

Šahovski krožek - OŠ Preddvor

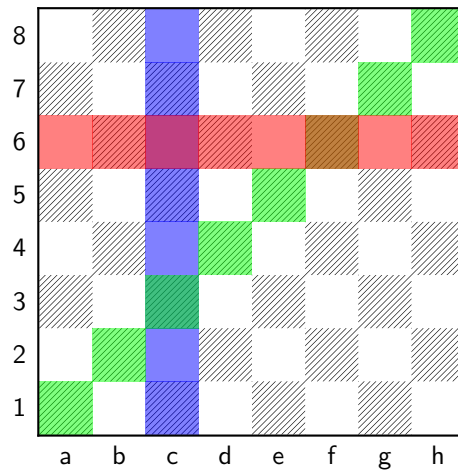
Matjaž Šlibar

Šolsko leto 2015/16

1 Šahovska plošča

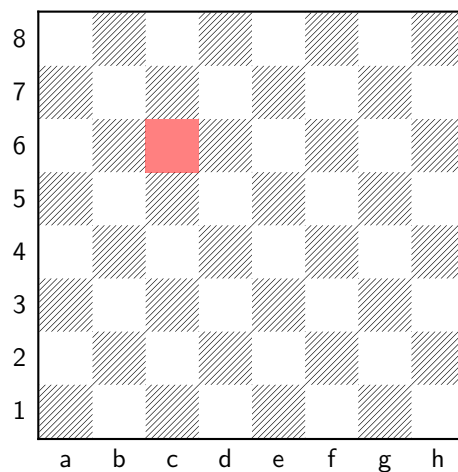
Spoznajmo šahovsko ploščo. Naučimo se bomo kaj so vrsta, linija, diagonal in kako označimo šahovsko polje.

Na diagramu 1 je z rdečo barvo označena šesta vrsta, z modro barvo linija c in z zeleno barvo ena od dveh najdaljših diagonal. Vse vrste in linije imajo osem polj, diagonale pa so različno dolge.



Diag. 1: Rdeče obarvana šesta vrsta, modro obarvana linija c in zeleno obarvana diagonal

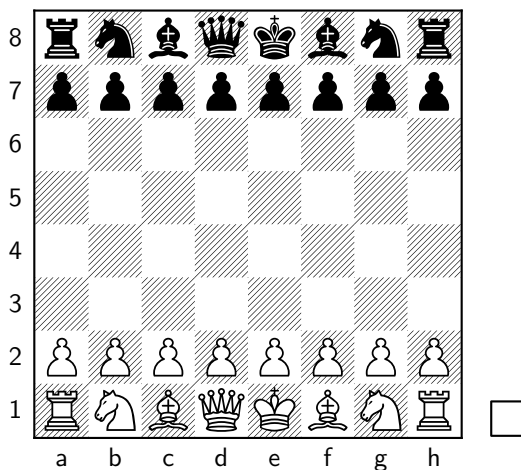
Na presečišču šeste vrste in linije c je polje c6. Prikažimo ga posebej z rdečo barvo (glej diagram 2).



Diag. 2: Polje c6

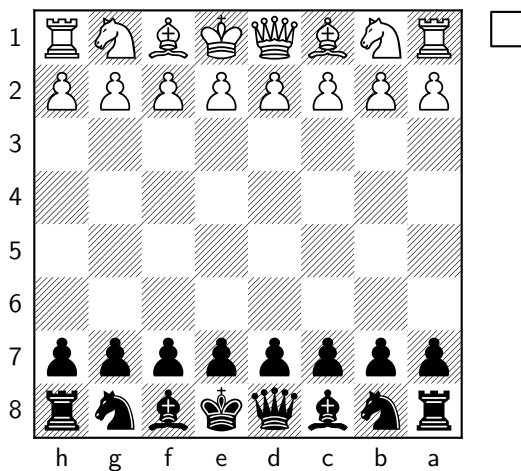
2 Šahovske figure in pravila igre

Šahovske figure postavimo na šahovsko ploščo. Diagram 3 prikazuje naš pogled, če imamo bele figure. Prvo potezo naredi beli.



Diag. 3: Začetna pozicija - pogled belega

Če imamo črne figure je naš pogled kot na diagramu 4. Seveda še vedno prvo potezo naredi beli.

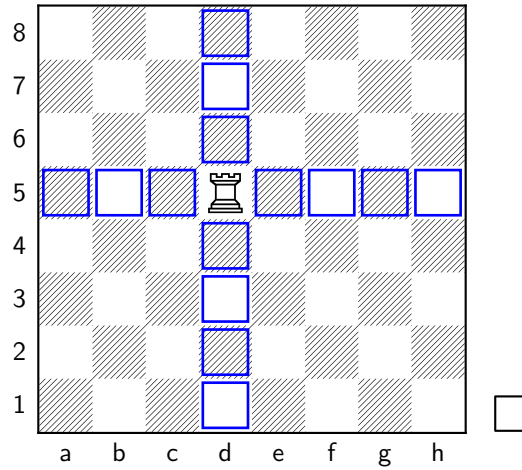


Diag. 4: Začetna pozicija - pogled črnega

Zapomnimo si, da so bele figure v začetni poziciji vedno na prvi in drugi vrsti, črne pa na sedmi in osmi vrsti. Pozorni bodimo tudi na položaj kraljice. Bela je vedno na belem polju, črna pa na črnem polju.

2.1 Trdnjava

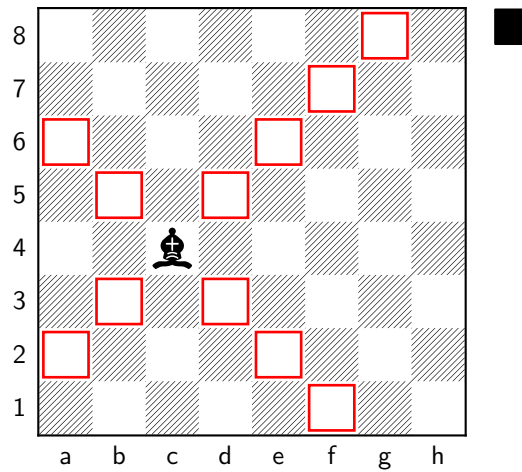
Diagram 5 prikazuje trdnjavo na prazni šahovnici. Z modrimi kvadrati je označenih štirinajst polj kamor se lahko premakne bela trdnjava. Trdnjava se premika po vrstah in linijah.



Diag. 5: Možne poteze s trdnjavo

2.2 Lovec

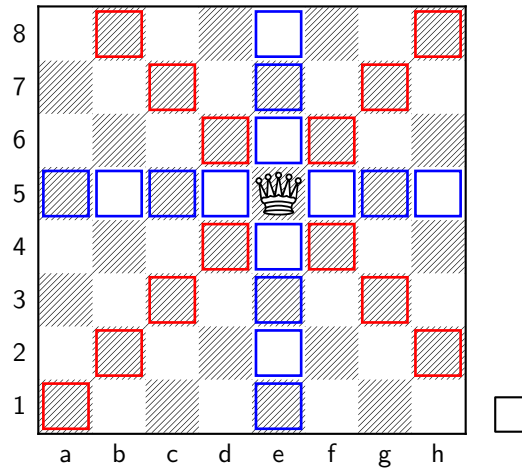
Na naslednjem diagramu (6) je prikazan lovec in poteze, ki jih lahko naredi. Lovec se premika po diagonalah.



Diag. 6: Možne poteze z lovцем

2.3 Dama

Najmočnejša figura je dama. Ni pa največ vredna. Katera figura je največ vredna? Dama ima združene moči trdnjava in lovca. Na diagramu (7) so z modrimi in rdečimi kvadrati označena polja, kamor gre lahko bela dama.



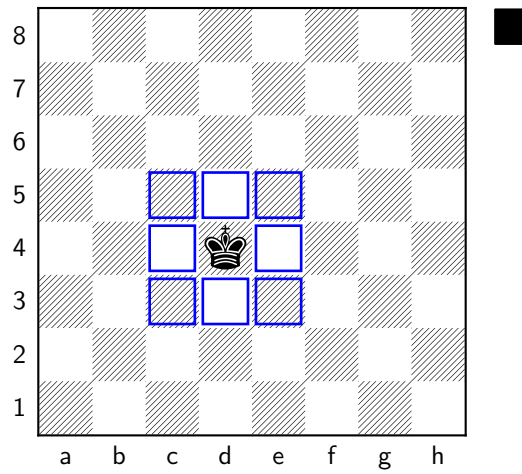
Diag. 7: Možne poteze z damo

Po vrsti in liniji označeni z modrimi kvadrati se dama premika kot trdnjava, po diagonalah označenih z rdečimi kvadrati pa se premika kot lovec. S polja e5 tako dama doseže 27 polj.

2.4 Kralj

Kralj ni najmočnejša figura, ja pa največ vredna. Če ga izgubimo, nas je nasprotnik premagal. Ker je kralj največ vreden, ga je v otvoritvi pametno pospraviti na varno. To običajno storimo z rokado. (Kako naredimo rokado, se bomo še naučili.)

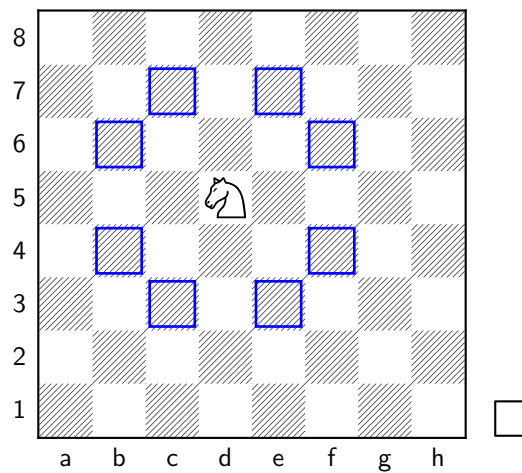
Kralj se lahko premakne za eno polje iz svojega izhodišča po vrsti, liniji ali diagonalni, kot prikazuje diagram 8.



Diag. 8: Možne poteze s kraljem

2.5 Skakač

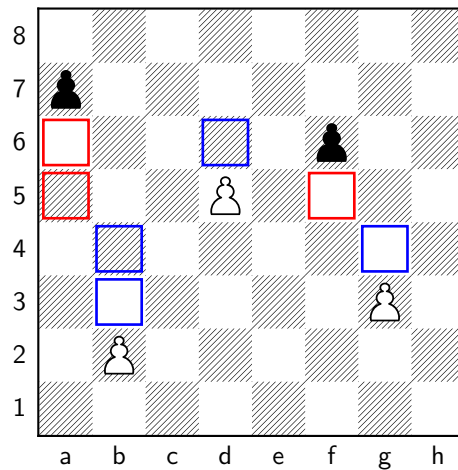
Skakač je malo posebna figura. Že ime pove, da lahko skače. Je edina figura, ki lahko preskoči ostale figure. Premakne pa se tako, da gre eno polje naprej in potem še eno polje po diagonali. Skakač je najmočnejši v središču šahovnice, kjer nadzoruje osem polj (diagram 9).



Diag. 9: Možne poteze s skakačem

2.6 Kmet

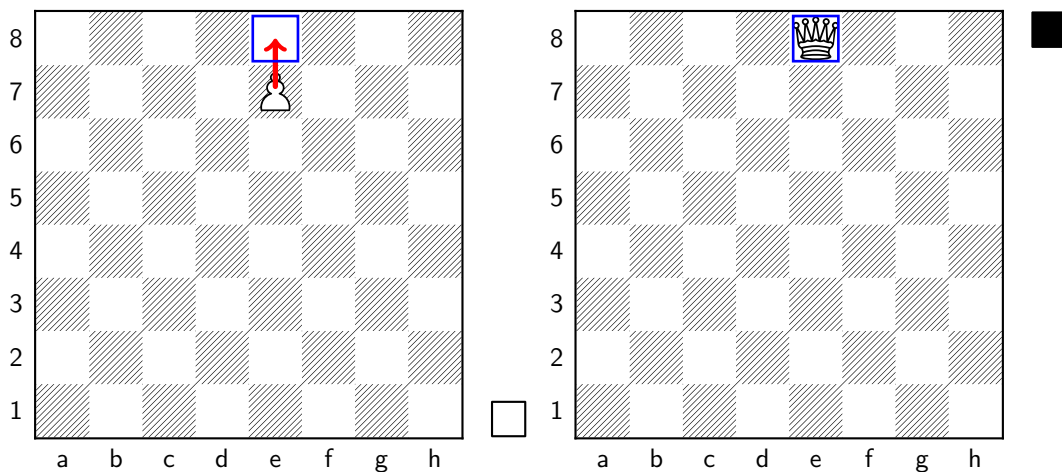
Kmetje so tako posebni, da se jim moramo boljše posvetiti. Pri njih je v primerjavi z ostalimi figurami vse posebno.



Diag. 10: Možne poteze s kmeti

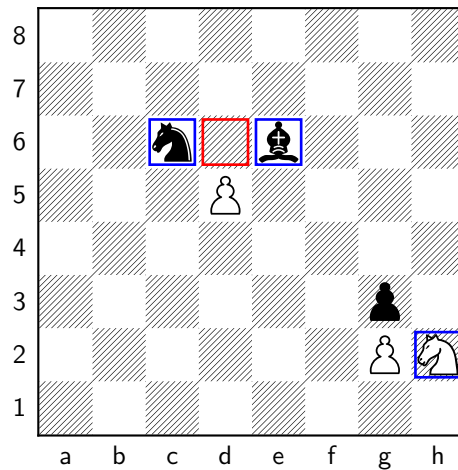
Kmet se lahko premika samo naprej (diagram 10). Če je na izhodiščnem položaju na drugi oz. sedmi vrsti, lahko izbira med premikom za eno ali dve polji naprej. Sicer lahko napreduje samo za eno polje. Nazaj ne more.

Kmet je sicer šibka figura, ima pa možnost, da se spremeni v katerokoli drugo figuro iste barve, razen kralja, če mu uspe priti do zadnje vrste. Temu pravimo promocija. Za promocijo mora beli kmet priti do osme vrste, črni pa do prve vrste. Promocijo belega kmeta v damo prikazujeta diagrama 11.



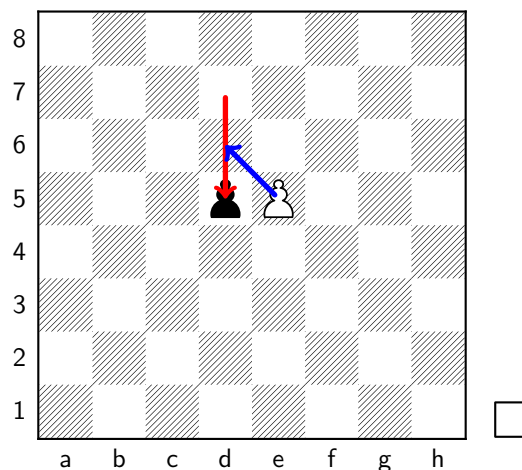
Diag. 11: Promocija - kmet se spremeni v drugo figuro iste barve

Naslednja kmetova posebnost je, da jemlje nasprotnne figure po diagonali za eno polje naprej. Je edina figura, ki jemlje drugače kot se premika. Na diagramu 12 je prikazano kako bel kmet na polju $d5$ lahko vzame tekača ali skakača na z modrim kvadratom označenih poljih $c6$ ali $e6$. Bel kmet lahko namesto jemanja izbere tudi premik naprej na z rdečim kvadratom označeno polje $d6$. Črn kmet na polju $g3$ pa ima samo eno možnost. Lahko vzame skakača na z modrim kvadratom označenem polju $h2$.



Diag. 12: Kmet jemlje diagonalno eno polje naprej

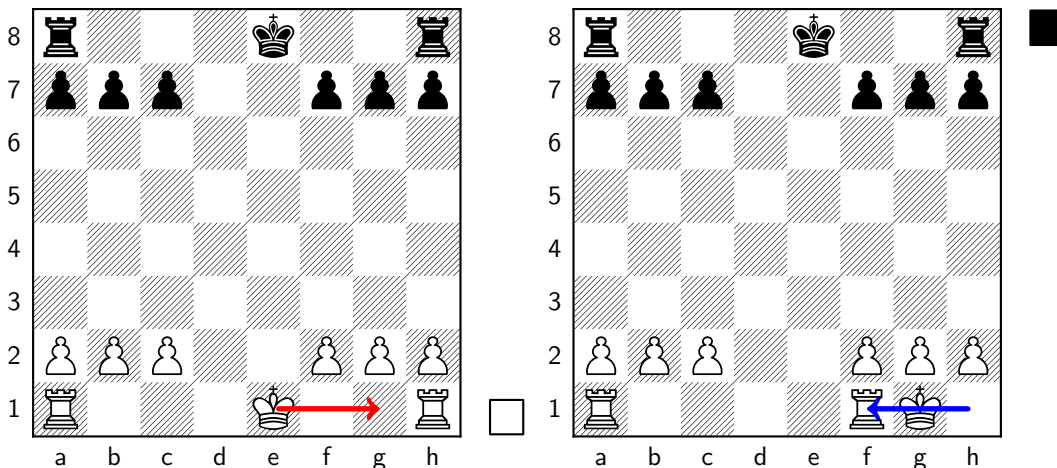
Še zadnja kmetova posebnost pa je jemanje "en passant". Po slovensko bi rekli jemanje mimo-grede. Če se nasprotnikov kmet premakne za dve polji iz začetnega položaja, ga imamo pravico vzeti z kmetom, ki nadzira polje preko katerega je nasprotni kmet šel. To pravilo velja samo takoj po premiku kmeta in ne šele čez dve ali tri poteze. Na diagramu 13 je pozicija po premiku črnega kmeta iz $e7$ na $e5$. Beli kmet na $d5$ ima pravico vzeti tega kmeta, kot da bi bil na polju $e6$.



Diag. 13: Jemanje "en passant"

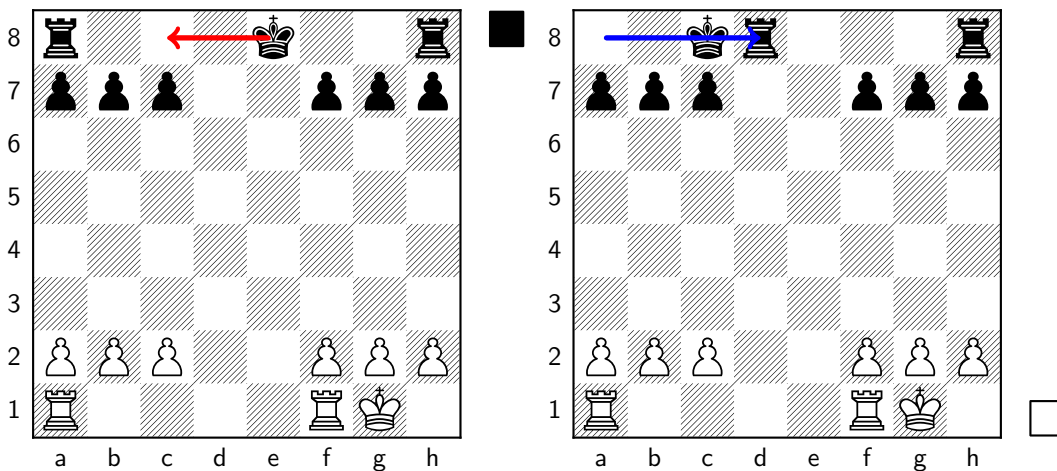
2.7 Rokada

Še eno pomembno šahovsko pravilo je rokada ali rohada. Z tem manevrom lahko kralja umaknemo iz središča na varno. Rokado naredimo tako, da kralja premaknemo za dve polji v levo ali v desno, trdnjavo pa postavimo ob njega na nasprotno stran. Diagram 14 prikazuje malo rokado belega, diagram 15 pa veliko rokado črnega. Malo rokado označimo z znakom *0-0*, veliko pa z znakom *0-0-0*.



Diag. 14: *0-0* - mala rokada belega

Rokada ni mogoča, če je polje čez katerega potuje kralj pod udarom nasprotnih figur. Prav tako ni mogoča, če sta kralj ali trdnjava udeležena pri rokadi že izvedla kakšno potezo.



Diag. 15: *0-0-0* - velika rokada črnega

3 Vrednost figur

Najvrednejša figura je kralj. Če nam ga nasprotnik matira (zajame) je igre konec. Vedno vse sile usmerimo v obrambo kralja, kadar je to potrebno. Vrednost ostalih figur lahko izrazimo s kmeti. Dama, ki ima največjo moč delovanja na šahovnici, je vredna deset kmetov. Trdnjava, ki se premika po linijah in vrstah, je vredna pet kmetov. Lovec je vreden tri kmete. Manj kot trdnjava, ker se lahko premika samo po eni barvi polj. Tudi skakač je vreden tri kmete, enako kot lovec. Prednost skakača pred lovцем je v tem, da lahko preskoči ostale figure in doseže tako bela kot črna polja. Slabost pa seveda, da ne nadzira toliko polj kot lovec. Vrednosti figur izražene s kmeti prikazujejo enačbe od 1 do 4.

$$\text{♔} = \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} \quad (1)$$

$$\text{♖} = \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} \quad (2)$$

$$\text{♘} = \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} \quad (3)$$

$$\text{♞} = \text{♟} + \text{♟} + \text{♟} \quad (4)$$

Te enačbe s figurami lahko zapišemo tudi drugače. Dama je na primer vredna dve trdnjavi (enačba 5).

$$\text{♔} = \text{♖} + \text{♖} \quad (5)$$

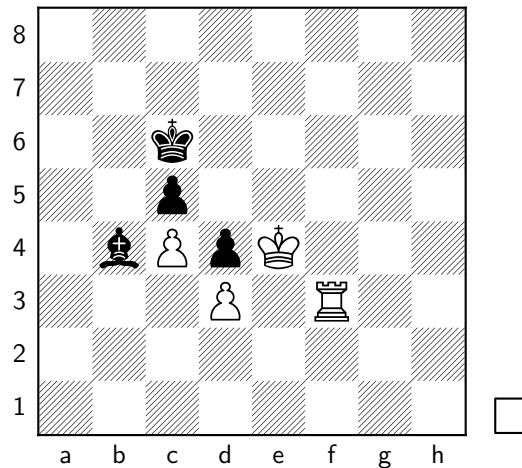
Trdnjava je vredna enako kot lovec in dva kmeta (enačba 6).

$$\text{♖} = \text{♘} + \text{♟} + \text{♟} \quad (6)$$

Poskusimo s še malo bolj zapleteno primerjavo. Lovec in skakač sta vredna enako kot trdnjava in kmet (enačba 7).

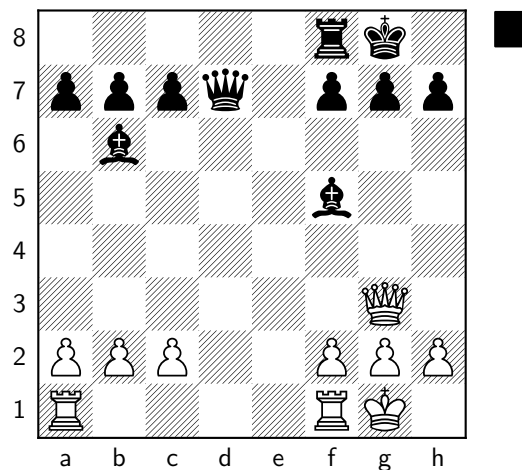
$$\text{♘} + \text{♞} = \text{♖} + \text{♟} \quad (7)$$

Opremljeni z znanjem o vrednosti šahovskih figur že lahko ocenimo stanje na šahovnici. Na diagramu 16 imata beli in črni vsak po dva kmeta. Beli ima trdnjavo, črni pa lovca. Beli je v prednosti, ker je trdnjava vredna pet kmetov, lovec pa samo tri. Tako prednost belega označimo z znakom $+ -$.



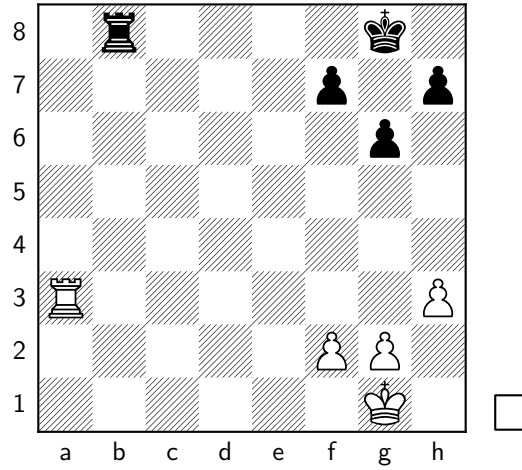
Diag. 16: Ocena stanja - beli ima prednost: $+ -$

Oglejmo si še pozicijo, v kateri ima prednost črni (diagram 17). Črni ima dva lovca, beli pa trdnjavo. Ostale moči so izenačene; oba imata še kraljico, trdnjavo in šest kmetov. Ker sta oba lovca vredna šest kmetov, trdnjava pa samo pet, je črni v prednosti. Tako prednost črnega označimo z znakom $- +$.



