



<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

# Posebna pravila pri kmetih

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

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

2.4.2015

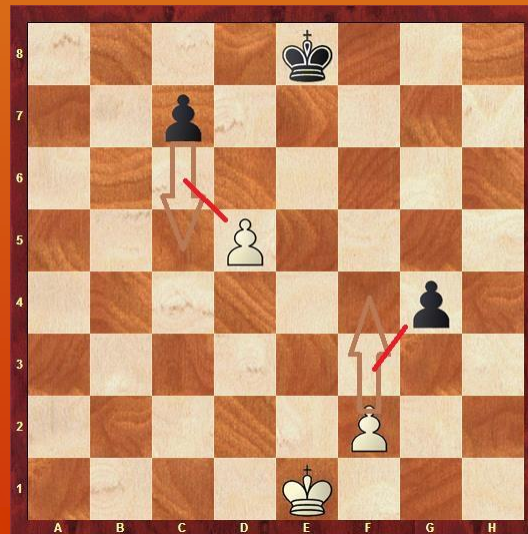
# En passant

- jemanje s kmetom na način en passant je nekaj posebnega
- vemo že, da kmet na svojem začetnem polju lahko napreduje za eno ali dve polji
- če se odloči za napredovanje za dve polji in se s tem postavi ob nasprotnikovega kmeta, ga lahko nasprotnik vzame, kot v primeru, če bi se premaknil le za eno polje
- takemu jemanju rečemo en passant



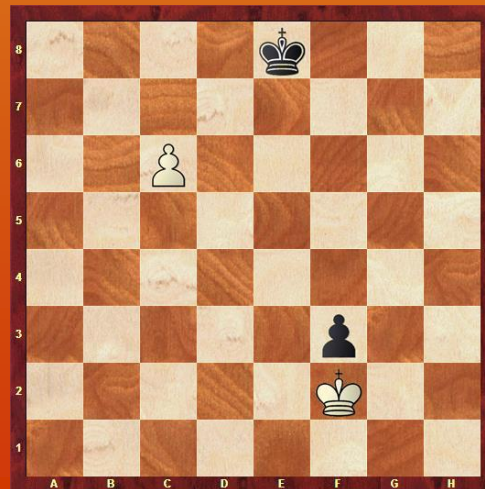
# Primer 1

- če beli premakne kmeta na f4, ga lahko črni vzame s potezo gxf3 (en passant jemanje)
- če črni premakne kmeta na c5, ga lahko beli vzame s potezo dxc6 (en passant jemanje)



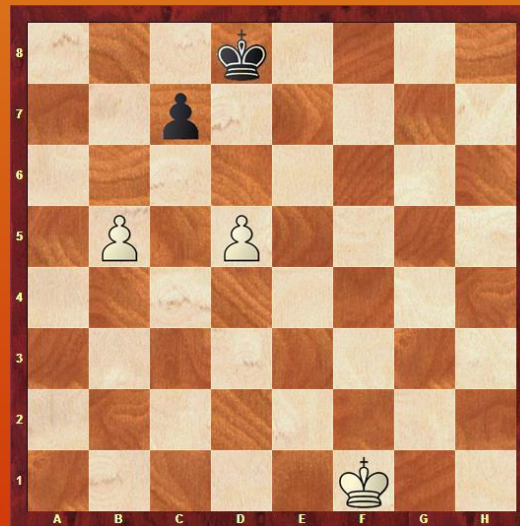
# Primer 1 (nadaljevanje)

- po odigranih potezah 1.f4 gxf3 2.Kf2 c5 3. dxc6 je končno stanje prikazano na spodnjem diagramu



