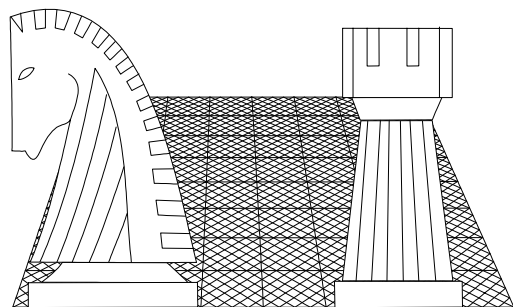




GENS UNA SUMUS

Chess in Schools Committee
Komisija za šah v šolah

Šah za začetnike



Šahovska zveza Slovenije

Priročnik za učitelje šaha

Uredil in priporočil:
FIDE Chess in Schools Committee

Pripravil:
Nicola Palladino

Prevod in priredba:
Aleš Drinovec

Tisk:
Aleš Drinovec

Naklo, avgust 1999

Glavni smotri učenja šaha:

- Spodbuditi zanimanje za šah med mladimi kot obliko izboljšanja splošne kulture.
- Uporabiti študij šaha kot sredstvo razvojnih zmogljivosti z začetkom pri spodbujanju zaznavnih sposobnosti.
- Za zagotovitev osnovnega znanja, ročnosti in spretnosti šolskim otrokom za vstop v družbeno življenje.
- Med mladimi pomagati vzpostaviti povezave med igranjem šaha in vsakodnevnim življenjem tako posameznikov kot v družbi.
- Spodbujati prevzemanje vsebovanih značilnosti šaha v veri po krepitvi znanja, moralnega in etičnega razvoja posameznika kot tudi krepitvi samostojnega mišljenja in razmišljanja.
- Usmerjati mlade k praktičnemu reševanju problemov. Glede na to, da je reševanje problemov stalno prisotno, morajo biti otroci trenirani za analizo, ocenjevanje in ugotovitev raznih možnosti rešitev na vseh področjih, tudi v vsakodnevnem življenju.
- Pomagati mladim razviti uravnoteženo vedenje in njihov značaj.
- Spodbujati možnost razpravljanja pri razvijanju šahovske analize.
- Predstaviti otrokom dejstvo, da je učenje lahko zabavno.
- Doseči uravnoteženo oceno posameznikovih razlik. Oba, psihološka teorija in praksa v razredu, ugotavljata, da je nemogoče posameznike razvrstiti na kakršenkoli standardni način.

Zakaj učiti šah v šolah?

- Ker je šah kultura. Tisočletna igra, ki se igra po celem svetu in združuje ogromno znanja in izkušenj in je postala dediščina vsega človeštva;
- ker ima šah matematične osnove. Matematika pa je osnovno orodje znanosti, jezik tehnologije in organiziranega mišljenja;
- ker šah razvija spoznavne sposobnosti: pozornost, spomin, razum in analizo, vseh temeljev osebnostne rasti;
- ker je uporaben v vsakdanjem življenju;
- ker se šah predstavlja igralcem kot etični model na katerem se gradijo moralna načela;
- ker šah spodbuja samooceno, zdravo konkurenco in skupinsko delo;
- ker šah spodbuja stalno učenje, pripravo in samoocenjevanje kot pot za doseg zastavljenih ciljev in sredstvo za osebno napredovanje;
- ker je šah lahko uporabljen za zapolnitev otrokovega prostega časa;
- ker študij in trening vlečeta in sta zato z veseljem sprejeta
- ker je šah vsestranska izobraževalna aktivnost, ki pripravi mladino na njihovo vlogo v družbi.

Prednost učenja šaha med osnovnošolskim izobraževanjem

Vpliv na učence nižjih razredov (6-8 let):

- krepko so razvili logično mišljenje. Na področju konkretne logike so dosegli razvoj 9 in 10 letnikov, na področju abstraktne logike pa 11-12 letnikov;
- osvojili so vse osnovne spoznavne pojme in začenjajo z osvajanjem ostalih;

- so osvojili razumevanje razvrščanja in vrst;
- znajo oblikovati skupine, glede na njihov pomen (oblikovanje skupin in podskupin) in znajo urediti elemente na osnovi podane spremenljivke;
- znajo uporabljati osnovne matematične operacije;
- razumejo perspektivo in prostorska razmerja;
- razvijejo boljše razumevanje, disciplino in sprejemanje pravil
- začenjajo razvijati moralno in razumsko samostojnost, skrb za uravnoteženo reševanje konfliktov in močnejšo pripadnost vrednotam skupnega pomena.

Beseda urednika

Tukaj predstavljen program je posvečen učenju v klubih ob pomoči trenerjev, učiteljev in inštruktorjev za trening mladih šahovskih začetnikov.

Predpostavljamo, da so ti igralci že seznanjeni s premikanjem figur na šahovnici, prav tako s ciljem igre, vendar pa so najzahtevnejša pravila zanje še neznan.

Celoten program sestavlja 75 lekcij (2 krat tedensko, 2 uri vsaka), skupaj 150 ur.

Načrt učenja je naslednji: preverjanje domačih nalog, razlaga teoretičnega gradiva, zadaja domače naloge in vaja. Podajanje teoretičnega gradiva naj traja maksimalno 20-30 minut, ker je večina otrok tudi učencev v šoli in bi pri pretiravanju v njih zatrli živo zanimanje.

Nekaj primanjkljaja v učenju teorije lahko nadomestimo z uvajanjem otrok v samostojno delo s šahovsko literaturo. Zelo učinkoviti so tudi razni turnirji s knjižnimi nagradami za zmagovalce. Pri delu z otroci se morajo učitelji zavedati, da ni edini cilj čim več naučiti otroke, ampak v njih vzbuditi zanimanje in ljubezen do igre, ki jim bosta dala željo po študiju.

Metodološke smernice k učnemu programu

Pomembne pri lekcijah mladim šahovskim začetnikom so tudi informacije o šahovski zgodovini, razvoju igre. Zato se morajo učenci ob lekcijah spoznavati tudi z osnovnimi dejstvi iz šahovske preteklosti. Na primer, pri analizi "nesmrtne partije" učitelj lahko mimogrede pove še kaj o Andersenu; ko razlaga učencem različne poglede Capablance je uporabno tudi komentirati pojem "čudežnega dečka".

Približno polovico časa v urniku je z dobrim razlogom posvečenega taktiki. Pomembno je, da učenec osvoji taktična orožja, da zna najti skrite priložnosti, da razume nasprotnikove namere in ustvarjalno vodi srednjo igro. Večina slavnih šahistov so bili na začetku kariere taktični borci, ki so se ob tem spoznali tudi s finesami pozicijske igre. Pri učenju začetnikov najbolj pomagajo primeri. Bolj zahtevne kombinacije vključite ob turnirjih (5-10 primerov v 1-2 tednih). Posamezne neodvisne taktične vaje lahko predstavite tudi ob analizi turnirskih partij.

Po 46. lekciji, od slušateljev zahtevajte tudi reševanje kombinacij iz šahovskih revij in drugih virov. Pred "Kombinacijami" naj bodo v učnem programu "končnice". Pri tem se opiramo na Capablanca, ki je navedel v svoji knjigi "Šahovski priročnik" (Handbook of Chess): "V znanstvenem pristopu do šaha je potrebno posebno pozornost posvetiti študiju končnic, preden začnemo s srednjo igro. Srednja igra pa bo tudi predhodnica otvoritvam." Nato nadaljuje: "Večino šahistov najprej zanimajo kombinacije in direktni napad na kralja. To je potrebno naprej razvijati in spodbujati, ker razvija domišljijo. Igralci bodo pridobili na moči in se začeli zanimati tudi za druge teme in faze igre."

Glede otvoritev je avtor prišel do naslednjega zaključka: velika napaka je začeti z otvoritvami pri neizkušeni publiku. To povzroči pri otrocih, da vzamejo nekaj za dobro in nekaj za slabo (v zgodnji fazi) in ne oblikujejo občutek samoobvladovanja. Pomembneje je, po seznanjenju z osnovami, vzpodbuditi samostojnost vsakega učenca in zahtevati od njega, da v otvoritve vnaša svojo iznajdljivost. Namen lekcij 71-75, s posebno izbranimi partijami, je pokazati kako naj se ravna v določenih situacijah in kakšne so tipične sheme določenih sistemov.

Naj navedemo še nekaj praktičnih predlogov za tečaj. Razvrstitveni turnirji naj se ne odigrajo pred 6. lekcijo; pred njimi naj bodo trening partije. Začetniško navdušenje marsikdaj splahni po prvih porazih in učenci zato zapustijo tečaj. Na začetku je zato treba poudariti, da se poraza ne smejo bati, saj se na napakah učimo; pri tem navedemo nekaj primerov velikih šahistov na to temo.

Analiza vseh partij odigranih med eno lekcijo ni možna. Pri pozornem opazovanju partij si mora učitelj narediti zapiske najpomembnejših delov (neizkoriščene možnosti za mat, priložnosti za prikaz že osvojenega znanja, ...).

Ko mladi učenci osvojijo svoje prve kategorije je potrebno zahtevati od njih pisanje partij. To bo omogočilo analizo njihovih partij ob učiteljevih komentarjih.

Med turnirji in simultankami je potrebno rezervirati čas tudi za analizo partij in rezultatov.

Lekcija 1 - Predstavitev

Napotki

Poseben poudarek naj bo na uporabi pravih šahovskih izrazov in imen figur (skakač in ne "konj", lovec in ne "tekač", ...) ter upoštevanju pravil igre. Igralci naj se na vsak način in vedno držijo pravil tako v prostih kot turnirskih partijah.

Vsebina

Podajte površen zgodovinski razvoj šaha. Učitelj naj preveri: pravilen položaj šahovnic, pravilne začetne pozicije, da so učenci seznanjeni z imeni in vrednostmi figur, kaj je cilj igre, seznanjenost s pojmi: vrsta, linija in diagonala, ter poznavanje osnovnih pravil igre.

Trening partije naj se igrajo z razgovorom o športni etiki (vedenju igralcev ob začetku, med in ob koncu partije).

Domača naloga

V zvezek narisati šahovnico s šahovsko notacijo.

Lekcija 2 - Zapisovanje (notacija)

Napotki

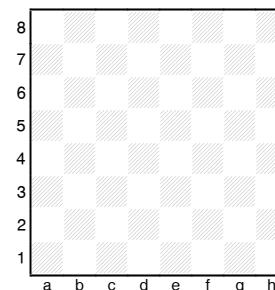
Poudariti pomen dobrega poznavanja šahovnice (kot primer navedemo igranje partij boljših šahistov "na slepo"). Določanje barve polja.

Ob uporabi polne notacije pri partijah in domači nalogi naj se piše v stolpcih, kratka notacija je primernejša za vrstično pisanje. Od učitelja je odvisno, kdaj naj učenci dokončno preidejo na kratko notacijo.

Vsebina

- Notacija je sistem označevanja polj na šahovnici, da omogoči zapisovanje in preigravanje partij.

Vsak učenec naj nariše v zvezek diagram z oznakami linij (s črkami) na spodnjem robu ter vrst (s številkami) na desnem robu.



- Učenci se morajo seznaniti z imeni polj in njihovim položajem na šahovnici z bele in črne strani.

- Figure se označujejo z njihovimi začetnicami (ali simboli): Kralj-K (♔), Dama-D (♕), Trdnjava-T (♖), Lovec-L (♗), Skakač-S (♘), kmet-p (♙), kmetje pp.

Oznake za kmete se uporabljajo le pri opisovanju diagramov, ne pa pri zapisu partije.

- Zapis pozicije po potezah 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♗f6 (pozicijo nastavite na demonstracijski deski). Poudarek naj bo, da se najprej popiše bela pozicija po vrednosti figur od kralja do kmetov ter od "a" do "h" linije in o prve do osme vrste.

beli: ♔e1, ♚d1, ♖a1, ♗h1, ♙c1, ♙c4, ♘b1, ♘f3, pp. a2, b2, c2, d2, e4, f2, g2, h2

črni: ♚e8, ♛d8, ♜a8, ♞h8, ♞c8, ♞f8, ♞c6, ♞f6, pp. a7, b7, c7, d7, e5, f7, g7, h7

- Besedilo partije naj se piše v stolpcu ob demonstracijski deski s polno notacijo: 1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 ♙f8-c5 3.f4xe5? ♞d8-h4+! 4.Ke1-e2?? ♞h4xe4#. Poudarjeno naj bo, da je to polna notacija ter njene prednosti in slabosti. Naglasi naj se tudi, da za poteze kmetov ne uporabljamo oznake figure.

- Isti tekst kot zgoraj je v kratki notaciji zapisan takole: 1.e4 e5 2.f4 ♙c5 3.fe? ♞h4+! 4.Ke2?? ♞xe4#. Poudarjene naj bodo značilnosti kratke notacije:

- zapiše se le polje, na katerega gre figura
- jemanje s kmetom se označi le s prehodom iz ene na drugo linijo brez številke in oznake "x" za jemanje.

Domača naloga

- na pamet ugotoviti barvo polj s preverjanjem na šahovnici
- katera polja so na diagonalah, linijah, vrstah (izberite primere).

- zapis partije zapisati v polni notaciji: 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 Sd7 4.Lc4 Le7? 5.de de?? 6.Dd5! Sgf6?? 7.Dxf7#. Opozorite na uporabo klicajev za dobre poteze in vprašajev za slabe poteze. Učenci naj popišejo končno pozicijo.

Lekcija 3 - Promocija kmeta

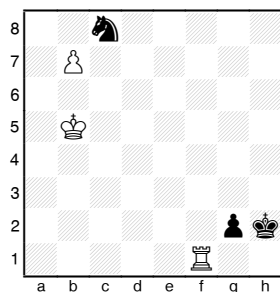
Napotki k lekcijam 3-5

Vsi kmetje, ki dosežejo zadnjo vrsto, se lahko spremenijo tudi v kraljico. Napake so pogoste pri izvajanju rokade in jemanju "en passant".

Vsebina

Ko kmet prispe na zadnjo vrsto (osma vrsta za belega in prva za črnega) se spremeni v katerokoli figuro, razen kralja. Najpogosteje je to dama, najmočnejša figura..

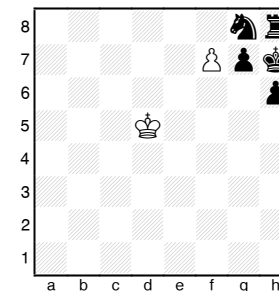
Primer 1



1. b8D+

Zgodi se, ko promocija dame ni tako ugodna kot kakšne druge figure.

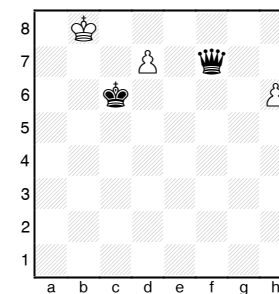
Primer 2



1.f8S# (1.f8D? Sf6+)

Domača naloga

- koliko je maksimalno število dam, ki jih ima lahko beli ali črni v partiji? 9 dam
- črni na potezi zmaga: 1.d8S+

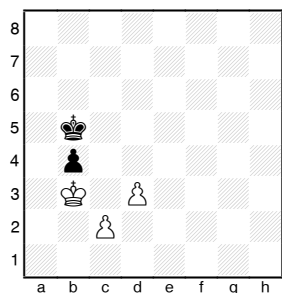


Lekcija 4 - "En Passant" jemanje

Vsebina

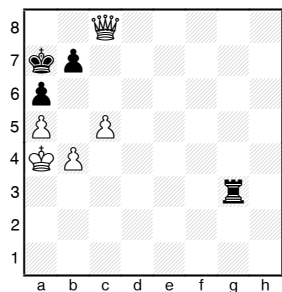
Pravilo jemanja "en passant" (mimo grede) se uporablja, ko kmet pri pomiku za dve polji stopi zraven nasprotnikovega (na isti vrsti). V tem primeru lahko nasprotnik kot odgovor na tako potezo odgovori z jemanjem, kot da se je kmet premaknil le za eno polje. Jemanje "en passant" se lahko izvede le kot odgovor na nasprotnikovo potezo in ne kasneje.

Primer 1



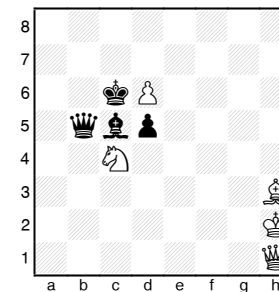
1.c4? (tako potezo bi povlekel nekdo, ki ne pozna zgornjega jemanja) 1...bc (po 1...Kc5? črni izgubi pravico do jemanja "en passant").

Primer 2



Kako bi se morala končati partija po 1...b5?

Primer 3



Beli matira v pol poteze. (trik)

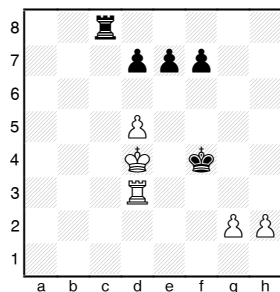
Zadnja poteza črnega je bila brez dvoma d7-d5. Beli kmet se je že premaknil z e5 na d6, kar je pol poteze. Preostane še ostale pol poteze, da s šahovnice odstranimo črnega kmeta z d5.

Domača naloga

- Zamislite si pozicijo v kateri:

- črni kmet, ko je na potezi lahko jemlje "en passant" ed ali ef, glede na predhodno potezo;
- beli lahko izbira s katerim kmetom bo jemat "en passant";

- Kakšne so posledice poteze e7-e5?



Lekcija 5 - Rokada

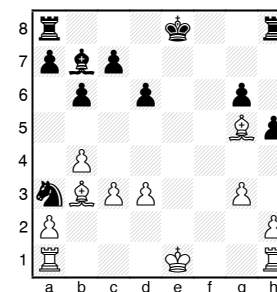
Vsebina

Rokada je edina poteza, ki jo istočasno izvedeta dve figuri iste barve - kralj in trdnjava. Glede na to, da sta na šahovnici dve trdnjavi, sta možni dve rokadi - na kraljevo (mala rokada) in na damino (velika rokada) stran. Pri mali rokadi se kralj pomakne s polja e1 na g1, trdnjava pa s polja h1 na f1, pri veliki rokadi pa gre kralj z e1 na c1 in trdnjava z a1 na d1. Črni izvede rokado podobno na osmi vrsti. Rokada je lahko izvedena le enkrat v partiji. Malo rokado označujemo z 0-0 in veliko z 0-0-0.

Rokado se lahko izvede le pod naslednjimi pogoji:

- vsa polja med kraljem in trdnjavo so prosta
- niti kralj niti trdnjava nista smela biti premaknjena
- med izvajanjem in izvršitvijo rokade kralj ne sme biti v šahu
- polje, preko katerega kralj prehaja ne sme biti napadeno od nasprotnikove figure ali kmeta.

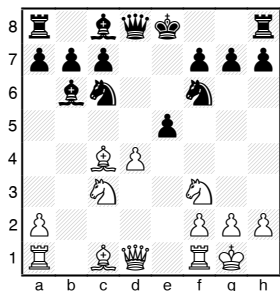
Primer 1



Beli lahko rokira na obe strani, črni pa lahko izvede le malo rokado.

Namen rokade je ponuditi kralju boljše zatočišče, kot ga ima v centru, in obenem spraviti trdnjavo kar najhitreje v igro. Nasprotnika se splača omejevati pri izvedbi rokade, ker je kralja lažje napadati.

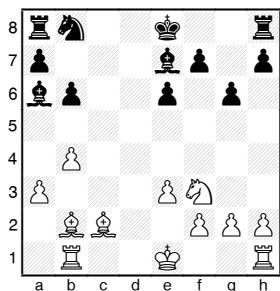
Primer 2



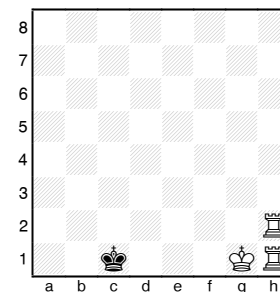
Sledi 1...La3! Lxd4 2.Db3 z močnim napadom.

Domača naloga

- Kako lahko beli in črni rokirata?



- Beli matira v pol poteze (trik)



Lekcija 6 - Vrednost šahovskih figur

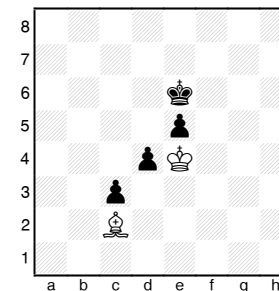
Navodilo

V lekciji 1 so bile predstavljene vrednosti figur. Ta moč bo sedaj predstavljeno bolj podrobno s kmetom kot enoto. Primerjava vrednosti figur je učinkovita v večini primerov, čeprav ne v vseh. So pozicije v kateri je trdnjava močnejša od dame, kmet od skakača, včasih je bolje pretvoriti kmeta v lažjo figuro kot v damo. Vrednosti dame in skakača naj ne bosta precenjeni. Začetniki imajo običajno skakače raje kot lovce. Za primer navedimo le, da dva lovca razmeroma enostavno matirata samega kralja, lovec in skakač malo težje, medtem ko dva skakača običajno ne matirata.

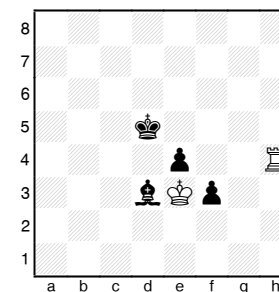
Vsebina

Lahki figuri - lovec in skakač - sta približno enake vrednosti. Vrednost vsakega je tri enote, se pravi tri kmete. Bojno sposobna trdnjava je vredna 4.5 enote, kar pomeni, da je trdnjava enaka lahki figuri in dvema kmetoma. Prednosti trdnjave proti lahki figure se reče tudi prednost "kvalitete". Dve lahki figuri sta enaki trdnjavi in enemu do dvema kmetoma. Vrednost dame je nekako 9 kmetov ali 2 trdnjavi ali trdnjava, lahka figura in 1-2 kmeta.

Primer 1



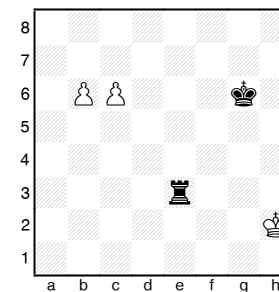
Primer 2



Oba primera se končata z remijem.

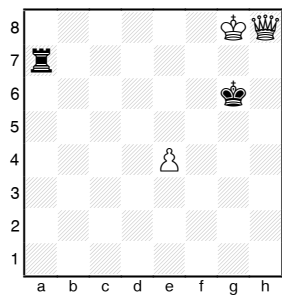
V naslednjih dveh primerih pa bo materialno močnejša stran vseeno izgubila.

Primer 3



Eden od kmetov bo napredoval v damo ne glede na to, kdo je na potezi.

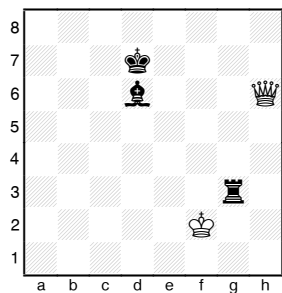
Primer 4



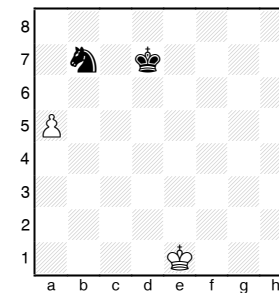
1.Kf8 Ta8 2.Ke7 Th8 3.e5 Kf5 4.e6 Th6.

Domača naloga

- Oцени pozicijo



- Beli na potezi. Oцени pozicijo.



1.a6 Kc7 2.a7 in kmet gre nezadržno v damo.

Lekcija 7 - Nekateri remi pozicije

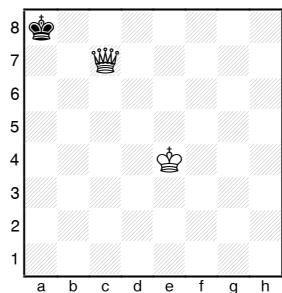
Navodilo

Pat, večni šah in remi, ker se ne da matirati, so pomembni pojmi, ki jih morajo osvojiti začetniki. Predstavite neizkušeni publiki kar največ položajev, kjer se partija konča remi, na primer: pravilo 50 potez, trikratno ponavljanje pozicije. Sporazum na remi naj bo naglašen ob pozicijah, kjer nobena od obeh strani ne najde več možnosti za igro na zmago in so jih spoznali v predhodnih lekcijah.

Vsebina

Pozicija, v kateri stran na potezi nima na voljo pravilne poteze in kralj ni v šahu, se imenuje "pat". V Takem primeru se partija konča z remijem.

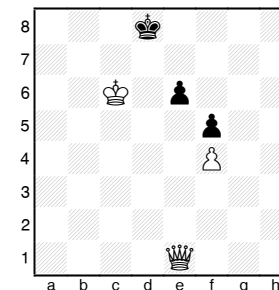
Primer 1



Črni na potezi

Do take pozicije lahko pride, če je beli nepreviden pri matiranju samega kralja. Do pata pride največkrat zaradi nepremišljenega in hitrega igranja dobljene pozicije.

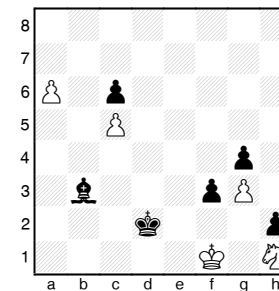
Primer 2



Do zmage vodi 1.Dh4+ (in ne 1.Dxe6? s patom) Ke8 2.Df6 e5 (zaradi prostega kmeta črne ne more računati na pat) 3.Kd6 in 4.De7#

Pat je lahko običajen zaključek partije v naslednjih pozicijah.

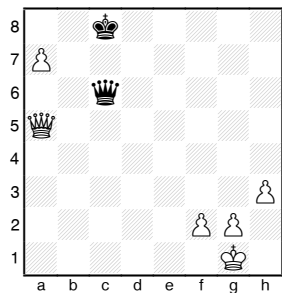
Primer 3



Zaključek študije Troitzkega: 1...Lc4+ 2.Kf2 Lxa6 pat

Naslednja situacija je večni šah, ko nasprotnik ne more uiti stalnemu šahiranju.

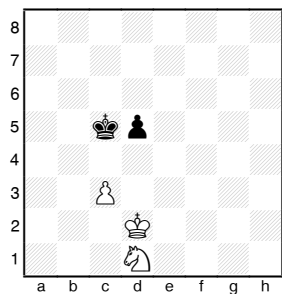
Primer 4



1...Dc1+ 2.Kh2 Df4+ 3.g3 Dxf2+ 4.Kh1 Df1+

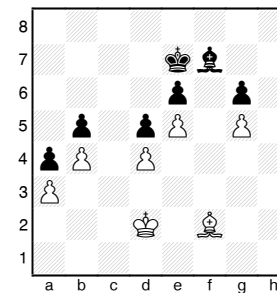
Včasih je z materialom, ki ostane na šahovnici nemogoče matirati (K proti K, K proti K+L, K proti K+S, K+L proti K+L, ko sta istobarvna lovca, ...)

Primer 5



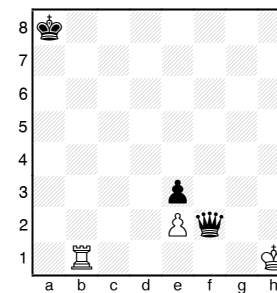
1...d4 in po menjavi kmetov nastane remi pozicija.

Primer 6

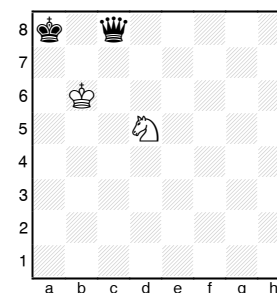


Tudi to je pozicija, ki se je ne da zmagati.