Diag. 17: Ocena stanja - črni ima prednost: $- +$

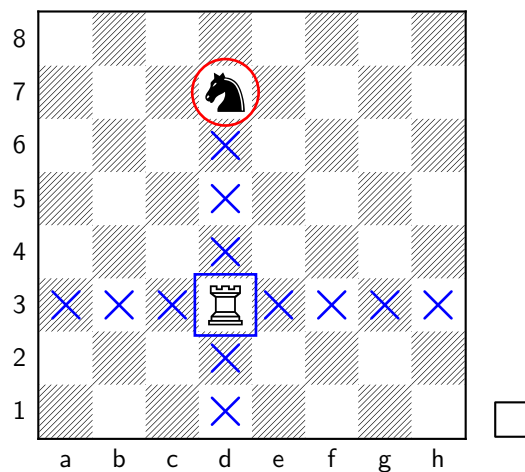
Diagram 18 prikazuje stanje, ko so moči izenačene. Oba nasprotnika imata po tri kmete in trdnjavo. Šahovska partija s tako pozicijo se bo najverjetneje končala z remijem. Izenačeno pozicijo označimo z znakom = .



Diag. 18: Ocena stanja - pozicija je izenačena: =

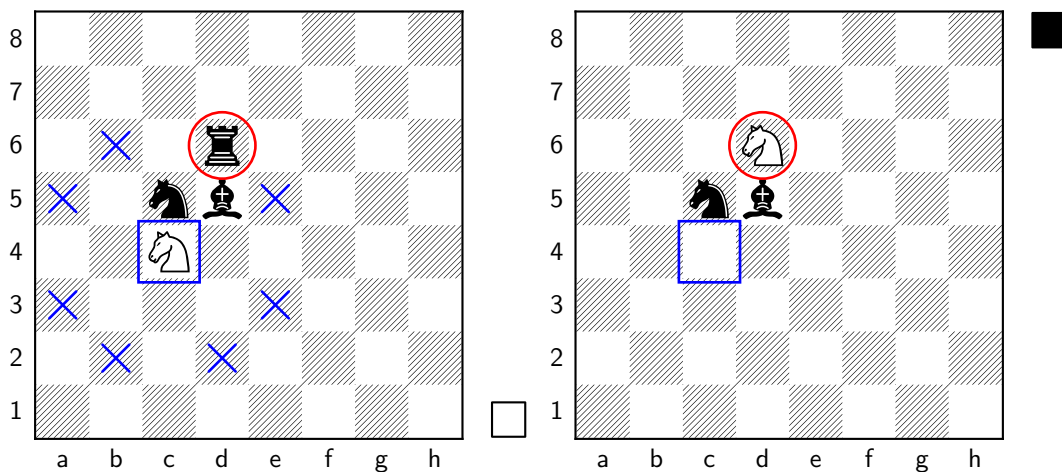
4 Napad in jemanje

Pri šahu je napad zelo pomemben. Omogoča nam, da z jemanjem pridobimo materialno prednost, ki jo potem lahko pretvorimo v zmago. Diagram 19 prikazuje belo trdnjavo na polju *d3* in črnega skakača na polju *d7*. Bela trdnjava se lahko premakne na polja označena z znakom \times , lahko pa tudi vzame črnega skakača. Pravimo, da bela trdnjava napada črnega skakača.



Diag. 19: *Bela trdnjava napada črnega skakača*

Naslednji diagram 20 na levi prikazuje belega skakača na polju *c4*, ki napada črno trdnjavo na polju *d6*. Diagram na desni pa prikazuje stanje po jemanju, ko je beli skakač že vzel trdnjavo.



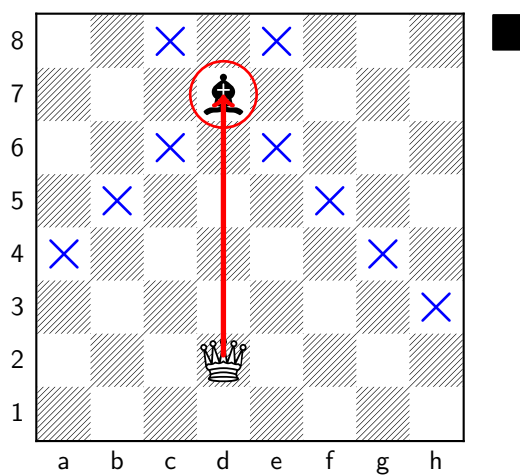
Diag. 20: *Na levi beli skakač napada črno trdnjavo, na desni je beli skakač ravno vzel črno trdnjavo*

5 Obramba

Obramba je branjenje pred napadom. Ločimo štiri načine obrambe: obrambo z umikom, obrambo z zaščito, obrambo z jemanjem in obrembo z zastavitvijo figure.

5.1 Obramba z umikom

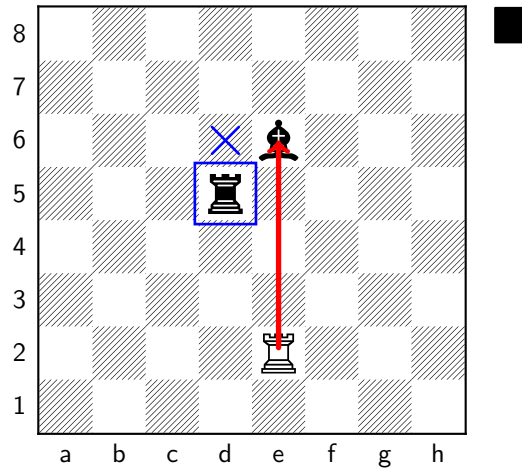
Diagram 21 prikazuje pozicijo kjer bela dama napada črnega lovca. Lovca lahko umaknemo pred napadom tako, da ga prestavimo na eno od polj označenih z znakom \times . Lovca tako ubranimo z umikom.



Diag. 21: Obramba z umikom - črni lovec se umakne na polja označena z znakom \times

5.2 Obramba z zaščito

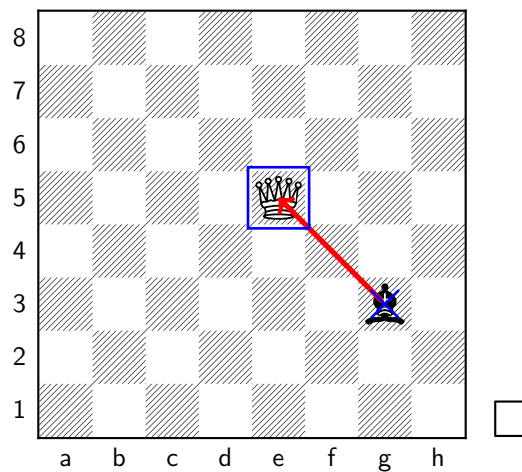
Na diagramu 22 bela trdnjava napada črnega lovca. Ni nujno, da lovca umaknemo. Lahko ga zaščitimo tako, da premaknemo trdnjavo iz polja d5 na polje d6. Obramba z zaščito je možna, ko je ščitena figura vredna manj od figure, ki napada.



Diag. 22: Obramba z zaščito - črna trdnjava gre na polje d6 in tako zaščiti nebranjenega črnega lovca

5.3 Obramba z jemanjem

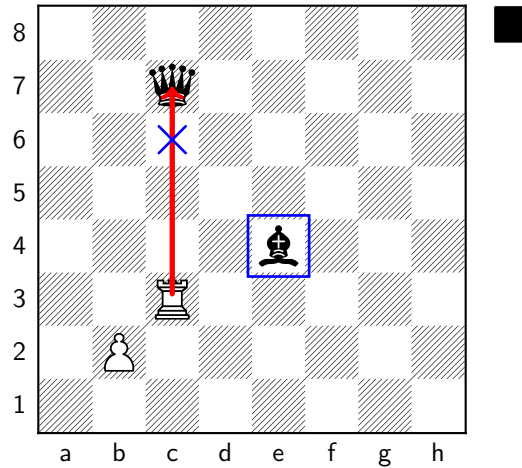
Naslednji diagram 23 prikazuje pozicijo, v kateri črni lovec napada belo damo. Dama lahko enostavno vzame lovca in tako prepreči, da bi jo črni lovec vzela. To je obramba z jemanjem.



Diag. 23: Obramba z jemanjem - bela dama lahko vzame črnega lovca, ki jo napada

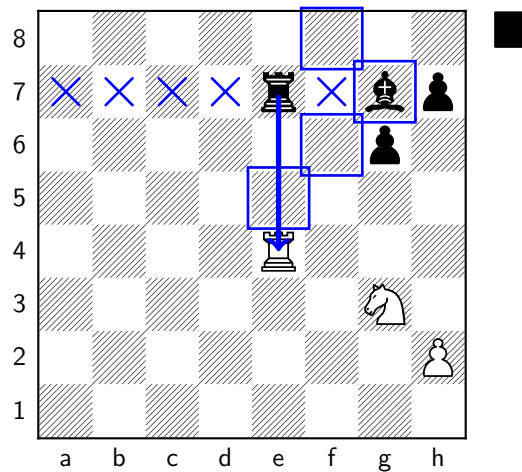
5.4 Obramba z zastavitvijo figure

Na diagramu 24 beli s trdnjavo preti vzeti črno damo na polju c7. Črni lahko napad prepreči z zastavitvijo črnega lovca, tako da ga premakne na polje c6.



Diag. 24: Obramba z zastavitvijo figure - črni lovec gre na polje c6 in tako prepreči napad bele trdnjave na črno damo

Na koncu tega poglavja si oglejmo še pozicijo 25. Bela trdnja na polju e4 napada črno trdnjavo na polju e7.



Diag. 25: Bela trdnjava napada črno - možni so štiri načini obrambe

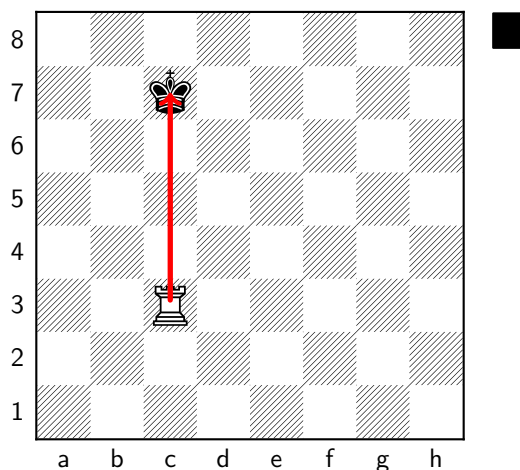
Možne so naslednje oblike obrambe:

- obramba z umikom: črna trdnjava se lahko umakne pa polja označena z znakom \times ,
- obramba z zaščito: črni lovec gre lahko na polji f6 ali f8 in zaščiti črno trdnjavo,
- obramba z jemanjem: črna trdnjava lahko vzame belo trdnjavo na polju e4,
- obramba z zastavitvijo figure: črni lovec gre lahko na polje e5 in tako prekine napad.

6 Napad na kralja - šah in obramba pred šahom

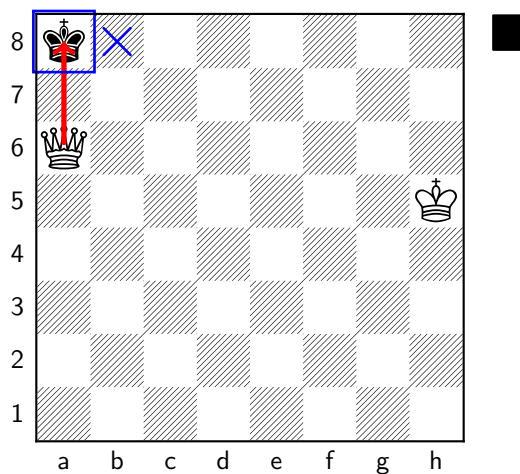
6.1 Napad na kralja - šah

Na diagramu 26 trdnjava napada kralja. Napad na kralja je posebna oblika napada in ga imenujemo *šah*. Če se v igri zgodi, da napadete nasprotnikovega kralja, lahko rečete *šah*. Napadenega kralja je nujno potrebno braniti.



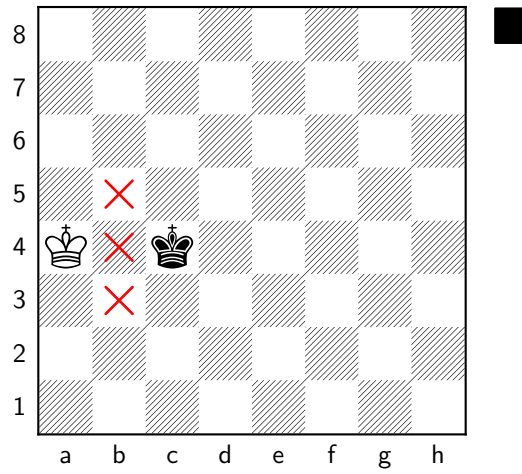
Diag. 26: *Bela trdnjava napada črnega kralja - šah!*

Tudi na diagramu 27 je črni kralj v šahu. Kralj nikoli ne sme ostati v šahu in se ga nikoli ne jemlje. V tej pozicije je edina možna poteza umik črnega kralja na polje b8.

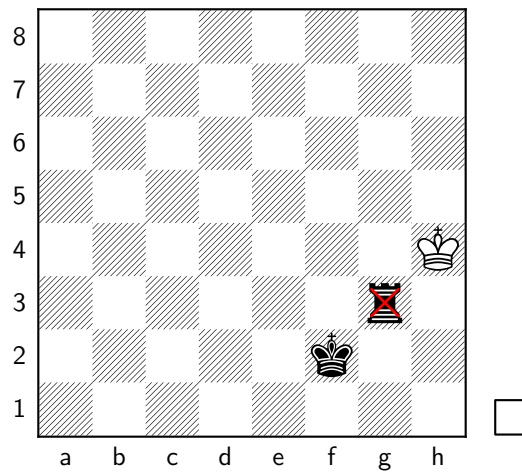


Diag. 27: *Črni kralj je v šahu. Edina možna obramba je umik črnega kralja na polje b8.*

Kralja se ne sme nikoli postaviti v šah. Kralj tudi nikoli ne da šah. Vedno mora biti vsaj eno polje med kraljema (glej diagrama 28 in 29).



Diag. 28: Med kraljema mora biti vsaj eno polje

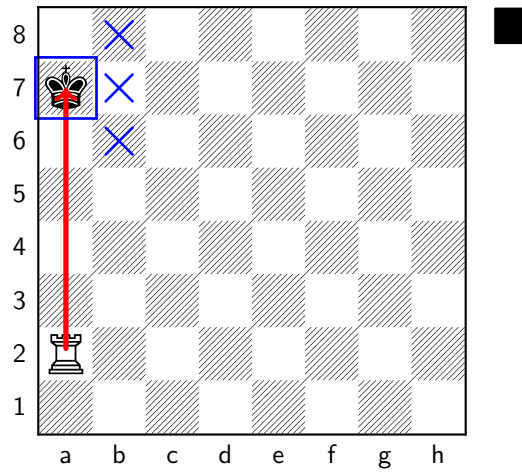


Diag. 29: Med kraljema mora biti vsaj eno polje. Na njem lahko stoji figura.

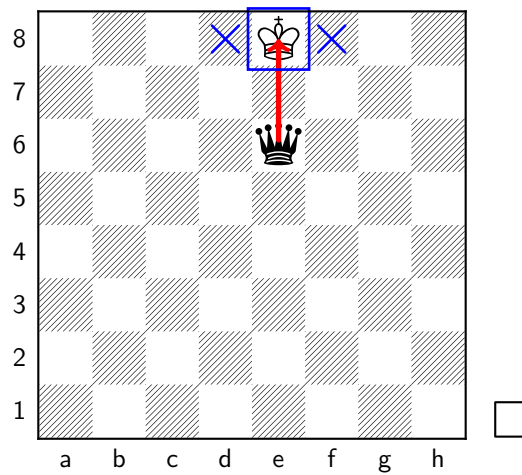
6.2 Obramba pred šahom

6.2.1 Obramba pred šahom z umikom

Ena od možnih obramb pred šahom je umik (glej diagrama 30 in 31).



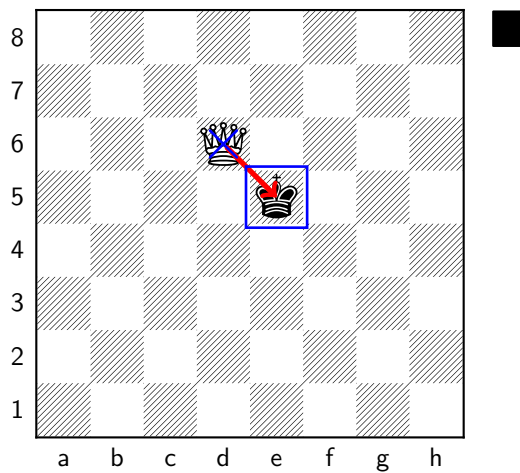
Diag. 30: Črni kralj je v šahu. Možen je umik kralja na polje b6, b7 ali b8.



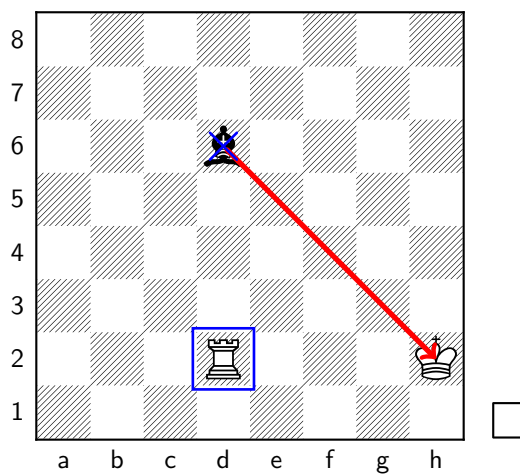
Diag. 31: Beli kralj je v šahu. Možen je umik kralja na polje d8 ali f8.

6.2.2 Obramba pred šahom z jemanjem nasprotnikove figure

Druga od možnih obramb pred šahom je jemanje nasprotnikove figure. Nasprotnikovo figuro lahko vzame kar kralj (glej diagram 32) ali pa jo vzame druga figura (glej diagram 33).



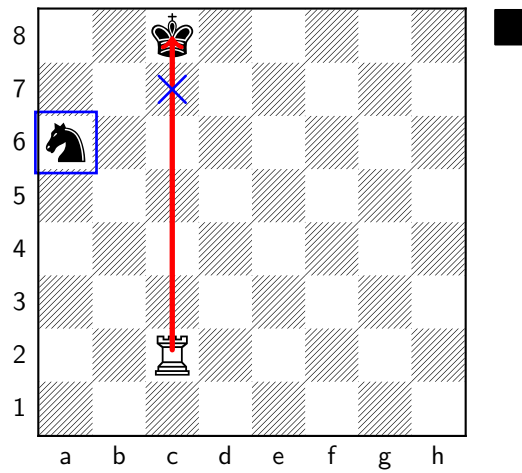
Diag. 32: Črni kralj se lahko ubrani pred šahom tako, da vzame delo damo na polju d6.



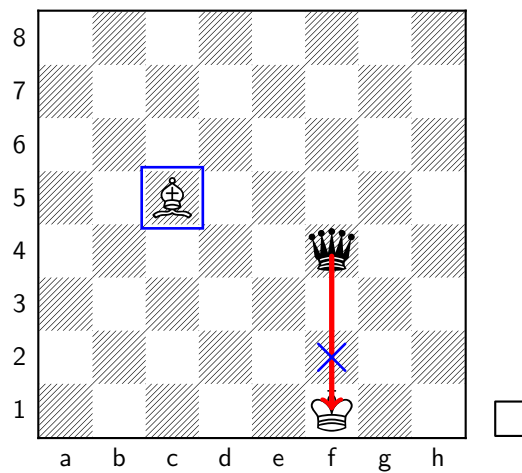
Diag. 33: Beli kralj je v šahu. Beli se lahko ubrani tako, da s trdnjavo vzame črnega lovca na polju d6.

6.2.3 Obramba pred šahom z zastavitvijo figure

Zadnja od možnih obramb pred šahom je obramba pred šahom z zastavitvijo figure. Oglejmo si jo na diagramih 34 in 35.



Diag. 34: Črni je v šahu. Skakača s polja a6 lahko premakne na polje c7 in tako ubrani kralja pred šahom.

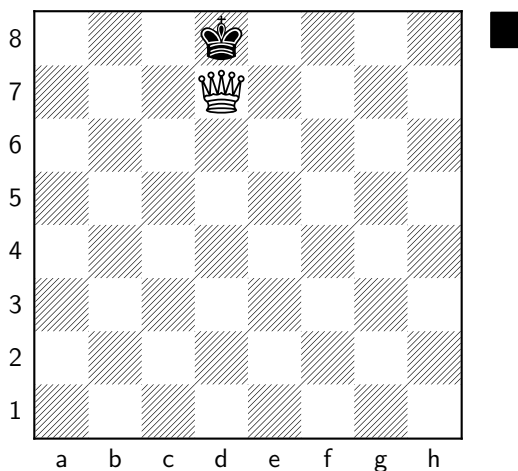


Diag. 35: Beli je v šahu. Lovca s polja c5 lahko premakne na polje f2 in tako ubrani kralja pred šahom.

7 Mat

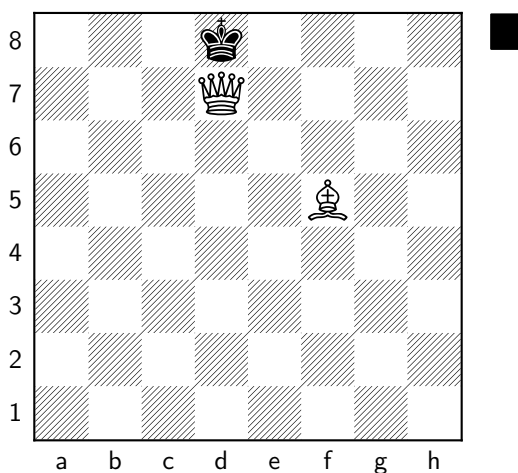
Mat (tudi šah-mat) je stanje, ko napadeni kralj nima rešitve pred šahom. Ni možen umik na polje, ki ni pod udarom, niti ni možna kakšna druga oblika obrambe. Mat pomeni konec šahovske igre. Igralec, ki je dal mat je zmagovalec in dobi eno točko, igralec, ki je mat dobil, pa je poraženec in ostane brez točk.

Oglejmo si pozicijo na diagramu 36. Bela dama napada črnega kralja, ki je zato v šahu. Črni se mora rešiti šaha. Umik ni mogoč. Edina možnost je, da črni s kraljem vzame belo damo.



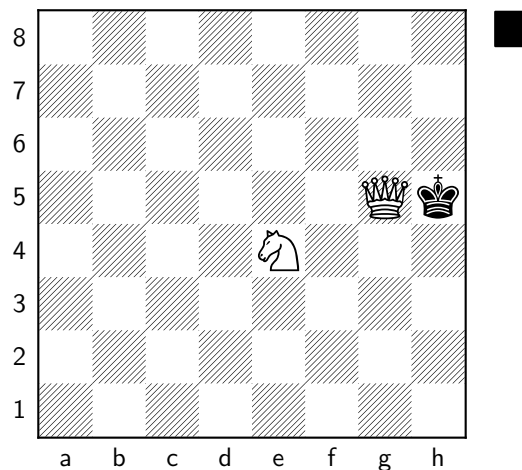
Diag. 36: Bela dama napada črnega kralja. Edina možna obramba je, da črni vzame damo.

V naslednji poziciji (diagram 37) je črni zopet v šahu. Črni ne more vzeti bele dame, ker je branjena z lovцем na f5. Črni je v šahu in nima nobene obrambe pred njim. To pomeni, da je črni matiran.



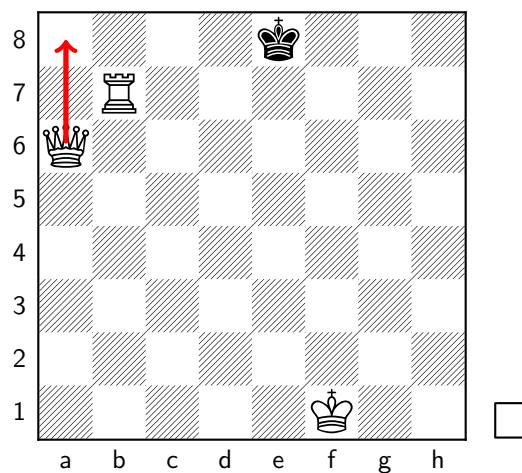
Diag. 37: Bela dama napada črnega kralja. Dama je branjena z lovцем, zato je črni ne more vzeti. Mat.

Oglejmo si še nekaj primerov mata. V poziciji na diagramu 38 je črni v šahu. Bela dama, ki daje šah je branjena s skakačem, zato je črni ne more vzeti. Tudi umik ni možen, zato je črni matiran.



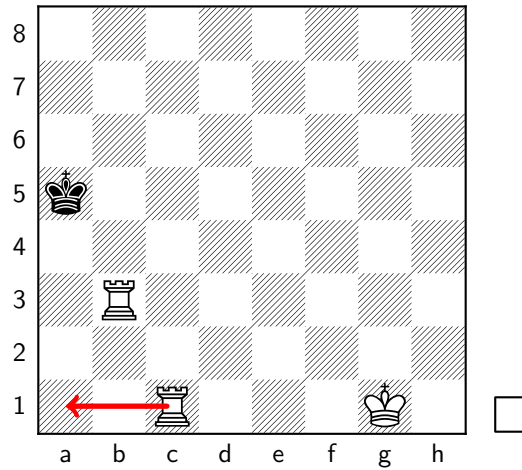
Diag. 38: *Beli skakač brani belo damo na g4. Črni je v šahu in nima obrambe. Mat.*

Pozicija na diagramu 39 je precej pogosta pri začetnikih. Bela trdnjava čuva vsa polja na sedmi vrsti, zato je gibanje črnega kralja omejeno samo na osmo vrsto. Ko bo beli premaknil damo s polja a6 na polje a8, črni ne bo več imel umika na polje, ki ni pod udarom, zato bo v matu.



