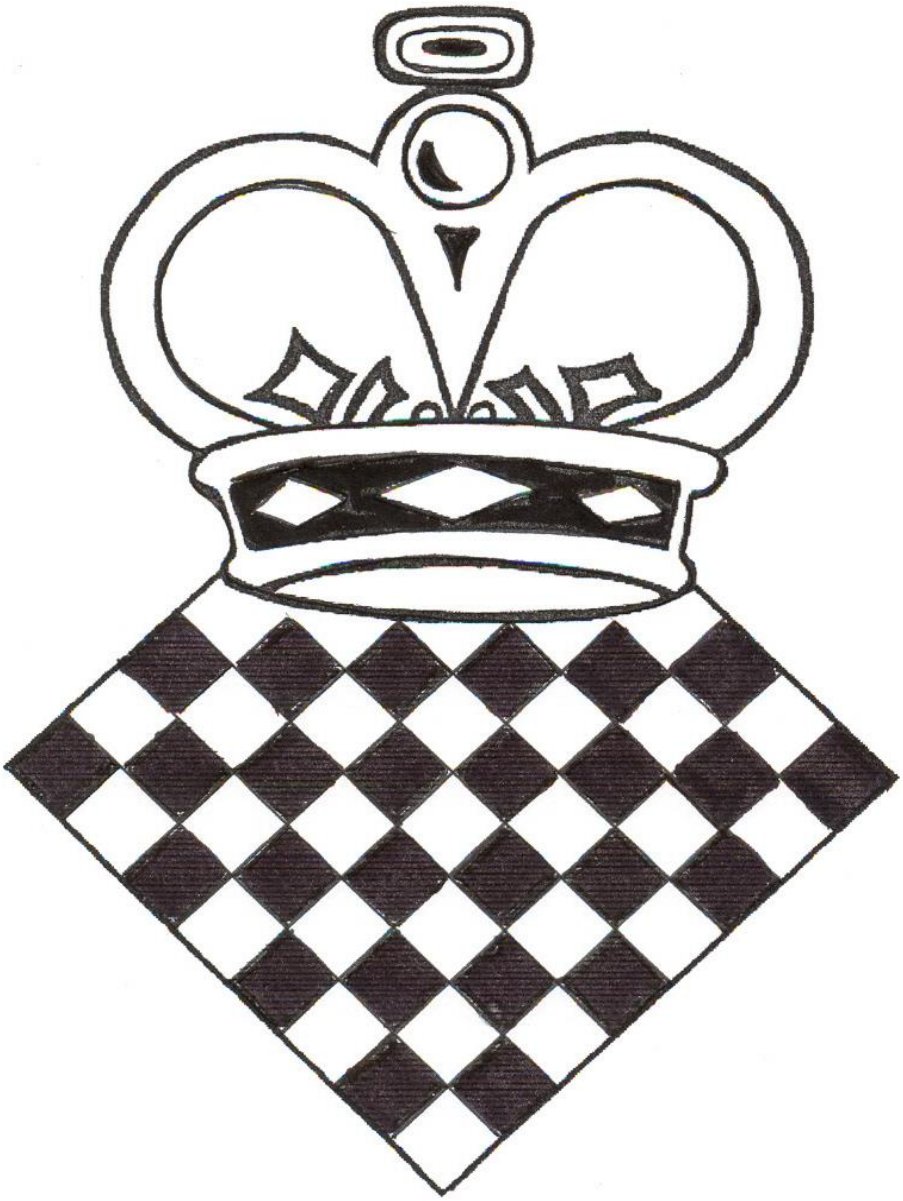
Elementære slutspil 1.

Dronningeslutspil – bondeslutspil – løberslutspil – springerslutspil – tårnslutspil - diverse

Sommerskak i Haderslev 3. 4. juli 2013



Slutspil – en vigtig fase!

Er der noget, som kan ærgre en skoleskakleder så meget som en spiller, der med en dronning – eller endnu større overvægt – ikke kan sætte mat?
Eller som regelmæssigt kommer til at gøre pat?
Eller som ikke kan vinde oplagte gevinststillinger i slutspillet.
Eller som taber slutspil, som er remis.
Eller som ikke ved, at a- og h-bonden ikke kan vinde, hvis modstanderen behersker forvand-lingsfeltet.
Eller som ikke kender bondens kvadrat)
Eller uligefarvede løbere.
Eller…..

Teknikhefterne og – mærkerne kom frem i 60'erne efter svensk forbillede. Siden er der ikke sket så meget på det område.
Det er også rigtigt, at det er sjovere at spille.

Dette hefte er et forsøg på at vække interessen for slutspil – ikke ved studier, men ved konkurrencer, hvor to spillere spiller en slutspilsstilling mod hinanden. Stillingen findes ved lodtrækning (terningekast), og der slås om retten til at have hvid eller sort. Dette element af tilfældighed gør, at også den svagere spiller har en chance for at vinde en serie slutspilsøvelser. Der kræves blot lidt ekstra held.

Løsningsforslag til alle stillinger findes bag i heftet, så de spillere, som vil forberede sig, kan få den ekstra og velfortjente fordel, der ligger heri!
Det er naturligvis ikke muligt at give alle varianter, men løsningsforslagene giver de naturligste fortsættelser og de hurtigste gevinster, hvis sådanne findes.

Haderslev, den 2. juli 2013

Kai Bjørnskov

Sådan kan heftet bruges

A) Konkurrence mellem 2 spillere – et antal stillinger spilles.

Aftal et antal stillinger, der spilles; f.eks. 10.
Find / lån en eller to terninger.
1. Find den stilling, der skal spilles:
Slå to terningeslag -et ad gangen. Noter antallet af øjne. Slagene angiver den stilling (diagram nr.), der skal spilles. Slås der f.eks. først en ener, dernæst en femmer, spilles diagram 15.
2. Slå om retten til at have hvid / sort. Højeste slag har hvid. Ved lige høje slag slås om. Man kan også spille sten, papir, saks om fortrækket.
3. Stillingerne spilles. Der spilles til mat (eller pat) eller til det er helt klart, at ingen af spillerne kan komme videre.
4. Noter omhyggeligt resultatet – 3 for gevinst, 2 for remis og 1 for tab – til hver spiller.

B) Konkurrence mellem 2 spillere – tidsbestemt.

I stedet for at aftale 10 stillinger kan man aftale f.eks. at spille i 10 minutter.
Fremgangsmåden fra A) følges, og man spiller så mange stillinger, man kan nå på 10 minutter (eller et andet antal minutter). Der spilles fortsat til mat eller pat, og resultaterne noteres.
Denne måde tilskynder spillerne til at afgøre stillingerne så hurtigt som muligt. Jo flere stillinger, man kan nå at spille, jo flere points. *Det drejer sig ikke om at trække hurtigt, men om at afgøre partiet hurtigt!*

C) Slutspilsturneringer

kan tilrettelægges som almindelige turneringer, blot med slutspilsstillingerne som udgangspunkt. Der kan spilles med 1 – flere stillinger eller på tid – alt efter spillernes ønsker og instruktørens vurdering.

