

ОТВАРАЊЕ КАО ПОЧЕТНИ ДЕО ИГРЕ ЛОГИКА И ЦИЉЕВИ ИГРЕ У ОТВАРАЊУ

У троделном интервјуу који је поводом објаве свог повлачења са међународне такмичарске сцене Гари Каспаров дао новинару са водећег светског шаховског сајта www.chessbase.com (ChessBase, 5. април 2005.), део разговора посвећен је изузетном значају отварања у савременој шаховској пракси. Кроз сведочење играча који је највише допринео усавршавању и популаризацији древне игре јасно се види колико је пажње посвећивао припремама, током којих је његов штаб непрекидно брусио варијанте, које ће кроз касније наступе овог великана доприносити његовом легендарном статусу. Тринаести шампион света прецизно анализира садашње стање, при чему посебну пажњу посвећује утицају рачунара: страховит пораст играчке снаге модула за анализу, као и доступност огромних база података, омогућавају прављење гигантских корака и свакодневно померање граница нашег познавања шаха. Наравно, најосетливији померај присутан је баш у почетном стадијуму игре, тако да Каспаров процењује да је значај отварања у односу на средишњицу и завршницу нарастао до удела који се креће чак и до деведесет процената (то се посебно односи на врхунски шах), па се сходно томе почетној фази игре посвећује изузетна пажња и највећи део времена током припрема. У наставку интервјуа чак се говори и о тенденцији да се врхунски играчи приклањају отвореним системима и позицијама које настају из *шпанске партије* (о томе ће бити више речи у делу који је посвећен теорији отварања), пошто стратешки карактер игре у извесној мери умањује директан утицај рачунарских анализа, а тиме и ризик да играч постане жртва детаљних припрема свог противника.

Кроз скраћени приказ размишљања вероватно највећег познаваоца шаховске игре свих времена стекли смо увид докле се стигло у свакодневном померању граница нашег познавања отварања. Наше амбиције су у овом тренутку нешто скромније, пошто нас занима како започети и на који начин организовати проучавање првих корака у шаховској партији. Упуштање у такву авантуру захтева и неке мере предострожности – познавање општих принципа шаховске игре, али и осмишљен систем упутстава и варијаната које су део схема које потврђују своју виталност у савременој шаховској пракси.

Као и када је у питању било која друга систематизација, покушај да се издвоје нека општа начела игре у отварању говори о жељи да се изразе неке препознате законитости и формулишу на нама разумљив начин. Тако артикулисане препоруке могу се потом усвојити као

поуздани путокази приликом сваке одлуке која предстоји играчу када је на потезу у почетној фази игре. Биће речи о *принципима игре у отварању*, у виду проширења концепта који је дат у предавањима за шах као изборни предмет на првој години студија Учитељског факултета у Београду.

Поћи ћемо од онога што *„Комбинаторна теорија игара* говори о шаховској игри: наиме, шах је игра двају особа, нулте суме, са *комплетном информацијом*. Врло рано у прошлом веку, 1913. године, чувени немачки математичар Е. Зермело показао је да игра са *комплетном информацијом* мора да има тзв. *секвенцијални еквилибријум* у чистим стратегијама и без случајних елемената! Чак и више, игра са *комплетном информацијом* „скоро увек“ има само један *секвенцијални еквилибријум*! Доказ да овај *еквилибријум* постоји биће добијен ускоро помоћу нове генерације супер-рачунара! Дакле, шах има оптималну стратегију која увек води играча до ремија без обзира на то шта други играч игра!“. Овај цитат дугујемо проф. др Зорану Р. Поп-Стојановићу, а преузет је из поговора књиге *„Мојих шездесет година у шаху“* нашег легендарног велемајстора Борислава Ивкова.

