**Legrosszabb figura elve**

Készítette: Gál Tamás

A sakk elméletét nagyon sokféleképpen osztották már fel: megnyitás, középjáték, végjáték, stratégia, taktika, változatszámítás, állásértékelés, gyalogszerkezetek stb. Ez az anyag a stratégiai részhez ad fontos segédletet, aminek egy fontos alapjával foglalkozik; a bábuk hasznosításával.

A stratégia témaköre egy nagyon szerteágazó terület, sok különálló résszel, amik bizonyos pontokon átfedhetik egymást. A stratégiai gondolkodás alapja az elvek ismerete és azok készégszintű alkalmazása. Sok alapelv van, például a biztos figura elve, gazdaságosság elve, két gyengeség elve stb., ezek közül egy fontos alapelv az ebben az anyagban részletezett, **legrosszabb figura elve**, ami egy olyan alapelvet mutat be, ami a játék bármelyik pontján (sakkparti eleje-közepe-vége) nagy fontossággal bír. Ennek az elvnek az alkalmazásával bábuink, tisztjeink nem állnak majd feladat nélkül, tisztjátékunkat jobban összehangolhatjuk, seregünket hatékonyabban vezethetjük.

Ez az elv több sakkozó, sakkíró, sakkedző anyagaiban megjelent már korábban:

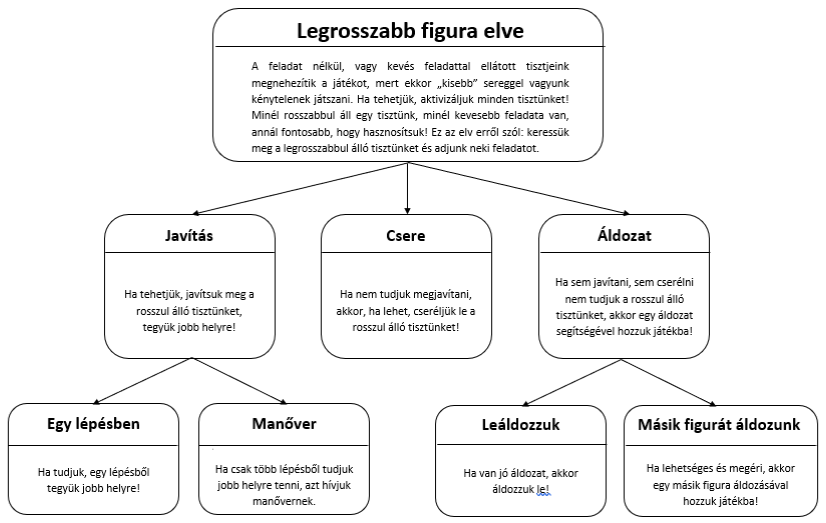
* Kosikov „worst-piece principle”-ként említi: azokban az állásokban, ahol van idő stratégiai manőverre, érdemes megkeresnünk a legrosszabbul álló tisztünket és megjavítanunk, mert azzal az egész állásunk javulni fog.

„Javítsd meg, vagy cseréled le!” – írja.

* Jacob Aagard „worst-placed piece”-nek nevezi a Grandmaster preparation - Positional play című könyvében.
* Balasov: "Fischernek soha nem voltak rossz figurái. Lecserélte azokat, és az ellenfélnek maradtak rossz figurái."
* Makagonov „szabálya”: amikor nincs más fontos teendő, érdemes megkeresnünk a legrosszabb tisztünket az állásban és elvinnünk azt egy aktívabb helyre.

