

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

V sodelovanju s Šahovskim društvom Kočevje <http://www.sah-kocevje.si/>

Šahovski krožek za prvo triado in 4. razred

# Hitri mati, faze igre, opozicija in mat s trdnjavo

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

Žiga Volf

26.2.2014

# Hitri mati

- v nadaljevanju sledi prikaz nekaj primerov hitrih matov
- hitri mati se lahko pripetijo le v primeru grobe napake oziroma napak enega izmed igralcev, če oba igralca odigrata najboljše poteze, do hitrega mata ne more priti
- velikokrat se pri hitrih matih pojavijo žrtve figure za mat, kar pomeni, da tisti, ki ima več figur na šahovnici, ne pomeni, da bo partijo tudi zmagal
- primeri hitrih matov so zgolj zato, da si jih ogledate, ne se učiti teh primerov na pamet!
- otvoritve si bomo bolj podrobno pogledati proti koncu šolskega leta



# Primer 1

- Legalov mat
- 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Lg4 4.Sc3 g6 5.Sxe5 Lxd1 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5 #



# Primer 2

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



# Primer 3

- 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 Sc6 4.Sxc6 dxc6 5.d3 Lc5 6.Lg5 Sxe4 7.Lxd8 Lxf2+ 8.Ke2 Lg4#



# Primer 4

- 1.d4 f5 2.Lg5 h6 3.Lh4 g5 4.Lg3 f4 5.e3 h5 6.Ld3 Th6 7.Dxh5+ Txh5 8.Lg6 #



# Primer 5

- 1.d4 Sf6 2.Sd2 e5 3.dxe5 Sg4 4.h3? Se3 5.fxe3 Dh4 6.g3 Dxd3 #



# Primer 6

- 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 d5 4.Sc3 dxe4 5.Sxe4 Lg4 6.De2 Lxf3 7.Sf6 #





# Primer 7

- 1.d4 e5 2.dxe5 Sc6 3.Sf3 De7 4.Lf4 Db4+ 5.Ld2 Dxb2 6.Lc3 Lb4 7.Dd2 Lxc3 8.Dxc3 Dc1 #



# Primer 8

- 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 Lb4 4.Sge2 dxe4 5.a3 Lxc3+ 6.Sxc3 Sc6 7.Dg4 Sxd4 8.Dxg7 Sxc2+ 9.Ke2 Dd3 #



# Primer 9

- 1.e4 e5 2.c3 d6 3.d4 Ld7 4.Lc4 Sf6 5.Db3 De7 6.Dxb7 Lc6 7.Dc8+ Dd8 8.Lxf7+ Ke7 9.De6 #



# Primer 10

- 1.e4 b6 2.d4 Lb7 3.Ld3 f5 4.exf5 Lxg2 5.Dh5+ g6 6.fxg6 Sf6 7.gxh7+ Sxh5 8.Lg6 #



# Primer 11

- 1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 3.Sf3 d6 4.Lc4 Sb6 5.Lxf7+ Kxf7  
6.Sg5+ Kg8 7.Df3 De8 8.e6 h6 9.Df7+ Dxf7 10.exf7 #



# Primer 12

- 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Sxd4 Sge7 5.Sc3 g6 6.Lg5 Lg7 7.Sd5 Lxd4 8.Dxd4 Sxd4 9.Sf6+ Kf8 10.Lh6 #



# Faze šahovske igre

- šahovsko partijo lahko razdelimo na tri dele: otvoritev, srednja igra in končnica
- otvoritev označuje začetek šahovske igre, pri otvoritvi je običajno večina figur še vedno na šahovnici, igra se z veliko figurami
- končnica pomeni zaključek šahovske igre, pri končnici je običajno večina figur že odstranjena iz šahovnice, igra se z malo figurami
- srednja igra je vmes med otvoritvijo in končnico
- meje med posameznimi deli partije je težko določati
- načeloma se srednje igre in končnice ne preskakuje, izjema so hitri mati, kjer se partija konča že v otvoritvi



