

RÂNDUL TĂU!



Găsește cea mai bună mutare pentru a atrage apărătorul.



Atrage apărătorul.



Găsește cea mai bună mutare pentru a atrage apărătorul.



Atrage apărătorul.



Atrage apărătorul.



Găsește cea mai bună mutare pentru a atrage apărătorul.



Găsește cea mai bună mutare pentru a atrage apărătorul.



Atrage apărătorul.



Atrage apărătorul.



Atrage apărătorul.



Găsește cea mai bună mutare pentru a atrage apărătorul.



Găsește cea mai bună mutare pentru a atrage apărătorul.

CAPITOLUL 8

ȘAH-MAT ÎN JOCUL DE MIJLOC

În timpul jocului de mijloc, mulți jucători devin foarte concentrați pe atacarea sau apărarea pieselor individuale, dar fii atent la oportunitățile de șah-mat! În acest capitol vom explora modalități de a da șah-mat în jocul de mijloc și vom afla despre situațiile în care niciun jucător nu poate da șah-mat, partida rezultând într-o remiză.

ȘAH-MATURI COMUNE ÎN JOCUL DE MIJLOC

Următoarele tipuri de șah-mat sunt alegeri excelente pentru jocul de mijloc, deoarece folosesc două sau mai multe piese care colaborează, iar aceasta e o etapă a jocului în care ai mai multe piese decât în cea de final.

MATUL PE ULTIMA LINIE: Imaginează-ți un castel cu ziduri înalte. Șah-matul pe ultima linie are loc atunci când regele adversarului este prins între acele ziduri și nu poate fugi. Pentru a crea un șah-mat pe ultima linie, trebuie să-ți coordonezi piesele, în special turnurile sau dama. Ele pot ataca ultima linie, unde se ascunde regele, încolțindu-l și asigurându-se că nu are câmpuri sigure spre care să se ducă. Ai grijă să nu îți lași vulnerabilă propria ultimă linie – ține cel puțin un turn sau dama în apropierea regelui (sau creează un *luft*, adică o posibilitate de a adăposti regele în cazul unui atac pe ultima linie, împingând un singur câmp unul dintre cei trei pioni de la rocadă, așa cum a procedat negrul în diagrama 8.1, mutând pionul în h6 – nota traducătorului).



DIAGRAMA 8.1: Șah-mat pe ultima linie. Turnul negru îl face șah-mat pe regele alb, regele nu are scăpare. (Ultima linie a negrului ar fi fost, de asemenea, vulnerabilă dacă nu avea pionul în h6.)



DIAGRAMA 8.2: Șah-mat sufocat

ȘAH-MAT SUFOCAT: Acest lucru se întâmplă când regele adversarului este înconjurat de propriile piese și nu are unde să meargă. În diagrama 8.2, regele negru este înconjurat de turnul și pionii săi. În acest caz, vei sacrifica dama albă mutând-o în g8 și lăsând-o să fie capturată de turnul negru, blocând astfel câmpul de fugă al regelui. Apoi vei muta calul în f7 și vei da șah-mat.

ȘAH-MAT AJUTOR: Se întâmplă când o piesă ajută altă piesă să dea șah-mat (vezi diagrama 8.3). Piesa de ajutor controlează câmpuri importante, împiedicând scăparea regelui, în timp ce cealaltă piesă dă lovitura finală.

MOTOCOSITOAREA (SAU SCĂRIȚA): Imaginează-ți o motocosoare care se mișcă înainte și înapoi, tăind iarba în linie dreaptă. Acest tip de mat funcționează în mod similar. Îți muți turnul sau dama pe orizontală sau pe verticală, „tăind” câmpurile de evadare ale regelui advers, unul câte unul, până când regele se blochează. Asigură-te că îți protejezi piesele „motocositoare” și că împiedici orice tentativă de contraatac din partea adversarului.



DIAGRAMA 8.3: Albul poate da șah-mat dacă capturează pionul negru cu dama. Dama nu poate fi capturată de regele negru, deoarece pionul alb o protejează.



DIAGRAMA 8.4: Șah-mat folosind scărița. Regele negru este făcut șah-mat de către turnul din h2.