

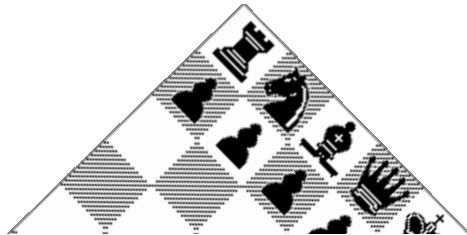


Buku Pintar

Catur-Pedia

Kursus Kilat Teori & Praktik

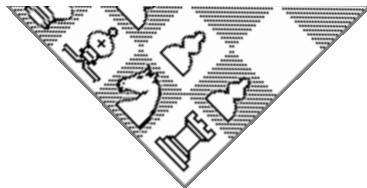
Fienso Suharsono



Buku Pintar

Catur-Pedia

Kursus Kilat Teori & Praktik



UU RI No. 19/2002 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2:

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72:

1. Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Buku Pintar

Catur-Pedia

Kursus Kilat Teori dan Praktik

FIENSO SUHARSONO

BUKU PINTAR CATUR-PEDIA: KURSUS KILAT TEORI DAN PRAKTIK

Fienso Suharsono

Copyright © Fienso Suharsono

Hak Penerbitan ada pada

© 2007 Penerbit ...

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Penyunting:

Tim?

Editor:

Tim?

Tata Letak:

Tim?

Desain & Ilustrasi Sampul:

Tim?

Cetakan

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 09 08 07

p. cm.

Penerbit ...

ISBN 979-XXX-XX-X

1. BUKU PINTAR CATUR-PEDIA

x, 310 hlm. 14x20,5 cm.

KDT

2007

Daftar Isi

Kata Pengantar	ix
Bab 1: Perlengkapan Catur	11
Posisi Papan Catur	11
Buah Catur	11
Posisi Utama	12
Nilai Buah Catur	13
Obyek Permainan	14
Hukum Menyentuh Buah Catur	14
Jam Catur	15
Varian Catur	15
Notasi Catur	17
Bab 2: Langkah & Mangsa Lawan	31
Langkah Raja	32
Langkah Benteng	34
Langkah Gajah	37
Langkah Mentri	39
Langkah Kuda	41
Langkah Bidak atau Pion	43
Bab 3: Skak	49
Bab 4: Skak Mat	51
BAB 5: DRAW, SERI, REMIS	63
BAB 6: LUKIR	69
BAB 7: TAKTIK CATUR	73
Pengorbanan (Sacrifice)	74
Serangan Langsung (Direct Attack)	75
Menyerang Raja yang Lukir	75
Penyergapan Mendadak	76
Serangan Mengintai (Discovered Attack)	76
Taktik Garpu (Fork)	77
Serangan Ganda (Double Attack)	78
Sudetan (Pin)	79

Tusuk Sate (Skewer)	80
Langkah Penjembatanan (Zwischenzug)	81
Blokade (Blockade)	82
Mengoyak Pertahanan Raja	82
Memburu (Chasing)	83
Umpan (Decoy)	84
Pembelokkan (Deflection)	84
Eliminasi	85
Membuka Baris (Opening of a file)	86
Kelebihan Beban (Overloading)	86
Pemangkasan (Interception)	87
Menyapu Jalur	88
Memerangkap dan Menangkap	88
Remis (Stalemate)	89
Mengulang Langkah Agar Remis	90
Melumpuhkan Barisan Belakang	90
Taktik Sinar X	91
Skak Beruntun	92
Skak Mat	93
Bidak Belenggang Bebas (Passed pawn)	93
Terobosan Bidak	93
BAB 8: PEMBUKAAN CATUR.....	95
Tujuan Pembukaan	95
Kategori Pembukaan	98
Kode dan Daftar Pembukaan Catur	98
Pembukaan Berdasarkan Langkah Putih	99
Pembukaan Ruy Lopez	103
Pembukaan Giuoco Piano	106
Pembukaan Pertahanan 2 Kuda	109
Pembukaan Gambit Latvian	112
Pembukaan Gambit Raja	115
Pembukaan Pertahanan Sicilia	118
Sicilia - Varian Naga	121
Sicilia - Varian Najdorf	124
Sicilia - Varian Scheveningen	127
Sicilia - Varian Sveshnikov	130

Anti Sicilia - Sicilia Tertutup	132
Anti Sicilia - Sicilia Alapin	134
Pertahanan Perancis	136
Varian Klasik	137
Caro-Kann	139
Caro-Kann - Varian Klasik	142
Kontra Tengah	144
Pirc/Modern	146
Gambit Mentri	149
Pembukaan Gambit Mentri Diterima	152
Pertahanan Ortodok	154
Pertahanan India Raja	156
Pertahanan Nimzo-India	159
Pertahanan Bogo-India	162
Pertahanan India Mentri	165
Pertahanan Belanda	168
Pembukaan Inggris	171
BAB 9: PERMAINAN TENGAH	173
Transisi antara Pembukaan dan Permainan Tengah	173
Inti Permainan Tengah	173
Transisi Permainan Tengah dan Permainan Akhir	174
BAB 10: PERMAINAN AKHIR	193
Skak Mat	193
Studi Permainan Akhir	195
Studi Permainan Akhir Reti	195
Studi Permainan Akhir Kasparian	198
Studi Permainan Akhir Feiter, K, 1939	199
Studi Permainan Akhir Prokesch, 1947	200
Studi Permainan Akhir Harold van der Heijen	201
Transisi Permainan Akhir	202
BAB 11: JEBAKAN PERMAINAN	205
Blackburne - Légal	206
Blackburne Gambit Shilling	209
Holosar - Gambit Blackmar-Diemer	213

Jebakan Gajah	219
Jebakan Rubinstein	223
Jebakan Lasker	228
Jebakan Magnus Smith	232
Jebakan Siberia	237
Jebakan Marshall	241
Jebakan Monticelli	244
Jebakan Würzburger	249
Jebakan Kapal Nuh	252
Jebakan Mortimer	255
Jebakan Tarrasch	258
BAB 12: TAKTIK SKAK MAT	265
Legal	266
Blackburne	267
Anastasia	268
Kolom Belakang	269
Kolom Belakang dalam Praktik	270
Boden	271
Boden dalam Praktik	272
Damiano	273
Dicekik	274
Epaulette	275
Greco	276
Pengorbanan Greco	277
Gueridon	278
Kesaktian Skak Dobel	279
Lolli	280
Varian Lolli	281
Morphy	282
Pillsbury	283
LAMPIRAN 1: KODE DAN NAMA PEMBUKAAN CATUR	284
LAMPIRAN 2: KODE DAN LANGKAH UTAMA	300
DAFTAR PUSTAKA	320

KATA PENGANTAR

Bermain catur tanpa teori bagaikan pergi ke tempat asing tanpa peta. Setiap mau melangkah di persimpangan jalan selalu berpikir ke arah mana yang akan dituju. Pemain catur akan berpikir ekstra keras di setiap langkah. Ini jelas tidak efisien. Energi dan waktu pemain akan terkuras habis. Jangan sampai Anda menjadi *Alice in the Wonderland*!

Agar tidak tersesat dan bisa menghemat stamina, pemain catur harus menguasai teori. Selain teori, buku ini juga disertai contoh permainan. Anda akan menerapkan teori dalam praktik. Di bagian tertentu disertai analisa permainan untuk menambah wawasan bermain. Jam terbang pemain pun bertambah cepat.

Teori sangat penting bagi pemain untuk mempersiapkan diri menghadapi lawan, menentukan pembukaan, mempersiapkan buah catur, mengatur strategi menyerang, memasuki permainan tengah dan permainan akhir.

Bagi pemula, buku ini cocok untuk belajar cara bermain catur. Buku ini menjelaskan perlengkapan, cara melangkah, memangsa lawan, menskak, menskak mat, dan membuat remis.

Bagi pemain tingkat lanjut, buku ini sangat penting untuk mengembangkan dan memperdalam ilmu catur. Buku ini juga mengupas tuntas teori pembukaan, teori permainan tengah, teori permainan akhir, aneka taktik catur, strategi bermain, dan bahkan aneka jebakan permainan catur.

Belum ada buku catur berbahasa Indonesia selengkap ini. Dengan buku ini, diharapkan para pemain, baik pemula atau pemain tingkat lanjut, dapat mendalami permainan catur yang lebih taktis, terampil, dan anggun.

Buku ini juga dilengkapi daftar semua kode, nama, dan langkah utama pembukaan catur. Silakan dilihat di lampiran. Untuk mengetahui Pembukaan Catur secara tuntas, Anda bisa membaca karya penulis berjudul **Buku Pintar Pembukaan Catur**.

Jika memiliki saran dan kritik yang membangun, Anda dapat menghubungi penulis via email fienso@hotmail.com. Anda juga dapat mengirim SMS ke penulis ke 08164803147.

Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang memungkinkan penulis menyusun buku ini. Kepada Penerbit, saya ucapkan terima kasih atas berkenannya menerbitkan buku ini.

Penulis juga ingin mengucapkan kepada Bapak Hardi, mantan Lurah Desa Tulung, yang meluangkan waktu, tenaga, dan biaya untuk menyediakan rumah Beliau guna berlatih catur dan berkenan mengantar atau memberikan dukungan kepada penulis ketika bertanding di setiap acara Tujuh Belasan di Kecamatan Tulung dan di Kabupaten Klaten pada tahun 1980-1990-an.

Terima kasih juga kepada Mas Bambang Harianto. Berkat teladan Beliau, penulis bisa berkenalan dengan buku-buku catur dan membaca teori catur. Buku ini penulis persembahkan kepada Mas Bambang, semoga bisa menjadi pengganti buku-buku catur yang telah musnah akibat kebakaran di rumah Alm. Ibu Hadi Sumarto.

Terima kasih juga kepada putraku Faiz dan istri tercinta Endang Agustina serta para pembaca semuanya.

Bravo Catur Indonesia!

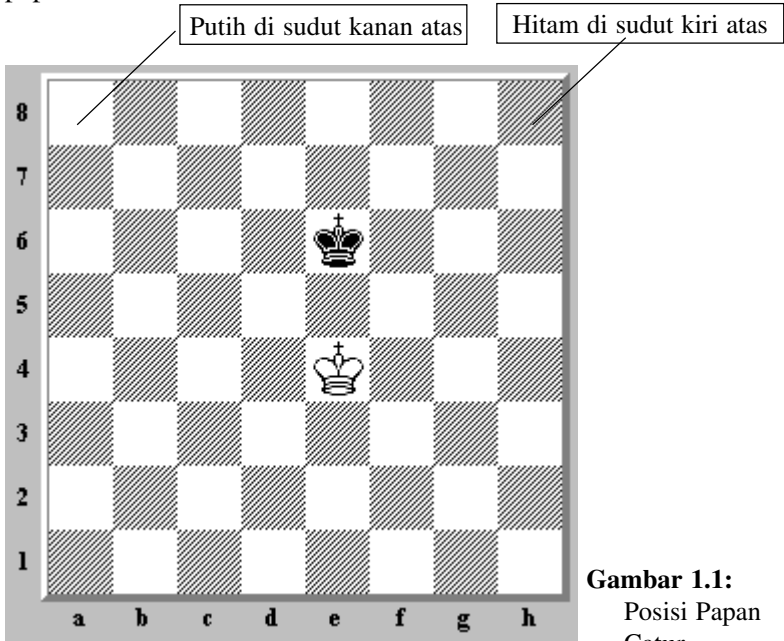
Salam,
Fienso Suharsono

BAB 1: PERLENGKAPAN CATUR

Catur dimainkan di papan berisikan 64 kotak. Kombinasi warna kotak papan selain hitam-putih, terkadang hitam-merah, atau hijau-putih. Namun yang lazim adalah hitam-putih. Ada 32 kotak putih dan 32 kotak hitam berselang-seling.

POSISI PAPAN CATUR

Jika berwarna hitam-putih, maka posisi papan catur yang benar saat memulai permainan adalah kotak putih di sudut kanan bawah papan catur.



Gambar 1.1:
Posisi Papan
Catur

BUAH CATUR

Ada 32 buah catur. Buah catur hitam berjumlah 16. Sedangkan buah catur putih berjumlah 16 juga. Masing-masing pemain

mempunyai 2 Benteng, 2 Kuda, 2 Gajah, 1 Raja, 1 Mentri, dan 8 Bidak.



B = Benteng, (*R = Rock*)



K = Kuda, (*K = Knight* atau *Horses*)



G = Gajah (*B = Bishop*)



R = Raja (*K = King*)

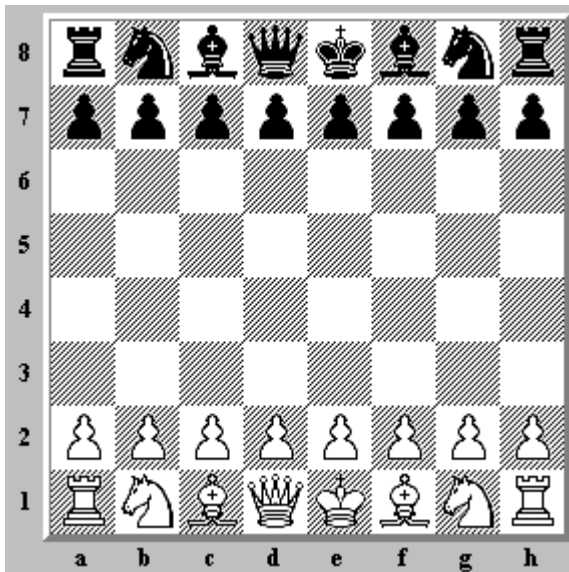


M = Mentri (*Q = Queen*)



Bidak (*Pawn*)

POSISI UTAMA



Gambar 1.2: Posisi Utama Buah Catur

Posisi masing-masing buah catur dapat dilihat di gambar di bawah. Ingat, masing-masing Mentri hitam dan putih menempati di kotak berwarna sama. Artinya, Mentri putih menempati kotak putih. Sedangkan Mentri hitam berada di kotak hitam.

Penentuan siapa pemain yang memegang buah putih biasanya didasarkan kesepakatan atau undian. Sesuai aturan, untuk memulai permainan, putih harus melangkah pertama kemudian baru hitam. Permainan diakhiri setelah raja terkena skak mat, atau salah satu pemain menyerah, atau remis.

Pemain dengan buah putih mempunyai peluang mengontrol atau menekan lawan, karena punya kesempatan melangkah pertama. Meski demikian pemain dengan buah hitam tidak berarti selalu kalah. Jika bermain cermat dan mampu bertahan, atau bahkan menyerang balik, tentu berpeluang menang.

Permainan catur biasanya dicatat dengan notasi catur. Pemain masing-masing mempunyai notasi. Dari Benteng kiri, kotak diberi nomor 1,2,3,4,5,6,7,8 ke arah vertikal. Sedangkan arah horisontal diberi notasi huruf a,b,c,d,e,f,g,h.

NILAI BUAH CATUR

Nilai Buah Catur diperhitungkan pemain untuk mempermudah menyusun strategi permainan. Khususnya saat tukar perwira atau mengorbankan buah catur guna menyusun strategi skak mat atau strategi permainan lain, seperti mengorbankan bidak untuk membuka jalan perwira. Raja mempunyai nilai tak terkira, karena menentukan menang-kalah.

Semakin unggul buah catur, semakin kuat, dan semakin besar peluang menang. Sebagai hitungan kasar, Gajah setara Kuda. Keduanya dianggap buah minor (*minor pieces*). Benteng lebih berharga ketimbang Gajah atau Kuda. Sedangkan Mentri lebih berharga daripada Benteng. Benteng dan Mentri disebut buah utama (*major pieces*). Benteng setara dengan Kuda dan dua Bidak. Mentri setara dengan Benteng, Kuda, dan Bidak. Dua Benteng setara dengan Mentri dan Bidak.

Tiga bidak lebih utama ketimbang Gajah di permainan akhir. Di permainan tengah, Kuda lebih ampuh daripada Gajah. Dua buah mi-

nor lebih berharga ketimbang satu Benteng. Dua Benteng lebih kuat ketimbang Mentri.

Tidak aneh menukar Kuda atau Gajah dengan Benteng sering terjadi.

Namun demikian itu semua tergantung situasi dan kondisi permainan. Menurut nilainya, buah catur memiliki nilai atau *point* seperti berikut ini:

Mentri = 9 point

Benteng = 5 point

Gajah = 3+ point

Kuda = 3 point

Pion = 1 point

Dalam turnamen, ada penilaian berikut ini:

- Menang mendapatkan 1 point
- Kalah mendapatkan 0 point
- Notasi putih kalah dan hitam menang adalah 0-1
- Notasi putih menang dan hitam kalah adalah 1-0

OBYEK PERMAINAN

Obyek permainan catur adalah skak mat (*checkmate*) terhadap Raja lawan. Skak mat atau hanya skak (*ckeck*) biasa terjadi ketika raja diserang dan raja tidak bisa melarikan diri. Penjelasan lebih rinci tentang skak mat dan skak dapat dilihat di topik terkait.

HUKUM MENYENTUH BUAH CATUR

Setiap buah catur yang disentuh pemain wajib melangkah. Keharusan ini batal, jika buah catur yang disentuh memang tidak bisa melangkah atau dimangsa. Pemain juga tidak boleh batal melangkah. Buah catur yang telah melangkah tidak boleh dibatalkan dan diganti dengan langkah lain. Oleh karena itu, pemain harus berpikir matang sebelum menyentuh buah catur.

JAM CATUR

Perlengkapan lain catur adalah jam catur. Lihat gambar di bawah.



Gambar 1.3: Jam Catur analog (kiri) dan digital (kanan)

VARIAN CATUR

Varian catur adalah permainan yang mirip catur atau merupakan pengembangan catur. Ada dua kategori varian catur. Yakni:

1. CATUR HANDICAP

- ✧ Catur di mana lawan lebih unggul buah catur.
- ✧ Catur simultan, melawan banyak pemain.
- ✧ Catur buta.

2. CATUR FANTASI

- ✧ Catur *Advance*, pemain boleh berkonsultasi dengan komputer.
- ✧ Catur *Alice*, dimainkan di dua papan. Buah catur melangkah melewati kaca menuju papan lain.
- ✧ Catur *Atom*, setiap menangkap di papan terjadi letusan atom yang membunuh (memangsa) semua buah catur di 8 kotak sekitarnya, kecuali bidak.
- ✧ Catur *Avalanche*, memindah bidak lawan setelah lawan melangkah.
- ✧ Catur *Baroque*, (jenis lain: *Ultima*) semua buah catur melangkah seperti Menteri, tetapi memiliki cara menangkap berbeda.
- ✧ Catur *Bughouse*, (jenis lain: *Tandem Chess*, *Siamese Chess*),

dua tim yang terdiri dari dua pemain saling berhadapan di dua papan.

- ✧ Catur *Capablanca*, catur di papan berukuran 10x8.
- ✧ Catur *Circe*, buah catur yang ditangkap diletakkan kembali ke kotak awal pertandingan.
- ✧ Catur *Acak Fischer*, tempat buah catur di kolom ke-1 dan ke-8 diacak untuk meningkatkan adaptasi pemain catur.
- ✧ Catur *Grid*, papan dilapisi grid garis. Langkah dianggap legal jika melewati paling tidak satu garis.
- ✧ Catur *Kriegspiel*: Setiap pemain tidak mengetahui letak buah catur lawan. Namun dapat memangsanya melalui informasi dari wasit.
- ✧ Catur *Langkah Dobel* atau *Tripel*, setiap pemain melangkah dua atau tiga kali per giliran.
- ✧ Catur *Madras*, catur di mana buah catur yang diserang buah catur bertipe sama tetapi beda warna dilumpuhkan.
- ✧ Catur *Martian*, menggunakan buah catur *Icehouse*.
- ✧ Catur *Omega*, *Omega Chess*: papan 10x10 dengan kotak tambahan di keempat sudut dan ditambah dua jenis buah catur baru.
- ✧ Catur *Patrol*, menangkap dan menskak dengan buah catur yang dijaga oleh buah catur lain yang *friendly*.
- ✧ Catur *Progresif*, pemain pertama melangkah sekali, pemain kedua melangkah dua kali, pemain pertama melangkah tiga kali, dan seterusnya.
- ✧ Catur *Bunuh Diri* (Jenis lain: *Giveaway Chess*, *Take Me Chess*, *Losers Chess*, *Anti-Chess*) menangkap itu wajib dan tujuan akhir adalah kehilangan semua buah catur.
- ✧ Catur *3 Dimensi*, ada beberapa varian. Paling populer digunakan dalam film seri tv *Star Trek*.

NOTASI CATUR

Di setiap pertandingan catur, langkah pemain selalu dicatat. Pencatatan langkah menggunakan notasi catur. Ada beberapa jenis notasi catur. Antara lain,

Notasi Deskriptif (digunakan pada buku-buku kuno)

Notasi Aljabar merupakan notasi modern.

Notasi Numerik ICCF

Notasi Steno

NOTASI CATUR DESKRIPTIF

Notasi Deskriptif disebut juga Notasi Inggris (*English notation*) atau Notasi Deskriptif Inggris (*English descriptive notation*). Aturannya adalah:

- ✚ Lukir diberi simbol O-O untuk ke sisi Raja dan O-O-O untuk ke sisi Mentri. Ini sama dengan notasi aljabar.
- ✚ Langkah buah catur diberi notasi sebagai berikut: nama buah catur, "-" (tanpa menangkap) atau "x" (menangkap), kotak tujuan, dan indikator khusus jika ada.

nama buah catur

"-" (tanpa menangkap)
"x" (menangkap)

kotak tujuan

indikator khusus

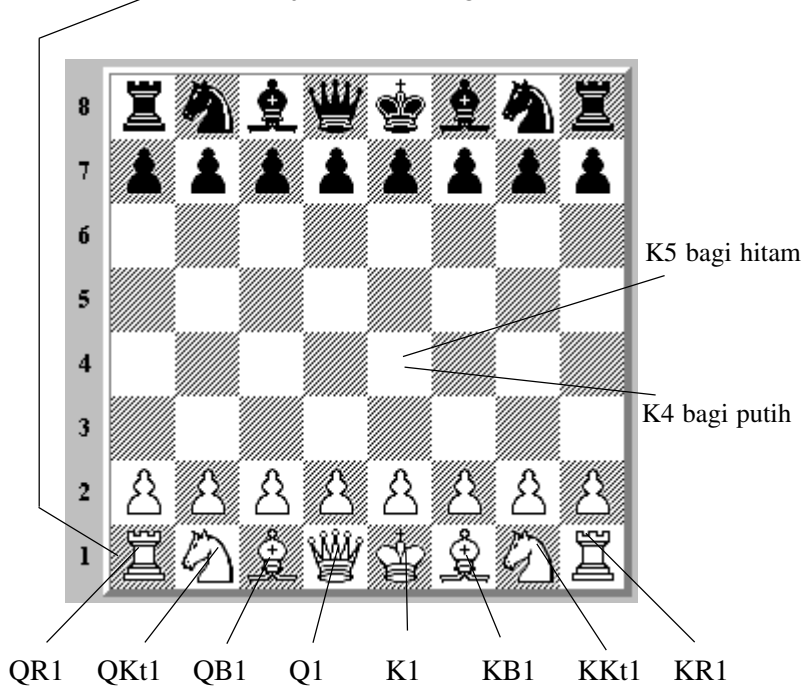
- ✚ Buah catur diberi nama K (*King*), Q (*Queen*), R (*Rook*), B (*Bishop*), Kt (*Knight*), dan P (*Pawn*). Perbedaan dengan notasi aljabar terletak pada N (*Knight*) dan bidak (*Pawn*).
- ✚ Istilah khusus mencakup e.p. (*en passant*), Ch (*Check* = skak), dan Mate (*Checkmate* = skak mat).
- ✚ Saat menangkap, kotak tujuan diberi kode dengan nama buah yang ditangkap, bukan nama kotak tujuan. Notasi ini untuk mencatat langkah yang tidak ambigu (tidak tertukar dengan buah catur yang lain). Notasi terkadang berupa nama buah yang dikombinasi dengan lokasi agar tidak terkecoh dengan buah catur lainnya. Contoh:

$P \times P$ = bidak menangkap bidak (hanya ada satu kemungkinan)
atau $QBP \times QP$ = bidak Gajah Mentri (*Queen's Bishop's Pawn*) menangkap Bidak Mentri (*Queen's Pawn*). Notasi ini mencegah terkecoh dengan bidak di Gajah Raja.



Kotak diberi kode dengan nama buah catur asal, menggunakan keterangan sisi Raja (*King's*) atau sisi Mentri (*Queen's*), agar tidak terkecoh. Lantas disertai dengan nomor berapa kotak dari perspektif pemain.

Contoh, bagi pemain putih, **Benteng Mentri 1** (*Queen's Rook 1*) atau **QR1** menunjukkan Benteng di kiri bawah (a1).



Gambar 1.4: Notasi Catur Deskriptif

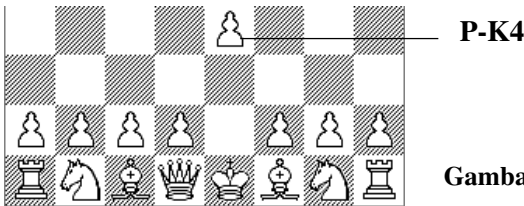


Notasi kotak ditulis dengan QR1, QKt1, QB1, Q1, K1, KB1, KKt1, dan KR1.



Ada 2 perspektif. Dari perspektif putih, K4 sama dengan K5 bagi hitam. Lihat gambar di atas.

- ☞ Langkah Raja maju ke depan dua kotak ditulis dengan **P-K4** atau e4 (dalam notasi aljabar).



Gambar 1.5: Langkah P-K4.

QR1	QN1	QB1	Q1	K1	KB1	KN1	KR1
QR8	QN8	QB8	Q8	K8	KB8	KN8	KR8
QR2	QN2	QB2	Q2	K2	KB2	KN2	KR2
QR7	QN7	QB7	Q7	K7	KB7	KN7	KR7
QR3	QN3	QB3	Q3	K3	KB3	KN3	KR3
QR6	QN6	QB6	Q6	K6	KB6	KN6	KR6
QR4	QN4	QB4	Q4	K4	KB4	KN4	KR4
QR5	QN5	QB5	Q5	K5	KB5	KN5	KR5
QR5	QN5	QB5	Q5	K5	KB5	KN5	KR5
QR4	QN4	QB4	Q4	K4	KB4	KN4	KR4
QR6	QN6	QB6	Q6	K6	KB6	KN6	KR6
QR3	QN3	QB3	Q3	K3	KB3	KN3	KR3
QR7	QN7	QB7	Q7	K7	KB7	KN7	KR7
QR2	QN2	QB2	Q2	K2	KB2	KN2	KR2
QR8	QN8	QB8	Q8	K8	KB8	KN8	KR8
QR1	QN1	QB1	Q1	K1	KB1	KN1	KR1

Gambar 1.6: Notasi Deskriptif Pemain Putih dan Hitam.

- ☞ *Promosi* ditulis dengan tanda kurung. Buah hasil promosi ditulis di dalam kurung. Contoh, **P-R8(Q)**. Sering kali juga ditulis

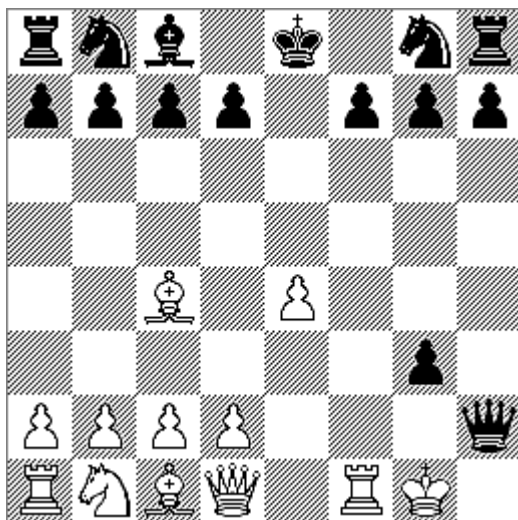
dengan **P-R8=Q**. Artinya, bidak raja melangkah ke kotak ke 8 dan menjadi Menteri.

CONTOH NOTASI DESKRIPTIF

Carta-Cassano

Italy 1980

1.P-K4 P-K4 2.P-KB4 PxP 3.N-KB3 B-K2 4.B-B4 B-R5+
5.NxB QxN+ 6.P-KN3 PxP 7.O-O QxP mate
0-1



Gambar 1.7: Skak Mat setelah 7.O-O QxP atau 7.O-O Mxh2.

Padanan dalam notasi Aljabar (bahasa Indonesia) adalah:

Carta-Cassano,

Italia 1980

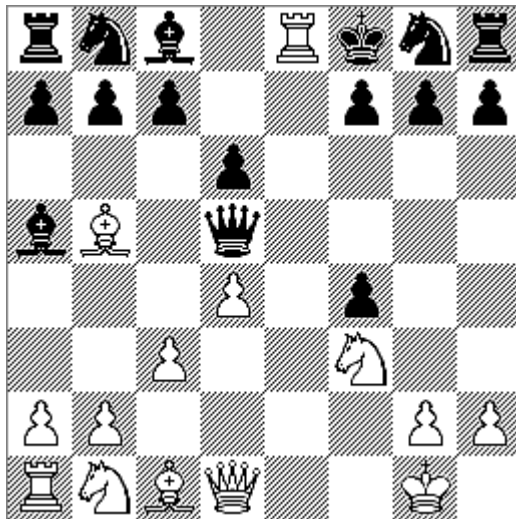
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Kf3 Ge7 4.Gc4 Gh4+ 5.Kxh4 Mxh4+ 6.g3
fxg3 7.O-O Mxh2 skak mat **0-1**

Contoh lainnya adalah:

Wall-Atnas,
Internet 2003

1.P-K4 P-K4 2.P-KB4 PxP 3.N-KB3 Q-K2 4.P-Q4 QxPch 5.B-K2 B-N5ch 6.P-B3 B-R4 7.O-O P-Q3 8.B-N5ch K-B1 9.R-K1 Q-Q4 10.R-K8 mate

1-0



Gambar 1.8: Skak Mat setelah 10.R-K8 atau 10.Be8.

Padanan dalam notasi Aljabar (bahasa Indonesia) adalah:

Wall-Atnas,
Internet 2003

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Kf3 Me7 4.d4 Mxe4+ 5.Ge2 Gb4+ 6.c3 Ga5 7.O-O d6 8.Gb5+ Rf8 9.Be1 Md5 10.Be8 skak mat

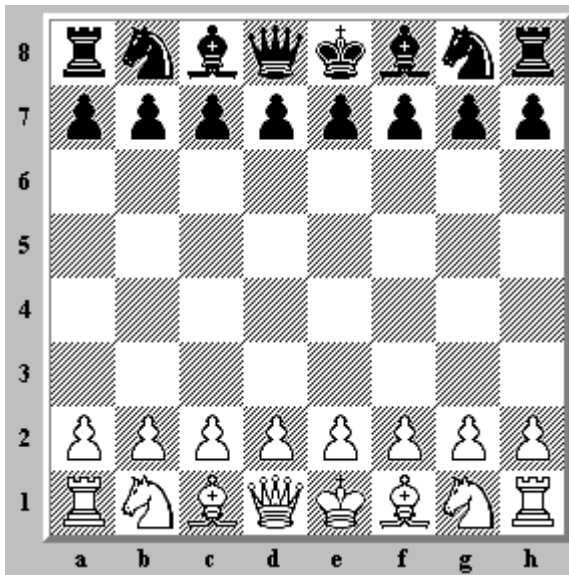
1-0

NOTASI CATUR ALJABAR

Notasi Aljabar merupakan notasi catur modern untuk mencatat permainan catur. Digunakan semua organisasi catur, pemain catur, buku, majalah, dan artikel di internet saat ini.

Notasi Aljabar menamai papan catur berdasarkan:

1. *File* (baris, kotak horisontal). Mulai dari sebelah kiri pemain putih, kotak pertama dilabeli huruf kecil a hingga h.
2. *Rank* (kolom, kotak vertikal). Mulai dari kolom terdekat pemain, kotak dilabeli angka 1 hingga 8.



Gambar 1.9: Notasi Aljabar.

Setiap kotak dilabeli dengan huruf dan angka. Misal, Raja putih menempati kotak e1. Bidak putih menempati e2. Bidak e2 dapat maju ke e3 atau e4, jika di depannya kosong.

Setiap buah catur dilabeli dengan huruf pertama namanya. B=Benteng, (R=Rock), K=Kuda, (K=Knight atau Horses), G=Gajah (B=Bishop), R=Raja (K=King), dan M=Mentri (Q=Queen).

Setiap langkah ditulis dengan inisial nama buah catur kemudian koordinat kotak tujuan. Misal, Gajah berpindah ke b2, maka ditulis dengan Gb2. Bidak pindah ke c5, maka cukup ditulis dnegan c5.

NOTASI CATUR ALJABAR PANJANG

Variant Notasi aljabar adalah **Notasi Aljabar Panjang** (*long algebraic notation*) atau **Notasi Aljabar Lengkap** (*full algebraic notation*). Langkah ditulis menurut posisi awal, tanda hubung (-), dan posisi akhir. Contoh e2-e4. Dengan demikian perlu banyak tempat dan jarang digunakan.

Notasi aljabar panjang mempunyai ciri khas seperti notasi aljabar pendek. Sisi kiri papan catur diberikan nomor 1-8. Di bagian bawahnya diberi abjad a-h.

Setiap kotak biasanya dinamai dengan kombinasi satu huruf dan satu angka. Misal, Raja putih menempati e1. Benteng hitam di awal permainan menempati kotak a8 dan h8. Bidak maju dua langkah di depan Raja dijelaskan dengan e2-e4, atau cukup e4 (dalam notasi aljabar pendek). Memindah Kuda di g1 ke f3 ditulis menjadi g1-f3, atau cukup Kf3 (notasi dalam bahasa Indonesia) atau Nf3 (notasi dalam bahasa Inggris).

Simbol x menunjukkan menangkap lawan. Kxe4 atau Nxf4 berarti Kuda bergerak dan menangkap buah catur yang menempati e4. Skak (*check*) ditandai dengan *skak*, *ch*, atau cukup dengan +. Untuk skak mat (*mate*), banyak pemain menggunakan #.

Notasi komentar langkah catur umumnya berupa seperti berikut:

=	posisi seimbang
+/=	puith lebih baik
=/+	hitam lebih baik
+/-	putih unggul
-/+	hitam unggul
1-0	putih menang
0-1	hitam menang
1/5 1/5	remis, draw
!	langkah bagus
!!	langkah sangat bagus
?	salah

??	blunder
!?	langkah menarik tetapi bukan terbaik
?!	langkah meragukan tetapi sulit disangkal

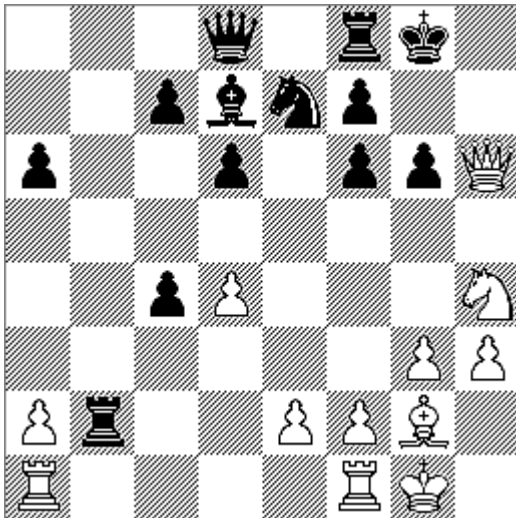
CONTOH NOTASI ALJABAR

Berikut ini contoh notasi catur suatu pertandingan dari pembukaan hingga akhir permainan. Skor aljabar juga dicantumkan di akhir notasi catur.

Timman,J (2590) - Shirov,A (2695) [E63]
Amsterdam Donner Amsterdam (9), 1995
[Giese]

**1.c4 Kf6 2.Kf3 g6 3.g3 Gg7 4.Gg2 0-0 5.0-0 d6 6.d4 Kc6 7.Kc3 a6
8.h3 Gd7 9.Gg5 h6 10.Ge3 Bb8 11.Kd5 b5 12.Md2 bxc4 13.Kxf6+
exf6 14.Gxh6 Gxh6 15.Mxh6 Bxb2
16.Kh4!= Ke7**

[16...Me8 17.Gd5 Ge6 18.Gxc6 Mxc6 19.Kxg6=]
[16...Be8 17.Kxg6 fxg6 18.Mxg6+ Rf8 19.Mh6+ Rg8=
(19...Re7?? 20.Mg7+ Re6 21.d5+ Re5 22.Bad1! #4)]



Gambar 1.10: 16...Ke7

17.Gd5! Kxd5

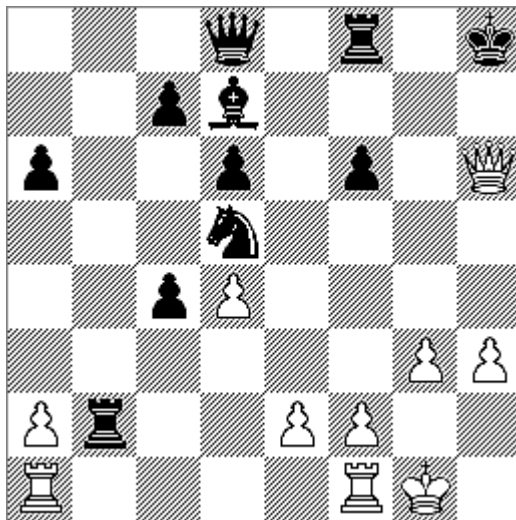
[17...Kf5?! 18.Kxf5 Gxf5 19.e4 c6 (19...Ge6 20.Gxe6 fxe6 21.Mxg6+,) 20.exf5 cxd5 21.fxg6±]

[17...Gf5 18.Kxf5 Kxf5 19.Mxg6+±]

18.Kxg6= fxg6 19.Mxg6+ Rh8 20.Mh6+ ½-½

Keterangan:

1. **Timman,J (2590) - Shirov,A (2695)** berarti Timman, J dengan rating ELO 2590 melawan Shirov, A dengan rating ELO 2695.
2. **[E63]** berarti permainan ini mempunyai pembukaan dengan kode ECO E63, yakni Pembukaan India Raja, Fianchetto, Varian Panno.
3. **Amsterdam Donner Amsterdam (9), 1995** menunjukkan acara, tempat, bulan dan tahun pertandingan berlangsung.
4. **[Giese]** menunjukkan anotator, atau pengulas dan pencatat notasi permainan catur.
5. Notasi memperlihatkan **varian langkah** ke-16, 17, dan 18.
6. ½-½ berarti permainan berakhir seri.



Gambar 1.11: 20.Mh6+ ½-½.

NOTASI PGN

Notasi lain selain notasi deskriptif dan aljabar adalah notasi PGN (*Portable Game Notation*). Yakni notasi yang direkam atau digunakan dalam komputer. Pada prinsipnya sama dengan notasi aljabar. Namun di bagian atas langkah pemain, terdapat keterangan pertandingan. Misal:

Nama Pertandingan [Event “World Ch Match”]

Tempat [Site “Reykjavik, Iceland”]

Tanggal [Date “1972.07.21”]

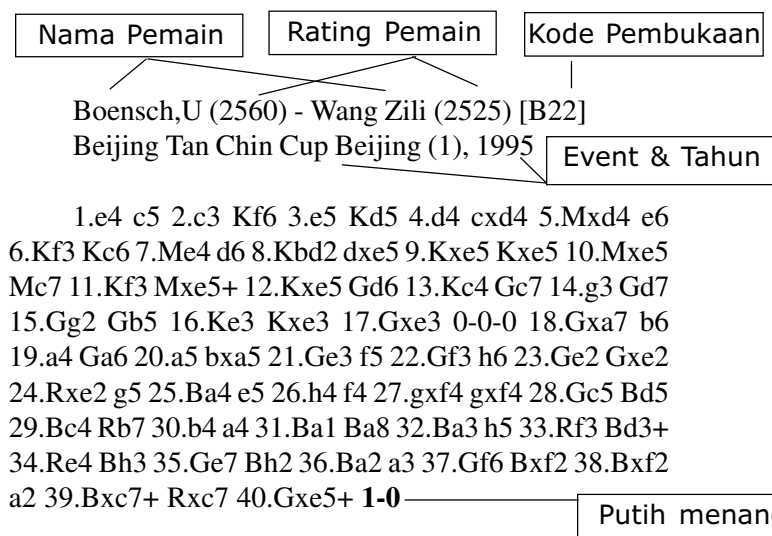
Ronde [Round “5”]

Pemain Putih [White “Spassky, Boris”]

Pemain Hitam [Black “Fischer, Robert”]

Hasil akhir [Result “0-1”]

Contoh notasi PGN dapat dilihat seperti berikut ini.



NOTASI NUMERIK ICCF

Setiap negara memiliki nama buah catur sendiri-sendiri. Ini sering membingungkan dalam korespondensi catur internasional. Biar tidak bingung, maka digunakanlah standar. Yakni, notasi numerik ICCF.

Notasi numerik ICCF (*International Correspondence Chess Federation*) adalah notasi resmi untuk semua pertandingan Federasi Catur Korespondensi.

Semua kotak dinomori dua digit. Digit pertama menunjukkan kolom. Digit kedua menunjukkan baris. Langkah ditunjukkan dengan dua pasang digit asal dan tujuan. Misal:

1. e4 (notasi aljabar) = 1. 5254 (notasi numerik).
Artinya, bidak dari kotak (5,2) pindah ke (5,4).

18	28	38	48	58	68	78	88
17	27	37	47	57	67	77	87
16	26	36	46	56	66	76	86
15	25	35	45	55	65	75	85
14	24	34	44	54	64	74	84
13	23	33	43	53	63	73	83
12	22	32	42	52	62	72	82
11	21	31	41	51	61	71	81

Gambar 1.12: Notasi numerik.

Buah yang pindah atau menangkap tidak dirinci khusus. Semua langkah kecuali promosi hanya memiliki 4 digit. Promosi ditandai dengan angka kelima:

- 1 = Mentri
- 2 = Benteng
- 3 = Gajah
- 4 = Kuda.

Misal, notasi numerik bidak f7 promosi ke f8 menjadi Benteng adalah 67682. Digit keempat, selalu 8 untuk putih dan 1 untuk hitam, sering dihapus. Jadi notasi numerik 67682 sama dengan 6762. Namun ini sering membingungkan.

Lukir ditulis dengan posisi awal Raja dan posisi akhir. Untuk putih, notasi numerik lukir adalah 5171 (sisi Raja) atau 5131 (sisi Mentri). Bagi hitam, 5878 (sisi Raja) atau 5838 (sisi Mentri).

NOTASI STENO-CHESS

Fotmat ini cocok untuk keperluan komputer. Jumlah karakter diminimalkan. Steno-chess (SC) menyederhanakan instruksi. Instruksi dibaca dari kiri ke kanan. Instruksi ganjil untuk Putih. Instruksi genap untuk Hitam. Contoh:

ghLxLR3xo#

Arti instruksi adalah (Karena tidak ada indikator lain, maka dimulai dengan langkah pertama):

1. Putih memindah buah catur untuk menguasai kolom g (pindah atau menangkap)
2. Hitam memindah buah catur untuk menguasai kolom h (pindah atau menangkap)
3. Gajah Putih pindah (pindah atau menangkap, skak atau tidak)
4. Hitam dipaksa menangkap di suatu tempat (x)
5. Gajah Putih pindah
6. Benteng Hitam pindah
7. Putih memindah buah catur untuk menguasai baris 3
8. Hitam menangkap di suatu tempat (x)
9. Putih lukir di sisi Raja (o)
10. Hitam melancarkan skak mat terhadap Putih (#)

Istruksi SC (mencakup semua aturan tradisional) antara lain:

P = Pawn, Bidak, pindah atau menangkap

R = Rook, Benteng, pindah atau menangkap

N = Knight, Kuda, pindah atau menangkap

L = Bishop, Gajah, pindah atau menangkap – L = Läufer (Bahasa Jerman)

Q = Queen, Mentri, pindah atau menangkap

K = King, Raja, pindah, menangkap, atau lukir

a = menempati kolom a, pindah atau menangkap

b = menempati kolom b, pindah atau menangkap

c = menempati kolom c, pindah atau menangkap

d = menempati kolom d, pindah atau menangkap

e = menempati kolom e, pindah atau menangkap

f = menempati kolom f, pindah atau menangkap

g = menempati kolom g, pindah atau menangkap

h = menempati kolom h, pindah atau menangkap

1 = menempati baris 1, pindah atau menangkap

2 = menempati baris 2, pindah atau menangkap

3 = menempati baris 3, pindah atau menangkap

4 = menempati baris 4, pindah atau menangkap

5 = menempati baris 5, pindah atau menangkap

6 = menempati baris 6, pindah atau menangkap

7 = menempati baris 7, pindah atau menangkap

8 = menempati baris 8, pindah atau menangkap

x = menangkap, en passant (berpapasan) atau tidak

% = menangkap bidak yang berpapasan

+ = skak Raja --skak biasa, skak ganda, skak mengintai (discovered check), promosi bidak

~ = melangkah

= = segera remis

= skak mat

o = lukir ke arah Raja

O = lukir ke arah Mentri

r = promosi bidak menjadi Benteng

n = promosi bidak menjadi Kuda

l = promosi bidak menjadi Gajah

q = promosi bidak menjadi Mentri

Steno-Chess memiliki berbagai ragam. Notasi SAN ASCII standar atau bahkan Chess Informant memiliki instruksi berlainan untuk suatu permainan. Misal, notasi aljabar berikut

1.g4 h5 2.Gg2 hxg 3.Gxb7 Bxh2 4.Kh3 GxG 5.0-0 Bh1#

akan memiliki beberapa jenis notasi Steno Chess

ghLxxR3xo1, 45ghLxNLoh or ghLxLR3xo#

atau

ghLxLR3xo#

Contoh lain instruksi Steno Chess:

dg6LxgxK+x5Nx4+NxLgx+N1+x2xg+5ebxR6+dQNg4~#

Notasi Steno rumit dan membingungkan. Notasi 1.a3 tidak bisa ditulis menjadi P karena ada 8 bidak. Sedangkan a bisa mengacu 3 langkah buah catur di baris 3. Notasi 3 juga bisa berarti tiga langkah antara Kuda dan Bidak untuk menduduki baris 3.

Contoh padanan notasi aljabar dan Langkah Hitam

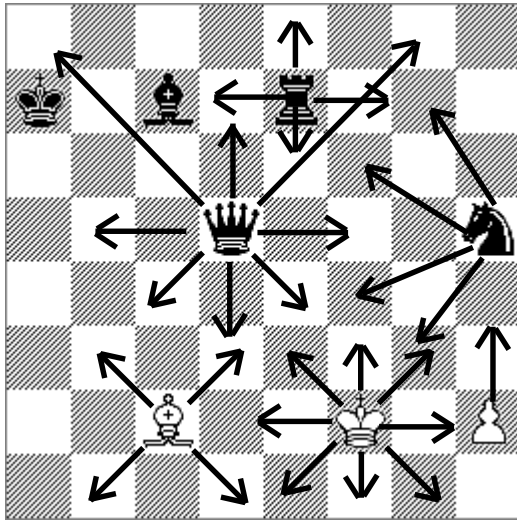
steno chess:

1.a3 —> 3e2x
 1.a4 —> ab3x
 1.b3 —> be33
 1.b4 —> b~5
 1.c4 —> cb5x
 1.d3 —> 3gK+
 1.d4 —> dex
 1.e3 —> 3f+
 1.f3 —> 3~~#
 1.f4 —> 4Nf+
 1.g3 —> gd23
 1.g4 —> g~5
 1.h3 —> 3d2x
 1.h4 —> hg5x
 1Ka3 —> a~1

1...a6 —> NaNx
 1...a5 —> bax
 1...b6 —> ab5x
 1...b5 —> abx
 1...c5 —> bcx
 1...d6 —> c6+
 1...d5 —> cdx
 1...e6 —> ~6~#
 1...e5 —> dex
 1...f5 —> efx
 1...g6 —> hg5x
 1...h6 —> NhNx
 1...h5 —> ghx
 1...Ka6 —> eNx
 1...Kc6 —> ~c~8

BAB 2: LANGKAH & MANGSA LAWAN

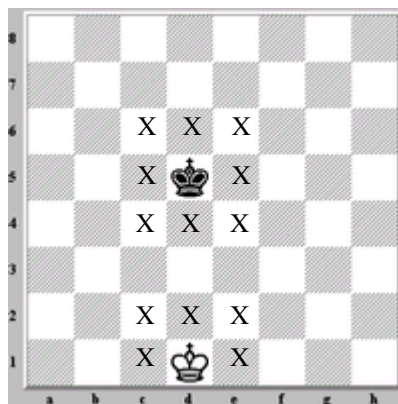
Langkah masing-masing buah catur mempunyai aturan sendiri. Ada buah catur yang melangkah diagonal. Ada yang melangkah horisontal. Ada yang melompat. Ada yang melangkah beberapa kotak sekaligus. Namun ada juga buah catur yang hanya bisa melangkah satu kotak saja.



Gambar 2.0: Langkah dan cara mangsa setiap buah catur itu berbeda-beda.

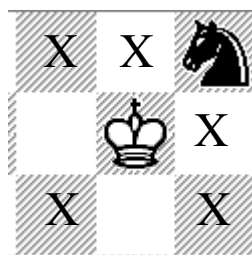
Bagi para pemula atau anak yang baru belajar catur, bab ini merupakan fondasi yang sangat penting. Untuk mengetahui aturan mainnya, marilah kita bahas satu per satu. Pemula biasanya belum hapal cara melangkah setiap buah catur. Dengan diagram yang menunjukkan langkah buah catur diharapkan mempermudah mengingat dan menguasai permainan catur dengan cepat.

LANGKAH RAJA



Gambar 2.1: Langkah Raja.

Raja dapat melangkah satu kotak ke sembarang arah. Gambar 2.1 menunjukkan bagaimana raja melangkah ke sembarang kotak bertanda X. Raja hitam dapat melangkah ke 8 kotak. Sedangkan Raja putih hanya dapat melangkah ke lima kotak saja. Mungkin Raja tidak dapat melangkah ke suatu korak karena terhalang buah catur lain.



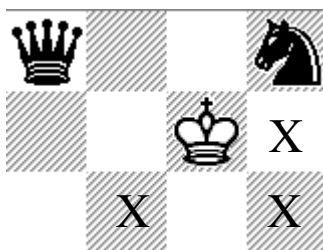
Gambar 2.2: Raja tidak dapat melangkah ke kotak yang ditempati buah catur lain, tetapi dapat memangsa Kuda hitam yang tidak dilindungi.

CARA MANGSA LAWAN

Raja bisa juga memangsa buah catur lawan yang berada di salah satu kotak terdekatnya, jika buah catur terkait tidak dipertahankan pihak lawan. Raja tidak dapat melangkah ke kotak yang dikuasai lawan, karena akan terkena skak.

Gambar 2.2 Raja dapat melangkah ke kotak X atau memakan Kuda hitam yang hanya di satu kotak di dekatnya dan tidak dipertahankan oleh lawan.

Raja tidak dapat melangkah ke kotak yang dikuasai Mentri Hitam dan Kuda Hitam. Di gambar 2.3, Mentri Hitam melindungi Kuda. Raja putih hanya bisa melangkah ke 3 kotak X karena tidak bisa melangkah ke kotak yang dikuasai Mentri dan Kuda musuh. Raja juga tidak bisa makan Kuda karena dilindungi Mentri.



Gambar 2.3: Raja tidak bisa memangsa Kuda yang dilindungi Mentri.

NOTASI

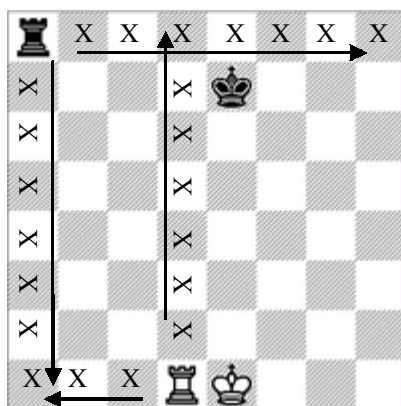
Raja biasanya diberi kode R (Raja) atau K (*King*) dalam bahasa Inggris.

Misal:

- ♔ Rg1. Artinya, Raja melangkah ke kotak g1.
- ♔ RxKe5. Artinya, Raja makan Kuda di kotak e5
- ♔ 0-0. Artinya, lukir atau rokade ke arah Raja.
- ♔ 0-0-0. Artinya, lukir atau rokade ke arah Mentri.

LANGKAH BENTENG ♖

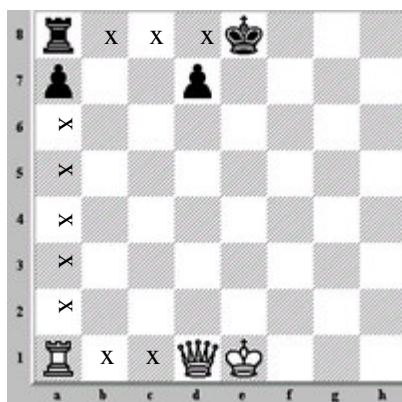
Benteng dapat berpindah ke arah vertikal atau horisontal. Namun Benteng tidak boleh melompati buah catur pribadi atau lawan yang menghalanginya. Benteng dapat melangkah satu kotak atau beberapa kotak sekaligus ke arah vertikal atau horisontal. Dalam Gambar 2.4 berikut ini, Benteng hanya dapat berpindah ke kotak X.



Gambar 2.4: Benteng dapat melangkah ke kotak bertanda X.

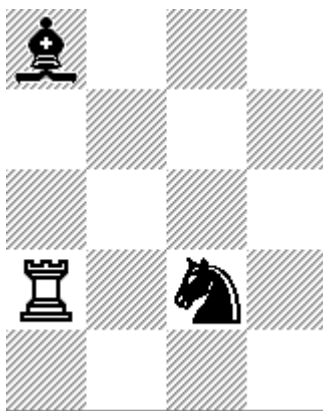
CARA MEMANGSA LAWAN

Benteng dapat memangsa lawan sembari berpindah tempat. Dalam Gambar 2.5, Benteng putih dapat melangkah hingga di depan bidak hitam. Benteng dapat memangsa bidak hitam di a7. Namun sebaiknya Benteng tidak memangsanya pada saat formasi itu, karena bidak dilindungi Benteng Hitam. Benteng Putih juga dapat melangkah horisontal tetapi terhalang Menteri pribadi. Jadi Benteng putih hanya mempunyai dua alternatif melangkah ke arah horisontal, b1 dan c2 saja. Tidak ada untungnya. Benteng hitam hanya bisa melangkah ke arah horisontal. Langkah Benteng hitam terhalang Raja sendiri sehingga hanya bisa melangkah ke kotak x..



Gambar 2.5: Benteng dapat melangkah ke kotak X.

Di Gambar 2.6, Benteng dapat memangsa dua pilihan. Benteng dapat memangsa Kuda hitam (horisontal) atau Gajah hitam (vertikal). Nilai Kuda atau Gajah sama. Putih dapat memilih sesuai formasi buah catur dan strategi yang diterapkan.



Gambar 2.6: Benteng dapat memangsa Kuda atau Gajah.

NOTASI

Benteng biasanya diberi kode B (Benteng) atau R (*Rock*) dalam bahasa Inggris, karena mirip menara pertahanan atau diambil dari versi catur di India. Benteng juga sering disebut Castle, karena bentuknya mirip benteng. Oleh karena itu, ada istilah castling (lukir).

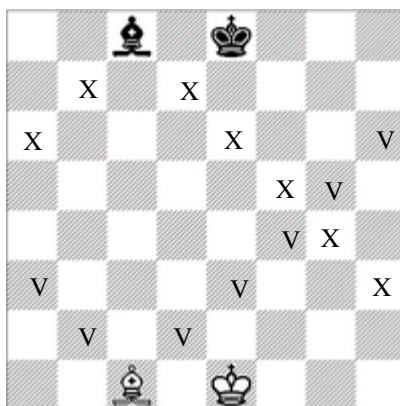
Misal:

- ♖ Ra5. Artinya, Benteng melangkah ke a1.
- ♖ Ba1xKe5. Artinya, Benteng makan Kuda di kotak e5
- ♖ 0-0. Artinya, Benteng dan Raja lukir ke arah Raja.
- ♖ 0-0-0. Artinya, Benteng dan Raja lukir ke arah Mentri.

LANGKAH GAJAH

Gajah melangkah ke sejumlah kotak secara diagonal, tetapi tidak dapat melompati buah catur hitam atau putih, seperti halnya Benteng. Di awal permainan setiap pemain mempunyai Gajah di kotak putih dan di kotak hitam.

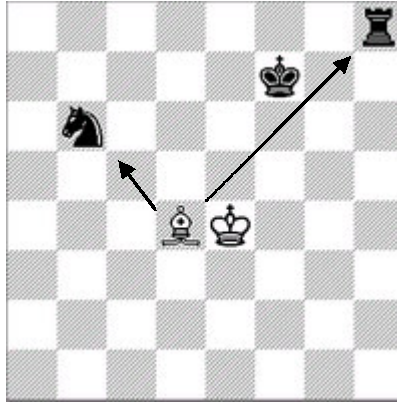
Karena Gajah melangkah searah diagonal, maka selalu tetap di warna kotak semula. Gajah dapat melangkah maju atau mundur tetapi hanya satu arah untuk setiap kali melangkah. Gajah hitam dapat melangkah ke kotak bertanda X. Gajah putih dapat melangkah ke V.



Gambar 2.7: Gajah dapat melangkah ke arah horisontal. Gajah putih ke kotak V dan Gajah hitam ke kotak X.

CARA GAJAH MEMANGSA LAWAN

Gajah dapat menangkap musuh sembari melangkah. Gajah dapat menangkap apa saja, selain Raja tentunya. Misal, Gajah dapat makan Benteng hitam. Alternatif lainnya, Gajah dapat menangkap Kuda hitam, tetapi tidak boleh melangkahi Kuda. Jika Gajah mempunyai beberapa langkah alternatif, pemain akan mempertimbangkan nilai buah catur yang ditangkap. Dalam gambar ini, Benteng hitam tentu lebih bernilai ketimbang Kuda hitam.



Gambar 2.8: Gajah putih dapat menangkap Benteng atau Kuda.

NOTASI

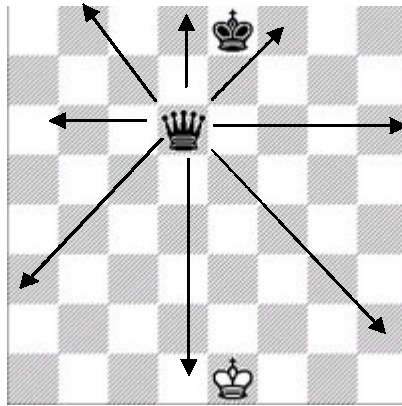
Gajah biasanya diberi kode G (Gajah) atau B (*Bishop*) dalam bahasa Inggris.

Misal:

- ♗ Ga3. Artinya, Gajah melangkah ke kotak a3.
- ♗ GxKe5. Artinya, Gajah makan Kuda di kotak e5.

LANGKAH MENTRI

Mentri dapat berpindah horizontal, vertikal, atau diagonal. Mentri bagaikan kombinasi langkah dan kekuatan Benteng dan Gajah. Mentri bebas bergerak seperti Raja. Bedanya, Mentri dapat bergerak jauh sepanjang tidak terhalang buah catur lainnya. Mentri dapat melangkah beberapa kotak sekaligus.



Gambar 2.9: Alternatif langkah Mentri.

Cara Memangsa Lawan

Mentri memangsa sembari melangkah horizontal, vertikal, atau diagonal. Mentri dapat melangkah sambil menangkap musuh. Dalam posisi ini, seperti Gambar 2.9, Mentri dapat menangkap bidak, Benteng, Kuda, atau Gajah musuh, tetapi tidak bisa melompatimya.

Ingat, gunakan Mentri yang sangat perkasa ini dengan hati-hati. Di awal pembukaan sangat beresiko menggunakan Mentri terlalu cepat. Jika kehilangan Mentri, permainan Anda tak berdaya. Anda pasti kalah. Nilai Mentri sangat tinggi!

NOTASI

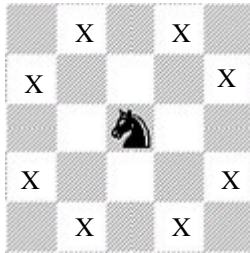
Mentri biasanya diberi kode M (Mentri) atau Q (*Queen*) dalam bahasa Inggris.

Misal:

- ☞ Me3. Artinya, Mentri melangkah ke e3.
- ☞ MxBa1. Artinya, Mentri makan Benteng di kotak a1.

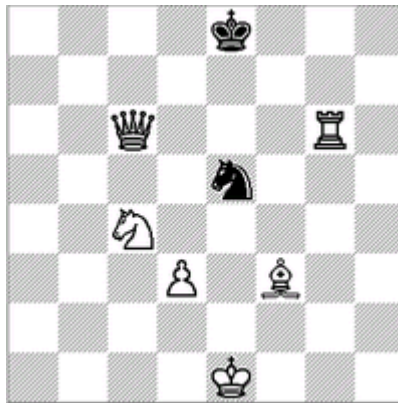
LANGKAH KUDA

Kuda adalah satu-satunya buah catur yang bisa melangkah pertama kali sebelum bidak. Kuda bisa melompati buah catur lain. Kuda bergerak seperti huruf L ke segala arah.



Gambar 2.11: Langkah Kuda, seperti L, bisa ke salah satu kotak X.

CARA KUDA MEMANGSA LAWAN



Gambar 2.12: Kuda menangkap bidak, Kuda, Gajah, Menteri atau Benteng.

Dengan langkah melompat atau seperti huruf L, Kuda hitam menangkap bidak, Benteng, Gajah, Kuda, Menteri lawan sembari

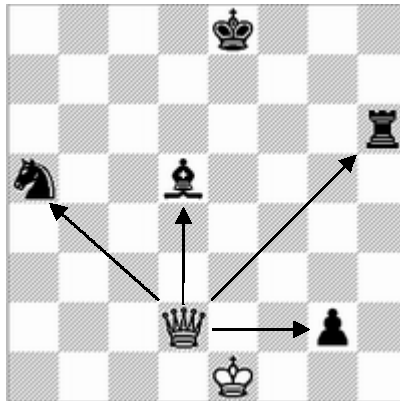
melangkah. Di posisi macet, biasanya Kuda perkasa. Kuda bisa melompat-lompat mengatasi kemacetan.

NOTASI

Kuda biasanya diberi kode K (Kuda) atau N (*Knight*) dalam bahasa Inggris.

Misal:

- ♘ Ke3. Artinya, Kuda melangkah ke e3.
- ♘ KxBa1. Artinya, Kuda makan Benteng di kotak a1.

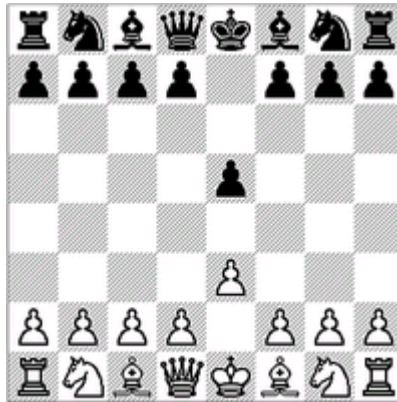


Gambar 2.10: Mentri menangkap bidak, Kuda, Gajah, atau Benteng.

