

Κατάστρωση σχεδίου: Μέρος 3ο

Επιμέλεια: Γιάννης Κατοίρης

Υλικό

Το πλεονέκτημα σε υλικό επηρεάζει όλες τις φάσεις μιας παρτίδας. Στο άνοιγμα και στο μέσο, η πλευρά με το παραπάνω υλικό έχει μεγαλύτερο στρατό. Στο φινάλε η πλευρά που υστερεί πέφτει σε βαριά κατάθλιψη. Για την ακρίβεια, ο εφιάλτης του φινάλε με υλικό κάτω, συχνά επιδρά και στο μέσο της παρτίδας, αφού οι επιλογές του αμυνόμενου περιορίζονται σημαντικά εφόσον τα περισσότερα φινάλε χάνουν.

Κανόνας υλικού 1: Επιδιώξτε αλλαγές κομματιών. Τα περισσότερα φινάλε είναι ευνοϊκά για τον κάτοχο του υλικού, αυτό σημαίνει ότι οι αλλαγές κομματιών είναι μια επιλογή που δεν θα αρέσει στον αντίπαλο.

Κανόνας υλικού 2: Δεν είναι ανάγκη να εκμεταλλευτείτε άμεσα το παραπάνω υλικό. Ένα παραπάνω πιόνι μπορεί να λειτουργήσει σαν ασφαλιστική δικλείδα, ελαχιστοποιώντας τις πιθανότητες νίκης του αντιπάλου στο φινάλε.

Κανόνας υλικού 3: Όταν πραγματοποιείτε ένα σχέδιο το οποίο σας αποφέρει έξτρα υλικό, αμέσως προφυλάξτε τα αδύναμα σημεία σας και ενεργοποιήστε όλα τα κομμάτια σας σε τετράγωνα κατάλληλα ώστε να υπάρχει συνεργασία μεταξύ τους. Μην συνεχίσετε τις επιθέσεις αν ο στρατός σας έχει χάσει την ισορροπία του.

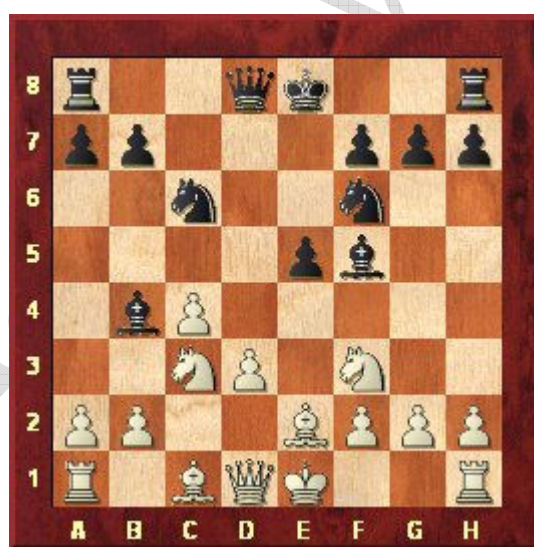
Κανόνας υλικού 4: Αν είστε πίσω σε υλικό, πρέπει να επιδιώξετε να αποκτήσετε κάποιου είδους αντάλλαγμα που να δικαιολογεί το υλικό. Συχνές μορφές ανταλλάγματος είναι ενεργητικά κομμάτια, πλεονέκτημα σε ανάπτυξη, κατοχή της πρωτοβουλίας και ο περισσότερος χώρος.

Κανόνας υλικού 5: Αν είστε πίσω σε υλικό, πρέπει να επιδιώξετε να ανταλλάξετε όσα περισσότερα πιόνια μπορείτε. Ιδανικό θα ήταν να μείνουν πιόνια μόνο σε μια πτέρυγα της σκακιέρας. Περιορίζοντας τη μάχη σε μικρό χώρο ελαχιστοποιείται η αξία του παραπάνω υλικού.

Στο διάγραμμα 19 ο Λευκός έχει Ίππο και πιόνι για Πύργο. Ο Μαύρος είναι προφανώς πολύ καλύτερος, αλλά το υλικό πλεονέκτημα που διαθέτει δε θα σήμαινε και πολλά αν δεν είχε τη δυνατότητα να ανοίξει μια στήλη για να παίξει ο Πύργος του. Οπότε 1...b5! Ανοίγει τη στήλη b και επιτρέπει στον Πύργο να διεισδύσει χρησιμοποιώντας τη νέα αυτή δίοδο.



