

Sakk LOGIKA

MUNKAFÜZET

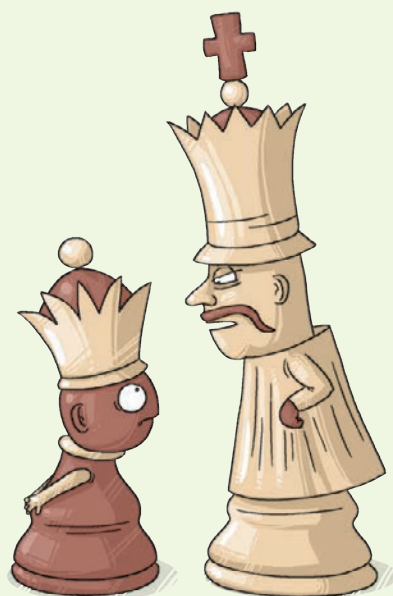
2



M ZAIK

Sakk LOGIKA

MUNKAFÜZET • 2



2., változatlan kiadás
Mozaik Kiadó - Szeged, 2019

KEDVES GYEREKEK!

Biztos emlékeztek, hogy a sakkjáték az egy csata a fehér és a fekete sereg között. Ezeknek a seregeknek ti, játékosok vagytok a hadvezérei. Ti döntitek el, hogy a sereg hogyan mozogjon a csatamezőn, melyik katonákat külditek harcba, melyiket áldoztatok fel, és hogyan csaljátok csapdába az ellenfelet.

Ebben az évben olyan fogásokat fogtok tanulni, amelyeket minden hadvezérnek tudnia kell. Megismeritek a csata elején, közepén és végén alkalmazható legfontosabb cseleket és fortélyokat, amelyekkel győzelemre vezethetitek a seregeteket.

Eközben sokat fogtok játszani és egyre erősebb sakkjátékossá váltok. Mindebben a logikafüzet ismét nagy segítségekre lesz.

Jó játékot kívánok!

a Szerző



Jelöld nyíllal!



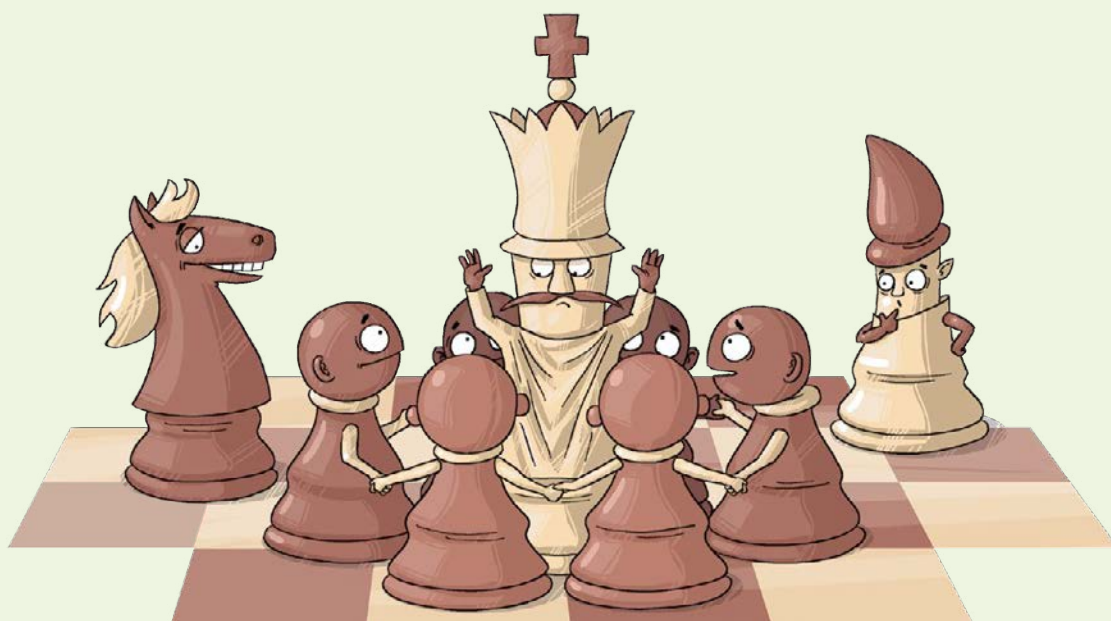
Színezz! Rajzolj!



Használd a sakktáblát!



Beszélgétek meg!



