

HAJLIK GÁBOR: BRIDZS, A TERVSZERŰ JÁTÉK

Amikor lapjainkat kezünkbe vesszük, mindig kialakul bennünk egy kép, hogy hány ütést fogunk velük szerezni. Ez két dologtól függ, mi lesz a felvétel (színjáték vagy szanzadu), és hogy milyen erős lapjaink vannak. Persze nem az a lényeg, hogy mi hányat tudunk ütni, hanem, hogy partnerünkkel együtt hány ütést tudunk szerezni.

Ha felvevők leszünk, könnyebb helyzetbe kerülünk, mert ismerjük vonalunk teljes erejét. Fel kell mérnünk, hogy az egyes színekben hány ütésre számíthatunk, esetleg milyen lehetőségeink lesznek további ütésszerzésre. Meg kell terveznünk, hogy az egyes ütéseket mikor hívhatjuk le, illetve mikor kell kézből vagy asztalról hívni egy színt.

Szanzadu játékban nem vesztegethetjük az időt. A két vonal között verseny van, hogy melyik vonal jut hozzá hamarabb ütéseikhez. Minél előbb ki kell dolgozni ütéseinket, és lehívni őket.

Színjátékban kiemelt szerep jut az aduszíneknek. Többnyire a játék elején el kell venni az ellenfél aduit, nehogy ütő lapjainkat ellopja. Ugyanakkor az adut másra is használhatjuk. Ilyen, amikor lopni tudunk vele, vagy egy mellékszínt lopással tudunk magasítani. A legfontosabb pedig, hogy az ellenfelet megakadályozzuk abban, hogy saját színeben ütéseket tudjon szerezni. Az adu jó eszköz is lehet a közlekedés biztosítására a kéz és az asztal között. Mindig meg kell terveznünk, hogy mikor hányat aduzhatunk. Színjátékban nem kell sietnünk ütéseink lehívásával. Az aduszín biztosítja, hogy az ütést vissza tudjuk szerezni, így több időnk van ütéseink kidolgozására.

Nézzük, hogyan működik a tervezés a gyakorlatban!

♠ K D 8 2
♥ K D 9
♦ K B
♣ D 7 5 4

♠ B 9 3
♥ T 7 6 3
♦ D 5 3 2
♣ 9 6

♠ 6 5
♥ A B 2
♦ T 9 7 4
♣ B T 8 2

♠ A T 7 4
♥ 8 5 4
♦ A 8 6
♣ A K 3

Licit:	Ny	É	K	D
				1 sz
	p	2 ♣	p	2 ♠
	p	4 ♣	p ♣	4 ♦
	p	6 ♠	vége	

2 ♣: Stayman (kérdezi a négyes nemes színt)
4 ♣: ászkérdés

Tizenkét ütésre vállalkoztunk pikk aduszín mellett. Nyugat a káró tízessel indul. Az asztalról a bubit kérjük, Kelet dámáját megütjük az ásszal. Egyetlen ütést adhatunk ki, a kőr ászt. Mi a tervünk, van-e esélyünk a teljesítésre?

Megszámoljuk ütéseinket, várhatóan lesz négy adu, két káró, három treff és egy kőr ütésünk. Ez csak tíz ütés. Reménykedhetünk még a treff szín kedvező elosztásában, és a kőr király-dáma kétszeri szöktetésében. Mindkettőre szükségünk van a teljesítéshez. Persze csak akkor, ha négyszer kell aduzni. Ha elég három adu lehívása, hogy az ellenfelek aduit elvegyük, akkor esélyeink javulnak, az utolsó két aduval külön-külön tudunk ütni (lophatunk az egyikkel). A terv félig kész. Hátravan még az ütések pontos sorrendjének meghatározása, mikor melyik színt honnan kell meghívunk, hogy minden esélyt ki tudjunk próbálni.

