

# LUFFARSCHACKETS GRUNDER

Många har frågat mig: Kan man träna luffarschack? Jodå, svarar jag. Det går alldeles utmärkt och det ger bevisligen resultat.

Men lika väl som man inte blir fotbollsproffs efter ett par träningspass blir man inte en toppspelare i luffarschack efter att tillägnat sig innehållet på de följande sidorna. Men däremot kan du lära dig de mest elementära grunderna och få lite idéer om hur luffarschackträning går till.

Om man åter igen ska jämföra med sport i allmänhet så har ju olika människor olika fallenhet för saker och ting. Vissa snappar upp saker snabbt medan andra behöver mer tid för att lära sig. Själv räknar jag mig till den senare kategorin (åtminstone vad gäller luffarschack). Det gick väldigt dåligt i början. Första tävlingen resulterade i en jumboplacering, men så småningom lossnade det. Samma utveckling har många andra spelare genomgått. Så ge för all skull inte upp i början!

Tanken med dessa lektioner var att de skulle innehålla rikligt med praktiska problem och lite läsning, så nu kör vi igång.

*PETER JONSSON*

## FÖRSTA LEKTIONEN:

Inom Svenska Luffarschackförbundet spelar vi sk Fritt Luffarschack och luffarschack med mer avancerade regler. Dessa har tillkommit eftersom det är ett väldigt övertag för den som börjar partiet. Om de mer avancerade reglerna kan du läsa i informationsfoldern RENJU.

### REGLER GÖR FRITT LUFFARSCHACK:

- 1) Spelplanen är begränsad till 15x15 rutor
- 2) Den första makeringen sätts i mittrutan
- 3) Den som först uppnår fem i rad vinner
- 4) Varje spelare bör ha pennor med kontrasterande färg, t ex blått-rött
- 5) En match bör bestå av ett jämnt antal partier, eftersom det är en fördel att börja
- 6) I officiella tävlingar används schackklocka och varje spelare har då minst 10 minuters betänketid per parti

I de följande lektionerna förekommer en del begrepp gång på gång och dessa kommer att förklaras med några exempel.

#### FEM I RAD

Det kan uppnås på tre olika sätt:

- 1) rakt
- 2) rakt lodrätt
- 3) diagonalt

#### FYRA

I figuren visas fem olika exempel på fyror (4-8).

8) är en sk fri fyra. Den går ej att stoppa.

En fyra är all kombinationer som kan bli fem i rad med ett drag.

#### TREA

En trea är en kombination som kan bilda en fri fyra i ett drag. Två varianter finns:

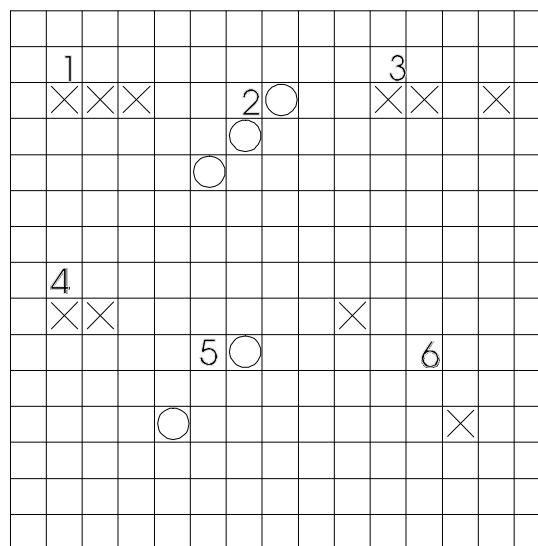
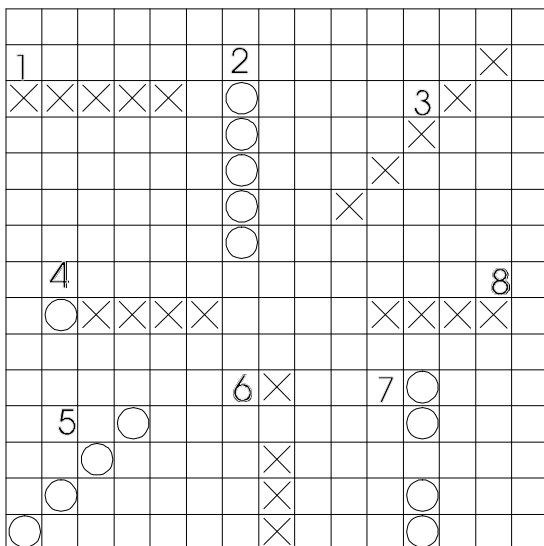
- 1) och 2) är kompakta treor
- 4) är en håltrea

#### TVÅA

En tvåa är en kombination som kan bilda en trea i ett drag.

4) och 5) kan bilda både kompakt trea och håltrea

6) kan endast bilda en håltrea.

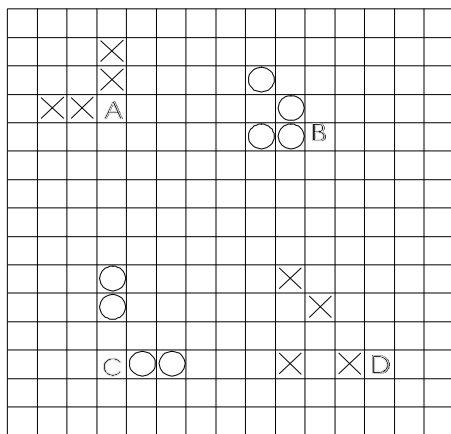


ANDRA LEKTIONEN:VINST GENOM DUBBELTREEA

När man är i början av luffarschackkarriären är det vanligt att man vinner på dubbeltrea. Ja, det är faktiskt så att många tror att det är det enda sättet att vinna på. Men som vi ska se i de kommande lektionerna är detta inte fallet.

