

SIMENS SJAKKBOOK

© NKI Forlaget AS, 2014

Revidert utgave

1. utgave 1. opplag 2014

Utgiver: NKI Forlaget AS,

Universitetsgaten 10,

0164 Oslo

Postboks 6705, St Olavs Plass, 0130 Oslo

Telefon: 67588900

Telefaks: 66780009

E-postadresse: bestilling@nki.no

Internett: www.nkiforlaget.no

Sats og ombrekking: AIT AS, Oslo

Omslag og illustrasjoner: Trond Vestengen

Trykk: Ednas Print Ltd, 2014

Materialet i denne publikasjonen er omfattet av åndsverklovens bestemmelser.

Uten særskilt avtale med NKI Forlaget er enhver eksemplarframstilling og tilgjengeliggjøring bare tillatt i den utstrekning det er hjemlet i lov eller tiltatt gjennom avtale med Kopinor, interesseorgan for rettighetshavere til åndsverk. Utnyting i strid med lov eller avtale kan føre til erstatningsansvar og inndragning, og kan straffes med bøter eller fengsel.

ISBN 978-82-562-7347-8

INNHOOLD

FORORD 4

KAPITTEL 1: SPILLETS GRUNNREGLER 7

KAPITTEL 2: ÅPNINGSSPILL 33

KAPITTEL 3: TAKTISKE MIDTSPILL 55

KAPITTEL 4: POSISJONELLE MIDTSPILL 77

KAPITTEL 5: SLUTTSPILL 101

KAPITTEL 6: VM-KAVALKADE 123

FORORD

Fantastisk moro er det at sjakk er blitt så populært! Det har ikke alltid vært slik, det må erkjennes, i hvert fall ikke i vår del av verden. Etter at Magnus Carlsen ble verdensmester høsten 2013, formelig eksploderte det. Det var plutselig utsolgt på sjakkbrett i bokhandler over hele landet, og alt som hadde med sjakk å gjøre hadde nyhetens verdi.

For oss som har vært ihuga sjakkentusiaster nesten hele livet, er dette morsomt å oppleve. Det er akkurat som om vi er blitt oppdaget. Vi som er dypt inne i dette, vet jo hvor spennende sjakk er, og det har det alltid vært. Og sannelig vil det være det fremover også.

Sjakkreglene slik de er i dag etablerte seg på 1500-tallet omtrent, og det spilles stadig flere og flere partier. I denne datamaskinens tidsalder blir alle partier fra internasjonale turneringer lagret i baser. Enhver sjakkspiller har i dag tilgang på godt over fem millioner partier.

Likevel er det ennå rom for kreativitet og nyskaping. Sjakk er ikke som olje, en kilde som går tom en eller annen gang. Neida, her blir alle partier veldig fort unike. Man kan skape sin egen spillestil og kose seg med uventede trekk og vendinger som dukker opp.

I bunn ligger det likevel en del grunnleggende prinsipper. Disse forandrer seg ikke så lett. Jeg skrev første utgave av denne boken i 1997. NRK lagde en TV-serie basert på den, og rart var det å se at den

ble vist på nytt i forbindelse med VM-matchen i fjor høst.

Det er en del år siden, men budskapet er faktisk like aktuelt. Jeg tror ikke jeg ville klart å skrive noen bedre eller mer oppdatert lærebok i sjakk enn den som da utkom. Så da gir vi den ut igjen!

Dette er en lærebok i sjakk som starter med det grunnleggende, men som raskt tar steget videre til en høyere forståelse. I første kapittel går vi gjennom reglene, mens vi i de øvrige kapitlene diskuterer mer avanserte ting. Mitt håp er at man ved å lese denne boken skal kunne være klar for å etablere seg på norsk klubbnivå.

I hvert fall bør man banke alle sine kompiser etter å ha lest boken. Så sant ikke de også har lest boken. Da er det mer dagsform og kanskje talent og slike ting som avgjør hvem som vinner. Sånn er det på aller høyeste nivå også.

Jeg likte å bruke eksempler fra datidens lovende norske spillere i originalversjonen. Disse spillerne har blitt en del eldre med årene og kan nå smykke seg med titler av både det ene og det andre slaget. Eksemplene er imidlertid like fine. De er tidløse. Derfor har jeg valgt å beholde disse.

Kapittelet om verdensmesterne har jeg imidlertid måttet oppdatere. Det er 16 «høvdinger» som har regjert i sjakkverdenen siden VM-tittelen ble innført i 1886, og utrolig nok avsluttes denne rekken med en gutt fra Lommedalen i Bærum. Mye kan sies om

Magnus Carlsen og de andre verdensmesterne. Dette er i første omgang en innføring om disse. Man må kjenne litt til kulturen rundt også om man virkelig skal forstå sjakk.

Sjakk er ikke noe ordinært spill med brikker av plast eller tre. Brikkene har sjel. En bonde går i front med sin høygaffel, stakkars. Disse var ikke så mye verdt den gang og ble ofte ofret for å rydde vei for høyere offiserer i bakre rekker. Kongen er ikke mye bevegelig, der den stabber seg rundt bare ett skritt av gangen, mens dronningen faktisk er den sterke brikken. Akkurat som i løveriket der hunnen er den som jakter. En løper er egentlig en prest som måtte skjene rundt på slagmarken for å frelse døende og sørge for at de havnet i himmelen, mens kavaleriet hopper rundt og er utmerket i nærkamp. Bakerst står tårnene som katapulter som kan slenge sitt tunge skyts avgårde.

Det er når man ser slik på sjakken at sløret mellom visjon og virkelighet begynner å bli uklart. For noen blir sjakk fullstendig altoppslukende. Bli du «bitt av basillen», som det heter, kan du i hvert fall trøste deg med at du vil ha noe å glede deg over resten av livet. Det er ikke så lett å komme seg løs, faktisk.

Men det er også når du har det slik, du fort vil bli veldig mye bedre. Det vil smerte mer å tape; det er prisen. Det er ikke til å komme unna at det er langt morsommere å vinne. Derfor lønner deg seg å spandere litt tid på blant annet denne boken. Du kommer til å vinne flere partier! Og du kommer til å forstå mer. Og det er i hvert fall noe du kan glede deg over uansett.

Velkommen til denne rike sjakkhage full av spenning og saftige frukter. Måtte sjakk gudinnen Caissa være med deg!

Asker, 20. mai 2014
Simen Agdestein



KAPITTEL 1: SPILLETS GRUNNREGLER

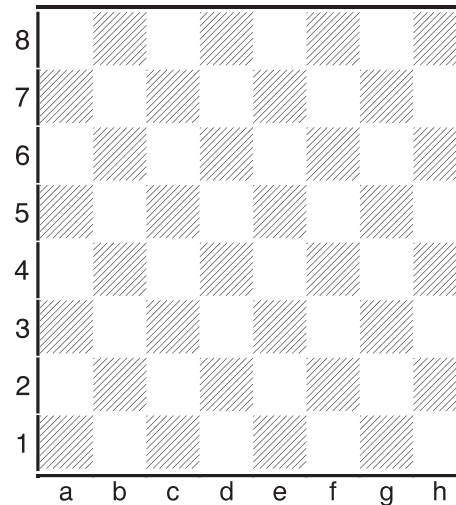
Jeg har etterhvert fått ganske mange telefoner fra folk som lurer på enkle sjakkregler, så som hvor kongen skal stå i utgangsstillingen eller om det er lov å rokere når kongen står i sjakk. Ofte er det noen som har en hissig debatt over et eller annet, og som regel er det midt på natten.

Det er selvfølgelig hyggelig at dere tenker på meg ved slike anledninger, og jeg må bare beklage at jeg ikke alltid klarer å være like vennlig på alle døgnets tider, men jeg har et forslag: Les heller dette kapitlet nøye. Alt det grunnleggende skal her være inkludert.

De fleste lærer gjerne sjakk av sin far eller en annen slektning, men det finnes også de som må klare seg på egen hånd og som introduseres for dette kongelige spill gjennom en ensom brukermanual eller lignende. Bobby Fischer er kanskje det mest kjente eksempelet på en som lærte seg sjakk på den måten. I håp om å fange inn en ny Fischer vil jeg i dette kapitlet starte helt fra grunnen. Dere som føler at dette blir for elementært, kan hoppe videre til neste kapittel og heller gå tilbake om dere skulle bli usikre på noe spesielt.

BRETT OG BRIKKER

Sjakk spilles på et Brett med 64 ruter, halvparten hvite og halvparten svarte. Har du en hvit rute nede i sitt høyre hjørne, har du satt opp brettet riktig.

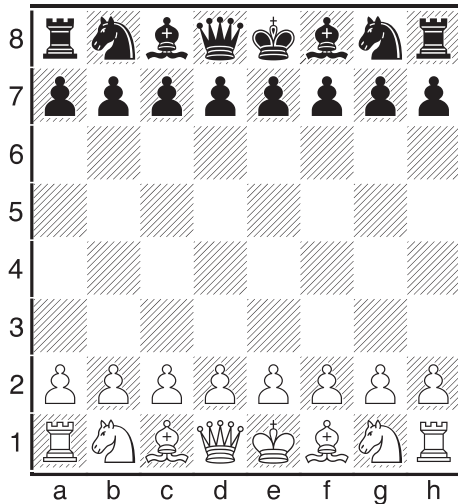


Spillets slagmark

Som du ser står det en del bokstaver og tall ved sidene av brettet. Disse er nødvendige for å kunne orientere seg på sjakkbrettet.

Sjakk er opprinnelig et krigsspill mellom to aktører. Den ene stiller med en hvit armé bestående av åtte bønder, to tårn, to springere (hester), to løpere en dronning og en konge, mens den andre stiller med tilsvarende armé, bare med svart beklledning.