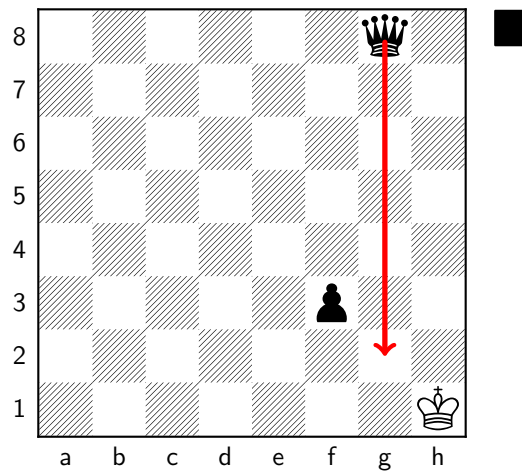
Diag. 39: *Bela trdnjava čuva sedmo vrsto, zato črni kralj ne more zapustiti osme vrste. Beli bo premaknil damo s polja a6 na a8 in dal mat.*

Diagram 40 prikazuje podobno pozicijo, kjer črnega matirata dve trdnjavi. Gibanje črnega kralja je omejeno na linijo a. Ko bo beli premaknil trdnjavo s polja c1 na polje a1, bo pod udarom tudi linija a in črni bo matiran.



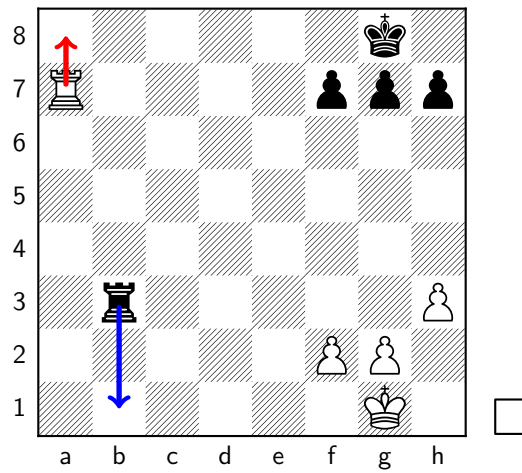
Diag. 40: Bela trdnjava na polju b3 čuva linijo b, zato črni kralj ne more zapustiti linije a. Beli bo premaknil drugo trdnjavo s polja c1 na polje a1 in dal mat.

Oglejmo si še diagram 41. Črni bo matiral belega tako, da premakne damo s polja g8 na polje g2. Črna dama bo branjena s črnim kmetom na f6 in je črni ne bo smel vzeti.

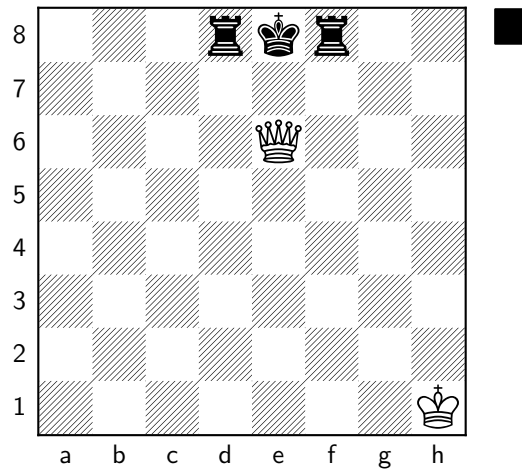


Diag. 41: Črni matira belega tako, da igra damo s polja g8 na polje g2.

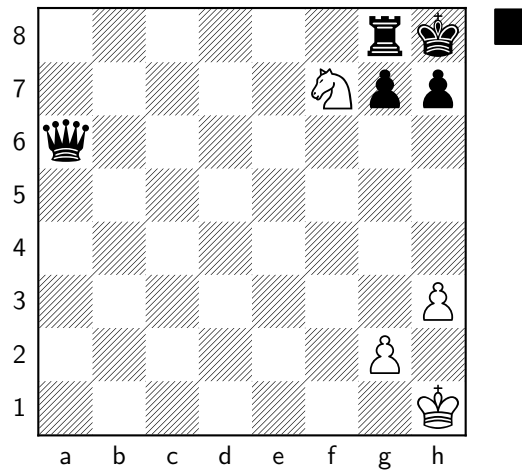
Za konec poglavja o matu pa si poglejmo še štiri lepe matne slike, ki jih srečamo tudi v praksi.



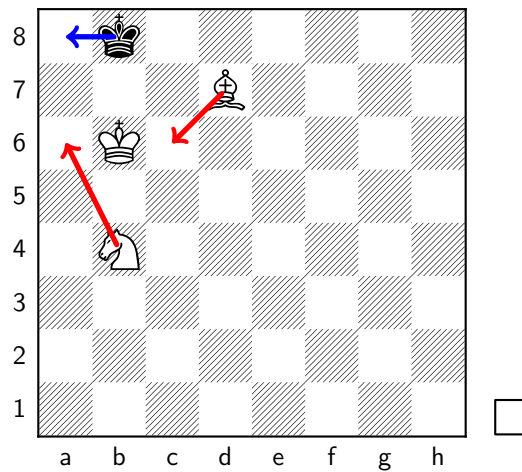
Diag. 42: Mat na osnovni vrsti. Črnemu kralju pobeg preprečujejo njegovi lastni kmetje. Beli ima izhod na polje h2



Diag. 43: Epoletni mat: trdnjavi poleg črnega kralja sta kot epoleti na generalovih ramah.



Diag. 44: Zadušni mat: šah-mat daje beli skakač. Črni kralj je zadušen z lastnimi figurami, ki mu preprečujejo umik iz šaha.

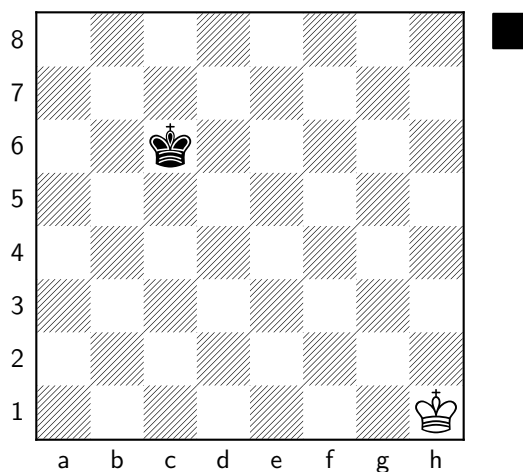


Diag. 45: Mat z lovcem in konjem: beli igra Sa6+ in po potezi črnega Ka8 daje mat z Lc6.

8 Remi

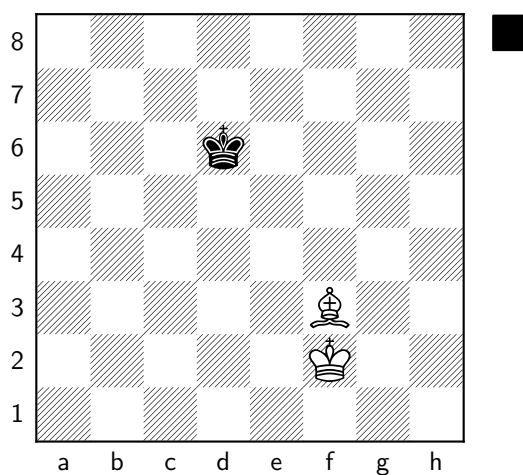
Šahovska partija se ne konča vedno z zmagovalcem in poražencem. Možen je tudi neodločen izid - remi. Če se igra konča z remijem, dobi vsak od tekmovalcev pol točke. Do remija lahko pridemo na več načinov.

Če noben od nasprotnikov nima dovolj materiala, da bi dal mat je igra remi. Tak primer prikazuje diagram 46, so sta na šahovnici ostala samo gola kralja.



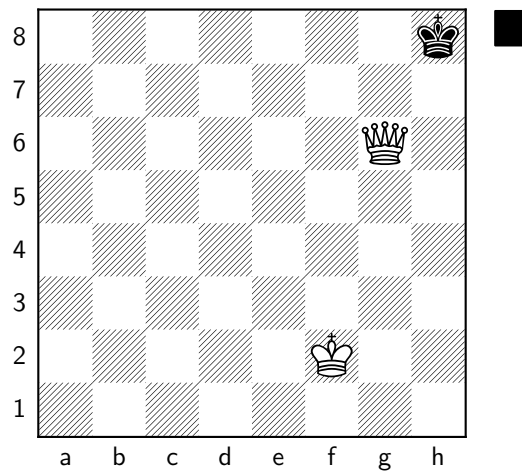
Diag. 46: Remi - na šahovnici sta ostala samo gola kralja

Tudi pozicija na diagramu 47 je remi. Črnemu je ostal samo kralj, beli pa nima dovolj materiala, da bi dal mat.



Diag. 47: Remi - beli nima dovolj materiala, da bi dal mat

Igra se konča z remijem tudi, če je en od nasprotnikov v patu. Poglejmo si primer pata na diagramu 48.

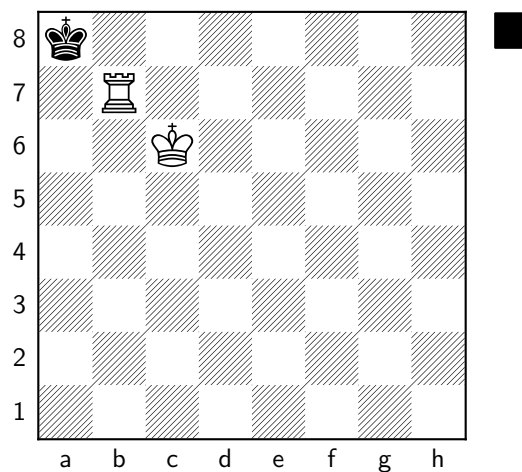


Diag. 48: Črni ni v šahu in je na potezi. Kamorkoli premakne kralja je v šahu, druge poteze pa nima. To je pat.

Črni je na potezi. Kralj na polju a8 ni v šahu. Kamorkoli bi črni premaknil kralja, bi bil pod udarom bele dame. Črni ne more premakniti kralja, zato je v patu.

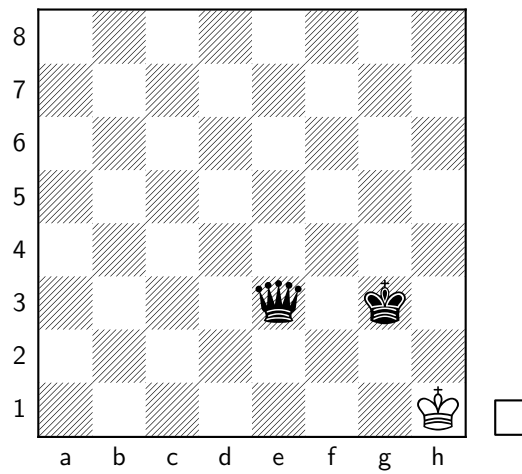
Vedno, ko uveljavljamo materialno prednost, moramo paziti, da se nam nasprotnik ne izmuzne v pat. Namesto pričakovane cele točke za zmago, lahko dobimo samo pol točke za remi.

Oglejmo si diagram 49. Beli ima celo trdnjavo prednosti, vendar se ne more veseliti zmage. Ker je črni v patu, bo dobil samo pol točke za remi.



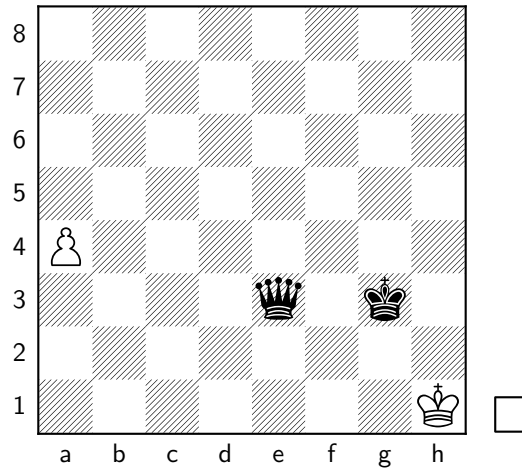
Diag. 49: Beli ima trdnjavo prednosti, vendar je dobil samo pol točke. Črni je v patu.

Tudi v poziciji na diagramu 50 črnemu ne pomaga prednost cele dame. Ker se je črni nespretno lotil matiranja belega kralja je beli v patu. Rezultat je neodločen.

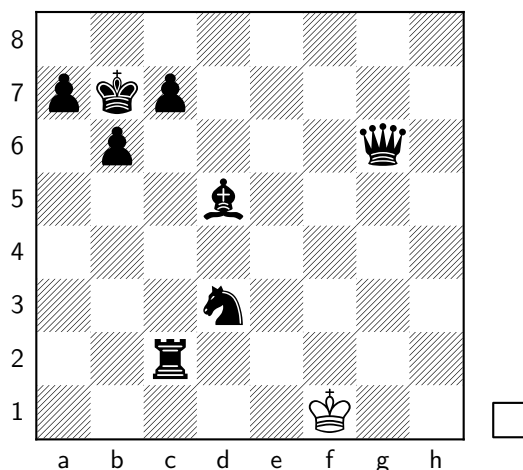


Diag. 50: Črni ima damo prednosti. Igra se je vseeno končala z remijem, ker je beli v patu.

Naslednja pozicija na diagramu 51 je podobna prejšnji. Beli kralj se ne more premakniti nikamor in ni v šahu. Beli vseeno ni v patu. Edina možna poteza belega je, da premakne kmeta a4 za eno polje naprej.



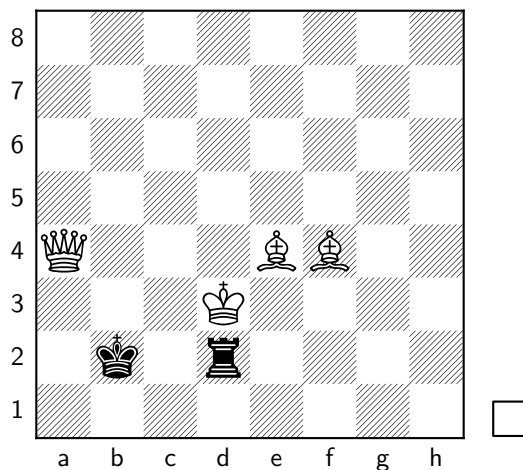
Diag. 51: Beli kralj nima poteze in ni v šahu. Beli vseeno ni v patu, ker lahko premakne kmeta a4.



Diag. 52: Črni je pobral vse bele figure. Nespretna zadnja poteza črnega je postavila belega kralja v pat in črni se ne more veseliti zmage.

Nevarnost pata je vedno prisotna. V partiji na diagramu 52 je črnemu uspelo pobrati vse bele figure. Žal ga je slaba zadnja poteza prikrajšala za zmago. Dobil bo samo pol točke, ker je beli kralj v patu.

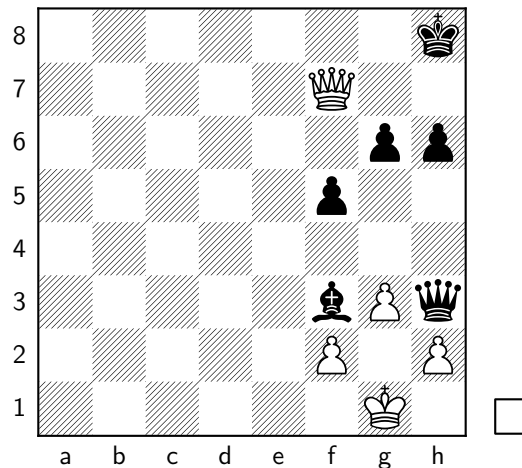
Oglejmo si še pozicijo na diagramu 53. Črni je dal šah s trdnjavo. Beli lahko trdnjavo vzame in se reši šaha. Če vzame trdnjavo s kraljem, potem črni kralj ne bo imel nobene možne poteze. Črni bo v patu in kljub materialni prednosti belega se bo partija končala z remijem. Pravilno je jemanje trdnjave s črno poljnim lovцем. V tem primeru ima črni na voljo premik kralja na polje b1.



Diag. 53: Črni je dal šah in beli lahko vzame nebranjeto črno trdnjavo. Jo lahko vzame s kraljem?

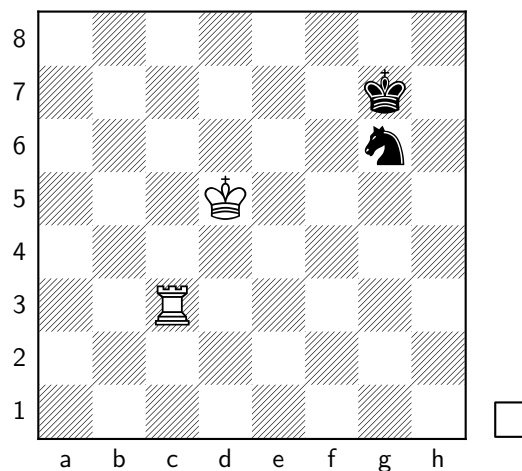
Nauk, ki ga lahko potegnemo iz zadnjih diagramov je, da nikoli ne smemo zanemariti možnosti pata. Na ta način po nepotrebnem zapravimo že skoraj prisluzeno celo točno in jo spremenimo v samo pol točke. Vedno, ko matiramo nasprotnika, mislimo tudi na to možnost.

Partija se lahko konča z remijem tudi, če se pozicija trikrat ponovi. V tem primeru običajno šibkejši od nasprotnikov reklamira remi. Primer za tako pozicijo je na diagramu 54. Beli je materialno šibkejši in pred nebranjivim matom na g2. Reši se lahko samo tako, da neprestano daje šah črnemu kralju na poljih f8 in f7. Ko se pozicija trikrat ponovi, lahko reklamira remi in črnemu odsčipne pol točke.



Diag. 54: *Beli pred nebranjivim matom na g2. Reši se lahko samo z večnim šahom.*

Partija se konča z delitvijo točke tudi, če 50 potez ni nihče vzel nasprotnikove figure ali premaknil kmeta. Tudi v tem primeru običajno šibkejši od nasprotnikov reklamira remi. Tak primer je na diagramu 55. Beli ima materialno prednost, ker je trdnjava močnejša od skakača. Vseeno črnega ne more premagati, če se leta pravilno brani. Po petdesetih potezih lahko črni reklamira remi in partija se konča z delitvijo točke.



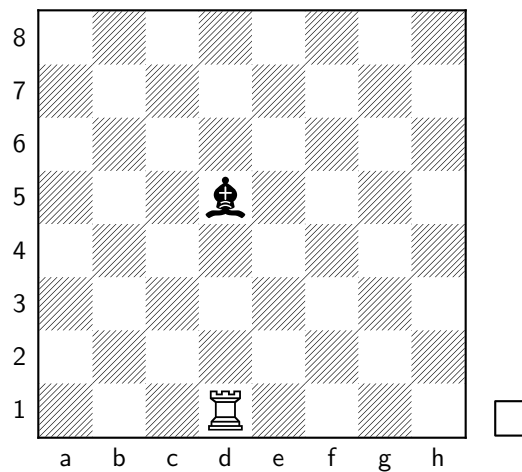
Diag. 55: *Beli ima prednost trdnjave pred skakačem. Če se črni pravilno brani je rezultat remi.*

Zadnja od možnosti za remi v šahovski partiji pa je dogovor. Dobri igralci, če ocenijo, da je pozicija izenačena, lahko predlagajo nasprotniku remi z delitvijo točke. Prepovedano je stalno

prosjačiti za remi, zato si lahko nasprotnika remi ponujata samo izmenično. Če ponudi remi prvi in ga drugi zavrne, lahko naslednjič ponudi remi samo drugi. Pri mladih šahistih ponujanje remija ni zaželeno.

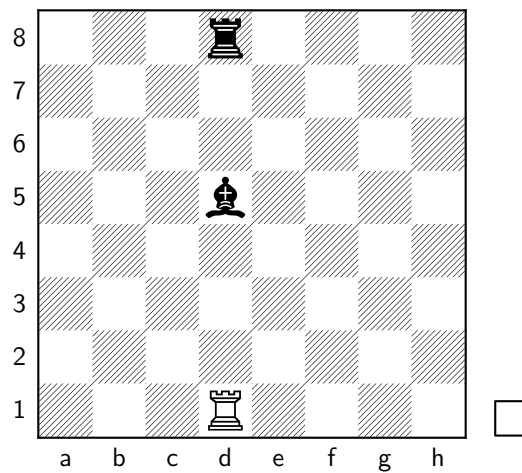
9 Dvakratni napad

V poziciji na diagramu 56 bela trdnjava na polju *d1* napada črnega lovca na polju *d5*. Beli lahko lovca vzame, ker ni branjen.



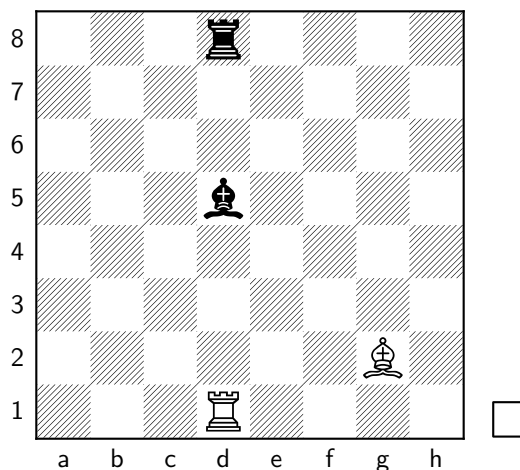
Diag. 56: *Bela trdnjava napada črnega lovca. Lovec ni branjen, zato ga lahko beli vzame.*

Na naslednjem diagramu 57 je dodana še črna trdnjava na polju *d8*, ki brani črnega lovca. Lovec je sicer napaden, je pa tudi branjen s črno trdnjavo, zato ga bela trdnjava ne sme vzeti.



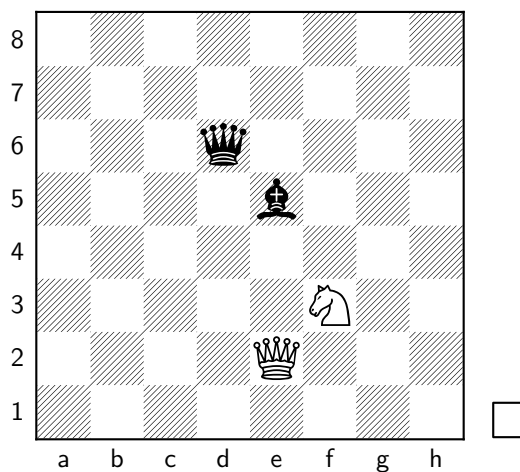
Diag. 57: *Črni lovec je branjen, zato ga lahko beli ne sme vzeti.*

Na diagramu 58 je črni lovec na polju *d5* napaden dvakrat. Enkrat s trdnjavo na polju *d1* in še enkrat z lovcem na polju *g2*. Lovec je branjen samo enkrat s trdnjavo na polju *d8*, zato ga lahko beli vzame. Če črni tudi vzame figuro, ima beli še eno biguro, ki na koncu vzame črno trdnjavo. Ker je lovec na polju *d5* napaden dvakrat, je to **dvakratni napad**.



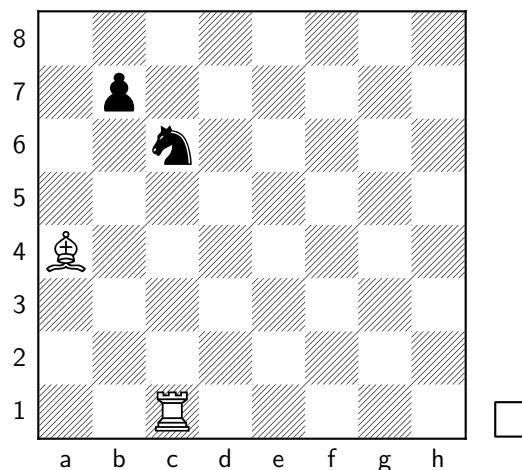
Diag. 58: *Dvakratni napad. Črni lovec je napaden dvakrat, branjen pa samo enkrat, zato ga beli lahko vzame.*

Tudi druge figure lahko izvedejo dvakratni napad. V poziciji na diagramu 59 imamo dvakratni napad bele dame in belega skakača na črnega lovca. V tem primeru je vseeno ali beli lovca vzame z damo ali s skakačem. V obeh primerih osvoji figuro.



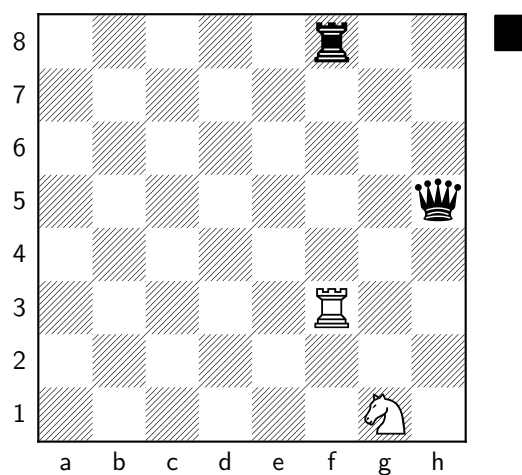
Diag. 59: *Dvakratni napad dame in skakača na črnega lovca. Vseeno je s katero figuro vzamemo lovca.*

Naslednja pozicija 60 tudi prikazuje dvakratni napad. Bela trdnjava in lovec napadata črnega skakača, ki je branjen samo enkrat s kmetom. Če črni vzame skakača najprej z lovcem, osvoji kmeta, če pa vzame skakača najprej s trdnjavo, pa izgubi material v vrednosti kmeta. Pri dvakratnem napadu je potrebno biti previden, s katero figuro vzamemo najprej.



