

Øystein Brekke

# Sjakkskolen 3

**Løsningshefte**

med tips for sjakklærere

*[www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no)*

Sjakkskolen 3 – Løsningshefte  
av Øystein Brekke  
Utgitt januar 2013

© Norsk Sjakkforlag, Øystein Brekke,  
Hauges gate 84 A, 3019 Drammen  
Tlf. 32 82 10 64, mobiltilf. 91 18 91 90  
[www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no)  
[www.sjakkbutikken.no](http://www.sjakkbutikken.no)  
Email: [post@sjakkbutikken.no](mailto:post@sjakkbutikken.no)

ISBN 978-82-90779-18-9

Forfatteren Øystein Brekke har over 30 års 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.

Øystein Brekke har en mangesidig bemoete akgrunn 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](http://www.sjakkbutikken.no) og [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no) i tillegg til noen bokutgivelser.

## Kunnskap, forståelse, ferdigheter ...

Vi sier litt kjekt at SJAKKSKOLEN 3 i kombinasjon med å spille partier bringer leseren, eleven og hobby spilleren opp til et turneringsnivå i sjakk.

Til sammen gir Sjakkskolen-bøkene i alle fall elementer og smakebiter av hva som skal til for å vinne praktiske turneringspartier også mot spillere som slett ikke er nybegynnere. I siste del av SJAKKSKOLEN 3 forsøker jeg å oppsummere noe av dette gjennom et lite stykke på vei å forklare innhold og tenkning i enkelte mesterpartier fra virkeligheten, og hvordan vi velger et sjakktrekk.

Sjakkskolen-bøkene gir leseren og eleven et grunnlag for både turneringsdeltagelse og videre studium av spillet. Aller siste kapittel, side 87, sier litt om veien videre. Som jeg skriver sist i boka, utelukkes det heller ikke å få gitt ut en type fortsettelse eller i alle fall mer stoff på norsk etter hvert, blant annet om åpningsspillet, som det tydelig er behov for.

Mange sjakkspillere stagnerer fordi de mangler basiskunnskaper i spillet. Særlig gjennom alle partieksempelene i SJAKKSKOLEN 3 gis det en god del regler, tips og definisjoner å merke seg. Sett gjerne et kryss i marginen i boka for alle disse, eller skriv dem også inn i en kladdebok.

Samtidig gjelder det å innse at det å spille sjakk slett ikke bare er kunnskaper og forståelse, men også praktisk spilling igjen og igjen, til vi nesten slutter å gjøre slike tabber og feil som vi mener vi egentlig forstår! Ja, teori og praksis hånd i hånd.

Jeg håper og tror at SJAKKSKOLEN 3 oppleves å ha en passe progresjon etter de to foregående bøkene. Det er ingen grunn til å la seg skremme. Vi legger stein på stein.

Flere av kapitlene i denne boka er noe mer omfattende og vil dermed kreve lenger tids undervisning eller arbeid på egenhånd. Dette gjelder ikke minst kapitlene 6, 7, 9, 10 og 12 som alle inneholder hele partier som det gjelder å ta seg tilstrekkelig god tid med. Jeg håper også at kommentarene her i løsningsheftet oppklarer mange naturlige spørsmål som oppstår hos elever og lærere, ikke minst under arbeid med øvingsoppgavene. I et kurs passer det om noen av øvingsoppgavene normalt gis som hjemmearbeid.

Lykke til med boka, og lykke til videre med sjakken. Ta gjerne kontakt når det er noe du lurer på.

*Øystein Brekke*  
oeystei@online.no

# Løsninger og kommentarer

## Kapittel 1: Sterke angrep mot f7, og mot f2

Første kapittel gir igjen mye konkret sjakk og angrep som en passende oppvarming. La som nevnt gjerne eleven sette kryss i marginen ved aktuelle regler, tips og definisjoner. I tillegg til dem som direkte gjelder angrep mot f7 og f2, og som står på de to første brune feltene i boka, gjelder det også et viktig posisjonelt poeng som svake felter, beskrevet nederst i første spalte på side 8. Huskeregelen på side 10 om tre godt plasserte offiserer for et vellykket kongeangrep, er naturligvis aktuell gjennom boka.

For de kommende øvingsoppgavene i både kapittel 1 og 2, har vi generelt satt ett spørsmålstejn bak tapstrekket som gjør at det nå finnes en mulighet til å vinne, som eleven skal finne. I de fleste tilfellene ville nok to spørsmålstejn, en tabbe, vært mer presis tegnsetting, men i øvingsoppgavene er det ikke poenget hvor dårlig forrige trekk kan ha vært, men "hva spiller du nå?".

### ØVINGSOPPGAVER 1:

Oppgave 1: 6. Lf7+! Kxf7 (eneste trekk) 7. Dxd8.

Oppgave 2: 7. Dd5! vinner springeren på grunn av dobbeltangrep mot f7 og e4.

Oppgave 3: To gode løsninger:

A) 6. Lxf7+ Kxf7 7. Se5+ og 8. Sxg4 vinner en bonde og ødelegger svarts rokademulighet.

B) 6. Se5(!) er like bra og kanskje mer elegant. På 6... Lxd1 er 7. Lxf7+ matt. På 6... Lh5 skjer 7. Dxb5! og igjen hvis 7... Sxh5 8. Lxf7#. Svart kan riktignok besvare 6. Se5 med 6... Le6. Etter 7. Lxe6 fxe6 har ikke hvit vunnet noen bonde, men ødeleggelsen av svarts stilling og det glimrende springerfeltet på e5 er faktisk verdt mer enn en bonde. Svart kan også besvare 6. Se5 med Da5+, men hvits stilling er helt overlegen etter de forserte trekkene 7. Ld2 Lxd1 8. Lxf7+ Kd8 9. Lxa5+ b6 10. Kxd1 bxa5 11. Lb3 (truer Sf7+) Kc8 12. Sd2, for eksempel 12.... Sd7 13. Tc1, og hvits fordel er avgjørende.

