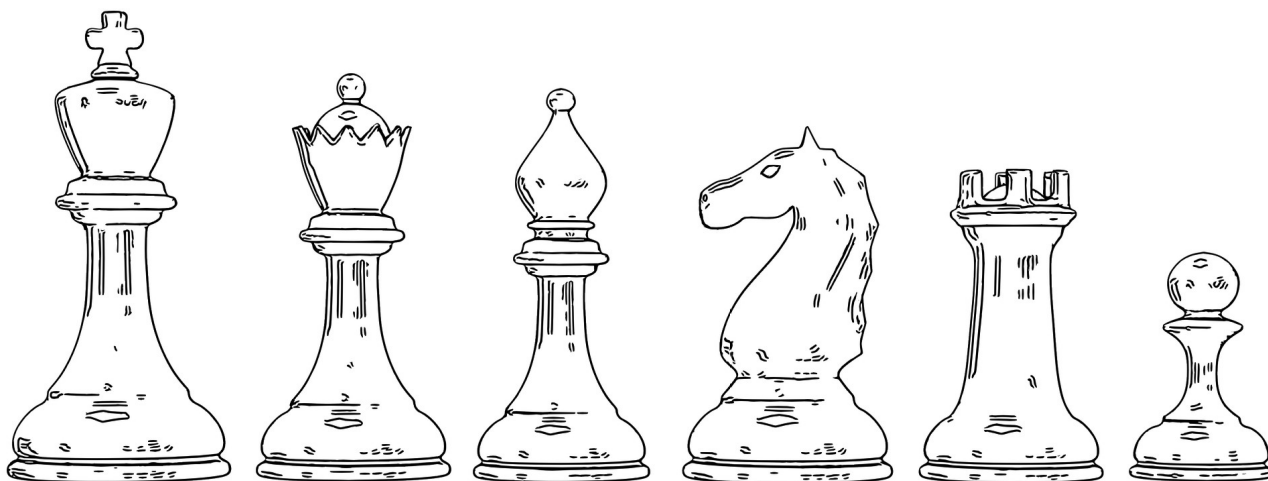


Verdien til brikkene

Brikkene er forskjellige. De er sterke og svake i ulike stillinger. Rekkevidden til brikkene forklarer hvorfor de har ulik verdi.

Dronninga = 9 poeng Tårnet = 5 poeng Bonden = 1 poeng	Løperen = 3 poeng Springeren = 3 poeng
Det er ikke lov å spille uten konge, blant anna derfor gir vi den ikke poeng.	

I mange situasjoner er det sammenheng mellom hvor stor rekkevidde en brikke har og hvor utsatt den er for angrep.



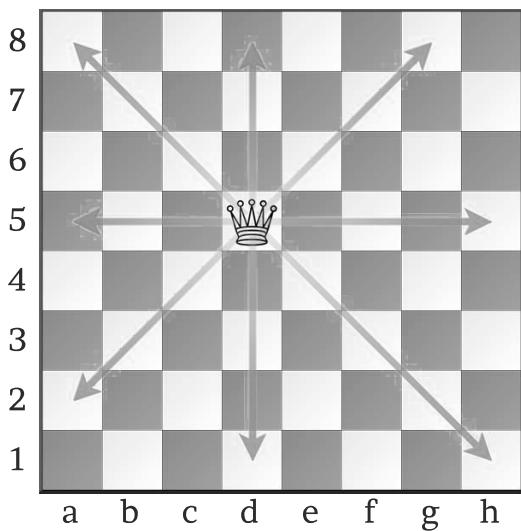
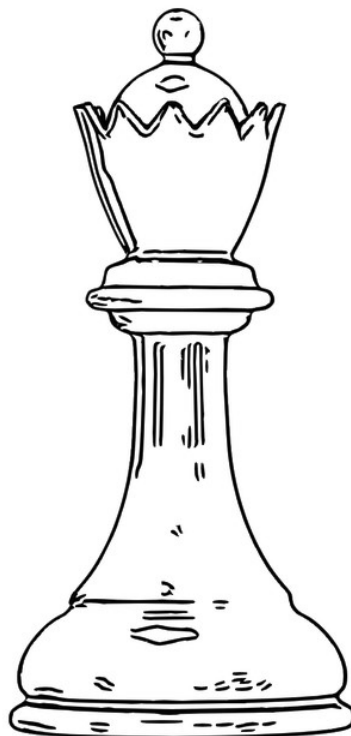


Diagram 21

Dronninga har høyest verdi.