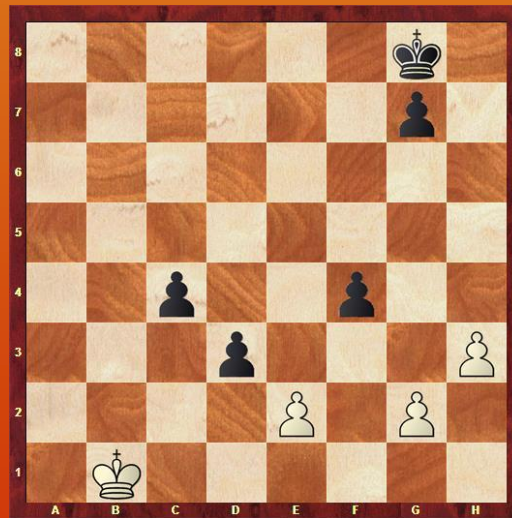
# Vaja 1

- črni bo napredoval s kmetom s polja c7 na polje c5
- ali beli lahko vzame en passant? Kako?



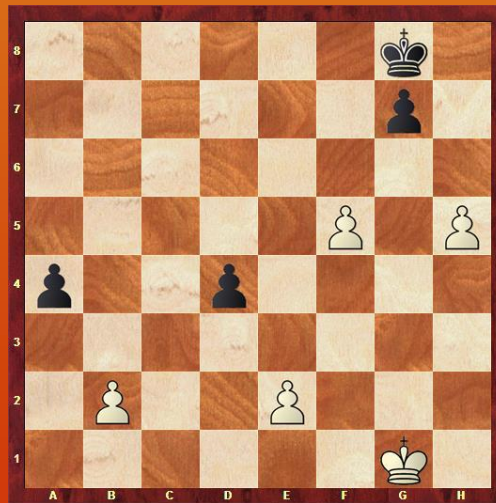
# Vaja 2

- beli bo napredoval s kmetom z e2 na e4
- ali črni lahko vzame en passant?



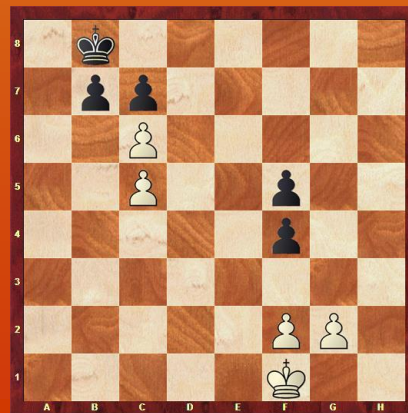
# Vaja 3

- pokaži možna jemanja en passant, če beli napreduje s kmetom s polja b2 na polje b4 ali s kmetom s polja e2 na polje e4 ali če črni napreduje s kmetom s polja g7 na polje g5!



# Vaja 4

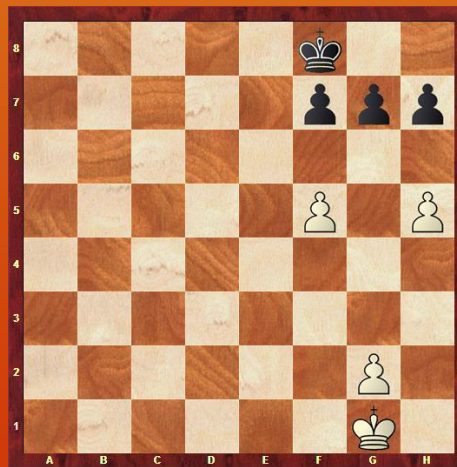
- beli bo premaknil kmeta s polja g2 na polje g4
- je jemanje en passant mogoče?
- črni bo premaknil kmeta s polja b7 na polje b5
- je jemanje en passant mogoče?





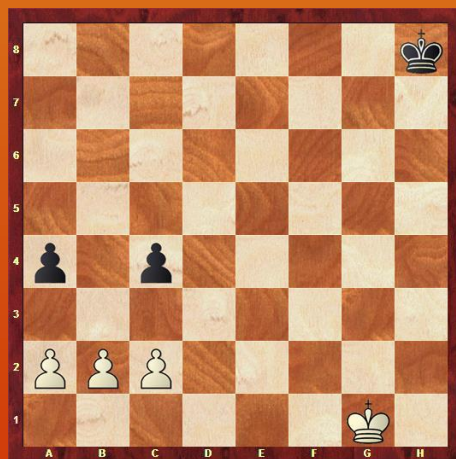
# Vaja 5

- črni bo premaknil kmeta s polja g7 na polje g5
- je jemanje en passant mogoče?