Domača naloga



1.Tb8+ Ka7 2.Tb7+ Ka6 3.Tb6+ Kxb6 pat



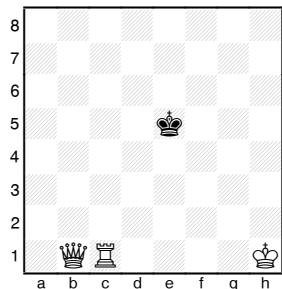
1.Sc7+ Kb8 2.Sa6+ večni šah

Lekcija 8 - Mat s težkimi figurami (1. del)

Vsebina

Mat z damo in trdnjavo

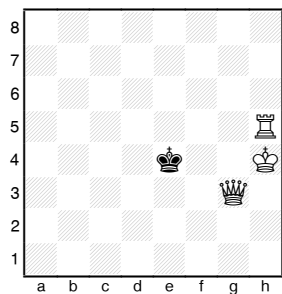
Primer 1



1.Tc4 (omejevanje kralja) Kd5 2.Db5+ Kd6 3.Tc6+ Kd7 4.Db7+ Kd8 5.Tc8#

Postopek je tak, da ena figura igra vlogo varuha, druga pa šahira.

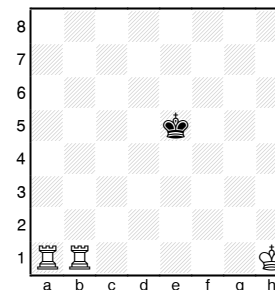
Primer 2



1.Te5+ Kd4 2.De3+ Kc4 3.Tc5+ Kb4 4.Dc3+ Ka4 5.Ta5#

Mat z dvema trdnjavama

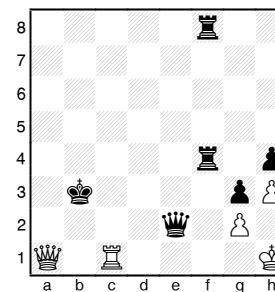
Primer 3



1.Ta4 Kd5 2.Tb5+ Kc6 3.Th5 (daleč od kralja) Kb6 4.Tg4 Kc6 5.Tg6+ Kd7 6.Th7+ Ke8 7.Tg8#

Iz vseh primerov je jasno razvidno, da pomoč kralja močnejše strani sploh ni potrebna.

Domača naloga



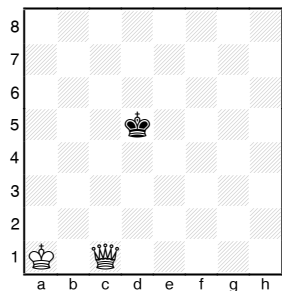
Poišči najenostavnejšo pot do zmage belega.

1.Tc3+ Kb4 2.Da3+ ...

Lekcija 9 - Mat s težkimi figurami (2. del)

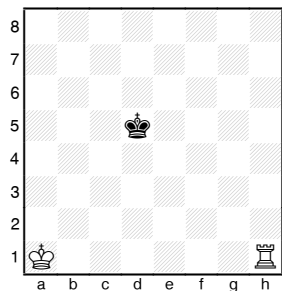
Vsebina

Mat z damo



1.Df4 Kc5 2.Kb2 (lahko se tudi najprej omeji kralja na rob, vendar je bolje delovati usklajeno z vsemi figurami) Kd5 3.Kc3 Kc5 4.De5+ Kc6 5.Kb4 Kb6 6.Dd6+ Kb7 7.Kb5 Kc8 8.De7! (ne 8.Kb6 ali 8.Kc6 zaradi pata) 8...Kb8 9.Kb6 Kc8 10.De8#

Mat s trdnjavo

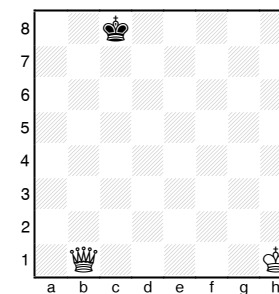


1.Th4 Ke5 2.Kb2 Kd5 3.Kc3 Ke5 4.Kd3 Kf5 (4...Kd5 5.Th5+ Kd6 6.Ke4 ...) 5.Te4! Kf6 6.Ke3 Kf5 7.Kf3 Kf6 8.Kg4 Kg6 9.Te6+ Kg7 10.Kg5 Kf7 11.Te1 Kg7 12.Te7+ Kf8 13.Kf6 Kg8 14.Te8+ Kh7 15.Ta8 Kh6 16.Th8#

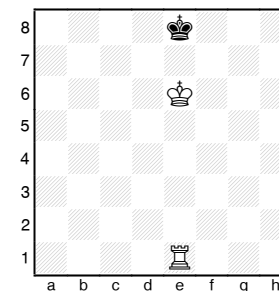
Pri matiranju s trdnjavo je še posebno treba paziti na usklajeno omejevanje nasprotnikovega kralja, ker ga sama trdnjava ne more.

V obeh primerih je kralj močnejše strani igral pomembno vlogo pri matiranju.

Domača naloga



Beli na potezi zmaga. Poudarek je na prvi potezi 1.Dh7

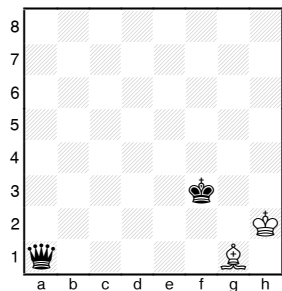


Beli na potezi zmaga v treh potezah. Katerakoli poteza s trdnjavo, npr. 1.Td1 Kf8 2.Tg1 Ke8 3.Tg8#

Lekcija 10 - Vaje za matiranje

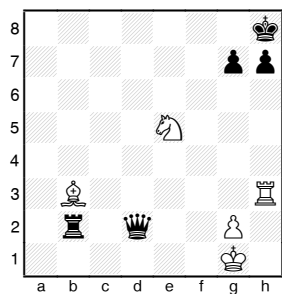
Vsebina

Primer 1



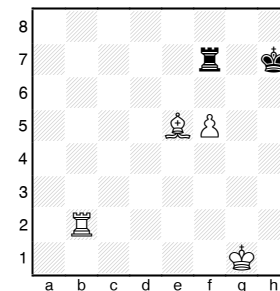
Črni na potezi zmaga v eni potezi.

Primer 2



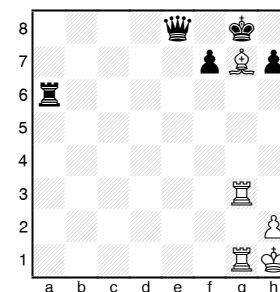
Kdorkoli je na potezi da mat v eni potezi.

Primer 3



Beli na potezi da mat v dveh potezah.

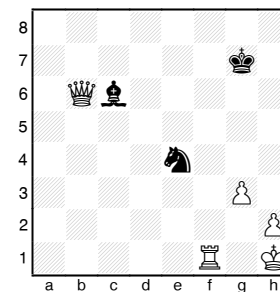
Primer 4



Beli na potezi da mat v dveh potezah.

1.Lf6+ (prvič srečamo odkriti napad) Kf8 2.Tg8#.
Zakaj 1.Le5+ ni pravilno?

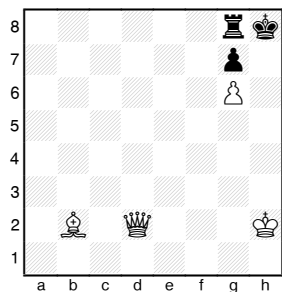
Primer 5



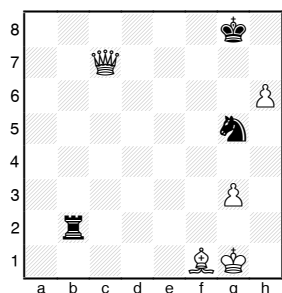
Črni na potezi da mat v dveh potezah.

1...Sf2++ (prvič srečamo dvojni šah) 2.Kg1 Sh3#

Domača naloga



Beli na potezi da mat v eni potezi.



Črni na potezi da mat v dveh potezah.

Lekcija 11 - Kako začeti partijo (1. del)

Navodilo za lekciji 11 in 12

Ob analizi partiji usmerjajte pozornost na osnovne zakonitosti v otvoritvi.

Vsebina

1. Najprej se razvijejo lahke figure. Razvoj skakačev je razmeroma enostaven, medtem ko je razvoj lovcev povezan s pomikanjem centralnih kmetov. Pravočasna rokada bo zaščitila kralja in dala v igro trdnjavo.
2. Ob napredovanju kmetov in razvoju figur je treba posvečati pozornost centralnim poljem na šahovnici. Figure so v centru bolj aktivne. To še posebno velja za skakače.
3. Premikanje kmetov naj bo ob podpori figur. Kmetje naj varujejo prostor in zagotavljajo svojim figuram prosto gibanje.

Izogibati se je treba:

1. Prezgodnjemu igranju z damo, ki lahko zaradi tega postane tarča napada nasprotnikovih lahkih figur in kmetov;
2. Igranju potez z istimi figurami, če to ni res potrebno;
3. Nepotrebne napredovanju robnih kmetov (a3, h3, a6, h6);
4. Zavlačevanju z rokado.

Primer 1

1.e4 e5 2.Dh5? Sc6 3.Lc4 g6 4.Df3 Sf6 5.Db3? Sd4!
6.Dc3 (ne 6.Lxf7+ zaradi 6...Ke7 7.Dc4 b5) 6...d5

(lahko tudi 6...Sxe4; štiri od prvih šestih potez je beli odigral z damo; ni čudno, da je črni sedaj začel s svojim napadom) 7.Lxd5 Sxd5 8.exd5 Lf5 9.d3 Lb4! 10.Dxb4 Sxc2+ z osvojitvijo dame.

Domača naloga

Analizirajte naslednjo partijo: 1.e4 e5 2.Sf3 f6 3.Sxe5 fxe5 4.Dh5+ Ke7 5.Dxe5+ Kf7 6.Lc4+ Kg6 7.Df5+ Kh6 8.d4+ g5 9.h4 d6 10.hxg5+ Kg7 11.Df7#.

Odgovorite na naslednja vprašanja:

1. Zakaj črni ni uspel razviti figur in katere njegove poteze so bile napačne?
2. Kako bi bilo potrebno nadaljevati po 3...De7 4.Sf3 De4+? 5.Le2. Ujeti je potrebno damo.

Lekcija 12 - Kako začeti partijo (2. del)

Vsebina

Morphy-Posvetovalci, Pariz, 1958

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 Lg4? 4.dxe5 Lxf3 (Razvita figura mora biti zamenjana, da se prepreči izguba kmeta na e5) 5.Dxf3 dxe5 6.Lc4 Sf6 7.Db3 (v tem primeru je ponovno igranje z damo povsem na mestu) 7...De7 8.Sc3 (8.Dxb7 Db4+) 8...c6 9.Lg5 b5? 10.Sxb5 cxb5 11.Lxb5+ Sbd7 12.0-0-0 Td8 13.Txd7! Txd7 14.Td1 De6 15.Lxd7+ Sxd7 16.Db8+ Sxb8 17.Td8#

Domača naloga

Analizirajte partijo: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Lb6 7.d5 Se7 8.e5 Se4 9.d6 cxd6 10.exd6 Sxf2 11.Db3 Sxh1 12.Lxf7+ Kf8 13.Lg5 in beli osvoji damo ali da mat. Kaj je vzrok poraza črnega?

Lekcija 13 - Po otvoritvi

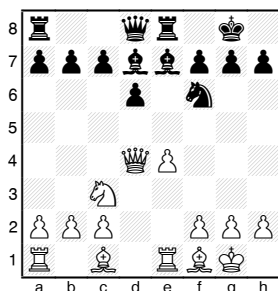
Vsebina

Privzemimo, da je otvoritev za nami. Sedaj je potrebno pripraviti načrt za akcijo. Ta načrt mora vzeti v obzir stanje na šahovnici. Če je možna koncentracija sil na nasprotnikovega rokiranega kralja ali še ugodneje, nerokiranega kralja, potem bo vsekakor najprivlačnejše napasti kralja.

Primer 1

Tarrasch-Fogel

Nürnberg, 1910

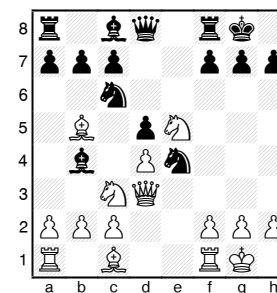


Sledilo je 11.b3 (Beli ima načrt napada z lovцем na veliki diagonali; napad z lovцем na g5 ne bi bil tako učinkovit) 11...Lc6 12.Lb2 Lf8 13.Sd5 Sg4 14.h3 Lxd5 15.exd5 Sf6 (na 15...Se5 gre 16.Te3 z nadaljnjim Tae1 in f4) 16.Lb5 Txe1+ 17.Txe1 a6 18.Ld3 Dd7 19.Dh4 h6 20.Te3 (beli ni zadovoljen samo z osvojitvijo kmeta) 20...Kh8 (20...Sxd5 21.De4) 21.Tf3 Sg8 22.Dh5 Sf6 23.Txf6 gxf6 24.Lxf6+ Kg8 25.Lf5 in črni se je vdal.

V naslednjem primeru pozicija ne dovoljuje napada na kralja, zato se priporoča napad na nasprotnikove figure in kmete (pri čemer se pazi na svojega kralja).

Primer 2

Paulsen-Morphy, New York, 1857



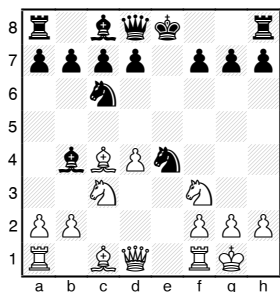
1...Sxe5 2.dxe5 Lxc3 3.bxc3 c6 4.La4 Da5 5.Lb3 Dxc3 in črni ima kmeta več.

Nekaj praktičnih napotkov:

1. Bodite pogumni in izvirni v svoji igri;
2. Poskusite uskladiti akcijo svojih figur, ne začenjajte pustolovskih izpadov s posameznimi figurami ali kmeti;
3. Poskušajte preprečevati ali prehiteti nasprotnika v njegovih namerah;
4. V obrambni poziciji (običajno je to s črnimi figurami) poskušajte zadati nasprotniku kar največ težav pri oblikovanju napada.

Domača naloga

Greccova analiza



1...Sxc3 2.bxc3 Lxc3 3.Db3 Lxa1? 4.Lxf7+ Kf8 5.Lg5
Se7 6.Se5 Lxd4 7.Lg6 d5 8.Df3+ Lf5 9.Lxf5 Lxe5
10.Le6+ Lf6 11.Lxf6 gxf6 12.Dxf6+ Ke8 13.Df7#
Zakaj v tem primeru naglica po osvojitvi materialne
prednosti ni bila na mestu?

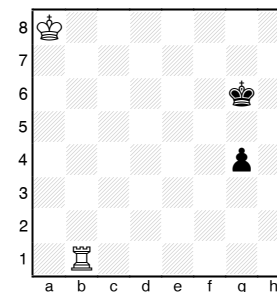
Lekcija 14 - Unovčenje materialne prednosti (1. del)

Navodilo za lekciji 14 in 15

Partije med začetniki se običajno odvijajo pri neenakem materialu na šahovnici. Poudariti moramo vrednost materialne prednosti in kako jo izkoristiti. Izbrani primeri v 14. lekciji morajo pokazati mladim učencem kako lahko je v končnici doseči zmago s trdnjavo ali figuro več. Iz tega sledi zaključek: tipičen način zmage pri materialni prednosti je poenostavljanje pozicije z menjavami. Drug bolj redek primer pa je izkoristiti prednost v materialu za napad na kralja.

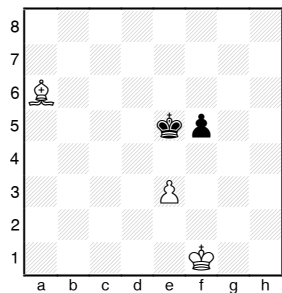
Vsebina

Primer 1



1.Tb5! (odreže kralja od kmeta) g3 (na 1...Kf6, gre beli kralj po kmeta) 2.Tb3! g2 3.Tg3+

Primer 2

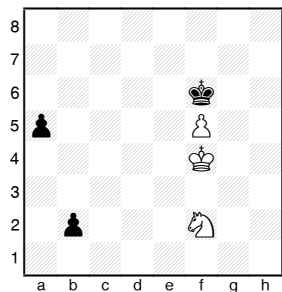


1.Lb7 (ne sme dopustiti menjave kmeta) f4 2.e4 Ke6
3.Kf2 Kf6 4.Kf3 Ke5 5.Ld5 (sedaj črni ne more več
braniti kmeta)

Poziciji, v kateri mora stran na potezi odstopiti od
obrambe ali preiti v slabšo pozicijo, pravimo
“nujnica” ali “zugzwang”.

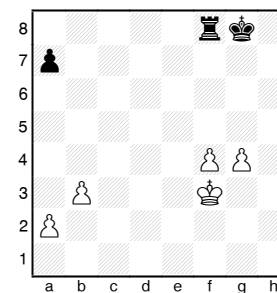
5...Kf6 6.Kxf4 Ke7 7.Ke5 Kd7 8.Kf6 Ke8 9.e5, ...

Primer 3



1.Se4+ Ke7 2.Sc3 a4 3.Sb1 Kf6 (3...Kd6 4.f6) 4.Ke4
Kf7 5.Ke5 Ke7 6.f6+ Kf7 7.Kf5 Kf8 8.Ke6 Ke8 9.f7+
Kf8 10.Sa3 in črni je prisiljen v “nujnico”.

Domača naloga



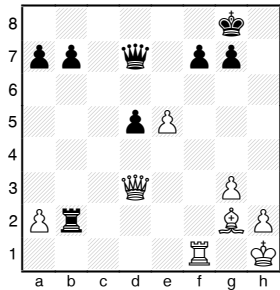
Črni na potezi zmaga.

1...Tc8 2.g5 Tc2 3.f5 Txa2 4.Kf4 Tb2 5.f6 Txb3 6.g6
Tb5.

Lekcija 15 - Unovčenje materialne prednosti (2. del)

Vsebina

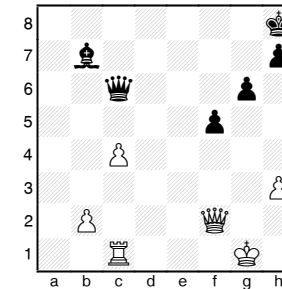
Schlechter-Marshall, Dunaj, 1908



Partija se je nadaljevala 27.Dxd5 De7 28.Dd6 Dxd6 (28...Dg5 29.Db8+ Kh7 30.Le4+) 29.exd6 Td2 30.Lxb7 Txd6 31.Kg2 g6 32.Tf2 Kg7 33.Tc2 in črni se je vdal.

Povsem možen je naslednji način unovčitve prednosti: 27.Lxd5, z napadom na točko f7. Odgovor 27...Dh3 ni dober zaradi 28.Lxf7+ Kh8 29.Dd8+ Kh7 30. Dg8+ Kh6 31.Dh8+ Kg5 32.Dg7#. Ravno tako zmaga Tarraschevo nadaljevanje: 27.Txf7 (27...Kxf7 28.e6+ Dxe6 (28...Kxe6 29.Lh3+) 29.Lxd5 Tb1+ 30.Kg2 Tb2+ 31.Kf3) 27...Dxf7 28.Lxd5) 27...Dh3 28.Lxf7+ Kh8 29.Dd8+, vendar tak način ni priporočljiv. Če se cilj lahko doseže na enostaven način, potem spektakularne vragolije niso potrebne.

Domača naloga



Kako unovčiti prednost kvalitete?

1.Dd4+ Kg8 2.Dd5+ Dxd5 3.cxd5 Lxd5 4.b4 Kf8
5.b5 Ke7 6.b6 Kd6 7.Td1 in 8.Txd5

Lekcija 16 - Pravilo kvadrata

Navodilo za lekcije 16-18

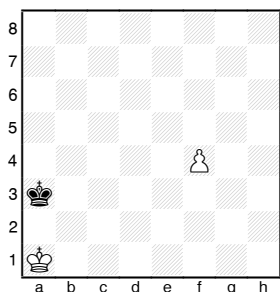
Mladim slušateljem je treba predstaviti končnico kralja in kmeta kot eno najpomembnejših. Pojavlja se zelo pogosto in njeno poznavanje je potrebno tudi pri prehodih iz bolj zapletenih pozicij, ne le tistih s kmeti.

V lekciji 18 se je treba prepričati, da je razumevanje opozicije res temeljito.

Vsebina

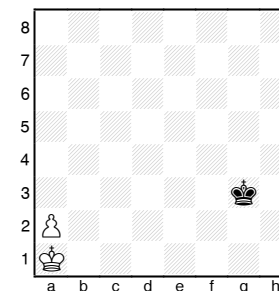
Pravilo kvadrata pride v poštev takrat, ko je kralj močnejše strani "iz igre".

Diagram kaže, kaj je to kmetov kvadrat. Igralci naredijo ta kvadrat v mislih. Če kralj na potezi stopi v ta kvadrat, potem ta kralj ujame kmeta, sicer pa ne. V poziciji na diagramu črni s potezo 1...Kb4 stopi v kvadrat in na ta način doseže kasnejši remi z jemanjem kmeta.



Če je kmet na začetnem polju, potem ne smete spregledati, da se kmet lahko pomakne za dve polji in je kvadrat ustrezno manjši.

Primer 1

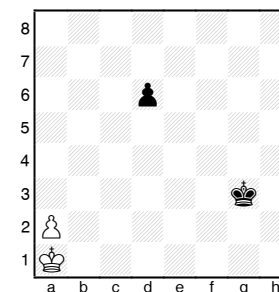


Črni na potezi.

Remi se lahko doseže, če črni kralj vstopi v kvadrat a3-a8-f8-f3.

Na poti v kvadrat (na diagonali) so kralju lahko tudi ovire.

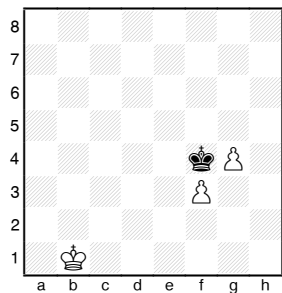
Primer 2



V takem primeru pravilo kvadrata ne velja.

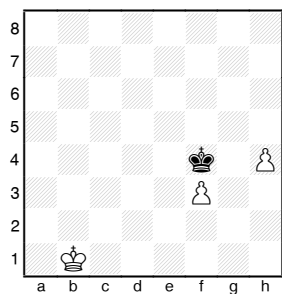
Nekaj praktičnih uporab pravila kvadrata:

Primer 3:



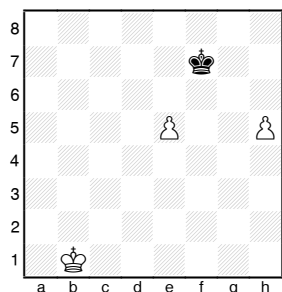
Kmeta brani eden drugega.

Primer 4



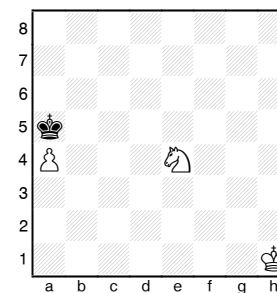
Zopet kmeta brani eden drugega.

Primer 5



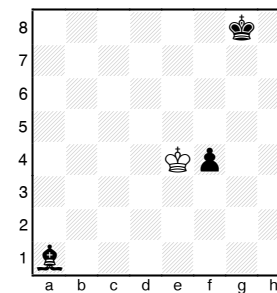
Kmeta brani eden drugega in lahko napreduje do dame celo brez pomoči kralja, ne glede na to kdo je na potezi.

Domača naloga



Beli na potezi zмага.

1. Sc3! (in ne 1.Sc5?)



Črni na potezi zмага.

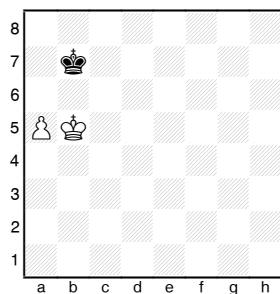
1...Le5 in zмага

Lekcija 17 - Kralj in robni kmet proti kralju

Vsebina

Če kralj slabše strani preprečuje pot kmetu ali če uspe kmeta pravočasno ujeti se bo partija vedno končala remi.

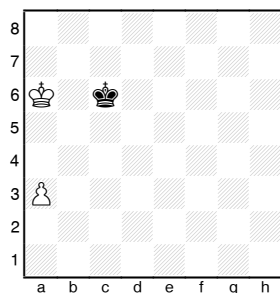
Primer 1



1.a6+ Ka7 2.Ka5 Ka8 3.Kb6 Kb8 4.a7+ Ka8 5.Ka6 pat.

Če je kralj močnejše strani na robni liniji pred kmetom je remi, kot kaže naslednji primer.

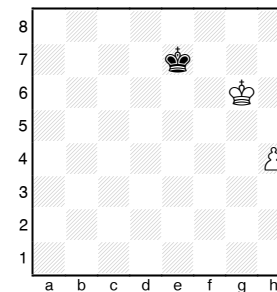
Primer 2



1.a4 Kc7 2.Ka7 Kc8 3.a5 Kc7 4.a6 Kc8 5.Ka8 (5.Kb6 Kb8 6.a7+ Ka8 7.Ka6) 5...Kc7 6.a7 Kc8 pat.

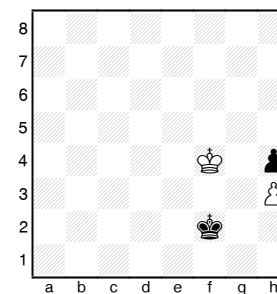
Naslednji primer bo pokazal kaj mora močnejša stran doseči, da zmagata partijo.

Primer 3



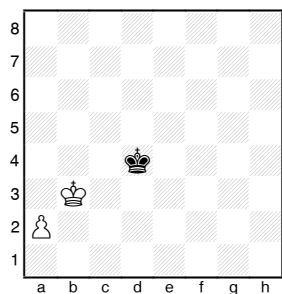
1.Kg7! in beli zmagata. Črni na potezi bi igral 1...Kf8! in partija bi bila remi.

Domača naloga



Črni na potezi remizirata.

1...Ke2! 2.Kg4 Ke3 3.Kxh4 Kf4 remi



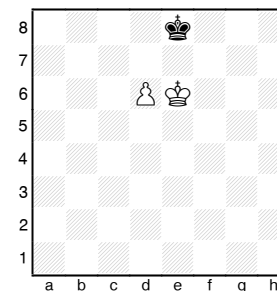
Beli zmaga.

1.Kb4 Kd5 2.Kb5 Kd6 3.Kb6 Kd7 4.Kb7 Kd6 5.a4 in
beli zmaga.

Lekcija 18 - Kralj in kmet proti kralju

Vsebina

Primer 1

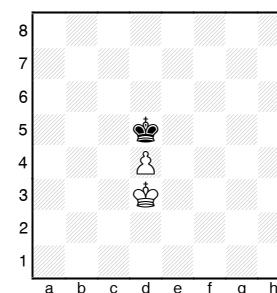


To pozicijo bomo obdelali z belim in črnim na potezi. Kot ste verjetno že opazili si kralja stojita nasproti, temu se reče, da sta v "opoziciji".

a) 1.d7 Kd8 2.Kd6 pat

b) 1...Kd8 2.d7 (črni ima nujnico) 2...Kc7 3.Ke7 in
beli zmaga. Očitno je, da je rezultat neugoden za
tistega, ki je na potezi.

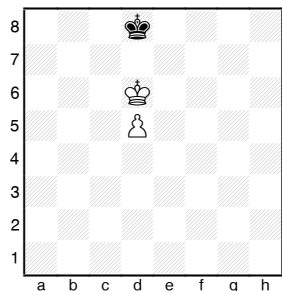
Primer 2



Črni mora remizirati in doseči isto ali podobno
pozicijo kot v prvem primeru z belim na potezi.

1.Ke3 Kd6 2.Ke4 Ke6 3.d5+ Kd6 4.Kd4 Kd7 5.Ke5 Ke7 6.d6+ Kd7 7.Kd5 Kd8 (edina poteza) 8.Kc6 Kc8 z opozicijo in remijem.

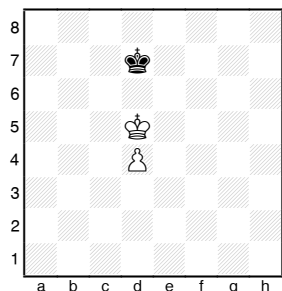
Primer 3



- a) 1.Ke6 Ke8 2.d6 Kd8 (črni je prisiljen zapustiti opozicijo) 3.d7 in zmaga
 b) 1...Kc8 2.Ke7 in kmet bo napredoval v damo.

Povzetek: ko je kralj močnejše strani na 6. vrsti (3. vrsti, ko gre za črnega) pred kmetom, potem zmaga ne glede na to kdo ima opozicijo.