- Fra sentrum kan den nå hele 27 felt.
- Vi ser at dronninga kan flyttes til både svarte og hvite felt.
- Dronninga er en langdistansebrikke.

Hvor mange felt kan dronninga flyttes til, hvis den står i et hjørne?



8	21	21	21	21	21	21	21	21
7	21	23	23	23	23	23	23	21
6	21	23	25	25	25	25	23	21
5	21	23	25	27	27	25	23	21
4	21	23	25	27	27	25	23	21
3	21	23	25	25	25	25	23	21
2	21	23	23	23	23	23	23	21
1	21	21	21	21	21	21	21	21
	a	b	c	d	e	f	g	h

Her ser vi rekkevidden til **dronninga** fra de forskjellige feltene. Feltene hvor brikkene har størst rekkevidde fra, er ofte der hvor brikkene også er mest utsatt.

Å kjenne til hvilke felt brikkene har størst rekkevidde fra, kan være til stor hjelp. Det kan bli enklere å

- optimalisere egne brikker.
- hindre motspilleren fra å optimalisere sine brikker.

8	2	0	0	2	2	0	0	2
7	0	2	0	2	2	0	2	0
6	0	0	2	3	3	2	0	0
5	2	2	3	3	3	3	2	2
4	2	2	3	3	3	3	2	2
3	0	0	2	3	3	2	0	0
2	0	2	0	2	2	0	2	0
1	2	0	0	2	2	0	0	2
	a	b	c	d	e	f	g	h

De midterste feltene d4, d5, e4 og e5 kaller vi sentrum. Her ser vi hvor **dronninga** kan nå flest sentrumsfelt fra.

Noen sjakkspillere har mange slike kart i hodet, mens mange aldri har tenkt på denne måten.

Se for deg at du vil angripe en brikke som står på g2 med dronninga. Fra hvilket felt kan dronninga angripe g2? Det var kanskje en enkel oppgave, da kan du forsøke noen flere slike oppgaver uten å se på brettet.

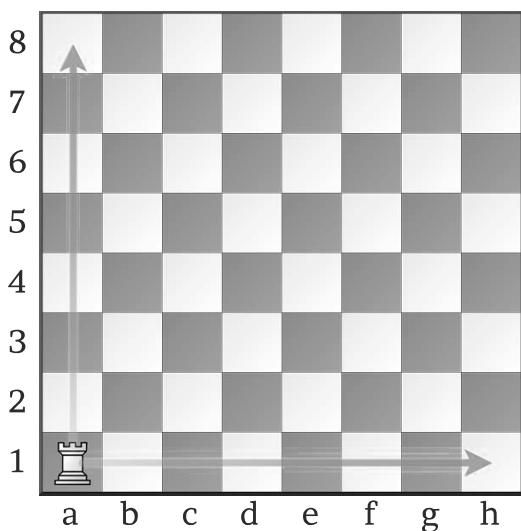
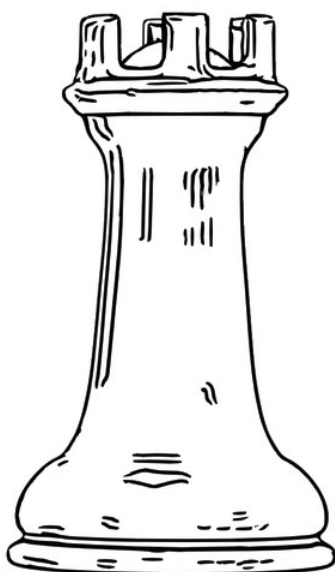


Diagram 22

Tårnet har høyere verdi enn springeren og løperen.

