

Att spela schack Steg 2

Farsta schackklubb

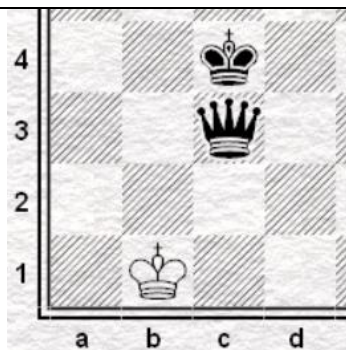
2018-12-03

Specialregel: Patt

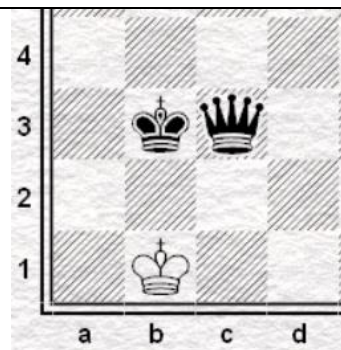
Om spelare vid draget inte kan göra ett drag så är det patt, det vill säga partiet blev oavgjort (remi).

Likhet med matt finns. I båda fallen kan inte kungen göra ett regelrätt drag. Skillnaden är att vid matt så står kungen i schack.

Vid patt gäller dessutom att ingen annan pjäs heller kan flytta.



Svart ska sätta den vita kungen matt. Det gäller dock att se upp. Bra hade varit att gå med damen till andra raden, dvs Dd2.

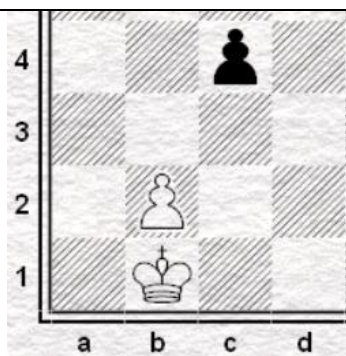


Svart spelade i stället Kb3 och vit har inga drag. Vit är patt. En given vinst för svart har förvandlats till remi (oavgjort).

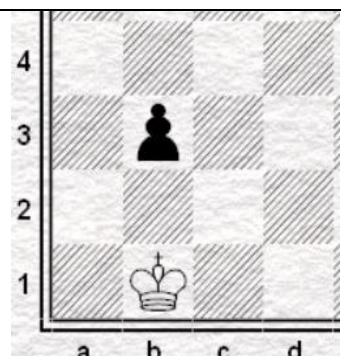
Specialregel: En passant

En passant är ett slag i schack där en bonde får slå en motståndarbonden som flyttat två steg från sitt utgångsläge och ställa sig på den ruta som den slagna bonden passerat.

Man kan säga att regeln "en passant" neutraliserar att motståndaren drar fördel i slutspel av specialregeln att bonden kan ta två steg i bondens första flytt.



Den vita och svarta bonden kontrollerar varandra. Den vita bonden kan två steg och komma jämsides med den svarta bonden.



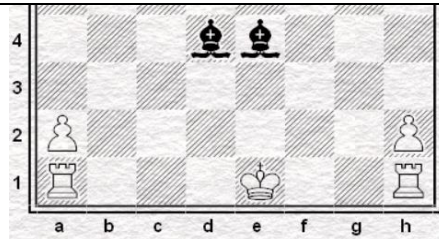
Vit har spelat 1.b4 och svart har slagit bonden en passant 1.-,cxb3 e.p. Lägga märke att resultatet blivit detsamma efter 1.b3,cxb3.

Specialregel: Rockad

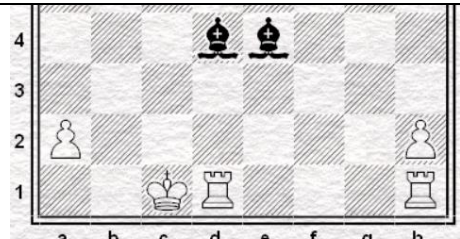
Rockad kan ske om det är tomt mellan kung och torn.

Vare sig kung eller torn som avser rockera tillsammans får ha rört sig tidigare i partiet.

