

1. lecke

Az anyagi előny érvényesítése

“Koncentrálj az anyag megszerzésére, mert a több bábuval rendelkező játékos átveheti az irányítást azáltal, hogy a plusz erőit felhasználva több célpontot támad, mint amennyit az ellenfél meg tud védeni.”

(Robert James Fischer)

Az anyagon, a sakktáblán lévő **tisztek és gyalogok** mennyiségét értjük. A több anyaggal rendelkező játékos háromféle módon tudja kamatoztatni előnyét;

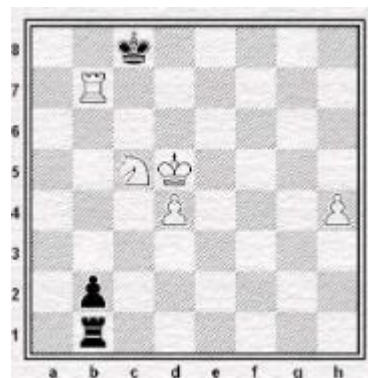
1. Túlereje révén **túltámadja** az ellenfél rögzített gyengeségét
2. Az ellenfél tisztjeit védekező pozícióba kényszeríti, majd a plusz figurát **új célpont** megtámadására használja fel.
3. Az anyag részleges, vagy teljes visszaadásával **leegyszerűsít** egy könnyebben nyerhető hadállásra. (dinamikus csere)

Az első ábrán a **Túltámadásra** láthatunk egy nagyon egyszerű példát, az első világbajnoktól. Steinitz jelentős anyagi előnyben van, a hadállása többféleképpen is nyerhető, tanulságos, hogy a bajnok a legbiztosabb utat választja és elveszi az ellenfél egyetlen ellenesélyét, az

előrenyomult “b” szabadgyalog túltámadásával.

1. ábra

Steinitz, W. – Golmajo Z. 1883



Világos lép!

1. Bb7-b4! Nem kell sietni, a sötét bástya úgy sem léphet el! **1... Kc8-c7 2. Hc5-d3, Bb1-h1 3. Bb4xb2, Bh1xh4** és világos néhány lépésben nyert! Az igazsághoz tartozik, hogy a “h” gyalog előre nyomulása szintén logikus és könnyű nyerést jelentett volna.

A második feladatban, világos huszárelőnye biztos győzelmet ígér, ám mint látni fogjuk pontosan kell játszania. Az anyagi előnyben lévő fél gyakran túlbecsüli a lehetőségeit, ám ha kevés anyag van a táblán, néha a tisztelőny önmagában nem elég. A gyalogok cseréjét a legtöbb esetben kerülni kell! A védekező esélyét az is növeli, ha csak egyszárnyon maradnak gyalogok.

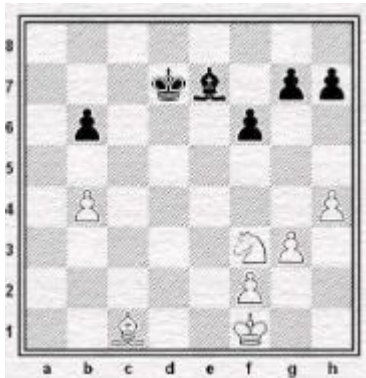
AZ ANYAGI ELŐNY ÉRVÉNYESÍTÉSE

Az anyagielőny kihasználásához példaállásunkban (2.ábrán) nem lesz

elegendő a támadóerők felvonulása, a gyengeség ellen. Sötét királya aktívabb és képes akadályozni a gyalogja lenyerését, tetejében - mint azt látni fogjuk - az ellenjáttékkal is számolnunk kell!

2. ábra

Példaállás



Világos lép!

1.b4-b5! ...

Fontos rögzítés! A b6 gyalog lesz világos tervének első célpontja, amelynek megtámadásával védekezésre kényszeríti és ezzel vezérszárnyhoz köti a sötét haderőt. Ha fehér a kézenfekvő 1.Fd2 védekezést választja, következhet 1... Kc6 majd 2... Kb5 újabb fenyegetéssel a b4 gyalog ellen.

