

Kévin Bordi

Fabien Libiszewski

ȘAH

Caiet de antrenament

TRADUCERE DIN LIMBA FRANCEZĂ DE IONUȚ PEPENEL



Editura Paralela 45

INTRODUCERE

Suntem încântați să vă prezentăm acest caiet de antrenament la șah, care sperăm că vă va oferi un studiu plăcut și va contribui la îmbunătățirea jocului vostru. Acest manual a fost conceput astfel încât să puteți exersa combinațiile de mutări, dar să vă și distrați prin micile jocuri propuse pe tot parcursul său, să vă testați cunoștințele de șah prin diferite chestionare care vă vor permite să învățați mai multe despre istoria jocului și să descoperiți câteva anecdote.

De ce acest caiet de antrenament?

Exersarea combinațiilor tactice este esențială pentru a vă îmbunătăți viziunea tactică și a recunoaște astfel tiparele tactice, încât să puteți profita de oportunitățile ivite în timpul partidelor, dar și pentru a anticipa amenințările din partea adversarului.

De asemenea, este o metodă extraordinară prin care să vă dezvoltați creativitatea și să dobândiți o mai bună percepție a coordonării între piesele voastre pe tabla de șah.

În plus, pentru a lucra aceste exerciții, veți avea nevoie de un efort de atenție susținut și de o reflecție intensă. Astfel, rezolvarea în mod constant a acestui gen de exerciții reprezintă o modalitate excelentă de a vă îmbunătăți capacitatea de concentrare și de a analiza poziții complexe.

Cum se rezolvă un exercițiu?

Fiecare capitol abordează o temă tactică esențială în jocul de șah, prin rezolvarea unor exerciții.

Pentru fiecare exercițiu, un punct colorat (alb sau negru) plasat deasupra diagramei indică cine urmează să mute și dacă exercițiul trebuie rezolvat jucând cu piesele albe sau cu cele negre. În majoritatea exercițiilor, va trebui să căutați să obțineți un avantaj decisiv, fie că este vorba de mat sau de un câștig material, dar uneori va trebui să încercați să vă salvați dintr-o situație periculoasă și să o contracarați. Dar nu vă faceți griji, veți primi instrucțiuni de fiecare dată.

În plus, iată câteva sfaturi în rezolvarea exercițiilor, pentru a vă ajuta să vă îmbunătățiți cât mai mult jocul.

În primul rând, vă sfătuim să încercați să rezolvați problema mental, fără a muta piesele, pentru a vă dezvolta capacitatea de a calcula variantele, de a recunoaște și de a anticipa răspunsurile adversarului. Evident, puteți folosi o tablă de șah pentru a exersa sau puteți transcrie poziția, dar **NU ATINGEȚI PIESELE!** Ar fi cu siguranță mai ușor, dar nu uitați că atunci când veți juca partide adevărate nu veți putea manipula piesele de pe tablă, așa că începeți de pe acum să exersați deprinderile de joc corecte.

După aceste precizări, iată care sunt diferitele etape de urmat pentru a rezolva exercițiile.

1. Analizați poziția: înainte de a vă cufunda în calcularea intensă a variantelor de joc, începeți prin a studia poziția de pe tabla de șah, identificând punctele forte și punctele slabe ale fiecărei tabere. Identificați piesele neprotejate sau slab protejate, amenințările posibile și motivele tactice din poziție.

2. Reflectați la cele mai potrivite mutări: enumerați mutările care ar putea exploata oportunitățile tactice identificate și ar răspunde așteptărilor în poziția dată. De exemplu, dacă regele advers este expus, gândiți-vă la oportunitățile de a-i da șah sau, dacă o piesă a adversarului este neprotejată, analizați mutările care v-ar permite să o atacați.

3. Calculați variantele: pentru fiecare mutare luată în calcul, gândiți-vă la reacțiile posibile ale adversarului și la consecințele lor. Vă reamintim că trebuie să vizualizați mental mutările voastre și răspunsurile adversarului, fără a muta piesele!

4. Comparați rezultatele calculelor: comparați pozițiile obținute în diferitele variante analizate și alegeți mutarea care credeți că oferă cel mai bun avantaj. Acesta poate fi un mat, un câștig material, un avantaj pozițional etc.

5. Verificați-vă calculele la final: se poate să vă fi scăpat o apărare neașteptată, o mutare intermediară sau poate chiar ceva destul de evident, fiind prea absorbiți de calculul complex al variantelor. Trageți aer în piept și verificați totul cu atenție încă o dată!

6. Comparați răspunsul vostru cu soluția oferită: odată ce v-ați stabilit răspunsul, comparați-l cu soluția propusă la sfârșitul cărții. Dacă răspunsul vostru este corect, felicitări! Dacă nu este, nu vă descurajați – veți învăța din propriile greșeli. Încercați să înțelegeți de ce alegerea voastră este incorectă, ce v-a scăpat, și folosiți-o drept lecție, pentru a nu repeta în viitor aceeași greșeală

în situații similare. Bineînțeles, nu trebuie să verificați soluția imediat după ce ați rezolvat exercițiul. Puteți face mai multe exerciții la rând, vă notați răspunsurile, iar la sfârșitul sesiunii de antrenament le comparați cu soluțiile.

Nu vă rămâne decât să jucați și să vă distrați, punându-vă creierul să lucreze la capacitate maximă!

