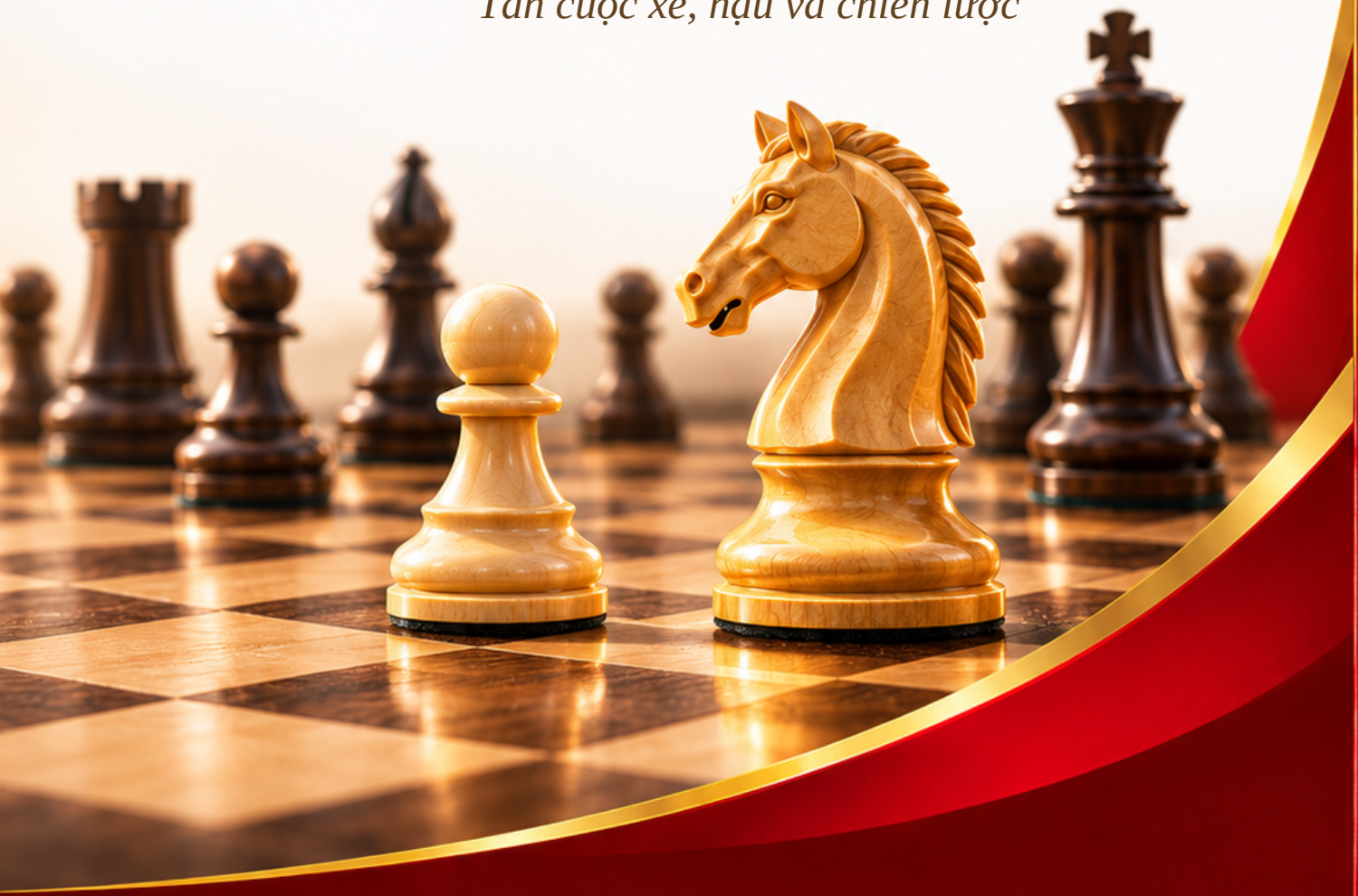
CÂU LẠC BỘ CỜ VUA TÀI NĂNG VIỆT

TẬP 2

# 101 BÍ QUYẾT CỜ TÀN

*Tàn cuộc xe, hậu và chiến lược*



# Mục lục

Lời giới thiệu 4
Ký hiệu và thư mục 5

**XE (TIẾP)**

**52** Luôn nhớ khả năng hết nước đi 6
**53** Đi tam giác 7
**54** Trở lại New York 1924 8
**55** Khi đối phương không buộc phải ăn quân 9
**56** Chiếc xe hoạt động mạnh 10
**57** Một chiếc xe tích cực khác 11
**58** Thêm một ví dụ về xe tích cực 12
**59** Hai thế cờ giống nhau vẫn có thể khác kết quả 13
**60** Giành không gian 14
**61** Khai thác các tốt yếu 15

**HẬU**

**62** Thoát khỏi những nước chiếu 16
**63** An toàn vua là then chốt 17
**64** An toàn vua là then chốt (phần 2) 18

**CHIẾN LƯỢC VÀ KỸ THUẬT**

**65** Đổi quân để chuyển hóa ưu thế vật chất 19
**66** Xe thường mạnh hơn mã 20
**67** Khi hai quân nhẹ mạnh hơn xe và tốt 21
**68** Giá trị của kiến thức lý thuyết 22
**69** Hòa xe chống xe và tượng 23
**70** Khi hai xe thắng hậu 24
**71** Chuyển đổi ưu thế 25
**72** Đưa vua vào trung tâm 26
**73** Một cách chuyển đổi ưu thế 27
**74** Cái giá của lối chơi thụ động 28
**75** Bài học về sự kiên nhẫn 29
**76** Biến đổi ưu thế thế trận 31

*“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

## CHIẾN LƯỢC VÀ KỸ THUẬT (TIẾP)


**77** Tầm quan trọng của tính toán ..... 32
**78** Chơi theo biến cụ thể ..... 33
**79** Tư duy theo thế bố trí quân ..... 34
**80** Tượng xấu thường phòng thủ tốt ..... 35
**81** Trở lại nguyên tắc hai điểm yếu ..... 36
**82** Những nét tinh tế của cấu trúc tốt ..... 37
**83** Thêm những đòn đột phá ..... 38
**84** Bậc thầy xử lý tàn cuộc ..... 39
**85** Kỹ thuật xử lý chắc tay ..... 40
**86** Một lớp học về cặp tượng ..... 41
**87** Đừng để vẻ ngoài đánh lừa ..... 42
**88** Phá thế phong tỏa ..... 43
**89** Siết chặt thế trận ..... 44
**90** Sức mạnh của vua ..... 45
**91** Tính đường tới chiến thắng ..... 46
**92** Đấu tranh giành không gian ..... 47
**93** Giá trị của việc tiếp tục chơi ..... 48
**94** Đa số tốt ở cánh xa ..... 49
**95** Một chiến thắng quá “tàn nhẫn”? ..... 50
**96** Tấn công thiểu số ..... 51
**97** Tấn công vua ..... 52
**98** Sức mạnh của zugzwang ..... 53
**99** Tốt thông là chìa khóa ..... 54
**100** Đừng quên đòn phối hợp! ..... 55
**101** Hòa thế trận ..... 56


*“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

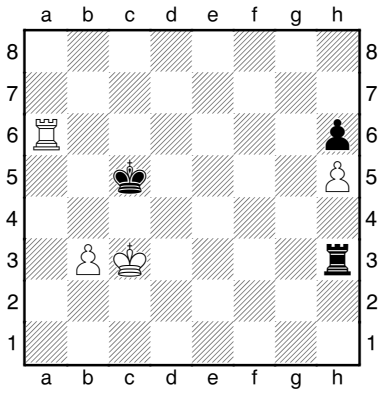
V = Vua  H = Hậu  X = Xe  T = Tượng  M = Mã

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

# Luôn nhớ khả năng hết nước đi

Ý tưởng hết nước đi không chỉ có trong tàn cuộc vua và tốt. Dưới đây là ba ví dụ các đại kiện tướng đánh rơi nửa điểm trong tàn cuộc xe vì bỏ sót khả năng này.

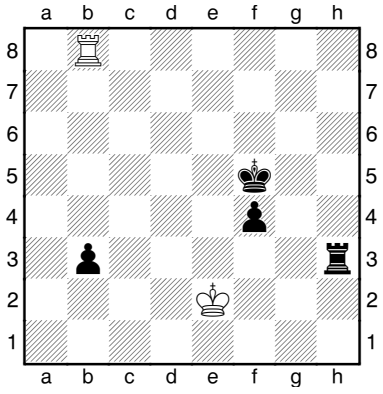
**Trắng đi**



Shirov – Morozevich
Astana 2001

Trắng sai lầm với 55. Vb2? 55. Vc2 mới là nước đúng. 55... Vb4? Đen bỏ lỡ thời cơ. Có thể hòa bằng 55... Xxh5!, nhờ 56. Xa5+ Vb4! 57. Xxh5 và hết nước đi. 56. Xb6+ Vc5 57. Xxh6 rồi Trắng thắng. Cả hai cùng bỏ sót, dù thủ pháp này từng xuất hiện trong một ván nổi tiếng.

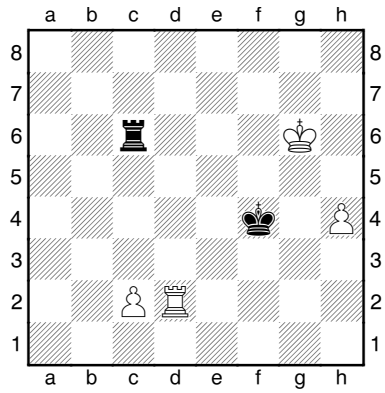
**Đen đi •**



O. Bernstein – Smyslov
Groningen 1946

Thời còn thi đấu đỉnh cao, Ossip Bernstein từng đọ sức với Lasker và Capablanca, nên rất từng trải cả về tàn cuộc lẫn mẹo chiến thuật. Smyslov đi 59... b2?? và vị lão tướng lập tức bắt tốt: 60. Xxb2! Vg4 60... Xh2+ 61. Vf3 Xxb2 hết nước đi. 61. Vf1 ½–½

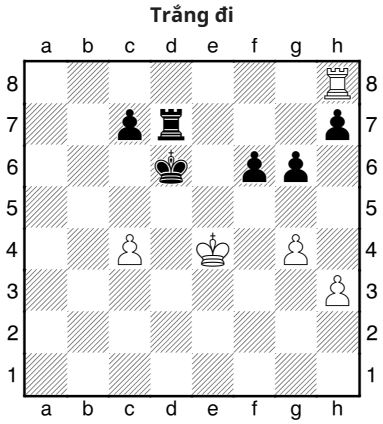
**Trắng đi**



Gufeld – Bronstein
Kislovodsk 1968

90. Vg7?? 90. Vf7 thắng, dù vẫn còn phải xử lý nhiều việc. Một biến là 90... Vg4 91. Ve7 Xc3 92. Ve6 Vxh4 93. Vd5 Vg4 (vua đen không kịp về) 94. Vd4 Xc8 95. c4 Vf5 96. Xe2 (Trắng vừa kịp cắt vua đen) 96... Xd8+ 97. Vc5 (Trắng thắng bằng phương pháp phối hợp, xem bài 39) 97... Xc8+ 98. Vb5 Xb8+ 99. Va6 Xc8 100. Xc2 Ve6 101. Vb7 Xc5 102. Vb6 rồi tốt c tiến lên. 90... Vg4 91. Xh2 91. Xd4+ Vh5!? (91... Vf5 92. c4 Xc7+ 93. Vf8 Ve5 94. Xg4 Vf5 cũng hòa) 92. c4 Xxc4! là đòn Trắng bỏ sót. Bây giờ Trắng mất tốt và chỉ hòa. 91... Vg3 92. Xh1 Xxc2 93. h5 Xc7+ 94. Vf6 Xc6+ 95. Vf7 Xc7+ 96. Ve6 Xc6+ 97. Vd5 Xh6 98. Ve4 Vg2 99. Xh4 Vg3 100. Xh1 Vg2 ½–½

# Đi tam giác



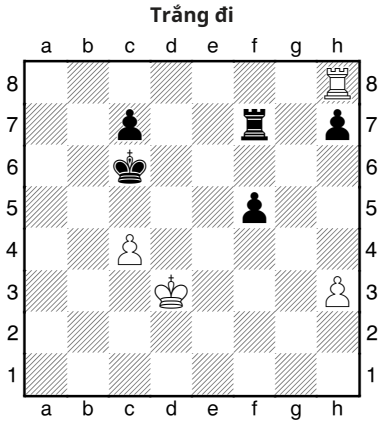

Tal – Spassky
Trận Ứng viên, ván 3, Riga 1965

Vua đi tam giác là kỹ thuật quen thuộc trong tàn cuộc tốt, nhưng cũng dùng được ở các tàn cuộc khác. Ở đây Đen dùng nó để định đoạt tàn cuộc xe. Đen hơn một tốt vững chắc ở cánh vua nên có triển vọng thắng. Đe dọa trước mắt là 51... Vc5, buộc Trắng phải đáp lại.

51. Vd4 Vc6+ 52. Vc3 Xf7

Xe chiếm vị trí lý tưởng, phía sau tốt thông.

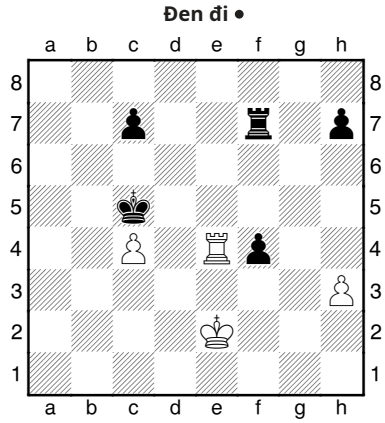
53. Vd3 f5 54. gxf5 gxf5 (sơ đồ)




55. Xe8

Vua trắng sẽ phải phong tỏa tốt f, nên xe trắng quay lại giữ tốt c4. Cách khác là dùng xe chặn tốt f, nhưng vô vọng sau 55. Xg8 f4 56. Xg2 f3 57. Xf2 Vc5 58. Vc3 Xf4, v.v.

55... f4 56. Ve2 Vc5 57. Xe4 (sơ đồ)

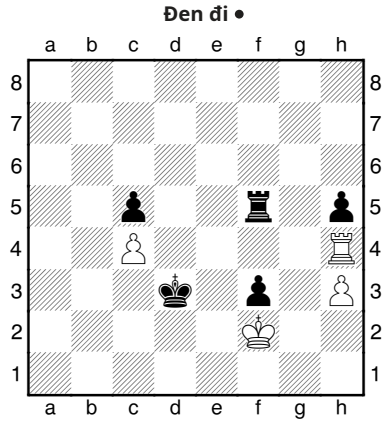



Tạm thời giữ được mọi điểm nhưng vua đen còn xâm nhập sâu hơn.

57... Vb4 58. Vf3 c5 59. Vf2 Vc3 60. Ve2

60. Vf3 Vd3 rơi ngay vào zugzwang.

60... f3+ 61. Vf2 Xf5 62. Xh4 h5 63. Xe4 Vd3 64. Xh4 (sơ đồ)



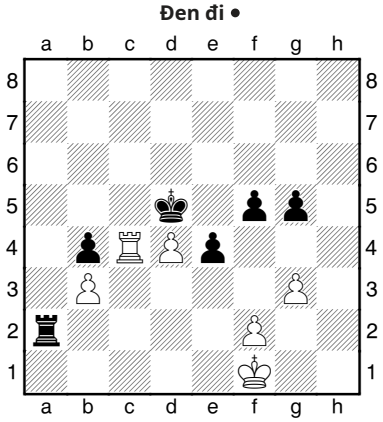

Thoạt nhìn Đen khó tiến thêm vì xe phải giữ h5 và f3. Nhưng nếu đến lượt Trắng thì đã là zugzwang; Đen chỉ cần chuyển lượt đi cho đối phương. Vua thực hiện điều ấy bằng đường tam giác:

64... Vd2 65. Xe4 Vc3! 66. Xh4 Vd3 0–1

Trắng buộc phải mất xe hoặc cho tốt f tiến lên.

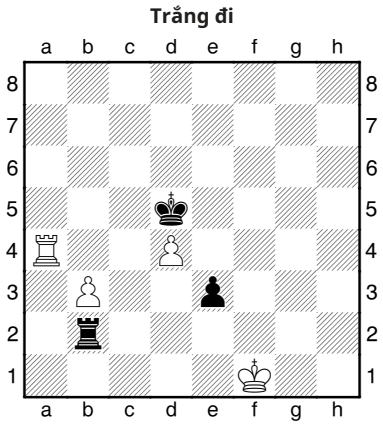
# Trở lại New York 1924

Ván kinh điển Capablanca – Tartakower, New York 1924, cho thấy sức mạnh của tốt thông trên hàng sáu được cả vua và xe hỗ trợ. Capablanca thí hai tốt để đạt thế ấy rồi thắng. Đây là ví dụ hiện đại và còn ngoạn mục hơn về cùng ý tưởng.



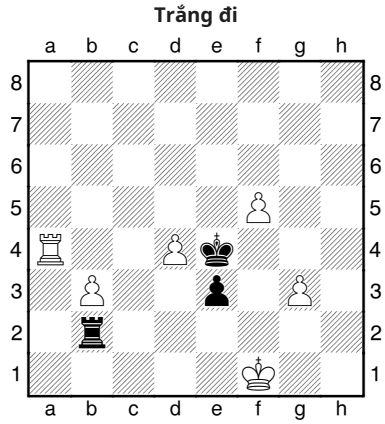

Pelletier – Rozentalis
Olympiad cờ vua, Erevan 1996

41... g4!! Nước tự nhiên hơn 41... f4 không hiệu quả vì 42. gxf4 gxf4 43. Xxb4 e3 44. fxe3 fxe3 45. Xa4 Xb2 (sơ đồ).

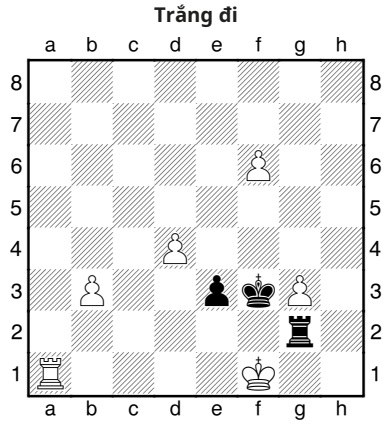



Lúc này 46. b4! mở hàng ngang thứ ba cho xe trắng: 46... Ve4 47. Xa8! Vd3 48. Xa3+ Vd2 49. Xa1 và Trắng giữ được. 42. Xxb4 f4 43. Xa4 Xb2 44. gxf4 g3 45. fxg3 e3

So với biến vừa xét, ở đây vua đen tới f3 mà không bị chiếu ngang hàng ba. Tốt trắng f5 còn che cho vua khỏi bị chiếu dọc cột f, giống ván Kotov – Eliskases ở bài 38. 46. f5 Ve4 (sơ đồ)




Có cả vua lẫn xe hộ tống, một tốt thông đen mạnh hơn cả bốn tốt trắng! 47. f6 Hoặc 47. b4 Vf3 48. Xa1 Xf2+ 49. Vg1 Xg2+ 50. Vh1 Xxg3 51. Xf1+ Ve2 52. Xf4 Xf3 Đen thắng. 47. d5+ Vf3 48. Xf4+ Vxg3 cũng không cứu được. 47... Vf3 48. Xa1 Xg2! (sơ đồ) 0–1

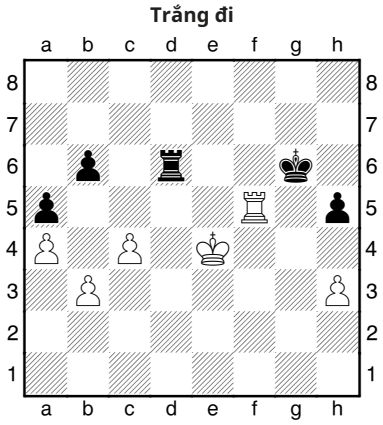



Đen thắng trong cả hai biến 49. f7 e2+ 50. Ve1 Ve3 51. f8=H Xg1+ và 49. Xe1 e2+ 50. Xxe2 Xxe2 51. f7 Xf2+. Một tàn cuộc đẹp của Rozentalis.

*"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*

# Khi đối phương không buộc phải ăn quân

Khác với cờ đam, trong cờ vua không bắt buộc phải ăn quân. Điều ấy có thể làm thay đổi kết quả ván đấu.




Adams – Lautier
Tilburg 1996

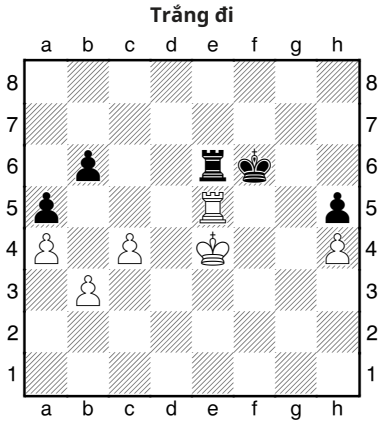
Trắng có thể thắng dễ bằng 45. Xb5, rồi c5, khi đó cấu trúc tốt cánh hậu của Đen sụp đổ. Thay vào đó Adams phạm sai lầm.

45. h4?? Xe6+! 46. Xe5

46. Vf4 Xf6 cũng hòa.

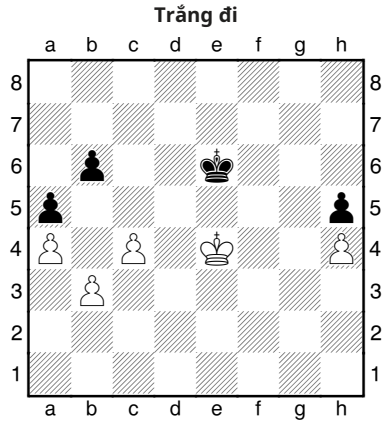
Adams đã tính rằng nếu đổi quân ở e5 thì Trắng thắng tàn cuộc tốt. Tiếc cho ông, đây không phải cờ đam và Đen có quyền từ chối ăn. Đen chơi nước Trắng bỏ sót:

46... Vf6! (sơ đồ)




Bây giờ Trắng phải tự đổi quân ở e6. Dù rất muốn, Trắng cũng không thể "thổi" xe đen khỏi bàn như trong luật cờ đam xưa khi đối phương bỏ qua một nước bắt!

47. Xxe6+ Vxe6 (sơ đồ)

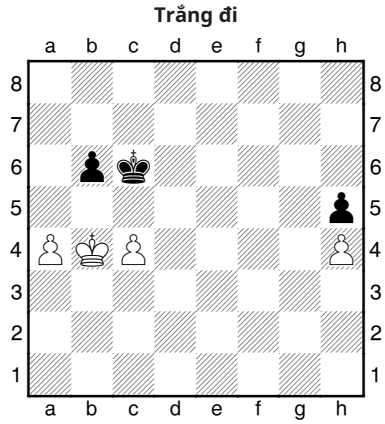



Đen giành thế đối vua và hòa. Phần còn lại bổ sung rất hợp cho ván Timman – Yusupov ở bài 3: hai vua cùng diễn một điệu múa đôi.

48. Vd3 Vd7!

Giữ thế đối vua từ xa. 48... Vd6? 49. Vd4 Vc6 50. c5 bxc5+ 51. Vc4 thắng cho Trắng; 48... Vf5? 49. c5! bxc5 50. Vc4. cũng vậy.

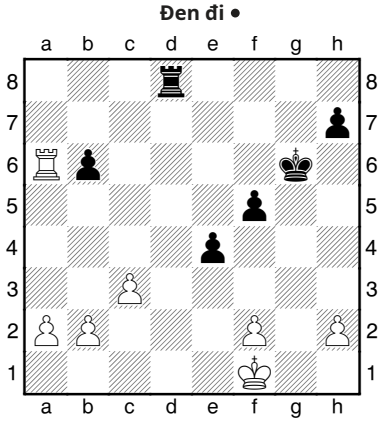
49. Vc3 Vc7 50. b4 axb4+ 51. Vxb4 Vc6 52. Vb3 Vd6 53. Vc2 Vc6 54. Vd3 Vd6 55. Vc3 Vc5 56. Vb3 Vd6 57. Vb4 Vc6 (sơ đồ)




58. c5 bxc5+ 59. Vc4 Vb6 60. Vd5 Va5 61. Vxc5 Vxa4 62. Vc4 ½–½

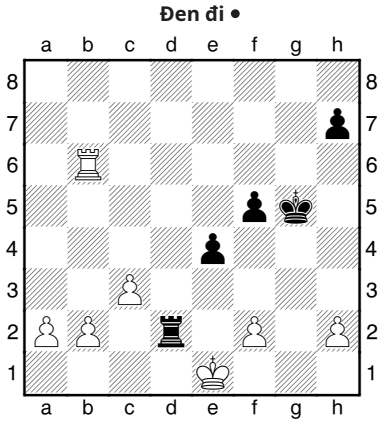
# Chiếc xe hoạt động mạnh

Như đã nói ở lời giới thiệu, trong phần lớn tàn cuộc vật chất rất quan trọng và ít khi đáng thí tốt chỉ để kích hoạt quân. Tàn cuộc xe là ngoại lệ đáng chú ý: mức độ hoạt động của xe thường quyết định thành bại và có thể quan trọng hơn cả chênh lệch vật chất.

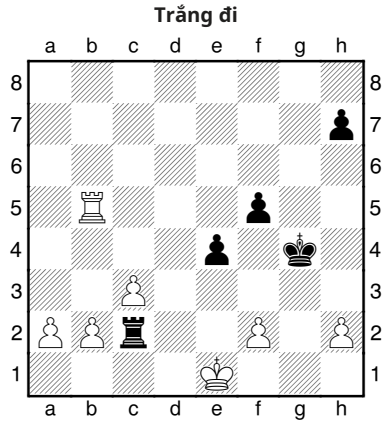



Tarrasch – Rubinstein
San Sebastián 1911

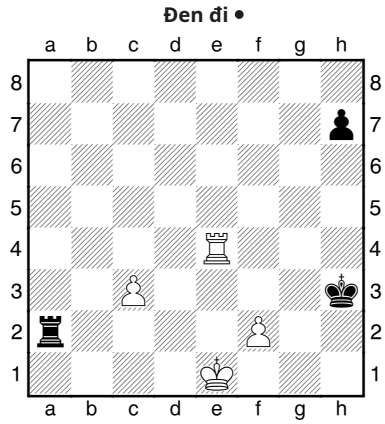
Một ví dụ kinh điển. Đen kém một tốt, thêm một tốt khác đang bị ăn, trông như đã thua. Phòng thủ thụ động bằng 33... Xb8 sẽ vô vọng. Rubinstein chọn chơi tích cực và hòa. 33... Xd2! Đáng thí thêm một tốt để giải phóng xe. 34. Xxb6+ Vg5 35. Ve1 (sơ đồ) Hoặc 35. a4 f4 36. a5 f3 37. Ve1 Xe2+ và hòa.




35... Xc2 36. Xb5 Ngăn 36... f4 và 37... f3. 36... Vg4! (sơ đồ) Đen lại tạo đe dọa. Cả xe lẫn vua đen đều hoạt động tốt hơn, đủ bù cho phần vật chất thiếu hụt.

