

Espanjalainen avaus, vaihtomuunnelma, osa 2

Tässä osassa käsitellään mustan kolme yleisintä - ”parasta” - vastausta espanjalaisen avauksen vaihtomuunnelman alkusiirtoihin:

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.0-0

Muut valkean viidennet siirrot ja mustan harvinaisemmat vastaukset siirtoon 5.0-0 on käsitelty osassa 1.

I Vanha päämuunnelma 5.- f6

Vaikka et pelaisikaan tätä siirtoa vastaukseksi valkean linnoitukseen, kannattaa muunnelman ominaispiirteet ja ideat opetella, sillä sekä 5.- Qd6 että 5.- Bg4 johtavat usein samoihin tai samankaltaisiin asemiin.

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.0-0 f6

Tämä on yksinkertaista shakkia. Valkean linnoitus uudisti uhkauksen lyödä sotilas e5, joten musta suojelee sen omalla sotilaallaan.

6.d4

Ainoa siirto, joka haastaa mustan. Jos valkea pelaa jotain muuta, musta tasoittaa keskustassa siirrolla 6.-c5, jolloin valkea voi vain kysyä itseltään miksi yleensä lähti koko vaihtomuunnelmaan.

6.- Bg4

Vähentää e5-sotilaaseen kohdistuvaa painetta. Täysin pelikelpoinen ja nykyisin yleisemmin pelattu vaihtoehto on 6.- exd4, mutta se on minusta filosofisesti epäilyttävä. Miksi suojata sotilas e5, jos aikoo seuraavassa siirrossa vaihtaa sen pois? Minkä lisäksi siirto 6.- Bg4 yhdistää päämuunnelman muunnelmaan 5.- Bg4, helpottaen muunnelmaviidakossa samoamista.

A 7.dxe5

Tämä siirto johtaa daamien vaihtoon ja vie pelin nopeasti kohti valkean pääideaa, edullista sotilasloppupeliä.

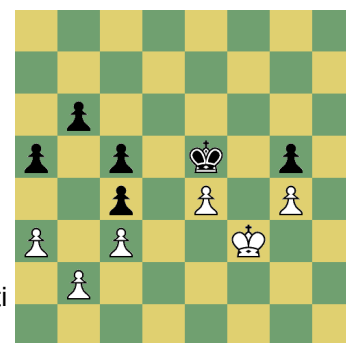
7.- Qxd1 8.Rxd1 fxe5

Houkuttelevalta mustan kannalta vaikuttaa vaihto Bxf3 - joko tässä tai seuraavassa siirrossa - koska se rikkoo valkean sotilasaseman. Lähettiparista luopuminen näin aikaisin olisi kuitenkin virhe, koska mustan kehitys on aivan alkutekijöissään. Vaihdon jälkeen valkea pelaisi Le3, Rd2 ja työntäisi kaksoissotilaan väkisin eteenpäin selvin eduin.

9. Rd3 Bd6 10.Nbd2 b5 11.b3 Ne7 12.Bb2 Ng6 13.g3 0-0 14.Kg2

Nämä loogiset siirrot on pelattu lukuisissa suurmestaripeleissä (esim. Timman – Kasparov 1985) ja nykyarvion mukaan asema on tasan.

Musta suojaa e5-sotilaan ja pyrkii hankkimaan vastapeliä puoliavoimella f-linjalla kahdentamalla tornit. Valkean on vaikeampi hankkia itselleen vapaasotilasta kuningassivustalle kuin niissä asemissa, joissa sotilas on e5:n sijasta f6:ssa. Lisäksi pitää muistaa oheinen ensimmäisessä osassa esitetty sotilasloppupeliasema. Monasti musta voi luopua sotilaastaan e5:ssä ja pitää silti tasapelin.



B 7.c3

Tämä siirto on ylivoimaisesti suosituin jatko nykyään. Valkea säilyttää jännityksen keskustassa luottaen siihen, että tilaetu keskustassa ennemmin tai myöhemmin alkaa painaa. Kun nappulat on rauhassa kehitetty, valkea hakee läpimurtoa keskustassa lyönnillä dxe5 tai sotilaan siirrolla c4.

Mustan eduksi on laskettava d3-ruudun heikkeneminen, joten lyönti dxe5 saattaa osoittautua riskialttiiksi.

7.- Bd6

Tukee keskustaa. Siirtoon 7.- exd4 pätee samat sanat kuin siirtoa aiemmin – miksi pelata f6, jos haluaa vaihtaa d4:ssä? Siirto on silti täysin pelikelpoinen tässäkin.

