

ØYSTEIN BREKKE

LÆR SJAKK

Fra **BEGYNNER** til **TURNERINGSSPILLER**



NORSK SJAKKFORLAG

EKSTRA:
Oversikt
over
åpninger

Innhold

Forord: Verdens vakreste spill	5
Verdensmesterne i sjakk	8
Kapittel 1: Brettet og brikkene	9
Kapittel 2: Sjakk og sjakk matt!	19
Kapittel 3: Rokade og en passant	25
Kapittel 4: Remis er uavgjort spill	32
Kapittel 5: Slå brikker når det lønner seg	41
Kapittel 6: Å lese og skrive sjakktrekk	47
Kapittel 7: Matt med to tårn - og med dronning	57
Kapittel 8: Gøfler og andre dobbeltangrep	65
Kapittel 9: Se opp for skolematten!	70
Kapittel 10: Bindinger avgjør mange partier	77
Kapittel 11: Sekkematt på sisteraden	84
Kapittel 12: Fornuftig åpningsspill	91
Kapittel 13: Avdekker og dobbeltsjakk	102
Kapittel 14: Matt med konge og tårn	108
Kapittel 15: Den siste bonden blir dronning?	113
Kapittel 16: Flere nyttige bondesluttspill	123
Kapittel 17: Angrep mot urokert konge	130

Kapittel 18: Sterke angrep mot f7, og mot f2	138
Kapittel 19: Springere med gaffler og kvelermatt	146
Kapittel 20: Spidderen er en omvendt binding!	153
Kapittel 21: Tårnkraft på sjuenderaden	157
Kapittel 22: Å forvandle en fribonde	165
Kapittel 23: Løpere og springere som kan vinne?	171
Kapittel 24: Svake bønder og felter	179
Kapittel 25: Angrep mot den rokerte kongen	187
Kapittel 26: De viktigste tårnsluttspillene	194
Kapittel 27: Kryssbindingen - brutal og vakker!	202
Kapittel 28: Å angripe med gambitåpninger	209
Kapittel 29: Magnus Carlsen spiller Italiensk.	220
Kapittel 30: Å bedømme stillingen og velge et trekk.	232
Sjakkåpningene - en oversikt	246
Delta i turneringer!	270
Løsninger på øvingsoppgaver	271
Sjakkord-register	275
Personregister	277

FORORD



Verdens vakreste spill

Millioner av mennesker over hele verden spiller sjakk. Det er fascinerende hvordan et stillferdig gammelt spill med 32 brikker på et Brett trollbinder slik det gjør, i en verden av alle produkter og fristelser som byr seg fram mer prangende. Også i lille Norge har hundretusener av nye mennesker oppdaget sjakk og begynt å følge med i løpet av noen år med sendinger på TV.

Det er nok selve skjønnheten i spillet som gjør at noen av oss, og nå stadig litt flere, blir sjakkspillere for livet. Ambisjonen min med

denne boka er at du skal lære sjakk, eller lære mer sjakk hvis du «kan» fra før, og slik bli med å oppleve skjønnheten i spillet.

Mange vil gjerne bli gode til å spille sjakk, og fortrinnsvis på kort tid. Sjakkprestasjoner kan noen ganger skyte fart, men typisk tar det litt tid. Men ingen stanser vel den som er glødende opptatt av noe.

Ganske mange bare spiller sjakk og mer sjakk, og tror at det er selve oppskriften for å bli en god sjakkspiller. Bare spilling er et blindspor for

utvikling. Som jeg sier litt mer om i boka, bør du både lære, trene og spille.

Denne læreboka kan gi det gode fundamentet som du trenger for å bli bra i sjakk, enten du starter som nybegynner eller allerede har spilt en del.

Det aller viktigste for å bli en god sjakkspiller, er etter min mening å se flest mulig av de mange geometriske mønstrene som spillet består av, og som er selve poenget, ja skjønnheten. Du får kanskje ikke mange av de samme stillingene i dine egne partier, men det er godt håp om at du kan gjenkjenne mønstre og temaer som du har sett og lært!

En del av innholdet i denne boka er også kjent fra lærebøkene mine Sjakkskolen 1, 2 og 3. Alt er gjennomgått på nytt, og mye er justert og oppdatert. Noe av materialet er ikke med i denne nye boka, og den inneholder også ganske mye nytt stoff.

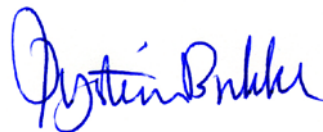
Jeg får stadig spørsmål om stoff på norsk om åpningene i sjakk, og svarer med en åpningsguide på 24 ganske innholdsrike sider bak denne i boka. Her får du servert noen tips og en oversikt over aktuelle åpninger

som du etter hvert kan velge å finne ut mer om. Åpningsguiden er et eksempel på stoff i boka som skal peke videre, og først og fremst gi deg impulser til fortsatt læring av både åpningsspill, midtspill og sluttspill.

La meg samtidig advare om følgende: Det finnes heldigvis ingen «hemmelig masterplan» fra starten av spillet i hver åpning, som jeg stadig får inntrykk av at noen hobbyspillere jakter på, og tror at kanskje stormesterne sitter på. De riktige planene oppstår mest etter hvert som «hvit» og «svart» gjør trekkene sine!

Praktisk for sjakklæringen din anbefaler jeg at du skaffer en notatbok eller lignende der du skriver løsninger på oppgavene gjennom boka. For å lære mest mulig, holder det ikke bare å tittle på oppgavene. Du må bestemme deg for hva som er løsningen din, og skrive ned, slik trekkene skrives i et sjakkparti. Å spille sjakk, er å ta mange beslutninger!

Ha framfor alt en fin reise, og lykke til!



Øystein Brekke



KAPITTEL 11

Sekkematt på sisteraden

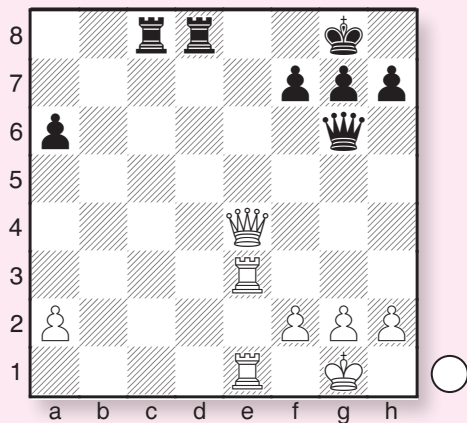
Når du har rokert, står kongen til å begynne med ganske trygt, gjerne på g1 eller g8 etter kort rokade som ofte er et godt trekk.

Men etter hvert i spillet kan det bli både angrep og forsvar.



«Sekkematt» er et populært navn på stillinger når kongen blir matt på sisteraden, som egentlig er sisteraden til motspilleren og førsteraden til kongen! Navnet sekkematten kommer av at kongen blir matt, eller mattet som vi også populært sier, i «sekken» bak sine egne bønder.

Det er det vi kaller de tunge offiserene, tårn og dronning, som gjennomfører en sekkematt. For eksempel slik:

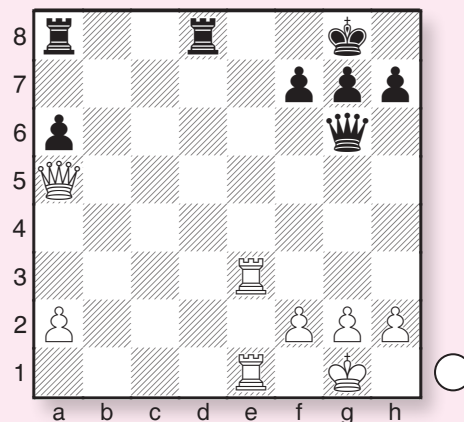


Hvit har tre tunge offiserer som angriper mot e8, mens svart bare har to som forsvarer dette feltet. Når svart da heller ikke har en brikke å sette mellom og ikke noe sted å flykte med kongen, så blir det matt selv om hvit må «ofre» dronningen. Det skjer altså:

1. **De8+!** **Txe8** 2. **Txe8+** **Txe8** 3. **Txe8#**.

Å fjerne en forsvarsbrikke

Hvis dronningen i stedet står på a5, som i følgende stilling, har hvit bare to angrepsoffiserer mot e8, mens svart også har to forsvarsbrikker. Da holder det ikke å sjakke med tårnet på e8. Svart slår tilbake hver gang, og leder etterpå med et tårn.



Men hvit har i stedet en annen måte å vinne på i denne stillingen, som du kanskje kan se?