LANGKAH BIDAK ATAU PION

Bidak hanya bisa melangkah per satu kotak ke depan. Bidak tidak bisa mundur. Bidak, yang belum melangkah, diberikan dispensasi boleh melangkah dua kotak sekaligus. Bidak tidak boleh melompati perwira atau bidak.

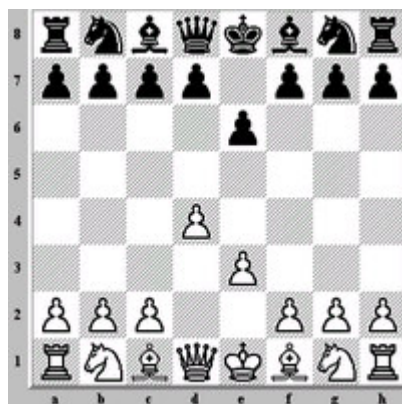
Bidak putih e3 hanya bisa bergerak satu langkah saja. Yakni, ke kotak e4, karena sudah pernah bergerak dari e2 ke e3. Sedang bidak d2 dapat melangkah ke d4, karena belum pernah melangkah.



Gambar 2.12: Bidak putih melangkah satu kotak. Bidak hitam melangkah dua kotak.

CARA BIDAK MEMANGSA LAWAN

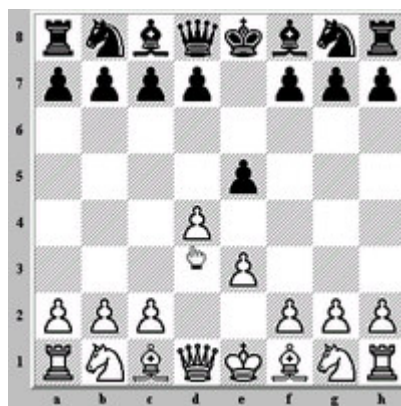
Bidak merupakan buah catur paling lemah. Bidak paling banyak jumlahnya sehingga paling banyak dimakan. Bidak merupakan satu-satunya buah catur yang dapat melangkah dan memakan dengan cara berbeda. Bidak menangkap lawan dengan arah diagonal dengan maju satu kotak ke depan. Lihat Gambar 2.15.



Gambar 2.13: Bidak putih melangkah satu kotak e3 atau bidak putih melangkah dua kotak sekaligus d4.

NOTASI

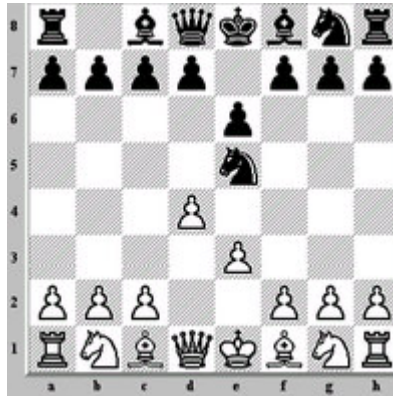
Bidak biasanya diberi kode huruf di mana ia berada atau melangkah. Misal, a, b, c, d, e, f, g, atau h.



Gambar 2.14: Bidak hitam e5 memangsa bidak putih d4 ke arah diagonal. Bidak putih bisa membalas memangsa bidak hitam exd4.

Misal:

- ✎ a4. Artinya, Bidak melangkah ke a4.
- ✎ a4xBb5. Artinya, Bidak di kotak a4 makan Benteng di kotak b5.

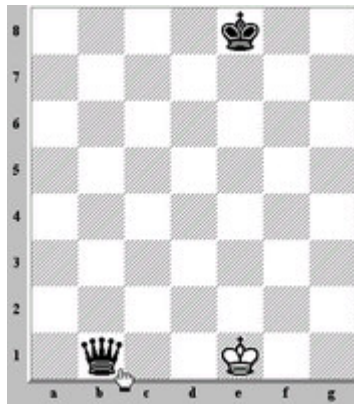
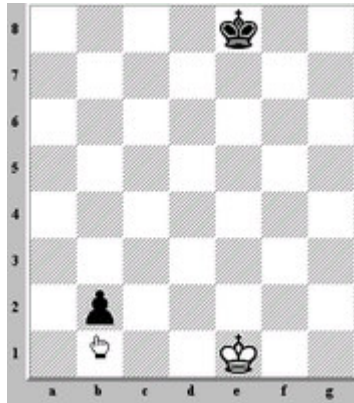


Gambar 2.15: Bidak putih d4 dapat menangkap Kuda hitam, d4xKe5, atau melangkah lurus ke depan, d5.

Pada awal sejarah Catur, Bidak hanya boleh melangkah satu kotak. Eropa memperkenalkan perubahan dengan memperbolehkan bidak **melangkah dua kotak sekaligus**, asalkan bidak belum pernah melangkah. Kemudian ada aturan baru, bidak **bisa promosi** menjadi perwira, sebagai Menteri misalnya.

PROMOSI BIDAK

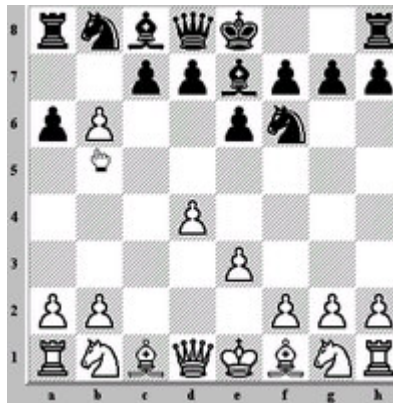
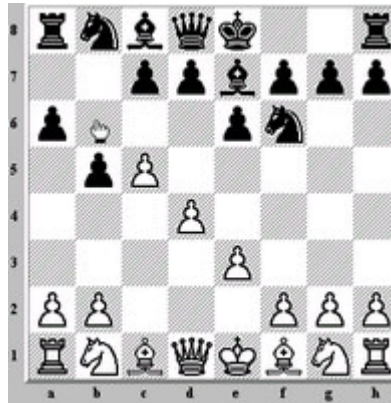
Bidak yang melangkah ke akhir papan permainan disebut Promosi (*Promotion Pawn*). Saat promosi, bidak dapat berubah menjadi perwira. Paling disukai, promosi Bidak menjadi Menteri. Jika terjadi dua Menteri, maka pemain dapat meminjam Menteri lawan yang sudah ditangkap atau menggunakan Benteng yang dibalik, sebagai pertanda Menteri.



Gambar 2.16: Bidak hitam melangkah ke b1, promosi menjadi Mentri.

MENANGKAP BIDAK YANG MELANGKAH BERPAPASAN

Bidak juga bisa menangkap lawan dengan cara yang tak lazim. Inilah langkah yang serigkali membingungkan atau terlupakan bagi pemula. Berasal dari bahasa Perancis, *en passant*, yang artinya makan selagi berpapasan (*while passing*).



Gambar 2.17: Bidak hitam berpapasan dengan bidak putih.

Pada Gambar 2.17, bidak putih c5 berpapasan dengan bidak hitam yang melangkah dua kotak sekaligus di b5. Lihat gambar atas.

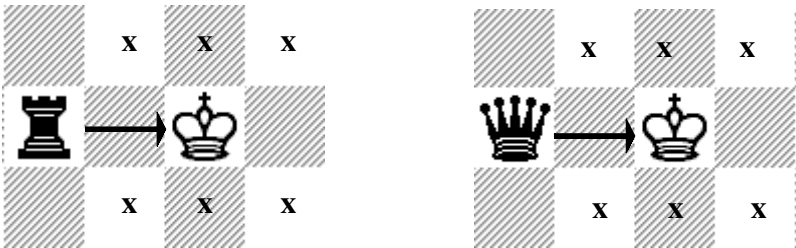
Ketika berpapasan, bidak putih c5 mempunyai pilihan menangkap bidak hitam yang melaju dua kotak b5. Bidak putih menangkap secara diagonal ke b6, bukan ke b5. Lihat Gambar 2.17 bawah. Selanjutnya pihak lawan pemegang buah catur hitam dapat melanjutkan langkah seperti biasanya. Misalnya, menangkap kembali bidak putih c7xb6.

Buku Pintar Catur Profesional dalam Sekejap

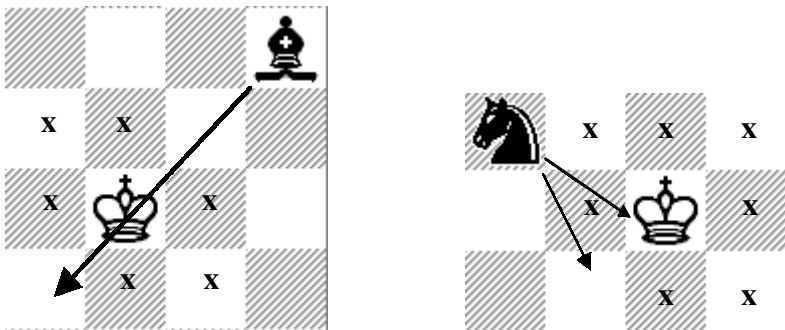
BAB 3: SKAK

Skak (*check*) adalah cara menyerang raja. Notasinya adalah **+**. Misal, **Ba2+** atau **Ma2+**. Lihat gambar 3.1. Jika diserang atau **diskak**, Raja harus mematahkan serangan. Ada tiga alternatif menghentikan skak atau serangan lawan:

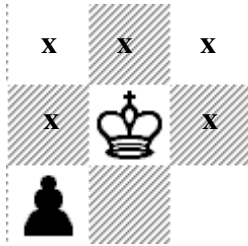
1. Raja pindah dari kotak yang menyebabkan diskak. Lihat Gambar 3.1, 3.2 dan 3.3.
2. Raja atau buah catur pribadi makan buah catur lawan yang menyekak. Lihat Gambar 3.3.



Gambar 3.1: Saat diskak Benteng, Raja dapat pindah ke salah satu kotak bertanda x. Notasi skak, misalnya **Ba2+**. Saat diskak Menteri, Raja dapat pindah ke salah satu kotak bertanda x. Notasi skak, misalnya **Ma2+**.



Gambar 3.2: Saat diskak Gajah, Raja dapat pindah ke salah satu kotak bertanda x. Saat diskak Kuda, Raja dapat pindah ke salah satu kotak bertanda x.

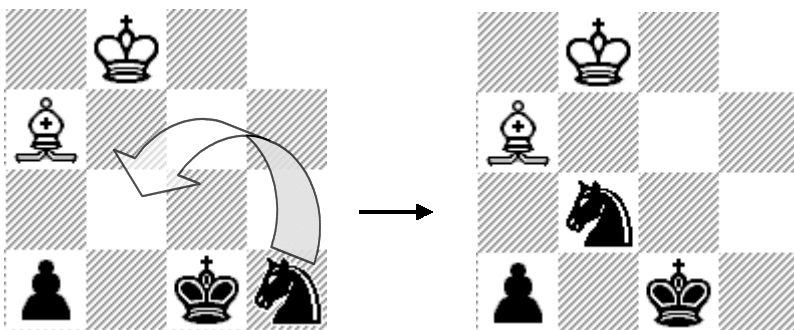


Gambar 3.3: Saat diskak Bidak, Raja dapat pindah ke salah satu kotak bertanda x.

- Memindah buah catur pribadi ke kotak antara Raja dan Buah Catur lawan yang menyekak untuk menghalangi serangan langsung.



Gambar 3.4: Saat diskak Menteri hitam, Raja dapat pindah atau makan Menteri lawan. Saat diskak Menteri hitam, Raja dapat pindah atau Benteng putih makan Menteri lawan.



Gambar 3.4: Saat diskak Gajah putih, Raja dapat pindah atau ditutupi Kuda hitam.

BAB 4: SKAK MAT

Inti permainan catur adalah mematikan lawan agar raja tidak bisa bergerak lagi. Jika raja diserang dan tidak ada cara mengakhiri serangan, maka permainan usai. Inilah yang disebut **Skak Mat**. Istilah skak mat dalam bahasa Inggris adalah *Check Mate* atau *Mate* saja. Notasinya #. Misal, Ge7#.

SKAK MAT JARANG TERJADI

Tidak semua pertandingan catur berakhir dengan skak mat. Banyak master, sebelum diskak, memilih menyerah. Alasannya, tidak ada harapan lagi untuk menang dan mempersilakan lawan menang. Dalam turnamen, ada penilaian berikut ini:

- ✧ Menang mendapatkan 1 point
- ✧ Kalah mendapatkan 0 point
- ✧ Notasi putih kalah hitam menang adalah 0-1
- ✧ Notasi putih menang hitam kalah adalah 1-0

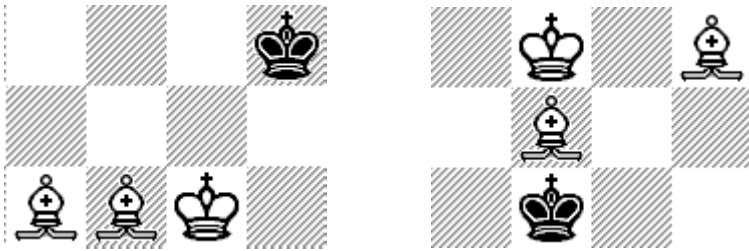
JENIS SKAK MAT

Skak mat dapat dilakukan dengan berbagai cara. Umumnya skak mat dilakukan dengan buah catur berikut ini:

- ✧ Skak Mat dengan Gajah
- ✧ Skak Mat dengan Kuda
- ✧ Skak Mat dengan Benteng
- ✧ Skak Mat dengan Mentri
- ✧ Skak Mat dengan Bidak
- ✧ Skak Mat dengan kombinasi Gajah, Benteng, Mentri, Bidak, atau Kuda.

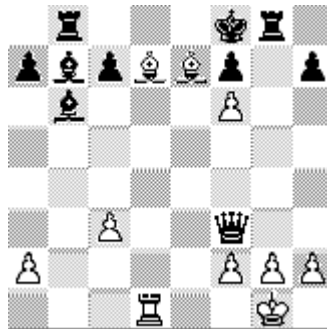
SKAK MAT DENGAN GAJAH

Gajah dapat membuat lawan tak berdaya. Namun Gajah tidak bisa berjibaku sendirian. Gajah harus dibantu dengan buah catur lain. Paling tidak dua gajah.



Gambar 4.1: Skak mat dengan Gajah.

Berikut ini contoh permainan berakhir dengan skak mat dengan Gajah.



Gambar 4.2: Skak mat dengan dua Gajah putih.

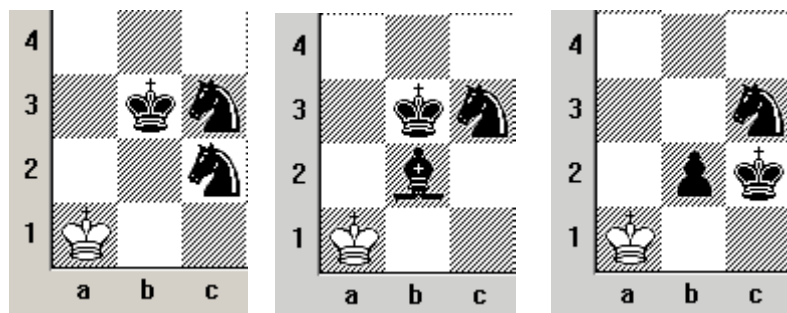
Anderssen,A - Dufresne,J [C52]

Pertandingan informal Berlin, Jerman,, 1852

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gc4 Gc5 4.b4 Gxb4 5.c3 Ga5 6.d4
exd4 7.0-0 d3 8.Mb3 Mf6 9.e5 Mg6 10.Be1 Kge7 11.Ga3 b5
12.Mxb5 Bb8 13.Ma4 Gb6 14.Kbd2 Gb7 15.Ke4 Mf5 16.Gxd3
Mh5 17.Kf6+ gxf6 18.exf6 Bg8 19.Bad1 Mxf3 20.Bxe7+ Kxe7
21.Mxd7+ Rxd7 22.Gf5+ Re8 23.Gd7+ Rf8 24.Gxe7# **1-0**

SKAK MAT DENGAN KUDA

Kuda dapat membuat lawan tak berdaya. Namun Kuda tidak bisa berjibaku sendirian. Kuda harus dibantu dengan buah catur lain. Paling tidak dengan satu Kuda lagi, satu Gajah, atau buah catur lain.



Gambar 4.3: Skak mat dengan dua Kuda (kanan). Dengan satu Kuda dan satu Gajah (tengah). Dengan satu Kuda dan satu bidak (kiri).



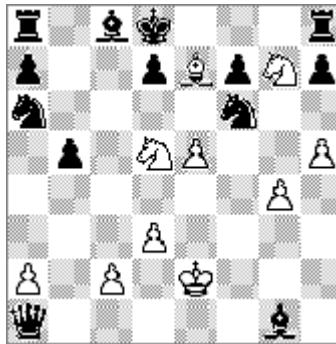
Gambar 4.4: Skak mat dengan Kuda dan Menteri (kanan). Skak mat dengan satu Kuda, Benteng dan bidak (kiri).

Berikut ini contoh permainan berakhir dengan skak mat dengan Kuda.

Anderssen,A - Kieseritzky,L [C33]

Informal Game London, England ENG, 07.1851

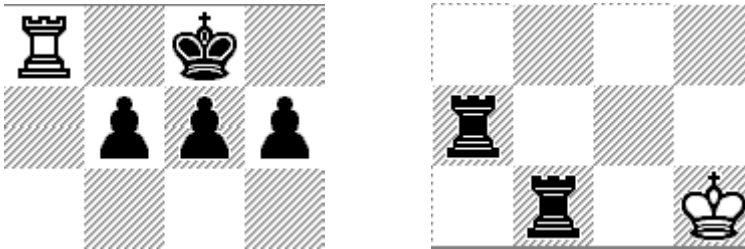
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Gc4 Mh4+ 4.Rf1 b5 5.Gxb5 Kf6 6.Kf3
Mh6 7.d3 Kh5 8.Kh4 Mg5 9.Kf5 c6 10.g4 Kf6 11.Bg1 cxb5
12.h4 Mg6 13.h5 Mg5 14.Mf3 Kg8 15.Gxf4 Mf6 16.Kc3 Gc5
17.Kd5 Mxb2 18.Gd6 Gxg1 19.e5 Mxa1+ 20.Re2 Ka6
21.Kxg7+ Rd8 22.Mf6+ Kxf6 23.Ge7# **1-0**



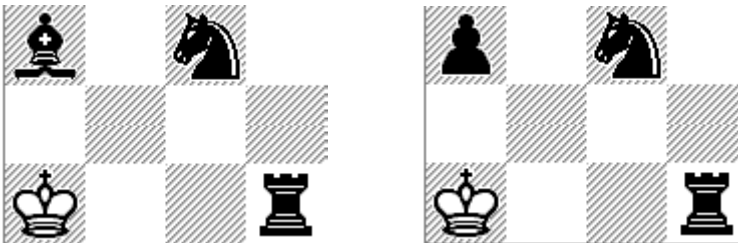
Gambar 4.5: Skak mat dengan Kuda dan Gajah.

SKAK MAT DENGAN BENTENG

Benteng dapat membuat lawan tak berdaya. Benteng bisa berjibaku sendiri. Untuk memperlancar skak mat, Benteng dapat dibantu dengan buah catur lain.



Gambar 4.6: Skak mat dengan Benteng putih (kanan). Skak mat dengan dua Benteng hitam (kiri).

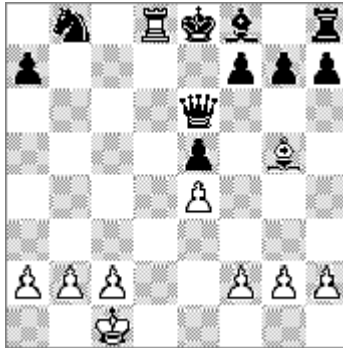


Gambar 4.7: Skak mat dengan Benteng, Kuda, dan Gajah (kanan). Skak mat dengan Benteng, Kuda, dan bidak (kiri).

Contoh permainan berakhir dengan skak mat dengan Benteng.

Morphy, P - Duke of Brunswick [C41]
Pert. Persahabatan, Paris, Perancis, 1858

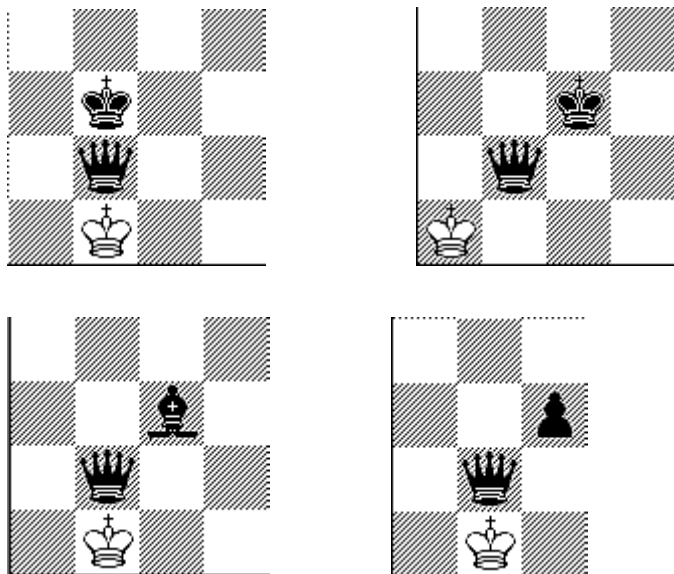
1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.d4 Gg4 4.dxe5 Gxf3 5.Mxf3 dxe5 6.Gc4 Kf6 7.Mb3 Me7 8.Kc3 c6 9.Gg5 b5 10.Kxb5 cxb5 11.Gxb5+ Kbd7 12.0-0-0 Bd8 13.Bxd7 Bxd7 14.Bd1 Me6 15.Gxd7+ Kxd7 16.Mb8+ Kxb8 17.Bd8# **1-0**



Gambar 4.8: Skak mat dengan Benteng.

SKAK MAT DENGAN MENTRI

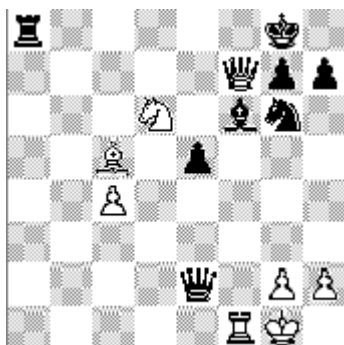
Mentri dapat membuat lawan tak berdaya. Mentri bisa mematikan lawan, yang tentunya bekerja sama dengan Raja.



Gambar 4.9: Skak mat dengan Mentri.

Polgar,J (2635) - Granda Zunig,J (2605) [B83]
Amsterdam Donner, Amsterdam , 02.1995

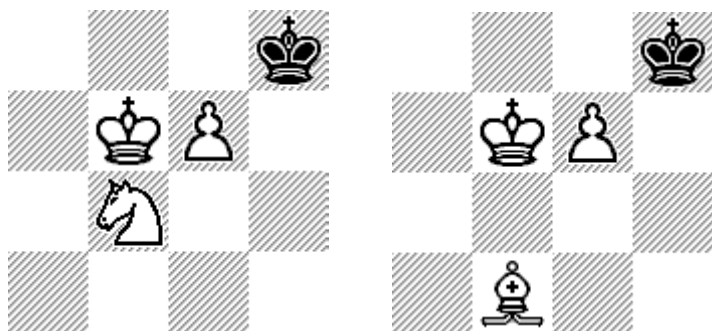
1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 e6 5.Kc3 d6 6.Ge3
Kf6 7.Ge2 Ge7 8.f4 e5 9.Kb3 0-0 10.0-0 a6 11.f5 b5 12.Kd5
Gb7 13.a4 Kxe4 14.axb5 axb5 15.Bxa8 Gxa8 16.Gxb5 Kf6
17.Gc4 Kxd5 18.Gxd5 Gf6 19.c4 Ke7 20.Gxa8 Mxa8 21.Mxd6
Bb8 22.Ba1 Mb7 23.Kc5 Mxb2 24.Bf1 Bc8 25.Ke4 Gh4 26.f6
Me2 27.Gc5 Kg6 28.Md7 Bb8 29.Mc7 Ba8 30.Kd6 Gxf6
31.Mxf7+ **1-0**



Gambar 4.10: Skak mat dengan Mentri dibantu buah catur lain.

SKAK MAT DENGAN BIDAK

Meski hanya bidak, ia dapat membuat lawan tak berdaya. Bidak tidak bisa berjibaku sendirian. Tentunya bidak bekerja sama dengan buah catur lain.



Gambar 4.11: Skak mat dengan bidak dibantu buah catur lain.

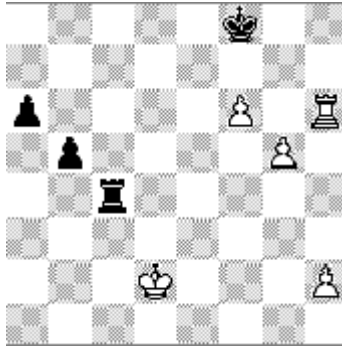
Berikut ini contoh permainan yang berakhir dengan skak mat dengan bidak.

Shirov,A (2695) - Van Wely,L (2585) [B84]

Amsterdam Donner Amsterdam (3), 1995

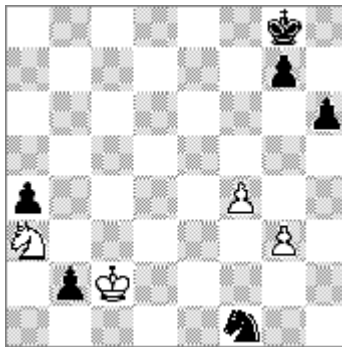
1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 a6 6.Ge2 e6 7.Ge3 Mc7 8.Md2 b5 9.f3 Kbd7 10.a3 h5 11.0-0 Gb7 12.Bad1 Ge7 13.Gg5 0-0 14.Rh1 Bfe8 15.Gd3 d5 16.exd5 Kxd5 17.Gxe7 Bxe7 18.Mg5 Me5 19.Mh4 Mf6 20.Mxf6 K7xf6 21.Kxd5 Kxd5 22.Bfe1 Kb6 23.c3 Gd5 24.Rg1 g6 25.Rf2 e5 26.Bd2 Ka4 27.Gf1 Kb6 28.Kc2 Gc4 29.Ke3 Gb3 30.g4 h4 31.g5 Ge6 32.Kg2 h3 33.Kh4 Gb3 34.Gxh3 Kc4 35.Bde2 Bd8 36.f4 Gd1 37.Be4 Kxb2 38.Rg1 Bd3 39.Gf1 Bxc3 40.f5 Gc2 41.f6 Be8 42.Bxe5 Bxe5 43.Bxe5 Bxa3 44.Be8+ Rh7 45.Bf8 Gb3 46.Kf3

Ba4 47.Ke5 Be4 48.Kxf7 Bg4+ 49.Rf2 Gxf7 50.Bxf7+ Rg8
51.Bg7+ Rf8 52.Bxg6 Bf4+ 53.Re1 Be4+ 54.Rd2 Kc4+ 55.Gxc4
Bxc4 56.Bh6 **1-0**



Gambar 4.12: Skak mat dengan bidak dibantu buah catur lain.

Seirawan,Y (2625) - Granda Zuniga,J (2605) [E11]
Amsterdam Donner Amsterdam (4), 1995



Gambar 4.13: Karena kalah jumlah bidak, akhirnya hitam menang. Bidak bisa dipromosikan menjadi perwira yang nantinya bisa skak mat.

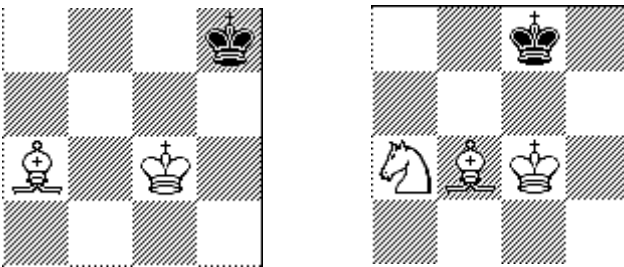
1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3 Gb4+ 4.Kbd2 b6 5.a3 Gxd2+
6.Mxd2 Gb7 7.g3 d5 8.cxd5 Gxd5 9.Gg2 a5 10.0-0-0 11.Mc3
Kc6 12.Gg5 h6 13.Gxf6 Mxf6 14.Bfe1 Ge4 15.Me3 Gd5 16.Mc3

Ge4 17.Me3 Gd5 18.Md3 b5 19.e4 Gc4 20.Mc3 a4 21.Gf1
Bfd8 22.Bad1 Ka5 23.Ke5 Ba6 24.Be3 c5 25.f4 Kb3 26.d5
exd5 27.exd5 Gxf1 28.Rxf1 Bad6 29.Md3 Kd4 30.Kg4 Mg6
31.Mxg6 Bxg6 32.Ke5 Bgd6 33.Bed3 Be8 34.Kf3 Kf5 35.Rf2
c4 36.B3d2 Ke3 37.Be1 Kg4+ 38.Rf1 Bxe1+ 39.Rxe1 Kf6
40.Be2 Bxd5 41.Be7 Bd3 42.Ke5 Bb3 43.Bxf7 Bxb2 44.Bb7
b4 45.Kxc4 bxa3 46.Bxb2 axb2 47.Ka3 Kg4 48.Rd2 Kxh2
49.Rc2 Kf1 **0-1**

BAB 5: DRAW, SERI, REMIS

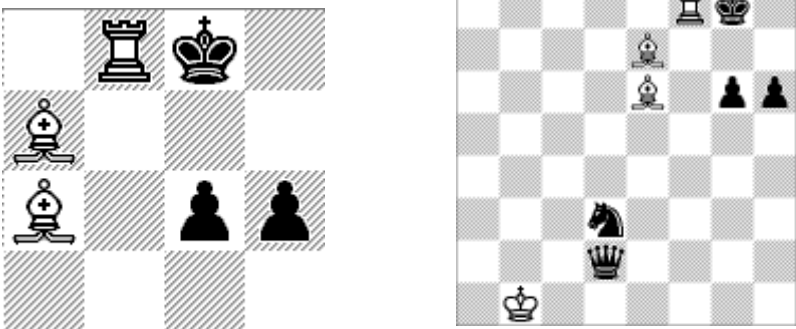
Seri, remis, atau *draw* terjadi jika kedua pihak tidak menang dan tidak kalah. Kedua pemain mungkin bermainimbang sehingga memilih draw. Dalam turnamen draw diberikan nilai $\frac{1}{2}$. Notasi caturnya adalah $\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$. Ada enam hal yang menyebabkan draw:

1. Pemain tidak bisa bergerak (*stalemate*) lagi meskipun tidak terkena skak.



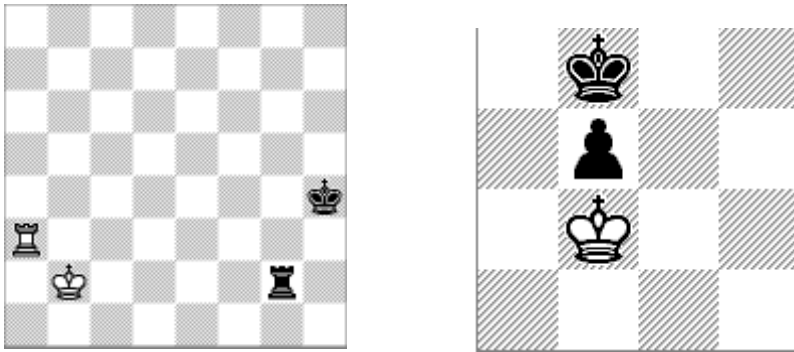
Gambar 5.1: Remis karena Raja hitam tidak bisa bergerak.

2. Skak beruntun. Draw terjadi jika pemain terkena skak beruntun. Seorang pemain terkena skak terus ke mana pun Raja berpindah. Tidak ada langkah pilihan lain untuk menghindari dari skak lawan.



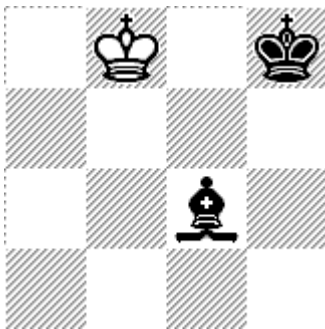
Gambar 5.2: Remis karena Raja diskak terus Benteng hitam berkali-kali agar Raja putih tidak di-Skak Mat Mentri hitam.

3. Tiga langkah sama berturut-turut. Lawan bisa mengajukan draw jika posisi sama tiga kali berturut-turut dalam satu permainan catur. Pengulangan semacam ini sering terjadi di akhir permainan ketika seorang pemain menskak raja terus. Untuk mengajukan draw semacam ini, pemain menyertakan lembar nilai catur. Pimpinan turnamen berhak menilai keabsahan draw. Di pertandingan Fischer dan Spassky, draw yang diklaim Fischer tidak diterima wasit. Namun Spassky setuju draw karena menganggap Fischer benar.



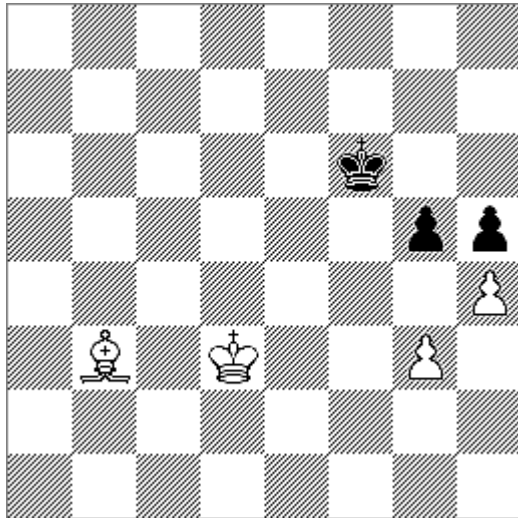
Gambar 5.3: Remis karena tiga langkah sama berturut-turut.

4. Tidak cukup materi untuk mematikan lawan. Draw dapat terjadi akibat kedua pemain kurang materi. Misal, seorang pemain hanya mempunyai Raja dan Gajah sedang pemain lawan hanya tinggal mempunyai Raja (RG-R). Komposisi kurang materi yang menyebabkan draw antara lain: R-R, RK-R, RG-R, RK-RG, RK-RK, RG-RG (R=Raja, K=Kuda, G=Gajah).



Gambar 5.4: Remis karena pemain kurang materi.

5. Aturan 50 langkah. Setelah 50 langkah, jika tidak ada bidak yang bisa bergerak dan dimakan, draw bisa diajukan kedua pemain dengan disertai bukti lembar skor catur.



Gambar 5.5: Remis, 64.fxc3 g5.

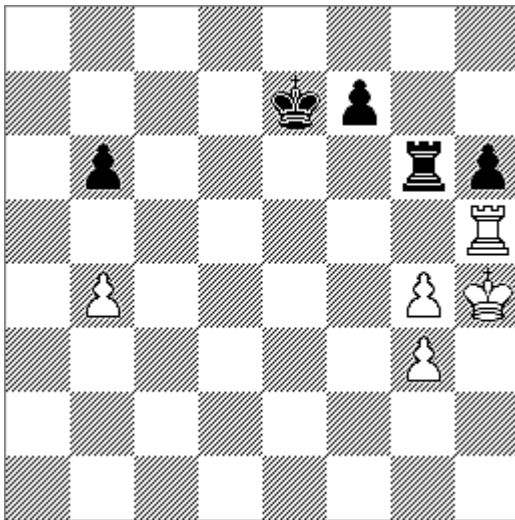
Dreev,A (2670) - Timman,J (2620) [E12]
Wijk Wijk (13), 1996

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3 b6 4.a3 Ga6 5.Mc2 Gb7 6.Kc3 c5 7.e4 cxd4 8.Kxd4 Kc6 9.Kxc6 Gxc6 10.Gf4 Gc5 11.Ge2 0-0 12.Bd1 a5 13.0-0 Me7 14.Gf3 Ke8 15.Md3 e5 16.Kd5 Md6 17.Gg3 Gxd5 18.Mc3 Mc7 19.Bxd5 d6 20.b4 axb4 21.axb4 Gd4 22.Bxd4 exd4 23.Mxd4 Ba2 24.e5 dxe5 25.Gxe5 Me7 26.b5 Kf6 27.Gc6 Ba4 28.Bd1 Bxc4 29.Mxc4 Mxe5 30.g3 Bc8 31.Bd3 g6 32.Ba3 h5 33.Rg2 Me7 34.Be3 Md6 35.Bd3 Me5 36.h3 Rg7 37.Ba3 Bc7 38.Ba6 Kd7 39.h4 Kc5 40.Bxb6 Ba7 41.Md5 Mxd5+ 42.Gxd5 Bd7 43.Gc4 Bd2 44.Rf3 Bc2 45.Gd5 Bd2 46.Gc6 Bb2 47.Re3 Rf6 48.Bb8 Re5 49.Be8+ Ke6 50.Be7 Rf6 51.Bd7 Kc5 52.Ba7 Bb4 53.Ba2 Ke6 54.Ba7 Kd4 55.Ge8 Kf5+ 56.Rd3 Kd6 57.Gc6 Bb3+ 58.Rc2 Kxb5 59.Bxf7+ Rxf7 60.Gd5+ Rf6 61.Gxb3 Kd4+ 62.Rc3 Kf5 63.Rd3 Kxg3 64.fxc3 g5 ½-½

Zueger,B (2465) - Andersson,U (2630) [E11]

Prague Kottbauer Prague (2), 1996

1.d4 e6 2.c4 Kf6 3.Kf3 Gb4+ 4.Gd2 a5 5.Kc3 d6 6.Mc2 Kc6
7.a3 Gxc3 8.Gxc3 0-0 9.e4 e5 10.dxe5 dxe5 11.Kxe5 Kxe5 12.Gxe5
Be8 13.Bd1 Me7 14.Gxf6 gxf6 15.Ge2 f5 16.f3 fxe4 17.fxe4 Mh4+
18.g3 Mxe4 19.Mxe4 Bxe4 20.Bd8+ Rg7 21.h3 Bxe2+ 22.Rxe2 Gg4+
23.hxg4 Bxd8 24.Re3 Bd6 25.b4 Bg6 26.Rf3 axb4 27.axb4 Ba6
28.Bh5 Ba3+ 29.Rf2 b6 30.c5 Bc3 31.cxb6 cxb6 32.Bb5 Bc6 33.Re3
h6 34.Re4 Bg6 35.Rf3 Rf8 36.Be5 Bc6 37.Bh5 Bf6+ 38.Rg2 Bg6
39.Rh3 Re7 40.Rh4 ½-½



Gambar 5.6: Remis karena tidak ada bidak yang bisa bergerak atau bisa dimakan.

6. Draw sesuai kesepakatan. Lawan mengajukan Draw, sedangkan Anda menerimanya atau Anda tidak bergerak sama sekali setelah itu. Draws sesuai kesepakatan paling lazim terjadi. Setiap saat pemain dapat menawarkan draw kepada lawan. Namun tidak etis menawarkan draw setiap

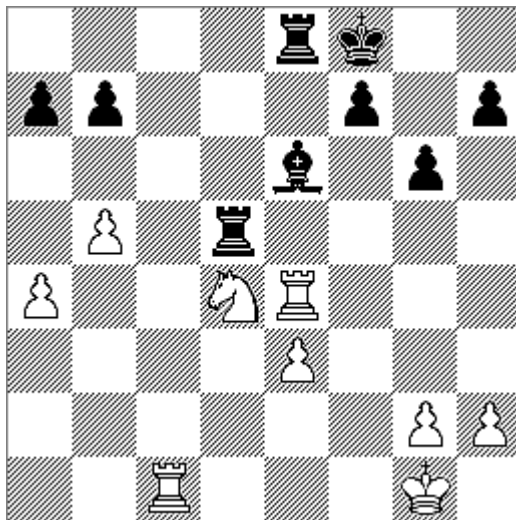
mau melangkah. Draw hanya ditawarkan pada saat yang tepat dengan mengatakan, “Draw, “ atau “*Draw, Bapak Sony*” atau “*Saya menawarkan Draw.*” Lantas menekan jam catur. Tawaran draw tanpa melangkahkan buah catur adalah tawaran tidak syah dan dapat diabaikan.

Piket,J (2570) - Timman,J (2620) [D35]

Wijk Wijk (2), 1996

[Baburin]

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3 d5 4.Kc3 Kbd7 5.cxd5 exd5 6.Gg5 c6
7.e3 Ge7 8.Gd3 Kh5 9.Gxe7 Mxe7 10.0-0 Khf6 11.Mc2 0-0 12.Bfe1
[12.Bab1!?] 12...g6 13.a3 Kb6 14.b4 Be8 15.b5 [15.Kd2!?] 15...c5
16.dxc5 Mxc5 17.e4!? Mf8 [17...dxe4? 18.Kxe4 Kxe4 19.Mxc5 Kxc5
20.Bxe8+-; 17...d4? 18.Kd5+-] 18.Md2 [18.e5!?] 18...Ge6 19.a4
Bad8 20.Mg5 dxe4 21.Gxe4 Kbd5 22.Kxd5 Kxe4 23.Bxe4 Bxd5
24.Me3 Mc5 25.Bc1 Mxe3 26.fxe3 Rf8 27.Kd4 ½-½

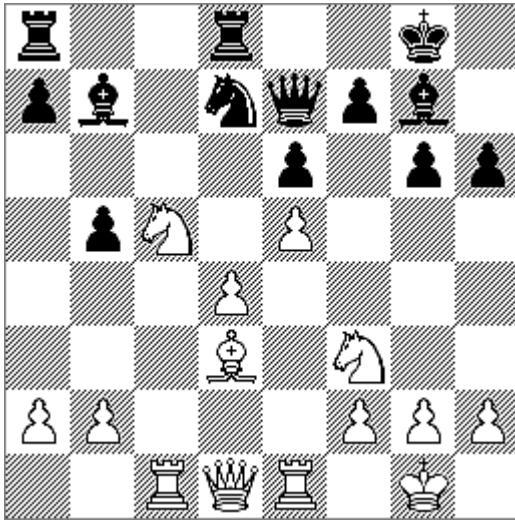


Gambar 5.7: Remis, 27.Kd4.

Khalifman,A (2655) - Huzman,A (2580) [D43]

Amsterdam Donner Amsterdam (4), 1995

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Kf3 Kf6 4.Kc3 e6 5.Gg5 h6 6.Gxf6 Mxf6
7.e3 Kd7 8.Gd3 dxc4 9.Gxc4 g6 10.0-0 Gg7 11.Bc1 Me7 12.e4 0-0
13.Be1 Bd8 14.e5 b5 15.Gd3 Gb7 16.Ke4 c5 17.Kxc5 ½-½

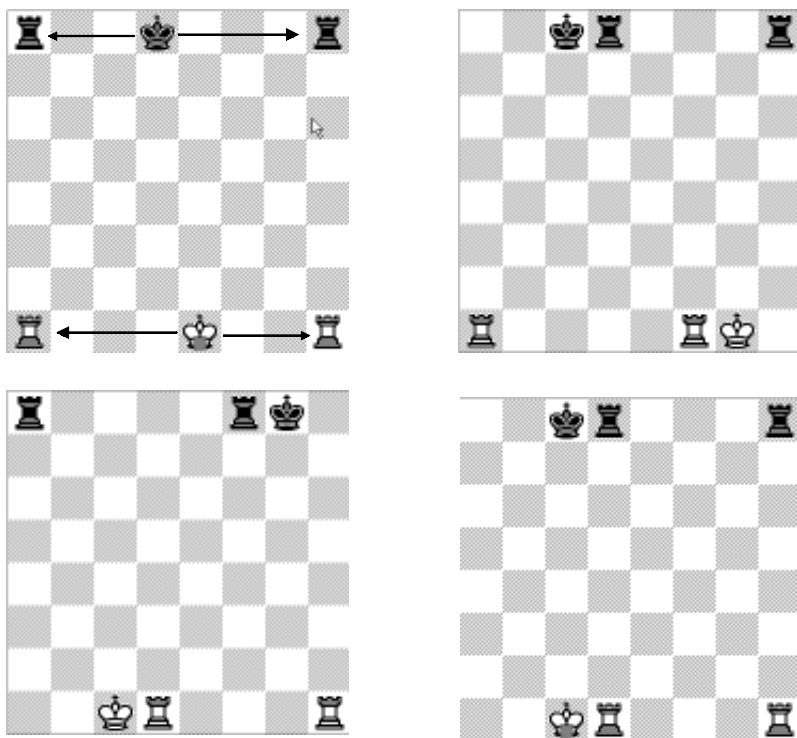


Gambar 5.8: Remis, 17.Kxc5.

BAB 6: LUKIR

Biar aman dari serangan musuh, Raja boleh lukir (*castling*). Saat lukir, Raja dan Benteng bergeser saling berdampingan. Raja bergeser ke dua kotak ke arah Benteng. Sedangkan Benteng bergeser melompati Raja dan berada persis di sebelah Raja.

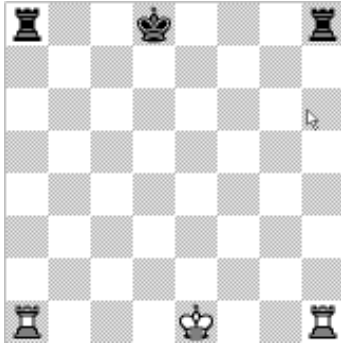
Aturan lukir dibuat simpel dengan menggeser Benteng hingga mentok ke raja, dan Raja melompati Benteng. Namun aturan simpel ini akan nenbingungkan lawan, sebab lukir harus menggeser Raja lebih dahulu. Biar tidak terkecoh dengan langkah Benteng yang tidak lukir. Ada dua alternatif posisi lukir. Yakni, ke kanan ke sisi Mentri, notasinya 0-0-0, atau ke kiri ke sisi Raja, notasinya 0-0, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6.1: Alternatif lukir.

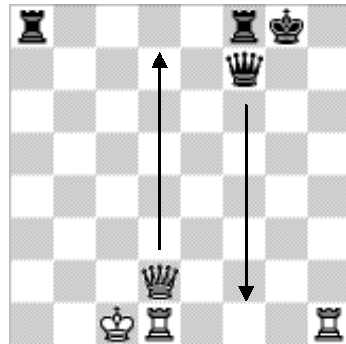
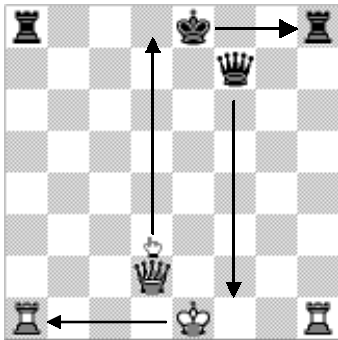
Aturan lukir yang absah:

1. Raja dan Benteng belum pernah berpindah tempat.



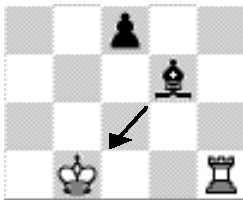
Gambar 6.2: Benteng dan Raja belum pernah bergerak.

2. Raja tidak melewati kotak yang dikuasai musuh.



Gambar 6.3: Raja tidak bisa lukir ke area yang dikuasai Mentri. Raja hanya bisa lukir ke area yang tidak dikuasai Mentri.

3. Raja tidak sedang diserang (diskak). Raja yang terkena skak tidak boleh lukir.

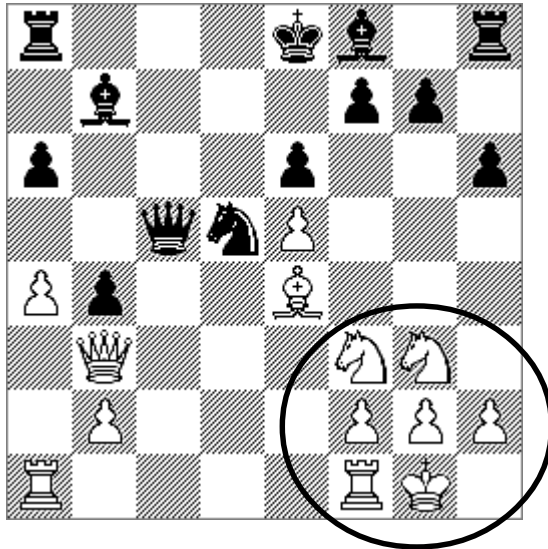


Gambar 6.4: Raja Putih terkena skak Gajah.

4. Semua kotak antara Raja dan Benteng kosong.

Piket,J (2625) - Granda Zuniga,J (2605) [D21]
Amsterdam Donner Amsterdam (8), 1995
[Giese]

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Kf3 a6 4.e4 b5 5.a4 Gb7 6.Kc3 b4 7.Gxc4
e6 8.Mb3 Kd7 9.Kg5 Me7 10.Ke2 Kb6 11.Gd3 h6 12.Kf3 Kf6 13.Kg3
c5 14.e5 Kfd7 15.Ge4 Kd5 16.Ge3 cxd4 17.Gxd4 Kc5 18.Gxc5 Mxc5
19.0-0

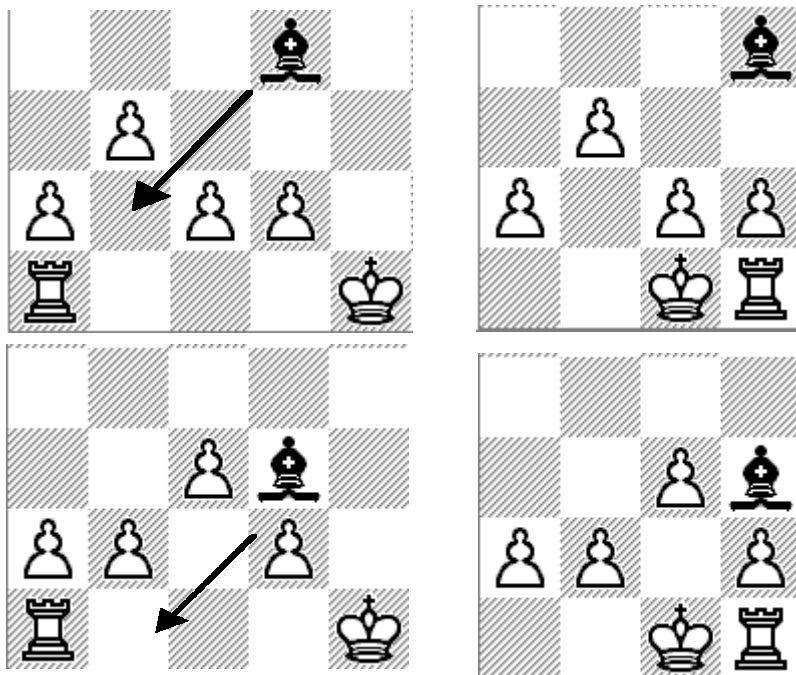


Gambar 6.5: Raja Putih lukir di ruang kosong dan aman bagi Raja.

19....Bc8 20.Kh5 Mc4 21.Mxc4 Bxc4 22.Kd2 Bd4 23.Bfd1 b3
24.Gf3 Bb4 25.Ke4 a5 26.h3 Gc8 27.Bac1 Gd7 28.Kef6+!?= serangan
tipikal raja yang tidak lukir 28...gxf6 29.Gxd5 fxe5! [29...exd5
30.Kxf6+ Re7 31.Bc7 Re6 32.Bxd7 Bxa4 (32...Rxe5 33.Kg4+ Re6
34.B7xd5+-) 33.B1xd5 +/-] 30.Gf3 [30.Kf6+ Re7 31.Kxd7 Rxd7!
32.Gc6+ (32.Gf3+ Gd6! 33.Bc5 Bxa4 34.Bxe5µ) 32...Re7 33.Bd7+
Rf6 34.Bc3 Ge7 35.Bf3+ Bf4 36.Bxb3 Bd8=] 30...Bd4 31.Bc7
[31.Kf6+ Re7 32.Kxd7 Rxd7 33.Bc3³] 31...Ge7 32.Ba7 Gd8 33.Kg7+

Rf8 34.Bxd7 Rxd7 35.B1xd4 exd4 36.Bxd4 Gf6 37.Bg4+ Rf8 38.Gd1
 $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

5. Anda boleh lukir saat Benteng diserang atau melewati kotak yang kuasai musuh.



Gambar 6.6: Lukir meski Benteng diserang atau melewati daerah yang dikuasai musuh.

BAB 7: TAKTIK CATUR

Pemain catur dituntut memiliki taktik bermain. Dengan taktik yang lihai permainan menjadi hidup dan penuh jebakan. Pemain pemula biasanya miskin taktik. Oleh karena itu, pemain pemula harus menguasai taktik. Taktik merupakan inti permainan catur (*the soul of chess*). Keindahan permainan catur terletak pada taktik dan strategi pemain. Taktik berkaitan dengan jebakan, trik, atau kombinasi langkah yang menghasilkan skak mat (*checkmate*) atau unggul buah catur. Strategi merupakan upaya jangka panjang dengan mengembangkan permainan yang tepat atau susunan buah catur yang kokoh untuk tujuan jangka panjang. Bab ini khusus membahas taktik catur. Strategi catur akan dibahas pada bab berikutnya.

Berikut ini taktik catur yang lazim dan wajib diketahui.

- ☐ Pengorbanan (*Sacrifice*)
- ☐ Serangan Langsung (*Direct Attack*)
- ☐ Menyerang Raja yang Lukir
- ☐ Penyergapan Mendadak
- ☐ Serangan Mengintai (*Discovered Attack*)
- ☐ Taktik Garpu
- ☐ Serangan Ganda (*Double Attack*)
- ☐ Sudetan (*Pin*)
- ☐ Langkah Penjembatan (*Zwischenzug*)
- ☐ Blockade(*Blokade*)
- ☐ Mengoyak Pertahanan Raja
- ☐ Memburu (*Chasing*)
- ☐ Umpan (*Decoy*)
- ☐ Pembelokkan (*Deflection*)
- ☐ Eliminasi
- ☐ Membuka Baris (*Opening of a file*)
- ☐ Kelebihan Beban (*Overloading*)
- ☐ Pemangkasan (*Interception*)
- ☐ Menyapu Jalur (Kolom)

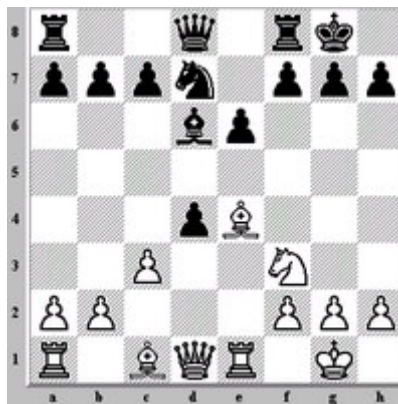
- ☐ Memerangkap dan Menangkap
- ☐ Remis (*Stalemate*)
- ☐ Mengulang Langkah Agar Remis
- ☐ Melumpuhkan Barisan Belakang
- ☐ Taktik Sinar X
- ☐ Skak Beruntun
- ☐ Skak Mat
- ☐ Bidak Melenggang Bebas (*Passed pawn*)
- ☐ Terobosan Bidak

Marilah kita bahas satu per satu teknik catur yang disebutkan di atas.

PENGORBANAN (SACRIFICE)

Pengorbanan buah catur ditujukan untuk mengacaukan keseimbangan posisi lawan.

Dalam pembukaan Gambit, pengorbanan bidak digunakan untuk mendapatkan posisi yang lebih terbuka dan aktif sehingga memudahkan serangan selanjutnya.



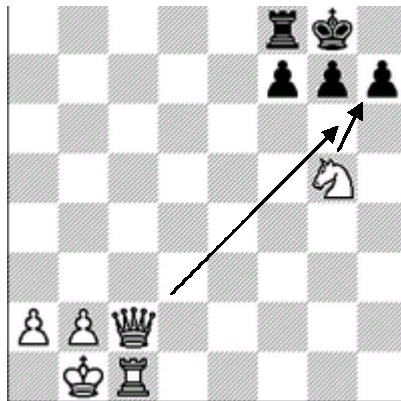
Gambar 7.1: Taktik Pengorbanan (*Sacrifice*)

Melumpuhkan Raja musuh terkadang perlu pengorbanan. Pengorbanan Gajah h7 merupakan taktik klasik. Putih melangkah dengan menyekak hitam Gxh7. Hitam membalas dengan Rxh7. Seringkali putih menyekak dengan Kuda, Kg5+ dan Mh5.

Ingat, pengorbanan Gajah h7 tergantung situasi dan kondisi. Jika posisi menguntungkan, maka berhasil skak mat. Jika tidak, jangan lakukan. Lihat Gambar 7.1.

SERANGAN LANGSUNG (DIRECT ATTACK)

Mentri putih dan Kuda melancarkan serangan langsung terhadap bidak h7. Lihat Gambar 7.2.



Gambar 7.2: Taktik Serangan Langsung Sekaligus Taktik Menyerang Raja yang Lukir

MENYERANG RAJA YANG LUKIR

Taktik ini berguna untuk mengacaukan keseimbangan lawan. Lawan terpaksa melangkahkan bidak di depan Raja, maju ke depan. Anda pun lebih mudah menyerang Raja.

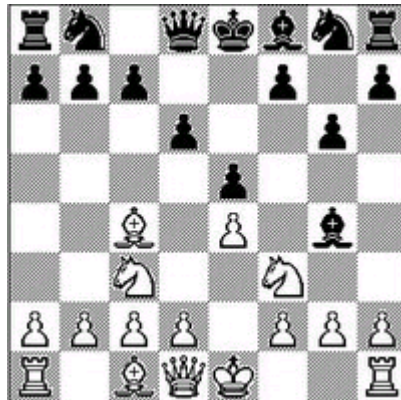
Mentri merupakan komponen utama menyerang langsung. Dibantu Kg5, Raja Hitam di g8, Mentri dapat melancarkan skak mat di h7. Gf6 atau h6 dan Mentri di g7 membuat Raja hitam di g8 tidak berdaya.

Ingat serangan Raja yang lukir terkadang justru membuat posisi lawan lebih solit. Jadi rencanakan serangan dengan rapi dan gerilya sehingga serangan fajar terlaksana dengan baik. Lihat Gambar 7.2.

PENYERGAPAN MENDADAK

Gajah hitam terlalu dini menyerang. Gajah hitam mengancam Kuda putih. Namun Kuda Kf7 masih bebas bergerak. Sebaliknya hitam mengalami ancaman serius yang mengarah ke skak mat.

Notasi catur untuk permainan ini adalah 1.e4 e5 2.Gc4 g6 3.Kf3 d6 4.Kc3 Gg4 Lihat Gambar 7.3.



Gambar 7.3: Taktik Penyergapan Mendadak.

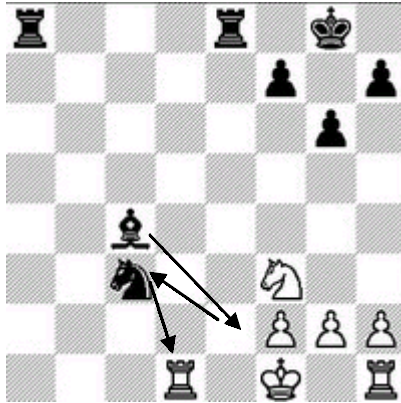
SERANGAN MENGINTAI (DISCOVERED ATTACK)

Hitam menjalankan taktik Serangan Mengintai (*discovered attack*). Yakni, pindah Kuda, skak Gajah, dan mengancam akan mencaplok Benteng putih.

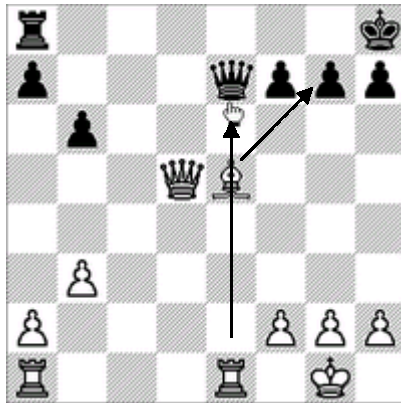
Jika yang diserang Raja maka ada istilah Skak Mengintai (*discovered check*).

Skak Gajah hitam di Gc4 terjadi ketika Kuda hitam Ke2 pindah ke c3. Otomatis Benteng putih Bd1 terancam Kuda hitam di Kc3. Lihat Gambar 7.4. Gambar 7.5 menunjukkan Ge5xg7 dan disambut Rh8xg7. Selanjutnya Be1 memangsa Me7 dengan mudah.

Taktik ini juga menghasilkan skak ganda (*double check*), apabila ada serangan mengintai Raja, dan buah yang dipindah juga melahirkan skak. Misal, Kuda e2 pindah ke g3.



Gambar 7.4: Taktik Serangan Mengintai, Kc3.

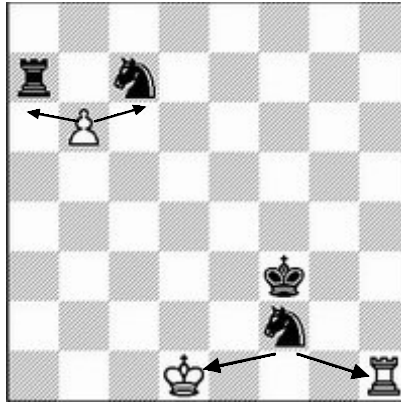


Gambar 7.5: Taktik Serangan Mengintai, Ge5xg7+.

TAKTIK GARPU (FORK)

Taktik Garpu (*Fork*) atau serangan ganda (*double attack*) terjadi ketika memindah buah catur untuk menyerang dua buah catur lawan

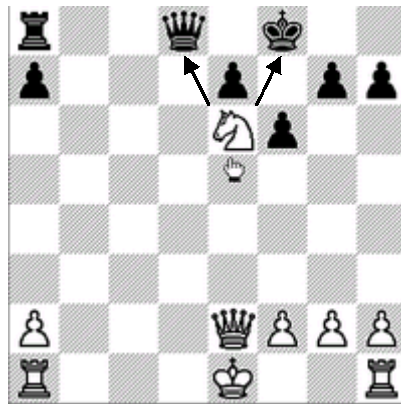
sekaligus. Tujuannya untuk mencaplok salah satu buah lawan, yang tidak mungkin dipertahankan salah satu. Kuda sering dipakai untuk taktik Garpu. Lihat Gambar.



Gambar 7.6: Taktik Garpu.

Bidak bisa menerapkan Taktik Garpu. Dengan maju ke depan, bidak putih menyergap Benteng sekaligus Kuda hitam. Otomatis bidak akan memangsa salah satu, Kuda atau Benteng. Lihat Gambar 7.6.

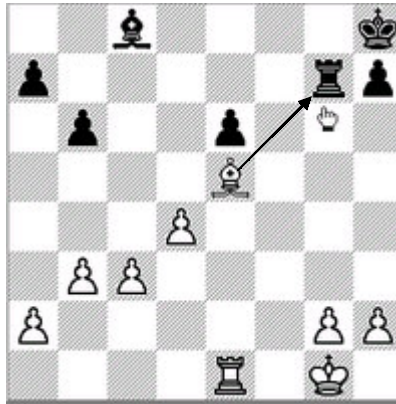
SERANGAN GANDA (DOUBLE ATTACK)



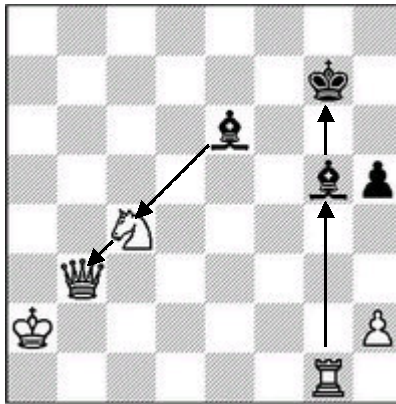
Gambar 7.7: Taktik Serangan Ganda.

