CÂU LẠC BỘ CỜ VUA TÀI NĂNG VIỆT

TẬP 1

101 BÍ QUYẾT CỜ TÀN

Tốt, quân nhẹ và nền tảng tàn cuộc xe



Mục lục

Lời giới thiệu 4
Ký hiệu và thư mục 5

VUA VÀ TỐT

01 Thách thức hình học Euclid 6
02 Nghệ thuật dùng vai cản đường vua 7
03 Điệu múa của hai vua 8
04 Đột phá tốt 9
05 Những ý tưởng đột phá tốt khác 10
06 Đừng quên khả năng hòa do hết nước đi 11

MÃ

07 Đổi quân để vào tàn cuộc vua và tốt 12
08 Mã ngại tốt biên 13
09 Đánh lạc hướng 14
10 Khi các tốt cùng nằm một cánh 15
11 Không gian trong tàn cuộc mã 16
12 Theo bước bậc thầy 17
13 Khai thác ưu thế thế trận 18
14 Hoạt động của quân là yếu tố quyết định 19

TƯỢNG

15 Dựng hàng rào (phần 1) 20
16 Dựng hàng rào (phần 2) 21
17 Tượng và tốt biên khác màu ô phong cấp 22
18 Vua ở phía sau tốt 23
19 Tượng tốt đối đầu tượng xấu 24
20 Cách tạo tốt thông 25
21 Nguyên tắc hai điểm yếu 26
22 Tốt thông xa nhưng chưa đủ xa 27
23 Đa số tốt bị phá hỏng 28
24 Tốt không thể đi lùi 29
25 Sức mạnh của hai tốt thông 30
26 Sức mạnh của hai tốt thông liên kết 31
27 Dựng hàng rào (phần 3) 32
28 Nên đặt tốt trên ô màu nào? 33

“In the endgame, time is the element which normally decides the game…”
“Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu.” — José Raúl Capablanca

Mục lục

MÃ CHỐNG TƯỢNG

29 Mã chống tượng xấu 34
30 Khả năng xoay xở của mã 35
31 Mã đánh tốt yếu tốt hơn tượng 36
32 Mã đánh tốt yếu tốt hơn tượng (phần 2) 37
33 Tượng chống mã trên bàn cờ thoáng 38
34 Một tàn cuộc kinh điển của Fischer 39
35 Mã ở biên 40
36 Chiến thắng của cặp tượng 41

XE

37 Nắm vững các thế cơ bản 42
38 Chỗ trú cho vua 43
39 Nắm vững các thế cơ bản (phần 2) 44
40 Nắm vững các thế cơ bản (phần 3) 45
41 Hơn hai tốt vẫn không thắng 46
42 Các tốt cùng nằm một cánh 48
43 Phòng thủ từ bên sườn 50
44 Sức mạnh của xe bên sườn tốt 51
45 Sức mạnh của xe bên sườn tốt (phần 2) 52
46 Bài học mẫu mực của Karpov 53
47 Dùng vai cản đường 54
48 Giữ lại tốt ở xa hơn 55
49 Có tốt thông là có đối chơi 56
50 Một ngoại lệ giúp hiểu rõ quy tắc 57
51 Tốt cột mã đem lại nhiều cơ hội hơn 58

“In the endgame, time is the element which normally decides the game…”
“Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu.” — José Raúl Capablanca

Lời giới thiệu

Tàn cuộc có lẽ là giai đoạn ít được chú ý nhất, đặc biệt đối với kỳ thủ phong trào. Có vài lý do. Trước hết, nhiều người cho rằng nên học khai cuộc vì nếu xử lý khai cuộc quá tệ thì sẽ chẳng sống sót được tới tàn cuộc. Lập luận ấy nghe hợp lý nhưng chỉ đúng khi người ta chơi khai cuộc thật sự rất kém. Để vượt qua khai cuộc tương đối ổn không cần quá nhiều kiến thức. Khi đã làm được điều ấy, không còn lý do chính đáng nào để tiếp tục bỏ qua tàn cuộc.

Thứ hai, nhiều người nghĩ cờ tàn nhàm chán. Tôi tin điều ngược lại: tàn cuộc là phần hay nhất và thú vị nhất của cờ vua. Tôi hy vọng cuốn sách này cho thấy vì sao.

Thứ ba, trước đây các buổi đấu ba giờ ở câu lạc bộ và các giải đồng đội thường kết thúc trước khi xuất hiện nhiều tàn cuộc. Ngay cả khi đã vào tàn cuộc, sự xuất hiện của người phân xử kết quả ván dở dang cũng thường tước đi cơ hội chơi đến cùng. May thay điều này đã thay đổi theo chiều hướng tốt: việc thay hoãn đấu và phân xử bằng thể thức chơi tới hết trong quỹ thời gian còn lại đã khiến kỹ thuật tàn cuộc quan trọng hơn bao giờ hết.

Khi viết sách, tôi muốn giới thiệu cho người chơi phổ thông nhiều ý tưởng và kỹ thuật tàn cuộc quan trọng. Các thế được chọn gồm cả tàn cuộc lý thuyết cơ bản lẫn nhiều thế phức tạp hơn, nhằm minh họa những vấn đề kỹ thuật rộng hơn. Tôi hy vọng độc giả sẽ chơi tàn cuộc tốt hơn và có hứng thú tìm hiểu thêm. Một cuốn sách cỡ này chỉ có thể bao quát một phần, nhưng có rất nhiều tác phẩm tàn cuộc xuất sắc dành cho người muốn nghiên cứu sâu.

Những nguyên tắc quan trọng

Vật chất có giá trị. Ở trung cuộc, thí quân để mở đường và phát huy hoạt động của các quân là thủ pháp thông dụng. Trong tàn cuộc điều đó ít gặp hơn nhiều. Chiến thuật và đòn phối hợp vẫn có vai trò, nhưng thường chỉ trong tàn cuộc xe và một số tàn cuộc hậu, tính tích cực của quân mới đáng giá hơn một hoặc hai tốt. Trong giới hạn hợp lý, nên biết chắt chiu vật chất.

Các tốt yếu cũng trở nên quan trọng hơn. Trong trung cuộc, người ta thường chấp nhận tốt cô lập hoặc tốt chồng để đưa quân vào hoạt động hay mở đường. Trong tàn cuộc đã giản hóa và thường không còn hậu, khó tạo được cách chơi năng động như vậy, nên những điểm yếu lâu dài bộc lộ rõ hơn.

Sách sẽ nhiều lần đề cập tới nguyên tắc hai điểm yếu. Một điểm yếu thường chưa đủ để thắng. Tạo thêm một điểm yếu nữa trong trận địa đối phương có thể kéo căng lực lượng phòng thủ đến mức không còn che được cả hai.

Một nguyên tắc khác tôi sẽ nhấn mạnh nhiều lần là đừng vội. Tàn cuộc thường diễn ra chậm và ít biến động hơn trung cuộc, nên có thể và thường cần điều quân thận trọng, từ tốn. Nhiều thế tốt bị hỏng vì nóng vội, trong khi chỉ một chút chuẩn bị cũng đủ dập tắt mọi đối chơi.

Cuối cùng là thái độ với tàn cuộc. Trong vở nhạc kịch Hollywood Camelot có một bài hát mà tôi thấy khá tệ, How to Handle a Woman. Lời khuyên đại ý là cứ yêu nàng, chỉ cần yêu nàng. Chuyện phụ nữ thì tôi không dám bàn, nhưng với cờ tàn, đó quả là cách tiếp cận đúng. Như tôi đã nói, tàn cuộc là phần hay nhất của cờ vua, ẩn chứa chiều sâu và vẻ đẹp càng học càng hiện rõ. Bất kể cuốn sách truyền đạt được bao nhiêu kiến thức cụ thể, nếu giúp độc giả cảm nhận và yêu thích tàn cuộc, nó đã hoàn thành nhiệm vụ.

Ký hiệu

+	chiếu
++	chiếu đôi
#	chiếu hết
!!	nước xuất sắc
!	nước hay
!?	nước đáng chú ý
?!	nước đáng ngờ
?	nước yếu
??	sai lầm nghiêm trọng
Ch	giải vô địch
Cht	vô địch đồng đội
Wch	vô địch thế giới
Wcht	vô địch đồng đội thế giới
Ech	vô địch châu Âu
Echt	vô địch đồng đội châu Âu
Ct	giải Ứng viên
IZ	giải Liên khu vực
Z	giải Khu vực
ECC	Cúp các câu lạc bộ châu Âu
OL	Olympiad cờ vua
jr	giải trẻ
tt	giải đồng đội
1–0	Trắng thắng
½–½	hòa
0–1	Đen thắng
(n)	ván thứ n của trận đấu
(D)	xem sơ đồ tiếp theo

Thư mục

Nhiều thế trong sách lấy từ hồ sơ tàn cuộc tác giả sưu tầm hơn hai mươi năm. Những tài liệu tham khảo cụ thể gồm:

Fine: Basic Chess Endings
Panchenko: Teoria i praktika shakhmatnykh okonchanii
Beliavsky và Mikhalchishin: Winning Endgame Technique
Averbakh và các cộng sự: Comprehensive Chess Endings
Smyslov và Levenfish: Rook Endings
Shakhmatny Biulleten, 1955–1991
Shakhmaty v SSSR, 1946–1991

Tác giả còn tham khảo các tuyển tập ván đấu của nhiều kỳ thủ, đặc biệt là Botvinnik và Smyslov.

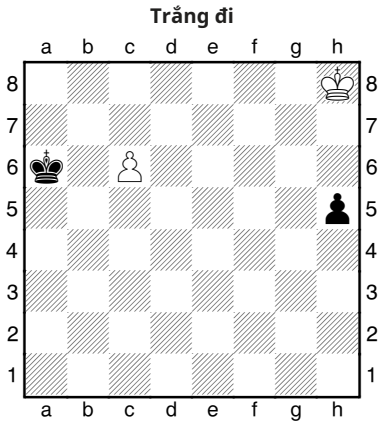
Ký hiệu quân cờ trong bản tiếng Việt

V = Vua H = Hậu X = Xe T = Tượng M = Mã

Tốt không có chữ cái đứng trước ô đến. Ví dụ: 50. Vg4, 51. g6; gxf6 là tốt cột g bắt ở f6.

Thách thức hình học Euclid

Từ nhỏ, ta được học rằng đường ngắn nhất giữa hai điểm là đường thẳng. Nhưng hình học trên bàn cờ có những điểm khác biệt quan trọng so với hình học Euclid.

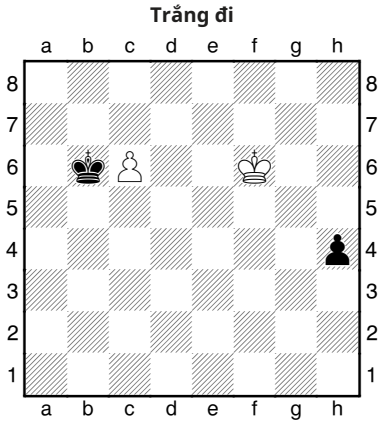


R. Réti
Kagans Neueste Schachnachrichten, 1921

Trắng hòa được thế cờ tưởng chừng vô vọng này vì đường đi Vg7-f6-e5-f4-g3-h2 của vua không tốn nhiều nước hơn đường thẳng Vh7-h6-h5-h4-h3-h2. Đi theo đường thứ nhất, vua trắng còn có thể dọa hỗ trợ tốt mình phong hậu, qua đó giành được những nhịp quý giá.

1. Vg7 h4 2. Vf6 Vb6 (sơ đồ)

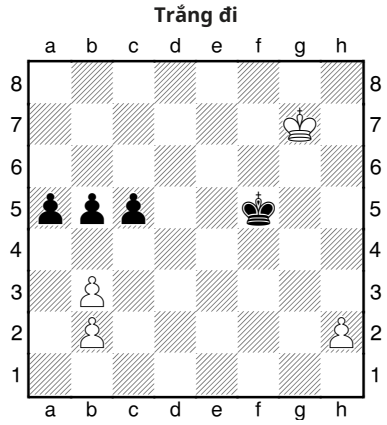
2... h3 3. Ve6 Vb6 4. Vd6 dẫn đến hòa.



3. Ve5 Vxc6 4. Vf4

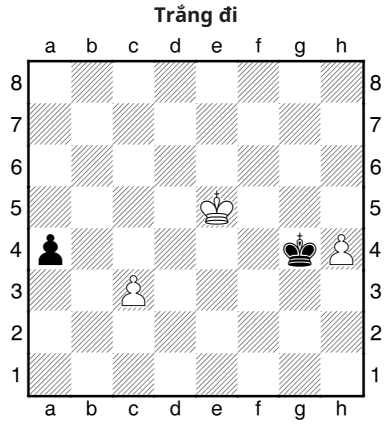
Trắng hòa vì đường đi vòng của vua buộc Đen mất hai nhịp cho ...Vb6 và ...Vxc6.

Ý tưởng ấy cũng xuất hiện trong nhiều tàn cuộc thực chiến. Sau đây là một ví dụ.



Em. Lasker – Tarrasch
Sankt-Peterburg 1914

Tarrasch chủ động đổi quân vào thế này vì tin rằng mình thắng: vua đen chặn được tốt h, còn tốt cánh hậu sẽ phong cấp. Quả thật, sau 40. h4 Vg4 41. Vf6 c4 42. bxc4 bxc4 43. Ve5 c3 44. bxc3 a4 (sơ đồ) chính tốt c3 chặn đường vua trắng, khiến Trắng không thể ngăn tốt a đen phong cấp.

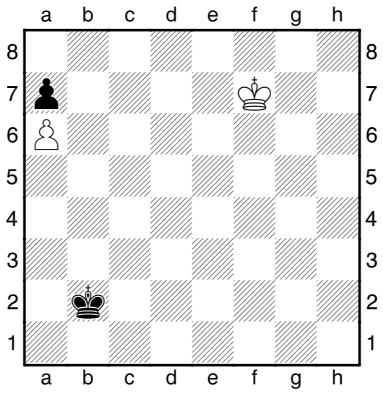


Tuy nhiên, sau 40. h4 Vg4 Lasker chơi 41. Vg6! dọa 42. h5. Sau nước bắt buộc 41... Vxh4 vua trắng đã lợi một nhịp để quay về theo đường chéo khác, trên đó các tốt trắng không chắn đường. Ván cờ hòa sau 42. Vf5 Vg3 43. Ve4 Vf2 44. Vd5 Ve3 45. Vxc5 Vd3 46. Vxb5 Vc2 47. Vxa5 Vxb3 ½–½.

Nghệ thuật dùng vai cản đường vua

Một ứng dụng khác của hình học bàn cờ ở bài 1 là dùng vua mình cản đường vua đối phương. Khi đi vòng tới đích, vua có thể "dùng vai" gạt vua đối thủ sang một bên.

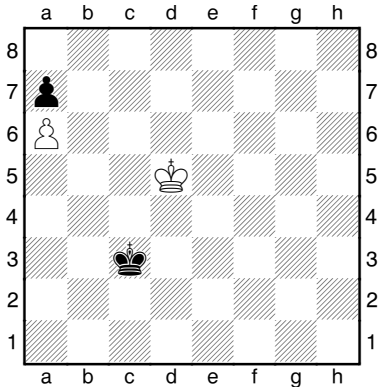
Trắng đi



Schlage – Ahues
Berlin 1921

Để thắng, Trắng phải ăn tốt a đen đồng thời ngăn vua đen kịp vào góc. Trong ván đấu, Trắng đã bỏ lỡ và Đen hòa sau 1. Ve6 Vc3 2. Vd6? Vd4 3. Vc6 Ve5 4. Vb7 Vd6 5. Vxa7 Vc7, v.v. Nhưng nếu biết dùng vua cản đường, Trắng có thể thắng bằng 2. Vd5! (sơ đồ).

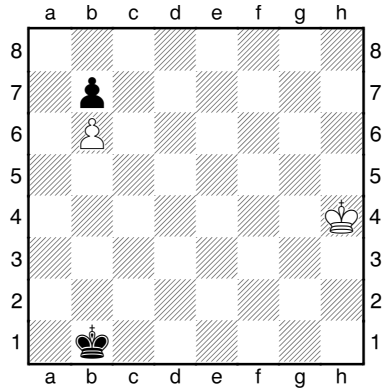
Đen đi •



Nước này ngăn vua đen tới d4, và giành một nhịp quyết định. 2... Vb4 3. Vc6 Vc4 4. Vb7 Vd5 5. Vxa7 Vc6 6. Vb8 Trắng thắng.

Ý tưởng này thường gặp trong tàn cuộc, kể cả ở những bài cờ thế đặc sắc. Đây là một ví dụ điển hình.

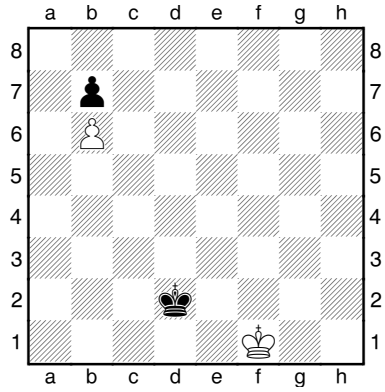
Trắng đi



N. Grigoriev
Shakhmatny Listok, 1931

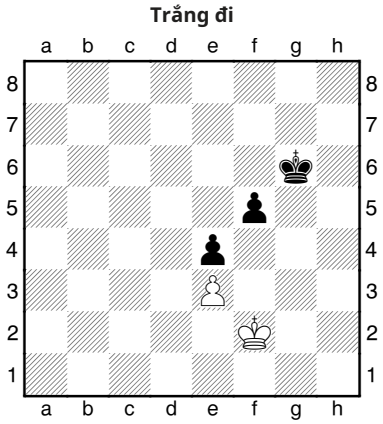
Nếu vua trắng đi thẳng sang cánh hậu, vua đen sẽ cản đường và thắng, chẳng hạn 1. Vg4? Vc2 2. Vf4 (hoặc 2. Vf3 Vd3!) 2... Vd3 3. Ve5 Vc4 4. Vd6 Vb5 5. Vc7 Va6, Đen thắng. Trắng phải sẵn sàng đáp lại ...Vxb6 bằng Vb4 mà không để vua đen chắn mất lối. Chỉ có một đường hòa: tới b4 qua e1. 1. Vg3!! Vc2 2. Vf2! Vd2 3. Vf1! Vd1 4. Vf2 Vd2 5. Vf1 (sơ đồ).

Đen đi •



5... Vd3 Nỗ lực cuối cùng của Đen. 6. Ve1 Vc4 7. Vd2 Vb5 8. Vc3 Vxb6 9. Vb4 Trắng giữ thế đối vua và hòa.

Điệu múa của hai vua



Timman – Yusupov
Giải tưởng niệm Donner, Amsterdam 1994

Trong nhiều tàn cuộc vua và tốt, hiểu thế đối vua từ xa là điều thiết yếu. Jan Timman dùng kỹ thuật ấy để hòa dù kém một tốt. Trắng phải giữ thế đối vua, nếu không vua đen sẽ xâm nhập và ăn tốt e3. Vua đen có hai đường vào, từ cánh vua hoặc cánh hậu, và Trắng phải kiểm soát cả hai.

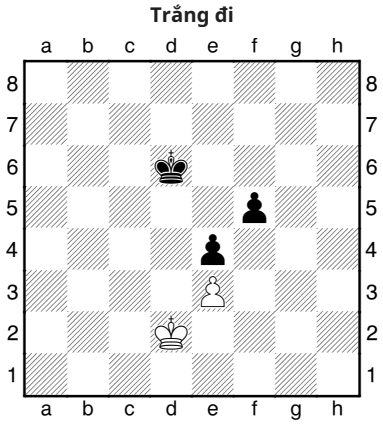
58. Vg2!

Nước duy nhất, giành thế đối vua từ xa. 58. Vg3? thua vì 58... Vg5 59. Vf2 Vh4 60. Vg2 Vg4 61. Vf2 Vh3, vua đen xâm nhập và bắt tốt e3.

58... Vg7 59. Vg1

59. Vg3 cũng hòa.

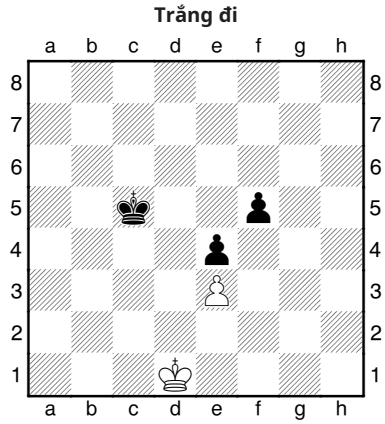
59... Vf7 60. Vf1 Ve6 61. Ve2 Vd5 62. Vd2 Vd6 (sơ đồ)



63. Vd1!

Một lần nữa, chỉ nước này giữ được thế đối vua từ xa và cứu hòa. 63. Vc2? thua vì vua đen có thể trở lại cánh vua và xâm nhập ở đó. Sau 63... Ve6 64. Vc3 (64. Vd2 Vf6 65. Ve2 Vg5 66. Vf2 Vh4 Đen thắng trong biến này) 64... Vf6 65. Vd4 Vg5 66. Ve5 Vg4 Đen thắng.

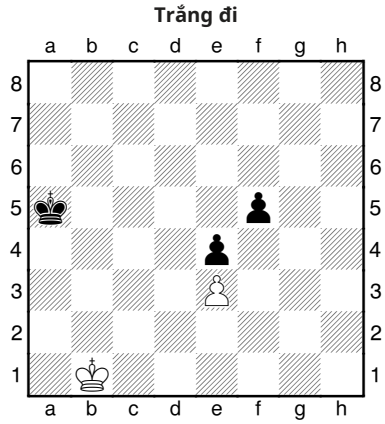
63... Vc5 (sơ đồ)



64. Vc1!

Trắng tiếp tục giữ thế đối vua từ xa. 64. Vd2? thua vì 64... Vb4, và vua đen lại lách qua được vua trắng. 65. Vc2 Vc4 66. Vd2 Vb3, v.v.

64... Vb5 65. Vb1! Va5 (sơ đồ)



Đen thử chiếc bẫy cuối cùng.

66. Vc1!

Đối vua từ xa quan trọng, nhưng cũng phải nhìn thấy đòn chiến thuật đơn giản! 66. Va1? giữ thế đối vua từ xa nhưng thua vì 66... f4, và tốt sẽ phong cấp.

½–½

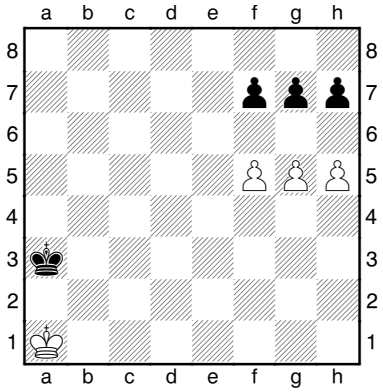
Sau 66... Va4 67. Vc2! Trắng vẫn giữ thế đối vua.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

Đột phá tốt

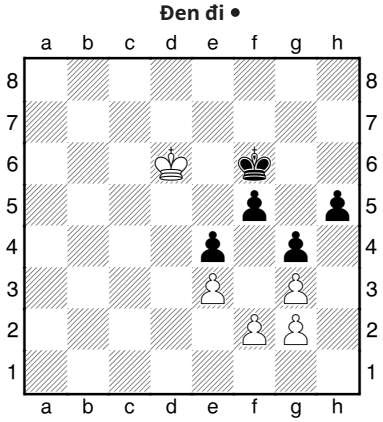
Đôi khi có thể tạo tốt thông trong những hoàn cảnh hết sức bất ngờ. Người mới học thường sớm làm quen với thủ pháp sau.

Trắng đi



Dù cấu trúc tốt hai bên đối xứng, Trắng cưỡng bức tạo một tốt thông quyết định bằng 1. g6! fxg6 (hoặc 1... hxg6 2. f6 gxf6 3. h6) 2. h6 gxh6 3. f6, rồi thắng. Đây là ví dụ cơ bản, nhưng đòn đột phá tương tự xuất hiện trong nhiều thế khác. Sau đây là hai ví dụ từ thực chiến của các đại kiện tướng.

Đen đi •



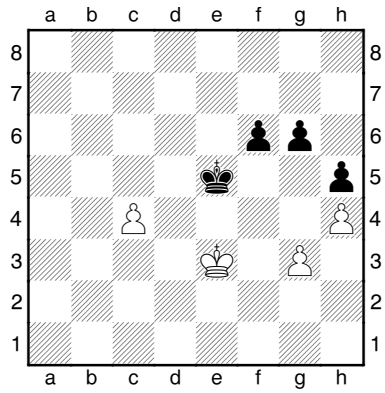
Pomar – Cuadras
Olot 1974

Các đòn đột phá thường xuất hiện khi có tốt chồng, như ở đây. Đen thắng như sau.

42... f4! 43. Vd5 Hoặc 43. exf4 h4 44. gxh4 g3 45. fxg3 e3, và Đen thắng. 43... h4! 44. Vxe4 44. gxh4 g3 45. fxg3 fxe3 Một lần nữa Đen phong cấp được tốt. 44... f3 45. gxf3 h3 0–1

Trong cả hai ví dụ trên, các tốt bên phòng thủ đứng ở hàng ngang thứ hai của mình. Đột phá cũng có thể xảy ra ngay giữa bàn cờ, như trong ví dụ tiếp theo.

Đen đi •



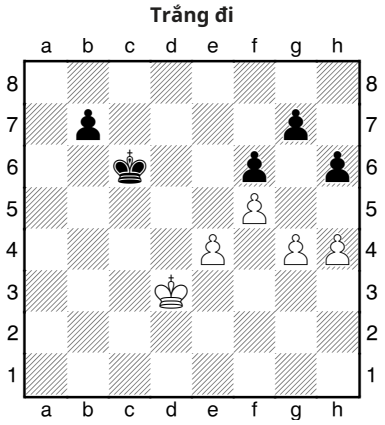
Kharlov – T. Ernst
Haninge 1992

Đại kiện tướng Thụy Điển đi một nước thiếu thận trọng: 47... g5?? Câu đáp của Trắng khiến ông phải ngượng ngùng: 48. g4! Trắng buộc tạo thêm một tốt thông. Hai tốt thông trắng cách xa nhau mạnh hơn hẳn ba tốt thông liên kết của Đen, vì vua trắng chặn được cả ba. Ván cờ kết thúc: 48... hxg4 49. h5 f5 50. h6 f4+ 51. Vf2 g3+ 52. Vg2 Ve4 53. h7 1–0

Hãy luôn tính đến khả năng đột phá tốt!

Những ý tưởng đột phá tốt khác

Đột phá tốt là ý tưởng quan trọng với nhiều hình thức, đáng để xem thêm vài ví dụ.



Averbakh – Bebchuk
Giải vô địch Moskva, 1964

Nếu không có đòn đột phá ngay lập tức, Trắng sẽ thua vì Đen có tốt thông xa. Nhưng trong ván này Trắng đã thắng bằng...

51. e5! fxe5

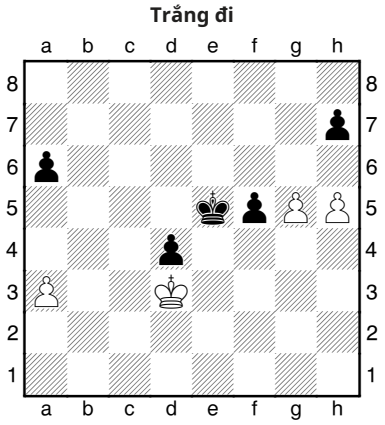
Bắt buộc, vì sau 51... Vd5 52. e6, Trắng dễ thắng nhờ tốt thông được bảo vệ.

52. g5 hxg5

Một lần nữa, 52... Vd7 thua sau 53. f6 Ve8 54. fxg7 Vf7 55. gxh6 b5 56. Ve4 b4 57. Vd3! và vua trắng chặn được cả hai tốt đen.

53. f6! 1–0

Tốt h sẽ phong hậu.

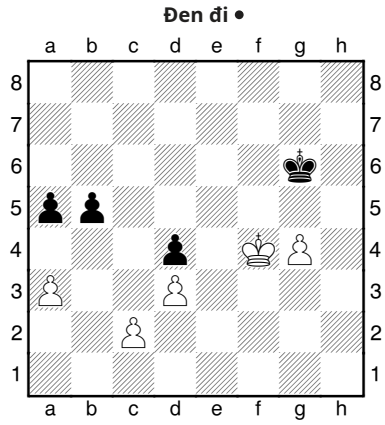


Capablanca – Ed. Lasker
Ván giao hữu, London 1913

Trắng một lần nữa có vẻ sắp thua vì 41. g6? hxg6 42. hxg6 Vf6 là vô vọng. Tuy nhiên, một đòn đột phá điển hình đảo ngược tình thế.