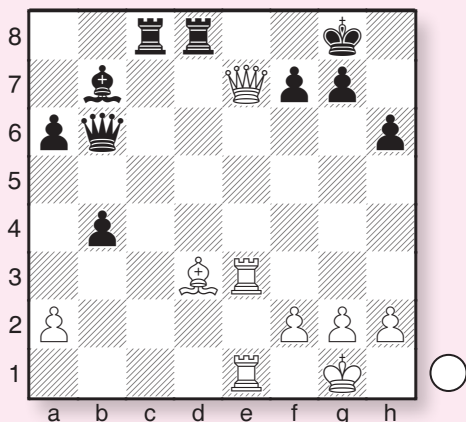
Ja, hvit ofrer dronningen med **1. Dxd8+!** og fjerner det ene av forsvarstårnene til svart. Svart må slå tilbake, men etter **1... Txd8** **2. Te8+!** **Txe8** **3. Txe8#** var det altså matt fordi hvit nå hadde to angripere mot e8 og svart bare én forsvarer.

I denne stillingen kaller vi e8 for *mattfeltet*, og gir denne regelen om matt på sisteraden:

Det blir matt på sisteraden hvis angriperen sjakker og har flere tunge offiserer som angriper mattfeltet enn forsvareren har offiserer som dekker det, og forsvareren ikke kan blokkere noe felt i retning kongen.



Det kan bli matt også selv om forsvareren har flyttet fram en av bøndene foran kongen sin, som i den følgende stillingen der svart har «luftet» med å spille bonden til h6.



Her vinner hvit også med 1. De8+! Txe8 2. Txe8+ Txe8 3. Txe8#, fordi hvits løper på d3 dekker h7 så kongen ikke har lov til å flykte dit.

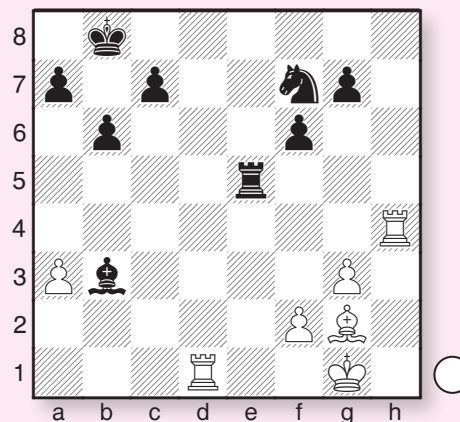
TRENINGSPØRSMÅL 1:

Kunne hvit i denne stillingen også vinne med først å spille 1. Dxd8+ og matte med tårn på e8 etterpå? Hvorfor eller hvorfor ikke?



Å avlede en forsvarsbrikke

Hvit håper å sette matt også i den følgende stillingen. Men går det?



Svarts konge er for øyeblikket fanget i en «sekk». Han har ikke noe lovlig fluktfelt på b7, for det blir angrepet av hvits løper på g2. Men hvordan skal hvit sette sjakk matt?

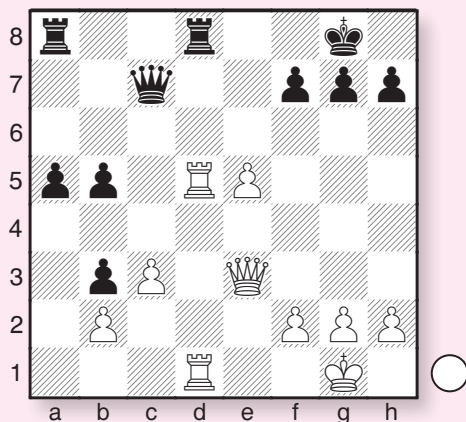
Det kan være lett i en slik stilling å være for rask på labben og spille 1. Td8+ og tro det er matt. Men svart har jo et forsvar, som du sikkert ser.

Løsningen for hvit er i stedet å spille 1. Th8+! som svart må slå (det hjelper ikke å sette en brikke mellom på d8 eller e8). Etter 1... Sxh8 er det nå klar bane for hvits andre tårn som setter «ballen i mål» med 2. Td8#!

Det som skjedde, var at hvit avledet svarts springer fra f7 som måtte dekke d8, men også måtte slå tårnet som sjakket på h8. Hvit brukte

to taktiske verktøy samtidig for å komme gjennom: en *avledning* og en *overbelastning*.

Eksempel fra mesterparti



Denne stillingen oppsto i et parti i 1966 mellom de kjente spillerne Minic fra Jugoslavia og Honfi fra Ungarn. Spørsmålet er om hvit i trekket kan klare å få til et avgjørende angrep mot sisteraden?

TRENINGSPØRSMÅL 2:

Hvor mange angrep har hvit mot d8 i denne stillingen? Hvor mange forsvar har svart?

Hvordan er det tenkelig at hvit kan få overtaket og matte svart på d8?

Hvit spilte det fine trekket **1. Da7!!** (to utropstegn for et glimrende trekk!) som setter dronningen blankt i slag. Kan ikke svart slå den

med tårnet eller dronningen? Tja, svart vinner en dronning, men taper kongeriket fordi han i begge tilfellene fjerner en av forsvarsbrikkene som måtte dekke d8!

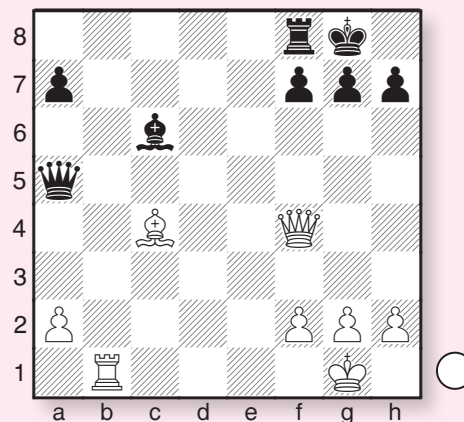
Hva skal svart ellers gjøre? Ungareren Honfi valgte å gi opp og takket for partiet.

TRENINGSPØRSMÅL 3:

Hvordan ville du ha fortsatt som hvit hvis svart hadde fortsatt med trekket 1... Dc8 i stedet for å gi opp?

En smart binding

Mange metoder er mulige i angrep for å sette matt på sisteraden. Hvordan kommer hvit gjennom svarts forsvar i denne stillingen:



Her har svart til og med tårnet i forsvar inntil kongen sin. Det kan være et godt forsvar, men ingen garanti.

Når vi håper eller i dette tilfellet vet at det skal finnes et angrep for hvit, må vi finne ut hvilke brikker som kan delta i angrepet vårt. Du ser alle tre?

Mange ville nok spille 1. *Lxf7+* med den smarte ideen at hvis svart slår løperen med 1... *Txf7*, så kommer den sterke sjakken 2. *Tb8+!* og svart har ikke annet forsvar enn 2... *Tf8*, som da hvit valgfritt slår med tårn eller dronning og har satt matt!

Hva kan hvit ha gjort galt i denne beregningen? Hadde svart noen annen mulighet?

Ja, etter 1. *Lxf7+* er det ingen regel som sier at svart må slå løperen. Det er jo tre tenkelige måter å forsvare seg mot en sjakk på. Han eller hun velger mye smartere å flytte kongen, altså spille 1... *Kh8!*, og da er det ikke lenger noe direkte mattangrep for hvit!

Kan hvit i stedet finne et annet sterkt trekk å starte med? Det kan kanskje virke smart å spille 1. *Tb8*, som blant annet truer matt med 2. *Txf8+* fulgt av 3. *Dxf7#*, men da må vi igjen spørre om hvit har sjekket svarts beste svartrekk?

Svart kan da trekke 1... *De1+!* som ikke er matt, for hvit redder seg med 2. *Lf1*, men da har også svart reddet situasjonen, og spillet er omtrent jevnt.

Et enda bedre trekk for hvit i stillingen i dette diagrammet?

Hvit spiller et nytt dronningoffer: 1. ***Dxf7+!!***

Nå blir det direkte matt på f8 hvis svart spiller kongen til h8, så svart må slå: Etter 1... ***Txf7 2. Tb8#!*** ser vi nå forskjellen.

På grunn av *bindingen* fra løperen på c4 er det allerede sjakk matt! Hvit har nå gjort det som heter en kombinasjon:

i

En kombinasjon er en tvingende fortsettelse som innebærer et offer og gir positivt resultat til slutt.

Sett opp stillingen en gang, og bli fortrolig med fortsettelsen. Det krever litt tilvenning å få under huden at det iblant lønner seg – og er helt nødvendig – å ofre en brikke for å vinne i sjakk. «Du må knuse egg for å få omelett», som det heter.

Vi serverer på de neste sidene ulike øvingsoppgaver der du som hvit i alle tilfeller skal klare å sette sjakk matt, med de midlene som trengs.

