

Øystein Brekke

Sjakkskolen 2

Løsningshefte

med tips for sjakklærere

www.sjakkskolen.no

Sjakkskolen 2 – Løsningshefte
av Øystein Brekke
Utgitt mai 2010
Optrykk 2016

© Norsk Sjakkforlag, Øystein Brekke,
Hauges gate 84 A, 3019 Drammen
Tlf. 32 82 10 64, mobil tlf. 91 18 91 90
www.sjakkskolen.no
www.sjakkbutikken.no
Email: post@sjakkbutikken.no

ISBN 978-82-90779-09-7

Forfatteren Øystein Brekke har 40 år erfaring med sjakkopplæring for både barn og voksne, fra nybegynnere og oppover.

Lærebøkene hans "Spill sjakk" 1 og 2 på NKS-Forlaget i 1981 og 1983 var de ledende i Norge fram til begge ble utsolgt fra forlaget en gang på 90-tallet. Læreopplegget "Spill sjakk" ble laget i en tid da nybegynnerne i sjakk gjerne var 10-12-åringer, mens det i dag oftere er 6-8-åringer som starter med sjakk.

Øystein Brekke har en mangesidig bakgrunn i norsk sjakkliv og var redaktør av Norsk Sjakkblad allerede som 18-åring fra 1975 og senere generalsekretær i Norges Sjakkforbund og Norges Sjakkforbunds Ungdom (nåværende Ungdommens Sjakkforbund) fra 1982 til 88. Han har arrangert mange større sjakkturneringer og er selv Internasjonal dommer i Verdenssjakkforbundet FIDE siden 1980.

Fra 2005 har han på heltid drevet firmaet Norsk Sjakkforlag med lokaler sentralt i Drammen og med hovedvirksomhetene www.sjakkbutikken.no og www.sjakkskolen.no i tillegg til noen bokutgivelser.

På sjakkspilletts skattejakt

Et sjakkparti er blant annet en evig søken etter de vakre og riktige trekkene. Knut Jøran Helmers, tidligere norgesmester og nordensmester, har treffende beskrevet sjakkspillet som en skattejakt.

En verden av spennende muligheter åpner seg en smule i løpet av SJAKKSKOLEN 2, og vi begynner kanskje å mestre noen små biter av dette spillet. Men sjakk er heldigvis så komplekst at den som mener å forstå mye av det, enten ikke har forstått noen ting... eller begynner å innse hvor mye man ikke behersker.

Samtidig er det morsomt og helt ufarlig å gå løs på stoffet, elementene i sjakk, trinn for trinn. Sjakk er de uendelig mange mulighetenes spill, men logisk bygget opp og derfor ikke noe hokus pokus.

Også Sjakkskolen 2 er en arbeidsbok der leseren (elevene) gjerne skriver løsningene sine rett inn i boka. Alternativet er å skrive løsninger på egne løsningsark (kopier) som i en sjakkgruppe kan samles inn for kjapp retting og gjerne poenggivning på barometeret. Vi har laget en praktisk utgave av øvingsoppgavene som kan sendes som e-post til alle som har kjøpt gruppesett av bøkene. Ta bare kontakt.

Alle elever i en sjakkgruppe bør selvfølgelig ha sin egen lærebok. Det er viktig at engasjementet ikke blir kunstig begrenset til en time eller to per uke. For barn vil sjakkinteressen også bli noe helt annet hvis de kan dele den hjemme med foreldre eller andre i familien. Noen av øvingsoppgavene kan også gjerne brukes som en hyggelig og nyttig hjemmelektse.

For et godt resultat må teori og praksis vandre hånd i hånd, og sjakk skal selvfølgelig først og fremst være morsomt og fascinerende. Vi viser blant annet til muligheten for å finne mange gode tips for sjakkvirksomheten og mer læring og deltagelse på www.sjakkskolen.no.

God skattejakt!

Med sjakkhilsen

Øystein Brekke
oystein@sjakkbutikken.no

Løsninger og kommentarer

Kapittel 1: Samarbeid gir matt

Vi lærte om sjakk matt fra side 17 i Sjakkskolen 1. Her behandler vi mattsetting som en passende oppvarming og repetisjon. Vi må aldri glemme at en vellykket kongejakt er selve spillets mål. I dette kapitlet fokuserer vi på hva et mattbilde og en mattsetting består av.

Det ene hovedfokuset er «Se etter en sjakk!». Dette er noe vi alltid bør sjekke under et sjakkparti, både våre egne og motspillerens muligheter. I de første øvingsoppgavene ber vi derfor til og med elevene skrive opp hvor mange forskjellige trekk som hvit kan gjøre med sjakk, og da både «fornuftige og meningsløse» trekk, før vi ber om riktig løsning som setter matt i 1 trekk.

Det andre hovedfokuset er selve MATTBILDET som samarbeid mellom flere brikker, ofte også noen av motpartens brikker som stjeler fluktfelter fra kongen. Når matt kan være aktuelt, gjelder det å se etter hvilke felter som må dekkes. Vi bruker hele kapitlet med fire diagrammer på ett slikt mattbilde og hvordan det kan oppstå. Et godt tenkeeksempel for mattbilde og dekning av alle feltene er ellers øvingsoppgave 2.

ØVINGSOPPGAVER 1

Oppgave 1: Antall sjakker = 2, løsning Dxc7#

Oppgave 2: Antall sjakker = 3, løsning Sh6#

Ved gjennomgangen av løsningene spør vi her elevene om hvilke felter svarts konge har til disposisjon. Resultatet blir at den bare har f7 å gå til, så da gjelder det å få dekket dette feltet pluss g8 der kongen står nå. Kan vi klare dette med ett trekk? Vi ser at hvits andre to sjakkmuligheter ikke dekker f7. Vi ser også at feltene f8 og h7 er tatt av svarts egne brikker.

