

Torjuttu kuningasgambiitti 1. e4 e5 2. f4 Bc5

Musta voi reagoida kuningasgambiittiin 1.e4 e5 2.f4 periaatteessa kolmella täysin erilaisella tavalla. Ensiksikin gambiitin voi vastaanottaa lyömällä 2.- exf4. Toiseksi musta voi tarjota omaa vastagambiittiaan siirrolla 2.- d5, jolloin avauksesta puhutaan nimellä Falkbeerin vastagambiitti. Ja kolmanneksi gambiitin voi torjua useallakin siirrolla, joista käytännön peleissä parhaaksi on todettu 2.- Bc5.

Gambiitin vastaanottaminen on se, mitä valkea mustalta toivoo. Valkea saa uhratusta sotilaasta vastineeksi avoimen f-linjan, keskustan hallinnan ja usein nopean hyökkäyksen kohti mustan kuningasasemaa. Vaikka gambiitin vastaanottaminen onkin teoreettisesti hyvä pelitapa mustalle, valtit ovat aluksi valkean käsissä. Musta ottaa tarjotun materiaalin toivoen selviävänsä valkean hyökkäyksestä loppupeliin, jossa ahneus lopulta palkittaisiin.

Falkbeerin vastagambiitti on aggressiivinen tapa yrittää vaihtaa osapuolten tehtävät keskenään. Musta antaa sotilaan hyökkäyksestä ja valkea toivoo sitkistelevänsä voiton loppupelissä materiaalietunsa avulla. Usein pelaaja, joka itse pelaa valkeilla kuningasgambiittia valitsee mustilla Falkbeerin. Sekä vastaanotettu kuningasgambiitti että Falkbeer sopii taktisille pelaajille, joiden mielestä upseerien hinkkaus lukkiintuneiden sotilasketjujen takana on pahinta mitä shakissa löytyy.

Kuningasgambiitin torjuminen lähetin siirrolla on hyvä vaihtoehto niille pelaajille, jotka haluaisivat mieluummin pelata asemapeliä kuin sommitella ja uhrailla sotilaita. Pelaamalla Bc5 musta ei pyri rankaisemaan valkeaa tämän kuningasasemaa heikentävästä f4-siirrosta. Torjutussa kuningasgambiitissa päädytäänkin usein asemiin, jotka muistuttavat italialaisen tai preussilaisen avauksen muunnelmia tai lähettipeliä.

A. Valkea pelaa suoran hyökkäyksen

Reinderman, Dimitri - Volzhin, Alexander, Oakham 1992

1. e4 e5 2. f4 Bc5

3. Qh5?! (asema) Hyvin houkutteleva siirto, joka uhkaa e5-sotilasta ja epäsuorasti myös lähettiä c5:ssä. Daamin kehittäminen peliin heti avauksessa on kuitenkin harvoin paras vaihtoehto, rouvaparka joutuu usein perääntymään mustan nappuloiden ahdistelua.

3. - Nf6!? Pakottaa mustan lyömään daamilla tai tunnustamaan daamin siirron virheeksi. Musta voi myös suojata sotilaan siirroilla 3.- Nc6 tai 3.- d6. Mikäli valkea ottaa sotilaan e5:stä, musta palauttaa materiaalitasapainon g6-siirron jälkeen.

4. Qxe5+ Be7 Mustalla on sotilaasta kaksi upseeria kehitettynä. Musta pelaa pian Nc6 ja valkean daami joutuu siirtymään kolmannen kerran. Yleisesti kolmea kehityssiirtoa pidetään riittävänä korvauksena sotilaasta.

5. Qc3? Valkean daami menee oman ratsun tielle. Parempi oli suojata e4-sotilas siirrolla 5.Nc3. Vastaukseksi ratsun siirtoon musta voi linnoittaa 5.- 0-0 tai potkia daamia 5.- Nc6. Molemmissa jatkoissa mustalla on riittävä korvaus sotilaasta.

5. - Nxe4 6. Qxg7 Bf6 7. Qh6 Qe7 (asema) Nyt nähdään, että musta saa helposti kuninkaansa turvaan daamisivustalle. Valkean kuninkaan turvallinen paikka ei ole lainkaan yhtä selvä.

8. Be2 d5 9. Nc3 Nxc3 10. bxc3 Bf5 11. Nf3 Nc6 12. Ba3 Qe6 13. O-O-O O-O-O 14. Rhe1 d4 15. Bd3 Qxa2 16. Bxf5+ Kb8 17. Qxf6 Qa1# 0-1



B. Valkea valtaa keskustan

Keskustan valtaaminen c3- ja d4-siirroilla kumoutuu taktisesti.

