

Sakktanfolyam kezdőknek

Ez az tananyag (a kezdőknek szóló tananyag 1. részének folytatása) azoknak szól, akik már tisztában vannak a sakk elemi szabályaival: a figurák menetmódjával, értékével, a támadás, ütés, sakk és matt fogalmával.

Jó szórakozást és sikeres tanulást kívánunk!!

2. rész: Hogyan nyerjünk a sakkban?

1. A sakkjátszma általános stratégiája, a sakkjátszma részei

Az 1. részben megismerkedtünk a sakkjáték összes szabályával, amelyek ismeretében immár képesek vagyunk egy szabályos játszma végigvitelére. Tudjuk, hogy a játék célja az ellenséges király bemattolása.

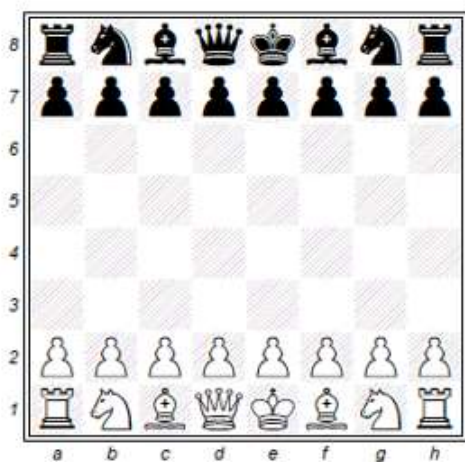
Ebben a részben azokkal az eszközökkel ismerkedünk, amelyek ennek a célnak az elérésében lesznek segítségünkre!

A kérdés tehát az: hogyan juthatunk el a sakkjátszmában odáig, hogy az ellenfél királyának bemattolása kézzelfogható közelségbe kerüljön?

Amint azt a korábbiakban már megtanultuk, a matt egy olyan sakk, amelyet az ellenfél semmilyen eszközzel (támadó figura leütése, közbelépés, király kilépése a sakkból) nem tud elhárítani. Ehhez a legtöbb esetben az szükséges, hogy a támadó figurák anyagi túlsúlyban legyenek a védekező figurákkal szemben (legalábbis a király környezetében).

Ritkább esetben az is előfordulhat, hogy az egyik fél akár anyagi áldozat árán is (kombináció) olyan helyzetet teremt, hogy az anyagi hátrány ellenére is be tudja mattolni az ellenfél királyát.

Vizsgáljuk most meg, hogy a játszma milyen szakaszain keresztül juthatunk el a végső célig, a mattig!



A játszma kiinduló állását vizsgálva láthatjuk, hogy egyik félnek sincs közvetlen, rövid úton megvalósítható esélye arra, hogy mattot adjon az ellenfelének.

Tisztjeinek mozgását saját gyalogjai akadályozzák, a huszárokon kívül lépni sem tudnak. Az ellenfél királyát annak tisztjei és gyalogjai veszik körül, ezt a védelmet pedig az anyagi egyensúly mellett nem könnyű feltörni.

Az első feladat tehát, hogy gyalogjaival utat nyisson saját tisztjeinek, majd azok kifejlesztésével minél nagyobb aktivitást érjen el a sakk táblán. Saját királyát pedig lehetőleg gyors úton (sáncolással) minél biztonságosabb, gyalogok által jól védett pozícióba helyezze. A játszmának ezt a részét hívjuk **megnyitásnak**.

Ezt követi az úgynevezett **középjáték**, amelyben keressük az ellenfél állásának gyenge pontjait (vagy megpróbáljuk magunk is ezeket létrejöttét előidézni) és azokat támadva akár király elleni támadást kezdeményezünk, de gyakoribb az az eset, amikor ezeket a gyengeségeket kihasználva anyagi előnyt érünk el. Az így megszerzett anyagi előnyt aztán próbáljuk növelni, vagy sorozatos cserékkel az állást úgy leegyszerűsíteni, hogy a játszma ily módon előálló végső szakaszában ez az előny már döntőnek bizonyuljon. Ezt a szakaszt hívjuk **végjátéknak**.

A sakkjátszmának tehát 3, egymástól élesen el nem különíthető szakasza van:

- megnyitás
- középjáték
- végjáték.

Mindhárom szakasz sajátos jellegzetességekkel, követendő stratégiai elvekkel rendelkezik, amelyek a sakkjáték lényegét adják.

Ezekkel foglalkozunk behatóbban az elkövetkező fejezetekben.

Bár a szabályok ismeretében már képesek lennének lejátszani egy játszmát, de mielőtt ebbe belefognának, célszerű megismerkedni számos olyan eszközzel (fogással), melyek ismerete nélkül nem tudnának megfelelő színvonalú partit játszani.

Ezek közé tartoznak a végjáték alapismeretek, valamint az anyagi előnyszerzés alapvető módjainak (taktikai motívumok, eszközök) megismerése.

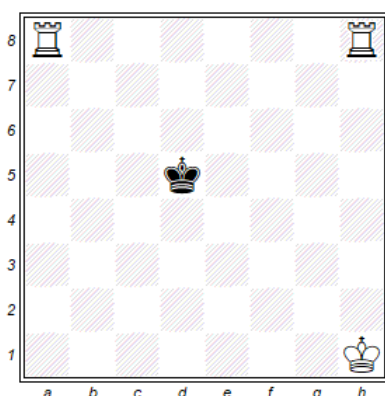
2. Az egyedülálló király mattolása

Legyen bármekkora is az anyagi előnyünk a játszma végső szakaszában, képesnek kell lennünk az egyedülálló király bemattolására. (Egy dologra kell nagyon figyelni, nehogy egy óvatlan lépésünkkel pattot idézzünk elő!!)

Tanuljuk meg ezeket növekvő nehézségi sorrendben!