1... Kd7-c7

Nem jobb az aktív 1... Fc5 sem, mert 2. Ke2 következne, majd Fe3 és a csere elkerülése miatt a futó kénytelen visszavonulni.

“Ha anyagi előnyöd van, cseréld a tiszteket, hátrányban a gyalogok cseréje a helyes terv!”

Egy másik logikus játék a b5 gyalog elleni támadás az aktív sötét királlyal

1... Ke6 útján. Hogyan játszanátok most?

Gyakoroljuk egy kicsit a tervezést és változatszámítást, ahogy ezt egy játszmában tennénk!

Az első gondolatunk a tanultak szerint;

- *Mivel fenyeget most sötét?*
- *Mi a terve?*

Ha folytatjuk a tervünket 2.Fe3 lépéssel - megtámadva a b6 gyalogot – milyen lehetőségei vannak sötétnek?

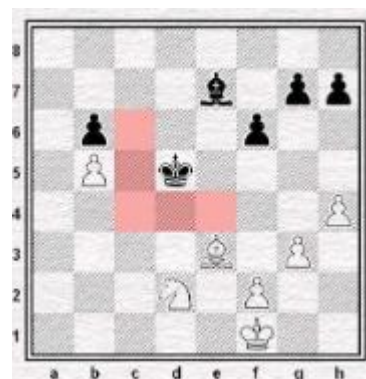
A) 2... Fd8 védekezés

B) 2...Kd5 az ellentámadás előkészítésével

Az A) 2... Fd8 változatban van időnk aktivizálni a királyunkat, következhet 3. Ke2 Kd5 4. Kd3! királyunk időben érkezik, megakadályozva a Kc4 előretörést és gyalogcserét.

3.ábra

Elzárás



Ennél veszélyesebbnek látszik a B) változat 2... Kd5 előretöréssel, ám világosnak itt is van megoldása; 3. Hd2! (3.ábra) amely egy látványos elzárást mutat be a futó-huszár összjátékban. Sötét királyát elzárják a világos tisztek a “b” gyalog felé. Fontos változat, hogy 3... Fc5-re 4.Hb3! következne, most 4...

Fxe3 cserét követően 5.fxe3 Kc4 6.Hd4 megvédi a b5 gyalogot és sötét ellenjátéka zsákutcába jut. Tehát a 3... Fd8 kényszer, amire világos 4. Ke2 lépéssel folytathatja a felvonulást, királya *centralizálásával*, majd Kd3 után Hc4-el lenyeri a b6 gyalogot.

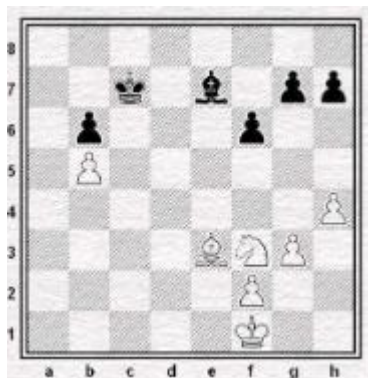
Visszatérve a fő változatunkhoz (4.ábra), sötét a szolid ...

1. ... Kd7-c7

... védőlépéssel készül fel a b6 gyalog védelmére. Láthatjuk, hogy világos ezek után zavartalanul tudja javítani a pozícióját.

2. Fc1-e3! ...

4.ábra



Világos lép!

