

TURINYS

Apie šią knygą	2
1. Žaidimo pradžia, arba debiutas	3
2. Žaidimo pradžia. Itališkoji partija	6
3. Žaidimo pradžia. Siciliškoji gynyba	8
4. Žaidimo pradžia. Prancūziškoji gynyba	10
5. Greičiausias matas	13
6. Žaidimo vidurys, arba mitelšpilis	15
7. Žaidimo vidurys, arba mitelšpilis	17
8. Žaidimo vidurys. Surišimas	18
9. Žaidimo vidurys. Šakutė	20
10. Žaidimo vidurys. Strategija	22
11. Žaidimo pabaiga, arba endšpilis	25
12. Žaidimo pabaiga. Patas	27
13. Žaidimo pabaiga. Matas valdove ir karaliumi	29
14. Žaidimo pabaiga. Matas dviem bokštais	32
15. Žaidimo pabaiga. Matas bokštu ir karaliumi	36
Užduočių atsakymai	39

3. ŽAIDIMO PRADŽIA. SICILIŠKOJI GYNYBA



Kodėl šis debiutas vadinamas gynyba?



Kaip mūsų protėviai gindavosi nuo priešų?

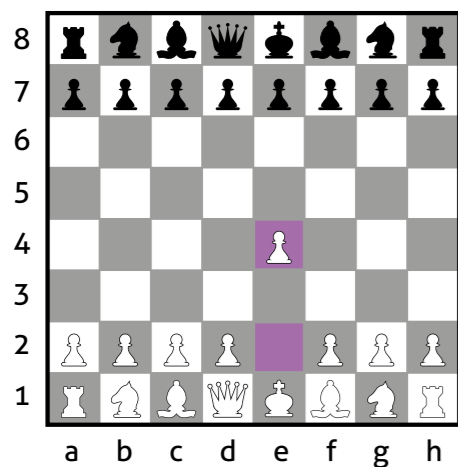
Šachmatų lentoje dvi kariuomenės (baltųjų ir juodųjų) nuolat tarpusavyje kovoja – puola ir ginasi.

Panagrinėk, kokiais ėjimais pradedama siciliškoji gynyba.

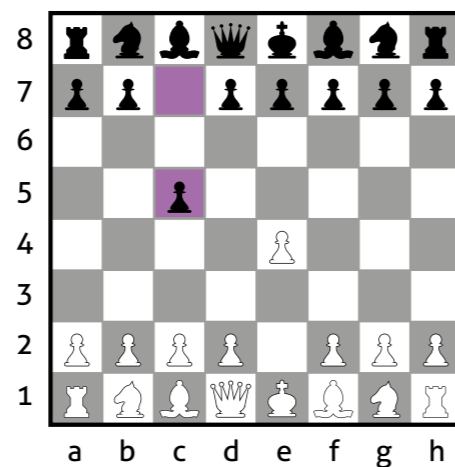
SICILIŠKOJI GYNYBA

e2–e4

1 ėjimas



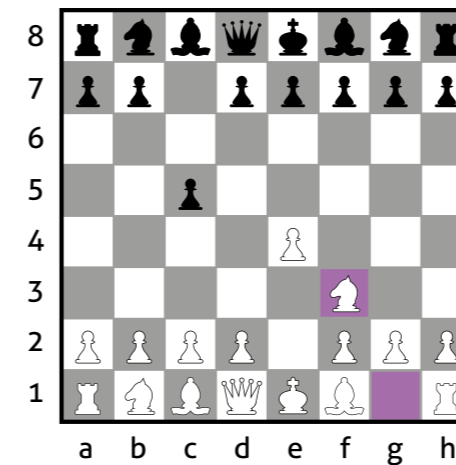
c7–c5



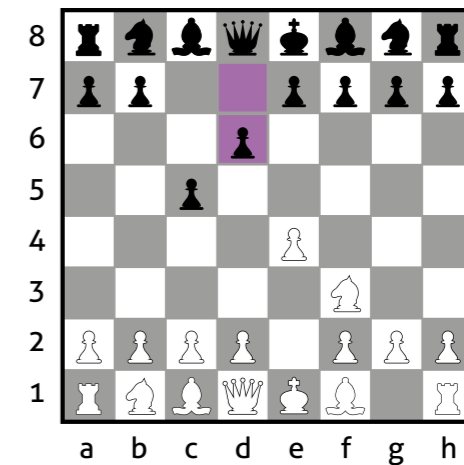
Kieno – karaliaus ar valdovės – pusėje pradėjo žaidimą baltieji? O juodieji?