2.1. 2 bástya a király ellen

Author



Stipulation

Ebben az állásban néhány lépés alatt beadható a matt. A királyt a tábla szélére terelem és ott mattolom:

1. Ba4 Kc5
2. Bh5+ Kb6

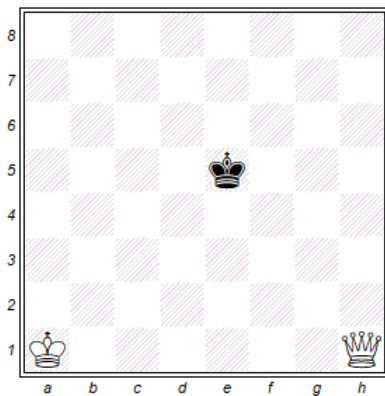
3. Bg4 Kc6
4. Bg6+ Kd7
5. Bh7+ Ke8
6. Bg8#

A királyt a tábla szélére terelem és ott mattolom.

2.2. Vezér a király ellen

Mattot csak a saját király közreműködésével, a tábla szélére leszorított király ellen lehet adni. A matt bármely állásból 10 lépésben elérhető. Vigyázzunk a pattra!!!

Author



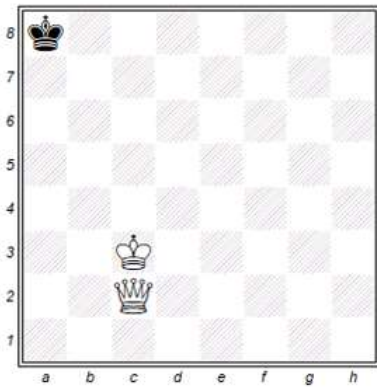
Stipulation

1. Vh4 Kf5
2. Kb2 Ke5
3. Kc3 Kd5
4. Vf4 Kc5
5. Ve5+ Kc6
6. Kc4 Kb6
7. Vd6+ Kb7
8. Kb5 Ka7
9. Vd7+ Ka8
10. Kb6 Kb8
11. Vd8#

Gyakorlat_1: szorítsuk be a sötét királyt (pattoljuk be!) valamelyik sarokba úgy, hogy a világos királlyal nem léphetünk.

Gyakorlat_2: páros gyakorlat. A gyerekek felváltva vannak világos (király + vezér), illetve sötét (csak király) színnel. Ugyanabból az állásból indulva az nyer, aki kevesebb lépésből tudja beadni a mattot.

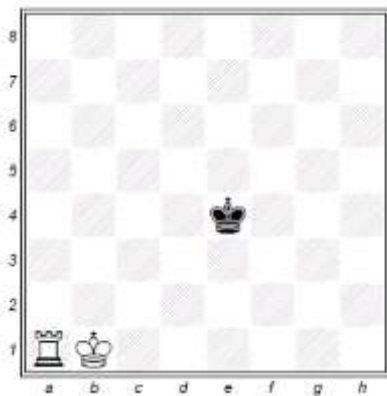
Érdekes feladat:



Adj mattot úgy, hogy csak a vezérrel léphetsz, a királlyal nem! (Nem könnyű!!)

2.3. Bástya a király ellen

Mattot itt is csak a saját király közreműködésével, a tábla szélére leszorított király ellen lehet adni. A matt bármely állásból 16 lépésben elérhető. Vigyázzunk a pattra!!!



1.Kc2 Kd4 2.Ba4+ Ke5 3.Kd3 Kf5 4.Be4 Kg5 5.Ke3 Kf5 6.Kf3 Kg5 7.Bf4 Kg6 8.Kg4 Kh6
9.Bf6+ Kg7 10.Kg5 Kh7 11.Bf7+ Kh8 12.Kg6 Kg8 13.Bf3 Kh8 14.Bf8# 1-0

2.4. Két futó a király ellen

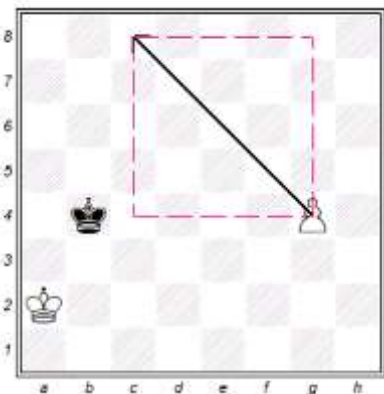
Ez már nehezebb, lásd a haladó részben (3. rész).

2.5. Futó + huszár a király ellen

Ez egészen nehéz, a haladó részben (3. rész) tárgyaljuk.

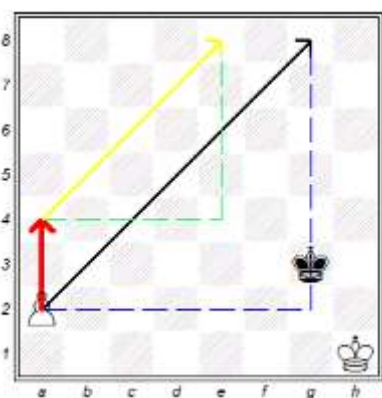
3. Alapvégjátékok – 1: Király + gyalog a király ellen

3.1. Négyzetszabály



Ha sötét lép, akkor be tud lépni a négyzetbe és le tudja nyerni a gyalogot az átváltozási mező előtt.

Ha világos lép, akkor sötét már nem éri el a gyalogot, az vezérré változhat.



Ebben a példában a sötét király ugyan benne van az átalakulási négyzetben, de világos jön lépésben. Az alapállásból 2 mezőt léphet előre és ezzel úgy összezsugorodik az átalakulási négyzet, hogy sötét már nem tudja utolérni a gyalogot. Világos nyer!

3.2. Gyalog átváltozása a király segítségével

Gyalog a 6. soron:



Ha világos lép:

1. e7+ Ke8
2. Ke6 patt

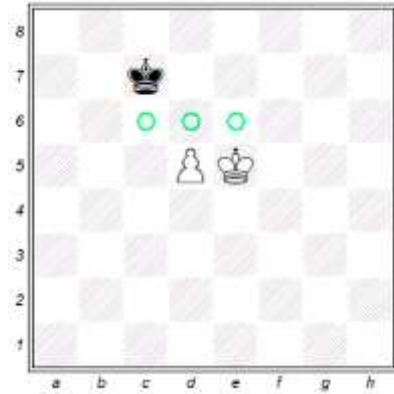
Ha sötét lép:

1. ... Ke8
2. e7 Kf7

- 3. Kd7 Kf6
- 4. e8V és világos nyer.

Szabály: Ha a gyalog sakkal éri el a 7. (2.) sort, akkor döntetlen. Ha nem sakkal, akkor nyer.