41. h6! 1–0

Đe dọa 42. g6 mạnh hơn nhiều so với thực hiện ngay. Đen không thể ngăn tốt phong cấp sau 42. g6; chẳng hạn 41... f4 42. g6 Vf6 43. gxh7, v.v. Cấu trúc tốt này khá phổ biến và đáng ghi nhớ.



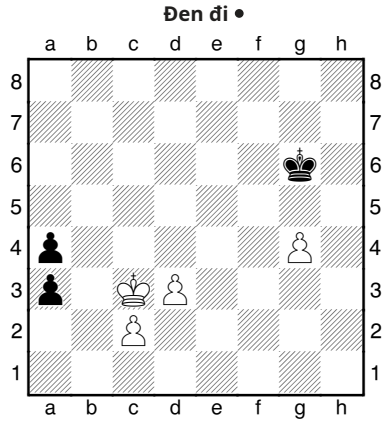
V. Borisenko Belovba – Zvorykina
Giải vô địch nữ Liên Xô, Riga 1962

Ở đây cũng xuất hiện ý tưởng tương tự. Đen thắng bằng:

39... a4!

39... b4? 40. a4 không đạt gì, nhưng lúc này 40... b4 lại là đe dọa quyết định.

40. Ve4 b4 41. Vxd4 bxa3 42. Vc3 (sơ đồ)

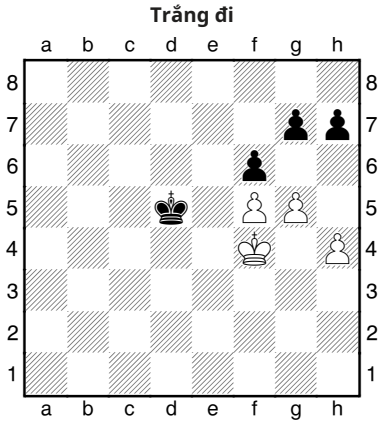


42... Vg5! 43. d4 Vxg4 0–1

Trắng mất tốt d rồi buộc phải đi vua, dẫn đến thất bại.

Đừng quên khả năng hòa do hết nước đi

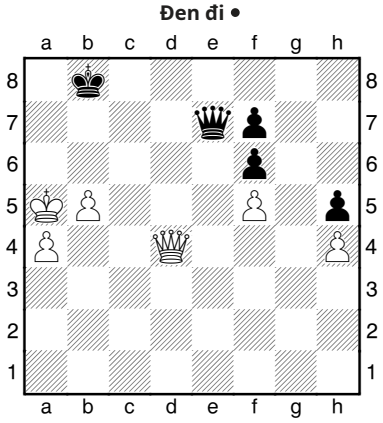
Ngay cả trong một thế cờ tưởng như vô vọng, bên yếu vẫn có thể cứu hòa nếu tìm được cách đưa mình vào thế hết nước đi.



Chigorin – Tarrasch
Ostend 1905

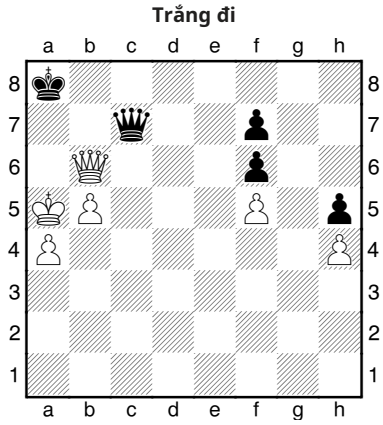
Trong ví dụ nổi tiếng này, Chigorin chơi 50. gxf6? gxf6 51. Vg4 Ve4 52. Vh3 Vf4 rồi đầu hàng vì tốt f5 sắp mất. Ông có thể cứu hòa bằng cách đi vua trước: 50. Vg4 Ve4 51. g6 h6 (51... hxg6 52. fxg6 f5+ 53. Vg5 f4 54. h5 f3 55. h6 gxh6+ 56. Vxh6 cũng hòa) 52. Vh5! Vxf5 và Trắng hết nước đi.

Nhà vô địch Nga Chigorin dường như hay bỏ sót khả năng hòa do hết nước đi. Ngay tại giải đó, ông lại mất nửa điểm. Lần này, chính đối thủ có cơ hội dùng đòn phòng thủ ấy.



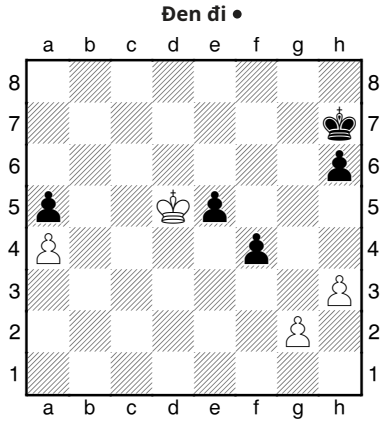
Chigorin – Schlechter
Ostend 1905

44... Hc7+ 45. Hb6+?? 45. b6 thắng. 45... Va8! (sơ đồ)



Như ta sẽ gặp lại trong bài 55, trong cờ vua không bắt buộc phải ăn quân. 46. Hxc7 khiến Đen hết nước đi, còn Trắng không có cách nào gỡ thế vướng víu của các quân mình. 46. Va6 Hc8+ 47. Va5 Hc7 ½–½

Trong ví dụ hiện đại hơn dưới đây, Đen đã tìm đúng cách cứu ván cờ.



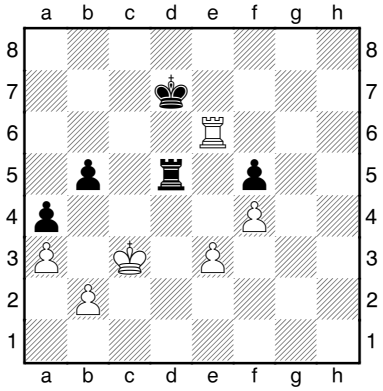
Hellers – Eingorn
Giải vô địch đồng đội châu Âu, Debrecen 1992

Đại kiện tướng Ukraine từng có thế thắng, nhưng một sai lầm khi thiếu thời gian khiến ông đứng trước thất bại. Ông vẫn bình tĩnh tìm ra biến hòa duy nhất, chủ động nhốt vua mình ở h4: 45... Vg6 46. Vxe5 Vg5 47. Ve4 h5 48. Ve5 Vh4 49. Vxf4 (hết nước đi). ½–½.

Đổi quân để vào tàn cuộc vua và tốt

Đổi quân chuyển sang tàn cuộc vua và tốt thường là cách đơn giản nhất để chuyển hóa ưu thế. Điều thiết yếu là phải tính chính xác tàn cuộc sắp xuất hiện.

Trắng đi



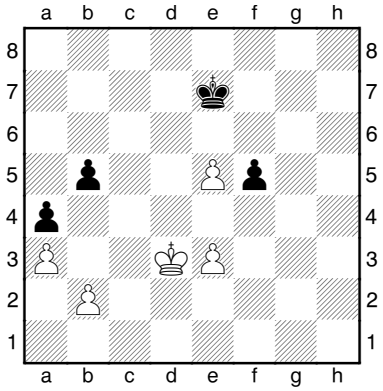
Alekhine – Yates
Hamburg 1910

Trắng thắng nhờ tính toán chính xác tàn cuộc tốt sau khi đổi xe.

40. Xe5! Xxe5 41. fxe5 Ve7 42. Vd3! (sơ đồ)

Tất cả phụ thuộc vào thế đối vua. Không được 42. Vd4? Ve6, còn 42. Vb4 chỉ dẫn đến tàn cuộc hậu chưa rõ kết quả sau 42... Ve6 43. Vxb5 Vxe5 44. Vxa4 Ve4 45. b4 Vxe3 46. b5 f4 47. b6 f3 48. b7 f2 49. b8=H f1=H. Chắc chắn Trắng không đổi xe ở nước 40 để nhận lấy kết cục ấy!

Đen đi •

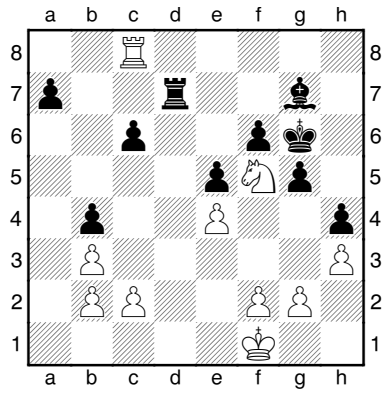


42... Vd7 43. e4 f4 44. Ve2 Ve6 45. Vf2! 1–0

45... Vxe5 46. Vf3 và Trắng thắng.

Ngược lại, tính sai tàn cuộc tốt có thể gây hậu quả nặng nề, như trong ví dụ đáng tiếc dưới đây.

Trắng đi

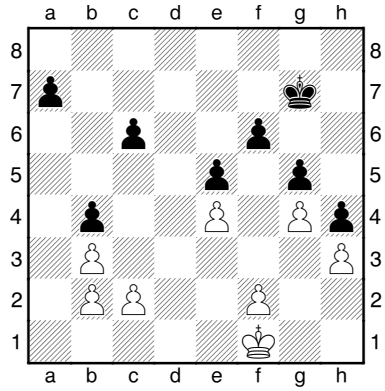


Aronin – Smyslov
Giải vô địch Liên Xô, Moskva 1951

Mã trắng hoạt động mạnh, còn tượng đen bị hạn chế. Trắng có nhiều cách thắng, nhưng Aronin lại chọn diễn biến sau.

42. Xg8 Vh7 43. Xxg7+? Xxg7 44. Mxg7 Vxg7 45. g4 (sơ đồ)

Đen đi •



Thế cờ của Đen tưởng như đã hết hy vọng. Smyslov vẫn tìm được cách cứu hòa.

45... hxg3! 46. fxg3 g4!!

Đen chủ động cho Trắng tạo một tốt thông được bảo vệ!

47. h4 c5 48. Ve2 Vh7 49. Vd3 Vh6

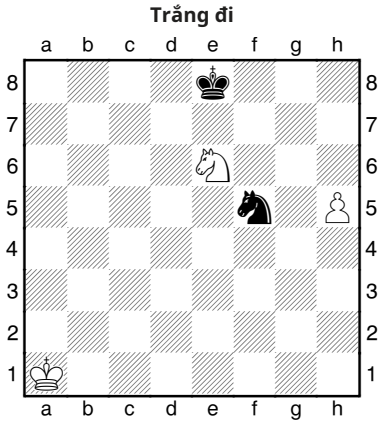
Đến đây mới rõ ý đồ của Smyslov. Nếu 50. Vc4?, thì 50... f5! 51. exf5 e4 và chính Trắng lại thua. Vì vậy Trắng không thể tiến triển.

50. c3 a5 51. cxb4 axb4 ½–½

Nửa điểm đánh rơi ở ván này khiến Aronin lỡ suất dự giải Liên khu vực. Ván hòa ấy ám ảnh ông suốt phần còn lại của sự nghiệp.

Mã ngại tốt biên

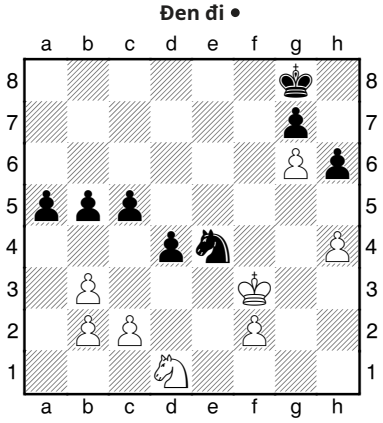
Khi ở gần biên, phạm vi hoạt động của mã bị hạn chế nghiêm trọng. Vì thế mã đặc biệt khó chống lại tốt biên.



A. Chéron (phần cuối một bài cờ thế)
Nouveau Traité Complet d'Échecs, 1952

Một ví dụ đơn giản: Trắng thắng bằng 1. Mg7+! Mxg7 2. h6. Mã không thể chặn tốt h, và sau 2... Vf8 3. h7! vua đen cũng không chặn được.

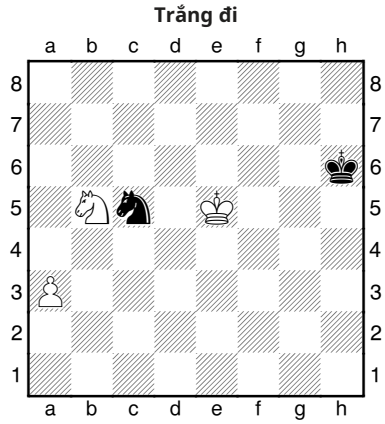
Các ý tưởng chiến thuật này thường xuất hiện trong thực chiến. Sau đây là một ví dụ đặc biệt đẹp.



Bonner – Medina García
Olympiad cờ vua, Haifa 1976

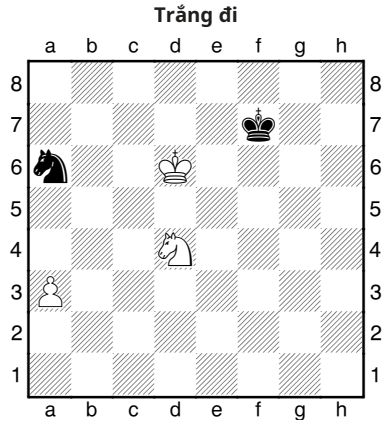
Đen buộc tạo tốt thông cột a bằng một đòn chiến thuật ngoạn mục: 41... Mc3! 42. bxc3 a4 43. cxd4 cxd4

Mã bất lực trước tốt a. 44. c3 a3 0–1



Kasparov – Adams
Linares 1999

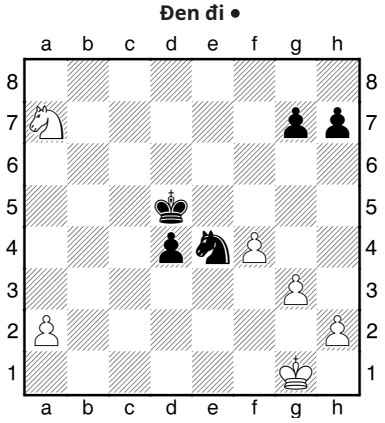
Ở đây cũng vậy: vua bên phòng thủ ở quá xa, một mình mã không chống được tốt biên. 61. Vd4 Ma6 Sau 61... Ma4 Trắng thắng theo cách điển hình: 62. Mc3 Mb2 63. Md1! Mxd1 64. a4 Mb2 65. a5 Vg7 66. a6 Ma4 67. a7 Mb6 68. Vc5 Ma8 69. Vc6, v.v. Thí mã kiểu này rất thường gặp trong các tàn cuộc tương tự, đáng để nghiên cứu và ghi nhớ. 62. Vd5 Vg6 63. Md4 Vf6 64. Vd6! Vf7 (sơ đồ) 64... Mb8 65. Mc6 Ma6 66. Mb4 thắng.



65. Me6 1–0 Sau 65... Mb8 (65... Ve8 66. Mc7+) 66. Mc5 Ve8 67. Vc7 Trắng thắng.

Đánh lạc hướng

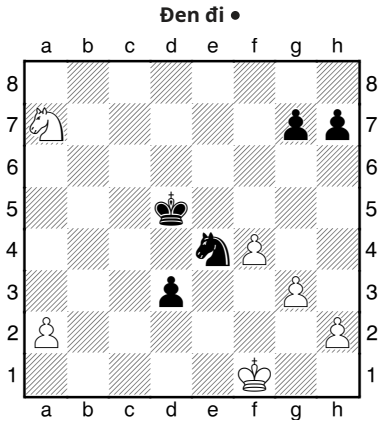
Thí quân để đánh lạc hướng mã đối phương là một thủ pháp điển hình trong tàn cuộc mã.



Barcza – Simagin
Budapest – Moskva, 1949

Thế này xuất hiện sau nước niêm phong 42. Mc6xa7. của Trắng. Dù Trắng hơn một tốt, tốt thông d mạnh của Đen được cả vua và mã hỗ trợ nên chỉ Đen có cơ hội thắng. Đường thắng không dễ: trong phần lớn các thế có thể phát sinh, chỉ cần thí mã đổi tốt d nguy hiểm là Trắng đủ hòa. Khi ván đấu tạm hoãn, Simagin phân tích sâu và tìm được một biến thắng tuyệt đẹp, chủ yếu dựa vào việc đánh lạc hướng mã trắng.

42... d3 43. Vf1 (sơ đồ)



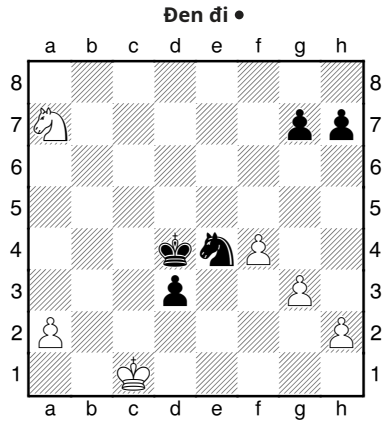
43... Mc3!

Nước thắng duy nhất, dọa 44... d2, và buộc Trắng đáp lại như trong ván. Các biến như 43... Vd4? 44. Mb5+ Ve3 45. Ma3! d2 46. Mc4+ Vd3 47 Mxd2 và 43... Vc4? 44. a4 Vb3 45. Mb5 Vxa4 46. Md4 chỉ dẫn đến hòa.

44. Ve1 Vd4

Giờ đây 45. Mc6+ Ve3 không giúp được Trắng.

45. Vd2 Me4+ 46. Vc1 (sơ đồ) 46. Vd1 Ve3.



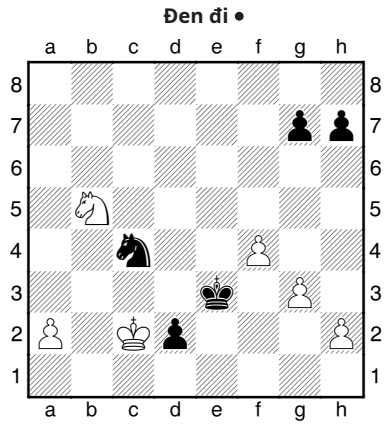
46... Md6!

Lại là nước duy nhất. Chẳng hạn 46... Ve3? 47. Mb5 d2+ 48. Vc2 Ve2 49. Md4+ dẫn đến hòa. Điều cốt yếu là phải ngăn mã trắng tới b5.

47. Vd2

47. Mc6+ thua vì 47... Vc3 48. Me7 (48. Me5 d2+ 49. Vd1 Me4 50. Mf3 Mf2+ Đen thắng trong biến này) 48... d2+ 49. Vd1 Me4 50. Md5+ Vc4 51. Me3+ Vd3.

47... Mc4+ 48. Vc1 d2+ 49. Vc2 Ve3 50. Mb5 (sơ đồ)

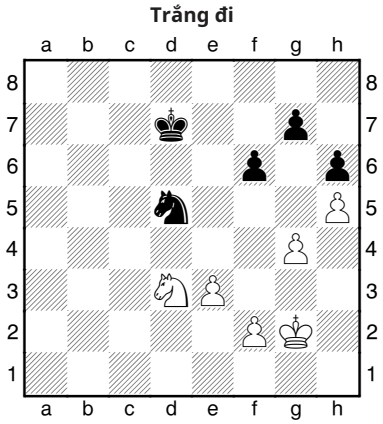


50... Ma3+!! 0–1

Sau 51. Mxa3 Ve2 Đen phong cấp tốt d.

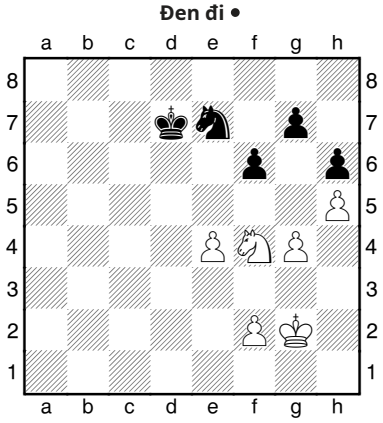
Khi các tốt cùng nằm một cánh

Nhiều tàn cuộc bốn tốt chống ba tốt cùng cánh dẫn đến hòa (xem bài 42 về tàn cuộc xe tương ứng), nhưng nếu mỗi bên có một mã, bên hơn tốt thường thắng. Fine đã nêu điều này trong Basic Chess Endings từ nhiều năm trước. Khi ấy ông phải dùng một thế giả định vì chưa có ví dụ thực chiến đại kiện tướng. Các ván đấu về sau xác nhận kết luận của ông, như ví dụ sau đây.

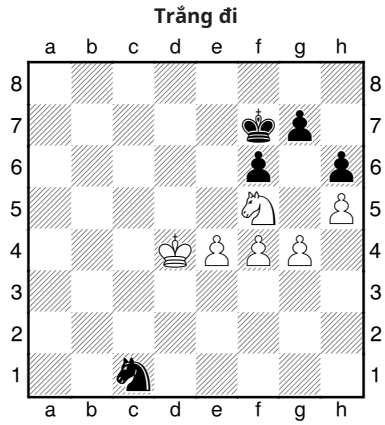


Portisch – Ivkov
Sarajevo 1962

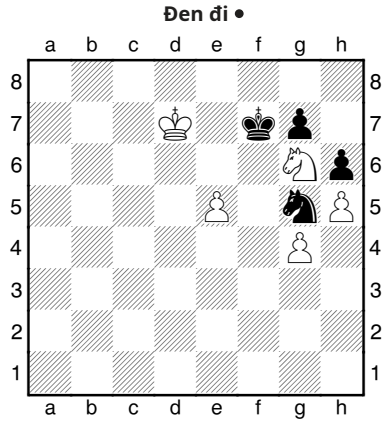
Kế hoạch của Trắng đơn giản: đưa vua vào trung tâm rồi tạo tốt thông trên cột e. 65. e4 Me7 66. Mf4! (sơ đồ)



Điều quan trọng là ngăn Đen đổi tốt bằng ...g6. Nói chung, càng đổi được nhiều tốt, cơ hội hòa của Đen càng cao. 66... Mc6 67. Mg6 Ve6 68. f4 Md4 69. Vf2 Vf7 70. Mh4 Mc2 71. Ve2 Ve6 72. Vd2 Mb4 73. Vc3 Ma2+ 74. Vd4 Mc1 75. Mf5 Vf7 (sơ đồ)



Trắng đã hoàn tất giai đoạn một. Bây giờ là giai đoạn hai: tạo tốt thông. Hãy chú ý mã trắng đứng rất đẹp ở f5, trói chân vua đen. 76. e5 fxe5+ 77. fxe5 Me2+ 78. Vd5 Mc3+ 79. Vd6 Me4+ 80. Vd7 Mc5+ 81. Vc6 Me6 82. Vd6 Mf4 83. Me7 Me6 84. Mg6 Mg5 85. Vd7 (sơ đồ)



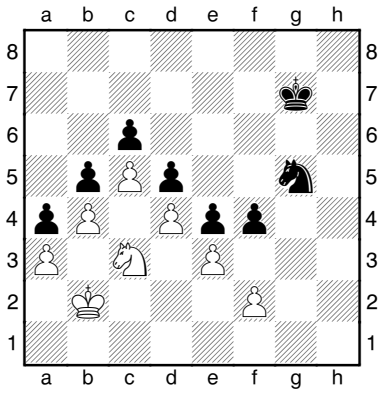
85... Me4

Đen rơi vào thế zugzwang, buộc phải bỏ phong tỏa tốt e, vì 85... Me6 thua sau 86. Mh8+. 86. e6+ Vg8 87. e7 Mf6+ 88. Vd8 Vf7 89. Me5+ 1–0

Không gian trong tàn cuộc mã

Người ta thường nói tàn cuộc mã gần với tàn cuộc tốt thuần túy nhất. Một nét tương đồng là tầm quan trọng của ưu thế không gian và của một vua hoạt động tích cực hơn.

Trắng đi



Punnett – R. Bellin
Giải đồng đội Anh (4NCL), 2005/6

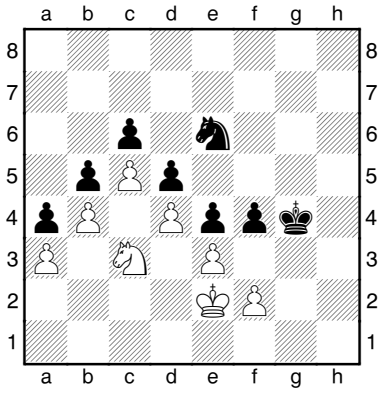
Vật chất bằng nhau, cấu trúc tốt đối xứng, nhưng Trắng thua vì thế quá chật và bị động. Đen thắng một cách có hệ thống như sau.

44. Vc2

Sau 44. exf4 Me6 45. Me2 Vf6, Đen sẽ lấy lại tốt, còn Trắng có một điểm yếu ở d4.

44... Vf6 45. Vd2 Vf5 46. Me2 Me6 47. Mc3 Vg4 48. Ve2 (sơ đồ)

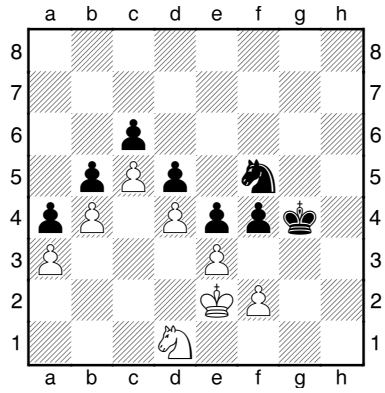
Đen đi •



Tạm thời Trắng đã che kín mọi đường vào. Đen cũng phải đề phòng đòn chiến thuật Mxb5 (hoặc Mxd5), nếu mã đen đi quá xa. Tuy nhiên, Đen tìm được cách điều mã rất hay, đưa nó tới ô lý tưởng và làm rõ đường thắng.

48... Mg7! 49. Md1 Mf5 (sơ đồ)

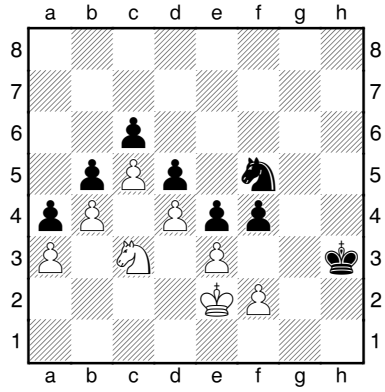
Trắng đi



Từ f5, mã làm được mọi việc: tấn công e3 và d4, đồng thời vẫn kiểm soát e7 và d6 để kịp ngăn tốt c trắng nếu nó trở thành tốt thông.

50. Mc3 Vh3! (sơ đồ)

Trắng đi



Đen chớp cơ hội đưa vua xâm nhập sâu hơn nữa.

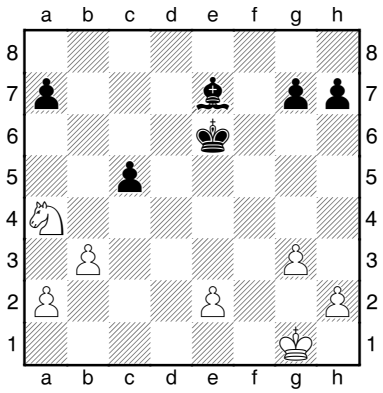
51. f3?

Nước này thua ngay, nhưng 51. Md1 Vg2 cũng dẫn tới zugzwang, chẳng hạn 52. Mc3 Mxe3! 53. fxe3 f3+, v.v. Đòn chiến thuật ...Mxe3 là một lý do nữa khiến mã đen đứng rất hay ở f5.