Lihat penjelasan di taktik Garpu (*Fork*) yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam gambar, terlihat Kuda skak Raja sekaligus mengancam Menteri hitam. Tidak ada pilihan lain, selain Raja berpindah tempat guna menghindari skak sekaligus merelakan Menteri dimakan Kuda. Lihat Gambar 7.7.

SUDETAN (PIN)



Gambar 7.8: Taktik Sudetan (*Pin*), Gajah menyudet Benteng.



Gambar 7.9: Taktik Sudetan (*Pin*), Gajah hitam menyudet Kuda putih.
Benteng putih menyudet Gajah hitam.

Taktik Sudetan (*pin* atau *pinning*) adalah langkah yang memaksa salah satu buah lawan tidak bisa bergerak karena di belakang ada buah yang terancam jika dipindah. Buah catur yang bergerak lurus dapat dipakai untuk menyudet lawan. Misal, Gajah, Benteng, dan Menteri. Lihat Gambar 7.8.

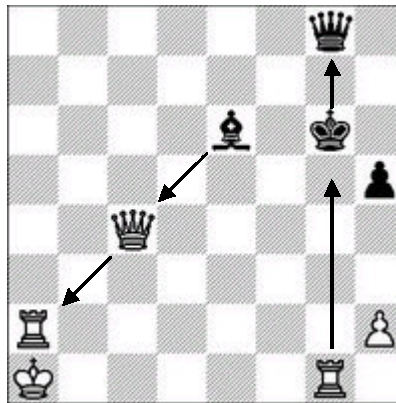
Gajah hitam menyudet Kuda Putih. Sebaliknya, Benteng putih menyudet Gajah hitam. Lihat Gambar 7.9.

TUSUK SATE (SKEWER)

Adalah langkah menyerang dua buah catur dalam satu baris. Mirip Taktik Sudetan (*pin*). Namun buah catur lawan yang di depan mempunyai nilai lebih berharga ketimbang yang di belakang. Setelah buah catur yang bernilai besar dipindah, maka buah catur di belakang dapat ditangkap.

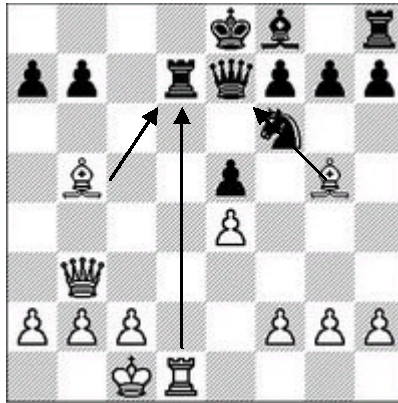
Untuk menghindari tusuk sate yang fatal, usahakan Raja dan Menteri tidak boleh terletak diagonal, vertikal, atau horisontal.

Gajah hitam mengancam Menteri putih dan Benteng putih. Sebaliknya, Benteng putih skak Raja Hitam dan mengancam Menteri hitam. Lihat Gambar 7.10.

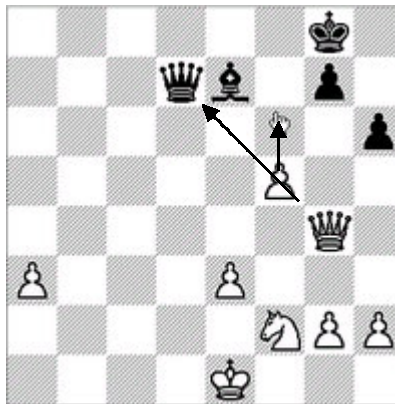


Gambar 7.10: Taktik Tusuk Sate (*Skewer*).

LANGKAH PENJEMBATAN (ZWISCHENZUG)



Gambar 7.11: Taktik Langkah Penjembatan.



Gambar 7.12: Taktik Langkah Perantara, f5-f6.

Langkah Penjembatan (*Zwischenzug*) berasal dari bahasa Jerman. Sebagai ganti ancaman langsung, pemain menjalankan ancaman awal sebagai langkah penjembatan untuk menghasilkan serangan mematikan. Lawan tentu harus menghadapi ancaman awal dan berakibat situasi yang tidak menguntungkan. Lihat Gambar 7.11.

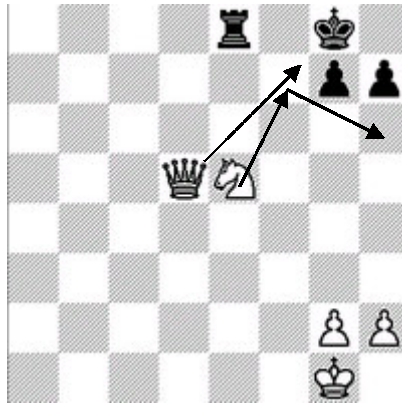
G5 mengancam B8. Bd1 mengancam B8. Gg5 mengancam Kf6. Kondisi ini membuat hitam kocar-kacir. Putih di atas angin. Serangan Menteri juga siap melumpuhkan Raja Hitam.

Taktik ini sering disebut juga Langkah Perantara (*Intermediate Move*). Bidak f5-f6 membuat Menteri menskak Raja. Bidak pun nantinya mencaplok Gajah hitam. Lihat Gambar 7.12.

BLOKADE (BLOCKADE)

Teknik Blokade adalah mengeblok daerah lawan. Di posisi gambar ini, Raja pindah ke h8, karena Menteri putih skak Raja. Jika Raja ke f8, Menteri putih langsung skak mat. Di sinilah blokade diterapkan.

Lantas putih skak Raja dengan Kuda, Kf7. Raja hitam kembali ke g8. Menteri skak dengan memidah Kuda, Kh6. Raja kembali ke h8. Lihat Gambar 7.13.

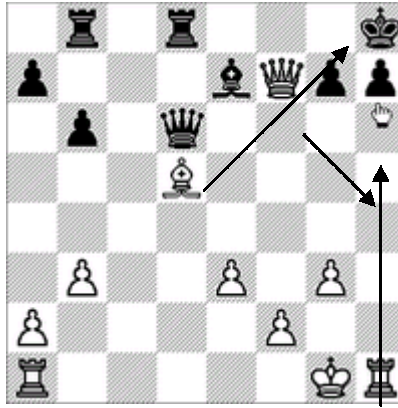


Gambar 7.13: Taktik Blokade (*Blockade*).

MENGOYAK PERTAHANAN RAJA

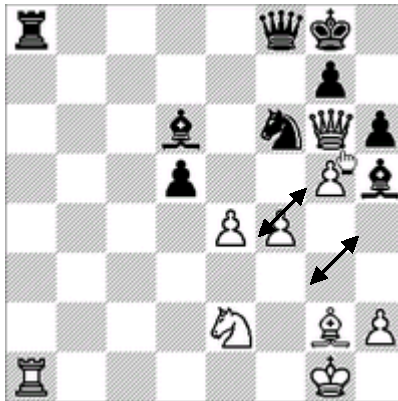
Mengoyak Pertahanan Raja disebut juga taktik menghancurkan pertahanan lawan (*breaking the shelter of the king*). Pemain berusaha menghancurkan pertahanan lawan sehingga rapuh dan mudah ditaklukkan. 1.Bh1xh7+ Rb8xb7 2. Mf7-h5#. Lihat Gambar 7.14.

Benteng membongkar bidak di depan raja. Benteng sengaja dikorbankan. Hanya ditukarkan dengan sebuah bidak. Namun akhirnya Menteri melenggang dengan mudah untuk skak mat.



Gambar 7.14: Taktik Mengoyak Pertahanan Raja.

MEMBURU (CHASING)



Gambar 7.15: Taktik Memburu (*Chasing*).

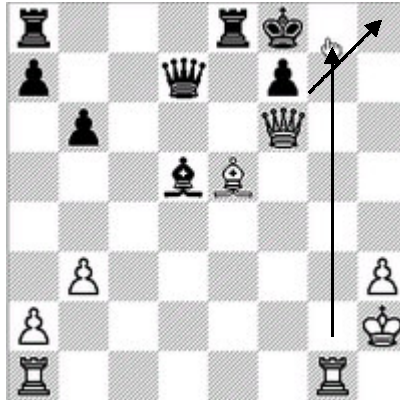
Teknik Memburu adalah mengejar lawan hingga tak berdaya dan harus melangkah ke posisi sulit. Obyek pengejaran biasanya skak Raja. Jika skak terus dilakukan berulang-kali, permainan akan berakhir dengan remis. 1. Mg6-f5 Gh5-g4 2. Mf5-g6 Gg4-h5 =

Tidak ada pilihan Mentri putih berbuat demikian. Keberadaannya terancam. Oleh karena itu, Mentri harus berhati-hati dalam menyusun strategi dan posisi. Seyogyanya Mentri tidak menjelajah sendirian terlalu agresif tanpa dukungan buah catur lain. Lihat Gambar 7.15.

UMPAN (DECOY)

Adalah memaksa lawan berpindah ke tempat yang riskan dan berbahaya. Akibatnya, posisi baru mengganggu pertahanan atau dicaplok lawan.

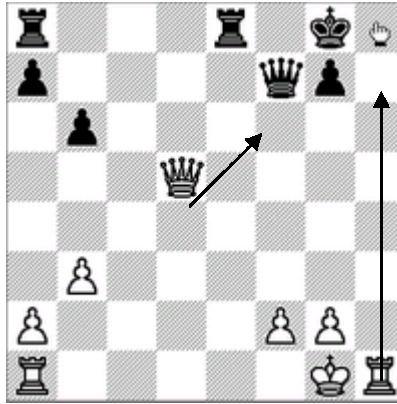
1. Bg1-g8+ Rf8xg8 2. Mf6-g7# Benteng sengaja diumpankan agar Raja memangsanya sekaligus pindah tempat. Ini sasaran empuk untuk Mentri mengeksekusi Raja di h8. Lihat Gambar 7.16.



Gambar 7.16: Taktik Umpan (*Decoy*).

PEMBELOKKAN (DEFLECTION)

Teknik ini membuat buah lawan lepas. Buah lawan menjadi tidak terlindungi, tidak lagi mempertahankan area tertentu, atau tidak lagi menempati baris tertentu. 1. Bh1-h8+ Rg8xh8 2. Md5xf7



Gambar 7.17: Taktik Pembelokkan (*Deflection*).

ELIMINASI

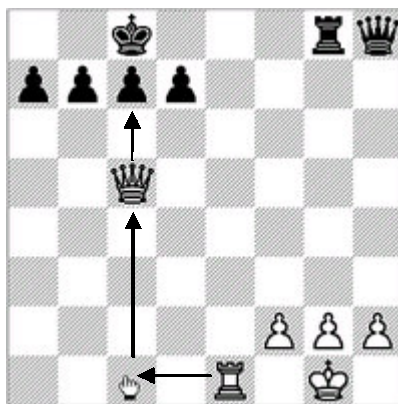


Gambar 7.18: Taktik Eliminasi.

Bertujuan mengeliminasi buah catur yang mempertahankan buah catur lain (*Elimination of a defending piece*). Agar Menteri hitam tidak ada yang mempertahankan, Kuda hitam dimakan Benteng dahulu sambil skak. Hitam terpaksa harus memindah Raja. Menteri hitam tidak bisa makan Menteri putih. Dengan demikian Menteri putih bisa menangkap Menteri hitam dengan leluasa. Lihat Gambar 7.18

MEMBUKA BARIS (OPENING OF A FILE)

Taktik membuka jalur vertikal tanpa ada bidak lawan dan bidak pribadi. Buah catur terkadang menghalangi atau memblok jalur vertikal atau diagonal. Akibatnya efisiensi buah catur lain di suatu jalur (diagonal) terhalang. Taktik **membuka baris** bertujuan memindahkan buah catur penghalang untuk membuka jalur (diagonal) bagi buah catur lain. Sebagai hasilnya, pemain mungkin menguasai area penting, memindah buah catur ke posisi yang lebih aktif (Benteng berpindah ke Bc1), atau menyiapkan ancaman atau skak mat dengan Menteri makan bidak Mxc7. Lihat Gambar 7.19.



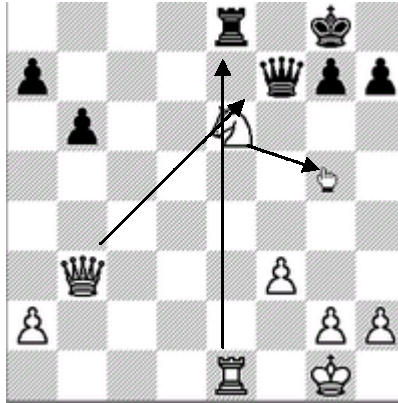
Gambar 7.19: Taktik Membuka baris (*Opening of a file*).

KELEBIHAN BEBAN (OVERLOADING)

Taktik ini terjadi ketika satu buah catur harus melindungi dua atau lebih buah catur lain, kotak lain, atau bahkan sekaligus ancaman. Pemain biasanya akan mendapatkan keuntungan dengan mengurangi kelebihan beban, misalnya mengurangi tugas melindungi buah catur lain.

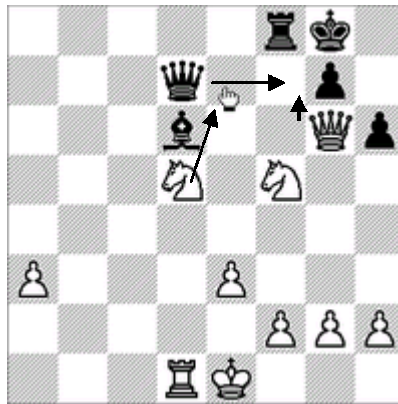
Kuda putih berpindah ke Ke6-g5 untuk mengurangi beban ancaman atau perlindungan, sekaligus mendapatkan posisi unggul. Menteri lawan menjadi terancam (Mb3xf7 atau Kxf7). Jika tidak, hitam akan terkena skak mat benteng makan Benteng lawan. Jadi skenario nya

kurang lebih seperti berikut ini 1.Ke6-g5 Mf7xMb3 2.Be1xe8#. Lihat Gambar 7.20.



Gambar 7.20: Taktik Kelebihan beban (*Overloading*).

PEMANGKASAN (INTERCEPTION)



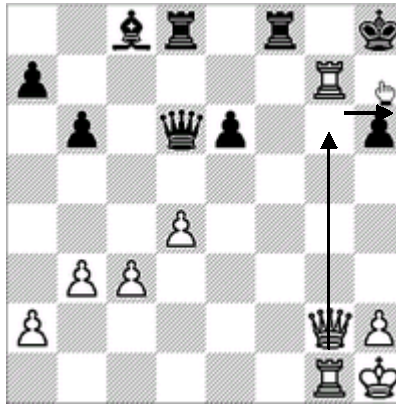
Gambar 7.21: Taktik Pemangkasan (*Interception*).

Teknik ini menahan atau memangkaskan agar lawan tidak menduduki baris yang sama atau menempati kotak tertentu. Perhatikan taktik putih melancarkan pemangkasan dengan langkah 1. Kd5-e7 Gd6-e7 2.

Mg6xg7# Akhirnya Mentri putih bisa skak mat karena Mentri hitam diperdaya. Tidak ada pilihan kecuali mencaplok Kuda dengan Gajah. Walau akhirnya berakibat fatal bagi hitam. Lihat Gambar 7.21.

MENYAPU JALUR

Teknik ini disebut juga *space clearance*. Pemain mengosongkan jalan untuk memudahkan skak mat. Tidak segan pemain mengorbankan buah sendiri. Benteng di g7 skak Raja. Raja makan Benteng dan akhirnya disambut Mentri skak mat Raja hitam. Lihat Gambar 7.22.



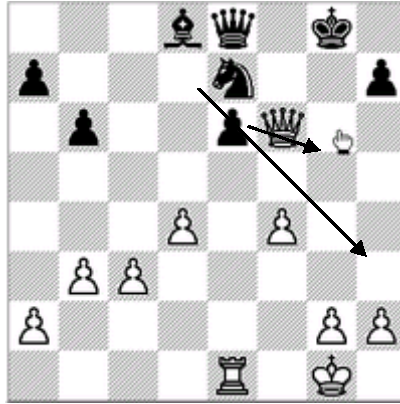
Gambar 7.22: Taktik Menyapu Jalur.

MEMERANGKAP DAN MENANGKAP

Taktik Memerangkap dan Menangkap (*Piece Catching*) adalah menekan lawan agar buah caturnya terpojok dan akhirnya tertangkap.

Kali ini Kuda e6 melangkah ke g6. Silakan tebak sendiri apa yang akan terjadi.

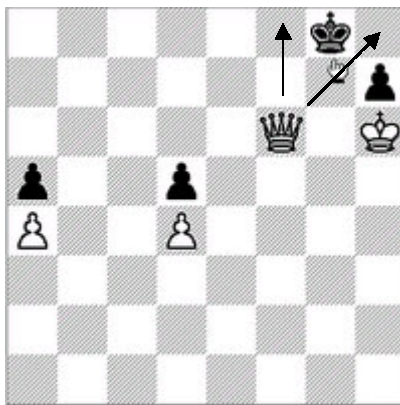
Lihat Gambar 7.23. Mentri putih tak berdaya. Ke mana pun Mentri putih melangkah akan terancam lawan.



Gambar 7.23: Taktik Memerangkap dan Menangkap.

REMIS (STALEMATE)

Remis juga merupakan taktik catur agar tidak kalah. Agar tidak terjebak taktik remis yang dirancang lawan, berhati-hatilah jangan sampai terpancing. Saat ada tawaran remis, pikirkan masak-masak. Jika masih ada peluang menang, jangan menerima tawaran remis. Meski demikian lawan tentu tidak main-main dalam menawarkan remis, ia pasti sudah memperhitungkan betul.



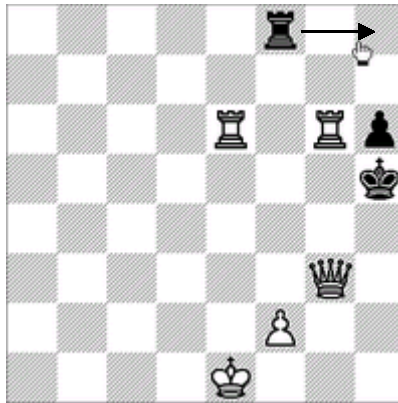
Gambar 7.24: Taktik Remis.

Untuk mengetahui lebih lengkap tentang Remis, silakan membuka kembali topik tentang remis. Lihat juga Gambar 7.24.

Di sini Raja hitam tidak lagi bisa bergerak karena terkunci atau terkurung lawan. Sungguh sayang pemain putih melakukan *blunder*. Unggul buah catur tetapi berakhir remis. Hitam berhasil menggiring putih melakukan kesalahan fatal.

MENGULANG LANGKAH AGAR REMIS

Taktik mengulang-ulang langkah yang sama dijalankan agar terjadi remis. Istilah lain teknik ini adalah *Play for Stalemate*. Lihat Gambar 7.25.

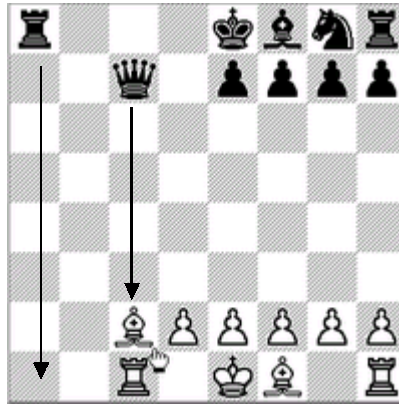


Gambar 7.25: Taktik Mengulang Langkah Agar Remis.

MELUMPUHKAN BARISAN BELAKANG

Taktik ini dijalankan ketika ada kelemahan barisan belakang (*weakness of the back rank*)

Lihat Gambar 7.26. Menteri hitam sengaja dikorbankan sambil memangsa Gajah c2. Jika Benteng c1xc2, maka Ba8-a1#. Kalaupun Benteng tidak mau makan, maka langkah Ba8-a1 juga akan memporandakan pertahanan putih.

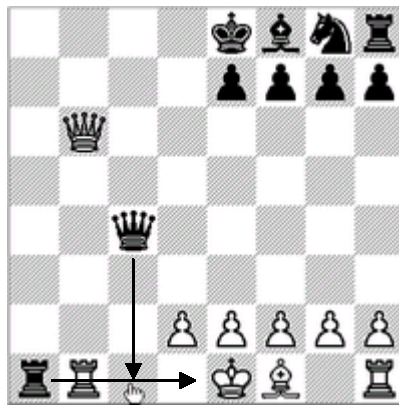


Gambar 7.26: Taktik Melumpuhkan Barisan Belakang.

TAKTIK SINAR X

Taktik sinar X atau *X-ray* adalah menyerang buah lawan di suatu baris atau arah diagonal yang masih tertutup oleh buah catur lain atau belum dibuka lawan. Lihat Gambar 7.27.

Skak mat terjadi dengan menjalankan taktik sinar x seperti berikut ini 1. Mc3-c1+ Bb1xc1 2. Ba1xc1# Hitam memperdaya putih dengan taktik sinar x.



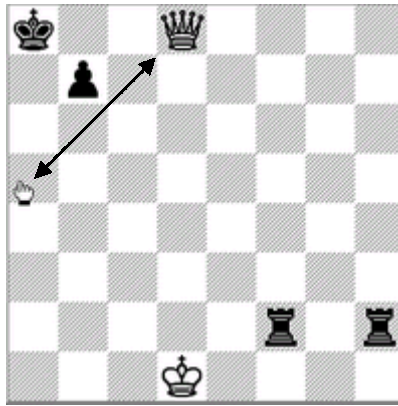
Gambar 7.27: Taktik Sinar X.

SKAK BERUNTUN

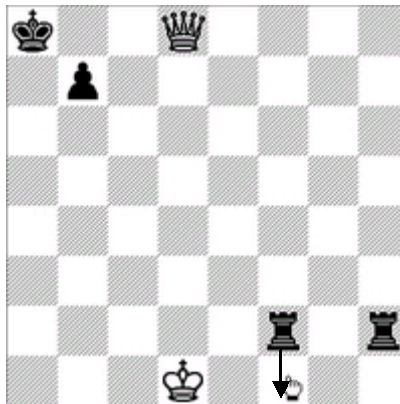
Skak beruntun atau *Perpetual Check* dijalankan untuk kepentingan pribadi agar tidak kalah. Biasanya terjadi karena terdesak atau terpojok. Lihat Gambar 7.28.

Putih terancam skak mat oleh dua Benteng di f2 dan h2.

Akibatnya, Menteri Putih d8 melancarkan skak berulang-kali di a5 dan d8 agar remis.



Gambar 7.28: Taktik Skak Beruntun.



Gambar 7.29: Taktik Skak Mat.

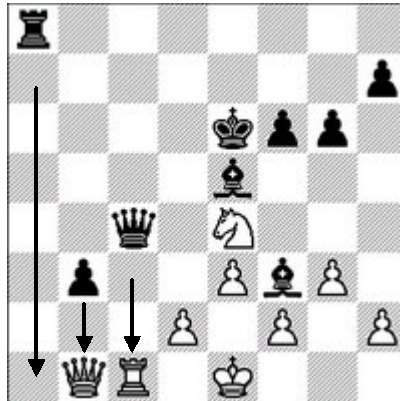
SKAK MAT

Taktik skak mat atau *mate* adalah taktik pamungkas untuk menyudahi permainan dan mengalahkan lawan. Lihat Gambar 7.29. Benteng melancarkan skak mat di f1. Alternatif lain adalah Bh2-h1#

BIDAK BELENGGANG BEBAS (PASSED PAWN)

Teknik ini memungkinkan bidak bebas melenggang. Lawan tidak mempunyai bidak di baris yang sama. Bidak yang bebas melenggang dalam posisi tertentu dapat membatasi gerak lawan dan menjadi kombinasi serangan atau skak mat.

1...Me4xe1+ 2.Md1xe1 d3-d2 3.Me1-e2(d1) Bc5-c1+ Lihat Gambar 7.30

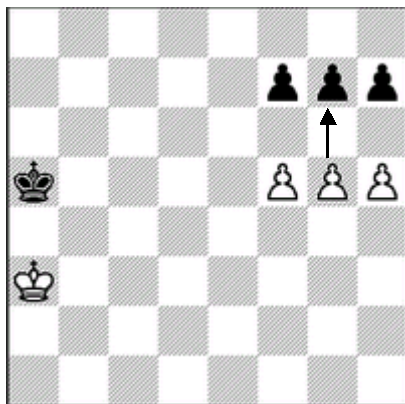


Gambar 7.30: Taktik Bidak Belenggang Bebas.

TEROBOSAN BIDAK

Taktik Terobosan Bidak (*Pawn Breakthrough*) dijalankan dengan mengorbankan satu atau beberapa bidak. Tujuannya, bidak bisa melenggang bebas ke depan dan tidak dapat dihentikan dengan tukar bidak. Lihat Gambar 7.31.

1. g5-g6! f7xg6 (1...h7xg6 2. f5-f6! g7xf6 3. h5-h6) 2. h5-h6! g7xh6 3.f5-f6.



Gambar 7.31: Taktik Terobosan Bidak.

BAB 8: PEMBUKAAN CATUR

Bab ini dan berikutnya akan membahas strategi catur. Pada dasarnya strategi catur mencakup:

- ☐ Pembukaan
- ☐ Permainan Tengah
- ☐ Permainan Akhir

Strategi catur paling dasar adalah pembukaan. Pembukaan catur sangat vital karena merupakan langkah pertama permainan catur. Teori pembukaan sangat banyak. Namun pemain biasanya cukup menguasai pembukaan yang lazim. Dalam turnamen catur, langkah pembukaan biasanya dilakukan dengan cepat. Pemain sudah hapal teori pembukaan di luar kepala.

Pemain profesional dapat dibedakan dengan pemain pemula dari cara bermain catur di pembukaan. Pada sepuluh langkah pertama, pemain profesional tidak perlu berpikir, karena sudah teks book. Hanya hapalan saja.

Para pemain profesional terkadang mempersiapkan diri dengan matang sehingga persiapan bertanding mantap. Mereka menyiapkan langkah baru agar lawan terkecoh dan bingung. Langkah baru dalam pembukaan, yang belum dimainkan sebelumnya, disebut langkah baru (*novelty*).

TUJUAN PEMBUKAAN

Tujuan pembukaan catur pada prinsipnya sama —menghindari terkena skak dan kehilangan buah catur— meskipun ada banyak varian langkah. Jika pemain tidak melakukan kesalahan atau blunder dalam pembukaan, tujuan utama pembukaan catur mencakup:

1. PENGEMBANGAN PERMAINAN

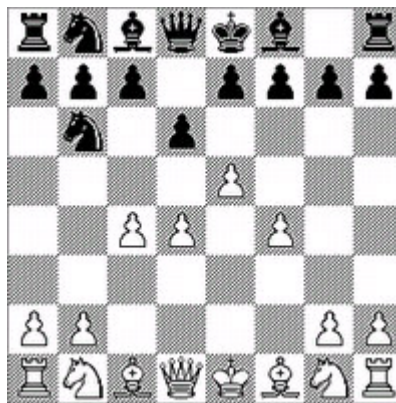
Buah catur di posisi awal permainan sebenarnya hanya sekadar sebagai batu loncatan pengembangan permainan. Berikut ini beberapa catatan tentang pengembangan permainan:

- ✧ Kuda biasanya melangkah ke f3, c3, f6 dan c6 (atau terkadang e2, d2, e7 atau d7).
- ✧ Bidak e dan d kedua pemain dipindah agar Menteri dapat berkembang.
- ✧ Gajah mungkin bisa manuver seperti g3 dan Gg2.
- ✧ Semakin cepat buah catur berkembang, semakin bagus.
- ✧ Ratu biasanya bisanya tidak dimainkan di tengah. Jika tidak, Ratu mudah diserang di akhir permainan.

2. MENGONTROL PUSAT PERMAINAN

Mengontrol pusat permainan memudahkan mengatur gerakan buah catur dan menekan lawan. Ada tiga aliran mengontrol pusat permainan:

- ✧ Aliran klasik menyukai bidak d4 dan e4 atau d5 dan e5 untuk hitam.
- ✧ Aliran modern menganggap tidak perlu menguasai bagian tengah karena bidak menjadi rentan dan terlalu luas. Jika bangunan tengah tidak dikelola dengan baik, justru percuma.



Gambar 8.1: Pertahanan Alekhine.

- ✧ Aliran *hypermodern* mengontrol tengah dari jauh, memukul pertahanan tengah lawan, dan akhirnya menguasai papan tengah

di akhir permainan. Dari sini lahirlah pembukaan dengan pertahanan Alekhine. Contoh 1.e4 Kf6 2.e5 Kd5 3.d4 d6 4.c4 Kb6 5.f4. Putih sementara menguasai pusat permainan dengan bidak di tengah. Hitam berharap menguasai balik di akhir permainan sambil memantau posisi putih.

3. MENGAMANKAN RAJA

Di awal pembukaan Raja agak terbuka di tengah papan permainan. Untuk menghindari serangan lawan dan membuat pertahanan lebih kokoh, biasanya pemain lukir. Selain mengamankan Raja, pemain sekaligus bisa mengembangkan salah satu Benteng.

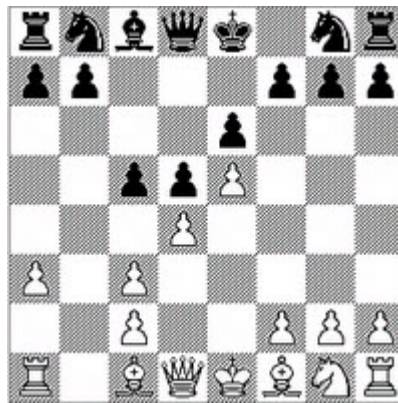
4. MEMBANGUN STRUKTUR BIDAK YANG BAIK

Sejumlah pembukaan berusaha mengacaukan struktur bidak lawan. Oleh karena itu, struktur bidak juga harus diperhitungkan, meski tidak sepenting tujuan pembukaan yang lain.

Contoh:

☞ *Pertahanan Perancis dengan varian Winawer.*

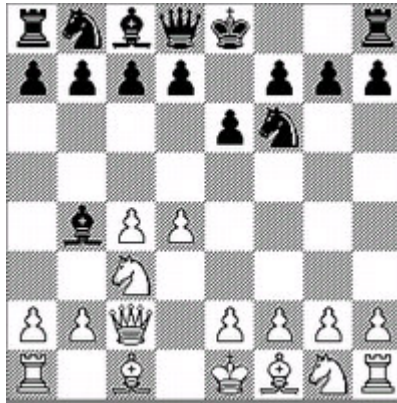
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Kc3 Gb4 4.e5 c5 5.a3 Gxc3 6.bxc3. Hitam menukar sepasang Gajah dengan dua bidak c, guna membuka pertahanan lawan sekaligus merusak struktur bidak putih.



Gambar 8.2: Pertahanan Perancis.

🦉 *Pertahanan Nimzo-India.*

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kc3 Gb4. *Varian Klasik*, 4.Mc2, dimaksudkan untuk merusak struktur bidak putih. Bidak c3 dipukul kembali oleh Ratu daripada bidak b. Bidak dobel tidak selalu jelek. Bidak dobel di satu baris bisa membuka jalur yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun serangan.



Gambar 8.3: Pertahanan Nimzo-India.

KATEGORI PEMBUKAAN

Pada prinsipnya ada sejumlah kategori pembukaan:

1. Pendekatan langsung
2. Pendekatan tak langsung
3. Bertahan
4. Terfokus di pusat permainan
5. Terfokus di sayap permainan
6. Menyerang
7. Adu Strategi

KODE DAN DAFTAR PEMBUKAAN CATUR

Pembukaan catur biasanya diberi kode. Kode ini memudahkan mengidentifikasi pembukaan catur. Kode juga digunakan program

catur komputer. Kode pembukaan yang digunakan mengacu pada ECO (*Encyclopedia of Chess Opening*) atau Ensiklopedi Pembukaan Catur. ECO menetapkan kode pembukaan sebagaimana tercantum di Lampiran. Lampiran 1 memuat kode dan nama pembukaan. Lampiran 2 memuat kode dan langkah pembukaan.

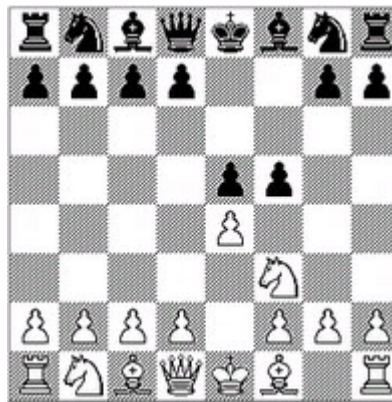
PEMBUKAAN BERDASARKAN LANGKAH PUTIH

Karena pemain putih mendapat giliran melangkah pertama, pembukaan catur dikelompokkan berdasarkan langkah pertama putih.

Putih umumnya memulai dengan e4 (bidak di depan Raja maju dua langkah). Kelebihan langkah e4 adalah langsung mengontrol pusat permainan, memberi jalan kepada Menteri dan Gajah.

Pembukaan ini diimbangi hitam dengan dua pilihan. Membalas dengan mengimbangi langkah serupa dengan e5 untuk tujuan yang sama. Melahirkan pembukaan:

- ☞ Ruy Lopez,
- ☞ Giuoco Piano (termasuk varian Gambit Evans), dan
- ☞ Gambit Raja.



Gambar 8.4: Contoh posisi Pembukaan e4 e5.

Hitam juga dapat memilih langkah lain sehingga melahirkan:

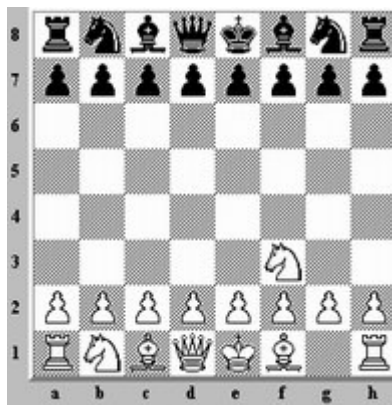
- ☞ Pertahanan Sicilia,
- ☞ Pertahanan Perancis,
- ☞ Caro-Kann,
- ☞ Kontra Tengah (*Center Counter*), dan
- ☞ Pirc/Modern.

Putih juga dapat memulai dengan melangkahkan Bidak Mentri ke d4. Langkah d4 melahirkan pembukaan:

- ☞ Gambit Mentri,
- ☞ Pertahanan India Raja,
- ☞ Nimzo-India,
- ☞ Bogó-India,
- ☞ Pertahanan India Mentri, dan
- ☞ Pertahanan Belanda.

Putih juga dapat memulai dengan melangkah ke c4. Langkah c4 melahirkan Pembukaan Inggris.

Putih juga mengawali dengan Kf3, dan disambung dengan d4 untuk merintis Pembukaan Réti (1.Kf3 d5 2.c4).



Gambar 8.5: Pembukaan Kf3.

PEMBUKAAN YANG LAZIM

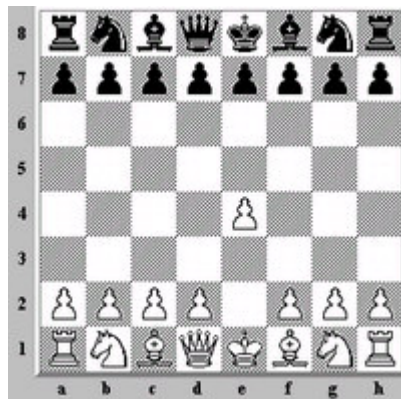
Ada beberapa pembukaan yang lazim dimainkan pemain. Bab ini akan mengulas lebih rinci mengenai pembukaan yang lazim. Bagi pemula, pembukaan ini perlu dipahami dan dikuasai. Masing-masing pembukaan disertai contoh pertandingan yang pernah berlangsung.

Setiap pembukaan disertai kode pembukaan dan langkah pembuka yang menjadi ciri khas pembukaan terkait.

Bagi pemula, pembukaan berikut wajib dikenali dan dipahami:

1. Pembukaan Putih dengan e4

- 1.1 Ruy Lopez
- 1.2 Giuoco Piano
- 1.3 Pertahanan 2 Kuda
- 1.4 Gambit Latvian
- 1.5 Gambit Raja
- 1.6 Pertahanan Sicilia
- 1.7 Pertahanan Perancis
- 1.8 Caro-Kann
- 1.9 Kontra Tengah (*Center Counter*)
- 1.10 Pirc/Modern



Gambar 8.6: Pembukaan e4.

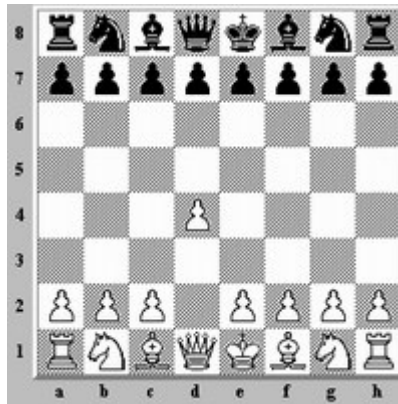
2. Pembukaan Putih dengan d4

2.1 Gambit Mentri

2.2 Pertahanan India Raja

2.3 Nimzo-India, Bogo-India, dan Pertahanan India Mentri

2.4 Pertahanan Belanda



Gambar 8.7: Pembukaan d4.

3. Pembukaan Putih selain dengan e4 atau d4

3.1 Pembukaan Inggris

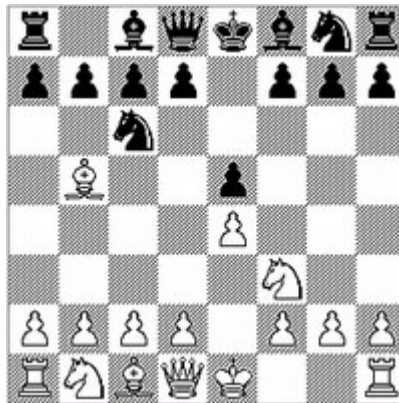
Kini perhatikan ulasan masing-masing pembukaan yang lazim berikut ini.

PEMBUKAAN RUY LOPEZ

Dalam ECO, pembukaan Ruy Lopez diberi kode C6 hingga C9. Ruy Lopez juga disebut Pembukaan Spanyol. Pembukaan Ruy Lopez dimulai dengan langkah berikut:

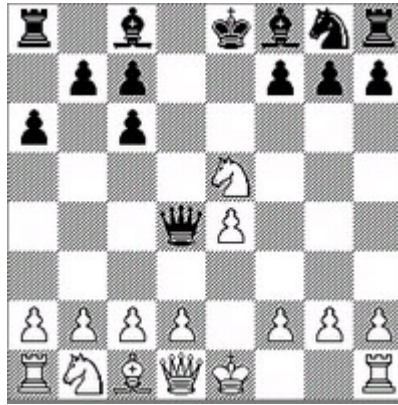
1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gb5

Ruy Lopez tergolong pembukaan kuno. Diabadikan dari nama Ruy Lopez, pegiat catur dan pemuka agama abad 16 di Spanyol. Ruy Lopez berhasil membukukan Pembukaan Catur setebal 150 halaman. Pembukaan Ruy Lopez sebenarnya telah tercantum dalam manuskrip *Göttingen* tahun 1490.



Gambar 8.8: Pembukaan Ruy Lopez atau Pembukaan Spanyol.

Pembukaan Ruy Lopez baru berkembang pada pertengahan tahun 1800 ketika Jaenisch, pakar teori catur Rusia mengungkapkan kelebihan dan potensi pembukaan ini. Hingga sekarang pembukaan ini masih banyak digunakan seperti dalam pembukaan Gambit Raja Ganda (*double king's pawn*) yang lazim dimainkan para pemain catur profesional.



Gambar 8.9: Langkah lanjutan Pembukaan Ruy Lopez atau Pembukaan Spanyol.

Biasanya langkah ketiga pemain putih menyerang Gajah yang mempertahankan bidak e5 yang diserang Kuda f3. Meski demikian bidak tidak menghadapi bahaya yang berarti.

Jika pemain putih melancarkan serangan dengan 3... a6 4.Gxc6 dxc6 5.Kxe5, hitam dapat mengimbangi dengan 5... Md4. Namun demikian 3.Gb5 menguntungkan pemain karena mempersiapkan lukir dan melancarkan Taktik Pin terhadap Raja hitam.

Lihat Bab sebelumnya yang membahas tentang Taktik Catur.

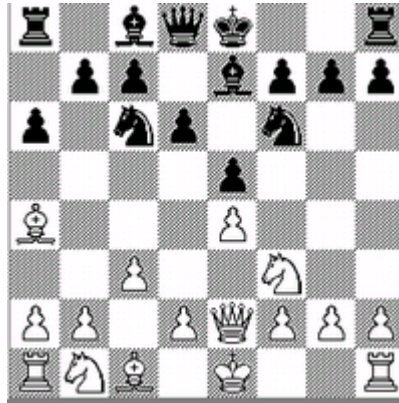
Bidak hitam umumnya dicecar serangan putih dan disusul dengan d4. Jawaban hitam 3...a6, mengancam Gajah putih. Putih mengimbangi dengan 4. Ga4 atau saling tukar 4. Gxc6.

CONTOH PERTANDINGAN PEMBUKAAN RUY LOPEZ

Ahlberg,G (2240) - Dissertori,M [C60]
 Berliner Sommer Berlin (2), 1995

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gb5 a6 4.Ga4 Kf6 5.Me2 Ge7 6.c3 d6
 7.Gxc6+ bxc6 8.d4 Gb7 9.dxe5 dxe5 10.Kxe5 0-0 11.0-0 Be8 12.Mc4
 Bf8 13.Kxc6 Md7 14.Kxe7+ Mxe7 15.f3 a5 16.Be1 Kh5 17.Ge3

Mh4 18.Ka3 c6 19.Bed1 Bab8 20.Mc5 Ga8 21.Gg5 Mxg5 22.Mxg5
g6 23.Bd2 f6 24.Mxa5 Kf4 25.Bad1 h5 26.Bd8 Ke6 27.Bxf8+ Bxf8
28.Bd7 f5 29.Ba7 fxe4 30.Bxa8 e3 31.Bxf8+ Rxf8 32.Me5 **1-0**



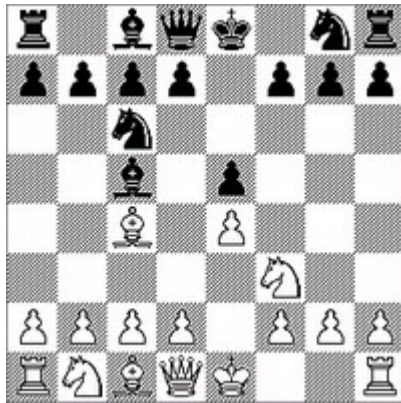
Gambar 8.10: Pembukaan Ruy Lopez langkah ke-6.

PEMBUKAAN GIUOCO PIANO

Dalam Ensiklopedi Pembukaan Catur (ECO), Pembukaan Giuoco Piano diberi kode C50 hingga C54. Giuoco Piano merupakan gaya Italia yang bercirikan permainan tenang (*Quiet Game*). Populer pada abad ke-19. Standar pembukaan ini adalah permainan sangat tenang. Namun beberapa langkah bisa bergejolak.

Pembukaan Giuoco Piano bercirikan langkah berikut ini:

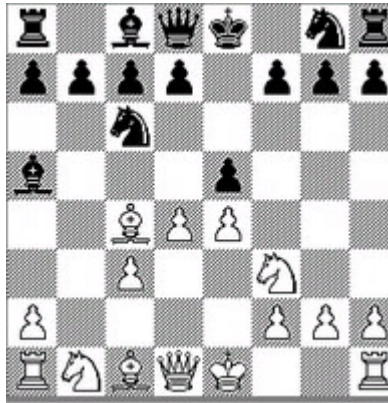
1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gc4 Gc5



Gambar 8.11: Pembukaan Giuoco Piano.

Langkah Putih ke-3 menyerang kelemahan hitam di f7 karena hanya dipertahankan Raja. Hitam pun tidak bisa menyambut dengan d5. Langkah yang lazim adalah 4.c3, mempersiapkan d4. Jika putih melanjutkan dengan 4.d3, maka terjadi **Pembukaan Guioco Pianissimo** (Permainan paling tenang, *The Quietest Game*). Akibatnya, pemain sangat pasif.

Jika putih menyambut dengan **4. b4?!**, maka menjadi **Pembukaan Gambit Evans**. Putih menawarkan bidak agar permainan tengah berkembang. Hitam umumnya menyambut dengan 4...Gxb4 5.c3 Ga5 6.d4. Buah putih lebih berkembang dan siap menyerang. Sementara hitam sibuk mengamankan Gajah.



Gambar 8.12: Pembukaan Gambit Evans.

CONTOH PERTANDINGAN PEMBUKAAN GIUOCO PIANO

Jeremic,D - Margolin,B (2410) [C50]

Berliner Sommer Berlin (8), 1995

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gc4 Gc5 4.Kc3 Kf6 5.d3 h6 6.h3 a6 7.Gb3 d6 8.0-0 0-0 9.Ge3 Be8 10.Rh1 Ge6 11.Ke2 Kh5 12.g4 Mf6 13.Rg2 Kf4+



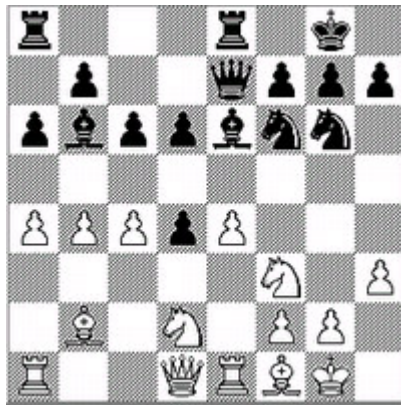
Gambar 8.13: Pembukaan Giuoco Piano langkah ke-13.

14.Gxf4 exf4 15.Md2 g5 16.Gxe6 Mxe6 17.Mc3 Bxd8 18.a3
Gxb6 19.Kd2 a5 20.f3 Mg6 21.Bfe1 Ge3 22.b4 Gxd2 23.Mxd2 **1-0**

Yudasin,L (2635) - Polgar,S (2495) [C54]

Rishon le Zion Rishon le Zion (8), 1996

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gc4 Gc5 4.c3 Kf6 5.b4 Gb6 6.d3 d6 7.a4
a6 8.0-0 Ke7 9.Be1 0-0 10.Kbd2 Kg6 11.d4 Ge6 12.Gf1 Be8 13.h3
c6 14.Gb2 Me7 15.c4 exd4 16.Kxd4 Md8 17.Mc2 Kf4 18.K2f3 K6h5
19.Md2 Md7 20.Rh2 Kg6 21.Bad1 Bad8 22.g3 Ke5 23.Mc3 Me7
24.c5 Mf6 25.Gg2 Kxf3+ 26.Gxf3 d5 27.Gxh5 Mxf2+ 28.Rh1 Gxh3
29.Mf3 Mxf3+ 30.Gxf3 dxe4 31.Gxe4 Gc7 32.Gf5 Gxf5 33.Bxe8+
Bxe8 34.Kxf5 f6 35.Gc3 Ge5 36.Be1 **1-0**

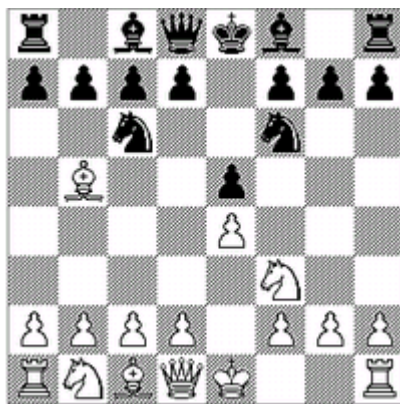


Gambar 8.14: Pembukaan Giuoco Piano langkah ke-15.

PEMBUKAAN PERTAHANAN 2 KUDA

Pembukaan ini mirip dengan pembukaan Giuoco Piano. Namun pembukaan ini diterapkan pemain hitam agar lebih agresif untuk mengimbangi langkah putih 3.Bc4 ketimbang pembukaan Giuoco Piano. Pembukaan Pertahanan 2 Kuda dimulai dengan:

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gc4 Kf6



Gambar 8.15: Pembukaan Pertahanan 2 Kuda.

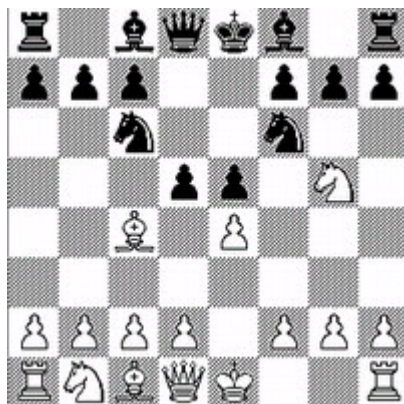
Pada langkah ke-4 putih dapat menyambut dengan d3. Langkah ini terkadang menjadi pembukaan *Giuoco Pianissimo*. Sebagai alternatif lain, putih mungkin membuat permainan menjadi lebih agresif dengan 4.Kg5.

Jawaban yang lazim adalah 4...d5. Namun demikian pemain yang memegang buah hitam dapat juga menyambut dengan 4...Gc5 (Varian *Wilkes Barre*), meski jawaban ini membuat permainan lebih ruwet.

CONTOH PERTANDINGAN PERTAHANAN 2 KUDA

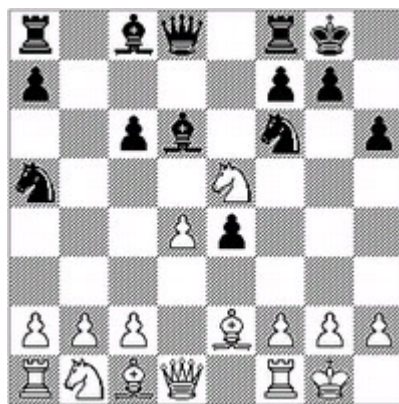
(1) Pritzel,S - Giersing,J [C59]
Copenhagen Copenhagen (5), 1899

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6



Gambar 8.16: Langkah ke-4.

3.Gc4 Kf6 4.Kg5 d5 5.exd5 Ka5 6.Gb5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.Ge2 h6 9.Kf3 e4 10.Ke5 Gd6 11.d4 0-0 12.0-0 Mc7 13.Gf4 c5 14.Gg3 Ge6 15.Kc3 a6 16.Ka4 Bad8 17.c3 Gc8 18.Bc1 Ma7 19.Me1 Kb7 20.Kc6 Ma8 21.Kb6# **1-0**



Gambar 8.17: Langkah ke-12, Lukir.



Gambar 8.18: Langkah ke-19.

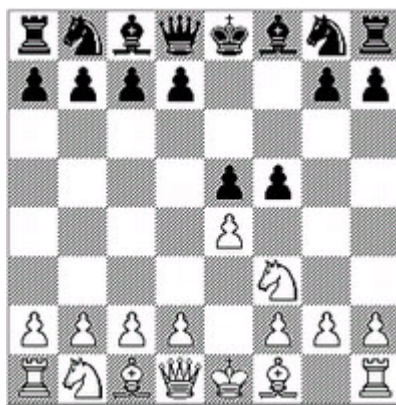


Gambar 8.19: Skak mat.

PEMBUKAAN GAMBIT LATVIAN

Dalam ECO, pembukaan nomor C40 tertera Pembukaan Kuda Raja. Di banyak buku teks catur, Pembukaan Gambit Latvian dinomori C40. Jadi Pembukaan Gambit Latvian sinonim dengan Pembukaan Kuda Raja. Permainan bertahan sering dipertanyakan, namun hitam memiliki pertahanan dengan melancarkan Pembukaan Gambit Latvian. Pembukaan Gambit Latvian merupakan pembukaan Gambit yang agresif setelah hitam menyambut dengan langkah f5. Ciri khas pembukaan ini adalah:

1.e4 e5 2.Kf3 f5



Gambar 8.20: Pembukaan Gambit Latvian.

Pembukaan Gambit Latvian jarang dijumpai di turnamen. Umumnya Gambit Latvian dianggap kurang greget.

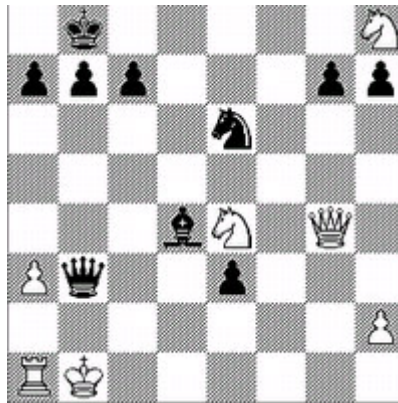
CONTOH PERTANDINGAN GAMBIT LATVIAN

(1) Gudju,I - Behting,K [C40]
Paris f-B Paris (2), 1924

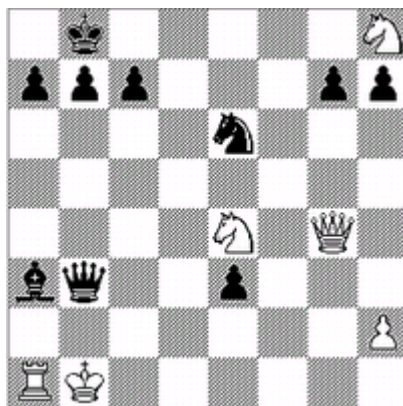
1.e4 e5 2.Kf3 f5 3.Gc4 fxe4 4.Kxe5 Mg5 5.Kf7 Mxg2 6.Bf1 d5
 7.Gxd5 Kf6 8.Kxh8 Gh3 9.Gc4 Kc6 10.c3 Ke5 11.d4 0-0-0 12.Ge2
 Kf3+ 13.Gxf3 Mxf1+ 14.Rd2 Mxf2+ 15.Ge2 e3+ 16.Rc2 Gf5+
 17.Rb3 Ge6+ 18.c4 Gc5 19.d5 Kxd5 20.Gg4 Kf4 21.Gxe6+ Kxe6
 22.Mg4 Mf6 23.Kc3 Rb8 24.Ke4 Md4 25.a3 Md3+ 26.Ra2 Mxc4+
 27.b3 Bd2+ 28.Gb2 Bxb2+ 29.Kxb2 Gd4+ 30.Rb1 Mxb3+ 31.Rc1
 Gb2+ 32.Rb1 Gxa3# **0-1**



Gambar 8.21: Pembukaan Gambit Latvian langkah ke-6.



Gambar 8.22: Pembukaan Gambit Latvian langkah ke-30.



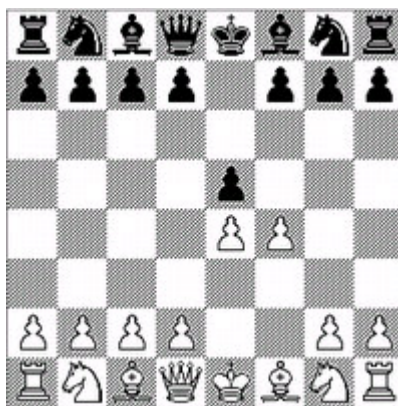
Gambar 8.23: Pembukaan Gambit Latvian langkah ke-32, skak mat.

PEMBUKAAN GAMBIT RAJA

Dalam ECO, pembukaan Gambit Raja mempunyai kode C3. Pembukaan Gambit Raja paling populer di abat ke-19. Pembukaan Gambit Raja dijalankan putih untuk mengorbankan bidak f4. Jika hitam menerima tawaran, umumnya semua pemain menerimanya, maka permainan cepat berkembang. Putih pun bisa mengontrol permainan tengah.

Ada banyak serangan dan kombinasi yang bagus. Sayangnya, putih tidak selalu menang. Namun permainan ini cukup menantang dan menarik. Kini para *grandmaster* jarang menggunakan karena pemain hitam mendapatkan posisi yang bagus dengan membalas mengorbankan bidak. Pembukaan Gambit Raja dimulai dengan langkah berikut:

1.e4 e5 2.f4



Gambar 8.24: Pembukaan Gambit Raja.

Jawaban pemain hitam yang lazim adalah menerima gambit dengan 2...exf4.

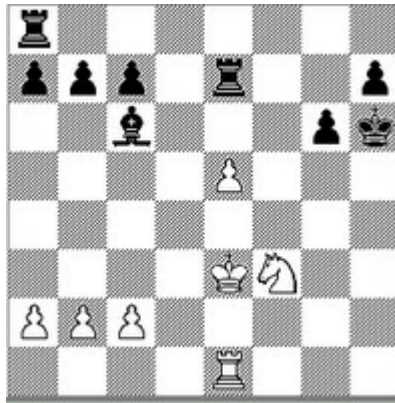
CONTOH PERTANDINGAN GAMBIT RAJA

(74) Rosen - Schlechter,C [C33]

Paris (15), 1900

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Gc4 Kf6 4.d4 Kxe4 5.Gxf7+ Rxf7 6.Mh5+
g6 7.Md5+ Rg7 8.Mxe4 Gb4+ 9.Rf2 Be8 10.Md3 Mh4+ 11.g3 fxg3+
12.Rg2 gxh2 13.Kf3 Mg4+ 14.Rf2 Gd6 15.Gh6+ Rxh6 16.Bxh2+
Gxh2 17.Kxh2 Mh4+ 18.Rg2 Mg5+ 19.Rf2 d5 20.Kf3 Bf8 21.Kbd2
Mh4+ 22.Re3 Be8+ 23.Ke5 Kc6 24.Kdf3 Kxe5 25.dxe5 Me4+
26.Mxe4 dxe4 27.Rxe4 Gd7 28.Be1 Gc6+ 29.Re3 Be7 **0-1**

Pada pertandingan ini berakhir tidak dengan skak mat. Namun putih menyerah karena hitam lebih unggul buah catur. Jika diteruskan tentu hitam mampu menyelesaikan skak mat dengan baik.



Gambar 8.25: Skak mat di akhir Pembukaan Gambit Raja.

Conquest,S (2585) - Bellin,R (2375) [C34]

Amsterdam Donner op Amsterdam (6), 1996

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Kf3 d6 4.Gc4 h6 5.b4 Gg4 6.0-0 Kf6 7.Kc3
Ge7 8.d4 c6 9.Gd3 Mb6 10.Ke2 g5 11.c4 Mxb4 12.Bb1 Ma5 13.Bxb7
Kbd7 14.Gd2 Md8 15.e5 dxe5 16.dxe5 Gxf3 17.exf6 Gc5+ 18.Rh1
Ke5 19.Gf5 Gh5 20.Me1 0-0 21.Kxf4 Kxc4 22.Bd7 **1-0**



Gambar 8.26: Pembukaan Gambit Raja langkah ke-11.

PEMBUKAAN PERTAHANAN SICILIA

Pembukaan Pertahanan Sicilia mempunyai ciri khas dengan langkah berikut ini:

1.e4 c5

Sicilia merupakan langkah paling populer terhadap 1.e4. Hitam langsung menyambut pertempuran tengah. Hitam menyisir dari baris c sebagai ganti menirukan langkah putih. Hitam sengaja membuat posisi tidak simetris sehingga menjadi ruwet.

Putih umumnya mengontrol sisi Raja. Hitam umumnya mengontrol sisi Menteri setelah di baris c terjadi tukar bidak hitam dengan bidak putih.



Gambar 8.27: Pembukaan Pertahanan Sicilia.

Untuk menolak strategi hitam, Pembukaan Pertahanan Sicilia, pemain putih dapat menggunakan varian Anti Sicilia. Ada 5 jenis anti Sicilia. Yakni:

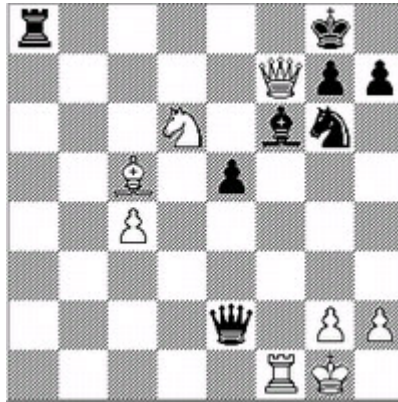
- 2. Kc3 menjadi **Sicilia Tertutup**
- 2. c3 menjadi **Sicilia Alapin**

- ☞ 2. d4 cxd4 3. c3 menjadi **Gambit Morra**
- ☞ f4 menjadi Serangan **Grand Prix**
- ☞ berbagai **varian Gb5**

CONTOH PERTANDINGAN PEMBUKAAN PERTAHANAN SICILIA

Polgar,J (2635) - Granda Zuniga,J (2605) [B83]
Amsterdam Donner Amsterdam (2), 1995

1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 e6 5.Kc3 d6 6.Ge3 Kf6
7.Ge2 Ge7 8.f4 e5 9.Kb3 0-0 10.0-0 a6 11.f5 b5 12.Kd5 Gb7 13.a4
Kxe4 14.axb5 axb5 15.Bxa8 Gxa8 16.Gxb5 Kf6 17.Gc4 Kxd5
18.Gxd5 Gf6 19.c4 Ke7 20.Gxa8 Mxa8 21.Mxd6 Bb8 22.Ba1 Mb7
23.Kc5 Mxb2 24.Bf1 Bc8 25.Ke4 Gh4 26.f6 Me2 27.Gc5 Kg6 28.Md7
Bb8 29.Mc7 Ba8 30.Kd6 Gxf6 31.Mxf7+ **1-0**

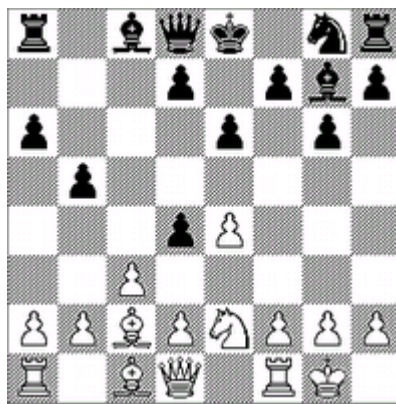


Gambar 8.28: Skak mat di akhir Pembukaan Pertahanan Sicilia.

Morozevich,A (2630) - Salov,V (2685) [B31]
Amsterdam Donner Amsterdam (9), 1995

1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.Gb5 g6 4.0-0 Gg7 5.Kc3 Kd4 6.Kxd4 cxd4
7.Ke2 a6 8.Ga4 e6 9.c3 b5 10.Gc2 dxc3 11.dxc3 Ke7 12.a4 Gb7
13.Kd4 Kc6 14.Ge3 0-0 15.axb5 Kxd4 16.Gxd4 axb5 17.Bxa8 Gxa8

18.Gxg7 Rxg7 19.Md4+ Rg8 20.Me3 Me7 21.Bd1 Gc6 22.Bd4 Ba8
 23.h3 Ba2 24.Bb4 Md6 25.Mc1 Mc5 26.h4 Rg7 27.Md1 e5 28.h5
 Ma7 29.Md6 Ba1+ 30.Gd1 Rg8 31.h6 Ma8 32.Rh2 Mf8 33.Md2
 Me7 34.g3 g5 35.f3 Rf8 36.Bb3 Mf6 37.Rg2 Mxh6 38.Ba3 Bxa3
 39.bxa3 Mf6 40.c4 bxc4 41.a4 Me7 42.Mc1 d5 43.exd5 Gxd5 44.Md2
 Gb7 45.a5 h6 46.Mb2 Rg7 47.Rf1 Mc7 48.Mb5 c3 49.Gc2 Gxf3
 50.Rf2 g4 51.Mb4 Ma7+ 52.Mb6 Md7 53.Me3 Md2+ **0-1**



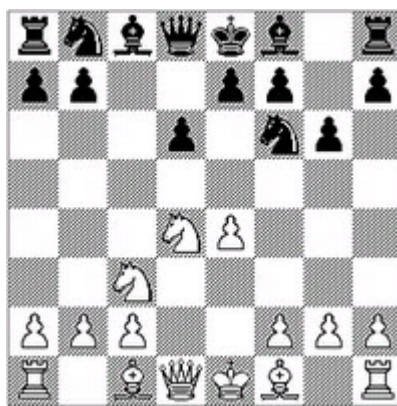
Gambar 8.29: Pembukaan Pertahanan Sicilia langkah ke-10.