8.Be3

Vaihtoehto 1: 8.Nbd2, joka katkaisee lähetin linjan. Musta voi nyt pelata Nh6 ja Nf7 ja tukea siten sotilaansa e5:ssä. Vaihtoehto 2: 8.dxe5 tuntuu ensi silmäyksellä oudolta, koska valkea juuri tuki sotilaansa. Ideana on kuitenkin pelata Qb3 ja hyökkäyksellä b7-sotilasta kohti saada aikaan epäjärjestystä mustan puolustuksessa.

8.- Ne7

Koska h6:een ei ole enää menemistä, musta kehittää ratsun tätä kautta

9.Nbd2 0-0 10.h3

Koska musta linnoittautui lyhyesti, kannattaa kysyä lähetin aikeita. Siirtoon 10.Qc2 voi musta vastata joko vieden kuninkaan turvaan a2-g8-linjalta siirrolla 10.- Kh8 tai aktivoiden oman daaminsa siirrolla 10.- Qd7. Huomaa, että jälkimmäisessä 11.dxe5 fxe5 12.Ng5 näyttää vaaralliselta, mutta musta voi pelata rauhallisesti 12.- Kh8.

10.-Bh5 11.Re1 Kh8

Musta on nyt kehittänyt nappulansa ja on valmis hankkimaan vastapeliä keskustassa. Asema on monimutkainen ja tarjoaa mahdollisuuksia molemmille. Esimerkiksi

12.Nf1

Normaali espanjalaismanööveri

12.- exd4

Normaali-ideoita; kun valkea siirtää ratsun reunaan, laukaistaan sotilasaseman jännitys keskustassa.

13.Bxd4

Lyönti 13.cxd4 mahdollistaa siirron 13.- Bb4, jonka jälkeen mustan on helppo painostaa valkean keskustaa.

13.- c5 14.Be3 Qe8 15.N1h2 Nc6 16.Qd2 Bxf3 17.Nxf3 Ne5

Luonnollisen näköisiä siirtoja, jotka on myös pelattu lukuisia kertoja. Parempi voittoa.

II Nykysuosikki 5.- Qd6

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.O-O Qd6

Mustan perusidea siirrolle 5.- Qd6 on haastaa valkean pyrkimys säilyttää kuningattaret laudalla pelaamalla mustan oma daami aktiiviseen ruutuun laudan keskustassa. Mustalle daamien vaihtuminen on pieni psykologinen voitto. Mikäli valkea pelaa nopean d4, siirrytään usein daamivaihdon jälkeen vanhan päämuunnelman kaltaisiin asemiin.

A 6. d4

Bobby Fischer, kirjassaan My 60 Memorable Games, pitää tätä parhaana. Hänen mielestään vaihtoehto 6.d3 f6 7.Be3 c5 8.Nbd2 Be6 9.Qe2 O-O-O johtaa tasa-asemaan ja 6.Na3 b5 jättää ratsun roikkumaan laudan reunalle tyhjän panttina.

6.- exd4 7.Nxd4 c5 8.Nb3 Be6 9.Be3 Qxd1 10.Rxd1

Valkean voittama tempo - mustan sotilas on f7:ssa f6:n sijasta - ei ole osoittautunut ratkaisevaksi.

10.- b6 11.Nc3 g6 12.Bf4 Rc8 13.Nd5 Bxd5 14.Rxd5 Nf6 15.Rd2 Bg7 16.c3 O-O

Asema on monimutkainen ja hiukan valkeaetuinen.

17.f3 Nh5 18.Be3 Bf6 19.Rad1 Rfd8 20.Rxd8+ Rxd8 21.Rxd8+ Bxd8 22.Kf2 Kf8 23.Ke2 Ke7 24.Kd3 Kd6 25.a4 Kc6 26.Nd2 Ng7 27.Nc4 f6 28.f4 Ne6 29.f5 Nf8 30.Bf4 Nd7 31.g4 b5 32.axb5+ axb5 33.Nd2 c4+ 34.Kc2 gxf5 35.gxf5 Be7

Asema on tasan

36.Nf3 Nc5 37.e5 Kd5 38.exf6 Bxf6 39.Bxc7 Ke4?!