CUPRINS

Capitolul 1 Tipuri de mat	4	Capitolul 8 Supraîncărcarea	41
Capitolul 2 Țintuirea	10	Capitolul 9 Sacrificii în f7 și h7	46
Capitolul 3 Dublul atac și furculița	15	Capitolul 10 Robert James Fischer	51
Capitolul 4 Atacul prin descoperire	21	Capitolul 11 Atacul prin <i>fianchetto</i>	55
Capitolul 5 José Raúl Capablanca	26	Capitolul 12 Promovare și subpromovare	58
Capitolul 6 Eliminarea apărătorului, devieri și interceptii	29	Capitolul 13 Nivel dificil	62
Capitolul 7 Atacul liniar	36	Vocabular Soluții	71 72

Capitolul 1

Tipuri de mat

Să dai mat, despre asta e vorba în joc! Pentru a încheia o partidă și a câștiga, cu excepția cazului în care, disperat de poziția sa, adversarul vostru renunță dinainte, va trebui să dați șah-mat.

În acest prim capitol aveți de rezolvat 30 de mături cu dificultate progresivă, gradul de dificultate al exercițiilor fiind indicat prin numărul de stele.

Urmați instrucțiunile și rezolvați maturile, respectând numărul de mutări indicate. De exemplu, dacă în exercițiu este specificat un mat din două mutări, trebuie să găsiți prima mutare, răspunsul adversarului și următoarea mutare, care ar trebui să fie șah și mat.

CUVINTE ÎNCRUCIȘATE #01

Campioni mondiali la șah

Găsiți în grilă numele celor 16 campioni mondiali la șah.

Numele pot fi citite pe orizontală sau pe verticală, iar literele pot fi folosite de mai multe ori.

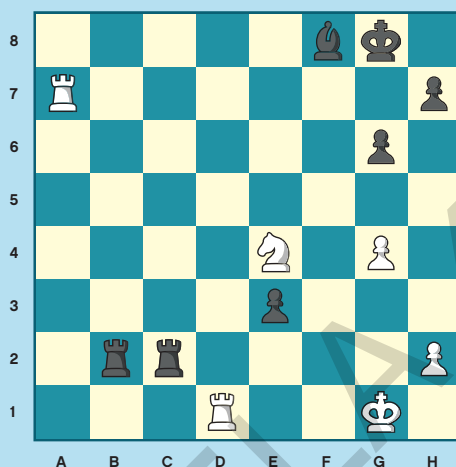
K	P	V	K	R	A	M	N	I	K	X	G	K	N	L
A	N	R	O	E	K	A	N	A	N	D	R	A	A	P
R	Y	I	P	P	N	U	Q	S	O	S	D	S	N	E
P	Z	S	H	M	R	N	P	P	I	P	K	P	B	T
O	B	O	T	V	I	N	N	I	K	A	Q	A	C	R
V	U	R	T	V	E	O	K	P	R	S	Z	R	M	O
Q	K	F	T	A	L	X	S	M	Î	S	L	O	V	S
S	X	O	E	Y	L	J	A	W	V	K	I	V	A	I
T	B	F	I	S	C	H	E	R	S	I	C	A	T	A
E	D	D	J	C	F	Q	G	P	O	A	A	P	C	N
I	C	A	P	A	B	L	A	N	C	A	R	S	X	N
N	W	T	E	I	U	S	P	S	N	Y	L	A	E	U
I	O	Y	U	L	A	S	K	E	R	O	S	K	U	Y
T	D	F	I	K	N	K	S	B	S	V	E	Y	W	Y
Z	M	A	L	E	H	I	N	N	E	S	N	H	E	W

ALEHIN
ANAND
BOTVINNIK
CAPABLANCA
CARLSEN
EUWE
FISCHER
KARPOV
KASPAROV
KRAMNIK
LASKER
PETROSIAN
SMÎSLOV
SPASSKI
STEINITZ
TAL

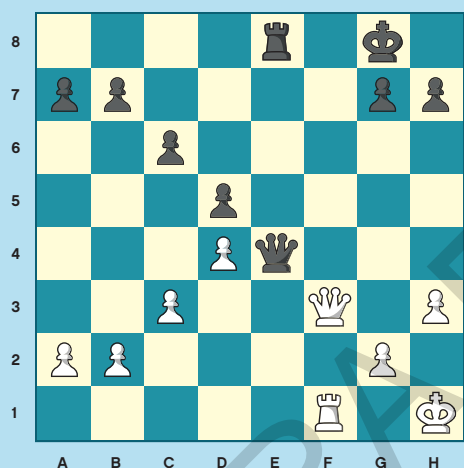
○ **EXERCIȚIUL #01** ★☆☆
Mat dintr-o mutare



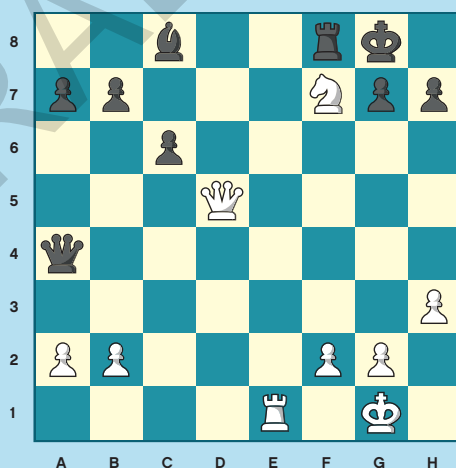
○ **EXERCIȚIUL #02** ★☆☆
Mat din două mutări



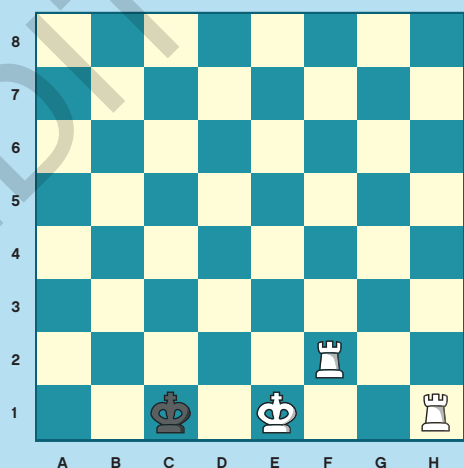
○ **EXERCIȚIUL #03** ★☆☆
Mat din trei mutări