D). Andet.
Heftet kan naturligvis også bruges til selvstudium, og spillere kan vælge at spille en stilling, når de har tid og lyst eller vil træne med hinanden.

Dronningeslutspil!

Diagram 11 Hvid trækker

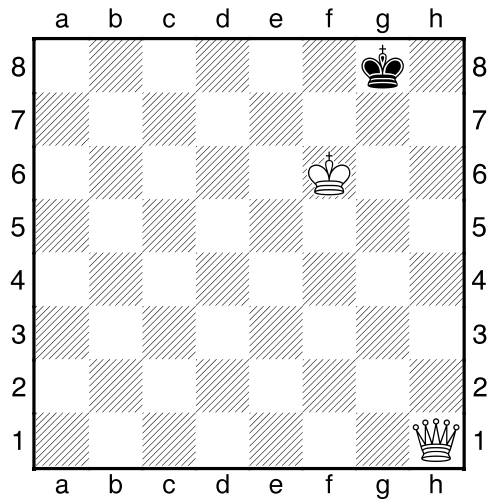


Diagram 12 Hvid trækker

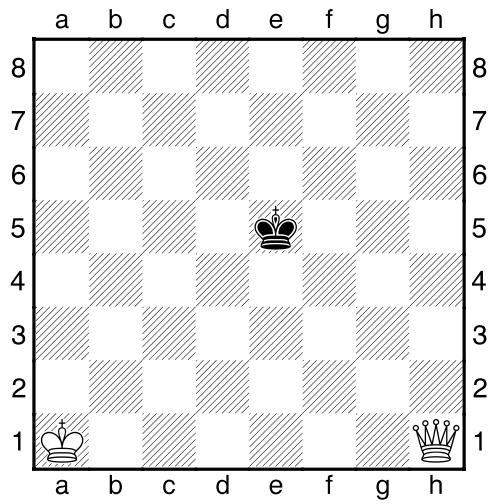
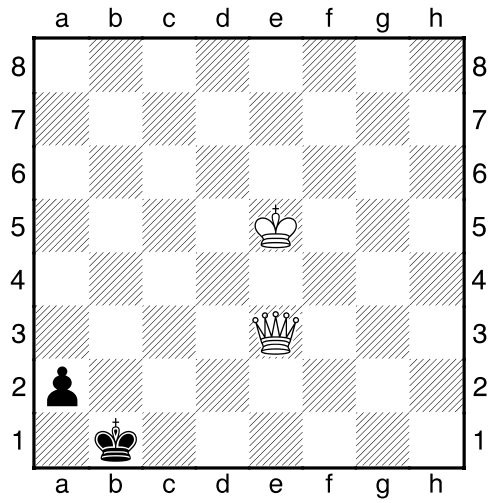


Diagram 13 Hvid trækker



Dronningeslutspil!

Diagram 14 Hvid trækker

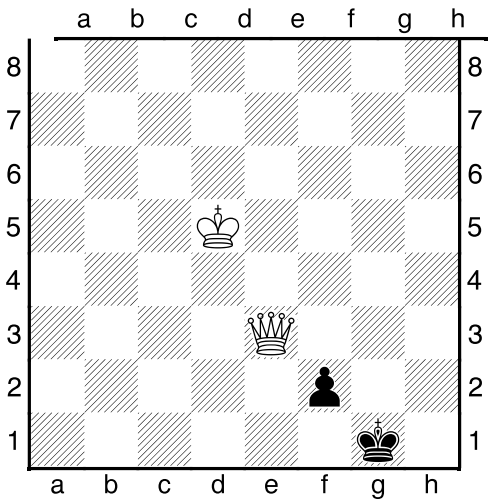


Diagram 15 Hvid trækker

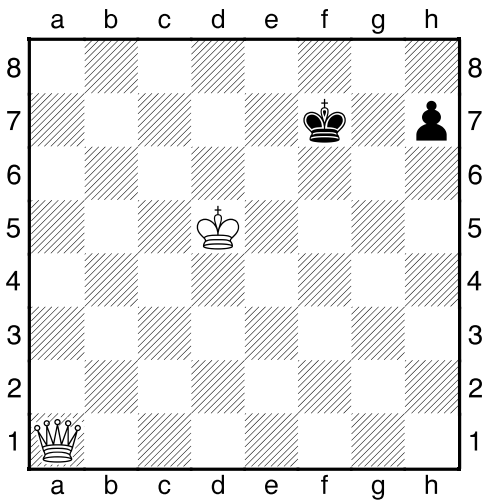
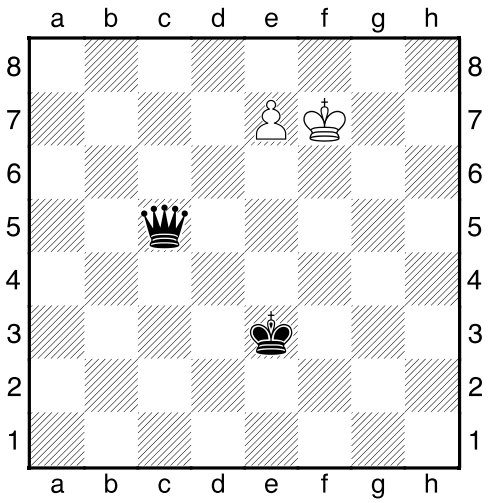