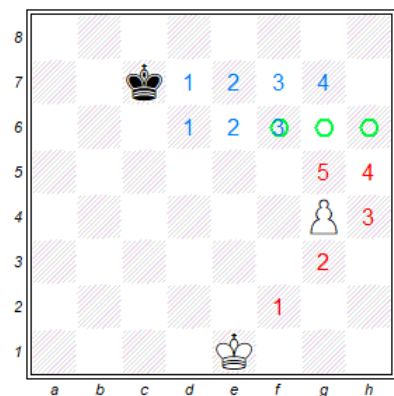
Gyalog az 5. soron:



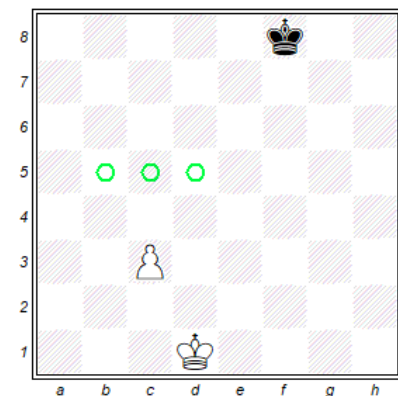
Ha a világos király el tudja érní a gyalogja előtti 6. sort (a zöld körrel jelzett 3 –mező bármelyikét), akkor a gyalog átváltozását sötét nem tudja megakadályozni. A jelzett mezőket kulcsmezőknek hívjuk.

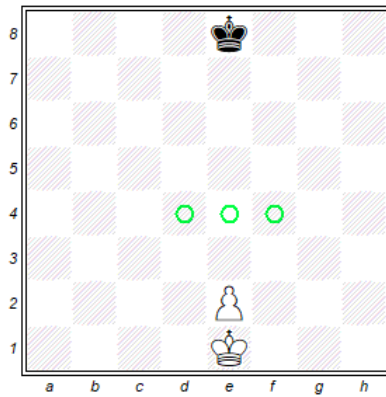
(Általánosságban: kulcsmező az a mező, melynek elfoglalása biztosítja az adott állásban elérhető célt. További példákat fogunk még erre látni később!)

Gyalog a 4., 3. és 2. soron

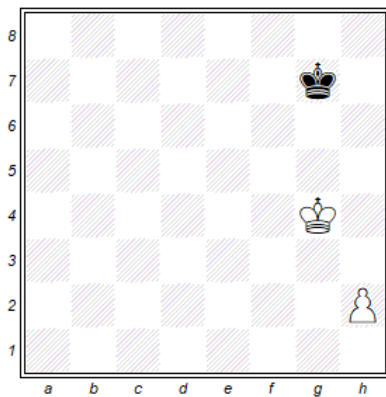


Ha világos el tudja érní a kulcsmezők valamelyikét (zöld körrel jelzett mezők), akkor nyer. Ezt a piros számokkal jelzett úton tudja megtenni (akkor is csak abban az esetben, ha ő indul).



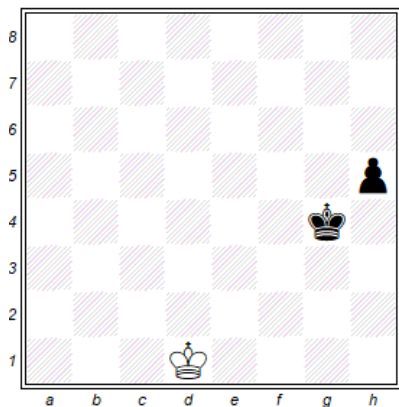


3.3. Szélső gyalog



Szélső gyalog esetében nem érvényesül az oppozíció (a tábla széle elveszi a „kitérés” lehetőséget).

Ha a védekező fél eléri a gyalog előtti bármely mezőt, akkor a játszma döntetlen. A fenti állás döntetlen, bármelyik fél indul.



Ebben az állásban ha sötét indul, akkor nyer: eléri a g2 mezőt és biztosítja a gyalog útját az átváltozási mezőig.

Ha világos indul, akkor döntetlen: eléri az f1 mezőt. Ha sötét h2-re lép, hogy megakadályozza a világos királyt a sarokmező elérésében, akkor f1-f2 mezőkön mozogva nem engedi ki a sötét királyt a sarokból, ezért a gyalog sem tudja elérni az átváltozási mezőt.

4. Taktika: célok, motívumok, eszközök

4.1. Fogalmak

- **Stratégia vs taktika**

A sakkban a stratégia egy hosszútávú célkitűzés megvalósítására irányuló terv. Ez a célkitűzés inkább csak általánosságokban fogalmazható meg, mint például a figurák minél jobb elhelyezése, a köztük levő összhang megteremtése, gyengeségek kikényszerítése az ellenfél állásában, kedvező gyalogszerkezet kialakítása az előnyös végjátékba történő átmenet érdekében, stb.

A taktika ezzel szemben egy rövid távú terv egy konkrét cél elérése érdekében, általában kényszerítő erejű lépéssorozat alkalmazásával, az állásban rejlő pillanatnyi lehetőségek kihasználásával.

- Mik lehetnek ezek a **taktikai célok**?

- * Anyagi előnyszerzés
- * Döntetlen elérése (a döntetlen kikényszerítése jellemzően hátrányosabb állásból)
- * Matt-támadás

(Ritkábban, magasabb szintű játékosok esetében ugyancsak taktikai cél lehet bizonyos stratégiai célok elérése is (pozíciós áldozat), de ezzel ezen a szinten nem foglalkozunk.)

- **Taktikai motívumok**

A taktikai motívum a taktikai cél elérésének végső megjelenési formája. A fent felsorolt taktikai célokhoz eltérő motívum fajták tartoznak.

Ezeket részletesen a következő fejezetekben tárgyaljuk, itt most csak ízelítőül sorolunk fel néhányat:

- * Anyagi előnyszerzés: kettős támadás, felfedett támadás, kötés, figura elfogása, védő figura eltávolítása, stb.
- * Döntetlen elérése: pattkombináció, örökös sakk, lépésismétlés.
- * Matt-támadás: alapsori matt, fojtott matt, sáncállás szétrombolása, stb.

