

Gyalog és bástya a bástya ellen (10 elméleti főállás, kiegészítőikkel.)

(Pozsárszkij tankönyve alapján átdolgozta: IM Mészáros András)

A bástya távolraható tiszt, amely bármilyen színű (világos és sötét) mezőt elfoglalhat. Ezért a szabad gyalogokkal vívott harcban a bástya jóval erősebb a huszárnál vagy futónál. A bástya képes megtámadni és megsemmisíteni a gyalogot, míg a huszár vagy futó csak feltartani tudja. A végjátékban, amikor csökken a bábok száma és felszabadulnak a sorok és vonalak, nagy tér nyílik a bástya operatív műveleteihez és ezért a **végjátékban a bástya ereje megnő**.

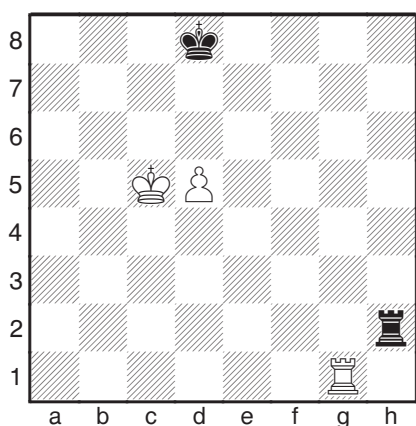
Megnézünk tíz elméleti főállást a hozzátartozó kiegészítő mellékállásokkal. „Gyalog és bástya a bástya ellen”. A sakkot tanulók jól tanulják meg őket, mert nagy a gyakorlati jelentőségük. Először is gyakran a harc a bonyolultabb állásokból az egyik ilyen álláshoz vezet. Másodszer a bástya és a király tipikus manőverei itt minimális báb szám mellett figyelhető meg és így könnyebb megjegyezni!

Az első állástípus (**Philidor-állás**), ahol a védekező fél királya a gyalog útjában van (a gyalog előtt) és a gyalog még nem lépett a hatodik (sötétnél a harmadik) sorra.

1. állás

Philidor-állás

A döntetlenhez vezető utat már 1777-ben megmutatta Philidor! A védekező fél bástyája legyen a hatodik (harmadik) soron és őrizze azt, ne engedje meg az ellenfél királyának, hogy erre a sorra lépjen. Amikor a gyalogja az erősebb félnek a hatodik sorra megy, a bástya a hátsószágra vonul és sakkokat ad a vonalakon.



1...Bh6!

Hiba a 1...Kd7. A döntetlen még tartható, de már lényegesen nehezebb. 2.Bg7 + Kd8 3.Kc6 Bd2 4.Kd6 Kc8 5.Bg8 + Kb7 6.Bd8 (6.Ke6 Kc7 7.Bg7 + Kd8 =) 6...Bd1 7.Ke7 Bh1 8.Bf8 Kc7 9.d6 + (9.Bf7 Be1 + és döntetlen) 9...Kc6 10.Bc8 + Kd5 11.d7 Bh7 + 12.Ke8 Bh8 + 13.Ke7 Bh7 + és egyenlő.

2.Bg8 + Kd7 3.Bg7 + Kd8 4.Kd4

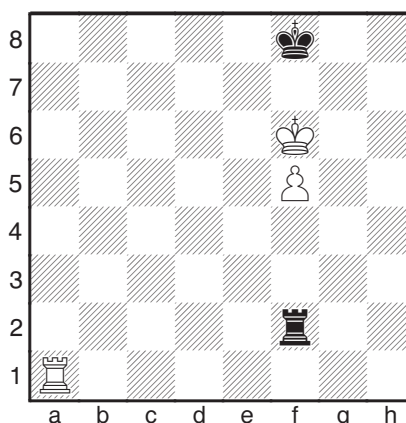
4.Ba7 Bg6 5.Bb7 Bh6 =

4...Ba6 5.Ke5 Bb6 6.d6 Bb1 7.Kd5 Bd1 + 8.Kc6 Bc1 + és döntetlen! ½–½

2. állás

A gyengébb fél bástyája nem tudta elfoglalni a hatodik sort, de ezzel együtt a második típusú állásokban is a elérhető a döntetlen, ha a gyalog nincs a b- vagy g-vonalon. Fontos! A védekező fél királyának a sakkok elől el kell rejtőzködnie a rövid oldalra (a gyalogtól számítva).