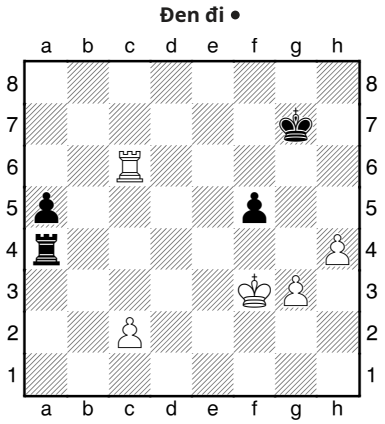



37. h3+ Cơ hội duy nhất, nhưng Đen được tốt thông h, một nguồn phản công mới. 37... Vxh3 38. Xxf5 Xxb2 39. Xf4 39. a4 Xa2 40. a5 Vg4 41. Xe5 Vf3, đe dọa ...Xe2+, và hòa. 39... Xxa2 40. Xxe4 (sơ đồ)




40... h5! Tận dụng ưu thế của mình. Dù hơn tốt, Trắng không thể thắng vì các quân đen đều quá tích cực. 41. c4 Vg2 42. Xf4 Xc2 43. Xh4 Vf3 44. Vd1 Xxf2 45. c5 Ve3 46. Xxh5 Vd4 ½–½

# Một chiếc xe tích cực khác



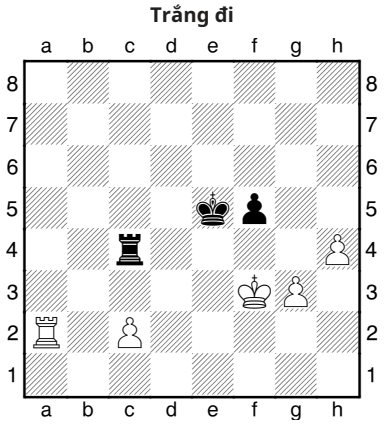

Schlechter – Em. Lasker
Tranh ngôi vô địch thế giới, ván 1, Vienna 1910

Lại một thế tưởng như vô vọng được cứu bằng lối chơi tích cực. Đen đã kém tốt và Trắng còn dọa 54. c4 rồi 55. Vf4. Lasker giải quyết vấn đề bằng cách thí thêm một tốt để buộc các quân trắng phải phòng thủ.

54... Xe4! 55. Xc5

Trắng không còn cách tiến triển khác, vì sau 55. c4 a4 tốt a sẽ đem lại đối chơi cho Đen.

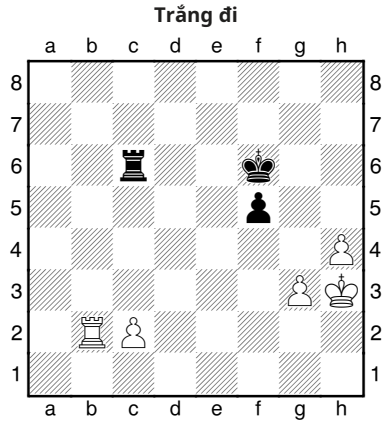
55... Vf6 56. Xxa5 Xc4! 57. Xa6+ Ve5 58. Xa5+ Vf6 59. Xa6+ Ve5 60. Xa5+ Vf6 61. Xa2 Ve5 (sơ đồ)




Dù hơn hai tốt, các quân trắng quá thụ động để chuyển hóa ưu thế. Vua bị trói vào việc giữ g3. Muốn giải phóng xe thì phải mất tốt c. Khi tốt ấy biến mất, phần lớn tàn cuộc hai tốt chống một sẽ hòa vì tất cả tốt cùng nằm một cánh.

62. Xb2 Xc3+ 63. Vg2 Vf6 64. Vh3 Xc6! (sơ đồ)

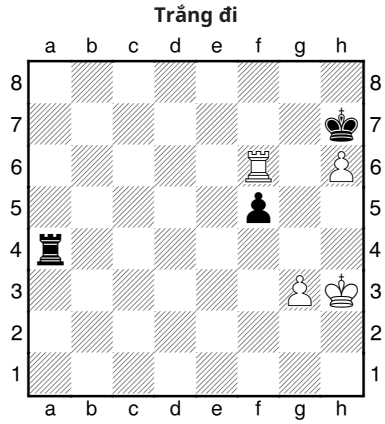
Tránh một cái bẫy kín đáo. Nước tưởng như tự nhiên 64... f4? thua vì 65. Xb3! Xxc2 66. Xf3, và Trắng chuyển được sang tàn cuộc thắng theo lý thuyết với hai tốt thông liên kết.




65. Xb8

Trắng không có cách tiến triển khác, nhưng tàn cuộc hai tốt chống một sau đó hòa.

65... Xxc2 66. Xb6+ Vg7 67. h5 Xc4 68. h6+ Vh7 69. Xf6 Xa4 (sơ đồ)



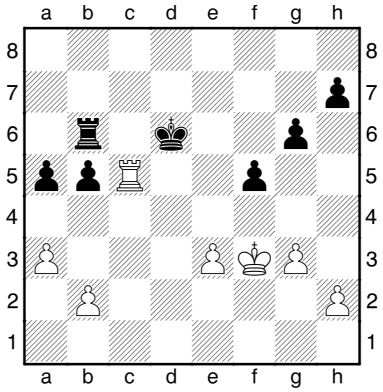

½–½

Trắng không thể tiến triển vì 70. Xxf5 Vxh6 dẫn đến thế hòa rõ ràng. Ví dụ bổ sung rất sát với bài 56.

# Thêm một ví dụ về xe tích cực

Trong hai ví dụ trước, xe tích cực giúp bên phòng thủ cứu được thế tưởng như đã thua. Lần này bên mạnh thắng chỉ nhờ có xe hoạt động tốt hơn.

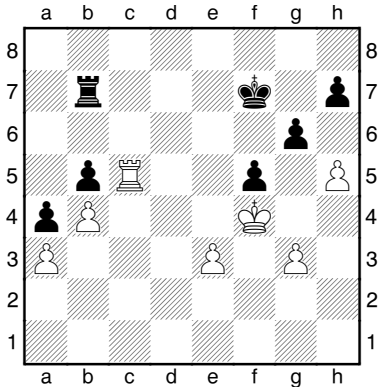
Trắng đi



Andersson – Miles
Tilburg 1981

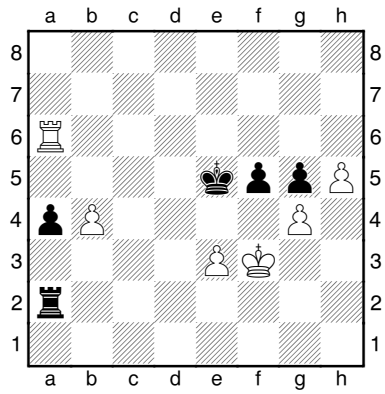
Ưu thế thực sự duy nhất của Trắng là xe hoạt động mạnh hơn. Chừng ấy đủ quyết định ván cờ dù khó chỉ ra Đen sai ở đâu. 33. b4 Xb7 34. h4 Dự định h5 (có thể cả h6), rồi e4 hoặc f4. g4. 34... a4 35. Vf4 Ve6 36. h5 Vf6 37. Xc6+ Vf7 Xe trắng tích cực đã đẩy được vua đen lùi về, nhờ đó vua trắng cũng tích cực hơn vua địch. 38. Xc5 (sơ đồ)

Đen đi •



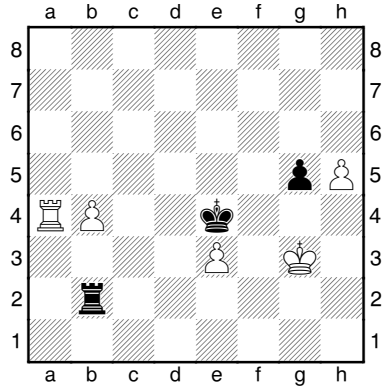
38... Xd7 Miles hiểu rằng phòng thủ thụ động có lẽ sẽ thua nên phải tìm đối chơi. Nếu Đen chỉ chờ, Trắng có thể h6 rồi dọa Xc8–h8, hoặc Vg5 và Xc6. 39. Xxb5 Xd3 40. Xb7+ Vf6 41. Xxh7 g5+ 42. Vf3 Xxa3 43. Xa7 Xa2 44. Xa6+ Ve5 45. g4! (sơ đồ)

Đen đi •



Kích hoạt vua trắng. 45... fxg4+ 46. Vxg4 Xg2+ 47. Vh3 Xb2 47... Xa2 48. h6 thắng cho Trắng. 48. Xxa4 Ve4 49. Vg3 (sơ đồ)

Đen đi •

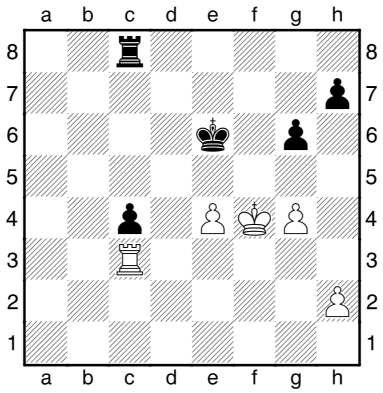


49... Xb1 Đen cũng thua sau 49... Vxe3 50. h6 Xb1 51. Xa3+ Ve4 52. Vg4, vì xe có thể chắn ở g3 và h3. 50. h6 Xg1+ 51. Vf2 Xh1 52. Xa6 Vd5 53. Vg3 Xh4 54. Xg6 Ve4 55. b5 Vf5 56. Xc6 Xe4 57. Vf2 Xe7 58. b6 Xb7 59. Vg3 1–0

# Hai thế cờ giống nhau vẫn có thể khác kết quả

Kinh nghiệm về các thế tương tự rất quý, nhưng phải xét những chi tiết riêng của thế hiện tại. Chính nhờ vậy Botvinnik cứu được nửa điểm tưởng khó lòng giữ nổi.

Trắng đi

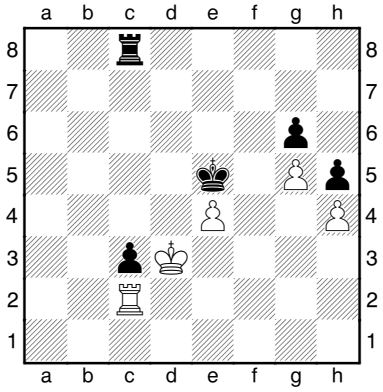


Botvinnik – Euwe
Groningen 1946

Vật chất bằng nhau nhưng Trắng rất vất vả mới hòa vì Đen có tốt thông xa được xe hỗ trợ.

39. h4 h6 40. g5! h5 41. Ve3 Ve5 42. Xc2! c3 43. Vd3 (sơ đồ)

Đen đi •

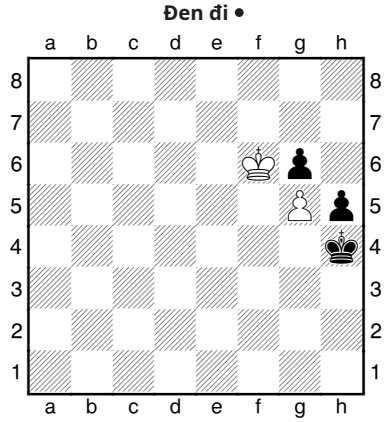


43... Xd8+

Một thế gần như giống hệt, không có hai tốt h, đổi màu quân và đổi cánh, từng xuất hiện trong ván Em. Lasker – Rubinstein, St Petersburg 1914. Khác biệt duy nhất là xe của bên tương ứng với Đen đứng ở "c5". Lasker đã chơi 1... Xc7, và sau đó 2. Xxc3 thua: 2... Xxc3+ 3 Vxc3 Vxe4 4. Vd2 Vf4 5. Ve2 Vxg5 6. Vf2 Vh4, v.v.

Nhưng ở đây, vì còn cả hai tốt h nên tàn cuộc tốt lại hòa sau 43... Xc7 44. Xxc3! Xxc3+ 45. Vxc3 Vxe4 46. Vc4 Vf4 47. Vd4 Vg4 48. Ve5 Vxh4 49. Vf6! (sơ đồ).

Đen đi •



49... Vg4 50. Vxg6 h4 51. Vf6 h3 52. g6 h2 53. g7 h1=H 54. g8=H+ và hòa.

Vì vậy Euwe buộc phải tìm lối khác nhưng không thắng được.

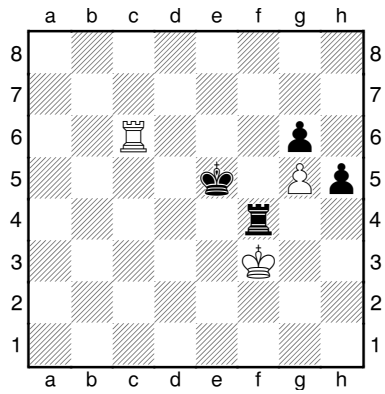
44. Ve3!

Đơn giản hơn 44. Vxc3 Vxe4.

44... Xd4 45. Xxc3 Xxe4+ 46. Vf3 Xxh4 47. Xc6! Xf4+ (sơ đồ)

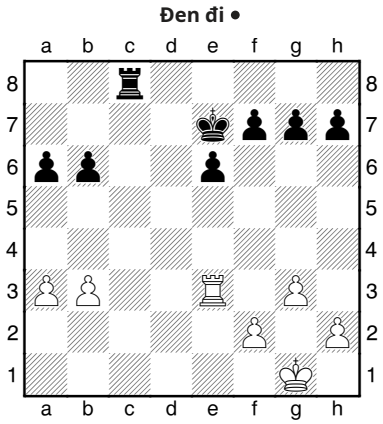
47... Vf5 48. Xc5+ Ve6 49. Xc6+ cũng hòa.

Trắng đi



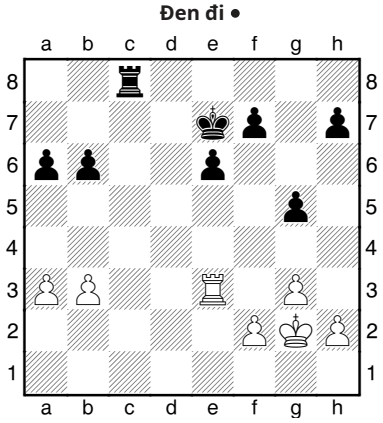
48. Ve3 Xe4+ 49. Vf3 Vf5 50. Xf6+ Vxg5 51. Xxg6+! ½–½

Một bài học đáng nhớ về việc tính đến đặc điểm riêng của từng thế cờ.

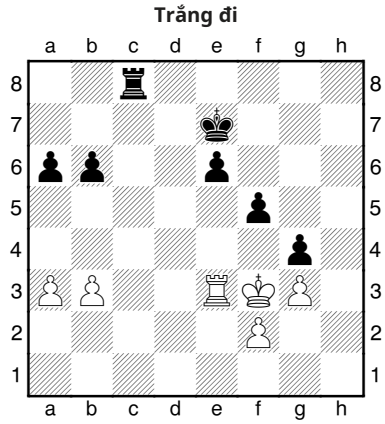



Anisimov – S. Ivanov
Giải vô địch Sankt-Peterburg, 2002

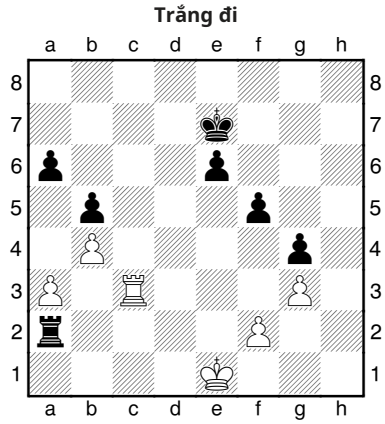
Đen hơn một tốt vững chắc nhưng vì nó nằm ở cánh vua, không có kế hoạch quen thuộc là tạo tốt thông xa. Trong thế như vậy nên cải thiện tối đa vị trí các quân trước khi tìm cách tạo tốt thông. Ivanov vì thế giành quyền chủ động ở cánh vua. 34... g5! Cần chiếm không gian và dọa cố định tốt h2. Ta sẽ gặp chiến lược tương tự trong tàn cuộc quân nhẹ Flohr – Pirc ở bài 74. Nếu Trắng thụ động, Đen đưa tốt tới g4, cố định h2 làm mục tiêu. 35. Vg2 (sơ đồ)




Tốt hơn là kích hoạt xe bằng 35. Xe4, định 36. Xb4. 35... f5! Đen tiếp tục lấn không gian cánh vua đồng thời ngăn kế hoạch phòng thủ Xe4–b4. 36. h3 Xem chú thích nước 34. Trắng muốn đổi tốt h trước khi bị cố định. 36... h5 37. Vf3 g4+ 38. hxg4 hxg4+ (sơ đồ)



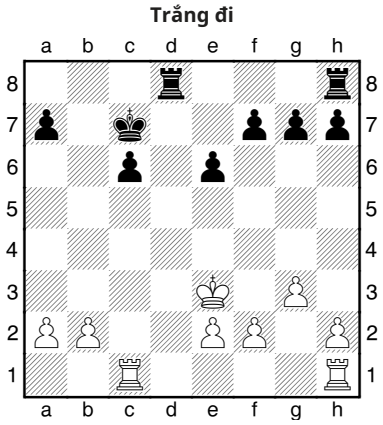

39. Vf4? thua ngay. Chống đỡ kiên cường hơn là 39. Ve2 Xc2+ 40. Ve1 Xb2 41. b4 b5 42. Xc3 Xa2 (sơ đồ).




Dù vậy Đen vẫn có cơ hội thắng rất tốt với kế hoạch ...Vf6, ...e5 và ...f4. Những nước tiến tốt của Đen đã tạo mục tiêu ngay trong trận địa cánh vua của Trắng. 39... Xc2 40. f3 Xf2 0–1

# Khai thác các tốt yếu

Như đã nhấn mạnh trong lời giới thiệu, các tốt yếu càng trở nên đáng kể khi vào tàn cuộc.




Benko – Darga
Olympiad cờ vua, Tel Aviv 1964

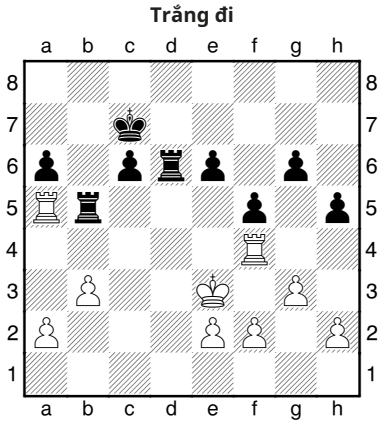
Những tốt rời rạc ở cánh hậu buộc Đen luôn phải chịu sức ép. Capablanca từng chứng minh điều đó qua nhiều tàn cuộc hai xe tương tự. Benko làm theo quy trình điển hình.

Bước 1. Trói chân các quân đen vào việc bảo vệ điểm yếu.

17. Xc4 Xd6 18. Xa4 Xa8 19. Xc1 a6 20. b3 Vb7 21. Xb4+ Vc7 22. Xg4

Bước 2. Buộc Đen hình thành điểm yếu thứ hai ở cánh vua.

22... g6 23. Xh4 h5 24. Xf4 f5 25. Xc5 Xb8 26. Xa5 Xb5 (sơ đồ)




Tìm cách hoạt động tích cực.

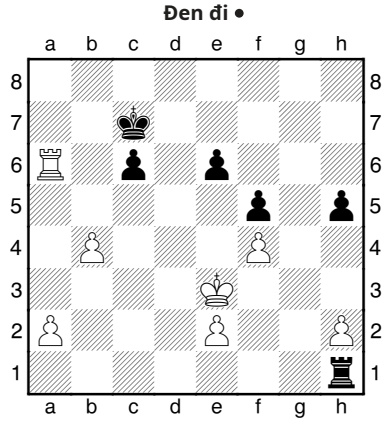
27. Xfa4!

Hay hơn 27. Xxa6 Xe5+ 28. Vf3 g5, vì khi ấy xe a6 tạm thời đứng ngoài cuộc.

27... g5 28. f4 gxf4+ 29. gxf4 Xxa5 30. Xxa5 Xd1!

Chơi tích cực lại là cách phòng thủ tốt nhất. Đối với 30... Vb6, Trắng chơi 31. Xe5, rồi đưa vua theo đường f3–g3–h4.

31. Xxa6 Xh1 32. b4 (sơ đồ)



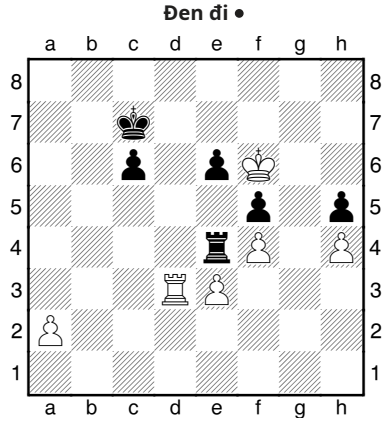

32... Vd7?!

Benko đề nghị 32... Xxh2, không ngại 33. b5 cxb5 34. Xxe6, vì Đen tạo được đối chơi bằng 34... Xh3+ 35. Vf2 Xa3.

33. Vd4 Xd1+?

Cơ hội cuối cùng là 33... Xxh2 34. Vc5 e5!, bảo đảm cho vua đen ô e6, và Đen có thể giữ hòa.

34. Ve5 Xd5+ 35. Vf6 Xd4 36. e3 Xxb4 37. Xa3 Xe4 38. Xd3+ Vc7 39. h4 (sơ đồ)



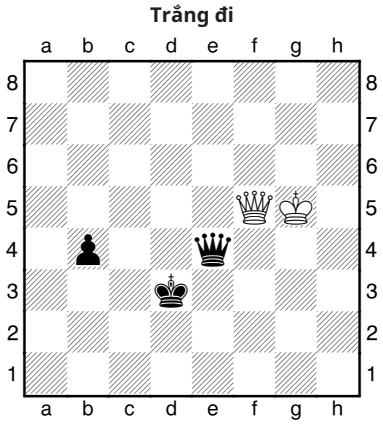

Vua trắng tích cực hơn hẳn và điều đó quyết định ván đấu.

39... Vb6 40. Vg5 Vb5 41. Xb3+! Vc5 42. Vxh5 Xc4 43. Xb2 Xc1 44. Vg5 Vd5 45. Xh2 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*

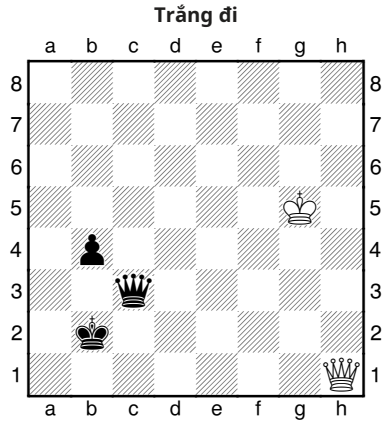
# Thoát khỏi những nước chiếu

Tàn cuộc hậu và tốt chống hậu thuộc loại phức tạp nhất. Ở đây không đủ chỗ nghiên cứu chi tiết, nhưng ta có thể dùng một ván để minh họa những kỹ thuật chủ yếu.

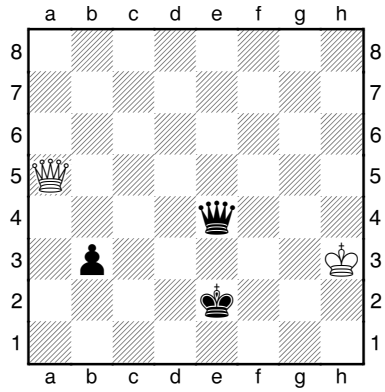



Donchenko – Miles
Dubna 1976

Đen muốn dần khiến Trắng hết nước chiếu rồi đẩy tốt. Chiếu phản (đáp lại nước chiếu bằng một nước chiếu) là thủ pháp then chốt. Tuy nhiên, cơ sở dữ liệu tàn cuộc năm quân cho thấy chơi chính xác thì hòa. 56. Hf1+ Vc2 57. Hf2+ Vc3 58. Hf6+ Hd4 Đưa hậu vào trung tâm để mở rộng ảnh hưởng cũng là kỹ thuật điển hình. 59. Hc6+ Vb2 60. Hg2+ Vc1 61. Hc6+ Hc3 62. Hh1+ Vb2 (sơ đồ) 63. He4 63. Hh2+ Vb1 64. Hh1+? Hc1+ (chiếu phản). 63... b3 64. Vh4? Vua bên phòng thủ thường nên đi về góc xa tốt nhất để giảm khả năng bị chiếu phản. Vì thế đúng là 64. Vh6 64... Hc5 65. Hg2+ Va3 66. Ha8+ Vb4 67. Hb7+ Va4 68. Ha8+ Ha5 69. Hc6+ Va3 70. Hf3

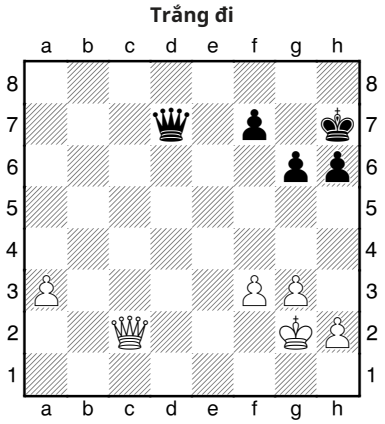



70. Hd6+? Hb4+, hoặc 70. Hc1+ b2. 70... Va2 71. Hf7 He1+? Đen đánh mất thế thắng vì để vua trắng lên hàng sáu. Đúng là 71... Va3 khi đó Trắng không có nước chiếu vì đòn chiếu phản ở b4. 72. Vh3? Xem nước 64. Cả 72. Vg5 lẫn 72. Vh5 đều hòa. 72... He4 73. Ha7+ Vb1 74. Hg1+ Vc2 75. Hh2+ Vc3 76. Hc7+ Vd2 77. Ha5+ Ve2 (sơ đồ)




78. Ha1 78. Hb5+ Hd3+. 78... Hd3+ 79. Vh4 Hc4+ 80. Vh3 80. Vh5 Hb5+ rồi 81... b2. 80... Vd2 81. Ha7 81. Hb2+ Hc2 82. Ha3 b2 và Đen thắng. 81... b2 0–1

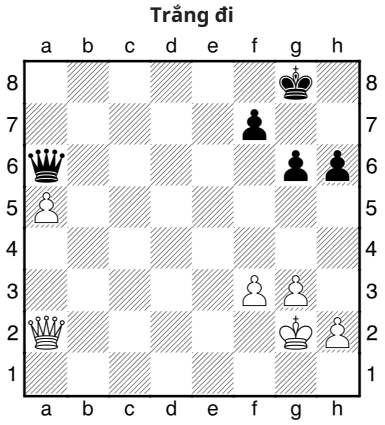
# An toàn vua là then chốt




Alekhine – Reshevsky
Amsterdam (AVRO) 1938

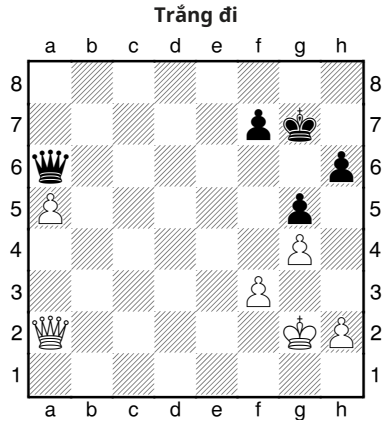
Trong cấu trúc điển hình khi hơn một tốt thông xa, kết quả thường phụ thuộc vào độ an toàn của vua trắng. Nếu không bị chiếu quấy rối, thường thắng dễ vì một mình hậu đủ sức dìu tốt tới ô phong cấp. Nhưng nếu vua bị lộ như ở đây thì mọi việc phức tạp hơn nhiều, thậm chí có thể không có đường thắng. Alekhine đã không thắng được thế này.