- **Taktikai eszközök**

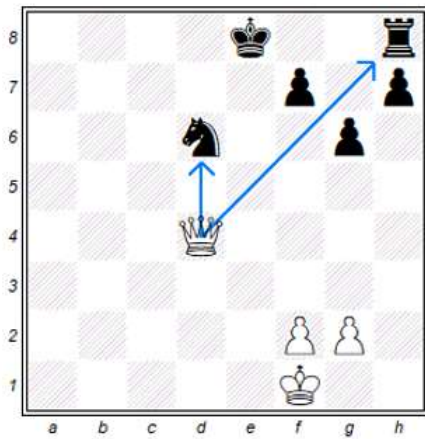
A taktikai motívumok megvalósulásához taktikai eszközökön keresztül vezet az út.

Ezekkel szintén a későbbiek folyamán ismerkedünk meg részletesen, itt csak néhány példa: elterelés, ráterelés, vonalnyitás, vonalzárás, torlasz, stb.

4.2. Anyagi előnyszerzés taktikai motívumai

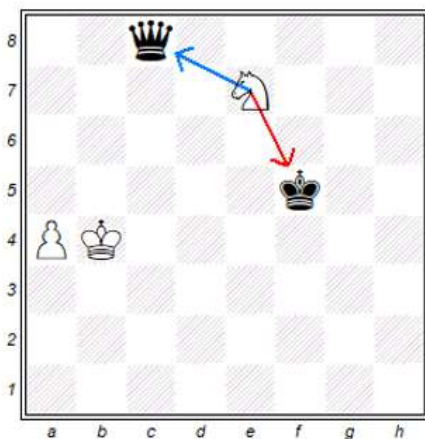
4.2.1. Kettős támadás (fenyegetés)

A kettős támadás során egy figura egyszerre két vagy több védtelen, vagy gyengén védett ellenséges figurát támad meg, melyek közül az esetek nagy számában csak az egyik védhető meg, így a másik elveszik.



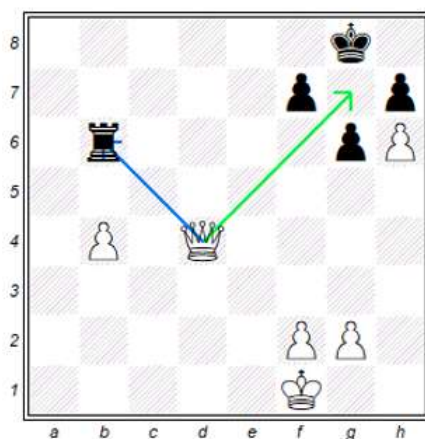
Ebben az állásban a világos vezér egyszerre támadja a sötét bástyát és a huszárt is, a kettő közül az egyik elveszik.

A kettős támadás egyik célpontja a király is lehet, ez a leghatékonyabb kettős támadás, mert ekkor a sakkot védeni kell, a megtámadott másik figura így üthető lesz.



A királynak ki kell lépnie a sakkból, ami után világos huszár leüti a vezért.

A kettős támadás egyik célpontja lehet egy olyan mező is, melyen nem tartózkodik ugyan ellenséges figura, de erre a mezőre lépve a támadó fél nagy kárt okozhat az ellenfélnek (legsúlyosabb esetben mattot ad). Ezt az esetet nevezzük **fenyegetésnek**.



Itt a világos vezér egyszerre támadja a b6-on levő sötét bástyát és fenyeget mattot adni Vg7-tel. Mivel a mattot védeni kell, így a bástya üthető marad.

A kettős támadásnak a megtámadott ellenséges figurák (mezők) elhelyezkedésétől függően az alábbi típusai lehetnek:

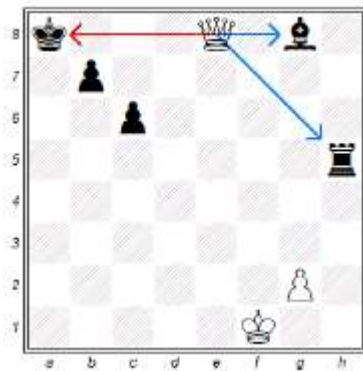
- **Villa**

Ekkor a két (vagy több) megtámadott ellenséges figura különböző irányokban helyezkedik el. A fenti példák mindegyike ebbe a csoportba tartozik.

Villa típusú kettős támadásra bármely figura lépes, még a gyalog és a király is.

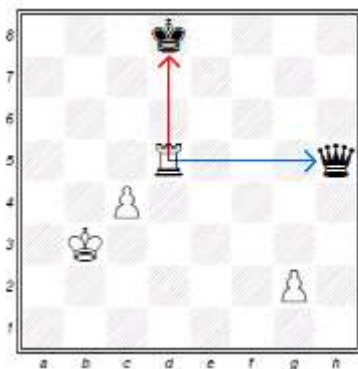
(A „villa” kifejezést leginkább csak a huszárral és a gyaloggal összefüggésben szokták alkalmazni a magyar szakirodalomban, de ebben az anyagban egységesen alkalmazzuk az összes támadó figurára!)

Vezér-villa



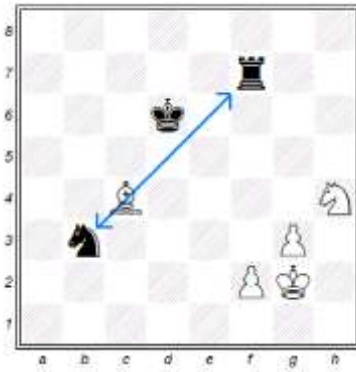
Ebben az állásban a vezér egyszerre 3 ellenséges figurát támad. A király kilép a sakkból, majd a vezér leüti a bástyát (mert az értékesebb, mint a futó).

Bástya-villa

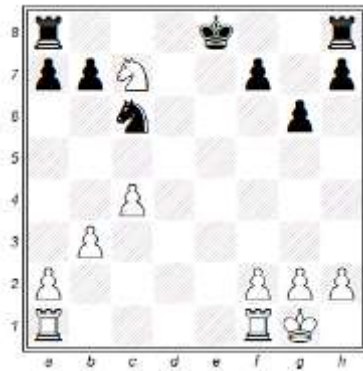


A bástya sakkolja a sötét királyt és egyben támadja a vezért is. A vezér üti ugyan a bástyát, de a megmaradó 2 gyalog elég világos győzelméhez.

