

14. lecke

Megnyitási hibák

*“A hibák ott vannak a táblán és csak arra várnak, hogy megtaláljuk őket!”
(Tartakower)*

A megnyitási hibák háttérében legtöbbször az általános elvek megsértése, figyelmen kívül hagyása áll.

A három legfontosabb elvünk a játék megnyitási szakaszában.

1. A gyors tisztfejlődés
2. A centrum ellenőrzése
3. A király biztonsága

Ezek az elvek határozzák meg a helyes döntések irányát. Azok a lépéseink amelyek összhangban vannak a fenti elvekkel, azok jelentik az arany középutat, a biztos döntést. Amely lépések ellenkeznek velük azokkal nagyon óvatosan és körültekintően szabad élni.

A LEGGYAKORIBB MEGNYITÁSI HIBÁK

A MOHÓSÁG CSAPDÁJA

Viktor Korcsnoj mesélte magáról, hogy fiatalon nagyon anyagias sakkot játszott és gyakran egy gyalogért is hajlamos volt a passzív játékra. Szemléletbeli hibáját felismerve, ellenfelei, sikerrel használták ki ellene.



Viktor Korcsnoj (1931-2016)

Viktor Korcsnoj ezt a korai hiányosságát javítva, a sakktörténet egyik legsikeresebb versenyzője lett. Agresszív ellen-támadásra törekvő és kitűnő védekező stílusa, legendás küzdő szellemmel párosult. Bár a világbajnoki címet nem sikerült elhódítania, kétszer játszott világbajnoki döntőt, balszerencséjére mindkét alkalommal a fiatal fantasztikus Anatolij Karpov ellen. Rendkívül hosszú és sikeres pályafutása vége felé, 2006-ban, mintegy kárpótlásul 75 évesen szerezte meg a szenior világbajnoki címet.

“Az emberi tényező, az emberi hibák és az emberi nemeslelkűség - ezek az okai annak, hogy a sakkipartit megnyerjük vagy elveszítjük.” (Viktor Korcsnoj)

Az anyagiasság sok cseljáték alap csapdája. Példaként nézzük meg a zárt megnyitásokból is néhány jellemző fogást!

- | | |
|-------------------|----------------|
| 1. d2 - d4 | d7 - d5 |
| 2. c2 - c4 | ... |

A Vezércselben 2.c4 lépéssel világos a szárny felől próbálja cserélni a d5 centrum gyalogot, előkészítve a későbbi e2-e4 gyalog lépést a centrum elfoglalásával.

A Vezércsel valójában nem valódi csel, mivel sötét nem tudja megtartani a gyalogelőnyt pl. 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 b5? ismert hiba! Sötét megpróbálja megvédeni a gyalogot, de inkább **fejlődnie kellene** 3...e5! lépéssel! Most ugyanis 4.a4! c6? 5.axb5 cxb5?? 6.Vf3! világos döntő előnyével.

2. ... e7 – e5

Adolf Albin román mester kedvelt változata, amely Albin-ellencselként vált ismertté. Sötét ebben a cseljátékban a hadállás gyors megnyitására törekszik, amellyel a zárt, pozíciós harcra törekvő ellenfelet akarja számára idegen terepre csalogatni.

Az e5 gyalogáldozat gyors tisztfejlődést tesz lehetővé, sötét aktív tisztjátékhoz jut és az ellenkező oldalú sánc következtében, éles, taktikai csata bontakozik ki.

3. d4 x e5 d5 – d4!

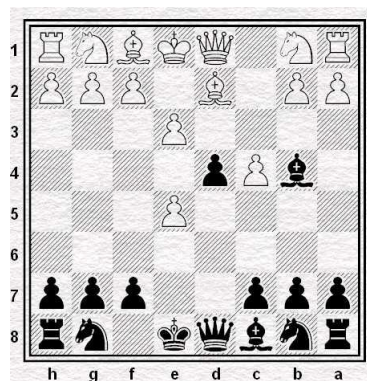
Ez a kellemetlen gyaloglépés akadályozza a vezérszárnnyi huszár természetes fejlődését c3 – ra, tetejében az eltávolítására szánt azonnali kísérlet éppen az, amire sötét a csapdáját építi.

4. e2 – e3 ? ...

Hibás terv! Helyesebb 4. Hf3 Hc6 és 5. g3 vagy 5.a3 játék. Szpaszkij a 4.e4 lépéssel javasolta elkerülni a cselváltozatot, de 4... Hc6! után ott is sötétre kedvező hadállások jönnek létre.