Oppgave 3: Antall sjakker = 5, løsning Sf6#

Her holdt det å angripe kongens felt g8 og samtidig forsvare tårnet på h7. Dette mattbildet trente

vi også på i Sjakkskolen 1, men da i den vanligste versjonen med konge på h8 og springer allerede på f6, og så spiller vi Th7#.

Oppgave 4: Antall sjakker = 3, løsning Sd4#
Her gjaldt det å angripe de to feltene f5 og e6.

Oppgave 5: Antall sjakker = 3, løsning Sf6#
En binding, og så dekker springeren samtidig både e8 og fluktfeltet d7.

Også 1. Db5+ holder til å vinne partiet, men det blir ikke umiddelbart matt. Svart svarer 1... Dd7, og etter 2. Sf6+ Kd8 vinner hvit foreløpig bare dronningen.

Oppgave 6: Antall sjakker = 2, løsning Db5#
Her er dette matt fordi e6-løperen er bundet og ikke kan komme imellom på d7.

Oppgave 7: Antall sjakker = 2, løsning Dxc6#
Binding!

Oppgave 8: Antall sjakker = 2, løsning Le6#
Kanskje litt vanskelig å se, men to løpere, tårn og en bonde dekker alle feltene for svarts konge, for en sjelden gang helt uten hjelp av noen svart brikke!

Oppgave 9: Antall sjakker = 3, løsning Dh5#
Her hjelper to svarte brikker fint med å ta fluktfelter! Dette er avslutningstrekket i partiet Magnus Carlsen mot den islandske stormesteren Helgi Gretarsson, der hvit har ofret et tårn, men temmelig sikkert hadde kontroll på at mattbildet ville stemme.

Oppgave 10: Antall sjakker = 8, løsning Dd7#!
Dette var siste trekk, som Magnus Carlsen opplagt hadde sett en stund tidligere, i partiet mot Sipke Ernst i Wijk-aan-Zee i Nederland i 2004 da han 13 år gammel tok sin første inntegning i stormestertittelen. Dette er et perfekt samarbeid mellom hvit dronning og tårn, og også med de to svarte tårnene!

Kapittel 2: Tre hovedregler for godt åpningspill

Vi ga enkelte foreløpige regler for åpningsspillet allerede i Sjakkskolen 1, først og fremst da vi i kapittel 11 lærte å forsvare oss vellykket mot den såkalte skolematten og hvorfor det egentlig er mindre bra å flytte dronningen tidlig ut på den måten.

Det kan settes opp en masse bra «regler» i åpningsspillet, som for eksempel:

- Ikke spill på kantene i starten, spill i midten (sentrum)
- Ikke flytt ut dronningen for tidlig
- Ikke flytt den samme brikken flere ganger tidlig i spillet
- Ikke sett springeren på randen
- Ikke gjør unødige bondetrekk

Vi kan gjerne nevne disse, men de er egentlig bare underregler som forholder seg til de tre viktige og gode hovedreglene for åpningsspillet:

1. Kjemp om sentrum
2. Utvikle offiserene raskt og aktivt
3. Pass på kongens sikkerhet

Punkt 1 og 2 blir oftest presentert i motsatt rekkefølge, men denne forfatteren ser altfor ofte hvordan ellers flinke sjakkspillere (både ferske og mer videkomne) legger opp spillet bra, men «bare flytter ut offiserene raskt» (utvikler seg), *uten* å sikre seg tilstrekkelig sterk innflytelse i sentrum. Allerede etter noen trekk kan den som *først* tenker bevisst på sentrumskampen, få et nær kvelende overtak.

Treningsspørsmål 1 (side 13):

Hvit har gjort 4 utviklingstrekk.

Svart har gjort 2 utviklingstrekk (springeren og løperen).

Alle hvits trekk gjør en bra jobb i kampen om sentrum.

Ingen av svarts trekk bidrar like sterkt i kampen om sentrum.

Likevel er det slett ikke å så lett å vise hvordan hvit skal vinne i denne stillingen. Årsaken er at svart med de forsiktige trekkene e6 og d6 i alle fall har

klart å holde stillingen lukket. Utviklingsforspranget får avgjørende betydning først når spillet blir åpnet, for eksempel hvis svart i løpet av de neste trekkene er uforsiktig og spiller en bonde fram til c5, d5, e5 eller f5 og gir hvit anledning til å slå av med en bonde.

Treningsspørsmål 2 (side 16):

Svart kan forsvare e5-bonden med enten 1... Sc6, 1... d6, 1... f6, 1... Ld6, 1... De7, 1... Df6 eller 1... Dg5??

Bare det siste trekket er meningsløst. De førstnevnte trekkene er de gode mulighetene. Etter hovedreglene for godt åpningspill vil vi velge 1... Sc6. I tillegg til å dekke bonden og styrke sentrum utvikler svart en offiser.

ØVINGSOPPGAVER 2:

Fem gode (beste) trekk for hvit:

3. Lb5 (utvikling og press i sentrum)

3. Lc4 (utvikling, press i sentrum og angrep mot f7)

3. Sc3 (utvikling og fortsatt mobilisering i sentrum)

3. d4 (press i sentrum: svart må slå denne bonden, og så slår hvit tilbake med Sxd4) og det femte trekket er noe mindre opplagt:

3. c3 (ikke direkte utvikling, men press i sentrum med planen d4 og et bondesentrum i neste trekk. Hvis ikke svart passer på, får hvit et godt overtak i sentrum, men svart kan få bra sjanser med de to *motangrepene* 3... d5 eller 3... Sf6.)

Vi gir elevene 2 poeng for hvert av disse trekkene og 1 poeng for hvert av forslagene 3. b3, 3. g3 (som begge planlegger å utvikle en løper i neste trekk, fortrinnsvis til henholdsvis b2 og g2) 3. d3 eller 3. Le2 (som er et utviklingstrekk, men unødvendig beskjedent).

10 poeng er altså oppnåelig. 8 poeng er veldig bra!

