



<http://www.osobrinzi.si/index.php/projekti-dejavnosti/interesne-dejavnosti/sah>  
<http://www.osobrinzi.si/index.php/projekti-dejavnosti/interesne-dejavnosti/sah-osnovno>

V sodelovanju z MŠK Valentin in Šahovskim društvom Kočevje <http://www.sah-kocevje.si/>

## Šahovski krožek

# Končnica

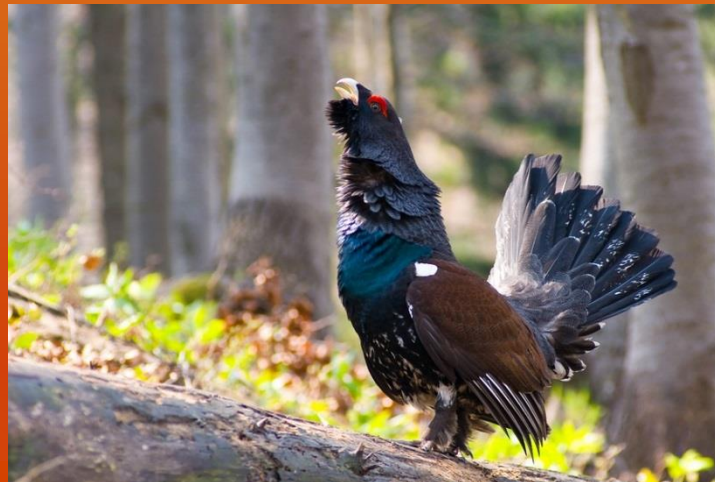
Tomaž Cokan ([tomaz.cokan@guest.arnes.si](mailto:tomaz.cokan@guest.arnes.si))

Žiga Volf ([ziga.volf@gmail.com](mailto:ziga.volf@gmail.com))

11.6.2015

# Kmet proti dami

- V končnicah, kjer ima en igralec damo, drugi pa le kmeta, se partija navadno konča z zmago igralca z damo
- Priložnost za igralca s kmetom se skriva v pravočasni promociji, ki mu lahko zagotovi remi



# Primer 1

- Beli želi dobiti partijo v položaju na diagramu
- Za izpolnitev tega cilja mora najprej osvojiti črnega kmeta, nato pa matirati kralja
- Črni bi seveda želel promovirati z edinim kmetom in si s tem zagotoviti remi



# Primer 1 (nadaljevanje)

- Za belega je najpametneje, da postavi damo pred črnega kmeta
- Igralec z damo bo vselej osvojil kmeta, če mu uspe postaviti damo predenj
- 1.Dh1 Kh3
- Beli najprej postavi damo na polje pred kmetom



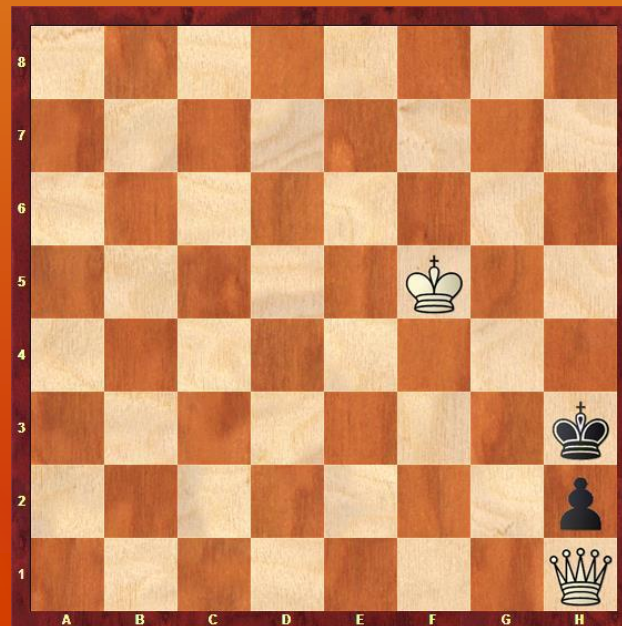
# Primer 1 (nadaljevanje)