Búvóhely szabály!



1...Kg8

Veszítene a hosszú oldalra való kimenés.

1...Ke8? 2.Ba8 + Kd7 3.Bf8! Bf1 4.Kg7 Ke7 (4...Bg1 + 5.Kf7 Bf1 6.f6 Bf2 7.Ba8 Bf1 8.Kg7 Bg1 + 9.Kf8 Bf1 10.f7 Bg1 11.Ba7 + Kd8 (11...Ke6 12.Ke8 +-)) 12.Ba2 Kd7 13.Bd2 + Kc7 +- Nyerés "hídépítéssel". Lásd a 4. ábrát. 14.Bd4 Bg2 15.Ke7 Be2 + 16.Kf6 Bf2 + 17.Ke6 Be2 + 18.Kf5 Bf2 + 19.Bf4 +-) 5.f6 + Ke6 6.Be8 + Kf5 7.f7 Bg1 + 8.Kf8 Ba1 9.Bd8 Ba2 10.Ke8 Be2 + 11.Kd7 Bd2 + 12.Kc7 Bc2 + 13.Kb6 Bb2 + 14.Kc5 Bc2 + 15.Kb4 Bb2 + 16.Kc3 világos nyer!

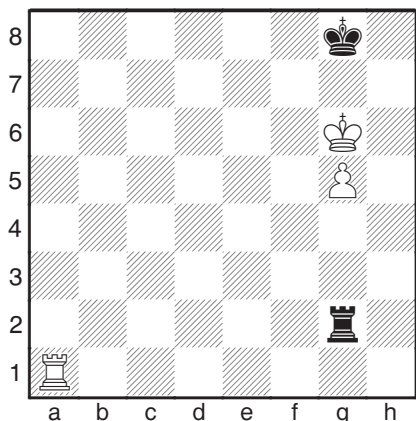
2.Ba8 + Kh7 3.Bf8

3.Ke6 Kg7 =

3...Ba2! 4.Be8 Bf2 5.Be7 + Kg8 6.Ba7 Bf1 7.Ba8 + Kh7 8.Ke6 Kg7 és döntetlen! ½–½

2/a állás

A huszárgyalog ("b" és "g") azért veszít, mert a védekező fél királya csak a hosszú oldal felé tud kitérni. Így a támadó király kerül a rövid oldalra, ahol el tud rejtőzni a sakkok elől. **Búvóhely szabály!**



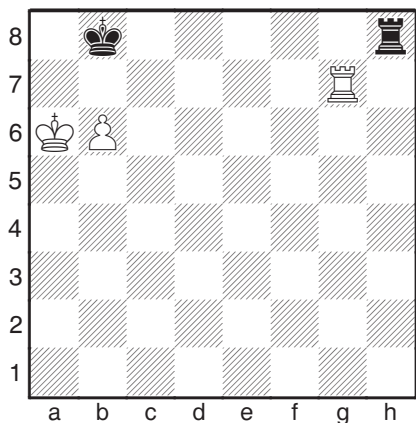
1...Kf8

1...Kh8? 2.Ba8# matt;

1...Bf2 2.Ba8+ Bf8 3.Bxf8+ Kxf8 4.Kh7 Nyerő gyalog-végjáték!