Noe av hensikten med dette kapitlet er å sikre at elevene nå starter treningspartiene sine, og eventuelle turneringspartier, med rimelig fornuftige trekk i sentrum. Jeg har allerede i Sjakkskolen 1 anbefalt å belønne at spillerne rokerer i partiene sine, for eksempel ved å gi «rokadepoeng» på barometeret i alle treningspartier. Rokade er en fellesnevner for de tre hovedreglene for godt åpningspill!

Vi bør nå som antydnet gjerne pålegge å spille 1. e4 eller 1. d4 og gjerne tilsvarende med svart og dessuten forslagsvis nedlegge forbud mot å flytte en a- eller h-bonde i alle fall i løpet av de første 2-3 trekkene! Ja, i alle disse tilfellene kan vi sørge for at trekket blir gjort om igjen, erstattet av et «riktig» trekk.

Kapittel 3: Vær forsiktig med f-bonden

I dette kapitlet fokuserer vi på f-bonden (med tre f-bonderegler) som alle sjakkspillere bør passe seg litt ekstra for i åpningen, og eventuelt utnytte hvis motspilleren gir oss sjansen.

Dette eksemplifiserer de tre hovedreglene for godt åpningsspill gjennom det motsatte av dem:

- 1) Risikoen ved å spille på fløyen i stedet for i sentrum
- 2) Å gjøre unødvendige bondetrekke og
- 3) Å glemme å passe på sikkerheten til kongen.

Samtidig blir det litt konkret trening i mattsetting som viser at sjakk matt er noe vi skal se opp for allerede i åpningen.

Avsnittet «Svakhet i to diagonaler!» om mulig konsekvens av 1. e4 e5 2. Sf3 f6 3. Sxe5, er straks et litt krevende partieksempel på det nivået som elevene i utgangspunktet befinner seg. Men det er en fin illustrasjon av de tre f-bondereglerne i boka i praksis.

ØVINGSOPPGAVER 3:

La fortrinnsvis elevene spille gjennom trekkene i hvert eksempel når de skal løse dem. Dette er jo ikke løsevne stillinger, men nyttige lærdommer i åpningsspillet.

I hver av oppgavene (ikke bare der vi har satt spørsmålsteget) er det siste trekket til den som blir satt matt, en klar feil.

Elevene kan svært gjerne, nedenfor selve løsningsstrekket, også forsøke å svare på hvilket trekk taperen heller burde ha spilt rett før diagramstillingen!

Oppgave 1: Dh4#

Oppgave 2: Lg3#

Hvit skulle her i stedet ha spilt 5. g3 for å kunne besvare 5... g4 med 6. Sh4. Da står hvit kanskje best, men svart har også brukbare sjanser.

Oppgave 3: Dh4+ og deretter enten Lxg3+ (fulgt av Dxc3#) eller kanskje mest elegant Dxc3+ (fulgt av Lxg3#)

Hvit skulle her i stedet ha spilt 4. Sf3 som dekker h4!. Generelt gjelder det at vi i de fleste tilfeller skal utvikle offiserene på kongefløyen før offiserene på dronningfløyen!

Oppgave 4: 3... Dh4+ og enten 4. Ke2 De4# (så elevene dette?) eller relativt best 4. g3 Dxe4+ 5. De2 (eller Le2) Dxh1 med et helt tårn i overvekt Dette eksemplet viser en ganske tilsvarende situasjon som vi fikk etter fire trekk i den såkalte Damiano-fellen på side 21.

Hvit burde heller ha både utviklet seg og dekket h4-feltet med det nesten opplagte trekket 3. Sf3.

Oppgave 5: Lg6#

Svart skulle heller ha dekket g6-feltet med 6... Tg8, men får da allerede en litt tvilsom stilling når hvit har slått på f4.

Oppgave 6: 7. Dxh5+! Txh5 8. Lg6#

Svart lyktes ikke med å dekke feltet g6 og skulle heller ha gitt kongen et fluktfelt med et trekk som 6... d6.

Kapittel 4: Avdekker og dobbeltsjakk

Avdekkere og dobbeltsjakk er typisk "sterke trekk", og så gjelder det selvfølgelig å bruke slike gyldne sjanser på riktig måte. De fire første eksemplene er nesten like, til praktisk nytte for undervisningen. Etter at de tre første har vært rimelig enkle, er det lett å bli for rask i den fjerde, i høyre spalte på side 26: Etter 1. Lxb7+ (avdekkersjakk) Le6 2. Lxa8 Dxa8 har hvit vunnet en kvalitet (tårn mot løper), men det er et dårlig og usikkert utbytte når det fantes en mulighet til matt i 1 trekk.

ØVINGSOPPGAVER 4:Oppgave 1: Lc1+!Oppgave 2: 1. Lg7++ (dobbeltsjakk) Kg8 2. Th8#Oppgave 3: Lf8#! (merk dette motivet som faktisk dukker opp en del ganger i sjakk!)Oppgave 4: Lc7#Oppgave 5: Lc3+! (Lc7+?? vil jo denne gang bli besvart knusende med Dxa1+!)Oppgave 6: Lxa7 (vinner tårnet)Oppgave 7: 1. Lxc6+ (dobbeltsjakk) Kf8 (eneste lovlig trekk) 2. Dxd8+ Se8 3. Dxe8# eller 3. Txe8#Oppgave 8: Tg5+++#! (Hvis hvit i stedet velger å vinne dronningen med Th5+ eller Te4+, går svart i begge tilfeller imellom med Df6 og beholder avgjørende materiell overvekt.)

Teksten «Husk å tenke med hodet!» er en påminnelse om å unngå unødvendig hastverk og tabbetrekk under sjakkpartier fordi man så lett tar i en brikke før tenkingen i alle fall er fullført

Det er gunstig å drille gode vaner på dette området noenlunde tidlig. Hvis man likevel skulle være «uheldig» og ta i en brikke for tidlig, gjelder det å roe seg ned og sette brikken tilbake på feltet sitt, i stedet for å flytte brikken rundt oppe i lufta og tenke på hvor den skal stå. Det er også å forstyrre motstanderen.