Ved spillers begynnelse skal brikkene stå oppmarsjert slik:



Utgangstillingen

Som du ser er brikkene representert med ulike symboler, henholdsvis i hvit og svart:

Konge	=		
Dronning	=		
Tårn	=		
Løper	=		
Springer	=		
Bønder	=		

To begreper som ofte går igjen er *kongefløy* og *dronningfløy*. Disse refererer til den del av brettet der kongen og dronningen har sitt utgangspunkt. Kongefløyen er altså høyre halvdel av brettet hvis du ser det fra hvits side, og det gjelder uansett hvor kongen måtte stå senere i partiet. Dronningfløyen blir da den andre siden.

Det er alltid hvitspilleren som begynner et parti med å gjøre det første trekket. I fortsettelsen gjør man så annethvert trekk. På stormesternivå regnes det for å være en fordel å være hvit. Siden man hele tiden ligger et trekk foran, er man liksom på offensiven. Mange trives imidlertid godt også i den svarte rollen, selv om utgangspunktet i åpningsspillet da gjerne er å utligne stillingen.

Det er frivillig hvilken brikke du skal flytte når det er din tur og hvordan du vil flytte den, så sant du aksepterer brikkenes grunnleggende natur og evner. Ett unntak finnes det imidlertid. Dersom kongen blir truet, eller satt i sjakk som det heter, er du nødt til å gjøre noe med det, og det på flyvende flekken. Vi skal snart se at det er flere ting som gjør kongen spesiell.

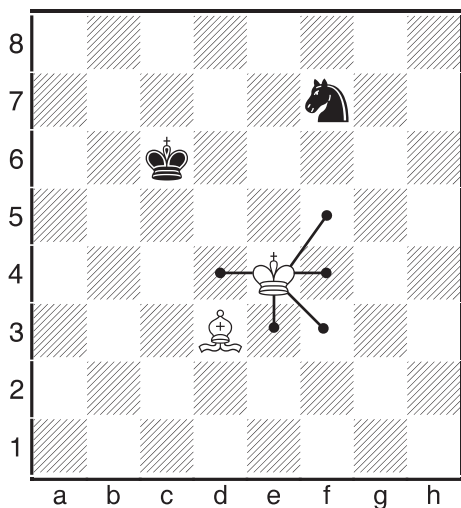


KONGEN

Kongen er spillets sentrale brikke. Mister du kongen, har du tapt. Sjakk matt er sikkert et begrep de fleste har hørt om. Det er en situasjon der den ene kongen er fanget av motstanderens tropper og er nødt til å bli slått i neste trekk. Sjakk handler i all korthet ut på å sette motstanderens konge sjakk matt.

Selv om kongen er den viktigste brikken, er den slett ikke den sterkeste. Kongen kan bare bevege seg ett skritt av gangen, riktignok i hvilken retning den vil. Den kan imidlertid ikke bevege seg til et felt der den kan bli slått av motstanderen.

Kongen kan også slå en av motstanderens brikker dersom en slik skulle befinne seg på det felt du vil



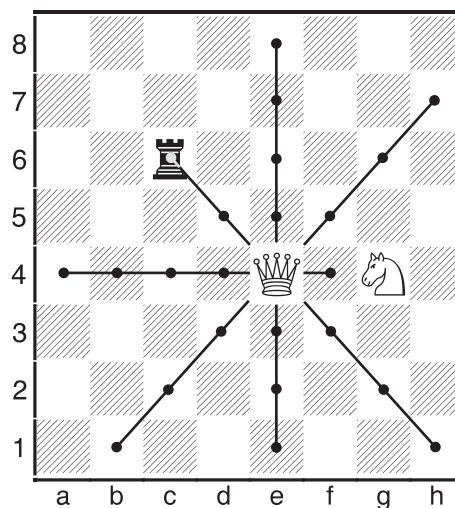
Kongens bevegelsesmuligheter

gå til, men bare hvis denne brikken står ugardert. De øvrige brikkene kan du gjerne foreta de reneste harakiri-operasjoner med, men kongen må du vokte varsomt.



DRONNINGEN

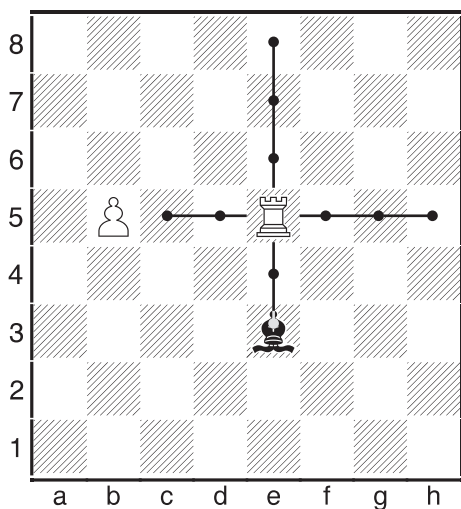
Dronningen er kongens beste venn. Den er spillers desidert sterkeste brikke og kan bevege seg både på skrått og tvers i alle retninger så langt den bare kan komme. Det eneste dronningen ikke kan gjøre er å hoppe over egne eller motstanderens brikker eller ta en liten sving midt i et løp (slik springeren kan).



Dronningens bevegelsesmuligheter

TÅRNET

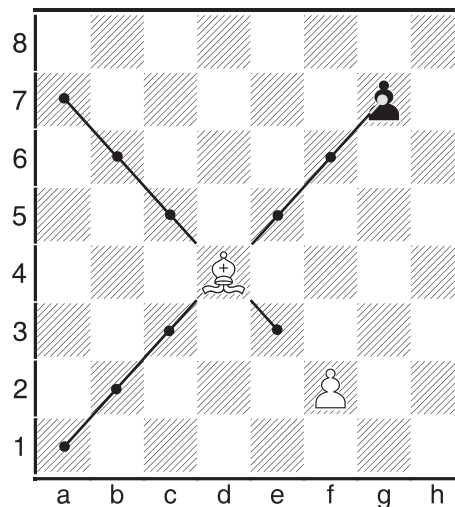
Tårnet regnes for å være omtrent halvparten så sterk som dronningen. Forskjellen mellom disse to er at tårnet bare kan bevege seg på tvers, altså enten til siden eller rett frem. Tårnet er ofte keitete i åpningsfasen, men senere i partiet kan det bli den rene slugger.



Tårnets bevegelsesmuligheter

LØPEREN

Løperen kan også sammenlignes med dronningen. For løperens vedkommende er problemet at den *ikke* kan bevege seg sidelengs eller rett fram. Løperen kan bare gå i *diagonaler*. Det betyr at en løper er dømt til å bevege seg på en bestemt farge hele partiet gjennom. Men heldigvis startet du partiet med både en *hvit-* og en *svartfeltsløper*. Sammen kan et slikt løperpar bli meget sterkt. Alene er imidlertid løperen langt mindre verd enn både dronningen og tårnet.



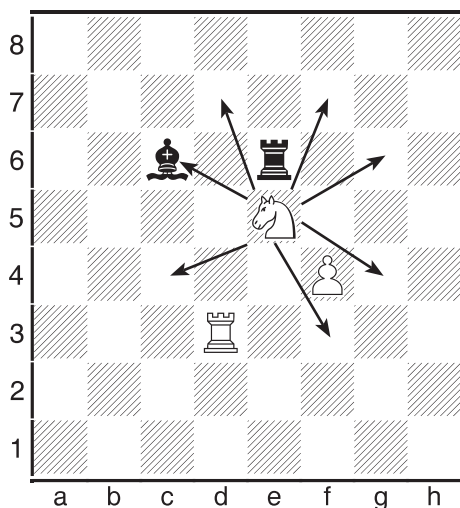
Løperens bevegelsesmuligheter



SPRINGEREN

Springeren, eller hesten om man vil, er en slags joker i sjakkspillet. Den er den eneste brikken som kan hoppe, og det til og med på kryss og tvers. Springeren er ofte god å ha i lukkede stillinger eller i nærkamp med motstanderens konge. Det finnes nok av elegante kombinasjoner og vendinger der springeren har knallet til med lumske og uventete sprang.

Ulempen med springeren er at den ikke har så veldig stor bevegelighet. Den kan ikke som løperen eller tårnet svinge seg fra den ene kanten av brettet til den andre i et jafs. Likevel regnes springeren for å være omtrent jevn god med løperen. Det er avhengig av stillingstypen hvilken brikke av disse to som er best, men også smak og behag kommer inn her.



Springerens bevegelsesmuligheter



BONDEN

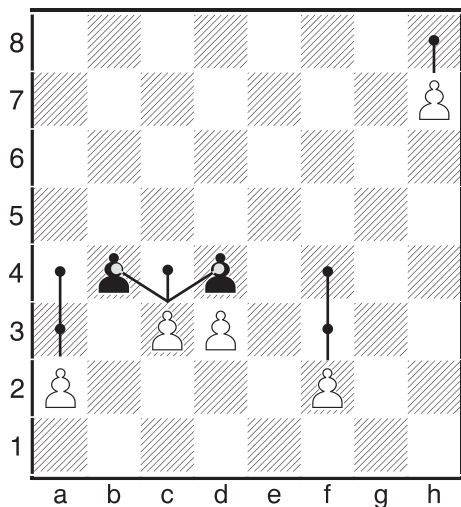
Bønder betegnes ofte som sjakkspillets sjel. De er små og kan sammenlignes med fotsoldater i et skikkelig middelaldersammenstøt. Det er gjerne disse man sender foran seg for å innta den første nærkontakt med motpartens linjer. Bønder er de minst verdifulle brikkene, og det er ikke sjelden man lar en bonde i stikken for å oppnå andre strategiske eller taktiske fordeler.

Bonden er på mange måter en luring. I utgangspunktet kan den bare gå rett fram og det bare ett skritt av gangen. I sitt første skritt derimot kan den også gå to. Det er da valgfritt om man vil flytte bonden ett eller to felter framover på banen, men dette gjelder altså bare første gang man rører bonden. Siden er det den samme trege gangen – helt til den kommer til veis ende!

