

**JAKOV ESTRIN**



**GAMBITSPIL  
I SKAK**



SKAKCENTRALENS FORLAG

**Lettisk gambit**

**Kongegambit**

Falkbeers modgambit

**Løberspil**

Urusov-gambit

**Nordisk gambit**

**Skotsk**

**Italiensk**

Evans-gambit

**Prøjsisk**

Traxlers modangreb

**Spansk**

Marshall-angreb

Nesjmetdinov-gambit

**Alekhins forsvar**

**Caro-Kann**

**Fransk**

**Siciliansk**

**Dronninggambit**

**Engelsk**



## Gambitspil

### I stedet for et forord

Skakspillets historie er ikke kun kampen om verdensmesterskabet, men også kampen mellem kreative skoler og retninger, ideernes kamp.

Til afløsning for den tidlige italienske skole fra begyndelsen af det 17. århundrede, hvis fornemste repræsentant var Gioachino Greco, kom der i anden halvdel af det 18. århundrede en lære, der var formuleret af Francois André Danican Philidor, hvem man kan regne for den første skakstrateg.

Karakteristisk for den italienske skole er en stræben mod åbent spil, hvor parternes styrker allerede i åbningen kommer i direkte berøring. Netop i det 17. århundrede fødtes også den såkaldte gambitsstrategi – spil på hurtigst mulig udvikling af styrkerne, for hvis skyld der ofres en bonde eller endog en officer.

Efter den første internationale turnering i London i 1851 blev skakverdenen erobret af den romantiske retning – Adolph Anderssens kombinatoriske skole. Egentlig var den en videreudvikling på et nyt og mere fuldendt grundlag af den italienske skoles ideer.

Derefter fængslede Wilhelm Steinitz' ideer skakhjernerne; han var den første officielle verdensmester og grundlæggeren af den nye positionelle skole.

Der kan rejse sig et naturligt spørgsmål: Er det formålstjenligt for en skakspiller i vore dage at lære at spille gambitter? Det er utvivlsomt vigtigt, og af følgende grunde. For det første beriger gambitspillet skakspilleren med sin overflod af taktiske ideer, og det befordrer udviklingen af hans kombinatoriske blik. Desuden, hvad der er yderst væsentligt, hjælper gambitspillet med til at forme skakspillerens karakter, det lærer ham at opfatte spillet dynamisk og ikke at være bange for at skille sig af med materiale.

Først når han spiller gambitter, begynder skakspilleren at forstå, at opnåelsen af aktive stillinger og muligheden for at udføre kombinationer kompenserer for det ofrede materiale.

Den bane, som en skakspiller gennemløber i sin udvikling, er på en måde en gentagelse af den historiske udvikling, som skakspillet har gennemgået. Starten på denne bane er kombinatorisk spil, på hvis grundlag positionsspillets kunst senere udarbejdes. Udviklingen af skakspillerens kombinatoriske fornemmelse befordres netop bedst af åbninger, hvor parternes styrker allerede i et tidligt stadium af partiet kommer i direkte berøring med hinanden, dvs. taktisk spil.

Når et åbningssystem har udviklet sig, danner der sig undertiden som resultat den overbevisning, at de positionelle planer og taktiske muligheder er udtømte, og at naturlige forsøg på at genoplive spillet ikke fører til noget. Som følge heraf anser man det pågældende åbningssystem for at være udtømmende studeret og udtaler en kategorisk bedømmelse af det. Ihærdige analytikere følger imidlertid ikke altid disse bedømmelser, men tyr til at søge efter gambitløsninger, modige og uventede ofre. Således lykkes det undertiden at »torpedere« en åbningsvariant og ændre den bestående bedømmelse radikalt.

Den allervigtigste forudsætning for en sådan kombinatorisk »torpedering« – dens positionelle grundlag – er udviklingsforspringet. Et af midlerne til at skabe et sådant forspring i åbningen er anvendelsen af gambitter.

Hvad er en gambit egentlig for noget? Ordet gambit kommer af det italienske »dare il gambetto«, hvilket vil sige at spænde ben. Benspændet består i, at en af parterne, ved i åbningen at ofre en bonde eller endog en officer i en lynhurtig udviklings interesse, stræber efter at vinde tempi og skabe gunstige forudsætninger for kombinatorisk spil og angreb på modstanderens stilling. Sagt på en anden måde stræber den ene af parterne efter, gennem prisen for et offer i åbningen, brat at ændre karakteren af kampen til sin fordel.

En gambit kaldes modtaget i det tilfælde, hvor en skakspiller går ind på modstanderens tankegang og modtager det ofrede materiale, ellers kaldes den afslået. Der forekommer også såkaldte modgambitter, hvor skakspilleren som svar på en tilbudt gambit selv tilbyder modstanderen en bonde.

Spillet i de åbne stillinger, der opstår fra gambitåbninger, bærer en udpræget karakter af kamp. Tempoets rolle bliver særlig betydningsfuld, og betydningen af hvert træk vokser.

En stående erfaring i gambitåbninger fører til en udvidelse af skakspillerens horisont og lærer ham at kombinere allerede i partiets begyndelsesstadium.

I vore dage har gambitsystemerne fået en stor udbredelse, de forekommer i de allermest forskellige åbninger. Den indre substans i gambitsystemerne er blevet mere solid og rigere facetteret, takket være at den omfatter en hel skala af strategiske og taktiske ideer, der undertiden er fuldstændig nye og originale.

Gambitspillet har altid tiltrukket sig skakspillernes sympati med sine smukke og uventede kombinationer, energiske angreb og uførlige romantik.

Verdens allerstærkeste skakspillere har benyttet og benytter gerne gambitsystemer i deres praksis. I dag opregner teorien en mængde selvstændige gambitter, men det er ikke udtømmende for alle gambitsystemer. Endog i en så tilsyneladende rolig åbning som spansk er der en hel række af gambitfortsættelser.

Det foreliggende arbejde gør i store træk læseren bekendt med de gambitåbninger, der gør sig gældende i moderne praksis. De er opstillet i orden efter åbning, og i eksempelpartier demonstreres metoder for angrebsførelsen.

Forfatteren sætter det ikke som sit mål at trænge ind i vildniset af alle mulige varianter. Et sådant arbejde ville tage al for megen plads.

De enkelte gambitsystemer og de eksempler på dem, som er behandlet i bogen, skal tjene som en slags prolog, der skal hjælpe den videbegærlige med at orientere sig i det uendelige hav af varianter og lære ham at bedømme dem og efter sin egen smag udvælge dem, som han sidenhen vil anvende i turneringer.

*J. Estrin*