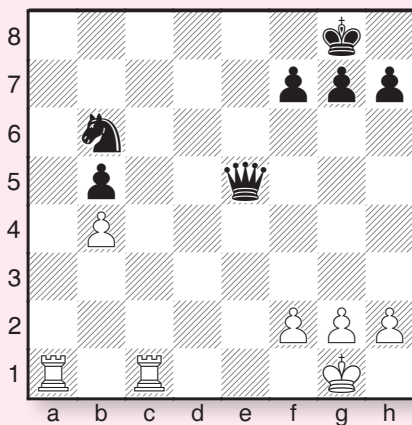
SVAR PÅ TRENINGSSPØRSMÅLENE:

1. Nei, hvis hvit slår på d8, slår svart tilbake med dronningen og får en ny dekning av e8.
2. Hvit har to angripere mot d8. Svart har også to forsvarere.
3. Hvis svart spiller 1... *Dc8*, vinner hvit med 2. *Dxa8!*

Øvingsoppgaver

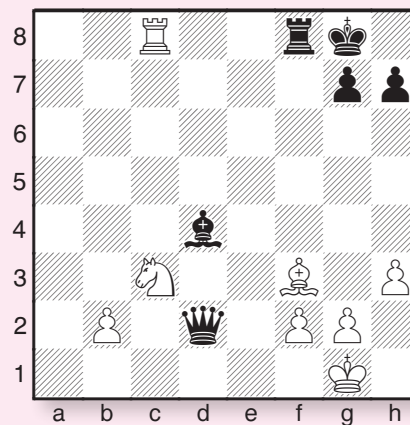
Hvit trekker og vinner i alle stillinger. Hva er første trekk? Tenk deg godt om!

OPPGAVE 1:



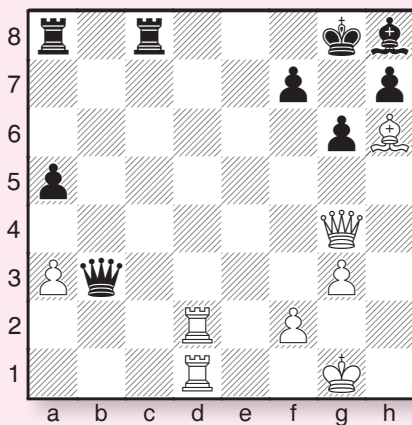
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 3:



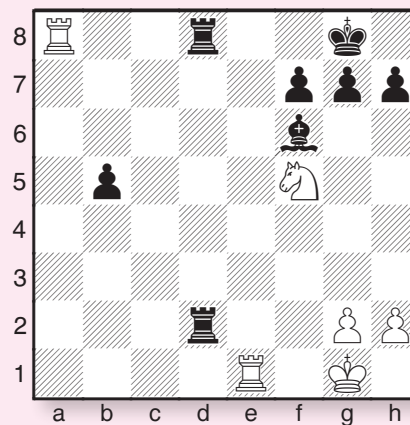
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 2:



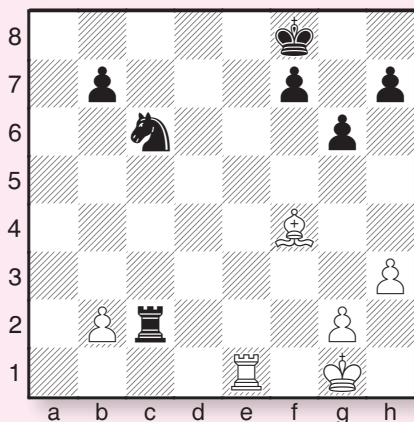
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 4:



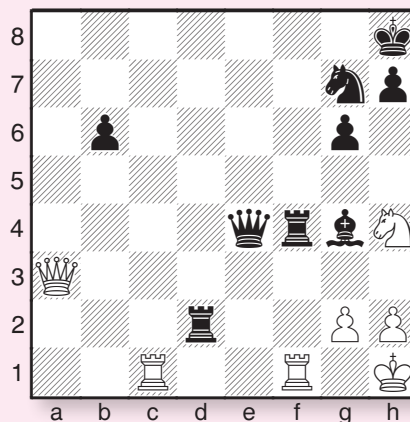
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 5:



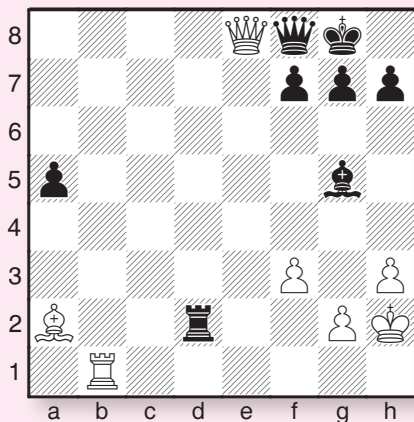
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 7:



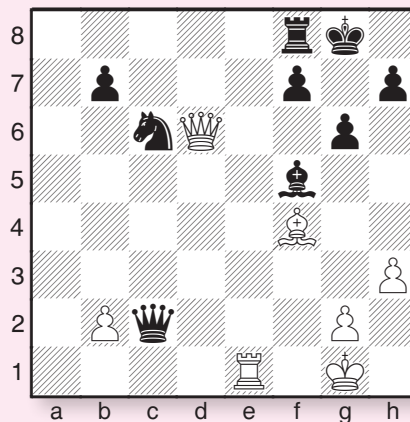
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 6:



Hvit trekker: _____

OPPGAVE 8:



Hvit trekker: _____



KAPITTEL 28

Å angripe med gambitåpninger

Den som svært gjerne vil angripe tidlig i partiet, kan forsøke noen av de offensive åpningene som heter gambiter. Dette er åpninger der den ene spilleren gjerne ofrer en bonde eller kanskje to for å få rask utvikling!



Bobby Fischer, fotografert i 1959.

Vi så i kapittel 9 hvordan angrepet med «skolematten» ikke er en god plan. Når motstanderen passer på ikke å bli matt, jages i stedet dronningen bare tilbake igjen. Å flytte ut dronningen så tidlig er egentlig det motsatte av rask utvikling.

I kapittel 17 så vi Paul Morphy og Richard Reti vinne raske og flotte partier mot spillere som ikke lyktes med utviklingen av offiserer i åpningsspillet. Morphy og Reti startet med vanlige åpninger og god utvikling, og grep sjansene da de bød seg.

Å spille gambit

Det er tenkt ut flere spreke sjakkåpninger der den ene spilleren går til angrep helt tidlig i spillet, før motstanderen har rukket å rokere. De fleste slike åpninger kalles for en «gambit».

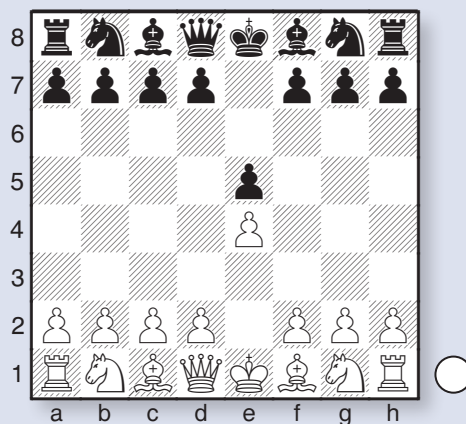
i En gambit er en sjakkåpning der den ene spilleren frivillig gir bort (ofrer) en brikke eller flere, vanligvis en bonde, for å oppnå rask utvikling og gjerne et sterkt sentrum.

Gambiter er typiske eksempler på byttehandel som sjakkpartier består av. Den ene spilleren bytter materiell mot utvikling og sentrum. Forskjellige gambit-åpninger har gitt angriperne mange flotte seiere opp gjennom tidene. I praktisk spill – og særlig med litt kort

betenkningstid – er det vanskelig å forsvare seg når motstanderen har angrepstrusler som ser skumle ut.

Det er litt dristig å spille en gambit, for motspilleren kan vinne partiet med en bonde eller to ekstra hvis angrepet ikke slår gjennom. Men det kan bli festlig sjakk for den som liker angrep!

De fleste gambit-åpningene serverer hvit i det som kalles åpne spill, fra stillingen etter de gode åpningstrekkene 1. e4 e5



Hvit starter jo partiet og har da et forsprang på et halvt trekk. Dette bittelille forspranget kan hvit prøve å utnytte til angrep mot svart allerede i åpningen. Angrepet skal tas alvorlig, men det ingen grunn til panikk, for et lynangrep lykkes ikke helt hvis svart spiller bra. Men med litt anerkjente gambiter kan det i alle fall bli fart i sakene, og den som spiller best, vinner!