Klarer bonden å komme seg over på den andre siden av brettet, skjer det fantastiske at den kan forandre seg til hvilken annen brikke det måtte være, bortsett fra konge da. Ingen kan jo true hans posisjon. En forvandling fra bonde til dronning, for eksempel, er derimot ingen dårlig oppgradering. I noen stillinger kan det faktisk lønne seg å bli til tårn, løper eller springer i stedet, men det er unntakstilfellene.

Bonden er også spesiell når den skal slå en annen brikke. Mens de andre brikkene kan slå ut en av motstanderens brikker dersom en slik skulle befinne seg på det felt du ønsker å gå til, er dette annerledes for bonden. Bonden kan bare slå på skrå, ett skritt framover i hver retning. Det er altså fullt mulig for en bonde å skifte linje, men det fordrer en slagveksling med motparten.

Følgende diagramstilling illustrerer de ulike typer bondetrek:



Ulike typer bondetrek

Hvit kan gå ett eller to skritt med enten a- eller f-bonden. Velger han å flytte a-bonden to felter fremover, har svart muligheten til å slå en passant med b-bonden. Jeg kommer nærmere tilbake til dette begrepet senere. Med c-bonden kan hvit enten slå en av de svarte bøndene eller den kan gå ett skritt fram. H-bonden kan bli ny dronning eller en annen brikke om den tar siste skritt til forvandlingsfeltet.

BRIKKENES VERDI

Brikkene har alle ulike kvaliteter og verdier. Dronningen er sterkst. Dernest kommer tårnet, fulgt av springeren og løperen på en delt tredje plass, mens bonden er den minst verdifulle brikken. Generelt kan man si at dronningen er verdt omtrent ti cashewnøtter, tårnet fem, løperen og springeren omtrent tre og bonden bare en nøtt.

Av dette kan man slutte at to tårn er omtrent like mye verd som en dronning, mens en løper og to bønder er nok kompensasjon for ett tårn. Dette må imidlertid ikke tas for bokstavelig. Noen ganger kan en enslig bonde være gull verd. Alt avhenger av stillingen.

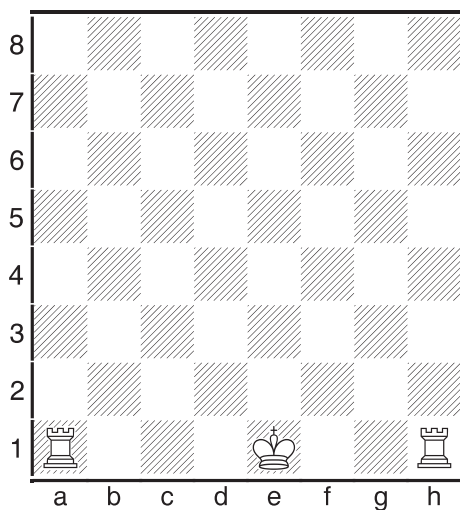
Man trekker gjerne et skille mellom *tunge* og *lette offiserer*. Dronningen og tårnet tilhører den tyngre garde, mens springeren og løperen går under betegnelsen *lette*. Bonden, som bare er en fotsoldat, og regnes hverken som lett eller tung.

I sjakk er materialisme en dyd. Å tape selv en liten bonde kan være nok til at man også taper partiet. Det lønner seg derfor som oftest å verne godt om alle sine tropper.

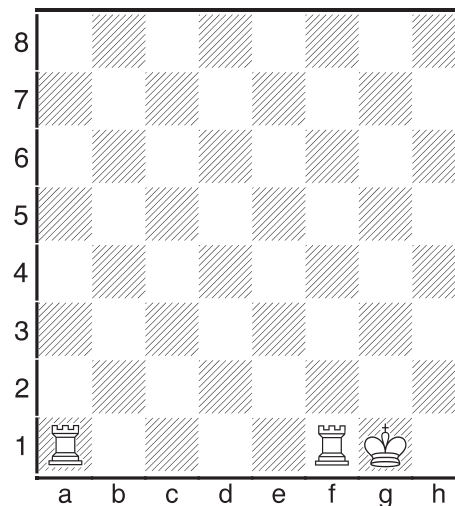
ROKADE

Rokade er et viktig begrep du må kjenne til. Når du etterhvert får flyttet brikkene som står mellom kongen og et av de to tårnene, er det mulig å gjøre et helt spesielt trekk. Kongen og tårnet kan rett og slett bytte plass samtidig som de pakker seg sammen så tett de kan komme. Dette kan gjøres begge veier. Gjør du omveltningen mot dronningfløyen, kalles det *lang rokade*. Mot kongefløyen kalles det *kort rokade*. Diagrammene under viser hvordan begge disse rokadene utføres.

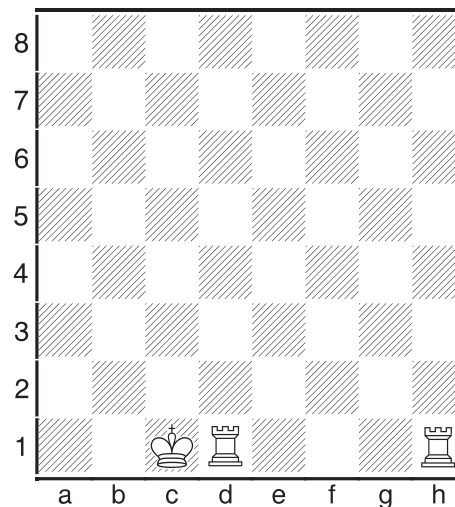
Før:



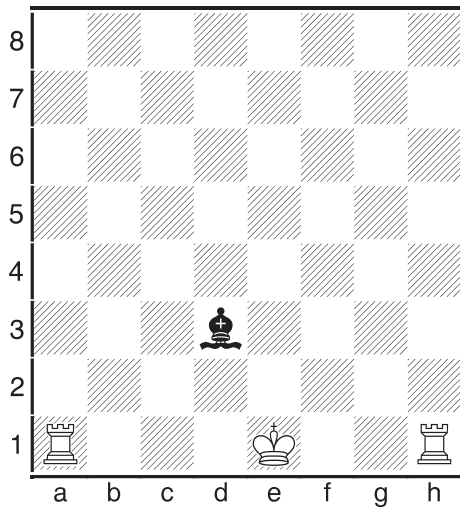
Etter kort rokade:



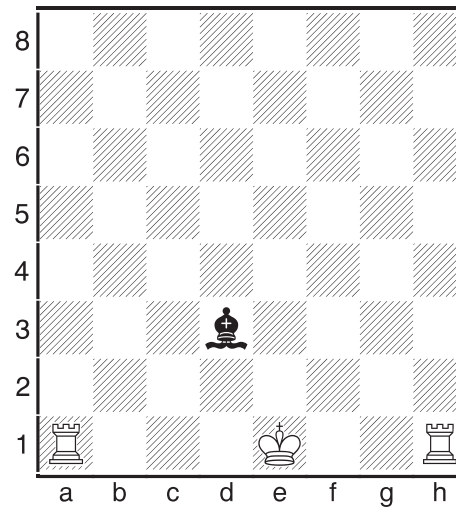
Etter lang rokade:



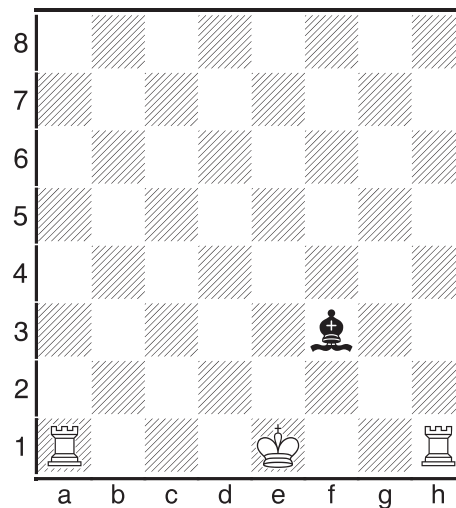
Det foreligger visse betingelser for at rokade skal være tillatt. Hverken kongen eller tårnet du vil rokere med kan tidligere ha vært i bevegelse i partiet. Videre kan verken kongen feltet mellom kongens utgangsstilling og der den ender opp etter rokaden være truet i det du rokerer. For tårnet er det ikke så strengt. Selv om tårnet er truet, har du lov til å rokere. Tårnet kan også bevege seg over et truet felt. De følgende illustrasjonene viser når det er lov å rokere.



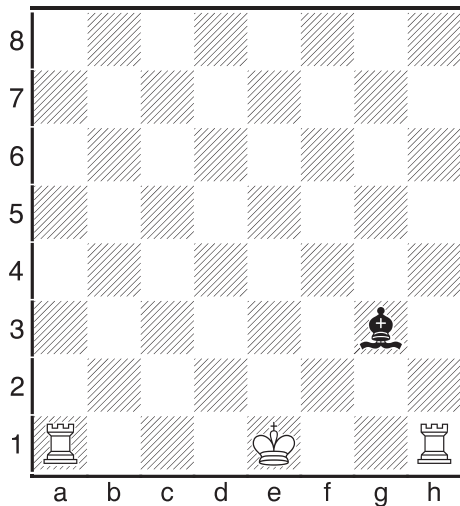
Hvit kan rokere langt da det ikke spiller noen rolle at feltet b1 er dekket. Kort rokade derimot er ulovlig da det ikke er mulig for kongen å hoppe over et truet felt, som i denne stillingen er f1.



Hvit kan hverken rokere langt eller kort da kongen i så tilfelle ville blitt satt i sjakk av løperen.

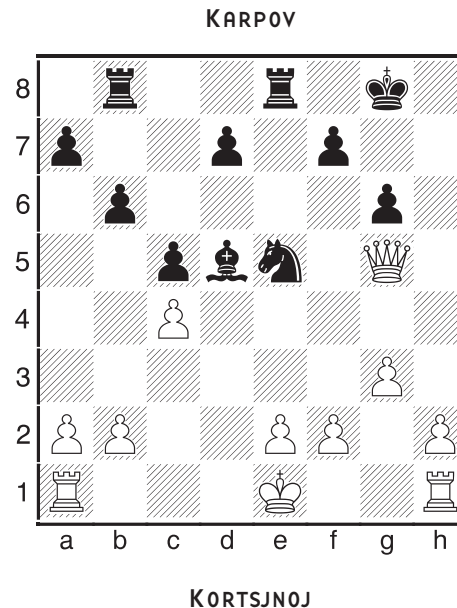


Tårnet på h1 er truet, men det spiller ingen rolle. Hvit kan likevel rokere kort. Lang rokade derimot er ikke mulig da kongen i så tilfelle måtte hoppe over feltet d1, som er truet av løperen.