Det finns kort rockad (O-O) och lång rockad (O-O-O).



Rockad görs genom att kungen flyttar två steg åt sidan och tornet hoppar över kungen. Kungen får inte röra sig från, över eller till ett av motståndaren hotat fält (utgå från schack, flytta till schack eller passera över schack).

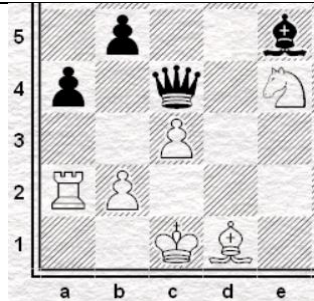


Vit har gjort lång rockad (O-O-O). Den långa rockaden är möjligt trots att tornet på a1 är hotat och att svart även kontrollerar fältet b1.

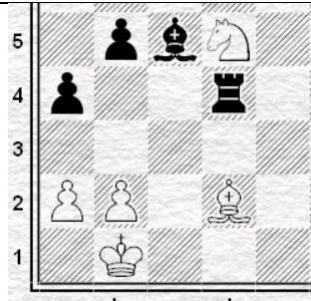
Kort rockad var inte möjligt. Kungen skulle då ha kommit i schack på g1.

Taktiska medel: Gaffel

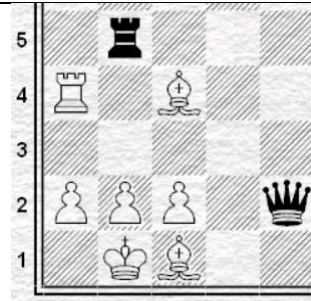
Alla figurer (pjäserna och bonden) kan gaffla, även om det är springaren som oftast förknippas med begreppet gaffel. Det är ett dubbelhot som gaffel innebär dvs att figuren som gafflar samtidigt hotar pjäser av högre värde eller någon ogarderad figur.



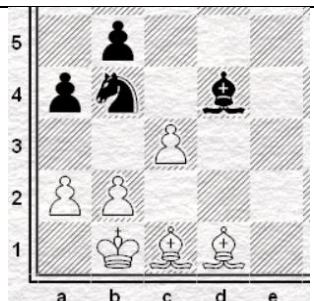
Svart har spelat Dc4 med gaffel på Ta2 och Se4.



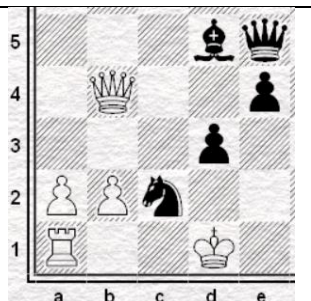
Svart har spelat Td4 med en gaffel på Sd5 och Ld2.



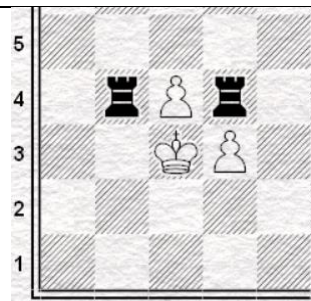
Vit har spelat Lc4 och har ett dubbelhot (en gaffel) på Tb5 och De2.



Vit har bonden till c3 och dubbelhotar (gafflar) Sb4 och Ld4.



Svart har spelat Sc2 och fått in en gaffel på Ta1 och Db4.

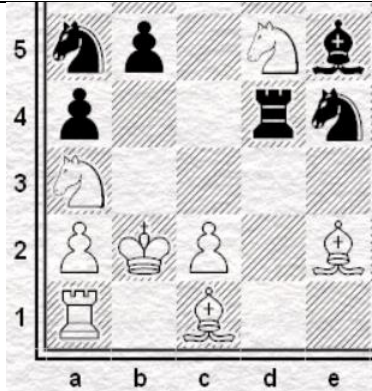


Vits kung har spelat Kc3 och vit dubbelhotar därmed svarts torn, dvs vit gafflar tornen.