- 2.Kf6 Kg3
- V nadaljevanju se mora beli približati s svojim kraljem



# Primer 1 (nadaljevanje)

- 3.Kf5 Kh3
- Beli je prišel blizu črnemu, beli bo kmalu matiral črnega



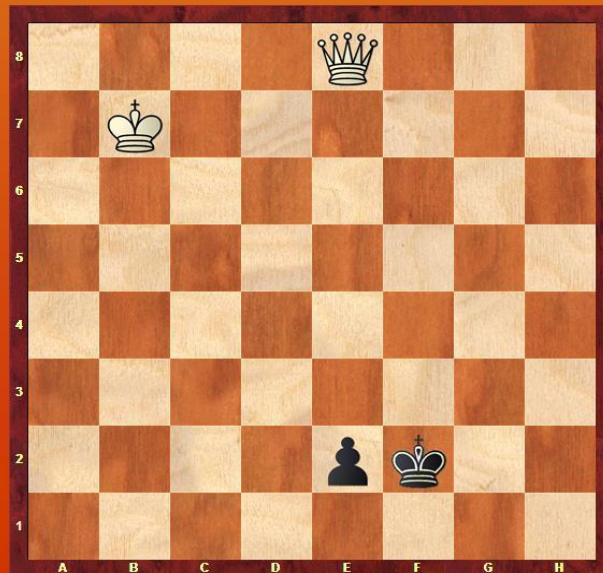
# Primer 1 (nadaljevanje)

- 4.Kf4 Kh4
- 5.Dxh2#
- Beli je matiral črnega kralja, s pomočjo jemanja kmeta



# Primer 2

- Črni brani svojega kmeta s kraljem
- Če ga uspe premakniti še za eno polje naprej, bo promoviral v damo
- V tem primeru bi oba igralca imela po eno damo in partija bi se končala z remijem
- Če želi beli zmagati v partiji, mora najprej osvojiti kmeta
- Zato ga mora napasti z dvema figurama, česar brez pomoči kralja ne more storiti





# Primer 2 (nadaljevanje)

- 1.Df7+ Kg2 2.De6 Kf2
- Dama se približuje nasprotnikovemu kralju, ob tem pa se stopničasto premika
- V prvi potezi je napadla črnega kralja
- Ko se ta umakne, dama hitro napade črnega kmeta in to izmenično ponavlja



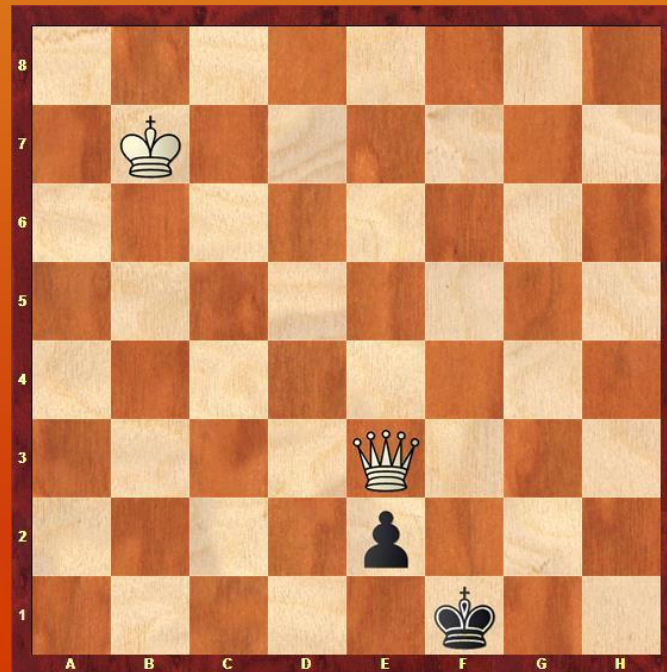
## Primer 2 (nadaljevanje)

- 3.Df5+ Kg2 4.De4+ Kf2
- Beli bi rad prisilil črnega kralja, da stopi pred kmetom
- Takrat črni ne bo grozil s promocijo, beli pa bo izkoristil trenutek in se za potezo približal s svojim kraljem
- In tako se mehanizem ponavlja



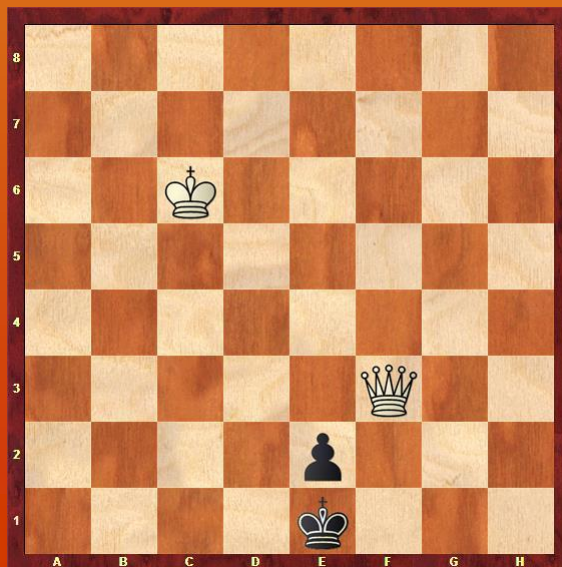
# Primer 2 (nadaljevanje)