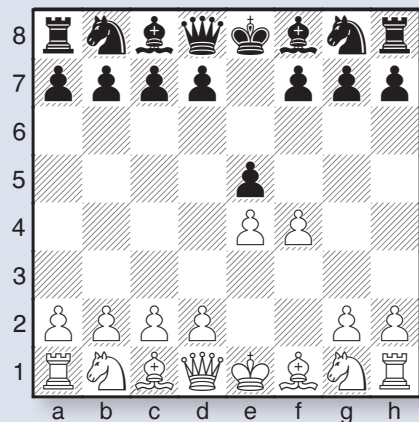
Noen av disse gambitene er det kjekt å vite hvordan du bør møte. Det er et problem for gambitspillere i våre dager at for eksempel bøker støttet av sterke dataprogrammer kan vise hvordan det lønner seg å spille mot gambitene, selv om det alltid er mulig å spille litt annerledes...

To av de mest drastiske gambitene er rett og slett å tilby en bonde direkte i andre trekk.

Kampåpningen Kongegambit

Den ene av disse gambitene heter *Kongegambit*:

1. e4 e5 2. f4.



Hvis svart tar imot gambiten med 2... exf4, spiller hvit enten 3. Sf3 eller 3. Lc4 og etterpå gjerne d4 med rask utvikling og et sterkt sentrum.

Kongegambit er en skikkelig kampåpning som kan slå begge veier, for trekket 2. f4 har også

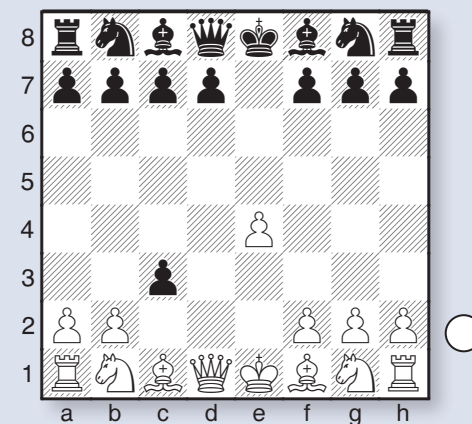
ulempen at hvits egen kongestilling kan bli utsatt for motangrep. Det er jo et tidlig trekk med f-bonden. Når kongegambiten lykkes, peker til gjengjeld hvits tårn noen ganger sterkt fra f1 mot f7 etter kort rokade.

Åpningen Nordisk gambit

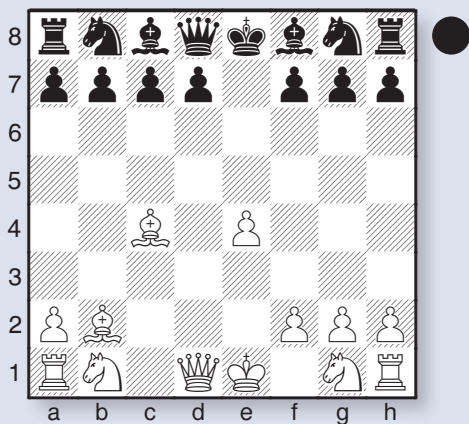
Å ofre bonden og gjerne flere bønder den andre veien heter *Nordisk gambit*:

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3 dxc3

som noen gode svenske og danske spillere serverte med fynd og klem på 1800-tallet.



Her ofret de også gjerne en ny bonde med 4. Lc4 cxb2 5. Lxb2:

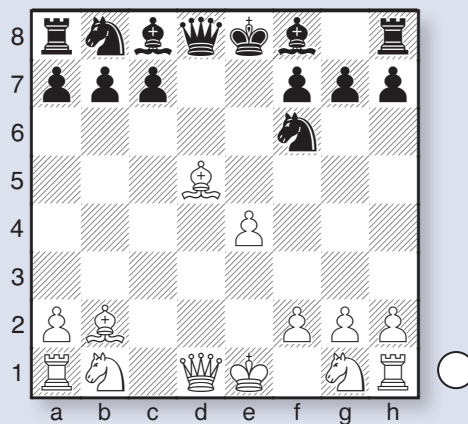


Hvit har ofret to bønder, men har til gjengjeld fått begge løperne (løperparet) i sterke angrepsposisjoner. Det tar alltid et trekk å slå en bonde, og de trekkene har hvit benyttet til å utvikle løperne, mens de svarte brikkene fortsatt er på «stallen».

Fra denne stillingen vant den smarte svenske sjakkamatøren Hans Lindehn over flere kjente mestere på 1860-tallet, ja i Paris i 1864 til og med mot den senere verdensmesteren Wilhelm Steinitz.

Når denne åpningen ikke er populær i våre dager, er det fordi det har vist seg at svart kan forsvare seg bra på flere måter. Helt konkret fant Carl Schlechter senere et effektivt forsvar, eller motangrep, der han straks åpner for brikkene sine ved å gi tilbake først den ene merbonden:

5 ... d5! 6. Lxd5 og nå det smarte poenget: **6... Sf6!**



Dette ser kanskje ut som en tabbe, for kan ikke nå hvit i alle fall vinne en bonde til og ødelegge svarts kongestilling??

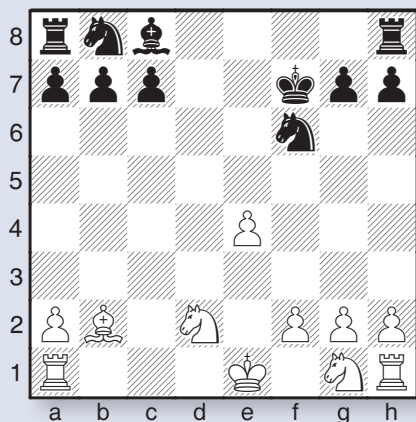
7. Lxf7+ Kxf7!

Svart gir tilsynelatende bort hele dronningen. Ser du hvorfor det ikke er en tabbe, men i stedet glimrende spilt av svart?

8. Dxd8 Lb4+!

Sjakk og samtidig avdekkertrussel på dronningen fra svarts tårn på h8! Dronningen må mellom for å ikke å gå tapt uten noe tilbake:

9. Dd2 Lxd2+ 10. Sxd2



og stillingen er jevn, både materielt og stillingsmessig. Svart har ikke problemer med å få utviklet de siste brikkene sine selv om hun ikke får rokert. Når dronningene er borte fra brettet, er det ikke alltid så viktig å rokere. Svarts konge står fint nok på f7, fordi hvit ikke har noen løper på de hvite feltene!

Merk at svart ofret tilbake begge de to ekstra bøndene sine i bytte mot å få utviklet brikkene godt nok. Sjakkpartier er som en evig byttehandel!

Den romantiske Evansgambiten

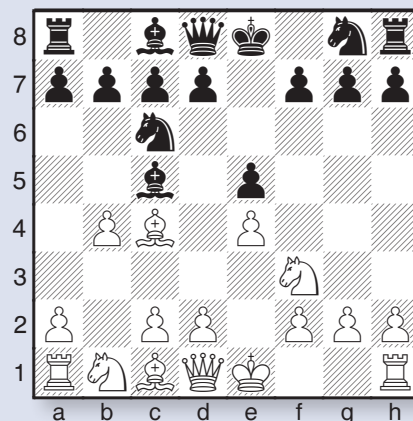
En av de mest populære gambitåpningene, som fortsatt blir spilt en del i vår tid, er Evansgambiten. Den er oppkalt etter sjøkapteinen og sjakkspilleren William Evans som vant et kjent parti med den allerede i 1827.

Åpningen starter med vanlig Italiensk åpning:

1.e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5

og nå springer den lille bomben. Hvit ofrer en bonde med:

4. b4!?



Løperen er angrepet, så svart kan enten flytte den unna, helst til b6 som er en mulighet, eller slå bonden, som er minst like bra:

4... Lxb4

Hva er ideen til hvit med å ofre denne bonden? Det er ikke så opplagt å se med en gang, men hvit starter med å jage løperen:

5. c3

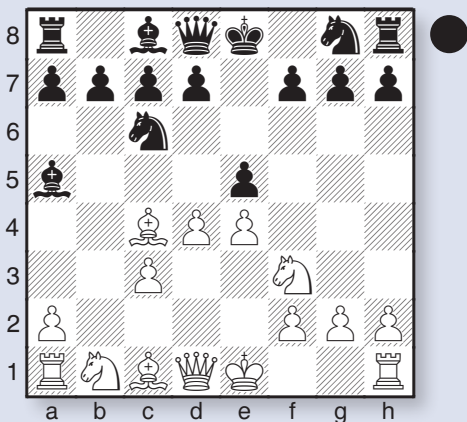
Dette forbereder sentrumsframstøtet d4 og åpner også for muligheten Db3 som sammen med løperen på c4 angriper svarts svake punkt f7. I mellomtida må svart redde løperen unna.

5... La5

Det mest populære løpertrekket i denne stillingen, selv om svart også kan velge å flytte den til e7, d6 eller c5.

6. d4

Hvit tar sentrum!