Žg1–Žf3

2 ėjimas



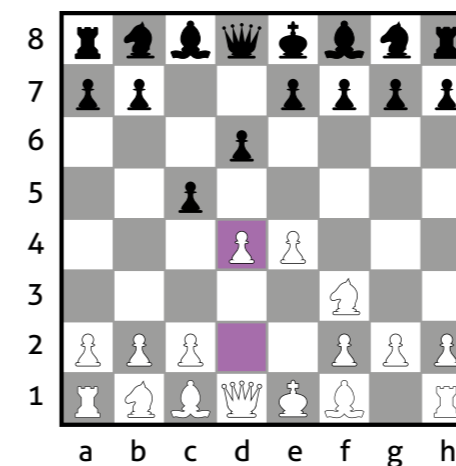
d7–d6



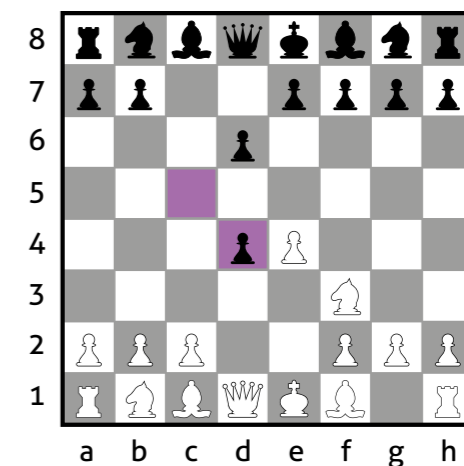
Kuriuos laukelius puola (saugo) baltųjų ir juodųjų figūros, kuriomis buvo padarytas antras ėjimas?

d2–d4

3 ėjimas



c5xd4

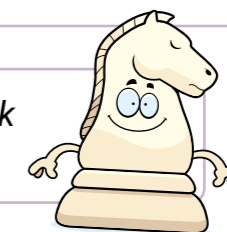


Kurią figūrą baltieji gali nukirsti ketvirtu ėjimu?



Baltųjų pėstininkas paeina e2–e4, o juodųjų – c7–c5. Būtent šiuo ėjimu juodieji užima poziciją, vadinamą siciliškąja gynyba. Ją paprastai renkasi tie juodaisiais žaidžiantys žaidėjai, kurie mėgsta aktyviai pulti. Kad galėtų kontroliuoti lentos centrą, baltieji dažnai eina taip: 2. Žg1–Žf3, 3. d2–d4. Tačiau juodieji gali **išmainyti** (iškeisti) rikio pėstininką (t. y. prieš rikį stovintį pėstininką) į centre stovintį pėstininką.

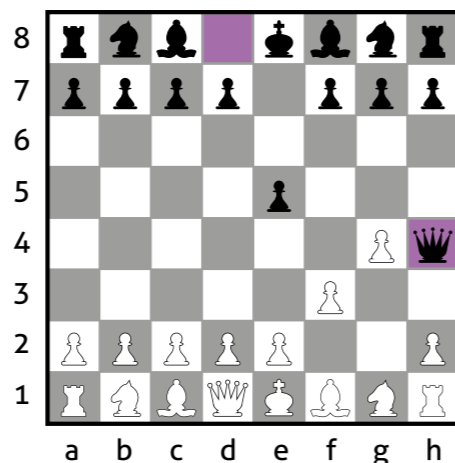
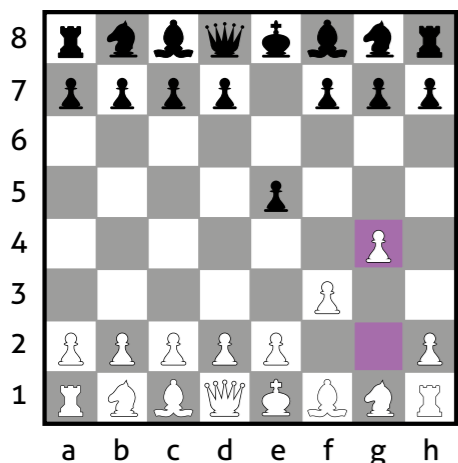
Situacija, kai nukirsti varžovo figūrą galima tik prarandant savąją, vadinama **mainais**.