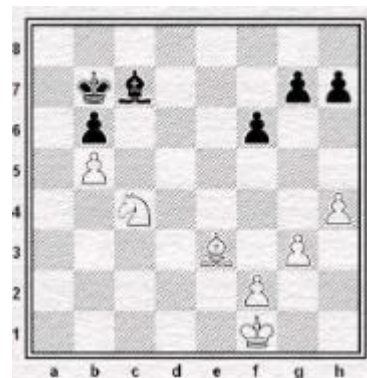
A gyengeség megtámadásával világos helyhez köti az ellenfél királyát, így több ideje van a támadó felvonulás folytatására. **2... Fe7-d8 3. Hf3-d2, Kc7-b7 4. Hd2-c4, Fd8-c7** sötét megvédte a b6 gyengeségét és felvett egy védő pozíciót és ebben a sündisznóállásban várakozva kíván védekezni.

- Mit tehet most világos? Hogyan tudjuk feltörni sötét védelmét?

Ha megvizsgáljuk a pozíciót (állásértékelés) azt láthatjuk, hogy sötét jelenleg megfelelő védelemmel rendelkezik a vezérszárnyn, ugyanakkor tisztjeinek minden erejét leköti a védekezés és nincs bevethető tartaléka. Az is nyilvánvaló, hogy a másik oldalon, a királyszárnyn így nincs megfelelő védelem. Tehát világosnak adott a terv, hogy a magára maradt "fészket", a sötét királyszárnnyt, gondtalanul kifossa.

- Mi a játékterve világosnak?

5.ábra



Világos lép!

Először is világos mozgósítja tartalékát, centralizálja a királyt, majd célba veszi a magára maradt királyszárnnyt.

5. Kf1 - e2!	g7 - g6
6. Ke2 - d3	Fc7 - d8
7. Kd3 - e4	f6 - f5
8. Ke4 - d5!	...

A világos király betör a hadállásba, centralizálva a királyát és ez azonnal eldönti a csatát. Ahogy a példa mutatja a király a végjátékban nagyon erős figura. **8... Fd8-c7 9. Fe3xb6!** A legraktikusabb megoldás az anyag visszaadásával leegyszerűsíteni a hadállást, miután a királyszárnny mint

látjuk, szabad préda a világos királynak.
9... Fc7xb6 10. Hc4xb6, Kb7xb6 11. Kd5-e6 és a világos király lenyeri a gyalogokat.

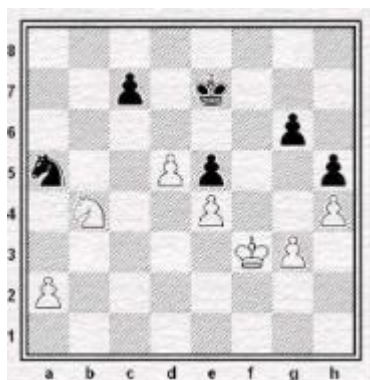
“Ha az ellenfélnek nincs aktív terve, erősítsd a pozíciódat!”

Harmadik példánk egy gyakorlati játszma, amelyben világos gyalogelőnyt harcolt ki és a kialakult huszár-végjátékban mintaszerűen használja ki az anyagi előnyét, alkalmazva a csere fegyverét.

AZ ANYAGI ELŐNY VISSZAADÁSA

6. ábra

Bok, B. – Offringa, J.
 Hollandia, 2007



Világos lép!

1. Hb4 - c6+! ...

Kiváló felismerés a fiatal (12 éves) holland versenyzőtől. A gyalogelőnyt vissza adásával cseréli a huszárokat, hogy kihasználja jobb gyalogszerkezetét. A hadállás ugyan anyagiilag egyenlő, de a gyalogvégjátékot világos jól mérte fel és döntő pozíció előnyben

van. Ez a dinamikus csere, anyagot adunk a jobb pozícióért.

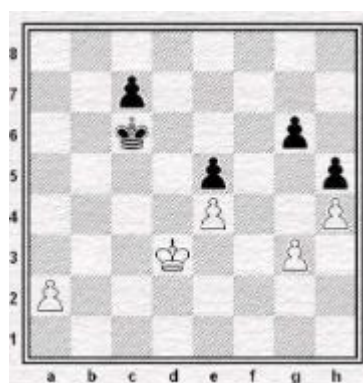
1. ... Ha5 x c6
2. d5 x c6 Ke7-d6

3. Kf3-e3 Kd6xc6
4. Ke3-d3 ...

Ez a hadállás volt Bok elképzelése a gyalogelőny vissza adásakor, bizonyítva végjáték tudását.