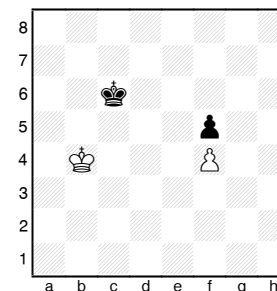
Primer 4



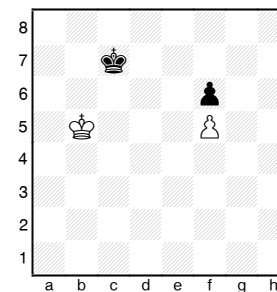
- a) beli na potezi: 1.Ke5 Ke7 2.Kd5 Kd7 3.Kc5 Kc7 4.d5 Kd7 in dosežena je remi pozicija.

- b) črni na potezi: 1...Kc7 2.Ke6 Kd8 3.Kd6 Ke8 4.Kc7 Ke7 5.d5 in kmet bo napredoval v damo.

Domača naloga



- Beli na potezi. Kako se bo končala partija?
 1.Kc4 Kd6 2.Kd4 Ke6 3.Kc5 Ke7 4.Kd5 Kf6 5.Kd6 Kf7 6.Ke5 Kg6 7.Ke6 Kg7 8.Kxf5 Kf7 in remi.



- Beli na potezi. Kako se bo končala partija?
 1.Kc5 Kd7 2.Kd5 Ke7 3.Kc6 Ke8 4.Kd6 Kf7 5.Kd7 Kg7 6.Ke7 Kg8 7.Kxf6 Kf8 8.Kg6 Kg8 9.f6 Kf8 10.f7 in beli zmaga.

Lekcija 19 - Izkoriščanje figur na isti črti

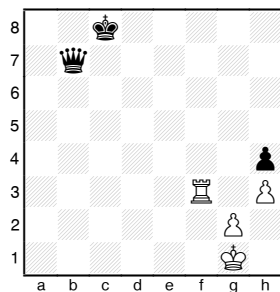
Navodilo za lekcije 19-25

Taktični manevri so močno orožje za napad in obrambo. Pogosto pomagajo pri doseg materialne prednosti. Poznavanje le-teh je izrednega pomena, ker so stalno prisotni v igri v obliki kombinacij in odločilnih udarov.

Vsebina

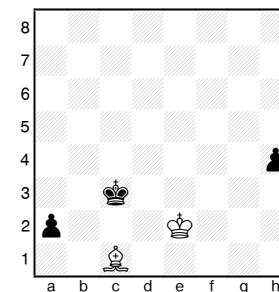
Za izkoriščanje figur na isti črti so najbolj primerne figure z linijskim delovanjem, to so: dama, trdnjava in lovec.

Primer 1



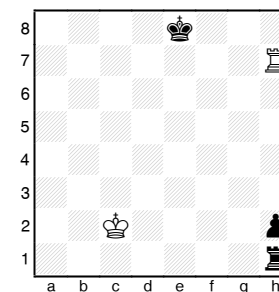
1.Tf8+ Kc7 (kralj mora stopiti na isto vrsto kot dama, kar vodi k materialnim izgubam) 2.Tf7+ Kc6 3.Txb7 Kxb7 4.Kf2 in po osvojitvi kmeta h4 beli enostavno zmagata.

Primer 2



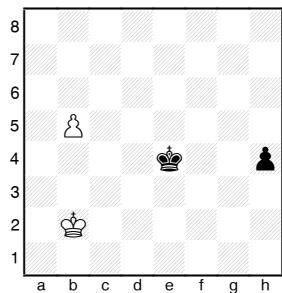
1.Lg5 (očito je, da črni po a1D izkoristi slab položaj črnega kralja in osvoji damo) 1...h3 2.Lf6+ Kc2 3.Kf2 in nobeden od kmetov ne bo uspešno promoviral v damo.

Primer 3

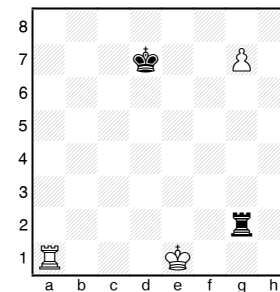


1...Ta1! in črni zmagata.

Primer 4

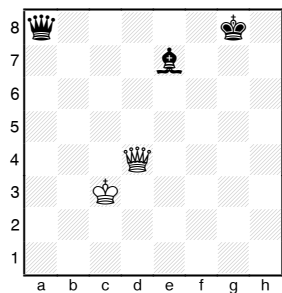


1.b6 h3 2.b7 h2 3.b8D h1D 4.Db7+ in osvoji damo.



Beli na potezi zmaga.
1.Ta8! z osvojitvijo trdnjave.

Domača naloga



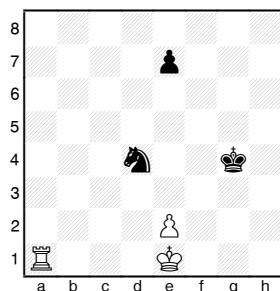
Črni na potezi zmaga.
Za postavljanje belih figur na isto črto črni igra
1...Lf6!

Lekcija 20 - Vezava (1. del)

Vsebina

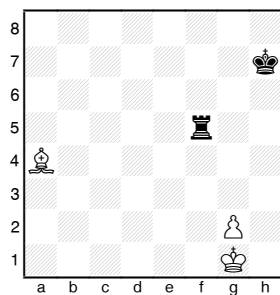
Pri vezavah so na isti črti tri figure: figura, ki veže (dama, trdnjava ali lovec), vezana figura (katerakoli figura razen kralja) in figura, zaradi katere se vezana ne sme umakniti. Zadnji dve pripadata nasprotniku.

Primer 1



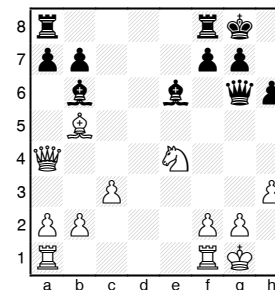
1.Ta4 (horizontalna vezava - vezava po vrsti) 1...e5
2.e3 in skakač je izgubljen.

Primer 2



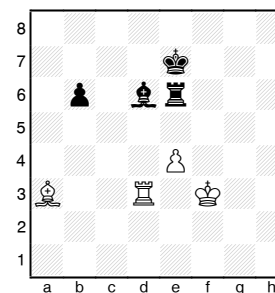
1.Lc2 (diagonalna vezava) 1...Kg6 2.g4 z osvojitvijo trdnjave.

Primer 3



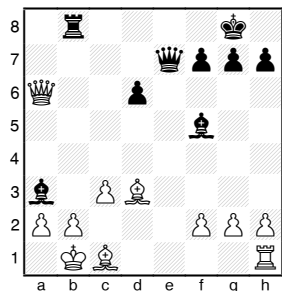
Po 1...Lxh3 nastane matna grožnja. 2.g3 vodi k izgubi kvalitete, 2.Sg3 pa k še hujšim posledicam po 2...Dxg3.

Primer 4



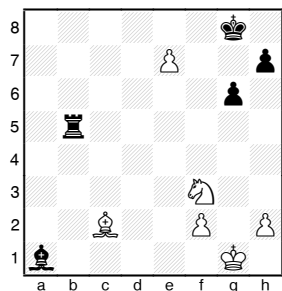
Lovec na d6 je vezan, vendar ne popolnoma, saj lahko vzame na a3 ali se premakne na c5. Običajno je bolj ugodno zamenjati polvezano figuro za popolnoma vezano. 1.Txd6 Txd6 2.e5 z enostavno zmago.

Primer 5

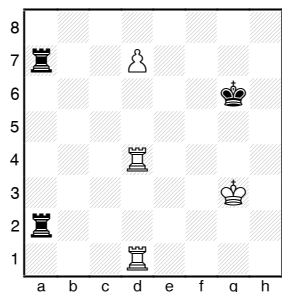


Kaže dvojno vezavo. Odločilno je 1...De2!

Domača naloga



Kako izkoristiti slabo potezo 1...Kf7?



Črni igra 1...T2a3. Kako izkoristiti napako 2.T4d3?

Lekcija 21 - Vezava (2. del)

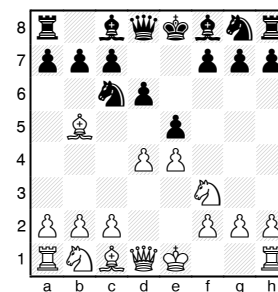
Vsebina

Pojavlja se vprašanje, kako se izogniti vezavam. Pri "razvezovanju" je manj možnosti, če je zadnja figura kralj. V tem primeru je na voljo manj možnosti.

Primer 1

Pozicija na diagramu nastane po 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 d6 4.d4.

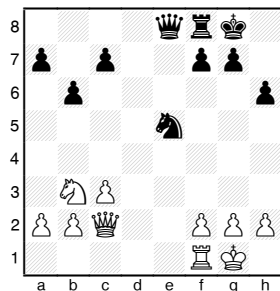
Črni lahko igra 4...Ld7, možno pa je tudi 4...Lg4, ker po 5.d5 lahko igra 5...a6 6.La4 b5.



Če za vezano figuro ne stoji kralj, ampak kakšna druga figura, potem imamo na razpolago tudi druge možnosti:

a) umik vezane figure s šahiranjem ali napadom na močnejšo figuro.

Primer 2



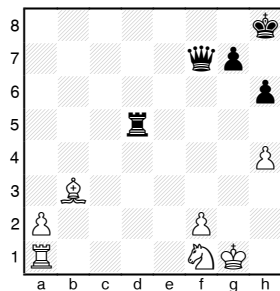
Po napaki 1.Te1, se črni razveže z 1...Sf3+.

Primer 3

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 h6? 4.Sc3 Lg4? 5.Sxe5! Lxd1?? 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5# (Legallov mat).

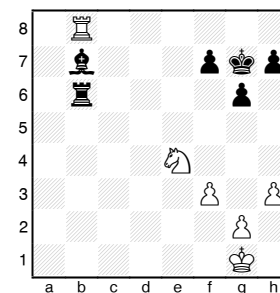
b) umik figure, ki je za vezano, s šahiranjem ali z močnejšimi grožnjami.

Primer 4



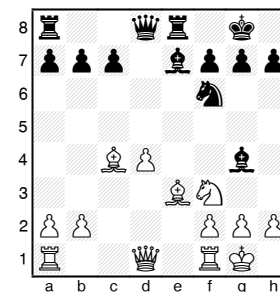
Črni se lahko razveže z 1...Dg6+ ali 1...Df6 z napadom na trdnjavo na a1.

c) z branjenjem zadnje figure z vezano figuro.



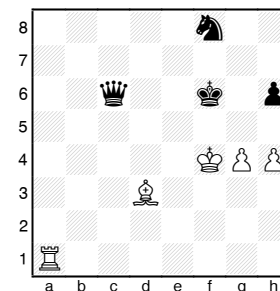
1...Tb1+ 2.Kf2 Lxe4.

Domača naloga



Beli na potezi. Omogočiti razvezavo s šahiranjem vezane figure.

1.Lxf7+ Kxf7 2.Se5+



Ali beli po 1.Ta6 zmaga?

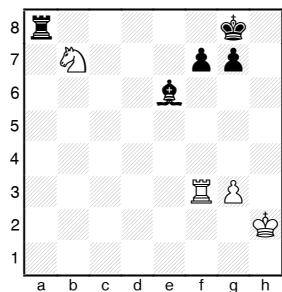
1...Se6+.

Lekcija 22 - Dvojni udar

Vsebina

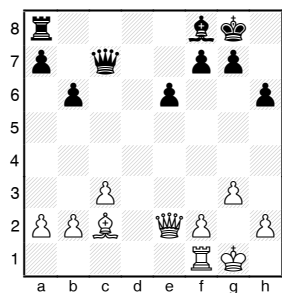
Pod pojmom dvojni udar smatramo napad ene figure (ali kmeta) na dve nasprotnikovi figuri (ali kmeta). Eden od ciljev napada je pogosto tudi kralj. Najbolj učinkovita napadalca sta dama in skakač, ki lahko delujeta v osmih smereh.

Primer 1



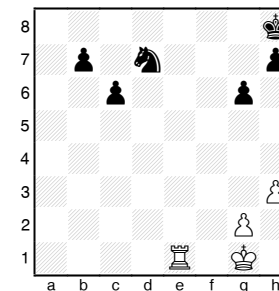
1...Ld5.

Primer 2



1.De4.

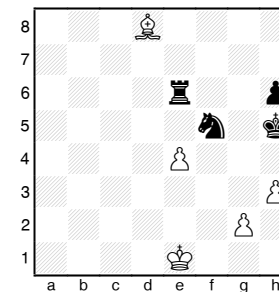
Primer 3



1.Te8+ Kg7 2.Te7+

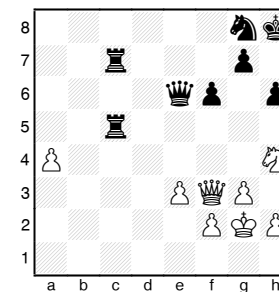
Dvojnemu udaru s skakačem ali kmetom se pravi tudi "vilice".

Primer 4



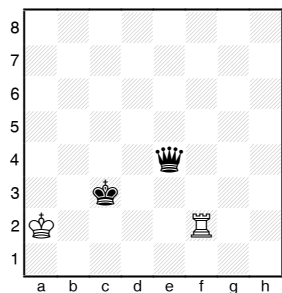
1.g4 Kg6 2.gf5+.

Primer 5



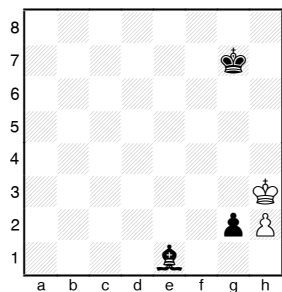
1.Sg6+ Kh7 2.Sf8+ Kh8 3.Sxe6 z osvajanjem še kvalitete.

Domača naloga



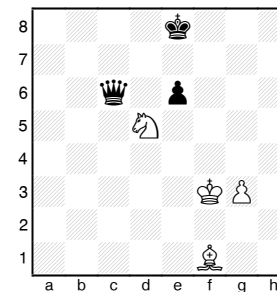
Črni na potezi. Kako pripraviti dvojni udar in osvojiti trdnjavo?

1...De6+ 2.Kb1 De1+.



Ali črni na potezi lahko zmaga in kako?

1...g1S+ 2.Kg2 Se2 3.Kf1.



Beli na potezi zmaga.

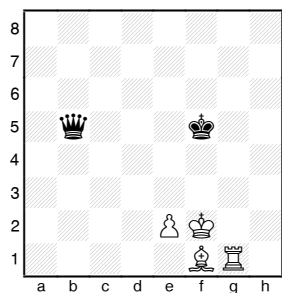
1.Lb5! Db5 2.Sc7+

Lekcija 23 - Odkriti napad

Vsebina

Odkriti napad nastane, ko figura iste barve s svojim umikom povzroči napad svoje druge figure (dame, trdnjave, lovca) na nasprotnikove sile.

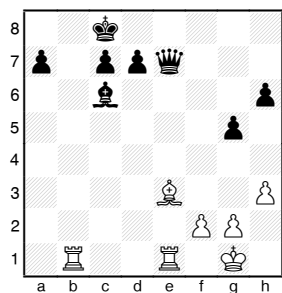
Primer 1



Po 1.e4+ ostane črna dama napadena in tako ta poteza vodi do zmage.

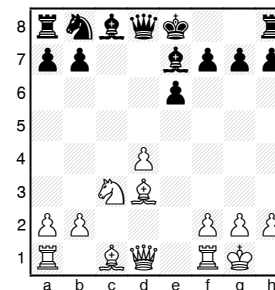
Odkriti napad je najbolj učinkovit, ko figura, ki odpira prosto pot drugi, jemlje, daje šah ali grozi z matom.

Primer 2



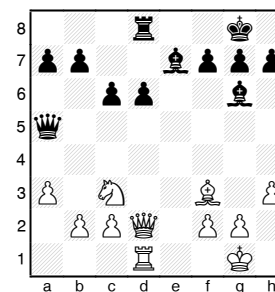
1.Lxa7. Zaradi grožnje 2.Tb8# mora črni igrati 1...Dxe1+. Slabše je 1.Lg5 zaradi 1...Df7.

Primer 3



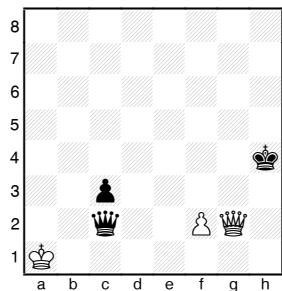
Na 1...Dxd4 beli igra 2.Lb5+ Sc6 (bolje je 2...Dd7, saj obramba s skakačem le navidezna) 3.Dxd4. Po npr. 1...0-0 2.Te1 spet ni dobro 2...Dxd4 zaradi 3.Lxf7+.

Primer 4



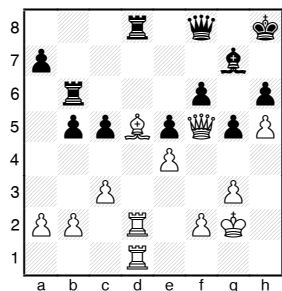
1.Sd5! Dxd2 (na žalost črni ne more igrati 1...Dd8), sedaj beli po dveh vmesnih šahih ostane s figuro več. 2.Sxe7+ Kf8 3.Sxg6+ hg 4.Txd2.

Domača naloga



Beli na potezi zmaga.

1.Dh2+ Kg5 2.f4+.



Beli na potezi.

1.Lg8! z osvojitvijo materialne prednosti.

Lekcija 24 - Odkriti šah

Vsebina

Ta oblika napada je le ena od oblik odkritega napada. Figura, ki se umika stoji med nasprotnikovim kraljem in napadalno figuro (damo, trdnjavo ali lovcem). Ta umik figure vodi k odkritemu šahu. To je močno taktično orožje, saj odskočna figura lahko jemlje in izvaja grožnje pri tem pa ji ni treba na nič paziti na lastno varnost.

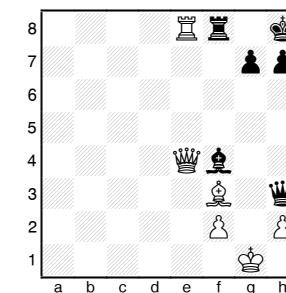
Primer 1

Otvoritvena zanka v Ruski obrambi.

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 Sxe4? (pravilno je najprej 3...d6) 4.De2 Sf6?? 5.Sc6+.

Pogosto je v partijah opaziti naslednji manever.

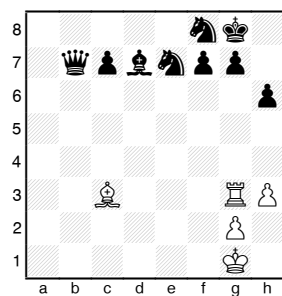
Primer 2



1...Lxh2 2.Kh1 Lg3+ 3.Kg1 Dh2+ 4.Kf1 Df2#

Primer 3

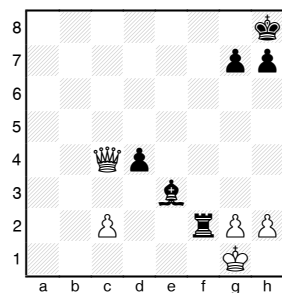
“Mlin”



1.Txg7+ Kh8 2.Txf7+ Kg8 3.Tg7+ Kh8 4.Txe7+ Kg8
5.Tg7+ Kh8 6.Txd7+ Kg8 7.Tg7+ Kh8 8.Txc7+ Kg8
9.Tg7+ Kh8 10.Txb7+ Kg8

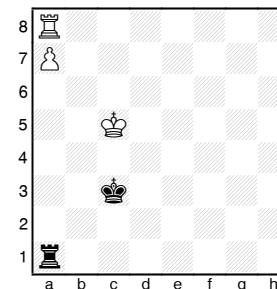
Če bi bil lovec napaden, potem “mlin” ne bi bil možen.

Primer 4



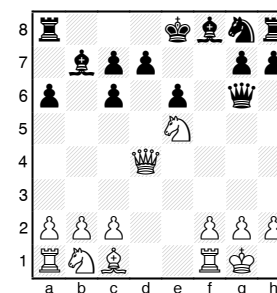
1.Dc8+ izgubi zaradi 1...Tf8+!. Pravilno nadaljevanje za belega je edino 1.Kh1.

Domača naloga



Beli na potezi zмага.

Zaključek študije Troitzkega. 1.Tc8! Txa7 2.Kb6+ (odkriti šah) in beli zмага.



Črni na potezi.

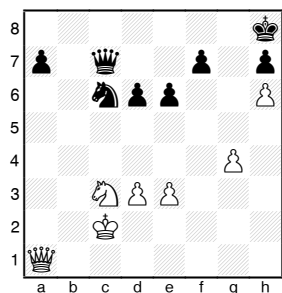
V na videz izgubljeni poziciji črni doseže lepo prednost z: 1...Dxg2+! 2.Kxg2 c5+.

Lekcija 25 - Dvojni šah

Vsebina

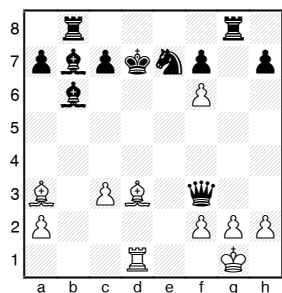
Razlika med odkritim šahom in dvojnimi šahom je ta, da se v tem primeru figura odmakne tako, da napade nasprotnikovega kralja. Edina rešitev za nasprotnika je umik kralja.

Primer 1



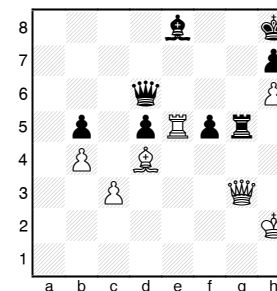
Beli je igral 1.Sb5+? (odkriti šah) toda sled 1...Sd4++! (dvojni šah) 2.Kd2 Dc2+ 3.Ke1 De2# ali 2.Kb2 Dc2+ 3.Ka3 Db3#.

Primer 2



Iz partije Anderssen-Dufresne (zimezelena partija).
1.Lf5++ (na 1.Lb5++ gre 1...Ke6) 1...Ke8 (1...Kc6 2.Ld7#) 2.Ld7+ in mat v naslednji potezi.

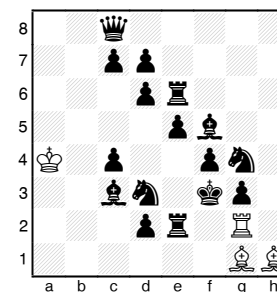
Primer 3



Zadnja poteza belega je bila 45.Df3-g3. Sedaj 45...Txc3 ni dobro zaradi 46.Txe8# (dvojni šah in mat).

Primer 4

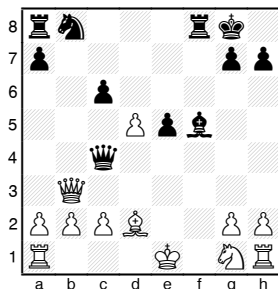
Za šalo



Mat v 12 potezah.

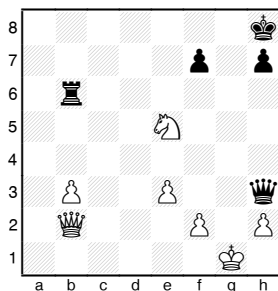
Bela trdnjava gre na pot Tf2-f3-e3-e4-d4-d5-c5-c6-b6-b7-a7-a8. 11 potez je dvojnih šahov.

Domača naloga



Črni na potezi. Mat v 3 potezah.

1...Df1+ 2.Kxf1 Ld3++ 3.Ke1 Tf1#.



Beli na potezi zмага.

1.Sg6++ Kg8 2.Dh8# in ne 1.Sd7+ Kg8 2.Sxb6, zaradi večnega šaha z 2...Dg4+.

Lekcija 26 - Kaj je kombinacija. Kombinacije na osnovi diagonal.

Navodilo za lekcije 26-35

Učenci so sedaj seznanjeni z osnovnimi taktičnimi motivi in pripravljani na učenje kombinacijskih tem. Namen lekcij 26-35 je, da se naučijo osnovnih kombinacij. Poznavanje posebnosti posameznih figur, njihova moč in sodelovanje med različnimi figurami bo pomagalo mladim igralcem razviti pravi kombinacijski nagon.

Učitelj mora stalno opozarjati tudi na preračunavanje variant (brez premikanja figur). Najenostavnejše kombinacije naj učenci rešujejo na pamet.

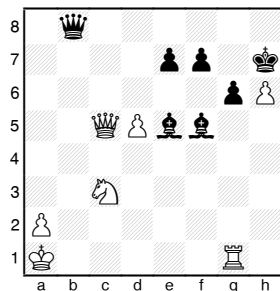
Vsebina

Kombinacija je vsiljen (forsiran) manever, večkrat povezan z žrtvijo figure in naj bi se končal s prednostjo tiste strani, ki jo izvaja. Takšna prednost je lahko mat, materialna prednost, remi v primeru slabše pozicije, ...

Žrtev je osnovni element kombinacije, ki zagotavlja uresničenje določene ideje, imenovane "tema kombinacije". Izvedba take ali drugačne kombinacije je pogojena s posebnostmi pozicije ali tako imenovanimi "temami".

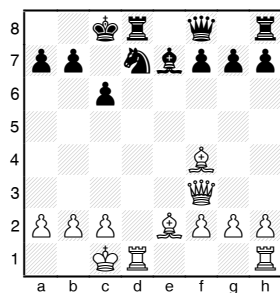
Lovca, figura z delovanjem na večje razdalje, lahko aktivno sodeluje v igri, čeprav je njegov položaj dobro varovan na drugem koncu šahovnice. Slabost lovca je v tem, da se lahko premika le po poljih ene barve. Dva lovca se izredno lepo dopolnjujeta. Učinkovito lahko delujeta na sosednjih ali križajočih se diagonalah.

Primer 1



1...Da7! (izkorišča slab položaj kralja, vezavo skakača na c3 ter diagonalno postavitev dame in trdnjave; slabo bi bilo 1...Db6 zaradi 2.Dxb6 Lxc3+ 3.Db2) 2.Dxa7 Lxc3#.

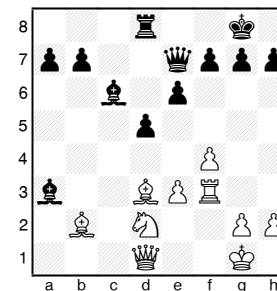
Primer 2



1.Dxc6+! bc 2.La6#.

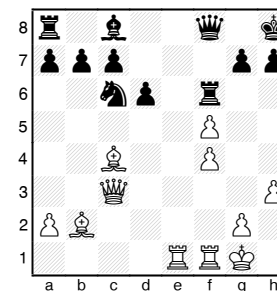
V naslednji kombinaciji bosta lovca žrtvovana za razbitje kraljevega zatočišča.

Primer 3



1.Lxh7+! Kxh7 2.Th3+ Kg8 3.Lxg7! Kxg7 (na 3...f6 gre lahko 4.Lh6 Dh7 5.Dh5 Lf8 6.Dg4+) 4.Dg4+ z nebranjivim matom.

Domača naloga



Kakšen smisel ima žrtev 1.Te8?

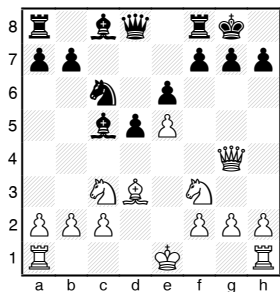
1...Dxe8 2.Dxf6 De7 in sedaj je najenostavneje 3.Dxe7 Sxe7 4.Te1.

Lekcija 27 - Klasična žrtev lovca na h7 (h2)

Vsebina

Tipična je kombinacija z žrtvijo lovca na h7, ki mu nato sledi napad s skakačem in damo.

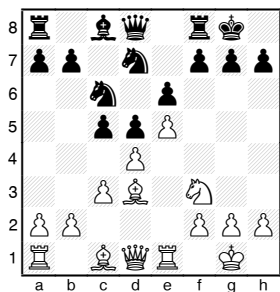
Primer 1



1.Lxh7+ Kxh7 2.Dh5+ Kg8 3.Sg5 Te8 4.Dxf7+ Kh8
5.Dh5+ Kg8 6.Dh7+ Kf8 7.Dh8+ Ke7 8.Dxg7#

V praksi je dama največkrat na d1. V drugi potezi potem sledi napad s skakačem, kralj se odmakne na g8 ali g6. To sta varianti, ki ju je potrebno vedno dobro pregledati, manj pozornosti pa običajno zaslužita odgovora Kh6 ali Kh8.