TAKTIKA

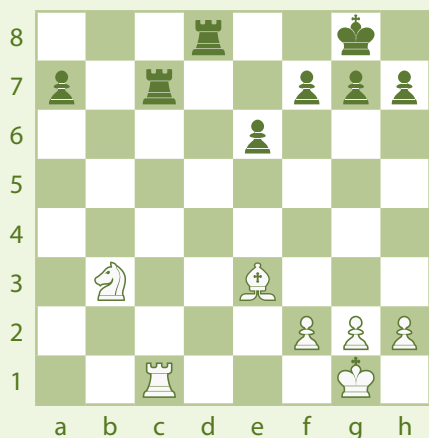
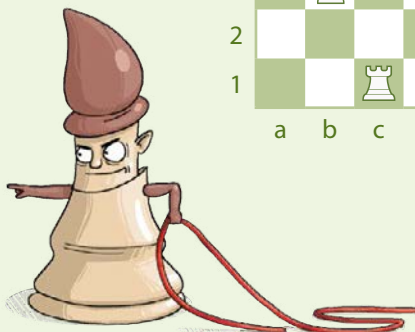
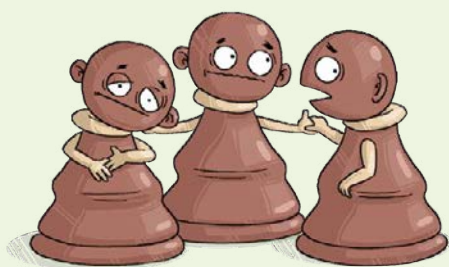
A VÉDTELEN FIGURA

Játszma közben adódhatnak olyan lehetőségek, amelyeket kihasználva azonnal előnyt érhetünk el.

Gyakori, hogy a táblán van olyan figura, amelyet nem véd másik. Ezekre mindig figyelni kell. Ha az ellenfél egy figurát védtelenül hagy, sokszor csak le kell ütnünk, és máris előnyt érünk el. De előfordulhat az is, hogy az ellenfél állít csapdát, és a védtelen figurájának leütése végül nekünk árt.

1. Szabad préda

Keress az alábbi állásban védtelen sötét figurákat, és karikázd be őket **pirossal!** Melyiket tudja világos egy lépésben leütni? Világos lépését nyíllal jelöld!



2. Ingyen bástya vagy csapda?

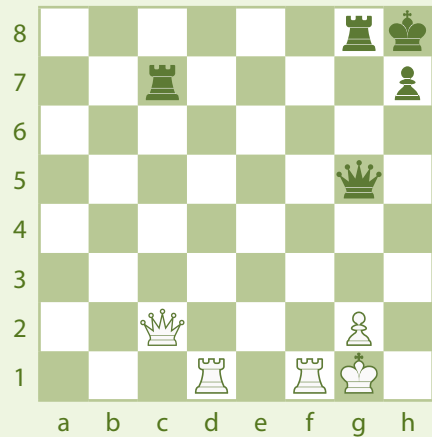
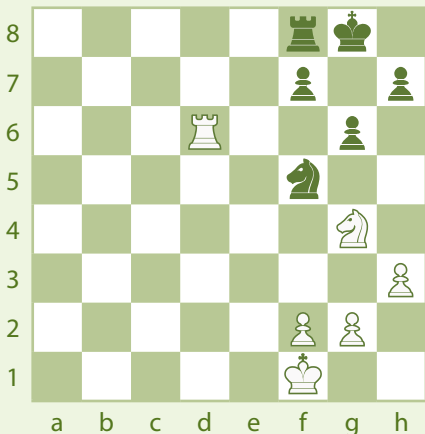
Az állás nagyon hasonlít az előbbihez, de itt a királyok előtt gyalogok vannak. Válaszd ki és karikázd be sötét legjobb válaszlépését arra az esetre, ha világos az előbbi álláshoz hasonlóan leüti a védtelen figurát!

- a) 1. – Kf8 b) 1. – Bb8 c) 1. – Bd1

3. Az ingyen figura bosszúja

Válaszd ki és karikázd be sötét legjobb lépését arra az esetre, ha világos az előbbi álláshoz hasonlóan vezérével leüti a védtelen figurát!