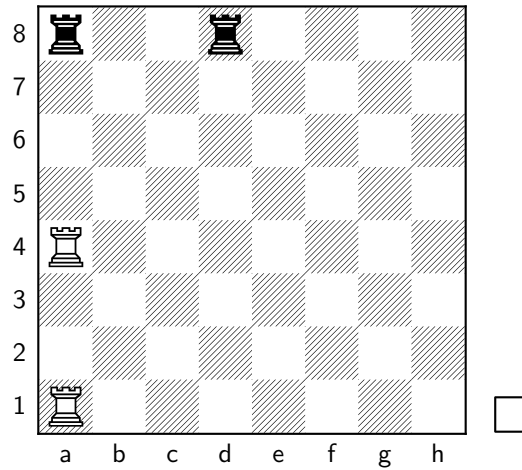
Diag. 60: Dvakratni napad trdnjave in lovca na črnega skakača. Vrstni red jemanja je pomemben.

Na diagramu 61 je še ena pozicija z dvakratnim napadom, kjer je vrstni red jemanja pomemben. Če črni najprej vzame belo trdnjavo z damo, izgubi material v vrednosti dveh kmetov. Pravilno je jemanje najprej s trdnjavo. V tem primeru črni osvoji celega skakača.



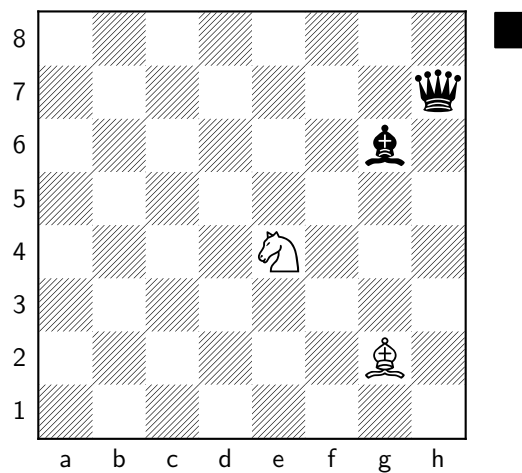
Diag. 61: Dvakratni napad črne dame in trdnjave na belo trdnjavo. Vrstni red jemanja je pomemben.

Poglejmo si še malo bolj zvit dvakratni napad. V poziciji na diagramu 62 se na prvi pogled zdi, kot da je črna trdnjava na polju a8 napadena samo enkrat. Ker belo trdnjavo na polju a4 podpira še trdnjava na polju a1, gre v resnici za dvakratni napad in beli lahko osvoji trdnjavo.



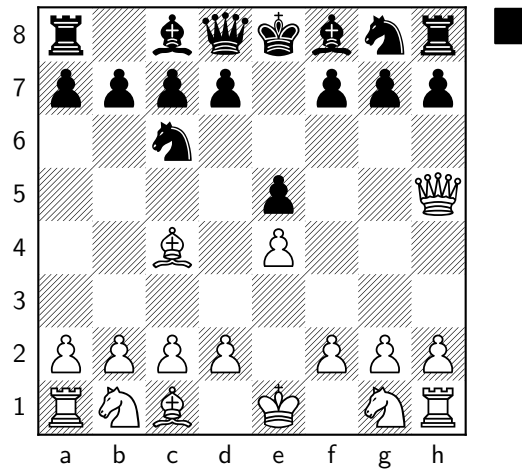
Diag. 62: Dvakratni napad povezanih belih trdnjav.

Tudi na diagramu 63 gre za dvakratni napad, kjer sta povezana črni lovec in črna dama. Črni lahko vzame belega skakača, ki je branjen samo enkrat.



Diag. 63: Dvakratni napad povezanih črnega lovca in črne dame.

Zadnja pozicija v tem poglavju prikazuje pozicijo pred takoimenovanim "Šuštar matom". Imamo dvakratni napad belega lovca in bele dame na polje f7, ki ga brani samo črni kralj. Če črni ne bo dodatno zaščitil kmeta (recimo z damo na e7) bo dobil mat z damo na f7. Še boljša zaščita pa je premik kmeta na polje g6, da z damo ne zapiramo poti črnemu lovcu.

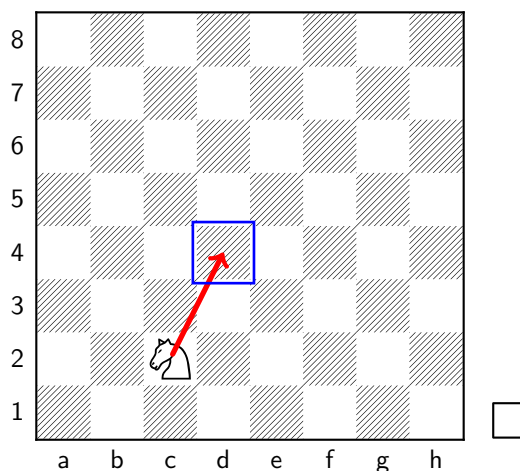


Diag. 64: Črnemu preti Šuštar mat.

Zapomnimo ti torej. Figura, ki je napadena dvakrat, branjena pa samo enkrat kliče za našo pozornost.

10 Šahovska notacija







Ste kdaj želeli doma ali prijateljem pokazati kako ste odigrali res odlično šahovsko partijo? To je mogoče, če si potek partije zapišete. Kasneje lahko doma partijo še enkrat preigrate, ali pa jo analizirate s prijateljem ali trenerjem. Za zapis šahovskih partij uporabljamo šahovsko notacijo. Naučimo se je!



Diag. 65: *Beli igra 1. Sc2-d4.*

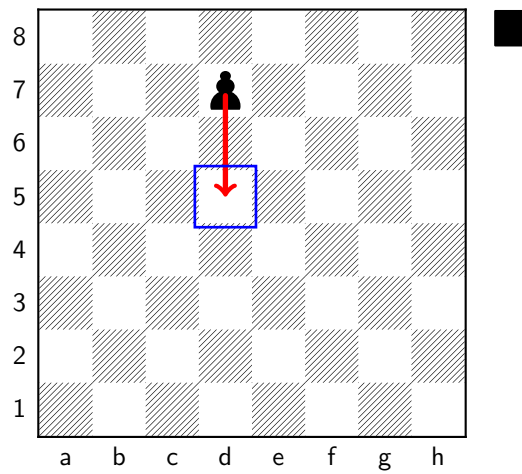
Šahovska notacija je preprosta. Poglejmo si diagram 65. Beli želi zapisati premik skakača iz polja *c2* na polje *d4*. Najprej zapiše *S* za skakača, potem začetno polje *c2*, nato vezaj -, ki pomeni »gre na« in na koncu končno polje *d4*. Na kratko **1. Sc2-d4**, kar izgovorimo »skakač iz *c2* gre na *d4*«.

Za premor si oglejmo spodnjo tabelo:

	kralj	K
	dama	D
	lovec	L
	skakač	S
	trdnjava	T
	kmet	

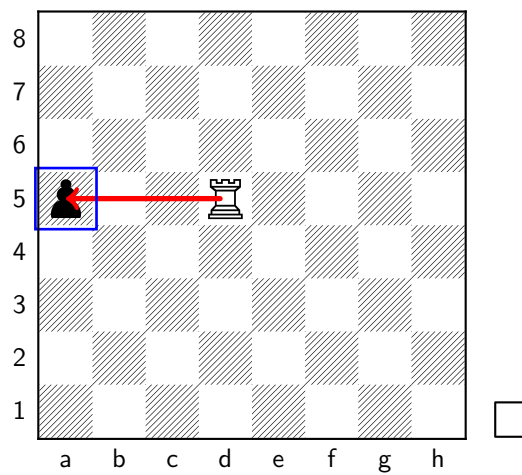
V tabeli je zapisano s katerimi črkami označimo posamezno figuro. Kralj je **K**, dama je **D**, lovec **L**, skakač **S** in trdnjava **T**. Kmet pa nima oznake. Zapomnimo si: Če ni velike črke pred oznako polja, gre za premik kmeta!

Primer premika kmeta prikazuje diagram 66. Črni tu svojo potezo zapiše kot **1. ... d7-d5**, kar pomeni »kmet gre iz polja *d7* na *d5*«.



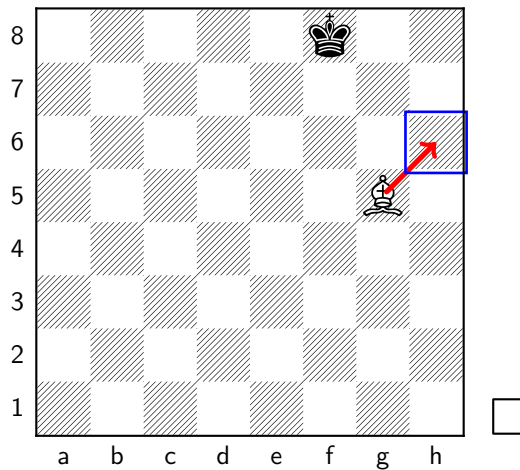
Diag. 66: Črni igra **1. ... d7-d5**.

Jemanje figure prikazuje diagram 67. Beli svojo potezo zapiše kot **1. Td5xa5**, kar pomeni »trdnjava s polja *d5* jemlje na *a5*«.



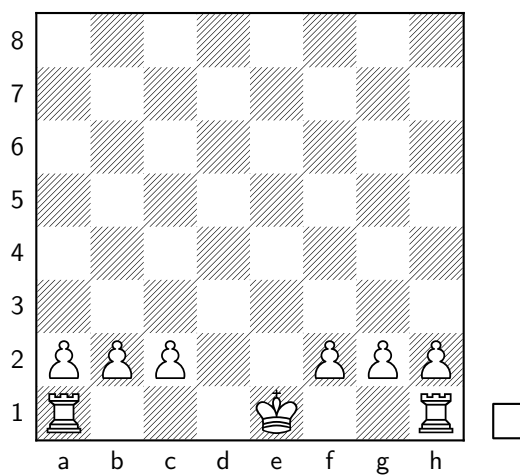
Diag. 67: Beli igra **1. Td5xa5**.

Poglejmo še, kako označimo potezo, ko damo šah. Na diagramu 68 bo beli s premikom lovca na polje *h6* dal šah. To potezo zapišemo kot **1. Lg5-h6+**, kar pomeni »lovec gre s polja *g5* na *h6*, šah«. Znak + torej pomeni šah.



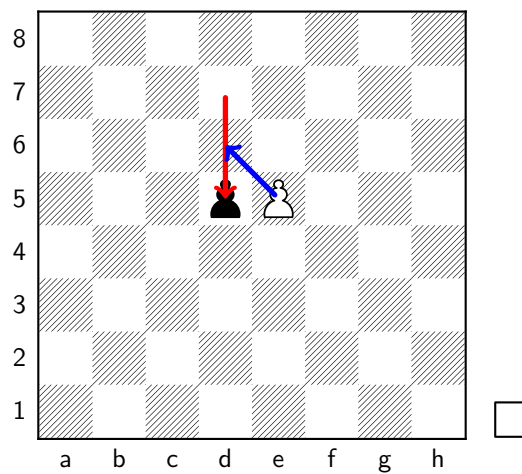
Diag. 68: *Beli igra 1. Lg5-h6+*.

Malo rokado zapišemo kot **0-0**, veliko pa kot **0-0-0** (glej diagram 69).



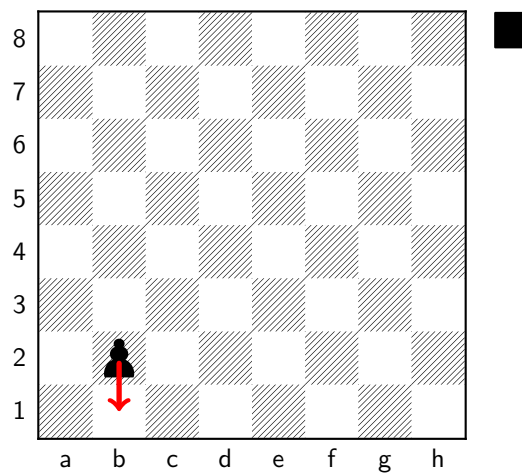
Diag. 69: *Beli lahko igra malo rokado 1. 0-0 ali veliko rokado 1. 0-0-0.*

Poseben primer je tudi jemanje »en passant« (diagram 70). Ker je črni ravno igral svojega kmeta za dve polji naprej, ga lahko beli vzame, tako da gre na polje *d6*, **1. e5xd6**.



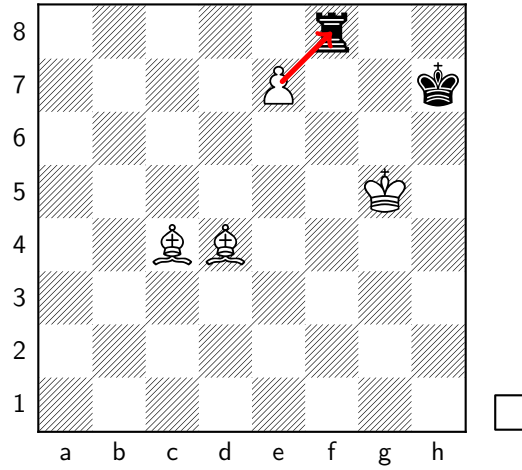
Diag. 70: *Jemanje »en passant« 1. e5xd6*

Naučimo se zapisati še promocijo kmeta (diagram 71). Črni lahko kmeta premakne naprej in ga spremeni v damo. To zapišemo kot **1. ... b2-b1D**. Seveda je možna promocija tudi v kakšno drugo figuro.



Diag. 71: *Črni igra 1. ... b2-b1D*.

Za konec pa še vse skupaj. Oglejte si pozicijo na diagramu 72. Beli s kmetom poje črno trdnjavo in pri promociji izbere skakača. Črni je v matu. To zapišemo kot **1. e7xf8S#**. Vidimo, da je znak za mat #.

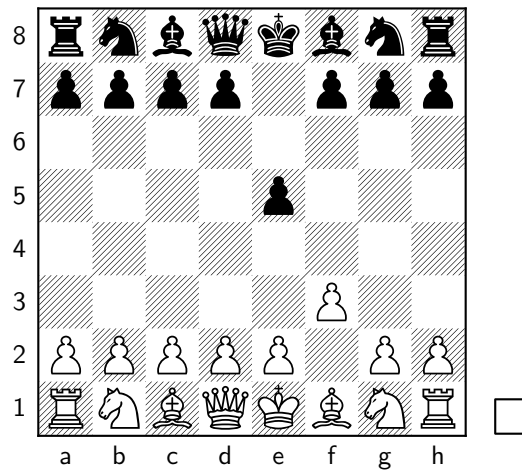


Diag. 72: Beli igra **1. e7xf8S#**.

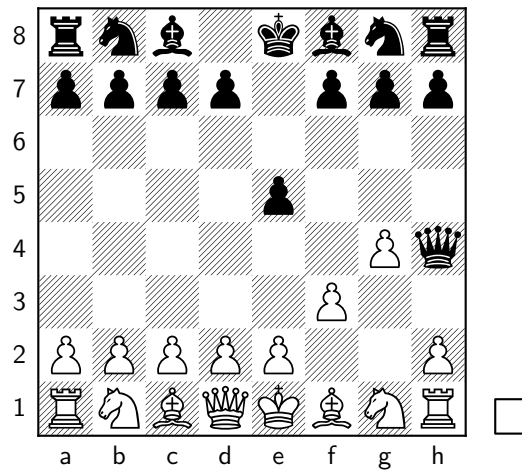
10.1 Norčev mat

Za vajo zapišimo sedaj kakšno kratko partijo s šahovsko notacijo. Najprej *Norčev mat*:

1 f3 e5



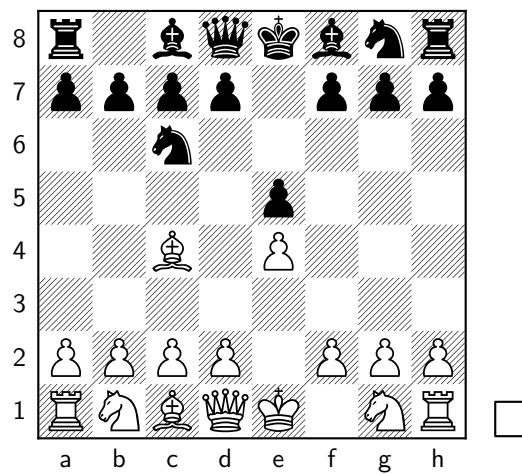
2 g4 ♔h4#



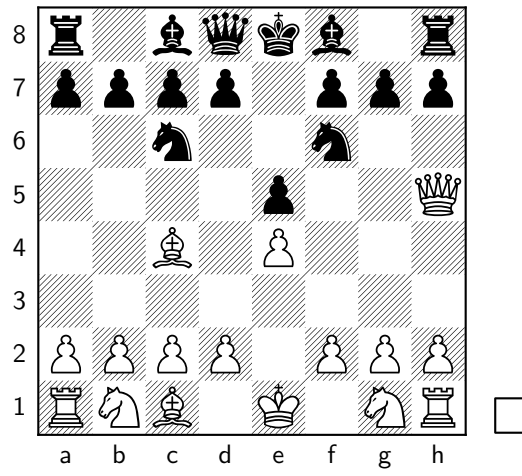
10.2 Šuštar mat

Pa še Šuštar mat:

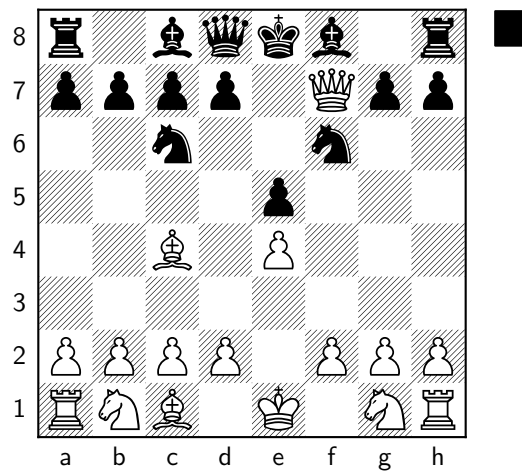
1 e4 e5 2 ♘c4 ♖c6



3 ♖h5 ♗f6



4 ♖f7#



11 Otvoritve

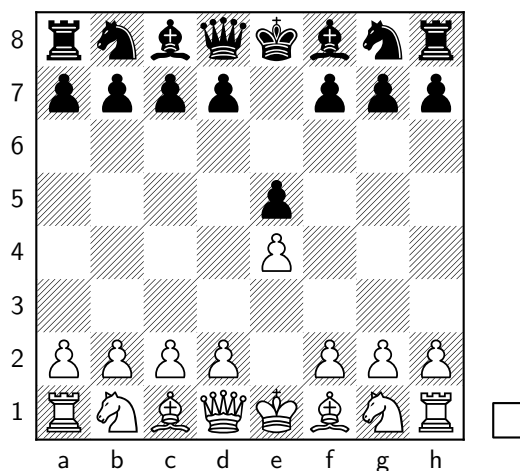
Prvemu delu šahovske partije pravimo otvoritev. V Otvoritvi postavimo svoje figure na čim boljša mesta. Teorija otvoritev je zelo obsežna, za začetnike pa je dovolj, da si zapomnijo nekaj preprostih pravil.

11.1 Tri zlata pravila otvoritev

11.1.1 Postavi kmete v center!

Prvo pravilo pravi, da je potrebno dati kmete v center. Centralna polja so *d4*, *e4*, *d5* in *e5*. Najboljša poteza belega in najboljši odgovor črnega v skladu s prvim pravilom sta:

1 *e4 e5*

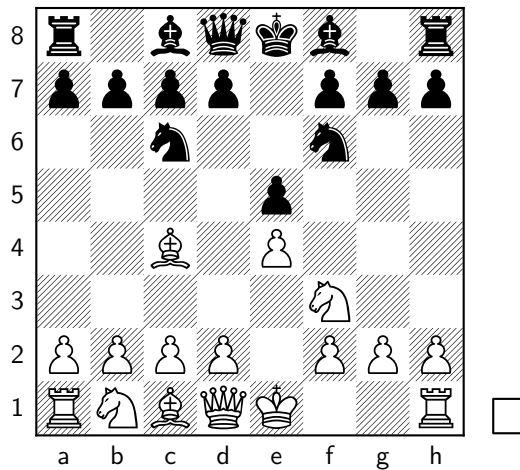


Beli je zavzel centralno polje in odprl pot svojemu belopoljnemu lovcu in dami. Tudi črni je zavzel centralno polje in odprl pot svojemu črnapoljnemu lovcu in dami.

11.1.2 Razvij lahke figure!

Lahke figure so lovci in skakači. Lovce razvijemo po poteh, ki so jih odprli kmetje, skakači pa, v skladu s pravili, lastne kmete lahko preskočijo in se tako postavijo na aktivnejša polja blizu središča.

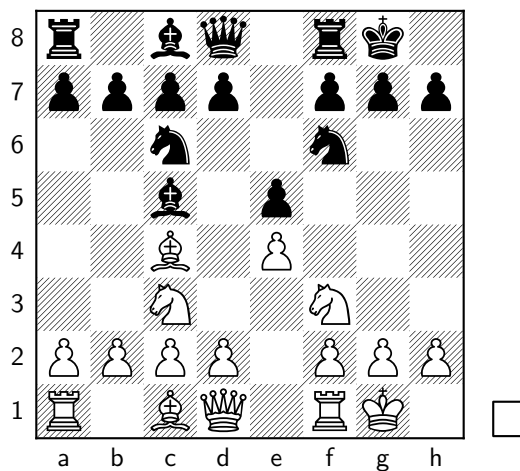
2 *f3 c6* 3 *c4 f6*



11.1.3 Z rokado postavi kralja na varno!

Kralj je v središču zelo izpostavljen. Če se središče odpre, je lahko na udaru šahov nasprotnih figur, kar pogosto vodi v izgubo materiala in celo izgubo partije. Kralja je zato dobro umakniti iz središča. Rokada je ugodna tudi za trdnjavo, ki jo tako iz obrobja spravimo bližje središču. Na ta način tudi lažje izvedemo svoj napad na nasprotnika.

4 ♖c3 ♗c5 5 O-O O-O

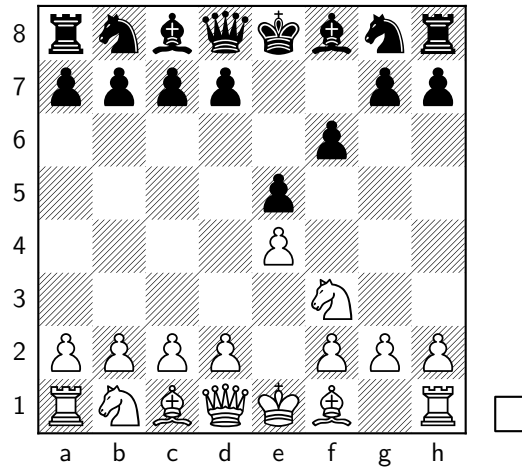


Pri otvoritvi ne smemo zanemariti nobenega od zgornjih pravil. Na zadnjem diagramu sta oba, črni in beli, lepo odigrala otvoritev. Beli mora razviti še črnopoljnega lovca s polja c1. To bo naredil tako, da mu bo najprej odprl pot s potezo **6. d3**. Črni bo, podobno, s potezo **6. ... d6** odprl pot za razvoj svojemu belopoljnemu lovcu.

11.2 Obramba Damianova

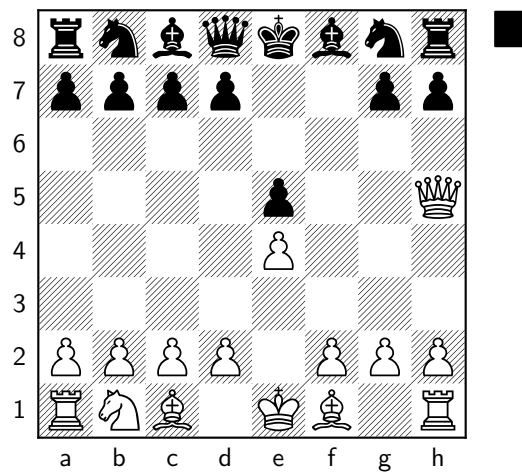
Poglejmo si sedaj primer slabe otvoritve za črnega - obrambe Damianova. Beli z otvoritvijo začne pravilno, že druga poteza črnega pa je slaba.

1 e4 e5 2 ♘f3 f6



Beli izkoristi ponujeno priložnost in žrtvuje skakača. Tako razgali črnega kralja.