2.Ba8+ Ke7 3.Bg8! Bg1 4.Kh7 Bh1+ 5.Kg7 Bg1 6.g6 Bg2 7.Ba8 Bg1 8.Ba2 Bg3 9.Be2+ Kd7 10.Kh7 Bh3+ 11.Kg8 Bg3 12.g7 Nyerő alapállás. 1–0

3. állás



Döntetlen függetlenül attól, hogy ki lép!

Bástya vagy huszárgyalogok (a, b, g, h) esetén döntetlen tartható alapsoron védekező bástyával is, ha a védekező fél királya a gyalog alatt van. Védekező fél bástyája nyugodtan korozzhat az utolsó soron. Csak akkor avatkozik sakkal ténylegesen a játékba, ha a gyalog előre merészkedik.

1.Bd7 Bg8 2.Bh7 Bf8 3.b7

3.Bh6 Bg8 4.b7 Bf8 5.Bg6 (5.Kb6 Bf6+!) 5...Bh8 és világos nem jut előbbre.

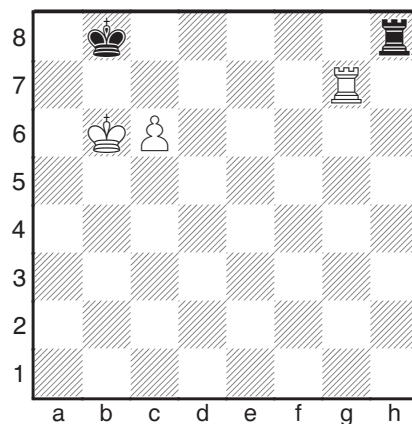
3...Bf6+ 4.Ka5 Ka7

Még egyszerűbb 4...Ba6+! 5.Kb5 (5.Kxa6 patt) 5...Bb6+ =

5.Bg7 Ba6+ 6.Kb5 Bb6+ 7.Kc5 Bxb7 döntetlen. ½–½

3/a állás

Az előbbi védekezés nem megy, veszít c,d,e,f- gyalogoknál.



1.Bb7+ Ka8

1...Kc8 2.Ba7 Kb8 3.c7+ Kc8 4.Ba8+ és világos lesakkozta ellenfele bástyáját.

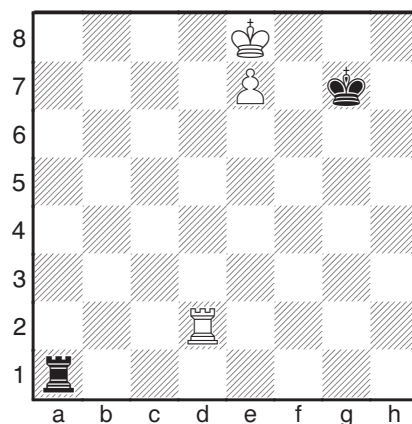
2.Ba7+ Kb8 3.c7+ Kc8 4.Ba8+ és világos szintén lesakkozta ellenfele bástyáját. 1–0

4. állás

A negyedik típusállásban, (**Lucena-állás**) a gyengébb fél királya el van zárva a gyalog átváltozási mezejétől és ezt a mezőt az ellenfél királya foglalta el. Ha világos lép, nyer a király és a bástya "**hídépítés**"-nek nevezett manőverével.

Ez a manőver négy szakaszból áll:

Első szakasz: Támadó bástya a királyt még egy vonallal kijebb tereli. (Kétvonalnyi kizárás)



1.Bg2+ Kh7

Nem megy 1...Kf6 2.Kf8 miatt!

Második szakasz: A bástya a saját térfelének középső sorát foglalja el.

2.Bg4! Bf1

Harmadik szakasz: A király kijön a gyalogja alól és közeledik a saját bástyájához.

3.Kd7 Bd1 + 4.Ke6 Be1 + 5.Kd6 Bd1 +

Ha sötét nem adja be ezt a sakkot, hanem például 5...Be2-öt játszik, akkor világos nyer: Bg4-g5-e5 útján!