Oppgave 4: 6... Lxf2+! 7. Kxf2 Sg4+ og 8... Dxg5 vinner en bonde med stort overtak. Hvit skulle i stedet ha spilt 6. Sf3 med planen 7. Lg5 i neste trekk, og med håp om et lite overtak. Springer før løper!

Oppgave 5: Etter 6... dxe5?? vinner hvit dronningen med 7. Lxf7+ Kxf7 8. Dxd8. Etter 6... Sfd7! ville stillingen ha vært ganske jevn. Hvit har aktivt spill og det vi kaller kompensasjon for en minusbonde etter for eksempel 7. Sf3 Sc6 8. exd6 exd6 9. 0-0 Le7 10. Te1 0-0 11. Lf4 Sb6 12. Lb3. Mange som spiller Siciliansk med svart (1. e4 c5), er litt redde for den aktive Morra-gambiten som gir hvit åpne linjer for bonden som ofres.

Oppgave 6: 6. Sxe5! Lxd1 7. Lxf7+ Ke7 8. Sd5# (Legals matt) ble den flotte avslutningen av partiet Kjell Håkon Lien, Hønefoss – Jan Gunnar Fredriksen, Akademisk i Østlandsserien 2011-12. Svart unngår matt hvis han i stedet svarer med 6... dxe5 7. Dxg4, og etter 7... Sxc2 får han også tilbake bonden. Men hvit står klart best etter 8. Tb1 Sf6 9. Dg3, for eksempel 9... Dd6 10. d3. Svart mangler gode trekk, og hvit vinner en bonde etter for eksempel 10... 0-0-0 11. Sb5 De7 12. Sxa7+ Kb8 13. Sb5.

## Kapittel 2: Fornuft i åpningen – og unngå tabber!

Øvingsoppgavene til de to første kapitlene handler altså om å straffe feil og tabber i åpningen. Ideen er at dette er en fin måte å repetere og trene litt sjakktaktikk på, med ikke minst dobbeltangrep, bindinger og ugarderte offiserer som antagelig er de vanligste og viktigste temaene. Samtidig gir eksemplene i alle fall smakebiter på forskjellige åpninger og spillemåter i åpningen. Dette vil hos noen naturlig skape ønske om mer kunnskap i disse åpningene, som Sjakkskolen 3 dessverre ikke kan gi mye av, annet enn noen små antydninger her i løsningene.

For sju av de åtte øvingsoppgavene i kapittel 2, får vi vite at motstanderen nå gjør en feil eller tabbe som vi deretter skal straffe. Ved gjennomgangen etter at oppgavene er løst, kan gjerne åpningstrekkene gjennomgås i ro og fred, og så er det en fin ny oppgave å si hva motstanderen *skulle* ha spilt i hver av disse diagramstillingene. Dette blir også besvart her under løsningene og gir da nye poeng på barometertabellen hvis den fortsatt brukes!

**ØVINGSOPPGAVER 2:**

Oppgave 1: Etter 5... b6? vinner hvit offiser med 6. Da4+, enten 6... Ld7 7. Dxb4, eller 6... Sc6 7. Dxc6+ Ld7 8. Db7 Tb8 9. Da6. Hvits dronning er litt på avveier, men det gjør ikke noe når den likevel er trygg og man har vunnet en hel offiser. Etter 9... 0-0 10. e3 fullfører hvit også snart utviklingen sin med rokade. Tabbetrekket 5... b6? viser en god måte å utvikle c8-løperen på (til b7), men altså ikke kombinert med å sette løperen på b4. Den skulle da heller ha stått på e7, som generelt er en sikrere plassering som også ville ha forhindre bindingen av f6-springeren i oppgavestillingen. I stedet for 5.. b6? skulle svart her ha spilt trekk som 5... 0-0, 5... h6 eller 5... dxc4, eller eventuelt 5... Sc6.

Oppgave 2: Etter 5... cxd5? vinner igjen 6. Da4+ en offiser, da løperen på g4 er uten forsvar. Dette skjedde faktisk i partiet Roger Moor – Olga Dolzhykova, Oslo 2011. Svart hadde ellers stått rimelig greit etter 5... exd5 i stedet.

Oppgave 3: Etter 4... Sxe4? følger igjen 5. Da4+, denne gang fulgt av 6. Dxe4, som kunne være farlig lett å overse. Svart skal i stedet spille et utviklingstrekk, for eksempel 4... Sc6. Hvit kan riktig nok fortsette med et friskt bondeoffer: 5. d4!? cxd4 6. cxd4 Sxe4 7. d5, og svart må spille 7... Da5+ for å forhindre Da4+ fra hvits side!

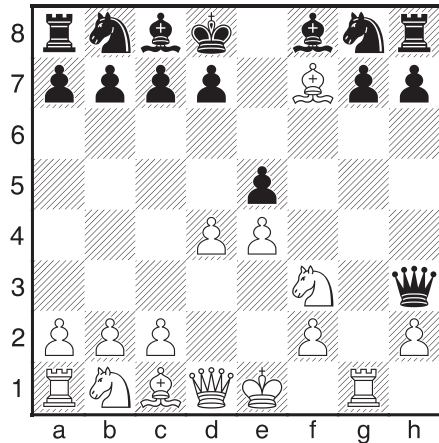
Oppgave 4: 6... Sxd5? besvarte du sikkert med 7. Dxd5!, for på 8... Dxd5 9. Sc7+ vinner hvit en hel offiser med sterk springer i sentrum. Diagramstillingen er ellers en kjent stilling der svart har ofret en bonde og skal fortsette aktivt spill med 6... Lc5. Slik har blant andre tidligere verdensmester Kasparov spilt.

