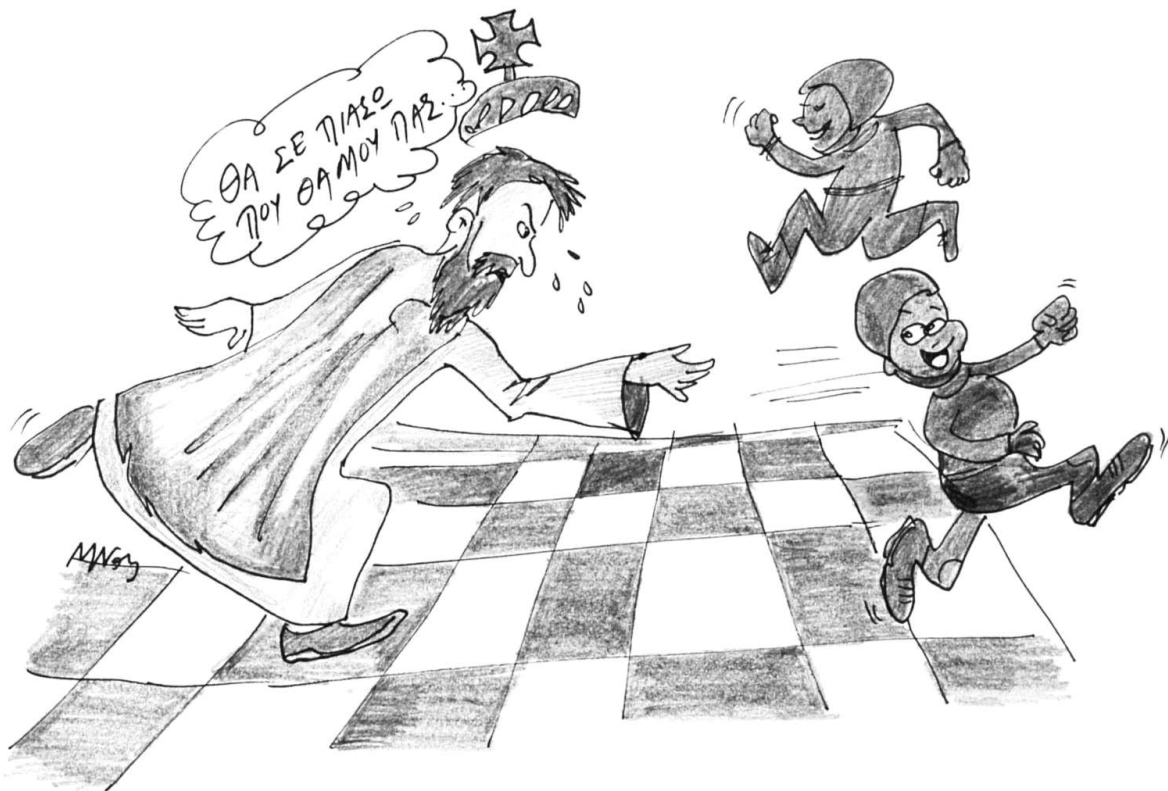
Άσκηση 34. Παίζουν τα μαύρα.



Άσκηση 35. Παίζουν τα μαύρα.

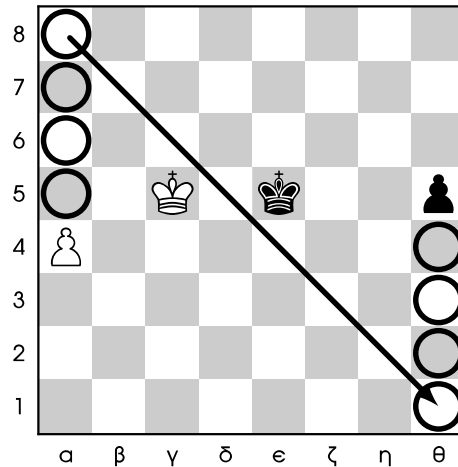


3.3 Αγώνας Πιονιών

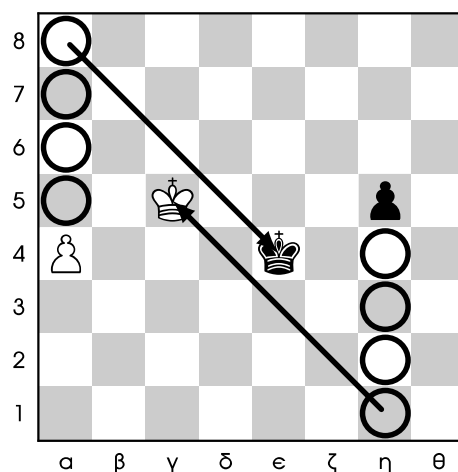


Αν όμως παίζει ο μαύρος, τότε μετά από **1...β4 2.α6 β3 3.α7 β2 4.α8=♔** β1=♚ είναι ισοπαλία.