Futó-villa



Huszár-villa

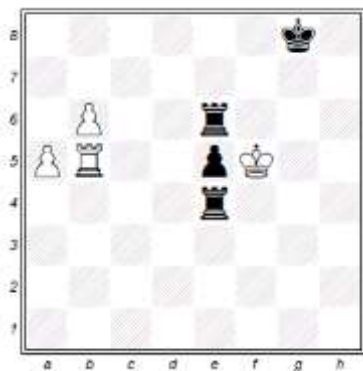


A huszár egyszerre ad sakkot és támadja a bástyát. A sakk zsargon ezt sakk-bástyának hívja.

Gyalog-villa



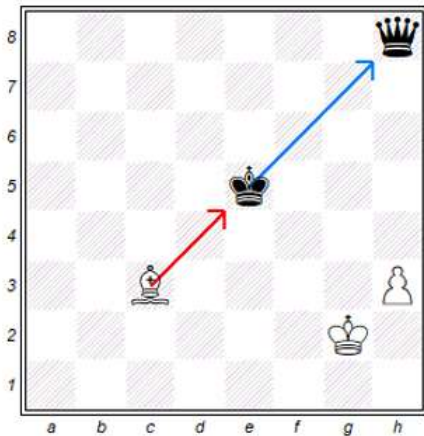
Király-villa



A két megtámadott sötét bástya közül csak az egyik menekülhet!

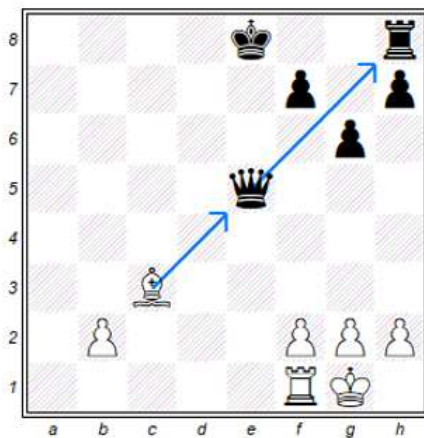
- **Nyárs**

Nyársról akkor beszélünk, ha a két megtámadott figura azonos vonalon, soron vagy átlón helyezkedik el és a támadó figurához az értékeesebb figura esik közelebb, amelynek el kell lépnie a megtámadott vonalról, áldozatul hagyva ily módon a mögötte elhelyezkedő (általában) kevésbé értékes bábút.



A c3 futó sakkot ad a királynak, de a királyon „áthatolón” egyben a vezért is támadja. Mivel a királlyal a sakkból ki kell lépni, ezért a futó ütheti a vezért.

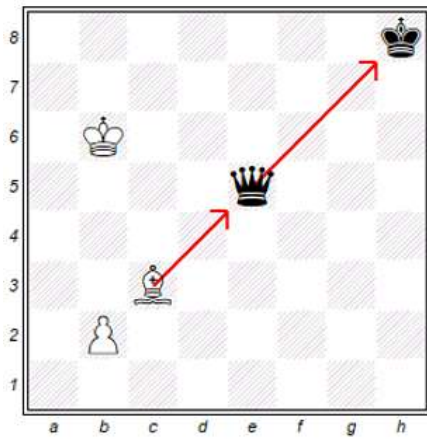
Hasonló a helyzet ebben az állásban is:



Az értékeesebb figurának (vezér) el kell lépnie a támadó futó útjából, így a bástya ütésben marad.

- **Kötés**

A kötés nagyon hasonló a nyárshoz, a különbség az, hogy azzal ellentétben itt a kevésbé értékes figura áll a támadó ellenséges figurához közelebb.



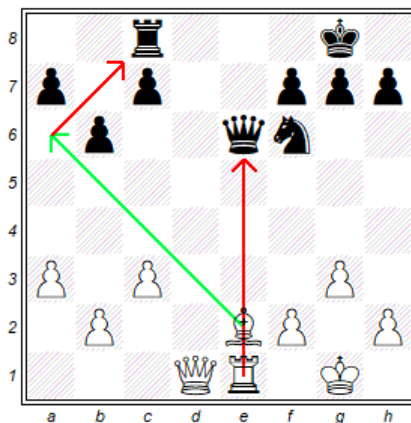
A megtámadott vezér nem léphet el a királyt támadó futó átlójáról, mert a király sakkban maradna, így a vezér elveszik (egy futóért). Az ilyen típusú kötést abszolút (valódi, teljes, „tiltó”) kötésnek hívjuk.



A világos futó támadja a sötét huszárt, de az nem léphet el, csak annak az árán, hogy akkor a nála értékesebb bástya kerül ütésbe. A huszár kötésben van, az ilyen fajta kötést relatív (részleges, „megengedő”) kötésnek nevezzük.

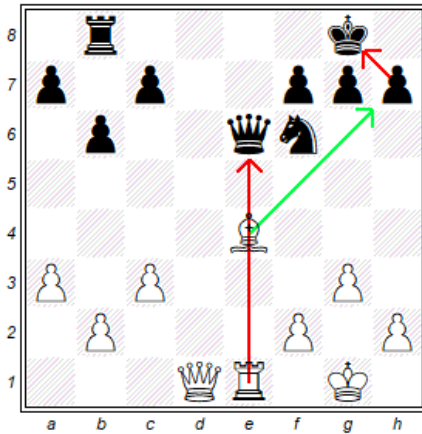
4.2.2. Párhuzamos támadás

- Felfedett támadás

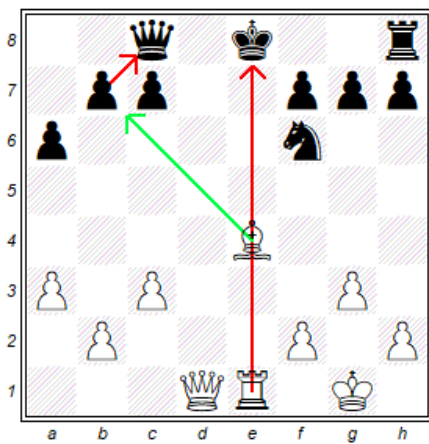


A futó a6-ra lépve megtámadja a bástyát és ezzel egyidőben „felfedi” a világos bástya támadó hatását a sötét vezér irányában. Sötét csak az egyik figuráját védheti a kettő közül (ebben az

esetben nyilván a vezért).

