

VESTFJENDS SKOLESKAK



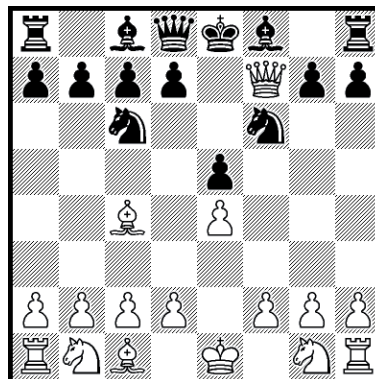
4. november 2009

Sidste lektion

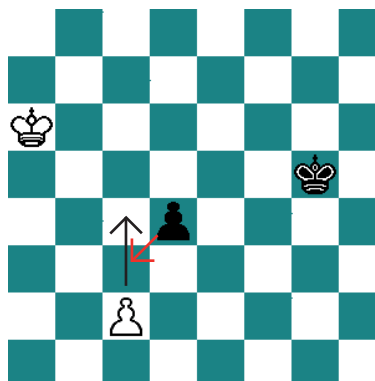
Brikkernes værdi:

Kongen = uendeligt
Dronningen = 9 bønder
Tårnet = 5 bønder
Løberen = 3 bønder
Springeren = 3 bønder
Bonden = 1

Skomagermat



“En passant”



Rykker hvid sin bonde to felter frem (c4), kan sort slå ”en passant” ved at sætte sin bonde på c3 og snuppe den på c4. ”En passant” skal foretages i trækket efter at muligheden er opstået. Man kan således ikke vente et eller flere træk, før ”en passant” udføres.

Dagens lektion

Grundlægende udvikling I

De 5 første sunde regler:

- 1) Kontrol over centrum!
- 2) Hurtig udvikling!
- 3) Aktiv placering af officererne!
- 4) Sørg for din rokade, før der bli'r ballade!
- 5) Slå ind mod midten!

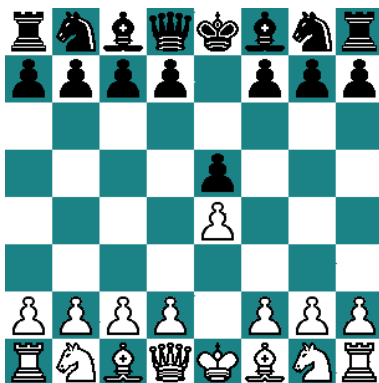
1) Kontrol over centrum

Kampen om centrum starter næsten altid med, at hvid rykker en af centrumsbønderne to felter frem. Der kæmpes om de fire vigtige centrumsfelter: e4, d4, e5 & d5

Kontrolleres centrum, har man som regel også bedre plads til at stille officererne op, og hele ens udvikling af brikkerne bliver lettere og hurtigere.

Et udspil kunne være:

1. e4, e5



Både hvid og sort kæmper fra starten om centrum. Ved at spille e-bønderne frem åbnes der op for, at løberne kan komme hurtigt med i spil.

2) Hurtig udvikling

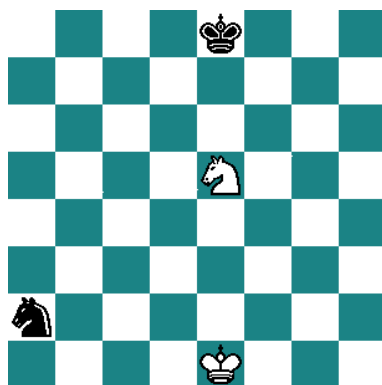
Som i boksning, hvor det gælder om at slå modstanderen først i gulvet, gælder det også i skak om at slå først til! Det gælder om at få så mange brikker med så hurtigt som muligt, for så kan man måske nå at sætte modstanderen mat eller vinde materiale, inden han er kommet ordentligt med i spillet.

3) Aktiv placering af officererne

Stil officererne op så de peger mod modstanderens kongestilling eller centrum og dækker hinanden.

Springerne placeres bedst på c3 og f3, så de deltager i kampen om centrum.

Der er stor forskel på, om officererne står aktivt i centrum eller gemmes væk ude på kanterne. Dette illustreres tydelig med udgangspunkt i en springer, der står på e5 og en på a2:

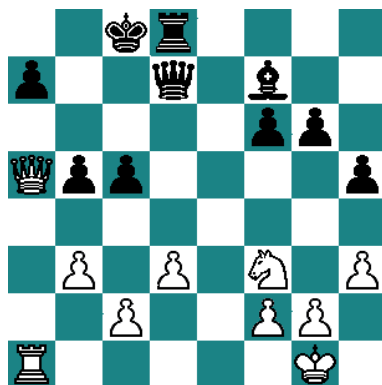


Sa2 dækker 3 felter: c1, c3 & b4. Se5 dækker 8 felter: d3, f3, g4, g6, f7, d7, c6 & c4.