- 5.Df4+ Kg2 6.De3 Kf1
- Beli je vedno bližje osvojitvi črnega kmeta



## Primer 2 (nadaljevanje)

- 7.Df3+ Ke1 8.Kc6
- Črni kralj je moral stopiti pred svojega kmeta, drugače bi ga izgubil
- Beli je izkoristil trenutek in se hitro približal s kraljem



# Primer 2 (nadaljevanje)

- 8... Kd2 9.Df2 Kd1 10.Dd4+
- Beli bo s tem daminim manevrom (šahom) postopoma prisilil črnega, da ponovno stopi pred svojim kmetom



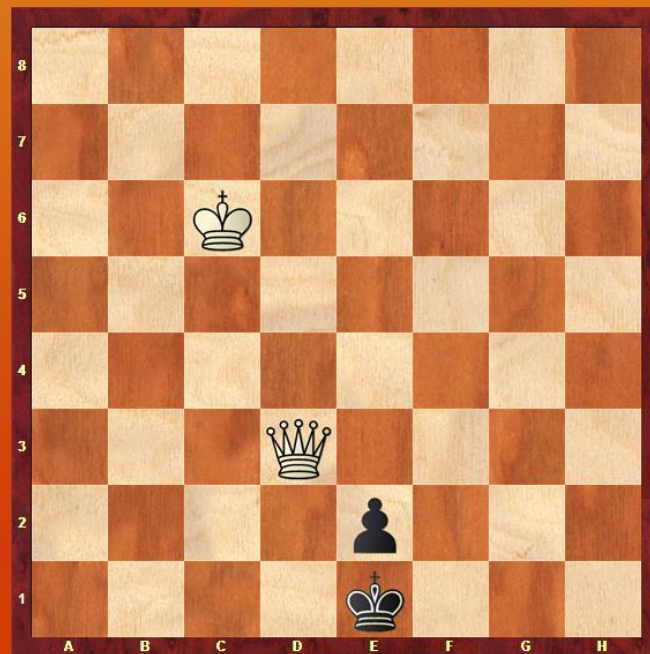
# Primer 2 (nadaljevanje)

- 10... Kc2
- Črni kralj se bori in noče iti pred svojim kmetom



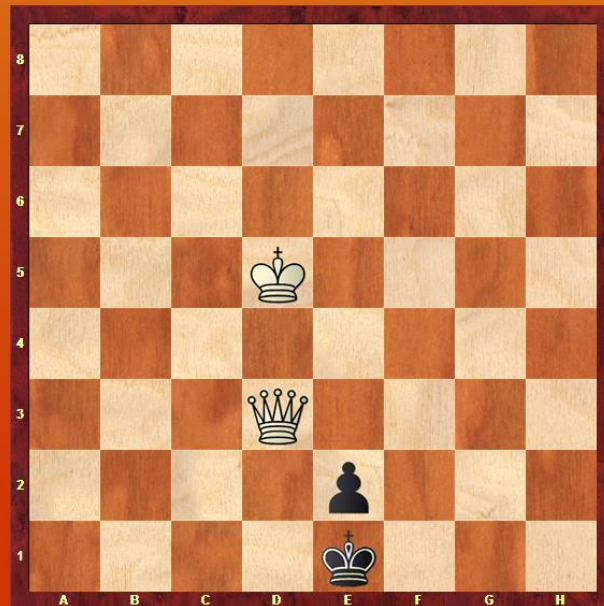
# Primer 2 (nadaljevanje)

- 11.De3 Kd1 12.Dd3+ Ke1
- Črni kralj znova ni imel izbire in je moral pred kmeta



# Primer 2 (nadaljevanje)

- 13.Kd5 1:0
- Beli kralj se približa še za eno polje
- Ta manever ponavlja, vse dokler ne pride do črnega kmeta, ki ga bo nato vzel z damo in mirno matiral črnega kralja