О чему заправо говори наведени математички трактат? Како савремени рачунари још нису довољно моћни да би егзактно решили проблем идеалног одигравања шаховске партије (то јест, произвољне легалне позиције) за обе стране, неопходно је осмислити хеуристику којом се покушава што је боље могуће решити проблем на нивоу постојећих ресурса. Самим тим је јасно да су у овом тренутку потребна бар два решења: једно које човек у складу са својим могућностима може да примењује у условима практичне партије и/или анализе и друго, које је оптимизовано према рачунарској конфигурацији на којој ће се имплементирати.

Строго посматрано, *хеуристички поступак* подразумева метод научног истраживања код којег се служимо недоказаном тврдњом. Хеуристички поступци се користе када су алгоритми који егзактно решавају проблем преспори – за сада су, бар када је шах у питању, постојећи рачунари недовољно брзи, а о људима да и не говоримо. Хеуристиком се заправо неки проблем покушава решити у задатом временском оквиру, при чему не постоји гаранција да ће решење бити најбоље могуће, па чак ни да ће га уопште бити (постоји читав низ легалних шаховских позиција пред којима су садашњи рачунари потпуно немоћни). Како нас у овом тренутку не занимају технике програмирања, већ људска страна проблема, као један од уобичајених примера хеуристичког упутства може се навести следећа инструкција:

„Кад се изгубиш у планини, увек изабери најстрмији пут“. Није доказано да функционише, не гарантује се успех, али је концепт заснован на класи алгоритама под именом *steepest ascent/descent*. Упрошћено посматрано, бира се оно решење из околине тренутног, које ће највише повећати/смањити функцију циља.

Враћамо се шаху и *принципима игре у фази отварања*. Полазишно начело већ погађа у саму суштину, пошто је фундаментално засновано на основном правилу шаховске игре: *основни принципи шаховске игре у отварању нису исти за белог и црног*, из простог разлога што бели својим наступом први започиње партију, а затим приликом сваког следећег потеза (чине га полупотез белог, а затим и полупотез црног који следи) и одлуке коју доноси његово првенство остаје на снази, тако да његов полупотез претходи опредељивању које у оквиру својег полупотеза чини црни. На тај начин потребно је формулисати два комплета правила која су међусобно слична (што је очекивана последица симетричног распореда фигура у односу на средишњу линију разграничења у почетној позицији), али се ипак унеколико разликују. Познавање те разлике често може да претегне приликом доношења одлука током међусобног надигравања противника у почетној фази игре.

БЕЛИ

1. *Захватање центра*
2. *Брз развој фигура*
3. *Напад на слаба места противника*
4. *Принцип сигурности*

ЦРНИ

1. *Успостављање равнотеже у центру*
2. *Принцип сигурности*
3. *Одбрана сопствених слабих места*
4. *Развој фигура*

Табела 1. Основни принципи игре у фази отварања

Шта можемо да закључимо уколико упоредно посматрамо ова два скупа блиских начела? Пре свега, наша пажња би требало да се усредсреди на разлике. Први принцип за обе стране упућује на дејства у центру, али првенство потеза омогућава беломе да својим наступима запоседа централна поља и успоставља контролу над њима, док црnome преостаје да својим деловањем парира противнику и успостави што бољу контролу над простором који остане незапоседнут након наступа белих фигура.

Већ у другом принципу долази до битних разлика. Ако је начело развоја фигура нешто што се у највећој мери слаже са препорукама које долазе од готово свих првих учитеља шаховске игре, концепт да црни треба да претходно узме у обзир своју сигурност, свакако је за многе нов моменат. Ипак, пошто бели у оквиру своја два