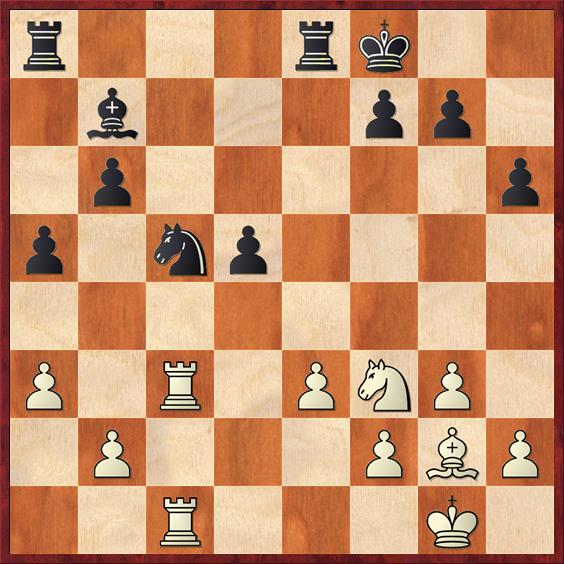
Egy állásban a tiszteknek nagyon külön különböző feladataik lehetnek: támadnak egy pontot, védenek egy mezőt, támogatják a behatolást stb. Ezeket a feladatokat fontos látni, mert ha látjuk azokat, akkor az is gyorsan kiderül, hogy ki az, akinek kevés feladata van, vagy egyáltalán nincs is. Ha az ellenfél figurái hasznosabbak, vagy több hasznos figurája van játékban, mint nekünk, akkor focis példával élve ez olyan, mintha többen lennének az ő csapatukban, mint a miénk. Ez persze fordítva is igaz: ha nekünk több hasznos figuránk van, akkor az olyan, mintha emberelőnyben játszanánk. Ezt persze árnyalhatja a gyalogszerkezet, vagy éppen az adott tisztek ereje, nem mindegy ugyanis, hogy a vezérünk hasznosul jól a táblán, vagy a huszárunk, úgyhogy a teljes képhez fontos ezeket is mérlegelnünk. Kisebbítheti a jelentőségét az anyagi eloszlás, mert ha például vezér hátrányban játszunk, valószínűleg kisebb lesz a jelentősége annak, mennyire hasznos a maradék tisztjeink helyzete. Ezekkel együtt is fontos viszont azt az alapvetést felismerni, hogy **minél több figuránk hasznosul a táblán, annál jobban ki van használva a seregünk, annál jobban állunk**. Több lehetőségünk lesz, több feladatot adunk az ellenfelünknek, jobban akadályozhatjuk a tervét stb., mert több figuránk "játszik".

Az elvben szereplő hasznosításhoz többféleképpen vezet út, amit alapvetően háromféleképpen tehetünk meg: javítással, cserével és áldozattal. Ha a javításban megkülönböztetjük azt, hogy egylépésben, vagy több lépésben (manőverrel) javítunk fel egy tisztet, akkor négy típus körvonalazódik ki, amit egy ábrán a következőképpen lehet szemléltetni:



Ez az elv az már a parti elejétől jelen van: a megnyitásban még mindegyik tisztünk passzív és nincs feladata. A játszma első részében ez az elv különös fontossággal bír, amíg játékba nem hozzuk a seregünket, s bár utána kevésbé látszódik ilyen élesen a fontossága, egészan a parti végéig megmarad.

Legrosszabb figura elve: **egylépéses javítás**.



1. ábra. Anish Giri - Hou Yifan

A bábuk (világos tisztek) helyzetének értékelése:

