

A sakkmasterség útja

A kezdetekről

A sakk egy különleges játék. Szabályait néhány óra alatt elsajátíthatod és meglehet, hogy egy élet kell hozzá hogy mesterré válj benne. Minél többet ismersz meg belőle annál inkább feltárul előtted ennek a csodálatos játéknak a szépsége és bonyolult összefüggései. Egy kezdő játékos számára a legnagyobb nehézséget a tájékozódás jelenti, tájékozódás a sakktáblán a tervek, stratégiák világában és az ehhez segítséget nyújtó mára már tengernyi könyv és egyéb edzésanyag között. Mihez is nyúljon először, hogyan fogjon hozzá a sakkjáték módszeres, a későbbi ismeretekhez kellő alapot nyújtó és nem utolsósorban „eredményes sakkszemlélet” elsajátításához.

Mivel kezdjük a sakktanulást ha már a szabályokkal tisztában vagyunk? Milyen megnyitásokat játszunk? Mennyit foglalkozzunk végjátékkal? Hogyan sakkozzunk? Támadjunk mint Aljechin, Tal vagy Kaszparov, vagy védekezzünk mint a legendás Petroszján? Egy seregnyi kérdés adódik mindjárt a kezdeteknél, amelyekre még a szakemberektől is homlokegyenest eltérő válaszokat kaphatunk. Akár a sakktáblán a küzdelem során szükségünk van egy stratégiára, egy jó stratégiára.

Taktika vagy pozíciójáték

A játékvezetés alapelveinek ismerete, a taktikai eszközök és a stratégiai módszerek elsajátítása, gyakorlatban történő eredményes használata, valamint a sakkozó személyes lelki alkátának együttese határozza meg a játékerőt, az eredményességet. Különböző életkorban és különböző szinteken természetesen a fenti alkotóelemek más-más sorrendben érvényesülnek. Eleinte a taktikus kombinatív játék (amikor az ANYAG és az IDŐ küzdelmében a mohóság és a fantázia összecsapását látjuk) lehet eredményesebb, később a stratégia mind a játékban, mind a küzdelem előkészítésében (a harc terepének (megnyitás) megválasztásával) átveszi a szerepet. Persze sohasem bújhatunk ki a bőrünkől, aki az ellenséges király megtámadásakor érzi elemében magát, az ha választás elé kerül aligha fogja a hosszú távú szerkezeti előnyt és az ígéretes végjátékot választani amikor eséllyel támadhat a királyra. Ebben legfeljebb az adott versenyhelyzet készítheti más megfontolásra a kisebb kockázatot gyakorlati szempontját mérlegelve. A játék nagymestereinek univerzálisnak kell lenniük, hogy minél kevesebb támadási pontot, fogást találjanak rajtuk a konkurensok árgus szemei, de még a legnagyobbak játékában is elválnak az alapvető különbség, hogy a taktika vagy a pozíció játék jellemzi gondolkodásukat, játékbeli stílusukat. Természetesen a taktika a mai modern sakkban a legmagasabb szinten megkövetelheti a mély pozíciós előkészítést, a stratégiailag megalapozott állásfőlényt, mint ahogy a pozíciós eszközökkel kiharcolt álláselőny is gyakran taktikai eszközökkel, agresszív támadással és áldozattal érvényesíthető csupán. Mintha egy kör adott pontjából kétfelé indulunk el ugyan (tréfásan; taktikusok jobbra, pozíciósok balra) ám a végén a találkozás szükségszerű. Tehát végső soron minden út a stratégiához vezet.

Tematika

Tapasztalatom szerint a kezdő sakkozó oktatása, fejlesztése három egymásra épülő szinten valósítható meg hatékonyan.

1. szint: Kombinációs játék és változatszámítás
2. szint: Stratégia ismeretek, a pozíció értékelésének szempontjai
3. szint: Pozíciós alapelvek, a kiselőny érvényesítése, technikája