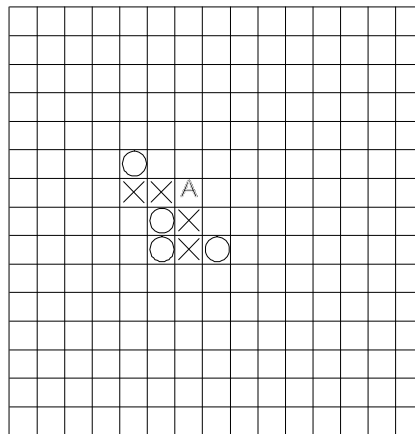
En dubbeltrea fås genom att skapa två fria treor i ett drag och detta leder nästan alltid till vinst. I de följande exemplen ser du några olika situationer där dubbeltreor förekommer. Det svåra kan vara att upptäcka dem när det är många makeringar på spelplanen.

Här är fyra exempel på dubbeltreor



Nu ett riktigt parti.

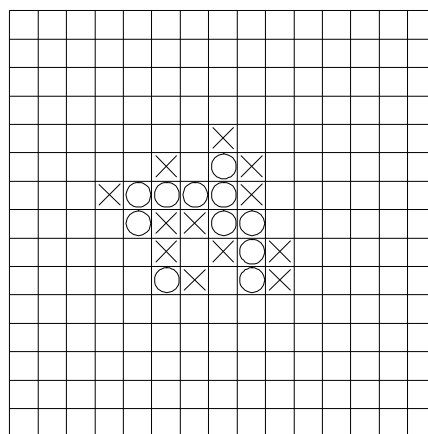
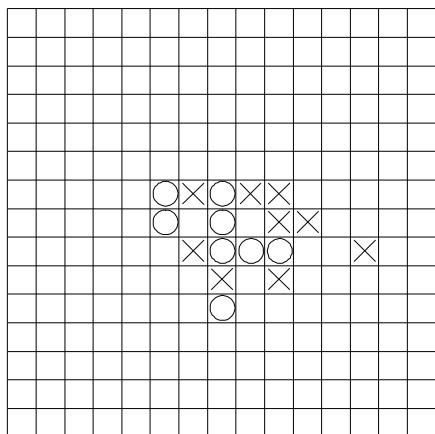
Kryss är i tur och sätter givetvis sitt drag i rutan A och vinner.



I båda dessa problem vinner kryss med dubbeltrea.

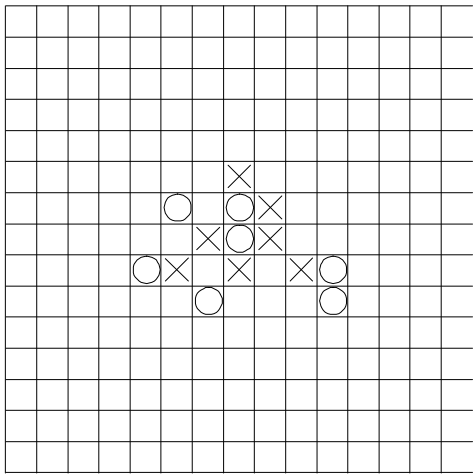
Svaren till dessa och de följande problemen hittar du i slutet av häftet.

OBS ! I alla problem är kryss i tur att göra draget.

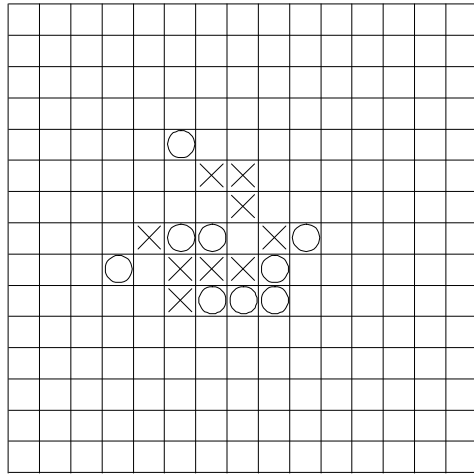




PROBLEM 4



PROBLEM 5



## FJÄRDE LEKTIONEN: VINST PÅ FYROR

Vinst på fyror är en utveckling av fyrtrea-vinsten. Skilnaden är att man drar en eller flera fyror innan man sätter den avgörande fyrtrea.

Dessa vinster är ofta väldigt eleganta och antalet fyror kan vara stort. När jag en gång mötte en japansk spelare drog han ut 15 (!) fyror innan han vann. Någon längre följd av fyror har jag inte sett i praktiskt spel.

Ju mer man tränar desto längre dragföljder kan man utnyttja. Ser du en vinst på t ex fem fyror är du en ganska duktig spelare.

