

www.percasi-tbb.co.cc

PRINSIP DASAR BERMAIN CATUR



PRINSIP DAN GARIS – GARIS BESAR STRATEGI CATUR

Dalam catur, mengerti apa yang harus dilakukan adalah sebagian dari pertarungan, mengerti kapan harus melakukannya merupakan sebagian yang lain.

Pusat – mainlah untuk pusat. Duduki, jaga dan pengaruhi. Usir perwira-perwira musuh yang mengontrolnya.

Inisiatif – Putih melangkah yang pertama, mulai dengan inisiatif. Jangan buang waktu atau langkah. Yang agresif. Cobalah untuk menyerang dengan berbagai cara yang membangun permainan anda. Gabungkan pertahanan dan counter attack (serangan balik). Jangan takut mengorbankan sebuah pion (gambit) untuk serangan pembukaan, tapi jangan mengorbankan tanpa alasan yang jelas. Jangan buang waktu dengan makan pion sayap kalau mengorbankan pengembangan buah. Gunakan Inisiatif untuk menekan posisi lawan anda.

Perkembangan – Gunakan semua perwira anda. Langkahkan pion seperlunya untuk mengembangkan perwira. Rencanakan untuk mengembangkan perwira yang berbeda dalam setiap langkah. Langkahkan keluar perwira-perwira kecil dengan cepat. Rokade awal. Jangan memindahkan buah yang sama tanpa alasan yang jelas. Kembangkan dengan ancaman.

Rokade - Bersiaplah untuk rokade awal dalam pertandingan, khususnya bila pusat terbuka. Hindari melangkahkan pion didepan raja yang telah rokade dan membuat kelemahan di sana. Rokadelah untuk alasan pertahanan dan menggempur lawan – untuk menjaga raja dan untuk menghubungkan serta mengaktifkan benteng-benteng anda.

Pion – Pada umumnya, langkahkan hanya dua pion saja dalam pembukaan, biasanya pion pusat. Langkahkan satu atau dua petak kedepan, lebih baik dua jika mungkin. Pion yang jelek membuat petak – petak lemah dan langkah pion yang tidak perlu memboroskan waktu yang sebaiknya digunakan untuk mengembangkan perwira. Jangan blokade pion pusat dengan melangkahkan gajah didepannya. Jangan melangkahkan pion didepan raja yang telah rokade. Tukarkan pion untuk menghindari kerugian materi, membuka jalur, atau menghemat waktu.

Kuda – Kembangkan kuda menuju pusat. Putih ke f3 dan c3 atau d2 dan untuk hitam f6 dan c6 atau d7. Kembangkan ke arah lain hanya bila benar – benar perlu atau untuk tujuan tertentu. Pada umumnya, anda harus mengembangkan kuda sebelum gajah, karena biasanya lebih leluasa dalam pembukaan sehubungan kemana kuda harus pergi, tapi biasanya anda harus melihat perkembangan posisi supaya tahu kemana kuda harus pergi. Hindari kuda anda kena paku (pinned) terhadap raja atau menteri oleh gajah, dan oleh benteng di lajur (file) e atau d.

Gajah – Letakkan pada diagonal yang terbuka. Gunakan untuk menjaga petak – petak pusat, paku (pin) Kuda musuh atau demi pertahanan patahkan paku. Hindari pertukaran yang tidak perlu dengan kuda.

Beteng - Letakan pada lajur-lajur terbuka, lajur setengah terbuka, lajur yang sepertinya akan terbuka, atau di belakang pion bebas yang sudah maju. Tumpuklah, sehingga mereka saling mendukung. Gunakan mereka untuk menyerang raja musuh yang tidak rokade di jalur e. Letakan di baris (rank) 7, gunakan mereka untuk menyerang pion lawan yang masih di petak lawan kedua dan batasi raja musuh di baris belakang. Gunakan untuk memotong jalur raja. Di babak akhir, sering kali lebih baik mengorbankan sebuah pion untuk mengaktifkan beteng dari pada membatasinya dipetak

pertahanan yang pasif.

Menteri - Dalam permainan catur, jangan mengeluarkan menteri terlalu awal - dia sangat mudah diserang dengan tempo. Hindari mengembangkannya ke petak yang mudah diserang. Jangan menggunakannya jika perwira kecil bisa menangani. Jangan menggunakan menteri untuk mengejar pion bila akan menjauhkan dia dari wilayah aksi sesungguhnya. Gunakan untuk membangun serangan ganda, sendiri atau kombinasi dengan buah yang lain. Jangan takut menukar menteri untuk mendapat beberapa keuntungan, atau menghindari beberapa bentuk problem.

Analisa - evaluasi unsur-unsur utama : materi, susunan pion, mobilitas, waktu, ruang, dan keamanan raja. Carilah informasi tentang posisi dengan cara menanyai diri sendiri tentang masing-masing faktor ini.

Rencana - Rencanakan lebih awal. Jangan mengganti rencana tanpa alasan yang baik, tetapi yang luwes. Ubahlah rencana jika diinginkan atau perlu, saat posisi berganti. Dasarkan rencanamu pada analisa dan evaluasi posisi yang jujur dan menyeluruh, perhatikan kekuatan dan kelemahan kedua sisi, dan perhitungkan semua ancaman. Nilai semua ketidak seimbangan dan semua faktor dari posisi tersebut dan bentuklah rencanamu berdasarkan faktor-faktor ini.

Babak akhir - Ancam untuk promosi menteri dengan cara memajukan pion bebas. Paksa lawan anda untuk menyerahkan buah yang coba - coba menghalangi langkah anda. Aktifkan raja secepatnya dengan jaminan keamanannya. Tukar perwira, bukan pion bila unggul materi. Letakkan benteng secara aktif dibelakang pion lawan, letakan di baris(rank) ke tujuh. Terus aktifkan dan jangan mengikatnya untuk sebuah pertahanan. Setelah mempromosikan pion menjadi menteri, gunakan untuk memaksa membunuh raja lawan.

STRATEGI BABAK PEMBUKAAN

1. Janganlah melakukan langkah-langkah pembukaan secara otomatis dari buku, tanpa mengerti latar belakangnya
2. Jangan terlalu banyak melangkah dengan bidak-bidak tanpa perhitungan untung ruginya, sebab bidak yang sudah maju tidak dapat mundur lagi.
3. Pertahankan paling sedikit satu bidak di sentrum (petak-petak d4 d5, e4 e5).
4. Perkembangan biji-biji dengan cepat, harmonis dan sedapat mungkin ke arah atau menguasai petak-petak sentrum.
5. Jangan sampai kehilangan tempo dengan melangkah dua kali atau lebih dengan biji yang sama sebelum biji-biji lain berkembang, kecuali untuk menimbulkan kelemahan-kelemahan di daerah lawan yang dapat dimanfaatkan kemudian.
6. Jangan mengeluarkan Menteri terlalu cepat di babak pembukaan, karena kita bisa kehilangan tempo jika diancam oleh biji lawan, kecuali mendapat keuntungan yang mutlak.
7. Jangan menukar biji yang belum berkembang, sebab dengan demikian kita rugi tempo.
8. Usahakan mendapat keuntungan tempo dari perkembangan biji lawan yang salah misalnya:
 1. d2 – d4 d7 – d5
 2. c2 – c4 Kg8 –f6?
 3. c4 x d5 Kf6 x d5
 4. e2 – e4

dan Putih menang tempo karena Kuda Hitam harus jalan dua kali

Atau :

3. Md8 x d5

4. Kb1 – c3

Dan Putih juga menang tempo karena Menterinya Hitam harus jalan dua kali.

9. Berilah tempat yang aman untuk Raja lewat Rokade, biasanya paling baik Rokade pendek tapi harus dipastikan terlebih dahulu apakah sesudah Rokade tidak terdapat titik-titik lemah yang dapat dimanfaatkan oleh lawan.

10. Kuda hendaknya diperkembangkan lebih dahulu sebelum Gajah, mengingat daya kerja Kuda lebih pendek dari pada Gajah, hukum ini dianggap kurang meyakinkan oleh teori modern.

Rangkaian teori pembukaan

A. Pengontrolan Centrum

B. Perkembangan Biji-biji yang cepat.

C. Perkembangan Biji yang tak mudah diusir dan sedapat mungkin mengancam sesuatu.

D. Perkembangan Biji yang serasi (harmonis)

E. Penguasaan ruangan yang seluas mungkin.

F. Susunan bidak yang kuat.

G. Pengamanan Raja (Rokade)

STRATEGI PERMAINAN TENGAH

1. Hindarkan adanya bidak-bidak yang lemah yaitu :

- Bidak susun (double pawns)
- Bidak terbelakang
- Bidak terpencil (isolasi pawns)
- Bidak gantung (hanging pawns)

2. Jika hendak melangkah bidak perhatikan petak-petak yang akan kita rebut dan juga petak-petak yang akan menjadi lemah.

3. Jangan menempatkan biji-biji pada petak-petak yang mudah diusir oleh bidak lawan atau dipakai sebagai suatu loncatan saja.

4. Jika kita sudah rokade pendek sedangkan lawan kita belum rokade, berhati-hatilah dengan mengepen (pinning) kuda lawan pada petak-f6 (f3), karena lawan kita dapat mengusir gajah kita dengan bidak-bidak dan melancarkan serangan pada kedudukan raja kita.

5. Dalam pertukaran biji, siapa yang memukul dulu akan kehilangan tempo.

6. Jangan membuka garis atau diagonal jika masih ketinggalan dalam perkembangan.

7. Dalam posisi yang tertekan berusaha melakukan pertukaran biji sebanyak mungkin.

8. Hindarkan pertukaran biji jika kita perkembangan biji kita lebih baik dan mempunyai kebebasan gerak yang lebih besar.

9. Akan tetapi jika kita menang material usahakan menukar biji-biji sebanyak mungkin dan bermain agresif (menyerang).

10. Carilah petak-petak lemah daripihak lawan dan manfaatkanlah kesempatan itu.

11. Usahakan mendapat ruang gerak yang lebih luas.

12. Buatlah suatu kelemahan dalam kedudukan lawan lebih lemah lagi atau buatlah kelemahan-kelemahan ditempat lain.

13. Sebelum kita mengusir biji lawan selidiki dulu apakah biji itu tidak akan berpindah ke petak-petak yang lebih berbahaya.