5...Be2 6.Bg5 Be1 7.Be5 +-

6.Ke5 Be1 +

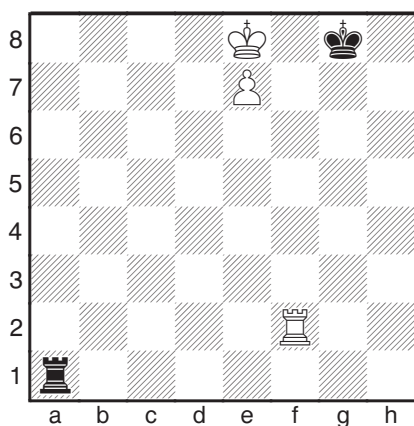
Negyedik szakasz: a bástya, a királya segítségével lezárja a gyalog vonalát.

7.Be4 A "hídépítés" befejeződött. A világos gyalog vezérré változik!

1–0

4/a állás

Amennyiben a védekező fél királya az alapsoron áll még a "hídépítés" módszerére sincs szükség a nyeléshez.



1.Kd7 Ba7 + 2.Ke6 Ba6 +

2...Ba8 3.Bg2 + Kh7 4.Kf7 +-

3.Ke5 Ba5 +

3...Ba8 4.Kf6 Ba6 + 5.Kg5 Ba5+ (5...Ba8 6.Kg6 Ba6+ (6...Be8 7.Bd2!) 7.Bf6 Ba8 8.Bd6 a fenyegető Bd8 nem védhető.

4.Kf6 Ba6 + 5.Kg5 Ba5 + 6.Kg6 Ba6 + 7.Bf6 Ba8

8.Bd6 +- a fenyegető Bd8 szintén nem védhető. **1–0**

5. állás

A védekező fél a rövid oldalon áll és a sötét van lépésen. A gyengébb fél döntetlent érhet el a bástya oldalsó sakkadásaival. **Fontos! A védekező fél bástyája és a támadó fél királya között háromvonalnyi távolságnak kell lennie.**

Diagram a következő hasábon!

1...Ba8 + 2.Kd7 Ba7 + 3.Kd6 Ba6 + 4.Kd5

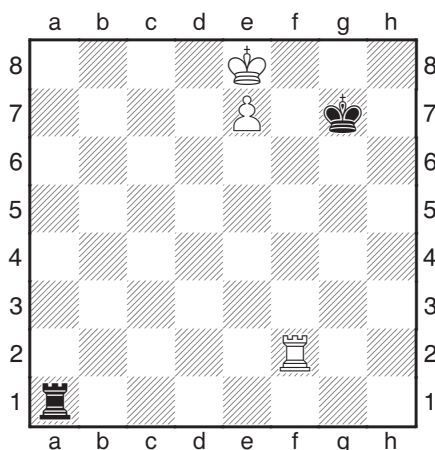
4.Kc5 Be6 =;

4.Kc7 Ba7 + =

4...Ba5 + 5.Kc6 Ba6 + 6.Kb7

6.Kd7 Ba7 +

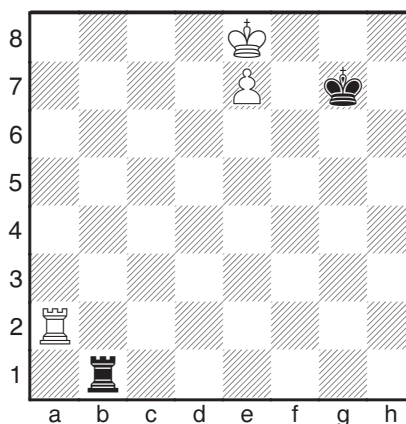
6...Be6 és döntetlen.



Sötét döntetlent ért el, mert a világos gyalog és a támadó bástya között elég távolság volt. A döntetlenhez az kell, hogy a támadó bástya és a gyalog közötti távolság a legalább háromvonalnyi legyen. Ebben az esetben mondják, hogy a bástya a tábla hosszú oldalán van, a védekező fél királya pedig a röviden. $\frac{1}{2}$ – $\frac{1}{2}$

5/a állás

A támadó fél királya hosszú oldalon van, mégis nyer világos, mert a sötét bástya egy vonallal közelebb van a királyhoz. Nincs meg a háromvonalnyi távolság.