44. Ha2 Vg8 45. a4 Hc6 46. a5 Ha6 (sơ đồ)



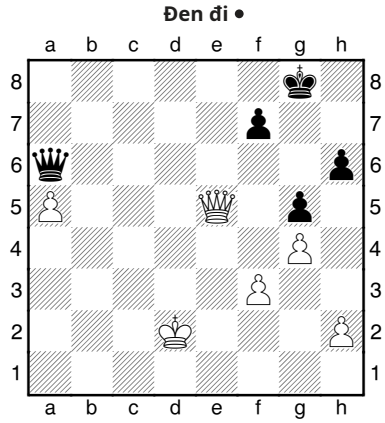

Đến đây ta thấy rõ hậu quả của việc vua trắng bị lộ. Nếu vua được che chắn, Trắng chỉ cần 47. Ha4 rồi đưa hậu theo đường b4–b6 và phong cấp tốt. Nhưng trong ván này cách đó cho phép Đen phản công vua trắng và chiếu vĩnh viễn. Vì vậy Trắng phải tìm cách khác để cải thiện thế cờ.

47. g4 g5 48. Vf2 Hd6 49. Vf1 Ha6+ 50. Vg2 Vg7 (sơ đồ)




Kế hoạch duy nhất là đưa vua sang cánh hậu hỗ trợ tốt. Trước tiên Trắng tập trung hậu vào trung tâm để phát huy tối đa tác dụng.

51. Hb2+ Vg8 52. Hb8+ Vg7 53. He5+ Vg8 54. Vf2 Ha7+ 55. Ve2 Ha6+ 56. Vd2 (sơ đồ)



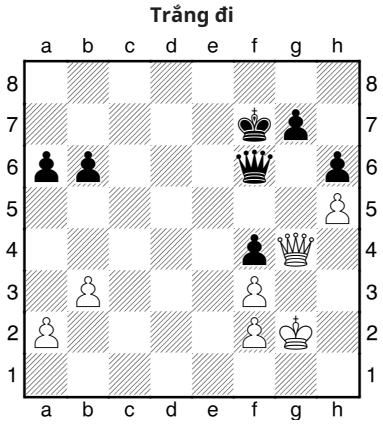

56... Hc4!

Nước rất hay này bảo đảm hòa. Đen ngăn vua đối phương vượt sang cánh hậu, và Trắng không thể tiến thêm.

57. Hf5 Hd4+ 58. Ve2 Hb2+ 59. Vd3 Hb3+ 60. Ve2 Hb2+ ½–½

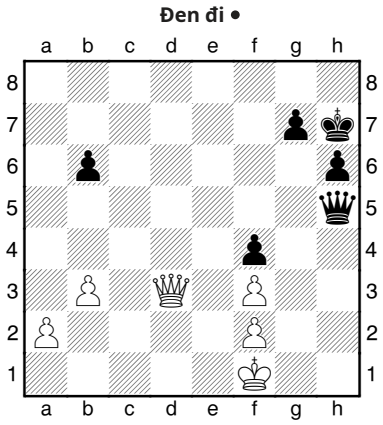
# An toàn vua là then chốt (phần 2)

Thêm một ví dụ về an toàn vua trong tàn cuộc hậu và tốt.



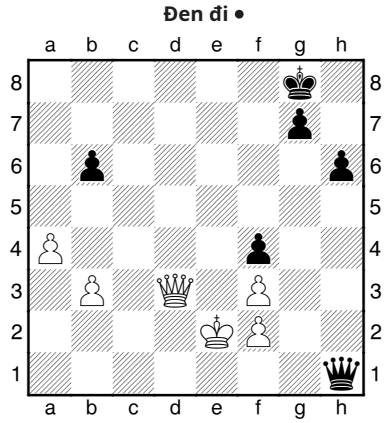

Botvinnik – Donner
Noordwijk 1965

40. Hd7+ Vg8 41. Hc8+ Vh7 42. Hxa6 Trắng có khả năng tạo tốt thông xa, nhưng yếu tố chính là vua trắng được che chắn tốt hơn. Tốt chồng thường có giá trị phòng thủ, và đây chính là trường hợp đó. 42... Hg5+ 43. Vf1 Hxh5 44. Hd3+! (sơ đồ)

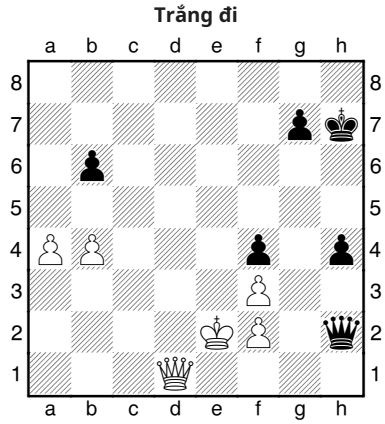



Cặp tốt f che cho vua trắng, ngăn Đen chiếu vĩnh viễn. Trắng nhờ đó rảnh tay tạo tốt thông cánh hậu. 44... Vg8 Không nên 44... Hg6 45. He4!, vì Đen sẽ sớm buộc phải chuyển sang tàn cuộc tốt thua.

45. a4 Hh1+ 46. Ve2 (sơ đồ)



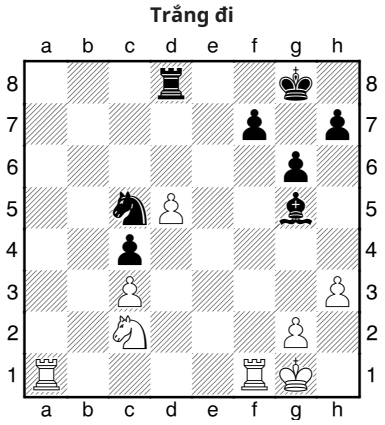

Một lần nữa cặp tốt chồng f bảo vệ vua trắng rất tốt. 46... h5 47. Hd5+ Vh7 48. Hd1! Một ý hay: Trắng đẩy hậu đen vào thế thụ động. 48... Hh2?! 49. b4 h4? (sơ đồ)




Bỏ sót đe dọa. 50. Hf1! Một thế cờ rất thú vị: hậu đen mắc kẹt trong một khu vực hẹp. Nó không thể thoát ra để chiếu quấy rối vua trắng, ngăn tốt a sắp thông, hay nhường đường cho chính tốt h của mình. 50... g5 50... h3 51. a5 bxa5 52. bxa5 Hg2 53. a6 khiến Đen bất lực. 51. a5 bxa5 52. bxa5 g4 53. a6 1–0

# Đổi quân để chuyển hóa ưu thế vật chất

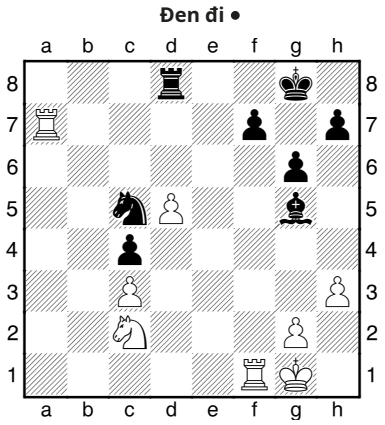
Khi hơn vật chất, nguyên tắc thông thường là ưu tiên đổi quân và giữ tốt. Đây là một ví dụ.




Anton – Lecroq
Giải vô địch thế giới cờ vua qua thư, 1977–81

Trắng hơn chất nhưng Đen có các quân tích cực. Trong ván Knaak – Postler ở giải vô địch Đông Đức, Frankfurt an der Oder 1977, đúng thế này từng xuất hiện. Trắng cố giữ tốt d5 bằng 30. Mb4?, nhưng quân đen trở nên tích cực đến mức Đen thắng sau 30... Me4 31. Vh2 Mxc3 32. Xa7 f5! 33. h4 Tf6! 34. Mc6 Xd6 35. Xe1 Vf8 36. Xxh7?! Mxd5, v.v. Trong ván đang xét, Trắng tìm được kế hoạch đúng.

30. Xa7! (sơ đồ)

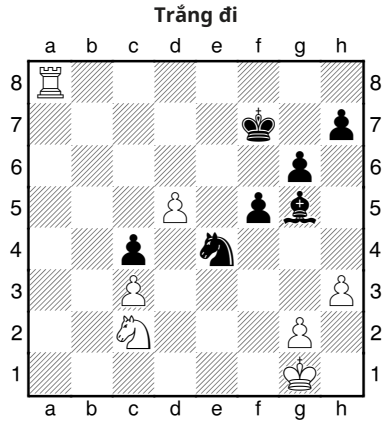



Đổi quân làm ưu thế vật chất của Trắng nổi bật hơn, nhất là đổi chiếc xe cuối cùng của Đen. Khi hơn chất, tìm cách đổi xe còn lại của đối phương thường là chính sách tốt nhất. Trắng đang chuẩn bị thực hiện điều đó.

30... f5 31. Xfa1 Me4

Trắng thắng sau 31... Xxd5 32. Xc7, đe dọa Xa8+.

32. Xa8 Xxa8 33. Xxa8+ Vf7 (sơ đồ)

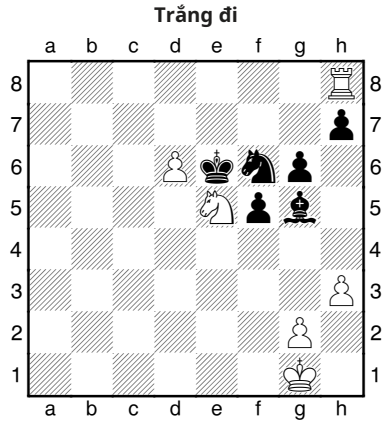



Khi không còn xe, hoạt động của Đen kém nguy hiểm hẳn. Rõ ràng chỉ Trắng có cơ hội thắng.

34. Ma3! Mxc3 35. d6 Ve6 36. Mxc4 Me4 37. Xe8+! Vd7

Nếu 37... Vd5, thì 38. d7 Vxc4 39. d8=H Txd8 40. Xxd8 thắng vì vua đen bị cắt.

38. Xh8 Mf6 39. Me5+ Ve6 (sơ đồ)

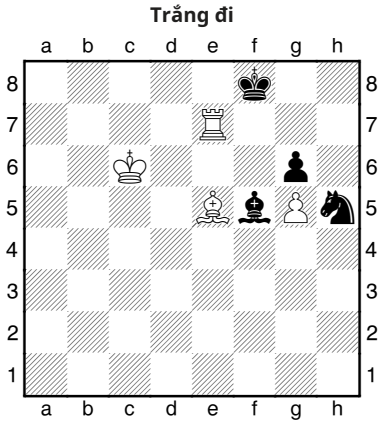



40. d7! Te3+

40... Mxd7 41. Xe8+ Te7 42. Mc6 thắng cho Trắng.

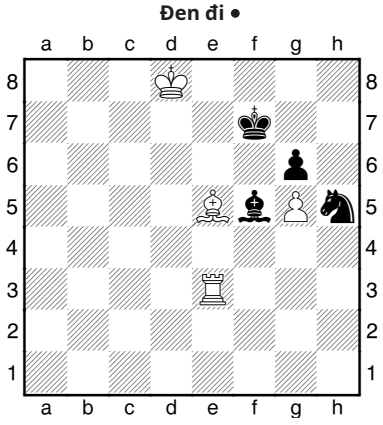
41. Vf1 Tb6 42. Mxg6 hxg6 43. d8=H Txd8 44. Xxd8 và Trắng thắng.

# Xe thường mạnh hơn mã



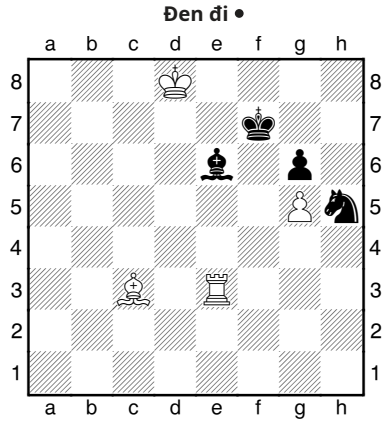

Kasparov – Karpov
Tranh ngôi vô địch thế giới, ván 16, New York/Lyons 1990

Tàn cuộc hơn chất nhưng tất cả tốt cùng một cánh thường khó thắng, nhất là khi còn ít tốt. Nhiều người cho rằng thế này hòa, nhưng trong lần hoãn đấu thứ hai Kasparov tìm được một biến thắng cưỡng bức. Vua đen tiến thoái lưỡng nan: ở góc thì bị dọa chiếu bí, rời góc lại cho Trắng thí chất thắng ở f5. Mã đen đứng xấu ở biên càng làm tình hình trầm trọng. 89. Xa7 Tg4 90. Vd6 Th3 91. Xa3 Tg4 92. Xe3 Tf5 93. Vc7 Vf7 94. Vd8 (sơ đồ)

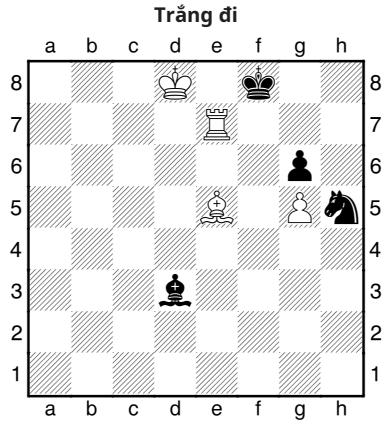



94... Tg4

Đây là lựa chọn quyết định. Nước trong ván dẫn tới lưới chiếu bí; nếu vua chạy thì thua vì đòn thí chất, như phân tích của Seirawan: 94... Ve6 95. Th2+ Vd5 96. Ve7 và bây giờ hoặc 96... Tb1 97. Vf7 Tf5 (97... Tc2 98. Xe6 rồi Xxg6) 98. Xe5+ Vd4 99. Xxf5 gxf5 100. Vg6 thắng, hoặc 96... Mg7 97. Vf7 Mh5 98. Xe5+, tiếp theo là Xxf5 và Vg6. 95. Tb2 Te6 96. Tc3 (sơ đồ)



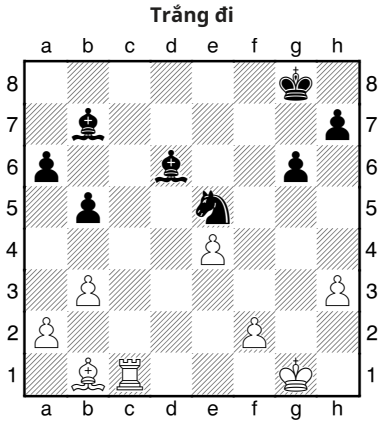

Zugzwang. Đen phải cho phép xe trắng xâm nhập quyết định. 96... Tf5 96... Mf4? thua ngay vì 97. Xf3. 97. Xe7+ Vf8 98. Te5 Td3 (sơ đồ)




99. Xa7 Te4 100. Xc7 Tb1 101. Td6+ Vg8 102. Ve7 1–0. Xc8+ rồi Te5 dẫn đến chiếu bí.

*"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*

# Khi hai quân nhẹ mạnh hơn xe và tốt



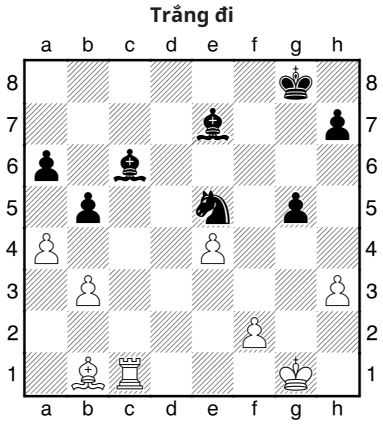

Szily – Keres
Budapest 1952

Xe và một tốt chống hai quân nhẹ thường xấp xỉ cân bằng, nhưng còn tùy thế cụ thể và bên nào giữ quyền chủ động. Trắng nên đi 35. f4, để các tốt tiến lên, khi đó có cơ hội hòa hợp lý. Trắng lại chơi thụ động, cho phép Đen chứng minh ưu thế của hai quân nhẹ.

35. a4? g5!

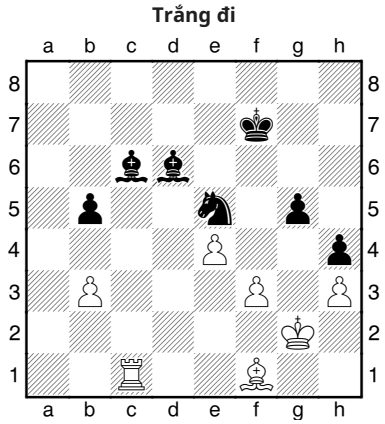
Mã đen đã chiếm một tiền đồn vững chắc ở trung tâm, không thể bị đuổi. Tốt e trắng bị cố định trên e4 và cản tượng nhà.

36. Xd1 Te7 37. Xc1 Tc6 (sơ đồ)




Các quân nhẹ đen ngăn xe trắng xâm nhập. Trong tàn cuộc kiểu này, xe cần được hoạt động tích cực nhưng ở đây không làm được điều đó.

38. Td3 Vf7 39. axb5 axb5 40. Vg2 Td6 41. f3 h5 42. Tf1 h4 (sơ đồ)




Cả hai tốt f3 và h3 đều bị cố định thành điểm yếu.

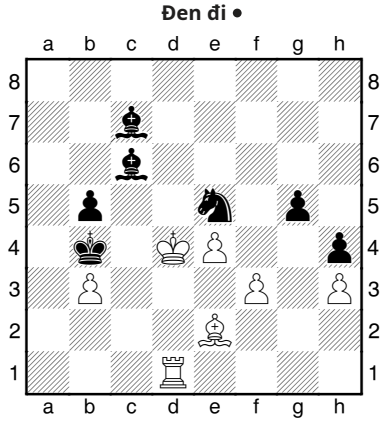
43. Xa1 Ve6 44. Xa6 Vd7 45. Xa5 Tc7 46. Xa1 Vc8 47. Vf2 Tb6+ 48. Vg2 Vb7 49. Xd1 Tc7

Các quân nhẹ tiếp tục làm xe đối phương bất lực.

50. Vf2 Vb6 51. Ve3 Va5 52. Vd4 Vb4

Thêm một nhược điểm của nước thứ 35: Trắng đã làm yếu tốt b3.

53. Te2 (sơ đồ)




53... Mg6!

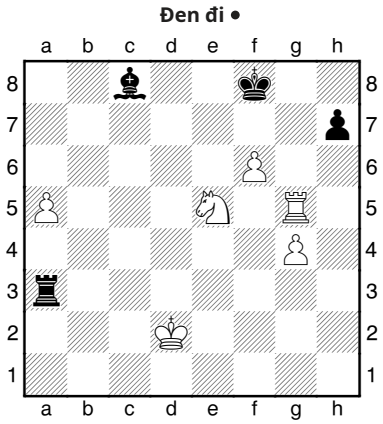
Đừng vội! Tốt b3 không thể chạy đâu được. Nước trong ván dọa 54... Tb6+ và 55... Mf4+.

54. Tf1 Tb6+ 55. Vd3 Me5+ 56. Vc2

56. Ve2 Vxb3 cũng vô vọng.

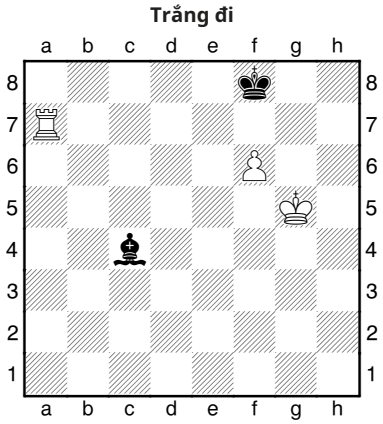
56... Mxf3 57. Xd6 Tc7 0–1

# Giá trị của kiến thức lý thuyết



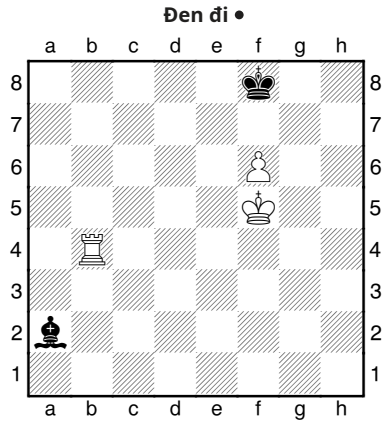

Szabó – Botvinnik
Budapest 1952

Kiến thức lý thuyết cơ bản có thể giúp cứu một thế tưởng như đã thua. Đen phải phòng thủ suốt ván và tình thế có vẻ vô vọng, nhưng Botvinnik tìm ra đòn thí chất: 51... Xxa5! 52. Md7+ Txd7 53. Xxa5 Txg4 Ông biết đây là thế hòa lý thuyết, ngay cả khi không có tốt h. 54. Ve3 Te6 55. Vf4 Tc4 56. Xa7 h5 57. Vg5 h4 58. Vxh4 Tb3 59. Vg5 Tc4 (sơ đồ)

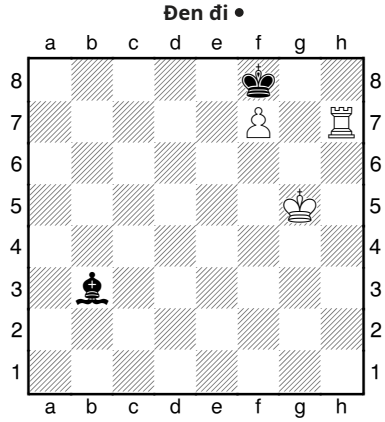



Del Rio đã phân tích chính thế này và chứng minh hòa từ năm 1750! Trắng không tiến triển được vì mỗi lần Vg6 đều gặp một nước chiếu của tượng. 60. Xc7 Ta2 61. Xc1

Điều còn lại Đen cần biết là trước 61. f7 không được đáp 61... Txf7? 62. Vf6 để Trắng thắng. Phải đi 61... Vg7! ngăn vua trắng tới f6. 61... Td5 62. Vf5 Vf7 63. Ve5 Tb3 64. Xc7+ Vf8 65. Xb7 Tc4 66. Xb4 Ta2 67. Vf5 (sơ đồ)

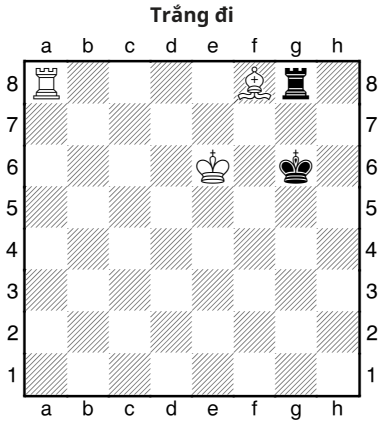



Szabó tiếp tục điều quân, nhưng nếu nắm thế cơ bản thì Đen dễ hòa. 67... Td5 68. Vg6 Tf7+ 69. Vg5 Td5 70. Xh4 Tb3 71. Xh8+ Vf7 72. Xh7+ Vf8 73. f7 (sơ đồ)




Sau một hồi điều quân lên xuống như vị công tước xứ York trong bài đồng dao, Szabó thử lần cuối. 73... Ve7! Xem chú thích nước 61. 74. Vg6 Tc4 Không được 74... Tc2+?? 75. Vg7 vì Trắng thắng. 75. Xg7 Tb3 76. f8=H++ Vxf8 77. Vf6 Ve8 78. Xe7+ Vd8 ½–½

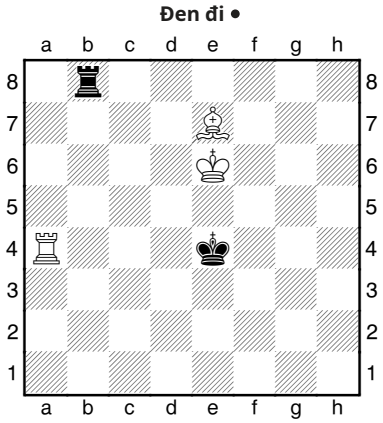
# Hòa xe chống xe và tượng




Short – Sandipan
Gibraltar 2006

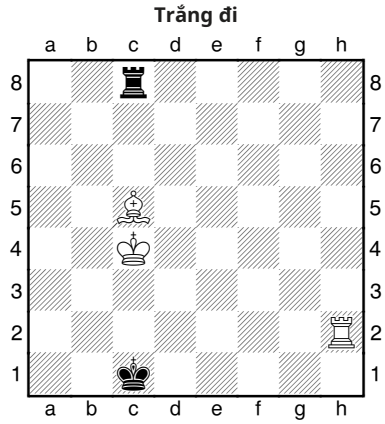
Thế này từ lâu đã được biết là hòa theo lý thuyết, nhưng trong thực chiến bên phòng thủ thường thua. Chỉ trong một năm Ulf Andersson đã thắng hai đại kiện tướng ở tàn cuộc này; theo ghi nhận, đại kiện tướng Anh Keith Arkell thắng cả 16 lần gặp thế ấy. Vì vậy đáng học kỹ thuật hòa, vốn không quá phức tạp.

87. Ve7 Vf5 88. Vf7 Xg1 89. Xa5+ Ve4 90. Te7 Xb1 91. Ve6 Xb8 92. Xa4+ (sơ đồ)



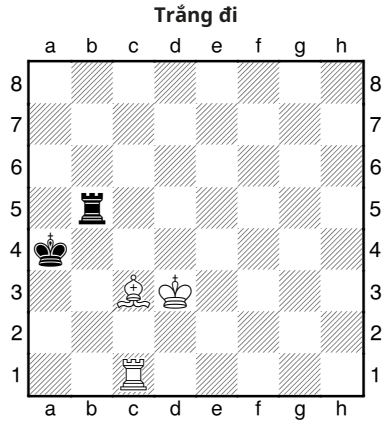

Bên phòng thủ không thể tránh việc vua bị dồn ra biên, nhưng như vậy chưa phải là thua.

92... Ve3 93. Tc5+ Vd3 94. Vd5 Xd8+ 95. Td6 Vd2 96. Ve5 Vd3 97. Vd5 Vd2 98. Xa3 Ve2 99. Xh3 Vd2 100. Ve5 Vc2 101. Tc5 Vd2 102. Ve4 Xe8+ 103. Vd4 Xd8+ 104. Vc4 Xc8 105. Xh2+ Vc1 (sơ đồ)




Đây là thế phòng thủ then chốt, gọi là phòng thủ Cochrane. Xe ghim tượng từ phía sau. Đen chỉ cần chờ; vua trắng đi sang một phía thì vua đen đi sang phía kia.

106. Vd4 Vb1! 107. Tb4 Xc2 108. Td2 Va2 109. Vd3 Vb3 110. Xh1 Xc5 111. Xb1+ Va4 112. Tb4 Xh5 113. Tc3 Xb5 114. Xa1+ Vb3 115. Xc1 Va4 (sơ đồ)




116. Xa1+

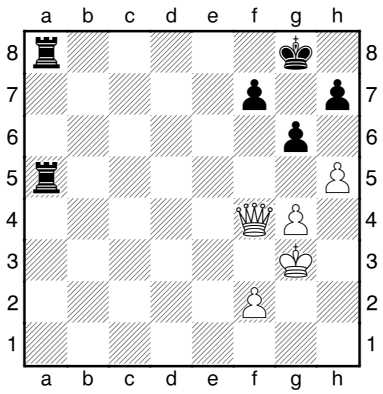
116. Vc4 gặp 116... Xb4+!, nên Trắng không cải thiện được thế cờ.

