

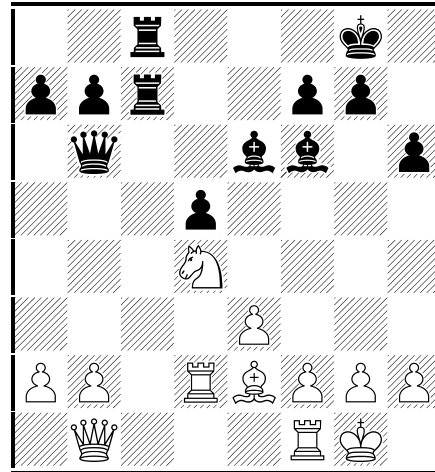
Georg Mohr: Támadás ellenkező színű futók mellett

A sakkozóknak az a nemzedéke, amelyhez tartozom, sokat tanult Anatolij Karpov és Garry Kaszparov mérkőzéseiből. A Szovjetunióban sokakat érdekeltek ezek a meccsek.

Adrian Mihalsisin mondta egyszer, hogy akkor tanulta a legtöbbet, amikor Karpovval dolgozott. Mások is hasonlóképpen voltak ezzel, akik Karpov vagy Kaszparov mellett voltak. Azok is, akik nem éltek a Szovjetunió határain túl, tanultak a játszmákból, amelyek valamilyen elemzéssel elérték az országaikat.

Az első mérkőzést, a maratont, amit leállítottak a 48-ik játszma után, döntetlennek jellemezték, a politikai áskálódások és a nagy figyelem a média részéről. Mindenki türelmetlenül várta az újrajátszást. Állította mindkét játékos, hogy kára származott az első mérkőzésen és készen áll arra, hogy bizonyítsa tehetségét. Mindketten el voltakelve magukkal és úgy viselkedtek, mint két nehézsúlyú bokszoló. Az első játszma a kihívónak kedvezett, Kaszparovnak és megnyerte azt. Az első fordulót követte két döntetlen, majd a következő parti kezdődött.

Karpov - Kaszparov



A vezércsel első húsz lépése után Karpov tartós előnyt szerzett. Sötét egy gyenge d5 gyaloggal és egy nagyon passzív futóval rendelkezik e6-n, és ez azt jelenti, hogy a futópár egyáltalán nem segít neki. Világos huszár d4-en nagyon szépen áll: blokája az ellenfél rossz gyalogját; zárja az f6 futó átlóját és a b6 vezérét; ellenőrzi a c2 mezőt, amelyen át a két sötét bástya betörhetne Fd4– Bd4 esetében. Világos következő lépése annál megdöbbentőbb volt:

1.He6!

Ez a lépés megfordította a pozíció minden elemét. Világos vállalta az ellentétes színű futós állást és kinyilatkozta, hogy nem érdekli a végjáték. Közismert, hogy az ellentétes színű futók mellett nagy esélye van a döntetlennek: ha nincsenek nehéztisztek, a táblán, majdnem bizonyos, hogy a játék döntetlen véget fog érni, hiába van valamelyik félnek egy vagy akár két gyalog egy előnye is. Mi van e mögött? Kaszparov írta évek múlva: “Ha világos leütött e6-ra, kell, hogy legyen egy hosszú távú terve, amihez alapos megfontolás szükséges. A direkt játék a gyenge fehér mezők ellen nem ad semmit: 2...fe6 2.Vg6? Va5 és sötét nyer egy gyalogot, amiért nincs kárpótlása világosnak. Világosnak lassan

kell építenie a támadását: először le kell kötnie a sötét figurákat, azután elő kell készítenie az e3-e4 lépést és csak utána tud kialakítani egy támadást a fekete király ellen. Segítségére lesz ebben a nyitott e-vonal vagy a királyoldalon levő gyalogtöbbség.

1...fe6 2.Fg4!

Nagyon pontos lépés – sötét vezérnek védenie kell az e6 gyalogot és nem jut aktivitáshoz.

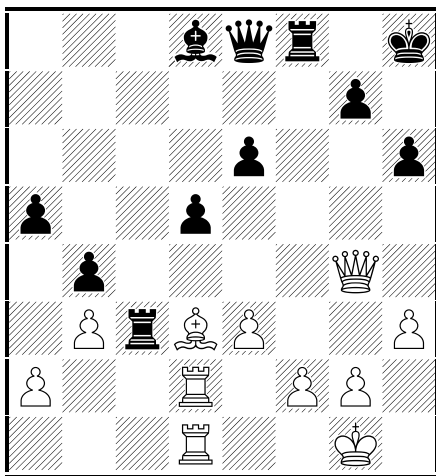
2... Bc4 3.h3 Vc6 4.Vd3 Kh8?