SICILIA - VARIAN NAGA

Varian hitam untuk pembukaan Pertahanan Sicilia sangat banyak. Misal, Pembukaan Pertahanan Sicilia **Varian Naga**. Varian Naga mempunyai ciri khas sebagai berikut:

1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 g6

Hitam menguasai jalur diagonal h8-a1. Struktur bidak hitam mirip seperti naga. Oleh karena itu, varian ini disebut Varian Naga. Alasan lain dinamai Naga adalah di pertengahan permainan terjadi lukir ke arah kebalikan.



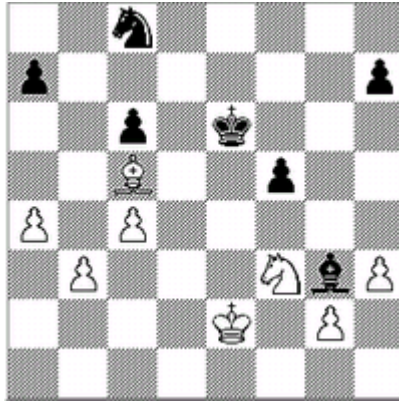
Gambar 8.30: Pembukaan Pertahanan Sicilia Varian Naga.

CONTOH PERTANDINGAN VARIAN NAGA

Rechlis,G (2490) - Glienke,M (2345) [B74]
Berliner Sommer Berlin (7), 1995

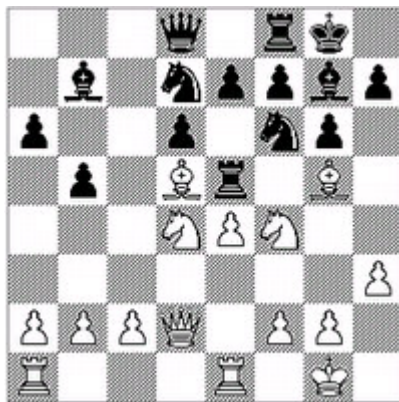
1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 g6 6.Ge2 Gg7
7.0-0 0-0 8.Ge3 Kc6 9.Kb3 Ge6 10.f4 Ka5 11.Rh1 Gc4 12.e5 Ke8
13.Be1 Gxe2 14.Mxe2 Kc6 15.Bad1 Mb8 16.Gf2 Mc8 17.Kd4 dxe5

18.Kxc6 bxc6 19.fxe5 Kc7 20.b3 Ke6 21.Ka4 Mc7 22.Kc5 Kf4
 23.Mf3 Kd5 24.c4 Kb6 25.Gg3 Mc8 26.h3 Mf5 27.Mxf5 gxf5 28.Gh4
 Bfe8 29.Bd3 Bac8 30.a4 Bcd8 31.Bxd8 Bxd8 32.Gxe7 Be8 33.Gd6
 Kc8 34.Kd3 f6 35.exf6 Bxe1+ 36.Kxe1 Gxf6 37.Gc5 Rf7 38.Rg1
 Re6 39.Rf2 Gh4+ 40.Re2 Gg3 41.Kf3 **1-0**



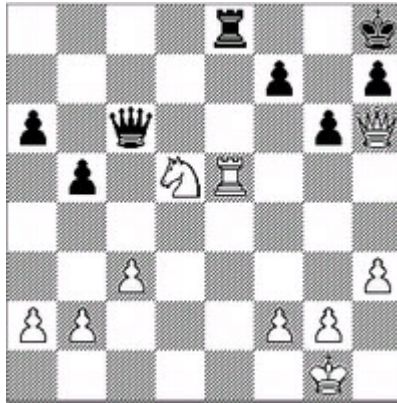
Gambar 8.31: Akhir permainan dalam Pembukaan Pertahanan Sicilia Varian Naga.

Willemze,J (2160) - Van Steenis,J (2205) [B70]
 Amsterdam Donner op Amsterdam (11), 1996



Gambar 8.32: Pertahanan Sicilia Varian Naga, langkah ke-15.

1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 g6 6.Gc4 Gg7
 7.0-0 0-0 8.h3 a6 9.Be1 b5 10.Gb3 Gb7 11.Gg5 Kbd7 12.Kd5 Bc8
 13.Md2 Bc5 14.Kf4 Be5 15.Gd5 Kxe4 16.Bxe4 Bxe4 17.Gxe4 Gxe4
 18.Be1 d5 19.Kc6 Mc7 20.Kxd5 Gxd5 21.Kxe7+ Rh8 22.Kxd5 Mc6
 23.c3 Ke5 24.Gh6 Gxh6 25.Mxh6 Be8 26.Bxe5 **1-0**

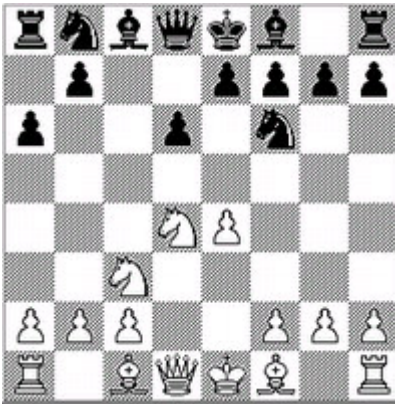


Gambar 8.33: Pembukaan Pertahanan Sicilia Varian Naga, langkah ke-26.

SICILIA - VARIAN NAJDORF

Varian lain Pembukaan Pertahanan Sicilia yang juga populer adalah **Najdorf**. Pembukaan Pertahanan Sicilia Varian Najdorf dimulai dengan langkah berikut:

1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 a6.



Gambar 8.34: Pembukaan Pertahanan Sicilia Varian Najdorf.

Putih mempunyai banyak pilihan langkah. Misal:

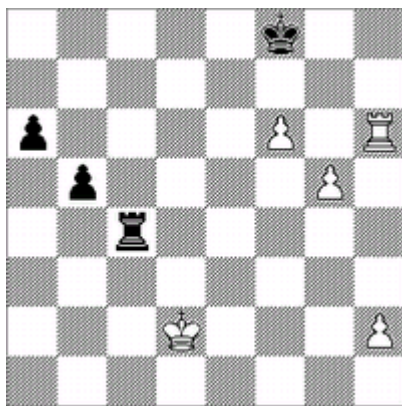
- ☞ 6. Gg5
- ☞ 6. Ge2
- ☞ 6. Ge3

CONTOH PERTANDINGAN VARIAN NAJDORF

Shirov,A (2695) - Van Wely,L (2585) [B84]
Amsterdam Donner Amsterdam (3), 1995

1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 a6 6.Ge2 e6
7.Ge3 Mc7 8.Md2 b5 9.f3 Kbd7 10.a3 h5 11.0-0 Gb7 12.Bad1 Ge7
13.Gg5 0-0 14.Rh1 Bfe8 15.Gd3 d5 16.exd5 Kxd5 17.Gxe7 Bxe7
18.Mg5 Me5 19.Mh4 Mf6 20.Mxf6 K7xf6 21.Kxd5 Kxd5 22.Bfe1

Kb6 23.c3 Gd5

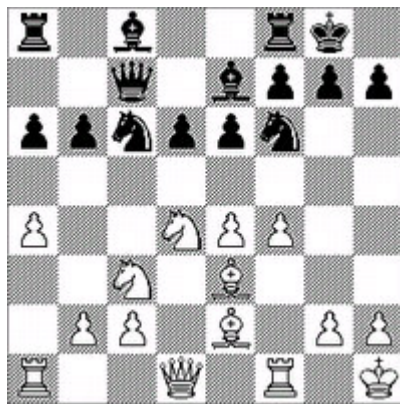


Gambar 8.35: Akhir permainan Pertahanan Sicilia Varian Najdorf.

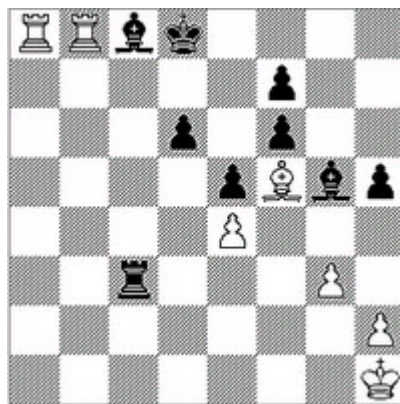
24.Rg1 g6 25.Rf2 e5 26.Bd2 Ka4 27.Gf1 Kb6 28.Kc2 Gc4
29.Ke3 Gb3 30.g4 h4 31.g5 Ge6 32.Kg2 h3 33.Kh4 Gb3 34.Gxh3
Kc4 35.Bde2 Bd8 36.f4 Gd1 37.Be4 Kxb2 38.Rg1 Bd3 39.Gf1 Bxc3
40.f5 Gc2 41.f6 Be8 42.Bxe5 Bxe5 43.Bxe5 Bxa3 44.Be8+ Rh7
45.Bf8 Gb3 46.Kf3 Ba4 47.Ke5 Be4 48.Kxf7 Bg4+ 49.Rf2 Gxf7
50.Bxf7+ Rg8 51.Bg7+ Rf8 52.Bxg6 Bf4+ 53.Re1 Be4+ 54.Rd2 Kc4+
55.Gxc4 Bxc4 56.Bh6 **1-0**

Velikhanli,F (2355) - Zoch,W (1995) [B85]
Berliner Sommer Berlin (5), 1995

1.e4 c5 2.Kf3 d6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 a6 6.Ge2 e6 7.0-0
Ge7 8.f4 Kc6 9.Ge3 Mc7 10.a4 0-0 11.Rh1 b6 12.Kxc6 Mxc6
13.Gf3 e5 14.Kd5 Gd8 15.Md3 Bb8 16.Bfd1 Kg4 17.f5 Kxe3 18.Kxe3
Gg5 19.Kd5 a5 20.Ba3 Bd8 21.Md2 Gxd2 22.Ke7+ Rf8 23.Kxc6
Gb4 24.Kxd8 Gd7 25.Ba2 Bxd8 26.c3 Gc5 27.Bb1 Ge3 28.b4 Ba8
29.Be2 Gg5 30.bxa5 Bxa5 31.Bxb6 Bxa4 32.g3 Re7 33.Bb7 Rd8
34.Bb8+ Gc8 35.f6 gxf6 36.Gg4 Bc4 37.Ba2 h5 38.Gf5 Bxc3 39.Baa8
1-0



Gambar 8.36: Pertahanan Sicilia Varian Najdorf, langkah ke-11.

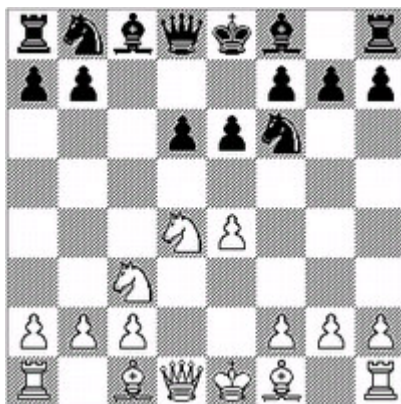


Gambar 8.37: Pertahanan Sicilia Varian Najdorf, langkah ke-39.

SICILIA - VARIAN SCHEVENINGEN

Varian lain Pembukaan Pertahanan Sicilia adalah Scheveningen. Pemain hitam dapat mengimbangi Pembukaan Pertahanan Sicilia dengan banyak pilihan. Misalnya dengan Varian Scheveningen. Ciri khasnya dimulai dengan langkah berikut:

1.e4 c5 2.Kf3 e6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 d6.



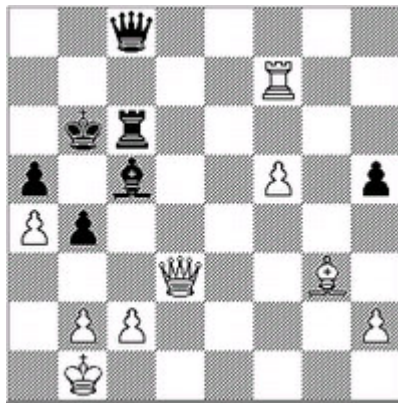
Gambar 8.38: Pertahanan Sicilia Varian Scheveningen.

CONTOH PERTANDINGAN VARIAN SCHEVENINGEN

Mayr,K (2325) - Goletiani,R (2165) [B84]

Berliner Sommer Berlin (5), 1995

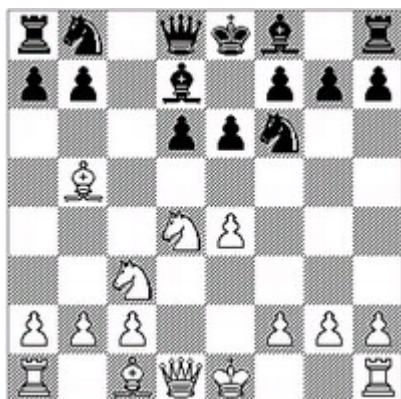
1.e4 c5 2.Kf3 e6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 d6 6.Ge2 Ge7
7.Ge3 a6 8.f4 Mc7 9.g4 Kc6 10.g5 Kd7 11.Md2 b5 12.a3 Ka5 13.0-0 Kb6 14.Kd5 Kxd5 15.exd5 e5 16.Kc6 Kxc6 17.dxc6 Mxc6 18.Bhf1 Gb7 19.Gf3 e4 20.Gg4 d5 21.f5 f6 22.Gh5+ Rd7 23.Gf7 Rc7 24.Ma5+ Rb8 25.Gxd5 Gd8 26.Mb4 Me8 27.gxf6 gxf6 28.Bf4 a5 29.Mc5 Ba6 30.Bxe4 Md7 31.Gxb7 Mxb7 32.Gf4+ Ra8 33.Bd5 b4 34.a4 Bg8 35.Gg3 Bc6 36.Mb5 Mc8 37.Md3 Gb6 38.Rb1 h5 39.Bd6 Bg7 40.Md5 Rb7 41.Bc4 Bgc7 42.Bcxc6 Bxc6 43.Bxf6 Gc5 44.Bf7+ Rb6 45.Md3 **1-0**



Gambar 8.39: Akhir permainan Pembukaan Pertahanan Sicilia Varian Scheveningen.

Kuehn,B (1840) - Mantau,J (2060) [B80]
Berliner Sommer Berlin (6), 1995

1.e4 c5 2.Kf3 e6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 d6 6.Gb5+ Gd7
7.Gxd7+ Mxd7 8.0-0 Ge7 9.f4 0-0 10.f5 Kc6 11.fxe6 fxe6 12.Ge3
Ke5 13.h3 Kc4 14.Me2 Bac8 15.Gc1 Gd8 16.Rh1 Gb6 17.Kb3 a6
18.Kd1 Mc6 19.Kc3 Mc7 20.Ka4 Kxe4 21.Bxf8+ Bxf8 22.Me1 Bf1+
0-1



Gambar 8.40: Pertahanan Sicilia Varian Scheveningen, langkah ke-6.



Gambar 8.41: Pertahanan Sicilia Varian Scheveningen, langkah ke-22.

SICILIA - VARIAN SVESHNIKOV

Varian lain Pembukaan Pertahanan Sicilia yang sangat populer pada tahun 2003 adalah Varian Sveshnikov. Varian ini diawali dengan langkah berikut:

1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 e5.

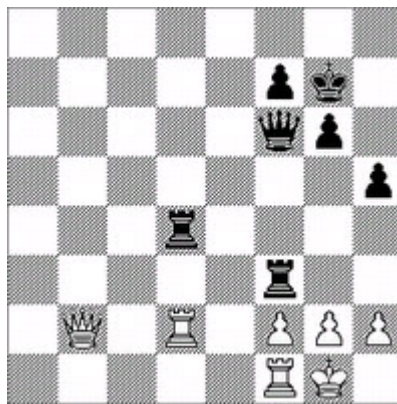


Gambar 8.42: Pembukaan Pertahanan Sicilia Varian Sveshnikov.

CONTOH PERTANDINGAN VARIAN SVESHNIKOV

Luckow,R (2050) - Kleeschaetzky,R (2295) [B33]
Berliner Sommer Berlin (5), 1995

1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 e5 6.Kdb5 d6
7.Gg5 a6 8.Ka3 Ge6 9.Gc4 Ge7 10.Gxf6 Gxf6 11.Kd5 Gg5 12.c3
Bc8 13.0-0-0 14.Ge2 g6 15.Kc4 Ke7 16.Kxd6 Kxd5 17.exd5 Mxd6
18.dxe6 Mxe6 19.Ma4 Mb6 20.Mc2 e4 21.Mxe4 Mxb2 22.Gf3 b5
23.a4 Mxc3 24.axb5 axb5 25.Bab1 Bc4 26.Md5 Bc5 27.Mb7 Mc4
28.Mb6 Be8 29.Gd1 Bf5 30.Gb3 Me2 31.Gd1 Md2 32.Gf3 Md3
33.Gc6 Be6 34.Mb8+ Rg7 35.Gxb5 Md4 36.Bbd1 Gd2 37.Gc4 Bef6
38.Mg3 Bd6 39.Ge2 h5 40.Ma3 Mf6 41.Gf3 Bd4 42.Mb2 Bxf3
43.Bxd2 [43.gxf3 Bg4+-+] ½-½

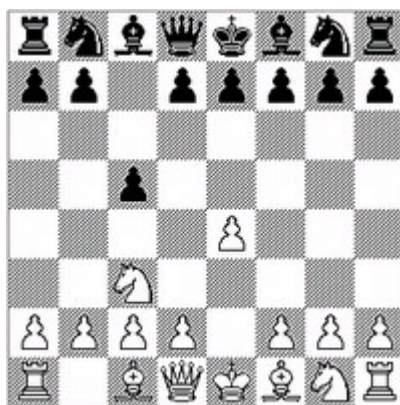


Gambar 8.43: Akhir permainan Pertahanan Sicilia Varian Sveshnikov.

ANTI SICILIA - SICILIA TERTUTUP

Untuk menolak strategi hitam, Pembukaan Pertahanan Sicilia, pemain putih dapat menggunakan varian Anti Sicilia yang bernama **Sicilia Tertutup**. Ciri Khas Sicilia Tertutup adalah sebagai berikut:

2. Kc3.



Gambar 8.44: Sicilia Tertutup.

Untuk lebih jelasnya, silakan lihat Gambar 8.41. Putih melangkahkan Kuda, bukannya bidak d4.

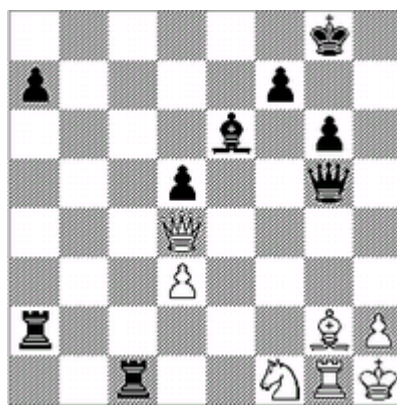
CONTOH PERTANDINGAN SICILIA TERTUTUP

Harm,J (2020) - Kalinitschew,S (2470) [B24]

Berliner Sommer Berlin (1), 1995

1.e4 c5 2.Kc3 Kc6 3.g3 g6 4.Gg2 Gg7 5.d3 Bb8 6.f4 b5 7.e5 Kd4 8.Kf3 d6 9.exd6 exd6 10.0-0 Ke7 11.Ke4 0-0 12.c3 Kxf3+ 13.Gxf3 b4 14.Mc2 Kf5 15.Gg2 Be8 16.g4 bxc3 17.bxc3 Kd4 18.Md1 d5 19.Kg3 Kb5 20.Gd2 Kxc3 21.Gxc3 Gxc3 22.Bc1 Gd4+ 23.Rh1 Bb2 24.f5 Mh4 25.Ma4 Bf8 26.Bf3 Mg5 27.Bd1 Mxg4 28.fxg6 hxg6

29.Bdf1 Ge6 30.Bf4 Mg5 31.Bxd4 cxd4 32.Mxd4 Bxa2 33.Bg1 Bc8
34.Kf1 Bc1 **0-1**



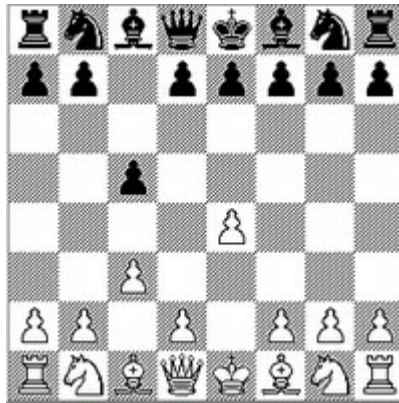
Gambar 8.45: Akhir permainan Sicilia Tertutup.

ANTI SICILIA - SICILIA ALAPIN

Untuk menolak strategi hitam, Pembukaan Pertahanan Sicilia, pemain putih dapat menggunakan varian Anti Sicilia. Yaitu, **Sicilia Alapin**. Langkah yang ditempuh adalah:

2. c3

Untuk lebih jelasnya, silakan lihat Gambar 8.29. Putih melangkahkan bidak ke c3, bukannya bidak d4.



Gambar 8.46: Sicilia Alapin.

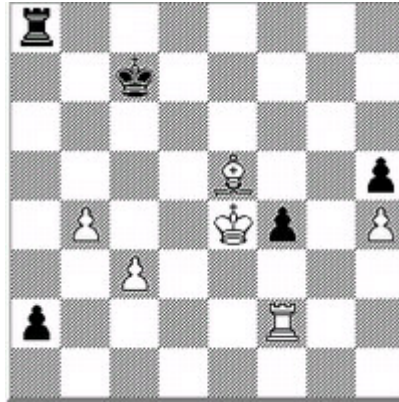
CONTOH PERTANDINGAN SICILIA ALAPIN

Boensch,U (2560) - Wang Zili (2525) [B22]
Beijing Tan Chin Cup Beijing (1), 1995

1.e4 c5 2.c3 Kf6 3.e5 Kd5 4.d4 cxd4 5.Mxd4 e6 6.Kf3 Kc6
7.Me4 d6 8.Kbd2 dxe5 9.Kxe5 Kxe5 10.Mxe5 Mc7 11.Kf3 Mxe5+
12.Kxe5 Gd6 13.Kc4 Gc7 14.g3 Gd7 15.Gg2 Gb5 16.Ke3 Kxe3
17.Gxe3 0-0-0 18.Gxa7 b6 19.a4 Ga6 20.a5 bxa5 21.Ge3 f5 22.Gf3
h6 23.Ge2 Gxe2 24.Rxe2 g5 25.Ba4 e5 26.h4 f4 27.gxf4 gxf4 28.Gc5
Bd5 29.Bc4 Rb7 30.b4 a4 31.Ba1 Ba8 32.Ba3 h5 33.Rf3 Bd3+ 34.Re4

Bh3 35.Ge7 Bh2 36.Ba2 a3 37.Gf6 Bxf2 38.Bxf2 a2 39.Bxc7+ Rxc7
40.Gxe5+

1-0

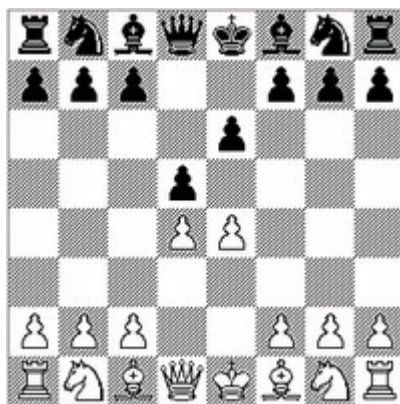


Gambar 8.47: Sicilia Alapin di akhir permainan.

PERTAHANAN PERANCIS

Dalam ECO, Pertahanan Perancis mempunyai kode C0 dan C1. Pertahanan Perancis memungkinkan hitam mengontrol permainan tengah, mempunyai posisi solid, dan berpeluang menyerang balik di akhir permainan. Pertahanan Perancis dimulai dengan langkah berikut ini:

1.e4 e6 2.d4 d5



Gambar 8.48: Pembukaan Pertahanan Perancis.

Jika putih memainkan e5, maka permainan tengah menjadi tertutup. Muncul rangkaian dua bidak yang saling menekan. Masing-masing pemain berupaya menghalau rintangan. Hitam mencoba c5 atau f6 untuk membuka permainan. Gajah dan Menteri hitam sering terperangkap dan kurang memberikan andil. Oleh karena itu sering disebut **Gajah Perancis**.

Ada beberapa varian Pertahanan Perancis, yakni:

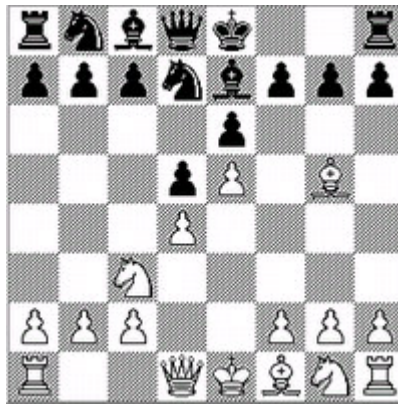
- ♣ 3. e5 Varian Tingkat Lanjut
- ♣ 3. Nd2 Varian Tarrasch
- ♣ 3. Nc3 Bb4 Varian Winawer
- ♣ 3. Nc3 Nf6 yang menghasilkan Varian Steinitz, Klasik dan Burn

**CONTOH PERTANDINGAN PEMBUKAAN PERTAHANAN PERANCIS
VARIAN KLASIK**

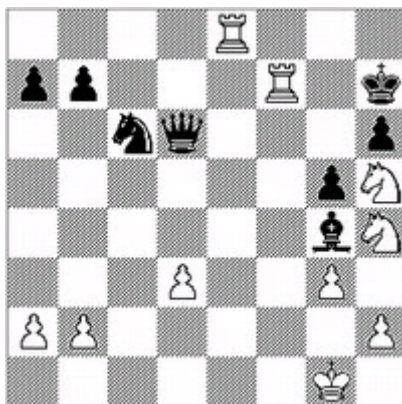
Edwards,J (2430) - Hayward,K (2275) [C14]
US10 CCC corr, 1993

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Kc3 Kf6 4.Gg5 Ge7 5.e5 Kfd7 6.Gxe7 Mxe7
7.f4 0-0 8.Kf3 c5 9.dxc5 Kc6 10.Gd3 f6 11.exf6 Mxf6 12.g3 Kxc5
13.0-0 Gd7 14.Md2 Kxd3 15.cxd3 e5 16.Bae1 Gh3 17.Bf2 exf4
18.Kxd5 Md6 19.Kxf4 Gg4 20.Me3 Bae8 21.Mxe8 Bxe8 22.Bxe8+
Rf7 23.Be4 h6 24.Kh4 g5 25.Kh5+ Rg8 26.Be8+ Rh7 27.Bf7#

Ancaman lain putih siap menghadang hitam antara lain Kfg6,
Bef4, dan Bf8 +-



Gambar 8.49: Pembukaan Pembukaan Pertahanan Perancis Varian
Klasik.



Gambar 8.50: Permainan akhir Pembukaan pertahanan Perancis Varian Klasik

CARO-KANN

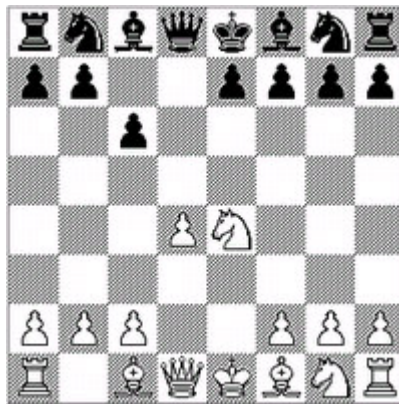
Dalam ECO, Pertahanan Caro-Kann mempunyai kode B15. Pembukaan Caro-Kann memungkinkan Hitam menguasai permainan tengah dengan bidak d4 dan e4, lantas menjebolnya. Oleh karena itu, Pembukaan Caro-Kann mirip dengan Pertahanan Perancis. Pembukaan Caro-Kann dimulai dengan langkah berikut:

1.e4 c6 2.d4 d5

Alur utama Caro-Kann adalah sebagai berikut:

1.e4 c6 2.d4 d5 3.c3 dxe4 4.Kxe4

Hitam mengeliminasi bidak tengah putih. Karena belum memainkan e6 maka hanya mengandalkan Gajah c8. Ini tidak seperti Pertahanan Perancis, yang juga mampu mengembangkan Gajah f8.



Gambar 8.51: Pembukaan Caro-Kann.

Hitam lebih pasif. Hitam hanya berharap putih melakukan kesalahan. Ini pertarungan yang riskan.

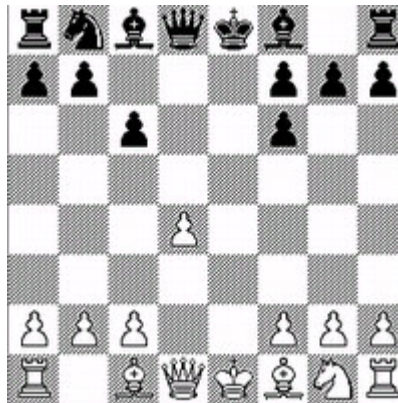
Varian langkah jawaban hitam untuk menghadapi putih setelah melangkah Kxe4 antara lain:

..129..

- ♣ 4...Gf5 menjadi **Varian Klasik**
- ♣ 4...Kd7 disusul dengan 5...Kf6 6.Kxf6 Kxf6, disebut **sistem Karpov**
- ♣ 4...Kf6 5.Kxf6 dan hitam bermain aman dengan 5...exf6 atau bermain penuh resiko dengan 5...gxf6.

Putih dapat mengembangkan beberapa langkah jawaban. Sebagai misalnya:

- ♣ Varian tingkat lanjut (3.e5)
- ♣ Serangan **Panov-Botvinnik** (3.exd5 cxd5 4.c4).



Gambar 8.52: Jawaban 5... exf6.

CONTOH PERTANDINGAN PEMBUKAAN CARO-KANN

Brodsky,M (2555) - Linde,W (2080) [E54]

Berliner Sommer Berlin (1), 1995

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Kf6 5.Kc3 e6 6.Kf3 Gb4 7.Gd3
0-0 8.0-0 dxc4 9.Gxc4 b6 10.Gg5 Gb7 11.Bc1 Kc6 12.a3 Ge7 13.Md3
Bc8 14.Bcd1 Kd5 15.Gxd5 Gxg5 16.Ge4 f5 17.Gxc6 Gxc6 18.Bfe1
Be8 19.d5 exd5 20.Bxe8+ Gxe8 21.Mxf5 Gf6 22.Kxd5 Rh8 23.Be1

Gg6 24.Me6 Gxb2 25.Ke7 Bc1 26.Kxg6+ hxg6 27.a4 Bxe1+ 28.Kxe1
Md1 29.g3 Mxa4 30.Mxg6 Ma1 31.Me8+ Rh7 32.Me4+ Rg8 33.Rg2
Gf6 34.Kf3 Ma5 35.g4 Rf7 36.h4 g6 37.Mc4+ Rg7 38.Mc7+ Rg8
39.Mc6 Rf7 40.Md7+ Rg8 41.Me6+ Rg7 42.h5 gxh5 43.g5 **1-0**



Gambar 8.53: Pembukaan Caro-Kann, langkah ke-8.

CARO-KANN - VARIAN KLASIK

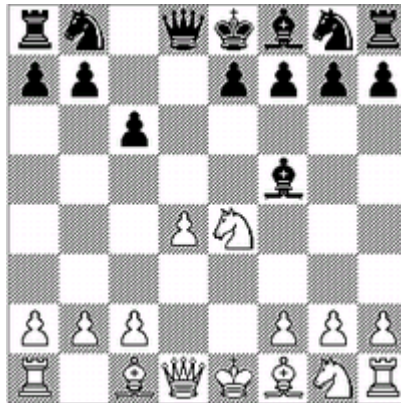
Pembukaan Pertahanan Caro-Kann mempunyai Varian Klasik. Varian ini ditandai dengan:

4...Gf5

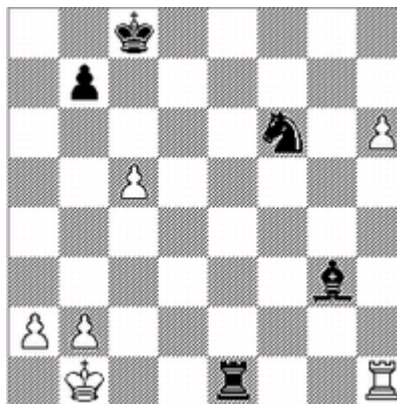
CONTOH PERTANDINGAN CARO-KANN VARIAN KLASIK

Xie Jun (2540) - Li Wenliang (2425) [B19]
Beijing Tan Chin Cup Beijing (5), 1995

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Kd2 dxe4 4.Kxe4 Gf5 5.Kg3 Gg6 6.h4 h6
7.Kf3 Kd7 8.h5 Gh7 9.Gd3 Gxd3 10.Mxd3 Mc7 11.Gd2 e6 12.0-0-0
Kgf6 13.Ke4 0-0-0 14.g3 Kc5 15.Kxc5 Gxc5 16.c4 Gb6 17.Rb1 Bhe8
18.Gf4 Me7 19.Me2 c5 20.Ke5 Gc7 21.dxc5 Bxd1+ 22.Bxd1 Mxc5
23.Kxf7 e5 24.Ge3 Me7 25.Kxh6 gxh6 26.Gxa7 Me6 27.Ge3 Kg4
28.Gc1 Mf5+ 29.Ra1 e4 30.Mc2 Mxf2 31.Ma4 Kf6 32.Gxh6 Mxg3
33.c5 Be6 34.Gf8 Ba6 35.Mc4 Mg4 36.Bh1 Me6 37.Mxe6+ Bxe6
38.Rb1 e3 39.Gh6 e2 40.Gd2 Gg3 41.h6 e1M+ 42.Gxe1 Bxe1+ **0-1**



Gambar 8.54: Pembukaan Caro-Kann, varian Klasik. Langkah ke-6.



Gambar 8.55: Pembukaan Caro-Kann, varian Klasik. Langkah ke-42.

KONTRA TENGAH

Pembukaan Kontra Tengah (*center counter*) disebut juga pertahanan Skandinavia. Dimulai dengan langkah berikut:

1. e4 d5

Langkah lanjutan yang lazim adalah 2.exd5 Mxd5. Hitam juga bisa menjawab dengan 2...Kf6. Lihat Gambar 8.21 di samping.



Gambar 8.56: Pembukaan Kontra Tengah.

CONTOH PERTANDINGAN PEMBUKAAN KONTRA TENGAH

Lochte,T (2225) - Schoengart,R (1980) [B01]
Berliner Sommer Berlin (3), 1995

1.e4 d5 2.exd5 Kf6 3.d4 Mxd5 4.Kc3 Ma5 5.Gc4 c6 6.Gd2
Kbd7 7.Kf3 Mc7 8.Me2 Kb6 9.Gb3 Gf5 10.Ke5 Gg6 11.h4 Kfd7
12.Gf4 Kxe5 13.Gxe5 Md7 14.0-0-0 h5 15.d5 Mf5 16.dxc6 bxc6
17.Kb5 cxb5 18.Mxb5+ Kd7 19.Bxd7 Mxd7 20.Ga4 Gf5 21.Mb7
Bd8 22.Gxd7+ Gxd7 23.Gc7 Bc8 24.Bd1 e6 25.Bxd7 Rxd7 26.Ga5+
Bc7 **1-0**

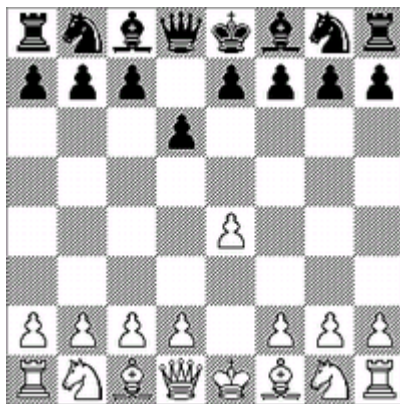


Gambar 8.57: Pembukaan Kontra Tengah langkah ke-10.

PIRC/MODERN

Pembukaan Pirc dan Modern memiliki ciri khas hitam memainkan langkah d6, g6 dan Gg7. Perbedaan utama Pembukaan Pirc dengan Pembukaan Modern adalah pemain hitam menunda langkah Kuda Kf6. Kedua pembukaan diawali dengan langkah berikut:

1.e4 d6 atau 1.e4 g6



Gambar 8.58: Pembukaan dan Pirc/Modern.

Pembukaan Pirc dan Modern relatif baru. Pada tahun 1930 pembukaan ini menyebabkan pemain kalah melulu. Pada tahun 1960 pembukaan ini dimainkan dengan bagus. Hitam sengaja membiarkan putih menguasai tengah. Hitam berupaya merontokkan posisi putih yang menawan. Pembukaan Pirc dan Modern sangat menjebak. Pembukaan Pirc dan Modern yang benar tidak bertujuan segera mengontrol permainan tengah. Hitam mengenyampingkan kontrol tengah.

CONTOH PERTANDINGAN PEMBUKAAN PIRC/MODERN

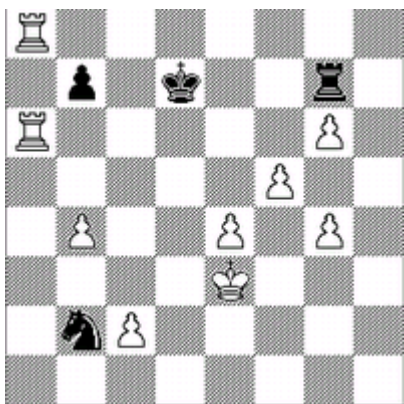
Chernyshov,K (2505) - Opalka,G (2105) [B07]
Berliner Sommer Berlin (1), 1995

1.e4 d6 2.d4 Kf6 3.Kc3 g6 4.Gg5 Gg7 5.Md2 h6 6.Gf4 Kh5



Gambar 8.59: Pembukaan dan Pirc/Modern, langkah ke-8.

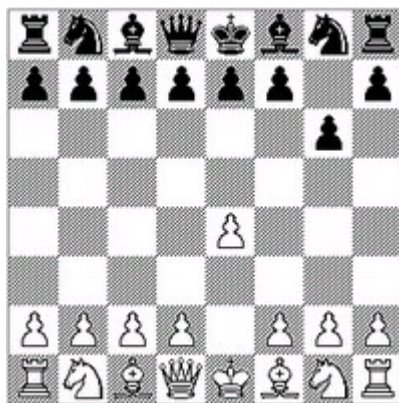
7.Ge3 Kc6 8.Ge2 e5 9.dxe5 Kxe5 10.0-0-0 Kg4 11.Gxg4 Gxg4
12.f3 Ge6 13.Kge2 Md7 14.g4 Kf6 15.h4 Mc6 16.Kd4 Mc4 17.Kcb5
Mxa2 18.Kxc7+ Rd7 19.Mb4 Rxc7 20.Kb5+ Rd8 21.Kxd6 Kd7
22.Kxf7+ Re8 23.Kd6+ Rf8 24.Kf5+ Rg8 25.Kxg7 Rxg7 26.Gd4+
Rg8 27.Gxh8 Rxh8 28.Rd2 Bf8 29.Re3 Bf7 30.Ba1 Mc4 31.Mxc4
Gxc4 32.Bxa7 Ga6 33.f4 g5 34.hxg5 Kc5 35.b4 Ka4 36.Bxh6+ Rg7
37.f5 Kb2 38.Bg6+ Rf8 39.Ba8+ Re7 40.Be6+ Rd7 41.g6 Bg7
42.Bexa6 **1-0**



Gambar 8.60: Pembukaan dan Pirc/Modern, langkah ke-42.

Pribyl,J (2405) - Zoechling,K (1950) [B15]
 Berliner Sommer Berlin (1), 1995

1.e4 g6 2.d4 Gg7 3.Kc3 c6 4.Kf3 d5 5.h3 f6 6.Me2 Kh6 7.exd5
 cxd5 8.Mb5+ Gd7 9.Mxd5 Kc6 10.Gb5 Bc8 11.0-0 a6 12.Ga4 e6
 13.Me4 0-0 14.Gb3 Be8 15.Gxh6 Gxh6 16.Bad1 Ka5 17.Bfe1 Kxb3
 18.axb3 Gc6 19.Mg4 Md7 20.d5 exd5 21.Mxd7 Gxd7 22.Kxd5
 Bxe1+ 23.Kxe1 **1-0**



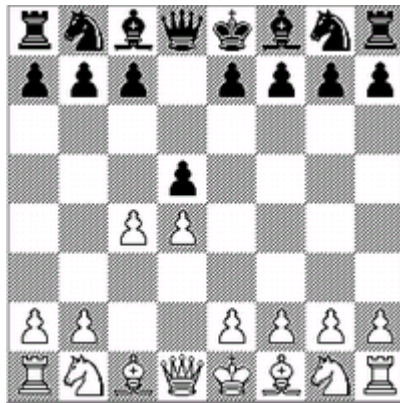
Gambar 8.61: Pembukaan dan Pirc/Modern, dengan 1 e4 g6.

GAMBIT MENTRI

Pembukaan Gambit Mentri dimulai dengan langkah berikut:

1.d4 d5 2.c4

Putih sengaja mengajak tukar bidak agar permainan cepat berkembang. Putih berusaha menghalau bidak tengah hitam. Dengan demikian c4 dan e4 dapat dikuasai dan didayagunakan.



Gambar 8.62: Pembukaan Gambit Mentri.

Hitam dapat membalas langkah dengan berbagai varian:

- ♣ 2... dxc4 melahirkan **Pembukaan Gambit Mentri Diterima**
- ♣ 2... e6 menolak sehingga menjadi **Pertahanan Ortodok**
- ♣ 2... c6 menjadi **Pertahanan Slav**
- ♣ 2... Kc6 menjadi **Pertahanan Chigorin**
- ♣ 2... e5 menjadi **Kontra Gambit Albim**
- ♣ 2... Kf6 menjadi **Pertahanan Marshall**

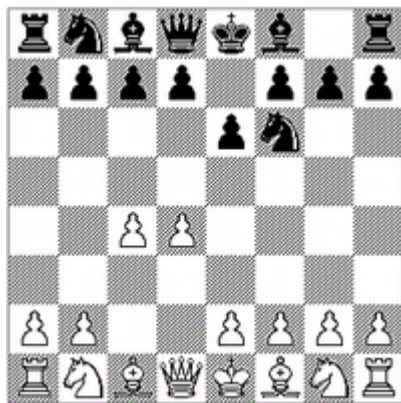
Jawaban hitam dengan e6 atau c6 dikenal dengan pembukaan Semi-Slav. Sedangkan jawaban hitam dengan Kc6, e5, Kf6 jarang digunakan.

CONTOH PERTANDINGAN PEMBUKAAN GAMBIT MENTRI

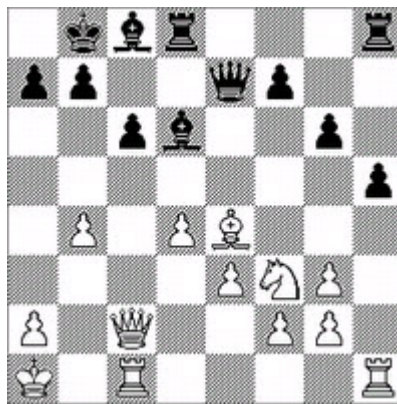
Piket,J (2625) - Seirawan,Y (2625) [D35]

Amsterdam Donner Amsterdam (3), 1995

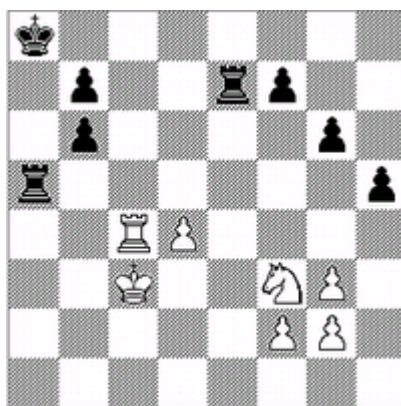
1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3 d5 4.Kc3 Kbd7 5.cxd5 exd5 6.Mc2 c6
7.Gf4 Kh5 8.Gg3 g6 9.e3 Kxg3 10.hxg3 Gd6 11.Gd3 Kf6 12.0-0-0
Ge6 13.Rb1 Me7 14.Ra1 0-0-0 15.Bc1 Rb8 16.Ka4 h5 17.Kc5 Gc8
18.b4 Ke4 19.Kxe4 dxe4 20.Gxe4 Bhe8 21.Gd3 Gxb4 22.Bb1 Ra8
23.Bb3 Gd6 24.Bhb1 c5 25.a4 cxd4 26.exd4 Gc7 27.Mc3 Md6 28.Gc4
Be7 29.Bb5 Gb6 30.Bd5 Mc7 31.a5 Bxd5 32.axb6 axb6 33.Rb2 Ba5
34.Mb4 Ge6 35.Bc1 Gxc4 36.Bxc4 Be2+ 37.Rc3 Me7 38.Mxe7 Bxe7
0-1



Gambar 8.63: Pembukaan Gambit Mentri, langkah ke2.



Gambar 8.64: Pembukaan Gambit Mentri, langkah ke20.



Gambar 8.65: Pembukaan Gambit Mentri, langkah ke38.

PEMBUKAAN GAMBIT MENTRI DITERIMA

Pembukaan Gambit Mentri melahirkan beberapa pembukaan. Jika hitam menerima dengan:

2...dxc4,

maka melahirkan **Pembukaan Gambit Mentri Diterima**.

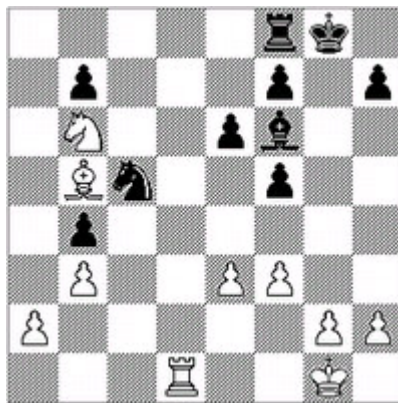
CONTOH PERTANDINGAN GAMBIT MENTRI DITERIMA

Seirawan, Y (2625) - Van Wely, L (2585) [D27]
Amsterdam Donner Amsterdam (11), 1995

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 Kf6 4.Gxc4 e6 5.Kf3 c5 6.0-0 a6 7.b3 Kbd7 8.Gb2 Ge7 9.dxc5 Kxc5 10.Mxd8+ Gxd8 11.Kbd2 0-0 12.Ge2 Ge7 13.Bac1 Gd7 14.Gxf6 gxf6 15.Kc4 Gb5 16.Kd4 Bad8 17.Bfd1 f5 18.f3 Bd7 19.Kxb5 Bxd1+ 20.Bxd1 axb5 21.Kb6 b4 22.Gb5 Gd8 23.Kc4 Gf6 24.Kb6 Gd8 25.Kc4 Gf6 26.Kb6 ½-½



Gambar 8.66: Pembukaan Gambit Mentri Diterima, langkah ke-2.



Gambar 8.67: Pembukaan Gambit Mentri Diterima, langkah ke-26.

PERTAHANAN ORTODOK

Pembukaan Gambit Mentri melahirkan beberapa pembukaan. Jika hitam menolak dengan:

2...e6,

maka melahirkan **Pertahanan Ortodok**.



Gambar 8.68: Pembukaan Ortodok.

CONTOH PERTANDINGAN PERTAHANAN ORTODOK

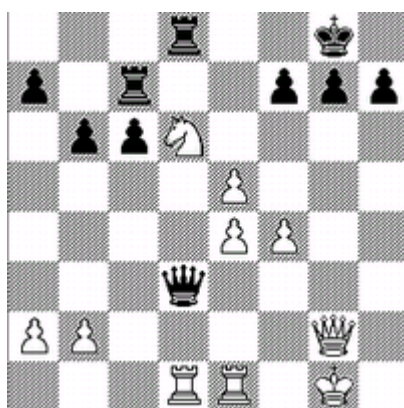
Pribyl,M (2390) - Sabel,R (1910) [D36]

Berliner Sommer Berlin (2), 1995

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Kc3 Kf6 4.Gg5 Ge7 5.e3 0-0 6.Kf3 Kbd7
7.cxd5 exd5 8.Mc2 c6 9.Gd3 Be8 10.0-0 Ke4 11.Gxe4 dxe4 12.Kxe4
Kf8 13.Gxe7 Mxe7 14.Kc5 Kg6 15.Bfe1 Gg4 16.Kd2 b6 17.Kd3
Mg5 18.f4 Mf5 19.Bac1 Bac8 20.Kc4 Me6 21.Kde5 Kxe5 22.dxe5
Bed8 23.h3 Gf5 24.e4 Gxh3 25.gxh3 Mxh3 26.Mg2 Md3 27.Kd6
Bc7 28.Bcd1 **1-0**



Gambar 8.69: Pembukaan Ortodok, langkah ke-6



Gambar 8.70: Pembukaan Ortodok, langkah ke-28.

PERTAHANAN INDIA RAJA

Dalam ECO, Pertahanan India Raja mempunyai kode E6 sampai E9. Pembukaan Pertahanan India Raja dijuluki sebagai pembukaan *hypermodern*. Hitam mengizinkan putih menguasai papan tengah. Nantinya hitam menghancurkan posisi tengah putih. Pembukaan Pertahanan India Raja memang beresiko, tetapi menjadi pembukaan favorit pemain agresif seperti Kasparov dan Fischer.



Gambar 8.71: Pembukaan India Raja.

Pertahanan India Raja dimulai dengan langkah berikut:

1.d4 Kf6 2.c4 g6 3.Kc3 Gg7

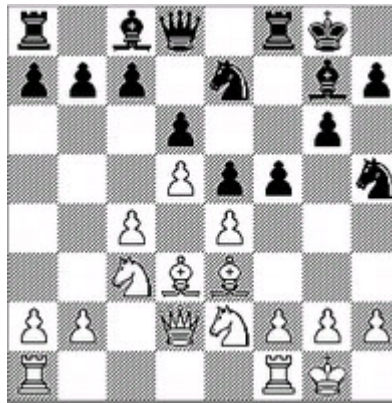
Hitam bisa melanjutkan dengan d6 dan e5. Kemudian hitam dapat menyerang sisi Raja. Sebaliknya, putih juga bisa menyerang sisi Mentri. Varian utama Pertahanan India Raja adalah:

- Varian Klasik,
- Samisch,
- Averbakh, dan
- Serangan 4 bidak

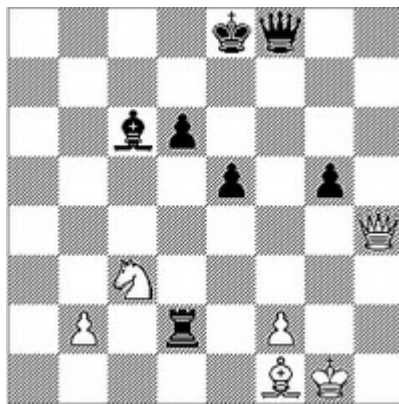
CONTOH PERTANDINGAN INDIA RAJA

Piket,J (2625) - Polgar,J (2635) [E70]
Amsterdam Donner Amsterdam (1), 1995

1.d4 Kf6 2.c4 g6 3.Kc3 Gg7 4.e4 d6 5.Gd3 0-0 6.Kge2 Kc6
7.0-0 Kh5 8.Ge3 e5 9.d5 Ke7 10.Md2 f5 11.exf5 Kxf5 12.Gg5 Gf6
13.Gxf6 Mxf6 14.Ke4 Mg7 15.c5 Kf6 16.Bac1 Me7 17.cxd6 cxd6
18.Bc3 Kxe4 19.Gxe4 b6 20.Bfc1 Gd7 21.Bc7 Kg7 22.h4 Ke8 23.h5
Kxc7 24.Bxc7 Md8 25.Bc3 Mf6 26.Kg3 Bac8 27.Bf3 Mg7 28.hxg6
hxg6 29.Mg5 Bxf3 30.gxf3 Rf7 31.Gd3 Mf6 32.Mh6 Bh8 33.Mc1
Mxf3 34.Mc7 Re7 35.Ge4 Md1+ 36.Rg2 Mg4 37.Mxa7 Mh3+ 38.Rg1
Bc8 39.Gg2 Mg4 40.Mxb6 Bc1+ 41.Gf1 Md4 42.Mb3 Bd1 43.a4
Gxa4 44.Mb8 Bd2 45.Ke2 Mxd5 46.Mh8 Gc6 47.Mh4+ Rd7 48.Kc3
Mf3 49.Mh7+ Rd8 50.Mh4+ Re8 51.Mh8+ Mf8 52.Mh4 g5 **0-1**



Gambar 8.72: Pembukaan India Raja, langkah ke-10.



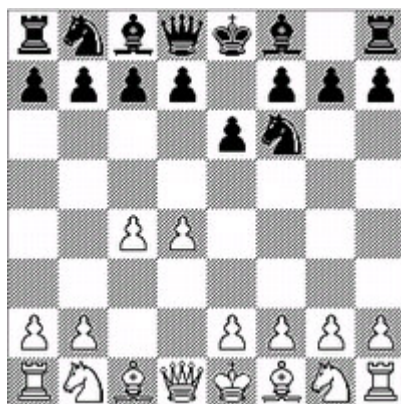
Gambar 8.73: Pembukaan India Raja, langkah ke-52.

PERTAHANAN NIMZO-INDIA

Pertahanan Nimzo-India, Bogo-India, dan India Mentri dimulai dengan langkah berikut:

1.d4 Kf6 2.c4 e6

Pertahanan Nimzo-India dilanjutkan dengan Kuda dan Gajah. Yakni, 3 Kc3 Gb4. Pertahanan Nimzo-India memungkinkan putih membuat bidak tengah sebagai perlindungan perwira yang akan melancarkan serangan.

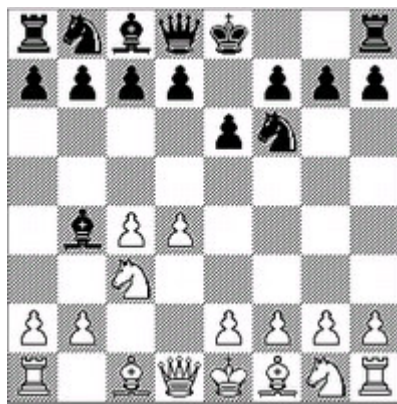


Gambar 8.74: Pembukaan Nimzo-India, Bogo-India, dan India Mentri.

CONTOH PERMAINAN PERTAHANAN NIMZO-INDIA

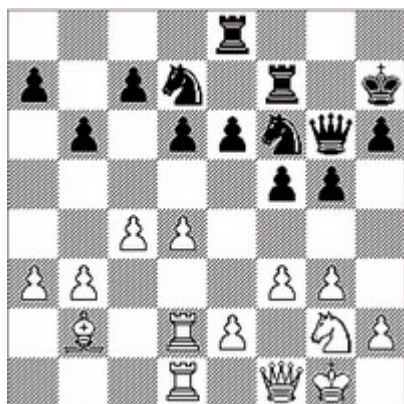
Huzman,A (2580) - Timman,J (2590) [E32]
Amsterdam Donner Amsterdam (1), 1995

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kc3 Gb4 4.Mc2 0-0 5.a3 Gxc3+ 6.Mxc3
Ke4 7.Mc2 f5 8.Kf3 b6 9.g3 Gb7 10.Gg2 Kf6 11.0-0 Ge4 12.Mc3 d6
13.Bd1 Me8 14.b3 Kbd7 15.Gb2 Mh5 16.Ke1 Gxg2 17.Kxg2 g5
18.f3 Bae8 19.Md3 Mh3 20.Me3 h6 21.Mf2 Bf7 22.Mf1 Mh5 23.Bd2
Mg6

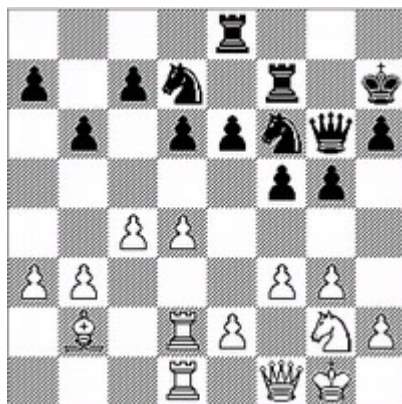


Gambar 8.75: Pembukaan Nimzo-India, langkah ke-3.

24.Bad1 Rh7 25.e3 Kh5 26.Md3 Kdf6 27.Be1 Bef8 28.a4 Kg7
 29.Bf1 h5 30.a5 Rg8 31.Gc3 g4 32.Kh4 Mh6 33.axb6 axb6 34.f4
 Ke4 35.Ba2 Ke8 36.Ba7 Rh7 37.Bfa1 Mf6 38.Gb2 Me7 39.Bb7 Md7
 40.b4 Mc6 41.Bba7 K8f6 42.b5 Md7 43.Ga3 Bb8 44.d5 Be8 45.Gb2
 Me7 ½-½



Gambar 8.76: Pembukaan Nimzo-India, langkah ke-24.



Gambar 8.77: Pembukaan Nimzo-India, langkah ke-40.

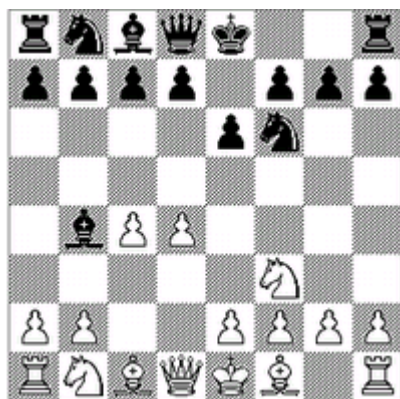


Gambar 8.78: Pembukaan Nimzo-India, langkah ke-24.

PERTAHANAN BOGO-INDIA

Seperti Pertahanan Nimzo-India dan India Mentri , pembukaan Pertahanan Bogo-India adalah 1.d4 Kf6 2.c4 e6. Langkah ke-3 dilanjutkan dengan langkah Kuda dan Gajah.

3. Kf3 Gb4+.



Gambar 8.79: Pembukaan Bogo-India.

CONTOH PERMAINAN PERTAHANAN BOGO-INDIA

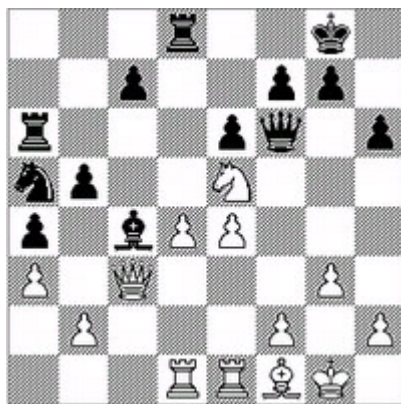
Seirawan,Y (2625) - Granda Zuniga,J (2605) [E11]
Amsterdam Donner Amsterdam (4), 1995

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3 Gb4+ 4.Kbd2 b6 5.a3 Gxd2+ 6.Mxd2
Gb7 7.g3 d5 8.cxd5 Gxd5 9.Gg2 a5 10.0-0 0-0 11.Mc3 Kc6 12.Gg5
h6 13.Gxf6 Mxf6 14.Bfe1 Ge4 15.Me3 Gd5 16.Mc3 Ge4 17.Me3
Gd5 18.Md3 b5 19.e4 Gc4 20.Mc3 a4 21.Gf1 Bfd8 22.Bad1 Ka5
23.Ke5 Ba6 24.Be3 c5 25.f4 Kb3 26.d5 exd5 27.exd5 Gxf1 28.Rxf1
Bad6 29.Md3 Kd4 30.Kg4 Mg6 31.Mxg6 Bxg6 32.Ke5 Bgd6 33.Bed3
Be8 34.Kf3 Kf5 35.Rf2 c4 36.B3d2 Ke3 37.Be1 Kg4+ 38.Rf1 Bxe1+
39.Rxe1 Kf6 40.Be2 Bxd5 41.Be7 Bd3 42.Ke5 Bb3 43.Bxf7 Bxb2

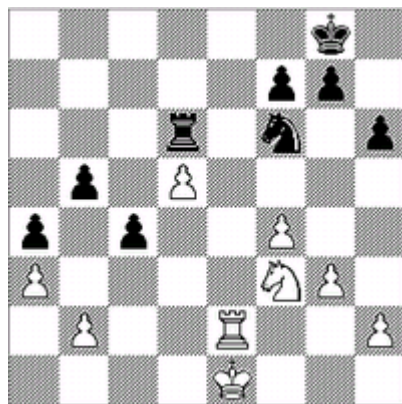
44.Bb7 b4 45.Kxc4 bxa3 46.Bxb2 axb2 47.Ka3 Kg4 48.Rd2 Kxh2
49.Rc2 Kf1 **0-1**



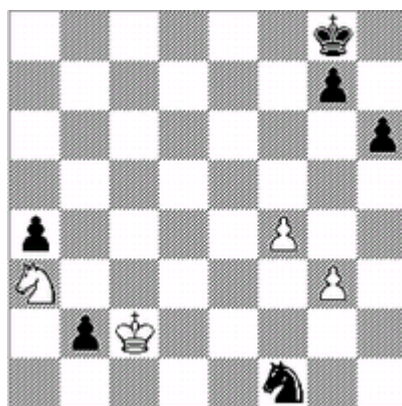
Gambar 8.80: Pertahanan Bogo-India pada langkah ke-10.



Gambar 8.81: Pertahanan Bogo-India pada langkah ke-23.



Gambar 8.82: Pertahanan Bogi-India pada langkah ke-40.



Gambar 8.83: Pertahanan Bogi-India pada langkah ke-49.

PERTAHANAN INDIA MENTRI

Seperti Pertahanan Nimzo-India dan Bogo-India, pembukaan Pertahanan India Mentri adalah 1.d4 Kf6 2.c4 e6. Langkah ke-3 dilanjutkan dengan langkah Kuda dan bidak seperti berikut:

3. Kf3 b6.

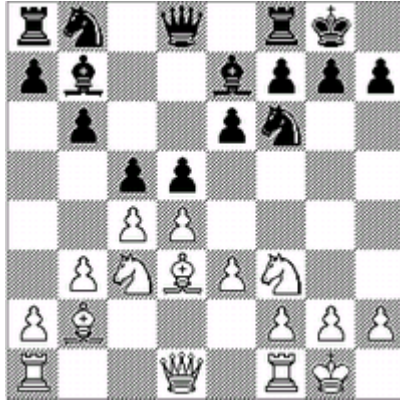


Gambar 8.84: Pembukaan India Mentri.

