

Nuorisopalsta 26.9.2004 (Suomen Shakki 10/2004)

Heikki Lehtinen

Avauspelaaminen

Kuluneen vuoden aikana olen pikku hiljaa kirjoittanut avausaiheista, pääasiassa aloittelijoille suunnattua shakkikirjaa, jonka toivottavasti saan valmiiksi tulevan talven aikana. Kirjassa käydään läpi kaikkien yleisimpien avautusten perusideat, sekä hieman yleisiä avausperiaatteita. Tällä palstalla esitän joitakin näistä yleisistä avauksiin liittyvistä perusasioista, joita olen kirjaani varten miettinyt.

Mitä avauksessa tavoitellaan?

Alkuasemassa valkealla on 20 mahdollista siirtoa ja mustalla vastaavasti 20 tapaa vastata valkean aloitussiirtoon. Jatkossa laillisten siirtojen määrä vain kasvaa, kun nappulat saavat lisää liikkumatilaa. Monet mahdollisista siirroista voidaan tietysti heti tuomita huonoiksi, jos ne esimerkiksi syöttävät jotain tai muuten vain eivät palvele mitään tarkoitusta. Silti aivan järkeviäkin siirtosarjoja on jo ensimmäisten viiden siirron aikana lukematon määrä. Tämän takia ei ole järkevää yrittää opetella ulkoa vastauksia kaikkiin vastustajan mahdollisuuksiin, vaan paljon tärkeämpää on ymmärtää avautusten ideat yleisemmällä tasolla.

Kaikissa avauksissa pätevät samat yleiset periaatteet. Aina teoriaa opiskellessakin on tärkeää ymmärtää, miksi siirto on teoriaa ja miksi se kannattaa pelata. Olennaista on myös osata reagoida oikein, jos vastustaja poikkeaa-kin tuntemastasi teoriajatkosta. Tämä on mahdollista vain, jos pelaajalla on selkeä kuva siitä, mihin avauksessa ylipäätään tähdätään.

Myös avauksessa, kuten koko pelin aikana, on tärkeää omata suunnitelma. Suunnitelmia voi olla monenlaisia, kuten mattihyökkäyksen toteuttaminen, vastustajan heikon pisteen painostaminen, tai vaikkapa vain oman nappulan kehittäminen paremmalle ruudulle. Omia suunnitelmia joutuu pelin aikana jatkuvasti tarkistamaan ja usein myös vaihtamaan sen mukaan, mitä vastustaja pelaa. Tärkeintä on kuitenkin se, että jokaisella siirrolla on tarkoitus. Pelaajan pitää osata itse perustella itselleen, miksi jokin siirto pelataan. Päämäärätön nappuloiden siirtely johtaa varmuudella huonoon lopputulokseen.

Shakissa taistelu käydään vastustajaa vastaan, ja esimerkiksi kehitysedun saavuttaminen tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että pelaaja saa kehitettyä upseerinsa peliin vastustajaansa nopeammin. Tempo voidaan määritellä eräänlaiseksi ajan yksiköksi shakissa – temmon menettäminen tarkoittaa siirron tai siirtovuoron menettämistä

