

3

Tredje tillfället

Hur spelar man sig fram till schackmatt?

Vad behöver ni?

- Ett schackspel och pjäser
- Papper och penna
- Det tomma brädet som hör till Uppdrag Qaflans dilemma

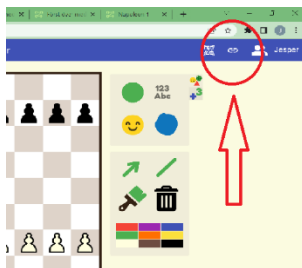
Vad ska ni göra idag?

- 1) Veckans anekdot
- 2) Snabbrepetition av schackmatt
- 3) Matt med 2 torn
- 4) Matt med Dam + Kung mot Kung
- 5) Minispelet: Dam mot springare
- 6) Lösa uppgift nr 3 Qaflans dilemma

Hur funkar det om man jobbar tillsammans online?

Du och din partner sitter vid var sin dator som har tillgång till internet. Ni har en kommunikationskanal öppen så ni kan prata med varandra (telefon, eller ZOOM, eller liknande), samt en chatmöjlighet. (Kan vara mail, Messenger, chatfunktionen i ZOOM eller liknande.)

Några av schackdiagrammen (de små schackbräderna) i texten som följer har hyperlänkar till ”Logiqboard”. Klicka på brädet och du kommer till ställningen i Logiqboard. En av er klickar sedan på ”länksymbolen” uppe i högra hörnet.



Det kommer upp en ruta som frågar om du vill kopiera länken. Det gör du, och så skickar du den till din partner (via Mail, Messenger eller chatfunktionen i ZOOM), som klickar på den och kommer till samma bräde du har. Nu kan ni dra drag på samma bräde, spela minispel eller analysera ihop.

3

Veckans anekdot

Att läsa och skriva schackspråket

Ni har tidigare lärt er att varje ruta har ett namn i brädets koordinatsystem. Det gör inte bara att man kan prata med varandra och specificera vilken ruta en pjäs står på, utan dessutom kan man skriva ned schackdragen och läsa dragen som andra har spelat. Så här fungerar det:

Ett vitt drag och ett svart drag, räknas som ett fullt drag. Det finns två sätt att skriva ner schackdragen, antingen med lång notation, eller med kort notation. Lång notation betyder att man skriver rutan pjäsen står på och rutan pjäsen går till. Med kort notation skriver man bara ner rutan pjäsen hamnar på.

När du skriva ner ett schackdrag börjar du med dragets nummer i partiet. Sedan initialen (första bokstaven) på pjäsen som flyttas, sedan rutan den stod på och till sist rutan den hamnar på. Här är initialerna för pjäserna:

Kung = K Dam = D Torn = T Löpare = L Springare = S Bonden har ingen initial framför sig.

Mellan rutorna skriver man ett streck (-) om det är ett vanligt drag. Slår man något med draget skriver man ett x. Hamnar motståndarens kung i schack med draget man gör skriver man ett plus (+) efter draget. Bli det schackmatt skriver man ”matt” efter draget.

Här är ett kort parti som vi ska prata mer om i nästa lektion. (Pröva gärna om ni kan spela igenom det.)

1. e2-e4 e7-e5
2. Lf1-c4 Lf8-c5
3. Dd1-h5 Sg8-f6
4. Dh5xf7 matt

Vid ett tävlingsparti skriver spelarna ner dragen som spelas i var sitt schackprotokoll. Ett protokoll kan se ut så här.

EVENT		DATE		
ROUND	BOARD	SECTION	OPENING	
WHITE		PAIRING NO.	BLACK	PAIRING NO.
WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	
1		31		
2		32		
3		33		
4		34		
5		35		
6		36		
7		37		
8		38		
9		39		
10		40		
11		41		
12		42		
13		43		
14		44		
15		45		
16		46		
17		47		
18		48		

3

Repetition av schackmatt

Repetera följande begrepp och koncept om ni inte kommer ihåg dem:

Schackmatt

En kung är hotad och det går inte att komma undan utan att det blir utslagen i nästa drag.

Vakta och schacka

För att det ska bli schackmatt måste man 1) Vakta kungen med en eller flera pjäser så den inte kan flytta.
2) Hota kungen så att den står i schack.

De tre mattfrågorna: 1) Slå 2) Fly 3) Emellan

Varje gång en kung är hotad ska man fråga sig de tre mattfrågorna: 1) Kan man slå pjäsen som hotar kungen? 2) Kan man fly med kungen? 3) Kan man ställa något emellan kungen och pjäsen som hotar kungen?

Mattbilder

Ställningar där kungen är i schackmatt.

Patt

Kungen är vaktad, men inte hotad. Det är kungens tur att dra, och det finns inget annat drag att göra.