1...Bb8 + 2.Kd7 Bb7 +

2...Kf7 3.Bf2 + Kg7 4.e8V +-

3.Kd6 Bb6 +

3...Bb8 4.Kc7 Be8 5.Kd7 +-;

3...Kf7 4.Bf2 +- +-

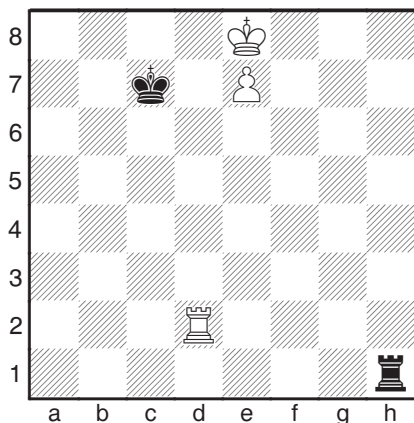
4.Kc7 Be6 5.Kd7 1–0

5/b állás

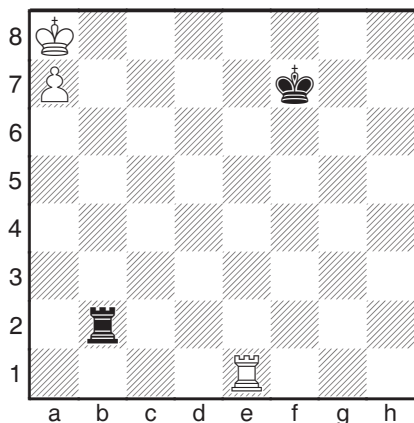
Világos hídépítéssel nyerhet, ezért sötét megpróbál szárny sakkokat adni! Királya az előző példával szemben a hosszú oldalon foglal helyet míg a világos királya a rövid oldalon. Ez ebből viszont az következik, hogy a bástya és a gyalog között csak 2 sornyi távolság van!

Diagram a következő oldalon!

1...Bh8 + 2.Kf7 Bh7 + 3.Kf6 Bh8
 3...Bh6 + 4.Kg7 Be6 5.Kf7 +-
 4.Kg7 Ba8 5.Kf7 és világos nyer. 1–0



6. állás



Világos nyer függetlenül a lépés jogától!

A sötét bástya nem engedi ki a királyt a sarokból, egyetlen lehetősége fehérnek, a világos bástyát a b-vonalra juttatni és kiszabadítani a királyt. Ilyen állásokban a nyereség mindig attól függ, hogy a királyt ki lehet-e szabadítani a sarokmezőről. Világos nyer, mert a sötét király és a világos gyalog között négyvonalnyi távolság van! Sötét király kellő távolságban van ahhoz, hogy ne tudjon beavatkozni a szabadítási műveletbe.

1.Bh1 Ke7 2.Bh8 Kd7 3.Bb8 Ba2 4.Kb7 Bb2+ 5.Ka6 Ba2+ 6.Kb6 Bb2+ 7.Kc5 és világos nyer! 1–0

6/a állás

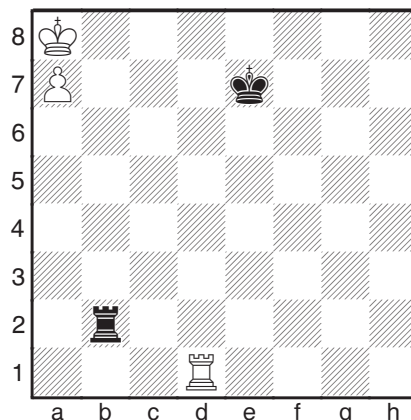
Ha az előbb szemléltetett szélsőgyalogos állásszerkezetben a sötét király és a világos gyalog között csak háromsornyi távolság van, akkor az állás döntetlen.