Dette kan vi kalle en grunnstilling for hovedvariantene i Evansgambit. De berømte angrepsspillerne på 1800-tallet, Anderssen, Morphy og Tsjigorin, spilte noen av de vakreste partiene sine nettopp i denne åpningen.

I våre dager er ikke Evansgambiten så populær blant de sterkeste spillerne, men den brukes innimellom. Verdensmester Kasparov vant da han overrasket Anand med gambiten i et parti i 1995.

Bobby Fischer i romantisk stil

Den senere amerikanske verdensmesteren Bobby Fischer vartet opp med Evansgambiten i et treningsparti mot den tidligere amerikanske verdensstjernen i sjakk, Reuben Fine, i New York i 1963. Det ble et kort parti som 19-åringen vant elegant:

Hvit: Bobby Fischer

Svart: Reuben Fine

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4

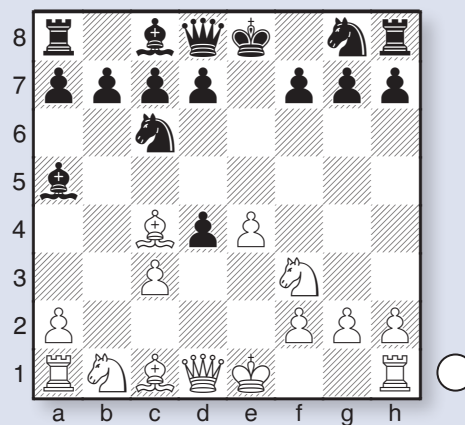
Fischer pleide oftest å spille Spansk åpning 3. Lb5.

3... Lc5 4. b4 Lxb4 5. c3 La5 6. d4

Det vi har kalt grunnstillingen i Evansgambit.

6... exd4

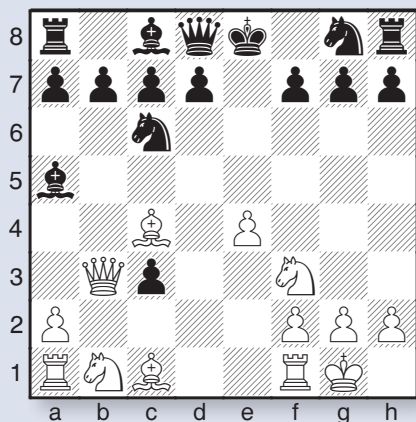
Svart kan også dekke bonden med 6... d6 som regnes som hovedvarianten. Etter 7. Db3 som angriper f7, har det litt pussig utseende trekket 7... Dd7! vist seg som riktig svar og etter 8. 0-0 Lb6! for å ta hvits løperpar. Etter 9. Sbd2 Sa5 10. Dc2 Sxc4 11. Sxc4 er stillingen ganske jevn. Men svart kan også slå på d4! Grådighet i åpningen er ikke bra, men *det er sjelden feil å slå en sentrumsbonde!*



7. 0-0! dxc3

Reuben Fine visste godt at det er dristig å forsyne seg med en bonde til, men leder i øyeblikket faktisk med tre bønder og håpet å kunne forsvare seg etterpå. Han mangler jo bare et springertrekk på å få rokert, og da vil kongen i alle fall komme seg mer i sikkerhet! Fortsettelsen av partiet viser at det slett ikke er så enkelt. Det var sikrere å utvikle seg med 7... Sge7 eller 7... d6.

8.Db3!



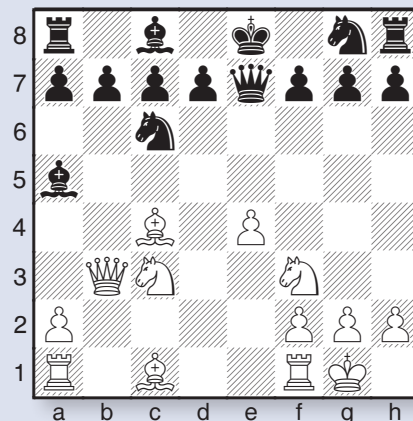
Hvit går til direkte angrep mot f7, det svake punktet i kongestillingen. Hvordan kan svart forsvare seg? Ser du de fire mulighetene?

- 1) 8... Sh6?! er ikke bra, for hvit spiller 9. Lxh6 og truer da fortsatt på f7.
- 2) 8... d5? åpner for hvitfeltsløperen til svart, men etter 9. exd5! åpner spillet seg avgjørende for hvit. Etter 9... Sce7 10. La3! får ikke svart utviklet seg videre, da Sf6 besvares med Te1.

3) 8... Df6! var nok den sterkeste muligheten. Etter 9. Lg5 Dg6 10. Sxc3 Lxc3 11. Dxc3 Sf6 vurderer et moderne dataprogram (analysemotor) sjansene til å være omtrent jevne, selv om svart fortsatt har to bønder ekstra.

Svart valgte den fjerde og nest beste muligheten:

8... De7 9.Sxc3



Svart ligger nå to bønder over, som vi sier, eller leder altså med to bønder. Men svart har likevel en vanskelig situasjon mot hvits mange angrepsbrikker. Nesten på et øyeblikk kan alle hvits offiserer, unntatt kongen, være med i angrepet, mens svart fortsatt har innestengte tårn som det tar sin tid å få i spill. Det haster skikkelig for svart å få gjort kort eller lang rokade for at ikke kongehuset skal «gå ned i røyk og damp».

9... Sf6

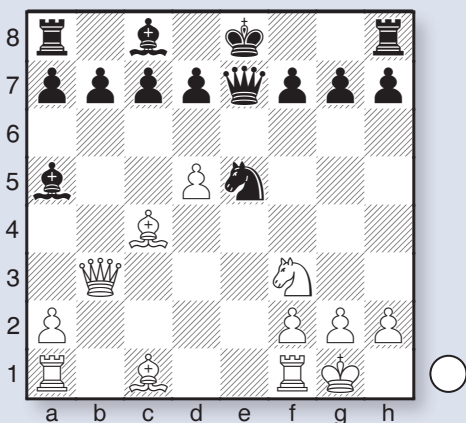
Utviklingstrekket som planlegger rokaden, virker nesten opplagt, men det holdt ikke til å redde partiet, skal vi se.

Svart kan også forsøke 9... *Lxc3* 10. *Dxc3 Sf6*, med avbytte av den ubehagelige springeren og deretter utvikling, men hvit presser videre med 11. *La3!* (merk denne sterke løperdiagonalen i Evansgambit!) 11... *d6* 12. *e5!*, og nå er svarts eneste sjanse 12... *Se4!* 13. *Db2 0-0*. Svart fikk faktisk rokert, men har fortsatt problem med å få tårnet på a8 i spill, mens hvit presser videre med offiserene sine. For eksempel: 14. *Tfe1! Sg5* 15. *Sxg5 Dxc5* 16. *exd6 cxd6* 17. *Lxd6 Td8* 18. *Db3 Dg6* 19. *Lc7! Tf8* 20. *Tac1* og hvit får snart også et tårn i angrep på tredjeraden.

10. *Sd5! Sxd5*

Svart har ingen annen mulighet. Etter 10... *Dd6* 11. *La3!* *De6* faller hele kongeriket med 12. *Sxc7+!*

11. *exd5 Se5*



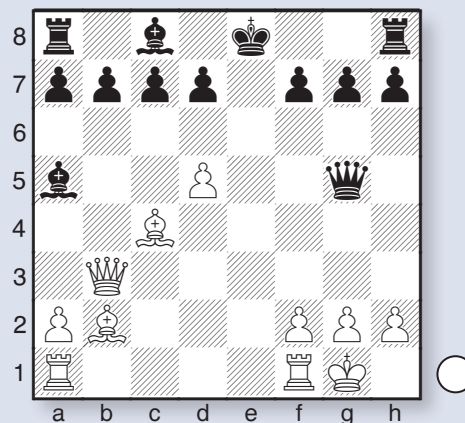
Hvordan vinner du som hvit i denne stillingen? Det var nok ganske enkelt for unge Bobby Fischer, men det er egentlig bare én riktig måte å gjøre det på.

12. *Sxe5!*

Avbyttet tvinger svart til å slå tilbake, og da blir på en måte hvit fortsatt i trekket.

12... *Dxe5* 13. *Lb2! Dg5*

Svart må redde dronningen og vil samtidig holde g7-bonden dekket, for svart kan fortsatt drømme søtt om kort rokade, eller?