Nézzük mi a terve a fiatal hollandnak!

7. ábra



Sötét lép!

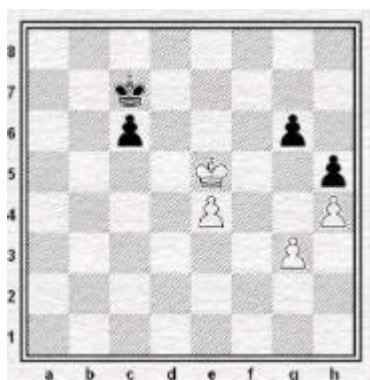
Bár az anyagi helyzet egyenlő és sötét királya most előre törhet, világos kezében van egy rejtett adu, ez pedig az “a” gyalog. Mindkét félnek van szabadgyalogja, de a fehér szélsőgyalog a továbbiak során kellemetlen kerülőre kényszeríti a fekete királyt - a táblaszéléig kénytelen eltávolodni -, ami a további küzdelemben végzetes idővesztést jelent sötétnek. Ez egy ismert gyalogvégjáték motívum, az ún. *távoli szabadgyalog* témája, amely néhány kivételes helyzettől eltekintve döntő pozíció előnyt jelent. Most sötét két királylépés közül választhat, vizsgáljuk meg mindkét lehetőséget!

4. ...

Kc6-b5

Ez volt a játszmalépés, de a kritikus folytatás; 4... Kc5! 5.Kc3, Kb5 6.Kb3, Kc5 7.a4, Kd4 8.a5, Kc5 9.Ka4, c6 10.a6!, Kb6 11.Kb4, Kxa6 12.Kc5, Kb7 13.Kd6, Kb6 14.Kxe5 Kc7.

8.ábra



Világos lép!

14.Ke6! Egy finom kis manőver a királlyal! 14...Kb6 (14... c5 15.Kd5!) 15.e5,c5 16.Kd5,Kb5 17.e6! és világos sakkra viszi be a vezért!

Visszakanyarodva a játszmához ahol 3...Kb5 következett (7.ábra).

**4.Kd3-c3 Kb5-a4 5.Kc3-c4 Ka4-a3
6.Kc4-d5 Ka3xa2 7.Kd5xe5 Ka2-b3
8.Ke5-d5 Kb3-b4 9.Kd5-c6! Kb4-c4
10.e5**

és a gyalog átváltozást nem lehet védeni. Sötét feladta! 1- 0

A sakktáblán lévő anyag egyenlősége még nem jelenti az abszolút egyenlőséget, mert nem csak a figurák számát, hanem azok hatóerejét és

együttműködését is számításba kell venni.

A tisztek játékhozatalánál azok összjátéka érdekében figyelembe kell venni;

1. A kifejlődött figura által ellenőrzött *ellenséges* pontokra. Minél több mezőre hatnak figuráink, annál előnyösebb az elhelyezkedésük.

2. Szükséges, hogy tisztjeink jól működjenek együtt egymással és a gyalogjainkkal egyaránt.

Az első világbajnok



Wilhelm Steinitz
(1836 – 1900)

