

Απομονωμένο Πιόνι

Επιμέλεια: Κώστας Τσιάρης

Απομονωμένο λέγεται το πιόνι που δεν έχει στις ακριβώς διπλάνες του στήλες άλλο πιόνι ίδιου χρώματος. Υπάρχουν 2 μεγάλες κατηγορίες τέτοιων πιονιών.

- 1) Απομονωμένα πιόνια σε οποιοδήποτε σημείο της σκακιέρας .
- 2) Η ειδική περίπτωση απομονωμένου πιονιού στο d4 για το λευκό και d5 αντίστοιχα για τον μαύρο.

Η πρώτη κατηγορία απομονωμένου πιονιού θεωρείται ως αδυναμία. Το πιόνι δεν μπορεί να υποστηριχτεί 'οικονομικά' από άλλο πιόνι και πρέπει να το υποστηρίζουν ελαφρά και βαριά κομμάτια. Η δεύτερη κατηγορία έχει πολύ μεγαλύτερο ενδιαφέρον και είναι αυτή που θα μας απασχολήσει. Εμφανίζεται από πάρα πολλά ανοίγματα. Η κύρια τυπική πιονοδομή που θα μας απασχολήσει είναι αυτή που φαίνεται στο ακόλουθο διάγραμμα.



Ένα τέτοιο απομονωμένο πιόνι έχει πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα που αναλύονται παρακάτω:

A) Πλεονεκτήματα

- 1) Δίνει χώρο.
- 2) Ελέγχει τα σημαντικά τετράγωνα e5 και γ5.
- 3) Δίνει πιο γρήγορη ανάπτυξη.
- 4) Υπάρχει η δυνατότητα για χτύπημα στο κέντρο με την προώθηση του πιονιού.
- 5) Προσφέρει δυνατότητες για επίθεση στο Βασιλιά.

B) Μειονεκτήματα

- 1) Το ίδιο το πιόνι, ειδικά όσο αλλάζονται κομμάτια και η παρτίδα πηγαίνει προς το φινάλε.
- 2) Το τετράγωνο μπροστά από το πιόνι θεωρείται 'τρύπα' και μπορεί εύκολα να ελεγχθεί από τα αντίπαλα κομμάτια.

3) Η αποφυγή αλλαγών από την παράταξη που έχει το απομονωμένο μπορεί να οδηγήσει σε παραχωρήσεις.

4) Ψυχολογική πίεση που υπάρχει αρκετές φορές οδηγεί σε βιαστικές επιθέσεις.

Τα αντίστοιχα ισχύουν στην περίπτωση που έχει ο μαύρος το απομονωμένο πιόνι d5.

Παρακάτω αναλύονται κάποιοι κανόνες και τυπικές ιδέες για τον χειρισμό αυτών των θέσεων και από τις 2 παρατάξεις.

Στόχοι του λευκού:

- 1) Αποφυγή απλοποίησης της θέσης.
- 2) Έλεγχος του e5 με ίππο και επίθεση στην πτέρυγα του βασιλιά ή έλεγχος του γ5 και επίθεση στην πτέρυγα της βασίλισσας.
- 3) Η προώθηση d5, αν ο μαύρος δεν ελέγχει ικανοποιητικά το τετράγωνο d5, για να ανοίξει η θέση. Κάποιες φορές η προώθηση αυτή γίνεται ακόμα και με θυσία πιονιού.
- 4) Η προώθηση f2-f4-f5 που ανοίγει την στήλη f και τη διαγώνιο a2-g8 και επίθεση στο σημείο f7.

Στόχοι του μαύρου:

- 1) Πίεση στο πιόνι d4 με κατάλληλη τοποθέτηση ελαφρών κομματιών όπως Bf6 και Nc6.
- 2) Έλεγχος του τετραγώνου d5 για να μην μπορεί ο λευκός να κάνει την διάσπαση d5.
- 3) Τοποθέτηση ελαφρού κομματιού (κατά προτίμηση ίππου) στην 'τρύπα' d5 που δεν μπορεί εύκολα να διωχθεί.
- 4) Αναζήτηση απλοποιήσεων που θα οδηγήσουν σε φινάλε. Εκεί η αδυναμία του απομονωμένου είναι συνήθως καθοριστική.
- 5) Διατήρηση ενός τουλάχιστον ζεύγους Πύργων στο παιχνίδι.

Η ακόλουθη κλασική παρτίδα είναι ένα παράδειγμα της αξιοποίησης των πλεονεκτημάτων που προσφέρει το απομονωμένο πιόνι, με την επίθεση στην πτέρυγα του βασιλιά.