Kehitys

Tärkein tavoite avauksessa on kehittää kaikki upseerit peliin nopeasti ja tar-

koituksenmukaisesti. Mielessä on syytä pitää jo tuleva keskipeli, ja miettiä, miltä ruuduilta nappulat osallistuvat tehokkaimmin peliin ja toimivat parhaiten yhdessä. Upseereiden kehitys onnistuu helpoiten siirtämällä avauksen aikana kahta keskustasotilasta, kun taas muut sotilaansiirrot vievät usein vain turhaan aikaa tärkeämmältä tehtävältä, eli upseerien kehittämiseltä. Omien upseereiden kehitysruudut tulee valita huolellisesti. Sopivat paikat riippuvat aina pelatusta avauksesta ja sen hetkisestä konkreettisesta tilanteesta laudalla. Upseereita ei kannata kehittää sellaisille ruuduille, mistä vastustaja pystyy ajamaan ne heti pois voittaen näin mahdollisesti samalla tempoja. Usein neuvotaan kehittämään ratsut ensin ja sitten lähetit. Tämä perustuu siihen, että ratsuilla on yleensä luonnolliset kehitysruudut f3 ja c3 (mustilla f6 ja c6), kun taas lähettien paras sijoituspaikka riippuu yleensä enemmän vastustajan pelitavasta. Huomattavaa on myös se, että lähetit ovat ulottuvampia nappuloita ja osallistuvat peliin jo omalta peräriviltäkin, kun taas ratsujen teho sieltä käsin on vähäinen. Kuningattarella ei kannata seikkailla pelin alkuvaiheissa. Kuningatar joutuu arvokkaimpana nappulana lähes aina perääntymään, kun sitä uhataan, ja vastustaja onnistuukin yleensä vain voittamaan tempoja liian aikaisin kehitetyn kuningattaren kustannuksella. Sama ajatusmalli pätee myös torneihin, jotka yleensä pysyttelevät pitkään omalla pohjarivillä. Varsinkin tornit viihtyvät avoimilla (ei sotilaita) tai puoliavoimilla (ei omia sotilaita) linjoilla. Kuningatar ja tornit pystyvät osallistumaan peliin tehokkaasti myös omalta kenttäpuoliskolta, pohjariviltäkin, ja siellä ne ovat samalla suojassa vastustajan uhkailuilta.

Valkea pystyy aloitussiirtonsa turvin pelaamaan avauksessa aktiivisemmin ja saavuttaa yleensä pienen edun. Joissakin avauksissa valkea lähtee heti alussa röyhkeään hyökkäykseen. Liian vähäisin voimin ei kuitenkaan hyökkäykseen kannata lähteä, vaan viisaampaa on suorittaa kehitys ensin loppuun. Myöskään matin tai esimerkiksi materiaalivoiton uhkaaminen oman kehityksen kustannuksella ei ole viisasta, mikäli vastustajalla on hyvä tapa torjua uhka. Kokeneempi vastustaja pystyy varmasti heppoiset hyökkäykset torjumaan ja samalla kehittämään omaa peliään saavuttaen kehitysedun. Mustilla pelatessa aikaiset hyökkäykset onnistuvat vielä harvemmin. Mustilla kannattaakin avauksessa pyrkiä tasoittamaan asema ja viemään terä valkean aloitussiirtonsa turvin usein hankkimalta aloitteelta. Toki mustilla on myös mahdollista hakea aktiivista vastapeliä heti avauksesta alkaen, mutta ratkaisevan hyökkäyksen toteuttaminen avausvaiheessa ei ole mahdollista ilman valkean pahoja virheitä.

Keskusta

Erittäin tärkeä rooli avauksessa, kuten koko pelissä, on laudan keskustalla. Keskustalla tarkoitetaan pääasiassa ruutuja e4, d4, e5, d5, mutta se voidaan ulottaa käsittämään myös näiden viereiset ruudut, eli neliön c3-f3-f6-c6. Mikä sitten tekee keskustasta niin merkittävän? Tarkastellaanpa vaikka valkean ratsua ruudussa e5. Siitä se uhkaa kahdeksaa eri ruutua, kun kulmaruudusta ratsu uhkaisi vain kahta eri ruutua. Lyhytliikkeisenä nappulana ratsu viihtyykin erityisen hyvin keskustassa. Sieltä se on valmis osallistumaan peliin molemmilla sivustoilla, kun taas sen kuljettaminen sivustalta toiselle veisi monta siirtoa aikaa. Ajatellaanpa sitten valkean sotilaita ruuduilla e4 ja d4. Sotilaat estävät tehokkaasti mustan nappuloiden kehittämisen.

tä, ja takaavat valkealle tilaedun, jonka turvin tämän on helppo kehittää omat nappulansa. Myös jatkossa keskustan hallinta ja tilaetu helpottavat huomattavasti omien upseereiden liikkumista ja varsinkin niiden siirtymistä sivustalta toiselle. Usein keskustan hallinta on myös välttämätön edellytys sivustahyökkäyksen onnistumiselle. Keskustan hallinta ei kuitenkaan tarkoita välttämättä sitä, että nappulat tulisi sijoittaa keskustaruuduille. Varsinkin upseerit sijaitsevat usein paremmin ruuduilla, joista ne kontrolloivat keskustaa, kuin keskustaruuduilla.