Az első az aduszín, el kell venni az ellenfél aduit. A pikk királlyal kezdjük, és a dámával folytatjuk. Így el tudjuk fogni Kelet negyedik bubiját, ha szükség van rá. Szerencsére az aduelosztás 3-2. A harmadik adut az ásszal visszük. A következő lépés, hogy kipróbáljuk a kőr színt. Nem kezdhetjük a treffel, mert nem maradna két átmenetünk, hogy kétszer hívjunk a kőr király-dáma felé. Tehát a kőr négyest hívjuk. Az asztalról betesszük a királyt. Ütünk vele, de nem lehetünk biztosak benne, hogy az ász valóban Nyugatnál van, Kelet kihagyhatja ezt az ütést. Elérkezett a treff szín kipróbálásának a pillanata. Előbb a treff ászt, majd a királyt kell lehívni. A harmadik treffet így az asztalon tudjuk ütni. Ha 3-3 lenne a treff szín elosztása, a negyedik treffre el tudnánk dobni egy kőrt a kezünk-ből, és az asztal utolsó kőrijét el tudnánk lopni. Nyugatnál négy treff volt, a negyedik treffet kénytelenek vagyunk lopni. Ezzel a lopással kézbe kerülünk, hogy másodszor is meg tudjuk hívni a kőrt, hogy másodszor szöktessük az asztal kőr figuráját.

Amikor kőrt hívunk, Nyugat tehetetlen. Ha beüt az ásszal, magas lesz a dámánk, ha kicsit tesz, a dámával szerezzük meg a teljesítéshez hiányzó ütést.

Mint látjuk, egy nem túl bonyolult felvevőjátékhoz is szükségünk volt a jó tervre, és annak pontos végrehajtására.

♠ 5 4 3
♥ D 5
♦ A K 8 4
♣ 9 7 6 2

♠ D 8 7
♥ B 8 7 6 4
♦ D B 9 3
♣ 5

♠ B T 9 6 2
♥ K T 3
♦ T
♣ B T 8 3

♠ A K
♥ A 9 2
♦ 7 6 5 2
♣ A K D 4

Licit:	Ny	É	K	D
				2 sz
	p	3 sz	vége	

Nyugat a pikk bubival indul, amit megütünk az ásszal. Mi a tervünk, hogyan ütünk kilencet? Az esélyeink elég jók. Van két pikk, egy kőr, két káró és három treff ütésünk. Valószínűleg a negyedik treffünkkel is ütni fogunk. Tervünket veszélyezteti-e valami?

Ha a treff szín kedvezőtlenül van elosztva, csak három treffet tudunk ütni. Szerencsére káróban is van esélyünk egy plusz ütést szerezni, ha 3-2 a szín elosztása. Háromszori káró hívásra a negyedik kárónk magas lesz. Ha eddig eljutottunk, gondoljunk arra is, hogy a káró szín elosztása is lehet kedvezőtlen. A hiányzó ütést még körben is meg tudjuk szerezni, ha szökik a kőr dámánk. Tehát három esélyünk is van a kilencedik ütés megszerzésére. Már csak azt kell megterveznünk, hogyan tudjuk mindhárom esélyt kipróbálni, ha a másik kettő nem sikerül. A problémát az okozhatja, hogy nem tudunk majd közlekedni. Ha lehívjuk treff ütéseinket, majd a kárót próbáljuk ki, hiába szöktetjük meg a kőr dámát, az ellenfél pikket fog hívni, és nem marad átmenetünk a kőr ászhoz. Mindenképpen a nagyobb esélyt kínáló színeket kell előbb kipróbálni. Annak esélye, hogy az ellenfélnél lévő öt lap elosztása 3-2, az ellenvonalon 68%. Kezdjük a káró színnel, így a treff figuráink megmaradnak átmentnek a kezünkben. A káró ász-király lehívására kiderül, hogy a szín-

ben legfeljebb két ütést tudunk szerezni. Következik a treff szín, lehívjuk az ász-királyt. Ebben a színben sincs szerencsénk. A negyedik treffünk nem magasodik. Próbáljuk ki a kőrt, utolsó esélyünket. A kettést hívjuk a dáma felé. Hiába üt be Nyugat a királlyal, és hív pikket. Ütünk a pikk királlyal, megütjük az asztali kőr dámát, és a treff dámával kézbe tudunk menni a kőr ászért.

