

## Κατάστρωση σχεδίου: Μέρος 1ο

Επιμέλεια: Γιάννης Κατοίρης

Όλοι έχουμε διαβάσει ότι πρέπει να παίζουμε σκάκι έχοντας πάντα ένα σχέδιο. Ένα κακό σχέδιο είναι προτιμότερο από το να μην έχεις καθόλου, γράφουν τα βιβλία. Πώς όμως προκύπτει αυτό το σχέδιο; Υπάρχει μεθοδολογία σύμφωνα με την οποία καταστρώνονται σωστά σχέδια; Μπορεί κάποιος απλός σκακιστής να κατανοήσει τα σχέδια των ισχυρών GM έστω και σε επίπεδο ανάλυσης;

Στα χρόνια που ασχολούμαι με το σκάκι έχω διαβάσει πολλά βιβλία, η συντριπτική πλειονότητα των οποίων μου άφησε θετικές εντυπώσεις. Άλλωστε πολλοί λένε ότι το κλειδί για να μάθεις σκάκι είναι να ασχολείσαι με αυτό με οποιοδήποτε τρόπο. Μέσα σε όλα αυτά τα βιβλία ξεχώρισα ένα το οποίο είναι από τα ελάχιστα που προσφέρουν όχι μόνο συμβουλές και ανάλυση, αλλά μεθοδολογία για το πώς σκεφτόμαστε πάνω στη σκακιέρα. Το βιβλίο που έχει γίνει πια κλασικό, είναι το «How to Reassess your Chess» του IM Jeremy Silman. Σε αυτό το βιβλίο ο Silman εισάγει την έννοια των ανισοτήτων με τρόπο καθαρό και εύληπτο ώστε να αποτελέσουν τη βάση για κάθε περαιτέρω εκτίμηση θέσης. Όσα ακολουθούν βασίζονται σε αυτό το βιβλίο με συμπληρώσεις και διευκρινίσεις όπου έκρινα απαραίτητο.

Ανισότητα, στη σκακιστική γλώσσα, σημαίνει οποιαδήποτε διαφορά μεταξύ της θέσης του Λευκού και του Μαύρου πάνω στη σκακιέρα. Οι περισσότεροι σκακιστές δεν λαμβάνουν υπόψη τις ανισότητες, αλλά προτιμούν να επιτίθενται εναντίον του αντιπάλου Βασιλιά. Όμως το να θεωρηθεί ότι το σκάκι αναλώνεται στην προσπάθεια να γίνει ματ ο αντίπαλος Βασιλιάς, είναι υπερβολικά απλοϊκό. Ο σωστός τρόπος για να παίξει κανείς σκάκι είναι να δημιουργήσει μια ανισότητα και να προσπαθήσει να διαμορφώσει κατά τέτοιο τρόπο τη θέση, ώστε η ανισότητα να είναι ευνοϊκή γι' αυτόν. Ο αντίπαλος Βασιλιάς θα γίνει ματ όταν ο αντίπαλος έχει μείνει αβοήθητος ή αν υπάρχει ανισότητα τέτοια που να επιβάλλει επίθεση στον αντίπαλο Βασιλιά νωρίς στην παρτίδα. Η βαθύτερη κατανόηση της παραπάνω πρότασης συνεπάγεται ότι μια ανισότητα δεν αποτελεί απαραίτητα πλεονέκτημα, αλλά είναι απλά μια διαφοροποίηση. Είναι καθήκον του παίκτη να μετατρέψει τη διαφοροποίηση αυτή σε πλεονέκτημα.

### Ποιες είναι οι ανισότητες

1. **Υλικό:** Ποιος διαθέτει περισσότερα κομμάτια.
2. **Ανώτερο ελαφρό κομμάτι:** Η διαμάχη μεταξύ αξιωματικών και Ίππων.

3. **Πιονοδομή:** Ευρύ θέμα που περιλαμβάνει διπλωμένα πιόνια, καθυστερημένα πιόνια, ελεύθερα πιόνια κτλ.
4. **Χώρος:** Η κατάληψη και ο έλεγχος περισσότερων και σημαντικότερων τετραγώνων.
5. **Έλεγχος σημαντικών γραμμών, στηλών, διαγωνίων ή τετραγώνων:** 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.
6. **Ανάπτυξη:** Η υπεροχή στην ανάπτυξη έχει σαν αποτέλεσμα την παρουσία περισσότερων δυνάμεων σε μια συγκεκριμένη περιοχή της σκακιέρας. Αυτή είναι μια προσωρινή ανισότητα αφού ο αντίπαλος, αν δεν πιεστεί, τελικά θα ισοφαρίσει τα αναπτυγμένα κομμάτια.
7. **Πρωτοβουλία:** Ο καθορισμός του ρυθμού του παιχνιδιού. Και η πρωτοβουλία μπορεί να έχει προσωρινό χαρακτήρα.