I siste avsnitt gir vi ellers noen innledende momenter om hva vi først skal foresøke å tenke på når det er vår tur.

Kapittel 5: Matt med konge og tårn

Matt med konge og tårn blir ofte behandlet tidlig i en nybegynnerbok, men er erfaringsmessig ikke fullt så enkelt å få til, og særlig ikke for barn opp til cirka 10-11-årsalderen.

ØVINGSOPPGAVER 5:Oppgave 1: Tempotrekket 1. Tg1! går raskest (springeravstand med den enslige kongen i trekket). Svarts lengste uthaling av matten er da 1... Kh6 2. Kf5 Kh7 3. Kf6 Kh8 4. Kf7 Kh7 5. Th1#.Oppgave 2: 1. Ke6! (springeravstand!)Oppgave 3: Det raskeste er her å flytte tårnet til enten a8, c8, d8, e8 eller f8. Svart må svare med 1... Kh6, og så følger det 2. Th8#.Oppgave 4: 1. Tb3! avskjærer straks svarts konge, et sperretrekk, eller hvit setter opp et «strømgjerde», et ord forfatteren liker å bruke som bilde i undervisningen.

Fortsettelsen kan gå på litt ulike måter, og dette må elevene prøve å spille selv. Et seigest mulig forsvar fra svarts side kan bli for eksempel 1... Kd2 2. Kf4 Kc2 3. Th3! Kb2 4. Ke4 Ka2 5. Kd4 Kb2 6. Kc4 Kc2 7. Th2+ Kd1 8. Kd3 Ke1 9. Ke1 Kg1 10. Kf3 Kg1 11. Ta2! (nå springeravstand!) Kh1 12. Kg3 Kg1 13. Ta1#.

Kapittel 6: Den siste bonden blir dronning?

Slike stillinger oppstår faktisk ganske ofte i virkelighetens partier, og det er viktig å forstå hvordan de skal spilles riktig. Bondesluttspill kan være forbausende vanskelige, men de grunnleggende eksemplene i dette kapitlet er overkommelige.

ØVINGSOPPGAVER 6:

I alle disse oppgavene er førstetrekket nøkkelen som viser om eleven har forstått hovedpoenget, men fortsettelsene er heller ikke uvesentlige og bør i hvert tilfelle enten testes eller gjennomgås.

Oppgave 1: 1. Ke7!, og deretter kan f-bonden spasere framover i de neste trekkene.Oppgave 2: 1. Ke6! Kf8 2. Kf6! (opposisjon) og så kan svarts konge bare velge hvilken side den skal vike til, enten 2... Kg8 3. Ke7! eller 2... Ke8 3. Kg7!, i begge tilfeller fulgt av bondens inntogsmarsj.

Oppgave 3: **1. c4!** (reservetrekket!) gir hvit opposisjonen, og da for eksempel 1... Kb7 2. Kd6! Kc8 3. Kc6 Kb8 4. Kd7! Kb7 5. c5! og ny inntogsmarsj, eller speilvendt 1... Kd7 2. Kb6 osv.

Oppgave 4: **1. Kd5!** (opposisjon) Kc7 2. Kc5, og svart må igjen velge side, mens hvits konge går motsatt vei, for eksempel 2... Kd7 3. Kb6! Kc8 4. Kc6 Kb8 5. c4 (bonden må litt framover før vi bruker opposisjonen igjen!) 5... Kc8 6. c5 Kd8 7. Kb7!, og nå er det klar bane for bonden!

Oppgave 5: **1. Kf4!** (opposisjon igjen) 1... Ke6 2. Kg5! Kf7 3. Kf5 (opposisjon) 3... Ke7 4. Kg6 Kf8 5. Kf6 Kg8 6. f4! osv tilsvarende som i oppgave 4.

Oppgave 6: **1. Kh3!** er det smarte, og eneste trekket, som sikrer hvit opposisjon, uansett hvor svart nå flytter kongen! For eksempel 1... Kf5 2. Kh4! Kg6 3. Kg4! osv.

Kapittel 7: Randbonde gir ofte remis

Dette kapitlet er relativt grundig. Det siste eksemplet, diagrammet på side 41, er såpass vanskelig (men logisk i forhold til resten av læringen) at det kanskje blir for krevende å forstå for de yngste i 6-8-årsalderen og antagelig bør hoppes over foreløpig for så unge sjakkaspiranter.

ØVINGSOPPGAVER 7:

Oppgave 1: **Kh1!** går inn i patthjørnet til en sikker remis.

Oppgave 2: **Kf1!** rekker fram til ett av nøkkel-feltene.

Oppgave 3: **Kc3!** vil konsekvent sørge for å sperre kongen inne i a-linjen i resten av partiet, og da ender det remis, enten med patt eller med trekk-gjentagelse.

Oppgave 4: **1. Kd3!** Kxa2 2 Kc2!, og kongen er stengt inne igjen!

Oppgave 5: **Kg8!** og bonden er ustoppelig.

Oppgave 6: **1. Kb6!** Kd7 2. Kb7!, og så kan bonden spasere i mål!

Oppgave 7: **1. Kf6!** marsjerer mot h7 og holder samtidig svarts konge tilbake, mens derimot 1. Kf7? tillater 1... Kf5 2. Kg7 Ke6! med remis som hvit klarte i oppgave 4. Kongen bruker ikke flere trekk til h7 når den går via f6.

Oppgave 8: **1. Kd4!** med den samme ideen, å holde svarts konge tilbake, for eksempel 1... Kb3 2. Kc5 Ka4 3. Kb6, og hvit vinner enkelt, mens derimot det «naturlige» 1. Kd5? ville ha tillatt svarts elegante og litt uventede redning 1... Kd3 2. Kc5 Ke4! 3. Kb6 Kd5 4. Kxa6 Kc6!, og simsalabim har svart rukket å sperre hvits konge inne der den ikke lenger kan vinne partiet.

Kapittel 8: Kvadrat, gjennombrudd og fjern fribonde

Dette tredje kapitlet med bondesluttspill introduserer rett og slett de tre viktige temaene i overskriften.