39.- Nb3 mustan pienin eduin

40.Nd4 Bxd4 41.cxd4 Nd7 42.Kc3 Kxf5 43.Kb4 Ke4 44.Be5 Nxe5 45.dxe5 Kxe5 46.Kxb5 Kd5 47.h4 1/2-1/2 (West – Hess, New York 2005)

Nykyään asenne siirtoon 6.Na3 on muuttunut ja sitä pidetään vaarallisena yrityksenä hankkia etua valkealle. Siirto 6.- b5 on hävinnyt suosiossa siirrolle 6.- Be6. Vastalääkkeenä valkean idealle - ratsumanööveri Na3-c4 ja keskustan avaaminen siirroilla Rd1 ja d4 - musta usein pelaa lähettinsä kaksivaiheisesti ensin e6:een ja myöhemmin eteenpäin Bg4 ja sitten Qe6.

Esimerkkipelinä edellisestä Vasiliios Kotronias - Oleg Romanishin, Tilburg 1994

B 6.Na3

Ratsu uhkaa siirtyä tempolla c4:ään. Samalla se jättää sotilaan c2 vapaaksi liikkumaan

6.- Be6

Torjuu ratsun tulon c4:ään

7.Qe2 f6 8.Rd1 Bg4

Koska Nc4:ää ei voi enää estää, musta siirtää lähetin kiinnittämään ratsua. Samalla vapautuu ruutu e6 daamille

9.c3 Qe6 10.Nc2 Bd6 11.d4 Ne7 12.Ne3 Bh5 13.Qc4 Qxc4 14.Nxc4 O-O-O 15.dxe5 Bxe5 16.Rxd8+ Rxd8 17.Be3 Bxf3 18.gxf3 Ng6 19.h3 Bf4 20.Rc1 b5 21.Na3 Bxe3 22.fxe3 Rd2 23.Rc2 Ne5 24.f4 Nf3+ 25.Kf1 Rxc2 26.Nxc2 Nd2+ 27.Ke2 Nxe4 28.Kf3 Nd2+ 29.Ke2 Nc4 30.b3 Nd6 31.Kd3 c5 32.c4 Kd7 33.e4 c6 34.h4 Ke6 35.Ne3 g6 36.Nf1 h6 37.Nd2 g5 38.fgx5 fgx5 39.hxg5 hxg5 40.Ke3 Nf7 41.Kf3 Ke5 42.Ke3 g4 43.cxb5 cxb5 44.a4 Nd6 45.axb5 axb5 46.Nb1 Nxe4 47.Na3 Nd6 48.Nc2 Nf5+ 49.Kf2 Ke4 50.Na3 Nd4 51.Kg3 Kf5 0-1

III Riitaa haastava 5.- Bg4

Tämän muunnelman pääpeli on Kamsky – Anand, Sofia 2006. Kommentit perustuvat GM Marinin alkuperäisiin.

Muunnelma **1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.O-O Bg4** suojaa mustan e5-sotilaan kiinnittämällä valkean ratsun. Mikäli valkea vastaa välittömästi 6.d4, musta voi siirtyä vanhaan päämuunnelmaan pelaamalla 6.- f6.

Todellinen haaste siirrolle on kuitenkin

6.h3, joka asettaa lähetin aseman kyseenalaiseksi.

6.- h5!? Alapinin gambiitti, joka antaa molemmille puolille mahdollisuuksia.

7.d3 Yleisin jatko, joka valmisteleo toisen ratsun siirtoa d2:een. Vanha sanonta 'gambiitti kumotaan hyväksymällä tarjottu materiaali' ei pidä tässä paikkaansa, lähetin ottaminen on paha virhe. Esimerkiksi ahne muunnelma 7.hxg4 hxg4 8.Nxe5 Qh4 9.Qxg4 Qh2#. Ratsua ei voi pelastaa myöskään siirrolla reunaan. 8.Nh2 Qh4 9.Re1 Bc5 torjumattomin uhkauksin.

Valkealle suhteellisesti parasta olisi antaa upseeri heti takaisin korkojen kera. Jatkon 8.d3 gxf3 9.Qxf3 Qh4 10. Qh3 Qxh3 11.gxh3 Rxh3 jälkeen valkea voi jatkaa peliä sotilasta vähemmällä ja kuningas vailla mitään suojaa. Jos taas valkea pelaa aggressiivisesti 8.d4, musta voi halutessaan ottaa laitasotilaan sijasta keskustasotilaan 11.- exd4. Loppupelin valkea voi sitten käyttää vaikka itsensä syyttelemiseen.