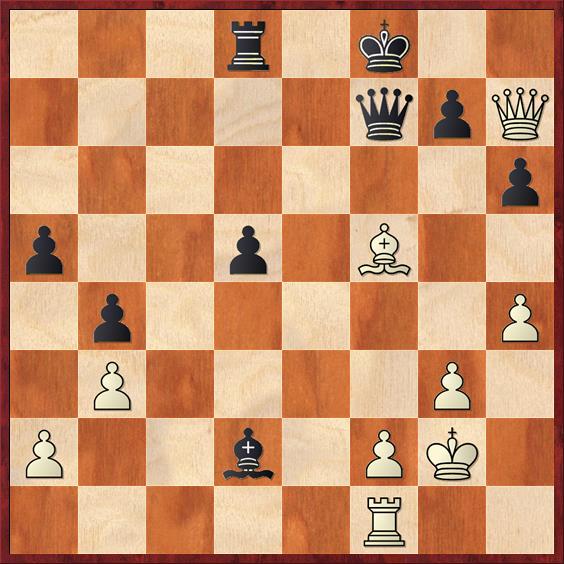
* Király g1-en: nem hasznos, jelenleg nincs feladata, lassan lehetne javítani a pozícióján.
* Bástya c1-en: a c3-on lévő bástyát támogatja majd a későbbi behatolásban.
* Bástya c3-on: figyeli a b3 és d3 behatolási pontokat, elveszi ezeket a sötét huszártól. A későbbiekben behatolhat sötét állásába.
* Huszár f3-on: nem hasznos, jelenleg nincs feladata.
* Futó g2-n: nem hasznos, jelenleg nincs feladata.

Az előbbi értékelés után három olyan figurát találtunk, akiket fontos hasznossá tenni. Mivel a huszár és a futó gyorsabb figurák, valamint könnyebben tudunk vele nyomást kifejteni a sötét állásra, azért érdemes velük kezdeni a figurák javítását, amit egy lépésből, Hd4-el meg is lehet tenni, ami után a futó nyomást gyakorol a d5 gyalogra, a huszár figyeli az e6-c6 pontokat, később esetleg b5-ön vagy f5-ön keresztül léphet támadásba.

Általános gondolatok az egylépéses javításról:

* A huszárral és királlyal lépni kell, hogy fejlesszük, a többi figurával (futó, bástya, vezér) mivel nagy hatótávolságúak, nem feltétlenül: megoldás lehet például a helyfelszabadítás, vagy a vonalbábuk felfedése (pl. null tempós bástya).

Legrosszabb figura elve: **manőver.**



2. ábra. Anatoly Karpov - Garry Kasparov

A bábuk (világos tisztek) helyzetének értékelése:

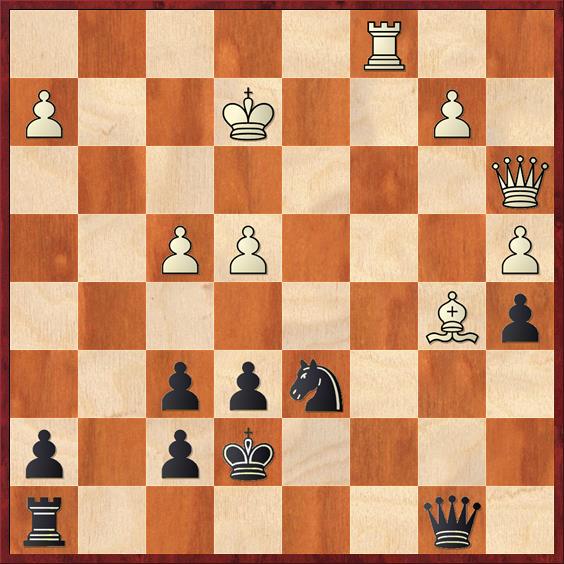
* Király g2-n: nem hasznos, de jelenleg nem ajánlott a javítása, mert sok még a veszélyes sötét tiszt a táblán.
* Vezér h7-en: támadja a sötét királyállást, kontroll alatt tartja a világos mezőket a királyszárnyon.
* Bástya f1-en: nem hasznos, jelenleg nincs feladata.
* Futó f5-ön: támadja a sötét királyállást, a vezérrel együtt kontroll alatt tartják a világos mezőket a királyszárnyon, valamint elveszi az e6-d7-c8 pontokat a sötét nehéztisztek elől.

A fenti felsorolásból látszik, hogy a bástyát lenne fontos játékba hozni, mert neki nincs semmilyen feladata, ezt pedig a d1-d3-f3 manőverrel a legjobb helyre tehetjük, támadva a sötét királyt.