# Remi

- V določenih položajih ima igralec s kmetom vendarle priložnost, da uide v remi
- Te možnosti strmo naraščajo, če se brani s kmetom na liniji c (ali f) in če je kmet napredoval do sedme vrste



# Remi (nadaljevanje)

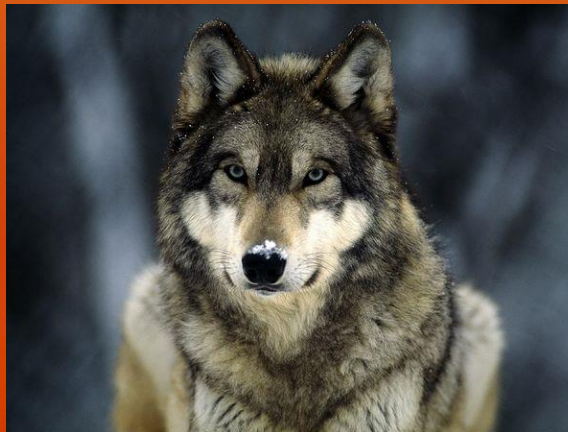
- **Pravilo:**

Končnica dame proti kmetu bo remi, ko:

- je kmet na liniji c ali f,
- je kmet napredoval do svoje sedme vrste,
- je kmet branjen s kraljem s "krajše strani",
- je kralj igralca z damo dovolj oddaljen od dogajanja.

- Takšne končnice vodijo v remi, saj branilčevemu kralju ni treba nenehno braniti kmeta

- Kralj se lahko umakne v kot in če dama nato vzame kmeta, pride do pata



# Primer 3

- Na diagramu so vsi pogoji za remi izpolnjeni: kmet je na liniji c, na svoji sedmi vrsti, kralj ga brani s krajše strani, beli kralj pa je daleč od dogajanja na šahovnici



# Primer 3 (nadaljevanje)

- 1.Db5+ Ka1 2.Da4+ Kb1 3.Db3+
- Še zadnji poskus belega, da prelisiči črnega



# Primer 3 (nadaljevanje)

- 3... Ka1 = (in ne 3...Kc1, saj bi se na ta način začel približevati beli kralj s 4.Kf6)
- Če beli vzame kmeta na c2 z damo, je pat (remi)
- Če beli dovoli promocijo črnega kmeta v damo, je prav tako remi



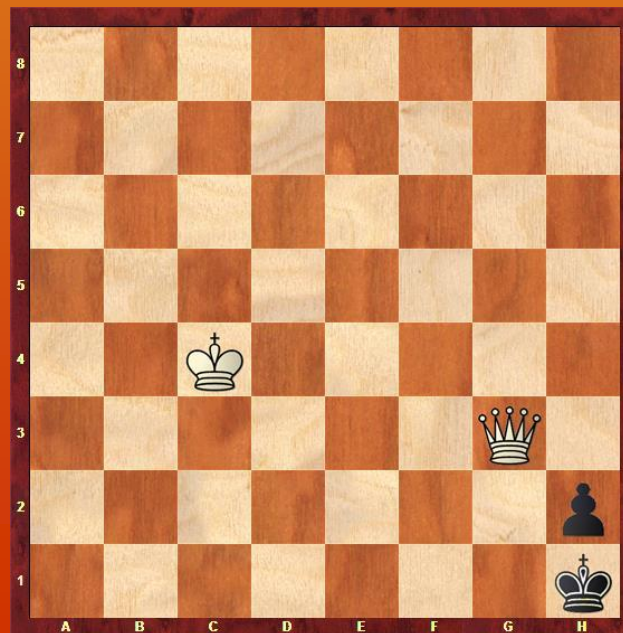
# Primer 4

- Zelo podobno je v končnicah z enim od robnih kmetov
- Če so pogoji izpolnjeni (kmet na svoji sedmi vrsti, branjen s kraljem, nasprotnikov kralj pa dovolj oddaljen), bo na šahovnici remi



# Primer 4 (nadaljevanje)

- 1.Dg3+ Kh1 =
- Če se začne beli približevati s svojim kraljem, npr. s potezo 2.Kd3, je pat, saj črni kralj nima več na voljo poteze



# Kmet proti trdnjavi

- Ta končnica je ena najtežjih med vsemi
- Igralec, ki ima trdnjavo, se mora močno potruditi za zmago, ki mu ni vnaprej zagotovljena
- Igralec s kmetom bi seveda rad remiziral