14. Setiap langkah hendaknya mengandung ancaman langsung.

15. Tempatkan biji-biji kita sedemikian rupa sehingga memancarkan daya kerja yang sebesar

mungkin dan tidak mudah diusir oleh lawan.

16. Jangan takut atau ragu untuk mengorbankan bidak-bidak guna memperoleh garis atau diagonal terbuka buat serangan.

17. Untuk dapat melancarkan suatu serangan dengan sukses diperlukan perkembangan biji-biji yang harmonis serta dapat menduduki petak-petak penting digaris depan (outpost).

18. Banyak ahli catur menilai kekuatan kuda pada petak kuat di daerah lawan sama dengan kekuatan benteng.

19. Jangan menempatkan kuda pada petak-petak pinggir tanpa maksud-maksud tertentu, karena pada petak-petak tersebut daya kerja kuda sangat terbatas.

20. Usahakan menguasai garis terbuka atau setengah terbuka dengan benteng diagonal terbuka dengan gajah dan petak strategis dengan kuda.

21. Jika kita memperoleh kelebihan bidak di satu sayap sedangkan raja kita berada dilain sayap, berusaha memajukan kelebihan bidak-bidak itu di bawah lindungan biji-biji lain terutama gajah dan benteng, dengan maksud :

- menghasilkan bidak bebas (passed pawns)
- membangun pangkalan yang kuat di daerah lawan
- memperoleh ruang gerak yang lebih luas untuk biji-biji kita yang lain.

22. Berilah tekanan pada kedudukan lawan dan sedapat mungkin menghalang-halangi lawan untuk melakukan langkah-langkah yang baik, akan tetapi jangan sampai kedudukan kita sendiri menjadi buruk.

23. Jangan terlalu cepat menerima pengorbanan dari pihak lawan. Perhitungkan untung ruginya serta maksud-maksudnya.

24. Jangan lupa bahwa suatu pengorbanan belum tentu dapat memaksa lawan untuk segera menerimanya tapi dapat diawali dengan suatu "intermediate move" dan baru diterimanya pada langkah berikutnya.

25. Lancarkan serangan pada bagian-bagian di mana kita lebih kuat.

26. Pusatkan serangan pada kesatuan-kesatuan lawan yang statis.

27. Serangan balasan adalah pertahanan yang paling baik (Counter attack is the best defence).

28. Tempatkan sedapat mungkin bidak-bidak kita pada petak-petak yang berlainan warna dengan gajah kita sehingga kita memiliki apa yang dinamakan "gajah baik" (good bishop).

29. Sebaiknya usahakan membuat gajah lawan menjadi gajah buruk (bad bishop) dengan menghalang-halangi bidak-bidak lawan bergerak ke petak yang berlainan warna.

30. Usahakan menukar gajah buruk kita dan pertahankan gajah baik.

31. Sepasang gajah lebih kuat dari sepasang kuda + gajah.

32. Jika kita memiliki sepasang gajah, usahakan membuat permainan terbuka beroperasi pada kedua sayap dan gerakkan bidak-bidak ke depan dibawah lindungan gajah guna mengancam kedudukan kuda lawan.

33. Memajukan bidak pada petak-petak yang dikuasai dari jauh oleh gajah kita untuk membantu pekerjaan gajah itu.

34. Dalam posisi tertutup kuda lebih kuat dari pada gajah.

35. Kekuatan kuda berkurang dengan berkurangnya jumlah biji-biji dalam permainan.

36. Sebaliknya kekuatan benteng makin bertambah dengan berkurangnya biji-biji di atas papan.

37. Benteng harus dimainkan secara aktif terutama :

- menduduki garis-garis terbuka (vertikal)
- beroperasi pada baris ketujuh (horizontal)
- membatasi kebebasan gerak raja lawan.

38. Perhatikan susunan bidak-bidak dengan mendekatnya phase permainan akhir.

39. Usahakan memperoleh kelebihan bidak di sayap menteri setelah kedua belah pihak rokade pendek, karena bidak bebas yang paling jauh letaknya dari raja lawan lebih menguntungkan.

40. Carilah selalu rencana (planning) yang masuk akal dan dapat diwujudkan. Kemudian menyusun siasat bagaimana caranya dan apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu (organizing). Dan

akhirnya mencari urutan langkah-langkahnya menurut siasat yang telah ditentukan untuk melaksanakan rencana tadi (executing).

STRATEGI PERMAINAN AKHIR

1. Raja harus aktif mengambil bagian dalam permainan akhir, lebih-lebih apabila hanya tinggal bidak-bidak.
 2. Dalam permainan akhir dengan bidak, harus kita perhatikan hukum Kuadrat dan prinsip oposisi.
 3. Dalam permainan akhir dengan bidak-bidak pada satu sayap, kita harus segera melancarkan serangan pada sayap dimana kita mempunyai kelebihan material.
 4. Benteng yang lebih baik, harus diletakkan di belakang bidak-bidak bebas, baik untuk serangan maupun untuk pertahanan.
 5. Blokir bidak-bidak bebas lawan dengan Raja atau biji-biji lain.
 6. Bidak bebas yang letaknya terjauh dari raja lawan, menang.
 7. Tugas dari bidak bebas bukan hanya promosi, melainkan juga :
 - Menguasai petak-petak strategis di daerah lawan
 - Merebut ruangan yang lebih luas.
 - Dikorbankan dengan maksud untuk mengalihkan biji-biji lawan kejurusan yang keliru.
 8. Bidak-bidak bebas bertambah kuat dengan berkurangnya biji-biji lain.
 9. Dua bidak bebas berdampingan pada baris keenam tanpa bantuan Raja, menang melawan benteng satu.
 10. Gajah lebih kuat melawan bidak-bidak daripada kuda, terlebih apabila terdapat bidak-bidak pada kedua sayap.
 11. Gajah + bidak lebih kuat melawan Benteng, daripada Kuda + bidak.
 12. Gajah + Benteng lebih kuat daripada Kuda + Benteng.
 13. Menteri + Kuda lebih kuat daripada Menteri + Gajah.
 14. Permainan akhir dengan bidak + Gajah lawan bidak + Gajah yang berlainan warna, biasanya remis sekalipun salah satu pihak mempunyai kelebihan bidak.
 15. Pada umumnya Gajah lebih kuat daripada Kuda, terutama pada posisi terbuka dan pada kedua sayap masih terdapat bidak-bidak.
 16. Bidak bebas pinggir (bidak a atau h) walaupun dibantu oleh gajah tidak dapat menang jika Raja lawan dapat menduduki petak promosi dan Gajah berlainan warna dengan petak promosi.
 17. Bidak "a" atau "h" dibantu Raja tidak dapat menang terhadap Raja lawan jika Raja lawan dapat menerobos ke petak promosi atau Raja kita terjepit di pinggir beroperasi dengan Raja lawan pada garis "c" atau garis "f" sehingga menghadapi promosi bidak sendiri atau harus melepaskan petak promosi pada Raja lawan (remis).
 18. Raja dibantu oleh hanya dua Kuda tidak dapat mematikan Raja lawan akan tetapi Raja dapat dimatikan oleh sepasang Gajah atau Gajah atau Gajah + Kuda.
 19. Dalam permainan akhir Raja + bidak melawan Raja, harus diperhatikan prinsip oposisi jarak dekat maupun oposisi jarak jauh dan Raja kita harus berusaha melangkah dulu ke depan bidak bebas kita, jangan di belakangnya.
 20. Dalam permainan akhir dengan Menteri kita harus waspada terhadap kemungkinan check abadi dan Pat (stalemate).

2. CARA BERLATIH CATUR YANG BAIK

A. PEMBUKAAN PRAKTIS

a. Sistem Pembukaan :

Macam dan jenis pembukaan didasari ciri langkah atau gerakan serta memiliki makna masing-masing sesuai karakternya dipandang dari segi posisi/strategi pembukaan Catur. Untuk mengetahui jenis-jenis pembukaan ini anda bisa lihat di postingan saya “nama-nama pembukaan catur”

b. Pembukaan Populer :

Beraneka pembukaan dan pertahanan populer yang minimal harus anda ketahui dan diserap sebagai modal praktek, yang termasuk dalam pembukaan populer yaitu :
Pembukaan Spanyol, Gambit Menteri, Pertahanan Sisilia, Pertahanan Caro-kann, Pertahanan Hindia Raja dll. Untuk pendalamannya pilih aja yang anda sukai, artinya yang sesuai dengan karakter anda.

c. Penguasaan Pembukaan :

Merupakan bentuk penguasaan Pembukaan disamping sebagai awal kemudian berkembang secara bertahap sesuai dengan pengendalian permainan dan kebutuhan praktek.

Artinya pilih pembukaan kesukaan anda dan dalam mulai varian utama, varian cabang sampai ke ranting-rantingnya, sebab ini bekal untuk permainan catur anda yang akan datang.

Misalkan : Kalau anda pegang buah putih, pembukaan populer itu antara lain adalah menjalankan bidak dimuka Raja dua langkah atau bidak dimuka Menteri dua langkah kedepan, ... nah anda pilih salah satu yang anda sukai, bidak muka Raja atau bidak muka Menteri (jangan dalam kedua ya! ...otak kita tidak akan sanggup untuk itu semua, dan lagi pula itu “pemborosan energi”), artinya kalo anda pilih bidak muka Raja maka pelajarihlah seluruh jawaban yang berhubungan dengan pembukaan muka Raja seperti, Pertahanan Sisilia, Pertahan Caro-kann, Pertahanan Perancis dsb (sekitar 12 macam yang penting aja).