CONTOH PERMAINAN PERTAHANAN INDIA MENTRI

Danner,G (2415) - Dvoirys,S (2580) [E14]
 Berliner Sommer Berlin (3), 1995

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3 b6 4.e3 Gb7 5.Gd3 d5 6.b3 c5 7.0-0
 Ge7 8.Kc3 0-0 9.Gb2 cxd4 10.exd4 dxc4 11.bxc4 Kc6 12.Bc1 Bc8
 13.a3 Ka5 14.Ke5 Kd7 15.Me2 g6 16.Kxd7 Mxd7 17.d5 Kb3 18.Bcd1
 Kc5 19.Bfe1 Gf6 20.Ke4 Gxb2 21.Mxb2 Kxe4 22.Gxe4 exd5 23.Gxd5
 Bfd8 24.Be5 Be8 25.Rf1 Mg4 26.f3 Mf4 27.Gxb7 Bxe5 28.Be1 Bxe1+
 29.Rxe1 ½-½

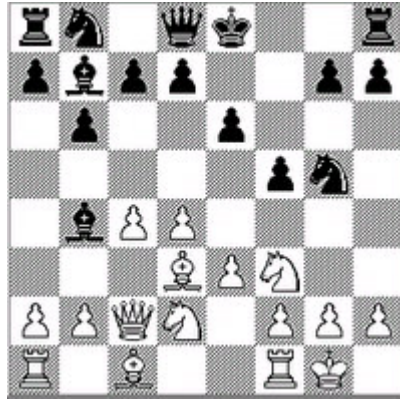


Gambar 8.85: Pembukaan India Mentri, langkah ke-9.

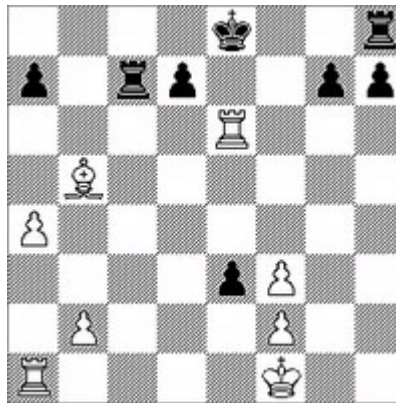
Muse,D (2325) - Oezen,A (1865) [E14]

Berliner Sommer Berlin (2), 1995

1.d4 Kf6 2.Kf3 b6 3.c4 e6 4.e3 Gb7 5.Gd3 Gb4+ 6.Kbd2 Ke4
 7.0-0 f5 8.Mc2 Kg5 9.Kxg5 Mxg5 10.e4 Gd6 11.Kf3 Mh5 12.c5
 Ge7 13.cxb6 Gd6 14.e5 Gxf3 15.gxf3 Kc6 16.Ge3 Kxe5 17.dxe5
 Gxe5 18.Bfd1 Gxh2+ 19.Rg2 Gd6 20.bxc7 Mh2+ 21.Rf1 Bc8 22.Gb5
 Bxc7 23.Md2 Me5 24.a4 f4 25.Mxd6 Mxd6 26.Bxd6 fxe3 27.Bxe6+
1-0



Gambar 8.86: Pembukaan India Mentri, langkah ke-8.



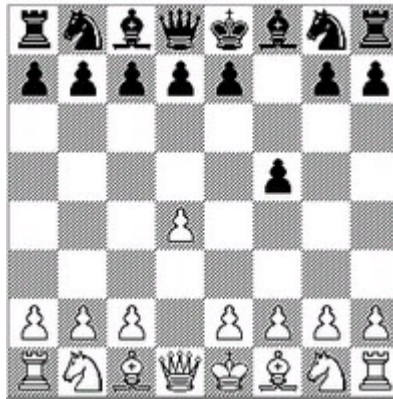
Gambar 8.87: Muse,D (2325) vs Oezen,A(1865), Pembukaan India Mentri, langkah ke-27.

PERTAHANAN BELANDA

Pertahanan Belanda dimulai dengan langkah bidak seperti berikut ini:

1. d4 f5

Pertahanan Belanda merupakan serangan balik hitam yang sangat angresif. Pemain hitam langsung menyerbu sisi raja putih. Namun posisi hitam mempunyai kelemahan sejak awal. Langkah *bidak f* melemahkan posisi hitam. Buah hitam pun tidak berkembang optimal.



Gambar 8.88: Pembukaan Pertahanan Belanda.

CONTOH PERMAINAN PERTAHANAN BELANDA

Ivanov,S (2545) - Hetey,L (2290) [A85]
 Berliner Sommer Berlin (2), 1995

1.d4 f5 2.c4 Kf6 3.Kc3 g6 4.f3 Gg7 5.e4 fxe4 6.fxe4 d6 7.Kf3
 Gg4 8.Mb3 Mc8 9.c5 Gxf3 10.gxf3 Kc6 11.Ge3 e5 12.dxe5 Kxe5
 13.0-0-0 Kf7 14.cxd6 cxd6 15.Gb5+ Re7 16.Rb1 Bd8 17.f4 Kg4

18.Gd4 Rf8 19.Gc4 Gxd4 20.Bxd4 Kgh6 21.Ge6 Mc7 22.Kd5 Mc5
23.Bc4 Mf2 24.Bc7 Md4 25.Be1 Be8 26.Mxb7 Mg7

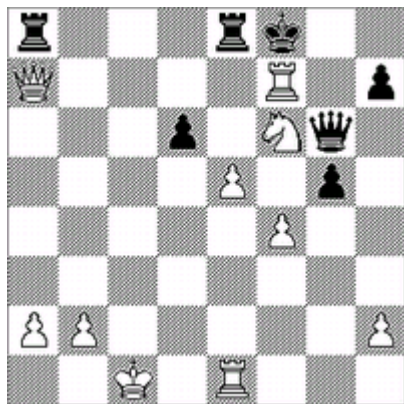


Gambar 8.89: Pertahanan Belanda, langkah ke-9.

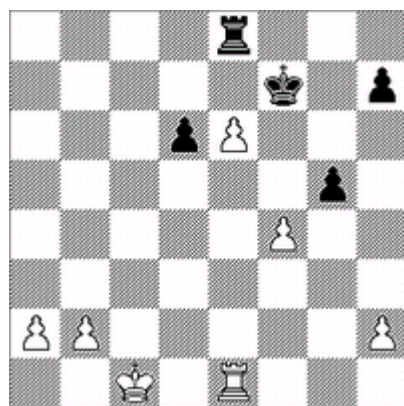
27.Gxf7 Kxf7 28.e5 Bab8 29.Mxa7 g5 30.Kf6 Mg6+ 31.Rc1
Ba8 32.Bxf7+ Mxf7 33.Mxf7+ Rxf7 34.Kxe8 Bxe8 35.e6+ **1-0**



Gambar 8.90: Pertahanan Belanda, langkah ke-18.



Gambar 8.91: Pertahanan Belanda, langkah ke-32.

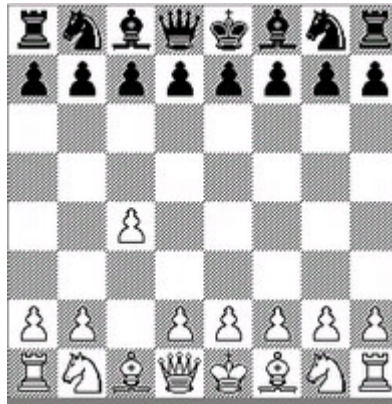


Gambar 8.92: Pertahanan Belanda, langkah ke-35.

PEMBUKAAN INGGRIS

Pembukaan Inggris termasuk dalam kategori pembukaan selain dengan e4 atau d4. Pembukaan Inggris bagaikan suatu manuver. Dimulai dengan langkah berikut:

1. c4



Gambar 8.93: Pembukaan Inggris.

Dengan dukungan dari pinggir, pemain putih berharap menguasai tengah. Jawaban hitam yang lazim adalah e5 (menjadi pertahanan Sicilia tetapi di pihak putih) atau c5. Putih mempunyai pilihan pembukaan dengan d4, atau mempersiapkan langkah Gajah di sisi Raja (g3 dan Bg2).

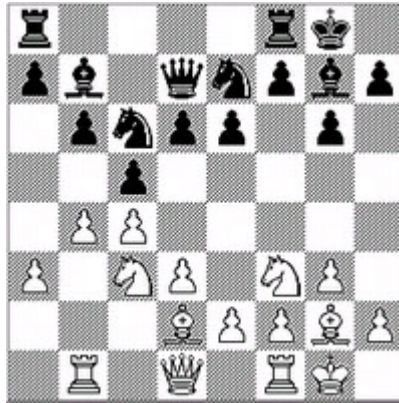
Jika putih tidak memainkan d4, pembukaan Inggris dapat mengarah ke Gambit Mentri atau Pertahanan India.

CONTOH PERMAINAN PEMBUKAAN INGGRIS

Herrmansdoerfer,F (2085) - Kruppa,Y (2570) [A37]
 Berliner Sommer Berlin (1), 1995

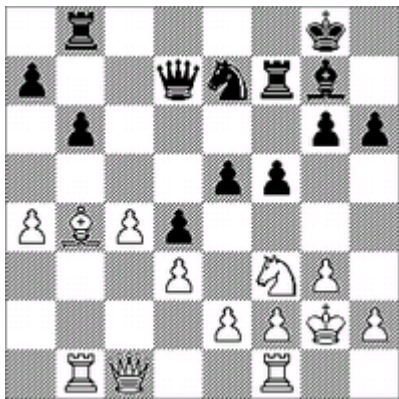
1.c4 g6 2.Kc3 c5 3.Kf3 Gg7 4.g3 Kc6 5.Gg2 e6 6.0-0 Kge7

7.d3 0-0 8.Gd2 b6 9.Bb1 Gb7 10.a3 d6 11.b4 Md7



Gambar 8.94: Pembukaan Inggris, langkah ke-11.

12.bxc5 dxc5 13.Mc1 Kd4 14.Kxd4 cxd4 15.Ke4 Bab8 16.a4 f5 17.Kg5 Gxg2 18.Rxg2 e5 19.Gb4 h6 20.Kf3 Bf7 21.Gxe7 Bxe7 22.Bb5 e4 23.Kh4 Mc6 24.Rg1 Bbe8 25.c5 Bc7 26.Mc4+ Rh7 27.Bc1 Mf6 28.a5 bxc5 29.Bxc5 Bxc5 30.Mxc5 f4 31.dxe4 Bxe4 32.Mc2 Me6 33.Be1 fxg3 34.hxg3 Bxh4 35.gxh4 Mg4+ 36.Rh1 Mh3+ 37.Rg1 Gf6 38.e3 d3 0-1



Gambar 8.95: Pembukaan Inggris, langkah ke-20.

BAB 9: PERMAINAN TENGAH

Permainan tengah merupakan transisi dari pembukaan dan ke permainan akhir. Permainan tengah terdiri dari 3 bagian:

- ❖ Transisi dari pembukaan
- ❖ Permainan tengah yang tepat
- ❖ Transisi ke permainan akhir

Manuver peralihan (dari pembukaan ke akhir permainan) harus diantisipasi dalam merancang dan menganalisa permainan tengah.

TRANSISI ANTARA PEMBUKAAN DAN PERMAINAN TENGAH

Pembukaan berakhir ketika semua buah catur telah berkembang dan siap bertempur sesuai yang direncanakan. Di tahap ini sering kritis dan muncul masalah. Misal:

- ❖ Salah satu pemain belum sepenuhnya selesai mengembangkan buah catur.
- ❖ Pemain ragu-ragu menentukan strategi (pembukaan).
- ❖ Pemain menunggu langkah lawan untuk memperbaiki posisi.

Pada tahap ini, pemain sering membuat kesalahan fatal sehingga mengarah ke kekalahan.

INTI PERMAINAN TENGAH

Permainan tengah penuh dengan pertempuran. Semua taktik diaplikasikan. Segera cara menekan dan mematahkan serangan lawan dilakukan. Namun pemain harus waspada terhadap jebakan lawan agar tidak salah langkah yang berakibat kalah perwira atau buah catur lainnya. Pemain harus benar-benar mengusai berbagai varian langkah. Persiapan yang matang mempengaruhi pemilihan varian langkah. Pemain tidak akan terjebak pada varian langkah yang fatal.

TRANSISI ANTARA PERMAINAN TENGAH DAN PERMAINAN AKHIR

Peralihan permainan tengah ke permainan akhir biasanya mendebarkan pemain. Pemain lega jika unggul buah catur atau posisi bagus. Meski demikian, unggul buah catur dan posisi bagus bisa berbalik arah. Serangan pun menjadi tumpul. Lawan justru berbalik mengendalikan permainan. Solusinya, segera koreksi (remediasi).

Inti peralihan ini adalah memfokuskan pada langkah yang memungkinkan mematikan lawan. Jika tidak ada langkah yang mengarah mematikan lawan, cari peluang sebaik mungkin untuk segera menemukan arah ke permainan akhir. Jika posisi permainan tengah tertekan dan tidak ada harapan, berhati-hatilah dalam melangkah. Hindari salah langkah. Segera giring ke permainan akhir.

CONTOH #1: ANALISA PERMAINAN & VARIAN LANGKAH

Topalov,V (2630) - Kasparov,G (2805) [B80]

Novgorod Novgorod (4), 1995

[Boensch]



Gambar 9.0: Topalov - Kasparov, langkah ke-1.

1.e4 .c5

2.Kf3 Kc6

3.d4 cxd4

4.Kxd4 e6

5.Kc3 d6

6.Ge3 Kf6

7.f3 Ge7

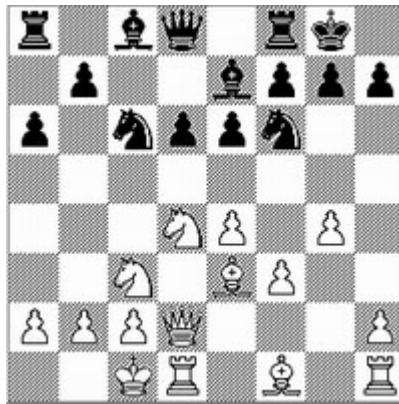
8.Md2 0-0

9.g4 a6

10.0-0-0 Pertempuran menjadi sengit.

10...Kxd4

10...Kd7 11.Rb1 Kxd4 12.Gxd4 b5 13.h4 b4 14.Ka4 a5 15.g5 Mc7
16.Gb5 Bb8 17.Me2 Ke5 18.f4 Kg6 19.Ge3 d5,, Stefansson,H-
Akesson,R Reykjavik zt (09) 1995 0-1 39 - CBM 47



Gambar 9.1: Topalov - Kasparov, langkah ke-10.

11.Gxd4 b5

11...Kd7 12.h4 b5 13.g5 b4?! 14.Ka4 Gb7?!

14...Ma5 15.b3 Kc5 16.Gxc5 dxc5 17.Mf4 Ba7 18.Rb1 Bd7
19.Gc4 Bd4!?= Inkiov,V-Vera,R Varna 1986

15.Kb6! Bb8 16.Kxd7 Mxd7 17.Rb1 Mc7 (17...a5!?)
18.Gd3= Fischer,R-Spassky,B St Stefan Belgrade m25
1992 1-0 35;

14.Ke2 14...Bb8 15.Ga7 Bb7 16.Ge3 Mc7 17.Kd4 Kc5
18.Rb1 Ka4 19.Kb3 a5 20.Ra1 Bd8 21.Kd4 d5 22.e5

Gd7 23.h5 Kc3,, Torhallsson,T-Akesson,R Reykjavik zt
(04) 1995 1-0 37 - CBM 47

12.Rb1

12.h4 Bb8 13.g5 Kd7 14.Rb1

14.Ga7 Bb7 15.Ge3 Mc7 16.Gd3 b4 17.Ke2 b3 18.axb3
Bxb3³ Magem Badals,J-Ehlvest,J Pamplona (5) 1991 0-
1 38)

14...b4 15.Ke2

15...Mc7 16.h5 Ke5 17.Kg1

17.f4 Kc4 18.Md3 e5 19.Kc1 Gg4 20.Mxc4
Mxc4 21.Gxc4 Gxd1 22.Bxd1 exd4
23.Kb3² Tiviakov,S-Van Wely,L Wijk
(06) 1994 1-0 46

17...Kc4 18.Gxc4 Mxc4 19.h6 g6 20.Gf6
Gxf6 21.gxf6 Bb6 22.Kh3 Gb7 23.Me3
Bc6,, Smirin,I-Van Wely,L Wijk (09)
1994 0-1 41;

15...Ke5 16.Gg2 Kc4 17.Md3 Mc7 18.b3 Ka3+
19.Rb2 Gd7 20.c4= Leko,P-Van Wely,L Wijk
(02) 1994 ½ 56;

12.Gxf6?! Gxf6 13.Mxd6 Ma5,

12...Gb7

13.h4 Bc8

14.g5 Kd7

15.a3 Topalov-Kasparov, Amsterdam 1995, beberapa bulan
sebelumnya Kasparov pernah menang dengan 15.Bg1

15...Ke5

16.Mf2

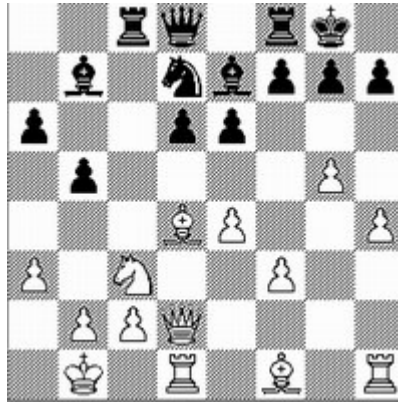
16.Bg3 Mc7 17.h5 b4 18.Ka4 d5 19.g6 fxg6 20.Gh3 Md6 21.hxg6
h6 22.Kc5 Kc4 23.Gxe6+ Mxe6 24.Kxe6 Thorhallsson-Palac/
Hartberg op (5)/1991/0-1 (37))

16...Kc4 17.Gxc4 Bxc4 18.h5 Mc7 19.g6 fxg6 20.hxg6 h6
21.Bh1 Gf6

22.Gxf6 Bxf6 Ryan,J-Milu,R Manila olm 1992 0-
1 30

22...Bxf6 23.Mg3 b4 24.Ka4 Ryan,J-Milu,R/Manila olm (11.20.4)/1992/0-1 (30);

15...b4N 16.Ke2 (16.Ka4 Gc6 17.Mxb4 d5-+) 16...Ke5 B1) 17.Gg2 Kc4 (17...a5 18.b3÷) 18.Mxb4 Md7 19.Mb3 a5,; B2) 17.Gxe5 dxe5 18.Mxd8 Bfxd8; B3) 17.Bg3?! 17...Kc4 (17...a5 18.b3÷) 18.Mc1 e5! 19.Gf2 a5 20.Gg2 Ga6 21.Be1 a4 22.Gh3 Bc6 23.Md1 d5 24.exd5 Topalov,V-Kasparov,G/Amsterdam Euwe-mem (3)/1995/0-1 (28);



Gambar 9.2: Topalov - Kasparov, langkah ke-15.

15.g6 fxg6

15...b4 16.gxh7+ Rh8 17.Ke2 e5 18.Ge3 f5 19.Mxb4 Ga8 20.Md2 fxe4÷ Varavin,V-Pugachev,A Kobanya op (08) 1992 1-0 54;

15...Ke5?! 16.Mg2 Gf6 17.gxh7+ Rh8 18.Bg1 Me7 19.h5 Bfd8 20.f4± Varavin,V-Obukhov,A Krasnodar 1991 1-0 30) 16.Gh3 e5;

15.Gd3! b4

15...Ke5 16.Mg2 Kxd3 17.Bxd3 b4 18.Kd1 Mc7 19.b3= Fedorov,A-Mochalov,E Minsk (10) 1995 1-0 63 - EXP 46;

15...Kc5 16.Bdg1 e5 17.Ge3 b4 18.Kd5 Gxd5 19.exd5 Kxd3 20.Mxd3 Mc7 21.Bg4 a5 22.Bhg1 f5 23.gxf6 Gxf6 24.Gg5² Rodriguez,A-Larsen,B/San Martin (03)/1995/1-0 (57))

16.Ke2 a5 17.Kg3 Mc7 18.h5 Ke5 19.f4 Kf3
 20.Mf2 Kxd4 21.Mxd4 Mc5 22.Mg1 Mxg1
 23.Bhxg1 Bc5 24.Ke2= Salazar,H-Panno,O/
 Buenos Aires Konex (07)/1991/0.5 (29);
 15.Gh3 Ke5 16.Mg2 Kc4 17.g6 Gf6 18.gxf7+ Rxf7 19.Ke2 Bc7
 20.Kf4 20...Gc8 21.e5 dxe5 22.Gxe5 Me7 23.Gxc7 Mxc7
 24.Gxe6+ Kovacevic,A-Zetocha,C/Szekszard op (09)/1994/0.5
 (37)]
 15...Ke5
16.Me3 [16.Gxe5?! 16...dxe5]
16...Kc4
17.Gxc4 Bxc4



Gambar 9.3: Topalov - Kasparov, langkah ke-18.

18.Bhg1 Posisi Pertahanan Sicilia. Bidak a3 memungkinkan Kuda di c3,tetapi memudahkan Hitam membuka kolom b.

18.Bd3!? Me8

18...Mc7 19.Gb6 Mc8 20.Ga5² ... Gajah b4;

18...Mb8!? ... b4;

18...b4? 19.axb4 Bxb4 20.Gc5± ... Gajah d6

19.Bg1 e5 20.Gb6 f5 21.gxf6 Bxf6 22.Ga5 Gf8 23.Bgd1

Mh5 24.Gb4 h6 25.Gxd6 Gxd6 26.Bxd6 Mxf3= Wang
 Zili-Boensch,U Peking op (07) 2nd. S.T. Lee Cup 1995

1-0 62;

18.f4 18...b4 19.axb4 Bxb4 xe4

18...b4 Untuk meminimalkan resiko karena bidak b2 rentan. 15.a3 membuat putih lebih aman di pusat karena Kuda c3 dapat mengontrol posisi. Namun ada celah langkah bidak. Kasparov dapat membuka kolom b ke arah Raja. Buah catur hitam perlu waktu untuk melindungi serangan. Putih mendikte permainan di sisi lain papan permainan. Masalah Topalov adalah apa cara terbaik membuka kolom di sisi Raja?

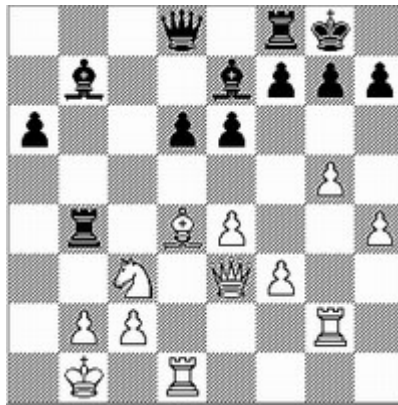
19.axb4 Bxb4

20.Bg2 Berapa langkah Topalov tidak memiliki inisiatif. Tidak ada manfaat melangkah 15.Benteng g2. Jawaban 15.h5 lebih masuk akal, dengan harapan bisa mengecoh Hitam di sisi Raja dengan h6 atau g6.

20.Gc5? Bc4 21.Gxd6 Gxd6 22.e5 Gc5+;

20.f4 Mc7 21.f5 e5! 22.Ga7 Ba8 (22...Bc8³)

20...Ga8 Menghalau Gajah dari kolom b dimaksudkan untuk mempersiapkan serangan.



Gambar 9.4: Topalov - Kasparov, langkah ke-20.

21.b3?

21.h5

21...Ma5? 22.Gf6! (22.g6? fxg6 23.hxg6 h6³) 22...Ma3
23.Kd5! Mxe3 24.Kxe3±;

21...e5 22.Gc5 (22.Gxe5 Mb8) 22...Bc4 23.Ga3 Mc7;

21...Mb8 22.Ke2 Bc8;

21...Mc7 22.Gf6 Bfb8!;

21.Gf6 Gxf6 22.gxf6 Mxf6 23.Bxd6 Gxe4!;

21.Gc5!

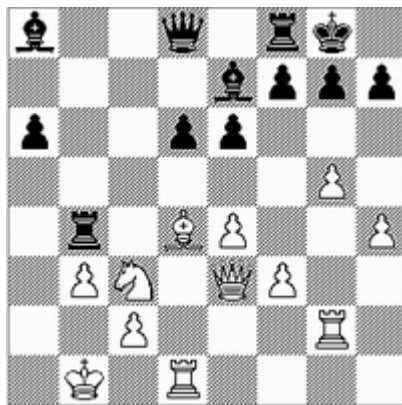
21...Bb7 22.Bgd2 (22.Ga3? Ma5³) 22...Ma5 (22...Mb8
23.Ga3÷) 23.Gxd6 Gxd6 24.Bxd6 Bxb2+ 25.Rxb2 Bb8+
26.Kb5! (26.Rc1 Ma3+ 27.Rd2 Mxd6+ 28.Re2 Mc7)
26...Bxb5+ 27.Rc1+-;

21...Bb8 22.Gxd6 Gxd6 23.Bgd2 Bxb2+ 24.Rxb2 Mb8+
25.Ra2 Gf4;

21...Bc4 22.Gxd6 Gxd6 23.Bgd2 Gc5 24.Mxc5 Mxd2
25.Mxf8+ Rxf8 26.Bxd2+-;

21...dxc5!? 22.Bxd8 Bxd8 23.h5!÷

21...a5



Gambar 9.5: Topalov - Kasparov, langkah ke-21.

22.h5?!

22...Mc7 Mengancam ..e5.

23.Gf6 Cara cerdas mengahului pelindung Raja. Namun demikian Gajah bisa diabaikan. Kasparov menolak kolom terbuka di

depan Raja.

23.g6 e5 24.gxh7+ Rxh7

24...Rh8 25.Ga7 Bc8 26.h6 g6 27.Bd3 Gc6,

25.Ga7 Bc8 26.Rb2 Gc6³ ... a4, Benteng a8

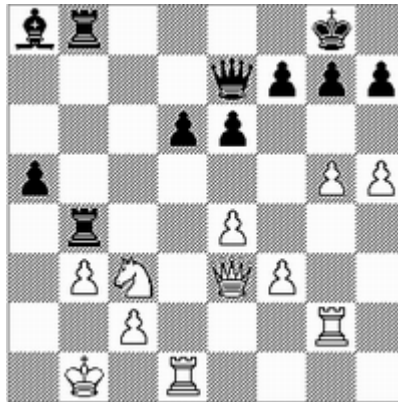
23...Bfb8

23...gxf6?? 24.gxf6+ Rh8 25.Mg5+-

24.Gxe7

24.h6 24...a4,

24...Mxe7 Meski bidak h5 dan g5 mengesankan, tetapi mustahil membuka kolom, misalnya: 25 g6 fxg6 26 hxg6 h6, dan Raja hitam masih aman.



Gambar 9.6: Topalov - Kasparov, langkah ke-24.

25.Bd4

25.h6? 25...a4+-

25...e5

25...Ma7?? 26.Bxb4+-

26.Bxb4 axb4 Keputusan menangkap kembali dengan bidak sangat menarik. Dengan tukar sepasang Benteng, Kasparov menyadari bahwa serangan di kolom b telah diredam. Ia memanfaatkan kondisi ini menjadi peluang. Kuda putih diusir dari tengah, dan ada peluang hitam membuka kolom.

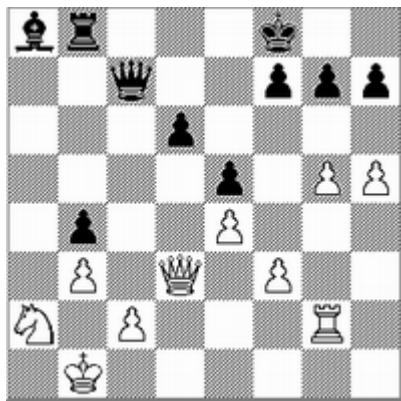
27.Ka2

27.Ka4 Gc6 28.Kb2 Gb5 29.Bd2 Mc7;

27.Kd5 27...Gxd5 28.exd5 Mb7

27...Mc7!+

28.Md3 Rf8 mendukung bidak d ...Raja e7 jika Benteng d2.



Gambar 9.7: Topalov - Kasparov, langkah ke-28.

29.g6 Dengan Raja hitam berherak, Topalov merasa benar membuka kolom. Namun Kasparov kembali ke sudut. Putih hanya berupaya memperlemah posisi.

29.Bd2 Re7

29...fxg6

29...hxg6 30.hxg6 f6 31.Bh2,

30.hxg6 h6

31.f4?!

31...exf4

32.Bf2 Rg8

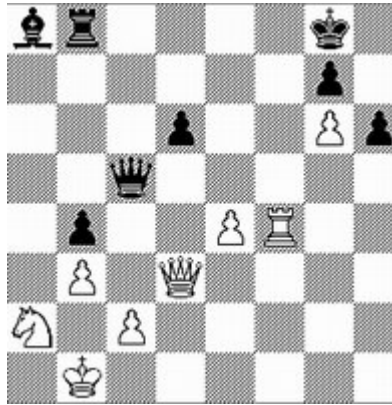
33.Bxf4 Gajah di a8 aktif kembali. Bidak e menjadi target, demikian juga bidak g.

33...Mc5

33...d5!? 34.Bf7 Md6 35.exd5 Mxd5 36.Kxb4 Mxd3

36...Bxb4? 37.Mxd5 Gxd5 38.Bd7

37.Kxd3 Ge4 38.Bc7 Gxg6³



Gambar 9.8: Topalov - Kasparov, langkah ke-33.

34.Bf1 Mb5

34...Me5 35.Mc4+

35.Bc1?

35.Mf3 Me8!-+ x e4, x g6;

35.Mxb5 35...Bxb5 36.Bd1 Gxe4 37.Bxd6 Rf8 38.Bd4 Gxg6 39.Kxb4 h5;

35.Bf5 35...Mb6

35...Me8?! 36.Mxd6 Bd8 37.Be5

36.Mc4+ Rh8 37.Kxb4 Mgl+ 38.Bf1 Mxg6³;

35.Bd1 35...Mxd3 36.cxd3

36.Bxd3 Gxe4 37.Bxd6 Rf8

36...d5 37.e5 d4

35...Me5-+

36.Mc4+

36.Be1 36...d5

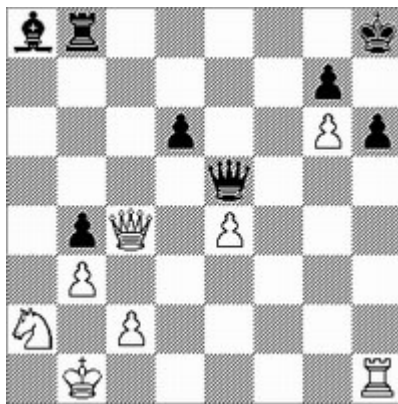
36...Rh8

37.Bh1

37.Be1 37...d5;

37.Kxb4 37...Mxe4 38.Mxe4 Gxe4 39.Kd3 Gxg6

37...Gxe4 Gajah lebih kuat di posisi terbuka, sedangkan Kuda menduduki kotak sekitar saja.



Gambar 9.9: Topalov - Kasparov, langkah ke-37.

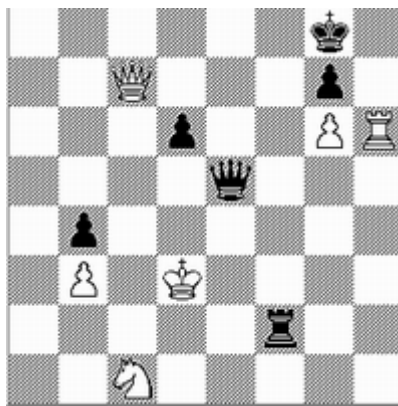
38.Mc7

38.Bxh6+ gxh6 39.Mc7 Bb7+

38...Bf8

39.Bxh6+ Rg8

39...gxh6?? 40.Mh7#



Gambar 9.10: Topalov - Kasparov, langkah ke-42.

40.Kc1

40.Mc4+ 40...d5-+;

40.Kxb4 40...Bf1+;

40.Bh3 40...Me6!

40...Gxc2+

40...Gxc2+

41.Rxc2

41.Mxc2 gxh6-+

41...Bf2+

42.Rd3

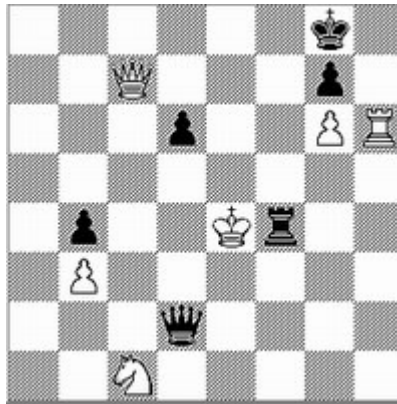
42.Rd1 42...Md4+

42...Md5+

43.Re3 Md2+

44.Re4 Bf4#

0-1



Gambar 9.11: Topalov - Kasparov, langkah ke-44.

CONTOH #2: ANALISA PERMAINAN & VARIAN LANGKAH

Sveshnikov,E (2560) - Tseshkovsky,V (2530) [B06]

Moscow2 Moscow, 1995

[Stohl]

1.e4 g6
2.d4 Gg7
3.Kc3 d6
4.Ge3 c6
5.f4!? b5

5...Kf6 6.Kf3 ...e5;
 5...e5 6.dxe5 dxe5 7.Mxd8+ Rxd8 8.0-0-0+ Kd7 9.Kf3%₀₀;
 5...Mb6 6.Bb1 f5 7.Md2 Kh6 8.Kf3 Kd7 9.e5 Mc7 10.Gd3
 Kb6 11.Gf2 Ge6 12.b3 Kf7 13.0-0 0-0 14.Gh4 Gh6
 15.Bbe1 Bfe8 16.Be2 c5,, Olivier,JC-Allegro,V/Geneva
 op/1995/



Gambar 9.12: Sveshnikov - Tseshkovsky, langkah ke-5.

6.Kf3

6. Mf3 b4 7.Kd1 d5!? 8.exd5 cxd5 9.Gb5+ Kd7 10.Mxd5
 Bb8 11.Gc6 Kgf6 12.Mf3 0-0 13.Kf2 Kb6 14.Ke2 Kc4
 15.0-0 Bb6 16.d5 Kxe3 17.Mxe3 Kxd5 18.Gxd5 Mxd5
 19.Kd3 Gg4 20.Bfd1 Be6 21.Ke5 Ma5 Nedev,T-
 Rashkovsky,N/Star Dojran/1991/

6...Kd7

7.Gd3 Kb6

8.0-0

8. Me2 Kf6 9.e5!? Kfd5 10.Gxb5 cxb5 11.Kxd5 Kc4 12.b3 Kxe3 13.Kxe3 Bb8 14.c4? (14.0-0?) 14...bxc4 15.Kxc4 0-0 16.0-0 Ga6 17.d5 dxe5 18.Kfxe5 Mxd5, Martinidesz, D-Webster,A/Oakham/1992/

8...Kf6



Gambar 9.13: Sveshnikov - Tseshkovsky, langkah ke-8.

9.h3

- 9.e5 Kfd5 10.Kxd5 Kxd5 11.Gd2 Mb6

9...a5!?

10.Me1 b4

11.Kd1 Ga6

12.Kf2 0-0

- 12...Gxd3 13.cxd3? xc6

13.Me2 Gb7

- 13...Mc8!? 14.c4 bxc3 15.bxc3 Gxd3 16.Mxd3 Ma6=

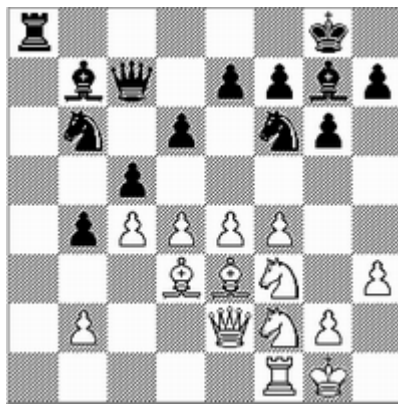
14.a3

- 14.c4!? bxc3 15.bxc3

14...Mc7!

15.axb4 axb4 ...c5-c4

16.c4 c5



Gambar 9.14: Sveshnikov - Tseshkovsky, langkah ke-17.

17.Bxa8

17.e5?! cxd4 18.Gxd4
 18.Kxd4 dxe5 19.Kb5 Mc6;
 18.exf6 dxe3 19.fxg7 exf2+
 18...Gxf3 19.Mxf3 Kfd7;
 17.d5 Kh5 18.Rh2 e6;
 17.dxc5!? dxc5 18.e5 Kh5 19.Rh2 Gh6 20.g3 ...Ge4=

17...Bxa8

18.d5 Kh5!

19.Rh2 Ba2

20.Kd1 Ka4

21.Gb1

21.Ge1 Kc3!
 21...Kxb2 22.Kxb2 Gxb2 23.g3 Gxc1 24.Mxa2÷

21...Ba1

22.Mc2 e6

23.b3

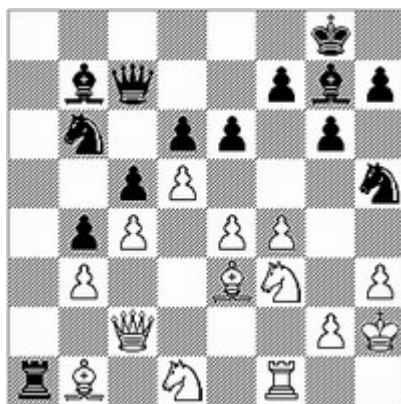
23.Kd2 exd5 24.exd5 Kb6

23...Kb6

24.g4?!

24.Kf2

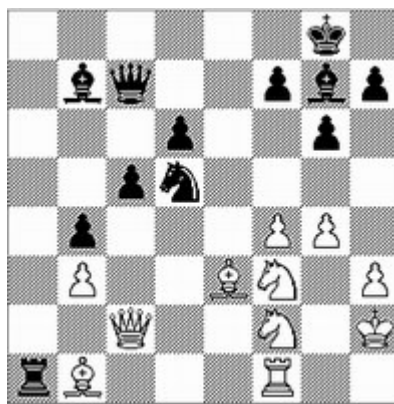
24...Kf6



Gambar 9.15: Sveshnikov - Tseshkovsky, langkah ke-23.

25.Kf2 exd5

26.exd5 Kfxd5!



Gambar 9.16: Sveshnikov - Tseshkovsky, langkah ke-27.

27.cxd5 Kxd5

28.Gd2

28.Md2 Kc3-+

28...Kc3,

29.Gxc3

29.Kg1 Mc6+-

29...bxc3

30.Ke4?!

30.Kd3 Ge4

30...d5!

31.Kxc3 Mxf4+

32.Rg2 d4-+

33.Ke2

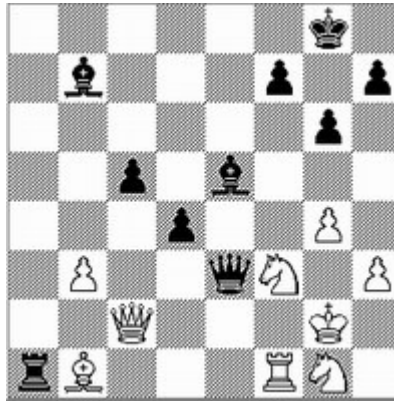
33.Ka4 Ge5-+

33...Me3

34.Keg1

34.Md3 Mxd3 35.Gxd3 Bxf1 36.Rxf1 Gxf3-+

34...Ge5



Gambar 9.17: Sveshnikov - Tseshkovsky, langkah ke-34.

35.Mc1

35.Mxc5 Mf4! 36.Rf2

36.Ge4 Ba2+ 37.Rh1 Bh2-+-

36...Mg3+ 37.Re2 Ga6+ 38.Gd3 Bxf1 39.Gxa6 Mf2+

40.Rd3 Me3+ 41.Rc4 Bc1-+-

..180..

35...Mxb3

36.Be1 Ba3

37.Ge4

37.Bxe5 Gxf3+ 38.Rh2 Gc6 39.Me1 Mb8! ...f6-+

37...Ba2+

38.Rh1 Gg3

39.Kd2

39.Gxb7 Mxb7 40.Be8+ Rg7 ...!h2#

39...Gxe1!

40.Kxb3 Gxe4+

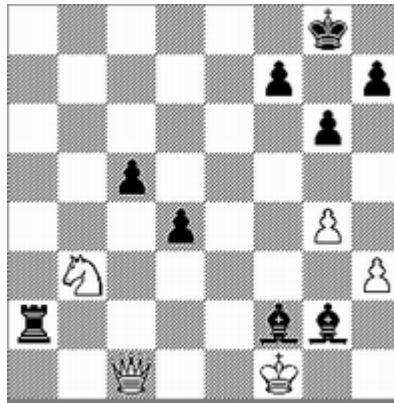
41.Kf3 Gxf3+

42.Rg1 Gf2+

43.Rf1 Gg2+!

43...Gg2+ 44.Rxg2 Ge3++

0-1



Gambar 9.18: Sveshnikov - Tseshkovsky, langkah ke-43.

Buku Pintar Catur Profesional dalam Sekejap

BAB 10: PERMAINAN AKHIR

Permainan akhir terjadi manakala hanya tinggal beberapa buah catur saja. Raja lebih aktif dan menjadi sasaran skak atau skak mat. Bidak pun menjadi sangat berharga.

Permainan akhir merupakan santapan utama bagi hampir semua master dan pakar catur dalam persiapan pertandingan. Penyelesaian pertandingan menjadi kunci utama bisa menang, kalah, atau remis. Bahkan ada studi permainan akhir. Yakni, aneka contoh posisi buah catur permainan akhir. Biasanya tidak dibangun dari pembukaan catur dan permainan tengah. Namun langsung menata pada posisi permainan akhir. Lihat topik **Studi Permainan Akhir**.

SKAK MAT

Untuk menyudahi permainan akhir dan menangkan pertandingan tidak ada cara lain kecuali melancarkan **skak mat**. Anda telah membaca dan mengetahui **Skak Mat** di **Bab 3** dengan buah catur berikut:

1. Raja dan Menti
2. Dua Benteng
3. Menti dan Benteng
4. Raja dan Benteng
5. Raja dan Dua Gajah
6. Raja, Kuda, dan Gajah.

Prosentase permainan akhir berdasarkan komposisi jenis buah catur menurut Muller dan Lamprecht 2001:11-12, 304 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Buah Catur	%
Benteng vs Benteng	8.45
Benteng + Gajah vs Benteng + Kuda	6.76
2 Benteng vs 2 Benteng	3.45
Benteng + Gajah vs Benteng + Gajah (sama warna)	3.37

Buku Pintar Catur | Kursus Kilat

Buah Catur	%
Benteng vs Benteng	8.45
Benteng + Gajah vs Benteng + Kuda	6.76
2 Benteng vs 2 Benteng	3.45
Benteng + Gajah vs Benteng + Gajah (sama warna)	3.37
Benteng vs Kuda	3.29
Benteng + Kuda vs Benteng + Kuda	3.09
Raja + Bidak vs Raja (+Bidak)	2.87
Benteng + Gajah vs Benteng + Gajah (beda warna)	1.92
Mentri vs Mentri	1.87
Benteng + Gajah vs Benteng	1.77
Gajah vs Gajah (sama warna)	1.65
Kuda vs Kuda	1.56
Benteng vs Gajah	1.51
Benteng + Kuda vs Benteng	1.42
Gajah vs Gajah (beda warna)	1.11
Gajah vs Bidak	1.01
Benteng vs Kuda	0.97
Kuda vs Bidak	0.92
Mentri + buah catur minor vs Mentri	0.90
Benteng vs Bidak	0.75
Mentri vs Benteng + buah catur minor	0.69
Benteng + Bidak vs Benteng	0.67
Benteng + 2 Bidak vs Benteng	0.56
Mentri vs Bidak	0.42
Mentri vs Benteng	0.40
Mentri vs 2 Benteng	0.31
Raja + 1 Bidak vs Mentri	0.23
Mentri vs Buah catur minor	0.17
Mentri + 1 Bidak vs Mentri	0.09
Mentri vs 2 Buah catur minor	0.08
Gajah + Kuda vs Raja	0.02
Mentri vs 3 Buah catur minor	0.01

STUDI PERMAINAN AKHIR

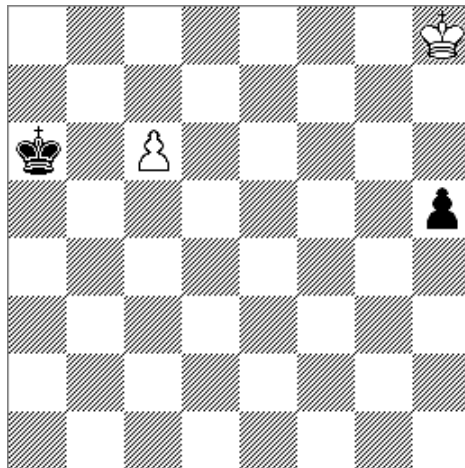
Ada istilah studi permainan akhir. Studi permainan akhir merupakan contoh posisi buah catur permainan akhir. Biasanya tidak dibangun dari pembukaan catur dan permainan tengah. Namun langsung menata pada posisi permainan akhir.

Studi permainan akhir telah dimulai sejak abad ke-9, di mana terdapat manuskrip yang memuat studi Shatranj. Akhir abad ke-15 dan awal abad ke-16, studi permainan akhir catur modern dipelopori Luis Ramirez Lucena dan Pedro Damiano.

Banyak penyusun studi permainan akhir. Antara lain Troitzky, Rinck, Genrich Kasparyan, Emanuel Lasker, Richard Reti, dan Jan Timman. Paling spektakuler dan terkenal adalah Studi Permainan Akhir Reti.

Studi Permainan Akhir Reti

Studi permainan akhir Réti 1921, terbit tahun 1922 di *Neueste Schachnachrichten*. Putih memulai melangkah dan berakhir seri.

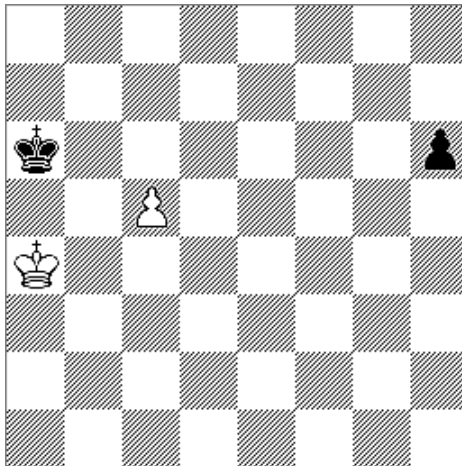


Gambar 10.1: Studi permainan akhir Réti 1921

Sekilas putih mustahil mengejar dan mencaplok bidak hitam. 1.Rh7 h4 2.Rh6 h3 tampak sia-sia. Hitam tinggal makan bidak putih untuk promosi. Namun pihak putih bisa membuat draw dengan memanfaatkan langkah Raja di dua arah. Pertama, ke bidak hitam dan bidak putih milik sendiri. Solusi yang bagus adalah 1.Rg7 h4 2.Rf6 Rb6 (jika 2...h3 maka 3.Re7 dan 4.Rd7 memungkinkan promosi bidak) 3.Re5!. Jika 3...Rxc6 maka 4.Rf4 menghambat bidak hitam. Jika 3...h3 4.Rd6 memungkinkan putih mempromosi bidak. Hasil yang layak adalah draw. Jadi rangkuman langkah di atas adalah sebagai berikut:

1.Kg7! h4
[1...Kb6 2.Kf6 h4 3.Ke5 h3 4.Kd6 h2 5.c7 Kb7 6.Kd7=]
2.Kf6! Kb6
[2...h3 3.Ke7 h2 4.c7 Kb7 5.Kd7=]
3.Ke5! Kxc6
[3...h3 4.Kd6 h2 5.c7 Kb7 6.Kd7=]
4.Kf4 h3 5.Kg3 h2 6.Kxh2= *

Komposisi Reti 1921 yang kedua adalah sebagai berikut.



Gambar 10.2: Komposisi Reti 1921 yang kedua.

1.c6 h5

[1...Rb6 2.Rb4 h5 3.Rc4 Rxc6 4.Rd4 h4 5.Re4 h3 6.Rf3 h2
7.Rg2 h1M+ 8.Rxh1=]

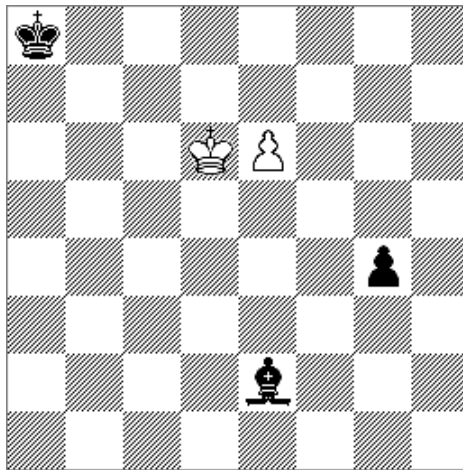
2.Rb4 Rb6

[2...h4 3.Rc5 h3 4.Rd6 h2 5.c7 Rb7 6.Rd7=]

3.Rc4 h4 4.Rd5 Rc7 5.Re4 Rxc6

[5...h3 6.Rf3 h2 7.Rg2 h1Q+ 8.Rxh1 Rxc6=] *

Komposisi Studi Permainan Akhir Reti yang ketiga adalah:



Gambar 10.3: Komposisi Reti 1921 yang ketiga.

Putih tidak boleh putus asa mengejar bidak hitam. Lantas bagaimana putih mengejar bidak hitam g? 1.e7 Gb5 mencegah e8(M) 2.Rc5 Di sinilah kuncinya. Putih mengejar Gb5, memungkinkan menangkap bidak g 2...Ge8 [2...g3 3.Rxb5 g2 4.e8M+] 3.Rd4 g3 4.Re3 Gc6 5.e8M+ Gxe8 6.Rf3= Putih sukses menangkap bidak hitam. *

Rangkuman langkah di atas adalah:

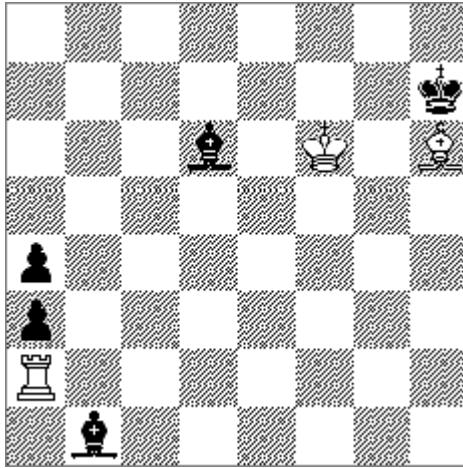
1.e7 Gb5 2.Rc5 Ge8

[2...g3 3.Rxb5 g2 4.e8M+]

3.Rd4 g3 4.Re3 Gc6 5.e8M+ Gxe8 6.Rf3=

Studi Permainan Akhir Kasparyan

Studi Permainan Akhir Kasparyan terbit di Magyar Sakkélet tahun 1962. Putih melangkah dan draw. Solusi utama adalah 1.Ba1 a2 2.Re6 Ba3 3.Gf4 Gb2 4.Ge5 a3 5.Rd5 Gg6 6.Gd4 Gf7+ 7.Re4 Gc4 8.Bg1.



Gambar 10.3: Studi Permainan Akhir Kasparyan.

Solusi lain adalah 1.Gf4 dengan harapan 1...Gxa2 2.Gxd6 dan 3.Gxa3 membuat draw. Hitam dapat memainkan 1...Gxf4 2.Bax3 Gc2, sehingga menang.

Rangkuman langkah di atas adalah:

1.Ba1 a2

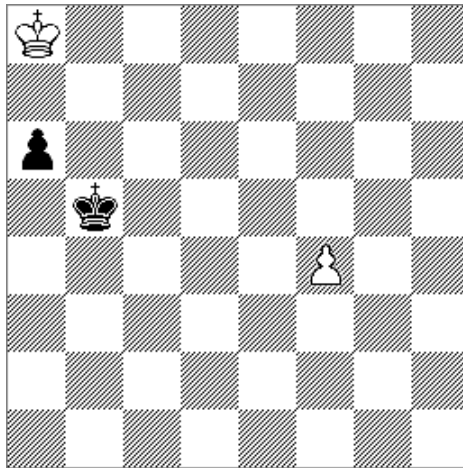
[1...Gxa2 2.Gxd6 dan 3.Gxa3]

[1...Gxf4!! 2.Bax3 Gc2]

2.Re6 Ba3 3.Gf4 Gb2 4.Ge5 a3 5.Rd5 Gg6 6.Gd4 Gf7+ 7.Re4 Gc4 8.Bg1.

Studi Permainan Akhir Feiter, K, 1939

1.Rb7 a5 2.Rc7 Rc5
 [2...a4 3.f5 a3 4.f6 a2 5.f7 a1M 6.f8M=]
 3.Rd7 Rd5 4.Re7 Re4
 [4...a4 5.f5 a3 6.f6 a2 7.f7 a1M 8.f8M=]
 5.Re6! a4
 [5...Rxf4 6.Rd5 a4 7.Rc4 a3 8.Rb3 a2 9.Rxa2]
 6.f5 a3 7.f6 a2 8.f7 a1M 9.f8M= *



Gambar 10.4: Studi Permainan Akhir Feiter, K, 1939.

Di langkah kedua, hitam mempunyai varain jawaban. Demikian pada langkah ke-4, hitam juga memiliki varian jawaban. Keduanya memiliki hasil seri juga. Pada langkah ke-5, hitam memiliki varian jawaban. hasilnya pun seri juga.

Studi Permainan Akhir Prokesch, 1947

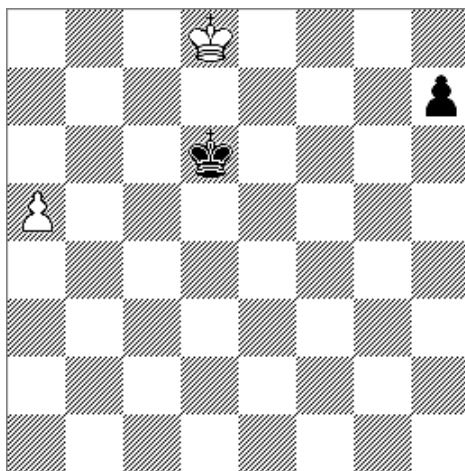
1.Rc8! Rc6 2.Rb8! Rb5

[2...h5 3.a6+-]

3.Rb7 Rxa5

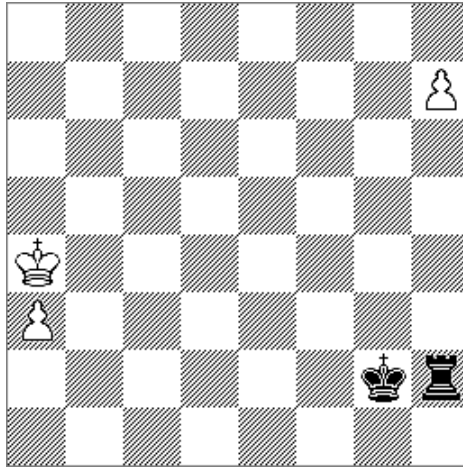
[3...h5 4.a6+- h4 5.a7 h3 6.a8M h2 7.Mh8]

4.Rc6 h5 5.Rd5 h4 6.Re4 h3 7.Rf3 h2 8.Rg2 h1M+ 9.Rxh1= *



Gambar 10.5: Studi Permainan Akhir Prokesch, 1947

Studi Permainan Akhir Harold van der Heijen



Gambar 10.6: Studi Permainan Akhir Harold van der Heijen, 2001.

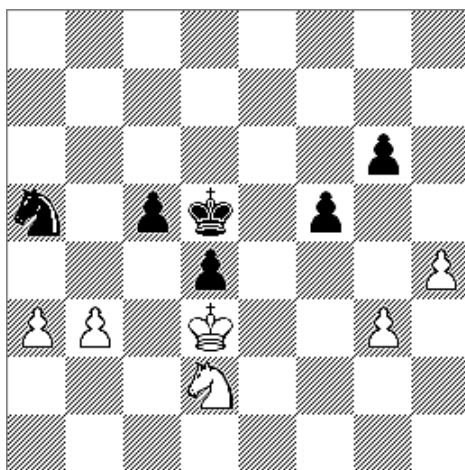
Studi Permainan Akhir Harold van der Heijen, 2001, menampilkan contoh langkah putih yang tepat. Raja harus melangkah ke b4 jika ingin draw. Jika melangkah ke b5, maka akan kalah.

TRANSISI PERMAINAN AKHIR

Sedikit orang mempelajari permainan akhir. Umumnya orang hanya memfokuskan pada pembukaan catur saja. Yang lebih penting bagi pemain adalah mengetahui transisi dari permainan tengah ke permainan akhir. Untuk memahami lebih komperhensif, berikut ini contoh kasus transisi ke permainan akhir.

Maroczy,G - Marshall,F [A03]
Monte Carlo Monte Carlo (11), 1903

1.e3 d5 2.f4 c5 3.b3 Kc6 4.Gb2 Kf6 5.Kf3 e6 6.Gb5 Gd7 7.0-0 Gd6 8.Kc3 a6 9.Gxc6 Gxc6 10.Ke5 h5 11.Kxc6 bxc6 12.Ka4 h4 13.Ge5 h3 14.g3 Bh6 15.Mf3 Mc7 16.Kxc5 Gxe5 17.fxe5 Mxe5 18.Mf4 Mxf4 19.Bxf4 e5 20.Ba4 Kd7 21.Bxa6 Bxa6 22.Kxa6 e4 23.d4 exd3 24.cxd3 Ke5 25.d4 Kg4 26.Kc5 Bf6 27.Kd3 Kxe3 28.Be1 Be6 29.Kf4 Be7 30.Kxh3 Kc2 31.Bxe7+ Rxe7 32.Rf2 Kxd4 33.Re3 c5 34.Kg1 Rd6 35.Kf3 Kc6 36.a3 f5 37.Rd3 d4 38.h4 g6 39.Re2 Rd5 40.Rd3 Ka5 41.Kd2



Gambar 10.6: Transisi ke permainan akhir di langkah 41.Kd2.

41...Kxb3 42.Kxb3 c4+ 43.Rc2 cxb3+ 44.Rxb3 Re4 45.Rc2 Re3 46.Rd1 Rf3 47.a4 Rxg3 48.a5 f4 49.a6 f3 50.a7 f2 51.Re2 d3+ 52.Rd2 f1M 53.a8M Mg2+ 54.Mxg2+ Rxg2 55.Rxd3 Rg3 56.Re3 Rxh4 57.Rf3 g5 58.Rg2 Rg4 59.Rh2 Rf3 60.Rh3 g4+ 61.Rh2 Rf2 62.Rh1 Rg3 63.Rg1 Rh3 **0-1**

Keterangan:

Putih memiliki bidak yang lebih bebas. Hitam tidak memiliki bidak bebas, kecuali mengorbankan Kuda. 41...Kxb3 42.Kxb3 c4+ 43.Rc2 cxb3+ 44.Rxb3. Akibatnya terjadi transisi permainan akhir Raja dan Bidak. Hitam telah mengkalkulasi demikian. 44...Re4! 45.Rc2 [45.a4 d3. Bidak d menjadi Mentri dan skak!] 45...Re3 dengan dalih ...Ke2 dan bidak menjadi Mentri. 46.Rd1 Rf3 Hitam memanfaatkan kelemahan bidak putih g, 47.a4 Rxg3 48.a5 f4 49.a6 f3 50.a7 f2 51.Re2 [51.a8M f1M+ 52.Rd2 Mg2+-+] 51...d3+ 52.Rd2 f1M 53.a8M Mg2+ 54.Mxg2+ Rxg2 55.Rxd3 Rg3 56.Re3 Rxh4 57.Rf3 g5 58.Rg2 Rg4 59.Rh2 Rf3 60.Rh3 g4+ 61.Rh2 Rf2 62.Rh1 Rg3 63.Rg1 Rh3 [63...Rh3 64.Rh1 g3 65.Rg1 g2 66.Rf2 Rh2]

Alekhine,A - Yates,F

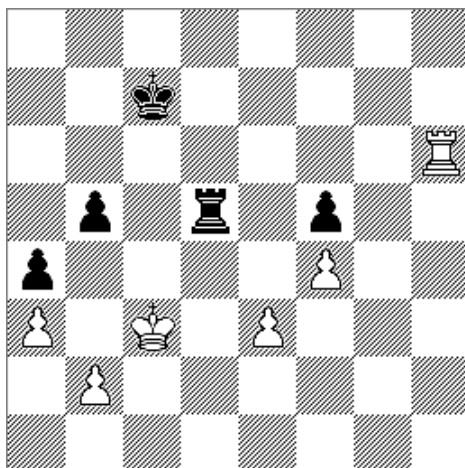
DSB-17.Kongress Hamburg (13), 1910

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Kf3 Kf6 4.Gg5 Ge7 5.e3 Kbd7 6.Kc3 0-0 7.Mc2 b6 8.cxd5 exd5 9.Gd3 Gb7 10.h4 c5 11.0-0-0 cxd4 12.Kxd4 Be8 13.Rb1 a6 14.g4 b5 15.Gxf6 Kxf6 16.g5 Ke4 17.Kxe4 dxe4 18.Gxe4 Gxe4 19.Mxe4 Gxg5 20.Ke6 Me7 21.hxg5 h6 22.gxh6 Mxe6 23.Md4 Me4+ 24.Mxe4 Bxe4 25.hxg7 Rxg7 26.Bdg1+ Rf6 27.Bh6+ Re7 28.Bc1 Ba7 29.Bcc6 a5 30.Ba6 Bxa6 31.Bxa6 a4 32.Bb6 Be5 33.Rc2 Bc5+ 34.Rd3 Rd7 35.a3 Bf5 36.f4 Rc7 37.Bh6 Bd5+ 38.Rc3 f5 39.Be6 Rd7 40.Be5 Bxe5 41.fxe5 Re7 42.Rd3 Rd7 43.e4 f4 44.Re2 Re6 45.Rf2 Rxe5 46.Rf3 **1-0**

Keterangan:

Transisi terjadi pada langkah ke-38. Putih unggul bidak. Namun Raja tidak mampu mengawal di sisi Mentri. Raja Hitam Kd5 mengawal bidak b dan g. Putih melanjutkan dengan 39.Be6. Dengan harapan Be5, tukar Benteng atau unggul bidak kedua. 39...Rd7 40.Be5 Bxe5

41.fxe5 Re7 [41...Re6 42.Rd4 menang dengan mudah karena putih menguasai d5] 42.Rd3 dimainkan dengan bagus. Sekarang ...Re6 Rd4 menang dengan mudah. 42...Rd7 43.e4! f4 [43...fxe4+ 44.Rxe4 menang dengan mudah.] 44.Re2 Re6 45.Rf2 [45.Rf3?? Rxe5-+] 45...Rxe5 [45...Re7 46.Rf3 Rd7 47.Rxf4 Re6 48.Re3+-] 46.Rf3



Gambar 10.7: Transisi ke permainan akhir di langkah 38.

BAB 11: JEBAKAN PERMAINAN

Pemain yang lihai biasanya bermain penuh jebakan (*trap*). Pemain senior dengan jam terbang tinggi sudah mahir memainkan jebakan dan tidak akan terjebak lawan.

Pemain pemula perlu menguasai jebakan agar tidak melakukan langkah blunder, langkah yang menyebabkan kesalahan fatal.