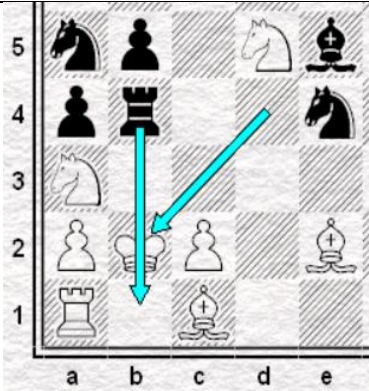
Taktiska medel: Dubbelschack

En dubbelschack är ett kraftfullt taktiskt vapen.

Vid en dubbelschack är det endast en flytt av kungen som gör det möjligt att komma ur schacken.



Svart är vid draget.

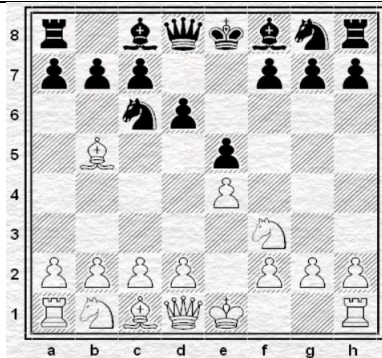


Svart spelar Tb4+ och det är inte bara schack och dubbelschack. Det är matt också.

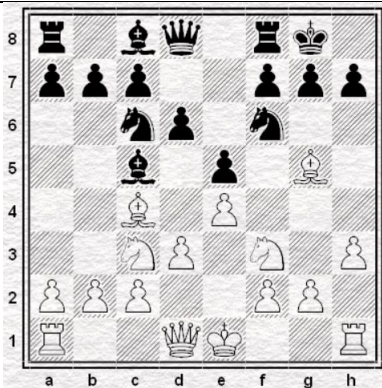
Taktiska medel: Bindning

En bindning (fångsling) uppstår i schack när en flytt av en attackerad pjäs leder till förlust av en mer värdefull pjäs (relativ bindning).

Om det är kungen som står bakom den attackerade pjäsen kan denna inte flytta (absolut bindning).

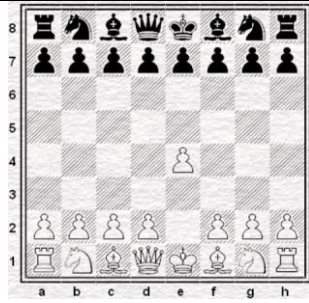


Löparen på b5 har en absolut bindning på springaren på c6, som inte kan flytta.

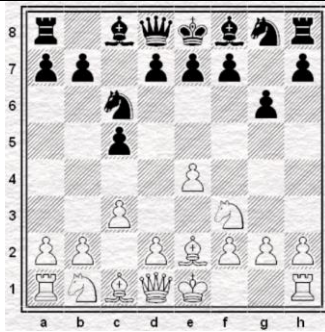


Löparen på g5 har en relativ bindning på springaren på f6. Denna kan flytta, men då förlorar svart damen.

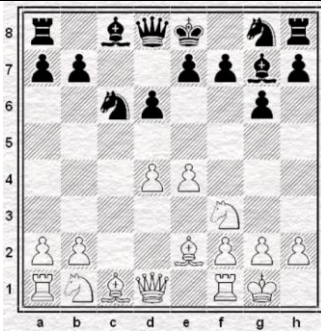
Akopians fem steg. Hur starta partiet bäst



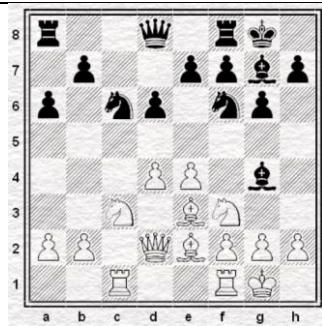
Steg 1: Bästa första drag för vit är att flytta en bonde i mitten två steg 1.d4 eller här 1.e4.



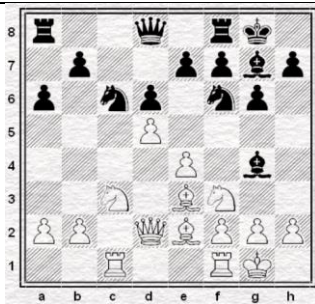
Steg 2: Utveckla de lätta pjäserna (springare och löpare). Helst springaren först.