### 4:1

Genom att kryss drar dragen

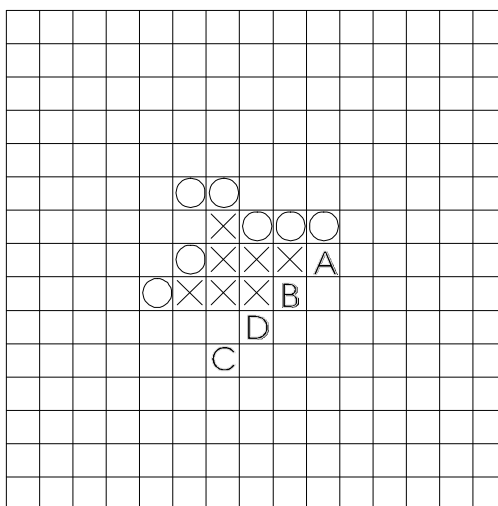
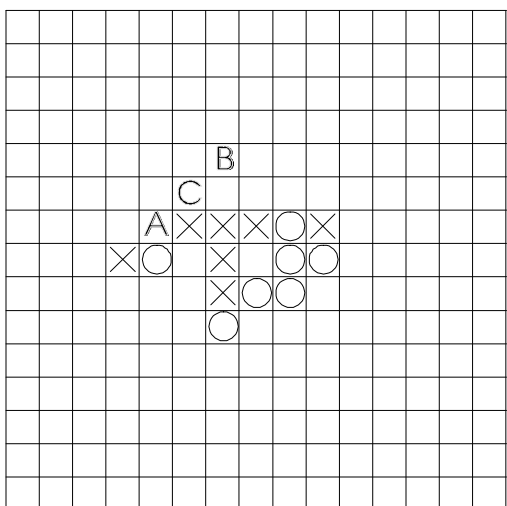
A, B och C nås vinst.

Också följderna B, A och C fungerar.

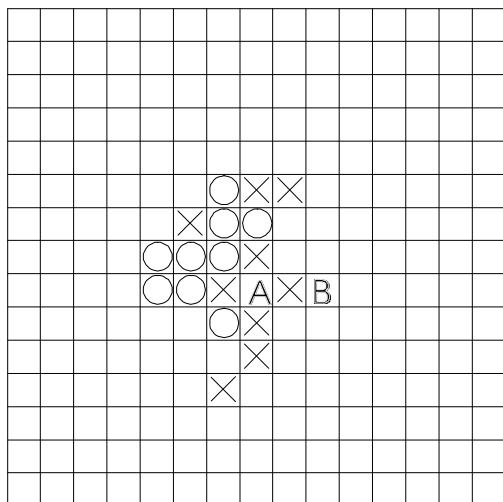
Däremot kan man inte göra C först pga ringarnas trea

Denna vinst är ett steg längre och man kan

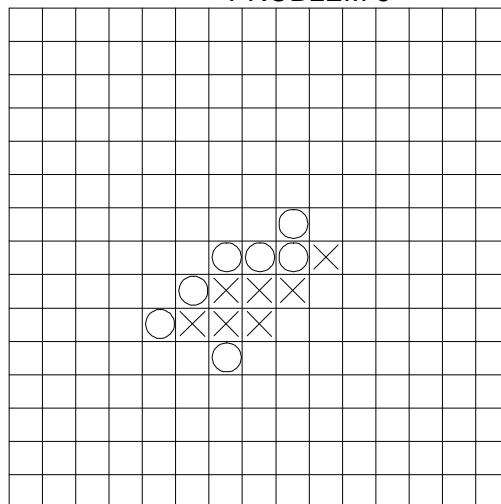
ej göra dragen i olika ordning.



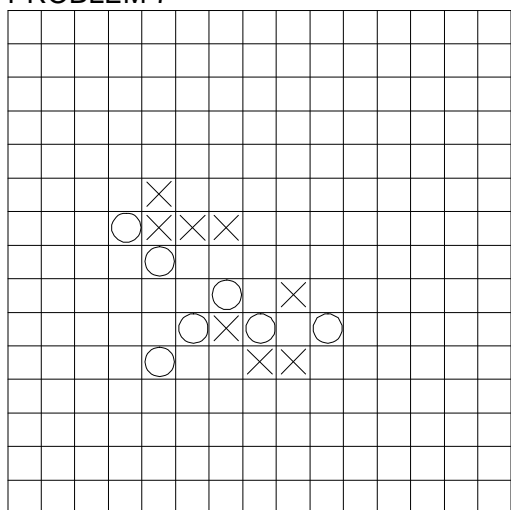
4:3 Här måste man spela A och därefter B. Att spela B först skulle innebära förlust eftersom ringarna då drar en fyrtrea och hinner före.