Diagram 16 Sort trækker



Bondeslutspil

Diagram 21 Hvid trækker

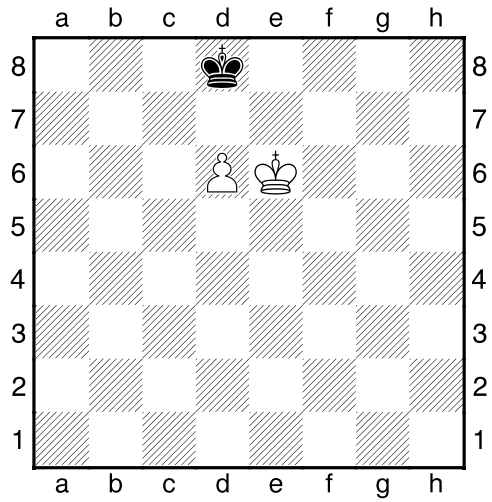


Diagram 22 Sort trækker

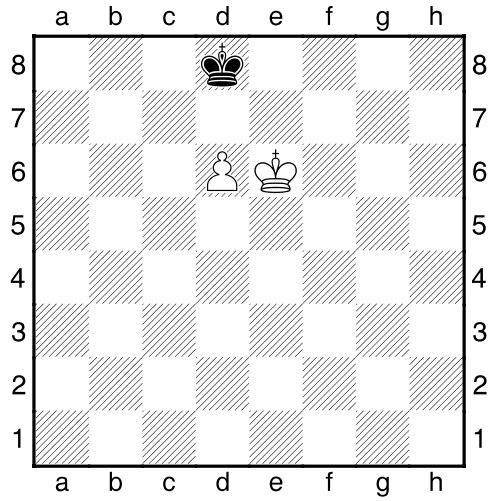
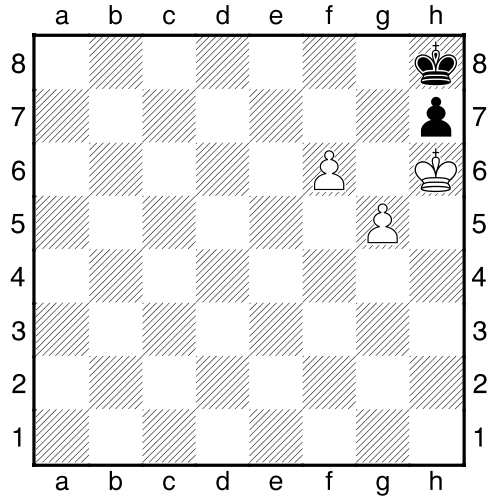


Diagram 23 Hvid trækker



Bondeslutspil

Diagram 24 Hvid trækker

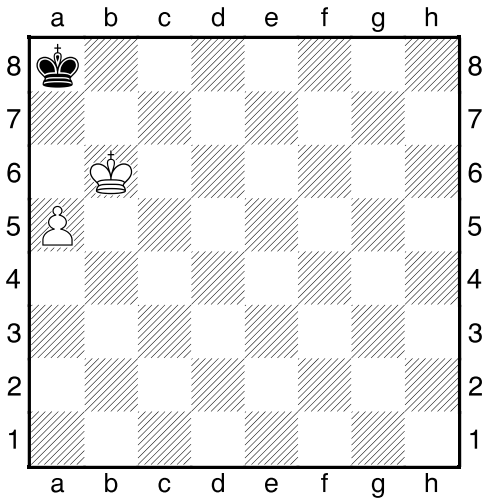


Diagram 25 Sort trækker

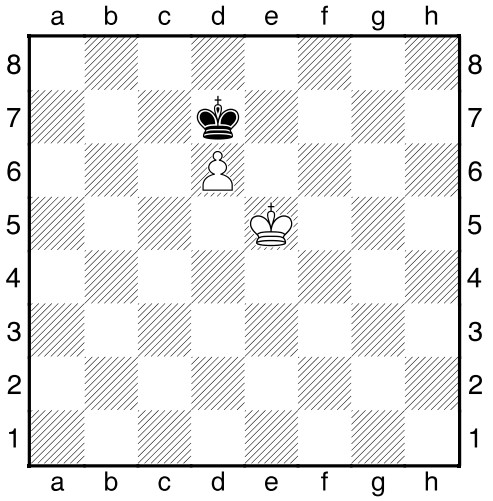
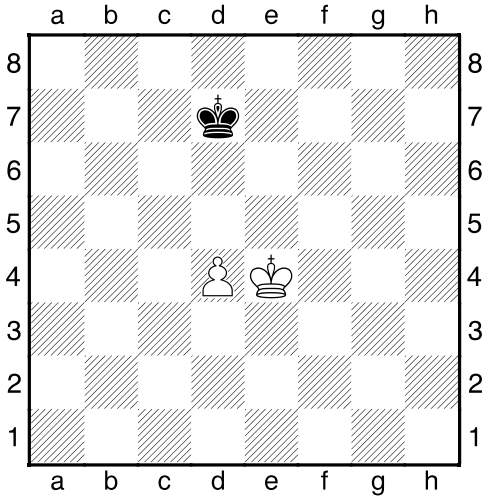


Diagram 26 Hvid trækker



Løberslutspil

Diagram 31 Hvid trækker

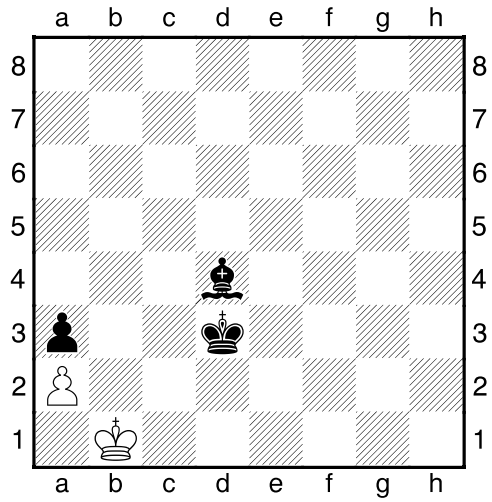


Diagram 32 Sort trækker

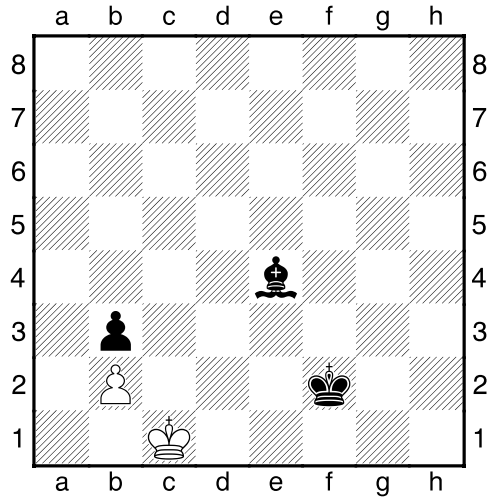
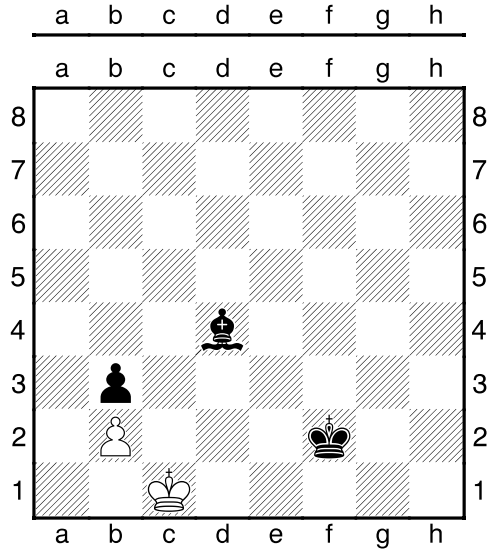