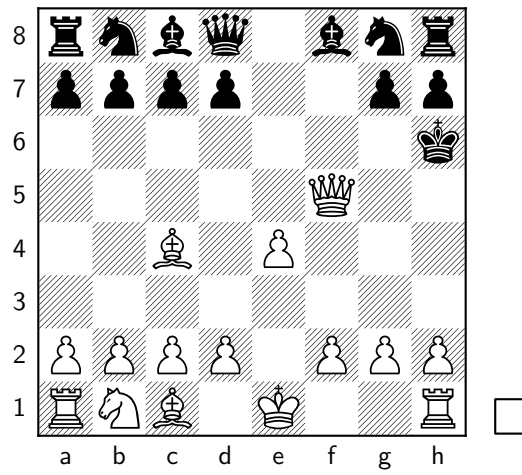
3 ♖xe5! fxe5 4 ♔h5+



4... ♕e7

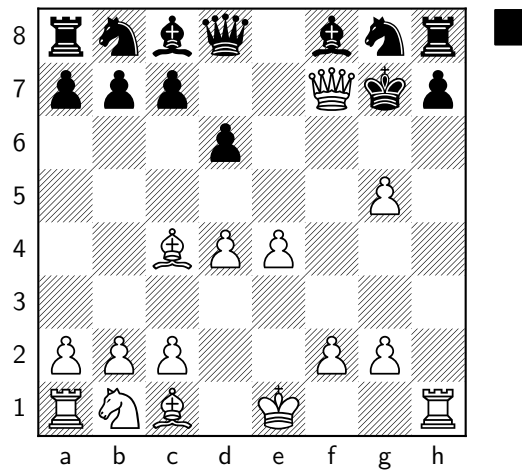
Črni je že v težavah. Če bi igral 4... g6 5 ♖xe5+ in črni izgubi trdnjavo.

5 ♖xe5 ♘f7 6 ♙c4+ ♘g6 7 ♗f5 ♘h6



Do mata je samo še nekaj potez.

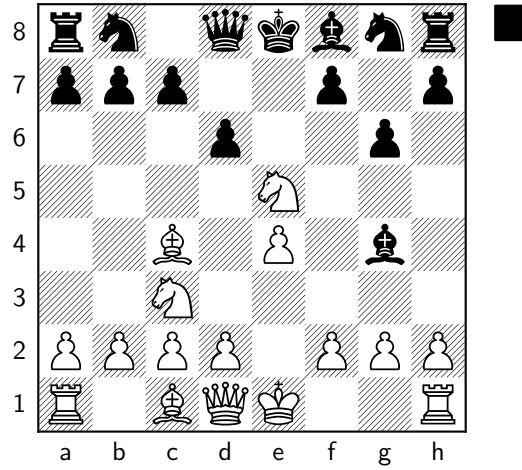
8 d4+ ♗5 9 h4 d6 10 hxg5+ ♘g7 11 ♗f7#



11.3 Legalov mat

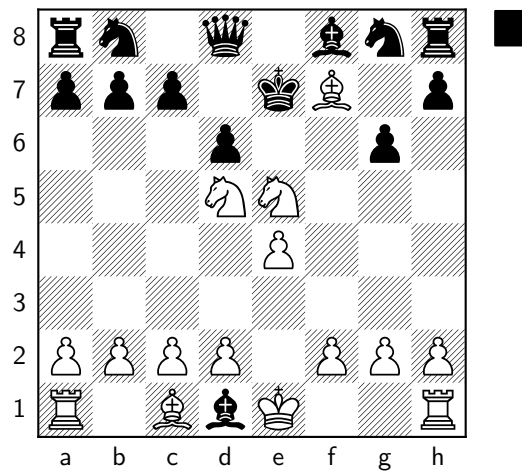
Poglejmo si Legalov mat, ki se pojavi že v otvoritvi.

1 e4 e5 2 ♖c4 d6 3 ♘f3 ♗g4 4 ♘c3 g6 5 ♘xe5!



Beli je žrtvoval damo. Če je črni ne vzame, je izhubil kmeta.

5... ♗xd1 6 ♗xf7+ ♖e7 7 ♘d5#

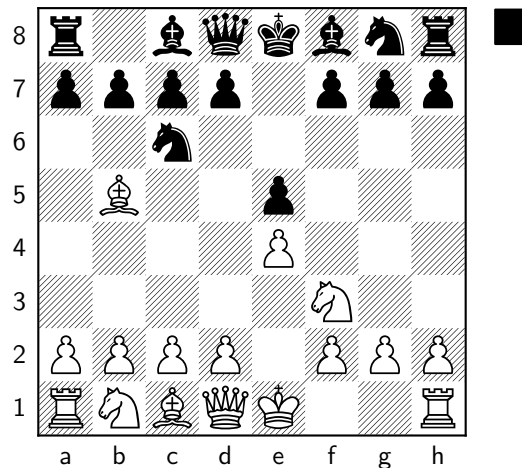


Mat z lahkimi figurami. Črni nima izhoda.

11.4 Španska otvoritev

Španska otvoritev je zelo popularna za belega, ki že od vsega začetka pritiska na postavitev črnega. Oglejmo si jo.

1 e4 e5 2 ♘f3 ♗c6 3 ♖b5



To je karakteristična pozicija za Špansko otvoritev. Beli z lovцем na b5 napada edinega branitelja centralnega črnega kmeta na e5.

3... a6 4 ♖a4

Če bi se beli hotel že sedaj polastiti črnega kmeta s potezo 4 ♖c6 dxc6 5 ♗xe5 ♖d4 mu to ne bi omogočilo prednosti. Črni dobi kmeta nazaj zaradi dvojnega napada dame na skakača in kmeta. Tudi pozicija črnega je dobra, zaradi odprtih lovcev in aktivne dame v središču.

Črni kmet e5 torej zaenkrat ni ogrožen, če pa bi postal, ima črni na voljo potezo b5, ki belemu lovcu prepreči jemanje obrambnega skakača na c6. V tem je torej smisel poteze kmeta na a6.

4... ♗f6

Črni nadaljuje razvoj.

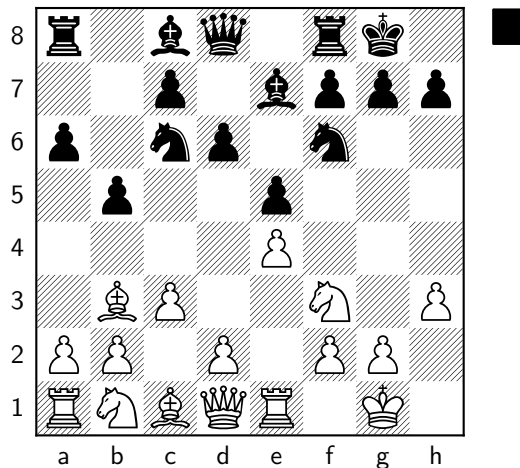
5 O-O ♖e7 6 ♗e1 b5

Sedaj beli že preti vzeti kmeta na e5. Če bi črni rokiral, bi ga izgubil. 6... O-O 7 ♖xc6 dxc6 8 ♗xe5 ♖d4 9 ♗f3 in črni ne sme vzeti e4 kmeta, ker je branjen s trdnjavo.

7 ♖b3 d6

Črni utrjuje centralnega kmeta e5, vendar hkrati tudi zapira pot črnopoljnemu lovcu.

8 c3 O-O 9 h3



Beli se pripravlja zavzeti središče s potezo d4, še prej pa mora preprečiti neprijetno vezavo skakača, ki bi nastala, če bi črni lovec uspel priti na polje d4.

9... ♖a5 10 ♗c2 c5 11 d4

Črni bo iskal svoje možnosti na daminem krilu, kjer mu je uspelo zavzeti nekaj prostora. Beli pa bo svojega skakača iz b1 prestavil na polje g3 ali pa na polje e3, potem pa bo poskusil napasti na kraljevem krilu ali pa v centru.

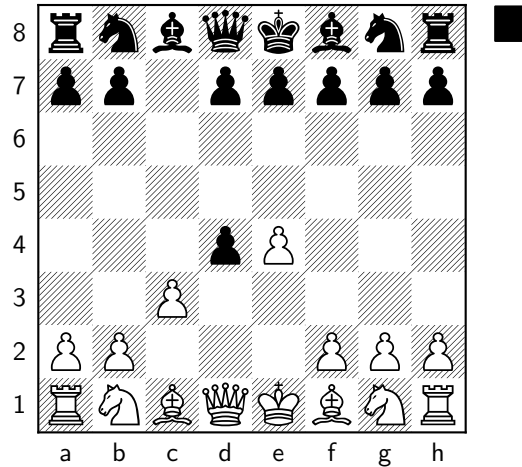
11.5 Matulovičev gambit

Matulovičev gambit (imenovan tudi Smith-Morra gambit) je ostra otvoritev, polna taktičnih možnosti, ki zahteva natančno igro. Ime ima po jugoslovanskem velemejstru Milanu Matuloviču, ki je ta gambit pogosto igral kot beli.

O Matuloviču kroži precej anekdot, ki mu niso ravno v ponos. Večkrat so ga zalotili, da je premaknil neko figuro, ko pa je videl, da je poteza slaba, je rekel "j'adoube", kar pomeni popravljam in potem igral z drugo figuro. Zaradi tega so ga klicali tudi Žadubovič.

A pustimo govorice in si oglejmo gambit.

1 e4 c5 2 d4 cxd4 3 c3

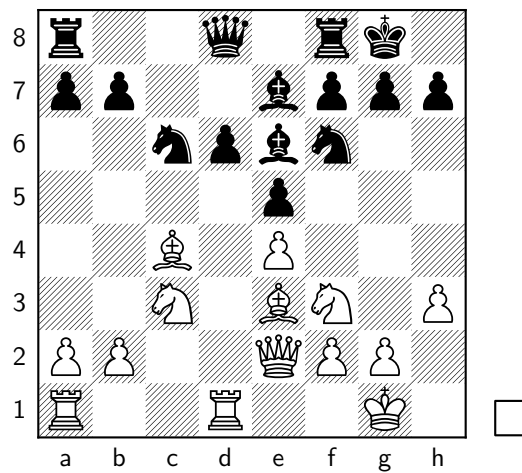


Beli žrtvuje kmeta, da bi kar najhitreje razvil svoje figure.

3... dxc3 4 ♖xc3 d6 5 ♗c4 ♘c6

Zelo slabo je 5... ♘f6 6 e5 dxe5 7 ♗xf7+ in črni izgubi damo.

6 ♘f3 e6 7 O-O ♘f6 8 ♔e2 ♗e7 9 ♖d1 e5 10 h3 O-O 11 ♗e3 ♗e6



Beli ima zelo lepo igro figur za kmeta in lahko računa na kakšen taktični udar, ki bi mu prinesel odločilno prednost. Črni lahko po dobri obrambi računa na prednost v končnici s kmetom več.

12 Končnice

Otvoritvam pri šahu sledi srednja igra, ko pa je figur na šahovnici že malo, govorimo o končnici.

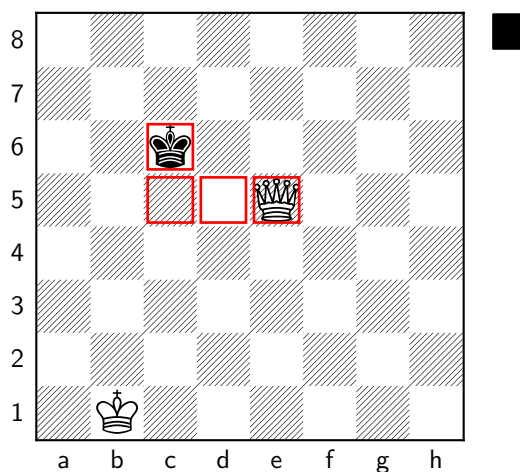
12.1 Mat z damo

Naučimo se mata z damo. Če mladi šahist ne pozna pravilne poti matiranja z damo, se mu lahko nasprotnik, s pravilom petdesetih potez, izmuzne v remi. Tega pa seveda nečemo.

Zapomnimo si dve preprosti pravili:

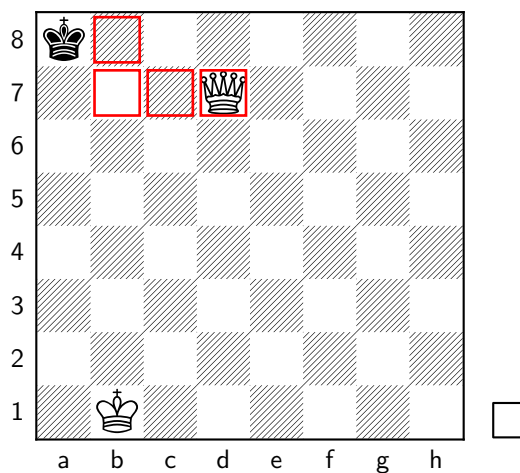
1. Nasprotnika lažje matiramo, če njegovega kralja potisnemo na rob šahovnice.
2. Uporabimo tudi svojega kralja, ker mat samo z damo ni možen.

Kralja najlažje potisnemo proti robu šahovnice tako, da damo proti kralju postavljamo v obliki črke "L" (glej diagram 73). Kot, da bi bila dama skakač in bi dajala šah črnemu kralju.



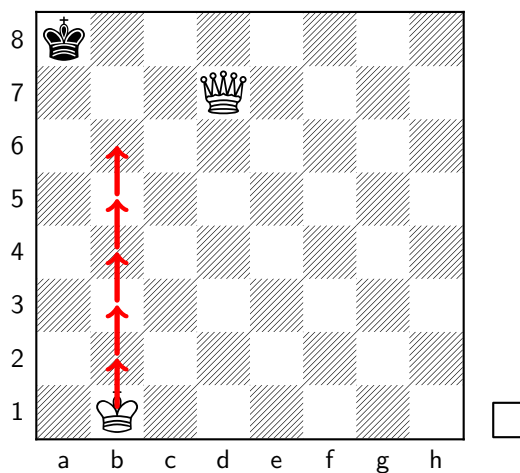
Diag. 73: Dama proti kralju postavljamo v obliki črke "L"

Ko je kralj na robu, pazimo, da da se ne izmuzne v pat (glej diagram 74).



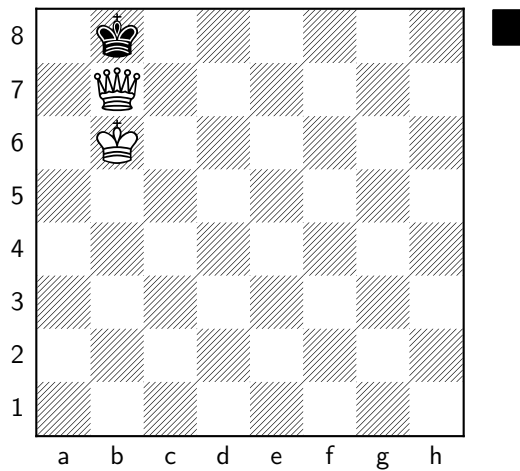
Diag. 74: Pazimo na pat

Približamo še kralja (glej diagram 75)



Diag. 75: Približamo kralja

in damo mat (glej diagram 76).

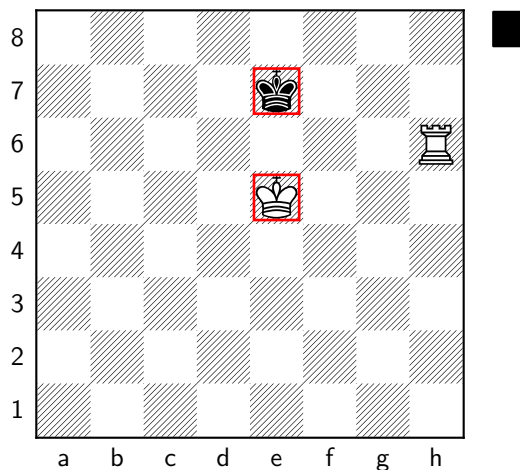


Diag. 76: Mat z damo

12.2 Mat s trdnjavo

Naučimo se še mat s trdnjavo. Tudi tu bomo sledili istim dvem pravilom, kot pri matu z damo:

1. Kralja potisnimo na rob šahovnice.
2. Uporabimo tudi svojega kralja, ker mat samo s trdnjavo ni možen.



Diag. 77: Mat s trdnjavo - začetna pozicija s črnim na potezi

Pozicija na diagramu 77 prikazuje tipično pozicijo pri matiranju s trdnjavo. Črni kralj je odrezan na sedmo in osmo vrsto. Kralja sta v opoziciji. To pomeni, da si stojita nasproti, med nima pa je samo eno polje. Če bi bil na potezi beli, bi igral **1. Th7+** in bi tako črnega kralja potisnil na osmo vrsto, na rob šahovnice.

Vendar je na potezi črni. Beli si želi pozicijo, ko sta kralja v opoziciji in je na potezi on. Takrat bi lahko odigral šah s trdnjavo in odrezal kralja k robu šahovnice. Črni igra

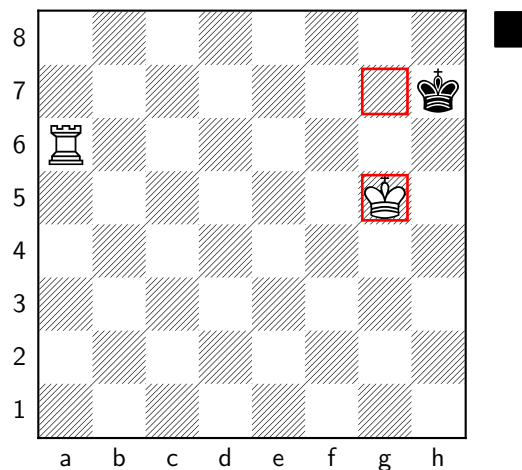
1...Kf7.

Šah s trdnjavo 2.Th7+ sedaj ni več smiseln, ker bi črni pobegnil na šesto vrsto s potezo 2...Kg6. Zato beli igra

3.Ta6

in čaka, da bo črni stopil v opozicijo. Vendar črni igra

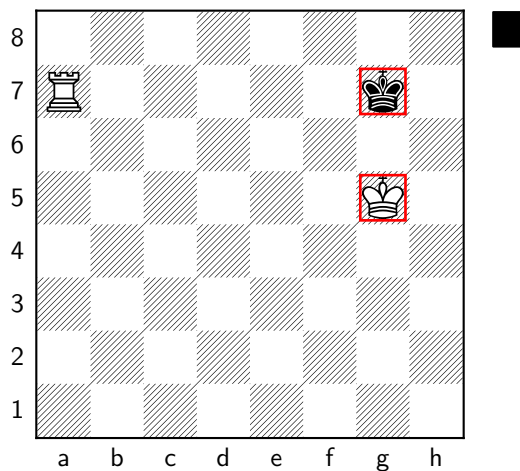
3...Kg7 4.Kf5 Kh7 5.Kg5.



Diag. 78: Mat s trdnjavo - črni mora stopiti v opozicijo

Črni sedaj nima izbire (glej diagram 78). Če stopi na osmo vrsto je beli svoj cilj dosegel, zato igra

5...Kg7 6.Ta7+.

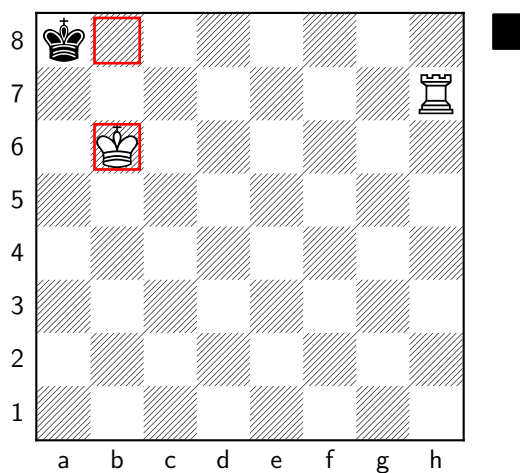


Diag. 79: Mat s trdnjavo - črni mora na osmo vrsto

Črni mora na osmo vrsto (glej diagram 79). Igra bi šla lahko naprej takole:

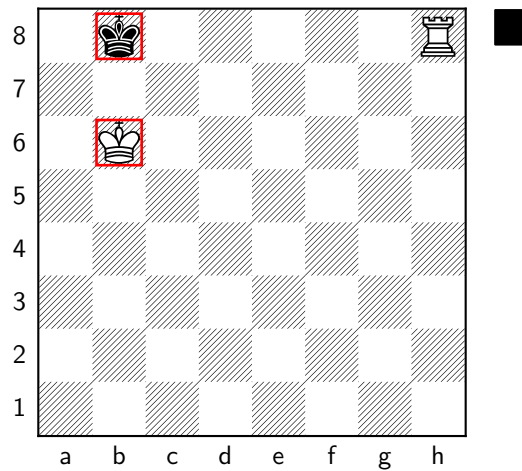
6...Kf8 7.Kf6 Ke8 8.Th7 Kd8 9.Ke6 Kc8 10.Kd6 Kb8 11.Kc6 Ka8 12.Kb6.

Beli zopet čaka, da bo črni stopil v opozicijo (glej diagram 80):



Diag. 80: Mat s trdnjavo - črni je pred neizbežnim matom

12...Kb8 13.Th8#.



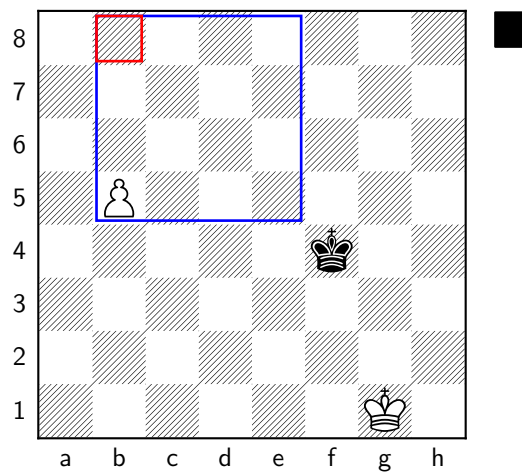
Diag. 81: Mat s trdnjavo - črni je matiran

Diagram 81 prikazuje končno pozicijo črnega kralja v matu.

12.3 Kmečke končnice

12.3.1 Prosti kmet - pravilo kvadrata

Imejmo pozicijo na kateri so samo bel kmet in oba kralja. Kmet grozi, da bo prišel do osme vrste in se spremenil v damo. Če se to zgodi, bo črni izgubil. Črni lahko kmeta tudi ujame in poje. Če mu to uspe, se bo rešil v remi. Primer opisane pozicije prikazuje diagram 82.



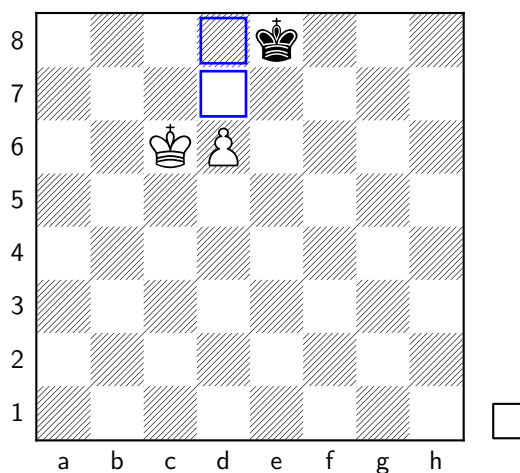
Diag. 82: Pravilo kvadrata

Pri preučevanju pozicije nam bo v pomoč model kvadrat, ki ga postavimo tako, da je v enem oglišču kmet, v drugem pa polje promocije *b8*. V poziciji na diagramu je na potezi črni. Pravilo kvadrata pravi: **Če črni na potezi s kraljem stopi v kvadrat, bo kmeta ujel.** Ko črni kmeta ujame, ga bo vzel in partija se bo zaključila z remijem.

Povejmo še, da če bi bil na potezi beli, bi šel s kmetom naprej na polje *b6*. Črni nikakor ne bi uspel priti v kvadrat, zato bi beli prišel do dame in zmagal.

12.3.2 Podpora prostemu kmetu s kraljem

Kralj je v končnici zelo pomembna figura. Pravilno postavljen ima enako moč kot skakač ali lovec, torej moč treh kmetov. Kako pomemben je kralj v končnici, nam pokaže diagram 83.



Diag. 83: Podpora kralja kmetu

Želja belega je, da bi kmeta spremenil v damo. Toda kako? Če igra $1.d7+$, bo črni odgovoril $1...Kd8$ in po $2.Kd6$ bo črni v patu. Vidimo, da napredovanje s kmetom za belega ni dobro. Zagotovo obstaja boljša možnost in to je

1.Kc7.

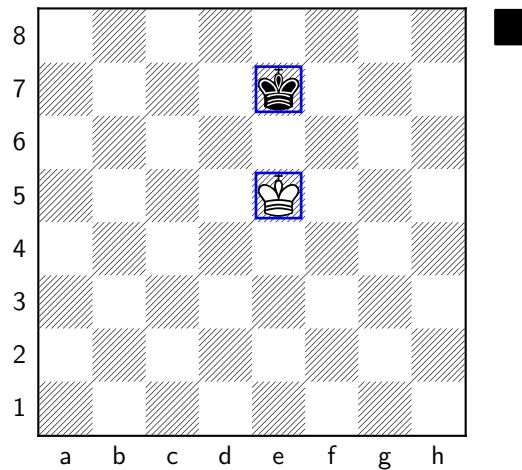
Beli kralj sedaj nadzira vsa polja na poti belega kmeta v damo, tudi polje promocije *d8*. Črni sedaj nikakor ne more zaustaviti belega kmeta. Igra bi šla lahko naprej takole:

1...Kf7 2.d7 Ke7 3.d8D+

in beli z damo in kraljem matira nasprotnika.

