

Šahovska šola ŠS Tomo Zupan Kranj

Osnovna pravila igranja šahovskih otvoritev

1. Zavzetje prostora

- boj za center (ožji in širši)
Kdor obvladuje center ima boljše možnosti za napad.
Za center se lahko borimo na dva načina:
 - zasedemo ga s kmeti in figurami
 - napadamo ga s kmeti in figurami in kontroliramo polja

2. Razvoj figur

- najprej razvijemo lahke figure (skakači, lovci) na najboljša polja
- poskusimo igrati najprej z vsako figuro enkrat
- figure postavljamo na taka polja, da kontrolirajo čim več sosednjih polj (v širši center, na odprte linije in diagonale)
- izogibajte se postavljanju figur na rob šahovnice (konj na robu, na pol v grobu)
- rokada je sicer obrambna poteza, vendar pogostokrat nujna
- težke figure spadajo na odprte linije in vrste
- trdnjava na sedmi (drugi) vrsti je vredna toliko kot kmet prednosti
- tri razvojne poteze več pomenijo isto kot kmet več (tempo=poteza=1/3 kmeta)
- menjajte svoje slabe figure za dobre nasprotnikove
- težke figure (trdnjave in dama) naj stopijo v igro zadnje, da jih ne preganjajo nasprotnikove lahke figure in kmeti
- splača se žrtvovati kmeta za odprtje linije za napad na kralja (rokadni napad)
- z menjavami poskusite oslabiti nasprotnikovo kmečko strukturo (dvojni kmetje, osamljeni kmetje)
- izogibajte se potezam robnih kmetov (a3, h3, a6, h6). Ti kmetje so velikokrat ugodni za napad (žrtev lovca ali skakača, da se odpre položaj kralja)

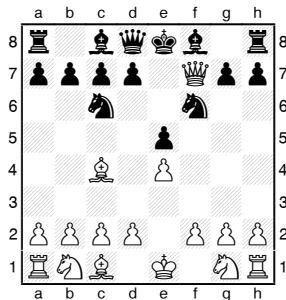
Ko so vse ali večina figur na najboljših mestih začnemo pripravljati napad na kralja.

Cilj šahovske igre je dati mat kralju in ne pobrati vse figure nasprotniku.

(1) Šušter mat [C20]

[Drinovec,A]

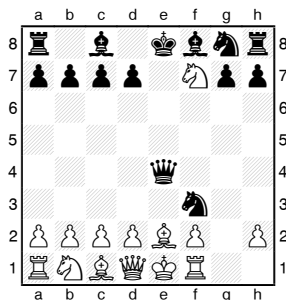
1.e4 e5 2.Dh5 Sc6 [2...g6 3.Dxe5+ De7 4.Dxh8]
3.Lc4 Sf6?? [3...g6 4.Df3 Sf6 5.Db3 De7]
4.Dxf7# 1-0



(2) Kostičeva miniatura [C50]

[Drinovec,A]

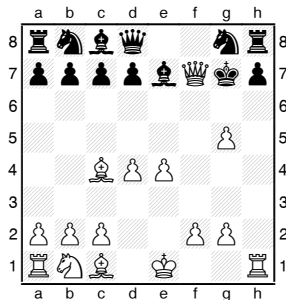
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sd4 4.Sxe5? [4.Sxd4!]
4...Dg5 5.Sxf7 Dxd4 6.Tf1 Dxe4+ 7.Le2 Sf3# 0-1



(3) Damianov mat [C40]

[Drinovec,A]

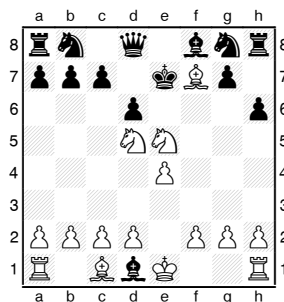
1.e4 e5 2.Sf3 f6 3.Sxe5 fxe5 [3...De7!] 4.Dh5+
Ke7 5.Dxe5+ Kf7 6.Lc4+ Kg6 [6...d5 7.Lxd5+
Kg6 8.h4 h5 9.Lxb7 Ld6 10.Da5 Lb4 11.Dxb4
Lxb7 12.Dxb7] 7.Df5+ Kh6 8.d4+ g5 9.h4 Le7
[9...De7 10.Lxg5+; 9...Kg7 10.Df7+ Kh6
11.hxg5#] 10.hxg5+ Kg7 11.Df7# 1-0



(4) Legallov mat [C41]

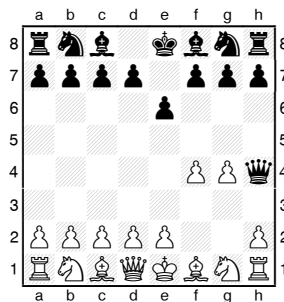
[Drinovec,A]

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Lg4 4.Sc3 h6??
[4...Sf6!] 5.Sxe5 Lxd1? [5...dxe5 6.Dxg4]
6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5# 1-0



(5) Norčev mat [A02]

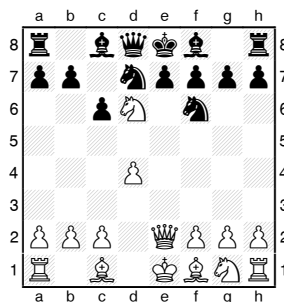
1.f4 e6 2.g4 Dh4# 0-1



(6) Caro Kann miniatura [B17]

[Drinovec,A]

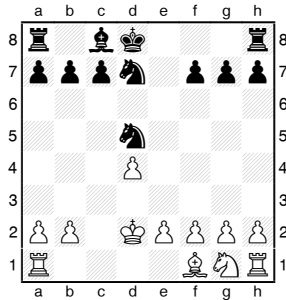
1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe4 4.Sxe4 Sd7 5.De2
Sgf6?? [5...Sdf6] 6.Sd6# 1-0



(7) Damin gambit [D51]

[Drinovec,A]

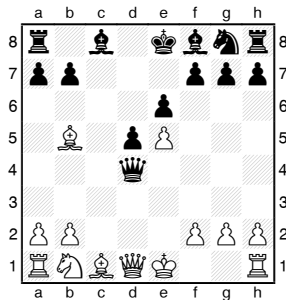
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Sbd7 5.cxd5
exd5 6.Sxd5?? Sxd5! 7.Lxd8 Lb4+ 8.Dd2
Lxd2+ 9.Kxd2 Kxd8—+ 0–1



(8) Francoska obramba [C02]

[Drinovec,A]

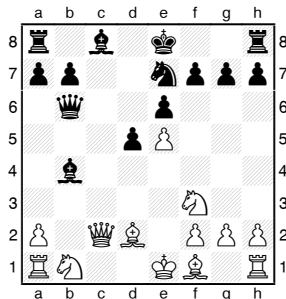
1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Sc6 5.Sf3 Db6
6.Ld3 cxd4 7.cxd4 Sxd4?? [7...Ld7] 8.Sxd4
Dxd4 9.Lb5++- 1–0



(9) Francoska obramba - lovec [C02]

[Drinovec,A]

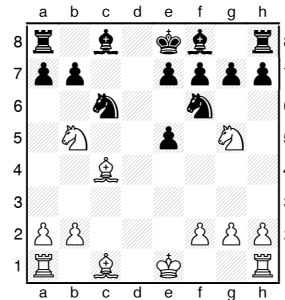
1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Sc6 5.Sf3 Db6
6.dxc5 Lxc5 7.Dc2 Sge7?? [7...a5] 8.b4 Sxb4
9.cxb4 Lxb4+ 10.Ld2+- 1–0



(10) Matulovičev gambit [B21]

[Drinovec,A]

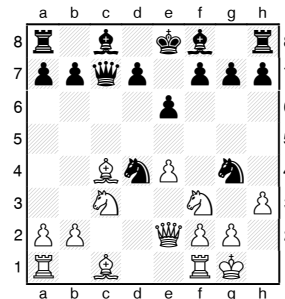
1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3 dxc3 4.Sxc3 Sc6 5.Sf3
d6 6.Lc4 Sf6?? [6...e6] 7.e5 dxe5 [7...Sxe5
8.Sxe5 dxe5 9.Lxf7+ Kxf7 10.Dxd8] 8.Dxd8+
Kxd8 [8...Sxd8 9.Sb5 Kd7 10.Sxe5+ Ke8
11.Sc7#] 9.Sg5 Ke8 10.Sb5+- 1–0



(11) Matulovičev gambit [B21]

[Drinovec,A]

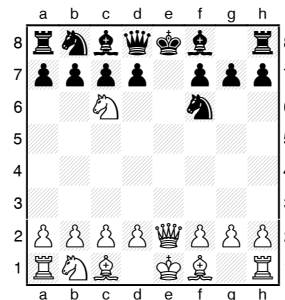
1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3 dxc3 4.Sxc3 Sc6 5.Sf3
e6 6.Lc4 Dc7 7.0–0 Sf6 8.De2 Sg4 9.h3??
[9.Td1] 9...Sd4—+ 0–1



(12) Ruska obramba [C42]

[Drinovec,A]

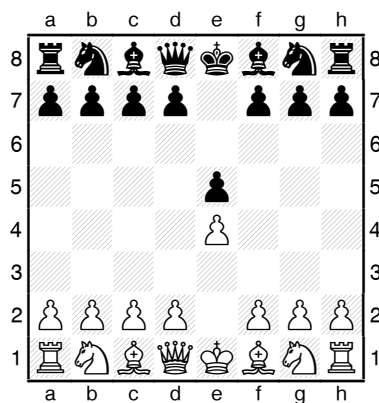
1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 Sxe4 4.De2 Sf6
[4...De7 5.Dxe4 d6 6.d4 dxe5 7.Dxe5] 5.Sc6+ 1–
0



Kratek pregled šahovskih otvoritev

Odprte otvoritve [C20-C99]

1.e4 e5



Za odprte otvoritve je značilna začetna poteza 1.e4 e5. Gre za zavzetje centra in hiter razvoj figur. Tem otvoritvam se pripisuje oznaka romantični šah, ker so se igrale v času prvih velikih mednarodnih turnirjev v letih 1850–1900. Prvo znano knjigo z Italijansko obrambo je napisal Gioachino Greco (1600–1634) in ena od variant se imenuje tudi po njem Grecov napad. V zgodnji dobi šahovske igre je celo veljalo, da je strahopetec, kdor na prvo potezo belega 1.e4 ne odgovori z 1...e5.