Treningsspørsmål side 46:

Dette høres vanskelig ut, men er egentlig en helt direkte bruk av det vi har lært om kvadratet:

Vi flytter altså svarts konge fra f5 til e5 i diagrammet til venstre på side 46 og ser på denne stillingen.

Hvis hvit igjen forsøker å spille 1. b5, hva kan svart svare med? På 1... axb5? ser vi at hvit fortsatt vinner med 2. a6 som spaserer rett inn. Hvordan er det med kvadratet? Er den svarte kongen utenfor eller innenfor kvadratet?

Nettopp: Med 1... Kd5! rekker svart akkurat inn i kvadratet som her går fra a5 til a8 og dermed også fra d5 til a8. Etter 1... Kd5 2. bxa6 Kc6! ser vi det klarere: 3. a7 Kb7, og svart har kontroll. Ja, i denne varianten vinner til og med svart ved riktig spill. Hvit kan i stedet redde en remis med 2. axb6 cxb6 3. bxa6 osv.

ØVINGSOPPGAVER 8:

Oppgave 1: **h4!**, og bonden løper rett fram. Den er rett og slett ett skritt utenfor kvadratet til svarts konge, som dermed aldri kan ta den igjen. Tegn kvadratet etter h4-trekket!

Oppgave 2: **g6!** er et elegant gjennombruddstrekk. Svarts konge var så nær at det kunne se ut til at den (han) hadde kontroll på de to bøndene, men nå er det plutselig ikke mulig å hindre at en av hvits bønder kommer til h7 i neste trekk og blir dronning!

Det hjelper ikke en gang at kongen går inn i kvadratet med 1.. Kf8. Etter 2. gxh7 kommer jo ikke kongen seg videre til g7. Svart kan i stedet bare gi opp, for hvitspilleren – som fant et slikt flott trekk – klarer helt sikkert å sette matt med konge og dronning.

Oppgave 3: **1. g4!** etablerer raskest mulig en fjern fribonde som vinner når hvit fortsetter med 2. h4! og 3. g5.

Oppgave 4: **1. b6!** tryller fram en fribonde. Etter 1... axb6 spiller hvit gjennombruddstrekket 2. c6! bxc6 og nå 3. a6! osv. Tilsvarende hvis svart slår med den andre bonden: 1... cxb6 2. a6! osv.

Kapittel 9: En binding avgjør mange partier!

Bindinger er et svært viktig tema i sjakk, som vi berørte allerede i Sjakkskolen 1. Vi så en løper som var bundet på side 42 og en matt med binding da vi lærte sjakknotasjon med dette miniatyrpartiet:

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 dx e4 4. Sxe4 Sd7 5. De2 Sgf6?? 6. Sd6#! (binding).

Et eksempel med flere bindinger så vi på side 62, og det var binding i noen øvingsoppgaver både til kapittel 11 og 12, fortsatt i Sjakkskolen 1.

Men her i kapittel 9 i Sjakkskolen 2 lærer og studerer vi for første gang temaet bindinger noe mer systematisk, og vi ser flere eksempler på hvordan bindinger oppstår allerede i åpningsspillet.

Dette kapitlet er såpass omfattende at det i de fleste tilfeller antagelig er stoff som passer til to "kvelder" i for eksempel en barnesjakkklubb. En mulighet er å gjennomgå sidene 49-51 den første gangen, ledsaget av de fire eller seks første øvingsoppgavene.

Treningsspørsmål side 50:

1) Etter 1... Le4 2. Sc3 Db3 3. Txe4 har hvit et tårn, to springere og en bonde mot svarts dronning.

2) Hvit har da $5 + 3 + 3 + 1 = 12$ poeng mot dronningen som gjennomsnittlig er verdt ca 9,5 poeng, slik vi lærte på side 24 i Sjakkskolen 1. «Hvit leder altså med cirka $2\frac{1}{2}$ bonde.»

Hvis svarts dronning ikke får utrettet noe stort gjennom dobbeltangrep, skal hvit egentlig ha bra sjanser til å kunne vinne partiet i det lange løp. Men det krever selvfølgelig mye godt spill!

Partieksempelet på side 53-54 er plutselig en krevende øvelse, selv om det blir matt allerede etter 12 trekk. Fram dit er det mange vanskelige stillinger å forholde seg til for enhver såpass fersk sjakkspiller. Slik MÅ det være med de første «hele sjakkpartiene» som vi ser på, og vi må gjennom noen partier selv om vi ikke har forutsetninger for å få full oversikt og forstå alt. Det er slett ikke nødvendig å få full oversikt foreløpig. Men det er noen konkrete lærdommer og ellers viktige mønstre å se! Å spille bra sjakk er blant annet å gjenkjenne mønstre som vi har sett tidligere.

(Et tidligere relativt sett like krevende parti var «parti 2» på side 66-69 i Sjakkskolen 1, da svart forsvarte seg vellykket og elegant mot skolematten.)

Siste del av dette partiet i kapittel 9 kunne forresten også spilles på en annerledes – og også lærerik – måte. I nest siste diagram, øverst i høyre spalte på side 54, kan hvit i tillegg til det sterke 9. Lxf6 også spille **9. gxf3** fordi dette åpner g-linja for angrep med et hvitt tårn! Svart kan da ikke forhindre at hvit når som helst åpner hele g-linja med et slag på f6 med enten løper eller springer. Etter 8. gxf3 er **9...Sd4** motangrepet som svart kan håpe på, men hvit kan faktisk spille **10. Sxf6+! gxf6 11. Lh6!** Med en avgjørende mattrussel i g-linja, for

eksempel 11.. **Sxf3+ 12. Ke2 Sxd2**, og nå er det matt i 3 trekk. Ser vi?

Løsningen er **13. Tg1+** (valgfritt tårn!) **Kh8 14. Lg7+ Kg8 15. Lxf6#**.