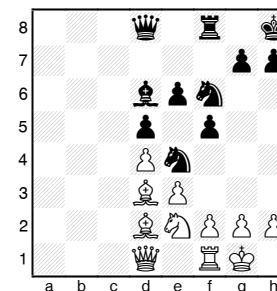
Primer 2



1.Lxh7+ Kxh7 2.Sg5+ Kg6 (2...Kg8 3.Dh5 in naprej tako kot v glavni varianti) 3.Dd3+ (včasih je logično nadaljevanje tudi 3.Dg4) f5 4.exf6+ Kxf6 5.Txe6#.

Praktičen nasvet: pri preverjanju takih kombinacij preverite tretjo obrambno potezo. Če nasprotnik lahko odigra Sf6, Sf8 ali Lf5, potem je zelo verjetno, da kombinacija ne bo šla.

Domača naloga



Črni na potezi.

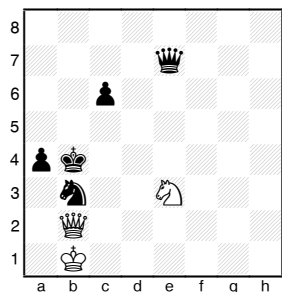
1...Lxh2+ 2.Kxh2 Sg4+ 3.Kg1 Dh4 4.Te1 Dxf2+
5.Kh1 Dh4+ 6.Kg1 Dh2+ 7.Kf1 Dh1+ 8.Sg1 Sg3#

Lekcija 28 - Kombinacije s skakači (1. del)

Vsebina

Skakač, ki stoji v širšem centru (med polji c3, c6, f6 in f3) ima pod kontrolo 8 polj. Ob napadu na nasprotnikovo figuro, ga nazaj napada le nasprotnikov skakač. Možnosti za kombinacije so velike. Najbolj značilne so v utesnjenih pozicijah (zadušni mat) in dvojni udari.

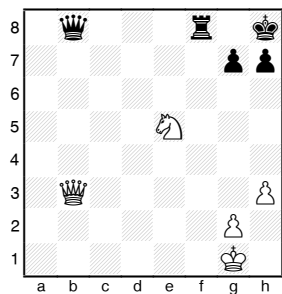
Primer 1



Zaključek študije Kubbla. 1.Da3 Kxa3 (sicer izgubi damo) 2.Sc2#.

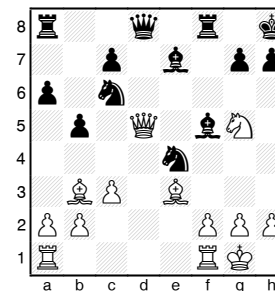
Poglejmo si sedaj nekaj zadušnih matov:

Primer 2



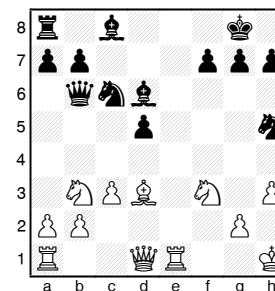
1.Sf7+ Kg8 2.Sh6++ Kh8 3.Dg8+ Txxg8 4.Sf7#

Primer 3



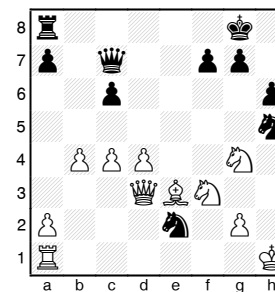
1.Dg8+! Txxg8 2.Sf7#

Primer 4



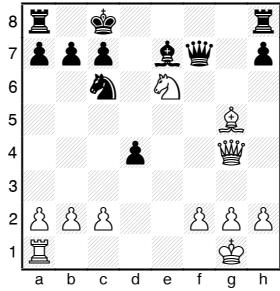
1...Sg3+ 2.Kh2 Se4+ 3.Kh1 Sf2+ 4.Kg1 Sxxh3+ 5.Kh1 Dg1+ 6.Txxg1 Sf2#

Primer 5



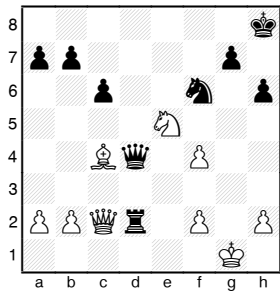
1...Shg3+ 2.Kh2 Sf1++ 3.Kh1 Dh2+ 4.Sfxh2 Sfg3#

Domača naloga



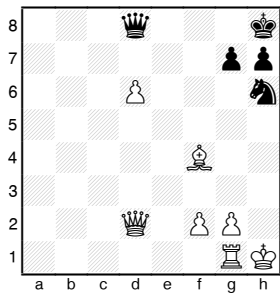
Iz Morphy-jeve partije. Beli na potezi.

1.Sc5+ Kb8 2.Sd7+ Kc8 3.Sb6++ Kb8 4.Dc8+
Txc8 5.Sd7#



Beli na potezi.

1.Sg6+ Kh7 2.Sf8+ Kh8 3.Dh7+ Sxh7 4.Sg6#



Črni na potezi.

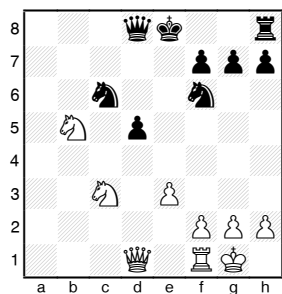
1...Dh4+ 2.Lh2 Sg4 3.Df4 Dxh2+ 4.Dxh2 Sxf2#

Lekcija 29 - Kombinacije s skakači (2. del)

Vsebina

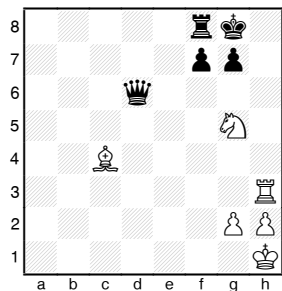
Naslednje kombinacije temeljijo na udarni moči skakačev.

Primer 1



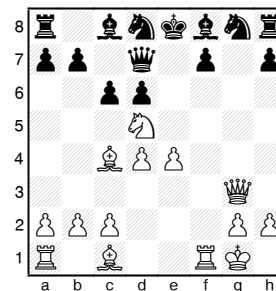
1.Sxd5 Sxd5 2.Dxd5 Dxd5 3.Sc7+ in 4.Sxd5.
Podobni primeri so v praksi zelo pogosti.

Primer 2



1.Lxf7+ Txf7 2.Th8+ Kxh8 3.Sxf7+ in 4.Sxd6.

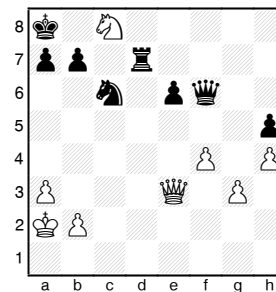
Primer 3



Zukertort-Anderssen, Berlin, 1865

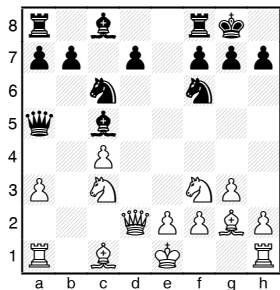
1.Dxg8 Txxg8? (bolje je 1...cxd5 2.Dxh8 dxc4 3.Lh6 De7) 2.Sf6+ Ke7 3.Sxg8+ Ke8 4.Sf6+ Ke7 5.Sxd7.

Primer 4



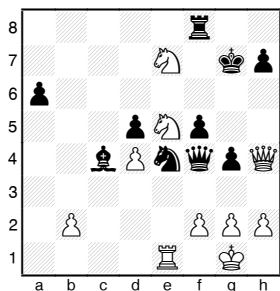
1.Dxa7+ Sxa7 2.Sb6+ Kb8 3.Sxd7+ Kc7 4.Sxf6 in 5.Sxh5.

Domača naloga



Pozicija iz partije Euwe-Bogoljubov, Moravska Ostrava, 1923. Poiščite kombinacijo z osvajanjem kmeta za črnega.

1...Lxf2+ 2.Kxf2 Dxc3 3.Dxc3 Se4+ in 4...Sxc3



Beli je igral 1.S7g6. Pojasnite kaj je namen te poteze.

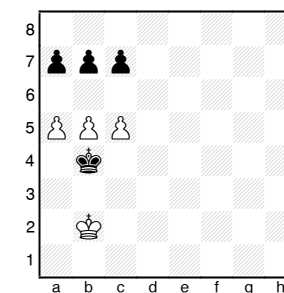
1.S7g6 hxg6 2.De7+ Kg8 3.Dxf8+ Kxf8 4.Sxg6+ Kf7 5.Sxf4.

Lekcija 30 - Kombinacije s kmeti (1. del)

Vsebina

Kmet je najslabotnejša figura, vendar njegova vrednost lahko bistveno zraste ob prihodu na osmo (prvo) vrsto. Večina kombinacij s kmeti je povezanih ravno s promocijo kmeta v damo ali kakšno drugo figuro. Velikokrat srečamo tudi značilni kmečki dvojni udar ali "vilice".

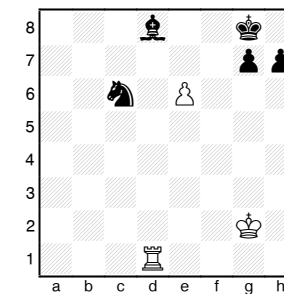
Primer 1



Kmečki prodor. 1.b6 ab6 (1...cb6 2.a6 ba6 3.c6) 2.c6 bc6 3.a6 z zmago.

Če kmet napade skakača na zadnji vrsti, potem je promocija skoraj zanesljivo uspešna.

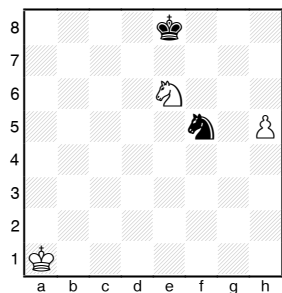
Primer 2



1.Txd8 Sxd8 2.e7

Če robni kmet napade skakača na sedmi vrsti (na b7 ali g7), je promocija v največ primerih uspešna.

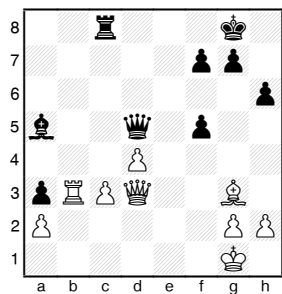
Primer 3



1.Sg7+ Sxg7 2.h6 Kf7 3.h7.

Razbijanje obrambe oddaljenih kmetov:

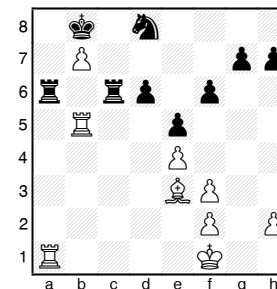
Primer 4



Ena od možnih variant iz partije Stahlberg-Menčik, Moskva, 1935

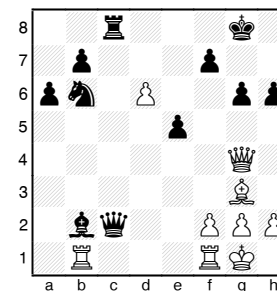
1...Dxb3 2.ab a2 3.Dd1 Lxc3 in črni zmaga.

Domača naloga



Beli na potezi.

1.La7+ Txa7 2.Txa7 in črni zmaga.



Beli na potezi.

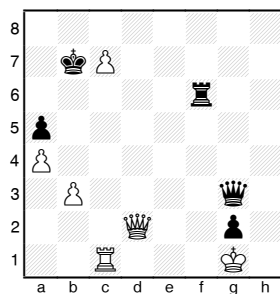
1.Txb2 Dxb2 2.Dxc8+ Sxc8 3.d7 in kmet napreduje v damo.

Lekcija 31 - Kombinacije s kmeti (2. del)

Vsebina

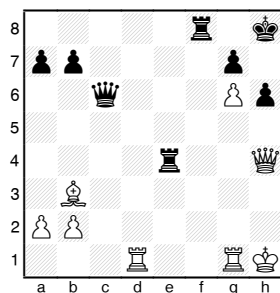
Včasih je namesto v damo bolje promovirati kmeta v kakšno slabšo figuro, pogosto v skakača.

Primer 1



1...Tf1+! 2.Tf1 Dh2+! 3.Kh2 gfS+ in črni zmaga.

Primer 2



1.Dxh6+ gh 2.g7+ Kh7 3.gfS+! Kh8 4.Tg8#.

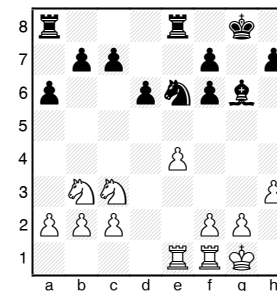
Kombinacije na temo "vilice":

Primer 3

Menjalna kombinacija v otvoritvi.

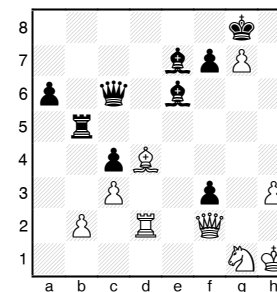
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.Sc3 Sxe4 5.Sxe4 d5 osvoji nazaj material in pride do razvojne prednosti.

Primer 4



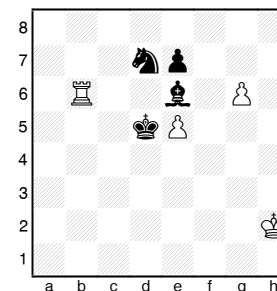
1.f4 f5 2.g4! z osvajanjem figure.

Domača naloga



Črni na potezi.

1...Lh4 2.Dxh4 f2+ 3.Kh2 f1S#.



Beli na potezi.

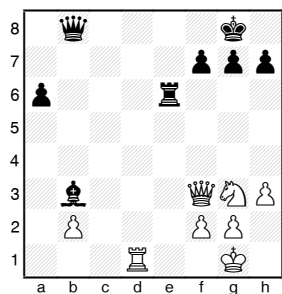
1.Txe6 Kxe6 2.g7 Kf7 (2...Sf6 3.ef6 Kf7 4.fe7) 3.e6+.

Lekcija 32 - Kombinacije s težkimi figurami (1. del)

Vsebina

Posebnost težkih figur je njihovo močno delovanje na odprtih linijah in vrstah (sedma in osma ter prva in druga). Najbolj značilno je matiranje na osmi (prvi) vrsti, ko je nasprotnikov kralj brez "ventiljčka" za kmeti.

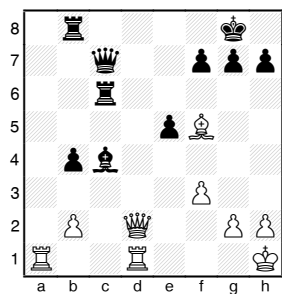
Primer 1



1.Dxb3 Dxb3 2.Td8+.

Če bi belemu dodali trdnjavo na d2 in črnemu na c8, potem bi bilo jemanje 1.Dxb3 slabo, zaradi 1...Dxb3 2.Td8+ in 2...Te8!

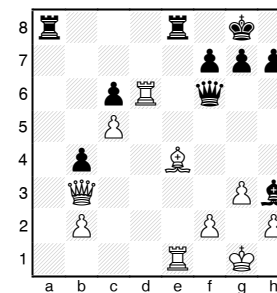
Primer 2



1.Ta7! Db6 2.Tb7!

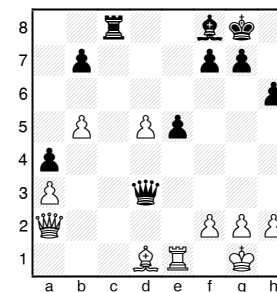
Podobni motivi pridejo v poštev tudi v primeru "ventiljčka", če ga ima napadalec pod kontrolo.

Primer 3



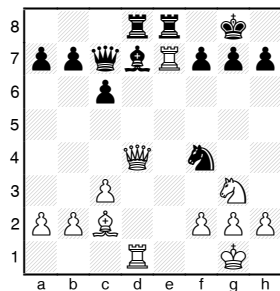
Korčnoj-Loevenfish, Minsk, 1953.
1...Txe4! 2.Txe4 Dxd6! 3.Dxb4 Dxc5.

Primer 4



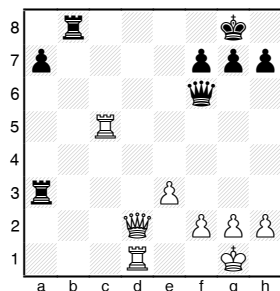
Aljehin-Bogoljubov, 13. partija dvoboja, Berlin, 1929.
Beli je igral 1.Lxa4? in po dvojnem udaru 1...De4! izgubil figuro.

Domača naloga



Beli na potezi.

1.Dxd7 Dxd7 2.Tdxd7 (ne 2.Texd7 zaradi 2...Txd7
3.Txd7 Te1+ 4.Sf1 Se2+ 5.Kh1 Txf1#)



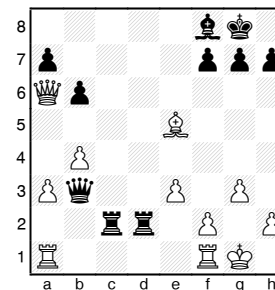
Pozicija je iz partije Guldin-Bagdatiev, Baku, 1963.
Beli na potezi.

1.Db4! Td8 2.Tcd5 Td3 3.T5xd3.

Lekcija 33 - Kombinacije s težkimi figurami (2. del)

Vsebina

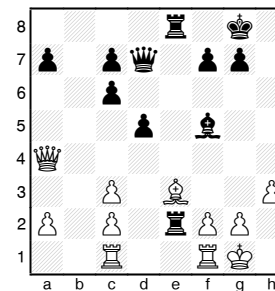
Primer 1



Ena od možnih variant v partiji Nimzowitsch-Capablanca, New York, 1927

1...Dxe3 2.fxe3 Tg2+ 3.Kh1 Txf2#

Primer 2

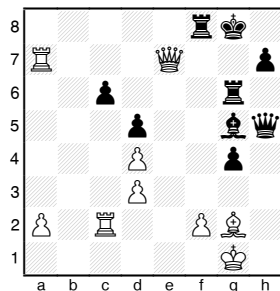


Iz partije Pollock-Čigorin, New York, 1889.

1...Lxh3 2.gxh3 T8xe3 3.fxe3 Dxh3 4.Tf2 Dg3+

Neredko nastanejo matne grožnje, če težke figure zasedejo sedmo ali osmo vrsto.

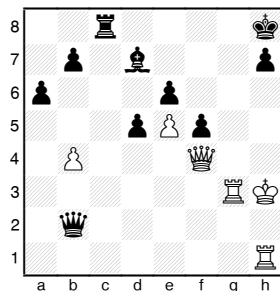
Primer 3



1.Lxd5+ cxd5 2.Dxf8+ Kxf8 3.Tc8+.

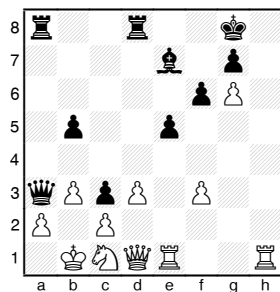
V praksi se pogosto pojavljajo tudi mati na "g" in "h" linijah.

Primer 4



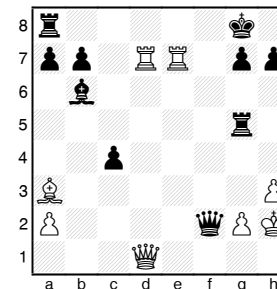
1.Dh6 Dxe5 2.Dxh7+ Kxh7 3.Kg2#

Primer 5



1.Th8+ Kxh8 2.Th1+ Kg8 3.Th8+ Kxh8 4.Dh1+ Kg8
5.Dh7+ Kf8 6.Dh8#

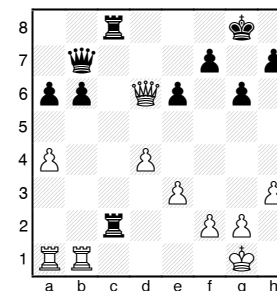
Domača naloga



Beli na potezi.

Pozicija iz ene od partij Wilhelma Steinitza.

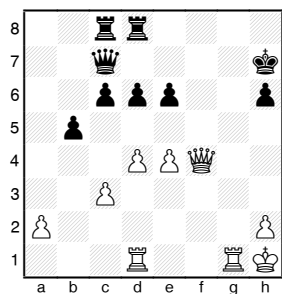
1.Dd5+ Txd5 (1...Kh8 2.Td8+) 2.Txg7+ Kh8 3.Txh7+ Kg8 4.Tdg7#



Črni na potezi.

Pozicija iz partije Alatorcev-Capablanca, Moskva, 1935.

1...Txf2 2.Kxf2 Tc2+ 3.Kg3 Txg2+ 4.Kh4 (4.Kf4 Tf2+) 4...De4+ 5.Df4 g5+.



Beli na potezi.

Pozicija iz partije Schlechter-Tarrasch, Koeln, 1911.

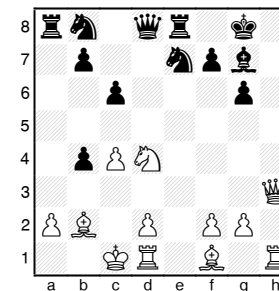
Beli bi moral igrati 1.Td3. Kaj je smisel te poteze?

Lekcija 34 - Tipične kombinacije na osnovi sodelovanja figur (1. del)

Vsebina

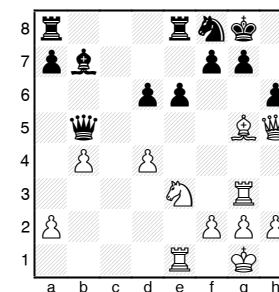
Sodelovanje trdnjave in lovca.

Primer 1



Črni je igral 1...Lxd4? in dovolil 2.Dh8+ Lxh8 3.Txh8#.

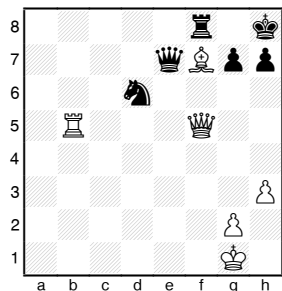
Primer 2



(Mlinček) Torre-Em.Lasker, Moskva, 1925.

1.Lf6! Dxh5 2.Txg7+ Kh8 3.Txf7+ Kg8 4.Tg7+ Kh8 5.Txb7+ Kg8 6.Tg7+ Kh8 7.Tg5+ Kh7 8.Txh5 Kg6 9.Th3 Kxf6 10.Txh6+ z zadostno prednostjo za zmago.

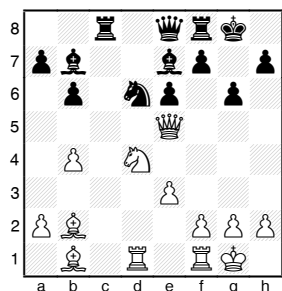
Primer 3



1.Dxh7+ Kxh7 2.Th5#.

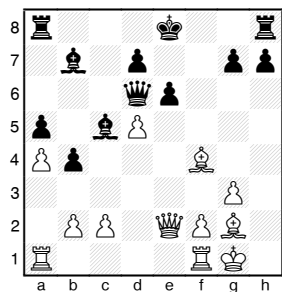
Sodelovanje med lovцем in skakačem.

Primer 4



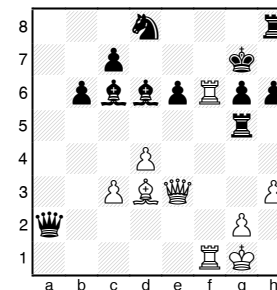
Izredno neugodno za črnega je 1.Dg7+ Kxg7 2.Sf5++ Kg8 3.Sh6#, zato je igral f7-f6.

Domača naloga



Črni na potezi.

1...Dxd5! 2.Lxd5 Lxd5 z nebranjivim matom.



Beli na potezi.

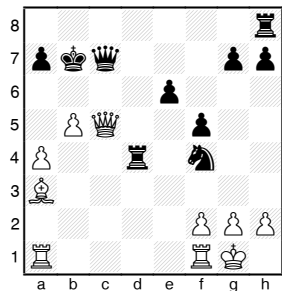
1.Dxg5 hxg5 2.Txg6+ Kh7 3.Txe6+ Kg7 4.Tg6+ Kh7 5.Txd6+ Kg7 6.Tg6+ Kh7 7.Txc6+ Kg7 8.Tg6+ Kh7 9.Txb6+ Kg7 10.Tg6+ Kh7 11.Ta6+.

Lekcija 35 - Tipične kombinacije na osnovi sodelovanja figur (2. del)

Vsebina

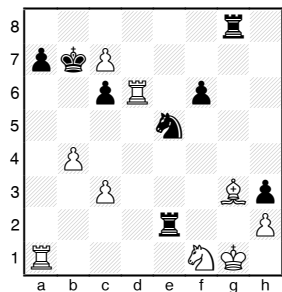
Sodelovanje med trdnjavo in skakačem:

Primer 1



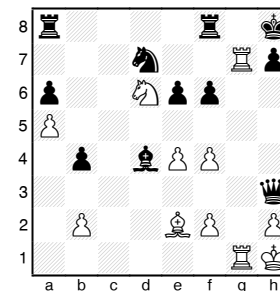
1...Se2+ 2.Kh1 Dxb2+ 3.Kxb2 Th4#

Primer 2



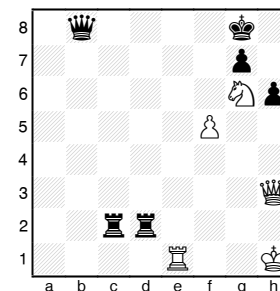
1...Sf3+ 2.Kh1 Txb3 3.hxg3 Tg2 4.Se3 Th2#

Primer 3



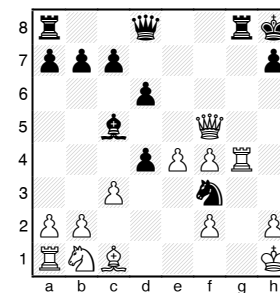
1.Tg8+ Txb8 2.Sf7#.

Primer 4



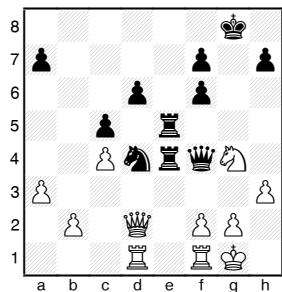
1.Db3+ Dxb3 2.Te8+ Kf7 (2...Kh7 3.Th8#) 3.Tf8#.

Domača naloga



Črni na potezi.

1...Dh4 2.Tg2 (2.Kg2 d3 3.Le3 Txg4+ 4.Kxf3 Dh3#)
 2...Dxh2+ 3.Txh2 Tg1#



Črni na potezi.

1...Se2+ 2.Kh1 Dxd4 3.hg Th5+ 4.gh Th4#.

Lekcija 36 - Kombinacije z usmerjanjem

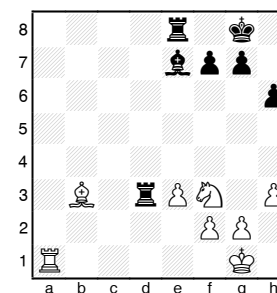
Navodilo k lekcijam 36-45

V lekcijah 36-45 bomo obdelovali kombinacije v povezavi s taktičnimi idejami kot jih je predlagal I. Bondarevski. Pomembne so pri graditvi izkušenj učencev, da pridobijo močne temelje za njihovo nadaljnjo uporabo. Prvi primer naj pokaže učitelj, ostale pa naj rešujejo učenci. Pri tem je treba poudarjati reševanje brez premikanja figur in nadgrajevanje idej, ki so jih spoznali v predhodnih lekcijah.

Vsebina

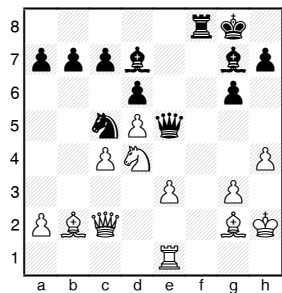
Pri kombinacijah z usmerjanjem se žrtvuje figura z namenom, da se nasprotnikovo figuro pripelje na nam želeno polje, kjer potem to izkoristimo z novim udarom.