Ada banyak jebakan dalam catur. Yakni:

1. Jebakan Blackburne - Jebakan Légal (Pertahanan Philidor)
2. Jebakan Blackburne Gambit Shilling (Pembukaan Italia)
3. Jebakan Holosar - Jebakan Gambit Blackmar-Diemer (Pembukaan Gambit Blackmar)
4. Jebakan Gajah (Pembukaan Gambit Mentri Ditolak)
5. Jebakan Rubinstein (Pembukaan Gambit Mentri Ditolak)
6. Jebakan Lasker (Kontra Gambit Albin)
7. Jebakan Magnus Smith (Pertahanan Sicilian)
8. Jebakan Siberia (Pertahanan Sicilian)
9. Jebakan Marshall (Pertahanan Petrov)
10. Jebakan Monticelli (Pertahanan Bogo-India)
11. Jebakan Würzburger (Pembukaan Gambit Vienna Gambit)
12. Jebakan Kapal Nuh (Pembukaan Ruy Lopez)
13. Jebakan Mortimer (Pembukaan Ruy Lopez)
14. Jebakan Tarrasch (Pembukaan Ruy Lopez)

Adapun penjelasan, contoh permainan dan analisa permainan untuk masing-masing jebakan dapat dilihat pada uraian berikut ini.

BLACKBURNE - LÉGAL

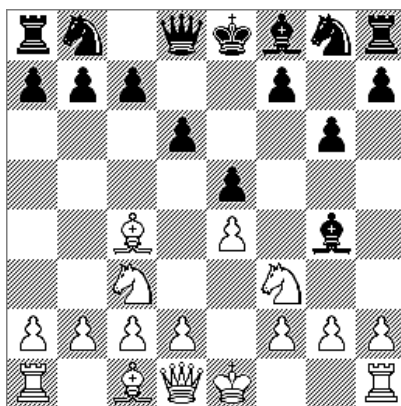
Jebakan **Blackburne** disebut juga **Légal**. Jebakan ini merupakan jebakan pembukaan catur. Jebakan Blackburne mengabadikan nama master Inggris **Joseph Henry Blackburne** (1841–1924), salah satu pemain terkuat di paruh akhir abad ke-19. Jebakan Légal mengabadikan nama pecatur Perancis **Sire de Légal** (1702-1792).

Jebakan Blackburne atau Légal berakar dari pembukaan Pertahanan Philidor. Jebakan Blackburne atau Légal sering memperdaya para pemain pemula. Jebakan Blackburne atau Légal terjadi ketika kuda yang disudet (pin) berpindah. Membiarkan Menteri ditangkap. Namun pengorbanan Menteri membuahkan skak mat dengan kedua Kuda dan satu Gajah.

CONTOH PERTANDINGAN

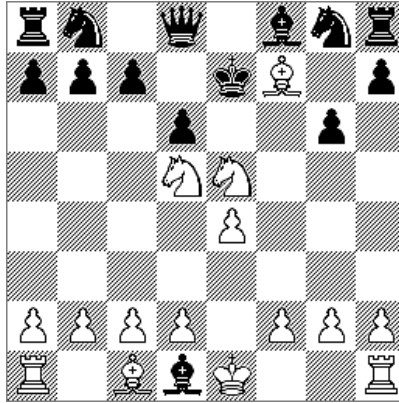
Sire de Légal vs St Brie, Paris, 1750

1. e4 e5
2. Gc4 d6
3. Kf3 Gg4
4. Kc3 g6? (4...Kf6 lebih bagus)



Gambar 11.1: Jebakan Légal, 4. Kc3 g6.

5. **Kxe5! Gxd1??** (membiarkan kehilangan bidak dengan 5...dxe5 6.Mxg4 lebih baik)
6. **Gxf7+ Re7**
7. **Kd5#**



Gambar 11.2: Jebakan Légal, 7. Kd5#, Skak Mat.

ANALISA JEBAKAN LÉGAL

1. **e4 e5**
2. **Kf3 Kc6**
3. **Gc4 d6**

Jawaban 3...d6 terhadap pembukaan Italia (*Italian Game*) mengakibatkan permainan menjadi pasif dan mirip dengan pertahanan Philidor, tetapi beda urutan langkah.

4. **Kc3 Gg4?!**

Hitam melancarkan pin terhadap Kuda di pertempuran tengah. Strategi ini merupakan langkah yang bagus. Namun bukan taktik yang baik.

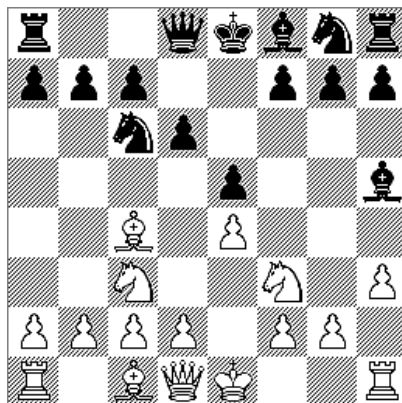
5. **h3**

Dalam posisi ini langkah jebakan 5.Kxe5? sekilas tampak tidak efektif. Namun hitam tidak berani memangsa Menteri putih, karena terancam skak mat hanya dalam dua langkah. Sedangkan 5...Kxe5 menghasilkan menang kuda. Putih mempertanyakan gajah yang mundur, menagkap Kuda, atau pada permainan ini memindah

Gajah ke kotak yang tak aman.

5. ... Gh5?

Hitam berusaha menyudet (pin). Taktik ini blunder. Paling tidak akan kehilangan bidak. Langkah yang bagus adalah 5...Gxf3, membiarkan kehilangan sepasang Gajah membiarkan putih berkembang. Namun materi seimbang. Pilihan lain adalah



Gambar 11.3: Jebakan Légal, 5. ... Gh5?

5...Ge6!?

6. Kxe5!

Ini penolakan taktis. Putih mengabaikan sudetan. Merelakan Mentri. Hitam harus memainkan 6...Kxe5 7.Mxh5 Kxc4 8.Mb5+. Lantas 9.Mxc4. Ketika putih menang bidak, hitam dapat leluasa. Sebaliknya, jika hitam makan Mentri, putih akan skak mat dalam dua langkah.

6. ... Gxd1??

7. Gxf7+ Re7

8. Kd5 skakmat.

Posisi terakhir merupakan skak mat murni. Raja hitam tidak bisa bergerak lagi ke 9 kotak di sekitarnya.

BLACKBURNE GAMBIT SHILLING

Nama Shilling mengabadikan master Inggris **Joseph Henry Blackburne**. Konon dia sering menang bermain catur dengan taruhan shilling. Blackburne Gambit Shilling berasal dari nama **pembukaan Italia**. Namun tidak murni, sebab putih tidak bisa memangsa bidak e5, tanpa berkorban.

Disebut juga **Gambit Kotic** untuk mengabadikan grandmaster Serbia Borislav **Kotic**, pemain awal abad 20.

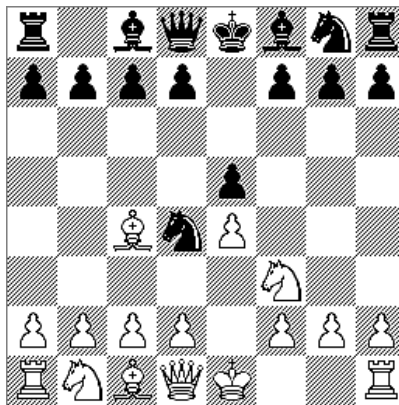
Jebakan Blackburne Gambit Shilling dikenal pada pertandingan Cologne 1912 antara Muhlock melawan Kotic.

Menurut Burgess, Graham (2000) dalam *The Mammoth Book of Chess* karya Carroll & Graf, langkah 3...Kd4 juga dikenal sebagai jebakan “Ya, ampun!” Hitam pura-pura mengeluh akan kehilangan bidak. Burgess mengutuk perilaku ini tak pantas.

CONTOH PERMAINAN

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gc4 Kd4?!

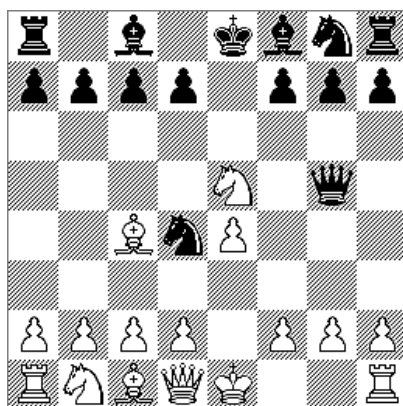
Langkah hitam ketiga tidak efektif. Menguntungkan putih dengan 4.0-0, 4.Kxd4, atau 4.c3.



Gambar 11.4: Jebakan Blackburne Gambit Shilling, 3.Gc4 Kd4?!

4.Kxe5!?

Hitam menang materi dengan 4...Mg5!

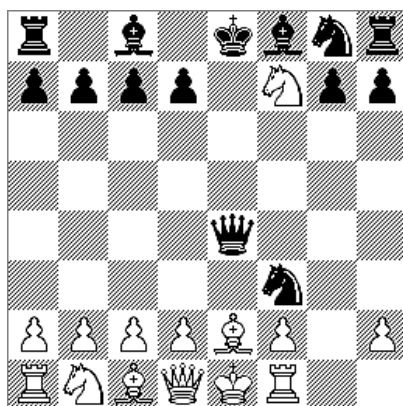


Gambar 11.5: Jebakan Blackburne Gambit Shilling, 4.Kxe5!? Mg5!

5.Kxf7?? Mxg2

Putih akan kehilangan materi dengan jawaban hitam.

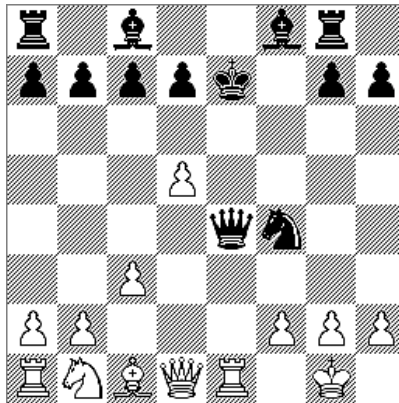
5...Mxg2. 6.Bf1 Mxe4+ 7.Ge2 Kf3# (skak mat).



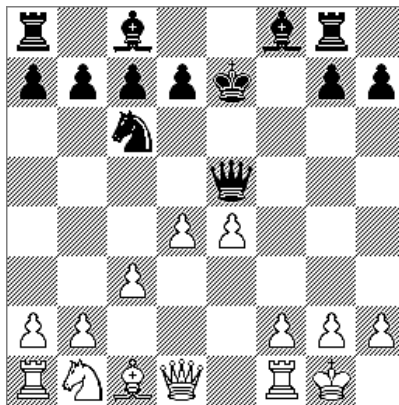
Gambar 11.6: Jebakan Blackburne Gambit Shilling, 7.Ge2 Kf3# (skak mat).

ANALISA DENGAN VARIAN

1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gc4 Kd4?! 4.Kxe5 Mg5 5.Gxf7+! Re7 (5...Rd8? 6.Kg4! d5 7.Ke3 dxe4 8.d3 menang).
6.0-0! Mxe5 7.Gxg8 (7.Gc4 juga mungkin).
7...Bxg8 8.c3 Kc6 (8...Ke6 9.d4! Mxe4? 10.d5 Kf4?? 11.Be1 menyudet Menteri dan Raja, menang).



Gambar 11.7: Benteng e1 menyudet Menteri dan Raja Hitam.



Gambar 11.8: Langkah 9.d4.

9.d4.

Dua bidak putih di pusat membuat permainan putih berkembang. Raja hitam canggung, putih mendapatkan kompensasi atas pengorbanan Kuda.

9...Ma5?

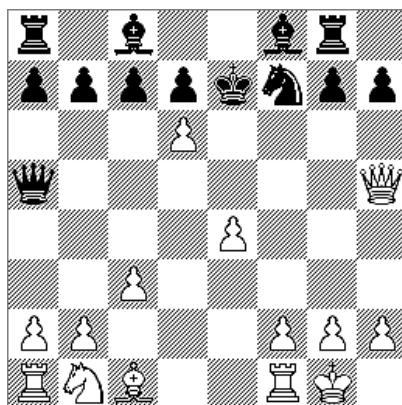
Dijalankan oleh G. Chandler-NN, Stockbridge 1983, untuk menyudahi permainan. 9...Mf6 10. e5 Mf7 mungkin terbaik.

10.d5 Ke5? 11.Mh5! Kf7?

11...d6 12.Gg5+ Rd7 13.Mxh7 juga membuat Putih menang.

12.d6+! 1-0

disusul 13.Mxa5.



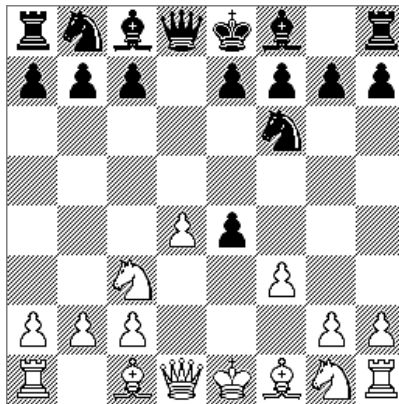
Gambar 11.8: Skak mat dengan 12.d6+!

HOLOSAR - GAMBIT BLACKMAR-DIEMER

Jebakan Holosar disebut juga jebakan **Gambit Blackmar-Diemer**. Mengacu pada pembukaan Gambit Blackmar. Biasanya dianggap sebagai permainan agresif. Putih cepat berkembang. Jebakan ini mengabadikan nama **Armand Edward Blackmar**, pecatur New Orleans di akhir abad ke-19. Ia mempopulerkan 1. d4 d5 2. e4 dxe4 3. f3. Ia pertama kali membukukan analisa pembukaan Gambit Blackmar.

Ciri khas jebakan **Gambit Blackmar-Diemer** adalah:

1. d4 d5
2. e4 dxe4
3. Kc3, Kf6
4. f3, ...



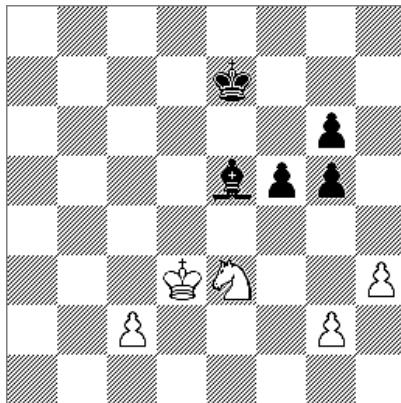
Gambar 11.9: Jebakan Gambit Blackmar-Diemer.

CONTOH PERTANDINGAN

Efim Bogoljubov - Diemer [D00]
Baden-Baden , 1952

1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Kc3 Kf6 4.f3 exf3 5.Kxf3 g6 6.Gg5 Gg7
7.Md2 0-0 8.Gc4 Kc6 9.0-0 a6 10.d5 Ka5 11.Ge2 b5 12.a3 Gg4

13.Ke5 Gxe2 14.Mxe2 Md6 15.Bhe1 b4 16.axb4 Mxb4 17.Kd3 Mb6
18.Mxe7 Bab8 19.Ka4 Mb5 20.Kc3 Mb6 21.Ka4 Md4 22.Kdc5 Kxd5
23.Bxd4 Kxe7 24.Bd7 Kf5 25.Kxa6 Bbe8 26.Bxe8 Bxe8 27.Kxc7
Be1+ 28.Bd1 Bxd1+ 29.Rxd1 Kc4 30.Kd5 Kxb2+ 31.Kxb2 Gxb2
32.Re2 Ge5 33.h3 h6 34.Ke7+ Rf8 35.Kxf5 hxg5 36.Ke3 Re7 37.Rd3
f5 1-0



Gambar 11.9: Putih menang setelah 37.Rd3 f5.

ANALISA

1. d4 d5

Perbedaan dengan Gambit lain, Gambit Blackmar-Diemer merupakan satu dari beberapa gambit dengan langkah putih setelah 1.d4.

2. e4

Ini ciri khas Gambit Blackmar-Diemer. Putih ingin cepat berkembang, dan menyerang dengan mengorbankan bidak.

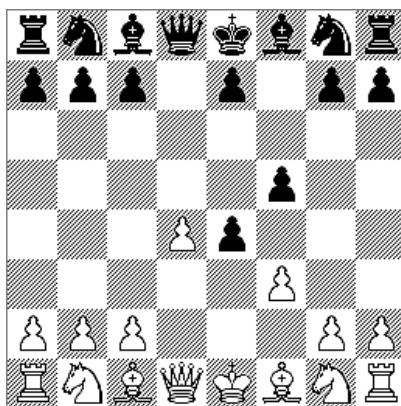
2... dxe4

Hitam bisa menolak Gambit dengan 2...e6 (menjadi Pertahanan Perancis) atau 2...c6 (menjadi Pertahanan Caro-Kann). Langkah ini tidak mencegah putih menawarkan gambit lain seperti Gambit Alapin-Diemer atau Gambit Diemer-Duhm.

3. Kc3, Kf6

Evolusi pembukaan gambit dilakukan oleh Emil Joseph Diemer

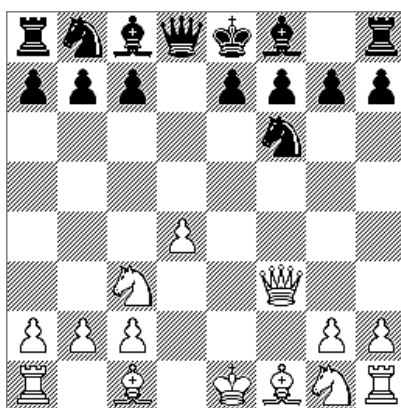
(1908-1990), master Jerman. Ia memperkenalkan langkah penjembaran 3. Kc3. Langkah Kc3 bertujuan menunda f3. Setelah 3. ... Kf6 4.f3 menghasilkan Gambit Diterima. Langkah ketiga hitam bisa juga lain.



Gambar 11.10: Gambit Blackmar-Diemer pudar berkat 3. f3 e5!

4. f3, ...

Popularitas jebakan **Gambit Blackmar-Diemer** pudar sejak Hitam mudah mengimbangi posisi putih 3. f3 e5!.



Gambar 11.11: Gambit Ryder, pengobanan dua bidak 4...exf3 5. Mxf3.

4.... exf3

Di akhir tahun 1950 Diemer menulis *Vom Ersten Zug An Auf Matt!* (*Toward Mate From The First Move!*). Berisikan analisis Gambit Ryder, pengobanan dua bidak 4...exf3 5. Mxf3. Lihat Gambar 11.11.

5. Mxf3 Mxd4?!

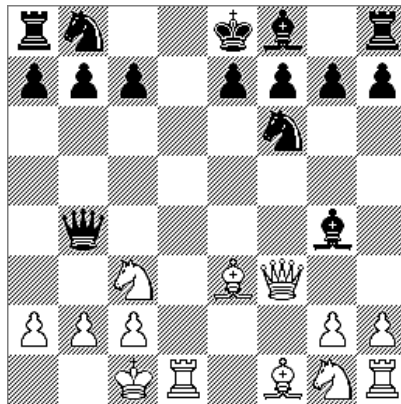
Langkah Kxf3 bisa dilakukan. Namun Mxf3 memungkinkan putih melancarkan jebakan. Pembukaan ini menjadi Gambit Ryder.

6. Ge3 Mb4?!

Hitam lebih baik menjawab dengan Mg4. Hitam mencegah putih lukir dengan Gb4. Namun putih tetap lukir juga.

7. 0-0-0 Gg4?

Hitam melakukan kesalahan fatal, blunder. Kini hitam terjebak putih. Lihat Gambar.



Gambar 11.12: Hitam terkena Jebakan Holosar.

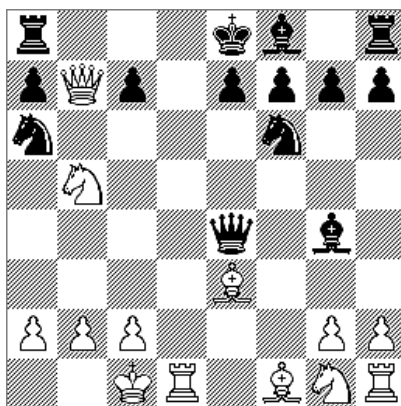
8. Kb5!!

Ada ancaman skak mat putih dengan 8. Kxc7#. Mentri tidak bisa menangkap kuda sebab 8.... Mxb5 0. Gb5+ menskak.

8.... Ka6

9. Mxb7 Me4

Hitam cepat kalah di pertandingan Diemer-Holosar, Baden-Baden Tahun 1934 setelah 9. ... Bc8 10. Mxa6 1-0.



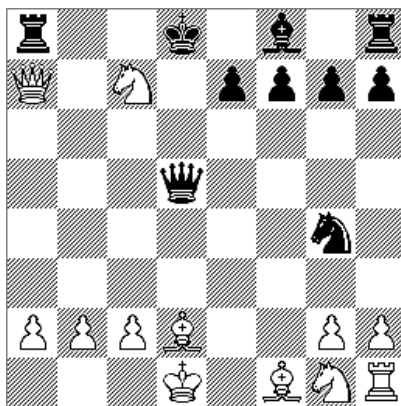
Gambar 11.13: Posisi pada langkah 9. Mxb7 Me4.

10. Mxa6

Putih juga dapat melanjutkan dengan 10.Mxe4 Kxe4 11. Bd4.

10. ... Mxe3+

Lebih buruk lagi adalah 10. ...Gxd1 11. Rxd1 Md8+ 12. Bd2. Putih menang bila hitam menjawab dengan 12. ... Kg4. 13.Kxc7+ Rd7 14.Mxa7.

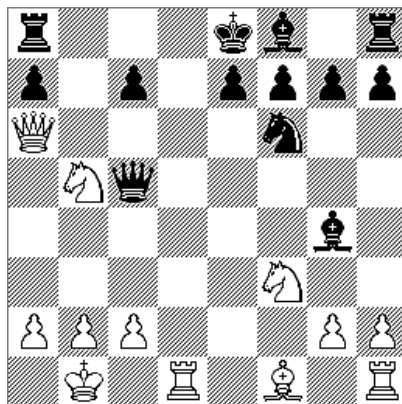


Gambar 11.14: Posisi pada 14.Mxa7.

11. Rb1 Mc5

12. Kf3.

Putih mengancam dengan 13. Mb7. Menangkap bidak hitam dengan paksa. Dengan menang materi dan posisi bidak, putih punya harapan menang.



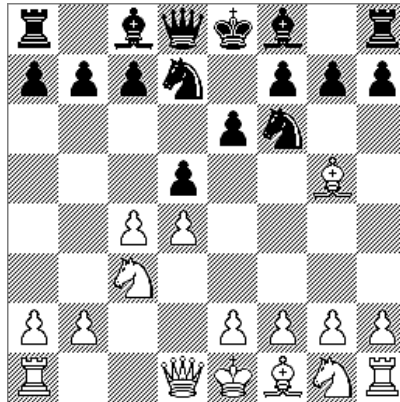
Gambar 11.15: Posisi pada langkah 12. Kf3.

JEBAKAN GAJAH

Jebakan Gajah (*Elephant Trap*) berakar dari pembukaan *Gambit Mentri Ditolak*. Tujuan utama jebakan Gajah adalah putih berusaha mendapatkan bidak dengan pembukaan Gambit Mentri Ditolak. Namun usaha putih ini justru menjebak dirinya sendiri. Kurangnya perhitungan membuat hitam menang. Jebakan Gajah umumnya menimpa pemain pemula.

Ciri khas jebakan ini adalah:

1. d4 d5
2. c4 e6
3. Kc3 Kf6
4. Gg5 Kbd7



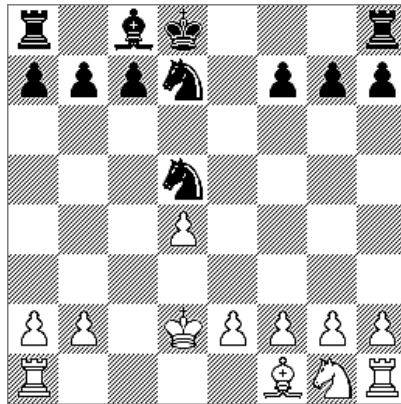
Gambar 11.16: Jebakan Gajah dilancarkan hitam.

CONTOH PERMAINAN

Karl Mayet – Daniel Harrwitz,
Berlin 1848.

1. d4 d5

2. c4 e6
3. Kc3 Kf6
4. Gg5 Kbd7
5. cxd5 exd5
6. Kxd5?? Kxd5!
7. Gxd8 Gb4+
8. Md2 Gxd2+
9. Rxd2 Rxd8



Gambar 11.17: Hitam unggul Kuda.

ANALISA

1. d4 d5
2. c4 e6
3. Kc3 Kf6
4. Gg5 Kbd7

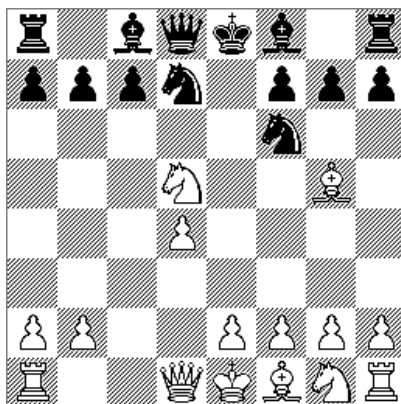
Hitam dapat melancarkan Pertahanan Musim Semi Cambridge 5.Kf3 c6 6.e3 Ma5. Pada tahun 1848, berlangsung pertandingan Mayet–Harrwitz, dengan Pertahanan Musim Semi Cambridge (*Cambridge Springs Defense*).

Hitam juga dapat melancarkan Pertahanan Orthodox dengan Ge7.

Hitam memasang jebakan jika putih memangsa bidak.

5. cxd5 exd5
6. Kxd5??

Kuda hitam dianggap putih tidak bisa dipindah karena Kuda hitam dan Mentri hitam disudet Gajah putih f6.

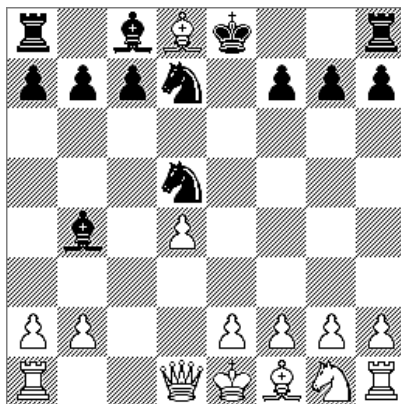


Gambar 11.18: Kuda dan Mentri hitam disudet Gajah putih f6.

6. ... Kxd5!

7. Gxd8 Gb4+

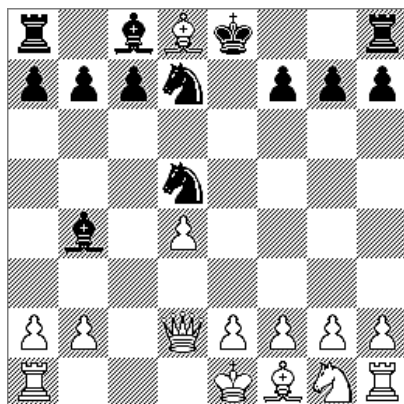
Hitam juga bisa menangkap Mentri putih, satu-satunya cara putih menghindari skak.



Gambar 11.19: Hitam berbalik menangkap Mentri.

8. Md2 Gxd2+

Harwitz memainkan 8...Rxd8, lebih dahulu baru 9...Gxd2+)



Gambar 11.20: Putih merelakan Mentri, satu-satunya cara menghidanri skak.

9. Rxd2 Rxd8

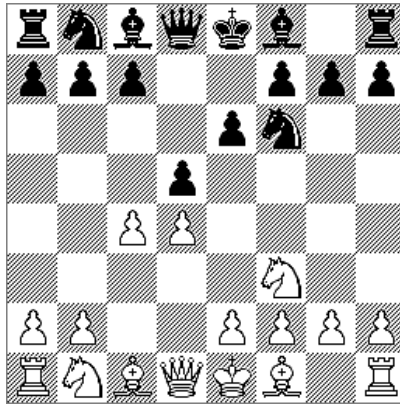
Hitam menang Kuda.

JEBAKAN RUBINSTEIN

Jebakan Rubinstein (*Rubinstein Trap*) mengabadikan pecatur **Akiba Rubinstein**. Berakar dari pembukaan Gambit Mentri Ditolak atau Pertahanan Orthodox. Hitam akan kehilangan bidak setelah Kxd5 karena Mentri terjebak di baris belakang. Mentri hitam diserang Gajah putih dan terbelenggu buah catur sendiri.

Ciri khas jebakan ini adalah:

1. Kf3 d5
2. c4 e6
3. d4 Kf6



Gambar 11.21: Jebakan Rubinstein diawali dengan pembukaan Gambit Mentri Ditolak atau Pertahanan Orthodo.

Jebakan Rubinstein terjadi pada pertandingan **Amos Burn vs Heinrich Wolf** di Ostend tahun 1905. Lihat Contoh Permainan ke-1.

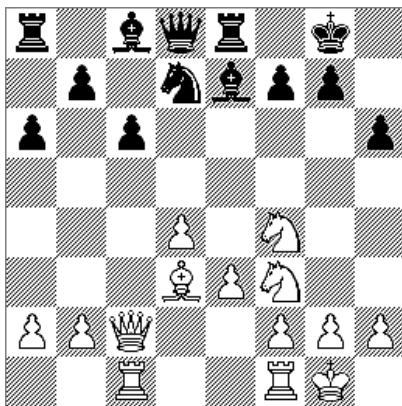
Akiba Rubinstein mengalami dua kali jebakan Rubinstein. Pertama, saat bertanding melawan **Max Euwe** di Bad Kissingen tahun 1928. Lihat Analisa Permainan. Kedua, melawan **Alexander Alekhine** di San Remo pada tahun 1930.

CONTOH PERMAINAN

Burn A - Wolf H [D65/02]

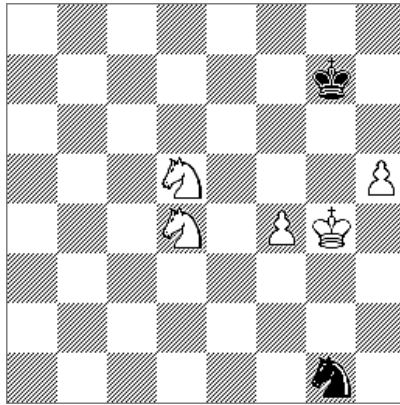
15 Ostend, 1905

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Kc3 Kf6 4.Gg5 Ge7 5.Kf3 Kbd7 6.e3 0-0 7.Bc1 a6
8.cxd5 exd5 9.Gd3 Be8 10.0-0 c6 11.Mc2 h6 12.Gf4 Kh5
13.Kxd5 Kxf4 14.Kxf4 Gd6



Gambar 11.22: Jebakan Rubinstein menyebabkan hitam kehilangan bidak.

15.Ke2 Kf8 16.Kg3 g6 17.Ke4 Gb8 18.Bce1 Gg4 19.Kfd2 Kh7 20.f4
Gf5 21.Kc5 Bxe3 22.Bxe3 Mxd4 23.Bff3 Gxf4 24.Kf1 Gxe3+
25.Bxe3 Be8 26.Mc4 Bd8 27.Mxd4 Bxd4 28.Gxf5 gxf5 29.Kxb7
Bb4 30.Bb3 Bxb3 31.axb3 Rf8 32.Ke3 f4 33.Kf5 h5 34.Ka5
Kg5 35.Kxc6 f3 36.h4 Ke4 37.gxf3 Kc5 38.Ka5 Kd3 39.Kc4 f6
40.Kg3 Kf4 41.Rh2 Re7 42.Ke3 Rf7 43.Kg2 Kd3 44.Kxh5 Kxb2
45.Khf4 a5 46.Ke3 a4 47.bxa4 Kxa4 48.Kf5 Kb6 49.h5 Rg8
50.Rg3 Rh7 51.Rg4 Rh8 52.Kg6+ Rh7 53.Rf4 Kd5+ 54.Re4
Kc7 55.Kf4 Rg8 56.Kd5 Ke8 57.Kde7+ Rh7 58.Rd5 Kc7+
59.Rd6 Kb5+ 60.Re6 Kc3 61.Rxf6 Ke2 62.Rg5 Kg1 63.Rg4
Rh8 64.Kd4 Rh7 65.f4 Rg7 66.Kd5 **1-0**



Gambar 11.23: Hitam kalah setelah 66.Kd5.

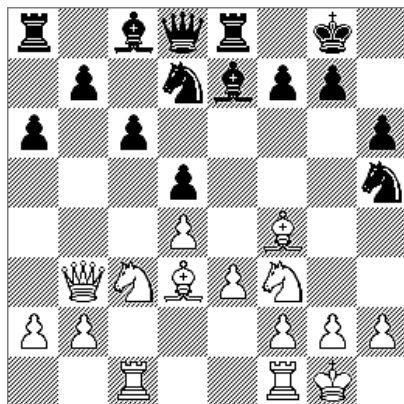
ANALISA PERMAINAN

Euwe – Rubinstein,
Bad Kissingen, 1928

1. Kf3 d5
2. c4 e6
3. d4 Kf6

Mengarah ke Pembukaan Gambit Mentri Ditolak atau Pertahanan Orthodox.

4. Gg5 Kbd7
5. e3 Ge7
6. Kc3 0-0
7. Bc1 c6
8. Gd3 a6
9. cxd5 exd5
10. 0-0 Be8
11. Mb3 h6
12. Gf4 Kh5?



Gambar 11.22: Jebakan Rubinstein menimpa hitam 12. Gf4 Kh5?

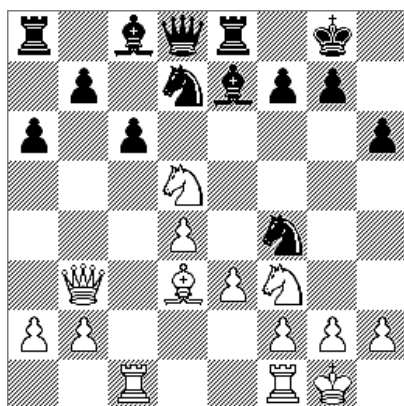
13. Kxd5 Kxf4

Hitam kehilangan Bidak. Lihat Gambar 11.23.

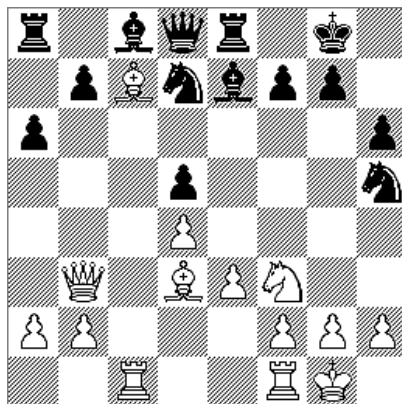
14.Kxf4 atau

13...cxd5 14.Gc7

Mentri hitam terjebak buah catur milik sendiri di belakang.



Gambar 11.23: Hitam kehilangan Bidak 13. Kxd5.



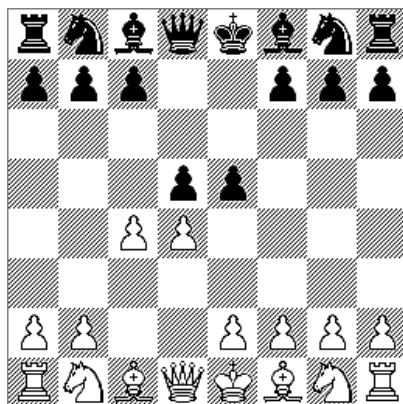
Gambar 11.24: Mentri Hitam terjebak buah catur sendiri 13. Kxd5 cxd5
14.Gc7 .

JEBAKAN LASKER

Jebakan Lasker (*Lasker Trap*) berakar dari pembukaan *Albin Countergambit*. Nama jebakan Lasker mengabadikan pemain **Emanuel Lasker**. Ciri khas jebakan Lasker adalah ancaman promosi bidak di langkah ke-7. Meski tidak lazim promosi bidak di langkah ke-7, tetapi itulah kenyataannya.

Jebakan Lasker dengan pembukaan Albin Countergambit diawali dengan langkah berikut ini:

1. d4 d5
2. c4 e5



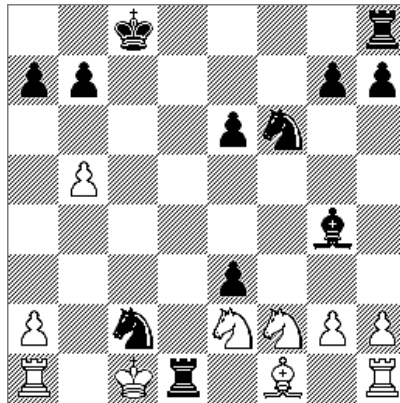
Gambar 11.25: Jebakan Lasker dengan pembukaan Albin Countergambit.

CONTOH PERMAINAN

Blumenfeld, Boyarkow - Falk
Moskow, 1899

1. d4 d5
2. c4 e5
3. dxe5 d4
4. e3? Gb4+

5. Gd2 dxe3!
 6. Ma4+Kc6
 7.Gxb4 Mh4
 8.Ke2 Mxf2+
 9.Rd1 Gg4
 10.Kbc3 0-0-0+
 11.Gd6 cxd6
 12.e6 fxe6
 13.Rc1 Kf6
 14.b4 d5
 15.b5 Ke5
 16.cxd5 Kxd5
 17.Mc2 Kb4
 18.Kd1+ Kxc2
 19.Kxf2 Bd1
0-1



Gambar 11.26: Putih menyerah.

ANALISA PERMAINAN

1. d4 d5
2. c4 e5
3. dxe5 d4

Bidak d4 mempunyai posisi kuat.

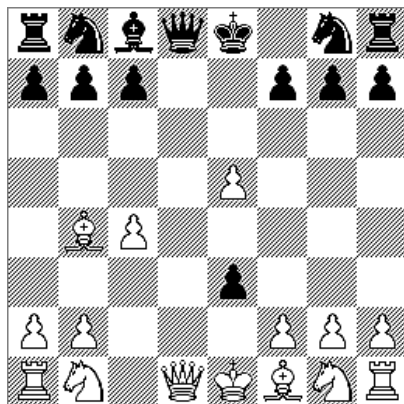
4. e3?

Langkah ceroboh. Lebih baik 4.Kf3.

4. ... Gb4+

5. Gd2 dxe3!

Putih menerima bidak ganda dengan 6.fxe3.



Gambar 11.27: Terjebak ke Lasker Trap setelah 5. Gd2 dxe3! 6. Gxb4??

6. Gxb4??

Pada pertandingan di Moskow tahun 1899, Boyarkow Blumenfeld melawan Falk memainkan buah putih mencoba melumpuhkan jebakan lasker dengan 6.Ma4+? Hitam tetap menang dengan 6...Kc6 7.Gxb4 Mh4 8.Ke2 Mxf2+ 9.Rd1 Gg4 10.Kbc3 0-0-0+ 11.Gd6 cxd6 12.e6 fxe6 13.Rc1 Kf6 14.b4 d5 15.b5 Ke5 16.cxd5 Kxd5 17.Mc2 Kb4 18.Kd1+ Kxc2 19.Kxf2 Bd1. Putih menyerah.

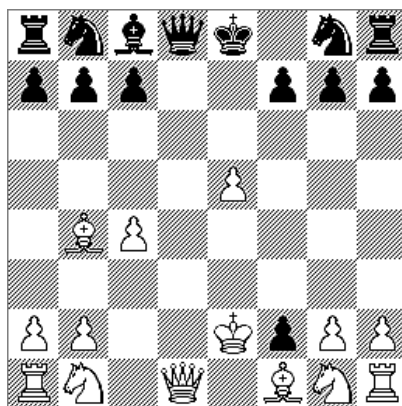
6. ... exf2+

7.Rxf2 akan kehilangan Menteri 7...Mxd1. Putih seharusnya memainkan 7.Re2.

7. Re2 fxg1=**K**+!!

Promosi bidak fxg1 **menjadi Kuda**. Ancaman akan terjadi promosi merupakan inti Jebakan Lasker.

Langkah varian lain adalah promosi bidak menjadi Menteri 7...fxg1=M 8.Mxd8+ Rxd8 9.Rxg1. Jika putih menjawab 8.Bxg1 Gg4+ mengancam Menteri putih, sehingga Raja harus pindah lagi.



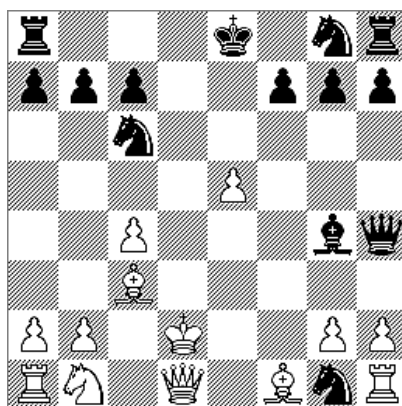
Gambar 11.28: Ancaman akan terjadi promosi bidak fxg1=K+.

8. Re1 Mh4+

Jika Putih menyambut 9.g3 maka taktik garpu (*fork*) 9...Me4+ akan mencaplok Benteng h1.

9. Rd2 Kc6

10.Gc3 Gg4



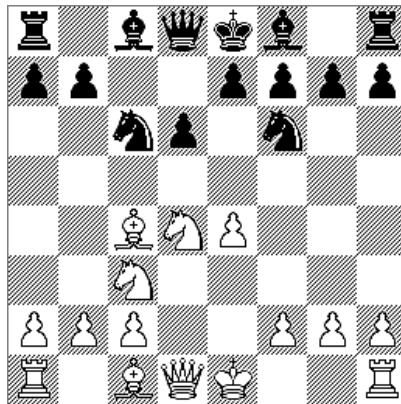
Gambar 11.29: Putih sempoyongan. Apalagi disusul 11...0-0-0+

JEBAKAN MAGNUS SMITH

Jebakan Magnus Smith (*Magnus Smith Trap*) berakar dari pembukaan *Pertahanan Sicilian*. Nama jebakan Magnus Smith mengabadikan pecatur Magnus Smith (1869–1934).

Ciri khas jebakan Magnus Smith adalah ancaman promosi bidak di langkah ke-8 dalam Pembukaan *Pertahanan Sicilian varian Sozim* atau *varian Fisher*, yang diawali dengan langkah berikut ini:

1. e4 c5
2. Kf3 d6
3. d4 cxd4
4. Kxd4 Kf6
5. Kc3 Kc6
6. Gc4

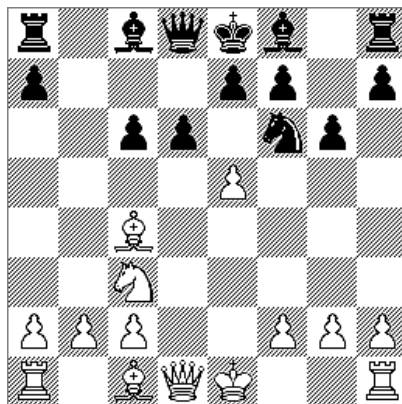


Gambar 11.30: Jebakan Magnus Smith dengan Pembukaan *Pertahanan Sicilian varian Sozim* atau *varian Fisher*.

CONTOH PERMAINAN

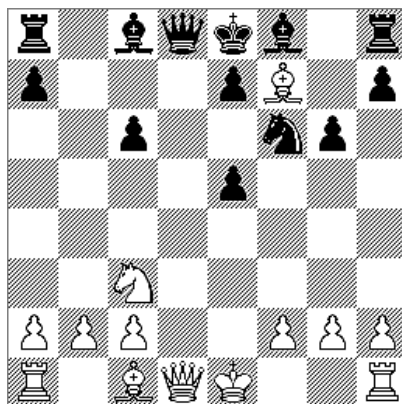
1. e4 c5
2. Kf3 d6
3. d4 cxd4

4. Kxd4 Kf6
5. Kc3 Kc6
6. Gc4 g6?!
7. Kxc6 bxc6
8. e5! dxe5??



Gambar 11.31: Hitam terkena jebakan Magnus Smith setelah 8. e5!

9. Gxf7+



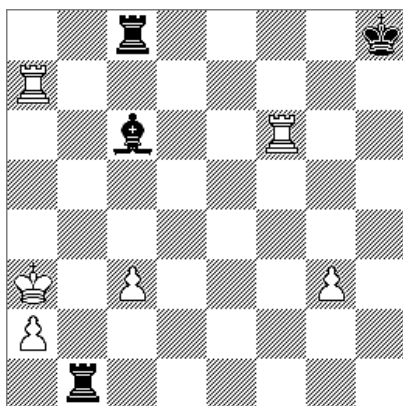
Gambar 11.32: Hitam menyerah karena akan kehilangan Mentri.

Berikut ini contoh pertandingan yang berhasil melumpuhkan jebakan Magnus Smith dan membuat permainan menjadi seri.

Schlechter,C - Lasker,E [B34]

Wch10-GER/OST (Berlin) (7), 1910

1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 g6 6.Gc4 d6
Janowski-Lasker(10)/Paris WM/1909/ 7.Kxc6 bxc6 8.e5 Kg4 9.e6
f5 10.0-0 Gg7 11.Gf4 Mb6 12.Gb3 Ga6 13.Ka4 Md4 14.Mxd4 Gxd4
15.c4 0-0! 16.Bad1 Gf6! Janowski-Tartakover/Karlsbad/1907/
17.Bfe1?! g5 18.Gxd6! Schlechter-Lasker/Hastings/1895/ 18...exd6
19.Bxd6 Ge5 20.c5 Bfe8 f3,Qd2 +/- 21.g3! Gf6 22.Bxc6 Gb7 23.Bc7
Ge4 24.Kc3 Gxc3 25.bxc3 Ke5 26.Bd1 Kf3+ 27.Rf1 Kxh2+ 28.Re1
Kf3+ 29.Re2 Ke5 30.Bdd7 Marco-Weiss/1902/ 30...f4 Lasker-Voigt/
1902/ 31.Bg7+ Rh8 32.Bxg5 Gd3+ 33.Rd1 fxg3! 34.fxg3 Kg6 35.Bd5
Ge4 36.Bd6 Gf5 37.Gd5 Bab8 38.c6 Kf8 39.Bb7 Bbc8 40.e7 Kg6
41.Gf7 Bxe7 42.Gxg6 Gg4+ 43.Rc1 Be1+ 44.Rb2 hxg6 45.Bxg6
Gf5 46.Bf6 Ge4 47.Bxa7 Bb1+ 48.Ra3 Gxc6 ½-½



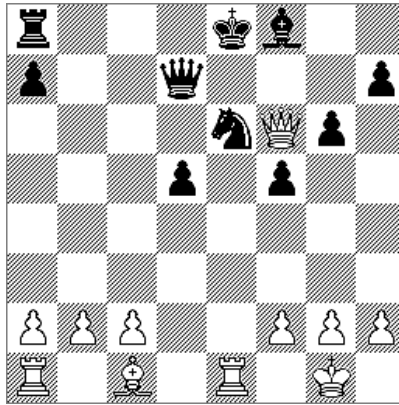
Gambar 11.33: Hitam menahan seri.

Berikut ini contoh Pembukaan Sicilia varian Fischer.

Fischer Robert J - Wilkerson M [B57]

Davis sim Davis sim, 1964

1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.d4 cxd4 4.Kxd4 Kf6 5.Kc3 d6 6.Gc4 g6
7.Kxc6 bxc6 8.e5 Kd7 9.exd6 exd6 10.0-0 d5 11.Kxd5 Kc5 12.Md4
cxd5 13.Gb5+ Gd7 14.Gxd7+ Mxd7 15.Mxh8 f5 16.Be1+ Ke6 17.Mf6
1-0



Gambar 11.34: Contoh partai Fisher yang membuat Hitam menyerah.

ANALISA PERMAINAN

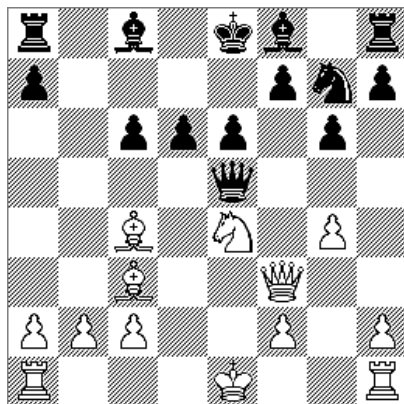
1. e4 c5
2. Kf3 d6
3. d4 cxd4
4. Kxd4 Kf6
5. Kc3 Kc6
6. Gc4

Jawaban yang lazim 6...e6, untuk memperdaya Gajah putih c4.
6...g6?!

Jawaban ini membuat hitam terkena Jebakan Magnus Smith.

6. ... g6?!
7. Kxc6 bxc6
8. e5!

Hitam terpuruk. Bobby Fischer menjawab langkah hitam 8...Kh5? dengan 9.Mf3! e6 (9...d5 10.Kxd5!) 10.g4 Kg7 11.Ke4 Ma5+ (11...d5 12.Kf6+ Re7 13.Ma3+) 12.Gd2 Mxe5 13.Gc3 membuat hitam terjebak.



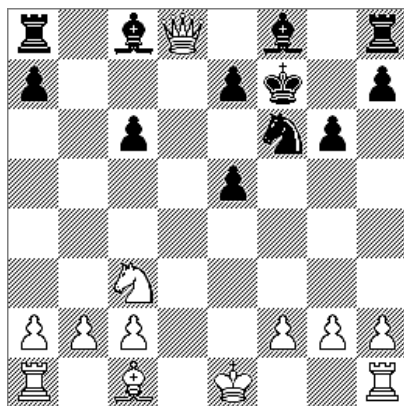
Gambar 11.35: Hitam terjebak setelah 13.Gc3.

Jawaban terbaik bagi hitam adalah 8...Kg4 9.e6 f5. Hitam berhasil mengakhiri permainan menjadi seri. Lihat pertandingan Schlechter-Lasker, yang selengkapnya di sajikan sebelumnya.

8. ... dxe5??

9. Gxf7+

Putih menangkap Mentri hitam.



Gambar 11.36: Putih menangkap Mentri hitam.

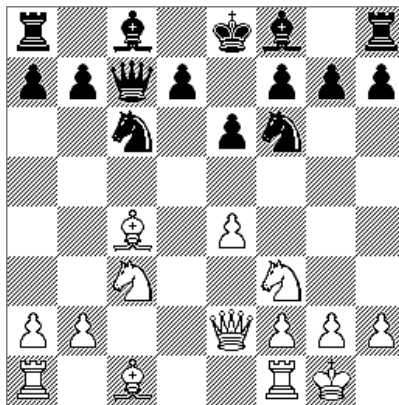
JEBAKAN SIBERIA

Jebakan Siberia (*Siberian Trap*) merupakan gerakan catur yang dianalogikan dengan fenomena geologi 250 juta tahun lalu. Lava membajiri permukaan bumi. Semua daratan di berbagai provinsi terkena banjir batu basal. Dikenal dengan Provisni Berapi-api Besar atau *Large Igneous Provinces* (LIP).

Jebakan Siberia berakar dari pembukaan Pertahanan Sicilia dengan varian Gambit Smith-Morra. Akibat jebakan Siberia, Putih kehilangan Mentri. Jebakan Siberia mengabadikan nama Boris Shipkov dari Novosibirsk.

Ciri Khas Jebakan Siberia adalah:

1. e4 c5
2. d4 cxd4
3. c3 dxc3
4. Kxc3 Kc6
5. Kf3 e6
6. Gc4 Mc7
7. 0-0 Kf6
8. Me2



Gambar 11.37: Jebakan Siberia berakar dari pembukaan Pertahanan Sicilia dengan varian Gambit Smith-Morra

CONTOH PERTANDINGAN

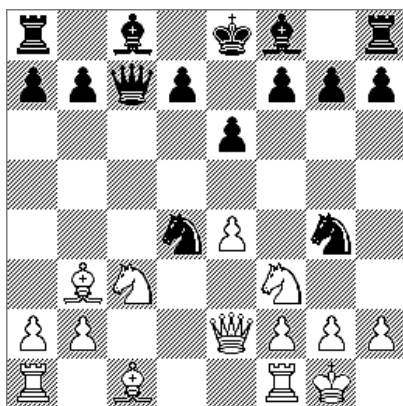
Jebakan Siberia terjadi dua kali. Yakni di turnamen Kolenbet–Shipkov, Khabarovsk 1987, dan Tesinsky–Magerramov, Budapest 1990.

Kolenbet - Schipkov Boris (RUS) [B21/12]

Khabarovsk (Russia), 1987

1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3 dxc3 4.Kxc3 Kc6 5.Kf3 e6 6.Gc4 Mc7
7.0-0 Kf6 8.Me2 Kg4 9.Gb3 Kd4

0-1



Gambar 11.38: Ciri khas jebakan Siberia menyebabkan Menteri putih diperdaya.

Kramadzhian - Schipkov Boris [B21/12]

Novosibirsk, 1988

1.e4 c5 2.Kf3 Kc6 3.d4 cxd4 4.c3 dxc3 5.Kxc3 e6 6.Gc4 Mc7
7.0-0 Kf6 8.Me2 Kg4 9.Gb3

0-1

ANALISA PERMAINAN

1. e4 c5

Ciri khas Pertahanan Sisilia.

2. d4 cxd4

3. c3 dxc3

Varian Gambit Smith-Morra ditawarkan putih, 3.c3. Hitam menerimanya.

4. Kxc3 Kc6

5. Kf3 e6

6. Gc4 Mc7

7. 0-0 Kf6

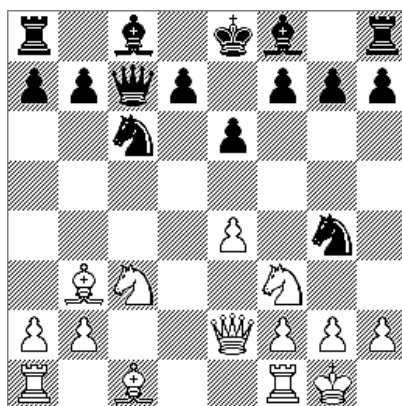
8. Me2

Alternatif 8.e4-e5 harus dijalankan dengan hati-hati. Jika putih melancarkan 8.Be1 Gc5 membuat hitam mengancam kotak f2 putih. Pilihan langkah 8.h3 a6 tidak menguntungkan putih. Disarankan 8.Kb5 Mb8 9.e5 Kxe5 10.Kxe5 Mxe5 11.Be1 Kompensasi atas pengorbanan bidak akan diperoleh putih.

8. ... Kg4!

9. h3??

Putih berbuat kesalahan. Kesalahan yang sama, putih memilih 9.Gb3?? saat Kramadzhian berhadapan Shipkov di Novosibirsk pada tahun 1988. Lihat Contoh permainan ke-2 di atas.

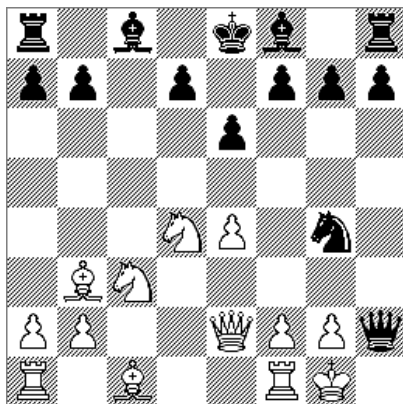


Gambar 11.39: Putih salah langkah 9. h3?? atau 9.Gb3??

9.Bd1 Gc5 bukan pilihan yang baik. *Dianjurkan* 9.Kb5! Mb8 (ancaman 10...a6 11.Kc3 Kd4!) 10.h3 h5 11.g3 Kge5 12.Kxe5 Kxe5 13.Gf4 a6 berpeluang sama tetapi memiliki posisi baik.

9. ... Kd4!

10...Kxf3+ mengancam putih. Ancaman skak mat di 11...Mh2# akan menangkap Mentri putih. Jika putih 10.Kxd4?, Hitam menyambut dengan Mh2#.

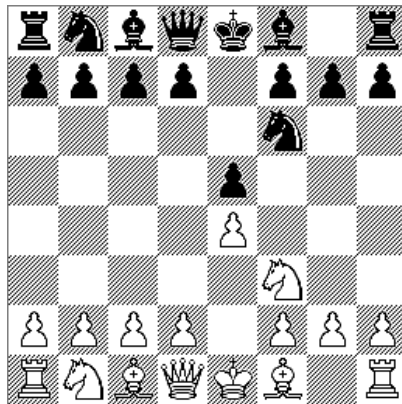


Gambar 11.40: Skak Mat Mh2#.

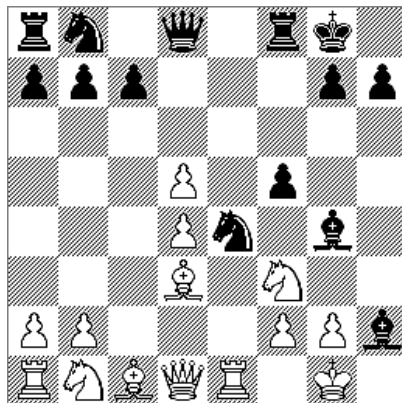
JEBAKAN MARSHALL

Jebakan Marshall (*Marshall Trap*) berakar dari pembukaan Pertahanan Petrov. Jebakan Marshall mengabadikan pecatur Frank Marshall. Ciri khas jebakan Marshall dimulai dengan pembukaan Pertahanan Petrov:

1. e4 e5
2. Kf3 Kf6



Gambar 11.41: Pembukaan Pertahanan Petrov.



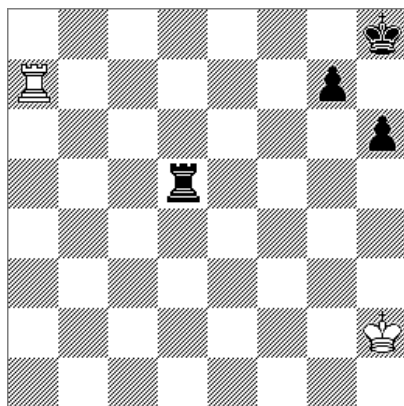
Gambar 11.42: Ciri khas Jebakan Marshall.

3.Kxe5 d6
 4.Kf3 Kxe4
 5.d4 d5
 6.Gd3 Gg4
 7.0-0 Gd6
 8.Be1 f5
 9.c4 0-0
 10.cxd5 Gxh2+

CONTOH PERMAINAN

Janowski,D - Marshall,F [C42]
 M Biarritz (7), 09.1912

1.e4 e5 2.Kf3 Kf6 3.Kxe5 d6 4.Kf3 Kxe4 5.d4 d5 6.Gd3 Gg4
 7.0-0 Gd6 8.Be1 f5 9.c4 0-0 10.cxd5 Gxh2+ 11.Rxh2 Kxf2 12.Me2
 Kxd3 13.Me6+ Rh8 14.Gg5 Md6+ 15.Mxd6 cxd6 16.Be7 f4 17.Kc3
 Kd7 18.Bd1 Kb4 19.a3 Kc2 20.Be4 Ke3 21.Be1 Gxf3 22.gxf3 Kf6
 23.Bxf4 Kexd5 24.Kxd5 Kxd5 25.Bxf8+ Bxf8 26.Be6 h6 27.Gh4
 Bxf3 28.Bxd6 Kb6 29.Ge1 Bb3 30.Gc3 Ka4 31.Bd7 Kxc3 32.bxc3
 Bxc3 33.Bxb7 Bxa3 34.d5 Bd3 35.Bxa7 Bxd5 **0-1**



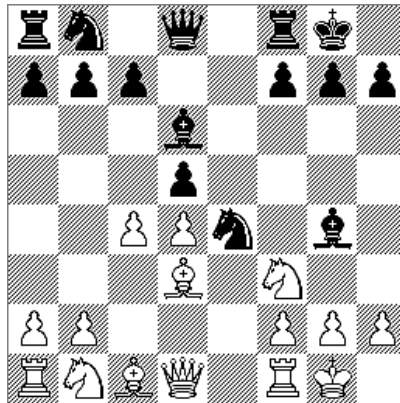
Gambar 11.43: Putih menyerah, karena kalah materi.

ANALISA PERMAINAN

1. e4 e5
2. Kf3 Kf6

Pembukaan Pertahanan Petrov dilancarkan hitam.

3. Kxe5 d6
4. Kf3 Kxe4
5. d4 d5
6. Gd3 Gd6
7. 0-0 0-0
8. c4 Gg4



Gambar 11.44: Putih tidak menduga 9. cxd5 f5 10. Be1? Gxh2+!

9. cxd5 f5
10. Be1?

10.Kc3 akan lebih baik.

10. ... Gxh2+!

Serangan mendadak.

11. Rxh2 Kxf2

Mentri dan Gajah putih diancam sekaligus (taktik garpu, *fork*).

12. Me2 Kxd3

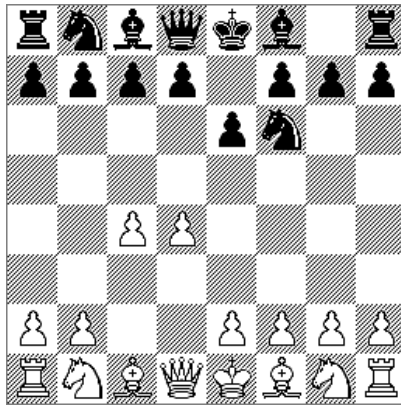
13. Mxd3 Gxf3

Ancamam hitam Mh4+ mengancam Ratu sekaligus Benteng.
Hitam melancarkan taktik garpu lagi. Hitam menang materi.

JEBAKAN MONTICELLI

Jebakan Monticelli (*Monticelli Trap*) berakar dari pembukaan Pertahanan Bogo-India. Jebakan Monticelli dianggap sulit dihindarkan. Jebakan Monticelli dimulai dengan:

1. d4 Kf6
2. c4 e6



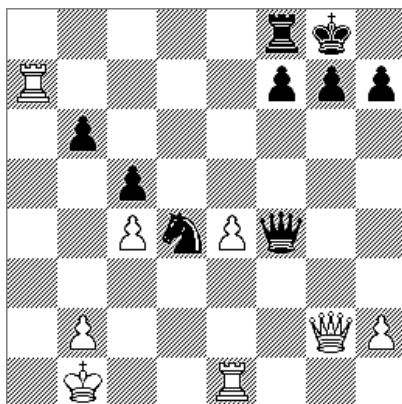
Gambar 11.44: Hitam memainkan Pertahanan India.

3. Kf3 Gb4+
4. Gd2 Gxd2+
5. Mxd2 b6
6. g3 Gb7
7. Gg2 O-O
8. Kc3 Ke4
9. Mc2 Kxc3
10. Kg5!

CONTOH PERMAINAN

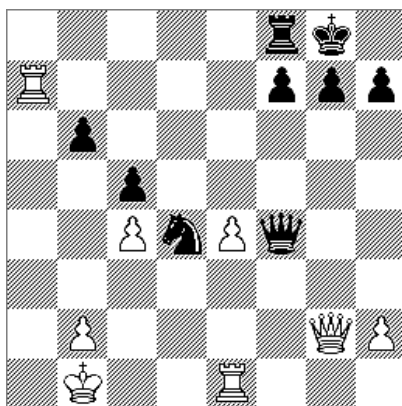
Max Euwe - José Raúl Capablanca,
Amsterdam, 1931

1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kf3 Gb4+ 4. Gd2 Gxd2+ 5. Mxd2 b6 6. g3 Gb7 7. Gg2 O-O 8. Kc3 Ke4 9. Mc2 Kxc3 10. Kg5!



Gambar 11.45: Hitam melumpuhkan jebakan Monticelli dengan Ke4.

