**RaP Šah, petek, 3. 4. 2020, 6. in 7. ura**

**Nekaj nasvetov pri igranju šaha:**

**Ne podarjajte svojih figur, niti kmetov, po nepotrebnem!**

**Spregled, žrtev, menjava, posplošena menjava.**

**Spregled je takrat, ko nekaj podarimo nasprotniku, ne da bi za to imeli ustrezno nadomestilo. Najhujši spregled je seveda mat, vendar pa je slabo že, če damo figuro ali kmeta, ne da bi ga dobili nazaj ali pa zanj dobili ustrezno pozicijsko nadomestilo.**

**Žrtev je takrat, ko zavestno žrtvujemo material za močan napad, ki nam bo omogočil bodisi matirati, bodisi povrniti vrednost žrtvovane figure z dobičkom v materialu ali pozicijski prednosti.**

**Menjava je takrat, ko zamenjamo enakovredni figuri. Dati kraljico za lovca ni menjava!**

**Posplošena menjava je takrat, ko nekaj »začasno žrtvujemo«, vendar bomo tudi ob pravilni igri nasprotnika dobili to nazaj.**

**Zgled:**

**Beli: Kg2, Tb1, Se5, P(kmet)f3; Črni: Kf8, Dc8.**

**Material je »matematično« enak (9:9), črni na potezi bi seveda zlahka zmagal z Dc2 (dvojni udar/napad – šah) in nato Dxb1. Ker je beli kmet še precej na začetku poti, bo črni ob dobri igri že realiziral prednost. Vendar beli na potezi zmaga.**

**Rešitev: Tb8!! Navidezno je trdnjava zastonj.**

**Če igra črni s kraljem, beli preprosto vzame damo. Dame pa ne more umakniti z osme vrste, ker je vezana (zadaj je kralj). Po De8 sledi Txe8, in beli ostane s skakačem in kmetom proti samemu kralju.**

**In še glavna varianta: Dxb8, Sd7 dvojni udar/napad (šah) in potem Sxb8 z enakim razpletom.**

**Bodite previdni v dobljenem položaju! Primer je iz dejanske partije na državnem mladinskem prvenstvu v počasnem šahu pred leti. Seveda se točne pozicije ne spomnim, ampak motiv je isti. Pozicija je bila približno takale.**

**Beli: Ke7, Sg2, Pg6 in h7; Črni (na potezi): Ka3, Sc4, Pe2.**

**Pozicija je jasno dobljena za belega, saj sta dva kmeta tik pred promocijo. Ampak črna je še »iz obupa« (še nihče ni dobil partije potem, ko se je že predal) povlekla še Se5. Zdaj beli zlahka zmaga z g7 (po šahu s črnim skakačem pa samo kralja tako umakne, da ne dobi novega šaha), pa tudi Kf6 zadostuje (črni lahko vzame enega kmeta in zanj da skakača ali pa da en šah, in potem beli izvleče damo).**

**Bela pa je, utrujena po petih urah igre (bil je namreč počasni šah, zadnja partija dneva, ki se je še vlekla pozno zvečer), vsa srečna promovirala v kraljico h8=D, in sledilo je Sxg6 (dvojni udar/napad – šah) in Sxh8.**

**Remi (za katerega pa se je morala zdaj bela potrudit, da ni naredila še ene napake, saj je tudi črni kmet tik pred koncem, k sreči za belo ga skakač ob pravilni igri zaustavlja).**

**Vezava in dvojni udar/napad.**

**Oboje je razvidno iz zgornjih zgledov. Figura je vezana, če se ne more (ne sme) premakniti (če varuje kralja), ali pa bi ob premiku kamorkoli bila izguba še večja (recimo da je napadena z lovcem in za njo stoji kraljica, ki bi jo lovec vzel).**

**Dvojni udar je, kadar napademo dve figuri hkrati in je zato ena izgubljena (opomba: dvojni udar ni, če s kraljico napademo lovca in konja in sta oba branjena).**

**Baterija.**

**Ta lep napadalni motiv se pojavi, kadar ena figura odkrije drugo in obe hkrati nekaj napadeta! Je pravzaprav prefinjena varianta dvojnega napada.**