Diagram 33 Hvid trækker



Løberslutspil

Diagram 34 Hvid trækker

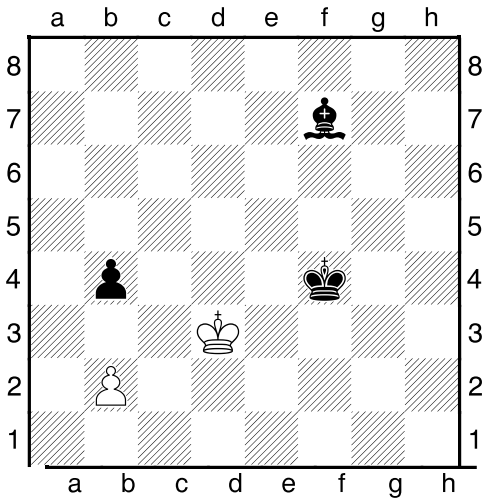


Diagram 35 Sort trækker

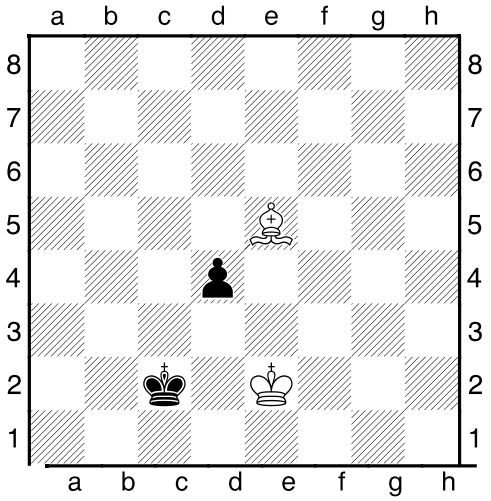
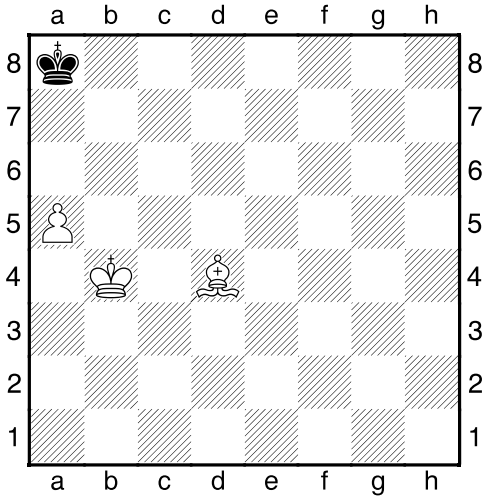


Diagram 36 Hvid trækker



Springerslutspil

Diagram 41 Hvid trækker

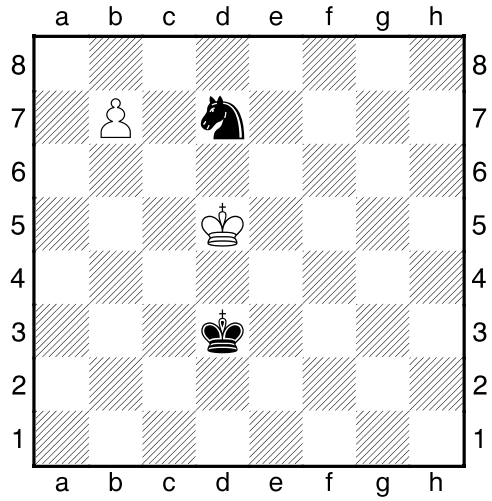


Diagram 42 Hvid trækker

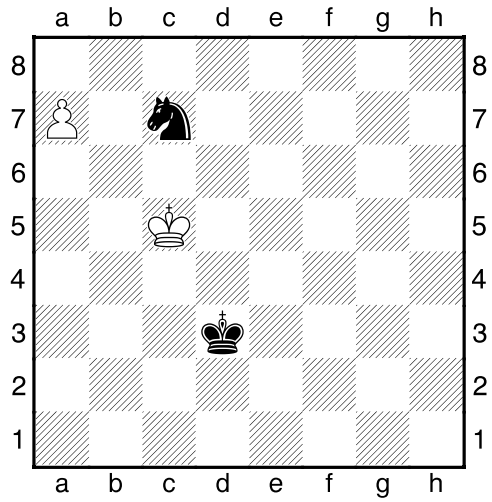
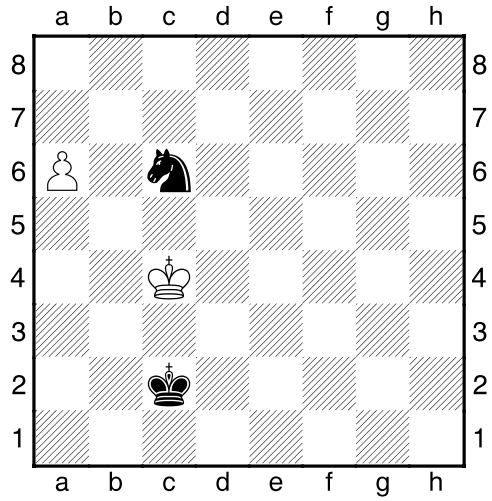


Diagram 43 Hvid trækker



Springerslutspil

Diagram 44 Sort trækker

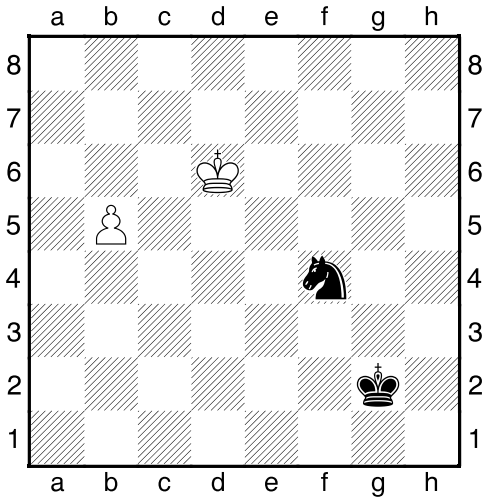


Diagram 45 Sort trækker

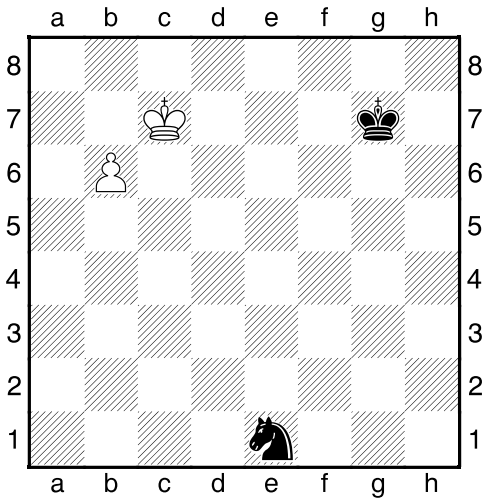
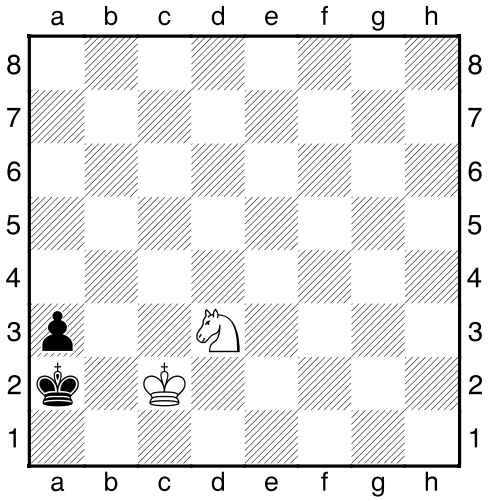