(19)



(20)

Στο διάγραμμα 20 το πλεονέκτημα του Μαύρου σε ανάπτυξη και ο έλεγχος επί του τετραγώνου «τρύπα», d4, του δίνουν υπεραρκετό αντάλλαγμα για το πιόνι που έχει θυσιάσει.

Έλεγχος Σημαντικής Στήλης

Οι Πύργοι ανήκουν σε ανοικτές καθέτους. Όλοι το έχουμε ακούσει αυτό σε διάφορες περιστάσεις και όμως για κάποιους λόγους, λίγοι παίκτες μπορούν να εκμεταλλευτούν στο μέγιστο τους Πύργους τους.

Οι Πύργοι είναι εξαιρετικά ισχυρά κομμάτια, δεν υπάρχει αμφιβολία επ' αυτού. Αλλά αν αυτό είναι αλήθεια τότε γιατί κάθονται και περιμένουν χωρίς να κάνουν τίποτα για τόσο μεγάλο διάστημα της παρτίδας; Η απάντηση βρίσκεται στον τρόπο που κινούνται τα άλλα κομμάτια. Ένας Ίππος απλά πηδάει πάνω από τα πιόνια που βρίσκονται μπροστά του και αμέσως έχει ενεργοποιηθεί! Ένας Αξιωματικός δεν χρειάζεται καν να κινηθεί, ένα σπρώξιμο του e πιονιού αρκεί ώστε ο Αξιωματικός να περιπολεί τη διαγώνιο f1-a6.

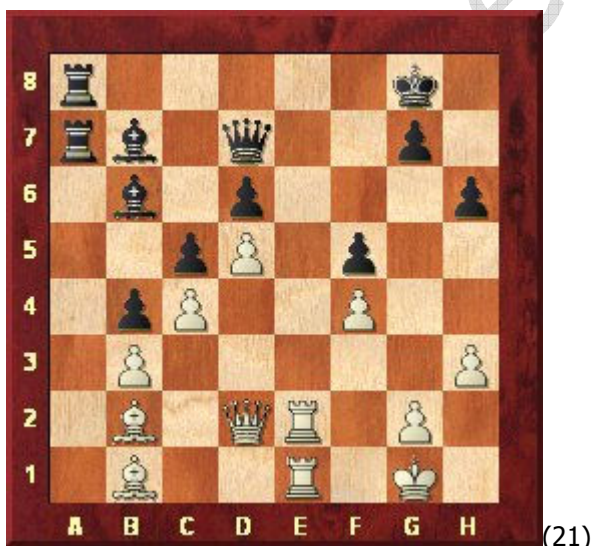
Οι Πύργοι συναντούν πολύ μεγαλύτερη δυσκολία για να βρουν μια δίοδο προς το αντίπαλο στρατόπεδο. Όμως όταν τελικά βρουν τη δίοδο η τεράστια δύναμή τους γίνεται εμφανής.

Κανόνας Πύργου 1: Οι Πύργοι σας θα είναι άχρηστοι αν δεν μπορείτε να δημιουργήσετε ανοικτές στήλες για την αξιοποίησή τους.

Κανόνας Πύργου 2: Αξίζει να ασχοληθείτε με μια ανοικτή στήλη μόνο εφόσον οι Πύργοι σας βρίσκουν σημεία εισόδου στο αντίπαλο στρατόπεδο. Αν δεν υπάρχουν σημεία εισόδου η στήλη είναι ασήμαντη.

Κανόνας Πύργου 3: Συνήθως μια ανοικτή στήλη δεν θα σας προσφερθεί στο πιάτο. Είναι δική σας ευθύνη να την ανοίξετε πραγματοποιώντας την επιθυμία των Πύργων σας.

Κανόνας Πύργου 4: Μια ανοικτή στήλη συνήθως γίνεται αντικείμενο ίσης διεκδίκησης μεταξύ των Πύργων των δύο αντιπάλων. Αυτό συνήθως οδηγεί σε μαζικές ανταλλαγές βαριών κομματιών. Δυστυχώς τέτοιες καταστάσεις δεν μπορούν να αποφευχθούν γιατί η απομάκρυνση από τη στήλη θα είχε σαν αποτέλεσμα την κατάληψή της από τον αντίπαλο. Οι γραμμές, οι στήλες και οι διαγώνιοι λειτουργούν σαν διάδρομοι για τα κομμάτια ενώ τα τετράγωνα σαν σταθμοί. Ολόκληρα σχέδια βασίζονται πάνω στην κυριαρχία σε μια στήλη ή στη δημιουργία ενός ισχυρού τετραγώνου στο αντίπαλο στρατόπεδο.



