

GULLOPPSKRIFTA

Oppskrifta for riktig spill i åpninga er enkel, men den gjelder for begge. Nå blir det konkurranse!

Sjekk om du eller motspilleren truer noe akkurat nå.

1. Hvis noe er trua, gjør noe med det!
2. Hvis ikke, finn et godt utviklingstrekk!

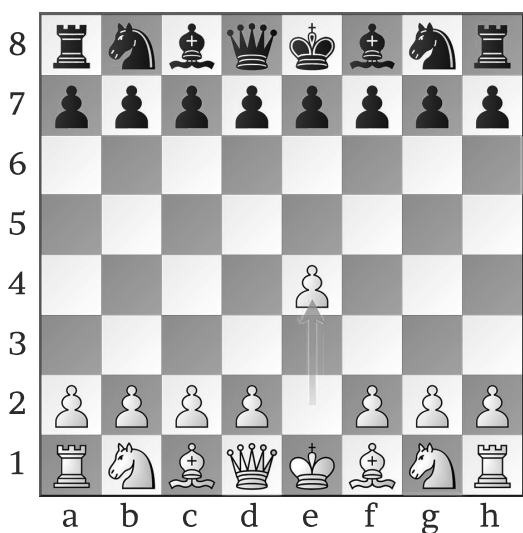


Diagram 9

a) *Parti 2 – Hvit følger gulloppskrifta*

1. e4

Ingen av spillerne truer noe.

Hvit utvikler med en bonde i sentrum.

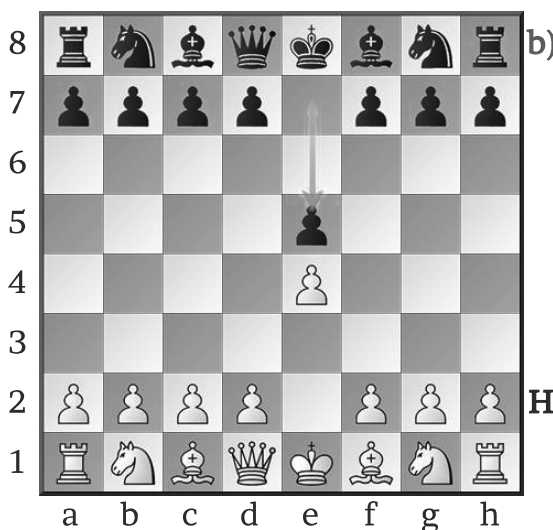


Diagram 10

b) 2... e5

Så langt er svart like god.

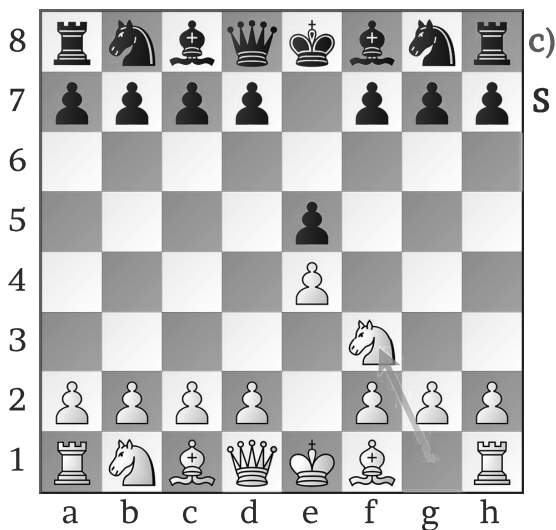


Diagram 11

c) 2. Sf3

Ingen trusler akkurat nå.

* **Springeren før løperen.**

I tillegg truer hvit bonden på e5.