# Opozicija

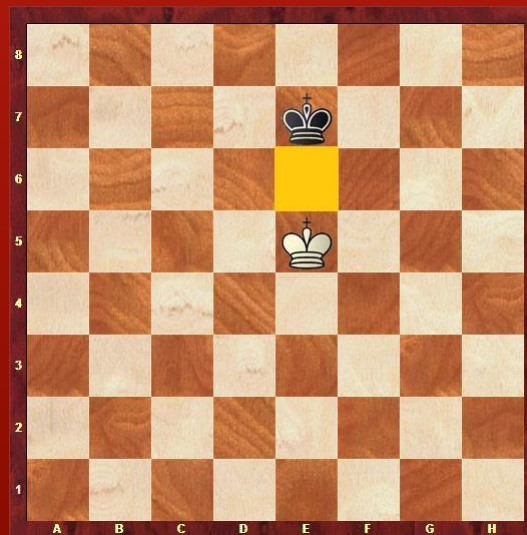
- o opozicija je položaj v končnici, ki opisuje posebno, geometrijsko razmerje med dvema kraljema
- o opoziciji govorimo takrat, ko si kralja stojita nasproti (vodoravno, navpično ali poševno), med njima pa je neparno število polj (eno, tri ali pet)
- o kralja v opoziciji vselej stojita na poljih iste barve
- o to pravilo je zelo pomembno in se ga velja dobro naučiti, saj ga potrebujemo za zmago v mnogih položajih, še posebej v kmečkih končnicah, ki si jih bomo ogledali proti koncu šolskega leta, ali pri matiranju s trdnjavo in kraljem proti kralju





# Primer 13

- kralja sta v opoziciji, saj sta si postavljena nasproti po navpičnici (liniji), med njima pa je samo eno polje



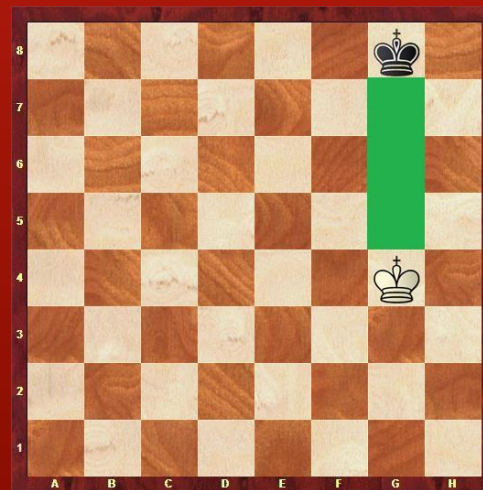
# Primer 14

- tudi na tem diagramu sta kralja v opoziciji, saj sta si postavljena nasproti po vodoravnici (vrsti), med njima pa je samo eno polje



# Primer 15

- dolga opozicija
- kralja sta si postavljena nasproti po navpičnici, med njima pa so tri polja



# Primer 16

- diagonalna opozicija
- kralja sta si postavljena nasproti po poševnici (diagonali), med njima pa je eno polje



# Vaja 1

- na katero polje se mora premakniti beli kralj, če želi stopiti v opozicijo?



# Vaja 2

- na katero polje se mora premakniti črni kralj, če želi stopiti v diagonalno opozicijo?



# Mat s trdnjavo

- za mat s trdnjavo moramo najprej pripraviti matni položaj:
  - nasprotnikov kralj mora stati na robu šahovnice
  - kralj igralca, ki matira, mu mora stati nasproti (v opoziciji), med njima pa mora biti natančno eno polje
- spodnji diagram prikazuje matni položaj za trdnjavo
- trdnjavo premaknemo na polje a8 in partije je konec



# Potiskanje nasprotnikovega kralja proti robu šahovnice

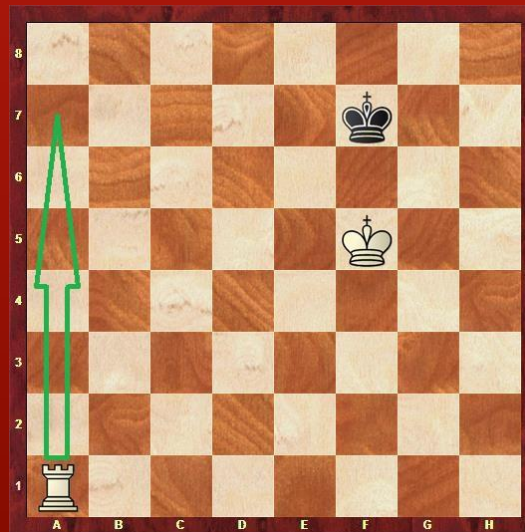
- tega ne moremo brez sodelovanja obeh: trdnjave in kralja
- nasprotnikovega kralja postopoma potiskamo za vrsto ali linijo proti robu, vselej na način, da kralja postavimo v opozicijo in nato damo šah s trdnjavo





# Primer 17

- kralja sta postavljena v opozicijo, na isti navpičnici, med njima je eno samo polje
- to je trenutek za šah s trdnjavo na polje a7 in kralj se mora umakniti za vrsto nazaj, kar je že na robu šahovnice