### Ο τρόπος σκέψης

Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στο περιγράμμα του τρόπου σκέψης κατά τη διάρκεια της παρτίδας.

- Εύρεση των θετικών και των αρνητικών ανισοτήτων και για τις δυο πλευρές.
- Καθορισμός της πλευράς της σκακιέρας στην οποία θέλουμε να παίξουμε. Μπορούμε να παίξουμε μόνο σε εκείνη την πλευρά όπου υπάρχει μια θετική για μας ανισότητας ή η πιθανότητα δημιουργίας κάποιας.
- Δεν μετράμε βαριάντες! Αντίθετα, κατασκευάζουμε φανταστικές θέσεις (τις θέσεις που θέλουμε περισσότερο να εμφανιστούν στη σκακιέρα).
- Όταν βρούμε μια ικανοποιητική φανταστική θέση, πρέπει να κρίνουμε αν είναι δυνατό να την επιτύχουμε στη σκακιέρα. Αν αυτό δεν είναι δυνατό κατασκευάζουμε νέα φανταστική θέση η οποία είναι ευκολότερο να επιτευχθεί.
- Μόνο τώρα μετράμε συγκεκριμένες κινήσεις. Οι υποψήφιας κινήσεις είναι όσες οδηγούν στην επιθυμητή φανταστική θέση.

Τα παραπάνω ισχύουν σε όλες τις θέσεις, όμως πρέπει να δίνεται ιδιαίτερη προσοχή σε θέσεις όπου υπάρχει δυναμικό παιχνίδι και στις οποίες προέχει το ακριβές μέτρημα βαριαντών.

### Κανόνες των συνδυασμών

Τουλάχιστον μία από τις παρακάτω προϋποθέσεις πρέπει να ισχύει ώστε να υπάρχει συνδυασμός σε μια δεδομένη θέση:

- Ανοικτός ή αδυνατισμένος βασιλιάς. Βασιλιάς που δε μπορεί να κινηθεί.
- Ανυποστήρικτα κομμάτια.
- Ανεπαρκώς υποστηριγμένα κομμάτια.

Πρέπει να ελέγχουμε διαρκώς μια θέση για δυνατότητες συνδυασμών, η παραμικρή κίνηση μπορεί να αλλάξει ριζικά τη φύση της θέσης που έχει διαμορφωθεί στη σκακιέρα. Στη συνέχεια ο έλεγχος για ύπαρξη συνδυασμών θα γίνεται σιωπηρά και θα αναφέρεται μόνο όταν υπάρχουν συνδυασμοί που παίζουν σημαντικό ρόλο.

### Παράδειγμα

Αν ένας από τους αντιπάλους έχει Αξιωματικό ενώ ο άλλος έχει Ίππο, αυτό αποτελεί μια σημαντική ανισότητα. Αν η μια πλευρά διαθέτει καλύτερη πιονοδομή και ο αντίπαλος διαθέτει περισσότερο χώρο τότε και αυτό είναι μια ανισότητα. Πρέπει πάντα να προσπαθείτε να κάνετε τις δικές σας ανισότητες σημαντικότερες από του αντιπάλου. Ολόκληρα σχέδια μπορεί και πρέπει να βασίζονται σε αυτό το σκεπτικό. Για την ακρίβεια, πολλές φορές αυτά τα σχέδια μπορούν να καταστρωθούν με πολύ λίγο ή και καθόλου μέτρημα.

Ας δούμε το διάγραμμα που ακολουθεί και ας προσπαθήσουμε να βρούμε τις ανισότητες.



(1)

Αν προσέξατε το αδυνατισμένο τετράγωνο d5, το καθυστερημένο πιόνι d6 και το γεγονός ότι ο Λευκός διαθέτει Ίππο ενώ ο Μαύρος Αξιωματικό, τότε τα πήγατε πάρα πολύ καλά. Πώς μπορείτε να εκμεταλλευτείτε αυτές τις ανισότητες; Ποιά κίνηση λαμβάνει υπόψη της όλους αυτούς τους παράγοντες;

Ας βοηθηθούμε από μερικές σκακιστικές «αλήθειες» που ισχύουν σε πολλές περιπτώσεις:

- Ένας Ίππος χρειάζεται ένα προωθημένο, ασφαλές τετράγωνο αν θέλει να αποδειχθεί ισχυρότερος από ένα αντίπαλο Αξιωματικό.
- Ένα αδύνατο τετράγωνο συνήθως αποτελεί εξαιρετικό σταθμό για τα κομμάτια σας.
- Ένα καθυστερημένο πιόνι μπορεί να είναι καλά προφυλαγμένο. Είναι όμως σημαντικό να ακινητοποιηθεί ώστε να αποτελεί ένα ακίνητο στόχο (είναι εύκολο να χτυπήσεις κάποιον που δεν μπορεί να το βάλει στα πόδια!)