Att spela sig fram till schackmatt: Matt med två torn



Jesper Bergmark Hall

3

Nu ska vi träna på hur man spelar sig fram till schackmatt. Säg att ni har den här ställningen:



Hur ska ni tänka då? Det första man gör är att tänka ut hur mattbilden ska se ut, så att man vet vad man vill uppnå. Vi har sett en mattbild tidigare. Den här:

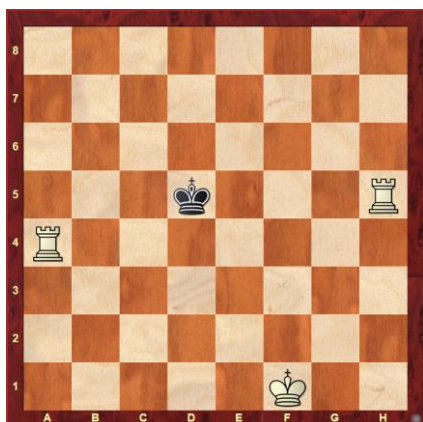


Ett torn vaktar, det andra tornet schackar. Kungen står vid kanten så kungen kan inte backa undan. Men hur uppnår vi denna mattställning? Det första är att driva kungen till en kant, och hur gör man det? Jo, man ska använda sig av ”Vakta – Schacka knepet”. Så här:

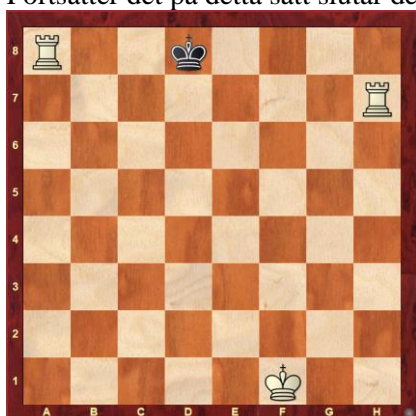


Vit börjar med att sätta ut en vakt längs med tredje raden. I nästa drag ska det andra tornet schacka, vilket tvingar kungen att backa.

3

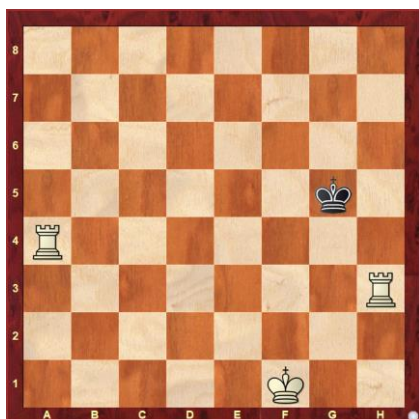


Fortsätter det på detta sätt slutar det med denna mattbild.



Men, den svarta kungen var snäll och gick rakt bakåt hela tiden. Istället ska den närma sig ett av tornen. Då blir det svårare. Därför ska kungen inte gå rakt bakåt när den pressas tillbaka utan närma sig ett av tornen. I utgångsställningen gör den därför så här:

1. Th1-h3 Ke4-f4 2. Ta1-a4+ Kf4-g5



Nu kan inte tornet gå till h5, eftersom kungen på g5 då kan slå tornet. Kungen har kommit nära. Istället måste tornet *byta sida* och komma så långt ifrån kungen som möjligt. Bästa draget är Th3-b3.

3



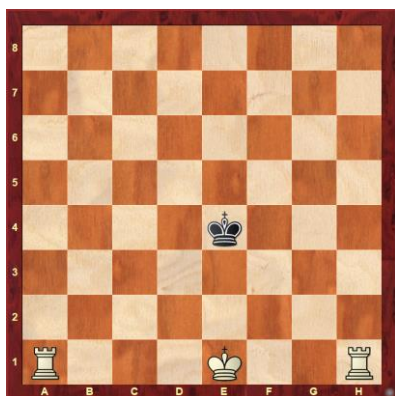
Det är bättre att gå till b3 än till a3, eftersom de båda tornen nu kan samarbeta, och då de inte ”går varandra på tårna”. Istället bildar de nu ”en trappa” som de kan vandra uppför och pressa ner kungen mot kanten, genom att växla mellan att vakta och schacka. I nästa drag kommer Tb3-b5+, sedan Ta4-a6+ osv. Kommer kungen för nära byter tornen till andra sidan.

