



Πρόλογος από τον ΙΜ Παναγιώτη Χριστοδούλου

Με χαρά μου δέχτηκα να προλογίσω το βιβλίο «Από το μέσον στο φινάλε», το οποίο είναι καινοτόμο για την ελληνική βιβλιογραφία. Ως προπονητής στο σκάκι για πάνω από 15 χρόνια, παρατηρώ πολύ συχνά ότι ένα αρκετά δύσκολο κομμάτι είναι η μετάβαση από το μέσο στο φινάλε.

Το σκάκι είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και τακτικής, όπου κάθε φάση της παρτίδας απαιτεί διαφορετική προσέγγιση. Από το άνοιγμα μέχρι το φινάλε, οι αποφάσεις που λαμβάνει ο παίκτης καθορίζουν την πορεία και την έκβασή της. Ενώ το άνοιγμα θέτει τα θεμέλια, το μέσο της παρτίδας είναι εκεί όπου οι στρατηγικές ξεδιπλώνονται, και το φινάλε είναι το σημείο που η μάχη για την επικράτηση κορυφώνεται. Η μετάβαση από το μέσο της παρτίδας στο φινάλε είναι μια κρίσιμη και συχνά παραμελημένη φάση, όπου η σωστή αξιολόγηση της θέσης, η ικανότητα πρόβλεψης της εξέλιξης της μάχης και οι τελικές μας αποφάσεις παίζουν καθοριστικό ρόλο.

Στο βιβλίο αυτό, θα εξερευνήσετε τη λογική του τι να παρατηρείτε για να παίρνετε σωστές αποφάσεις. Πώς να δημιουργείτε και να εκμεταλλεύεστε αδυναμίες των αντιπάλων σας, ποια κομμάτια να αλλάζετε και ποια όχι, έτσι ώστε να προετοιμαστείτε για το φινάλε σε πλεονεκτική θέση. Με παραδείγματα από κλασικές και σύγχρονες παρτίδες, θα αποκτήσετε τα εφόδια για να βελτιώσετε την κατανόησή σας και να αναπτύξετε την ικανότητά σας να κερδίζετε κρίσιμες φάσεις. Επίσης στο βιβλίο αυτό μπορείτε να βρείτε βασικούς τρόπους που κερδίζουμε υλικό, πώς ξεγλιστράμε από ένα χειρότερο μέσο σε ένα θεωρητικά ισόπαλο φινάλε, πώς χτίζουμε «φρούρια» και άλλα πολλά που θα γίνουν εφόδια στον τρόπο σκέψης σας.

Καλή ανάγνωση!

Παναγιώτης Χριστοδούλου
International Master
Οκτώβριος 2024

Πρόλογος από τους συγγραφείς

Πέρασαν σχεδόν δύο χρόνια από την έκδοση του βιβλίου «Εισαγωγή στον κόσμο των φινάλε», το οποίο πραγματοποίησε σπουδαία εκδοτική επιτυχία (και συνεχίζει). Στην ομάδα των δημιουργών του (Γιώργος Μυλωνάκης, Παναγιώτης Ελευθεράκης), προστέθηκε ο συνάδελφος προπονητής Γιώργος Πρεδευτάκης, για τη νέα μας συγγραφική απόπειρα με το τίτλο «Από το μέσο στο φινάλε».

Το θέμα του βιβλίου που είναι η μετάβαση από το μέσο στο φινάλε είναι ιδιαίτερα κρίσιμο και σημαντικό και θα φανταζόταν κανείς πως έχουν γραφτεί δεκάδες βιβλία τουλάχιστον στην αγγλική γλώσσα. Αντιθέτως, συναντάται σπάνια στην κατά τα άλλα πολύ πλούσια διεθνή σκακιστική βιβλιογραφία, καθώς τα ανοίγματα μονοπωλούν το ενδιαφέρον. Όμως, είναι ακριβώς αυτές οι κρίσιμες στιγμές στο σκάκι που καθορίζουν την κατεύθυνσή μας, την κατανόησή μας, την αξιολόγηση της θέσης και την εκπόνηση του κατάλληλου σχεδίου, καθώς φυσικά και την εκτέλεσή του. Μέσα από μια σειρά προσεκτικά μελετημένων θεματικών ενοτήτων, ενδεδειγμένων παραδειγμάτων και πλήθος, ασκήσεων οι συγγραφείς συνοδεύουν την αναγνώστρια ή τον αναγνώστη σε ένα ταξίδι μάθησης και ψυχαγωγίας.

Θέλοντας και μη, το βιβλίο μας είναι πρωτότυπο ενώ προσπαθεί να γίνει και συναρπαστικό μέσα από ένα σύνολο βλεμμάτων που στρέφει προς την εν λόγω μετάβαση και τα αποτελέσματά της. Στην εποχή της ανάπτυξης των υπολογιστών και της τεχνητής νοημοσύνης πολλοί αναρωτούνται πώς θα εξελιχθεί το σκάκι και ποιος θα είναι ο ρόλος των σκακιστικών βιβλίων. Ποια θα είναι άραγε η θεματολογία που θα ταιριάζει περισσότερο στην εκθετικών αλλαγών εποχή που διανύουμε; Η απάντηση δεν μπορεί να είναι άλλη από αυτή που δημιουργεί τις καλύτερες προϋποθέσεις, για την εν γένει βαθύτερη κατανόηση του σκακιού, που θα έχει ως αποτέλεσμα το άνοιγμα της δικής μας διάνοησης και την άνθιση της συνείδησής μας.