D40

Botvinnik, Mikhail

Vidmar, Milan Sr

1.c4 e6 2.Nf3 d5 3.d4 Nf6 4.Bg5 Be7 5.Nc3 0-0 6.e3 Nbd7 Παίζονται επίσης και οι κινήσεις Rc1 και Qc2 που καθυστερούν την ανάπτυξη του Bf1 περιμένοντας την κίνηση d5xc4 για να ακολουθήσει Bxc4 με κέρδος χρόνου. **7.Bd3 c5 8.0-0 cxd4 9.exd4 dxc4 10.Bxc4** Diagram



18.Nxf7! Rxf7 (18...Kxf7 19.Rde1+-) 19.Qxe6+-]
18.f5 exf5 19.Rxf5 Qd6 Diagram



20.Nxf7! Και πάλι αυτή η θεματική θυσία οδηγεί στην νίκη **Rxf7 21.Bxf6 Bxf6** [21...Nxf6 22.Rxf6+-] **22.Rxd5 Qc6 23.Rd6 Qe8 24.Rd7 1-0**

D27

Illescas Cordoba, Miguel 2635
Anand, Viswanathan 2765

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Nf3 a6 4.e3 Nf6 5.Bxc4 e6 6.0-0 c5 7.Bb3 Nc6 8.Qe2 cxd4 9.Rd1 Be7 [Καλύτερο θεωρείται 9...d3!? 10.Rxd3 Qc7 11.Nc3 Be7 12.e4 Nd7 13.Be3 Nc5 14.Rdd1 0-0 15.Rac1 Nxb3 16.axb3 Rd8 17.Na4 Rxd1+ 18.Qxd1 Bd7 19.Bb6 Qc8 20.Ne5 Be8 21.Nd3 e5 με ισότητα Topalov, V (2750)- Karpov, A (2775) 1/2-1/2 Las Palmas 1996] **10.exd4 Na5!**

Χαρακτηριστική θέση στο απομονωμένο πιόνι. Ο λευκός μετά από κάποια λάθη του μαύρου θα επιτεθεί στον αντιπάλο βασιλιά με τις κινήσεις Ne5 και f2-f4-f5. Το κύριο πρόβλημα του μαύρου είναι η έλλειψη χώρου και η ανάπτυξη του Bc8. **Nb6?!** [Καλύτερο ήταν το 10...a6 11.a4 Nb6 12.Bd3 Nbd5 και τα μαύρα έχουν δημιουργήσει αδυναμίες] **11.Bb3 Bd7 12.Qd3 Nbd5?** [Αγνοώντας τον βασικό κανόνα που λέει ότι η παράταξη που έχει λιγότερο χώρο πρέπει να επιδιώκει αλλαγές. Καλύτερο ήταν το 12...Nfd5 13.Be3 (13.Bc2 g6 14.Bxe7 Qxe7 15.Nxd5 Nxd5 16.a3 Bc6=) 13...Nxc3 14.bxc3 Qc7 15.Ne5 Ba4 και ο μαύρος καταφέρνει να απλοποιήσει τη θέση] **13.Ne5 Bc6 14.Rad1 Nb4?** Τα μαύρα αγνοούν τις δυναμικές δυνατότητες που παρέχει το απομονωμένο πιόνι και χάνουν πολύτιμο χρόνο. Έπρεπε να φέρουν και άλλες δυνάμεις στο παιχνίδι, όπως [14...Rc8 ; 14...Qa5] **15.Qh3** Τυπική μανούβρα για την βασίλισσα σε αυτές τις θέσεις. Από το θ3 πιέζει τα αδύνατα σημεία e6 και θ7. **Bd5 16.Nxd5 Nbxnd5 17.f4!±** Η απειλή f5 δεν αντιμετωπίζεται ικανοποιητικά **Rc8** [17...g6? 18.Bh6 Re8 19.Ba4+- ; 17...Ne4? Παίζουν τα λευκά και κερδίζουν Diagram



Σημαντική κίνηση στη μάχη για το τετράγωνο d5. Ο αξιωματικός απομακρύνεται από τον έλεγχό του ενώ παράλληλα προετοιμάζεται ο έλεγχός του από τον αξιωματικό που θα τοποθετηθεί στην διαγώνιο a8-θ1. **11.Bc2 b5 12.Nc3** [Καλύτερο ήταν 12.a4!? b4 13.Bg5 Bb7 14.Nbd2 με μικρό

πλεονέκτημα του λευκού] **12...Bb7 13.Ne5 Rc8 14.a3?** [Χάσιμο χρόνου. Έπρεπε 14.Bg5 0-0 15.Rac1=] **14...0-0 15.Rd3?!** Ο λευκός υπερεκτιμά τις επιθετικές δυνατότητες που του προσφέρει το απομονωμένο πιόνι και αμελεί την ολοκλήρωση της ανάπτυξης. [Έπρεπε 15.Bg5 Nd5 16.Qd3 g6 17.Bxe7 Qxe7 =+] **15...Nc4!?**

Παίζει ο Λευκός. Χρόνος σκέψης 10 λεπτά.