Milyen optimista! Világos előbb vagy utóbb rááll a b1-h7 átlóra és sötétnek mattfenyegetéssel kell szembenéznie.

5.Bfd1 a5 6.b3 Bc3 7.Ve2 Bf8 8.Fh5!

A motívum felállítása megkezdődött: A futó g6-ra megy, majd hátrahúzza és a vezért a futó elé teszi...

8...b5 9.Fg6! Fd8 10.Fd3! b4 11.Vg4 Ve8



12.e4!

Következik a terv második része, ahogy Karpov írta. A lépés nagyon pontos számításal és egy tiszta pozíciós elképzeléssel kapcsolatos. Világos gyengíti a d5 gyalogot, hogy nyerjen egy mezőt vezére behatolásához. Másrészt világos kockázatot is vállal. Sötét védelmét az f2 pont elleni ellenjátékra alapozhatja – 12...Fb6 volt a leglogikusabb és határozottan legerősebb válasz.

12...Fg5?

Egy egylépéses csapda (13.Be2? Bf4!) nem jó ezen a szinten. Karpov előre látta sötét választását.

13.Bc2 Bc2?

Az elbizonytalanodott Kaszparov nem tudja eldönteni, hogy jöjjön előre. Királya helyzete meggyengült, ezért vezércserét ajánlanánk, 13...Vc8, a következő ötlettel: 14.ed5 ed5 15.Vc8 Bfc8 16.Be2 Bc1, ahol állása nyilván gyengébb volna (a királyát a bástya és a futó fenyegetné, de könnyebb volna védekeznie).

14.Fc2 Vc6 15.Ve2 Vc5 16.Bf1 Vc3 17.ed5 ed5 18.Fb1!

Manőverezésével Karpov elérte, amit akart, ráállt a kritikus átlóra, s mivel nem gyengítette meg magát túlságosan, sötét napjai meg vannak számlálva. Mindez magas fokú technikával valósul meg:

18...Vd2 19.Ve5 Bd8 20.Vf5 Kg8 21.Ve6 Kh8

21...Kf8 22.Fg6 Vf4 23.Be1.

22.Vg6 Kg8 23.Ve6 Kh8 24.Ff5 Vc3 25.Vg6 Kg8 26.Fe6 Kh8 27.Ff5 Kg8 28.g3!

Bepillantathatunk annak a technikának a részleteibe, hogyan nyerhet teret a futó a gyalogok segítségével: ahol lehet, az ellenséges futó színére álljunk.

28...Kf8 29.Kg2 Vf6 30.Vh7 Vf7 31.h4 Bd2

Amikor a támadásba a bástya bekapcsolódik, a történetnek vége. Sötét futó most megakadályozza a Be1 lépést, de a világos bástyának van egy másik lehetősége:

32.Bd1 Fc3 33.Bd3! Bd6 34.Bf3 Ke7 35.Vh8 d4 36.Vc8 Bf6 37.Vc5 Ke8 38.Bf4 Vb7 39.Be4 Kf7 40.Vc4 Kf8 41.Fh7 Bf7 42.Ve6 Vd7 43.Ve5 1:0.

Világos csodálatosan játszott, ahogy (nem sötét segítsége nélkül) az ellentétes színű futókkal végrehajtotta a klasszikus támadást. Ez a játszma új távlatokat nyitott a pozíciójáték megértésében. A következő években a két híres edző, Mark Dvoreckij és Adrian Mihalecsisin erről a témáról írt.

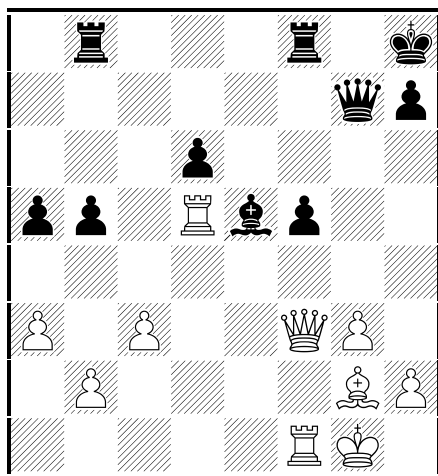
Az első rendszerezte és felállított néhány szabályt. Mivel ezek örök szabályok,

összefoglalhatjuk, de alkalmazásukhoz a játék mesterének kell lenni.