Diagram a következő hasábon!

1.Bh1 Kd7 2.Bh8 Kc7

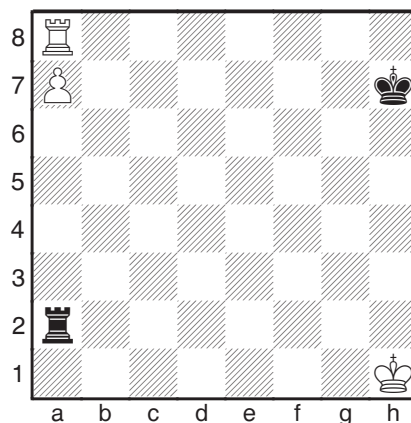
Odaért! Így most már sötétnek a királya is akadályt jelent. Világos királyt nem lehet kiszabadítani a sarokból.

3.Bb8 Ba2 4.Bb7 + Kc8 és döntetlen. ½–½



7. állás

Ez az állás a **gyalog mögött elhelyezett bástya** játékát mutatja be. Lényeges szempont, hogy a gyalog a hetedik (második) soron áll. Támadó bástya saját gyalogja alá szorult. Ezekben, az állástípusokban függetlenül attól, hogy melyik vonalon áll elő az állás döntetlen, mert az erősebb fél királyának nincs bűvőhelye.



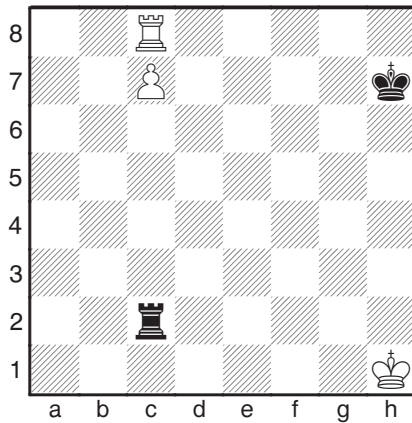
1.Kg1 Kg7 2.Kf1 Kh7

Semmiképpen sem 2...Kf7??, mert 3.Bh8 Bxa7 4.Bh7 + és világos nyer. Ezen típusú állásokban a sötét király csak a g7 és h7 mezőkön mozoghat!

3.Ke1 Kg7 4.Kd1 Kh7 5.Kc1 Kg7 6.Kb1 Ba6 7.Kb2 Kh7 8.Kb3 Kg7 9.Kb4 Kh7 10.Kb5 Ba1 11.Kb6 Bb1+ és döntetlen, mivel a világos király nem tud elbújni a sakkok elől. ½–½

7/a állás

Az állás hasonlóan az előző példához döntetlen. Nincs jelentősége, hogy a gyalog melyik vonalon helyezkedik el. A döntetlenhez vezető út ugyanaz, mint az előző szélsőgyalogos állásban.



1.Kg1 Kg7 2.Kf1 Kh7

2...Kf7?? 3.Bh8 Bxc7 4.Bh7 +

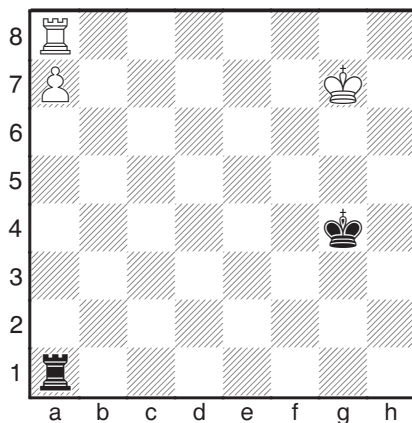
3.Ke1 Kg7 4.Kd1 Bc6 5.Kd2 Kh7 6.Kd3 Kg7 7.Kd4 Kh7

8.Kd5 Bc1 9.Kd6 Bd1 + 10.Kc6 Bc1 + 11.Kb7 Bb1 + és döntetlen. A támadó fél királya nem talál búvóhelyet.

