**Centrum**

I den inspelade filen lärde du dig att en springare som står på a1 endast kan nå två fält, c2 och b3. Om man istället ställer den på ett centralt fält som d4 kan den nå åtta fält. Våra pjäser får alltså större verkningsgrad om de placeras centralt.

Vi kan dela in brädet i det absoluta centrum som består av d4, e4, d5 och e5 samt centrumzonen som omfattar kvadraten som vi får om vi drar en linje från c3-c6-f6-f3-c3. En tumregel är att försöka kontrolera det absoluta centrum med bönder på e4 och d4 som vit och på e5 och d5 som svart. Det blir vanligtvis slagsmål om dessa fält så att kunna göra det fullt ut är inte så lätt. Utveckla springarna före löparna och ställ dem i centrumzonen, f3 och c3 för vit, f6 och c6 för svart. Löparna ska också ut tidigt, men utveckla som regel en springare först. Rockera tidigt och försök sedan att ta över centrum.

Ett exempel på hur det går om man förlorar kontrolen över centrum såg vi i ett tänkt parti som förlöpte som följer.

1. E4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. C3 Sf6 5. D4 exd4 6. Cxd4 Lb6 7. E5 Sg8 9. D5.