Oertel – Kirch, Arendsee 2008

1. e4 e5 2. f4 Bc5 3. Nf3 d6

4. c3 Valkean idea on vallata keskustaa, välittömänä uhkauksena on d4-siirto tempolla.

4. - Bb6 Musta siirtää lähettinsä suosiolla sivummalle. Mutta eikö valkea voi silti pelata d4 ja vallata edullisesti keskustan?

5. d4 exd4 6. cxd4 Bg4 7. Be3 Nf6 8. Nc3 Valkean asema vaikuttaa lupaavalta. Mikäli musta pelaa nyt luonnollisen kehityssiirron 8.- Nc6, ehtii valkea tukea keskustansa ja saa lähes ylivoimaisen aseman. Siirtojen 9.h3! Bxf3 10.gxf3 Nh5 11.Rg1! Qh4+ 12.Bf2 Qxf4 13.Nd5 jälkeen mustan daami on kiinni. Musta pystyy pelastamaan sen, mutta jää kovin passiiviseen asemaan. 13.-Ba5 14.b4 Nxb4 15.Qa4+ Ei tietenkään 15.Nxf4?? 15.- Nc6+ 16.Qxa5! Nxa5 17. Nxf4 Nxf4 18. Rxc7

8. - Nxe4 (asema) Mustan näennäisuhraus rikkoo valkean sotilaskeskustan.

9. Nxe4 Qe7 10. Qd3 Bf5 11. Qb5+ Pelissä Skiadopoulos – Subervi valkea meni pahasti metsään. 11. Ne5 dxe5 12. dxe5 Qb4+ 13. Bd2 Qxe4+ 14. Qxe4 Bxe4 15. Bb5+ Nc6 16. Bxc6+ Bxc6 17. O-O-O Bxc2 0-1

11. - Bd7 12. Qd3 Bf5 13. Qb5+ Bd7 14. Qd3 1/2-1/2



C. Valkea vaihtaa ratsunsa mustan tummaruutuiseen lähettiin

Nykyisin tätä pidetään valkean luotettavimpana yrityksenä saada avausetua. Mustalla on kuitenkin hyvät mahdollisuudet myös tässä muunnelmassa. Fedorov, Alexei - Marin, Mihail, ROM-chT 2000

1. e4 e5 2. f4 Bc5 3. Nf3 d6 4. Nc3 Nf6 5. Bc4 Nc6 6. d3 Bg4 7. Na4 (asema) Valkea voittaa lähettiparin, mutta joutuu käyttämään kaikkiaan kolme ratsun siirtoa lähetin metsästyksen.

7. - O-O Looginen siirto. Musta saa kehitysedun antaessaan valkean lyödä lähetin c5:ssä. 7.- Bb6 on myös pelikelpoinen, tällöin musta saa puoliavoimen a-linjan vastapelilleen.

8. Nxc5 Parempi kuin tilaa valtaava 8. f5 Bxf3 9. Qxf3 Nd4 10. Qd1 b5 ja mustalla on aktiivinen asema

8. - dxc5 Musta ottaa d4-ruudun hallintaansa, mikä mahdollistaa monenlaisia taktisia trikkejä valkean c4-lähetin kohtaan.

9. O-O Tai 9. c3 Na5 10.Bb5 a6 11.Ba4 b5 12.Bc2 Tartakower,S-Opocensky,K/Baden 1914

9. - Qd6!? (asema) Musta tukee heikon e5-sotilaansa ja asettaa samalla painetta valkean f4-sotilaaseen. Pelissä Pablo Marin,A-Marin,M/Roses 1992 pelattiin 9.- Nh5 10.h3 Bxf3 11.Qxf3 Nxf4 12.Bxf4 exf4 13.Qxf4 Qd4+ 14.Qf2 Qxf2+ 15.Kxf2 Ne5 16.Bb3 Rad8 17. Rad1 1/2-1/2

10. f5 Tai 10.Qd2 tukien sotilasta f4:ssä. Sen sijaan on virhe pelata 10.h3? Bxf3 11.Qxf3 b5 12.Bb3 c4 13.dxc4 bxc4 14.Ba4 Nd4 mustan hyökkäyksiin

10. - Nd4 11. a4 a6! Mustan on vaihdettava valkean vahva lähetti pois. Vaihtoehto 11.- Nxf3+ 12.gxf3 Bh3 13.Rf2 Rad8 14.Be3 antaa valkealle mukavan hyökkäysaseman

12. c3 b5 13.cxd4 Bxf3 14.Qxf3 bxc4 15.dxe5 Qxe5 16.Bf4 Qd4+ 17.Be3 Qxb2 18.Bxc5 Rfe8 1/2-1/2