Diagram 46 Hvid trækker



Tårnslutspil

Diagram 51 Sort trækker

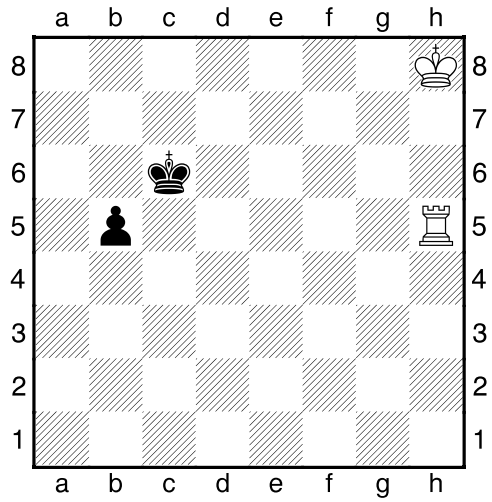


Diagram 52 Sort trækker

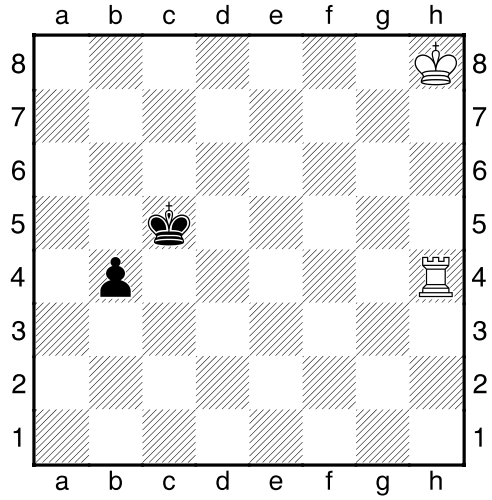
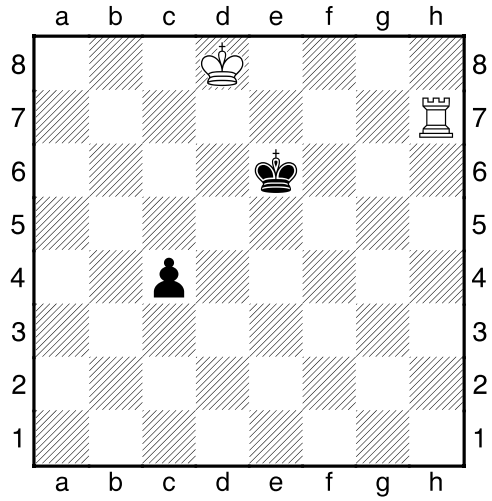


Diagram 53 Hvid trækker



Tårnslutspil

Diagram 54 Sort trækker

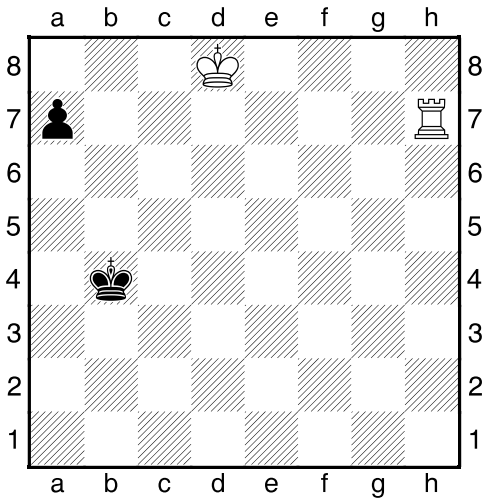


Diagram 55 Hvid trækker

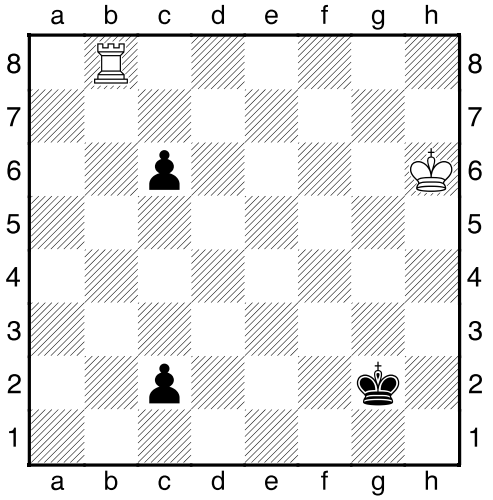
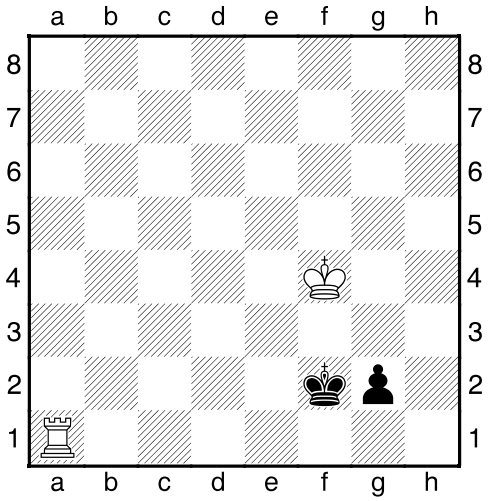