Oppgave 5: 8. axb4? er en tabbe som har skjedd i mange partier, og da følger jo litt pinlig 8... Sd3#. Etter den normale, våkne fortsettelsen 8. Sxe5

Sxe5 9. e3 Lxd2+ 10. Dxd2 d6 11. Le2 står spillet ganske jevnt, med bare en aldri så liten fordel til hvit på grunn av løperparet.

Oppgave 6: Etter 7... Le7? blir svarts dronning elegant fanget med 8. Sd5! (8... Lb4 9. Lxb4! endrer det ikke, og heller ikke 8... Da4 9. Lb5+! Dxb5 10. Sxc7+ og 11. Sxb5.) Svart skulle i stedet ha spilt enten 7... Lb4 eller 7... c6, som begge deler gir et fullt akseptabelt spill.

Oppgave 7: Hvit spiller 5. Lxf7+! som svart ikke kan ta imot med 5... Kxf7 på grunn av 6. Sg5+ som vinner dronningen. Svart må i stedet flytte kongen til e7 eller d8, og det siste frister hårfint mer siden det ikke stenger løperen inne. Etter 5... Kd8 spiller hvit sterkest 6. d4! som truer å fange dronningen med 7. Tg3.



Svart står dårlig, men kan hindre dronningfangsten på to måter, enten med

A: 6... d6 som gir dronningen et fluktfelt på d7, men hvit har en overlegen stilling etter 7. dxe5 Sh6 8. Tg3 Dd7 9. e6, for eksempel 9... Dc6 10. Lg5+ Le7 11. Sc3 Sxf7 12. Lxe7+ Kxe7 13. Sd5+ Kf8 14. e7+ Ke8 15. Txg7. Litt bedre enn 8... Dd7 var faktisk 8... Dxd5 9. hxd5 Sxf7, men hvit har også da en avgjørende fordel etter en fortsettelse som 10. exd6 Lxd6 11. Dd4 Le6 12. Dxd7 Kd7 13. Sc3 Sc6 14. Sd5. (I en undervisningssituasjon er det slett ikke nødvendig å se alle disse trekkene, hvis ikke noen av fortsettelsene blir hevdet som en innvending.) eller med

B: 6... g6 som gir dronningen et felt på h5. Men

hun er litt for alene i kamp mot et helt offiserskorps som hvit raskt aktiviserer, for eksempel 7. dxe5 Sc6 8. Sc3 Lb4 9. Lg5+ Sge7 10. Tg3 Dh5 11. e6 Tf8 12. Dd3 fulgt av lang rokade.

Oppgave 8: (Merk her en liten skrivefeil i boka på side 19: De siste trekkene i oppgave 8 er ikke fjerdre trekk, men 5. Sxd4 og 5... Lc5?) Hvit straffer dette nærliggende trekket 5... Lc5? med 6. Lxf7+! Kxf7 7. Dh5+ Kf8 8. Dxc5 med en ekstra bonde og i tillegg ødelagt svart rokade. Merk denne dronningssjakken på h5 og en ugardert løper på c5 som dukker opp en del ganger i praksis. Et videre 8... d6 besvarer hvit med 9. Sxc6!, så det er kanskje bedre å spille 8... De7 selv om hvit ikke har noe imot dronningbytte. I stedet for 5... Lc5 burde svart ha spilt 5... Sf6!, selv om hvit står noe bedre etter 6. Sxc6! bxc6 7. e5 d5 8. exf6 dxc4 9. De2+ Le6 10. fxc7 Lxc7. Svarts første unøyaktige trekk var det litt nervøse 3... h6. Det er bedre å spille Italiensk med 3... Lc5. (Se også kapittel 10!)

## Kapittel 3: Spidderen er en omvendt binding!

Det viktige om det taktiske temaet spidderen står i boka. Spidderen er altså det motsatte av en binding og forekommer ikke like ofte, men er også et verktøy det er viktig å ha sett nok til at det er med som bilde i hodet vårt når vi spiller...

### ØVINGSOPPGAVER 3:

Oppgave 1: Hvit vinner med 1. Ta8+ og i neste trekk 2. Ta7+ som vinner dronningen.

Oppgave 2: Hvit vinner med 1. Ta8! som tvinger svart til å slå med 1... Dxa8, og så blir det en spidder med 2. Dh8+ fulgt av Dxa8.

Oppgave 3: Hvit vinner med 1. f6+!, som tvinger kongen bort fra g7 eller h7 hvis han skal hindre f-bonden i å forvandles. Etter 1... Kxf6 2. Tf8+ tar hvit dronning i neste trekk med 3. a8D. Dette var ingen spidder, men den dukker opp etter 1... Kf7 2. Th8! Txa7 3. Th7+.

Oppgave 4: Hvit vinner med det elegante 1. Dg2+! Dxc2 2. g8D+ og 3. Dxc2.

## Kapittel 4: Løpere og springere som kan vinne?

Ja, dette kapitlet forteller omtrent hvilke grunnleggende sluttspill med løpere og springere som skal vinnes og ikke. Vi går ikke dypt i disse temaene som kunne ha blitt en bok i seg selv. Mattsetting med løper og springer fra en tilfeldig stilling er for eksempel såpass vanskelig at vi ikke viser annet enn de aller siste trekkene fram til matt. Merk ellers en definisjon på side 25 av hva vi kaller sluttspill i sjakk.

### ØVINGSOPPGAVER 4:

Oppgave 1: 1. Ld4+ Ka8 2. Le4#.

Oppgave 2: 1. Lc3! sperrer kongen inne i hjørnet: 1... Ka7 2. Lb5 Ka8 3. Ld3 (eller et annet felt i den diagonalen) Ka7 4. Ld4+ Ka8 5. Le4#. Hvit må bare ikke fortsette med sperretrekket 3. Ld4?? som setter patt. Hvit setter matt like raskt også med et tempotrekk med hvitfeltsløperen allerede i 2. trekk, for eksempel 2. Lf5 Ka6 3. Ld3+ Ka7 4. Ld4+Ka8 5. Le4#.