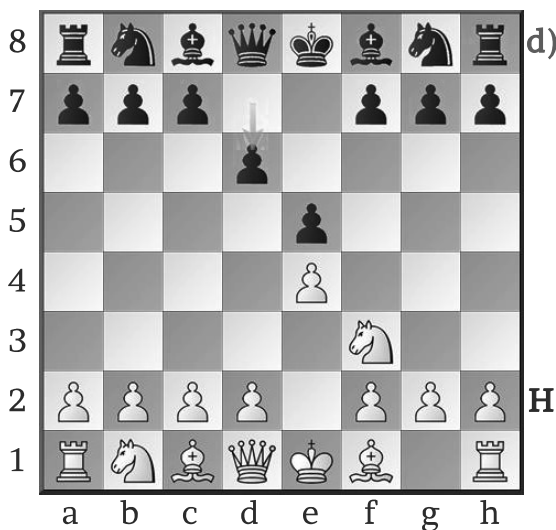


Diagram 12

d) 2... d6

Bonden passer på sentrum og åpner for hvitfeltsløperen.

Svartfeltsløperen blir derimot stengt inne.

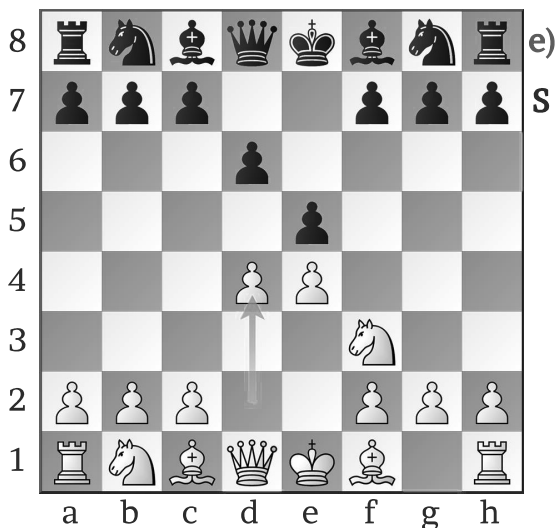
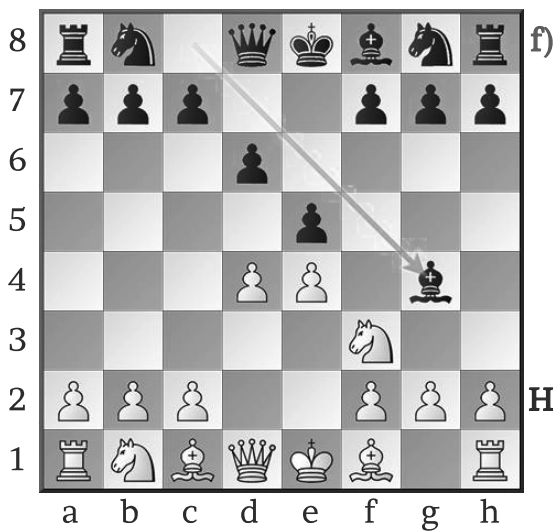


Diagram 13

e) 3. d4

Hvit griper muligheten, enda en bonde i sentrum.

Hvis svart tar bonden nå, får hvit en sterk springer midt på brettet.

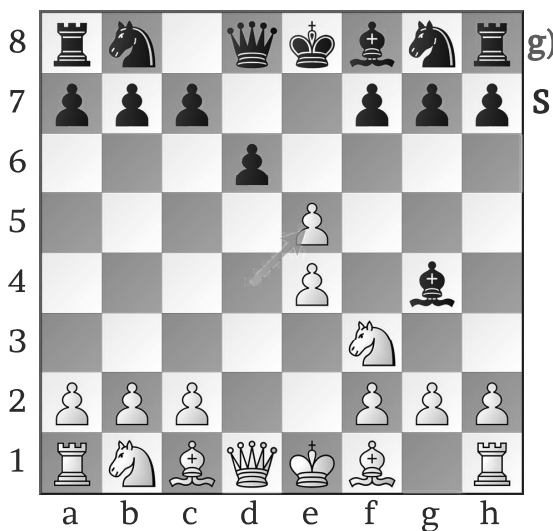


f) **3... Lg4**

Svart lager ei binding med dette utviklingstrekket.