Οι συγγραφείς,

Γιώργος Μυλωνάκης – Παναγιώτης Ελευθεράκης - Γιώργος Πρεδευτάκης

Περιεχόμενα

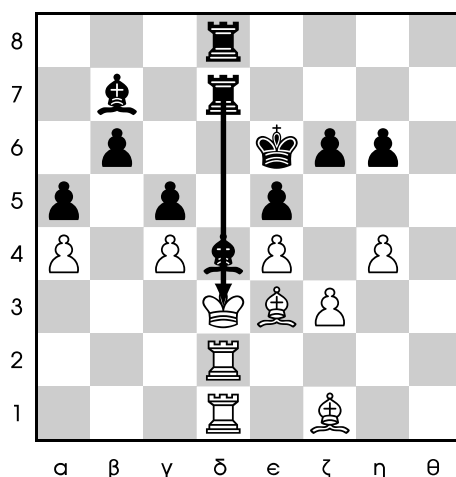
1. Στοιχεία στο Μέσον και στο Φινάλε	11
1.1 Στοιχεία από το Μέσον	13
1.1.1 Κάρφωμα και σούβλισμα	13
1.1.2 Απομάκρυνση	19
1.1.3 Υπερφορτωμένο κομμάτι	22
1.1.4 Αποκάλυψη	26
1.1.5 Βασιλιάς χωρίς την προστασία πιονιών	29
1.1.6 Διάσπαση	32
1.2 Στοιχεία στο Φινάλε	36
1.2.1 Υλικό	36
1.2.2 Δομή πιονιών	40
1.2.3 Θεωρητικές θέσεις	45
1.2.4 Θέση κομματιών	54
2. Γενικές οδηγίες στο Μέσον και στο Φινάλε	59
2.1 Οδηγίες στο Μέσον	61
2.1.1 Οδηγία 1η: Πάντα να βλέπουμε τι παίζει ο αντίπαλός μας.	61
2.1.2 Οδηγία 2η: Ένα κομμάτι που δεν έχει πολλά τετράγωνα να κινηθεί, είναι αδύναμο!	64
2.1.3 Οδηγία 3η: Μαζεύουμε στρατό και κάνουμε επίθεση!	68
2.2 Οδηγίες στο φινάλε	71
2.2.1 Ο βασιλιάς είναι ισχυρό κομμάτι!	71
2.2.2 Οι πύργοι πίσω από τα πιόνια!	75
2.2.3 Τα ελεύθερα πιόνια πρέπει να προωθούνται!	79
3. Από το μέσον σε κερδισμένο φινάλε	83
3.1 Παραδείγματα κερδισμένων φινάλε	85
3.1.1 Υλικό πλεονέκτημα	85
3.1.2 Δεμένο ελεύθερο πιόνι	93
3.1.3 Μακρινό ελεύθερο	98
3.1.4 Καλύτερος βασιλιάς	103
3.2 Δημιουργία και εκμετάλλευση αδυναμιών	107
3.2.1 Εκμετάλλευση αδυναμιών όταν ήδη υπάρχουν	107
3.2.2 Δημιουργία αδυναμιών μέσω τακτικού χτυπήματος	108

4. Από το μέσον σε ισόπαλο φινάλε	115
4.1 Θεωρητικά ισόπαλες θέσεις	117
4.2 Ετερόχρωμοι αξιωματικοί	121
4.3 Φρούριο	125
4.4 Διαρκές σαχ - τριπλή επανάληψη	131
4.5 Καλύτερος βασιλιάς	135
5 Λύσεις των ασκήσεων	139

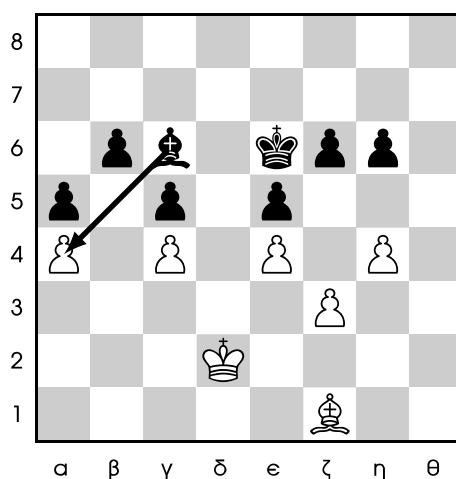
1.1.5 Βασιλιάς χωρίς την προστασία πιονιών

Το καλύτερο κομμάτι να κάνουμε αποκάλυψη είναι ο αντίπαλος βασιλιάς (και σε άλλα κομμάτια γίνεται άλλα στον βασιλιά είναι πολύ πιο δυνατή). Ένας λόγος που λέμε ότι «βασιλιάς χωρίς πύονια είναι αδύναμος» είναι εξαιτίας τεχνικών όπως η αποκάλυψη.

