

DUELLEN I ÅPNINGA

Hvem får kobla sammen tårnene først? Jo, den som utvikler smartest.

Utviklingstrekk er trekk som får brikkene med i spill og kongen i sikkerhet – så fort som mulig.

Når du kobler sammen tårnene, får du til akkurat dette.

Parti 1 – Smart utvikling

Det første partiet er ingen duell, svart får nemlig ikke lov til å flytte.

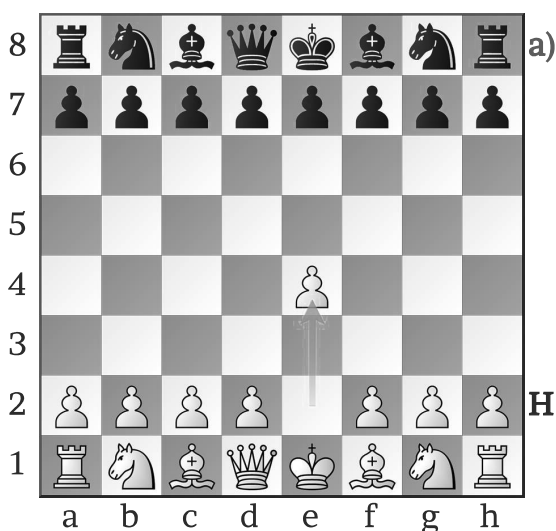


Diagram 1

a) **1. e4**

Hvit tar kontroll over sentrumsfeltene d5 og f5.

Bondetrekket åpner for dronninga og løperen.

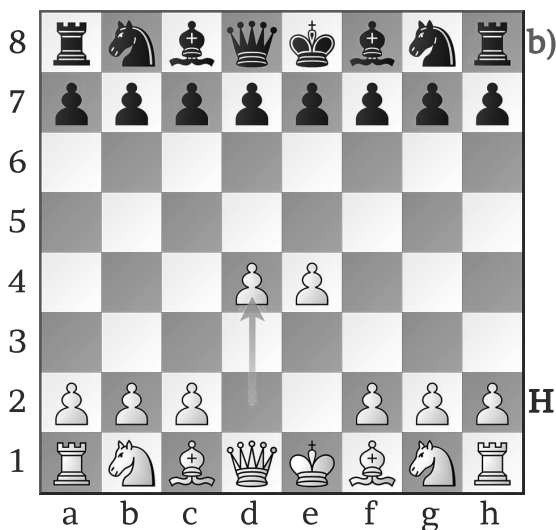


Diagram 2

b) **2. d4**

Hvit griper muligheten til å ha to bønder i sentrum.

Bøndene står ikke i veien for løperne.

*** Fra sentrum er det kort avstand til alle deler av brettet.**

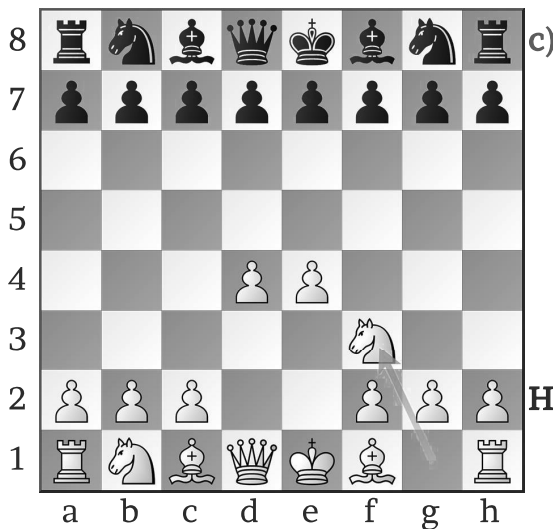


Diagram 3

c) 3. Sf3

Fra f3 kontrollerer springeren to sentrumsfelt.

* Springeren før løperen – springeren er sterk i nærkamp og må være der det skjer.

Hvit nærmer seg kort rokade.

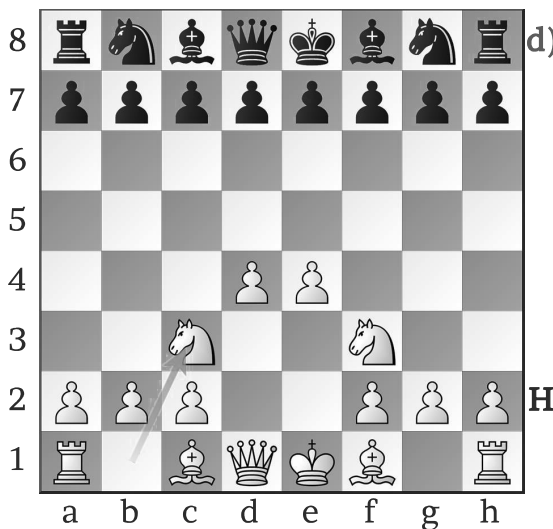


Diagram 4

d) 4. Sc3

Ny springer med i spill.