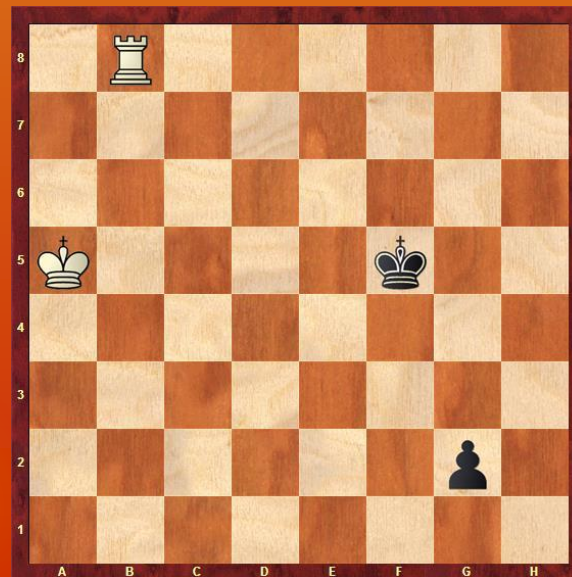
# Kmet proti trdnjavi (nadaljevanje)

- Obstajajo tudi izjemni položaji, ko kmet trdnjavo celo premaga
- Če bi mu uspelo promovirati v damo, nasprotnik pa dame ne bi mogel vzeti, bi mu to zlahka uspelo
- Če igralec s trdnjavo osvoji kmeta, pa bo zlahka obračunal z osamljenim nasprotnikovim kraljem



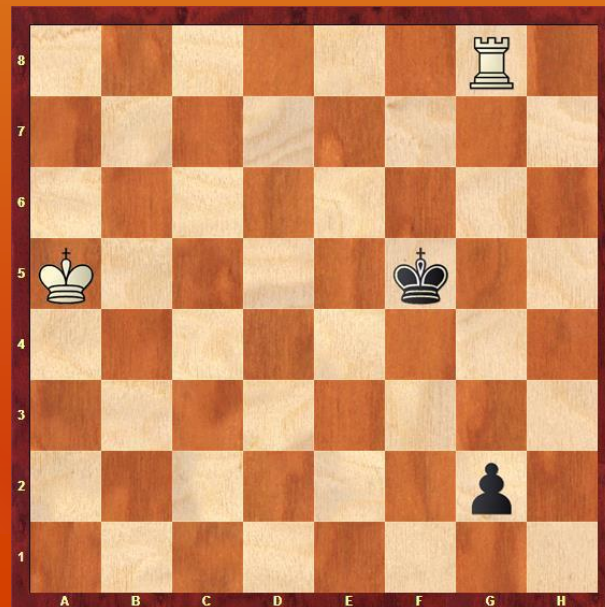
# Primer 5

- Trdnjavo je najbolje postaviti za kmeta, zato jo beli v položaju na diagramu premakne na polje g8
- S to potezo je trdnjava črnega kmeta napadla in ker sta črni kralj in kmet oddaljena več kot dve polji, je kmet izgubljen
- Črni ne more ubraniti kmeta, partija je izgubljena



# Primer 5 (nadaljevanje)

- 1.Tg8
- Trdnjava bo vzela črnega kmeta in nato s pomočjo kralja matirala črnega



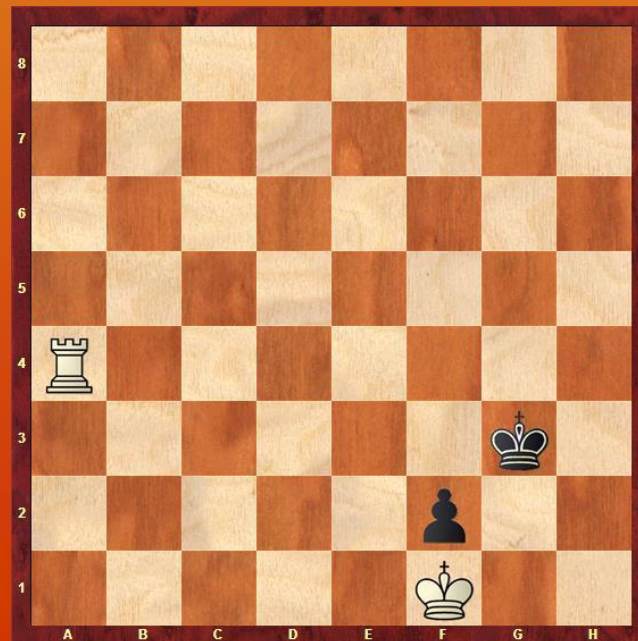
# Primer 5 (nadaljevanje)