Kongen står her i sjakk, og rokade er dermed ikke tillatt.

Selv superstormestere kan være usikre på disse reglene. I et VM-parti fra 1974 mellom Viktor Kortsjnoj og Anatolij Karpov oppstod etter svart 17. trekk følgende stilling:

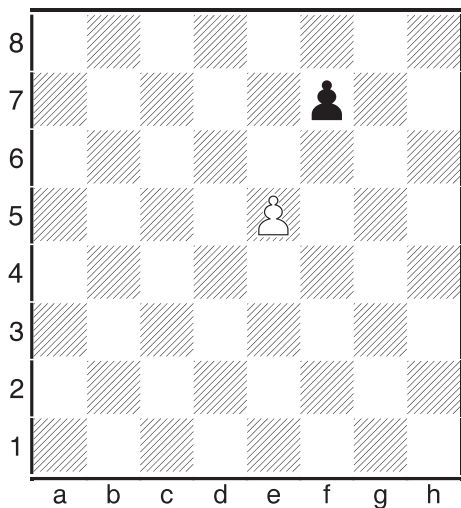


Kortsjnoj har spilt som en helt og har trikset til seg dronningen for to lette offiserer. Svart truer imidlertid både tårnet på h1 samt en springersjakk på f3 med «gaffel» på kongen og dronningen. Kort rokade ville være et nydelig trekk å gjøre her, men er det lovlig?

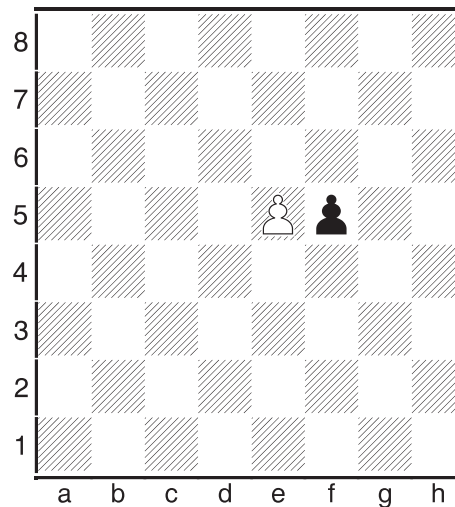
Kortsjnoj var ikke sikker og fant det nødvendig å spørre overdommeren. Han kunne berolige Kortsjnoj med at rokade var fullt mulig selv om tårnet var truet. Så etter kort rokade fra hvit, ble snart hvits materielle fordel avgjørende.

EN PASSANT

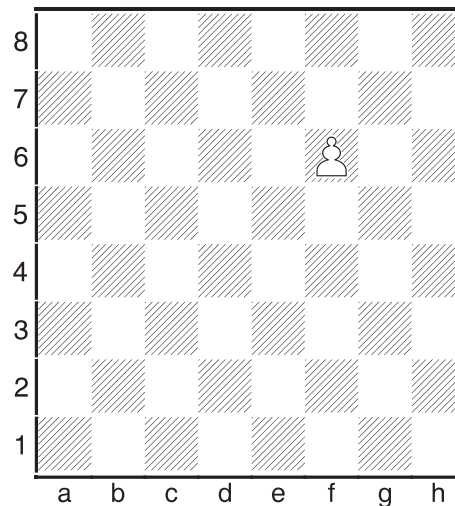
En passant er fransk og betyr noe sånt som «i forbifarten». I sjakk betyr dette uttrykket en spesiell form for slagveksling. Om vi ser det fra hvits synsvinkel vil muligheten for en passant oppstå når hvit har en bonde på femteraden og svart en bonde i sin utgangsposisjon i linjen ved siden av. Flytter svart denne bonden to skritt fram, slik at den kommer opp på siden av hvits bonde, kan hvit slå denne bonden som om den bare hadde gått ett steg fremover.



Om svart i denne stillingen flytter sin bonde to skritt frem...



...kan hvit slå bonden en passant:



Stillingen etter en passant-slaget.

Denne muligheten eksisterer bare akkurat idet svart-spilleren gjør sitt fremstøt. Slår man ikke bonden med en gang, kan man heller ikke gjøre det senere.

SJAKKNOTASJON

Sjakknotasjon er svært enkelt. Vi har allerede sett at det finnes et koordinatsystem på sidene av brettet som gjør det mulig å sette navn på alle brettets 64 felter. Ruten den hvite kongen står på i utgangsstillingen kalles for eksempel e1, mens den svarte kongen står på e8. Disse feltene betegnes alltid med små bokstaver.

Videre har brikkene ikke bare hvert sitt symbol, men også hver sin forkortelse:

Konge	=		=	K
Dronning	=		=	D
Tårn	=		=	T
Løper	=		=	L
Springer	=		=	S
Bønder	=		=	-

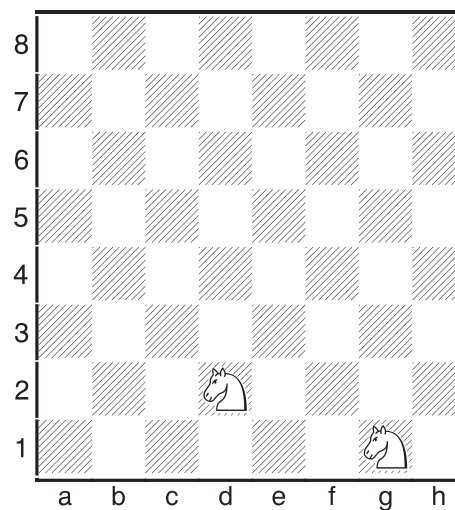
Bonden er den eneste brikken som ikke har sin egen forkortelse, så når det ikke står noe brikkeangivelse, skjønner man at det refereres til en bonde.

Brikkene betegnes alltid med store bokstaver.

Når man skal *notere* trekkene, er det bare å angi hvilken brikke som går hvor. Ønsker man for eksempel å flytte en springer fra g1 til f3, betegnes dette Sf3 eller Sg1-f3 om man vil være mer omstendelig.

Ulf Andersson, Sveriges verdensstjerne på 1970-tallet, pleide å skrive trekkene på denne fullstendige måten, men man trenger bare å inkludere nok informasjon til å unngå misforståelser.

I neste diagramstilling er det to springere som kan gå til f3, og man må da angi hvilken springer man refererer til.



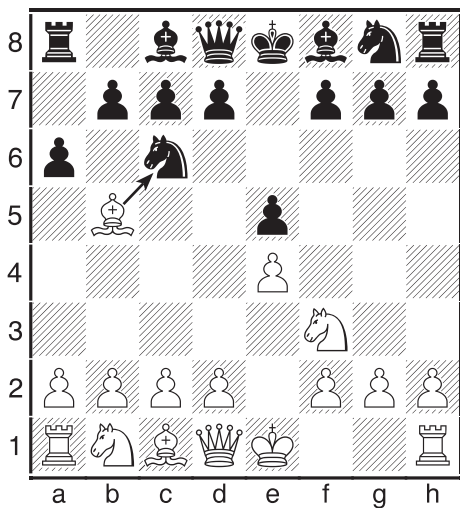
Sg-f3 er her tilstrekkelig for å skjønne hvilken springer som skal til f3. Hadde springeren på d2 i stedet stått på g5, ville det også da vært uklart hvilken springer man mente. I slike situasjoner kan man ta i bruk tallkoordinatene i stedet for bokstavkoordinatene for å få det helt presist, altså S1-f3 eller S5-f3.

Bønder referer man som nevnt ikke til, og det er da tilstrekkelig å angi det felt bonden ender opp på når man flytter denne. Går man i utgangsstillingen

to skritt med bonden foran kongen, kan dette helt enkelt skrives e4, eller da e2-e4 i fullstendig notasjon.

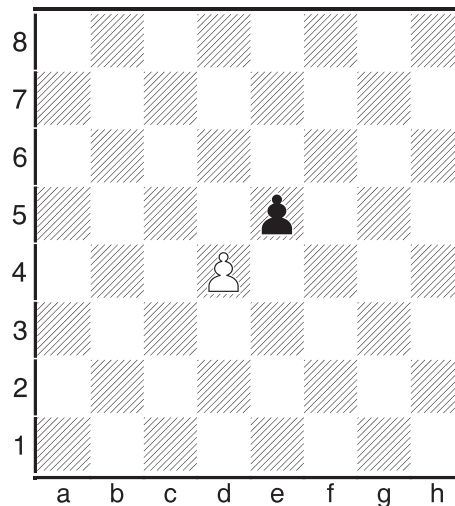
Om bonden skulle komme helt over til den andre siden, må man angi hvilken brikke bonden forvandler seg til. Går e-bonden i mål og blir til ny dronning skriver, man altså e8D.

Slagveksling betegnes med et kryss mellom brikken som slår og det felt brikken ender opp på.



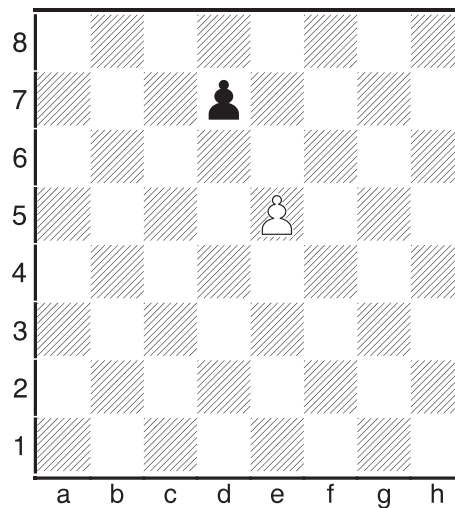
Ønsker hvit her å slå springeren på c6, betegnes dette med Lxc6, eller Lb5xc6 om man vil.