Begitu juga bila anda pegang buah hitam, maka anda cukup pelajari 2-4 pertahanan aja, misalnya : kalo lawan buka dengan bidak muka Menteri dua langkah, maka pilih aja 1 atau 2 pertahanan (misalkan : Gambit Menteri Ditolak ...hehe..ini pembukaan kesukaan saya lho! atau Pertahanan Hindia Raja), klo lawan buka dengan bidak muka Raja dua langkah, maka pilih aja 1 atau 2 pertahanan (misalkan: Pertahanan Sisilia Naga....ini pembukaan kesukaan saya untuk menghadapi e4! atau Pertahanan Caro-kann), setelah anda memilih pertahanan kesukaan anda maka dalam itu aja..gampang!

Untuk memdalam pembukaan catur, saya anjurkan anda pakai MCO 14 (Modern Chess Opening), buku ini berisikan seluruh pembukaan yang ada dalam permainan catur (sangat lengkap), mulai dari varian utamanya sampai keranting-rantingnya di terangkan disini. Harga MCO ini memang mahal juga sekitar Rp.350.000,.(ini harga yang copyan, bukan yang asli),tapi klo anda ingin mendapatkannya dengan harga yang murah lihat aja di www.bukucatur.com disini terdapat 100 ebook catur yang sangat bermutu dan juga ada Deep Fritz/Chessmaster (catur komputer ini sangat

berguna untuk lawan tanding anda).

B. BABAK TENGAH PRAKTIS

a. Memahami kalkulasi :

Kalkulasi dan analisa dipelajari dengan pemahaman makna dan manfaat dan cara penataan berkalkulasi/beranalisa yang baik, cepat, tepat dan benar

b. Memahami strategi & rencana :

Strategi dan rencana dipelajari secara metoda praktek agar diperoleh kejelasan makna dan paparannya. Kualitas penyerapan harus didahulukan baru kemudian kuantitas, macam dan jenisnya, khususnya hal strategi.

c. Memahami taktik & kombinasi :

Pemahaman taktik dan kombinasi dimulai dengan mempelajari contoh praktek sesuai macamnya yang ada, kemudian pemahaman secara kualitas melalui uji coba.

Untuk point a,b dan c diatas bisa anda pelajari dalam postingan saya yang berjudul “teori permainan tengah”.

d. Partai Miniatur :

Penelaahan/mempelajari partai miniatur lebih bersifat membantu wawasan untuk serangan dan bertahan serta bermanfaat dalam penguasaan pembukaan, khususnya jebakan diawal permainan. Untuk mendalami partai mini ini, anda bisa lihat di postingan saya yang berjudul “Partai Catur Mini”.

e. Penguasaan bentuk mat 1-3 langkah :

Membiasakan berlatih memecahkan posisi mat sebanyak mungkin yang bisa diserap, termasuk hingga posisi 3 langkah, makin cepat dan makin banyak bisa anda tebak dengan benar akan memberikan kemampuan dalam melihat dan berintuisi atas adanya posisi mat.

C. BABAK AKHIR PRAKTIS

***Untuk modal praktek :**

a. Babak Akhir Bidak :

Babak akhir yang akan sering ditemui dalam praktek, maka pengetahuan dasar harus anda pelajari hingga tingkatan yang lebih sulit (R+bidakvs R, atau R+ 2bidak vs R+ 1 bidak dsb). Penguasaan praktek dengan latihan akan lebih baik, sebab nantinya anda akan paham hubungan antara babak akhir ini dengan babak tengah.

b. Babak Akhir minoritas :

Sebelum BA Bidak tentunya diawali BA Minoritas (Gajah atau Kuda) maupun BA Benteng, Untuk praktek awal, anda cari aja posisi-posisi dengan adanya keunggulan materi atau cukup hanya keunggulan posisi dan sering berlatih dengan posisi ini. (misalnya, R+G+ 2 buah bidak vs R+G, atau R+K vs R+K+bidak, atau R+G+ 4 bidak vs R+K+ 4 bidak tetapi salah satu unggul posisi, dsb)

c. Babak Akhir Benteng :

BA Benteng sangat lazim dijumpai selain BA Bidak, anda harus mempelajari BA Benteng standar (R+B+bidak vs R+B), baru dilengkapi dengan yang lainnya. Pelajaran melalui contoh-contoh praktek akan sangat membantu anda untuk menciptakan atau mengarahkan posisi BA Benteng yang menguntungkan untuk anda.

d. Babak Akhir Menteri :

BA Menteri adalah yang paling rumit, tapi ini perlu anda ketahui dan pelajari, caranya mulailah dulu dari yang gampang (misal R+M vs R+bidak yang satu langkah lagi akan jadi Menteri dan yang giliran melangkah sekarang adalah yang punya Menteri, atau R+M vs R+B dsb), baru kemudian bertahap ketingkat yang lebih rumit

***Meningkatkan imajinasi & intuisi dengan komposisi catur:**

komposisi ialah problem catur yang diciptakan oleh pengarangnya, walaupun temuan dalam praktek agak jarang namun kegunaanya dalam meningkatkan daya imajinasi dan penerapan intuisi dalam praktek, maka berlatih dengan bentuk-bentuk komposisi catur sangat membantu, terlebih lagi bila anda mampu memecahkannya.

3. D. HAL TENTANG CATUR YANG LAINNYA

a. Faktor psikologi & mental :

faktor ini juga sangat terasa sekali dalam permainan, misalnya merasa grogi berhadapan dengan pemain ternama, atau merasa putus asa karena sudah kalah buah atau kalah posisi dsb. Hal-hal seperti ini harus bisa anda atasi.

Prinsip Dasar Pembukaan

5 elemen kunci pada permainan pembukaan

1. Perjuangan untuk menguasai pusat
2. Pengembangan buah catur secara cepat, tepat dan bermanfaat.
3. Penyusunan struktur bidak yang kuat (tidak ada kelemahan).
4. Kordinasi antara buah catur yang lain dengan bidak.
5. Keamanan Raja.

Tambahan garis besar pembukaan

1. Buah catur utama (benteng dan Menteri) jangan dimainkan secara dini, karena buah catur dengan nilai yang lebih rendah dapat mengancamnya yang mengakibatkan kehilangan waktu.
2. Jangan menjalankan bidak jika tidak perlu. Jalankan bidak untuk memfasilitasi pengembangan buah catur.
3. Mulai permainan dengan menjalankan bidak yang ditengah.
4. Hindari skak yang sia-sia
5. Perkirakan bahwa lawan anda akan mendapat langkah yang baik, maka jangan memberikan ancaman secara "adu untung" penuh resiko kecuali posisi anda sudah tidak punya harapan.
6. Dengan bantuan bidak, coba untuk mendapatkan keuntungan ruang.
7. Jangan terlalu ingin untuk memperoleh materi. Dalam tahap pembukaan sangat penting untuk mengembangkan semua buah catur daripada mendapatkan buah catur lawan.
8. Berikan perhatian khusus pada kelemahan kotak f2 dan f7.
9. Catur dimainkan dalam keseluruhan papan catur, jadi jangan terkonsentrasi pada satu sektor.
10. Menutup garis terbuka.
11. Coba menghindari raja lawan untuk melakukan rokade.
12. Jika buntu, bebaskan permainan anda dengan pertukaran.
13. Jika lawan anda buntu, coba untuk menghindari pertukaran.
14. Coba untuk menukar perwira ringan yang posisinya jelek.
15. Jika pusat tertutup, jangan secara langsung rokade.

Masalah-masalah umum pembukaan

Beberapa masalah umum yang menjebak pemain muda (dan tua) adalah :

1. Pemain memilih pembukaan yang tidak sesuai dengan gaya dan temperamen mereka. Sangat sering terjadi secara nyata bahwa pemain memilih pembukaan yang akhirnya gagal untuk mengembangkan bakat mereka.
2. Pemain memilih pembukaan yang sesuai dengan lawan. Ini diasumsikan pengetahuan lawan yang lebih tinggi.
3. Pemain memulai dengan pembukaan yang diingat/dihafalkan tanpa mengetahui ide permainan yang berikutnya
4. Pemain memulai variasi secara teoritis dengan mengabaikan teori akhir yang berkembang.
5. Memulai pembukaan terlalu cepat.
6. Mengabaikan atau meninggalkan prinsip umum pembukaan.
7. Merasa tidak mampu terhadap lawan dengan tingkat yang lebih tinggi
8. Menganggap enteng terhadap lawan yang tingkatnya lebih rendah.
9. Bermain untuk menang dengan mengorbankan semuanya.

Nah..saya kira cukup sampai disini dulu perjumpaan kita, sebelum berpisah dalam pelajaran catur kali ini, saya ingatkan sekali lagi ...silahkan ulang-ulang prinsip-prinsip catur diatas dan tanamkan dalam pikiran dan jiwa anda..yakinlah permainan catur anda akan meningkat dengan pesat....

Prinsip Permainan Akhir menurut para ahli antara lain :

1. Memanfaatkan kelemahan lawan berupa bidak rangkap, bidak terisolir, bidak terbelakang.
2. Usahakan pembentukan bidak bebas dan promosi secepatnya.
3. Bila unggul bidak lakukan penyederhanaan buah.
4. Babak Akhir termudah untuk menang ialah Babak Akhir Bidak.
5. Bentuk Remis termudah ialah Babak Akhir Gajah berlainan warna.
6. Raja sangat potensi dibabak Akhir, gunakanlah bila memungkinkan.

7. Sebaiknya posisi bidak-bidak tidak sewarna dengan Gajahnya.
8. Lakukan blokade atas bidak bebas lawan dengan buah yang tepat termasuk Raja.
9. Sebaiknya Benteng berada dibelakang bidak bebasnya.
10. Jangan melupakan kemungkinan adanya bentuk taktik/kombinasi.