Oppgave 3: 1. Lh6! og i neste trekk 2. Lg7 som skjerner h-bonden fram til forvandling.

Oppgave 4: 1. Lf5! avleder c8-løperen og sikrer dermed hvit en ny dronning på b8.

Oppgave 5: 1. Lg7+ Kg8 2. Se7# er den andre typen mattsetting med løper og springer, ved siden av den som vi viser i boka.

Oppgave 6: 1. Sxc7! fjerner den fienden som ellers kunne ha blitt en ny dronning. Etter slaget på c7 sitter svart igjen med bare løper og feil randbonde.

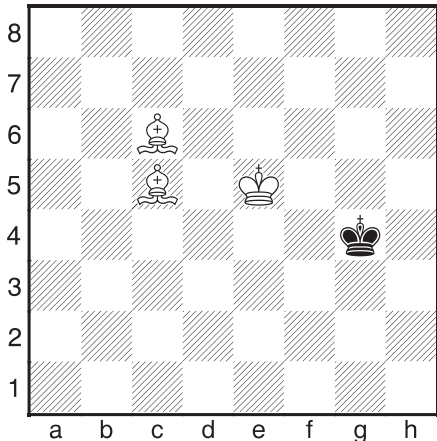
Oppgave 7: 1. Le7! fulgt av Lxc5 sikrer igjen hvit remis på grunn av feil randbonde.

Oppgave 8: 1. e8D+! (eller e8L+! som også må slås) Dxe8 2. La4+ og Lxe8 gir for tredje gang løper og feil randbonde. Merk at det *ikke* var godt nok å sjakke på a4 med det samme: 1. La4+? Kc5 (eller noen andre felter) 2. e8D og nå ikke 2... Dxe8??, men 2... Dc4+, Df4+ eller Df1+ fulgt av Lxe8, og svart vinner.

### Ekstraoppgave 1:

Mattsetting med to løpere er såpass greit at vi

gjærne kan øve på en stilling der brikkene står litt ute på brettet, for eksempel denne med hvit i trekket:

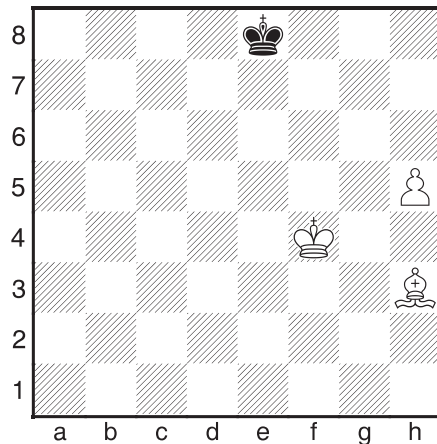


To og to trener på å spille fra denne stillingen! Eventuelt poeng til den som klarer å matte på ikke flere enn 16 trekk... Det gjelder å presse kongen til kanten og hindre den i å stikke av, samtidig som vi unngår patt! Dataprogrammer også på internett (endgame tablebase) viser oss sannheten om sjakkstillinger med inntil seks brikker. I denne stillingen får vi vite at hvit kan sette matt på 11 trekk med fem forskjellige starttrekk, enten Le3, Lf2, Lc6, Ld5 eller Le4. Vi forsøker det siste av disse trekkene som logisk reduserer handlefriheten til svarts konge. Raskeste mattsetting med samtidig beste forsvar går for eksempel slik:

1. Le4 Kg3
2. Le3 Kg4
3. Lf2 Kg5
4. Lf5 Kh6
5. Kf6 Kh5
6. Lg3 Kh6
7. Lg4! Kh7
8. Kf7 Kh6
9. Lf4+ Kh7
10. Lf5+ Kh8
11. Le5#.

Ekstraoppgave 2:

I denne stillingen med feil randbonde kan hvit i trekket faktisk vinne! Hvordan i all verden, tenker du antagelig?



Poenget er at forsvarskongen må inn i bondens hjørne for å rekke å blokkere bonden og senere bli patt! Hvit spiller 1. Le6! og i neste trekk 2. h6!, og vi ser at hvits løper og bonde sammen har fått sperret veien til h7 eller h8 for svarts konge! Svart måtte eventuelt ha marsjert over feltet f6 for å nå fram, men den tilgangen lukker da den hvite kongen ved å gå til f5 eller g5. En viktig finesse i disse sluttspillene!

## Kapittel 5: Kunsten å forvandle en fribonde

Sluttspillene i sjakk vinnes oftest av den som klarer å skaffe seg sterkest fribonde eller fribønder! Også tidligere i partiet – i midtspillet – kan en fribonde avgjøre kampen, særlig hvis den får avansert til sjetten- eller sjuenderaden. Da finnes det mange taktiske måter å "trikse" den i mål på. Eksemplene og oppgavene i kapittel 5 viser et ørlite utvalg.

ØVINGSOPPGAVER 5:

Oppgave 1: 1. Td7! fulgt av Td8+ og vinner. Med en fribonde på sjuenderaden gjelder det ofte å få sjakket på et felt som fribonden dekker.

Oppgave 2: 1.Txc8+! Sxc8 2. b7 og vinner.

Oppgave 3: 1. f8S+!, og hvit vinner etter 2. Sxd7. Også ved forvandling gjelder det å tenke seg om og sjekke hva motstanderen truer. 1. f8D?? hadde

blitt besvart med 1... Dd1#.

Oppgave 4: 1. Txh7+!, og hvit vinner raskt, og eleven kan finne de tre mulige fortsettelsene: A) 1... Kxh7 2. f8S+ som i forrige oppgave, B) 1... Kf8 2. Lc5+ De7 (ikke mye valg) 3. Lxe7+ Kxe7, og hvit vinner lett ved for eksempel å marsjere oppover med kongen eller C) 1... Kf6 2. f8D+ og vinner på få trekk.