- Tårnet kan nå 14 felt.
- Tårnet kan flyttes til svarte og hvite felt.
- Tårnet er en langdistansebrikke.

Hvor mange felt kan tårnet flyttes til, hvis det står i sentrum?
Spørsmålet er egentlig enkelt å svare på. Likevel er det utrolig mange som svarer feil!



8	14	14	14	14	14	14	14	14
7	14	14	14	14	14	14	14	14
6	14	14	14	14	14	14	14	14
5	14	14	14	14	14	14	14	14
4	14	14	14	14	14	14	14	14
3	14	14	14	14	14	14	14	14
2	14	14	14	14	14	14	14	14
1	14	14	14	14	14	14	14	14
	a	b	c	d	e	f	g	h

Tårnet kan nå 14 felt fra hvor som helst på brettet. Selvsagt er det bare når ingen brikker står i veien.

8	0	0	0	2	2	0	0	0
7	0	0	0	2	2	0	0	0
6	0	0	0	2	2	0	0	0
5	2	2	2	2	2	2	2	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2
3	0	0	0	2	2	0	0	0
2	0	0	0	2	2	0	0	0
1	0	0	0	2	2	0	0	0
	a	b	c	d	e	f	g	h

Her ser du litt av forklaringa til rokadetrekket. Hvit ønsker ofte å ha **tårnene** på d1 og e1, da peker de inn mot sentrum!

Flytter vi tårnet tidlig til fjerde- eller femteraden, er det ofte enkelt for motspilleren å angripe tårnet.

Hvor mange trekk trenger du på å flytte tårnet fra a1 til f6? Finnes det flere måter å komme dit på?

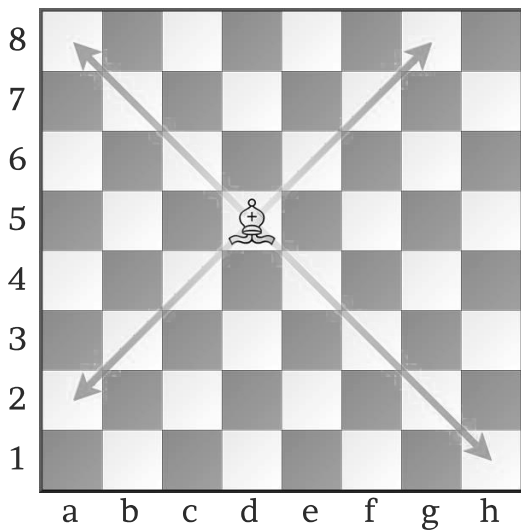


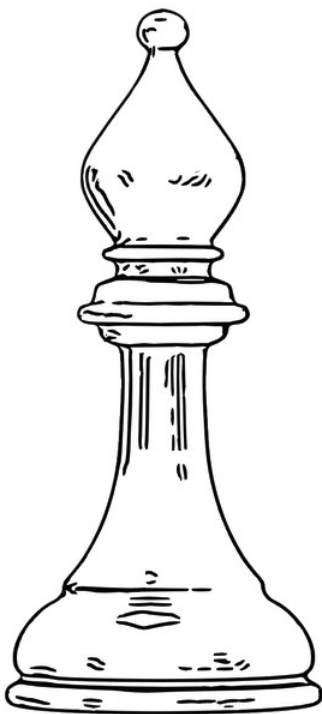
Diagram 23

Løperen har samme verdi som springeren.

- Fra sentrum kan løperen nå 13 felt.
- En hvitfeltsløper kan ikke flyttes til de svarte feltene.
- Løperen er en langdistansebrikke.

Hvor mange felt kan løperen flyttes til, hvis den står i et hjørne?

Hvor mange trekk må du ha for å flytte løperen til d1? Hva med e1?