Dette er også en mekanisme, et samarbeid mellom brikkene, som det er verdt å merke seg i situasjonen når svarts kongestilling er så ødelagt av en binding.

ØVINGSOPPGAVER 9:

På forhånd kan vi gjøre oppmerksom på at i mange av stillingene gjelder det å se hvilken brikke som er bundet og i andre stillinger oppdage brikker som vi *kan* binde.

Oppgave 1: **Dd8#!** fordi e7-løperen er bundet og derfor ikke forsvaret d8.

Oppgave 2: **Txf5+** fulgt av **Txc5**, da e6-bonden er bundet og ikke forsvaret f5. løperen på b3 dekker felt d1, så svart ikke kan sette matt.

Oppgave 3: **Ta8!** binder svarts dronning på åttenderaden og den kan ikke redde seg.

Oppgave 4: **Lh3!** utnytter at c8-løperen er bundet av a8-tårnet, og nå går løperen tapt.

Oppgave 5: **Dg7#!** (Tårnet på g8 er bundet på åttenderaden og forsvaret ikke g7.)

Oppgave 6: **1. Td8+ Kf7** (eller **Kh7**) **2. Le5!** og b8-springeren er bundet og faller. NB: Her gjelder det også å ha sett dette avgjørende andretrekket!

Oppgave 7: **Lb5!** vinner svarts dronning. (Denne stillingen oppstår etter åpningstrekkene 1. e4 d5 2. exd5 Dxd5 3. Sc3 Dc6?? (bedre er 3... Da5 eller Dd6) 4. Lb5!)

Oppgave 8: **1. Ta5!** binder tårnet slik at d7-bonden kan gå uhindret til dronning. Etter 1... **Txa5 2. d8D+** vinner hvit også straks det svarte tårnet.

Oppgave 9: **1. Dd6!** vinner i alle fall tårn mot dronning, etter 1... **Txa7 2. Dxd8**. Svart er da forsvarsløs mot en dronning som lett angriper både kongen, tårnet og c4-bonden, om nødvendig med hjelp fra hvits konge som snart kan spasere framover.

Oppgave 10: **1. Td1!** utnytter bindingen av dronningen og lager en kryssbinding, siden 1... **Dxb3** blir besvart med **2. Td8#!**

Oppgave 11: **1. Th3+!** Kb2 (eller Ka2) og nå **2. Txb2!** med binding av tårnet på andreraden, slik at c-bonden kan gå i mål til ny dronning. Her var også andretrekket viktig.

Hvis svart i stedet straks spiller **1. Txb2?**, så tar selvfølgelig ikke svart tårnet, men bonden med 1... **Txc7!** og får remis.

Oppgave 12: Både **1. Lb5** og **1. Se5** er gode nok trekk som gir full uttelling for bindingen (vinner c6-springeren). Etter **1. Lb5 Dd6** fortsetter hvit aller sterkest med **2. Lf4!**, eller **1.. Dd7 2. Se5!** Trekkene kan også spilles i motsatt rekkefølge. En slik binding er et kjent tema i åpningsspillet hvis, som i dette tilfellet, svart har somlet unødvendig lenge med å gjøre kort rocade.

Kapittel 10: Angrep mot urokert konge

De to partiene i dette kapitlet er selvfølgelig også krevende, men de er korte, instruktive og flotte.

Særlig i Morphys parti skal vi merke oss at den åpne d-linja er partiets røde tråd. Det er denne åpne linja for tårnene som gjør at Morphy med stor selvsikkerhet kan tillate seg det meste, og til slutt ofre dronningen, når han ser at svart ikke rekker å rokere og få med det siste tårnet sitt, mens hans egne tårn raskest mulig mobiliseres i denne linja. Det siste av dem setter til og med matt sammen med en enslig løper!

Et godt forslag er at elevene etterpå lærer seg ett eller begge av disse partiene utenat. Det er faktisk både morsomt og generelt lærerikt: En glimrende drilling av mønstrene i hodet!

(I en typisk SFO-gruppe med mange 6- og 7-åringer vil dette være for krevende for de fleste, men hvis noen har lyst, kan de få lov til å forsøke.)

Kapittel 11: Spretne og smarte springere!

For å få en best mulig følelse for bruken av springeren, samler vi i dette kapitlet ulike temaer der denne brikken får utfolde seg på sitt beste. Det er viktig å bli fortrolig med hver brikke!

På side 66, i første diagram, er det spørsmål om antall springergafler. Det er tre av dem: på b6, e7 og f6.

Så må vi beklage, og nevne når vi starter med øvingsoppgavene, at den ellers utmerkede oppgave 6 har kommet inn her ved en ombytting og *ikke* har noen springer i det hele tatt... Men det er helt korrekt at hvit trekker og vinner!

ØVINGSOPPGAVER 11:

Oppgave 1: **Sf6+** (gaffel)

Oppgave 2: **Sf6+** (binding og gaffel)

Oppgave 3: **Sg6#** (binding)

Oppgave 4: **1. Th8+!** Kxh8 (eneste lovlig trekk)
2. Sf7+ og 3. Sxd6.

Oppgave 5: **1. Ld5!** (binding) Dxd5 2. Sf6+ (gaffel)

Oppgave 6: **1. Txf7!** (slår hull på kongestillingen) Kxf7 2. Dxc6#. Hvis svart forsøker noe annet enn å ta tårnet, kommer uansett Dxc6+ i neste trekk, med matt etter at løperen har gått imellom på g7 og så blitt slått. Dette var altså ikke en springeroppgave, men den er ellers lærerik.

Oppgave 7: **1. Dxc4+!** vinner avgjørende en springer etter 1... Dxc4 2. Sf6+ fulgt av Sxc4. Hvit må for all del ikke spille det nærliggende **1. Se7+??** Kf8 2. Sxc8 Dh2+ 3. Kf1 Dh1#! Svart truer sterkt matt i oppgavestillingen. Hvit vinner heller ikke med **1. Sf6+?** Sxf6! som dekker dronningen på h5!