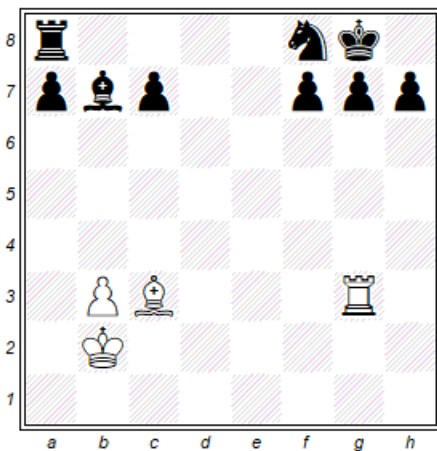


Az előbbihez hasonló állás, azzal a különbséggel, hogy itt a futó sakkal fedi fel a bástya útját, vagyis a megtámadott vezér nem léphet el, mivel e helyett a sakkot kell elhárítani.



A különbség mindössze annyi az előző álláshoz képest, hogy a sakkot nem az ellépő (felfedő) futó adja, hanem a felfedett bástya. A következmény ugyanaz lesz: a vezér elveszik. (Ezt az esetet **felfedett sakknak** nevezzük, ahogyan ezzel már találkozhattunk az első részben.)

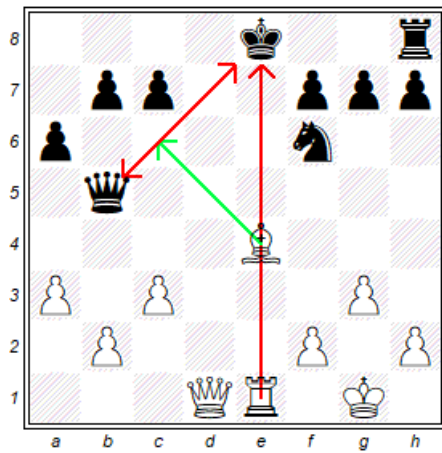
A felfedett támadás speciális esete az úgynevezett **malom**.



1. Bxg7+ Kh8
2. Bxf7+ Kg8
3. Bg7+ Kh8
4. Bxc7+ Kg8

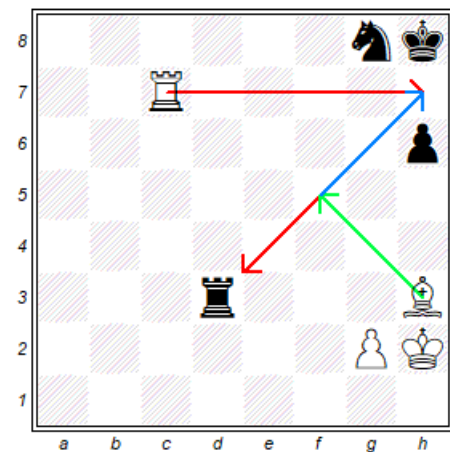
stb.

A világos bástya sorban leüti 3 gyalogot, egy futót és egy bástyát!



A felfedés utolsó típusa, amikor a felfedő és a felfedett figura is sakkot ad (kettős sakk). A vezér itt is elveszik.

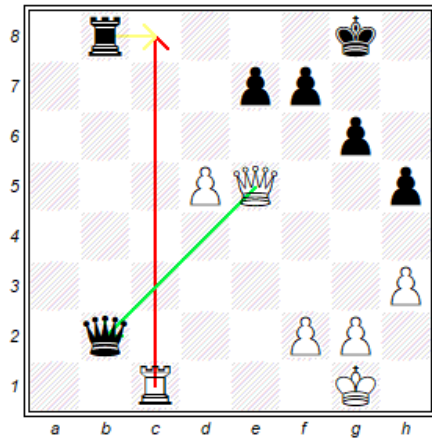
- **Egyéb párhuzamos támadás (nem felfedett támadás)**



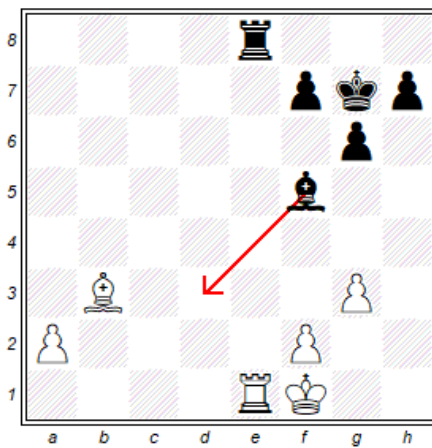
Ff5 után fenyeget Bh7# és egyidejűleg Fxd3. Mivel a mattot védeni kell, a sötét bástya elveszik.

4.2.3. Védő figura hatástalanítása

- Eltereléssel, elűzéssel

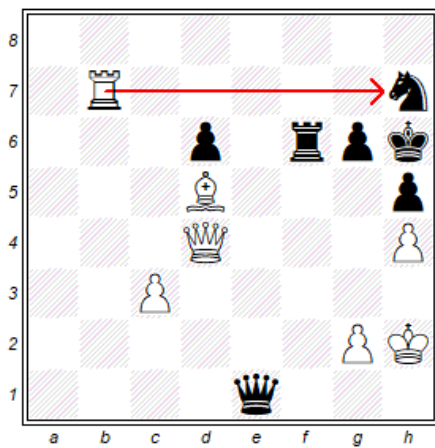


1. Bc8+ Bxc8
2. Vxb2



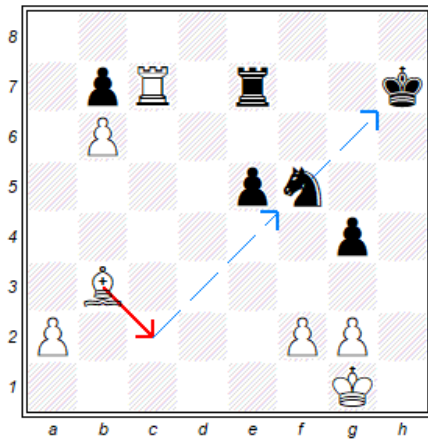
1. Fd3+
2. Kg1 Bxe1

- Leütéssel

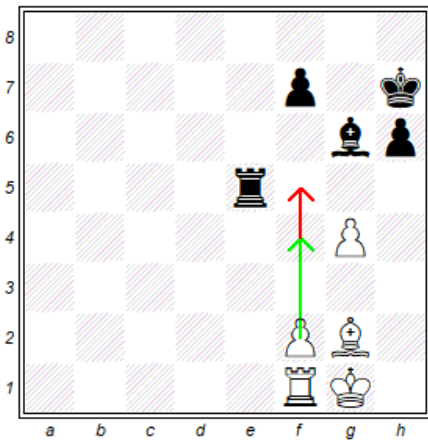


1. Bxh7+ Kxh7
2. Vxf6

- Lekötéssel (védő figura hatásvesztésének kihasználása)