Aggressiivisempi vaihtoehto 7.d4 on myös pelikelpoinen, vaikka valkea menettääkin keskustasotilaan. Siirtojen 7.- Bxf3 8.Qxf3 Qxd4 (myös 8.- exd4 on mustalle ihan OK) 9.Rd1 Qc4 asema on dynaamisessa tasapainossa. Valkean pitää saada hyökkäys rullaamaan ennen kuin musta saa kehityksensä valmiiksi. Tasapelijatkona esim. 10. Bg5 f6 11. Be3 Qxc2 12. Nc3 Qxb2 13. Qf5 Kf7 14. Qd7+ Kg6 15. Qf5+ Kf7=. Tätä pelataan huipulla pakkovoittotilanteessa ennakoita huonompaa pelaajaa vastaan, jolloin mustan puolustustaito ei ehkä ole tehtävän tasalla.

7.- Qf6 8.Nbd2 Ne7 9.Nc4 Vaihtoehto 9.Re1 ylläpitää jännitettä, mutta mustan hyökkäysasemaa pidetään lupaavana siirron 9.- Ng6 jälkeen. Kannattaa tutkia tarkkaan, että valkean ei kannata ottaa lähettä vielääkään. Esimerkiksi 9.hxg4 hxg4 10.g3 gxf3 11.Qxf3 Qe6 12.Nc4 c5 13.Be3 Nc6 14.Qf5 Qxf5 15.exf5 f6 16.f4 Bd6 17.fxe5 Nxe5 18.Nxe5 Bxe5 mustan pienin eduin (Deviatkin -Fressinet, ICC 2004

9.- Bxf3 Siirto 9.Nc4 käytännössä pakottaa mustan vaihtamaan.9.- Ng6 10.hxg4 hxg4 11.Bg5! Qe6 12.Nh2 Daami ei päässyt h-linjalle.

10.Qxf3 Qxf3 11.gxf3 Ng6 Parempi kuin 11.- f6, johon valkea vastaa pelaamalla 12.f4 päästen vaivatta eroon kaksoissotilaastaan.

12.Rd1 Yleensä pelataan 12.Be3. Siirtämällä tornia ensin valkea paljastaa aikomuksensa pelata kuningas turvaan e2-ruutuun

12.- c5 13.Kf1 Bd6 14.Ke2 f6 Uutuus tässä nimenomaisessa asemassa, vaikka mustan sotilasasema onkin muunnelmalle hyvin tyypillinen. Musta pelaa hyvin usein sotilaat ketjuun e5-g7 ja kuninkaan tukemaan niitä f7:sta. Aiemmin tässä asemassa on pelattu 14.- Nf8, joka toimii hyvin siirtoa 15.Be3 vastaan. Kriittisempi testi ratsun paluulle on 15.f4 (vrt. siirron 11 kommentti).

15.c3 Kf7 16.Be3 Rhd8 17.a3 a5 18.a4 b6 Molempien sotilasasema on hyvin vakaa. Valkealla on lievä heikkous, f-linjan kaksoisotilas, mutta korvauksena valkean lähetti on selkeästi vastakappaletaan parempi.

19. Rdc1 Pelissä valkea päättää valmistella daamisivustan avaamista, mutta mustalle löytyy riittävä puolustus. Vaihtoehtoisena ideana valkea voisi harkita painostusta g-linjalla tavoitteena päästä eroon kaksoisotilaasta sirrolla f4. Esim. 19.Rg1 Nf8 20.f4 exf4 21.Nxd6+ cxd6 22.Bxf4 d5 =

19.- Rd7 20.b4 cxb4 21.Nxd6+ cxd6 22.cxb4 axb4 23.Rcb1 d5 24.Rxb4 d4 25.Bd2 Rda7 26.f4 Päästen lopultakin eroon kaksoisotilaasta ja samalla saaden kuninkaalle ruudun f3

26.- Nxf4+ 27.Bxf4 exf4 28.Kf3 b5 Jos 28.- g5 29.h4 Ra5 30. Rxb6 Rxa4 31. Rxa4 Rxa4 32. Rd6 eikä mustan peli etene sotilaan ylimäärästä huolimatta.