Első szabály: kezdeményezés!

Az ellenkező színű futós állások veszélye a döntetlen. Először is figyeljünk, mert minden csere véget vethet a támadásnak. A tapasztalatlan szem ezeknek az állásoknak a többségét egyenlőnek látná – valami hasonló történik a számítógépes programokkal, amelyek mindig fantasztikus védelmeket találnak meg. A gyakorlat megmutatta, hogy az ilyen állásokat nagyon nehéz védeni. Elképzelhetjük a fiatal Kaszparovot, amint lassan grilleződik Karpov által, amíg a végzetes hiba meg nem történik. A Rybka még az 53 lépésben is úgy értékeli a pozíciót, hogy kissé jobb világosnak!? Ezekben az állásokban a kezdeményezés a legfontosabb. Aki lépésen van és előbb fenyeget, azé az előny.

Lékó Péter - Kramnyik, Linares 2000



A diagram a szicíliai védelem népszerű Szvesnyikov változatának klasszikus állása. Világos jobban áll a vezérszárnyon, ahol sötétnek van néhány gyengesége és világos visszamaradt gyenge gyalogot tudott létrehozni. Sötét játéka a királyszárnyon van, de először vonalakat és átlókat kell nyitnia.

A pozíciót meghatározza a királyok helyzete: fekete királyállása biztonságos, fehér királyállása nyitottabb.

1...f4! 2.g4

2.g4 Bf4 után a támadáshoz csatlakozó másik bástya gyorsan felszámolja a védelmet.

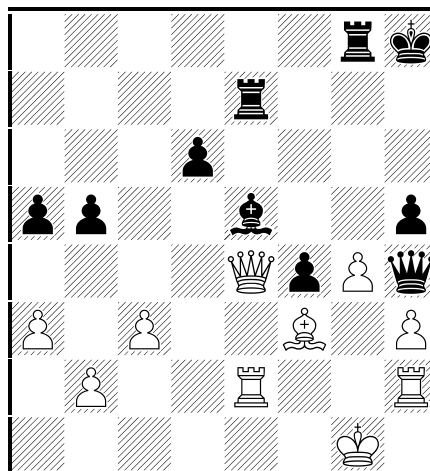
2...Bg8 3.h3 h5 4.Ve4

Világos elegánsan védekezik. Rossz volna 4.gh5, mert sötét nyomása g-vonalon erősebbé válhatna. És most nem jó 4...hg4 5.Bf4 miatt!

4...Vf6! 5.Ff3 Bg7

A pozíció letisztult: Sötét gyorsan támadott és ez világos figuráit védekezésre kényszerítette, úgyhogy elfeledkezhetünk a vezérszárnyról.

6.Bf2 Vh4 7.Bdd2 Bbg8 8.Bh2 Be7 9.Bde2



9...b4!

Nyitja az állást, hogy gyengeséget hozzon létre a másik szárnyon, amit az ellenfél tisztjeinek védeniük kell. (Mihalcsisin)

10.ab4 ab4 11.Bhg2?

Eljött sötét nagy pillanata, ami azt bizonyítja, milyen nehéz a védekezés hasonló állásokban – Lékó a mai sakkozók közül a védekezés egyik legjobb mestere. De támadni sem mindig könnyű ...

11...bc3?

A hiba a következő lépés után érthetővé válik. A helyes folytatás 11...Ba7! volt, és

fenyeget 12...Ba1 gyors döntéssel. 12.Be1 után (emberi lépés – Rybka javaslata 12.Vb1, ahol sötétnek gyalogelőnye van) 12...bc3 13.bc3 Ba4! 14.c4 Bc4! 15.Vc4 Ve1 gyorsan dönt.

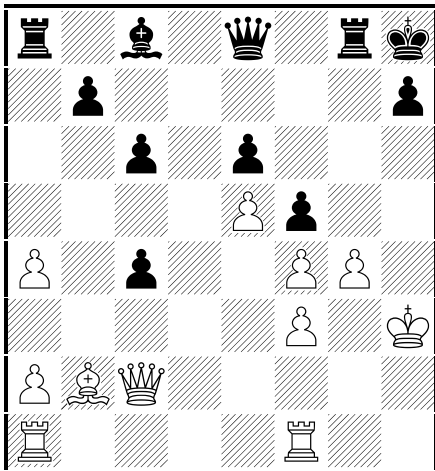
12.bc3 Ba7 13.Ba2!