4. ... Ff8 – b4+

5. Fc1 - d2 ...



Sötét lép!

5. ... d4 x e3!

Lasker-csapda folytatása! Különleges pillanat! Sötét tisztáldozata alapjaiban forgatja fel világos tervét, amit a kellemetlen d4 gyalog lecserélésére épített. Tetejében az áldozat elhárítása 6.fxe3-al sebezhető gyalogállást eredményez a folytatásban, sötét egyértelműen kedvezőbb kilátásaival. Pl. 6... Vh4+ 7.g3 Ve4 8.Vf3 Fxd2+ 9.Hxd2 Vxe5.

6. Fd2 x b4 ...

Végzetes anyagnyerés, ez a mohóság az, amivel világos beleesik a csapdába!

6. ... e3 x f2+!

A gyalog nem üthető, a vezért védenie kell a királynak!

7. Ke1 - e2 f2 x g1H+!

Ez a tempónyerő gyalogátváltozás a poén, ami nem ad időt világosnak a Vxd8+ csere közbeiktatásához!

8. Ke2 - e1 Vd8 – h4+

Sötét tisztelőnyével gyorsan megnyeri a játszmát.

Az anyag nyerés, az ütés maga idővesztést jelent.

A CENTRUM ÁTENGEDÉSE

A centrum ellenőrzése az első lépésektől fontos stratégiai célja a legtöbb megnyitási változatnak. Ahogy erről a korábbiakban szó esett, a klasszikus megnyitásokban mindkét fél azonnal megveti a lábát a centrumban 1.e4 e5 vagy 1.d4 d5 lépésekkel. Aron Nimzovics a modern megnyitások úttörőként bizonyította, hogy elegendő a centrum mezők kontrollját megvalósítani a fejlődés során, tartalékolva a centrum gyaloggal történő elfoglalását.

Az 1.d4 Hf6 2.c4 e6 3.Hc3 Fb4! a Nimzo-indiai védelemben sötét f6 huszára ellenőrzi az e4 mezőt, majd a Fb4 lekötéssel megakadályozza a centrum elfoglalását az e4 lépéssel. Ez pedig lehetővé teszi sötétnek, hogy a továbbiakban egy rugalmas centrum-szerkezetet tudjon kialakítani az ellenfél fejlődéséhez alkalmazkodva. Sötét a továbbiakban választhatja a d5 vagy c5 gyaloglépést, vagy éppen b6 – Fb7 lépéssel fejlesztheti a vezérszárnny futót, esetleg d6–e5 szerkezetet alakíthat ki. Mindezek alapján érthető, hogy népszerűvé vált Nimzovics védelmi terve az 1. d4 lépés ellen. A rugalmasság fontos alapelv a megnyitásban is!

Első példánkban sötét figyelmen kívül hagyja a centrum mezők kontrollját elmulasztva a d5 centrummező ellenőrzését, ez ad lehetőséget az áttörésre.

*“ Ha sötét megerősíti a d5 pontot, a legtöbb megnyitásban kiegyenlít!”
(Spielmann)*

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1. e2 -e4 | d7 – d5 |
| 2. e4 x d5 | Vd8 x d5 |
| 3. Hb1 - c3 | Vd5 – d8 |
| 4. d2 - d4 | Hb8 – c6 |

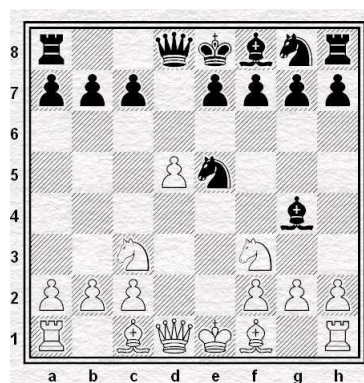
Ez a lépés figyelmen kívül hagyja a d5 mező ellenőrzését, így világos bármikor tempónyeréssel törhet előre a “d” gyaloggal.

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 5. Hg1 – f3 | Fc8 – g4 |
|--------------------|-----------------|

Agresszív de hibás fejlődés, amit világos látványos támadással dönt meg!

