

Lähettipeli 1. e4 e5 2.Bc4

Valkean lähetin siirto c4:ään hyökkää kohti mustan heikointa ruutua f7. Idea on hyvä, miksi siis lähettipeliä ei pelata enemmän? Musta voi helpohkosti ohjata pelin johonkin rauhalliseen muunnelmaan, jossa valkean avausetu on lähinnä symbolinen. Suljetun aseman välttämiseksi valkean pitää pelata gambiittia, mikä ei ole kaikkien makuun. Tämän vuoksi lähettipeli on etenkin huippujen kesken hyvin harvinainen. Espanjalainen avaus antaa valkealle enemmän.

Edellä olevasta voisi päätellä, ettei lähettipelillä ole hampaita. Päinvastoin, esimerkkinä varomattomuuden haitoista huolimaton mustilla pelaava saattaa siirtää 2.- Be7 pyrkien vain kehittämään nappulat jonkinlaiseen tukevaan järjestykseen. Tällöin "koulumatin" uhkaus 3.Qh5 voittaa sotilaan e5:stä.

Yleisellä tasolla valkea toivoo nopeaa kehitystä, linjojen avaamista kohti mustan kuningasta ja pikaista mattia. Lähettipeli on hyökkääjän avaus, niinpä siirtoon 2.- Nf6 vastataan repäisevästi 3. d4!? Tyypillinen jatko on Urusovin gambiitti 3...exd4 4.Nf3 Nxe4 5.Qxd4. Gambiitin nimi tulee 1800-luvulla eläneeltä venäläisylimykseltä, prinssi Sergey Semyonovich Urusovilta

Huipputasolla Urusovin gambiittia pidetään epäilyttävänä, mutta kerhopeleissä se antaa toistuvasti valkealle loistavan hyökkäyksen. Mustan on löydettävä jatkuvasti aseman parhaita siirtoja vain pysyäksään pelissä mukana.

Esimerkkipeli yli sadan vuoden takaa Wienistä 1897, jossa suhteellisen tuntematon Hugo Fahndrich tylyttää maailmanmestari Wilhelm Steinitzia.

1. e4 e5 2. Bc4 Nf6 3. d4 exd4 4. Nf3 Nxe4 5. Qxd4 Nf6 6. Bg5 Be7 7. Nc3 c6 8. O-O-O d5 9. Rhe1 Be6 10. Bd3 Qa5 11. Kb1 Nbd7 12. Ne5 c5 13. Qh4 Nxe5 14. Rxe5 O-O-O 15. Bd2 Qc7 16. Nb5 Qxe5 17. Bf4 Qh5 18. Nxa7+ Kd7 19. Bb5# 1-0

Mikäli musta pelaakin 3.- Nxe4, valkea saa helpon pelin siirrolla 4. dxe5. Materiaali on tasan, mutta mustan ratsun epävakaa asema antaa valkealle monenlaisia uhkauksia. Lisäksi e5-sotilas antaa valkealle tilaedun keskustassa. Valkealla on myös välittömiä taktisia uhkauksia kuten 5.Qd5 haarukoiden ratsun ja uhaten mattia f7:sta.

Esimerkkinä Juan Rohl - Abd Al Sattar Albadri, Calvia shakkiolympialaiset 2004.

1. e4 e5 2. Bc4 Nf6 3. d4 Nxe4 4. dxe5 Nc5 5. Nf3 Be7 6. O-O O-O 7. Bf4 Nc6 8. Nc3 Na5 9. Be2 Ne6 10. Bg3 f5 11. exf6 Bxf6 12. Qd2 b6 13. Rad1 Kh8 14. Rfe1 Ng5 15. Nd5 Nxf3+ 16. Bxf3 Bg5 17. Qc3 c6 18. Bc7 1-0

Toinen yleisesti käytetty ajatus on pelata lähettipeli "parannettuna" kuningasgambiittina. Valkea pelaakin 3. d3, kehittää upseerinsa ja siirtää sotilaan f4:ään vasta myöhemmin. Kuningasgambiitin normaaliin siirtojärjestykseen verrattuna valkean kuningasasema on turvallisempi ja sotilaan f4 voi ottaa lähetillä heti takaisin. Jos musta linnoittaa lyhyesti eikä vaihda f4:ssä. Valkea voi myös edetä f5:een ja pyrkiä sotilasrynnäkköön kuningassivustalla.



Mitä musta voi tehdä?

Ensiksikin; suora vastahyökkäys valkean asemaan ei toimi.

1. e4 e5 2. Bc4 Qg5?! 3. Nf3! Qxg2 (3.- Qh5 4. 0-0 Nc6 5. Nc3 on myös mustalle huono, mutta ei katastrofi kuten sotilaan otto) **4. Rg1 Qh3 5. Bxf7+! Ke7** (Lähettiä ei voi lyödä ratsuhaarukan takia) **6. d4** (Daami on lähes kiinni. Mustan täytyy antaa materiaalia pelastaakseen) **6.- d5 7. Rg3 Qd7 8. Nxe5 Qd6 9. Bxg8**

Ei näin, mustan tavoitteena on ohjata peli rauhalliseen italialaiseen avaukseen tai torjuttuun kuningasgambiittiin.