116... Vb3 117. Xg1 Va4 118. Vc2 Xb7 119. Xg5 Xa7 120. Xh5 Xa6 121. Xc5 Xa7 122. Vd3 Xb7 123. Xa5+ Vb3 124. Xa1 Xb5 ½–½

# Khi hai xe thắng hậu

Hai xe có giá trị xấp xỉ một hậu, nhưng khi số tốt bằng nhau, hai xe thường mạnh hơn. Đặc biệt, nếu có tốt yếu để tấn công, hai xe có thể chồng lên nhau, tạo hai lần tấn công trong khi hậu chỉ bảo vệ được một lần. Đây là ví dụ điển hình.

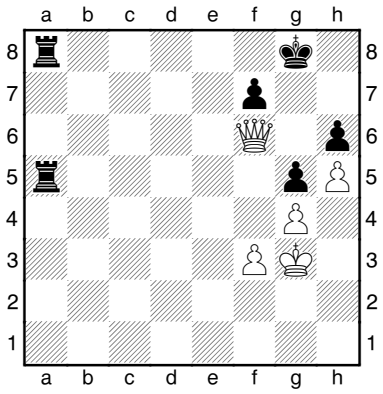
Đen đi •



Leko – Kramnik
Tranh ngôi vô địch thế giới, ván 1, Brissago 2004

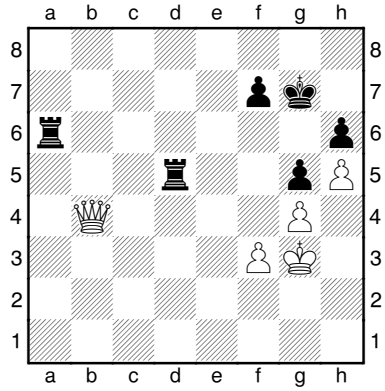
44... g5! 45. Hf6 h6! Trắng đã thua. Đen chỉ cần chồng xe đánh tốt f rồi đổi sang tàn cuộc tốt thắng. Trắng cố ngăn nhưng cuối cùng không thành. 46. f3 (sơ đồ) Nếu 46. Hxh6??, 46... X8a6 mất hậu, còn 46. f4 thua vì 46... Xa3+ 47. Vf2 Xa2+ 48. Vf1 (48. Vf3 X8a3+ 49. Ve4 Xa4+) 48... Xc8. Những đe dọa chiếu bí cũng thường gặp trong tàn cuộc hậu chống hai xe.

Đen đi •



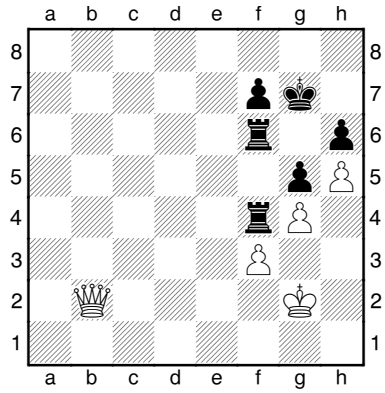
46... X5a6 47. Hc3 Xa4 Đen muốn đưa một xe tới f4 hoặc f6. 48. Hc6 X8a6 49. He8+ Vg7 50. Hb5 50. He5+ Xf6 có lợi cho Đen. 50... X4a5 51. Hb4 Xd5 (sơ đồ)

Trắng đi



52. Hb3 Hoặc 52. f4 Xd3+ 53. Vf2 Xa2+ 54. Ve1 Xh3, v.v. 52... Xad6 53. Hc4 Xd3 54. Vf2 Xa3 55. Hc5 Xa2+ 56. Vg3 Xf6! Bước một đã xong. Chỉ cần cho xe kia cùng đánh f3. 57. Hb4 Ngăn ...Xa4–f4. 57... Xaa6 58. Vg2 Xf4 59. Hb2+ Xaf6 (sơ đồ)

Trắng đi

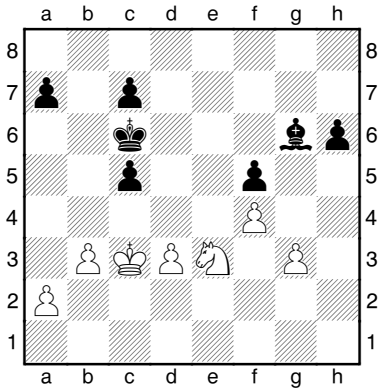


Hoàn thành nhiệm vụ. Tốt f3 sẽ mất và Đen buộc chuyển sang tàn cuộc tốt thắng. 60. He5 Xxf3 61. Ha1 Xf1 62. Hc3 X1f2+ 63. Vg3 X2f3+ 64. Hxf3 Xxf3+ 65. Vxf3 Vf6 0–1

# Chuyển đổi ưu thế

Cách hiệu quả nhất để chuyển hóa ưu thế thường là đổi nó lấy một ưu thế thuộc loại khác. Người chơi ít kinh nghiệm hay cố giữ khư khư một lợi thế, dù từ bỏ nó để thu lợi ích khác có thể là chiến lược tốt nhất.

Trắng đi

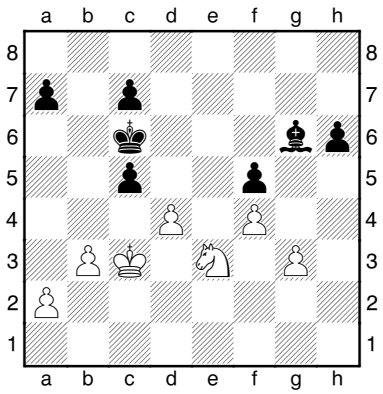


Gligorić – Trifunović
Budapest 1948

Phần đầu của tàn cuộc này có ở bài 31. Đến đây, tốt yếu c5 là cơ sở chính của ưu thế Trắng, nhưng Trắng lại chơi:

39. d4! (sơ đồ)

Đen đi •



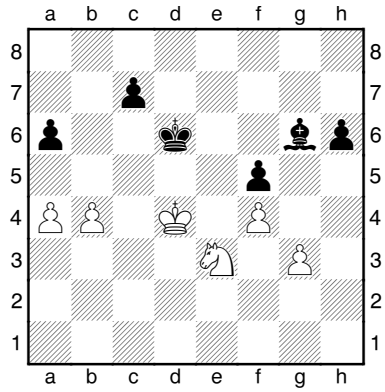
Đổi đi chính điểm yếu của đối phương! Nước bất ngờ này mở đường cho vua trắng tới d4 và cuối cùng tới c5 hoặc e5. Những chuyển đổi ưu thế như vậy rất điển hình nhưng cần đánh giá chính xác và tự tin. Nếu lợi ích dự tính không xuất hiện, người chơi sẽ có vẻ như vừa tự bỏ phí ưu thế!

39... Vd6 40. dxc5+ Vxc5 41. a4!

Kiểm soát b5 và chuẩn bị đẩy lùi vua đen bằng b4+.

41... Vd6 42. b4 a6 43. Vd4 (sơ đồ)

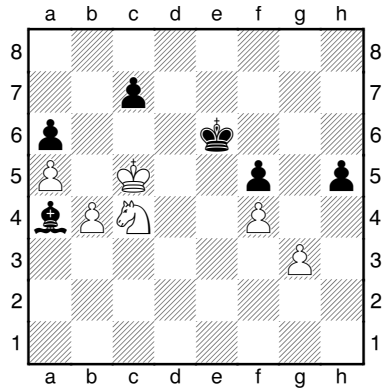
Đen đi •



Tác dụng của nước thứ 39 đã rõ. Một nước chiếu ở c4 giờ buộc vua đen phải nhường đường.

43... h5 44. Mc4+ Ve6 45. Vc5 Te8 46. a5 Ta4 (sơ đồ)

Trắng đi

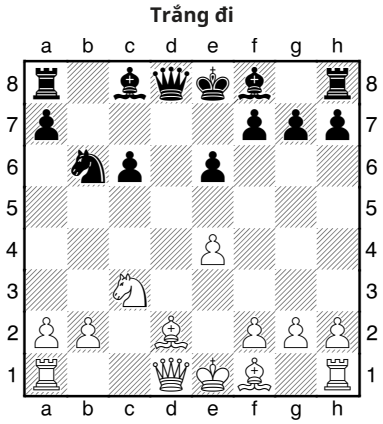


47. Me3!

Bước cuối: đưa mã tới d4, vừa đánh f5 vừa hỗ trợ đột phá b5.

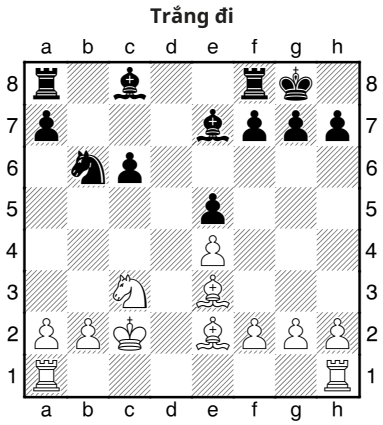
47... Tb5 48. Mc2 Ve7 49. Md4 Td7 50. b5 axb5 51. a6 Tc8 52. a7 Tb7 53. Mxb5 Vd7 54. Md4 Te4 55. Mxf5! 1–0

# Đưa vua vào trung tâm

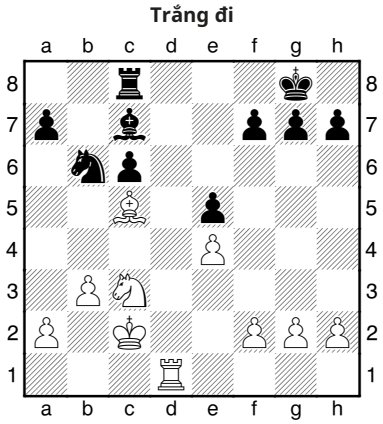



Botvinnik – Flohr
Zvenigorod (tập luyện) 1952

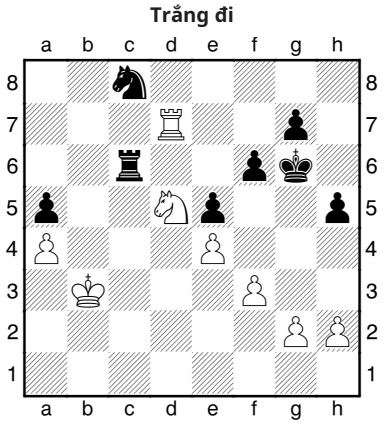
10. Te3! Ưu thế cấu trúc tốt của Trắng chỉ thực sự đáng kể ở tàn cuộc. Khi còn hậu, Đen có nhiều khả năng tạo đối chơi tích cực. Sau khi đơn giản hóa, Trắng sẽ rảnh tay đánh các điểm yếu. Nước này còn ngăn ...Tc5. ...Tc5. 10... Hxd1+?! 11. Vxd1! Cách bắt lại đúng: vua đang đi tới c2. 11... e5 12. Vc2 Te7 13. Te2 O-O? (sơ đồ) 13... f6 mới đúng cho Đen. Vua cần ở gần trung tâm, tại f7.




14. Xhd1 Te6 15. Ta6! Xab8 16. b3 Xfd8 17. Xxd8+ Txd8 17... Xxd8 18. Tb7 gây khó chịu cho Đen. 18. Tc5 Tc7 19. Xd1 Tc8 20. Txc8 Xxc8 (sơ đồ)

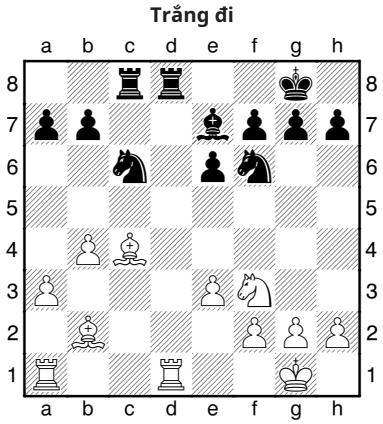



21. b4! Chuẩn bị kích hoạt vua. Chỉ nhìn cũng thấy vua đen xa chiến trường thế nào, đúng như chú thích ở nước 13. 21... f6 22. Vb3 Vf7 23. b5! Ý tưởng này đã gặp ở bài 71. Đổi tốt yếu của Đen không sao, vì mở đường cho vua trắng còn quan trọng hơn. 23... Td8 24. bxc6 Xxc6 25. Xxd8 Xxc5 26. Xb8 Vg6 Sau 26... Xc7 27. Mb5 Md7 28. Xa8 Xb7 29. Vb4 Trắng ăn hơn một tốt. 27. Xb7 Mc8 28. a4! h5 29. f3 Xc6 30. Xd7 a6 31. Md5 a5 (sơ đồ)




32. h4! Một nước dự phòng điển hình. Đẩy các tốt khỏi hàng hai sẽ hạn chế đối chơi của Đen. 32... Xa6 33. Vc4 Xc6+ 34. Vb5 Xc2 35. Me3 Xb2+ 36. Vxa5 Vh7 37. Mf5 1–0 38. Xc7 quyết định ván đấu.

# Một cách chuyển đổi ưu thế




Botvinnik – Kholmov
Giải vô địch Moskva,t 1969

Trắng chỉ nhỉnh hơn rất ít nhờ cặp tượng và thêm đôi chút không gian.

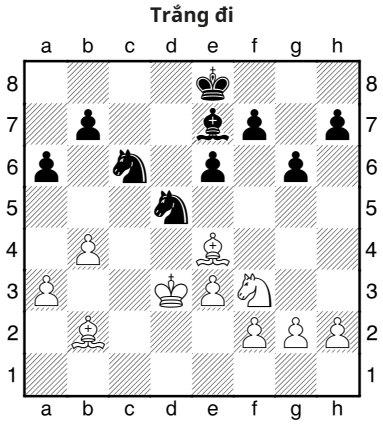
17. Xxd8+!

Kế hoạch là đổi hết xe rồi kích hoạt vua.

17... Mxd8 18. Xc1 Md7 19. Tb5!

Ngăn ...Tf6. Khi phải chống cặp tượng, bên phòng thủ thường muốn đổi tượng của mình lấy tượng cùng màu của đối phương. Trắng chủ động ngăn việc đó.

19... Xxc1+ 20. Txc1 Mb6 21. Vf1 a6 22. Td3 Mc6 23. Te4 g6 24. Ve2 Vf8 25. Vd3 Ve8 26. Tb2 Md5 (sơ đồ)

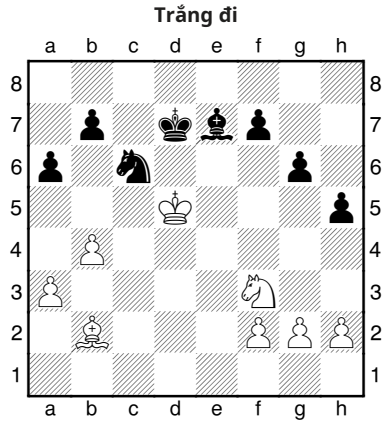



27. Txd5! exd5 28. e4!

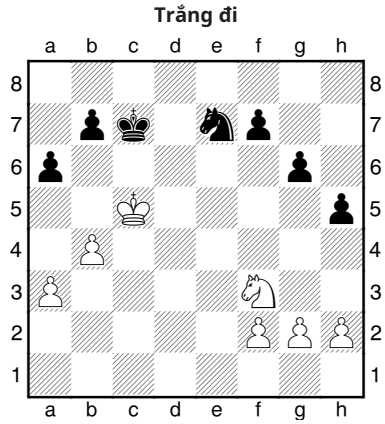
Một cách chuyển đổi ưu thế đáng chú ý. Tưởng như Trắng bỏ cặp tượng để làm yếu tốt đen, thế mà ngay sau đó lại đổi đi chính tốt yếu vừa tạo ở d5. Lý do là chỉ có cách ấy mới đưa vua xâm nhập được. Như ở bài 71, người chơi phải tin vào đánh giá của mình, không lo mình sẽ trông thế nào nếu kết quả mong đợi không thành.

28... dxe4+ 29. Vxe4 Vd7 30. Vd5 h5? (sơ đồ)

30... Td8! 31. Me5+ Mxe5 32. Txe5 vẫn khiến Trắng có rất ít cơ hội thắng.

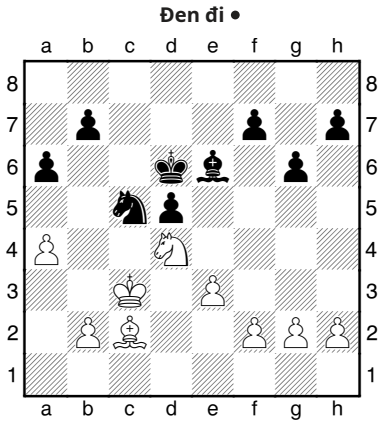



31. Tg7! Td8 32. Tf8 Tb6?! 33. Tc5 Me7+ 34. Vc4 Txc5?! 35. Vxc5 Vc7 (sơ đồ)



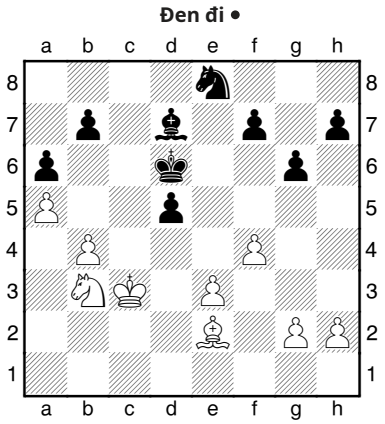

Nhờ hơn không gian và có vua tích cực hơn, Trắng có cơ hội thắng rất tốt trong tàn cuộc mã và đã chuyển hóa thành công.

# Cái giá của lối chơi thụ động



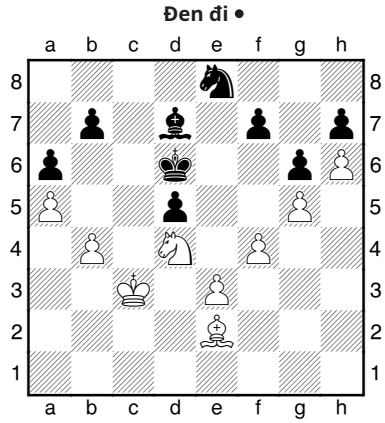

Flohr – Pirc
Bad Poděbrady 1931

Trong tàn cuộc, chơi thụ động thường dẫn đến thất bại. Đen kém vì tốt d cô lập và tượng xấu hơn, nhưng đi chính xác thì vẫn có thể giữ. Đen lại quá thụ động, để Flohr tự do cải thiện vị trí. 31... Td7? Đen nên cố đặt các tốt trên ô đen, vì vậy đúng là 31... a5! 32. a5! Giờ b7 yếu. 32... Me6 33. b4 Mc7 34. Td3 Te8 35. f4 Td7 36. Te2 Me8 37. Mb3 (sơ đồ)

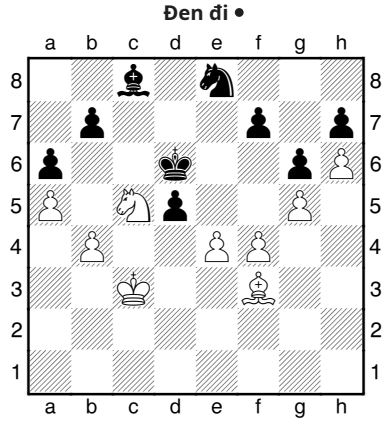



37... Tc6? Một lần nữa quá thụ động. Bên phòng thủ phải tranh không gian, không để đối phương khóa chặt cánh vua. Cần chơi 37... h5

38. g4! Giờ tốt h7 trở thành mục tiêu. 38... Mf6 39. Mc5 Me8 40. g5! Mc7 41. Td3 Me8 42. Mb3 Td7 43. Md4 Mc7 44. Te2 Tc8 45. h4 Me8 46. h5 Td7 47. h6 (sơ đồ)

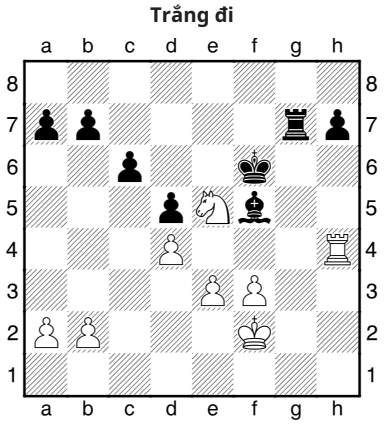



Từ nước 37, Đen chỉ ngồi chờ trong khi Trắng chiếm rất nhiều không gian và cố định thêm điểm yếu ở h7. Ưu thế của Trắng đã đủ quyết định. 47... Ve7 48. Tf3 Te6 49. Mb3 Vd6 50. Mc5 Tc8 51. e4 (sơ đồ)




Lại là ý tưởng quen thuộc: đổi tốt yếu của Đen để mở đường. Tượng trắng giờ có thể tấn công các điểm yếu. 51... dxe4 52. Txe4 Mc7 52... Vc7 53. Vd4 và vua trắng xâm nhập qua e5. 53. Mxb7+ Txb7 54. Txb7 Me6 55. Txa6 Mxf4 56. Tc4 1–0

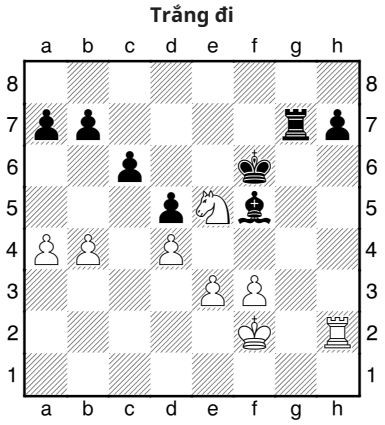
# Bài học về sự kiên nhẫn




Flohr – Bondarevsky
Leningrad/Moskva (tập luyện) 1939

Trắng tốt hơn vì quân nhẹ mạnh hơn, tốt thông h7 thực chất là một điểm yếu, và Trắng có khả năng tấn công thiểu số ở cánh hậu. Nhưng khai thác được ưu thế này đòi hỏi kỹ thuật xuất sắc. Flohr cho ta một bài học mẫu mực: ông tiến hành rất chậm và kiên nhẫn. Đen không có đối chơi tích cực, nên Trắng có thể dành thời gian thu từng lợi thế dù nhỏ đến đâu.

54. b4 Vg5 55. Xh1 Vf6 56. Xh2 Xg5 57. a4 Xg7 (sơ đồ)

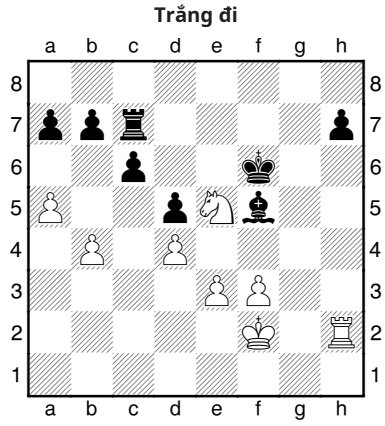



58. a5!

Muốn buộc ...a6 và cố định điểm yếu ở b7. Đòn đột phá thiểu số thường gặp 58. b5?! lại không hiệu quả ở đây, vì Đen sẵn sàng đáp lại bằng 58... cxb5 59. axb5 Xc7, với đối chơi.

58... Xc7 (sơ đồ)

Đen chuẩn bị phản công bằng ...b6 và ...c5.




59. Xh6+!

Đừng vội, hãy tận dụng cả lợi thế nhỏ nhất! Trắng định chuyển xe từ h1 tới c1, nhưng trước hết chèn nước chiếu khiến cách bố trí quân đen kém đi chút ít.

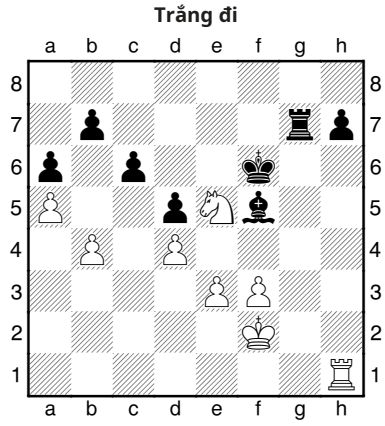
59... Tg6 60. Xh1 Tf5?!

Thụ động. Shereshevsky đề nghị 60... b6 61. Xc1 Te8.

61. Xc1 a6

Bắt buộc vì Trắng dọa 62. a6. Giờ tốt b7 trở thành điểm yếu cố định và Trắng định đưa mã tới c5.

62. Xh1 Xg7 (sơ đồ)

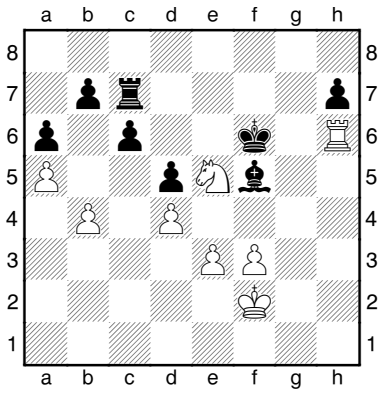



63. Xh2!

Xem nước 59. Trắng định đi Xh4, nhưng trước hết lại đặt Đen vào một dạng zugzwang và

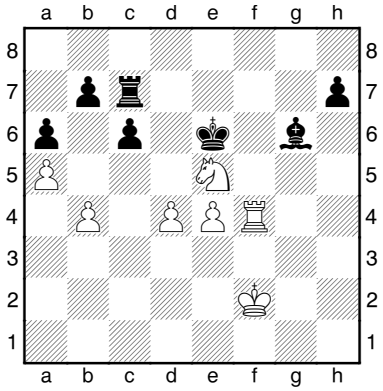
buộc vị trí quân đen xấu đi đôi chút. 63... Xc7 Ở đây xe thụ động hơn so với trên cột g mở. Khác biệt ấy có thể không đáng kể, và trong diễn biến thực tế có lẽ đúng là vậy. Nhưng Trắng được thêm một lợi nhỏ mà chẳng phải trả giá, sao lại bỏ qua?
64. Xh6+! (sơ đồ)

Đen đi •



Cùng ý tưởng như ở chú thích trước. 64... Tg6 65. Xh4 Flohr cho rằng tượng ở g6 kém hơn đôi chút so với f5. 65... Tf5 Bondarevsky dường như đồng ý nên lại đưa tượng về ô cũ. Nước 64 của Trắng vì vậy đã lợi một nhịp. 66. e4 dxe4 67. fxe4 Tg6 68. Xf4+ Ve6 (sơ đồ)

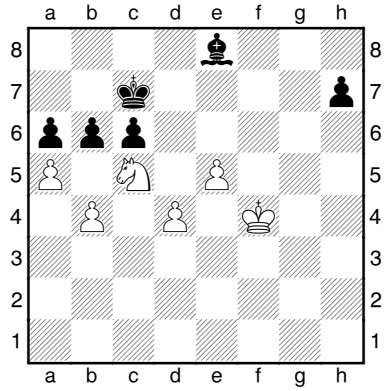
Trắng đi



69. Ve3!

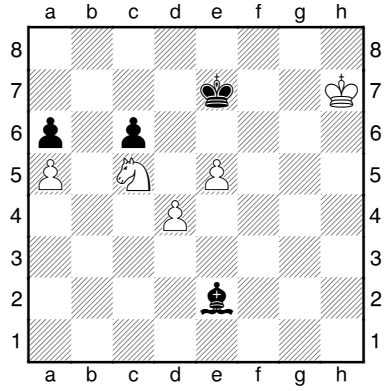
Chưa cần vội điều mã qua d3 tới c5, nên Flohr cải thiện vị trí vua trước. 69... Xg7 70. Md3 Vd6 71. Mc5 Xe7 72. Xf8 Vc7 73. e5 Xe8 74. Xxe8 Txe8 75. Vf4 b6 (sơ đồ)

Trắng đi



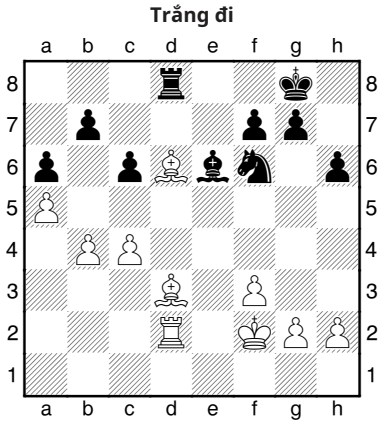
76. Ma4! Dập tắt đối chơi. Vua đen không thể xâm nhập, và phần còn lại dễ dàng. 76... bxa5 77. bxa5 Tf7 78. Mc5 Tc4 79. Vg5 Te2 80. Vh6 Vd8 81. Vxh7 Ve7 (sơ đồ)

Trắng đi



82. Vg6 Giai đoạn cuối là đưa vua trắng sang cánh hậu. 82... Tf1 83. Vf5 Th3+ 84. Ve4 Tg2+ 85. Ve3 Tf1 86. Vd2 Vf7 87. Vc3 Vg6 88. Vb4 Vf5 89. Mb7 1–0
Vua sẽ xâm nhập và ăn các tốt cánh hậu. Flohr đã xử lý tàn cuộc tuyệt vời, một mẫu mực của kỹ thuật kiên nhẫn và chính xác.