Παράδειγμα 8



Σε αυτό το παράδειγμα βλέπουμε ότι ο $\text{♔}δ3$ δεν έχει πύονια μπροστά του να τον κρύβουν και αυτό τον κάνει πολύ αδύναμο σε επιθέσεις όπως η αποκάλυψη. Τώρα ο μαύρος απλά θα φάει τον $\text{Λε}3+$ και μετά θα αλλάξει τα υπόλοιπα κομμάτια, ώστε να χτυπήσει την αδυναμία στο $\text{α}4$. Δηλαδή, **1...** $\text{♙} \times \text{ε}3+$ **2.** $\text{♔} \times \text{ε}3$ $\text{♖} \times \text{δ}2$ **3.** $\text{♖} \times \text{δ}2$ $\text{♖} \times \text{δ}2$ **4.** $\text{♔} \times \text{δ}2$ $\text{♙} \gamma 6!$

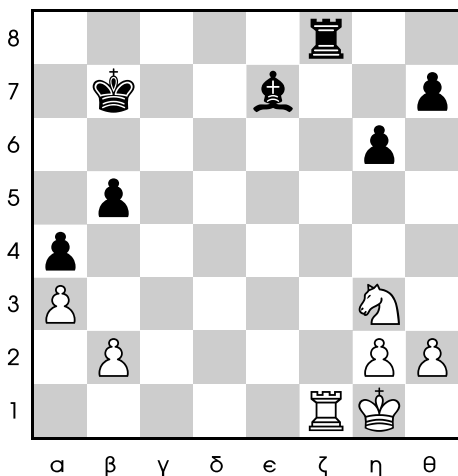


Τα μαύρα μετά από αυτές τις αλλαγές έχουν μία κερδισμένη θέση!



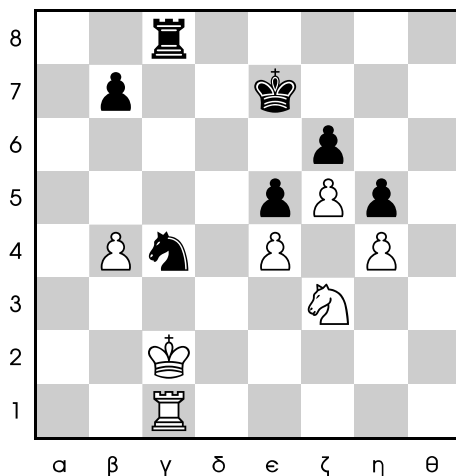
Ασκήσεις

Άσκηση 41



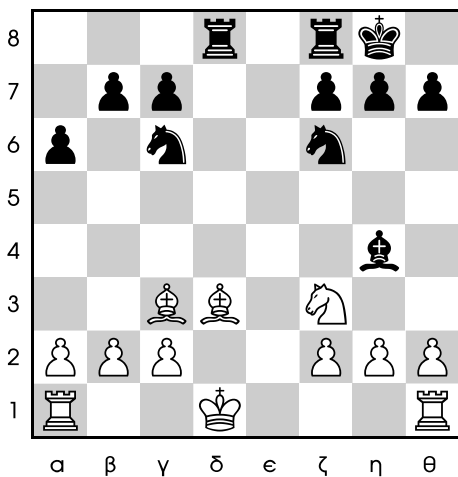
Λύση.

Άσκηση 42



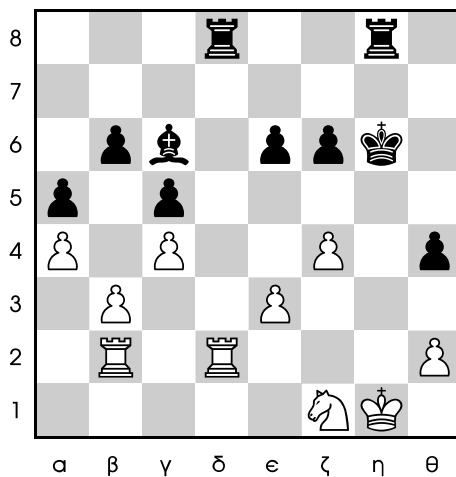
Λύση.

Άσκηση 43



Λύση.

Άσκηση 44



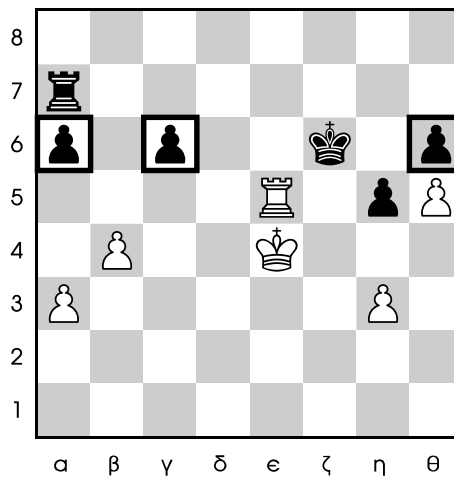
Λύση.