Dejstvo je, da te otvoritve vsebujejo obilico raznih ostrih gambitnih variant, ki pripeljejo

do hitrega konca partije. Ob pravilni igri črni brez problema izenači igro.

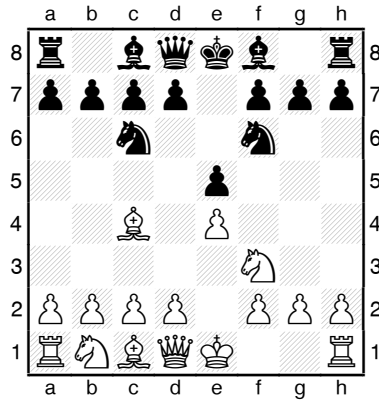
Od svetovnih šahovskih prvakov so zelo uspešno uporabljali te otvoritve Anatolij Karpov (Ruska in Španska obramba), Gari Kasparov (Škotska obramba).

Med odprte otvoritve spadajo naslednje najbolj znane otvoritve:

- Italijanska obramba
 - Obramba dveh skakačev
 - Španska obramba
 - Škotska obramba
 - Kraljev gambit
 - Obramba treh skakačev
 - Obramba štirih skakačev
 - Ruska obramba
 - Škotski gambit
 - Evansov gambit
 - Središčna otvoritev
 - Philidorjeva obramba
 - Poncianijeva obramba
- ter še nekatere druge manj znane ali igrane.

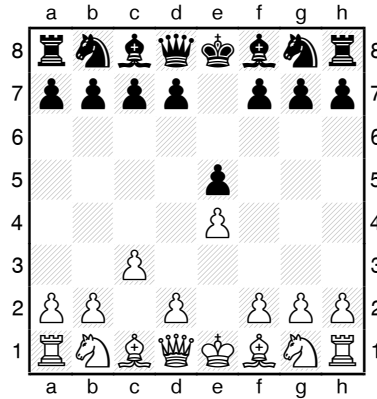
Obramba dveh skakačev [C55]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6



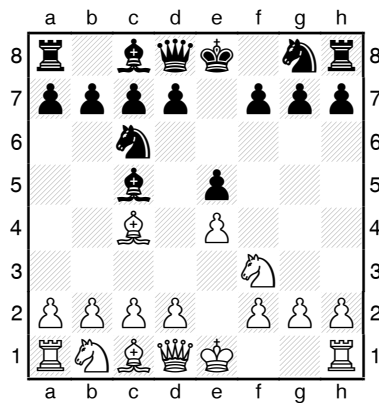
Poncianijeva obramba [C20]

1.e4 e5 2.c3



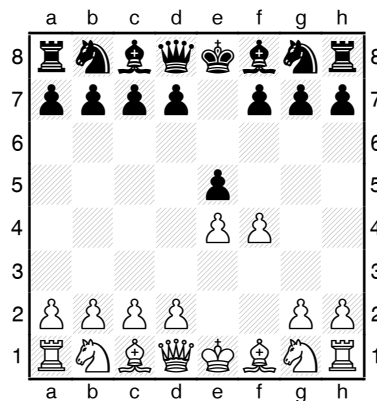
Italijanska obramba [C50]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5



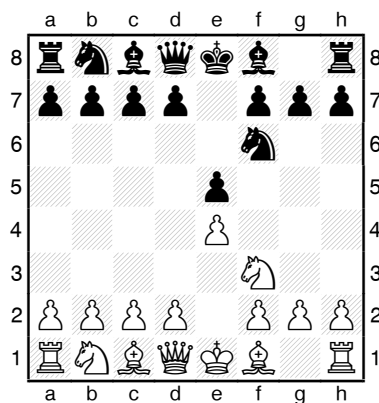
Kraljev gambit [C30]

1.e4 e5 2.f4



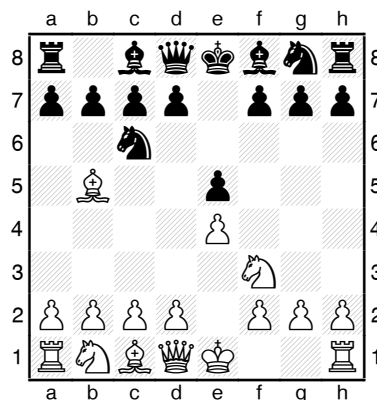
Ruska obramba [C42]

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6



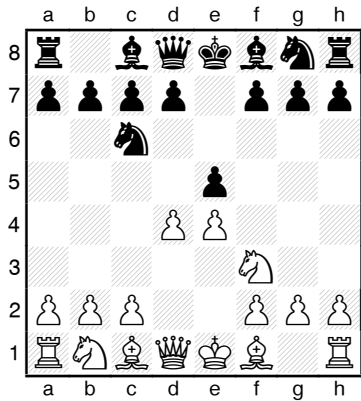
Španska obramba [C60]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5



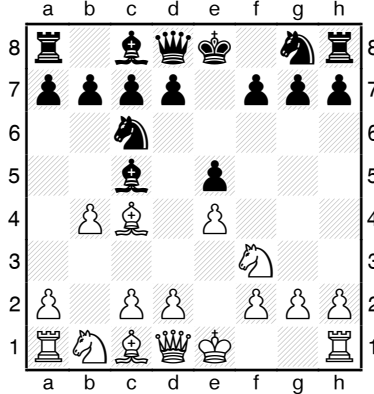
Škotska obramba [C44]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4



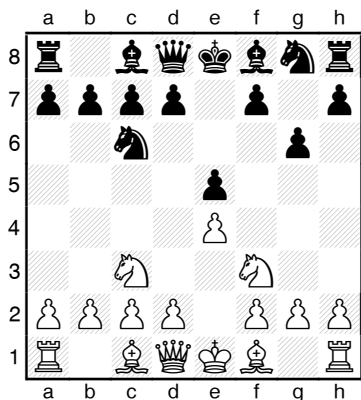
Evansov gambit [C51]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.b4



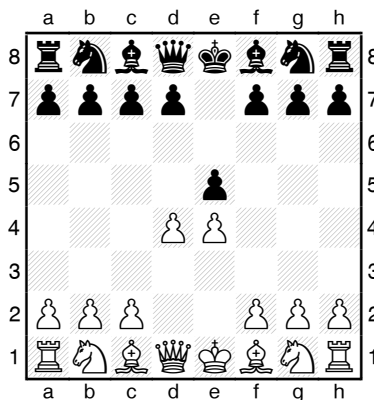
Obramba treh skakačev [C46]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 g6



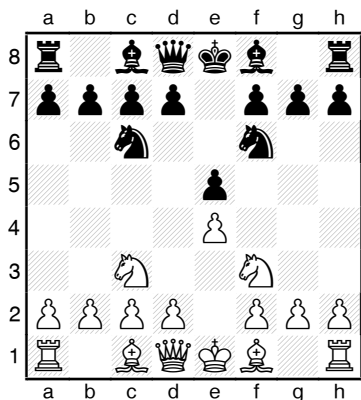
Središnja otvoritev [C21]

1.e4 e5 2.d4



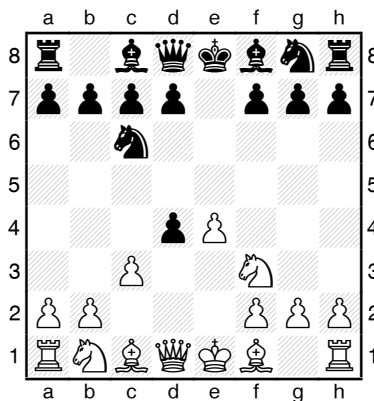
Obramba štirih skakačev [C47]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6



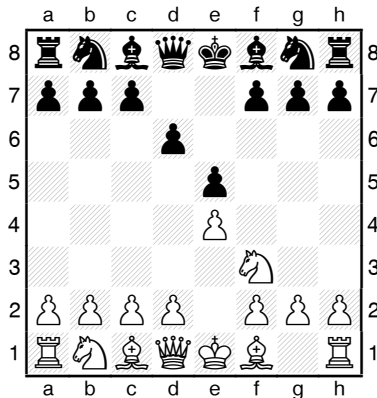
Škotski gambit [C44]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4
4.c3



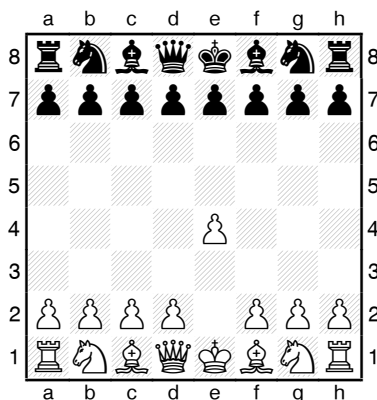
Philidorjeva otvoritev [C41]

1.e4 e5 2.Sf3 d6



Polodprte otvoritve [B00-B99 in C00-C19]

1.e4



[1...e6 1...d6; 1...c6; 1...Sf6; 1...c5; 1...d5; 1...Sc6; 1...b6]

V skupino polodprtih otvoritev spadajo otvoritve, ki na prvo potezo belega 1.e4 ne odgovorijo z 1...e5. Za te otvoritve je v glavnem značilno, da se črni ne vključi direktno v boj za center. Na začetku ga prepusti belemu,

nato pa ga ruši s krilnimi napadi. Pogosto se zgodi, da je center blokiran in s tem bolj zaprt, od koder izvira tudi ime - polodprte. Te otvoritve so bile logični razvoj šahovske misli in bistveno bolj upoštevajo pozicijske značilnosti igre.