Primer 1



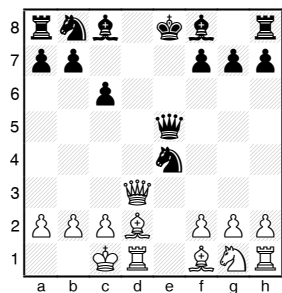
1.Lxf7+ Kxf7 2.Se5+ z dvojnimi udarom, ki izkorišča predhodno usmerjanje kralja na polje f7.
 Pogosto usmerjanje kralja vodi tudi do mata.

Primer 2



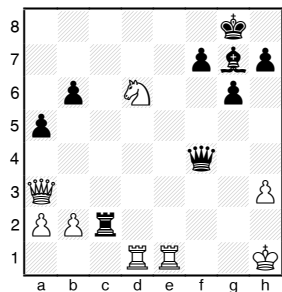
1...Dxg3+ 2.Kxg3 Le5#.

Primer 3



1.Dd8+ Kxd8 2.Lg5++ Ke8 (2...Kc7 3.Ld8#) 3.Td8#

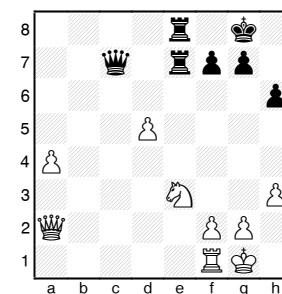
Primer 4



1.Te8+ Lf8 2.Txf8+ Kxf8 3.Sf5+ Kg8 4.Df8+ Kxf8
5.Td8+

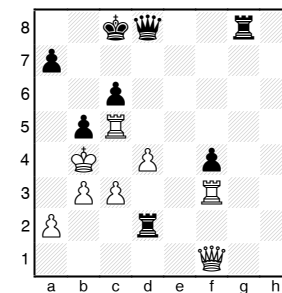
Včasih so predmet usmerjanja tudi druge figure.

Primer 5



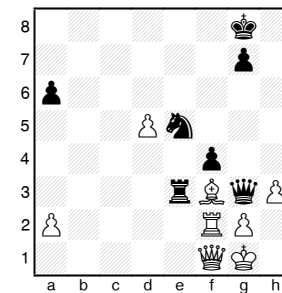
1.e5 Dxe5 2.Sf5

Domača naloga



Črni na potezi.

1...Da5+ 2.Kxa5 Txa2 3.Kb4 a5#



Črni na potezi.

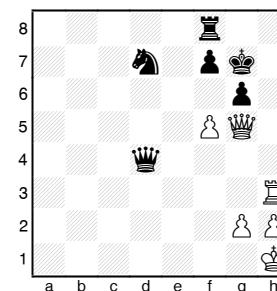
1...Te1 2.Dxe1 Sxf3.

Lekcija 37 - Kombinacije na temo blokade

Vsebina

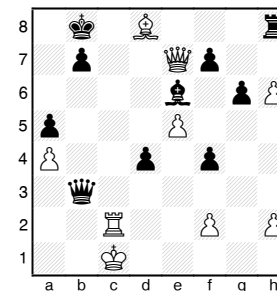
Smisel žrtvovanja na temo blokade je v omejevanju gibanja nasprotnikovih figur, ponavadi kralja. Tipičen primer take kombinacije je "zadušni mat".

Primer 1



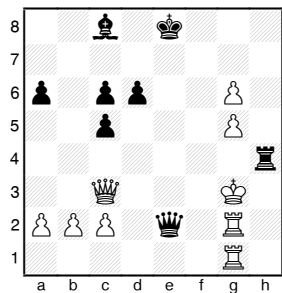
Nič ne daje 1.Dh6+ zaradi 1...Kf6. Pojavi se ideja o zaprtju izhoda preko polja f6 z žrtvijo kmeta. 1.f6+ Dxf6 (1...Sxf6 2.Dh6+ Kg8 3.Dh8#; 1...Kg8 2.Th8+ Kxh8 3.Dh6+ in 4.Dg7#) 2.Dh6+ Kg8 3.Dh7#.

Primer 2



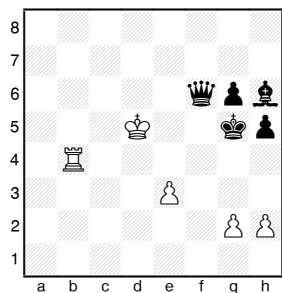
1.Dc7+ (prav tako dobro je tudi 1.Tc8+) 1...Ka8 2.Dxa5+ Kb8 3.Tc8+ Lxc8 4.Lc7#

Primer 3



1...Th3+ 2.Kf4 Tf3+ 3.Dxf3 De5#.

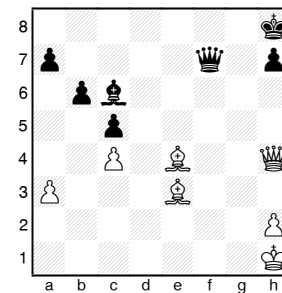
Primer 4



Zaključek študije Kazantseva. 1.h4+ Kf5 2.g4+ hg 3.Tf4+ Lxf4 4.e4#.

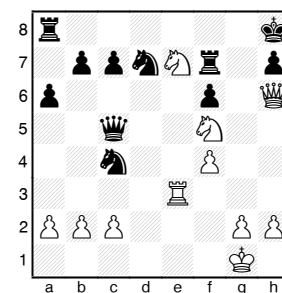
Včasih se blokada vzpostavi s šahiranjem ali kakšnimi drugimi grožnjami.

Primer 5



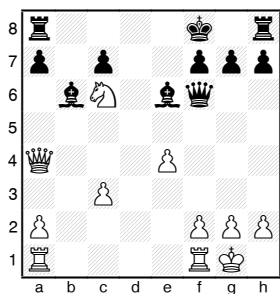
1...Df1+ 2.Lg1 Df3+ 3.Lxf3 Lxf3#.

Domača naloga



Beli na potezi.

1.Sg6+ Kg8 2.Dg7+ Txg7 3.Sh6#.



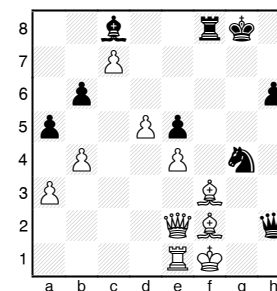
Beli na potezi. Pripravite in izvedite zadušni mat.
 1.e5 Dg5 2.h4 Dg4 3.Da3+ Kg8 4.Se7+ Kf8 5.Sg6+ Kg8 6.Df8+ Txf8 7.Se7#

Lekcija 38 - Kombinacije na temo odstranitve obrambe

Vsebina

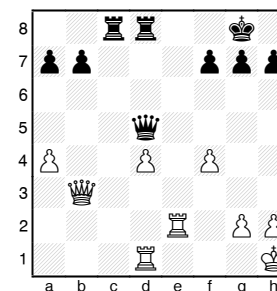
V kombinacijah na temo odstranitve obrambe je namen žrtve, da se odstrani nasprotnikova obramba pomembnih točk ali polj.

Primer 1



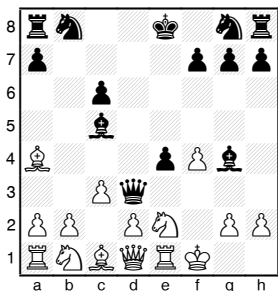
Bela dama mora varovati lovca na f2. Po 1...La6 to ni več možno zaradi vezave. Nič ne pomaga 2.b5 zaradi 2...Lxb5.

Primer 2



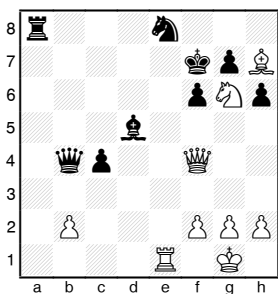
Beli lahko odigra 1.Te8+. Črnega ne bi rešil niti "ventiljček". 2.Dxd5 Txd5 3.Txc8.

Primer 3



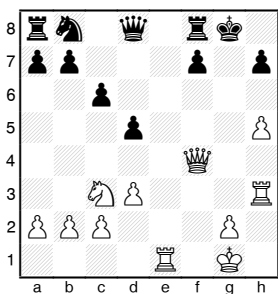
1...Df3+ 2.gh Lh3#.

Primer 4



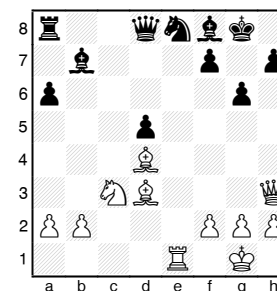
1.Dd2 Dc5 2.Dxd5+ Dxd5 3.Te7#

Primer 5



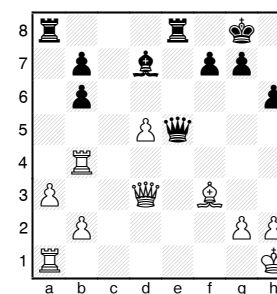
1.Tg3+ Kh8 2.Dh6 Tg8 3.Te8!

Domača naloga



Beli na potezi.

1.Lxg6 fg6 2.De6# ali 1...hg6 2.Dh8#.



Črni na potezi.

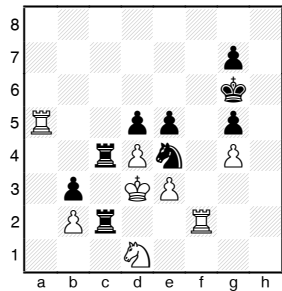
1...Txa3! (nič ne daje 1...De1+ 2.Df1) 2.ba Dxa1+ 3.Tb1 Te1+ z zmago.

Lekcija 39 - Kombinacije z osvobajanjem polja

Vsebina

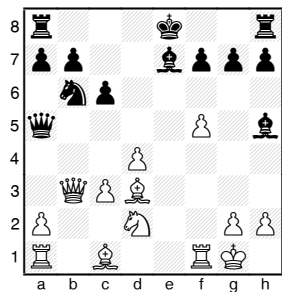
Namen te vrste kombinacij je umik lastne figure ali kmeta z določenega polja, da bo to polje lahko uporabila druga napadalna figura.

Primer 1



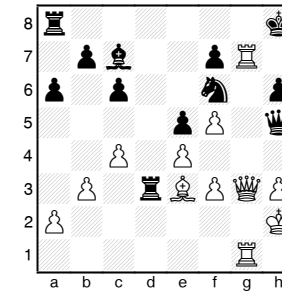
Če na e4 ne bi bilo črnega skakača, bi črni z 1...e4 dal mat. Tu nastopi kombinacija z osvobajanjem polja in sicer 1...Sc5+ 2.Txc5 in 2...e4#.

Primer 2



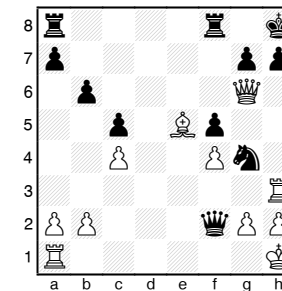
1.f6 Lxf6 2.Tf5.

Primer 3



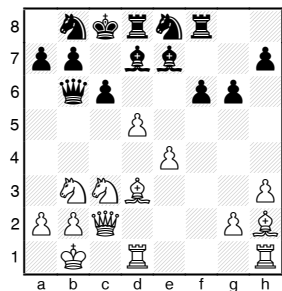
1.Th7+ in 2.Dg7#.

Primer 4



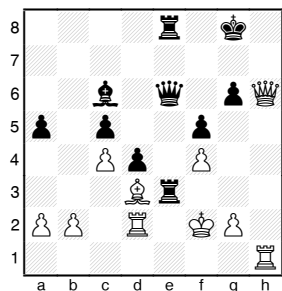
1...De1+! 2.Txe1 Sf2+ 3.Kg1 Sxh3 4.gh hg s kvaliteto več.

Domača naloga



Beli na potezi.

1.d6! Lxd6 (1...Sxd6) 2.Sd5.



Črni na potezi.

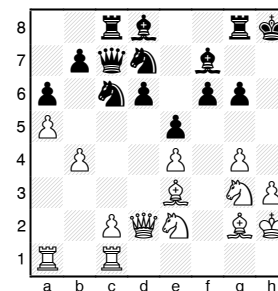
1...Tf3+

Lekcija 40 - Kombinacije z osvobajanjem linije, vrste, diagonale

Vsebina

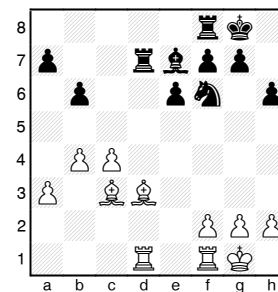
V tej kombinacijski temi se žrtvuje figura, ki je na poti drugi linijski figuri (dama, trdnjava, lovec).

Primer 1



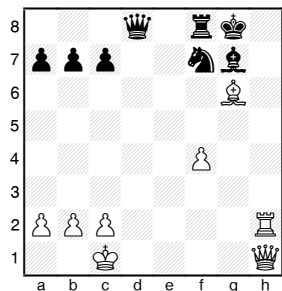
Bela dama bi rada na h6. Na poti ji je lovec, ki bo umaknjen z 1.Lb6!

Primer 2



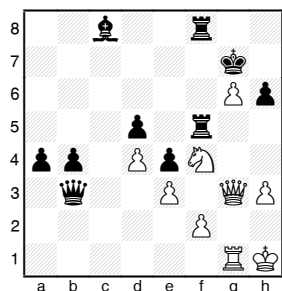
1.Lxf6 Lxf6 2.Lh7+ Kxh7 3.Txd7.

Primer 3



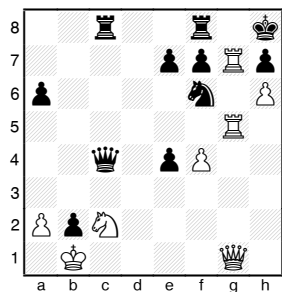
1.Th8+ Sxh8 2.Dh7#. To je zelo značilno osvobajanje linije.

Primer 4



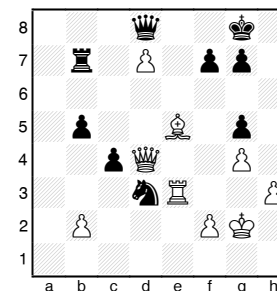
1.Sh5+ Txh5 2.Dc7+ Kf6 3.Dd6+ Kg7 4.De7 z matom.

Primer 5



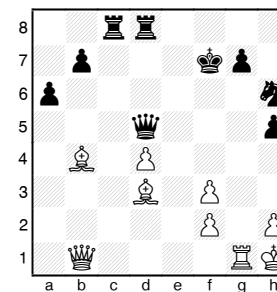
1.Tc5! (osvobajanje linije) Dxc5 2.Txh7+ (osvobajanje polja) in 3.Dg7#

Domača naloga



Pozicija iz partije Fischer-Di Camillo, ZDA, 1956. Beli na potezi.

1.Lc7!



Beli na potezi.

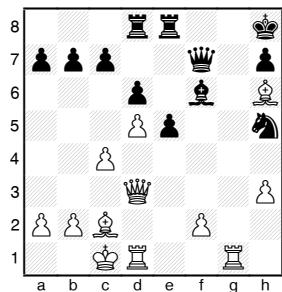
1.Lc4! Txc4 2.Dg6+ Kg8 3.Dxg7#.

Lekcija 41 - Kombinacije na temo prekrivanja

Vsebina

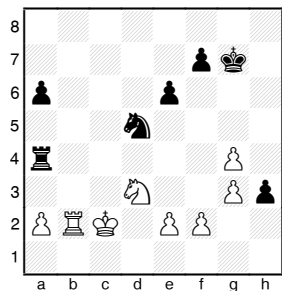
V kombinacijah na temo prekrivanja z žrtvijo preprečujemo povezave med nasprotnikovimi figurami.

Primer 1



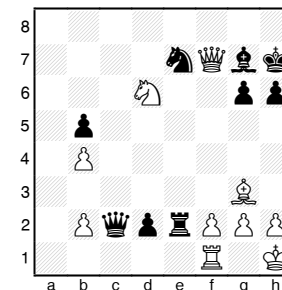
Ideja je zapreti črnemu 7 vrsto pri obrambi polja h7. To dosežemo s potezo 1.Lg7+.

Primer 2



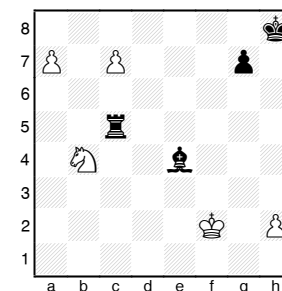
Po 1...Tc4+ 2.Kd2 Tc1! bo črni kmet neovirano napredoval v damo, ker je prva vrsta za belega zaprta.

Primer 3



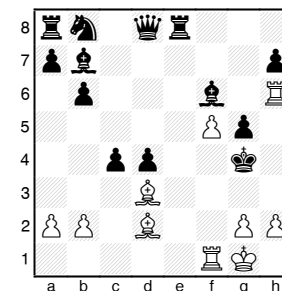
1.Le5 (ne 1.Se8 zaradi 1...Db2, diagonala mora biti zaprta) 1...Txe5 2.Se8 Sf5 3.Sf6+ Kh8 4.Dg8#.

Primer 4



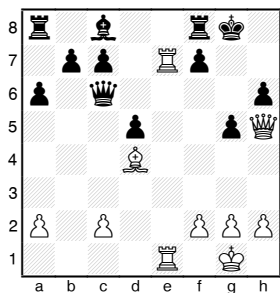
Spektakularna kombinacija s kar dvojnimi prekrivanjem v študiji končnice Herbstmana. 1.Sc6! Txc6 2.a8D+ ali 1...Lxc6 2.c8D+.

Primer 5



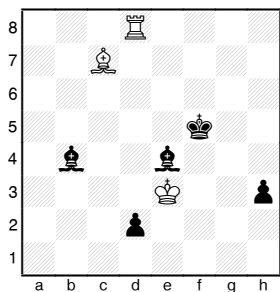
1.h3+ Kg3 2.Le4! (možen je tudi zamenjan vrstni red potez) 2...Txe4 3.Tf3# ali 2...Lxe4 3.Le1#.

Domača naloga



Beli na potezi.

1.T1e6 Lxe6 (1...Dxe6 2.Txe6 Lxe6 3.Dxh6 f6 4.Dg6+ Kh8 5.Lxf6+) 2.Dxh6



Črni na potezi.

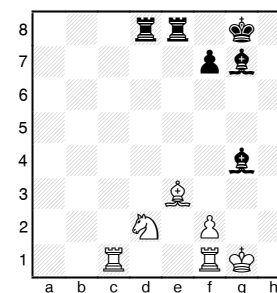
1...Ld6! 2.Txd6 h2 ali 2.Lxd6 d1D.

Lekcija 42 - Kombinacije z odstranjevanjem obrambe

Vsebina

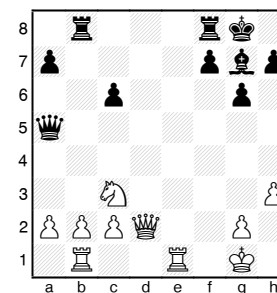
Kot že sam izraz odstranitev obrambe pove, da gre pri teh kombinacijah za odstranjevanje figur ali kmetov, ki branijo sofigure ali pred matom. Z žrtvijo se najprej odstrani obrambna figura in nato vzame še nebranjena ali doseže pozicijska prednost.

Primer 1



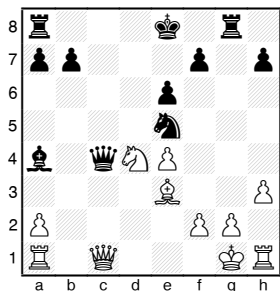
Po 1...Txe3 skakač na d2 ni več branjen in črni doseže materialno prednost. 2.fe Txd2.

Primer 2



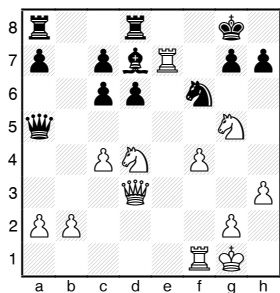
1...Txb2 2.Txb2 (2.Se4 Db6+) Lxc3.

Primer 3



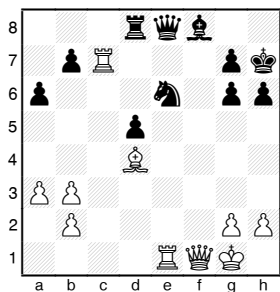
1...Dxd4 2.Lxd4 Sf3+ 3.Kf1 Lb5+.

Primer 4



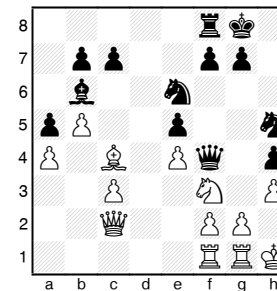
1.Sxh7 Sxh7 (1...Dh5 ni dobro zaradi 2.Sxf6 gf 3.Dg3+) 2.Dg6.

Primer 5



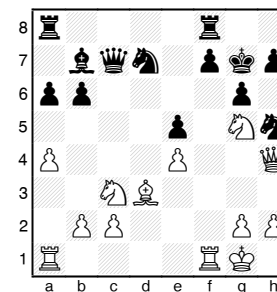
1.Txe6! Dxe6 2.Dxf8! Txf8 3.Txg7 Kh8 4.Txg6+ Tf6
5.Txf6 De1+ 6.Tf1+.

Domača naloga



Črni na potezi.

1...Lxf2 2.Dxf2 (2.Txf2 Sg3+ 3.Kh2 Sf1++ 4.Kh1 Dh2+ 5.Sxh2 Sg3#) 2...Sg3+ 3.Kh2 Sxf1++ 4.Kh1 Sg3+ 5.Kh2 Sxe4+.



Beli na potezi.

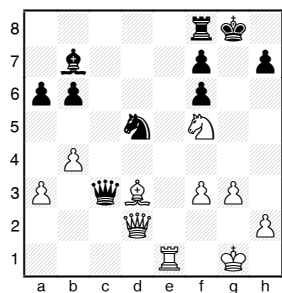
1.Txf7+ Txf7 (1...Kg8 2.Tg7+ Kh8 3.Txh7+ Kg8 4.Tg7+) 2.Se6+

Lekcija 43 - Kombinacije z osvojitvijo močnih točk

Vsebina

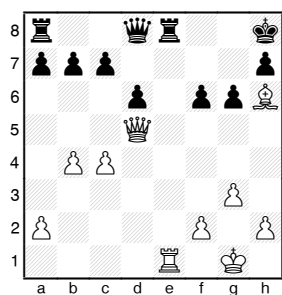
Glavna naloga kombinacij tega tipa je zasedba ključne točke na podlagi odstranitve nasprotnikove kontrole z žrtvijo ali na kakšen drug način.

Primer 1



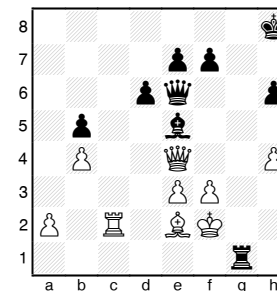
1.Dh6! s to matno grožnjo beli žrtvuje trdnjavo.
1...Dxe1+ 2.Lf1 in za obrambo mata je črni prisiljen igrati 2...De3+.

Primer 2



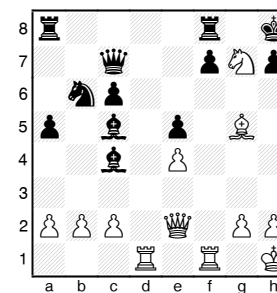
1.Df7! Txe1+ 2.Kg2 De7 3.Lg7# Na 1...Tg8 gre 2. Te8!

Primer 3



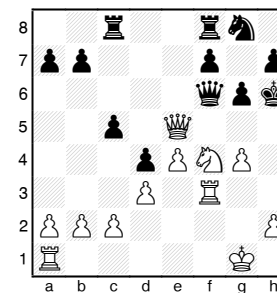
1...Dh3! 2.Kxg1 Lh2+ 3.Kh1 Lg3+ 4.Kg1 Dh2+ 5.Kf1 Df2#

Primer 4



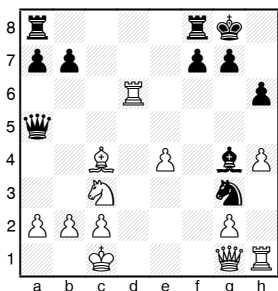
1.Lf6! Lxe2 2.Sf5+ Kg8 3.Sh6#. V partiji je bilo igrano 1...Le7 2.Df3.

Primer 5

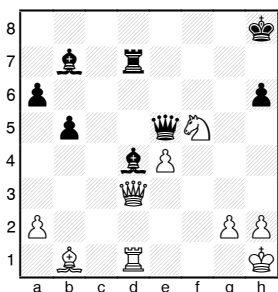


1.Se6! (prevzem močne točke je povezan z odkritim napadom) 1...Dxe5 2.Th3+ Dh5 3.g5#.

Domača naloga



Beli je igral 1.Dd4, kaj sledi na 1...Sxh1?
2.Tg6



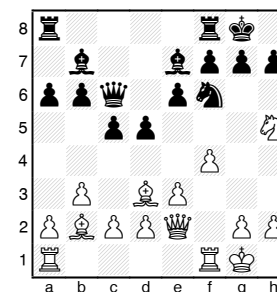
Glede na to, da je črni lovec na d4 vezan, se je črni vdal. Ali je imel kaj boljšega?
1...Lg1

Lekcija 44 - Kombinacije na temo odklanjanja

Vsebina

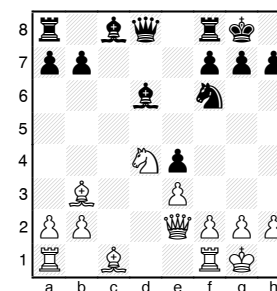
Take kombinacije so običajno naperjene proti rokadi. Z žrtvijo se odstrani zaščita kralja.

Primer 1



Iz partije Lasker-Bauer, Amsterdam, 1889. Črni je igral 1...Sxh5 na kar je sledilo 2.Lxh7+! Kxh7 3.Dxh5+ Kg8 4.Lxg7 Kxg7 (4...f5 5.Le5 Tf6 6.Tf3 Kf8 7.Tg3; 4...f6 5.Lh6) 5.Dg4+ Kh7 6.Tf3 e5 7.Th3+ Dh6 8.Txh6+ Kxh6 9.Dd7

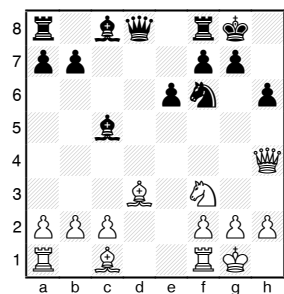
Primer 2



1...Lxh2+ 2.Kxh2 Sg4+ 3.Kg3 Dd6+ 4.f4 Dh6 5.f5 (5.Dxg4 Lxg4 6.Kxg4 Dh2) 5...Dh2+ 6.Kxg4 h5+

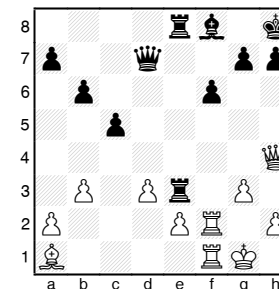
7.Kg5 Dg3+ 8.Kxh5 g6+ 9.fxg6 Kg7 10.Txf7+ Txf7
in beli je brez obrambe.

Primer 3



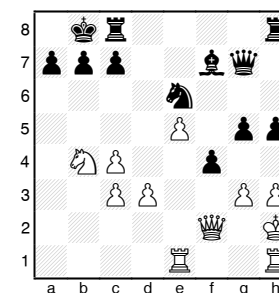
1.Lxh6 gxh6 2.Dxh6 e5 3.Sg5 De7 4.Tae1 Td8
5.Txe5 Dxe5 6.Lh7+

Domača naloga



Beli na potezi.

1.Txf6 gxf6 (1...Le7 2.Tf7) 2.Dxf6+ Lg7 3.Df8+ Txf8
4.Txf8#



Beli na potezi.