- | | |
|--------------------|---------------|
| 6. d4 – d5! | Hc6-e5 |
|--------------------|---------------|

Ez a lépés vesztőváltozatba tereli a játszmát. Az utolsó esély 6... Fxf3 közbeiktatás, majd 7.Vxf3 He5 8.Fb5+! Hd7 ami elkerüli ugyan az azonnali veszteséget, de 9.0-0 után sötét állása rendkívül fejletlen és passzív.



Világos lép!

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 7. Hf3 x e5! | Fg4 x d1 |
|---------------------|-----------------|

A lekötött figura kitepi láncát és elszabadul! A vezéráldozat csak átmeneti, mert sötét sebezhető az a4 – e8 átlón.

- 8. Fb5+ c6 9. dxc6 Vc7 10.cxb7+ Kd8 Hxf7 matt!**

Az 1.e4 e5-el kezdődő nyílt megnyitásokban világos fontos törekvése az e gyalog támadása d4 vagy f4 lépésekkel. Sötétnek ezért az e5 centrummező megerősítése fontos stratégiai feladat. A következő miniatűr ennek elmulasztásának veszélyeire figyelmeztet.

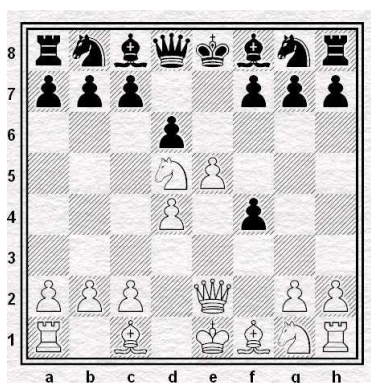
1.e4 e5 2.Hc3 Hf6 3.f4 exf4?

Hibás döntés! A helyes játék 3... d5! az e4 gyalog ellentámadásának tervével!

4.e5!

Máris gond van, a huszár csak az alaphelyzetébe vonulhat vissza!

4...Ve7 5.Ve2 Hg8 6.d4 d6 7.Hd5 Vd8



Világos lép!

8.Hxc7! Vxc7 9.exd6 1-0

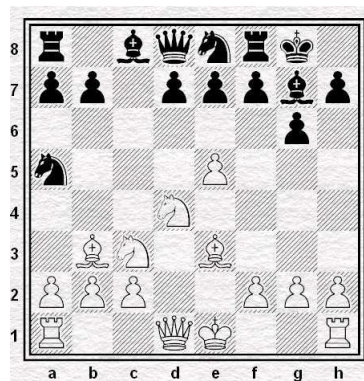
Fischer R.J. - Reshevsky S.

New York, 1958

1.e4 c5 2.Hf3 Hc6 3.d4 cxd4 4.Hxd4 g6
5.Fe3 Hf6 6.Hc3 Fg7 7.Fc4 O-O 8.Fb3!
Ez a pontos lépés! (8. f3? Qb6!) 8...
Ha5?

Hiba! A huszár eltávolodik a centrum ellenőrzésétől, amit világos látványos taktikával büntet meg!

9. e5 ! He8

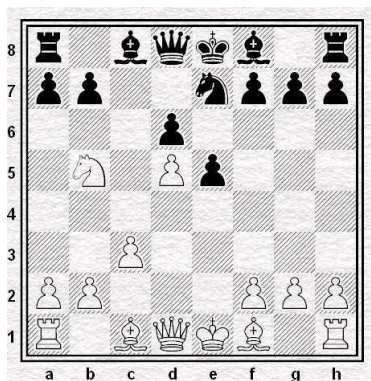


10.Fxf7+ !! Kxf7 11.He6! dxe6 (11... Kxe6
12. Vd5+ Kf5 13. g4+ Kxg4 14. Bg1+ Kh5
15.Bg5+ Kh6 16. Vg2) 12. Vxd8 1-0

A SABLON LÉPÉS CSAPDÁJA

A sablon - vagy másnéven automatikus lépések mögött elménknak egy jellemző tulajdonsága lelhető fel. Agyunk alapvetően nem szeret "feleslegesen" dolgozni, ezért, ha úgy találja, hogy egy helyzet egyértelmű és nyilvánvaló, hajlamos megspórolni az elmélyült gondolkodást és arra fog sarkalni bennünket, hogy nincs értelme a további erőfeszítésnek. A helyzet egyértelmű, a lépés nyilvánvaló.

1.e4 c5 2.Hf3 Hc6 3.d4 cxd4 4.Hxd4 Hf6
5.Hc3 e5 6.Hdb5 d6 7.Hd5 Hxd5 8.exd5
He7 9.c3



Sötét lép!