Svart legger press på sentrum ettersom springeren nå er bundet opp.

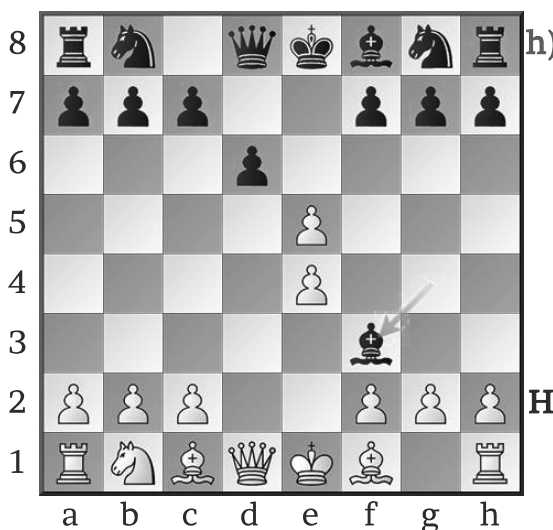
Diagram 14



g) **4. dxe5**

Hvit tar på e5 før svart rekker å ta på d4.

Diagram 15



h) **4... Lxf3**

Etter 4... dxe5 bytter hvit dronning og vinner e-bonden.

Diagram 16

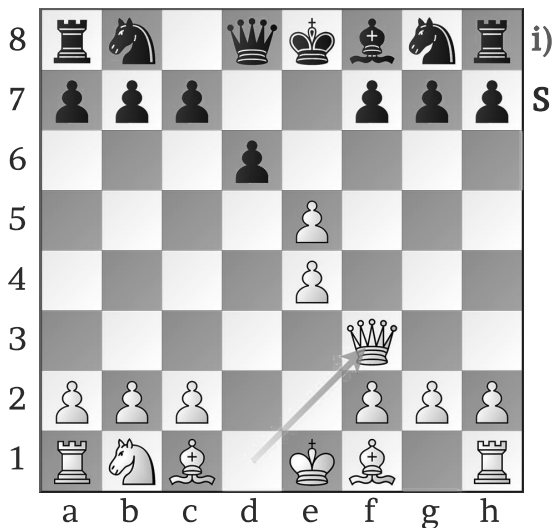


Diagram 17

i) **5. Dxf3**

S

Svart har brukt to trekk på å gi fra seg løperen. Hvit utvikler og tar tilbake i ett trekk.

Hvit vil ikke ødelegge bondekjeden med 5. gxf3.

Akkurat nå er den hvite dronninga aktiv og trygg på f3.

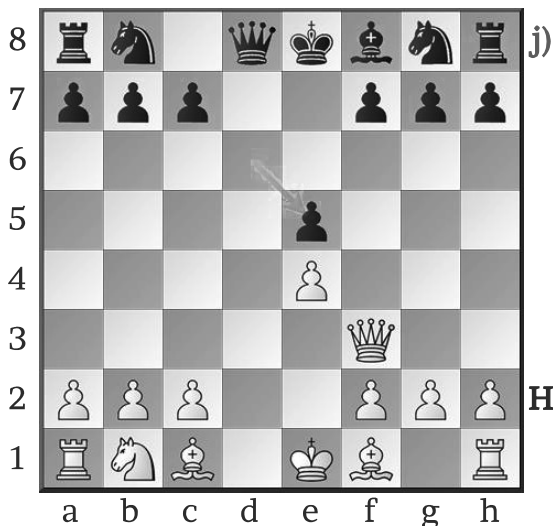


Diagram 18

j) **5... dxe5**

H

Svart kan endelig ta tilbake uten å miste en bonde.