Denne oppgave 7 er en ekstra luring der en gjerne kan be elevene tenke nøye over om løsningen deres virkelig holder!

Oppgave 8: **1. Sh6+!** Kh8 2. Dg8+! Txc8 3. Sf7# er jo kvelermatten. Her vil noen elever i stedet foreslå den «smarte» avdekkeren **1. Sd6+?** for å vinne dronningen, men da har svart veldig gode sjanser til å vinne etter det smartere 1... De6!

Kapittel 12: Forskjellige testoppgaver

Som i Sjakkskolen 1 kan disse avsluttende oppgavene gjerne brukes som testoppgaver for å kvalifisere til diplomtet som er utarbeidet også for denne boka. Et forslag til passe krav kan være 6 av 8 oppgaver løst på sidene 73 og 74, men dette kan sjakk læreren selv bestemme.

Gi elevene god tid til å arbeide med «diplomtesten»: Minst 3 minutter per stilling, gjerne en halvtime til sammen. Dette er en litt realistisk øvelse der elevene skal tenke seg godt om og finne riktige trekk uten at de vet hva de leter etter.

De siste fire oppgavene (side 76) er litt vanskelige, men vi kjenner egentlig temaene fra tidligere. Ved å bruke tilstrekkelig med tid vil de ivrigste kanskje finne også disse løsningene?

Oppgave 1: **Dh7#**

Oppgave 2: **Dg6#**

Oppgave 3: **1. Dg6+ Kf8 2. Dxf7#**

Oppgave 4: **1. Kd1!** redder remisen: 1... Ke3 2. Ke1 (opposisjon) eller 1... Kc3 2. Kc1! (opposisjon)

Dette er en kjempeviktig stilling å beherske. Mang en gang har det i en slik stilling blitt spilt **1. Kc1??** eller **1. Ke1??**, og så vinner svart i begge tilfeller med enten 1... Kc3 eller 1... Ke3. Prøv selv!

Oppgave 5: **1. Ke2!** redder remisen med opposisjon: 1... Kf4 2. Kf2, og hvit følger svarts konge fram og tilbake mellom d-, e- eller f-linja, eller hvis 2... Kg4, enklest 3. Ke3 med sikker remis.

Oppgave 6: **Lb5+!** vinner dronningen som tydeligvis har forspist seg på en bonde på d4 og nå blir slått i neste trekk.

Oppgave 7: **Lxh7+** vinner dronningen på samme måte.

Oppgave 8: **Sh6+** er et avdekkerangrep mot svarts dronning på d7, som da går tapt.

Oppgave 9: **La6#**

Oppgave 10: **1. Dxc6!** bxc6 2. La6# (På 1. Lxf5+? gxf5 2. Dxf5+ forsvarer svart seg vellykket med 2... e6.)

Oppgave 11: **Kb3!** er et elegant «avdekkerangrep» med trussel om tårnmatt på c1, og slik vinner vi tårnet.

Oppgave 12: **1. Sxg6+!** Kh7 2. Sf8+ Kh8 3. Sxg6+ med evig sjakk og remis. Merk at hvit taper glatt mot fribøndene hvis han i stedet tar dronningen på e2. Det gjelder å ikke være for grådig!

Oppgave 13: **1. h6!** er et effektivt bondegjennombrudd. Svart må spille 1... gxh6, men etter 2. gxf6 er da svarts konge utenfor kvadratet.

Oppgave 14: **1. Dg8+!** Txg8 2. Sf7# hvis vi kjente igjen kvelermatten?

Oppgave 15: **1. Dg8+!** Kxg8 2. Le6++ (kongeriket, i alle fall et dronningoffer, for en slik dobbeltsjakk!) og 3. Tg8#

Oppgave 16: **1. Te1!** blir en flott kryssbinding med kjent mattbilde (fra Morphys parti) etter 1... Dxd6 2. Te8#!

Oppgave 17: **Dg7+!** må besvares med Kxg7, og så er hvit PATT og har reddet remisen i en ellers temmelig håpløs stilling. Det holder ikke med 1. Dh8+, for den blir slått med 1... Sxh8, og etter 2. g6 passer svart på å oppheve pattmuligheten med for eksempel 2... Ta4.

Oppgave 18: **1. Lb5!** lager en binding som vinner svarts dronning, for etter 1... Dxb5 kommer gafelen 2. Sd6+. Flott samarbeid!

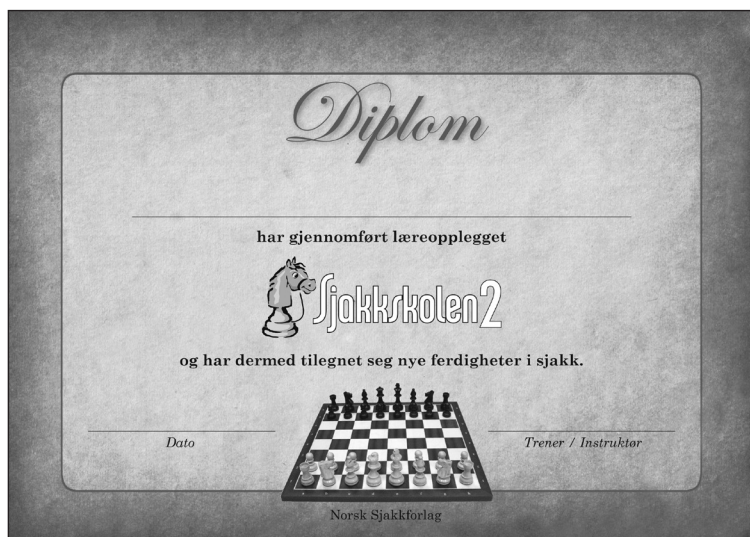
Bli bedre i sjakk?