Fra c3 og f3 kontrollerer springerne sentrum perfekt.

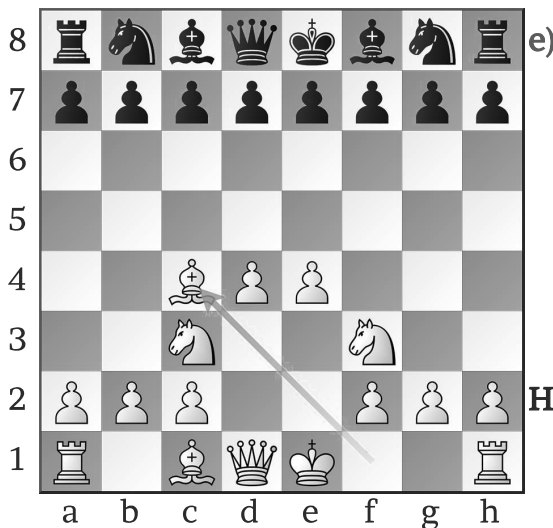


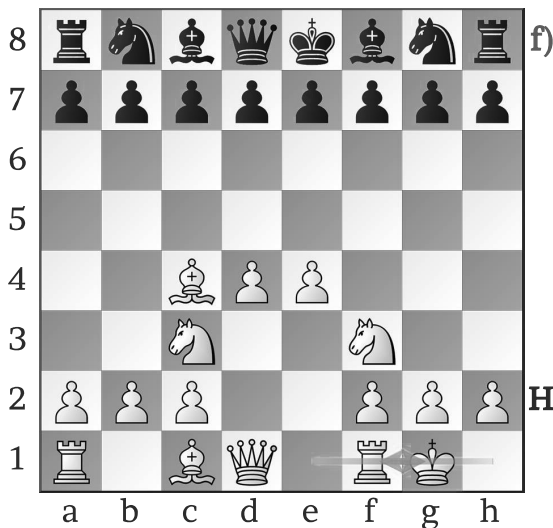
Diagram 5

e) 5. Lc4

Løperen er sterk på c4, hvor den kontrollerer mange felt.

Løperen peker også på f7-bonden foran den svarte kongen.

Hvit er klar for kort rokade.

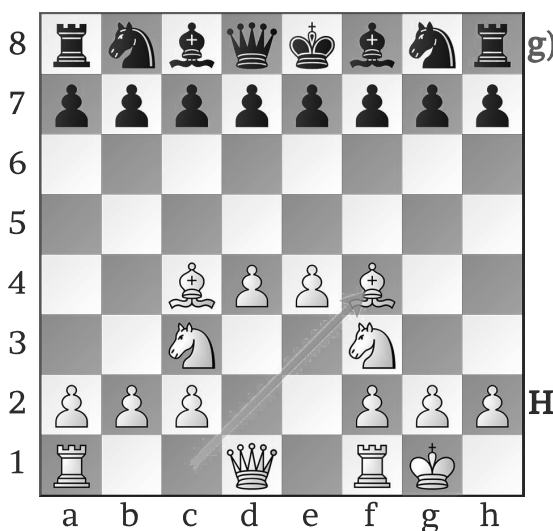


f) 6. 0-0

Kongen i sikkerhet bak tre bønder.

Tårnet står ikke lenger bortgjemt i hjørnet.

Diagram 6

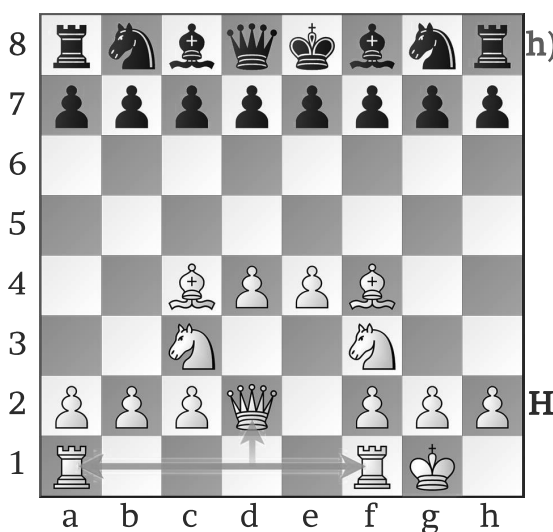


g) 7. Lf4

Hvit har utvikla alle de lette offiserene til gode felt – felt hvor de gjør stor nytte.

En lett offiser = Løperne og springerne har samme verdi og regnes som de lette offiserene.

Diagram 7



h) 8. Dd2

Dronninga gir støtte til sentrum og løperen på f4.

*** Tårnene er kobla sammen, hvit er ferdig med åpninga!**

Hvit utvikla så smart at åpninga ble ferdig i løpet av bare åtte trekk.

Diagram 8

*** Ikke flytt samme brikke flere ganger i åpninga – bare hvis trekket er godt, eller at du må.**