Άσκηση 2

Brynell,Stellan 2489
Akesson,Ralf 2463



16.Rg3? [16.Rh3? Qxd4 17.Bxh7+ Nxh7 18.Qh5 Be4+ ; 16.Bg5? Nxb2 17.Rh3 g6? ; 16.Ng4!? g6 17.Nxf6+ Bxf6 18.b3?] **16...Qxd4! 17.Bh6?** [Έπρεπε 17.Nxc4 Qxc4 18.Bd3 Qc7 19.Bh6 Ne8?] **17...Nxe5 18.Rxg7+** [18.Rd1 Qc5 19.Bxg7 Ng6+] **18...Kh8 19.Rd1** [19.Rg5 Rg8!-+] **19...Qc5 20.Rd5** [20.Rg5 Rg8 21.Rxe5 Rxg2+ 22.Kf1 Rxh2+] **20...Bxd5** [20...Nf3+!? 21.Qxf3 Bxd5+] **21.Qxe5 Be4!-+ 0-1**



Παίζει ο Μαύρος. Χρόνος σκέψης 10 λεπτά.

Ασκήσεις:

Άσκηση 1

Agrest,Evgenij 2592
Brynell,Stellan 2484



Λύσεις Ασκήσεων

Άσκηση 1

Agrest, Evgenij 2592
Brynell, Stellan 2484



15.Ra3! Τυπική μανούβρα μεταφοράς πύργου στην επίθεση μέσω της 3ης γραμμής **Qe7?!** [An 15...b6 16.Qe4 Bb7 17.Qxb7 Bxe5 18.Rh3 Bf6 19.Bf4 Qc8 20.Qe4 g6 21.Be5 με επίθεση; Καλύτερο ήταν 15...Bd7!? 16.Qe4 Bc6 17.Nxc6 bxc6 18.Rh3 g6 19.Bf4 Ra7 20.Be5 Rd7,,] **16.Ng4 Bd7** [16...Bg5 17.Bxg5 Qxg5 18.Rg3±] **17.Nxf6+ Qxf6 18.Rg3! Bxa4?** Λάθος σε ήδη δύσκολη θέση [18...b5?! 19.axb5 axb5 20.Bg5 Qf5 21.Bh6 bxc4 22.Bxg7 f6 23.Bxf6+ Kf7 24.Bg7± ;Έπρεπε 18...Rfc8!? 19.Bg5 Qf5 20.Bd2±] **19.b3 Bc6** Παίζουν τα λευκά και κερδίζουν Diagram



20.d5!+- Nxd5 21.Bb2 Qh6 22.Bxg7 Qxg7 23.Rxg7+ Kxg7 24.Qe5+ f6 [24...Kg8 25.Bxd5 Bxd5 26.Qg5+ Kh8 27.Qf6+ Kg8 28.Rd4+-] **25.Qxe6+- Rae8 26.Qh3 Nf4 27.Qg3+ Ng6**

28.f3 Re7 29.Rd6 Rfe8 30.h4 και ο λευκός κέρδισε σε μερικές κινήσεις **1-0**

Άσκηση 2

Brynell, Stellan 2489
Akesson, Ralf 2463



17...Nxe4 18.Qxe4 Bc6! Αυτή είναι η βασική ιδέα που στόχο έχει να ελέγξει το κρίσιμο τετράγωνο δ5 και να κάνει και επιπλέον αλλαγές **19.Nxc6 bxc6!** Diagram



Φαινομενικά δημιουργεί και ο μαύρος απομονωμένο πιόνι. Στην πραγματικότητα ενισχύεται ο έλεγχος του δ5. Το πιόνι δ4 είναι πολύ περισσότερο αδύνατο από το γ6. Παράλληλα μετά τις αλλαγές ο ίππος είναι καλύτερος από τον αξιωματικό [Μεγάλο λάθος θα ήταν 19...Nxc6? 20.d5 και ο λευκός καταφέρνει και να αλλάξει το δ4 και να ανοίξει την θέση για τον αξιωματικό του που τώρα θα υπερισχύει σαφώς του ίππου.] **20.Bd3 g6 21.a5 Qd6 22.Qe2 Qxd4 23.Bxa6 Rfb8** Ο λευκός κατάφερε να αλλάξει το δ4 για το α6 αλλά η πρωτοβουλία του μαύρου παραμένει

καθώς ελέγχει το κέντρο και πιέζει στις στήλες α και β **24.Red1 Qf6 25.Rd2 Nd5=+** Diagram



26.g3 Qd8 27.Rd4 Ra7 28.Rda4 Qf6 29.Bc4 Rxb2 30.Qe1 Nc3 31.R4a3 Ne4 32.Be2 h5 33.a6 h4 34.Rc1 h3 35.Rf3 Qd4 36.Re3 Nd2 37.Rxc6? [37.g4 c5 38.Rxh3 Rd7 39.Ra3 c4+] **37...Qd5 38.Rc8+ Kh7 39.Bf1?** [39.f3 Qd4 40.Rcc3 Rxa6-+] **39...Rb1 40.Rc1 Nxf1 0-1**