Diagram 56 Hvid trækker



Diverse slutspil

Diagram 61 Hvid trækker

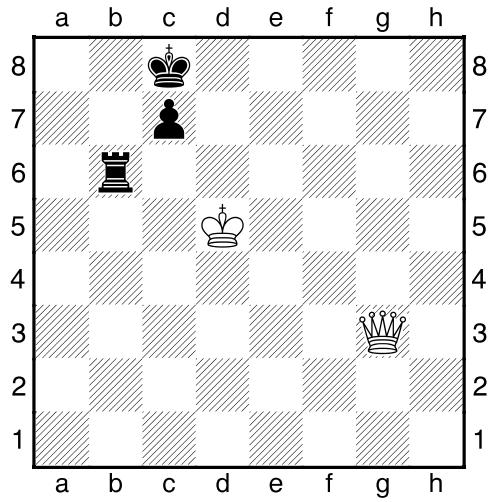


Diagram 62 Hvid trækker

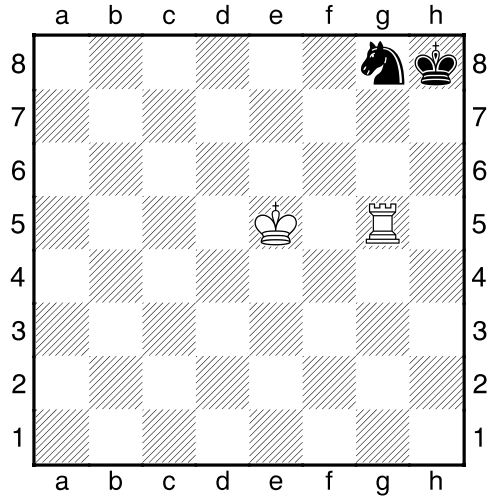
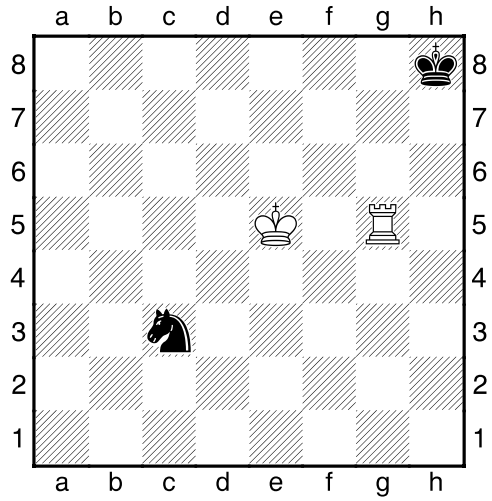


Diagram 63 Hvid trækker



Diverse slutspil

Diagram 64 Hvid trækker

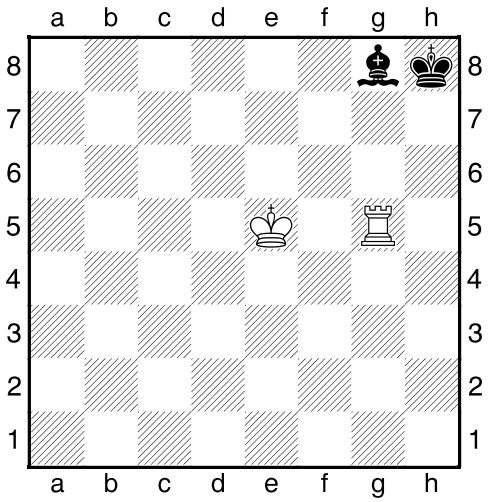


Diagram 65 Hvid trækker

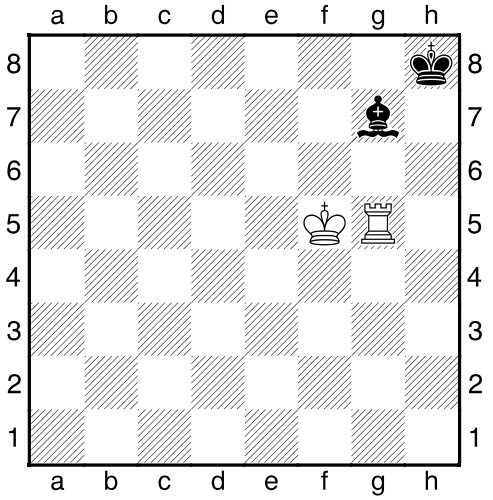
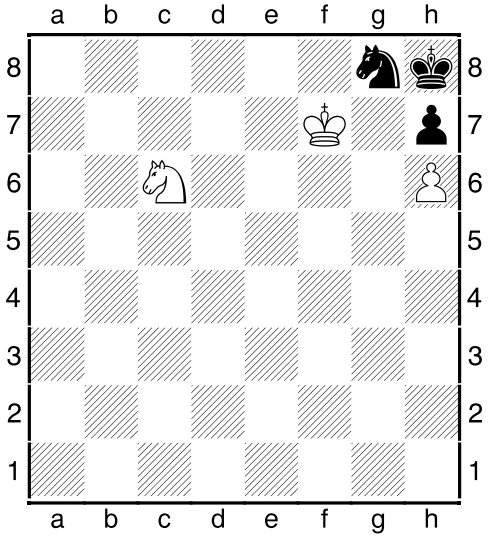


Diagram 66 Hvid trækker



Løsninger

Diagram 11

Hvid trækker og vinder!

Hvid kan vinde på flere måder. Hurtigst er 1. Dh1-h2 (h3, h4, h5) 1. -, Kg8-f8 2 Dh2-h8#. Men *ikke* 1. Dh1-h6??, og sort er pat!
Lige så godt er 1. Dh1-b7, Kg8-f8 2. Db7-f7# eller 2. Db7-b8#

Diagram 12

Hvid trækker og vinder.

Her skal hvid langsomt trænge den sorte konge ud til randen og sætte den mat. Mange skakker forsinker kun arbejdet – det handler om at opstille **spærringer.** For eksempel: 1. Ka1-b2 Kongen skal hjælpe til og kan lige så godt straks begive sig ind mod centrum. 1. -, Ke5-d4 2. Dh1-h5 Nu er 5. række spærret for sorts konge. 2. -, Kd4-e4 Kongen forsøger at holde sig i centrum så længe som muligt. 3. Kb2-c3, Ke4-e3 4. Dh5-g4, Ke3-f2 Hvid har allerede jaget sorts konge ned på 2. række, og nu spærrer hvids konge vejen her, så han må helt ned på 1. række, hvor han lider døden: 5. Kc3-d3, Kf2-f1 6. Kd3-e3 (men *ikke* 6. Dg4-g3??, og sort er pat!) 6. -, Kf1-e1 7. Dg4-g1# (eller 7. Dg4-e2#)

Diagram 13

Hvid trækker, men stillingen er remis!

1. De3-b3+ (ellers tager sort en ny dame) 1. -, Kb1-a1 2. Ke5-d4, og hvid er pat. Men kan hvid ikke trække sin konge, må han flytte dronningen og lade den sorte konge komme ud. Hvid får ikke tid til at nærme sig med kongen, så partiet bliver remis.

Diagram 14

Hvid trækker, men sort holder remis!

1. Kd5-e4, og nu skal sort kende det rigtige træk: 1. -, Kg1-h1! Spiller sort 1. -, Kg1-f1, vinder hvid omgående med 2. Ke4-f3. Men nu kan hvid ikke slå bonden, uden at sort er pat!! Hvid kan forsøge 2. De3-f3 og stoppe bonden, men efter 2. -, Kh1-g1 3. Df3-g3+, Kg1-h1! Igen! bliver partiet remis.

Diagram 15

Hvid trækker og vinder.

Hvid kan vinde på mange måder, men det letteste er at ignorere bonden og spille sådan: 1. Da1-a6 spærrer sorts konge inde bag 6. række. 1. -, h7-h5 2. Kd5-e5, Kf7-g7 3. Da6-f6+ Nu må sorts konge enten til g8 eller h7. I begge tilfælde er den spærret inde på randen. 3. -, Kg7-g8 4. Df6-e7, h5-h4 5. Ke5-f6, h4-h3 6. De7-g7# Læg mærke til, at den sorte bonde slet ingen betydning fik.

Diagram 16

Sort trækker og vinder!