1.2.2 Δομή πιονιών

Ένα πολύ σημαντικό στοιχείο στο σκάκι, το οποίο αποκτά μεγαλύτερη σημασία όσο κατευθυνόμαστε προς το τέλος της παρτίδας, είναι η δομή των πιονιών. Μία «κακή» δομή πιονιών στο φινάλε της παρτίδας μπορεί να είναι η αιτία της ήττας για τον παίκτη που την διαθέτει. Κατά γενικό κανόνα, πρέπει να αποφεύγουμε να έχουμε «διπλωμένα» ή «απομονωμένα» πιόνια, καθώς και το να έχουμε πολλές νησίδες πιονιών. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι αυτά τα πιόνια είναι πάντα κακά. Στο φινάλε της παρτίδας όμως, συνήθως γίνονται στόχος για τον αντίπαλο.

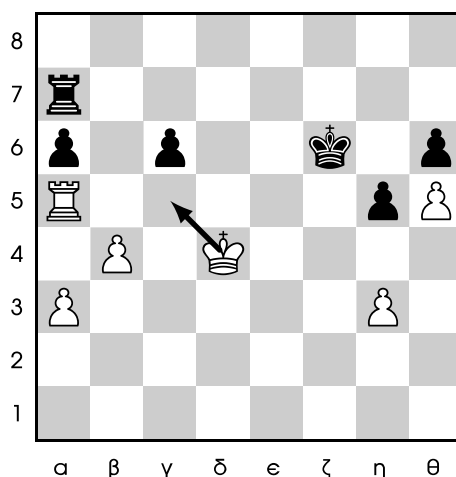
Ας δούμε μερικά παραδείγματα.

Παράδειγμα 12



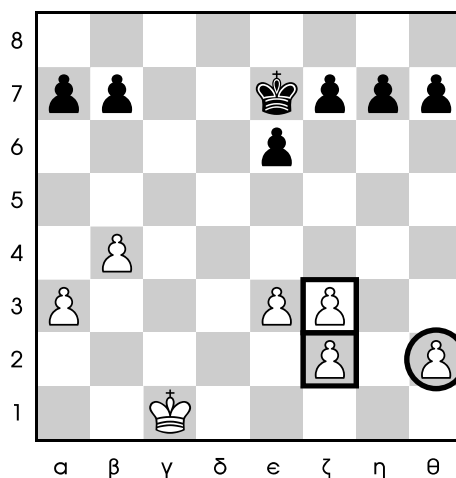
Στη θέση του διαγράμματος βλέπουμε ότι ο μαύρος διαθέτει τρεις αδυναμίες στο στρατόπεδό του. Τα πιόνια «**a**» και «**γ**» είναι απομονωμένα και το πιόνι στο **h6** αποτελεί επίσης στόχο, αφού δεν μπορεί να κινηθεί, ούτε να υποστηριχτεί από άλλο πιόνι. Ο λευκός μπορεί να αποκτήσει αποφασιστικό πλεονέκτημα, πιέζοντας αυτές τις αδυναμίες.

Ας δούμε μία πιθανή συνέχεια: **1.** ♖γ5! Ο λευκός πύργος πιέζει την αδυναμία στο **γ6**. ♜γ7 **2.** ♜α5! Τώρα επιστρέφει **α5**, πιέζοντας την αδυναμία στο **α6**. ♜α7 **3.** ♔δ4



Με αυτή την σχετικά απλή μανούβρα ο λευκός κέρδισε ένα τέμπο, το οποίο επιτρέπει στον βασιλιά του να εισβάλει στην πτέρυγα της βασίλισσας. Ο λευκός σύντομα θα κερδίσει υλικό, οπότε τα υπόλοιπα είναι σχετικά εύκολα. **3...** ♔ε6 **4.** ♔γ5 ♔δ7 **5.** ♔β6 και ο λευκός θα μπορέσει στην επόμενη κίνηση να κόψει το πιόνι στο **a6** με τον πύργο, αποκτώντας νικηφόρο πλεονέκτημα.

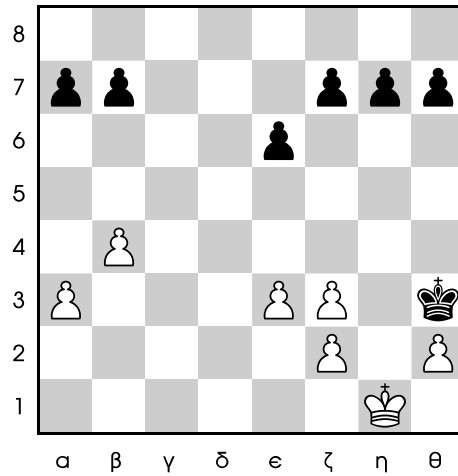
Παράδειγμα 13: Cohn, Erich - Rubinstein, Akiba



Εδώ βλέπουμε ένα αρκετά γνωστό φινάλε, το οποίο έχει προκύψει από την παρτίδα του Erich Cohn με τον Akiba Rubinstein το 1909. Στη θέση του διαγράμματος, ο άσπρος έχει μία σημαντική αδυναμία, αφού το πιόνι στο h2 είναι απομονωμένο και μπορεί να πιεστεί. Επίσης το γεγονός ότι τα πιόνια του στη στήλη «ζ» είναι διπλωμένα, είναι κάτι που κάνει την άμυνα πολύ πιο δύσκολη για τον λευκό, στη συγκεκριμένη θέση. Ας δούμε πώς εκμεταλλεύτηκε αυτές τις αδυναμίες ο Rubinstein.