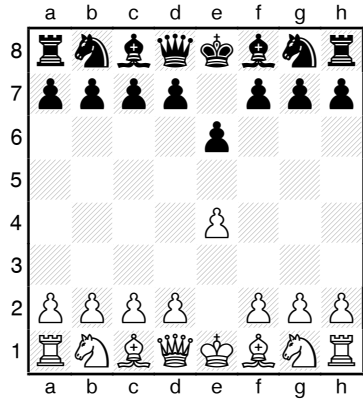
Najbolj značilne otvoritve so:

- Francoska obramba
- Sicilijanska obramba
- Pirčeva obramba
- Caro-Kann
- Skandinavski obramba
- Aljehinova obramba
- Nimcovičeva obramba
- Damin fianketo

Od svetovnih prvakov so številni uporabljali Francosko in Sicilijansko obrambo ter Caro-Kann.

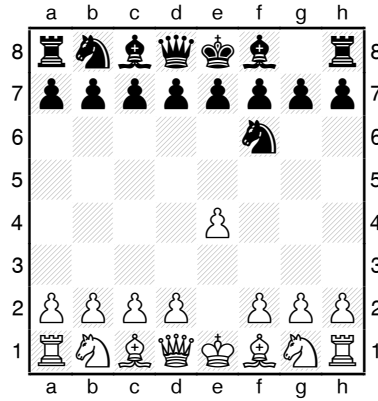
Francoska obramba [C00]

1.e4 e6



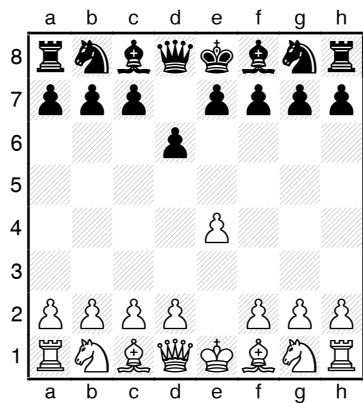
Aljejinova obramba [B02]

1.e4 Sf6



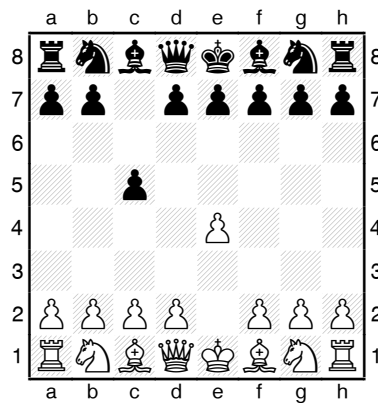
Pirčeva obramba [B07]

1.e4 d6



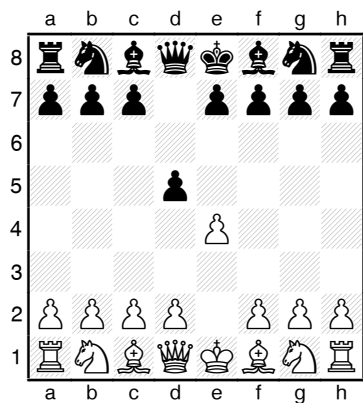
Sicilijanska obramba [B20]

1.e4 c5



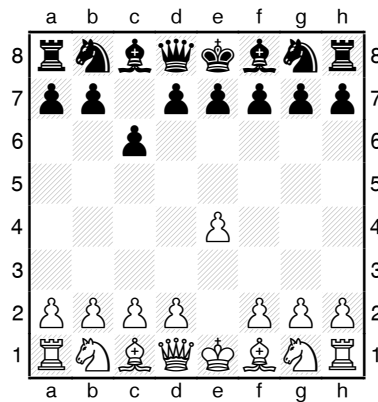
Skandinavski obramba [B01]

1.e4 d5



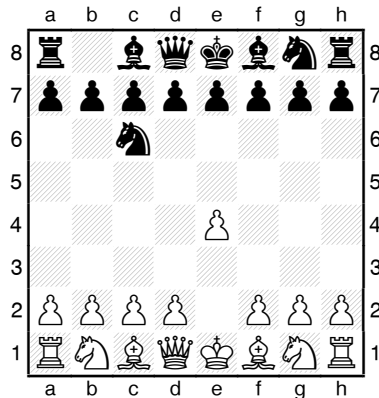
Caro-Kann [B10]

1.e4 c6



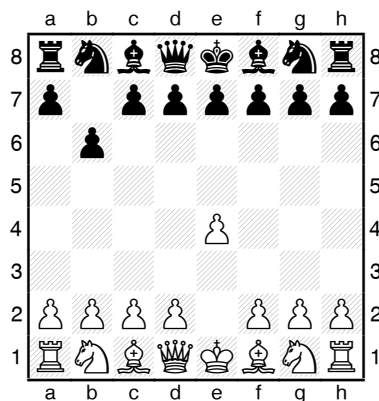
Nimcovičeva obramba [B00]

1.e4 Sc6



Damin fianketo [B00]

1.e4 b6



Zaprte otvoritve [A00-A99, D00-D99, E00-E99]

Zaprte otvoritve so tiste, v katerih prva poteza belega ni 1.e4.

Samo ime ni najbolj posrečeno, saj tudi te otvoritve omogočajo lepo taktično oz. kombinatorno igro. Dejansko pa beli lahko igra zelo zaprto, da mu je težko kaj narediti, in

iz tega sledi ime. Danes približno polovica odigranih partij spada v to skupino otvoritev. Značaj igralcev se običajno loči ravno po prvi odigrani potezi. So pa tudi svetle izjeme, ki igrajo oba sistema otvoritev (Kasparov, Anand, ...).

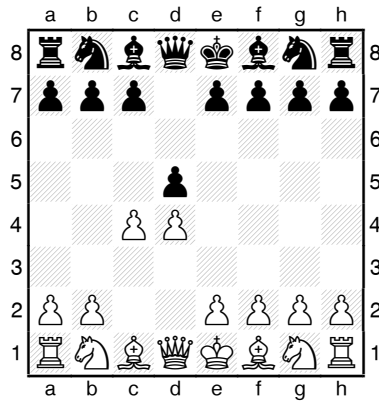
Najbolj znane otvoritve v tem sistemu so:

- Damin gambit
- Holandska obramba
- Slovanska obramba
- Kraljeva indijska obramba
- Damina indijska obramba
- Nimcovičeva indijska obramba
- Angleška otvoritev
- Retijeva otvoritev
- Otvoritev Sokolskega
- Poljska obramba

Te otvoritve so bile zadnja stopnja razvoja šahovskih otvoritev. je značilna strateška igra. Za mlade igralce oz. začetnike je zato nujno, da spoznajo kar največ otvoritvenih sistemov, da se lahko kasneje lažje odločijo za sistem s katerim se bodo bolje spoznali in ga večinoma igrali. Velja pa, da več sistemov ko igraš, težje se nasprotnik pripravi nate.

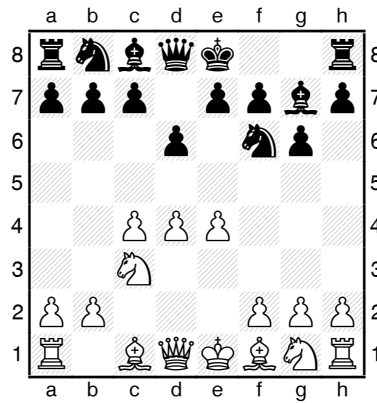
Damin gambit [D06]

1.d4 d5 2.c4



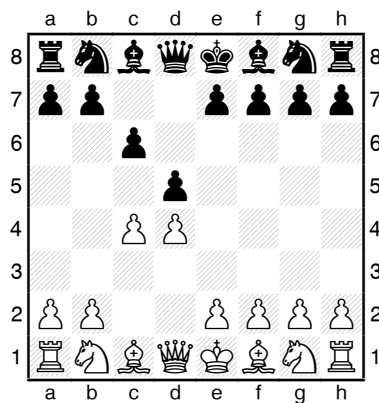
Kraljeva indijska obramba [E70]

1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7
4.e4 d6



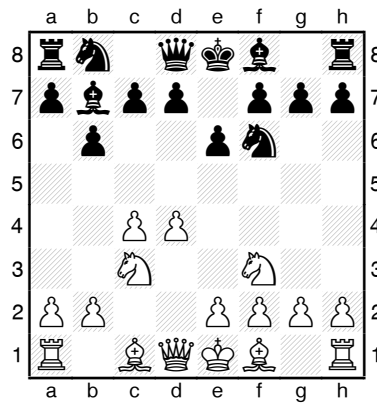
Slovska obramba [D10]

1.d4 d5 2.c4 c6



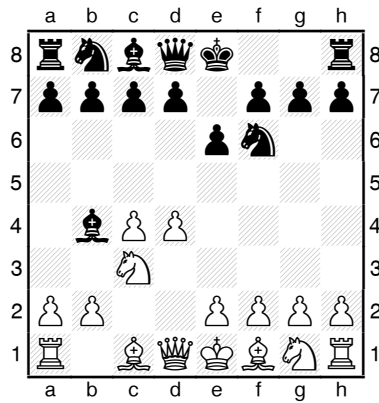
Damina indijska obramba [E12]

1.d4 Sf6 2.c4 b6 3.Sc3 Lb7
4.Sf3 e6



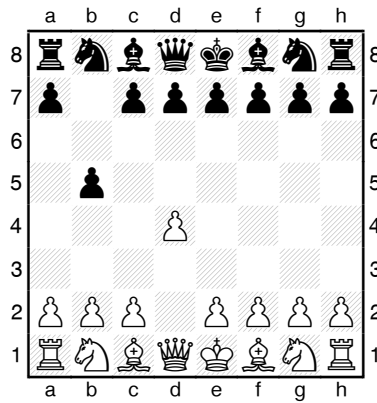
Nimcovičeva indijska obr. [E20]