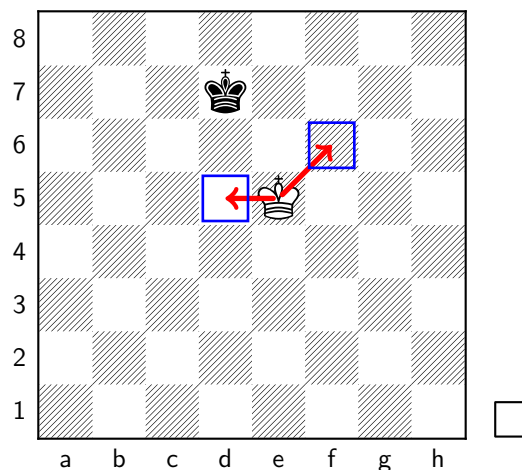
12.3.3 Pravilo opozicije v kmečkih končnicah

O opoziciji smo govorili še v poglavju 12.2, ko smo se učili matiranja s trdnjavo in kraljem. Spomnimo se: Kralja sta si v opoziciji, ko si stojita nasproti, med njima pa je samo eno polje, kot prikazuje diagram 84.



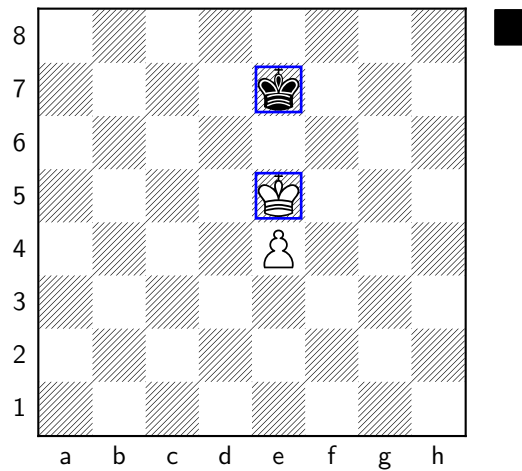
Diag. 84: Opozicija

Prednost ima igralec, ki ni na potezi. V poziciji na diagramu 84, kjer je na potezi črni ima prednost beli. Prednost belega je v tem, da ima možnost izbire. Lahko še naprej drži opozicijo ali pa po potezi črnega izbere kaj drugega, recimo prodre na 6. vrsto. Po potezi črnega 1...Kd7 lahko beli še naprej drži opozicijo s potezo 2.Kd5, ali pa se odloči za prodor na 7. vrsto. (glej diagram 85).



Diag. 85: Igralec, ki ima opozicijo ima prednost, ker lahko izbira

Dodajmo poziciji na diagramu 84 še kmeta in dobimo pozicijo na diagramu 86.



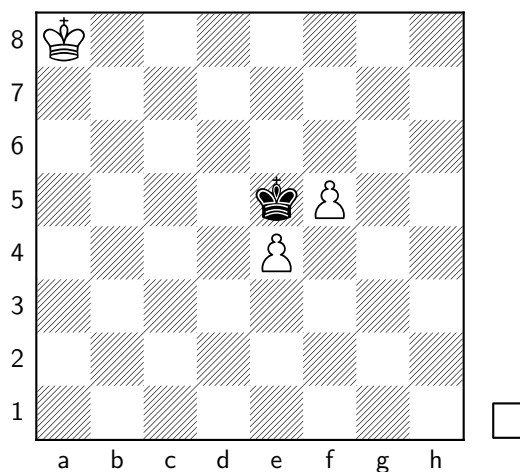
Diag. 86: Opozicija

Če bi bil na potezi beli, bi lahko sledilo 1.Kf5 Kf7 (črni stopi v opozicijo) 2. Ke5 Ke7 (črni ponovno stopi v opozicijo) 3.Kd5 Kd7 4.e5 Ke7 5.e6 Ke8! 6.Kd6 Kd8 (opozicija) 7.e7 Ke8 8.Ke6 in remi, ker je črni v patu.

Če je na potezi črni, pomeni, da ima prednost opozicije beli. V tem primeru bi sledilo 1...Kd7 2.Kf6 Ke8 3.Ke6 (beli stopa v opozicijo) Kd8 4.Kf7 (beli sedaj kontrolira polje promocije e8 in podpira pot belemu kmetu) Kd7 5.e5 Kd8 6.e6 Kc8 7.e7 Kd7 8.e8D in beli ima damo s katero bo matiral črnega kralja.

12.3.4 Dva kmeta brez podpore svojega kralja

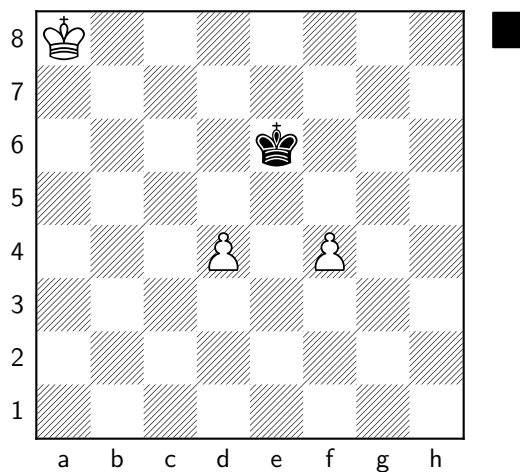
Pozicija, kjer imamo dva kmeta s podporo kralja, je enostavno dobljena. Malce težje pa je, če kmeta podpore kralja nimata. Naučimo se, kako zmagati tudi v takih pozicijah.



Diag. 87: Dveh vezanih kmetov samo kralj ne more premagati.

Diagram 87 prikazuje pozicijo, kjer je črni sicer kmeta zaustavil, ne more pa vzeti nobenega od njih. Če bi se polakomnil kmeta na e liniji, bi mu kmet na f liniji pobegnil v damo. Beli ima zato čas, da se kmetom približa s kraljem in jim potem pomaga do promocije v damo.

Tudi razvezana kmeta sta za kralja nepremagljiva. Tak primer imamo na diagramu 88.



Diag. 88: Tudi dva razvezana kmeta sta za kralja nepremagljiva.

Črni lahko napade enega od kmetov s potezo

1...Kd5

Beli mora biti pazljiv, ker črni grozi, da bo d kmeta vzela in potem ujela še f kmeta. Edina pravilna pot do zmage je poteza

2.f5

Če črni sedaj vzame d kmeta, mu f kmet pobegne. Zato mora odigrati

2...Kd6

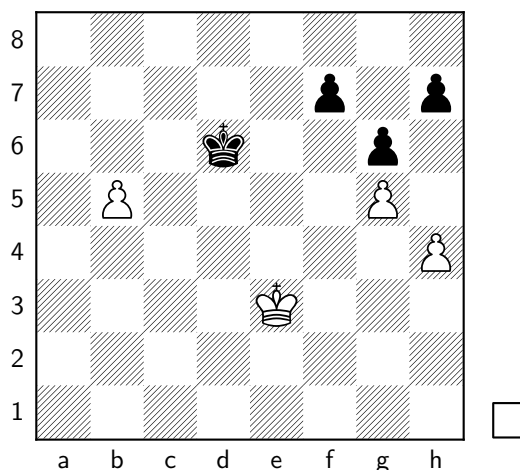
Sedaj ima beli čas, da približa svojega kralja

3.Kb7 Kd7 4.d5 Ke7 5.Kc7

in belemu d kmetu je pot do polja promocije d8 odprta.

12.3.5 Oddaljeni prosti kmet v kmečkih končnicah

Nekaj o kmečkih končnicah sedaj že vemo, zato si lahko ogledamo malo bolj zahteven primer. V poziciji na diagramu 89 sta beli in črni materialno izenačena, vendar ima beli pomembno prednost. Prva prednost je, da na kraljevem krilu dva bela kmeta uspešno zadržujeta tri črne kmete in brez pomoči kralja črni kmetje ne morejo napredovati. Druga prednost je oddaljeni prosti kmet na polju b5. Kako lahko beli to pretvori v zmago?



Diag. 89: Oddaljeni prosti kmet omogoča belemu igro na zmago

Če bi beli kar jurišal s svojim kmetom, ga črni kralj ujame in vzame 1.b6 Kc6 2.b7 Kxb7 in partija bi se ob pravilni igri končala z remijem.

Prava pot je druga. Najprej mora beli izboljšati položaj svojega kralja s potezo

1.Kd4

Črni mora zapirati pot belemu kralju do svojih kmetov, zato igra

1...Ke6

Beli sedaj uporabi svojega oddaljenega prostega kmeta, da odvede črnega kralja na damino krilo. S tem se odpre pot belemu kralju do črnih kmetov.

2.b6 Kd6 3.b7 Kc7

Črni je belega kmeta sicer ujel in ga bo vzel, je pa brez zaščite pustil svoje kmete na kraljevem krilu.

4.Ke5 Kxb7 5.Kf6 Kc6 6.Kxf7 Kd5 7.Kg7 Ke5 8.Kxh7 Kf5 9.Kg7 Kg4 10.Kxg6 Kxh4 11.Kf6

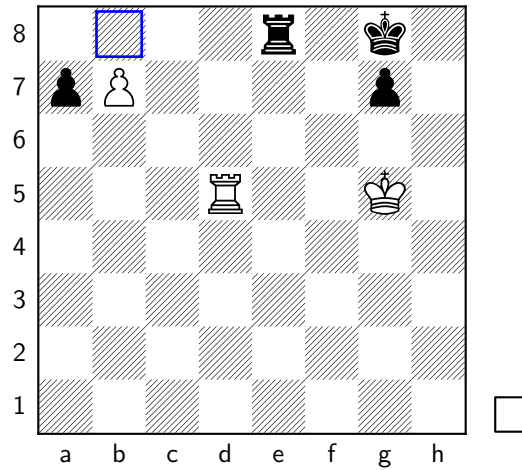
in beli bo enega kmeta spremenil v damo in zmagal.

Naučili smo se, da nam uspeh v kmečkih končnicah lahko prinese upoštevanje naslednjih pravil

1. Imej aktivnega kralja!
2. Oddaljen prosti kmet je velika prednost, ker veže nasprotnega kralja.
3. Oddaljenega prostega kmeta lahko žrtvuješ in s svojim kraljem prodreš na nasprotni strani!

12.4 Podpora prostemu kmetu z drugimi figurami

Podporo napredovanju kmeta lahko nudijo tudi druge figure. Na diagramu 90 je beli kmet na polju *b7* tik pred promocijo v damo. Črni s trdnjavo nadzira polje promocije *b8*, zato mora beli kmeta podpreti s trdnjavo. Podpora s *1.Tb5*, bi bila zaradi *1...Tb8* neuspešna.



Diag. 90: Podpora trdnjave kmetu

Pravilno je

1.Tc5!

Na obrambo črnega

1...Tb8

bi sledilo

2.Tc8+ Txc8 3.bxc8D+

in beli bi z damo najprej črnemu pobral oba kmeta, potem pa bi ga še matiral.

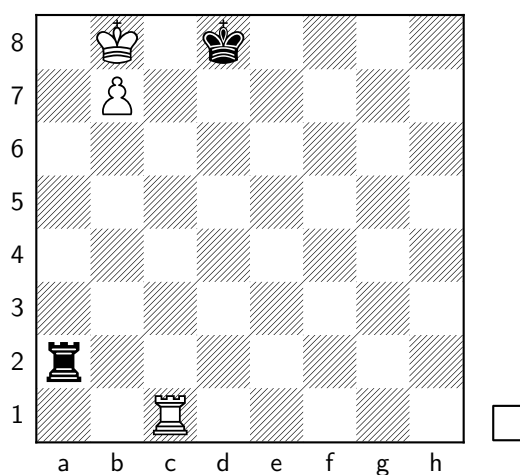
12.5 Trdnjavske končnice

Trdnjavske končnice so ene težjih. Ker se pogosto pojavijo v praksi, jih je potrebno poznati. Najprej se bomo lotili dveh osnovnih; Lucenove in Filidorjeve pozicije.

12.5.1 Most ali Lucenova pozicija

Pogosto se kompleksnejše trdnjavske končnice prevedejo v podobne pozicije, kot je pozicija na diagramu 91. To je Lucenova pozicija. Zapomnimo si, da je ta pozicija dobljena za belega in se naučimo, kako zmagati. Pot do zmage lahko strnemo v tri preprosta pravila:

1. Najprej odbij nasprotnikovega kralja čim dlje.
2. Začni graditi most tako, da daš trdnjavo na 4. vrsto.
3. Ko je most zgrajen kmeta promoviraj v damo.



Diag. 91: Oddaljeni prosti kmet omogoča belemu igro na zmago

Najprej upoštevamo prvo pravilo in s potezo

1.Td1+

odbijemo črnega kralja še za eno linijo stran od kmeta.

1...Ke7 2.Td4!

Z zadnjo potezo je beli začel z gradnjo mostu

2...Ke6 3.Kc7 Tc2+

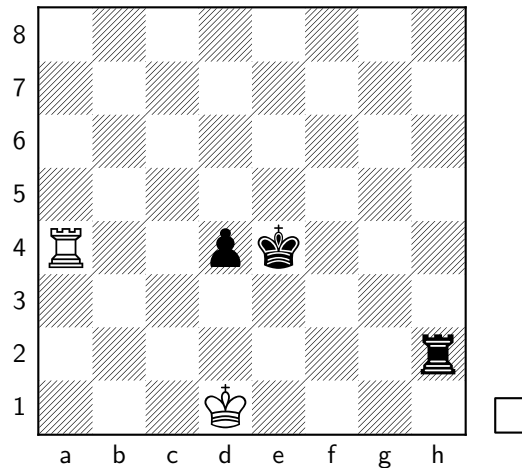
Črni mora šahirati, drugače beli kmeta promovira v damo.

4.Kb6 Tb2+ 5.Kc6 Tc2+ 6.Kb5! Tb2+ 7.Tb4

Beli je zgradil most in črni nima več šahov. Prav tako ne more preprečiti promocije belega kmeta v damo.

12.5.2 Filidorjeva pozicija

Trdnjavske končnice, kjer ima močnejša stran kralja, trdnjavo in kmeta, šibkejša pa samo kralja in trdnjavo se pogosto končajo tudi z remujem. Ključna pozicija, ki nas nauči, kako se braniti je Filidorjeva pozicija ali obramba na tretji vrsti. Gre namreč zato, da kralju močnejše strani preprečimo napredovanje s trdnjavo na tretji vrsti. Oglejmo si pozicijo na diagramu 92.



Diag. 92: *Filidorjeva pozicija*

Beli se s kmetom manj bori za remi. Pot do remija lahko tu ponovno strnemo v tri preprosta pravila:

1. S svojim kraljem nadziraj polje promocije!
2. Prepreči nasprotnikovemu kralju prodor na tretjo vrsto s trdnjavo!
3. Ko nasprotnik napreduje s kmetom, daj svojo trdnjavo na osmo vrsto in šahiraj nasprotnikovega kralja!

Vidimo, da v poziciji na diagramu 92 beli kralj že nadzira polje promocije d1. S potezo

1. **Ta3**

v skladu z drugim pravilom preprečimo črnemu kralju prodor na tretjo vrsto. Trdnjava naj ostane na tretji vrsti dokler črni ne napreduje s kmetom. Če črni s trdnjavo da šah belemu kralju, se beli kralj enostavno umakne na d2 in nazaj na d1 po ponovnem šahu. Črni lahko poskusi s potezo

1...**d3**

Sedaj beli prestavi trdnjavo na osmo vrsto

2. **Ta8**

in črni ne more ubežati šahom, ali pa izgubi kmeta. Igra bi šla lahko takole

2...Ke3 3.Te8+ Kd4 4.Td8+ Kc4 5.Tc8+ Kc5 6.Td8+ Ke4

in črni ne more zmagati.

13 Taktični elementi

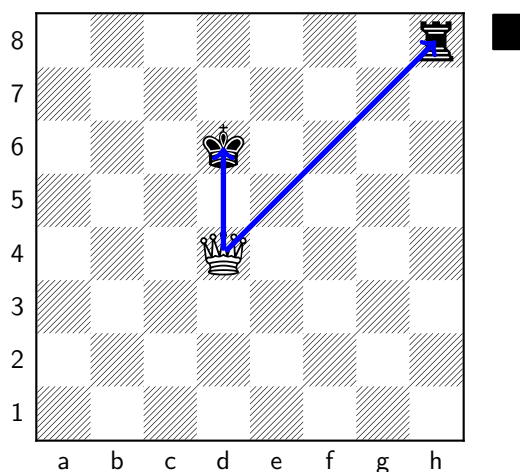
Oglejmo si nekaj taktičnih elementov, ki se pojavijo v šahovski igri. Z taktičnimi elementi imamo v mislih kombinacije, ki nas pripelejo do materialne prednosti ali celo do matiranja nasprotnikovega kralja.

13.1 Dvojni udar

Dvojni udar je napad, ko hkrati napademo dve nasprotnikovi tarči. Tarče so lahko: kralj, figura ali pomembno polje na šahovnici.

13.1.1 Dvojni udar z damo

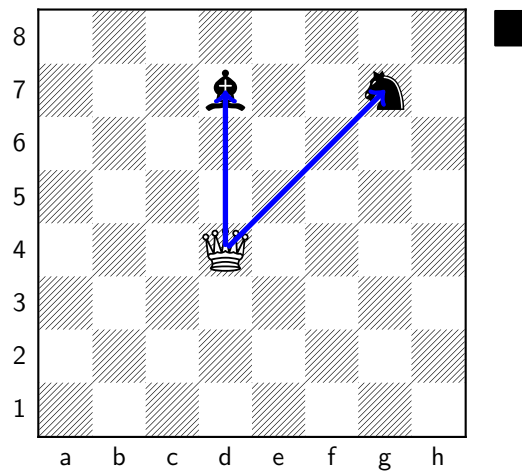
Pri dvojnem udaru z damo napad izvaja dama. Najprej si oglejmo primer, ko dama hkrati napada nasprotnikova **kralja in figuro** (diagram 93).



Diag. 93: Dvojni udar z damo na kralja in trdnjavo

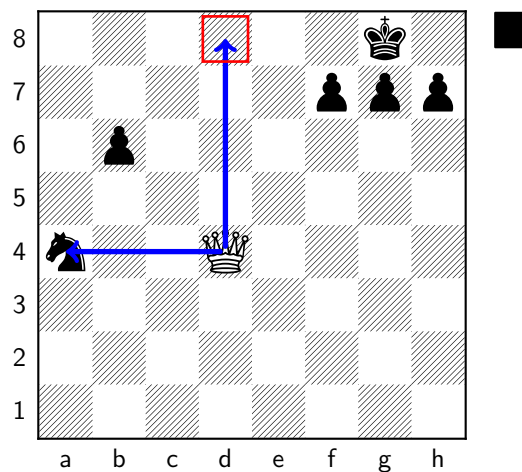
Kralj se mora umakniti iz šaha in trdnjavi na polju h8 ni rešitve.

Na diagramu 94 imamo pozicijo, ko dama napada **dve figuri** hkrati; lovca in skakača. Črni lahko enega umakne, drugemu pa ni rešitve in ga bo bela dama vzela.



Diag. 94: Dvojni udar z damo na dve figuri

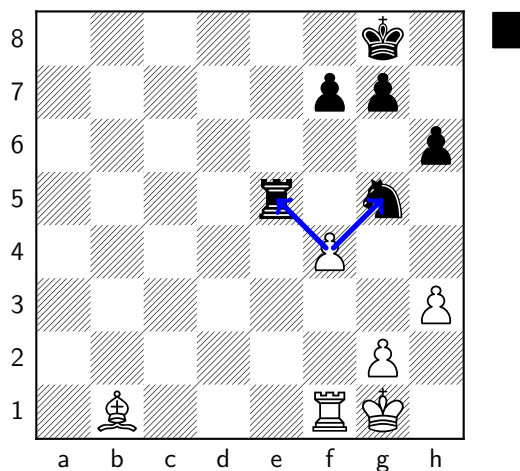
Naslednji diagram (95) pa prikazuje hkratni napad na **figuro in pomembno polje**. Bela dama napada skakača na polju a4 in pomembno polje d8. Polje d8 je pomembno zato, ker beli s premikom dame na to polje da črnemu mat. Črni nima obrambe na dve grožnji hkrati. Izgubil bo skakača ali pa bo dobil mat.



Diag. 95: Dvojni udar z damo na figuro in pomembno polje e8

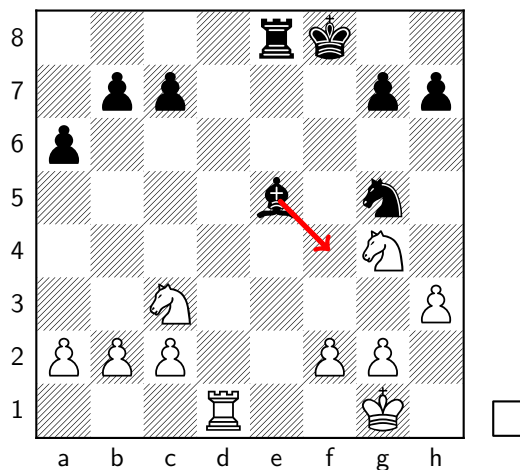
13.1.2 Dvojni udar s kmetom - vilice

Pri dvojnem udaru s kmetom kmet hkrati napada dve nasprotnikovi figuri. Vizualni izgled tega napada je, kot vi z vilicami hkrati nabadal dve stvari, zato temu napadu rečemo tudi vilice. Naš prvi primer takega napada prikazuje diagram 100.



Diag. 96: Dvojni udar s kmetom na trdnjavo in skakačai - vilice

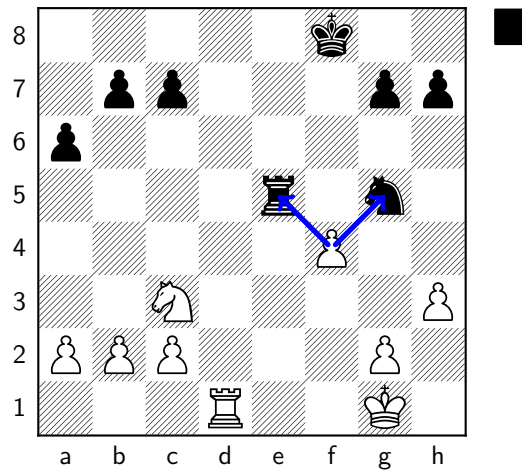
Naslednji diagram 97 prikazuje pozicijo, kjer vilice takoj niso možne.



Diag. 97: 1.Sxe5 - priprava vilic

Če bi beli s kmetom odigral 1.f4 bi črni lovec kmeta enostavno vzel z lovцем. Beli mora vilice najprej pripraviti z menjavo skakača za lovca.

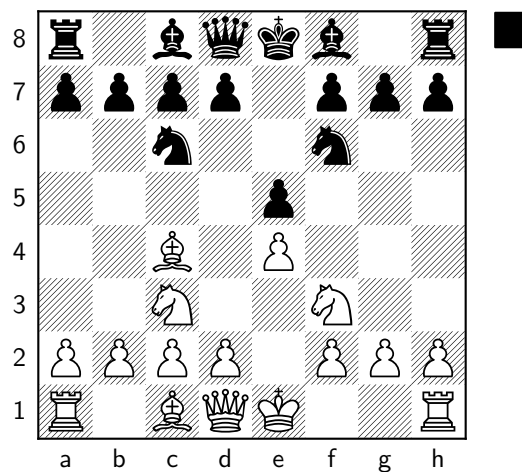
1.Sxe5 Txe5 2.f4 (glej diagram 98)



Diag. 98: *Pripravljene vilice*

Za konec teme o dvojnem udaru s kmetom pa še primer iz otvoritve, ki je pri mladih šahistih precej priljubljena.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sc6 4.Sc3

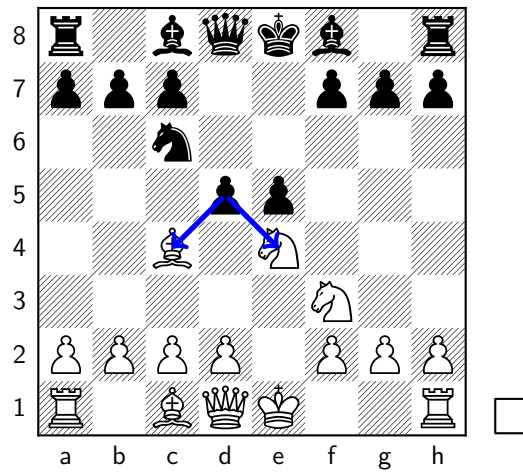


Diag. 99:

Beli zadnjo potezo ni odigral najbolje, čeprav je v skladu z zlatimi pravili igranja otvoritev. Boljše bi bilo slediti glavni varianti v Obrambi dveh konj in igrati 4.Sg5. Črni ima sedaj na voljo taktični udar, ki mu prinese lepo pozicijo.

4...Sxe4! 5.Sxe4 d5

Beli ne more rešiti obeh; lovca na c4 in skakača na e4. Črni dobi žrtvovano figuro nazaj. Sledilo bi lahko ...



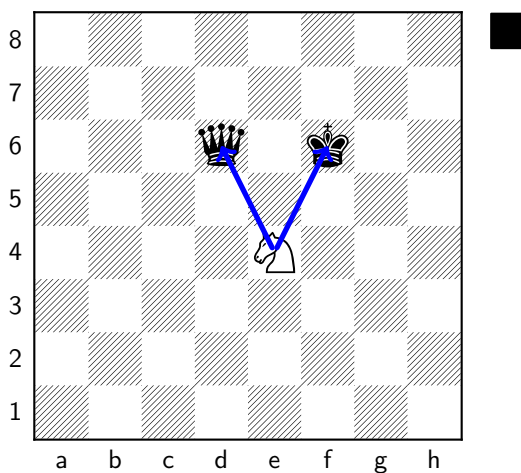
Diag. 100: *Dvojni udar s kmetom v otvoritvi*

6.Lxd5 Dxd5 7.d3 Lf5

... in črni ima lepo pozicijo z aktivno damo, kmetom e5 v središču in močnima lovcema.