8	7	7	7	7	7	7	7	7
7	7	9	9	9	9	9	9	7
6	7	9	11	11	11	11	9	7
5	7	9	11	13	13	11	9	7
4	7	9	11	13	13	11	9	7
3	7	9	11	11	11	11	9	7
2	7	9	9	9	9	9	9	7
1	7	7	7	7	7	7	7	7
	a	b	c	d	e	f	g	h

Her ser vi at **Løperen** har størst rekkevidde fra sentrum hvor den kan nå hele 13 felt.

8	2	1	0	0	0	0	1	2
7	1	2	1	0	0	1	2	1
6	0	1	2	1	1	2	1	0
5	0	0	1	1	1	1	0	0
4	0	0	1	1	1	1	0	0
3	0	1	2	1	1	2	1	0
2	1	2	1	0	0	1	2	1
1	2	1	0	0	0	0	1	2
	a	b	c	d	e	f	g	h

Her ser vi hvorfor det kan være lurt å utvikle **løperen** til b2, b7, g2 og g7 (fianchetto).

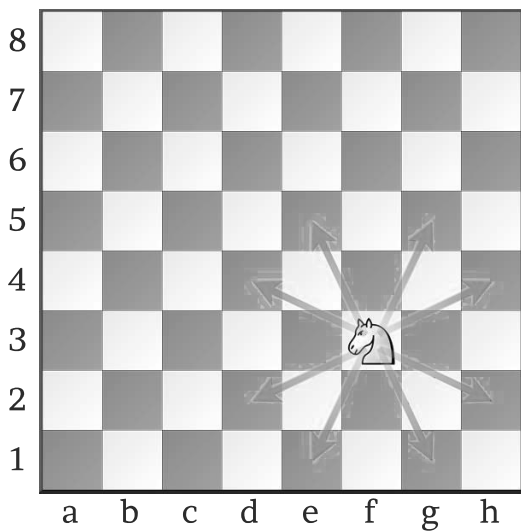


Diagram 24

Hvor mange felt kan springeren flyttes til, hvis den står i et hjørne?

Springeren har samme verdi som løperen.

- Springeren kan nå 8 felt.
- Springeren kan nå svarte og hvite felt.
- Springeren er sterk i nærkamp.



8	2	3	4	4	4	4	3	2
7	3	4	6	6	6	6	4	3
6	4	6	8	8	8	8	6	4
5	4	6	8	8	8	8	6	4
4	4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	8	8	8	8	6	4
2	3	4	6	6	6	6	4	3
1	2	3	4	4	4	4	3	2
	a	b	c	d	e	f	g	h

Det er ikke vanskelig å forstå hvorfor **springeren** ofte skal inn mot sentrum. Fra utgangsstillinga kan springeren flyttes til et virkelig godt felt. Dette gjelder alle springerne i starten av partiet.

Ser du hvilke 4 felt dette dreier seg om?

8	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	1	1	1	1	0	0
6	0	1	2	1	1	2	1	0
5	0	1	1	0	0	1	1	0
4	0	1	1	0	0	1	1	0
3	0	1	2	1	1	2	1	0
2	0	0	1	1	1	1	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0
	a	b	c	d	e	f	g	h

Her ser vi enda en grunn til at **springeren** ofte skal inn mot sentrum. Feltene c3, f3 c6 og f6 skriker etter å få en springer på besøk. Det er bare fra disse feltene springeren kan nå 2 felt i sentrum.