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4



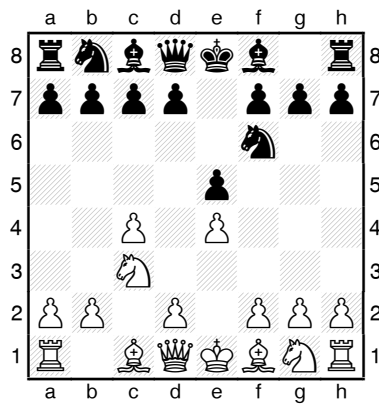
Poljska otvoritev [A40]

1.d4 b5



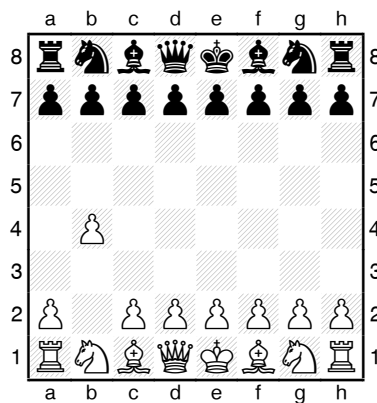
Angleška otvoritev [A22]

1.c4 e5 2.Sc3 Sf6 3.e4



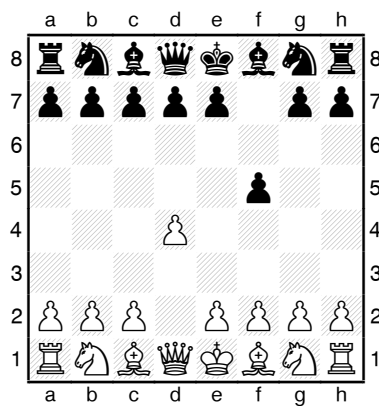
Otvoritev Sokolskega [A00]

1.b4



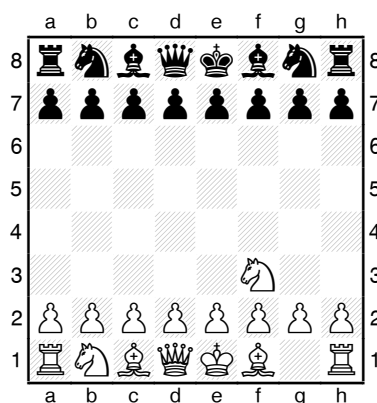
Holandska otvoritev [A80]

1.d4 f5



Retijeva otvoritev [A04]

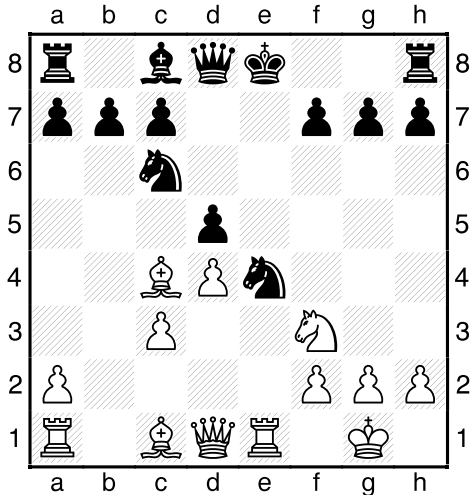
1.Sf3



Greco,G - NN [C54]

Europe Europe, 1620

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5
4.c3 d6 5.d4 exd4 6.cxd4
Lb4+ 7.Sc3 Sf6 8.0-0 Lxc3
9.bxc3 Sxe4 10.Te1 d5

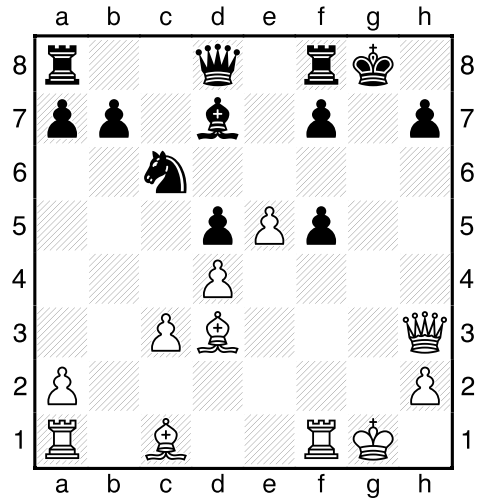


11.Txe4+ dxe4 12.Sg5 0-0
13.Dh5 h6 14.Sxf7 Df6
15.Sxh6+ Kh8 16.Sf7+ Kg8
17.Dh8# 1-0

Greco,G - NN [C02]

Europe Europe, 1620

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3
cxd4 5.cxd4 Lb4+ 6.Sc3
Lxc3+ 7.bxc3 Sc6 8.Ld3 Sge7
9.f4 Sf5 10.Sf3 0-0 11.g4 Sh4
12.0-0 Sxf3+ 13.Dxf3 Ld7
14.Dh3 g6 15.f5 exf5 16.gxf5
gxf5

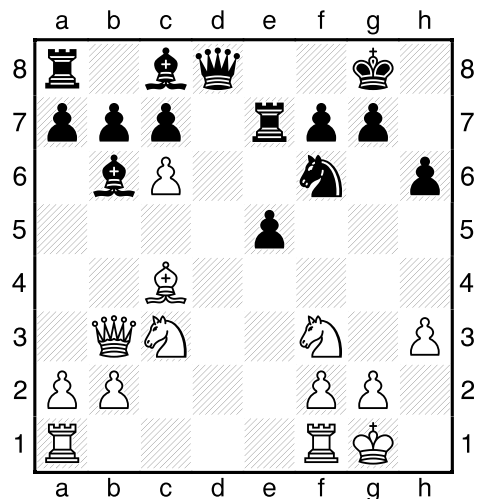


17.Txf5 Lxf5 18.Lxf5 1-0

Morphy,P - Morphy,E [C55]

New Orleans New Orleans,
1849

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5
4.c3 d6 5.0-0 Sf6 6.d4 exd4
7.cxd4 Lb6 8.h3 h6 9.Sc3 0-0
10.Le3 Te8 11.d5 Lxe3
12.dxc6 Lb6 13.e5 dxe5
14.Db3 Te7

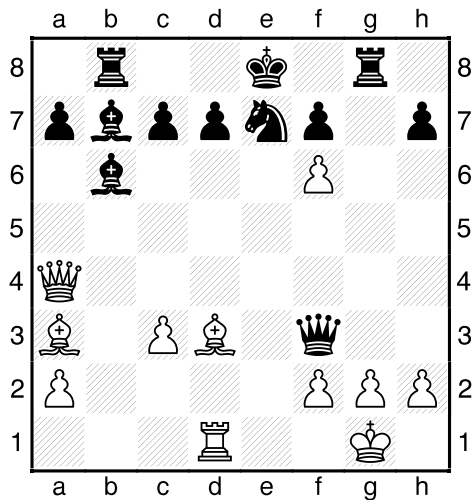


15.Lxf7+ Txf7 16.Sxe5 De8

17.cxb7 Lxb7 18.Tae1 La6
19.Sg6 Dd8 20.Te7 1–0

Anderssen,A - Dufresne,J
[C52]

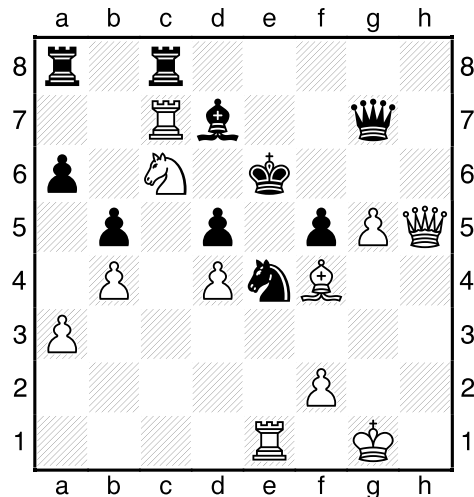
Berlin 'Evergreen' Berlin, 1852
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5
4.b4 Lxb4 5.c3 La5 6.d4 exd4
7.0–0 d3 8.Db3 Df6 9.e5 Dg6
10.Te1 Sge7 11.La3 b5
12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Lb6
14.Sbd2 Lb7 15.Se4 Df5
16.Lxd3 Dh5 17.Sf6+ gxf6
18.exf6 Tg8 19.Tad1 Dxf3
20.Txe7+ Sxe7



21.Dxd7+ Kxd7 22.Lf5+ Ke8
23.Ld7+ Kf8 24.Lxe7# 1–0

Vidmar,M - Tarrasch,S [D40]
DSB–15.Kongress Nuremberg
(4), 1906

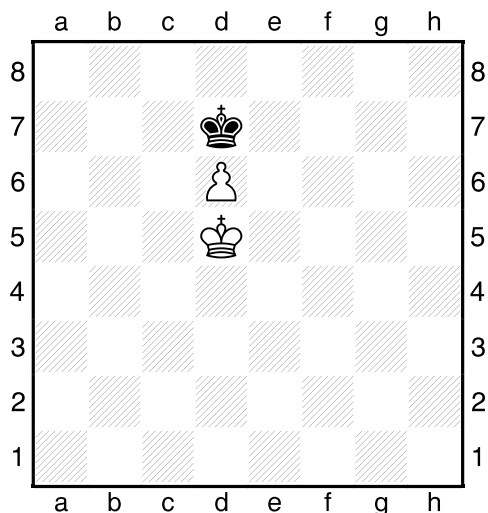
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 c5 4.e3
Sf6 5.Sf3 Sc6 6.a3 cxd4
7.exd4 Le7 8.Lf4 0–0 9.Tc1
dxc4 10.Lxc4 Db6 11.0–0 a6
12.b4 Da7 13.Dd3 Td8
14.Tfd1 Sd5 15.Lg5 h6 16.Le3
Lf6 17.Se4 Sce7 18.g4 Kf8
19.h4 Sg8 20.g5 hxg5
21.hxg5 Le7 22.Se5 f6
23.Sg6+ Kf7 24.Sh8+ Ke8
25.Sc5 f5 26.De2 g6 27.Sxg6
b5 28.Lxd5 exd5 29.Dh5 Lxc5
30.Se5+ Kf8 31.Txc5 Dg7
32.Sg6+ Kf7 33.Tc7+ Ld7
34.Se5+ Ke6 35.Sc6 Tdc8
36.Lf4 Sf6 37.Te1+ Se4