Sammanfattning: Spela sig fram till schackmatt med två torn

- 1) Vakta kungen med ett torn
- 2) Schacka med det andra tornet
- 3) Låt tornen byta uppgifter
- 4) Byt sida med tornen om kungen kommer för nära

Spela

Nu ska ni få spela en gång med tornen och en gång med kungen för att träna på att sätta matt med två torn från den här ställningen:



(Klicka på brädet ovan och du kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill spela med varandra online)

3

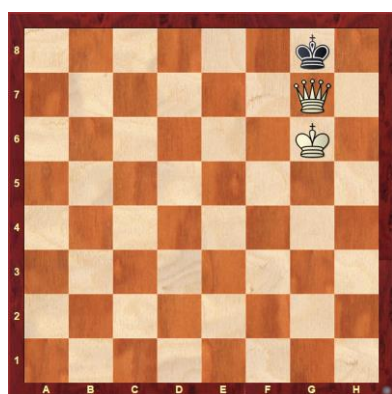
Att spela sig fram till schackmatt: Kung + Dam mot Kung



Jesper Bergmark Hall

När en bonde når andra sidan av brädet kan den promoveras, förvandlas, till en dam. Det gör att lär du dig tekniken för att göra schackmatt med dam och kung mot kung, kan du vinna ett schackparti även om du bara har en enda bonde kvar.

Det första du måste känna till är de mattbilder man ska söka. De två grundtemana är dessa:



Den svarta kungen står vid en kant, vilket gör att den inte kan fly undan. Damen står på rutan framför kungen och garderas av den egna kungen. Det gör att den svarta kungen varken kan slå den vita damen, fly undan eller ställa något emellan. Det är schackmatt.

Det andra grundtemat är detta:

3



Den svarta kungen är vid en kant, vilket gör att den inte kan fly undan. Den vita kungen vaktar rutorna framför den svarta kungen. Damen ger schack. Det är schackmatt.

Nu säger vi att det står så här:



(Klicka på brädet ovan och du kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill följa varianterna nedan tillsammans online)

Första steget är att driva den svarta kungen till en kant. Det gör man enklast genom att använda sig av ”Springarknepet”. Men det finns ju ingen springare på brädet? Nej, men för att driva ner kungen till en kant ska den vita damen förhålla sig till kungen på ett springaravstånd. Ett bra första drag är därför

1.Da1-c3



3

Nu är damen på en ruta som ger ett avstånd till kungen likt om en springare flyttat. I resten av partiet följer vit efter den svarta kungen tills den är nere vid kanten. Det kan fortsätta så här: **1...Ke4-f4 2.Dc3-d3 Kf4-g4 3.Dd3-e3 Kg4-h4 4.De3-f3 Kh4-g5 5.Df3-e4**



5...Kg5-h5 6.De4-f4 Kh5-g6 7.Df4-e5 Kg6-f7 8.De5-d6 Kf7-g7 9.Dd6-e6 Kg7-h7 10.De6-f6 Kh7-g8 11.Df6-e7 Kg8-h8



Nu är kungen nere vid kanten, och nu kommer något mycket viktigt. Nu måste man se upp med patt. Skulle damen följa efter och bibehålla springaravståndet skulle det bli just det. Istället gäller det att så fort kungen är fast vid en kant ska kungen ställa sig på rätt plats. Den svarta kungen kan ju inte göra något annat än att vänta.

12.Kh1-g2 Kh8-g8 13.Kg2-g3



3

13...Kg8-h8 14.Kg3-g4 Kh8-g8 15.Kg4-g5 Kg8-h8 16.Kg5-g6 Kh8-g8



Nu är den vita kungen på plats och vit kan nu välja en av de mattbilder vi siktade mot antingen **17.De7-g7 matt** eller **17.De7-e8 matt**.

Sammanfattning

- 1) Målet är att driva ner kungen till en kant. Ställa egna kungen framför motståndarens. Göra schackmatt.
- 2) Driv motståndarens kung genom att låta din dam hålla ett springaravstånd till den.
- 3) Närma dig ett steg med din kung om du behöver göra ett väntedrag
- 4) När kungen drivits ner till en kant måste du se upp för patt!
- 5) Ställ din kung framför motståndarens med en ruta emellan
- 6) Gör schackmatt

Spela

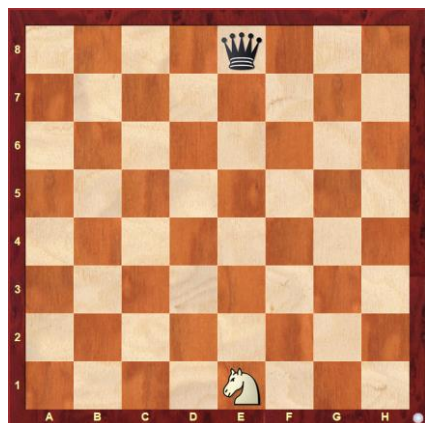
Nu ska ni få spela en gång med kungen och damen och en gång med kungen för att träna på att sätta matt med Kung och Dam mot Kung.