- 1... Kf4 2.Txg2
- Beli je vzel kmeta, s tem pa si je zagotovil zmago v partiji



# Primer 6

- Igralec s trdnjavo bo vselej uspel osvojiti nasprotnikovega kmeta, če mu bo predenj uspelo postaviti svojega kralja
- V položaju na diagramu je beli kralj pred črnim kmetom



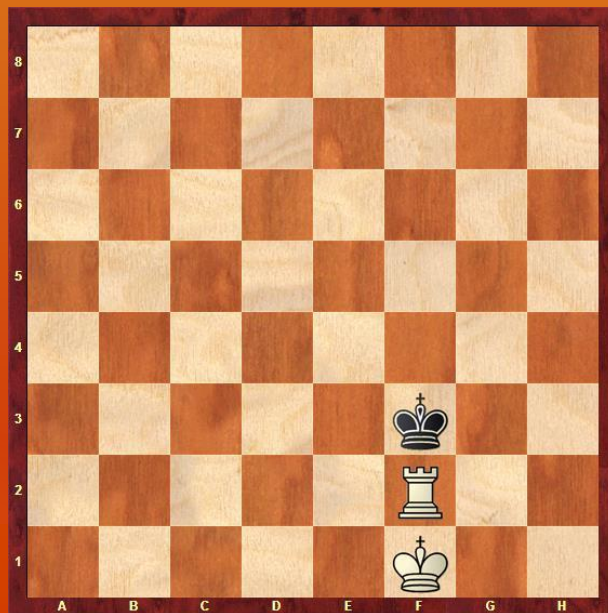
# Primer 6 (nadaljevanje)

- 1.Ta2
- Beli je napadel črnega kmeta z dvema figurama, črni pa ima za obrambo le kralja



# Primer 6 (nadaljevanje)

- 1...Kf3 2.Txf2 1:0
- Kmet je izgubljen in beli bo s trdnjavo zlahka matiral črnega kralja



# Primer 7

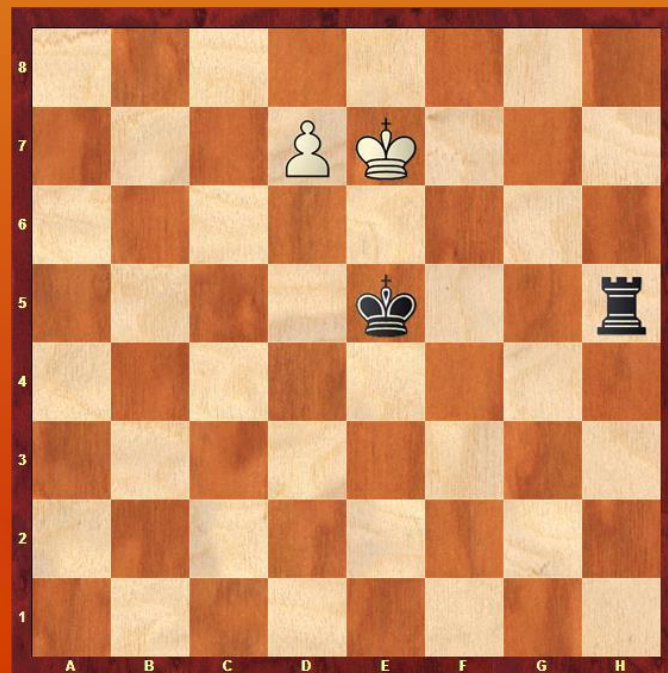
- Črni je na potezi
- Promocijo kmeta v damo bi lahko branil s premikom svoje trdnjave na polje f8 ali na polje d5
- Polje f8 nadzira beli kralj, pot do polja d5 pa trdnjavi zapira lastni kralj