38.Txe4+ 1–0

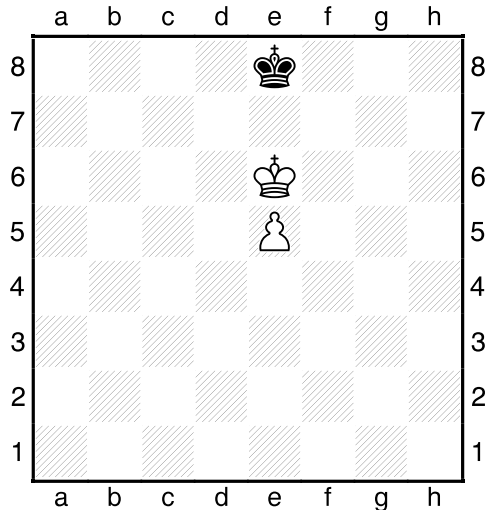
Kralj in kmet - Kralj

Opozicija



Enostavno pravilo za slabšo stran v tej končnici je: če kralj ne more za eno polje pred nasprotnikovega kralja (opozicija), mora za eno polje pred kmeta.

1.Kc5 Kd8 [1...Kc8? 2.Kc6 Kd8 3.d7 Ke7 4.Kc7 in beli osvoji damo ter v nadaljevanju zmaga]
2.Kc6 Kc8 3.d7+ Kd8 4.Kd6 in pat.

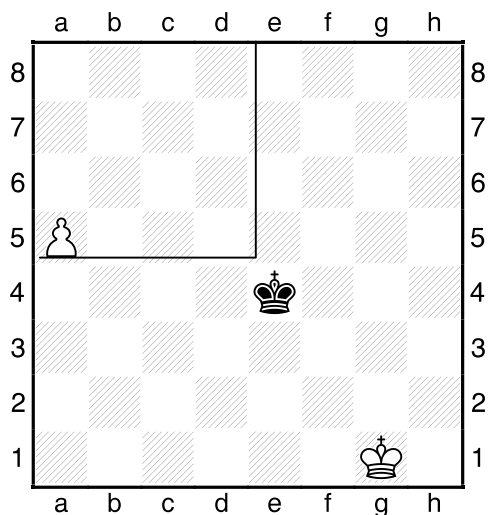


Kralj na šesti vrsti zmaga vedno, razen na robu.

1.Kd6 Kd8 2.e6 Ke8 3.e7 Kf7 4.Kd7 Če je na potezi črni, mora takoj odstopiti in beli zavaruje polje pretvorbe.

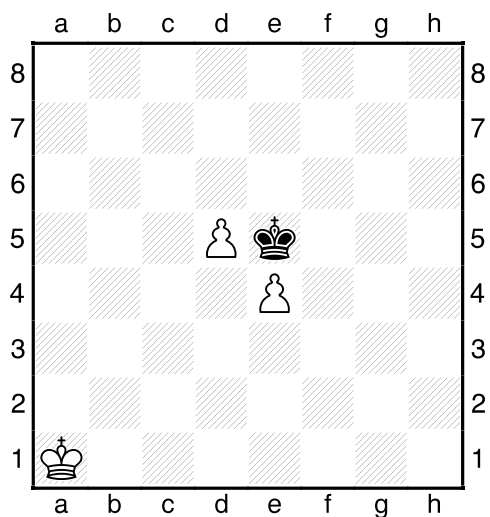
VEDNO je treba poskušati priti s kraljem pred kmete, razen če imajo kmetje prosto pot v damo.

Pravilo kvadrata



Če črni kralj na potezi stopi v KVADRAT, ujame belega kmeta.
1...Kd5 2.a6 Kc6 3.a7 Kb7 4.a8D+ Kxa8

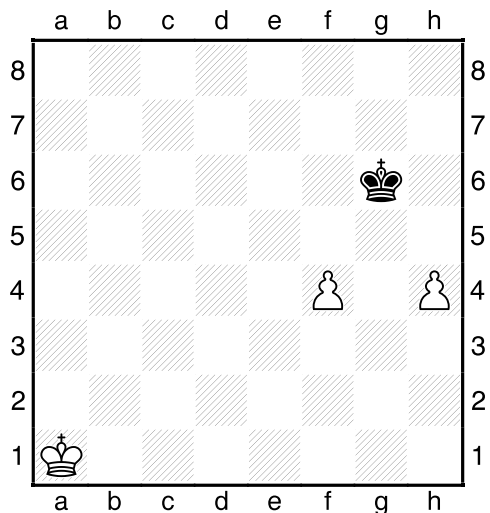
Kralj in vezana kmeta - Kralj



Vezana kmeta se brani. Če črni vzame kmeta na e4, bo d kmet ušel v damo.
Beli zmaga.

1...Kxe4 2.d6 Ke5 3.d7 Ke6 4.d8D 1-0

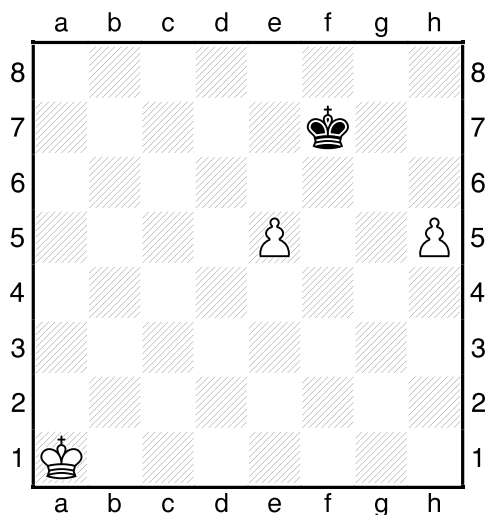
Kralj in dva kmeta za eno linijo narazen - Kralj



Čeprav sta kmeta narazen en drugega branita. Pa poglejmo kako:

1...Kf5 2.h5 Kf6 3.Kb2 Kg7 4.f5 Kf6 5.h6 Kf7 6.Kc3 Kg8 7.f6 Kf7 8.h7 Kxf6 9.h8D+ 1-0

Kralj in dva kmeta za dve liniji narazen - Kralj

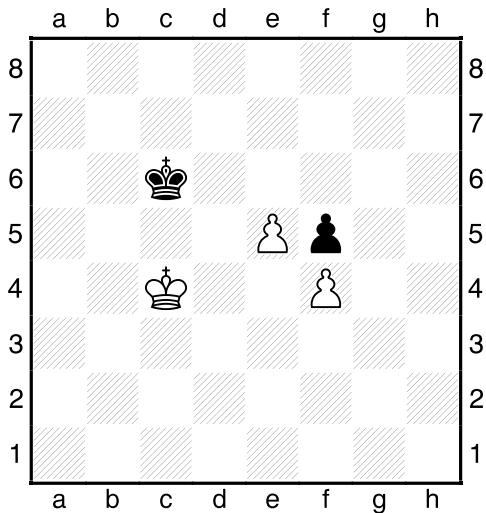


Če sta kmeta narazen za dve liniji ali več zmagata, če tvorita do polja pretvorbe kvadrat, sicer ju črni kralj pobere.

1...Ke6 2.h6 Kf7 3.Kb2 Kg6 4.e6 Kxh6 5.e7 Kg7 6.e8D 1-0

Če bi bila kmeta na e4 in h4 ter črni kralj na f6, beli kralj pa ne bi imel možnosti približati se kmetoma, bi črni remiziral.

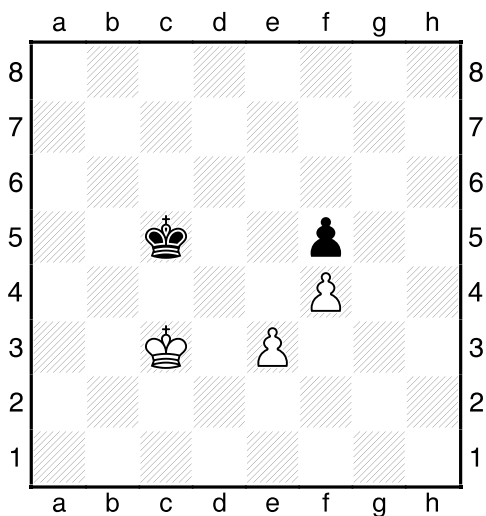
Kralj in branjen prosti kmet - Kralj in kmet



Branjen prost kmet zmagava skoraj vedno. Izjeme so le nekatere pozicije s kmetom na sedmi vrsti.

1.Kd4 Kd7 2.Kd5 Ke7 3.e6 Ke8 4.Ke5 Ke7 5.Kxf5 in zmagava 1-0

Kralj in zaostali kmet - Kralj in kmet



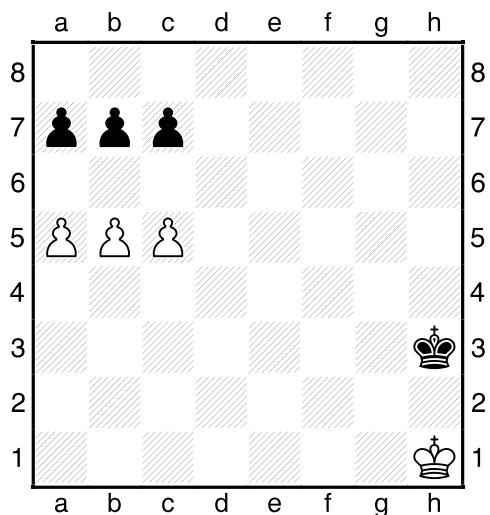
Pri zaostalem kmetu lahko slabša stran remizira, če ima opozicijo.