Kramnyik nyilván a védelem kedvéért feledkezett meg erről a lehetőségről. A játszma hamar döntetlen lett:

13...Bag7 14.gh5 Bg2 döntetlen.

Ebben a játszmában láttuk, hogy a kezdeményezés és az erős kezű játékvezetés mennyire fontos. Ezért gyakran az egyik fél gyalogot áldoz a kezdeményezésért. Nézzük meg azt a példát, amit Mark Dvoreckij Pozíciós játszma című kézikönyvéből vettünk át:

Szimagin - Csisztjakov, Moszkva 1946



A diagramálás nagyon tanulságos. Ebben a dinamikus állásban, ahol mindkét királyállás nyitott, a kezdeményezés sokkal többet ér egy gyalognál. Ezért 1.Vc4 határozottan időpocsékolás, mert sötét támadja g4-et és világos védekezésre kényszerül.

1.Vf2!

A vezér h4-re megy és onnan ha lehet, tovább f6-ra.

1...c3!

Megvédhette volna a gyalogot 1...Ba4 révén, ám a kezdeményezést többre értékelte. A

gyalog feláldozásával vonalat nyit a bástyának.

2.Fc3 Ba4

Az f4 gyalog meg van támadva. Sőt, ha sötét leüti az f4-et, különböző fenyegetései is lesznek: Bf3, fg4 és hasonló. De világos ismeri a szabályt, hogy a kezdeményezés egy gyalognál fontosabb!

3.Vh4!

Sakk fenyeget f6-on, a megoldás amúgy is 4.Kg3 a bástya átvitelével a h-vonalra, anélkül a vezér h4-en nem volna elég hatásos.

3...Bf4?

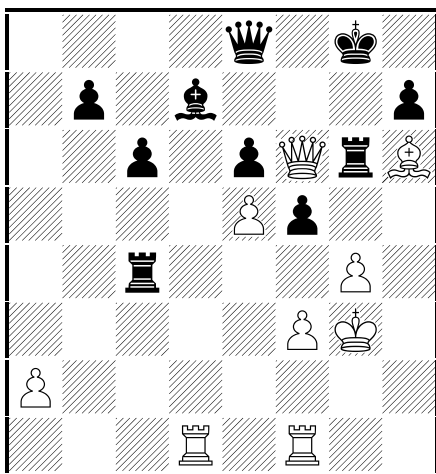
Nem találta meg a jó 3...Ra3! védelmet. Nem mehet el a futó a g4-re ütés miatt, 4.Ba1 után sötét időt nyer állása megszilárdításhoz. Az éles játék, 4.Vf6 Bg7 5.Bad1 fg4 6.Kh4!? Fd7 7 Fb4 sem hoz előnyt, mert 7...Ba2 után nem megy 8.Ff8, 8...Vh5! 9.Kh5 Bh2 10.Vh4 Fe8 jön manggal. A gyalog ütese időt hagy világosnak a védelemmel egybekötött támadásra.

4.Vf6 Bg7 5.Kg3! Bc4 6.Bad1! Fd7 7.Fd2

A kényszerítő lépések után egy csendes lépés jön egy borzalmas Fh6 fenyegetéssel, mert 7...Vg6 8.Fh6 Vf6 9.ef6 Bf7 10.ef5 ef5 11.Bfe1 eléggé kellemetlen, sötét logikusan döntött:

7...Kg8 8.Fh6 Bg6

Ám ez nem véd, mert világos stílusosan folytatja...



9.Bd7! Bf6 10.Bg7 Kh8 11.ef6 Vb8 12.f4 Bc3 13.Kh4!

Nincs védelem az f6-f7 fenyegetés ellen.

13...Vf8 14.Bh7 Kh7 15.Ff8 +/-.