Általános gondolatok a manőverről:

* nem csak azzal a figurával lehet manőver végrehajtani, akit meg akarunk javítani, hanem másik figurával is: például a h1-en álló bástyánkat játékba hozhatjuk a h2-h4-h5-h6 lépések után a gyalog lecserélésével.
* minél zártabb az állás, minél kevésbé fontos az idő, annál nagyobb esélyünk van arra, hogy manőverrel javítsunk a bábuink helyzetén.

Legrosszabb figura elve: **csere.**



3. ábra. Shakriyar Mamedyarov - Sergey Karjakin

A bábuk (sötét tisztek) helyzetének értékelése:

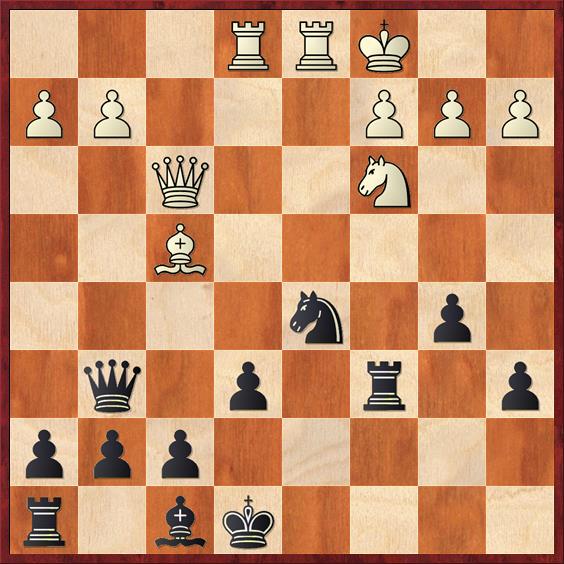
* Király e7-en: hasznos, védi a d6 huszárt.
* Vezér b8-on: hasznos figura, mert részben védi a d6 huszárt (amit amúgy már biztosított a király), valamint figyeli a c7 behatolási pontot.
* Bástya h8-on: nem hasznos, jelenleg semmit nem csinál.

Az előző felsorolásból látszik, hogy jó lenne a h8-on álló bástyát valahogy megjavítani, amit lehetne g8-on, vagy d8-on is, viszont mivel van egy nagyon fenyegető párja c1-en, érdemes inkább c8-ra tenni, így cserére ajánlani.

Általános gondolatok a cseréről:

* fontos átgondolni, hogy ha több figurára is lecserélhetjük a rosszul álló bábunkat, akkor melyikre cserélünk, ehhez érdemes az ő helyzetét is értékelni,
* feltehetjük a kérdést magunknak, hogy a csere kinek kedvez?
* nem biztos, hogy azt a figurát fogjuk cserélni, amelyik rosszul áll, hanem egy másik figuránkat, így hozva jobb helyzetbe a rosszul álló bábunkat! Például Spassky - Karpov parti, Fxf3 lépés.

Legrosszabb figura elve: **áldozat.**



4. ábra. Bryan Smith - Perunovic Milos

A bábuk (sötét tisztek) helyzetének értékelése:

* Király e8-on: nem hasznos, viszont nem is lehet most javítani az állását, sőt, inkább biztonságba kéne helyezni.
* Vezér g6-on: támadja a g2 és a c2 pontokat.
* Bástya c6-on: támadja a c3 huszárt, rajta keresztül a királyállást. Bástya h8-on: nem hasznos, jelenleg nem csinál semmit.
* Futó f8-on: figyeli a d6 pontot, hogy a világos futó ne tudja megakadályozni sötétet a sáncban, de ezt a feladatát máshonnan is el tudja végezni.
* Huszár d5-ön: elállja a d1 bástya útját, támadja a c3 huszárt és az f4 futót, viszont kötve van a világos vezér által.