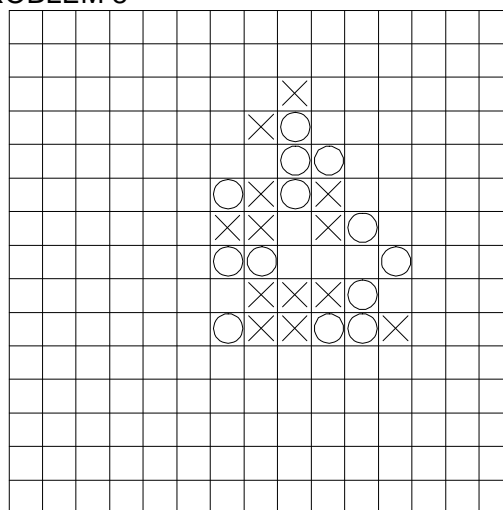
PROBLEM 6



PROBLEM 7

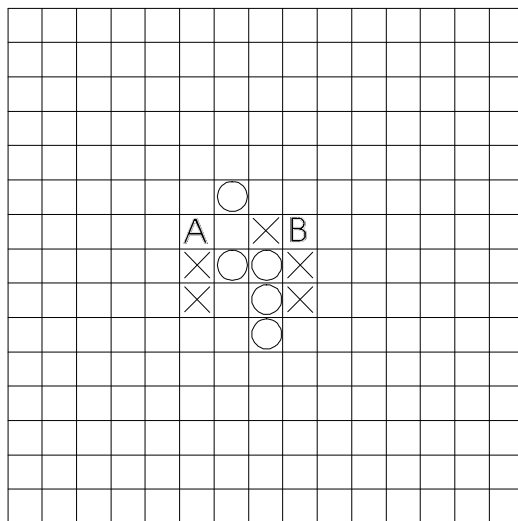
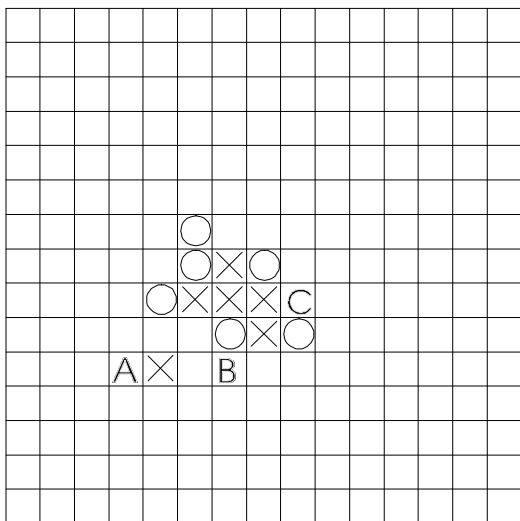


PROBLEM 8



**FEMTE LEKTIONEN: SE FRAMÅT - OCH VINN!**

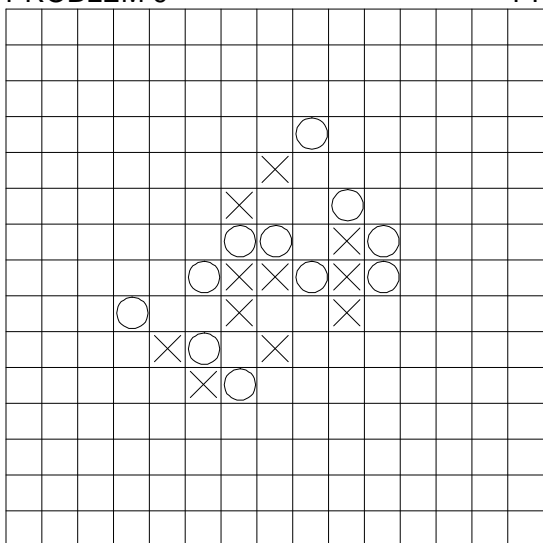
Förmågan att se framåt i spelet är som tidigare sagts ett grovt mått på en spelares styrka. Under ett tävlingsparti kanske jag tänker: först drar jag en trea, sedan en trea till, ytterligare en trea och slutligen en vinnande fyrtrea. Dessa situationer kräver ganska mycket eftertanke eftersom ett felaktigt drag kan spolia en vinst.



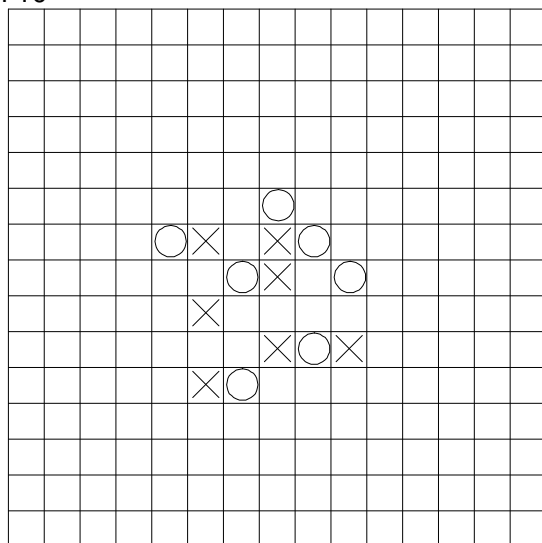
**5.1** Tre steg till den vinnande fyrtrea.  
Vilken ordningsföljd som helst går.

**5.2** Inte så svårt.  
Följden A,B eller B,A ger vinst

**PROBLEM 9**



**PROBLEM 10**

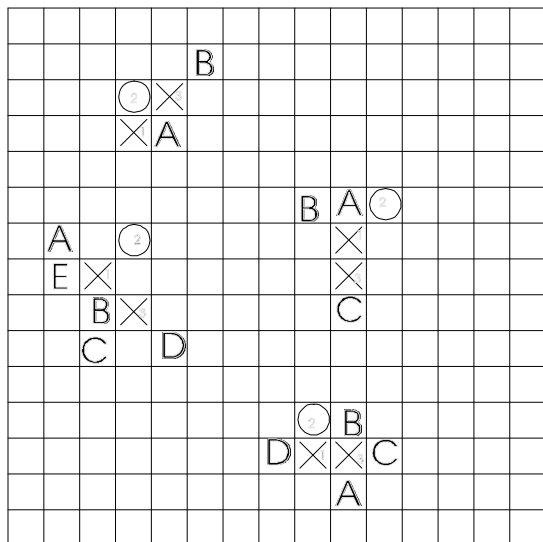




## SJÄTTE LEKTIONENÖPPNINGSSPELET

Ofta hör jag frågan: Hur skall jag börja? Eller. Vilka öppningar är bäst? Något enkelt svar på den frågan finns inte. Teorierna utvecklas hela tiden och dessutom så beror det på spelaren i fråga. En öppning kan vara bra för en offensiv spelare men inte bra för en defensiv spelare.