Ezeknek a fejlődési szinteknek, tapasztalatom szerint ebben a sorrendben kell megvalósulnia ahhoz, hogy azok kellőképpen egymásba épüljenek és megfelelő alapot adjanak a versenysakkozás fejlesztéséhez. Kombinációs játék Aligha vitatható, hogy a győzelem kivívásában eleinte a taktikai képességnek van a legnagyobb szerepe. Ezért a kezdő sakkozó számára a kombinációs játékban mutatott jártasság kell legyen az első lépés és az első kitűzendő cél. A taktikai mintázatok felismerésének képessége szerzett képesség, amelyet nagyszámú kombinációs motívum megfejlesztésével, gyakorlás útján sajátíthatunk el. A taktikai megoldások rendszeres tanulmányozása során a változatszámítás képessége fejlődni fog, gyakorlottabbá, módszeresebbé válik a sakkozó gondolkodása a konkrét helyzetekben, ami idő megtakarításban és gyors számolási képességben is jelentkezik. A nagyszámú feladatmegoldás egy ún. transzfer hatást gyakorol a sakkozó látásmódjára, fantáziájára. Egy idő után az elme ösztönösen keresi a hasonló képeket - már ismert megoldások hasonlóságainak felismerésével – mint amelyek a memóriában vannak, rutinszerűvé válik a kiinduló ötletek, motívumok használata a lépéskeresés folyamatában. Természetesen vannak kiemelkedő kombinatív tehetséggel megáldott, született vérbeli taktikusok, ám legtöbbünk számára - ha kellő időt szentelünk a kombinatív oldalunk fejlesztésére -, játékerőnk egy év alatt akár több száz élóponttal is javulhat.

A taktikai vértzetlenség sok alacsonyabb minőségű sakkozó hibája, lehet, hogy képzetek a megnyitásokban, de egy-egy fatális kombinációs elnézés miatt folyton elvesztik a jobb állásaikat. Megfelelő taktikai képesség nélkül elsajátítani egy megnyitást azt eredményezheti, hogy egy bonyolult hadállásban találod magad, ami az ellenfelednek lehet, hogy sokkal jobban fekszik és hiába ígérnek előnyt a könyvek, a számítógép, ha a taktikai harcban képzetlenséged miatt rendre alul maradsz.

1. szint (1400 - 1800 Élő)

1. A taktikai témák és motívumok megismerése
2. Változat számítás képességének fejlesztése

Versenyzés

Ez ugyan nem tartozik a könyvünk szorosán vett témájához, mégis fontos feltétele a fejlődésnek. Itt lényeges szempont, hogy legalább a játszók felében nálad erősebb ellenfelekkel szemben mérkőzz. Ez ugyan eleinte elkerülhetetlen vereségeket fog eredményezni, viszont alkalmas lesz, hogy a hiányosságaid stílusbeli fogyatékosságaidal szembenézz, amelyek korrigálása a fejlődés fontos feltétele. Az erősebb ellenfelektől a játszót követő elemzésben sokat tanulhatsz, saját meglátásaid összehasonlítása az ellenfél gondolataival sok tapasztalatot hoz majd a felszínre. A gyengébb játékosok ellen elszenvedett vereségnek ellenben nincsenek kézzelfogható pozitívumai, legfeljebb az alázatosabb játékhoz kaphatsz belőle leckét.

Stratégiai alapfogalmak

Amikor a kombinációs játék útvesztőiben már szert tettél némi tapasztalatra, akkor más szemlélet kérdései is egyre gyakrabban foglalkoztatnak majd. Ez a második könyv témakörét képező stratégia kérdései.

2. szint (1800 - 2100 Élő)

A stratégia az egész játszámára vonatkozó játéktervet jelenti, hogy miként építsük fel a részcélok teljesítésével a hadállásunkat.

A sakkstratégia megértéséhez szükséges megismerkednünk a játékot alkotó négy elemmel, amelyek:

1. Anyag (Haderő)
2. Idő (A terved megvalósításához szükséges lépések száma)
3. Aktivitás (Pozíciófölény)
4. Szerkezet (Gyalogállás)

Az anyag jelentősége könnyen érthető. Ha van egy tisztelőnyöm az ellenfél általában nehezen akadályozhatja, hogy érvényesítsem azt. Az anyagi előnyt megszerezheted az ellenfél hibájából, vagy egy ügyes kombináció segítségével. Ilyen lehet egy kettős támadás, elterelés, ráterelés, felfedés stb.

Az idő a játék során a tempókban (lépésekben) jelentkezik. Vannak időnyerő és idővesztő lépések. Az időnek más-más jelentősége van a játék különböző fázisaiban (megnyitás, középjáték, végjáték) és jelentősége függ a kialakult szerkezettől (nyílt, félig nyílt, zárt állás). Általánosságban az idő a terv (fenyegetés) megvalósításához szükséges lépések számát jelenti. Ha az én tervem az hogy az ellenfél királyát egy három lépéses mattal fenyegetem, de az ellenfél két lépésben mattolja az enyémet akkor – nincs elegendő IDŐM.