Ας δούμε μερικές περιπτώσεις όπου και οι δύο παίκτες κάνουν προαγωγή ταυτόχρονα. Συνήθως η παρτίδα λήγει ισοπαλία αλλά δεν είναι λίγες οι θέσεις όπου, κάποια πλευρά κερδίζει. Για παράδειγμα :

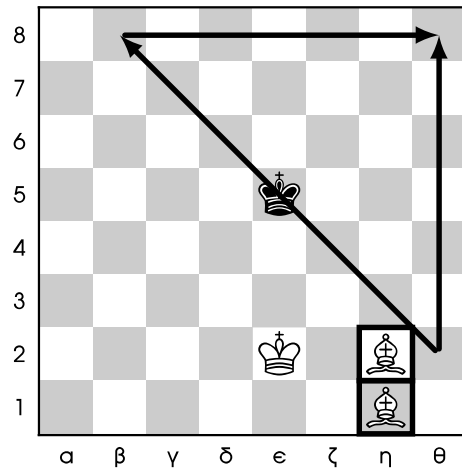


Όποιος παίζει κερδίζει! Όπως βλέπουμε από τα βελάκια, και οι δύο παίκτες θέλουν 4 κινήσεις για προαγωγή αλλά μόλις γίνει η προαγωγή η βασίλισσα του ενός θα φάει την αντίπαλη! Έστω ότι παίζει ο λευκός. **1.α5 θ4 2.α6 θ3 3.α7 θ2 4.α8=♔ θ1=♚ 5.♔χθ1**. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει αν οι δύο παίκτες θέλουν τον ίδιο αριθμό κινήσεων για προαγωγή αλλά ο ένας εκ των δύο κάνει προαγωγή και ταυτόχρονα κάνει σαχ. Δηλαδή :



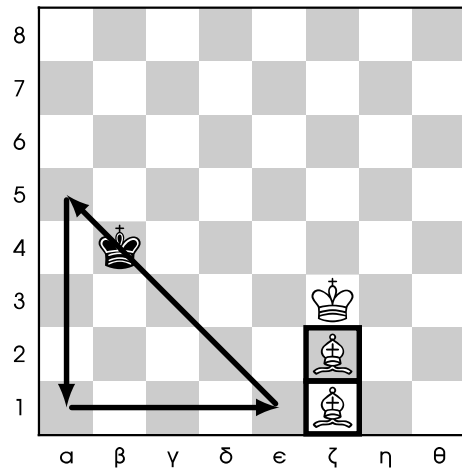
Ενώ λοιπόν και τα δύο πιόνια θέλουν 4 κινήσεις για προαγωγή, αν παίζει ο λευκός κερδίζει, καθώς όταν βγάλει βασίλισσα κάνει σαχ στον μαύρο βασιλιά και έτσι κερδίζει μία κίνηση.