29.Rxb5 Rxa4 30.Rb7+ Kf8 31.Rg1 g5 32.h4 Ra1 33.Rxa1 Rxa1 34.Rb5 gxh4 35.Rxh5 Ra3 36.Rxh4 tai 36.Ke2 f3+

36.- Rxd3+ 37.Ke2 Ra3 38.Rxf4 Ke7 39.Rf5 Ke6 1/2-1/2

Pelejä

John – Dyckhoff, 1904

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.O-O Bg4 6.h3 h5 7.d3 Qf6 8.hxg4 hxg4 9.Bg5 Qg6 10.Nxe5 Qh7 0-1

Pollock – Mieses, 1895

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.O-O Bg4 6.h3 h5 7.d3 Bc5 8.hxg4 hxg4 9.Ng5 g3 10.Qf3 gxf2 11.Rxf2 Nf6 12.Nc3 Qe7 13.Nh3 Bxf2+ 14.Kxf2 Nh5 15.Bg5 f6 16.Be3g5 17.Rf1 O-O-O 18.Ke1 Nf4 19.Nf2 Kb8 20.g3 Ne6 21.Ng4 Qb4 22.Qxf6 Nd4 23.Nxe5 Nxc2+ 24.Kd2 Nxe3 25.Kxe3 Qd4+ 26.Kd2 Rhe8 27.Nxc6+ bxc6 28.Qxd4 Rxd4 29.Ke3 c5 30.Ne2 Rd7 31.Rf5 Red8 32.Nc1 c4 33.dxc4 Rd1 34.Nb3 Re1+ 35.Kf3 Rd3+ 36.Kf2 Rb1 37.Rxg5 Rxb2+ 38.Ke1 Rxa2 39.Nc1 Re3+ 40.Kd1 Rg2 41.Ra5 Rexg3 42.Rxa6 Rh3 43.Ne2 Rh1+ 44.Kd2 Rhh2 45.Kd3 Rxe2 46.Kd4 Kb7 47.Re6 Rd2+ 48.Kc5 Rd6 49.Rxd6 cxd6 50.Kxd6 Rd2+ 51.Kc5 Kc7 52.e5 Rd1 53.e6 Rd2 54.Kb5 Re2 0-1

Piotrowski - Sokolow, 1971

1.e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Bxc6 dxc6 5. O-O Bg4 6. h3 h5 7. d3 Qf6 8. Nbd2 b5 9. Re1 Bc5 10. c3 Rd8 11. Qc2 Ne7 12. b4 Ba7 13. Bb2 Ng6 14. d4 Nf4 15. h4 Ng6 16. dxe5 Qf4 17. Nd4 Nxh4 18. g3 Rxd4 19. cxd4 Qxd2 20. Qxc6+ Bd7 21. Qa8+ Ke7 22. Qxh8 Nf3+ 23. Kh1 Qxf2 24. Qxh5 Bg4 0-1

Falta – Blatny, 1972

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Bxc6 dxc6 5.O-O Bg4 6.h3 h5 7.d3 f5 8.exf5 Qf6 9.Nc3 Qxf5 10.hxg4 hxg4 11.Ng5 Be7 12.Nce4 Nf6 13.g3 O-O-O 14.Qe2 Rh5 15.f4 Rdh8 16.Nf2 Bc5 17.d4 Bxd4 18.Be3 Bxe3 19.Qxe3 exf4 20.gxf4 Qxc2 21.Qg3 Qc5 22.Kg2 Qd5+ 23.Kg1 Rh1+ 24.Nxh1 Rxh1+ 25.Kf2 0-1

Petri Kekki - Oparaugo Th, 1994

1.e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Bxc6 dxc6 5. O-O Bg4 6. h3 h5 7. d3 Ne7 8. hxg4 hxg4 9. Nxe5 g3 10. Qf3 Nf5 11. Qxf5 1-0

Romero - Ruixin Yang, 2000

1.e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Bxc6 dxc6 5. O-O Bg4 6. h3 h5 7. d3 Qf6 8. Nbd2 Ne7 9. Re1 Ng6 10. hxg4 hxg4 11. Nh2 Bc5 12. Re2 Nf4 13. g3 Bxf2+ 14. Rxf2 Nh3+ 15. Kg2 Qxf2+ 16. Kh1 Qxg3 0-1

Sajkowski - Burkett, 1996

1.e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Bxc6 dxc6 5. O-O Bg4 6. h3 h5 7. d3 Qf6 8. Nbd2 Ne7 9. Re1 Ng6 10. d4 Bd6 11. hxg4 hxg4 12. Nh2 Rxh2 13. Qxg4 Qh4 14. Qxh4 Rxh4 15. Nf3 Rh5 16. c3 exd4 17. Nxd4 O-O-O 18. Be3 Ne5 19. Rad1 g6 20. f4 Ng4 21. e5 Be7 22. Nc2 Rdh8 0-1