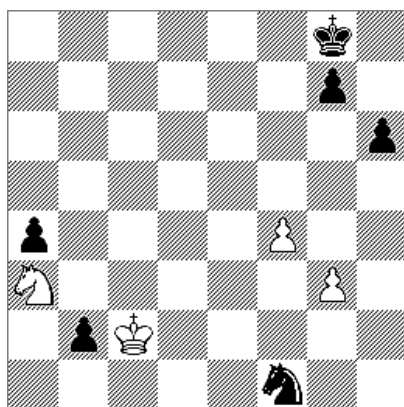
10....Ke4 11.Gxe4 Gxe4 12.Mxe4 Mxg5 13.Mxa8 Kc6 14.Mb7 Kxd4 15.Bd1 c5 16.e3 Kc2+ 17.Rd2 Mf5 18.Mg2 Kb4 19.e4 Mf6 20.Rc1 Kxa2+ 21.Rb1 Kb4 22.Bxd7 Kc6 23.f4 e5 24.Bhd1 Kd4 25.Bxa7 exf4 26.gxf4 Mxf4 27.Be1 Kf3 28.Be2 Kd4 29.Be1 (1/2-1/2).



Gambar 11.46: Hitam menahan remis.

Seirawan,Y (2625) - Granda Zuniga,J (2605) [E11]
Amsterdam Donner Amsterdam (4), 1995

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3 Gb4+ 4.Kbd2 b6 5.a3 Gxd2+ 6.Mxd2
Gb7 7.g3 d5 8.cxd5 Gxd5 9.Gg2 a5 10.0-0 0-0 11.Mc3 Kc6 12.Gg5
h6 13.Gxf6 Mxf6 14.Bfe1 Ge4 15.Me3 Gd5 16.Mc3 Ge4 17.Me3
Gd5 18.Md3 b5 19.e4 Gc4 20.Mc3 a4 21.Gf1 Bfd8 22.Bad1 Ka5
23.Ke5 Ba6 24.Be3 c5 25.f4 Kb3 26.d5 exd5 27.exd5 Gxf1 28.Rxf1
Bad6 29.Md3 Kd4 30.Kg4 Mg6 31.Mxg6 Bxg6 32.Ke5 Bgd6 33.Bed3
Be8 34.Kf3 Kf5 35.Rf2 c4 36.B3d2 Ke3 37.Be1 Kg4+ 38.Rf1 Bxe1+
39.Rxe1 Kf6 40.Be2 Bxd5 41.Be7 Bd3 42.Ke5 Bb3 43.Bxf7 Bxb2
44.Bb7 b4 45.Kxc4 bxa3 46.Bxb2 axb2 47.Ka3 Kg4 48.Rd2 Kxh2
49.Rc2 Kf1 **0-1**

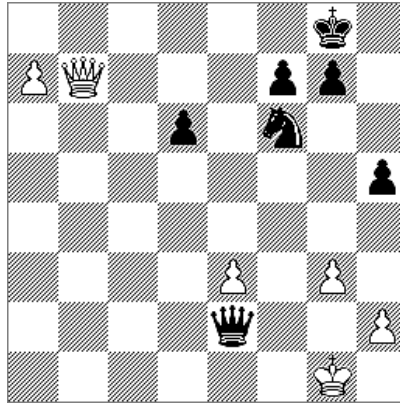


Gambar 11.47: Hitam menang dengan Pertahanan Bogo-India.

San Segundo,P (2520) - Izeta Txabarri,F (2495) [E16]
Pamplona Pamplona, 1996

1.d4 Kf6 2.c4 e6 3.Kf3 Gb4+ 4.Gd2 c5 5.Gxb4 cxb4 6.g3 b6
7.Gg2 Gb7 8.0-0 0-0 9.Kbd2 d6 10.Mb3 a5 11.a3 Ka6 12.Bfd1 Me8
13.Kf1 b5 14.Ke3 Ge4 15.a4 bxc4 16.Kxc4 Md8 17.Bdc1 Bc8 18.Me3
Bc6 19.Kcd2 Gd5 20.Bxc6 Gxc6 21.Md3 Kb8 22.Ke1 Gxg2 23.Kxg2
e5 24.Kb3 Kc6 25.d5 e4 26.Mb5 Ke7 27.Mxa5 Md7 28.Mxb4 Kexd5
29.Md4 Bb8 30.Md1 Mh3 31.Kd2 e3 32.Kxe3 Kxe3 33.fxe3 h5

34.Mf1 Me6 35.Mf3 Bxb2 36.a5 Bxd2 37.a6 Ba2 38.Bxa2 Mxa2
39.Mb7 Mxe2 40.a7“ **1-0**

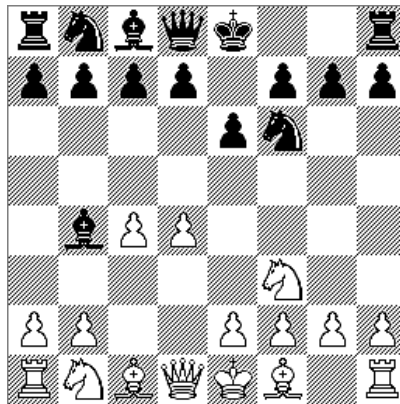


Gambar 11.48: Hitam kalah dengan Pertahanan Bogo-India.

ANALISA PERMIANAN

1. d4 Kf6
2. c4 e6

Hitam melayani dengan Pertahanan India.



Gambar 11.49: Pertahanan Bogo-India, 3. Kf3 Gb4+.

3. Kf3 Gb4+

Hitam memainkan Pertahanan Bogo India.

4. Gd2 Gxd2+

5. Mxd2 b6

6. g3 Gb7

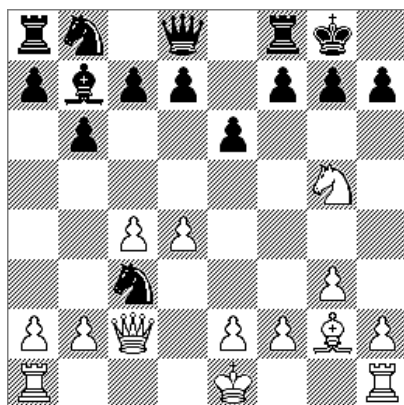
7. Gg2 O-O

8. Kc3 Ke4

9. Mc2 Kxc3

10. Kg5!

Dua ancaman putih skak mat 11. Mxh7# dan 11. Gxb7 mengancam Gajah dan Benteng.



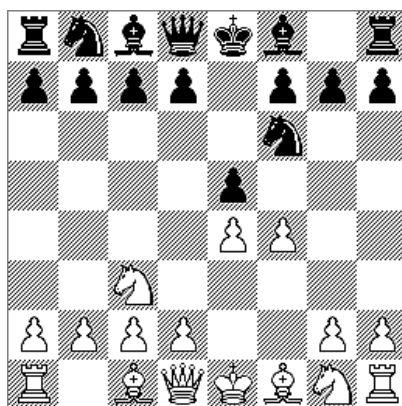
Gambar 11.50: Hitam terjebak.

JEBAKAN WÜRZBURGER

Jebakan Würzburger (*Würzburger Trap*) berakar dari pembukaan Gambit Vienna. Nama jebakan Lasker mengabadikan Max Würzburger, bangkir Jerman tahun 1930.

Jebakan Würzburger berciri khas pembukaan Gambit Vienna, seperti berikut:

1. e4 e5
2. Kc3 Kf6
3. f4

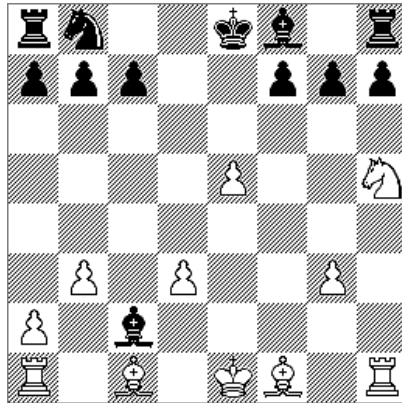


Gambar 11.51: Pembukaan Gambit Vienna.

CONTOH PERMAINAN

1. e4 e5
2. Kc3 Kf6
3. f4 d5
4. fxe5 Kxe4
5. d3 Mh4+
6. g3 Kxg3

7. Kf3 Mh5
8. Kxd5 Gg4
9. Kf4 Gxf3
10. Kxh5 Gxd1
11. hxg3 Gxc2?
12. b3



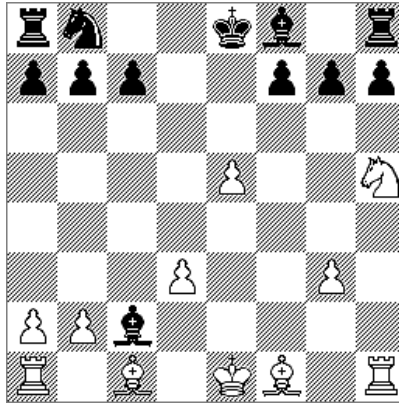
Gambar 11.52: Jebakan Würzburger.

ANALISA PERMAINAN

1. e4 e5
2. Kc3 Kf6
3. f4
Putih menawarkan Pembukaan Gambit Vienna.
3. ... d5
Jawaban yang cantik.
4. fxex5 Kxe4
5. d3 Mh4+
6. g3 Kxg3
7. Kf3 Mh5
8. Kxd5 Gg4
9. Kf4 Gxf3
10. Kxh5 Gxd1

11. hxg3 Gxc2?

Hitam ingin menangkap bidak, tetapi justru kehilangan Gajah.



Gambar 11.53: Malapetaka akibat Gajah menangkap bidak.

12. b3

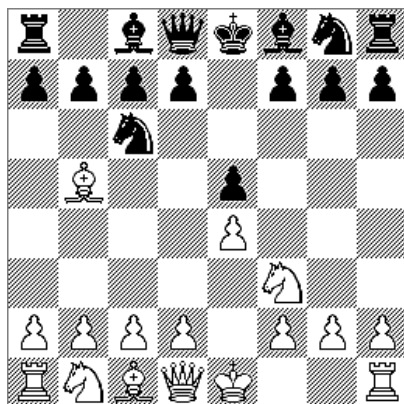
Putih menang materi. Gajah Hitam c2 terjebak.

JEBAKAN KAPAL NUH

Jebakan Kapal Nuh (*Noah's Ark Trap*) berakar dari Pembukaan Ruy Lopez). Nama Kapal Nuh dianalogikan dengan struktur bentuk bangunan bidak a6, b5, and c4.

Ciri Khas Pembukaan Ruy Lopez, Jebakan Kapal Nuh, adalah:

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5



Gambar 11.54: Pembukaan Ruy Lopez.

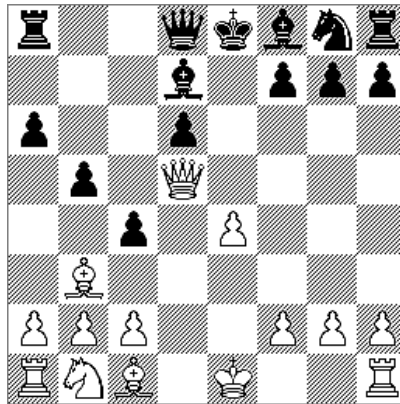
CONTOH PERTANDINGAN

Endre Steiner - José Capablanca

Budapest, 1929 0-1

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5 a6
4. Ga4 d6
5. d4(?) b5
6. Gb3 Kxd4
7. Kxd4 exd4

8. Mxd4?? c5
 9. Md5 Ge6
 10. Mc6+ Gd7
 11. Md5 c4
- 0-1**



Gambar 11.55: Jebakan menyebabkan Mentri Putih diperdaya.

ANALISA PERMAINAN

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5

Putih menawarkan pembukaan Ruy Lopez.

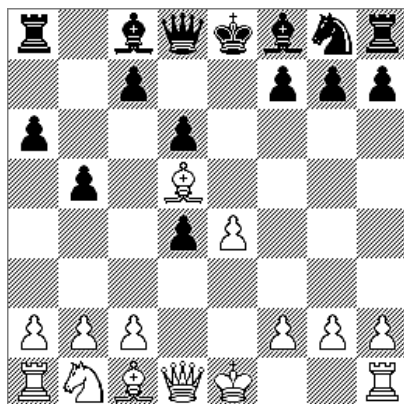
- 3...a6
4. Ga4 d6
5. d4(?)

Putih lebih baik melangkah 5.c3, 5.Gxc6+, dan 5.0-0.

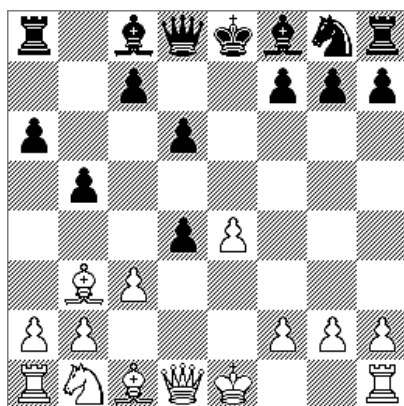
5. ... b5
6. Gb3 Kxd4
7. Kxd4 exd4
8. Mxd4??

Alexander Alekhine menyarankan langkah ini agar nantinya remis di buku turnamen New York tahun 1924. Namun kehilangan

materi merupakan kesalahan. Lebih baik putih melangkah 8.Gd5 atau mencoba Gambit dengan 8.c3.



Gambar 11.56: Gajah ke d5 baik buat putih.



Gambar 11.57: Gambit dengan 8.c3 baik buat putih.

8. ... c5

9. Md5 Ge6

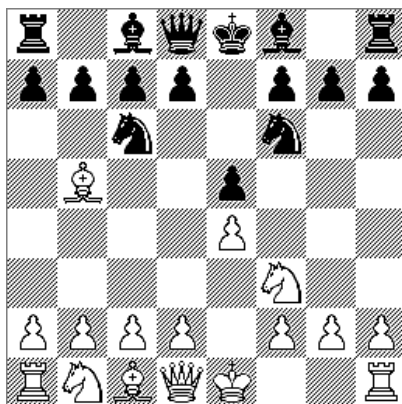
10. Mc6+ Gd7

11. Md5 c4

JEBAKAN MORTIMER

Jebakan Mortimer (*Mortimer Trap*) berakar dari pembukaan Ruy Lopez. Jebakan Mortimer mengabadikan pecatur James Mortimer.. Ciri khas jebakan Mortimer dimulai dengan pembukaan Ruy Lopez:

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5 Kf6



Gambar 11.58: Pembukaan Ruy Lopez, varian Pertahanan Berlin.

CONTOH PERMAINAN

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5 Kf6
4. d3 Ke7
5. Kxe5? c6!
6. Kc4 d6
7. Ga4 b5

ANALISA PERMAINAN

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5 Kf6

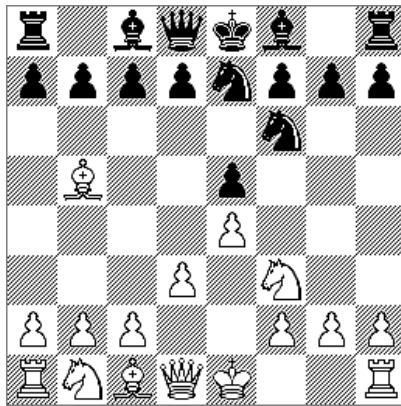
Pembukaan Ruy Lopez varian Pertahanan Berlin.

4. d3

Tidak jelek. Namun langkah putih ini jarang untuk menghadapi Pertahanan Berlin.

4. ... Ke7

Ini Pertahanan Mortimer. Jarang digunakan. Tidak bagus buat hitam. Namun menjebak putih. Menangkap bidak e5 merupakan kesalahan.



Gambar 11.59: Jebakan hitam agar Kuda menangkap bidak e5.

5. Kxe5? c6!

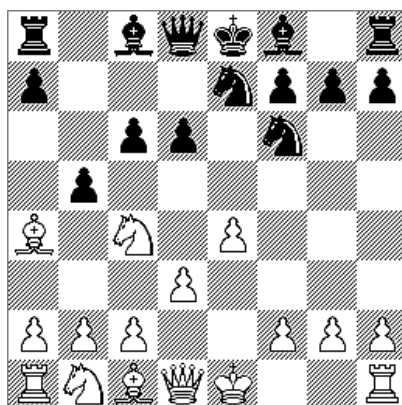
Hitam mengusir Gajah sambil mengancam skak 6...Ma5+. Jika Gajah lari ke 6.Ga4 atau 6.Gc4, hitam melancarkan taktik garpu (*fork*) 6...Ma5+.

6. Kc4

Langkah yang baik bagi putih. Mengusai a5 agar hitam tidak ke 6...Ma5+ sekaligus skak 7.Kd6#.

6. ... d6
7. Ga4 b5

Hitam melancarkan taktik garpu antara Gajah dan Kuda, sehingga menang materi.



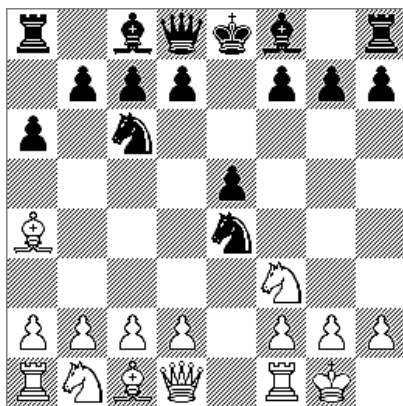
Gambar 11.60: Taktik garpu dilancarkan hitam.

JEBAKAN TARRASCH

Jebakan Tarrasch (*Tarrasch Trap*) berakar dari pembukaan Ruy Lopez. Jebakan Tarrasch mengabadikan nama Siegbert Tarrasch.

Pemain pemula atau senior sering terjebak Tarrasch. Ada dua varian. Varian Terbuka dan Steinitz. Ciri khas pembukaan Ruy Lopez Varian Terbuka adalah:

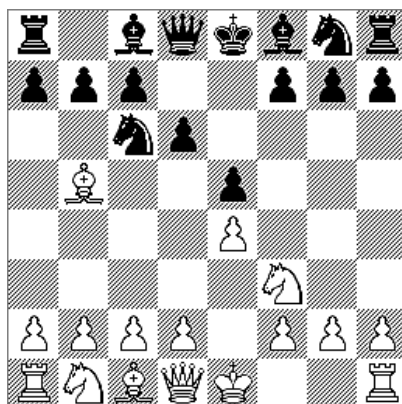
1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5 a6
4. Ga4 Kf6
5. 0-0 Kxe4



Gambar 11.61: Pembukaan Ruy Lopez Varian Terbuka

Ciri khas pembukaan Ruy Lopez Varian Steinitz adalah:

1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5 d6

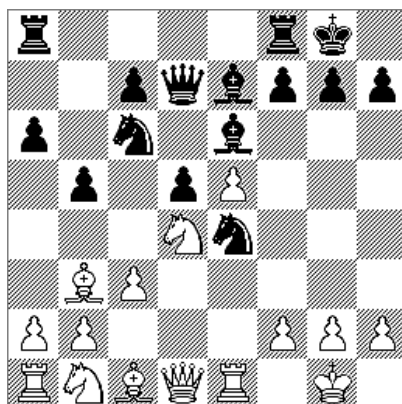


Gambar 11.63: Pembukaan Ruy Lopez Varian Steinitz.

CONTOH PERMAINAN

Dengan Pembukaan Ruy Lopez Varian Terbuka, Tarrasch menjebak Zukertort di Frankfurt tahun 1887 dan Gunsberg di Manchester tahun 1890.

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Gb5 a6 4. Ga4 Kf6 5. 0-0 Kxe4 6. d4 b5 7. Gb3 d5 8. dxe5 Ge6 9. c3 Ge7 10. Be1 0-0 11. Kd4 Md7?

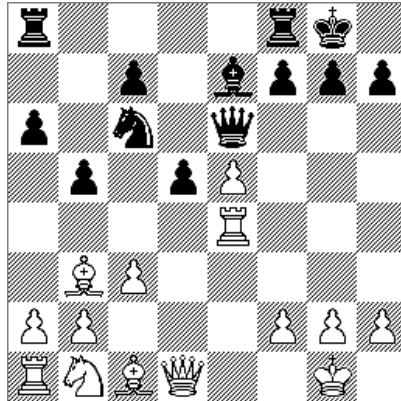


Gambar 11.63: Hitam terjebak.

12. Kxe6

Bidak Hitam d5 tetap akan disudet (*pin*), apa pun langkah yang akan diambil, baik 12...Mxe6 atau 12...fxe6. Putih akan menang materi.

13. Bxe4.



Gambar 11.64: Hitam kehilangan Kuda.

ANALISA PERMAINAN

Tarrasch menerbitkan analisa jebakan tahun 1891. Anehnya, 18 bulan kemudian pada pertandingan Tarrasch–Marco di Dresden tahun 1892, Marco masih terjebak.

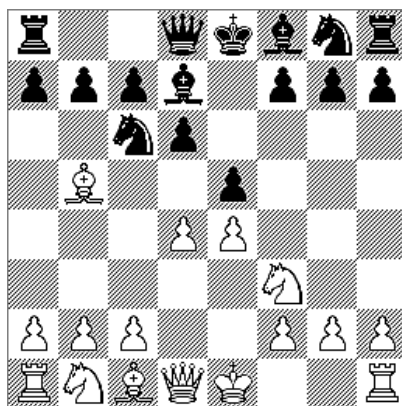
1. e4 e5
2. Kf3 Kc6
3. Gb5 d6

Pembukaan Ruy Lopez Varian Steinitz.

4. d4 Gd7

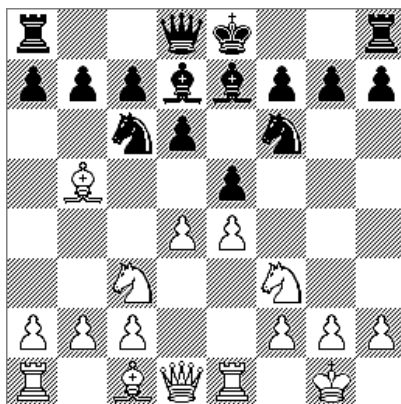
Sudetan Gajah di b5 terhadap Kuda c6 dan Raja hitam dipatahkan. Hitam mengantisipasi 5.d5.

5. Kc3 Kf6
6. O-O Ge7



Gambar 11.65: Dengan 4. d4 Gd7, Hitam mematahkan sudetan Gb5.

7. Be1



Gambar 11.66: Awas jebakan. Hitam lukir memang baik. Tetapi lebih baik 7...exd4.

7. ... O-O?

8. Gxc6 Gxc6

9. dxe5 dxe5

10. Mxd8 Baxd8

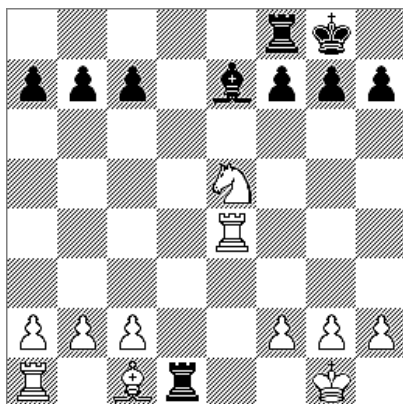
11. Kxe5

Hitam bisa menyambut dengan 11...Gd7. Meskipun bidak putih bisa terus maju.

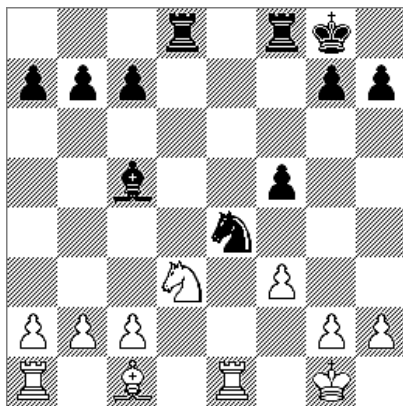
11. ... Gxe4

12. Kxe4 Kxe4

Langkah 13.Bxe4?? merupakan blunder. Hitam akan melancarkan skak mat 13...Bd1+ 14. Be1 Bxe1#.



Gambar 11.76: Langkah Blunder 13.Bxe4?? menyebabkan skak mat.



Gambar 11.77: Hitam mencoba skak dengan Gc5+.

13. Kd3 f5

Putih mengeblok jalur Benteng Hitam sambil mengancam Kuda Hitam di e4. Kuda hitam tidak bisa bergerak karena disuder dengan Gajah e7.

14. f3 Gc5+

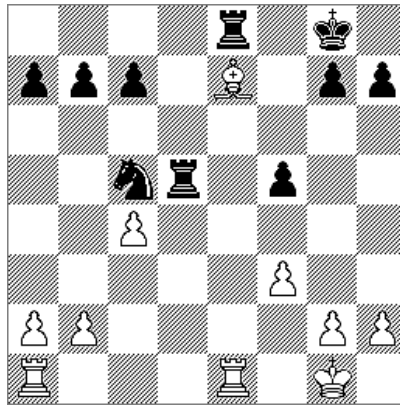
15. Kxc5 Kxc5

16. Gg5 Bd5

17. Ge7 Be8

18. c4

Putih menang materi. Hitam menyerah.



Gambar 11.78: Hitam menyerah karena akan kehilangan Kuda c5 atau Benteng d5.



yahoo.com

BAB 12: TAKTIK SKAK MAT

Selain jebakan, pemain harus mengetahui taktik skak mat. Teknik skak mat dengan berbagai jenis buah catur telah diulas di **Bab 4 Skak Mat**. Bab ini khusus mengulas berbagai taktik skak mat. Penjelasan masing-masing taktik skak mat bisa juga menjadi bahan Studi Permainan Akhir, di mana skak mat terjadi dalam beberapa langkah. Lihat juga **Studi Permainan Akhir** dalam **Bab 10 Permainan Akhir**.

Sengaja diulas terakhir karena berkaitan dengan permainan akhir dan jebakan. Ada dua taktik yang sama dengan Jebakan Permainan Akhir. Yakni, Legal (*Legal's Mate*) dan Blackburn (*Blackburn's Mate*). Lihat **Bab 11 Jebakan Permainan**.

Umumnya taktik skak mat dikelompokkan menjadi beberapa kategori. Yakni:

Legal (*Legal's Mate*)

Blackburn (*Blackburn's Mate*)

Anastasia (*Anastasia's Mate*)

Kolom Belakang (*The Back Rank Mate*)

Kolom Belakang dalam Praktik (*The Back Rank Mate in practice*)

Boden (*Boden's Mate*)

Boden dalam Praktik (*Boden's Mate in practice*)

Damiano (*Damiano's Mate*)

Dicekik (*The Smothered Mate*)

Epaulette (*Epaulette Mate*)

Greco (*Greco's Mate*)

Gueridon (*Gueridon Mate*)

Kesaktian Skak dobel (*The Power of the Double Check*)

Pengorbanan Greco (*Greco's Sacrifice*)

Lolli (*Lolli's Mate*)

Morphy (*Morphy's Mate*)

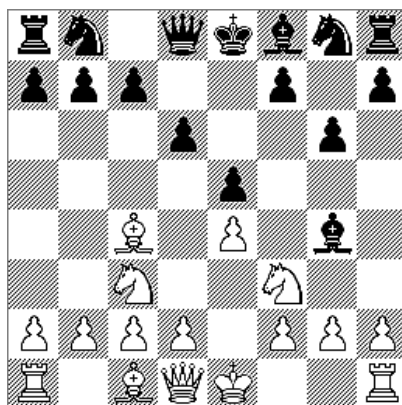
Pillsbury (*Pillsbury's Mate*)

Varian Lolli (*Another mate from Lolli*)

Sekarang marilah membahas satu per satu.

LEGAL

Taktik skak mat Legal sama dengan Jebakan Blackburne atau Jebakan Légal. Gajah berkembang terlalu agresif. Terlalu prematur. Gajah hitam menyudet Kuda putih. Namun Kuda masih bisa melangkah secara legal. **1. e4 e5 2. Gc4 d6 3. Kf3 Gg4 4. Kc3 g6? 5. Kxe5! Gxd1?? 6. Gxf7+ Re7 7. Kd5#**



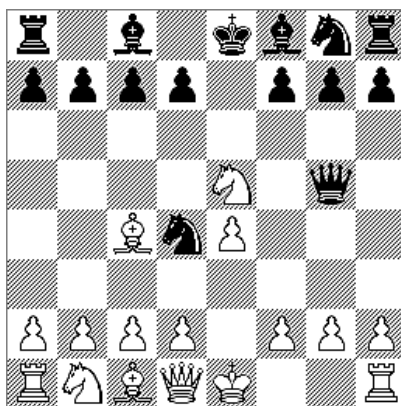
Gambar 12.1: Jebakan Légal, 4. Kc3 g6.



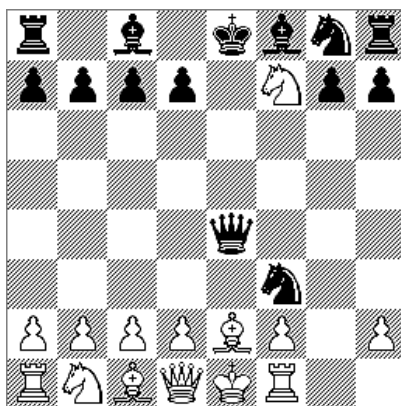
Gambar 12.2: Jebakan Légal, 7. Kd5#, Skak Mat.

BLACKBURNE

Taktik skak mat Blackburne sama dengan Jebakan Blackburne. Taktik Blackburne dikenal tahun 1880. Raja putih tak berdaya. Hitam skak mat dalam 3 langkah. 1.e4 e5 2.Kf3 Kc6 3.Gc4 Kd4?! 4.Kxe5!? Mg5! 5.Kxf7?? Mxg2. 6.Bf1 Mxe4+ 7.Ge2 Kf3# 0-1



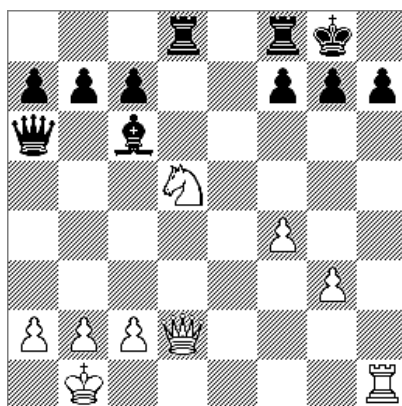
Gambar 12.3: Jebakan Blackburne Gambit Shilling, 4.Kxe5!? Mg5!



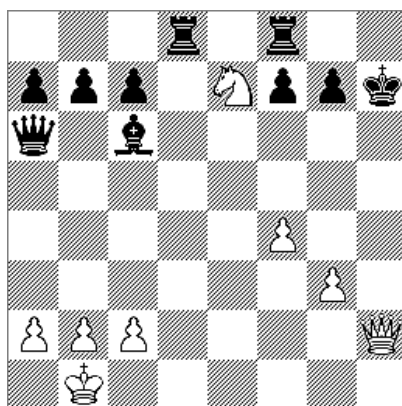
Gambar 12.4: Jebakan Blackburne Gambit Shilling, 7.Ge2 Kf3# (skak mat).

ANASTASIA

Taktik skak mat Anastasia (*Anastasia's Mate*) dilancarkan dengan skak Kuda. Raja Hitam terpaksa ke pojok. Kini Putih tinggal melancarkan tiga langkah untuk menghabisi Raja Hitam yang tidak dilindungi dengan baik. **1.Ke7+ Rh8 2.Bxh7+ Rxxh7 3.Mh2# 1-0**



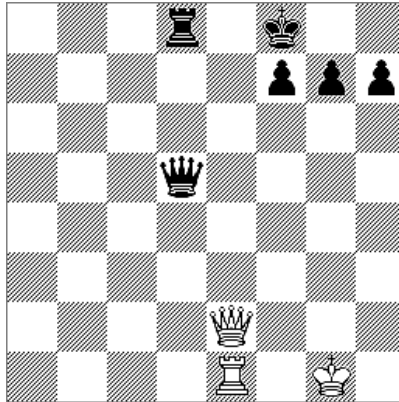
Gambar 12.5: Taktik skak mat Anastasia.



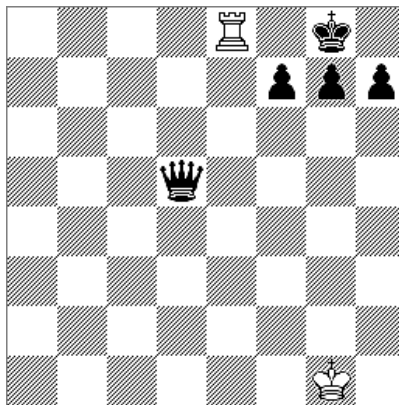
Gambar 12.6: Taktik skak mat Anastasia dalam 3 langkah.

KOLOM BELAKANG

Taktik skak mat Kolom Belakang (*The Back Rank Mate*) simpel dan elegan. Putih melancarkan skak di sepanjang kolom. Bidak hitam menghalangi Raja hitam menghidnari skak. Putih melangkah dan skak mat dalam tiga langkah. **1.Me7+ Rg8 2.Me8+ Bxe8 3.Bxe8# 1-0**



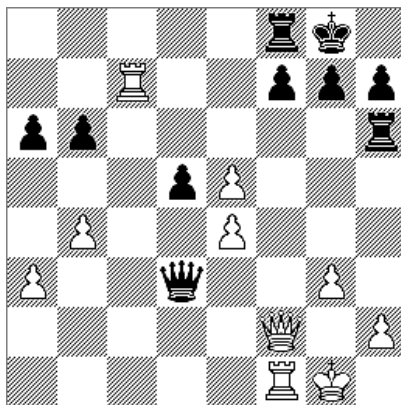
Gambar 12.7: Taktik skak mat Baris Belakang.



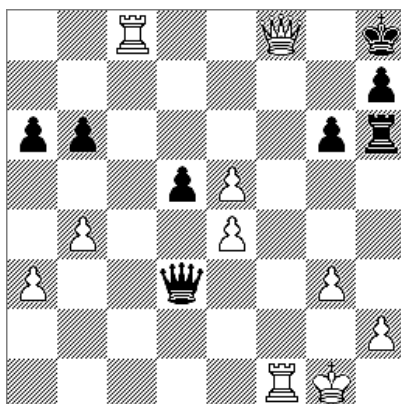
Gambar 12.8: Taktik skak mat Baris Belakang dalam 3 langkah.

KOLOM BELAKANG DALAM PRAKTIK

Taktik skak mat Kolom Belakang dalam Praktik (*The Back Rank Mate in practice*) memungkinkan putih melangkah dan skak mat dalam tiga langkah. **1.Bc8 g6 2.Mxf7+ Rh8 3.Mxf8# 1-0**



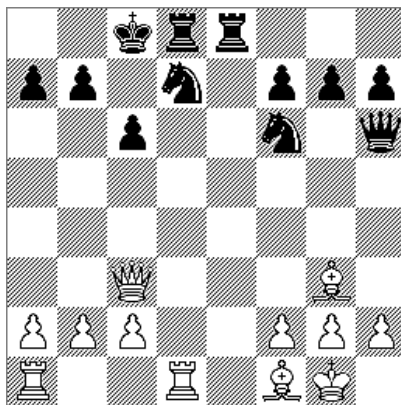
Gambar 12.9: Taktik skak mat Baris Belakang dalam Praktik.



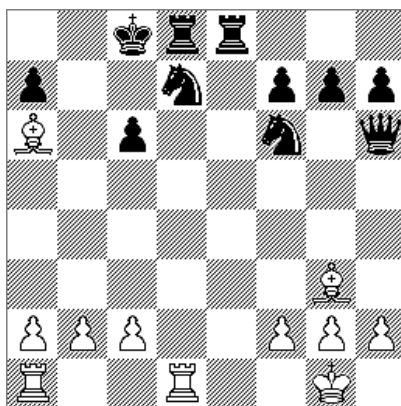
Gambar 12.10: Taktik skak mat Baris Belakang dalam Praktik dengan 3 langkah.

BODEN

Taktik skak mat Boden (*Boden's Mate*) memungkinkan putih melangkah dan skak mat dalam dua langkah. **1.Mxc6+ bxc6 2.Ga6#**
1-0



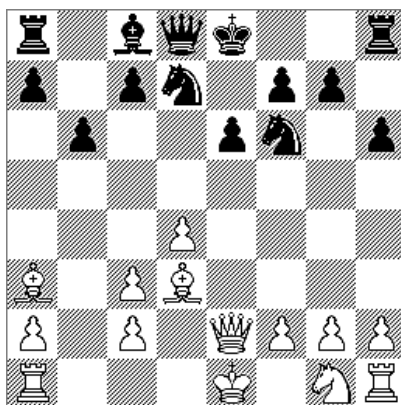
Gambar 12.11: Taktik skak mat Boden.



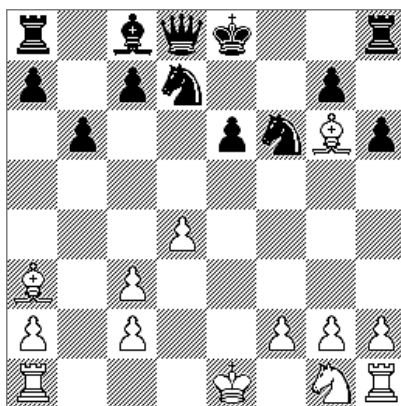
Gambar 12.12: Taktik skak mat Boden dalam 2 langkah.

BODEN DALAM PRAKTIK

Taktik skak mat Boden dalam Praktik (*Boden's Mate in practice*) dimainkan Alekhine tahun 1925. Raja tidak lukir pun menjadi sasaran. Putih melangkah dan skak mat dalam dua langkah. **1.Mxe6+ fxe6 2.Gg6# 1-0**



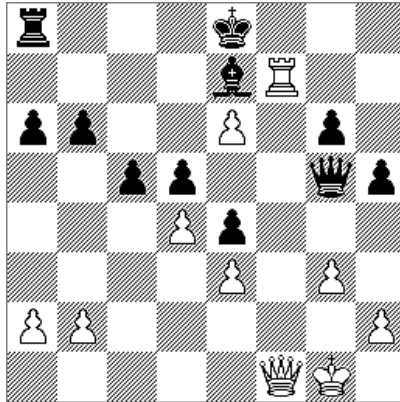
Gambar 12.13: Taktik skak mat Boden dalam Praktik.



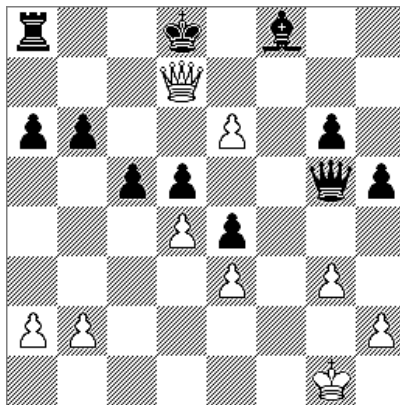
Gambar 12.14: Taktik skak mat Boden dalam Praktik dengan 2 langkah.

DAMIANO

Taktik skak mat Damiano (*Damiano's Mate*) mengelabui Gajah hitam yang terkesan menghalangi Benteng dan Mentri putih. Padahal tidak. Putih melangkah dan skak mat dalam tiga langkah. **1.Bf8+ Gxf8 2.Mf7+ Rd8 3.Md7# 1-0**



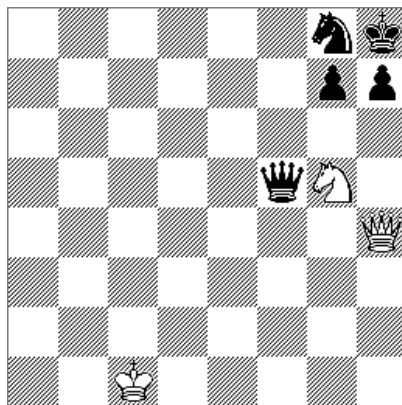
Gambar 12.15: Taktik skak mat Damiano.



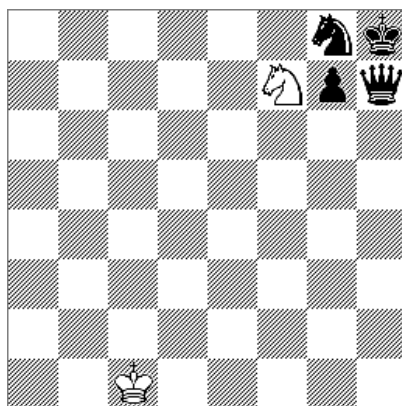
Gambar 12.16: Taktik skak mat Damiano dengan 3 langkah.

DICEKIK

Taktik skak mat Dicekik (*The Smothered Mate*) memungkinkan Kuda putih mencekik Ratu hitam yang terjepit. Putih melangkah dan skak mat dalam dua langkah. **1.Mxh7+ Mxh7 2.Kf7# 1-0**



Gambar 12.17: Taktik skak mat Dicekik.

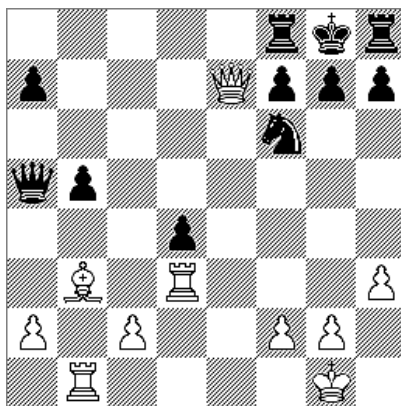


Gambar 12.18: Taktik skak mat Dicekik dengan 2 langkah.

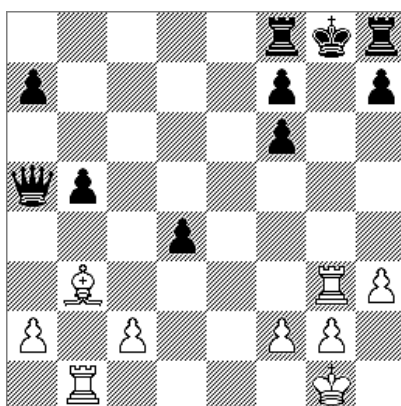
EPAULETTE

Taktik skak mat Epaulette (*Epaulette Mate*) melumpuhkan Ratu hitam yang terjepit. Putih melangkah dan skak mat dalam dua langkah.

1.Mxf6 gxf6 2.Bg3# 1-0



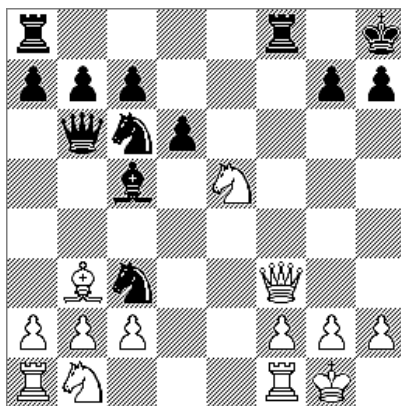
Gambar 12.19: Taktik skak mat Epaulette.



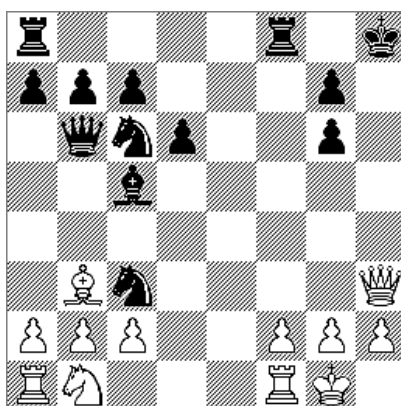
Gambar 12.20: Taktik skak mat Epaulette dengan 2 langkah.

GRECO

Taktik skak mat Greco (*Greco's Mate*) melumpuhkan Ratu hitam berkat Gajah putih yang mengunci Raja hitam. Putih melangkah dan skak mat dalam dua langkah. **1.Kg6+ hxg6 2.Mh3# 1-0**



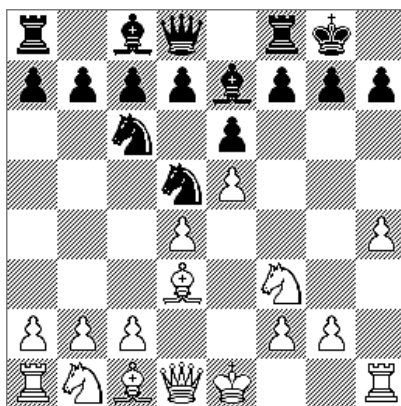
Gambar 12.21: Taktik skak mat Greco.



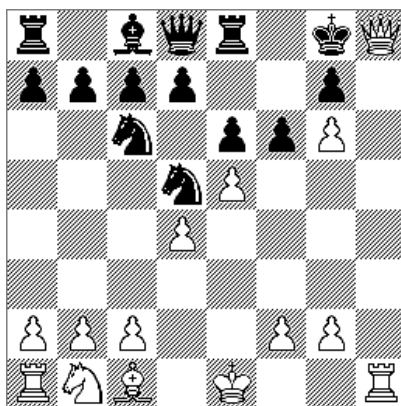
Gambar 12.22: Taktik skak mat Greco dengan 2 langkah.

PENGORBANAN GRECO

Taktik skak mat Pengorbanan Greco (*Greco's Sacrifice*) melumpuhkan Ratu hitam berkat perkembangan buah caturnya yang optimal. Putih melangkah dan skak mat dalam beberapa langkah.
1.Gxh7+ Rxh7 2.Kg5+ Gxg5 3.hxg5+ Rg8 4.Mh5 f6 5.g6 Be8 6.Mh8# 1-0



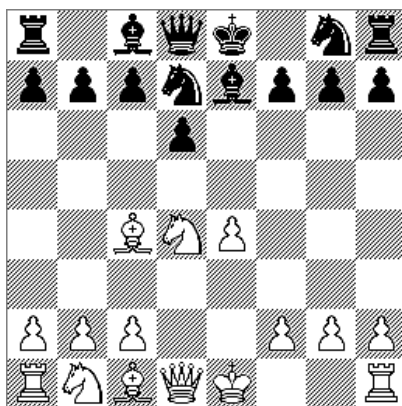
Gambar 12.23: Taktik skak mat Pengorbanan Greco.



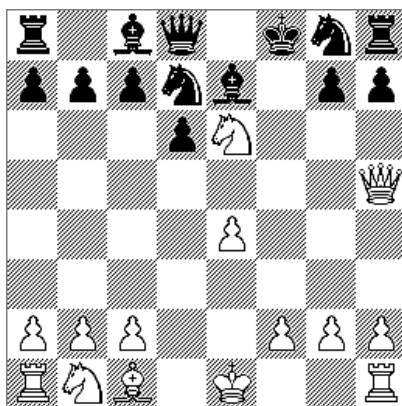
Gambar 12.24: Taktik skak mat Pengorbanan Greco dengan 6 langkah.

GUERIDON

Taktik skak mat Gueridon (*Gueridon Mate*) melumpuhkan Ratu hitam berkat perkembangan buah catur hitam yang tidak bagus. Putih melangkah dan skak mat dalam 2 langkah. **1.Gxf7+ Rxf7 2.Mh5+ Rf8 3.Ke6# 1-0**



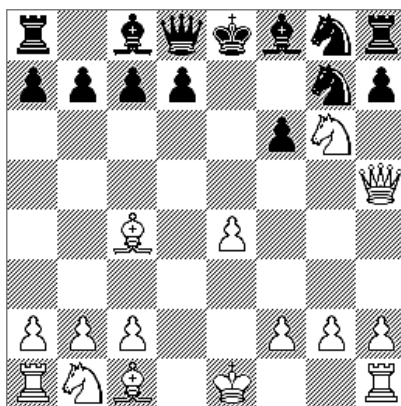
Gambar 12.25: Taktik skak mat Gueridon.



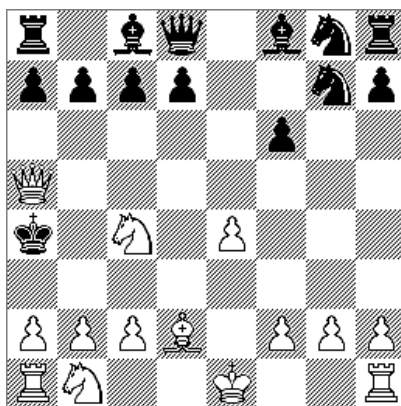
Gambar 12.26: Taktik skak mat Gueridon dengan 6 langkah.

KESAKTIAN SKAK DOBEL

Taktik skak mat Kesaktian Skak Dobel (*The Power of the Double Check*) adalah skak dari dua arah sekaligus yang tak mungkin ditangkis keduanya. Putih melangkah dan skak mat dalam 7 atau 5 langkah.
1.Gf7+ Rxf7 2.Ke5+ Re7 3.Mf7+ Rd6 4.Kc4+ Rc5 [4...Rc6 5.Md5#] 5.Md5+ Rb4 6.Gd2+ Ra4 7.Ma5# 1-0



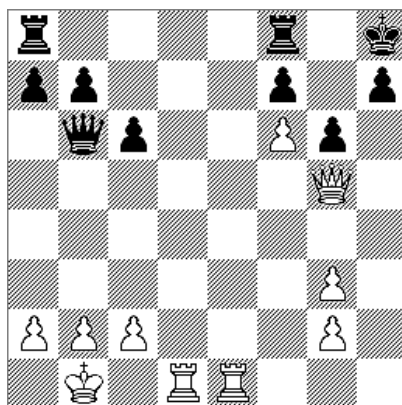
Gambar 12.27: Taktik skak mat Kesaktian Skak Dobel.



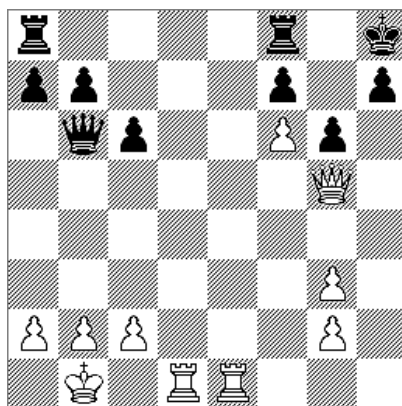
Gambar 12.28: Taktik skak mat Kesaktian Skak Dobel dengan 7 langkah.

LOLLI

Taktik skak mat Lolli (*Lolli's Mate*) adalah simpel dan seringkali Hitam menang dengan memindah Raja ke pojok dan menghadang dengan Benteng. Putih melangkah dan skak mat dalam 3 langkah.
1.Mh6 Bg8 2.Bh1 Bad8 3.Mxh7# 1-0



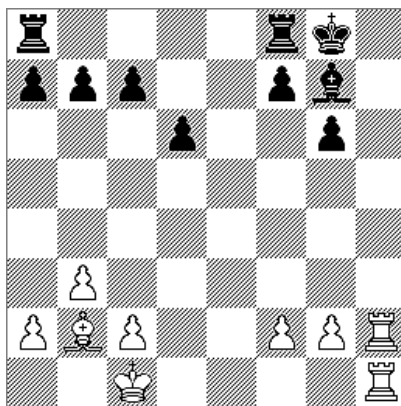
Gambar 12.29: Taktik skak mat Lolli.



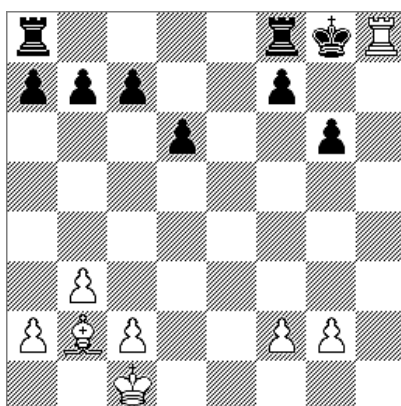
Gambar 12.30: Taktik skak mat Lolli dengan 3 langkah.

VARIAN LOLLI

Taktik skak mat Varian Lolli (*Another mate from Lolli*) memperdaya hitam yang mencoba menangkis dengan Gajah. Putih melancarkan skak mat dalam 2 langkah. **1.Bh8+ Gxh8 2.Bxh8# 1-0**



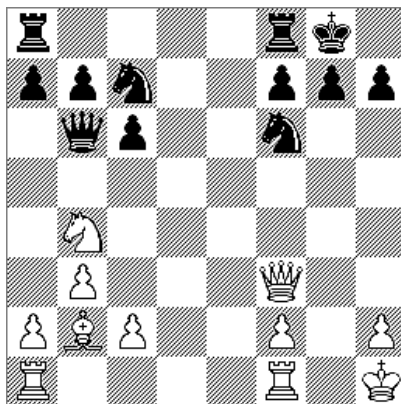
Gambar 12.31: Taktik skak mat Varian Lolli .



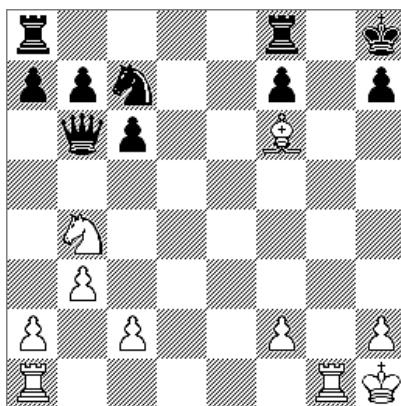
Gambar 12.32: Taktik skak mat Varian Lolli dengan 2 langkah.

MORPHY

Taktik skak mat Morphy (*Morphy's Mate*) adalah simpel dan seringkali Hitam menangkis dengan memindah Raja ke pojok dan menghadang dengan Benteng. Putih melangkah dan skak mat dalam 3 langkah. **1.Mxf6 gxf6 2.Bg1+ Rh8 3.Gxf6# 1-0**



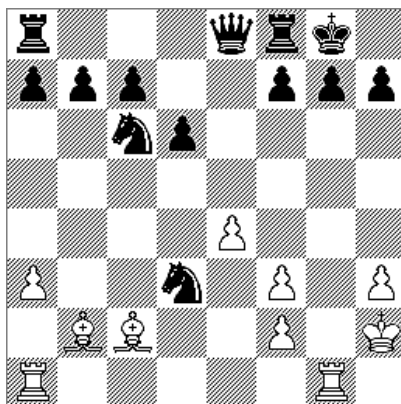
Gambar 12.33: Taktik skak mat Morphy.



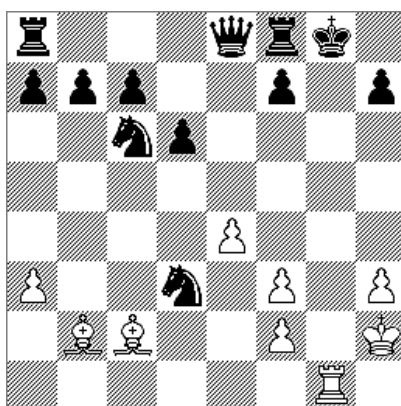
Gambar 12.34: Taktik skak mat Morphy dengan 3 langkah.

PILLSBURY

Taktik skak mat Pillsbury (*Pillsbury's Mate*) mengontrol diagonal dan kolom ke arah Raja hitam. Putih melancarkan skak mat dalam 3 langkah. **1.Bxg7+ Rh8 2.Bg8+ Rxc8 3.Bg1# 1-0**



Gambar 12.35: Taktik skak mat Pillsbury.



Gambar 12.36: Taktik skak mat Pillsbury dengan 3 langkah.