51... Vg2! 52. fxe4 f3+ 53. Vd2 f2 0–1

Theo bước bậc thầy

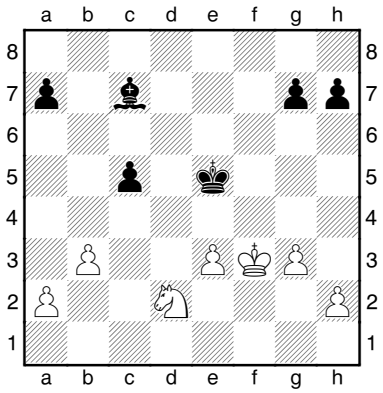
Trắng đi



Botvinnik – Riumin
Moskva 1936

Trắng hơn một tốt, còn tốt c5 của Đen yếu. Về kỹ thuật Trắng có thế thắng, nhưng cần xử lý cẩn thận và có phương pháp. 34. Vf2 Đưa vua vào trung tâm. 34... Vf5 35. Vf3 Ve5 36. e3 Td6 37. Mb2 Vd5 38. Mc4 Tc7 39. Ve2 Ve4 40. Md2+ Vf5 41. Vf3 Ve5 (sơ đồ)

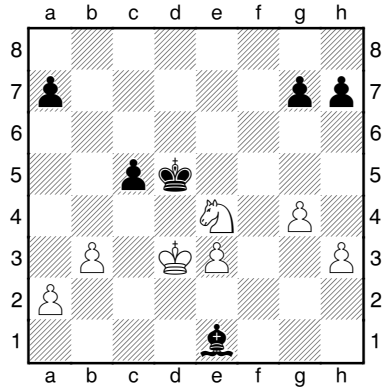
Trắng đi



Botvinnik viết: "Dù Trắng chiếm ưu thế, thắng thế cờ này không hề dễ. Vì vậy Trắng tiếp tục chờ, hy vọng Đen đi thiếu chính xác. Tôi từng thấy chính Capablanca dùng phương pháp ấy trong tàn cuộc." 42. Mc4+ Vd5 43. Ve2 Ve4 44. Md2+ Vf5 45. Vf3 Ve5 46. g4 Tước ô f5 của vua đen.

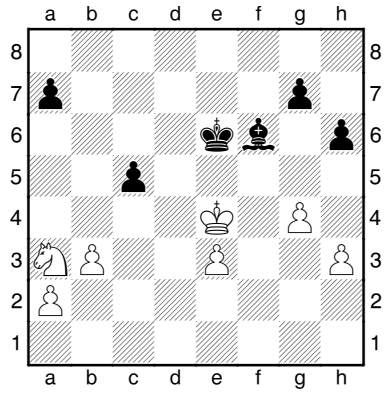
46... Vd5 47. h3 Td8 48. Ve2 Tc7 49. Vd3 Tg3 Đen mất kiên nhẫn. Nên giữ tượng ở d8 để ngăn Mg5. "Phương pháp Capablanca đã có tác dụng!" (Botvinnik). 50. Me4 Te1 (sơ đồ) 50... Th4 51. Mc3+.

Trắng đi

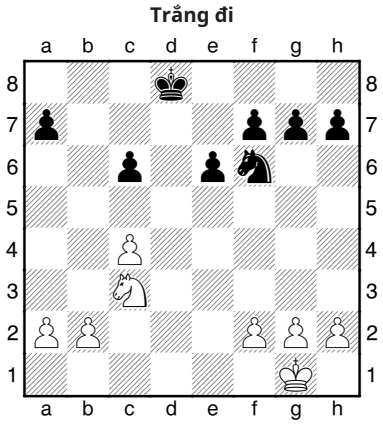


51. Mg5! Buộc Đen phải nhận thêm một điểm yếu ở g6. 51... h6 52. Me4 Trắng đang tính đường vua e4–f5–g6. 52... Th4 53. Mc3+ Vc6 53... Ve6 54. Mb5. 54. Ve4 Tf6 55. Mb1 Vd6 56. Ma3 Ve6 (sơ đồ) 56... Vc6 57. Vf5.

Trắng đi



57. Mb5 a5 58. Mc7+ Vd7 59. Md5 Tb2 60. Mb6+ Vc6 1–0 – Sau 61. Mc4 và 62. Vf5, vua trắng xâm nhập quyết định qua các ô trắng yếu. Thêm một thắng lợi cho nguyên tắc hai điểm yếu.



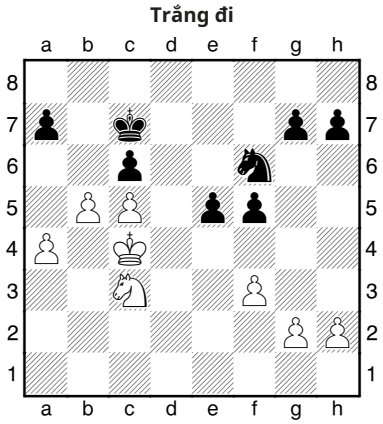
Sveshnikov – A. Sokolov
Moskva 1991

Trắng có ưu thế nhỏ: các tốt cánh hậu tốt hơn và nhỉnh hơn đôi chút về không gian. Chừng ấy chưa nhiều, nhưng trước cách chơi chính xác của Trắng, chỉ vài nước thiếu chính xác là đủ để Đen thua.

21. f3 Md7 22. Vf2 f5 23. Ve3 Ve7 24. b4 e5 25. a4 Vd6 26. Vd3 Mf6 27. c5+ Ve6

Sveshnikov đề nghị 27... Vc7 28. Vc4 (28. b5 Md5! và tàn cuộc tốt hòa) 28... a6 là cách phòng thủ kiên cường hơn.

28. b5! Vd7 29. Vc4 Vc7 (sơ đồ) 29... e4? 30. fxe4 fxe4 31. Vd4.



30. a5 a6

Trắng đã dọa a6, rồi bxc6 và Mb5xa7.

31. b6+

Hay hơn 31. bxa6 Vb8 32. Ma2 Md5, tiếp theo là ...Va7.

31... Vb7 32. g3 h5?!

Khi thiếu thời gian, Đen tự làm giảm giá trị các tốt cánh vua. Một nước chờ như 32... Md7, có khả năng kháng cự tốt hơn. Trắng vẫn phải vượt nhiều trở ngại để chuyển hóa ưu thế.

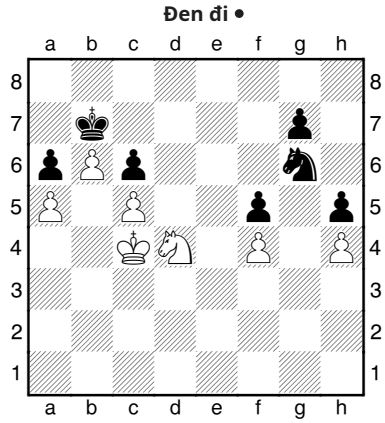
33. h4! Md7 34. f4! exf4

34... e4 35. Vd4 và vua trắng xâm nhập.

35. gxf4 Mf8

Cách duy nhất để tạo chút đối chơi.

36. Me2 Mg6 37. Md4 (sơ đồ)



37... Mxh4

37... Mxf4? 38. Mxf5 g6 39. Me7 Đen rơi vào zugzwang và buộc phải mất tốt.

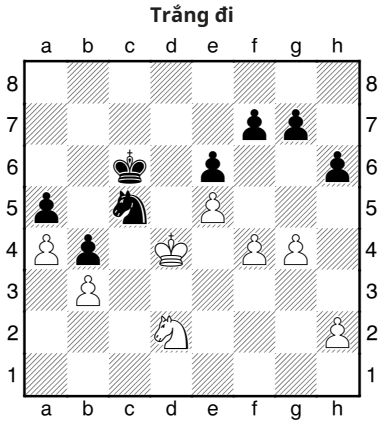
38. Me6 Vc8?

Hóa giải đe dọa 39. Md8+, nhưng lại thua khá đơn giản. Cơ hội tốt nhất của Đen thực ra là cho phép Trắng thực hiện ý đồ: 38... Mg6 39. Md8+?! Va8! 40. Mxc6 h4 Tốt h mạnh đem lại cho Đen cơ hội hòa đáng kể.

39. Mxg7 Mg6 40. Mxh5

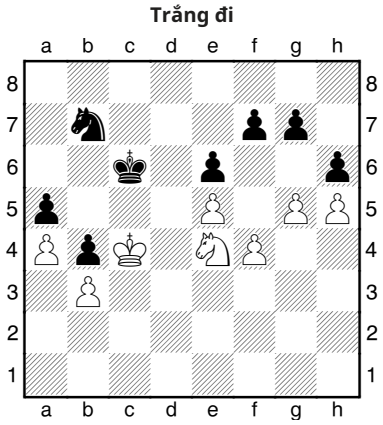
Phần còn lại khá dễ.

40... Vd7 41. Vd3 Vc8 42. Ve3 Me7 43. Mg7 Md5+ 44. Vf3 Me7 45. Me6 Md5 46. Md4 1–0



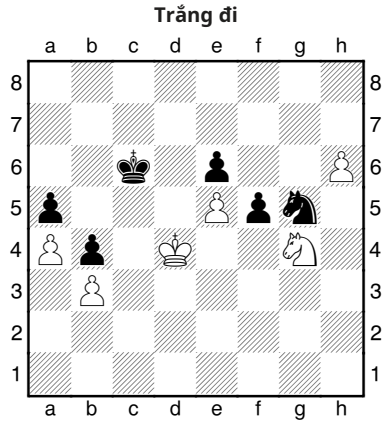
Kamyshov – Zagoriansky
Giải Công đoàn, Leningrad 1938

Vật chất ngang nhau, cấu trúc tốt đối xứng, nhưng vua tích cực hơn và ưu thế không gian giúp Trắng thắng. 37. h4 Mb7 38. h5 Hans Kmoch gọi cấu trúc tốt cánh vua này là quartgrip. Nó thường xuất hiện trong Phòng thủ Caro-Kann. Trắng có nhiều ý tưởng mở đường và đột phá, chẳng hạn g5 hoặc f5. 38... Mc5 39. g5 Mb7 40. Me4 Vb6 41. Vc4 Vua đứng lý tưởng ở đây: vừa bảo vệ điểm yếu b3 vừa thường trực dọa đánh vào a5. Ngược lại, vua đen chỉ có thể phòng thủ. 41... Vc6 (sơ đồ)

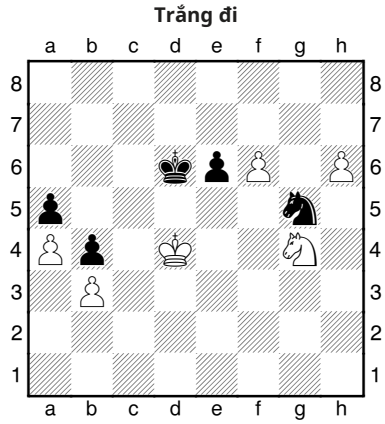


42. Mf6!

Đừng bao giờ quên chiến thuật! Mã sắp tới e8 để ăn hơn một tốt. 42... Mc5 42... gxf6 43. gxh6 Trắng thắng. 43. Me8 hxg5 44. fxg5 Me4 45. h6 gxh6 46. gxh6 Mg5 47. Mf6 Mf3 48. Mg4 Mg5 49. Vd4 f5! (sơ đồ)



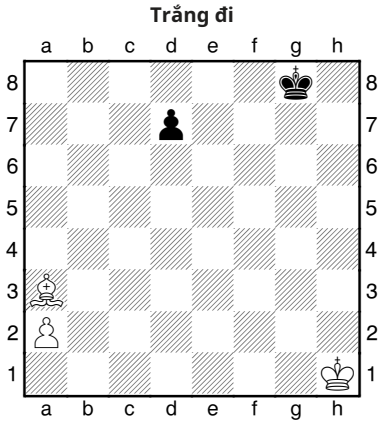
Cho phép vua đen đi vòng qua d6. Trước các nước khác, 50. Mf6 và 51. h7 thắng. 50. exf6 50. Mf6? Mf3+ và 51... Mxe5. 50... Vd6 (sơ đồ)



Đen đã chặn được các tốt cánh vua. Nhưng theo đúng nguyên tắc hai điểm yếu, Trắng chuyển mục tiêu về cánh hậu và thắng. 51. Me5 Mh7 52. Mc4+ Vd7 53. f7 Ve7 54. Mxa5 Thế cờ đã được định đoạt. 54... Vxf7 55. Mc6 Vg6 56. a5 và Trắng thắng.

Dựng hàng rào (phần 1)

Ta đã gặp kỹ thuật dùng vai, trong đó vua một bên cản đường vua đối phương. Lập hàng rào để ngăn vua địch tiếp cận khu vực then chốt cũng là một thủ pháp tàn cuộc thường gặp.



O. Duras

Deutsche Schachzeitung, 1908

Một ví dụ đơn giản nhưng kinh điển. Tượng trắng phải tránh đường cho tốt, nhưng nên đi đâu? Muốn thắng, Trắng phải ngăn vua đen tới góc. Vua đen có hai đường tới a8: đi sau tốt d theo đường (f7-e8-d8-c8, v.v.), hoặc đi phía trước theo đường (f7-e6-d5-c6). Nếu vua đen đi phía sau tới c8, Trắng có thể lập hàng rào Td6/tốt a6, để giữ vua đen ngoài góc. Nếu vua đen chọn đường trước tới c6, Trắng cần đạt cách bố trí Ta5/tốt a6 đối đầu với Vc6.

Từ đó ta tìm được nước đầu tiên duy nhất đúng cho Trắng.

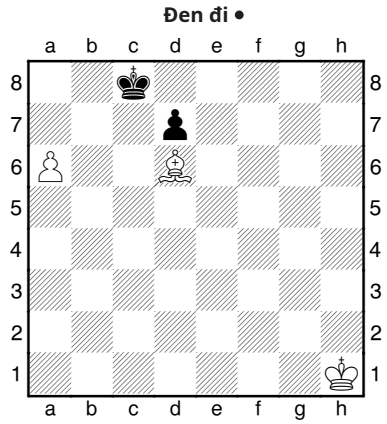
1. Tb4!!

Trắng còn có thể đưa tượng đến d6 hoặc a5, tùy đường đi của vua đen.

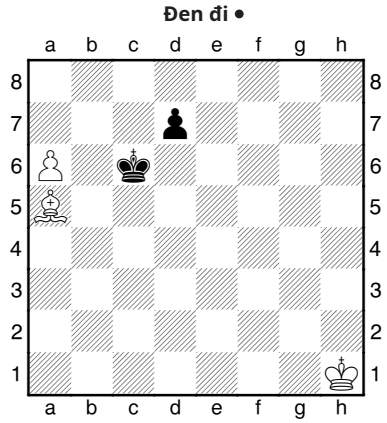
1... Vf7 2. a4

Hai phương án diễn ra như sau.

2... Ve8 3. a5 Vd8 4. Td6 Vc8 5. a6 (sơ đồ)



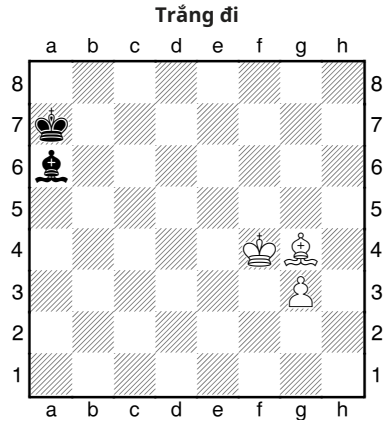
2... Ve6 3. a5 Vd5 4. a6 Vc6 5. Ta5 (sơ đồ)



Trắng thắng trong cả hai trường hợp. Nếu Đen đẩy tốt d, Trắng chỉ cần đưa vua sang. Khi buộc phải đi vua, Đen sẽ để tốt a phong hậu.

Dựng hàng rào (phần 2)

Ý tưởng lập hàng rào ở bài 15 thường xuất hiện dưới những hình thức tinh tế hơn.

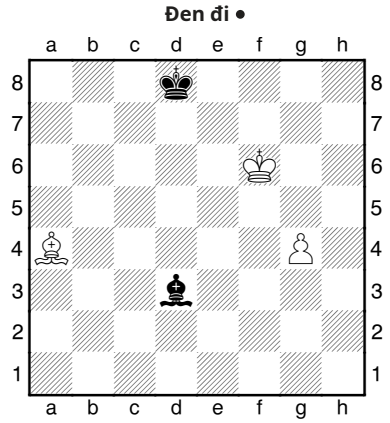


Penrose – Franklin
Giải vô địch Anh, Aberystwyth 1961

Trắng phải ngăn Đen thí tượng đổi tốt g hoặc đưa vua ra trước tốt. 68. Td1! Chuẩn bị lập hàng rào chắn vua đen.

68... Td3

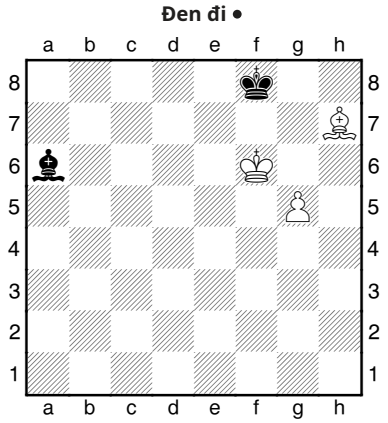
68... Tc8 sẽ được xét phía dưới. 69. g4 Vb6 70. Ve5 Vc7 71. Vf6 Vd8 72. Ta4! (sơ đồ)



Mấu chốt là vua đen bị cắt khỏi khu vực cần phòng thủ. 72... Te4 73. g5 Td3 Bây giờ Trắng phải đưa tượng tới g6 để đuổi tượng đen khỏi đường chéo b1–h7.

Có ba bước: đưa vua trắng tới g8 để chặn hẳn vua đen, đưa tượng tới h5 rồi đưa vua trở lại f6. 74. Vf7 Tc4+ 75. Vf8 Td3 76. Te8 Te4 77. Th5 Td3 78. Vf7 Te4 79. Vf6 Nhiệm vụ hoàn tất. 79... Td3 80. Tg6 Te2 81. Tc2 Th5. Bước cuối cùng là đưa tượng trắng tới f7. Vì đi ngay 82. Tb3? Ve8 chỉ hòa, trước hết phải đuổi vua đen khỏi e8. 82. Ta4! Một tiếng vọng đẹp của nước 68: Đen bị zugzwang. 82... Vc7 Hoặc 82... Te2 83. g6 Tc4 84. g7 Ta2 85. Tc2 Tc4 86. Tg6 rồi 87. Tf7 thắng. 83. Tb3 1–0 84. Tf7 thắng.

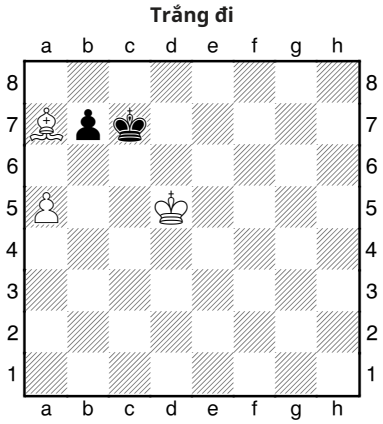
Cách phòng thủ khác là 68... Tc8 cũng thua trước một hàng rào khác: 69. Tc2 Vb6 70. Tf5 Ta6 71. g4 Vc7 72. Ve5 Vd8 73. Vf6 Ve8 74. g5 Vf8 75. Th7! (sơ đồ).



Tượng đen không kịp tới đường chéo e8–h5: 75... Tc4 76. g6 Tb3 77. g7+ Ve8 78. Tg6+ Vd7 79. Tf7 Trắng thắng. 75... Ve8 chống đỡ tốt hơn vì 76. g6?? cho phép 76... Tc2. Thay vào đó, Trắng thắng bằng 76. Vg7 Te2 77. Vh6 Tc4 78. Tb1 Ve7 (78... Tf7 79. Tg6) 79. g6, v.v.

Tượng và tốt biên khác màu ô phong cấp

Tượng và tốt biên không thắng nếu tượng không kiểm soát ô phong cấp và vua bên phòng thủ kịp vào góc. Trong tàn cuộc kinh điển này, Trắng điều vua khéo léo để ngăn điều đó.



L. Paulsen – Metger
Nuremberg 1888

1. Vd4!

Không nên 1. Vc5? b6+, cũng không nên 1. Vc4? b5+!, như trong ván đấu, vì khi đó vua đen tới được b7.

1... Vc6 1... b6 2. a6. 2. Tb6 Vd6 3. Vc4 Vc6 4. Vb4 Vd6 5. Vb5 Vd7 6. Vc5 Vc8 7. Ta7 Vc7

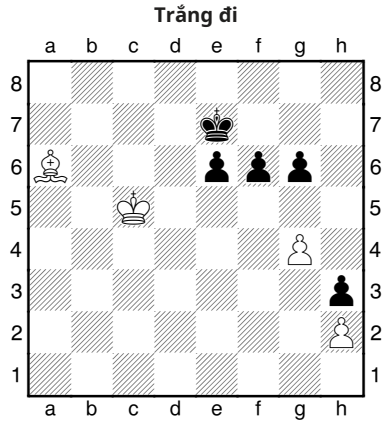
7... b6+ 8. Vxb6, hoặc 7... b5 8. a6.

8. Vb5 Vd7 9. Tb8 Vc8 10. Tf4 Vd7 11. Vb6 Vc8 12. Tg3

và Trắng thắng.

Đôi khi vua đã vào được góc mà vẫn không hòa, như trong sơ đồ sau.

Đen vừa thoát khỏi một thế thua rõ rệt và đang mừng vì tưởng đã cầm hòa. Trắng không thể ngăn ...g5 và ...f5, sau đó chỉ còn tốt biên với tượng khác màu ô phong cấp. Trắng cũng không ngăn được vua đen tới góc. Nhưng ván đấu tiếp diễn:



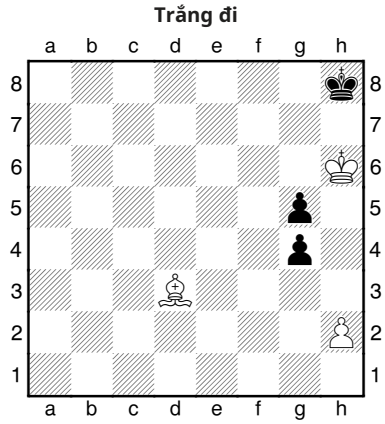
Hebden – Mortazavi
Giải vô địch Anh, Norwich 1994

53. Tf1 g5 54. Txh3 f5 55. Tg2! fxg4

Nếu không thì 56. h3 giữ được tốt g.

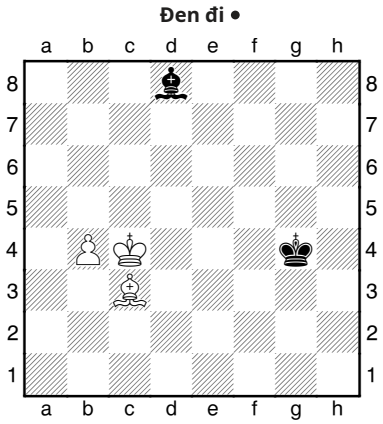
56. Vd4 Vf6 57. Te4 Vg7 58. Tc6 Vg6 59. Te8+ Vf5 60. Ve3 Ve5 1–0

Trắng có kế hoạch đơn giản: ăn tốt e6 (chẳng hạn 61. Ta4 Vf5 62. Tc2+ Ve5 63. Te4 Vf6 64. Vd4 Vg7!? 65. Tc6! (65. Ve5? Vh6 và ...Vh5) 65... Vf6 (65... Vh6 66. Te8) 66. Ve4, v.v.) rồi đạt một thế như sau.



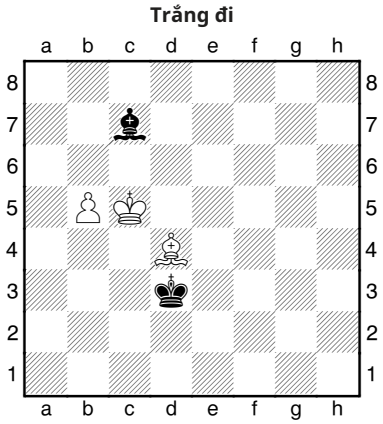
Nếu Đen không còn tốt thứ hai ở g5 thì hòa. Nhưng ở đây, sau 1. Th7 g3 (bắt buộc) 2. hxg3 g4 (vẫn còn nước đi!) 3. Te4 Trắng thắng vì đã biến tốt h thành tốt g.

Vua ở phía sau tốt

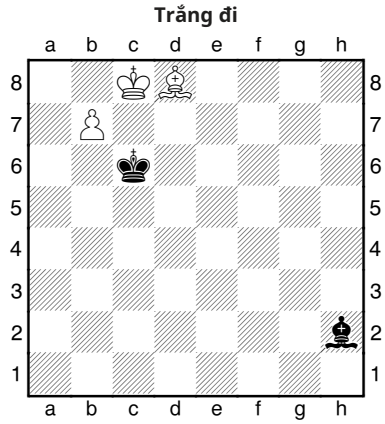


Taimanov – Fischer
Buenos Aires 1960

Vua đen ở quá xa và không thể ra trước tốt, nên thoạt nhìn Đen sẽ thua. Quả thực, trong một thế rất giống như vậy trước Capablanca tại New York năm 1916, Janowski đã đầu hàng. Tuy nhiên, Đen có thể hòa bằng cách đưa vua tới phía sau tốt. Đây là kỹ thuật phòng thủ quan trọng. 81... Vf4! 82. b5 Ve4 83. Td4 Tc7 84. Vc5 Vd3! (sơ đồ)



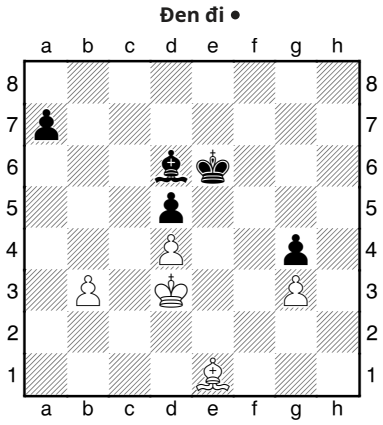
Ý tưởng then chốt: vua đen hướng tới c4. 85. Vc6 Vc4 86. Tb6 Tf4 87. Ta7 Hoặc 87. Td8 Te3. 87... Tc7! ½–½. Trắng không thể tiến triển. Nhưng kỹ thuật này không phải lúc nào cũng đủ hòa. Sau đây là một ví dụ kinh điển.



L. Centurini
La Régence, 1856

Trắng thắng rất đẹp: 1. Th4 Vb5 Nếu không, tượng đi f2–a7. 2. Tf2 Va6 3. Tc5! Đây là nước chờ duy nhất. Trắng muốn buộc tượng đen rời h2 nhưng phải ngăn nó đến d6. 3... Tg3 3... Tf4 và 3... Te5 tương đương. 4. Te7 Vb5 Đen phải ngăn tượng qua d8 tới c7. Td8-c7. 5. Td8 Vc6 Ta đã quay về thế ban đầu nhưng tượng đen đứng ở ô khác. 6. Th4! Lợi được một nhịp quyết định, đó là ý nghĩa nước thứ ba của Trắng. Nếu tượng đen đứng ở d6 thì d6, 6. Te7 Th2 hòa, vì không có 7. Tc5. 6... Th2 7. Tf2 Bây giờ Đen không thể ngăn tượng tới a7: 7... Tf4 8. Ta7 Th2 9. Tb8 Tg1 10. Tg3 Ta7 11. Tf2! và Trắng thắng.

Tượng tốt đối đầu tượng xấu



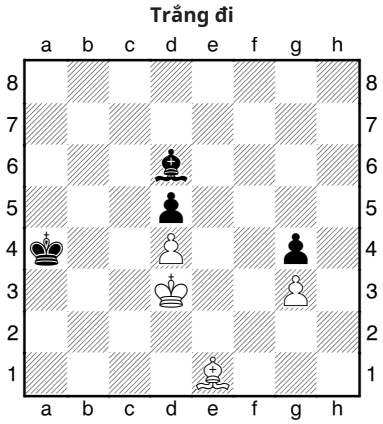
Van Wely – Kramnik
Giải vô địch trẻ châu Âu, Arnhem 1990/1

Hai tốt trắng bị cố định trên ô đen, và chỉ chừng ấy cũng đủ khiến Trắng thua.

45... Vd7!

Một ý tưởng điển hình. Đen chưa thể xâm nhập cánh vua nên mở rộng mặt trận: đưa vua tới b5 rồi tiến ...a5–a4 để mở đường vào cánh hậu. Điểm bất lợi là phải đổi thêm một đôi tốt khi số tốt còn lại đã ít. Nhưng Kramnik đánh giá rất chính xác: Đen vẫn thắng ngay cả khi mỗi bên chỉ còn hai tốt.

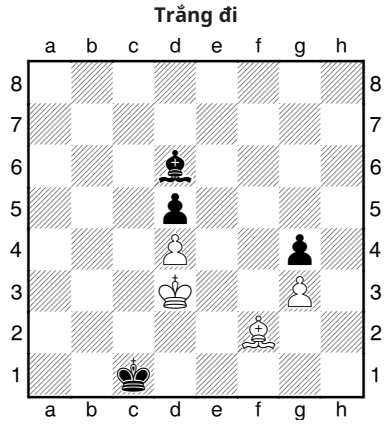
46. Ve2 Vc6 47. Vd3 Vb5 48. Vc2 a5 49. Vd3 a4 50. bxa4+ Vxa4 (sơ đồ)



51. Tf2

Nếu 51. Vc2, vua đen sẽ xâm nhập bằng 51... Va3 52. Tf2 Vb4 53. Vd3 Vb3, v.v. Liên tiếp dùng zugzwang, vua đen lấn vào từng ô.