1... ♔ζ6 **2.** ♔δ2 ♔η5 **3.** ♔ε2 ♔θ4 **4.** ♔ζ1 ♔θ3 **5.** ♔η1





Το πρώτο βήμα έγινε! Ο μαύρος βασιλιάς έφτασε στο σημείο που πιέζει την αδυναμία του αντίπαλου και ο λευκός βασιλιάς είναι αναγκασμένος να την προστατεύει, πράγμα που τον κάνει ιδιαίτερα παθητικό. Στη συνέχεια, ο μαύρος θα προωθήσει τα πιόνια στο κέντρο και την πτέρυγα του βασιλιά, ώστε να καταφέρει εν τέλει να εκμεταλλευτεί την καλύτερη θέση του βασιλιά του.

5...ε5 6. ♔θ1 β5 7. ♔η1 ζ5 8. ♔θ1 η5 9. ♔η1 θ5 10. ♔θ1 η4 11. ε4 ζ×ε4 12. ζ×ε4 θ4 13. ♔η1 η3 14. θ×η3 θ×η3 0-1.

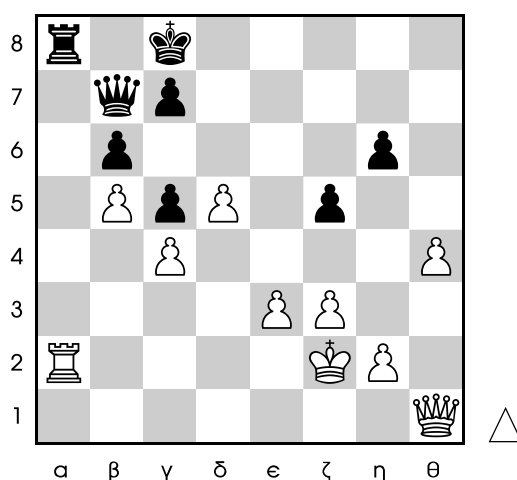
Ο λευκός εγκατέλειψε, αφού δεν μπορεί να εμποδίσει τον μαύρο βασιλιά από το να φάει τα πιόνια στο κέντρο και την πτέρυγα της βασίλισσας.

3.1 Παραδείγματα κερδισμένων φινάλε

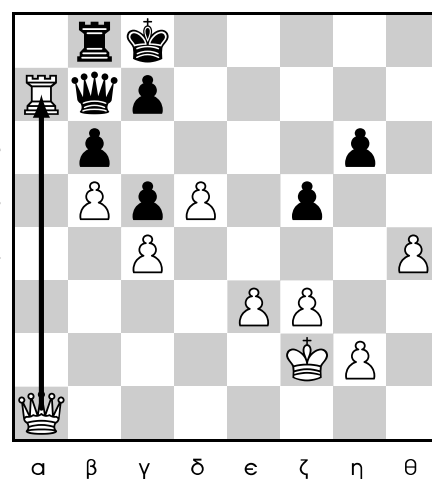
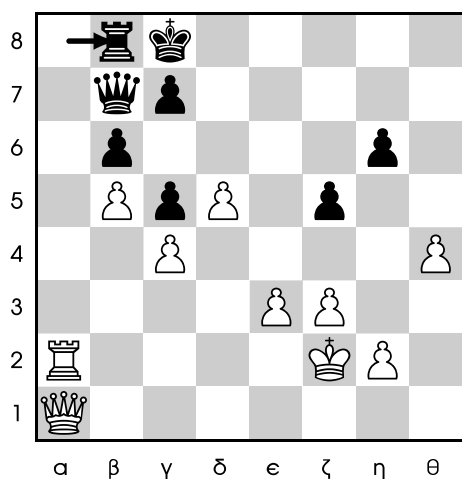
3.1.1 Υλικό πλεονέκτημα

Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να αναγνωρίζουμε πότε το φινάλε που θα προκύψει είναι κερδισμένο για εμάς. Θα ξεκινήσουμε με την πιο απλή περίπτωση που δεν είναι άλλη από το παραπάνω υλικό. Στις πιο πολλές θέσεις με περισσότερο υλικό, αρκεί να αλλάξουμε τα κομμάτια (εφόσον αυτό είναι εφικτό) έτσι ώστε να απλοποιηθεί η θέση μας και να φτάσουμε σε κάποιο εύκολο φινάλε πιονιών.