Született: Prága

Állampolgársága: osztrák, amerikai

Sakkvilágbajnok: 1886 - 1894

Steinitz sakkelvei

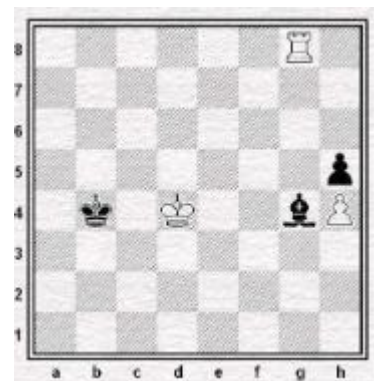
Hosszútávú előnyök

1. Anyagi előny
2. Gyenge királyállás
3. Lógó gyalogcentrum
4. Gyenge gyalogszerkezet
5. Erős és gyenge mezők
6. Gyalogszigetek
7. Erős gyalogcentrum
8. Átló gyengeség
9. Nyílt vonal ellenőrzése
10. Futópár
11. Sorok ellenőrzése

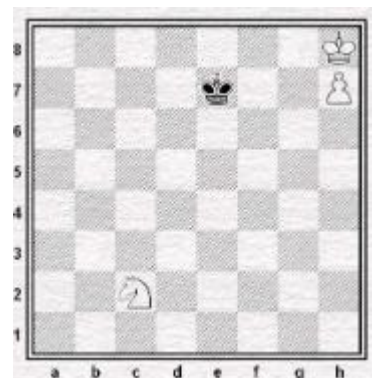
Átmeneti előnyök

12. Rosszu álló figura
13. Tisztek együttműködési problémái
14. Fejlődési előny
15. Centralizált figura
16. Térelőny

2.



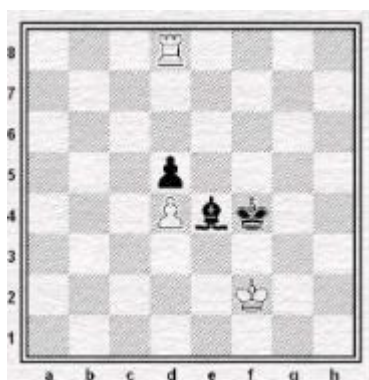
3.



Gyakorló feladatok

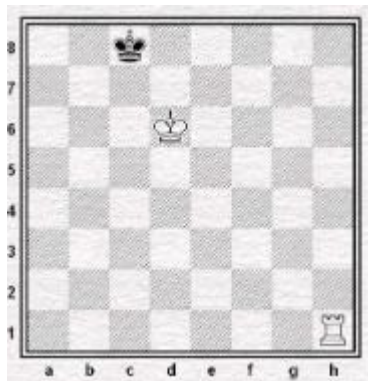
Az 1-2 példában világos lép és érvényesíti az anyagi előnyét! A 3. állásban sötét lép és döntetlent ér el!

1.



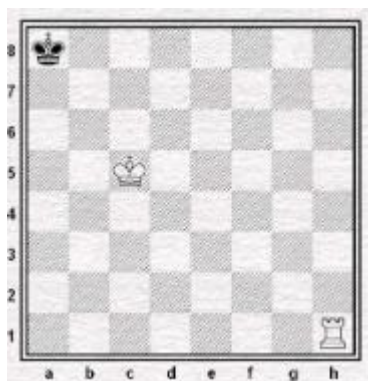
TESZT-1/A

1.



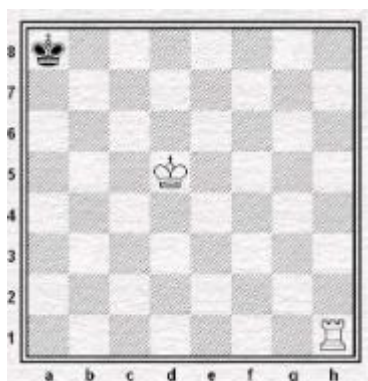
Matt 2 lépésben!

2.



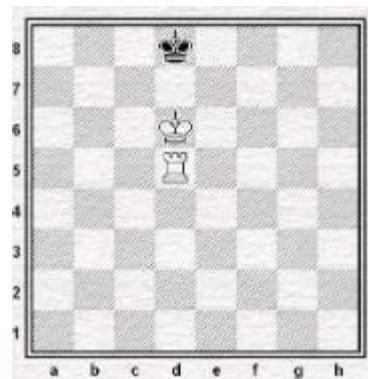
Matt 2 lépésben!