(21)

Στο διάγραμμα 21 η ανοικτή στήλη a δεν παρέχει σημεία εισόδου για τους μαύρους Πύργους (τα τετράγωνα a1, a2, a3, και a4 όλα ελέγχονται από κομμάτια και πιόνια του αντιπάλου). Η ανοικτή στήλη e είναι διαφορετική περίπτωση. Εδώ οι Πύργοι του Λευκού έχουν πρόσβαση στα τετράγωνα e6, e7 και κάποιες φορές στο e8.

Κανόνας Πύργου 5: Στο φινάλε, οι Πύργοι είναι συνήθως πιο αποδοτικοί, πίσω από τα πιόνια που σπρώχνονται με σκοπό την προαγωγή, είτε αυτά ανήκουν στη δική σας παράταξη είτε είναι αντίπαλα. Η αύξηση της ενεργητικότητας των Πύργων σας σε μια τέτοια περίπτωση είναι πολύ πιο σημαντική από το υλικό πλεονέκτημα ενός πιονιού.

Έλεγχος Ισχυρού Τετραγώνου

Το παιχνίδι για την κατάληψη ενός τετραγώνου είναι ένα σκεπτικό δύσκολο ως προς την κατανόηση για κάποιον αρχάριο. Παρόλα αυτά η ιδέα της μάχης για τετράγωνα και όχι για υλικό ή επίθεση, είναι πολύ σημαντική και πρέπει να εκτιμηθεί από όποιον έχει διάθεση να βελτιώσει το παιχνίδι του.

Κανόνας τετραγώνου 1: Ο λόγος για τον οποίο ένας παίκτης παίζει με σκοπό την κατάληψη ενός ισχυρού τετραγώνου (γνωστού και ως τρύπα) είναι ότι ένα τέτοιο τετράγωνο συνήθως αποδεικνύεται εξαιρετικός σταθμός για ένα Ίππο ή ένα Αξωματικό, αν και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από τα υπόλοιπα κομμάτια.

Κανόνας τετραγώνου 2: Από τη στιγμή που ένα κομμάτι φτάνει σε μια τρύπα, μοιραία είναι πιο πολύτιμο από το αντίστοιχο κομμάτι του αντιπάλου.

Κανόνας τετραγώνου 3: Η αξία ενός ισχυρού τετραγώνου αυξάνει όσο πιο προωθημένο είναι αυτό μέσα στην αντίπαλη παράταξη. Επίσης ένα κεντρικό ισχυρό τετράγωνο είναι συνήθως σημαντικότερο από ένα στις πτέρυγες, αν και σε αυτήν την περίπτωση παίζει ιδιαίτερο ρόλο η τοποθέτηση του αντιπάλου Βασιλιά.



(22)

Στο διάγραμμα 22 είναι φανερό ότι ένα λευκό άλογο στο d5 θα είναι ισχυρότερο από το άλογο του Μαύρου στο c6.

Στο διάγραμμα 23 ο Λευκός κερδίζει φορσέ το τετράγωνο d5 παίζοντας 1.b5, απομακρύνοντας το πιόνι c6 το οποίο ελέγχει το d5. Μετά από 1...c5 (1...cxb5 2.axb5 επιτρέπει στο λευκό Πύργο να πιέζει το πιόνι στο a7) ο Λευκός αποκτά πλήρη έλεγχο του ισχυρού τετραγώνου d5. Παρατηρείστε ότι στη θέση του διαγράμματος το d5 δεν είναι ισχυρό τετράγωνο σύμφωνα με τον ορισμό, αλλά ο Λευκός αναγνώρισε τη δυνατότητα να γίνει και το πέτυχε! Μην περιμένετε απλά να εμφανιστεί μια αδυναμία στο στρατόπεδο του αντιπάλου, προσπαθήστε να την δημιουργήσετε εσείς.



(23)

Ανάπτυξη

Είναι απαραίτητο να αναπτυχθεί το **σύνολο** του στρατού σας. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στη λέξη σύνολο. Κάποιοι σκακιστές αναπτύσσουν μερικά κομμάτια και αμέσως ρίχνονται στην επίθεση. Ο σωστός τρόπος για να παίξετε σκάκι είναι να αναπτύξετε ένα-ένα όλα τα κομμάτια σας (το σκάκι είναι ομαδικό παιχνίδι!), να ασφαλίσετε το Βασιλιά σας κάνοντας ροκέ και μόνο τότε να ξεκινήσετε πιο επιθετικές manouβρες.