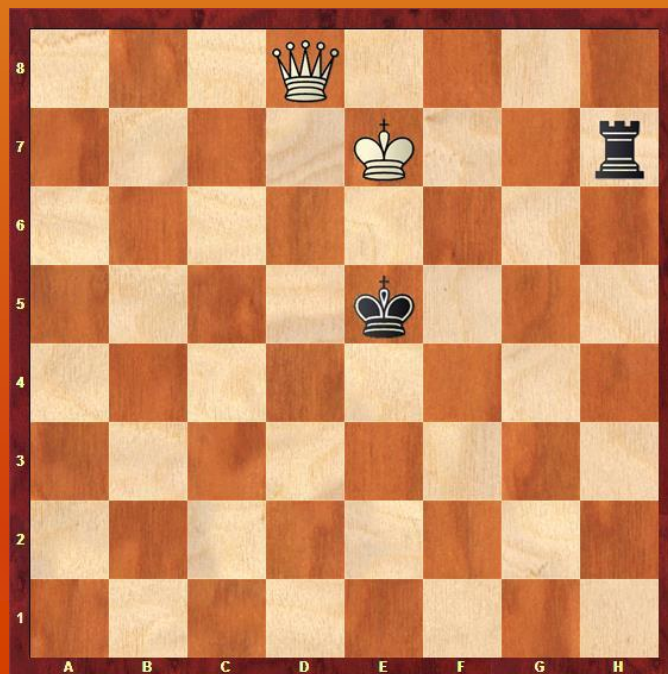
# Primer 7 (nadaljevanje)

- Kljub vsemu ima črni učinkovito in elegantno pot do remija
- Črni bo odrezal belega in uspel zamenjati svojo trdnjavo z novo promovirano damo
- 1... Th5!



# Primer 7 (nadaljevanje)

- 2.d8D Th7+
- Črni bo prisilil belega kralja, da odide na zadnjo vrsto



# Primer 7 (nadaljevanje)

- 3.Kf8 Th8+
- Črni bo z vezavo osvojil belo damo



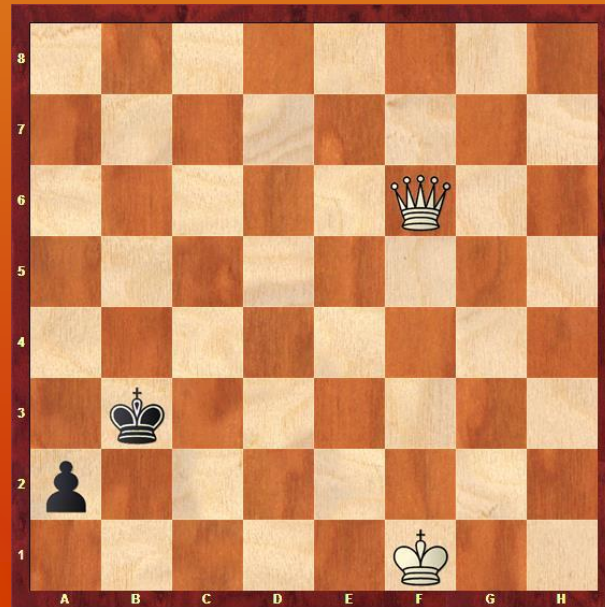
# Primer 7 (nadaljevanje)

- 4.Ke7 Txd8
- 5.Kxd8 =
- Partija se je končala z remijem



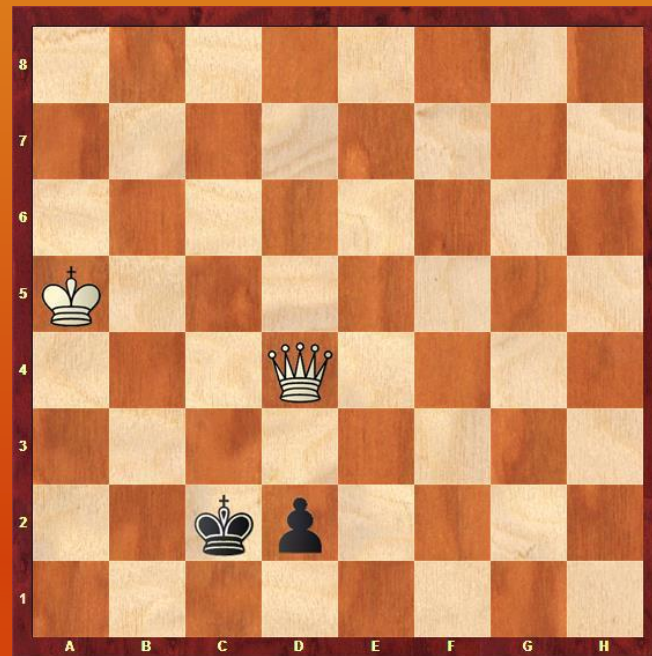
# Vaja 1

- Katero potezo naj izbere beli?



# Vaja 2

- Kako naj igra beli, če želi zmagati?