# Biến đổi ưu thế thế trận



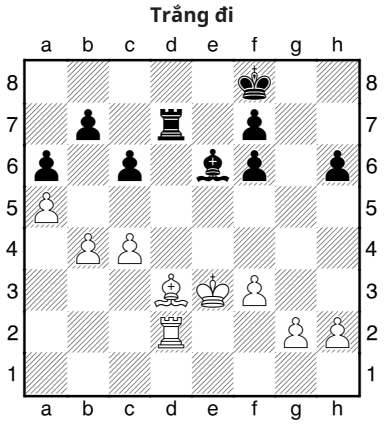

Gheorghiu – Mednis
Giải liên khu vực, Riga 1979

Một ví dụ điển hình khác về chuyển đổi ưu thế. Điểm nổi bật nhất trong thế Trắng là cặp tượng, nhưng...

36. Te7! Xd7 37. Txf6 gxf6

Trắng bỏ cặp tượng để phá cấu trúc tốt cánh vua đen. Quan trọng hơn, Trắng loại được quân đen duy nhất có thể giữ hai ô đen yếu c5 và b6. Đen luôn phải canh chừng vua trắng xâm nhập qua đó, đồng thời còn phải bảo vệ các tốt cánh vua. Gánh hai điểm yếu ấy là quá sức.

38. Ve3 Vf8 (sơ đồ)




39. g4!

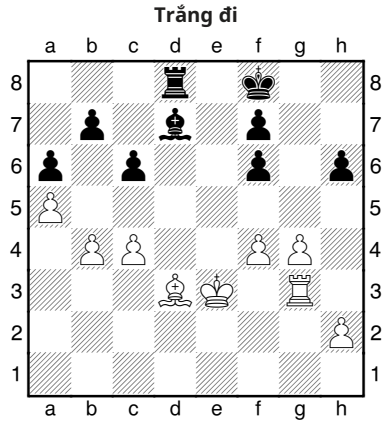
Một ý tưởng quen thuộc khác: cố định các tốt yếu.

39... Ve7 40. Xg2

Trắng dọa đưa vua từ g3 tới h3, trói chân vua đen.

40... Vf8 41. f4 Xd8 42. Xg3 Td7 (sơ đồ)

Nước này để vua trắng vào, nhưng nếu 42... Ve7, thì 43. f5 Tc8 44. Xh3 Xh8 45. Vd4 Vd6 46. Xh5 và đe dọa h4 rồi g5 giúp Trắng ăn hơn quân.




43. Vd4!

Vua trắng không sợ chiếu mở, cứ tiến qua các ô đen đã yếu.

43... f5

43... Txg4+ 44. Vc5 cũng tương tự.

44. Vc5 fxg4 45. Vb6

Vua đã xâm nhập quyết định qua các ô đen yếu. Đây là hệ quả trực tiếp của việc đổi quân ở nước 37.

45... Te8

Hoặc 45... Tc8 46. Vc7 Xe8 47. f5 h5 48. h3 và Trắng thắng.

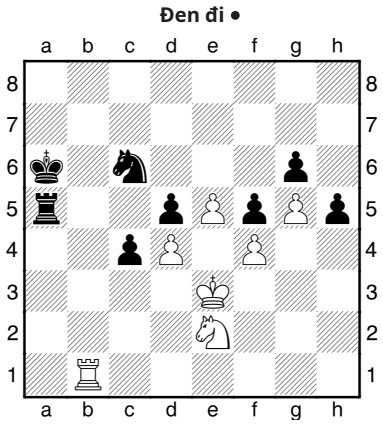
46. Vxb7

Ván cờ đã được định đoạt.

46... h5 47. Vxa6 Xd4 48. Vb6 h4 49. Xxg4! Xxd3 50. f5 Xb3 51. c5 Td7 52. a6 Txf5 53. Xxh4 Vg7 54. a7 Xa3 55. Vb7 Tc8+ 56. Vb8 1–0

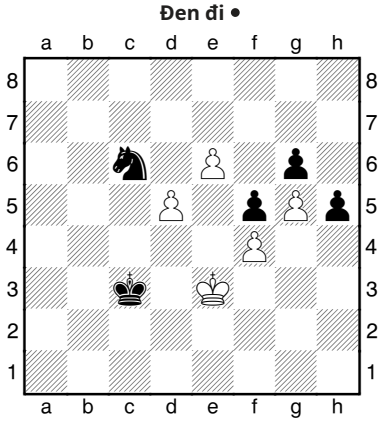
# Tầm quan trọng của tính toán

Tính chính xác những biến ngắn, cụ thể là một phần thiết yếu của kỹ thuật tàn cuộc.

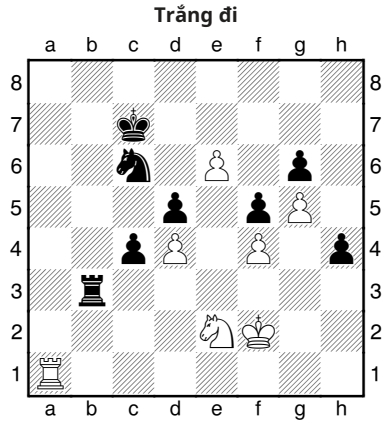



Kotkov – Dvoretsky
Giải vô địch Moskva, 1972

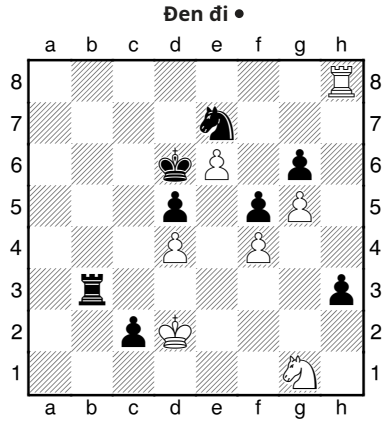
54... Xa3+ là nước tự nhiên nhưng không giải quyết được việc vua đen bị cắt ở cột a. Rõ ràng Đen thích giải phóng vua trước bằng 54... Xb5. Vấn đề duy nhất là Trắng có thể đổi xe ở b5 rồi ăn tốt d5 hay không. Chỉ cần tính cụ thể một đoạn: 54... Xb5! 55. Xa1+ Hóa ra Trắng không thể đổi xe: 55. Xxb5 Vxb5 56. Mc3+ Vb4 57. Mxd5+ Vb3 58. e6 (58. Vd2 Mxd4 Đen thắng trong biến này) 58... c3 59. Mxc3 Vxc3 60. d5 (sơ đồ),




Các tốt trắng trông nguy hiểm, nhưng Đen thắng bằng 60... Ma5! 61. e7 Mc4+ 62. Vf2 Md6. Biến ngắn này không khó tính (Dvoretsky ghi rằng ông chỉ mất khoảng ba phút). Sau nước trong ván, vua đen rõ ràng được giải phóng, nên không cần suy nghĩ thêm mới quyết định chơi ...Xb5. 54... Xb5. 55... Vb7 Giải phóng được vua giúp việc thắng dễ hơn nhiều, và Đen tiếp tục như sau: 56. Vf2 Xb2 57. Ve3 Xb3+ 58. Vf2 Xb2 59. Ve3 Xb3+ 60. Vf2 h4 61. e6 Vc7 (sơ đồ)

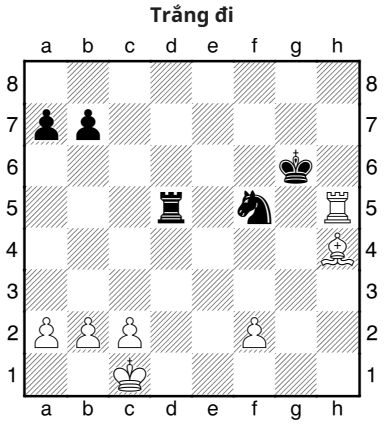



62. Xa8 h3 63. Xg8 Me7 64. Xh8 Vd6 65. Mg1 c3 66. Ve3 c2+ 67. Vd2 (sơ đồ)




67... Xg3! Không được 67... Xb1? 68. Me2 h2 69. Mc1!. 0–1 Đây là ví dụ ngắn gọn cho thấy chỉ một chút tính toán cũng có thể đơn giản hóa nhiệm vụ kỹ thuật.

*"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*



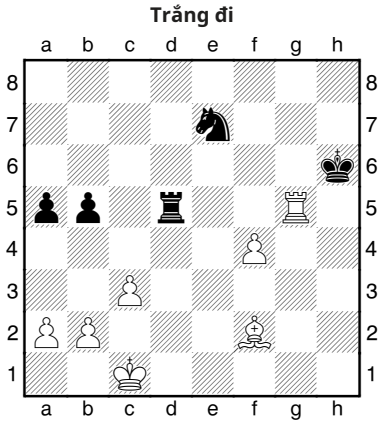

Kaev – Rovner
Kiev 1938

Trong tàn cuộc, luôn đến lúc chiến lược chung phải nhường chỗ cho tính toán cụ thể. Nhiều sai lầm kỹ thuật bắt nguồn từ việc cứ theo nguyên tắc khi thế cờ đã đòi hỏi phải tính biến. Đây là ví dụ đơn giản. Trắng hơn hai tốt và có thể thắng bằng 36. Xh8 rồi 37. Xd8. Nhưng vì các quân đen đứng vướng víu trên hàng ngang thứ năm, Trắng chọn khai thác ngay chi tiết đó.

36. Xg5+! Vh6 37. f4

Các quân đen hoàn toàn bị trói buộc.

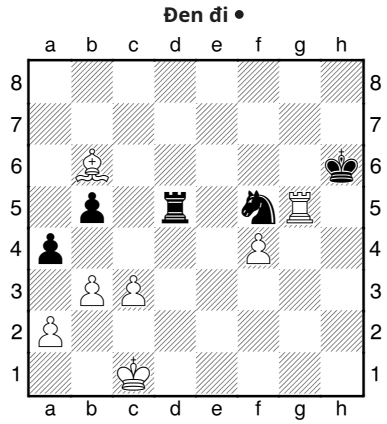
37... b5 38. Tf2! a5 39. c3 Me7 (sơ đồ)



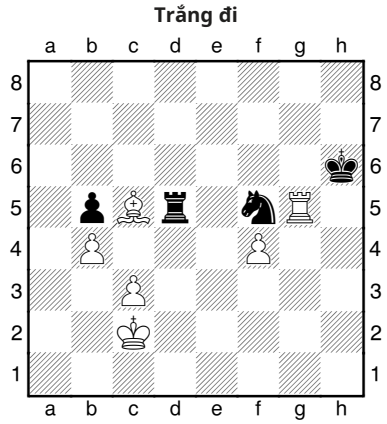

40. Tc5!

Vẫn theo cách ấy. Đổi xe dĩ nhiên cũng dễ thắng, nhưng Kaev dùng chiến thuật buộc mã lùi về f5 và giữ thế khống chế. Đừng cho đối phương đối chơi không cần thiết!

40... Mf5 41. Tb6 a4 42. b3 (sơ đồ)




42... axb3 43. axb3 Me7 44. Tc5! Mf5 45. b4! Vh7 46. Vc2 Vh6 (sơ đồ)



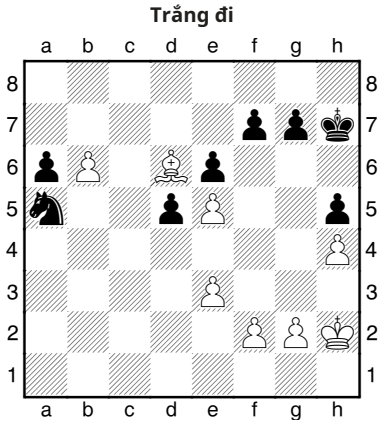

Đen bị trói cả tay chân. Không có cách chống đòn đột phá sau, tạo một tốt thông quyết định ở cánh hậu.

47. c4 Md4+ 48. Vd3 bxc4+ 49. Vxc4 1–0

Một ví dụ đẹp về sự cẩn thận trong thế thắng. Dù có nhiều đường thắng và ưu thế lớn đến đâu, đi chính xác vẫn là tốt nhất.

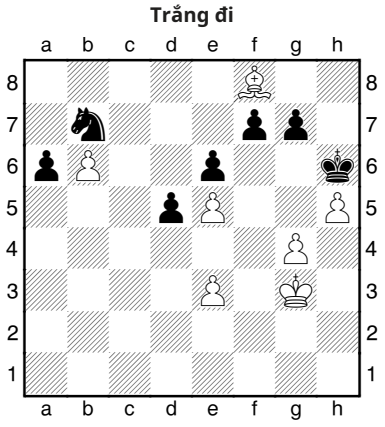
# Tư duy theo thế bố trí quân

Một cách tư duy kinh điển trong tàn cuộc là hình dung trước thế bố trí quân cần đạt.

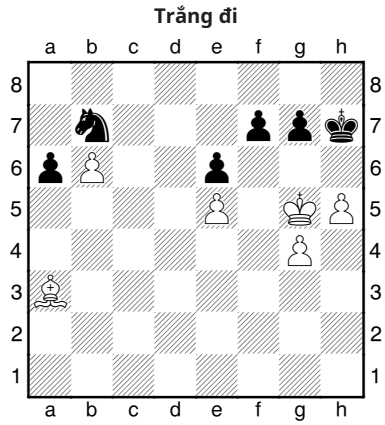



Vaganian – Postny
Moskva 2004

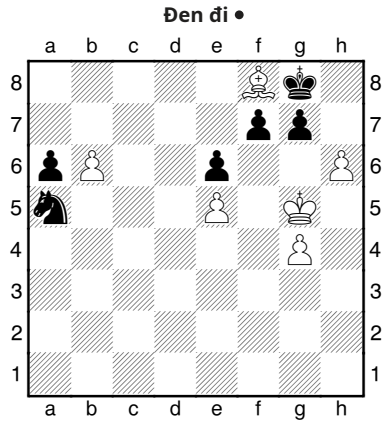
Vaganian giải thích rằng Đen tưởng đã lập được pháo đài vì vua trắng không thể xâm nhập cánh hậu. Kế hoạch của ông rất đơn giản: đưa vua tới g5, buộc ...hxg4, rồi đẩy tốt trắng tới h6, mở đường cho vua vào qua f6. Ở bước này Vaganian chỉ xác định các quân cần đứng đâu, chưa vội tính thứ tự nước cụ thể. 36. f3 Mb7 37. g4 hxg4 Sớm muộn Đen cũng phải đổi như vậy. 38. fxg4 Vg6 39. h5+ Vh6 40. Tf8 Ma5 41. Vg3 Mb7 (sơ đồ)




42. Vf3 Theo Vaganian, Trắng cần loại tốt e3. Sau đó một nước chiếu từ c1 sẽ giành ô g5 cho vua trắng. Đến lúc này Trắng mới tính chính xác cách thực hiện kế hoạch. 42... Md8 43. Ve2 Mb7 44. e4 dxe4 45. Ve3 Vh7 46. Te7 Vh6 47. Vxe4 Vh7 48. Vf4 Vh6 49. Tf8 Md8 50. Vg3 Mb7 51. Vh4 Md8 52. Ta3 Mb7 53. Tc1+ Vh7 54. Vg5 Vg8 55. Ta3 Vh7 (sơ đồ)



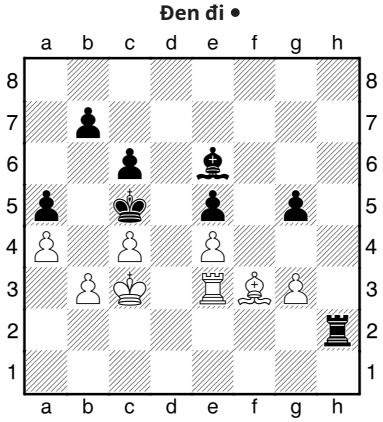

56. h6! Vg8 57. Te7! 57. Tf8? gxh6+ 58. Txh6 Vh7 59. Tf8 Vg8 60. Tb4 Vg7 chỉ hòa. Vì thế Trắng đợi đến khi mã đen đứng trên một ô đen; chỉ khi đó vua trắng mới tới được f6. f6.” 57... Ma5 58. Tf8!! (sơ đồ)




58... Mc6 58... gxh6+ 59. Txh6 Vh7 60. Tf8 Vg8 61. Tb4! (điểm chính là lợi một nhịp để vua trắng tới f6) 61... Mb7 62. Vf6 và Trắng thắng. 59. b7 gxh6+ 60. Txh6 a5 61. Vf6 a4 62. Tc1 Vf8 63. Ta3+ Ve8 64. Td6 1–0

# Tượng xấu thường phòng thủ tốt

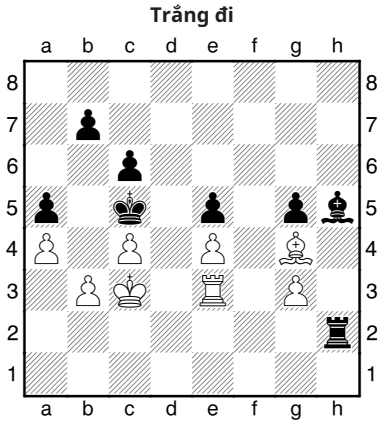
Tượng xấu thường lại bảo vệ tốt yếu rất giỏi. Vì thế, dù nghe nghịch lý, đường thắng đôi khi chính là đổi đi tượng xấu của đối phương.




Eliskases – Larsen
Mar del Plata 1958

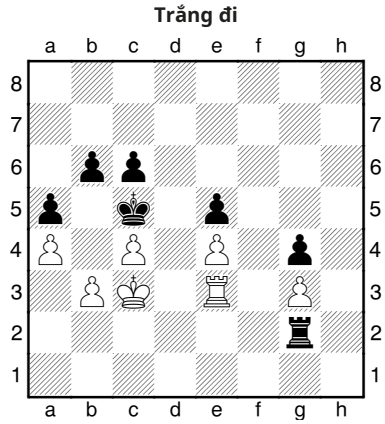
Tượng trắng rất xấu, nhưng trận địa Trắng khó phá vì chính tượng ấy giữ tốt e4 và b3 rất tốt. Larsen nhận ra kế hoạch thắng trái với trực giác: đổi tượng để các tốt trắng mất chỗ dựa.

49... Tf7! 50. Tg4 Th5! (sơ đồ)




51. Tc8

Nước trong ván thua vì chiến thuật. Nếu đổi tượng thì ý tưởng của Đen bộc lộ. Larsen đưa ra biến minh họa: 51. Txh5 Xxh5 52 Xf3 Xh3 53. Xd3 g4 54. Xe3 Xh2 55. Xe1 Xg2 56. Xe3 b6 (sơ đồ).

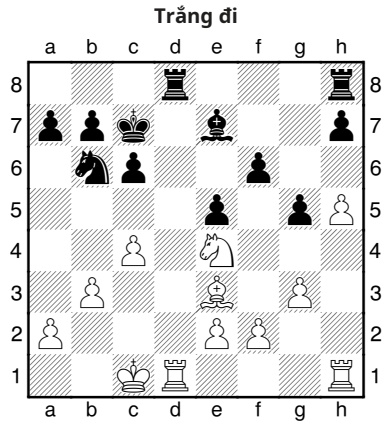



Trắng bị zugzwang và phải mất tốt vì 57. Xd3 Xe2. Hãy chú ý các tốt yếu, đặc biệt e4, dễ bị tấn công thế nào khi mất sự bảo vệ của tượng.

51... Te2 52. Txb7 Tg4!

Tượng trắng đã bị bắt kẹt. Trắng thua ở nước 75.

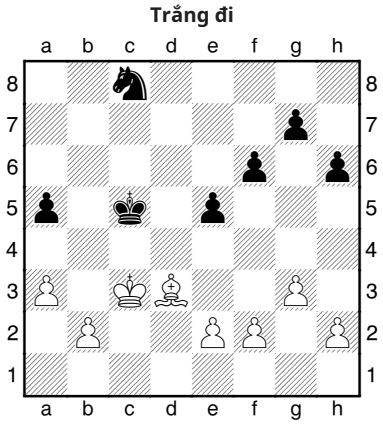
Một ví dụ kinh điển khác về cùng chủ đề:




Petrosian – Bannik
Giải vô địch Liên Xô, Riga 1958

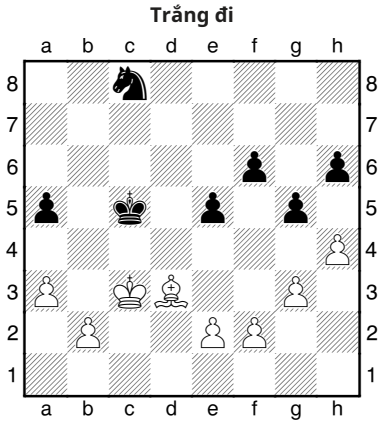
Petrosian chơi 18. Tc5! để đổi tượng xấu của Đen. Ông thắng sau một tàn cuộc dài, trong đó các tốt yếu đen, chẳng hạn tốt f6, là yếu tố quyết định.

# Trở lại nguyên tắc hai điểm yếu



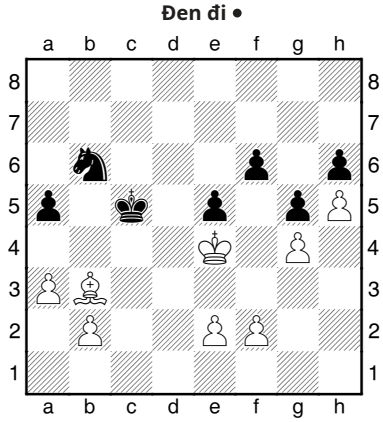

Dydyshko – Balashov
Minsk 1982

Trắng hơn một tốt vững chắc ở cánh hậu và có thể tạo tốt thông ngay. Trông không gì tự nhiên hơn 35. b4+. Nhưng sau 35... axb4+ 36. axb4+ Vd5 37. Tc4+ Vc6 mã tới d6 và Trắng chưa có cách tiến triển rõ ràng. Tốt thông không vượt được b5; Đen vừa chặn tốt vừa ngăn vua trắng vào. Vì không cần vội b4, Trắng tạo điểm yếu thứ hai. 35. h4! Tốt định tiến h5 để cố định các ô trắng cánh vua. 35... g5 (sơ đồ)

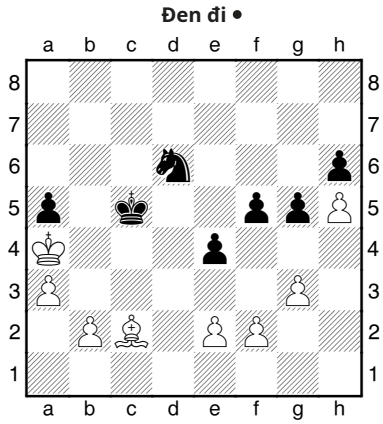



36. h5

Giờ Đen còn phải ngăn vua trắng xâm nhập qua d3–e4–f5. Xem ví dụ tương tự ở bài 12. 36... Md6 36... Mb6 37. Tc2 Mc8 38. g4 Mb6 39. Vd3 Vd5 40. Tb3+ Vc5 41. Ve4 (sơ đồ), Trắng thắng trong biến này, minh họa tầm quan trọng của điểm yếu thứ hai.




37. Vb3! Khi mã đen đã bị kéo sang giữ điểm yếu thứ hai, Trắng quay lại kế hoạch cánh hậu. 37... f5 38. Va4 e4 39. Tc2 (sơ đồ)

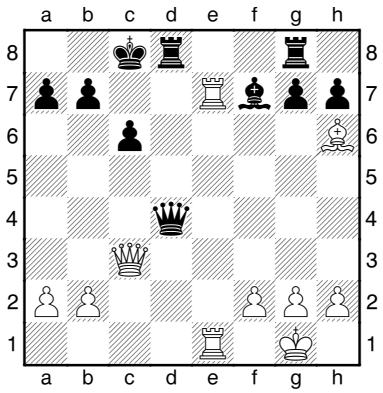



39... Mc4? Một sai lầm nặng, nhưng ngay cả sau 39... Vb6 40. b4 axb4 41. Vxb4 Trắng cũng thắng: Đen không thể vừa chặn tốt a vừa ngăn vua trắng xâm nhập cánh vua. 40. b3 1–0 Đen mất tốt a mà không được bù đắp.

# Những nét tinh tế của cấu trúc tốt

Thông thường tốt cô lập là nhược điểm trong tàn cuộc, như nhiều ví dụ trong sách đã cho thấy. Nhưng nét hấp dẫn của cờ vua là nguyên tắc nào cũng có ngoại lệ, và người chơi mạnh biết phát hiện để khai thác. Ở đây Trắng chủ động để cấu trúc tốt cánh hậu bị phá.

**Trắng đi**



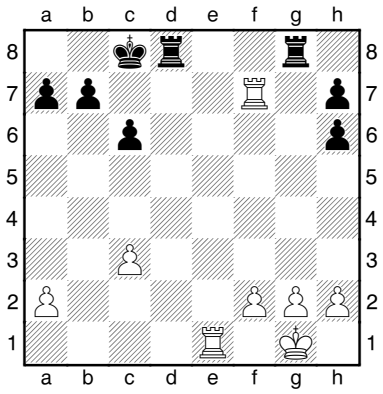
Browne – Bisguier
Giải vô địch Hoa Kỳ, Chicago 1974

20. Xxf7!

20. Hxd4 trông tự nhiên hơn và giữ cấu trúc tốt nguyên vẹn, nhưng lại kém hơn, như ta sẽ thấy.

20... Hxc3 21. bxc3 gxh6 (sơ đồ)

**Trắng đi**



Tàn cuộc sẽ là cuộc đua giữa các tốt cánh vua của Trắng và đối chơi của Đen ở cánh hậu. Nếu Trắng chọn 20. Hxd4?!