Παράδειγμα 26

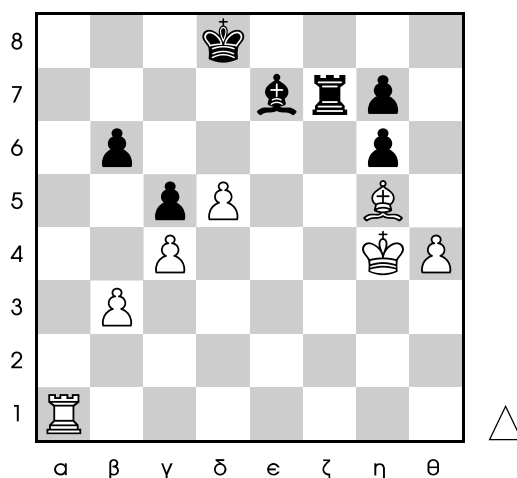


Ο λευκός έχει δύο πιόνια παραπάνω, άρα, αν προκύψει ένα φινάλε πιονιών, θα κερδίσει πολύ εύκολα. Συνεπώς, πρέπει να βρούμε τρόπο να γίνουν οι αλλαγές των βασιλισσών και των πύργων. Μετά από **1. ♔α1**, ο λευκός απειλεί τον μαύρο πύργο και ταυτόχρονα δημιουργείται ακόμα μία απειλή. Όπως βλέπουμε στο παρακάτω διάγραμμα, ο μαύρος πύργος, δεν μπορεί να κινηθεί στην 8η οριζόντιο, διότι θα ακολουθήσει η κίνηση **♖α7** και ο λευκός θα κερδίσει την μαύρη βασίλισσα. Για παράδειγμα, μετά από **1. ♔α1 ♜β8 2. ♖α7**, ο λευκός κερδίζει εύκολα.

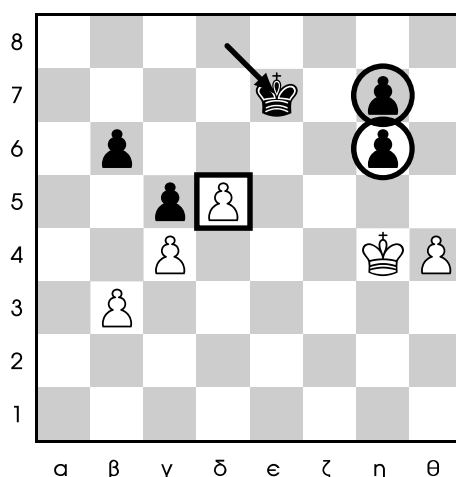


3.1.2 Δεμένο ελεύθερο πιόνι

Παράδειγμα 28



Στην παραπάνω θέση, οι δύο πλευρές έχουν το ίδιο υλικό. Πάρα ταύτα, ο λευκός έχει κερδισμένη θέση, καθώς έχει το ισχυρό δεμένο ελεύθερο πιόνι στο δ5 και δύο εύκολους στόχους (τα πιονάκια στα η6, η7). Αυτό που πρέπει να κάνει, είναι να «διώξει» από τη σκακιέρα αξιωματικούς και πύργους. Έπειτα, το φινάλε πιονιών είναι εύκολα κερδισμένο. Μετά από **1.** ♖α8+ ♔δ7 **2.** ♖α7+ ♔δ8 **3.** ♗×ε7+ ♖×ε7 **4.** ♖×ε7 ♔×ε7 βλέπουμε ξεκάθαρα τις αδυναμίες του μαύρου και το παντοδύναμο πιόνι του λευκού.

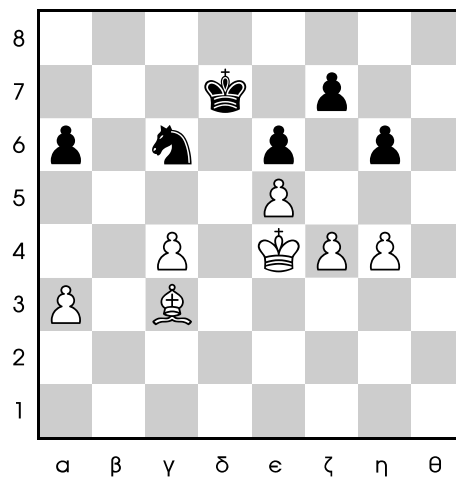


Ο λευκός μένει απλά, να κυνηγήσει τα αδύναμα πιόνια του μαύρου. Μετά από **5.** ♔η5 ♔ζ7 **6.** δ6 ♔ε6 **7.** ♔×η6 ♔×δ6 **8.** ♔×η7 ο μαύρος δεν μπορεί να εμποδίσει το ελεύθερο πιόνι ♠ του λευκού.