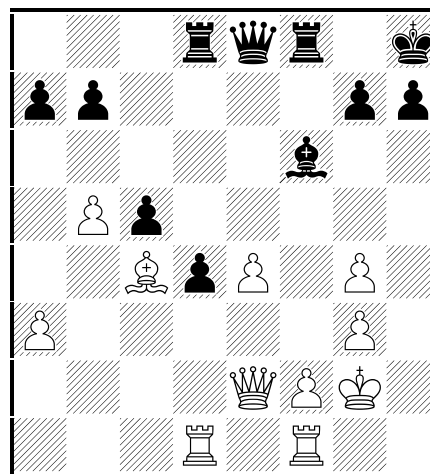
Második szabály: A gyalogokat az ellenfél futójának színére kell helyezni!

Fontos megérteni, hogy támadóként gyalogjainkat a középjátékban (és a végjátékokban), azokra a mezőkre kell tennünk, amilyen színén az ellenfél futója mozog. Ezzel elveszünk egy kevés teret a futótól és a gyalogokat ellenlépésekre kényszeríthetjük, hogy ellenfelünk a saját futója színére helyezze, amivel meggyengítheti a királyállása átlóit.

A védő dolga nem egyszerű: ha elkezd gyalogjait az ellenfél futójának színére helyezni, cserékkel a végjátékba mehet át a játék, ahol ez nem egészen a megfelelő védelmi technika. Van egy teljesen más logika, ahogy az ellenkező színű futós végjátékokban a védekezést megközelítjük: tedd a gyalogodat a futód színére, ahol az ellenfél nem tudja megtámadni és a döntetlen gyakorlatilag a kezében van. Ha a védő ezt a technikát alkalmazza a középjátékban, annak nagy a kockázata.

A gyalogszerkezet mozgékonyasága szintén nagyon fontos. Ha a gyalogszerkezet blokált vagy rögzített, a játéklehetőség a középjátékban és a végjátékban is nagyon korlátozott. Ha a gyalogok nem blokáltak vagy rögzítettek, játék sokkal rugalmasabb.

Botvinnik - Tal, világbajnoki páros mérkőzés, Moszkva 1961



Világos állása már csaknem nyerve van és kiegyensúlyozott, bár nincs anyagi előnye sem közvetlen fenyegetése. Világos c4 futója jobb, mint sötété, mert sokkal aktívabb.

Ebben az állásban nagyon fontos, hogy helyes tervet válasszunk. Mit tegyünk? Világosnak előre kell nyomulnia királysárnyai gyalogjaival. Sötét nem mozgathatja gyalogjait a másik szárnyon, mert blokálva vannak. Világos az 1.Bd3 lépéssel növelhetné a blokádját. Ez a lépés megakadályozná a gyalog d4-d3 áldozatát és a fekete futó aktiválását. De Botvinnik úgy gondolkodott, hogy egy gyalog előnnyel könnyebb lesz nyernie.

Az a fontos hogyan menjünk előre a gyalogokkal. Az biztos, hogy világosnak lassan fekete négyzetekre kell helyezni őket az ellenfél futójának színére. Ha nem ezt tenné és f4-f5(?) -öt játszana, sötét leblokálná a világos gyalogokat és a játék kiegyenlítődne.

1.f4 d3 2.Bd3 Bd3 3.Fd3 Fd4

Sötét az áldozattal sokat elért: egyik bástyát lecserélte (az jó a védőnek) és aktiválta a futóját. De világos előnye már nagy volt...

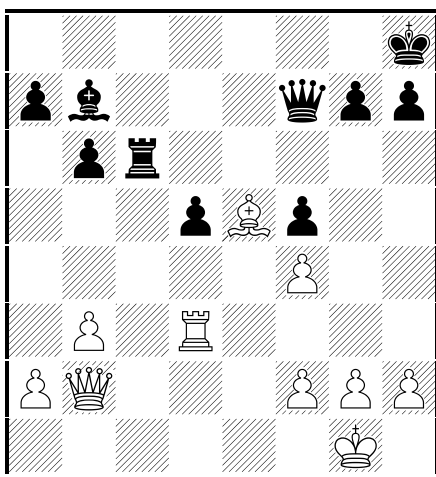
4.e5 g6 5.Bh1 Kg7 6.Ve4 b6 7.Fc4 1:0.

A játéknak vége van, sötét már nem tud védekezni. Fenyeget egy sakk b7-en és a következő változat sokat elmond: 7...Ve7 8.g5!, és világos ellenőríz minden fekete mezőt és egyaránt fenyeget 9.Vc6 és 10.Vf6.