1. e4 e5 2. Bc4 Nc6 Ensinnäkin kehitetään kuningatar ratsu. Huomaa seuraava siirtojärjestyskikka: 2.- Bc5 antaa valkealla mahdollisuuden hyökätä g7:ää kohti siirrolla 3. Qg4. Päinvastoin kuin valkean sotilas aiemmin, mustan sotilas on oikeasti uhattu koska valkealla on mattiuhka f7:ssä.

Ratsunsiirto 2.- Nc6 ehkäisee myös välittömän d4-siirron. Siirto 3. Nf3 Bc5 johtaa suoraan italialaiseen peliin. Siirrot 3. c3 tai 3. Nc3 eivät myöskään muuta tilannetta oleellisesti, italialainen häämöttää tunnelin päässä.

Torjuttuun kuningasgambiittiin päädytään esimerkiksi siirroilla:

1 e4 e5 2 Bc4 Nc6 3 f4 d6 4 Nf3 Nf6 5 Nc3 Bc5 6 d3 Bg4. Tähän asemaan voi päätyä monessa siirtojärjestyksessä, se on yksi torjutun kuningasgambiitin perusasemia. Molemmilla puolilla on omat mahdollisuutensa.

Esimerkkipelejä

NN – Greco, 1620 1.e4 e5 2.Bc4 Bc5 3.Qh5 Qe7 4.Nc3 c6 5.Nf3 Nf6 6.Qxe5 Bxf2+ 7.Kxf2 Ng4+ 8.Kf1 Nxe5 0-1

Greco – NN, 1620 1.e4 e5 2.Bc4 Bc5 3.Qe2 Qe7 4.f4 Bxg1 5.Rxg1 exf4 6.d4 Qh4+ 7.g3 fxg3 8.Rxg3 Nf6 9.Nc3 Nh5 10.Bxf7+ Kxf7 11.Bg5 Nxg3 12.Qf3+ Kg6 13.Bxh4 Nh5 14.Qf5+ Kh6 15.Qg5# 1-0

Fuchs - Ximena Lu Orbezo, 2010 1. e4 e5 2. Bc4 Nf6 3. d4 exd4 4. Nf3 Bb4+ 5. c3 dxc3 6. bxc3 Bc5 7. e5 d5 8. Bb5+ c6 9. exf6 cxb5 10. Qe2+ Be6 11. Qxb5+ Nd7 12. fxg7 Rg8 13. Bg5 Qb6 14. Qxb6 Nxb6 15. Bh6 O-O-O 16. O-O Be7 17. Nd4 1-0

Geronimi – Filippini, 2007 1.e4 e5 2.Bc4 Nf6 3.d4 exd4 4.Nf3 Bc5 5.O-O d6 6.Nbd2 Bg4 7.Re1 Nc6 8.c3 O-O 9.b4 Bb6 10.Qb3 dxc3 11.Qxc3 Ne5 12.Nxe5 dxe5 13.Qxe5 Bd4 14.Qg5 Bxa1 15.e5 Re8 16.Ne4 Nxe4 17.Qxg4 Bxe5 18.Rxe4 Bf6 19.Be2 Rxe4 20.Qxe4 c6 21.Bd3 g6 22.Bh6 Qd4 23.Qxd4 Bxd4 0-1

Altieri – Julia, 2008 1. e4 e5 2. Nc3 Nf6 3. Bc4 Nc6 4. d3 Bc5 5. f4 d6 6. Nf3 Bg4 7. Na4 Bxf3 8. Qxf3 Nd4 9. Qd1 b5 10. Nxc5 bxc4 11. fxe5 dxc5 12. exf6 Qxf6 13. c3 Nc6 14. dxc4 Ne5 15. Rf1 Qh4+ 16. g3 Qxh2 17. Bf4 Rd8 18. Qa4+ c6 19. Rd1 Rd3 20. Qxa7 O-O 21. Rd2 Rxd2 22. Bxd2 Nd3+ 23. Kd1 Nxb2+ 24. Kc2 Nxc4 0-1

Rosican – Hervais, 1998 1. e4 e5 2. f4 Bc5 3. Nf3 d6 4. Nc3 Nf6 5. Bc4 Nc6 6. d3 Bg4 7. Na4 Bb6 8. Nxb6 axb6 9. c3 d5 10. exd5 Nxd5 11. h3 Bxf3 12. Qxf3 Nxf4 13. Bxf4 exf4 14. O-O O-O 15. Qxf4 Qd7 16. d4 Rae8 17. Rae1 Re7 18. Re3 Rxe3 19. Qxe3 Re8 20. Rxf7 1-0