En springer der som den på e5, der dækker 8 felter kaldes en blæksprutte. (8-armet blæksprutte)

4) Sørg for din rokade, før der bli'r ballade

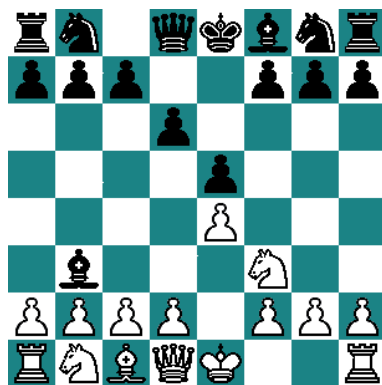
Ganske enkelt – det er vigtigt at få kongen i sikkerhed. Kongen skal stå bag nogle trofaste bønder, der ikke er rykket for langt frem.



I diagrammet ovenfor står hvid sikrest, da sort ikke har fulgt princippet om, at man ikke skal rykke de brikker, der forsvare kongen for langt frem.

5) Slå ind mod midten

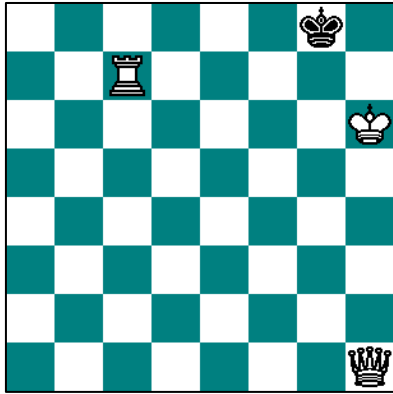
Det er generelt bedst at slå ind mod centrum, da det som gennemgået i ”Sund regel 1” er en fordel at kontrollere centrum.



Sort har netop slået en hvid løber på b3, og under henvisning til sund regel 1 og 5 spiller hvid 1. axb3.

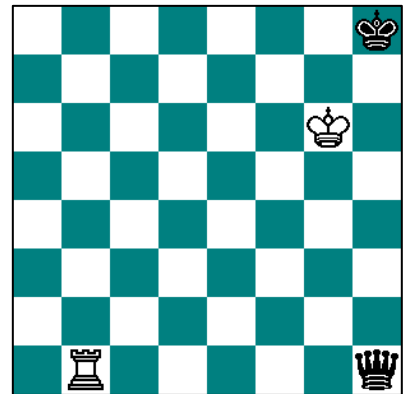
'Lette matter' – arbejdsark

Løs opgaverne enten hver for sig eller to og to sammen. Tegn en streg fra den brik der skal flyttes og til det felt hvor den skal placeres, eller skriv de svar du mener er de rigtige på linierne. Resultaterne gennemgår I fælles i gruppen bagefter.



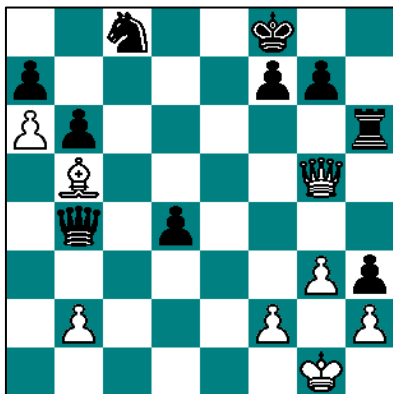
Opgave 1:

Hvid trækker og vinder, hvordan?



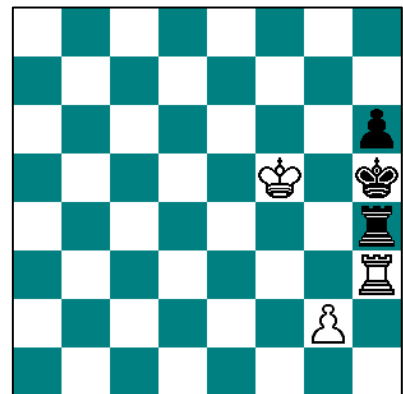
Opgave 2:

Hvid trækker og vinder, hvordan?



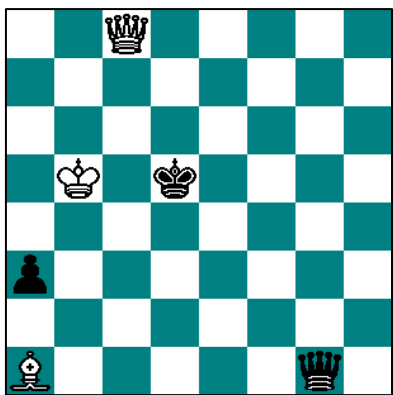
Opgave 3:

Hvid trækker og vinder, hvordan?



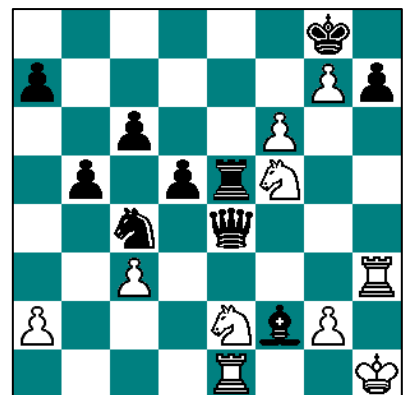
Opgave 4:

Hvid trækker og vinder, hvordan?



Opgave 5:

Hvid trækker og vinder, hvordan?



Opgave 6:

Hvid trækker og vinder, hvordan?