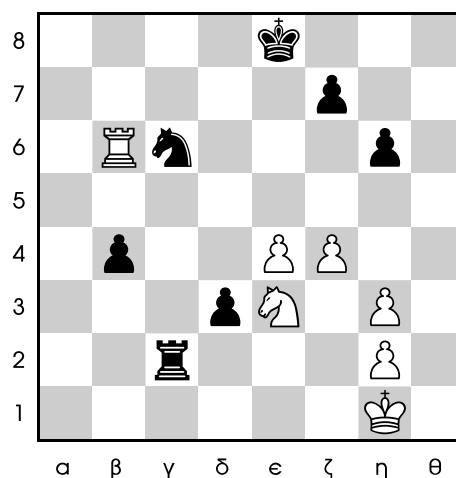
Ας δούμε δύο ακόμα παραδείγματα που έχουν προκύψει σε παρτίδες.

Παράδειγμα 40- Gratseas, Stefanos - Eleftherakis, Panagiotis



Στην παραπάνω θέση βλέπουμε ένα φρούριο, το οποίο έχει σχηματιστεί από τον βασιλιά, το άλογο αλλά και τα πιόνια του μαύρου. Παρατηρούμε ότι ο ίππος στο γ6 εμποδίζει την είσοδο του βασιλιά από τα τετράγωνα δ4, β4, α5. Τα πιόνια στα ε6, α6 ελέγχουν τα τετράγωνα δ5, β5 και ο βασιλιάς του μαύρου, την κατάλληλη στιγμή θα μετακινηθεί στην πτέρυγα του βασιλιά (αν ο λευκός προσπαθήσει να βρει είσοδο από εκεί). Είναι σημαντικό να τονίσουμε, ότι το λευκό πιόνι στο γ4 είναι εμπόδιο για τον λευκό βασιλιά, καθώς θα μπορούσε να περάσει από το γ4 στο γ5 και μετά στο β6 ή δ6. Καμιά φορά, τα ίδια μας τα κομμάτια, μας δημιουργούν πρόβλημα! Μετά από μερικές κινήσεις, η παρτίδα έληξε ισοπαλία.

Παράδειγμα 41- Sokolon, Andrei - Vaganian, Rafael

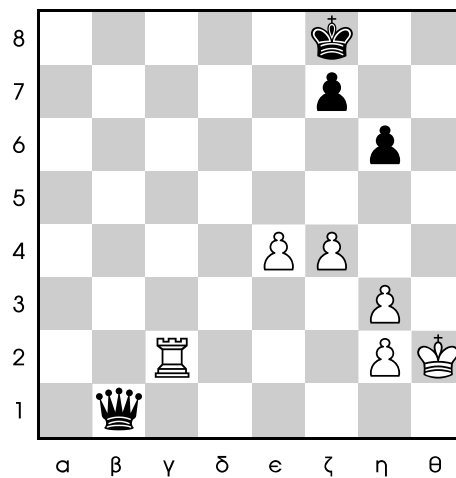


Εδώ θα δούμε έναν άλλο τύπο φρουρίου, ο οποίος προέκυψε σε αυτή την παρτίδα του Sokolon με τον Vaganian το 1986. Στη θέση του διαγράμματος, το υλικό των δύο παικτών είναι ίσο, αλλά ο λευκός φαίνεται να βρίσκεται σε μία αρκετά μειονεκτική

θέση, κυρίως λόγω των επικίνδυνων προωθημένων πιονιών του μαύρου. Παρ'όλα αυτά, ο Sokolon βρήκε μία ιδιαίτερα ισχυρή συνέχεια, με την οποία δημιούργησε φρούριο, σώζοντας τον μισό βαθμό.

1. ♞×γ2!! αυτή η κίνηση φαίνεται πως χάνει κατευθείαν. Ο μαύρος καταφέρνει να δημιουργήσει δύο δεμένα ελεύθερα πιόνια, τα οποία ο λευκός δεν έχει τρόπο να τα σταματήσει πριν τουλάχιστον ένα από τα δύο προαχθεί σε βασίλισσα. Ο άσπρος όμως έχει προβλέψει ότι στο φινάλε που προκύπτει μπορεί να δημιουργήσει ένα είδος φρουρίου, με το οποίο εξασφαλίζει σχετικά εύκολα την ισοπαλία.

1... δ×γ2 **2.** ♖×γ6 β3 **3.** ♔θ2 β2 **4.** ♖γ8+ ♔ε7 **5.** ♖γ7+ ♔ζ8 **6.** ♖×γ2 β1=B



Στη θέση που προέκυψε, βλέπουμε ότι ο μαύρος έχει σαφές υλικό πλεονέκτημα. Παρ'όλα αυτά, δεν μπορεί να το εκμεταλλευτεί και να πάρει ολόκληρο τον πόντο. Το κύριο πρόβλημα που εμποδίζει τον μαύρο να βελτιώσει τη θέση του είναι η αδυναμία δημιουργίας ελεύθερου πιονιού, καθώς και το γεγονός ότι δεν μπορεί να δημιουργήσει απειλές ματ στον λευκό βασιλιά, ο οποίος είναι αρκετά καλά προστατευμένος. Βέβαια, ο μαύρος, παρόλο που λογικά είχε καταλάβει ότι δεν υπήρχε τρόπος νίκης, σωστά προσπάθησε να κάνει ό,τι καλύτερο μπορούσε προκειμένου να βελτιώσει τη θέση του. Ο λευκός όμως αμύνθηκε με ακρίβεια, αποσπώντας σχετικά εύκολα τον μισό πόντο.