Nah itulah prinsip main akhir yang perlu anda pahami, semakin anda paham maka semakin gampang anda mempelajari permainan akhir dan mempraktekkannya dalam main catur....nah sekarang kita lanjut!!

1. Cara membuat Mat dengan Menteri

Membuat Mat dengan Menteri dilakukan dengan cara menggiring dan membatasi gerak Raja lawan sampai seminimal mungkin, baru kemudian Raja kita datang membantu, atau bisa dilakukan secara bersama.

Kemungkinan menggiring sendiri tanpa bantuan Raja hanya berlaku bagi Menteri, karena ia **satu-satunya buah** yang **tidak bisa didekati** Raja lawan.

Selama membatasi gerak Raja lawan, agar waspada akan kemungkinan bentuk Pat/Remis

Contoh posisi



Penyelesaian Mat :

1.Mb6+ Rd7, (jika 1.....Re7 2.Mc6 Rf7 3.Md6 dan seterusnya), **2.Re5** (langkah Raja diperlukan disini karena posisi Menteri sudah tepat) **2.....Re7** (jika 2.....Rc8 3.Ma7!, jangan 3.Re6 Pat (remis) **3.Mc7 Rf8 4.Rf6 Rg8** (bila 4.....Re8 5.Me7+ Mat) **Mg7+ Mat**

2. Cara membuat Mat dengan Benteng

Membuat mat dengan Benteng dilakukan cara menggiring dan membatasi gerak Raja lawan dengan bantuan Raja dan usahakan seefisien mungkin.

Contoh posisi



Penyelesaian Mat :

1.Bd5 Re7 (bila 1.....Rf6 2.Be5 dan seterusnya) **2.Rf5!....Rf7 3Bd7+ Re8 4.Re6 Rf8 5.Bc7 Rg8 6.Rf6 Rh8 7.Rg6 Rg8 8.Bc8+ Mat**

3. Cara membuat Mat dengan Sepasang Gajah

Membuat Mat dengan sepasang Gajah harus dilakukan penggiringan melalui penguasaan diagonal bersama dan dibantu Raja.

Contoh posisi



Penyelesaian Mat :

1.Gf3+ Rd7 2.Gg3 (perhatikan penguasaan diagonal sepasang Gajah mampu membatasi gerak Raja lawan) **2.....Re6 3.Gg4+ Rf6 4.Rd5** (Raja harus membantu) **Rg5 5.Gd7 Rf6 6.Gh4 Rf7 7.Re5 Rg6 8.Ge8 Rh6 9.Rf6 Rh7 10.Gg5 Rg8 11.Gh6 Rh7 12.Rg5 Rg8 13.Gg6 Rh8 14.Gf5 Rg8 15.Rg6 Rh8 16.Gg7+ Rg8 17.Ge6+ Mat.** Agar diperhatikan posisi Mat nya serta berakan langkah membuat Mat.

4. Cara membuat Mat dengan Gajah dan Kuda.

Membuat Mat dengan Gajah dan Kuda hanya bisa dilakukan pada sudut dimana warna petaknya sesuai dengan warna Gajah.

Contoh posisi



Penyelesaian Mat :

1.Rb2 Rd3 2.Kc7 Rc4 3.Ke6 Rd5 4.Kd4 Rc4 5.Rc2 Rb4 6.Rd3 Rc5 7.Gh2 Rd5 8.Kb3 (diposisi ini perhatikan fungsi Raja membantu menguasai petak warna putih!) **Kc6 9.Rc4 Rb6 10.Kc5 Rc6 11.Ka4** (lagi cara penguasaan yang membatasi gerak Raja lawan) **Rb7 12.Rb5 Rc8 13.Rc6 Rd8 14. Rd6 Rc8** (jika 14....Re8 15.Re6 Rf8 16.Ge5! atau 15.....Rd8 16.Kb6!) **15.Kb6+ Rb7 16.Rc5 Ra6 17.Rc6 Ra6 18.Gd6 Ra6 19.Gb8** (perhatikan Raja lawan harus digiring kepetak –a1!!) **Ra5...20.Kd5! Ra4** (dengan 20....Ra6 21.Kb4+ Ra5 22.Rc5 Ra4 23.Rc4 Ra5 24.Gc7 dan seterusnya) **21.Rc5 Rb3 22.Kb4!!** (ingat selalu langkah kunci ini untuk menggiring Raja lawan) **22.....Rc3 23.Gf4 Rb3 24.Ge5 Ra4 25.Rc4 Ra5 26.Gc7+ Ra4 27.Kd3 Ka3 28.Gb6!!** (langkah tunggu!) **Ra4 29.Kb2+ Ra3 30.Rc3 Ra2 31.Rc2 Ra3 32.Gc5+ Ra2 33.Kd3 Ra1** (Raja lawan telah berada dipetak yang “tepat” untuk dimatikan) **34.Gb4 Ra2 35.Kc1+ Ra1 36.Gc3+ Mat**

5. Cara membuat Mat dengan sepasang Kuda.

Berdasarkan penelitian tak mungkin bisa membuat Mat dengan sepasang Kuda murni, kecuali adanya langkah salah dari lawan.

Contoh posisi



Penyelesaiannya :

1.Kf8 (jangan 1.Ke7 Pat atau !.Kh6 Pat) **Rg8 2.Kd7 Rh8 3.Kd6 Rg8 4.Kf6+ Rf8!!** (jangan Rh8?? 5.Kf7+ Mat) dan Remis

Jadi bagaimana kemungkinan sepasang Kuda bisa membuat Mat. Hal ini mungkin apabila antara lain :

1. Adanya satu bidak bebas lawan yang secara tempo bisa membuat terbentuknya zugzwang (langkah paksaan)
2. Adanya komposisi Mat.

Contoh posisi 1



Penyelesaian Mat :

1.Ke2+ Rh1 2.Kd1! g4 (terpaksa karena Raja terjepit) 3.Kg3+ Mat

Contoh posisi 2



Penyelesaian Mat :

1.Kh3 gxh3 2.Rf2! h2 (terpaksa!!) dan 3.Kg3+ Mat

Demikianlah bentuk-bentuk basic Mat, saya anjurkan anda untuk menghafalkannya...oke sampai disini dulu postingan permainan akhir caturnya...nanti kita akan jumpa lagi dalam berbagai jenis main akhir lainnya bye bye!!

Note : R = Raja, M = Menteri, B = Benteng, G = Gajah, K = Kuda

TEORI PERMAINAN TENGAH (1)

Dalam permainan catur maka Teori Permainan Tengah mencakup beberapa aspek , yakni :

1. Strategi- perihal posisi dan rencana permainan.
2. Taktik-perihal taktik, mulai unsur dasar hingga kombinasi
3. Kalkulasi-perihal pelaksanaan perhitungan analisa.

Pendekatan nyata terhadap Permainan Tengah membuktikan bahwa ketiga hal itu merupakan kebutuhan pokok yang harus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan praktek.

Pertama hal bermain posisi yang menjadi penunjang lainnya, karena tidak selalu permainan berisi

kombinasi, terlebih lagi pada tingkat tinggi, bentuk adanya kombinasi akan berkurang: oleh sebab itu tiada pilihan lain kecuali menganalisa, menilai situasi yang terjadi dalam belajar dan bermain, membentuk rencana yang tepat.

Ada dua jenis pertempuran yang berbeda, bila yang satu berisikan banyak tipuan, jebakan, taktik dan terkadang muncul langkah tak terduga akibat bentrokan kedua pihak. Sedangkan yang satu lagi pada posisi buah masing-masing agak berjauhan, pertempuran terbatas pada pengintipan, penyusupan buah minoritas ke kubu lawan. Arah tujuan serangan adalah dengan persiapan lambat melalui penyusunan buah dan majunya bidak.

Untuk jenis pertempuran pertama disebut tipe kombinasi-taktik, dan yang kedua tipe gerakan strategis.

Menghadapi pengendalian permainan tipe kombinasi-taktik ini diperlukan analisa nyata, meneliti kemungkinan taktik sampai sejauh mungkin. Sedangkan pada tipe gerakan strategis, pemikiran terjamin dengan tenang, lambat tapi pasti dan jauh dari rasa khawatir menghadapinya.

Terhadap bentuk terakhir ini jalan pemikiran berisikan tata pembentukan rencana menyusun buah dan bidak tanpa keharusan beranalisa penuh. Hanya apabila bentuk kemungkinan taktik terjadi, diperlukan analisa variasinya sebelum kembali pada kesimpulan umum.

Perlu dicamkan hal ini karena amat penting untuk dijadikan pedoman bahwasanya apa bila anda membuat suatu rencana didalam situasi taktik, maka anda mudah terkena jebakan akibat lupa memperhitungkan kemungkinan taktiknya. Demikian halnya bila anda melakukan perhitungan analisa pada situasi dimana seharusnya rencana umum dilaksanakan, berakibat terbuangnya waktu berpikir anda dan akan sukar mendapatkan gambaran yang tepat atas rencana yang seharusnya dibuat.

Jadi dalam situasi kombinasi-taktik lakukanlah kalkulasi variasi dan pada situasi gerakan strategis dengan membentuk rencana dan kesimpulan.

Meskipun terkadang perlu dianalisa bentuk taktik yang dapat terjadi pada situasi gerakan strategis dan juga perlu sejenak melakukan rencana dan kesimpulan umum pada situasi kombinasi taktik, hal itu hanya berlaku bila keadaan mengharuskan dan dapat secara fleksibel mengatur jalan pemikiran anda.

Hal strategi

Yang terutama dalam permainan posisi adalah kemampuan anda dalam menilai suatu posisi tertentu dan membuat kesimpulan dan rencananya.