Oppgave 5: 1. Dxh7+! Kxh7 2. g8D+, og når hvit er i gang med å sjakke, blir det raskt matt: 2... Kh6 3. Dh8#. Kongen er oftest en dårlig offiser til å blokke en fribonde på sjuenderaden!

Oppgave 6: 1. Lc3! er en *binding* som hindrer løperen i å stanse fribonden.

Oppgave 7: 1. Tb4! hjelper straks b-bonden fram til å bli dronning, gjennom å *sperre* b-linja mot svarts planlagte forsvar Tb2. Etter 1... Kxb4 2. b7 kan ikke svart forsvare seg mot forvandlingen. En sterk versjon av en generell regel med fribønder i tårnsluttspill, nemlig at tårnet om mulig skal *bak* fribonden. Det gjelder både angriperens og forsvarerens tårn, og her kommer angriperens tårn først!

Oppgave 8: 1. Dd8+!! og svart unnslipper ikke 1... Dxd8 2. e7+ fulgt av 3. exd8D. Stillingen viser den store styrken til både en avdekkersjakk og en fribonde, og her i god kombinasjon.

## Kapittel 6: Angrep mot kongen som har rokert

Dette kapitlet viser også bare noen smakebiter av et stort tema som kunne fylt flere bøker, ja nærmest selve sjakkspillet hovedidé som avgjør mange partier med fynd og klem. Også partiene i kapittel 9, 10 og 12 er eksempler på angrep mot det vi her i boka billedlig og forståelig kaller kongens festning.

### ØVINGSOPPGAVER 6:

Oppgave 1: 1. Txh7+! slår i stykker den lille festningsmuren som her består av bøndene g6 og h7. Hvis svart slår på h7 eller går til g8, følger i neste trekk Dxg6, altså enten 1... Kxh7 2. Dxg6+Kh8 3. Dh7# eller 1... Kg8 2. Dxg6#. Hvis svart svarer

med 1... Kf6, er den raskeste matten i stedet 2. Df4#.

Oppgave 2: 1. Lxg7! truer Dh8# og fjerner mye av bondestillingen (festningsmuren...) foran kongen. I partiet Miles – Browne, sjakk-OL i Luzern 1982 ble avslutningen 1... Kxg7 2. Dg5+ Kh8 3. Df6+ Kg8 4. Tc4 og svart ga opp overfor trusselen Tg4+ og Dg7#. Svart kunne ha forlenget partiet en del med fortsettelsen 1... f6 (eller f5) 2. Dh8+ Kf7 3. Lxf8, men han kan ikke slå tilbake med 3... Txf8 på grunn av spidderen 4. Dh7+! som vinner dronningen på c7, så spillet var i alle tilfeller tapt.

Oppgave 2 er avslutningen av et annet kjent og instruktivt stormesterparti med dobbelt løperoffer.

Trekkene i partiet Miles – Browne var disse: 1. Sf3 c5 2. c4 Sf6 3. Sc3 e6 4. e3 Sc6 5. d4 d5 6. dxc5 Lxc5 7. a3 a6 8. b4 La7 9. Lb2 0-0 10. Tc1 d4 11. exd4 Sxd4 12. c5 Sxf3+ 13. Dxf3 Ld7 14. Ld3 Lc6 15. Sxe4 Lxe4 16. Lxe4 Dc7 17. 0-0 Tad8? 18. Lxh7+! Kxh7 19. Dh5+ Kg8, og vi er framme ved oppgavestillingen som altså var trekk 20 i partiet.

Grunnlaget for det dobbelte løperofferet var, lik som i partiet Polgar – Karpov, at svart hadde for dårlig med forsvarsbrikker og hvit sterke angrepsbrikker mot svarts kongestilling. USA-mesteren Browne kunne ha avverget mye ved avbyttet 17... Lxe4 18. Dxe4 i stedet for 17... Tad8, selv om hvit også da har et visst overtak.

Oppgave 3: 1. Dxf7+! Sxf7 2. Th8#. En kontant avslutning som var mulig på grunn av hvits veldig sterke løperpar. Svarts sterke trussel Da1+ tvang i denne stillingen hvit til å lete etter et direkte angrep med sjakker, og da fantes det ikke så mye å velge mellom!

Oppgave 4: 1. Txh7+! Kxh7 (eller 1... Kf8 2. Dxf7#) 2. Dxf7+, og hvit tvinger kongen ut i h-linja der majesteteten ikke overlever. 2... Kh8 gir 3. Th1#, og alternativet er 2... Kh6 2. Th1+ Kg5 3. Se4+ Kg4 4. Df3# eller 4. Ld1#.

## Kapittel 7: Elegante matter på sisteraden

### ØVINGSOPPGAVER 7:

Oppgave 1: 1. Ld5+ Kh8 2. Txf8#.



Oppgave 2: 1. Lxf7+ Kh8 2. Dxf8#.

Oppgave 3: 1. Dxf7+! Txf7 2. Ta8+ med matt. Merk at 1. Lxf7+? selvfølgelig besvares med 1... Kh8, og det er hvit som har problemer.

Oppgave 4: 1. Dxf8+! Kxf8 2. Tc8+ Lxc8 3. Tc8#.

Oppgave 5: 1. Dxf7+! Txf7 2. Tc8+ Tf8 3. Ld5+ Kh8 4. Txf8#. En kombinasjon av oppgavene 3 og 1. Merk at hvit i stedet taper med 1. Txf7 på grunn av 1... Dxf2+ 2. Kh2 Dxh4#. Det er svært ofte avgjørende å kunne angripe med sjakk!

Oppgave 6: 1. Dxc7! avleder svarts dronning fra forsvaret mot Txe8 med matt. Svart kan forlenge partiet med 1... De6, men taper veldig klart etter 2. Txe6 Sxe6 og for eksempel 3. Dxb6.

Oppgave 7: 1. Da3+! fratrar svart et forsvar av e8, enten ved 1... Txa3 som tillater direkte 2. Txe8#, eller 1... Kg8 2. Txe8+ som i første omgang "bare" vinner et tårn.