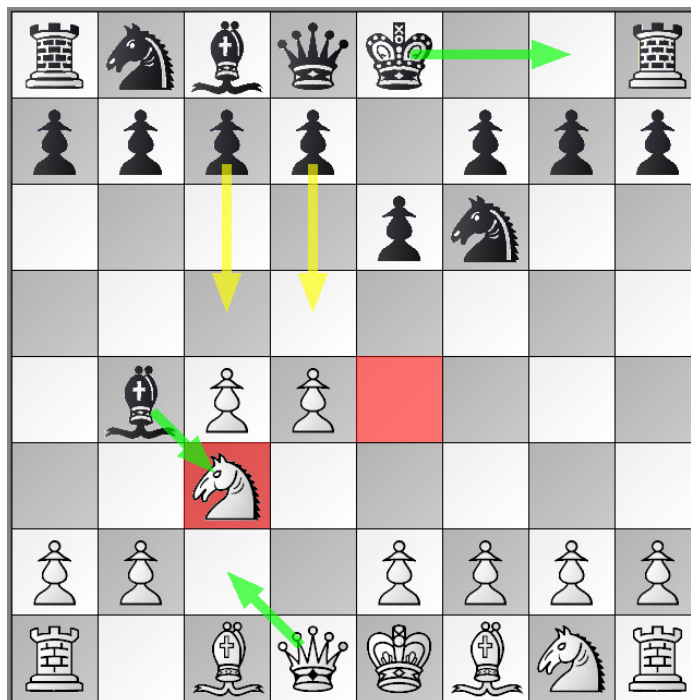
доминантна принципа агресивно наступа, делује разумно да црни делује у складу са начелом реалности, а оно свакако подразумева извесну скромност пред амбициозним налетом противника. Ту негде се надовезује и међусобни однос трећих принципа: док бели у оквиру своје превасходно агресивне концепције првенствено разматра могућности угрожавања противничког табора, црnome је пре свега на уму профилактичко деловање и брига да се препокрију сопствена рањива места, било да су у питању слаба поља или изложене фигуре.

Четврти принципи затварају круг и указују на чињеницу да бели не сме да у потпуности пренебрегне сопствену сигурност, док је за црнога јасна препорука да у оквиру својих дејстава треба да уклопи и могућност да, што је могуће раније, и његове фигуре буду укључене у игру кроз задатке садржане у правилима која претходе. Ова четири принципа су хијерархијски, али и временски устројена у опадајућем низу, тако да је први принцип од највећег значаја и од самог почетка партије му треба посвећивати највећу пажњу, па затим редоследно треба спроводити у дело начела другог, трећег и четвртог принципа.

Најбољи потези по правилу уважавају садејство принципа и вишеструко су функционални. Преостаје само одговор на питање шта се дешава ако једна од страна нарушава наведене принципе, то јест наша хеуристичка упутства. Одговор је само наизглед једноставан: неопходно је правовремено уочити да је дошло до таквог одступања од стране противника, сагледати у чему се огледа то одступање, лоцирати то као слабо место у противничкој концепцији и затим доследно и правовремено казнити тај пропуст серијом конкретних потеза.

Општи карактер препорука о којима је било речи још је далеко од функционалне способности шахисте да наведена начела преточи у конкретна дејства у својим партијама. Пошто ће уз свако отварање које се разматра бити придружен и скуп савета који су специфични за дату схему, на овом месту се као поучан пример укратко приказује на који начин неке варијанте *Нимцовичеве* и *дамине индијске одбране* доследно поштују законитости које су исказане помоћу изложених принципа.

У том смислу, размотрићемо почетне потезе *Нимцовичеве индијске одбране*: 1. d4 ♖f6 2. c4 e6 3. ♖c3 ♘b4 и приказати кључну позицију која настаје после њих на дијаграму који следи.



Дијаграм 1. Основна позиција Нимцовичеве индијске одбране

Отварање које разматрамо названо је по Арону Нимцовичу, творцу хипермодернистичког покрета у шаху и једном од тројице најбољих шахиста у другој половини двадесетих година XX века. У својим делима „Блокада“ (1925.), „Мој систем“ (1925.) и „Мој систем у пракси“ (1929.) изнео је многе револуционарне концепте значајне за развој шаховске мисли, који су оставили велики утицај на наредне генерације шахиста.