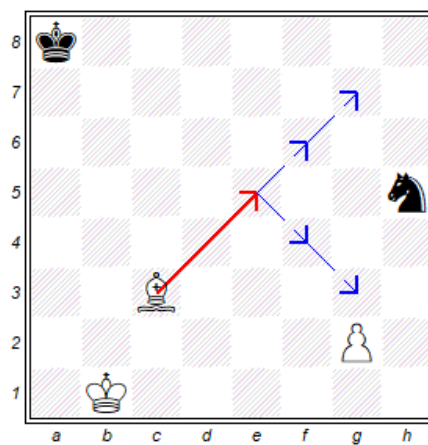


4.2.4. Figura bekerítése, elfogása

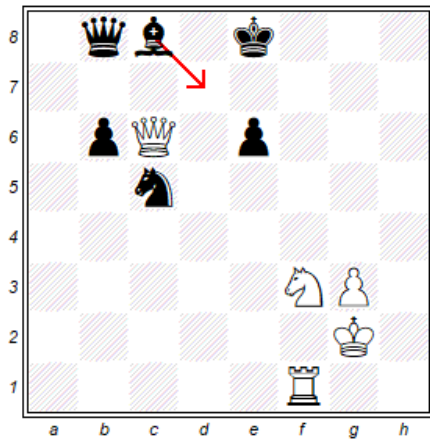


1. f4 Ba4
2. f5 és a futó fogoly.

Tábla szélén álló huszár elfogása:

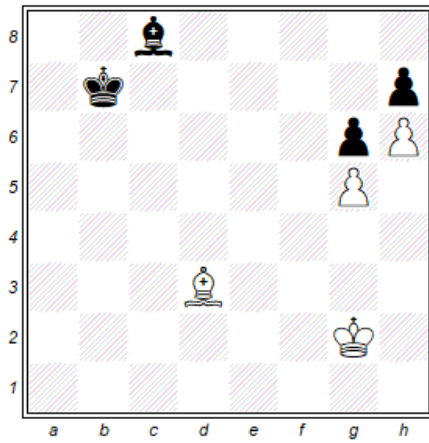


1. Fe5 Kb7
2. g4 és a következő lépésben a gyalog üti a huszárt és világos nyer.

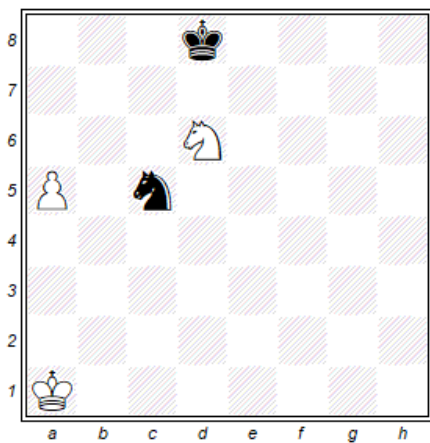


1. Fd7 és a világos vezér be van kerítve!

4.2.5. Gyalogátváltás



1. Fxg6 hxg6
2. h7

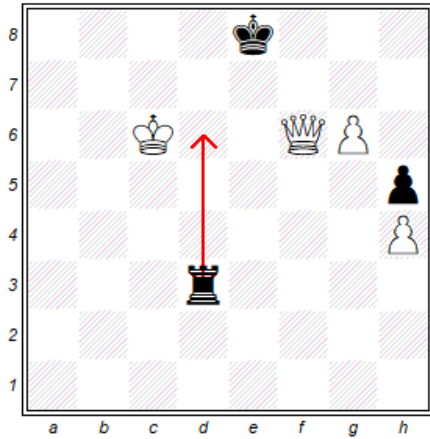


1. Hb7+!! Hxb7
2. h6 és a gyalogot nem lehet feltartóztatni.

4.3. Döntetlen elérésének taktikai motívumai

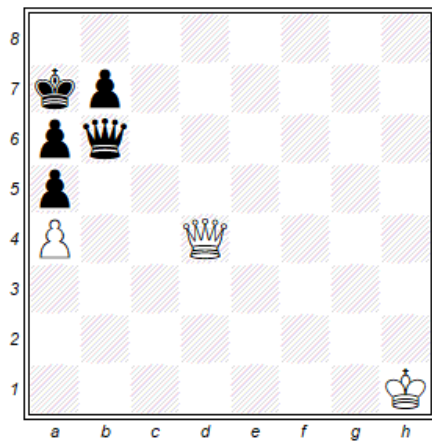
4.3.1. Pattkombinációk

A pattkombináció révén ritkán még jelentős anyagi hátrány ellenére is elérhető a döntetlen.



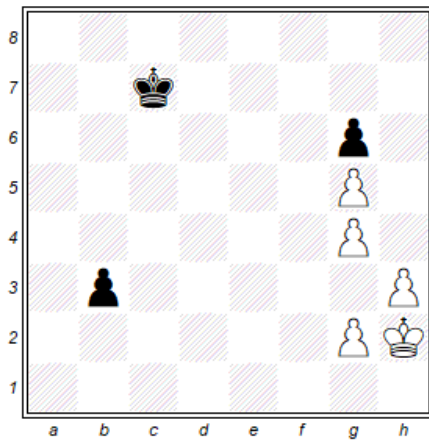
Ebben az állásban csak idő kérdése lenne világos győzelme, ha ő lépne. De sötét következik lépésen, akinek csak a bástyája léphet, így ha azt sötét fel tudná áldozni úgy, hogy a patthelyzet megmaradjon, akkor döntetlenre mentheti a játszmát.