7. ♖γ8+ ♔ε7 **8.** ε5 ♕δ3 **9.** ♖γ6 ♕ε3 **10.** ♖α6 ♕γ5 **11.** ♖α1 ♔ε6 **12.** ♖ζ1 ♔δ5
13. ♖ζ3 ♔γ4 **14.** ♔θ1 ♕δ4 **15.** ♔θ2 ♕δ1 **16.** ♖ζ2 ♔δ4 **17.** ♖ζ3 ♔ε4 **18.** ♖γ3
 ♔ζ5 **19.** ♖ζ3 ♕δ8 **20.** ♔η1 ♕δ5 **21.** ♔θ2 ♔η4 **22.** ♖γ3 ♕δ4 **23.** ♖ζ3 ♔ζ5
24. ♔θ1 ζ6



43. 1... ♞ε4 2. ♖ζ1 ♞×γ3 3. β×γ3 ♞ε5 4. ♔δ2 ♞×ζ3+ 5. η×ζ3 ♚×ζ3 και ο μαύρος κέρδισε ένα πiónι και χάλασε τη θέση του λευκού.
44. 1... ♔ζ5+ 2. ♔ζ2 ♖η2+ 3. ♔ε1 ♚δ×δ2 4. ♖×δ2 ♔η4! και το φινάλε του μαύρου είναι νικηφόρο.
45. 1. ♚δ5+ ♞θη7 2. ♞δ4 ♖ε8 3. ♖ε1! ♔ζ7 4. ♞×ε6 ♞×ε6 5. ♚×ε6+ ♖×ε6 6. ♖×ε6 ♔×ε6 7. α5 και ο λευκός κερδίζει το φινάλε πιονιών.
46. 1. ♖α8+ ♔η7 2. ♖×η8 ♔×η8 3. ♚γ3 ♔η7 4. ♞ε4 ♞εη8 5. ♞×ζ6 ♞×ζ6 6. ♚×ζ6+ ♔×ζ6 7. γ5 και ο λευκός κερδίζει πολύ σύντομα.
47. 1. ♖ζ4! ♞6 2. ♖×ζ6 ♚×ζ6 3. ♚×ζ6 ♖×ζ6 4. ♖δ7+ και ο λευκός θα κερδίσει το πiónι στο β7. Αν 4... ♚ζ7 τότε 5. ♖×ζ7 ♔×ζ7 6. ♔ζ3 και το φινάλε πιονιών είναι κερδισμένο για τον λευκό.
48. 1. ♔η3+ ♔η6 2. ♔×η6 θ×η6 3. ♖×ε8 ♖×ε8 4. ♖×γ7 και ο λευκός έχει κερδισμένο φινάλε.
49. 1. γ5!! δ×γ5 2. δ×γ5 και το πiónι α4 θα γίνει ελεύθερο και ο λευκός κερδίζει εύκολα.
50. 1. δ4 ε×δ4 2. γ×δ4 ♚β4 3. ε5 ♚×δ2 4. ♞×δ2 ♞6 5. ♚94 δ×ε5 6. δ×ε5 η5 7. ε×ζ6 η×94 και όπως στη θέση του παραδείγματος, ο λευκός έχει κερδισμένη θέση.
51. 1. ♚×η7+! ♖×η7 2. ♔×η7 ♔×η7 3. ♖×η7 ♔×η7 4. β6!! α×β6 5. γ6!! β×γ6 6. α6+-
Αν 4... γ×β6 5. α6!! β×α6 6. γ6+-, ο μαύρος δεν μπορεί να αποφύγει την προαγωγή του λευκού πιονιού.
52. 1. ε5!! δ5 2. ε6!! ♖ε6 3. ♚×β6+ ♔β6 4. γ5 +-
1. ε5!! δ5 2. ε6!! ♖γ7 3. γ×δ5 γ×δ5 4. ♖×δ5 ♖×δ5 +-
1. ε5!! ♖ε8 2. ♚ζ4 ♚ζ8 3. ε×δ6 με εύκολα κερδισμένο φινάλε για τα λευκά.
53. 1... γ4 2. α×β5 γ×β3 3. γ×β3 ♖×β5 4. ♖×α6 ♖×β5
54. 1... 94 2. ♔δ2 ♖97 3. ♚δ1 θ×η3 4. θ×η3 ♖ηθ8 και οι πύργοι μπαίνουν μέσα.
55. 1... ε5 2. δ5 ♞β4 3. ♔ε2 ♞×δ4 4. 93 ♚×ζ3+ 5. η×ζ3 ♞×γ3 6. β×γ3
56. 1... ε5 2. δ×ε5 ♞×ε5 3. ♞×ε5 ♖×ε5 4. ♖×ε5 ♖×ε5 με νικηφόρα θέση για τον μαύρο.
57. 1... η4! Το φινάλε «πύργος εναντίον αξιωματικού» είναι ισόπαλο.