Oppgave 8: 1. De5!! er et elegant dobbeltangrep mot dronningen (som må forsvare f8-tårnet) og g7 med trusselen 2. Dxd7#. Avslutningen av et parti Eero Böök – Salla 1945.

## Kapittel 8: Tårnkraft på sjuenderaden

At sjuenderaden er ett av de viktigste temaene i sjakk og i Sjakkskolen 3, viser vi først i eksempler med få brikker og senere med noen flere. Temaet fortsetter for fullt over i neste kapittel med et helt parti og flere illustrerende øvingsoppgaver. Sjuenderaden er tårnernes yndlingsarena, men også dronningen og de andre brikkene elsker å bidra der.

### ØVINGSOPPGAVER 8:

Oppgave 1: 1... Txb2#.

Oppgave 2: 1... Tg2+ 2. Kh1 Txb2+ 3. Kg1 Tag2#. Svart må sørge for å sjakke og ikke spille 1... Txb2?? som hvit besvarer med 2. Df7+ Kh8 3. Le5#.

Oppgave 3: 1... Tg2+ og enten 2. Kf1 Lb5+ 3. Ke1 Tg1# eller 2. Kh1 Txb2+ 3. Kg1 Tag2+ 4. Kf1 Lb5+ 5. Ke1 Tg1# eller Th1#.

Oppgave 4: 1... Tc2! med ugardelig trussel Dxf2+ og deretter matt.

Oppgave 5: 1... Dxd1+! 2. Kg1 Txd2+ og videre tilsvarende som i oppgave 3, der løperen bidrar avgjørende med en sjakk på b5.

Oppgave 6: 1... Txd2+! 2. Kxd2 Td2+, og det blir øyeblikkelig matt hvis kongen går ned på første-raden igjen. Men heller ikke 3. Kg3 hjelper, for eksempel 3... Dg5+ 4. Kf3 Dg2+ 5. Kf4 Tf2#, eller 4. Kh3 Dg2+ 5. Kh4 g5+ 6. Kh5 Dh3#. Intuisjonen sier at hvit blir matt i slike stillinger der dronning og tårn kan samarbeide, men det er viktig å kunne beregne (se) disse variantene også!

## Kapittel 9: Å bruke åpne linjer og rader!

Rune Djurhuus viser flott sjuenderadens betydning i partiet mot Klaus Berg. Det er interessant hvordan åpningen av sjuenderaden blir avgjørende selv om svarts konge har kommet seg opp på sjetteraden. Ved hjelp av den elegante sluttkombinasjonen blir kongen fanget like mye der som den ville ha blitt om den sto nede på åttenderaden. Tårn på sjuenderaden er det vi kaller et *strategisk mål*, mens både åpningen av sjuenderaden med 27. Sxd6! og matten med 31. Dh5+! skjer med *taktiske midler*.

### ØVINGSOPPGAVER 9:

Oppgave 1: 1. Dxb7+! Txb7 2. Txb7#. Avslutning av et parti Vladimir Kramnik – Judit Polgar.

Oppgave 2: 1. Td7! og svart ga opp i partiet Fleming Christenson – Kjetil Lie, NM i Fredrikstad 2003. Det koster dronningen å hindre Dg7# eller Dxb7#, for på 1... Txd7 kommer 2. Dxb7#.

Oppgave 3: 1... Te2! utnytter elegant bindingen av dronningen, på grunn av det kjente mattbildet etter 2. Dxc5 Tgxd2+ 3. Kh1 Th2+ 4. Kg1 Teg2#. Hvit ga opp etter 1... Te2 i partiet Bannik – Tsjerepkov, Sovjet 1961.

Oppgave 4: 1... Sf3! truer matt på h2 og framtvinger dermed åpning av hvits andrerad, enten 2. gxf3 Td2! og tårn og dronning setter matt, eller 2. g3 Td2!, og tårn og springer setter matt.

## Kapittel 10: Sentrum og angrep i åpningen Italiensk

Vi lar dette være kapitlet om en sunn åpning som det er grunnleggende å kjenne til, og trene på å spille. Åpningen blir samtidig del av en liten skisse til et åpningsrepertoar med 1. e4 for hvit gjennom Sjakkskolen 3, med noen små innledende eksempler allerede i Sjakkskolen 2. Alle de hele partiene her i Sjakkskolen 3 er med 1. e4 fra hvits side. Noen av øvingsoppgavene i kapittel 1 og 2 er også supplerende eksempler. Her i kapittel 10 viser vi samtidig litt hvordan svart kan spille Italiensk som en del av å velge 1... e5 som forsvar mot 1. e4.

En øvingsoppgave i dette kapitlet kan rett og slett være å foreslå hvilke trekk hvit kan spille allerede i stillingen etter 1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5. De fem mest spilte trekkene i denne stillingen er 4. c3, 4. d3, 4. 0-0, 4. Sc3 og 4. b4. Sistnevnte trekk er den "romantiske" *Evansgambiten* som fortsatt spilles fra tid til annen også på høyt nivå. Også den skarpe *Italiensk gambit* med det direkte sentrumsangrepet 4. d4 spilles iblant, også med ganske bra resultater. Disse seks trekkene er dermed et perfekt svar på hvits aktuelle muligheter straks i fjerde trekk i Italiensk.

## Kapittel 11: Noen viktige tårnsluttspill

Tårnsluttspill er også en hel verden, men her konsentrerer vi oss bare om de aller viktigste med tårn og bonde mot tårn. Denne "enkle" konstellasjonen oppstår i forbausende mange partier, og spilles også forbausende ofte feil. De to viktigste basisstillingene i tårnsluttspill lærer vi i dette kapitlet!

### ØVINGSOPPGAVER 11:

Oppgave 1: 1. Kg5! Tg1+ 2. Tg4 er brubygging. Hvit vinner.

