

Avaus

Avaukseksi kutsutaan pelin alkuvaihetta kun molemmat pelaajat pyrkivät aktivoimaan nappulansa, **kehittämään** upseerinsa peliin. Tapoja avata shakkipeli on lukemattomia eikä ole kovinkaan järkevää yrittää opetella ulkoa vastauksia kaikkiin mahdollisiin vastustajan siirtoihin - paljon tärkeämpää on ymmärtää avausten ideat yleisemmällä tasolla. Kaikissa avauksissa pätevät samat yleiset periaatteet jotka on helposti opittavissa ja omaksuttavissa. Vahvat pelaajat usein rikkovat tietoisesti yleisiä avausohjeita ja sääntöjä, heillä on kuitenkin aina jokin syy siihen ja aloittelijan on turvallisempaa pyrkiä yksinkertaiseen ja tehokkaaseen avaustyyliin.

Kun pelaaja onnistuu kehittämään upseerinsa peliin vastustajaansa nopeammin saavuttaa tämä ns kehitysedun, ottaa pelissä aloitteen haltuunsa. Kehityksen yhteydessä puhutaan myös käsitteestä tempo joka on eräänlainen ajan yksikkö shakissa. Kehittämällä upseerin siten että se joutuu lähes välittömästi siirtymään uudelleen pelaaja menettää yhden siirtovuoron.

1. Upseerien kehittäminen

Avauksessa tulisi pyrkiä mahdollisimman tehokkaaseen joukkojen liikekannallepanoon. Molemmat pelaajat yrittävät kehittää upseerinsa mahdollisimman hyvälle paikalle laudalla. Hyvä ohje onkin aluksi siirtää upseeria toistamiseen vasta kun olet kehittänyt kaikki joukkosi. Toisinaan on luonnollisesti pakko tehdä useampia siirtoja mikäli vastustajasi esimerkiksi pakottaa sinut vaihtamaan nappuloita.

Kuinka kauan avaus kestää? Tämä riippuu aina pelistä mutta yleensä kaikki upseerit tulisi olla kehitettynä n. 13-17 siirron aikana. Mikäli huomaat kuluttavasi enemmän siirtoja laiminlyöt todennäköisesti tiettyjen upseerien kehityksen (yleensä tornien).

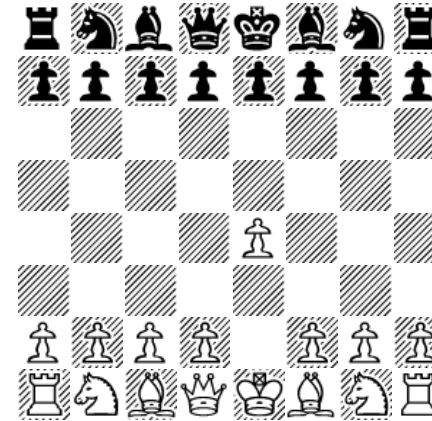
2. Keskustan hallinta

Keskustan hallinta ja tilaetu helpottavat huomattavasti omien upseereittesi liikkumista ja varsinkin niiden siirtymistä sivustalta toiselle. Kehitä upseerisi kohti keskustaa tai pyri hallitsemaan keskustaa upseereillasi kauempaa. Lähetit ja tornit voivat uhata keskustaa myös taaempaa, ratsujen tulee olla keskustan tuntumassa voidakseen vaikuttaa tapahtumiin.

Yleisiä ohjeita

1. Aloita keskussotilaalla

MS

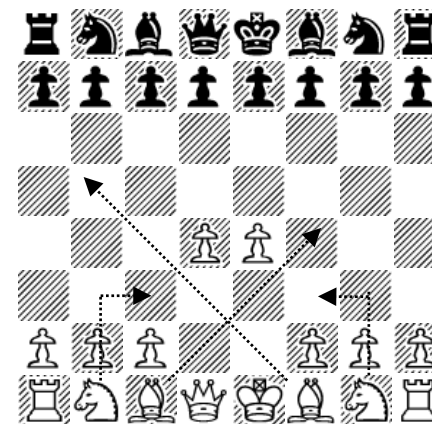


1. e4

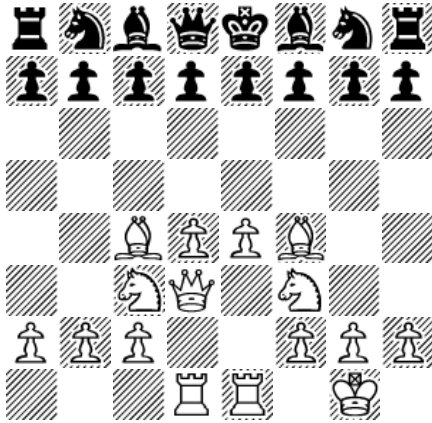
Siirtämällä 1.e4 (tai 1.d4) otat heti alussa haltuun kaksi tärkeää ruutua (d5/f5 tai c5/e5). Avaamalla peli keskussotilaalla avaat linjan lähettile ja kuningattarellesi.