51... Vb3 52. Te1 Vb2 53. Tf2 Vc1 (sơ đồ)



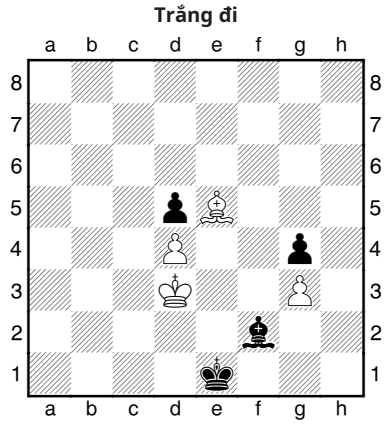
54. Te3+

54. Ve2 Vc2 không tốt hơn.

54... Vd1 55. Tf2

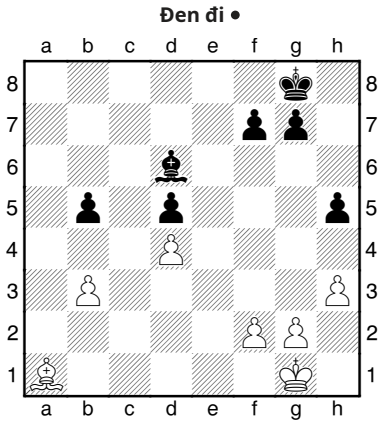
55. Tf4 Tb4 56. Td2! là một cách chống đỡ hay do Panchenko chỉ ra, nhưng không đủ cứu ván đấu. Phân tích của ông tiếp tục 56... Te7 57. Tf4 Ve1 58. Ve3 Tb4 59. Te5 Td2+ 60. Vd3 Tg5 và Đen thắng.

55... Ta3 56. Ve3 Tc1+ 57. Vd3 Td2 58. Te3 Te1 59. Tf4 Tf2 60. Te5 Ve1 (sơ đồ)



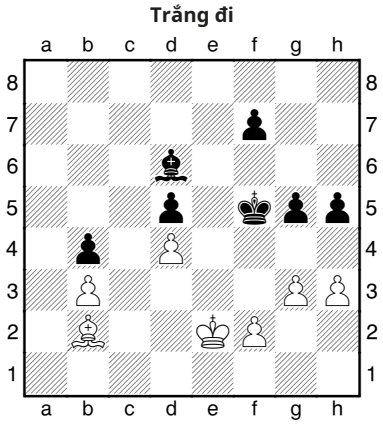
Trong 16 nước vừa qua, vua đen đã đi một quãng đường dài và xâm nhập vào tận trung tâm trận địa Trắng.

61. Vc3 Ve2 62. Vb4 Vf3 63. Vc5 Ve4! 0–1

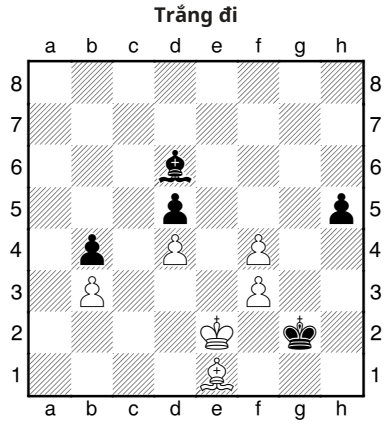


Khalifman – Salov
Trận Ứng viên, ván 4, Wijk aan Zee 1994

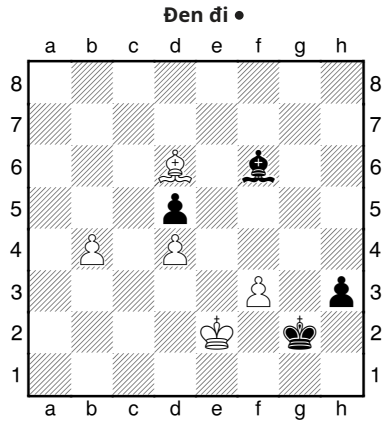
Trắng đứng kém vì tốt d4 cản tượng của mình. Cấu trúc tốt đối xứng và Trắng không có điểm yếu nào khác, nên vẫn có thể hòa. Tuy nhiên, chỉ một sai lầm cũng đủ thua. 25... Vh7 26. Vf1 Vg6 27. Ve2 b4 28. g3 Vf5 29. Tb2 g5 (sơ đồ)



30. Tc1? Sai lầm rõ ràng duy nhất của Trắng, nhưng phải trả giá bằng cả ván. Có lẽ Trắng bỏ sót nước thứ 31 của Đen. Salov đưa ra 30. Vd3!, và nếu 30... g4 thì 31. h4. Khi ấy Trắng chẳng có gì đáng ngại. 30... g4 31. hxg4+ Lúc này 31. h4 Ve4 là vô vọng cho Trắng. 31... Vxg4! Đây là mấu chốt kế hoạch của Đen. Về sau ...f5–f4 sẽ buộc Trắng gxf4, và tốt thông h của Đen sẽ quyết định ván đấu. Thủ pháp này rất đáng nhớ: ở thế ban đầu, tưởng chừng Đen không thể tạo tốt thông, vậy mà vẫn tìm được cách. 32. Td2 f5 33. Te1 Te7 34. Td2 34. f3+ Vh3 cũng không giúp gì. 34... Td6 35. Te1 f4! 36. f3+ 36. gxf4 Vxf4 37. f3 Te7 rồi tốt h sẽ tiến lên quyết định. 36... Vh3 37. gxf4 Vg2! (sơ đồ)



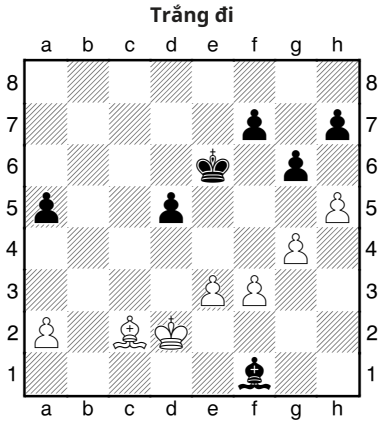
Không có cách chống lại kế hoạch ...Te7 và ...h4. 38. f5 Te7 39. f6 Txf6 40. Txb4 h4 41. Td6 h3 42. b4 (sơ đồ)



42... Te7! Một nét kết thúc khéo léo: loại bỏ tốt b4. Nếu nóng vội chơi 42... Th4? (đừng vội!) thì sau 43. b5 Tg3? 44. Txg3 Vxg3 45. b6 h2 46. b7 h1=H 47. b8=H+ thậm chí Trắng thắng. 0–1.

Nguyên tắc hai điểm yếu

Chỉ một điểm yếu thường chưa đủ khiến bên phòng thủ thua. Mở mặt trận thứ hai là chìa khóa để thắng nhiều thế cờ.



Miles – Mariotti
Las Palmas 1978

Đen có điểm yếu d5, nhưng chỉ riêng điểm ấy thì chưa đủ.

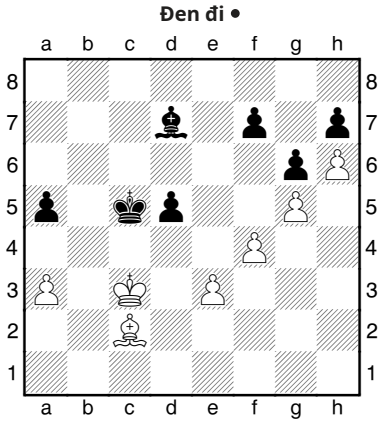
40. h6!

Tạo thêm điểm yếu ở h7. Trắng có thể vòng tượng ra sau tới g8 hoặc thí quân ở g6. Miles đánh giá thế cờ hòa nếu Đen chơi được 40... gxh5 41. gxh5 h6, bởi khi đó chỉ còn một điểm yếu mà Đen đủ sức bảo vệ.

40... Tb5 41. f4

Không nên 41. Vc3? Te2.

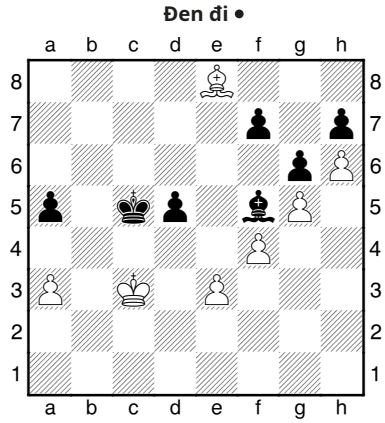
41... Td7 42. Vc3 Vd6 43. g5 Vc5 44. a3 (sơ đồ)



44... Tc8

Hoặc 44... Tb5 45. f5 Te8 46. Td3 Vd6 (biến khác 46... Td7 47. fxg6 fxg6 48. Txg6 là một ví dụ điển hình của đòn thí quân cánh vua được chuẩn bị từ nước thứ 40 của Trắng) 47. Vd4, và Đen rơi vào zugzwang. Trong các biến này, Đen phải vừa giữ các ô c5, d5, e5, vừa bảo vệ điểm yếu thứ hai ở cánh vua. Chính gánh nặng ấy khiến phòng tuyến sụp đổ.

45. Ta4 Tf5 46. Te8 (sơ đồ)

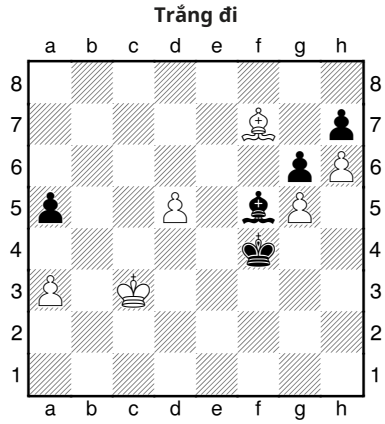


46... d4+

Ghi chú hiệu đính: bản gốc đánh số nước này là 47...; đúng thứ tự là 46... d4+ 47. exd4+.

Một cố gắng trong tuyệt vọng. Phòng thủ thụ động bằng 46... Te6 lại rơi vào zugzwang sau 47. a4 Vd6 48. Vd4 Ve7 49. Tc6 Vd6 50. Tb7, và Trắng thắng.

47. exd4+ Vd5 48. Txf7+ Ve4 49. d5 Vxf4 (sơ đồ)

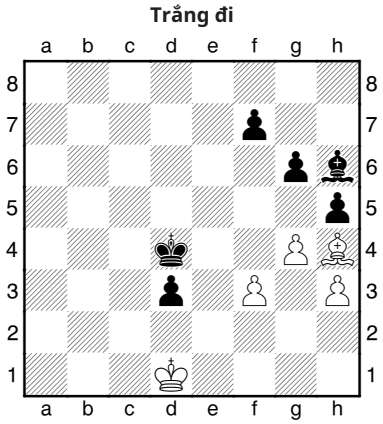


Đen tưởng đã tạo được đối chơi, nhưng một đòn chiến thuật đúng chủ đề ở g6 xóa tan hy vọng ấy.

50. Txg6! 1–0

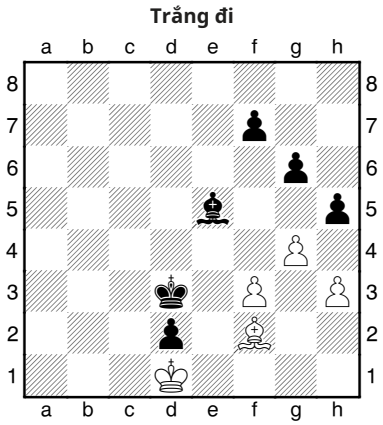
Một lần nữa, điểm yếu thứ hai quyết định ván cờ. Sau 50... Txg6 51. d6 Te8 52. g6 Trắng thắng.

Tốt thông xa nhưng chưa đủ xa

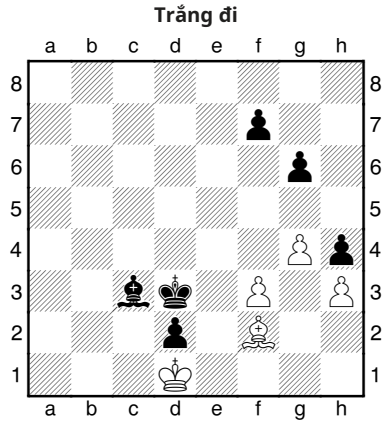


Donner – Smyslov
Havana 1964

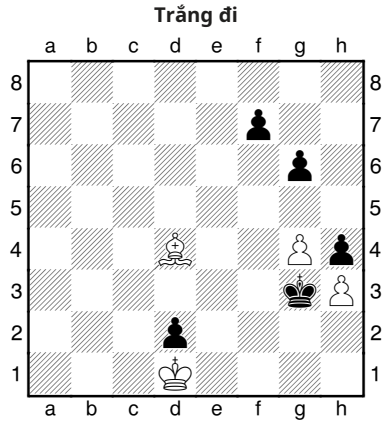
Thông thường, trong tàn cuộc tượng cùng màu, hơn một tốt thông xa là đủ để thắng khá dễ dàng. Ở đây tốt thông đen chưa đủ xa cánh vua để kéo các quân trắng đi đủ xa. Nếu là tốt a hoặc b thì thắng rất dễ. Để thắng, vua đen cần tới e3 và điều đó đòi hỏi cách chơi tinh tế. 62. Tf2+ Vc3 63. Tb6 d2 64. Tf2 Vd3 65. Tb6 Tf4 66. Tf2 Te5 (sơ đồ) Chuẩn bị 67... Td4.



67. Tg1! h4! Đen định thí tượng để đưa vua vào giữa các tốt trắng. Nhưng nếu đi ngay 67... Td4? thì sau 68. Th2 không thắng (ngay cả 68. Txd4 cũng dẫn đến tàn cuộc tốt hòa sau 68... Vxd4 69. Vxd2 h4 70. g5!) 68... Ve3 69. Tg1+ Vxf3 70. Txd4, Vì thế Đen chuẩn bị đòn thí bằng cách đẩy tốt h thêm một bước tới ô phong cấp. Thêm một ví dụ về nguyên tắc không vội vàng. 68. Tf2 Tc3! (sơ đồ) 68... Td4? vẫn còn quá sớm vì 69. Txh4 Ve3 70. Tg5+ Vxf3 71. Vxd2 Vg3 72. Vd3 Tg7 73. Ve4 Vxh3 74. Vf3 và hòa.



69. Tg1 Td4! Bây giờ Trắng không còn nước 70. Txh4, và đó là khác biệt quyết định. 70. Txd4 Biến chính là 70. Th2 Ve3 71. Tg1+ Vxf3 72. Txd4 Vg3 (sơ đồ).

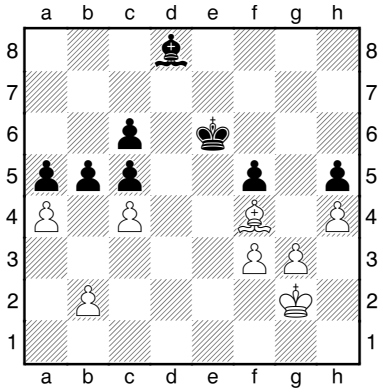


So với phương án bắt đầu bằng 67... Td4, tốt h của Đen đã tiến thêm một ô hết sức quan trọng. 73. Vxd2 Vxh3 74. Tf2 g5 75. Te3 Vg2 76. Txg5 h3 Đen thắng. 70... Vxd4 71. Vxd2 Ve5 72. Ve3 g5 0–1

Đa số tốt bị phá hỏng

Sự khác biệt giữa một đa số tốt lành mạnh và một đa số tốt bị phá hỏng, không thể tạo tốt thông, có thể quyết định cả ván đấu.

Trắng đi



Rowson – Gormally
Hastings 2003/4

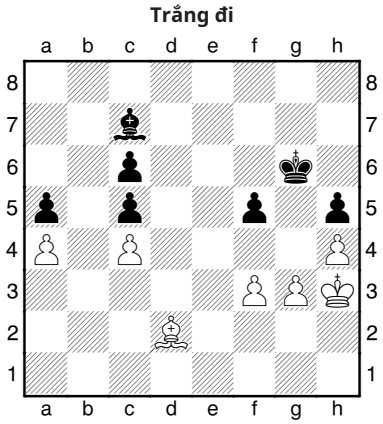
Đây là tàn cuộc kinh điển của biến đổi quân trong Khai cuộc Tây Ban Nha. Trên thực tế Trắng như hơn một tốt: đa số tốt cánh vua lành mạnh, còn đa số tốt cánh hậu của Đen không tạo được tốt thông.

34. b3!

Giữ cho đối phương tiếp tục bị tốt chồng là cách đơn giản nhất. Ăn hai lần ở b5 để hơn tốt sẽ cho Đen cơ hội phản công không cần thiết.

34... bxc4 35. bxc4 Tf6 36. Td2 Td8 37. Tc3 Tc7 38. Vh3 Vf7 39. Td2 Vg6 (sơ đồ)

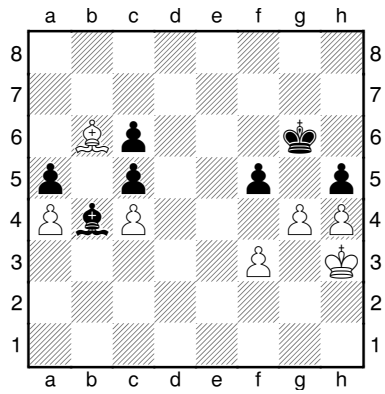
Trắng đi



Trắng muốn cải thiện vị trí tượng đến mức tốt nhất rồi chơi g4 tạo tốt thông cánh vua.

40. Te3 Td6 41. Tg5 Te5 42. Te7 Td4 43. Td8 Tc3 44. Tb6 Tb4 45. g4 (sơ đồ)

Đen đi •

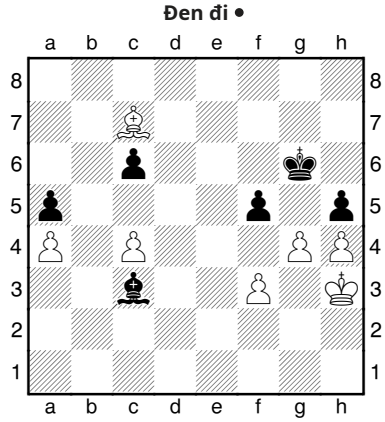


45... Tc3

Đen thí một tốt ít quan trọng thay vì đổi tốt ở g4 vì đổi ở đó sẽ cho vua trắng vào e4. Nhưng cách này vẫn không đủ hòa.

46. Txc5 Te1 47. Td6 Tc3 48. Tc7 (sơ đồ)

Đen đi •



Kế hoạch thắng cuối cùng là đưa tượng tới d8, đổi tốt ở h5 rồi đưa vua vào trung tâm. Đen không thể đồng thời chặn tốt h và bảo vệ tốt a của mình: lại là hai điểm yếu.

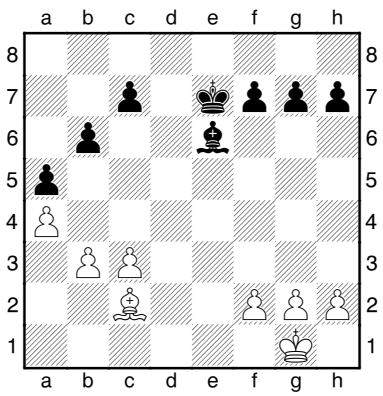
48... fxg4+ 49. fxg4 Te1 50. Td8 Vh6 51. Te7 Vg6 52. Tg5 1–0

Không còn cách cản bước tiến của vua trắng.

Tốt không thể đi lùi

Trong Manual of Chess, Emanuel Lasker khuyên phải dè dặt với mỗi nước đi tốt và cân nhắc kỹ từng mặt lợi, hại. Tốt không thể lùi, nên một lần đẩy tốt sai là không thể sửa lại.

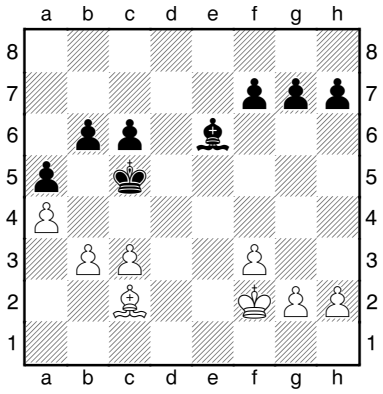
Đen đi •



G. Thomas – Tartakower
Hastings 1945/6

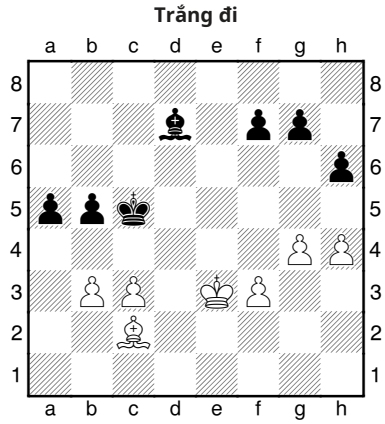
Thoạt nhìn, khó tin rằng Trắng đã thua. Nhưng Đen có hai lợi thế: vua tích cực hơn và có các mục tiêu để đánh ở b3, a4. Nếu tốt vẫn ở a2 thì Trắng hòa. Tiếc rằng Trắng vừa đi nước rất tồi 23. a2–a4?, trái lời khuyên của Lasker, và chỉ thế đã đủ định đoạt số phận. 23... Vd6 24. f3 24. Txh7 không chơi được vì 24... g6. 24... Vc5 25. Vf2 c6! (sơ đồ)

Trắng đi



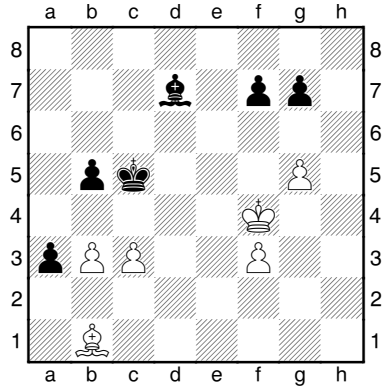
Nước then chốt. Đòn đẩy ...b5 sẽ buộc Trắng lựa chọn giữa hai khả năng đều khó chịu. 26. Ve3 b5 27. axb5 Đen có triển vọng tạo tốt thông xa. Nhưng nếu để Đen đổi tốt ở a4, Trắng không thể vừa giữ tốt a4 vừa giữ ô c4. Tartakower chỉ ra rằng Đen còn có thể chơi ...b4, nên phải đề phòng vua đen vào d4. 27... cxb5 28. g4 h6 29. h4 Td7 (sơ đồ)

Trắng đi



30. g5 hxg5 31. hxg5 a4 32. Vf4 a3 33. Tb1 (sơ đồ)

Đen đi •

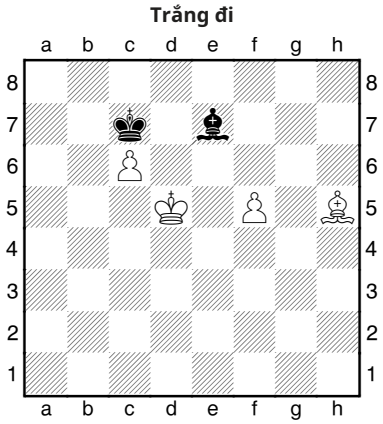


33... b4! 0–1 Đen mở đường ở cánh hậu để vua xâm nhập b2. Một chi tiết rất nhỏ, ở đây là vị trí tốt a trắng, cũng đủ phân định thắng và hòa.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

Sức mạnh của hai tốt thông

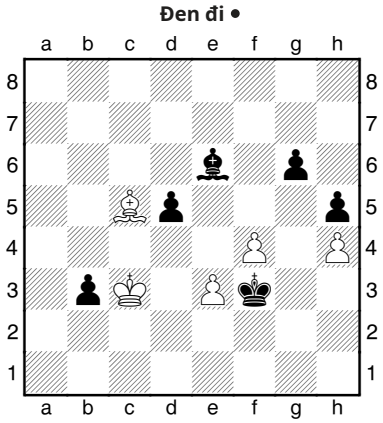
Trong tàn cuộc tượng khác màu, tạo hai tốt thông cách nhau ít nhất hai cột thường là chìa khóa chiến thắng.



Trong Basic Chess Endings, Fine nêu thế này là thắng cho Trắng sau 1. Tf3 và 2. Ve6. Đen phải dùng tượng chặn một tốt, dùng vua chặn tốt kia. Trắng chỉ cần vòng vua tới hỗ trợ tốt đang bị tượng chặn.

Nhưng nếu chuyển tốt f5 sang e5 thì thế cờ hòa. Hai tốt quá gần nhau, nên vua đen đủ sức giúp tượng chặn cả hai.

Sau đây là ví dụ thực chiến kinh điển về việc tạo thêm một tốt thông thứ hai ở xa.

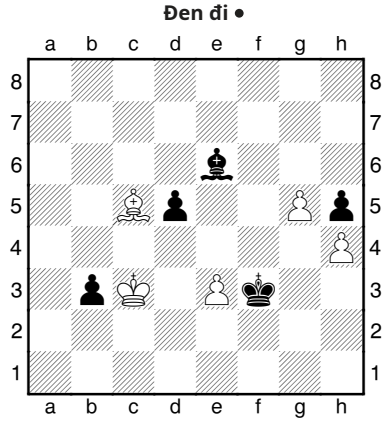


Kotov – Botvinnik
Giải vô địch Liên Xô, Moskva 1955

Botvinnik thí hai tốt để tạo tốt thông thứ hai ở cánh xa:

59... g5!! 60. fxg5 (sơ đồ)

60. hxg5 h4 61. Td6 Tf5 62. g6 Txg6 63. f5 Txf5 64. Vxb3 Vg2 và Đen thắng.



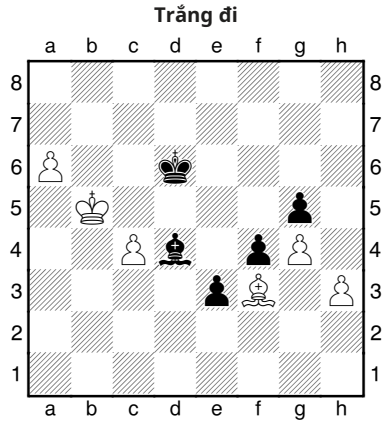
60... d4+! 61. exd4 Vg3 62. Ta3

62. Te7 Vxh4 63. g6+ Vg4 Đen thắng.

62... Vxh4 63. Vd3 Vxg5 64. Ve4 h4 65. Vf3 Td5+ 0–1

Vua đen tiến đến c2.

Một nhà vô địch thế giới khác cũng dùng ý tưởng ấy.



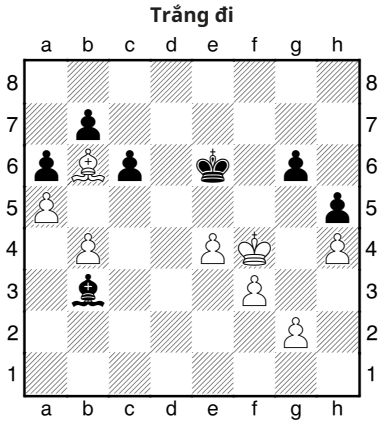
Spassky – Jonsson
Stockholm 1969

Hai tốt thông cánh hậu quá gần nhau. Trắng cần thêm một tốt thông ở xa hơn. Spassky đã thắng bằng:

46. h4! gxh4 47. g5 h3 48. c5+ Txc5 49. g6 h2 50. g7 e2 51. g8=H e1=H 52. Hd5+ 1–0

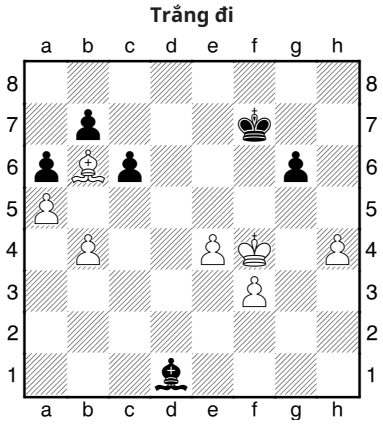
Sức mạnh của hai tốt thông liên kết

Nếu không có hai tốt thông cách xa nhau, vũ khí quan trọng khác trong tàn cuộc tượng khác màu là tạo hai tốt thông liên kết.