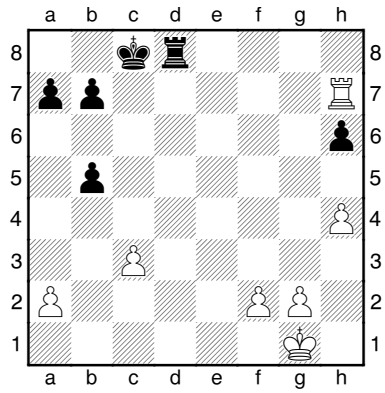
Xxd4 21. Xxf7 gxh6 22. g3 Xd2, xe đen có thể ăn liên tiếp tốt a rồi tốt b trong hai nước. Trong ván thực tế, xe phải mất thêm một nước mới thu được cả hai tốt, và Trắng còn có thể khai thác cột b.

22. Xb1! Xg5

22... b6 23. Xxa7 Xd3? thua vì 24. Xa8+.

23. h4! Xb5 24. Xxb5 cxb5 25. Xxh7 (sơ đồ)

**Đen đi •**



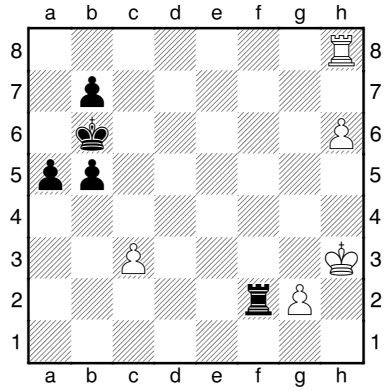
Các tốt thông trắng nhanh hơn hẳn. Trắng thắng như sau.

25... Xd1+ 26. Vh2 Xd2 27. Xxh6 Xxa2

Xem lại chú thích phía trên!

28. h5 Xxf2 29. Xh8+ Vc7 30. h6 Vb6 31. Vh3 a5 (sơ đồ)

**Trắng đi**

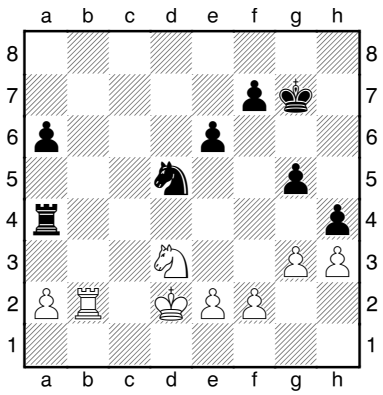


32. g4 b4 33. cxb4 axb4 34. Xe8 Xf1 35. Vg2 Xf7 36. g5 Xf5 37. h7 Xxg5+ 38. Vf3 Xh5 39. h8=H Xxh8 40. Xxh8 1–0

# Thêm những đòn đột phá

Bài 5 đã minh họa những đòn đột phá tốt trong tàn cuộc vua và tốt. Ý tưởng này cũng xuất hiện trong các tàn cuộc khác.

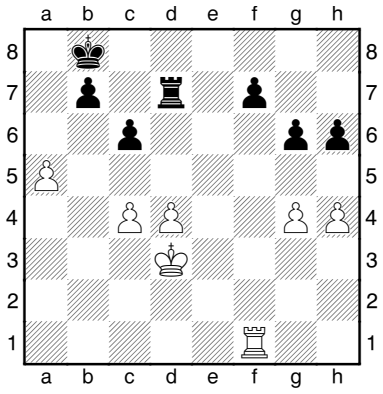
Đen đi •



Averbakh – Korchnoi
Erevan 1965

Korchnoi khiến đối thủ đang thiếu thời gian bị bất ngờ: 36... g4! buộc tạo tốt thông h. 37. hxg4 h3 38. Vc2? Hy vọng duy nhất là 38. f3 h2 39. Mf2, nhưng sau nước 39... a5! do Korchnoi chỉ ra, Đen vẫn nên thắng. 38... Xc4+ 0–1 Sau 39. Vd2 Xc1! hàng ngang thứ nhất bị chặn và tốt h phong hậu.

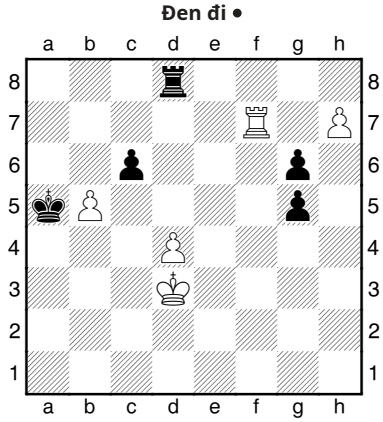
Trắng đi



Karpov – Hort
Tilburg 1979

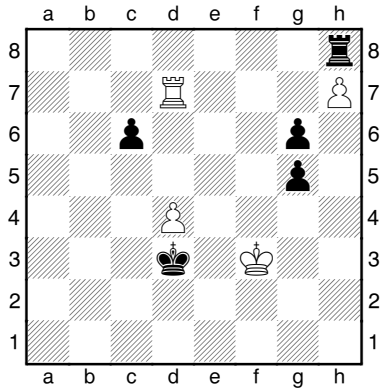
Đen phải chống đỡ một thế hơi kém suốt ván. 59. Xf6 Va7 60. h5 Va6?! Giờ có vẻ Đen đã thua. 60... gxh5 61. gxh5 Va6 phòng thủ tốt hơn, dù vẫn khó hòa. Trắng dùng đòn đột phá quen thuộc để tạo tốt thông quyết định trên cột h. 61. g5! hxg5 62. h6 Vxa5 63. h7 Xd8 64. Xxf7 b5 65. cxb5 (sơ đồ)

Đen đi •



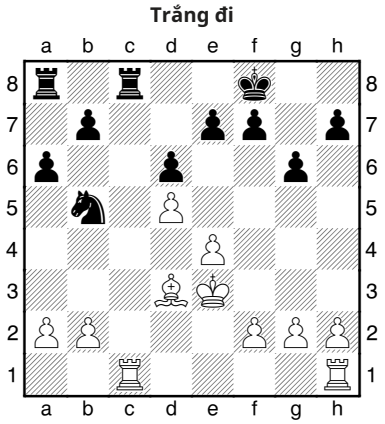
65... Vxb5 Nếu 65... cxb5, thì Trắng thắng bằng 66. Xg7 Xh8 67. d5 g4 (67... Vb6 68. d6 Vc6 69. d7 rồi 70. Xg8) 68. d6 g3 69. d7 g2 70. Xxg6. 66. Xb7+! Va6 67. Xg7 Xh8 68. Ve4 Vb5 69. Vf3 Vc4 70. Xd7 Vd3 (sơ đồ)

Trắng đi



71. Vg4 Xxh7 72. Xxh7 Vxd4 73. Xd7+ 1–0 Sau 73... Ve5 (định dùng vai cản vua trắng, xem bài 2) 74. Xg7! c5 75. Xxg6 c4 76. Xxg5+ Vd4 77. Vf3 Trắng thắng.

# Bậc thầy xử lý tàn cuộc




Smyslov – Ernst
London, giải Lloyds Bank 1988

Tôi có mặt ở ván này. Sau nhiều lần đổi quân trong khai cuộc, phần lớn khán giả (và có lẽ cả Ernst) chờ đợi một ván hòa nhanh. Nhưng ngay sau nước tiếp theo của Smyslov, ưu thế đáng kể của Trắng đã rõ. Xe và tượng thường phối hợp tốt trong những thế như vậy.

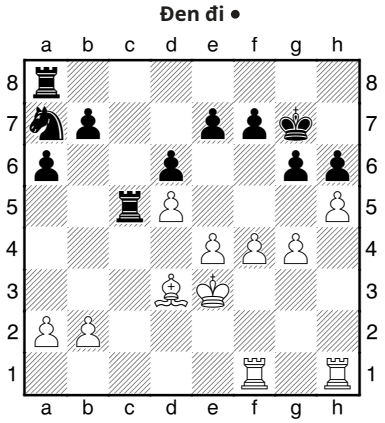
20. g4!

Chiếm không gian và chuẩn bị mở đường ở cánh vua.

20... h6 21. h4 Ma7

Đen hy vọng đổi hết các xe trên cột c, nhưng Trắng không chiều theo.

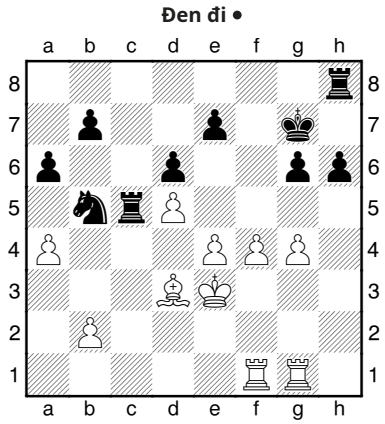
22. Xcf1! Vg7 23. f4 Xc5 24. h5 (sơ đồ)




24... Xh8

Trước 24... g5, Smyslov đưa ra 25. fxg5 hxg5 26. h6+ Vg8 27. h7 Vg7 28. h8=H+ Xxh8 29 Xxh8 Vxh8 30. Xxf7 Mc8 31. Xf5 với ưu thế lớn.

25. hxg6 fxg6 26. Xhg1 Mb5 27. a4 (sơ đồ)




27... Ma7

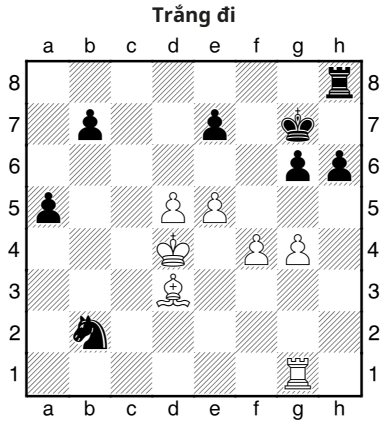
27... Mc7 mất quyền kiểm soát cột c sau 28. b4 Xc3 29. Xc1, và điều đó quyết định ván cờ.

28. Vd4 a5 29. e5 Mc8 30. Xc1 Mb6

30... b6 31. f5 thắng cho Trắng.

31. Xxc5 dxc5+ 32. Vxc5 Mxa4+ 33. Vd4 Mxb2 (sơ đồ)

33... Xc8 34. d6 thắng cho Trắng.

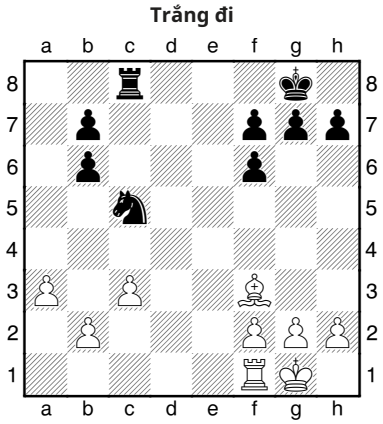



34. Tb5!

Mã đen mắc kẹt trong trận địa đối phương. Phần còn lại chỉ là thu nốt thành quả.

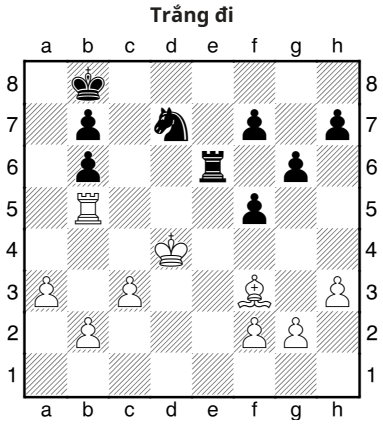
34... a4 35. d6 exd6 36. exd6 Xd8 37. d7 Vf6 38. Xe1 a3 39. Vc3 Xa8 40. Xe8 Ma4+ 41. Txa4 1–0

Khó tin Đen đã thua ngay ở thế ban đầu, nhưng còn khó hơn nữa nếu phải chỉ ra chính xác Đen sai ở đâu về sau.



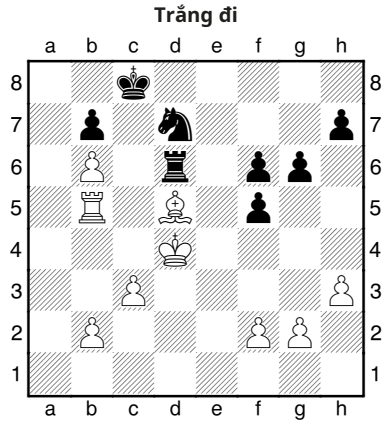

Fischer – Barcza
Giải liên khu vực, Stockholm 1962

Trắng có cấu trúc tốt đẹp hơn. Trong thế này xe và tượng phối hợp tốt hơn xe và mã. Kỹ thuật của Fischer rất mẫu mực. 27. Xd1 Vf8 28. Xd4 Ngăn ...Xa4, không cho đối phương đối chơi không cần thiết. 28... Xc7 29. h3 f5 30. Xb4 Buộc Đen giữ tốt b6. 30... Md7 31. Vf1 Kích hoạt vua. 31... Ve7 32. Ve2 Vd8 33. Xb5 g6 34. Ve3 Vc8 35. Vd4 Vb8 36. Vd5?! Vết gợn nhỏ duy nhất trong cách Fischer xử lý tàn cuộc. Simagin chỉ ra 36. Td5, buộc 36... f6, là chính xác hơn. 36... Xc6 37. Vd4 Xe6 (sơ đồ)

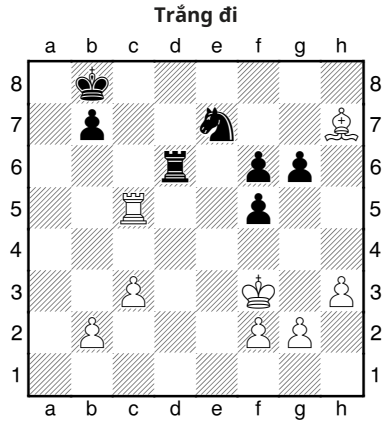



38. a4! Nhắm tới tốt b7.

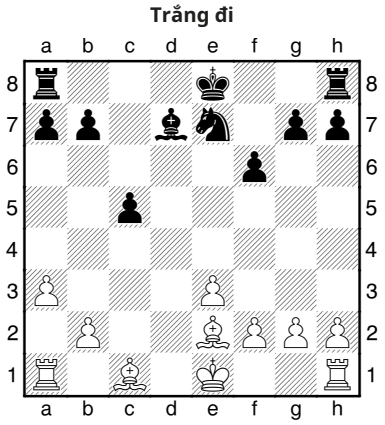
38... Vc7 39. a5 Xd6+ 40. Td5 Vc8 Sau 40... bxa5 41. Xxb7+ Vc8 42. Xb5 tốt a yếu. 41. axb6 f6?! (sơ đồ) Đen bỏ lỡ cơ hội duy nhất là 41... Mxb6; chẳng hạn 42. Ve5 Vc7 43. Xc5+ Vd7 44. Txb7 Xd2 với đối chơi (Simagin).




42. Ve3 Mxb6 43. Tg8 Ăn hơn một tốt vì 43... h6 44. Tf7. 43... Vc7 44. Xc5+ Vb8 45. Txh7 Md5+ 46. Vf3 Me7 (sơ đồ)




47. h4! Chuẩn bị h5 giải phóng tượng. Đen đã mất tốt và vẫn thiếu đối chơi. 47... b6 48. Xb5 Vb7 49. h5 Va6 50. c4 gxh5 51. Txf5 Xd4 52. b3 Phần còn lại dễ dàng. 52... Mc6 53. Ve3 Xd8 54. Te4 Ma5 55. Tc2 h4 56. Xh5 Xe8+ 57. Vd2 Xg8 58. Xxh4 b5 59. Xf4 bxc4 60. bxc4 Xxg2 61. Xxf6+ Va7 62. Vc3 Xg4 63. f4 Mb7 64. Vb4 1–0

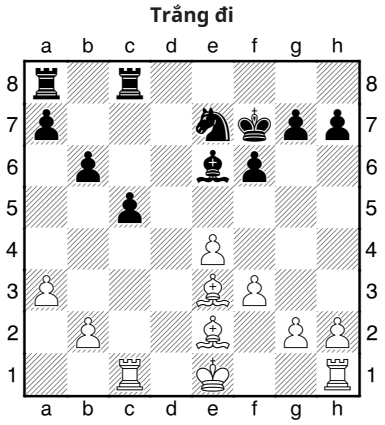



Ivanchuk – Kariakin
Wijk aan Zee 2006

Thoạt nhìn Trắng không hơn bao nhiêu, nhưng như người ta nói, "ai có cặp tượng thì có tương lai". Cấu trúc tốt bất đối xứng càng làm nổi bật sức mạnh của chúng. Kariakin không phạm sai lầm nào thật rõ mà vẫn dần bị ép tới thua.

16. e4 Vf7 17. Te3 Xhc8 18. f3 Te6 19. Xc1 b6!? (sơ đồ)

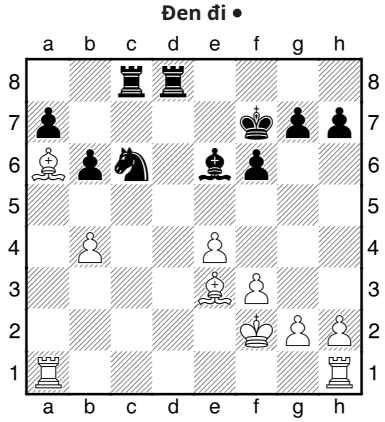
Hơi làm yếu các ô trắng ở cánh hậu. Đại kiện tướng Nga Sergei Shipov đề nghị 19... c4, Có thể cách này tốt hơn, nhưng cũng dễ hiểu vì sao Đen không muốn cố định một tốt trên ô cùng màu với tượng mình. Thế lưỡng nan như vậy rất điển hình.




20. Ta6 Xd8 21. b4 cxb4 22. axb4

Đen phải giữ cột c, ngăn các xe trắng xâm nhập.

22... Tc8 23. Te2 Te6 24. Vf2 Xac8 25. Xa1 Mc6 26. Ta6 (sơ đồ)



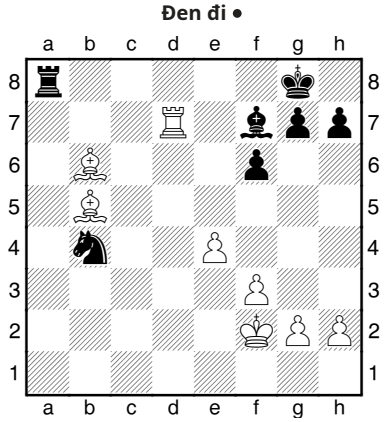

26... Xb8

26... Xc7 27. Xhc1 Xdd7 28. Tb5 khiến Đen bị trói chặt vì nỗ lực giải phóng bằng chiến thuật không thành: 28... Mxb4? 29. Txd7 Md3+ 30. Vg3 Mxc1 31. Txe6+ và Trắng thắng.

27. Tb5 Mxb4 28. Xxa7+ Vg8 29. Xe7 Tf7 30. Xa1

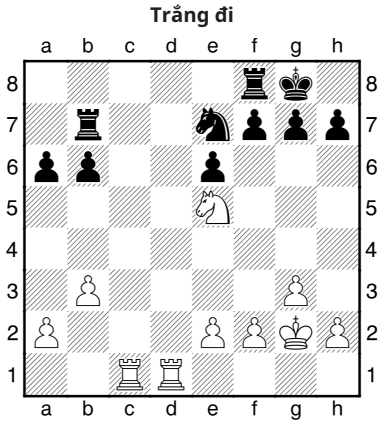
Chuẩn bị chồng xe ở hàng bảy, còn tốt b6 không thể cứu.

30... Xa8 31. Xd7 Xdc8 32. Xxa8 Xxa8 33. Txb6 (sơ đồ)



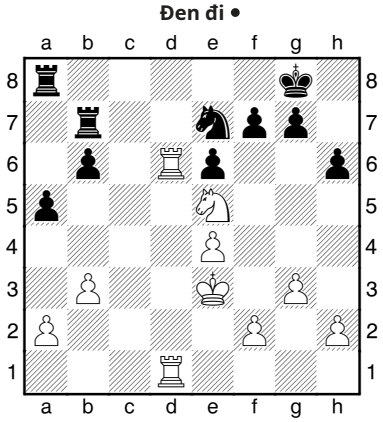

Trắng ăn hơn tốt và vẫn giữ cặp tượng. Xem các nước còn lại ở bài 36.

# Đừng để vẻ ngoài đánh lừa

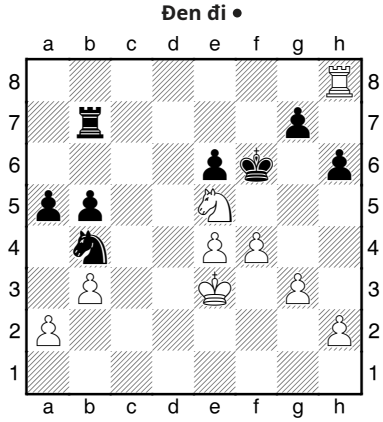



Andersson – Gheorghiu
Giải liên khu vực, Moskva 1982

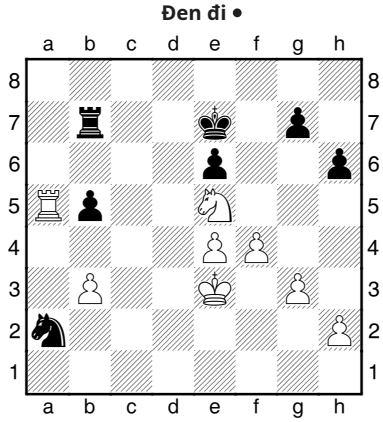
Thế đơn giản với cấu trúc đối xứng này trông dễ hòa, nhưng hoạt động vượt trội của các quân đem lại cho Trắng ưu thế gần như quyết định. Trắng kiểm soát cả hai cột mở, có mã tích cực hơn, có các ô xâm nhập ở hàng sáu, và vua gần trung tâm hơn. Andersson, chuyên gia ép thắng tàn cuộc, thắng khá ung dung. 20. Xd6 h6 21. e4 Tước d5 và f5 của mã đen. 21... Xe8?! 22. Vf3 Xa8 Đen khó tìm kế hoạch hữu ích, cuối cùng chọn ...a5 và ...b5, nhưng có thể tiết kiệm một nhịp nếu làm sớm hơn.
23. Ve3 a5 24. Xcd1! (sơ đồ)




Nước rất hay, thật bất ngờ lại thắng tốt. Ngoài đe dọa 25. Xd8+, còn có 25. Mc4, Nếu 25... b5 thì Trắng chiếu Xd8+, và bắt tốt a5. Đen không thể hóa giải cả hai đe dọa. 24... b5 25. Xd8+ Xxd8 26. Xxd8+ Vh7 27. Mxf7 Mc6 28. Xc8 Mb4 29. Xh8+ Vg6 30. Me5+ Vf6 31. f4! (sơ đồ)

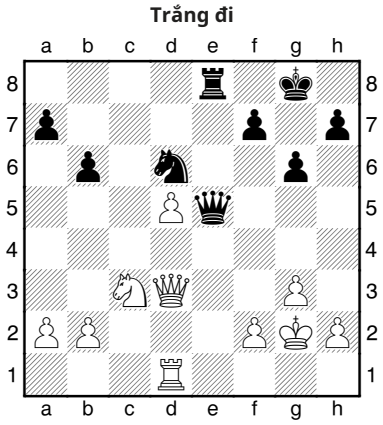



Dùng chiến thuật để giữ ưu thế là một phần quan trọng của kỹ thuật tốt. Tham bắt tốt bằng 31... Mxa2? sẽ thua vì 32. Xf8+ rồi Xf7+. 31... Ve7 32. Xg8 Vd6 33. Xd8+ Ve7 34. Xa8 Mxa2 35. Xxa5 (sơ đồ)




Trắng hơn tốt và đứng tốt hơn. Phần còn lại dễ dàng. 35... Mc3 36. Vd3 b4 37. Xa6 Mb5 38. Mc6+ Vd7 39. Md4 Mxd4 40. Vxd4 Ve7 41. g4 1–0

# Phá thế phong tỏa




P.H. Nielsen – Harikrishna
Hastings 2002/3

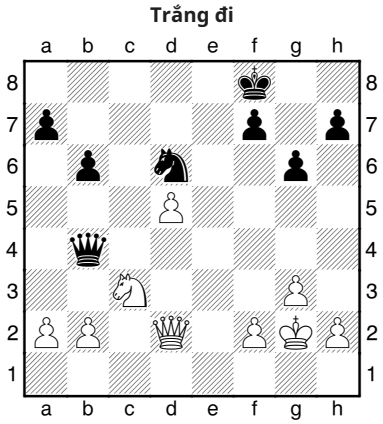
Trắng hơn tốt nhưng tốt bị phong tỏa vững, còn trận địa đen không có mục tiêu nào rõ ràng khác. Nielsen thể hiện kỹ thuật chuẩn xác và kiên trì.

29. Xd2 Hf6 30. Xe2

Đổi quân thường có lợi cho bên hơn vật chất.

30... Xxe2 31. Hxe2 Hd4 32. Hd1 Hb4 33. Hd2 Vf8 (sơ đồ)

33... Mc4? thua vì 34. Hd4.



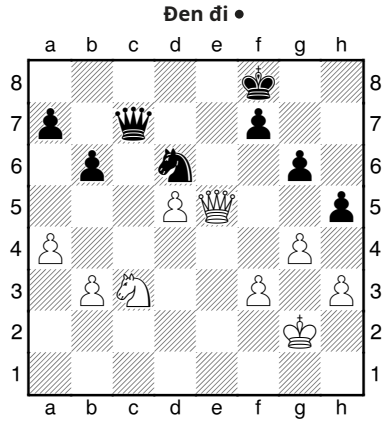

34. b3 Mf5 35. Hd3 Md6 36. Me2 He1 37. Mc3 He5 38. He3 Hf5 39. Hd4

Trắng kiên nhẫn cải thiện vị trí từng quân. Đen không thể đổi hậu nên buộc phải dần nhường đất.

39... Vg8 40. a4 Hd7 41. He5 h5

Sau vài nước thăm dò, Trắng bắt đầu cuộc tiến tốt quyết định.

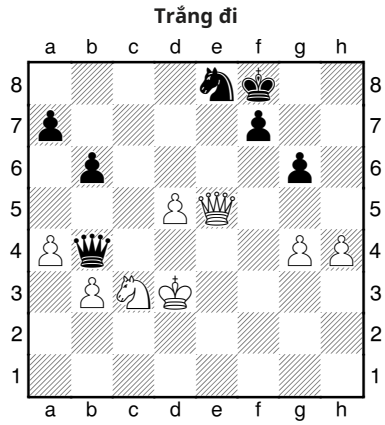
42. h3 Vf8 43. f3 Hc7 44. g4 (sơ đồ)




44... hxg4 45. fxg4!

Thời điểm then chốt. Thay vì bắt về phía trung tâm theo thói quen, Trắng bắt sang phía kia để có thể tạo tốt thông xa ở cột h. Tốt ấy sẽ kéo căng sức phòng thủ của Đen theo nguyên tắc hai điểm yếu. Ta đã gặp những cách xử lý tốt khác thường để tạo tốt thông, chẳng hạn ván Khalifman – Salov ở bài 20.

45... Hc5 46. Vf3 Hb4 47. Ve2 Ha3 48. Vd3 Hb4 49. h4! Me8 (sơ đồ)

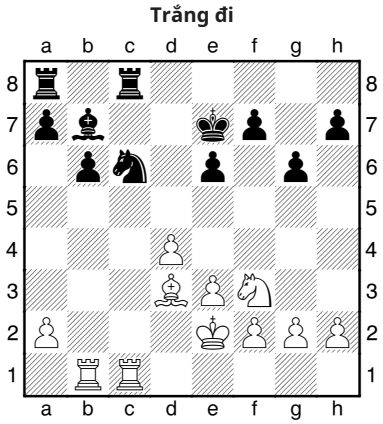



50. Hd4 Ha3

50... Hxb3 51. d6 thắng cho Trắng.