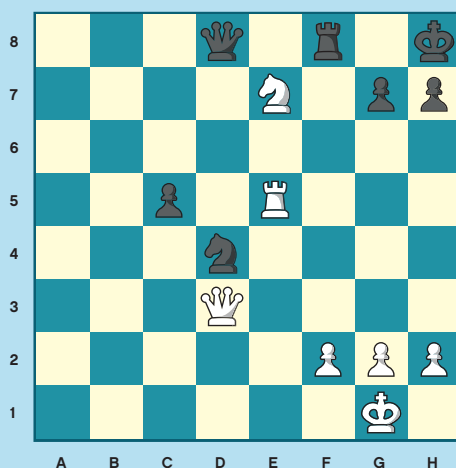
○ **EXERCIȚIUL #04** ★☆☆
Mat din trei mutări



○ **EXERCIȚIUL #05** ★☆☆
Mat dintr-o mutare



○ **EXERCIȚIUL #06** ★☆☆
Mat din două mutări



Capitolul 2

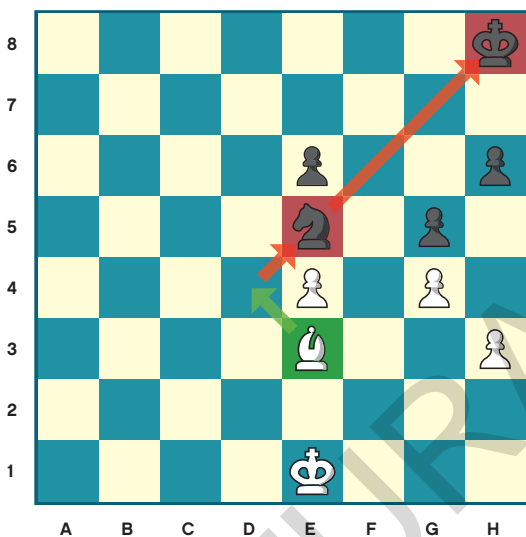
Țintuirea

Țintuirea este o armă tactică importantă în șah, care permite imobilizarea unei piese a adversarului. Dacă această piesă ar fi mutată, o altă piesă mai valoroasă ar fi expusă.

Prin țintuire se urmărește adesea atacul piesei țintuite pentru a o captura sau se profită de blocarea acesteia pentru a ataca o altă țintă.

În acest capitol vă propunem câteva exerciții pentru a vă ajuta să vă însușiți această temă și să o folosiți în momentul oportun în propriile partide.

Să observăm un exemplu în care albul țintuiește calul e5 și apoi, inevitabil, reușește să îl captureze.



Jucând Ne3-d4, albul țintuiește calul e5, împiedicându-l astfel să se deplaseze. Orice ar juca negrul în continuare, nu poate proteja calul care va fi capturat la următoarea mutare de către nebun.

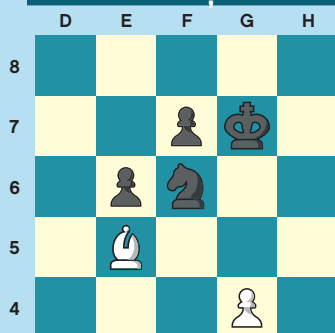
Pentru a vă familiariza cu tema țintuirii, mai întâi veți putea exersa printr-un set de 4 miniexerciții pe un sfert din tabla de șah, ceea ce vă va permite să vă concentrați asupra zonei de interes, înainte de a utiliza întreaga tablă de joc pentru a rezolva exerciții din ce în ce mai dificile.

ÎNTREBAREA #01

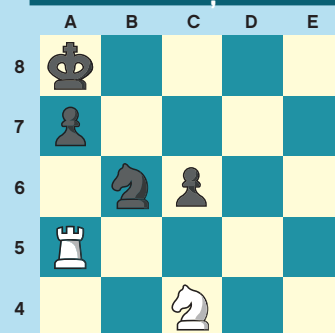
Efectul bulgărelui de zăpadă

Legenda spune că un rege antic din India l-a întrebat pe Sissa, inventatorul jocului de șah, ce recompensă vrea să primească pentru acest joc minunat. Sissa i-a spus regelui să așeze un bob de orez pe primul pătrat, apoi două pe al doilea, 4 pe al treilea, 8 pe al patrulea și așa mai departe până la ultimul pătrat de pe tablă. Regele a fost surprins de această cerere modestă și a acceptat... Dar curând și-a dat seama că nu-și va putea ține promisiunea! Într-adevăr, ar fi fost nevoie de 18.446.744.073.709.551.615 de boabe pentru a satisface cererea lui Sissa, adică mai mult de 18 miliarde de miliarde de boabe! Câți ani ar fi necesari pentru a umple tabla de șah cu boabe de orez, știind că o boabă cântărește în medie 0,04 g și că producția mondială anuală de orez este estimată la 750 de milioane de tone?