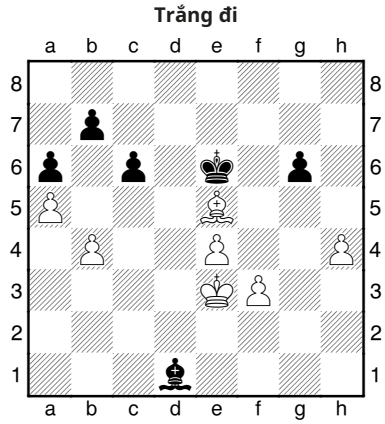


Smyslov – Stein
Giải vô địch Liên Xô, Moskva 1969

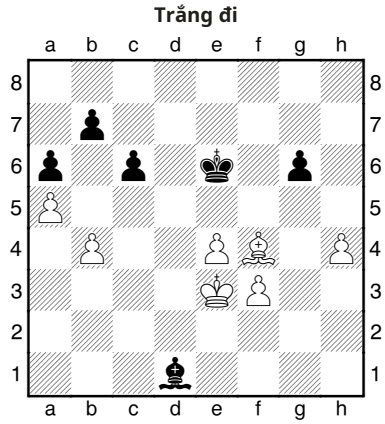
Trắng hơn một tốt, và hai tốt cánh hậu trắng kiềm chế được ba tốt đen. Kế hoạch thắng là tạo hai tốt thông liên kết trên cột e và f. 42. g4 hxg4 Bắt buộc, nếu không sau gxh5 gxh5, Trắng vẫn có hai tốt thông liên kết. 43. Vxg4! Đây là mấu chốt. Trắng định đi h5 để loại bỏ tốt g6, rồi hai tốt e4, f3 sẽ tự do tiến đến hàng cuối. 43... Td1 44. Vf4 Vf7 (sơ đồ)



Đen làm mọi cách ngăn kế hoạch ấy. Vua trắng bị buộc phải giữ f3; nếu Trắng đi f4 thì không thể ép ...gxh5. Đen chỉ cần giữ tượng ở d1 và đáp h5 bằng ...Txh5. Vì vậy Trắng cần thí tốt h để buộc ...gxh5, nhưng trước hết phải bố trí lại lực lượng. 45. Td4 Vf8 46. Ve3 Vf7 47. Te5 Ve6 (sơ đồ)



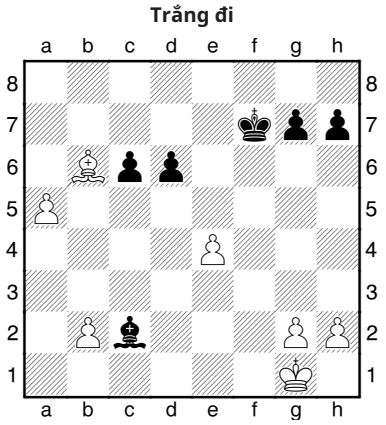
48. Tg3! Vf6 Nếu 48... Vd7, Smyslov đưa ra 49. h5! gxh5 50. f4 c5 51. bxc5 Vc6 52. Vd4 Vb5 53. f5 và Trắng thắng. 49. Tf4 Ve6 (sơ đồ)



50. h5! gxh5 51. Tg3 1–0 Không thể ngăn hai tốt thông liên kết tiến lên, còn tượng trắng dễ dàng chặn tốt h đen.

Dựng hàng rào (phần 3)

Ta đã gặp hai ví dụ về cách dựng hàng rào. Sau đây còn có thêm hai hàng rào nữa.

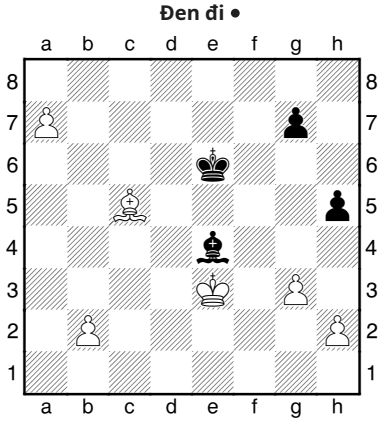


Euwe – Yanofsky
Groningen 1946

28. Tc5!

Ăn thêm một tốt, vì sau 28... dxc5? 29. a6, tốt sẽ phong cấp. Tuy nhiên, Đen vẫn có thể hòa.

28... Td3 29. Txd6 Txe4 30. a6 c5 31. Txc5 h5 32. Vf2 Td3 33. a7 Te4 34. g3 Ve6 35. Ve3 (sơ đồ)

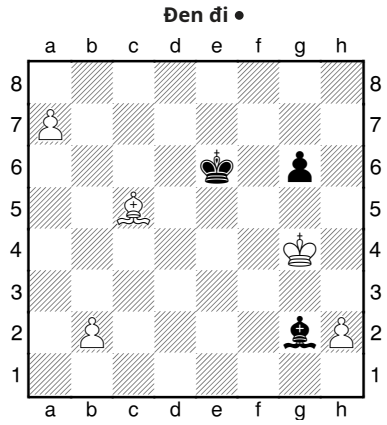


Dù kém hai tốt, Đen vẫn có thế hòa: tượng chặn tốt cánh hậu, còn vua ngăn vua trắng sang giúp. Thế cờ không đơn giản như vẻ ngoài, và một nước thiếu thận trọng của Đen trở thành sai lầm quyết định.

35... Tg2?

35... Vf5 sẽ hòa vì ngăn vua trắng tiến lên. Yanofsky đưa ra biến minh họa 36. Tf8 g6 37. Vd4 Tg2 38. Vc5 Ve6, và Đen dễ dàng hòa.

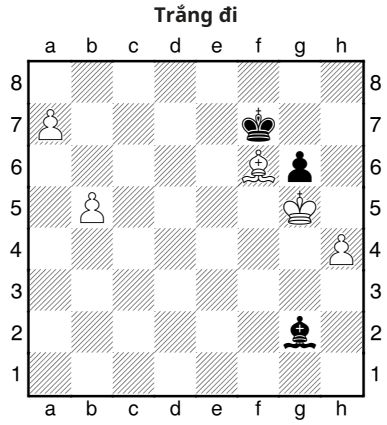
36. Vf4! g6 37. g4! hxg4 38. Vxg4 (sơ đồ)



38... Th1

Nếu tìm cách đưa vua đen sang cánh hậu hỗ trợ tượng thì 38... Vd7 39. Vg5 Te4 40. h4 Vc8 41. a8=H+ Txa8 42. Vxg6, và hai tốt thông xa nhau dễ dàng thắng.

39. Vg5 Vf7 40. Td4! Tg2 41. h4 Th1 42. b4 Tg2 43. b5 Th1 44. Tf6! Tg2 (sơ đồ)



Trắng đã đạt được cách bố trí mong muốn và giờ mới bộc lộ ý đồ.

45. h5! gxh5 46. Vf5 1–0

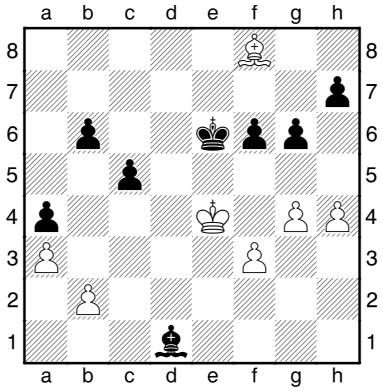
Vua trắng sẽ tới c7. Đồng thời, vua và tượng tạo thành một hàng rào mà vua đen không thể vượt qua, chẳng hạn 46... Ve8 47. Ve6, v.v.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

Nên đặt tốt trên ô màu nào?

Trong phần lớn tàn cuộc, nên đặt tốt trên các ô khác màu với tượng mình để tránh tạo tượng xấu. Nhưng khi hai tượng khác màu, bên phòng thủ thường nên đặt tốt cùng màu với tượng mình: tượng mình bảo vệ được chúng, còn tượng đối phương không thể tấn công.

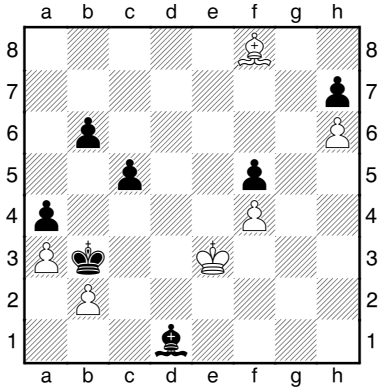
Trắng đi



Ljubojević – Karpov
Milan 1975

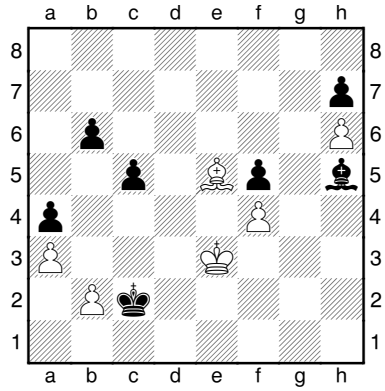
35. h5? Vi phạm nguyên tắc. Đúng là 35. g5 rồi 36. f4 35... gxh5 36. gxh5 f5+ 37. Ve3 Vd5 Bây giờ vua trắng bị trói vào việc giữ tốt. Đến lúc Trắng đưa được cả hai tốt lên ô đen thì vua đen đã xâm nhập. 38. h6 Vc4 39. f4 Vb3 (sơ đồ)

Trắng đi



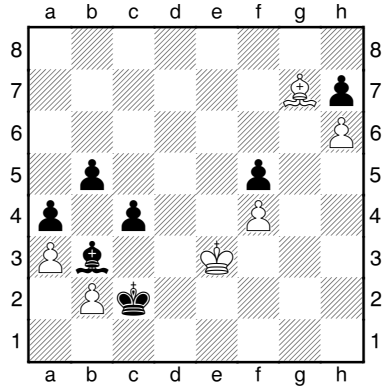
40. Tg7? Trong cuốn Learn from the Legends, Mihai Marin chỉ ra rằng Trắng vẫn vừa đủ hòa bằng 40. Vd2 Vxb2 41. Vxd1 c4! 42. Tg7+ c3 43. Ve2!, nhưng phải đi hết sức chính xác. Sau nước trong ván, Karpov thắng nhờ đột phá cánh hậu. 40... Vc2 41. Te5 Th5 (sơ đồ)

Trắng đi



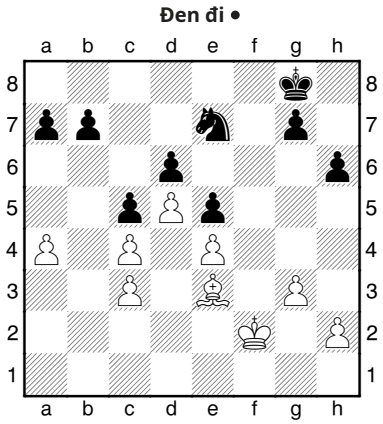
Tượng đang tiến tới b3. 42. Tf6 Tf7 43. Te5 Tb3 44. Tg7 b5 45. Tf8 c4 46. Tg7 (sơ đồ)

Đen đi •



46... b4! 47. Vd4 Nếu 47. axb4, thì 47... c3! 48. bxc3 (hoặc 48. Txc3 a3) 48... Tc4!!, ghim chặt tốt c3 tại chỗ một cách đẹp mắt, rồi tốt a phong hậu. 47... c3 48. bxc3 bxa3 49. c4 a2 50. Vc5 Vb1 51. Vb4 a1=H 52. Txa1 Vxa1 53. c5 Vb2 54. c6 a3 55. c7 Te6 56. Vc5 a2 57. Vd6 Tc8 0–1

Mã chống tượng xấu



Pinter – Timman

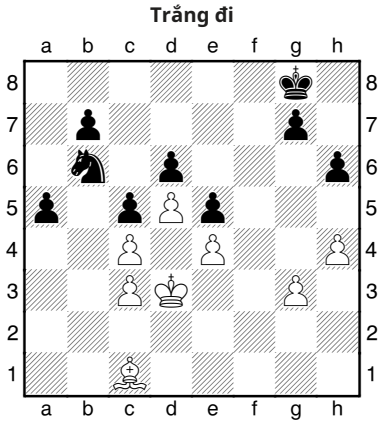
Giải liên khu vực, Las Palmas 1982

Trong thế cờ bị khóa, tượng thường trở thành gánh nặng. Đây là một ví dụ rõ rệt. Với cấu trúc tốt điển hình của Phòng thủ Nimzo-Ấn, Trắng có những điểm yếu nghiêm trọng ở a4, c4 và c3. Tượng trắng bị cản trở mạnh. Dù trên lý thuyết là tượng "tốt", nó giúp được rất ít.

29... a5!

Đen cố định tốt a4 và Trắng không có cách chống lại ...Mc8-b6xa4. Tượng trắng không có đường vòng ra sau các tốt đen, chẳng hạn để đánh vào gốc chuỗi tốt ở d6. Trắng chỉ còn cách chờ.

30. Ve2 Mc8 31. Vd3 Mb6 32. h4 Mxa4 33. Tc1 Mb6 (sơ đồ)



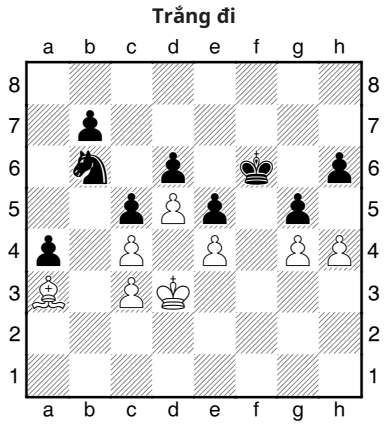
Vấn đề duy nhất của Đen là tìm đường cho vua xâm nhập,

vì chỉ đẩy tốt a không đủ hiệu quả.

34. g4?

Nước này giúp Đen dễ thắng hơn: tốt g sẽ bị cố định và trở thành điểm yếu mới. Trắng nên giữ nguyên thế, dù thế cờ vẫn thua.

34... Vf7 35. Td2 a4 36. Tc1 Vf6 37. Ta3 g5! (sơ đồ)

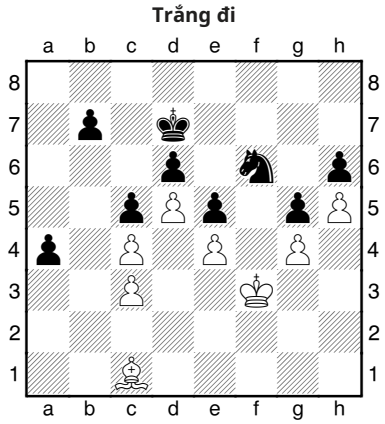


Cố định tốt g4.

38. h5 Ve7

Kế hoạch thắng giờ đã rõ. Đen điều mã tới f6, buộc vua trắng tới f3, rồi đưa vua xâm nhập cánh hậu.

39. Tc1 Md7 40. Ve2 Mf6 41. Vf3 Vd7 (sơ đồ)

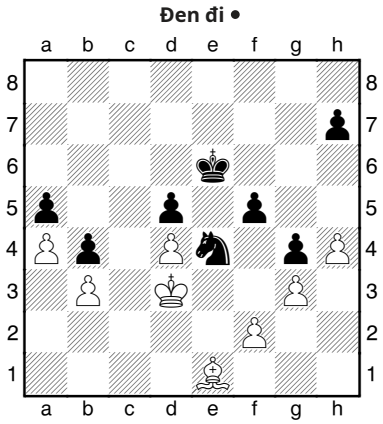


0–1

Vua đen sẽ tới a5 rồi đột phá ...b5 và dễ dàng thắng. Tượng trắng vẫn bất lực.

Khả năng xoay xở của mã

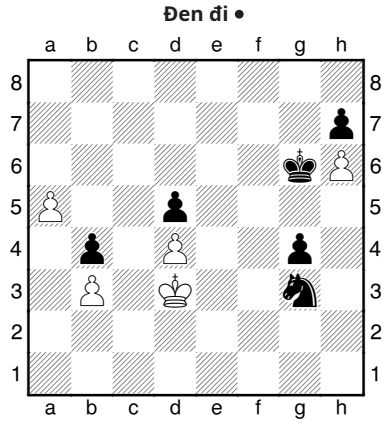
Mã không có tầm hoạt động xa như tượng, nhưng khả năng xoay xở của mã rất đáng kể và không nên bị đánh giá thấp.



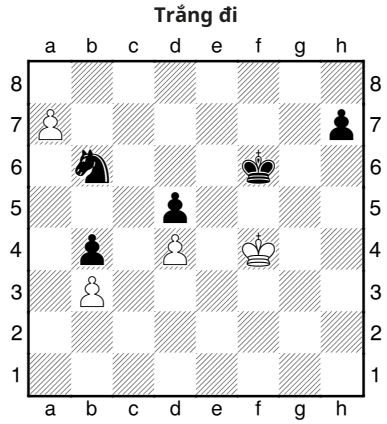
Gheorghiu – Yusupov
Giải vô địch đồng đội thế giới, Lucerne 1985

Đen có thế mã chống tượng xấu điển hình nhưng vua chưa có đường vào. 45... f4! 46. Ve2 46. gxf4 Md6 47. f3 gxf3 48. Ve3 Mf5+ 49. Vxf3 Mxd4+ 50. Vg4 Mxb3 Đen thắng trong biến vừa xét. 46... Md6! Mã hướng tới f5, từ đó tấn công mọi tốt yếu của Trắng. 47. Vd3 47. f3 khó đối phó hơn, nhưng sau 47... Mf5 48. fxg4 Mxd4+ 49. Vd3 Mf3 50. Tf2 Me5+ 51. Ve2 f3+ 52. Vf1 Mxg4 (Yusupov) Đen vẫn nên thắng. 47... Mf5 48. h5 fxg3 49. fxg3 Vf6 50. h6 Vg6! Cuối cùng phải đối phó với đe dọa Txb4 để tạo tốt thông a: mã rất ngại tốt biên! Không được 50... Mxh6?? 51. Txb4 vì Trắng sẽ thắng. 51. Td2 Mxg3! Một nước được tính toán chính xác. Dù tốt a trắng trông không thể ngăn cản, Yusupov đã tính đến cùng.

52. Txb4 axb4 53. a5 (sơ đồ)



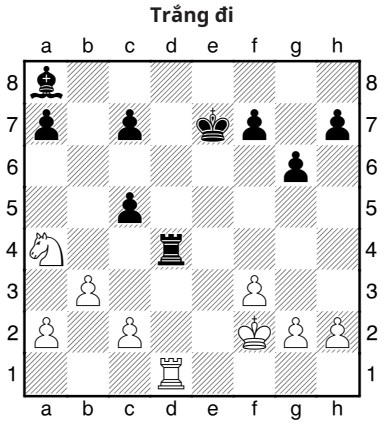
Mã về bằng cách nào? 53... Mh5!! Thật nghịch lý, mã lại đi xa tốt a hơn. 54. Ve3 Nếu 54. a6 Mf4+ 55. Ve3 Me6 56. a7 Mc7 mã sẽ về kịp. 54... Mf6 55. Vf4 Vxh6 56. a6 Md7 57. a7 Mb6 Một lần nữa mã đen vừa kịp tới nơi. 58. Vxg4 Vg6 59. Vf4 Vf6 (sơ đồ)



60. Vg4 Ma8 0–1 Cả 61. Vf4 h5 lẫn 61. Vh5 Vf5 đều dễ thắng cho Đen.

Mã đánh tốt yếu tốt hơn tượng

Khi có tốt yếu để tấn công, mã thường mạnh hơn tượng ngay cả trên bàn cờ thoáng. Mã đánh được các ô ở cả hai màu: tốt có thể "ẩn mình" trên ô khác màu với tượng, nhưng không thể trốn mã theo cách ấy.



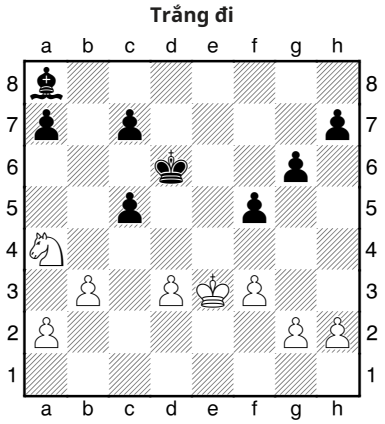
Gligorić – Trifunović
Budapest 1948

Các tốt cô lập cánh hậu của Đen sẽ an toàn trên a4 trước một tượng trắng không kiểm soát ô ấy, còn trước mã thì không có chỗ tránh.

26. Xd3! Xxd3

Gligorić cho rằng nước này bắt buộc vì tốt c5 sẽ mất ngay. Tuy nhiên sau 26... Vd6 27. Xc3 Xd5, dường như chưa hẳn vậy, nên đây có thể là cách phòng thủ kiên cường hơn.

27. cxd3 Vd6 28. Ve3 f5? (sơ đồ)



Đưa thêm một tốt lên ô trắng và làm yếu g5. 28... g5 tốt hơn.

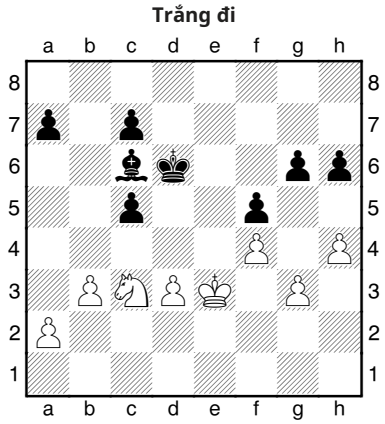
29. h4!

Trắng lập tức chiếm ô g5 vừa bị làm yếu.

29... Tc6 30. Mc3 Ve5 31. g3 h6 32. f4+

Giờ có thêm một điểm yếu ở g6.

32... Vd6 (sơ đồ)



33. Md1!

Mã sẽ tới c4 để đẩy lùi vua đen.

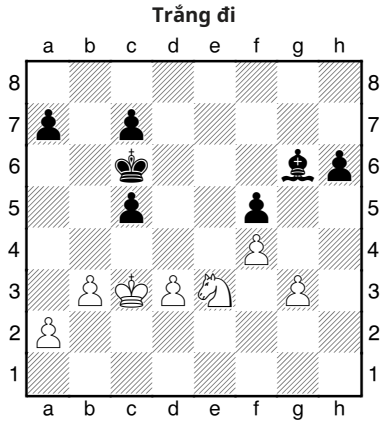
33... Vd5 34. Vd2 Vd6

Nếu 34... Vd4, vua bị đẩy lùi bằng Me3-c2+, v.v.

35. Me3 Td5?! 36. h5! Tf7 37. hxg6 Txg6

Giờ f5 lại là một điểm yếu.

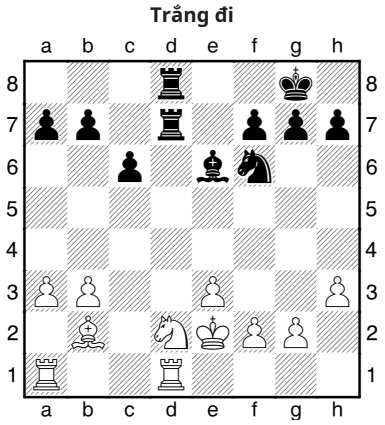
38. Vc3 Vc6 (sơ đồ)



Trắng có ưu thế thắng và chuyển hóa rất mẫu mực. Các nước còn lại của ván đấu được trình bày ở bài 71.

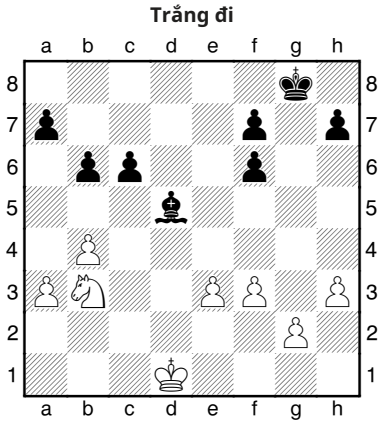
Mã đánh tốt yếu tốt hơn tượng (phần 2)

Ở bài 31, ta thấy mã thường đánh tốt yếu hay hơn tượng. Ví dụ sau còn rõ hơn.



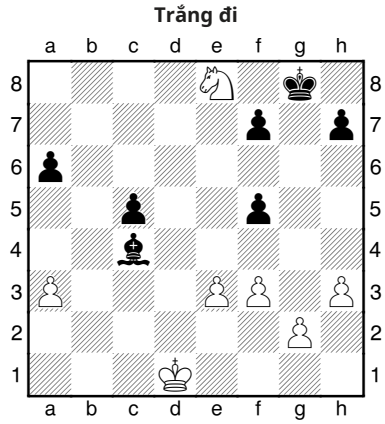
Botvinnik – Tal
Tranh ngôi vô địch thế giới, ván 1, Moskva 1961

23. Txf6! gxf6 24. b4 Tf5 Botvinnik cho rằng 24... Td5 tốt hơn, nhưng Tal chưa nhận ra mã vượt trội so với tượng. 25. Mb3 Trắng muốn đổi xe để chuyển sang tàn cuộc mã chống tượng thuần túy. 25... Td3+ 26. Ve1 b6 27. Xac1 Te4 28. f3 Xxd1+ 29. Xxd1 Xxd1+ 30. Vxd1 Td5? (sơ đồ) 30... Tf5 31. Md4 Td7 tốt hơn, nhưng Trắng vẫn giữ ưu thế.

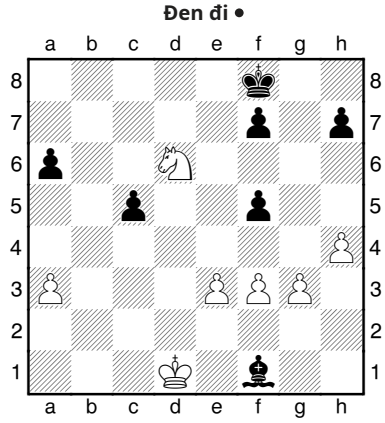


Dù thế cờ thoáng và tốt còn ở cả hai cánh, mã ở đây mạnh hơn tượng nhiều vì có các tốt yếu để tấn công.

31. Md4 c5 Bắt buộc do đe dọa 32. e4, nhưng cấu trúc tốt đen càng yếu. 32. bxc5 bxc5 33. Mb5 a6 33... a5 34. Mc3 Tc6 35. Vc2, rồi vua đi d3–c4 và Trắng thắng. 34. Mc7 Tc4 35. Me8 f5 (sơ đồ) Hãy theo dõi cách mã trắng đuổi đánh từng tốt yếu của Đen từ ô này sang ô khác. Ví dụ này cho thấy rất rõ ưu thế của mã trong loại thế cờ ấy.

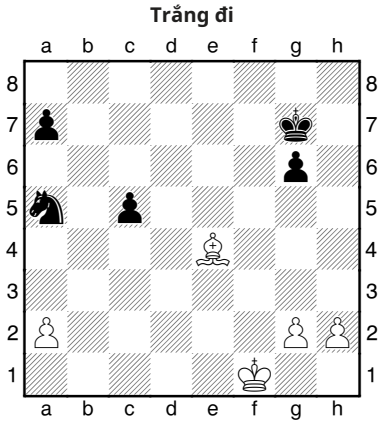


36. h4! Đừng vội! 36. Mf6+?! cho phép phản công bằng 36... Vg7 37. Md7 Tf1. 36... Vf8 37. Md6 Không được 37. Mf6?! Ve7 38. Mxh7?? f6 vì Đen thắng. 37... Tf1 38. g3 (sơ đồ)



Xem lại ý nghĩa nước 36! 38... Ve7 39. Mxf5+ Ve6 40. e4 Ve5 41. Vd2 1–0

Tượng chống mã trên bàn cờ thoáng



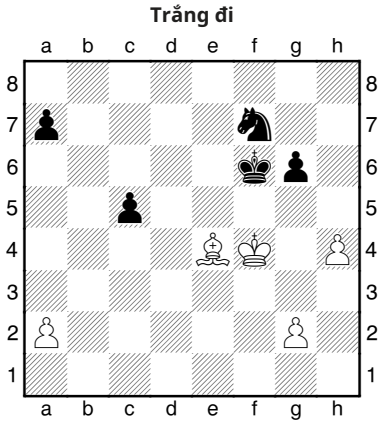
Spassky – Fischer
Santa Monica 1966

Thông thường trong thế cờ thoáng có tốt ở hai cánh, tượng mạnh hơn mã nhờ tầm hoạt động xa. Ở đây số tốt còn lại khá ít nên nhiệm vụ của Trắng phức tạp hơn.

35. h4 .

Cố định g6 và chuẩn bị tạo tốt thông bằng g4 rồi h5.