Az előző felsorolásból látszik, hogy a h8 bástyát és az f8 futót lehetne javítani, amit világos nagy aktivitása és a középen álló sötét király miatt nehéz, mert nincs rá elég idő (világosnak komolyan fenyegetése van az állásban a d5 ponton). Ezt a problémát egyszerre tudja orvosolni sötét egy kényszerítő lépéssorozattal, amit a Bxc3 áldozattal vezet be.

Általános gondolatok az áldozatról:

* áldozhatjuk magát a rosszul álló bábunkat, így eltüntetve a rosszul álló tisztünket,
* áldozhatunk egy másik bábunkat, hogy így hozzuk játékba a rosszul álló tisztünket.

**Pedagógiai szempontok**

*Kinek szól az anyag*

Ez az anyag különböző játékerejű sakkozóknak is hasznos lehet: nehéz meghatározni, de körülbelül az értékszám megszerzésétől egészen 2000-es élő körüli játékerőig tehet hozzá a tudásunkhoz, játékerőnkhöz.

*A készségfejlesztésről*

Fontos fogalom ennek az elvnek (de bármilyen elvnek) az elsajátításában, hogy készség szinten tudjuk alkalmazni azt, azaz tudatos odafigyelés nélkül tudjuk használni. Ehhez fontos a sok gyakorlás, amit első lépésként az adott **ismeretanyag** elsajátításával kell kezdeni, ebben az esetben azzal, hogy mi az a figura hasznosság. Ha sokat gyakoroljuk állásokban a bábuk értékelését és az értékelés utáni feljavítási lehetőségeket, akkor egyre jártassabbak leszünk benne, ezt a pszichológia **jártasságnak** nevezi. Ha még tovább gyakoroljuk ezt elérkezünk oda, hogy már **készség** szinten ismerjük és alkalmazzuk az elvet, ami azért nagyon fontos, mert ekkor már nem igényel ez a cselekedet tudatos odafigyelést, hanem a tudat ellenőrzése nélkül is lefut a begyakorlott művelet a fejünkben, így szabadítva fel értékes erőforrást például a változatok pontos kiszámítására.

A készségfejlesztésnek több fajtája van, amire ez az anyag épít, az az **analizáló-szintetizáló készségfejlesztés.** Először analizáljuk (elemeire bontjuk) a tanulni kívánt anyagot, azaz megkeressük az alap építőköveit, az alapegységeit, majd ezeket egyesével kezdjük el gyakorolni. Amint egy-egy ilyen részterületet jól begyakoroltunk, elkezdhetjük ezeket egymásra építeni, azaz szintetizálni. Ebben az anyagban először külön van a javítás gyakorlása, külön a manőver gyakorlása, külön a csere gyakorlása, külön az áldozat gyakorlása, majd később ezek összekapcsolása, azaz javítás-manőver-csere-áldozat gyakorlása egyszerre/felváltva. Több példa is van a sakk könyvek között, amikben (tudatosan vagy tudattalanul) az analizáló-szintetizáló készségfejlesztés egy formájára építették a könyvet, például Jacob Aagard könyve, a Positional Play, amiben a gyengeségek, tisztek, profilaxis témákat gyakoroltatja külön-külön, majd a könyv végén egyben, szintetizálva azokat. A javítás és a manőverezés két gyakori előfordulása az elv alkalmazásának, valamint a cserék is többször előfordulnak egy partiban, ezért ezek külön anyagrészben vannak tárgyalva. Az áldozat témájában is lenne két külön típus, de mivel ezek ritkábbak, ezért ezek egy kalap alá vonva, egy részben vannak tárgyalva az anyagban, így négy részben gyakorolva (egylépéses javítás, manőverezés, csere, áldozat) az elvet.