(Klicka på brädet ovan och du kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill spela med varandra online)

3

Minispelet: Dam mot springare

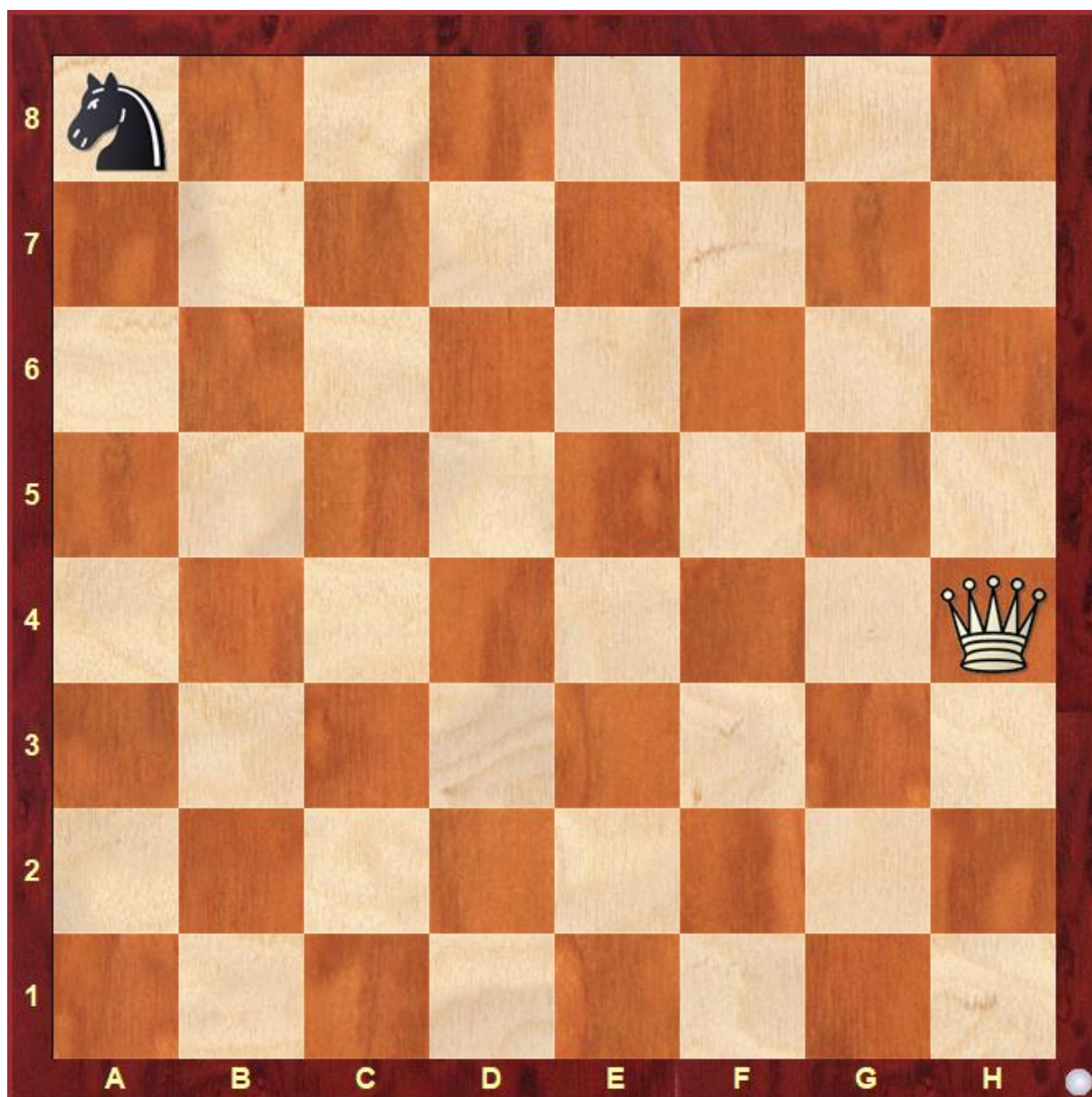


Vit vinner om springaren kan göra sex drag utan att den blir slagen, eller om den tar svarts dam. Svart vinner om damen slår springaren inom fem gjorda drag. Vit börjar som alltid. Tips – tänk på att damen kan försöka driva springaren mot en kant eller ett hörn, varifrån antalet drag springaren kan göra begränsas.

(Klicka på brädet ovan och du kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill spela med varandra online)

3

Uppgift 3 Qaflans dilemma



Vilket är vits bästa drag i detta minispel "Dam mot springare"?

(Klicka på brädet ovan och du kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill analysera ihop)

På det tomma schackbrädet som är kopplat till "Qaflans dilemma" skriver ni initialen D i rutan dit damen ska gå.