Penilaian posisi harus dilihat dari sifat posisinya antara lain :

a. Perimbangan materi kedua pihak

Berdasarkan nilai standar buah, seperti Menteri = 9, Benteng = 5, Gajah dan Kuda = 3, dan bidak = 1, dapat diperbandingkan materi antara keduanya.

b. Tingkat keaktifan masing-masing buah

Aktifitas buah hasil penempatan, perkembangan buah dapat diperbandingkan baik buruknya, peranan dan kegunaannya pada saat itu.

c. Keadaan posisi setiap bidak

Hasil pengembangan bidak dan setelah pertukaran akan terbentuk beda antara keduanya. Ada kelemahan seperti bidak terpencil (terisolir), bidak tumpuk bidak terbelakang dan sebagainya. Ada yang menguntungkan seperti dimilikinya bidak bebas terlindung.

d. Rangkaian bidak

Dalam perkembangan bidak, di samping hal diatas, juga berakibat terbentuknya susunan bidak yang berbeda secara menyeluruh di sayap dan pusat, baik berupa kesatuan maupun terpisah. Salah satu kelemahan seperti adanya rangkaian bidak terpisah, atau suatu keuntungan dimilikinya bidak-bidak

pusat yang kuat.

e. Keadaan posisi raja

Karena raja merupakan sasaran utama, diperlukan perhatian khusus, perlindungannya, kemungkinan adanya serangan terhadapnya tapi jangan dilupakan fungsi raja dapat aktif terutama pada situasi keselamatan raja cukup terjamin seperti pada permainan akhir.

f. Nilai hubungan dan kerjasama buah dan bidak

Hasil perkembangan buah dan penyusunan kekuatan, tersimpul dalam hubungan dan kerjasama buah dan bidak. Dimilikinya keunggulan perkembangan, ruang gerak yang lebih leluasa, dapat segera mengatur tekanan dan serangan merupakan keuntungan strategi.

Apabila diberikan penggolongan, keuntungan-keuntungan strategi dapat disusun sebagai berikut :

A. Keuntungan strategi yang tetap (unsur statis)

1. Memiliki kelebihan materi.
2. Memiliki bidak yang kuat di medan tengah.
3. Memiliki sepasang Gajah aktif.
4. Memiliki bidak bebas yang terjaga.
5. Memiliki penguasaan atas jalur, baris atau diagonal.
6. Adanya petak-petak lemah pada posisi lawan.
7. Adanya bidak lemah pada lawan.
8. Adanya susunan bidak yang lemah pada lawan.
9. Adanya posisi lemah dari raja lawan.
10. Adanya kelemahan penguasaan petak sewarna.

B. Keuntungan strategi yang sementara (unsur dinamis)

1. Memiliki keunggulan perkembangan.
2. Memiliki keunggulan ruang gerak.
3. Memiliki buah aktif yang menekan posisi lawan.
4. Adanya penempatan buah yang buruk dari lawan.
5. Adanya hubungan dan kerjasama yang buruk dari lawan.

Melalui penilaian posisi ini, dalam suatu situasi tertentu mungkin satu atau lebih (jelas tak mungkin seluruhnya tercakup), keuntungan-keuntungan strategi ini akan dapat diwujudkan kesimpulan posisi yang unggul dan yang akan dapat membawa kemenangan.

Rencana permainan selanjutnya ditentukan dari kesimpulan tersebut, sedangkan hasil situasi yang akan terjadi kemudian berjalan menuruti dua kemungkinan. Terus memanfaatkan keuntungan-keuntungan strategi dan memelihara keunggulan secara lambat serta pasti, mengarahkannya menjadi kemenangan hingga permainan akhir sekalipun. Atau hasil situasi akan lebih cepat menentukan dimana harus dilakukan penyelesaian taktik dari hasil keunggulan-keunggulan tadi untuk mempercepat terjadinya kemenangan. Disinilah kemampuan melihat kemungkinan taktik diperlukan dan perhitungan analisa memegang peranan.

Sifat bentuk taktik tidak selalu harus ada kombinasi atau serangan, tapi juga dalam bentuk yang ringan hingga yang kompleks, melalui kalkulasi tepat dan cepat untuk mencapai hasil maksimal, apakah itu kemenangan segera melalui serangan mat atau kemenangan yang lambat dan pasti berupa keunggulan yang menentukan.

Kini ikutilah dua partai yang agak berbeda situasinya. Jika yang pertama kita kenal sebagai partai

berisi permainan posisionil atau strategis, maka yang satu lagi berisi permainan kombinasi atau taktik.

1. E.D.BOGOLYUBOW (USSR)---R.RETI (Cheko).M. Ostrau 1923.

Pertahanan Perancis

1. e4 e6, 2. d4 d5, 3. Kc3 Kf6, 4. e5

Dikenal sebagai variasi Steinitz, sedangkan 4. Gg5 lebih populer kini, yang mengarah kebeberapa cabang seperti variasi Burn, Mac-Cutcheon dan Alekhine.

4..... Kfd7, 5. Mg4 c5 !

Rencana umum dari pertahanan Perancis, yakni menyerang susunan bidak pusat putih.

6. Kb5 cxd4 ! 7. Kf3

Konsekuensi putih dengan 7. Kd6+ Gxd6, 8.Mxg7 akan digagalkan oleh Gxe5 !.

7..... Kc6, 8. Kd6+ Gxd6, 9. Mxg7

Putih tetap konsekuen dengan langkah 6. Kb5 tadi, tapi Hitam masih memiliki jawaban terbaik, yakni :

9..... Gxe5 !, 10. Kxe5 Mf6

Hitam telah berhasil menjaga Benteng dan bidak f7 sekaligus serta ia telah memiliki keunggulan satu bidak.

11. Mxf6 Kxf6, 12. Gb5 Gd7, 13. Kf3 Ke4 !, 14. 0-0 f6

Mempersiapkan bidak-bidak pusat yang kuat, putih memang dapat mengimbangi materi bidaknya karena bidak d4 akan dapat diambil, tapi kini ancaman e6-e5, membuat ia harus menukar di c6 kemudian baru mengambil bidak d4 hitam.

15. Gxc6 bxc6, 16. Kxd4 c5

Terbentuklah sudah bidak-bidak pusat yang kuat dari Hitam, akibat dari kesalahan strategi Putih dalam mengatur tekanan tanpa dilandasi tujuan yang jelas.

17. Ke2 Rf7

Dengan lenyapnya Menteri, keselamatan raja akan lebih terjamin ditengah papan untuk memperoleh posisi raja yang baik kearah permainan akhir.

18. f3 Kd6, 19. b3

Putih harus mengerahkan Gajahnya kesayap Menteri, karena gerakan langsung kepusat dan sayap raja akan mudah dihalau oleh Hitam, 19. Gd2 Kc4, 19. Ge3 d4 dan 19. Gf4 e5.

19.....e5, 20. Ga3 Bac8, 21. Bad1 d4, 22. Kc1

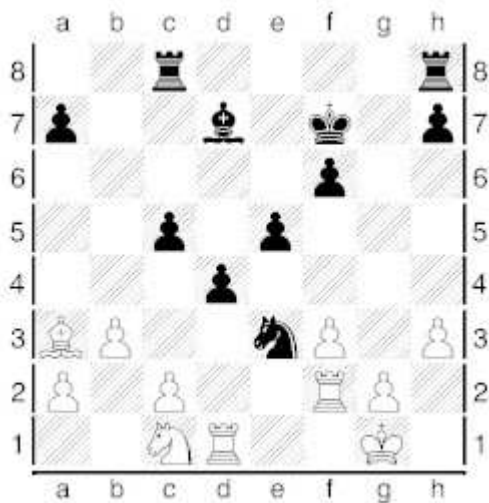
Putih mempersiapkan ancaman terhadap bidak c5 hitam.

22.....Kf5

Jawaban hitam, mempersiapkan posisi Kuda aktif menekan posisi lawan dan memungkinkan majunya bidak c5, karena Kuda telah lepas dari ancaman tak langsung Ga3 putih.

23. Bf2 Ke3

(Lihat diagram)



Sampai disini beberapa keuntungan-keuntungan strategi telah diperoleh Hitam antara lain :

1. Penempatan buah (Ke3) yang aktif menekan posisi lawan.
2. Susunan rangkaian bidak (pusat) yang kuat.
3. Memiliki keunggulan ruang gerak.
4. Posisi buah-buah lawan yang lemah.

24. Be1 c4 !

Ancaman taktik.....cxb3 dan Kc2 unggul materi.

25. b4

Putih terpaksa menambah lemah Ga3-nya, karena kemungkinan 25. bxc4 Bxc4, 26. B1e2 Bhc8, bidak c putih akan jatuh.

25.....Ga4, 26. Bee2

Terpaksa dikarenakan 26. c3 Kc2! Hitam menang kualitas.

26.....Kd1, 27, Bf1 Kc3, 28. Bef2 Kb1!

Suatu rencana taktik melalui lompatan-lompatan Kuda yang jitu memaksa putih membentuk posisi yang makin lemah.

29. Gb2 c3

Gajah putih diancam terkunci! Dan rangkaian bidak hitam sedemikian kuatnya.

30. Kb3

Terpaksa daripada harus mengunci buahnya (Ga1).

30.....Gxb3, 31. axb3

Jika 31. Bxb1 Gxa2, 32. Ba1 cxb2! Menang atau 31. cxb2 c2, 32. Gc1 d3 hitam unggul.

31.....Kd2, 32. Be1 Bhd8!, 33. Gc1 d3!

Penekanan untuk memperoleh bidak bebas.

34. cxd3

Jika 34. Gxd2 cxd2, 35. Bxd2 dxc2, 36. Bxd8 Bxd8 putih kalah karena ancaman promosi tak tercegah.

34.....Bxd3, 35. Gxd2 Bxd2!, 36. Ba1 Re6!

Raja hitam mulai berperan.