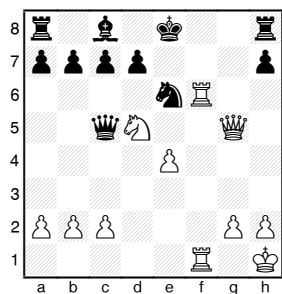
1.Sc6+ bxc6 2.Dxa7+ Kxa7 3.Ta1+ Kb6 4.Thb1+
Kc5 5.Ta5#

Lekcija 45 - Kombinacije s povezanimi temami

Vsebina

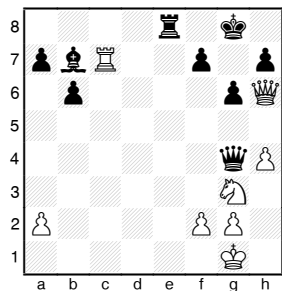
Večina kombinacij v praksi se pojavlja z več različno povezanimi idejami.

Primer 1



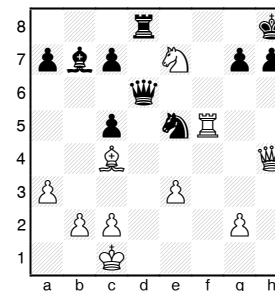
1.Txe6+ (odstranjevanje obrambe in osvobajanje polja za odkriti napad) 1...de 2.Sf6+ in 3.Dxc5

Primer 2



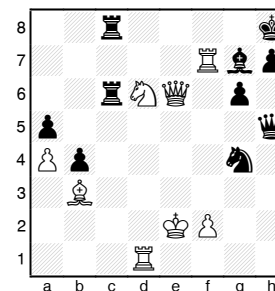
1...Te1+ 2.Kh2 Th1+! 3.Kxh1 (usmerjanje) Dh3+ 4.Kg1 Dxc2# ali 3.Sxh1 (odklanjanje) Dxc2#

Primer 3



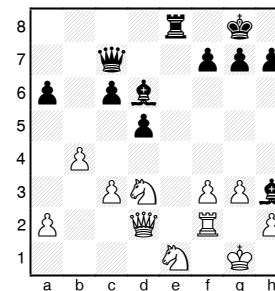
1.Sg6+ Sxg6 (prekrivanje) 2.Dxh7+ Kxh7 3.Th5# ali 1...Dxg6 (odklanjanje) 2.Dxd8+

Primer 4



1.Tf8+! (osvobajanje diagonale in polja f7) 1...Txf8 2.Dg8+ Txc8 3.Sf7# ali 1...Lxf8 (prekrivanje) 2.Dg8#

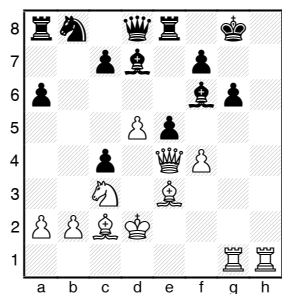
Primer 5



Lasker-Bogoljubov, Zuerich, 1934

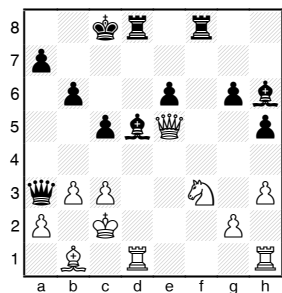
1...Lxg3! (razbijanje obrambe) 2.hg Dxg3 3.Kh1 (3.Sg2 Lxg2 4.Txg2 Te1+!) 3...Txe1! (razbijanje obrambe in usmerjanje) 4.Dxe1 Lg2+ 5.Kg1 Lxf3+ 6.Kf1 Dh3+ 7.Kg1 Dh1# ali 5.Txg2 (odklanjanje) Dxe1+.

Domača naloga



Beli na potezi

1.Txg6+ (razbijanje obrambe) fxg6 2.Dxg6+ Lg7 (2...Kf8 3.Lc5+) 3.Th8+ (usmerjanje) Kxh8 4.Dh7#



Črni na potezi.

1...Txf3 (odstranjevanje obrambe) 2.gxf3 Lxb3+ (odkrivanje linije) 3.axb3 Dc1+ 4.Txc1 (odklanjanje in blokada) Td2#

Lekcija 46 - Šahovski problemi

Navodilo

Reševanje dvopoteznih problemov (z največ sedem figurami) bo mladim šahistom pomagalo pri razvoju njihovega pregleda igre in domiselnosti. Učenci se morajo navaditi urejenega sistematičnega razmišljanja: rešitve naj iščejo brez premikanja figur.

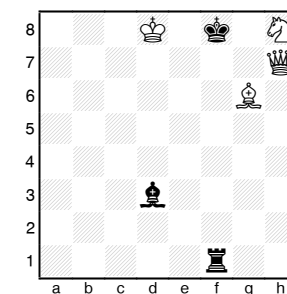
Izvajajte tekmovanja v reševanju problemov in kombinacij.

Študije končnic dajte učencem za osvajanje višjih kategorij.

Vsebina

Šahovski problem je umetno ustvarjena šahovska pozicija z nalogo: beli na potezi da mat v določenem številu potez. Pri problemih je značilno, da prva poteza ni očitna (šah, jemanje). Na šahovnici ni nepotrebnih figur, vsaka ima svojo nalogo. Rešitve so v glavnem povezane z matno grožnjo ali na osnovi "nujnice".

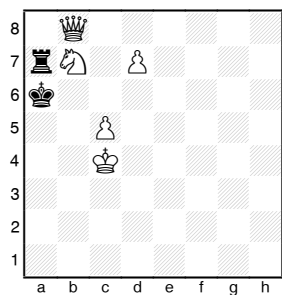
Primer 1



Primer z grožnjo. Mat v dveh potezah.

Glede na to, da ima črni na voljo veliko potez, je očitno, da gre za problem na osnovi matne grožnje. 1.Lf5 prekrivanje z grožnjo 2.Sg6# ali 2.Df7#.

Primer 2



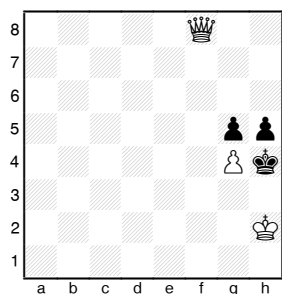
Primer z nujnico. Mat v dveh potezah.

V tem primeru so možnosti črnega zelo omejene.

Beli mora biti previden s potezo 1...Txb7.

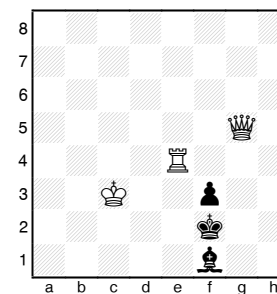
Rešitev 1.Dh8 ne grozi direktno z matom, vendar je črni v nujnici. Na 1...Kxb7 (usmerjanje) 2.Dc8#, na 1...Txb7 (blokada) 2.Da1#, na 1...Ta8 2.Da8#.

Domača naloga



Mat v dveh potezah.

E. Cook: 1.De8.



Mat v dveh potezah.

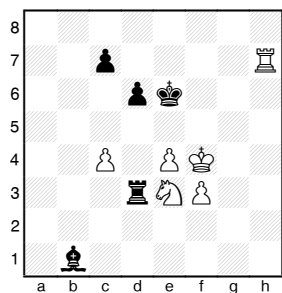
S. Loyd: 1.Te1.

Lekcija 47 - Zanke in pasti

Vsebina

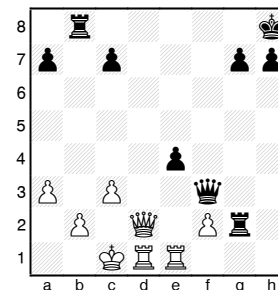
V rokah izkušenega šahista pomenijo zanke in pasti zelo močno orožje. Le-te zagotavljajo hitrejšo zmago ali remi v slabših pozicijah. Zanke in pasti lahko nastavljamo z žrtvami ali brez njih. Ponavadi zahtevajo natančen odgovor v prvi potezi, če pa tega nasprotnik ne najde, pade v past in sledi kombinacija.

Primer 1



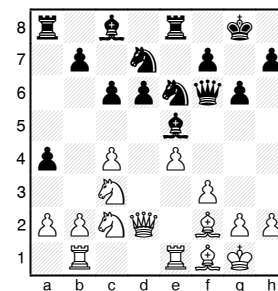
V tej poziciji se je črni vdal, ker ne more braniti kmeta na c6 in zaradi grožnje Sd5. Na 1...c6 gre 2.Tc7 in beli osvoji kmeta. Črni pa bi lahko poskusil še z 1...c5 z idejo 2.Sd5? Txf3+ 3.Kxf3 Lxe4+ 4.Kxe4 s patom. Seveda bi po 2.Tb7 vseeno zmagal, vendar bi bilo vredno poskusiti in izčrpati vse možnosti.

Primer 2



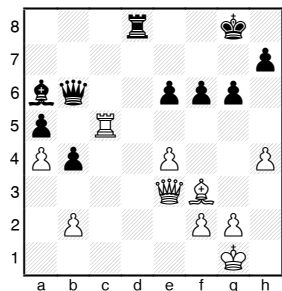
Položaj belega je težak. Edina možnost se zdi slabost 8 vrste. Direktno 1.Dd8 ne gre zaradi 1...Df8. Beli igra na past: 1.Te3 in po 1...Dxf2 (pravilno bi bilo 1...Txf2) igra 2.Te2 z zmago.

Primer 3



Beli je igral 1.Se2 in ponudil kmeta na b2. Po 1...Lxb2? 2.Txb2 Dxb2 3.Sc3 in vrata so zaprta. Po 3...a3 4.Tb1 Sdc5 5.Txb2 ab 6.Sb4 Sa4 7.Sb1 Ld7 8.Sd3 z osvojitvijo kmeta na b2.

Primer 4



Aljehin-Flohr, Bled, 1931.

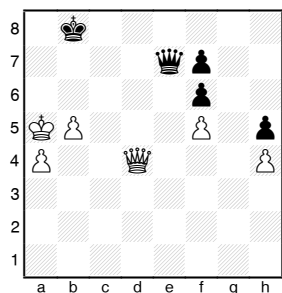
Igrano je bilo 1.e5. Črni je poskušal rešiti kmete z 1...f5. Sledilo je 2.Tc8! z zmago. Lep primer nastavljanja pasti.

Ne nastavlajte pasti, če boste ob pravilni nasprotnikovi igri zašli v slabšo pozicijo.

Primer 5

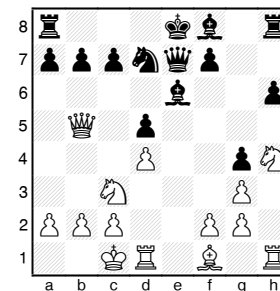
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sd4? 4.Sxe5? (na to je čakal črni; bolje je 4.c3 ali 4.Sxd4) Dg5 5.Sxf7?? (takoj izgubi; 5.Lxf7+ in nato 6.0-0 daje belemu več možnosti na dolgotrajni odpor) 5...Dxg2 6.Tf1 Dxe4+ 7.Le2 Sf3#.

Domača naloga



Pozicija iz partije Čigorin-Schlechter, Ostende, 1905. Po 1...Dc7 beli pade v past, če igra 2.Db6+. Kako nadaljuje črni?

2...Ka8 3.Ka6 Dc8+ 4.Ka5 Dc7.



Pozicija iz partije Lasker-Marshall, St. Petersburg, 1914. Črni je igral 1...0-0-0. Zakaj Lasker ni igral 2.Sxd5?

Zaradi 2...Lxd5 (nič ne daje 2...Dg5+ 3.Se3) 3.Dxd5 Dg5+! 4.Dxg5 hg.

Lekcija 48 - Napad na nerokiranega kralja (1. del)

Navodilo k lekcijam 48-53

Smisel lekcij 48-53 je, da se učenci naučijo nekaterih tipičnih načinov napadov na kralja. Primeri bodo vzeti iz partij nekaterih odličnih igralcev, kot so: Anderssen, Morphy, Steinitz, Lasker, Capablanca in Aljehin. Istočasno učencem predstavite nekaj biografskih podatkov o igralcih. Za domačo nalogo naj učenci analizirajo partije.

Vsebina

Kratek življenjepis Anderssena.

Adolf Anderssen (6.7.1818-13.3.1879), nemški šahist, se smatra za enega vodilnih šahistov druge polovice 19. stoletja. Bil je profesor matematike in nemškega jezika. S šahom se je srečal pri devetih letih. Prvič se je njegovo ime pojavilo v časopisih z objavo šahovskega problema v letu 1842. Bil je predstavnik šahovske romantike in teoretik. Šahovska zgodovina se ga spominja kot odličnega kombinatorika. Njegova slabost ni bila pozicijska igra ampak prevelika želja po zapletih in kombinacijah tako, da se je velikokrat "sam" premagal. Bil je velik poznavalec gambitnih otvoritev in je precej prispeval k razvoju Evansovega in kraljevega gambita. Po njem se imenuje tudi otvoritev z začetno potezo 1.a2-a3, ki jo je prvi uporabil v dvoboju s Paulom Morphyjem v Parizu 1958.

Zimzelena partija Anderssen-Kieseritzky, London, 1851.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Lc4 Dh4+ 4.Kf1 b5 5.Lxb5 Sf6
6.Sf3 Dh6 7.d3 Sh5 8.Sh4 Dg5 (bolje je 8...Lb7)
9.Sf5 c6 10.g4 Sf6 11.Tg1! cxb5 12.h4 Dg6 13.h5
Dg5 14.Df3 (grozi z ujetjem dame) Sg8 15.Lxf4 Df6
16.Sc3 Lc5 17.Sd5 (zelo močno je 17.d4) Dxb2
18.Ld6 (danes je najmočnejše nadaljevanje 18.Le3)
18...Lxg1? (možnost obrambe daje 18...Dxa1+ 19.Ke2
Db2!) 19.e5! Dxa1+ 20.Ke2 Sa6 (bolj trdovratno je
20...La6) 21.Sxg7+ Kd8 22.Df6+ Sxf6 23.Le7#. Ta
partija kaže kako nevarni so igra z le dvema ali
tremi figurami in zapostavljanje razvoja.

Lekcija 49 - Napad na nerokiranega kralja (2. del)

Vsebina

Kratek življenjepisa Morphyja.

Paul Charles Morphy (22.6.1837-10.7.1884), ameriški šahist, velja za najmočnejšega v sredini 19. stoletja in za neuradnega svetovnega prvaka. Končal je univerzo v Louisiani. Šah je začel igrati pri 10 letih. Pri 12 letih je zmagal z E. Russom v dvoboju za državno prvenstvo ZDA. Leta 1857 je na 1. ameriškem šahovskem kongresu v New Yorku postal najboljši ameriški šahist. Kot zanimivost tega kongresa je, da je odigral 250 partij, od tega je v 150 partijah dal nasprotnikom materialno prednost. Od ostalih 100 z enakim začetnim materialom jih je izgubil vsega 5. Kmeta in potezo prednosti je Morphy ponujal kateremu koli ameriškemu igralcu, tudi Stauntonu, ki se je na razne načine ogibal srečanju z njim. V Evropi, v Angliji in Franciji je premagoval najboljše šahiste v simultankah na slepo. Leta 1858 se je pomeril z Anderssenom v Parizu. To je bil dvoboj najboljšega ameriškega in evropskega šahista. Morphy je zmagal 8:3 ob le dveh remijih, ki niso šteli (7:2 v zmagah). Po dvoboju sta odigrala še 5 prostih partij kraljevega gambita od katerih jih je Morphy zmagal 4, Anderssen pa eno. Bil je izreden kombinatorik. Največji poudarek je dajal hitremu razvoju figur in nastopu v centru. Žrtev kmeta ali dveh za pobudo ni bila nobena redkost. Postavil je temelje odprtih otvoritev. Po njem na tem področju dolgo časa ni bilo nič novega. Študij odprtih otvoritev še danes ne gre brez pregledovanja njegovih partij in genialnih kombinacij.

Morphy-posvetovalci, New Orleans, 1858.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d4 exd4 5.Sg5 d5 6.exd5 Sxd5? (pravilno je 6...De7+ 7.De2 (ali 7.Kf1 Se5 8.Dxd4 Sxc4 9.Dxc4 h6 10.Sf3 Dc5) 7...Sb4) 7.0-0 Le7 (na 7...Le6 8.Te1 Dd7 gre 9.Sxf7 Kxf7 10.Df3+ Kg8 11.Txe6) 8.Sxf7! Kxf7 9.Df3+ Ke6 (bolje je vrniti figuro z 9...Lf6 10.Lxd5+ Le6 11.Lxe6+ Kxe6 toda po 12.Lf4 ima beli še vedno napad) 10.Sc3! dxc3 11.Te1+ Se5 12.Lf4 Lf6 13.Lxe5 Lxe5 14.Txe5+! Kxe5 15.Te1+ Kd4 16.Lxd5 Te8 (druge poteze ne rešujejo, na primer 16...cxb2 17.Te4+) 17.Dd3+ Kc5 18.b4+ Kxb4 19.Dd4+ s forsiranim matom.

V tej partiji je Paul Morphy prikazal osnovni način napada na kralja na sredini šahovnice z maksimalno odprto igro.

Lekcija 50 - Napad na kralja pri istostrani rokadi (1. del)

Vsebina

Kratek življenjepisa Steintza.

Wilhelm Steinitz (18.5.1836-12.8.1900), prvi uradni svetovni šahovski prvak. Šah je igral od otroštva. Na tekmovanjih je začel igrati v letu 1859 na dunajskih turnirjih. Za njegovo začetno obdobje velja, da je igral izredno kombinatorno, kasneje pa je prešel v strateške vode in velja za utemeljitelja pozicijske igre. Izogibal se je nepremišljenemu napadanju in slabljenju kmečkih struktur. Leta 1889 je v Havani v dvoboju za naslov svetovnega prvaka premagal Čigorina (+10, -6, =1). Igralni čas je bil 2 uri za vsakih 20 potez. Naslov je leta 1894 prepustil Emmanuelu Laskerju (+5, -10, =4). Na vrhuncu je veljal za najboljšega igralca dvobojev.

Bil je tudi teoretik in po njem se imenujejo številne variante: Steinitzjev gambit (1.e4 e5 2.Sc3 Sc6 3.f4 ef4 4. d4 Dh4+ 5. Ke2 ...), Steinitzeva obramba v Španski obrambi.

Steinitz-MacDonnell, Dublin, 1865.

1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Le7 4.c3 Sf6 5.d3 0-0 6.0-0 Lg4 7.h3 Lxf3 (zadnji dve potezi črnega sta le izguba časa) 8.Dxf3 c6 9.Lb3 (varuje lovca pred menjavo) Sbd7 10.De2 Sc5 11.Lc2 Se6 12.g3 Dc7 13.f4 (začetek kmečkega napada) Tfe8 14.Sd2 Tad8 15.Sf3 Kh8 16.f5 Sf8 17.g4 h6 (vodi k odprtju "g" linije) 18.g5 hxg5 19.Sxg5 Kg8 20.Kh1 S6h7 21.Sf3 (pri utesnjeni igri nasprotnika se ne smemo spuščati v menjavo) Td7 22.Tg1 Ld8 23.Lh6 f6 24.Tg2 d5

25.Tag1 Tee7 26.exd5 cxd5 27.La4 Td6 28.Txg7+ Txg7 29.Txg7+ Dxd7 30.Lxg7 Kxg7 in beli je postopno unovčil svojo prednost 31.Dg2+ Kh8 32.Sd2 Lb6 33.Le8 Le3 34.Sf1 Lf4 35.Lf7 Sg5 36.Lh5 Td7 37.Lg4 e4 38.Df2 Lb8 39.Dd4 Le5 40.Dxa7 exd3 41.Kg2 d4 42.c4 Kg7 43.Da3 Se4 44.Dxd3 Sc5 45.Da3 Ld6 46.Sg3 d3 47.Sh5+ Kf7 48.b4 Sa6 49.c5 Le5 50.c6 1-0

Partija je primer lepo načrtovanega kmečkega napada ob držanju centra. Napad vodi do odprtja pomembne linije, na kateri potem delujejo težke figure.

Lekcija 51 - Napad na kralja pri istostrani rokadi (2. del)

Vsebina

Kratek življenjepisa Emmanuela Laskerja.

Emmanuel Lasker (24.12.1868-11.1.1941), 2. svetovni šahovski prvak (1894-1921), doktor filozofije in matematike. V letu 1888 je kot študent začel sodelovati na šahovskih turnirjih. Za njegovo šahovsko ustvarjalnost je značilna logika, visoka tehnika igre (še posebno končnic) in individualni, psihološki pristop do nasprotnika. Precej je preučeval razvoj igre na osnovi preračunavanja in se ukvarjal z otvoritvami. Nadaljeval je delo Steinitza in še poglobil razumevanje strategije. Poudarjal je borbenost in v vsaki poziciji iskal možnosti. Psihološki nastop do nasprotnikov je učinkovito uporabljal. Pri tem se je posluževal nelogičnih manevrov in se celo podajal v slabše pozicije s ciljem, da nasprotnika iztira iz običajnih vzorcev razmišljanja in ga s tem oslabi in mu "omogoči" delanje napak, kar je ponavadi v končni fazi vodilo k zmagi.

Naslov prvaka je izgubil leta 1921 proti genialnemu Kubancu, Joseju Raulu Capablanci v Havani na Kubi (+0, -4, =10). Tudi po izgubi naslova je še uspešno nastopal na največjih turnirjih po svetu.

Porges-Lasker, Nuernberg, 1896.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sf6 4.0-0 Sxe4 5.d4 Le7 6.De2 Sd6 7.Lxc6 bxc6 8.dxe5 Sb7 9.b3 0-0 10.Lb2 d5 11.exd6 cxd6 12.Sbd2 Te8 13.Tfe1 Ld7 14.Se4? (brezpogojno je bilo 14.Df1) d5 15.Sed2 La3 16.Le5

f6 17.Da6 fxe5 18.Dxa3 e4 19.Sd4 Df6 20.c3 Tf8 21.f3 Dg5 22.Dc1 Sc5 23.Sf1 Dg6 24.Te3 Sd3 25.Dd1 Sf4 26.Sg3 h5 27.Sde2 Sxg2! (zmagovalna kombinacija) 28.Kxg2 exf3+ 29.Txf3 Lh3+! 30.Kxh3 (30.Kf2 Txf3+ 31.Kxf3 Tf8+ 32.Ke3 h4 itd...) 30...Dg4+ 31.Kg2 Dxf3+ 32.Kg1 h4 33.Sh1 (33.Sf1 h3) De3+ 0-1.

Lep primer napada figur v sodelovanju z robnim kmetom.

Lekcija 52 - Napad na kralja pri raznostranih rokadah (1. del)

Vsebina

Kratek življenjepisa Capablance

Jose Raul Capablanca (19.11.1888-8.3.1942), 3. svetovni šahovski prvak (1921-1927), šahovski literat in diplomat. S šahom se je spoznal s štirimi leti. Pri 13 letih je postal kubanski prvak. Za njegovo igro je bila že takrat značilna izredna natančnost in hitrost preračunavanja. Prvo mesto v turnirju v San Sebastianu, kjer so igrali vsi takrat najmočnejši igralci, mu je zagotovil nastop v dvoboju z Laskerjem. V tem obdobju je bil na vrhuncu moči. Kasneje je v nekaterih obdobjih igral manj, pa se spet uspešno vračal. Naslov je izgubil leta 1927 v dvoboju z Aleksandrom Aljehinom (+3, -6, =25). Od 583 partij v dvobojih, jih je 302 dobil, 246 remiziral in le 35 izgubil.

K vrsti novih strateških načrtov je dodal še izključitev nasprotnikove lahke figure iz igre z nadaljnjim razvojem aktivnosti na nasprotnem krilu, izkoriščanje odprtih linij, zavzetje pomembnih točk. Njegove knjige odlikuje jasnost in poljudnost.

Capablanca-Janowsky, St.Petersburg, 1914

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.Sc3 Lc5 (bolje je 5...f6) 6.d3 Lg4 7.Le3 Lxe3 (nesmiselna menjava) 8.fxe3 De7 9.0-0 0-0-0 10.De1 Sh6 11.Tb1 (pripravlja načrt s kmečkim napadom) f6 12.b4 Sf7 13.a4 Lxf3 14.Txf3 b6 15.b5 cxb5 16.axb5 a5 (slabi polje d5) 17.Sd5 Dc5 18.c4 (naloga belega je pripraviti d3-d4 in c4-c5) 18...Sg5 19.Tf2 Se6 20.Dc3

Td7 21.Td1 Kb7 22.d4 Dd6 23.Tc2 exd4 24.exd4 Sf4? (napaka v težki poziciji) 25.c5 Sxd5 26.exd5 Dxd5 27.c6+ Kb8 28.cxd7 Dxd7 29.d5 Te8 30.d6 cxd6 31.Dc6 1-0

Pri uspešnem napredovanju kmetov - enem od najobičajnejših načinov napada pri raznostranih rokadah - ima pomemben delež slabljenje kmetov okoli nasprotnikovega kralja.

Lekcija 53 - Napad na kralja pri raznostranih rokadah (2. del)

Vsebina

Kratek življenjepis Aljehina.

Aleksandr Aleksandrovič Aljehin (31.10.1892-24.3.1946), 4. svetovni šahovski prvak (1927-1935, 1937-1946), šahovski teoretik, literat in doktor prava. S šahom se je spoznal pri 7 letih, resno pa je začel igrati pri dvanajstih. V mladosti je veliko igral dopisno, kar je precej pripomoglo k njegovemu izpopolnjevanju. V 1910-ih etih se je hitro povzpел med vodilne svetovne šahiste. Kot potomec plemiške rodbine, je bil po oktobrski revoluciji (1917) v izgnanstvu. Pred in po osvojitvi naslova svetovnega prvaka v dvoboju s Capablancu je zmagoval na številnih najmočnejših turnirjih na svetu. Zmagal je tudi na Bledu leta 1931. Svoje kraljevanje na šahovskem prestolu je prekinil le v letih 1935-1937, ko je zaradi prevelikega podcenjevanja in življenjske krize izgubil z Nizozemcem Maxom Euwejem. Do sedaj je edini svetovni prvak, ki je kot prvak tudi umrl.

Od 87 turnirjev jih je 62 zmagal. Od 23 dvobojev jih je 17 zmagal, 4 igral neodločeno in le dva izgubil (Nenarokov 1909 in Euwe 1935).

Na področju šahovskih otvoritev je Aljehin iskal svoje poti na osnovi hipermodernih principov (Aljehinova obramba: 1.e4 Sf6), precej pa je izboljšal tudi špansko obrambo, francosko obrambo, sicilijansko zaščito, caro-kann, damin gambit, Nimcovičevo obrambo in druge.

Aljehin-Mindeno, Holland, 1933.

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 d6 4.d4 exd4 5.Dxd4 Ld7 6.Lxc6 Lxc6 7.Sc3 Sf6 8.Lg5 Le7 9.0-0-0 0-0 10.h4 h6 11.Sd5 hxg5? (izredno tvegano, pravilno je 11...Sxd5 12.exd5 Ld7) 12.Sxe7+! (na 12.hxg5 sledi 12...Sxd5 13.exd5 Lxg5+) 12...Dxe7 13.hxg5 Sxe4 14.Th5 (odločilno podvajanje trdnjav) De6 15.Tdh1 f5 16.Se5! (smisel kombinacije je prevzem kontrole nad poljem f7) dxe5 17.g6 in črni se je vdal saj 17...Dxg6 18.Dc4+ vodi do nebranjivega mata.

Partija kaže na pomembnost odprtih linij pri napadu na kralja.

Lekcija 54 - Posebni primeri iz končnic. Unovčenje kmeta več v kmečki končnici

Navodilo

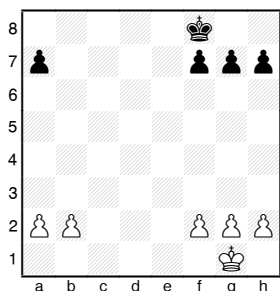
Vaje končnic z logično značilnim razvojem igre so izredno pomembne za učenje spretnosti igranja na osnovi predvidenega načrta igre. Takšne spretnosti bodo naprej omogočale in vodile k sestavljanju bolj zapletenih strateških načrtov. Učitelj sam naj se odloči ali bo končnice obravnaval pred kombinacijami ali v takem zaporedju, kot je navedeno v tem priročniku.