Σε κάποιες περιπτώσεις ένας παίκτης μένει σημαντικά πίσω σε ανάπτυξη, δίνοντας στον αντίπαλο την ευκαιρία να εκμεταλλευτεί την υπεροπλία δυνάμεων που έχει μέσα στο παιχνίδι. Για να αξιοποιήσετε στο έπακρο αυτή την ανισότητα, πρέπει να αντιδράσετε ταχύτατα, ώστε να αποκομίσετε κάποιο κέρδος πριν ο αντίπαλος προλάβει να αναπτυχθεί και εξουδετερώσει το πλεονέκτημα που κάποτε κατείχατε.

Κανόνας ανάπτυξης 1: Ένα προβάδισμα στην ανάπτυξη είναι προσωρινό πλεονέκτημα (τα

πλεονεκτήματα σε υλικό και στο σκελετό των πιονιών θεωρούνται μακροπρόθεσμα ή μόνιμα). Ο αντίπαλος θα εξουδετερώσει το προβάδισμα αν δεν το εκμεταλλευτείτε αμέσως.

Κανόνας ανάπτυξης 2: Σε θέσεις με κλειστό κέντρο η γρήγορη ανάπτυξη δεν αποτελεί πρώτη προτεραιότητα καθώς τα αντίπαλα κομμάτια δεν είναι σε θέση να εισβάλλουν στο στρατόπεδό σας.

Κανόνας ανάπτυξης 3: Σε θέσεις με ανοικτό κέντρο (δηλ. όταν υπάρχουν ανοικτές στήλες και διαγώνιοι που οδηγούν στο στρατόπεδό σας), η γρήγορη ανάπτυξη έχει μεγαλύτερη σημασία.

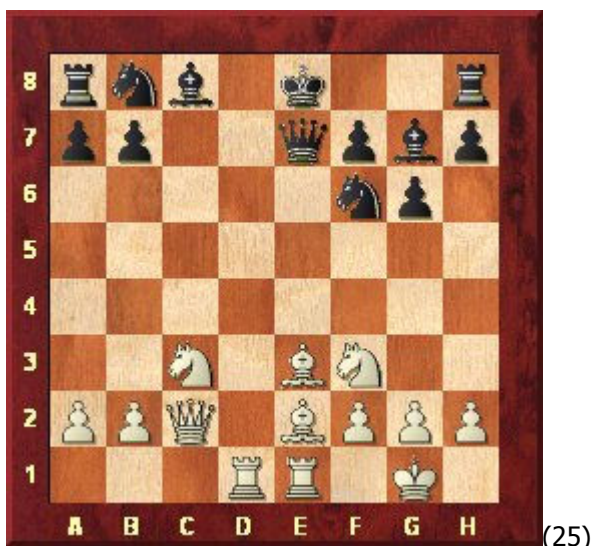
Κανόνας ανάπτυξης 4: Δώστε ιδιαίτερη προσοχή κατά το άνοιγμα της παρτίδας, όταν ο αντίπαλος σας προσφέρει υλικό, με αντάλλαγμα τη γρήγορη ανάπτυξη των κομματιών του. Σε ανοικτές θέσεις πολλές φορές ισχύει ότι 2-3 κινήσεις ανάπτυξης αξίζουν και με το παραπάνω ένα πιόνι.

Στο επόμενο διάγραμμα 24 ο Λευκός έχει τεράστιο προβάδισμα σε ανάπτυξη, το κλειστό όμως κέντρο το αχρηστεύει.



(24)

Το διάγραμμα 25 είναι ίδιο με το προηγούμενο με αφαίρεση των κεντρικών πιονιών, αφήνοντάς μας με ένα ανοικτό κέντρο. Σε αυτήν την περίπτωση το προβάδισμα σε ανάπτυξη του Λευκού του δίνει πλεονέκτημα νίκης. Ο Λευκός πρέπει να δράσει γρήγορα, χωρίς να δώσει χρόνο στο Μαύρο να κάνει ροκέ και να αναπτύξει τα κομμάτια του, παίζοντας 1.Bb5+ Kf8 (ή 1...Nc6 2.Bc5) 2.Bc5 Qxc5 3.Rd8+ Ne8 4.Rdxe8#



(25)

Πρωτοβουλία

Η πλευρά που επιβάλλει στον αντίπαλο να αντιδρά στα σχέδιά της λέμε ότι κατέχει την πρωτοβουλία. Ένας τέτοιος έλεγχος πάνω σε μια θέση μπορεί να βασιζεται σε δυναμικούς ή στατικούς παράγοντες. Αν επιτίθεσαι σε ένα αδύνατο πiónι και ο αντίπαλος απασχολείται με το πώς θα το κρατήσει, τότε έχεις την πρωτοβουλία βασισμένη σε ένα στατικό πλεονέκτημα. Αυτό σημαίνει ότι μπορείς συχνά να παίζεις με αργό ρυθμό και ηρεμία, καθώς ένα στατικό πλεονέκτημα είναι μακροχρόνιο. Αν χρησιμοποιείς το προβάδισμα που έχεις σε ανάπτυξη για να κάνεις ματ, τότε έχεις την πρωτοβουλία βασισμένη σε δυναμικό πλεονέκτημα. Εδώ παίζεις για άμεσο αποτέλεσμα αφού τα δυναμικά πλεονεκτήματα συνήθως εξανεμίζονται με το πέρασμα του χρόνου.