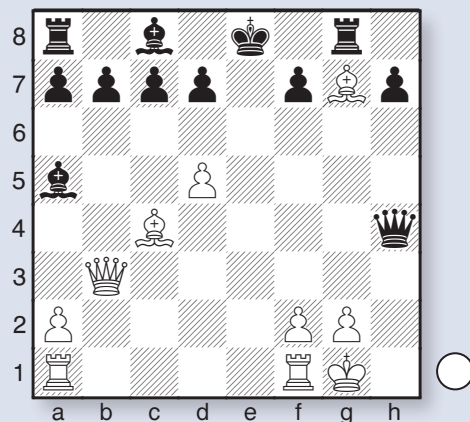


14. *h4!*

Nei, egentlig ikke. Hvit tilbyr først en liten bonde for å avlede (lure bort) svarts dronning. Hvis svart nå for eksempel spiller 14... *Dg6*, vinner hvit med 15. *Da3* som også truer a5-løperen. Hvis svart svarer med 15... *b6*, vinner hvit med 16. *Te1+* (ett av dem) *Lxe1* 17. *Txe1+* og enten 17... *Kd8* 18. *De7#*

eller svart gir dronningen med 17... De6 i en håpløs stilling.

14... Dxb4 15. Lxg7 Tg8



Hvordan vinner du her som hvit? «Det er fortsatt ikke for sent å tape», som vi ofte kan si i sjakk. Det er nødvendig å beholde konsentrasjonen og fullføre. Hvis hvit for eksempel bare redder løperen sin med 16. Lb2, så gjør svart utviklingstrekket 16... d6 og ligger plutselig an til å få ut brikkene sine. Angrip i stedet!

16. Tfe1+! Kd8

Det blir egentlig samme fortsettelse om svart først slår tårnet med 16... Lxe1 17. Txe1+.

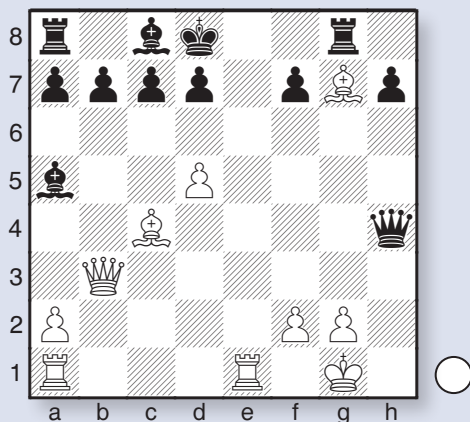
Sjakkelskeren André Bjerke

Den kjente norske forfatteren André Bjerke (1918-85) var også en god sjakkspiller og hadde en forkjærlighet for å spille Evansgambiten. På 50-tallet var Bjerke aktiv turneringsspiller i mesterklassen og fikk til og med arrangert en egen tematurnering om Evansgambit i Sjakklubben Stjernen i Oslo. André Bjerkes selvbiografiske «Spillet i mitt liv» står i en klasse for seg blant sjakkbøker. Den utkom første gang i 1968 og ble trykket opp igjen i 2014 etter å ha vært utsolgt og etterspurt lenge. Blant mye annet presenterer boka forholdet hans til åpningen Evansgambit og «sjakkens blå blomst».



Foto: Øystein Brekke

André Bjerke holder foredrag i Oslo Schakselskap i 1976.



Og i denne stillingen avsluttet Bobby Fischer kampen med en elegant trekk. Forsøk å finne det! Hint: Hva skal til for at hvit kan sette sjakk matt i neste trekk?

17. Dg3!! 1-0

Svart takket for partiet, for på 17... Dxc3 følger det jo nettopp 18. Lf6#. Oppgaven til hvit var å *avlede* dronningen som dekket feltet f6, der hvits løper ville sette matt.

Det var ett annet trekk fra hvit som kunne framtvinge klar seier i denne stillingen. Med

17. Db2 etterfulgt av 18. Lf6+, som angriper både kongen og dronningen, ville seieren også vært sikret. Etter for eksempel 17... Txg7 18. Dxc3 blir det snart sjakk matt.

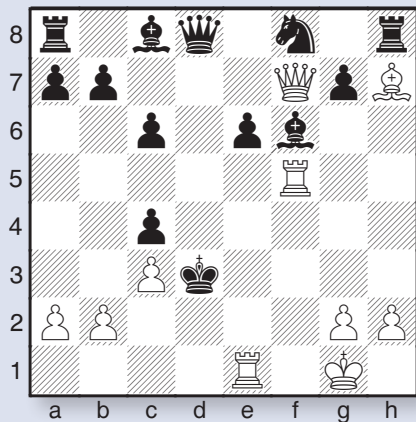
Dette partiet viser igjen kort og elegant hvor farlig det kan være å ikke få rokert i tide, og særlig i en åpen stilling som det kan bli når motstanderen spiller gambit og får ofret bønder som åpner tårnlinjer og løperdiagonaler mot kongen! Slike partier minner oss om at sjakk er et spill om kongen, med farer og muligheter allerede i åpningsspillet hvis noen er dristig eller uforsiktig.

Husk også at de fleste sjakkpartier er annerledes. Hvis det ikke er noe kongeangrep i sikte, så vil den som vinner en bonde eller to oftest ligge an til å kunne vinne hele partiet. Senere i spillet, etter mange avbytter, kan en av bøndene da til slutt bli til en ny dronning som så kan starte det siste kongeangrepet.

Øvingsoppgaver

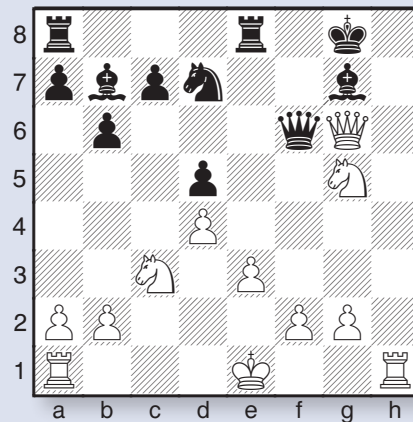
Fire ulike stillinger der hvit trekker og skal sette matt, i ett, to eller tre trekk. Det må du finne ut selv!

OPPGAVE 1:



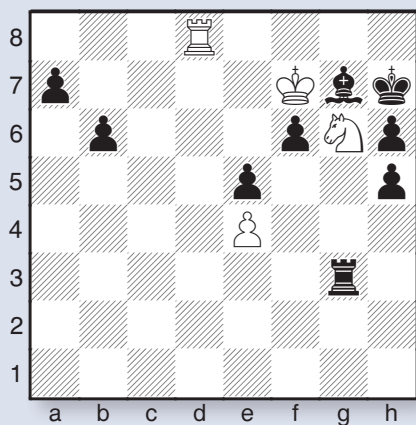
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 3:



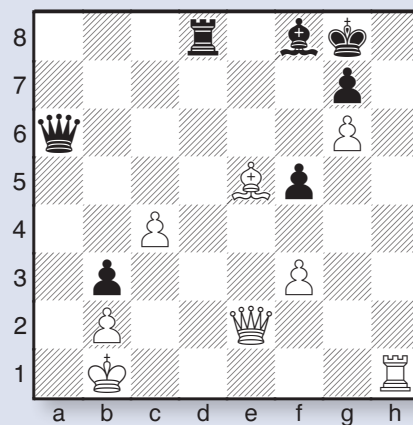
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 2:



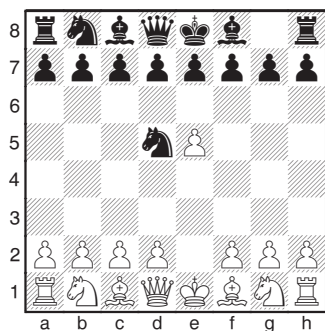
Hvit trekker: _____

OPPGAVE 4:



Hvit trekker: _____

ALJECHINS FORSVAR 1. e4 Sf6 2. e5 Sd5

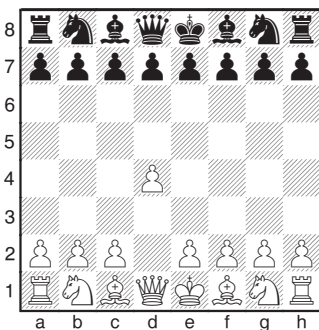


Da Aleksander Aljechin introduserte denne åpningen i to partier i 1921, ble dette en del av det hypermoderne gjennombruddet i sjakken, at motstanderens bønder lokkes framover på brettet.

Firbondevarianten 3. d4 d6 4. c4 Sb6 5. f4 setter dette på spissen. Hvit oppnår ingen fordel med denne varianten etter 5... dxe5 6. fxe5 Sc6 7. Le3 (ikke 7. Sf3 Lg4! og hvits sentrum får problemer) Lf5 8. Sc3 e6. Derimot står hvit noe bedre med i stedet **4. Sf3**. Vi nevner at Bobby Fischer fortsatte **4... g6** da han etter hvert vant elegant det 13. VM-partiet mot Spasskij i Reykjavik 1972, mens Magnus Carlsen spilte **4... dxe5 5. Sxe5 c6** og senere g6 og Lg7 da han vant med svart mot Topalov i Linares 2008.