a) 1. – Ve3+ b) 1. – Vxg2 c) 1. – Bg7



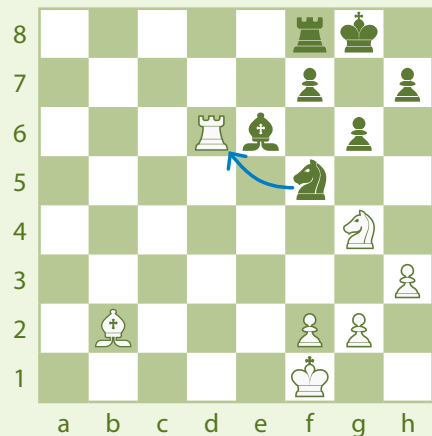
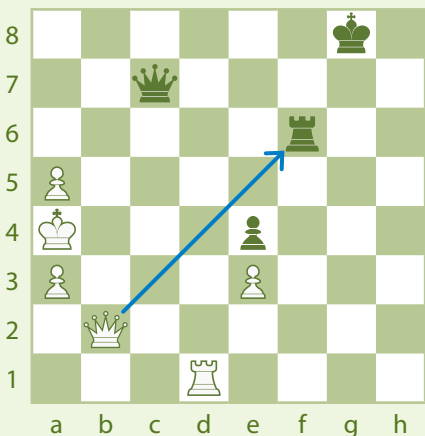
4. Védtelenül

Keress meg és karikázd be pirossal a védtelen világos figurát! Hogyan ütheti le sötét? Írd le a lépést!

1. –

5. Védtelenül ... vagy mégsem?

Az előző álláshoz képest egy-egy futóval több van a táblán. Mit lépjen világos, ha sötét az előző álláshoz hasonlóan leüti a védtelen világos figurát? Jelöld piros nyíllal világos legjobb válaszlépését!



6. Végzetes lépés

Világos indul. Két gyalog előnye van, és a sötét bástyát is leütheti. A királya azonban nem áll jól a tábla szélén. Mit lépjen sötét, ha világos 1. Vxf6-ot lép? Jelöld piros nyíllal sötét legjobb válaszlépését!

BEVEZETÉS A KÖZÉPJÁTÉKBA

A CSERE

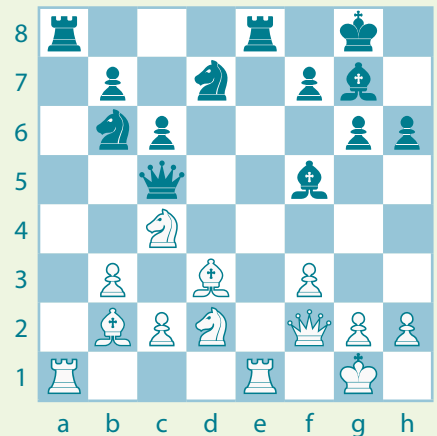
Cserének nevezzük, ha az egyik játékos leüt egy figurát, és a másik azonos értékűt üt vissza. Ez gyakran előfordul a sakkjátékban. Írd le az összes cserét, ami az alábbi állásból egy lépéspárban lehetséges! Világos lép.

pl.: 1. Fxg7 Kxg7

.....

.....

.....

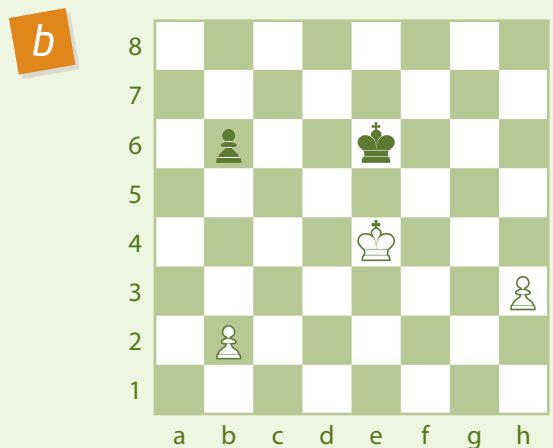
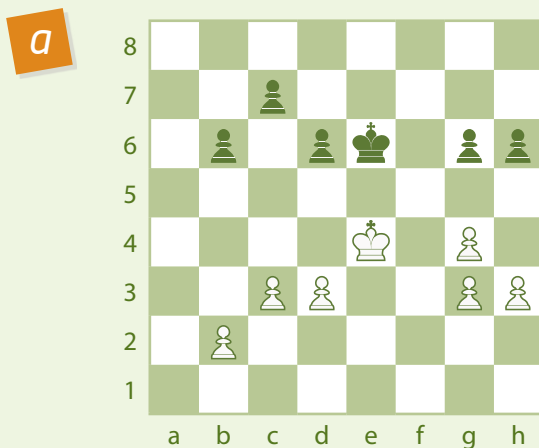


Minden cseréről el kell tudni dönteni, hogy előnyös vagy hátrányos. Mikor érdemes cserélni?

A középjátékban gyakori, hogy valamelyik játékos döntő **anyagi előnyre** tesz szert, vagyis figuráinak összértéke nagyobb, mint az ellenfeléé. Az anyagi előnnyel rendelkező játékosnak érdemes lecserélnie a figurákat, mert úgy könnyebb az előnyét a végjátékban érvényesítenie.