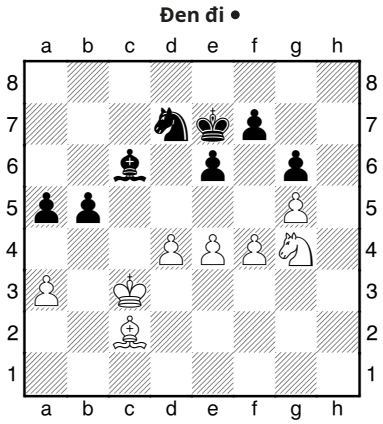
51. h5 gxh5 52. gxh5 Vg8 53. He5 Hf8 53... Md6 54. h6. 54. Me4 f5 55. Mg5 Mf6 56. Hxf5 Hh6 57. d6 Mxh5 58. d7 Hd6+ 59. Ve3 He7+ 1–0

Đen không chờ 60. He6+ Vf8 (hoặc 60... Hxe6+ 61. Mxe6) 61. d8=H+, và Trắng thắng.



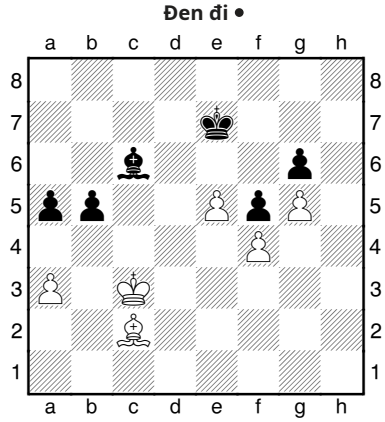

Aronian – Svidler
Morelia/Linares 2006

Thoạt nhìn thế đen vô hại, nhưng thực tế khác hẳn. 17. g4! Ý tưởng đã gặp nhiều lần: Trắng siết không gian cánh vua. 17... h6 18. h4 Ma5 19. g5 hxg5 20. hxg5 Xxc1 21. Xxc1 Xc8 22. Xxc8 Txc8 23. Me5 Các tốt đen bị cố định trên ô trắng và f7 yếu. 23... Tb7 24. a3 Mc6 25. Mg4 Mb8 26. Vd2 Tc6 27. Vc3 Md7 28. f4 a5 29. e4 b5 30. Tc2 (sơ đồ)

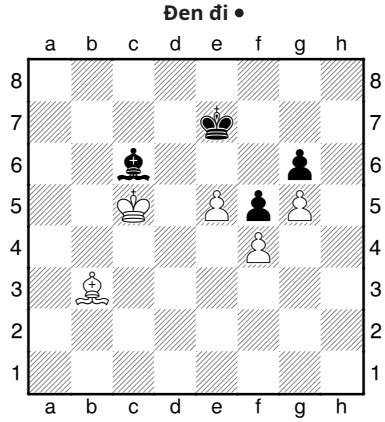



30... f5?! Đen mất kiên nhẫn. Chưa có đe dọa trực tiếp, nên tốt hơn là giữ nguyên thế. 31. exf5! 31. gxf6+ là cách bắt lại tự nhiên hơn, nhưng Aronian thấy đã đến lúc chuyển sang tàn cuộc tượng.

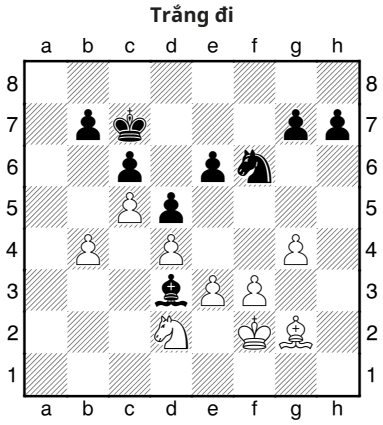
31... exf5 32. Me5 Mxe5 Bắt buộc, nếu không sẽ mất g6. Nhưng Trắng có tốt thông e rất mạnh, và nó quyết định ván cờ. 33. dxe5 (sơ đồ)




33... b4+ Dù sao tốt cũng sẽ mất khi vua trắng đi d4–c5. 34. axb4 axb4+ 35. Vxb4 Td7 36. Tb3 Tc6 37. Vc5 (sơ đồ)




37... Te8? thua ngay. 37... Tf3 kiên cường hơn nhiều, nhưng theo phân tích của Marin, Trắng vẫn thắng. Tượng trắng đi g8–h7, rồi Trắng ép đổi tốt e lấy tốt g6. Sau đó Trắng đẩy vua đen lùi về, đưa vua mình đến e5 và thắng. Nhiều năm trước Averbakh đã phân tích một thế hai tốt chống một tương tự. 38. e6 1–0 Đen bị zugzwang vì tượng không có ô an toàn.



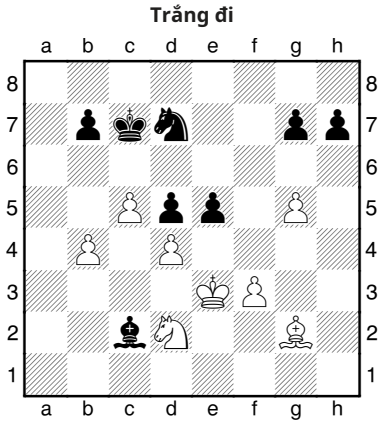

Smyslov – Rumens
Hastings 1976/7

Một đặc trưng của tàn cuộc là vua trở thành quân chiến đấu mạnh. Ở đây vua trắng tiến thẳng vào giữa trận địa đen và bắt được hẳn một quân.

38. g5 Md7 39. e4 e5

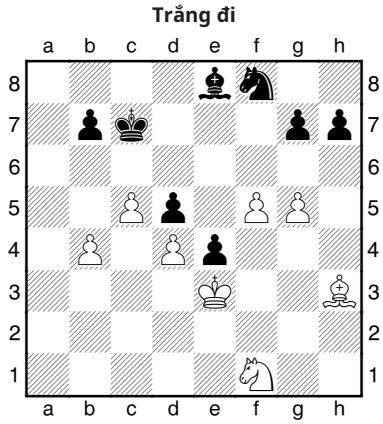
Đen muốn làm phức tạp thế cờ thay vì chờ đợi, nhưng lần này cách ấy có lẽ sai. Nếu giữ nguyên, vua đen bảo vệ các ô trung tâm và ngăn vua trắng vào. Khi ấy chưa rõ Trắng thắng bằng cách nào.

40. Ve3 Tc2 41. exd5 cxd5 (sơ đồ)




Nhược điểm của nước thứ 39 đã lộ rõ. Việc đổi tốt ở d5 cho Trắng khả năng tạo tốt thông xa ở cánh hậu; điều này sẽ rất quan trọng.

42. f4 e4 43. Th3 Mf8 44. Mf1 Ta4 45. f5 Te8 (sơ đồ)



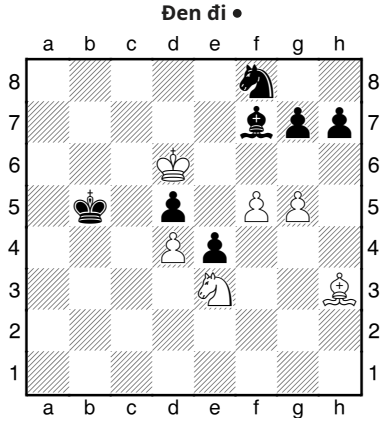

46. Vf4

Vua trắng nhập cuộc. Vua đen không thể tới e7 vì còn phải trông chừng đa số tốt trắng ở cánh hậu. Thêm một ví dụ về nguyên tắc hai điểm yếu.

46... Tf7 47. Me3 b6 48. cxb6+ Vxb6 49. Ve5 Vc6 50. b5+!

Đánh lạc hướng vua đối phương để mở đường xâm nhập quyết định.

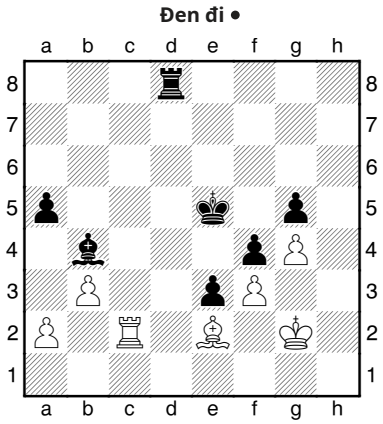
50... Vxb5 51. Vd6 (sơ đồ)




Sau 52. Ve7 không thể ngăn vua trắng ăn hơn cả một quân: hoặc mã bị bắt kẹt, hoặc hai quân đen bị tấn công đôi.

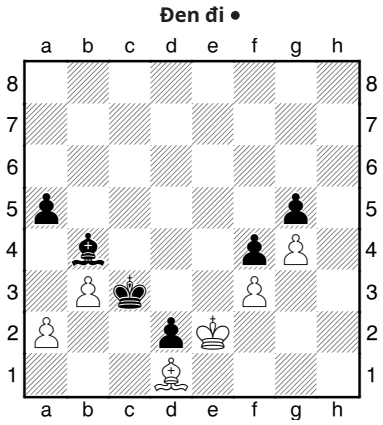
51... Th5 52. Ve7 Mg6+ 53. fxg6 Txg6 54. Vd6 Vb4 55. Mxd5+ Vc4 56. Ve5 Vd3 57. Mf4+ 1–0

# Tính đường tới chiến thắng



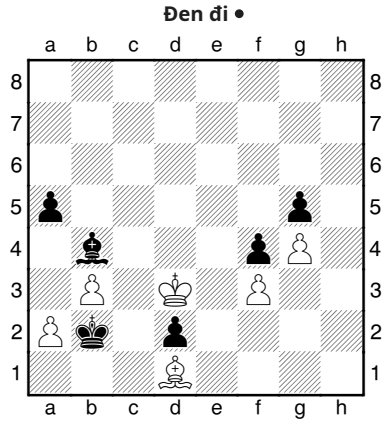

Alterman – Karpov
Cúp các CLB châu Âu, Týniště 1995

Nguyên tắc chung có chỗ của nó, nhưng đến một lúc nào đó gần như mọi tàn cuộc đều đòi hỏi tính chính xác. Đây là một trong những ví dụ ấn tượng nhất tôi từng tận mắt chứng kiến: tôi có mặt tại giải và đứng cách bàn chỉ vài bước suốt ván. Karpov đã vượt lên từ một thế rất có vẻ hòa. Ông nghĩ khoảng mười phút ở đây rồi đi ngay tất cả các nước còn lại. 45... Xd2! 46. Xxd2 exd2 47. Td1 Vd4 48. Vf2 Vc3 49. Ve2 (sơ đồ) Mấu chốt là tượng trắng có rất ít ô đi.

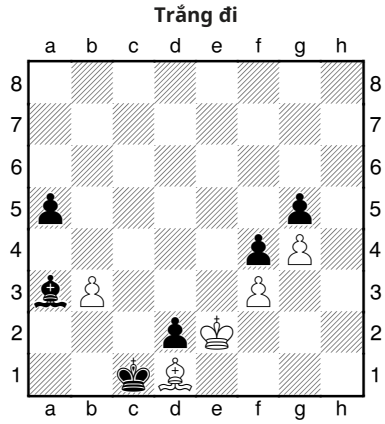



49... Vb2

Đen phải tiếp tục chặn tốt b3. Sau 49... Ta3? Trắng giải phóng tượng bằng 50. b4! Txb4 51. Tb3 Vb2 52. Vd1 và hòa. 50. Vd3 (sơ đồ) Sau 50. a4 Vc1 Trắng mất tượng.



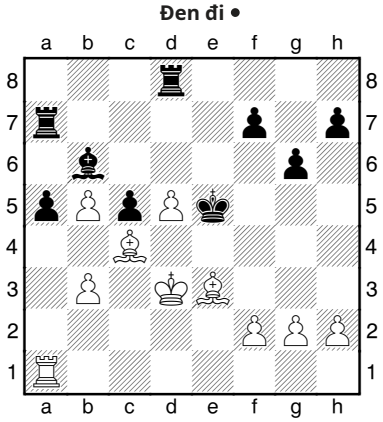

50... Vb1! Trước khi đổi xe, Karpov đã phải thấy cả nước này lẫn nước tiếp theo. Cả 50... Vc1 51. Ve2 Te7 52. b4! và 50... Vxa2 51. Vc2 đều chỉ hòa. 51. a3 Vc1!! 52. Ve2 Txa3 (sơ đồ)




53. b4 Cách duy nhất cứu tượng. Nhưng so với biến ở chú thích nước 49 của Đen, ở đây Trắng còn phải bỏ cả tốt a, và điều đó quyết định ván đấu.
53... axb4 54. Ta4 Vb2 55. Vd1 b3 56. Tc6 Va1 0–1
Karpov chơi thật đẹp.

# Đấu tranh giành không gian

Trong nhiều tàn cuộc, phải tranh không gian để đối thủ không thể tiến tốt khóa chặt trận địa của mình.



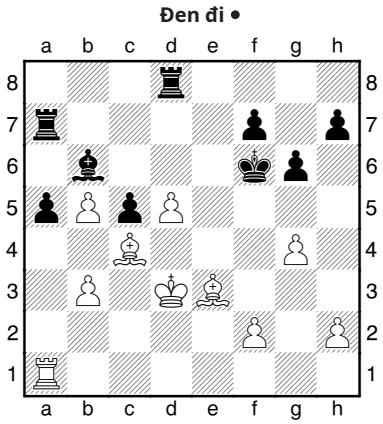

Stein – Bronstein
Moskva, giải tưởng niệm Alekhine 1971

Dù kém chất đổi lấy một tốt, Trắng vẫn tốt hơn nhờ tốt thông d cùng các điểm yếu a5 và c5 của Đen. Tuy vậy, nếu phòng thủ chính xác, Đen vẫn có thể hòa.

37... Vf6?

Quá thụ động. Cần tranh không gian trong thế này nên 37... h5 sẽ cho Đen cơ hội sống sót tốt hơn nhiều.

38. g4! (sơ đồ)

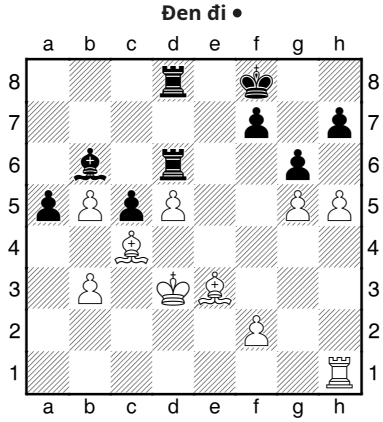



Trắng giờ khóa được cánh vua đen và ưu thế tăng lên đáng kể.

38... Vg7 39. g5 Xad7 40. h4 Vf8 41. h5

Đồng thời dọa xâm nhập theo cột b: hai điểm yếu.

41... Xd6 42. Xh1 (sơ đồ)

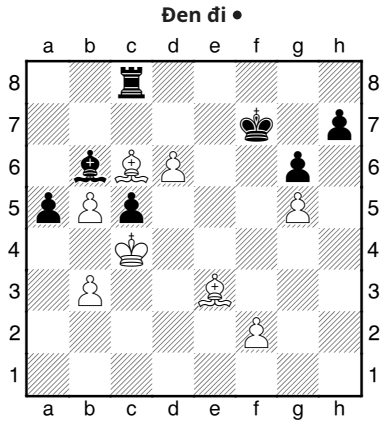



Chỉ cần so với thế xuất phát là thấy Trắng tiến triển nhiều tới đâu sau năm nước.

42... X6d7 43. Xh4 Xa8 44. hxg6 fxg6 45. Xf4+ Xf7

Nếu không, xe trắng tới f6 rồi c6.

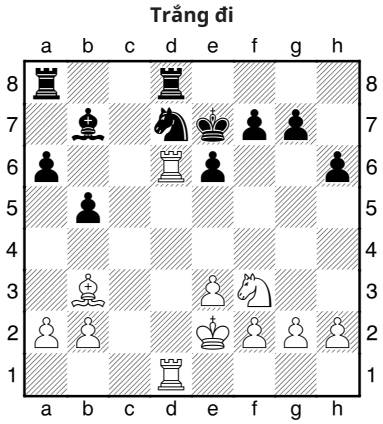
46. Xxf7+ Vxf7 47. d6+ Ve8 48. Td5 Xc8 49. Tc6+ Vf7 50. Vc4 (sơ đồ)




Các quân trắng thống trị. Trắng chỉ việc thu tốt c5 rồi thắng nhờ hai tốt thông. Từ khi cho phép Trắng khóa cánh vua, Đen đã phải chịu thế thụ động đến mức nào!

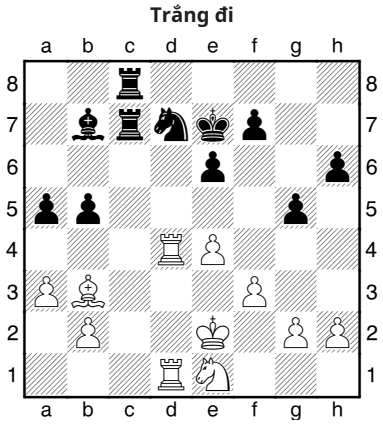
50... Ve6 51. Txc5 Txc5 52. Vxc5 Xf8 53. Td5+ Vd7 54. f3 Xh8 55. Tc6+ Ve6 56. b6 Xd8 57. b7 Xb8 58. f4 1–0

# Giá trị của việc tiếp tục chơi



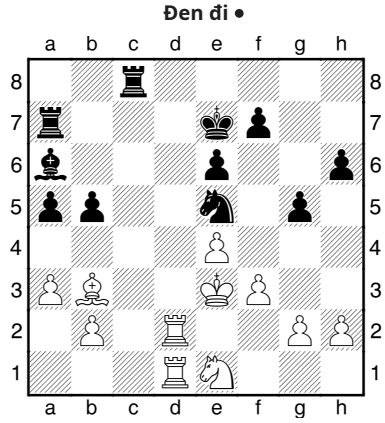

Vallejo Pons – Topalov
Linares 2005

Có câu: "Không ai thắng bằng cách đầu hàng." Cũng chẳng ai thắng bằng cách đồng ý hòa. Thế cân bằng khác với một thế hòa đã rõ: rất nhiều ván được quyết định bởi người kiên trì chơi tiếp trong thế khách quan ngang nhau. Đây là một ví dụ. Cấu trúc gần đối xứng, quân đã đổi nhiều, dễ khiến đôi bên muốn bắt tay. Nhưng Topalov cứ chơi, và một kỳ thủ hàng đầu cầm Trắng đã thua trong chưa đầy hai mươi nước nữa. 21. X6d4 Xac8 22. Me1 a5 23. f3 Xc7 24. e4 Xdc8 25. a3 g5 (sơ đồ)

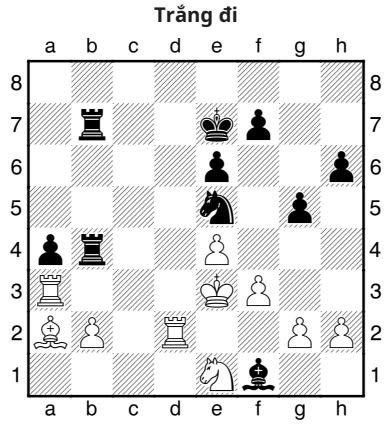



Giành ô e5 cho mã. 26. Ve3 Me5 27. X4d2 Ta6 28. Xd6?! Đổi mã bằng 28. Md3. tốt hơn.

28... Xa7 29. X6d2?! (sơ đồ) Trắng không tìm được kế hoạch và sớm mất quyền chủ động.



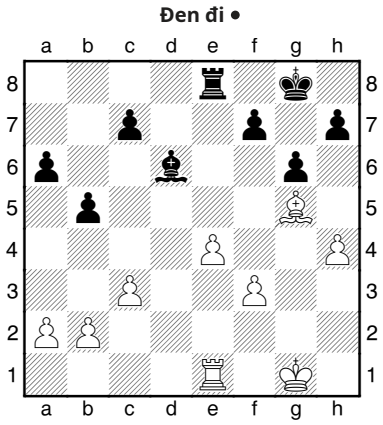

29... b4 30. axb4 Xb8! Chỉ vài nước do dự của Trắng đã đem lại ưu thế lớn cho Đen. 31. Xa1 Xxb4 32. Xa3 Trắng hết sức thụ động sau 32. Ta2 Tc4. 32... a4 33. Ta2 Tc4 34. Tb1 Tf1 35. Ta2 Xab7 (sơ đồ)




36. Mc2? Sụp đổ ngay. 36. Vf2 còn giúp Trắng cầm cự. 36... Xxb2 37. Xxa4 Xc7! 38. Vf2 38. Me1 Xc3+ 39. Vd4 Xxd2+ 40. Vxc3 Xd1 cũng vô vọng cho Trắng. 38... Tb5 0–1 Một bài học rõ ràng về lợi ích của việc tiếp tục chơi trong thế cân bằng.

*"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*

# Đa số tốt ở cánh xa




F. Olafsson – Benko
Giải Ứng viên, Bled/Zagreb/Belgrade 1959

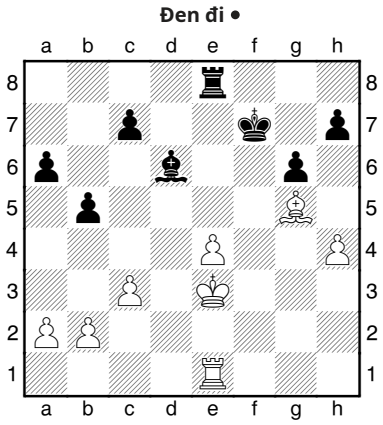
Thoạt nhìn thế cờ khá cân bằng, nhưng cấu trúc tốt cánh vua tốt hơn đem lại ưu thế thực sự cho Đen.

25... f5 26. Vf2 Vf7 27. Ve3

Trắng không thể tự đổi tốt vì 27. exf5? Tg3+! và Đen thắng chất.

27... fxe4 28. fxe4 (sơ đồ)

Đa số hai tốt chống một ở cánh vua hứa hẹn cho Đen tốt thông xa. Ngược lại, tốt thông e trắng dễ bị kiềm chế và giống một điểm yếu hơn là sức mạnh.



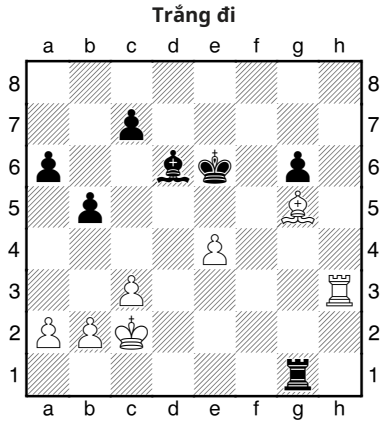

28... Ve6 29. h5 Xf8!

Ngăn Trắng đổi tượng bằng 30. Tf4.

30. hxg6 hxg6 31. Vd3 Xf3+ 32. Xe3 Xf1

Xe đen tích cực hơn nên Đen tránh đổi xe.

33. Xh3 Xd1+ 34. Vc2 Xg1 (sơ đồ)




35. Td2 g5 36. Xh6+ Vf7 37. Vd3 Xg3+ 38. Ve2 Xg2+ 39. Vd3 g4 40. e5

Tốt thông e trắng không ích gì, nên Trắng đổi nó để tiếp cận các tốt cánh hậu đen.

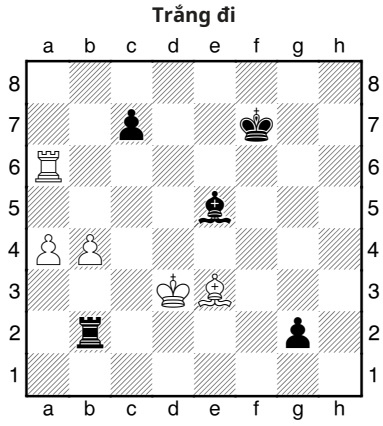
40... Txe5 41. Xxa6 g3 42. Te3

Một sự nhượng bộ bắt buộc vì Đen đã dọa 42... Xxd2+

42... Xxb2 43. a4

Trắng muốn đổi các tốt cánh hậu rồi thí tượng lấy tốt g để về tàn cuộc xe chống xe và tượng. Nhưng Benko đủ tỉnh táo để ngăn ý đồ ấy.

43... b4 44. cxb4 g2 (sơ đồ)

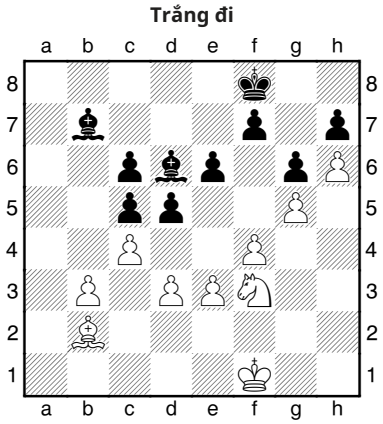



Phần còn lại dễ dàng.

45. Ve4 Xe2 46. Vf3 Xxe3+ 47. Vxg2 Xb3 48. b5 Td6 49. Vf2 Ve6 50. Ve2 Vd5 51. Xa8 Vc4 52. Xa6 Tc5 53. Xc6 Xe3+ 54. Vd2 Xe7 0–1

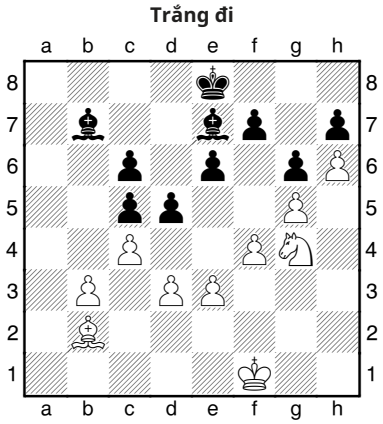
Trắng mất cả hai tốt.

# Một chiến thắng quá "tàn nhẫn"?




Tartakower – Asztalos
Budapest 1913

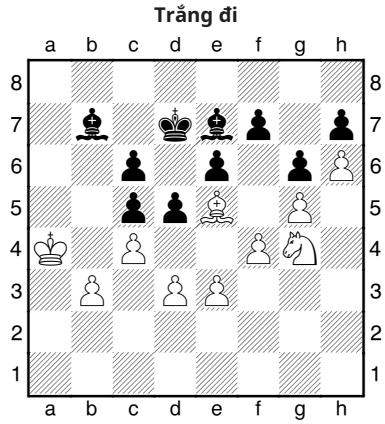
Trắng có thế cờ trong mơ: hơn hẳn không gian, có mục tiêu ở c5 và hai tượng đen bị bó chặt. Tuy nhiên vẫn phải tìm đường đột phá. Tartakower làm điều ấy rất có hệ thống, xen vào vài nước thanh thoát. 28. Mh2 Ve8 Ý đồ phản công bằng 28... d4 bị bác bỏ đẹp mắt với 29. Mg4 dxe3 30. Tg7+ rồi Mf6. 29. Mg4 Te7 (sơ đồ)



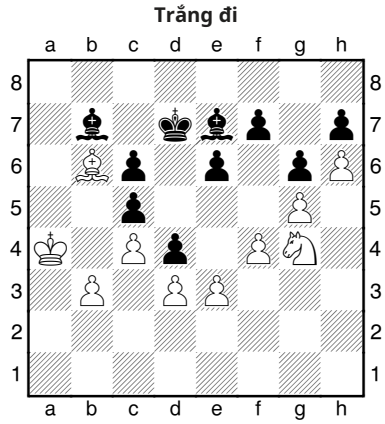

Ghi chú hiệu đính: sau 29... Te7, tượng đen ở e7. Sơ đồ này trong bản gốc đặt tượng ở d7.