A teljesítés nem (csak) a szerencsén múlt. A játék tervezésekor sikerült felmérni a veszélyeket, és olyan játékot választani, amivel minden akadályt el tudtunk hártani.

FELADVÁNY MEGFEJTÉSE

Az előző számunkban közöltünk egy feladványt:

		♠ K 9 7 6		
		♥ A 9 8 2		
		♦ A 5 3 2		
		♣ 7		
♠ 8				♠ A T 5
♥ K D B 6 5 4				♥ T 7 3
♦ D T 9 7				♦ B 4
♣ B 6				♣ D 8 5 3 2
		♠ D B 4 3 2		
		♥ -		
		♦ K 8 6		
		♣ A K T 9 4		
Licit:	Ny	É	K	D
		1 ♦	p	1 ♠
	3 ♥	3 ♠	p	4 sz
	p	5 ♣	p	6 ♠
	vége			

Ott leírtuk, hogyan lehet teljesíteni a felvételt kőr király indulásra. Megpróbáltuk felmagasítani a treff színt. Miután a harmadik treffbe Nyugat kimutatott, kénytelenek voltunk új tervet találni, keresztlopással ütöttünk tizenkettőt. A káró ász-király lehívása után az asztalon treffet loptunk,

a kezünkben pedig kőrt. Mivel tudtuk, hogy Keletnél vannak a treffek, míg Nyugatnál a körök, nem veszélyeztetett, hogy esetleg az adu tízessel felül tudnak lopni.

Ha azonban aduval indul az ellenfél, és Kelet beüt az adu ásszal, majd aduval folytatja, nem marad elég adunk, hogy a keresztlopással elég ütést szerezzünk. Ütünk egy adut, egy kőrt, két kárót, két treffet és még öt adut (két treff lopás és három kőr lopás). Ez csak tizenegy ütés. A tizenkettőt hogyan szerezzük meg? Kellene egy jó terv!

Az ilyen helyzetekben, amikor hiányzik egy ütés a teljesítéshez, de látszólag nincs ütő lapunk, segíthet, ha csak az egyik ellenfél tudja tartani két szín nagy lapjait. Lehet, hogy be tudjuk szorítani. Ebben a leosztásban tudjuk, hogy a kőr színt Nyugat tudja tartani, a treff színt pedig Kelet. Ha ezekben a színekben kell nagy lapokat őrizniük, ki fogja tartani a káró szín nagy lapjait?

A második pikk hívást megütjük a hetessel. Tervünk, hogy megpróbáljuk a treff színt felmagasítani. A treff ász-király (a másodikra kárót dobunk) után lopunk egy treffet. Kiderül a rossz hír: a treff nem fog magasodni. Kőr ász (kárót dobunk rá), kőr lopás következik. Még egy treffet tudunk lopni az asztalon, majd kőr lopással kézbe jövünk. Lehívjuk utolsó adunkat, és várjuk, hogy melyik ellenfél mit tart. Az asztalon marad a kőr kilences és három káró, a kezünkben pedig egy treff és két káró, plusz az adu dáma. Előbb Nyugatnak kell dobnia. Tudjuk, hogy hatos kőrje volt. Ha nem lett magas az asztali kőr kilences, akkor megtartott egy kőrt, és csak két kárót tarthatott. Nyugodtan eldobhatjuk a kőr kilencet, azzal nem tudunk ütni. Az asztal után Keletnek is dobnia kell. Ha megtartja a treff dámát, a kézi treff tízessel nem tudunk ütni, de ő is csak két kárót tud tartani. Nem tudjuk, hogy melyik ellenfélnél hány káró volt eredetileg, de a háromlapos végállásban egyikük sem tudott három kárót tartani. Már csak le kell hívni a káró királyt, majd az ász, és az asztali ötös magas lesz.

Mi mindkét ellenfél ellen készítettük elő a beszorítást (kétoldali háromszínű beszorítást), de az adott kiosztásban úgy volt a káró szín elosztva, hogy csak Nyugat tudta tartani a káró és a kőr színt, tehát igazából csak Nyugat szorult be (egyoldali kétszínű beszorítás).