Når en bonde slår, angir man også hvilken linje bonden sto på før slagvekslingen.



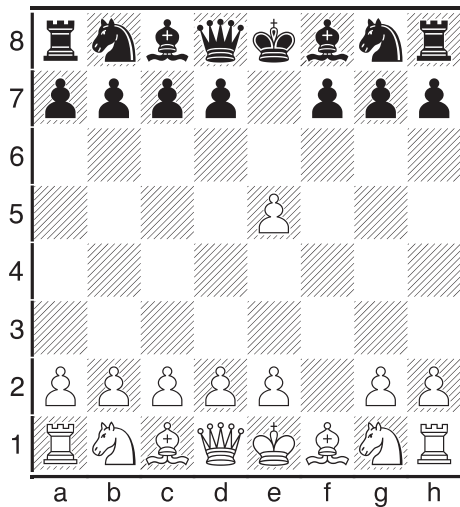
Om hvit her vil slå bonden på e5 skrives det dxe5.

Kort rokade betegnes med to nuller med en strek i mellom, 0-0. Ved lang rokade er det bare å legge til en null, 0-0-0. En passant trenger ikke å betegnes i det hele tatt.



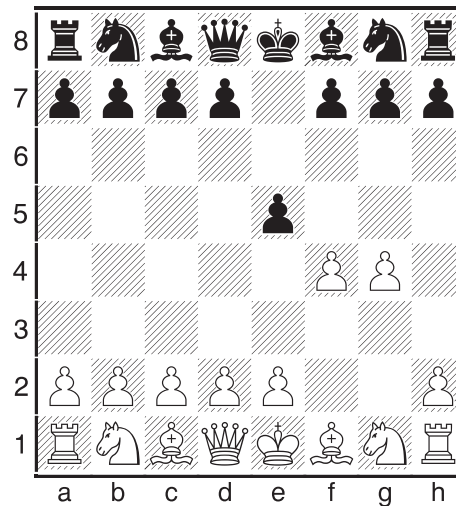
Etter d5 fra svart side i denne stillingen, vil exd6 bety at hvit slår en passant.

Sjakk betegnes med et kors.



Svart kan her sjakke den hvite kongen med Dh4+, hvorpå hvit må parere med g3.

I den neste stillingen har hvit vært mer uforsiktig.



Svart kan her sette hvit sjakk matt med Dh4++, og dette betegnes som vi ser med to kors etter trekket. Personlig foretrekker jeg å skrive «matt», altså Dh4 matt, men ikke for noen annen grunn enn at jeg synes det ser penere ut.

De innledende trekkene i dette siste eksemplet var 1.f4 e5 2.g4??, og svart setter matt med 2...Dh4++. Vi ser her at vi i tillegg til brikkeangivelsen nummerer trekkene. Et flytt omtales gjerne som et *halvtrekk*. Først når begge parter har gjort hvert sitt halvtrekk, går tellingen videre til neste nummer.

Om man henviser til et isolert halvtrekk, kan man se om det er et hvit eller svart trekk ut fra prikkene bak trekknummeret. Det siste flyttet i stillingen over var 2...Dh4++, og man skjønner da at det er et svart trekk. Ser vi 1.f4, vil vi uten videre skjønne at det

er et hvitt trekk som blir omtalt siden det bare er en prikk etter tallet.

Hvits andre trekk over ble pyntet med to spørsmålstegn. Dette betyr at trekket er forferdelig dårlig. Man kan også vise andre vurderinger, enten med utropstegn eller spørsmålstegn, eller ulike kombinasjoner av disse:

- ! = et godt trekk
- !! = virkelig et godt trekk
- ? = dårlig trekk
- ?? = idiotisk trekk
- !? = interessant trekk
- ?! = tvilsomt trekk

Mer komplisert enn dette er det ikke å forstå «sjakk-språket». Selv må jeg medgi at jeg under mitt første NM som sjuåring i 1974 ikke klarte å notere trekkene, men så kunne jeg da på den tiden heller ikke skrive mitt eget navn ordentlig.

MATTSETTING

Som nevnt innledningsvis handler sjakk i all korthet ut på å sette motstanderens konge sjakk matt. På et høyere nivå opplever man sjelden at partiene blir spilt helt ut til en av kongene er matt. Den tapende part skjønner gjerne lenge før den tid at slaget tapt, og de fleste foretrekker å forkorte pinen med oppgi partiet når man ser at slaget er tapt. Dette gjør man med et håndtrykk for å gratulere motstanderen med seieren.

Merk dere denne skikken. Sjakk er for «gentlemen». Å feie brikkene av brettet etter at man har tapt

er for eksempel ikke en sympatisk fremferd. Å hovere etter en seier er for øvrig heller ikke bra.

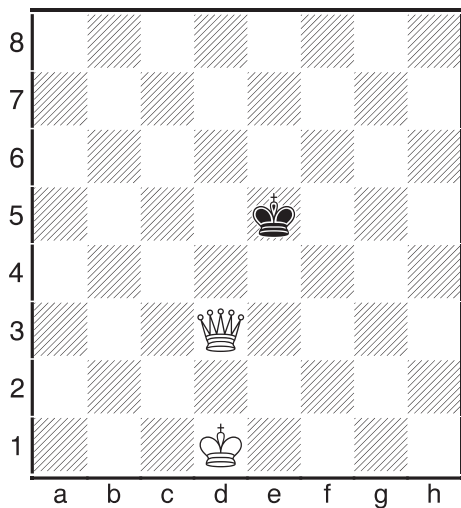
Kongen er sjakk matt når den er truet av en av motstanderens brikker, og det ikke lar seg gjøre å forhindre at kongen blir slått i neste trekk. Er kongen truet, men uten større konsekvenser enn at kongen må flytte seg eller på noe annet vis forhindre å bli tatt, kalles det bare sjakk.

Det trengs ikke mange brikkene for å sette motstanderen i sjakk matt. Vi tar i det følgende for oss noen av de meste elementære mattsettingene.

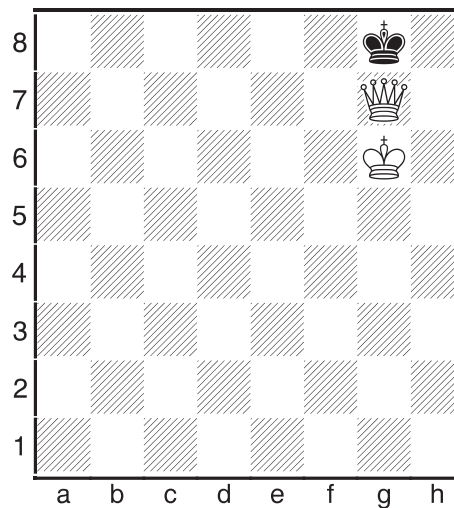
1. DRONNING OG KONGE MOT KONGE

Med dronning og konge mot bare konge er mattsettingen ganske enkel. Den raskeste måten å sette matt på er først å la dronningen drive motstanderens konge inn i et hjørne, for deretter rolig å rusle etter med kongen for den endelige eksekusjon. I den første fasen av dette arbeidet er kunsten hele tiden å avskjære kongen med dronningen. Man skal altså *ikke* drive og sjakke rundt, slik mange gjør før de skjønner poenget.

Du ser hvordan hvit setter svart matt med dronning og konge mot enslig konge.



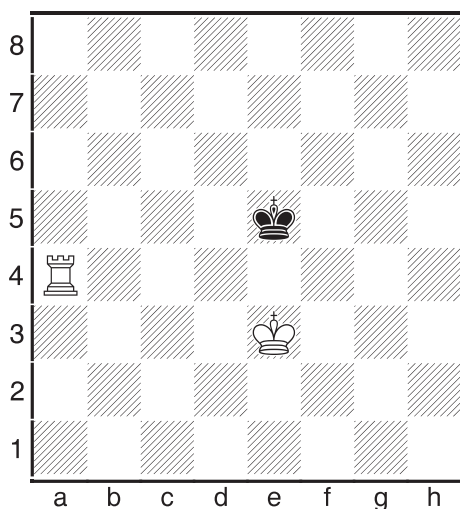
1.Dc4 Kf5 2.Dd4 Ke6 3.Dc5 Kd7 4.Db6 Ke7
5.Dc6 Kf7 6.Dd6 Kg7 7.De6 Kh7 8.Df6 Kg8
9.De7 Kh8 10.Ke2 Dronningens jobb er fullført.
 Nå er det bare for kongen å komme kryptende til,
 som en edderkopp klar til å innta sitt kongelige mål-
 tid. ...**Kg8 11.Kf3 Kh8 12.Kg4 Kg8 13.Kg5 Kh8**
14.Kg6 Kg8 15.Dg7 matt.



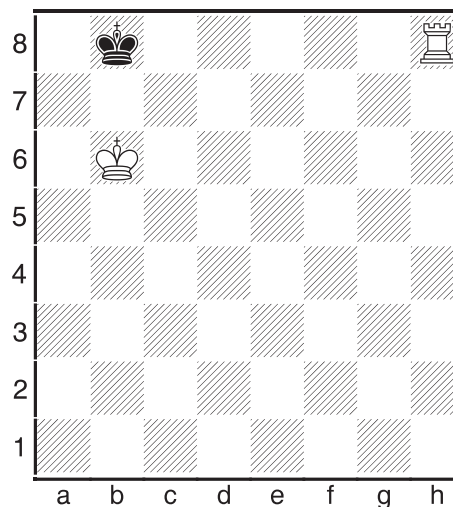
Den svarte kongen står i sjakk og har ingen fluktfel-
 ter. Svart står følgelig i sjakk matt.