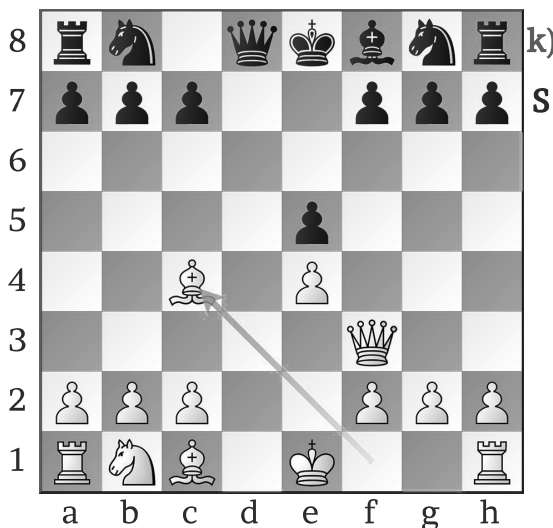


Diagram 19

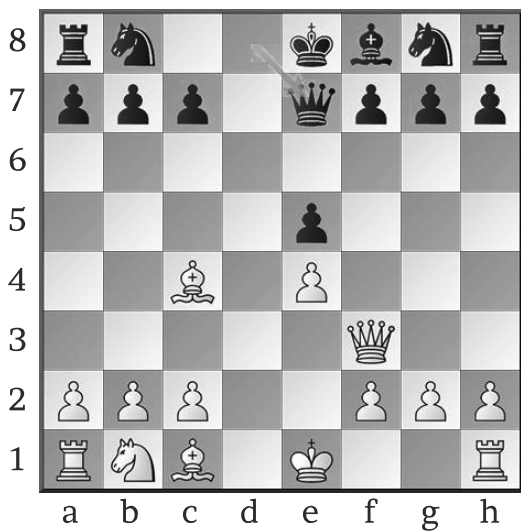
k) **6. Lc4!**

S

Ingen trusler akkurat nå, men hvit lager en.

Et glimrende trekk! Hvit:

- utvikler en lett offiser.
- kontrollerer d5.
- gjør klar for kort rokade.
- truer matt på f7.

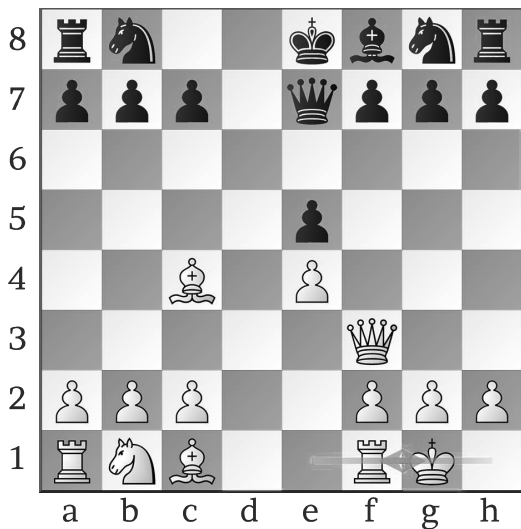


1) 6... De7

Hvit forsvarer seg mot trusselen på f7, men nå er svarteltsløperen stengt inne.

H 6... Sf6 var kanskje mer naturlig, men etter 7. Db3 truer hvit bøndene på b7 og f7 samtidig.

Diagram 20

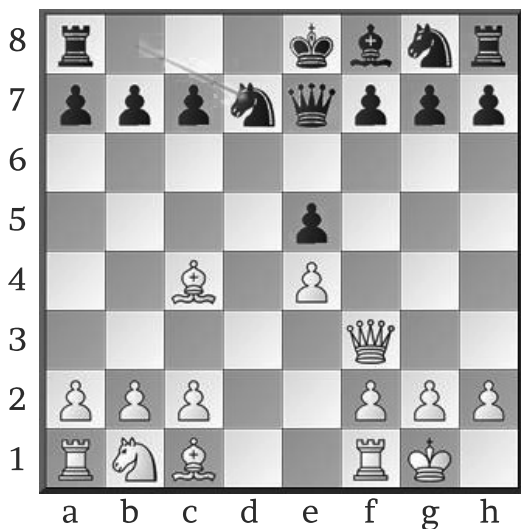


m) 7. 0-0

S Ingen trusler akkurat nå. Hvit rokerer, kongen er i sikkerhet bak tre bønder.