13.1.3 Dvojni udar s skakačem

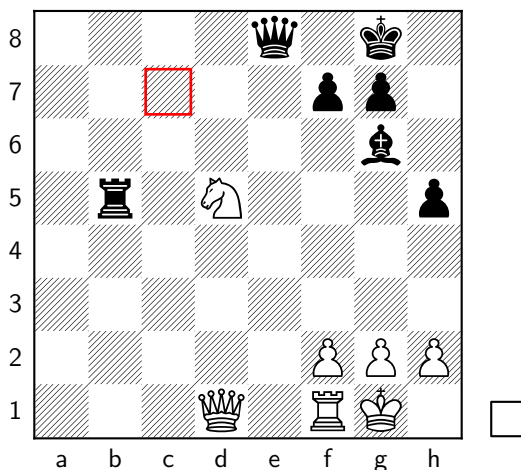
Dvojni udar s skakačem je zelo učinkovito orožje šahista. Narava skakača je taka, da deluje v obliki črke "L" in tudi preko svojih in nasprotnikovih figur. Vrednost skakača tudi ni velika in lahko napada tudi branjeno trdnjavo ali branjeno damo. Zaradi tega skakač pogosto preseneča z dvojnimi udarom. Poglejmo si enostaven primer dvojnega napada s skakačem, ki ga prikazuje diagram 101.



Diag. 101: *Enostaven primer dvojnega udara s skakačem*

Beli s skakačem hkrati napada črnega kralja in črno damo. Kralja bo črni prisiljen umakniti, dami pa ni rešitve in jo bo beli skakač vzel.

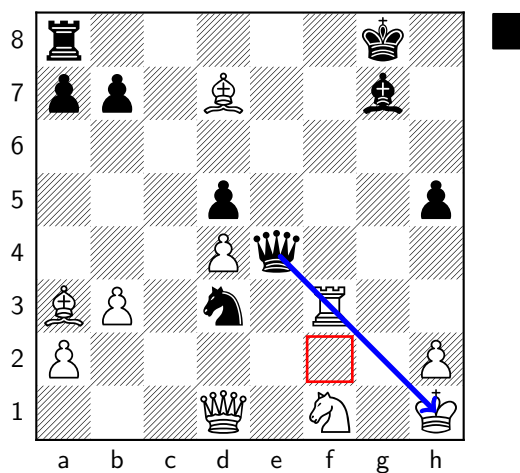
Naslednji primer na diagramu 102 prikazuje pozicijo, ko beli na potezi lahko izvede dvojni udar s skakačem in si zagotovi odločilno prednost.



Diag. 102: *Beli lahko izvede dvojni udar s skakačem na c7 in si zagotovi odločilno prednost.*

Najboljša poteza belega je skok s skakačem na c7. Na tem polju skakač hkrati napada črno damo na e8 in črno trdnjavo na b5. Obeh hkrati črni ne more rešiti. V najboljšem primeru za drdnjavo dobi nazaj skakača.

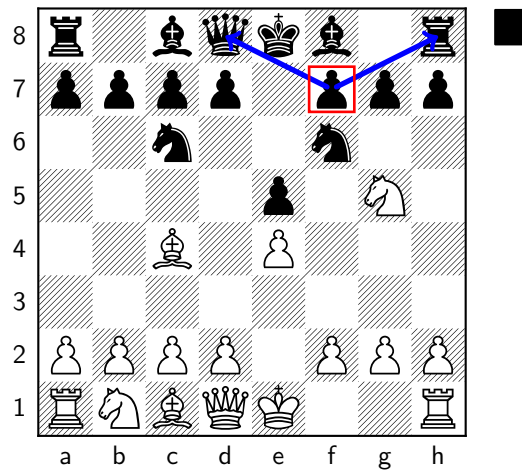
V prejšnjem primeru je bilo polje c7 na katerem je beli skakač izvedel dvojni udar nebranjeno. Tak dvojni udar je zato dokaj enostaven. Poglejmo si sedaj primer, ko je polje dvojnega udara branjeno, vendar je branitelj vezan in zato brez moči (103).



Diag. 103: Polje dvojnega napada f2 je branjeno, vendar je trdnjava, ki brani to polje vezana in dvojnega napada ne more preprečiti.

Kljub temu, da bela trdnjava brani polje f2, črni lahko izvede dvojni napad na damo in kralja. Beli trdnjave ne more premakniti, ker bi bil potem beli kralj v šahu. Rečemu tudi, da je trdnjava vezana.

Temo o dvojnem udaru s skakačem končajmo s primerom iz otvoritve *Obrambe dveh skakačev*
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sc6 4.Sg5



Diag. 104: *Beli preti izvesti dvojni udar s skakačem na polju f7*

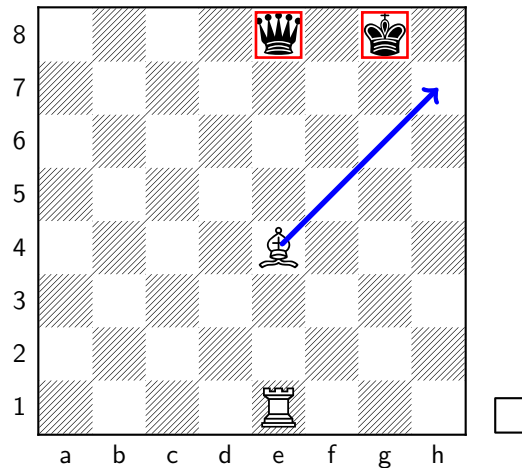
Beli je z zadnjo potezo napadel kmeta na f7 in zapretil dvojni udar s skakačem. Črni mora biti zelo previden. Pravilna obramba je

4... d5 5.exd5 Sa5 3.Lb5+ c6 4.dxc6

in črni ima za žrtvovanega kmeta dobro igro figur.

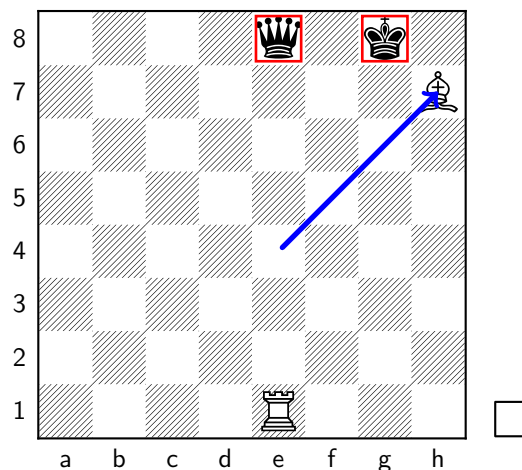
13.1.4 Odkriti dvojni udar

Ko premik ene od naših figur povzroči napad druge naše figure, katere delovanje je bilo prej zastrto, govorimo o odkritem napadu. Če obe, premaknjena in zastrta figura, napadata vsaka svoj cilj, govorimo o odkritem dvojnem udaru. Najlažje si to predstavljamo na primeru. Oglejmo si naslednji diagram št. 105.



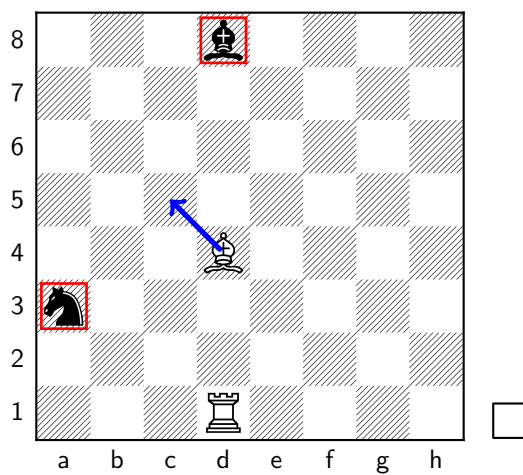
Diag. 105: Odkriti dvojni udar: lovec na e4 omejuje delovanje trdnjave na e1

Če beli ne bi imel lovca na e4, bi bila pod udarom bele trdnjave črna dama. Beli mora lovca premakniti tako, da bo z njim nekaj napadel in črni bo soočen z dvojnimi udarom. En od teh dveh udarov bo odkriti udar, ker bo premik lovca odkril delovanje trdnjave. Kako to storiti prikazuje diagram 106. Po premiku lovca **1.Lh7+** je pod udarom lovca črni kralj in črna dama na e8. Črni obeh svojih težav ne more rešiti in prijazniti se bo moral z izgubo dame.



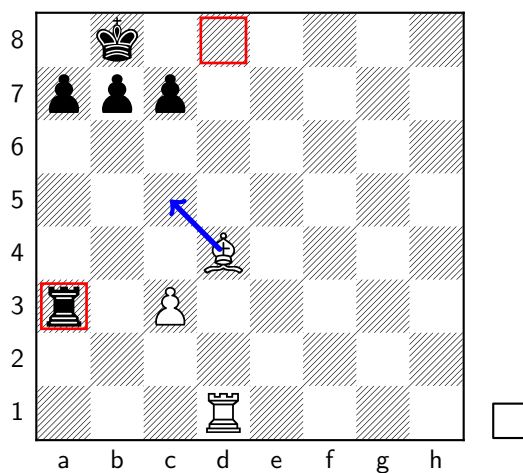
Diag. 106: Odkriti dvojni udar: pozicija po potezi Lh7+. Pod udarom sta hkrati črni kralj in črna dama.

Z odkritim dvojnimi udarom lahko napadamo tudi dve figuri hkrati kot prikazuje diagram 107,



Diag. 107: Odkriti dvojni udar: po Lc5 sta pod udarom dve črni figuri

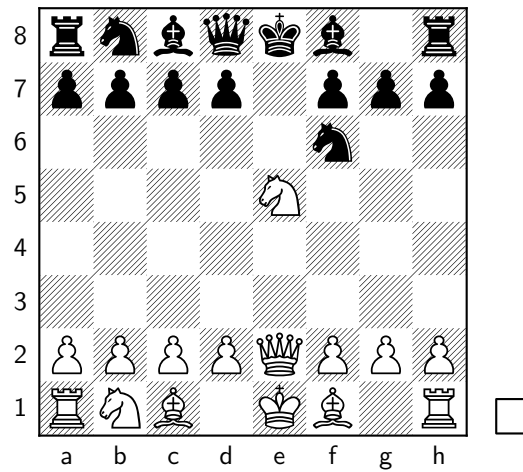
lahko pa tudi figuro in pomembno polje kot prikazuje diagram 108.



Diag. 108: Odkriti dvojni udar: po Lc5 sta pod udarom črna trdnjava in pomembno polje d8

Odkriti dvojni udar je možen tudi že zelo zgodaj v otvoritvi. Poglejmo si primer iz *Ruske obrambe*

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 Sxe4 4.De2 Sf6



Diag. 109: *Beli na potezi izvede odkriti dvojni udar s potezo 5.Sc6+*

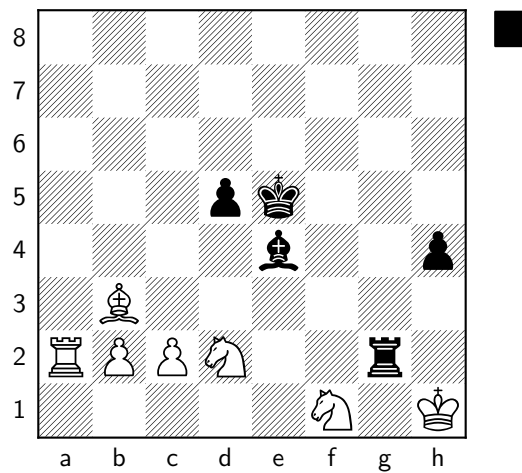
Po potezi

5.Sc6+

je črni kraj pod odkritim udarom bele dame, skakač na polju c6 pa hkrati napada črno damo. Pred izgubo dame črnega ne reši niti poteza 5...De7, ker beli skakač s c6 napada tudi polje e7.

13.1.5 Mlinček

Mlinček je eden najzanimivejših taktičnih motivov pri šahu. Gre za posebno obliko odkritega dvojnega udara v kateri običajno sodelujeta lovec in trdnjava, ki izmenično šahirata nasprotnikovega kralja. Šah s trdnjavo usmeri kralja na polje, ki bo pod udarom lovca po umiku trdnjave. Trdnjava pri umiku jemlje nasprotnikove figure, običajno na drugi ali sedmi vrsti. Kaj je mlinček, bo bolj jasno, ko si ga ogledamo na šahovnici, zato si oglejmo diagram 110.

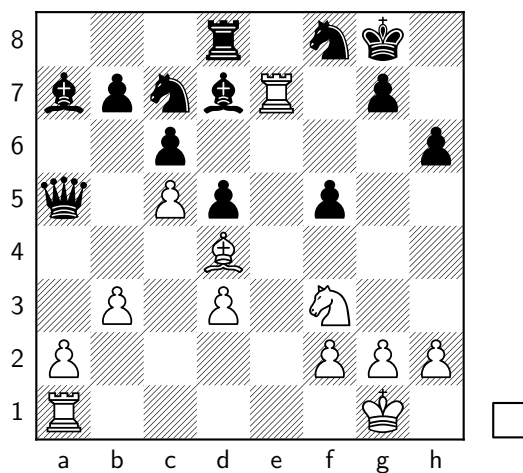


Diag. 110: *Beli je padel v mlinček. Črni s serijo odkritih šahov belemu pobere skoraj vse figure.*

Črni s serijo odkritih šahov belemu pobere vse figure razen enega skakača.

1... Txd2+ 2.Kg1 Tg2+ 3.Kh1 Txc2 4.Kg1 Tg2+ 5.Kh1 Txb2+ 6.Kg1 Tg2+ 7.Kh1 Txa2+ 8.Kg1 Tg2+ 9.Kh1 Tb2+ 10.Kg1 Txb3

Pa še primer s belim na potezi (glej diagram 111).



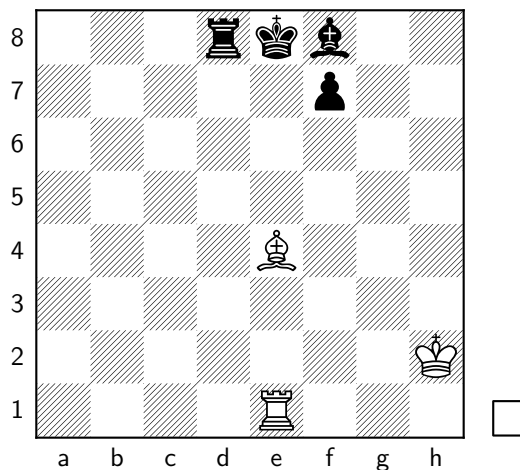
Diag. 111: Črnemu je kljub veliki materialni prednosti izgubljen, ker ima beli možnost pognati "mlinček".

Črni ima veliko materialno prednost, ki pa jo bo beli z "mlinčkom" izničil.

1.Txg7 Kh8 2.Txd7+ Kg8 3.Tg7+ Kh8 4.Txc7+ Kg8 5.Tg7+ Kh8 6.Txb7+ Kg8 7.Tg7+ Kh8 8.Txa7+ Kg8 9.Txa5

13.1.6 Dvojni šah

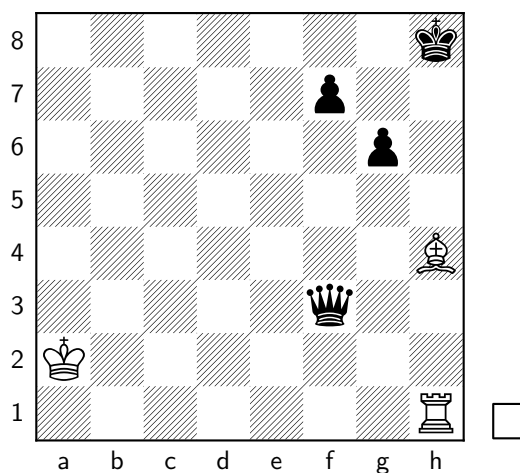
Dvojni šah je poseben primer odkritega dvojnega udara, ko dve figuri hkrati napadata nasprotnikovega kralja. Kako močno orožje je dvojni šah, si lahko ogledamo v poziciji na diagramu 112.



Diag. 112: *Beli na potezi z dvojnim šahom matira črnega: 1.Lc6#*

Beli premakne svojega lovca na polje c6 in da šah, hkrati daje odkriti šah bela trdnjava na e1. Črni bi se enega od obeh šahov lahko obranil tako, da bi zastavil svojo trdnjavo ali svojega lovca. Obeh šahov hkrati pa se na ta način ne da braniti. Tudi umik črnega kralja ni možen, zato je črni matiran.

Navdušil nas bo tudi naslednji diagram št. 113.



Diag. 113: *Po potezi 1.Lf6++ črni nima obrambe pred matom*

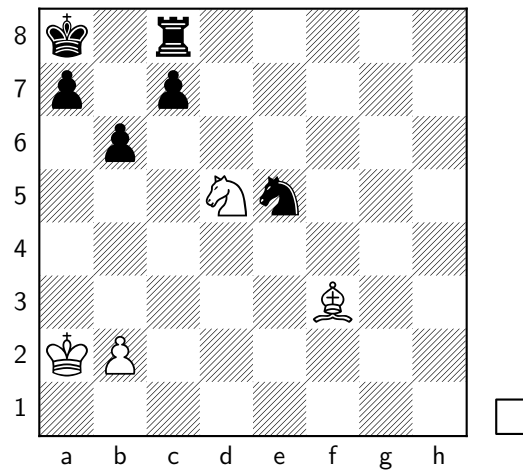
Beli igra

1.Lf6++

Kljub temu, da črna dama napada obe beli figuri, ki dajeta šah, ju ne more vzeti. Če vzame lovca, bo kraj še vedno v šahu trdnjave, če pa vzame trdnjavo, bo kraj še vedno v šahu lovca. Edina možnost je umik kralja po katerem sledi mat.

1...Kg8 2.Th8#

Ker so kombinacije z dvojnim šahom tako lepe, si oglejmo še eno z lepim matom na diagramu 114.



Diag. 114: Po potezi 1.Sc7++ črni nima obrambe pred matom

Beli lovec je pod udarom konja, zato preprosto odkriti šah ni najboljša možnost. Močnejše orožje je dvojni šah s potezo:

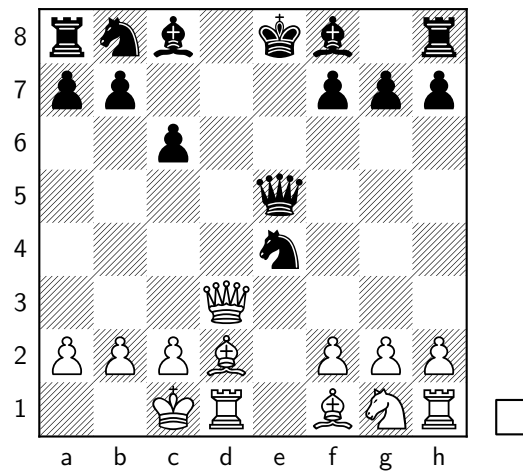
1.Sc7++

Kljub temu, da sta obe beli figuri, ki dajeta šah pod udarom nasprotnikovih figur, črni ne more vzeti niti ene. Može je samo umik s kraljem po katerem sledi mat s klasično matno sliko.

1...Kb8 2.Sa6#

Dvojni šah se je pojavil tudi v slavni partiji Reti-Tartakover (Dunaj 1910). Črni je izbral obrambo *Caro Kann*

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe4 4.Sxe4 Sf6 5.Dd3 e5?! 6.dxe5 Da5+ 7.Ld2 Dxe5 8.0-0-0!
Se4??



Diag. 115: *Reti-Tartakover (Dunaj 1910)*, beli na potezi matira črnega s pomočjo dvojnega šaha.

Beli je žrtvoval damo.

9.Dd8+!! Kxd8 10.Lg5++

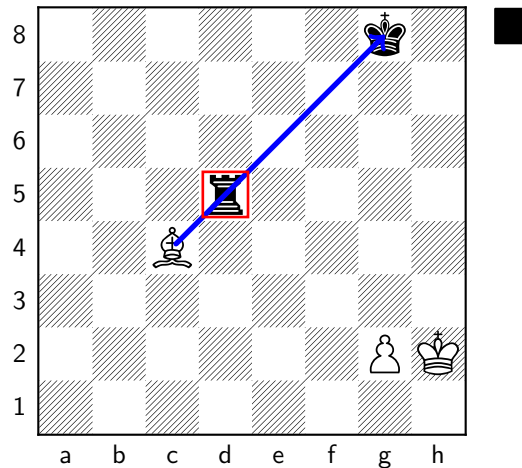
Dvojni šah, po katerem črni nima obrambe pred matom. Sledi

10...Ke8 11.Td8# ali

10...Kc7 11.Ld8#

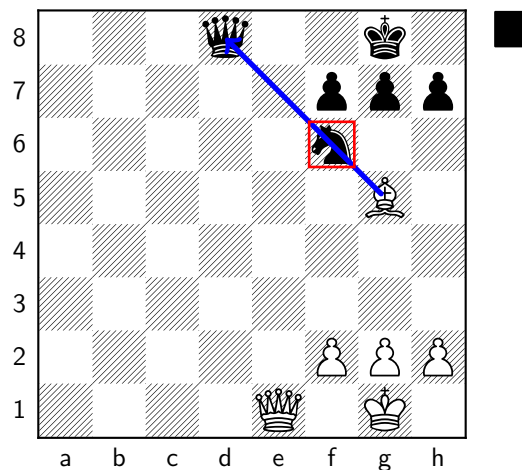
13.2 Vezava

Vezava je napad na nasprotnikovo figuro, ki se ne more ali ne sme umakniti zaradi figure za njo. Če je figura zadaj kralj, govorimo o absolutni vezavi, ker se napadena figura nikakor ne more umakniti. Tak primer prikazuje diagram 116. Beli lovec napada črno trdnjavo, ki se ne sme umakniti, ker bi bil potem črni kralj v šahu. Pravimo, da je črna trdnjava vezana.



Diag. 116: Absolutna vezava - črni trdnjave ne sme umakniti

Drugi tip vezave je relativna vezava, ki je prikazana na diagramu 117.

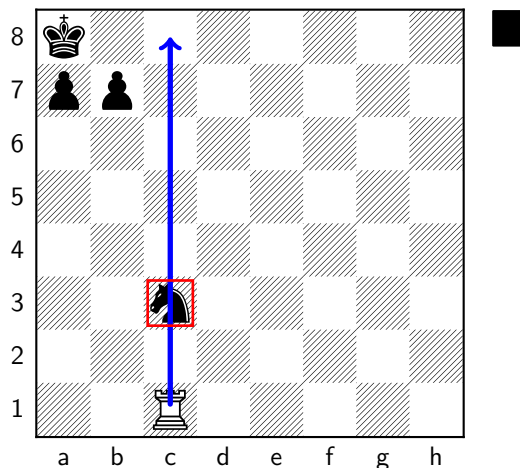


Diag. 117: Relativna vezava - črni skakača lahko umakne, vendar v tem primeru izgubi veliko materiala

Lovec na polju g5 veže skakača na polju f6. V tem primeru črni skakača lahko umakne, vendar to ni pametno, ker v tem primeru izgubi damo.

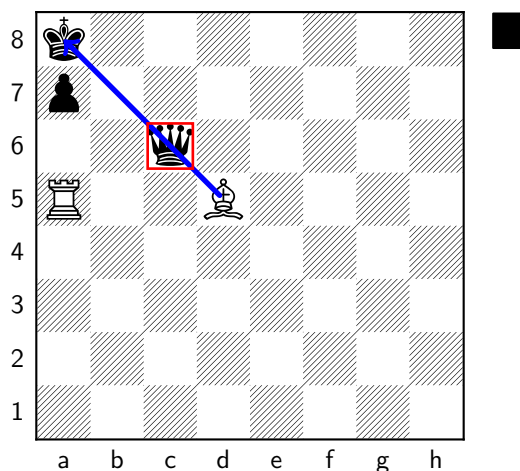
Vezavo lahko izvedejo figure, ki delujejo po linijah, vrstah in diagonalah. To so dama, trdnjava

in lovec. Kot smo videli je za vezano figuro lahko kralj ali vrednejša figura. Tretja možnost pa je pomembno polje. Poglejmo si še tak primer na diagramu 118. Črni skakač se ne sme umakniti, ker je za njim pomembno polje c8 na katerem da lahko beli mat s trdnjavo.



Diag. 118: Črni skakač se ne sme umakniti, ker je za njim pomembno polje c8.

Zgodi se tudi, da potrebuje figura, ki veže nasprotnikove figure, podporo. Tak primer prikazujeta naslednja diagrama.

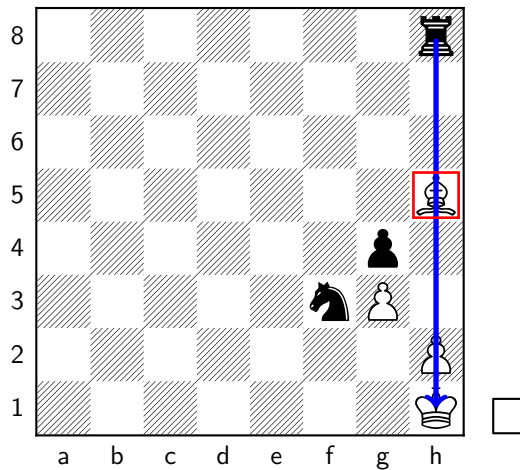


Diag. 119: Bela trdnjava nudi podporo belemu lovcu, ki veže črno damo.