2. TÅRN OG KONGE MOT KONGE

Med tårn og konge mot konge er teknikken litt annerledes, men det innledende mål er det samme. Først må kongen drives til en av sidene. Tårnet klarer ikke dette på egen hånd, men i samarbeid med kongen er det intet problem. Også her er poenget at man hele tiden skal avskjære kongen og ikke sjakke den rundt uten mål og mening. Her er et eksempel.



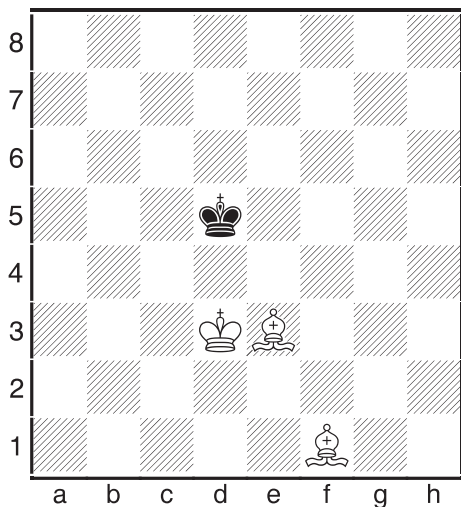
1.Ta5+ Sjakke gjør man bare når man kan drive kongen mot kanten. **Ke6 2.Kd4 Kd6 3.Te5** Nå gjør avskjæringsteknikken seg gjeldende. **...Kc6 4.Td5 Kc7 5.Kc5 Kb7 6.Td7+ Kc8 7.Kc6** Når kongen er drevet til siden, ligger alt til rette for den endelige mattsetting. **7...Kb8 8.Th7 Ka8 9.Kb6 Kb8** Den svarte monarken skulle nok gjerne ha fortsatt videre ut av brettet, men den må dessverre returnere. Men der står hvit og venter. **10.Th8 matt.**



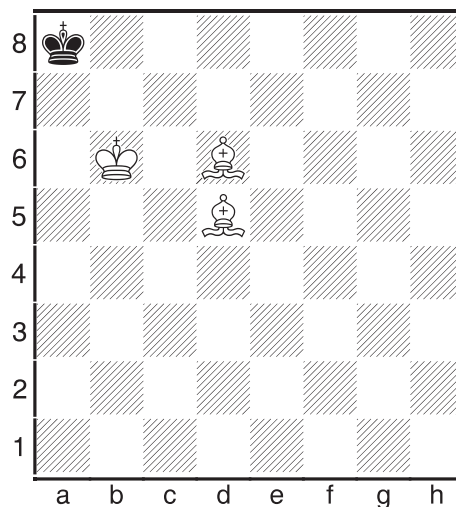
Den hvite kongen dekker alle svarts fluktfelter, mens tårnet fra sin fjerne post står som bøddel.

3. TO LØPERE OG KONGE MOT KONGE

Mattsettingen med to løpere mot konge er litt mer avansert. Fortvil ikke om du ikke får til dette med en gang. Selv erfarne klubbspillere har trådt feil her. For ordens skyld viser vi likevel et eksempel på hvordan dette skal gjøres. Prinsippet fra eksemplene over er det samme. Motstanderens konge må her ikke bare drives til siden, men også inn i et hjørne.



1.Lg2+ I denne type sluttspill kan man godt tillate seg en sjakk en gang i blant. **1...Ke5 2.Le4 Kd6 3.Ld4 Ke6 4.Kc4 Kd6 5.Ld5 Kd7 6.Le5 Ke7 7.Kc5 Kd7 8.Ld6 Ke8 9.Kc6 Kd8 10.Lf7!** Kongen er drevet til siden. Nå er det bare å presse den bort i et hjørne. **10...Kc8 11.Le7 Kb8 12.Kb6!** Kongen er alltid en viktig brikke i slike sluttspill. **12...Kc8 13.Le6+ Kb8 14.Ld6+ Ka8 15.Ld5 matt.**

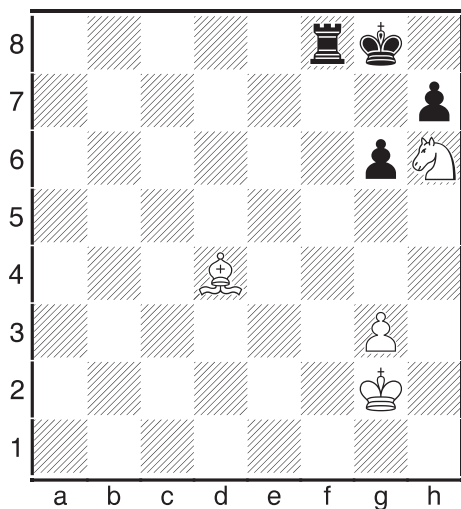


Det er også fullt mulig å matte med springer, løper og konge mot bare konge. Jeg hadde et slikt sluttspill en gang mot den norske elitespilleren Berge Østenstad. Jeg hadde mindre enn et minutt igjen på klokka på resten av partiet, og oppfattet ikke det som problematisk. Men jeg har faktisk sett andre spillere på internasjonalt toppnivå som ikke har klart å matte med denne materielle konstellasjonen. Jeg lar derfor behandlingen av denne type sluttspill bero til en annen anledning.

4. ANDRE MATTBILDER

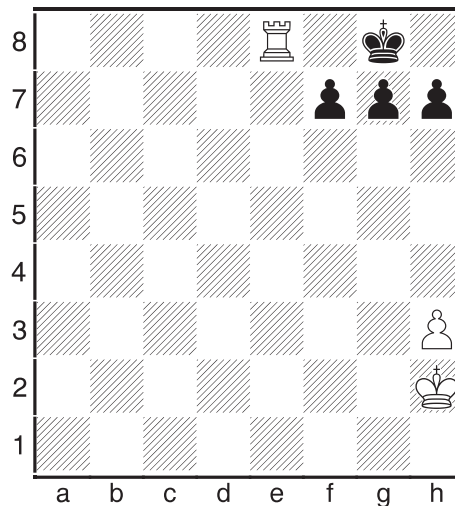
Det finnes en uendelighet av mulige mattbilder. Vi ser her noen eksempler.

Jeg har nevnt at matt med konge, springer og løper mot bare konge er fullt mulig, men også springeren og løperen alene kan utgjøre et mattbatteri, selv når motstanderen har flere brikker igjen.



Matt med springer og løper

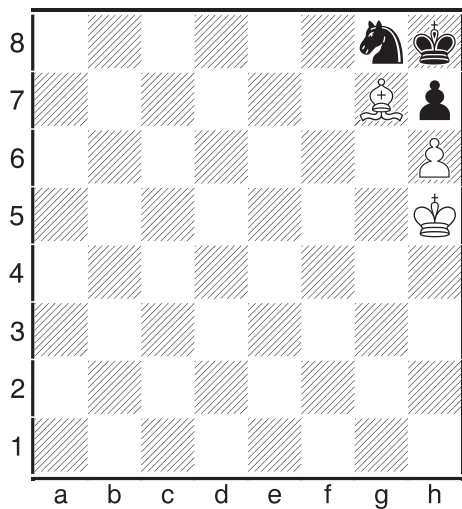
Et klassisk mattbilde man raskt vil stifte bekjentskap med, forhåpentligvis i positiv forstand, er det man kaller matt på susteraden, eller sekkematt. I neste kapittel skal vi lære at det er viktig å bringe kongen raskt i sikkerhet, og dette gjøres best med å rokere, helst kort. Av og til kan imidlertid denne kongestillingen bli en mattfelle.



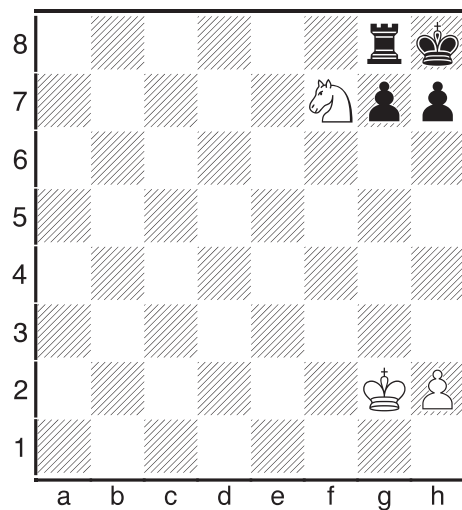
Matt på susteraden

Hadde svart tidligere i partiet flyttet h-bonden sin ett skritt fram, ville ikke denne mattsituasjonen ha oppstått. Et slikt lite «luftetrekk» er derfor ofte viktig å gjøre.

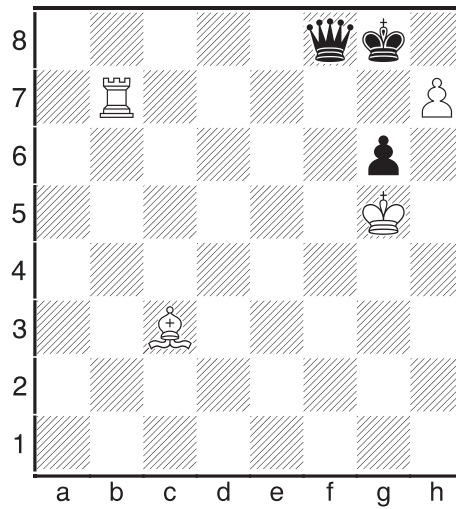
Vi så i eksempelet over hvordan tårnet alene satte motstanderens konge sjakk matt. Også de øvrige brikkene kan varte opp med tilsvarende slagkraft.



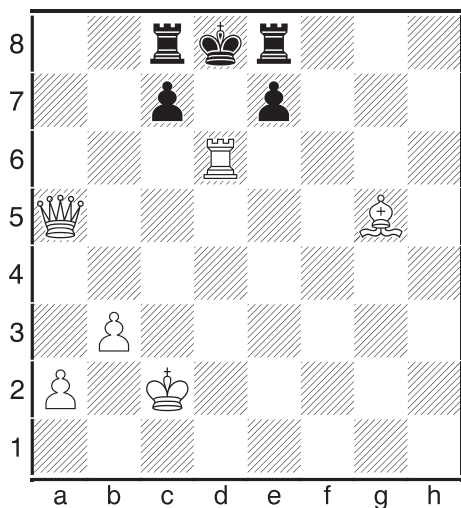
Løperen gjør jobben på egen hånd



Dette er et morsomt mattbilde. Kvelermatt kalles det.