На потез 1. d4, којим бели захвата центар (I принцип белог), црни реагује потезом којим контролише центар (I принцип црног) својом фигуром – 1... ♞f6 и не изјашњава се пешачким потезом 1... d5, пошто би бели тада био у могућности да угрози новопридошлицу одигравањем потеза 2. c4. Црни се опредељује за доследно поштовање принципа сигурности (II принцип црног), развија фигуру (IV принцип црног), а по потреби је спреман и да накнадно успостави пешачку равнотежу у центру (I принцип црног) потезом 1... d5. После очекиваног 2. c4 (I принцип белог) следи одговор 2... e6, чиме црни и даље поштује начело сигурности (II принцип црног). Сем тога, отвара се и дијагонала за краљевог ловца, али и поново подржава могућност да се, у случају потребе, одигра потез 3... d5. Коначно, кад бели одигра потез 3. ♞c3 (I и II принцип белог), следи 3... ♙b4, што је управо потез који одређује Нимцовичеву индијску одбрану. Црни развија и последњу фигуру са краљевог крила, чиме се омогућава брза рокада (II и IV принцип црног)

без стварања слабости (II и III принцип црнога), али и контролише поље e4 путем везивања ♘ на c3 и на тај начин спречава оформљивање пуног пешачког центра од стране белог (I принцип белог).

Као додатан пример наводи се један од најактуелнијих потеза данас – 4. ♖c2, који је некада са успехом примењивао трећи шампион света Хозе Раул Капабланка. Спречава се удвајање пешака и потпомаже потез e4, при чему је позициона претња a3 можда и најјаче оружје белог, пошто се на тај начин црни присиљава да уступи ловачки пар, што је од дугорочног стратешког значаја. Принципијелни одговори црнога 4... c5 и 4... d5 представљају правовремене реакције у центру и то баш у тренутку када је бела дама напустила контролу поља d4. У случају другонаведеног потеза 4... d5 смисао изреченог се може сагледати када на 5. c:d5 црни одговори 5... ♗:d5 и рано увођење даме у центар оправда директним притиском на небрањеног пешака на d4.

Да закључимо: почетни избор 1. e4, који се, математички гледано, може сматрати идеалним првим полупотезом за вођу белих фигура, остварује „максимум функције“ контроле плоче: пешак контролише два поља, док томе треба додати и четири поља која контролише дама, као и још четири поља „у надлежности“ ловца (поље e2 смо већ „приписали“ најјачој фигури), што је укупно десет нових поља до којих се није могло допрети из почетног положаја. Неко би могао да сматра да је то крунски доказ на основу којег полупотезу краљевим пешаком за два поља треба дати безрезервну предност у односу на одговарајући искорак његовог колеге који ми се налази непосредно са леве стране (наиме, потез 1. d4 остварује контролу над „само“ осам нових поља). Наравно, због сложености међусобних утицаја фигура, наведено резонување не представља апсолутни критеријум, пошто, на пример, поља g4 и h5, која чине разлику која претеже у корист потеза 1. e4, ретко када бивају конструктивно искоришћена од стране беле даме у фази отварања (дама би тада превише била изложена нападима црних фигура). Истовремено, иако ни поља d2 и d3 нису од посебног значаја за развој даме, заштита пешака на d4 (насупротив небрањеном пешаку на e4) од фундаменталног је дугорочног стратешког значаја и на њој бели од самог почетка гради своју концепцију. Могло би се рећи да са становишта практичног значаја ова два потеза представљају равноправан избор који је првенствено одређен жељом играча да игру усмери ка одређеном типу позиција у складу са својим склоностима. Уколико бисмо проучавали статистике које су изведене на основу великих комерцијално доступних база (Mega Database, HugeBase и Powerbook 2009 – преко три милиона обухваћених партија свих квалитетних класа играча), проценат успешности ова два потеза је приближно исти и креће се од 53% до 55% у корист белог.