Vsebina

Nekaj značilnosti zadnje faze igre (končnice): nenaden porast kraljeve aktivnosti in večja vrednost kmetov (povezana z možnostjo pretvorbe v druge figure).

Prednost kmeta je v kmečkih končnicah skoraj vedno vodi do uspeha.

Primer 1



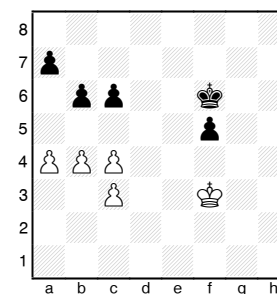
Načrt za zmago je razdeljen v tri korake:

1. Prehod kralja v center.

2. Dobiti prostega kmeta na daminem krilu in odvleči črnega kralja od kmetov na kraljevem krilu.
3. Prehod kralja na kraljevo krilo in osvojitve nasprotnikovih kmetov.

1.Kf1 Ke7 2.Ke2 Kd6 3.b4 Kd5 4.Kd3 f5 (črni poskuša obdržati aktivni položaj kralja) 5.f4 g6 6.g3 h6 7.h4 h5 8.a3 a6 9.a4 Kc6 (črni nima več potez s kmeti) 10.Kd4 Kd6 11.b5 axb5 (11...a5 12.Kc4) 12.axb5 Kc7 13.Ke5 (najenostavnejša pot) Kb6 14.Kf6 itd...

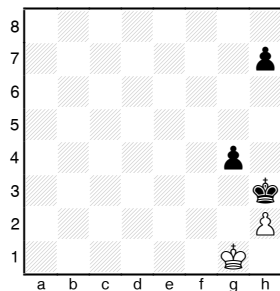
Primer 2



Dejansko črni igra s kmetom več, ker ima beli "dvojčka" na "c" liniji in ne more prodreti ter narediti prostega kmeta.

1.c5 bc 2.bc a5 3.c4 Ke6 ali 1.b5 c5 ali 1.a5 c5
Najenostavnejša pot do zmage je, da se belega kralja prisili stopiti na polje f1, nakar gre črni po kmete na daminem krilu.

Domača naloga



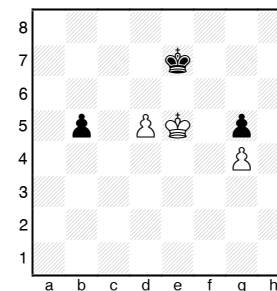
Analizirajte pozicijo z belim in črnim na potezi.

- a) 1.Kh1 h5 2.Kg1 h4 3.Kh1 g3 4.hxg3 (4.Kg1 g2)
4...hxg3 5.Kg1 g2 6.Kf2 Kh2
- b) 1...h6 2.Kh1 h5 in tako kot v prejšnjem primeru.
V obeh primerih zmaga črni.

Lekcija 55 - Oddaljeni prosti kmet

Vsebina

Primer 1



Kmet na b5 je oddaljen prosti kmet. Ta kmet omogoča zmago črnega, ne glede na slab položaj njegovega kralja.

Načrt za zmago:

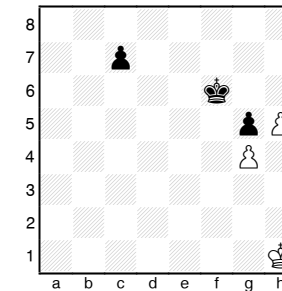
1. Napredovanje oddaljenega kmeta in s tem odvlačenje belega kralja. Menjava b kmega za d kmeta.
2. Glede na to, da bo črni kralj bliže kraljevemu krilu, bo pobral belega g kmeta in dosegel zmagovito pozicijo: "kralj in kmet proti kralju".
1.Ke4 Kd6 2.Kd4 b4 3.Kc4 b3 4.Kxb3 Kxd5 5.Kc3 Ke4 6.Kd2 Kf4 7.Ke2 Kxg4 8.Kf2 Kh3 z zmago.

Lekcija 56 - Branjen prosti kmet

Vsebina

Še bolj pomemben od oddaljenega prostega kmeta je branjen prosti kmet. S svojimi grožnjami z napredovanjem bo vedno vezal nase določene nasprotnikove sile.

Primer 1

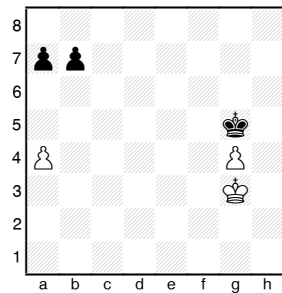


Načrt belega je naslednji:

1. kralj pobere kmeta na c7,
2. osvojitev še "g" kmeta

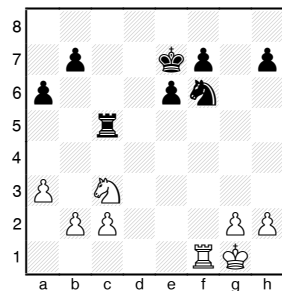
1.Kg2 Ke6 2.Kf3 Ke5 3.Ke3 Ke6 4.Kd4 Kf6 5.Kd5 Kf7 6.Kc6 Ke6 7.Kxc7 Ke7 8.Kc6 Ke6 9.Kc5 Ke5 10.Kc4 Ke6 11.Kd4 Kf6 12.Kd5 Kf7 13.Ke5 Kg7 14.Kf5 Kh6 15.Kf6

Primer 2



Razredčen material ne dopušča belemu igro na zmago. Do remija vodi 1...b6 (najprej igra kandidat za promocijo). Velika napaka bi bilo 1...a6 zaradi 2.a5 in en bel kmet zadržuje dva črna.

Domača naloga

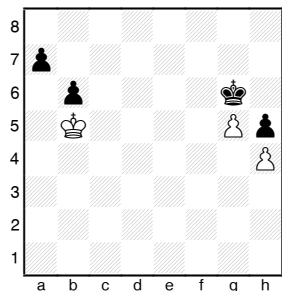


Beli na potezi.

Beli izsili prehod v dobljeno končnico.

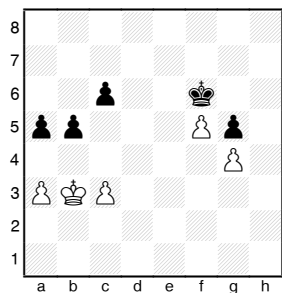
1.Txf6 Txc3 2.Txf7+! (beli bo imel oddaljenega prostega na kraljevem krilu) 2...Kxf7 3.bxc3 b5 4.Kf2 Kf6 5.Ke3 Kf5 6.h3 Ke5 7.g4 Kf6 8.h4 Ke5 9.c4 bxc4 10.c3 Kd5 11.Kf4 e5+ 12.Kf5 e4 13.Kf4.

Primer 2



V tem primeru imata oba branjene proste kmete, remi.

Domača naloga



Beli na potezi zmaga.

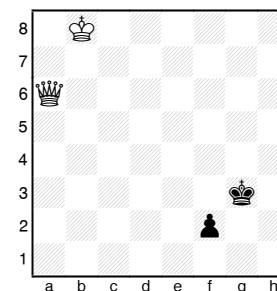
1.a4 Ke5 2.axb5 (ne 2.c4 zaradi 2...b4) 2...cxb5 3.c4 a4+ (3...b4 4.c5 in eden od kmetov bo napredoval v damo) 4.Kc3 bxc4 5.Kxc4 Kd6 6.Kb4 itd...

Lekcija 57 - Dama proti kmetu (1. del)

Vsebina

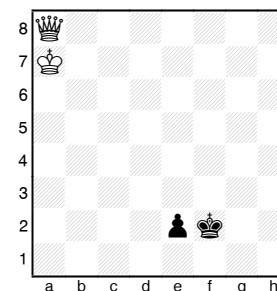
Težave nastanejo, ko je kralj močnejše strani oddaljen, slabša stran pa ima kmeta na predzadnji vrsti.

Primer 1



1.Df1 (po zasedbi polja pretvorbe je zmaga enostavna) 1...Kf3 2.Kc7 Ke3 3.Kd6 Kf3 4.Kd5 Ke3 5.Kc4 Kf3 6.Kd3 Kg3 7.Ke3

Primer 2



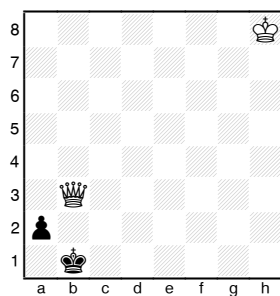
Tu kralj slabše strani kontrolira polje pretvorbe, vendar ga močnejša stran s šahiranjem prisili, da stopi na to polje, nakar se kralj močnejše strani

lahko približa za eno polje. Postopek se nekajkrat ponovi in kmet pade.

1.Df8+ Kg2 2.De7 Kf1 3.Df6+ Kg2 4.De5 Kf1
5.Df4+ Kg2 6.De3 Kf1 7.Df3+ Ke1 8.Kb6 Kd2 9.Df2
Kd1 10.Dd4+ Kc1 11.Dc3+ Kd1 12.Dd3+ Ke1
13.Kc5 Kf2 14.Dd2 Kf1 15.Df4+ Kg1 16.Dg3+ Kf1
17.Df3+ Ke1 18.Kd4 Kd2 19.Dd3+ Ke1 20.Ke3

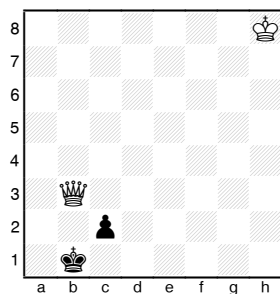
Tak postopek je uspešen na linijah: b, d, e in g. V primeru robnih in lovčevih linij je pozicija remi, zaradi možnosti pata.

Primer 3



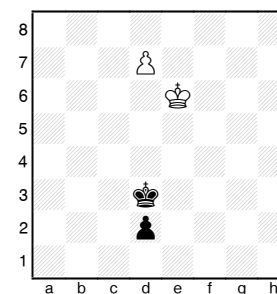
1...Ka1 in beli kralj se ne more približati.

Primer 4



1...Ka1 z grožnjo 2...c1D, po 2.Dc2 pa nastane pat pozicija.

Domača naloga



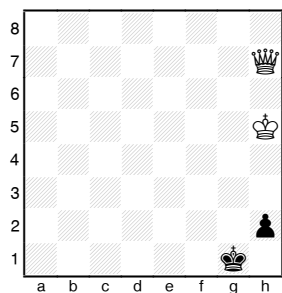
Beli na potezi. Kako se bo končala partija?
1.d8D+ Ke2! in remi zaradi neugodnega položaja belega kralja.

Lekcija 58 - Dama proti kmetu (2. del)

Vsebina

Če je kralj močnejše strani dovolj blizu kmeta, potem močnejša stran zmagata tudi v primeru robnih in lovčevih kmetov.

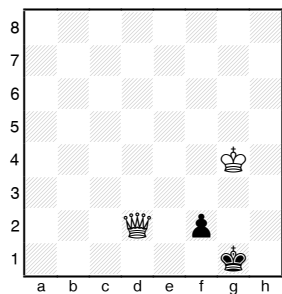
Primer 1



Načrt za zmago:

1. Okrepiti pozicijo dame
 2. Kralj se približa in zagrozi mat, česar tudi nova dama ne more preprečiti.
- 1.Db1+ Kg2 2.Dc2+ Kg1 (2...Kg3 3.De4) 3.Kg4 (3.Kh4) 3...h1D 4.Kg3 z matom.

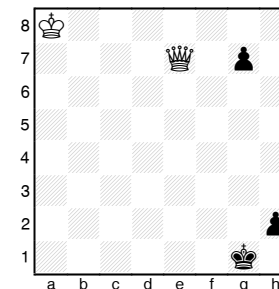
Primer 2



1.Kf3 (1.Kg3 f1S+) 1...f1D+ 2.Kg3 in beli zmagata.

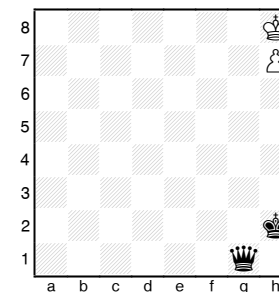
Prisotnost dodatnih kmetov na strani šibke strani ponavadi le še poslabša stvari, saj ni več možnosti pata.

Domača naloga



Beli na potezi zmagata.

1.Dg5+ Kf2 2.Dh4+ Kg2 3.Dg4+ Kf2 4.Dh3 Kg1
5.Dg3+ Kh1 6.Df2 g5 7.Df1#



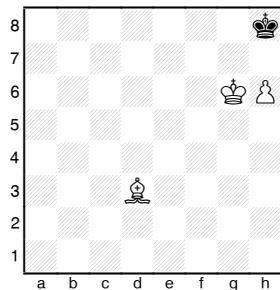
Črni na potezi zmagata.

1...Kg3 2.Kg7 Kh4+ 3.Kf7 Da7+ 4.Kg8 Kg5 5.h8D
Kg6

Lekcija 59 - Nekaj primerov remija ob veliki materialni premoči

Vsebina

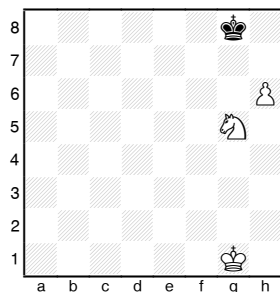
Primer 1



Remi.

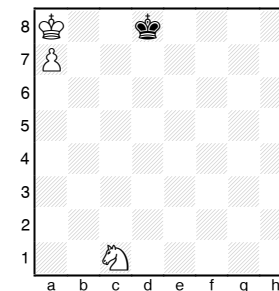
Črnega kralja ni mogoče spraviti iz kota. Pozicija z "a" kmetom in črnopoljnim lovцем je prav tako remi, če nasprotnikov kralj pride na a8. Če je kralj šele na poti v kot, se ga ponavadi da ustaviti in močnejša stran zmagaja.

Primer 2



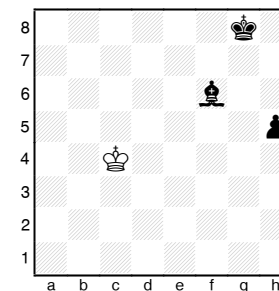
Napaka bi bilo 1.h7+, ker potem ni mogoče pregnati kralja s polj g7 in h8. Za zmago mora beli najprej priti s kraljem na g6.

Primer 3



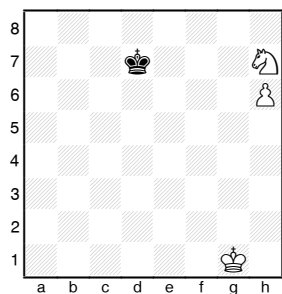
Črni ima na izbiro polji c7 in c8. Za remi mora izbrati tisto polje, ki je iste barve kot polje na katerem je skakač.

Domača naloga



Beli na potezi remizira.

1.Kd3 h4 2.Ke2 h3 3.Kf2! (na 3.Kf1 sledi 3...Ld4 na 3.Kf3 pa 3...Lh4).

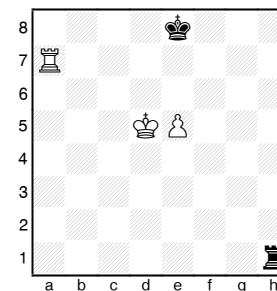


Kako se konča partija po 1...Ke7.
 1...Ke7 2.Sg5 Kf6 3.Kg2 Kg6 4.h7 Kg7, z remijem.

Lekcija 60 - Osnovne trdnjavske končnice

Vsebina

Primer 1

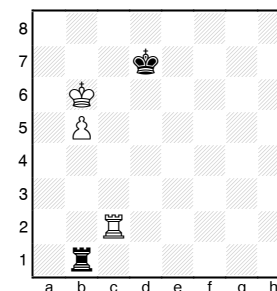


Črni na potezi remizira.

Osnovno pot do remija je podal že Philidor v 18. stoletju. Načrt za doseg remija je naslednji:

1. Črni mora preprečiti belemu kralju pristop na 6. vrsto pred kmeta z 1...Th6 (napačno bi bilo 1...Td1+, ker ima beli lepo odstopno polje e6).
2. Če beli igra 2.e6, se z 2...Th1 zapusti šesta vrsta in preide na šahiranje po linijah.

Primer 2



Ko je šibkejša stran odrezana od prostega kmeta, so možnosti za remi zelo majhne.

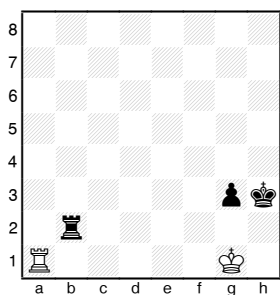
Načrt za zmago:

1. Beli doseže pozicijo s kraljem na b8 in kmetom na b7,
2. Črnega kralja se prežene z "d" linije,
3. Beli z manevrom "gradnje mostu" privede kmeta v damo.

1.Ka6 Ta1+ 2.Kb7 Tb1 3.b6 Tb3 4.Ka7 Ta3+ 5.Kb8 Tb3 6.b7 Tb1 (6...Td3 7.Ta2) 7.Td2+ Ke7 (7...Kc6 8.Kc8 Txb7 9.Tc2+ Kb6 10.Tb2+) 8.Td4 (začetek gradnje mostu) 8...Ta1 (8...Tc1 9.Ta4) 9.Kc7 Tc1+ 10.Kb6 Tb1+ 11.Kc6 Tc1+ 12.Kb5 Tb1+ 13.Tb4.

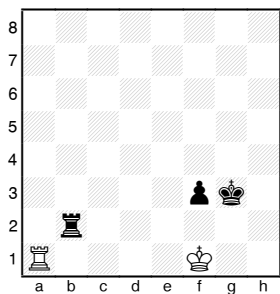
Črni zmaga. 1.Kg1 (sicer 1...Th2) 1...Tg2+ 2.Kf1 Th2 3.Kg1 f2+.

Domača naloga



Črni na potezi. Ocenite pozicijo.

Remi. Nič ne daje 1...Tg2+ 2.Kh1 Th2+ 3. Kg1



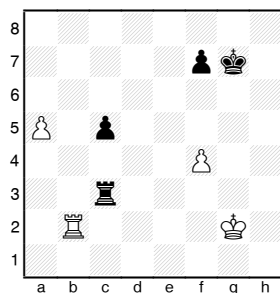
Beli na potezi. Ocenite pozicijo.

Lekcija 61 - Nekateri manevri v trdnjavskih končnicah

Vsebina

V praktičnih končnicah je potrebno znati ustaviti nasprotnikove proste kmete in podpreti napredovanje svojih. Tarraschevo načelo: "Trdnjava mora biti vedno za kmeti, nasprotnikovimi ali svojimi." V obeh primerih bo imela trdnjava več prostora za svoje delovanje.

Primer 1

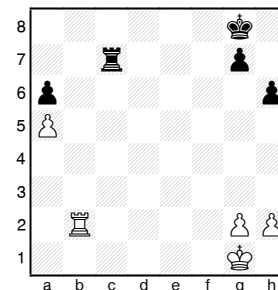


1.Ta2 (sicer 1...Ta3) Tb3 2.a6 Tb8 3.a7 Ta8 4.Ta6! (da prepreči manever Kg7-f6-f5) 4...f6 5.Kf3 Kg6 6.Ke4 c4 7.Kd4 Kf5 8.Kxc4 Kg4 (ostale poteze tudi nič ne dajejo 8...Kxf4 9.Txf6+ Ke5 10.Ta6 ali 8...Ke4 9.Kc5 f5 10.Ta4+). Sedaj najenostavneje zmaga 9.Kb5 f5 10.Ta4 Txa7 11.Txa7 Kxf4 12.Kc4 Ke3 13.Te7+ itd...

Zgornji primer kaže kako nemočna je trdnjava, če blokira prostega kmeta. Za take naloge je bolje uporabiti kralja.

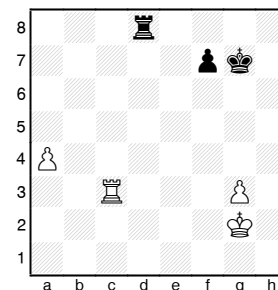
Naslednje pomembno pravilo: "Bolje je imeti aktivno pozicijo brez kmetov, kot pa pasivno z enakim številom kmetov."

Primer 2



1.Tb6 Tc2! (napačno bi bilo 1...Ta7, ker beli lahko pride po kmeta a6 s kraljem) 2.Txa6 Ta2 z dobrimi možnostmi za remi.

Domača naloga



Pokažite najboljše nadaljevanje a) z belim na potezi in b) s črnim na potezi.

a) 1.Ta3!; b) 1...Td2 2.Kf3 Ta2

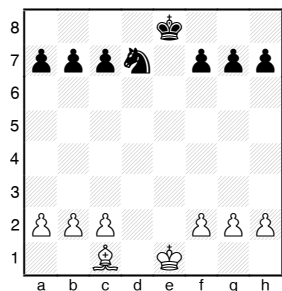
Lekcija 62 - Končnice z lovцем močnejšim od skakača

Navodilo

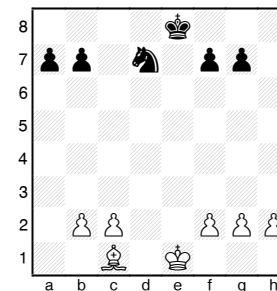
Poudariti razmerje med pozicijo kmetov in aktivnostjo lahkih figur. To pomaga učencem pravilno oceniti take končnice. Pomembno je, da z menjavami v srednji igri ocenimo možnosti v naslednji fazi igre - končnici. Splošno povedano, naslednje pozicije bodo analizirane ob enaki aktivnosti kraljev.

Vsebina

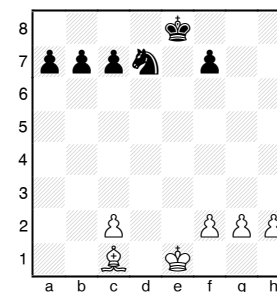
Običajno je lovec močnejši od skakača v odprtih pozicijah, če so akcije na obeh krilih in še posebno, če obstaja možnost ustvariti prostega kmeta. Lovec lahko "patira" skakača na robu šahovnice (na primer: lovec na e5, skakač pa na e8 ali h5). Naloge za oceno pozicije.



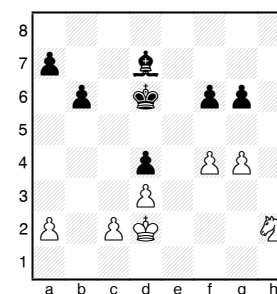
Bolje je imeti lovca, vendar se je remiju v tej poziciji skoraj nemogoče izogniti.



Beli ima boljše možnosti, vendar pravilna igra črnega še vedno vodi k remiju.



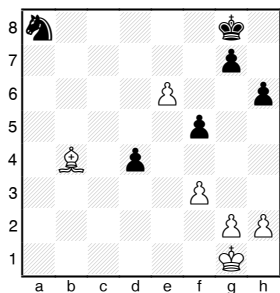
Beli ima odločilno prednost.



Reti-Rubinstein, Goteborg, 1920
1...Lc6 2.Ke2 (2.c3 dxc3+ 3.Kxc3 Lg2! in skakač je brez potez) 2...Ld5 3.a3 b5 4.Sf1 a5 5.Sd2 a4!

6.Se4+ Lxe4 7.dxe4 b4 8.Kd2 bxa3 9.Kc1 g5 in beli je predal.

Domača naloga



Beli na potezi zmaga.

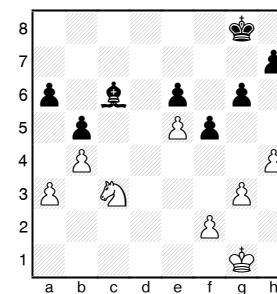
1.La5 Kf8 2.Ld8 Ke8 3.e7 Kd7 4.Kf2 in napredovanje belega kralja po kmeta d4 in naprej na damino ali kraljevo krilo je odločilno.

Lekcija 63 - Končnice s skakačem močnejšim od lovca

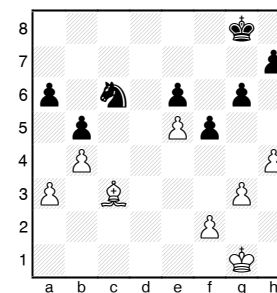
Vsebina

Skakač je običajno močnejši v zaprtih pozicijah, kjer so kmeti na lovčevih poljih ali v pozicijah, kjer je igra osredotočena na eno krilo.

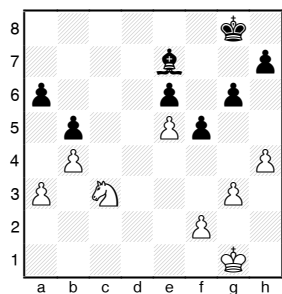
Vaje za ocenjevanje pozicije:



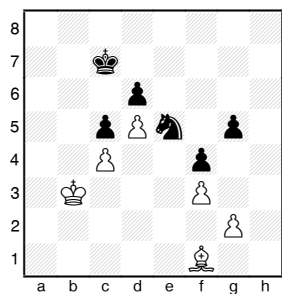
Prednost belega je precejšna in verjetno tudi odločilna.



Prednost črnega vendar ne tako izrazita kot v prejšnjem primeru.



Črni ima lepe možnosti za zmago, ker lovec pritiska na skupino kmetov.

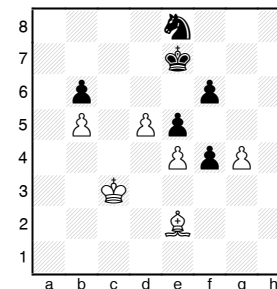


Filip-Petrosian, Curacao, 1962.

Načrt za zmago je naslednji: prenos skakača na polje e3 v povezavi s premikom kralja po poti c7-b6-a5 itd...

1...Kb6 2.Kc3 Sg6 3.Kd3 Ka5 4.Kc3 (na 4.Ke4 gre 4...Sh4 z nadaljnjim prodorom kralja) 4...Sh4 in beli je predal, ker ne more preprečiti materialnih izgub.

Domača naloga



Pokažite pot črnega do zmage (ni važno kdo je na potezi).

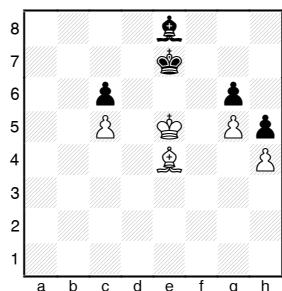
Skakač potuje na g5, črni kralj mora stati na d6. Beli kralj bo stal na c4 ali b4, sicer sledi Kc5 in vrnitev skakača na d6. Sledi maneuver Sg5-f3-h2 in napredovanje "f" kmeta.

Lekcija 64 - Končnice istobarvnih lovcev

Vsebina

Ocena takih pozicij v glavnem temelji na aktivnosti vsakega od lovcev. Težje je za stran, ki ima lovca blokiranega s svojimi kmeti in ima nasprotnikov več prostora za gibanje.

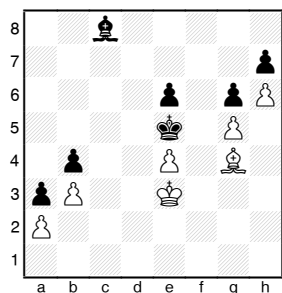
Primer 1



Beli na potezi. Načrt za zmago: doseči isto pozicijo s črnim na potezi. V tem primeru bo črni ali moral odstopiti s kraljem ali dati enega kmeta.

1.Lc2 Lf7 2.Ld3 Le8 3.Le4

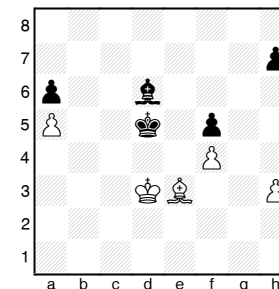
Primer 2



Odločilno za izid te partije je dejstvo, da beli lovec pride hitreje do kmetov g6 in h7 kot črni do a2 in b3.

1.Lh5 La6 (1...gxf5 2.g6 Kf6 3.gxf7) 2.Lxg6 Lc4
3.Lxh7 Lxb3 4.g6 Lxa2 5.g7 b3 6.g8D b2 7.Dg3+ in
mat v naslednji potezi.

Domača naloga



Črni na potezi.

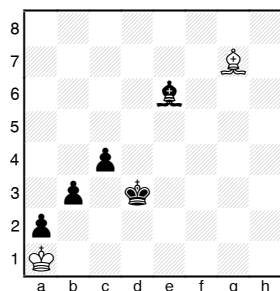
Postavi belega pred nujnico. 1...Lc7 2.Ld2 h6!