1.Kd3 Kd5 2.Kc3 Kc5 3.Kb3 Kb5 4.e4 [4.Ka3? Kc4 5.e4 fxe4 6.f5 e3 7.f6 e2 8.f7 e1D 9.f8D Da1# in beli celo izgubi] 4...fxe4 5.f5 Kc5 in kralj je v kvadratu. 1-0

S črnim na potezi:

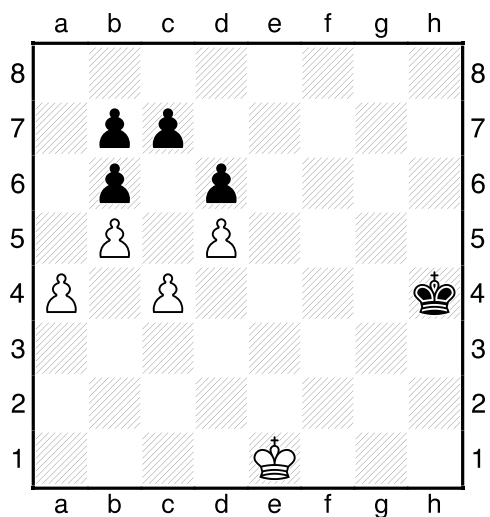
1...Kd5 [1...Kc6 A) 2.Kd4? Kd6! 3.Kc4 Kc6 4.Kb4 Kd5 5.Kc3 Kc5!= (5...Ke4?? 6.Kd2 Kd5 7.Kd3 in beli je dobil opozicijo ter zopet lahko zmagava.) ; B) 2.Kc4! 2...Kd6 3.Kd4 Ke6 4.Kc5 in kralj pride na kmetovo vrsto in osvoji kmeta.] 2.Kd3 Kc5 3.e4 fxe4+ 4.Kxe4 Kd6 5.Kf5 Ke7 6.Kg6

Prodor 3 na 3



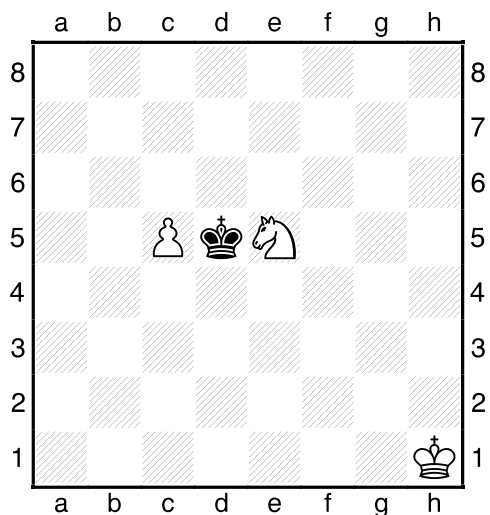
1.b6 axb6 2.c6 bxc6 3.a6 in kmet gre v damo. 1-0
Črni na potezi bi remiziral z 1...b6 2.cxb6 cxb6 z blokado kmetov.

Prodor 4 na 4 - dvojni kmet



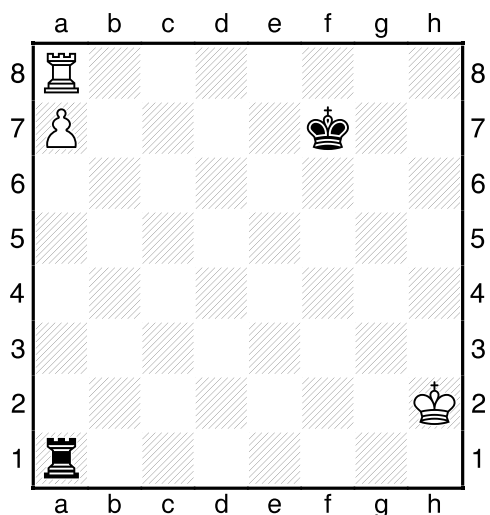
1.c5 dxc5 [1...bxc5 2.a5 in robni kmet se prebije do dame] 2.a5 bxa5 3.b6 in odprla se bo pot za d kmeta. 3...cxb6 4.d6 1-0

Branjenje kmetov



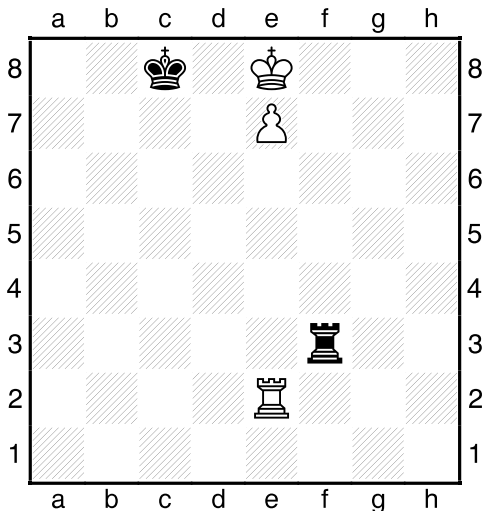
Kmete moramo s figurami braniti od zadaj, da kralj ne more izvajati dvojnih udarov.
1.Sd3! ali 1.c6! ne pa 1.Sd7? Kc6 in pade kmet.

Trdnjava in kmet - Trdnjava



1...Kg7! edina ključna poteza, ki remizira. Črni sicer lahko šahira, vendar, če ne bo odigral te poteze bo izgubil.[1...Ke7 2.Th8 Txa7 3.Th7+; 1...Ke6 2.Te8+ Kd7 3.a8D]

Gradnja mostu - Lucenova pozicija



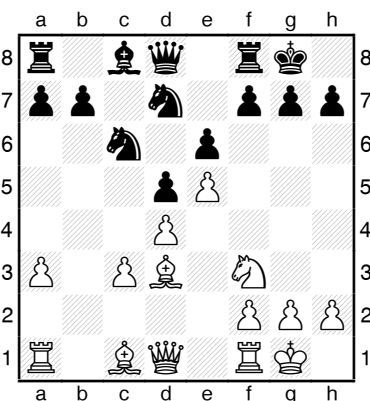
1.Tc2+ Kb7 2.Tc4 Kb6 3.Kd7 Td3+ 4.Ke6 Te3+ 5.Kd6 Td3+ 6.Ke5 Te3+ 7.Te4 1-0

Nekaj splošnih navodil za igranje končnic:

- trdnjavske končnice s kmetom več je izredno težko dobiti, zato kot slabša stran ne menjajte trdnjav.
- kmečke končnice s kmetom več so skoraj vse dobljene
- raznobarvni lovci so večinoma remi, tudi precej končnic z dvema kmetoma več
- istobarvni lovci s kmetom prednosti so v glavnem dobljeni
- figure postavljajte na aktivna polja. Najmočnejše so centralizirane in gibljive figure.
- kmete ustavljajte s kraljem, ne s figurami
- trdnjava s prostim krilnim kmetom je močnejša od dveh lahkih figur
- dama in skakač sta močnejša od dame in lovca
- kmete postavljajte na polja, ki niso enaka poljem po katerih se premika lovec
- poskušajte z enim kmetom blokirati dva nasprotnikova (zaostali kmetje)
- izogibajte se robnim kmetom
- izogibajte se dvojnim kmetom, ker je to praktično isto kot en kmet
- izogibajte se osamljenim kmetom, ker so lahek plen za nasprotnikove figure
- poskušajte nasprotniku razbiti kmečko strukturo
- poskušajte ustvariti branjene proste kmete
- če že morate ustaviti kmeta s figuro, ga ustavite od zadaj, ne pred njim
- če imate kmeta manj, menjajte kmete, ker kmet prednosti ob figurah ne pomeni velike prednosti

- če imate kmeta več, menjajte figure, ker so kmečke končnice običajno dobljene
- če imate figuro manj, menjajte kmete, ker je s figuro več brez dodatnih kmetov težje zmagati (samo skakač ali samo lovec ne moreta matirati)
- če imate figuro več, menjajte figure, ker na koncu figura ob pomoči kmetov enostavno zmaga
- pazite se robnega kmeta v kombinaciji z NAPAČNIM lovцем (tak, ki ne more napasti polja pretvorbe)

Klasična žrtev lovca



Najstarejša in najbolj raziskana od vseh žrtev je prav klasična žrtev lovca. Je pravi zgled napada na polji f7 in h7 kot matni ali pomožni žarišči.

Najstarejši zapis žrtve lovca na h7 z nadaljnjim Sg5 je bil objavljen v knjižici Gioachina Greca iz leta 1619. Prva podrobna analiza pa je bila objavljena v članku "O rakadnem napadu" v "Schweizer Schachzeitung" leta 1911.

1.Lxh7+ Kxh7 2.Sg5+

Tu, kot tudi v drugih primerih klasične žrtve lovca, so možni trije odgovori črnega: Kg8, Kh6 in Kg6. Te tri variante je potrebno vedno pogledati v vsakem primeru posebej. Če ena od variant ne gre, potem tudi kombinacija ne gre.

2...Kg8 3.Dh5 Te8 4.Dxf7+ Kh8 5.Dh5+ Kg8 6.Dh7+ Kf8 7.Dh8+ Ke7 8.Dxg7#

Ta primer je tipičen in uporablja pomožni žarišči h7 in f7 z matom na g7.