Világos utolsó lépése 9.c3 elveszi a b5 huszártól az ideális visszavonulás lehetőségét a c3 mezőre. Ezért érthető, hogy sötét logikus folytatása 9... a6 ami a3-ra szorítja a fehér lovat. Csakhogy!

9. ... a7 – a6?
10. Vd1 – a4! ...

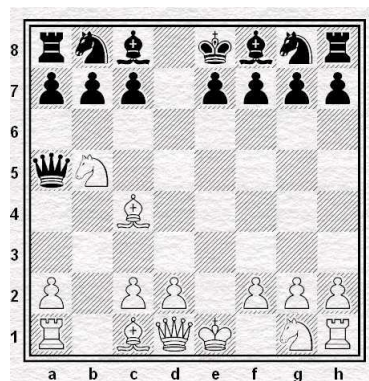
Ez bizony kimaradt a sötét számításából, az anyagi hátrány elkerülhetetlen!

10. ... a6 x b5
11. Ff1 x b5+! Fc8 – d7
12. Fb5 xd7+ Vd8 x d7
13. Va4 x a8+ döntő előnnyel.

A Skandináv védelemben - a már tárgyalt Hikaru-cselben - szintén előbukkan a sablon lépés csapdája az alábbi trükkös változatban.

1.e4 d5 2.exd5 Vxd5 3.Hc3 Va5 4.b4 Vxb4 és most 5.Hb5 Va5 6.Fc4

2.ábra



Sötét lép!

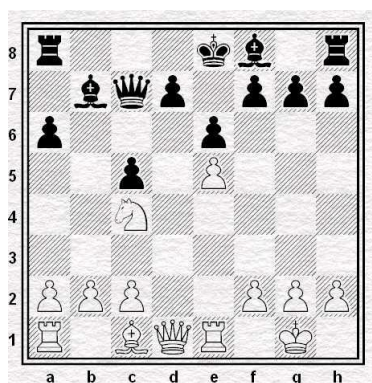
Fekete sablon lépése itt a 6... c6 folytatás, az aktív világos huszár elűzése tervével, ami egyébként is a változatra jellemző lépés a vezér visszavonulásának előkészítésére. Ám ezúttal világos egy szép csapdát készített elő erre az automatikus folytatásra. A taktikai célpont, sötét védtelenül álló a5 vezére lesz.

6. ... c7 – c6?
7. Fc4 x f7+! Ke8 x f7
8. Vd1 – h5+ g7 – g6
9. Hb5 – d6+ és világos vezért nyert!

A FELÜLETESSÉG CSAPDÁJA

A felületesség szintén az elmélyüléssel, pontosabban annak hiányával kapcsolatos hiba, vagyis a sablonossághoz hasonlóan elsősor-ban akaratlan tényező. A koncentráció és alaposság, a közvetlen fenyegetések lépésről-lépésre történő módszeres kiszűrése, fontos tulajdonsága a sakkmesternek. Ezt a képességet a versenyzésben szerzett rutinnal, a hosszabb gondolkodási idővel játszott versenypartik során tökéletesíthetjük.

3. ábra



Sötét lép!

A játszmában sötét gyanútlanul **12... Fd5?** lépéssel az erős c4 huszár megtámadása mellett döntött. Felületességének következménye; **13.Hd6+ Fxd6 14.Vxd5!** ez nagyerejű közbeiktatás, ami tisztelőnyt, így azonnali feladást eredményezett.

KONCENTRÁCIÓS HIBÁK

Mind a sablonos, mind a felületes játék, lényegében koncentrációs hiba. Sok esetben lélektani vagy személyiségbeli, esetleg a tapasztalatlanságból eredő problémák állnak a háttérben. Ezek elkerüléséhez alapos önelemzésre van szükség, lehetőség szerint edzői segítséggel.

Az első fontos lépés tehát az önismeret! Elemezni kell a hibáinkat és megismerni az erősségeinket a sakkban! Az óhatatlanul elszenvedett vereségek mutatják meg a hiányosságokat és segítenek feltárni a problémák gyökerét, egyúttal rámutatva a fejlődés irányára is!