1. ♔ε2 ♚δ4, 2. ♘ε3+ ♙ε4, 3. ♘η2+ ♙ε5, 4. ♘η1



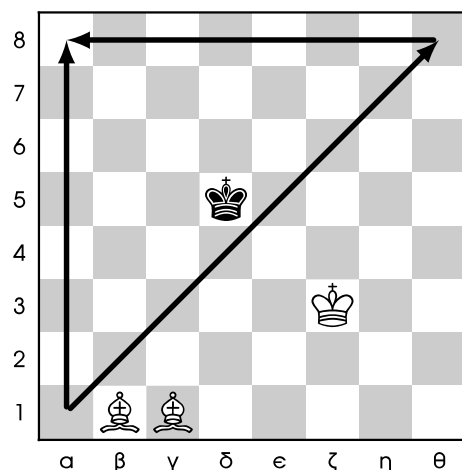
Διάγραμμα 2

ή 1. ♔ε2 ♚δ4, 2. ♘ε3+ ♙γ3, 3. ♔ζ3 ♙β4, 4. ♘ζ2

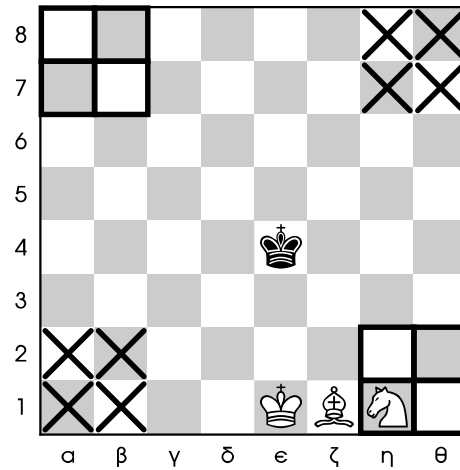


Διάγραμμα 3

ή 1. ♔ε2 ♚δ4 2. ♘ε3+ ♙γ4 3. ♔ζ3+ ♙δ5 4. ♘δ3 ♙ε5 5. ♘β1 ♙δ5 6. ♘γ1

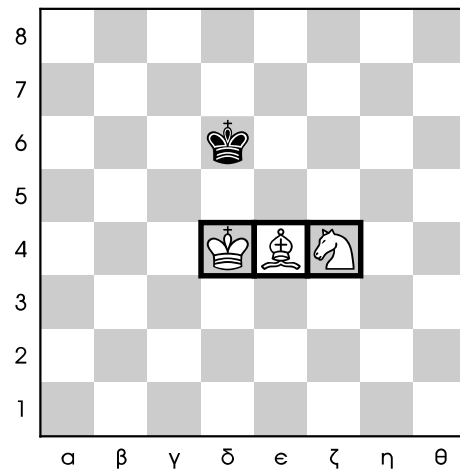


Διάγραμμα 4



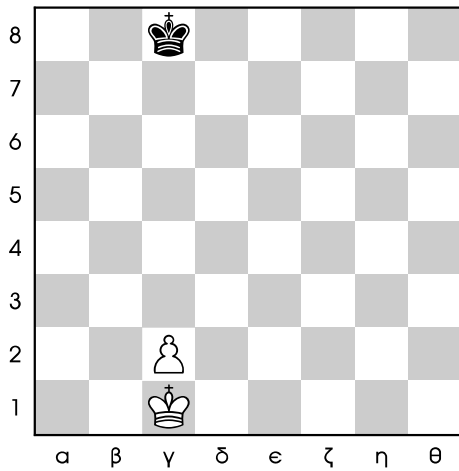
1. ♔δ2 ♔ζ4 (στο προηγούμενο παράδειγμα ο βασιλιάς πήγε στο τετράγωνο δ4 σε αυτή τη θέση),

2. ♞ε2+ ♔ε4 3. ♞η2+ ♔ε5 4. ♔ε3 ♔ζ5 5. ♞ζ4 ♔ε5 6. ♞ε4 ♔δ6
7. ♔δ4



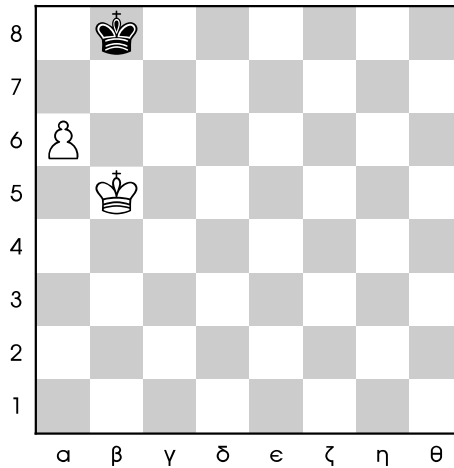
Σε αυτά τα φινάλε, είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι η «κεντροποίηση» των κομματιών μας (δηλαδή η τοποθέτηση των κομματιών σε κεντρικά τετράγωνα) είναι μία μέθοδος που μας βοηθάει πάρα πολύ να «σπρώξουμε» τον αντίπαλο βασιλιά προς την άκρη της σκακιάρας.

Άσκηση 13. Όποιος και να έχει την κίνηση, κερδίζει ο λευκός.



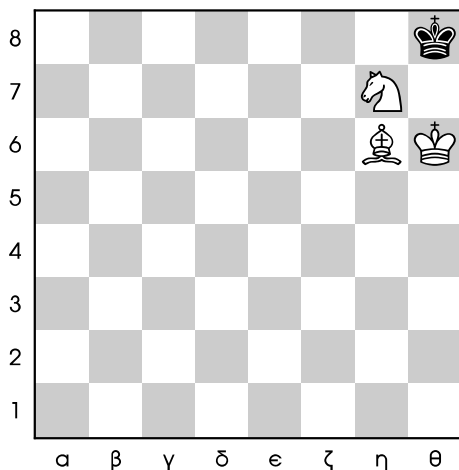
Σωστό/Λάθος

Άσκηση 14. Στην παρακάτω θέση, όποιος και να παίζει, με σωστό παιχνίδι είναι ισοπαλία.



