Resumen de las Primeras 13 Conferencias Liss Chess / Pinal

"TURNING ADVANTAGE INTO VICTORY IN CHESS"

Desde el 12 de marzo hasta el 26 de abril

- .- Ganando de la forma más sencilla La simplificación. La oposición. Bruzón-Korchnoi
- .- Resultados del cambio de Damas Ponomariov-Ivanchuk y Topalov-Shirov
- .- La actividad como contrajuego en el Final Gelfand-Shirov
- .- Simplificación sin riesgos. Explotar la ventaja en el final. Shabalov-Akobian
- .- Conocimiento, técnica y experiencia. Mohr-Minasian y Kasparov-Ye Jiangchuan
- .- Cambio de Damas e incremento de la ventaja. Kosteniuk-Paethz y Vaganian-Quinteros
- .- Apresuramiento en la simplificación. Andersson-Timman
- .- Demorar el cambio de Damas para mejorar la posición y simplificar después. Kasparov-Huek
- .- Dama y dos peones contra dos Torres. Aronian-Sulskis
- .- Simplificación y penetración del Rey. Gelfand-Papaioannou
- .- Detalles tácticos para evitar un contrajuego durante la simplificación. Kasparov-Bareev
- .- ¿Cambiar Damas? ¿Cómo pasar un peón? Karpov-Lautier .- ¿Qué activa es la actividad? La actividad para contrarestar la simplificación. Nikolic-Gelfand
- .- Dominio de casillas. Ponomariov-Gurevich. Leinier-Abreu
- .- Las piezas enemigas después de la Simplificación. Dolmatov-Ehlvest
- .- Ceder material para simplificar y asegurar la victoria. Yevseev-Yuferov
- .- La simplificación apresurada. Anand-Kasparov
- .- Final de Alfiles vs tres peones. Jobava-Almansi
- .- La restricción de piezas en el Final. Shulman-Morozevich
- .- ¿Qué se necesita para ganar en el final? Los peones pasados. Keller-Smislov y Kasparov-M
- .- Romper el bloqueo y centralización del Rey. Sthol-Zviaginsev
- .- Simplificación obligada. Dzindizchasvilli-Wolf
- .- Ganar en el final sin riesgos. Ivanchuk-Anand

- .- La enseñanza de Kasparov contra de Firmian. Finales de Alfiles de igual color.
- .- Tres peones contra Alfil. Aseev-Baguirov
- .- Sacrificar para simplificar y asegurar la ventaja. Volvemos a la Oposición. Georgiev-Korchno

Resumen de Táctica – Para ganar en Ajedez

- 1.- El ataque doble
 - 2.- La desviación
 - 3.- La atracción
 - 4.- La clavada
 - 5.- Ataque a la descubierta
 - 6.- Destrucción de la defensa
 - 7.- Despeje de casillas o líneas
 - 8.- El bloqueo
 - 9.- Intercepción de líneas