2...Kh6 3.Sxf7+

Tu so običajno nevarni odskočni šahi z osvajanjem materiala.;

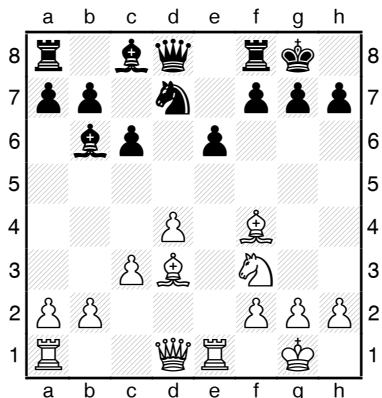
2...Kg6 3.h4 to je tukaj najmočnejše. Včasih je lahko nevarnejši maneuver z Dg4. 3...Th8 4.h5+! Txh5 5.Dd3+ f5 6.exf6+ Kxf6 7.Df3+ Ke7 8.Df7+ Kd6 9.Dxh5 in zmagaja.

Predpogoji za klasično žrtev lovca

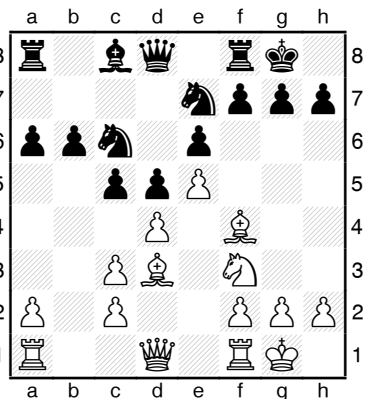
Beli mora vsekakor imeti damo, lovca in skakača. Belopoljni lovec mora imeti možnost jemanja na h7 z jemanjem kmeta in šahom. Skakač mora imeti neovirano pot do polja g5, dama pa na h5, čeprav je včasih dovolj, da pride tudi na kakšno drugo polje na h liniji.

Na strani črnega morata biti na svojih začetnih poljih kmeta f7 in g7 (včasih je lahko namesto kmeta na g7 tudi lovec) pa tudi h kmet mora biti na svojem začetnem polju ali pa izjemoma na h5. Položaj črne dame na d8 in trdnjave na f8 olajšuje korektnost žrtve, nista pa nujni pogoj. Bolj pomembno je, da skakač ne more na f6, črna dama in lovec pa ne brez žrtev na diagonalo b1–h7.

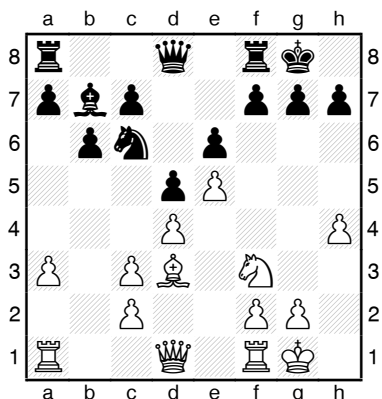
To so osnovni predpogoji za klasično žrtev lovca.



1.Lxh7+ Kxh7 2.Sg5+ Kg8 [2...Kg6 3.Dd3+ f5 (3...Kf6 4.De4 Ke7 5.Dxe6+) 4.Dg3] 3.Dh5 Sf6 pozicija je toliko boljša, da prenese tudi izgubo tempa 4.Dh4 Te8 5.Le5 De7 6.Te3 Ld8 7.Th3 1–0



1.Lxh7+ Kxh7 2.Sg5+ Kg6 [2...Kg8 3.Dh5 Te8 4.Dh7+ (4.Dxf7+? Kh8 5.Dh5+ Kg8 6.Dh7+ Kf8 7.Dh8+ Sg8 8.Sh7+ Kf7) 4...Kf8 5.Dh8+ Sg8 6.Sh7+ Ke7 7.Lg5+ f6 8.Dxg7#] 3.Dg4! [3.h4 Th8 4.Dg4 f5 5.Dg3 Dg8!] 3...f5 4.Dg3 De8 5.h4! Th8 6.Sxe6+ Kf7 7.Dxg7+ Kxe6 8.Df6+ Kd7 9.Dd6# 1–0



1.Lxh7+ Kxh7 2.Sg5+ Kh6 3.f4! Se7 4.h5 g6 5.hxg6 Sxg6 6.Dg4 Kg7 7.f5! exf5 8.Txf5 Z grožnjami Tf7, e6 kot tudi Dh5. 1–0

Šahovska šola ŠS Tomo Zupan Kranj - Test 1
 (14,13 točk=5; 12,11 točk=4; 10,9 točk=3; 8,7 točk=2)

1. Naštejte vsaj tri odprte otvoritve (3 točke)

.....

.....

.....

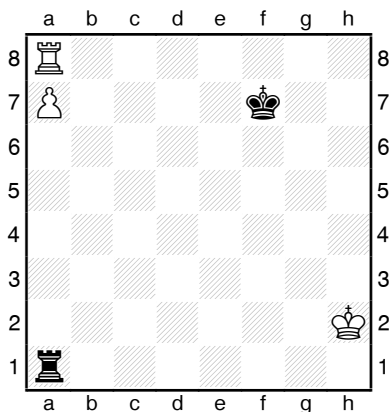
2. Napišite vsaj tri pravila za igranje šahovskih otvoritev (3 točke)

.....

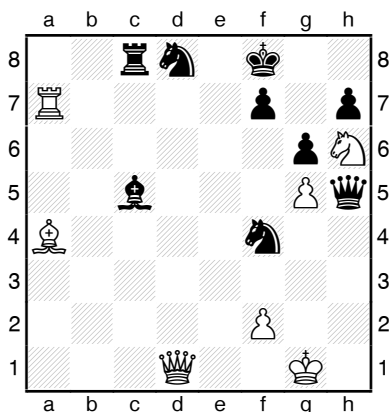
.....

.....

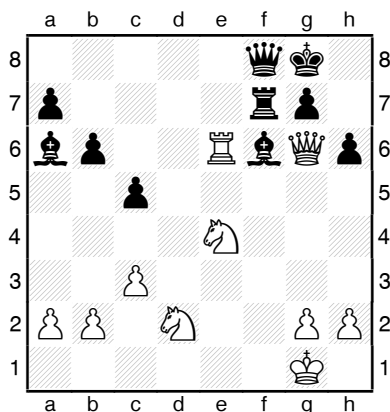
3. Kako črni remizira? (2 točki)



4. Mat v dveh potezah (2 točki)



5. Poiščite rešitev za belega in črnega (3+1)



Šahovska šola ŠS Tomo Zupan Kranj - Test 2
 (14,13 točk=5, 12,11 točk=4, 10,9 točk=3, 8,7 točk=2)

1. Naštejte vsaj tri polodprte otvoritve (3 točke)

.....

.....

.....

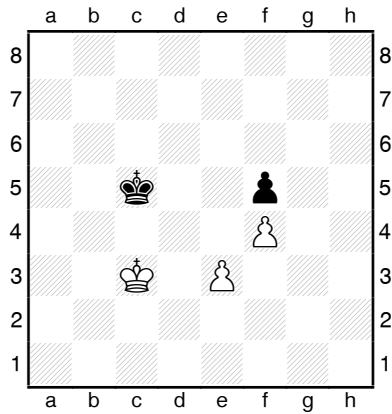
2. Napišite vsaj tri pravila za igranje šahovskih končnic (3 točke)

.....

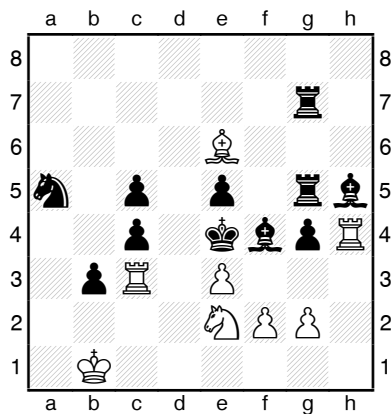
.....

.....

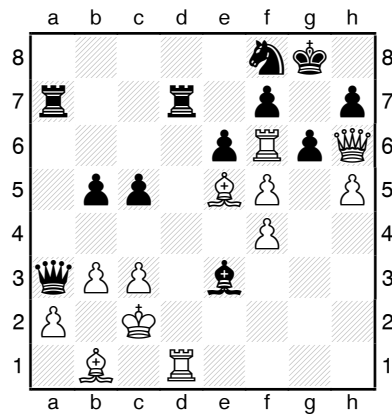
3. Kakšno je pravilo za spodnjo pozicijo (2 točki)



4. Mat v dveh potezih (2 točki)



5. Poiščite rešitev za belega in črnega (2+2)



Šahovska šola ŠS Tomo Zupan Kranj - Test 3
 (14,13 točk=5; 12,11 točk=4; 10,9 točk=3; 8,7 točk=2)

1. Naštejte vsaj tri zaprte otvoritve (3 točke)

.....

.....

.....

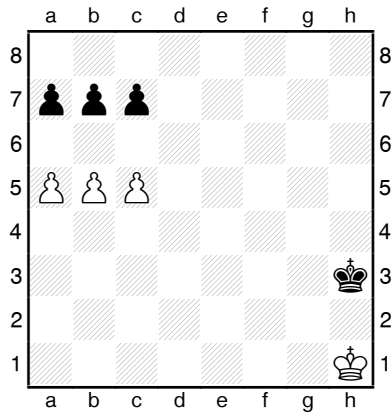
2. Napišite vsaj tri pravila za igranje šahovskih končnic (3 točke)

.....

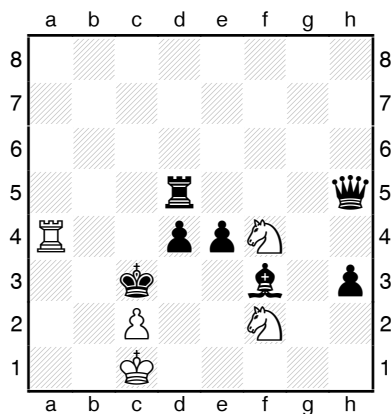
.....

.....