Nedan redovisas några av de flitigast använda öppningar.



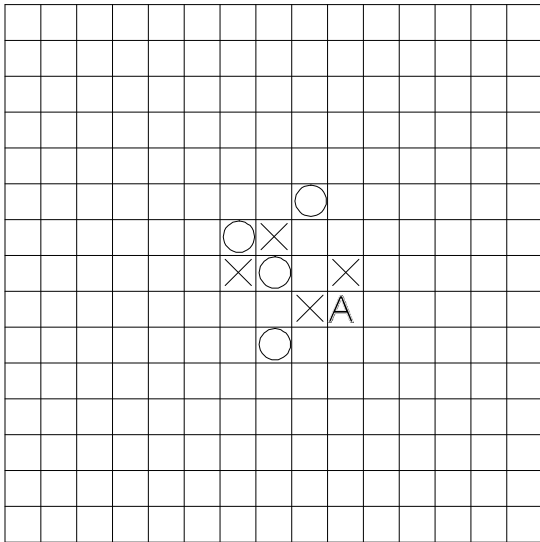
Bokstäverna A-E visar bra alternativ för ringarnas drag 4.

SJUNDE LEKTIONEN:UPPBYGGNADSDRAG

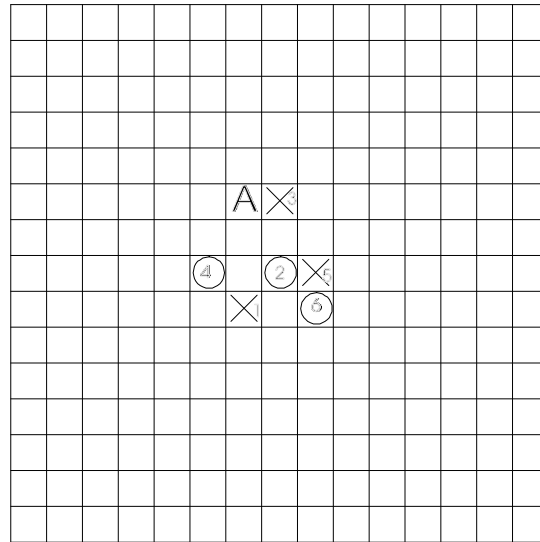
Att spela passivt och invänta motståndarens misstag är en taktik som kan tillämpas vid vissa tillfällen. Men ofta måste man attackera och utmana själv för att skapa förutsättningar för en vinst. Hur man bygger upp sina ställningar är individuellt och väldigt svårt att beskriva, men jag ska göra ett försök. Men som sagt var, denna egenskap utvecklar man själv genom att träna och spela flitigt.

Om man inte kan vinna på några av de sätten som beskrivits ovan måste man göra ett uppbyggnadsdrag, samtidigt som man inte får glömma bort motståndarens möjligheter.

En vanlig strategi är att skaffa sig så många tvåor som möjligt.

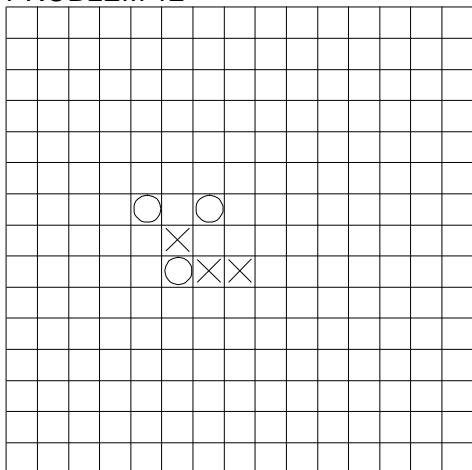


7:1 I rutan A får man hela tre tvåor. Detta bör räcka för att vinna detta partiet.

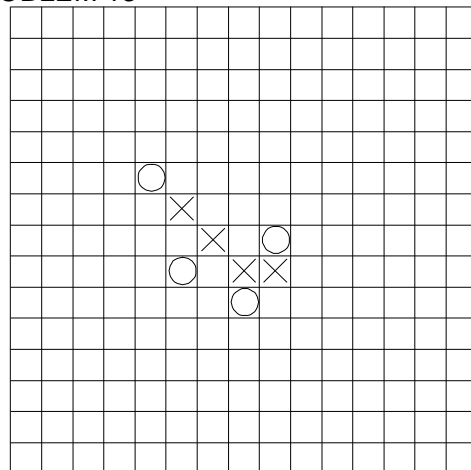


7:2 Givetvis har ringarna en egen tvåa, men A är den bästa rutan. Observera att om nu ringarna gör en trea stoppar kryss med en egen trea.