Steg 3: Säkra kungen genom kort eller lång rockad. Kungen skyddas av en bondekedja.



Steg 4: Utveckla de tunga pjäserna (dam och torn).

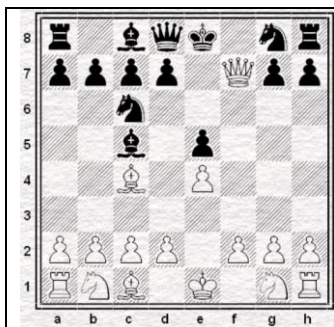


Steg 5: Gå till attack, säger Akopian. Här ar vit spelat d5 och attackerar springaren på c6.

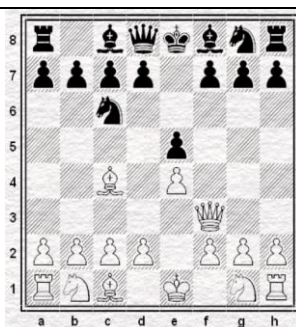
Akopians fem steg är den armeniske stormästaren Varuzhan Akopians rekommendationer för hur vi vit startar spelet.

I steg två och tre bygger vit upp ett starkt bondecentrum.

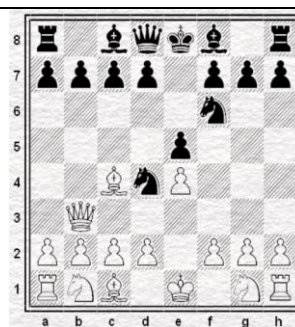
I steg fyra skapar vit kontakt mellan tornen och med Tc1 förbereds en kontroll av c-linjen.



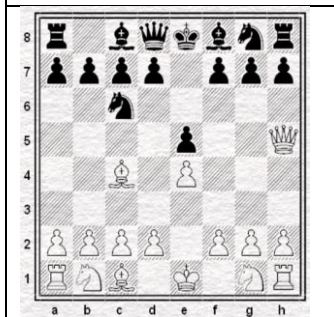
Att försöka göra skolmatt är inget vi ska syssla med. Här har vit gjort skolmatt efter fyra drag.



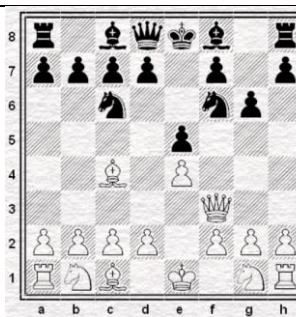
Men motståndaren kan försöka göra skolmatt på oss. 1.e4,e5. 2.Lc4,Sc6.3.Df3.



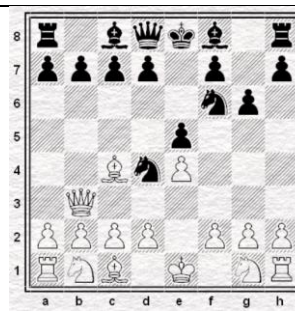
3.-Sf6.4.Db3,Sd4. Svart har redan stor fördel. 5.Lxf7+ leder till pjäsförlust efter 5.-,Ke7. 6.Dc4,b5.



Vit kan också försöka göra skolmatt genom att spela 3. Dh5.



Svart försvarar sig med 3.-,g6. Vit fortsätter hota med 4.Df3 och svart garderar sig med 4.-,Sf6.



Vit kan fortsätta hota med 5.Db3, men efter 5.-,Sd4 har svart stor fördel som i det tidigare exemplet.

Steg 2

Specialregel: Patt

Specialregel: En passant

Mer om rockad

Taktiska medel: Gaffel

Taktiska medel: Enkelt om bindning

Taktiska medel: Dubbelschack

Akopians fem steg

Skolmatt

Enkla mattsättningar: Dam och torn, två torn, dam, torn.

Bondeslutspel (rubrik 1-5): Begreppen opposition t o m Gyllene poitionen.

Övning matt i två drag nr 1.

Övning sätt in två pjäser nr 1.