A felületességből eredő "kapkodás" gyakori hiba a fiatal versenyzőknél. Ez elsősorban a védekezés során járhat komoly következményekkel, ott ugyanis

minden hiba végzetes lehet. Ám a támadás vezetés során, a túlzott elbizakodottság vagy a konkrétumok kiszámolásának elmulasztása szintén kihagyásokhoz vezethet. Higgadtság, türelem, pontosság elég nehéz feltételek egy fiatal versenyző számára.

A játszma különböző szakaszainak tudatos külön választása segítséget jelenthet az összpontosításban és a tudatos játékban. Amikor elkezdődik a játszma a felek egy ideig ismert elméleti utakon haladnak, amikor azonban a konkrét megnyitási változatban egy ismeretlen lépést tesz az ellenfél, a játszma új szakaszba lép!

Megkezdődik az **önálló döntések** szakasza. Érdemes tehát ezen a ponton átgondolni a pozíciót, rászánni az időt a kialakult helyzet mélyebb összefüggéseinek értékelésére. Nézzük meg ezt a folyamatot egy gyakorlati játszmában!

A MEGLEPETÉS EREJE

A ritkán játszott megnyitások ereje részben a meglepetésben, részben az ellenfelet korán önálló döntésekre kényszerítésében van.

1. g2 – g4 ...

Grób-csel. Egy ritka megnyitás, amellyel manapság inkább a villámjátszmákban találkozhatunk. Úgy alakult tehát, hogy sötétnek már az első lépésektől önállóan kell rátalálni a hadállás felépítésére. Nézzük, melyek is a lépéssel kapcsolatos gondolatok?

Értékeljük a hadállást! A korai szárnyfejlesztés 1.g4?! pozíciós problémája szembeötlő, a lépés gyakorlatilag lemond a rövidsáncról és meggyengíti a h4 és az f4 mezőket is. Tehát még csak egy lépés történt, de máris kissé sebezhető a világos hadállása és a rugalmasság tekintetében is veszített egy keveset a világos fejlődés. Tetejében, hasonlóan az 1.b4 lépéshez, a centrumharcot sem szolgálja ez a kezdőlépés.

1. ... e7 – e5!

Logikus válasz a gyenge pontok kontrolljának megvalósítására.

2. Ff1 - g2 h7 – h5!

Ez a lépés kellemetlenül színvallásra kényszeríti a g4 gyalogot!

3. g4 x h5 Hg8 – f6

A gyalog visszaütése még ráér! Egyébként a 3.h3 hxg4 4.hxg4 Bxh1 5.Fxh1 Vh4! után sötét máris magához ragadná a kezdeményezést!

4. d2 - d4 e5 xd4

5. Vd1 x d4 Hb8 – c6

6. Vd4 - a4 ...

A kialakult pozíció lényegében egy fordított Skandináv-védelemre emlékeztet, ahol a királyszárny történések egyértelműen sötét számára kedvezőek.

A meglévő ismereteink sok esetben segítségünkre lehetnek a lehetséges *fejlődési tervek* mérlegelésénél. A gyalogszerkezet, a tipikus tiszt

elhelyezések még egy idegen pozícióban is jelenthetnek támpontot.

6. ... d7 – d5

7. Hb1 - c3 ...

Gyanús lépés! A huszár elveszi a gyalog c3 lépés lehetőségét, ami az a4 vezér visszavonulásához szükséges lehet. Sötét játéka adott, a Fb4 – He4 – Hc5 manőver fenyeget, Vb5-re az a6! vezérfogással.

7. ... Ff8 – b4

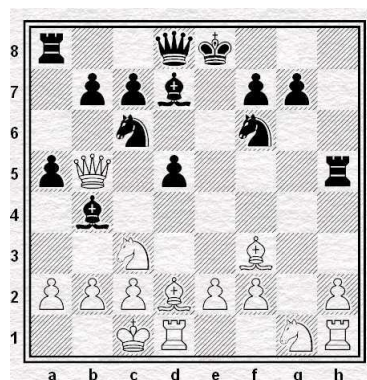
8. Fc1 - d2 Fc8 – d7

9. 0-0-0 Bh8 x h5

10. Fg2 - f3 a7 – a5!

Vezérfogás fenyeget Hd4-el!

11. Va4 - b5 ...



Sötét lép!

11. ... Hc6 – e5!

Kész a csapda!

12. Vb5 x b7 Fd7 – c6

Világos feladta! A vezér fogoly!

Lelong Eric - Molnár Béla
(Agneaux St.Lo Open, 1999)