Aktivitás az anyag és idő sajátos keveréké alkotja. A figurák hatóereje a küzdelem során gyakran változik attól függően, hogy a döntő összecsapás szempontjából milyen pozíciókat foglalnak el, illetve a hadállás szerkezetét (gyalogok pozíciója) tekintve mekkora mozgástérrel rendelkeznek. Így megkülönböztetünk, aktív (jó) és passzív (rosszul álló) tiszteket. Ez az aktivitásban mutatkozó különbség olyan mértékű is lehet amely eldönti a küzdelmet, illetve egy kisebb értékű figura erejét megnövelve (minőségi különbség) lehetővé teszi, hogy pl. egy jól álló futó vagy huszár képes ellensúlyozni a nagyobb értékű bástya hatóerejét. Az aktivitás lehet átmeneti vagy tartós, a rosszul álló figura pozíciója a játék során javulhat, a dinamikai tényezők elveszthetik jelentőségüket. Sok esetben azonban a támadó fél számára az aktivitás lehetőséget ad a döntő csapásra mielőtt a védekező rendezné sorait és az aktivitásban mutatkozó különbség anyagi előnyt vagy matt-támadást tesz lehetővé.

A dinamikus tényezők értékelése ezért jó sakkérzéklet és tapasztalatot igénylő területe a sakkozásnak. A gyalogállás, a gyalogszerkezet jelentőségére a francia Philidor hívta fel a figyelmet elsőként, aki a pozíció játék úttörő mesterének számított. A gyalogállás jelentősége ma már alapvető ismeret a stratégia és pozíció játékban. A gyalogok mozgatása visszavonhatatlan változásokat eredményez a pozícióban, elhelyezkedésük a hadállás vázát alkotja, amely alapvetően meghatározhatja a hadállás jellegét (nyílt, félig-nyílt, zárt) és a küzdelemben választott stratégiákat is.

Állásértékelés

A lépésről-lépésre változó hadállás megítélése, az egyes változatok értékelése nagy gyakorlatot és megalapozott ismereteket kíván. Gyakran esünk abba a hibába, hogy helytelenül értékelve a pozíciót, még a nyerést (támadást) hajszoljuk, amikor már a játszma megmentésén kellene fáradoznunk. A fent említett elemek a játék során állandó változásban, átalakulásban vannak. Pl. Anyagot adhatunk időért és tételnyért, aktív figurajátékért az ellenfél gyalogszerkezetének meggyengítéséért. Ennek kifejezésére gyakran használjuk az ún. dinamikus egyensúly megfogalmazást, amely leggyakrabban arra utal, hogy az egyik elemben mutatkozó hátrányt (pl. anyagi) más elemek túlsúlya egyenlítő ki. A hadállás tényezőinek

pontos értékelése a kiindulópont, ezt követi a helyes terv kiválasztása, a részcélok kijelölése és következetes véghezvitele a győzelem eléréséig. Itt mutatkozik meg leginkább egy mester és egy nagymester látásmódjában, állásértékelésében, játékerejében mutatkozó különbség.

3.szint (1900 - 2300 Élő)

Pozíciójáték

Wilhelm Steinitz lényegében megalkotta a pozíciós játék alapfogalmait, amely ötleteket Tarrasch némiképp módosítva az oktató kézikönyveiben máig érvényes formában rögzített. Bár egyes vélemények szerint Tarrasch ugyan nem értette meg teljes egészében a steinitzi felfogást, de legtöbb tételét átvette. A modern sakkszemlélet, a számítógépek és sakkprogramok fejlődése, a pozíciós játék módszereit sem hagyta érintetlenül. A különféle iskolák módszereit (dogmáit) a dinamikus állásértékelés nagyban átalakította, ma már a szerkezeti gyengeségek kapcsán még a gyengébb klubjátékosok is tudják, hogy az aktivitás képes kompenzálni az ilyen hosszútávú előnyt. Mindezek ellenére a pozíciós fogalmak megértése és beépítése a játékodba komolyabb erőfeszítést igényel ugyan, de a taktikai oldaladon is jelentős előrelépést jelent majd és játékerődben ugrásszerű növekedésre számíthatsz.