2. Älä tee ylimääräisiä siirtoja sotilaillasi

Avauksessa on oleellista pelata mahdollisimman tehokkaita siirtoja, mitä nopeammin saat joukkosi liikkeelle sitä parempi. Avauksessa on pakko siirtää ainakin kahta sotilasta jotta saat molemmat lähettisi peliin, enempää et välttämättä tarvitse.



Valkea voi kehittää molemmat lähettinsä sekä kuningattarensa peliin. Ratsuilla on luonnolliset paikkansa ruuduissa f3 ja c3. Vältä siirtämästä ratsuja laudan reunalle, ratsut ovat tehokkaimpia laudan keskustassa tai sellaisilla ruuduilla joilta ne pystyvät helposti loikkaamaan keskustaan (d5, e5).



Valkea on kehittänyt kaikki upseerinsa peliin. Huom: muista tuoda myös tornit peliin!

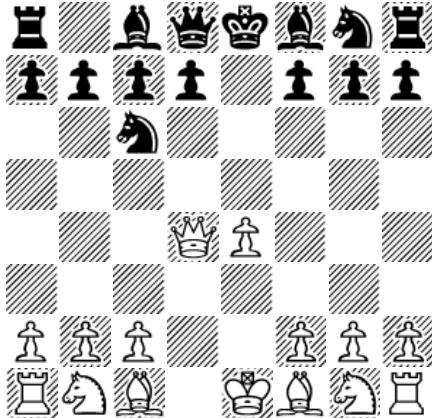
Avaus ei kuitenkaan ole aivan näin yksinkertaista sillä myös musta saa tehdä siirtoja omalla vuorollaan.

3. Älä tuo kuningatar peliin liian aikaisin

Kuningatar on arvokkain upseerisi joten mikä tahansa vastustajan heikompi upseeri voi helposti uhata sitä. Usein se pelaaja joka siirtää kuningattaren liian rohkeasti pelilaudelle joutuu siirtämään kuningatariaan vielä useita kertoja avauksen aikana.

1.e4 e5 2.d4?! exd4 3.Dxd4 4.Rc6

VS

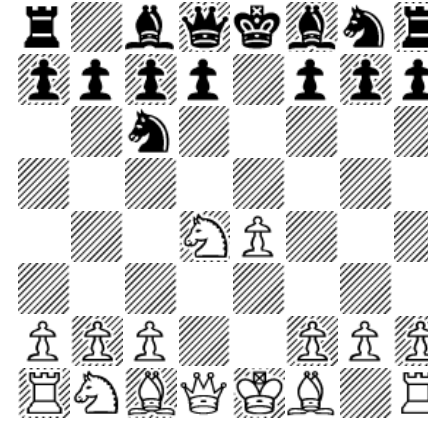


Valkea kuningatar joutuu siirtymään ja musta on tasoittanut valkean kehitysedun.

Musta saa tempovoiton.

Toisaalta mikäli peli kulkisikin esim. 1.e4 e5 2.Rf3 Rc6 3.d4 exd4 4.Rxd4

MS



Mikäli musta pelaa nyt 4...Rxd4?! on siirto 5.Dxd4 valkealle edullinen (ja tietysti myös ainoa vaihtoehto) sillä laudalta on hävinnyt musta ratsu joka voisi ajaa kuningattaren pois.

Älä vaihda silloin kun se auttaa vastustajasi kehitystä!

Mustan agressiivisin siirto on nyt 4...Lc5 ja valkea joutuu reagoimaan vuorostaan mustan uhkaukseen (esim. 4...Lc5 5.Rxc6 Df6 uhkaa jo mattia jonka valkea joutuu torjumaan siirrolla 6.Dd2).

Missä järjestyksessä upseerit sitten tulisi kehittää?

- Usein ratsut on helppo kehittää pelaamalla ne niiden luonnollisille paikoille (valkealla Rf3 ja Rc3, mustalla vastaavasti Rf6 ja Rc6).
- Kehitä ratsut ennen lähettejä (tämä tarkoittaa tietyn puolen lähettä ja ratsua, ei sitä että pelaisit aina Rf3 ja Rc3 ennen kun kehität jomman kumman lähetin).
- Tuo lähetit ja tornit avoimille linoille tai ainakin linjoille jotka pystyt jossain vaiheessa avaamaan.

Yksi hyvä muistisääntö on myös, että sinun kannattaa kehittää aluksi sen puolen upseerit jolle aiot linnottautua.

4. Linnottaudu aikaisin

Pyri viemään kuninkaasi suojaan mahdollisimman nopeasti. Linnottautuminen on myös tehokas kehityssiirto, saat siirtää kahta nappulaa samalla kertaa ja tuot tornin kerralla lähemmäs varsinaista toimintaa.