# Vaja 6

- beli bo premaknil kmeta s polja b2 na polje b4
- je jemanje en passant mogoče?



# Promocija kmeta

- če kmetu uspe napredovati do zadnje (prve) vrste ne bo več kmet
- spremenili ga bomo v drugo, močnejšo figuro
- taki spremembi kmeta rečemo promocija



# Promocija kmeta (nadaljevanje)

- vsak kmet, ki se prebije do svoje zadnje vrste, ima pravico (in obvezo!) do promocije
- nedovoljena je le sprememba v kralja
- na šahovnici je lahko vselej le po en kralj vsake barve
- zato pa se kmet lahko spremeni v katero koli figuro svoje barve, v damo, trdnjavo, lovca ali skakača



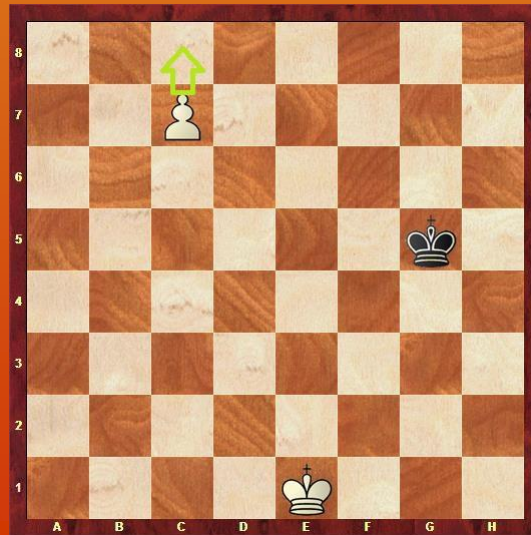
# Promocija kmeta (nadaljevanje)

- kmetje se razumljivo največkrat spremenijo v damo, saj je dama najmočnejša figura in druga najpomembnejša (po kralju)
- obstaja pa nekaj posebnih položajev, ko se kmet ne spremeni v damo, temveč v kakšno drugo figuro
- igralec v damo lahko spremeni več svojih kmetov, skupaj ima lahko največ 9 dam na šahovnici (1 začetna + 8 promocij kmetov)
- prav tako ima lahko na šahovnici skupaj največ 10 trdnjav, skakačev in lovcev (2 na začetku + 8 promocij kmetov)



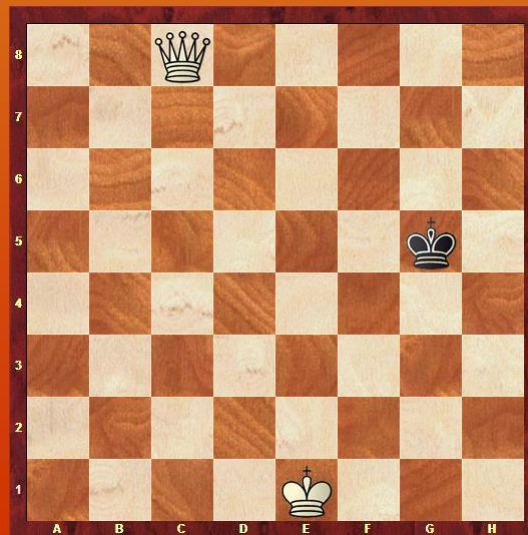
# Primer 2

- kmet je prišel do polja c7
- sledi promocija



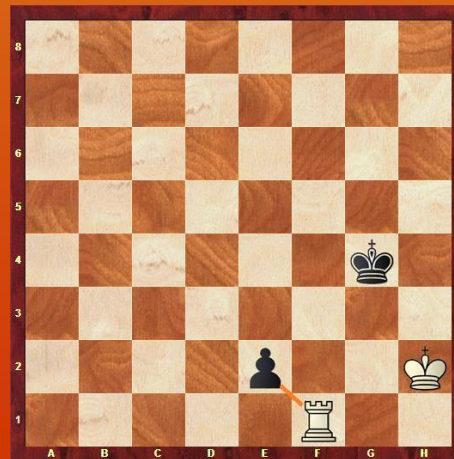
# Primer 2 (nadaljevanje)