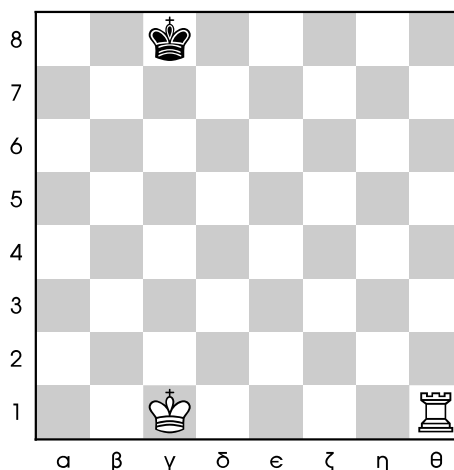
Σωστό/Λάθος

Άσκηση 15. Ο λευκός έχει φτάσει τον μαύρο βασιλιά στη σωστή γωνία για να κάνει ματ.



Σωστό/Λάθος

Άσκηση 16. Παίζουν τα λευκά. Επιλέξτε την πιο σωστή κίνηση.



(α) ♔γ2

(β) ♖θ8

(γ) ♖θ7

(δ) ♖δ1

33. Εδώ ο λευκός έχει «στριμώξει» τον μαύρο βασιλιά και μπορεί να κάνει ματ σε δύο κινήσεις. Αρκεί να κινήσει τον πύργο του κατά μήκος της πρώτης οριζοντίου (αρκεί να μην τρώγεται φυσικά). Π.χ.
1. ♖δ1 ♕α3 **2.** ♖α1#
34. Ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται στη στήλη θ, οπότε ο πιο εύκολος και σύντομος τρόπος για να πραγματοποιήσουμε το ματ είναι να τον κρατήσουμε κλεισμένο εκεί. Οπότε η πρώτη μας κίνηση θα είναι
1. ♖η6!
35. Ο μαύρος βασιλιάς βρίσκεται σε αυτή την περίπτωση στην πρώτη γραμμή και υπάρχει τρόπος για τον λευκό να τον κρατήσει εκεί. Η καλύτερη κίνηση σε αυτή τη θέση, η οποία οδηγεί στο ματ σε τρεις κινήσεις είναι: **1.** ♔ζ3 ♕θ1, **2.** ♔η3 ♕η1 **3.** ♖γ1#.
36. Σε αυτή τη θέση, ο μαύρος βασιλιάς είναι πάλι «στριμωγμένος» στη στήλη θ. Ο λευκός μπορεί να το εκμεταλλευτεί αυτό και να κάνει ματ σε δύο κινήσεις: **1.** ♖α3! ♕θ1 **2.** ♖θ3#.
37. Ο λευκός είναι έτοιμος να κάνει το ματ με τους δύο πύργους. Το μόνο που έχει να προσέξει είναι να μην πάει κάποιον πύργο του σε σημείο που να τρώγεται από τον αντίπαλο βασιλιά. Το καλύτερο, όπως έχουμε δει, είναι να κρατάμε απόσταση ανάμεσα στους πύργους μας και τον αντίπαλο βασιλιά. **1.** ♖β4! Ακολουθούμενο από ♖β2 και μετά ♖α1 με ματ.
38. Εδώ έχουμε ένα ματ με βασίλισσα και βασιλιά εναντίον βασιλιά. Ο αντίπαλος βασιλιάς είναι ήδη «στριμωγμένος» στη γωνία, οπότε πρέπει να είμαστε προσεχτικοί για να αποφύγουμε το πατ. **1.** ♕η5! Το πιο απλό, αφήνοντας στο μαύρο βασιλιά μόνο τα τετράγωνα θ7 και θ8 (οι κινήσεις ♕ζ7?? και ♕η6?? οδηγούν σε πατ).
39. **1...** ♕η3!. Ο μαύρος πρέπει να αποφύγει το συνηθισμένο για αρχάριους λάθος η3?? πατ και να εκμεταλλευτεί το γεγονός ότι έχει τα κρίσιμα τετράγωνα. **2.** ♕η1 ♕θ3 **3.** ♕θ1 η3 **4.** ♕η1 η2 και ο μαύρος κερδίζει.
40. ♕δ4! Ο μαύρος βασιλιάς παίρνει την οποζισιόν, η οποία θα τον οδηγήσει στα κρίσιμα τετράγωνα **2.** ♕ε2 ♕ε4 **3.** ♕δ2 ♕ζ3 και ο μαύρος σύντομα θα προάγει το πιόνι του.