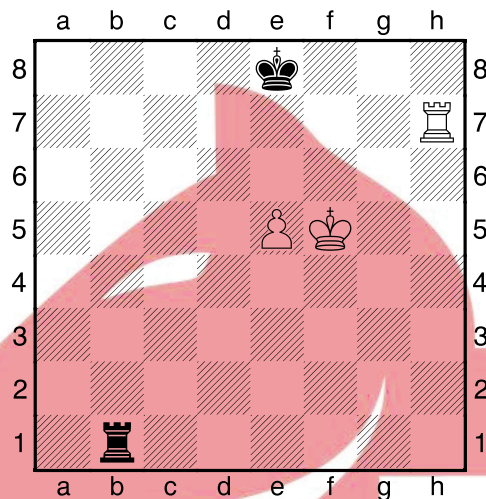


Filidorova pozicija

Ukoliko pješak nije došao na šesti red, a kralj slabije strane nalazi se ispred njega, pozicija nije dobijena.

Sljedeću poziciju je 1777. godine analizirao i označio kao remi Andre Dankan Filidor, najjači igrač u 18. stoljeću.



Crni na potezu

Bijeli je postigao mnogo u poziciji; pješakom je došao na peti red, a topom ograničio kretanje protivničkog kralja. Pomjeranjem kralja na šesti red može čak da zaprijeti matom (ovdje ne treba zaboraviti savjet da uvijek treba biti oprezan s pokretanjem pješaka, jer se oni ne mogu vraćati nazad).

Ipak, bez obzira na sve prednosti bijele pozicije, on ne može postići više od remija ("Sve topovske završnice su remi", vole da kažu šahisti, mada to nije pravilo)!

Filidor je ukazao kako crni spasava remi, a ta tehnika se sastoji iz tri dijela.

1. ... ♖b6

Crni prvo mora da spriječi kralja da dođe na šesti red.

2. e6

Ako se bijeli odluči na: 2. ♜g7 ♜a6 3. ♜g6 ♜xg6 4. ♔xg6 ♔e7, ponovo je remi.

Na šahove crni premješta kralja na polja e7 i e8, pa je zato potez u tekstu jedini način da pokrene stvari s mrtve tačke.

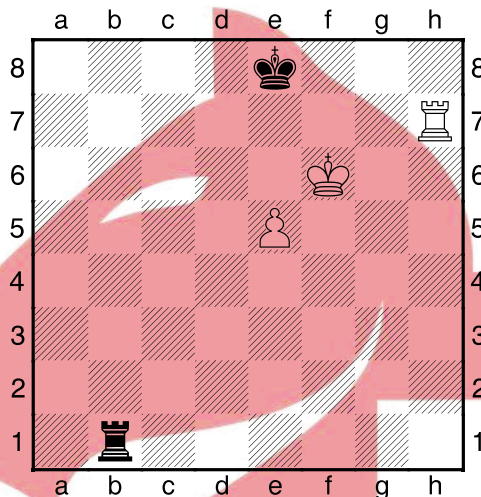
2. ... ♜b1!

U drugom dijelu plana, kada jača strana pomjeri pješaka na šesti red, crni top se odmah premješta iza leđa protivničkom kralju (što dalje od njega) kako bi ga uznemiravao stalnim šahovima.

3. ♔f6 ♖f1+ 4. ♔e5 ♗e1+ 5. ♔d6 ♗d1+

Sa pješakom na šestom redu kralj koji je izložen šahovima ne može nigdje da se sakrije.

Kada bi bijeli bio na potezu mogao bi da odigra 1. ♔f6, izbjegavajući Filidorovu poziciju. Bez obzira na to, crni ne bi smio da odustane od remija. Kako bi se uspješno odbranio, on koristi "**pravilo duže strane**".



Crni na potezu

Sada najjednostavnije dovodi do remija: 1. ... ♗e1! 2. ♔e6 ♔f8.

Kralj se pomjera na kraću stranu (gledajući gdje se nalazi pješak), a top će, po potrebi, koristiti a liniju, da bi imao što više manevarskog prostora.

3. ♗h8+ ♔g7 4. ♗e8

Ne pomaže 4. ♗a8 zbog 4. ... ♗e2. Sada crni premješta topa prijeteci šahovima s boka.

4. ... ♗a1! 5. ♗d8 ♗e1

Čim bijeli top napusti e liniju na nju se vraća njegov crni kolega, kako bi spriječio napredovanje pješaka.

Bijelom ne ostaje ništa drugo nego da pristane na remi i vrati se topom na e8. Naravno, može pokušati da igra "kolo naokolo", u želji da protivnik pogriješi. Slabija strana, međutim, ima mogućnost da pozove sudiju i reklamira remi. Pred sudijom, naravno, mora u nekoliko poteza dokazati da zna na koji način će održati ravnotežu. U tim trenucima pogotovo ne treba žuriti, jer vas jedna nesmotrenost može odvesti u poraz. Gori od poraza bio bi podsmjeh okupljenih oko stola za kojim igrate.

Dodajmo da potez 6. ♔d6 ne prolazi zbog 6. ... ♔f7.