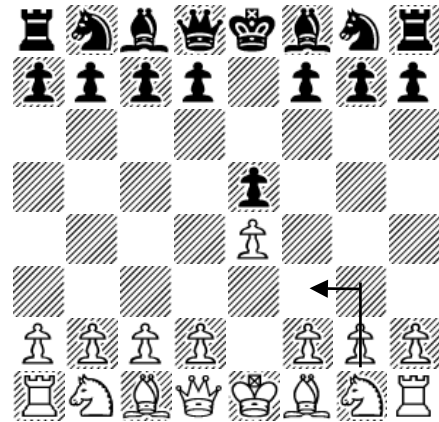
- Tornit pääsevät kunnolla peliin vasta kun olet linnottautunut.
- Vältä linnottautumista kuningatarpuolelle koska tällöin reunimmainen sotilaasi on usein vailla puolustajaa (a2 tai a7).
- Linnottaudu vastakkaiselle puolelle vain silloin kun uskot oman hyökkäyksesi olevan nopeampi kuin vastustajasi.
- Mikäli tunnet olevasi edullisemmassa asemassa kuin vastustajasi on usein viisasta linnottautua samalle puolelle kuin hän.

Jos vastustajasi kuningas on edelleen keskustassa kun joukkosi ovat valmiina hyökkäykseen älä aikaile!

5. Yhdistä siirto ja uhkaus

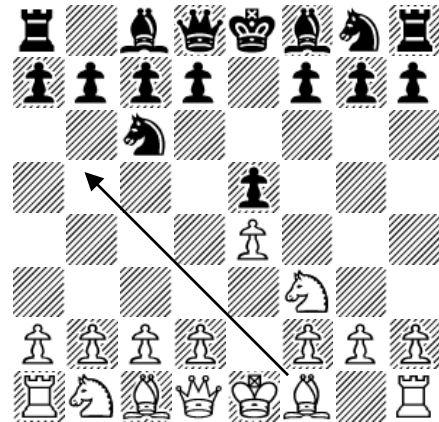
Kun mietit mitä siirtäisit pelin avausvaiheessa pyri tekemään siirto joka uhkaa jotain vastustajan sotilasta tai upseeria.

VS



1. e4 e5

VS



2. Rf3 Rc6

Valkealla on runsaasti vaihtoehtoja mutta loogisinta on kehittää upseeri siirtämällä 2.Rf3 ja uhkaamalla samalla mustan e5-sotilasta

Musta suojaa sotilaan kehittämällä itse upseerin 2...Rc6

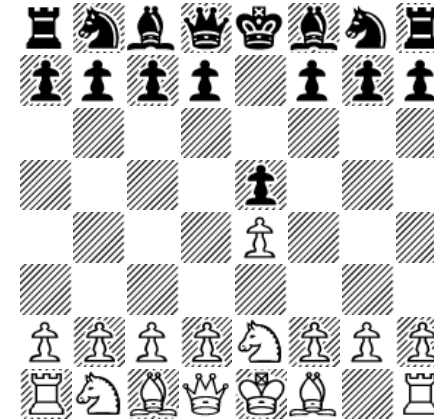
Valkea voi nyt hyökätä suoraan sotilaan kimppuun pelaamalla 3.d4 mutta tällöin musta voi yksinkertaistaa vaihtamalla sotilaat.

Ovelampi tapa on käydä e5-sotilasta suojaavan ratsun kimppuun pelaamalla 3.Lb5

Peli saattaisi jatkua esimerkiksi 3.Lb5 d6 4.d4 exd4 ja 5.Rxd4. Mustan on täytynyt jatkuvasti reagoida valkean uhkauksiin eikä ole pystynyt vapaasti kehittämään omaa peliään.

6. Älä estä omien nappuloidesi kehittämistä

MS

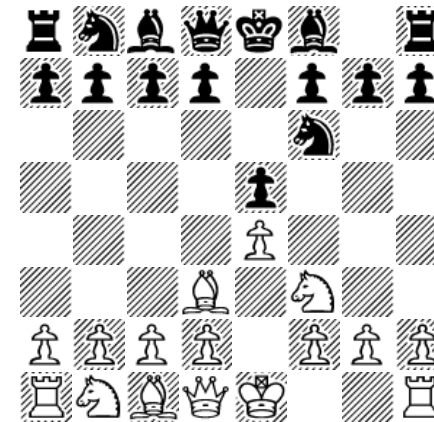


1.e4 e5 2.Re2

Valkea on kehittänyt ratsun toisella siirrollaan 2.Re2 mutta samalla estänyt valkeaa lähettäen pääsemästä peliin.

Valkean ratsumies on tukkeena.

MS



1.e4 e5 2.Rf3 Rf6 3.Ld3

Nyt valkea on kehittänyt ratsun hyvin mutta vaalea lähetti estää tummaruutuista lähetti pääsemästä peliin.

Nyt lähetti hieman kömpelösti.

Lähteet

Thomas ja Aulikki Ristoja: Shakki (Perusteet)

Dan Heisman: Learning Opening Lines & Ideas (<http://www.chesscafe.com/text/heisman37.pdf>)

Dan Heisman: Opening Principles (<http://www.chesscafe.com/text/heisman53.pdf>)

Heikki Lehtinen : Nuorisopala 26.9.2004 (Suomen Shakki 10/2004) [

http://www.shakki.net/koulut/hannunniitu/artikkelit/Heikki_Lehtinen/avauspelaaminen.pdf]