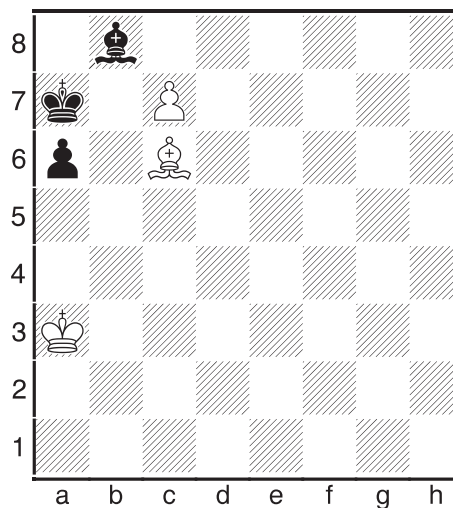
Her er det bonden som setter spikeren i kista. Mattbildet kommer her som et følge av samarbeid mellom flere brikker.



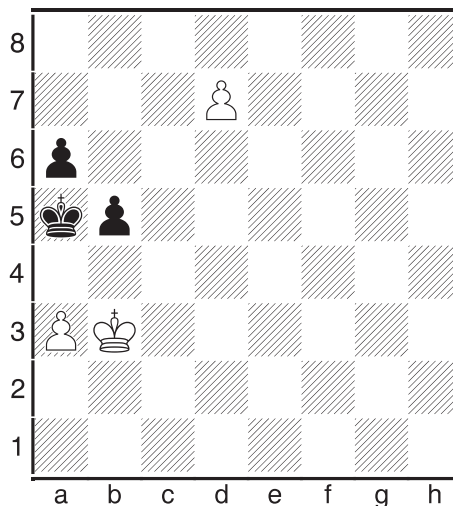
Ingen av de svarte bøndene kan slå tårnet uten å bli truet av enten løperen eller dronningen, og da de svarte tårnene sperrer for kongens fluktmuligheter, står kongen i sjakk matt.

5. MATT I ETT TREKK

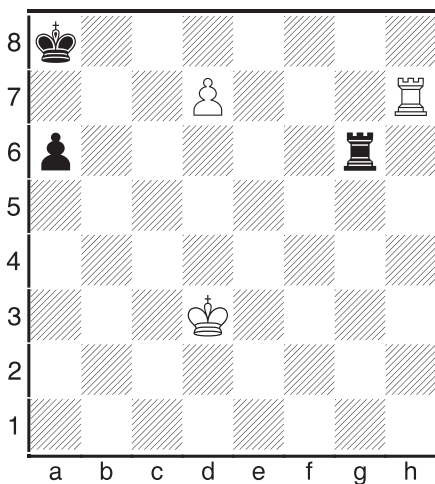
Når bonden når andre siden av brettet, velger man som regel å ta seg en ny dronning, men av og til er det tilstrekkelig eller sågar bedre å være litt mer beskjeden. Her følger noen treningsoppgaver der hvit i alle stillinger setter matt i et trekk ved hjelp av en snedig bondeforvandling.



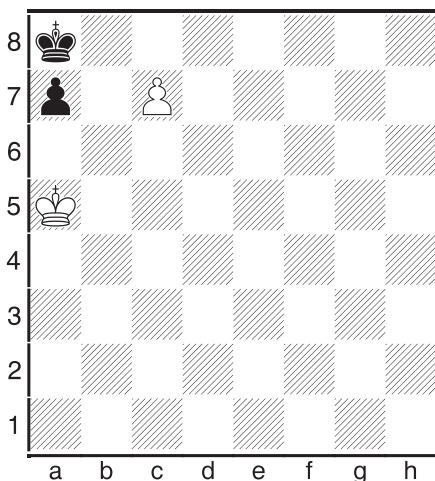
1.c8S sjakk matt!



1.d8L++ er tilstrekkelig, selv om også **1.d8D** er matt.



Også her er det to muligheter; **1.d8T** matt eller **1.d8D** matt.



Men for all del, som regel lønner det seg å ta ny dronning; **1.c8D** sjakk matt.

REMIS

I likhet med sjakk matt er remis et kjent begrep også ikke-sjakkspillere gjerne har hørt om. Det betyr det samme som poengdeling. Uavgjort heter det på idrettspråket, hvilket ikke er en særlig presis betegnelse. En avgjørelse blir det jo. Ingen taper og ingen vinner.

For en tid siden var det mange som mente at sjakk på toppnivå var i ferd med å bli så utanalysert og at de beste sjakkspillerne var i ferd med å bli så gode, at remis nærmest var det uunngåelige resultatet om begge spillerne unnlot å gjøre store tabber. Denne dystre spådommen ser på ingen måte ut til å slå til.

Dagens verdenselite spiller sjakk så remmene ryker. Remisprosenten er meget lav. Det er de unge og tøffe, de som virkelig våger å ta sjanser, som hevder seg best. Publikum og turneringsarrangører verdsetter også slike spillere mest. En «vitenskapelig-gjøring» av sjakken der resultatet nærmest er gitt på forhånd, synes derfor ikke å være på trappene.

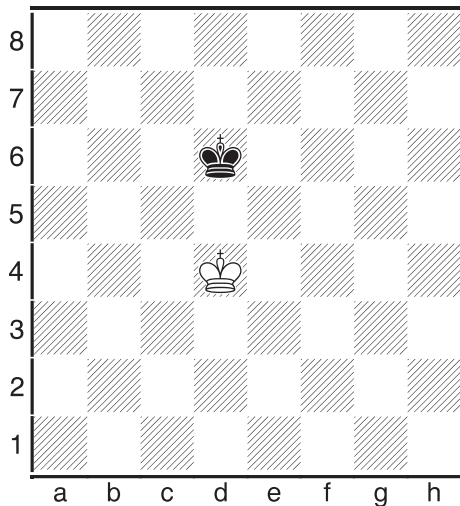
Den gamle danske verdensstjerne Bent Larsen sa en gang at remis var et halvt poeng tapt, ikke et halvt poeng vunnet, slik de mer forsiktige kanskje tenker. Jeg slutter fullt opp om dette utsagnet. Selv har jeg tapt masse partier nettopp fordi jeg ikke aksepterer at stillingen rett og slett er remis. Men i lengden har jeg kanskje tjent på det. Ved aldri å ta remis, lærer du å kjempe. Min oppfordring er derfor: Spill alltid partiene helt ut! Det er på den måten du utvikler deg.

De fleste remis oppstår etter at den ene part helt enkelt foreslår remis for sin motstander. Dette kan så enten aksepteres eller høflig avvises. Remis er det også når den ene part ikke har noe trekk til disposisjon samtidig som kongen heller ikke står i sjakk.

Dette kalles *patt*. Til slutt finnes det en del stillinger som rett og slett er remis fordi den gjenværende materielle beholdningen tilsier at partiet ikke lar seg vinne. Vi skal her se noen stillinger som alle er remis.

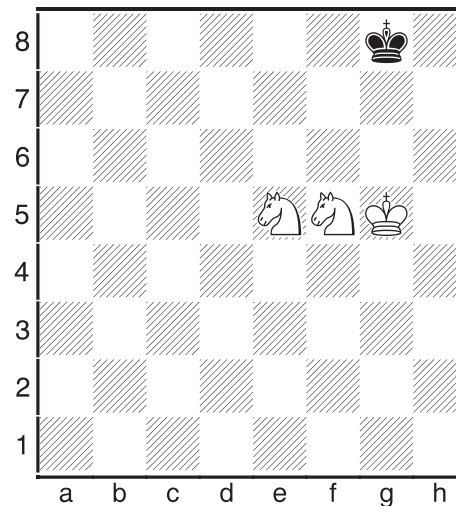
Hvis samme stilling oppstår tre ganger, og samme spiller er i trekket, kan begge spillerne kreve at partiet blir remis. Til tross for at dette kalles «trekkjengtagelse», er det altså *stillingen* som skal gjentas tre ganger.

Den mest opplagte remisstillingen har vi når ingen av partene har noen brikker igjen foruten kongen.



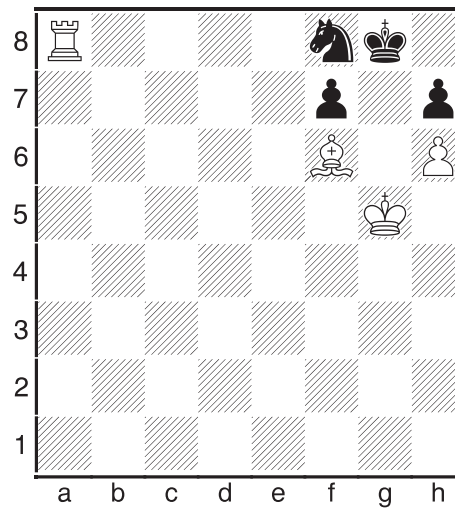
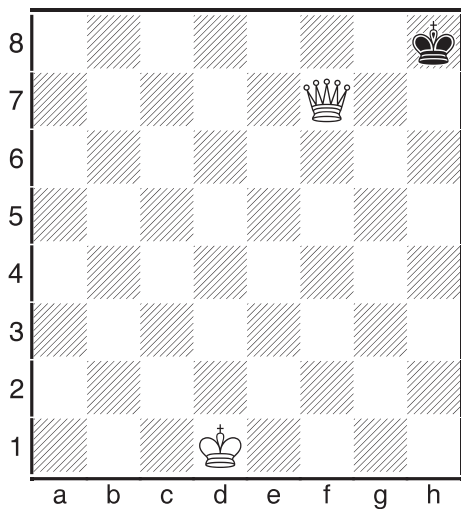
Kongene kan ikke gå i «klinsj», og partiet er remis.