Đen phải ngăn mã tới f6, nếu không sẽ mất tốt h7. 30. Te5 Vd7 31. Ve2 Bước cuối là đưa vua trắng vào trận địa đen. Đích đến của vua là b6.

31... Ve8 32. Vd2 Vd7 33. Vc2 Ve8 34. Vb2 Vd7 Đen hoàn toàn bất lực và chỉ có thể chờ. 35. Va3 Ve8 36. Va4 Vd7 (sơ đồ)



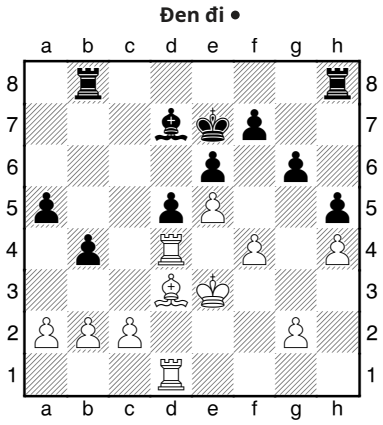

37. Tb8! Dọn đường cho vua. Đi ngay 37. Va5 Td8+ không đạt gì nên trước hết tượng vòng tới b6 để che cho vua trắng. 37... Vc8 38. Ta7 Vd7 39. Tb6 d4 (sơ đồ) Tartakower chỉ ra rằng tiếp tục chờ bằng 39... Ta8 cũng thua sau 40. Va5 Tb7 41. Me5+ Ve8 42. Tc7, rồi Vb6




40. e4 Ve8 41. e5 Vd7 42. Mf2 1–0 Mã tới e4 và bắt tốt c5. Trong tập đầu tuyển tập những ván hay nhất, Tartakower kể rằng ban đầu ông được trao giải đặc biệt cho ván này. Sau đó ban giám khảo đổi ý và thu giải, với lý do cách thắng quá "tàn nhẫn"!

*"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*

# Tấn công thiểu số



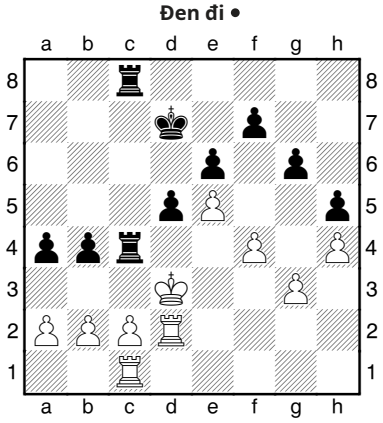

Martin – Yanofsky
Toronto 1938

Nhiều tàn cuộc từ Phòng thủ Sicilia thuận lợi cho Đen nhờ cột c nửa mở và khả năng tấn công thiểu số ở cánh hậu. Dù thực ra bắt đầu từ Phòng thủ Pháp, ván này có các đặc điểm của tàn cuộc Sicilia. Các tốt cánh vua trắng đã lên cao, dễ bị xe đen vòng ra sau tấn công. Trông còn xa vời nhưng Yanofsky sớm làm được điều ấy.

23... Xhc8 24. Xc1 Xc5 25. Te2 Xbc8 26. Xd2 Ta4 27. Td3 Vd7 28. Vd4 Tb5

Đổi tượng đang bảo vệ tốt c2.

29. Txb5+ Xxb5 30. Xf1 Xbc5 31. Vd3 Xc4 32. g3 a4 33. Xc1 (sơ đồ)



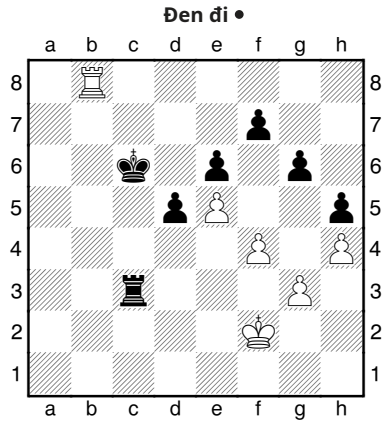

33... a3!

Bước tiến này là đỉnh điểm của cuộc tấn công thiểu số.

34. bxa3

34. Xb1 tốt hơn, dù sau 34... axb2 35. Xxb2 Xc3+ 36. Ve2 Xxg3 37. Xxb4 Xg4. Trắng vẫn đứng kém.

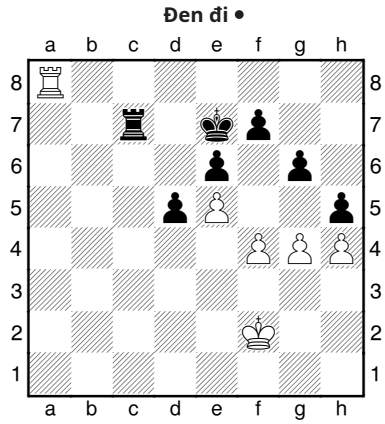
34... Xc3+ 35. Ve2 Xxa3 36. Xd4 Xxa2 37. Xxb4 Xaxc2+ 38. Xxc2 Xxc2+ 39. Ve3 Xc3+ 40. Vf2 Vc6 41. Xb8 (sơ đồ)




41... Vd7

41... Vc5! thắng, chẳng hạn 42. Xb7 Vd4 43. Xxf7 Ve4 44. Xf6 Xc2+ 45. Ve1 d4, v.v., nhưng Yanofsky không vội; ông có thể quay lại kế hoạch ấy sau.

42. Xf8 Ve7 43. Xa8 Xc7 44. g4? (sơ đồ)



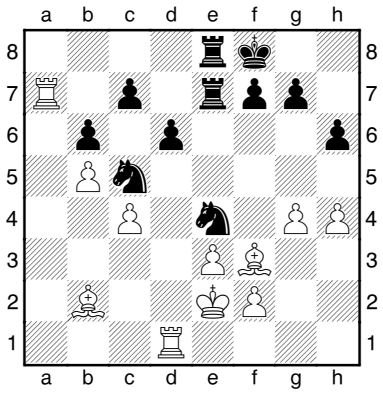

Đẩy nhanh kết cục; tuy nhiên Trắng biết rằng phòng thủ thụ động cũng vô vọng.

44... Xc2+ 45. Ve3 hxg4 46. Xa7+ Vf8 47. f5 gxf5 48. Vf4 Xc4+ 49. Vg5 g3 50. Vf6 Ve8 51. Xxf7 g2 0–1

# Tấn công vua

Tấn công trực tiếp vào vua địch ít gặp hơn trong tàn cuộc, nhưng mất hậu không có nghĩa là hết khả năng đánh cánh vua. Kramnik chứng minh điều đó ở đây.

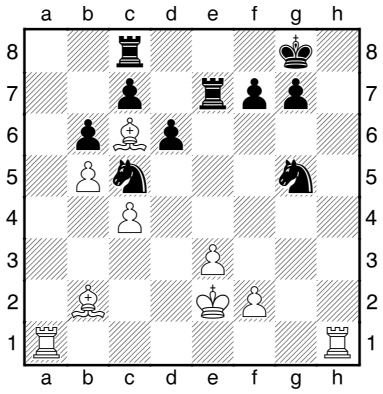
Trắng đi



Kramnik – Ulybin
Khalkidhiki 1992

Các quân đen bị trói phần nào, nhưng các điểm yếu cánh hậu vẫn được giữ vững. Trắng khó tiến triển thêm ở cánh ấy. Vì thế Kramnik thí một tốt để chuyển ưu thế không gian và tính cơ động thành đòn tấn công trực tiếp vua đen. 36. g5! hxg5 37. hxg5 Mxg5 38. Tc6 Xc8 39. Xh1 Vg8 40. Xaa1! (sơ đồ)

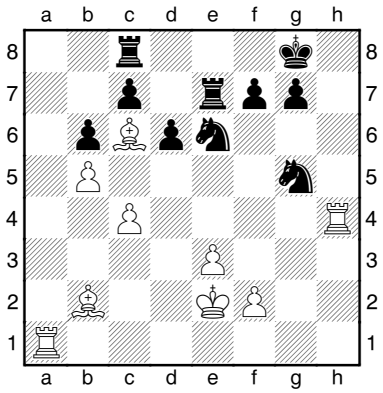
Đen đi •



Trắng chỉ đơn giản dọa chồng xe trên cột h. 40... Mce6

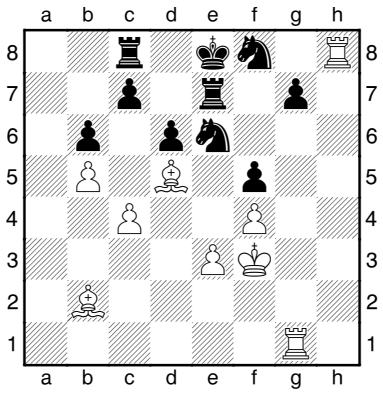
Nếu 40... f6, thì 41. Td5+ Mf7 42. Xag1 Vf8 43. Xh7 thắng áp đảo. Sức mạnh cặp tượng trắng là yếu tố then chốt trong biến này cũng như các biến khác. 41. Xh4 (sơ đồ)

Đen đi •



41... f6 Hoặc 41... Mh7 42. Xah1 Mef8 43. Te4 g6 44. Td5 Xd8 45. f4 và Đen không có cách chống f5. 42. Xg1 Vf7 43. Td5! Tránh được đòn hiểm 43. f4? Mh3!. Luôn phải cảnh giác chiến thuật! 43... Ve8 44. Xh8+ Mf8 45. f4 Mge6 45... Mgh7 46. Tg8, hoặc 45... Mf7 46. Tc6+. 46. Vf3 46. Txe6 Xxe6 47. Xxg7 thắng, nhưng chưa cần vội: Đen bị trói đến mức gần như cứ đi quân là mất vật chất. 46... f5 (sơ đồ)

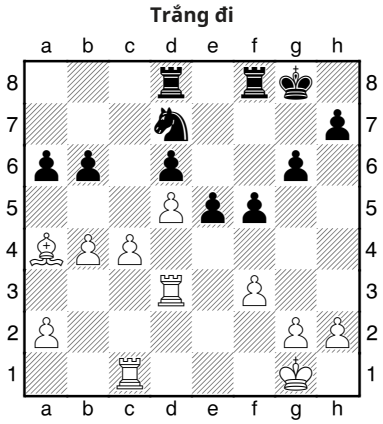
Trắng đi



47. Xg6! Mc5 48. Txg7 Xf7 49. Txf8 1–0 Đen mất xe sau 49... Xxf8 50. Xxf8+ Vxf8 51. Xg8+.

# Sức mạnh của zugzwang

Zugzwang giữ vai trò quan trọng trong nhiều tàn cuộc và thường là cách đơn giản nhất để định đoạt thế cờ. Ở đây Fischer sử dụng nó hết sức chính xác để chuyển ưu thế thế trận thành thắng lợi.




Fischer – Rossetto
Mar del Plata 1959

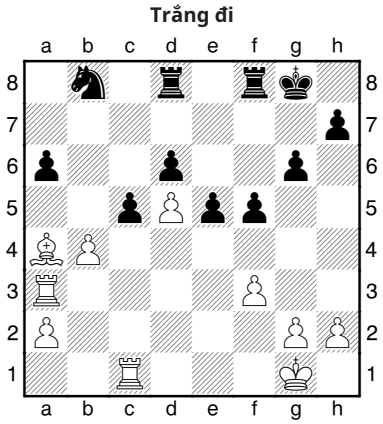
Trắng có tượng hoạt động mạnh, phối hợp tốt với các xe, và có đa số tốt cánh hậu. Kế hoạch rõ ràng là đột phá c5, nhưng trước hết phải kéo mã đen ra khỏi nhiệm vụ phòng thủ.

24. Xa3!

Dọa ăn tốt a bằng 25. Txd7, buộc mã đen ngừng bảo vệ c5.

24... Mb8 25. c5 bxc5 (sơ đồ)

Nếu 25... b5, thì 26. Tb3 Xf7 27. c6 Xc7 28. Xa5 rồi 29. a4, và tốt a6 sẽ mất.



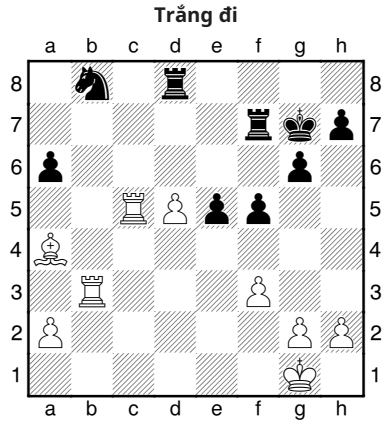

26. bxc5 dxc5 27. Xxc5

Bây giờ tốt thông d của Trắng sẽ quyết định ván đấu.

27... Vg7

Sau 27... Md7, Fischer đưa ra 28. Xc7 Mb6 29. Tb3 Vh8 30. Xxa6 Mxd5 31. Txd5 Xxd5 32. Xaa7 và Trắng thắng.

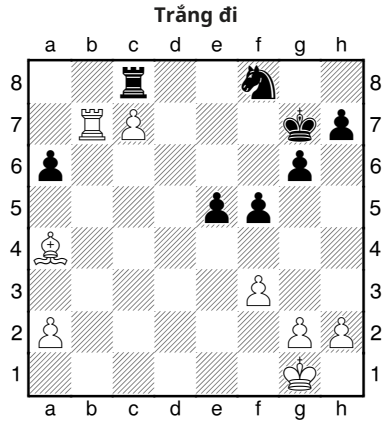
28. Xb3 Xf7 (sơ đồ)




29. d6!

Trắng tiếp tục nắm thế chủ động bằng những nước mạnh, khai thác các quân đen thụ động và thiếu phối hợp.

29... Md7 30. Xc7 Mf8 31. Xbb7 Xxc7 32. dxc7 Xc8 (sơ đồ)



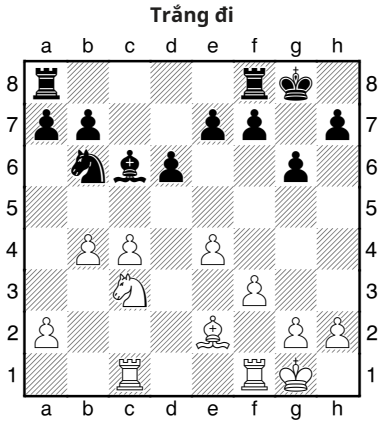

33. Tb3!

Sau nước này, không quân nào của Đen có thể đi được an toàn. Đi xe hoặc vua thì gặp Xb8, còn đi mã thì gặp Te6. Vì thế Đen chỉ còn nước tốt, và khi hết những nước ấy sẽ rơi vào zugzwang.

33... a5 34. a4 h6 35. h3 g5 36. g4 fxg4 37. hxg4 1–0

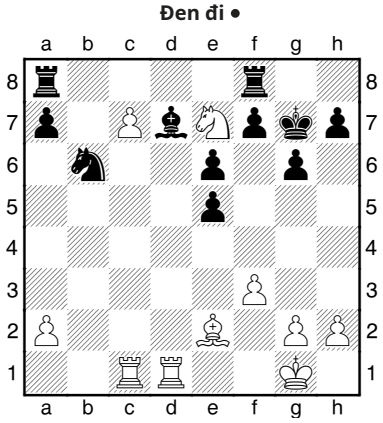
*"In the endgame, time is the element which normally decides the game…"*
*"Trong cờ tàn, thời gian thường là yếu tố quyết định ván đấu." — José Raúl Capablanca*

# Tốt thông là chìa khóa

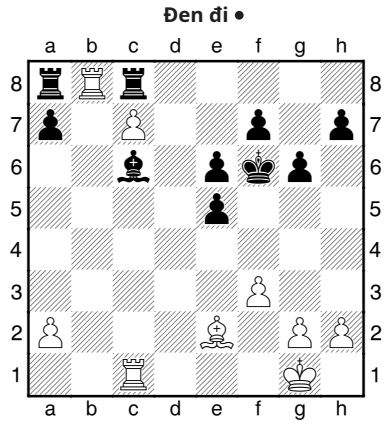



Razuvaev – Honfi
Giải tưởng niệm Capablanca, Cienfuegos 1976

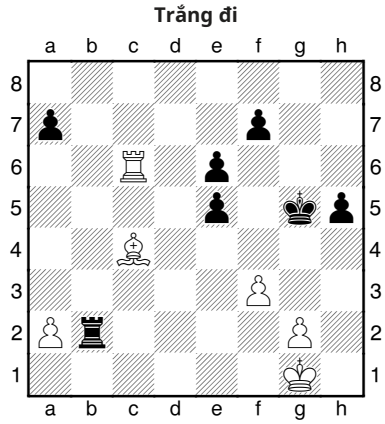
Tốt thông là một yếu tố chủ chốt của tàn cuộc. Ta đã thấy nhiều phương pháp tạo tốt thông; đây là một cách nữa. Thế cờ vững chắc khiến người ta chờ đợi một giai đoạn điều quân dài. Trắng lại dùng chiến thuật đánh ngay và tạo tốt thông c đủ sức quyết định. Đừng bao giờ quên chiến thuật! 16. e5!! dxe5 Giờ các tốt cánh hậu tràn lên, nhưng để Trắng bắt exd6 cũng khó chịu. 17. b5 Te8 18. c5 Md7 19. Md5 e6 20. Me7+ Vg7 21. c6 bxc6 22. bxc6 Mb6 23. c7 Td7 24. Xfd1 (sơ đồ)




Thế này xuất hiện cưỡng bức sau 16... dxe5, và dễ thấy Trắng đã có ưu thế thế trận quyết định. Tốt c7 trói chặt các quân đen, sớm muộn cũng khiến Đen thiệt hại lớn về vật chất. 24... Ta4 25. Xd6 Vf6 26. Xxb6 Vxe7 27. Xb7 Vf6 Cả 27... Td7? 28. c8=H Xaxc8 29. Xd1 lẫn 27... Vd6 28. Ta6 Td7? 29. Xd1+ Vc6 30. Xxd7 Vxd7 31. c8=H++ đều thua. 28. Xcb1! Tc6 29. Xb8 Xc8 30. Xc1 (sơ đồ)



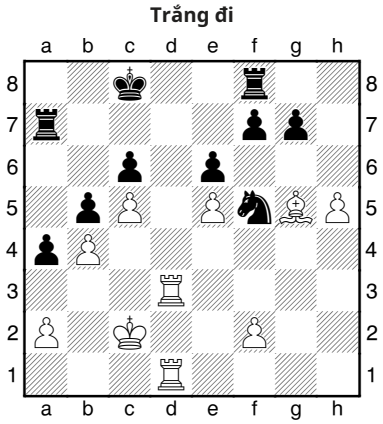

30... Xaxb8 Đen buộc phải mất vật chất, chẳng hạn 30... Td7 31. Xxa8 Xxa8 32. Ta6 Tc8 33. Xb1! Txa6 34. Xb8. 31. cxb8=H Xxb8 32. Xxc6 Bây giờ Trắng kết thúc dễ dàng. 32... Xb2 33. Tc4 h5 34. h4 g5 35. hxg5+ Vxg5 (sơ đồ)




36. Vh2 Xb4 37. Tb3 a5 38. Xa6 Xb5 39. Xa7 Vf6 40. Ta4 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*

# Đừng quên đòn phối hợp!



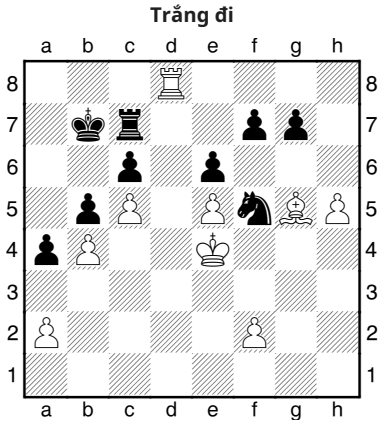

Kramnik – Bareev
Wijk aan Zee 2003

Thêm một ví dụ về tầm quan trọng của chiến thuật và đòn phối hợp trong tàn cuộc. Trắng hơn nhiều không gian, quân cơ động hơn, nhưng chưa rõ cách đột phá vì mã đen giữ vai trò phòng thủ chủ chốt. Kramnik đưa ra câu trả lời: một đòn phối hợp!

35. Xd8+ Xxd8 36. Xxd8+ Vb7 37. Vc3

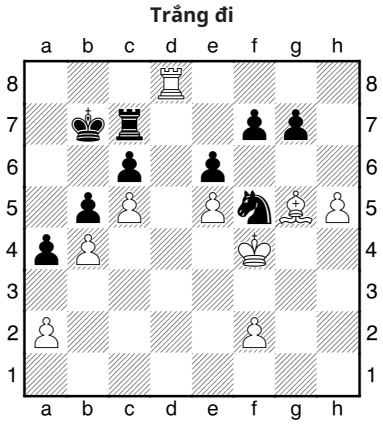
Đen hoàn toàn thụ động nên trước hết Trắng cải thiện vị trí vua.

37... Va6 38. Vd3! Xc7 39. Ve4 Vb7 40. Xd1 Vc8 41. Xd8+ Vb7 (sơ đồ)




42. Vf4! Xc8 43. Xd7+ Xc7 44. Xd3 Vc8 45. Xd8+ Vb7 (sơ đồ)

Trắng đã cải thiện vị trí các quân đến mức tối đa và



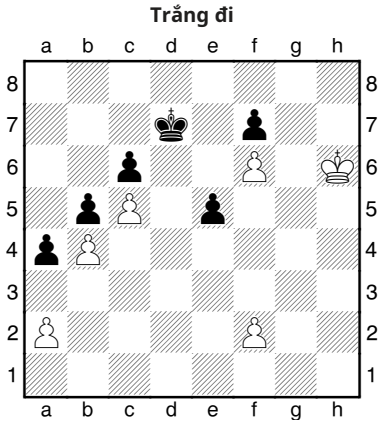

bây giờ sẵn sàng tung đòn đột phá quyết định.

46. Tf6!!

Đây là ý tưởng của Trắng. Thí quân để tạo tốt thông h, đủ sức định đoạt ván đấu. Đang đe dọa 47. Txg7, rồi h6. Mã rất ngại tốt biên!

46... g6

Biến chính là 46... gxf6 47. exf6 Xc8 (mã không thể tới g6: 47... Mh4 48. Vg4! Mf5 49. Vg5 rồi h6 thắng) 48. Xxc8 Vxc8 49. Vg5 Vd7 50. h6 Mxh6 51. Vxh6 e5 (sơ đồ). Trắng thắng tàn cuộc tốt như sau.



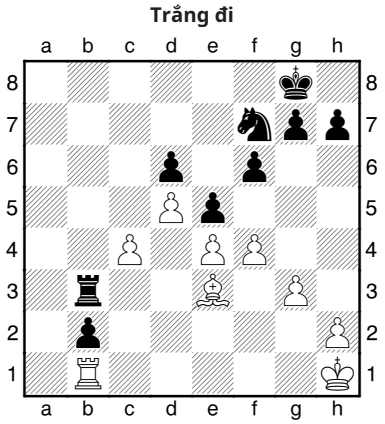

52. Vh7! (đi tam giác) 52... e4 (52... Ve6 53. Vg7 a3 54. f3 zugzwang) 53. Vg7 Ve6 54. a3 lại zugzwang.

47. hxg6 fxg6 48. Vg5 1–0

Một ví dụ đẹp về đòn phối hợp và tính toán chính xác trong tàn cuộc.

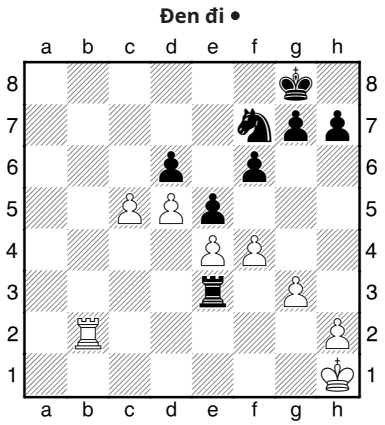
# Hòa thế trận

Hòa thế trận là khái niệm quen thuộc trong cờ thế, nơi có những ví dụ hết sức bất ngờ. Trong thực chiến ít gặp hơn, nhưng vẫn đáng ghi nhớ vì đôi khi nó cứu được nửa điểm quý giá từ một thế tưởng chừng vô vọng.



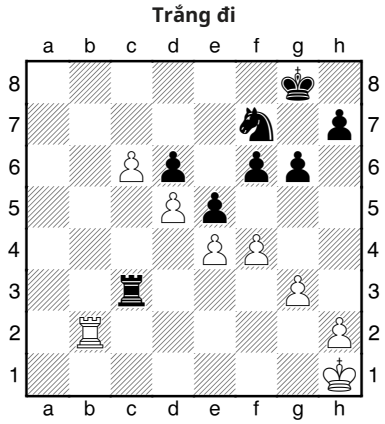

Botvinnik – Keres
Giải vô địch Liên Xô, Moskva 1951

Trắng đã có thế thua, nhưng nhờ đối thủ tiếp tay, Trắng thoát được bằng một thế hòa thế trận.
48. c5! Cơ hội duy nhất: khai thác điểm yếu hàng cuối của Đen để tạo tốt thông c. Có tốt thông là có đối chơi! Sau 48. Tf2 Md8, mã đến c5, và Trắng hoàn toàn không có đối chơi. 48... Xxe3 49. Xxb2 (sơ đồ)

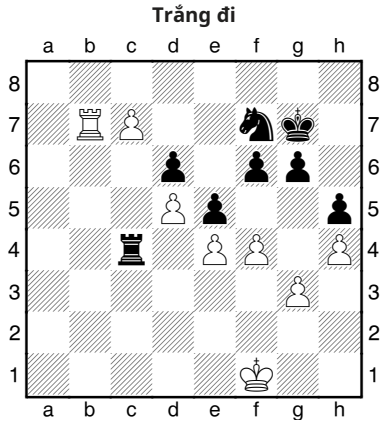



Dọa 50. Xb8+.

49... g6?! Đen lập tức đi thiếu chính xác. Botvinnik đưa ra 49... h5! 50. Xb8+ (50. c6 Xc3 51. Xb7 Mh6 52. Xd7 Mg4 53. Xxd6 Xc1+ 54. Vg2 Xc2+ Đen cũng thắng trong biến này) 50... Vh7 51. Xf8 dxc5! 52. Xxf7 exf4 53. gxf4 Xxe4, và Đen nên thắng tàn cuộc xe vì các tốt trắng quá yếu. 50. c6 Xc3 (sơ đồ)




51. Xb7! Vg7? Bây giờ hòa. Đen vẫn có thể thắng bằng 51... Vf8! 52. Xb8+ Vg7! 53. Xb7 f5! 54. fxe5 dxe5 55. exf5 gxf5 56. Xd7 (56. c7 Vf6) 56... Vf8! 57. c7 Ve8, v.v. 52. c7 Đến đây thế cờ đã hòa: Đen không thể giải phóng vua và mã mà không cho phép c8=H, còn xe bị buộc phải giữ cột c. 52... Xc2 53. Vg1 h5 54. h4 Xc4 55. Vg2 Xc2+ 56. Vf1 Xc4 (sơ đồ)




½–½