Με αυτές τις επισημάνσεις κατά νου, πρέπει να είμαστε σε θέση να συμπεράνουμε ότι ο Λευκός θα ήθελε να βελτιώσει την τοποθέτηση του Ίππου του, με σκοπό να τον κάνει ανώτερο από τον αντίπαλο Αξιωματικό. Πώς θα επιτύχει κάτι τέτοιο; 1.Nb5 σπρώχνει το άλογο μπροστά, αλλά είναι το τετράγωνο b5 μόνιμος σταθμός για τον Ίππο; Προφανώς όχι. Ο Μαύρος μπορεί να κουνήσει τη Βασίλισσα σε ασφαλές τετράγωνο και να διώξει τον Ίππο από το b5 απειλώντας τον με το πιόνι a7-a6.

Το ιδανικό τετράγωνο για το άλογο είναι για την ακρίβεια το d5. Αν καταφέρει να πάει σε αυτό, τίποτα δεν μπορεί να το διώξει. Πώς μπορεί το άλογο να φτάσει στο τετράγωνο d5; Από τη στιγμή που αντιληφθούμε ότι ο στόχος είναι η κυριαρχία και η κατάληψη του d5, υπάρχει μόνο μία υποψήφια κίνηση που βγάζει νόημα: 1.Nc2 και στη συνέχεια είτε 2.Nb4 είτε 2.Ne3 με σκοπό 3.Nd5 το οποίο επιτρέπει στο Λευκό να πραγματοποιήσει όλα τα όνειρά του περί ανισοτήτων. Συγκεκριμένα ο Ίππος κυριαρχεί επί του Αξιωματικού, το τετράγωνο d5 ανήκει στο Λευκό και το πιόνι d6 δεν πρόκειται να πάει πουθενά. Και όλα αυτά επιτεύχθηκαν χωρίς μέτρημα!

Στη συνέχεια θα εξετάσουμε τις ανισότητες ξεχωριστά.



**Κανόνας Αξιωματικού 3:** Αν βρεθούμε στη δυσάρεστη θέση να κατέχουμε ένα κακό (και παθητικό) Αξιωματικό τότε συνήθως πρέπει να επιδιώξουμε μια από τις παρακάτω λύσεις.

- Ανταλλαγή του παθητικού κομματιού με ελαφρό κομμάτι του αντιπάλου.
- Μετακίνηση των κεντρικών μας πιονιών ώστε να γίνει καλός.
- Δραστηριοποίηση του κακού Αξιωματικού έξω από την αλυσίδα των πιονιών μας. Πολλές παρτίδες έχουν κερδηθεί με τη δραστηριοποίηση ενός παθητικού Αξιωματικού.



(5)

Στο διάγραμμα 5 ο Αξιωματικός του Λευκού είναι κακός και καθαρά κατώτερος από τον αντίστοιχο του Μαύρου. Εξ αιτίας αυτής της διαπίστωσης ο Λευκός είναι λογικό να τον ανταλλάξει παίζοντας 1.Ba4.



(6)

Στο διάγραμμα 6 ο Αξιωματικός του Λευκού δείχνει και πάλι παθητικός. Μπορεί όμως να

δραστηριοποιηθεί στη διαγώνιο h3-c8 αν ο Λευκός παίξει 1.g3 με ιδέα 2.Bh3 (αν 1...Qd7 τότε 2.Kh2 και 3.Bh3) σε κάθε περίπτωση αποκτά παιχνίδι.

**Κανόνας Αξιωματικού 4:** Αν ένας παίκτης διαθέτει δύο Αξιωματικούς εναντίον ενός Αξιωματικού και ενός Ίππου ή δύο Ίππων, προσπαθεί συνήθως να τους διατηρήσει. Το ζεύγος των αξιωματικών συνεργάζεται αποδοτικά καλύπτοντας τετράγωνα και των δύο χρωμάτων. Αν ο αντίπαλος διαθέτει το ζεύγος, προσπαθούμε να ανταλλάξουμε τον ένα από τους δύο Αξιωματικούς ώστε να προκύψει μια πιο εύκολη θέση Αξιωματικού εναντίον Ίππου ή Αξιωματικού εναντίον Αξιωματικού.