*** Få kongen i sikkerhet.**

Diagram 21



n) 7... Sd7

H Svart ser kanskje for seg å rokere langt i neste trekk.

Diagram 22

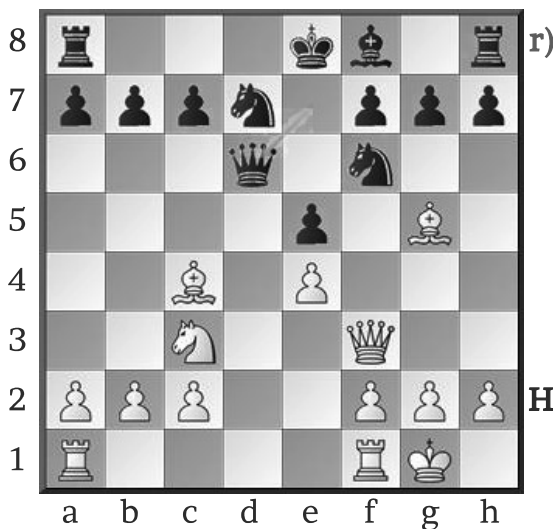


Diagram 26

r) **9... Dd6**

Svart gir plass til løperen på e7 samtidig som springeren ikke lenger er bundet opp.

H Svart hadde dessverre ikke tid til dette trekket.

Hvit er ferdig med utviklinga og er klar til å angripe.

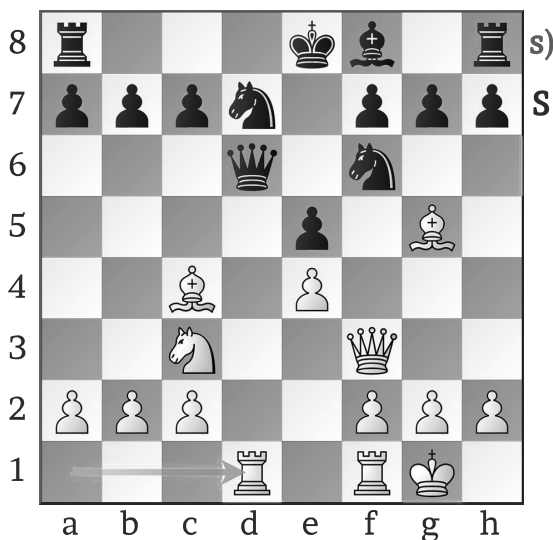


Diagram 27

s) **10. Tad1**

S

Hvem sier nei takk til et tempo?

Å forbedre en brikke med en trussel er veldig ofte smart.

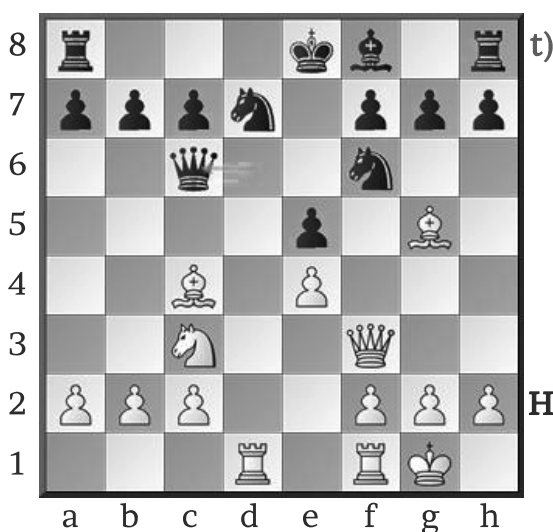


Diagram 28

t) **10... Dc6**

Svart har flytta dronninga hele tre ganger i åpninga.