Oppgave 2: 1. Te6+! Kf4 2. Tf6+ sikrer remisen. Evig sjakk mot kongen, eller angrep mot f3-bonden hvis kongen går for langt bort fra bonden.

Oppgave 3: Hvit klarer greit remis med enten 1. Ta8, Ta6 eller Ta5 og i alle tilfeller besvares 1... Kf3 med en sjakk bakfra. Hvit klarer seg faktisk også med 1. Ta2 Kf3, men da må hvit her finne det eneste reddende trekket (ny oppgave!): 2. Tf2+! exf2 patt! Det hvit absolutt *ikke* må spille er "det nærliggende" 1. Ta4+?? og etter 1... Kf3 er hvit fortapt, selv om han unngår direkte matt med 2. Kg1. Svart vinner da enklest med 2... Tg7+ 3. Kh2 e2 4. Ta1 Kf2 som truer både å ta ny dronning og en matt i h-linja.

Oppgave 4: 1. Tg1+! (ingen andre trekk) redder remisen for hvit. Hvits tårn står langt nok unna kongen til å kunne fortsette å sjakke fra siden: 1... Kd2 2. Tg2+ Kd3 3. Tg3+ Ke4 og nå 4. Tg1!, men ikke det igjen nærliggende 4. Tc3 på grunn av: (ny oppgave) 4...Th3!! (binding som truer avgjørende 5... c1D) 5. Txh3 c1D+, og et slikt sluttspill med dronning mot tårn er vunnet. Det tar egentlig mange trekk, og kan være krevende mot sterk motstand. I praksis er det aller vanskeligst for spilleren med tårnet å ikke gjøre en feil så dronningen vinner lettere. Forsøk gjerne å spille stillingen som en øvelse!

Oppgave 5: 1. Kf2! redder remis i denne stillingen, ved sammen med tårnet å dekke feltet e3. (Svart i trekket i oppgavestillingen ville ha vunnet med 1... e3! 2. Td7+ Ke2 3. Tb7 Ke1 4. Te7 e2 5. Kf3 Ta3+ 6. Kg2 Ta8! 7. Kf3 Kf1 med ny dronning, eller 8. Txe2 Tf8+ 9. Ke3 Te8+ osv.)

Etter 1. Kf2! tar hvits konge kontroll over forvandlingsfeltet e1, som er en avgjørende forskjell. Fortsettelsen kan bli for eksempel 1... Ta2+ 2. Ke1! Ke3 (truer matt) 3. Kd1 Ta5 4. Te8 Ta1+ 5. Kc2 Kf3 6. Kd2! med stillingen som etter første trekk i denne oppgaven, bare speilvendt. Når hvit spiller riktig, kommer ikke svart videre. Men det er lett å gjøre feil i tårnsluttspill, og også i disse "enkle" før man har blitt fortrolig med de viktige ideene, og hvis man ikke passer på hele veien!

Oppgave 6: 1. Tc8! vinner på grunn av avdekkerangrepet 1... Txa7 2. Kb6+.

## Kapittel 12: Å bedømme stillingen og velge et trekk

Her samler vi noen tråder og nevner faktorer som spiller inn på hvordan spillerne skal bedømme stillingene underveis i partiet, både de som allerede står på brettet og de som kan oppstå hvis man spiller slik og slik! Enda et stort tema blir her forsiktig berørt og belyst...

Den første øvingsoppgaven gir eleven og leseren en god anledning til å stanse opp og tenke på hva som er viktig i sjakk. I en kursgruppe kan det deretter bli en interessant diskusjon, som kanskje også er mer krevende for sjakklæreren enn andre kapitler i disse bøkene. Til kapittel 12 kan det være fint å engasjere en ekstra flink sjakkspiller som instruktør eller medinstruktør.

Det hører med at de ulike fordelene i sjakk i tradisjonen etter Steinitz også listes opp som henholdsvis varige (permanente) og midlertidige fordeler. Hvilke typer fordeler synes vi er hva?

De 12 neste (siste) øvingsoppgavene er tradisjonen tro en rekke stillinger med ulike temaer som alle er aktuelle og naturlig har vært framme her i Sjakkskolen-bøkene.

### ØVINGSOPPGAVER 12:

#### Oppgave 1:

##### *Typer fordeler i sjakk:*

Bedre kongestilling (motstanderens dårlige kongestilling)

Materiell overvekt

Trusler om materiell overvekt og/eller matt som motstanderen ikke kan forsvare seg godt nok mot

Utviklingsforsprang

Sentrumskontroll

Kontroll over sjuenderaden

Kontroll over åpen linje

Større aktivitet

Bedre plasserte offiserer enn motstanderen

Bedre bondestruktur (motstanderens svake bønder)

Motstanderens svake felter

Fribonde / fribønder

Terrengovervekt

Binding

NB: Mye kan sies om disse (og andre) typene fordeler veid opp mot hverandre, men det aller viktigste er å være oppmerksom og etter hvert stadig mer bevisst på dem.

I de følgende angivelsene av løsninger er de aktuelle temaene satt i en prioritert rekkefølge.

Oppgave 2: 1. Td5#! En pen avdekker-dobbelt-sjakk, avsluttet et simultanparti Capablanca – Masiutin, Kiev 1914.

*Temaer: Avdekker, dobbeltsjakk, matt*

Oppgave 3: 1. Th8+! Kxh8 2. Dh7#. Avslutningen av et kjent parti Marshall – Burn, Paris 1900.

*Temaer: Magnetoffer, tårnoffer, matt*

Oppgave 4: 1. Th8+! Lxh8 2. Sf8#. En litt original kvelermatt, eller nesten-kvelermatt, en variant fra sluttstilling i parti Gausel – Thorhallsson.

*Temaer: Magnetoffer, kvelermatt, tårnoffer, matt*

Oppgave 5: 1. Th8+! Kxh8 2. Dh2+ Kg8 3. Dh7#.