½–½

8. állás

Troickij tanulmánya. A nyolcadik típusú állásban a sötét király el van távolítva a mentő g7, h7 mezőktől és a világos király árnyékában kell elrejtőzzen. Azonban ha sötét király nem g4-en, hanem g5-ön állna, akkor döntetlen. Javasoljuk az olvasóknak, hogy önállóan győződjenek meg erről!



1.Kf6

Fenyeget Bg8 +

1...Kf4

1...Bf1 + A királyközelítés ellen nincs orvosság. 2.Ke5

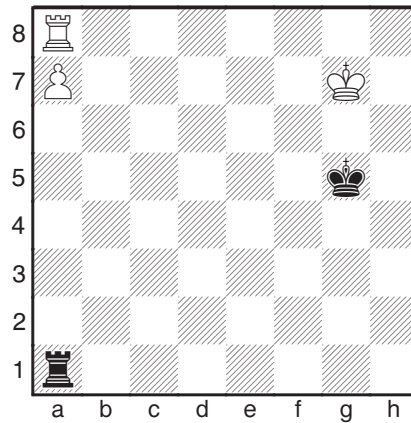
Be1 + 3.Kd4 Bd1 + 4.Kc3 Bc1 + 5.Kb2

2.Ke6 Ke4 3.Kd6 Kd4 4.Kc6 Kc4 5.Bc8! Bxa7 6.Kb6 +

1–0

8/a állás

A bástya vagy a gyalog során álló támadó királynál amennyiben másik fél királya szemben áll vele, az állás nem nyerhető.



1.Kh7 Kh5 2.Kg7 Kg5 3.Kf7 Kf5 4.Ke7 Ke5 5.Kd7 Kd5 6.Kc7 Kc5

És most az előző manőver nem nyer, mert a bástyát nem lehet lenyerni.

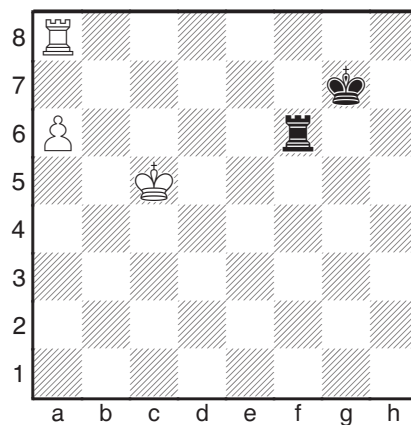
7.Bc8

7.Kb7 Bb1 + 8.Kc7 Ba1 és világos nem jut előrébb.

7...Bxa7 + 8.Kb8 + Kb6 döntetlen ½–½

9. állás

Vancsura állása. Sötét feladata, hogy megakadályozza a világos királyt a gyalog megvédésében és ne tudjon elrejtőzni a bástya sakkok előtt.

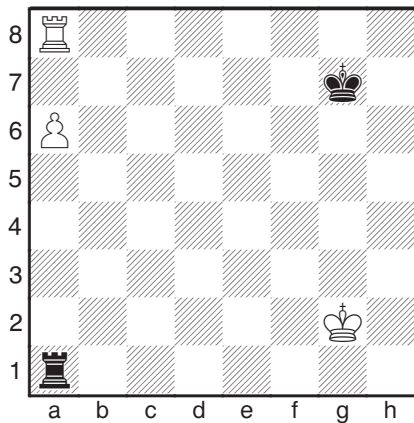


1.Kb5 Bf5 + 2.Kc4 Bf6 3.Kd5

Ha 3.a7, akkor 3...Ba6 és döntetlen, áttérve a nyolcadik típusú álláshoz.