Az első tervet, a treff szín magasítását menet közben kellett megváltoztatnunk a treff szín kedvezőtlen elosztása miatt. Szerencse, hogy találtunk egy másik játéktervet. ■

KEMÉNY VAGYIM: CSÁSZÁRI ÉS KIRÁLYI CSELEK

A szabadságharc leverése után mindenféle egyesületet, társaságot betiltottak, így a pesti sakk-kört is szétzavarták. Annál nagyobb lett a fontossága, sőt, a politikai jelentősége, amikor sikerült feltámasztani. Ahogy menesztették Alexander Bach belügyminisztert, Erkel Ferenc elérkezettnek látta az időt a pesti sakk-kör újjáalakítására. 1859 márciusában az akkor még a Gresham-palota helyén álló Európa kávéházban meg is alakult a társaság Erkel vezetésével, de a rendőrség nem engedélyezte a működésüket, így feloszlani kényyszerültek. Széchenyi nevének meglengetésével (Ödönt sikerült a családból rávenni, hogy az ügy mellé álljon) és türelmes kérvényezéssel végül 1864 nyarán meggyőzték a helytartótanácsot, hogy bármennyire harcias játék a sakk, azért a táblán tologatott bábuk nem veszélyesek az osztrák monarchiára. 1864. október 16-án a Velence kávéház termeiben egy tanácskozási partival gondolták megünnepelni a Pesti Sakk-kör megalakulását, hiszen így minden egyleti tag részese lehetett egy közös játésmának. Azt viszont nem vették számításba, hogy az időszak két legjobb magyar sakkozója, Erkel Ferenc és Cseresnyés István vezette csapatok nem tudnak dűlőre jutni az este folyamán. Így kénytelenek voltak az ünnepi pillanatot egészen október 29-ig elnyújtani, amikor Cseresnyés és a sötétek győztek. A játszmát az a Vasárnapi Újság közölte három héten át, amelyik 1859-ben elindította az ország első állandó sakkrovatát. Cseresnyés volt a rovatvezető, izgalmas feladványokat szerzett be leginkább külföldi lapoktól, de néha a wur-

mi győztesek Londonban maradt tagjától, Löwenthal Jakabtól is kapott ötleteket. A sakkrovat első, A sakkjáték magyar műszavai című, Rozsnyay Mátyás gyógyszerésszel közösen írt cikkében máig ható módon meghatározta a sakkozás magyar nyelvű alapfogalmait, a figurák neveit, írásmódjukat. Ezek a mondatok például megmagyarázzák a magyar sakkozók legfőbb módrosságát: „Rendesen 'paraszt'-nak mondatik, de ennek nincs értelme. Mit keresne a paraszt a háborúban? Ki szántana, vetne, ha a paraszt is harcolna? Harcol biz az, de akkor beáll katonának s lesz belőle – gyalog” – és hasonló indoklással vezették be a vezér (és nem király-nő), a huszár (és nem ló), a futár (és nem futó – hopp, ez nem jött be) elnevezést, valamint megalkották és népszerűvé tették a játszma szavunkat. Mindezek után már érthető, hogy a Vasárnapi Újság érzelmeiktől fűtött nyelvezetét miért tartotta kordában, és miért kommentálta ennyire visszafogottan az egyébként izgalmas kávéházi stílusban megvívott csatát: Cseresnyés nem akarta magát ajnározni.

Erkel Ferenc csapata – Cseresnyés István csapata Pest, 1864, tanácskozási játszma Királycsel (C33)

1.e4 e5 2. f4 exf4 3. Fc4 Vh4+ 4. Kf1 g5 5. Hc3 Fg7 6. Hf3 Vh5 7. Hd5 Kd8 8. d4 c6 9. Hc3 d6 10. h4 h6 11. Kg1 g4 12. Hh2 f3 13. g3 (Ha csak ezt a partit néznénk, nem értenénk, miért szerettek annyira a kávéházakban világgossal királycselet