En kjent og viktig måte å sette matt på. Tårnsjakk på h8 vinner et avgjørende tempo for hvit, slik at Dh2-trekket kommer med sjakk. På direkte 1. Dh2?? matter jo svart med 1... Da2+ 2. Kc1 Da1#. Denne trusselen kunne hvit unnsnippe bare ved å matte selv!

*Temaer: Tempogevinst, magnetoffer, tårnoffer*

Oppgave 6: 1. Te7! (sjuenderaden) fulgt av et kjent mattbilde på h7. I en slik stilling gjelder det å ikke sløse bort partiet med en rask sjakk: 1. Te8+? som til og med taper for hvit. Etter 1... Txe8 2. Txe8+(?) Kg7 3. Sh5+ Kh6 kan ikke hvit engang redde springeren på grunn av Tb1+ og Th1# fra svarts side. Litt bedre er 2. Sxe8, men svart bør da vinne, for eksempel 2... Td2 3. Sf6 Kg7 4. Sh5+ Kf7 5. Sf4 b4, og fribonden avgjør.

*Temaer: 7.raden, mattbilde, matt*

Oppgave 7: 1. Tg4+! Kxg4 patt! Fra partiet Dittmar – Schulte, Dresden 2002. Hvis svart i stedet forsøker 1... Kh5, følger 2. Txg6 Kxg6 3. Kd6 Kf5 4. Kxc6, og svart klarer fortsatt remis med 4... Ke6!, men taper da lærerikt etter 4... Ke4? 5. Kc5! og hvit vinner bonden og partiet.

*Temaer: Patt, tårnoffer*

Oppgave 8: 1. Dh6!! og svart ga opp, da det truer matt på g7 som ikke lar seg forhindre, annet enn med 1... gxh6 2. Sxh6#. Dette var avslutningen av partiet Kotronias – King, New York 1990. Sam-

arbeidet om matt etter dronningofferet kjenner vi igjen fra partiet Westerinen – Miyasaki på side 41-42 i boka.

*Temaer: Mattbilde, dronningoffer, angrep mot kongestillingen*

Oppgave 9: 1. Tf8+! matter i 2 trekk, enten 1... Kg7 2. Dh8#, 1... Dxf8 2. Dh7# eller 1... Kxf8 2. Dh8#. Avslutning av partiet Svidler – Christiansen, Bermuda 2003.

*Temaer: Tårnoffer, mattbilder*

Oppgave 10: 1. Sxe5! Dc1+ 2. Dxc1 og svart ga opp i partiet Ivantsjuk – Sjirov, Monaco 1996. Svart hadde ingen redning etter 1. Sxe5, da 1... Sxe5 blir besvart med 2. Td8+ og matt på f8 i neste trekk. På 1... Txd7 tar hvit dronningen med 2. Sxc4, og stillingen er håpløs for svart.

*Temaer: Overbelastning, dobbelttrussel, springergaffel, matt på sisteraden*

Oppgave 11: 1. Tc7! Dxc7 2. Sxe6 med dobbelttrussel Dxc7# og Sxc7. Svart ga opp i partiet Kamsky – Nikolic, Monaco 1996. Etter 1. Tc7! kunne ikke svart hindre innslaget på e6 med matt på g7 og samtidig redde dronningen.

*Temaer: Magnetoffer, dobbeltangrep, springergaffel, 7.raden*

Oppgave 12: 1. Le8!! og svart ga opp. Et vakkert og berømt avslutningstrekk fra partiet Reti – Bogoljubow, New York 1924. Etter dette sperretrekket er svart faktisk helt forsvarsløs. Ikke bare faller løperen, men han blir også raskt matt, for eksempel

1... h6 2. Dxf8+ Kh7 3. Lg6+! Kxg6 4. Df5#. For elevene er det en passende ny oppgave under gjennomgangen å finne matten etter 2... Kh7 i denne varianten. På 1... Lxc5+ 2. Dxc5 kan svart fortsatt ikke forhindre matten: 2... h6 3. Tf8+ Kh7 4. Df5+ g6 5. Dxc6#. Lengst kunne faktisk matten utsettes med 1... Df7, men svart har selvfølgelig ingen mulighet når hvit tar dronningen.

Fascinerende at 1. Le8!! også er det eneste trekket som vinner for hvit i oppgavestilling 12.

*Temaer: Avdekkerangrep, linjesperring (her sperring av 8.raden), matt på sisteraden*

Oppgave 13: 1. Tg6!! med ugardelig trussel om 2. Dxc7#. Det avgjørende tårntrekket er selvfølgelig mulig på grunn av bindingen av f7-bonden, som dermed verken kan slå eller gå fram. Dette var en variant som kunne ha oppstått i partiet Pachman – Barcza i Stockholm 1952.

*Temaer: Binding, mattangrep, matt*

Det er mulig å bruke for eksempel to av de tre siste oppgavesidene som en sluttprøve i Sjakkskolen 3, og si at eleven skal ha skrevet riktig førstetrekk på forslagsvis 5 av 8 oppgaver i løpet av 40 minutters tenketid for å kvalifisere seg til diplom. Læreren bestemmer, lykke til!

Jeg håper at sjakkreisen har vært en glede så langt.

---

## Tips til sjakklæreren

Generelle tips til sjakklærere (instruktører/ trenere) finnes på [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no) og i løsningsheftene til Sjakkskolen 1 og Sjakkskolen 2.

## Nyttige kontakter:

### Norsk Sjakkforlag Sjakkbutikken & Sjakkskolen

Hauges gate 84A, 3019 Drammen

Tlf. 32 82 10 64, mobil 91 18 91 90

[www.sjakkbutikken.no](http://www.sjakkbutikken.no) / [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no)

### Ungdommens Sjakkforbund & Norges Sjakkforbund

Sandakerveien 24 D, 0473 Oslo

Tlf. 22 15 12 41

[www.sjakk.no](http://www.sjakk.no)