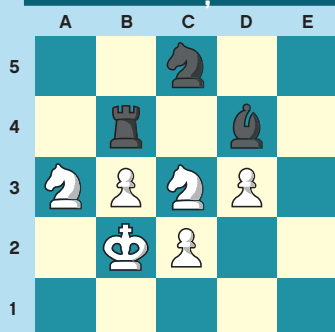
- A Mai mult de 10 ani
- B Mai mult de 100 ani
- C Mai mult de 1 000 ani
- D Mai mult de 10 000 ani

○ **MINIEXERCITIUL #01** ★☆☆

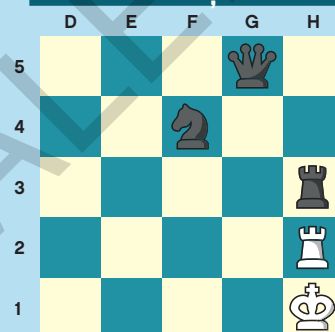
Albul mută
și câștigă calul advers

○ **MINIEXERCITIUL #02** ★☆☆

Albul mută
și câștigă calul advers

● **MINIEXERCITIUL #03** ★☆☆

Negrul mută
și câștigă un cal advers

● **MINIEXERCITIUL #04** ★☆☆

Negrul mută
și dă mat dintr-o mutare

ASOCIAȚI #01**Campionul și arma sa**

Asociați fiecare jucător cu deschiderea sa favorită.

Gari Kasparov	A	•	•	1	Catalană
Viktor Korcinoi	B	•	•	2	Caro-Kann
Anatoli Karpov	C	•	•	3	Spaniolă
David Bronstein	D	•	•	4	Franceză
Vladimir Kramnik	E	•	•	5	Gambitul Regelui
Magnus Carlsen	F	•	•	6	Scandinavă
Vladislav Tkaciiov	G	•	•	7	Berlineză
Kévin Bordi	H	•	•	8	Najdorf

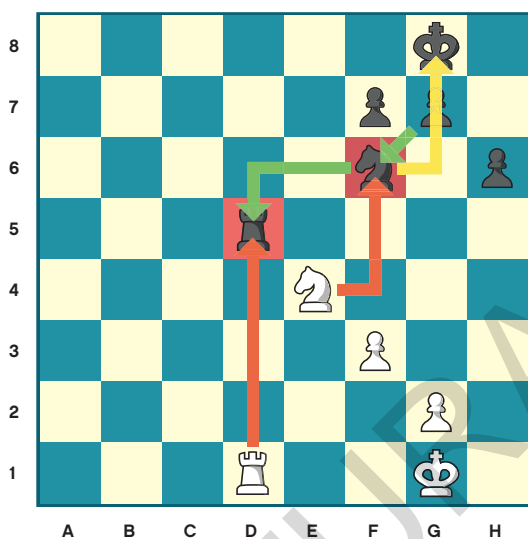
Capitolul 6

Eliminarea apărătorului, devieri și intercepții

Atunci când este identificată o piesă-cheie a adversarului, care protejează altă piesă sau un pătrat, este indicat să o eliminăm pentru a putea realiza o amenințare.

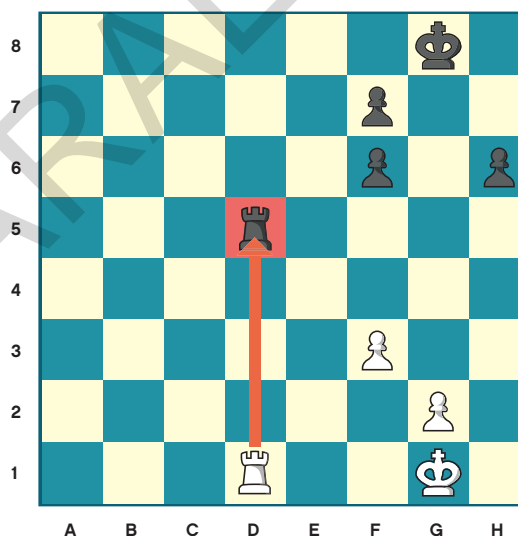
Pentru a face acest lucru, în funcție de circumstanțe, putem elimina piesa capturând-o, forțând-o să se deplaseze sau interceptându-i raza de acțiune.

În exemplul următor, calul f6 al negrului protejează turnul d5.



De aceea, albul va câștiga material eliminând calul f6, pentru a captura apoi turnul negru lipsit de apărare.

Așadar, albul ia calul negru f6 cu calul său e4, dând șah în același timp. Negrul trebuie să iasă din acest șah și ia la rândul lui calul alb cu un pion (ieșirea din șah mutând regele nu ar schimba cu nimic situația și albul tot va putea captura turnul advers) și albul poate apoi să captureze turnul advers și să obțină un avantaj decisiv.



Ca și în capitolele anterioare, este rândul vostru să jucați, rezolvând exercițiile propuse.

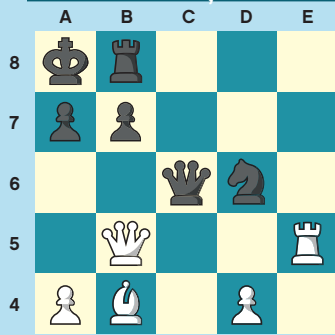
ÎNTREBAREA #08

Regele-Soare

Cine a fost campionul mondial cu cea mai lungă domnie?

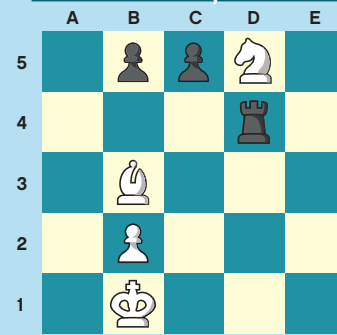
- A Robert James Fischer
- B Emanuel Lasker
- C Gari Kasparov
- D José Raúl Capablanca