Det er heller ikke mulig å sette matt med springer eller løper alene. Selv to springere og konge kan ikke forsere en mattsituasjon mot en enslig konge.



Stadig er stillingen remis.

I behandlingen av dronningens gange oppsto på et tidspunkt en situasjon der hvit kunne ha spilt Df7. Følgende stilling ville da ha oppstått:

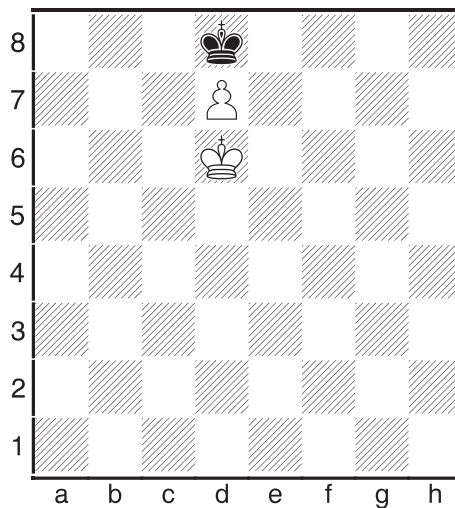


Svart er i trekket, men har ingen lovlige trekk til disposisjon. Stillingen er altså patt og dermed remis.

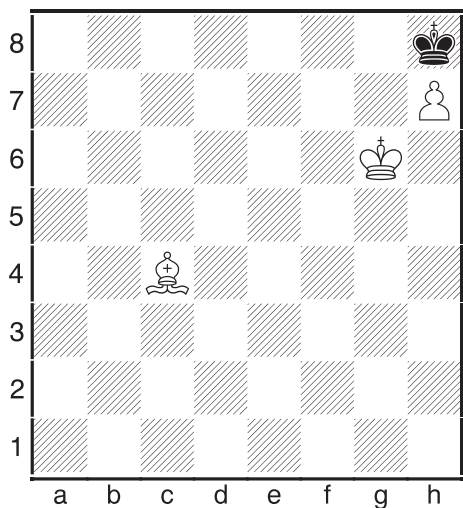
Hadde imidlertid svart for eksempel hatt en bonde på a7, kunne han ha ruslet med denne, og utfallet ville nok da ha blitt et helt annet.

Også de neste tre stillingene er eksempler på det man kaller patt.

Patt,



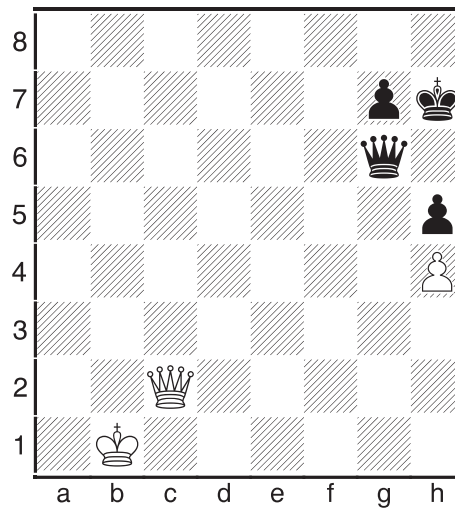
Patt...



... og atter patt.

Merk spesielt den siste stillingen. Selv med løper og bonde over er det ikke mulig å vinne, dersom bonden står på randen og løperen ikke kan kontrollere hjørnefeltet foran bonden. Selv med bonden på h6 og hvitfeltsløperen et annet sted, ville stillingen vært remis, om da vel og merke den svarte kongen har klart å komme seg inn i det viktige hjørnet. Mer om dette i kapittel fem om sluttspillet.

Det finnes mange elegante kombinasjoner som spinner rundt temaet patt. Slike er alltid morsomme og ofte fortærende for den materielt overlegne part. I den følgende stilling ser det ut til at hvit er nødt til å akseptere dronningbytte, og svart vinner da lett. Men det finnes en skjult mulighet i stillingen.



Om hvit her spiller **1.Ka1!!** kan svart slå dronningen på c2, men hva skjer da? Hvit har ingen trekk til disposisjon og står heller ikke i sjakk. Ergo, stillingen er remis! Heller ikke **1...Kh6 2.Dd2+ Kh7 3.Dc2!** endrer utfallet av partiet. Mer kombinasjoner av denne art kommer i kapittel fire om taktiske midtspill.

Det kan også bli remis med at det ikke gjøres noen flytt med noen bonde på 50 trekk. Da kan den av partene som måtte ønske det kreve remis. Dette forutsetter riktignok at man skriver opp trekkene slik at man kan vise at så mange trekk er gjort uten noen bonde involvert. Likeledes kan man kreve remis om samme stilling oppstår tre ganger, men også dette må dokumenteres.

Nå kan du nok til å tre inn i sjakk gudinnen Caissas rike. Som en liten appetittvekker før den videre fordypningen, skal vi ta en kikk på det som betraktes som verdenshistoriens mest berømte parti der tyskeren Adolf Anderssen spiller hovedrollen.

ILLUSTRERENDE PARTI

Den følgende oppvisningen er hentet fra tiden da menn var menn og verken bønder eller offiserer betydde stort. Helst skulle man ofre både det ene og det andre, før man avsluttet med en elegant kombinasjon som satte kronen på verket. Det ble ansett som ufint å ikke ta i mot det som ble satt i slag. Uten denne skikken spørs det om det følgende såkalte «eviggrønne parti» ville ha oppstått.

Anderssen – Kieseritzky

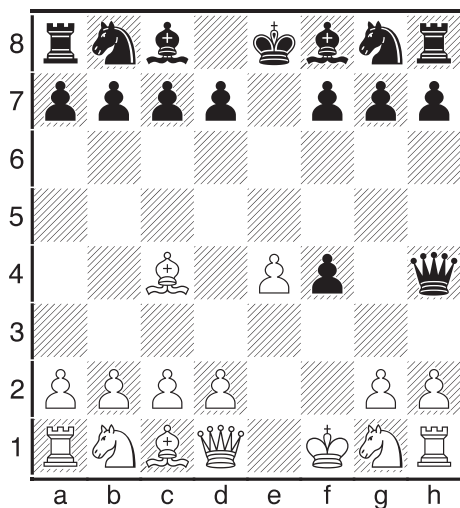
London 1851

1.e4 e5 2.f4!?

Kjennetegnet på kongegambit, en åpning bare de mest vågale i dag tør å begi seg ut på.

2...exf4 3.Lc4 Dh4+ 4.Kf1

Hvit oppgir frivillig sin mulighet til rokade i håp om at rask utvikling og initiativ skal bety mer.



4...b5!?

Også svart er villig til å ofre materiell for å vinne tid.

5.Lxb5 Sf6 6.Sf3 Dh6 7.d3 Sh5?

Svart lar sin grådighet forlede ham. Et utviklingstrekk av typen 7...Lb7 eller 7...Lc5 virker bedre.

8.Sh4!? **Dg5 9.Sf5 c6 10.g4!?**

Innebærer et offisersoffer. Senere analyser har vist at svarts forsvar neppe er så bra som det kunne ha vært, men hvem bryr seg vel om slike vitenskapelige konklusjoner? Her er det skjønnhetsprinsippet som rå!

10...Sf6 11.Tg1 cxb5

Som allerede nevnt var det på den tiden «forbudt» å avslå slike tilbud.

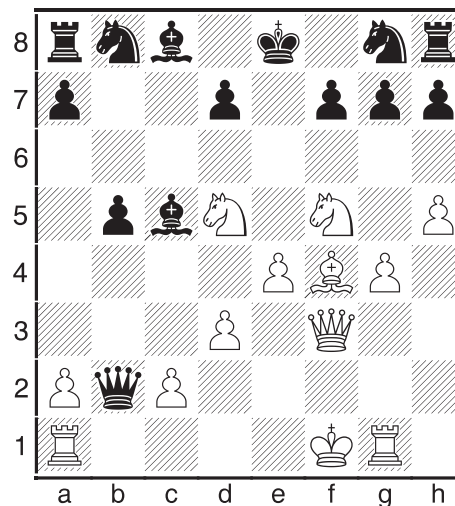
12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Sg8

Svart trenger luft for dronningen, noe som for øvrig også er tilfelle for de øvrige brikkene.

15.Lxf4 Df6 16.Sc3 Lc5 17.Sd5!?

Innleder en fantastisk kombinasjon.

17...Dxb2



18.Ld6!? Lxg1

Svartspilleren oppfører seg som hør og bør og tar i mot. 18...Dxa1+ 19.Ke2 Dxc1 20.Sxg7+ Kd8 21.. Lc7 er sjakk matt, men etter 19...Db2! (i stedet for 19...Dxc1) skulle Anderssen virkelig ha fått vist hva han var god for.

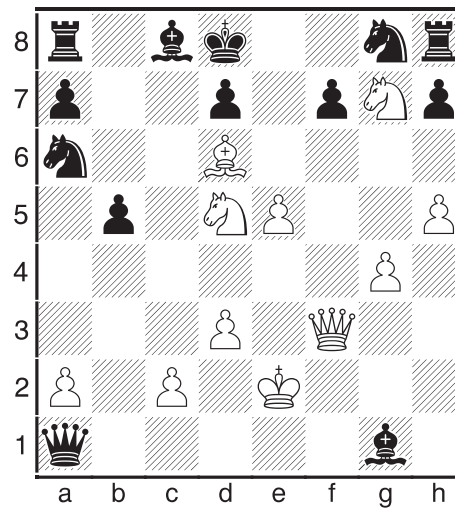
19.e5!

Sperrer den lange diagonalen og dermed dekningen av feltet g7.

19...Dxa1+ 20.Ke2 Sa6

Nå er det for sent for svart.

21.Sxg7+ Kd8



22.Df6+!! Sxf6 23.Le7 matt.

Hvem teller vel grunker i banken når monarken er død? Dette får bli moralen av dette partiet, selv om jeg nok innerst inne heller mener man bør ha litt større omtanke overfor sine tapre soldater.