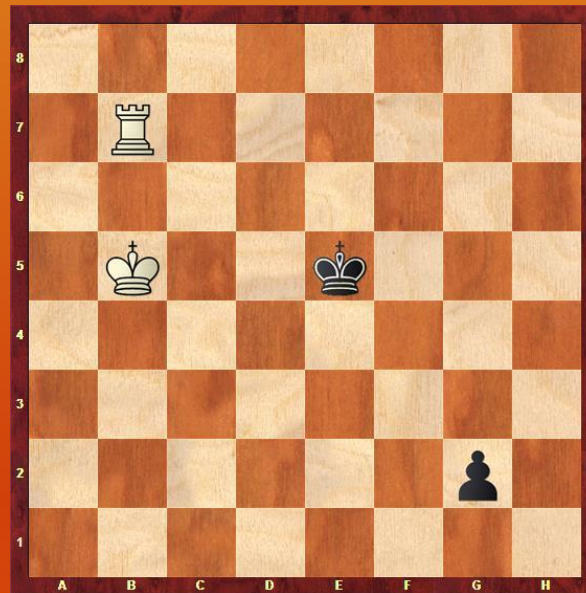
# Vaja 3

- Ali lahko črni remizira?



# Vaja 4

- Kako naj igra beli, če želi zmagati?





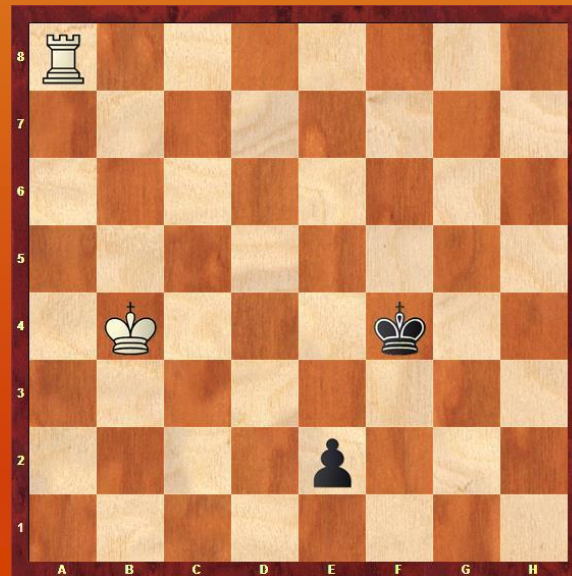
# Vaja 5

- Kako naj igra črni, če želi izvleči remi?



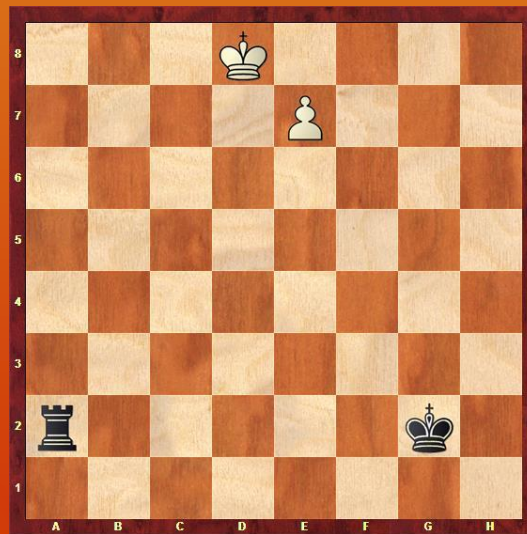
# Vaja 6

- Kako naj igra beli, če želi zmagati?



# Vaja 7

- Kako naj igra črni, če želi izvleči remi?



# Obvezna domača naloga

- Črni je na potezi, kako se bo končala partija?
- preberi prosojnice 😊



# Obvezna domača naloga – drugi del

- igranje šaha 😊



# Neobvezna domača naloga

- nariši nekaj na temo šaha (risbica ...)
- napiši nekaj na temo šaha (pesmica, zgodbica ...)
- še kaj drugega, kar ni navedenega ...
- neobvezno domačo nalogo lahko ustvariš skupaj s sošolci, prijatelji, starši, starimi starši, učitelji ...

Pusti domišljiji prosto pot 😊



# Vira

- Šahovska začetnica – vodič za učitelje (dr. Olgun Kulacs, Turčija; izdajatelj Šahovska zveza Slovenije)
- Šahovska škola (Dimitar K. Nevčevski, Skopje, februar 1999)

Hvala za vašo pozornost!