37. Rf1

Putih mengancam Bxd2 cxd2, Bd1 Bc1, Re2!. Tapi dengan berperannya Raja Hitam, penyelesaian partai ini dalam permainan akhir akan mudah.

37.....Bxf2+, 38. Rxf2 c2, 39. Bc1 Rd5, 40. Re3 Bc3+, Rd2 Rd4!

Keaktifan Raja hitam amat menentukan pada permainan akhir ini. Jika putih mengambil bidak c2 dengan pertukaran buah, maka hitam akan unggul dalam permainan akhir bidak. Yakni : 42. Bxc2 Bxc2, 43. Rxc2 Re3, 44. Rc3 Rf2! dan seterusnya.

42. h4 Bd3+

Penyederhanaan harus dilakukan mengingat hal di atas. Dan putih menyerah !

Karena paksaan pertukaran via 43. Rxc2 Bc3+ dan Bxc1 diikuti oleh masuknya Raja hitam ke petak f2. Jika 43. Re2 Rc3! Putih jelas harus menyerah.

Suatu partai yang tidak ditandai oleh taktik kombinasi serangan Raja tapi cukup berupa pengarahan strategi tahap demi tahap memanfaatkan keuntungan-keuntungan strategi secara baik dan efisien sekali.

Kini kita ikuti sebuah partai permainan kombinasi dan taktik. Dimainkan pada tahun 1839!!

2. F.A.Hoffman---A.Petroff, Warsawa 1839.

Pembukaan Italia.

1. e4 e5, 2. Kf3 Kc6, 3. Gc4 Gc5, 4. c3 Kf6, 5.d4 exd4, 6. e5 Ke4

Lebih baik adalah 6.....d5!

7. Gd5! Kxf2!?

Dengan segala konsekuensi atas rencana langkah Ke4 tadi.

8. Rxf2 dxc3, 9. Rg3 cxb2, 10. Gxb2 Ke7, 11. Kg5?

Hitam memiliki imbalan 3 bidak atas korban buahnya, materi kira-kira berimbang. Tapi aktifitas buah putih sebenarnya lebih baik, apabila ia memainkan 11. h3 atau 11. Ge4 dan juga 11.Mc2, tanpa harus melakukan ancaman segera yang provokatif.

11.....Kxd5

Menantang putih untuk bermain tajam.

Ditinjau dari segi strategi maka permainan ini hanya dilihat dari perimbangan materi dan nilai aktifitas buah dengan perkembangannya, mengingat arahan permainan menjadi tajam maka unsur taktik cepat berperan.

12. Kxf7

Disini putih mengharapkan 12...Rxf7, 13. Mxd5 dan menang.

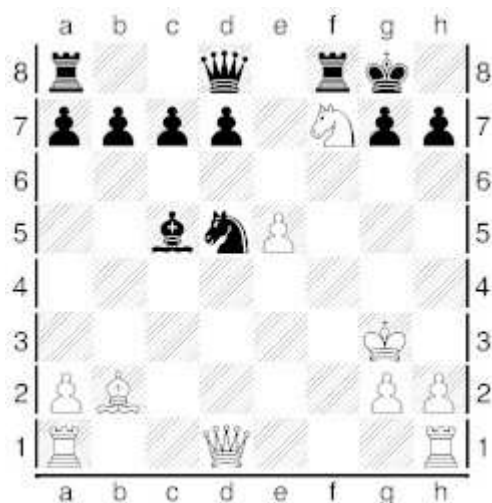
Kemungkinan lain dari Hitam, seakan-akan tidak membawa kebaikan baginya. Justru putih percaya bahwa sebelum ia melakukan langkah Kg5 tadi, telah merasa dirinya unggul.

Tentunya putih tidak menduga adanya bentuk taktik disini, dengan dilandasi kombinasi serangan terhadap Raja putih, ditunjang oleh kalkulasi yang tepat, maka Hitam melakukan korban Menteri, yakni :

12. 0-0!!

Hal ini dimungkinkan mengingat Rg3 putih yang lemah.

(lihat diagram)



13. Kxd8

Bagaimana bila 13. Mxd5 Bxf7!, 14. h3 (jika 14. Mxc5 Mg5+ dan d6+ mematikan)14.....Mg5+, 15. Rh2...Mf4+ putih tetap kalah.

13.....Gf2+, 14. Rh3

Jika 14. Rg4 Bf4, 15. Rh5 (15. Rg5 h6+, 16. Rh5 Bh4, 17. Rg6 Ke7) Bh4+! 16. Rg5 h6 dan Ke7 mat

14.....d6, 15. e6

Bila 15. g4 Kf4 mat.

15....Kf4+, 16. Rg4 Kxe6, 17.Kxe6

Atau 17. Gc1 Kxd8, 18. Rh5 (18. Rg5 Bf5+, 19.Rg4 h5, 20. Rh3 Bf3+ mat) g6+, 19. Rg5 (19. Rh6 Kf7+mat) Bf5+, 20. Rg4 h5+ dan Bf3+mat.

Atau 17. g3 Kxd8, 18. Rh4 (18. Rg5 Bf5+, 19. Rg4 Bf6+, 20. Rh4 Bf4, 21. Rg5 Ke6+, 22. Rh5 g6, 23. Rh6 Bh4+, 24. gxh4 Ge3+mat) Bf4, 19. Rh5 (19. Rg5 Ke6+ dan seterusnya) g6+, 20. Rh6 Kf7mat, jika 20. Rg5 Ke6+ seperti tadi.

17.....Gxe6+, 18. Rg5 Bf5+, 19. Rg4 h5, 20. Rh3 Bf3+mat.

PROBLEM CATUR BABAK TENGAH



*Hitam jalan dan menang...
[bidak putih berjalan ke atas]*

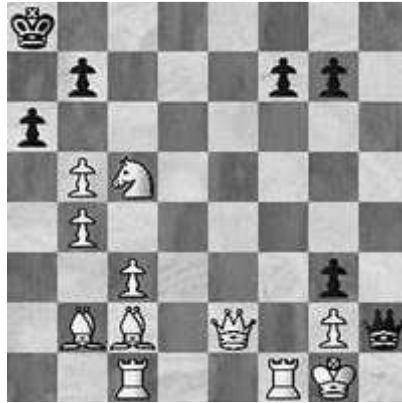
Lihat jawabannya di bawah... (Tapi sebelum melihat jawaban, mikir dulu doong...)

Jawabannya:

1. ... Nhg3+ 2. Nxg3 Nxg3+ 3. hxg3 hxg3+
4. Kg1 Bb5!!

(taktik clearance dimulai) 5.

axb5 Bc5+! 6. Nxc5 (6. bxc5 hasilnya sama) 6. ... Rh1+ Kxh1 7. Rh8+ Kg1 8. Rh1+ Kxh1 9. Qh8+ Kg1 10. Qh2+ Mat. Lihat diagram di bawah ini...



Dari diagram di atas terlihat bahwa hitam telah mengorbankan 5 (lima) buah perwiranya untuk mencapai posisi mat yang sangat cantik, dimana banyak perwira-perwira putih hanya 'BENGONG' dan hanya sekedar jadi penonton.

Tema Taktik yang digunakan dalam problem ini adalah tema yang dinamakan dengan TEMA PENGOSONGAN PETAK (Clearance).

Sangat indah bukan? Adakah yang lebih indah dari komposisi problem di atas? Pernahkah teman-teman mempunyai pengalaman bermain sendiri dengan kombinasi yang begitu menawan?

GENS UNA SUMUS.

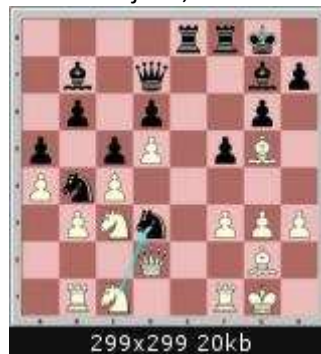
LATIHAN METODE PERANGKAP

Metode Perangkap. Kadang-kadang rencana yang kita susun serta upaya-upaya yang kita lakukan dengan susah payah, tidak selalu berhasil mencapai tujuan yang kita idam-idamkan karena lawan kita bermain dengan akurat dan tanpa cacat. Jika anda menghadapi kasus semacam itu, adalah bijaksana jika anda mencoba upaya lain, misalnya dengan membantunya agar lawan anda itu tersesat oleh perhitungannya sendiri, yaitu dengan cara kita pilih satu lanjutan yang menawarkan banyak peluang terjadinya kesalahan.

Situasi ini tidak dapat dibicarakan dalam definisi-definisi catur semata-mata seperti kalkulasi atau imajinasi. Sebagai tambahan, anda juga haruslah sebaik seorang psikolog dan memiliki perasaan yang peka terhadap adanya peluang-peluang praktis semacam itu dalam berbagai posisi.

Dalam posisi seperti diagram di bawah ini, Hitam sudah tidak punya keunggulan lagi, sebab Gajah petak terangnya sudah tidak mampu ikut masuk membantu pertempuran. Maka dalam posisi demikian, hal terbaik yang dapat dilakukan Hitam adalah memasang perangkap.

Osmanovic – Psakhis
Sarajevo, 1981



1...Gd4+ 2. Rh2?

Putih masuk dalam perangkap. Jika ia membawa Rajanya ke petak h1, ia bisa mempertahankan keseimbangan.

2...f4 3.Kxd3 Ge3 4.Md1 fxg3+ 5.Rxg3 Gxg5



Terima kasih untuk kesempatan memukul di g3 sambil skak. Hitam merebut kembali perwira yang dikorbankannya dan memperoleh keunggulan yang nyata, terutama ke sayap raja Putih yang sudah koyak. Belakangan Hitam memang berhasil mengeksploitasi keunggulan tersebut jadi kemenangan.

Lev Psakhis memiliki pilihan yang lain sesuai dengan sudut pandang dan cara penyelesaiannya sendiri yang juga dapat memberikan masalah rumit kepada lawannya.