*A gyakorlásról*

Első lépésként fontos, hogy a bábukat egyesével, külön tárgyalva nézzük meg és elemezzük a helyzetüket abból a szempontból, hogy mennyire hasznosak, van-e (és milyen) feladatuk. Ez az első, de egyben a legfontosabb lépés is, mivel a következő lépést, azaz a rosszul álló figura megjavítását csak ekkor van lehetőségünk végrehajtani, ha megtaláltuk a kevésbé hasznos figurát/figurákat az állásban. Egy példaállásban ha azt mondjuk, hogy átlagosan 5 tisztünk van, akkor a bábuk értékelését 5-ször végzi el a gyakorló. Ha ezt 6 álláson keresztül megteszi, akkor 30-szor gyakorolta magának a bábu helyzetének az értékelését, ami a kulcsmozzanata az elv jó alkalmazásának. Ezt fontos nagyon jó begyakorolni, mert így egy idő után már készség szinten le fog futni a fejünkben ez a folyamat, azaz nem kell majd hozzá tudatos odafigyelés. Erre a kulcsfolyamatra épül majd a következő lépcsőfok, amikor is azt keressük meg az állásban, hogy az adott figurát javítsuk, cseréljük vagy áldozattal hozzuk jobban játékba. Ebből a szempontból, ha a folyamatot figyeljük két lépésre bontható az elv gyakorlása:

1. értékeljük a bábu(k) helyzetét,
2. keressünk lehetőséget a rosszul álló bábuk javítására.

Egy idő után (játékerőtől függően) egész jól fel lehet majd mérni a gyakorlónak a bábuk helyzetét, így abban kevésbé érezhető majd nehezedés a példákon előre haladva. A nehezedés egy idő után a második lépésben érezhető majd, azaz abban, hogy megtaláljuk az adott bábunak a megfelelő feladatot. A fokozatosság elve (egyre nehezedő feladványok) ezért elsősorban itt valósul meg.

*Az anyag felépítése*

Az anyagban a példák a következőképpen épülnek fel:

1. Egylépéses javításos példák, 12 darab,
2. Manőveres példák, 12 darab,
3. Cserés példák, 12 darab,
4. Áldozatos példák, 12 darab,
5. Vegyes példák, 100 darab,
6. Példapartik (részletek), 12 darab.

Összesen 148 példa és 12 darab példaparti részlet található az anyagban. Egy ilyen anyagrészben, mint például a 12 egylépéses javításos példaállások körülbelül 50-60-szor lehet gyakorolni a bábuk helyzetének értékelését (a bábuk számától függően), valamint 12-szer azok egylépéses megjavítását. Ugyanez igaz a manőver, a csere és az áldozat részekre. A vegyes példáknál 100 gyakorló állásban vegyesen vannak példák a fenti négy típusból. Köztük semmilyen sorrend nincs: van, hogy két manőveres példát 3 egylépéses javítás követ, utána egy áldozatos, utána két manőver megint, aztán pedig egy csere stb., azaz teljesen véletlenszerűen vannak egymás után téve, szintetizálva az addig tanult típusmegoldásokat.

Ha valaki a teljes anyagot szisztematikusan végig csinálja, akkor körülbelül 8-900-szor gyakorolta a bábuk helyzetének értékelését, valamint körülbelül 200-szor a rosszul álló tisztek helyzetének feljavítását!

*Segédletek*

* adatbázis állásokkal pgn formátumban,
* példák: az adatbázisban lévő állások egy dokumentumban (a példapartikat kivéve). Segíthet az otthoni gyakorlásban, megkönnyítheti edzéseken, szakkörökön a munkát, ha kinyomtatva kézbe tudjuk adni (munkaforma váltás, frontálisból egyéni), esetleg lehet belőle szorgalmi feladatokat küldeni a tanulóknak.

*Pedagógiai tanácsok*

* amennyire lehetőségünk van rá, táblán gyakoroljuk/gyakoroltassuk az állásokat, mert így a körülmények jobban hasonlítanak egy éles parti körülményeihez, mintha papíron, vagy monitoron néznénk azt,
* ha kivetítjük az állásokat, érdemes színezni az egyes bábukat attól függően, hogy hogyan értékeljük azoknak a helyzetét. Lehet például zöld a hasznos, jól álló figura, sárga a kevésbé jól álló, piros a feladat nélkül álló figura. A színezéssel átláthatóbb lesz az állás, jobban tudjuk fókuszálni a figyelmet a megfelelő (rosszul álló) figurákra.