- kmet je dosegel polje c8
- dosegel je svojo zadnjo vrsto, zato se je dolžan spremeniti (promovirati)
- kmeta bi lahko beli spremenil v damo, trdnjavo, lovca ali skakača



# Promocija kmeta s hkratnim jemanjem

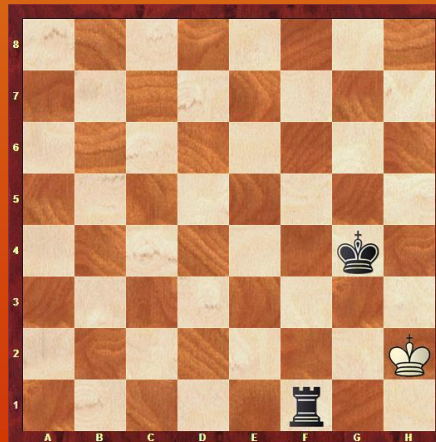
- v spodnjem položaju bo črni kmet s polja e2 napredoval do zadnje vrste tako, da bo sproti vzel belo trdnjavo na polju f1
- tudi kmet, ki je na zadnje polje stopil s pomočjo jemanja, si zasluži promocijo





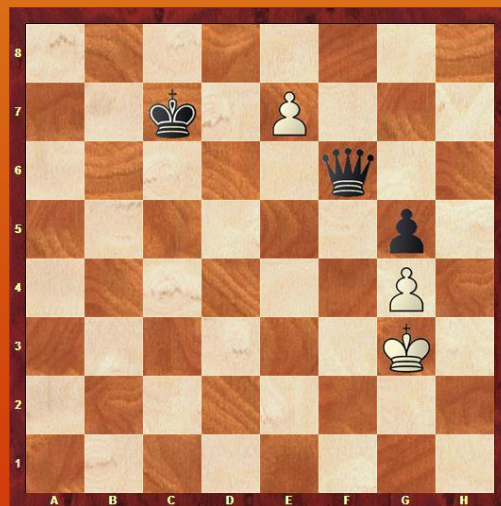
# Promocija kmeta s hkratnim jemanjem (nadaljevanje)

- črni je vzel belo trdnjavo na polju f1 in hkrati promoviral svojo trdnjavo črne barve
- črni ne bo promoviral dame, saj bi to pomenilo pat!



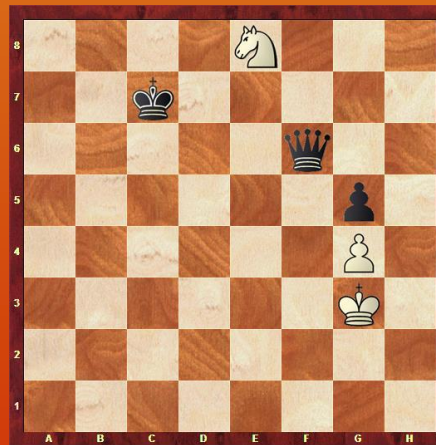
# Promocija kmeta v skakača

- v določenih položajih je kmeta pametneje in koristneje spremeniti v skakača, namesto v damo



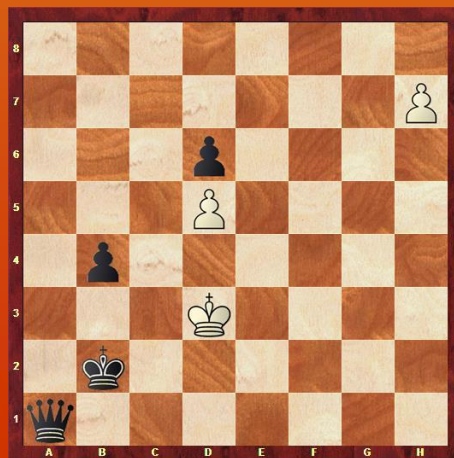
# Promocija kmeta v skakača

- promocija v skakača pomeni na spodnjem diagramu takojšen dvojni napad proti črnemu kralju in črni dami
- v tem položaju je promocija v skakača nedvomno koristnejša