35... Mc4 36. Ve2 Me5 37. Ve3 Vf6 38. Vf4 Mf7 (sơ đồ)



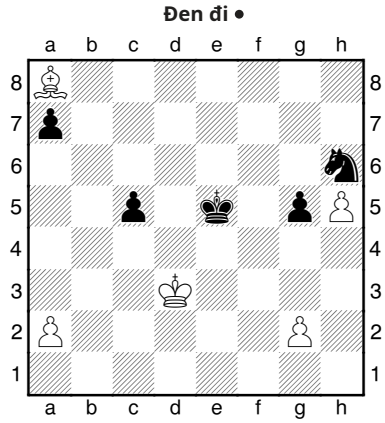
39. Ve3?

Nước thiếu chính xác này khiến Trắng có thể đánh mất thế thắng. Tốt hơn là 39. Td5 g5+ 40. hxg5+ Mxg5 41. Tc4 khi đó Đen bị zugzwang, không ngăn nổi vua trắng xâm nhập cánh hậu.

39... g5?

Gligorić chỉ ra 39... Mh6! cho cơ hội hòa tốt hơn sau 40. Vd3 Mf5 41. Vc4 Mxh4 42. Vxc5 Ve5.

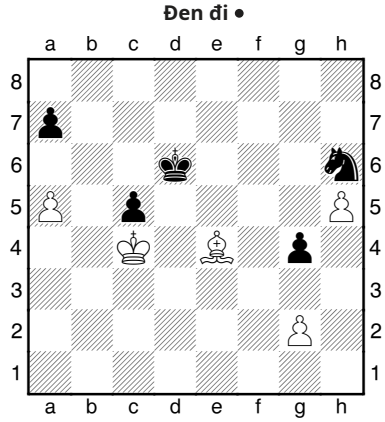
40. h5 Mh6 41. Vd3 Ve5 42. Ta8 (sơ đồ)



42... Vd6

Đen có thể ăn tốt h bằng 42... Vf4 43. Vc4 Vg4 44. Tf3+ Vh4 45. Vxc5 g4 46. Te4 Vxh5 47. a4, nhưng khi ấy quân đen sẽ ở quá xa cánh hậu.

43. Vc4 g4 44. a4 Mg8 45. a5 Mh6 46. Te4 (sơ đồ)



Tượng có thể ảnh hưởng tới cả hai cánh trong khi mã bị buộc phải phong tỏa tốt h. Đó là lý do chính khiến tượng trội hơn khi tốt còn ở cả hai bên bàn cờ.

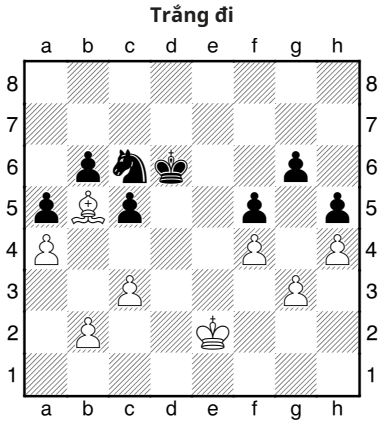
46... g3 47. Vb5 Mg8 48. Tb1 Mh6 49. Va6 Vc6 50. Ta2

50. Vxa7? c4 tạo cơ hội phản công không cần thiết. Đừng vội!

1–0

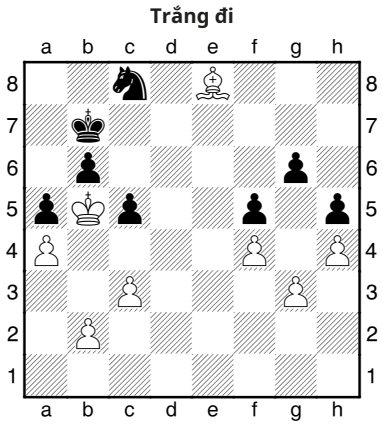
"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

Một tàn cuộc kinh điển của Fischer



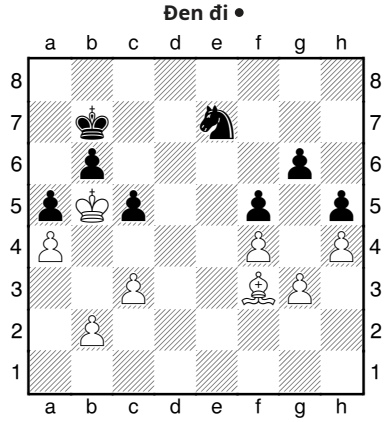
Fischer – Taimanov
Trận Ứng viên, ván 4, Vancouver 1971

Fischer minh họa kinh điển cách khai thác ưu thế của tượng trước mã khi tốt còn ở hai cánh. Việc giành thắng lợi không dễ: cấu trúc tốt đối xứng, cánh vua lại bị khóa. Bù lại, các tốt cánh vua của Đen bị cố định trên ô trắng, đặc biệt g6 rất yếu, và cuối cùng điều này quyết định ván cờ. 45. Vd3 Me7 46. Te8 Trói chân mã. 46... Vd5 47. Tf7+ Vd6 48. Vc4 Vc6 49. Te8+ Vb7 50. Vb5 Mc8 (sơ đồ)

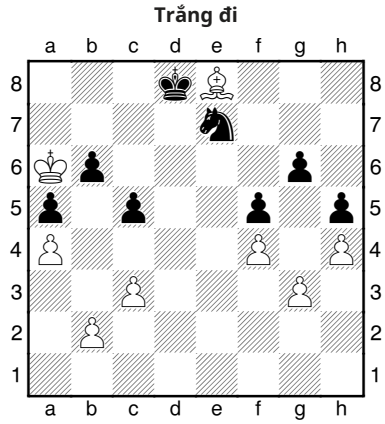


Kèm một đe dọa nho nhỏ... 51. Tc6+ 51. Txg6?? Md6# sẽ là một kết cục đáng tiếc. 51... Vc7 52. Td5 Me7 53. Tf7 Vb7 54. Tb3 Va7 55. Td1

Fischer liên tiếp đi tượng để nhường nhịp, dần buộc Đen vào zugzwang. Mục tiêu đầu tiên là đưa vua tới a6. 55... Vb7 56. Tf3+ (sơ đồ)



56... Vc7 Sau 56... Va7 bất kỳ nước chờ nào cũng buộc Đen cho vua trắng vào c6. 57. Va6 Mc8 58. Td5 Me7 59. Tc4 Mc6 60. Tf7 Me7 61. Te8 Zugzwang. 61... Vd8 (sơ đồ)

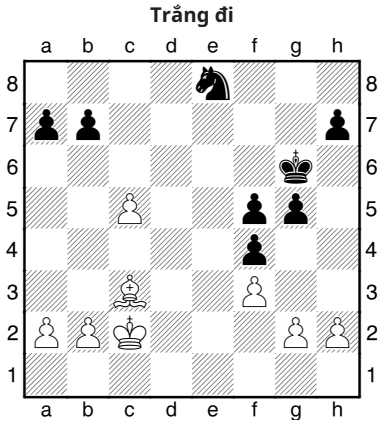


62. Txg6! Đòn kết thúc. Trắng sẽ ăn được quá nhiều tốt. 62... Mxg6 63. Vxb6 Vd7 64. Vxc5 Me7 65. b4 axb4 66. cxb4 Mc8 67. a5 Md6 68. b5 Me4+ 69. Vb6 Vc8 70. Vc6 Vb8 71. b6 1–0 Fischer chơi không chút sơ hở, minh họa chính xác cách tận dụng ưu thế của tượng trước mã.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

Mã ở biên

Nhược điểm lớn nhất của mã có lẽ là thiếu cơ động khi ở sát biên.



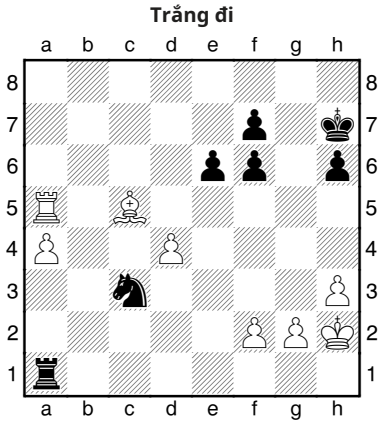
Fischer – Addison
Giải Mỹ mở rộng, Cleveland 1957

29. Te5!

Làm tê liệt mã. Nếu mã đi, sau khi đổi quân Đen sẽ thua tàn cuộc tốt. Trắng chỉ cần đẩy đa số tốt cánh hậu; đa số tốt cánh vua của Đen đã mất tác dụng vì tốt chồng.

29... Vh5 30. Vd3 g4 31. b4 a6 32. a4 gxf3 33. gxf3 Vh4 34. b5 axb5 35. a5! Vh3 36. c6 1–0

Ý tưởng làm mã hết ô đi ở biên lại xuất hiện trong ví dụ sau.



Belavenets – Ilyin-Zhenevsky
Giải vô địch Liên Xô, Tbilisi 1937

40. d5!

Giờ Đen phải đi 40... Mxd5 rồi cố gắng chống đỡ. Thay vào đó...

40... Xxa4? 41. Xxa4 Mxa4

Bẫy đã khép lại.

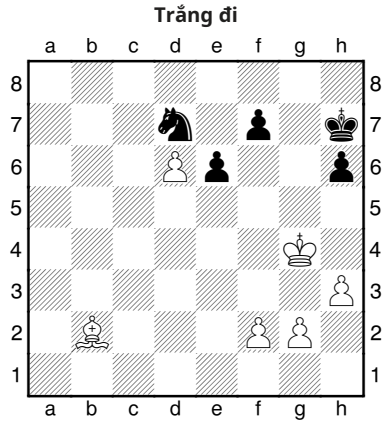
42. Td4!

Nếu 42... e5 43. d6 thì tốt phong cấp; còn sau 42... exd5 43. Vg3, vua trắng cứ tiến sang bắt mã đang mắc kẹt.

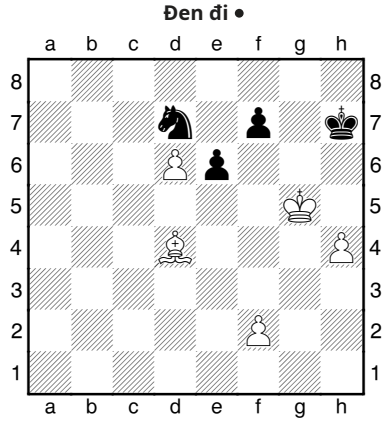
42... Vg7

Nước này cho Trắng tạo tốt thông quyết định trên cột d.

43. d6 Vf8 44. Txf6 Mb6 45. Vg3 Md7 46. Tb2 Vg8 47. Vg4 Vh7 (sơ đồ)



48. Vh5 Mf8 49. g4 Md7 50. g5 hxg5 51. Vxg5 Vg8 52. Td4 Vh7 53. h4 (sơ đồ)

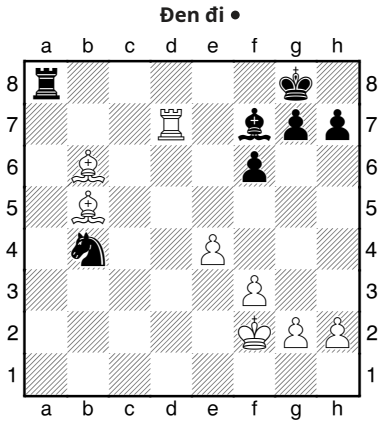


53... Mf8?

Vua trắng được xâm nhập ngay, nhưng trước cách đi khác Trắng cũng thắng bằng h5–h6 rồi Tg7, sau đó đưa vua qua b5 và c6 để hỗ trợ tốt d phong cấp.

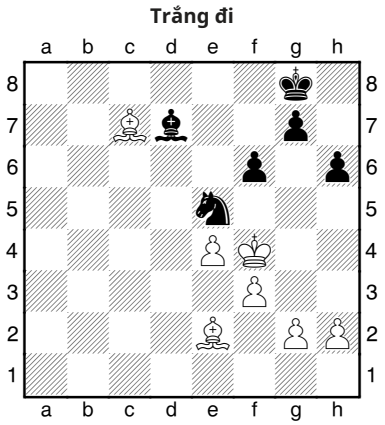
54. Vf6 1–0

Chiến thắng của cặp tượng

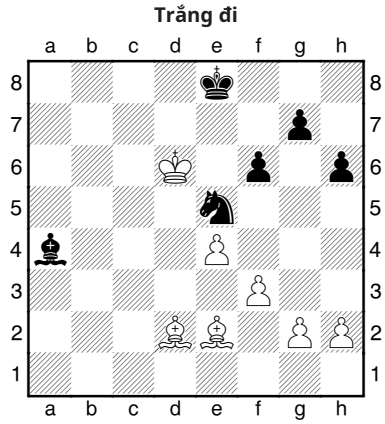


Ivanchuk – Kariakin
Wijk aan Zee 2006

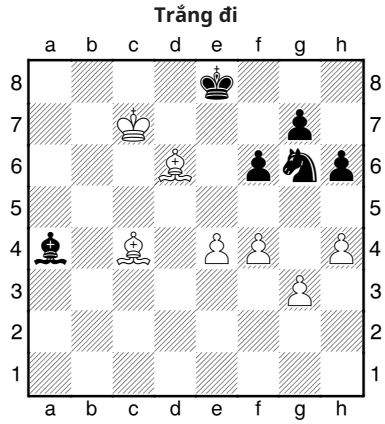
Các nước trước có ở bài 86. Dù tất cả tốt cùng nằm một cánh, cặp tượng trắng vẫn quyết định ván cờ. 33... h6 34. Vg3 Xc8 35. Xd6 Te8 36. Te2 Điều quan trọng là giữ cả hai tượng. Kết hợp với nhau, chúng có thể kiểm soát mọi ô trên bàn cờ, trong khi một tượng đơn lẻ chỉ tấn công được 32 trong 64 ô. Đó là lý do hai tượng chống tượng và mã thường là ưu thế lớn hơn nhiều so với một tượng chống một mã. Bên phòng thủ vì thế thường tìm cách đổi tượng cùng màu. Trắng sẽ ít cơ hội thắng sau 36. Txe8?. 36... Xc6 37. Xxc6 Mxc6 38. Vf4 Me5 39. Tc7 Td7 (sơ đồ)



40. Ve3 Không nên 40. Txe5? g5+, vì Đen dễ hòa. 40... Vf8 41. Vd4 Mf7 42. Ta5 Đừng vội! Ivanchuk cải thiện các quân tới vị trí tốt nhất rồi mới đẩy tốt. 42... Me5 43. Tb4+ Ve8 44. Vc5 Mg6 45. Td2 Me5 46. Vd6 Ta4 (sơ đồ)



47. f4 Bắt đầu đẩy các quân đen ra khỏi trung tâm. 47... Mf7+ 48. Vc7 Td7 49. Tb4 Ta4 50. Tc4 Mh8 51. g3 Mf7 52. h4 Mh8 53. Td6 Mg6 54. Te2 Mh8 55. Tc4 Mg6 (sơ đồ)

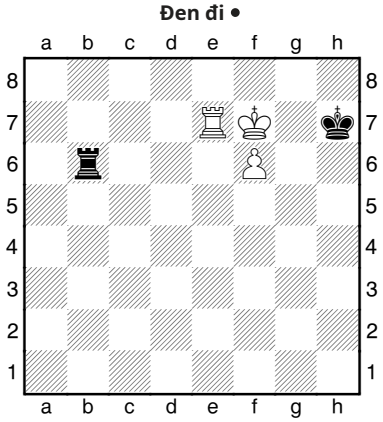


56. e5 Cuối cùng cũng tạo được tốt thông. Tiếp theo là 56... fxe5 57. fxe5 Me7 58. e6 g6 59. Tc5 Mf5 60. Td3 Me7 61. Vd6 h5 62. Ve5 Mf5 63. Vf6 Tc6 64. e7 1–0. Tiếp theo là Tc4 rồi Tf7+.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

Nắm vững các thế cơ bản

Số thế tàn cuộc cần thuộc lòng không nhiều. Phần lớn những thế ấy là tàn cuộc xe, và đây là một ví dụ.



Capablanca – Menchik
Hastings 1929/30

Thế này hòa, nhưng Đen phải biết cách phòng thủ. Có ba quy tắc cần nhớ.

1. Xe đen đứng bên sườn, sẵn sàng chiếu ngang.

2. Hễ có thể, vua đen tiến gần tốt.

3. Không để vua trắng lên hàng ngang thứ tám, trừ khi Trắng đã đưa xe lên đó trước.

Cách phòng thủ đúng là 55... Xb8! (quy tắc 3). Ví dụ 56. Xd7 (chờ; 56. Xe8 Xb7+) 56... Xa8 (Đen cũng chờ) 57. Xd1 Xa7+ 58. Ve8 Vg6! (sơ đồ) (quy tắc 2).

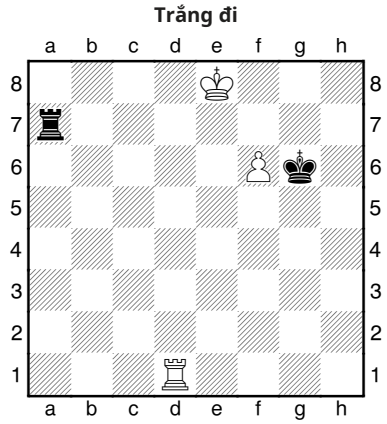
Bây giờ nếu 59. f7, Đen hòa bằng 59... Xa8+! (không được 59... Xxf7?? 60. Xg1+ Vf6 61. Xf1+ – đừng bao giờ quên chiến thuật!) 60. Ve7 Xa7+ 61. Ve6 Xa6+.

Thay vào đó, ván đấu lại trở thành một chuỗi sai sót nổi tiếng:

55... Xa6??

Vi phạm quy tắc 3.

56. Xd7??



56. Vf8+! Vg6 57. f7 Vf6 58. Vg8 thắng.

56... Xa8!

Quy tắc 3. Thế cờ lại trở về hòa.

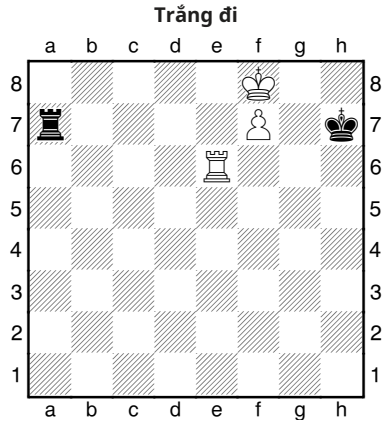
57. Xe7 Xa6??

57... Xb8! (quy tắc 3) giữ được hòa.

58. Vf8+!

Lần này Capablanca tìm đúng cách khai thác sai lầm của Đen.

58... Vg6 59. f7 Xa8+ 60. Xe8 Xa7 61. Xe6+ Vh7 (sơ đồ)



62. Ve8??

62. Xe1 thắng.

62... Xa8+ 63. Ve7 Xa7+??

Khó tin! 63... Vg7 (quy tắc 2) vẫn hòa.

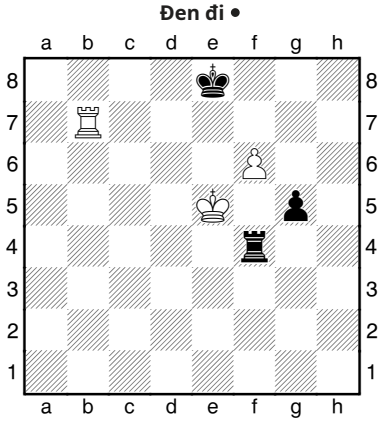
64. Vf6 1–0

Sau 64... Xa8 có lẽ ngay cả với phong độ hôm ấy, Capablanca vẫn sẽ tìm được 65. Xe8.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

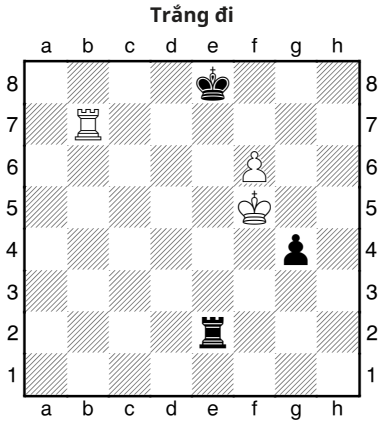
Chỗ trú cho vua

Một tín hữu Kitô giáo hẳn sẽ nói rằng cho người vô gia cư chỗ trú còn quan trọng hơn tích lũy của cải. Đôi khi điều đó cũng đúng trong tàn cuộc xe.

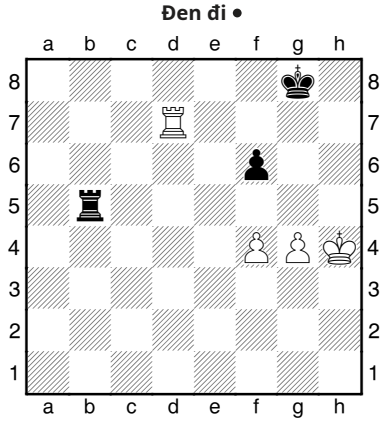


Kotov – Eliskases
Giải liên khu vực, Saltsjöbaden 1952

Nếu không có tốt đen ở g5 thì hòa: Đen chỉ cần ...Xf1 rồi liên tục chiếu từ phía sau. Nhưng chính tốt g đen lại cho vua trắng chỗ nấp và chừng ấy là đủ thắng. 47... Xf2 48. Ve6 Xe2+ Bắt buộc vì có đe dọa chiếu bí, nhưng vua trắng được vào g6. 49. Vf5 g4 (sơ đồ)



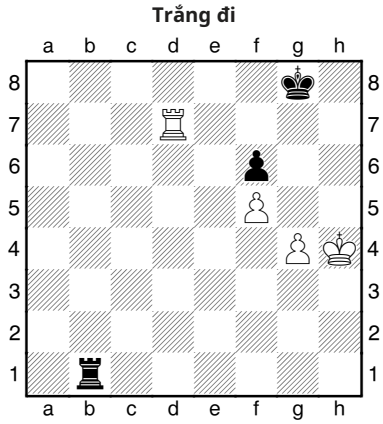
50. Vg6! Xf2 51. f7+ Vf8 52. Xb8+ Ve7 53. Xe8+ 1–0



A. Zaitsev – Hübner
Büsum 1969

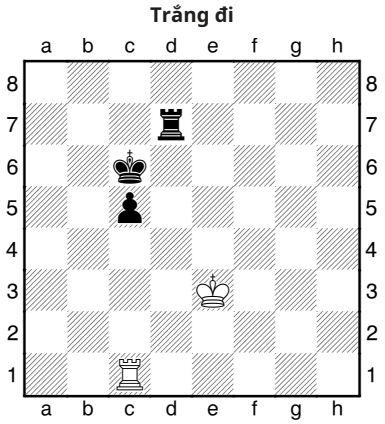
Một kỳ thủ đẳng cấp thế giới cũng mất nửa điểm vì ý tưởng ấy. 57... Xb1? 58. Vh5 Xg1 Bây giờ là đòn đột phá quen thuộc: 59. g5 fxg5 60. f5! Vf8 61. f6 1–0 Không có cách chống 62. Vg6.

Sau này Larsen chỉ ra rằng ở thế ban đầu, Đen có thể hòa bằng nước chuẩn bị 57... Xb4! 58. f5, rồi lúc ấy mới 58... Xb1 (sơ đồ), vì đòn đột phá trong ván không còn thực hiện được.



Ví dụ 59. Vh5 (59. g5 Xh1+) 59... Xg1 và tàn cuộc sau 60. Vg6 Xxg4+ 61. Vxf6 Xa4 hòa theo lý thuyết, vì vua đen đứng ở phía ngắn của tốt.

Nắm vững các thế cơ bản (phần 2)



Kochiev – Smyslov
Giải khu vực, Lvov 1978

Thế cờ hòa theo lý thuyết nhưng Trắng phải đi chính xác. Trong ván đấu, Trắng phạm sai lầm quyết định.

78. Ve2??

Đen thắng bằng kỹ thuật gọi là phương pháp phối hợp, gồm ba bước.

1. Vua đen tiến xa nhất có thể, thường đến ô cách tốt hai ô theo đường chéo về phía trước; ở đây là a3.

2. Xe lên d5 bảo vệ tốt, đồng thời vẫn cắt vua trắng khỏi khu vực phòng thủ.

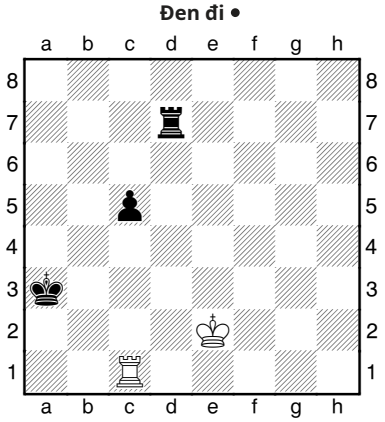
3. Vua đen tấn công xe đối phương, tạo điều kiện buộc tốt tiến lên.

Ván đấu tiếp tục:

78... Vb5 79. Xb1+ Va4 80. Xc1 Vb4 81. Xb1+ Va3

Hoàn tất bước một.

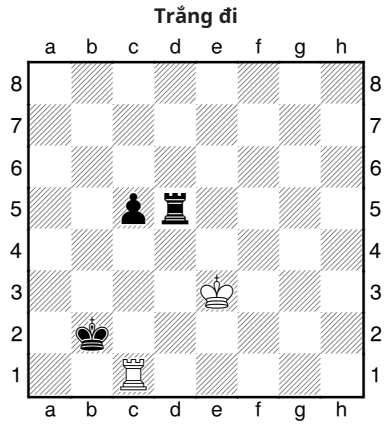
82. Xc1 (sơ đồ)



82... Xd5

Bước hai.

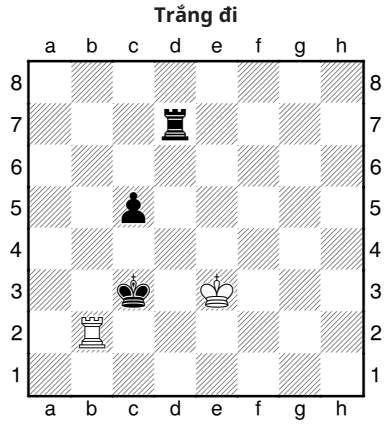
83. Ve3 Vb2 (sơ đồ)



Bước ba.

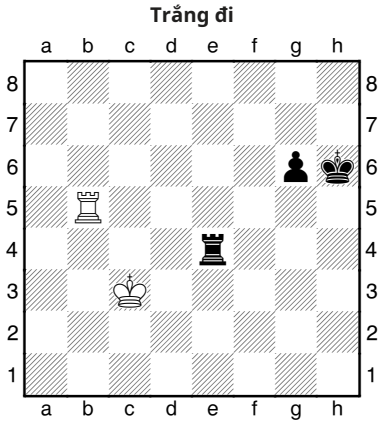
84. Xc4 Vb3 0–1

Ở thế xuất phát, 78. Xc2?? cũng thua vì xe không đủ khoảng cách để chiếu: 78... Vb5 79. Xb2+ Va4 80. Xc2 Vb4 81. Xb2+ Vc3 (sơ đồ), v.v.



Trắng nên phòng thủ thế nào? Đơn giản nhất là 78. Ve4!, Đen không thực hiện được bước hai vì xe không thể đến d5. Vì lý do ấy, hàng ngang thứ ba và thứ tư được gọi là các hàng tuyệt đối an toàn: nếu vua phòng thủ đứng trên đó, bên phòng thủ luôn hòa trong loại thế này.

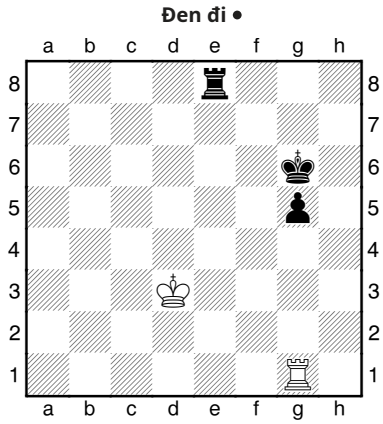
Nắm vững các thế cơ bản (phần 3)



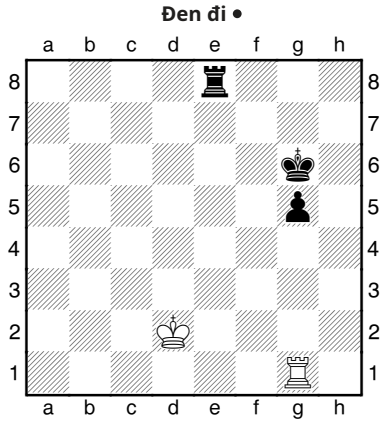
Tal – I. Zaitsev
Giải vô địch đồng đội Liên Xô, Riga 1968

Như đã xét, hàng ngang thứ ba và thứ tư là các hàng tuyệt đối an toàn cho vua trắng. Hàng thứ hai chỉ an toàn có điều kiện: Trắng chỉ hòa nếu đến lượt mình đi. Trong ví dụ này vua bị cắt cách hai cột nhưng Trắng vẫn hòa được vì tốt đen là tốt cột mã. Trắng phải đặt xe trước tốt ở khoảng cách chiếu xa nhất, tức trên g1, và giữ vua trên một hàng tuyệt đối an toàn. Vua đã ở đúng hàng nên cần chỉnh vị trí xe bằng 73. Xb1!, rồi hòa theo phương pháp chuẩn: 73... g5 74. Vd3 Xe8 75. Xh1+ Vg6 76. Xg1 (sơ đồ). Bây giờ 76... Xe5 77. Vd4, v.v.