Lekcija 65 - Končnice raznobarvnih lovcev

Vsebina

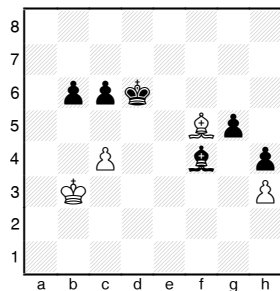
Značilno za končnice raznobarvnih lovcev je, da ponavadi tudi dva ali trije kmetje več ne uspejo zmagati.

Primer 1



1...c3 2.Lxc3 z remijem.

Primer 2

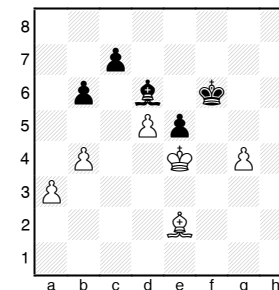


Tipična remi pozicija.

Včasih pa je možno zmagati tudi pri manjši materialni prednosti in celo pri materialnem ravnovesju, če ime eden od nasprotnikov močne

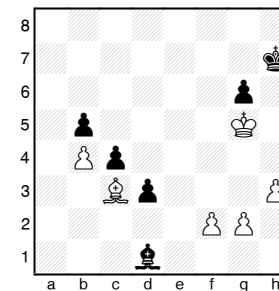
proste kmete, še posebno, če so prosti kmetje na različnih krilih.

Primer 3



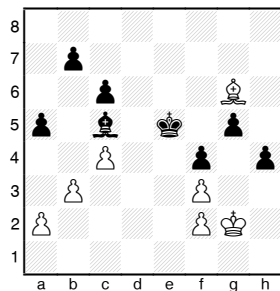
Načrt za zmago: narediti prostega "a" kmeta.
1.Kd3 Kg5 2.Kc4 e4 3.a4 Lg3 4.Kb5 Kf4 5.a5 bxa5
6.bxa5 Lf2 7.Kc6 Ke3 8.Lb5 Kf4 9.Kxc7 Kxg4 10.d6
in črni preda.

Primer 4



Beli zmaga tako, da naredi vezana prosta kmeta.
1.f4 Le2 2.g4 Lf1 3.h4 Le2 4.h5 gxh5 5.Kxh5 Lf3
6.f5 Le2 7.Kg5 Kg8 8.Kf4 Kf7 9.g5 Lh5 in tu je
najenostavneje 10.g6+. Pri napredovanju kmetov je
treba paziti le na to, da jih nasprotnik ne blokira.

Domača naloga



Črni na potezi. Poiščite načrt za zmago.

1...Kd4 2.Lf5 Kc3 3.Lc8 Kb2 4.Lxb7 Kxa2 5.Lxc6
Kxb3 in "a" kmet odloči izid partije.

Lekcija 66 - Dobri in slabi lovci

Navodilo k lekcijam 66-70

Za pravilno vodenje srednje igre je pomembno vedeti, kako oceniti pozicijo in potem na tej oceni postaviti strateški načrt. Namen lekcij 66-70 je, da nauči nekaterih elementov strategije. Učenci morajo razumeti, da je ogrodje pozicije postavljeno na kmetih, da njihov položaj narekuje načrte, ki bodo sledili. Pomembno je poudariti, da "strateške" poteze niso povezane z direktnimi grožnjami in umiki, ampak so igrane z namenom krepitev pozicije.

Vsebina

Kot smo videli, je aktivnost lovcev povezana s položajem in razporeditvijo kmetov. Lovca, ki ga le-ti ne motijo, je "dober", "slab" pa je tisti, ki ga kmetje ovirajo pri gibanju. Kot je poudaril tretji svetovni prvak, Kubanec Jose Raul Capablanca: "Ko ima lovca nasprotnik, postavlja kmete na polja njegove barve, ko pa imaš lovca sam, postavlja kmete na polja nasprotne barve kot je lovec."

Vse to je seveda odvisno od vsake posamezne pozicije.

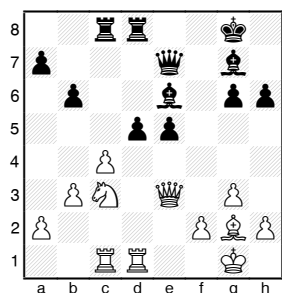
Spassky-Keres, 9. partija dvoboja, Riga, 1965

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Sxe4
6.d4 b5 7.Lb3 d5 8.Sxe5 Sxe5 9.dxe5 c6 10.c3 Lc5
11.Sd2 Sxd2 12.Lxd2 0-0 13.Dh5 g6 14.Dh6 f6
15.exf6 Dxf6 16.Le3 Lxe3 (nevarno je prepustiti polje
d4 belemu lovcu, zato črni zamenja svojega dobrega
lovca) 17.fxe3 De7 18.Txf8+ Dxf8 19.Dh4 Le6 20.Tf1
Dd6 21.Lc2 Ta7 (bolje je 21...Tf8) 22.b4 Lf7 23.Dd4
Tc7 24.Lb3 (24.Db6 zasluži pozornost) 24...c5 25.Df6

De7 (menjava dam vodi v remi razplet) 26.Tf3 De8
 27.bxc5 Txc5 28.e4 Tc7 (28...Tc6 29.Dxf7+!) 29.exd5
 De1+ 30.Tf1 Dxc3 31.Dd8+? (do zmage je vodilo
 31.d6 Dxf6 32.Txf6 Tc1+ (32...Td7 33.Txf7) 33.Tf1
 Txf1+ 34.Kxf1 Kf8 35.d7) 31...Kg7 32.d6 (32.h3)
 32...De3+ 33.Kh1 Df4! 34.Tg1 Tc3 35.De7 Te3
 36.Dc7 Td3 37.Lxf7 Dxf7 38.Tc1 g5 39.h3 Kg6
 40.Dc6 Dd5 41.De8+ in igralca sta se sporazumela
 za remi.

Težave črnega v tej partiji so bile le posledica različne moči lovcev.

Domača naloga



Poiščite najboljše nadaljevanje za belega.

Po 1.Ld5 beli zamenja dobrega črnega lovca in ostane z močnim skakačem proti slabemu lovcu.

Lekcija 67 - Dobra in slaba polja

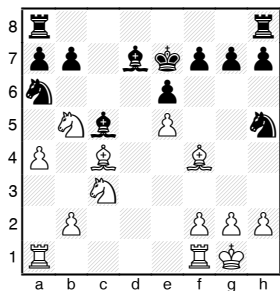
Vsebina

Ni redko, da po nepremišljenem napredovanju kmetov (ali menjavah) pride do "lukenj" v poziciji, to je slabih polj, ki jih lahko nasprotnik zavzame s figurami. Ta polja so dobra za eno in slaba za drugo stran. Posebnost takih slabih polj je, da jih ni več možno napasti s kmeti. Zelo učinkovito je zavzetje takih polj s skakači.

Smislov-Golombek, Benetke, 1950

1.e4 c6 2.Sc3 d5 3.Sf3 dxe4 4.Sxe4 Sd7 5.Lc4 Sgf6
 6.Seg5 e6 7.De2 Sd5 8.d4 h6 9.Se4 Le7 10.0-0 Dc7
 11.Lb3 0-0 12.c4 S5f6 13.Lc2 Td8 14.Sc3 Ld6 (črni neupravičeno zamuja z razvojem svojega belopoljnega lovca) 15.Te1 Lf4? (menjava črнопoljnega lovca je tu strateška napaka) 16.Se5! Lxc1 17.Taxc1 Sf8 18.Tcd1 Ld7 19.c5! Sd5 20.Se4 Le8 21.Sd6 (nenatančna igra črnega je pripeljala do slabega polja, ki ga bo beli zavzel s skakačem) 21...b6 22.Df3 Tab8 23.Sec4 bxc5 24.dxc5 Sd7 25.De4 S7f6 26.Dd4 Sd7 27.a3 Sf8 28.b4 Se7 29.Dg4 f5 (preprečuje prehod trdnjave z e1 na g3) 30.Dg3 (grozi 31.Sxf5) 30...Sd5 31.Sa5 Lh5 32.Tc1 f4 33.Dh4 Le8 34.La4 Txd6 (to bi bilo bolje že v 21. potezi) 35.cxd6 Dxd6 36.Lxc6 Sf6 37.Lxe8 Txe8 38.Sc4 Dd5 39.Dxf4 Sg6 40.Dg3 Kh7 41.Se5 in črni se preda.

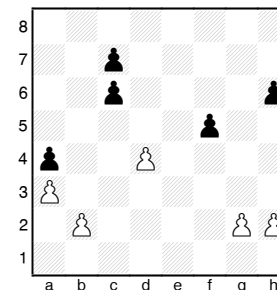
Domača naloga



Beli je igral 1.Le3. Razložite namen te poteze.
Beli namerava odstraniti obrambo polja d6. Na 1...Lb4 gre 2.g4. Po 1...Le3 2.fe spet grozi 3.g4, na 2...g6 pa sledi 3.Sd6.

Lekcija 68 - Slabosti kmetov

Vsebina



Kmet na b2 je zaostal, kmetje a4, d4, f5 in h6 so osamljeni (izolirani), kmeta na c6 in c7 sta dvojna in osamljena. Očitno kmečka postava črnega ni zdrava in to vodi do mnogih slabih polj v njegovem taboru. Bele figure lahko zasedejo polja: b4, c5, e5, f4, h5, črne pa le b3, d5 in e4.

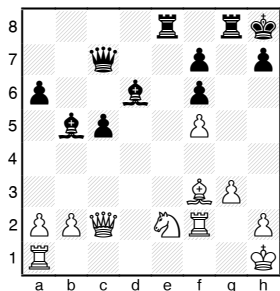
Primer 1

Boleslavski-Fine, dvoboj po radiu, ZSSR-ZDA, 1945
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 d6 5.c4 Ld7
6.Sc3 g6 7.d4 exd4 8.Sxd4 Lg7 9.Sxc6 bxc6 10.0-0
Se7 11.c5! Sc8 12.Le3 0-0 13.Dd2 De7 14.Tad1
Le8? (bolje je 14...Td8) 15.f4 f5 16.exf5 gxf5 17.Tfe1
dxc5 18.Df2 Sd6 19.Lxc5 Dd8 20.Ld4 (možno je tudi
20.Df3, toda beli se je raje odločil zamenjati
močnega črnega lovca) 20...Lxd4 21.Dxd4 Df6
22.Lb3+ Kh8 23.Dxf6+ Txf6 24.Te7 Tc8 25.Tde1 Lg6
26.T1e6 Txe6 27.Lxe6 Te8 28.Txe8+ Lxe8 29.Sa4
Kg7 30.Sc5 a5 31.Kf2 Lf7 32.Lxf7 Kxf7 33.b3 h5
34.g3 Ke7 35.Ke3 Sb5 (poskus v obupu, sicer bi
beli igral a4 in postavil kralja na d4 ter tako odvil
črnemu vse možnosti obrambe) 36.Sb7 c5 37.Sxa5

Kd6 38.Sc4+ Kd5 39.Kd3 Sd6 40.Sxd6 cxd6 41.a3
in črni se je vdal.

Partija kaže, da so slabitve kmetov zelo pomembne v končnici. V poziciji s slabitvami mora igralec računati z aktivnostjo svojih in nasprotnikovih figur. Ob aktivni poziciji je le-ta lahko boljša kljub slabim kmetom.

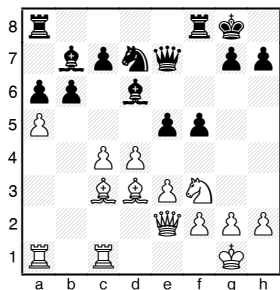
Primer 2



Črni nima "zdravih" kmetov, toda s svojima močnima lovcema lahko hitro pokaže premoč.

1...Te3 2.Lg2 De7 3.Sg1 (3.Sc3 Te1+) 3...Ld3 4.Dd2
c4 5.Tf3 Te8 6.Td1 (6.Dxe3) 6...Lc5 7.b3 Te1 8.bxc4
Lxc4 9.Lf1 Txd1 10.Dxd1 Td8 11.Dc2 Ld5

Domača naloga



Beli na potezi. Izzovite kmečke slabitve v taboru črnega.

1.c5 bxc5 2.dxe5 Sxe5 3.Sxe5 Lxe5 4.Lxe5 Dxe5
5.Dc2 z osvojitvijo kmeta in dobrimi možnostmi na končno zmago.

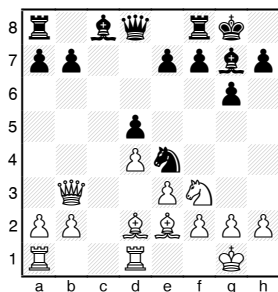
Lekcija 69 - Odprte linije

Vsebina

Med potekom partije običajno pride po poenostavitvah in s tem do odprtja nekaterih linij. Rezultat tega je rast vrednosti težkih figur, še posebno trdnjav. Zavzetje odprte linije s težkimi figurami omogoča vdor v nasprotnikov tabor. Najbolj učinkovit je prodor na sedmo (drugo) vrsto z napadom na kmete na osnovni vrsti. Prav tako predstavljajo hudo grožnjo težke figure na zadnji (prvi) vrsti.

Vrednost odprtih linij je različna. V primeru odprte linije pred kraljem, lahko nasprotnik zelo zgodaj razvije napad.

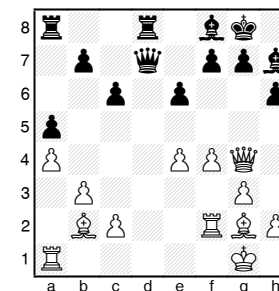
Primer 1



1...Sxd2? (neprimerna menjava, ki vodi do vdora belega po "c" liniji) 2.Txd2 Dd6 3.Tc1 b6 4.Tdc2 Lb7 5.Da4 (beli odklanja menjavo trdnjav) 5...a6 6.Tc7 b5 7.Da5 Tab8 8.T1c5 Tfd8 9.Se5 Lf6 (ne 9...Lxe5 10.dxe5 Dxe5 11.Txb7) 10.Sc6 e6 11.g3! (po 11.Sxb8 Txb8 grozi 12...Ld8) 11...Tdc8 12.Sxb8 Txb8 13.Lxb5! Ld8 (13...axb5 14.Da7) 14.Le8 Df8 (druga varianta vodi do slabše končnice za črnega 14...Lxc7 15.Dxc7 Dxc7 16.Txc7 Txe8 17.Txb7) 15.Txb7

(15.Lxf7+? Dxf7) 15...Lxa5 16.Txb8 Dd6 17.Tb7 Lb6 18.Tc6 Db4 19.Lxf7+ in črni se je vdal.

Domača naloga



Beli na potezi. Kako beli osvoji linijo?
1.Lf6! in 2.Td1.

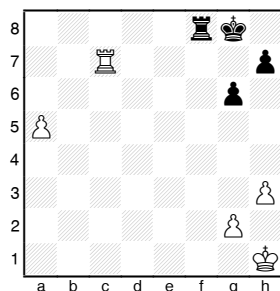
Lekcija 70 - Sedma (druga) vrsta

Vsebina

Zasedba sedme (druge) vrste vodi do naslednjih možnosti:

1. Če je kralj popolnoma odrezan, potem daleč napredovani in prosti kmet vedno zmagata.

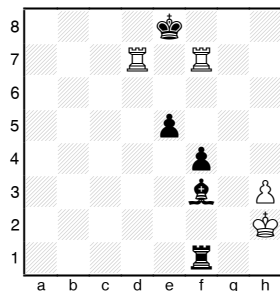
Primer 1



1.a6 (grozi a7, Tb7 in Tb8) 1...Tf1+ 2.Kh2 Ta1 3.a7 in črni ne more ubraniti Tc8+ in a8D.

2. Večni šah z dvema trdnjavama ali s trdnjavo in skakačem.

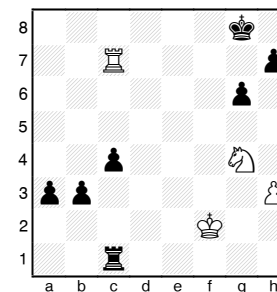
Primer 2



1.Tfe7+ (1.Tde7+? izgubi, ker gre črni na b8) 1...Kf8 2.Tf7+ Kg8 3.Tg7+ Kh8 4.Th7+ (4.Tg1?)

Tf2+) 4...Kg8 5.Thg7+ remi. Trdnjava na d7 igra vlogo stražarja.

Primer 3



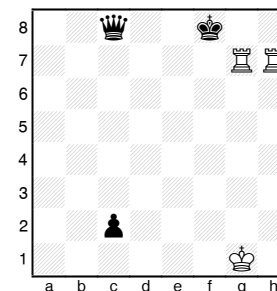
1.Td7 Tc2+ 2.Kf3 a2 3.Sf6+ Kf8 4.Sxh7+ Ke8 5.Sf6+ Kf8

3. Serija šahov s trdnjavama vodi do značilne pozicije s trdnjavama na g7 in h7 ter črnim kraljem na f8. V tem primeru ima beli dve možnosti:

a) doseči materialno prednost

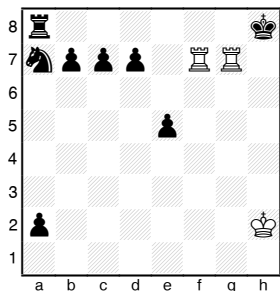
b) doseči mat, če kralju prepreči kontakt s trdnjavo na g7.

Primer 4



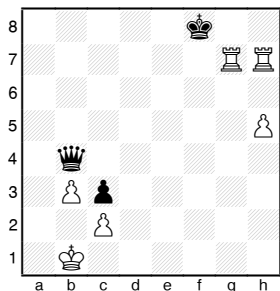
1.Th8+ z zmago belega.

Primer 5



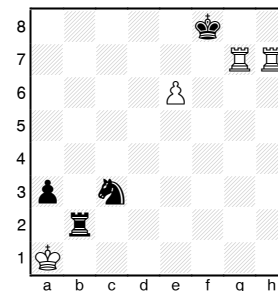
1.Th7+ Kg8 2.Tfg7+ Kf8 3.Txd7 Kg8 4.Tdg7+ Kf8
 5.Txc7 Kg8 6.Tcg7+ Kf8 7.Txb7 Kg8 8.Tbg7+ Kf8
 9.Txa7 Txa7 10.Txa7

Primer 6



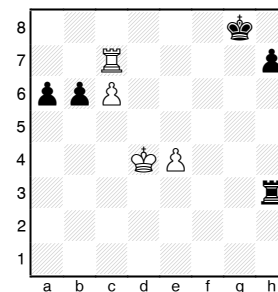
1.h6 z grožnjo 2.Th8#. Podobno vlogo lahko odigrajo tudi kmet na f6, skakač na h5, lovec na e5, ...

Primer 7

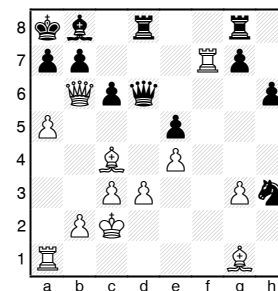


1.e7+ Ke8 2.Th8+ Kd7 3.e8D++ s hitrim matom.

Domača naloga



Črni na potezi. Kako se konča partija?
 1...Th1 2.Tb7 Tc1 3.c7 z zmago.



Beli na potezi zmaga po 1...ab?
 2.ab+ La7 3.Txa7 Kb8 4.Tfxb7+ Kc8 5.La6.

Lekcija 71 - Učenje otvoritev (1. del)

Navodilo k lekcijam 71-75

Mladi igralci višjih kategorij zelo radi igrajo znane, moderne otvoritve. Pri tem pa se večinoma le naučijo variante, ne pa tudi razvoja ideje. Tako jih preseneti že najmanjše odstopanje, za katerega sicer vedo, da ni več dobro, vendar ne vedo zakaj.

Zato na začetku ne smemo preobremeniti začetnikov z obilico variant. Učenje prvega dela igre mora temeljiti na pregledovanju partij vele mojstrov in komentarjih ter idejah posameznih otvoritev.

Učenci naj najboljše partije zapišejo v zvezke s svojimi komentarji in pogledi. Vedno naj bo učenje otvoritev povezano tudi s srednjo igro in končnicami.

V razni literaturi bodo potem našli komentarje in analize ter delali primerjave z njihovim pogledom. To bo prispevek k razvoju njihove ustvarjalne osebnosti. Za primer si bomo ogledali nekaj primerov partij iz italijanske obrambe kot začetni igralčev repertoar.

Vsebina

Kratek življenjepis Čigorina.

Mihail Ivanovič Čigorin (31.10.1850-12.1.1908), začetnik ruske šahovske šole, kandidat za svetovnega prvaka, šahovski teoretik in literat. Šah se je naučil pri 16 letih. Leta 1881 je prvič nastopil na mednarodnih turnirjih ter takoj začel posegati po najvišjih mestih. 1889 je sprejel izziv Steinitza za naslov svetovnega prvaka in izgubil 6.5:10.5.

Čigorin je bil pristaš kombinatorne igre in hitrega razvoja figur, pravi šahovski romantik. Bil je izreden poznavalec Evansovega gambita, na področju teorije

otvoritev pa se po njem imenujejo tudi variante v španski obrambi in njegova - Čigorinova otvoritev (1.e4 e6 2.De2).

Knorre-Čigorin, 1900

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.0-0 Sf6 5.d3 d6 6.Lg5 h6 7.Lh4? g5 8.Lg3 h5! 9.Sxg5 (bolje je 9.h4 z odgovorom 9...Lg4) 9...h4! 10.Sxf7 hxg3 11.Sxd8 (na 11.Sxh8 lahko 11...De7 12.Sf7 Lxf2+ 13.Txf2 gxf2+ 14.Kxf2 Sg4+ 15.Kg3 Df6 16.Df3 Dg7) 11...Lg4! 12.Dd2 (12.Sf7 Th5) 12...Sd4 13.Sc3 Sf3+! 14.gxf3 Lxf3 z nebranjivim matom.

Lekcijo zaključite s pregledom modernih partij na isto temo.

Lekcija 72 - Učenje otvoritev (2. del)

Vsebina

Salve-Schlechter, Karlsbad, 1907
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6 4.d3 Lc5 5.Sc3 d6
6.Le3 Lxe3? 7.fxe3 (odprta "f" linija in nadzor
središča je več kot nadomestilo za dvojnega kmeta)
7...Sa5 8.Lb3 Sxb3 9.axb3 Sg4 10.Dd2 f5 11.exf5
Lxf5 12.0-0 0-0 13.h3 Sh6 (13...Sf6 14.Sxe5) 14.e4
Ld7 15.d4! (bele figure so boljše povezane in odprta
pozicija je v njihovo korist) 15...Sf7 (tvegano je
15...exd4 16.Dxd4 b6 17.e5) 16.dxe5 dxe5 17.Tfd1
Sd6 18.Sxe5 Le6 19.Sf3 Txf3 (poskus napada;
19...Lxh3 20.e5) 20.gxf3 Dh4 21.Ta5 Tf8 22.Df2 Dxb3
23.Td3 b5 (po 23...Tf6 24.Tg5 Th6 25.Dg2 je napad
ustavljen) 24.Dh2 (izsili menjavo dam) 24...Dxb2+
25.Kxh2 g5 26.e5 Sf7 27.Txb5 g4 28.fxc4 Sg5
29.Tc5 Tf2+ 30.Kg3 Tf7 31.Te3 Tf1 32.Se4 Tg1+
33.Kf2 Txc4 34.Sxc5 in črni se predal.

Na isto temo pogledajte še nekaj sodobnih partij.

Lekcija 73 - Učenje otvoritev (3. del)

Vsebina

Steinitz-Bardeleben, Hastings, 1895
Večno zelena partija.
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4
6.cxd4 (6.e5 d5) 6...Lb4+ 7.Sc3 d5 8.exd5 Sxd5 9.0-0
Le6 10.Lg5 Le7 11.Lxd5! Lxd5 12.Sxd5 Dxd5
13.Lxe7 Sxe7 14.Te1 f6 15.De2 Dd7 16.Tac1 c6
(bolje je 16...Kf7) 17.d5! cxd5 18.Sd4 Kf7 19.Se6
Thc8 20.Dg4 g6 21.Sg5+ Ke8 22.Txe7+! Kf8!
23.Tf7+ Kg8 24.Tg7+ Kh8 25.Txh7+ Kg8 26.Tg7+
Kh8 27.Dh4+ Kxg7 28.Dh7+ Kf8 29.Dh8+ Ke7
30.Dg7+ Ke8 31.Dg8+ Ke7 32.Df7+ Kd8 33.Df8+
De8 34.Sf7+ Kd7 35.Dd6#
Nadaljujte s sodobnejšimi partijami.

Lekcija 74 - Učenje otvoritev (4. del)

Vsebina

Spielmann-Cohn, Karlsbad, 1907

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4
6.cxd4 Lb4+ 7.Sc3 Sxe4 8.0-0 0-0 (8...Sxc3 9.bxc3
Lxc3 dopušča močan napad po 10.La3, kot je
pokazal Keres; bolje je 8...Lxc3 9.d5 Lf6 10.Te1 Se7
11.Txe4 d6 12.Lg5 Lxg5 13.Sxg5 0-0 14.Sxh7 Kxh7
(14...Lf5) 15.Dh5+ Kg8 16.Th4 f5 17.Dh7+ Kf7
18.Th6 Tg8 19.Te1 Df8 20.Lb5 Th8 21.Txe7+ Dxe7
22.Dxh8 gxh6 23.Dh7+ Kf6 24.Dxh6+ Ke5 25.De3+
Kf6 26.Dh6+) 9.d5 Lxc3 10.bxc3 Se7 11.Te1 Sf6
12.d6 Sg6 (na 12...cxd6 gre 13.La3) 13.La3 c6
14.Se5 Sxe5 15.Txe5 b6 16.Df3 Lb7 17.Tae1 Tb8
18.Lc1 b5 19.Ld3 Sd5 20.Lxh7+. Črni je predal, ker
je mat neizbežen po 20...Kxh7 21.Th5+ Kg8 22.Dh3
g6 23.Th8+ Kg7 24.Dh6+ Kf6 25.Lg5+ Kf5 26.Dh3+
Kxg5 27.Dg3+ Kf5 28.De5+ Kg4 29.f3#

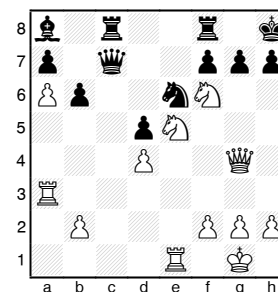
Nadaljujte z drugimi, sodobnejšimi primeri.

Lekcija 75 - Učenje otvoritev (5. del)

Vsebina

Rossolimo-Reisman, San Juan, 1967

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4
6.cxd4 Lb4+ 7.Ld2 Lxd2+ 8.Sbxd2 d5 9.exd5 Sxd5
10.Db3 Sce7 11.0-0 c6 12.Tfe1 0-0 13.a4 b6? (slabi
točko c6; pravilno je 13...Db6) 14.Se5 Lb7 (grozilo
je 15.Sxc6) 15.a5 Tc8 16.Se4 Dc7 17.a6 La8 18.Dh3
Sf4 19.Dg4 Sed5 20.Ta3 Se6 21.Lxd5 cxd5 22.Sf6+
Kh8



23.Dg6!! Dc2 (23...fxg6 24.Sxg6+ hxg6 25.Th3#)
24.Th3! in črni se je vdal.

Poiščite podobne primere v novejših partijah.

Nekaj uporabne literature

Parma, Kutin: Šah za vsakogar

Veinstein: Kombinacije i zamke u otvaranju

Marović, Sušić: Moderna teorija otvaranja

Lisicin: Strategija i taktika

Koblenc: Šahovsko umiječe

Vuković: Umiječe šahovskog napada

Drinovec: Šahovska šola



Mesečno glasilo Šahovske zveze Slovenije z:

- rezultati (tabele) s turnirjev,
- partijami s turnirjev,
- šahovsko šolo,
- dopisnim kotičkom,
- kombinacijami,
- novicami iz dela organov ŠZS,
- razpisi doma in v tujini

lahko naročitev na Šahovski zvezi Slovenije, telfon: 061/1365-800 ali GSM:
041/686-746