Her er den farlige stilling, hvor sort skal kende fremgangsmåden for at vinde. 1. -, Dc5-f5+, 2. Kf7-g7, Df5-e6 3. Kg7-f8, De6-f6+ 4. Kf8-e8 Ellers mister hvid sin bonde, Men nu har sort et fritræk med sin konge! 4. -, Ke3-d4 5. Ke8-d7, Df6-f7 binder bonden, så den ikke kan gå frem. 6. Kd7-d8, Df7-d5+ 7. Kd8-c7, Dd5-e6 8. Kc7-d8, De6-d6+ 9. Kd8-e8 Nu står hvids konge igen i vejen for sin bonde, og sort har igen et fritræk. 9. -, Kd4-e5 10. Ke8-f7, Dd6-f6+ 11. Kf7-e8, Ke5-d6 Bemærk, at hvids bonde sørger for, at hvid ikke er pat – han kan gå til d8. 12. Df6xe7+, Kd8-c8 13. De7-c7#
Studer denne stilling og spil den tit!! Så vinder du også, når det gælder!

Diagram 21

Hvid trækker og vinder.

Bonden går frem på 7. række UDEN SKAK

1. d6-d7, Kd8-c7 2. Ke6-e7, kongen hjælper sin bonde i dronning, og hvid vinder.

Diagram 22

Sort trækker og holder remis.

Bonden går frem på 7. række MED SKAK

1. -, Kd8-e8! 2. d6-d7+, Ke8-d8 3. Ke6-d6, og sort er pat.

Diagram 23

Hvid trækker og vinder –men pas på!

1. g5-g6, h7xg6 (Hvis sort vælger 1. -, Kh8-g8 spiller hvid bare 2. f6-f7+, Kg8-f8 (2. -, Kg8-h8 3. f7-f8D#) 3. Kh6xh7 og får ny dame. Men heller ikke slaget hjælper: 2. f6-f7! Sort kan ikke trække sin konge og må trække med bonden. 2. -, g6-g5 3. f7-f8D#
Men endelig ikke 1. g5-g6, h7xg6 2. Kh6xg6??, og sort er pat!

Diagram 24

Hvid trækker, sort holder remis.

Med randbønderne virker det ikke – sort holder altid remis, hvis kongen behersker forvandlingsfeltet.
1. Kb6-a6, Ka8-b8 , og nu mangler hvid feltet til venstre for a7! 2. Ka6-b6, Kb8-a8, og kongen kan ikke jages ud.

Diagram 25
Sort trækker og holder remis.
Men kun, hvis han finder det rigtige træk!!
1. -, Kd7-d8! 2. Ke5-e6, Kd8-e8 3. d6-d7+, Ke8-d8 4. Ke6-d6, og sort er pat.
Her kan hvid trække kongen frem og tilbage et par gange for at se, om sort dumper i. Hemmeligheden er, sort skal gå til d7 hver gang, han kan. Må han gå tilbage, skal det være til d8. Hver gang hvid går til c6 eller e6, skal sort kunne gå til c8 eller e8 – "tage oppositionen."

Diagram 26
Hvid trækker og vinder.
1. Ke4-d5 **Kongen skal altid foran bonden!**
1. -, Kd7-e7 2. Kd5-c6, Ke7-d8 3. Kc6-d6, Kd8-e8 4. Kd6-c7, Ke8-e7 5. d4-d5, og nu kan hvids konge hjælpe sin bonde i dronning.

Diagram 31
Hvid trækker og holder remis.
1. Kb1-c1, Kc3-d3 2. Kc1-b1, Ld4-e5! Et forsøg på at narre hvid 3. Kb1-c1 (Men endelig ikke 3. Kb1-a1?? 3. -, Kd3-c2#) 3. -, Ke5-d4 4. Kc1-b1 (Men ikke 4. Kc1-d1, Kc3-b2 og vinder, da hvid mister sin bonde) og nu f.eks. 4. -, Kc3-d2, og hvid er pat. Holder hvid sig på felterne b1 og c1, kan sort aldrig vinde.

Diagram 32
Hvid trækker og holder remis.
Også her holder hvid remis bare ved at blive hos sin bonde. F. eks. 1. Kc1-d1, Kf2-e3 2. Kd1-c1, Le4-f3 3. Kc1-b1, Ke3-d2 4. Kb1-a1, og hvid kan ikke jage den sorte konge ud, men højst gøre den pat.

Diagram 33
Hvid trækker og og holder remis.
Heller ikke her kan sort vinde, selv om hans løber kan angribe den hvide bonde. F. eks. 1. Kc1-b1 (ikke 1. Kc1-d1, og bonden falder!) 1. Kf2-e2 2. Kb1-c1, Ke2-d3 3. Kc1-b1, Kd3-d2 4. Kb1-a1, Kd2-c2, og hvid er pat! Sort kan ikke bare erobre hvids bonde. Men han kan gøre et gevinstforsøg ved at give løberen for bonden: 1. Kc1-b1, Kf2-e2 2. Kb1-c1, Ke2-d3 3. Kc1-b1, Ld4xb2 4. Kb1xb2, Kc3-c4, og nu skal hvid vide, hvordan man holder remis! Se diagram 25!! (5. -, Kb2-b1 "lige tilbage"!)

Diagram 34
Hvid trækker og holder remis. Skal spilles præcist!
1. Kd3-d4! **Hvid erobrer oppositionen og truer sorts bonde, som han ikke kan undvære.** 1. –, Kf4-f3? 2. b2-b3! Stopper sorts bonde, så den kan erobres. Løberen kan ikke både nå at slå hvids bonde og passe på sin egen: 2 -, Lf7xb3 3. Kd4-c5 og vinder sorts bonde, og sort kan ikke vinde. Derfor må sort spille bonden frem i 1. træk: 1. Kd3-d4, b4-b3 Men så når hvid tilbage i forsvaret som i diagram 32! 2. Kd4-d3, Kf4-f3 3. Kd3-d2, Lf7-e6 (tempotræk) 4. Kd2-c1, Kf3-e2 5. Kc1-b1, og sort kommer ikke længere.

Diagram 35
Sort trækker og vinder!
Hvids uheldige kongestilling koster ham partiet. Sort går frem med skak:
1. -, d4-d3+ 2. Ke2-e3, d3-d2, og sort får ny dame og vinder. Der er lidt arbejde med at få fat i den hvide løber, men det lader sig gøre.

Diagram 36
Hvid trækker og får kun remis.
Sort har besat forvandlingsfeltet a8, og hvid kan ikke jage ham ud, men højst gøre pat. F. eks 1. Kb4-b5, Ka8-b8 2. Kb5-b6, Kb8-a8 3. a5-a6, Ka8-b8 4. a6-a7+, Kb8-a8, og sort er pat.