Το σκεπτικό της πρωτοβουλίας είναι πολύ σημαντικό σε κορυφαίο επίπεδο, εκεί και οι δύο πλευρές παλεύουν για την κατοχή της από το ξεκίνημα της παρτίδας. Θυσίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την απόκτησή της, αν και συχνά το τίμημα είναι πολύ υψηλό. Μια ξαφνική επίθεση μπορεί να αποφέρει την πρωτοβουλία ή μια τυπική στρατηγική πίεση μπορεί να οδηγήσει στην κατοχή της καθ' όλη τη διάρκεια της παρτίδας.

Κανόνας πρωτοβουλίας 1: Πρέπει πάντα να προσπαθείτε να επιβάλλετε το παιχνίδι σας.

Κανόνας πρωτοβουλίας 2: Ποτέ μην αντιδράτε σπασμωδικά σε κάθε απειλή του αντιπάλου, υποθετική ή πραγματική. Κάτι τέτοιο θα του έδινε σταθερά την πρωτοβουλία και θα είχε σαν αποτέλεσμα να αντιδράτε παθητικά στις ιδέες του.

Κανόνας πρωτοβουλίας 3: Όπως και το προβάδισμα σε ανάπτυξη έτσι και η πρωτοβουλία

μπορεί να εξανεμιστεί αν δεν την εκμεταλλευτείτε κατάλληλα.



(26)

Στο διάγραμμα 26 ο Μαύρος προσπαθεί να επιτύχει την απελευθερωτική κίνηση ...c6-c5 η οποία θα ενεργοποιούσε τον Αξιωματικό στο b7 και θα πίεζε το κέντρο του Λευκού. Μια φυσιολογική κίνηση του Ίππου, όπως 1.Nb1 θα επέτρεπε στο Μαύρο να πραγματοποιήσει τα σχέδιά του. Όμως αντί να υποχωρήσει στις επιθυμίες του αντιπάλου, ο Λευκός μπορεί να αρπάξει την πρωτοβουλία με 1.Bxf6! gxf6 (1...Bxf6. 2.Ne4 δίνει στο Λευκό μόνιμο έλεγχο του τετραγώνου c5) 2.Ne4 όπου το σχέδιο του Μαύρου να σπρώξει ...c6-c5 έχει πάει περίπατο. Η κατάληψη του τετραγώνου c5 (Nc5), ακολουθούμενη με αύξηση της πίεσης στους πιθανούς στόχους c6 και a5 θα αφήσει στο Λευκό σταθερά τον έλεγχο του παιχνιδιού.

Τελειώνοντας αυτή την παρουσίαση των ανισοτήτων, θα ήθελα να αναφερθώ και σε ένα ακόμα παράγοντα που επηρεάζει καθοριστικά τον τρόπο που σκεφτόμαστε και καταστρώνουμε σχέδιο σε μια δοσμένη θέση. Ο παράγοντας αυτός είναι ο χρόνος που μας απομένει στο ρολόι! Η διαχείριση του χρόνου που διατίθεται σε κάθε παίκτη για την ολοκλήρωση της παρτίδας, παίζει ουσιαστικό ρόλο στην ποιότητα των κινήσεων που επιλέγει. Ο παράγοντας αυτός είναι ακόμα πιο επίκαιρος σήμερα δεδομένης της τάσης για μείωση του χρόνου σκέψης που επικρατεί τα τελευταία χρόνια στο παγκόσμιο σκάκι.

Ο μόνος τρόπος για να αποφευχθεί, η πολλές φορές καταστροφική πίεση χρόνου, είναι αφενός η σωστή προετοιμασία για το άνοιγμα της παρτίδας, με κατανόηση των ιδεών και των σχηματισμών που προκύπτουν από τα αγαπημένα μας ανοίγματα και αφετέρου η συστηματοποίηση της σκέψης μας, με τη βοήθεια των ανισοτήτων όπως αναλύθηκαν παραπάνω.