Thay vào đó Tal đi một nước trông rất hợp lý: 73. Vd3?? Nhưng sau nước đáp của Đen, ông phải đầu hàng.



73... Xe1! 0–1 Để xe có đủ khoảng cách chiếu, Trắng phải đuổi xe đen khỏi hàng một. Nhưng sau 74. Vd2 Xe8 75. Xb1, vua trắng chỉ ở hàng an toàn có điều kiện mà đến lượt Đen đi, nên Đen thắng: 75... g5 76. Xh1+ Vg6 77. Xg1 (sơ đồ).



77... Xe5 78. Vd3 Vf5 (vì đây là tốt cột mã, cần điều chỉnh đôi chút phương pháp phối hợp thông thường) 79. Vd4 Xe4+ 80. Vd3 g4, v.v.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

BÀI 41 Hơn hai tốt vẫn không thắng

Đại kiện tướng Anh Mark Hebden từng bảo tôi rằng ông học được những kiến thức nền tảng về tàn cuộc xe nhờ nghiên cứu chính ván này: xe cùng tốt cột xe và tốt cột tượng chống xe. Dù Trắng hơn vật chất, phần lớn các thế loại này vẫn hòa. Ví dụ rất giàu giá trị giảng dạy nên ta sẽ xét kỹ.

Botvinnik tóm tắt hết sức sáng rõ những điểm cốt yếu của tàn cuộc này.

1. Trắng thắng nếu cắt được vua đen ở hàng cuối. Bên phòng thủ phải tránh điều đó.

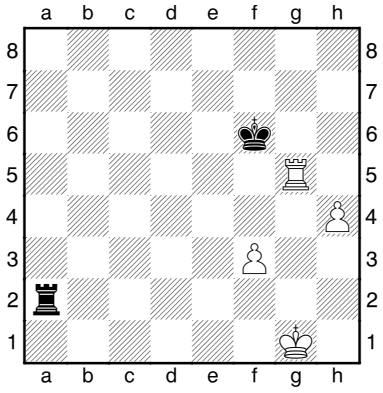
2. Khi hai tốt tới f5 và h5, vua đen nên ở f7.

3. Nếu có nguy cơ bị đẩy về hàng cuối, vua chuyển tới g7 để dành đường ra h6.

4. Xe đen thường đứng tốt nhất quanh a1, vừa quấy rối vua trắng từ bên sườn vừa có thể chiếu từ phía sau.

Hãy theo dõi bốn quy tắc ấy được áp dụng trong thực chiến như thế nào.

Trắng đi



Gligorić – Smyslov
Giải tưởng niệm Chigorin, Moskva 1947

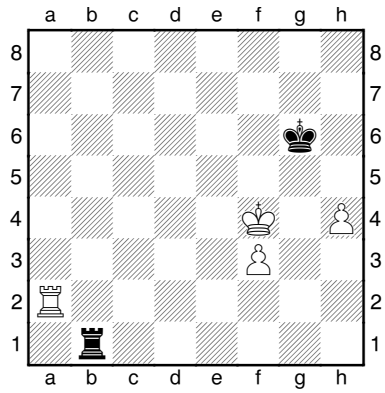
70. Xg2 Xa4 71. Xh2 Vg6 72. Vg2 Xa1

Theo quy tắc 4. Trong một thời gian dài, Đen chỉ cần giữ xe ở a1, thỉnh thoảng chiếu trên g1 mỗi khi vua trắng chiếm vị trí nguy hiểm trên cột g.

73. Vg3 Xg1+ 74. Xg2 Xh1 75. Vf4+ Vf6 76. Vg4 Vg6 77. Xa2 Xg1+ 78. Vf4 Xb1 (sơ đồ)

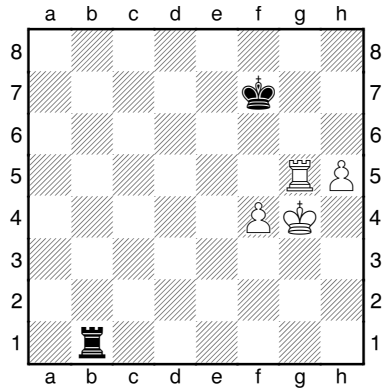
Lại là quy tắc 4.

Trắng đi



79. Xa6+ Vf7 80. Vg4 Xb4+ 81. f4 Xb2 82. h5 Vg7 83. Xg6+ Vf7 84. Xg5 Xb1 (sơ đồ)

Trắng đi



85. Xc5

Nếu 85. h6, thì quy tắc 4 lại cứu Đen: 85... Xa1! (không phải 85... Xg1+? 86. Vf5 Xh1 87. Xg7+! Vf8, vì vua bị đẩy về hàng thứ tám và 88. Vg6 thắng) 86. h7 Xg1+ (đến bây giờ mới chiếu, vì xe trắng không còn chiếu ở g7) 87. Vf5 Xh1 hòa.

85... Vf6 86. Xc6+ Vg7!

Quy tắc 3. Thay vào đó 86... Vf7? thua vì 87. Vg5 Xg1+ 88. Vf5 Xh1 89. Xc7+, và vua đen một lần nữa bị đẩy về hàng cuối.

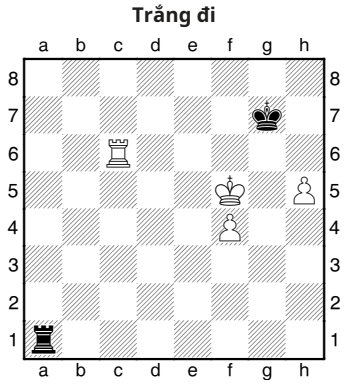
87. Vg5

Đe dọa 88. Xc7+, nên...

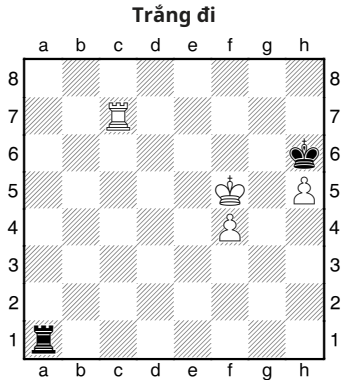
87... Xg1+! 88. Vf5 Xa1! (sơ đồ)

Lại theo quy tắc 4. Khi vua đã an toàn trước nguy cơ bị đẩy lùi, xe trở về vị trí tốt nhất. Nếu 88... Xh1 thì xe đứng ngoài cuộc, không thể tấn công sườn, nhưng vẫn hòa, chẳng hạn 89. h6+ Vh7 90. Ve5

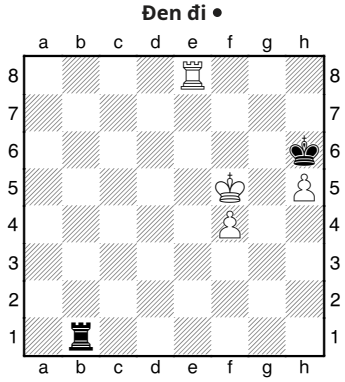
Xe1+ 91. Vf6 Vxh6. Ví dụ này cho thấy Đen có hơn một cách giữ hòa.



89. Xc7+ Vh6 (sơ đồ)

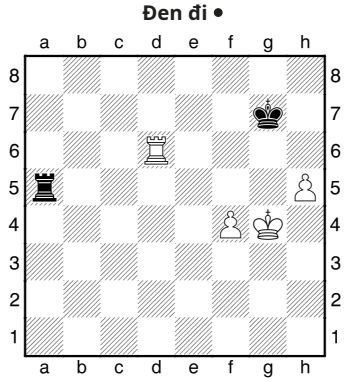


Quy tắc 3. 90. Xe7 90. Vf6 Xa6+ 91. Vf7 Vxh5 dẫn đến hòa. 90... Xb1 91. Xe8 (sơ đồ)

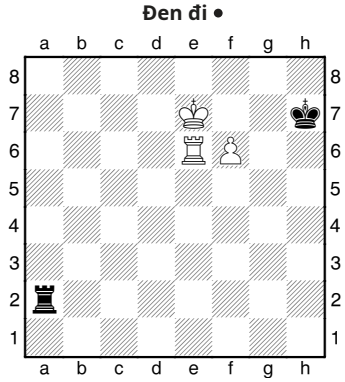


91... Vg7! Vua trở về g7 ngay khi có thể.

92. Xe5 Xa1 93. Xd5 Xf1 Nước này hòa, nhưng 93... Xb1 (quy tắc 4) đúng tinh thần phòng thủ hơn cả. 94. Xd4 Xa1! 95. Xd6 Xa5+ 96. Vg4 (sơ đồ)



96... Xa1 96... Xb5 cũng hòa. 97. Xe6 Xg1+ 98. Vf5 Xa1 99. h6+ Vh7! 100. Xd6 Xa2 101. Vg5 Xg2+ 102. Vf6 Vxh6 103. Ve7+ Vh7 104. f5 Xe2+ 105. Xe6 Xa2 106. f6 (sơ đồ)

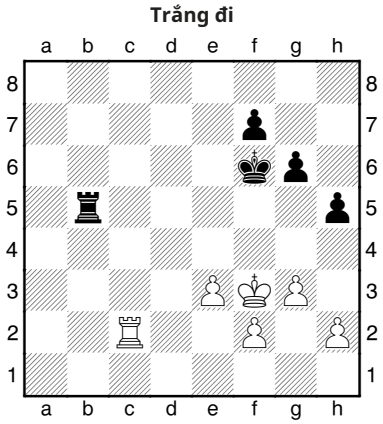


106... Xa8! Nước thiết yếu để chuyển về thế hòa tiêu chuẩn. Xem thêm bài 37. 107. Vf7 Vh6 108. Xe1 Xa7+ 109. Xe7 Xa8 110. Xd7 Vh7 111. Xd1 Xa7+ 112. Ve6 Xa6+ 113. Xd6 Xa8 114. Xd4 Vg8 115. Xg4+ Vf8 ½–½

Thoạt nhìn có vẻ phải nhớ rất nhiều, nhưng ví dụ thực chiến xuất sắc này cho thấy chỉ cần nắm những quy tắc của Botvinnik là đủ.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

Các tốt cùng nằm một cánh



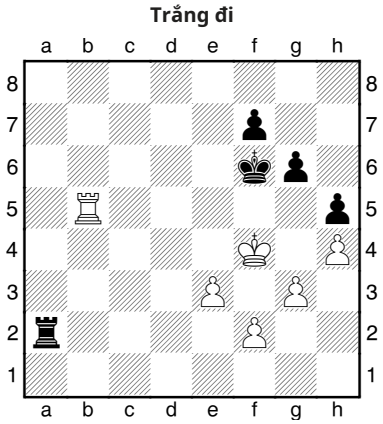
Petrosian – Keres
Giải vô địch Liên Xô, Moskva 1951

Nhiều tàn cuộc xe chỉ còn tốt ở một cánh dẫn đến hòa. Cấu trúc bốn chống ba này rất điển hình. Ý tưởng phòng thủ chủ chốt của Đen là đưa tốt tới h5, như Đen đã làm được ở đây.

32. h4

32. h3 rồi 33. g4 chỉ giúp đơn giản hóa. Đó chính là ý nghĩa cách bố trí tốt của Đen.

32... Xf5+ 33. Vg2 Xa5 34. Vh3 Xa4 35. Xd2 Ve5 36. Xb2 Vf6 37. Xb5 Xa2 38. Vg2 Xa4 39. Vf3 Xa3 40. Vf4 Xa2 (sơ đồ)



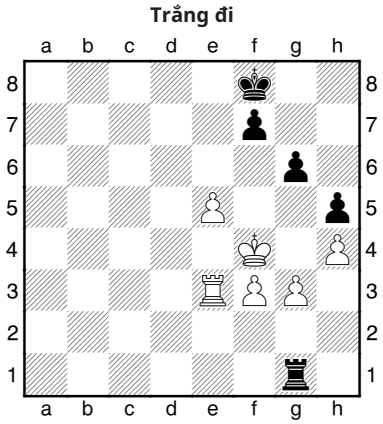
41. f3

Kế hoạch duy nhất là tạo tốt thông e.

41... Xe2 42. e4 Xe1 43. Xb6+ Vg7 44. Xa6 Xb1 45. Xc6 Xg1

Buộc Trắng phải bảo vệ g3.

46. Xc2 Vf6 47. Xa2 Vg7 48. Xe2 Vf6 49. Xe3 Vg7 50. e5 Vf8 (sơ đồ)



51. g4

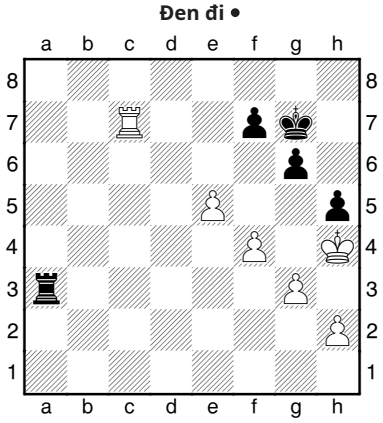
Trắng không còn cách nào khác để tiến triển.

51... hxg4 52. fxg4 Vg7 53. Vg5 Xf1 54. Xe4 Xf3 55. h5 gxh5 56. gxh5 f6+ 57. Vg4 Xf1 58. h6+ Vg6

Không được 58... Vxh6?? 59. e6.

½–½

Trước cấu trúc f7–g6–h5, Trắng có một kế hoạch đáng tìm hiểu kỹ hơn.



S. Ionov – Karasev
Giải vô địch Leningrad, 1983

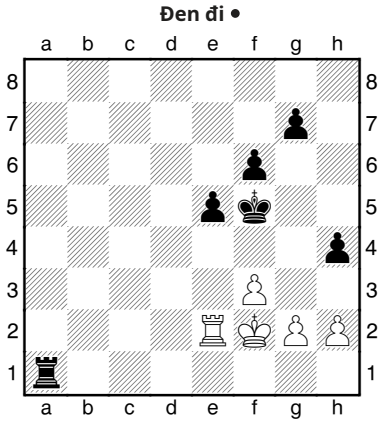
Thế này rất giống ván Piket – Kasparov nổi tiếng hơn, chơi qua Internet năm 2000. Trắng dọa 56. e6. Đen có thể dùng xe phòng thủ trên cột e hoặc cột a. Chỉ một cách là đúng.

55... Xa6!

Các tốt cùng nằm một cánh

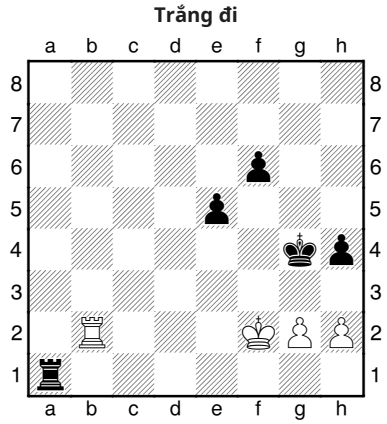
Trong ván đấu Đen chọn 55... Xe3? rồi thua sau 56. Vg5 Xe2 57. Xe7! Xe4 58. e6! (mấu chốt) 58... Xxe6 59. Xxe6 fxe6 60. h3! Vf7 61. Vh6 Vf6 62. g4 h4 63. g5+ Vf5 64. Vg7 Vxf4 65. Vxg6 e5 66. Vf6 e4 67. g6 e3 68. g7 e2 69. g8=H e1=H 70. Hg4+ 1–0 (nếu 70... Ve3 thì 71. He6+). Nếu bỏ hai tốt h, tức ba tốt chống hai, tàn cuộc vua và tốt này sẽ hòa, nên khi Trắng dọa e6 Đen chọn cách phòng thủ nào cũng được. Nhưng khi còn tốt h, chỉ phòng thủ từ cột a mới đủ hòa. 56. Xe7 Xb6 57. Vg5 Nếu 57. e6 thì 57... Vf6! 58. Xxf7+ Vxe6, hòa. 57... Xb5! Ngăn e6. 58. f5 gxf5! 58... Xxe5? dẫn tới tàn cuộc tốt thua sau 59. Xxe5 f6+ 60. Vf4 fxe5+ 61. Vxe5 gxf5 62. Vxf5. 59. e6 59. Vxf5 Xa5 60. h4 Xb5 61. Vg5 Vf8 và 59. Vxh5 Vf8 60. Xa7 Xxe5 cũng hòa trong các biến được nêu. 59... f4+! 60. Vxf4 Vf6 hòa.

Nếu bên phòng thủ không đưa được tốt lên h5 (hoặc h4 khi Trắng phòng thủ), việc giữ hòa khó hơn rất nhiều, thậm chí có thể vô vọng, như nhiều ván thực chiến cho thấy.

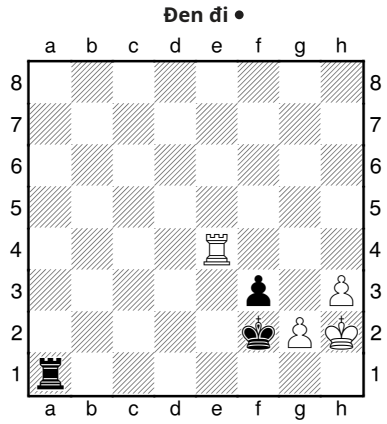


Harandi – Vaganian
Giải liên khu vực, Rio de Janeiro 1979

Tốt h đen hạn chế không gian của Trắng. 45... g5 Đen định đẩy tốt tới g4. Trắng khó ngăn bằng h3 vì sẽ để yếu g3. 46. Xb2 46. g4+ dẫn tới tàn cuộc hai tốt chống một bị thua sau 46... hxg3+ 47. hxg3 g4 48. fxg4+ Vxg4. 46... g4! 47. fxg4+ 47. Xc2 gxf3 48. gxf3 Vf4, rồi ...f5, ...h3 và ...Xh1 Đen thắng (Kasparov). 47... Vxg4 (sơ đồ)



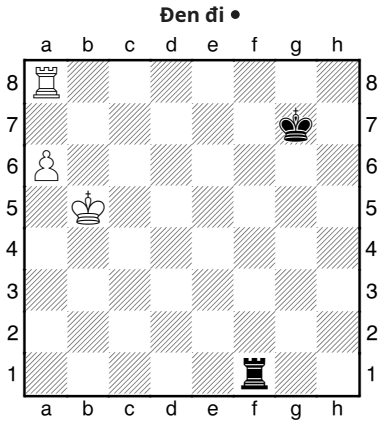
Tốt e giờ đã là tốt thông. 48. Xb6 Xa2+ 49. Vg1 f5 50. Xg6+ Vf4 51. Xh6 Ve3 52. h3 e4 53. Xxh4 f4 54. Xh8 Xa1+ 55. Vh2 Vf2 56. Xf8 56. Xe8 f3 57. Xxe4 (sơ đồ) (57. gxf3 e3!).



Bây giờ 57... Xh1+! thắng. 56... f3 57. h4 Xg1 58. gxf3 Xg2+ 59. Vh1 e3! 60. Xe8 Xg3 61. Vh2 Xxf3 0–1

Phòng thủ từ bên sườn

Xe thường nên đứng sau tốt thông, nhưng đôi khi đứng bên sườn hiệu quả hơn. Hai ví dụ sau minh họa cách bên phòng thủ dùng ý tưởng ấy.



J. Vančura
28 Říjen, 1924

Phòng thủ từ phía sau sẽ thua vì vua trắng có nơi trú ở a8: 1... Xa1? 2. Xe8 Vf7 3. Xe2 Xb1+ 4. Vc6 Xa1 5. Vb7 Xb1+ 6. Va8 Xa1 7. a7 Xb1 8. Xc2 Ve7 9. Xc8 Vd6 10. Xb8 Xa1 11. Vb7, v.v.

Tuy nhiên, Đen hòa bằng cách dùng xe phòng thủ từ bên sườn.

1... Xf5+! 2. Vb4 Xf6!

Xe ngừng những nước chiếu không cần thiết để bám lấy tốt, buộc xe trắng ở lại bảo vệ nó.

3. Vc5 Xe6 4. Vb5 Xe5+!

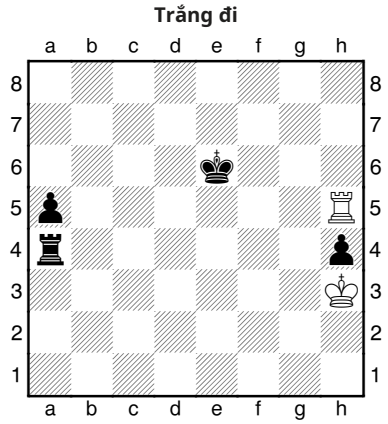
Ngay khi vua trắng tới bảo vệ tốt và dọa giải phóng xe, Đen chiếu đuổi vua đi rồi quay lại theo dõi tốt.

5. Vb4 Xe6! 6. Vc5 Xf6 7. a7 Xa6

7... Xf7?? thua vì 8. Xg8+, nhưng sau nước vừa rồi của Trắng, vua trắng không còn chỗ ẩn ở a7. Đen có thể chuyển sang phòng thủ từ phía sau.

8. Vb5 Xa1

và hòa.



Szabó – Tukmakov
Buenos Aires 1970

Kỹ thuật Vančura đặc biệt hữu ích và áp dụng được vào nhiều thế khác. Ở đây Trắng kém hai tốt nhưng vẫn có thể hòa nếu dùng đúng kỹ thuật ấy. Tuy nhiên trong ván Trắng đã thua như sau.

66. Vg2

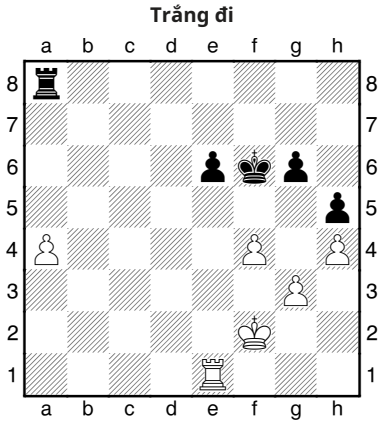
Vua đi sai hướng nhưng chưa đến mức thua. Mark Dvoretsky chỉ ra cách hòa đơn giản hơn bằng việc lập ngay thế Vančura: 66. Xb5 Vd6 67. Xf5 Xa1 68. Vh2!? a4 69. Xf4! (xe bám chặt tốt a nguy hiểm) 69... a3 70. Xf3! Vc5 71. Xb3 Vc4 72. Xf3 Vb4 73. Xf4+!, v.v.

66... Vd6 67. Vf2 Xa2+ 68. Ve1?

Đây mới là nước thua: vua có thể bị chiếu trên h2 và Trắng không kịp lập thế phòng thủ Vančura. Có thể hòa bằng 68. Vf1 hoặc 68. Vg1, giữ vua trong góc, để xe lo chặn tốt a. Ví dụ 68. Vg1 Xa1+ 69. Vh2 a4 70. Xxh4 a3 71. Xh3! Vc5 72. Xg3, v.v.

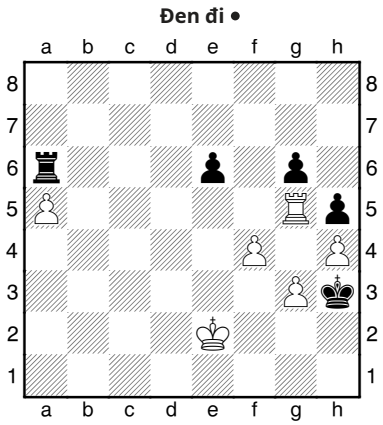
68... Xa1+ 69. Ve2 a4 70. Xh6+ Ve5 71. Xh5+ Vf6 72. Vf2 a3 73. Vg2 Xc1 74. Xa5 Xc3 0–1

Sức mạnh của xe bên sườn tốt



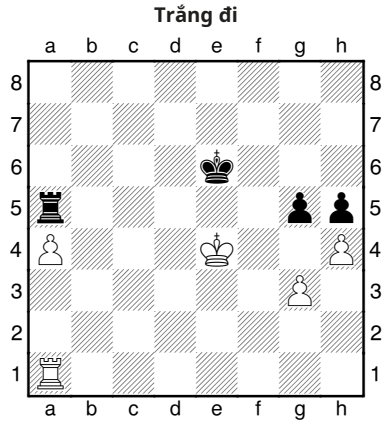
Yusupov – Timman
Trận Ứng viên, ván 7, Linares 1992

Ở đây chính bên mạnh được lợi khi cho xe đứng bên sườn tốt thông. 35. Xa1?? Hai dấu hỏi là của chính Yusupov. Ông làm theo nguyên tắc quen thuộc, nhưng cách đó không thắng. Thực ra có đường thắng đơn giản là 35. Xe4!, vì xe còn bảo vệ được các tốt cánh vua. Ví dụ 35... Xa6 36. Ve2 Vf5 37. Xe5+ Vg4 38. Xg5+ Vh3 39. a5 (sơ đồ), rồi vua trắng tiến sang cánh hậu.

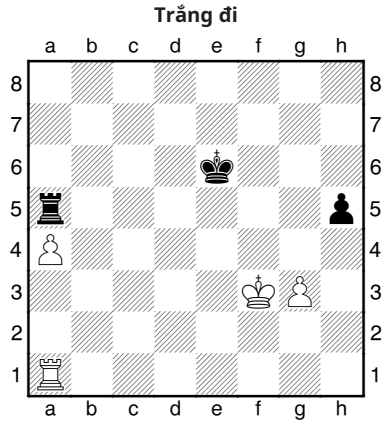


Xe trắng vừa bảo vệ tốt a, vừa che chở các tốt cánh vua trước sự xâm nhập của vua đen. 35... Xa5!

Kìm tốt a càng xa ô phong cấp càng tốt trong lúc chuẩn bị đối chơi. 36. Ve3 e5! Giờ Đen đủ sức hòa. 37. Ve4 37. fxe5+ cũng tương tự: 37... Vxe5 38. Vd3 Vd5 39. Vc3 Vc6 40. Vb4 Xe5 hòa. 37... exf4 38. Vxf4 Ve6 39. Ve4 g5! (sơ đồ)

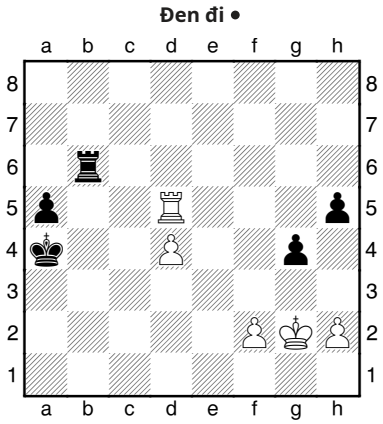


Đen tranh thủ mọi cơ hội đổi tốt, một thủ pháp phòng thủ điển hình. 40. hxg5 Xxg5 41. Vf3 Xa5 (sơ đồ)



42. Xe1+ Vf5 43. Xe4 Cuối cùng xe lại phải lủi thủi quay về đúng vị trí, nhưng đã quá muộn. Thế cờ hoàn toàn hòa. 43... Xc5 44. Xe3 Xa5 45. Xa3 Ve5 46. Ve3 Ve6 47. Ve2 Vd6 48. Vf2 Ve6 49. Xe3+ Vd5 50. Xa3 Ve6 51. Ve3 h4 52. g4 Vf6 53. Vf4 Vg6 54. Vf3 Vg5 55. Xa2 h3 ½–½

Sức mạnh của xe bên sườn tốt (phần 2)



Afek – Timman
Amsterdam 2002

Lại một trường hợp xe đứng cạnh tốt thông hiệu quả hơn đứng sau nó. Tốt thông đen nguy hiểm hơn, nhưng muốn thắng vẫn phải đi tinh tế.