MINIEXERCITIUL #01 ★☆☆



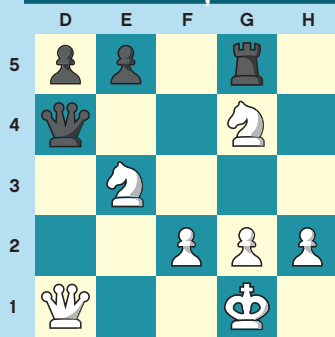
Albul mută și câștigă calul advers

MINIEXERCITIUL #02 ★☆☆



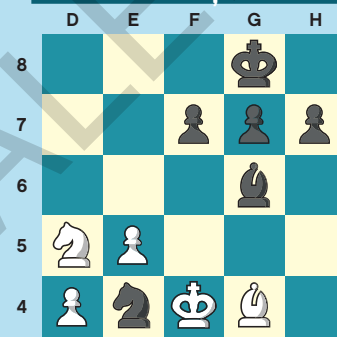
Negrul mută și câștigă calul advers

MINIEXERCITIUL #03 ★☆☆



Negrul mută și câștigă calul advers

MINIEXERCITIUL #04 ★☆☆



Albul mută și câștigă calul advers

ÎNTREBAREA #09

Echilibrați balanțele!

În șah, piesele primesc o valoare relativă pentru a ajuta jucătorii începători să evalueze schimburile de piese posibile. Bineînțeles, această valoare este doar orientativă și depinde de poziții! Se spune că pionul valorează 1 punct, nebunul și calul valorează câte 3 puncte, turnul valorează 5 puncte, iar regina valorează 9 puncte.

Echilibrați cu 2 piese.



Echilibrați cu 3 piese.



Capitolul 10

Robert James Fischer

Născut în 1943 la Chicago (Statele Unite). Decedat în 2008 la Reykjavik (Islanda).

Campion al Statelor Unite la vârsta de 14 ani terminând neînvincu cu 8 victorii și 5 remize.

Cel mai tânăr Mare Maestru din istorie la vârsta de 15 ani (record doborât ulterior).

Campion mondial în 1972, învingându-l pe Boris Spasski cu 12,5-8,5.

ÎNTREBAREA #22

Cucurigu!

Apărarea franceză (1.e4 e6) se numește astfel pentru că era deschiderea preferată a lui Napoleon.

- Adevărat
- Fals

Bobby Fischer este considerat de mulți drept cel mai mare jucător din istorie, deși acest titlu este foarte subiectiv, fiind dificil să compari jucători din epoci diferite. Dominația sa asupra contemporanilor s-a materializat mai ales prin cele două victorii succesive cu 6-0 în 1971, în sferturile de finală și în semifinalele turneului Candidaților împotriva lui Mark Taimanov și a lui Bent Larsen.

Era un jucător cu adevărat desăvârșit, care a introdus multe noutăți teoretice în joc de-a lungul carierei sale și care a dovedit calități excepționale în mijlocul și în finalul partidelor.

Fischer și-a dedicat întreaga viață șahului, până la titlul de campion mondial obținut în 1972 în „meciul secolului” împotriva lui Boris Spasski. Apoi a dispărut de pe scena șahului. Nu și-a apărât titlul în 1975 și nu a mai reapărut decât în 1992, pentru un meci-revanșă neoficial împotriva lui Boris Spasski.

Contribuția sa la jocul de șah a fost imensă, iar moștenirea lăsată este enormă chiar și astăzi. De exemplu, filmul *Pawn Sacrifice* (Sacrificiul Pionului), lansat în 2014, îi reconstituie viața, avându-l pe actorul american Tobey Maguire în rolul lui Fischer.

ÎNTREBAREA #23

Număr de magie

Creați o partidă care se termină la mutarea 5 cu $Txe5$ mat. Puteți muta piesele albe și pe cele negre oricum doriți, singurele constrângeri fiind să încheiați partida cu $5. Txe5\#$ și, bineînțeles, să faceți doar mutări permise!



Bobby Fischer, în aprilie 1962. Credit foto: John Lent (Associated Press).

Jucați precum Fischer!

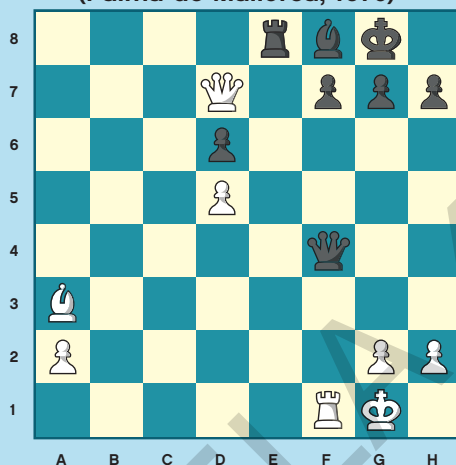
EXERCIȚIUL #01 ★★★☆

Fischer vs Benko
(New York, 1963)



EXERCIȚIUL #02 ★★★☆

Reshevsky vs Fischer
(Palma de Mallorca, 1970)



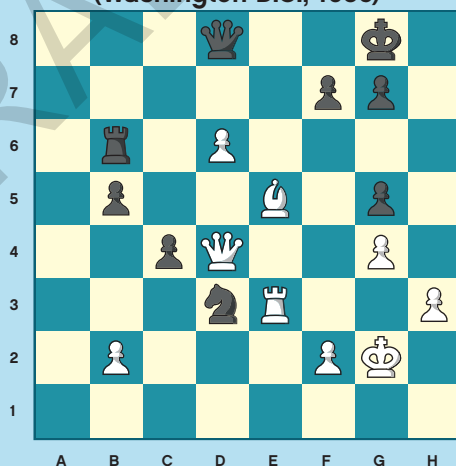
EXERCIȚIUL #03 ★★★☆

Byrne vs Fischer
(New York, 1956)