# Primer 18

- kralja sta postavljena v opozicijo, na isti vodoravnici, med njima je samo eno polje
- to je trenutek za šah s trdnjavo in kralj se mora umakniti za linijo nazaj, kar je že na robu šahovnice



# Postopek matiranja

- črni kralj je že zelo blizu roba
- naloga belega je, da ga potisne še za vrsto nazaj



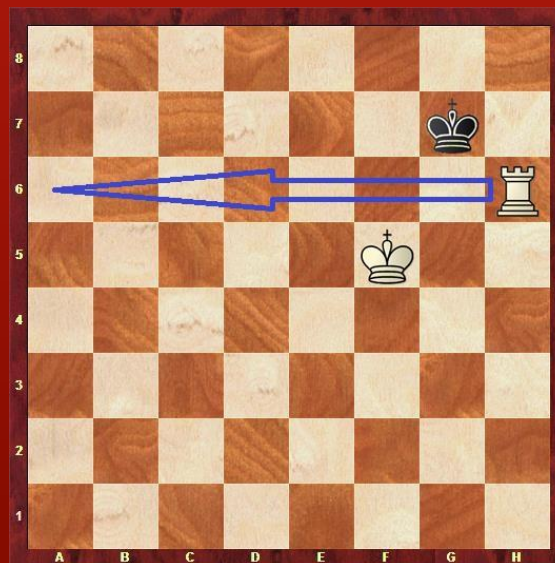
# Postopek matiranja (nadaljevanje)

- 1.Th6
- najprej onemogočimo črnemu kralju vrnitev nazaj, proti središču
- taki potezi pravimo, da kralja odrežemo
- odslej je kralj prisiljen, da se premika le še po sedmi ali osmi vrsti
- beli želi nasprotnikovega kralja potisniti na zadnjo, osmo vrsto
- tam bo postavil svojega kralja v opozicijo in matiral črnega s trdnjavo



# Postopek matiranja (nadaljevanje)

- 1...Kd7 2.Kd5 Ke7 3.Ke5 Kf7 4.Kf5 Kg7
- črni kralj je napadel trdnjavo
- trdnjavo je najbolje umakniti na drugo stran, na najbolj oddaljeno polje



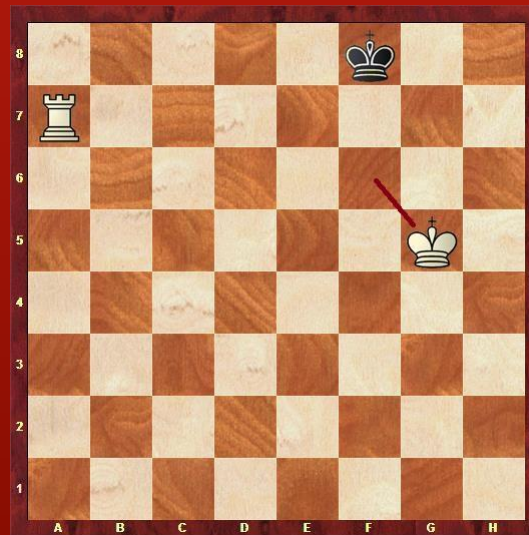
# Postopek matiranja (nadaljevanje)

- 5.Ta6 Kh7 6.Kg5 Kg7
- uspelo je, kralja si stojita nasproti, v opoziciji
- to je trenutek za šah s trdnjavo in črni kralj se bo prisiljen umakniti na zadnjo vrsto



# Postopek matiranja (nadaljevanje)

- 7.Ta7+ Kf8
- črni kralj ni imel izbire in se je moral umakniti nazaj



# Postopek matiranja (nadaljevanje)

- 8.Kf6 Ke8 9.Ke6 Kf8
- črni želi ponavljati poteze in s tem osvojiti pol točke (remi)





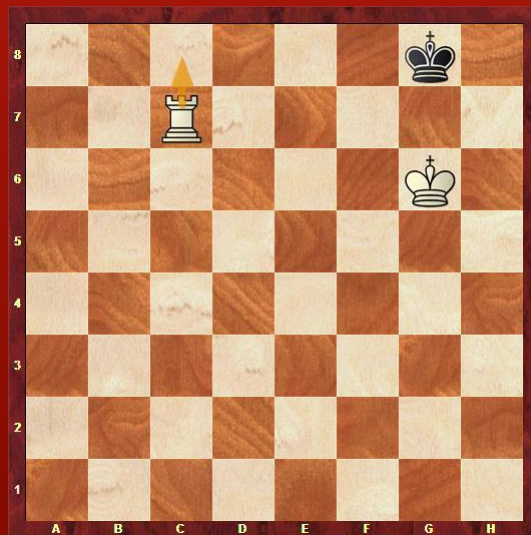
# Postopek matiranja (nadaljevanje)