A pozíció játék alapelvei

1. Fejlődés. A megnyitás elsődleges feladata a fejlődés, ahol az időnek van a legnagyobb szerepe. Ha elmaradsz a fejlődésben, lényegében lehetőséget adsz az ellenfelednek, hogy megtámadjon.
2. Aktivitás. A figuráid hatékony elhelyezésére ügyelned kell, minél több pontot támadsz az ellenfél hadállásában, annál aktívabbak a tisztjeid. A saját gyalogja által elzárt futó, a táblaszélére szorult huszár a passzív figurafejlődés jellemző példája.
3. Centrum. A centrum ellenőrzése és birtoklása a legrégebbi sakkelvek közül való, amely időközben sok értelmezésen ment keresztül. Tisztjeid mindegyike a leghatásosabban a tábla középső részén fejt ki a erejét és innét könnyebben dobható játékba a tábla bármelyik szárnyán. Ha birtokolod a centrumot, akkor automatikusan megszerzed a játék irányítását. A centrumfölény biztos előjele egy sikeres támadásnak.
4. Bizonytalan királyállás. A király a megnyitásban és a középjátékban sebezhető. A királyállás ezért az egyik leglényegesebb pozíciós tényező. Bár Steinitz mindig úgy vélte; a király erős báb, azért légy óvatos!
5. Mezőgyengeség. Mezőgyengeség alatt azokat a mezőket értjük, amelyeket nem tudunk gyaloggal megvédeni. Ezek a gyenge pontok belépési területet jelentenek ellenfeled figurái számára, itt biztonsággal tudnak felvonulni a hadállásodon belül, ami jelentős hátrány és gyakran előfutára egy készülő támadásnak.
6. A „lógó” és az „izolált” gyalogok. A gyalogszerkezet a pozíciójáték kulcsa, amely meghatározó jellemzője az egész küzdelemnek. Az elszigetelt gyalogokat nem támogatják védő gyalogok, ezért az ellenfél figurái ostromzár (blokád) alá vehetik. Az izolált gyalog tényleges gyengesége leginkább a végjátékban domborodik ki.
7. Vezérszárnyai gyalogtöbblet. Itt leginkább a távoli szabadgyalog kialakításának elvi lehetősége miatt esik szó a vezérszárnyai gyalogtöbblet kapcsán annak előnyéről, aminek talán egy kicsit eltúlzott jelentőséget tulajdonítanak a klasszikus pozíciós iskola hívei.
8. Nyílt vonal. A nyílt vonalat a bástyák felvonulási útvonala, amelynek a középjátékban rendkívül fontos szerepe van. Rengeteg játszmában volt meghatározó a hogy nyílt vonalat

melyik oldal irányította. A támadás során a nyílt sorokat (3.-6.) is használhatják a bástyák a szárnyak közötti gyors felvonulásra.

9. Futópár. A futópár jelentőségét szigorúan túlértékelik, de a Klasszikus iskola korán belészeretett úgyhogy a pozíciós tan része lett. A modern könyvek már hangsúlyozzák, hogy a futópár előnye leginkább a kialakult pozíció függvénye. Talán joggal beszélhetnénk a huszárpár előnyéről is.

10. Az anyagi előny érvényesítésének problémái. Ha anyagi előnyöm van és nagyon nem nyúlok mellé, valamint nem hibázok súlyosat, elvileg „egészséges technika” mellett nyernem kell. Ez azonban gyakran nem is olyan egyszerű a védekezőnek vannak fegyverei amivel megnehezítheti vagy éppenséggel megghiúsíthatja az anyagi előnyünk kihasználását. Az elméleti döntetlenre való lebonyolítás, a patt, az örökös sakk vagy a pozíciós döntetlen elérése ezek közé a módszerek közé tartozik. A kiselőny érvényesítése tehát feltételezi ezeknek a buktatóknak az ismeretét.

A könyvemben leírtak saját edzői és versenyzői tapasztalatomból, tanulmányaimból merítettem, ezek tehát részben szubjektív így vitatható megállapításokat is tartalmaznak. Ami végül is nem feltétlenül baj, a kételkedés a sakkozó számára egyébként is kötelező alapállás. Mindemellett tény az is, hogy Greco és Ruy Lopez sakkművészetétől, Philidoron át, Steinitzen és Tarraschon keresztül, Capablanca és Aljechin remekeit csodálva, a sakkjáték western korát jelentő romantikusok csillogó taktikai csapásain nevelkedők és a pozíció játék fölényét a védekezés technikáját hirdetőik között mindig is különböző nézeteket uralkodtak. Vitáik, elméleteik különbözősége és zászlóvivőik összecsapása jelentette a sakkelmélet fejlődésének alapjait, amelyek egy része máig változatlan és a sakk-kultúra szerves része. „Szeretném ha vitatnának!” mondta egy interjúban Adorján András sakkolimpiai bajnok, utalva arra, hogy gondolataink, elképzeléseink korántsem végleges igazságok, kimunkálásukhoz mások véleménye, tapasztalata szükséges, nélkülük aligha kerülhetünk az „igazság” közelébe.