### Ο Ίππος

Οι Ίπποι είναι τα μόνα κομμάτια που έχουν τη δυνατότητα να πηδούν πάνω από άλλα κομμάτια. Αυτό τους καθιστά ιδιαίτερα αποτελεσματικούς σε κλειστές θέσεις, αλλά και ευάλωτους απέναντι στους Αξιωματικούς σε θέσεις χωρίς ισχυρά τετράγωνα, με ανοικτές διαγώνιους. (Ο Στάινιτς είχε πει ότι ο καλύτερος τρόπος για να νικήσεις τα άλογα είναι να τους αφαιρέσεις όλα τα προχωρημένα τετράγωνα που μπορεί να γίνουν ισχυρά).

**Κανόνας Ίππου 1:** Οι Ίπποι χρειάζονται προχωρημένα και καλά υποστηριγμένα τετράγωνα για να καταφέρουν να συναγωνιστούν με επιτυχία τους Αξιωματικούς.

Ένα υποστηριγμένο τετράγωνο (π.χ ένα τετράγωνο στην περιοχή του αντιπάλου το οποίο δεν μπορεί να ελεγχθεί με αντίπαλο πiónι) στην έκτη γραμμή είναι ιδανικό, ενώ και ένας Ίππος στην πέμπτη οριζόντιο είναι συνήθως καλύτερος από ένα Αξιωματικό. Ένα άλογο στην τέταρτη γραμμή είναι ένα πολύ ισχυρό κομμάτι, αλλά όσο πιο πίσω τοποθετείται ένας Ίππος η αξία του μικραίνει πολύ γρήγορα. Η πρώτη και η δεύτερη οριζόντιος συγκεκριμένα δεν είναι κατάλληλες για τους Ίππους και πρέπει να χρησιμοποιούνται ως ενδιάμεσοι σταθμοί στο δρόμο προς αποδοτικότερες θέσεις.

Στο διάγραμμα 7 ο λευκός Ίππος κυριαρχεί στο παιχνίδι καταλαμβάνοντας ισχυρό τετράγωνο στην έκτη οριζόντιο.



(7)

**Κανόνας Ίππου 2:** Οι Ίπποι τείνουν να είναι καλύτεροι από τους Αξιωματικούς σε κλειστές θέσεις. Ένα τείχος από πιόνια μπορεί να αποκλείσει τελείως ένα Αξιωματικό, όχι όμως και ένα Ίππο ο οποίος μπορεί να περάσει πάνω από τον τοίχο οδεύοντας προς τον προορισμό του.



(8)

Ο Ίππος του Λευκού στο διάγραμμα 8, είναι ευέλικτος και αποτελεσματικός. Θα κυριαρχήσει στο παιχνίδι ύστερα από Nd3-f2-e4 απ' όπου επιβλέπει το πιόνι d6, μπλοκάρει το ελεύθερο πιόνι e5 του Μαύρου, βοηθά την προώθηση της πλειονότητας πιονιών του Λευκού στην πτέρυγα του Βασιλιά και επίσης δημιουργεί και την πιθανότητα Ne4-g5-e6.

**Κανόνας Ίππου 3:** Οι Ίπποι είναι τα καταλληλότερα κομμάτια για να μπλοκαρισθεί ένα ελεύθερο πιόνι. Ένα άλογο μπορεί να σταματήσει ένα αντίπαλο ελεύθερο πιόνι διατηρώντας τη δραστηριότητά του, εξ αιτίας της ιδιότητας που έχει να πηδά πάνω από τα άλλα κομμάτια.



(9)

Στο διάγραμμα 9 ο Αξιωματικός του Λευκού μπλοκάρει το ελεύθερο πιόνι του Μαύρου, αλλά δεν έχει άλλη δραστηριότητα. Αντίθετα ο Ίππος του Μαύρου όχι μόνο μπλοκάρει το ελεύθερο πιόνι του Λευκού, αλλά και επιτίθεται στα αντίπαλα πιόνια e4 και c4. Ύστερα από 1.Bc2 (για να κρατήσει το πιόνι e4) 1...Qf4, η Βασίλισσα του Μαύρου διεισδύει στο στρατόπεδο του αντιπάλου και προκαλεί ένα σωρό προβλήματα.

**Κανόνας Ίππου 4:** Οι Ίπποι είναι συνήθως καλύτεροι από τους Αξιωματικούς σε φινάλε με πιόνια μόνο στη μια πλευρά της σκακιέρας. Σε τέτοιες θέσεις δεν παίζει ρόλο η μεγάλη εμβέλεια του αξιωματικού, ενώ η δυνατότητα του αλόγου να καλύπτει τετράγωνα και των δύο χρωμάτων αποκτά ιδιαίτερη σημασία.