En viktig del av tilbudet vårt om å få lære å spille sjakk, er at vi gir ulike gode tilbud og løsninger til alle som ønsker å komme videre, og få mer sjakk! Det er riktig slik jeg avslutter forordet i boka: «Det er bare å lese, øve og spille. Hvis du trener ganske mye sjakk slik du selv har lyst til, så vil resultatet bli bra!» Den konkrete egeninteressen er selvfølgelig viktig. Noen blir «hekta» på å løse oppgaver i bøker eller på PC'en. Andre vil først og fremst bare spille så mye som mulig. Da bør de ha villige motspillere som enten er venner, familie, klubbspillere eller turneringsdeltakere, eller vi sørger for et PC-program, en sjakkcomputer eller spill på nettet.

Vi sier mye mer om temaet å finne gode sjakkimpulser og derunder gjøre hyggelig framgang, under blant annet «Hvordan bli bedre i sjakk?» på www.sjakkskolen.no.

Hva heter sjakkåpningene?

Det er flott at noen allerede helt tidlig i sjakk-karrieren pleier å bli nysgjerrige på forskjellige sjakkåpninger og hva de heter. På side 78 gir vi gir derfor en oversikt over de fleste gode og populære åpningene. Dette er jo bare de aller første trekkene, og oversikten er ikke en del av selve sjakklæringen, men både for elever og lærer kan denne lista antagelig være interessant og kjekk å ha. Ta gjerne kontakt med forfatteren på oeystei@online.no eller tlf. 32 82 10 64 om du vil vite mer.



Diplom for Sjakkskolen 2

Også for Sjakkskolen 2 har vi trykket et pent diplom som det kan være greit å bruke som kursbevis når vi har fullført boka med en brukbart oppnådd mestring av stoffet.

Vi oppmuntrer og stiller noen krav, men bør vel ikke være for strenge på hvilket sjakknivå eleven har oppnådd. Dette er jo ikke et førerkort der vi slipper elevene ut i biltrafikken til stor fysisk fare for både seg selv og andre.

Som diplomkrav foreslår jeg gjerne at eleven enten klarer en bra andel av oppgaver i kapittel 12, som antydnet under dette kapitlet, eller klarer litt mindre, men har vist god interesse og for eksempel har fått brukbart med barometerpoeng. Jeg anbefaler faktisk alltid bruk av barometeret, se neste avsnitt.

Barometeret – sjakkgruppens faste følge!

Det alltid populære verktøyet ved siden av selve sjakkundervisningen, er poeng-barometeret (en stor tabell med deltagerne nedover og masse poengrubrikker bortover) der alle i gruppen får tildelt poeng som fylles ut fra gang til gang. Vi gir poeng for både frammøte, oppgaveløsning og spilling. Treneren (instruktøren) bestemmer. Nesten forbausende lenge er det også relevant å benytte «rokadepoeng», at alle får et barometerpoeng når de har passet på å rokere i dagens første parti.

I alle fall i en gruppe med stor andel barn inntil cirka 13-14 år er det også svært populært å kunne velge seg en liten premie etter hver passerte for eksempel 25 eller 40 poeng, antallet avhengig av hvor raust det fleksible «poengsystemet» er. Og dernest en ekstra hyggelig premie ved hver sesongslutt, gjerne en inngravert pokal i alle fall til vinneren og noe til alle, særlig når elevene er ferske eller inntil 10-11 år.

Andre tips til sjakklæreren (treneren)

Her viser jeg først og fremst til oversikten på side 12-13 i løsningsheftet for Sjakkskolen 1 og til ulike tips på nettsiden www.sjakkskolen.no.

HUSK:

- at alle elevene blir både sett og snakket med hver gang
- at sjakktilbudet har kontinuitet både med opplæring og ikke minst spilling
- at det aller viktigste er trivsel og glede for alle

Sjakkopplæring for barn

Det er en egen sak med sjakkundervisning for barn ned i 6-7-8-årsalderen, for eksempel på SFO. Her er det naturlig å fokusere mer på sjakk som lek, og overfor så unge elever kan det være høyst aktuelt å hoppe over noe av det vanskeligere stoffet. Elevene bør likevel ha hver sin egen bok, med blant annet muligheten for noe så stas som å titte på sjakk hjemme sammen med mamma og pappa.

Kurs for sjakkledere og instruktører?

Ikke minst barn vil gjennomgående gjerne lære seg sjakk, og begrensningen er nesten alltid hvilke tilbud vi voksne bryr oss om å organisere. På www.sjakkskolen.no gir vi tips om hvordan starte opp, men du kan også ta direkte kontakt med oss, med sjakkfolk i nærheten av der du bor eller med Ungdommens Sjakkforbund.

Forfatteren kan engasjeres til å holde lederkurs, instruktørkurs eller «kick-off» for en gruppe av lokale sjakktrenere (for å bruke dette ordet) som skal starte opplæring i sjakk for små barn, større barn, voksne eller en blanding av generasjonene som sjakk egner seg godt for.

”Hvordan bli bedre i sjakk?”

Dette er navnet på en egen seksjon av stoff og tips som du finner på www.sjakkskolen.no og som stadig vil bli videreutviklet.

Fortsettelsen nå er selvfølgelig SJAKKSKOLEN 3 og oppgaveheftet 111 SJAKKTREKK SOM VINNER. Vi har også mange andre gode tips om supplerende lærestoff og ikke minst øvingsoppgaver i både bokform og til PC'en. Den som er ivrig og vil bli «god», trenger både masse stoff og interesserte motspillere å gyve løs på.

Nyttige kontakter

Norsk Sjakkforlag Sjakkskolen
Hauges gate 84 A, 3019 Drammen
Tlf. 32 82 10 64, mobil 91 18 91 90
www.sjakkskolen.no

Norsk Sjakkforlag Sjakkbutikken
Hauges gate 84 A, 3019 Drammen
Tlf 32 82 10 64, mobil 91 18 91 90
www.sjakkbutikken.no

Ungdommens Sjakkforbund
Sandakerveien 24 D, 0473 Oslo
Tlf. 22 15 12 41
www.sjakk.no

Norges Sjakkforbund
Sandakerveien 24 D, 0473 Oslo
Tlf. 22 15 12 41
www.sjakk.no