**PROBLEM 12**



**PROBLEM 13**



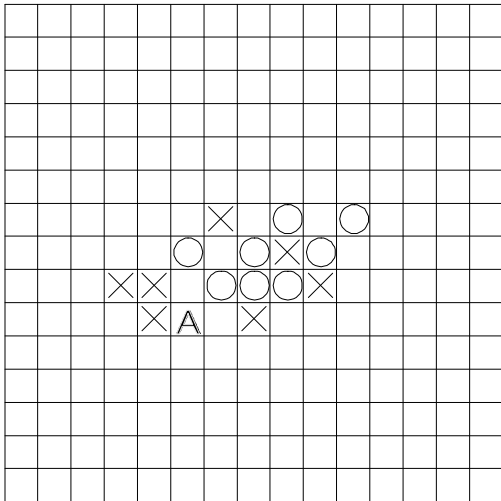


NIONDE LEKTIONEN: FÖRSVAR - KONTRA

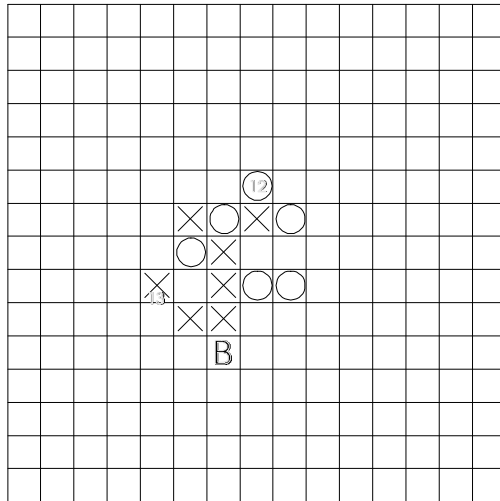
Denna egenskap skiljer definitivt en elitspelare och en nybörjare åt. Jag har haft förmånen att spela mot några spelare i värdstoppen och de har alla en sak gemensamt, nämligen att de ofta stoppa med ett drag som samtidigt är starten på en kontra-attack. också detta är en egenskap som utvecklas ju mer man spelar.

Det är också erfarenheten som avgör om man kan bedöma en situation rätt, d v s att man kan se så många drag framåt så att man är säker på att motattacken är realistisk och inte är gjord för tidigt. T ex så kan motståndaren ha en lömsk vinst på fyror i bakfickan.

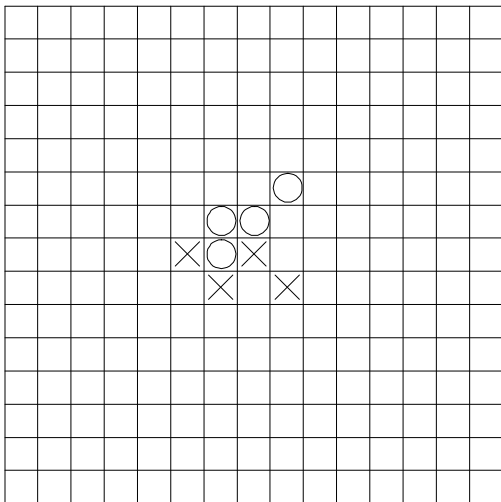
9:1.Här stoppar kryssen ringarnas trea med en egen trea A. Ringarna måste stoppa den och därefter vinner kryss.



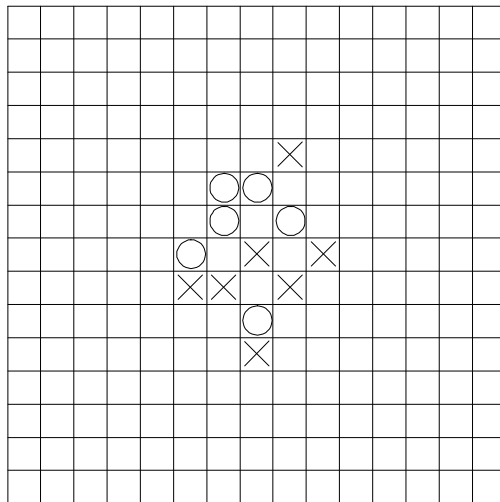
9:2 Ringarna har här gjort en rejäl tabbe med 12 som är för optimistisk. X13 hotar fyrtrea i B. Att spela B först och sedan X13 är ännu bättre



**PROBLEM 15**



**PROBLEM 16 OBS! RINGARNA I TUR.**





## ELFTE LEKTIONEN: HUR TRÄNAR JAG PÅ EGEN HAND

Jag ställer upp några råd i punktform:

Det är otroligt lärorikt att spela tävlingar. I de matcher där man möter en aningen bättre spelare lär man sig mest. Under en tävling uppkommer det ofta väntetid mellan ronderna och denna kan utnyttjas till att studera bättre spelare. De flesta spelare är också villiga att dela med sig av sina kunskaper till intresserade, så var inte rädd att fråga.

Genom att sitta och spela med sig själv lär man sig väldigt mycket. Man utvecklar efterhand en förmåga att läsa spelet i förväg. Men detta är förstås en stegvis process som inte kommer med en gång. En medelgod spelare ser kanske fyra-fem drag i förväg, medan elitspelare mäktar med 15,20 ja kanske t o m 25 drag.

Lös problem. Skaffa alla problemsamlingar du kan och försök lösa problemen där. Under tävlingspartier uppkommer ofta ställningar snarlika de man har sett i problem och då klarar man av det lättare eftersom man har sett det förut.

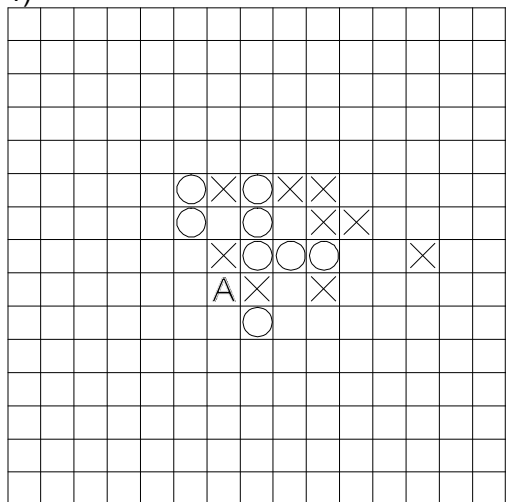
Bli medlem i svenska Luffarschackförbundet. Då erhåller du tidningen Fem I Rad tre gånger per år. I den kan du läsa om tävlingar, lösa problem, beställa litteratur och följ med utvecklingen av vårt kära spel. Har du inte varit medlem förut kostar det 35kr och för vuxen 70kr. Medlemsavgiften kan betalas in på svenska luffarschacksförbundets postgiro nr 92 90 81-8.