1...f4!? 2.Kxd3 Kxd3



Jika Putih mengambil umpan, berusaha merebut kembali materi dengan 3.Mxd3?! Be3 4.Md1 Gxc3 5.Gxf4 maka menyusul korban kualitas sebagai berikut: 5...Bxf4! 6.gxf4 Mf5. Setelah itu Hitam akan melanjutkan dengan 7...Mxf4 dan 8...Ge5 sehingga mendapatkan serangan yang berbahaya.

Akan lebih baik buat Putih jika ia menghindari ide merebut materi, dengan mainkan 3.Ke4! h6 (tidak akan menghasilkan apa-apa bila Hitam memilih 3...Gd4+ 4.Rh1, malah setelah 4...Kd4 5.Gxf4 Ge5 6.Gxe5 Bxe5 7.Rh2 serangan Hitam habis, sementara Putih sudah unggul satu bidak) 4.Mxd3 hxg5 5.g4 dengan keseimbangan.

Sulit dikatakan dari kedua jebakan tersebut di atas yang mana yang paling memberi peluang praktis lebih besar bagi lawan agar masuk perangkap. Menurut penilaian pribadi Mark Dvoretzky, perangkap yang kedua sedikit lebih samar sehingga orang lebih mungkin terjebak. tetapi bisa saja orang berpendapat lain dan tidak sependapat dengan Psakhis meskipun dalam prakteknya ternyata Psakhis sukses menjebak lawannya.

Soal Latihan

Tema: Metode Bertahan

Petrov – Grau, Buenos Aires (ol) 1939



Hitam giliran melangkah

Perhatikan diagram di atas. Silahkan anda menilai posisi siapa yang lebih unggul dan apa alasan atau pertimbangannya. Kemudian jika Hitam yang giliran melangkah, hitung variasi yang mungkin dengan segala percabangannya.

KARAKTER DAN GAYA PERMAINAN

Permainan catur bukanlah proses yang hanya melibatkan 32 buah catur dan 64 petak, melainkan sebuah pertarungan yang melibatkan emosi antara dua individu yang dibatasi oleh peraturan permainan yang baku, dan mereka tidaklah pernah dapat menghindari kesalahan/blunder, baik blunder kecil maupun blunder besar dalam permainan tersebut.

Setiap pemain catur, baik amatir ataupun profesional, akan membawa unsur karakter kepribadiannya yang tercermin dalam gaya permainannya. Gaya permainannya bukanlah hanya perpaduan dari pengetahuan caturnya saja, akan tetapi merupakan ekspresi dari karakternya. Jika kita mengenal seseorang dengan baik dalam kehidupan kesehariannya, maka kita dapat menebak gaya permainan seperti apa yang akan dia pilih dalam permainan caturnya. Seorang yang terlalu berhati-hati dan selalu khawatir dalam hidup tidaklah akan menampilkan gaya permainan yang berani. Seorang dengan jiwa spekulatif (gambler), akan memainkan permainannya dengan keputusan-keputusan yang beresiko yang terkadang tanpa memperhitungkan secara mendalam kemungkinan jawaban-jawaban langkah dari lawannya. Seorang optimis cenderung menilai posisi terlalu berlebihan,

sementara seorang pesimis akan selalu melihat bahaya dan kesulitan dalam setiap posisi. Gaya individu seseorang dalam permainannya merupakan refleksi dari karakter pemain tersebut.

Garry Kasparov, juara dunia catur tahun 1985-2000 pernah berkata “Kelemahan karakter biasanya tercermin dalam sebuah permainan catur”.

Anatoly Karpov, juara dunia 1975-1985, sesuai dengan karakter hidupnya yang tenang dan sabar, serta tidak meledak-ledak, pernah mengungkapkan perkataan yang mendalam seperti ini “Jika dalam satu posisi catur dimana saya harus memilih antara 2 keputusan yang sama baiknya; pilihan yang pertama : langkah kombinasi taktis yang cantik namun membutuhkan akurasi kalkulasi yang tidak boleh meleset sedikitpun jika ingin berhasil, atau pilihan yang kedua : langkah tekanan posisional yang mengarah pada keuntungan di babak akhir dengan keunggulan kecil namun stabil dan akan membesar perlahan-lahan, maka tanpa ragu saya akan memilih yang kedua. Namun jika saya dihadapkan pada kondisi dimana hanya ada 1 pilihan saja yang menuju kemenangan, maka tidak diragukan lagi jalan itu yang harus diambil”.

Sebagai penutup, saya kutip kalimat indah yang amat saya suka dari Daniel Freeman, seorang pecatur dari Amerika yang juga salah satu pendiri www.chessgames.com, yang mengatakan “Untuk menjadi lebih baik dalam setiap permainan apapun, kita harus menemukan kelemahan kita dan berusaha untuk menghilangkannya. Saya belajar dari permainan catur bahwa salah satu kelemahan saya adalah sering tertipu oleh penampilan luar, dan sering terpengaruh oleh masa lalu (posisi yang sudah berlalu dan tidak bisa kembali) padahal saya harus fokus pada masa depan (posisi yang ada dihadapan saya saat ini). Ketika saya berusaha memperbaiki kelemahan-kelemahan saya tersebut, saya tidaklah hanya menjadi pemain catur yang lebih baik, akan tetapi saya juga menjadi individu yang lebih baik. Catur adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan karakter”

Saya pribadi dahulunya bukanlah tipe karakter orang risk-taker, dan saya cenderung mengambil langkah aman baik dalam kehidupan maupun dalam gaya permainan catur. Namun seiring waktu, saya mulai berani mengambil keputusan-keputusan yang bersifat calculated risk atau resiko yang dapat dihitung baik di kehidupan juga tercermin dari gaya permainan saya. Oleh Tjauw Chien Ming di andriewongso.com

MENGUBAH KELEMAHAN MENJADI KEKUATAN

Boris Spassky yang berusia dua puluh satu tahun (lahir 1937) duduk persis di belakang dua baris Putih mengkilap. Mikhail Tal, yang lebih tua hanya satu tahun dari lawannya, memainkan Hitam. Waktu itu 1958, Kejuaraan Catur Uni Sovyet Rusia sedang berlangsung.

Kedua pecatur itu sangat sadar akan taruhannya. Pemenang akan mengambil langkah maju yang signifikan di dalam siklus kejuaraan dunia. Yang kalah akan disisihkan dari kompetisi itu.

Pada langkah kedua puluh empat, kedua pemain mencapai posisi yang hampir sama. Tal menawarkan remis kepada lawannya. Tetapi Spassky menolak, yakin bahwa dia akan memenangkan pertandingan itu, dan mencapai jenjang pada tangga yang menuju mahkota kejuaraan catur dunia. Tampaknya ia benar. Tiga langkah kemudian, Tal membuat kesalahan kecil. Spassky mencapai pinggir dan menekan dengan keras untuk memanfaatkannya. Ia memaksa raja-nya Tal untuk keluar ke tempat yang terbuka, di mana ia berencana menyerangnya secara berbarengan dengan menteri

dan bentengnya.

Di bawah tekanan yang berat, Tal dipaksa menggerakkan rajanya yang tak terlindung ke depan. Tampaknya Hitam sedang berjuang pertempuran dalam yang akan membuatnya kalah. Raja yang dibiarkan tak terlindung dan mudah diserang di dalam tahap pembukaan dan pertengahan dari sebuah permainan rentan bagi serangan yang mengancam dari serombongan pasukan yang tidak bersahabat. Itulah sebabnya mengapa para pecatur biasanya berusaha memasukkan raja mereka secepat mungkin ke dalam kastil.

Jelaslah, raja-nya Tal yang tak terlindung tampak tidak aman. Tetapi Spassky sama sekali tidak dapat memanfaatkan kesempatan itu. Lebih buruk lagi, lawannya mulai memutar-mutar realitas catur di dalam kepalanya. Daripada menjaga rajanya, Tal melakukan yang sebaliknya. Dia menggunakan posisi raja yang terbuka itu untuk memelopori suatu penyerbuan! Hanya dalam beberapa langkah, raja-nya Tal beralih dari mangsa menjadi penyerang, dan Spassky dipaksa untuk menyerah.

Permainan catur bersifat paradoksikal. Kelemahan dapat menjadi aset di tangan dan pikiran seorang pemain yang ulet. Setiap ketidakberuntungan di atas papan catur dapat menyembunyikan suatu keuntungan potensial. Susunan bidak yang berantakan membuat raja terbuka untuk diserang? Bayangkan langkah raja itu ke pinggir, keluar dari barisan yang tak terlindung, sehingga benteng dapat menggantikannya. Lawan Anda mungkin telah berharap memanfaatkan baris itu untuk menyerang Anda. Sekarang benteng Anda dapat menggunakannya untuk menyerang lawan.

Misalnya, bidak yang lemah. Seringkali ia gagal menjalankan misi pertahanannya. Ditinggalkan sendirian dan tak berdaya, ia juga dapat menghabiskan sumber-sumber daya yang dibawa untuk menjaganya. Lalu gerak pasukan terbatas karena membelanya.

Tetapi mungkin ada suatu jalan yang lebih baik. Daripada menghabiskan waktu dan sumber daya untuk melindungi bidak, para pejuang dapat mengubah perspektif, dengan harapan membebaskan bidak dengan cara menguntungkan. Barangkali, lawan harus mengompromikan posisinya sendiri untuk dapat menangkap si bidak. Jika lawan berbuat demikian, bidak itu dan masalah-masalahnya lenyap bersama serangan balasan baru yang dilancarkan pihak yang bertahan.

Dalam permainan catur, kelemahan akan tetap menjadi kelemahan jika seorang pemain tidak dapat menemukan kekuatannya yang tersembunyi. Dengan membalikkan satu prinsip permainan catur untuk menyingkapkan prinsip lainnya, Tal memperlihatkan bahwa raja yang lemah dapat menjadi kuat, persis demikian itu.