Na diagramu 119 imamo pozicijo, kjer beli tekač absolutno veže črno damo. Dama ne sme vzeti tekača, ker ga brani bela trdnjava.

Na diagramu 120 pa črna trdnjava veže belega lovca. V primeru umika lovca grozi belemu mat s potezo 1...Th2. Podporo trdnjavi pri matu nudi črni skakač na polju f3.

Vezava se lahko zgodi že zelo zgodaj v otvoritvi. Kot primer si oglejmo vezavo v odbitem daminem gambitu. Otvoritev gre takole:

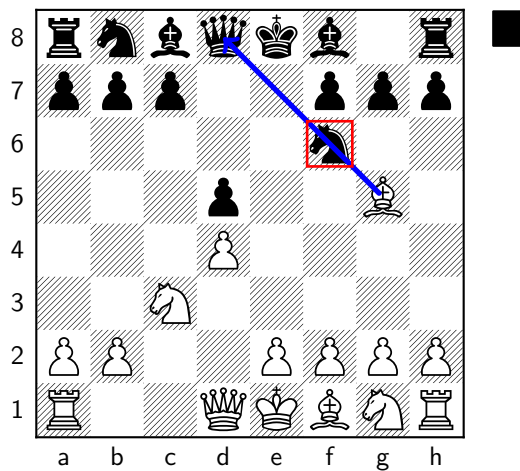


Diag. 120: Črni skakač nudi podporo črni trdnjavi, ki grozi z matom na h2.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.cxd5 exd5

Obe strani razvijata figure z namenom kontrole nad središčem in poljem d5.

5.Lg5



Diag. 121: Beli lovec na g5 veže skakača na f6, ki je ključen pri obrambi polja d5

Glej diagram 121. Če bi črni igral slabo potezo 5...Ld6, bi beli lahko vzel kmeta s 6.Sd5 in črni ne sme vzeti skakača, ker izgubi damo. Če pa bi igral 5...Lf5, bi beli igral 6.Db3 in črni ne bi mogel braniti obeh kmetov; na b7 in d5.

Pravilni odgovor na vezavo belega je

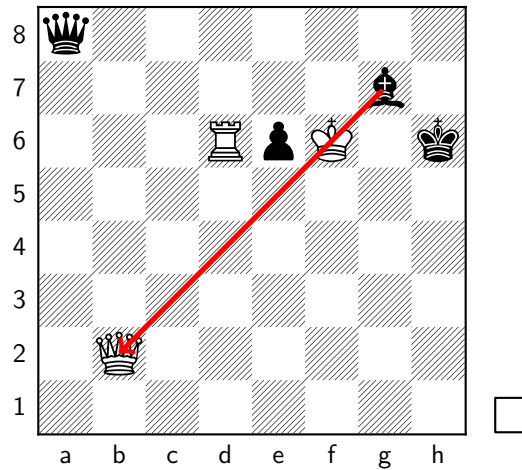
5...Le7,

da črni razbremeni svojega skakača na f6.

13.3 Rentgen

Rentgen je taktični element podoben vezavi. Tudi tu napadamo dve figuri v vrsti. V nasprotju z vezavo, kjer je vrednejša figura zadaj, je pri rentgenu vrednejša figura spredaj. Ko nasprotnika prisilimo, da vrednejšo figuro umakne, se polastimo figure, ki je zadaj.

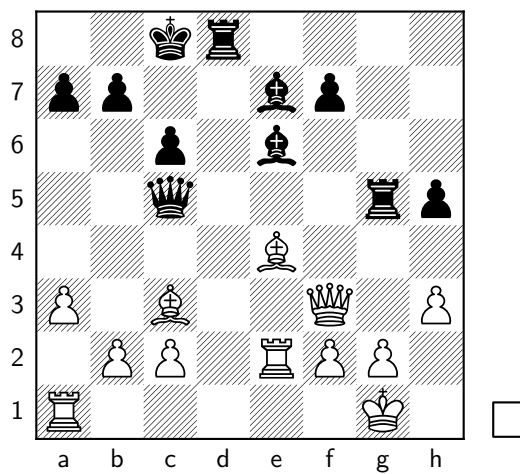
Običajno je vrednejša figura, ki jo prisilimo k umiku kralj. Tak primer rentgena prikazuje diagram 122.



Diag. 122: Rentgen: črni lovec je usodni žarek skozi belega kralja usmeril na damo na b2

Črni lovec po diagonali napada dve figuri eno za drugo. Prvi napad je usmerjen na belega kralja na f6. Ko bo beli kralja umaknil, bo črni lovec vzel belo damo na b2 in črni bo prišel do odločilne materialne prednosti.

Pri rentgenu je lahko prva napadena tudi kakšna druga figura in ne samo kralj. Diagram 123 prikazuje pozicijo, kjer je možen rentgen skozi damo,



Diag. 123: *Beli na potezi ima možnost rentgenskega napada skozi damo*

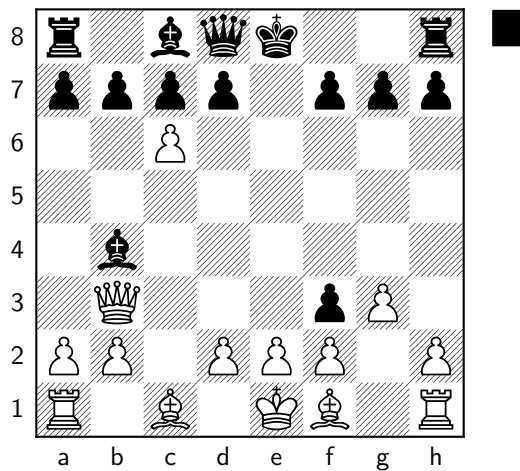
Beli na potezi igra

1.Lb4

in črni je pred dilemo. Če umakne svojo damo, bo izgubil črnopoljnega lovca. Če pa je ne umakne, bodo izgube še večje

Rentgenski napad se je pojavil tudi v slavni miniaturi *Petrosjan - Ree, Wijk ann Zee 1971*. Velemejstra sta igrala angleško otvoritev.

1.c4 e5 2.Sc3 Sf6 3.Sf3 Sc6 4.g3 Lb4 5.Sd5 Sxd5 6.cxd5 e4?? 7.dxc6 exf3 8.Db3

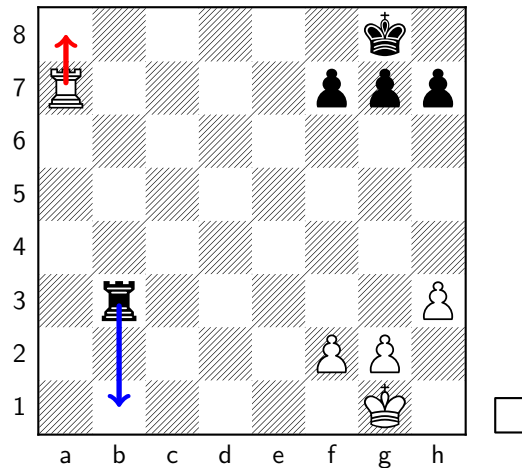


Diag. 124: *Petrosjan - Ree, pozicija po potezi 8.Dd1-b3*. Bela dama napada črnopoljnega lovca in z rentgenom še kmeta na b7.

Po osmi potezi belega (glej diagram 124) je črni v težavah. Če umakne lovca na b5, beli z 9.cxb7 vzame kmeta in črni je pred velikimi materialnimi izgubami. Ne pomagata niti potezi 8...a5 ali 8...De7, ker beli po 9.a3 osvoji figuro. Črni se je zato predal.

13.4 Mat na osnovni vrsti

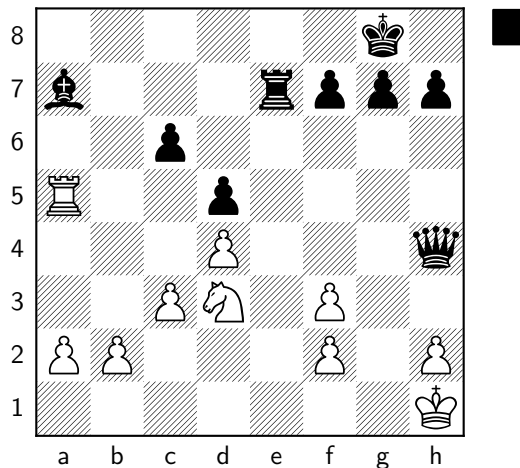
Mat na osnovni vrsti smo na kratko omenili že v poglavju o matu (glej diagram 42). Oglejmo si to pozicijo še enkrat na diagramu 125. Če je na potezi beli, igra 1.Ta8# in črni je matiran, ker kralju izhod iz mata zapirajo njegovi lastni kmetje. Rečemo, da je črni dobil mat na osnovni vrsti. Če bi bil na potezi črni, pa za belega kralja ni nevarnosti. Po potezi črnega 1...Tb1+, bi se beli s potezo 2.Kh2 umaknil iz šaha na varno.



Diag. 125: Mat na osnovni vrsti. Črnemu kralju pobeg preprečujejo njegovi lastni kmetje. Beli ima izhod na polje h2

Takemu izhodu za kralja, ko so kmetje na poljih f2, g2 in h3 (oziroma pri črnem na f7, g7 in h6) v šahovskem žargonu rečemo tudi »ventil«. Ventil je pametno narediti, če je grožnja mata na osnovni vrsti otipljiva. Recimo takrat, ko naša osnovna vrsta ni zadostno branjena in nasprotnik grozi, da bo na njo prišel s trdnjavo ali damo. Nikakor pa ga ni pametno narediti že v otvoritvi na račun razvoja figur. Tudi v primeru, ko nam grozi frontalni napad na kralja, ventil ni priporočljiv, ker nam kvari obrambno strukturo kmetov pred kraljem.

Oglejmo si pozicijo, ki je nastala na tekmovanju mladih šahistov in jo prikazuje diagram 126. Črni si je ustvaril lepo prednost dame. Beli je praktično brez možnosti za zmago in ga lahko reši le velika napaka črnega. In prav to se je zgodilo.



Diag. 126: Mat na osnovni vrsti. Črni je igral 1...Lb6?? in njegov kralj je po 2.Ta8+ ostal brez obrambe.

Črni je odigral zelo slabo.

1...Lb6

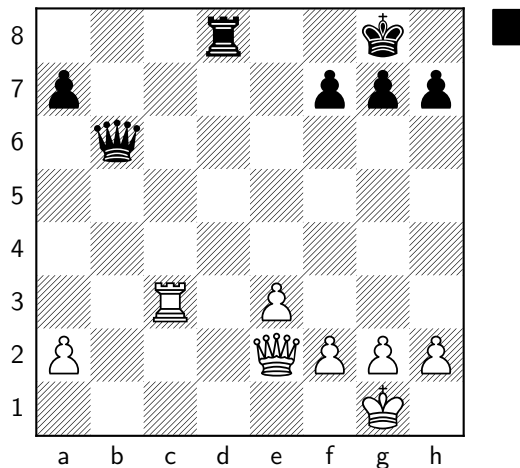
S to potezo je sicer aktivno napadel belo trdnjavo, vendar je pozabil na slabo osnovno vrsto. Boljša poteza bi bil premik kmeta 1...h6 in črni bi imel ventil za pobeg kralja v primeru šaha na osnovni vrsti in bi zagotovo zmagal.

Sledil je hladen tuš za črnega.

2.Ta8+

in črni nima obrambe pred matom na osnovni vrsti.

Težave z osnovno vrsto lahko pojavijo tudi v partijah velemejstrov. Pozicija na diagramu 127 je nastala v partiji Bernstein - Capablanca (1914). Beli ima sicer kmeta prednosti vendar ima nebranjeno osnovno vrsto. Ali lahko črni to slabost izkoristi?



Diag. 127: Bernstein - Capablanca (1914). Črni je igral 1...Db2! in beli se je predal.

Capablanca je kot črni igral

1...Db2!

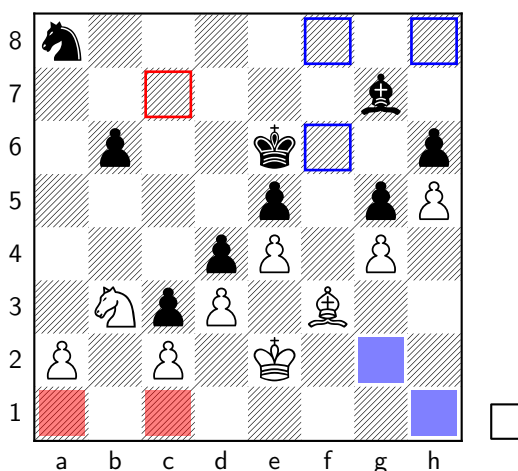
Črna dama je nedotakljiva. Na 2.Dxb2 bi sledil mat z 2...Td1. Tudi hkratna obramba osnovne vrste in trdnjave z 2.De1 ne pomaga zaradi 2...Dxc3 3.Dxc3 Td1+ 4.De1 Txe1#. Slabi sta tudi obrambi z 2.Tc2 zaradi 2...Db1+ in 2.Dc2 zaradi 2...Da1+. Tudi protinapad z 2.Tc8 ne pomaga zaradi 2...Db1+ 3.Df1 Dxf1+ 4.Kxf1 Txc8. Beli se je zaradi vsega tega predal.

14 Strategija

Strategija v nasprotju s taktiko opisuje daljše načrte o želenem poteku šahovske partije. Strategija vključuje položaj in aktivnost figur, položaj in slabosti kmetov, način igre, ki je lahko bolj odprt ali bolj zaprt, prilagoditev igre nasprotniku, tako da mu je bolj neugodna itd. Različnim strateškim prvinam bomo v tem poglavju posvetili več pozornosti.

14.1 Gibljivost figur in lov na figure

O tem, da je skakač močnejši v središču šahovnice, kot na robu ali celo v kotu, smo že govorili. V središču prazne šahovnice skakač lahko skoči na osem polj, v kotu pa samo na dva. V šahovski partiji pa gibljivost figur lahko omejujejo tudi lastne in nasprotnikove figure. Poglejmo si to na primerih, najprej na diagramu 128.



Diag. 128: Slaba gibljivost lovcev in skakačev

Kakšna je gibljivost lovcev in skakačev? Najprej poglejmo belega skakača. Na voljo ima samo dve polji; a1 in c1, skok na ostala polja pa mu preprečujejo črni kmetje. Če bi črni napredoval z b kmetom, bi se lahko gibljivost belega skakača izboljšala, zaenkrat pa je slaba.

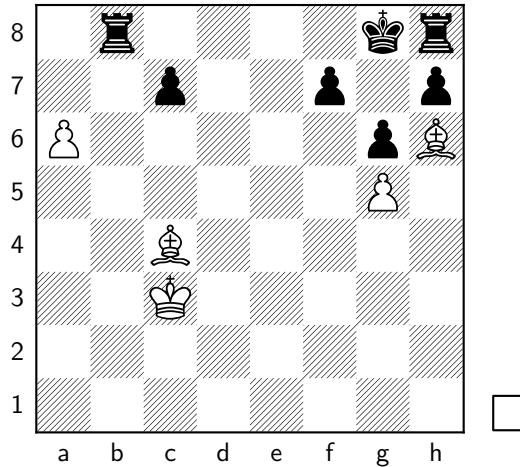
Naslednjega si oglejmo belega lovca. Tudi njegova gibljivost je slaba, saj im na voljo za premik samo dve polji; g2 in h1. Belega lovca omejujejo lastni blokirani kmetje, zato nima izgledov, da bi si izboljšal gibljivost.

Naslednjega si oglejmo črnega skakača. Tudi njegova gibljivost je zaenkrat slaba, saj je v kotu in ima za odskok samo polje c7. Si bi pa s tem odskokom zelo povečal svojo moč, zato je njegova slaba gibljivost začasna.

Kot zadnjega si oglejmo še črnega lovca. Tudi njega omejujejo lastni kmetje in ima slabo gibljivost. Nekaj obetov za povečanje gibljivosti mu daje premik na polje f8.

Videli smo, da lastni kmetje lahko zelo omejujejo lovca. Če imamo samo enega lovca, je bolje, da kmete damo na polja, ki so drugačne barve kot polja po katerih se giba naš lovec. Na ta način bo imel naš lovec večjo gibljivost in bo zato močnejši. Tudi to pravilo je del strategije.

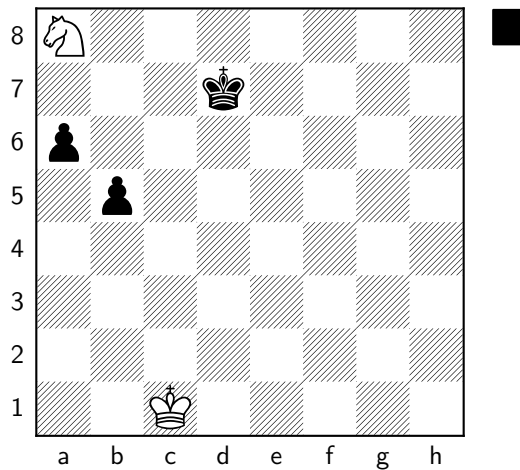
Oglejmo si še eno zanimivo pozicijo, ki jo prikazuje diagram 129.



Diag. 129: Slaba gibljivost črnega kralja in črne trdnjave na h8

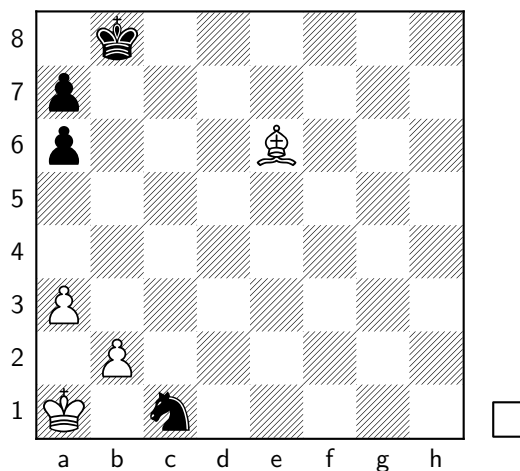
Takoj opazimo ujeta trdnjavo na h8. Njena gibljivost je porazno slaba. Ne more se premakniti niti malo. Enako velja za črnega kralja, ki ga omejuje odlično postavljen lovec belega na h6. Črni se tudi ne more rešiti s premikom f kmeta, ker mu to preprečuje drugi lovec belega na c4 z vezavo. Čeprav ima črni materialno prednost, je zaradi slabe gibljivosti svojih figur izgubljen. Poskusi kot beli zmagati v tej poziciji!

V poziciji na diagramu 130 črni lahko zmaga zaradi slabe gibljivosti belega skakača. Če črni igra zmagovito potezo 1...Kc6, je beli skakač ujet. Črni ga bo vzel z manevrom Kc6-b7-a8, potem pa bo svoje kmete spremenil v damo in zmagal.



Diag. 130: Kako črni izkoristi slabo gibljivost belega skakača?

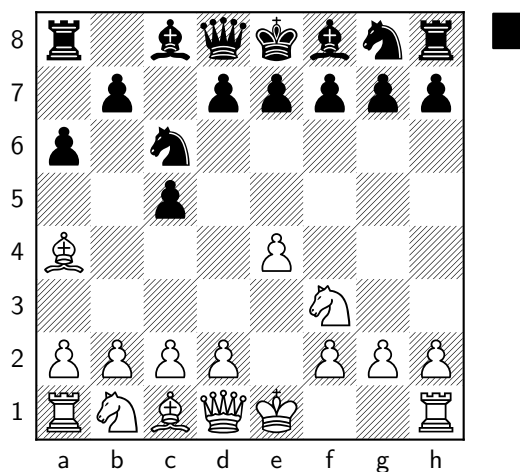
Lovec (in tudi dama) imata moč zgraditi rešetke okrog nasprotnikovega skakača na robu šahovnice. Tak primer prikazuje diagram 131. Beli z odlično potezo 1. Lc4 lahko ujame skakača, ga potem poje s kraljem in kasneje zaradi materialne prednosti zmaga. Vse druge poteze bi vodile k remiju.



Diag. 131: *Kako beli na potezi ujame črnega skakača?*

Poglejmo si še poučno otvoritev v kateri lahko neprevidni začetnik izgubi lovca.

1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4??

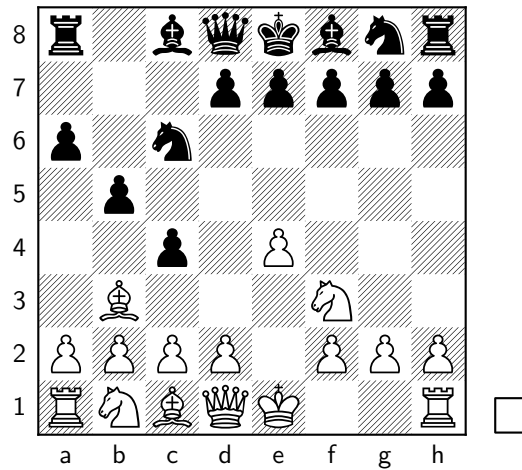


Diag. 132: *Črni na potezi s kmeti lahko ujame lovca!*

Črni je izbral Siciljansko obrambo. Beli je v četrti potezi neprevidno umaknil lovca na a4 in dal črnemu možnost, da lovca s kmeti ujame.

Sledilo je

4...b5 5.Lb3 c4



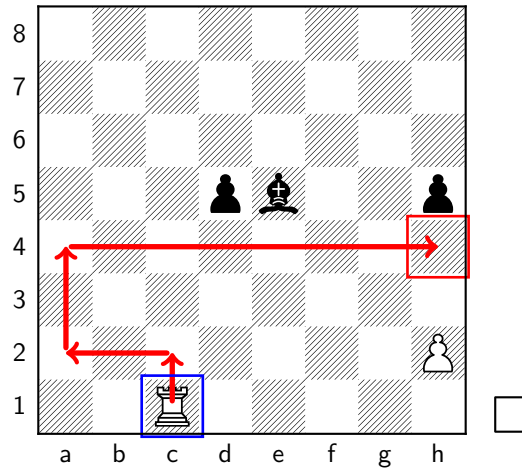
Diag. 133: *Beli lovec je ujet!*

in beli lovec je ujet.

14.2 Načrt

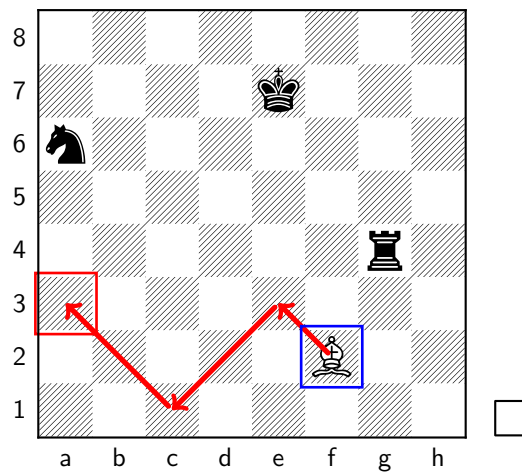
Tudi pri šahu je zelo pomembno načrtovanje poteka igre. Z načrtom poskušamo predvideti kako se bo partija odvijala in tudi vplivamo na potek igre s primerno izbiro potez. Že pri otvoritvah smo govorili o tem. Tam smo imeli tri zlata pravila: zavzemi center, razvij figure in umakni kralja na varno. Tudi v srednji igri in v končnici je načrtovanje zelo pomembno. Poglejmo si to na primerih.

Na diagramu 134 ima beli nalogo, da kar najhitreje varno pripelje trdnjavo s polja c1 na polje h4. Varno tu pomeni, da črni te trdnjave nima možnosti vzeti. Poteze ima samo beli. Eno od možnih rešitev prikazuje pot označena z rdečimi puščicami. Ali najdeš še kakšno varno pot?



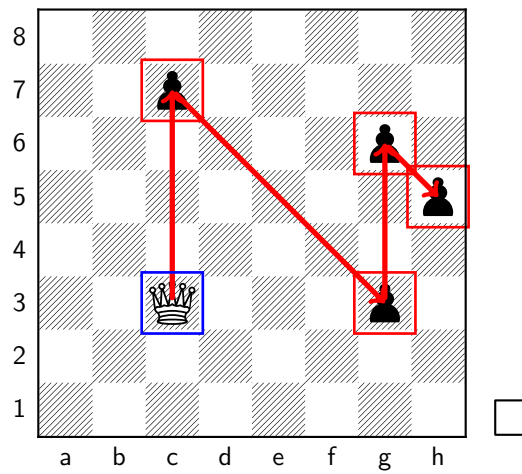
Diag. 134: $Tc1-c2-a2-a4-h4$

Naloga belega na diagramu 135 je, da da s čim manj potezami z lovцем varen šah črnemu kralju. Pripravimo sedaj načrt za to nalogo. Če pogledamo vsa črna polja s katerih je možen šah, je edino varno polje a3. Na vseh drugih poljih bi črni lahko lovca vzel s trdnjavo, skakačem ali kraljem. Poiščimo še varno pot do polja a3. Prikazujejo jo rdeče puščice. Ali je možna še kakšna druga pot?



Diag. 135: $Lf2-e3-c1-a3$

Naslednji diagram 136 prikazuje damo in štiri črne kmete. Kako jih dama kar najhitreje poje? V koliko potezah? Rešitev v štirih potezah prikazujejo rdeče puščice.



Diag. 136: $Dc3-c7-g3-g6-h5$