Nå får svart virkelig merke at dette ofte er en dårlig ide.

H

Å vinne et tempo = Å vinne et trekk. Et utviklingstrekk som fører til at motspilleren må bruke ett eller flere ekstra trekk.

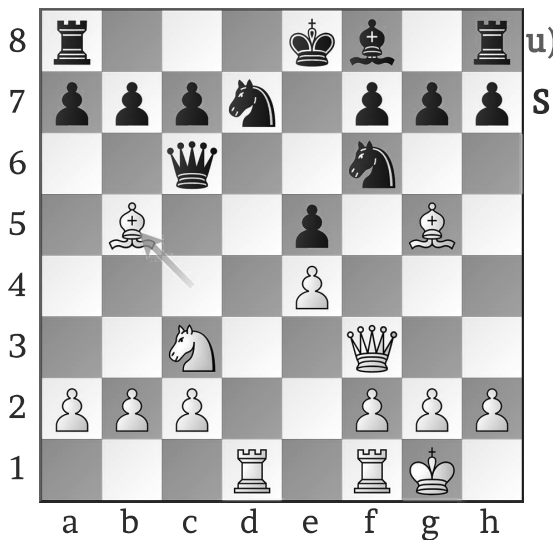


Diagram 29

u) **11. Lb5**

S

Hvit angriper, og svart står allerede veldig dårlig.

Hvit forbedrer løperen med nytt tempo på dronninga.

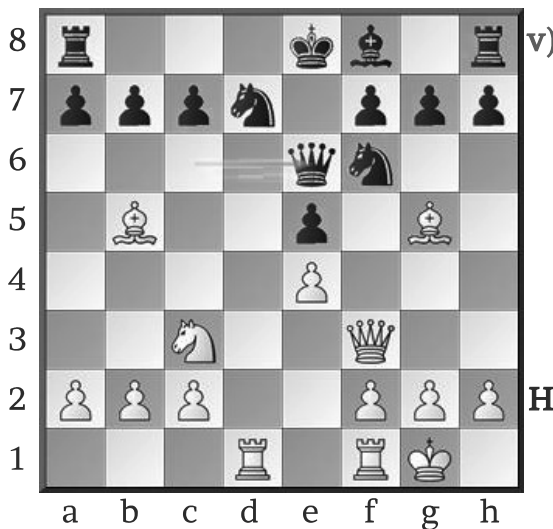


Diagram 30

v) **10... Dc6**

H

Svart flytter dronninga for fjerde gang.

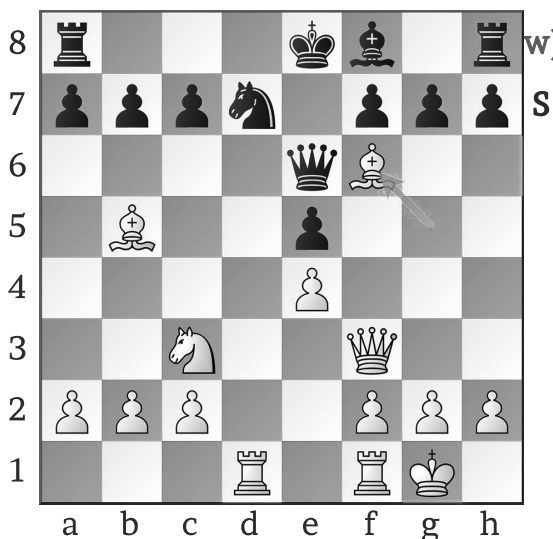


Diagram 31

w) **12. Lxf6**

S

Hvit vil ikke bytte av en lett offiser her hvis det ikke fører til noe.

Her fører det imidlertid til seier.