Kembali ke masa-masa depresi besar, seorang pebisnis yang cerdas, bertindak berdasarkan ilham kreatif yang sama, dan karenanya berhasil gilang-gemilang. Pada 1938, William Benton membeli perusahaan Muzak. Ia melakukan ini karena mengetahui bahwa para musisi yang hebat memandang rendah perusahaan Muzak.

Muzak mempunyai keberanian yang besar. Karena itu, dia membuat kurangnya keunggulan artistik Muzak menjadi poin penjualan. Pemilik baru itu menemukan slogan baru yang tepat untuk perusahaan itu. "Slogan itu persis seperti yang dipesan seorang dokter- untuk kantornya. Tempat-tempat pangkas rambut, toko grosir, elevator, Anda majukan. Dua puluh tahun kemudian, Benton menjual perusahaan demi keuntungan raksasa.

Di atas enam puluh petak papan catur, perangkat yang lebih lemah atau kurang bagus sering dibuat lebih kuat, lebih baik, atau lebih cepat. Prinsip diagonal yang sama berlaku pada dunia bisnis. Mengubah kelemahan menjadi kekuatan merupakan sikap pikiran. Itu berarti menghargai apa yang

Anda miliki, daripada berputus-asa karena apa yang tidak Anda miliki.

Kadang-kadang dibutuhkan persepsi istimewa agar mampu memahami kebalikan dari suatu misi. Tetapi kemenangan bukan soal berharap, tetapi juga soal bertindak. Dan bila Anda tahu bagaimana membuat hal ini menjadi hal itu, Anda dapat memenangkan tiap sisi permainan itu, dari salah satu sisi.

JANGAN MELANGKAH TERLALU JAUH

Kiat permainan catur: Langkah yang menjanjikan akan gagal jika dijalankan terlalu cepat atau tanpa dukungan.

Juara dunia pertama, Wilhelm Steinitz (1836-1900), merintis permainan catur konstraintuitif. Paradoks dapat menjadi cara untuk sukses. Raja tidak hanya dilindungi. Ia bisa menjadi kuat dan bahkan agresif. Perangkat tidak harus selalu di tengah. Mereka bisa juga menggunakan kekuatan yang besar dari pinggir. Apa yang disini gagal mungkin di tempat lain berhasil.

Bertentangan dengan segala penalaran permainan catur yang nyata, Steinitz benar-benar dapat menang dengan cara mundur. Seperti banyak ahli strategi di kompartemen perang, secara sengaja sang master catur memancing lawannya untuk melakukan penyerangan yang terlalu dini. Ia akan bergerak mundur. Lawan akan maju. Kemudian Steinitz akan berbalik menerkam, mengambil keuntungan dari penyebaran musuh yang terlalu jauh. Muridnya, William Napier, menyebut hal ini "catur picu". "Bergerak maju ke belakang," adalah kata-kata pilihan Harry.

Para perintis besar mendapat pendukung. Barisan panjang para pendukung yang patut dihormati, yang mengikuti ide-ide Steinitz, bermula dari Aron Nimzovich (1886-1935). Nimzovich memperoleh pengakuan dunia, di antara hal-hal lain, karena menulis babon segala buku catur, *My System*. Seperti Steinitz, ia mengeksplorasi setiap aspek permainan catur. Seperti Steinitz, dia menemukan berbagai kenyataan yang tak disangka-sangka yang mengubah permainan catur untuk selamanya.

Sebelum Nimzovich, Hitam secara tradisional dimainkan untuk mendapatkan bagian yang sama di tengah. Putih menggerakkan satu bidak tengah. Hitam melakukan hal yang sama. Tetapi Steinitz mempraktekkan apa yang diajarkan Nimzovich. Nimzovich membuat langkah-langkah pembuka untuk mengecoh lawannya agar mengira ia telah menyerahkan yang di tengah padahal tidak. Langkah-langkah pembuka hypermodern-nya untuk Hitam dirancang untuk menggoda Putih agar bergerak terlalu jauh. Ia mengembangkan berbagai cara untuk mengambil keuntungan jika lawannya melakukan gerakan tersebut.

Menggerakkan pasukan ke dalam wilayah kekuasaan musuh tanpa sokongan adalah berbahaya di setiap zona pertempuran. Anda dapat juga menjangkau terlalu jauh bahkan dengan bidak yang kecil. Menggerakkan bidak terlalu bebas, terlalu cepat, atau terlalu dekat kepada lawan, mereka menjadi rentan untuk diserang. Bidak-bidak itu mungkin hilang atau konsesi-konsesi yang menenangkan harus dilakukan untuk melindunginya.

Versi Pembukaan Nimzovich yang terkenal, Pertahanan Sicilia, bertujuan untuk menggoda Putih melakukan serbuan-serbuan yang terlalu dini dan tanpa dukungan dari jenis ini. Secara khas,

sebagaimana kebanyakan Pertahanan Sicilia, Hitam mencoba mengendalikan wilayah di depan bidak si raja Putih, sebelum menyerangnya, sehingga bidak si raja Putih tidak bisa lagi bergerak dengan aman jika ia diancam. Teoritisi-dan para pemain-masih beranggapan bahwa memang lebih mudahlah menyerang dan menangkap yang tidak dapat lagi melarikan diri. Tetapi pada langkah kedua dari Pertahanan Sicilia, Nimzovich, melepaskan sama sekali langkah-langkah pencegahan itu. Sebagai gantinya, dia memakai kuda untuk cepat-cepat menyerang bidak si Putih, meskipun bidak itu masih dapat maju secara agresif kepada sang kuda. Harapannya adalah untuk mengecoh Putih agar melangkah terlalu jauh nyaris serentak, memajukan sang bidak terlalu cepat. Bagi Putih, apel itu kelihatan lezat. Tetapi Nimzovich tahu bahwa di dalam apel itu ada ulat.

Terpesona oleh ide-ide Nimzovich, salah satu pecatur terhebat di dalam sejarah, Alexander Alekhine (1892-1946), mengembangkan pembukaan itu lebih jauh satu langkah-dan mundur selangkah secara harfiah daripada menunggu hingga langkah kedua Hitam, Alekhine mencoba memainkan godaan kuda untuk memancing gerakan pertama Putih. Ia memberi kita Pertahanan Alekhine, yang mengandalkan penyerangan bidak si raja Putih tanpa persiapan apapun, penawaran, juga, tantangan yang menggoda "Datang dan ambil saya."

Ide-ide itu juga mempesona Richard Reti yang inovatif (1889-1929), yang mempunyai keberanian mengambil lompatan kuantum di dalam tindakan yang bertentangan dengan anggapan umum. Jika ide-ide Nimzovich begitu baik untuk Hitam, mengapa itu tidak baik juga untuk Putih? Ia mencoba menemukan jawabannya selama pertandingan yang dicirikan beberapa orang sebagai pertandingan catur terbesar yang pernah dilakukan: Reti melawan Alekhine di Baden-Baden 1925.

Gerakan Reti yang pertama meliputi sebuah bidak di bagian sayap, dan dengan rapi mengizinkan Alekhine, sebagai Hitam, menempati petak-tengah dengan bidaknya sendiri. Alekhine melakukannya. Kemudian Reti melangkah dengan lebih elok lagi. Ia menggunakan ide Alekhine untuk mengintimidasi Alekhine. Dengan cepat, ia menyerang bidak sasaran, berharap memancing Hitam melakukan tindakan bergerak terlalu jauh. Alekhine merampas umpan itu dan maju sedikit demi sedikit, mendorong bidaknya mendekati kuda Putih. Pertarungan intelektual yang dahsyat terjadi. Alekhine meneruskan gerakan menyerangnya sementara Reti menantang kemungkinan pasukan Hitam untuk melakukan gerak maju yang terlalu jauh.

Momen genting terjadi pada langkah kedua puluh. Reti berada di posisi yang sedikit lebih baik, meskipun permainan yang sempurna pada kedua pihak mungkin akan menghasilkan remis. Alekhine memutuskan untuk memainkan satu permainan yang menghasilkan posisi yang sama sampai tiga kali, agar dapat mengklaim remis dengan peraturan pengulangan tiga kali.

Tetapi Reti menolak kemungkinan itu. Bukannya menerima remis, ia menginginkan yang lebih, tanpa alasan yang memadai. Ia bermaksud melakukan suatu gerakan yang kurang bagus untuk menghindari berulangnya posisi itu untuk ketiga kalinya. Bermain untuk menang mungkin merupakan usaha yang mulia, tetapi tidak bijaksana karena itu berarti menggerakkan pasukannya terlalu jauh di dalam proses itu. Apa yang ia rencanakan dilakukan kepada Alekhine akan segera dilakukan kepadanya.

Menjelang akhir permainan, setelah masing-masing pecatur letih untuk saling mengumpan untuk melangkah terlalu jauh, namun yang satu berhasil. Gajah Alekhine mengantarkan percabangan kemenangan yang dramatis, memanfaatkan kuda Reti yang telah keluar meninggalkan posisinya, rawan, dan melangkah terlalu jauh ke pinggir. Alekhine tidak meyangkal permainan yang kontra-intuitif, hanya membuktikan bahwa ia dapat melakukannya dengan lebih baik. Perusahaan yang tidak melindungi sumber dayanya-intelektual atau material-tidak dapat mengamankan investasinya. Memperluas terlalu jauh jalur-jalur persediaan Anda, Anda dapat kehilangan bisnis Anda, persis

sebagaimana Anda pasti akan kehilangan permainan catur Anda. Jika Anda lalai untuk memastikan semua bagian berhubungan secara harmonis, mungkin semuanya akan berantakan. “Ada dua kali dalam kehidupan seseorang ketika ia tidak boleh berspekulasi”, tulis Mark Twain. “Saat dia tidak mampu melakukannya dan saat dia mampu.”