Veszélyes átlók

A végén engedtessek meg, hogy valamit mondjunk a veszélyes átlókról. A Karpov - Kaszparov játszmában láttunk egy klasszikus példát egy rövidsánc elleni támadásra. Itt a sötét gyalogok g7-en és h6-on meggyengítették a b1-h7 átlót és világos ezt kihasználta. A két diagonális szintén nagyon fontos. A gyenge hosszú átló (a1-h8) a ellenséges király elleni támadásra használható, különösen amikor csak ellenkező színű futók vannak a táblán.

Petroszjan – Polugajevszkij, 1970



Világos jobban áll, bár van egy dupla gyalogja és a gyalog hiányzik a centrumból. A döntő a centrális e5 futó. Nagyon erős és részt vehet a sötét király elleni támadásban. A fekete futó b7-en nagyon passzív.

Világos terve egyszerű: támadás a gyenge g7 pontra az átlón és a nyílt vonalon keresztül.

1.h3 h6 2.Be3!

A direkt támadás 2.Bg3-al nem ad semmit, mert sötét meg tudja védeni magát 2...Rg6-tal. Ezzel világos azt tervezi, hogy behatol a nyitott e-vonalon keresztül: Fd4, Ve2 és Be7. Sötét nem lesz képes, hogy a bástyával védekezzen az e-vonalon biztosítva a g7 mezőt.

2...Bg6

Sötétnek gyalogot kellene áldoznia, hogy futóját aktivizálja: 2...d4!? 3.Fd4 Bg6.

3.Fd4

Ezzel a lépéssel lezárta a nagyátlót és hosszú időre játékon kívül helyezte a b7 futót.

3...Kh7 4.Vc2!

Petroszjan szépen helyezi át a nyomást az e-vonalról egy másikra. 4.Ve2 után Vc7 jön, és világos nem használhatná ki a nyílt e-vonalat annyira könnyen. A behatolás a c-vonalon keresztül veszélyesebbnek tűnik.

4...Vd7 5.Kh2!

Petroszjan stílusának megfelelően nem siet el a dolgokat. Célja nyilvánvaló. Meg kell akadályoznia sötét ellenjátékának minden módját. Kh2-vel megelőzi a c1 sakk lehetőségét (Vc7 után).

5...Fc8 6.Bc3!

Itt az idő, hogy behatoljon a hetedik sorra, mivel az ellenfél elvette magától a védekezés esélyét.

6...Fa6 7.Bc7 Ve6 8.g4!

Nem kell kommentár – világbajnoki lépés!

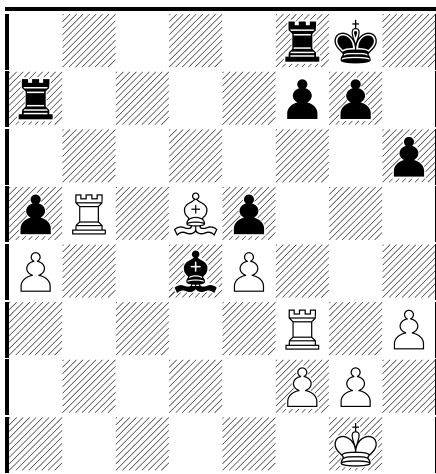
8...Ff1 9.Vf5 Vf5 10.gf5 Bg2 11.Kh1 1:0.

Sötét feladta a kettős fenyegetés láttán - 12.f6 vagy 12.Bc1.

Ha rövidsánc ellen támadunk, az a2-g8 átló különösen fontos az f7 pont nyomásával (f2 – ha sötét támad). A nyomás nagyon kellemetlen lehet, még ha a kritikus gyalogot meg is védi a bástya és a király. Nézzünk két klasszikus példát.

Az első a világbajnoki párosmeccsről való, ahol a támdónak nem volt szüksége vezérre a sikeres befejezéshez.

Bogoljubov - Aljechin, világbajnoki páros mérkőzés, 1929



Világos előnye egyértelmű, bástyái aktívak, futója támadja az f7 pontot. Követ egy jól ismert szabályt: a gyalogokat az ellenfél futójának a színére kell állítani. Mivel most sötét jól védi a kritikus pontot, azért világosnak egy bástyapárt le kell cserélnie.

1.h4 h5 2.Bb7!

Jó, ha megértjük a helyzetet. Világos futó és bástya a táblához szögezik sötét tisztet. A király és a bástya védi az f7 gyalogot, a futó nem tehet semmit.

2...Bb7 3.Fb7 Bd8 4.Fd5 Bd7 5.Bb3! Kf8 6.Bb5

Sötét bástyának védekeznie kell a7-en.