Hvit kan også møte Aljechins forsvar forsiktig med **2. Sc3** som besvares med **2... d5**, eller overgang til Wienerparti med **3... e5**.

Åpninger med 1. d4

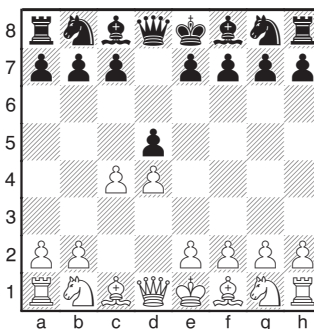


Trekket 1. d4 kjemper best om sentrums-kontroll. Mens svart har likeverdig innflytelse i sentrum etter 1. e4 e5, gjelder ikke det samme etter 1. d4 d5, for da kjemper hvit videre om sentrum med Dronninggambiten 2. c4. Etter 1. e4 e5 fungerer ikke Kongegambiten 2. f4 godt i sentrumskampen, for 2... exf4 3. d4 besvares ubehagelig med 3... Dh4+. Vi ser en forskjell når vi kommer til Dronninggambit.

Mot **1. d4** har svart tre svartrekk som hindrer hvit i straks å etablere et idealt sentrum med 2. e4. Disse tre svarene er derfor også de viktigste: **1... d5**, **1... Sf6** og **1... f5**. Det fjerde svartrekket som er like viktig og bra, er **1... e6** som svart følger opp etter ønske med blant annet d5 eller f5. Interessante trekk er også **1... d6** og **1... g6**, men disse kan dessuten gi overgang til e4-åpninger som Pirc og Moderne forsvar.

Mest spilt mot 1. d4 er trekket 1... d5 som innleder alle såkalt *Indiske forsvar* mot 1.d4, og i tillegg er fleksibelt og kan gå over til dronninggambit med e6 og d5.

DRONNINGGAMBIT 1. d4 d5 2. c4



Med 2. c4 er kampen om sentrum i full gang. Hvis svart ikke tar hensyn, men spiller et likegyldig trekk, slår hvit på d5 og hevder sentrumsovervekt med Sc3 og e4.

Vi ser dette også hvis svart spiller utviklingstrekket **2... Sf6?!** som faktisk heter **Marshall-forsvaret**, da den amerikanske stormesteren Frank Marshall spilte slik en del ganger inntil et tap mot Aljechin i 1925. Trekket overlater sentrum til hvit etter **3. cxd5!** Sxd5 og nå 4. e4 eller sterkest 4. Sf3! med planen e4, for eksempel 4... e6 5. e4 Sf6 6. Sc3 med full sentrums-kontroll. Svart klarer heller ikke å forhindre e4 med 4... Lf5 5. Sbd2!, og 4... f5 gir en stilling med svak e-bonde og svake felter.

Vi kommer tilbake til svarts to måter å holde balansen i sentrum på: 2... c6! og 2... e6!

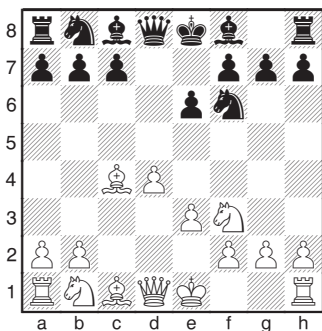
Svart har også to varianter som straks søker et motangrep i sentrum, dels **Tsjigorin-forsvaret 2... Sc6!?** som er spillbart, og dels den spennende **Albins motgambit 1. d4 d5 2. c4 e5!?** 3. dxe5 d4 som neppe gir full kompensasjon mot «perfekt» spill.

Baltisk forsvar 2... Lf5 regnes å gi en fordel til hvit.

MOTTATT DRONNINGGAMBIT 2... dxc4

Svart kan slå denne bonden, men må passe på sentrumskampen videre. Etter det direkte **3. e4** er svarts beste svar **3... e5** som hvit bør besvare med **4. Sf3 exd4** **5. Lxc4**, eller **3... Sf6** **4. e5** Sd5 slik Caruana gjerne spiller.

Hovedvarianten er å utvikle seg solid med **3. Sf3 Sf6** **4. e3 e5** **5. Lxc4**

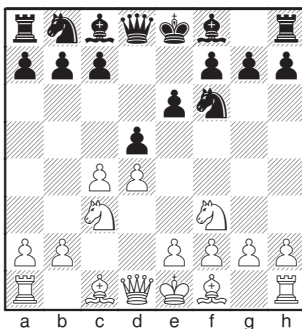


Her bør svart hindre hvit i å bygge opp et sterkt sentrum med Sc3 og e4, gjerne gjennom straks **5... c5!**, og hvit har bare en vanlig liten stillingsfordel.

Dronninggambit er egentlig ingen gambit, for svart klarer ikke å holde på c4-bonden. Svart kan spille for eksempel **3. Sf3 Sf6** **4. e3 b5** **5. a4 c6** **6. axb5 cxb5**, men hvit får tilbake bonden med en viss fordel etter **7. b3 e6** **8. bxc4**.

KLASSISK DRONNINGGAMBIT 2... e6

Trekket **2... e6** åpner for et osean av ulike systemer for både hvit og svart. Vi nevner noen av de viktigste fra stillingen etter **3. Sc3 Sf6** **4. Sf3**:



Svart kan spille **4... c5** som blir **Tarrasch-varianten** etter **5. cxd5 exd5**, med hovedvarianten **6. g3 Sc6** **7. Lg2 Le7** **8. 0-0 0-0**, men **6. Lg5** regnes som sterkest. Tarrasch-varianten bør heller spilles med **3... c5** og **4... Sc6**. Det blir **Semi-Tarrasch** hvis svart svarer med **5... Sxd5** som i partiet Rubinstein – Schlechter fra side 161 i boka.

En skarp mulighet er **Wiener-varianten** **4... dxc4**, for eksempel **5. e4 Lb4** **6. Lxc4 Sxe4** **7. 0-0 Sxc3** **8. bxc3 Ld6**, da **8... Lxc3** **9. Tb1** er risikabelt.

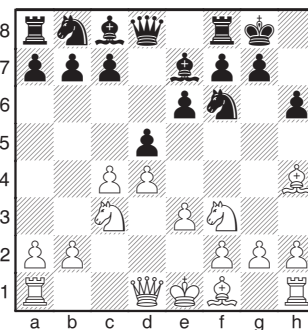
Ragozin-varianten oppstår etter **4... Lb4**. Carlsen vant et fint parti mot Aronian i Wijk-aan-Zee 2015 etter **5. cxd5 exd5** **6. Lg5 h6** **7. Lxf6 Dxf6** **8. Da4+ Sc6** **9. e3** med en stabil og foreløpig jevn stilling.

Svart kan også spille **4... c6** som blir Halvslavisk (på engelsk Semi-Slav) og som vi behandler under **2... c6**.

Trekket **4... Sbd7** spilles gjerne for å innlede den tidligere mer populære **Cambridge Springs-varianten** **5. Lg5 c6** **6. e3 Da5** fulgt av Lb4.

Det mest populære trekket i stillingen er fortsatt **4... Le7** som gir **Klassisk dronninggambit**. I nyere tid har **Lf4-varianten** med **5. Lf4** blitt populær. Et annet aktuelt valg er **Avbyttevarianten** **5. cxd5 exd5**, som hvit også kan spille tidligere, helt fra tredje trekk.

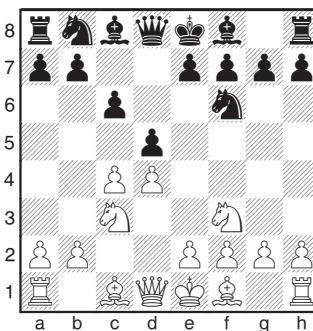
Aller mest spilles fortsatt **5. Lg5** som etter **5... h6** **6. Lh4 0-0** **7. e3** gir denne stillingen:



Svart kan nå velge **Lasker-varianten** **7... Se4** **8. Lxe7 Dxe7** som er ganske solid, eller den mest populære **Tartakower-varianten** **7... b6** som vil løse svarts strategiske utfordring i mange Dronninggambit-stillinger, å utvikle hvitfeltsløperen. En sunn åpning for svart.