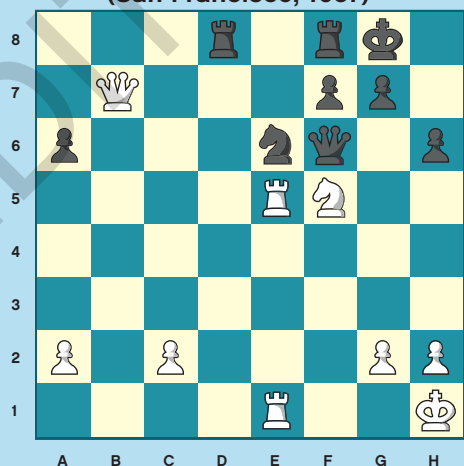
EXERCIȚIUL #04 ★★★☆

Fischer vs Di Camillo
(Washington D.C., 1956)



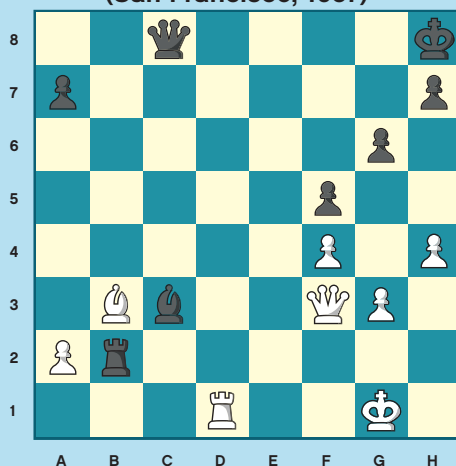
EXERCIȚIUL #05 ★★★☆

Bredoff vs Fischer
(San Francisco, 1957)



EXERCIȚIUL #06 ★★★☆

Fischer vs Bennett
(San Francisco, 1957)



Capitolul 13

Nivel dificil

În încheiere, va trebui să rezolvați 48 de exerciții care combină diferite teme tactice.

Acesta este cel mai solicitant capitol, pentru că nu veți ști exact ce să urmăriți, iar exercițiile alese sunt destul de dificile.

Dar este la fel de important să fiți puși în situația de a juca o partidă, fiind necesar să identificați singuri oportunitățile de atac asupra poziției adverse!

CUVINTE ÎNCRUCIȘATE #03

Tacticele și tipurile de mat celebre

Găsiți în grilă denumirile a 14 tactici și tipuri de mat celebre.

Numele pot fi citite pe orizontală sau pe verticală, iar literele pot fi folosite de mai multe ori.

C	G	J	C	Z	H	Y	Q	A	C	U	L	O	A	R
E	Ț	I	N	T	U	I	R	E	L	E	E	Q	P	L
D	O	N	V	E	S	C	Ă	R	I	R	K	A	I	E
E	L	I	M	P	A	U	G	T	L	A	A	O	N	P
S	D	B	L	E	G	A	L	A	A	H	N	A	T	O
C	V	Y	S	A	U	R	C	G	M	G	A	N	E	L
O	S	U	P	R	A	Î	N	C	Ă	R	C	A	R	E
P	N	C	T	R	E	V	O	U	C	H	E	S	C	Ț
E	F	U	R	C	U	L	I	Ț	A	A	O	T	E	I
R	W	L	G	E	X	E	R	D	E	A	S	A	P	E
I	Q	O	F	Q	D	E	V	I	E	R	E	S	T	P
R	Y	A	F	N	Q	N	F	I	G	C	A	I	A	T
E	K	R	S	D	A	M	I	A	N	O	R	A	R	I
S	L	R	G	B	X	N	L	F	C	K	O	B	E	O
B	O	D	E	N	O	E	L	O	L	L	I	V	K	N