Diagram 41
Hvid trækker, sort holder remis.
1. Kd5-c6, Sd7-b8 2 Kc6-c7, Sb8-a6+ 3. Kc7-b6, Sa6-b8, og ligegyldigt hvilken side hvid går til, går springere bare til den modsatte side og er hele tiden klar til at ofre sig på bonden.

Diagram 42
Hvid trækker og vinder
Her har springeren ikke plads nok og går til grunde: 1. Kc5-c6, Sc7-a8 2. Kc6-b7, Kd3-d4 3. Kb7xa8, Kd4-e5 4. Ka8-b7 og vinder. Havde den sorte konge været tættere på, f. eks. På e5, kunne den have klaret remis

sådan: 1. Kc5-c6, Sc7-a8 2. Kc6-b7, Ke5-d6, 3. Kb7xa8, Kd6-c7, og hvid er pat!!

Diagram 43
Hvid trækker, sort holder remis.
Når springeren har bare en række mere, klarer den det fint: 1. Kc4-c5, Sc6-a7 2. Kc5-b6, Sa7-b8+ 3. Kb6-b7, Sc8-d6+ 4. Kb7-c6, Sd6-c8 eller 4. Kb7-b6, Sd6-a8+ eller 4. Kb7-c7, Sc6-b5+ 5. Kc7-b6, Sb5-d6, og springeren hopper rundt, men holder hele tiden bonden Spil denne stilling nogen gange for at øve!

Diagram 44
Sort trækker og holder remis.
Selv om springeren er langt væk, kan den alligevel lige nå det. 1. -, Sf4-d3 2. b5-b6, Sd3-b4 3. b6-b7, Sb4-a6 og holder remis som i diagram 41.

Diagram 45
Sort trækker og holder remis!
Det ser helt umuligt ud for sort. Alligevel kan den kortbenede springer lige nå det: 1. -, Se1-d3 2. b6-b7, Sd3-c5 3. b7-b8D, Sc5-a6+ og remis! Hvid kan forsøge at holde springeren ude med 2. Kc7-c6, men efter 2. -, Sd3-e5+ kan springeren nemt nå tilbage.

Diagram 46
Hvid trækker og vinder!
1. Sd3-b4+, Ka2-a1, 2. Kc2-c1! a3-a2 3. Sb4-c2# - stakkels sort!

Diagram 51
Sort trækker, hvid vinder.
Den sorte bonde kan ikke selv nå frem, for efter 1. -, b5-b4 2. Kh8-g7, b4-b3 æder hvid den bare med 3. Th5-h3, b3-b2 4. Th3-b3 og vinder. Sort kan forsøge at nå omkring med kongen: 1. -, Kc6-b6, men så når hvid let at få sin konge med: 2. Kh8-g7, Kb6-a5 3. Kg7-f6, Ka5-a4 4. Kf6e5, b5-b4 5. Ke5-d4, b4-b3 6. Kd4-c3 og erobrer bonde.

Diagram 52
Sort trækker og holder remis.
Her er bonden et felt længere fremme og klarer sig selv! 1. -, b4-b3 2. Kh8-g7, b3-b2 går ikke, da hvid ikke kan nå at komme i nakken på bonden. Derfor 1. -, b4-b3 2. Th4-h7 må slippe sorts konge løs for at stoppe bonden. 2. -, Kc5-c4 3. Th7-b7, Kc4-c3, og hvids konge kan ikke komme hurtigt nok med, så hvid må ofre sit tårn på bonden.

Diagram 53
Hvid trækker og vinde.
Bør kun tage 10 sekunder at løse! 1. Th7-h5! Nu er sort konge spærret af som i diagram 51, og hvid vinder ganske let.

Diagram 54
Sort trækker og holder remis
1. -, a7-a5 2. Kd8-c7, a5-a4 3. Kc7-d6, a4-a3 4. Th7-h4+, Kb4-b3 5. Kd6-d5, a3-a2, og hvid kan ikke forhindre sort I at få en ny dame, som hvid må ofre tårnet på.

Diagram 55
Hvid trækker og vinder.
1. Tb8-b2 binder den sorte bonde og erobrer den. 1. -, Kg2-f3 2. Tb2xc2, og da sort også mister sin anden bonde, skal hvid bare gøre mat med konge og tårn….

Diagram 56
Hvid trækker, sort holder remis. *(Men ikke uden besvær)*
1. Ta1-a2+, Kf2-f1 2. Kf4-f3 – og her skal sort passe på! 2. -, g2-g1D?? taber nemlig: 3. Ta2-a1#! Sort skal tage en springer. 2. -, g2-g1S+ den med skak jager den hvide konge væk fra f3. Efter 3. Kf3-g3, Sg1-e2+ kan hvid ikke vinde. Man kan forsøge, om tårnet kan erobre springeren, men ved rigtigt spil klarer springeren sig.

Diagram 61
Hvid trækker, sort holder remis.
En undtagelsesstilling. Hvis sort sørger for at holde sit tårn på b6 og d6, kan hvid aldrig trænge ind, og remisen er let.

Diagram 62
Hvid trækker, sort holder remis.
Heller ikke her kan hvid stille noget op. Tårnet kan ikke vinde over springeren – som i diagram 56.

Diagram 63
Hvid trækker og vinder!
Her er springeren kommet for langt væk fra sin konge og kan fanges! F. eks. 1. Ke5-d4, Sc3-e2+ 2. Kd4-e3, Se2-c3 3. Ke3-d3, Sc3-a2 4. Tg5-b5, og springeren slipper ikke ud!

Diagram 64
Hvid trækker, men kan ikke vinder!
Beholder sort løberen hos kongen, kan hvid intet gøre. Han kan forsøge at få sin konge med, men det hjælper ikke: 1. Ke5-f6, Lg8-h7 2. Kf6-f7, Lh7-d3 3. Tg5-h5+, Lh3-d7, og hvid må slippe løberen løs – ellers er sort pat.

Diagram 65
Hvid trækker og vinder
Her har løberen den forkerte farve, og sort kan ikke komme til at gemme sig i hjørnet. Hvid vinder med 1. Kf5-g6, Kh8-g8 2. Tg5-c5, Kg8-f8 (ellers bliver sort mat) 3. Tc5-c8+, Kf8-e7 4. Kg6xg7 og vinder.

Diagram 66
Hvid trækker, sort holder remis! Pas på!
Stakkels sort har fået kongen spærret inde i hjørnet, og hans springer er heller ikke god. Men hvordan kan hvid vinde? Vi forsøger 1. Sc6-e5, og falder sort i med 1. -, Sg8xh6+? vinder hvid: 2. Kf7-f8 og mat i næste træk!
Sort skal bare ofre sin springer – så kan hvid ikke gøre ham noget! 1. Sc6-e5, Sg8-f6!! 2.Kf7xf6, Kh8-g8 3. Se5-f7, Kg8-f8, men nu kan ingen jordisk magt tvinge sorts konge længere ud. Den blive hos sin h-bonde og holder remis!