SLAVISK DRONNINGGAMBIT 2... c6

Vi kan si at grunnstillingen i Slavisk oppstår etter **3. Sf3 Sf6** **4. Sc3**:

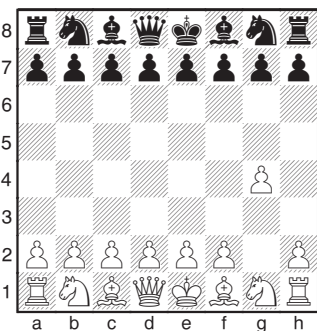


Før denne stillingen kan riktignok svart også velge det skarpe **Triangelsystemet** **3... e6**, og hvit kan velge **Slavisk avbyttevariant** med **3. cxd5** eller **4. cxd5**.

apens bevegelser i en zoologisk hage i New York i 1924 og mente at apen indikerte trekkene b4 og videre til b5. Dagen etter spilte **Tartakower mot Maroczy: 1. b4 e6 2. Lb2 Sf6 3. b5 d5** 4. e3 Le7 5. f4, og partiet endte senere remis.

Trekket 1. b4 er spillbart, men gir også svart et fritt og behagelig spill.

GROBS ANGREP 1. g4!??



Denne åpningen er vel nesten en fornærmelse av motspilleren, det sprøeste trekket på banen? Basen inneholder over fire tusen partier med åpningen, som i alle fall har stødig navn etter den internasjonale mesteren Henri Grob fra Sveits som spilte slik og utga en bok om åpningen i 1942.

Mindre kjent er det at norgesmesteren i 1922, Axel M. Erichsen, spilte 1. g4 i flere partier og blant annet vant over norgesmesterkollega H.G. Hansen.

Et godt svar er **1... d5** for å slå borden, men det tillater hvit en smule aktive motsjanser med **2. Lg2 Lxg4 3. c4 c6 4. Db3**, og det henger på både b7 og d5. Etter 4... e6! 5. Dxb7 Sd7 står imidlertid svart klart best.

Norge i sjakkolympiaden

Sjakkolympiadene for lag arrangeres annet hvert år og er en tradisjon helt siden 1927. Norge har hevdet seg bra i de senere årene. Her er bilder av de unge lagene våre i Batumi i Georgia høsten 2018.



Norges kvinnelag, fra venstre Hanna Kyrkjebø, Monika Machlik, Sheila Barth Sahl og Ellen Hagesæther, med lagkaptein Kjetil Stokke bak. Olga Dolzhykova spilte ikke denne runden.



Norges lag i åpen klasse, fra venstre Aryan Tari, Frode Urkedal, Johan Sebastian Christiansen og Benjamin Arvola, med lagkaptein Ole Christian Moen bak. Johan Salomon spilte ikke i denne runden.

Foto: Anniken Vestby

Foto: Anniken Vestby

Løsninger

på øvingsoppgaver

Kapittel 1:

- 1: Bonde til e8, tar dronning eller tårn
- 2: Bonden slår på b8, blir dronning
- 3: Bonden til e8, blir dronning
- 4: Bonden til a8, blir dronning

Kapittel 2:

- 1: Tårn til d8, matt!
- 2: Dronning til d8
- 3: Dronning til c8
- 4: Dronning til g7
- 5: Dronning slår på g7
- 6: Dronning til h8!
- 7: Løper til d4
- 8: Dronning til f8
- 9: Løper til f1
- 10: Kongen til g2
- 11: Springer slår b1
- 12: Tårnet fra d8 til d1!

Kapittel 3:

- 1: Tårn til h6
- 2: Dronning til g2
- 3: Dronning til h1
- 4: Springer til f3!

Kapittel 4:

- 1: Springer slår f2
- 2: Løper til c6 med sjakk og slår bonden i neste trekk
- 3: Løper slår tårnet på g5 og bonden i neste trekk
- 4: Dronning til f8 med sjakk. Da går svarts konge til h7, og så sjakker hvits dronning på f7. Kongen må gå til h8

igjen, og dronningen sjakker på f8 igjen. Såkalt evig sjakk. Tredje gang med samme stilling kan hvit kreve remis ved trekkjentagelse.

- 5: Dronning til e8 med sjakk. Kongen må gå til h7. Da sjakker hvit på h5, og dronningen må tilbake til g8. Hvit sjakker på e8 igjen, og så blir igjen evig sjakk og trekkjentagelse.
- 6: Dronning til g6 med sjakk! Bonden har ikke lov til å slå den, for da ville kongen komme i sjakk fra løperen på c4. En såkalt binding av bonden, et tema som vi lærer mer om i kapittel 10. Kongen må gå til h8, og da sjakker hvit med dronningen på h6. Kongen går tilbake til g8 igjen, og hvit sjakker på g6! Evig sjakk blir remis!
- 7: Dronningen flyttes til g7 med sjakk! Svarts konge må slå den, og da er hvit PATT. Remis.
- 8: Tårnet sjakker på f5. Svarts dronning må slå tårnet, og da er det faktisk patt igjen. En smart remis!

Kapittel 5:

- 1: Løperen slår tårnet på b8.
- 2: Løperen slår springeren på f4, fordi svart ikke kan slå tilbake.
- 3: Springeren slår bonden på f6 med sjakk og slår tårnet i neste trekk! En såkalt springergaffel, et tema vi lærer mer om fra kapittel 8. Hvit måtte passe seg og ikke slå springeren på d3 med tårnet, for da spiller svart tårnet til e1 og setter sjakk matt!

- 4: Dronningen slår tårnet på b4. Tårnet har størst verdi, og både løperen, springeren og bonden hadde forsvar!

Kapittel 6:

- 1: Th8 (tårn til h8)
- 2: Td8 (tårn til d8)
- 3: Th2 (tårn til h2)
- 4: Sg6 (springer til g6)
- 5: Ld8 (løperen til d8)
- 6: La6 (løper til a6)
- 7: Th7 (tårn til h7)
- 8: Dh1 (dronning til h1!)

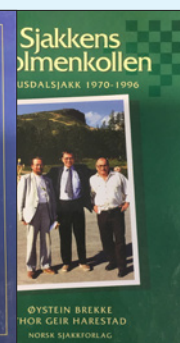
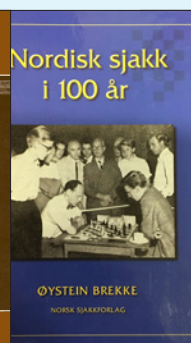
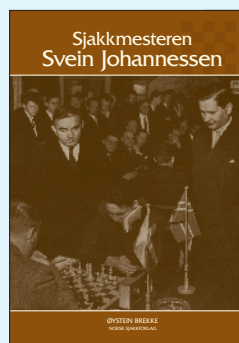
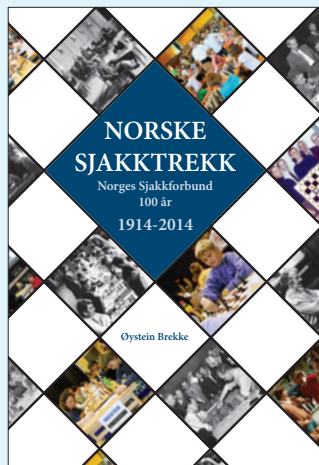
Kapittel 7:

- 1: Tb7! er raskest. Svart må spille Kf8, og så kommer Td8#.
- 2: Tg8! og i neste trekk Th2#
- 3: 1. Th6! Ke7 2. Tc7+ Kd8 3. Tg7 og deretter 4. Th8#
- 4: Bra er for eksempel 1. Td1! Kc6 2. Tc8+ Kb7 3. Tc2 fulgt av matt i 2 trekk!
- 5: Dg1#!
- 6: Dh1#!
- 7: 1... Dc2! sperrer kongen inne på førstegraden. Etter 2. Kf1 Kf3 blir det matt i neste trekk. Det viktigste var å unngå 1... Kf3?? eller Kg3?? patt!
- 8: 1... Db3! stenger kongen inne på førstegraden. Så kommer kongen til hjelp etterpå.

Kapittel 8:

- 1: Se6+!
- 2: Sd5!

SJAKKBØKER PÅ NORSK



Norsk
Sjakkforlag

LÆR SJAKK er boka som tar både begynneren og hobbyspilleren steg for steg fram til et turneringsnivå i sjakk. Leseren går gjennom sjakkspillet tre hovedfaser: Åpninger, midtspill og sluttspill, kombinert med øvingsoppgaver.

Boka gir et godt grunnlag for å øke sjakkforståelsen og løfte eget spill til et nytt nivå. Åpningsguiden bak i boka vil være av ekstra interesse for både nye og mer etablerte sjakkspillere.

LÆR SJAKK er den ideelle boka også for deg som bare vil forstå mer av det som foregår i sjakkpartier, og blant annet få økt glede og utbytte av å følge TV-sendingene med sjakk.

Forfatteren Øystein Brekke er en av Norges mest erfarne sjakkinstruktører. Han har skrevet flere lærebøker, fra «Spill sjakk» 1 og 2 på 80-tallet til serien «Sjakkskolen» som i de senere årene er solgt i store opplag og har høstet mange lovord.

ISBN: 978-82-90779-23-3



NORSK SJAKKFORLAG