ANASTASIA

BODEN

ȚINTUIRE

CULOAR

DAMIANO

DESCOPERIRE

DEVIERE

EPOLEȚI

SCĂRI

FURCULIȚA

INTERCEPTARE

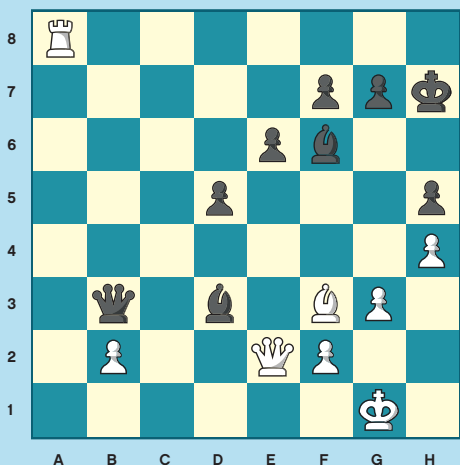
LEGAL

LOLLI

SUPRAÎNCĂRCARE

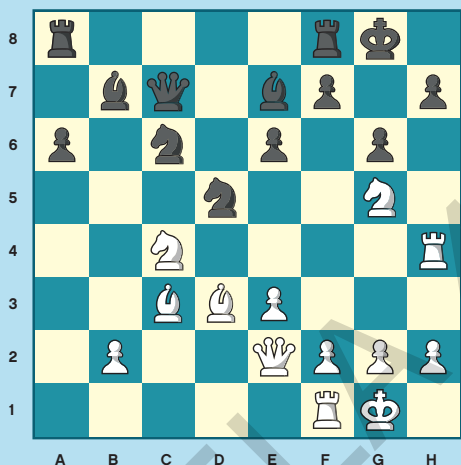
○ **EXERCIȚIUL #01** ★☆☆

Albul câștigă



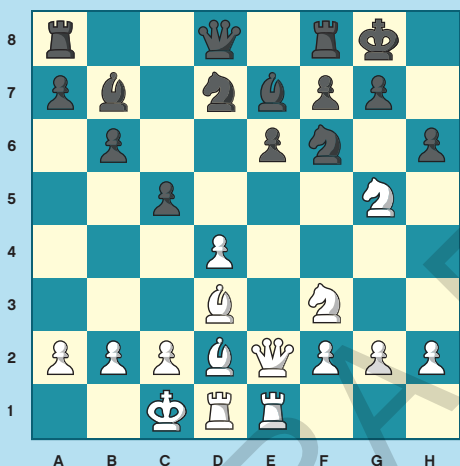
○ **EXERCIȚIUL #02** ★☆☆

Albul câștigă



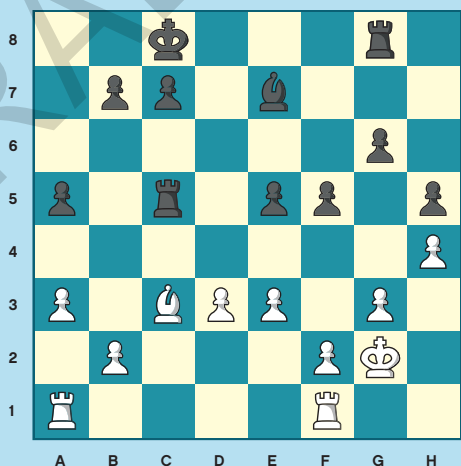
○ **EXERCIȚIUL #03** ★☆☆

Albul câștigă



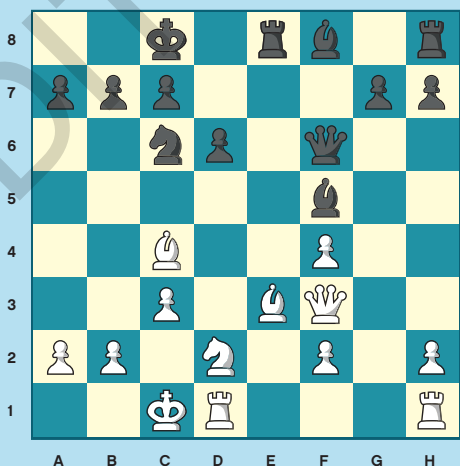
○ **EXERCIȚIUL #04** ★☆☆

Albul câștigă



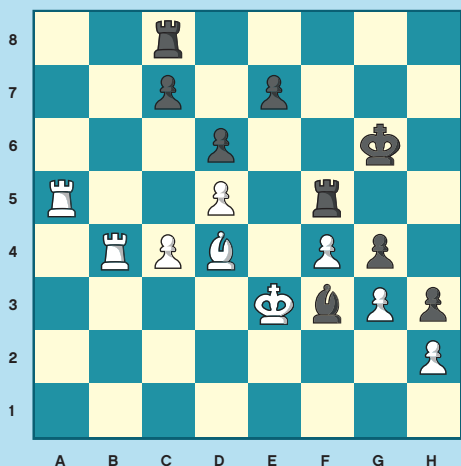
● **EXERCIȚIUL #05** ★☆☆

Negrul câștigă



● **EXERCIȚIUL #06** ★☆☆

Negrul câștigă



VOCABULAR

Nu este întotdeauna ușor să te orientezi în jungla șahului. De aceea, vă oferim mai jos o recapitulare a notațiilor și a diferitelor simboluri.

=	poziție de egalitate	C	cal
±	avantaj ușor pentru alb	!	mutare bună
≡	avantaj ușor pentru negru	!!	mutare excelentă
±	avantaj categoric pentru alb	?	mutare slabă
±	avantaj categoric pentru negru	??	greșeală
+-	avantaj decisiv pentru alb	!?	mutare interesantă
-+	avantaj decisiv pentru negru	?!	mutare discutabilă
R	rege	+	șah
D	damă (regină)	#	șah și mat
T	turn		
N	nebun		

Când veți consulta soluțiile exercițiilor din carte, veți constata că numerotarea mutărilor nu începe întotdeauna cu mutarea I. Acest lucru se întâmplă, de regulă, atunci când exercițiul se bazează pe o partidă celebră.