6...Ba7 7.Fb7 Ke7 8.g3 Kd6 9.Kg2 Kc7 10.Fd5 Kd6 11.f4 f6 12.Fb3

Sötétnek nincs játéka és be kell engednie világost.

12...Ba6 13.Ff7 Bc6 14.Bd5

Pontosan kellett játszania, mert 14.Ba5 Bc2 15.Kh3 Bc3 után ellenjáték van.

14...Ke7 15.Fh5 Bc5 16.fe5 fe5 17.Ff3 Kf6

17...Bd5 18.ed5 után világos lenyeri a két gyenge gyalogot.

18.Bd6

18.Bc5 Fc5 egyenlő.

18...Ke7 19.Bg6 Kf8 20.Fh5 Fe3 21.Kf3 Bc3 22.Ke2 Fc5?

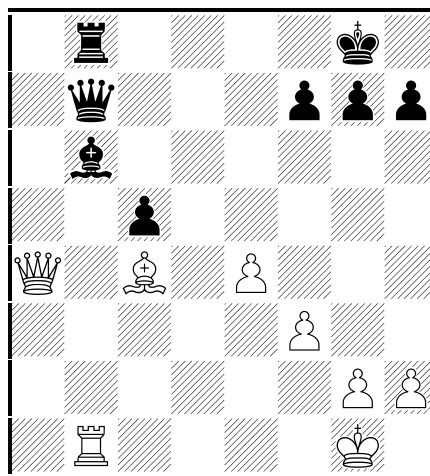
Sötét megfeledkezett a Be6 fenyegetésről? Jobb volt 22...Fd4 (Bogoljubov).

23.Be6 g6 24.Fg6 Be3 25.Kd1 Bg3 26.h5 Kg7

Fenyeget 27.h6 +-, és világos nyeri a második gyalogot és a játszmát. **1:0.**

A védő feladata nehezebb, ha vezérek is vannak. Itt egy másik példa Dvoreckij könyvéből!

Boleszlavszkij - Sterner, Stockholm 1954



Az állás totális döntetlennek néz ki. A végjáték békésen érne véget, de az még távol van. Világos azonban az f7 elleni nyomással döntő előnyt érhet el, csak meg kell a lyukas pontot támadnia.

1.Bd1! Fc7 2.Vd7

A bástya behatolása a gyenge alapsor miatt rossz volna, de a vezér behatolása gyakorlatilag ugyanaz.

2...Bf8 3.e5!

A jól ismert szabály, a gyalogokat az ellenfél futójának színére kell állítani. Világos gyalog a futó támogatásával eldönti az állást.

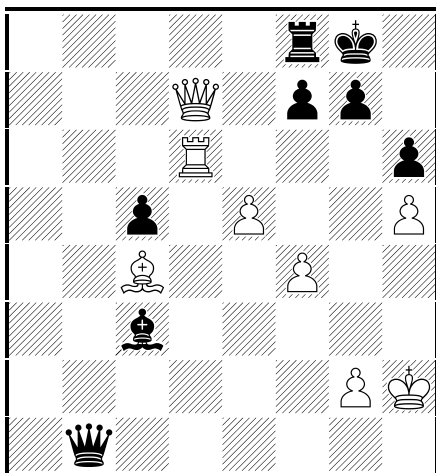
3...Vb6 4.f4! Vb8 5.h4!

Nem kell magyarázni. Világos gyalog előremegy h6-ra és sötét nem védekezhet. Ha saját gyalogját teszi h6-ra, meggyengül a b1-h7 átló, de 5...g6 6.h5 után szintén kigyengül az állás.

5...Fa5 6.h5 Fc3

6...Vb4 után a játékot 7.e6! eldöntené: 7...fe6 (7...Vc4 8.e7) 8.Ve6 Kh8 9.Ve7! és 10.h6 +-
Most látványos matt-támadás jön geometriai taktikai elemekkel.

7.Bd6 Vb1 8.Kh2 h6



9.Vf7 Bf7 10.Bd8 Kh7 11.Ff7 1:0

Tanulság: Az ellenkező színű futós középjáték nagyon bonyolult lehet. Ha a végjáték még távol van és gyenge a királyállás, a támadónak sok lehetősége van és a védő helyzete nehéz. A támadás még sikeresebb lehet, mint azonos színű futók mellett.