Jag får tacka för uppmärksamheten och hoppas att du har lärt dig någonting du inte kunde innan. Nu är det bara för mig att önska lycka till i din luffarschackkarriär.

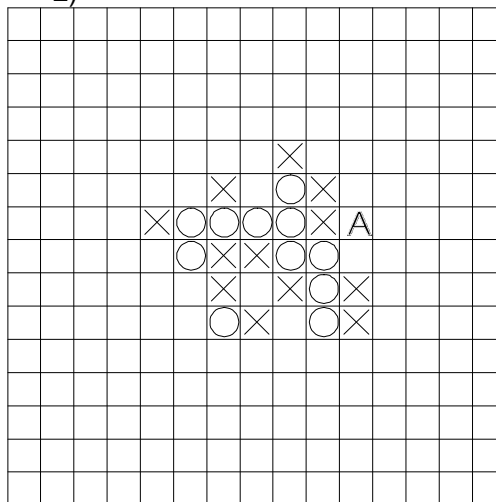
*PETER JONSSON*

RÄTTA SVAREN TILL PROBLEMEN

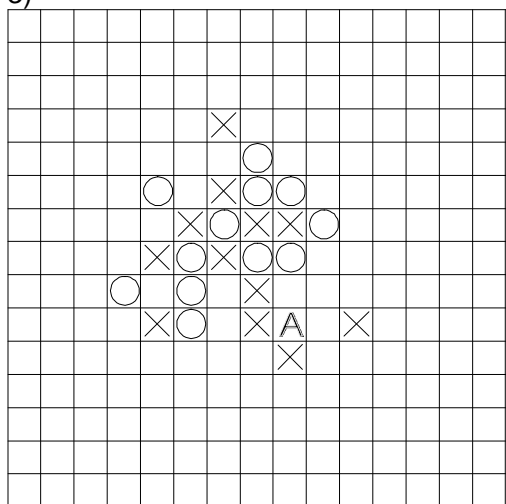
1)



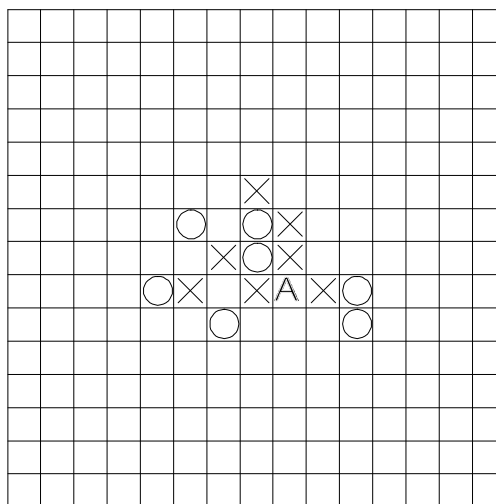
2)



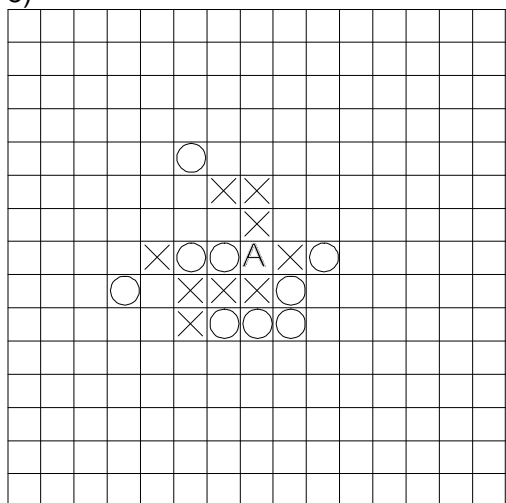
3)



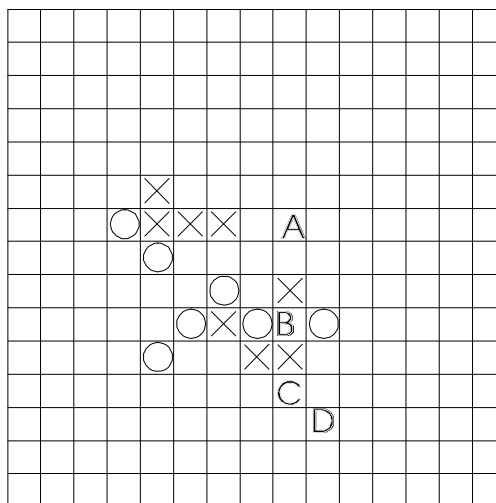
4)



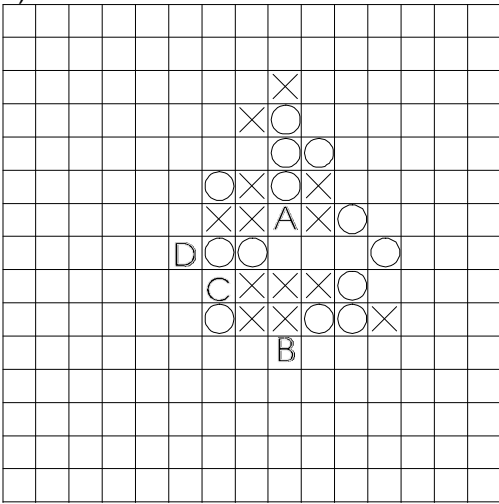
5)