SOLUȚII

Capitolul 1 – Paginile 5-9

EXERCIIII

- 01 1.Cd6#
- 02 1.Cf6+ Rh8 2.Txh7#
- 03 1.Df7+ Rh8 2.Df8+ Txf8 3.Txf8#
- 04 1.Ch6+ Rh8 2.Dg8+ Txg8 3.Cf7#
- 05 1.o-o#
- 06 1.Dxh7+ Rxh7 2.Th5#
- 07 1.Dxh7+ Nxh7 2.Cf7#
- 08 1.Rf2 Rh1 2.Cf1 h2 3.Cg3#
- 09 1.Df6+!! Cxf6 2.Ne7# Poate ați recunoscut această poziție celebră; este vorba de finalul partidei „nemuritoare”, jucată în 1851 între Adolf Anderssen și Lionel Kizerițki!
- 10 1.Da1#
- 11 50.Dh6+!! M. Carlsen – S. Karjakin, Campionatul Mondial din 2016, 1-o. Negrul a abandonat în această poziție, matul fiind inevitabil. Prin această mutare fabuloasă, jucată în cadrul unei partide de departajare, Magnus Carlsen și-a putut păstra titlul de campion mondial.
50...Rxh6 [50...gxh6 51.Txf7#] 51.Th8#
- 12 1.Dxh7+ Rxh7 2.Th5+ Rg6 3.Nf7#
- 13 25.Dxf7+ Txf7 26.Txf7+ Rg8 27.Tf8+ Rg7 28.T1f7#
- 14 1.Cxa7+! Nxa7 2.Dxc6+ bxc6 3.Na6#
- 15 28...Dc2+!! 29.Rxc2 [29.Ra1 Dxb2#] 29...Nf5# 0-1 V. Babula – A. Kovacevic, Bundesliga 2022
- 16 1.Cg6+ Rh7 2.Cf8+ Rh8 3.Dh7+ Cxh7 4.Cg6#
- 17 1...b3+ 2.axb3 Cb4+ 3.cxb4 cxb3#
- 18 1.Dxf8+ Rxf8 2.Te8+ Rg7 3.Tg8#
- 19 1.Tg3+ Rh7 [1...Rh8 2.Dxh6#] 2.Dxh6+ Rxh6 3.Th4#
- 20 1.Da8+ Cb8 2.Txd8+ Txd8 [2...Rxd8 3.Dxb8+ Rd7 [3...Re7 4.Dd6#] 4.Dd6+ Rc8 5.Ta8#] 3.Dxb7+!! Rxb7 4.Ta7+ Rc8 5.Tc7#
- 21 1.Dxg7+ Rxg7 2.Cf5+ [2.Cxe6+?? Rg6 și nu e mat] 2...Rg6 3.Ch4+ Rg5 4.Nf6#
- 22 1.Cxg6+! fxg6 2.Dg8+ Rxg8 3.Ce7+ Rf8 4.Cxg6#
- 23 1.Df8+ Cg8 2.Txh7+ Rxh7 3.Dxf7+ Rh8 [3...Rh6 4.Dxg6#] 4.Cxg6#
- 24 1.Dh7+!! Rxh7 2.Cf6+ Rh6 [2...Rh8 3.Cxf7#] 3.Cxf7#
- 25 11.Dxh7+ Rxh7 12.Cxf6+ Rh6 13.Ceg4+ Rg5 14.h4+ Rf4 15.g3+ Rf3 16.Ne2+ Rg2 17.Th2+ Rg1 18.Rd2# [Merge și 18. O-O-O#]
E. Lasker – G. Thomas, Londra 1912
- 26 1...Nd7+! 2.Dxd7 Dg5+ 3.Rf3 [3.Rh3 Dg3#] 3...Dg3#

- 27 1.Dg4+! Nxg4 2.Txh6+ gxh6 3.Nf7#
- 28 1.Cg5+! Rg6 [1...hxg5 2.Dh5#] 2.h5+ Rf6 3.Tf8#
- 29 1.De1 f2 [1...fxe5 2.Cg3#] [1...Cc5 2.Db4#] [1...Cd4 2.exd4#] [1...Cf4 2.exf4#] [1...Cg5 2.Db4#] 2.Dh1#
- 30 1.Dh6 Cxh6 [1...Ce3 2.Cf3#] [1...Rh3 2.Dxh5#] 2.Cf3#

Capitolul 2 – Paginile 11-14

MINIEXERCIIII

- 01 1.g5 câștigă calul țintuit la următoarea mutare.
- 02 1.Cxb6 câștigă calul țintuit la următoarea mutare.
- 03 1...Ca4+ calul c3 este țintuit: 2.Rc1 Cxc3
- 04 1...Dg2# turnul alb este țintuit.

EXERCIIII

- 01 1...Dxh3+ 2.Rg1 Dh2#
- 02 1...Db6 2.c3 e5 +-
- 03 1.Dg5! fxe5 [1...h5 2.Nxf6+ Rh7 3.Dg7#] 2.Dxd8+ +-
- 04 1.Td8+! Rxd8 [1...Re7 2.Dxe4+ +-] 2.Dxe4 +-
- 05 1.Txc5 Txc5 26.b4 +-
- 06 1.Td1!! Dxc4 2.Txd8+ Rg7 3.bxc4 +-
- 07 1.Tc8! Txc8 2.Txc8 Dxc8 3.Dg7#
- 08 1.Txf6! Txf6 2.b4 [2.Nxf6+? Rxf6 3.b4 Re5 4.b5 Rd6 5.b6 axb6 6.axb6 Rc6 =] 2...Rf7 3.Nxf6 Rxf6 4.b5 Re6 5.b6 axb6 6.a6! +-
- 09 1...Nxc3! 2.bxc3 Txb1 3.Txb1 Ce5! +-
- 10 38. Nh7+!! Rxh7 39. Dxe6 +-
G. Kasparov – W. Browne, 1979
- 11 1.Db5! [1.Nxc5? Txc5 2.Dd4 Tc7] 1...Txb5 [1...Txc2 2.Nxa7 +-] 2.Txc8+ Rh7 3.Nxa7 +-
- 12 1...f3!! [1...De7? 2.f3] 2.De3 [2.Dxf3 De7 3.O-O Dxe4 +-] 2...Nf5! +-
- 13 1...Td1+ 2.Rh2 Th1+ 3.Rxh1 Dxh3+ 4.Rg1 Dxg2#
- 14 1.Nxf6+ Dxf6 2.Te7+! Rg8 3.Dxf6 +-
- 15 1.Dh4 Nd7 [1...Tg8 2.Txf6] 2.Txf6!! Dxf6 3.d6+ Rxd6 4.Dxf6+ +-
- 16 1.Cf7+ Rg8 2.Cxd6+ De6 [2...Te6 3.Te1 Cd8 4.Cxb7 +-] [2...Rh8 3.Cxe8 +-] 3.Te1!! Dxd5 [3...cxd6 4.Txe6 +-] 4.Txe8#
- 17 1...Nxe4+!! 2.fxe4 [2.Ra1 Dxa2+ 3.Txa2 Txa2#] 2...bxa2+ 3.Ra1 Dxc3 +-
- 18 1...Txe4! 2.Nxe4 Te8 3.Tf4 [3.fxg6 hxg6 4.Tf4 Nxe4+ 5.Txe4 Db7 6.Te1 f5 +-] 3...Nxe4+ 4.Txe4 Db7!