**Zgled:**

**Iz začetne pozicije: 1. e4 e5, 2. Sf3 Sf6, 3. Sxe5 (Ruska igra, tu se ponavadi igra d6 in šele potem vzame kmeta) Sxe4 (nevarno!), 4. De2 (če se bo konj odmaknil, bo nastala baterija) Sf6?? (zdaj bo konj odskočil in odkril šah s kraljico), 5. Sc6! in partija je za črnega izgubljena, ker je ob kraljico (na Le7 gre Sxd8, na De7 pa Sxe7). Skakača seveda ne moremo vzeti, ker je šah.**

**Igrajte po Lichessu.**

**Staro besedilo**

**Uporaba šahovskega programa »Lichess«.**

**Na spletu je brezplačen šahovski program »Lichess«. Z njim je mogoče reševati šahovske vaje, pa tudi igrati partije šaha, tako z izbranim nasprotnikom kakor tudi proti naključnemu nasprotniku ali šahovskemu programu.**

**Predlagam, da igrate med seboj in mi pošljete, s kom ste igrali in koliko partij, ali pa mene po elektronski pošti ali SMS na telefonsko številko (te ne bom javno objavil, jo pa pošljem zainteresiranim) povabite na partijo – seveda vnaprej, da se dogovorimo za termin igranja (najlažje v večernih urah ali pa v soboto ali nedeljo), saj lahko hkrati igram le z enim nasprotnikom.**

**Prvi korak: registracija.**

**(od Žige)  
" sprva ustvarite lichess uporabniško ime preko te spletne strani:**[**https://lichess.org/signup**](https://lichess.org/signup) **V meniju settings->language (nastanitve->jezik) si lahko izberete slovenski jezik.  
  
Lep pozdrav,  
Žiga Volf "**

**Ko se boste registrirali, mi pošljite svoje uporabniško ime, geslo pa si seveda samo zapomnite. Moje uporabniško ime je tcokan. Prijaviti se ne boste mogli še takoj, najprej morate od strežnika dobiti sporočilo na e-poštni naslov, da ste registrirani.**

**Pomembno: iz enega e-poštnega naslova je možno ustvariti samo eno uporabniško ime!**

**Drugi korak: prijava.**

**Ko prejmete e-sporočilo, da ste sprejeti na Lichess (to je lahko tudi šele več ur po registraciji), poiščite gumb Prijava. To lahko potem uporabite vsakič, ko si zaželite. Ven greste tako, da kliknete na svoj profil in »odjava«.**

**Ko ste prijavljeni, lahko z ikono »Lupa« iščete uporabniška imena tistih, s katerimi želite igrati, z ikono »prekrižana meča« pa povabite izbranega ali naključnega nasprotnika na partijo. Svetujem čas Standardno 15+15, ker hitreje bo težko, Dopisno/neomejeno pa ni dobro, ker morda ne boste mogli zaključiti partije.**

**Tretji korak: reševanje vaj in igranje.**

**Ker nekaj učenk tretjega razreda program že uspešno uporablja, verjamem, da ne bo težav tudi za vas. Povabite me na kakšno partijo in pošljite mi kakšno sporočilo, s kom ste igrali. Če želite, mi pošljite tudi svoje uporabniško ime (če me boste povabili na partijo, je to itak nujno, da bom vedel, kdo me vabi). Pa uspešno uporabo!**

**Konec starega besedila.**

**Nekaj funkcij:**

**Zunaj partije: Sporočila: izbereš naslovnika (z »lupo«), klikneš oblaček, spodaj vpišeš sporočilo, s puščico na desni pošlješ.**

**Znotraj partije:**

**Zastavica = predaja;**

**Roka = ponudba remija;**

**Puščica nazaj = prošnja nasprotniku, da ti dovoli vrniti potezo (iste poteze ne moreš dvakrat vrniti, to preprečuje že program).**

**Klepetalnica med samo partijo: spodaj poleg imena »Klepetalnica« je zelen kvadratek, ali pa ga ni.**

**Če je: spodaj vpišeš sporočilo in pošlješ z »enter«. Na istem mestu se bo pojavil odgovor in tako nadaljuješ.**

**Če ga ni: klikneš na prostor malo desno od besede »Klepetalnica« in zelen kvadratek bi se moral pojaviti.**

**Z uporabo tega postopka sem imel nekaj težav, da sem »pogruntal«, kako deluje. Če to ni uspelo, sporočite, in bomo raziskovali naprej.**

**V Kočevju, 30. 3. 2020 T. Cokan**