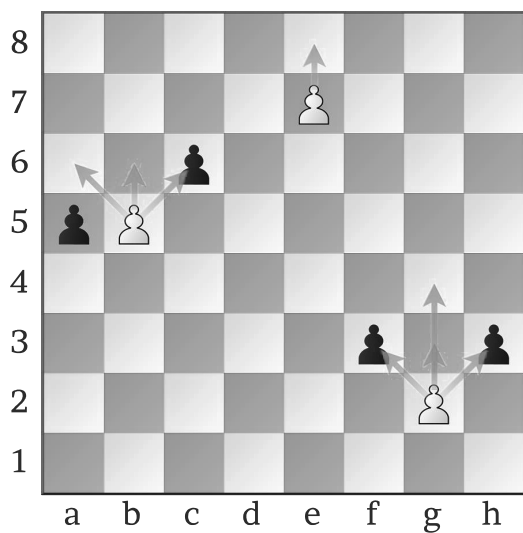
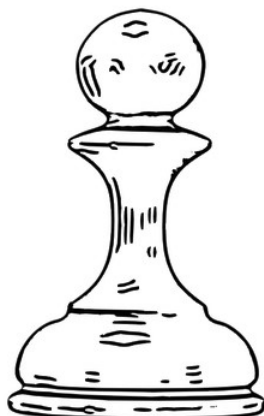


Diagram 25

Bonden har lavest verdi og regnes som 1 poeng.

- Fordi bonden kan ta på skrå kan den potensielt nå ganske mange felt.
- Spesialregelen en passant og bondeforvandling påvirker også verdien av bonden.



8								
7	2	3	3	3	3	3	3	2
6	5	7	8	8	8	8	7	5
5		12	14	15	15	14	12	9
4			21	23	23	21	18	
3				31	31	29		
2					39			
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

Sammenlign potensialet til **e-bonden** med a-bonden i neste diagram.

8								
7	2	3	3	3	3	3		
6	5	7	8	8	8			
5	9	12	14	15				
4	14	18	21					
3	20	25						
2	27							
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

Jo lengre ut til siden eller fram på brettet en **bonde** er, jo mindre rekkevidde ser vi at den har.

«Tenk deg godt om før du flytter en bonde, den kan ikke flyttes tilbake!»

Vi må selvsagt ta med at bonden forvandles når den kommer til åttenderaden.

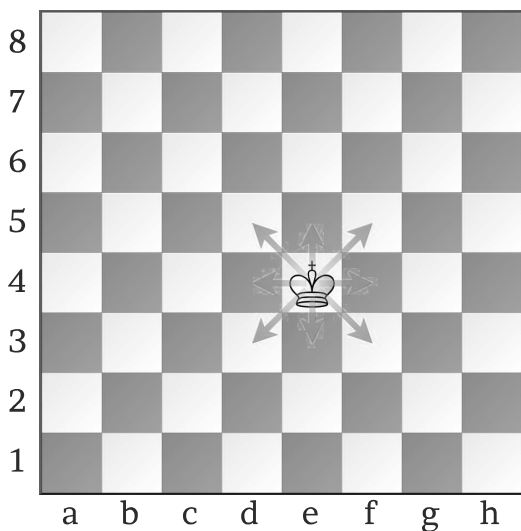
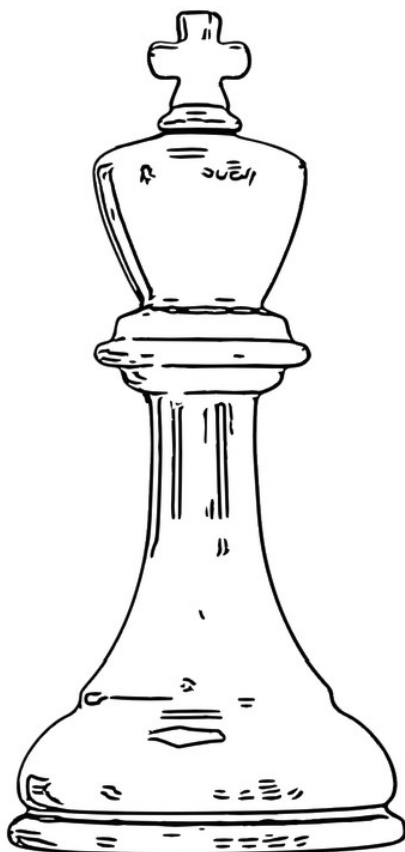


Diagram 26

Vi bruker ikke noen tallverdi på **kongen**.