# Različni primeri na temo promocije kmeta

- zanimiv primer: v tem položaju je edina smiselna promocija kmeta v lovca!
- 1.h8D+? (promocija v damo ni najboljša) Kb3! 2.Dxa1 pat (remi)!
- 1.h8T? Dd1+ beli bo izgubil, če promovira trdnjavo
- 1.h8L+! Ka2 (1...Kb3 2.Lxa1) 2.Lxa1 Kxa1 3.Kc4 in beli zmaga, saj posledično osvoji kmeta na polju d6, kmet na d5 pa ima potem prosto pot do promocije



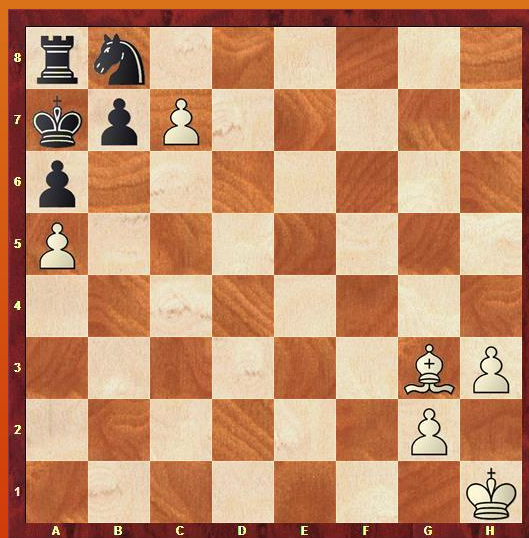
# Različni primeri na temo promocije kmeta (nadaljevanje)

- beli je na potezi
- črni bo partijo izgubil pa čeprav bo s svojim kmetom promoviral pred belim
- poraz je neizbežen, zaradi slabega (geometrijskega) položaja črnega kralja (nabodalo!)
- 1.h7 a1D 2.h8D+ Kd3 3.Dxa1



# Različni primeri na temo promocije kmeta (nadaljevanje)

- beli kmet na polju c7 promovira v skakača in takoj matira črnega kralja



# Različni primeri na temo promocije kmeta (nadaljevanje)

- 1.c8D? promocija belega kmeta v damo bi bila napaka, saj črni kralj ne bi imel nobene dovoljene poteze, hkrati pa ne bi bil napaden
- partija bi se končala s patom
- 1.c8T! beli lahko osvoji celo točko, če kmeta promovira v trdnjavo



# Vaja 7

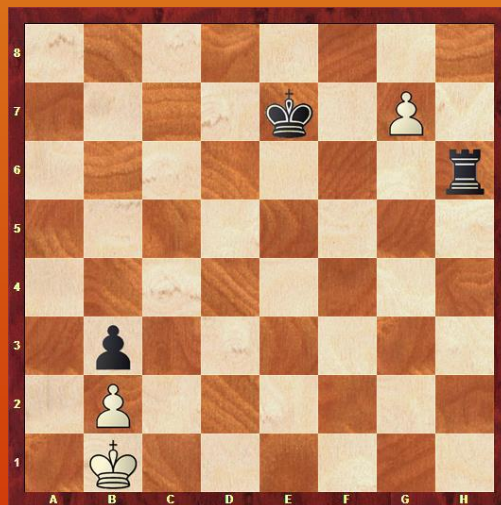
- kateri kmetje lahko promovirajo?





# Vaja 8

- v katero figuro naj beli promovira svojega kmeta, če si želi priigrati celo točko?



# Obvezna domača naloga

- preberi prosojnice 😊
- kako lahko promovira beli kmet?
- kako lahko promovira črni kmet?



# 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!