**LAMPIRAN 1:
KODE DAN NAMA
PEMBUKAAN
CATUR**

A00-A99

B00-B99

C00-C99

D00-D99

E00-E99

KODE PEMBUKAAN CATUR

Pembukaan catur biasanya diberi kode. Kode ini memudahkan mengidentifikasi pembukaan catur. Kode juga digunakan program catur komputer. Kode pembukaan yang digunakan mengacu pada ECO (*Encyclopedia of Chess Opening*) atau Ensiklopedi Pembukaan Catur. ECO menetapkan kode pembukaan sebagai berikut:

A

- A00 = Pembukaan Tak Beraturan
- A01 = Serangan Nimzovich-Larsen
- A02 = Pembukaan Bird
- A03 = Pembukaan Bird
- A04 = Pembukaan Reti
- A05 = Pembukaan Reti, 2..Kf6
- A06 = Pembukaan Reti, 2..d5
- A07 = Pembukaan Reti, Serangan India Raja (Sistem Barcza)
- A08 = Pembukaan Reti, Serangan India Raja
- A09 = Pembukaan Reti, 2..d5 3.c4
- A10 = Pembukaan Inggris
- A11 = Inggris, Sistem Pertahanan Caro-Kann
- A12 = Inggris, Sistem Pertahanan Caro-Kann
- A13 = Pembukaan Inggris
- A14 = Inggris, Neo-Catalan Ditolak
- A15 = Inggris, 1...Kf6 (Pertahanan Anglo-India)
- A16 = Pembukaan Inggris
- A17 = Pembukaan Inggris
- A18 = Inggris, Varian Mikenas-Carls
- A19 = Inggris, Mikenas-Carls, Varian Sicilia
- A20 = Pembukaan Inggris
- A21 = Pembukaan Inggris
- A22 = Pembukaan Inggris
- A23 = Pembukaan Inggris, Sistem Bremen, Varian Keres
- A24 = Pembukaan Inggris, Sistem Bremen dengan 3...g6
- A25 = Pembukaan Inggris, Sicilia Terbalik
- A26 = Pembukaan Inggris, Sistem Tertutup

- A27 = Pembukaan Inggris, Sistem 3 Kuda
- A28 = Pembukaan Inggris, Sistem 4 Kuda
- A29 = Pembukaan Inggris, 4 Kuda, Sisi Raja Fianchetto
- A30 = Pembukaan Inggris, Varian Simetris
- A31 = Pembukaan Inggris, Simetris, Formasi Benoni
- A32 = Pembukaan Inggris, Simetris
- A33 = Pembukaan Inggris, Simetris
- A34 = Pembukaan Inggris, Simetris
- A35 = Pembukaan Inggris, Simetris
- A36 = Pembukaan Inggris, Simetris
- A37 = Pembukaan Inggris, Simetris
- A38 = Pembukaan Inggris, Simetris
- A39 = Pembukaan Inggris, Simetris, Jalur Utama dengan d4
- A40 = Gambit Mentri
- A41 = Gambit Mentri
- A42 = Pertahanan Modern, Sistem Averbakh
- A43 = Pertahanan Benoni Kuno
- A44 = Pertahanan Benoni Kuno
- A45 = Permainan Gambit Mentri
- A46 = Permainan Gambit Mentri
- A47 = Pertahanan India Mentri
- A48 = India Raja, Pertahanan India Timur
- A49 = India Raja, Fianchetto tanpa c4
- A50 = Permainan Gambit Mentri
- A51 = Pertahanan Budapest Ditolak
- A52 = Pertahanan Budapest
- A53 = Pertahanan India Kuno
- A54 = India Kuno, Varian Ukraina
- A55 = India Kuno, Jalur Utama
- A56 = Pertahanan Benoni
- A57 = Gambit Benko
- A58 = Gambit Benko Diterima
- A59 = Gambit Benko, 7.e4
- A60 = Pertahanan Benoni
- A61 = Pertahanan Benoni
- A62 = Benoni, Varian Fianchetto
- A63 = Benoni, Varian Fianchetto, 9...Kbd7

DAFTAR POSTAMA

- A64 = Benoni, Varian Fianchetto, 11...Be8
 A65 = Benoni, 6.e4
 A66 = Benoni, Varian Badai Gambit
 A67 = Benoni, Varian Taimanov
 A68 = Benoni, Serangan 4 Bidak
 A69 = Benoni, Serangan 4 Bidak, Jalur Utama
 A70 = Benoni, Klasik dengan e4 dan Kf3
 A71 = Benoni, Klasik, 8.Gg5
 A72 = Benoni, Klasik tanpa 9.O-O
 A73 = Benoni, Klasik, 9.O-O
 A74 = Benoni, Klasik, 9...a6, 10.a4
 A75 = Benoni, Klasik dengan ...a6 dan 10...Gg4
 A76 = Benoni, Klasik, 9...Be8
 A77 = Benoni, Klasik, 9...Be8, 10.Kd2
 A78 = Benoni, Klasik dengan ...Be8 dan ...Ka6
 A79 = Benoni, Klasik, 11.f3
 A80 = Belanda
 A81 = Pertahanan Belanda
 A82 = Belanda, Gambit Staunton
 A83 = Belanda, Gambit Staunton, Jalur Staunton
 A84 = Pertahanan Belanda
 A85 = Belanda dengan 2.c4 & 3.Kc3
 A86 = Belanda dengan 2.c4 & 3.g3
 A87 = Belanda, Leningrad, Varian Utama
 A88 = Belanda, Leningrad, Varian Utama dengan 7...c6
 A89 = Belanda, Leningrad, Varian Utama dengan Kc6
 A90 = Pertahanan Belanda
 A91 = Pertahanan Belanda
 A92 = Pertahanan Belanda
 A93 = Belanda, Stonewall, Varian Botwinnik
 A94 = Belanda, Stonewall dengan Ga3
 A95 = Belanda, Stonewall dengan Kc3
 A96 = Belanda, Varian Klasik
 A97 = Belanda, Varian Ilyin-Genevsky
 A98 = Belanda, Varian Ilyin-Genevsky dengan Mc2
 A99 = Belanda, Varian Ilyin-Genevsky dengan b3

B

- B00 = Pembukaan Gambit Raja
- B01 = Pertahanan Tengah Skandinavia (serangan balik di pusat)
- B02 = Pertahanan Alekhine
- B03 = Pertahanan Alekhine
- B04 = Pertahanan Alekhine, Varian Modern
- B05 = Pertahanan Alekhine, Varian Modern, 4...Gg4
- B06 = Pertahanan Robatsch (Modern)
- B07 = Pertahanan Pirc
- B08 = Pirc, Sistem Klasik (2 Kuda)
- B09 = Pirc, Serangan Austria
- B10 = Pertahanan Caro-Kann
- B11 = Caro-Kann, 2 Kuda, 3...Gg4
- B12 = Pertahanan Caro-Kann
- B13 = Caro-Kann, Varian Pertukaran
- B14 = Caro-Kann, Serangan Panov-Botvinnik, 5...e6
- B15 = Pertahanan Caro-Kann
- B16 = Caro-Kann, Varian Bronstein-Larsen
- B17 = Caro-Kann, Varian Steinitz
- B18 = Caro-Kann, Varian Klasik
- B19 = Caro-Kann, Klasik, 7...Kd7
- B20 = Pertahanan Sicilia
- B21 = Sicilia, serangan Grand Prix
- B22 = Sicilia, Varian Alapin (2.c3)
- B23 = Sicilia, Tertutup
- B24 = Sicilia, Tertutup
- B25 = Sicilia, Tertutup
- B26 = Sicilia, Tertutup, 6.Ge3
- B27 = Pertahanan Sicilia
- B28 = Sicilia, Varian O'Kelly
- B29 = Sicilia, Varian Nimzovich-Rubinstein
- B30 = Pertahanan Sicilia
- B31 = Sicilia, Serangan Nimzovich-Rossolimo (dengan ...g6, tanpa ...d6)
- B32 = Pertahanan Sicilia
- B33 = Pertahanan Sicilia
- B34 = Sicilia, Akselerasi Fianchetto, Varian Pertukaran

- B35 = Sicilia, Akselerasi Fianchetto, Varian Modern dengan Gc4
 B36 = Sicilia, Akselerasi Fianchetto, Maroczy Terikat
 B37 = Sicilia, Akselerasi Fianchetto, Maroczy Terikat, 5...Gg7
 B38 = Sicilia, Akselerasi Fianchetto, Maroczy Terikat, 6.Ge3
 B39 = Sicilia, Akselerasi Fianchetto, Varian Breyer
 B40 = Pertahanan Sicilia
 B41 = Sicilia, Varian Kan
 B42 = Sicilia, Varian Kan, 5.Gd3
 B43 = Sicilia, Varian Kan, 5.Kc3
 B44 = Pertahanan Sicilia
 B45 = Sicilia, Varian Taimanov
 B46 = Sicilia, Varian Taimanov
 B47 = Sicilia, Varian Taimanov (Bastrikov)
 B48 = Sicilia, Varian Taimanov
 B49 = Sicilia, Varian Taimanov
 B50 = Sicilia
 B51 = Sicilia, Serangan Canal-Sokolsky (Nimzovich-Rossolimo, Moskow)
 B52 = Sicilia, Serangan Canal-Sokolsky , 3...Gd7
 B53 = Sicilia, Varian Chekhover
 B54 = Sicilia
 B55 = Sicilia, Varian Prins, Serangan Venice
 B56 = Sicilia
 B57 = Sicilia, Sozin (bukan Scheveningen)
 B58 = Sicilia, Klasik
 B59 = Sicilia, Varian Boleslavsky, 7.Kb3
 B60 = Sicilia, Richter-Rauzer
 B61 = Sicilia, Richter-Rauzer, Varian Larsen, 7.Md2
 B62 = Sicilia, Richter-Rauzer, 6...e6
 B63 = Sicilia, Richter-Rauzer, Serangan Rauzer
 B64 = Sicilia, Richter-Rauzer, Serangan Rauzer, Pertahanan 7...Ge7, 9.f4
 B65 = Sicilia, Richter-Rauzer, Serangan Rauzer, Pertahanan 7...Ge7, 9...Kxd4
 B66 = Sicilia, Richter-Rauzer, Serangan Rauzer, 7...a6
 B67 = Sicilia, Richter-Rauzer, Serangan Rauzer, Pertahanan 7...a6, 8...Gd7
 B68 = Sicilia, Richter-Rauzer, Serangan Rauzer, Pertahanan 7...a6,

9...Ge7

B69 = Sicilia, Richter-Rauzer, Serangan Rauzer, Pertahanan 7...a6,
11.Gxf6

B70 = Sicilia, Varian Naga

B71 = Sicilia, Naga, Varian Levenfish

B72 = Sicilia, Naga, 6.Ge3

B73 = Sicilia, Naga, Klasik, 8.O-O

B74 = Sicilia, Naga, Klasik, 9.Kb3

B75 = Sicilia, Naga, Serangan Yugoslavia

B76 = Sicilia, Naga, Serangan Yugoslavia, 7...O-O

B77 = Sicilia, Naga, Serangan Yugoslavia, 9.Gc4

B78 = Sicilia, Naga, Serangan Yugoslavia, 10.O-O-O

B79 = Sicilia, Naga, Serangan Yugoslavia, 12.h4

B80 = Sicilia, Varian Scheveningen

B81 = Sicilia, Scheveningen, Serangan Keres

B82 = Sicilia, Scheveningen, 6.f4

B83 = Sicilia, Scheveningen, 6.Ge2

B84 = Sicilia, Scheveningen (Paulsen), Varian Klasik

B85 = Sicilia, Scheveningen, Varian Klasik dengan ...Mc7 dan ...Kc6

B86 = Sicilia, Serangan Sozin

B87 = Sozin dengan ...a6 dan ...b5

B88 = Sicilia, Sozin, Varian Leonhardt

B89 = Sicilia, Sozin, 7.Ge3

B90 = Sicilia, Najdorf

B91 = Sicilia, Najdorf, Varian Zagreb (Fianchetto)

B92 = Sicilia, Najdorf, Varian Zagreb (Fianchetto)

B93 = Sicilia, Najdorf, 6.f4

B94 = Sicilia, Najdorf, 6.Gg5

B95 = Sicilia, Najdorf, 6...e6

B96 = Sicilia, Najdorf, 7.f4

B97 = Sicilia, Najdorf, 7...Mb6

B98 = Sicilia, Najdorf, 7...Ge7

B99 = Sicilia, Najdorf, Jalur Utama 7...Ge7

C

C00 = Pertahanan Perancis

C01 = Perancis, Varian Pertukaran

- C02 = Perancis, Varian Tingkat Lanjut
- C03 = Perancis, Tarrasch
- C04 = Perancis, Tarrasch, Jalur Utama Guimard
- C05 = Perancis, Tarrasch, Varian Tertutup
- C06 = Perancis, Tarrasch, Varian Tertutup, Jalur Utama
- C07 = Perancis, Tarrasch, Varian Terbuka
- C08 = Perancis, Tarrasch, Terbuka, 4.exd5 exd5
- C09 = Perancis, Tarrasch, Varian Terbuka, Jalur Utama
- C10 = Perancis, Varian Paulsen
- C11 = Pertahanan Perancis
- C12 = Perancis, Varian MacCutcheon
- C13 = Perancis, Klasik
- C14 = Perancis, Varian Klasik
- C15 = Perancis, Varian Winawer (Nimzovich)
- C16 = Perancis, Winawer, Varian Tingkat Lanjut
- C17 = Perancis, Winawer, Varian Tingkat Lanjut
- C18 = Perancis, Winawer, Varian Tingkat Lanjut
- C19 = Perancis, Winawer, Tingkat Lanjut, 6...Ke7
- C20 = Permainan Gambit Raja
- C21 = Permainan Tengah
- C22 = Permainan Tengah
- C23 = Pembukaan Gajah
- C24 = Pembukaan Gajah, Pertahanan Berlin
- C25 = Permainan Berlin
- C26 = Vienna, Falkbeer Varian
- C27 = Permainan Berlin
- C28 = Permainan Berlin
- C29 = Gambit Vienna, Varian Kaufmann
- C30 = Gambit Raja
- C31 = Pertahanan Gambit Raja (*King Gambit Defense*, KGD),
Kontra-Gambit Falkbeer
- C32 = KGD, Falkbeer, 5.dxe4
- C33 = Gambit Raja Diterima
- C34 = Gambit Kuda Raja
- C35 = Gambit Raja Diterima (*King Gambit Accepted*, KGA),
Pertahanan Cunningham
- C36 = KGA, Pertahanan Abbazia (Pertahanan Klasik, Pertahanan Modern)

- C37 = KGA, Gambit Quaade
- C38 = Gambit Kuda Raja
- C39 = Gambit Kuda Raja
- C40 = Pembukaan Kuda Raja atau Latvian Gambit
- C41 = Pertahanan Philidor
- C42 = Pertahanan Petrov
- C43 = Petrov, Serangan Modern (Steinitz)
- C44 = Permainan Gambit Raja
- C45 = Permainan Scotch
- C46 = Permainan 3 Kuda
- C47 = 4 Kuda, Varian Scotch
- C48 = 4 Kuda, Varian Spanyol
- C49 = 4 Kuda, Ruy Lopez ganda
- C50 = Permainan Gambit Raja
- C51 = Gambit Evans Ditolak
- C52 = Gambit Evans
- C53 = Giuoco Piano
- C54 = Giuoco Piano
- C55 = Pertahanan 2 Kuda
- C56 = Pertahanan 2 Kuda
- C57 = Pertahanan 2 Kuda
- C58 = Pertahanan 2 Kuda
- C59 = Pertahanan 2 Kuda
- C60 = Ruy Lopez atau Pembukaan Spanyol
- C61 = Ruy Lopez, Pertahanan Bird
- C62 = Ruy Lopez, Pertahanan Steinitz Kuno
- C63 = Ruy Lopez, Pertahanan Schliemann
- C64 = Ruy Lopez, Pertahanan Klasik (Cordel)
- C65 = Ruy Lopez, Pertahanan Berlin
- C66 = Ruy Lopez, Pertahanan Berlin, 4.O-O, d6
- C67 = Ruy Lopez, Pertahanan Berlin, Varian Terbuka
- C68 = Ruy Lopez, Varian Pertukaran
- C69 = Ruy Lopez, Varian Pertukaran, 5.O-O
- C70 = Ruy Lopez,
- C71 = Ruy Lopez, Pertahanan Steinitz Modern
- C72 = Ruy Lopez, Pertahanan Steinitz Modern 5.O-O
- C73 = Ruy Lopez, Pertahanan Steinitz Modern, Varian Richter

C74 = Ruy Lopez, Pertahanan Steinitz Modern
 C75 = Ruy Lopez, Pertahanan Steinitz Modern
 C76 = Ruy Lopez, Pertahanan Steinitz Modern, Varian Fianchetto (Bronstein)
 C77 = Ruy Lopez, Pertahanan Morphy
 C78 = Ruy Lopez, 5.O-O
 C79 = Ruy Lopez, Pertahanan Steinitz Ditunda (Pertahanan Rusia)
 C80 = Ruy Lopez, Pertahanan Terbuka (Tarrasch)
 C81 = Ruy Lopez, Terbuka, Serangan Howell
 C82 = Ruy Lopez, Terbuka, 9.c3
 C83 = Ruy Lopez, Terbuka, Pertahanan Klasik
 C84 = Ruy Lopez, Pertahanan Tertutup
 C85 = Ruy Lopez, Varian Pertukaran Ganda Ditunda (DERLD)
 C86 = Serangan Worrall
 C87 = Ruy Lopez, Tertutup, Varian Averbach
 C88 = Ruy Lopez, Tertutup
 C89 = Ruy Lopez, Serangan Balik Marshall
 C90 = Ruy Lopez, Tertutup (dengan ...d6)
 C91 = Ruy Lopez, Tertutup, 9.d4
 C92 = Ruy Lopez, Tertutup, 9.d4
 C93 = Ruy Lopez, Tertutup, Pertahanan Smyslov
 C94 = Ruy Lopez, Tertutup, Pertahanan Breyer
 C95 = Ruy Lopez, Tertutup, Breyer, 10.d4
 C96 = Ruy Lopez, Tertutup, 8...Kc5
 C97 = Ruy Lopez, Tertutup, Pertahanan Chigorin
 C98 = Ruy Lopez, Tertutup, Chigorin, 12...Kc6
 C99 = Ruy Lopez, Tertutup, Chigorin, 12...c5d4

D

D00 = Permainan Gambit Mentri
 D01 = Serangan Richter-Veresov
 D02 = Permainan Gambit Mentri, 2. Kf3
 D03 = Torre Serangan, Varian Tartakower
 D04 = Permainan Gambit Mentri
 D05 = Permainan Gambit Mentri, Varian Zukertort
 D06 = Gambit Mentri
 D07 = Pertahanan Gambit Mentri (*Queen Gambit Defense*, QGD);

Pertahanan Chigorin

- D08 = QGD; Jawaban Gambit Albin
- D09 = QGD; Jawaban Gambit Albin, 5.g3
- D10 = QGD; Pertahanan Slav
- D11 = QGD; Pertahanan Slav, 3.Kf3
- D12 = QGD; Pertahanan Slav, 4.e3 Gf5
- D13 = QGD; Pertahanan Slav, Varian Pertukaran
- D14 = QGD; Pertahanan Slav, Varian Pertukaran
- D15 = QGD; Slav Diterima, Varian Pertukaran, 6.Gf4 Gf5
- D16 = QGD; Slav Diterima, Varian Alapin
- D17 = QGD; Pertahanan Slav, Pertahanan Czech
- D18 = QGD; Varian Belanda
- D19 = QGD; Varian Belanda
- D20 = Gambit Mentri Diterima
- D21 = Gambit Mentri Diterima (*Queen Gambit Accepted*, QGA), 3.Kf3
- D22 = QGA; Pertahanan Alekhine
- D23 = Gambit Mentri Diterima
- D24 = QGA, 4.Kc3
- D25 = QGA, 4.e3
- D26 = QGA; Varian Klasik
- D27 = QGA; Varian Klasik
- D28 = QGA; Varian Klasik 7.Me2
- D29 = QGA; Varian Klasik 8...Gb7
- D30 = Pertahanan Gambit Mentri (*Queen Gambit Defense*, QGD)
- D31 = QGD, 3.Kc3
- D32 = QGD; Pertahanan Tarrasch
- D33 = QGD; Tarrasch, Sistem Schlechter-Rubinstein
- D34 = QGD; Tarrasch, 7...Ge7
- D35 = QGD; 3...Kf6
- D36 = QGD; Pertukaran, Jalur Posisi, 6.Mc2
- D37 = QGD; 4.Kf3
- D38 = QGD; Varian Ragozin
- D39 = QGD; Ragozin, Varian Vienna
- D40 = QGD; Semi-Pertahanan Tarrasch
- D41 = QGD; Semi-Tarrasch, 5.cd
- D42 = QGD; Semi-Tarrasch, 7.Gd3

D43 = QGD; Semi-Slav
 D44 = QGD; Semi-Slav 5.Gg5 dc
 D45 = QGD; Semi-Slav 5.e3
 D46 = QGD; Semi-Slav 6.Gd3
 D47 = QGD; Semi-Slav 7.Gc4
 D48 = QGD; Meran, 8...a6
 D49 = QGD; Meran, 11. Kxb5
 D50 = QGD; 4.Gg5
 D51 = QGD; 4.Gg5 Kbd7
 D52 = QGD
 D53 = QGD; 4.Gg5 Ge7
 D54 = QGD; Varian Anti-neo-Orthodoks
 D55 = QGD; 6.Kf3
 D56 = QGD; Pertahanan Lasker
 D57 = QGD; Pertahanan Lasker, Jalur Utama
 D58 = QGD; Sistem Tartakower (Makagonov-Bondarevsky)
 D59 = QGD; Sistem Tartakower (Makagonov-Bondarevsky), 8.cd
 Kxd5
 D60 = QGD; Pertahanan Orthodoks
 D61 = QGD; Pertahanan Orthodoks, Varian Rubinstein
 D62 = QGD; Pertahanan Orthodoks, 7.Mc2 c5, 8.cd (Rubinstein)
 D63 = QGD; Pertahanan Orthodoks, 7.Rc1
 D64 = QGD; Pertahanan Orthodoks, Serangan Rubinstein (dengan
 Rc1)
 D65 = QGD; Pertahanan Orthodoks, Serangan Rubinstein , Jalur
 Utama
 D66 = QGD; Pertahanan Orthodoks, Jalur Gd3
 D67 = QGD; Pertahanan Orthodoks, Jalur Gd3, Pembebasan Manuver
 Capablanca
 D68 = QGD; Pertahanan Orthodoks, Varian Klasik
 D69 = QGD; Pertahanan Orthodoks, Klasik, 13.dxe5
 D70 = Pertahanan Neo-Gruenfeld
 D71 = Neo-Gruenfeld, 5.cd
 D72 = Neo-Gruenfeld, 5.cd, Jalur Utama
 D73 = Neo-Gruenfeld, 5.Kf3
 D74 = Neo-Gruenfeld, 6.cd Kxd5, 7.O-O
 D75 = Neo-Gruenfeld, 6.cd Kxd5, 7.O-O c5, 8.Kc3

D76 = Neo-Gruenfeld, 6.cd Kxd5, 7.O-O Kb6
D77 = Neo-Gruenfeld, 6.O-O
D78 = Neo-Gruenfeld, 6.O-O c6
D79 = Neo-Gruenfeld, 6.O-O, Jalur Utama
D80 = Pertahanan Gruenfeld
D81 = Gruenfeld; Varian Rusia
D82 = Gruenfeld 4.Gf4
D83 = Gambit Gruenfeld
D84 = Gambit Gruenfeld Diterima
D85 = Gruenfeld, Varian Pertukaran
D86 = Gruenfeld, Pertukaran, Varian Klasik
D87 = Gruenfeld, Pertukaran, Varian Spassky
D88 = Gruenfeld, Varian Spassky, Jalur Utama, 10...cd, 11.cd
D89 = Gruenfeld, Varian Spassky, Jalur Utama, 13.Gd3
D90 = Gruenfeld, Varian 3 Kuda
D91 = Gruenfeld, Varian 3 Kuda
D92 = Gruenfeld, 5.Gf4
D93 = Gruenfeld dengan 5.Gf4 O-O 6.e3
D94 = Gruenfeld, 5.e3
D95 = Gruenfeld dengan 5. e3 O-O 6.Mb3
D96 = Gruenfeld, Varian Rusia
D97 = Gruenfeld, Varian Rusia dengan 7.e4
D98 = Gruenfeld, Rusia, Varian Smyslov
D99 = Pertahanan Gruenfeld, Smyslov, Jalur Utama

E

E00 = Permainan Gambit Mentri
E01 = Catalan, Tertutup
E02 = Catalan, Terbuka, 5.Ma4
E03 = Catalan, Terbuka, Varian Alekhine
E04 = Catalan, Terbuka, 5.Kf3
E05 = Catalan, Terbuka, Jalur Klasik
E06 = Catalan, Tertutup, 5.Kf3
E07 = Catalan, Tertutup, 6...Kbd7
E08 = Catalan, Tertutup, 7.Mc2
E09 = Catalan, Tertutup, Jalur Utama
E10 = Permainan Gambit Mentri, 3. Kf3, Gambit Blumenfeld (Kontra

Gambit), 1.d4 Kf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Kf3 b5

E11 = Pertahanan Bogo-India

E12 = Pertahanan India Mentri

E13 = India Mentri, 4.Kc3, Jalur Utama

E14 = India Mentri, 4.e3

E15 = India Mentri, 4.g3

E16 = India Mentri, Varian Capablanca

E17 = India Mentri, 5.Gg2 Ge7

E18 = India Mentri, Jalur Utama Kuno, 7.Kc3

E19 = India Mentri, Jalur Utama Kuno, 9.Mxc3

E20 = Pertahanan Nimzo-India

E21 = Nimzo-India, Varian 3 Kuda

E22 = Nimzo-India, Varian Spielmann

E23 = Nimzo-India, Spielmann, 4...c5, 5.dc Kc6

E24 = Nimzo-India, Varian Saemisch

E25 = Nimzo-India, Varian Saemisch, Varian Keres

E26 = Nimzo-India, Varian Saemisch, 4. a3 Gxc3+ 5. bxc3 c5 6. e3

E27 = Nimzo-India, Varian Saemisch, 5...0-0

E28 = Nimzo-India, Varian Saemisch, 6. e3

E29 = Nimzo-India, Varian Saemisch, Jalur Utama

E30 = Nimzo-India, Varian Leningrad,

E31 = Nimzo-India, Varian Leningrad, Jalur Utama

E32 = Nimzo-India, Varian Klasik

E33 = Nimzo-India, Varian Klasik, 4...Kc6

E34 = Nimzo-India, Klasik, Varian Noa

E35 = Nimzo-India, Klasik, Varian Noa, 5. cxd5 exd5

E36 = Nimzo-India, Klasik, Varian Noa, 5. a3

E37 = Nimzo-India, Klasik, Varian Noa, Jalur Utama, 7.Mc2

E38 = Nimzo-India, Klasik, 4...c5

E39 = Nimzo-India, Klasik, Varian Pirc

E40 = Nimzo-India, 4.e3

E41 = Nimzo-India, 4.e3 c5

E42 = Nimzo-India, 4.e3 c5, 5.Ke2 (Rubinstein)

E43 = Nimzo-India, Varian Fischer

E44 = Nimzo-India, Varian Fischer, 5.Ke2

E45 = Nimzo-India, 4.e3, Varian Bronstein (Byrne)

E46 = Nimzo-India, 4.e3 O-O

- E47 = Nimzo-India, 4.e3 O-O, 5.Gd3
- E48 = Nimzo-India, 4.e3 O-O, 5.Gd3 d5
- E49 = Nimzo-India, 4.e3, Sistem Botvinnik
- E50 = Nimzo-India, 4.e3 e8g8, 5.Kf3, tanpa ...d5
- E51 = Nimzo-India, 4.e3 e8g8, 5.Kf3 d7d5
- E52 = Nimzo-India, 4.e3, Jalur Utama dengan ...b6
- E53 = Nimzo-India, 4.e3, Jalur Utama dengan ...c5
- E54 = Nimzo-India, 4.e3, Sistem Gligoric dengan 7...dc
- E55 = Nimzo-India, 4.e3, Sistem Gligoric, Bronstein Varian
- E56 = Nimzo-India, 4.e3, Jalur Utama dengan 7...Kc6
- E57 = Nimzo-India, 4. e3, Jalur Utama dengan 8...dxc4 dan 9...Gxc4
 cxd4
- E58 = Nimzo-India, 4.e3, Jalur Utama dengan 8...Gxc3
- E59 = Nimzo-India, 4.e3, Jalur Utama
- E60 = Pertahanan India Raja
- E61 = Pertahanan India Raja , 3.Kc3
- E62 = India Raja, Varian Fianchetto
- E63 = India Raja, Fianchetto, Varian Panno
- E64 = India Raja, Fianchetto, Sistem Yugoslavia
- E65 = India Raja, Yugoslav, 7.O-O
- E66 = India Raja, Fianchetto, Panno Yugoslavia
- E67 = India Raja, Fianchetto dengan ...Kd7
- E68 = India Raja, Fianchetto, Varian Klasik, 8.e4
- E69 = India Raja, Fianchetto, Klasik Jalur Utama
- E70 = India Raja, 4.e4
- E71 = India Raja, Sistem Makagonov (5.h3)
- E72 = India Raja dengan e4 & g3
- E73 = India Raja, 5.Ge2
- E74 = India Raja, Averbakh, 6...c5
- E75 = India Raja, Averbakh, Jalur Utama
- E76 = India Raja, Serangan 4 Bidak
- E77 = India Raja, Serangan 4 Bidak, 6.Ge2
- E78 = India Raja, Serangan 4 Bidak, dengan Ge2 dan Kf3
- E79 = India Raja, Serangan 4 Bidak, Jalur Utama
- E80 = India Raja, Varian Saemisch
- E81 = India Raja, Saemisch, 5...O-O
- E82 = India Raja, Saemisch, Varian Ganda Fianchetto

E83 = India Raja, Saemisch, 6...Kc6
E84 = India Raja, Saemisch, Panno Jalur Utama
E85 = India Raja, Saemisch, Varian Orthodox
E86 = India Raja, Saemisch, Orthodox, 7.Kge2 c6
E87 = India Raja, Saemisch, Orthodox, 7.d5
E88 = India Raja, Saemisch, Orthodox, 7.d5 c6
E89 = India Raja, Saemisch, Orthodox Jalur Utama
E90 = India Raja, 5.Kf3
E91 = India Raja, 6.Ge2
E92 = India Raja, Varian Klasik
E93 = India Raja, Sistem Petrosian, Jalur Utama
E94 = India Raja, Varian Orthodox
E95 = India Raja, Orthodox, 7...Kbd7, 8.Be1
E96 = India Raja, Orthodox, 7...Kbd7, Jalur Utama
E97 = India Raja, Orthodox, Aronin-Varian Taimanov (Serangan
Yugoslavia /Varian Mar del Plata)
E98 = India Raja, Orthodox, Aronin-Taimanov, 9.Ke1
E99 = India Raja, Orthodox, Aronin-Taimanov, Jalur Utama

**LAMPIRAN 2:
KODE DAN
LANGKAH UTAMA
PEMBUKAAN
CATUR**

A00-A99

B00-B99

C00-C99

D00-D99

E00-E99

KODE DAN LANGKAH UTAMA PEMBUKAAN

Pembukaan catur biasanya diberi kode. Kode ini memudahkan mengidentifikasi pembukaan catur. Kode juga digunakan program catur komputer. Kode pembukaan yang digunakan mengacu pada Enformator Key: Opening Classification System of Chess Informant.

KODE A, B, C, D, E

A ---

B - 1.e4

C - 1.e4 e6 / 1.e4 e5

D - 1.d4 d5 / 1.d4 Kf6 2.c4 g6 (3.Kc3 d5)

E - 1.d4 Kf6 2.c4e6 / 1.d4 Kf6 2.c4 g6 3.Kc3 Gg7

KODE A0-A9, B0-B9, C0-C9, D0-D9, E0-E9

A ---

A0 - 1. ---

A1 - 1.c4 ---

A2 - 1.c4 e5

A3 - 1.c4 c5

A4 - 1.d4 ---

A5 - 1.d4 Kf6 2.c4 ---

A6 - 2.c4 c5 3.d4 e6 (4.Kc3 ed5 5.cd3 d6 6.Kf3)

A7 - 4.Kc3 ed5 5.cd3 d6 6.e4 g6 7.Kf3

A8 - 1.d4 f5 2.---

A9 2.c4 Kf6 3.g3 e6 4.Gg2

B - 1.e4

B0 - 1. e4 ---

B1 - 1.e4 c6

B2 - 1.e4 c5 2.---

B3 - 2.Kf3 Kc6

B4 - 2.Kf3 e6

B5 - 2.Kf3 d6 (3.d4 ---)

B6 - 3.d4 cd4 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 Kc6 6.Gg5

B7 - 3.d4 cd4 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 g6

B8 - 3.d4 cd4 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 e6

B9 - 3.d4 cd4 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 a6

C - 1.e4 e6 / 1.e4 e5

C0 – 1. e4 e6 2.---
 C1 – 2.d4 d5 3.Kc3
 C2 – 1.e4 e5 2.---
 C3 – 2.f4
 C4 – 2.Kf3 (Kc6 3.---)
 C5 – 2.Kf3 Kc6 3.Gc4
 C6 – 3.Gb5 ---
 C7 – 3.Gb5 a6 4.Ga4 ---
 C8 – 4.Ga4 Kf6 5.0-0 ---
 C9 – 5.0-0 Ge7 6.Be1 b5 7.Gb3 d6

D – 1.d4 d5 / 1.d4 Kf6 2.c4 g6 (3.Kc3 d5)
 D0 – 1.d4 d5 2.---
 D1 – 2.c4 c6
 D2 – 2.c4 dc4
 D3 – 2.c4 e6 3.---
 D4 – 3.Kc3 Kf6 4.Kf3
 D5 – 4.Gg5 ---
 D6 – 4.Gg5 Ge7 5.e3 0-0 6.Kf3 Kbd7
 D7 – 1.d4 Kf6 2.c4 g6 3.---
 D8 – 3.Kc3 d5 4.---
 D9 – 4.Kf3

E – 1.d4 Kf6 2.c4e6 / 1.d4 Kf6 2.c4 g6 3.Kc3 Gg7
 E0 – 2.c4 e6 3.g4
 E1 – 3.Kf3
 E2 – 3.Kf3 Gb4 4.---
 E3 – 4.Gg5 / 4.Mc2
 E4 – 4.e3 ---
 E5 – 4.e3 0-0 5.Kf3
 E6 – 2.c4. g6 3.---
 E7 – 2.c4. g6 3.Kc3 Gg7 4.e4 ---
 E8 – 4.e4 d6 5.f3
 E9 – 5.Kf3

KODE A10-A99, B10-B99, C10-C99, D10-D99, E10-E99 & LANGKAH VARIAN

A0 – 1. ---

A00 – 1. ---

1.---

1.a4

1.Kc3

1.g3

1.b4 a5

1.b4 c6

Lampiran 2 Kode & Langkah Utama Pembukaan

	1.b4 d5				
	1.b4 e5				
A01. – 1.b3					
A02. – 1.f4					
A03. – 1.f4 d5					
A04. – 1.Kf3 ---					
	1.Kf3 f5				
	1.Kf3 c5	2.---			
		2.g3 Kc6	3.Gg2 g6	4.0-0 Gg7	5.d3
A05.- 1.Kf3 Kf6					
	2.g3 b6				
	2. g3 b5				
A06. – 1.Kf3 d5	2. ---				
A07.	2.g3				
	2.g3 Kc6				
	2.g3 Kf6	3.Gg2 g6			
A08.-	2.g3 c5	3.Gg2			
	3.Gg2 g6				
	3.Gg2 e6	4.—			
		4.0-0 Kc6	5.d3 Gd6		
A09.-	2.c4				
A1 – 1.c4 —					
A10 – 1.c4 —					
A11 – 1.c4 c6	2.—				
	2.Kf3 d5	3.g3 Kf6	4.Gg2 dc4		
			4.Gg2 g6		
			4.Gg2 Gf5		
			4.Gg2 Gg4		
A12 –	2.Kf3 d5	3.b3			
A13 – 1.c4 e6	2.—				
	2.Kf3 d5	3.g3 d5	4.Gg2 dc4	5.Ma4	
A14 –	2. Kf3 d5	3.g3 Kf6	4.Gg2 Ge7	5.0-0	
A15 – 1.c4 Kf6	2.—				
A16 –	2.Kc3 —				
	2.Kc3 c6				
	2.Kc3 d5	3.cd5 Kd5	4.g3 g6		
			4.Kf3		
A17 –	2.Kc3 e6	3.---			
A18 –		3.e4 ---			
A19 –		3.e4 c5			
A2 – 1.c4 e5					
A20 – 2.—					
A21 – 2.Kc3 ---					

Lampiran 2 Kode & Langkah Utama Pembukaan
--

A46 –	2.Kf3 (e6)					
	2.Kf3 e6	3.Gf4				
		3.Gg5 ---				
		3.Gg5 c5				
		3.g3				
A47 –	2.Kf3 b6					
A48 –	2.Kf3 g6	3.---				
	3.Gg5 Gg7					
	3.Gf4	/3.Kc3 d5 -->D00				
A49 –		3.g3				
A5 – 1.d4 Kf6	2.c4 --					
A50 – 2.c4 b6						
A51 – 2.c4 e5	(3.de5)					
A52 –	3.de5 Kg4					
A53 – 2.c4 d6	(3.Kc3 e5 4.---					
	3.Kc3 Gf5					
A54 –	3.Kc3 e5	4.Kf3 (Kbd7 5.---				
A55 –		4.Kf3 Kbd7 5.e4				
A56 – 2.c4 c5	(3.d5 e5)					
A57 –	3.d5 b5	(4.cb5 a6 5.---				
	4.Kf3					
	4.cb5 a6	5.e3				
		5.b6				
A58 –		4.cb5 a6	5.ba6 (Ga6	6.Kc3 d6	7.---	
A59 –		4.cb5 a6	5.ba6 Ga6	6.Kc3 d6	7.e4	
A6 –	2.c4 c5	3.d5 e6	(4.Kc3 ed5	5.cd5 d6	6.Kf3)	
A60 – (6.Kf3 --)						
A61 – 6.Kf3 g6	7.---					
A62 –	7.g3 Gg7	8.Gg2 0-0	(9.0-0 ---)			
A63 –		9.0-0 Kbd7	(10.Kd2 a6	11.a4 ---)		
A64 –			10.Kd2 a6	11.a4 Be8		
A65 – 6.e4 (g6	7.---					
A66 – 6.e4 g6	7.f4 (Gg7	8.---				
A67 –	7.f4 Gg7	8.Gb5				
A68 –		8.Kf3 0-0	(9.Ge2 ---)			
A69 –		9.Ge2 Be8				
A7 –		4.Kc3 ed5	5.cd5 d6	6.e4 g6	7.Kf3	
A70 – 7.Kf3 (Gg7 8.---						
A71 –	8.Gg5					
A72 –	8.Ge2 0-0	9.---				
A73 –		9.0-0 ---				
A74 –		9.0-0 a6	10.a4 ---			

A75 – 10.a4 Gg4
 A76 – 9.0-0 Be8 10.---
 A77 – 10.Kd2 ---
 A78 – 10.Kd2 Ka6 (11.f3 ---)
 A79 – 11.f3 Kc7

A8 – 1.d4 f5 2.---

A80 – 2.---

A81 – 2.g3

A82 – 2.e4 (fe4 3.Kc3 Kf6 4.---

A83 – 2.e4 fe4 3.Kc3 Kf6 4.Gg5

A84 – 2.c4 (Kf6 3.---

A85 – 2.c4 Kf6 3.Kc3

A86 – 3.g3 (g6 4.Gg2 Gg7 5.---

A87 – 3.g3 g6 4.Gg2 Gg7 5.Kf3 (0-0 6.0-0 d6 7.Kc3 ---)

A88 – 5.Kf3 0-0 6.0-0 d6 7.Kc3 c6

A89 – 7.Kc3 Kc6

A9 – 2.c4 Kf6 3.g3 e6 4.Gg2

A90 – 4.Gg2 ---

4.Gg2 d5 5.Kf3 c6 6.0-0 Gd6 7.---

7.b3

A91 – 4.Gg2 Ge7 5.---

A92 – 5.Kf3 0-0 (6.0-0 d5 7.---

A93 – 6.0-0 d5 7.b3 (c6 8.---

A94 – 7.b3 c6 8.Ga3

A95 – 7.Kc3 c6

A96 – 6.0-0 d6 (7.Kc3 ---)

A97 – 7.Kc3 Me8 8.---

A98 – 8.Mc2

A99 – 8.b3

B0 – 1.e4 ---

B00 – 1.e4 ---

1.e4 Kc6

B01 – 1.e4 d5

2.ed5 Md5 3.Kc3 Ma5

B02 – 1.e4 Kf6 (2.e5 Kd3 3.---

B03 – 3.d4 (d6 4.---

B04 – 3.d4 d6 4.Kf3 ---

B05 – 4.Kf3 Gg4

B06 – 1.e4 g6

2.d4 Gg7 3.c3

3.Kc3 c6

3.Kc3 d6 4.Ge3

Lampiran 2 Kode & Langkah Utama Pembukaan
--

	3.Kf3			
B07 - 1.e4 d6	(2.d4 Kf6	3.Kc3 g6	4.---	
	2.d4 Kf6	3.---		
		3.f3		
		3.Kc3 g6	4.g3	
			4.Ge2 Gg7	
			4.f3	
			4.Gg5	
	3.Kc3 c6			
B08 -	2.d4 Kf6	3.Kc3 g6	4.Kf3	
	4.Kf3 Gg7	5.Ge2 0-0	6.0-0 ---	
			6.0-0 Gg4	
	5.h3			
B09 -			4.f4	
	4.f4 Kf6	5.Kf3 c5	6.---	
			6.Gb5	
		5.Kf3 0-0	6.Ge2	
			6.Gd3	
B1 - 1.e4 c6				
B10 - (2.Kf3 d5 3.Kc3 ---)				
	2.c4 (d5	3.ed5 cd5	4.cd5)	
B11 -	3.Kc3 Gg4			
B12 - 2.d4 d5	(3.e5)			
	3.e5 ---			
	3.e5 Gf5	4.Kc3		
B13 -	3.ed5 cd5	(4.c4 Kf6	5.Kc3 ---)	
B14 -		4.c4 Kf6	5.Kc3 g6	/5.Kc3 e6
	5.Kc3 g6			
	5.Kc3 e6			
B15 -	3.Kc3 (de4	(4.Ke4 Kf6	5.Kf6 ef6)	
B16 -	3.Kc3 de4	4.Ke4 Kf6	5.Kf6 gf6	
B17 -		4.Ke4 Kd7		
	5.Kg5	/5.Gd3		
	5.Gc4 Kgf6	6.Kg5 e6	7.Me2 Kb6	
B18 -		4.Ke4 Gf5	5.---	
B19 -			5.Kg3 Gg6	6.h4 h6 7.Kf3
B2 - 1.e4 c5 2.---				
B20 - 2.---				
	2.b3			
B21 - 2.f4	/2.d4			
	2.f4 ---			
B22 - 2.c3				
	2.c3 d6			
	2.c3 e6			

	2.c3 d5				
	2.c3 f6				
B23 -	2.Kc3 (Kc6 3.--)				
	2.Kc3 e6				
	2.Kc3 Kc6 3.f4	/2.Kc3 d6	3.f4		
B24 -	2.Kc3 Kc6 3.g3 (g6	4.Gg2 Gg7 5.d3 ---)			
B25 -	3.g3 g6	4.Gg2 Gg7 5.d3 d6	6.--		
B26 -			6.Ge3		
B27 -	2.Kf3 ---				
B28 -	2.Kf3 a5				
B29 -	2.Kf3 Kf6				
B3 -	2.Kf3 Kc6				
B30 - (3.Gb5 ---)					
	3.Gb5 e6				
B31 -	3.Gb5 g6				
B32 -	3.d4 (cd3 4.Kd4 ---)				
B33 -	3.d4 cd3 4.Kd4 Kf6				
	5.Kc3 Mb6				
	5.Kc3 e5	6.Kdb5 d6	7.--		
		7.Gg5 a6	8.Ka3 b5	9.--	
				9.Gf6	
B34 -	4.Kd4 g6	(5.Kc3 Gg7 6.Ge3 Kf6	7.--)		
B35 -		5.Kc3 Gg7 6.Ge3 Kf6	7.Gc4		
B36 -		5.c4 ---			
B37 -		5.c4 Gg7	6.--		
B38 -		6.Ge3 (Kf6	7.Kc3 ---)		
B39 -		6.Ge3 Kf6	7.Kc3 Kg4		
B4 -	2.Kf3 e6				
B40 - (3.d4 cd4 4.Kd4 ---)					
	3.b3				
	3.d3 cd4	4.Kd4 Kf6	5.Kc3 Gb4		
B41 -	3.d4 cd4	4.Kd4 a6	5.--)		
B42 -		5.Gd3			
	5.Gd3 Kf6				
B43 -		5.Kc3			
B44 -	4.Kd4 Kc6	5.--			
B45 -		5.Kc3 Kf6 (6.Kdb5 Gb4)			
	6.Kc6				
	6.Kdb5 Gb4				
B46 -		5.Kc3 a6			
B47 -		5.Kc3 Mc7	6.--		
B48 -		6.Ge3 (a6	7.--)		
B49 -		6.Ge3 a6	7.Ge2		

B5 - 2.Kf3 d6 (3.d4 →)

B50 - 3.--

3.c3

B51 - 3.Gb5 ---

B52 - 3.Gb5 Gd7

B53 - 3.d4 (cd4 4.--)

B54 - 4.Kd4 (Kf6 5.f3 e5 6.--)

B55 - 4.Kd4 Kf6 5.f3 e5 6.Gb5

B56 - 5.Kc3 (Kc6 6.--)

B57 - 5.Kc3 Kc6 6.Gc4

B58 - 6.Ge2 (e5 7.--)

B59 - 6.Ge2 e5 7.Kb3

B6 - 3.d4 cd4 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 Kc6 6.Gg5

B60 - 6.Gg5 --

B61 - 6.Gg5 Gd7 7.Md2

B62 - 6.Gg5 e6 7.--

B63 - 7.Md2 (Ge7 8.000 0-0 9.--)

B64 - 7.Md2 Ge7 8.000 0-0 9.f4

B65 - 9.f4 Kd4 10.Md4

B66 - 7.Md2 a6 (8.000 --)

B67 - 8.000 Gd7 (9.f4 --)

B68 - 9.f4 Ge7 (10.Kf3 b5 11.--)

B69 - 10.Kf3 b5 11.Gf6

B7 - 3.d4 cd4 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 g6

B70 - 6.--

B71 - 6.f4

B72 - 6.Ge3 (Gg7 7.Ge2 Kc6 8.--)

B73 - 6.Ge3 Gg7 7.Ge2 Kc6 8.0-0 (0-0 9.--)

B74 - 8.0-0 0-0 9.Kb3

B75 - 7.f3 --

B76 - 7.f3 0-0 (8.Md2 Kc6 9.--)

B77 - 8.Md2 Kc6 9.Gc4 (Gd7 10.--)

B78 - 9.Gc4 Gd7 10.000 (Ma5 11.Gb3 --)

B79 - 10.000 Ma5 11.Gb3 Bfc8

B8 - 3.d4 cd4 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 e6

B80 - 6.--

6.--

6.g3

B81 - 6.g4

6.g4 a6

6.g4 h6

B82 - 6.f4

B83 - 6.Ge2 ---

B84 - 6.Ge2 a6 (7.0-0---)

B85 - 7.0-0 Kc6 /7.0-0 Ge7

9.a4 Mc7

9.Ge3 Kc6 10.---

9.Ge3 Kc6 10.a4 0-0 11.Rh1 Be8

B86 - 6.Gc3 (a6 7.Gb3 ---)

B87 - 6.Gc3 a6 7.Gb3 b5

B88 - 6.Gc3 Kc6 7.---

B89 - 7.Ge3

B9 -

3.d4 cd4 4.Kd4 Kf6 5.Kc3 a6

B90 - 6.--

6.Ke3

B91 - 6.g3

B92 - 6.Ge2

B93 - 6.f4

B94 - 6.Gg5 ---

B95 - 6.Gg5 e6 7.---

B96 - 7.f4 ---

B97 - 7.f4 Mb6

B98 - 7.f4 Ge7 (8.Mf3 Mc7 9.000 ---)

B99 - 8.Mf3 Mc7 9.000 Kbd7

C0 - 1.e4 e6 2.--

C00 - 2. --

2.d3 /2.Me2 (cf./vgl. -->A08

C01 - 2.d4 d5 3.ed5 ed5

4.Kc3 Mb4

C02 - 3.e5

3.e5 c5 4.c3 ---

4.c3 Kc6 5.Kf3 Mb6

C03 - 3.Kd2 (Kc6 4.Kgf3 ---)

C04 - 3.Kd2 Kc6 4.Kgf3 Kf6

C05 - 3.Kd2 Kf6 (4.e5 Kfd7 5.Gd3 c5 6.c3 Kc6 7.---

4.e5 Kfd7 5.f4

C06 - 4.e5 Kfd7 5.Gd3 c5 6.c3 Kc6 7.Ke2 cd4 8.cd4

8.cd4 f6 9.ef6 Kf6 10.Kf3 Gd6

C07 - 3.Kd2 c5 (4.ed5 ---)

4.ed5 Md5 5.Kgf3 cd4 6.Gc4 Md6

C08 - 4.ed5 ed5 (5.Kgf3 ---)

C09 - 5.Kgf3 Kc6

C1 -

2.d4 d5 3.Kc3

Lampiran 2 Kode & Langkah Utama Pembukaan
--

C10 - 3. Kc3 --

- 3.Kc3 Kc6
 C11 - 3. Kc3 Kf6 (4.Gg5 ---)
 4.e5 Kfd7 5.f4
 4.Gg5 de4 5.Ke4 Ge7 6.Gf6 gf6
 C12 - 4.Gg5 Gb4
 C13 - 4.Gg5 Ge7 (5.e5 Kfd7 6.--)
 C14 - 5.e5 Kfd7 6.Ge7 Me7
 C15 - 3.Kc3 Gb4 4.--
 C16 - 4.e5 ---
 C17 - 4.e5 c5 (5.a3 ---)
 C18 - 5.a3 Gc3 6.bc3 (Ke7 7.--)
 7.Mg4 0-0
 7.Mg4 Mc7 8.Mg7 Bg8 9.Mh7 cd4 10.Ke2 Kbc6 11.f4 Gd7 12.Md3 dc3
 C19 - 6.bc3 Ke7 7.Kf3 / 7.a4

C2 - 1.e4 e5 2.--

C20 - 2. --

- C21 - 2. d4 (ed4 3.--)
 C22 - 2. d4 ed4 3. Md4 Kc6
 C23 - 2.Gc4 ---
 C24 - 2.Gc4 Kf6
 C25 - 2.Kc3 ---
 C26 - 2.Kc3 Kf6 (3.Gc4 ---)
 3.d3
 C27 - 3.Gc4 Ke4
 C28 - 3.Gc4 Kc6
 C29 - 3.f4

C3 - 2.f4

C30 - 2. f4 --

- C31 - 2. f4 d5 (3.ed5 e4 4.d3 ---)
 C32 - 3. ed5 e4 4.d3 Kf6
 C33 - 2. f4 ef4 3.--
 C34 - 3.Kf3 ---
 C35 - 3.Kf3 Ge7
 C36 - 3.Kf3 d5
 C37 - 3.Kf3 g5 (4.Gc4 ---)
 C38 - 4.Gc4 Gg7
 C39 - 4.h4

C4 - 2.Kf3 (Kc6 3.--)

C40 - 2.Kf3 --

- C41 - 2.Kf3 d6
 C42 - 2.Kf3 Kf6 3. --

Buku Pintar Catur | Kursus Kilat

	3.Ke5 d6	4.Kf3 Ke4	5.d4 d5	6.Gd3 Gd6	
				6.Gd3 Ge7	
C43 -	3.d4				
	3.d4 Ke4	4.Gd3 d5	5.Ke5 Gd6		
			5.Ke5 Kd7		
C44 -	2.Kf3 Kc6	(3.d4 ed4 4.--)			
	3.d3				
C45 -	3.d4 ed4	4.Kd4			
C46 -	3.Kc3 ---				
C47 -	3.Kc3 Kf6	(4.d4)			
C48 -		4.Gb4 ---			
C49 -		4.Gb4 Gb4			
C5 -	2.Kf3 Kc6 3.Gc4				
C50 - 3.Gc4 (Gc5 4.--)					
C51 -	4.b4 (Gb4 5.c3 ---)				
C52 -	4.b4 Gb4	5.c3 Ga5			
C53 -	4.c3 ---				
C54 -	2.c3 Kf6				
	5.d4				
C55 -	3.Gc4 Kf6	(4.d4 ed4 5.0-0 ---)			
C56 -	4.d4 ed4	5.0-0 Ke4			
C57 -	(4.Kg5 d5 5.ed5 ---)				
C58 -	4.Kg5 d5	5.ed5 Ka5	(6.Gb5 c6	7.dc6 bc6	8.--)
C59 -	4.Kg5 d5	5.ed5 Ka5	6.Gb5 c6	7.dc6 bc6	8.Ge2 h6
C6 -	3.Gb5 ---				
C60 - 3.Gb5---					
C61 -	3.Gb5 Kd4				
C62 -	3.Gb5 d6				
C63 -	3.Gb5 f5				
C64 -	3.Gb5 Gc5				
C65 -	3.Gb5 Kf6	(4.0-0 ---)			
C66 -	4.0-0 d6				
C67 -	4.0-0 Ke4				
C68 -	3.Gb5 a6	4.Gc6 (dc6 5.0-0 ---)			
C69 -	4.Gc6 dc6	5.0-0 f6	6.d4		
C7 -	3.Gb5 a6 4.Ga4 ---				
C70 - 3.Ga4---					
C71 -	3.Ga4 d6	5.--			
C72 -	5.0-0				
C73 -	5.Gc6 bc6	6.d4			
C74 -	5.c3 ---				
C75 -	5.c3 Gd7	(6.d4 ---)			

Lampiran 2 Kode & Langkah Utama Pembukaan
--

C76 - 6.d4 g6

C77 - 4.Ga4 Kf6 5.--

C78 - 5.0-0 ---

C79 - 5.0-0 d6

C8 - 4.Ga4 Kf6 5.0-0 ---

C80 - 5.0-0 Ke4 (6.d4 b5 7.Gb3 d5 8.ed5 Ge6 9.--)

C81 - 6.d4 b5 7.Gb3 d5 8.ed5 Ge6 9.Me2

C82 - 9.c3 ---

C83 - 9.c3 Ge7

C84 - 5.0-0 Ge7 (6.d4 ---)

C85 - 6.Gc6

C86 - 6.Me2

C87 - 6.Be1 d6

C88 - 6.Be1 b5 7.Gb3 (0-0 8.--)

C89 - 7.Gb3 0-0 8.c3 d5

C9 - 5.0-0 Ge7 6.Be1 b5 7.Gb3 d6

C90 - (8.c3 0-0 9.--)

C91 - 8.c3 0-0 9.d4

C92 - 9.h3 ---

9.h3 Ge6

9.h3 Kd7

9.h3 Gb7 /9.h3 Be8

C93 - 9.h3 h6

C94 - 9.h3 Kb8 10.--

C95 - 10.d4

C96 - 9.h3 Ka5 10.Gc2 (c5 11.d4.--)

C97 - 10.Gc2 c5 11.d4.Mc7 (12.Kbd2 ---)

C98 - 12.Kbd2 Kc6

C99 - 12.Kbd2 cd4 13.cd4

D0 - 1.d4 d5 2.--

D00 - (2. Kc3 Kf6 3.--)

D01 - 2. Kc3 Kf6 3.Gg5

D02 - 2. Kf3 (Kf6 3.--)

2. Kf3 Kf6 3.Gf4

4.g3

D03 - 2. Kf3 Kf6 3.Gg5

3. Gg5 g6

D04 - 3.e3 ---

D05 - 3.e3 e6

D06 - 2.c4 ---

D07 - 2.c4 Kc6

D08 - 2.c4 e5 (3.de5 d4 4.Kf3 Kc6 5.--)

D09 - 3.de5 d4 4.Kf3 Kc6 5.g3

D1 – 2.c4 c6

D10 - 3.--

D11 - 3.Kf3 (Kf6 4.e3 ---)

D12 - 3.Kf3 Kf6 4.e3 Gf5

D13 - 4.cd5 (cd5 5.Kc3 Kc6 6.Gf4)

D14 - 4.cd5 cd5 5.Kc3 Kc6 6.Gf4 Gf5

D15 - 4.Kc3 (dc4 5.--)

D16 - 4.Kc3 dc4 5.a4 --

D17 - 5.a4 Gf5 6.--

6.Ke5 e6 7.f3 Gb4 8.e4 Ge4 9.fe4 Ke4

D18 - 6.e3 (e6 7.Gc4 Gb4 8.0-0 0-0) 9.--

D19 - 6.e3 e6 7.Gc4 Gb4 8.0-0 0-0 9.Me2

D2 – 2.c4 dc4

D20 - 3.--

D21 - 3.Kf3 --

D22 - 3.Kf3 a6 4.e3

D23 - 3.Kf3 Kf6 4.--

D24 - 4.Kc3

D25 - 4.e3 --

D26 - 4.e3 e6 (5.Gc4 c5 6.0-0 --)

D27 - 5..Gc4 c5 6.0-0 a6 (7.a4)

7.a4

D28 - 6.0-0 a6 7.Me2 (b5 8.Gb3 --)

D29 - 6.0-0 a6 7.Me2 b5 8.Gb3 Gb7

D3 – 2.c4 e6 3.--

D30 - 3.--

3.Kf3 c5

3.Kf3 Kf6 4.Gg5

D31 - 3.Kc3 --

D32 - 3.Kc3 c5 (4.cd5 ed5 5.Kf3 Kc6 6.--)

D33 - 4.cd5 ed5 5.Kf3 Kc6 6.g3 (Kf6 7.Gg2 --)

D34 - 6.g3 Kf6 7.Gg2 Ge7

8.0-0 0-0 9.--

8.0-0 0-0 9.Gg5

D35 - 3.Kc3 Kf6 (4.cd5 ed5 5.Gg5 c6 6.--)

D36 - 4.cd5 ed5 5.Gg5 c6 6.Mc2

6.Mc2 Ge7 7.e3 Kbd7 8.Gd3 0-0 9.Kf3 --

9.Kf3 Be8 10.0-0 Kf8

9.Kge2

D37 - 4.Kf3 --

D38 - 4.Kf3 Gb4 (5.Gg5 --)

D39 - 5.Gg5 dc4

D4 –	3.Kc3 Kf6	4.Kf3		
D40 – 4.Kf3 c5	5.—			
D41 -	5.cd5 (Kd5 6.e3 Kc6	7.—)		
	5.cd5 Kd5	6.g3		
	5.cd5 Kd5	6.e4		
	5.cd5 Kd5	6.e3		
D42 -	5.cd5 Kd5	6.e6 Kc6	7.Gd3	
D43 - 4.Kf3 c6	(5.Gg5 —)			
D44 -	5.Gg5 dc4			
D45 -	5.e3 (Kbd7 6.—)			
D46 -	5.e3 Kbd7	6.Gd3 —		
D47 -	—>6.e3 dc4	7.Gc4 (b5	8.Gd3 —)	
D48 -	7.Gc4 b5	8.Gd3 a6	9.e4 c5	10.e5 cd4 11.—
D49 -	7.Gc4 b5	8.Gd3 a6	9.e4 c5	10.e5 cd4 11.Kb5
D5 –	4.Gg5 —			
D50 – 4.Gg5 —				
D51 - 4.Gg5 Kbd7	(5.e3 c6	6.—)		
D52 -	5.e3 c6	6.Kf3		
D53 - 4.Gg5 Ge7	(5.e3 0-0	6.—)		
D54 -	5.e3 0-0	6.Bc1		
D55 -		6.Kf3 (h6	7.—)	
	6.Kf3 b6			
	6.Kf3 h6	7.Gf6 Gf6	8.—	
	6.Kf3	7.Gf6 Gf6	8.Bc1	
D56 -		6.Kf3 h6	7.Gh4 (Ke4	8.Ge7 Me7 9.—)
D57 -			7.Gh4 Ke4	8.Ge7 Me7 9.cd5
D58 -			7.Gh4 b6	(8.cd5 —)
	8.Bc1			
	8.Ge2			
D59 -				8.cd5 Kd5
D6 –	4.Gg5 Ge7	5.e5 0-0	6.Kf3 Kbd7	
D60 – 7.—				
D61 - 7.Mc2 (c5	8.—)			
D62 - 7.Mc2 c5	8.cd5			
D63 - 7.Bc1 (c6	8.—)			
D64 - 7.Bc1 c6	8.Mc2 (a6	9.—)		
D65 -	8.Mc2 a6	9.cd5		
D66 -	8.Gd3 (dc4	9.Gc4 —)		
D67 - 8.Gd3 dc4	9.Gc4 Kd5	(10.Ge7 Me7	11.0-0 Kc3	12.—)
D68 -		10.Ge7 Me7	11.0-0 Kc3	12.Bc3 e5 13.—
D69 -				13.de5

D7 – 1.d4 Kf6

2.c4 g6

3.—

D70 - 3.g3 (d5)

D71 - 3.g3 d5	(4.Gg2	Gg2	5.cd5 Kd5	6.e4 ---)		
D72 -	4.Gg2	Gg2	5.cd5 Kd5	6.e4 Kb6		
D73 -			5.Kf3 (0-0	6.cd5 Kd5)		
D74 -			5.Kf3 0-0	6.cd5 Kd5	7.0-0 (c5	8.---
D75 -					7.0-0 c5	8.Kc3/8.dc5
D76 -					7.0-0 Kb6	
D77 -				6.0-0 ---		
D78 -				6.0-0 c6	7.---	
D79 -					7.cd5	

D8 –

3.Kc3 d5

4.—

D80 - 4.—

D81 - 4.Mb3						
D82 - 4.Gf4 (Gg7	5.e3 ---)					
D83 -	5.e3 0-0	6.---				
D84 -		6.cd5 Kd5				
D85 - 4.cd5 Kd5	5.e4 Kc3	6.bc3 Mg7	7.---			
	7.Kf3 c5	8.Bb1				
D86 -			7.Gc4 (0-0	8.Ke2 ---)		
D87 - -->8.Ke2 c5	(9.0-0 Kc6	10.Ge3 ---)				
D88 -	9.0-0 Kc6	10.Ge3 cd4	(11.cd4 Gg4	12.f3 Ka5	13.---	
D89 -		10.Ge3 cd4	11.cd4 Gg4	12.f3 Ka5	13.Gd3	

D9 –

4.Kf3

D90 - 4.Kf3 (Gg7 5.—)

D91 - 4.Kf3 Gg7	5.Gg5					
D92 -	5.Gf4 (0-0	6.---				
D93 -	5.Gf4 0-0	6.e3				
D94 -	5.e3 (0-0	6.---				
	5.e3 0-0	6.Gd3 c6				
D95 -	5.e3 0-0	6.Mb3				
D96 -	5.Mb3 (dc4	6.Mc4 0-0	7.---			
D97 -	5.Mb3 (dc4	6.Mc4 0-0	7.e4 (Ka6)			
D98 -		7.e4 Gg4	(8.Ge3 Kfd7	9.---		
D99 -			Ge3 Kfd7	9.Mb3		

E0 – 1.d4 d5

2.c4 e6

3.g3

E00 - 3.g3 (d5 4.—)

	3. 3.g3 Gb4	cf./vgl A40; E11	
E01 - 3.g3 d5	4.Gg2 ---		
E02 -	4.Gg2 dc4	5.Ma4 (Kbd7 6.---	
E03 -	5.Ma4 Kbd7	6.Mc4	
E04 -	5.Kf3 ---		

Lampiran 2 Kode & Langkah Utama Pembukaan
--

	5. Kf3 c5	6.0-0 Kc6			
E05 -	5.Kf3 Ge7				
	6. 0-0 dc4	7.Mc2 a6	8.Mc4 b5	9.Mc2 Gb7	
E06 -	4.Gg2 Ge7		5.Kf3 (0-0	6.0-0)	
E07 -			5.Kf3 Ge7	6.0-0 Kbd7	7.-
E08 -					7.Mc2 (c6 8.--)
E09 -					7.Mc2 c6 8.Kbd2

E1 – 3.Kf3

E10-3.Kf3 --

E11 - 3.Kf3 Gb4 cf./vgl. A40; E00

4.Gd2 Me7

4.Gd2 c5

4.Kbd2

E12 - 3.Kf3 b6 (4.Kc3 Gb7 5.Gg5 h6 6. Gh4 ---) /4.a3 /4,Gf4

4.a3 ---

4.a3 Gb7 5.Kc3 d5 6.cd5 Kd5

4.a3 Gb7 5.Kc3 d5 6.cd5 ed5

4.Gf4

E13 - 4.Kc3 Gb7 5.Gg5 h6 6. Gh4 Gb4

E14 - 4.e3

E15 - 4.g3 (Gb7 5.Gg2 ---) / 4.g3 Ga6

4.g3 Ga6 5.Mb3

4.g3 Ga6 5.Mc3

4.g3 Ga6 5.Ma4

4.g3 Ga6 5.Kbd2

4.g3 Ga6 5.b3

E16 - 4.g3 Gb7 5.Gg2 Gb4

E17 - 5.Gg2 Ge7 (6.0-0 0-0)

E18 - --> 6.0-0 0-0 7.Kc3 (Ke4 8.Mc2 Kc3 9.bc3)

E19 - 7.Kc3 Ke4 8.Mc2 Kc3 9.Mc3

E2 – 3.Kc3 Gb44.--

E20 - 4.--

4.f3

4.g3

E21 - 4.Kf3

E22 - 4.Mb3 (c5 5.dc5 ---)

E23 - 4.Mb3 c5 5.dc5 Kc6

E24 - 4.a3 Gc3 5.bc3 (c5 6.f3 d5 7.--)

E25 - 5.bc3 c5 6.f3 d5 7.cd5

E26 - 6.e3

E27 - 5.bc3 0-0 6.--

E28 - 6.e3 (c5 7.Gd3 ---)

E29 - 6.e3 c5 7.Gd3 Kc6

E3 – 4.Gg5 / 4.Mc2

E30 - 4.Gg5 (h6 5.Gh4 c5 6.d5 --)

E31 - 4.Gg5 h6 5.Gh4 c5 6.d5 d6

E32 - 4.Mc2 ---

4.Mc2 0-0

E33 - 4.Mc2 Kc6

E34 - 4.Mc2 d5 (5.cd5 ---)

E35 - 5.cd5 ed5

E36 - 5. a3 (Gc3 6.Mc3 ---)

E37 - 5.a3 Gc3 6.Mc3 Ke4 7.Mc2

E38 - 4.Mc2 c5 5.---

E39 - 5.dc5 0-0

E4 – 4.e3 --

E40 - 4.e3 --

E41 - 4.e3 c5 5.---

E42 - 5.Ke2

E43 - 4.e3 b6 5.---

E44 - 5.Ke2 --

E45 - 5.Ke2 Ga6

E46 - 4.e3 0-0 5.---

E47 - 5.Gd3 --

E48 - 5.Gd3 d5 (6.a3 ---)/6.Kge2

6.Kge2

E49 - 6.a3 Gc3 7.bc3

E5 – 4.e3 0-0 5.Kf3

E50 - 5.Kf3 --

E51 - 5.Kf3 d5 (6.Gd3 ---)

E52 - 6.Gd3 b6

E53 - 6.Gd3 c5 (7.0-0 ---)

E54 - 7.0-0 dc4 8.Gc4 ---)

E55 - 8.Gc4 Kbd7

E56 - 7.0-0 Kc6 (8.a3 dc4 9.Gc4 ---)

E57 - 8.a3 dc4 9.Gc4 cd4

E58 - 8.a3 Gc3 9.bc3 --

E59 - 9.bc3 dc4 10.Gc4

E6 – 2.c4 g6 3.--

E60 - 3. --

E61 - 3.Kc3 (Gg7 4.Kf3 d6 5.---

4.Kf3 d6 5.Gg5

E62 - 3.Kc3 Gg7 4.Kf3 d6 5.g3 (0-0 6.Gg2 Kc6 7.0-0 ---)

5.g3 0-0 6.Gg2 c6

Lampiran 2 Kode & Langkah Utama Pembukaan

E63 -	5.g3 (0-0	6.Gg2 Kc6	7.0-0 a6		
E64 -		6.Gg2 c5	7.---		
E65 -			7.0-0 (Kc6	8.---	
E66 -			7.0-0 Kc6	8.d5	
E67 -	-->	6.Gg2 Kbd7	(7.0-0 e5	8.---	
E68 -			7.0-0 e5	8.e4 (c6	9.---
E69 -				8.e4 c6	9.h3

E7 - 3.Kc3 Gg7 4.e4 --

E70 - 4.e4 (d6 5.---

E71 - 4.e4 d6	5.h3				
E72 -	5.g3				
E73 -	5.Ge2 (0-0	6.Gg5 ---)			
E74 -	5.Ge2 0-0	6.Gg5 c5	(7.d5 ---)		
E75 -			7.d5 e6		
E76 -	5.f4 (0-0	6.---			
E77 -	5.f4 0-0	6.Ge2 (c5	7.---		
E78 -		6.Ge2 c5	7.Kf3 (cd4	8.Kd4 Kc6	9.---
E79 -			7.Kf3 cd4	8.Kd4 Kc6	9.Ge3

E8 - 4.e4 d6 5.f3

E80 - 5.f3 --

E81 - 5.f3 0-0	(6.Ge3 ---)				
E82 -	6.Ge3 b6				
E83 -	6.Ge3 Kc6	(7.Kge2 a6	8.Md2 ---)		
E84 -		7.Kge2 a6	8.Md2 Bb8		
E85 -	6.Ge3 e5	(7.Kge2 ---)			
E86 -		7.Kge2 c6			
E87 -		7.d5 ---			
E88 -		7.d5 c6	8.---		
E89 -			8.Kge2 cd5		

E9 - 5.Kf3

E90 - 5.Kf3 (0-0 6.---

	5.Kf3 0-0	6.h3			
E91 - 5.Kf3 0-0	6.Ge2 ---				
	6.Ge2 c5				
	6.Ge2 Gg4				
E92 -	6.Ge2 e5	(7.d5 ---)			
	7.Ge3				
E93 -		7.d5 Kbd7			
E94 -		7.0-0 (Kbd7	8.---		
	7.0-0 Kbd7	8.Ge3			
	7.0-0 Kbd7	8.d5			
E95 -			8.Be1 (c6	9.Gf1 ---)	

DAFTAR PUSTAKA

- De Firmian, Nick. *Modern Chess Openings: MCO-14*. Random House Puzzles & Games. 1999.
- Kasparov, Garry, and Raymond Keene. *Batsford Chess Openings 2*. Henry Holt. 1989, 1994.
- Keene, Raymond, and David Levy. *How to Play the Opening in Chess*. Henry Holt. 1993
- Nunn, John (ed.), et al. *Nunn's Chess Openings*. Everyman Chess. 1999.
- Sahovski Informator. *The Encyclopedia of Chess Openings*.
- Wall, Bill. *Off the Wall Chess Trivia*. Pickard & Son, Publishers. 2001.
- Znosko-Borovsky, Eugene A. *How to Play the Chess Openings*. The David McKay Company. Philadelphia. 1971.
- Fienso Suharsono, *Buku Pintar Pembukaan Catur*.