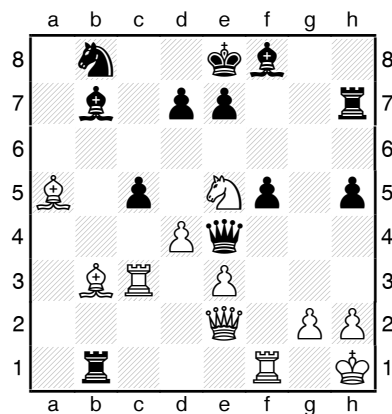
3. Kako beli na potezi zmaga? (2 točki)



4. Mat v dveh potezah (2 točki)



5. Poiščite rešitev za belega in črnega (2+2)



Šahovska šola ŠS Tomo Zupan Kranj - Test 4
 (14,13 točk=5; 12,11 točk=4; 10,9 točk=3; 8,7 točk=2)

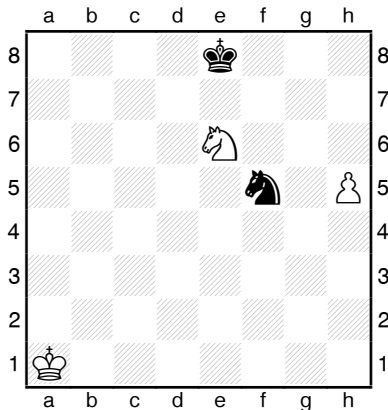
1. S črtami povežite pravilne pare (3 točke):

- | | | |
|-----|---------------------------|---|
| 1. | francoska obramba | a) 1. d4 d5 2.c4 c6 |
| 2. | odprte otvoritve | b) 1. 1.e4 e6 |
| 3. | sicilijanska obramba | c) 1. e4 e5 2. f4 |
| 4. | damin gambit | d) 1. b4 |
| 5. | kraljeva indijska obramba | e) 1. e4 e5 |
| 6. | kraljev gambit | f) 1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6 |
| 7. | caro-kann | g) 1. e4 c6 |
| 8. | slovanska obramba | h) 1. e4 c5 |
| 9. | italijanska obramba | i) 1. d4 d5 2. c4 |
| 10. | otvoritev sokolskega | j) 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 |

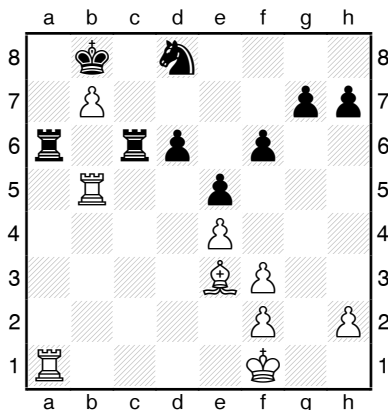
2. Označite trditve, ki so pravilne (3 točke):

- v otvoritvah poskušamo igrati najprej z vsako figuro enkrat
- če imamo figuro več, menjamo kmete
- v trdnjavskih končnicah lažje zmagamo kot v kmečkih
- napredovanje kmetov podpiramo s figurami od zadaj
- trdnjava na sedmi (drugi) vrsti je običajno vredno toliko kot kmet več
- slabe nasprotnike poskusimo čimprej premagati na šušter mat ali kakšno finto
- kmet in kralj na šesti vrsti pred kmetom proti kralju vedno zmagata
- če imamo kmeta manj, menjamo figure
- v končnicah raznobarnih lovcev je težko zmagati celo z dvema kmetoma več
- kmete poskušamo v končnici blokirati s kraljem in ne s figurami

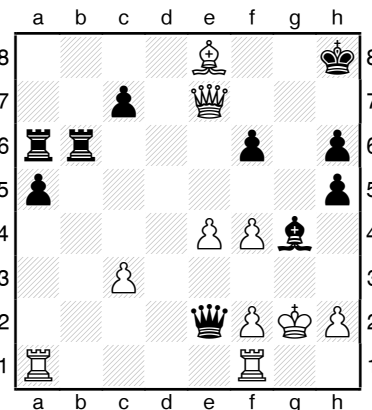
3. Poiščite najboljše nadaljevanje za belega (2 točki)



4. Beli na potezi zmagata (2 točki)



5. Poiščite rešitev za belega in črnega (2+2)



Šahovska šola ŠS Tomo Zupan Kranj - Test 5
 (14,13 točk=5; 12,11 točk=4; 10,9 točk=3; 8,7 točk=2)

1. Napišite vsaj tri šušter mate (ime in poteze) (3 točke):

.....

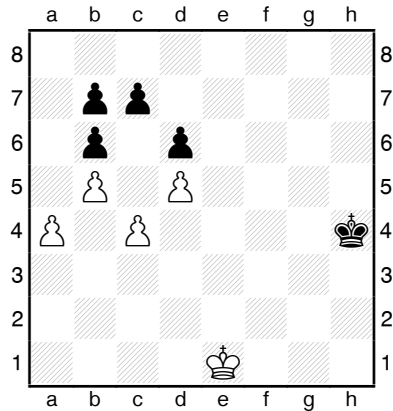
.....

.....

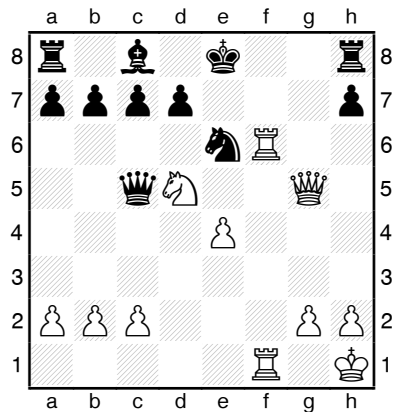
2. Označite pravilne trditve (3 točke)

- v otvoritvi poskušamo zasesti ožje in širše središče s kmeti in figurami
- nasprotnikove skakače in lovce čim prej onemogočimo s potezami robnih kmetov
- težke figure spadajo na odprte linije in diagonale
- če imamo kmeta več, menjamo kmete
- vedno menjamo svoje dobre figure za nasprotnikove slabe
- v končnici nasprotnikove kmete blokiramo s figurami
- v otvoritvi moramo z damo čim prej igrati na finte
- figure je treba postavljati na aktivna polja v središču
- čim prej je treba narediti osamljenega kmeta, da gre lahko v damo
- tri razvojne poteze pomenijo isto kot kmet več

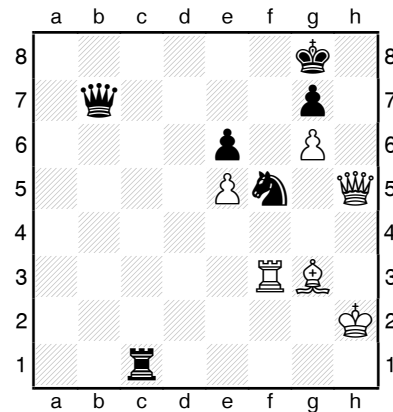
3. Poiščite najboljše nadaljevanje za belega (2 točki)



4. Beli na potezi zmaga (2 točki)



5. Poiščite rešitev za belega in črnega (2+2)



Šahovska šola ŠS Tomo Zupan Kranj - Test 6
 (14,13 točk=5; 12,11 točk=4; 10,9 točk=3; 8,7 točk=2)

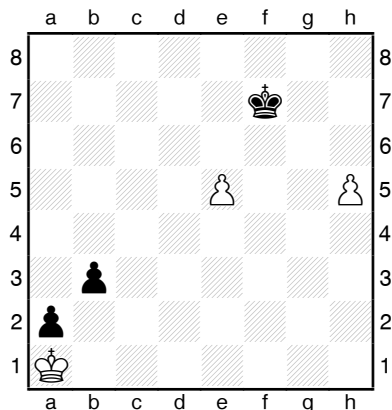
1. Določite v katero skupino otvoritev spadajo naslednje otvoritve! (3 točke):

1. francoska obramba	odprte	polodprte	zaprte
2. italijanska obramba	odprte	polodprte	zaprte
3. kraljev gambit	odprte	polodprte	zaprte
4. kraljeva indijska obramba	odprte	polodprte	zaprte
5. damin gambit	odprte	polodprte	zaprte
6. slovanska obramba	odprte	polodprte	zaprte
7. Evansov gambit	odprte	polodprte	zaprte
8. caro-kann	odprte	polodprte	zaprte
9. obramba dveh skakačev	odprte	polodprte	zaprte
10. španska obramba	odprte	polodprte	zaprte

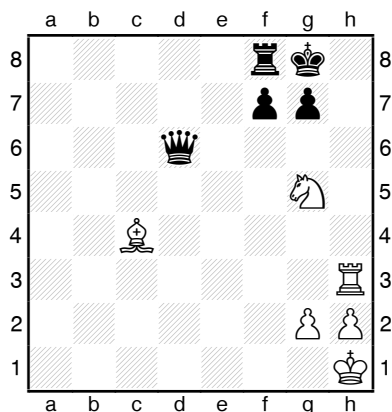
2. Označite pravilne trditve (3 točke)

- () robni kmet z lovцем zmagaja, če gre lovec po poljih, ki so enaka kot končno kmetovo polje
- () če imamo figuro manj, moramo menjati kmete
- () kmete po možnosti postavljamo po poljih, ki so enaka poljem lovca
- () cilj igre je pobrati nasprotniku vse figure
- () na začetku najprej poskusimo, če bo nasprotnik padel na kakšno finto
- () na začetku poskušamo pobrati kar največ nasprotnikovih kmetov
- () z menjavami poskušamo oslabiti nasprotnikove kmete
- () trdnjava s prostim krilnim kmetom je močnejša od dveh figur
- () dama je običajno boljša z lovцем kot s skakačem
- () poskušati moramo ustvariti branjene proste kmete

3. Ali beli lahko zmagaja in zakaj ne ali zakaj ja? (2 točki)



4. Kako beli zmagaja? (2 točki)



5. Poiščite rešitev za belega in črnega (2+2)