3.



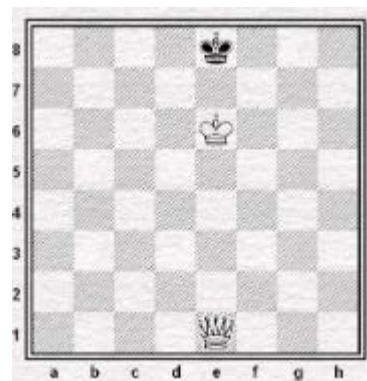
Matt 3 lépésben!

4.



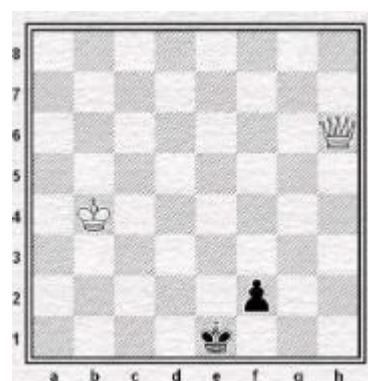
Matt 3 lépésben!

5.



Matt 2 lépésben!

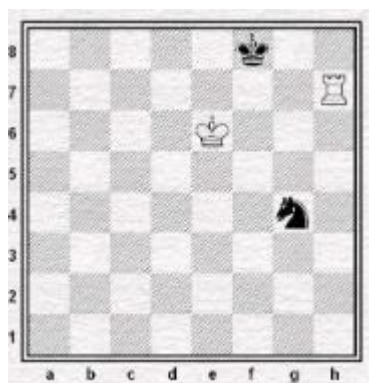
6.



Világos nyer!

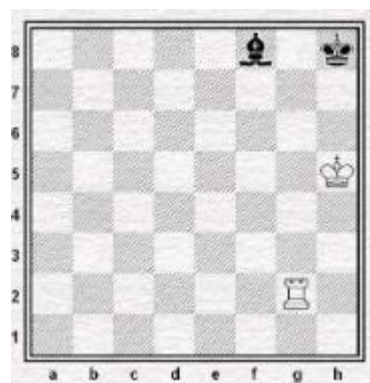
TESZT-1/B

7.



Világos nyer!

10.



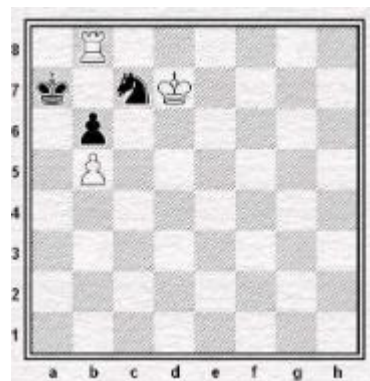
Világos nyer!

8.



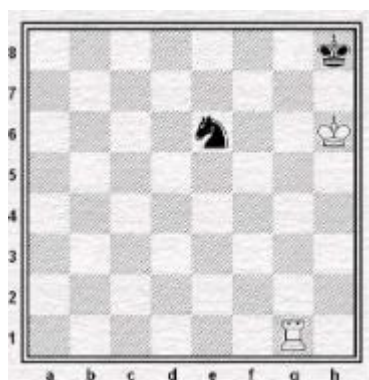
Világos nyer!

11.



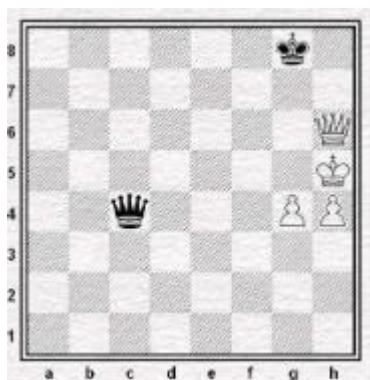
Világos nyer!

9.



Világos nyer!

12.



Döntetlen!