- Kongen kan nå 8 felt.
- Kongen kan flyttes på svarte og hvite felt.
- Kongen er sterk i nærkamp.

Hvor mange felt kan kongen flyttes til, hvis den står i et hjørne?



8	3	5	5	5	5	5	5	3
7	5	8	8	8	8	8	8	5
6	5	8	8	8	8	8	8	5
5	5	8	8	8	8	8	8	5
4	5	8	8	8	8	8	8	5
3	5	8	8	8	8	8	8	5
2	5	8	8	8	8	8	8	5
1	3	5	5	5	5	5	5	3
	a	b	c	d	e	f	g	h

Fra hjørnene av brettet kan **kongen** flyttes til bare 3 felt. Det har bl.a. betydning når du skal sette motspilleren sjakk matt. Der har kongen i utgangspunktet færre muligheter til å unnsnippe, men den kan heller ikke angripes fra alle retninger.

8	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	1	2	2	1	0	0
5	0	0	2	3	3	2	0	0
4	0	0	2	3	3	2	0	0
3	0	0	1	2	2	1	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0
	a	b	c	d	e	f	g	h

Her ser vi hvor **kongen** må være for å kunne nå flest felt i sentrum. Når brikkene er borte og sjansen for å bli sjakk matt er liten, da bør kongen ofte bli med i spill.

Tidlig i partiet blir du fort sjakk matt hvis du flytter kongen inn mot sentrum.

Å vinne en brikke med større verdi

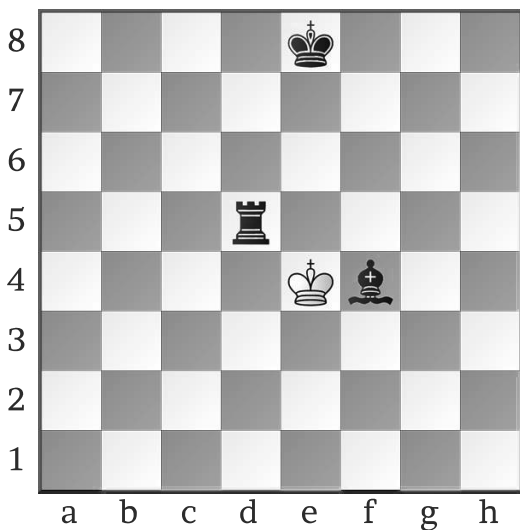


Diagram 27

Verdiene kan hjelpe oss å velge

Hvit truer tårnet og løperen samtidig.

1. Kxd5

H Det er mulig å matte med konge og tårn, men ikke med konge og løper. Derfor tar hvit tårnet!

I denne **stillinga** var det riktig å ta brikken med høyest verdi.

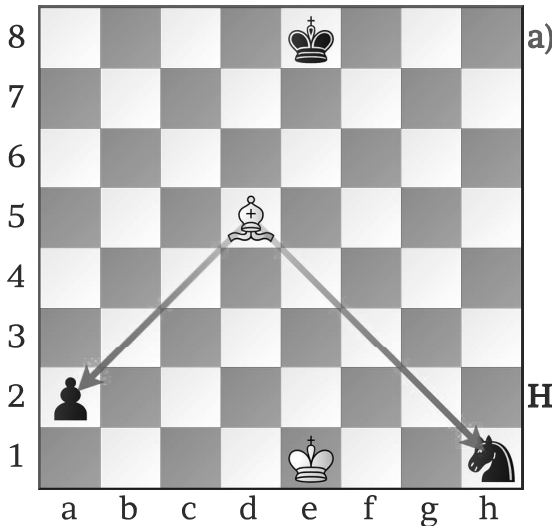


Diagram 28

a) *I mange stillinger er brikken med lavest verdi viktigst!*

Springeren har større verdi enn bonden.

Hvilken brikke bør hvit ta?