1. Mérlegelj!

Mindkét állásban világosnak van gyalogelőnye. Melyik állásban nyilvánvalóbb az előnye? Karikázd be a betűjelét!



Ha az egyik fél a sakktáblán nagyobb területet ellenőriz, mint ellenfele, akkor **térelőnye** van. A térelőnyös fél figurái szabadabban mozognak, tehát gyorsabban mozgósíthatja őket a cél érdekében.

A térhátrányos félnek törekednie kell arra, hogy figurákat cseréljen, mert kisebb helyen könnyebb kevesebb bábuval mozogni.

2. Csináljunk egy kis helyet!

Figyeld meg a következő állást sötét szemzőgéből! Világosnak térelőnye van. Sötét végre tud hajtani néhány cserét, ami után könnyebb lesz elrendeznie a figuráit.

Játszd le a következő lépéseket az alábbi állásból!

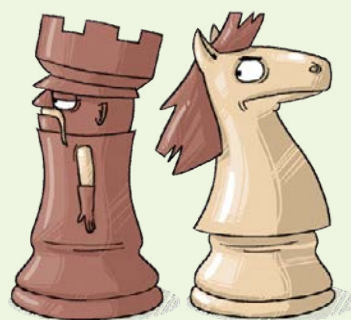
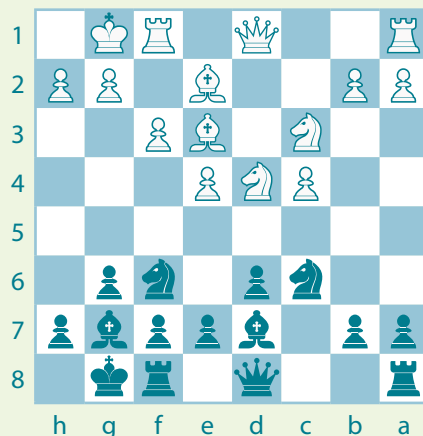
1. – Hxd4. Sötét megragadja az alkalmat a cserére. **2.** Fxd4 Fc6 **3.** Vd2 Hd7. Sötét újabb cserét ajánl. **4.** Fe3. Világosnak térelőnye van, ezért elkerüli a cserét. A két félnek egyenlő esélyei vannak.

Érdeemes cserélni, ha a megmaradó figurák közül a mieink fognak jobban állni. Ez akkor teljesül, ha több jó lépéslehetőségük és több célpontjuk van, mint az ellenfél táblán levő figuráinak.

3. Egy jó üzlet

Figyeld meg! Sötétnek előnyös az **1.** – Fxf3 csere, mert a megmaradó két tiszt között hatalmas különbség van. A d2 futót a huszár b5-re ugrása megoldhatatlan védelmi feladatok elé állítja. Játszd le sakktáblán a lépéseket az alábbi állásból!

1. – Fxf3, **2.** gxf3 Hb5 és vagy az a3, vagy a c3 gyalog elvész.



TARTALOMJEGYZÉK

ISMÉTLÉS

1. Ismétlés I. – A figurák menetmódja 4
2. Ismétlés II. – Ütés, sakk, matt, patt 6

A SAKKJÁTSZMA LEJEGYZÉSE

3. A sakklépések írásmódja 8

A VÉGJÁTÉK

4. Ismétlés – Egyszerű mattok 10
5. A gyalogelőny érvényesítése 12
6. Király és vezér a király és gyalog ellen 14
7. Gyakorló feladatok 16
8. Király és bástya a király ellen – Mattadás bástyával 18
9. Gyalogelőny a király és bástya ellen 20
10. Gyakorló feladatok 22
11. Végjátékok könnyűtisztekkel 24
12. Összefoglalás, gyakorlás 26

TAKTIKA

13. A védtelen figura 28
14. A védelem megszüntetése 30
15. Gyakorló feladatok 32
16. Kettős támadás 34
17. A kötés 36
18. Gyakorló feladatok 38
19. Felfedés 40
20. Röntgentámadás 42
21. Gyakorló feladatok 44
22. Alapsori gyengeségek 46
23. Összefoglalás, gyakorlás 48
24. Taktika két lépésben 50

BEVEZETÉS A KÖZÉPJÁTÉKBA

25. A csere 52
26. Hol állnak jól a figurák? 54
27. Bástyák és vezérek 56

A MEGNYITÁS ALAPJAI

28. Fejlődés, centrum 58
29. Vigyázz a királyodra! 60
30. Összefoglalás, gyakorlás 62