*Nehézségek, fejlesztési lehetőségek*

* Míg az egylépéses javítások egy kezdő szintű, értékszám megszerzését megcélzó játékos számára megugorható lépcsőfokot jelenthetnek, a manőver már nehezebb, mert több mindent kell átlátni a táblán (pl. gyengeségek), a csere még nehezebb téma (itt már komolyabban bejön az állásértékelés), az áldozat pedig talán a legnehezebb téma mindezek közül (hosszú távú tervezés, állásértékelés magasabb fokon stb.). Ezért míg az egylépéses feladányokat egy 1200-as játékerejű sakkozó bátran oldhatja, az áldozat témájához már lehet, hogy jóval nagyobb játékerő szükséges, ami nehézséget okozhat akkor, ha valaki ezt egy hónap alatt szeretné átvenni egy mondjuk 1400-as játékerejű tanítvánnyal, hiszen ahogy halad majd előre az állásokban, úgy haladhatja meg egyre jobban az ő tudását a feladványok nehézsége. Ekkor edzéselméleti szempontból már rég kiléptettük a tanítványt a komfort zónából, sőt, a fejlődési zónából is és benne vagyunk a veszély zónában, ahol viszont csak úgy érdemes haladni, ha az edző nagy fokú támogatást nyújt a tanítványának. Egy másik lehetőség ennek a nehézségnek a kiküszöbölésére (a nagyfokú támogatáson túl), hogy kezdőbb szintű tanítványokkal csak a javítást vesszük, egy év múlva már belenézünk a manőverbe, még egy év múlva vesszük a cserét stb., tehát ahogy nő a játékereje és a sakktudása (pl. évente 1200-1500-1800), úgy vesszük elő az egyes anyagrészeket, így maradva a fejlődési zónában.

Megjegyzés: a gyakorlatban ez az anyag elsőként egy régiós sakkiskolában lett tesztelve, 6-7 fős csoportban, maximum 1600-as játékerejű (értékszámú) tanítványokkal, ahol könnyedén ugorták meg a szinteket. Ez talán abból is fakadhat, hogy ez az anyag elsősorban arra fókuszál, hogy a bábuk feladatának az értékelését gyakoroltassa, amit bármilyen állásban lehet egy kezdő sakkozónak is (talán ezért is mehetett jól nekik). Annak az eldöntése a nehezebb feladat, hogy mit kezdjünk azzal a bábuval, aminek nincs, vagy kevés feladata van, ebből a szempontból van túl gyors nehezedés az anyagban.

* Az egyes témák, mint például a csere vagy az áldozat mind sokkal mélyebbek, mint ami ebből az anyagból érződik. Összetettek, több részük van, így azok gyakorlása további elmélyülést tesz szükségessé az adott témában, külön foglalkozva velük a későbbiekben. Ebből a szempontból ez az anyag arra lehet jó, hogy a bábuk feladatainak az átgondolásán túl (amin a fókusz van) minimális szinten betekintést nyújtson a tanulóknak ezekbe a témákba, amiket később érdemes komolyabban elővenni.
* Érdemes lehet teljes partikat is megmutatni, ami arra lehet jó, hogy a figurák javításának milyen következményei lettek a parti későbbi részében.
* Érdemes lehet az egyes bábukat külön tárgyalva is belenézni ebbe a témába: különböző bábuknak különböző szerepük lehet általában véve, pl. a vezérnek inkább a támadásban a helye, mint a védekezésben. Ezeket hasznos lehet összeszedni, külön-külön átbeszélni, majd az egyes példaállásoknál ezt a tudást is hasznosítani.