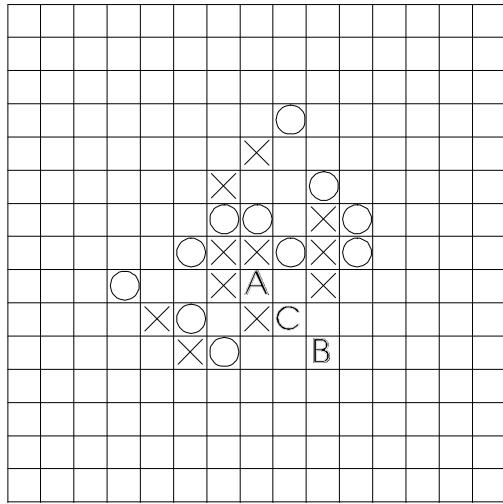
6)



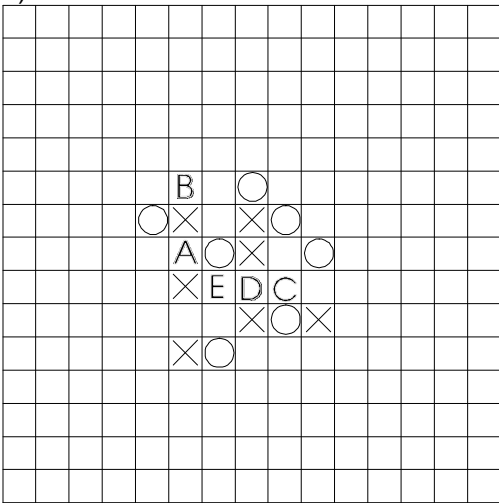
7)



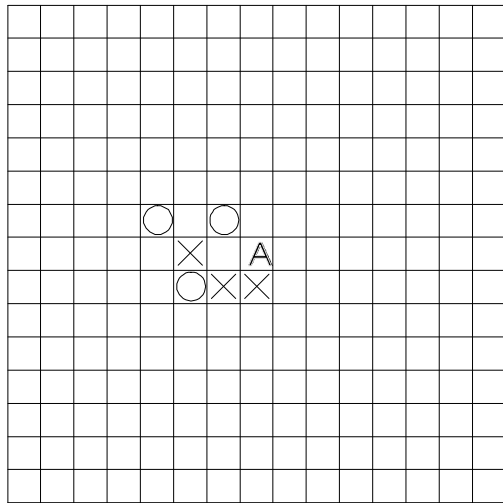
8)



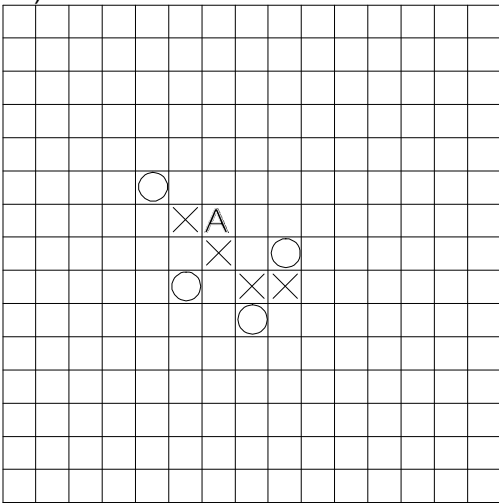
9)



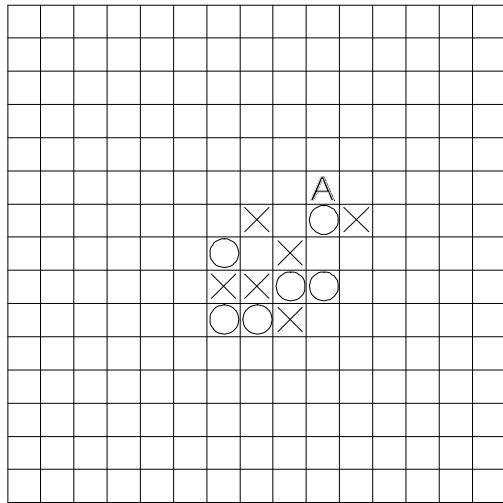
10)



11)

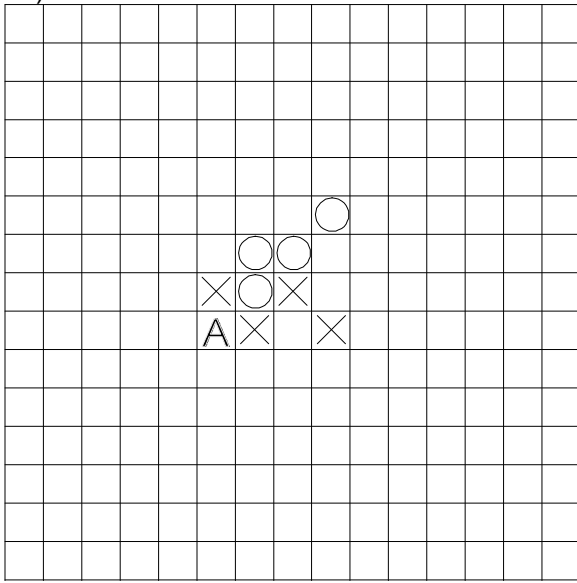


12)





13)



*Författare: Peter Jonsson*

*Design: Rickard Johannesson*