3...Bb6 4.Ke5 Bc6 és döntetlen ½–½

9/a állás

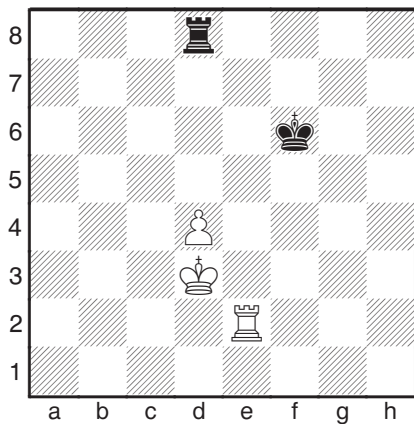


1...Ba5! 2.Kf3 Bf5 + 3.Ke4 Bf6!

Átmenettel az előző döntetlent biztosító Vancsura állás-ba. Hibás védekezés lenne. 3...Ba5? 4.Kd4 Kh7 (4...Kf7 5.Kc4 Ke7?? 6.a7! Kd7 7.Bh8+-) 5.Kc4 Kg7 6.Kb4 Ba1 7.Kb5 Bb1 + 8.Kc6 Bc1 + 9.Kb6 Bb1 + 10.Ka7 és a király bejutott a bűvőhelyre. 10...Kf7 11.Bb8 Be1 12.Ka8 Ke7 13.Bb6 Kd7 14.Kb7 és a gyalog bemegy.] ½–½

10. állás

Homlok támadás. Ha a gyalog nem lépte át a negyedik sort, a gyengébb fél királya meg csak egy vonalra van elvágva a gyalogtól, akkor döntetlen az állás a bástya gyalog elleni frontális (homlok) támadásával. Lényeges szempont, a gyalog és a védekező király helyzete.



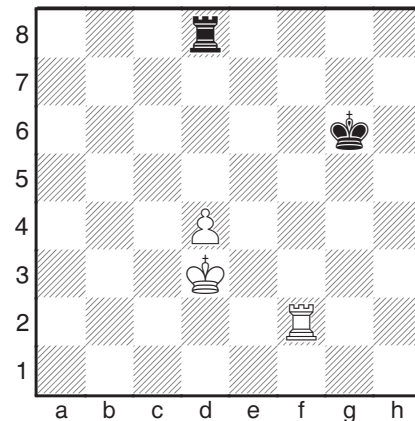
1.Kc4 Bc8 + 2.Kb5 Bd8! 3.Kc5 Bc8 + 4.Kb6 Bd8 5.Kc5 Bc8 + 6.Kb4 Bd8 7.Kc4

Ha 7.Bd2 akkor a sötét király átmegy a d-vonalra, könnyű döntetlennel. 7...Ke6

7...Bc8 + és döntetlen. ½–½

10/a állás

A világos gyalog a negyedik soron helyezkedik el, a védekező fél királya 2 vonalnyira, van kizárva. Nyertő állás! A nyereség folyamata a király és a bástya együttes bonyolult mozgásával érhető el.



1.Kc4 Bc8 + 2.Kb5! Bd8 3.Kc5 Bc8 + 4.Kb6 Bd8

4...Bb8 + ? 5.Kc6 Bc8 + 6.Kd7! Bc1 7.d5 és most már nem lehet megakadályozni a gyalog előrejutását.

5.Bd2! Kf6 6.Kc6 Ba8

6...Ke7? 7.Be2 + Kf7 8.d5 gyalog előre jut.

7.Be2! Bc8 +

7...Ba6 + 8.Kb5 Bd6 9.Kc5 Bd8 10.d5

8.Kd7 Bc1

8...Ba8 9.d5 Ba7 + 10.Kc6 Ba6 + 11.Kb5 Bd6 12.Kc5 Bd8 13.d6

9.d5 Kf7 10.d6 és a gyalog lassan, de biztosan eléri a hetedik sort.

10...Bc3 11.Kd8 Bd3 12.d7 Bc3 13.Bf2 + Kg7 14.Bf4! és a világos a "hídépítés"-i manőverével nyer. **1–0**