- 10.Tc7!
- beli črnemu ne bo dopustil ponavljati potez, to bo izvedel s čakalno potezo, ki direktno ničesar ne preti, vendar je dolgoročno usodna za črnega
- beli bo odigral trdnjavo na c7 (lahko bi jo premaknil tudi na b7)
- če bo črni šel nazaj s kraljem na polje e8, bo dobil mat s trdnjavo na c8



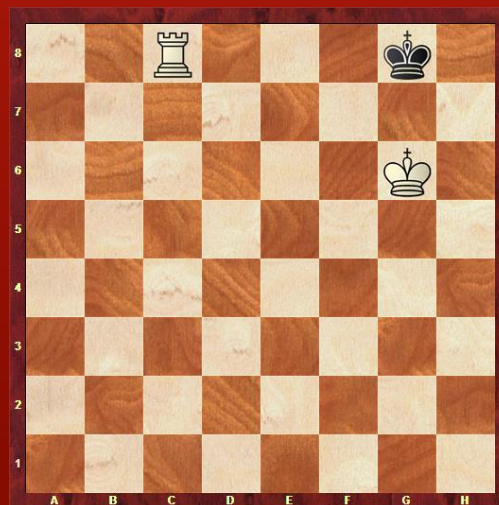
# Postopek matiranja (nadaljevanje)

- 10...Kg8 11.Kf6 Kh8 12.Kg6 Kg8
- beli je ponovil postopek, ki ga je izvajal že s črnim kraljem na sedmi vrsti
- kralja sta v opoziciji, čas je za zaključni udarec



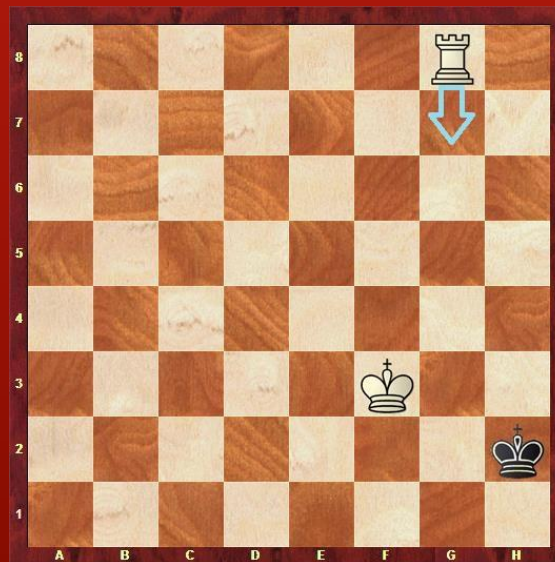
# Postopek matiranja (nadaljevanje)

- 13.Th8#
- trdnjava je dala šah
- na šahovnici ni niti enega polja, kamor bi se črni kralj lahko umaknil
- beli je matiral črnega



# Čakalna poteza

- beli je na potezi
- če bi premaknil kralja na 1.Kf2 za opozicijo, bi črni zlahka ušel iz matne zanke 1...Kh3.



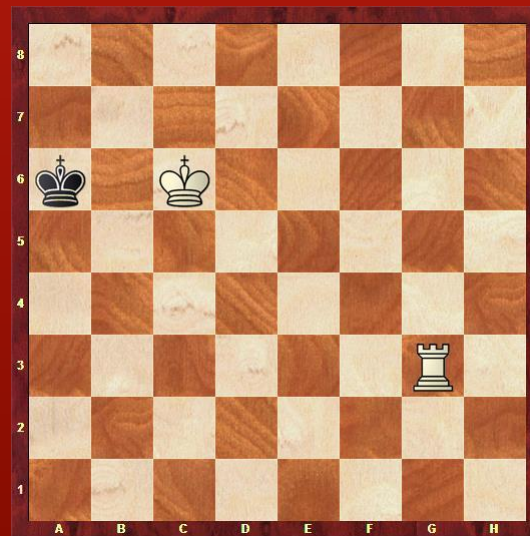
# Čakalna poteza (nadaljevanje)

- zato beli izbere čakalno potezo 1.Tg7! in sam počaka črnega
- po 1...Kh1 (1...Kh3 2.Th7#) 2.Kf2 Kh2 3.Th7#



# Vaja 3

- pokaži potezo, s katero beli matira črnega kralja!



# Obvezna domača naloga

- preberi prosojnice 😊
- na katero polje naj črni premakne trdnjavo, če želi odrezati belega kralja?



# 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 vašu pozornost!