g2-g4

2 ėjimas

Vd8-Vh4# (# žymimas matas)



Kuriai figūrai atvėrė kelią baltieji antru ėjimu?

Yra keli būdai, leidžiantys paskelbti matą dviem ėjimais. Baltieji gali paeiti f2-f4 (o ne f2-f3) arba pirma paeiti pėstininku, stovinčiu ne f, o g laukelyje. Juodieji pirma gali paeiti e7-e6, o ne e7-e5. Tačiau net pradantieji beveik niekada nepatiria tokio greito mato.

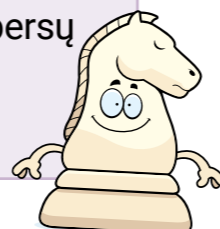
GREIČIAUSIAS MATAS JUODIESIEMS

Juodiesiems matą galima paskelbti tokiais ėjimais:

1. e2-e4 g7-g5
2. Žb1-Žc3 f7-f6
3. Vd1-Vh5#

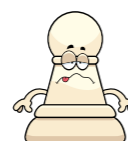
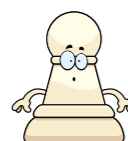
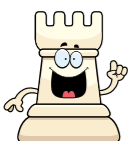
Įdomu

Žodžiai „šachas“ ir „matas“ kilo iš persų ir arabų kalbų posakio *shah mata*, reiškiančio „karalius mirė“.



TAIP NE

- Dviem ėjimais matą paskelbti neįmanoma.
- Matas dviem ėjimais dar vadinamas kvailio matu.
- Matas dviem ėjimais pasitaiko dažnai.
- Matą dviem ėjimais galima paskelbti tik baltiesiems.
- Matą dviem ėjimais skelbia tik valdovė.



6. ŽAIDIMO VIDURYS, ARBA MITELŠPILIS



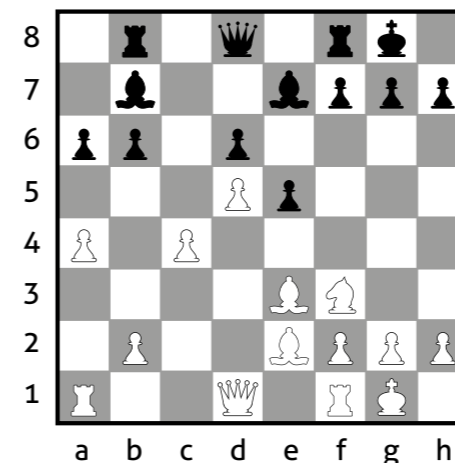
Kokia šachmatų partijos dalis vadinama mitelšpiliu?

Mitelšpilis – vidurinė šachmatų partijos dalis. Ji paprastai prasideda, kai dauguma figūrų jau būna paėjusios iš pradinių pozicijų ir atlikta rokiruotė. Žaidimo viduryje svarbu turėti kuo daugiau gerai išsidėsčiusių figūrų ir apsaugoti karalių.



Kurioje lentoje pavaizduotas mitelšpilis? Kodėl taip nusprendei?

STIPRI BALTŪJŲ PADĖTIS



Kas turi daugiau taškų? Suskaičiuok.

Baltųjų figūros gali laisvai judėti, neužkerta viena kitai kelio.

Baltųjų pėstininkai išsidėstę taip, kad kuo mažiau trukdytų kitoms baltųjų figūroms.

Baltųjų figūros turi daugiau galimybių judėti ir atakuoti.

Baltieji kontroliuoja didesnę šachmatų lentos dalį ir yra įsiveržę į juodųjų pusę.