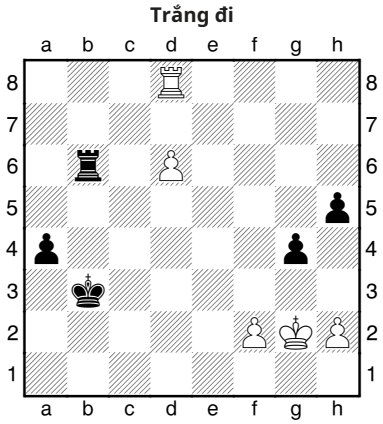
44... Xb5!

Giải phóng vua đen để tới b3. Nếu 44... Vb4 sẽ mất một nhịp, mà trong thế này mỗi nhịp đều quý.

45. Xd8

45. Xe5 Xxe5 46. dxe5 Vb5 thắng cho Đen.

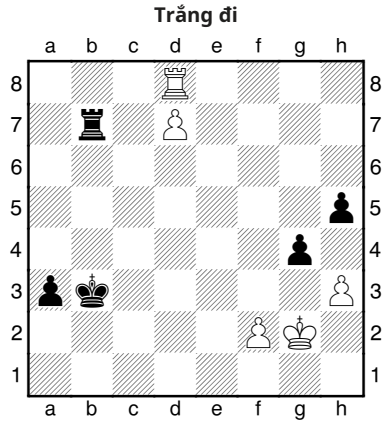
45... Vb3! 46. d5 a4 47. d6 Xb6! (sơ đồ)



Ý tưởng then chốt. Xe đen đứng cạnh tốt d trắng, ghim chân xe trắng trên cột d, đồng thời cho vua đen chỗ nấp tránh bị chiếu.

48. d7 Xb7 49. h3 a3! (sơ đồ)

49... gxh3+ có lẽ vẫn vừa đủ thắng, nhưng không cần cho Trắng một tốt thông f.



50. hxg4 hxg4 51. Vg3 a2 52. Xa8 Xxd7 53. Xb8+

53. Vxg4? thua vì 53... Xd4+ rồi 54... Xa4.

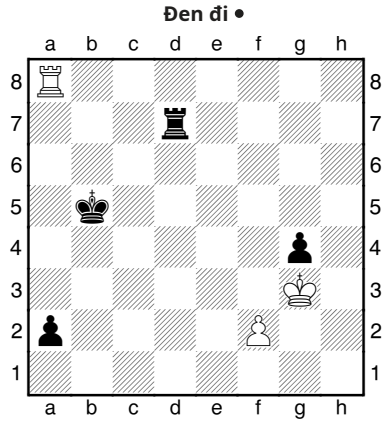
53... Vc2 54. Xa8

54. Xc8+ Vd1 55. Xa8 Xd2 rồi vua qua c1 đến b1, Đen thắng.

54... Vb3

54... Xd3+ 55. Vxg4. Vb2 56. Xxa2+ Vxa2 (Nunn) có vẻ là cách thắng dễ hơn.

55. Xb8+ Vc4 56. Xc8+ Vb5 57. Xa8 (sơ đồ)

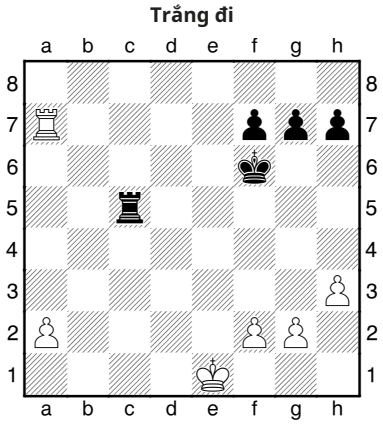


57... Xd2!

Tránh một cái bẫy rất đẹp. 57... Xd3+? tưởng như thắng ngay vì nếu 58. Vxg4? Xd4+, thì tiếp theo 59... Xa4. Nhưng Trắng có đòn bất ngờ 58. f3!!, và 58... Xxf3+ 59. Vg2! hòa: Đen hơn hai tốt nhưng mất cả hai. Đừng vội, hãy kiểm tra mọi khả năng chiến thuật!

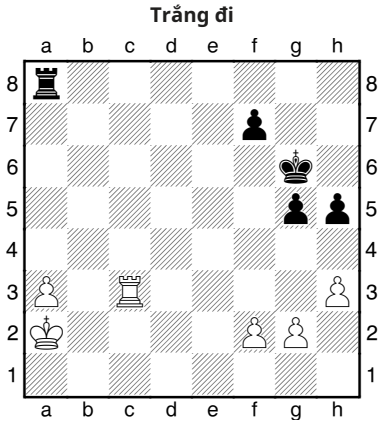
58. f4 gxf3 59. Vxf3 Vc4 60. Ve3 Xh2 61. Xa7 Vc3 0–1

Bài học mẫu mực của Karpov

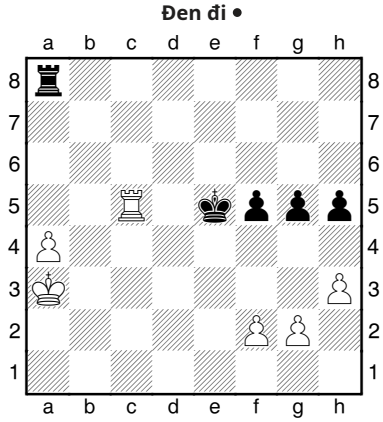


Karpov – Knaak
Baden-Baden 1992

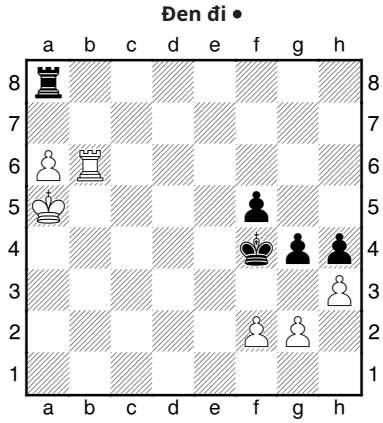
Nhà vô địch thế giới thứ 12 cho ta một bài học mẫu mực về giá trị của xe bên sườn tốt thông. Từ đó xe làm được hai việc cùng lúc. 39. Xa3!! Hay hơn nhiều so với 39. a4, vì nước ấy khiến xe trắng đứng ngoài cuộc. Karpov muốn vừa hỗ trợ tốt thông vừa tác động lên cánh vua, nơi Đen tìm đối chơi. 39... g5!? Nếu 39... Xc2 thì 40. Xf3+ Ve6 41. a3, rồi vua đi d1–c1–b1; nhưng 39... h5 có lẽ chống đỡ tốt hơn. 40. Vd2 Vg6 41. Xc3 Xa5 42. a3 h5 43. Vc2 Xa8 44. Vb3 Xb8+ 45. Va2 Xa8 (sơ đồ)



46. Xc4! Ý tưởng chính. Xe tiến lên hộ tống tốt a nhưng vẫn giữ ảnh hưởng ở cánh vua. 46... f5 47. a4 Vf6 48. Va3 Ve5 49. Xc5+! (sơ đồ)



Tiếp tục cách làm từ nước 46. 49... Ve4 50. a5 h4 51. Va4 Vf4 52. Xc4+! Một cách điều xe tinh tế, lợi được một nhịp. 52... Ve5 53. Xb4 Vd5 54. Xb5+ Ve4 55. Xb6 Vf4 56. a6 g4 57. Va5! (sơ đồ)

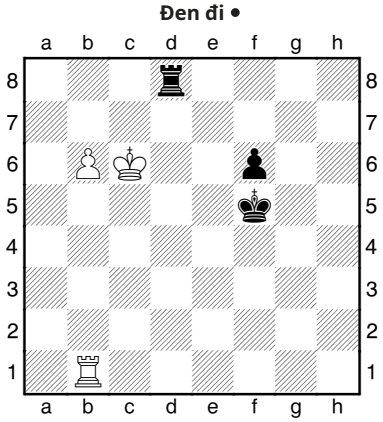


57... g3 57... gxh3 cũng gặp 58. Xb4+!. 58. Xb4+ Ve5 59. f3 f4 60. Xe4+ Vf5 61. Xe2 Vf6 62. Vb6 1–0 Nếu 62... Xb8+ thì 63. Vc7 Xf8 (63... Xb1 64. Xa2 Xc1+ 65. Vd6 Xc8 66. a7 Xa8 67. Xa5 Trắng thắng trong biến này) 64. a7 Xf7+ 65. Vb6 Xf8 66. Vb7 Xf7+ 67. Va6 Xf8 68. Xb2 thắng. Một tàn cuộc tuyệt đẹp của Karpov.

"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"
"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca

Dùng vai cản đường

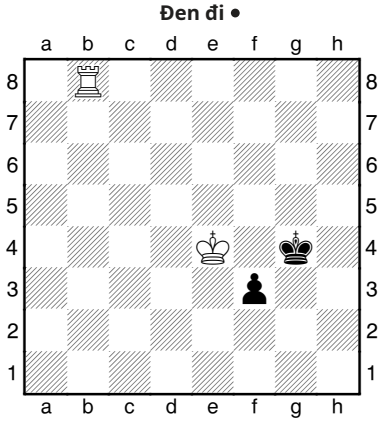
Ta đã gặp kỹ thuật dùng vai cản đường trong tàn cuộc vua và tốt. Hiểu kỹ thuật ấy cũng có thể quyết định kết quả ở loại tàn cuộc khác.



Alekhine – Bogoljubow
La Haye, ván 19 trận tranh ngôi vô địch thế giới, 1929

Rõ ràng Đen sẽ phải thí xe đổi tốt b. Kết quả phụ thuộc vào việc có hòa được tàn cuộc vua và tốt chống vua và xe hay không. Trong ván đấu Bogoljubow phạm sai lầm dẫn tới thua.

70... Vg4? 71. b7 f5 72. b8=H Xxb8 73. Xxb8 f4 74. Vd5 f3 75. Ve4 (sơ đồ)

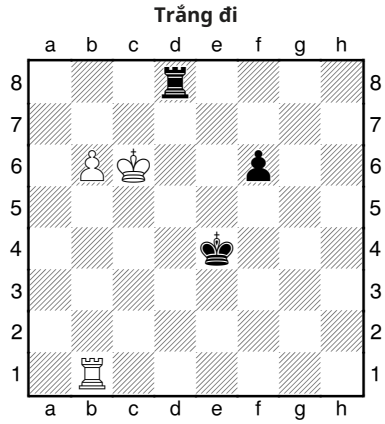


75... f2 76. Xf8 Vg3 77. Ve3 1–0

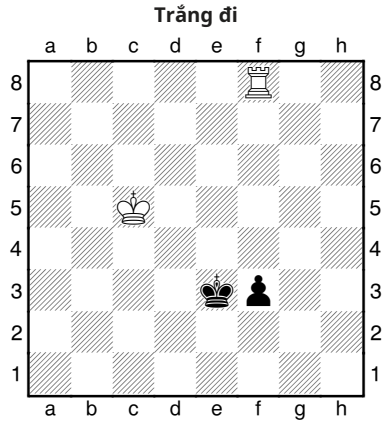
Trắng thắng vì vua kịp quay lại qua d5 và e4 để hỗ trợ xe chặn tốt f của Đen. Đen có thể ngăn điều đó nếu chơi...

70... Ve4! (sơ đồ)

Giống như 70... Vg4?, nước này giải phóng tốt f, đồng thời còn chắn đường về của vua trắng. Khi đó Đen dễ hòa, chẳng hạn như sau.



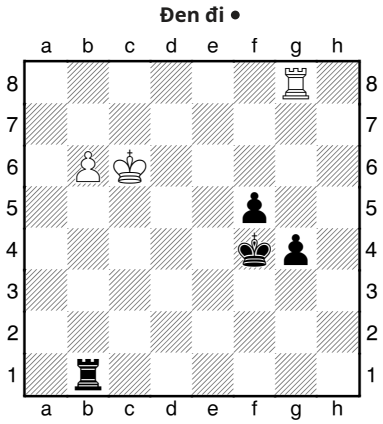
71. b7 f5 72. b8=H Xxb8 73. Xxb8 f4 74. Vc5 f3 75. Xf8 Ve3 (sơ đồ)



76. Vc4 f2 77. Vc3 Ve2 78. Xe8+ Vd1!

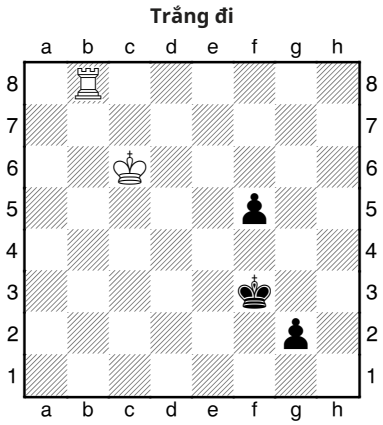
Vai trò cản đường của vua đen trong biến cuối đã rõ. Sai lầm này khiến Đen mất nửa điểm quý giá trong trận tranh ngôi vô địch thế giới, đủ để thấy việc hiểu tường tận nguyên tắc tàn cuộc quan trọng thế nào.

Giữ lại tốt ở xa hơn

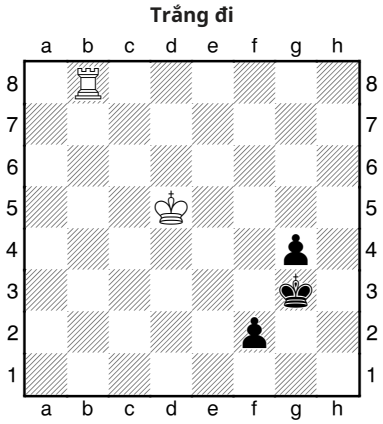


Marjanović – Mochalov
Minsk 1982

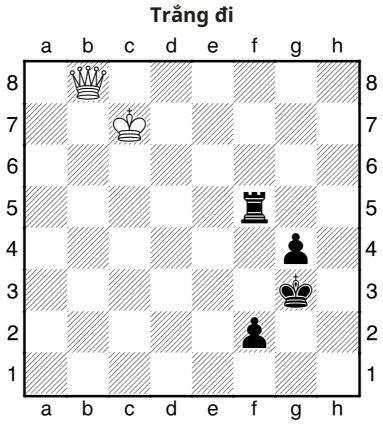
Trắng sắp phải phòng thủ tàn cuộc xe chống hai tốt thông liên kết. Trong cuộc đua như vậy, bên phòng thủ thường phải thí xe lấy tốt đã tiến xa hơn rồi dùng vua chặn tốt còn lại. Vì thế nên đẩy tốt ở gần vua đối phương và giữ lại tốt ở xa. Ở đây Đen nên đẩy tốt f, giữ tốt g. 60... Vg3! Chính xác! Không được 60... g3? 61. b7 Vf3 62. b8=H Xxb8 63. Xxb8 g2 (sơ đồ),



Bây giờ 64. Xg8 f4 65. Vd5 Vf2 66. Ve4 hòa vì vua trắng kịp chặn tốt f. 61. Xg5! Cách phòng thủ kiên cường nhất. So với biến vừa xét, Đen thắng sau 61. b7 f4 62. b8=H Xxb8 63. Xxb8 f3 64. Vd5 f2 (sơ đồ).



Hãy so với sơ đồ trước. Sau khi xe trắng phải thí, tốt còn lại là tốt g, và vua trắng ở xa nó hơn đúng một bước quyết định. 65. Xf8 (65. Xb1 Vf3! 66. Xb3+ Vg2 Đen thắng trong biến này) 65... Vg2 66. Ve4 g3 67. Ve3 f1=H 68. Xxf1 Vxf1 và Đen thắng. 61... f4 62. Xb5 Xh1 63. b7 Xh8 64. Vc7! Đen thắng sau 64. b8=H Xxb8 65. Xxb8 f3. 64... f3! 65. Xh5! Trắng phòng thủ rất sáng tạo, nhưng Đen vẫn thắng được. 65... Xf8 66. Xf5 Xg8 67. Xg5 Xf8 68. Xf5 Xxf5! 69. b8=H f2 (sơ đồ)



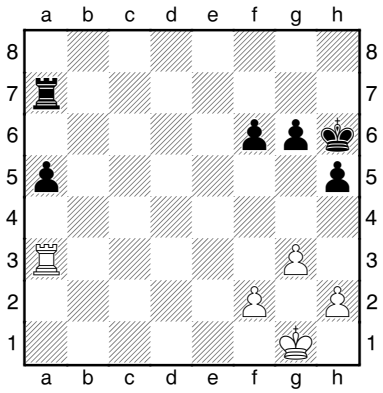
Đen thắng vì cuối cùng Trắng sẽ hết nước chiếu. 70. Vd7+ Xf4 71. Hb3+ Xf3 71... Vh4 phong cấp ngay. 72. Hb8+ Vg2 73. Hb2 Vh1 74. Hh8+ Vg1 75. Hd4 g3 76. Ve7 g2 77. Ve6 Xh3 78. Vd5 Vh1 79. Hg4 Xd3+ 80. Ve4 g1=H 0–1

Có tốt thông là có đối chơi

Trong tàn cuộc xe với ba tốt mỗi bên ở cánh vua và một tốt thông a hơn, kết quả thường phụ thuộc vào vị trí hai xe. Nếu xe bên mạnh đứng sau tốt thông của mình, bên ấy thường thắng. Ví dụ kinh điển là Alekhine – Capablanca, ván 34 trận tranh ngôi vô địch thế giới tại Buenos Aires năm 1927. Ngược lại, nếu xe đứng trước tốt thông thì thường không thắng được.

Những nguyên tắc cơ bản này đã được trình bày rộng rãi trong các giáo trình tàn cuộc, nên ở đây ta chỉ xét một vài ngoại lệ thú vị.

Trắng đi



Botvinnik – Borisenko
Giải vô địch Liên Xô, Moskva 1955

Xe đen đứng sau tốt, nên Đen đáng lẽ thắng. Nhưng rất dễ đi sai, và Botvinnik cho thấy cách tận dụng tối đa các khả năng phòng thủ.

45. Xa4!

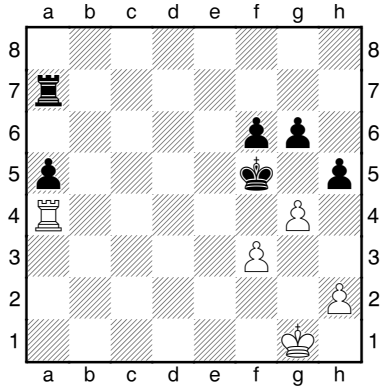
Kìm tốt thông càng lâu càng tốt. Xem ví dụ tương tự trong ván Yusupov – Timman, bài 44.

45... Vg5?! 46. f3 Vf5?

Nước này cho phép một đòn chiến thuật. Đen nên lùi vua về h6 rồi ra theo đường g7.

47. g4+! (sơ đồ)

Đen đi •



47... hxg4?!

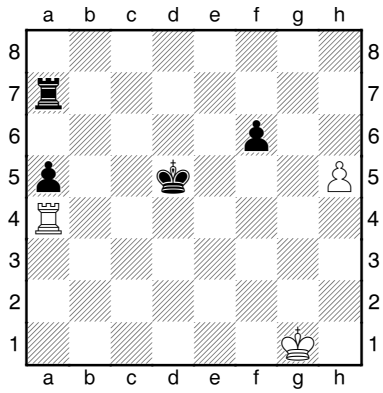
Trắng nay có thể tạo tốt thông. Nhưng ngay cả sau cách tốt hơn 47... Ve5 48. gxh5 gxh5, vua trắng vẫn có mục tiêu ở h5, nên khả năng thắng của Đen đã bị đe dọa nghiêm trọng.

48. fxg4+ Ve5 49. h4!

Giờ tốt thông h tạo đủ đối chơi để hòa.

49... Vd5 50. h5 gxh5 51. gxh5 (sơ đồ)

Đen đi •

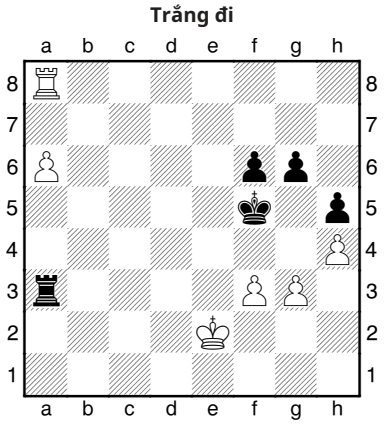


51... Ve6 52. h6 Vf7 53. Xg4!

Nước này và nước tiếp theo bảo đảm hòa. Trắng khai thác tối đa tốt thông để tạo đối chơi.

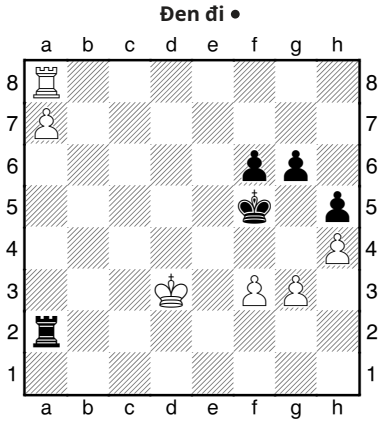
53... Vf8 54. Xf4 Xa6 55. Xg4 Xa7 56. Xf4 Vg8 57. Xxf6 a4 58. Xf2 Vh7 59. Xa2 Vxh6 60. Vf2 Vg5 61. Ve3 ½–½

Một ngoại lệ giúp hiểu rõ quy tắc

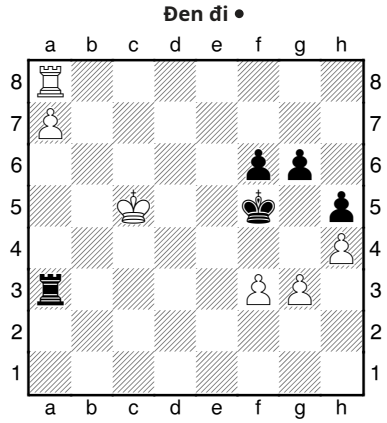


Unzicker – Lundin
Olympiad Amsterdam 1954

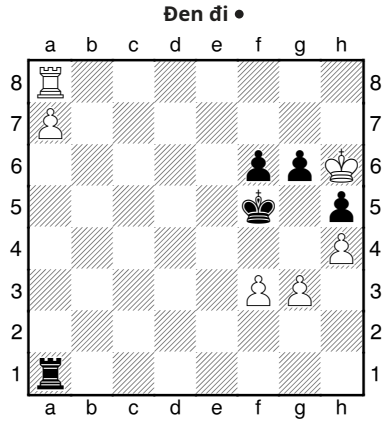
Xe trắng đứng trước tốt nên thông thường thế này hòa. Đây là ngoại lệ vì vua đen đứng không thuận lợi. Trắng có kế hoạch thắng đơn giản và cưỡng bức: 49. a7! buộc xe đen phải ở cột a. Bây giờ vua trắng sẽ tiến tận h6! 49... Xa2+ cho phép vua trắng thoát ra, nhưng nếu Đen chỉ đi chờ thì vua trắng tới b2 rồi cũng thoát. Đen không thể bắt ở f3 vì sau nước vừa rồi của Trắng, xe không được rời cột a. 50. Vd3 (sơ đồ)



Khó khăn nữa của Đen là vua không thể rời f5 vì xe trắng chiếu rồi tốt phong hậu. Cũng vì lý do đó, Đen không thể chơi ...g5: sau hxg5 Đen không bắt lại được. Đen chỉ còn chờ đợi. 50... Xa1 51. Vd4 Xa5 52. Vc4 Xa3 53. Vc5 (sơ đồ)

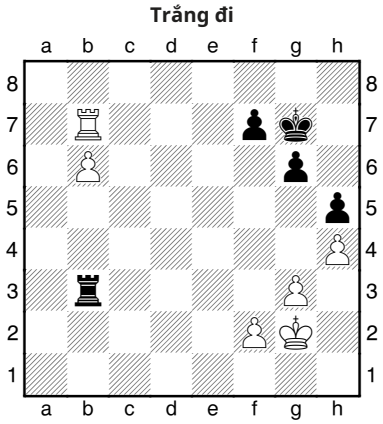


53... Xa1 53... Xa6 54. Vb5 sẽ không đạt gì. Không thể ngăn vua trắng tới tận h6. 54. Vd6 Xa3 55. Ve7 Xa6 56. Vf7 Xa3 57. Vg7 Xa1 58. Vh6 (sơ đồ)



Vua trắng đã hoàn tất hành trình dài. Bước cuối cùng là thí tốt a7 rồi thu các tốt cánh vua đen. 58... Xa6 59. Xb8 Xxa7 60. Xb5+ Ve6 61. Vxg6 Xa8 62. Vxh5 Xg8 63. g4 Xh8+ 64. Vg6 1–0 Trắng thắng sau 64... Xxh4 65. Xb6+ và 66. Xxf6.

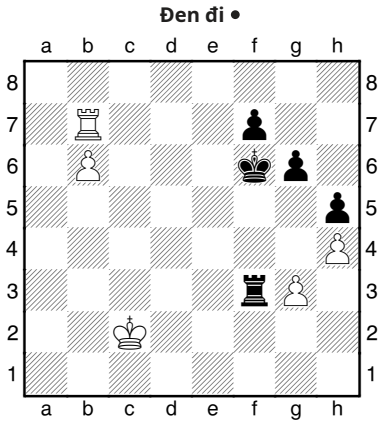
Tốt cột mã đem lại nhiều cơ hội hơn



Hollis – Florian
Olympiad cờ vua qua thư, 1972–4

Một lần nữa xe trắng đứng trước tốt, nên thế này lẽ ra hòa. Nhưng tốt b cho nhiều cơ hội thắng hơn tốt a. Vua trắng phải đi sang cánh hậu ít hơn một cột để hỗ trợ tốt; nhờ đó, sau khi buộc xe đen thí đổi tốt b, vua cũng trở về cánh vua sớm hơn một nhịp.

40. Vf1 Xb2 41. Ve1 Vf6 42. f3 Xb3 43. Vd2 Xxf3 44. Vc2 (sơ đồ)



45. Xxf7+ đã là một mối đe dọa.

44... Xf5?

Nước thua. Đen có thể hòa bằng 44... Xe3! 45. Xc7 Xe8 46. b7 Xb8 47. Vd3 Vf5! 48. Xxf7+ Vg4 49. Xf4+ Vxg3 50. Xb4 g5!.

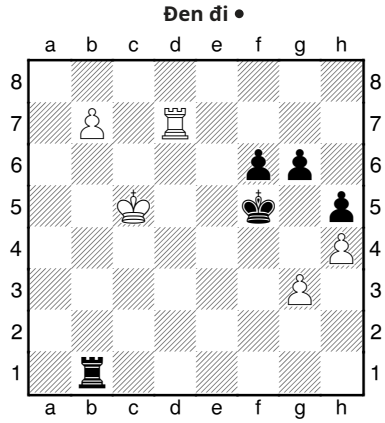
45. Xc7 Xb5 46. b7 Ve6

46... Vf5 47. Vc3 Vg4 48. Xc4+ Vxg3 49. Xb4 thắng cho Trắng.

47. Vc3 f6 48. Vc4 Xb1 49. Vc5

Đe dọa 50. Xc6+ và 51. Xb6.

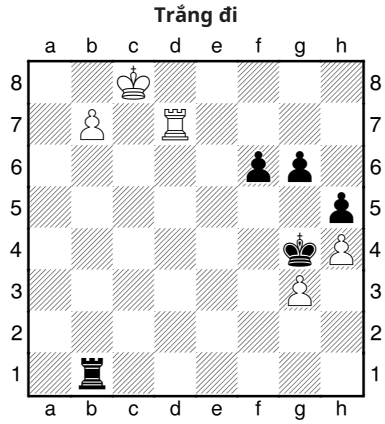
49... Vf5 50. Xd7! (sơ đồ)



50... Xc1+

50... Vg4 51. Xd4+ Vxg3 52. Xb4, thắng; đó là ý nghĩa nước đi trước của Trắng.

51. Vd6 Xb1 52. Vc7 Xc1+ 53. Vd8 Xb1 54. Vc8 Vg4 (sơ đồ)



55. Xd6 g5 56. Xxf6 gxh4 57. gxh4 Vxh4 58. Xg6!

Nét kết thúc: ngăn vua đen giải phóng chính tốt h của mình.

58... Vh3 59. Vc7! 1–0

59... h4 60. Xb6 thắng cho Trắng; còn sau 59... Xxb7+ 60. Vxb7 h4 Đen thua đúng một nhịp: 61. Vc6 Vh2 62. Vd5 h3 63. Ve4 Vh1 64. Vf3 h2 65. Xa6, v.v. Nếu vua trắng xuất phát từ a7 thì Đen đã hòa biến này.