1. ... Bd6+
2. Vxd6 és patt



Sötétnek két gyalog előnye van. Ha lecseréli a vezért, az gyors veszteséhez vezet. Ha kitér a csere alól, akkor a két gyalog előny – ha nem is könnyen, de – nyer. Mi lehet a menekülés? Pattkombináció:

1. Vf2 és sötétnek nincs más választása, mint Vxf2, patt.



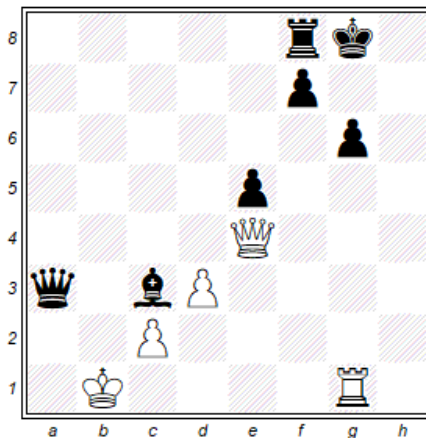
Sötét gyalogból két lépés múlva vezér lesz, a győzelem biutosnak tűnik. De...

Jön az önbefalazás!

1. Kg3 b2
2. Kh4 b1V
3. g3 és sötét nem tud olyat lépni, hogy ne legyen patt!

4.3.2. Örökös sakk

A döntetlen elérésének egy másik módja.



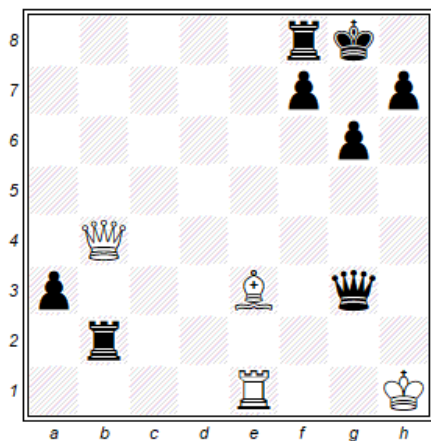
Világost a1-en és b2-n is matt fenyegeti, amit nem tud védeni. Mit tegyen hát?

1. Bxb6+ fxg6
2. Vxg6+ Kh8
3. Vh6+ Kg8
4. Vg6+ örökös sakk

4.4. Mattkombinációk

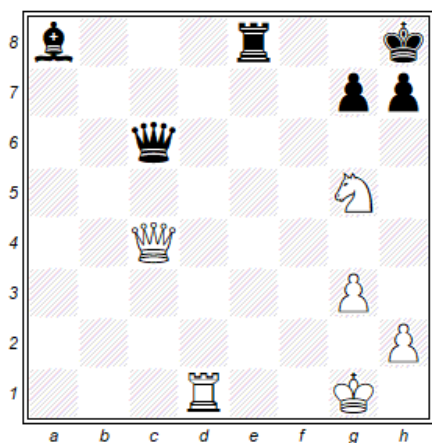
A mattkombinációknak töménytelen típusa létezik, ezek tárháza kimeríthetetlen. Itt csak néhány példa következik ízelítésképpen.

Alapsori matt



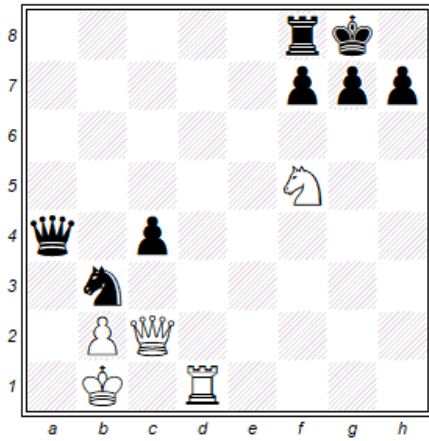
1. Vxf8+ Kxf8
2. Fh6+ Kg8
3. Be8#

Fojtott matt



1. Hf7+ Kg8
2. Hh6+ Kh8
3. Vg8+ Bxg8
4. Hf7#

Anasztázia matt (egyres mattképeknek neve is van)



1. He7+ Kh8
2. Vxh7+ Kxh7
3. Bh1#

4.5. A megnyitás alapelvei

A megnyitás fő alapelvei:

- A centrum fölötti ellenőrzés megszerzése
- A tisztok gyors (és tervszerű) fejlesztése
- A király biztonságba helyezése (sáncolás)
- Szilárd, gyengeségektől mentes gyalogszerkezet
- Tisztek és gyalogok együttműködése

További megnyitási elvek:

- A nehéztiszteket (vezér, bástya) ne fejlesszük túl korán, mert az ellenfél könnyű tisztjei (futók, huszárok) és gyalogjai könnyen támadhatják őket, és ez idővesztést okoz.
- Ne tegyünk fölösleges gyaloglépést. Csak olyan gyaloglépést tegyünk a megnyitás korai szakaszában, ami megkönnyíti a tisztjeink kifejlesztését.
- A játszmát középső gyaloglépéssel kezdjük (d vagy e)
- Haszontalan sakkot ne adjunk, ezzel csak időt veszítünk
- Mindig feltételezd, hogy az ellenfeled megtalálja a helyes választ. Ne játsszunk az ellenfél durva hibájára (csak, ha már az állásunk reménytelen).
- A gyalogok segítségével próbálj térelőnyt szerezni
- Ne akarj mindenáron gyalogot nyerni. A játszma megnyitási szakaszában a figurák fejlesztése sokkal fontosabb, mint egy gyalognyerés.
- A sakkot az egész sakktáblán játsszuk. Mindig a teljes táblára figyelj, ne csak egy bizonyos részére.
- Foglald el a nyílt vonalakat.
- Próbáld megakadályozni az ellenfél sáncolását.
- Ha térhátrányban vagy, cserékkel teret nyerhetsz. Ha viszont térelőnyöd van, akkor kerüld a cserét.
- A „rossz” könnyűtiszteket (huszár, futó) próbáld lecserélni.

KEZDŐDJÉK HÁT A JÁTÉK!!

Szerző: Molnár Péter, VSD Sakk szakosztályvezető, 2022.